ADOBE® FIREWORKS® CS3

使用 FIREWORKS





© 2007 Adobe Systems Incorporated。版權所有。

Adobe® Fireworks® Using Fireworks®

若本手冊與包含使用者合約之軟體一同配銷,則本手冊與其中描述的軟體已經過授權,其使用與複製受此授權條款約束。若未經 Adobe Systems Incorporated 事先書面許可,除非經上述授權許可,您不得將本手冊的任何一部份複製、儲存在可恢復的系統中,或是以任何形式或方法來傳送,例如:電子傳輸、機器傳輸、錄製或其它方法等。請注意,即使不與包含使用者授權同意書的軟體一同配銷,本手冊之內容亦受著作權法保護。

本手冊內容僅供參考,若有變更,恕不另行通知,且 Adobe Systems Incorporated 並不為其提供任何保證。Adobe Systems Incorporated 不需為包含在本手冊內資訊性內容中出現的任何錯誤或謬誤負任何責任或義務。

請謹記,您想要在您自己專案中使用的既有圖稿或影像,可能已受著作權法的保護。若未經授權逕將這些資料用在您的新作中,可能已損及原著作者的權利。請務必先向版權擁有者取得 必要的授權。

任何在樣本範本中所提及之公司名稱僅做為說明之用,並非意指任何實際的組織。

Adobe $^{\circ}$ Adobe $^{\circ}$ Bridge $^{\circ}$ Director $^{\circ}$ Dreamweaver $^{\circ}$ Flash $^{\circ}$ Flex Builder $^{\circ}$ FreeHand $^{\circ}$ GoLive $^{\circ}$ HomeSite $^{\circ}$ Illustrator $^{\circ}$ Photoshop 和 XMP 是 Adobe Systems Incorporated 在美國和 / 或其它國家 / 地區的註冊商標或商標 $^{\circ}$

Apple 和 Macintosh 是 Apple Inc. 在美國和其它國家 / 地區註冊的商標。Microsoft 及 Windows 是 Microsoft Corporation 在美國及 / 或其它國家 / 地區的商標或註冊商標。所有其他商標分別為其所有者的財產。

Adobe Systems Incorporated, 345 Park Avenue, San Jose, California 95110, USA.

美國政府機構使用者注意事項。本軟體及文件屬「商品」性質,定義於條文 48 C.F.R. § 2.101:由「商業電腦軟體」及「商業電腦軟體文件」組成,諸如此類的條文會用在 48 C.F.R. § 12.212 或 48 C.F.R. § 227.7202·依適用性而定。與 48 C.F.R. § 12.212 或 48 C.F.R. § 227.7202-1 至 227.7202-4 一致 (如適用的話),「商業電腦軟體」和「商業電腦軟體文件」授權予美國政府機構使用者使用時,係 (a) 僅做為商業用品使用,以及 (b) 僅具有與針對其他使用者訂立之規定及條款相同的權利。依美國著作權法保護,保留未發表之權利。Adobe Systems Incorporated, 345 Park Avenue, San Jose, CA 95110-2704, USA. 致美國政府部門使用者,Adobe 同意在適當的情況下,遵守所有可遵循的機會平等法律,包括 (如適用) 修正之 Executive Order 11246 條款,402 節的 Vietnam Era Veterans Readjustment Assistance Act of 1974 (38 USC 4212) 與 503 節的 Rehabilitation Act of 1973 (如修正) 以及 41 CFR 條款 60-1 至 60-60, 60-250 與 60-741 項規定。包含於前列句子中的保障弱勢條款須與參考資料並用。

目錄

第1章:快速入門
安裝1
Adobe 說明
資源
Fireworks CS3 的新增功能
第 2 章: Fireworks 基本入門
關於使用 Fireworks
關於向量圖和點陣圖像 11
建立新文件
開啟和匯入檔案
儲存 Fireworks 檔案
Fireworks 工作環境
第 3 章:選取物件和將物件變形
選取物件
選取像素
編輯選取的物件
變形和扭曲選取的物件和選取範圍
組織物件
第4章:處理點陣圖
處理點陣圖
建立點陣圖物件
存取相片編輯工具
繪製、繪圖和編輯點陣圖物件
修飾點陣圖
調整點陣圖顏色和色調
模糊和銳利化點陣圖 66
對影像新增雜點
位 C 立,各田中目編/A
第5章: 處理向量物件 70
イン
柵 料 的
第6章: 處理文字
輸入文字91
格式化文字
套用筆畫、填色和濾鏡至文字
將文字附加至路徑
變形文字
將文字轉換為路徑
匯入文字
拼字檢查
使用文字編輯器

第7章:套用顏色、筆畫和填色
使用「工具」面板的「顏色」區段
組織色票群組和顏色模式
使用顏色方塊和顏色彈出式視窗113
處理筆畫114
處理填色
套用漸層填色和圖樣填色 117
對筆畫和填色增加材質
第8章:使用即時濾鏡
套用即時濾鏡 123
編輯即時濾鏡
טעעטע נייזייני-194 שומוי.
第9章:頁面、圖層、遮色片和混合
處理頁面
使用圖層
遮色影像
混合和透明度
第 10 章:使用樣式、元件和 URL
使用樣式
使用元件
使用 URL
第11章:分割、變換影像和連結區
第 1 1 早 - 刀 前 * 支換彩 8 和 建加 四 建立和編輯分割
建立分割互動功能
準備要匯出的分割
<u></u> <u>與</u> 在
第 12 章:建立按鈕和彈出式選單
建立按鈕元件
建立導覽列191
建立彈出式選單
第13章:建立動畫
建立動畫
處理動畫元件
處理影格
補間動畫
預覽動畫
匯出您的動畫
處理現有的動畫
使用多個檔案做為一個動書 208

第14章:建立幻燈片
建立幻燈片命令
建立或編輯幻燈片
幻燈片屬性
建立自訂的 Fireworks 相簿播放程式 213
第 15 章:最佳化與匯出
關於最佳化
使用匯出精靈
在工作區中最佳化
從 Fireworks 匯出
以電子郵件附件傳送 Fireworks 文件
使用檔案管理按鈕
第 16 章:與其他應用程式一起使用 Fireworks
與 Dreamweaver 一起使用
與 Flash 搭配使用
與 FreeHand 一起使用
與 Director 搭配使用
與 HomeSite 搭配使用
與 Photoshop 搭配使用
關於與 Illustrator 搭配使用
關於與 GoLive 搭配使用
關於與 HTML 編輯器一起使用
關於擴充 Fireworks
關於 Adobe XMP
關於 Adobe Bridge
豐富網際網路應用程式配置的 Flex 整合 (MXML 轉存)
第 17 章:自動化重複工作
尋找和取代
批次處理
擴充 Fireworks 功能
用來做為 Fireworks 面板的 Flash SWF 影片
第 18 章:偏好設定和鍵盤快速鍵
設定偏好設定
更改鍵盤快速鍵設定
處理組態檔
關於解除安裝 Fireworks
檢視套件內容 (僅適用於 Macintosh)
索引

第1章:快速入門

Adobe* Fireworks* CS3 是唯一同時具有向量圖與點陣圖功能的工具,提供最有效率的設計環境,能快速建立網站與使用者介 面的原型,並可為網頁建立影像並將影像最佳化。Fireworks CS3 非常有彈性,可編輯向量圖和點陣圖影像,並提供預建資源 的通用元件庫,此外整合了 Adobe Photoshop® CS3、Adobe Illustrator® CS3、Adobe Dreamweaver® CS3和 Adobe Flash® CS3 Professional 軟體,因此可以節省時間。可快速製作網頁專案的原型,然後直接將成品運用在 Dreamweaver CS3 中。

Fireworks CS3 是 Adobe Creative Suite 3 Web Premium 版和 Web Standard 版不可或缺的部分,它讓具有創造力的專 業人員和開發人員從構思概念開始,到最後透過列印、視訊、網頁和行動裝置呈現精心設計的成品為止,都能體驗到精力和 創意源源不絕的樂趣。端對端的整合方式是讓 Creative Suite 具有獨特強大功能的核心,具有創造力的專業人員和開發人員 能夠保持將重心放在其願景上,並以最少時間達成最高品質結果。

本章涵蓋下列主題:

- 第1頁的「安裝」
- 第 2 頁的「Adobe 說明」
- 第4頁的「資源」
- 第7頁的「Fireworks CS3 的新增功能」

安裝

需求

若要檢視有關您 Adobe 軟體的完整系統需求與建議,請參閱安裝 DVD 上的「讀我.html」檔案。

安裝軟體

- 1 關閉所有您在電腦上開啟的其他 Adobe 程式。
- 2 將安裝光碟插入 DVD 磁碟機中,然後依照畫面上的指示進行。

備註:如需詳細資訊,請參閱安裝 DVD 上的「讀我.html」檔案。

啟用軟體

如果您有單一使用者的 Adobe 軟體零售授權,便會要求您啟用軟體,啟用軟體是一項簡單、匿名的程序,您必須在開始使 用軟體的 30 天內完成此程序。

如需產品啟用的詳細資料,請參閱安裝 DVD 上的讀我檔案,或造訪 Adobe 網站: www.adobe.com/tw/activation。

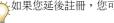
- 1 如果「啟用」對話方塊尚未開啟,請選擇「說明>啟用」。
- 2 依照畫面上的指示進行。

備註:如果您要在另一台電腦上安裝軟體,您必須先取消啟用您電腦上的軟體。選擇「說明>取消啟用」。

計冊

註冊產品,便可以免費取得安裝支援、更新通知及其他服務。

❖ 若要註冊產品,請於安裝、啟用軟體,並出現 「註冊」對話方塊時,依照畫面上的指示進行。



如果您延後註冊,您可以隨時選擇 「說明 > 線上註冊」進行註冊。

讀我

產品的「讀我.html」檔案可以在安裝 DVD 上找到 (產品安裝期間也會複製到應用程式資料夾中)。此檔案提供以下項目的重要資訊:

- 系統需求
- 安裝和解除安裝
- 啟動和註冊
- 字體安裝
- 疑難排解
- 客戶支援
- 法律注意事項

檢視與 Fireworks 一起安裝的檔案

有時您可能需要檢視或存取與 Fireworks 一起安裝的檔案。安裝時,Fireworks 會將檔案放在系統各處。瞭解檔案儲存在各個位置的用意是非常重要的,如需詳細資訊,請參閱第 291 頁的 「處理組態檔」。

Macintosh 使用者尤其要注意 Fireworks 儲存程式及其預設組態檔案時使用的格式。如需詳細資訊,請參閱第 292 頁的「檢視套件內容(僅適用於 Macintosh)」。

Adobe 説明

Adobe 説明資源

Adobe 軟體提供數種不同格式的說明文件。

產品説明與 LiveDocs 説明

「產品說明」可用來存取產品出貨時所提供的所有文件和指示內容。透過 Adobe 產品的 「說明」選單也可存取此說明。

「LiveDocs 說明」不但收錄了「產品說明」的所有內容,還包含了更新以及連往網路上其他可用教學內容的連結。針對部份產品,您還可以為「LiveDocs 說明」加入註解。您可以在「Adobe 說明資源中心」找到產品的「LiveDocs 說明」,網址為www.adobe.com/go/documentation_tw。

大部分的「產品說明」和「LiveDocs 說明」版本都可以讓您同時在多個產品的說明中進行搜尋。各個主題也包含網路上相關內容的連結,或是其他產品中說明主題的連結。

不論是產品說明或網路上的說明都扮演著重要角色,讓您可以統籌存取其他內容和使用者社群。網路上的說明永遠是最完整與最新的版本。

Adobe PDF 文件

「產品說明」同時備有適合用來進行列印的 PDF 版本。其他文件 (例如安裝指南和白皮書)可能也備有 PDF 版本。

所有 PDF 文件均可透過「Adobe 說明資源中心」取得,網址為 www.adobe.com/go/documentation_tw。產品隨附的 PDF 文件收錄於安裝時的 Documents 資料夾或內容 DVD 中。

書面文件

完整的產品說明之印刷版本可在 Adobe Store 中購得,網址為 www.adobe.com/go/store_tw。在 Adobe Store 中,您也可以找到由 Adobe 合作夥伴出版商所出版的書籍。

所有的 Adobe Creative Suite 3 產品均隨附書面工作流程手冊,而個別的 Adobe 產品則可能另附書面快速入門手冊。

在產品中使用説明

「產品說明」可以透過 「說明」選單取得。在您啟動 Adobe Help Viewer 後,請按一下 「瀏覽」,檢閱安裝在您電腦上的 其他 Adobe 產品說明。

以下功能可以幫助您瞭解多種 Adobe 產品:

- 您可以同時搜尋多種產品的說明。
- 主題包含可連結至其他 Adobe 產品說明主題或網路上其他內容的連結。
- 有些主題可在多種產品中共用。如果您看到說明主題旁邊有 Fireworks 圖示和 Dreamweaver 圖示,便可知道該主題說明的功能與這兩種產品的功能類似,或記錄跨產品的工作流程。

備註:如果您搜尋一個片語(例如「形狀工具」),並在前後加上引號,那麼搜尋結果中只會看到那些包含完整片語的主題。

輔助功能

有障礙的人士 (例如行動不便、失明和弱視者) 也能存取「Adobe 說明」的內容。「產品說明」提供工具列控制項和導覽的鍵盤快速鍵,支援下列標準輔助功能:

- 文字大小可以透過標準快顯選單命令進行變更。
- 為方便辨識,連結會加上底線。
- 如果連結文字與目的地的標題不符,便會以錨點標籤的 Title 屬性參照標題。例如,「上一個」和 「下一個」連結附有上一個主題和下一個主題的標題。
- 內容支援高對比模式。
- 無註解的圖像包含替代文字。
- 每個頁框都有標題指明其用途。
- 標準 HTML 標籤定義內容結構,供螢幕朗讀工具或文字語音轉換工具使用。
- 樣式表控制格式,所以不需要內嵌字體。

工具列控制項的 Windows 鍵盤快速鍵

產品說明工具列上的每個控制項都有對應的鍵盤組合鍵:

上一頁按鈕 Alt+ 向左鍵

下一頁按鈕 Alt+ 向右鍵

列印 Ctrl+P

關於按鈕 Ctrl+I

瀏覽選單 Alt+向下鍵或 Alt+向上鍵,可檢視其他程式的說明

搜尋方塊 (Windows) Ctrl+S 可將游標放置在 「搜尋」方塊中

導覽的 Windows 鍵盤快速鍵

若要在 Adobe Help Viewer 中導覽並檢視主題,請使用以下鍵盤組合:

- 若要在導覽窗格和閱讀窗格之間移動,請按 Ctrl+Tab 和 Shift+Ctrl+Tab。
- 若要透過窗格內的連結移動,請按 Tab 或 Shift+Tab。
- 若要啟動選取的連結,請按 Enter。
- 若要將文字放大,請按 Ctrl + 等號。
- 若要將文字縮小,請按 Ctrl + 連字號。

如何選擇正確的説明文件

您可以透過多種資源學習 Fireworks,包括 Fireworks 說明、PDF 版的 Fireworks 文件內容,以及許多網路型態的資訊來源。

- Fireworks 說明 (稱做使用 Fireworks) 適用於所有使用者,提供所有 Fireworks 功能的完整資訊。您可以隨時在 Fireworks 說明 (「說明 > 使用 Fireworks」) 中存取此說明。PDF 格式的此手冊可從 Adobe 網站的 www.adobe.com/go/fireworks_documentation_tw 取得。
- Extending Fireworks (僅英文) 功能說明 Fireworks 框架與應用程式的程式設計介面 (API),適用於想要建置擴充功能或 自訂 Fireworks 介面的進階使用者。您可以使用 Fireworks 可以解譯的 JavaScript 命令,來控制每一個 Fireworks 命令 或設定。您可以在說明中,或從 Adobe 的網站下載本手冊的 PDF 版。

資源

Adobe Video Workshop

Adobe Creative Suite 3 Video Workshop 可讓您瞭解您的產品。這裡有超過 200 種 Adobe Creative Suite 3 的訓練影片,內容涵蓋適用於列印、網路和視訊專業人員的各種主題。

您可以使用 Video Workshop 來瞭解任何您感興趣的 Creative Suite 3 產品。許多影片可以讓您知道要如何同時使用多項產品。 啟動 Video Workshop 後,您可以確實選擇您要學習的產品和主題。您可以檢閱每個影片的詳細資訊,來協助您集中精力在您的學習路徑上。

簡報者社群

在這個版本中,我們邀請了 Adobe 社群分享其專業知識和觀點。Adobe 和 Lynda.com 所提供的教學課程、提示和技巧,都是由一流的設計師和開發人員所撰寫,例如 Michael Ninness、Katrin Eismann 和 Chris Georgenes。您可以看到和聽到 Lynn Grillo、Greg Rewis 和 Russell Brown 等 Adobe 專家現身說法。總計有超過 30 位產品專家分享他們的學問。

教學課程和來源檔案

Video Workshop 的教育訓練適用於新手和經驗豐富的使用者。您也可以找到有關新功能和重要技術的影片。每個影片包含一個主題,長度通常為 3-5 分鐘。大部分的影片都隨附講解的教學課程和來源檔案,您可以將詳細的步驟列印出來,並試著跟著教學課程進行操作。

使用 Adobe Video Workshop

您可以使用 Creative Suite 3 產品隨附的 DVD 來存取 Adobe Adobe Video Workshop,或者也可從 www.adobe.com/go/learn_videotutorials_tw 線上取得。Adobe 會定期在線上 Video Workshop 中加入新的影片,所以 請時常檢閱新增的影片。

Fireworks CS3 影片

Adobe Video Workshop 包含 Adobe Fireworks CS3 的各種主題,包括:

- 使用頁面面板
- 使用豐富的元件快速製作原型
- 瞭解圖層和版面
- 產生元件屬性 Script

影片也會顯示如何與其他 Adobe 產品一起使用 Fireworks CS3,例如:

- 匯入 Photoshop 檔案
- 瞭解 Fireworks 和 Flash 工作流程
- 瞭解 Photoshop、Illustrator 和 Fireworks 工作流程

額外內容

您可以存取能夠協助您善用 Adobe 軟體的眾多資源。這些資源有一些會在進行設定程序時安裝在您的電腦上:在安裝 DVD 或內容 DVD 中則包含其他實用的範例和文件。Adobe Exchange 社群也在線上提供獨一無二的額外內容,網址為: www.adobe.com/go/exchange_tw。

安裝的資源

在安裝軟體時,一些資源會放置在您的應用程式資料夾中。若要檢視這些檔案,請導覽至您電腦上特定的應用程式資料夾。

- Windows: [啟動磁碟]/Program files/Adobe/Adobe Fireworks CS3
- Mac OS: [啟動磁碟]/Applications/Adobe Fireworks CS3

視 Adobe 產品的不同,應用程式資料夾可能包含以下項目:

外掛程式 外掛程式模組是小型軟體程式,可擴充或新增軟體的功能。外掛程式模組一經安裝後,就會顯示為「匯入」或「匯出」選單中的選項,「開啟舊檔」、「另存新檔」和「轉存原始」對話方塊的檔案格式,或「濾鏡」子選單中的濾鏡。

預設內容 預設內容包括各式各樣的實用工具、偏好設定、效果和影像。產品預設內容包括筆刷、色票、顏色群組、元件、自訂 形狀、圖像和圖層樣式、圖樣、材質、動作、工作區等等。整個介面上都可看到預設內容。有些預設內容只有在您選取對應的 工具時才可使用。如果您不想從頭建立新的效果或影像,只要使用預設的元件庫做為雛形即可。

範本 範本檔案可經由 Adobe Bridge 開啟與檢視,從「歡迎畫面」開啟,或直接從「檔案」選單開啟。不同的產品有不同的 範本檔案,範圍從信紙信頭、電子報和網站,到 DVD 選單和視訊按鈕。每個範本檔案都經過專業的製作,並代表產品功能 的最佳使用範例。如果您必須快速開始一個專案,範本就是很有用的資源。

樣本 樣本檔案包含更複雜的設計,是您觀察新功能實際運作情形的絕佳途徑。這些檔案示範由程式所提供的各種可能創意。 字體 Creative Suite 產品中隨附許多 OpenType* 字體和字體系列。字體會在安裝時複製到您的電腦:

- Windows: [啟動磁碟]/Program Files/Common Files/Adobe/Fonts
- Mac OS X: [啟動磁碟]/Library/Application Support/Adobe/Fonts

如需有關安裝字體的詳細資訊,請參閱安裝 DVD 上的 「讀我.html」檔案。

DVD 內容

產品隨附的安裝 DVD 或內容 DVD 包含其他可與您的軟體搭配使用的資源。小工具資料夾包含產品特定的檔案,如範本、 影像、預設內容、動作、外掛程式和效果,以及 Fonts 和 Stock Photography 子資料夾。文件資料夾包含 PDF 版的說明、 技術資訊和其他文件,如樣品頁、參考指南和專屬的功能資訊。

Adobe Exchange

如需更多免費內容,請造訪 www.adobe.com/go/exchange_tw 和線上社群,使用者可以從這裡下載和共享免費的動作、 擴充功能、外掛程式和其他可與 Adobe 產品搭配使用的內容。

Bridge 首頁

Bridge 首頁是 Adobe Bridge CS3 中的新目的地,提供所有 Adobe Creative Suite 3 軟體的最新資訊,並將這些資訊集中在一個容易存取的位置。請啟動 Adobe Bridge,再按一下我的最愛面板頂端的「Bridge 首頁」圖示,即可存取最新的提示、新聞和 Creative Suite 工具的資源。

備註:Bridge 首頁不支援所有語言。

Adobe 設計中心

Adobe 設計中心提供由業界眾多專家、頂尖設計人員及 Adobe 合作夥伴出版商所分享的文章、創意靈感和教學指示,並且每月定期新增內容。

您可以找到數百個有關設計產品的教學課程,並可透過影片、HTML 教學課程和樣本書章節來學習提示和技術。

源源不絕的新構想是 Think Tank、Dialog Box 和 Gallery 專欄的核心:

- Think Tank 文章探索當今的設計人員如何突破技術,及其個人經驗能為設計界、設計工具乃至整個社會帶來哪些啟發。
- Dialog Box 集結眾多專家以動畫及數位設計形式分享新概念。
- Gallery 展示藝術家如何透過動畫從事設計方面的交流。

請造訪 Adobe 設計中心,網址為 www.adobe.com/go/designcenter_tw。

Adobe 開發人員中心

Adobe 開發人員中心針對製作豐富網際網路應用程式、網站、行動內容和其他使用 Adobe 產品之專案的開發人員, Adobe 開發人員中心為其提供樣本、教學課程、文章和社群資源。開發人員中心也包含可供開發 Adobe 產品外掛程式的開發人員使用的資源。

除了樣本程式碼和教學課程外,您也可以找到 RSS 饋送、線上研討會、SDK、指令碼手冊,和其他技術資源。

請造訪 Adobe 開發人員中心,網址為 www.adobe.com/go/developer_tw。

客戶支援

請造訪 Adobe 支援網站,網址為 www.adobe.com/go/support_tw,在此可找到有關您產品的疑難排解資訊,並可瞭解免費和付費的技術支援選項。請點選「訓練」連結存取 Adobe Press 書籍、各種訓練資源、Adobe 軟體認證程式等等。

下載

請造訪 www.adobe.com/go/downloads_tw,尋找免費更新、試用及其他實用軟體。此外,Adobe Store (網址為www.adobe.com/go/store_tw)更提供由協力廠商開發人員精心設計的數千種外掛程式,可協助您將工作自動化、自訂工作流程、建立專業效果等等。

Adobe Labs

Adobe Labs 讓您有機會體驗與評估 Adobe 的創新、技術和產品。

您可以在 Adobe Labs 存取以下的資源:

- 預先發佈版本的軟體和技術
- 程式碼樣本與最佳做法,可協助您縮短學習時程
- 舊版產品與技術文件
- 討論區、共同創作內容和其他共同作業資源,都可以幫助您與志同道合的開發人員互動

Adobe Labs 致力營造一個共用作業的軟體開發過程。這種環境讓客戶得以更快速進入狀況,使用新產品和技術來提高工作效率,而 Adobe 開發小組也將針對初步意見做出回覆和反應,致力塑造軟體以期符合社群的需求和期待。

請造訪 Adobe Labs,網址為 www.adobe.com/go/labs_tw。

使用者社群

提供論壇、部落格及其他園地供使用者分享技術、工具和資訊:提問交流:了解其他人如何運用軟體來獲得最大效益。使用者互動論壇現已提供英文、法文、德文和日文版本:部落格張貼內容則包括數種語言。

若要加入論壇或部落格,請造訪 www.adobe.com/go/communities_tw。

Fireworks CS3 的新增功能

建立豐富的元件

這個版本的 Fireworks 推出全新和增強的元件功能。建立可以智慧型調整的圖像元件,並使用 JavaScript (JSF) 檔案給予特定屬性。將這些元件拖曳至文件中,並使用全新的「元件屬性」面板編輯關聯的參數,以快速模擬使用者介面。

豐富的元件	
元件屬性面板	這個新面板是您控制智慧型圖像元件屬性的中央位置。
增強的圖像元件	增強的圖像元件可以讓您使用 JavaScript 建立可自訂的元件屬性。
元件庫	這是一個預先設計的圖像元件庫,充分利用了新版本中所包含的新功能。您可進行自訂,以符合特定網站或使用者介面的外觀和風格。
調換元件	新的「調換元件」功能可讓您在設計文件時,能夠輕鬆地調換元件。

如需詳細資訊,請參閱第159頁的「建立和使用豐富圖像元件」。

智慧型元件縮放

傳統上當您將縮放變形套用至元件上時,整個物件會以單一單位變形。但對於某類的物件,尤其是其角落已套用樣式的幾何 形狀,變形的結果是元件會略微扭曲。

Fireworks CS3 引進了動態新功能,稱做 9 分割縮放,此功能可讓您靈活地縮放向量圖或點陣圖元件。透過在圖片上放置一組導引線,您可以確實定義元件每個部分的縮放方式。在 9 個不同區域中,任何一個區域都可以指定僅水平縮放、僅垂直縮放、水平垂直均縮放,或是完全不縮放。此功能預設為啟用,也可設定為只縮放 3 個區域。將 9 分割縮放結合新的「自動圖形」元件庫使用時,能比以往更快速地製作網站和應用程式的原型。

縮放而不失真	
全新的9分割縮放工具	可以讓 9 分割縮放功能縮放向量圖和點陣圖元件的大小,而不扭曲其幾何形狀。根據元件形狀,您可使用 3 或 9 個區域來縮放元件。

如需詳細資訊,請參閱第158頁的「使用9分割縮放」。

新增多個頁面至單一文件

Fireworks CS3 不斷努力改善網頁設計工作流程,讓使用者只用一個 PNG 檔案,就可以輕鬆製作複雜的多頁網頁原型。每一頁均包含自己的畫布文件設定、大小、色彩、影像解析度和導引線。您可以逐頁設定這些設定,或是將同一種設定套用到文件中的所有頁面。

Fireworks 圖層將多頁概念向前推進一步,可套用至單一頁面或是多頁共享。共享的圖層會以黃色顯示,以便和沒有共享的圖層區別。若要快速製作原型,您可以在多個頁面中建立包含超連結和連結區行為的工作流程。您也可以在瀏覽器中預覽所有頁面,或是一次將所有頁面匯出為多個 HTML 頁面。

簡潔明瞭的原型	
新頁面面板	全新的「頁面」面板可以讓您在 PNG 檔案中輕鬆存取所有頁面。
跨頁面套用圖層	圖層可以套用至單一頁面,或是在多個頁面上共享。共享的圖層就會以黃色顯示,以便 和沒有共享的「圖層」區別。
包含常用元素的主要頁面	您可使用選用的主要頁面,其中包含所有頁面常用的元素。

如需詳細資訊,請參閱第130頁的「處理頁面」。

建立 Flash 幻燈片

自動建立影像幻燈片。即使您不知道如何使用 Flash,「建立幻燈片」命令也可以讓您建立 Flash 幻燈片。您只要選取含有影像的資料夾,新增幻燈片選項(如幻燈片切換),為最後的輸出選取 Fireworks 相簿播放程式(一種 Flash 範本),然後程式會以自動批次處理的方式,為網頁進行必要縮圖和全尺寸影像的最佳化處理。

不需要學習 Flash 也能輕鬆建立 Flash 幻燈片 建立幻燈片功能 從「命令」選單中選取「建立幻燈片」以啟動新工具。

如需詳細資訊,請參閱第 209 頁的「建立幻燈片」。

階層式圖層

在 Fireworks CS3 中,文件圖層的結構可以十分簡單,也可以很複雜,依您的需求而定,並且還可以保留所有的階層式圖層。 建立新檔案時,所有項目會位在同一個層級,以非階層式的方式組織。您可依您的需求來建立新的子圖層,並將項目移動至 其中,或隨時在圖層間移動元素。您也可建立多個子圖層並將它們群組起來。

圖層可提供更高的設計彈性	
階層式圖層	使用「圖層」面板,依您的需求建立和組織圖層。

如需詳細資訊,請參閱第133頁的「使用圖層」。

處理 Photoshop 檔案

透過 Fireworks CS3,您可以從 Photoshop 直接匯入原生檔案。Adobe 達到全新的功能等級,展現出整合的概念。Fireworks 設計組件和影像現在可以儲存為原生 Photoshop 檔案,並能夠以 Photoshop 或 Fireworks CS3 開啟,同時保留圖層資訊。

提升 Photoshop 相容性	
Photoshop 圖層效果	Photoshop 提供各種效果,如陰影、光暈、斜角、透光和筆畫,讓使用者可變更圖層內容的外觀。Fireworks CS3 現在在匯入或開啟 PSD 檔案時,會保留這些可編輯的 Photoshop 圖層效果。您也可以選取「屬性」檢視窗中,「即時濾鏡」工具裡的「Photoshop 即時效果」,將 Photoshop 圖層效果直接套用至 Fireworks 中的任何物件。
Photoshop 混合模式	Fireworks CS3 包含 7 種常用的 Photoshop 混合模式 (溶解、線性加深、線性加亮、強烈光源、線性光源、小光源和實色疊印混合)。
開啟 PSD 檔案時保留階層式圖層	Fireworks CS3 現在支援階層式圖層結構,可以讓您在從 Photoshop 匯入檔案時保留圖層和子圖層資訊。

如需詳細資訊,請參閱第 268 頁的 「與 Photoshop 搭配使用」。

將 Fireworks 檔案匯入 Adobe Flash

現在您可以透過複製和貼上功能,或直接匯入 Fireworks PNG 檔案,快速的將 Fireworks CS3 內容移至 Flash CS3 Professional。 重要的結構會予以維持,包括多個頁面、共享圖層、階層式圖層、影格、9 分割縮放設定和許多效果。使用 Fireworks 製作原型,並以 Flash 開發,簡單的程度前所未見。

如需詳細資訊,請參閱第 253 頁的「與 Flash 搭配使用」。

RIA 版面的 Flex 整合

隨著設計師不斷推動技術革新,更好的工具與整合方式變得比以往更為重要。Fireworks CS3 可協助開發下一代的豐富網際網路應用程式 (Rich Internet Application, RIA),方式是將通用元件庫的資源匯出為已知的組件,以用於 Adobe Flex Builder。此外,也維持其樣式與絕對的位置。

最棒的是您這一方不需要任何的作業,因為 Fireworks 會為您匯出必要的 Flex 程式碼 (MXML)。現在您可以很輕鬆地在 Fireworks 中建立 Flex 應用程式版面,使用 Flex 通用元件庫資源做為 MXML,以供載入至 Flex™ Builder™。

與 Illustrator 檔案搭配使用

您可以在 Fireworks 中開啟 Illustrator 檔案,同時保有階層式圖層、圖樣、連結影像、文字屬性和透明度等等。 Fireworks 也包含匯出至 Adobe Illustrator 8.0 的匯出選項。

如需詳細資訊,請參閱第 271 頁的 「關於與 Illustrator 搭配使用」。

如需新功能的詳細資訊,請參閱 Adobe 網站上的 Fireworks 頁面,網址為http://www.adobe.com/go/fireworks_productinfo_tw。

Adobe Bridge

簡化在 Fireworks 中,以及具 Adobe Bridge 的 Adobe Creative Suite 內的檔案處理: Adobe Bridge 是新一代的檔案瀏覽器。有效的瀏覽、標記、搜尋和處理影像。搭配使用 Bridge 和 Fireworks 表示您可以在檔案中利用 XMP 中繼資料。 Adobe XMP (Extensible Metadata Platform) 這項技術可以協助使用者在使用 PNG、GIF、JPEG、Photoshop 和 TIFF 格式儲存的檔案中加入檔案資訊,並可促進 Adobe 軟體和其他支援 XMP 中繼資料標準之系統間的中繼資料交換。

如需詳細資訊,請參閱第 273 頁的 「關於 Adobe Bridge」。

第2章: Fireworks 基本入門

Fireworks CS3 是設計專業螢幕圖像的軟體程式。它的各項創新解決方案,可以解決圖像設計師和網站管理員大部分遇到的問題。使用 Fireworks 的各種工具,您可以在單一檔案中建立和編輯向量圖和點陣圖像。

Fireworks 讓網頁設計師再也不需要同時使用多個功能不同的應用程式。其不具破壞性的即時濾鏡效果,免除了在任何簡單編輯後要重新建立網頁圖像的煩惱。Fireworks 會產生 JavaScript,使得建立變換影像非常容易。而有效的最佳化功能,可以減少網頁圖像檔案的大小,但不影響品質。

如果您是 Fireworks 的新使用者,不妨先瞭解開啟、匯入和儲存檔案等運作方式,認識 Fireworks 的環境,並試著使用它處理檔案。建立新檔案或開啟現有的檔案以後,就可以開始使用 Fireworks 環境。

本章涵蓋下列主題:

- 第 10 頁的「關於使用 Fireworks」
- 第11頁的「關於向量圖和點陣圖像」
- 第12頁的「建立新文件」
- 第13頁的「開啟和匯入檔案」
- 第 18 頁的「儲存 Fireworks 檔案」
- 第 20 頁的「Fireworks 工作環境」

關於使用 Fireworks

Fireworks 是可以建立、編輯和最佳化網頁圖像的多功能程式。Fireworks 可以幫助您建立及編輯點陣圖和向量圖影像、設計網頁效果 (例如變換影像和彈出式選單)、裁切和最佳化圖像以減少檔案大小,以及自動進行重複的工作以節省時間。文件完成時,您可以將它匯出或儲存為 JPEG、GIF 或其他格式的檔案,連同包含 HTML 表格和 JavaScript 程式碼的 HTML 檔案一起在網頁上使用。如果想要繼續使用其他程式處理文件,您也可以匯出或儲存為其他程式的特定檔案類型 (例如 Adobe Photoshop 或 Adobe Flash)。

向量圖和點陣圖物件

Fireworks 「工具」面板分成多個不同的部分,包含各種用於繪製和編輯向量圖和點陣圖的工具。如需兩種基本格式的詳細資訊,請參閱第 11 頁的 「關於向量圖和點陣圖像」。

在 Fireworks 中,您所選取的工具會決定建立的物件是向量圖或點陣圖。例如,當您在「工具」面板上的「向量圖」區段中選取「鋼筆工具」時,就可以使用節點繪製向量路徑。選取「筆刷工具」,即可用拖曳的方式來繪製點陣圖物件。選取「文字工具」之後即可輸入文字。

製作向量物件、點陣圖物件或文字後,可以使用各種工具、效果、命令和技術,加強效果並完成圖像。您可以使用「按鈕編輯器」中的 Fireworks 工具,建立互動式導覽按鈕。

您也可以使用 Fireworks 工具,編輯匯入的圖像。您可以匯入並編輯 JPEG、GIF、PNG、PSD 和許多其他檔案格式的檔案。 匯入圖像影像後,可以調整影像的顏色和色調,也可以裁切、修飾和將影像遮色。

互動式圖像

分割和連結區都是網頁物件,可以指定網頁圖像中的互動式區域。分割會將影像分割成不同的區塊,讓您可以套用變換影像 行為、動畫和 URL 連結。此外,您可以使用不同的設定將這些區塊匯出。網頁上的每個分割,都會出現在表格儲存格中。 連結區讓您能將 URL 連結和行為指定到全部或部分圖像。如需詳細資訊,請參閱第 167 頁的 「分割、變換影像和連結區」。

分割和連結區的拖放變換影像控點,能讓您直接在工作區域中,迅速地將調換影像和變換影像行為指定至圖像。Fireworks 的「按鈕編輯器」和「彈出式選單編輯器」是方便的 Fireworks 功能,能幫助您建立導覽網站的特殊互動式圖像。

關於最佳化和匯出圖像

當您準備匯出圖像時,Fireworks強大的最佳化功能可以讓您選擇最適當的檔案大小和視覺品質。在工作區域中比較「預覽」、 「2欄式」或「4欄式」檢視的圖像品質時,您可以在 Fireworks 中將網頁圖像最佳化,把檔案大小縮至最小,讓網頁圖像 可以迅速載入網站。

您可以將影像分割成數個較小的部分,然後再以最適合各部分內容的格式,最佳化每個部分。新增加的最佳化彈性,讓您可 以在減低背景品質時,使用選擇性 JPEG 壓縮,針對最重要的 JPEG 部分進行壓縮。

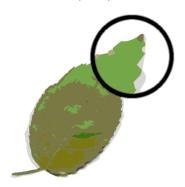
將圖像最佳化後,下一個步驟是匯出圖像以供網頁使用。Fireworks 來源 PNG 文件可以匯出數種類型的檔案,包括 JPEG、 GIF、GIF 動畫和 HTML 表格 (包含多種檔案類型的分割影像)。如需詳細資訊,請參閱第 215 頁的 「最佳化與匯出」。

關於向量圖和點陣圖像

電腦使用向量圖或點陣圖格式來顯示各種圖像。瞭解二種格式之間的差異,有助於您瞭解 Fireworks,因為 Fireworks 具有 向量圖和點陣圖工具,並可以開啟或匯入這兩種格式。

關於向量圖像

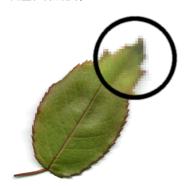
向量圖像會使用包含了顏色和位置資訊的線段和曲線(稱作向量)來呈現影像。例如,樹葉影像的外框可能是用許多點來定 義的。而外框(筆畫)的顏色,以及外框所封閉的區域(填色)的顏色,會決定樹葉的顏色。



編輯向量圖像時,您可以修改描述圖像形狀的線段和曲線的屬性。向量圖像和解析度無關,也就是說,您可以移動、重新調 整大小、修改形狀,或更改向量圖像的顏色,也可以用不同解析度的輸出裝置顯示向量圖像,而不會改變它的外觀品質。

關於點陣圖像

點陣圖像是由格線中排列的點(稱作像素)所組成的。電腦螢幕就是大型的像素格線。樹葉的點陣圖版本影像,則是由格線 中每個像素的位置和顏色值所決定的。每個像素都指定了顏色。如果以正確的解析度檢視,這些點會像馬賽克圖案的瓷磚, 完整組合成影像。



編輯點陣圖像時,所修改的是像素,而不是線段和曲線。點陣圖像與解析度是相關的,也就是說,描述影像的資料固定在指 定大小的格線上。放大點陣圖形會重新分散格線中的像素,通常會造成影像邊緣呈鋸齒狀。如果在解析度低於影像本身的輸 出裝置中顯示點陣圖像,也會降低影像品質。

建立新文件

當您在 Fireworks 中選取「檔案 > 開新檔案」以建立新文件時,便會建立 PNG (Portable Network Graphic) 文件。PNG 是 Fireworks 的原生檔案格式。在 Fireworks 中建立圖像後,即可將圖像匯出或儲存為其他常用的網頁圖像格式,例如 JPEG、 GIF 和 GIF 動畫。您也可以將圖像匯出或儲存為在網頁之外使用的許多常用格式,例如 TIFF、PSD 和 BMP。無論您選擇 何種最佳化和匯出設定,原始的 Fireworks PNG 檔案都會保留,方便之後編輯使用。

若要在 Fireworks 中建立網頁圖像,必須先設定新文件或開啟現有的文件。稍後您可以在「屬性」檢視窗中調整設定選項。

建立新文件:

1 選取「檔案>開新檔案」。

「新增文件」對話方塊會開啟。



- 2 輸入畫布寬度和高度,以像素、英吋或公分為單位。
- 3 輸入解析度,以像素/英吋或像素/公分為單位。
- 4 為畫布選取「白色」、「透明」或「自訂」顏色。

備註:您可以使用「自訂」顏色方塊彈出式選單,選取自訂畫布顏色。

5 按一下「確定」,建立新文件。

建立與剪貼簿上物件相同大小的新文件:

- 1 將下列項目中的物件,複製至「剪貼簿」:
- 另一份 Fireworks 文件
- 第 15 頁的 「貼入至 Fireworks」列出的任何應用程式
- 2 選取「檔案>開新檔案」。

「新增文件」對話方塊會開啟,寬度和高度尺寸和剪貼簿上的物件相同。

- 3 設定解析度和畫布顏色,然後按一下「確定」。
- 4 選取「編輯>貼上」,將剪貼簿中的物件貼到新文件中。

開啟和匯入檔案

您可以在 Fireworks 中開啟、匯入和編輯在其他圖像程式中建立的向量圖和點陣圖影像。此外,您可以匯入數位相機或掃描 器中的影像。

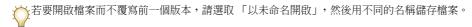
備註:當您從 Adobe Dreamweaver 匯入檔案時,Fireworks 會保留大部分的 JavaScript 行為。若 Fireworks 支援特定行為, 便可加以辨識,並在將該檔移回 Dreamweaver 時保留原有的行為。

開啟 Fireworks 文件:

1 選取「檔案>開啟舊檔」。

畫面上出現「開啟舊檔」對話方塊。

2 選取檔案,然後按「開啟」。



本節涵蓋下列主題:

- 第13頁的「開啟最近關閉的文件」
- 第13頁的「開啟在其他應用程式中建立的圖像」
- 第 14 頁的「從 HTML 檔案建立 Fireworks PNG 檔案」
- 第 15 頁的「將物件插入 Fireworks 文件中」

開啟最近關閉的文件

「檔案」選單的「開啟最近使用的檔案」子選單中最多可以列出最近關閉的 10 份文件。「起始頁面」亦會列出最近關閉的文件。

開啟最近關閉的檔案:

- 1 選取「檔案>開啟最近使用的檔案」。
- 2 從子選單選取檔案。

在未開啟任何檔案時,開啟最近關閉的檔案:

❖ 按一下「起始頁面」上的檔案名稱。

開啟在其他應用程式中建立的圖像

您可以使用 Fireworks 開啟以其他應用程式或檔案格式建立的檔案,包括 Photoshop、Adobe FreeHand、Adobe Illustrator、 未壓縮的 CorelDRAW、WBMP、EPS、JPEG、GIF 和 GIF 動畫檔案。

當您使用「檔案>開啟舊檔」開啟非 PNG 格式的檔案時,可以根據開啟的檔案,建立新的 Fireworks PNG 文件。您可以使 用所有的 Fireworks 功能來編輯影像。然後選取「另存新檔」,將檔案儲存成新的 Fireworks PNG 檔案或其他檔案格式; 對於一些影像類型,您也可以選取「儲存」,使用原本的格式儲存文件。以原本的格式儲存文件會使得影像平面化成單一圖層, 而且無法再編輯您加入影像中的特定 Fireworks 功能。

使用 Fireworks,您可以直接儲存下列檔案格式:Fireworks PNG、GIF、GIF 動畫、JPEG、BMP、WBMP、TIFF、 SWF、AI、PSD 及 PICT (僅限 Mac)。

備註: Fireworks 會以 24 位元的色階儲存 16 位元的 TIFF 影像。

GIF 動畫

有兩種方法可以在 Fireworks 中處理 GIF 動畫檔案:

• 您可以把 GIF 動畫做為動畫元件匯入,並且可以將動畫的所有元素視為同一個單位,加以編輯和移動,並使用「元件庫」 面板來建立元件的新實體。

備註:匯入 GIF 動畫時,影格延遲設定預設為 0.07 秒。必要時可以使用影格面板復原原始時間。

• 您可以開啟 GIF 動畫,就如同開啟一般 GIF 檔案。GIF 的每個元素,在本身的 Fireworks 影格中都是獨立的影像。您可 以在 Fireworks 中將圖像轉換為動畫元件。

EPS 檔案

Fireworks 可以將大部分的 EPS 檔案 (例如 Photoshop EPS 檔案)開啟為平面化點陣圖影像,裡面的所有物件都組合在單 一圖層上。然而,從 Illustrator 匯出的一些 EPS 檔案依然會保留向量資訊。

開啟或匯入大部分的 EPS 檔案時,「EPS 檔案選項」對話方塊會開啟。

影像大小 决定所呈現影像的尺寸和單位。您可以選取像素、百分比、英吋和公分。

解析度 指出解析度的單位像素。

強制等比例 會根據原始檔案以相同的比例開啟檔案。

消除鋸齒 會將開啟的 EPS 檔案中的鋸齒狀邊緣平滑化。

開啟或匯入含有向量資訊的 Illustrator EPS 檔案時,「向量圖檔案選項」對話方塊會開啟。開啟或匯入 FreeHand 檔案時, 也會看到這個對話方塊。

PSD 檔案

Fireworks CS3 可以開啟在 Photoshop 中建立的 PSD 檔案,並保留所有或大部分的 PSD 功能,包括階層式圖層、圖層效 果和常用的混合模式。

WBMP 檔案

Fireworks 可以開啟 WBMP 檔案,WBMP 檔案是適合行動資訊裝置使用的 1 位元 (單色) 檔案。這種格式用於無限通訊 協定 (WAP, Wireless Application Protocol) 網頁。您可以使用「檔案>開啟舊檔」直接開啟 WBMP 檔案,或使用 「檔案>匯入」來匯入 WBMP 檔案。

從 HTML 檔案建立 Fireworks PNG 檔案

Fireworks 可以開啟和匯入在其他應用程式中建立的 HTML 內容。開啟或匯入 HTML 檔案時,Fireworks 會重建 HTML 程式碼定義的配置和行為,讓您重新建立包含分割圖像、JavaScript 按鈕和其他類型互動功能的網頁。如此一來,即使沒有 來源 PNG 檔案,也能重新利用繼承的網頁。有了這個功能,您可以迅速開啟或匯入網頁,直接更新圖像、更改文件配置或 變更導覽連結、按鈕和其他互動式元素,而不必重新建立網頁或更改網頁的 Script。

Fireworks 使用 HTML 表格格式匯出 HTML 內容,並根據 HTML 表格來決定匯入的 HTML 文件配置。因此 HTML 檔 案必須至少含有一個表格,Fireworks 才能重建檔案。如需有關 HTML 的詳細資訊,請參閱第 234 頁的 「匯出 HTML」。

有幾種方法可以在 Fireworks 中處理 HTML 內容:

- 您可以開啟 HTML 檔案中的所有 HTML 表格。
- 您可以開啟 Fireworks 在 HTML 檔案中遇到的第一個 HTML 表格。
- 您可以將 Fireworks 遇到的第一個 HTML 表格匯入現有的 Fireworks 文件。

備註: Fireworks 也可以匯入使用 UTF-8 編碼和以 XHTML 撰寫的文件。如需這些檔案類型的詳細資訊,請參閱第 239 頁 的「使用和不使用 UTF-8 編碼匯出檔案」和第 238 頁的「匯出 XHTML」。

開啟 HTML 檔案的所有表格:

- 1 選取「檔案>重組表格」。
- 2 選取您要開啟的表格所在的 HTML 檔案,然後按一下「開啟」。

每個表格都會在自己的文件視窗中開啟。

只開啟 HTML 檔案的第一個表格:

- 1 選取「檔案>開啟舊檔」。
- 2 選取您要開啟的表格所在的 HTML 檔案,然後按一下「開啟」。

HTML 檔案中的第一個表格會在新的文件視窗中開啟。

將 HTML 檔案的第一個表格匯入至開啟的 Fireworks 文件中:

- **1** 選取「檔案>匯入」。
- 2 選取您要匯入的來源 HTML 檔案,然後按一下「開啟」。
- 3 在希望所匯入表格出現的位置按一下插入指標。

將物件插入 Fireworks 文件中

您可以在 Fireworks 文件中匯入、拖放、複製和貼上在其他應用程式中建立的向量物件、點陣圖影像或文字。您也可以匯入 數位相機或掃描器中的影像。

將影像拖曳至 Fireworks

您可以從任何支援拖曳功能的應用程式中,將向量物件、點陣圖影像或文字拖曳至 Fireworks。這些應用程式有:

- FreeHand 7 或更新版本
- Flash 3 或更新版本
- Photoshop 4 或更新版本
- Illustrator 7 或更新版本
- Microsoft Office 97 或更新版本
- Microsoft Internet Explorer 3 或更新版本
- Netscape Navigator 3 或更新版本
- CorelDRAW 7 或更新版本

將影像或文字拖曳至 Fireworks 中:

❖ 從其他應用程式拖曳物件或文字至 Fireworks 中。

貼入至 Fireworks

將複製自另一個應用程式的物件貼至 Fireworks 中時,物件會位於作用中文件的中央。您可以從「剪貼簿」複製並貼上下 列格式的物件或文字:

- FreeHand 7 或更新版本
- Illustrator
- PNG
- PICT (Macintosh)
- DIB (Windows)
- BMP (Windows)
- ASCII 文字
- EPS
- WBMP
- TXT
- RTF

貼至 Fireworks 中:

- 1 在其他應用程式中,複製您要貼上的物件或文字。
- 2 在 Fireworks 中,將物件或文字貼至文件中。

貼上物件的位置

當您將物件貼入 Fireworks 時,貼上物件的位置會視選取的內容而定:

- 如果單一圖層上至少選取了一個物件,則貼上的物件會位於同圖層中選取的物件前(或直接堆疊在同圖層中選取的物件上)。
- 如果選取了某個圖層,並且沒有選取物件或選取了全部物件,則貼上的物件會位於同圖層中最頂層的物件前(或直接堆疊 在同圖層中最頂層的物件上)。
- 如果在多個圖層上選取了兩個或以上的物件,則貼上的物件會位於最頂層圖層的最頂層物件前(或直接堆疊在最頂層圖層 的最頂層物件上)。
- 如果選取了網頁圖層或網頁圖層上的物件,則貼上的物件會位於最底層圖層上的所有其他物件前(或堆疊在最底層圖層中 的所有其他物件上)。

備註:「網頁圖層」是包含所有網頁物件的特殊圖層。該圖層永遠位於「圖層」面板的最上方。如需有關圖層的詳細資訊, 請參閱第 130 頁的 「頁面、圖層、遮色片和混合」。

重新取樣貼上的物件

如果貼上的點陣圖解析度和目標 Fireworks 文件的解析度不同, Fireworks 會詢問您是否要重新取樣點陣圖。

重新取樣會在重新調整大小時增減點陣圖的像素,盡量符合原始點陣圖的外觀。點陣圖重新取樣為較高解析度時,通常不太 會影響品質。但是將點陣圖重新取樣為較低的解析度時,一定會遺失資料並且降低品質。

以貼上的方式重新取樣點陣圖物件:

- 1 在 Fireworks 或其他應用程式中將點陣圖複製至「剪貼簿」。
- **2** 在 Fireworks 中選取 「編輯 > 貼上」。

如果「剪貼簿」中的點陣圖影像解析度和目前文件的解析度不同,則會出現對話方塊,詢問您是否要重新取樣。

3 請選取下列選項之一:

重新取樣 •會維持貼上點陣圖的原始寬度和高度,並視需要增減像素。

不重新取樣 ●會維持所有的原始像素,因此貼上的影像的相對大小,可能比預期中的大或小。

匯入 PNG 檔案

您可以將 Fireworks PNG 檔案,匯入 Fireworks 作用中文件的目前圖層。任何連結區物件和分割物件都會放在文件的 「網頁 圖層 | 中。如需有關分割和網頁物件的詳細資訊,請參閱第 169 頁的 「檢視和顯示分割與分割導引線 | 。如需有關圖層的詳 細資訊,請參閱第133頁的「使用圖層」。

將 PNG 檔案匯入 Fireworks 文件圖層中:

- 1 在「圖層」面板中,選取要在其中匯入檔案的圖層。
- 2 選取「檔案>匯入」,以開啟「匯入」對話方塊。
- 3 導覽至要匯入的檔案,按一下「開啟」。
- 4 將匯入指標放在畫布上您要放置影像的位置(影像的左上角會位於指標按下的位置)。
- 5 匯入檔案:
- 按一下滑鼠按鈕,匯入全尺寸影像。
- 匯入時拖曳匯入指標,重新調整影像大小。

Fireworks 會保留影像中的比例。

從數位相機或掃描器匯入

您只能從與 TWAIN 相容 (Windows) 或使用內建 OS X 影像擷取功能 (Macintosh) 的數位相機或掃描器匯入影像。數位 相機或掃描器中的影像匯入至 Fireworks 時,都會開啟為新的文件。

備註:除非先行安裝適當的軟體驅動程式、模組和外掛程式,Fireworks 將會無法從數位相機或影像掃描器匯入。如需有關 數位相機或掃描器的安裝、設定和選項的特定指示,請參閱 TWAIN 模組或 Photoshop Acquire 外掛程式的相機或掃描器

Macintosh 上的 Fireworks 會自動到 Fireworks 應用程式資料夾的 Plug-ins 資料夾中,尋找 Photoshop Acquire 外掛程式: 如果不想將外掛程式放在這裡,請為 Fireworks 指出另一個位置。

備註: Plug-ins 資料夾的確切位置會因作業系統而有所不同。如需詳細資訊,請參閱第 291 頁的「處理組態檔」。

對 Fireworks 指出 Photoshop Acquire 外掛程式:

1 在 Fireworks 中,選取「編輯 > 偏好設定」。

備註:在 Mac OS X 中,選取「Fireworks > 偏好設定」。

- 2 按一下「資料夾」索引標籤。
- **3** 選取「Photoshop 外掛程式」。
- 4 如果沒有自動開啟「請選取 Photoshop 外掛程式資料夾」(Windows) 或「選擇資料夾」(Macintosh) 對話方塊,請按 一下「瀏覽」。
- 5 導覽至 Photoshop 外掛程式所在的資料夾。

從數位相機匯入影像 (Windows):

- 1 將相機連接至您的電腦。
- 2 如果還沒有安裝相機隨附的軟體,請立即安裝。
- **3** 在 Fireworks 中,選取「檔案 > 掃描」,然後選取「Twain 獲取」或「Twain 來源」。
- 4 在「選取來源檔」對話方塊中,選取來源檔,然後按一下「確定」。
- 5 在「選取影像」對話方塊中,選取您要匯入的影像,然後按一下「確定」。

相機軟體的使用者介面便會出現。

6 請遵循指示套用想要使用的設定。

匯入的影像會開啟為新的 Fireworks 文件。

從數位相機匯入影像 (Macintosh):

- 1 將相機連接至您的電腦。
- 2 如果還沒有安裝相機隨附的軟體,請立即安裝。
- 3 在 Fireworks 中,選取「檔案>獲取」,然後選取「相機獲取」或「相機來源」。
- 4 在「選取相機」對話方塊中,選取相機,然後按一下「確定」。
- 5 在「選取影像」對話方塊中,選取您要匯入的影像,然後按一下「確定」。

備註:「選取影像」對話方塊只會顯示 Fireworks 支援的檔案類型。

6 請遵循指示套用想要使用的設定。

匯入的影像會開啟為新的 Fireworks 文件。

從掃描器匯入影像 (Windows):

- 1 將掃描器連接至您的電腦。
- 2 如果還沒有安裝掃描器隨附的軟體,請立即安裝。
- **3** 在 Fireworks 中,選取「檔案>掃描」,然後選取「Twain 獲取」或「Twain 來源」。

備註:大部分的 TWAIN 模組或 Photoshop Acquire 外掛程式,都會顯示額外對話方塊以提示您設定其他選項。

4 請遵循指示套用想要使用的設定。

匯入的影像會開啟為新的 Fireworks 文件。

從掃描器匯入影像 (Macintosh):

- 1 將掃描器連接至您的電腦。
- 2 如果還沒有安裝掃描器隨附的軟體,請立即安裝。
- **3** 在 Fireworks 中,選取「檔案 > 獲取」,然後選取「Twain 獲取」或「Twain 來源」。

備註:大部分的 TWAIN 模組或 Photoshop Acquire 外掛程式,都會顯示額外對話方塊以提示您設定其他選項。

4 請遵循指示套用想要使用的設定。

匯入的影像會開啟為新的 Fireworks 文件。

儲存 Fireworks 檔案

建立新文件或開啟現有的 Fireworks PNG 檔案時,文件的副檔名會是 .png。其他類型的檔案,如 PSD 和 HTML,也會開 啟為 PNG 檔案,讓您能夠使用 Fireworks PNG 文件做為來源檔案或工作檔案。

但是,許多檔案從 Fireworks 開啟時,仍保有原始的檔案名稱副檔名及最佳化的設定。如需詳細資訊,請參閱第19頁的「以其 他格式儲存文件」。

Fireworks 儲存文件的預設路徑如下:

- 目前檔案的位置。
- 目前匯出/儲存位置由您於任何時候從「儲存檔案」、「另存新檔」、「另存備份」或「匯出」對話方塊中選取的預設位置
- 新文件或影像儲存在作業系統中的預設位置。

儲存 Fireworks PNG 檔案

建立新文件或開啟現有的 Fireworks PNG 檔案時,文件的副檔名會是.png。Fireworks 文件視窗中顯示的檔案即是來源檔 案或工作檔案。

使用 Fireworks PNG 檔案做為來源檔案有下列優點:

- 來源 PNG 檔案的狀態永遠都是可編輯的。匯出檔案供網頁使用後,您仍可以回頭再作更改。
- 您可以在 PNG 檔案中將複雜的圖像分割為多個片段,再以不同的檔案格式和最佳化設定匯出為多個檔案。

儲存新的 Fireworks 文件:

1 選取「檔案>另存新檔」。

「另存新檔」對話方塊會開啟。

2 瀏覽至所需位置,然後輸入檔案名稱。

您不需要輸入副檔名, Fireworks 會幫您執行這個動作。

3 按一下「儲存檔案」。

儲存現有的文件:

❖ 選取「檔案>儲存檔案」。

儲存 Fireworks CS3 PNG 檔案,以在較舊的 Fireworks 版本中使用

- **1** 選取「檔案>匯出」。
- 2 瀏覽至您要儲存檔案的位置。
- 3 若 Fireworks CS3 檔案超過一頁,則請在「匯出」下拉式清單中選取「頁面至檔案」。
- 4 請在「匯出為」彈出式選單中,選取「影像」或「Fireworks PNG」。若您選擇「影像」,每一頁將會以預設的檔案格 式儲存。您可使用「最佳化」面板。

所有位於上層圖層的物件將會在匯出時儲存,但不會匯出任何在子圖層的項目。

以其他格式儲存文件

使用「檔案>開啟舊檔」開啟非 PNG 格式的檔案時,可以使用所有的 Fireworks 功能來編輯影像。然後即可選取 「另存 新檔」,將工作儲存為新的 Fireworks PNG 檔案,或者也可以選取不同的格式來儲存檔案。對於多數的檔案類型,您都能 選取「儲存」,將文件以原始格式儲存。

備註:如果您將 PNG 檔案儲存為點陣圖檔 (例如 GIF 或 JPEG),則您在 PNG 中操縱的圖形物件將無法在點陣圖檔中使用 (請參閱第 11 頁的 「關於向量圖和點陣圖像」)。如果需要修訂影像,請編輯來源的 PNG 檔案,然後再次匯出。

您可以直接儲存為下列檔案格式: Fireworks PNG、GIF、GIF 動畫、JPEG、BMP、WBMP、TIFF、SWF、AI、PSD 及 PICT (僅限 Macintosh)。Fireworks 會以 24 位元的色階儲存 16 位元的 TIFF 影像。

其他類型的檔案,如 PSD 和 HTML,亦會以 PNG 檔的格式開啟,讓您能夠使用 Fireworks PNG 文件做為來源檔。您執 行的任何編輯都會套用至 PNG 檔案,而不是原始檔。

以現有的 GIF、JPEG、TIFF、BMP,或是以上列出的其他檔案格式儲存:

- 1 選取「檔案>儲存檔案」。
- 2 如果修改無法以檔案的原始格式編輯的文件,則會在「儲存」對話方塊中出現一則通知。無法編輯的修改包含新增物件、 遮色片、即時濾鏡,以及調整不透明度、套用混合模式和儲存像素選取範圍。

備註:如果不是選取「另存成複本」選項,您在處理文件的檔案格式便會變更為您所儲存的格式。

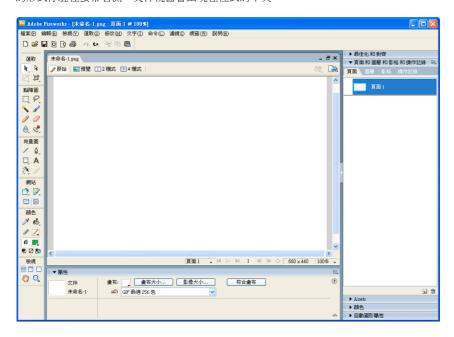
將文件匯出成其他格式:

- 1 在「最佳化」面板中選取檔案格式。
- 2 選取「檔案>匯出」,匯出文件。

如需有關匯出檔案的詳細資訊,請參閱第 215 頁的 「最佳化與匯出」。

Fireworks 工作環境

初次在 Fireworks 中開啟文件時,Fireworks 會啟動包括「工具」面板、「屬性」檢視窗、選單和其他面板的工作環境。 螢幕左側的 「工具」面板中分為數個清楚標示的類別,包括點陣圖、向量圖和網頁工具群組等。「屬性」檢視窗根據預設會 出現在文件底部,並顯示文件屬性。然後會根據文件中進行的工作,顯示新選取工具或目前選取物件的屬性。面板會以群組 的形式停駐在螢幕右側。文件視窗會出現在程式的中央。



使用起始頁面

啟動 Fireworks 而未開啟文件時,Fireworks 起始頁面會出現在工作環境中。起始頁面可讓您快速存取 Fireworks 教學課程、 最近使用的檔案,以及可新增 Fireworks 功能的 Fireworks 交流中心。起始頁面與一般網頁極為類似。您可以按一下任何所 看到的功能來使用。

停用起始頁面:

- 1 請執行 Fireworks,但不開啟文件。 此時起始頁面將會出現。
- 2 按一下「不要再顯示」。

使用工具面板

「工具」面板分成六類:選取、點陣圖、向量圖、網站、顏色及檢視。



變更工具選項

當您選取工具時,「屬性」檢視窗會顯示工具選項。當您使用工具時,部分工具選項會繼續顯示;而使用其他工具 (例如基本形狀、鋼筆和線段工具)時,「屬性」檢視窗中會顯示所選物件的屬性。如需有關「屬性」檢視窗的詳細資訊,請參閱第22頁的「使用屬性檢視窗」。

在 「屬性」檢視窗中顯示現用工具的工具選項:

❖ 選擇 「選取 > 取消選取」, 取消選取所有物件。

若需要關於特定工具選項的資訊,請參閱「使用 Fireworks」或「Fireworks 說明」中介紹各種工具的單元。



選取工具群組中的工具

「工具」面板中工具右下角的小三角形,表示它屬於某個工具群組。例如,「矩形」工具屬於基本形狀工具群組,這個群組中還包括「圓角矩形」、「橢圓形」和「多邊形」基本工具,以及所有出現在分割線下方的「自動圖形」工具。



選擇工具群組中的其他工具:

1 按一下工具圖示,然後按住滑鼠按鈕。

會出現含有工具圖示、工具名稱和快速鍵的彈出式選單。目前所選的工具,在工具名稱左側會有核取記號。

2 拖曳指標,反白標示所需工具,然後放開滑鼠按鈕。

「工具」面板中會出現這個工具,「屬性」檢視窗中也會顯示這個工具的選項。

使用屬性檢視窗

「屬性」檢視窗是即時面板,會顯示目前選取範圍的屬性、目前工具的選項或文件屬性。根據預設值,「屬性」檢視窗會停駐 在工作區域的底部。

「屬性」檢視窗可以開啟為半高,顯示兩列屬性,或是以全高開啟,顯示四列屬性。可以讓 「屬性」檢視窗在工作區域中完 全隱藏。

備註:使用 Fireworks 中的大部分程序是假設 「屬性」檢視窗以全高顯示。

解除停駐 「屬性」檢視窗:

❖ 按住檢視窗左上角的移駐夾,可以將檢視窗拖曳至工作區域的其他部分。

將 「屬性」檢視窗停駐在工作區底部 (僅限 Windows):

❖ 使用 「屬性」檢視窗側邊的列,將檢視窗拖曳至螢幕底部。

若要將半高的 「屬性」檢視窗擴張為全高以顯示其他選項,請執行下列步驟之一:

- 在「屬性」檢視窗的右下角按一下擴展器箭頭。
- 在「屬性」檢視窗中按一下右上方的圖示,然後在「屬性」檢視窗的「選項」選單中選取「全高」。

備註:在 Windows 中,只有在「屬性」檢視窗停駐時才能使用「選項」選單。

若要將 「屬性」檢視窗縮小為半高,請執行下列步驟之一:

- 在「屬性」檢視窗的右下角按一下擴展器箭頭。
- 在「屬性」檢視窗的「選項」選單中,選取「半高」。

備註:在 Windows 中,只有在「屬性」檢視窗停駐時才能使用「選項」選單。

若要隱藏停駐的 「屬性」檢視窗,請執行下列步驟之一:

- 按一下左上角的擴展器箭頭或「屬性」檢視窗的標題。
- 在停駐的「屬性」檢視窗的「選項」選單中,選取「隱藏面板群組」。

如需有關「屬性」檢視窗特定選項的詳細資訊,請參閱「使用 Fireworks」或「Fireworks 說明」中的適當單元。



使用面板

面板是浮動控制項,可以協助您編輯所選物件或文件元素。面板能讓您在影格、圖層、元件和色票上進行工作。每一個面板 都可以拖曳,因此您可以使用自訂的排列方式來群組面板。

根據預設,一些面板可以群組在一起,另一些則無法群組。下列面板可以包含其他面板:

- 資源
- 額色
- 頁面、圖層、影格和操作記錄
- 最佳化和對齊

大部分的面板通常預設為不與其他面板成為群組,但是您可視需要將其群組。群組面板時,所有面板群組名稱皆會出現在面 板群組標題列中。但您可以依需求指定任何名稱給面板群組。

最佳化面板 能讓您管理控制檔案大小和類型的設定,以及使用要匯出的檔案顏色面板或分割。

圖層面板 可以組織文件結構,並包含建立、刪除和操作圖層的選項。

通用元件庫面板 顯示 Common Library 資料夾 (其中包含元件)的內容。

頁面面板 顯示現有檔案中的頁面,並包含操作頁面的選項。

影格面板 顯示目前檔案中的影格,並提供建立動畫的選項。

操作記錄面板 可以列出您最近使用的命令,能讓您迅速復原和重做命令。此外,您可以選取多個動作,將它存成命令來重複 使用。如需詳細資訊,請參閱第34頁的「使用操作記錄面板來還原和重複多個動作」。

自動圖形面板 內含未顯示在 「工具」面板中的 「自動圖形」。

樣式面板 讓您儲存和重複使用物件特性的組合,或選取內建樣式。

元件庫面板 內含圖像元件、按鈕元件和動畫元件。您可以輕易地將這些元件的實體從「元件庫」面板拖曳至文件中。您只要 修改元件,就能全面更改所有實體。如需詳細資訊,請參閱第 153 頁的 「使用樣式、元件和 URL」。

URL 面板 讓您建立包含常用 URL 的元件庫。

調色盤面板 讓您建立新的顏色以加入目前文件的顏色面板中,或套用到選取的物件。

色票面板 管理目前文件的顏色面板。

資訊面板 提供選取物件的尺寸,以及移動指標跨越畫布時,指標的確切座標等資訊。

行為面板 管理行為,決定連結區和分割如何回應滑鼠移動。

尋找面板 讓您搜尋和取代一份或多份文件中文字、URL、字體和顏色等元素。

建立元件 Script 面板 將自動建立可自訂圖像元件的 JavaScript 檔案。

對齊面板 包含在畫布中對齊和分散物件的控制項。

自動圖形屬性面板 讓您在將 「自動圖形」插入至文件後變更其屬性。

顏色面板(在其他之下)讓您能夠建立和調換顏色面板、匯出自訂的 ACT 色票、瞭解各種顏色配置、和存取選擇顏色的常用 控制項。

影像編輯(在其他之下)可將編輯點陣圖的常用工具和選項,組織為一個面板。

路徑面板(在其他之下) 可快速存取許多與命令相關的路徑。

特殊字元(在其他之下)顯示用於文字區塊內的特殊字元。

元件屬性 管理圖像元件的可自訂屬性。

組織面板群組和面板

根據預設值,Fireworks 面板會以群組形式停駐在工作區域右側的停駐區域中。您可以解除停駐面板群組、增加群組面板、 解除停駐個別面板、重新排列面板群組的停駐順序,以及隱藏和關閉面板群組。您也可以開啟和關閉個別面板。

解除停駐或移動面板群組:

❖ 請按住面板左上角的移駐夾,將面板拖曳出螢幕右側的面板停駐區域。

停駐面板群組:

❖ 按住面板移駐夾,將面板拖曳至面板停駐區域。

當您拖曳面板或面板群組到面板停駐區域時,會出現位置預覽線段或矩形,顯示出這個面板在群組間會放置的位置。

若要隱藏或擴張面板群組或面板,請執行下列步驟之一:

• 按一下面板群組或面板的標題。

備註:隱藏面板群組或面板後,仍可看到標題列。

• 在面板群組或面板的左上角,按一下展開箭頭。

若要在面板群組中解除面板停駐,請執行下列步驟之一:

- 按一下面板,然後將面板拖曳出面板群組。將面板放到想要的新位置。
- 從面板群組標題列的「選項」選單中,選取「群組 > 新增面板群組」(「群組」命令的名稱會因作用中面板名稱變更而 不同)。面板會出現在其所屬的新面板群組中。

若要將面板停駐在面板群組中,請執行下列步驟之一:

- 確認面板和面板群組均為開啟。按一下面板,然後將面板拖曳到面板群組。
- 在面板群組的「選項」選單中,選取「群組」子選單中的面板群組名稱(「群組」命令的名稱會因作用中面板名稱變更而 不同)。

重新命名面板群組:

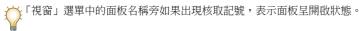
- 1 按一下面板群組右上方的圖示,然後選取「選項」選單中的「重新命名面板群組」。
- 2 輸入新名稱。

若要讓面板返回您螢幕解析度的預設位置,請執行下列步驟之一:

- 選取「視窗>工作區版面>1024 x 768」。
- 選取「視窗>工作區版面>1280 x 1024」。

開啟面板:

❖ 從 「視窗」選單中選取面板名稱。



若要關閉面板,請執行下列步驟之一:

- 從「視窗」選單中選取面板名稱。
- 面板解除停駐時,按一下面板標題列中的「關閉」按鈕。

若要隱藏所有面板和 「屬性」檢視窗:

❖ 選取 「視窗 > 隱藏面板」。若要檢視隱藏的面板,請再次選取 「視窗 > 隱藏面板」。

備註:在選取「隱藏面板」前原本就隱藏的面板,在取消選取這個命令時,仍然會保持隱藏。

若要顯示或隱藏停駐在應用程式視窗 (僅限 Windows)的面板,請執行下列步驟之一:

- 拖曳停駐之面板區域左側的垂直列,調整面板的區域大小。
- 按一下可將停駐面板區域從應用程式視窗分離的小箭頭。



A. 按一下以顯示或隱藏停駐的面板區域

使用面板群組或面板選項選單

每個面板群組和面板都有「選項」選單,列出作用中面板或面板群組的各項特定選擇。「屬性」檢視窗中也有「選項」選單 (在 Windows 中,當「屬性」檢視窗解除停駐時除外)。



從面板群組或面板選項選單中選取選項:

- 1 按一下面板群組或面板右上角的「選項」選單圖示,開啟選單。
- 2 選取選單項目。

儲存面板配置

您可以使用「命令」選單來儲存面板的配置。下次開啟 Fireworks 時,面板便會排列在工作區中的相同位置。

儲存工作區版面:

- 1 選取「視窗>工作區版面>儲存目前的」。
- 2 為工作區版面命名,並按一下「確定」。

開啟已儲存的工作區版面:

❖ 選取 「視窗 > 工作區版面」,並從子選單中選取一個工作區版面。

關於快速匯出按鈕

「快速匯出」按鈕能讓您將 Fireworks 檔案匯出到許多應用程式,包括 Dreamweaver、Flash、Photoshop、Adobe Director、 Adobe GoLive®和 FreeHand。此外,您也可以在所選的瀏覽器中預覽檔案。如需詳細資訊,請參閱第 240 頁的 「使用快 速匯出按鈕」。



開啟和移動工具列 (僅限 Windows)

Windows 專用的 Fireworks 包含兩個工具列,內含一般的 Fireworks 命令。

顯示或隱藏工具列:

❖ 選取 「視窗 > 工具列」,並選取一個工具列。

解除停駐工具列:

❖ 將工具列從停駐的位置拖曳到別處。

備註:如果工具列解除停駐,您可以在標題列右上方按一下關閉按鈕,來關閉工具列。

停駐工具列:

❖ 將工具列拖曳至應用程式視窗頂端、底部、左或右方的停駐區域,直到出現位置預覽矩形。

導覽和檢視文件

您可以控制文件的顯示比例、檢視數量和顯示模式。此外,您可以輕易移動檢視文件。當放大到看不到整個書布時,這項功 能非常有用。

使用文件索引標籤 (Windows)

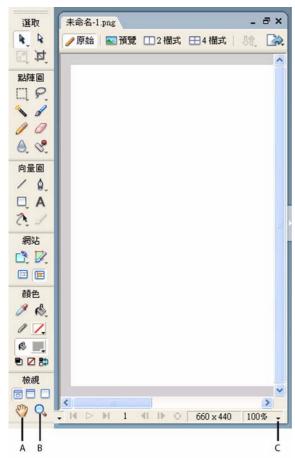
文件最大化時,您可以使用出現在文件視窗上方的文件索引標籤,輕鬆地在多個開啟文件之間選擇。每個開啟的文件都會將 檔名顯示在檢視按鈕上方的索引標籤上。



在目前文件最大化時選取不同文件:

❖ 按下您希望檢視之文件的文件索引標籤。

Fireworks 讓您以預設或使用者定義的顯示比例百分比放大或縮小顯示。



A. 手形工具 B. 縮放顯示工具 C. 縮放顯示彈出式選單

若要使用預設增量放大,請執行下列步驟之一:

- 選取「縮放顯示工具」,然後在文件視窗內部按一下以指定新的中心點。每按一下,影像都會放大為下一個預設的顯示比例。
- 從文件視窗底部的 「設定顯示比例」彈出式選單中選取縮放設定。
- 選取 「檢視」選單中的 「放大」或預設顯示比例。

若要使用預設增量縮小,請執行下列步驟之一:

- 選取「縮放顯示工具」,然後按住 Alt 並按一下 (Windows) 或按住 Option 並按一下 (Macintosh) 文件視窗內部。每按一下,檢視就會縮小為下一個預設的顯示百分比。
- 從文件視窗底部的 「設定顯示比例」彈出式選單中選取縮放設定。
- 選取 「檢視」選單中的 「縮小」或預設顯示比例。

放大特定區域而不受限於預設縮放增量:

- 1 選取 「縮放顯示工具」。
- 2 拖曳滑過您要放大的影像部分。

縮放顯示選取範圍方塊的大小,會決定實際的顯示比例百分比,並顯示在「設定顯示比例」文字方塊中。

備註:您無法在「設定顯示比例」文字方塊中輸入顯示比例百分比。

根據特定區域縮小:

❖ 按住 Alt (Windows) 或 Option (Macintosh),並以「縮放顯示工具」拖曳選取範圍區域。

返回 100% 顯示比例:

❖ 按兩下「工具」面板中的「縮放顯示工具」。

移動檢視文件:

- 1 選取「手形工具」。
- 2 拖曳手形指標。

當您移動檢視超過畫布邊緣外時,檢視仍然會移動,以便您使用畫布邊緣的像素。

讓文件符合目前檢視:

❖ 按兩下「手形工具」。

使用檢視模式管理工作區

使用「工具」面板中「檢視」區的檢視模式按鈕,來控制工作區域的版面。您可以從三種檢視模式中選取一種:

- 園 標準螢幕模式 為預設的文件視窗檢視。
- □ 包含選單的全螢幕模式 是放至最大的文件視窗檢視,以灰色為背景,同時顯示選單、工具列、捲動列和面板。
- □ 全螢幕模式 是放至最大的文件視窗檢視,以黑色為背景,且看不見選單、工具列或標題列。

若要更改檢視模式,請執行下列步驟之一:

- 若要更改為包含選單的全螢幕模式,請按一下「工具」面板中的「包含選單的全螢幕模式」按鈕。
- 若要更改為全螢幕模式,請按一下「工具」面板中的「全螢幕模式」按鈕。
- 若要返回標準螢幕模式,請以滑鼠右鍵按一下 (Windows) 或按住 Control 並按一下 (Macintosh) 文件視窗中的區域, 然後選取 「結束全螢幕模式」,或按一下 「工具」面板中的 「標準螢幕模式」按鈕。

顯示多個文件檢視

您可以使用多個檢視,同時以不同的顯示比例檢視一份文件。您在一個檢視中所作的更改,會自動反映到該文件的所有其他 檢視中。一般而言,建議您最好先確認工作區域中的文件並未最大化,然後再建立多個檢視。這讓您能同時觀看文件的多個 檢視。

以不同的縮放顯示設定開啟其他文件檢視:

- 1 選取「視窗>重製視窗」。
- 2 選取新視窗的縮放顯示設定。

並排文件檢視:

❖ 選取 「視窗 > 水平並排」或 「視窗 > 垂直並排」。

關閉文件檢視視窗:

❖ 按一下視窗的 「關閉」按鈕。

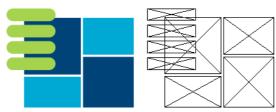
控制文件重繪

顯示模式會影響文件的螢幕顯示,但不影響它的物件資料或輸出品質。

控制文件重繪:

❖ 選取 「檢視 > 完整顯示」。

如果選取「完整顯示」,Fireworks 會以所有可用的顏色詳細顯示文件。如果取消選取「完整顯示」,Fireworks 會顯示 1 個 像素寬且沒有填色的物件路徑,並且在影像上顯示 X。



顯示和草稿模式

若要顯示文件在不同平台上出現的情形,請執行下列步驟之一:

- 在 Windows 中,選取「檢視 > Macintosh Gamma」。
- 在 Macintosh 中,選取「檢視 > Windows Gamma」。

您現在可以預覽文件在其他電腦平台上顯示的情形。例如,如果您正在 Windows 平台上工作,可以使用這個命令預覽文件在 Macintosh 平台上出現的情形。

更改畫布

初次建立新的 Fireworks 文件時,必須指定文件特性。您隨時可以使用「修改」選單或「屬性」檢視窗,修改畫布的大小 和顏色,並更改影像的解析度。處理文件時,也可以旋轉畫布和修剪不要的部分。

更改畫布的大小、顏色和解析度

Fireworks 讓您可以很容易地更改畫布的大小、顏色和影像解析度。

更改畫布大小:

- 1 請執行下列步驟之一:
- 選取「修改>畫布>畫布大小」。
- 選取「選取>取消選取」,按一下「指標工具」,在「屬性」檢視窗中顯示文件屬性,然後按一下「畫布大小」按鈕。
- 2 在「寬度」和「高度」文字方塊中,輸入新尺寸。
- 3 按一下「錨點」部分的按鈕,指定 Fireworks 要增加或刪除畫布的邊,然後按一下「確定」。

備註:依照預設,會選取中心錨點,表示畫布大小的更改會從四個邊一起進行。

從修改選單更改畫布顏色:

- 1 選取「修改>畫布>畫布顏色」。
- 2 選取「白色」、「透明」或「自訂」。如果選取「自訂」,請在「色票」彈出式視窗中按一下顏色。

從「屬性」檢視窗中選取畫布顏色:

- 1 選取「選取>取消選取」,按一下「指標工具」,在「屬性」檢視窗中顯示文件屬性,然後按一下「畫布顏色」方塊。
- 2 在「色票」彈出式視窗中選擇一個顏色,或在螢幕上的任意顏色處按一下滴管。若要選取透明畫布,請按一下「色票」 彈出式視窗中的「無」按鈕。

調整文件及其所有內容的大小:

- 1 請執行下列步驟之一:
- 選取「選取>取消選取」,按一下「指標工具」,在「屬性」檢視窗中顯示文件屬性,然後按一下「屬性」檢視窗中的 「影像大小」按鈕。
- 選取「修改>畫布>影像大小」。

「影像大小」對話方塊會開啟。



2 在「像素尺寸」部分的文字方塊中,輸入新的水平和垂直尺寸。

您可以更改度量單位。如果取消選取「重新取樣影像」,可以更改解析度或列印大小,但不能更改像素尺寸。

- 3 在「列印尺寸」部分的文字方塊中,輸入列印影像的水平和垂直尺寸。
- 4 在「解析度」文字方塊中,輸入影像的新解析度。

您可以選取像素 / 英吋或像素 / 公分做為單位,或是選取「重新取樣影像」。更改解析度也會更改像素尺寸。

- 5 請執行下列步驟之一:
- 若要在文件的水平和垂直尺寸間維持相同的比例,請選取「強制等比例」。
- 取消選取「強制等比例」,可以重新調整寬度和高度。
- 6 選取「重新取樣影像」可以在重新調整影像大小時增加或移除像素,讓影像在不同的大小下呈現相同的外觀。
- 7 選取「只有目前頁面」以套用畫布大小變更至目前頁面。若未選取此方塊,畫布大小變更便會套用至所有作用中文件的 頁面,以及建立的任何一個新頁面。
- 8 按一下「確定」。

關於重新取樣

Fireworks 重新取樣影像的方式與多數的影像編輯應用程式不同。Fireworks 包含像素型態的點陣圖影像物件和路徑型態的 向量物件。

- 重新取樣點陣圖物件時,會在影像中增加或移除像素,好讓影像變大或變小。
- 重新取樣向量物件時,由於會以數學方式重繪路徑(增大或縮小),品質將會稍微降低。

因為 Fireworks 中的向量物件屬性是以像素顯示,而重新取樣後,部分組成筆畫或填色的像素必須重繪,因此某些筆畫或填 色會顯得略微不同。

備註:更改文件的影像大小時,會重新調整導引線、連結區物件和分割物件的大小。

重新調整點陣圖物件大小時,會出現一個問題:重新調整影像大小時是增加或移除像素?或要更改每英吋或每公分的像素數? 您可以調整解析度或重新取樣影像,來變更點陣圖影像大小。調整解析度會更改影像像素大小,符合指定空間的像素也會跟著 增減。調整解析度時,如果不重新取樣,就不會流失資料。

重新取樣放大 或增加像素讓影像變大,可能會使品質降低,因為增加的像素未必會對應原始影像。

縮減取樣 也就是移除像素讓影像變小,一定會造成品質降低,因為會捨棄像素來重新調整影像大小。流失影像資料是縮減取 樣的另一項副作用。

匯入的影像上下顛倒或左右相反時,就需要旋轉畫布。畫布可以旋轉 180 度、順時針旋轉 90 度或逆時針旋轉 90 度。旋轉畫布時,文件中的所有物件也跟著旋轉。

若要旋轉畫布,請執行下列步驟之一:

- 選取「修改>畫布>旋轉 180 度」。
- 選擇「修改>畫布>順時針旋轉90度」。
- 選擇「修改>畫布>逆時針旋轉90度」。

修剪或符合畫布

如果文件中畫布內容周圍有多餘的空間,您可以修剪畫布。您可以擴張畫布以符合超出其邊界的物件,並以此修改畫布。





原始的畫布和修剪後的畫布

修剪畫布或使畫布符合文件內容:

- 1 選取「選取>取消選取」即可在「屬性」檢視窗中檢視文件屬性。
- 2 按下「屬性」檢視窗中的「符合畫布」。

畫布會放大或縮小成畫布內容的大小。

裁切文件

您可以用裁切方式來刪除文件中不需要的部分。畫布會重新調整大小,符合您定義的區域。

依照預設,裁切會刪除超出畫布界限的物件。裁切前,您可以更改喜好設定來保留畫布外的物件。

裁切文件:

- 1 選取「工具」面板中的「裁切工具」,或選取「編輯 > 裁切文件」。
- 2 拖曳畫布上的邊界方框。調整裁切控點,直到邊界方框圍住您要保留的文件區域。
- 3 按兩下邊界方框內部,或按 Enter 來裁切文件。

Fireworks 會重新調整畫布的大小,以符合您定義的區域,並且刪除超過畫布邊緣的物件。

载切前,您可以在「偏好設定」對話方塊的「編輯」索引標籤中,取消選取「裁切時刪除物件」,以保留畫布外部的物件。 如需有關偏好設定的詳細資訊,請參閱第 288 頁的 「設定偏好設定」。

使用快顯選單

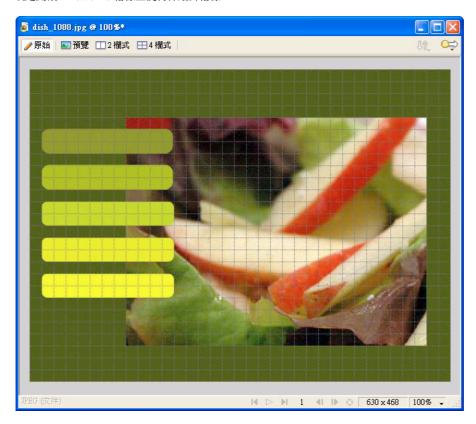
快顯選單讓您能夠迅速存取與目前選取範圍的相關命令。

顯示快顯選單:

❖ 以滑鼠右鍵按一下 (Windows) 或按住 Control 並按一下 (Macintosh) 文件視窗中的所選項目。

使用尺規、導引線和格線

您可以使用尺規和導引線,盡可能精確的配置物件,並協助您繪製。您可以將導引線放在文件中,讓物件貼齊這些導引線, 或是開啟 Fireworks 格線並使物件貼齊格線。



使用尺規

尺規可以協助您度量、組織和規劃工作配置。Fireworks 影像主要用於網頁,其中的圖像是用像素度量的,因此 Fireworks 的尺規也是用像素度量,不論建立文件時使用的是哪種度量單位。

顯示和隱藏尺規:

❖ 選取 「檢視 > 尺規」。

垂直和水平尺規會出現在文件視窗的邊界上。

使用導引線

導引線是從尺規拖曳至文件畫布的線段。它是一種繪圖輔助工具,協助您放置和對齊物件。您可以使用導引線來標示文件的 重要部分,例如邊界、文件中心點和確切的工作區域。

Fireworks 能讓您將物件貼齊導引線,協助您對齊物件。您可以鎖定導引線以防遭意外移動。

備註:導引線不會常駐在圖層中,也不和文件一起匯出。它們只是設計工具。

Fireworks 也有分割導引線,能讓您分割文件,供網頁上使用。不過,一般影像導引線與分割導引線不同。如需有關分割導 引線的資訊,請參閱第170頁的「移動分割導引線來編輯分割」。

建立水平或垂直導引線:

- 1 按一下滑鼠按鈕,拖曳對應的尺規。
- 2 將導引線放在畫布上,然後放開滑鼠按鈕。

備註:您可以再次拖曳導引線,將它重新定位。

將導引線移至特定的位置:

- 1 按兩下導引線。
- 2 在「移動導引線」對話方塊中輸入新位置,然後按一下「確定」。

顯示或隱藏導引線:

❖ 選取「檢視>導引線>顯示導引線」。

將物件貼齊導引線:

❖ 選取 「檢視 > 導引線 > 貼齊導引線」。

更改導引線顏色:

- 1 選取「檢視>導引線>編輯導引線」。
- 2 在顏色方塊彈出式視窗中選取新的導引線顏色,然後按一下「確定」。

鎖定或解除鎖定所有導引線:

❖ 選取 「檢視 > 導引線 > 鎖定導引線」。

移除導引線:

❖ 將導引線拖曳出畫布。

備註:除了這些編輯用的導引線外,元件編輯器也包含9分割縮放導引線,用於縮放形狀而不失真。如需詳細資訊,請參閱 第158頁的「使用9分割縮放」。

使用格線

Fireworks的格線會在畫布上顯示出水平和垂直的線段系統。格線可用來精確地放置物件。此外,您可以檢視、編輯、重新 調整大小和更改格線顏色。

備註:格線不會常駐在圖層中,也不會和文件一起匯出。它只是設計工具。

顯示和隱藏格線:

❖ 選取 「檢視 > 格線 > 顯示格線」。

將物件貼齊格線:

❖ 選取 「檢視 > 格線 > 貼齊格線」。

更改格線顏色:

- 1 選取「檢視>格線>編輯格線」。
- 2 在顏色方塊彈出式視窗中選取新的格線顏色,然後按一下「確定」。

若要更改格線儲存格的大小:

- 1 選取「檢視>格線>編輯格線」。
- 2 在水平和垂直間距文字方塊中輸入適當的數值,然後按一下「確定」。

使用操作記錄面板來還原和重複多個動作

「操作記錄」面板能讓您檢視、修改和重複建立文件時所採取的動作。「操作記錄」面板會列出您最近在 Fireworks 中執行 的動作,最多可達您在 Fireworks 「偏好設定」對話方塊 「還原步驟」欄位中指定的次數。

「操作記錄」面板能讓您執行下列任意動作:

- 迅速還原和重做最近執行的動作。
- 從「操作記錄」面板選取最近執行的動作,並重複執行這些動作。
- 將所選的命令複製至「剪貼簿」,做為對等的 JavaScript 文字。
- 將最近執行的動作群組儲存為自訂命令,然後從「命令」選單中選取該命令以做為單一命令重複使用。如需有關如何使用 「操作記錄」面板建立命令的詳細資訊,請參閱第 284 頁的 「使用操作記錄面板撰寫 Script」。

還原和重做動作:

- 1 選取「視窗>操作記錄」以開啟「操作記錄」面板。
- 2 向上或向下拖曳「復原」標記。

重複動作:

- **1** 執行動作。
- 2 請執行下列步驟之一,反白標示要在「操作記錄」面板中重複的動作:
- 按一下動作,將它反白標示。
- 按住 Control 並按一下 (Windows),或按住 Command 並按一下 (Macintosh),反白標示多個個別動作。
- 按住 Shift 並按一下滑鼠按鈕,反白標示連續的動作範圍。
- 3 在「操作記錄」面板底部按一下「重新執行」按鈕。

儲存需重複使用的動作:

- 1 在「操作記錄」面板中反白標示要儲存的動作。
- 2 在面板底部按一下「儲存」按鈕。
- 3 輸入命令名稱,按一下「確定」。

使用儲存的自訂命令:

❖ 從 「命令」選單中選取命令名稱。

第3章:選取物件和將物件變形

使用 Fireworks CS3 時,您可以操作向量和點陣圖物件、文字區塊、分割和連結區,以及像素區域。您可以使用選取和變形工具來移動、複製、刪除、旋轉、縮放或傾斜物件。文件中有多重物件時,您可以用堆疊、群組和對齊等方式來組織物件。本章涵蓋下列主題:

- 第 35 頁的「選取物件」
- 第 37 頁的「選取像素」
- 第 45 頁的「編輯選取的物件」
- 第 46 頁的「變形和扭曲選取的物件和選取範圍」
- 第 48 頁的「組織物件」

撰取物件

在畫布上處理物件之前,必須先選取物件。這適用於向量物件、路徑或點,以及文字區塊、單字或字母,也適用於分割或連結區,以及實體,或點陣圖物件。

您可以使用下列項目選取物件:

圖層面板 顯示每一個物件。當「圖層」面板開啟而且圖層展開時,您可以按一下面板中的物件,選取物件。如需詳細資訊,請參閱第 130 頁的 「頁面、圖層、遮色片和混合」。



如需關於選取點陣圖影像中特定像素區域的資訊,請參閱第37頁的「選取像素」。

使用指標工具

「指標工具」會在您按一下物件或拖曳選取範圍區域圍住所有或部分物件時,選取物件。

若要點選物件,請執行下列步驟之一:

- 將「指標」工具移動到物件路徑或邊界方框上,然後按一下滑鼠按鈕。
- 按一下物件的筆畫或填色部分。
- 在「圖層」面板中選取物件。

若要預覽在畫布上按一下指標下方物件時會選取的內容,請在「偏好設定」對話方塊的「編輯」索引標籤中,選取 「滑鼠滑過時反白」選項。如需有關偏好設定的詳細資訊,請參閱第 288 頁的「設定偏好設定」。

若要用拖曳方式選取物件:

1 拖曳 「指標工具」將一或多個物件包含在選取範圍區域內。



使用選取細部工具

您可以使用「選取細部工具」選取、移動或修改向量路徑上的點或群組中的物件。

若要使用「選取細部工具」移動或修改物件:

- 1 選取「選取細部工具」。
- 2 選取範圍。

畫面上會出現選取範圍控點。

- 3 請執行下列步驟之一:
- 若要修改物件,請拖曳物件的其中一個點或選取範圍控點。
- 若要移動整個物件,請拖曳物件中點或選取範圍控點以外的任何位置。

使用選取後方物件工具

當您在處理包含多個物件的圖像時,可以使用「選取後方物件工具」來選取隱藏在其他物件後的物件(或被其他物件遮住的 物件)。

若要選取其他物件後方的物件:

❖ 請在堆疊的物件上重複按下 「選取後方物件工具」,依堆疊順序越過物件,直到選取所需物件為止。

備註:您也可以在圖層展開時,在「圖層」面板中選取難以選取的物件。

屬性檢視窗中的選取範圍資訊

當您選取物件時,「屬性」檢視窗會顯示選取範圍。「屬性」檢視窗的左上方區域,包含關於選取範圍的下列資訊:

- 檢視項目的說明
- 用來輸入項目名稱的文字方塊

備註:當您選取這個項目時,項目名稱會出現在文件的標題列中。分割和按鈕的名稱會是匯出時的檔案名稱。

• 選取多個物件時的物件數

備註:如果狀態列是開啟的(僅限 Windows),文件視窗底部的狀態列也會識別出所選物件。



「屬性」檢視窗也會顯示所選物件類型的資訊和設定。例如,選取向量路徑時,「屬性」檢視窗會顯示筆畫寬度和顏色等向 量路徑屬性。

選取單一物件後,您可以將物件增加至選取範圍,並取消選取所選物件。您只要使用單一命令,就能選取或取消選取文件中每個圖層上的所有物件。您也可以隱藏選取範圍路徑,這樣就能在編輯選取的物件時,同時檢視物件在網頁或書面上的顯示情形。

若要增加至選取範圍:

❖ 按住 Shift,使用「指標工具」、「選取細部工具」或「選取後方物件工具」按一下其他物件。

若要取消選取一個物件,但保持選取其他物件:

❖ 按住 Shift,按一下所選物件。

若要選取文件中每個圖層上的所有物件:

❖ 選擇「選取>全選」。

備註:「全選」不會選取隱藏物件。

若要取消選取所有的選取物件:

❖ 選擇「選取 > 取消選取」。

備註:您必須取消選取「編輯單一圖層」偏好設定,才能選取文件中所有圖層上所有可見的物件。選取「編輯單一圖層」偏好設定時,只能選取目前圖層上的物件。如需詳細資訊,請參閱第 135 頁的「組織圖層」。

若要隱藏所選物件的路徑選取範圍回應效果:

❖ 選取 「檢視 > 隱藏邊緣」。

備註:外框和點都隱藏起來時,您可以使用「圖層」面板或「屬性」檢視窗來識別選取的物件。

若要隱藏選取的物件:

❖ 選取 「檢視 > 隱藏選取範圍」。

備註:隱藏的物件不會匯出(這不適用於「網頁圖層」上的分割和連結區網頁物件)。

若要顯示所有物件:

❖ 選取「檢視>顯示全部」。

備註:若要隱藏物件(無論是否選取),您可以按一下「圖層」面板中的眼睛欄(或沿著眼睛欄拖曳滑鼠)。

選取像素

您可以編輯整個畫布上的像素,或選取一個選取範圍工具,將編輯限制在影像的特定區域:

	「圈選工具」可以在影像中選取矩形區域的像素。
0	「橢圓形圈選工具」可以在影像中選取橢圓形區域的像素。
8	「套索工具」可以在影像中選取自由變形區域的像素。
J.	「多邊形套索工具」可以在影像中選取邊緣呈直線的自由變形區域的像素。
*	「魔術棒工具」可以在影像中選取相近顏色區域的像素。

像素選取工具可以繪製選取範圍的圈選區域,藉此定義所選取像素的區域。繪製選取範圍圈選區域後,即可進行操作,例如 移動圈選區域、在圈選區域增加物件,或依據圈選區域建立其他選取範圍。您可以編輯選取範圍內部的像素、為像素套用濾 鏡,或擦除像素而不影響選取範圍外的像素。您也可以建立像素的浮動選取範圍,以便於編輯、移動、剪下或複製。

點陣圖選取工具選項

當您選取「圈選工具」、「橢圓形圈選工具」、「套索工具」、「多邊形套索工具」或「魔術棒工具」時,「屬性」檢視窗便會

選取「即時圈選」方塊,讓您能在使用「圈選工具」、「橢圓形圈選工具」、「套索工具」、「多邊形套索工具」和「魔術棒 工具」時,更改點陣圖選取範圍的「邊緣」設定和羽化總量(如果將「邊緣」設定指定為「羽化」)。

「屬性」檢視窗也會顯示這些工具的三個 「邊緣」選項:

實邊可以使用定義的邊緣建立圈選範圍。

消除鋸齒 可以防止圈選範圍中出現鋸齒邊緣。

羽化 可以讓您柔化像素選取範圍的邊緣。

在使用選取範圍工具時,您可以在建立選取範圍之前先設定 「羽化」選項,或是選取 「即時圈選」方塊,羽化現有的選取 範圍。您可以使用「選取」選單中的「羽化」命令,羽化現有的選取範圍。如需詳細資訊,請參閱第41頁的「羽化像素 選取範圍」。

當您選取 「圈選」或 「橢圓形圈選」時,「屬性」檢視窗也會顯示三個樣式選項:

一般 可以讓您建立高度和寬度互不相關的圈選區域。

固定比例 可以將高度和寬度強制為定義的比例。

固定大小 可以將高度和寬度設定為定義的大小。

備註:「魔術棒工具」也有「容許度」設定。如需詳細資訊,請參閱第39頁的「選取相近顏色區域」。

建立像素選取範圍圈選區域

「工具」面板上「點陣圖」區段中的「圈選工具」、「橢圓形圈選工具」和「套索工具」,可讓您在點陣圖影像中特定像素區 域的周圍繪製圈選區域,以選取該區域。

備註:如果想要能夠在使用這其中一項工具時,變更選取範圍的設定,請務必在進行選取之前先選取「即時圈選」。

若要選取矩形或橢圓形區域的像素:

- 1 選取「圈選工具」或「橢圓形圈選工具」。
- 2 在「屬性」檢視窗中,設定「樣式」和「邊緣」選項。如需詳細資訊,請參閱第38頁的「點陣圖選取工具選項」。
- 3 以拖曳方式繪製定義像素選取範圍的選取範圍圈選區域。

若要繪製其他方形或圓形圈選區域,請按住 Shift 並拖曳 「圈選工具」或「橢圓形圈選工具」。如果在進行一系列的選取時有 開啟「即時圈選」,該功能只會影響系列中的最後選取範圍。

若要從中心點繪製圈選區域,請取消選取其他作用中的圈選區域,然後在繪製時按住 Alt (Windows) 或 Option (Macintosh)。

若要選取自由變形區域的像素:

- 1 選取「套索工具」。
- 2 在「屬性」檢視窗中選取「邊緣」選項。如需詳細資訊,請參閱第38頁的「點陣圖選取工具選項」。
- 3 圍繞著您要選取的像素拖曳指標。

繪掣點來建立屬選節圍

您可以使用「多邊形套索工具」,圍繞著要選取的像素區域周圍重複按下滑鼠,選取點陣圖影像中的特定像素。

若要選取多邊形區域的像素:

- 1 選取「多邊形套索工具」。
- 2 在「屬性」檢視窗中選取「邊緣」選項。如需詳細資訊,請參閱第38頁的「點陣圖選取工具選項」。
- 3 按一下繪製物件或區域周圍的點,設定選取範圍外框。

按住 Shift,將「多邊形套索工具」圈選區域線段的變化強制為遞增 45 度。

- 4 請執行下列步驟之一,即可關閉多邊形:
- 按一下起點。
- 按兩下工作區域。

選取相近顏色區域

「魔術棒工具」可讓您選取顏色相近的像素區域。您可以在「屬性」檢視窗中調整「魔術棒工具」的「容許度」和「邊緣」 選項,控制「魔術棒工具」選取像素的方式。

若要選取相近顏色範圍的像素區域:

- 1 選取「魔術棒工具」。
- 2 在「屬性」檢視窗中選取「邊緣」選項。如需詳細資訊,請參閱第38頁的「點陣圖選取工具選項」。
- 3 拖曳「屬性」檢視窗中的容許度滑動軸,設定容許度等級。

容許度代表您使用「魔術棒工具」按一下像素時,所選顏色的色調範圍。如果您輸入 0 然後按一下像素,只會選取完全相同 色調的相鄰像素。如果您輸入 65 則會選取較大範圍的色調。

4 按一下您要選取的顏色區域。

所選像素範圍的周圍會出現圈選區域。





以較低容許度選取的像素 (上圖)和以較高容許度選取的像素 (下圖)

若要選取整個文件中顏色相近的部分:

- 1 使用圈選工具、套索工具或魔術棒工具選取一個顏色區域。
- 2 選擇「選取>選取相近」。

一或多個圈選區域會根據「魔術棒工具」的「屬性」檢視窗中的目前「容許度」設定,顯示所選像素範圍所在的所有區域。 備註:若要調整「選取相近」命令的容許度,請在使用命令之前,先選取「魔術棒工具」,然後更改「屬性」檢視窗中的 「容許度」設定。您也可以選取「即時圈選」方塊,這樣一來,在使用「魔術棒工具」時即可變更「容許度」設定。

移除選取範圍圈選區域

您可以移除選取範圍圈選區域,而不影響文件。

若要移除圈選區域,請執行下列步驟之一:

- 繪製另一個圈選區域。
- 使用圈選工具或套索工具,按一下目前選取範圍的外部。
- 按下 Esc。
- 選擇「選取>取消選取」。

調整選取範圍圈選區域

使用圈選工具或套索工具選取像素後,您可以編輯或移動圈選區域邊框,而不影響下面的像素。您可以使用功能鍵,手動增 加或刪除圈選區域邊框中的像素。

此外,您可以依指定的量來擴張或收縮圈選區域邊框、選取現有圈選區域周圍的其他區域像素,或讓圈選區域邊框變平滑。

移動或調整圈選區域

您可以移動圈選區域,將它放置在不同的像素區域上;或是在繪製過程中重新放置圈選區域,方式是在繪製的同時按空格鍵。

若要移動圈選區域,請執行下列步驟之一:

- 使用圈選工具、套索工具或魔術棒工具來拖曳圈選區域。
- 使用方向鍵,一次移動圈選區域1個像素的距離。
- 按住 Shift,並使用方向鍵,一次移動圈選區域 10 個像素的距離。

若要使用空格鍵重新放置選取範圍:

- 1 開始拖曳繪製選取範圍。
- 2 不要放開滑鼠按鈕,同時按下空格鍵。
- 3 將圈選區域拖曳至畫布上的另一個位置。
- 4 繼續按住滑鼠按鈕,放開空格鍵。
- 5 繼續拖曳繪製選取範圍。

增加或去除像素

在使用任何點陣圖選取工具繪製選取範圍圈選區域後,您可以使用同一個或其他點陣圖選取工具,增加區域至選取範圍。

若要增加至現有的像素選取範圍:

- 1 選取任何點陣圖選取工具。
- 2 按住 Shift,繪製其他選取範圍圈選區域。
- 3 繼續使用任何點陣圖選取工具,重複步驟1和2,將區域增加至選取範圍。

重疊圈選區域會形成連續的圈選區域。

若要去除選取範圍中的像素:

❖ 按住 Alt (Windows) 或 Option (Macintosh),使用點陣圖選取工具,選取要排除的像素區域。

從交集圈選區域建立圈選區域

您可以繪製與原始區域重疊的圈選區域,以選取現有圈選區域中的像素。

若要選取由兩個圈選交集區域定義的像素區域:

- 1 按住 Alt+Shift (Windows) 或 Option+Shift (Macintosh),建立與原始圈選區域重疊的新圈選範圍。
- 2 放開滑鼠按鈕。

只會選取兩個圈選區域的交集區域中的像素。

使用縮圖和功能鍵來修改像素選取範圍

選取點陣圖後,您可以在「圖層」面板中利用任何物件或遮色片的不透明度,在這個點陣圖上建立像素選取範圍。如需有關 「圖層」面板的詳細資訊,請參閱第133頁的「使用圖層」。

利用物件的不透明度,在選取的點陣圖上建立或取代像素選取範圍:

- 1 在「圖層」面板中,將指標放在要用來建立像素選取範圍的物件縮圖上。
- 2 按住 Alt (Windows) 或 Command (Macintosh)。
- ご指標會變更並指出您將要選取之物件的 Alpha 色版,也就是不透明區域。
- 3 按一下縮圖。

所選點陣圖上會建立新的像素選取範圍。

增加至目前的像素選取範圍:

• 單在「圖層」面板中,按 Alt+Shift 並按一下物件縮圖 (Windows) 或按 Command+Shift 並按一下物件縮圖 (Macintosh), 將物件的不透明區域形狀增加至目前的像素選取範圍。



當您將指標置於縮圖上並按住指定的功能鍵時,指標會指出您將要增加至像素選取範圍。

從目前的像素選取範圍中去除:

• 宣在「圖層」面板中,按 Control+Alt 並按一下物件縮圖 (Windows) 或按 Command+Option 並按一下物件縮圖 (Macintosh),從目前的像素選取範圍中去除物件的不透明區域形狀。



當您將指標置於縮圖上並按住指定的功能鍵時,指標會指出您將要從像素選取範圍去除。

在所選的點陣圖上,從重疊物件的交集建立像素選取範圍:

- 1 按 Control (Windows) 或按 Command (Macintosh) 並按一下物件縮圖,選取它的 Alpha 色版,也就是不透明區域。 □指標會變更並指出您將要選取之物件的 Alpha 色版,也就是不透明區域。
- 2 按 Control+Shift+Alt 並按一下另一個物件 (Windows) 或按 Command+Shift+Option 並按一下另一個物件 (Macintosh)。 會在選取的點陣圖上,從兩個重疊物件的不透明區域交集建立像素選取範圍。



建立反轉像素選取範圍

您可以從目前像素選取範圍,建立另一個像素選取範圍,選取目前沒有選取的像素。例如,您可以使用這個方法來選取和擦 除原始選取範圍周圍的所有像素。

建立反轉像素選取範圍:

- 1 使用任何點陣圖選取工具,製作像素選取範圍。
- 2 選擇「選取>反轉選取」。

本來不在原始選取範圍中的所有像素,現在都已選取。

羽化像素撰取範圍

羽化會為選取的像素建立可以透視的效果。使用「羽化」命令時,您可以嘗試使用不同的羽化總量,檢視結果,然後再取消 選取這些像素。您也可以在使用點陣圖選取工具的當時或之前,在「屬性」檢視窗中設定羽化總量以羽化選取範圍。如需詳 細資訊,請參閱第38頁的「點陣圖選取工具選項」。

若要羽化像素選取範圍:

- 1 選擇「選取 > 羽化」。
- 2 在「羽化」對話方塊中,輸入羽化總量。

選取範圍圈選區域會更改大小,以反映羽化總量。

- 3 必要時,您可以更改「羽化」對話方塊中的數目,調整羽化總量。
- 4 按一下「確定」。

↑若要檢視羽化選取範圍的外觀 (不含周圍的像素),請選取 「選取 > 反轉選取」,然後按 Delete。接著,您可以使用 「操作記錄」面板或 「編輯 > 復原」,再試一次。

擴張或收縮圈選區域

在繪製圈選區域並選取像素後,您可以擴張或收縮它的邊框。

擴張圈選區域的邊框:

- 1 繪製圈選區域後,選取「選取>擴展圈選工具」。
- 2 輸入您要擴張圈選區域邊框的像素數,然後按一下「確定」。

收縮選取範圍的邊框:

- 1 繪製圈選區域後,選取「選取>收縮圈選工具」。
- 2 輸入您要收縮圈選區域邊框的像素數,然後按一下「確定」。

選取現有圈選區域的周圍區域

您可以建立其他的圈選區域,以指定的寬度圍繞現有的圈選區域。這個方法可以建立特殊的圖像效果,例如羽化像素選取範 圍的邊緣。

若要選取現有圈選區域的周圍區域:

- 1 繪製圈選區域後,選取「選取>邊框圈選工具」。
- 2 輸入圍繞現有圈選區域的圈選區域所需寬度,然後按一下「確定」。

平滑圈選區域的邊框

您可以除去像素選取範圍邊緣的多餘像素。在您使用「魔術棒工具」後,像素選取範圍或圈選區域邊框出現多餘的像素時, 這個功能就很有用處。





平滑前後的像素選取範圍

若要平滑圈選區域邊框:

- 1 選擇「選取>平滑圈選工具」。
- 2 輸入取樣強度,指定所需平滑程度,然後按一下「確定」。

將圈選區域轉換成路徑

使用 Fireworks,您可以在想要轉換的點陣圖部分周圍繪製一個圈選區域,即可將點陣圖選取範圍轉換成向量物件。例如, 如果想要追蹤點陣圖中的選取範圍以開始建立動畫,這個步驟就相當好用。

若要將圈選區域轉換成路徑

❖ 繪製圈選區域後,選取「選取>將圈選區域轉換成路徑」。

文件的目前筆畫和填色屬性都會套用至新的路徑。

傳送圈選範圍

您可以將圈選範圍從一個點陣圖物件傳送至相同圖層或其他圖層上的點陣圖物件。您也可以將圈選範圍傳送至遮色片。

若要將圈選範圍傳送至另一個點陣圖物件:

- 1 繪製圈選區域,建立一個選取範圍。
- 2 在「圖層」面板中,選取相同圖層上的不同點陣圖物件或不同圖層上的物件。

圈選區域會傳送至該物件。

備註: Fireworks 將遮色片和被遮色物件視為獨立的物件。如需有關遮色片的詳細資訊,請參閱第 137 頁的「遮色影像」。

儲存圈選範圍

您可以儲存選取範圍的大小、形狀和位置,以便將來重複套用。您也可以儲存多個圈選範圍。

若要儲存圈選範圍:

- 1 選擇「選取>儲存點陣圖選取範圍」以開啟「儲存選取範圍」對話方塊。
- 2 「文件」方塊顯示將會在其中儲存您的圈選範圍的作用中文件的名稱。您可以讓名稱保持不變,或是從彈出式選單選取另 一個名稱,將您的圈選範圍儲存至另一個開啟的文件。
- 3 「選取範圍」方塊顯示作用中文件內的作用中選取範圍的名稱。如果這是新的選取範圍,便會根據預設出現 New 單字。 您可讓這個字保持不變,或是從彈出式選單中選取另一個已儲存的選取範圍,以便用新的選取範圍取代先前儲存的選取範圍。
- 4 唯有在「選取範圍」方塊顯示 New 單字時,顯示 Default 單字的「名稱」方塊才會啟用。如果是這種情況,請選取 Default 單字,並輸入新選取範圍的名稱。
- 5 如果 「選取範圍」方塊顯示 New,表示 「儲存選取範圍」對話方塊的 「操作」區段中將啟用 「新增選取範圍」。如果在 「選取範圍」方塊中已選取了先前儲存的選取範圍,那麼便會啟用「操作」區段中的下列所有選項。
- 「取代選取範圍」以「選取範圍」方塊中的指定選取範圍,來取代作用中文件內的作用中選取範圍。
- 「增加至選取範圍」對「文件」和「選取範圍」方塊中的指定選取範圍,加入作用中的選取範圍。
- 「從選取範圍去除」從「文件」和「選取範圍」方塊中的指定選取範圍,去除作用中的選取範圍。
- 「與選取範圍交集」使作用中的選取範圍,與「文件」和「選取範圍」方塊中的指定選取範圍交集。
- 6 在「操作」區段中選取一個選項,然後按一下「確定」。

針對您所要儲存的每個圈選範圍,重複這項程序。

復原圏選範圍

您可以復原先前命名和儲存的圈選範圍。

若要復原圈選範圍:

- 1 選擇「選取>復原點陣圖選取範圍」,以開啟「復原選取範圍」對話方塊。
- 2 「文件」方塊顯示其中儲存有圈選範圍的作用中文件的名稱。您可以讓名稱保持不變,或是從彈出式選單選取另一個名稱, 以便從另一個開啟的文件復原圈選範圍。
- 3 「選取範圍」方塊顯示將會復原選取範圍的名稱。如果要復原不同的選取範圍,請在彈出式選單中選取。
- 4 如果要反轉已復原的選取範圍,請選取「反轉」方塊。
- 5 如果在目前文件中沒有作用中的圈選範圍,「復原選取範圍」對話方塊 「操作」區段中的 「新增選取範圍」便會啟用。 如果在目前文件中有作用中的圈選範圍,「操作」區段中的下列選項所有便會啟用。
- 「取代選取範圍」以「選取範圍」方塊中的指定選取範圍,來取代作用中文件內的作用中選取範圍。
- 「增加至選取範圍」對「文件」和「選取範圍」方塊中的指定選取範圍,加入作用中的選取範圍。
- 「從選取範圍去除」從 「文件」和 「選取範圍」方塊中的指定選取範圍,去除作用中的選取範圍。
- 「與選取範圍交集」使作用中的選取範圍,與「文件」和「選取範圍」方塊中的指定選取範圍交集。
- 6 在「操作」區段中選取一個選項,然後按一下「確定」

針對您所要復原的每個圈選範圍,重複這項程序。

刪除圈選範圍

您可以刪除先前命名和儲存的圈選範圍。

備註:只有在開啟的文件至少含有一個儲存的選取範圍時,才會啟用這項功能。

若要刪除圈選範圍:

- 1 選擇「選取>刪除點陣圖選取範圍」以開啟「刪除選取範圍」對話方塊。
- 2 「文件」方塊顯示含有一個圈選範圍的作用中文件的名稱。您可以讓名稱保持不變,或是從彈出式選單選取另一個名稱, 即可從不同的文件刪除圈選範圍。
- 3 「選取範圍」方塊顯示作用中文件內的作用中選取範圍的名稱。您可以讓名稱保持不變,或是從彈出式選單選取另一個選取 範圍,即可從在「文件」方塊中出現的文件刪除不同選取範圍。
- 4 若要刪除出現在「選取範圍」方塊中的選取範圍,請按一下「確定」。若要關閉對話方塊而不刪除任何選取範圍,請按一 下「取消」。

建立和移動浮動像素選取範圍

當您將圈選範圍拖曳至新位置時,圈選範圍本身會移動。如果想要移動、編輯、剪下或複製像素選取範圍,您必須先使像素成 為浮動選取範圍。

若要建立浮動像素選取範圍:

- 1 使用點陣圖選取工具,建立像素選取範圍。
- 2 請執行下列步驟之一:
- 按住 Control (Windows) 或 Command (Macintosh),然後使用「工具」面板的「點陣圖」區段中任何工具拖曳選取
- 選取「指標工具」並拖曳選取範圍。

若要移動浮動選取範圍,請執行下列步驟之一:

- 使用「指標工具」或任何點陣圖選取工具,拖曳浮動選取範圍。
- 如果非選取範圍點陣圖工具正在作用中,請按住 Control (Windows) 或 Command (Macintosh),拖曳浮動選取範圍。
- 使用方向鍵,或按住 Shift 再按方向鍵。

取消選取浮動像素選取範圍,或選取任何向量圖或網頁工具時,浮動選取範圍會成為目前點陣圖物件的一部分。

以剪下或複製方式插入新的點陣圖

您可以剪下或複製所選像素,將像素選取範圍的新點陣圖,插入文件的目前圖層中。

若要以剪下和貼上像素選取範圍的方式插入新的點陣圖:

- 1 使用像素選取工具來選取像素區域。
- 2 選取「編輯>插入>剪下的點陣圖」。

目前圖層中會建立像素選取範圍的新點陣圖物件,所選像素也從原始點陣圖物件中移除。新點陣圖縮圖會出現在「圖層」面 板的目前圖層中 (剪下新點陣圖的來源物件上方)。

以複製和貼上像素選取範圍的方式插入新的點陣圖:

- 1 使用像素選取工具來選取像素區域。
- 2 選取「編輯>插入>複製的點陣圖」。

目前圖層中會建立像素選取範圍的新點陣圖物件,所選像素仍然保留在原始點陣圖物件中。新點陣圖縮圖會出現在「圖層」 面板的目前圖層中(複製新點陣圖的來源物件上方)。

編輯選取的物件

Fireworks 提供數個編輯選取物件的方式:您可以在畫布上或不同應用程式之間移動物件、利用 「原地複製」和 「重製」 命令複製物件,或是完全移除工作區中的物件。

若要移動選取範圍,請執行下列步驟之一:

- 使用「指標工具」、「選取細部工具」或「選取後方物件工具」來拖曳。
- 按任何方向鍵,一次移動選取範圍 1 個像素的距離。
- 按住 Shift, 並按任何方向鍵, 一次移動選取範圍 10 個像素的距離。
- 在「屬性」檢視窗中,輸入選取範圍左上角位置的 X 和 Y 座標。
- 在「資訊」面板中,輸入物件的 x 和 y 座標。如果看不到 X 和 Y 方塊,請拖曳面板的下方邊緣。

以貼上的方式移動或複製選取的物件:

- 1 選取一或多個物件。
- 2 選取「編輯>剪下」或「編輯>複製」。
- 3 選取「編輯>貼上」。

重製一或多個選取的物件:

❖ 選取「編輯>重製」。

如果一直重複命令,每個重製的選取物件會從原始項開始,和前一個重製物件(向右方和下方各相隔 10 個像素)重疊顯示。 最後重製的物件,會成為選取的物件。

備註:「重製」或「原地複製」命令不能用於點陣圖選取範圍。請使用「選取細部工具」或「橡皮圖章工具」來重製部分的 點陣圖影像。如需有關使用「選取細部工具」的詳細資訊,請參閱後面的程序。如需有關使用「橡皮圖章工具」的詳細資訊, 請參閱第55頁的「修飾點陣圖」。

若要重製像素選取範圍,請執行下列步驟之一:

- 使用「選取細部工具」, 拖曳像素選取範圍。
- 按住 Alt (Windows) 或 Option (Macintosh) 並使用 「指標工具」拖曳物件。

原地複製選取範圍:

❖ 選取 「編輯 > 原地複製」。

原地複製的選取範圍會堆疊在原始選取範圍的正前方,而且變成選取的物件。

備註:若要將選取的原地複製從原始選取範圍準確地移開,請使用方向鍵,或按住 Shift 再按方向鍵。這種方法很適合用來維 持原地複製間的特定距離,或維持原地複製間的垂直或水平對齊方式。

若要刪除選取的物件,請執行下列步驟之一:

- 按 Delete 或退位鍵。
- 選取「編輯 > 清除」。
- 選取「編輯 > 剪下」。
- 以滑鼠右鍵按一下 (Windows) 或按住 Control 並按一下 (Macintosh) 物件,然後在快顯選單中選取「編輯 > 剪下」。

若要取消或取消選取一個選取範圍,請執行下列步驟之一:

- 選擇「選取>取消選取」。
- 如果您使用「圈選工具」、「橢圓形圈選工具」或「套索工具」,請在影像中選取的區域以外的任何位置按一下。
- 按下 Esc。

變形和扭曲選取的物件和選取範圍

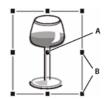
您可以使用「縮放工具」、「傾斜工具」、「扭曲工具」和選單命令,來變形選取的物件、群組或像素選取範圍:

縮放功能可以放大或縮小物件。 *****

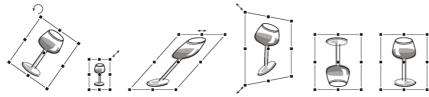
傾斜功能可以讓物件沿著指定軸傾斜。 赱

扭曲功能可以在工具呈作用中狀態時,將物件的邊或角,朝您拖曳選取範圍控點的方向移動。這項功能在建立 3D 外觀時十分有用。

常您選取任何變形工具或「變形」選單命令時,Fireworks 都會在選取物件的周圍顯示變形控點。



A. 中心點 B. 變形控點



物件旋轉、縮放、傾斜、扭曲、垂直和水平翻轉後的情形

若要使用變形控點讓選取物件變形:

1 選取變形工具。

當指標接近或移到選取範圍控點上時,指標會更改,指出目前的變形。

- 2 請執行下列步驟之一,將物件變形:
- 將指標放在物件角上的點附近,拖曳以旋轉物件。
- 根據作用中的變形工具類型,拖曳變形控點進行變形。
- 3 在視窗內按兩下或按 Enter 套用變更。

重新調整(縮放)物件大小

縮放物件指的是沿著水平、垂直或是兩個方向一起,將物件放大或縮小。

若要縮放選取的物件:

- 1 請執行下列步驟之一,顯示變形控點:
- 選取「縮放工具」。
- 選取「修改>變形>縮放」。
- 2 拖曳變形控點:
- 若要水平和垂直縮放物件,請拖曳物件角上的控點。縮放時如果按住 Shift,可以強制等比例。
- 若要水平或垂直縮放物件,請拖曳物件邊上的控點。
- 若要從中心點調整物件的大小,拖放任何控點時請按住 Alt。

備註:您也可以在「屬性」檢視窗中輸入尺寸,重新調整選取物件的大小。如需詳細資訊,請參閱第48頁的「以數字方式 變形物件」。

旋轉物件

物件旋轉時,會以中心點為樞紐進行旋轉。在旋轉物件時,您可以使用預設的角度,或在拖曳之前,將指標置於物件變形控

備註:您也可以旋轉文件畫布。如需詳細資訊,請參閱第31頁的「旋轉畫布」。

若要將選取的物件旋轉 90 度或 180 度:

❖ 選取 「修改 > 變形」, 然後選取子選單中的 「旋轉」命令。

若要以拖曳方式旋轉選取物件:

- 1 選取任何一個變形工具。
- 2 將指標移到物件之外,直到出現旋轉指標。



3 拖曳以旋轉物件。

★若要強制以每次遞增 15 度的方式水平旋轉,請按住 Shift 並拖曳指標。

4 在視窗內按兩下或按 Enter 套用變更。

重新配置旋轉軸:

❖ 將中心點拖曳出中心位置。

若要將旋轉軸重設到選取範圍的中心點,請執行下列步驟之一:

- 按兩下中心點。
- 按 Esc 取消選取物件,再重新選取。

翻轉物件

您可以跨過垂直或水平軸翻轉物件,而不移動物件在畫布上的相對位置。

若要翻轉選取的物件:

❖ 選取 「修改 > 變形 > 水平翻轉」或 「垂直翻轉」。

傾斜物件

傾斜物件指的是讓物件沿著水平軸、垂直軸,或是在兩軸的方式傾斜並變形。

若要傾斜選取的物件:

- 1 請執行下列步驟之一,顯示變形控點:
- 選取「傾斜工具」。
- 選取「修改>變形>傾斜」。
- 2 拖曳控點以傾斜物件。
- 3 按兩下視窗內部,或按 Enter 移除變形控點。

達成透視的效果:

❖ 拖曳物件角上的點。

扭曲物件

您可以使用 「扭曲工具」拖曳選取節圍控點,以變更物件的大小和比例。

若要扭曲選取的物件:

- 1 請執行下列步驟之一,顯示變形控點:
- 超期超期超期四期
- 選取「修改>變形>扭曲」。
- 2 拖曳控點以扭曲物件。
- 3 在視窗內按兩下或按 Enter 套用變更。

以數字方式變形物件

除了以拖曳的方式縮放、調整大小或旋轉物件之外,您還可以用輸入特定數值的方式來變形物件。

若要使用 「屬性」檢視窗或 「資訊」面板重新調整選取物件的大小:

❖ 輸入新的寬度 (W) 或高度 (H)。

備註:如果「屬性」檢視窗中看不到「寬」和「高」方塊,請按一下擴展器箭頭,顯示所有屬性。

若要使用「數值變形」來縮放或旋轉選取的物件:

1 選取「修改>變形>數值變形」。

畫面上會開啟「數值變形」對話方塊。

- 2 在彈出式選單中,選取要對目前選取範圍執行的變形類型:縮放、重新調整大小或旋轉。
- 3 縮放或調整選取範圍大小時,請選取「強制等比例」以維持水平和垂直比例。
- 4 選取「縮放屬性」,讓物件的填色、筆畫和效果隨著物件本身變形。
- 5 取消選取「縮放屬性」,只讓路徑變形。
- 6 輸入數值讓選取範圍變形,然後按一下「確定」。

在資訊面板中檢視變形資訊

「資訊」面板可以讓您檢視目前選取物件的數值變形資訊。您編輯物件時,資訊也會更新。

- 在縮放和自由變形時,「資訊」面板會在變形前顯示原始物件的寬度 (W) 或高度 (H),變形期間則會顯示寬度和高度的增 減百分比。
- 進行傾斜和扭曲時,「資訊」面板會在變形期間顯示傾斜角度(一次增加一度)以及 X 和 Y 指標座標。

若要在進行選取範圍變形時檢視變形資訊:

❖ 選取 「視窗 > 資訊」。

組織物件

在單一文件中處理多重物件時,您可以使用幾項技巧組織文件:

- 您可以將個別物件組成群組,視為一個物件,或保護群組中每一個物件的相互關係。
- 您可以將物件排列在其他物件之後或之前。物件的排列方式,稱作堆疊順序。
- 您可以將選取物件對齊畫布的某個區域,或對齊垂直軸或水平軸。

將物件組成群組

您可以將個別的選取物件組成群組,當作單一物件操作。例如,將花瓣當作個別物件繪製完成後,您可以將它們組成群組, 把整朵花當作單一物件加以選取和移動。

您可以直接編輯群組,不必解散群組。您可以選取群組中的個別物件來編輯,不必解散物件群組。您也可以隨時解散物件群組。

若要將兩個或多個選取物件組成群組:

❖ 選取「修改 > 組成群組」。

若要將選取的物件解散群組:

❖ 選取 「修改 > 解散群組」。

選取群組內的物件

若要處理群組內的個別物件,您可以將物件解散群組,或是使用「選取細部工具」來選取個別物件,同時保持群組的完整性。



選取細部工具

修改選取細部物件的屬性,只影響選取細部物件,不影響整個群組。將選取細部物件移至另一個圖層,會將該物件從群組中 移除。



選取群組中的細部物件

若要選取群組中的部分物件:

❖ 選取 「選取細部工具」,然後按一下物件,或是在其周圍拖曳選取範圍區域。若要增加或移除選取範圍中的物件,請在按 一下或拖曳物件時按住 Shift。

若要選取包含選取細部物件的群組,請執行下列步驟之一:

- 以滑鼠右鍵按一下 (Windows) 或按住 Control 並按一下 (Macintosh) 群組中的任意位置,然後從快顯選單中選取 「選取>選取整體」。
- 選擇「選取>選取整體」。

若要選取所選群組中的所有物件,請執行下列步驟之一:

- 以滑鼠右鍵按一下 (Windows) 或按住 Control 並按一下 (Macintosh) 群組中的任意位置,然後在快顯選單中選取 「選取 > 選取細部」。
- 選擇「選取>選取細部」。

堆疊物件

Fireworks 在圖層中堆疊物件時,是根據物件的建立順序,最後建立的物件會放在堆疊的頂端。物件的堆疊順序決定物件在重 疊時的顯示方式。

圖層也會影響堆疊順序。例如,文件有兩個名稱各為「圖層 1」和「圖層 2」的圖層。如果「圖層」面板中的「圖層 1」列 在「圖層 2」下方,則「圖層 2」中的所有物件皆會出現在「圖層 1」內所有物件的上方。只要將「圖層」面版中的圖層拖 放至新的位置,即可變更圖層的順序。如需詳細資訊,請參閱第135頁的「組織圖層」。

若要更改圖層中選取物件或群組的堆疊順序:

- 選取「修改>排列>移至最前面(或移至最後面)」,將物件或群組移動至堆疊順序的頂端或底部。
- 選取「修改>排列>向前移(或向後移)」,將堆疊順序中的物件或群組向上或向下移動一個位置。

如果選取多個物件或群組,物件會移動至所有未選物件的前面或後面,同時會維持物件間的相對順序。

對齊物件

「修改」選單中的「對齊」命令或是「對齊」面板中的選項提供許多排列方式,可以讓您執行下列任何作業:

- 沿著水平或垂直軸對齊物件。
- 對齊選取的物件會沿著物件的右邊緣、中央或左邊緣垂直對齊,或沿著上緣、中央或下緣水平對齊。

備註:邊緣是由每個選取物件外圍的邊界方框決定的。

• 分散選取的物件會使物件中央或邊緣的間隔都相等。

您可以將一或多個 「對齊」命令,套用至選取的物件。

若要對齊選取的物件,請執行下列步驟之一:

- 選取「修改>對齊>靠左對齊」,讓物件對齊最左邊的選取物件。
- 選取「修改>對齊>垂直置中對齊」,讓物件中心點沿著垂直軸對齊。
- 選取「修改>對齊>靠右對齊」,讓物件對齊最右邊的選取物件。
- 選取「修改>對齊>靠上對齊」,讓物件對齊最頂端的選取物件。
- 選取「修改>對齊>水平置中對齊」,讓物件中心點沿著水平軸對齊。
- 選取「修改>對齊>靠下對齊」,讓物件對齊最底端的選取物件。

若要平均分散三或多個選取物件的寬度或高度:

❖ 選取「修改>對齊>分散寬度」或「修改>對齊>分散高度」。

關於排列圖層間的物件

「圖層」面板提供組織控制項另一種空間上的靈活性。您可以將「圖層」面板中的物件縮圖或藍色選取範圍指示器拖曳至另 一個圖層,在圖層之間移動選取的物件。如需詳細資訊,請參閱第 135 頁的 「組織圖層」。

第4章:處理點陣圖

點陣圖是一種圖像,由稱作像素的小型顏色方塊所組成,會以類似馬賽克的方塊組合起來建立影像。相片、掃描影像以及從 繪圖程式建立的圖像等,都是點陣圖圖像。有時又稱作「點陣影像」。

Fireworks CS3 結合了編輯相片、繪製向量圖和繪圖應用程式的功能。您可以使用點陣圖工具來繪製和繪圖、將向量物件轉換為點陣圖影像,開啟或匯入影像等方式,來建立點陣圖影像。

Fireworks 有一套用來調整色調和顏色的強大「即時濾鏡」,以及許多用來修飾點陣圖影像的方法,包含裁切、羽化、複製或原地複製影像。此外,Fireworks 擁有一組修飾影像的工具,包含「模糊工具」、「銳利化工具」、「加亮工具」、「加深工具」和「暈開工具」。

如需有關選取影像和像素區域,並加以變形的方法資訊,請參閱第35頁的「選取物件和將物件變形」。

本章涵蓋下列主題:

- 第 51 頁的「處理點陣圖」
- 第51頁的「建立點陣圖物件」
- 第52頁的「存取相片編輯工具」
- 第53頁的「繪製、繪圖和編輯點陣圖物件」
- 第 55 頁的「修飾點陣圖」
- 第 59 頁的「調整點陣圖顏色和色調」
- 第 66 頁的「模糊和銳利化點陣圖」
- 第69頁的「對影像新增雜點」

處理點陣圖

「工具」面板的「點陣圖」區段包含點陣圖選取和編輯工具。若要編輯文件中點陣圖的像素,您可以選取「點陣圖」區段中的工具。您不需要像在舊版的 Fireworks 中一般,在點陣圖模式和向量圖模式之間切換,就可以處理點陣圖、向量物件和文字。只要從「工具」面板中選取向量圖或點陣圖工具,就會切換至適當的模式。

建立點陣圖物件

您可以使用 Fireworks 的點陣圖繪製和繪圖工具、剪下或複製後貼上像素選取範圍,或將向量影像轉換為點陣圖物件等方式,來建立點陣圖圖像。另一個建立點陣圖物件的方式,是在文件中插入空的點陣圖影像,然後進行繪製、繪圖或填色。

建立的新點陣圖物件會增加至目前的圖層。「圖層」面板中的圖層擴張後,您會在每個點陣圖物件所在的圖層下方,看到它的縮圖和名稱。雖然有些點陣圖應用程式會將每個點陣圖物件視為一個圖層,Fireworks 則是將點陣圖物件、向量物件和文字,視為圖層上的獨立物件來組織。如需詳細資訊,請參閱第 133 頁的 「使用圖層」。

建立新的點陣圖物件:

- 1 在「工具」面板的「點陣圖」區段中,選取「筆刷工具」或「鉛筆工具」。
- 2 使用「筆刷工具」或「鉛筆工具」來繪製或繪圖,在畫布上建立點陣圖物件。

新點陣圖物件會增加至「圖層」面板的目前圖層中。如需有關使用「鉛筆工具」或「筆刷工具」的詳細資訊,請參閱第53頁的「繪製、繪圖和編輯點陣圖物件」。

您可以建立新的空點陣圖,在空的點陣圖中繪製或繪圖像素。

若要建立空的點陣圖物件,請執行下列步驟之一:

- 在 「圖層」面板中,按一下 「新增點陣圖影像」按鈕。
- 選取「編輯 > 插入 > 空的點陣圖」。
- 從畫布的空白區域開始繪製選取範圍圈選區域,並加以填色。如需詳細資訊,請參閱第38頁的「建立像素選取範圍圈選

空的點陣圖會增加至「圖層」面板的目前圖層中。如果在繪製、匯入或放上像素之前取消選取空的點陣圖,空的點陣圖物件 會自動從「圖層」面板和文件中消失。

剪下或複製像素並貼上成為新的點陣圖物件:

1 使用「圈選工具」、「套索工具」或「魔術棒工具」,製作像素選取範圍。

如需詳細資訊,請參閱第37頁的「選取像素」。

- 2 請執行下列步驟之一:
- 選取「編輯 > 剪下」, 然後選取「編輯 > 貼上」。
- 選取「編輯 > 複製」, 然後選取「編輯 > 貼上」。
- 選取「編輯>插入>複製的點陣圖」,將目前的選取範圍複製到新的點陣圖。
- 選取「編輯 > 插入 > 剪下的點陣圖」,將目前的選取範圍剪下以放入新的點陣圖。

選取範圍出現在「圖層」面板中,成為目前圖層上的物件。

備註:您也可以用滑鼠右鍵按一下 (Windows) 或按住 Control 並按一下 (Macintosh) 像素圈選範圍,然後從快顯選單中選 取剪下或複製的選項。如需有關 「剪下的點陣圖」和 「複製的點陣圖」選項的詳細資訊,請參閱第 44 頁的 「以剪下或複製 方式插入新的點陣圖」。

若要將選取的向量物件轉換為點陣圖影像,請執行下列步驟之一:

- 選取「修改>平滑化選取範圍」。
- 在「圖層」面板的「選項」選單中,選取「平滑化選取範圍」。

向量圖轉換為點陣圖是不能回復的,除非仍然可以選擇 「編輯 > 復原」或從 「操作記錄」面板復原動作。點陣圖影像不能轉 換為向量物件。

存取相片編輯工具

為了使您能夠輕易的編輯相片, Fireworks 在一個位置組合了最常使用的相片編輯工具。「影像編輯」面板含有下列工具: 「消除紅眼」、「裁切」、「旋轉」、「模糊」、「銳利化」、「加亮」及「加深」。

「影像編輯」面板也含有:

- 「變形工具」:「縮放」、「傾斜」、「扭曲」、「自由旋轉」
- 「變形命令」:「數值變形」、「旋轉選項」、「水平翻轉」、「垂直翻轉」、「移除變形」
- 「調整顏色」:「自動色階」、「亮度/對比」、「曲線」、「色相/飽和度」、「負片效果」、「色階」、「轉換為灰階」、 「轉換為深褐色調」
- 「濾鏡」:「模糊」、「更模糊」、「鋭利化」、「更銳利化」、「不銳利化遮色片」、「新增雜點」、「轉換為 Alpha」、 「尋找邊緣」
- 「檢視選項」:「顯示 / 隱藏尺規」、「顯示 / 隱藏格線」、「貼齊 / 不要貼齊格線」、「編輯格線」、「顯示 / 隱藏導引線」、 「貼齊 / 不要貼齊導引線」、「鎖定 / 解除鎖定導引線」、「編輯導引線」

「影像編輯」面板所包含的工具,與出現在 Fireworks 中其他位置的工具是相同的 (例如,在工具箱和「修改>變形」選單 上)。透過選取「視窗>影像編輯」開啟的「影像編輯」面板,只是在一個面板中提供最常使用的一些工具,以便讓您使用。

如需如何使用這些工具和選項的詳細資訊,請參閱第55頁的「修飾點陣圖」、第59頁的「調整點陣圖顏色和色調」、第66頁 的「模糊和銳利化點陣圖」和第69頁的「對影像新增雜點」。

繪製、繪圖和編輯點陣圖物件

「工具」面板的 「點陣圖」區段中有多種工具,可以在點陣圖影像中選取、繪製、繪圖和編輯像素。

繪製點陣圖物件

您可以使用「鉛筆工具」,以徒手畫或強制直線的方式,繪製1個像素的線條,就像使用實際的鉛筆畫實線一樣(無論使用或 不使用尺)。您也可以放大點陣圖,然後使用「鉛筆工具」來編輯個別像素。

使用「鉛筆工具」來繪製物件:

- 1 選取「鉛筆工具」。
- 2 在「屬性」檢視窗中設定工具選項:

消除鋸齒 可以讓您繪製的線條邊緣變平滑。

自動擦除 會在筆畫顏色上按一下「鉛筆工具」時,使用填色顏色。

保留透明度 會限制 「鉛筆工具」只能繪製現有像素,不能繪製圖像的透明區域。

3 拖曳以進行繪製。按住 Shift 拖曳路徑,強制路徑必須是水平、垂直或對角線。

繪製點陣圖物件

您可以使用「筆刷工具」,並以「筆畫顏色」方塊中的顏色繪製筆刷筆畫,或使用「油漆桶工具」,將選取像素的顏色更改為 「填色顏色」方塊中的顏色。「漸層工具」能讓您使用可調整圖樣的顏色組合,為點陣圖或向量物件填色。

使用「筆刷工具」來繪製物件:

- 1 選取「筆刷工具」。
- 2 在「屬性」檢視窗中設定筆畫屬性。
- 3 拖曳繪圖。

如需有關設定「筆刷工具」選項的資訊,請參閱第114頁的「處理筆畫」。

將像素顏色更改為 「填色顏色」方塊中的顏色:

- 1 選取「油漆桶工具」。
- 2 在「填色顏色」方塊中選取某個顏色。
- 3 在「屬性」檢視窗中設定容許度數值。

備註:容許度會決定像素要填上顏色相近的程度。低容許度數值,會在像素中填上接近您所選的像素的顏色。高容許度數值, 會在像素中填上顏色值範圍較廣的顏色。

4 按一下影像。

容許度範圍中的所有像素,會更改為填色顏色。

將漸層填色套用至像素選取範圍:

- 1 製作選取範圍。
- 2 上海按一下「工具」面板中的「油漆桶工具」,然後選取彈出式選單中的「漸層工具」。
- 3 在「屬性」檢視窗中設定填色屬性。
- 4 按一下像素選取範圍,套用填色。

「油漆桶工具」和「漸層工具」也能為選取的向量物件填色。如需有關建立、套用和編輯漸層填色的詳細資訊,請參閱第 117 頁 的「處理填色」。

取樣顏色做為筆畫或填色顏色

您可以使用「滴管工具」從影像取樣顏色,以指定新的筆書或填色顏色。您可以在單一像素、3x3 平均像素區域中的顏色數 值平均值,或 5x5 平均像素區域中的顏色數值平均值中取樣顏色。

取樣筆畫或填色顏色:

- 1 如果正確的屬性尚未作用,請執行下列步驟之一:
- 在「工具」面板的「筆畫顏色」方塊旁按一下筆畫圖示,讓它成為作用中屬性。
- 在「工具」面板的「填色顏色」方塊旁按一下填色圖示,讓它成為作用中屬性。

備註:不要按顏色方塊本身。否則,出現的滴管指標不是「滴管工具」。如需有關顏色方塊滴管指標的資訊,請參閱第 113 頁 的「從顏色彈出式視窗取樣顏色」。

- 2 開啟 Fireworks 文件或 Fireworks 可以開啟的任何檔案。如需詳細資訊,請參閱第 167 頁的 「分割、變換影像和連結區」。
- **3** 在「工具」面板的「顏色」區段中,選取「滴管工具」。在「屬性」檢視窗中設定「平均色彩取樣」設定:
- 1個像素 可以從單一像素建立筆畫或填色顏色。
- 3x3 平均像素 可以在 3x3 平均像素區域中的顏色數值平均值中,建立筆畫或填色顏色。
- 5x5 平均像素 可以在 5x5 平均像素區域中的顏色數值平均值中,建立筆畫或填色顏色。
- 4 在文件中的任意位置,按一下「滴管工具」。

取樣的顏色會出現在 Fireworks 的所有 「筆畫顏色」或 「填色顏色」方塊中。

擦除點陣圖物件

您可以使用「橡皮擦工具」來移除像素。依照預設,「橡皮擦工具」指標會呈現目前橡皮擦的大小,但是您可以在「偏好設定」 對話方塊中更改指標的大小和外觀。如需詳細資訊,請參閱第289頁的「編輯偏好設定」。



橡皮擦工具

擦除選取的點陣圖物件或像素選取範圍中的像素:

- 1 選取「橡皮擦工具」。
- 2 在「屬性」檢視窗中,選取圓形或方形橡皮擦形狀。
- 3 拖曳「邊緣」滑動軸,設定橡皮擦邊緣柔化程度。
- 4 拖曳「大小」滑動軸,設定橡皮擦的大小。
- 5 拖曳「橡皮擦不透明度」滑動軸,設定不透明度。
- 6 拖曳 「橡皮擦工具」,滑過要擦除的像素。

羽化像素選取範圍

羽化可以模糊像素選取範圍的邊緣,讓選取區域與周圍的像素混合。複製選取範圍,並且貼到另一個背景上時,羽化就非常 有用。





在製作像素選取範圍時,羽化像素選取範圍邊緣:

- 1 從「工具」面板選取點陣圖選取工具。
- 2 在「屬性」檢視窗的「邊緣」彈出式選單中,選取「羽化」。
- 3 拖曳滑動軸,設定要沿著選取範圍邊緣變模糊的像素數目。
- 4 選取範圍。

從選單列羽化像素選取範圍邊緣:

- 1 選擇「選取 > 羽化」。
- 2 在「羽化選取範圍」對話方塊中輸入數值,設定羽化強度,然後按一下「確定」。

強度數值會決定選取範圍邊框各邊的羽化像素數目。

修飾點陣圖

Fireworks 提供許多工具,協助您修飾影像。您可以變更影像大小、鈍化或銳利化焦點,或是複製影像的一部份,並放置到 另一個區域上。

S.	「橡皮圖章工具」讓您將影像的某個區域複製或原地複製到另一個影像。
٥	「模糊工具」可以讓影像中選取區域的焦點鈍化。
	「暈開工具」可以挑選顏色,並且朝您在影像中的拖曳方向塗抹。
Δ	「銳利化工具」可以讓影像中的區域銳利化。
0,	「加亮工具」可以讓影像的某些部分變亮。
	「加深工具」可以讓影像的某些部分變暗。
•	「消除紅眼工具」可以減少相片中出現紅眼的現象。
	「取代顏色工具」會以另一個顏色繪製在原本的顏色上。

原地複製像素

「橡皮圖章工具」會原地複製點陣圖影像中的區域,您可以將原地複製的影像貼到影像中的其他位置。當您要修正刮傷的相片, 或移除影像中的灰塵時,原地複製像素是非常有用的。您可以複製相片中的像素區域,再以原地複製的區域取代刮痕或灰塵點。

原地複製點陣圖影像中的某些部分:

- 1 選取「橡皮圖章工具」。
- 2 按一下區域,將它指定為來源或是要原地複製的區域。

取樣指標會變成十字型指標。

備註:若要指定原地複製別的像素區域,您可以按住 Alt 並按一下 (Windows) 或按住 Option 並按一下 (Macintosh) 另一 個像素區域,將它指定為來源。

3 移動至影像的另一部分,拖曳指標。

您會看到兩個指標。第一個指標是十字型指標,也就是原地複製來源。如需詳細資訊,請參閱第 289 頁的 「編輯偏好設定」。 第二個指標可能是橡皮圖章、十字型指標或藍色圓圈,視您選取的筆刷偏好設定而定。當您拖曳第二個指標時,會複製第一 個指標下的像素,套用至第二個指標下的區域。

設定 「橡皮圖章工具」選項:

- 1 選取「橡皮圖章工具」。
- 2 從「屬性」檢視窗的下列選項中選取:

大小 會決定圖章大小。

邊緣 會決定筆畫的柔化程度 (100% 是實邊,0% 是柔化)。

來源對齊 會影響取樣操作。選取「來源對齊」時,取樣指標會以垂直和水平方向移動,對齊第二個指標。取消選取「來源 對齊」時,取樣區域會固定,當您移動和按下第二個指標,都不會有影響。

使用整份文件 會在所有圖層的所有物件上取樣。如果取消選取這個選項,「橡皮圖章工具」只會從作用中物件上取樣。

不透明度 會決定透過筆畫可以看到多少背景。

混合模式 會決定原地複製的影像如何影響背景。

若要重製像素選取範圍,請執行下列步驟之一:

- 使用「選取細部工具」拖曳像素選取範圍。
- 按住 Alt (Windows) 或 Option (Macintosh),並以「指標工具」拖曳像素選取範圍。

模糊、鋭利化和量開像素

「模糊工具」和「銳利化工具」會影響像素焦點。「模糊工具」能讓您選擇模糊元素焦點來強調或不強調影像的某些部分, 就像攝影師控制景深。修復掃描問題或失焦相片時,「銳利化工具」非常有用。「暈開工具」能讓您輕輕混合顏色,例如建立 影像倒影時就可以使用。

模糊或鋭利化影像:

- 1 選取「模糊工具」或「銳利化工具」。
- 2 在「屬性」檢視窗中設定筆刷選項:

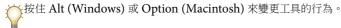
大小 會設定筆刷筆尖的大小。

邊緣 會指定筆刷筆尖的柔化程度。

形狀 會將筆刷筆尖形狀設定為圓形或方形。

飽和度 可以設定模糊或銳利化的總量。

3 拖曳工具,滑過要銳利化或模糊的像素。



在影像中暈開顏色:

- 1 選取「暈開工具」。
- 2 在「屬性」檢視窗中設定工具選項:

大小 會指定筆刷筆尖的大小。

形狀 會將筆刷筆尖形狀設定為圓形或方形。

邊緣 會指定筆刷筆尖的柔化程度。

壓力 會設定筆畫明暗度。

指尖工具 可以讓您使用指定的顏色,在每個筆畫開始時塗抹。如果取消選取這個選項,工具會使用工具指標下的顏色。

使用整份文件 會使用所有圖層內所有物件的顏色資料來塗抹。如果取消選取這個選項,「暈開工具」只會使用作用中物件的 顏色。

3 拖曳工具,滑過要塗抹的像素。

您可以使用「加亮工具」或「加深工具」,分別將影像的某些部分變亮或變暗。這與沖洗相片時增加或減少曝光的暗房技術極為類似。

讓影像的某些部分變亮或變暗:

- 1 選取「加亮工具」,讓影像的某些部分變亮,或選取「加深工具」,讓影像的某些部分變暗。
- 2 在「屬性」檢視窗中設定筆刷選項:

大小 會設定筆刷筆尖的大小。

形狀 會將筆刷筆尖形狀設定為圓形或方形。

邊緣會設定筆刷筆尖的柔化程度。

3 在「屬性」檢視窗中設定曝光。

曝光範圍是 0% 到 100%。若要減輕效果,請指定較低的百分比數值:若要加強效果,請指定較高的百分比數值。

4 在「屬性」檢視窗中設定範圍:

陰影 主要更改影像的暗色部分。

亮部 主要更改影像的亮色部分。

中間色調 主要更改影像中各色版的中間範圍。

5 拖曳滑過影像中要變亮或變暗的部分。

拖曳工具時,按住 Alt (Windows) 或 Option (Macintosh),可以暫時從「加亮工具」切換至「加深工具」,或從「加深工具」切換至「加亮工具」。

消除相片中的紅眼

在某些相片中,對象的瞳孔會出現不自然的紅色調。您可以使用「消除紅眼工具」來修正這個紅眼現象。「消除紅眼工具」 僅會快速修改相片的紅眼區域,以灰色和黑色取代偏紅的顏色。





原始相片;使用「消除紅眼工具」之後

更正相片中的紅眼現象:

- 1 ②從彈出式選單中選取「消除紅眼工具」。
- 2 在「屬性」檢視窗中設定屬性:

容許度 決定要取代的色相範圍 (0 僅取代紅色,100 取代所有包含紅色的色調)。

強度 設定用來取代偏紅顏色的灰色深度。

3 按一下並將十字型指標拖曳至相片中的紅色瞳孔。

取代顏色

「取代顏色工具」能讓您選取某種顏色,並使用不同顏色將其塗填。



原始相片;使用「取代顏色工具」之後

Fireworks 提供兩種不同取代顏色的方法。您可以取代您在色票指定的顏色,或是使用「取代顏色工具」直接在影像上取代 顏色。

使用色票以一種顏色取代另一種顏色:

- 1 從彈出式選單選取「取代顏色工具」。
- 2 在「屬性」檢視窗的「從」方塊中,按一下「色票」。
- 3 按一下「從」選色表以選取顏色探查,並從彈出式選單選取一個顏色,以指定您要取代的顏色。
- 4 按一下「屬性」檢視窗中的「到」選色表,並從彈出式選單選取一個顏色。
- 5 在「屬性」檢視窗中設定其他筆畫屬性。

大小 會設定筆刷筆尖的大小。

形狀 會將筆刷筆尖形狀設定為圓形或方形。

容許度 決定要取代的顏色範圍 (0 僅取代「到」顏色, 255 取代與「到」顏色類似的顏色)。

強度 決定要取代多少要 「更改」的顏色。

色彩化 會以「到」顏色取代「更改」顏色。取消選取「色彩化」以在「更改」顏色上稍微加上「到」顏色的色澤,保留部 分的「更改」顏色。

6 將工具拖放至要取代的顏色上方。

選取影像上的顏色,以便用一種顏色取代另一種顏色:

- 2 在「屬性」檢視窗的「從」方塊中,按一下「影像」。
- 3 按一下「屬性」檢視窗中的「到」選色表以選取顏色探查,然後從彈出式選單選取顏色。
- 4 在「屬性」檢視窗中設定其他筆畫屬性。

大小 會設定筆刷筆尖的大小。

形狀 會將筆刷筆尖形狀設定為圓形或方形。

容許度 決定要取代的顏色範圍 (0 僅取代 「到」顏色, 255 取代與 「到」顏色類似的顏色)。

強度 決定要取代多少要 「更改」的顏色。

色彩化 會以「到」顏色取代「從」顏色。取消選取 「色彩化」會對 「從」顏色加上「到」顏色的色調,並保留部分的 「從」 顏色。

5 使用這項工具,按一下含有您所要取代顏色的點陣圖影像部分。不要提起工具,繼續以工具跨越影像塗刷。在起始塗刷動 作時所按下的顏色,將會由您在「到」顏色方塊中指定的顏色取代。

裁切選取的點陣圖

您可以隔離 Fireworks 文件內的單一點陣圖物件,只裁切這個點陣圖物件,不影響畫布上的其他物件。

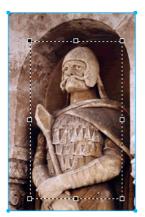
裁切點陣圖影像而不影響文件中的其他物件:

- 1 您可以按一下畫布上的物件、在「圖層」面板中按一下它的縮圖,或是使用點陣圖選取工具來繪製選取範圍圈選區域,來選
- 2 選取「編輯>裁切選取的點陣圖」。

裁切控點會出現在整個選取點陣圖或選取範圍圈選區域的周圍(如果您有在步驟1繪製圈選區域)。

3 調整裁切控點,直到邊界方框圍住點陣圖影像中要保留的區域。

備註:若要取消裁切選取範圍,請按 Esc。



邊界方框

4 按兩下邊界方框內部,或按 Enter 裁切選取範圍。

在選取的點陣圖中,邊界方框外部的每個像素都會移除,但是文件內的其他物件保持不變。

調整點陣圖顏色和色調

Fireworks 有顏色和色調調整濾鏡,可以協助您增進和增強點陣圖影像中的顏色。您可以調整影像的對比和亮度、色調範圍、 色相和顏色飽和度。

從「屬性」檢視窗套用濾鏡做為「即時濾鏡」,並不會有任何破壞性。「即時濾鏡」不會永久變更像素,您隨時都可以移除 或編輯這些濾鏡。

如果想要以不可逆轉且永久的方式套用濾鏡,您可以從「濾鏡」選單中選取這些濾鏡。不過,Adobe 建議您盡量以「即時 濾鏡」的方式使用濾鏡。

您可以將「濾鏡」選單中的濾鏡套用至像素選取範圍,但不能套用「即時濾鏡」。然而,您可以定義一個點陣圖區域,從中 建立獨立的點陣圖,然後套用「即時濾鏡」。

如果使用「濾鏡」選單將濾鏡套用在選取的向量物件, Fireworks 會將選取範圍轉換為點陣圖。

將 「即時濾鏡」套用至由點陣圖選取範圍圈選區域定義的區域:

- 1 選取點陣圖選取工具,並繪製出選取範圍圈選區域。
- 2 選取「編輯 > 剪下」。
- 3 選取「編輯>貼上」。

Fireworks 會將選取範圍精確地貼上像素原始的位置,但選取範圍本身是獨立的點陣圖物件。

4 在「圖層」面板中按一下新點陣圖物件縮圖,選取點陣圖物件。

5 從「屬性」檢視窗套用「即時濾鏡」。

Fireworks 只會將 「即時濾鏡」套用至新點陣圖物件,以模擬濾鏡對像素選取範圍的套用。

備註:雖然「即時濾鏡」比較有彈性,但是文件中「即時濾鏡」的數目太多時,會降低 Fireworks 的效能。如需詳細資訊, 請參閱第28頁的「控制文件重繪」。

調整色調範圍

您可以使用「色階」和「曲線」功能來調整點陣圖的色調範圍。「色階」能用來更正像素高度集中在亮部、中間色調或陰影 的點陣圖。您也可以使用「自動色階」,讓 Fireworks 來調整色調範圍。如果您想更精確地控制點陣圖的色調範圍,可以使 用「曲線」功能,該功能讓您能沿著色調範圍調整任何顏色,而不影響其他顏色。

平衡亮部、中間色調和陰影

有完整的色調範圍的點陣圖,其中所有區域的像素數目應該是偶數。「色階」功能可以更正像素高度集中在亮部、中間色調或 陰影的點陣圖。

亮部 可以更正讓影像看起來太淡的過多淡色像素。

中間色調可以更正使影像看起來太單調的過多中間色調像素。

陰影 可以修正隱藏諸多細節的過多深色像素。

「色階」功能會將最暗和最亮的像素分別設為黑色和白色,然後依比例重新分散中間色調。產生出來的影像像素會有最清楚銳 利的細節。





像素集中在亮部的原始影像;使用「色階」調整後的影像

您可以使用「色階」對話方塊中的「分佈圖」,來檢視點陣圖的像素分散情形。「分佈圖」以圖像說明點陣圖中亮部、中間 色調和陰影部分的像素分散情形。

「分佈圖」可以協助您決定更正影像色調範圍的最好方法。如果像素高度集中在陰影或亮部,表示您可以套用「色階」或 「曲線」功能來改善影像。

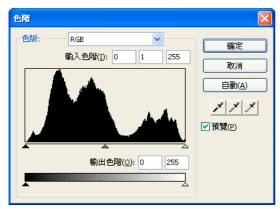
水平軸代表從最暗(0)到最亮(255)的顏色值。請從左向右讀取水平軸:最左側表示最深的像素,中間部分表示中間色調像素, 最右側則表示最亮的像素。

垂直軸代表每個亮度等級的像素數目。通常應該先調整亮部和陰影的部分。下一步再調整中間色調,則能改善亮度數值,而不 影響亮部和陰影。

調整亮部、中間色調和陰影:

- 1 選取點陣圖影像。
- 2 請執行下列步驟之一,開啟「色階」對話方塊:
- 在「屬性」檢視窗中,按一下「增加即時濾鏡」按鈕,然後在「濾鏡」彈出式選單中選取「調整顏色 > 色階」。
- 選取「濾鏡>調整顏色>色階」。

備註:從「濾鏡」選單套用濾鏡是無法復原的,也就是說,除非可以選取「編輯>復原」,否則這個動作將無法還原。若要 維持調整、關閉或移除這個濾鏡的能力,請依照這個步驟的第一個項目所述,將濾鏡套用為「即時濾鏡」。如需詳細資訊, 請參閱第 123 頁的 「使用即時濾鏡」。



「色階」對話方塊

若要檢視您在工作區中所做的更改,請選取對話方塊中的 「預覽」。更改時,影像會自動更新。

- 3 在「色版」彈出式選單中,選取將更改套用至個別的顏色色版(紅色、藍色或綠色),或是所有顏色色版(RGB)。
- 4 拖曳 「分佈圖」下方的 「輸入色階」滑動軸,調整亮部、中間色調和陰影:
- 右邊的滑動軸會使用 255 到 0 的值調整亮部。
- 中央的滑動軸會使用 10 到 0 的值調整中間色調。
- 左邊的滑動軸會使用 0 到 255 的值調整陰影。

移動滑動軸時,數值會自動輸入「輸入色階」方塊中。

備註:陰影數值不能高於亮部數值,亮部數值不能低於陰影數值,中間色調必須在陰影和亮部的設定值之間。

- 5 拖曳 「輸出色階」滑動軸,調整影像中的對比數值:
- 右邊的滑動軸會使用 255 到 0 的值調整亮部。
- 左邊的滑動軸會使用 0 到 255 的值調整陰影。

移動滑動軸時,數值會自動輸入「輸出色階」方塊中。

自動調整色調範圍

您可以使用「自動色階」,讓 Fireworks 調整色調範圍。

自動調整亮部、中間色調和陰影:

- 1 選取影像。
- 2 請執行下列步驟之一,以選取「自動色階」:
- 在「屬性」檢視窗中,按一下「增加即時濾鏡」按鈕,然後從「濾鏡」彈出式選單中選取「調整顏色 > 自動色階」。
- 選取「濾鏡>調整顏色>自動色階」。

備註:從「濾鏡」選單套用濾鏡是無法復原的,也就是說,除非可以選取「編輯>復原」,否則這個動作將無法還原。若要 維持調整、關閉或移除這個濾鏡的能力,請依照這個步驟的第一個項目所述,將濾鏡套用為「即時濾鏡」。如需詳細資訊, 請參閱第 123 頁的 「使用即時濾鏡」。

ヾ您也可以在 「色階」或 「曲線」對話方塊中按一下 「自動」按鈕,自動調整亮部、中間色調和陰影。

使用「曲線」更正顏色

「曲線」功能與「色階」功能類似,但可更精確地控制色調範圍。「色階」使用亮部、陰影和中間色調來更正色調範圍,「曲線」 則能讓您沿著色調範圍調整任何顏色 (不僅三個變數),也不影響其他顏色。例如,您可以使用 「曲線」來更正光線條件造 成的色偏。

「曲線」對話方塊中的格線,說明兩種亮度數值:

水平軸 代表像素的原始亮度,顯示在「輸入」方塊中。

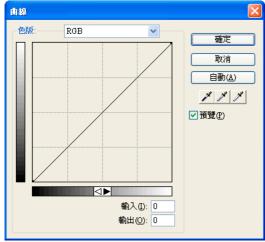
垂直軸 代表新亮度數值,顯示在「輸出」方塊中。

初次開啟「曲線」對話方塊時,對角線會指出沒有更改,因此所有像素的輸入和輸出數值都相同。

調整色調範圍中的特定點:

- 1 選取影像。
- 2 請執行下列步驟之一,開啟「曲線」對話方塊:
- 在「屬性」檢視窗,按一下「濾鏡」標籤旁的「加號」(+)按鈕,然後從「濾鏡」彈出式選單中選取「調整顏色>曲線」。 備註:如果「屬性」檢視窗已經部分最小化,請按一下「增加濾鏡」按鈕而非「加號」按鈕。
- 選取「濾鏡>調整顏色>曲線」。

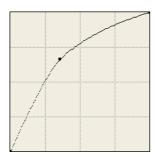
備註:從「濾鏡」選單套用濾鏡是無法復原的,也就是說,除非可以選取「編輯>復原」,否則這個動作將無法還原。若要 維持調整、關閉或移除這個濾鏡的能力,請依照這個步驟的第一個項目所述,將濾鏡套用為「即時濾鏡」。如需詳細資訊, 請參閱第 123 頁的 「使用即時濾鏡」。



「曲線」對話方塊

3 在「色版」彈出式選單中,選取將更改內容套用至個別的顏色色版或所有的顏色色版。

- 4 按一下格線對角線上的點,將它拖曳至新位置,調整曲線。
- 曲線上的每個點都有自己的「輸入」和「輸出」數值。拖曳點時,「輸入」和「輸出」數值會自動更新。
- 曲線顯示的亮度數值是 0 到 255,0 代表陰影。



拖曳點加以調整後的曲線

您也可以在「曲線」對話方塊中按一下「自動」按鈕,來自動調整亮部、中間色調和陰影。

沿著曲線刪除點:

❖ 將此點拖曳出格線。

備註:不能刪除曲線的端點。

使用色調滴管更正色調範圍

您可以在「色階」或「曲線」對話方塊中,使用「陰影」、「亮部」或「中間色調」滴管,來調整亮部、陰影和中間色調。

使用色調滴管,手動調整色調平衡:

- 1 開啟 「色階」或 「曲線」對話方塊,在「色版」彈出式選單中選取顏色色版。
- 2 選取適當的滴管以重設影像中的色調數值:
- 使用「亮部」滴管,按一下影像中最亮的像素,重設亮部數值。
- 使用「中間色調」滴管,按一下影像中的中間色調像素,重設中間色調數值。
- 世 使用「陰影」滴管,按一下影像中最暗的像素,重設陰影數值。
- 3 按一下「確定」。

調整亮度和對比

「亮度/對比」功能可以修改影像中像素的對比或亮度。它會影響影像的亮部、陰影和中間色調。通常在更正太暗或太亮的影 像時,都會使用「亮度/對比」。





原始影像;調整亮度後的影像

調整亮度或對比:

- 1 選取影像。
- 2 請執行下列步驟之一,開啟「亮度/對比」對話方塊:
- 在「屬性」檢視窗中,按一下「增加即時濾鏡」按鈕,然後在「濾鏡」彈出式選單中選取「調整顏色 > 亮度 / 對比」。
- 選取「濾鏡>調整顏色>亮度/對比」。

備註:從「濾鏡」選單套用濾鏡是無法復原的,也就是說,除非可以選取「編輯>復原」,否則這個動作將無法還原。若要 維持調整、關閉或移除這個濾鏡的能力,請依照這個步驟的第一個項目所述,將濾鏡套用為「即時濾鏡」。如需詳細資訊, 請參閱第 123 頁的 「使用即時濾鏡」。

3 拖曳「亮度」和「對比」滑動軸,調整設定。

數值範圍從 -100 到 100。

4 按一下「確定」。

變更物件顏色

您可以使用「顏色填色即時濾鏡」,以指定的顏色完全取代像素,或將顏色混合至現有物件中,快速地更改物件顏色。混合 顏色時,顏色會增加至物件最上方。將顏色混入現有物件中與使用 「色相/飽和度」極為類似,但是,混色能讓您迅速套用 色票面板中的特定顏色。

新增 「顏色填色即時濾鏡」至選取的物件:

- 1 在「屬性」檢視窗中,按一下「增加即時濾鏡」按鈕,然後從「濾鏡」彈出式選單中選取「調整顏色>顏色填色」。
- 2 選取混合模式。

預設模式是 「一般」。如需有關每個混合模式的資訊,請參閱第 150 頁的 「關於混合模式」。

- 3 在顏色方塊彈出式選單中選取填色顏色。
- 4 選取填色顏色的不透明度百分比,然後按 Enter。

調整色相和飽和度

您可以使用「色相/飽和度」功能來調整影像中顏色的色調、色相、顏色的明暗度和飽和度,或是顏色亮度。





原始影像;調整飽和度後的影像

調整色相或飽和度:

- 選取影像。
- 2 請執行下列步驟之一,開啟「色相/飽和度」對話方塊:
- 在「屬性」檢視窗中,按一下「增加即時濾鏡」按鈕,然後在「濾鏡」彈出式選單中選取「調整顏色 > 色相/飽和度」。
- 選取「濾鏡>調整顏色>色相/飽和度」。

備註:從 「濾鏡」選單套用濾鏡是無法復原的,也就是說,除非可以選取 「編輯 > 復原」,否則這個動作將無法還原。若要 維持調整、關閉或移除這個濾鏡的能力,請依照這個步驟的第一個項目所述,將濾鏡套用為「即時濾鏡」。如需詳細資訊, 請參閱第 123 頁的 「使用即時濾鏡」。

3 拖曳「色相」滑動軸,調整影像顏色。

數值範圍從 -180 到 180。

4 拖曳「飽和度」滑動軸,調整顏色純度。

數值範圍從 -100 到 100。

5 拖曳「亮度」滑動軸,調整顏色亮度。

數值範圍從 -100 到 100。

6 按一下「確定」。

將 RGB 影像更改為二色調影像,或為灰階影像增加顏色:

❖ 在「色相/飽和度」對話方塊中,選取「色彩化」。

備註:選取「色彩化」時,「色相」和「飽和度」滑動軸的數值範圍都會更改。色調從 0 變更為 360。飽和度從 0 變更為 100。

反轉影像的顏色數值

您可以使用「負片效果」,將影像的每個顏色更改為色環上的補色。例如,將濾鏡套用到紅色物件 $(R=255 \times G=0 \times B=0)$, 會使顏色變成淺藍色 (R=0、G=255、B=255)。





單色影像;反轉之後





彩色影像; 反轉之後

反轉顏色:

- 1 選取影像。
- 2 請執行下列步驟之一:
- 在「屬性」檢視窗中,按一下「增加即時濾鏡」按鈕,然後在「濾鏡」彈出式選單中選取「調整顏色 > 負片效果」。
- 選取「濾鏡>調整顏色>負片效果」。

備註:從「濾鏡」選單套用濾鏡是無法復原的,也就是說,除非可以選取「編輯>復原」,否則這個動作將無法還原。若要 維持調整、關閉或移除這個濾鏡的能力,請依照這個步驟的第一個項目所述,將濾鏡套用為「即時濾鏡」。如需詳細資訊, 請參閱第 123 頁的 「使用即時濾鏡」。

模糊和鋭利化點陣圖

Fireworks 有一套模糊和銳利化選項,可以套用為 「即時濾鏡」或無法回復的永久濾鏡。

模糊影像

模糊可以柔化點陣圖影像的外觀。Fireworks 具有六個模糊選項:

模糊 會柔化選取像素的焦點。

更模糊 的模糊程度是 「模糊」的三倍。

高斯模糊 對每個像素套用加權平均模糊,產生朦朧的效果。

移動模糊化 建立所有影像移動時的外觀。

放射狀模糊化 建立影像旋轉時的外觀。

縮放模糊化 建立影像朝檢視者前進或遠離時的外觀。

備註:從「濾鏡」選單套用濾鏡是無法復原的,也就是說,除非可以選取「編輯>復原」,否則這個動作將無法還原。若要 維持調整、關閉或移除這個濾鏡的能力,請如下列每個程序中的第一個項目所述,將這個濾鏡套用為「即時濾鏡」。如需詳細 資訊,請參閱第123頁的「使用即時濾鏡」。

模糊影像:

- 1 選取影像。
- 2 請執行下列步驟之一:
- 在「屬性」檢視窗中,按一下「增加即時濾鏡」按鈕,然後在「濾鏡」彈出式選單中選取「模糊>模糊」或「更模糊」。
- 選取「濾鏡>模糊>模糊」或「更模糊」。

使用 「高斯模糊」來模糊影像:

- 1 選取影像。
- 2 請執行下列步驟之一,開啟「高斯模糊」對話方塊:
- 在「屬性」檢視窗中,按一下「增加即時濾鏡」按鈕,然後在「濾鏡」彈出式選單中選取「模糊>高斯模糊」。
- 選取「濾鏡>模糊>高斯模糊」。
- 3 拖曳「模糊強度」滑動軸,設定模糊效果強度。

數值介於 0.1 到 250。強度增強會造成較強的模糊效果。

4 按一下「確定」。

使用 「移動模糊化」來模糊影像:

- 1 選取影像。
- 2 請執行下列步驟之一,開啟「移動模糊化」對話方塊:
- 在「屬性」檢視窗中,按一下「增加即時濾鏡」按鈕,然後在「濾鏡」彈出式選單中選取「模糊 > 移動模糊化」。
- 選取「濾鏡>模糊>移動模糊化」。
- 3 拖曳「角度」刻度盤,設定模糊效果方向。
- 4 拖曳「距離」滑動軸,設定模糊效果強度。

數值介於 1 到 100。增加距離會造成較強的模糊效果。

5 按一下「確定」。

使用「放射狀模糊化」來模糊影像:

- 1 選取影像。
- 2 請執行下列步驟之一,開啟「放射狀模糊化」對話方塊:
- 在「屬性」檢視窗中,按一下「增加即時濾鏡」按鈕,然後在「濾鏡」彈出式選單中選取「模糊 > 放射狀模糊化」。
- 選取「濾鏡>模糊>放射狀模糊化」。
- 3 拖曳「總量」滑動軸,設定模糊效果強度。

數值介於 1 到 100。增加總量會造成較強的模糊效果。

4 拖曳「品質」滑動軸,設定模糊效果的平滑度。

數值介於 1 到 100。提高品質會造成原始影像重複次數較少的模糊效果。

5 按一下「確定」。

使用 「縮放模糊化」來模糊影像:

- 1 選取影像。
- 2 請執行下列步驟之一,開啟「縮放模糊化」對話方塊:
- 在「屬性」檢視窗中,按一下「增加即時濾鏡」按鈕,然後在「濾鏡」彈出式選單中選取「模糊 > 縮放模糊化」。
- 選取「濾鏡>模糊>縮放模糊化」。
- 3 拖曳「總量」滑動軸,設定模糊效果強度。

數值介於 1 到 100。增加總量會造成較強的模糊效果。

4 拖曳「品質」滑動軸,設定模糊效果的平滑度。

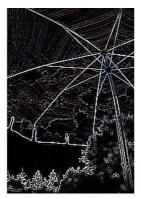
數值介於 1 到 100。提高品質會造成原始影像重複次數較少的模糊效果。

5 按一下「確定」。

變更點陣圖為線條畫

「尋找邊緣」濾鏡會識別影像中的顏色轉變,將轉變更改為線條,讓點陣圖看起來像線條畫。





原始影像;套用「尋找邊緣」後的影像

若要對選取的區域套用 「尋找邊緣」濾鏡,請執行下列步驟之一:

- 在「屬性」檢視窗中,按一下「增加即時濾鏡」按鈕,然後在「濾鏡」彈出式選單中選取「其他>尋找邊緣」。
- 選取「濾鏡>其他>尋找邊緣」。

備註:從「濾鏡」選單套用濾鏡是無法復原的,也就是說,除非可以選取「編輯>復原」,否則這個動作將無法還原。若要 維持調整、關閉或移除這個濾鏡的能力,請依照這個步驟的第一個項目所述,將濾鏡套用為「即時濾鏡」。如需詳細資訊, 請參閱第 123 頁的 「使用即時濾鏡」。

將影像轉換為透明

您可以使用「轉換為 Alpha」濾鏡,根據影像的透明度,將物件或文字轉換為透明。

若要對選取區域套用「轉換為 Alpha」濾鏡,請執行下列步驟之一:

- 在「屬性」檢視窗中,按一下「增加即時濾鏡」按鈕,然後在「濾鏡」彈出式選單中選取「其他 > 轉換為 Alpha」。
- 選取「濾鏡 > 其他 > 轉換為 Alpha」。

備註:從 「濾鏡」選單套用濾鏡是無法復原的,也就是說,除非可以選取 「編輯 > 復原」,否則這個動作將無法還原。若要 維持調整、關閉或移除這個濾鏡的能力,請依照這個步驟的第一個項目所述,將濾鏡套用為「即時濾鏡」。如需詳細資訊, 請參閱第 123 頁的 「使用即時濾鏡」。

鋭利化影像

您可以使用 「銳利化」功能,更正模糊影像。Fireworks 具有三個 「銳利化」選項:

鋭利化 會增加相鄰像素的對比,調整模糊影像的焦點。

更鋭利化 會增加相鄰像素的對比,約為「銳利化」的三倍。

不鋭利化遮色片 會調整像素邊緣的對比,讓影像銳利化。這個選項提供大部分的控制項,通常是影像銳利化的最佳選項。





原始影像; 銳利化之後的影像

使用鋭利化選項讓影像鋭利化:

- 1 選取影像。
- 2 請執行下列步驟之一,選取銳利化選項:
- 在「屬性」檢視窗中,按一下「增加即時濾鏡」按鈕,然後在「濾鏡」彈出式選單中選取「銳利化>銳利化」或「更銳 利化」。
- 選取「濾鏡>銳利化>銳利化」或「更銳利化」。

備註:從「濾鏡」選單套用濾鏡是無法復原的,也就是說,除非可以選取「編輯>復原」,否則這個動作將無法還原。若要 維持調整、關閉或移除這個濾鏡的能力,請依照這個步驟的第一個項目所述,將濾鏡套用為「即時濾鏡」。如需詳細資訊, 請參閱第 123 頁的 「使用即時濾鏡」。

使用 「不鋭利化遮色片」讓影像鋭利化:

- 1 選取影像。
- 2 請執行下列步驟之一,開啟「不銳利化遮色片」對話方塊:
- 在「屬性」檢視窗中,按一下「增加即時濾鏡」按鈕,然後在「濾鏡」彈出式選單中選取「銳利化>不銳利化遮色片」。
- 選取「濾鏡>銳利化>不銳利化遮色片」。

備註:從「濾鏡」選單套用濾鏡是無法復原的,也就是說,除非可以選取「編輯>復原」,否則這個動作將無法還原。若要 維持調整、關閉或移除這個濾鏡的能力,請依照這個步驟的第一個項目所述,將濾鏡套用為「即時濾鏡」。如需詳細資訊, 請參閱第 123 頁的 「使用即時濾鏡」。

- 3 拖曳 「銳利化總量」滑動軸,選取銳利化效果總量(從1%到500%)。
- **4** 拖曳「像素強度」滑動軸,選取強度(從 0.1 到 250)。

增加強度會擴大每個像素邊緣周圍的銳利對比區域。

5 拖曳 「臨界值」滑動軸,選取臨界值(從0到255)。

常用數值是 2 到 25。增加臨界值,只會讓影像中較高對比的像素變銳利。減少臨界值則會包含較低對比的像素。將臨界值設 為 0, 會讓影像中所有的像素變銳利。

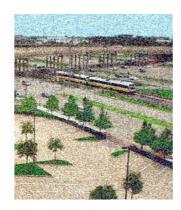
6 按一下「確定」。

對影像新增雜點

放大倍數極大時,從數位像機或掃描器擷取的影像,色彩多半不一致。而您所看到的顏色是由不同顏色的像素所組成。就影 像編輯而言,「雜點」指的是組成影像的像素中不規則的顏色變異或不均。

例如有時當您將某個影像的一部分貼至另一個影像時,會使兩影像色差程度的不同變得明顯,造成兩影像無法完美結合。發 生這樣的狀況時,您可以在其中一個或兩個影像中加入雜點,讓人有兩個影像來自相同來源的錯覺。您亦可因藝術需求加入 雜點,例如模擬年代久遠的相片或收訊不良的電視畫面。





原始相片;新增雜點之後

對影像新增雜點:

- 1 選取影像。
- 2 請執行下列步驟之一,開啟「新增雜點」對話方塊:
- 在「屬性」檢視窗中,按一下「增加即時濾鏡」按鈕,然後在「濾鏡」彈出式選單中選取「雜點>新增雜點」。
- 選取「濾鏡>雜點>新增雜點」。

備註:從「濾鏡」選單套用濾鏡是無法復原的,也就是說,除非可以選取「編輯>復原」,否則這個動作將無法還原。若要 維持調整、關閉或移除這個濾鏡的能力,請依照這個步驟的第一個項目所述,將濾鏡套用為「即時濾鏡」。如需詳細資訊, 請參閱第 123 頁的 「使用即時濾鏡」。

3 拖曳「總量」滑動軸,設定雜點數量。

數值介於 1 到 400。增加總量可以增加影像中隨機分佈的像素。

- 4 選取「顏色」核取方塊來套用顏色雜點。若只需要套用單色雜點,則不需勾選。
- 5 按一下「確定」。

第5章:處理向量物件

「向量物件」是由路徑定義形狀的電腦圖像。向量路徑形狀則由路徑上繪製的點決定。向量物件的筆畫顏色會隨著路徑變化, 它的填色會佔滿路徑內部區域。筆畫和填色通常會決定圖像在書面或網站上的顯示情形。

Fireworks CS3 提供許多工具,可以讓您運用各種技術繪製和編輯向量物件。基本形狀工具能讓您迅速繪製直線、圓形和橢圓形、正方形和矩形、星形,以及邊數從 3 到 360 的任何等邊多邊形。

「向量路徑工具」和 「鋼筆工具」可以繪製自由變形向量路徑。「鋼筆工具」能讓您逐一繪製點,以平滑的曲線和直線繪出複雜形狀。

Fireworks 提供多種方法編輯您所繪製的向量物件。您可以移動、增加或刪除點,以更改物件形狀。您可以使用控點來更改相鄰路徑線段的形狀。「自由變形工具」可以讓您直接編輯路徑來變更物件的形狀。您也可以使用預先定義的編輯方式來編輯「自動圖形」。

「修改」選單上的命令,提供更多選項讓您編輯物件,包括組合多個物件來建立單一物件、從數個物件的交集建立物件,以及 加寬物件筆畫。您也可以使用這些命令來匯入和操作圖像。

本章涵蓋下列主題:

- 第70頁的「繪製向量物件」
- 第83頁的「編輯路徑」

繪製向量物件

Fireworks 提供許多繪製向量物件的工具。這些工具能讓您逐一繪製點,進而繪出基本形狀、自由變形路徑和複雜的形狀。您也可以繪製「自動圖形」,它是向量物件群組,可使用特殊控制項來調整其屬性。

繪製基本線段、矩形和橢圓形

您可以使用「線段工具」、「矩形工具」或「橢圓形工具」迅速繪製基本形狀。「矩形工具」會將矩形繪製為群組物件。若要單獨移動矩形角上的點,就必須解散矩形群組或使用「選取細部工具」。如需繪製含斜角、倒角或圓角的基本矩形,請參閱下列程序。若要繪製具有圓角的「自動圖形」矩形,請參閱第 74 頁的 「調整含有斜角、倒角和圓角的矩形自動圖形」。

若要繪製線段、矩形或橢圓形:

- 1 從「工具」面板選取「線段工具」、「矩形工具」或「橢圓形工具」。
- 2 您可以在「屬性」檢視窗中設定筆畫和填色屬性。請參閱第106頁的「套用顏色、筆畫和填色」。
- 3 在畫布上拖曳以繪製形狀。

在使用 「線段工具」時,按住 Shift 拖曳可以強制線段每次增加 45 度。

在使用「矩形工具」或「橢圓形工具」時,按住 Shift 拖曳可以強制形狀為正方形或圓形。

若要強制形狀並強制從中心點繪製:

❖ 將指標放在想要的中心點上,然後按住 Shift+Alt (Windows) 或 Shift+Option (Macintosh) 拖曳繪製工具。

若要在繪製基本形狀時調整其位置:

◆ 在按住滑鼠按鈕的同時,按住鍵盤上的空格鍵,就可以將物件拖曳至畫布上的另一個位置。釋放空格鍵即可繼續繪製物件。 備註:但是「線段工具」除外。使用「線段工具」時按空格鍵,不會更改線段在畫布上的位置。

若要調整選取線段、矩形或橢圓形的大小,請執行下列步驟之一:

- 在「屬性」檢視窗或「資訊」面板中,輸入新的寬度(W)或高度(H)數值。
- 在「工具」面板的「選取」區段中選取「縮放工具」,然後拖曳轉角變形控點。這個步驟會以等比例調整物件大小。

備註:您也可以用下列方法等比例調整物件大小:選取「修改>變形>縮放」,然後拖曳轉角變形控點:或選取「修改>變形>數值變形」並輸入新尺寸。如需有關調整和縮放物件大小的資訊,請參閱第46頁的「變形和扭曲選取的物件和選取範圍」。

• 拖曳矩形角上的點。

備註:縮放向量物件不會更改它的筆畫寬度。

繪製基本的圓角矩形

繪製圓角矩形時,您可以使用「圓角矩形」工具,或使用「屬性」檢視窗中的「圓度」選項,來調整選取矩形四角的圓度。「圓角矩形工具」會將矩形繪製為群組物件。若要單獨移動圓角矩形上的點,您必須解散矩形群組或使用「選取細部工具」。

若要繪製圓角矩形:

- 1 從「矩形工具」彈出式選單,選取「圓角矩形工具」。
- 2 在畫布上拖曳繪製矩形。

繪製圓角時,您可以重複按任何方向鍵或1或2數字鍵,調整圓度。

若要讓選取的矩形的角變圓:

❖ 在「屬性」檢視窗的「圓度」方塊中輸入從 0 到 100 的數值,然後按 Enter:或是拖曳彈出式滑動軸。

備註:如果「屬性」檢視窗只有半高,請按一下右下角的擴展器箭頭,將它擴張為全高。

繪製基本的多邊形和星形

「多邊形工具」可以讓您繪製任何等邊多邊形或星形 (從三角形到具有 360 邊的多邊形或星形)。

若要繪製多邊形:

- 1 在「工具」面板的「向量圖」區段中,選取基本形狀繪製工具之一的「多邊形工具」。
- 2 在「屬性」檢視窗中執行下列步驟之一,指定多邊形的邊數:
- 使用「邊數」彈出式滑動軸,選取3到25的邊數。
- 在「邊數」文字方塊中,輸入從3到360的數字。
- 3 拖曳繪製多邊形。

若要強制多邊形方向為一次增加 45 度,請在繪製時按住 Shift。「多邊形工具」一定會從中心點開始繪製。

若要繪製星形:

- 1 選取「多邊形工具」。
- 2 在「屬性」檢視窗的「形狀」彈出式選單中,選取「星形」。
- 3 在「邊數」文字方塊中,輸入星形的端點數。
- **4** 在「角度」文字方塊中,選取「自動」或輸入一個數值。數值愈接近 0,星形的角愈細長;數值愈接近 100,星形的角愈粗短。
- 5 在畫布上拖曳繪製星形。

若要強制星形方向一次增加 45 度,請在繪製時按住 Shift。「多邊形工具」一定會從中心點開始繪製。

繪製自動圖形

「自動圖形」是智慧型的向量物件群組,遵守專屬的規則以簡化建立和編輯常見視覺元素的作業。「自動圖形」工具可繪製物 件群組。與其他物件群組不同的是,選取的「自動圖形」除了物件群組控制點以外,還具有菱形的控制點。每個控制點都與 形狀的特定視覺屬性相關聯。拖曳控制點僅可改變相關聯的視覺屬性。大部分的「自動圖形」控制點都有描述對於「自動圖 形」有何影響的工具提示。只要將指標移到控制點上方,就能看到一個工具提示,描述該控制點所控制的屬性。



「自動圖形」工具會以預設的方位建立形狀。例如,「箭形」工具會用水平方向繪製箭頭。您可以變形 「自動圖形」以改變其 方位。如需詳細資訊,請參閱第46頁的「變形和扭曲選取的物件和選取範圍」。

雖然「工具」面板中的每個「自動圖形」工具都使用同樣簡單的繪圖方式,但每個「自動圖形」的可編輯屬性都有所不同。

箭形 繪製任意比例的簡單箭頭物件群組。透過控制點,您可以調整箭頭端的銳利度、尾部的長度和寬度,以及箭頭端的長度。 斜角矩形 繪製在四角為斜角的矩形物件群組。使用控制點,即可一次編輯矩形四角的斜角度,或更改個別轉角的斜角度。

凹角矩形 繪製含有四個向內凹角的矩形物件群組。您可以一次編輯四角的凹角半徑,或更改個別的凹角半徑。

連接線線段 繪製由三條線組成的連接線線段物件群組,例如用來連接流程圖或組織圖元素的線段。使用控制點即可編輯連接 線線段第一和第三個線段的端點,以及第二個線段連接第一個和最後一個線段的位置。

甜甜圈形 繪製已填色的環形物件群組。使用控制點,即可調整環形物件內側的圓周,或將形狀分割成小塊。

L形 繪製直角的 L 型形狀物件群組。使用控制點,即可編輯水平和垂直線段的長度與寬度,以及轉角的曲率。

圓餅形 繪製如圓餅形統計圖的物件群組。使用控制點,即可將形狀分割成小塊。

圓角矩形 繪製四角為圓角的矩形物件群組。使用控制點,即可一次編輯矩形四角的圓度,或更改個別轉角的圓度。

智慧型多邊形 繪製具有 3 到 25 邊的等邊多邊形物件群組。使用控制點,即可調整大小和旋轉、新增或移除線段、增加或減少 邊數,或在形狀內部加入多邊形。

螺旋形 繪製開放式螺旋物件群組。使用控制點,即可編輯螺旋旋轉的次數,並指定螺旋為開放式或封閉式。

星形 繪製含有 3 到 25 個端點的星形物件群組。使用控制點,即可增加或減少端點數,並調整各端點的內角和外角。

增加陰影 根據選取物件的尺寸,在該物件底下增加陰影。陰影實際上是「自動圖形」,而且就像所有的「自動圖形」,含有 能讓您用來操作其外觀的控制點。例如,您可以按住 Shift 並拖曳 「方向」控制點,將其移動強制為 45 度的角度。按一下 「方向」控制點便會將陰影重設為原始形狀。

備註:「增加陰影」命令會將新的陰影形狀自動向後傳送一層。除非只對位於目前圖層頂端的一個物件套用這項命令,陰影 就可能出現在選取物件的上方。

若要使用「工具」面板繪製 「自動圖形」:

- 1 在「工具」面板的「向量圖」區段中,從彈出式選單選取「自動圖形工具」。
- 2 請執行下列步驟之一:
- 在畫布上拖曳繪製形狀。
- 按一下畫布,放置預設大小的形狀。

若要建立「增加陰影自動圖形」:

- 1 在畫布上選取一個物件。
- 2 選取「命令>創造性>增加陰影」。

陰影便會增加至選取的物件。

- 3 如果要改變陰影,您可以執行下列步驟之一:
- 拖曳 「方向」控制點,將其移動強制為 45 度的角度。
- 按一下「方向」控制點以重設陰影(其大小會等於原始形狀)。
- 按 Control+Command 並按一下「方向」控制點只會重設 *x* 軸。
- 連按兩下「透視」控制點就會只重設陰影的寬度。

如需有關如何更改「自動圖形」屬性的詳細資訊,請參閱第73頁的「更改自動圖形的屬性」。

更改自動圖形的屬性

「自動圖形屬性」面板可以讓您精確地控制「自動圖形」的數值。在插入「自動圖形」之後,您可以使用這個面板來更改其

取決於您所選取的每個「自動圖形」,能夠更改的特定屬性將會有所不同。例如,如果插入的是「箭形」圖形,即可更改其 寬度、高度、粗細及其他屬性。如果插入的是「星形」圖形,即可更改其端點、半徑和其他屬性的數值。

您也可以從「自動圖形屬性」面板,將另一個「自動圖形」直接插入您的文件。

備註:這個面板只支援出現在「工具」面板中的「自動圖形」。它並不支援協力廠商「自動圖形」,或是「圖形」面板中的 「自動圖形」(「視窗>自動圖形」)。

若要更改 「自動圖形」的屬性:

- 1 將一個「自動圖形」插入您的文件。
- 2 選取「視窗>自動圖形屬性」。

「自動圖形屬性」面板便會出現,並顯示選取的「自動圖形」的屬性。

3 調整「自動圖形屬性」面板中的屬性。

、對於「矩形」圖形,您可以選擇鎖定圖形四角,讓一個角的變更會影響到全部四角。您也可以個別地更改每個角的屬性。

4 若要套用變更,請按 Tab 或 Enter。

選取的「自動圖形」會依照您對其屬性所做的變更而更新。如果要做進一步的變更,您也可以使用控制點在畫布上調整 「自動圖形」。而且「自動圖形屬性」面板中的對應數值都會動態地更新。

5 從面板底部的「新增自動圖形」彈出式選單中選取一項,即可插入另一個「自動圖形」。

新的圖形會出現在文件的左上角。

調整箭頭自動圖形

箭頭具有五個控制點,包括調整箭頭銳利度、尾端長度、箭頭端長度,以及尾端寬度的控制點。

若要調整箭頭的鋭利度:

❖ 拖曳所選取箭頭的銳利度控制點。

若要增加或減少箭頭的鋭度:

❖ 拖曳所選取箭頭的尖端控制點。

若要加長或減短箭頭尾端的長度:

❖ 拖曳所選取箭頭的主體長度控制點。

若要調整箭頭尾端的寬度:

❖ 拖曳所選取箭頭的主體寬度控制點。

調整彎曲箭頭自動圖形

彎曲箭頭具有五個控制點,包含調整箭頭銳利度、箭頭頂端長度、箭頭尾端長度、箭頭尾端寬度,以及箭頭彎曲處圓度的控

若要調整彎曲箭頭的鋭利度:

❖ 拖曳所選取彎曲箭頭的箭頭控制點。

若要增加或減少彎曲箭頭的鋭度:

❖ 拖曳所選取彎曲箭頭的尖端控制點。

若要加長或減短彎曲箭頭尾端的長度:

❖ 拖曳所選取彎曲箭頭的尾端長度控制點。

若要調整彎曲箭頭尾端的寬度:

❖ 拖曳所選取彎曲箭頭的尾端寬度控制點。

若要調整彎曲箭頭彎曲處的圓度:

❖ 拖曳所選取箭頭的角半徑控制點。

調整含有斜角、倒角和圓角的矩形自動圖形

斜角、倒角和圓角矩形具有五個控制點。每個角上的控制點都可一次調整所有的角。但您也可以按住 Alt (Windows) 或 Option (Macintosh) 拖曳控制點來編輯單一的角。其餘的控制點則負責調整矩形的大小,而不會改變各角的圓度。

備註:若要使用「矩形」工具來編輯所繪製矩形的角半徑,請使用「屬性」檢視窗中的「矩形圓角」設定。

若要調整斜角、倒角和圓角矩形 「自動圖形」的四角:

❖ 拖曳所選取圖形中的一個角控制點。

若要調整斜角、倒角和圓角矩形 「自動圖形」的一個角:

❖ 按住 Alt (Windows) 或 Option (Macintosh) 拖曳所選取圖形中的一個角控制點。

若要調整斜角、倒角和圓角矩形 「自動圖形」的大小,而不影響四角:

❖ 拖曳 「拖曳調整大小」控制點。

若要將矩形的四角轉換成不同類型:

❖ 按住 Alt (Windows) 或 Option (Macintosh) 並同時按一下任何角控制點。

若要只將單一的角轉換成不同類型:

❖ 按住 Shift+Alt (Windows) 或 Shift+Option (Macintosh) 並同時按一下任何角控制點。

調整連結線自動圖形

連接線線段具有五個控制點,包括用來放置起點和終點、調整交叉跨越線(連接起始和終點線段的線段)的位置和調整角度圓 度的控制點。

若要移動連結線的起點或終點:

❖ 拖曳連結線起點和終點處的控制點。

若要重新調整連結線之交叉跨越線的位置:

❖ 拖曳水平位置控制點。

若要調整所選取連結線上所有的角:

❖ 拖曳一個角控制點。

若要調整所選取連結線中的一個角:

❖ 按住 Alt (Windows) 或 Option (Macintosh) 並同時拖曳角控制點。

調整甜甜圈形自動圖形

甜甜圈形自動圖形一開始有三個控制點,包括調整內側圓周、將內側圓周設為零,以及切成小塊後再重組成圓形圖的控制點。 透過控制點,您可以加入任何數目的區段。Fireworks 會為每個新加入的區段加上調整大小或分割新區段的控制點。

若要在所選取的甜甜圈形增加區段:

❖ 按住 Alt (Windows) 或 Option (Macintosh) 拖曳圖形外側圓周上的 「新增 / 分割區」控制點。

若要從選取的甜甜圈形移除一個區段:

❖ 拖曳圖形外側圓周上的 「新增 / 分割區」控制點,以定義要在畫布上保留的圖形部分。

若要調整所選取甜甜圈形的內部半徑大小:

❖ 拖曳內部半徑控制點。

若要將所選取甜甜圈形的內部半徑調整為零:

❖ 按一下重設半徑控制點。

調整圓餅形自動圖形

圓餅形自動圖形一開始有三個控制點,包括進行形狀分割、調整分割大小,以及將圓餅形重設為一個分割的控制點。透過控 制點,您可以加入任何數目的區段。Fireworks 會為每個新加入的區段加上調整大小或分割新區段的控制點。

若要在所選取的圓餅形增加區段:

❖ 按住 Alt (Windows) 或 Option (Macintosh) 拖曳圖形外側圓周上的 「拖曳增加區段」控制點。

若要調整所選取圓餅形的分割大小:

❖ 拖曳圖形外側圓周上的 「拖曳增加區段」控制點。

若要將所選取的圓餅形重設為一個分割:

❖ 按一下「重設」控制點。

調整L形自動圖形

L.形具有四個控制點,其中包含調整 L.型形狀每個區段的長度與寬度,以及調整 L.型形狀彎曲圓度的控制點。

變更所選取 L 型形狀區段的長度或寬度:

❖ 拖曳長度/寬度控制點兩者的其中之一。

若要調整所選取 L 形各角的圓度:

❖ 拖曳角半徑控制點。

調整智慧型多邊形自動圖形

智慧型多邊形一開始為五邊形,並具有四個控制點,包括調整大小和旋轉、新增或移除多邊形區段、增減多邊形的邊數, 以及在圖形內側加入多邊形以形成環狀物的控制點。

若要調整所選取智慧型多邊形的大小或旋轉角度,請執行下列步驟之一:

- 拖曳縮放 / 旋轉控制點。
- 按住 Alt (Windows) 或 Option (Macintosh) 並同時拖曳縮放 / 旋轉控制點就只會旋轉。

若要在所選取智慧型多邊形新增或移除區段:

❖ 拖曳區段控制點。

若要變更所選取智慧型多邊形的邊數:

❖ 拖曳邊數控制點。

若要將所選取智慧型多邊形分割成區段。

❖ 按住 Alt (Windows) 或 Option (Macintosh) 並同時拖曳邊數控制點。

若要調整所選取智慧型多邊形內部多邊形的大小,請執行下列步驟之一:

- 如果多邊形具有內部多邊形,請拖曳內部多邊形控制點。
- 如果多邊形不含內部多邊形,請拖曳重設內部多邊形控制點。

若要重設所選取智慧型多邊形內部的多邊形:

❖ 按一下重設內部多邊形控制點。

調整螺旋形自動圖形

螺旋形具有兩個控制點,包括調整螺旋形旋轉數和開放或封閉螺旋形的控制點。

若要調整所選取螺旋形的旋轉數:

❖ 拖曳螺旋形控制點。

若要開放或封閉所選取的螺旋形:

❖ 按一下「開放/關閉螺旋」控制點。

調整星形自動圖形

星形一開始有五個控制點,包括新增或移除點、調整各點內外角角度,以及調整尖峰與低凹處圓度的控制點。

若要變更所選取星形的邊數:

❖ 拖曳 「點」控制點。

若要調整所選取星形的低凹處:

❖ 拖曳低凹處控制點。

若要調整所選取星形的點:

❖ 拖曳尖峰控制點。

調整所選取星形尖峰或低凹處的圓度:

❖ 拖曳 「圓度」控制點。

增加自動圖形至圖面

「資源」面板包含「形狀」索引標籤,可以用來尋找其他的「自動圖形」。這些「自動圖形」通常較「工具」面板中出現的 形狀更複雜。您必須從「資源」面板將這些「自動圖形」拖曳到畫布上,而不是直接在畫布上繪製「自動圖形」。

若要使用「資源|面板建立「自動圖形|:

- 1 選取「視窗>自動圖形」以顯示「形狀」索引標籤(如果該索引標籤沒有出現)。
- 2 從「資源」面板將「自動圖形」預覽拖曳到畫布上。
- 3 如有需要,可以拖曳「自動圖形」上的任何控制點以進行編輯。

新增自動圖形至 Fireworks

您可以透過 Fireworks 交流中心網站新增 「自動圖形」至 Fireworks。有些新的 「自動圖形」會出現在 「資源」面板的 「形狀」索引標籤中,有些則會在「工具」選單中出現,並與其他的「自動圖形」組成群組。

您也能自行撰寫 JavaScript 程式碼,對 Fireworks 新增「自動圖形」。如需詳細資訊,請參閱「Extending Fireworks」(僅英文)。

若要新增自動圖形至 Fireworks:

- 1 選取「視窗>自動圖形」以顯示「形狀」面板(如果該索引標籤原本未出現)。
- 2 從「形狀」面板的「選項」選單中,選取「取得更多自動圖形」。

Fireworks 會連上網路並連結到 Fireworks 交流中心網站。

3 請依照畫面上的指示選取新的「自動圖形」,並將這些加入至 Fireworks。

繪製自由變形路徑

「向量路徑工具」能讓您繪製自由變形向量路徑,就像使用麥克筆或蠟筆繪製一樣。「向量路徑工具」位於「鋼筆工具」彈出 式選單中。

您可以更改以「向量路徑工具」繪製的路徑的筆畫和填色屬性。請參閱第 106 頁的 「套用顏色、筆畫和填色」。

使用向量路徑工具

「向量路徑工具」具有多種筆刷筆畫類別,包括「噴槍」、「書法」、「炭筆」、「蠟筆」和「非自然效果」等。每個類別通常 都可以選擇筆畫,例如,「淺色麥克筆」和「深色麥克筆」、「潑濺」、「竹子」、「緞帶效果」、「五彩碎紙」、「**3D**」、「牙膏 效果」和「異形黏液顏料」等。

雖然筆畫看來像是塗料或油墨,卻都具有向量物件的點和路徑。這表示您可以使用任何向量圖編輯技術來更改筆畫形狀。修改 路徑形狀之後,筆畫便會重繪。

如需更為精確的路徑平滑,您可以在繪製路徑之前,先在「屬性」檢視窗的「精確度」方塊中,更改出現在路徑上的點數。



由移動的向量點編輯而成的繪圖

您也可以修改現有的筆刷筆畫,並對「向量路徑工具」繪製的選取物件增加填色。新的筆畫和填色設定,會保留給目前文件 中的「向量路徑工具」繼續使用。

若要繪製自由變形向量路徑:

- 1 從「鋼筆工具」彈出式選單,選取「向量路徑工具」。
- 2 如有需要,在「屬性」檢視窗中設定筆畫屬性和「向量路徑工具」選項。請參閱第 106 頁的 「套用顏色、筆畫和填色」。
- 3 如有需要,請從向量路徑工具的「屬性」檢視窗的「精確度」彈出式選單選取數目,以變更路徑的精確度。您所選取的數 目越高,在您所繪製的路徑上出現的點數也就越多。
- 4 拖曳以進行繪製。若要強制路徑為水平或垂直線段,請按住 Shift 拖曳。
- 5 釋放滑鼠按鈕,即可結束路徑。若要使路徑封閉,請在您將指標移回路徑起點時,放開滑鼠按鈕。

以繪製點的方式繪製路徑

在 Fireworks 中繪製和編輯向量物件的其中一種方式是繪製點,就像在玩連連看一樣。當您使用「鋼筆工具」按一下每個 點時, Fireworks 會自動從您最後按下的點開始繪製向量物件路徑。

除了用直線連接點之外,「鋼筆工具」還能繪製以數學公式計算的平滑曲線,稱作貝茲曲線。每個點的類型(位於角上的點或 曲線點),會決定相鄰的曲線是筆直線段或曲線。



您可以拖曳線段的點以修改直線路徑線段和曲線路徑線段。您可以拖曳控點以進一步修改曲線路徑線段。您也可以轉換線段 的點,將直線路徑線段轉換為曲線路徑線段(反之亦然)。

繪製直線路徑線段

使用「鋼筆工具」繪製直線線段時,只要按一下即可放置各點。使用「鋼筆工具」每按一下就會繪製一個端點。



若要使用直線線段繪製路徑:

- 1 選取「工具」面板中的「鋼筆工具」。
- 2 如有需要,可以選取「編輯>偏好設定」,在「偏好設定」對話方塊「編輯」索引標籤中啟用下列任何選項,然後按一下 「確定」:

顯示鋼筆預覽 可以預覽下次按一下時會產生的線段。

顯示實心點 會在繪製時顯示實心點。

備註:在 Mac OS X 上,選取「Fireworks > 偏好設定」以開啟「偏好設定」對話方塊。

- 3 按一下畫布,放置第一個端點。
- 4 移動指標,按一下以放置下一點。直線線段會結合這兩點。
- 5 繼續繪製各點。直線線段會連接各點之間的每個間隙。
- 6 請執行下列步驟之一以結束路徑(不論是開啟或封閉的路徑):
- 按兩下最後一點,將路徑結束為開啟的路徑。
- 選取其他工具,將路徑結束為開啟的路徑。

備註:如果您選取「文字工具」以外的任何選取工具或向量工具,然後繼續使用「鋼筆工具」,當您下次按一下時,Fireworks 便會繼續繪製原來的物件。

• 若要封閉路徑,請按一下您所繪製的第一個點。封閉的路徑的起點與終點相同。

備註:路徑本身重疊而成的重複路徑,不屬於封閉路徑。在同一點開始和結束的路徑,才是封閉路徑。

繪製曲線路徑線段

若要繪製曲線路徑線段,請在繪製點時按住並拖曳滑鼠。繪製時,目前繪製的點會顯示控點。無論是以「鋼筆工具」或其他 Fireworks 繪製工具繪製,所有向量物件上的點都有控點。但是,這些控點只會在曲線點上顯示。



若要使用曲線線段來繪製物件:

- 1 選取「工具」面板中的「鋼筆工具」。
- 2 按一下以放置第一個端點。
- 3 移至下一個點的位置,然後按一下並拖曳以產生曲線點。每次按一下並拖曳時,Fireworks 都會將線段延伸到新的點。



- 4 繼續繪製各點。按一下並拖曳新點,便會產生曲線點。只按一下的話,則會產生端點。
- ──繪製時,您可以暫時切換使用「選取細部工具」,以更改點的位置和曲線的形狀。在使用「鋼筆工具」拖曳點或控點時, ₩ 按住 Control (Windows) 或 Command (Macintosh)。
- 5 請執行下列步驟之一以結束路徑(不論是開啟或封閉的路徑):
- 按兩下最後一點,將路徑結束為開啟的路徑。
- 選取其他工具,將路徑結束為開啟的路徑。如果在選取某些工具以後返回「鋼筆工具」,下次按一下時,Fireworks 便會 繼續繪製原來的物件。
- 若要關閉路徑,請按一下您所繪製的第一個點。封閉的路徑的起點與終點相同。

調整直線路徑線段的形狀

您可以移動直線路徑線段中的點,拉長、縮短或更改線段的位置。

若要更改直線路徑線段:

- 1 使用 「指標工具」或 「選取細部工具」選取路徑。
- 2 用「選取細部工具」對點按一下以選取該點。

選取的端點會顯示為藍色實心方形。

3 拖曳點或使用方向鍵,將點移至新的位置。

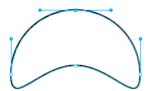
調整曲線路徑線段的形狀

您可以使用「選取細部工具」拖曳向量物件的控點,編輯向量物件的形狀。控點會決定固定點之間的曲度。這些曲線稱作貝 茲曲線。

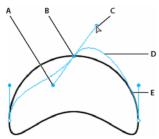
編輯路徑線段的貝茲曲線:

- 1 使用 「指標工具」或 「選取細部工具」選取路徑。
- 2 使用「選取細部工具」,按一下曲線點。

選取的曲線點會顯示為藍色實心方形。控點會從這個點延伸出來。

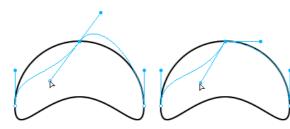


3 將控點拖曳至新的位置。若要強制控點一次移動 45 度角,請在拖曳時按住 Shift。 如果釋放滑鼠按鈕,藍色路徑預覽會顯示新路徑的繪製位置。



A. 控點 **B.** 選取的點 **C.** 選取細部指標 **D.** 路徑預覽 **E.** 路徑

例如,如果您向下拖曳左控點,右控點便會向上移動。按住 Alt 拖曳控點,即可單獨移動控點。

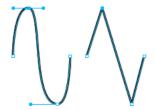


將路徑線段轉換為直線或曲線

直線路徑線段由端點交集而成。曲線路徑線段中則包含曲線點。



您可以將直線線段轉換為曲線線段,也可以藉由轉換線段的點,將曲線線段轉換為直線線段。



若要將端點轉換成曲線點:

- 1 選取「工具」面板中的「鋼筆工具」。
- 2 按一下所選取路徑的端點並向外拖曳。

控點延伸使相鄰的線段變成曲線。



備註:若要編輯該點的控點,請選取「選取細部工具」,或在使用「鋼筆工具」時按住 Control (Windows) 或 Command (Mac)。

若要將曲線點轉換成端點:

- 1 選取「工具」面板中的「鋼筆工具」。
- 2 按一下所選取路徑上的曲線點。



控點縮回,並使相鄰的線段變直。



選取點

「選取細部工具」可以讓您選取多個點。在您使用 「選取細部工具」選取點之前,應該先使用 「指標工具」或 「選取細部工具」選取路徑,或在 「圖層」面板中按一下路徑的縮圖。

若要在選取路徑上選取特定的點:

- 1 選取「選取細部工具」。
- 2 請執行下列步驟之一:
- 按一下一點,或按住 Shift 並按下多個點 (一次一個)。



• 拖曳工具,圍住要選取的點。

顯示曲線點的控點:

❖ 以 「選取細部工具」按一下點。如果最接近按下點的兩個點中,有任一個是曲線點,就會同時顯示附近的控點。

移動點和控點

您可以使用「選取細部工具」拖曳物件的點和控點,以更改物件的形狀。

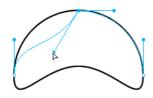
若要移動一個點:

❖ 以「工具」面板中的「選取細部工具」拖曳該點。

Fireworks 會重繪路徑以反映該點的新位置。

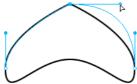
若要更改路徑線段的形狀:

❖ 使用 「選取細部工具」拖曳控點。按住 Alt (Windows) 或 Option (Macintosh), 一次拖曳一個控點。



若要調整端點的控點:

- 1 選取「工具」面板中的「選取細部工具」。
- 2 選取端點。
- 3 按住 Alt (Windows) 或 Option (Macintosh) 拖曳點,顯示控點並讓相鄰的線段彎曲。



使用 「選取細部工具」拖曳控點,以編輯相鄰的路徑線段

在路徑上插入和刪除點

您可以在路徑上增加和刪除點。在路徑上增加點,即可讓您控制路徑中的特定線段。刪除路徑上的點則可修改形狀或簡化編輯。

若要在選取的路徑上插入點:

❖ 使用 「鋼筆工具」在路徑上沒有點的任意位置按一下。

若要刪除選取路徑線段上的點,請執行下列步驟之一:

- 用「鋼筆工具」按一下選取物件上的端點。
- 用「鋼筆工具」按兩下選取物件上的曲線點。
- 使用「選取細部工具」選取點,然後按 Delete 或退位鍵。

繼續現有的路徑

您可以使用「鋼筆工具」繼續繪製現有的開放路徑。

若要繼續繪製現有的開放路徑:

- 1 選取「工具」面板中的「鋼筆工具」。
- 2 按一下終點,繼續處理路徑。

「鋼筆工具」指標會更改以指出您正在增加路徑。

合併兩個開放路徑

您可以連接兩個開放路徑,以形成一個連續路徑。連接兩個路徑時,最頂層路徑的筆畫、填色和濾鏡屬性都會成為新合併路徑 的屬性。

若要合併兩個開放路徑:

- 1 選取「工具」面板中的「鋼筆工具」。
- 2 按一下其中一個路徑的終點。
- 3 將指標移至另一個路徑的終點,然後按一下。

自動接合類似的開放路徑

您可以輕鬆地接合筆畫和填色特性類似的開放路徑。

若要自動接合兩個開放路徑:

- 1 選取一個開放路徑。
- 2 選取 「選取細部工具」,將路徑終點拖曳到類似路徑的終點像素中。

路徑終點會貼齊另一個路徑,兩個路徑則會成為單一路徑。

編輯路徑

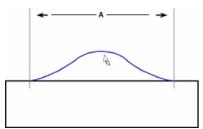
Fireworks 提供許多編輯向量物件的方法。您可以移動、增加或刪除點以變更物件形狀,或者也可以移動控點以變更相鄰路徑 線段的形狀。「自由變形工具」可以讓您直接編輯路徑來變更物件的形狀。您也可以使用路徑操作,組合或改變現有的路徑以 建立新形狀。

使用向量工具編輯

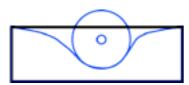
除了拖曳點和控點,您還可以使用一些 Fireworks 工具來直接編輯向量物件。

彎曲和修改向量物件形狀

「自由變形工具」可讓您直接彎曲和修改向量物件形狀 (不需要操作點)。您可以移動路徑的任何部分,而不必考慮點的位置。 當您更改向量物件形狀時, Fireworks 會自動沿著路徑增加、移動或刪除點。



使用「自由變形工具」拉動路徑線段 A. 指定的長度



使用「自由變形工具」推動路徑線段

當您移動指標滑過選取路徑時,取決於其位置與選取路徑的相對關係,指標會變更為推動或拉動指標。

指標	意義
k.	「自由變形工具」使用中。
RS	「自由變形工具」正在使用中,拉動指標已經就位準備拉動選取路徑。
\	「自由變形工具」正在使用中,拉動指標正在拉動選取的路徑。
\odot	「自由變形工具」正在使用中,推動指標正在作用中。
0	「修改部分形狀工具」正在使用中,修改部分形狀指標正在作用中。內部圓形和外部圓形之間的區域代表減少的強度。

指標直接在路徑上時,您就可以拉動路徑。指標沒有直接在路徑上時,您可以推動路徑。您可以變更推動或拉動指標的大小。 備註:「自由變形工具」也會回應來自 Wacom 或其他相容數位板的壓力。

若要拉動選取的路徑:

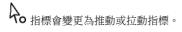
- 1 選取「工具」面板中的「自由變形工具」。
- 2 將指標直接移至選取的路徑上方。



3 拖曳路徑。

若要推動選取的路徑:

1 選取「工具」面板中的「自由變形工具」。



- 2 稍微指向路徑旁邊。
- 3 向路徑拖曳以便將之推動。輕推選取的路徑以修改其形狀。

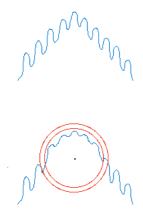
若要變更推動指標的大小,請執行下列步驟之一:

- 按住滑鼠按鈕,按向右鍵或數字鍵 2 以增加指標寬度。
- 按住滑鼠按鈕,按向左鍵或數字鍵1以減少指標的寬度。
- 若要設定指標大小和其影響的路徑線段長度,請取消選取文件內的所有物件,然後在「屬性」檢視窗的「大小」文字方塊 中輸入從1到500的值。這個值表示指標的大小(以像素為單位)。

扭曲路徑

您可以使用 「修改部分形狀工具」,來拉動修改部分形狀指標外部圓形中的所有選取路徑區域。





指標的內部圓形是工具完整強度的邊界。內部和外部圓形之間的區域,會以小於完整強度的強度,修改路徑形狀。指標的外 部圓形決定指標的拉動程度。您可以設定它的強度。

備註:「修改部分形狀工具」也會回應來自 Wacom 或其他相容數位板的壓力。

若要扭曲選取路徑:

- 1 從「自由變形工具」彈出式選單中,選取「修改部分形狀工具」。
- 2 拖曳跨越路徑以重繪路徑。

若要變更修改部分形狀指標的大小,請執行下列步驟之一:

- 按住滑鼠按鈕,按向右鍵或數字鍵2以增加指標寬度。
- 按住滑鼠按鈕,按向左鍵或數字鍵1以減少指標的寬度。
- 若要設定指標大小和其影響的路徑線段長度,請取消選取文件內的所有物件,然後在「屬性」檢視窗的「大小」文字方塊 中輸入從1到500的值。這個值表示指標的大小(以像素為單位)。

若要設定修改部份形狀指標內部圓形的強度:

◆ 在「屬性」檢視窗的「強度」文字方塊中,輸入從1到100的數值。這個數值指出指標的可能強度百分比。百分比愈高, 強度愈大。

重繪路徑

您可以使用「重繪路徑工具」來重繪或延伸選取路徑的線段,同時保留路徑的筆畫、填色和效果特性。

若要重繪或延伸選取路徑的線段:

- 1 ₩ (「鋼筆工具」彈出式選單中,選取「重繪路徑工具」。
- 2 如有需要,請從「屬性」檢視窗的「精確度」方塊中的彈出式選單選取數目,以更改「重繪路徑工具」的精確度。您所 選取的數目越高,在路徑上出現的點數也就越多。
- 3 將指標直接移至選取路徑上方。

指標會變更為重繪路徑指標。

- 4 拖曳以重繪或延伸路徑線段。要重繪的路徑部分會以紅色標示。
- 5 放開滑鼠按鈕。

改變壓力和速度以變更路徑的外觀

您可以使用「筆畫壓感工具」變更路徑外觀。使用不同的壓力或速度,即可變更路徑的筆畫屬性。這些屬性包含筆畫大小、 角度、油墨總量、散布、色相、亮度和飽和度。您可以使用「編輯筆畫」對話方塊的「敏感度」索引標籤,指定「筆畫壓 感工具」會影響哪些屬性。您也可以指定影響這些屬性的壓力和速度大小。如需有關設定「編輯筆書」對話方塊選項的詳細 資訊,請參閱第114頁的「處理筆畫」。

將路徑切割為多重物件

✓ 「美工刀工具」可讓您將路徑分割為兩個或多個路徑。



若要切割選取路徑:

1 選取「工具」面板中的「美工刀工具」。

備註:使用 Wacom 筆上的橡皮擦時,便會自動選取「美工刀工具」。

- 2 請執行下列步驟之一:
- 拖曳指標跨越路徑。
- 按一下路徑。
- 3 取消選取路徑。

使用路徑操作編輯

您可以使用「修改」選單中的路徑操作,組合或改變現有路徑以建立新形狀。選取的路徑物件的堆疊順序,可以定義某些路 徑操作的作業方式。如需有關排列選取物件堆疊順序的資訊,請參閱第49頁的「堆疊物件」。

備註:使用路徑操作會移除受影響路徑的所有壓力和速度資訊。

組合路徑物件

您可以將多個路徑物件組合為單一路徑物件。您可以連接兩個開放路徑的終點,以建立單一封閉路徑。或者可以接合多重路徑, 以建立複合路徑。

若要從兩個開放路徑建立一個連續路徑:

- 1 選取「工具」面板中的「選取細部工具」。
- 2 選取兩個開放路徑上的兩個終點。
- 3 選取「修改>組合路徑>接合」。

若要建立複合路徑:

- 1 選取兩個或多個開放或封閉的路徑。
- 2 選取「修改>組合路徑>接合」。

若要分裂複合路徑:

- 1 選取複合路徑。
- 2 選取「修改>組合路徑>分裂」。

若要將選取的封閉路徑組合為一個封閉整個原始路徑區域的路徑:

◆ 選取「修改 > 組合路徑 > 聯集」。結果路徑會具有最下方物件的筆畫和填色屬性。

將路徑轉換成圈選範圍

您可以將向量形狀轉換成點陣圖選取範圍,然後使用點陣圖工具來編輯新的點陣圖。

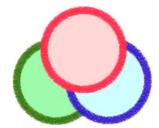
若要將路徑轉換成圈選範圍:

- 1 選取一個路徑。
- 2 選取「修改>將路徑轉換成圈選區域」。
- 3 在「將路徑轉換成圈選區域」對話方塊中,為您將要建立的圈選範圍選取「邊緣」設定。
- 4 如果在「邊緣」設定中選擇「羽化」,請指定您要使用的羽化總量的數值。
- 5 若要將選取的路徑轉換成圈選區域,請按一下「確定」。

備註:將路徑轉換成圈選區域會刪除選取的路徑。如果不要在將路徑轉換成圈選區域時刪除路徑,您可以變更預設設定。選取 「編輯 > 偏好設定 > 編輯」, 然後清除「轉換成圈選區域時刪除路徑」的設定。

從其他物件交集建立物件

您可以使用 「交集」命令,從兩個或多個物件交集建立物件。



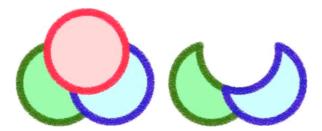


若要建立封閉路徑以包含所有選取的封閉路徑的共用區域:

❖ 選取 「修改 > 組合路徑 > 交集」。結果路徑會具有最下方物件的筆畫和填色屬性。

移除路徑物件的某些部分

您可以依照前方另一個選取路徑物件的重疊部分的定義,移除選取路徑物件的某些部分。



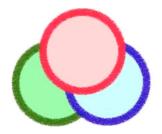
若要移除路徑物件的某些部分:

- 1 選取定義要移除的區域的路徑物件。
- 2 選取「修改>排列>移至最前面」。
- 3 按住 Shift,增加至要移除某些部分的路徑物件的選取範圍。
- 4 選取「修改>組合路徑>打洞」。

筆畫和填色屬性會保持不變。

裁切路徑

您可以使用另一個路徑形狀裁切路徑。前面或最頂層的路徑會定義裁切區域的形狀。





若要裁切選取的路徑:

- 1 選取定義要裁切的區域的路徑物件。
- 2 選取「修改>排列>移至最前面」。
- 3 按住 Shift,增加至要裁切路徑物件的選取範圍。
- 4 選取「修改>組合路徑>裁切」。

產生的路徑物件會保留最下方物件的筆畫和填色屬性。

簡化路徑

您可以移除路徑上的點,同時維持路徑的整體形狀。「簡化」命令會依據您指定的總量,移除路徑上多餘的點。

例如,如果直線上有兩個以上的點,您就可以使用「簡化」(只要有兩個點就能產生直線)。路徑上的點重疊時,也可以使 用此項。「簡化」可以移除不必要的點,並重新產生您所繪製的路徑。

若要簡化選取的路徑:

1 選取「修改>變更路徑>簡化」。

「簡化」對話方塊會出現。

2 輸入簡化總量,然後按一下「確定」。

在您增加簡化總量的同時,也增加了 Fireworks 為了減少路徑上的點數,而變更路徑的程度。

擴張筆書

您可以將選取路徑的筆畫轉換成封閉路徑。產生的路徑建立沒有填色的路徑效果,其筆畫則具有原始物件的相同填色屬性。



備註:擴張本身交集的路徑的筆畫,會產生有趣的結果。如果原始路徑含有填色,路徑的交集部分在擴張筆畫後不會含有填色。

若要擴張選取物件的筆畫:

- 1 選取「修改>變更路徑>擴張筆畫」以開啟「擴張筆畫」對話方塊。
- 2 設定產生的封閉路徑的寬度。
- 3 指定轉角的類型:尖角、圓角或斜角。
- 4 如果您選擇尖角,請設定尖角限度,也就是會讓尖角自動變成斜角的那一點。尖角限度是尖角長度和筆畫寬度的比例。
- 5 選取結束端點選項:平端、方形或圓形。然後按一下「確定」。

具有原始路徑形狀和相同筆畫和填色屬性的封閉路徑,會取代原始路徑。

收縮或擴張路徑

您可以依照特定的像素數目,收縮或擴張選取物件的路徑。

若要擴張或收縮選取的路徑:

- 1 選取「修改>變更路徑>內縮路徑」以開啟「內縮路徑」對話方塊。
- 2 選取路徑的收縮或擴張方向:

內部 會收縮路徑。

外部 會擴張路徑。

- 3 設定原始路徑和收縮或擴張路徑之間的寬度。
- 4 指定轉角的類型:尖角、圓角或斜角。
- 5 如果您選擇尖角,請設定尖角限度,也就是會讓尖角自動變成斜角的那一點。尖角限度是尖角長度和筆畫寬度的比例。
- 6 按一下「確定」。

具有與原始路徑物件相同筆畫和填色屬性的較小或較大路徑物件,會取代原始路徑物件。

使用路徑面板編輯路徑

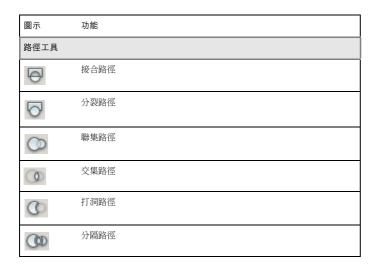
路徑面板可以快速存取一些與路徑相關的命令。您可以使用此面板上的工具來加快路徑編輯工作的執行速度。

開啟 「路徑」面板:

❖ 選取 「視窗 > 其他 > 路徑」。

「路徑」面板包含以下所示的工具。





圖示	功能	
0	裁切路徑	
5→ 5	簡化路徑	
\ - }}	擴張路徑	
	內縮路徑	
	反轉路徑	
()	開啟/關閉路徑	
田	擠出路徑	
-	混合路徑	
點工具		
1	拉直	
	平滑	
' /•	整個位置變圓	
%	一半的位置變圓	
4	移動點	
	縮放點	
0	旋轉點	
V	鏡像點	
~	圓角點	
رم	選取整個輪廓	
0	選取所有的點	
O	取消選取所有的點	
逐漸擴大或縮小選取範圍		

第6章:處理文字

Fireworks CS3 提供許多文字功能,專為功能較複雜的桌上出版應用程式而設計的。您可以建立各種字體和大小的文字,並且可以調整字距微調、間距、顏色、行距和基線位移等。結合 Fireworks 文字編輯功能和廣泛的筆畫、填色、效果和樣式,使得文字成為圖像設計中生動的元素。您也可以使用 Fireworks 拼字檢查程式更正拼錯的單字。

當您建立文字物件時,Fireworks 會自動以符合文字內容的名稱儲存該物件,讓以後能夠更容易找到該物件。如果偏好對該文字物件使用不同的名稱,您可以輕易地更改自動指定的名稱。

能夠隨時編輯文字的功能(即使是在套用陰影和斜角一類的「即時濾鏡」之後),表示您可以輕易地更改文字。您也可以複製包含文字的物件,更改每個複製的文字。垂直文字、變形文字、附加至路徑的文字、轉換為路徑和影像的文字,都能將設計空間無限延伸。

匯入文字時,可以保留 RTF 屬性。匯入包含文字的 Adobe Photoshop 文件時,仍然可以編輯文字。若是在匯入時遺失字體,Fireworks 會要求您選取替代字體,或讓您將文字匯入為靜態影像。

本章涵蓋下列主題:

- 第 91 頁的「輸入文字」
- 第93頁的「格式化文字」
- 第99頁的「套用筆畫、填色和濾鏡至文字」
- 第 100 頁的 「將文字附加至路徑」
- 第 101 頁的「變形文字」
- 第 102 頁的 「將文字轉換為路徑」
- 第 102 頁的 「匯入文字」
- 第 104 頁的「拼字檢查」
- 第105頁的「使用文字編輯器」

輸入文字

您可以使用 「文字工具」和 「屬性」檢視窗中的選項,來為圖像輸入、設定格式和編輯文字。



文字工具

備註:如果「屬性」檢視窗縮到最小,請按一下右下角的展開箭頭,查看所有的文字屬性。



選取「文字工具」時的「屬性」檢視窗

命名文字物件

當您將文字增加到 Fireworks 文件時,文字物件會自動儲存為符合您所輸入文字的名稱。如果想要的話,您可以將指定的名 稱更改為不同名稱。

若要更改文字物件的名稱:

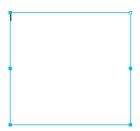
1 選取文字物件。

該文字物件的現有名稱會出現在 「屬性」檢視窗的 「文字」方塊和 「圖層」面板的物件縮圖中。

- 2 請執行下列步驟之一:
- 選取「屬性」檢視窗的「文字」方塊中的名稱,然後輸入新的名稱。
- 按兩下「圖層」面板物件縮圖中的名稱,然後輸入新的名稱。

建立文字區塊

Fireworks 文件中的所有文字都出現在文字區塊內,它是一個有控點的矩形。



若要輸入文字:

1 選取「文字工具」。

「屬性」檢視窗會顯示「文字工具」的選項。

- 2 選取顏色、字體、大小、間距和其他文字特性。
- 3 請執行下列步驟之一:
- 在文件中按一下要開始輸入文字區塊的區域。會建立一個自動調整大小的文字區塊。
- 拖曳繪製文字區塊。會建立一個固定寬度的文字區塊。

如需有關不同類型文字區塊的詳細資訊,請參閱第93頁的「使用自動調整大小和固定寬度的文字區塊」。

- 4 輸入文字。若要中斷段落,請按 Enter。
- 5 您可以在輸入文字後,反白標示文字區塊中的文字,重新設定文字格式。
- 6 文字輸入完成後,請執行下列步驟之一:
- 在文字區塊外面按一下。
- 選取「工具」面板中的其他工具。
- 按下 Esc。

移動文字區塊

您可以選取文字區塊,將它移至文件中的任何位置,就像移動其他物件一樣。您也可以在拖曳建立文字區塊時,移動文字區塊。

若要移動文字區塊:

❖ 將它拖曳至新位置。

若要在拖曳建立文字區塊時,移動文字區塊:

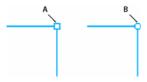
- 1 在按住滑鼠按鈕的同時,按住鍵盤上的空格鍵,就可以將文字區塊拖曳至畫布上的另一個位置。
- 2 放開空格鍵,繼續繪製文字區塊。

使用自動調整大小和固定寬度的文字區塊

Fireworks 提供可自動調整大小的文字區塊和固定寬度的文字區塊。您輸入文字時,自動調整大小文字區塊會朝水平方向擴張。 移除文字時,自動調整大小文字區塊會收縮到只容納其餘的文字。當您使用「文字工具」按一下畫布並開始輸入時,依照預 設會建立自動調整大小的文字區塊。

固定寬度的文字區塊,能讓您控制文字的寬度。當您使用「文字工具」拖曳繪製文字區塊時,依照預設會建立固定寬度的文 字區塊。

當文字指標在文字區塊中呈作用狀態時,文字區塊右上角會出現空心圓形或空心方形。圓形表示此文字區塊可自動調整大小, 方形表示文字區塊的寬度固定。按兩下這個角落,即可切換文字區塊的類型。



固定寬度的文字區塊和自動調整大小的文字區塊 A. 固定寬度指示器 B. 自動調整大小指示器

若要將文字區塊更改為固定寬度或自動調整大小:

- 1 按兩下文字區塊內部。
- 2 按兩下文字區塊右上角的圓形或方形。

文字區塊會切換至另一個類型。

若要調整選取文字區塊的大小,將它更改為固定寬度:

❖ 拖曳調整大小控點。

文字區塊會自動從自動調整大小更改為固定寬度。

格式化文字

在文字區塊內,您可以變更文字的大小、字體、間距、行距和基線位移等。當您編輯文字時, Fireworks 會根據您的編輯動作 重新繪製文字的筆畫、填色和濾鏡屬性。

您可以使用「屬性」檢視窗,更改文字區塊的屬性。如果「屬性」檢視窗縮到最小,請按一下右下角的展開箭頭,查看所有 的文字屬性。



選取文字區塊時的 「屬性」檢視窗

您也可以使用「文字編輯器」和「文字」選單中的命令,但是「屬性」檢視窗更改文字屬性的速度最快,而且提供的編輯控 制項也最詳細。如需有關「文字編輯器」的詳細資訊,請參閱第105頁的「使用文字編輯器」。

備註:您在文字編輯工作階段中所作的更改,只構成一個「復原」動作。如果您在編輯文字時選擇「編輯 > 復原」,您可以 復原從按兩下文字區塊開始編輯內容後,所作的每項文字編輯。

若要編輯文字:

- 1 選取要更改的文字:
- 使用「指標工具」或「選取細部工具」按一下文字區塊,選取整個區塊。若要同時選取多重區塊,請在選取每個區塊時, 按住 Shift。
- 使用 「指標工具」或 「選取細部工具」按兩下文字區塊,反白標示文字範圍。
- 使用「文字工具」按一下文字區塊內部,反白標示文字範圍。

若需有關更改文字屬性的詳細資訊,請參閱第94頁的「選擇字體、大小和文字樣式」、第94頁的「插入特殊字元」、第95頁 的「設定字距微調」、第96頁的「設定行距」、第97頁的「設定文字方向」、第97頁的「設定文字對齊方式」和第98頁

- 3 請執行下列步驟之一,套用更改內容:
- 在文字區塊外面按一下。
- 選取「工具」面板中的其他工具。
- 按下 Esc。

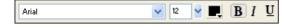
選擇字體、大小和文字樣式

您可以使用「屬性」檢視窗來更改文字區塊中的文字字體、大小和樣式屬性。

若要使用 「屬性 | 檢視窗,更改選取文字的字體、大小和樣式:

1 若要更改字體,請從「字體」彈出式選單中選取字體。

備註:最近使用的字體會出現在「字體」彈出式選單的頂端。



- 2 若要更改字體大小,請拖曳「字體大小」彈出式滑動軸,或在文字方塊中輸入數值。字體大小的度量單位是點。
- 3 若要套用粗體、斜體或底線格式,請按一下對應的按鈕。

插入特殊字元

您可以在 Fireworks 中直接在文字中插入特殊字元,不需要從其他來源複製並貼上這些特殊字元。

若要插入特殊字元:

- 1 在建立文字區塊之後,按一下要在文字區塊內插入特殊字元的位置。
- 2 選取「視窗>特殊字元」。
- 3 在「特殊字元」面板中,選取您所要插入的字元。

套用文字顏色

文字顏色是由「填色顏色」方塊控制的。根據預設,文字是黑色的,而且沒有筆畫。您可以更改選取文字區塊中所有文字的 顏色,或是文字區塊中反白標示文字的顏色。「文字工具」會在不同文字區塊間保留目前的文字顏色。

「文字工具」會保留目前文字顏色,與其他工具的填色顏色無關。如果您在使用「文字工具」後又使用另一個工具,填色和 筆畫設定會回復至使用「文字工具」之前的最後設定。同樣的,當您返回「文字工具」時,填色顏色會回復至最後的「文字 工具」設定,筆畫也會重設為「無」。當您在文件之間切換,或是關閉 Fireworks 後又重新開啟時,Fireworks 會保留目前 「文字工具」的顏色。

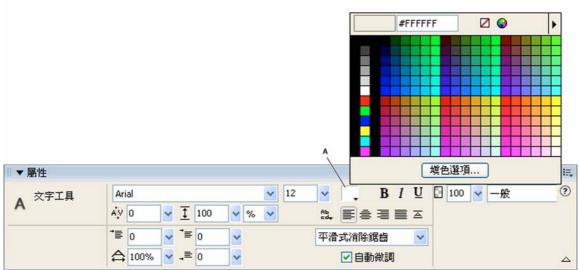
您可以為選取的文字區塊中的所有文字增加筆畫和「即時濾鏡」,但無法為文字區塊中反白標示的文字增加這些。當您編輯文 字區塊中的文字時,Fireworks會更新筆畫特性和套用到文字區塊的「即時濾鏡」。但當您建立新文字區塊時,「文字工具」 不會保留筆畫特性或「即時濾鏡」。如需詳細資訊,請參閱第99頁的「套用筆畫、填色和濾鏡至文字」。

套用顏色至選取文字區塊中的所有文字

您可以使用「屬性」檢視窗、任何「填色顏色」方塊或「滴管」工具,套用文字顏色至選取的文字區塊中的所有文字。您也 可以使用這些方法來設定「文字工具」的筆畫顏色。

若要設定選取的文字區塊中所有文字的顏色,請執行下列步驟之一:

• 按一下「屬性」檢視窗中的「填色顏色」方塊,並從顏色彈出式視窗中選取顏色,或在顏色彈出式視窗開啟時,使用滴管 指標在螢幕的任何位置取樣顏色。



A. 填色顏色方塊

- 在「工具」面板中,按一下「填色顏色」方塊,並從顏色彈出式視窗中選取顏色,或是在「填色顏色」方塊彈出式視窗 開啟時,使用滴管指標在螢幕的任何位置取樣顏色。
- 在「工具」面板中,按一下「填色顏色」方塊旁邊的圖示,選取「滴管」工具,然後在任何開啟文件中的任何位置按一 下以取樣顏色。

「工具」面板中的「填色顏色」方塊的顏色會更改,反映出您使用滴管指標或「滴管工具」取樣的顏色,所選取文字的顏色 也會更改。

套用顏色至文字區塊中反白標示的文字

您可以使用「屬性」檢視窗或任何「填色顏色」方塊,更改文字區塊中反白標示文字的文字顏色。您不能使用「滴管」工具 來編輯反白標示文字的顏色。

備註:如果試圖套用筆畫至文字區塊中反白標示的文字,便會自動選取整個文字區塊。

若只是要將文字顏色套用至文字區塊中的反白標示文字,請執行下列步驟之一:

- 按一下「屬性」檢視窗中的「填色顏色」方塊,並從顏色彈出式視窗中選取顏色;或是在「填色顏色」方塊彈出式視窗 開啟時,用滴管指標在螢幕的任何位置取樣顏色。
- 按一下「工具」面板中的「填色顏色」方塊,並從顏色彈出式視窗中選取顏色;或是在「填色顏色」方塊彈出式視窗開 啟時,用滴管指標在螢幕的任何位置取樣顏色。

設定字距微調

字距微調可以增減某些字母配對之間的間距,以美化外觀。大部分的字體包含可自動減少特定字母配對(如 TA 或 Va)之間 空格數目的資訊。Fireworks 的自動字距微調會在顯示文字時使用字體的字距微調資訊,但您可以在使用較小的字體或文字 沒有消除鋸齒時關閉這項功能。字距微調的度量單位是百分比。

您可以使用「屬性」檢視窗或鍵盤來設定字距微調。

若要停用自動字距微調:

◆ 取消選取「屬性」檢視窗中的「自動微調」。如果「屬性」檢視窗縮到最小,請按一下右下角的展開箭頭以查看所有屬性。

若要設定字距微調:

- 1 請執行下列步驟之一,選取要執行字距微調的文字:
- 使用「文字工具」,在兩個字元之間按一下。
- 使用「文字工具」,反白標示要更改的字元。
- 使用 「指標工具」, 選取整個文字區塊。按住 Shift, 選取多重文字區塊。
- 2 請執行下列步驟之一:
- 在「屬性」檢視窗中,拖曳「字距微調」彈出式滑動軸,或在文字方塊中輸入百分比。



A.字距微調彈出式滑動軸 B.字距微調百分比

零代表一般字距微調。正值會將字母彼此分開。負值會讓字母靠近。

• 按住 Control (Windows) 或 Command (Macintosh),再按鍵盤上的向左鍵或向右鍵。

向左鍵會讓字母間的空格一次減少 1%,向右鍵會讓字母間的空格一次增加 1%。

🥆按住 Shift,再按 Control (Windows) 或 Command (Macintosh),同時按向左鍵或向右鍵調整字距微調,可以每次 增減 10%。

設定行距

行距決定段落中相鄰行的距離。行距可以用像素或行距百分比 (與行之間基準線的區隔,以點數為單位)來度量。 您可以使用「屬性」檢視窗或鍵盤來設定行距。



「屬性」檢視窗中的行距選項

若要在 「屬性」檢視窗中設定選取文字的行距:

- 1 在「屬性」檢視窗中,拖曳「行距」彈出式滑動軸,或在文字方塊中輸入數值。預設值為 100%。
- 2 若要更改行距單位類型,請在「行距單位」彈出式選單中選取「%」或「px」(像素)。

若要使用鍵盤設定選取文字的行距:

❖ 按住 Control (Windows) 或 Command (Macintosh),同時按下向左鍵或向右鍵。

向上鍵可以增加行與行之間的間距,向下鍵可以減少行與行之間的間距。

按住 Shift,再按 Control (Windows) 或 Command (Macintosh),同時按向上鍵或向下鍵調整行距,一次增加或減少 10。

設定文字方向

文字區塊可以是水平或垂直的方向。根據預設,文字是水平方向。

Non est quod contemnas hoc studendi genus. Mirum est ut animus agitatione motuque corporis excitetut. corporis excitetut. Iam undique silvae et solitudo ipsumque illud silentium quod venationi datur magna cogitationis incitamenta sunt.



水平和垂直方向

文字流向也可以由右到左或由左到右。

lagunculam malucnugal

文字流向由左到右和由右到左

您可以在 Fireworks 的 「屬性」檢視窗中,設定水平和垂直方向以及文字流向。這些設定只能套用至整個文字區塊。

若要設定選取文字區塊的方向:

- 1 据 按一下「屬性」檢視窗中的「文字方向」按鈕。
- 2 在彈出式選單中選取方向選項:

水平由左到右 是 Fireworks 中大部分語言的文字預設值。它以水平方向顯示文字,並會由左到右顯示字元。

水平由右到左 是以水平方向顯示文字,並會由右到左顯示字元。這個選項在顯示文字流向由右到左的語言(例如希伯來文或 阿拉伯文)時非常有用。

垂直由左到右 會以垂直方向顯示文字。如果將這個預設值套用至以強制換行或非強制換行區隔的文字行,每一行文字都會顯 示為直欄。直欄的流向是由左到右。

垂直由右到左 會以垂直方向顯示文字。以換行區隔的多行文字會顯示為直欄,流向是由右到左。顯示直欄而流向是由右到左 的語言(例如日文)時,這個選項就非常有用。

備註:垂直文字字元的方向一定是由上到下。選擇「垂直」方向選項,只會影響文字直欄順序,而不會影響文字字元順序。

設定文字對齊方式

對齊方式可以決定文字段落相對於文字區塊邊緣的位置。水平對齊文字會將文字相對對齊文字區塊的左右邊緣。垂直對齊文字會 將文字相對對齊文字區塊的上下邊緣。如需有關設定水平或垂直文字方向的詳細資訊,請參閱第97頁的「設定文字方向」。

您可以讓水平文字對齊文字區塊的左或右邊緣、置中對齊,或將文字完全齊行,讓文字對齊左右邊緣。根據預設,水平文字 會靠左對齊。

垂直文字可以對齊文字區塊的上緣或下緣、在文字區塊內置中對齊,或是將它在上下邊緣之間完全齊行。

若要達成強制齊行濾鏡或是讓文字符合特定空間,您可以將對齊方式設定為強制文字水平齊行(用於水平方向文字)或垂直 齊行(用於垂直方向文字)。

lagunculam

強制文字水平齊行以符合文字區塊

反白標示文字或選取文字區塊時,「屬性」檢視窗中會出現對齊方式控制項。

「屬性」檢視窗中的文字對齊方式選項

若要設定文字對齊方式:

- 1 選取文字。
- 2 按一下「屬性」檢視窗中的對齊方式按鈕。

縮排文字

您可以使用「屬性」檢視窗,縮排段落的第一行。縮排的度量單位是像素。



「屬性」檢視窗中的段落縮排選項

如果「屬性」檢視窗縮到最小,按一下右下角的展開箭頭,查看所有的屬性。

若要縮排選取段落的第一行:

❖ 在 「屬性」檢視窗中,拖曳 「段落縮排」彈出式滑動軸,或在文字方塊中輸入數值。

設定段落間距

您可以使用「屬性」檢視窗,指定段落前後所需的間距大小。段落間距的度量單位是像素。



「屬性」檢視窗中的段落間距選項

如果「屬性」檢視窗縮到最小,按一下右下角的展開箭頭,查看所有的屬性。

若要設定選取段落前的間距:

◆ 在「屬性」檢視窗中,拖曳「在段落前增加間距」彈出式滑動軸,或在文字方塊中輸入數值。

若要設定選取段落後的間距:

◆ 在「屬性」檢視窗中,拖曳「在段落後增加間距」彈出式滑動軸,或在文字方塊中輸入數值。

平滑文字邊緣

若要讓文字邊緣變得平滑,您可以對文字「消除鋸齒」。這樣可讓文字邊緣融入背景,當文字變大時,看起來更清楚並容易 閱讀。





原始文字; 變得平滑之後

您可以使用「屬性」檢視窗來設定消除鋸齒。如果「屬性」檢視窗縮到最小,請按一下右下角的展開箭頭以查看所有屬性。 消除鋸齒可以套用至指定文字區塊中的所有字元。

不消除鋸齒 停用文字平滑化的功能。

硬邊消除鋸齒 會在文字邊緣和背景之間建立清晰的轉換效果。

強力消除鋸齒 會在文字邊緣和背景之間建立非常突兀的轉換效果,保留了文字字元的形狀,並且增強字元細部區域的清晰度。 平滑式消除鋸齒 會在文字邊緣和背景之間建立柔和的轉換效果。

系統消除鋸齒 使用 Windows XP 或 Mac OS X 提供的文字平滑方式。

自訂消除鋸齒 提供下列專業級消除鋸齒控制選項:

超倍取樣 決定建立文字邊緣與背景之間轉換效果的細部清晰度。

鋭利度 決定文字邊緣與背景之間轉換效果的柔和度。

強度 決定將文字邊緣融入背景的程度。

若要將消除鋸齒邊緣套用至選取文字:

❖ 在「屬性」檢視窗中,從「消除鋸齒」彈出式選單中選取選項之一:

備註:在 Fireworks 中開啟向量檔案 (例如 Adobe FreeHand 檔案) 時,文字會是消除鋸齒的文字。您可以使用 「屬性」 檢視窗來編輯這個屬性。如需詳細資訊,請參閱第 13 頁的 「開啟在其他應用程式中建立的圖像」。

調整字元寬度

您可以使用「屬性」檢視窗中的「水平縮放」選項,擴張或收縮水平文字的字元寬度。

水平縮放的度量單位是百分比數值。預設值是 100%。



「屬性」檢視窗中的「水平縮放」選項

如果 「屬性」檢視窗縮到最小,按一下右下角的展開箭頭,查看所有的屬性。

若要擴張或收縮選取字元:

❖ 在「屬性」檢視窗中,拖曳「水平縮放」彈出式滑動軸,或在文字方塊中輸入數值。拖曳滑動軸高於100%,可以擴張字 元的寬度或高度。向下拖曳滑動軸,可以收縮字元的寬度或高度。

設定基線位移

基線位移決定文字與自然基準線間的距離。如果沒有基線位移,文字就在基準線上。您可以使用基線位移來建立下標和上標 字元。

Non est quod contemnas hoc studendi genus.

基線位移控制項位在「屬性」檢視窗中。基線位移的度量單位是像素。



「屬性」檢視窗中的「基線位移」選項

若要設定選取文字的基線位移:

❖ 在「屬性」檢視窗中,拖曳「基線位移」彈出式滑動軸,或在文字方塊中輸入數值,指定 Fireworks 放置文字下標或上 標的高度位置。輸入正值可以建立上標字元。輸入負值可以建立下標字元。

套用筆畫、填色和濾鏡至文字

您可以套用筆書、填色和濾鏡至選取文字區塊中的文字,就像套用至其他任何物件一樣。您可以套用「樣式」面板中的任何 樣式至文字(即使它不是文字樣式)。您也可以儲存文字屬性以建立新的樣式。

建立文字後,就可以在 Fireworks 中編輯這些文字。當您編輯文字時,筆畫、填色、濾鏡和樣式都會自動更新。









套用筆書、填色、濾鏡和樣式的文字

您可以將純色文字顏色套用至文字區塊中反白標示的文字。不過,筆畫屬性和非純色的填色屬性(例如漸層填色)會套用至 選取文字區塊中的所有文字,而不只是套用至反白標示的文字。

如需有關筆畫和填色的詳細資訊,請參閱第 106 頁的 「套用顏色、筆畫和填色」。如需有關使用樣式的詳細資訊,請參閱 第 153 頁的 「使用樣式」。如需有關 「即時濾鏡」的詳細資訊,請參閱第 123 頁的 「套用即時濾鏡」。

建立新文字區塊時,「文字工具」不會保留筆畫或「即時濾鏡」設定。但是您可以儲存套用至文字的筆畫、填色和「即時 濾鏡」屬性,做為「樣式」面板中的樣式以重複使用。將文字屬性儲存為樣式時,只會儲存屬性,而不會儲存文字本身。

若要儲存文字屬性為樣式:

- 1 建立文字物件並套用所需屬性。
- 2 選取文字物件。
- 3 在「樣式」面板的「選項」選單中,選取「新增樣式」。
- 4 選取新樣式的屬性並加以命名。
- 5 按一下「確定」。

將文字附加至路徑

若要文字不受矩形文字區塊的限制,您可以繪製路徑,再將文字附加至路徑。文字的方向會根據路徑的形狀,並且維持可編 輯性。

您所附加文字的路徑,將會暫時失去它的筆畫、填色和濾鏡屬性。您接下來套用的任何筆畫、填色和濾鏡屬性,都只會套用 至文字,而不會套用至路徑。如果您讓文字與路徑分離,路徑就會恢復其筆畫、填色和濾鏡屬性。

備註:將包含強制換行或非強制換行的文字附加至路徑,可能會產生非預期的結果。

如果開放路徑的附加文字超過路徑的長度,剩餘的文字會換行,並且重複路徑的形狀。



路徑上的文字換行並重複路徑形狀

若要在路徑上放置文字:

- 1 按住 Shift 選取文字區塊和路徑。
- 2 選取「文字>附加至路徑」。

若要分離所選取路徑中的文字:

❖ 選取 「文字 > 分離文字和路徑」。

編輯路徑及附加至路徑的文字

您附加至路徑的文字會保持可編輯的狀態。此外,您還可以編輯路徑的形狀。

若要編輯附加至路徑的文字,請執行下列步驟之一:

- 使用「指標工具」或「選取細部工具」按兩下路徑上的文字物件。
- 選取「文字工具」並選取要編輯的文字。

若要編輯路徑的形狀:

- 1 使用「選取細部工具」,選取路徑上的文字物件。現在已經對路徑點完成細部選取,可以開始進行編輯。
- 2 拖曳各點以修改路徑的形狀。

備註:您也可以使用「貝茲鋼筆工具」來編輯路徑。在編輯各點時,文字將會自動隨著路徑正確流動。

更改文字方向和在路徑上的方向

您繪製路徑的順序,會建立附加至路徑的文字的方向。例如,如果您由右到左繪製路徑,附加的文字會反向出現,而且上下 顛倒。

ganucnjam

附加至由右到左繪製的路徑的文字

您可以更改附加至路徑的文字方向,或是反轉方向。您也可以更改路徑上文字的起點。

若要更改所選取路徑上的文字方向:

❖ 選取「文字 > 方向」, 然後選取一個方向。



文字依路徑旋轉



文字沿著路徑垂直排列



文字沿著路徑垂直傾斜



文字沿著路徑水平傾斜

若要反轉所選取路徑上的文字方向:

❖ 選取「文字>反轉方向」。

若要移動附加至路徑的文字的起點:

- 1 選取路徑上的文字物件。
- 2 在「屬性」檢視窗的「文字位移」文字方塊中,輸入數值。然後按 Enter。

備註:如果「屬性」檢視窗縮到最小,請按一下右下角的展開箭頭以查看所有屬性。

變形文字

讓文字區塊變形,就像讓其他物件變形一樣。您可以縮放、旋轉、傾斜和翻轉文字,建立特殊的文字效果。

變形後,文字也許會變得不易閱讀,但您仍然可以編輯變形的文字。當文字區塊變形造成文字大小或比例更動時,文字在被 選取時,字體大小會顯示在「屬性」檢視窗中。

將文字轉換為路徑

您可以將文字轉換為路徑,然後編輯字母形狀,就像編輯任何向量物件一般。將文字轉換為路徑以後,即可使用所有向量編 輯工具。不過,您無法再以編輯文字的方式來編輯路徑。

若要將選取文字轉換為路徑:

❖ 選取 「文字 > 轉換成路徑」。

文字轉換為路徑後,仍然保留所有的視覺屬性,但您只能把它當作路徑來編輯。您可以把轉換的文字當作群組來編輯,或是 個別編輯轉換的字元。



若要個別編輯轉換的文字字元路徑,請執行下列步驟之一:

- 使用「選取細部工具」選取轉換的文字。
- 選取轉換的文字,並選取「修改 > 解散群組」。

您可以使用向量編輯工具,個別編輯轉換的字元路徑。如需有關編輯路徑的詳細資訊,請參閱第83頁的「編輯路徑」。 您可以從將文字轉換為路徑所建立的文字物件,建立複合路徑。

若要從將文字轉換為路徑所建立的路徑群組,建立複合路徑:

- 1 選取路徑群組。
- 2 選取「修改>解散群組」。
- 3 選取「修改>組合路徑>接合」。

匯入文字

您可以從來源文件複製文字,然後貼至目前的 Fireworks 文件,或直接將文字從來源文件拖曳到目前的文件。您也可以在 Fireworks 中開啟或匯入整個文字檔案。

Fireworks 可以匯入 RTF (Rich Text Format) 和 ASCII (純文字)文字格式。

若要開啟或匯入文字檔案:

- 1 選取「檔案>開啟舊檔」或「檔案>匯入」。
- 2 瀏覽到包含檔案的資料夾。
- 3 選取檔案,並按一下「確定」。

Photoshop 文字

您也可以開啟或匯入包含文字的 Photoshop 檔案。您也可以從 Photoshop 檔案複製文字,然後貼至目前的 Fireworks 文件, 或從 Photoshop 檔案將文字拖曳到目前的文件。如需詳細資訊,請參閱第13頁的「開啟在其他應用程式中建立的圖像」。

RTF 檔案

匯入 RTF 文字時, Fireworks 會維持下列屬性:

- 字體、大小和樣式 (粗體、斜體、底線)
- 對齊方式(靠左對齊、靠右對齊、置中對齊、齊行)
- 行距
- 基線位移
- 範圍字距微調
- 水平縮放
- 第一個字元的顏色

忽略所有其他 RTF 資訊。

在 Fireworks 中,您無法藉由複製和貼上,或拖放將 RTF 文字匯入。

ASCII 文字

您可以使用任何匯入方法來匯入 ASCII 文字。匯入的 ASCII 文字會設定為目前的預設字體 (12 個像素高) 和目前的填色顏色。

處理遺失字體

如果您在 Fireworks 中開啟的文件中包含電腦沒有安裝的字體, Fireworks 會詢問您要取代字體還是維持字體外觀。如果和 您共享檔案的使用者沒有在電腦上安裝相同的字體,這項功能就會非常有用。

選擇「維持外觀」會使用以文字原始字體顯示文字外觀的點陣圖影像來取代文字。您仍然可以編輯文字,只不過 Fireworks 會用您系統上安裝的字體來取代點陣圖影像。這可能會導致文字外觀改變。

您可以選取字體來取代遺失的字體。取代字體後,文件就會開啟,您可以編輯和儲存文字。如果在安裝了原始字體的電腦上重 新開啟這份文件, Fireworks 仍會使用原始的字體。

若要選取替代字體:

1 開啟包含遺失字體的文件。

畫面上會開啟「找不到字體」對話方塊。

- 2 在「更改遺失的字體」清單中,選取遺失的字體。
- 3 請執行下列步驟之一:
- 在「目標」清單中,選取一個替代字體。
- 選取以預設系統字體來顯示文字。
- 若不要處理遺失字體,請按一下「不變」。
- 4 按一下「確定」。

下次開啟包含相同遺失字體的文件時,「找不到字體」對話方塊中會包含您選擇的字體。

拼字檢查

您可以使用「文字」選單中的「拼字檢查」命令,為文件中的特定文字區塊或所有文字進行拼字檢查。

若要檢查文字的拼字:

- 1 選取一或多個文字區塊。如果沒有選取文字區塊,Fireworks 會檢查整個文件的拼字。
- 2 選取「文字>拼字檢查」。
- 3 如果之前沒有在 Fireworks 使用過拼字檢查功能,便會開啟對話方塊,要求您選取字典。請按一下「確定」關閉對話方塊。 在「字典」清單中選取語言,然後按一下「確定」。

如果不選取語言,在每次檢查文件拼字時, Fireworks 都會提示您選取語言字典。

備註:「Adobe.tlx」選項永遠會顯示在「字典」清單的最上面,呈選取狀態。如需有關這個選項的詳細資訊,請參閱第104頁 的「自訂拼字檢查」。

4 「拼字檢查」對話方塊會開啟。請為每個找到的單字,選取適當的選項:

增加至個人 會將無法辨識的單字,增加至您的個人字典。

忽略 會略過目前無法辨識的單字實體。

全部忽略 會略過目前拼字檢查工作階段期間,所有無法辨識的單字實體。下次拼字檢查時,Fireworks 仍然無法辨識該單字。 更改 會使用您在「更改為」方塊中輸入的文字或是「建議」清單中的選取項目,取代目前無法辨識的單字實體。

全部更改 會以同樣的方式,取代所有無法識別的單字實體。

刪除 會移除找到的重複單字。

完成文件的拼字檢查時,Fireworks 會關閉 「拼字檢查」對話方塊,並顯示訊息,指出已經完成拼字檢查。

自訂拼字檢查

您可以使用「拼字檢查設定」對話方塊,自訂 Fireworks 檢查文件拼字的方式。

您可以在這裡指定一或多個字典,供 Fireworks 檢查拼字和編輯您個人字典中的單字時使用。您也可以指定要 Fireworks 檢 查拼字的項目,包括 Internet 和檔案位址。

若要在 Fireworks 中自訂拼字檢查:

- 1 請執行下列步驟之一:
- 選取「文字>拼字檢查設定」。
- 按一下「拼字檢查」對話方塊中的「設定」按鈕。
- 2 在「拼字檢查設定」對話方塊中選取需要的選項:
- 選取一或多個語言字典。

備註:「Macromedia.tlx」選項永遠會顯示在字典清單的最上面,呈選取狀態。這個檔案包含您的自訂拼字檢查字典。

- 按一下「個人字典路徑」文字方塊旁邊的資料夾圖示,瀏覽自訂字典。
- 按一下「編輯個人字典」按鈕,在清單中增加、刪除或修改單字,編輯自訂字典。
- 選取您要拼字檢查包含的單字類型。
- 3 按一下「確定」。

使用文字編輯器

在 Fireworks 4 和之前的版本中,「文字編輯器」是用來建立和編輯文字。文字編輯器中的所有文字編輯和格式選項,都可以 在「屬性」檢視窗中找到。但是,您仍然能夠透過「文字」選單來存取「文字編輯器」。

文字編輯器很適合處理螢幕上不易編輯的文字,例如大型文字區塊、附加至路徑的文字,或字體和大小不易閱讀的文字。您可 以選擇使用系統字體和預設大小來顯示這種文字,以方便編輯。

若要顯示文字編輯器:

- 1 選取文字區塊,並選取「文字>編輯器」。
- 2 使用可用的選項,修改和設定文字格式。
- 3 按一下「確定」,套用更改並關閉文字編輯器。

若要以系統字體來檢視文字:

• 取消選取「文字編輯器」中的「顯示字體」。

顯示字體

若要以預設大小來檢視文字:

• 取消選取 「文字編輯器」中的 「顯示大小和顏色」。

顯示大小和顏色

第7章:套用顏色、筆畫和填色

Fireworks CS3 有許多面板、工具和選項,可以組織和選取顏色,並套用顏色至點陣圖影像和向量物件。

在「色票」面板中,您可以選取預設色票群組(例如「立方體色」、「連續色調」或「灰階」),或是建立自訂色票群組(包含您偏好的顏色或客戶所核准的顏色)。在「調色盤」中,您可以選取顏色模式(例如「十六進位色彩值」、「RGB」或「灰階」),然後直接從色導表中選取筆畫和填色顏色,或是輸入特定的顏色數值。

整個 Fireworks 工作區域中的顏色方塊,顯示的是選項和物件特性的目前顏色選擇。當您按一下顏色方塊時,畫面上會開啟顏色彈出式視窗,以供您選取顏色方塊的顏色。將指標移出開啟的顏色彈出式視窗,按一下螢幕上的任何顏色,即可將這個顏色套用至顏色方塊。

「工具」面板中的「顏色」區段,包含筆畫和填色顏色控制項,以及其他顏色選項。「點陣圖」區段包含「油漆桶工具」、「漸層工具」和「滴管工具」,能讓您將顏色套用至點陣圖選取範圍、相近顏色區域和向量物件。如需有關這些點陣圖工具的詳細資料,請參閱第51頁的「處理點陣圖」。

備註:如需有關使用「即時濾鏡」和濾鏡來更正顏色的詳細資料,請參閱第59頁的「調整點陣圖顏色和色調」。

本章涵蓋下列主題:

- 第 106 頁的「使用「工具」面板的「顏色」區段」
- 第107頁的「組織色票群組和顏色模式」
- 第 113 頁的 「使用顏色方塊和顏色彈出式視窗」
- 第 114 頁的「處理筆畫」
- 第 117 頁的 「處理填色」
- 第117頁的「套用漸層填色和圖樣填色」
- 第121頁的「對筆畫和填色增加材質」

使用「工具」面板的「顏色」區段

「工具」面板的 「顏色」區段包含啟動 「筆畫顏色」方塊和 「填色顏色」方塊的控制項,這兩個方塊決定顏色選擇對選取物件的筆畫或填色的影響。「顏色」區段也包含一些控制項,能夠迅速將顏色重設為預設值、將筆畫和填色設定值設為「無」,以及調換填色顏色和筆書顏色。

若要啟動 「筆畫顏色」或 「填色顏色」方塊:

◆ 在「工具」面板中,按一下「筆畫顏色」或「填色顏色」方塊旁邊的圖示。作用中的顏色方塊區域會在「工具」面板中顯示為按下的按鈕。

備註:「油漆桶」工具會使用「工具」面板的「填色顏色」方塊中顯示的顏色,為像素選取範圍和向量物件填色。



「工具」面板和顏色彈出式視窗中的顏色方塊

若要將顏色重設為預設值:

❖ 在「工具」面板或 「調色盤」中,按一下 「預設顏色」按鈕。

若要使用「無筆畫或填色」按鈕移除選取物件中的筆畫和填色:

1 在「工具」面板的「顏色」區段中,按一下「無筆畫或填色」按鈕。

作用中的特性會更改為無筆畫或無填色。

2 若要將非作用中特性也設定為「無」,請再按一下「無筆畫或填色」按鈕。

備註:您也可以將選取物件的填色或筆畫設定為「無」,做法是在任何「填色顏色」或「筆畫顏色」方塊彈出式視窗中按 一下「透明」按鈕,或是在「屬性」檢視窗的「填色選項」或「筆書選項」彈出式選單中選取「無」。

若要替換填色和筆畫顏色:

❖ □□ 在「工具」面板或 「調色盤」中,按一下 「替換顏色」按鈕。

組織色票群組和顏色模式

「色票」面板和「調色盤」組合成「色盤」面板群組。您可以在「色票」面板中檢視、更改、建立和編輯色票群組,也可以 選取筆畫和填色顏色。拖曳顏色數值滑動軸或輸入顏色數值,並直接從色導表中選取筆畫和填色顏色,即可使用「調色盤」來 選取顏色模式、混合筆畫和填色顏色。您也可以使用「顏色面板」建立和調換色盤,並瞭解替代的顏色配置。

使用 「色票」面板套用顏色

「色票」面板會顯示目前色票群組中的所有顏色。您可以使用「色票」面板,將筆畫和填色顏色套用至選取的向量物件或文字。

若要使用「色票」面板將顏色套用至選取物件的筆畫或填色:

- 1 在「工具」面板或「屬性」檢視窗中,按一下「筆畫顏色」或「填色顏色」方塊旁邊的圖示,加以啟動。
- 2 如果「色票」面板尚未開啟,請選取「視窗>色票」。
- 3 按一下色票,將顏色套用至選取物件的筆畫或填色。選取的顏色會出現在作用中的「筆畫顏色」或「填色顏色」方塊中。

更改色票群組

您可以很輕鬆地切換到另一個色票群組,或是建立自己的色票群組。「色票」面板中的選項選單包含下列色票群組:立方體色、 連續色調、Macintosh 系統、Windows 系統和灰階。您可以從儲存為 ACT 或 GIF 檔案的顏色面板檔案,匯入自訂色票。

若要選取色票群組:

❖ 在「色票」面板的「選項」選單中,選取色票群組。

備註:選取「立方體色」會使您返回到預設的色票群組。

若要選取自訂色票群組:

- 1 在「色票」面板的「選項」選單中,選取「取代色票」。
- 2 瀏覽至資料夾並選取色票檔案。
- 3 按一下「開啟」。

色票檔案中的色票會取代先前的色票。

備註:如需有關建立自訂色票群組的詳細資料,請參閱第 108 頁的 「自訂 「色票」面板」和第 225 頁的 「儲存色盤」。

若要將外部顏色面板的色票加入目前的色票:

- 1 在「色票」面板的「選項」選單中,選取「增加色票」。
- 2 瀏覽到需要的資料夾,並選取顏色面板檔案。

備註: Fireworks 可以從匯出為 ACT 或 GIF 檔案的色盤增加新的色票。

3 按一下「確定」。

Fireworks 會在目前的色票最後加入新的色票。

自訂「色票」面板

您可以使用 「色票」面板,增加、刪除、取代和排序色票或整個色票群組。

備註:選取「編輯>復原」並不能復原新增或刪除色票的動作。



色票面板

若要為「色票」面板增加顏色:

- 1 從「工具」面板選取「滴管工具」。
- 2 從「屬性」檢視窗的「樣本」彈出式選單中選取要取樣的像素數目:1 個像素、3x3 平均像素或 5x5 平均像素。
- 3 在任何開啟的 Fireworks 「文件」視窗內部任何位置上按一下,以取樣顏色。
- 4 將滴管指標尖端移至「色票」面板中最後一個色票後面的開放空間。

滴管指標會變成油漆桶指標。

- 5 按一下滑鼠按鈕,增加色票。
- ☆如果您在顏色彈出式視窗的「選項」選單中選取「選取網頁安全色」,使用滴管指標挑選的任何非網頁安全色,都會更 改為最接近的網頁安全色。

若要使用另一個顏色取代色票:

- 1 從「工具」面板選取「滴管工具」。
- 2 從「屬性」檢視窗的「樣本」彈出式選單中選取要取樣的像素數目:1 個像素、3x3 平均像素或 5x5 平均像素。
- 3 在任何 Fireworks 「文件」視窗內部任意位置上按一下,以取樣顏色。
- 4 按住 Shift,將指標放在「色票」面板中的色票上。

指標會變成油漆桶指標。

5 按一下色票,用新顏色來取代它。

若要刪除「色票」面板中的色票:

1 按住 Control (Windows) 或 Command (Macintosh),將指標放在色票上。

指標會變成剪刀指標。

2 按一下色票,從「色票」面板中刪除它。

若要儲存取樣顏色的選取範圍:

- 1 將取樣的顏色增加至「色票」面板中。
- 2 在「色票」面板的「選項」選單中,選取「儲存色票」。

「另存新檔」對話方塊會開啟。

3 選取檔案名稱和目錄,並按一下「儲存檔案」。

清除和排序色票

您可以使用 「色票」面板的選項選單,清除和排序色票。

若要清除或排序色票:

❖ 在「色票」面板的「選項」選單中,選取下列選項之一:

清除色票 會清除整個 「色票」面板。

依顏色排序 會依顏色數值來排序色票。

在調色盤中建立顏色

您可以在「調色盤」中建立顏色,方法是拖曳 RGB、十六進位色彩值或 CMY 等顏色模式中每個元件的滑動軸,或為組件 輸入數值。您建立的顏色,會套用至作用中的「筆畫顏色」或「填色顏色」方塊中。「調色盤」還包含了色導表,可以顯示 出目前顏色模式中的顏色範圍。您可以按一下色導表中的任何位置,套用顏色。您也可以按一下系統顏色挑選器按鈕,以選 取 Windows 或 Macintosh 系統顏色。

🍾雖然 CMY 是顏色模式選項,但是 Fireworks 直接匯出的圖像不適合列印。若要將匯出的 Fireworks 圖像的用途重設為 列印,您可以將圖像匯入 Adobe Illustrator、Adobe Photoshop 或 Adobe FreeHand 中,這些程式會在輸出為數位顏 色分色時,自動對 RGB 影像執行 CMYK 轉換。如需詳細資訊,請參閱這些程式的文件。

在調色盤中混合顏色

您可以使用「調色盤」來檢視作用中顏色的數值,並編輯顏色數值以建立新的顏色。



「調色盤」依照預設會將 RGB 識別為十六進位色彩值,並顯示紅色 (R)、綠色 (G) 和藍色 (B) 的十六進位色彩值的顏色數值。 十六進位色彩值的 RGB 數值,是根據 00 到 FF 的數值範圍計算而來的。

顏色模式	顏色呈現的模式
RGB	紅色、綠色和藍色的值,每個元件的值都介於 0 到 255 之間。0-0-0 是黑色,255-255-255 是白色。
十六進位色彩值	紅色、綠色和藍色的 RGB 數值,每個元件都有一個十六進位數值 (00 到 FF)。當三個值都為零 (00-00-00) 時是黑色,而三個值都為 FF (FF-FF-FF) 則是白色。
HSB	色相、飽和度和亮度的數值,其中色相的數值介於 0 和 360 度之間,飽和度和亮度的數值介於 0 和 100% 之間。
CMY	青色、洋紅和黃色的數值,每個元件的值介於 0 和 255 之間。 0 - 0 - 0 是白色, 255 - 255 - 255 是黑色。
灰階	黑色百分比。單一「黑色」 (K) 元件的數值介於 0 到 100%,其中 0 是白色,100 是黑色,二者之間則是灰階。

您可以在「調色盤」的「選項」選單中,選取其他顏色模式。目前顏色的元件數值,會隨每個新顏色模式而更改。

若要顯示 「調色盤」:

❖ 選取 「視窗 > 調色盤」。

若要將色導表中的顏色,套用至選取的向量物件:

- 1 在「調色盤」中,按一下「筆畫顏色」或「填色顏色」方塊旁邊的圖示。
- 2 移動指標,滑過色導表。

指標會變成滴管指標。

3 按一下滑鼠按鈕,挑選顏色。

顏色會套用至選取物件,成為作用中的筆畫或填色顏色。

若要在 「調色盤」中挑選顏色:

- 1 混合顏色之前先取消選取所有物件,以防混合顏色時不小心進行錯誤的物件編輯。
- 2 按一下「筆畫顏色」或「填色顏色」方塊,讓它成為新顏色建立的目標。
- 3 在「調色盤」的「選項」選單中,選取顏色模式。
- 4 請執行下列步驟之一,指定顏色元件數值:
- 在顏色元件文字方塊中,輸入數值。
- 使用彈出式滑動軸。
- 在色導表中挑選顏色。

您可以將這個顏色,增加至 「色票」面板中重複使用。如需詳細資訊,請參閱第 108 頁的 「自訂 「色票」面板」。

若要讓色導表在顏色模式之間循環切換:

❖ 在「調色盤」底部,按住 Shift 並按一下色導表。

備註:「調色盤」中的選項不會更改。

使用系統顏色挑選器建立顏色

除了「調色盤」和「色票」面板之外,您還可以使用「Windows系統」或「Macintosh系統」對話方塊來建立顏色。

若要在系統顏色挑選器中挑選顏色:

- 1 按一下任何顏色方塊。
- 2 在任何顏色彈出式視窗的「選項」選單中,選取「Windows OS」或「Mac OS」。

系統顏色色票會顯示在彈出式視窗中。

3 從系統顏色挑選器挑選顏色。

選擇的顏色會變成新的筆畫或填色顏色。

如需有關從顏色挑選器將顏色增加至「色票」面板的詳細資料,請參閱第 108 頁的 「自訂 「色票」面板」。

檢視顏色數值

除了「調色盤」和顏色彈出式視窗之外,您還可以使用「資訊」面板來識別顏色數值。

若要使用「資訊」面板檢視文件任何部分的顏色數值:

- 1 按一下「工具」面板中的「滴管工具」。
- 2 選取「視窗>資訊」以顯示「資訊」面板。
- 3 移動指標,滑過您要檢視的顏色的所在物件(僅適用於 Windows)。

若要檢視作用中筆畫或填色顏色的顏色數值,請執行下列步驟之一:

- 為 RGB 或其他顏色系統數值,選取「視窗>調色盤」。
- 按一下顏色方塊,開啟顏色彈出式視窗,在視窗頂端檢視十六進位色彩值。
- 將指標放在顏色方塊上,閱讀工具提示 (僅限 Windows)。

備註:依照預設,顏色的RGB數值會出現在「資訊」面板和「調色盤」中,它的十六進位色彩值出現在顏色彈出式視窗中, 以及 Windows 的顏色方塊工具提示中。但是,您隨時可以更改 「調色盤」或 「資訊」面板中顯示的顏色模式。

若要顯示其他顏色模式的顏色資訊:

❖ 在「資訊」面板或「調色盤」的「選項」選單中,選取另一個顏色模式。

使用網頁安全色遞色

有時您需要使用的顏色,可能不是網頁安全色。例如公司標誌使用的顏色,可能不是網頁安全色。若要使用網頁安全色盤讓 顏色接近網頁安全色,並在匯出時不發生位移或遞色,您可以使用網頁遞色填色。

備註:網頁遞色可能會增加檔案大小。



兩個網頁安全色會建立一個網頁遞色填色。

若要使用網頁遞色填色:

- 1 選取包含非網頁安全色的物件。
- 2 從「屬性」檢視窗的「填色選項」彈出式選單中選取「網頁遞色」。
- 3 在「屬性」檢視窗中按一下「填色顏色」方塊。

會開啟顏色彈出式視窗,顯示網頁遞色填色的選項。物件的非網頁安全色彩會出現在「填色選項」視窗內的「來源」顏色方 塊中。兩個網頁安全色遞色顏色會出現在右側的顏色方塊中。網頁遞色會出現在物件上,成為作用中的填色顏色。

備註:將網頁遞色填色邊緣設定為「消除鋸齒」或「羽化」,會產生非網頁安全色的顏色。

4 在彈出式視窗外面按一下以關閉視窗。

若要在瀏覽器中建立真正透明填色的效果:

- 1 選取要套用透明填色的物件。
- 2 從「屬性」檢視窗的「填色選項」彈出式選單中選取「網頁遞色」。
- 3 在「屬性」檢視窗中按一下「填色顏色」方塊。會開啟顏色彈出式視窗,顯示網頁遞色填色的選項。
- 4 按一下「透明」選項。

彈出式視窗右側的顏色方塊會更改,反映出您的選取項目,畫布上的物件變成半不透明或半透明。

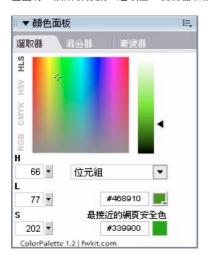
- 5 在彈出式視窗外面按一下以關閉視窗。
- 6 將物件匯出為 GIF 或 PNG 檔,並使用「索引色透明」或「Alpha 色版透明」設定。如需有關匯出具有透明度檔案的詳 細資訊,請參閱第226頁的「使區域透明化」。

當您在網頁瀏覽器中檢視圖像時,網頁背景會穿過透明網頁遞色填色的所有其他像素顯示出來,建立透明外觀。

備註:並非所有瀏覽器都支援 PNG 檔案。

使用顏色面板管理顏色

「顏色面板」讓您能夠建立和調換色盤、匯出自訂的 ACT 色票、瞭解各種顏色配置、和存取選擇顏色的常用控制項。 色盤有三個索引標籤:選取器、混合器和漸變器。



開啟 「顏色面板」:

❖ 選取 「視窗 > 其他 > 顏色面板」

找到任何顏色值的最接近網頁安全色彩:

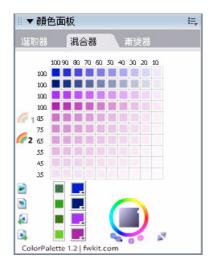
- 1 按一下「顏色面板」中「選取器」索引標籤的填色顏色方塊,使其為作用中方塊。
- 2 使用滴管指標在任何「Fireworks 文件」視窗內任何一處按一下,以取樣顏色。

該顏色會在作用中填色顏色方塊中出現,其下方顯示最接近的網頁安全色彩。

在「選取器」索引標籤中,您也可以將顏色在顏色模式 (例如 RGB 和 CMYK) 之間轉換,並選取顯示顏色的模式,例如按 位元組或按百分比。

建立和調換文件的顏色面板:

1 選取「顏色面板」中的「混合器」索引標籤。



- 2 使用面板底端的 4 個填色顏色方塊,為您的文件設定 4 個基本顏色。隨即自動建立一個色盤。
- 3 若有需要,可使用面板右上角的 HSB 色環,來修改色盤的色相、飽和度或亮度。每個更改會自動套用到整個色盤上。
- 4 如果您想在您的文件中試驗兩個不同的色盤,請按一下「色盤」面板左邊的「色盤2」,並為您的第二個色盤挑選基本顏色。
- 5 建立色盤後,按一下「色盤」面板左下區的兩個「取代色彩」圖示,可前後切換這兩個色盤。

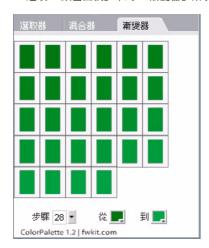
備註:調換色盤功能會取代向量元素中的填色、筆畫和漸層,但對於點陣圖元素或圖像元件中的填色、筆畫和漸層沒有影響。

轉存色盤:

- 1 選取您要轉存的色盤(「色盤1」或「色盤2」)。
- 2 按一下「轉存為點陣圖」圖示,將色盤轉存為點陣圖檔案,或按一下「轉存為色彩表」圖示,將色盤轉存為 ACT 檔案。

使用混合器索引標籤建立顏色漸層系列:

1 選取「顏色面板」中的「漸變器」索引標籤。



- 2 使用面板底端的填色顏色方塊,來選取系列的開始顏色和結束顏色。
- 3 使用「階數」彈出式滑動軸來選取系列的階數。

建立漸層系列後,您可以套用文件內的任何顏色。您也可以將滑鼠指標放置在任何色票上,便可看到顏色的十六進位值。

使用顏色方塊和顏色彈出式視窗

整個 Fireworks 中有許多顏色方塊:從 「工具」面板的 「顏色」區段,到 「屬性」檢視窗以及 「調色盤」。每個顏色方塊 都會顯示目前指定給相關物件屬性的顏色。

從顏色彈出式視窗選取顏色

當您按一下任何顏色方塊時,會開啟類似「色票」面板的顏色彈出式視窗。您可以選擇在顏色彈出式視窗中顯示與「色票」 面板中相同的色票,或是可以顯示不同的色票。

若要選取顏色方塊的顏色:

1 按一下任何顏色方塊。

顏色彈出式視窗會開啟。

- 2 請執行下列步驟之一:
- 按一下色票,將它套用至顏色方塊。
- 在螢幕中任何位置的顏色上,按一下滴管指標,將它套用至顏色方塊。
- 按一下彈出式視窗中的 「透明」按鈕,讓筆畫或填色變透明。

若要在顏色彈出式視窗中顯示目前的 「色票」面板色票群組:

❖ 在顏色彈出式視窗的 「選項」選單中,選取 「色票面板」。

若要在顏色彈出式視窗中顯示不同的色票群組:

❖ 在顏色彈出式視窗的 「選項」選單中,選取色票群組。在這裡選取色票群組,並不會影響到 「色票」面板。

從顏色彈出式視窗取樣顏色

顏色彈出式視窗開啟時,指標會變成特殊滴管指標,它幾乎可以從螢幕任何位置擷取顏色。這個動作稱為取樣。

從螢幕上的任何位置為目前的顏色方塊取樣顏色:

1 按一下任何顏色方塊。



顏色彈出式視窗便會開啟,且指標變更為滴管指標。

2 在 Fireworks 工作區中按一下任何位置,以選取顏色方塊的顏色。

選擇的顏色會套用至顏色方塊的相關特性或功能,顏色彈出式視窗隨即關閉。



按住 Shift 並按一下,以選取網頁安全色。

處理筆書

您可以使用「屬性」檢視窗、「筆畫選項」彈出式選單及「編輯筆畫」對話方塊,完全控制每個筆刷色調,包括油墨總量、 筆尖大小和形狀、材質、邊緣效果和比例。

套用筆書

您可以更改「鋼筆工具」和「筆刷工具」的筆畫屬性,讓下一個繪製的向量物件具有新的筆畫屬性。您也可以在繪製物件或 路徑以後,才套用筆畫屬性。

目前的筆畫顏色會出現在「工具」面板、「屬性」檢視窗和「調色盤」的「筆畫顏色」方塊中。您可以從這三個面板,更改 繪製工具或選取物件的筆畫顏色。



鉛筆圖示代表「工具」面板、「屬性」檢視窗和「調色盤」中的「筆畫顏色」方塊。

若要更改選取物件的筆畫屬性,請執行下列步驟之一:

- 在「屬性」檢視窗中,在「筆畫類別」彈出式選單內的筆畫屬性之間選取。
- 如需其他屬性,請在「筆畫選項」彈出式選單中選取「筆畫選項」。在「筆畫選項」彈出式視窗中選取筆畫屬性。



使用「屬性」檢視窗中的選項或「筆畫選項」彈出式視窗,更改套用至物件的筆畫。

若要更改繪製工具的筆畫顏色:

- 1 按 Control+D (Windows) 或 Command+D (Macintosh) 取消選取所有物件。
- 2 選取「工具」面板中的繪製工具。
- 3 按一下「工具」面板或「屬性」檢視窗中的「筆畫顏色」方塊,開啟顏色彈出式視窗。
- 4 從一組色票中選取筆畫的顏色。
- 5 拖曳繪製物件。

備註:新建立的筆畫,會使用目前「筆畫顏色」方塊中顯示的顏色。

若要移除選取物件中的所有筆畫屬性,請執行下列步驟之一:

- 在「屬性」檢視窗的「筆畫選項」彈出式選單,或是「筆畫選項」彈出式視窗中,選取「無」。
- Z 在「工具」面板或「屬性」檢視窗中按一下「筆畫顏色」方塊,再按一下「透明」按鈕。

建立自訂筆畫

您可以使用「編輯筆畫」對話方塊來更改特定的筆畫特性。



書面上的「編輯筆書」對話方塊有三個索引標籤。選項、形狀和敏感度。

每一個索引標籤底部的筆畫預覽會以目前的設定來顯示目前的筆刷。目前壓力和速度感應設定會反映在由左至右漸漸變小、 變淡或有其他變化的筆畫預覽中。

若要開啟 「編輯筆畫」對話方塊:

- 1 從「屬性」檢視窗的「筆畫類別」彈出式選單中選取「筆畫選項」。
- 2 按一下「進階」。

「編輯筆畫」對話方塊會開啟。

設定一般筆刷筆畫選項:

- 1 在「編輯筆畫」對話方塊的「選項」索引標籤上,設定油墨總量、間距和流動率。高流動率建立的筆刷筆畫會漸漸流動, 和使用噴槍的效果一樣。
- 2 若要重疊筆刷筆畫以建立密集筆畫,請選取「建立」。
- 3 若要設定筆畫材質,請更改「材質」選項。數字愈大,材質愈明顯。
- 4 若要對邊緣設定材質,請在「邊緣材質」文字方塊中輸入數字,並在「邊緣效果」彈出式選單中選取邊緣效果。
- 5 設定您需要的筆刷筆畫的筆尖數目。如果需要多重筆尖,請輸入「筆尖間距」數值,並選取顏色變化方法。您可以選取 「隨機」、「色彩一致」、「補色」、「色相」或「陰影」。
- 6 若要選取點線或虛線,請從「虛線」彈出式選單中選取選項。
- 7 若要設定虛線的長度和點線的間隔,請先使用三組「長度」與「間距」文字輸入方塊,分別控制第一、第二和第三條虛線。
- 8 按一下「確定」,將設定套用至選取的筆畫,然後按一下「確定」。

修改筆刷筆尖:

- 1 在「編輯筆畫」對話方塊的「形狀」索引標籤上選取「方形」,會使用方形筆尖,如果取消選取則會使用圓形筆尖。
- 2 輸入筆刷筆尖大小、邊緣柔化、筆尖比例和筆尖角度的數值。
- 3 按一下「套用」,然後按一下「確定」。

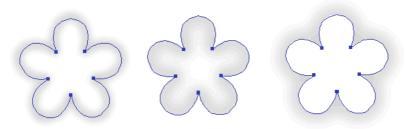
使用 Wacom 的壓力感應數位板和鋼筆時,Fireworks 有一些筆畫設定,可以精確調整由速度和壓力控制的筆畫屬性。您可 以選取鋼筆控制的筆畫屬性。

設定筆畫敏感度:

- 1 在「編輯筆畫」對話方塊的「敏感度」索引標籤中,從「筆畫屬性」彈出式選單選取筆畫屬性,例如「大小」、「油墨
- 2 在「影響因素」選項中,選取敏感度資料影響目前筆畫屬性的程度。
- 3 按一下「確定」。

將筆畫放在路徑上

依照預設,物件的筆刷筆畫會在路徑中間。您可以透過選項,將筆刷筆畫完全放在路徑的內部或外部。這個動作能讓您控制 筆畫物件的整體大小,以及建立一些效果,例如在斜角按鈕邊緣上的筆畫。



在路徑中間繪製筆畫、在內側加上筆畫和在外側加上筆畫

您可以使用「筆畫選項」視窗中的「筆畫」彈出式選單,重新設定筆刷筆畫的方向。

若要將筆刷筆畫移至選取路徑的內部或外部:

- 1 按一下「工具」面板或「屬性」檢視窗中的「筆畫顏色」方塊,開啟顏色彈出式視窗。
- 2 在「筆畫相對於路徑排列的位置」彈出式選單中選取一個選項:「路徑內部」、「路徑中間」或「路徑外部」。
- 3 您也可以選取「在筆畫上方填色」選項。

通常筆書會和填色重疊。選取 「在筆書上方填色」,就會在筆書上繪製填色。如果您為具有不透明填色的物件選取這個選項, 落在路徑內部的任何筆畫部分都會被遮住。有某種透明度的填色,可能會加上顏色或和路徑內部的筆刷筆畫混合。

建立筆畫樣式

您可以更改特定的筆畫特性,例如油墨總量、筆尖形狀和筆尖敏感度,還可以將自訂筆畫儲存為樣式,在許多文件中重複使用。

若要建立自訂筆畫:

- 1 請執行下列步驟之一:
- 按一下「工具」面板中的「筆畫顏色」方塊,再按一下「筆畫選項」。
- 從「屬性」檢視窗的「筆畫選項」彈出式選單中選取「筆畫選項」。

「筆畫選項」彈出式視窗會開啟。

- 2 編輯想要的筆刷筆畫屬性。
- 3 將自訂筆畫屬性儲存為樣式。如需詳細資訊,請參閱第154頁的「建立和刪除樣式」。

處理埴色

您可以使用「屬性」檢視窗、「填色選項」彈出式選單、「填色選項」彈出式視窗、「漸層」彈出式視窗,以及點陣圖材質和 圖樣集合,為向量物件和文字建立各種填色。您也可以使用「油漆桶工具」或「漸層工具」,以目前的填色設定填色像素選 取範圍。

設定繪製工具的填色屬性

您可以設定繪製時套用至物件的「矩形工具」、「圓角矩形工具」、「橢圓形工具」、「多邊形工具」和「自動圖形工具」等繪 製工具的填色屬性。目前的填色會出現在「屬性」檢視窗、「工具」面板和「調色盤」的「填色顏色」方塊中。您可以使用 這些面板來更改繪製工具的填色。



油漆桶圖示代表「工具」面板、「屬性」檢視窗和「調色盤」中的「填色顏色」方塊。

更改適用的向量繪製工具和 「油漆桶工具」的純色填色顏色:

- 1 選取向量繪製工具或「油漆桶工具」。
- 2 請執行下列步驟之一:
- 按 Control+D (Windows) 或 Command+D (Macintosh) 取消選取所有物件,然後按一下「屬性」檢視窗中的「填色 顏色」方塊,開啟填色顏色彈出式視窗。
- 按一下「工具」面板或「調色盤」中的「填色顏色」方塊,開啟顏色彈出式視窗。
- 3 從色票中選取填色的顏色,或是使用滴管指標,在螢幕上的任何位置取樣顏色。
- 4 使用所需工具。

備註:選取「文字」工具,一定會使「填色顏色」方塊回復成「文字」工具使用的最後純色文字顏色。

編輯純色填色

純色填色指的是填滿物件內部的純色。您可以在「工具」面板、「屬性」檢視窗或「調色盤」中,更改物件的填色顏色。

編輯所選取向量物件的純色填色:

- 1 在「屬性」檢視窗、「工具」面板或「調色盤」中按一下「填色顏色」方塊,開啟顏色彈出式視窗。
- 2 從顏色彈出式視窗中選取色票。

填色出現在選取物件中,成為作用中的填色顏色。

套用漸層填色和圖樣填色

您可以更改填色來顯示各種純色、遞色、圖樣或漸層特性,範圍從純色到漸層。這些特性類似於您依照物件表面套用光滑、 漣漪、縐摺或漸層之後的效果。此外,您還可以更改各種填色屬性,例如顏色、邊緣、材質和透明度。

您可以由許多預設的漸層和圖樣填色之中選取,或是自行建立填色。

備註:新建立的填色會使用「工具」面板「填色顏色」方塊中的目前顯示顏色。



使用「屬性」檢視窗中的「填色」選項或「填色選項」彈出式視窗,編輯填色屬性。

套用圖樣填色

您可以使用點陣圖圖像來為路徑物件填色,這稱為圖樣填色。Fireworks 隨附了十多種圖樣填色,包括 「絨毯」、「樹葉」 和「木紋」。









若要將圖樣填色套用至選取物件:

- 1 請執行下列步驟之一:
- 從「屬性」檢視窗的「填色選項」彈出式選單中選取「圖樣」。
- 按一下「工具」面板中的「填色顏色」方塊,按一下「填色選項」,並從「填色選項」彈出式選單中選取「圖樣」。
- 2 從「圖樣名稱」彈出式選單中選取圖樣。

圖樣填色會出現在選取的物件中,成為作用中的填色顏色。

增加自訂圖樣

您可以設定點陣圖檔案,做為新的圖樣填色。您可在檔案中使用這些格式做為圖樣: PNG、GIF、JPEG、BMP、TIFF 和 PICT (僅限 Macintosh)。如果圖樣填色是 32 位元透明影像,在 Fireworks 使用透明效果時,會影響填色。如果影像不是 32 位元,它會變成不透明。

當您增加新圖樣時,它的名稱會出現在「填色選項」彈出式視窗的「圖樣名稱」彈出式選單中。

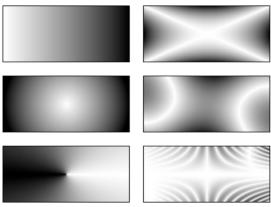
若要從外部檔案建立新圖樣:

- 1 當「屬性」檢視窗顯示向量物件屬性時,從「填色選項」彈出式選單選取「圖樣」。
- 2 按一下「填色顏色」方塊,並在「圖樣名稱」彈出式選單中選取「其他」。
- 3 瀏覽到要做為新圖樣的點陣圖檔案,按一下「開啟」。

新的圖樣將依字母順序加入「圖樣名稱」清單中。

套用漸層填色

「無」、「實心」、「圖樣」和「網頁遞色」以外的填色類別都是漸層填色。這些填色會混合顏色,以建立各種效果。



套用各種漸層填色的物件

若要將漸層填色套用至選取的物件:

❖ 從 「屬性」檢視窗的 「填色選項」彈出式選單中選取漸層。填色會出現在選取的物件中,成為作用中的填色。

編輯漸層填色

您可以按一下任何「填色顏色」方塊,然後使用「編輯漸層」彈出式視窗編輯目前的漸層填色。



「編輯漸層」彈出式視窗

開啟 「編輯漸層」彈出式視窗:

- 1 選取具有漸層填色的物件,或是從「屬性」檢視窗的「填色選項」彈出式選單中選取漸層填色。
- 2 在「屬性」檢視窗或「工具」面板中按一下「填色顏色」方塊,開啟彈出式視窗。

畫面上會開啟「編輯漸層」彈出式視窗,其中色階和預覽中會顯示目前的漸層。

若要在漸層中增加新的顏色或不透明色票,請執行下列步驟之一:

- 若要增加色票,請按一下漸層色階下方的區域。
- 若要增加不透明色票,請按一下漸層色階上方的區域。

從漸層中移除顏色或不透明色票:

❖ 將色票拖曳出「編輯漸層」彈出式視窗。

設定或更改色票的顏色:

- 1 按一下色票。
- 2 從彈出式視窗中選取顏色。

設定或更改不透明色票的透明度:

- 1 按一下不透明色票。
- 2 請執行下列步驟之一:
- 拖曳透明度百分比滑動軸,其中 0 是完全透明,100 是完全不透明。
- 輸入 0 到 100 之間的一個數值,設定不透明度。

備註:在透明區域,透明度棋盤會穿透過漸層顯示出來。

3 完成漸層編輯後,請按 Enter,或按一下「編輯漸層」彈出式視窗的外部。漸層填色會出現在選取的物件中,成為作用中 的填色。

在填色中調整顏色之間的轉換:

❖ 向左或向右拖曳色票。

使用漸層工具建立填色

「漸層工具」和「油漆桶工具」位在同一個工具群組中。這個工具的功能類似「油漆桶工具」,但是它使用漸層(而非純色) 來為物件填色。和 「油漆桶工具」一樣,這個工具會保留最後使用之元素的屬性。

若要使用「漸層工具」:

- 1 按一下「工具」面板中的「油漆桶工具」,然後選取彈出式選單中的「漸層工具」。
- 2 從「屬性」檢視窗的下列屬性中選取:

填色類別 是一個彈出式選單,可以讓您從中選取漸層類型。

填色顏色方塊 在按一下後會顯示 「編輯漸層」彈出式視窗,您可以從中設定各種顏色和透明選項。

邊緣會決定漸層具有實邊、消除鋸齒或羽化的填色邊緣。如果選取羽化邊緣,即可指定羽化總量。

材質 會提供許多選項供您選取,其中包含「粒狀紋理」、「金屬」、「影線」、「網狀」或「砂紙」。

3 按一下並拖曳指標,建立漸層起點以及漸層區域的方向和長度。

變形和扭曲填色

您可以移動、旋轉、傾斜和更改物件圖樣或漸層填色的寬度。當您使用「指標工具」或「漸層工具」來選取包含圖樣或漸層 填色的物件時,物件上或物件附近會出現控點。您可以拖曳這些控點以調整物件的填色。



使用填色控點,互動調整圖樣或漸層填色。

在物件內移動填色:

❖ 拖曳圓形控點,或使用「漸層工具」按一下填色中的新位置。

旋轉填色:

❖ 拖曳連接控點的線段。

調整填色寬度和傾斜:

❖ 拖曳方形控點。

設定實邊、消除鋸齒或羽化填色邊緣

您可以在 Fireworks 中將填色邊緣設定為一般實線,或是使用消除鋸齒或羽化來柔化邊緣。根據預設,邊緣會設為消除鋸齒。 消除鋸齒可以精細地將邊緣混合至背景中,讓橢圓形和圓形等圓形物件的鋸齒邊緣變平滑。

羽化則是在邊緣的每側製造明顯的混合效果。這個功能可使邊緣變得柔和,建立類似發光的效果。

更改選取物件的邊緣:

- 1 請執行下列步驟之一,顯示「邊緣」彈出式選單:
- 按一下「屬性」檢視窗中的「邊緣」彈出式選單。
- 按一下「工具」面板中的「填色顏色」方塊,按一下「填色類別」,再按一下「邊緣」彈出式選單。
- 2 選取邊緣選項:「實邊」、「消除鋸齒」或「羽化」。
- 3 如果選取羽化邊緣,您還必須選取要羽化的邊緣的每邊像素數目。

預設值為 10。您可以選取 0 到 100 之間的值。等級越高,羽化效果就越明顯。



關於儲存自訂漸層填色

若要將目前的漸層設定儲存為自訂漸層,以便在許多文件中使用,您必須建立樣式。如需詳細資訊,請參閱第 154 頁的 「建立 和刪除樣式」。

移除填色

您很容易就能從選取的物件中移除填色屬性。

若要從選取物件中移除填色,請執行下列步驟之一:

- 在「屬性」檢視窗的「填色選項」彈出式選單中,或是「填色類別」彈出式視窗的「填色類別」彈出式選單中,選取「無」。
- 按一下任何「填色顏色」方塊,再按一下「透明」按鈕。這個選項只會移除純色填色。

對筆畫和填色增加材質

您可以增加材質,來增加筆畫和填色的立體效果。Fireworks 提供數種材質,您也可以使用外部材質。

增加筆畫的材質

材質可以修改筆畫的亮度(而非色相),減少筆畫的機械性,增加筆畫外觀的有機程度,就像在材質表面上繪圖一般。材質與 寬筆畫一起使用,效果更好。您可以為任何筆畫增加材質。Fireworks 提供多種材質讓您選取,例如 「薄綢效果」、「油墨 光滑」和「砂紙」。



使用「屬性」檢視窗中的「筆畫」選項或「筆畫選項」彈出式視窗,增加筆刷筆畫的材質。

若要為選取物件的筆畫增加材質:

- 1 請執行下列步驟之一,開啟「筆畫材質」彈出式選單:
- 按一下「屬性」檢視窗中的「筆畫材質」彈出式選單。
- 按一下「工具」面板中的「筆畫顏色」方塊,按一下「筆畫選項」,再按一下「材質」彈出式選單。
- 2 請執行下列步驟之一:
- 從彈出式選單中選取材質。
- 從彈出式選單中選取「其他」,然後瀏覽到材質檔案以使用外部材質。

備註:您可以套用下列格式的檔案中的材質:PNG、GIF、JPEG、BMP、TIFF 和 PICT (僅限 Macintosh)。

3 輸入從 0 到 100 的百分比以控制材質的深度。

增加百分比會增加材質明暗度。

對填色增加材質

材質可以修改填色的亮度(而非色相),減少筆畫的機械性,增加筆畫外觀的有機程度。您可以為任何填色增加材質。Fireworks 提供多種材質讓您選取,例如「薄綢效果」、「油墨光滑」和「砂紙」。您也可以使用點陣檔案作為材質。這讓您幾乎可建 立每一種自訂材質。

若要增加選取物件的填色材質:

- 1 請執行下列步驟之一,開啟「填色材質」彈出式選單:
- 按一下「屬性」檢視窗中的「填色材質」彈出式選單。
- 按一下「工具」面板中的「填色顏色」方塊,按一下「填色類別」,再按一下「材質」彈出式選單。
- 2 請執行下列步驟之一:
- 從彈出式選單中選取材質。
- 從彈出式選單中選取「其他」,然後瀏覽到材質檔案以使用外部材質。
- 3 輸入從 0 到 100 的百分比以控制材質的深度。

增加百分比會增加材質明暗度。

4 選取「透明」,為填色增加透明度等級。

「材質」百分比也控制透明程度。

增加自訂材質

您可以使用來自 Fireworks 和其他應用程式的點陣圖檔做為材質。您可以套用下列格式的檔案中的材質: PNG、GIF、JPEG、 BMP、TIFF 和 PICT (僅限 Macintosh)。

增加新材質時,它的名稱會出現在「材質名稱」彈出式選單中。

若要從外部檔案建立新材質:

- 1 當 「屬性」檢視窗顯示向量物件屬性時,從任何 「材質名稱」彈出式選單中選取 「其他」。
- 2 瀏覽到要做為新材質的點陣圖檔案,按一下「開啟」。

新的材質將依字母順序加入「材質名稱」清單中。

第8章:使用即時濾鏡

Fireworks CS3 「即時濾鏡」(又稱為「即時效果」)是強化的功能,可以讓您套用至向量物件、點陣圖影像及文字。「即時濾鏡」包括斜角和浮雕、實心陰影、投影和光暈、色彩校正,以及模糊化和銳利化。您可以從「屬性」檢視窗直接將「即時濾鏡」套用至選取物件。

Fireworks 會在編輯已經套用「及時濾鏡」的物件時,自動更新濾鏡。套用「即時濾鏡」之後,您隨時都能更改其選項,或是重新排列濾鏡順序嘗試不同的濾鏡組合。您可以在「屬性」檢視窗中開啟、關閉或刪除「即時濾鏡」。移除濾鏡以後,物件或影像就會回到先前的外觀。

目前 Fireworks 「即時濾鏡」的某些項目,例如:「自動色階」、「高斯模糊」和「不銳利化遮色片」,過去只能作為無法取消的外掛程式或濾鏡使用。此外,您可以在 Fireworks 中加入協力廠商外掛程式,當作「即時濾鏡」使用。您也可以使用「濾鏡」選單,以傳統使用方式使用這些濾鏡。如需詳細資訊,請參閱第59頁的「調整點陣圖顏色和色調」。

本章涵蓋下列主題:

- 第123頁的「套用即時濾鏡」
- 第 127 頁的「編輯即時濾鏡」

套用即時濾鏡

您可以使用 「屬性」檢視窗, 套用一或多個 「即時濾鏡」至選取物件。每次加入新的 「即時濾鏡」至物件時, 都會增加至「屬性」檢視窗的 「增加濾鏡」彈出式選單的清單中。您可以開啟或關閉每個 「即時濾鏡」。



「屬性」檢視窗內的 「濾鏡」彈出式選單

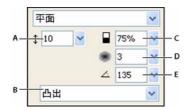
選取適合「即時濾鏡」的物件時,「即時濾鏡」選項的位置,會由於「屬性」檢視窗顯示為全高或半高而稍有不同:

- 「屬性」檢視窗放大至全高時,即可使用「增加即時濾鏡」按鈕、「刪除即時濾鏡」按鈕,和顯示在「屬性」檢視窗中的已套用「即時濾鏡」清單。
- 「屬性」檢視窗顯示為半高時,按一下「編輯濾鏡」,即可顯示「增加即時濾鏡」按鈕、「刪除即時濾鏡」按鈕和已套用的「即時濾鏡」清單。

備註:新建立的填色會使用「工具」面板「填色顏色」方塊中的目前顯示顏色。

您可以自訂每個「即時濾鏡」以得到您所需要的外觀。當您選取顏色校正濾鏡時,會開啟包含控制項的對話方塊以調整顏色特性,例如自動色階、亮度和對比、色相和飽和度、負片效果,以及曲線和顏色填色。當您選取「斜角」、「模糊」、「浮雕」、「光暈」、「陰影」或「銳利化」濾鏡時,會出現對話方塊或彈出式選單,以調整濾鏡設定。當您選取模糊或銳利化濾鏡時,濾鏡會直接套用至物件。

您可以不斷測試設定,直到獲得您需要的外觀。如果您之後要變更濾鏡設定,請參閱第127頁的「編輯即時濾鏡」。



「內斜角」彈出式視窗

A. 斜角寬度 **B.** 預設按鈕斜角 **C.** 對比 **D.** 柔化 **E.** 斜角角度

套用「即時濾鏡」至選取物件:

1 按一下「屬性」檢視窗中的「增加即時濾鏡」按鈕,然後從「增加濾鏡」彈出式選單中選取濾鏡。

濾鏡會增加至選取物件的 「濾鏡」清單中。

若要套用 「即時濾鏡」,讓它只影響影像內的像素選取範圍,您可以在原地剪貼選取範圍,建立新的點陣圖影像,然後加 以選取,再套用 「即時濾鏡」。

- 2 如果有彈出式視窗或對話方塊開啟,請輸入濾鏡設定,然後執行下列步驟之一:
- 如果「即時濾鏡」具有對話方塊,請按一下「確定」。
- 如果「即時濾鏡」具有彈出式視窗,請按 Enter,或是按一下工作區中的任何位置。
- 3 重複步驟1和2以套用更多「即時濾鏡」。

備註:「即時濾鏡」的套用順序會影響到整體的濾鏡。您可以用拖曳方式,重新排列「即時濾鏡」的堆疊順序。如需詳細 資訊,請參閱第127頁的「重新排列即時濾鏡」。

啟用或停用已套用至物件的 「即時濾鏡」:

❖ 在「屬性」檢視窗的「濾鏡」清單中,按一下濾鏡旁邊的方塊。

啟用或停用已套用至物件的所有 「即時濾鏡」:

❖ 按一下 「屬性」檢視窗中的 「增加即時濾鏡」按鈕,然後從彈出式選單中選取 「選項 > 全部開啟」或 「選項 > 全部關閉」。 如需有關永久移除「即時濾鏡」的資訊,請參閱第127頁的「移除即時濾鏡」。

套用斜角邊緣

將斜角邊緣套用至物件,會有凸出的感覺。您可以建立內斜角或外斜角。



包含「內斜角」和「外斜角」的矩形

套用斜角邊緣至選取物件:

- 1 按一下「屬性」檢視窗中的「增加即時濾鏡」按鈕,然後從彈出式選單中選取斜角選項:
- 「斜角和浮雕 > 內斜角」。
- 「斜角和浮雕 > 外斜角」。
- 2 在彈出式視窗中編輯濾鏡設定。
- 3 按一下視窗外部,或按 Enter 關閉它。

套用浮雕

您可以使用「浮雕即時濾鏡」讓影像、物件或文字在畫布看來像是凹下或凸起。



包含「凹下浮雕」和「凸起浮雕」效果的物件

套用 「浮雕」濾鏡:

- 1 按一下「屬性」檢視窗中的「增加即時濾鏡」按鈕,然後從彈出式選單中選取浮雕選項:
- 「斜角和浮雕 > 凹下浮雕」。
- 「斜角和浮雕 > 凸起浮雕」。
- 2 在彈出式視窗中編輯濾鏡設定。

若要讓原始物件出現在浮雕區域中,請選取「顯示物件」。

3 當您完成時,在視窗外部按一下,或按 Enter 將它關閉。

備註:為了向下相容的考量,開啟舊文件中物件上的「浮雕即時濾鏡」時,「顯示物件」選項是取消選取的。

套用陰影和光量

Fireworks 可以讓您很輕鬆地將實心陰影、投影、內陰影及光暈套用至物件。您可以指定陰影角度,來模擬物件上亮光的角度。



「陰影」、「內陰影」和「光暈」濾鏡

套用實心陰影:

- 1 在「屬性」檢視窗中,按一下「增加即時濾鏡」按鈕,指向「陰影和光暈」,然後按一下「實心陰影」。
- 2 在「實心陰影」對話方塊中,調整濾鏡設定:
- 拖曳「角度」滑動軸以設定陰影的方向。
- 拖曳 「距離」滑動軸以設定陰影和物件的距離。
- 選取 「純色」核取方塊,可以將純色套用至陰影。
- 選取顏色方塊以開啟顏色彈出式視窗,並設定陰影顏色。
- 如果不想預覽實心陰影,請清除「預覽」核取方塊。
- 3 完成時,請按一下「確定」。

套用投影或內陰影:

- 1 按一下「屬性」檢視窗中的「增加即時濾鏡」按鈕,然後從彈出式選單中選取陰影選項:
- 「陰影和光暈 > 投影」。
- 「陰影和光暈 > 內陰影」。
- 2 在彈出式視窗中編輯濾鏡設定:
- 拖曳「距離」滑動軸以設定陰影和物件的距離。
- 選取顏色方塊以開啟顏色彈出式視窗,並設定陰影顏色。

- 拖曳「不透明度」滑動軸,設定陰影中的透明度百分比。
- 拖曳「柔化」滑動軸,設定陰影的銳利度。
- 拖曳「角度」刻度盤,設定陰影方向。
- 選取「去底色」,隱藏物件,只顯示陰影。
- 3 當您完成時,在視窗外部按一下,或按 Enter 將它關閉。

奎用光量:

- 1 按一下「屬性」檢視窗中的「增加濾鏡」按鈕,然後選取「陰影和光暈>光暈」。
- 2 在彈出式視窗中編輯濾鏡設定:
- 按一下顏色方塊,開啟顏色彈出式視窗,設定光暈顏色。
- 拖曳「寬度」滑動軸,設定光暈寬度。
- 拖曳 「不透明度」滑動軸,設定光暈中的透明度百分比。
- 拖曳「柔化」滑動軸,設定光暈的銳利度。
- 拖曳「位移」滑動軸,指定物件的光暈距離。
- 3 當您完成時,在視窗外部按一下,或按 Enter 將它關閉。

套用濾鏡和 Photoshop 外掛程式作為即時濾鏡

您可以使用「屬性」檢視窗,在「增加濾鏡」彈出式選單中套用所有內建濾鏡和外掛程式,以作為「即時濾鏡」。將這些套 用為「即時濾鏡」,可以讓您隨時都能從物件中編輯或移除它們。

備註:舊版中名為 Xtras 的選單,在 Fireworks 8 和更新版本中稱為「濾鏡」選單。Fireworks 的 Xtra 擴充現在名為濾鏡。

「濾鏡」選單中的外掛程式

在 Fireworks 中安裝 Adobe Photoshop 外掛程式時,外掛程式會增加至「濾鏡」選單和「屬性」檢視窗中。只有在確定 不要編輯或移除濾鏡時,才應該使用「濾鏡」選單,套用濾鏡和 Photoshop 外掛程式。可以使用「復原」命令時,才能移 除濾鏡。

安裝 Photoshop 外掛程式

您可以使用「屬性」檢視窗將某些 Photoshop 外掛程式套用為「即時濾鏡」。並不是所有的 Photoshop 外掛程式都能用 來作為「即時濾鏡」。您也可以使用「偏好設定」對話方塊,指向外掛程式資料夾,來匯入 Photoshop 外掛程式。如需詳 細資訊,請參閱第 289 頁的「資料夾偏好設定」。

如果在共享的 Fireworks 檔案中套用了 Photoshop 外掛程式作為 「即時濾鏡」,必須在安裝有外掛程式的電腦上開啟檔案, 才能檢視濾鏡。但是內建的 Fireworks 濾鏡就會和 Fireworks 檔案一起儲存。

安裝 Photoshop 外掛程式:

- 1 在「屬性」檢視窗中,按一下「增加濾鏡」按鈕,然後選取「選項>指定外掛程式位置」。
- 2 導覽至安裝 Photoshop 外掛程式的資料夾,然後按一下「確定」。
- 3 重新啟動 Fireworks 以載入外掛程式。

備註:如果您將外掛程式移至不同資料夾,請重複上述步驟,或選取「檔案>偏好設定」,並按一下「資料夾」索引標籤, 將路徑更改至外掛程式。最後,再重新啟動 Fireworks。

將 Photoshop 外掛程式套用至選取物件作為 「即時濾鏡」:

❖ 在「屬性」檢視窗中,按一下「增加即時濾鏡」按鈕,然後從「選項」子選單中選取濾鏡。

套用 Photoshop 圖層效果

您也可以使用「屬性」檢視窗中的「增加濾鏡」彈出式選單套用一些 Photoshop 圖層效果。若您匯入 PSD 檔,您也可以編 輯檔案中現有的圖層效果。

套用 Photoshop 圖層效果

- 1 在「屬性」檢視窗中,按一下「增加濾鏡」按鈕,然後選取「Photoshop 即時效果」。
- 2 從左方窗格中選取一個效果,然後在右方窗格中編輯設定。您以同時選擇多個效果。
- 3 按一下「確定」以套用圖層效果。

關於將濾鏡套用至群組物件

當您將濾鏡套用至群組時,該濾鏡會套用至群組中的所有物件。如果物件解散群組,每個物件的濾鏡設定都會回復為個別套 用至物件的設定。

使用「選取細部工具」,只選取群組內的個別物件,就可以只將濾鏡套用至該物件。如需有關選取群組或群組內物件的資訊, 請參閱第49頁的「選取群組內的物件」。

編輯即時濾鏡

按一下「屬性」檢視窗中「即時濾鏡」的資訊按鈕時,Fireworks 便會開啟具有此濾鏡目前設定的彈出式視窗以供您編輯。

編輯「即時濾鏡」:

1 在「屬性」檢視窗中,按一下所要編輯濾鏡旁邊的資訊按鈕。

畫面上會開啟對應的彈出式視窗或對話方塊。

2 調整濾鏡設定。

備註:如果不能編輯濾鏡,資訊按鈕會呈灰色。例如,不能編輯「自動色階」。

3 按一下視窗外部或按 Enter。

重新排列即時濾鏡

您可以重新排列套用至物件的濾鏡順序。重新排序濾鏡會變更濾鏡的套用順序,並變更組合的濾鏡。

通常應該先套用更改物件內部的濾鏡,例如 「內斜角」濾鏡,然後才套用更改物件外部的濾鏡。例如,您應該先套用 「內斜 角」濾鏡,然後再套用「外斜角」、「光暈」或「陰影」濾鏡。

重新排列已套用至選取物件的濾鏡:

❖ 將濾鏡拖曳至 「屬性」檢視窗中清單內想要的位置。

備註: 先套用清單頂端的濾鏡後,才會套用清單底部的濾鏡。

移除即時濾鏡

您可以很輕鬆地移除物件的個別濾鏡或所有濾鏡。

移除已套用至選取物件的單一濾鏡:

❖ 從 「屬性」檢視窗的 「濾鏡」清單中,選取您要移除的濾鏡,然後按一下 「刪除即時濾鏡」按鈕。

移除選取物件的所有濾鏡:

◆ 在「屬性」檢視窗中,按一下「增加即時濾鏡」按鈕,然後從彈出式選單中選取「無」。

建立自訂即時濾鏡

您可以建立自訂「即時濾鏡」,以儲存「即時濾鏡」的特殊設定組合。所有自訂的「即時濾鏡」,都會出現在「屬性」檢視 窗的「增加濾鏡」彈出式選單和「樣式」面板中。自訂「即時濾鏡」其實就是取消選取除了「濾鏡」選項以外的屬性選項的 樣式。

- 您可以使用「屬性」檢視窗或「樣式」面板,來建立自訂的「即時濾鏡」。
- 您可以從「增加濾鏡」彈出式選單或「樣式」面板,將自訂「即時濾鏡」套用至選取物件。
- 您可以使用「樣式」面板重新命名或刪除自訂「即時濾鏡」。

使用「屬性」檢視窗,建立自訂「即時濾鏡」:

- 1 將「即時濾鏡」設定套用至選取的物件。如需詳細資訊,請參閱第123頁的「套用即時濾鏡」。
- 2 在「屬性」檢視窗中,按一下「增加即時濾鏡」按鈕,然後選取「選項>儲存為樣式」。
- 「新增樣式」對話方塊便會開啟。
- 3 輸入樣式名稱,然後按一下「確定」。

自訂的「即時濾鏡」名稱會增加至「增加濾鏡」彈出式選單,代表「即時濾鏡」的樣式圖示也會增加至「樣式」面板中。

使用「樣式」面板建立自訂「即時濾鏡」:

- 1 將「即時濾鏡」設定套用至選取的物件。如需詳細資訊,請參閱第123頁的「套用即時濾鏡」。
- 2 在「樣式」面板的「選項」選單中,選取「新增樣式」。

「新增樣式」對話方塊便會開啟。

3 取消選取「濾鏡」屬性以外的所有屬性,輸入名稱,然後按一下「確定」。

自訂的「即時濾鏡」名稱會增加至「增加濾鏡」彈出式選單,代表「即時濾鏡」的樣式圖示也會增加至「樣式」面板中。 備註:如果您選取「新增樣式」對話方塊中的其他任何屬性,這個樣式就不再是 「屬性」檢視窗中 「增加濾鏡」彈出式選 單內的項目,但仍然是「樣式」面板中的一般樣式。

若要將自訂的「即時濾鏡」套用至選取的物件,請執行下列步驟之一:

- 在「屬性」檢視窗中,按一下「增加即時濾鏡」按鈕,然後選取自訂「即時濾鏡」。
- 按一下「樣式」面板中的自訂「即時濾鏡」圖示。

您可以重新命名或刪除自訂 「即時濾鏡」,就像處理 「樣式」面板中的其他任何樣式一樣。如需詳細資訊,請參閱第 154 頁 的「建立和刪除樣式」和第155頁的「編輯樣式」。

備註:您無法重新命名或刪除標準的 Fireworks 濾鏡。

將即時濾鏡儲存為命令

您可以根據濾鏡來建立命令,以便儲存和重複使用該濾鏡。您可以使用「操作記錄」面板建立可從「命令」選單使用的命令, 自動執行所有套用至物件的 「即時濾鏡」。您可以在批次處理中使用這些命令。如需詳細資訊,請參閱第 281 頁的 「利用批 次處理執行命令」。

將濾鏡設定儲存為命令:

- 1 將濾鏡套用至物件。
- 2 如果看不到「操作記錄」面板,請選取「視窗>操作記錄」。
- 3 按 Shift 並按一下要儲存為命令的動作範圍。
- 4 請執行下列步驟之一:
- 從「操作記錄」面板的「選項」選單中,選取「儲存為命令」。
- 在「操作記錄」面板底部按一下「儲存」按鈕。



A.「儲存」按鈕

5 輸入命令名稱,按一下「確定」,將命令增加至「命令」選單。

第9章:頁面、圖層、遮色片和混合

Fireworks CS3 新增了一個功能,可以建立包含多個頁面的單一 PNG 檔案。每一頁都包含自己的畫布、大小、顏色、影像解析度和導引線設定。您可以逐頁設定這些設定,或是將同一種設定套用到文件中的所有頁面。您也可以建立常用元素的主要頁面。

如果您有想在一個以上頁面顯示的元素,您可以將圖層和頁面一起使用。圖層可以套用至單一頁面,或是在多個頁面上共享。 共享的圖層就會以黃色顯示,以便和沒有共享的「圖層」區別。只有最上層的父圖層才可跨頁面共享。

圖層可以將 Fireworks 文件分成各自分開的平面,就像是在堆疊的描圖紙上繪製圖片組件。文件可以由許多圖層組成,且每個圖層可以包含許多子圖層或物件。在 Fireworks 中,「圖層」面板會列出圖層,以及每個圖層中所包含的物件。 Fireworks 的圖層和 Adobe Photoshop 中的圖層組合很類似,而 Photoshop 的圖層和個別的 Fireworks 物件很類似。

遮色片能讓您充分運用創意控制圖層和物件。您可以從「圖層」面板套用遮色片和混合模式。您也可以使用「選取」和「修改」選單上的選項建立遮色片。您可以使用向量物件或點陣圖物件,擬出下方影像的部分概要。例如,如果您想要標出相片的部分重點時,希望在相片周圍加上橢圓形的框,可以在相片上貼上橢圓形的遮色片。橢圓形外部的所有區域會像裁切掉一般消失不見,只顯示橢圓形內的部分。

混合技術可以讓您更盡情地揮灑創意。您可以在重疊的物件中混合顏色,建立特殊效果。Fireworks 有幾個混合模式,可以協助您製作出想要的外觀。

本章涵蓋下列主題:

- 第 130 頁的「處理頁面」
- 第133頁的「使用圖層」
- 第 137 頁的 「遮色影像」
- 第 150 頁的「混合和透明度」

處理頁面

Fireworks CS3 文件 (PNG) 檔案包含一個以上的頁面。您可以在開始繪製之前先建立所有頁面,或是在需要時增加頁面。如果您沒有建立任何新頁面,檔案中的所有元素就會位於單一頁面中 (第1頁)。

您可在「頁面」面板中檢視檔案裡的頁面。頁面是依照建立的順序加入。

「頁面」面板中會反白標示出作用中頁面的名稱,並會在作用中文件下方的作用中文件列內的頁面彈出式選單中顯示。在「頁面」面板中,每一個頁面上的物件都會以縮圖方式顯示在頁面名稱旁。

每一個頁面都有一個獨立的階層,包括網頁圖層和一般圖層(可跨不同的頁面共享)。您也可以建立主要頁面來包含常用元素。 所有其他頁面都會繼承主要頁面上的物件和圖層階層。

增加和移除頁面

使用 「頁面」面板,您可新增頁面、刪除頁面和複製現有頁面。

建立新頁面時,空白頁面會插入至頁面清單的最後。新增的頁面會成為作用中的頁面,並會在「頁面」面板中反白顯示。當您刪除頁面時,刪除頁面之上的頁面就會成為作用中的頁面。

建立重製頁面會增加新頁面,其中會包含和目前選取頁面相同的物件和圖層階層。重製物件中會保留複製來源物件的不透明度和混合模式。您可以更改重製的物件,而不影響原始物件。

若要增加頁面,請執行下列步驟之一:

- 国 按一下「頁面」面板上的「新增/重製頁面」按鈕。
- 選取「編輯>插入>頁面」。
- 從「頁面」面板的「選項」選單中選取「新頁面」,並按一下「確定」。

若要刪除頁面,請執行下列步驟之一:

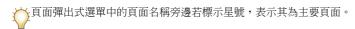
- 節 將頁面拖曳至「頁面」面板中的垃圾筒圖示。
- 選取頁面,按一下「頁面」面板中的垃圾筒圖示。
- 在「頁面」面板的「選項」選單中,選取「刪除頁面」。

若要重製頁面,請執行下列步驟之一:

- 將頁面拖曳至「新增/重製頁面」按鈕。
- 選取頁面,然後從「頁面」面板的「選項」選單中選取「重製頁面」。

若要在頁面之間移動,請執行下列步驟之一:

- 在「頁面」面板中選取想要的頁面。
- 使用鍵盤上的 Page Up 和 Page Down 鍵。
- 從文件視窗底部的頁面彈出式選單上,選擇想要的頁面。



編輯頁面

每一頁都是不同的畫布文件。畫布大小、顏色和影像解析度可依個別頁面的需要加以自訂。

若要編輯頁面的畫布大小、顏色或影像解析度:

- 1 從「頁面」面板或從文件視窗底部的頁面彈出式選單選取頁面。
- 2 選取「修改>畫布>影像大小」,「修改>畫布>畫布顏色」,或「修改>畫布>畫布大小」。
- 3 進行想要的更改。在選取頁面的畫布後,也可使用「屬性」面板進行這些更改。
- 4 若只要將更改套用至選取的頁面,請選取「只有目前頁面」核取方塊。若要將更改套用至所有頁面,請取消選取該核取 方塊。

使用主要頁面

如果您想讓一些元素成為所有頁面中共同的元素,您可以使用主要頁面。當您將一般頁面轉換為主要頁面後,一般頁面會移至 「頁面」面板中清單的頂端,而且顏色會變成灰色。建立主要頁面後,每個頁面的圖層階層底部都會增加「主要頁面圖層」。 在「圖層」面板中,選取「選項」選單的「移除主要頁面圖層」,即可移除此圖層。

您可以切換主要頁面圖層的可見性,方式是按一下位於「圖層」面板中,主要頁面圖層左側的眼睛圖示。如果您更改一個頁 面上的主要頁面可見性,則此更改會反映到所有頁面上。如需有關控制圖層可見性的詳細資訊,請參閱第 135 頁的「保護圖 層和物件」。

建立主要頁面

❖ 在「頁面」面板中,選取您已建立的頁面,然後在「選項」選單中選取「設成主要頁面」。

「主要頁面」無法擁有共享圖層,因此在您使頁面成為「主要頁面」時,所有的共享圖層都會被移除,並更改為一般圖層 (非共享)。

將頁面連結至主要頁面

在建立主要頁面後,所建立的任何其他頁面都會繼承主要頁面的設定,例如畫面顏色和大小。已存在的頁面則不會繼承這些 設定,除非您將這些頁面「連結」至主要頁面。此外,如果主要頁面設定日後有所更改,其他頁面不會繼承這些更改,除非 這些頁面連結至主要頁面。

執行以下其中一個步驟,將頁面與主要頁面永久連結:

- 在「頁面」面板中選取頁面,然後從「選項」選單中選取「主要頁面的連結」。
- 在「頁面」面板中,按一下頁面縮圖左側的欄位。隨即顯示連結圖示,表示該頁面已連結至主要頁面。

備註:如果您更改一個頁面的設定,例如畫布顏色,而該頁面已連結至主要頁面,則更改的設定會覆寫主要頁面設定,且與 主要頁面的連結會自動中斷。

移除主要頁面圖層

當您將一般頁面升級成為主要頁面時,主要頁面圖層階層會自動加入其他現有頁面的圖層階層底部。若要移除「主要頁面」 圖層:

• 從「圖層」面板的「選項」選單中,選取「移除主要頁面圖層」選項。

如果您日後要將主要頁面圖層新增回該頁面,請從「圖層」面板的「選項」選單中選取「增加主要頁面圖層」。

將主要頁面更改回一般頁面

◆ 在「頁面」面板中選取主要頁面,然後從「選項」選單中選取「重設主要頁面」。

匯出頁面至 HTML

您可以一次將所有頁面匯出為多個 HTML 檔案。如果您要在匯出頁面前先預覽頁面,請選取「編輯 > 在瀏覽器中預覽 > 在 瀏覽器中預覽所有頁面」。

匯出頁面至 HTML

1 選取「檔案>匯出」。

備註:如果您使用 「快速匯出」按鈕匯出檔案,就只會匯出目前選取的頁面。

- 2 為匯出的檔案選擇匯出位置。
- 3 從「匯出」彈出式選單選取「HTML和影像」。
- 4 按一下「選項」按鈕,並從「HTML 設定」對話方塊「一般」索引標籤上的「HTML 樣式」彈出式選單中,選取您的 HTML 編輯器。如果沒有列出您的 HTML 編輯器,請選取「一般」。
- 5 按一下「確定」以返回「匯出」對話方塊。
- 6 從「HTML」彈出式選單中選取「匯出 HTML 檔案」。選擇「匯出 HTML」會在您所指定的位置中產生 HTML 檔案 和關聯的影像檔案。
- 7 如果文件中包含分割的話,請從「分割」彈出式選單中選取「匯出分割」。
- 8 如果您想匯出檔案中的所有頁面,請取消選取「只有目前頁面」核取方塊。
- 9 如果想將影像儲存在個別的資料夾,請選取「將影像放入子資料夾」。您可以選取特定的資料夾或使用 Fireworks 預設, 也就是以影像命名的資料夾。
- **10** 按一下「儲存」。

匯出後,您就會在硬碟上看到 Fireworks 匯出的檔案。如果您選擇匯出所有頁面,就會建立每個頁面的個別 HTML 檔。 影像和 HTML 檔案會在「匯出」對話方塊所指定的位置產生。

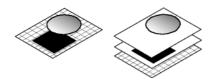
備註:如需有關從 Fireworks 匯出的詳細資訊,請參閱第 215 頁的 「最佳化與匯出」。

匯出頁面為影像檔案

- 1 選取「檔案>匯出」。
- 2 為匯出的檔案選擇匯出位置。
- 3 請執行下列步驟之一:
- 從「匯出」彈出式選單選取「只有影像」,並透過選取或取消選取「只有目前頁面」核取方塊來選擇匯出目前頁面或所有 頁面。頁面會以預設影像格式匯出,此格式是使用「最佳化」面板設定的。
- 選取「匯出」彈出式選單中的「頁面至檔案」,並選取「匯出為」彈出式選單中的「影像」。所有頁面會以預設影像格式 匯出,此格式是使用「最佳化」面板設定的。
- 選取「匯出」彈出式選單中的「頁面至檔案」,並選取「匯出為」彈出式選單中的「Fireworks PNG」。每個頁面會以 PNG 格式匯出為個別的檔案。使用此方法建立的 PNG 檔案能與舊版的 Fireworks 8 相容。

使用圖層

文件中的每個物件都常駐在圖層上。您可以在繪製前先建立圖層,或是需要時才增加圖層。畫布位於所有圖層底下,而且本 身不是圖層。如需有關使用畫布的資訊,請參閱第29頁的「更改畫布」。



您可以在「圖層」面板中,檢視圖層、子圖層和物件的堆疊順序。這就是它們在文件中出現的順序。Fireworks是依照圖層 的建立順序來堆疊圖層,最近建立的圖層會放在堆疊的頂端。堆疊順序會決定圖層上的物件如何重疊另一個圖層上的物件。 您可以重新排序圖層和圖層內的物件,也可以建立子圖層並將物件移動到子圖層上。

「圖層」面板會在文件的目前影格或頁面中,顯示所有圖層的目前狀態。若要檢視其他影格或頁面,您可以使用「影格」或 「頁面」面板,或選取「圖層」面板底部「影格」彈出式選單或文件視窗底部的「頁面」彈出式選單的選項。如需詳細資訊, 請參閱第 202 頁的 「處理影格」和第 130 頁的 「處理頁面」。

「圖層」面板會反白標示作用中圖層的名稱。您可以擴張圖層,以檢視圖層上的所有物件清單。根據預設,物件是以縮圖方式 顯示的。

遮色片也會顯示在「圖層」面板中。您只要選取遮色片縮圖,即可編輯遮色片。您也可以使用「圖層」面板,建立新的點陣 圖遮色片。如需有關遮色片的詳細資訊,請參閱第 137 頁的 「遮色影像」。

不透明度和混合模式控制項位於「圖層」面板的頂端。如需詳細資訊,請參閱第151頁的「調整不透明度和套用混合」。



A. 擴張 / 隱藏圖層 B. 鎖定 / 解除鎖定圖層 C. 顯示 / 隱藏圖層 D. 作用中圖層 E. 刪除圖層 F. 新增 / 重製圖層 G. 新增子圖層 H. 增加遮色片 I. 新增點陣 圖影像

啟動圖層

常您按一下圖層或圖層上的物件時,這個圖層就成為作用中的圖層。後續繪製、貼上或匯入的物件,一開始會位於作用中的 圖層上。

若要啟動圖層,請執行下列步驟之一:

- 在「圖層」面板中按一下圖層名稱。
- 選取圖層上的物件。

增加和移除圖層

您可以使用「圖層」面板來增加新的圖層、增加新的子圖層、刪除不要的圖層,以及重製現有圖層和物件。

當您建立新圖層時,會在目前選取的圖層上插入空白圖層。新增的圖層會成為作用中的圖層,並會在「圖層」面板中反白顯示。 刪除圖層後,該圖層的上一層會成為作用中圖層,除非該圖層已是所剩最後一個層圖,這時便會建立新的空白圖層。

建立重製圖層會增加新圖層(其中包含和目前選取圖層相同的物件)。重製物件中會保留複製來源物件的不透明度和混合模式。 您可以更改重製的物件,而不影響原始物件。

若要增加圖層,請執行下列步驟之一:

- 按一下「新增/重製圖層」按鈕 🔁。
- 選取「編輯>插入>圖層」。
- 從「圖層」面板的「選項」選單中選取「新增圖層」或「新增子圖層」,並按一下「確定」。

若要刪除圖層,請執行下列步驟之一:

- 斯圖層拖曳至「圖層」面板中的垃圾筒圖示。
- 選取圖層,按一下「圖層」面板中的垃圾筒圖示。
- 選取圖層,然後從「圖層」面板的「選項」選單中選取「刪除圖層」。

若要重製圖層,請執行下列步驟之一:

- 將圖層拖曳至「新增/重製圖層」按鈕。
- 選取圖層,然後從「圖層」面板的「選項」選單中選取「重製圖層」。接著選取要插入的重製圖層數目,以及要在堆疊順 序中放置的位置:

在最頂層 會將新圖層或圖層放在「圖層」面板的頂端。「網頁圖層」一定是最頂層的圖層,因此選取「在最頂層」會將重製 圖層放在「網頁圖層」的下方。

在目前圖層之前 會將新圖層或圖層放在選取圖層的上方。

在目前圖層之後 會將新圖層或圖層放在選取圖層的下方。

在最底層 會將新圖層或圖層放在 「圖層」面板的最底層。

• 按住 Alt (Windows) 或 Option (Macintosh),將圖層拖曳至所需位置。

若要重製物件:

❖ 按住 Alt (Windows) 或 Option (Macintosh),將物件拖曳至所需位置。

檢視圖層

「圖層」面板以階層式的結構來顯示物件和圖層。文件包含許多物件和圖層時,「圖層」面板可能變得雜亂而難以導覽。隱藏 圖層顯示可以避免雜亂的情況。等到您需要檢視或選取圖層上的特定物件時,再將圖層擴張。您也可以一次擴張或隱藏所有 圖層。

若要擴張或隱藏所有圖層:

❖ 按一下「圖層」面板中圖層名稱左方的三角形。

若要擴張或隱藏所有圖層:

❖ 在「圖層」面板中,按住 Alt 並按一下 (Windows) 或按住 Option 並按一下 (Macintosh) 圖層名稱左邊的三角形。

組織圖層

您可以在「圖層」面板中命名或重新排列文件中的圖層和物件,以進行組織。物件可以在圖層內或圖層間移動。

在「圖層」面板中移動圖層和物件,會更改物件在畫布上的出現順序。在畫布上,圖層頂端的物件會出現在這個圖層中其他 物件的上方。最頂層圖層上的物件,會出現在較低圖層的物件的前方。

備註:當您上下拖曳圖層或物件超出可檢視區域的界限時,「圖層」面板會自動捲動。

若要命名圖層或物件:

- 1 在「圖層」面板中按兩下圖層或物件。
- 2 輸入圖層或物件的新名稱,然後按 Enter。

備註:您不能重新命名「網頁圖層」。但是,您可以重新命名「網頁圖層」的子圖層和「網頁圖層」上的網頁物件,例如分 割和連結區。如需詳細資訊,請參閱第137頁的「使用網頁圖層」。

若要移動圖層或物件:

❖ 將圖層或物件拖曳至 「圖層」面板中想要的位置。

若要將圖層上的所有選取物件移至另一個位置,請執行下列步驟之一:

- 將圖層的藍色選取範圍指示器,拖曳至另一個圖層。
- 在選取物件後,按一下目標圖層右側的欄位 (在此通常會顯示藍色選取範圍指示器)。

該圖層上的所有選取物件會同時移至其他圖層。

備註: 父圖層無法拖曳至其子圖層。

若要將圖層上的所有選取物件複製至另一個位置,請執行下列步驟之一:

- 按住 Alt (Windows) 或 Option (Macintosh),將圖層的藍色選取範圍指示器拖曳至另一個圖層。
- 選取物件後,按住 Alt 並按一下 (Windows) 或按住 Option 並按一下 (Macintosh) 目標圖層右側的欄位 (在此通常會顯 示藍色選取範圍指示器)。

Fireworks 會將該圖層上的所有選取物件複製到另一個圖層。

保護圖層和物件

「圖層」面板提供許多選項,讓您控制物件存取。

您可以保護文件中的物件,以避免不慎選取和編輯。鎖定個別物件可以防止選取或編輯該物件。鎖定圖層可以防止選取或編 輯該圖層上的所有物件。「編輯單一圖層」功能可以保護所有圖層(作用中圖層和子圖層除外)上的物件,以免遭到不慎選取 或更改。您也可以使用「圖層」面板來控制畫布上物件和圖層的可見性。當物件或圖層在「圖層」面板中隱藏時,就不會出 現在畫布上,因此可以避免不慎遭到更改或選取。

備註:匯出文件時,不會包含隱藏的圖層和物件。但是「網頁圖層」上的物件,無論隱藏與否都會匯出。如需有關匯出的詳 細資訊,請參閱第231頁的「從 Fireworks 匯出」。

若要鎖定物件:

- ❖ 按一下物件名稱左邊第一欄中的方塊。
- ┗┛掛鎖圖示表示這個物件已經鎖定。

若要鎖定圖層:

- ❖ 按一下圖層名稱左邊第一欄的方塊。
- 掛鎖圖示表示這個圖層已經鎖定。

若要鎖定多重圖層:

❖ 沿著 「圖層」面板中的 「鎖定」欄,拖曳指標。

若要鎖定或解除鎖定所有圖層:

❖ 從 「圖層」面板的 「選項」選單中,選取「鎖定全部」或「解除鎖定全部」。

若要開啟或關閉 「編輯單一圖層」:

❖ 在「圖層」面板的「選項」選單中,選取「編輯單一圖層」。

核取記號表示「編輯單一圖層」正在作用中。

若要顯示或隱藏圖層或圖層上的物件:

❖ 按一下圖層或物件名稱最左邊欄位中的方塊。



若要顯示或隱藏多重圖層或物件:

❖ 沿著 「圖層」面板中的 「眼睛」欄位拖曳指標。

若要顯示或隱藏所有圖層和物件:

❖ 在「圖層」面板的「選項」選單中,選取「顯示全部」或「隱藏全部」。

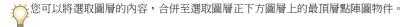
合併圖層面板中的物件

處理點陣圖物件時,「圖層」面板可能很容易變得雜亂。如果最底層的選取物件就在點陣圖物件的上方,您可以在「圖層」 面板中合併物件。要合併的物件和點陣圖,在「圖層」面板中不一定要相鄰,也不一定要常駐在相同圖層上。

向下合併會導致所有的選取向量物件和點陣圖物件,平面化至最底層選取物件下的點陣圖物件。所得的結果是單一點陣圖物件。 向量物件和點陣圖物件一旦合併,就不能個別編輯,而且會失去向量物件的可編輯性。

若要合併物件:

1 選取「圖層」面板上要與點陣圖物件合併的一或多個物件。您可以按住 Shift 或 Ctrl,同時選取多個物件。



- 2 請執行下列步驟之一:
- 在「圖層」面板的「選項」選單中,選取「向下合併」。
- 選取「修改>向下合併」。
- 在畫布上,從按一下滑鼠右鍵 (Windows) 或按住 Control 並按一下 (Macintosh) 選取物件時出現的快顯選單中,選取 「向下合併」。

選取的一或多個物件會與點陣圖物件合併。所得的結果是單一點陣圖物件。

備註: 「向下合併」不會影響分割、連結區或按鈕。

共享圖層

您可以在文件中的所有頁面或影格之間共享圖層。您只需要更新圖層上的物件,所有頁面或影格中的物件都會自動更新。當您 想要讓物件(如背景元素)出現在網站的所有頁面或動畫的所有影格上時,這項功能非常好用。

備註:無法跨頁面或影格共享子圖層;您必須選取要共享的父圖層。

若要在影格間共享選取的圖層,請執行下列步驟之一:

- 在「圖層」面板的「選項」選單中,選取「共享圖層至影格」。
- 在「圖層」面板中按兩下圖層名稱,選擇「跨影格共享」。

若要在頁面之間共享選取的圖層,請執行下列步驟之一:

❖ 在「圖層」面板的「選項」選單中,選取「共享圖層至頁面 ...」。

當圖層跨一個或多個頁面共享時會以黃色顯示,以和未共享的圖層區別。

只有父圖層才可跨頁面共享。您無法共享子圖層。

使用網頁圖層

「網頁圖層」是特殊的圖層,出現在每份文件的最頂層。「網頁圖層」包含網頁物件(例如分割和連結區),用來將互動功能 指定至匯出的 Fireworks 文件。如需有關網頁物件的詳細資訊,請參閱第 167 頁的 「分割、變換影像和連結區」。

您不能還原共享、刪除、複製、移動或重新命名「網頁圖層」。您也不能合併常駐在「網頁圖層」上的物件,「網頁圖層」 是在所有頁面和影格中共享,而且每個頁面或影格上的網頁物件都是可見的。

若要重新命名 「網頁圖層」中的分割或連結區:

- 1 按兩下「圖層」面板中的分割或連結區。
- 2 輸入新名稱,按一下視窗外部或 Enter。

備註:一旦重新命名分割,匯出分割時也會使用這個名稱。

關於匯入 Photoshop 群組圖層

包含圖層的 Photoshop 檔案,會和每個圖層一起匯入,並當作是個別的物件,放在單一 Fireworks 圖層中。群組的圖層會 個別匯入,如同已在 Photoshop 中先解散群組後才匯入 Fireworks 中。匯入時會遺失 Photoshop 群組圖層的裁剪效果。

遮色影像

遮色片可以隱藏或顯示物件或影像的某些部分。您可以使用數個遮色技巧達成物件的多種創意效果。

您可以建立遮色片 (作用就像餅乾壓模器一樣),裁切或裁剪下層的物件或影像。您也可以建立有霧窗效果的遮色片,露出或 隱藏下層物件的一部分。此類遮色片會使用灰階,控制所選取物件的可見性。您也可以建立遮色片,並使用遮色片本身的透 明度來影響可見性。

您可以使用「圖層」面板或「編輯」、「選取」或「修改」選單,建立遮色片。建立遮色片後,您可以編輯遮色片物件,調整 畫布上被遮色選取範圍的位置,或修改遮色片外觀。您也可以將變形套用至整個遮色片,或是個別套用至遮色片元件。

關於遮色片

您可以從向量物件(向量圖遮色片)或點陣圖物件(點陣圖遮色片)建立遮色物件。您也可以使用多重物件或群組物件建立遮 色片。

關於向量圖遮色片

如果使用過其他向量圖繪圖應用程式,例如 Adobe FreeHand,您可能已經非常熟悉向量圖遮色片(有時稱為裁剪路徑或貼 入內部)。向量圖遮色片物件會將下層物件裁切或裁剪成路徑的形狀,作用就像是餅乾-壓模器一樣。



使用路徑外框套用的向量圖遮色片

當您建立向量圖遮色片時,「圖層」面板中會出現帶有鋼筆圖示的遮色片縮圖,指出您建立了向量圖遮色片。



「圖層」面板中的向量圖遮色片縮圖

選取向量圖遮色片後,「屬性」檢視窗會顯示套用遮色片的相關資訊。「屬性」檢視窗下半層顯示其他屬性,可以讓您編輯遮 色片物件的筆畫和填色。



「屬性」檢視窗中的向量圖遮色片屬性

依預設,是使用路徑外框來套用向量圖遮色片,但您也可以使用其他方法套用。如需詳細資訊,請參閱第 148 頁的「更改遮 色片的套用方式」。

關於點陣圖遮色片

如果您是 Photoshop 使用者,您可能已經非常熟悉圖層遮色片。Fireworks 點陣圖遮色片類似圖層遮色片,遮色片物件的像 素會影響下方物件的可見性。但是,Fireworks點陣圖遮色片的功能更多元:您很容易就能使用灰階外觀或透明度,更改它的 套用方式。此外,Fireworks 的 「屬性」檢視窗讓您更容易存取遮色片屬性和點陣圖工具選項,大幅簡化遮色片的編輯處理 程序。選取遮色片以後,「屬性」檢視窗會顯示選取遮色片的各種屬性,也會顯示可以用來編輯遮色片的所有點陣圖工具屬性。



原始物件和使用灰階外觀套用的點陣圖遮色片

套用點陣圖遮色片有兩種方式:

- 使用現有的物件遮色其他物件。此技巧與套用向量圖遮色片類似。
- 建立空的遮色片。空的遮色片,起初是完全透明或完全不透明的。透明(或白色)遮色片可以顯示整個被遮色物件,不透 明(或黑色)遮色片可以隱藏整個被遮色的物件。您可以使用點陣圖工具來繪製或修改遮色片物件,顯示或隱藏下方的被 遮色物件。

建立點陣圖遮色片時,「屬性」檢視窗會顯示套用遮色片的相關資訊。在選取點陣圖遮色片時,如果您選取點陣圖工具, 「屬性」檢視窗會顯示遮色片屬性和選取工具的選項,以簡化遮色片的編輯處理程序。



選取點陣圖工具時,「屬性」檢視窗中的點陣圖遮色片屬性

依預設,會使用灰階外觀來套用大部分的點陣圖遮色片,但您也可以使用 Alpha 色版來套用。如需詳細資訊,請參閱第 148 頁 的「更改遮色片的套用方式」。

從現有物件建立遮色片

您可以從現有的物件建立遮色片。向量物件作為遮色片時,它的路徑外框可用來裁剪或裁切其他物件。點陣圖物件作為遮色 片時,它的像素亮度或透明度會影響其他物件的可見性。

使用「貼上成遮色片」命令來遮色物件

您可以使用「貼上成遮色片」命令,以另一個物件遮色物件或物件群組,來建立遮色片。「貼上成遮色片」會建立向量圖或 點陣圖遮色片。使用向量物件作為遮色片時,「貼上成遮色片」建立的向量圖遮色片,會使用向量物件的路徑外框來裁切或 裁剪被遮色物件。使用點陣圖影像作為遮色片時,「貼上成遮色片」建立的點陣圖遮色片,會使用點陣圖物件的灰階顏色數 值來影響被遮色物件的可見性。

若要使用 「貼上成遮色片」命令建立遮色片:

1 選取您要作為遮色片的物件。您可以按住 Shift 選取多重物件。

備註:使用多個物件作為遮色片時,即使物件都是點陣圖,Fireworks 仍然會建立向量圖遮色片。

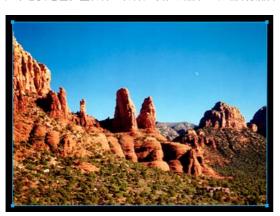
2 放置選取範圍,讓它與被遮色物件或物件群組重疊。

您要作為遮色片的物件或物件群組,可以在被遮色物件或物件群組的前方或後方。



- 3 選取「編輯>剪下」,剪下要用來作為遮色片的一或多個物件。
- 4 選取您要遮色的物件或群組。

如果您要遮色多重物件,物件必須組成群組。如需有關群組物件的詳細資訊,請參閱第48頁的「將物件組成群組」。



- 5 請執行下列步驟之一,貼上遮色片:
- 選取「編輯>貼上成遮色片」。
- 選取「修改>遮色片>貼上成遮色片」。



將遮色片套用在畫布為黑色的影像

使用「貼入範圍內」命令來遮色物件

如果您是 FreeHand 使用者,可能已經非常熟悉建立遮色片時使用的「貼入範圍內」方法。「貼入範圍內」可以建立向量圖 遮色片或點陣圖遮色片,視您使用的遮色片物件類型而定。「貼入範圍內」命令可以使用下列物件來填色封閉路徑或點陣圖 物件,以建立遮色片:向量圖像、文字或點陣圖影像。路徑本身有時稱作裁剪路徑,它包含的項目稱作內容或貼入範圍內。 延伸超出裁剪路徑的內容都會隱藏。

Fireworks 的 「貼入範圍內」命令可以產生類似 「貼上成遮色片」命令的效果,但有下列幾點不同:

- 使用「貼入範圍內」命令時,剪貼的物件是要遮色的物件。而使用「貼上成遮色片」命令時,剪貼的物件是遮色片物件。
- 「貼入範圍內」命令可以顯示向量圖遮色片物件本身的填色和筆畫。「貼上成遮色片」命令依照預設不顯示向量圖遮色片 物件的填色和筆畫。不過,您可以使用「屬性」檢視窗,開啟或關閉向量圖遮色片的填色和筆畫。如需詳細資訊,請參閱 第 148 頁的「更改遮色片的套用方式」。

若要使用「貼入範圍內」命令建立遮色片:

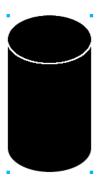
- 1 選取要作為貼入範圍內容的一個或多個物件。
- 2 將一個或多個物件重疊到想要貼上內容的物件上。

備註:只要您選取作為貼入範圍內之內容的物件,堆疊順序就不是十分重要。這些物件可以在「圖層」面板中遮色片物件的 上方或下方。



3 選取「編輯>剪下」,將物件移至「剪貼簿」。

4 選取要將內容貼入的物件。這個物件將作為遮色片或裁剪路徑。



5 選取「編輯>貼入範圍內」。

您貼上的物件會出現在內部,或被遮色片物件裁剪。



使用文字作為遮色片

文字遮色片是向量圖遮色片的一種。套用文字遮色片的方式與使用現有物件套用遮色片的方式相同:您只要把文字當作遮色 片物件使用即可。套用文字遮色片的一般方式是使用路徑外框,不過您也可以使用文字的灰階外觀來套用文字遮色片。







使用路徑外框套用的文字遮色片

如需詳細資訊,請參閱第139頁的「從現有物件建立遮色片」。如需有關套用遮色片不同方式的詳細資訊,請參閱第148頁 的「更改遮色片的套用方式」。

使用圖層面板來遮色物件

增加空的透明點陣圖遮色片的最快方式,是透過「圖層」面板進行。「圖層」面板會在物件上增加白色的遮色片,您可以使 用點陣圖工具在上面繪圖,加以自訂。

備註:如需有關建立空的、不透明(或黑色)遮色片的詳細資訊,請參閱第142頁的「使用顯示和隱藏命令來遮色物件」。

若要使用 「圖層」面板建立點陣圖遮色片:

- 1 選取您要遮色的物件。
- 2 在「圖層」面板底部按一下「增加遮色片」按鈕。

Fireworks 會將空白的遮色片套用到選取的物件。「圖層」面板顯示代表空白遮色片的遮色片縮圖。

- 3 若遮色物件是點陣圖,您亦可以使用圈選工具或套索工具建立像素選取範圍。
- 4 在「工具」面板中選取點陣圖繪圖工具,例如「筆刷工具」、「鉛筆工具」、「油漆桶工具」或「漸層工具」。
- 5 在「屬性」檢視窗中設定需要的工具選項。
- 6 在遮色片選取狀態下,繪製空的遮色片。在您繪製的區域中,下方的被遮色物件為隱藏。



套用遮色片的影像



出現在「圖層」面板中的遮色片

備註:如需在點陣圖遮色片繪圖以修改其外觀的詳細資訊,請參閱第147頁的「修改遮色片的外觀」。

使用顯示和隱藏命令來遮色物件

「修改 > 遮色片」子選單有一些選項,可以將空的點陣圖遮色片套用至物件:

顯示全部 會將空的透明遮色片套用至物件,顯示整個物件。若要達成相同效果,請按一下 「圖層」面板中的 「新增遮色片」 按鈕。

隱藏全部 空的不透明遮色片將會套用至物件,並隱藏整個物件。

顯示選取範圍 只適用於像素選取範圍。這個命令會使用目前像素選取範圍,套用透明像素遮色片。點陣圖物件中的其他像素 則會隱藏。若要獲得相同效果,請選取像素選取範圍,然後按一下「新增遮色片」按鈕。

隱藏選取範圍 只適用於像素選取範圍。這個命令會使用目前像素選取範圍,套用不透明像素遮色片。點陣圖物件中的其他像 素則會顯示。若要達成相同效果,請選取像素選取範圍,然後按住 Alt (Windows) 或 Option (Macintosh) 並同時按一下 「新增遮色片」按鈕。

若要使用「顯示全部」和「隱藏全部」命令建立遮色片:

- 1 選取您要遮色的物件。
- 2 請執行下列步驟之一,建立遮色片:
- 選取「修改>遮色片>顯示全部」以顯示物件。
- 選取「修改>遮色片>隱藏全部」以隱藏物件。
- 3 在「工具」面板中選取點陣圖繪圖工具,例如「筆刷工具」、「鉛筆工具」或「油漆桶工具」。

4 在「屬性」檢視窗中設定需要的工具選項。

如果已經套用過 「隱藏全部」遮色片,就必須選取黑色以外的顏色。

5 繪製空的遮色片。您繪製的區域中,下方的被遮色物件可能會隱藏或顯示,視您套用的遮色片類型而定。 備註:如需在點陣圖遮色片繪圖以修改其外觀的詳細資訊,請參閱第147頁的「修改遮色片的外觀」。

若要使用 「顯示選取範圍」和 「隱藏選取範圍」命令來建立遮色片:

- 1 在「工具」面板中選取「魔術棒工具」或任何圈選工具或套索工具。
- 2 選取點陣圖中的像素。





原始影像;使用「魔術棒工具」選取的像素

- 3 請執行下列步驟之一,建立遮色片:
- 選取「修改>遮色片>顯示選取範圍」,顯示由像素選取範圍定義的區域。
- 選取「修改>遮色片>隱藏選取範圍」,隱藏由像素選取範圍定義的區域。





使用「顯示選取範圍」和「隱藏選取範圍」的結果

您可以使用像素選取範圍套用點陣圖遮色片。您還可以使用「工具」面板中的點陣圖工具,進一步編輯遮色片,顯示或隱藏 被遮色物件的其餘像素。如需在點陣圖遮色片繪圖以修改其外觀的詳細資訊,請參閱第147頁的「修改遮色片的外觀」。

關於匯入和匯出 Photoshop 圖層遮色片

您可以在 Photoshop 中使用圖層遮色片或群組圖層來遮色影像。Fireworks 能讓您順利匯入使用圖層遮色片的影像,而且 還能進行編輯。圖層遮色片會匯入成點陣圖遮色片。

Fireworks 遮色片也能匯出至 Photoshop,它們會轉換為 Photoshop 圖層遮色片。如果遮色物件內含文字,而且要在 Photoshop 中依然能夠編輯文字,您必須在匯出時選取「維持可編輯性優先於外觀」。

備註:如果文字是作為遮色片物件,它會轉換為點陣圖,而且一旦匯入 Photoshop,就不再能當作文字來編輯。

將物件群組成遮色片

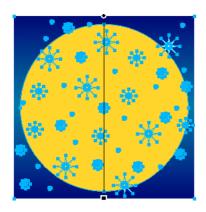
您可以將兩個以上的物件群組成遮色片。最頂層的物件就會成為遮色片物件。

您可以將物件群組成點陣圖遮色片或向量圖遮色片。堆疊順序決定套用的遮色片類型。如果最頂層物件是向量物件,結果會產 生向量圖遮色片。如果最頂層物件是點陣圖物件,結果會產生點陣圖遮色片。

備註:如需有關向量圖和點陣圖遮色片的詳細資訊,請參閱第137頁的「關於遮色片」。

若要將物件群組成遮色片:

1 按住 Shift 不放,同時按一下兩個以上重疊的物件。



您可以從不同圖層選取物件。

2 選取「修改>遮色片>群組成遮色片」。



編輯遮色片

遮色片有許多修改方式。您可以修改遮色片的位置、形狀和顏色,來更改被遮色物件的可見性。您也可以更改遮色片的類型 和套用方式。此外,您還可以取代、取消或刪除遮色片。

即使遮色片物件本身在畫布上看不見,編輯結果是立即可見的。「圖層」面板中的遮色片縮圖,會顯示出您對遮色片所作的

您也可以修改被遮色物件。您可以重新排列被遮色物件,而不必移動遮色片。您也可以將其他被遮色片物件增加至現有的遮 色片群組。

使用遮色片縮圖來選取遮色片和被遮色物件

只要使用「圖層」面板中的縮圖,就可以輕鬆地辨識和選取遮色片和被遮色物件。縮圖可以讓您輕鬆地選取和編輯遮色片或 被遮色物件,而不會影響到其他物件。

當您選取遮色片縮圖時,遮色片圖示會出現在「圖層」面板中的遮色片縮圖旁邊,遮色片屬性會顯示在「屬性」檢視窗中, 讓您視需要更改。





若要選取遮色片:

❖ 在 「圖層」面板中按一下遮色片縮圖。

在 「圖層」面板中,選取的遮色片縮圖周圍會以綠色反白標示。

若要選取被遮色物件:

❖ 在 「圖層」面板中按一下被遮色物件縮圖。

在「圖層」面板中,選取的被遮色物件縮圖周圍會以藍色反白標示。

使用 「選取細部工具」選取遮色片和被遮色物件

您可以使用「選取細部工具」來選取畫布上的個別遮色片和被遮色物件,而不選取遮色片的其他組件。 當您使用「選取細部工具」選取遮色片或被遮色物件時,「屬性」檢視窗會顯示選取物件的屬性。

若要分別選取遮色片或被遮色物件:

❖ 使用 「選取細部工具」按一下畫布上的物件。

選取後,遮色片以綠色反白標示,遮色的物件則會以藍色反白標示。

移動遮色片和被遮色物件

您可以重新放置遮色片和被遮色物件,它們可以同時或個別地移動。

若要同時移動遮色片和它的被遮色物件:

- 1 使用 「指標工具」在畫布上選取遮色片。
- 2 將遮色片拖曳至新位置,但請不要拖曳移動控點,除非您希望分離套用遮色的物件和遮色片。



若要使用中斷連結來分別移動遮色片和被遮色物件:

1 在「圖層」面板中按一下遮色片上的連結圖示。

遮色片與被遮色物件之間的連結會中斷,而可以分別移動。



A. 連結圖示

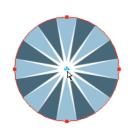
- 2 選取您希望移動的物件縮圖:遮色片或套用遮色片的物件。
- 3 使用「指標工具」拖曳畫布上的一或多個物件。

備註:若有多個被遮色物件,所有的被遮色物件都會一起移動。

4 在「圖層」面板中的遮色片縮圖間按一下。被遮色物件會重新連結遮色片。

若要使用移動控點個別移動遮色片:

- 1 使用「指標工具」在畫布上選取遮色片。
- 2 選取「選取細部工具」,將遮色片的移動控點拖曳至新的位置。



若要使用移動控點個別移動遮色片的被遮色物件:

- 1 使用「指標工具」在畫布上選取遮色片。
- 2 將移動控點拖曳至新位置。

物件移動時,不會影響遮色片位置。



備註:若有多個被遮色物件,所有的被遮色物件都會一起移動。

若要個別移動每個被遮色物件:

❖ 使用 「選取細部工具」按一下選取物件,然後拖曳物件。

這是您唯一能夠選取和移動個別被遮色物件,且不移動其他被遮色物件的方法。

修改遮色片的外觀

您可以修改遮色片的形狀和顏色,來更改被遮色物件的可見性。

您可以使用點陣圖工具在點陣圖遮色片上繪圖,以修改它的形狀。更改向量圖遮色片的形狀則需要藉由移動遮色片物件點的 方式完成。

如果是以灰階外觀來套用遮色片,您可以修改它的顏色,影響下方被遮色物件的不透明度。在灰階遮色片上使用中間色調顏 色,能讓被遮色物件產生半透明外觀。使用較亮色可以顯示被遮色物件,較暗色則可以隱藏被遮色物件,並且顯示背景。

您亦可增加其他遮色片物件或使用變形工具來更改遮色片。

若要修改選取遮色片的形狀,請執行下列步驟之一:

- 使用任何點陣圖繪圖工具在點陣圖遮色片上繪圖。
- 使用「選取細部工具」移動向量圖遮色片物件的點。

若要修改選取遮色片的顏色,請執行下列步驟之一:

- 若要修改灰階點陣圖遮色片的顏色,請使用點陣圖工具,以各種灰階顏色數值來繪製遮色片。
- 若要修改灰階向量圖遮色片的顏色,請更改遮色片物件的顏色。

備註:使用較亮色可以顯示被遮色物件,較暗色則可以隱藏被遮色物件。

若要增加更多遮色片物件以修改遮色片:

- 1 選取「編輯>剪下」,剪下選取的物件或是您要增加的物件。
- 2 在「圖層」面板中選取被遮色物件的縮圖。
- 3 選取「編輯>貼上成遮色片」。
- 4 接到詢問要取代或增加至現有的遮色片時,請選取「新增」。
- 一或多個物件會增加至遮色片。

若要使用變形工具來修改遮色片:

- 1 使用「指標工具」在畫布上選取遮色片。
- 2 使用變形工具或「修改>變形」子選單中的命令,將變形套用至遮色片。如需有關使用變形工具的詳細資訊,請參閱 第 46 頁的 「變形和扭曲選取的物件和選取範圍」。

變形會套用至遮色片和它的被遮色物件。

備註:您可以先在「圖層」面板上中斷遮色片物件與遮色片的連結,然後執行變形,個別將變形套用至遮色片物件。

更改遮色片的套用方式

您可以使用「屬性」檢視窗來確認正在編輯遮色片,以及識別正在處理的遮色片類型。選取遮色片後,「屬性」檢視窗會讓 您更改遮色片的套用方式。如果「屬性」檢視窗縮到最小,請按一下展開箭頭,查看所有的屬性。

依預設,會使用路徑外框來套用向量圖遮色片。文字或路徑外框可以作為遮色片。您也可以選擇顯示遮色片的填色和筆畫。 產生的結果會和使用 「貼入範圍內」來建立遮色片一樣。如需詳細資訊,請參閱第 139 頁的 「從現有物件建立遮色片」。



啟動了 「顯示填色和筆畫」後,使用路徑外框套用的向量圖遮色片

您可以使用 Alpha 色版來套用點陣圖遮色片,建立類似以路徑外框套用的向量圖遮色片。當您使用 Alpha 色版來套用遮色 片時,遮色片物件的透明度會影響被遮色物件的可見性。



使用 Alpha 色版套用的點陣圖遮色片

您可以使用灰階外觀來套用向量圖和點陣圖遮色片。依預設,點陣圖遮色片會使用灰階外觀來套用。如果使用灰階外觀來套 用遮色片,它的像素亮度會決定顯示多大部分的被遮色物件。淺色像素會顯示被遮色物件。遮色片中的深色像素會去掉影像, 並且顯示背景。如果遮色片物件包含圖樣或漸層填色,使用灰階外觀來套用遮色片,可以建立有趣的效果。



使用灰階外觀套用且具有圖樣填色的向量圖遮色片

您可以將向量圖遮色片轉換為點陣圖遮色片。但是,點陣圖遮色片不能轉換為向量圖遮色片。 如需有關向量圖和點陣圖遮色片的詳細資訊,請參閱第 137 頁的 「關於遮色片」。

若要使用路徑外框來套用向量圖遮色片:

❖ 選取向量圖遮色片後,在「屬性」檢視窗中選取「路徑外框」。

若要顯示向量圖遮色片的填色和筆畫:

❖ 選取以路徑外框套用過的向量圖遮色片後,在「屬性」檢視窗中選取「顯示填色和筆畫」。

若要使用 Alpha 色版套用點陣圖遮色片:

❖ 選取點陣圖遮色片後,在「屬性」檢視窗中選取 「Alpha 色版」。

若要使用灰階外觀來套用向量圖或點陣圖遮色片:

❖ 選取遮色片後,在「屬性」檢視窗中選取「灰階外觀」。

若要將向量圖遮色片轉換為點陣圖遮色片:

- 1 在「圖層」面板中,選取遮色片物件的縮圖。
- 2 選取「修改>平滑化選取範圍」。

將物件增加至被遮色選取範圍

您可以將更多物件增加至現有的被遮色選取範圍。

若要新增被遮色物件至被遮色的選取範圍:

- 1 選取「編輯>剪下」,剪下選取的物件或是您要增加的物件。
- 2 在「圖層」面板中選取被遮色物件的縮圖。
- 3 選取「編輯>貼入範圍內」。
- 一或多個物件會增加至被遮色物件。

備註:在現有的遮色片上使用「貼入範圍內」命令,並不能顯示遮色片物件的筆畫和填色,除非原始遮色片是使用筆畫和填 色來套用的。

取代、取消和刪除遮色片

您可以使用新的遮色片物件來取代遮色片。您也可以取消或刪除遮色片。取消遮色片會暫時隱藏遮色片。刪除遮色片會將它 永久移除。

若要取代遮色片:

- 1 選取「編輯>剪下」,剪下選取的物件或是要用來作為遮色片的物件。
- 2 在「圖層」面板中選取被遮色物件的縮圖,然後選取「編輯>貼上成遮色片」。
- 3 接到詢問要取代或增加至現有的遮色片時,請選擇「取代」。

會以新的遮色片物件取代現有的遮色片物件。

若要取消或啟動選取的遮色片,請執行下列步驟之一:

- 在「圖層」面板的「選項」選單中,選取「取消遮色片」或「啟動遮色片」。
- 選取「修改>遮色片>取消遮色片」或「修改>遮色片>啟動遮色片」。

取消的遮色片縮圖上會出現紅色的 X 記號。您只要按一下 X,即可啟動遮色片。

若要刪除選取的遮色片:

- 1 請執行下列步驟之一,刪除遮色片:
- 在「圖層」面板的「選項」選單中,選取「刪除遮色片」。
- 選取「修改>遮色片>刪除遮色片」。
- 將遮色片縮圖拖曳至「圖層」面板中的垃圾筒圖示。
- 2 删除遮色片之前,選擇要套用或放棄被遮色物件上的遮色片效果:

套用 會保留您對物件所作的更改,但是無法再編輯遮色片。如果被遮色物件是向量物件,遮色片和向量物件都會轉換為單一 點陣圖影像。

放棄 會除去您所作的更改,將物件復原成原始的形式。

取消 會停止刪除作業,保留完整的遮色片。

混合和透明度

複合是一種處理程序,可以用來改變兩個或以上重疊物件的透明度或顏色互動。Fireworks 中的混合模式,能讓您建立複合 影像。混合模式也會增加對物件和影像的不透明度控制。

關於混合模式

選取混合模式時,Fireworks 會將該模式套用至全部選取物件。單一文件或圖層中的物件可以擁有與文件或圖層中其他物件 不同的混合模式。

不同混合模式的物件組成群組時,群組的混合模式會取代個別的混合模式。物件解散群組後,每個物件會復原成個別的混合 模式。

備註:圖層混合模式在元件文件內部不會具有作用。

混合模式包含這些元素:

混合顏色 是混合模式的套用顏色。

不透明度 是混合模式套用的透明程度。

基本顏色 是混合顏色下方的像素顏色。

結果顏色 是混合模式呈現在基本顏色上的效果。

以下是 Fireworks 之中的一些混合模式:

一般 不會套用混合模式。

溶解 隨機選擇目前圖層和背景圖層之間的顏色,以建立混合效果。

色彩增殖 會讓混合顏色與基本顏色相乘,以產生較暗的顏色。

網屏 會讓基本顏色與混合顏色的反轉顏色相乘,以產生漂白效果。

變暗 會選取混合顏色和基本顏色中較暗的顏色作為結果顏色。這只會取代比混合顏色較亮的像素。

線性加深檢視目前圖層和背景圖層的每一個色版,並將背景顏色變暗,以藉由降低亮度來反映混合顏色。整體效果是將影像 變暗。中間色調是白色,因此對混合白色的「線性加深」沒有影響。

變亮 會選取混合顏色和基本顏色中較亮的顏色作為結果顏色。這只會取代比混合顏色較暗的像素。

線性加亮 檢視目前圖層和背景圖層的每一個色版,並將背景顏色變亮,以藉由增加亮度來反映混合顏色。整體效果是將影像 變亮。中間色調是黑色,因此對混合黑色的「線性加亮」沒有影響。

強烈光源 對比增加的混合模式,結合了「顏色加深」模式和「顏色加亮」模式的效果。如果混合顏色比中間灰色更暗,則 「強烈光源」會增加對比而使影像變暗或加深。如果混合顏色比中間灰色更亮,則減少對比而使影像變亮或加亮。

線性光源「線性光源」與「強烈光源」不同,前者結合了「線性加深」和「線性加亮」,且其調整的是亮度,而非對比。如 果混合圖層顏色比中間灰色更暗,則「線性光源」會減少亮度而使影像變暗。如果混合圖層顏色比中間灰色更淺,則「線性 光源」會增加亮度而使影像變亮。

小光源 根據混合顏色來取代顏色。如果混合顏色比 50% 灰色更淺,則比混合顏色更深的像素會被取代,比混合顏色更淺的像 素則不會更改。如果混合顏色比 50% 灰色更深,則比混合顏色更淺的像素會被取代,比混合顏色更深的像素不會更改。

實色疊印混合 將影像中的顏色減少為只有 8 個純色。

差異化 會去除基本顏色中的混合顏色,或是混合顏色中的基本顏色。從具有較高亮度的顏色中減去較低亮度的顏色。

色相 會組合混合顏色的色相數值與基本顏色的明亮度和飽和度,建立結果顏色。

飽和度 會組合混合顏色的飽和度與基本顏色的明亮度和色相,建立結果顏色。

顏色 會組合混合顏色的色相和飽和度與基本顏色的明亮度,以建立結果顏色,同時也保留灰色色階,以便用來為單色影像著 色並為彩色影像增加色調。

明度 會組合混合顏色的明亮度與基本顏色的色相和飽和度。

反轉 會反轉基本額色。

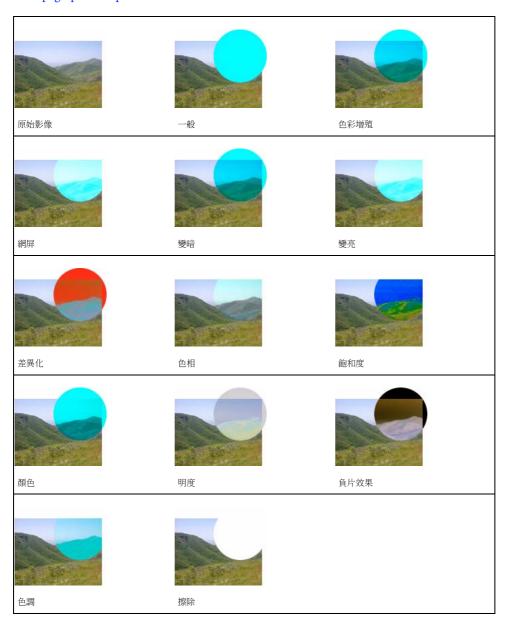
色調 會增加基本顏色的灰色。

擦除 會移除所有基本顏色的像素,包括背景影像中的基本顏色像素。

如需有關混合模式的一般資訊,尤其是 Photoshop 混合模式,請參閱以下網站: www.pegtop.net/delphi/articles/blendmodes/。

混合模式範例

以下是 Fireworks 之中一些混合模式的範例: 如需其他範例,請參閱下列網站: www.pegtop.net/delphi/articles/blendmodes/。



調整不透明度和套用混合

您也可以使用「屬性」檢視窗或「圖層」面板來調整選取物件的不透明度,以及套用混合模式。「不透明度」設定為 100 時, 表示讓物件完全不透明,設定為0(零)時,會將物件呈現為完全透明。

您也可以在繪製物件之前,先指定混合模式和不透明度。

若要在繪製物件之前,先指定混合模式和不透明度:

❖ 繪製物件之前,先在「工具」面板中選取所需工具,再到「屬性」檢視窗中設定混合和不透明度選項。 備註:並不是所有工具都能使用混合和不透明度選項。

若要為現有的物件設定混合模式和不透明度等級:

- 1 當兩個物件重疊時,選取頂端物件。
- 2 選取「屬性」檢視窗或「圖層」面板中「混合模式」彈出式選單的混合選項。
- 3 選取「不透明度」彈出式滑動軸中的設定,或在文字方塊中輸入數值。

若要在您繪製物件時,設定要套用的預設混合模式和不透明度等級:

- 1 選擇「選取>取消選取」,防止不小心套用混合模式和不透明度。
- 2 在選取向量圖或點陣圖繪製工具時,從「屬性」檢視窗中選取混合模式和不透明度等級。

您選取的混合模式和不透明度等級,將用來作為使用該工具繪製任何物件的後續預設值。

關於顏色填色即時濾鏡

Fireworks 也提供一種「即時濾鏡」,讓您能夠更改物件的不透明度和混合模式,以調整物件的顏色。這個「即時濾鏡」稱為 「顏色填色」,產生的效果和以不同不透明度與混合模式物件重疊的效果相同。如需有關使用 「顏色填色即時濾鏡」的詳細 資訊,請參閱第123頁的「使用即時濾鏡」。

第 10 章:使用樣式、元件和 URL

Fireworks 提供三種面板,可以讓您儲存和重複使用樣式、元件和 URL。樣式儲存在「樣式」面板中,目前文件的元件儲存在「元件庫」面板中,而 URL 則儲存在「URL」面板中。根據預設,這三個面板位在「資源」面板群組中。

「樣式」面板中含有一組可供選取的預先定義 Fireworks 樣式。此外,如果您建立了筆畫、填色、濾鏡和文字屬性的組合,並且想要重複使用該組合,則可以將這些屬性儲存成樣式。這樣就不需要每次重新建立屬性,只要將屬性儲存在「樣式」面板中,然後再將屬性組合套用到其他物件即可。

Fireworks 有三種元件:圖像、動畫和按鈕。每個元件都有針對其特定用途的唯一特性。您可以利用「元件庫」面板來建立 新元件以及複製、匯入和編輯元件。如需有關動畫和按鈕元件中內建特定功能的詳細資訊,請參閱第 199 頁的「建立動畫」 和第 184 頁的「建立按鈕和彈出式選單」。

URL (統一資源定址器, Uniform Resource Locator) 是特定網頁或檔案在 Internet 上的位址。如果您經常使用某個 URL,可以把它加到「URL」面板中。您可以在 URL 元件庫中組織 URL 並將其組成群組。

本章涵蓋下列主題:

- 第 153 頁的「使用樣式」
- 第 156 頁的 「使用元件」
- 第 164 頁的「使用 URL」

使用樣式

只要建立樣式,即可儲存並重新套用預先定義的一組填色、筆畫、濾鏡和文字屬性。當您將樣式套用至物件時,物件就會具有這個樣式的特性。





Fireworks 有許多預先定義的樣式,您可以增加、更改和移除樣式。在 Fireworks DVD 和 Adobe 網站上還有更多預先定義的樣式,可以讓您匯入 Fireworks 中使用。您也可以匯出樣式,與其他 Fireworks 使用者共享,或從其他 Fireworks 文件匯入樣式。

備註:樣式無法套用到點陣圖物件。

套用樣式

您可以使用 「樣式」面板建立、儲存樣式,以及套用樣式到物件或文字上。



樣式面板

當您套用樣式到物件時,可以在稍後更新這個樣式而不影響原始物件,Fireworks 不會記錄您套用到物件的樣式。自訂樣式 刪除了便無法復原,但是任何使用該樣式的物件仍能保有其屬性。如果您刪除了 Fireworks 提供的樣式,可以使用 「樣式」 面板中選項選單的「重設樣式」命令,復原這個樣式或其他刪除的樣式。然而,重設樣式也會刪除您自訂的樣式。

若要套用樣式到選取的物件或文字區塊:

- 1 選取「視窗>樣式」以開啟「樣式」面板。
- 2 在「樣式」面板中選取樣式。

建立和刪除樣式

您可以依據選取物件的屬性來建立樣式,這個樣式將會顯示於「樣式」面板中。

您也可以從「樣式」面板中刪除樣式。

下列屬性可以儲存在樣式中:

- 填色類型和顏色,包括圖樣、材質和向量漸層屬性如角度、位置和不透明度等
- 筆畫類型和顏色
- 濾鏡
- 文字屬性,例如字體、點數、樣式(粗體、斜體和底線)、對齊方式、消除鋸齒、自動字距微調、水平縮放、範圍字距微調 和行距等

若要建立新樣式:

- 1 以想要的筆畫、填色、濾鏡或文字屬性,建立或選取向量圖物件或文字。
- 2 步 按一下「樣式」面板底部的「新增樣式」按鈕。
- 3 從「新增樣式」對話方塊中選取要做為樣式部分的屬性。

備註:若要儲存未列出的其他文字屬性,例如對齊方式、消除鋸齒、自動字距微調、水平縮放、範圍字距微調和行距,請選 取「其他文字」選項。

4 您可以為樣式命名,然後按一下「確定」。

描繪這個樣式的圖示便會出現在「樣式」面板中。

若要依據現有樣式建立新樣式:

- 1 套用現有樣式到選取的物件。
- 2 編輯這個物件的屬性。
- 3 依照先前程序中的說明,建立新樣式來儲存這些屬性。

若要刪除樣式:

1 從「樣式」面板中選取樣式。

選取時按住 Shift 即可同時選取多個樣式:選取時按住 Control (Windows) 或 Command (Macintosh) 即則可選取多個不

2 一 按一下「樣式」面板中的「刪除樣式」按鈕。

編輯樣式

如果想要更改某個樣式包含的屬性,可以從「樣式」面板編輯這個樣式。

若要編輯樣式:

- 1 選擇「選取>取消選取」,取消選取畫布上的任何物件。
- 2 在「樣式」面板中按兩下某個樣式。
- 3 在「編輯樣式」對話方塊中,選取或取消選取想要套用的屬性組件。「編輯樣式」對話方塊和「新增樣式」對話方塊有相 同的選項。如需有關選擇屬性以包含在樣式中的詳細資訊,請參閱第 154 頁的 「建立和刪除樣式」。
- 4 按一下「確定」,套用更改到樣式。

匯出和匯入樣式

您可以和其他的 Fireworks 使用者共享樣式,以節省時間並維持一致性。您可以匯出這些樣式,在其他電腦上使用,以達到 共享的目的。

若要匯出樣式:

1 從「樣式」面板中選取樣式。

選取時按住 Shift 即可同時選取多個樣式:選取時按住 Control (Windows) 或 Command (Macintosh) 即則可選取多個不

- 2 從「樣式」面板的「選項」選單中選取「匯出樣式」。
- 3 輸入儲存樣式的文件名稱和位置。
- 4 按一下「儲存檔案」。

若要匯入樣式:

- 1 從「樣式」面板中的「選項」選單選取「匯入樣式」。
- 2 選取要匯入的樣式文件。

樣式文件中所有的樣式會直接匯入並放置在「樣式」面板中的選取樣式之後。

使用樣式預設值

如果想從「樣式」面板刪除所有自訂樣式,然後復原刪除的預設樣式,可以將「樣式」面板重設為預設狀態。您也可以更改 顯示於 「樣式」面板中的圖示大小。

若要將 「樣式」面板重設為預設樣式:

❖ 從 「樣式」面板的 「選項」選單中選取 「重設樣式」。

備註:將樣式重設為預設值會移除任何您已經儲存的自訂樣式。

若要更改樣式預覽圖示的大小:

❖ 從 「樣式」面板的 「選項」選單中選取 「大圖示」,在大和小的預覽尺寸之間切換。

套用屬性而不建立樣式

您可以從某個物件複製屬性,然後套用到其他物件,而不需在「樣式」面板中建立新樣式;如果不要在其他物件上重複套用 某些屬性,就可以使用這個方法,將屬性快速套用到物件上。可以複製並套用的屬性包括填色、筆書、濾鏡和文字等屬性。

若要從某個物件複製屬性並套用到其他物件上:

- 1 選取您想要複製屬性的物件。
- 2 選取「編輯 > 複製」。
- 3 取消選取原始物件,然後選取想要套用新屬性的物件。
- 4 選取「編輯>貼上屬性」。

選取的物件便會擁有與原始物件相同的屬性。

使用元件

Fireworks 有三種元件:圖像、動畫和按鈕。每個元件都有針對其特定用途的唯一特性。實體是 Fireworks 元件的代表。 當這個元件物件(原始物件)經過編輯後,實體(複本)也會自動更改,以反映對元件所做的修改。

當您想要重複使用圖像元素時,元件便可派上用場。您可以將實體放置在多份 Fireworks 文件中,並保持它們與元件的相關性。 元件也有助於建立跨越多個影格的按鈕和動畫物件。如需有關動畫和按鈕功能中其他內建功能的詳細資訊,請參閱第 200 頁 的「建立動畫元件」和第184頁的「建立按鈕元件」。

建立元件

您可以使用「編輯>插入」子選單來建立元件。您可以從任何物件、文字區塊或群組建立元件,然後在「元件庫」面板中 安置這些元件。若要在文件中放置實體,只需將實體從「元件庫」面板中拖曳到畫布上即可。在目前文件中建立元件的實體 之後,這個實體會置於「資源」面板的「元件庫」索引標籤中,您可以從這裡對它進行編輯。

若要從選取的物件建立新元件:

- 1 選取這個物件並選取「修改>元件>轉換成元件」。
- 2 在「轉換成元件」對話方塊的「名稱」文字方塊中輸入這個元件的名稱。
- 3 選取元件類型:圖像、動畫或按鈕。
- 4 如果您要使用9分割縮放導引線來縮放元件,請選取「啟動9分割縮放導引線」核取方塊。如需有關9分割縮放功能的 詳細資訊,請參閱第158頁的「使用9分割縮放」。
- 5 若要將元件增加至「通用元件庫」面板,以便在多份文件中使用,請選取「儲存至通用元件庫」核取方塊。
- 6 按一下「確定」以儲存元件。

如果選擇了這個選項,元件便會出現在「資源」面板的「元件庫」索引標籤上,以及「通用元件庫」面板中。選取的物件 會成為元件的實體,並且「屬性」檢視窗會顯示元件選項。

若要從頭建立新的元件:

- 1 請執行下列步驟之一:
- 選取「編輯>插入>新增元件」。
- 從「元件庫」面板的「選項」選單中選取「新增元件」。
- 2 選取元件類型:圖像、動畫或按鈕。

- 3 如果您要使用9分割縮放導引線來縮放元件,請選取「啟動9分割縮放導引線」核取方塊。然後按一下「確定」。 取決於您所選取的元件類型,會開啟「元件編輯器」或「按鈕編輯器」。
- 4 利用 「工具」面板中的工具建立元件,然後關閉編輯器。

如需詳細資訊,請參閱第184頁的「建立按鈕元件」、第158頁的「調換元件:」和第200頁的「建立動畫元件」。

放置實體

您可以將元件的實體放置在目前的文件中。

若要放置實體:

❖ 將元件從 「元件庫」面板拖曳到目前的文件中。



編輯元件

您可以在「元件編輯器」中修改元件,完成編輯以後,所有關聯的實體都會自動更新。

備註:以大部分編輯類型而言,修改實體會影響元件及其他所有實體,不過也有些例外。如需詳細資訊,請參閱第 162 頁的 「編輯實體」。

編輯元件及元件的所有實體:

- 1 請執行下列步驟之一,開啟 「元件編輯器」:
- 按兩下實體。
- 選取實體並選取「修改>元件>編輯元件」。
- 選取 「元件庫」面板中的元件,並選擇 「選項」選單中的 「編輯元件」。
- 2 更改這個元件,然後關閉視窗。

這個元件和所有實體便會反映所做的修改。

備註:使用元件編輯器中的9分割縮放導引線,以確定在調整元件大小時不會扭曲其形狀。如需詳細資訊,請參閱第158頁的 「使用9分割縮放」。

重新命名元件:

- 1 在「元件庫」面板中按兩下這個元件的名稱。
- 2 在 「元件屬性」對話方塊中更改這個名稱,然後按 「確定」。

重製元件:

- 1 在「元件庫」面板中選取元件。
- 2 從「元件庫」面板的「選項」選單中選取「重製」。

更改元件的類型:

- 1 在元件庫中按兩下元件名稱。
- 2 選取不同的「元件類型」選項。

若要選取 「元件庫」面板中所有未使用的元件:

❖ 從 「元件庫」面板的選項選單中選擇 「選取未使用的項目」。

刪除元件:

- 1 在「元件庫」面板中選取元件。
- 2 從「元件庫」面板的「選項」選單中選取「刪除」。
- 3 按一下「刪除」。會刪除這個元件和元件的所有實體。

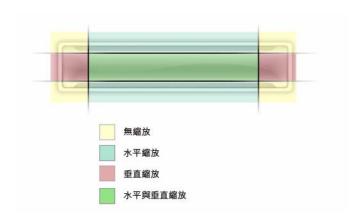
調換元件:

- 1 選取已經放置在畫布上的元件。
- 2 用滑鼠右鍵按一下,然後選取「調換元件」。
- 3 在「調換元件」對話方塊中選取另一個現有的元件實體。
- 4 按一下「確定」。

使用 9 分割縮放

Fireworks CS3 中採用的 9 分割縮放功能可以讓您縮放向量圖和點陣圖元件,且不扭曲它們的幾何形狀。您可以使用 3 或 9 個 區域來縮放元件,視該元件的形狀而定。

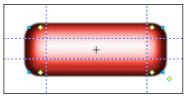
下圖顯示如何使用 9 分割縮放功能來縮放影像。



根據預設,所有元件的「元件編輯器」和「按鈕編輯器」中都會啟動9分割縮放導引線。

若要使用9分割縮放來縮放元件:

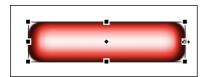
- 1 按兩下元件或按鈕,開啟「元件編輯器」或「按鈕編輯器」。
- 2 編輯 9 分割縮放導引線,如下所示:
- a 選取或取消選取「啟動 9 分割縮放導引線」核取方塊,以啟動或停用導引線。
- **b** 移動導引線並將它放置在按鈕或元件上的適當位置。在縮放元件時,請將您不想要扭曲的部分(例如轉角)保持在導引線 之外,如上圖中的黃色區域所示。



在這個按鈕上放置9分割縮放導引線,使轉角在更改按鈕大小時不會扭曲。

- c (選擇性)選取「鎖定9分割縮放導引線」核取方塊以鎖定導引線,可避免不小心移動這些導引線。
- 3 當您將 9 分割縮放導引線放置完畢後,按一下元件或按鈕編輯器中的「完成」。

4 使用縮放工具,視需要調整元件大小。



縮放按鈕且不扭曲轉角的形狀。

建立和使用豐富圖像元件

豐富元件是一種圖像元件,可利用 JavaScript (JSF) 檔案靈活地縮放大小並指定特定屬性。然後您就可以使用 「元件屬性」 面板 (「視窗 > 元件屬性」) 來控制這些屬性。

使用豐富元件時,只需將元件拖曳到文件中,再從「元件屬性」面板編輯和元件關聯的參數,即可快速建立使用者介面或網站。

檢視或使用豐富元件:

- 1 從「視窗」選單選取「通用元件庫」以開啟「通用元件庫」面板。
- 2 若要使用元件,請將元件從「通用元件庫」面板拖放到 Fireworks 畫布上。

Fireworks CS3 中提供預先設計的豐富元件庫。您可以輕鬆地自訂這些元件,來配合特定網站或使用者介面的外觀和風格。 和所有的元件一樣,豐富元件類型的實體也可以使用「屬性」檢視窗來編輯,且不會影響元件的其他實體。您也可以使用 「元件屬性」面板更改元件屬性。

若要編輯元件本身,您可以按兩下元件實體,然後在「元件編輯器」中編輯該元件。這些編輯的動作將會影響目前的元件以 及元件的所有其他實體。

備註:以大部分編輯類型而言,修改實體會影響元件及其他所有實體,不過也有些例外。如需詳細資訊,請參閱第 162 頁的 「編輯實體」。

建立豐富圖像元件:

1 建立其屬性必須自訂的元件。



這個元件可能包含可自訂的選項,例如項目符號顏色和項目編號。

2 建立物件時,可在「圖層」面板中輸入名稱,為您想要讓其為可編輯的功能自訂名稱。例如,可編輯的文字欄位可以命名 為「標籤」。這個名稱將會在 JavaScript 檔案中使用。

備註:在為功能命名時,請勿在名稱內包含任何空格。這會導致發生 JavaScript 錯誤。因此舉例來說,「number label」無 法作為名稱,但「number_label」可以。

- 3 選取這個物件並選取「修改>元件>轉換成元件」。
- 4 在「轉換成元件」對話方塊的「名稱」文字方塊中輸入這個元件的名稱。
- 5 選取「圖像」做為元件類型,再選取「儲存至通用元件庫」。然後按一下「確定」。

軟體會提示您輸入儲存新元件的位置。根據預設,該軟體會建立一個 Custom Symbols 資料夾。您可以將新元件儲存在這裡, 或是在和「自訂元件」資料夾相同的層級中建立另一個資料夾。

備註: 豐富元件必須儲存在「通用元件庫」內的資料夾中。

儲存之後,該元件會自畫布中移除,並出現在「通用元件庫」中。

- 6 從「命令」選單中選取「建立元件 Script」,以開啟「建立元件 Script」面板。
- 7 按一下面板右上角中的「瀏覽」按鈕,並瀏覽到元件 PNG 檔案。根據預設,這會儲存在 <user settings>\Application Data\Adobe\Fireworks 9\Common Library\Custom Symbols (Windows),或 <user name>/Application Support/Adobe/Fireworks9/Common Library/Custom Symbols (Macintosh) 目錄中。

8 按一下加號按鈕以加入元素名稱。

- 9 加入您想要自訂之元素的名稱。例如,如果您想要自訂文字欄位名稱為「標籤」,請在「元素名稱」欄位中輸入「標籤」。
- 10 在「屬性」欄位中選取您想要自訂之屬性的名稱。例如,若要自訂標籤中的文字,請選取 textChars 屬性:若要自訂物 件的填色顏色,則請選取 fillColor 屬性。

備註:如需有關這些屬性選項的詳細資訊,請參閱「擴充 Fireworks 功能」。

- 11 在「屬性名稱」欄位中輸入可自訂屬性的名稱,例如「標籤」或「編號」。這個屬性名稱會出現在「元件屬性」面板中。
- 12 在「值」欄位中輸入屬性的預設值。第一次將元件的實體放置到文件中時,這將會做為預設值。
- 13 視需要加入其他元素。
- 14 按一下「儲存檔案」以儲存選取的選項,並建立 JavaScript 檔案。
- 15 從「通用元件庫」面板選項選單中選取「重新載入」,以重新載入新元件。

建立了 JavaScript 檔案之後,您可以將它拖曳到畫布上,建立元件的新實體,然後您可以在「元件屬性」面板中進行變更, 以更新其屬性。



使用元件屬性面板編輯元件

備註:建立 JavaScript 檔案後,如果您將該元件內的物件移除或重新命名,但 Script 有參照到該元件,則「元件屬性」面板 會產生錯誤。

將現有的元件儲存成豐富元件:

- 1 選取「元件庫」面板中的元件。
- 2 從 「元件庫」面板的 「選項」選單中選取 「儲存至通用元件庫」。
- 3 建立 JavaScript 檔案以控制元件屬性。

使用 JavaScript 建立可編輯的元件參數:

將元件另存為豐富元件後,根據預設,PNG 檔案會儲存到 <user settings>\Application Data\Adobe\Fireworks 9\Common Library\Custom Symbols folder (Windows),或 <user name>/Application Support/Adobe/Fireworks9/Common Library/Custom Symbols (Macintosh) 中。

若要建立豐富元件,必須建立 JavaScript 檔案,並將此檔案以 JSF 的副檔名儲存於和元件相同的位置,而且名稱也要和元件 相同。例如,mybutton.graphic.png的 JavaScript 檔案名稱應為 mybutton.jsf。

「建立元件 Script」面板可以讓非程式設計人員指定一些簡單的元件屬性,並且自動建立 JavaScript 檔案。若要開啟這個面板, 請從「命令」選單中選取「建立元件 Script」。

JavaScript 檔案

您必須在 JavaScript 檔案中定義兩個函數,才能將可編輯的參數增加至元件:

- function setDefaultValues() 定義可編輯的參數以及這些參數的預設值。
- function applyCurrentValues() 將透過 「元件屬性」面板輸入的值套用到圖像元件。

```
下列是建立自訂元件的 .JSF 樣本檔案:
```

```
function setDefaultValues()
    var currValues = new Array();
// 建立元件屬性
    currValues.push({name:"Selected", value:"true", type:"Boolean"});
    Widget.elem.customData["currentValues"] = currValues;
function applyCurrentValues()
    var currValues = Widget.elem.customData["currentValues"];
// 取得元件物件名稱
    var Check = Widget.GetObjectByName("Check");
    Check.visible = currValues[0].value;
}
switch (Widget.opCode)
    case 1 : setDefaultValues(); break;
    case 2 : applyCurrentValues(); break;
    default : break;
}
下列 JavaScript 樣本顯示可以更改顏色的豐富元件:
function setDefaultValues()
{
    var currValues = new Array();
// Name 是將會顯示在 「元件屬性」面板中的參數名稱
// Value 是第一次載入豐富元件時顯示的預設值。在本例中,使用豐富元件時的預設顏色是藍色。
// Color 是顯示的參數類型。Color 將會叫用 「元件屬性」面板中的 「顏色」彈出式方塊。
    currValues.push({name:"BG Color", value:"#003366", type:"Color"});
    Widget.elem.customData["currentValues"] = currValues;
}
function applyCurrentValues()
    var currValues = Widget.elem.customData["currentValues"];
// color_bg 是將會更改顏色的 PNG 中的圖層名稱
    var color_bg = Widget.GetObjectByName("color_bg");
    color_bg.pathAttributes.fillColor = currValues[0].value;
}
switch (Widget.opCode)
    case 1 : setDefaultValues(); break;
    case 2 : applyCurrentValues(); break;
    default : break;
}
請查看隨附於軟體中的樣本組件,進一步瞭解如何使用.JSF檔案自訂元件屬性。
```

編輯實體

當您按兩下實體進行編輯時,實際上是在「亓件編輯器」或「按鈕編輯器」中編輯這個亓件本身。如果只要編輯目前的實體, 您必須要中斷實體和元件間的連結。不過,這麼做會永久中斷這兩者間的關係,此後對這個元件所做的任何編輯都不會反應 在原本的實體中。

按鈕元件有幾個便利的功能,可以讓您保留按鈕群組的元件和實體間的關係,同時指定特殊的按鈕文字和 URL 到每個實體。 如需詳細資訊,請參閱第 187 頁的「編輯按鈕元件」。

編輯豐富元件

如果您要編輯與 JavaScript 行為聯關的豐富元件,您無法使用 「元件編輯器」來編輯 JavaScript 屬性。若要更改這些元件 屬性,必須使用「元件屬性」面板才能更改。如果您要將可自訂的屬性加入到「元件屬性」面板中,您必須編輯與該元件關 聯的 JavaScript 檔案。

中斷元件連結

您可以先中斷實體和元件間的連結,再修改實體,如此便不會影響這個元件或其他實體。

從元件中釋放實體:

- 1 選取實體。
- 2 選取「修改>元件>打散」。

選取的實體會變成群組,而「元件庫」面板中的元件就不再與這個群組相關。在與元件分開之後,之前的按鈕實體會遺失按 鈕元件特性,而之前的動畫實體也會遺失動畫元件特性。

編輯實體屬性

您可以在 「屬性」檢視窗中修改這些實體屬性,且不影響元件或其他實體:

- 混合模式
- 不透明度
- 濾鏡
- 寬度和高度
- x 和 ν 座標

備註:按鈕實體還有其他可編輯的但不影響元件的屬性。如需有關編輯按鈕實體的詳細資訊,請參閱第 187 頁的「編輯按鈕 元件」。

若要編輯實體屬性而不影響元件或中斷元件連結:

- 1 選取實體。
- 2 在「屬性」檢視窗中修改實體屬性。

匯入和匯出元件

「元件庫」面板中儲存著您在目前文件中建立的動畫、圖像和按鈕元件,也儲存著您匯入目前文件的元件。雖然「元件庫」面 板會因目前的文件而異,不過您可以藉由匯入和匯出、剪下和貼上或拖放等方式,在多份 Fireworks 文件中使用來自同一元 件庫的元件。

您可以從其他元件庫匯入元件,包括包含在 Fireworks 中製作之元件的元件庫,以及含有您或其他使用者先前匯出之元件的 元件庫。相反地,如果您已經建立想要重複使用或共享的元件,也可以匯出自己的元件元件庫。當您匯出元件元件庫時,它 會匯出成 PNG 檔案。

匯入元件

Fireworks 在「通用元件庫」面板中提供了元件元件庫,由此您可以匯入準備好的動畫元件、圖像元件、按鈕元件以及導覽 列和多元件主題。利用這些元件,您可以快速建立包含進階導覽元素的專業網頁,而無須費時建立原始元件。

若要從 Fireworks 元件元件庫匯入準備好的元件:

- **1** 開啟 Fireworks 文件。
- 2 選取「通用元件庫」面板中的資料夾。這些資料夾包含各種已預先建立的元件,例如動畫和項目符號。

此外,您也可以從先前匯出的元件庫 PNG 檔案 (在您的硬碟、CD 或網路上)匯入元件。如需有關匯出元件的詳細資訊, 請參閱第 163 頁的 「匯出元件」。

若要從另一個檔案匯入元件到目前的文件:

- 1 請執行下列步驟之一:
- 從「元件庫」面板的「選項」選單中選取「匯入元件」。
- 選取「編輯>元件庫>其他」。
- 2 瀏覽到包含這個檔案的資料夾,選取這個檔案,然後按一下「開啟」。
- 3 選取要匯入的元件,然後按「匯入」。

匯入的元件會出現在「元件庫」面板中。



您也可以使用拖放,或複製和貼上實體等方式,匯入和匯出個別的元件到多份文件的「元件庫」面板。

若要以拖放或複製和貼上等方式匯入元件,請執行下列步驟之一:

- 從包含這個元件的文件中,將元件實體拖曳到目標文件中。
- 在包含這個元件的文件中複製元件實體,然後將它貼到目標文件中。

這個元件會匯入到目標文件的 「元件庫」面板,並且保有原始文件中與這個元件的關係。如需詳細資訊,請參閱第 163 頁的 「更新多份文件中的匯出元件和實體」。

匯出元件

如果您在 Fireworks 文件中建立或匯入元件,而想要儲存這些元件以在其他文件中重複使用或與其他使用者共享,可以利用 「元件庫」面板的選項選單將它們匯出到 PNG 檔案中。然後您就可以使用 「編輯 > 元件庫」子選單,瀏覽到包含這些元件 的 PNG 檔案, 匯入這些元件。如需詳細資訊,請參閱第 162 頁的「匯入元件」。

匯出元件:

- 1 從「元件庫」面板的「選項」選單中選取「匯出元件」。
- 2 選取要匯出的文件,然後按「匯出」。
- 3 瀏覽到資料夾,輸入元件檔案的名稱,然後按一下「儲存檔案」。

Fireworks 會將元件儲存於單一的 PNG 檔案中。

更新多份文件中的匯出元件和實體

匯入的元件將保有與其原始元件文件的連結。您可以編輯原始的元件文件,然後更新目標文件以反映您的編輯動作。

若要更新所有匯出的元件和實體:

- 1 在原始文件中,按兩下實體或選取實體,然後選取「修改>元件>編輯元件」以開啟適當的元件編輯器。
- 2 修改元件,然後關閉編輯器。
- 3 儲存檔案。
- 4 在匯入元件的目標文件中,選取「元件庫」面板中的這個元件。
- 5 從「元件庫」面板的「選項」選單中選取「更新」。

備註:若要更新所有匯入的元件,請選取「元件庫」面板中的所有元件,並選取「更新」。

使用 URL

指定 URL 到網頁物件可以建立連到檔案 (如網頁)的連結。您可以指定連結區、按鈕和分割物件的 URL。當您經常使用某個 URL 時,可以在「URL」面板中建立 URL 元件庫,將 URL 儲存進去。「URL」面板可以用來增加、編輯和組織 URL。

例如,如果您的網站包含多個可以返回首頁的導覽按鈕,您可以將首頁的 URL 加進「URL」面板中。然後您就可以在 URL元件庫中選取這個 URL,將它指定到每個導覽按鈕。您可以使用「尋找和取代」功能來更改跨越多份文件的 URL(請參閱 第274頁的「尋找和取代」)。

所有 Fireworks 文件都提供 URL 元件庫,這些元件庫會在工作階段之間儲存。



URL 面板

關於絕對和相對 URL

當您在「URL」面板中輸入 URL 時,可以輸入絕對或相對 URL:

- 如果您要連結到自己網站外的網頁,必須使用絕對 URL。
- 如果連結到自己網站中的網頁,則可以選擇絕對 URL 或相對 URL。

絕對 URL 是完整的 URL,包含伺服器通訊協定,這通常是網頁的 http://。例如 http://www.adobe.com/tw/support/ 就 是 Fireworks 支援中心網頁的絕對 URL。絕對 URL 可以保持正確性,不受來源文件位置的影響,但如果目標文件移動了, 就無法正確連結。

相對 URL 是相對於包含來源文件的資料夾。下列範例顯示相對 URL 的導覽語法:

- file.htm 會連結到與來源文件位於同一資料夾中的檔案。
- ../../file.htm 會連結到包含來源文件的資料夾以上兩個層級的資料夾中的檔案。每個 ../ 代表一個層級。
- htmldocs/file.htm 會連結到位於名為 htmldocs 的資料夾中的檔案,這個資料夾位於包含來源文件的資料夾內。

對永遠位於目前資料夾中的檔案而言,相對 URL 通常是最簡單的連結方式。

處理頁面

如果 Fireworks 文件包含一些頁面,您可以使用每個頁面的 URL,自動建立這些頁面之間的連結。在「屬性」檢視窗或 「URL」面板中,「連結」欄位中的彈出式選單提供了一份包含文件內每個頁面其 URL的清單。只要選取其中一個頁面 URL, 即可建立該頁面的連結。

如果您不想讓預設網頁 URL 的副檔名是「.htm」,請採用以下程序:

- 1) 將您的文件開啟,並選取「檔案>匯出」。
- 2) 從 「匯出」彈出式選單選取 「HTML 和影像」。
- 3) 按一下「選項」按鈕。
- 4)在「一般」索引標籤的「副檔名」彈出式選單中,選取想要的檔案副檔名,再按一下「確定」。
- 5) 按一下「匯出」對話方塊中的「取消」。「連結」彈出式選單中的 URL 副檔名更改為新的副檔名。

指定 URL 到網頁物件

若要指定 URL 到網頁物件:

- 1 在「連結」文字方塊中輸入 URL。
- 2 按一下加號 (+) 按鈕,加入 URL。
- 3 選取網頁物件。
- 4 從 URL 預覽窗格中選取 URL。

建立 URL 元件庫

您可以在元件庫中將 URL 組成群組。這樣可以將相關的 URL 放在一起,使存取更方便。您可以將 URL 儲存在預設的 URL 元件庫、URLs.htm 或您建立的新 URL 元件庫中。您亦可匯入現有 HTML 文件的 URL 作為建立元件庫的依據。

URLs.htm 和您建立的任何新元件庫都會儲存在 Adobe/Fireworks 資料夾內的 URL Libraries 資料夾中 (位於使用者專屬 Application Data (Windows) 或 Application Support (Macintosh) 資料夾中)。如需關於尋找這個資料夾的資訊,請參 閱第 291 頁的 「處理組態檔」。

建立新的 URL 元件庫:

- 1 從「URL」面板的「選項」選單中選取「新增 URL 庫」。
- 2 在文字方塊中輸入這個元件庫的名稱,然後按「確定」。

新的元件庫名稱便會出現在「URL」面板中的「元件庫」彈出式選單中。

增加新 URL 到 URL 元件庫:

- 1 從「元件庫」彈出式選單中選取元件庫。
- 2 在「連結」文字方塊中輸入 URL。
- 3 按一下加號 (+) 按鈕。

加號 (+) 按鈕會將目前的 URL 加到元件庫中。

您可以只增加正在文件中使用的 URL, 進一步組織 URL。

在指定 URL 到網頁物件的同時,將它增加到元件庫中:

- 1 選取物件。
- 2 請執行下列步驟之一,輸入 URL:
- 從「URL」面板的「選項」選單中選取「增加 URL」,輸入絕對或相對 URL 並按一下「確定」。
- 在「連結」文字方塊中輸入 URL。按一下加號 (+) 按鈕。

這個 URL 會出現在 URL 預覽窗格中。請參閱第 177 頁的 「指定 URL」和第 189 頁的 「設定按鈕元件或實體的 URL」。

將使用過的 URL 增加至 URL 元件庫中:

- 1 從 「元件庫」彈出式選單中選取元件庫。
- 2 從「URL」面板的「選項」選單中選取「將使用的 URL 加入庫中」。

若要從 URL 預覽窗格刪除選取的 URL:

❖ 童按一下「URL」面板底部的「從圖庫中刪除 URL」。

若要從元件庫中刪除所有未使用的 URL:

- 1 從「URL」面板的「選項」選單中選取「清除未使用的 URL」。
- 2 按一下「確定」。

編輯 URL

您可以使用「URL」面板輕易地編輯 URL。您可以編輯單一 URL,或者更改整份文件中所有出現的 URL。

若要編輯 URL:

- 1 從 URL 預覽窗格中選取要編輯的 URL。
- 2 從「URL」面板的「選項」選單中選取「編輯 URL」。
- 3 編輯這個 URL。如果您想要更新整份文件的連結,請選取「更改文件中所有這個項目」。

匯入和匯出 URL

如果「URL」面板中有您想要在其他 Fireworks 文件中再度使用的 URL,可以將它們匯出以便稍後使用,然後您可以將這 些 URL 匯入任何其他的 Fireworks 文件,以便於存取。

您也可以匯入現有 HTML 文件中所參照的所有 URL。

若要匯出 URL:

- 1 從「URL」面板的「選項」選單中選取「匯出 URL」。
- 2 輸入檔案名稱,然後按一下「儲存檔案」。

便會建立 HTML 檔案。這個檔案包含您已匯出的 URL。

若要匯入 URL:

- 1 從「URL」面板的「選項」選單中選取「匯入 URL」。
- 2 選取 HTML 檔案,然後按一下「開啟」。

便會匯入這個檔案中的所有 URL。

第11章:分割、變換影像和連結區

分割是基本的建置區塊,作用是在 Fireworks 中建立互動功能。分割是網頁物件,而不是影像:根本上而言,它是 HTML 程式碼。您可以透過「圖層」面板中的「網頁圖層」來檢視、選取和重新命名分割。本章提供分割的核心概念,說明使用分割為您的網頁加入互動功能的程序。

使用對分割附加互動功能的拖放變換影像方法,可以快速地在工作區域建立變換影像和調換影像效果。您可以在「行為」面板檢視指定的行為,並且用這個面板建立更複雜的互動性。

您也可以使用連結區,在網頁中加入互動功能。連結區用於建立影像地圖,亦即定義 HTML 文件中連結區域的 HTML 程式碼。這些區域並不一定會連結到任何地方;而或許只會觸發某個動作或定義替代的文字。連結區也可以接收滑鼠事件,讓 JavaScript 行為在分割中產生作用。

本章涵蓋下列主題:

- 第167頁的「建立和編輯分割」
- 第172頁的「建立分割互動功能」
- 第177頁的「準備要匯出的分割」
- 第 180 頁的「處理連結區和影像地圖」

建立和編輯分割

分割會將 Fireworks 文件分割為較小的片段,並且將每個片段匯出為個別的檔案。在匯出時,Fireworks 也會建立包含表格程式碼的 HTML 檔案,在瀏覽器中重新組合圖像。



分割會將文件分割為多個片段,而這些片段會匯出成個別的檔案。

分割影像主要有下列三個優點:

最佳化 網頁圖像設計面對的一個重要挑戰是如何確保影像可以快速下載,同時也兼顧品質。分割功能可以讓您使用最適當的檔案格式和壓縮設定,最佳化每一個分割。如需詳細資訊,請參閱第 215 頁的「最佳化與匯出」。

互動功能 您可以使用分割來建立可回應滑鼠事件的區域。如需有關對分割附加互動功能的詳細資訊,請參閱第 172 頁的「建立分割互動功能」。

更新部分的網頁 分割可以讓您輕易地更新網頁中經常更改的部分。例如,貴公司的網頁中,可能會有每個月都會變動的新增員工相關資訊,這個時候分割就可以讓您快速更改員工姓名和照片,而不需替換整個網頁。

您可以使用 「分割工具」來繪製分割,或是插入基於選取物件的分割。

由分割物件延伸出的線段就是分割導引線,它決定了這份文件在匯出時分割的個別影像檔案的邊界。根據預設,這些導引線是紅色的。



若要依據選取物件插入矩形分割:

- 1 選取「編輯>插入>分割」。這個分割是包含選取物件最外圍邊緣的矩形區域。
- 2 如果有選取一個以上的物件,請選取套用分割的方式:
- 單一 會建立涵蓋所有已選取物件的單一分割物件。
- 多重 會為每一個選取的物件建立分割物件。

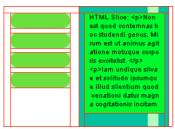
若要繪製矩形分割物件:

- 1 選取「分割工具」。
- 2 拖曳以繪製分割物件。分割物件會出現在「網頁圖層」上,且分割導引線會出現在文件中。

備註:當您以拖曳方式繪製分割時,可以調整它的位置。在按住滑鼠按鈕的同時,按住鍵盤上的空格鍵,就可以將分割拖曳至 畫布上的另一個位置。然後放開空格鍵,繼續繪製分割。

建立 HTML 分割

HTML 分割會指定一般 HTML 文字出現在瀏覽器中的區域。HTML 分割不會匯出影像,而是匯出顯示在表格儲存格 (由分割定義)中的 HTML 文字。



如果想要快速更新出現在您網站上的文字,而不需建立新圖像,HTML 分割便能派上用場。

若要建立 HTML 分割:

- 1 繪製分割物件並使其保持選取狀態。
- 2 在「屬性」檢視窗中,從「類型」彈出式選單中選取「HTML」。
- 3 按一下「編輯」。
- 4 在「編輯 HTML 分割」視窗中輸入文字:如有必要,還可以加上 HTML 文字格式標記,將文字格式化。

備註:此外,您也可以在使用文字編輯器或 HTML 編輯器 (如 $Adobe\ Dreamweaver$) 匯出 HTML 後,再加上 HTML 文字格式標記。

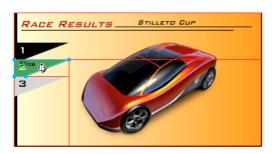
5 按一下「確定」套用變更,然後關閉「編輯 HTML 分割」視窗。

您輸入的文字和 HTML 標記會以原始 HTML 程式碼的形式出現在分割主體上的 Fireworks PNG 檔。

備註:在不同瀏覽器或作業系統上檢視時,HTML 文字分割的外觀可能會不同,這是由於在瀏覽器中的字體大小和類型設定不同的緣故。

建立非矩形分割

當您試著在非矩形影像中附加上互動功能時,矩形分割可能並不足夠。例如,如果您想要在分割中附加變換影像動作,而分 割物件重疊或有不規則形狀,矩形分割可能會在調換影像時調換了您不想要的背景圖像。Fireworks 的 「多邊形分割工具」 功能可讓您繪製任何多邊形的分割,解決這個問題。



您也可以在向量路徑上方插入分割,建立不規則的分割形狀。

若要繪製多邊形分割物件:

- 1 選取「多邊形分割工具」。
- 2 按一下滑鼠按鈕,放置多邊形的向量點。「多邊形分割工具」只能夠繪製直線線段。
- 3 在具有柔化邊緣的物件四周繪製多邊形分割物件時,請確定將整個物件包含在內,避免在分割圖像中建立不想要的實邊。
- 4 若要停止使用「多邊形分割工具」,請從「工具」面板中選取其他的工具,您不需要再按第一個點來封閉多邊形。

備註:因為多邊形分割比類似的矩形分割需要更多的 JavaScript 程式碼,請注意不要過度使用。使用過多的多邊形分割會增 加網頁瀏覽器處理的時間。

若要從向量物件或路徑建立矩形分割或多邊形分割:

- 1 選取向量路徑。
- 2 選取「編輯>插入>矩形分割」或「多邊形分割」(取決於您所需要的形狀)。

檢視和顯示分割與分割導引線

您可以利用「圖層」面板和「工具」面板,控制文件中分割和其他網頁物件的可見性。當您將整份文件的分割可見性關閉時, 分割導引線也會隱藏。

您可以使用「屬性」檢視窗為每個分割物件指定不同的顏色來組織分割,您也可以從「檢視」選單中更改分割導引線的顏色。

在「圖層」面板中檢視分割

「網頁圖層」會顯示文件中的所有網頁物件,以便讓您選取並分別檢視。

若要在 「圖層」面板中檢視並選取分割:

- 1 選取「視窗>圖層」以開啟「圖層」面板。
- **2** 按一下加號 (+) 按鈕 (Windows) 或三角形 (Macintosh),展開 「網頁圖層」。

「網頁圖層」會顯示目前文件中完整的網頁物件清單。

3 按一下分割名稱,選取分割。

這個分割會在「網頁圖層」中反白標示,也會在畫布上顯示選取狀態。

顯示和隱藏分割

隱藏分割會在 Fireworks PNG 檔案中將分割運算為不可見。您可以關閉全部或部分的網頁物件。由於分割是網頁物件,因 此它們會列於「圖層」面板中「網頁圖層」的下方,您可以在這裡開啟或關閉所選取分割的可見性,也可以透過「工具」 面板控制分割的可見性。即使隱藏分割物件,分割仍可以於 HTML 中匯出。

若要隱藏和顯示指定分割和連結區:

- 1 按一下「圖層」面板中,個別網頁物件旁邊的眼睛圖示。
- 2 在眼睛欄中按一下,可以再度開啟可見性。當網頁物件再次顯示時,眼睛圖示便會再出現。

若要隱藏或顯示所有連結區、分割和導引線,請執行下列步驟之一:

• 按一下「工具」面板上「網頁」工具區中適當的「隱藏/顯示分割」按鈕。





• 按一下「圖層」面板中「網頁圖層」旁邊的眼睛圖示。

若要在任何文件檢視中隱藏或顯示分割導引線:

❖ 選取 「檢視 > 分割導引線」。

更改分割和分割導引線顏色

如果文件使用的顏色與分割顏色類似,檢視以文件中的物件為背景的分割可能會有困難。您可以為選取的分割指定新的顏色, 讓檢視更容易。為個別的分割指定特殊的顏色也有助於組織這些分割,您也可以更改分割導引線的顏色。

備註:當您預覽文件的時候,取消選取的分割上會覆蓋一層白色。

若要更改選取的分割物件的顏色:

❖ 在「屬性」檢視窗中,從顏色方塊中選取新顏色。

若要更改分割導引線的顏色:

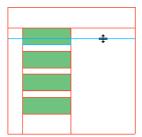
- 1 選取「檢視>導引線>編輯導引線」。
- 2 從「導引線」對話方塊的「分割顏色」區段中,選取新的顏色,然後按一下「確定」。

編輯分割

您可以使用在文書處理應用程式中處理表格的方式,在 Fireworks 中處理分割配置。當您拖曳分割導引線重新調整分割大小 時, Fireworks 會自動調整所有鄰近矩形分割的大小。此外,您可以使用「屬性」檢視窗來調整分割的大小並將其變形,就 如同處理向量物件和點陣圖物件一樣。

移動分割導引線來編輯分割

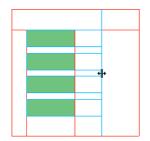
分割導引線定義了分割的周圍長度和位置,延伸超過分割物件範圍的分割導引線定義了文件其餘部分在匯出時的分割方式。 您可以拖曳分割物件四周的分割導引線,更改矩形分割物件的形狀。非矩形的分割物件無法藉由移動分割導引線來調整大小。



藉由拖曳分割導引線來調整分割物件的大小

備註:拖曳「文件」視窗中 Fireworks 按鈕四周的分割導引線時,Fireworks 會重新調整定義該按鈕作用區域的分割大小。 不過,您無法藉由拖曳 Fireworks 按鈕四周的分割導引線來刪除按鈕的作用區域。

如果多個分割物件沿著單一分割導引線對齊,拖曳這條分割導引線就可以同時調整所有分割物件的大小。



拖曳單一導引線來調整多個分割物件的大小

此外,如果沿著指定座標拖曳一條導引線,座標上的其他所有導引線也會跟著一起移動。

若要調整一或多個分割的大小:

- 1 將「指標工具」或「選取細部工具」放在分割導引線上。
- ⁴╬──指標會變更為導引線移動指標。
- 2 將分割導引線拖曳到想要的位置。

這樣會調整分割的大小,相鄰的分割也會自動跟著調整。

若要將分割導引線移到畫布的邊緣:

❖ 使用 「指標工具」或 「選取細部工具」將分割導引線拖曳到畫布邊緣以外的地方。

若要移動相鄰的分割導引線:

- 1 按住 Shift 拖曳分割導引線,越過相鄰的分割導引線。
- 2 在想要的位置放開分割導引線。

現在,所有您拖曳經過的分割導引線都移動到了這個位置。

只要在放開滑鼠按鈕前放開 Shift,便可以取消這項操作,之前移動的所有分割導引線會回到原來的位置貼齊。

使用工具編輯分割物件

您可以使用「指標工具」、「選取細部工具」和「變形工具」,重新調整分割的形狀或大小,您只可以傾斜和扭曲多邊形分割。 備註:使用這些工具來調整大小或修改形狀可能會建立重疊的分割,因為相鄰分割物件的大小不會自動調整。當分割重疊時, 如果涉及互動功能,則最上層的分割優先。若要避免重疊分割,請使用分割導引線來編輯分割。如需詳細資訊,請參閱第 170 頁 的「移動分割導引線來編輯分割」。

若要編輯選取分割的形狀,請執行下列步驟之一:

- 選取 「指標工具」或 「選取細部工具」,並拖曳分割角上的點以修改其形狀。
- 使用變形工具執行想要的變形操作。

如需有關使用變形工具的詳細資訊,請參閱第46頁的「變形和扭曲選取的物件和選取範圍」。

備註:將矩形分割變形可能會改變其形狀、位置或尺寸,但分割本身仍維持矩形。

關於使用「屬性」檢視窗或「資訊」面板編輯分割物件

您也可以使用「屬性」檢視窗,以數字方式更改分割物件的位置和大小。如需有關以數字方式變更物件尺寸的詳細資訊,請參 閱第 48 頁的 「以數字方式變形物件」。如需有關以數字方式變更物件位置的詳細資訊,請參閱第 45 頁的 「編輯選取的物件」。

建立分割互動功能

在 Fireworks 中建立互動功能的基本建置區塊就是分割物件。Fireworks 提供兩種可以建立分割互動功能的方式:

- 拖放變換影像方法是建立分割互動功能最簡易的方式。您只要拖曳分割的行為控點,然後再將分割放到目標分割上,就可 以快速建立簡單的互動功能。
- 「行為」面板可用來建立更複雜的互動功能,這個面板包含了許多可以附加到分割的互動行為。將多個行為附加到單一分割, 可以建立有趣的效果。您也可以選取多種觸發互動行為的滑鼠事件。

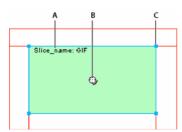
Fireworks 中的行為與 Dreamweaver 行為相容。當您匯出 Fireworks 的變換影像到 Dreamweaver 時,也可以使用 Dreamweaver 的 「行為」面板來編輯 Fireworks 的行為。

對分割增加簡單的互動功能

拖放變換影像方法是建立變換影像和調換影像效果的快速方式,也最有效率。

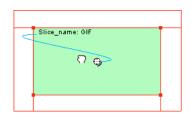
具體而言,拖放變換影像方法可以讓您決定當指標滑過分割時分割的回應方式,結果通常是變換影像。變換影像就是在網頁 瀏覽器中,滑鼠游標通過時,會改變外觀的圖像。

選取分割時,分割的正中央會出現中間有十字標記的圓圈,稱為行為控點。



A. 分割名稱 B. 行為控點 C. 選取範圍控點

您只要從觸發分割拖曳這個行為控點,放在目標分割上,就可以輕鬆建立變換影像和調換影像效果。觸發和目標可以是同一 個分割。

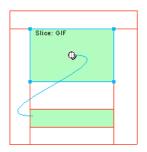


連結區中也有用來加入變換影像效果的行為控點。如需詳細資訊,請參閱第181頁的「建立連結區」。

關於變換影像

變換影像的作用方式都相同:當指標滑過某個圖像時,會觸發另一個圖像顯示。觸發項目一定是網頁物件,例如分割、連結 區或按鈕。

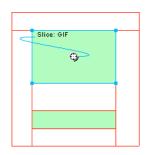
最簡易的變換影像是將 「影格 1」中的影像與下方 「影格 2」中的影像調換。您也可以建立更複雜的變換影像。調換影像的 變換影像可以在來自於任何影格的影像之間調換;斷續的變換影像會在分割的影像,而不是在觸發分割的影像中調換。



當您在 Fireworks 中選取使用行為控點或「行為」面板建立的觸發網頁物件時,其所有行為關係皆會顯示。根據預設,變換 影像互動性會以藍色的行為線段表示。

建立簡易變換影像

簡易變換影像會在最上方影格的下一個影格調換,而且僅涉及一個分割。

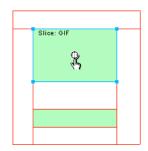


若要將簡易變換影像附加到分割:

- 1 請確定該觸發物件不在共享圖層上。如需詳細資訊,請參閱第 136 頁的「共享圖層」。
- 2 選取「編輯>插入>分割」在觸發物件頂端建立分割。
- 3 按一下「新增/重製影格」按鈕,在「影格」面板中建立新影格。
- 4 建立、貼上或匯入影像,以做為新影格上的調換影像。

將這個影像放在您於步驟2中所建立的分割下方,即使您目前位於影格2中,還是可以看到這個分割,因為分割在所有影格 中都是可見的。

- 5 選取「影格」面板中的「影格 1」以返回具有原始影像的影格。
- 6 選取這個分割並將指標放在行為控點上。指標會變更為手形。



備註:您可以在任何影格選取這個分割。

- 7 按一下行為控點,並從選單中選取「增加簡易變換影像的行為」。
- 8 按一下「預覽」索引標籤並測試簡易變換影像,或按 F12,在瀏覽器中預覽。

建立斷續的變換影像

當指標滑過另一個網頁物件時,斷續的變換影像會調換網頁物件下的影像。當指標滑過,或按一下觸發影像時,影像會出現 在網頁上不同的位置。指標滑過的影像就是觸發,變更的影像則是目標。

如同僅使用一個分割的簡易變換影像,您必須先設定觸發和目標分割,以及調換影像所在的影格。接下來,您就可以將這個 觸發連結到具有行為線段的目標分割。

備註:斷續變換影像的觸發不一定是分割,連結區和按鈕也有行為控點,可以用來建立斷續的變換影像。如需有關連結區的 詳細資訊,請參閱第 181 頁的 「建立連結區」。如需有關按鈕的詳細資訊,請參閱第 184 頁的 「建立按鈕元件」。

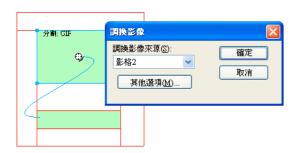
若要將斷續的變換影像附加到選取的影像中:

1 選取「編輯>插入>分割」或「連結區」,將分割或連結區附加至觸發影像。

備註:如果這個選取物件是按鈕,或是分割或連結區已經涵蓋影像,就不需要執行這個步驟。

- 2 按一下「影格」面板中的「新增/重製影格」按鈕,建立新影格。
- 3 在畫布上想要的位置上的新影格中放置第二個影像,以做為目標。您可以將這個影像放置在步驟1中建立的分割下方以外 的任何其他位置。
- 4 選取這個影像,然後選取「編輯>插入>分割」,即可對影像附加分割。
- **5** 選取「影格」面板中的「影格 1」以返回具有原始影像的影格。
- 6 選取涵蓋觸發區域(原始影像)的分割、連結區或按鈕,然後將指標放在行為控點上。指標會變更為手形。
- 7 將這個觸發分割或連結區的行為控點拖曳到您在步驟 4 建立的目標分割。

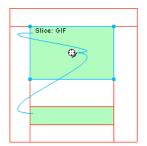
由觸發中央延伸到目標分割左上角的行為線段便會出現,並且會開啟「調換影像」對話方塊。



- 8 從「調換影像來源」彈出式選單中選取您在步驟2建立的影格,然後按一下「確定」。
- 9 按一下「預覽」按鈕,檢視和測試斷續變換影像。

套用多個變換影像到分割

您可以從單一分割拖曳一個以上的行為控點,建立多重調換行為。例如,您可以從同一個分割觸發變換影像和斷續的變換影像。



觸發變換影像行為和斷續的變換影像行為的分割

備註:您也可以使用 「行為」面板來增加多個行為。如需詳細資訊,請參閱第 175 頁的 「使用 「行為」面板在分割中加入 互動功能」。

若要套用一個以上的變換影像到選取的分割:

1 從選取的分割拖曳行為控點,到相同分割的邊緣或到另一個分割上。

將控點拖曳到同一個分割的左上邊緣會建立調換影像,拖曳到另一個分割則會建立斷續的變換影像。

- 2 選取調換影像的影格,然後按一下「確定」。
- 3 多次重複步驟 1 和 2,可以建立更多變換影像。

移除拖放的變換影像

您可以輕易地從分割、連結區或按鈕移除拖放變換影像。

若要從選取的網頁物件或按鈕移除拖放變換影像:

- 1 按一下想要移除的藍色行為線段。
- 2 按一下「確定」,移除調換影像行為。

使用「行為」面板在分割中加入互動功能

除了變換影像外,您也可以使用「行為」面板在分割中附加其他類型的互動功能。編輯現有的行為即可建立自訂的互動性。

備註:雖然您可以使用「行為」面板來建立簡單、斷續和複雜的變換影像,還是建議您使用拖放變換影像的方法。如需詳細 資訊,請參閱第172頁的「對分割增加簡單的互動功能」。

Fireworks 提供下列的行為:

簡易變換影像 會使用 「影格 1」做為 「一般」狀態,「影格 2」做為 「滑過」狀態,將變換影像行為增加到選取的分割。選 取這個行為以後,您就必須在相同的分割中,在第二個影格中建立影像,以便建立「滑過」狀態。「簡易變換影像」選項實際 上就是包含「調換影像」和「復原調換影像」行為的行為群組。

調換影像 會以另一個影格內容或外部檔案的內容取代指定分割下的影像。

復原調換影像 會將目標物件復原為 「影格 1」中的預設外觀。

設定導覽列影像 會將分割設定為 Fireworks 導覽列的一部分。導覽列中的每個分割都必須具有這個行為。「設定導覽列影像」 選項實際上就是包含「滑過導覽列按鈕」、「按下導覽列按鈕」和「復原導覽列按鈕」等行為的行為群組。當您使用「按鈕 編輯器」建立含有「包含按下後滑過」狀態或「載入時顯示按下影像」狀態的按鈕時,這個行為將依照預設自動設定。建立 雙狀態的按鈕時,需指定簡易變換影像給其分割。當您建立三或四狀態的按鈕時,「設定導覽列影像」行為會指定給其分割。 如需有關按鈕的詳細資訊,請參閱第 184 頁的 「建立按鈕元件」。

滑過導覽列按鈕 會指定目前選取分割(當分割是導覽列的一部分時)的「滑過」狀態,並選擇性地指定「預先載入」影像狀 態和「包含按下後滑過」狀態。

按下導覽列按鈕 會指定目前選取分割(當分割是導覽列的一部分時)的「按下」狀態,並會選擇性地指定「預先載入」影像 狀態。

復原導覽列按鈕 會將導覽列中所有其他的分割復原成它們的 「一般」狀態。

設定彈出式選單 會將彈出式選單附加至分割或連結區。套用彈出式選單行為時,可以使用「彈出式選單編輯器」。如需詳細 資訊,請參閱第191頁的「建立彈出式選單」。

設定狀態列文字可以讓您定義顯示在大多數瀏覽器視窗底部狀態列中的文字。

附加行為

您可以使用 「行為」面板,在分割中附加行為。您也可以附加不只一個行為。

若要使用 「行為」面板在選取的分割中附加行為:

1 按一下「行為」面板中的「增加行為」(+)按鈕。



A. 增加行為按鈕 B. 移除行為按鈕

2 從「增加行為」按鈕選取行為。如需每個行為的說明,請參閱第175頁的「使用「行為」面板在分割中加入互動功能」。

編輯行為

「行為」面板也提供編輯現有行為的功能。您可以指定觸發行為的滑鼠事件類型 (如 onClick)。

備註:您無法更改「簡易變換影像」和「設定導覽列影像」的事件。

若要更改啟動行為的滑鼠事件:

1 選取包含要修改的行為的觸發分割或連結區。

所有與這個分割或連結區相關的行為都會顯示在「行為」面板中。

- 2 選取要編輯的行為。
- 3 按一下事件旁的箭頭,然後從彈出式選單中選取新事件:

onMouseOver 當指標滑渦觸發區域時會觸發行為。

onMouseOut 當滑鼠離開觸發區域時會觸發行為。

onClick 當按一下觸發物件時會觸發行為。

onLoad 網頁載入時會觸發行為。

使用外部影像檔案做為調換影像

您可以使用目前 Fireworks 文件以外的影像做為調換影像的來源,來源影像可以是 GIF、GIF 動畫、JPEG 或 PNG 格式。 如果您選擇外部檔案做為影像來源,當調換影像在網頁瀏覽器中觸發時,Fireworks 便會以目標分割調換該檔案。

這個檔案必須與和它調換的分割有相同的寬度和高度,如果不相同的話,瀏覽器會調整檔案的大小,以符合分割物件。調整 檔案大小可能會降低檔案品質,當這個檔案是 GIF 動畫時尤其顯著。

若要選取外部影像檔案做為調換影像的來源:

- 1 在「調換影像」、「滑過導覽列按鈕」或「按下導覽列按鈕」對話方塊顯示時,選取「影像檔案」並按一下資料夾圖示。 備註:如果在「調換影像」對話方塊中看不到這個選項,請選取「其他選項」,然後執行步驟1。
- 2 瀏覽到您要使用的檔案,然後按一下「開啟」。
- 3 必要的話,請取消選取「預先載入影像」(如果外部檔案是 GIF 動畫)。

預先快取可能會中斷變換影像狀態的 GIF 動畫顯示。若要避免這個問題,請在設定變換影像時取消選取「預先載入影像」。 備註:如果要匯出文件,以在網頁上使用,請確認外部影像檔案可以從匯出的 Fireworks HTML 存取。Fireworks 會建立 影像檔案的文件相對路徑。在 Fireworks 中使用外部檔案做為調換影像前,最好將這些檔案放置在您的本機網站內。當您上 傳檔案到網頁時,請確認外部影像檔案也同時上傳。如需有關 Fireworks HTML 的詳細資訊,請參閱第 234 頁的「匯出 $HTML
floor \circ$

準備要匯出的分割

使用「屬性」檢視窗,您可以指定連結和目標給分割,以建立分割互動功能。您也可以指定影像載入時,要在瀏覽器中顯示 的替代文字。除此之外,您還可以選取匯出檔案格式,最佳化選取的分割。如果「屬性」檢視窗縮到最小,請按一下右下角 的展開箭頭,查看所有的分割屬性。



屬性檢視窗中的分割屬性

您可以使用「屬性」檢視窗或「圖層」面板,為分割指定唯一的名稱。Fireworks 會使用您指定的名稱,命名在匯出時分割 產生的檔案。如果您沒有在「屬性」檢視窗或「圖層」面板中輸入分割名稱,Fireworks 將在匯出分割時自動為其命名。 您可以透過「HTML 設定」對話方塊,更改 Fireworks 所使用的自動命名規則。

Fireworks 匯出分割的 Fireworks 文件時,會匯出成 HTML 檔案以及一系列的圖像檔案。您可以使用「HTML 設定」對 話方塊,定義匯出的 HTML 檔案的屬性。

指定 URL

URL(統一資源定址器, Uniform Resource Locator)是特定網頁或檔案在Internet上的位址。如果您對分割指定URL, 使用者即可按一下這個分割所定義的區域,在自己的瀏覽器中導覽至該位址。

如果您的檔案包含一些將要匯出的頁面,您可以開啟「連結」彈出式選單,然後選取其中一個頁面做為 URL。匯出這些頁面 之後,這個連結就會自動將使用者帶往指定的頁面。

若要指定 URL 到選取的分割:

❖ 在「屬性」檢視窗的「目前 URL」文字方塊中輸入 URL。

↑如果您想要重複使用 URL,可以在 「URL」面板建立 URL 元件庫,將 URL 儲存在 URL 元件庫中。如需詳細資訊, ₩ 請參閱第 164 頁的 「使用 URL」。

輸入替代文字

替代(或Alt)文字會在影像從網站下載時顯示在影像的預留位置上,也可以替代載入失敗的圖像。在一些較新版本的瀏覽器 中,替代文字也會以工具提示的形式出現在指標旁。

在網頁設計上使用簡潔、有意義的替代文字日趨重要,越來越多視障人士使用螢幕閱讀程式,這種應用程式會在滑鼠指標滑過 網頁上的圖像時,以電腦發音讀取文字。

若要指定選取分割或連結區的替代文字:

❖ 在「屬性」檢視窗中的「替代」方塊內輸入文字。

指定目標

目標就是連結文件開啟的替代網頁頁框或網頁瀏覽器視窗。您可以在「屬性」檢視窗中指定選取分割的目標。如果「屬性」 檢視窗縮到最小,請按一下展開箭頭,查看所有的屬性。

若要在 「屬性」檢視窗中指定選取分割或連結區的目標:

❖ 在 「目標」文字方塊中輸入 HTML 頁框的名稱,或者從 「目標」彈出式選單中選取保留的目標:

blank 會將連結的文件載入新的、未命名的瀏覽器視窗中。

_parent 會將連結的文件載入父頁框組或包含連結的頁框視窗中。如果包含這個連結的頁框並未巢狀化,連結的文件會載入 完整的瀏覽器視窗中。

_self 會將連結文件載入到與這個連結相同的框架或視窗中。這是預設的目標,通常不需要指定。

_top 會將連結的文件載入完整的瀏覽器視窗中,並移除所有框架。

匯出設定

您可以從「屬性」檢視窗或「最佳化」面板中的「匯出設定」彈出式選單選取選項,以最佳化分割。您可以從一般的匯出設 定中選取,以便能夠迅速設定檔案格式並套用多種格式專屬的設定。如需有關使用和自訂這些設定的詳細資訊,請參閱第 219 頁 的「使用最佳化設定」。

命名分割

分割會將影像分割為片段。Fireworks 會將每個影格的各個片段以個別的檔案匯出,因此每個檔案都需要名稱。

Fireworks會在匯出時自動命名每個分割檔案。您可以接受這個預設的命名規則、更改規則或者輸入每個分割的自訂名稱。

自訂命名分割檔案

您可以為分割指定名稱,以便在網站檔案結構中辨識分割檔案。例如,如果在導覽列上有一個返回首頁的按鈕,則可以將分 割命名為 Home。

若要輸入自訂分割名稱,請執行下列步驟之一:

- 在畫布上選取分割,在「屬性」檢視窗中的「物件名稱」方塊中輸入名稱,然後按下 Enter。
- 在「網頁圖層」中按兩下這個分割的名稱,輸入新名稱,然後按 Enter。

請勿在基本名稱中加入副檔名。Fireworks會自動在匯出時將副檔名增加到分割檔。

自動命名分割檔案

如果您沒有在「屬性」檢視窗或「圖層」面板中輸入分割的名稱,Fireworks 就會回復成自動命名。自動命名會依據預設的 命名規則,為每個分割檔案自動指定唯一名稱。

若要自動命名分割檔案:

❖ 當您匯出分割影像時,請在「匯出」對話方塊中的「檔名」(Windows)或「名稱」(Macintosh)文字方塊中輸入名稱。 請勿加上副檔名。Fireworks會自動在匯出時將副檔名增加到分割檔。

更改預設自動命名規則

您可以從「HTML 設定」對話方塊中的「文件描述」索引標籤更改分割的命名規則。

Fireworks 提供多種不同的命名選項,讓您指定自己的命名規則。您可以建立包含最多八種元素的命名規則。每個元素都可以 包含下列任何自動命名選項。

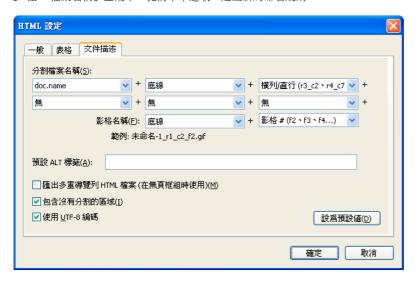
選項	説明
無	元素不套用名稱。
doc.name	元素採用文件的名稱。
「分割」	您可以將「分割」插入命名規則。
分割 # (1、2、3)	取決於您所選取的樣式,元素會以數字順序或字母順序標示。
分割 # (01、02、03)	
分割 # (A、B、C)	
分割 # (a、b、c)	
横列 / 直行 (r3_c2、r4_c7)	横列 (r##) 和直行 (c##) 會指定網頁瀏覽器用來重建分割影像的表格的横列與直行。您可以在命名規則中使用這個資訊。
底線	元素通常會使用這些字元,做為與其他元素間的間隔符號。
句點	
空格	
連字符號	

例如,假設文件的名稱是 mydoc,命名規則 doc.name + 「分割」 + 分割 # (A、B、C...) 會產生稱作「<math>mydoc 分割 A」的 分割。然而您也可能不需要使用包含八種元素的命名規則。

如果分割有一個以上的影格,依照預設 Fireworks 會增加一個數字到每個影格的檔案名稱。例如,如果您為三種狀態的按鈕輸 入自訂分割檔案名稱 home, Fireworks 就會將「一般」狀態圖像命名為 home.gif、「滑過」狀態圖像命名為 home_f2.gif, 而將「按下」狀態圖像命名為 home_f3.gif。您可以使用「HTML 設定」對話方塊,建立您自己的多重影格分割命名規則。

若要更改預設自動命名規則:

- 1 選取「檔案>HTML 設定」以開啟「HTML 設定」對話方塊。
- 2 按一下「文件描述」索引標籤。
- 3 在「檔案名稱」區段中,從清單中選取,建立新的命名規則。



4 (選擇性)若要將所有新 Fireworks 文件的這項資訊設為預設,請按一下 「設為預設值」。

備註:當您為分割自動命名選取「無」做為選單選項時,請謹慎進行。如果您為任何前三個選單選取「無」做為選項,Fireworks 會匯出彼此覆寫的分割檔,因此所得到的結果是單一的匯出圖像,以及一個會在每個儲存格中顯示此圖像的表格。

定義 HTML 表格匯出的方式

分割會定義當 Fireworks 文件匯出以使用於網頁時,HTML 表格結構的顯示方式。

當您將分割的 Fireworks 文件匯出為 HTML 時,文件便會使用 HTML 表格重組。每個來自 Fireworks 文件的分割元素會 置於一個表格儲存格中。匯出時,Fireworks 分割便會以 HTML 形式轉譯為表格儲存格。

您可以指定 Fireworks 表格在瀏覽器中重建的方式。在其他選項中,您可以選擇是否要在匯出為 HTML 時使用間距或巢狀 表格:

- 間距是在瀏覽器中檢視時協助表格儲存格適當對齊的影像。
- 巢狀表格就是表格內的表格,巢狀表格並不使用間距。雖然在瀏覽器中的載入速度較慢,但是因為沒有間距,所以編輯巢 狀表格的 HTML 會比較容易。

如需有關 HTML 的詳細資訊,請參閱第 234 頁的「匯出 HTML」。

若要定義 Fireworks 匯出 HTML 表格的方式:

- 1 選取「檔案>HTML 設定」,或按一下「匯出」對話方塊中的「選項」按鈕。
- 2 按一下「表格」索引標籤。
- 3 從「間距」彈出式選單中選取間距選項:

巢狀表格-無間距 會建立沒有間距的巢狀表格。

單一表格-無間距 會建立沒有間距的單一表格。這個選項可能在某些情況下導致表格顯示不正確。

1 像素透明間距 會使用 1x1 像素的透明 GIF 做為在 HTML 中調整大小的間距,會在表格上方產生 1 像素高的列,而在右邊 出現1像素寬的行。

- 4 選取 HTML 分割的儲存格顏色:
- 若要使儲存格的背景顏色與文件畫布顏色一致,請選取「使用畫布顏色」。
- 若要選取不同顏色,請取消選取「使用畫布顏色」,並從顏色彈出式視窗中選取顏色。

備註:如果您從顏色彈出式視窗中選取顏色,該顏色僅會套用至 HTML 分割;影像分割會繼續使用畫布顏色。

5 從「內容」彈出式選單中選取要在空的儲存格中放置的內容:

無 會讓空的儲存格保持空白。

間距影像 會在空的儲存格中放置名為 spacer.gif 的小型透明影像。

不換行空白 會在空的儲存格中放置 HTML 空白標記。這個儲存格會顯示空白。

備註:只有當您在匯出時取消選取「匯出」對話方塊中的「包含不含分割的區域」時,才會出現空的儲存格。

6 按一下「確定」。

如需有關指定 HTML 匯出選項的詳細資訊,請參閱第 239 頁的 「設定 HTML 匯出選項」。

備註:您可以指定為每份文件的分割物件指定特殊的表格匯出設定,或使用「HTML 設定」對話方塊中「文件描述」索引 標籤上的「設為預設值」按鈕,讓所有新文件套用預設值。

處理連結區和影像地圖

網頁設計師可利用連結區,為較大型圖像互動功能的小部分建立互動功能,將網頁圖像區連結到 URL。從包含連結區的文件 匯出 HTML,即可在 Fireworks 中建立影像地圖。



具有連結區的影像地圖

連結區和影像地圖通常比分割圖像需要的資源要少。對網頁瀏覽器而言,分割所需的資源更多,因為分割必須下載更多的 HTML 程式碼,也需要用來重組分割圖像的處理效能。

備註:您也可以建立分割的影像地圖。匯出分割影像地圖通常會產生很多的圖像檔案。如需有關分割的詳細資訊,請參閱 第 168 頁的 「建立分割物件」。

雖然要讓影像的部分區域連結到其他網頁,連結區會是理想的選擇;不過您不需要這些區域反白標示,或產生變換影像效果 來回應滑鼠的移動或動作。此外,如果您放置連結區的圖像最好匯出為單一的圖像檔案(也就是說,整個圖像最好以相同的 檔案格式和最佳化設定匯出),連結區和影像地圖也是很好的選擇。

建立連結區

常您找到來源圖像上滴合做為導覽點的區域後,即可建立連結區並為其指定 URL 連結、彈出式選單、狀態列訊息和替代文字。

- 您可以使用「矩形連結區工具」、「圓形連結區工具」或「多邊形(奇特形狀)連結區工具」在圖像上的目標區域四周繪 製連結區。
- 選取物件,然後在物件上方插入連結區。

連結區不一定要是矩形或圓形。您也可以建立由許多點組成的多邊形連結區,這種方式很適合用來處理複雜的影像。

若要建立矩形或圓形的連結區:

1 從「工具」面板上的「網站」區段中選取「矩形連結區工具」或「圓形連結區工具」。



2 拖曳連結區工具,在圖像上的某個區域繪製連結區。按住 Alt (Windows) 或 Option (Macintosh),由中心點開始繪製。 備註:在進行拖曳繪製時,可以同時調整連結區的位置。在按住滑鼠按鈕的同時,按住鍵盤上的空格鍵,就可以將連結區拖 曳至畫布上的另一個位置。放開空格鍵就可以繼續繪製連結區。

若要建立奇特形狀的連結區:

- 1 選取「多邊形連結區工具」。
- 2 按一下來放置向量點,很類似使用「鋼筆工具」繪製直線線段的方式。不論路徑是開放或封閉的,填色都會定義連結區的 區域。

若要描繪一或多個選取物件的輪廓以建立連結區:

1 選取「編輯>插入>連結區」。

如果您選取一個以上物件,會出現訊息,詢問您是否要為每個物件建立涵蓋所有物件或多個連結區的單一矩形連結區。

2 按一下「單一」或「多重」,「網頁圖層」會顯示一或多個新連結區。

編輯連結區

連結區是網頁物件,它和其他大多的物件一樣,可以使用「指標工具」、「選取細部工具」和「變形工具」進行編輯。如需有 關使用這些工具編輯網頁物件的詳細資訊,請參閱第171頁的「使用工具編輯分割物件」。

您可以利用「屬性」檢視窗或「資訊」面板,以數字方式更改連結區的位置和大小。如需有關以數字方式變更物件尺寸的詳 細資訊,請參閱第48頁的「以數字方式變形物件」。如需有關以數字方式變更物件位置的詳細資訊,請參閱第45頁的「編輯 選取的物件」。

您同樣可以使用 「屬性」檢視窗,更改連結區的形狀。

若要將選取的連結區轉換為矩形、圓形或多邊形連結區:

❖ 在「屬性」檢視窗中,從「連結區形狀」彈出式選單中選取「矩形」、「圓形」或「多邊形」。

準備要匯出的連結區

您可以使用「屬性」檢視窗對連結區指定 URL、替代文字、目標和自訂名稱。如果「屬性」檢視窗縮到最小,請按一下右 下角的展開箭頭以查看所有屬性。



指定連結區屬性的方式與指定分割屬性的方式相同。如需有關使用「屬性」檢視窗指定 URL、替代文字、目標影格及自訂 名稱的詳細資訊,請參閱第177頁的「準備要匯出的分割」。

建立影像地圖

在想要的圖像上方插入數個連結區後,您必須將圖像匯出為影像地圖,才能夠在網頁瀏覽器中作用。匯出影像地圖會產生圖 像,以及包含連結區和對應 URL 連結地圖資訊的 HTML。

備註: Fireworks 在匯出時只會產生用戶端的影像地圖。

除了匯出之外,您也可以複製影像地圖到剪貼簿,然後將它貼入 Dreamweaver 或其他 HTML 編輯器。

若要匯出影像地圖或將它複製到剪貼簿:

1 最佳化這個影像,準備匯出。

如需詳細資訊,請參閱第215頁的「關於最佳化」。

- 2 選取「檔案>匯出」。
- 3 如果您要匯出影像(而不是複製到剪貼簿),請瀏覽到您要放置 HTML 檔案的資料夾,然後命名檔案。 如果您已經建立網站的本機檔案結構,則可以從這裡將圖像儲存到網站的適當資料夾內。
- 4 在「存檔類型」彈出式選單中,選取「HTML和影像」。
- 5 從「HTML」彈出式選單中選取選項。

匯出 HTML 檔案 會產生必要的 HTML 檔案和對應的圖像檔案,以便稍後匯入至 Dreamweaver 或其他 HTML 編輯器。

複製至剪貼簿 會將所有需要的 HTML 檔及表格 (若文件已分割) 複製到剪貼簿,以便稍後貼入 Dreamweaver 或其他 HTML 編輯器。

- 6 對於「分割」,請只在文件不含分割時選取「無」。
- 7 必要的話,請選取「將影像放入子資料夾」,並瀏覽至適當的資料夾。

備註:如果您選取「複製至剪貼簿」,就不需要進行此步驟,因此這個選項會遭到停用。

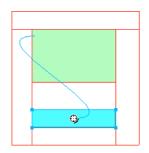
- 8 按一下「儲存」,關閉「匯出」對話方塊。
- 🍾匯出檔案時,Fireworks 能夠使用 HTML 註解,清楚的標示影像地圖和其他在 Fireworks 建立的網頁功能的開頭和結 尾程式碼。依照預設,HTML 註解不包含在程式碼中。若要包含 HTML 註解,請選取「HTML 設定」對話方塊中 「一般」索引標籤上的「包含 HTML 註解」。

如需有關將匯出的 Fireworks 內容放置到 Dreamweaver 的詳細資訊,請參閱第 242 頁的「與 Dreamweaver 一起使用」。

使用連結區建立變換影像

使用建立互動功能的拖放變換影像方式,您可以輕鬆的在連結區中附加斷續的變換影像效果(如果目標區域是由分割定義的話)。 變換影像效果套用到連結區的方式與套用到分割的方式相同。如需詳細資訊,請參閱第 172 頁的 「對分割增加簡單的互動 功能」。

備註:一個連結區只能觸發一個斷續的變換影像,它無法成為來自另一個連結區或分割的變換影像的目標。

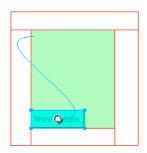


使用連結區建立斷續的變換影像後,連接的藍色線段就只在連結區選取時才看得見。

在分割上方使用連結區

您可以在分割的上方放置連結區,以觸發動作或行為。當您擁有大型圖像,並想要將其中一小部分做為動作的觸發時,即可使 用這種方式。

例如,如果您想要讓大型圖像中的文字部分觸發動作或行為(例如變換影像效果),就可以在圖像上方放置分割,然後在文字 上方放置連結區。當指標滑過文字時,就會觸發變換影像效果,而分割下方的整個圖像也會在發生變換影像效果時調換。請避 免建立重疊一個以上分割的連結區,否則可能產生無法預期的行為。



若要使用分割上方的連結區建立變換影像效果的觸發:

- 1 在要調換的影像上方插入分割。
- 2 在「影格」面板中建立新影格,然後插入一個要做為調換影像的影像。請確定將影像放置在您於步驟1中插入的分割下方。
- 3 將行為線段從連結區拖曳到包含您要調換之影像的分割。

「調換影像」對話方塊便會開啟。

4 從「調換影像來源」清單中選取含有變換影像的影格,然後按一下「確定」。

第12章:建立按鈕和彈出式選單

即使您對 JavaScript 和 CSS 程式碼沒有概念,仍然可以使用 Fireworks 建立多樣的 JavaScript 按鈕,以及「階層式樣式表」 (CSS) 或 JavaScript 彈出式選單。

Fireworks 的 「按鈕編輯器」會引導您完成按鈕建立程序,並將多種按鈕建立工作自動化,讓您製作出便利的按鈕元件。建立按鈕元件後,您就可以輕易地建立元件的實體,製作導覽列。

Fireworks 也有「彈出式選單編輯器」,可讓您快速和輕鬆地建立垂直或水平式的彈出式選單。「彈出式選單編輯器」的「進階」索引標籤有創意性的控制項,可以控制儲存格間距和補白、文字縮排、儲存格邊框和其他屬性。

當您匯出按鈕或彈出式選單時,Fireworks 會自動產生並在瀏覽器顯示這些的必要 CSS 程式碼或 JavaScript。您可以在 Adobe Dreamweaver 中輕易地將 Fireworks 的 CSS 程式碼、JavaScript 和 HTML 程式碼插入您的網頁,或是將程式碼剪貼到任何 HTML 或 CSS 檔案中。

本章涵蓋下列主題:

- 第 184 頁的「建立按鈕元件」
- 第 191 頁的 「建立導覽列」
- 第191頁的「建立彈出式選單」

建立按鈕元件

按鈕是網頁的導覽元素。在 「按鈕編輯器」中建立的按鈕具有下列特性:

- 幾乎任何的圖像或文字物件都可以加到按鈕中。
- 您可以建立新的按鈕、將現有的物件轉換成按鈕,或者匯入已經建立的按鈕。
- 按鈕是特殊類型的元件,您可以從元件元件庫拖曳按鈕的實體到文件中。

這項操作可以更改單一按鈕的圖像外觀,同時自動更新導覽列中所有按鈕實體的外觀。如需有關元件的詳細資訊,請參閱第 156 頁的「使用元件」。

- 您可以編輯按鈕實體的文字、URL 和目標,而不影響同一個按鈕的其他實體,也不會破壞元件和實體間的關係。
- 按鈕實體是封裝的,拖曳文件中的按鈕實體時,Fireworks 會移動所有與其相關的元件和狀態,因此不需再進行多重影格編輯。
- 按鈕的編輯方式很簡單。只要按兩下畫布上的實體,就可以在「按鈕編輯器」或「屬性」檢視窗中更改這個實體。
- 如同其他的元件一樣,按鈕也有定位點,定位點是在「按鈕編輯器」中協助對齊文字和不同按鈕狀態的中心點。

關於按鈕狀態

按鈕最多可以有四個狀態,每個狀態代表回應滑鼠事件時的按鈕外觀:

一般狀態 是按鈕的預設或不使用時的外觀。

滑過狀態 是當指標移動到按鈕上方時,按鈕的顯示方式。這個狀態警示使用者,按一下滑鼠便可能執行動作。

按下狀態 代表按下後的按鈕。通常會使用凹下的按鈕影像來表示按鈕已按下。當導覽列上有多個按鈕時,這個按鈕狀態通常 代表目前顯示的網頁。

按下後滑過狀態 是使用者移動指標至 「按下」狀態按鈕時的按鈕外觀。這個按鈕狀態通常表示當導覽列上有多個按鈕時, 指標滑過目前顯示網頁的按鈕。

使用「按鈕編輯器」可以建立以上所有不同的按鈕狀態,以及觸發按鈕動作的區域。

使用按鈕編輯器

「按鈕編輯器」是 Fireworks 中建立和編輯 JavaScript 按鈕元件的地方。「按鈕編輯器」上方的索引標籤對應四個按鈕狀態 以及作用區域。「按鈕編輯器」中每個選項的提示可以協助您決定四個按鈕狀態的設計方式。

建立包含兩種狀態的簡易按鈕

您可以使用「按鈕編輯器」繪製形狀、匯入圖像影像或從「文件」視窗中拖曳物件,建立自訂按鈕。接下來「按鈕編輯器」 會引導您進行控制按鈕行為的步驟。

建立 「一般」狀態:

1 選取「編輯>插入>新增按鈕」以開啟「按鈕編輯器」。

「按鈕編輯器」會開啟 「一般」狀態索引標籤。

- 2 匯入或建立「一般」狀態圖像:
- 將以按鈕 「一般」狀態出現的圖像拖放或匯入到 「按鈕編輯器」的工作區域。
- 使用繪製工具建立圖像,或使用「文字工具」以文字建立按鈕。
- 設定 9 分割縮放導引線,避免按鈕形狀在重新調整大小時扭曲。如需詳細資訊,請參閱第 158 頁的 「使用 9 分割縮放」。
- 按一下「匯入按鈕」並且從「按鈕匯入」元件庫選取備妥的可編輯按鈕。如果選取了這個選項,就不需費心建立按鈕的其 餘狀態。因為,每個按鈕的狀態都會自動填入適當的圖像和文字。
- 3 如有需要,請選取「文字」工具,並建立按鈕文字。

建立 「滑過」狀態:

- 1 當 「按鈕編輯器」開啟時,按一下 「滑過」索引標籤。
- 2 請執行下列步驟之一,建立按鈕的「滑過」狀態:
- 按一下「複製一般圖像」,將「一般」狀態按鈕的圖像貼入「滑過」視窗,然後再更改它的外觀或文字。
- 拖放、匯入或繪製圖像。

建立包含三或四個狀態的按鈕

建立按鈕時,除了「一般」和「滑過」狀態外,您可能想增加「按下」和「按下後滑過」狀態。這些狀態可提供網頁使用者 更多的視覺提示。

您可以使用包含二或三種狀態的按鈕建立導覽列,但是只有具備四種狀態的按鈕在Fireworks中才算是真正的導覽列按鈕。 Fireworks 有數個 「導覽列」行為,可以使按鈕以彼此關聯的型態作用。例如,您可以建立行為模式類似舊型汽車音響上之 按鈕的導覽列按鈕:當使用者按下按鈕時,該按鈕將維持按下的狀態,直到使用者按下另一個按鈕。

雖然導覽列上的按鈕不一定得具備四種狀態,但是具備四種狀態的按鈕可以讓您充分利用 Fireworks 中內建的 「導覽列」行為。 如需有關建立按鈕「一般」和「滑過」狀態的詳細資訊,請參閱第185頁的「建立包含兩種狀態的簡易按鈕」。

建立 「按下」狀態:

- 1 當「按鈕編輯器」中包含兩種狀態的按鈕開啟時,按一下「按下」索引標籤。
- 2 請執行下列步驟之一,建立按鈕的「按下」狀態:
- 按一下「複製滑過圖像」,將「滑過」狀態按鈕的圖像貼入「按下」視窗,然後再更改按鈕外觀。
- 拖放、匯入或繪製圖像。

備註:當您插入或建立「按下」狀態的圖像時,「包含按下導覽列按鈕的狀態」選項會自動選取。這個按鈕狀態適用於屬於 導覽列的一部分的按鈕。

建立 「按下後滑過」狀態:

- 1 當 「按鈕編輯器」中包含三種狀態的按鈕開啟時,按一下 「按下後滑過」索引標籤。
- 2 請執行下列步驟之一,建立按鈕的「按下後滑過」狀態:
- 按一下「複製按下圖像」,將「按下」狀態圖像貼入「按下後滑過」視窗,然後再更改按鈕外觀。
- 拖放、匯入或繪製圖像。

備註:當您插入或建立「按下後滑過」狀態的圖像時,「包含導覽列的按下後滑過狀態」選項會自動選取。這個按鈕狀態適 用於屬於導覽列的一部分的按鈕。

使用斜角濾鏡來繪製按鈕狀態

當您建立每個按鈕狀態的圖像時,可以套用預設的「即時濾鏡」,為每個狀態建立一般外觀。例如,如果要建立包含四種狀 態的按鈕,就可以將 「凸出」濾鏡套用至 「一般」狀態圖像,並將 「標示的」濾鏡套用至 「按下」狀態圖像等等。

套用預設 「即時濾鏡」至按鈕元件:

- 1 當對象按鈕元件在「按鈕編輯器」中開啟時,選取您要增加「即時濾鏡」的圖像。
- 2 在「屬性」檢視窗中按一下「增加濾鏡」按鈕。
- 3 在顯示的彈出式選單中,執行下列步驟之一:
- 選取「斜角和浮雕 > 內斜角」。
- 選取「斜角和浮雕 > 外斜角」。
- 4 在出現的彈出式選單中,選取按鈕預設濾鏡。詳細說明如下。

按鈕預設濾鏡	説明
凸出	斜角看似從下方的物件凸出。
標示的	按鈕的顏色變亮。
內加	斜角看似內縮到下方物件下。
負片效果	斜角看似內縮到下方物件下,而且顏色變亮。

5 對其餘的按鈕狀態重複步驟 1 到 4,為每個狀態設定不同的按鈕預設濾鏡。

將 Fireworks 變換影像轉換為按鈕

您可以使用在舊版 Fireworks 中建立的變換影像來建立按鈕。這些元件會轉換為按鈕,新的按鈕會放置於元件庫中。 如需有關變換影像的詳細資訊,請參閱第 172 頁的 「建立分割互動功能」。

將 Fireworks 變換影像轉換為按鈕:

- 1 刪除涵蓋變換影像的分割或連結區。
- 2 從「影格」面板中的「描圖紙」彈出式選單中選取「顯示全部影格」。
- 3 選取所有要包含於這個按鈕的物件。
- ,使用「選取後方物件」工具,選取隱藏在其他物件後的物件。如需詳細資訊,請參閱第36頁的「使用選取後方物件工具」。
- 4 選取「修改>元件>轉換成元件」。

「元件屬性」對話方塊便會開啟。

- 5 在「名稱」文字方塊中輸入元件的名稱。
- 6 選取「按鈕」元件類型。
- 7 按一下「確定」。

新的按鈕會增加到元件庫。

您也可以將四影格動畫轉換為按鈕。只要將四個物件全部選取,然後將每個物件放置在自己的按鈕狀態上即可。

在文件中插入按鈕

您可以從「元件庫」面板將按鈕元件實體插入文件。

在文件中放置按鈕元件的實體:

- 1 開啟「元件庫」面板。
- 2 將按鈕元件拖曳到文件中。

若要在文件中放置按鈕元件的其他實體,請執行下列步驟之一:

- 選取實體,然後選取「編輯 > 原地複製」,將另一個實體直接放置在選取實體的前面。新實體會變成選取物件。
- 建立對齊的導覽列時,原地複製按鈕實體是相當便利的,因為您可以使用方向鍵將原地複製的按鈕實體往一個方向移動, ₩ 同時與其他位置座標維持對齊。
- 從 「元件庫」面板拖曳另一個按鈕到文件中。
- 按住 Alt (Windows) 或按住 Option (Macintosh) 拖曳畫布上的實體,建立另一個按鈕實體。
- 複製實體,然後貼上其他實體。

匯入按鈕元件

「元件庫」面板中的按鈕元件是依文件區分的。如果開啟的文件具有元件在「元件庫」面板中,然後建立新的文件,新文件的 「元件庫」面板仍會是空白的。不過,有多種方法可以從元件庫或另一份 Fireworks 文件中將按鈕元件匯入文件的 「元件庫」 面板。

若要將按鈕元件匯入文件的 「元件庫」面板,請執行下列步驟之一:

- 從另一份 Fireworks 文件拖放按鈕實體到這個文件。
- 從另一份 Fireworks 文件將按鈕實體剪下並貼入這個文件中。
- 從 Fireworks PNG 檔匯入按鈕元件。
- 從另一份 Fireworks 文件匯出按鈕元件到 PNG 元件庫檔案,然後再從 PNG 元件庫檔案匯入按鈕元件到這份文件。
- 選取「編輯 > 元件庫」,並從子選單上的按鈕元件庫,將按鈕元件匯入至這份文件的「元件庫」面板。這些元件庫中包含 了各式各樣 Adobe 提供的預製按鈕元件。

匯入和匯出按鈕元件的方式與匯入或匯出動畫和圖像元件一樣。如需詳細資訊,請參閱第 162 頁的 「匯入元件」和第 163 頁 的「匯出元件」。

編輯按鈕元件

Fireworks 按鈕元件是一種特殊的元件,這種元件具有兩種屬性:當您編輯元件實體時,有些屬性會隨之在所有實體中變更, 有些則只會影響目前的實體。

Fireworks 按鈕元件讓您享有元件的方便性,同時還可以讓您編輯按鈕實體的某些屬性(如文字),而不影響其他實體。

編輯元件等級屬性

您需從「按鈕編輯器」中編輯按鈕元件。您可以修改的實體屬性為導覽列中按鈕間皆一致的屬性。

- 修改圖像外觀,如筆畫顏色和類型、填色顏色和類型、路徑形狀以及影像等
- 套用至按鈕元件中個別物件的「即時濾鏡」或不透明度
- 作用區域的大小和位置
- 核心按鈕行為
- 最佳化和匯出設定
- URL 連結(也是實體等級屬性)
- 目標影格(也是實體等級屬性)

在元件等級編輯按鈕屬性:

- 1 請執行下列步驟之一,在「按鈕編輯器」中開啟按鈕:
- 在工作區中按兩下按鈕實體。
- 在「元件庫」面板中,按兩下按鈕預覽或按鈕元件旁的元件圖示。
- 2 更改按鈕的特性,然後按一下「完成」。

變更會套用到按鈕元件的所有實體。

編輯實體等級屬性

選取了單一實體後,就可以在「屬性」檢視窗中編輯實體等級屬性。您可以變更實體的這些屬性,而不會影響相關聯的元件 或該元件的其他實體。這些屬性在一系列的按鈕中通常隨按鈕而異:

- 出現在「圖層」面板的實體物件名稱,用來在匯出時為按鈕實體命名匯出切割
- 套用至整個實體的「即時濾鏡」或不透明度
- 文字字元和文字格式,例如字體、大小、方向和顏色
- URL 連結 (覆寫任何存在於元件等級屬性的 URL)
- 替代 (Alt) 影像說明
- 目標影格 (覆寫任何存在於元件等級屬性的目標影格)
- 使用「行為」面板指定到實體的其他行為
- 導覽列中實體「屬性」檢視窗裡的「載入時顯示按下狀態」選項

備註:您不需為導覽列中的每個按鈕實體選取「載入時顯示按下狀態」選項。「HTML設定」對話方塊的「文件描述」區段 包含了「匯出多個檔案」選項。當您選取這個選項,然後匯出導覽列時,Fireworks CS3 會匯出每個 HTML 網頁及對應按 鈕的 「按下」狀態。如需詳細資訊,請參閱第 239 頁的 「設定 HTML 匯出選項」。



編輯單一按鈕元件實體的實體等級屬性:

- 1 在工作區域中選取這個按鈕實體。
- 2 在「屬性」檢視窗中設定屬性。

設定互動按鈕屬性

利用 Fireworks,您可以控制按鈕的互動元素,包括作用區域、URL、目標和替代 (ALT) 影像說明。

修改按鈕元件的作用區域

當使用者在網頁瀏覽器中將指標移動到按鈕元件的作用區域上方,或按一下這個區域時,會觸發互動功能。按鈕的作用區域 是元件等級的屬性,只有按鈕元件才有。

建立了按鈕元件後, Fireworks 便會自動建立特殊的分割,範圍大到足以包含按鈕的所有狀態。您只能在「按鈕編輯器」的 「作用區域」索引標籤中編輯按鈕分割。每個按鈕只能有一個分割。如果您在作用區域中使用分割工具來繪製分割,這個新繪 製的分割便會取代之前的分割。雖然您也可以在「作用區域」索引標籤中繪製連結區物件,但是只能在「按鈕編輯器」中編 輯這些連結區。

備註:定義按鈕元件作用區域的網頁物件會在切割和連結區未隱藏的情況下出現在文件中,不過,按鈕的網頁物件不會列於 「圖層」面板,也無法在工作區域中編輯。

在按鈕元件的作用區域中編輯切割或連結區:

- 1 請執行下列步驟之一,開啟「按鈕編輯器」中的按鈕元件:
- 在工作區中按兩下按鈕實體。
- 在「元件庫」面板中,按兩下按鈕預覽或按鈕元件旁的元件圖示。
- 2 按一下「作用區域」索引標籤。
- 3 請執行下列步驟之一:
- 使用「指標」工具移動或修改分割的形狀,或者移動分割導引線。
- 使用任一種分割或連結區工具,繪製新的作用區域。

設定按鈕元件或實體的 URL

URL (Uniform Resource Locator) 是到另一個網頁、網站或同一個網頁上錨點的連結。URL 可以是元件或實體等級的按 鈕屬性。您可以在「屬性」檢視窗或在「URL」面板中,將 URL 附加到選取的按鈕實體。

您可以附加 URL 到元件,如此一來,相同的 URL 都會出現在每個實體「屬性」檢視窗中的「連結」文字方塊。這個步驟 在您於網站內輸入絕對 URL 時非常有用,您只需在「屬性」檢視窗中每個實體的 「連結」文字方塊裡完成 URL 的最後一 部分,即可連結到按鈕實體。

備註:如需絕對和相對 URL 的比較資訊,請參閱第 164 頁的 「關於絕對和相對 URL」。

在「按鈕編輯器」中設定按鈕元件的 URL:

- 1 請執行下列步驟之一,在「按鈕編輯器」中開啟按鈕:
- 在工作區中按兩下按鈕實體。
- 在「元件庫」面板中,按兩下按鈕預覽或按鈕元件旁的元件圖示。
- 2 按一下「按鈕編輯器」中的「作用區域」索引標籤。
- 3 選取「作用區域」分割或連結區。
- 4 請執行下列步驟之一:
- 在「屬性」檢視窗的「連結」文字方塊中輸入 URL,或從彈出式選單中選擇頁面。此清單包含目前文件中的所有頁面。
- 從「URL」面板中選取 URL。

備註: 更改按鈕元件的 URL, 並不會影響這個已經指定特殊 URL 的元件之現有按鈕實體的 URL, 對於按鈕元件的目標和 替代文字所做的更改也是如此。

若要在工作區域中設定選取按鈕實體的 URL,請執行下列步驟之一:

- 在「屬性」檢視窗的「連結」文字方塊中輸入 URL,或從下拉式清單中選擇頁面。此清單包含目前文件中的所有頁面。
- 從「URL」面板中選取 URL。

設定按鈕的目標

目標就是當使用者按一下按鈕實體時,會出現目標網頁的視窗或影格。如果您並未在「屬性」檢視窗中輸入目標,這個網頁就 會在連結呼叫時所在的同一個影格或視窗出現。目標可以是元件或實體等級的按鈕屬性。您可以設定元件的目標,如此一來, 這個元件的所有實體便會有相同的目標選項。

在 「按鈕編輯器」中設定按鈕元件的目標:

- 1 請執行下列步驟之一,在「按鈕編輯器」中開啟按鈕:
- 在工作區中按兩下按鈕實體。
- 在「元件庫」面板中,按兩下按鈕預覽或按鈕元件旁的元件圖示。
- 2 在「屬性」檢視窗中執行下列步驟之一:
- 從「目標」彈出式選單中選取預設目標:

無或 self 會將網頁載入連結所在的相同框架或視窗中。

_blank 會將網頁載入新的、未命名的瀏覽器視窗中。

_parent 會將網頁載入父框架組或包含連結的框架視窗中。

_top 會將網頁載入完整的瀏覽器視窗中,並移除所有框架。

• 在「目標」文字方塊中輸入目標。

備註:更改按鈕元件的目標,並不會影響這個已經指定特殊目標的元件之現有按鈕實體的目標,對於按鈕元件的 URL 和替代 文字所做的更改也是如此。

在工作區域中設定按鈕實體的目標:

- 1 在工作區中選取按鈕實體。
- 2 在「屬性」檢視窗中執行下列步驟之一:
- 從「目標」彈出式選單中選取預設目標:

無或_self 會將網頁載入連結所在的相同框架或視窗中。

_blank 會將網頁載入新的、未命名的瀏覽器視窗中。

_parent 會將網頁載入父框架組或包含連結的框架視窗中。

_top 會將網頁載入完整的瀏覽器視窗中,並移除所有框架。

• 在「目標」文字方塊中輸入目標。

設定按鈕元件或實體的替代 (Alt) 文字

替代(Alt)文字會在影像由網頁下載時出現在影像預留位置上或附近,或是在下載失敗時出現在影像的位置上。如果使用者將 瀏覽器設定為限制顯示影像,替代文字會取代圖像。替代文字可以是元件或實體等級的按鈕屬性。您可以在「屬性」檢視窗 中設定按鈕元件或實體的替代文字。

★輔助視障人士的應用程式,會以語音方式讀出瀏覽器網頁中圖像的替代文字。替代文字請使用明確、有意義的圖像元素 ₩描述。

在 「按鈕編輯器」中設定按鈕元件的替代文字:

- 1 請執行下列步驟之一,在「按鈕編輯器」中開啟按鈕:
- 在工作區中按兩下按鈕實體。
- 在「元件庫」面板中,按兩下按鈕預覽或按鈕元件旁的元件圖示。
- 2 在「屬性」檢視窗中輸入要在瀏覽器中出現的替代文字。

備註:更改按鈕元件的替代文字,並不會影響這些已經指定特殊替代文字的元件之現有按鈕實體的替代文字,對於按鈕元件 的目標和 URL 所做的更改也是如此。

在工作區域中設定按鈕實體的替代文字:

- 1 在工作區中選取按鈕實體。
- 2 在「屬性」檢視窗的「替代文字」方塊中輸入說明。

建立導管列

導覽列就是提供到網站上不同區域連結的按鈕群組。它通常在整個網站中保持一致,不論使用者正在瀏覽網站的哪個部分, 它都會在固定位置讓使用者進行導覽。每個網頁上的導覽列看起來都相同,不過在有些情況下,這些連結可能是每個網頁的專 屬功能。

在 Fireworks 中,您可以在「按鈕編輯器」中建立按鈕元件,然後再將這個元件的實體放置在工作區域中來製作導覽列。

建立基本的導覽列:

- 1 建立按鈕元件。如需詳細資訊,請參閱第 184 頁的 「建立按鈕元件」。
- 2 從「元件庫」面板拖曳元件的實體(副本)到工作區域。
- 3 請執行下列步驟之一,複製按鈕實體:
- 選取這個按鈕實體,並選取「編輯>原地複製」。
- 按住 Alt (Windows) 或 Option (Macintosh) 拖曳按鈕實體。
- 4 按下 Shift 並同時拖曳按鈕以利進行水平或垂直對齊動作。若需要更精確的控制,請使用方向鍵來移動實體。
- 5 重複步驟 3 和步驟 4,建立其他的按鈕實體。
- 6 選取每個實體,然後使用「屬性」檢視窗為實體指定唯一文字、URL 和其他屬性。

建立彈出式選單

當使用者將指標移到觸發性網頁物件上方,或按一下這類物件時(如分割或連結區),瀏覽器中會出現彈出式選單。您可以 將 URL 連結附加到彈出式選單項目以供導覽。舉例來說,您可以使用彈出式選單組織與導覽列按鈕相關的多個導覽選項。 您可以在彈出式選單中建立任意數目的子選單層級。

每個彈出式選單項目會以 HTML 或影像儲存格形式出現,其擁有 「一般」狀態、「滑過」狀態以及兩種狀態的文字。預覽彈 出式選單,請按 F12,在瀏覽器中預覽。Fireworks 工作區中的預覽不會顯示彈出式選單。

關於彈出式選單編輯器

「彈出式選單編輯器」是具有索引標籤的對話方塊,並將引導您建立彈出式選單。其具備多個控制彈出式選單特性的選項, 並組織於四個索引標籤中:

內容 內容包含決定基本選單架構的選項,以及每個選單項目的文字、URL 連結和目標。

外觀 包含決定每個選單儲存格 「一般」狀態和 「滑過」狀態外觀的選項,以及決定選單垂直和水平方向的選項。

進階 包含決定儲存格尺寸、補白和間距、儲存格邊框寬度和顏色、選單延遲以及文字縮排等的選項。

位置 包含決定選單和子選單位置的選項:

• 「選單」設定會將彈出式選單放置在分割的相對位置。預設的位置包括分割的底部、右下方、頂端和右上方。

• 「子選單」設定則將彈出式子選單放置在上層選單的右方、右下方或下方。



您也許不需使用「彈出式選單編輯器」中的所有索引標籤和選項,視彈出式選單的設計而定。您可以隨時編輯任何索引標籤 中的設定值,但至少必須先在「內容」索引標籤中增加一個選單項目,以建立可以在瀏覽器中預覽的選單。

建立基本的彈出式選單

您可以在「彈出式選單編輯器」的「內容」索引標籤中決定彈出式選單的基本架構和內容。其他「彈出式選單編輯器」索引 標籤上目前或預設的選項設定會在您建立選單時套用。

建立簡單的彈出式選單:

- 1 選取要作為彈出式選單觸發區域的連結區或分割。
- 2 請執行下列步驟之一,開啟「彈出式選單編輯器」:
- 選取「修改>彈出式選單>增加彈出式選單」。
- 按一下這個分割中央的行為控點,並選取「增加彈出式選單」。
- 3 如果原先無法看到控點,請按一下「內容」標籤。
- 4 + 按一下「增加選單」按鈕,增加空白的選單項目。

您可以隨時增加、刪除和編輯儲存格。

5 在每個儲存格上按兩下,並輸入或選取適當的資訊:

文字 會指定選單項目的文字。

連結 會決定選單項目的 URL。您可以輸入自訂連結,或是從「連結」彈出式選單中選取連結(如果存在的話)。如果您曾 經在文件中輸入其他網頁物件的 URL,這些 URL 會出現在「連結」彈出式選單中。

目標 會指定 URL 的目標。您可以輸入自訂目標,或從「目標」彈出式選單中選取預設目標。

在視窗的最後一行中輸入內容,會在其下方增加一個空白行。

- 、若要由作用中的儲存格導覽到另一個儲存格,並繼續輸入資訊,請按 Tab 在儲存格之間移動,並使用向上鍵和向下鍵垂 ₩ 直捲動清單。
- 6 重複步驟 4 和步驟 5,直到已經增加所有選單項目。
- 7 若要刪除選單項目,請將項目反白,然後按一下 「刪除選單」按鈕。

- 8 請執行下列步驟之一:
- 按「下一步」移至「外觀」索引標籤,或選取其他索引標籤來繼續建立彈出式選單。
- 建立彈出式選單的子選單項目。如需有關資訊,請參閱第193頁的「在彈出式選單內建立子選單」。
- 按一下「完成」關閉「彈出式選單編輯器」,以完成這個彈出式選單。

在工作區建立彈出式選單的連結區或分割,會顯示附加至彈出式選單最上層外框的藍色行為線段。

備註:若要檢視彈出式選單,您必須按 F12,在瀏覽器中預覽。Fireworks 工作區中的預覽不會顯示彈出式選單。

在彈出式選單內建立子選單

利用「彈出式選單編輯器」之「內容」索引標籤上的「縮排選單」和「凸排選單」按鈕,可以建立子選單(當使用者將指 標滑過另一個彈出式選單項目上方,或按一下另一個彈出式選單項目時出現的彈出式選單)。您建立的子選單階層多寡沒有 限制。

建立彈出式子選單:

- 1 請開啟「彈出式選單編輯器」的「內容」索引標籤,並建立選單項目。請同時建立子選單要使用的選單項目,並直接放置 在它們的上層選單項目下。如需詳細資訊,請參閱第192頁的「建立基本的彈出式選單」。
- 2 按一下以反白標示您要建立子選單項目的彈出式選單項目。
- 3 按一下「縮排選單」按鈕,在選單項目清單上指定這個項目為其正上方項目下的子選單項目。
- 4 若要增加下一個項目到子選單,請反白標示這個項目,然後按一下「縮排選單」。

所有在相同等級上連續縮排的項目,會組成單一的彈出式子選單。

- 5 或者,您也可以反白標示選單或子選單項目,然後按一下「增加選單」,在標示的物件正下方插入新項目。
- 6 請執行下列步驟之一:
- 按「下一步」移至下一個索引標籤,或選取其他索引標籤來繼續建立彈出式選單。
- 按一下「完成」關閉彈出式選單編輯器。

在彈出式子選單內建立彈出式子選單:

- 1 在「彈出式選單編輯器」的「內容」索引標籤中反白標示子選單項目。如需詳細資訊,請參閱上一個程序。
- 2 按一下「縮排選單」按鈕再次將其縮排,這個子選單項目就會從它正上方的子選單物件縮排。

您可以繼續執行縮排動作,建立層數不限的巢狀式子選單。

移動選單項目到較上層的子選單或主要的彈出式選單:

- 1 反白標示「彈出式選單編輯器」「內容」索引標籤中的選單項目。

如需有關調整子選單位置的詳細資訊,請參閱第196頁的「調整彈出式選單和子選單的位置」。

- 3 請執行下列步驟之一,以完成彈出式選單或繼續建立:
- 按「下一步」移至「外觀」索引標籤,或選取其他索引標籤來繼續建立彈出式選單。
- 按一下「完成」關閉彈出式選單編輯器。

在工作區建立彈出式選單的連結區或分割,會顯示附加至彈出式選單最上層外框的藍色行為線段。

備註:若要檢視彈出式選單,按 F12 即可在瀏覽器中加以預覽。Fireworks 工作區中的預覽不會顯示彈出式選單。

移動彈出式選單中的項目:

- 1 在「彈出式選單編輯器」顯示想要的彈出式選單後,按一下「內容」索引標籤。
- 2 拖曳選單項目至清單中的新位置。
- 3 按一下「完成」。

設計彈出式選單的外觀

建立基本的選單和選用的子選單後,即可設定文字格式,套用圖像樣式至「滑過」和「一般」狀態,並在「彈出式選單編 輯器」的「外觀」索引標籤中選取垂直或水平方向。



設定彈出式選單的方向:

1 在「彈出式選單編輯器」開啟想要的彈出式選單後,按一下「外觀」索引標籤。

如需有關從「彈出式選單編輯器」開啟現有彈出式選單的詳細資訊,請參閱第 197 頁的「編輯彈出式選單」。

2 從「方向」彈出式選單中選取「垂直」或「水平」。

設定彈出式選單使用 HTML 背景或影像背景:

1 在「彈出式選單編輯器」開啟想要的彈出式選單後,按一下「外觀」索引標籤。

如需有關從 「彈出式選單編輯器」開啟現有彈出式選單的詳細資訊,請參閱第 197 頁的 「編輯彈出式選單」。

2 選取「儲存格」選項:

 HTML 僅會使用 HTML 程式碼設定選單的外觀。這項設定會產生檔案大小較小的網頁。

影像 提供您圖像影像樣式的選擇,做為儲存格背景。這項設定會產生檔案大小較大的網頁。

備註:只要建立自訂彈出式選單樣式,就可以增加這個樣式的選擇。如需詳細資訊,請參閱第 195 頁的「增加彈出式選單 樣式」。

設定目前彈出式選單中的文字格式:

1 在「彈出式選單編輯器」開啟想要的彈出式選單後,按一下「外觀」索引標籤。

如需有關從「彈出式選單編輯器」開啟現有彈出式選單的詳細資訊,請參閱第197頁的「編輯彈出式選單」。

2 從「大小」彈出式選單選取預設大小,或在「大小」文字方塊中輸入數值。

備註:當「彈出式選單編輯器」「進階」索引標籤中的儲存格寬度和高度設定為「自動」時,文字的大小就會決定與這個選 單項目相關的圖像大小。

3 從「字體」彈出式選單選取系統字體群組,或輸入自訂字體的名稱。

備註:選取字體時請注意。如果要檢視您網頁的使用者,沒有在系統上安裝您選取的字體,他們的瀏覽器上便會顯示替代字體。

- 4 您也可以按一下文字樣式按鈕,套用粗體或斜體樣式。
- 5 按一下對齊按鈕,將文字靠左、靠右或置中對齊。
- 6 從「文字顏色」方塊選取文字顏色。

設定選單儲存格的外觀:

- 1 在「彈出式選單編輯器」開啟想要的彈出式選單後,按一下「外觀」索引標籤。
- 如需有關從「彈出式選單編輯器」開啟現有彈出式選單的詳細資訊,請參閱第197頁的「編輯彈出式選單」。
- 2 選取每個狀態的文字和儲存格顏色。
- 3 如果選取的儲存格類型是「影像」,請選取每個狀態的圖像樣式。
- 4 請執行下列步驟之一:
- 按「下一步」移至「進階」索引標籤,或選取其他索引標籤來繼續建立彈出式選單。
- 按一下「完成」關閉彈出式選單編輯器。

在工作區建立彈出式選單的連結區或分割,會顯示附加至彈出式選單最上層外框的藍色行為線段。

備註:若要檢視彈出式選單,按 F12 即可在瀏覽器中加以預覽。Fireworks 工作區中的預覽不會顯示彈出式選單。

增加彈出式選單樣式

您可以在「彈出式選單編輯器」中增加自訂的儲存格樣式。當您選取「影像」選項做為儲存格類型時(會設定彈出式選單在 儲存格中使用圖像背景),「外觀」索引標籤上會包含自訂儲存格樣式和預設選擇。

在「彈出式選單編輯器 | 中增加自訂的儲存格樣式:

- 1 將任何筆書、填色、材質和「即時濾鏡」的組合套用至物件,並使用「樣式」面板將此組合儲存成樣式。如需詳細資訊, 請參閱第 154 頁的 「建立和刪除樣式」。
- 2 在「樣式」面板中選取新樣式,然後從「樣式」面板的「選項」選單中選取「匯出樣式」。
- 3 導覽到硬碟上的 Nav Menu 資料夾,重新命名樣式檔案(如有需要),然後按一下「儲存」。

備註:Nav Menu 資料夾的確切位置會因不同的作業系統而有不同。如需詳細資訊,請參閱第 291 頁的 「處理組態檔」。 當您返回「彈出式選單編輯器」的「外觀」索引標籤,並選取「影像儲存格」背景選項時,便能對彈出式選單儲存格的 「一般」和「滑過」狀態使用新樣式和預設樣式。

設定進階彈出式選單屬性

「彈出式選單編輯器」的「進階」索引標籤提供其他控制以下項目的設定:儲存格大小、補白和間距、文字縮排、選單消失 延遲、邊框寬度、顏色、陰影和反白設定。



設定目前彈出式選單的進階儲存格屬性:

1 在「彈出式選單編輯器」中開啟想要的彈出式選單,然後按一下「進階」索引標籤。

如需有關從「彈出式選單編輯器」開啟現有彈出式選單的詳細資訊,請參閱第197頁的「編輯彈出式選單」。

2 從「自動/像素」彈出式選單選取寬度或高度限制:

自動 會強制儲存格高度與 「彈出式選單編輯器」「外觀」索引標籤中設定的文字大小一致,而儲存格寬度與包含最長文字的 選單項目一致。

像素 讓您可以在「儲存格寬度」和「儲存格高度」文字方塊中輸入以像素為單位的數值。

- 3 請在「儲存格內距」文字方塊中輸入數值,決定彈出式選單文字和儲存格邊緣間的距離。
- 4 請在「儲存格間距」文字方塊中輸入數值,設定選單儲存格間的間距總量。
- 5 請在「文字縮排」文字方塊中輸入數值,設定彈出式選單文字的縮排量。
- 6 請在「選單延遲」文字方塊中輸入數值,設定在指標移開後選單保持可見狀態的時間量(以毫秒為單位)。
- 7 設定彈出式選單邊框屬性:

顯示邊框 讓您選擇顯示或隱藏彈出式選單邊框。如果沒有選取這個選項,以下選項便無法使用。

邊框寬度 可以設定彈出式選單邊框的寬度。

邊框顏色、陰影和亮部 可以用來修改彈出式選單邊框的顏色。

備註:如果「外觀」索引標籤上選取了「影像儲存格」類型的話,這裡的許多選項就會無法使用。

- 8 請執行下列步驟之一,以完成彈出式選單或繼續建立:
- 按「下一步」移至「位置」索引標籤,或選取其他索引標籤來繼續建立彈出式選單。
- 按一下「完成」關閉彈出式選單編輯器。在工作區建立彈出式選單的連結區或分割,會顯示附加至彈出式選單最上層外框 的藍色行為線段。

備註:若要檢視彈出式選單,按 F12 即可在瀏覽器中加以預覽。Fireworks 工作區中的預覽不會顯示彈出式選單。

調整彈出式選單和子選單的位置

「彈出式選單編輯器」的「位置」索引標籤可用來指定彈出式選單的位置。當「網頁圖層」為可見狀態時,您也可以在工作 區域中拖曳最上層彈出式選單的外框,來調整它的位置。



使用 「彈出式選單編輯器」設定彈出式選單的位置:

1 在「彈出式選單編輯器」開啟想要的彈出式選單後,按一下「位置」索引標籤。

如需有關從「彈出式選單編輯器」開啟現有彈出式選單的詳細資訊,請參閱第197頁的「編輯彈出式選單」。

- 2 請執行下列步驟之一,定義選單的位置:
- 按一下 「位置」按鈕,將彈出式選單放置在觸發它分割的相對位置。
- 輸入 x 和 y 座標。座標 0,0 會將彈出式選單的左上角,對齊觸發它分割或連結區的左上角。
- 3 請執行下列步驟之一:
- 如果您有子選單,請依下個程序的說明安排它們的位置。
- 按「上一步」修改其他索引標籤上的屬性。
- 按一下「完成」關閉彈出式選單編輯器。

使用 「彈出式選單編輯器」設定彈出式子選單的位置:

1 在「彈出式選單編輯器」開啟想要的彈出式選單後,按一下「位置」索引標籤。

如需有關從 「彈出式選單編輯器」開啟現有彈出式選單的詳細資訊,請參閱第 197 頁的 「編輯彈出式選單」。

- 2 請執行下列步驟之一,定義子選單的位置:
- 按一下 「子選單位置」按鈕,將子選單放置在觸發它彈出式選單的相對位置。
- 輸入 x 和 y 座標。座標 0,0 會將彈出式子選單的左上角,對齊觸發它選單或選單項目的右上角。
- 3 請執行下列步驟之一:
- 若要使每個子選單與觸發它的上層選單項目擁有相對的位置關係,請取消選取子選單位置的「置於同一位置」選項。
- 若要使子選單與上層彈出式選單擁有相對的位置關係,請選取「置於同一位置」。
- 4 按一下「完成」關閉「彈出式選單編輯器」,或按「上一步」,修改其他索引標籤上的屬性。

以拖曳方式設定彈出式選單的位置:

- 1 如有需要,請執行下列步驟之一以顯示「網頁圖層」:
- 在「工具」面板中按一下「顯示分割和連結區」按鈕。
- 在「圖層」面板中按一下「眼睛」欄。
- 2 選取觸發彈出式選單的網頁物件。
- 3 將彈出式選單外框拖曳到工作區域中的另一個位置。

編輯彈出式撰單

在「彈出式選單編輯器」中,您可以編輯或更新彈出式選單的內容、重新排列選單項目,或更改四個索引標籤上的其他屬性。

在 「彈出式選單編輯器」中編輯彈出式選單:

- 1 如有需要,請執行下列步驟之一以顯示「網頁圖層」:
- 在「工具」面板中按一下「顯示分割和連結區」按鈕。
- 在「圖層」面板中按一下「眼睛」欄。
- 2 選取附加了彈出式選單的分割。
- 3 在工作區域中按兩下彈出式選單藍色外框。

會開啟 「彈出式選單編輯器」,同時會顯示彈出式選單項目。

4 對這四個索引標籤中的任何一個,進行必要修改,然後按一下「完成」。

更改彈出式選單項目:

- 1 在「彈出式選單編輯器」顯示想要的彈出式選單後,按一下「內容」索引標籤。
- 2 按兩下「文字」、「連結」或「目標」文字方塊,編輯選單文字。
- 3 在項目清單外按一下,套用變更。
- 4 按一下「完成」。

移動彈出式選單中的項目:

- 1 在「彈出式選單編輯器」顯示想要的彈出式選單後,按一下「內容」索引標籤。
- 2 拖曳選單項目至清單中的新位置。
- 3 按一下「完成」。

關於匯出彈出式選單

Fireworks 產生在瀏覽器中檢視彈出式選單的所有必要 CSS 程式碼或 JavaScript (視您所選取的選項而定)。

如果選擇對彈出式選單使用 CSS 程式碼,包含彈出式選單的 Fireworks 文件便會匯出為使用 CSS 程式碼的 HTML。您也 可以選擇將 CSS 程式碼寫入外部.css 檔案,並將該檔案和 mm_css_menu.js 檔案一起匯出至與 HTML 檔案相同的位置。

如果選擇不對彈出式選單使用 CSS 程式碼,就會使用 JavaScript。在此情況下,當包含彈出式選單的 Fireworks 文件匯出 為 HTML 時,名為 mm_menu.js 的 JavaScript 檔案也會匯出至與 HTML 檔案相同的位置。

在上載檔案時,您必須將 mm_css_menu.js (對於 JavaScript 為 mm_menu.js) 上載至與包含彈出式選單的網頁相同的目 錄位置。如果要將檔案貼到不同的位置,就必須更新在 Fireworks HTML 程式碼中參照 mm_css_menu.js 和 .css 檔案 (或 mm_menu.js) 的超連結,以反映自訂的位置。針對每份包含 CSS 彈出式選單的文件 (由您匯出為 HTML 文件和來自 Fireworks 的影像),都會匯出唯一的.css 檔案。例如,假設 fred.png 和 frida.png 都含有彈出式選單,而且您對彈出式選 單使用 CSS 程式碼,並將兩者都匯出至相同的資料夾。結果會是單一的 mm_css_menu.js 檔案和兩個 .css 檔案:一個名為 fred.css,另一個則名為 frida.css。

當您增加子選單時,Fireworks 會產生名為 arrows.gif 的影像檔案。這個影像就是出現在選單項目旁的小型箭頭,告知使用 者子選單的存在。無論文件包含的子選單數量為何,Fireworks 永遠使用相同的 arrows.gif 檔案。

如需有關匯出 HTML 的詳細資訊,請參閱第 234 頁的「匯出 HTML」。

第13章:建立動畫

動畫圖像可以為您的網站增添更生動而豐富的外觀。您可以在 Fireworks 中建立能夠移動的橫幅廣告、標誌和卡通等動畫圖像。舉例來說,您可以設計貴公司的吉祥物在公司標誌淡入和淡出時於頁面間遊走。

在 Fireworks 中製作動畫的方式之一是建立元件,然後隨著時間更改它們的屬性,製作動作的效果。元件就如同由您編排動作的演員,每個元件的動作會儲存在影格中,當您依序播放所有影格,就會產生動畫。

您可以為元件套用不同的設定,逐步更改連續影格中的內容,元件可以在畫布上移動、淡入和淡出、變大或變小或者旋轉。 由於一個檔案中可以有多個元件,因此您可以建立複雜的動畫,讓不同類型的動作全部同時發生。

「最佳化」面板可用來設定最佳化和匯出設定,控制檔案建立的方式。Fireworks 可以將動畫匯出成 GIF 動畫或 Adobe Flash SWF 檔案。您也可以直接將 Fireworks 動畫匯入 Flash,做進一步的編輯。

本章涵蓋下列丰題:

- 第 199 頁的「建立動畫」
- 第 200 頁的「處理動畫元件」
- 第 202 頁的「處理影格」
- 第 205 頁的「補間動畫」
- 第 206 頁的 「預覽動畫」
- 第 206 頁的「匯出您的動畫」
- 第 208 頁的 「處理現有的動畫」
- 第 208 頁的 「使用多個檔案做為一個動畫」

建立動畫

在 Fireworks 中,您可以為「動畫元件」物件指定屬性來建立動畫。元件的動畫會分散為「影格」,這些影格會包含組成動畫每個步驟的影像和物件。動畫中可以包含多個元件,而每個元件可以有不同的動作,不同的元件可容納的影格數目也會不同。當所有元件中的所有動作都完成後,動畫即告結束。

使用 Fireworks 中的動畫元件建立動畫:

- 1 您可以建立新元件或將現有的物件轉換為元件,建立動畫元件。如需詳細資訊,請參閱第 200 頁的 「建立動畫元件」。
- **2** 使用「屬性」檢視窗或「動畫」對話方塊,輸入動畫元件的設定。您可以設定:移動的角度和方向、縮放、不透明度(淡入或淡出)以及旋轉的角度和方向。如需詳細資訊,請參閱第 200 頁的「編輯動畫元件」。

備註:您只能在「動畫」對話方塊中找到移動的角度和方向選項。

- 3 請使用「影格」面板中的「影格延遲」控制項設定動畫移動的速度。如需詳細資訊,請參閱第202頁的「設定影格延遲」。
- 4 將文件最佳化為 GIF 動畫。如需詳細資訊,請參閱第 207 頁的 「最佳化動畫」。
- **5** 將文件匯出為 GIF 動畫或 SWF,或將文件儲存成 Fireworks PNG 並且匯入至 Flash,進一步編輯。如需詳細資訊,請參閱第 207 頁的 「動畫匯出格式」。

處理動畫元件

動畫元件會在Fireworks檔案中執行動作,如同電影中的演員一般。例如,在三隻鵝飛越天空的動畫中,每隻鵝都是演出成員。 動畫的元件可以是您建立或匯入的任何物件,而一個檔案中可以包含很多元件。每個元件都有自己的屬性,而且各自獨立動作。 因此,您可以建立部分元件在畫面間移動,其他元件則淡化或縮小。

您不需要使用元件做為動畫的所有成分。不過,對於出現在多個影格的圖像使用元件和實體,可以讓動畫檔案大小較小,而且 還有本單元稍後會討論到的其他優點。

您可以隨時使用「動畫」對話方塊或「屬性」檢視窗更改動畫元件屬性,也可以在「元件編輯器」中編輯元件圖片。「元件 編輯器」可以用來編輯元件,而不影響文件中的其他部分。您也可以移動元件的動作路徑以更改其動作。

由於動畫元件會自動置於元件庫中,您可以重複使用動畫元件建立其他動畫。

建立動畫元件

建立動畫元件後,就可以設定屬性以決定動畫中的影格數目和動作類型,如縮放或旋轉等。依照預設,新的動畫元件包含五個 影格,每個影格都有 0.07 秒的延遲時間。

建立動畫元件:

- 1 選取「編輯>插入>新增元件」。
- 2 在 「元件屬性」對話方塊中,輸入新元件的名稱。
- 3 選取「動畫」並按一下「確定」。
- 4 在「元件編輯器」中,使用繪圖工具或文字工具建立新物件。

您可以繪製向量或點陣圖物件。

5 關閉「元件編輯器」視窗。

Fireworks 會將這個元件放置在元件庫中,而將副本放在文件中央。

使用 「屬性」檢視窗中的 「影格」滑動軸可以增加新影格到元件。選取 「視窗 > 屬性」以開啟 「屬性」檢視窗(如果並未 開啟)。

將物件轉換為動畫元件:

- 1 選取物件。
- 2 選取「修改>動畫>動畫選取範圍」。
- 3 在對話方塊中輸入您要的設定。如需有關設定的詳細資訊,請參閱第 200 頁的「編輯動畫元件」。

動畫控制項出現在物件的邊界方框上,而元件的複本會增加到元件庫中。

編輯動畫元件

您可以操控動畫元件的屬性,使網站栩栩如生。您可以更改元件中的多種屬性,從動畫速度到不透明度和旋轉。藉由操控這 些屬性,您可以讓元件旋轉、加速、淡入或淡出或使用以上任何組合。

動畫元件的關鍵屬性是影格數目。這個屬性決定元件完成動畫所需要的步驟數。當您設定元件的影格數目時,Fireworks 會 自動增加需要的影格數目到文件,以完成這個動作。如果這個元件需要的影格數目大於動畫中現有的影格數目,Fireworks 會詢問是否要增加其他影格。

更改動畫屬性

您可以使用「動畫」對話方塊或「屬性」檢視窗來更改動畫屬性。



「屬性」檢視窗中的動畫元件屬性

您可以編輯動畫元件的下列任何屬性:

影格 是您要包含在動畫內的影格數目。雖然滑動軸可以讓您設定的上限是 250,您可以在「影格」文字方塊中輸入任何想要 的數目。預設值為5。

移動 是您要讓每個物件移動的距離,以像素為單位。這個選項只適用於「動畫」對話方塊。雖然預設值為 72, 您仍可在 「移動」文字方塊中輸入任何想要的數字。移動是線性的,而且沒有關鍵影格(與 Flash 和 Adobe Director 不同)。

方向 是您要讓物件移動的方向,以角度為單位。數值範圍從 0 到 360。這個選項只適用於 「動畫」對話方塊。

您也可以拖曳物件的動畫控點以更改「移動」和「方向」數值(請參閱第202頁的「編輯元件動作路徑」)。

縮放至 是從開始到結束的大小變化百分比。雖然預設值為 100%,您仍可在 「縮放」文字方塊中輸入任何想要的數字。若要 縮放物件從 0 到 100%,原始物件必須非常小;建議使用於向量物件。

不透明度 是從開始到結束的淡入或淡出程度。數值範圍從 0 到 100, 而預設為 100%。建立淡入 / 淡出需要相同元件的兩個 實體,分別用來播放淡入和淡出。

旋轉 是元件由開始到結束旋轉的量,以角度為單位。數值範圍從 0 到 360。您可以輸入更高的數值,作一個以上的旋轉。 預設值為0。

順時針和逆時針 表示物件旋轉的方向。順時針代表以順時針方向旋轉,而逆時針則代表以逆時針方向旋轉。

更改動畫元件的屬性:

- 1 選取動畫元件。
- 2 選取「修改>動畫>設定」以開啟「動畫」對話方塊,或選取「視窗>屬性」以開啟「屬性」檢視窗(如果尚未開啟)。
- 4 若您使用的是「動畫」對話方塊,請按一下「確定」接受變更的屬性。

移除動畫

您可以從元件庫刪除動畫元件或者從元件移除動畫,以移除動畫。

從元件庫移除元件:

- 1 在「元件庫」面板中選取您要移除的動畫元件。
- 2 將元件拖曳到右下角的垃圾筒圖示。

從選取的動畫元件移除動畫:

❖ 選取「修改>動畫>移除動畫」。

這個元件會變成圖像元件,而不再是動畫。如果您在稍後又將元件轉換為動畫元件,則會還原先前的動畫設定。

編輯元件圖像

您可以更改元件的圖像及屬性。您可以在「元件編輯器」中編輯元件圖像,它可讓您使用任何繪製、文字或顏色工具來編輯 圖像。在「元件編輯器」中作業時,只有選取的元件會受影響。

元件為元件庫項目。因此,如果變更其中任一實體的外觀,所有其他實體亦會隨之變更。

更改選取元件的圖像屬性:

- 1 請執行下列步驟之一,開啟「元件編輯器」:
- 按兩下元件物件。
- 選取「修改>元件>編輯元件」。
- 按一下「動畫」對話方塊中的「編輯」按鈕。
- 2 修改動畫元件並視情況更改任何文字、筆畫、填色和效果。
- 3 關閉「元件編輯器」。

編輯元件動作路徑

選取動畫元件時,它會附加特殊的範圍方塊和動作路徑,代表元件移動的方向。

動作路徑上綠色的點代表起點,紅色點表示終點,而藍色的點則代表影格。舉例來說,包含五個影格的元件路徑上會有一個 綠色點、三個藍色點和一個紅色點。路徑上物件的位置就代表目前的影格。因此,如果物件出現在第三個點,影格 3 就是目 前的影格。

透過更改路徑的角度,您可以更改動作的方向。



更改移動或方向:

❖ 拖曳元件的動畫開始或結束控點到新的位置。綠色點代表起點,紅色點代表終點。

按 Shift 拖曳,限制移動的方向為增加 45 度。

處理影格

您可以藉由建立許多影格來建立動畫。您可以使用「影格」面板,查看每個影格的內容。「影格」面板也是您建立和組織影 格的地方。您可以命名影格、重新組織影格、手動設定動畫的時間,以及將物件從一個影格移動到另一個影格。



每個影格也都有許多相關的屬性。藉由設定影格延遲或隱藏影格,您就能夠在建立和編輯的過程中隨意改變動畫的外觀。

設定影格延遲

影格延遲決定了目前影格播放的長度,是以百分之一秒的單位指定。例如,50的設定讓影格顯示二分之一秒,300的設定則 讓影格顯示三秒。

設定影格延遲數值:

- 1 選取一個或多個影格:
- 若要選取連續範圍的影格,請按住 Shift 並按一下第一個和最後一個的影格名稱。
- 若要選取非連續範圍的影格,請按住 Control (Windows) 或 Command (Macintosh),再按每個影格的名稱。
- 2 請執行下列步驟之一:
- 從「影格」面板的「選項」選單中選取「屬性」。
- 按兩下影格延遲欄位。

「影格屬性」彈出式視窗便會出現。

- 3 輸入影格延遲的數值。
- 4 按 Enter 或在面板外按一下,關閉彈出式視窗。

在播放時顯示和隱藏影格

您可以在播放時顯示或隱藏影格。如果隱藏影格,該影格就不會在播放時顯示,並且不會匯出。

顯示或隱藏影格:

- 1 請執行下列步驟之一:
- 從「影格」面板的「選項」選單中選取「屬性」。
- 按兩下影格延遲欄位。

「影格屬性」彈出式視窗便會出現。

2 取消選取「匯出時包含」。

影格延遲時間的位置上會出現紅色的 X 記號。

3 按下 Enter 或在「影格屬性」彈出式視窗外按一下,關閉視窗。

命名動畫影格

當您設定動畫時,Fireworks 會建立適當數目的影格,並在「影格」面板中顯示這些影格。根據預設值,影格會命名為 「影格 1」、「影格 2」等。當您在面板中移動影格時,Fireworks 會重新命名每個影格,以反映新的順序。

為影格命名可以讓參考及記錄更方便。如果為影格命名,您就能夠知道哪個影格包含了哪一部分的動畫。移動已重新命名的 影格對其名稱沒有影響; 名稱將保持相同。

更改影格名稱:

- 1 在「影格」面板中,按兩下該影格的名稱。
- 2 在彈出式文字方塊中輸入新名稱,然後按 Enter。

增加、移動、複製和刪除影格

您可以在「影格」面板中增加、複製、刪除和更改影格的順序。

增加新影格:

❖ 1 按一下「影格」面板底部的「新增/重製影格」按鈕。

增加影格到連續畫面中的特定位置:

- 1 從「影格」面板的「選項」選單中選取「增加影格」。
- 2 輸入要增加的影格數目。
- 3 選取插入影格的位置:置於目前影格之前、之後或移到開頭或結尾。然後按一下「確定」。

製作影格副本:

❖ 拖曳現有的影格到 「影格」面板底部的 「新增/重製影格」按鈕上。

複製選取影格並將它放置於連續畫面中:

- 1 從「影格」面板的「選項」選單中選取「重製影格」。
- 2 輸入要建立的選取影格重製份數,再選取要插入重製影格的位置,並按一下「確定」。 如果您希望物件能夠在動畫的另一部分再次出現,重製影格便非常有用。

重新排列影格:

❖ 將影格逐一拖曳到清單中的新位置。

若要刪除選取的影格,請執行下列步驟之一:

- 宣按一下「影格」面板中的「刪除影格」按鈕。
- 將影格拖曳到 「刪除影格」按鈕上。
- 從「影格」面板的「選項」選單中選取「刪除影格」。

在影格面板中移動選取物件

您可以使用「影格」面板將物件移動到不同的影格。只在單一影格中出現的物件,在動畫播放時會看似消失。其實,您可以 移動物件,讓它們在影片中的不同時間點出現或消失。

移動選取物件到不同影格:

❖ 在 「影格」面板中,將選取範圍指示器 (影格延遲時間右側的藍色小方塊)拖曳到新影格。

跨影格共享圖層

圖層會將 Fireworks 文件分成各自分開的平面,就像堆疊的描圖紙。使用動畫,您可以利用圖層來組織做為動畫的景或背景 的物件。這個便利的設計讓您能夠編輯一個圖層上的物件,而不會影響動畫的其他部分。如需詳細資訊,請參閱第 133 頁的 「使用圖層」。

如果您要讓物件於整個動畫中出現,可以將物件放置在圖層上,然後使用「圖層」面板跨影格共享這個圖層。當圖層是跨影 格共享時,這個圖層上的所有物件會出現在每個影格中。

您可以從任何影格編輯共享圖層上的物件,這些編輯會反應在其他所有影格中。



在這個範例中,紅色方形圖層是跨影格共享的。

跨影格共享圖層:

- 1 按一下圖層以選取它。
- 2 選取「跨影格共享」。

備註:共享圖層中的所有內容會出現在每個影格中。

停用跨影格共享圖層:

- 1 按一下共享的圖層以選取它。
- 2 取消選取「跨影格共享」。
- 3 選取下列選項之一以決定將物件複製到影格的方式:
- 只將共享圖層的內容保留於目前的影格中。
- 複製共享圖層的內容到所有影格。

在特定影格中檢視物件

您可以使用「圖層」面板中的「影格」彈出式選單檢視特定影格內的物件。

在特定影格內檢視物件:

❖ 從 「圖層」面板底部的 「影格」彈出式選單中,選取所要的影格。



所有選取影格內的物件會列於 「圖層」面板,並顯示在畫布上。

使用描圖紙

描圖紙可以讓您檢視目前選取影格前後的影格內容。如此您就可以流暢地處理物件的動畫,而不需反覆移動檢視影格。「描 圖紙」一詞來自於傳統動畫技術中,用來檢視連續動畫所使用的薄而透明的描繪紙。

當您啟動描圖紙時,目前影格前後的影格中的物件會變成灰色,與目前影格中的物件做出區別。

依預設會啟動「編輯多重影格」,表示您可選取並編輯其他影格中的灰色物件,而不需離開目前的影格。您可以使用「選取 後方物件工具」,依先後順序選取影格中的物件。

調整目前影格之前和之後的可見影格數目:

- 1 在「影格」面板中按一下「描圖紙」按鈕。
- 2 選取顯示選項:

無描圖紙 會關閉描圖紙,而只顯示目前影格的內容。

顯示下一個影格 會顯示目前影格和下一個影格的內容。

顯示前後影格 會顯示目前影格和相鄰影格的內容。

顯示全部影格 會顯示所有影格的內容。

自訂 會設定自訂的影格數目並控制描圖紙的不透明度。

編輯多重影格 讓您選取並編輯所有可見的物件。若只要選取並編輯目前影格中的物件,請取消這個選項。

補間動畫

「補間動畫」是傳統的動畫用語,說明主要動畫師只繪製關鍵影格(包含主要變更的影格),而由助手繪製關鍵影格之間影格 的過程。

在Fireworks中,補間動畫混合相同元件的兩個或以上的實體,以插入的屬性建立中間實體。補間動畫是一種手動程序,有助 於物件跨越書布的更為細膩移動,並適用於「即時濾鏡」在動書的每個影格中都會改變的物件。

例如,您可以產生物件的補間動畫,讓它沿著線性路徑移動。

產生實體補間動畫:

- 1 選取畫布上相同圖像元件的兩個或以上的實體。請勿選取不同元件的實體。
- 2 選取「修改>元件>實體補間動畫」。
- 3 在「實體補間動畫」對話方塊中輸入要在原始實體之間插入的補間動畫步驟數目。
- 4 若要分散補間動畫物件到獨立的影格,請選取「分散至影格」,並按一下「確定」。

如果您選擇不要分散物件到獨立的影格,可以稍後再選取所有實體,並在「影格」面板中按一下「分散至影格」按鈕以 執行這項操作。

備註:在多數情況下,使用動畫元件對補間動畫而言是較適宜的。如需詳細資訊,請參閱第200頁的「處理動畫元件」。

預覽動畫

您可以在處理動畫時預覽,以檢查其進展。您也可以在最佳化後再預覽動畫,以查看動畫在瀏覽器中的顯示情形。

在工作區域中預覽動畫:

❖ 使用 「文件」視窗底部的影格控制項。



影格控制項

預覽動畫時請注意以下事項:

- 若要設定每個影格要出現在「文件」視窗的長度,請在「影格」面板中輸入影格延遲設定。
- 不包含在匯出中的影格不會在預覽時出現。
- 在「原始」檢視中預覽動畫會顯示全解析度的來源圖像,而不是匯出檔案使用的最佳化預覽。

在預覽檢視中預覽動畫:

- 1 按一下「文件」視窗左上角的「預覽」按鈕。
- 2 使用影格控制項。

備註:不建議使用2欄式或4欄式檢視預覽動畫。

在網頁瀏覽器中預覽動畫:

❖ 選取 「檔案 > 在瀏覽器中預覽」,並從子選單中選取瀏覽器。

備註:在「最佳化」面板中的「匯出檔案格式」必須選取「GIF 動畫」,否則在瀏覽器中預覽文件時,便看不到任何動作。 即使您想要以 SWF 或 Fireworks PNG 檔案格式將動畫匯入 Flash,也必須選取這個選項。

匯出您的動畫

設定組成動畫的元件和影格後,接下來要將檔案匯出為動畫。在匯出檔案前,您必須輸入一些設定,讓動畫載入更容易,且流 暢地播放。您可以設定重複和透明度等播放設定,然後使用最佳化讓匯出檔案更小,並更容易下載。

備註:如果您想要將動畫匯入 Flash 做進一步編輯,就不需要進行匯出。Flash 可以直接匯入 Fireworks PNG 來源檔案。 如需詳細資訊,請參閱第 253 頁的「與 Flash 搭配使用」。

設定動畫重複

「影格」面板中的「重複」設定會決定動畫重複的次數。這項功能會使影格一再重複,如此即可使建立動畫所需的影格數目 減到最少。

設定選取動畫重複:

- 1 選取「視窗>影格」以顯示「影格」面板。
- 2 按一下面板底部的「動畫 GIF 重複」按鈕。
- 3 選取動畫在第一次播放後要重複的次數。

例如,如果您選取4,動畫總共會播放五次。選擇「反覆」則會使動畫不斷重複。

設定诱明度

在最佳化的過程中,您可以在 GIF 動畫中設定一個或多個顏色,在網頁瀏覽器中以透明顯示。如果您想讓網頁背景顏色或影 像穿透動畫顯示, 這項操作就非常有用。

在網頁瀏覽器中以透明顯示顏色:

- 1 如果看不到「最佳化」面板,請選取「視窗>最佳化」。
- 2 從「最佳化」面板中的 「透明度」彈出式選單中,選取 「索引色透明」或 「Alpha 透明度」。如需這些選項的說明,請 參閱第 226 頁的 「使區域透明化」。
- 3 使用「最佳化」面板中的透明度工具選取要做為透明色的顏色。



最佳化動畫

最佳化可以將檔案壓縮為最小套件,以便加速載入和匯出,進而縮短網站上的下載時間。

- 1 如果計畫要將動畫匯出為 GIF 動畫,請在 「最佳化」面板中選取 「GIF 動畫」做為 「匯出檔案格式」。 如果看不到面板,請選取「視窗>最佳化」。
- 2 設定「色版」、「遞色」或「透明度」選項。如需有關最佳化選項的詳細資訊,請參閱第 222 頁的 「最佳化 GIF、PNG、 TIFF、BMP和PICT檔案」。
- 3 在「影格」面板中設定影格延遲。如需詳細資訊,請參閱第202頁的「設定影格延遲」。

動畫匯出格式

在您建立和最佳化動畫之後,就可以開始匯出。

GIF 動畫提供剪輯圖案及卡誦式圖像的最佳效果。如需有關匯出 GIF 動畫的資訊,請參閱第 233 頁的 「匯出動畫」。

您可以將動畫匯出成 Flash SWF 檔案,然後將它匯入至 Flash。或者您可以略過匯出步驟,將 Fireworks PNG 來源檔案直 接匯入至 Flash。這個選項最能掌控動畫匯入的方式。需要的話,您可以匯入動畫的所有圖層和影格,然後在 Flash 中進一步 編輯。如需詳細資訊,請參閱第 253 頁的 「與 Flash 搭配使用」。

您也可以從動畫中匯出影格或圖層為多個檔案。如果相同物件在不同圖層中有多個元件,可以使用這個方式。例如,如果圖 像中公司名稱的每個字母都以動畫處理,就可以將這個橫幅廣告匯出為多個檔案。每個字母都是獨立的。如需有關匯出圖層 或影格至多個檔案的詳細資訊,請參閱第233頁的「匯出影格或圖層」。

處理現有的動畫

您可以使用現有的 GIF 動畫檔案做為 Fireworks 動畫的一部分。使用這個檔案有兩個方式:將 GIF 匯入現有的 Fireworks 檔案,或以新檔案的形式開啟這個 GIF。

匯入 GIF 動畫時, Fireworks 會將它轉換為動畫元件並放置於目前選取的影格中。如果這個動畫的影格數目大於目前影片的 影格數目,您可以選擇自動增加更多影格。

匯入的 GIF 會遺失原始影格的延遲設定,轉而採用目前文件的影格延遲。由於匯入的檔案是動畫元件,您可以將其他動作套 用到這個檔案上。舉例來說,您可以匯入人物走動的動畫,然後再套用方向和動作屬性,讓這個人物在畫面中走動。

在 Fireworks 中開啟 GIF 動畫時,會建立新檔案,而 GIF 中的每個影格都放置在不同的影格。雖然 GIF 不是動畫元件, 但是它可以保留來自原始檔案的所有影格延遲設定。

匯入檔案後,您就必須將檔案的格式設定為「GIF 動畫」,以便從 Fireworks 匯出動作。

匯入 GIF 動畫:

- **1** 選取「檔案>匯入」。
- 2 指定檔案,然後按「開啟」。
- 3 按一下「是」,增加其他的影格到動畫。

如果按「取消」,只有GIF動畫中的第一個影格會顯示。也就是說,雖然整份文件都匯入,但您還是必須增加其他影格才能 檢視。

開啟 GIF 動畫:

❖ 選取 「檔案 > 開啟舊檔」,並找出 GIF 檔案。

使用多個檔案做為一個動畫

Fireworks可以依據一組影像檔案建立動畫。例如,您可以根據數個現有圖像來建立橫幅廣告。只要開啟每個圖像,然後將 圖像放置在同一份文件中的不同影格即可。

開啟多個檔案做為動畫:

- 1 選取「檔案>開啟舊檔」。
- 2 按住 Shift 並按一下檔案,以選取多個檔案。
- 3 選取「以動畫開啟」,然後按一下「確定」。

Fireworks 便會在新的單一文件中開啟這些檔案,依您選取的先後順序,將每個檔案放置在不同的影格中。

第14章:建立幻燈片

「建立幻燈片」是內建的 Flash 命令,讓您只要選取包含影像的資料夾,再增加幻燈片選項,即可產生 Flash 或 HTML/SPRY 幻燈片。

本章涵蓋下列主題:

- 第 209 頁的「建立幻燈片命令」
- 第 209 頁的「建立或編輯幻燈片」
- 第 211 頁的 「幻燈片屬性」
- 第 213 頁的「建立自訂的 Fireworks 相簿播放程式」

建立幻燈片命令

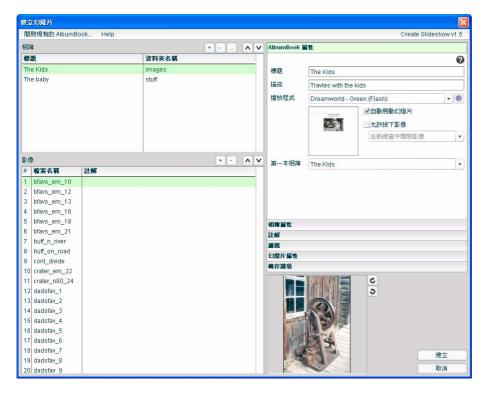
使用 「建立幻燈片」命令執行以下工作:

- 同時轉存全尺寸影像和縮圖影像
- 藉由指定影像目錄,自動產生含有多個相簿的 XML 檔案,或轉存不具幻燈片的 XML
- 轉存全尺寸影像和縮圖影像,而不建立幻燈片
- 編輯現有幻燈片的屬性,並將多個相簿加入幻燈片
- 將其他影像加入現有相簿
- 檢視並旋轉「建立幻燈片」預覽視窗中的影像
- 排序相簿中的影像
- 移除不要的影像和/或相簿
- 將影像間隔(影像在螢幕上的停留時間)套用至特定相簿或所有相簿(以秒計算)
- 套用幻燈片切換至相簿中的影像
- 轉存幻燈片至特定資料夾
- 為您的幻燈片使用預設的 Fireworks 相簿播放程式,或在 Fireworks Adobe Exchange 網站上尋找更多播放程式
- 「建立幻燈片」輸出已內建,讓任何一位 Flash 設計師 / 開發人員能夠在 Flash 中建立會使用所產生 XML 輸出的「Fireworks 相簿播放程式」。

建立或編輯幻燈片

「建立幻燈片」命令讓您透過選取含影像的資料夾、增加幻燈片選項,然後產生網路使用的幻燈片,來建立 Flash (或非 Flash)的幻燈片。您可以編輯現有的幻燈片,包括新增或刪除影像,或將多個相簿加入到一個幻燈片中。

如果您是 Flash 設計師或開發人員,也可在 Flash 中建立自訂的相簿播放程式,以顯示「Fireworks 相簿製作程式」的 XML 輸出。如需詳細資訊,請參閱第 213 頁的 「建立自訂的 Fireworks 相簿播放程式」。



建立幻燈片:

- 1 選取「命令>建立幻燈片」。
- 2 按一下「相簿」旁的「新增相簿」按鈕(加號)。
- 3 選擇要包含在幻燈片裡的影像檔案。然後按一下「確定」。
- 4 填入幻燈片的 AlbumBook 屬性和 Album 屬性。如需有關這些選項的詳細資訊,請參閱第 211 頁的「AlbumBook 屬 性面板」。
- 5 選擇右方的各個面板以設定幻燈片屬性。如需有關可用的幻燈片屬性詳細資訊,請參閱第211頁的「幻燈片屬性」。
- 6 在「匯出選項」面板中選擇完成幻燈片的位置。
- 7 完成所有幻燈片設定後,按一下「建立」。
- 8 在幻燈片完成處理後,您可以選取 「在瀏覽器中啟動幻燈片」核取方塊,然後按一下 「關閉」,在預設瀏覽器中顯示幻 燈片。

開啟現有幻燈片:

- 1 選取「命令>建立幻燈片」。
- 2 在「建立幻燈片」視窗中,選取「相簿>開啟現有的 AlbumBook」。
- 3 瀏覽至包含現有幻燈片 XML 檔案的資料夾,並按一下「開啟」。

備註:您也可以按一下「相簿」旁的「瀏覽」按鈕(…),開啟現有幻燈片。

刪除相簿:

- 1 選取「命令>建立幻燈片」。
- 2 在「建立幻燈片」視窗中,選取「相簿>開啟現有的 AlbumBook」。
- 3 瀏覽至包含現有幻燈片 XML 檔案的資料夾,並按一下「開啟」。
- 4 選取「相簿」清單中的相簿,然後按一下「移除相簿」按鈕(減號)。

將其他影像加入相簿:

- 1 選取「命令>建立幻燈片」。
- 2 在「建立幻燈片」視窗中建立新相簿,或選取「相簿>開啟現有的 AlbumBook」開啟現有的相簿。
- 3 如果您是開啟現有相簿,請瀏覽至包含現有幻燈片 XML 檔案的資料夾,並按一下「開啟」。
- 4 按一下「相簿」清單中的相簿以選取它。
- 5 按一下「影像」旁的「新增影像」按鈕(加號)。
- **6** 按一下「瀏覽」按鈕 (···),並選取一個或多個要加入相簿的影像,然後按一下「完成」。新影像會加入在相簿影像清單的最後。

更改影像在相簿中的順序:

- 1 選取「命令>建立幻燈片」。
- 2 在「建立幻燈片」視窗中建立新相簿,或選取「相簿>開啟現有的 AlbumBook」開啟現有的相簿。
- 3 如果您是開啟現有相簿,請瀏覽至包含現有幻燈片 XML 檔案的資料夾,並按一下「開啟」。
- 4 按一下「相簿」清單中的相簿以選取它。
- 5 選取各個影像,然後按一下影像清單頂端的向上箭頭或向下箭頭按鈕,則可將清單內的影像向上移或向下移。

幻燈片屬性

以下屬性可用於自訂幻燈片。按一下「建立幻燈片」視窗右側的每個屬性面板,可開啟面板並更改屬性。

AlbumBook 屬性面板

AlbumBook 屬性會套用至 AlbumBook (可包含多個相簿)。

標題: AlbumBook 的標題。

説明: AlbumBook 的説明。

播放程式:顯示影像的幻燈片播放程式類型 (預設的選項有 Player_Black、Player_White、DW PhotoAlbum、Simple、Sliver Silver 或 Flex Blue)

資訊圖示(在播放程式旁):此圖示啟用後,按一下此圖示即可看到有關該播放程式的額外資訊,包括選取的播放程式類型所支援的相簿和 AlbumBook 屬性。

自動啟動幻燈片: 開啟播放程式時自動啟動幻燈片。

允許按下影像: 允許檢視者按一下影像並以新的瀏覽器視窗開啟影像。這可讓幻燈片的檢視者儲存影像、在新索引標籤中檢視 影像,或檢視全尺寸的影像。

第一本相簿: 選取在啟動播放程式時要載入到 AlbumBook 中相簿。

相簿屬性面板

以下屬性僅套用至個別選取的相簿。

標題: 幻燈片中相簿的標題(此標題可包含空白,例如「My Journey」)。

資料夾名稱: 為目前相簿所產生資料夾的名稱。如果您想要將幻燈片上傳到網頁伺服器,建議:1)不要在名稱中包含特殊字元或任何空白,2)不要使用大寫字母。

説明:目前相簿的說明。

縮圖:目前相簿的縮圖影像預覽選項。選取後,彈出式選單允許您選擇做為幻燈片中縮圖預覽的影像。

背景:選取目前相簿的背景影像。如果您想要讓幻燈片使用自訂的背景影像,則選取此選項。彈出式選單可讓您選取要使用的影像,並選取縮放影像的方式。

註解面板

使用這些選項可自訂幻燈片的註解。

套用到所有相簿:將選取的註解選項套用到 AlbumBook 中的所有相簿。依預設為選取。

沒有更改: 未對現有註解進行更改。

清除所有註解:在產生幻燈片時清除目前相簿中所有影像的所有註解。

使用檔名:使用實際檔名做為目前相簿中每一個影像的註解,不論有無副檔名。

插入文字:使用特定的文字做為目前相簿中每個影像的註解。

套用按鈕: 按一下以套用指定的註解屬性。在按下此按鈕之前不會有任何更改。

濾鏡面板

使用這些選項將其中一個提供的濾鏡套用至您的幻燈片影像。您可以只將濾鏡套用至新相簿上。

套用到所有相簿: 將指定的濾鏡套用到 AlbumBook 中的所有相簿,或只套用到選取的相簿。

選擇濾鏡:選取要套用到濾鏡。提供的濾鏡有「自動色階」、「模糊」、「轉換為灰階」、「轉換為深褐色」、「負片效果」和

「銳利化」。

刪除按鈕: 刪除選取的濾鏡。

濾鏡上移按鈕: 將選取的濾鏡在清單中上移。 濾鏡下移按鈕: 將選取的濾鏡在清單中下移。

幻燈片屬性面板

使用這些選項自訂目前選取的幻燈片。

套用到所有相簿: 將指定的選項套用到 AlbumBook 中的所有相簿,或只套用到目前選取的相簿。

間隔:每個影像之間的秒數。

使用切換效果: 選取此選項可在幻燈片內的影像之間使用特定的切換效果。

第一個影像: 選取播放程式所播放幻燈片中第一個影像的影像號碼。

顯示順序: 選擇依序或隨機顯示影像。

匯出選項面板

使用這些選項以設定轉存影像。

轉存影像:選取此選項以轉存指定設定的全尺寸影像和縮圖影像。取消選取此選項可只轉存 XML 檔案。

產生 XML:選取此選項可為影像產生 slideshow.xml 檔案,並產生為幻燈片選取的目錄。取消選取此選項,則只會轉存影像。

轉存路徑:轉存或產生幻燈片和相關檔案的位置。

寬度和高度:轉存的全尺寸影像其寬度和高度。縮放影像以符合指定的大小,同時保留其原始長寬比。

轉存縮圖:選取此選項以轉存縮圖以及全尺寸的影像。

寬度和高度:轉存的縮圖影像其寬度和高度。

影像品質: 決定所轉存全尺寸影像和縮圖影像的輸出品質。設定為 100 表示最佳可能品質。

放大影像以符合: 如果原始影像小於指定的寬度和高度,則此選項會放大影像以符合轉存大小。

建立自訂的 Fireworks 相簿播放程式

如果您要建立自己的播放程式,您可以建立自訂的播放程式來使用「建立幻燈片」命令。此外,預設幻燈片播放程式的來源 檔案隨附於軟體中,讓您能夠修改或分解播放程式。按照以下的步驟,將自訂的播放程式加入 Fireworks,或者與其他使用 者分享您的播放程式。

在發行和組裝 Fireworks 相簿播放程式時,請注意以下事項:

- 須發行 SWF 和 HTML 檔案 (副檔名為 .htm 或 .html)。HTML 檔案可省略。
- 將 SWF 的副檔名更改為不是 .swf 的副檔名。

備註:在 Macintosh 上,只是將 Finder 中的 SWF 檔案重新命名可能沒有用(除非您已設定「顯示檔案副檔名」選項)。 您必須使用檔案屬性對話方塊,在「名稱與副檔名」中將檔案重新命名。

• 在 SWF 檔案的資料夾中建立 XML 檔案,格式如下:

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<FWACPlayer>
    <Player name="Player - Black (Flash)" preview="player_black.jpg" launch="index.html">
         <File src="player_black.fap" dst="player_black.swf"/>
         <File src="player_black.html" dst="index.html" />
         <Info src="player_black.info"/>
    </Player>
    <Player name="Player - White (Flash)" preview="player_white.jpg" launch="index.html">
         <File src="player_white.fap" dst="player_white.swf"/>
         <File src="player_white.html" dst="index.html"
         <Info src="player_white.info"/>
    </Player>
</FWACPlayer>
```

- 如果您有同一個基本播放程式的多個版本,您可以使用 XML 將這些版本列出(如上所示)。
- 對於每個 Player 節點,在 File 節點中輸入來源和目標檔案名稱。
- 如果您決定提供播放程式的額外資訊,請加入 Info 節點,該節點需有包含檔案名稱的 src 屬性。info 檔案應包含 HTML 文字。如果檔案包含簡單的非 HTML 文字,則會先移除換行字元、換行符號和定位點,再顯示文字。
- 建立 / 編輯 MXI 檔案,讓重新命名後的 SWF 和 HTML 放置在 「Configurations/Commands/Create Slideshow/players」 資料夾中。

備註:請確定 SWF 和 HTML 檔案的名稱相同,讓「在瀏覽器中啟動」選項會在程序結束時作用。

產生的 XML 檔案結構如下:

```
<AlbumBook...>
     <Album ... >
         <Slide ... />
          <Slide ... />
          <Slide ... />
     </Album>
     <Album ... >
          <Slide ... />
          <Slide ... />
          <Slide ... />
     </Album>
</AlbumBook>
```

節點定義

AlbumBook 節點

ver:產生 XML 檔案的 「建立幻燈片」命令版本

title: 幻燈片的主要標題

description:整個幻燈片的說明

firstAlbum:所顯示第一個相簿的以零為基準索引

width: 幻燈片寬度 height: 幻燈片高度

showThumbnails:是否顯示縮圖,或是否轉存縮圖

thumbWidth:縮圖寬度 thumbHeight:縮圖高度 autoStart:自動啟動幻燈片

allowClick:是否允許使用者按一下影像

clickAction:按一下影像後所執行的動作(以新視窗、新索引標籤開啟影像,或讓播放程式決定)

Album 節點

title:此特定相簿的標題 description:相簿的說明

path:包含此相簿中影像的資料夾名稱;縮圖會轉存至路徑內的 thumbs 資料夾中

hasThumb:有縮圖 thumbSrc:相簿縮圖影像 hasBg:有背景影像 bgSrc:相簿背景影像

bgScale:縮放相簿背景的方法

interval:此相簿的幻燈片間隔,以秒數計算 useTransition:切換影像時使用切換效果 transType:此相簿的幻燈片切換效果

transTime: 切換時間

firstImage:所顯示第一個影像的以零為基準索引 dispSequence:顯示影像的順序(依序或隨機)

Slide 節點

src:此幻燈片的影像檔案名稱 caption:與此幻燈片關聯的註解

width: 幻燈片寬度 height: 幻燈片高度

thumbWidth: 幻燈片縮圖寬度 thumbHeight: 幻燈片縮圖高度

第15章:最佳化與匯出

網頁圖像設計的最終目標是建立動人的影像,並且儘可能加快下載速度。要達到這個目的,必須選擇最佳的影像壓縮檔案格式,同時維持一定的品質。這種取得平衡的動作就是「最佳化」,它可以找出兼顧顏色、壓縮和品質的正確組合。

從 Fireworks 匯出的程序包含兩個步驟:

- 首先,準備要匯出的文件或個別分割圖像,作法是選取最佳化設定並比較預覽效果,以在品質和檔案大小之間取得可接受的平衡點。
- 其次,使用適合這份文件或個別分割圖像在網頁或其他位置的匯出設定來進行匯出(或在某些狀況下進行儲存)。

如果您對於最佳化和匯出網頁圖像不熟悉,可以使用「匯出精靈」。精靈會指引您進行匯出程序並建議設定。它也會顯示「影像預覽」,讓您能在其中進行文件的最佳化(匯出程序的一部分)。

如果您對於最佳化和匯出圖像的工作早已駕輕就熟,可以使用 Fireworks 提供的其他最佳化和匯出工具。最佳化作業需使用「最佳化」面板以及「文件」視窗中的預覽按鈕。它們讓您更能夠掌控最佳化程序。匯出時請使用「匯出」對話方塊或「快速匯出」按鈕。在某些狀況下,您只需要儲存圖像而不需要匯出。如需詳細資訊,請參閱第 19 頁的「以其他格式儲存文件」。

「快速匯出」按鈕會自動為您在「匯出」對話方塊中設定適當的選項,使得匯出圖像更容易使用在其他應用程式上。如果您以其他應用程式使用 Fireworks,「快速匯出」按鈕可以簡化設計流程。

本章涵蓋下列主題:

- 第 215 頁的 「關於最佳化」
- 第 216 頁的「使用匯出精靈」
- 第 219 頁的 「在工作區中最佳化」
- 第 231 頁的 「從 Fireworks 匯出」
- 第 241 頁的「以電子郵件附件傳送 Fireworks 文件」
- 第 241 頁的 「使用檔案管理按鈕」

關於最佳化

在 Fireworks 中最佳化圖像包含下列步驟:

- 選擇最佳檔案格式。每個檔案都有不同的顏色壓縮方法資訊。選擇某些圖像類型的適當格式將可以大幅降低檔案大小。
- 設定依格式區分的選項。每個圖像檔案格式都有不同的選項組合。您可以使用色階等選項,降低檔案大小。有些圖像格式如 GIF 和 JPEG 都提供可控制影像壓縮的選項。
- 調整圖像中的色彩(只適用8位元檔案格式)。您可以將影像限定為使用特定的顏色組合(稱為顏色面板),以限制顏色。 然後,您便可以從顏色面板剔除未使用的顏色。色盤中的顏色越少,表示影像中的顏色越少,這樣產生的色盤影像檔案類 型檔案會比較小。

您最好嘗試所有最佳化控制項,以便找出兼顧品質和大小的最佳平衡。

使用匯出精靈

如果您對於最佳化和匯出網頁圖像不精熟,可以使用「匯出精靈」。利用「匯出精靈」,您可以輕易的匯出影像,而無須了解 最佳化和匯出的細節。

「匯出精靈」會指引您逐步完成最佳化和匯出程序。您只需回答關於檔案目標和用途等問題,「匯出精靈」便會建議檔案類型 和最佳化設定。

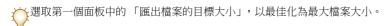
如果您想要最佳化為目標檔案大小,「匯出精靈」也會最佳化匯出檔案以符合您設定的大小限制。

當您對最佳化和匯出操作上手後,便可以使用「最佳化」面板和「文件」視窗的預覽按鈕來最佳化圖像。它們比「匯出精靈」更便利,而且也提供給那些對於最佳化程序更精熟的使用者更多的最佳化控制。當您使用這個方式最佳化圖像後,還必須執行其他步驟以匯出圖像(或在某些狀況下進行儲存)。如需有關匯出的詳細資訊,請參閱第219頁的「在工作區中最佳化」或第231頁的「從 Fireworks 匯出」。如需有關儲存的詳細資訊,請參閱第19頁的「以其他格式儲存文件」。

若要使用 「匯出精靈」匯出文件:

- 1 選取「檔案>匯出精靈」。
- 2 回答出現的任何問題,然後按一下每個面板中的「繼續」。

Fireworks 會提供關於檔案格式的建議。



3 按下精靈視窗內「分析結果」視窗的「結束」。

「影像預覽」便會開啟,以顯示建議的匯出選項。如需詳細資訊,請參閱第 216 頁的 「使用影像預覽」。

使用影像預覽

透過「匯出精靈」存取時,「影像預覽」會顯示目前文件的建議最佳化和匯出選項。直接從「檔案」選單選取時,「影像預覽」會顯示目前文件的匯出設定,如最佳化面板中所定義的。

「影像預覽」的預覽區域會依照完全吻合確實匯出時的外觀顯示文件或圖像,並且會預估使用目前匯出設定的檔案大小和下載 時間。



A. 選取匯出的已儲存選項組合 B. 檔案大小和下載時間預估 C. 預覽已選擇的匯出設定 D. 儲存作用檢視中的匯出設定

您可以使用切割檢視來比較多個設定,以找出可兼顧品質的最小檔案大小。您還可以使用「最佳化大小精靈」限制檔案大小。 匯出 GIF 動畫或 JavaScript 變換影像時,預估檔案大小就代表所有影格的大小總和。

備註:若要增加「影像預覽」的重繪速度,請取消選取「預覽」。若要在更改設定時停止預覽區域的重繪,請按 Esc。

若要使用「影像預覽」匯出:

- 1 選取「檔案>影像預覽」以開啟「影像預覽」。
- 若要編輯最佳化設定,請按一下「選項」索引標籤。如需有關此索引標籤所提供選項的詳細資訊,請參閱下列程序。
- 若要編輯匯出影像的大小和區域,請按一下「檔案」索引標籤並更改您要的設定。如需有關這個索引標籤上各選項的詳細 資訊,請參閱下列程序。
- 若要編輯影像的動畫設定,請按一下「動畫」索引標籤並更改想要的設定。如需有關此索引標籤所提供選項的詳細資訊, 請參閱下列程序。
- 2 使用這個對話方塊底部的「縮放」按鈕,在預覽中放大或縮小。先按下這個按鈕啟動「縮放」放大工具,然後在預覽 中按一下以放大預覽畫面。在預覽中按住 Alt 並按一下 (Windows) 或按住 Option 並按一下 (Macintosh) 這個按鈕,即可 縮小預覽。
- 3 請執行下列步驟之一,平移預覽區域:
- 上 按一下這個對話方塊底部的「指標」按鈕,然後於預覽中拖曳。
- 當「縮放」指標作用時,按住空格鍵並在預覽中拖曳。
- 4 按一下切割檢視按鈕,將預覽區域分成兩個或四個預覽,以比較設定。



每個預覽視窗都能顯示使用不同匯出設定的圖像的預覽。

備註:當您於多個檢視開啟時縮放或移動檢視,所有檢視都會同時縮放和移動檢視。

- 5 完成設定變更後,請按一下「匯出」。
- 6 在「匯出」對話方塊中,輸入檔案的名稱,選取目標,需要時再設定其他選項,並按一下「儲存檔案」。 如需有關「匯出」對話方塊中選項的詳細資訊,請參閱第 231 頁的 「從 Fireworks 匯出」。

若要使用「影像預覽」設定最佳化設定:

- 1 按一下「選項」索引標籤。此處大部分的選項與「最佳化」面板中的選項類似。如需有關這些選項的詳細資訊,請參閱 第219頁的「使用最佳化設定」。
- 2 岁 按一下「最佳化大小精靈」按鈕,依據目標檔案大小最佳化圖像。

以 KB (千位元組) 為單位輸入檔案大小,並按一下「確定」。

「最佳化大小精靈」使用這些方法嘗試符合要求的檔案大小:

- 調整 IPEG 品質
- 修改 JPEG 平滑
- 變更 8 位元影像的顏色數目
- 更改 8 位元影像的遞色設定
- 啟動或停用最佳化設定

若要使用「影像預覽」設定匯出影像的尺寸:

- 1 按一下「檔案」索引標籤。
- 2 指定比例百分比或輸入您要的寬度和高度,以像素為單位。選擇「等比例」,依比例縮放寬度和高度。



若要使用「影像預覽」只定義影像的一部分以供匯出:

- 1 按一下「檔案」索引標籤。
- 2 選取「匯出區域」選項並執行下列步驟之一,指定匯出區域:
- 拖曳預覽外圍出現的點狀線邊框,直到它包含整個想要的匯出區域(在預覽內拖曳以移動隱藏區域到檢視)。
- 輸入匯出區域邊界的像素座標。



若要使用「影像預覽」設定動畫設定:

- 1 按一下「動畫」索引標籤。
- 2 使用以下技術檢視動畫影格:
- 若要顯示單一影格,請選取對話方塊左邊清單中想要的影格,或使用對話方塊右下區域的影格控制項。
- 若要播放動畫,請按一下這個對話方塊右下區域的「播放/停止」控制項。
- 3 編輯動畫:
- 若要指定影格的處置方法,請在清單中選取您要的影格,並從彈出式選單(由垃圾筒圖示表示)選取選項。
- 若要設定影格延遲,請選取清單中您要的影格,然後在「影格延遲」欄位中輸入單位為百分之一秒的延遲時間。



- 若要設定動畫重複播放,請按一下「重複」按鈕,並從彈出式選單中選取要重複的次數。
- 請選取「裁切每個影格」選項,將每個影格裁切為矩形區域,如此只有在影格間不同的影像區域才會輸出。選取這個選 項即可縮小檔案大小。
- 選取「儲存影格之間的差異」選項,即可只輸出在影格間變更的像素。選取這個選項即可縮小檔案大小。

在工作區中最佳化

匯出要在網頁上使用的圖像的程序包含兩個步驟:最佳化,然後匯出(於某些狀況只需要儲存)。最佳化圖像可確保圖像的顏色、壓縮和品質的組合正確。完成圖像的最佳化設定後,就已經準備好圖像的匯出。

如果您熟悉最佳化和匯出圖像的操作,就不需要使用 Fireworks 中的 「匯出精靈」和 「影像預覽」。Fireworks 在工作區中提供最佳化和匯出功能,讓您更能掌控檔案匯出的方式:

「最佳化」面板中包含最佳化的關鍵控制項。它也提供適用於 8 位元檔案格式的用色表,它可以顯示目前匯出顏色面板中的顏色。

備註:選取分割後,「最佳化」面板會顯示該分割的最佳化設定。同樣的,選取整個文件後,「最佳化」面板會顯示整個文件 的最佳化設定。換句話說,顯示在「最佳化」面板中的內容取決於作用中的選取項目。

- 當選取分割時,「屬性」檢視窗會提供「分割匯出設定」彈出式選單,由此您可以選取預設的或是儲存的最佳化設定。
- 「文件」視窗中的 「預覽」按鈕會依照目前的最佳化設定匯出後的外觀顯示圖像。

您可以使用同樣方式最佳化整份文件,或者選取個別的分割或 IPEG 的選取區域,並個別指定不同的最佳化設定。

使用最佳化設定

您可以在「屬性」檢視窗或「最佳化」面板中,選取一般最佳化設定,以便快速設定檔案格式,並套用數個格式專屬的設定。從「屬性」檢視窗的「預設」匯出選項彈出式選單中選取選項時,「最佳化」面板中的其餘選項都會為您自動設定。您可以 進一步個別調整每個選項。

如果您需要的自訂最佳化控制比預設選項提供的多,可以在「最佳化」面板中建立自訂最佳化設定。您可以使用「最佳化」面板中的用色表修改圖像的顏色面板。



若要選取預設最佳化:

❖ 從 「屬性」檢視窗或 「最佳化」面板的 「設定」彈出式選單選取預設:

GIF 網頁 216 色 強制所有顏色為網頁安全色。顏色面板最多可包含 216 色 (請參閱第 222 頁的 「最佳化 GIF、PNG、TIFF、BMP 和 PICT 檔案」)。

GIF 接近網頁 256 色 會將非網頁安全色轉換為它們最接近的網頁安全色。顏色面板最多可包含 256 色。

GIF 接近網頁 128 色 會將非網頁安全色轉換為它們最接近的網頁安全色。顏色面板最多可包含 128 色。

GIF 最適 256 色 是只包含圖像中實際使用的顏色的顏色面板。顏色面板最多可包含 256 色。

JPEG - 品質較高 設定品質為 80,平滑為 0,會產生高品質但較大的圖像。

JPEG - 檔案較小 設定品質為 60,平滑為 2,會產生小於「IPEG - 品質較高」設定一半大小的圖像,但品質降低。

GIF 動畫接近網頁 128 色 會設定檔案格式為 「GIF 動畫」,並轉換非網頁安全色為其最接近的網頁安全色。顏色面板最多可包含 128 色。

如需有關檔案類型的詳細資訊,請參閱第 221 頁的「選擇檔案類型」。

若要指定自訂最佳化設定:

- 1 在「最佳化」面板中,從「匯出檔案格式」彈出式選單選取選項。
- 2 設定依格式區別的選項,例如色階、遞色和品質。
- 3 必要的話,請從「最佳化」面板的「選項」選單選取其他最佳化設定。

如需有關特定最佳化控制項的詳細資訊,請參閱第 219 頁的 「在工作區中最佳化」中的適當章節。

4 您可以命名並儲存自訂的最佳化設定。選取了分割、按鈕或畫布後,「最佳化」面板和「屬性」檢視窗中「設定」彈出式 選單中的預設最佳化設定會顯示所儲存設定的名稱。如需詳細資訊,請參閱第230頁的「儲存並重複使用最佳化設定」。

若要修改顏色面板:

❖ 如果 「最佳化」面板尚未開啟,請選取 「視窗>最佳化」以檢視和編輯文件的顏色面板。 如需詳細資訊,請參閱第 222 頁的 「最佳化 GIF、PNG、TIFF、BMP 和 PICT 檔案」。

若要最佳化個別分割:

- 1 按一下分割將其選取。按住 Shift 並按一下以選取多個分割。
- 2 利用「最佳化」面板最佳化選取的分割。

預覽和比較最佳化設定

文件預覽按鈕會依照圖像根據最佳化設定呈現於網頁瀏覽器的外觀,顯示此圖像。您可以預覽變換影像、導覽行為及動畫。



「原始」按鈕和文件預覽按鈕

文件預覽按鈕會顯示文件的完整大小、預估下載時間和檔案格式。預估下載時間就是以 56K 數據機下載所有文件的分割和影 格花費的平均時間量。「2欄式」和「4欄式」檢視會顯示其他依據選取檔案類型而變化的資訊。

您可以使用「最佳化」面板,在檢視預覽的同時最佳化文件,就像在「原始」檢視中一樣。您只能一次最佳化整份文件或只有 選取的分割。分割標示區協助您區分目前最佳化的分割與文件中其他分割。顯示目前未最佳化區域的分割標示區會以暗灰色、 透明的白色色調表示。您可以開啟或關閉分割標示區。



最佳化選取的分割時,未最佳化的分割會是灰色的。

若要根據目前最佳化的設定預覽圖像:

❖ 按一下「文件」視窗左上角的「預覽」按鈕。

備註:□□按一下「工具」面板中的「隱藏分割」,在預覽時隱藏分割和分割導引線。

若要使用不同最佳化的設定比較檢視:

- 1 按一下「文件」視窗左上角的「2欄式」或「4欄式」按鈕。
- 2 按一下其中一個切割檢視預覽以將其選取。
- 3 在「最佳化」面板中輸入設定。
- 4 選取其他預覽並為每個預覽指定不同的最佳化設定,以進行比較。

當您選取的是「2欄式」或「4欄式」檢視時,第一個分割檢視畫面會顯示原始的 Fireworks PNG 文件,以便讓您能夠將 它與最佳化的版本比較。您可以在這個檢視和另一個最佳化版本間做切換。

若要在「2欄式」或「4欄式」檢視中從最佳化檢視切換至「原始」檢視:

- 1 選取最佳化檢視。
- 2 從預覽視窗底部的「預覽」彈出式選單選取「原始」(沒有預覽)。

若要在「2欄式」或「4欄式」檢視中從「原始」檢視切換至最佳化檢視:

- 1 選取包含原始的檢視。
- 2 從「預覽」彈出式選單中選取「影像預覽」。

若要隱藏或顯示分割標示區:

❖ 選取 「檢視 > 分割標示區」。

備註:這個指令在您檢視「預覽」、「2欄式」或「4欄式」預覽時最有用。

選擇檔案類型

請依據圖像的設計和用途來選擇檔案格式。圖像的外觀會因為格式的不同而改變,特別是在使用不同類型壓縮的情況下。此外, 也只有某些圖像檔案類型才是大多數網頁瀏覽器所接受的;然而,其他檔案類型則適合列印出版或在多媒體應用程式中使用。

提供的檔案格式有以下幾種:

GIF (圖形互換檔案格式)是廣受歡迎的網頁圖像格式。GIF 最多可包含 256 色,還包含透明區域和動畫用的多重影格。具 有完整顏色區域的影像在匯出為 GIF 時可獲致最佳的壓縮效果。GIF 通常是卡通、標誌、包含透明區域的圖像和動畫的理想 選擇。

JPEG 由 Joint Photographic Experts Group 製作,專為相片或高彩的影像而設計。JPEG 支援數百萬種顏色 (24 位元)。 JPEG 格式最適合用於掃描的相片、使用材質的影像、使用漸層顏色轉換的影像,以及任何需要 256 色以上的影像。

PNG (可攜式網路圖像)是可以多用途的網頁圖像格式。不過,並不是所有網頁瀏覽器都能檢視 PNG 圖像。PNG 可支援 最高 32 位元顏色,包含透明或 Alpha 色版,也可以是漸進式的。PNG 是 Fireworks 的原生檔案格式。然而, Fireworks PNG 檔案包含其他依應用程式區分的資訊,這個資訊不會儲存在匯出的 PNG 檔案或在其他應用程式建立的檔案。

WBMP (無線點陣圖)是專為行動通訊裝置如行動電話和 PDA 等設計的圖像格式。這種格式用於無線通訊協定 (WAP)網頁。 WBMP 是 1 位元的格式,因此只有兩種顏色是可見的:黑色和白色。

TIFF (標記影像檔案格式)是用來儲存點陣圖影像的圖像格式。TIFF 最常用於列印出版。許多的多媒體應用程式也接受匯 入的 TIFF 圖像。

BMP 是 Microsoft Windows 圖像檔案格式,最常用來顯示點陣圖影像。BMP 主要用在 Windows 作業系統。許多應用程 式都能匯入 BMP 影像。

PICT 是由 Apple Computer 製作, Macintosh 作業系統上最常用的圖像檔案格式。大多數 Mac 應用程式都能匯入 PICT 影像。

最佳化 GIF、PNG、TIFF、BMP 和 PICT 檔案

Fireworks 中的每個圖像檔案格式都有一組最佳化選項。多數情況下,僅有8位元的檔案類型(例如GIF、PNG8、TIFF8、 BMP 8 和 PICT 8) 可以提供大量的最佳化控制。

備註: JPEG 檔案是例外。如需有關 JPEG 最佳化控制項的詳細資訊,請參閱第 227 頁的 「最佳化 JPEG」。

Fireworks 中所有 8 位元圖像檔案格式的最佳化設定都相似。若是網頁檔案格式 (例如 GIF 和 PNG),您還可以指定圖像的 壓縮量。

您可以最佳化 8 位元檔案類型,只要調整它們的顏色面板即可。色盤中的顏色越少,表示影像中的顏色越少,會產生較小的 檔案大小。至於減少顏色的缺點,則在於它可能也會降低影像品質。

在嘗試過不同的最佳化設定後,可以利用「2欄式」和「4欄式」按鈕來測試和比較圖像的外觀和預估檔案大小。如需有關 使用文件預覽按鈕的詳細資訊,請參閱第220頁的「預覽和比較最佳化設定」。

備註:以上提到的所有檔案類型 (PICT 除外,該檔案類型只有在 Macintosh 版本的 Fireworks 支援),都能在 Fireworks CS3 的「另存新檔」對話方塊中,儲存成其檔案類型的原始格式。此行為模式與舊版的 Fireworks 不同。如需詳細資訊, 請參閱第19頁的「以其他格式儲存文件」。

選擇顏色面板

GIF 和其他 8 位元影像格式都包含顏色面板。顏色面板中包含高達 256 色的清單,供檔案使用。只有在顏色面板中定義的顏 色才會在圖像中出現;不過,有些顏色面板會包含沒有在圖像中出現的顏色。

Fireworks 中提供下列色盤:

最適化 是由文件中實際顏色取得的自訂色盤。最適化色盤通常都會產生最高品質的影像。

網頁最適化 是最適化色盤,它提供的顏色中接近網頁安全色的顏色,都會轉換為最接近的網頁安全色。網頁安全色就是來自於 「網頁 216 色」色盤的顏色。

網頁 216 色 是 Windows 和 Macintosh 電腦最常見的 216 色色盤。這個色盤通常稱為網頁安全或瀏覽器安全色盤,因為當 您在8位元顯示器檢視時,它能夠在多種網頁瀏覽器中的任何一種平台產生相當一致的結果。

完全符合 包含完全符合影像中使用的顏色。只有包含 256 或更少顏色的影像才能使用「完全符合」色盤。如果影像包含不只 256 色,色盤便會切換成「最適化」色盤。

Windows 和 Macintosh 各包含 256 色,分別由 Windows 或 Macintosh 平台的標準定義。

灰階 是具有 256 色或以下灰色陰影的色盤。選擇這個色盤會將影像轉換為灰階。

黑白 是僅由黑白兩色組成的雙色顏色面板。

色彩一致 是根據 RGB 像素數值計算的數學運算式色盤。

自訂 是經過修改或從外部色盤 (ACT 檔案) 或 GIF 檔案載入的色盤。

在最佳化的過程中調整顏色面板會影響影像中的顏色。您可以使用「最佳化」面板中的用色表,最佳化及自訂顏色面板。

若要選取顏色面板:

❖ 從 「最佳化」面板中的「索引色盤」彈出式選單中選取選項。

若要匯入自訂色盤:

- 1 請執行下列步驟之一:
- 從「最佳化」面板的「選項」選單中選取「載入色盤」。
- 從「最佳化」面板中的「索引色盤」彈出式選單中選取「自訂」。
- 2 瀏覽到 ACT 或 GIF 色盤檔案,然後按一下「開啟」。

來自於 ACT 或 GIF 檔案的顏色便會增加到 「最佳化」面板中的用色表。

備註: Windows 使用者必須從「檔案類型」彈出式選單選取「GIF 檔案」,才能在「開啟」對話方塊中看到具有 .gif 副檔 名的檔案。

設定色階

色階就是圖像中的顏色數目。減少檔案中使用的顏色數目可以使檔案更小。減少色階會從最不常使用的顏色開始,放棄影像 中的某些顏色。包含了放棄的顏色的像素會轉換為色盤中最接近的顏色。如此可能會降低影像的品質。

備註: 只有 GIF 和其他 8 位元圖像檔案格式中才包含色階選項。

若要選取色階:

◆從「最佳化」面板中的「顏色」彈出式選單中選取選項,或在文字方塊中輸入數值。您可以在2到256色之間選取。

備註:影像中的實際顏色可能會比您選取的最多顏色數目要少。在用色表底部的數字表示影像中實際可視的顏色數目。如果 沒有可視的數目,您便會看到「重建」按鈕,表示您應該重建顏色面板。如需詳細資訊,請參閱第 223 頁的 「檢視色盤中 的顏色」。

選取超過 256 色的色階:

❖ 從 「最佳化」面板的 「匯出檔案格式」彈出式選單中,選取 24 或 32 位元檔案格式。

備註:較高的色階會建立較大的檔案,一般而言不適合用於網頁圖像。請在匯出具有連續色調或複雜的漸層混合顏色的相片 影像時,才使用 24 或 32 位元色階。若要匯出網頁上的高色階圖像,請使用 JPEG。如需詳細資訊,請參閱第 227 頁的 「最佳 化 IPEG」。

移除未使用的顏色

在匯出或儲存前從影像移除未使用的顏色會使其檔案大小變小。

備註: 只有 GIF 和其他 8 位元圖像檔案格式中才包含這個選項。

若要移除未使用的顏色:

❖ 從 「最佳化」面板的 「選項」選單中,選取 「移除未使用的顏色」。

若要包含色盤中所有顏色,包括未在匯出或儲存的影像中出現的顏色:

❖ 取消選取 「移除未使用的顏色」。

遞色以模擬遺失的顏色

遞色能夠藉由替換相似的顏色像素來模擬不在目前色盤上的顏色。從遠處來看,這些顏色混合而建立了遺失顏色的外觀。匯出 具有複雜的混合或漸層顏色的影像,或是將相片影像匯出為 8 位元圖像檔案格式 (如 GIF) 時,遞色尤其會很有幫助。

遞色會大幅的增加檔案大小。

備註:只有 GIF、其他 8 位元圖像檔案格式以及 WBMP 中才包含遞色選項。

若要遞色圖像:

❖ 在 「最佳化」面板的 「遞色」文字方塊中輸入百分比數值。

檢視色盤中的顏色

「最佳化」面板中的用色表會在您使用 8 位元或以下顏色時於目前預覽中顯示顏色,並讓您修改影像的色盤。當您處於 「預覽」 模式時,用色表會自動更新。如果您一次最佳化不只一個分割,或者不是在 8 位元格式 (如 GIF)中進行最佳化,這個表格就 會是空白的。



色票上會出現數個小型元件,表示個別顏色的某些特性,如下所示:

元件	意義
	這個顏色已經編輯過,只影響匯出的文件,而不會更改來源文件中的顏色。
G.	這個顏色已經鎖定。
	這個顏色是透明的。
*	這個顏色是網頁安全色。
···	這個顏色有多個屬性。在此情况下,這個顏色是網頁安全色、是鎖定的,而且已經編輯過。

編輯文件後,用色表可能就不會顯示文件中的所有顏色了。這個情況發生時,您就必須重建用色表。當您需要重建用色表時, 「重建」按鈕就會出現在「最佳化」面板的底部。

若要重建用色表以反映文件中的編輯:

❖ 按一下「最佳化」面板的底部的「重建」。

重建用色表後,「重建」按鈕便會消失,取而代之的是影像中實際使用的顏色數目。

若要選取顏色:

❖ 在 「最佳化」面板的用色表中按一下顏色。

若要選取多個顏色:

❖ 按住 Control 並按一下 (Windows) 或 Command 並按一下 (Macintosh) 這些顏色。

若要選取顏色的範圍:

- 1 按一下顏色。
- 2 按住 Shift 並按一下要選取的範圍內的最後一個顏色。

若要預覽文件中所有包含特定顏色的像素:

- 1 按一下「文件」視窗左上角的「預覽」按鈕。
- 2 在「最佳化」面板的用色表中按住色票。

包含選取色票的像素會暫時更改為另一個反白標示的顏色,直到您放開滑鼠按鈕為止。

備註:使用「2欄式」或「4欄式」檢視在文件中預覽像素時,請選取「原始」檢視外的檢視。

鎖定色盤中的顏色

您可以鎖定個別的顏色,如此當您更改色盤或減少色盤中顏色數目時,便無法移動或更改它們。如果您在鎖定顏色後切換到 另一個色盤,鎖定的顏色都會增加到新的色盤。

若要鎖定選取的顏色,請執行下列步驟之一:

- 在「最佳化」面板底部按一下「鎖定顏色」按鈕。
- 按一下滑鼠右鍵 (Windows) 或按住 Control 並按一下 (Macintosh) 色票,並從快顯選單中選取「鎖定顏色」。

若要解除鎖定顏色:

- 1 在「最佳化」面板的用色表中選取鎖定的顏色。
- 2 按一下「最佳化」面板中的「鎖定顏色」按鈕,或按一下滑鼠右鍵 (Windows) 或按住 Control 並按一下 (Macintosh) 色票,然後選取「鎖定顏色」。

若要解除鎖定全部顏色:

❖ 從 「最佳化」面板的 「選項」選單中選取 「解除鎖定全部顏色」。

編輯色盤中的顏色

您可以更改目前色盤中的顏色,只要在「最佳化」面板的用色表中編輯它即可。編輯顏色會取代所有要匯出或儲存成點陣圖 的影像中的所有顏色實體。除非您正在處理的檔案是點陣圖,或要把影像儲存成點陣圖,編輯並不會取代原始影像中的顏色; 若是如此,就必須將該影像儲存成 PNG 檔,才能保留原始影像的可編輯版本。

若要編輯顏色:

- 1 請執行下列步驟之一,開啟系統色彩選擇器:
- ■選取顏色並按一下「最佳化」面板底部的「編輯顏色」按鈕。
- 按兩下用色表中的顏色。
- 2 使用系統色彩選擇器更改這個顏色。

新顏色會取代預覽區域中被取代顏色的每個實體。

備註:以滑鼠右鍵按一下 (Windows) 或按住 Control 並按一下 (Macintosh) 色盤中的顏色,以顯示這個顏色的編輯選項的 快速鍵選單。

使用網頁安全色

網頁安全色就是 Macintosh 和 Windows 平台最常見的顏色。當電腦顯示設定為 256 色時,這些顏色不會在瀏覽器中檢視時 遞色。

Fireworks 提供了數個套用和使用網頁安全色的方法。

若要強制所有顏色為網頁安全色:

❖ 從 「最佳化」面板的 「索引色盤」彈出式選單中,選取 「網頁 216 色」。

若要建立有利於網頁安全色的最適化色盤:

❖ 從 「最佳化」面板的 「索引色盤」彈出式選單中,選取 「網頁最適化」。

非網頁安全色就是接近網頁安全色,而轉換為最接近網頁安全色的顏色。

若要強制顏色為其最接近的對應網頁安全色:

- 1 在「最佳化」面板的用色表中按一下顏色。
- 2 岁 按一下「選取網頁安全色」按鈕。

儲存 Fireworks PNG 檔時,在「最佳化」面板中更改顏色為網頁安全色只會影響影像的匯出版本,而不影響實際影像。

儲存色盤

您可以將自訂色盤儲存成外部色盤檔案。之後,便可以在其他 Fireworks 文件或者其他支援外部色盤檔案的應用程式 (如 Adobe FreeHand、Adobe Flash 和 Adobe Photoshop 等) 中使用儲存的色盤。儲存的色盤檔案會有 .act 副檔名。

若要儲存自訂顏色面板:

- 1 從「最佳化」面板的「選項」選單中,選取「儲存色盤」。
- 2 輸入色盤的名稱並選取目標資料夾。
- 3 按一下「儲存檔案」。

您可以將儲存的色盤檔案載入「色票」面板或「最佳化」面板,以便匯出其他文件時使用。

調整壓縮

藉由更改 GIF 檔案的失真設定,您可以壓縮這些檔案,使其比原來更小。較高的失真設定可產生較小的檔案,但影像品質也 較低。一般而言,介於5和15間的失真設定值會產生最佳結果。







原始 GIF: 失真值 30: 失真值 100

若要更改 GIF 的壓縮設定:

❖ 在 「最佳化」面板中輸入 「失真」設定值。

使區域透明化

您可以設定 GIF 和 8 位元 PNG 的透明區域,如此在網頁瀏覽器中的網頁背景才能穿透這些區域浮現。在 Fireworks 中,文件 預覽上灰白相間的棋格就代表透明區域。





最佳化影像在 Fireworks 中的預覽;以透明度匯出的影像加上有顏色的背景後放置於網頁上的情形

備註:雖然您在「最佳化」面板中看不到 32 位元 PNG 的透明度選項,但其實 32 位元的 PNG 會自動包含透明度。

當您在匯出包含透明區域的 GIF 影像時,則應使用索引色透明。有了索引色透明,您便可以設定特定顏色在匯出時為透明。索 引色透明用來開啟或關閉具有特定顏色數值的像素。由於 GIF 支援索引色透明,也使其成為網頁上使用的最常見透明度格式。

備註:在 Fireworks 中, GIF 影像依預設值會以無透明匯出。即使在 Fireworks 中,影像或物件後方的畫布在「原始」檢 視中以透明形式出現,但並不表示當您將其以 GIF 匯出而用於網頁上時,該影像的背景就會是透明的。您必須在匯出前先選 取「索引色透明」。

您也可以使用 Alpha 透明,不過它並不常被使用於網頁圖像。因為只有 PNG 支援 Alpha 透明,而大多網頁瀏覽器並不支 援 PNG 格式。Alpha 透明通常使用在包含漸層透明和半透明像素的匯出圖像上。匯出檔案到 Flash 或 Adobe Director 時, 也可以使用 Alpha 透明,因為這兩種應用程式都支援這種透明類型。

備註:將顏色設定為透明只影響影像的匯出版本,而不是實際的影像。您可以在預覽中查看匯出影像的看來如何。如需有關文 件預覽按鈕的詳細資訊,請參閱第220頁的「預覽和比較最佳化設定」。

若要選取透明的顏色:

- 1 按一下「文件」視窗左上角的「預覽」、「2 欄式」或「4 欄式」按鈕。在「2 欄式」或「4 欄式」檢視中,按一下原始以 外的其他檢視。
- 2 在「最佳化」面板中,從面板底部的「透明度」彈出式選單選取「索引色透明」。

預覽中這個畫布的顏色就會成會透明。

3 若要選取不同的顏色,請按一下「選取透明色」按鈕。

指標便會更改為滴管。

- 4 請執行下列步驟之一以選取要成為透明的顏色:
- 在「最佳化」面板的用色表中按一下色票。
- 按一下文件中的顏色。

若要增加或移除透明色:

1 按一下「文件」視窗左上角的「預覽」、「2 欄式」或「4 欄式」按鈕。在「2 欄式」或「4 欄式」檢視上,按一下原始以

備註:您可以在「原始」檢視中增加或移除透明色,不過結果要到顯示預覽時才能看到。

2 在「最佳化」面板中,按一下「增加顏色至透明色中」或「從透明色中移除顏色」按鈕。





- 3 請執行下列步驟之一,選取要對透明增加或移除的顏色:
- 在「最佳化」面板的用色表中按一下色票。
- 按一下預覽中的顏色。

若要使影像背景成為透明:

- 1 按一下「文件」視窗左上角的「預覽」、「2 欄式」或「4 欄式」按鈕。在「2 欄式」或「4 欄式」檢視中,按一下原始以 外的其他檢視。
- 2 在「最佳化」面板中選取「GIF」做為檔案格式,然後從「透明度」彈出式選單選取「索引色透明」。 預覽中畫布顏色便會成為透明,而圖像也準備好要匯出。

交錯式:逐步下載

當您於網頁瀏覽器中檢視時,交錯式影像會在下載的同時逐步出現。它們一開始會以低解析度顯示,然後會在下載完成時轉換 成全解析度。

備註:只有 GIF 和 PNG 檔案格式才提供這個選項。若是讓 JPEG 成為漸進式的,也可以得到相同效果。如需詳細資訊,請參 閱第 227 頁的 「最佳化 JPEG」。

若要使 GIF 或非 Fireworks PNG 成為交錯式:

❖ 從 「最佳化」面板的 「選項」選單選取 「交錯」。

最佳化 JPEG

使用「最佳化」面板,即可設定壓縮和平滑選項以最佳化 JPEG。

IPEG 永遠以 24 位元顏色儲存或匯出,因此您無法藉由編輯 IPEG 的顏色面板來將其最佳化。若選取的是 IPEG 影像,用色 表就會是空的。

在嘗試過不同的最佳化設定後,可以利用「2欄式」和「4欄式」按鈕來測試和比較 JPEG 的外觀和預估檔案大小。如需有 關使用文件預覽按鈕的詳細資訊,請參閱第220頁的「預覽和比較最佳化設定」。

備註:在 Fireworks CS3,可以直接從「另存新檔」對話方塊儲存 JPEG。此行為模式與舊版的 Fireworks 不同。如需詳細 資訊,請參閱第19頁的「以其他格式儲存文件」。

調整 JPEG 品質

JPEG 是失真的格式,也就是說,在經過壓縮後,有些影像資料會被放棄,因而降低最終檔案的品質。不過,放棄影像資料 有時對品質的影響很小或不顯著。







原始影像;品質設定為50;品質設定為20

若要控制壓縮 JPEG 檔案時品質遺失的程度:

❖ 使用 「最佳化」面板的 「品質」彈出式滑動軸來調整品質。

高百分比的設定可維持影像的品質,但壓縮的部分較少,產生較大的檔案。

低百分比設定則會產生較小的檔案,但產生品質較低的影像。

JPEG 的選擇性壓縮區域

「選擇性 JPEG 壓縮」讓您能夠以不同等級壓縮 JPEG 的不同區域。您可以將影像中的特定的區域以較高品質等級壓縮,較不 重要的區域如背景,則可用較低的品質等級壓縮,如此不但能降低影像的整體大小,還能保持較重要區域的品質。





這個影像中的選取區域以90品質等級壓縮,而未選取的區域則以50品質等級壓縮。

若要壓縮 JPEG 的選取區域:

- 1 在「原始」檢視中,使用其中一個「圈選工具」選取要壓縮的圖像區域。
- 2 選取「修改>選擇性 JPEG>將選取範圍儲存成 JPEG 遮色片」。
- **3** 從「最佳化」面板的「匯出檔案格式」彈出式選單選取「JPEG」(如果尚未選取)。
- 4 按一下「最佳化」面板中的「編輯選擇性品質選項」按鈕。

「選擇性 JPEG 設定」對話方塊便會開啟。

5 選取「啟動選擇性品質」,並在文字方塊中輸入數值。

輸入低的數值將會壓縮較多的「選擇性 JPEG」區域(比起影像其他的部分而言)。而輸入高的數值則會壓縮較少的「選擇 性 JPEG」區域。

- 6 需要的話,請更改「選擇性 JPEG」區域的「覆蓋的顏色」。這項操作並不會影響輸出。
- 7 選取「維持文字品質」。不論「選擇性品質」的數值為何,所有的文字項目都會自動以較高的品質等級匯出。
- 8 選取「維持按鈕品質」。所有按鈕元件都會自動以較高的品質等級匯出。
- 9 按一下「確定」。

若要修改選擇性 JPEG 壓縮區域:

- 1 選取「修改>選擇性 JPEG>將 JPEG 遮色片復原成選取範圍」。
- 選取區域便會反白標示。
- 2 使用「圈選工具」或另一個選取工具,更改這個區域的大小。
- 3 選取「修改>選擇性 JPEG>將選取範圍儲存成 JPEG 遮色片」。
- 4 需要的話,請更改「最佳化」面板中的選擇性品質設定。

備註:若要還原選取範圍,請選取「修改>選擇性 JPEG>移除 JPEG 遮色片」。

模糊或鋭利化細部

您可以在「最佳化」面板設定「平滑」以協助降低 JPEG 的檔案大小。「平滑」可以模糊 JPEG 中不當壓縮的實邊。較高的 數字可以在匯出或儲存的 IPEG 中製造出更多模糊效果,通常也會建立較小的檔案。大約3的平滑設定即可減少影像大小, 同時仍能維持合理的品質。

若要協助維持兩個顏色間細微的邊緣:

❖ 從 「最佳化」面板的 「選項」選單中,選取 「銳利化 JPEG 邊緣」。

請於匯出或儲存具有文字或細微的細部的 JPEG 時,使用「銳利化 JPEG 邊緣」,以維持這些區域的銳利度。不過,選擇 「銳利化 JPEG 邊緣」會增加檔案的大小。

使用漸進式 JPEG 圖像

漸進式 IPEG 圖像就像交錯式的 GIF 和 PNG,會在一開始時以低解析度顯示,然後在下載時逐漸增加品質。

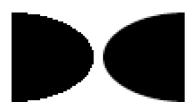
若要匯出或儲存漸進式 JPEG 圖像:

❖ 從 「最佳化」面板的 「選項」選單中,選取 「漸進式 JPEG 圖像」。

備註:有些較舊版本的點陣圖編輯應用程式無法開啟漸進式 JPEG 圖像。

符合目標背景顏色

消除鋸齒藉由混合物件和其所在的背景的顏色來使物件看來更平滑。例如,如果物件是黑色,其所在背景是白色,消除鉅齒便 會增加許多灰色陰影到圍繞物件邊框的像素,讓黑白間的轉變更順暢。



藉由設定「最佳化」面板中的「色版」選項,您就可以將直接位在畫布上的物件消除鋸齒為「色版」顏色。當您匯出或儲存 要放置在具有彩色背景的網頁上的圖像時,此操作便能派上用場。

若要符合目標背景顏色:

❖ 在「最佳化」面板中,從「色版」彈出式選單中選取顏色,儘可能地讓它符合圖像要放置的目標背景顏色。

備註:消除鋸齒只會套用在放置在畫布正上方的柔化邊緣物件。

移除光圈

當您讓之前經過消除鋸齒的影像上的畫布顏色成為透明時,來自消除鋸齒的像素仍會保留。因此,當您匯出(某些狀況下則為 儲存)這個圖像並把它放置在具有不同背景顏色的網頁上時,消除鋸齒物件的外圍像素在網頁背景上可能會很明顯。這些便 會形成光圈,在深色的背景上尤其明顯。



您可以輕易地避免在原生 Fireworks PNG 檔案和匯入的 Photoshop 檔案中產生光圈。不過對於 GIF 等其他檔案類型,您 必須手動移除光圈。

若要避免原生 Fireworks PNG 檔案和匯入的 Photoshop 檔案中的光圈,請執行下列步驟之一:

- 將「屬性」檢視窗中的「畫布顏色」或「最佳化」面板中的「色版顏色」設定為目標網頁背景的顏色。
- 在選取要匯出的物件時,從「屬性」檢視窗中的「邊緣」彈出式選單選取「實邊」。

若要從 GIF 或其他圖像檔案手動移除光圈:

- 1 從 Fireworks 開啟檔案,然後按一下「文件」視窗左上角的「預覽」、「2 欄式」或「4 欄式」按鈕。在「2 欄式」或 「4欄式」檢視上,按一下原始以外的其他檢視。
- 2 在「最佳化」面板中,從「透明度」彈出式選單中選取「索引色透明」。
- 3 按一下「增加顏色至透明色中」按鈕並按一下光圈中的像素。

相同顏色的所有像素便會從預覽中移除。

4 如果光圈仍存在,請重複步驟3,直到光圈消失為止。



儲存並重複使用最佳化設定

Fireworks 會在執行下列任何動作之後,記憶您所使用的最後最佳化設定:

- 「檔案 > 儲存檔案」
- 「檔案 > 另存新檔」
- 「檔案 > 另存新檔 / 另存備份」
- 「檔案>匯出」

Fireworks 會在之後將這些設定套用至新的文件。

備註:如同舊版的 Fireworks,新的分割依然會從父文件取得預設的最佳化設定。

您也可以儲存自訂最佳化設定,以便日後用於最佳化或批次處理。下列資訊匯儲存在自訂預設最佳化中:

- 「最佳化」面板中的設定和用色表
- 在「影格」面板中選擇的影格延遲設定(只適用於動畫)

若要將最佳化設定儲存為預設:

- 1 從「最佳化」面板的選項選單選取「儲存設定」。
- 2 輸入最佳化預設的名稱,然後按一下「確定」。

儲存的最佳化設定會出現在「最佳化」面板中「設定」彈出式選單底部以及「屬性」檢視窗,以提供所有接下來的文件使用。 預設檔案會儲存於您的使用者專屬 Fireworks 組態資料夾中的 Export Settings 資料夾。如需關於這個資料夾位置的資訊, 請參閱第292頁的「關於使用者組態檔」。

若要與另一位 Fireworks 使用者共享儲存的最佳化設定:

❖ 將儲存的最佳化設定檔案從 Export Settings 資料夾複製到另一部電腦的相同資料夾。

備註: Export Settings 資料夾的位置會因不同的作業系統而不同。如需詳細資訊,請參閱上一個程序。

若要刪除自訂預設最佳化:

- 1 在「最佳化」面板的「儲存的設定」彈出式選單中,選取要刪除的最佳化設定。
- 2 從「最佳化」面板的選項選單選取「刪除設定」。

您無法刪除 Fireworks 的預設最佳化設定。

從 Fireworks 匯出

從 Fireworks 匯出的程序包含兩個步驟。首先,您必須先將圖像或文件最佳化,以準備匯出。影像或文件最佳化之後,便可 以匯出(或儲存,視原始檔類型而定)。如需有關最佳化的詳細資訊,請參閱第215頁的「關於最佳化」。如需有關儲存的詳 細資訊,請參閱第19頁的「以其他格式儲存文件」。

您有許多方式可以匯出 Fireworks 圖像。您可以使用 GIF、JPEG 或其他圖像檔案格式,將文件匯出(或儲存)為單一影像。 也可以將整份文件匯出為HTML檔案及相關的影像檔案,或者只匯出選取的分割。您也可以只匯出文件的指定區域。除此 之外,您還可以將 Fireworks 的影格和圖層以個別影像檔案匯出。

以下是決定 Fireworks 匯出檔案預設位置的因素 (依影響性排列):

- 1 文件目前的匯出偏好設定(這是之前匯出文件並儲存成 PNG 時定義的)
- 2 目前匯出/儲存位置(亦即離開「儲存檔案」、「另存新檔」、「另存備份」或「匯出」對話方塊中預設位置後到達的位置)
- 3 目前的檔案位置
- 4 新文件或影像儲存在作業系統中的預設位置

相對的,Fireworks 儲存文件的預設位置取決於不同的條件組合。如需詳細資訊,請參閱第 18 頁的 「儲存 Fireworks 檔案」。

匯出單一影像

在工作區域完成圖像的最佳化以後,便能使用「檔案>匯出」命令來匯出圖像。

如果是在處理從 Fireworks 開啟的現有影像,即可將之儲存而不需要匯出。如需詳細資訊,請參閱第 19 頁的 「以其他格式

備註:若只要匯出文件中的特定影像,您必須先分割文件,然後只匯出您要的分割。如需詳細資訊,請參閱第232頁的「匯出 選取的分割」。

若要匯出 Fireworks 文件為單一影像:

- 1 從「最佳化」面板中選取您要用來匯出的檔案格式,並設定格式專屬的選項。
- 2 選取「檔案>匯出」。
- 3 選取匯出影像檔案的目標位置。
- 一般而言,網頁圖像的最佳位置就是在您的本機網站內的資料夾。
- 4 輸入檔案名稱。您無須輸入檔案的副檔名: Fireworks 會幫您做這個動作。它會在匯出時使用您在最佳化設定中指定的檔 案類型做為副檔名。如需有關最佳化的詳細資訊,請參閱第215頁的「關於最佳化」。
- 5 從「匯出」彈出式選單選取「只有影像」。
- 6 按一下「匯出」。

匯出分割的文件

依照預設,當您匯出分割的 Fireworks 文件時,會匯出 HTML 檔案和相關的影像。匯出的 HTML 檔案可以在瀏覽器中加 以檢視,或是匯入至其他應用程式進一步進行編輯。

備註:您可以使用其中一個方法將 Fireworks HTML 置入其他應用程式。如需有關 HTML 和其他匯出 Fireworks HTML 方式的詳細資訊,請參閱第 234 頁的「匯出 HTML」。

匯出前,請確定您在「HTML 設定」對話方塊中選取適當的 HTML 樣式。如需詳細資訊,請參閱第 239 頁的「設定 HTML 匯出選項」。

若要匯出分割的 Fireworks 文件:

- 1 選取「檔案>匯出」。
- 2 瀏覽到硬碟上您要的資料夾。
- 3 從「匯出」彈出式選單選取「HTML和影像」。
- 4 在「檔案名稱」(Windows)或「另存新檔」(Macintosh)方塊中輸入檔名。
- 5 從「HTML」彈出式選單中選取「匯出 HTML 檔案」。
- 6 從「分割」彈出式選單中選取「匯出分割」。
- 7 (選擇性)選取「將影像放入子資料夾」。
- 8 按一下「匯出」。

Fireworks 匯出的檔案便會出現在您的硬碟上。影像和 HTML 檔案會在「匯出」對話方塊所指定的位置產生。如需在選取 「HTML 和影像」為檔案類型時,「匯出」對話方塊中可用選項的詳細資訊,請參閱第235頁的「匯出 Fireworks HTML」。

匯出選取的分割

您可以匯出 Fireworks 文件中選取的分割。按住 Shift 並按一下以選取多個分割。

備註:如需有關分割的詳細資訊,請參閱第167頁的「建立和編輯分割」。

若要匯出選取的分割:

- 1 請執行下列步驟之一:
- 選取「檔案>匯出」。
- 若要匯出個別的分割,請以滑鼠右鍵按一下 (Windows) 或按住 Control 並按一下 (Macintosh) 分割並選取 「匯出選取 的分割」。
- 2 選取要儲存匯出檔案的位置。
- 一般而言,最佳的位置就是您的本機網站內的資料夾。
- 3 輸入檔案名稱。您不需要輸入副檔名, Fireworks 會幫您執行這個動作。

如果您要匯出多個分割,Fireworks 會使用您輸入的名稱做為所有匯出圖像的基本名稱,但不包括已經使用「圖層」面板或 「屬性」檢視窗自訂名稱的圖像。

- 4 從「分割」彈出式選單中選取「匯出分割」。
- 5 若要只匯出您在匯出前選取的分割,請選取「只有選取的分割」並確認沒有選取「包含不含分割的區域」選項。
- 6 按一下「匯出」。

每個分割都是以在「最佳化」面板中定義的最佳化設定匯出。如需有關最佳化的詳細資訊,請參閱第 215 頁的「關於最佳化」。

更新分割

如果您已經匯出分割的文件,並在匯出後更改了 Fireworks 中的原始文件,那麼您可以只更新這個已更改的影像或分割,而 無須匯出和上傳整個分割影像。建議您自行為分割命名,才能輕易的找出取代的分割。如需詳細資訊,請參閱第178頁的 「命名分割」。

若要更新單一分割:

- 1 隱藏分割並編輯下方的區域。
- 2 再次顯示分割。
- 3 以滑鼠右鍵按一下 (Windows) 或按住 Control 並按一下 (Macintosh) 分割,然後從快顯選單中選取「匯出選取的分割」。
- 4 按一下「匯出」,使用相同的基本名稱將分割匯出到與原始分割相同的資料夾內。
- 5 當系統詢問您是否要取代現有檔案時,請按一下「確定」。

如果您保留更新分割的原始檔案名稱,並且將這個分割上傳到原始分割在您網站上相同的位置,這個新分割便會取代HTML 文件中的原始分割。

備註:請避免將分割的大小調整為大於 Fireworks 中其原始的匯出大小,否則在分割更新時,便會在 HTML 文件中產生無 法預期的效果。

匯出動畫

在您建立和最佳化動畫之後,就可以開始匯出。您可以將動畫匯出為 GIF 動畫、Flash SWF 檔案或多個檔案。

如果您的文件包含不只一個動畫,您可以在每個動畫上方插入分割,以使用不同動畫設定匯出每個動畫,例如重複和影格延

如需有關匯出至多個檔案的詳細資訊,請參閱第 233 頁的「匯出影格或圖層」。如需有關匯出動畫(如 Flash SWF 檔案)的 詳細資訊,請參閱第 253 頁的 「與 Flash 搭配使用」。

若要將動畫匯出為 GIF 動畫:

- 1 選取「編輯 > 取消選取」以取消選取所有的分割和物件,並在「最佳化」面板中選取「GIF 動畫」做為檔案格式。 如需有關最佳化的詳細資訊,請參閱第 222 頁的 「最佳化 GIF、PNG、TIFF、BMP 和 PICT 檔案」。
- 2 選取「檔案>匯出」。
- 3 在「匯出」對話方塊中,輸入檔案的名稱並選取目標。
- 4 按一下「匯出」。

若要使用不同動畫設定將多個動畫匯出為 GIF 動畫:

- 1 按住 Shift 並按一下這些動畫,將它們全部選取。
- 2 選取「編輯>插入>分割」。

訊息方塊會出現,詢問您要插入一或多個分割。

- 3 按一下「多重」。
- 4 個別選取每個分割,然後使用「影格」面板替每個分割設定不同的動畫設定。如需有關動畫設定的詳細資訊,請參閱第 199 頁 的「建立動畫」。
- 5 選取希望使之成為動畫的所有分割,然後在「最佳化」面板中選取 「GIF 動畫」做為檔案格式。 如需有關最佳化的詳細資訊,請參閱第 222 頁的 「最佳化 GIF、PNG、TIFF、BMP 和 PICT 檔案」。
- 6 以滑鼠右鍵按一下 (Windows) 或按住 Control 並按一下 (Macintosh) 每個分割,並從快顯選單選取 「匯出選取的分割」, 即可個別匯出每個分割。在「匯出」對話方塊中,輸入每個檔案的名稱,選取目標,並按一下「匯出」。

匯出影格或圖層

Fireworks 可以將文件中的每個圖層或影格匯出為個別的影像檔案,而且使用 「最佳化」面板中指定的最佳化設定。圖層或 影格的名稱決定了每個匯出檔案的檔案名稱。這個匯出方法有時也用來匯出動畫。

若要匯出影格或圖層為多個檔案:

- **1** 選取「檔案>匯出」。
- 2 輸入檔名並選取目標資料夾。
- 3 在「匯出」彈出式選單中,選取下列其中一項:

影格至檔案 會將影格匯出為多個檔案。

圖層至檔案 會將圖層匯出為多個檔案。

備註:此操作會匯出目前影格上的所有圖層。

- 4 選取「修剪影像」以自動裁切匯出的影像,讓物件能夠符合每個影格。 如果您要將影格或圖層匯出為與文件相同的大小,請取消選取「修剪影像」。
- 5 按一下「匯出」。

匯出區域

您可以使用「匯出區域工具」來匯出 Fireworks 文件的一部分。

若要匯出文件的一部分:

- 1 從「工具」面板選取「匯出區域工具」。
- 2 拖曳定義要匯出的文件部分的圈選區域。

備註:您可以在拖曳時調整圈選區域的位置。在按住滑鼠按鈕的同時,按住鍵盤上的空格鍵,就可以將圈選範圍拖曳至書布上 的另一個位置。放開空格鍵,便可繼續繪製圈選區域。

放開滑鼠按鈕後,匯出區域會保持選取狀態。

- 3 必要的話,請調整匯出區域:
- 按住 Shift 拖曳控點,依比例調整匯出區域的圈選區域大小。
- 按住 Alt (Windows) 或 Option (Macintosh) 拖曳控點,從中心調整圈選區域的大小。
- 按住 Alt 和 Shift (Windows) 或 Option 和 Shift (Macintosh), 拖曳控點以強制等比例並從中心調整大小。
- 4 在匯出區域的圈選區域內按兩下以移至「影像預覽」。
- 5 調整「影像預覽」中的設定,並按一下「匯出」。
- 6 在「匯出」對話方塊中,輸入檔名並選取目標資料夾。
- 7 在「匯出」彈出式選單中,選取「只有影像」。
- 8 按一下「匯出」。

備註:若要取消而不匯出,請在匯出圈選區域外按兩下、按 Esc,或是選取另一個工具。

匯出 HTML

除非另有指定,否則當您匯出分割的 Fireworks 文件時,實際匯出的會是 HTML 檔案及其影像。

Fireworks 產生多數網頁瀏覽器和 HTML 編輯器可讀取的純粹 HTML。匯出 Fireworks HTML 的方式有很多種:

- 匯出 HTML 檔案,稍後在 HTML 編輯器中開啟,進行編輯。
- 將 Fireworks 檔案中的每個頁面分別匯出到不同的 HTML 檔案。
- 拷貝 HTML 程式碼到 Fireworks 中的剪貼簿,然後將該程式碼直接貼入現有的 HTML 文件中。
- 匯出 HTML 檔案,在 HTML 編輯器中開啟它,從檔案中手動複製程式碼的部分,然後將該程式碼貼入另一個 HTML 文件。
- 使用「更新 HTML」命令來更改您之前建立的 HTML 檔案。

備註:Adobe Dreamweaver 與 Fireworks 緊密地整合在一起。Fireworks 控制匯出 HTML 到 Dreamweaver 中的方式, 與控制匯出到 HTML 編輯器中的方式不同。如果您要將 Fireworks HTML 匯出到 Dreamweaver,請參閱第 242 頁的 「與 Dreamweaver 一起使用」。

依預設值, Fireworks 會在您匯出 HTML 時指定 UTF-8 編碼,以確保 HTML 檔案中的字元在所有語言都能正確顯示。 您也可以將 HTML 匯出為 「階層式樣式表」 (CSS) 圖層和 XHTML。

若要定義 Fireworks 匯出 HTML 的方式,可以使用「HTML 設定」對話方塊。這些設定可以依文件區分,或做為 Fireworks 匯出的所有 HTML 的預設設定。

關於 HTML

HTML 程式碼是在您匯出、複製或更新 HTML 時由 Fireworks 自動產生的。您不需要了解這個程式碼即可使用。而且只要 不重新命名或移動檔案,產生程式碼後無須加以更改就能使用。

HTML 或超文字標記語言 (Hypertext Markup Language) 是目前在 Internet 上顯示網頁的標準。HTML 檔案就是包含了 這些元素的文字檔案:

- 出現在網頁上的文字
- 定義文字、整份文件以及影像及其他 HTML 文件 (網頁)的連結的 HTML 標記

HTML 標記會位於括號內,看起來像這樣:

<TAG> 受影響的文字 </TAG>

開頭的標記告知瀏覽器以特定方式格式化文字,或是包含圖像。結尾的標記 (</TAG>)表示該格式的結束。

在 HTML 中包含註解

Fireworks HTML 包含詳細的註解,敘述各段程式碼的相關內容。Fireworks HTML 註解的開頭是 <!-- 結尾則是 -->。 在這兩個標記間的內容不會解譯為 HTML 或 JavaScript 程式碼。如果想在 HTML 中包含註解,您必須告知 Fireworks 要 開啟這個選項。

在匯出的 HTML 中包含註解:

❖ 在匯出之前,請選取 「HTML 設定」對話方塊 「一般」索引標籤上的 「包含 HTML 註解」選項。

雁出的結果

當您從 Fireworks 匯出或複製 HTML 時,將會產生下列內容,讓您能在網頁上重建 Fireworks 影像:

- 當文件包含互動元素時,重組分割影像和任何 JavaScript 程式碼的必要 HTML 程式碼。Fireworks HTML 包含到匯出 影像的連結並且將網頁背景顏色設定為畫布顏色。
- 一個或多個影像檔案,視文件的分割數目和按鈕的狀態數目而定。
- 必要的話,會出現名為 spacer.gif 的檔案。Spacer.gif 是透明、1x1 像素的 GIF,是 Fireworks 用來修正當您於 HTML 表格中重組分割影像時產生的間距問題。您可以選擇 Fireworks 是否要匯出間距。如需詳細資訊,請參閱第 239 頁的 「設定 HTML 匯出選項」。
- 如果您的 Fireworks 文件含有彈出式選單,而且您將這些匯出,便會匯出下列檔案:含有 CSS 彈出式選單程式碼的 mm_css_menu.js 和一個 .css 檔案。如果您的彈出式選單包含子選單,也會同時匯出 arrows.gif 檔。
- 如果您匯出或複製 HTML 到 Dreamweaver,會建立備註檔案以協助 Fireworks 和 Dreamweaver 整合。這些檔案的副 檔名為.mno。

匯出 Fireworks HTML

Fireworks 讓您能使用 Generic、Dreamweaver、FrontPage 和 Adobe GoLive 等格式匯出 HTML。大多數的 HTML 編 輯器都可以使用 Generic HTML。匯出 Fireworks HTML 會在您所指定的位置中產生 HTML 檔案和關聯的影像檔案。

備註:當您匯出到 CSS 圖層 和 Director 時,Fireworks 也會匯出 HTML。如需有關 CSS 圖層的詳細資訊,請參閱第 238 頁 的「匯出 CSS 圖層」。如需有關 Director 的詳細資訊,請參閱第 263 頁的 「與 Director 搭配使用」。

將 Fireworks HTML 放入其他應用程式的匯出方法最適合於團體環境工作時使用。匯出 HTML 檔案會將工作流程分段, 所以某個人於某種應用程式中執行工作,另一個人可以在稍後使用另一種應用程式接手。

您可以使用「HTML 設定」對話方塊設定整體的 HTML 匯出偏好設定。如需詳細資訊,請參閱第 239 頁的 「設定 HTML 匯出選項」。

備註: Dreamweaver 與 Fireworks 緊密地整合在一起。Fireworks 控制匯出 HTML 到 Dreamweaver 中的方式,與控制 匯出到 HTML 編輯器中的方式不同。如果您要將 Fireworks HTML 匯出到 Dreamweaver,請遵循這些指示。不過如需瞭 解應用程式專屬的其他注意事項,另請參閱第 242 頁的 「與 Dreamweaver 一起使用」。

若要匯出 Fireworks HTML:

- 1 請執行下列步驟之一,開啟「匯出」對話方塊:
- 選取「檔案>匯出」。
- 按一下「文件」視窗右上角的「快速匯出」按鈕,然後從目標應用程式的彈出式選單中選取匯出選項。Fireworks 會自動 以選取的應用程式的適當設定填入「匯出」對話方塊中的文字方塊。

備註:非 Adobe 應用程式可以在「快速匯出>其他」子選單中找到。

- 2 瀏覽到硬碟上您要用的網站資料夾。
- 3 從「匯出」彈出式選單選取「HTML和影像」。
- 4 按一下「選項」按鈕,並從「HTML 設定」對話方塊「一般」索引標籤上的「HTML 樣式」彈出式選單中,選取您的 HTML 編輯器。如果沒有列出您的 HTML 編輯器,請選取「一般」。

備註:選取您的 HTML 編輯器做為 HTML 樣式是很重要的:少了這項操作,互動式的元件如按鈕和變換影像就可能無法 在匯入您的 HTML 編輯器時正確運作。

- 5 按一下「確定」以返回「匯出」對話方塊。
- 6 從「HTML」彈出式選單中選取「匯出 HTML 檔案」。

選擇 「匯出 HTML」會在您所指定的位置中產生 HTML 檔案和關聯的影像檔案。

- 7 如果文件中包含分割的話,請從「分割」彈出式選單中選取「匯出分割」。
- 8 如果想將影像儲存在個別的資料夾,請選取「將影像放入子資料夾」。您可以選取特定的資料夾或使用 Fireworks 預設, 也就是以影像命名的資料夾。
- 9 如果您要匯出多重頁面的 Fireworks 文件,請取消選取 「只有目前頁面」核取方塊,即可將所有頁面匯出到不同的 HTML 文件。
- 10 按一下「匯出」。

匯出後,您就會在硬碟上看到 Fireworks 匯出的檔案。影像和 HTML 檔案會在「匯出」對話方塊所指定的位置產生。

複製 HTML 到剪貼簿

匯出 Fireworks 產生的 HTML 的一種快速方式,就是將它複製到剪貼簿中。

拷貝 Fireworks 中的 HTML 程式碼有兩種方式。您可以使用「拷貝 HTML 程式碼」命令,或在「匯出」對話方塊中選取 「複製至剪貼簿」做為選項。執行這些作業便可將 Fireworks HTML 複製到剪貼簿,並在您指定的位置產生關聯的影像檔案。 稍後您可以在想要的 HTML 編輯器中將這個 HTML 貼入文件中。

雖然複製到剪貼簿是將 Fireworks HTML 放到其他應用程式的快速方式,但並非任何情況都適用。複製 HTML 至剪貼簿有 以下缺點:

- 不能將影像儲存到子資料夾。這些影像必須留在複製的 HTML 檔案所在的相同資料夾,只有將 HTML 複製到 Dreamweaver 時不受這個限制。
- Fireworks 彈出式選單中使用的任何連結或路徑都會對應到您的硬碟,只有複製到 Dreamweaver 的 HTML 是例外。
- 如果您使用 Dreamweaver 或 Microsoft FrontPage 以外的 HTML 編輯器,與按鈕、行為和變換影像關聯的 JavaScript 程式碼都會複製,但可能無法正常運作。

如果遇到這樣的問題,請不要將 HTML 複製到剪貼簿,而改用 「匯出 HTML 檔案」選項。

備註:在您複製 HTML 程式碼前,請確定您已經從「HTML 設定」對話方塊中的「一般」索引標籤選取了適當的 HTML 樣式且選擇 「包含 HTML 註解」。如需詳細資訊,請參閱第 239 頁的 「設定 HTML 匯出選項」。

若要使用「拷貝 HTML 程式碼」選項複製 Fireworks HTML:

- 1 請執行下列步驟之一:
- 選取「編輯 > 拷貝 HTML 程式碼」。
- 按一下「快速匯出」按鈕並從彈出式選單中選取「拷貝 HTML 程式碼」。
- 2 請依照精靈的指示,逐步完成匯出 HTML 和影像的設定。當提示出現時,請指定您要的資料夾做為匯出影像的目標。這個 資料夾必須是您的 HTML 檔案所在的位置。

備註:如果您想要將 HTML 程式碼貼入 Dreamweaver,要在哪裡匯出影像並不重要,只要它們位於與您將要貼入程式碼的 HTML 檔案相同的 Dreamweaver 網站即可。

精靈會將匯出影像到指定的目標並複製 HTML 程式碼到剪貼簿。

若要使用「匯出」對話方塊複製 Fireworks HTML:

1 選取「檔案>匯出」。

備註:另外,如果您要匯出到 Dreamweaver,也可以按一下「快速匯出」按鈕,並從 Dreamweaver 子選單中選取「將 HTML 拷貝至剪貼簿」。

2 在「匯出」對話方塊中指定要做為匯出影像目標的資料夾。這個資料夾必須是您的 HTML 檔案所在的位置。

備註:如果您想要將 HTML 程式碼貼入 Dreamweaver,要在哪裡匯出影像並不重要,只要它們位於與您將要貼入程式碼的 HTML 檔案相同的 Dreamweaver 網站即可。

- 3 從「匯出」彈出式選單選取「HTML和影像」。
- 4 從「HTML」彈出式選單中選取「複製至剪貼簿」。
- 5 如果文件包含分割,請從「分割」彈出式選單中選取「匯出分割」。
- 6 按一下「選項」按鈕,從「HTML 設定」對話方塊中選取您的 HTML 編輯器,並按一下「確定」。
- 7 按一下「匯出」對話方塊中的「匯出」。

若要將從 Fireworks 複製的 HTML 貼入 HTML 文件:

1 在您的 HTML 編輯器中開啟現有的 HTML 文件或建立新文件。將這個文件儲存在與您匯出影像的相同位置。

備註:如果您使用的是 Dreamweaver, 就不一定要將 HTML 儲存在與您匯出影像的相同位置。只要您從 Fireworks 匯出 影像到 Dreamweaver 網站,並將這個 HTML 檔案儲存到該網站內的某個位置, Dreamweaver 就會自動找出到關聯影像 的路徑。

2 檢視 HTML 程式碼,並將插入點放置在介於 <BODY> 標記之間的需要位置。

備註:從 Fireworks 複製的 HTML 程式碼不會包含開頭或結尾的 <HTML> 和 <BODY> 標記。

3 貼上 HTML 程式碼。請參考您使用的特定 HTML 編輯器中的說明系統,取得從剪貼簿貼上內容的指示。

當您將程式碼貼入 HTML 編輯器時,讓影像和 HTML 檔案保持在正確位置是很重要的,否則連結可能會中斷。可能的話, 在您複製到剪貼簿時,請確定這些影像是匯出到它們最終會駐留在網站上的位置。Fireworks 使用文件關聯式的 URL,因此 如果 HTML 或影像移動, URL 連結就會中斷。

從匯出的 Fireworks 檔案複製和貼上 HTML

您可以在 HTML 編輯器中開啟匯出的 Fireworks HTML, 然後複製並貼上部分程式碼到另一個 HTML 檔案。

若要從匯出的 Fireworks 檔案複製程式碼並貼入另一個 HTML 文件:

- 1 開啟您在 HTML 編輯器中匯出的 Fireworks HTML 檔案。
- 2 反白標示必要的程式碼並將其複製到剪貼簿。
- 3 開啟現有的 HTML 文件或建立新的文件。
- 4 將剪貼簿中的這個程式碼貼入新 HTML 檔案中您要的位置。您不需要複製 <HTML> 和 <BODY> 標記,因為目標 HTML 文件中應該已經包含這些標記。

如果您已經在 Fireworks 中的「HTML 設定」對話方塊中選擇了「包含 HTML 註解」,請依照註解中的指示複製並貼入 程式碼到適當的位置。

5 如果您的 Fireworks 文件中包含互動元素,您也必須複製 JavaScript 程式碼。

JavaScript 程式碼由 <SCRIPT> 標記所包圍,並位於文件的 <HEAD> 區段中。除非您的目標文件已經有 <SCRIPT> 區段,請 複製並貼上整個 <SCRIPT> 區段。在此情況下,您應該只將 <SCRIPT> 區段的內容複製並貼上到現有的 <SCRIPT> 區段,但 注意不要覆寫現有區段中的內容。也請確認在您貼上程式碼後,<SCRIPT> 區段中沒有包含重複的 JavaScript 函數。

更新匯出的 HTML

「更新 HTML」命令可以讓您更改先前匯出的 Fireworks HTML 文件。如果您只想要更新文件的某一部分,便可以使用這

備註:「更新 HTML」在 Dreamweaver 文件中的作用與在其他 HTML 文件中的作用不同。如需詳細資訊,請參閱第 242 頁 的「與 Dreamweaver 一起使用」。

更新 Fireworks HTML 時,您可以選擇只取代更改的影像或覆寫所有程式碼和影像。如果您選擇只取代更改的影像,那麼您 在 Fireworks 外對 HTML 檔案所做的更改都會保留。

備註:若要對文件配置做大幅的更改,請在 Fireworks 中進行更改並重新匯出這個 HTML 檔案。

若要使用「更新 HTML」命令更新 HTML:

- 1 請執行下列步驟之一:
- 選取「檔案 > 更新 HTML」。
- 按一下「快速匯出」按鈕並從彈出式選單中選取「更新 HTML」。
- 2 在「指定 HTML 檔案位置」對話方塊中選取要更新的檔案。
- 3 按一下「開啟」。
- 4 如果找不到 Fireworks 產生的 HTML,請按一下「確定」,在文件結尾插入新的 HTML。
- 5 如果找到由 Fireworks 產生的 HTML,請選取下列一項並按一下「確定」:

更新影像和 HTML 會取代之前的 Fireworks HTML。

只更新影像 只會覆寫影像。

6 如果出現 「選取影像資料夾」對話方塊,請選取資料夾並按一下「開啟」。

匯出 CSS 圖層

階層式樣式表 (CSS) 讓您更能夠掌控網頁的顯示方式。CSS 圖層可用來建立定義不同元素 (例如標題和連結等)出現方式的 樣式表或範本。有了 CSS, 您就可以一次控制多個網頁的樣式和配置。 CSS 圖層能夠互相上下重疊。在 Fireworks 中, 一般 的 HTML 輸出是無法重疊的。

若要匯出 CSS 圖層的圖像:

- **1** 選取「檔案>匯出」。
- 2 在「匯出」對話方塊中,輸入檔名並選取目標資料夾。
- 3 從「匯出」彈出式選單選取「CSS圖層」。
- 4 在「來源」彈出式選單中,選取下列其中一項:

Fireworks 圖層 會將所有圖層匯出成 CSS 圖層。

Fireworks 影格 會將所有影格匯出成 CSS 圖層。

Fireworks 分割 會將文件中所有分割匯出成 CSS 圖層。

- 5 選擇「修剪影像」,自動裁切匯出影像和圖層以符合物件。
- 6 選取「將影像放入子資料夾」來選擇影像的資料夾。
- 7 按一下「匯出」。

匯出 XHTML

在不久的將來,XHTML 預計將取代 HTML,成為顯示網頁內容的標準。不只因為 XHTML 向下相容的特性 (也就是說, 目前大多的網頁瀏覽器都可以檢視 XHTML),而且它也可以用任何可以顯示 XML 內容的裝置讀取,例如 PDA、行動電話 和其他掌上裝置等。

XHTML 就是 HTML (目前格式化和顯示網頁的標準)和 XML (延伸式標記語言)的組合。XHTML 包含 HTML 元素, 同時也遵循較嚴格的 XML 語法規則。

為了支援這個標準,Fireworks 也提供匯出 XHTML 的功能。

備註: Fireworks 也可以匯出 XHTML。如需詳細資訊,請參閱第 14 頁的「從 HTML 檔案建立 Fireworks PNG 檔案」。 如需有關 XHTML 的詳細資訊,請參閱「全球資訊網協會」(W3C)的 XHTML 規格,網址為 www.w3.org。

若要從 Fireworks 匯出 XHTML:

- 1 選取「檔案>HTML 設定」,從「一般」索引標籤上的「HTML 樣式」彈出式選單中選取「XHTML」樣式,然後按 一下「確定」。
- 2 使用任何可以匯出或複製 HTML 的方法來匯出您的文件。如需有關從 Fireworks 匯出和複製 HTML 的多種方式的詳細 資訊,請參閱第 234 頁的「匯出 HTML」。

備註: Fireworks 在匯出為 XHTML 時使用 UTF-8 編碼。如需有關 UTF-8 編碼的詳細資訊,請參閱第 239 頁的 「使用和不 使用 UTF-8 編碼匯出檔案」。

使用和不使用 UTF-8 編碼匯出檔案

在過去,網頁瀏覽器無法在單一 HTML 文件中顯示不同的字元集。舉例來說,中文文字和英文文字無法顯示在相同網頁上, 因為網頁瀏覽器無法在單一文件顯示不同的字元組。

UTF-8 (代表 Universal Character Set Transformation Format-8) 是文字編碼的方式,用以讓網頁瀏覽器在相同 HTML 網頁上顯示不同的字元集。Fireworks 可以讓您使用 UTF-8 編碼匯出 HTML。

備註: Fireworks 也可以匯入使用 UTF-8 編碼的文件。如需詳細資訊,請參閱第 14 頁的「從 HTML 檔案建立 Fireworks PNG 檔案」。

在 Fireworks 中,依預設值會開啟 UTF-8 編碼,因此您所匯出的任何 HTML 文件,都能顯示來自於多個字元集的字元。 如果想要的話,您可以關閉 UTF-8 編碼。

若要不使用 UTF-8 編碼匯出文件:

- 1 選取「檔案 > HTML 設定」。
- 2 在「文件描述」索引標籤上,清除「UTF-8編碼」方塊並按一下「確定」。

備註:如需有關 HTML 設定選項的詳細資訊,請參閱第 239 頁的 「設定 HTML 匯出選項」。

3 使用任何可以匯出或複製 HTML 的方法來匯出您的文件。如需有關可從 Fireworks 匯出和複製 HTML 的多種方式的詳 細資訊,請參閱第 234 頁的「匯出 HTML」。

設定 HTML 匯出選項

「HTML 設定」對話方塊可用來定義 Fireworks 匯出 HTML 的方式。這些設定可以是依文件區分,或做為 Fireworks 匯出的 所有 HTML 的預設設定。在「文件描述」索引標籤中所做的修改只影響目前的文件,不過,如果您在關閉「HTML 設定」 對話方塊前按一下「設為預設值」按鈕,就可以使用這些設定做為預設。「一般」和「表格」設定是整體的偏好設定,並會影 響所有的新文件。

若要定義 Fireworks 匯出 HTML 的方式:

- 1 選取「檔案>HTML 設定」,或按一下「匯出」對話方塊中的「選項」按鈕。
- 2 在「一般」索引標籤中,從下列選項中選取:
- 選取 HTML 樣式以設定匯出 HTML 的樣式。

任何 HTML 編輯器都可以使用 Generic HTML。然而,如果您的文件中包含行為或其他互動式內容,請選取您的特定編輯 器(如果出現在清單上)。互動元件會依據選取的 HTML 樣式不同,以不同方式從 Fireworks 匯出。

若要使用 XHTML 標準來匯出文件,請從彈出式選單中選取適當的 XHTML 樣式。如需有關 XHTML 的詳細資訊,請參閱 第 238 頁的「匯出 XHTML」。

- 從「副檔名」彈出式選單選取檔案副檔名,或輸入新的副檔名。
- 選取「包含 HTML 註解」,以包含有關在 HTML 中的哪個位置複製和貼上的註解。如果您的文件包含互動的元素,如按 鈕、行為或變換影像,建議使用這個選項。HTML 註解會協助您決定要複製和貼上程式碼的哪些部分。
- 選取「小寫檔案名稱」,讓 HTML 檔案和關聯影像檔案的名稱在匯出時成為小寫。

備註:如果在「副檔名」彈出式選單中已經選取大寫副檔名,這個操作並不會使 HTML 檔案的副檔名變成小寫。

- 如果要對彈出式選單程式碼使用 CSS 而非 JavaScript,請選取「對彈出式選單使用 CSS」。這樣會讓瞭解和維護程式碼更 為容易。而且,您將能夠對選單編製索引,並使用 Dreamweaver 來更新程式碼內的連結。
- 如果要將 CSS 程式碼寫入外部.css 檔案 (該檔匯出至與 HTML 檔案相同的位置),請選取「將 CSS 寫入外部檔案」。.css 檔案的名稱必須符合 HTML 檔案的名稱(檔案副檔名除外)。選擇這個選項也會對與 HTML 檔案相同的位置,匯出名為 mm_css_menu.js 的檔案。

備註:只有在選擇「對彈出式選單使用 CSS」時,才能使用「將 CSS 寫入外部檔案」的選項。

- 從「檔案建立器」(Macintosh) 彈出式選單中,選取相關的應用程式。當您按兩下硬碟上的匯出 HTML 檔案時,它會自 動在您指定的應用程式中開啟。
- 3 在「表格」索引標籤中,選取 HTML 表格的設定。如需有關定義匯出的 Fireworks HTML 表格的屬性的詳細資訊,請 參閱第 179 頁的 「定義 HTML 表格匯出的方式」。
- 4 在「文件描述」索引標籤中,從下列選項中選取:
- 在「分割自動命名」彈出式選單中選取自動命名分割的公式。您可以使用預設設定或自行選擇選項。

備註:當您為分割自動命名選取「無」做為選單選項時,請謹慎進行。如果您為任何前三個選單選取「無」做為選項, Fireworks 將匯出彼此覆寫的分割檔案,因此所得到的結果是單一的匯出圖像,以及一個會在每個儲存格中顯示此圖像的表格。

- 在「替代影像說明」文字方塊中輸入文字。這個替代文字會在影像從網頁下載或在下載失敗時出現在影像的所在位置。 在某些瀏覽器中,當指標經過影像上方時,替代文字會顯示為工具提示。這對有視覺障礙的網頁使用者而言,也是一項輔 肋功能。
- 在匯出一起連結數個網頁的導覽列時,請選取「多重導覽列 HTML 網頁」。選擇這個選項後,Fireworks 便會匯出導覽 列中每個按鈕的其他網頁。
- 在 Fireworks 中依預設值開啟 UTF-8 編碼,讓您能夠匯出文件以顯示來自多個字元集的字元。如果要關閉這個選項,請清 除「UTF-8編碼」方塊。如需有關UTF-8編碼的詳細資訊,請參閱第239頁的「使用和不使用UTF-8編碼匯出檔案」。
- 5 按一下「儲存設定值」,將這些設定儲存為整體的預設設定。
- 6 按一下「確定」。

使用快速匯出按鈕

「快速匯出」按鈕(位於「文件」視窗的右上角)提供匯出 Fireworks 檔案到其他應用程式的一般選項。使用「快速 匯出」按鈕,可以匯出成多種格式,包括 Dreamweaver 和 GoLive。

「快速匯出」按鈕中提供的所有匯出選項,Fireworks 中其他地方也提供,例如「匯出」對話方塊和「編輯」選單等。「快速匯 出」按鈕提供最常用匯出選項的捷徑。如需有關匯出成每種格式的詳細資訊,請參閱第 242 頁的 「與其他應用程式一起使用 Fireworks J .

大多數的格式都有數種匯出的方法。例如,您可以匯出 Dreamweaver HTML 或更新現有的 Dreamweaver HTML。或者, 也可以將 Dreamweaver HTML 複製到剪貼簿,或匯出 Flash SWF 檔案或複製選取物件為向量圖。

您甚至可以使用 「快速匯出」按鈕來啟動其他應用程式以及在偏好的瀏覽器中預覽 Fireworks 文件。藉由簡化匯出過程, 「快速匯出」按鈕不但節省時間,也改善了設計流程。

備註:「快速匯出」按鈕可依照您在「最佳化」面板中指定的設定匯出圖像和分割。請務必在使用「快速匯出」按鈕前, 先最佳化您的圖像。如需有關最佳化的詳細資訊,請參閱第215頁的「關於最佳化」。

若要使用「快速匯出」按鈕匯出 Fireworks 文件或選取的圖像:

1 按一下「快速匯出」按鈕並從顯示的彈出式選單中選取匯出選項。

「匯出」對話方塊將自動為您設定適當的選項。需要的話,請對選項進行更改。

2 選取要儲存匯出檔案的位置,輸入檔案名稱,然後按一下「匯出」。

若要使用 「快速匯出」按鈕啟動另一個應用程式:

❖ 按一下 「快速匯出」按鈕並從應用程式子選單選取 「啟動」選項。

自訂「快速匯出」彈出式選單

如果您瞭解 JavaScript 和 XML 的話,即可對「快速匯出」彈出式選單增加其他的選項。

若要增加選項到「快速匯出」彈出式選單:

1 建立個人的 JSF 檔案,然後將它們放在硬碟上的 Quick Export Menu 資料夾內。

備註:這個資料夾的確切位置會因不同的作業系統而有不同。在 Windows 系統上, Quick Export Menu 資料夾位於 Fireworks 應用程式資料夾的 Traditional Chinese 子資料夾內。在 Macintosh 系統上,這個資料夾是位在 Fireworks 應用程式套件 內的 Contents/Resources/English.lproj 資料夾中。如需有關應用程式套件的詳細資訊,請參閱第 292 頁的 「檢視套件 內容(僅適用於 Macintosh)」。

2 加入參考到新的 ISF 檔案以編輯 「快速匯出」的 Menu.xml 檔案。

下次當您啟動 Fireworks 時,您建立的新選項便會增加到「快速匯出」彈出式選單中。如需詳細資訊,請參閱「Extending Fireworks」(僅英文)。

以電子郵件附件傳送 Fireworks 文件

您可以從 Fireworks 輕鬆地以電子郵件附件傳送文件。您可以傳送 Fireworks PNG、壓縮的 JPEG,或是使用其他檔案格式 和「最佳化」面板所提供最佳化設定的文件。

若要使用預設的電子郵件用戶端以電子郵件附件傳送文件:

- 1 選取「檔案>傳送到電子郵件」。
- 2 請選擇下列步驟之一:

Fireworks PNG 會將目前的 PNG 文件附加到新的電子郵件。

JPG 壓縮 會使用「JPEG - 較高品質」最佳化設定,將目前的文件附加到新的電子郵件。

使用匯出設定 會以 「最佳化」面板中定義的設定將目前的文件附加到電子郵件。

備註: Macintosh 中的 Mozilla、Netscape 6 和 Nisus Emailer 不受支援。

使用檔案管理按鈕

具介「檔案管理」按鈕位於 「文件」視窗上方的 「快速匯出」按鈕旁,可讓您輕鬆存取檔案傳輸命令。如果您的文件是在 Dreamweaver網站資料夾中,而且這個網站能夠存取遠端伺服器,您就可以使用 「檔案管理」按鈕。如果已經使用 Dreamweaver 中的「管理網站」對話方塊,將目標資料夾或包含目標資料夾的資料夾定義為網站的本機根目錄,Fireworks 就會將您的資料夾辨識為網站。

「檔案管理」按鈕會顯示下列選單命令:

下載 會將檔案的遠端版本複製到本機網站,並以遠端的複本覆寫本機的檔案。

取出 會將檔案取出,並以遠端版本覆寫本機的檔案。只有在該文件所在網站的 Dreamweaver 中已啟用 「啟動檔案存回和 取出」選項時,Fireworks 中的 「取出」功能才能使用。

上傳 會將檔案的本機版本複製到遠端網站,並以本機複本覆寫遠端檔案。

存回 會將檔案存回,並以本機複本覆寫遠端檔案。只有在該文件所在網站的 Dreamweaver 中已啟用「啟動檔案存回和取出」 選項時, Fireworks 中的「存回」功能才能使用。

還原取出 會還原本機檔案的「取出」動作,並將該檔存回,以遠端複本覆寫本機檔案。只有在該文件所在網站的 Dreamweaver 中已啟用「啟動檔案存回和取出」選項時,Fireworks中的「還原取出」功能才能使用。

備註:文件所在的 Dreamweaver 網站資料夾必須已經定義遠端伺服器,才會在 Fireworks 啟用「檔案管理」命令。Fireworks 的「檔案管理」命令,只能對使用「本機/網路」和 FTP 傳輸方法的網站中的檔案使用。使用 FTP 或協力廠商傳輸方法 (如 SourceSafe、WebDAV 和 RDS) 的網站中的檔案,都不能從 Fireworks 內部對遠端伺服器來回傳送。

如需有關「檔案管理」選單的詳細資訊,請參閱第 242 頁的「與 Dreamweaver 一起使用」。

第 16 章:與其他應用程式一起使用 Fireworks

無論要建立網頁內容或是多媒體內容,Fireworks 是任何設計師都不可或缺的工具組件。Fireworks 可以和其他應用程式合作無間,提供了多種整合功能以簡化設計程序。

您可以將 Fireworks 圖像匯出到許多應用程式,這些包括其他的 Adobe 產品。搭配其他 Adobe 應用程式一起使用時, Fireworks 可提供強大的整合功能:

- 您可以從許多 Adobe 應用程式中啟動 Fireworks 來編輯選取的圖像,這些應用程式包括 Adobe Dreamweaver、Adobe Flash、HomeSite、Adobe FreeHand 和 Adobe Director。
- Fireworks 行為在匯出至 Dreamweaver 和 Director 時會被保留,以便讓您匯出互動式元素(如按鈕和變換影像)。
- Dreamweaver 和 Fireworks 共享稱為「交互 HTML」的緊密整合功能。「交互 HTML」可以讓您在一個應用程式中進行更改,然後將這些更改完整地反映到另一個應用程式中。
- Dreamweaver 和 Fireworks 具有相同的檔案管理功能,可以讓使用者將檔案存回及取出 Dreamweaver 網站。
- Flash 和 Fireworks 也共享緊密的整合。您可以直接將 Fireworks PNG 來源檔案匯入 Flash,而不必匯出成其他任何的圖像格式。Flash 還提供多種選項,讓您控制 Fireworks 物件和圖層匯入的方式。

Fireworks 也簡化了配合應用程式 (如 Adobe Photoshop 和 Adobe GoLive) 進行的工作。例如,您可以輕易將 Photoshop 圖像匯入或匯出為可進行全面編輯的檔案,或是使用 Fireworks 和 GoLive 來建立和編輯 HTML。

本章涵蓋下列主題:

- 第 242 頁的「與 Dreamweaver 一起使用」
- 第 253 頁的「與 Flash 搭配使用」
- 第 259 頁的「與 FreeHand 一起使用」
- 第 263 頁的 「與 Director 搭配使用」
- 第 266 頁的 「與 HomeSite 搭配使用」
- 第 268 頁的「與 Photoshop 搭配使用」
- 第 271 頁的 「關於與 Illustrator 搭配使用」
- 第 272 頁的 「關於與 GoLive 搭配使用」
- 第 272 頁的 「關於與 HTML 編輯器一起使用」
- 第 272 頁的「關於擴充 Fireworks」
- 第 272 頁的 「關於 Adobe XMP」
- 第 273 頁的「關於 Adobe Bridge」
- 第 273 頁的 「豐富網際網路應用程式配置的 Flex 整合 (MXML 轉存)」

與 Dreamweaver 一起使用

獨特的整合功能可以讓您在 Dreamweaver 和 Fireworks 之間很輕鬆地互換處理檔案。 Dreamweaver 和 Fireworks 能辨識和 共享許多相同的檔案編輯功能,包括連結的更改、影像地圖、表格分割等等。兩個應用程式的共同使用,可以簡化在 HTML 網頁中編輯、最佳化及放置網頁圖像檔案的工作流程。

如果想要修改放置在 Dreamweaver 文件中的 Fireworks 影像和表格,您可以從 Dreamweaver 的「屬性」檢視窗中啟動 Fireworks 以進行編輯,然後再返回 Dreamweaver 中的更新文件。如果想要對影像和動畫進行快速的最佳化編輯,您可以從 Dreamweaver 的「屬性」檢視窗中啟動 Fireworks 的「轉存預覽」對話方塊,然後輸入更新的設定。不論是何種情況,都會對放置在 Dreamweaver 中的檔案進行更新,而且來源 Fireworks 檔案也會更新(如果曾經開啟這些來源檔案)。

若要更進一步簡化網頁設計流程,您也可以在 Dreamweaver 中建立影像預留位置,以便在未來讓 Fireworks 影像使用。以後只要選取這些預留位置並啟動 Fireworks,即可依照 Dreamweaver 預留位置影像所指定的尺寸,建立您要的圖像。需要的話,只要使用 Fireworks,即可更改影像的尺寸。

在 Dreamweaver 檔案中放置 Fireworks 影像

有數種方式可以將 Fireworks 圖像放到 Dreamweaver 文件中。您可以使用 Dreamweaver 中的「檔案」面板或「插入」 選單放置完成的 Fireworks 圖像,也可以從 Dreamweaver 的影像預留位置建立新的 Fireworks 文件。

您可以使用 Dreamweaver 的 「檔案」面板或 「插入」選單,將 Fireworks 和 Dreamweaver 支援的任何圖像檔案格式直接 插入 Dreamweaver 文件。您必須先從 Fireworks 匯出影像。如需有關匯出影像的詳細資訊,請參閱 「Fireworks 說明」。

若要使用「檔案」面板將 Fireworks 影像插入 Dreamweaver 文件:

- 1 從 Fireworks 將影像匯出到 Dreamweaver 定義的本機網站資料夾。
- 2 開啟 Dreamweaver 文件,並確認您在「設計」檢視中。
- 3 從「檔案」面板將影像拖曳到 Dreamweaver 文件中。

若要使用「插入」選單將 Fireworks 影像插入 Dreamweaver 文件:

- 1 將插入指標放置在您要讓影像出現在 Dreamweaver 「文件」視窗中的位置。
- 2 請執行下列步驟之一:
- 選取「插入>影像」。
- 按一下「影像」:「插入」列「常用」類別中的「影像」按鈕。
- 3 瀏覽到您從 Fireworks 匯出的影像,並按一下「開啟」。

如果影像檔案不在目前的 Dreamweaver 網站中,便會出現訊息詢問您是否要將檔案複製到網站資料夾。

從 Dreamweaver 的預留位置建立新的 Fireworks 檔案

影像預留位置結合了 Fireworks 和 Dreamweaver 的強大功能,讓您得以在建立網頁的最終外觀之前,嘗試多種網頁配置。 影像預留位置還可以讓您指定將要放置在 Dreamweaver 的 Fireworks 影像其大小和位置。

當您從 Dreamweaver 影像預留位置建立 Fireworks 影像時,新的 Fireworks 文件便會建立,其畫布尺寸會與選取的預留位 置相同。在 Fireworks 中,您便可以使用任何 Fireworks 工具來建立圖像。您甚至可以分割文件,並使用按鈕、變換影像或 其他行為來增加互動功能。

備註:在 Fireworks 中套用的所有行為都會在匯出回 Dreamweaver 時保留。同樣的,套用到影像預留位置的大部分 Dreamweaver 行為也會在以 Fireworks 啟動和編輯時保留。但是有一種例外情況:在 Fireworks 開啟和編輯套用至 Dreamweaver 中的影像預留位置的斷續變換影像時,不會保留這些影像的行為。

一旦結束 Fireworks 的工作階段並返回 Dreamweaver,您建立的新 Fireworks 圖像就會取代原來選取的影像預留位置。

若要從 Dreamweaver 中的影像預留位置建立 Fireworks 影像:

- 1 在 Dreamweaver 中,將您要的 HTML 文件儲存到 Dreamweaver 網站資料夾內的某個位置。
- 2 將插入點放在文件中的需要位置,然後執行下列其中一項:
- 選取「插入>影像物件>影像預留位置」。
- 按一下「影像」:「插入」列上「常用」類別中的「影像」彈出式選單,並選擇「影像預留位置」。

「影像預留位置」對話方塊便會出現。



3 輸入影像預留位置的名稱、尺寸、顏色和替代文字,然後按一下「確定」。 影像預留位置便會插入 Dreamweaver 文件中。

imagel (159 x 31)

- 4 請執行下列步驟之一:
- 選取這個影像預留位置,並按一下「屬性」檢視窗中的「建立」。
- 按住 Control 並按兩下 (Windows) 或 Command 並按兩下 (Macintosh) 影像預留位置。
- 以滑鼠右鍵按一下 (Windows),或按住 Control 並按一下 (Macintosh),然後選擇 Fireworks 中的 「建立影像」。

Fireworks 就會開啟和影像預留位置大小完全相同的空白畫布。「文件」視窗會指出您目前是從 Dreamweaver 編輯影像。



- 5 在 Fireworks 中建立影像,完成後按一下「完成」。
- 6 在「另存新檔」對話方塊中指定來源 PNG 檔案的名稱和位置,並按一下「儲存檔案」。

備註:如果您已經從 Dreamweaver 中的「屬性」檢視窗輸入影像預留位置的名稱,該名稱就會成為 Fireworks 中的預設 檔案名稱。

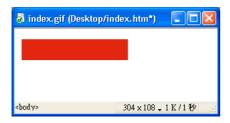
如需有關儲存 Fireworks PNG 檔案的詳細資訊,請參閱「Fireworks 說明」。

7 在「匯出」對話方塊中指定一或多個匯出影像檔案的名稱。

這些是顯示在 Dreamweaver 中的影像檔。

- 8 指定一或多個匯出影像檔案的位置。您所選擇的位置必須在 Dreamweaver 網站資料夾內。 如需有關匯出的詳細資訊,請參閱 「Fireworks 說明」。
- 9 按一下「儲存檔案」。

返回 Dreamweaver 時,新建立的 Fireworks 影像或表格會取代您原來選取的影像預留位置。



在 Dreamweaver 中放置 Fireworks HTML 程式碼

有數種方式可以將 Fireworks 產生的 HTML 程式碼放置到 Dreamweaver 中。您可以匯出 HTML,或是將 Fireworks HTML 程式碼複製到剪貼簿中。您也可以在 Dreamweaver 中開啟匯出的 Fireworks HTML 檔案,然後複製並貼上選取的 程式碼部分。利用 Fireworks 中的 「更新 HTML」命令,即可輕易地更新已經匯出到 Dreamweaver 的程式碼,您也可以 將 HTML 匯出成 Dreamweaver 圖庫項目。

如需有關匯出 HTML 的詳細資訊,請參閱「Fireworks 說明」。

備註:如果要匯出、複製或更新 Fireworks HTML,以便用於 Dreamweaver,請務必先在「HTML 設定」對話方塊中選擇 「Dreamweaver」作為 HTML 類型。如需詳細資訊,請參閱 「Fireworks 說明」。

匯出 Fireworks HTML 至 Dreamweaver

匯出 Fireworks 檔案至 Dreamweaver 的程序包含兩個步驟。首先,從 Fireworks 直接匯出檔案到 Dreamweaver 網站資料夾。 這項操作會在您所指定的位置產生 HTML 檔案和關聯的影像檔案。接下來,可以使用「插入 Fireworks HTML」功能, 將 HTML 程式碼放入 Dreamweaver。

備註:匯出之前,請務必在「HTML 設定」對話方塊中選擇「Dreamweaver」作為 HTML 類型。如需詳細資訊,請參閱 「Fireworks 説明」。

若要匯出 Fireworks HTML:

❖ 將文件匯出為 HTML 格式。如需詳細資訊,請參閱 「Fireworks 說明」。

若要將 Fireworks HTML 插入 Dreamweaver 文件:

- 1 在 Dreamweaver 中,將文件儲存在定義的網站中。
- 2 將插入指標放置在您想要所插入的 HTML 程式碼在文件中開始的地方。
- 3 請執行下列步驟之一:
- 選取「插入>影像物件>Fireworks HTML」。
- 按一下「影像」:「插入」列上「常用」類別中的「影像」彈出式選單,並選擇「Fireworks HTML」。
- 4 在出現的對話方塊中,接一下「瀏覽」以選擇您要的 Fireworks HTML 檔案。
- 5 完成這項操作後,請選取「插入後刪除檔案」,將 HTML 檔案移動到 「資源回收筒」 (Windows) 或永久刪除它 (Macintosh) •

如果在插入後不再需要這個 Fireworks HTML 檔案,就請使用這個選項。這個選項不會影響與 HTML 檔案相關的來源 PNG

備註:如果 HTML 檔案位於網路磁碟機,便會永久刪除,而不會移動到「資源回收筒」(Windows)。

6 按一下「確定」將 HTML 程式碼及其關聯影像、分割和 JavaScript 插入 Dreamweaver 文件。

複製 Fireworks HTML 程式碼到剪貼簿以便於在 Dreamweaver 使用

要將 Fireworks 產生的 HTML 放置到 Dreamweaver 的快速方法,就是將它從 Fireworks 複製到剪貼簿,然後直接貼入 Dreamweaver 文件。所有與這個 Fireworks 文件關聯的 HTML 和 JavaScript 程式碼都會複製到 Dreamweaver 文件, 影像會匯出到您指定的位置,Dreamweaver 則會以連結到這些影像的文件相關連結來更新 HTML。

備註:複製到剪貼簿之前,請務必在「HTML 設定」對話方塊中選擇「Dreamweaver」作為 HTML 類型。如需詳細資訊, 請參閱「Fireworks 說明」。

若要複製 Fireworks HTML 到剪貼簿以便用於 Dreamweaver, 請執行下列其中一項:

- 在 Fireworks 中複製 HTML 到剪貼簿,然後將它貼入 Dreamweaver 文件。
- 按一下「快速匯出」按鈕並且選擇「拷貝 HTML 程式碼」,然後將它貼到 Dreamweaver 文件。

如需詳細資訊,請參閱「Fireworks 說明」。

備註:這個方法只能使用於 Dreamweaver,不能使用於其他 HTML 編輯器。當您將 HTML 程式碼貼入 Dreamweaver 文 件時,只有 Dreamweaver 會將 Fireworks 影像的連結更新為與文件相關。

從匯出的 Fireworks 檔案複製程式碼並貼入 Dreamweaver

您可以在 Dreamweaver 中開啟匯出的 Fireworks HTML 檔案,然後以手動的方式,只將您要的部分複製並貼上另一份 Dreamweaver 文件。

備註:從 Fireworks 匯出之前,請在「HTML 設定」對話方塊中選擇「Dreamweaver」作為 HTML 類型。如需詳細資訊, 請參閱「Fireworks 說明」。

若要從匯出的 Fireworks 檔案複製程式碼並貼入 Dreamweaver:

❖ 匯出 Fireworks HTML 檔案,然後複製程式碼並貼到現有的 Dreamweaver 文件。如需詳細資訊,請參閱「Fireworks 說明」。

更新匯出到 Dreamweaver 的 Fireworks HTML

Fireworks 中的 「更新 HTML」命令讓您能夠更改先前匯出到 Dreamweaver 的 HTML 文件。

備註:雖然「更新 HTML」是很有用的功能,可更新先前匯出到 Dreamweaver 的 HTML,但「交互 HTML」的功能卻 具有更多優點。如需詳細資訊,請參閱第 247 頁的 「從 Dreamweaver 編輯 Fireworks 檔案」。

您可以使用「更新 HTML」命令,編輯 Fireworks 中的來源 PNG 影像,然後自動更新置入 Dreamweaver 文件中的任何 匯出 HTML 程式碼和影像檔案。這個命令甚至可以讓您在未執行 Dreamweaver 時更新 Dreamweaver 檔案。

備註:更新 HTML 之前,請務必在「HTML 設定」對話方塊中選擇「Dreamweaver」作為 HTML 類型。如需詳細資訊, 請參閱「Fireworks 說明」。

若要更新置入 Dreamweaver 的 Fireworks HTML:

- 1 在 Fireworks 中更改需要的 PNG 文件。
- 2 選取「檔案>更新 HTML」,或按一下「快速匯出」按鈕並從「Dreamweaver」彈出式選單中選擇「更新 HTML」。
- 3 瀏覽到包含您要更新的 HTML 的 Dreamweaver 檔案,然後按一下「開啟舊檔」。
- 4 瀏覽到您想要放置更新的影像檔案的資料夾目標,然後按一下「開啟」。

Fireworks 便會更新 Dreamweaver 文件中的 HTML 和 JavaScript 程式碼,而且也會匯出與 HTML 關聯的更新影像,並將 影像放置在指定的目標資料夾內。

如果 Fireworks 找不到相符的 HTML 程式碼進行更新,就會出現將新的 HTML 程式碼插入 Dreamweaver 文件中的選項。 Fireworks 會將新程式碼的 JavaScript 區段放在文件的起始處,並將 HTML 表格或影像連結放在結尾處。

匯出 Fireworks 檔案至 Dreamweaver 圖庫

Dreamweaver 圖庫項目簡化了編輯和更新常用網頁組件的程序,例如公司商標或其他會在網站的每個頁面出現的圖像。圖庫 項目就是在您的網站根目錄中名為 Library 資料夾中 HTML 檔案的一部分。圖庫項目在 Dreamweaver 的 「資源」面板中 會顯示為類別。您可以從 「資源」面板將圖庫項目 (具有副檔名 .lbi 的檔案) 拖曳到網站的任何頁面,以便將這個圖庫項目 插入 Dreamweaver 檔案。

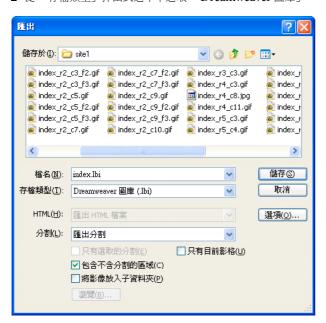
您無法直接在 Dreamweaver 文件中編輯圖庫項目: 您只能編輯主要的圖庫項目, 然後讓 Dreamweaver 更新該項目在網站 各處的每個複本。Dreamweaver 圖庫項目很類似 Fireworks 的元件;對主要圖庫 (LBI) 文件所做的更改都會反映在整個網

備註: Dreamweaver 圖庫項目不支援彈出式選單。

若要將 Fireworks 文件匯出為 Dreamweaver 圖庫項目:

1 選取「檔案>匯出」。

2 從「存檔類型」彈出式選單中選取「Dreamweaver 圖庫」。



選取 Dreamweaver 網站中的 Library 資料夾,作為放置檔案的位置。如果這個資料夾不存在,請使用「選擇資料夾」對話 方塊建立或找出資料夾。這個資料夾必須命名為 Library: 由於 Dreamweaver 有區分大小寫,請注意大小寫。

備註:除非將匯出的檔案儲存到 Library 資料夾,否則 Dreamweaver 無法辨識它是否為圖庫項目。

- 3 在「匯出」對話方塊中輸入檔案名稱。
- 4 如果您的影像包含分割,請選擇分割選項。如需詳細資訊,請參閱「Fireworks 說明」。
- 5 選取 「將影像放入子資料夾」來選擇儲存影像的個別資料夾。
- 6 按一下「儲存檔案」。

從 Dreamweaver 編輯 Fireworks 檔案

「交互 HTML」是緊密整合 Fireworks 和 Dreamweaver 的強大功能。它讓您在一個應用程式中進行更改,然後將這些更 改完整的反映到另一個應用程式中。運用「交互 HTML」,您可以使用「啟動和編輯整合」來編輯放置在 Dreamweaver 文件中,並由 Fireworks 產生的影像和表格。Dreamweaver 會針對置入的影像或表格自動開啟 Fireworks 來源 PNG 檔案, 讓您在 Fireworks 中進行編輯。您在 Fireworks 所做的更新都會在您傳回 Dreamweaver 時套用到置入的影像或表格。

備註:在使用「交互 HTML」前,您必須先執行一些預備的工作。如需詳細資訊,請參閱第 250 頁的 「設定啟動和編輯 選項」。

關於交互 HTMI

Fireworks 可以辨識和保留在 Dreamweaver 中對文件所做的大多數編輯類型,包括 HTML 分割中的更改連結、編輯的影 像地圖、編輯的文字和 HTML,以及 Fireworks 和 Dreamweaver 之間共享的行為。Dreamweaver 中的 「屬性」檢視窗 可協助您在文件中辨識 Fireworks 產生的影像、表格分割及表格。

雖然 Fireworks 支援大多數的 Dreamweaver 編輯類型,不過在 Dreamweaver 中對表格結構的大幅更改,可能會導致兩個 應用程式間產生無法協調的差異。如果您在 Dreamweaver 中對表格進行大幅更改,然後嘗試在 Fireworks 中啟動和編輯這 個表格,訊息便會出現,警告您在 Fireworks 的編輯會覆寫之前在 Dreamweaver 中對這個表格所做的任何編輯。如果您想 要大量更改表格配置,請使用 Dreamweaver 的啟動和編輯功能來編輯 Fireworks 中的表格。

編輯 Fireworks 影像

您可以啟動 Fireworks 以編輯放置在 Dreamweaver 文件中的個別影像。

備註:在從 Dreamweaver 編輯 Fireworks 圖像之前,您必須先執行一些預備工作。如需詳細資訊,請參閱第 250 頁的 「設定啟動和編輯選項」。

若要開啟和編輯置入 Dreamweaver 的 Fireworks 影像:

- 1 在 Dreamweaver 中選擇 「視窗 > 屬性」以開啟 「屬性」檢視窗 (如果尚未開啟)。
- 2 請執行下列步驟之一:
- 選取您要的影像 (「屬性」檢視窗會將這個選取項目識別為 Fireworks 影像,並顯示影像的已知 PNG 來源檔案名稱)。 然後在「屬性」檢視窗中按一下「編輯」。
- 按住 Control 並按兩下 (Windows) 或按住 Command 並按兩下 (Macintosh) 想要編輯的影像。
- 以滑鼠右鍵按一下 (Windows) 或按住 Control 並按一下 (Macintosh) 想要的影像,然後從快顯選單選擇「以 Fireworks 編輯」。

Dreamweaver 就會啟動 Fireworks (如果尚未開啟)。

- 3 如果出現提示,請指定是否要指出置入影像的來源 Fireworks 檔案。如需有關 Fireworks 來源 PNG 檔案的詳細資訊, 請參閱「Fireworks 說明」。
- **4** 在 Fireworks 中編輯影像。「文件」視窗會指出您目前是從 Dreamweaver 編輯影像。

Dreamweaver 會辨識並保留套用至 Fireworks 中影像的所有編輯動作。

5 編輯完影像之後,請在「文件」視窗中按一下「完成」。

影像會使用目前的最佳化設定匯出,Dreamweaver 使用的 GIF 或 IPEG 檔案會更新。如果選取了來源檔案,也會儲存 PNG 來源檔案。

備註: Dreamweaver 利用 Fireworks 技術提供基本的影像編輯功能,讓您能夠修改影像而不需要啟動外部影像編輯應用程式。 您不用離開 Dreamweaver,即可以進行裁切、調整大小、重新取樣等動作。Dreamweaver 影像編輯功能只適用於 JPEG 和 GIF 影像檔案格式。其他點陣圖影像檔格式無法使用這些影像編輯功能進行編輯。如需有關在 Dreamweaver 中編輯影像 的詳細資訊,請參閱 Dreamweaver 說明。

備註:當您從 Dreamweaver 的「網站」面板中開啟影像時,在 Dreamweaver 「偏好設定」中設定的預設編輯器就會開啟這 個檔案。當影像從這個位置開啟時,Fireworks 不會開啟原始 PNG 檔案。若要使用 Fireworks 整合功能,請從 Dreamweaver 的「文件」視窗內開啟影像。

編輯 Fireworks 表格

當您開啟和編輯放置的 Fireworks 表格中一部分的影像分割時,Dreamweaver 便會自動開啟整個表格的來源 PNG 檔案。 在從 Dreamweaver 編輯 Fireworks 表格之前,您必須先執行一些預備的工作。如需詳細資訊,請參閱第 250 頁的 「設定 啟動和編輯選項」。

備註:如果讓原始的 Fireworks 產生的表格內有另一個表格形成巢狀,並嘗試使用 Dreamweaver 中的 「交互編輯」來編 輯表格,就可能出現一項 Dreamweaver 錯誤。如需詳細資訊,請參閱 Adobe 網站上的 TechNote 19231。

若要開啟和編輯放置在 Dreamweaver 中的 Fireworks 表格:

- 1 在 Dreamweaver 中選擇 「視窗 > 屬性」以開啟 「屬性」檢視窗 (如果尚未開啟)。
- 2 請執行下列步驟之一:
- 在表格內按一下,然後按一下狀態列中的 TABLE 標記以選取整個表格 (「屬性」檢視窗會將這個選取範圍識別為 Fireworks 表格,並顯示表格的已知 PNG 來源檔案名稱)。然後在「屬性」檢視窗中按一下「編輯」。
- 按一下表格的左上角將其選取,然後按一下「屬性」檢視窗中的「編輯」。
- 選取表格中的影像,然後按一下「屬性」檢視窗中的「編輯」。
- 按住 Control 並按兩下 (Windows) 或按住 Command 並按兩下 (Macintosh) 想要編輯的影像。
- 以滑鼠右鍵按一下 (Windows) 或按住 Control 並按一下 (Macintosh) 影像,然後從快顯選單中選擇 「以 Fireworks 編輯」。

Dreamweaver 就會啟動 Fireworks (如果尚未開啟)。整個表格的來源 PNG 檔案便會出現在「文件」視窗中。

如需有關 Fireworks 來源 PNG 檔案的詳細資訊,請參閱「Fireworks 說明」。

3 在 Fireworks 中,進行想要的編輯。

Dreamweaver 會辨識並保留在 Fireworks 中套用到表格的所有編輯動作。

4 編輯完表格之後,請在「文件」視窗中按一下「完成」。

這個表格的 HTML 和影像分割檔案會使用目前的最佳化設定匯出,放置在 Dreamweaver 中的表格會更新,而 PNG 來源 檔案也會儲存。

關於 Dreamweaver 行為

如果將單一、未分割的 Fireworks 圖像插入到 Dreamweaver 文件,並套用 Dreamweaver 行為,則在 Fireworks 中開啟 和編輯這個圖像時,圖像的頂端就會出現分割。這個分割起初是不可見的,因為當您開啟和編輯已套用 Dreamweaver 行為的 單一、未分割影像時,分割會自動關閉。只要從「圖層」面板的「網頁圖層」開啟分割的可見性,您仍然可以檢視這個分割。 當您在 Fireworks 中檢視附加了 Dreamweaver 行為的分割的屬性時,「屬性」檢視窗中的「連結」文字方塊中可能會顯示 javascript:;。刪除這項文字是無害的。需要的話,您也可以在此輸入 URL,返回 Dreamweaver 之後,行為依然會保持

當您從 Dreamweaver 使用 「交互 HTML」時,Fireworks 會支援伺服器端檔案格式 (例如 CFM 和 PHP)。

Dreamweaver 支援在 Fireworks 中套用的所有行為,其中也包括變換影像和按鈕所需要的行為。下列是在進行啟動和編輯 工作階段時,Fireworks 所支援的 Dreamweaver 行為:

- 簡易變換影像
- 調換影像

原樣。

- 復原調換影像
- 設定狀態列文字
- 設定導覽列影像
- 彈出式選單

備註: Fireworks 不支援非原生行為,這些包括伺服器端行為。

備註: Dreamweaver 圖庫項目不支援彈出式選單。

最佳化放置於 Dreamweaver 中的 Fireworks 影像和動畫

您可以從 Dreamweaver 啟動 Fireworks,對放置的 Fireworks 影像和動畫進行快速匯出更改,例如重新取樣或更改檔案類 型。Fireworks 讓您能夠更改匯出影像的最佳化設定、動畫設定以及大小和區域。

若要更改置入 Dreamweaver 的 Fireworks 影像的最佳化設定:

- 1 在 Dreamweaver 中選取需要的影像,然後執行下列其中一項:
- 選取「命令>使用 Fireworks 最佳化影像」。
- 按一下「屬性」檢視窗中的「使用 Fireworks 最佳化」按鈕。
- 按一下滑鼠右鍵 (Windows) 或按住 Control 並按一下 (Macintosh),再從彈出式選單中選擇 「使用 Fireworks 最佳化」。
- 2 如果出現提示,請指定是否要為置入的影像開啟 Fireworks 來源檔案。



會開啟對話方塊。雖然標題列沒有顯示名稱,卻其實是 Fireworks 的 「轉存預覽」對話方塊。

- 3 在「轉存預覽」對話方塊中進行想要的編輯:
- 若要編輯最佳化設定,請按一下「選項」索引標籤。
- 若要編輯匯出影像的大小和區域,請按一下「檔案」索引標籤並更改您要的設定。如果您在 Fireworks 中更改影像尺寸, 返回 Dreamweaver 之後也必須在「屬性」檢視窗中重設影像大小。
- 若要編輯影像的動畫設定,請按一下「動畫」索引標籤並更改想要的設定。

如需有關這些索引標籤上可用選項的詳細資訊,請參閱「Fireworks 說明」。

4 完成影像編輯後,請按一下「更新」。

影像會使用新的最佳化設定匯出,放置在 Dreamweaver 中的 GIF 或 JPEG 會更新。如果選取了來源檔案,也會儲存 PNG

如果您更改影像的格式,Dreamweaver 連結檢查程式會提示您更新影像的參考。例如,如果您將名為 my_image 影像的格 式從 GIF 便更為 JPEG,按一下提示中的「確定」,便會將網站中的所有 my_image.gif 參考更改為 my_image.jpg。

更改動畫設定

如果是在開啟和最佳化 GIF 動畫檔案,您也可以編輯動畫設定。「轉存預覽」對話方塊中的動畫選項與 Fireworks 「影格」 面板中提供的選項類似。

備註:在從 Dreamweaver 開啟的最佳化工作階段中,您無法在 Fireworks 動畫內編輯個別的圖像元素。若要編輯動畫中的圖 像元素,您必須開啟並編輯 Fireworks 動畫。如需詳細資訊,請參閱第 247 頁的 「從 Dreamweaver 編輯 Fireworks 檔案」。

若要編輯已放置動畫的設定,請參閱第 249 頁的「最佳化放置於 Dreamweaver 中的 Fireworks 影像和動畫」和「Fireworks 說明」中的「使用轉存預覽」。

設定啟動和編輯選項

若要有效的使用「交互 HTML」,您必須執行一些預備的工作,例如在 Dreamweaver 中設定 Fireworks 為主要的影像編 輯器,以及在 Fireworks 中設定啟動和編輯偏好設定。

備註:在使用 「交互 HTML」前,也必須先在 Dreamweaver 中定義本機網站。如需詳細資訊,請參閱使用 Dreamweaver。

指定 Fireworks 為 Dreamweaver 的主要外部影像編輯器

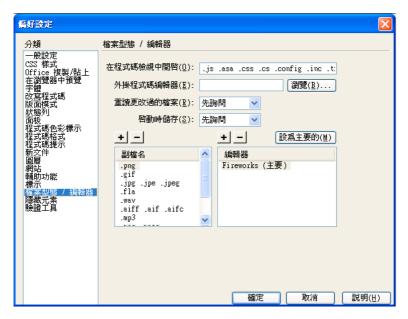
Dreamweaver 提供自動啟動特定應用程式來編輯特定檔案類型的偏好設定選項。若要使用 Fireworks 的啟動和編輯功能, 請務必在 Dreamweaver 中將 Fireworks 設定為 GIF、JPEG 和 PNG 檔案的主要編輯器。

雖然您可以使用較舊的 Fireworks 版本作為外部影像編輯器,但是這些版本提供的啟動和編輯功能很有限。當您使用「交互 HTML」時,Fireworks MX 和 Fireworks 4 不能完全支援您在 Dreamweaver 表格中對儲存格屬性所做的編輯,也不支援 在 Dreamweaver 中套用的行為。Fireworks 3 也不能完全支援表格內放置的表格和分割的開啟和編輯,而 Fireworks 2 則 不支援置入影像的來源 PNG 檔案的開啟和編輯。

備註:由於 Fireworks 是 Dreamweaver 的預設外部影像編輯器,因此除非您從 Dreamweaver 啟動 Fireworks CS3 有問 題,才需要設定這項偏好設定。

若要將 Fireworks 設定為 Dreamweaver 的主要外部影像編輯器:

- 1 在 Dreamweaver 中,選擇「編輯 > 偏好設定」,然後選擇「檔案型態 / 編輯器」。
- 2 在「副檔名」清單中,選取網頁影像檔案的副檔名 (.gif、.jpg 或 .png)。
- 3 在「編輯器」清單中,如果 Fireworks 出現在清單中,請加以選取。如果 Fireworks 不在清單中,請按一下「加號」(+) 按鈕,找出硬碟上的 Fireworks 應用程式,然後按一下 「開啟」。



- 4 按一下「設為主要的」。
- 5 重複步驟 2 到步驟 4,將 Fireworks 設定為其他網頁影像檔案類型的主要編輯器。

關於設計備註和來源檔案

每當您從儲存的來源 PNG 檔案匯出 Fireworks 檔案到 Dreamweaver 網站時, Fireworks 就會寫入包含檔案相關資訊的 「設計備註」。例如,當您匯出 Fireworks 表格時,Fireworks 便會為每個匯出影像寫入 「設計備註」。這些 「設計備註」 包含產生這些匯出檔案的來源 PNG 檔案的參考。

當您從 Dreamweaver 內開啟和編輯 Fireworks 影像時,Dreamweaver 會使用 「設計備註」來找出該檔案的來源 PNG。 若要獲得最佳效果,請記得永遠將 Fireworks 來源 PNG 檔案和匯出檔案儲存在 Dreamweaver 網站中。這項操作可以確保 共享這個網站的任何使用者,從 Dreamweaver 內啟動 Fireworks 時都能找到來源 PNG。

指定 Fireworks 來源檔案的啟動和編輯偏好設定

Fireworks 啟動和編輯偏好設定可讓您指定在從另一個應用程式開啟 Fireworks 時,處理來源 PNG 檔案的方式。

Dreamweaver 只能在開啟和最佳化 Fireworks 影像的某些情況下,辨識 Fireworks 的啟動和編輯偏好設定。更具體的說, 您所開啟和最佳化的影像,必須不是 Fireworks 表格的一部分,而且不能包含正確通往來源 PNG 檔案的 「設計備註」路徑。 在其他所有情況 (包括所有與 Fireworks 影像有關的啟動和編輯)中, Dreamweaver 都會自動開啟來源 PNG 檔案, 並在 找不到這個檔案時,提示您找出來源檔案。

若要指定 Fireworks 的啟動和編輯偏好設定:

1 在 Fireworks 中,選擇「編輯 > 偏好設定」。

備註:在 Mac OS X,選擇「Fireworks > 偏好設定」。

- 2 按一下「啟動和編輯」索引標籤 (Windows),或從彈出式選單中選擇 「啟動和編輯」 (Macintosh)。
- 3 指定在編輯或最佳化置於外部應用程式中的 Fireworks 影像時所使用的選項:

永遠使用來源 PNG 自動開啟在「設計備註」中定義的 Fireworks PNG 檔案,作為置入影像的來源。來源 PNG 和其對應的 置入影像都會進行更新。

永不使用來源 PNG 無論來源 PNG 檔案是否存在,都會自動開啟置入的 Fireworks 影像。只有置入的影像才會更新。

啟動時詢問 每次都讓您指定是否要開啟來源 PNG 檔案。當您編輯或最佳化置入的影像時,Fireworks 都會顯示訊息以提示 您決定啟動和編輯的方式。您也可以從這個提示指定整體的啟動和編輯偏好設定。

使用檔案管理按鈕

「檔案管理」按鈕位於「文件」視窗上方的 り 「快速匯出」按鈕旁,可讓您輕鬆存取檔案傳輸命令。如果您的文件是在 Dreamweaver 網站資料夾中,而且這個網站能夠存取遠端伺服器,您就可以使用 「檔案管理」按鈕。如果已經使用 Dreamweaver 中的「管理網站」對話方塊,將目標資料夾或包含目標資料夾的資料夾定義為網站的本機根目錄,Fireworks 就會將您的資料夾辨識為網站。

「檔案管理」按鈕會顯示下列選單命令:

下載 會將檔案的遠端版本複製到本機網站,並以遠端的複本覆寫本機檔案。

取出 會將檔案取出,並以遠端版本覆寫本機的檔案。文件所在網站的 Dreamweaver 中必須已經啟用 「啟動檔案存回和取出」 選項,才會在 Fireworks 啟用 「取出」功能。

上傳 會將檔案的本機版本複製到遠端網站,並以本機複本覆寫遠端檔案。

存回 會將檔案存回,並以本機複本覆寫遠端檔案。文件所在網站的 Dreamweaver 中必須已經啟用「啟動檔案存回和取出」 選項,才會在 Fireworks 啟用 「存回」功能。

還原取出 會還原本機檔案的 「取出」動作,並將該檔存回,以遠端複本覆寫本機檔案。文件所在網站的 Dreamweaver 中必 須已經啟用「啟動檔案存回和取出」選項,才會在 Fireworks 啟用 「還原取出」功能。

備註:文件所在的 Dreamweaver 網站資料夾必須已經定義遠端伺服器,才會在 Fireworks 啟用「檔案管理」命令。Fireworks 的「檔案管理」命令,只能對使用「本機/網路」和FTP傳輸方法的網站中的檔案使用。使用SFTP或協力廠商傳輸方法 (如 SourceSafe、WebDAV 和 RDS) 的網站中的檔案,都不能從 Fireworks 內部對遠端伺服器來回傳送。

與 Flash 搭配使用

Fireworks 可以和 Flash 高度整合。您可輕易匯入、複製和貼上,或是匯出 Fireworks 向量圖、點陣圖、動畫及多種狀態按 鈕圖像,以便在 Flash 中使用。啟動和編輯功能也使得在 Flash 內編輯 Fireworks 圖像變得更容易。

備註: Flash HTML 樣式不支援彈出式選單的程式碼。Fireworks 按鈕行為和其他類型的互動功能都不會匯入至 Flash。

在 Flash 中放置 Fireworks 圖像

您可以用多種方式將 Fireworks 圖像放在 Flash 中。匯入或複製和貼上 Fireworks PNG 檔案,可以讓您充分控制圖像和動 畫匯入 Flash 的方式。

雖然匯入或複製和貼上 Fireworks PNG 檔案時可以有較大的控制彈性,不過匯入由 Fireworks 匯出的 JPEG、GIF、PNG 和 SWF 檔案,也是不錯的做法。

備註:當 Fireworks 圖像匯入或複製並貼入 Flash 時,有些屬性會遺失,例如「即時濾鏡」和材質。您不能將 Fireworks 的輪廓漸層效果匯入或複製並貼入 Flash 文件。此外, Flash 只支援純色填色、漸層填色以及基本筆書。

將 Fireworks PNG 檔案匯入 Flash

您可以直接將 Fireworks PNG 來源檔案匯入 Flash,而不必匯出成任何其他的圖像格式。所有的 Fireworks 向量圖、點陣圖、 動畫和多種狀態的按鈕圖像都可以匯入 Flash。

備註: Fireworks 按鈕行為和其他類型的互動性不會匯入至 Flash,因為 Fireworks 行為是由檔案格式以外的 JavaScript 所 啟用的。Flash 使用的則是內部 ActionScript 程式碼。

當您將 Fireworks PNG 檔案匯入 Flash 時,有多種匯入選項供您選擇。如果 PNG 檔案包含多個頁面,您可以將所有頁面 匯入新的 Flash 影格或場景中,或選取特定頁面以匯入至目前影格。您可以將網頁的整個內容(包括影格、圖層和物件)匯 入為 Flash 影片片段,或者您也可以將所有內容匯入至單一的新圖層上。利用向量圖和文字物件,可以完全保留它們的可編 輯性:或者,您可以放棄所有可編輯性,並選擇將 Fireworks PNG 檔案匯入為單一平面化點陣圖影像。

若要將 Fireworks PNG 匯入 Flash:

1 在 Fireworks 中儲存您要的文件。

如需有關儲存檔案的詳細資訊,請參閱「Fireworks 說明」。

- 2 切換到 Flash 中的開啟文件。
- 3 (選擇性)按一下您要匯入 Fireworks 內容至其上的關鍵影格或圖層。
- 4 選取「檔案>匯入」。
- 5 從「匯入」對話方塊中瀏覽至並選取您要的 PNG 檔案,然後按一下「確定」。

「匯入 Fireworks 文件」對話方塊便會出現。



請執行下列步驟之一:

a 如果要將檔案匯入為單一點陣圖影像並遺失所有可編輯性,請選取「以單一平面化點陣圖的格式匯入」選項。如果 PNG 有多個頁面,則只會匯入第一頁。

備註:如果選取這個選項,便無法使用這個對話方塊中的其他所有選項。

b 在兩個彈出式選單中選取匯入選項:

將所有頁面匯入至新影格,成為影片片段 將 PNG 檔案中的所有頁面匯入至新 Flash 圖層,該圖層會以 PNG 檔案的名稱命名。 在目前影格位置處的新圖層中會建立關鍵影格,PNG 檔案的第一頁會放在此影格中作為影片片段,所有其他頁面則會放置在 此影格之後的影格中作為影片片段。PNG檔案中的圖層階層和影格均會保留。

匯入第 1 頁 至目前影格作為影片片段 選取頁面的內容會匯入為影片片段,此影片片段會放置在 Flash 檔案中的作用中影格和 圖層。PNG 檔案中的圖層階層和影格均會保留。

匯入所有頁面至新場景作為影片片段 匯入 PNG 檔案中的所有頁面,將每個頁面對應至新場景作為影片片段。頁面內的任何圖 層和影格均會保留。如果 Flash 檔案中已有場景,則匯入程序會在現有場景之後加入新增場景。

匯入第1頁至新圖層 選取的頁面會匯入為新圖層。影格會匯入至時間軸作為個別的影格。

6 選取您要匯入向量物件的方式:

匯入為點陣圖以保留外觀 會保留向量物件的可編輯性 (除非它們具有 Flash 不支援的特殊填色、筆畫或效果)。為了保留這類 物件的外觀, Flash 會把它們轉換成不可編輯的點陣圖影像。

匯入為可以編輯的路徑 會保留所有向量物件的可編輯性。如果物件有 Flash 不支援的特殊填色、筆畫或效果,這些屬性會遺失 或轉換為其 Flash 相同效果,但這些效果可能看起來不一樣。

7 選取您要匯入文字的方式:

匯入為點陣圖以保留外觀 會保留文字的可編輯性(除非它們具有 Flash 不支援的特殊填色、筆畫或效果)。為了保留這類文字 的外觀, Flash 會把它們轉換成不可編輯的點陣圖影像。

所有文字維持可編輯狀態 會保留所有文字的可編輯性。如果文字物件有 Flash 不支援的特殊填色、筆畫或效果,這些屬性會遺 失或轉換為其 Flash 相同效果,但這些效果可能看起來不一樣。

8 按一下「確定」。

Fireworks PNG 檔案便會使用您選擇的匯入選項匯入 Flash。

備註:儲存「匯入 Fireworks 文件」對話方塊中的選取範圍,並作為下次您匯入 PNG 檔案時的預設設定。

複製和貼上 Fireworks 圖像到 Flash

要將 Fireworks 圖像放置到 Flash 的快速方式就是使用複製和貼上,或拖放它們。

備註:若要複製圖像到 Flash 8 以前的 Flash 版本,您必須選擇「編輯 > 複製路徑外框」。

備註:您可能必須使用「修改>取消群組」來取消物件群組,如此這些才能在Flash中以個別向量物件的形式編輯。

若要將 Fireworks 中的圖像複製和貼上或拖放至 Flash 文件:

- 1 在 Fireworks 中,選取一或多個要複製的物件。
- 2 選取「編輯 > 複製」,或按一下「快速匯出」按鈕並從「Flash」彈出式選單中選擇「複製」。
- 3 在 Flash 中建立新文件並選擇「編輯 > 貼上」,或將檔案直接從 Fireworks 拖曳至 Flash。

「匯入 Fireworks 文件」對話方塊便會出現。



4 從「至」彈出式選單中選取選項:

目前影格作為影片片段 貼上的內容會匯入為影片片段,此影片片段會放置在 Flash 檔案中的作用中影格和圖層。PNG 檔案中 的圖層階層和影格均會保留。

新增圖層 貼上的內容會匯入為新圖層。影格會匯入至時間軸作為個別的影格。

5 選取您要匯入向量物件的方式:

匯入為點陣圖以保留外觀 會保留向量物件的可編輯性 (除非它們具有 Flash 不支援的特殊填色、筆畫或效果)。為了保留這類 物件的外觀, Flash 會把它們轉換成不可編輯的點陣圖影像。

匯入為可以編輯的路徑 會保留所有向量物件的可編輯性。如果物件有 Flash 不支援的特殊填色、筆畫或效果,這些屬性會遺失 或轉換為其 Flash 相同效果,但這些效果可能看起來不一樣。

6 選取您要匯入文字的方式:

匯入為點陣圖以保留外觀 會保留文字的可編輯性 (除非它們具有 Flash 不支援的特殊填色、筆畫或效果)。為了保留這類文字 的外觀, Flash 會把它們轉換成不可編輯的點陣圖影像。

所有文字維持可編輯狀態 會保留所有文字的可編輯性。如果文字物件有 Flash 不支援的特殊填色、筆畫或效果,這些屬性會遺 失或轉換為其 Flash 相同效果,但這些效果可能看起來不一樣。

7 按一下「確定」。

貼上的內容便會使用您選擇的匯入選項匯入 Flash。

備註:儲存「匯入 Fireworks 文件」對話方塊中的選取範圍,並作為下次您複製和貼上或將 PNG 檔案拖放至 Flash 時的預 設設定。

關於 Flash 元件庫結構

Fireworks 物件會匯入至 Flash 元件庫中的 Fireworks 物件資料夾。此資料夾中的結構如下:

「檔案 1」資料夾 // 以 Fireworks 檔案名稱命名

- 「第1頁」資料夾 // 以頁面名稱命名 (如果有多張頁面)
- 一第1頁 // 以頁面名稱命名
- —— 「影格 1」資料夾 // 以影格名稱命名 (如果有多個影格)
- — 影格 1 // 以影格名稱命名
- ———影格1中的元件1//根據元件名稱命名
- ———影格 1 中的元件 2
- 一「共享圖層」資料夾 // 第1頁中跨影格的共享圖層
- —— 「共享圖層」資料夾 // 以共享圖層名稱命名
- — 共享圖層元件

- 「第2頁」資料夾
- 一 第 2 頁
- 一 第 2 頁中的元件 1 (針對無影格的頁面)

- MasterPage 資料夾
- MasterPage
- MasterPage 中的元件 1

- 「共享圖層」資料夾 // 跨頁面共享圖層
- —— 「共享圖層」資料夾 // 以共享圖層名稱命名
- — 共享圖層元件

關於匯入具有9分割縮放的元件

當您匯入使用 9 分割縮放的 Fireworks 元件時,在 Flash 中會匯入並保留 4 個分割導引線。

圖像、豐富圖像和按鈕符號的 9 分割縮放會保留,但動畫的不會,因為 Fireworks 的動畫不支援此功能。匯入的元件會儲存 為 Flash 元件庫中的元件。

關於匯入豐富圖像元件

將豐富圖像元件 (如 Flex 組件) 匯入至 Flash 時有一些限制:

- 套用至元件的柔化編輯會遺失。會匯入元件的主要複本。
- 豐富圖像元件會儲存為 PNG 檔案和 JSF 檔案。只會匯入 PNG 檔案。如果元件是由一些路徑所組成,則這些路徑會組合

如果您在 Flash 中必須有元件的完整功能,則需要使用該元件的 Flash 版取代該元件。

關於保留 Photoshop 圖層效果

Fireworks 支援以下所列的 Photoshop 圖層效果。此清單說明每個效果匯入到 Flash 的方式。

Photoshop 即時效果 - 陰影:對應如下:

尺寸對應到 blurX、blurY

距離對應到距離

顏色對應到顏色

角度對應到 180 - (Photoshop 效果角度)

Photoshop 即時效果 - 內側陰影: 對應如下:

尺寸對應到 blurX、blurY

距離對應到距離

顏色對應到顏色

角度對應到 180 - (Photoshop 效果角度)

Photoshop 即時效果 - 外光暈: 對應如下:

不透明度對應到強度

顏色對應到顏色

尺寸對應到 blurX、blurY

Photoshop 即時效果 - 內光暈: 對應如下:

不透明度對應到強度

顏色對應到顏色

尺寸對應到 blurX、blurY

具有任何其他 Photoshop 圖層效果的物件會點陣化。

關於保留可見性和鎖定

在 PNG 檔案中隱藏的物件和圖層會匯入,並在 Flash 中維持隱藏。然而,豐富圖像元件中看不見的部分不會匯入 (例如, 按鈕上或下的狀態)。

如果圖層已鎖定或隱藏,則圖層內的所有物件和子圖層會繼承此設定,並在匯入到 Flash 時保持此設定。

但是,如果您將單一頁面匯入至 Flash 中的新圖層,則會為整個頁面建立一個圖層,並顯示所有的物件:在此狀況下,無法 保留可見性屬性和鎖定屬性。

關於匯出 Fireworks 圖像為其他格式以使用於 Flash

您可以將 Fireworks 圖像匯出為 JPEG、GIF、PNG 和 Adobe Illustrator 7 (AI) 檔案,然後再將它們匯入 Flash。

如需有關匯出 IPEG 和 GIF 檔案的詳細資訊,請參閱「Fireworks 說明」。如需有關匯出成 PNG 格式的詳細資訊,請參閱 第 258 頁的「匯出具有透明度的 PNG 檔案」。如需有關將任何這些格式匯入至 Flash 的詳細資訊,請參閱第 258 頁的「將 匯出的 Fireworks 圖像和動畫匯入 Flash」。

備註:雖然 PNG 是 Fireworks 的原生檔案格式,從 Fireworks 匯出的 PNG 圖像檔案與您在 Fireworks 中儲存的來源 PNG 檔案是不同的。匯出的 PNG 檔案與 GIF 或 JPEG 沒有差異:它們只包含影像資料,不包含任何其他資訊 (例如分割、 圖層、互動功能、「即時濾鏡」或其他可編輯的內容)。如需有關 PNG 來源檔案的詳細資訊,請參閱 「Fireworks 說明」。

匯出 Fireworks 圖像和動畫為 SWF 檔案

Fireworks 圖像和動畫可以匯出為 Flash SWF 檔案。您可以選擇多種匯出物件的方式。

除非您在「Flash SWF 匯出選項」對話方塊中選擇「維持外觀」,否則會遺失一些格式。但筆畫大小和筆畫顏色則會保留。 下列格式會在匯出為 SWF 格式時消失:

- 混合模式
- 圖層
- 遮色片(匯出前套用的)
- 分割物件、影像地圖和行為
- 圖樣填色
- 輪廓漸層

若要將 Fireworks 圖像或動畫匯出為 SWF 檔案:

- 1 選取「檔案>匯出」,或按一下「快速匯出」按鈕並從「Flash」彈出式選單中選擇「匯出 SWF」。
- 2 在「匯出」對話方塊中,輸入檔名並選擇目標資料夾。
- 3 從「另存新檔」彈出式選單中選取「Flash SWF」。
- 4 按一下「選項」按鈕。

「Flash SWF 匯出選項」對話方塊便會出現。



5 在「物件」區段中,選擇下列其中一項:

維持路徑 可以讓您維持路徑的可編輯性。效果和格式都會遺失。

維持外觀 會視需要將向量物件轉換成點陣圖物件,並保留套用的筆畫和填色的外觀。將會失去可編輯性。

6 在「文字」區段中,選擇下列其中一項:

維持可編輯性 可以讓您維持文字的可編輯性。效果和格式都會遺失。

轉換成路徑 會將文字轉換成路徑,而保留您在 Fireworks 中輸入的任何自訂字距微調或間距。將會失去文字的可編輯性。

- 7 利用「JPEG 品質」彈出式滑動軸設定 JPEG 影像的品質。
- 8 選取要匯出的影格以及以秒數計算的影格速率。
- 9 按一下「確定」。
- 10 在「匯出」對話方塊中按一下「儲存檔案」。

如需有關將匯出的 SWF 檔案匯入至 Flash 的詳細資訊,請參閱第 258 頁的 「將匯出的 Fireworks 圖像和動畫匯入 Flash」。

匯出具有透明度的 PNG 檔案

PNG 格式支援 32 位元顏色影像的透明度。您可以將 Fireworks PNG 來源檔案直接匯入 Flash。

您也可以用 8 位元 PNG 檔案建立透明度。運用 8 位元 PNG 檔案,您可以獲得優良的透明度結果,以及比 GIF 檔案格式更好 的檔案壓縮。您可以匯出具有透明度的 Fireworks 8 位元 PNG 圖像,以便插入 Flash。

若要匯出具有透明度的 8 位元 PNG 檔案:

- 1 在 Fireworks 中,選擇「視窗>最佳化」以開啟「最佳化」面板(如果尚未開啟)。
- 2 從「透明度」彈出式選單中選取「PNG 8」作為「匯出檔案格式」以及「Alpha 透明度」。
- 3 選取「檔案>匯出」。
- 4 從「存檔類型」彈出式選單中選取「只有影像」。命名檔案,然後按一下「儲存檔案」。

如需有關將匯出的 PNG 檔案匯入至 Flash 的詳細資訊,請參閱第 258 頁的 「將匯出的 Fireworks 圖像和動畫匯入 Flash」。

將匯出的 Fireworks 圖像和動畫匯入 Flash

您可以使用 Flash 中的 「匯入」命令,匯入之前從 Fireworks 匯出的圖像和動畫。

若要將 Fireworks 圖像和動畫匯入至 Flash:

1 在 Flash 中建立新文件。

備註:如果您要將 Fireworks 圖像匯入現有的 Flash 檔案,請先在 Flash 中建立一個新圖層。

- 2 選取「檔案>匯入」並找到圖像或動畫檔案。
- 3 按一下「開啟」以匯入檔案。

使用 Fireworks 編輯匯入 Flash 的圖像

運用啟動和編輯整合,您可以使用 Fireworks 來更改之前匯入 Flash 的圖像。這種方式適用於所有匯入的圖像,即使不是從 Fireworks 匯出的圖像也一樣。

備註: 匯入 Flash 的 Fireworks 原生 PNG 檔案則是例外(除非您以平面化點陣圖影像格式匯入 PNG 檔案)。

如果圖像是從 Fireworks 匯出,而且將原始 PNG 檔案和匯出的圖像檔案儲存在一起,您就可以從 Flash 中開啟 Fireworks 內的原始 PNG 檔案以進行更改。在返回 Flash 之後,PNG 檔案和 Flash 之中的圖像都會更新。

- 1 在 Flash 中,以滑鼠右鍵按一下 (Windows) 或按住 Control 並按一下 (Macintosh) 「元件庫」面板中的這個圖像檔案。
- 2 從彈出式選單中選取「使用 Fireworks 編輯」。

備註:如果「使用 Fireworks 編輯」未出現在彈出式選單中,請選擇「編輯程式」,然後找出 Fireworks 應用程式。

3 如果您要找出 Fireworks 圖像的原始 PNG 檔案,請按一下 「尋找來源」方塊中的 「是」,然後按一下 「開啟」。

備註:如果您已經更改過 Fireworks 的啟動和編輯偏好設定,這個對話方塊就不會出現。

檔案會在 Fireworks 中開啟,而且「文件」視窗會指出您目前是從 Flash 編輯檔案。

4 對影像進行更改,當完成時請按一下「完成」。

Fireworks 便會將新的圖像檔案匯出到 Flash,如果您曾經編輯原始 PNG 檔案,這個檔案也會儲存。

與 FreeHand 一起使用

由於 Fireworks 和 FreeHand 都支援向量圖,因此您可以很輕鬆地在這兩個應用程式之間共享向量圖像。但是,因為 Fireworks 和 FreeHand 共享的功能不盡相同,物件的外觀在兩個應用程式中可能會有差異。如需詳細資訊,請參閱第 263 頁的「與其 他向量圖像應用程式一起使用」。

本節提供的程序不只適用於 Fireworks 和 FreeHand 的共同使用,而且也適用於 Fireworks 與其他向量圖像應用程式的共同 使用,例如 Adobe Illustrator 和 CorelDraw。如需詳細資訊,請參閱第 263 頁的「與其他向量圖像應用程式一起使用」。

在 Fireworks 中放置 FreeHand 圖像

您可以用多種方式將 FreeHand 圖像放在 Fireworks 中。您可以匯入、複製和貼上,或是拖曳這些圖像。Fireworks CS3 支援 FreeHand 7 (含)以後版本的圖像。

將 FreeHand 圖像匯入 Fireworks

Fireworks 可以匯入在 FreeHand 中建立的向量圖像。匯入 FreeHand 圖像時,您可以設定下列選項:

縮放 會指定匯入檔案的縮放百分比。

寬度和高度 會指定匯入檔案的寬度和高度(以像素、英吋或公分為單位)。

解析度 會指定匯入檔案的解析度。

消除鋸齒 會平滑化匯入的物件以避免出現鋸齒邊緣。您可以對路徑或文字個別選擇這個選項。

備註:使用「屬性」檢視窗將選取的物件更改為「消除鋸齒」或「實邊」。

檔案轉換 指定當匯入多頁文件時的處理方式:

- 「開啟頁面」選項只匯入指定的頁面。
- 「開啟頁面作為影格」選項會從文件匯入所有頁面,然後分別放置在不同的影格中。
- 「忽略圖層」選項會匯入單一圖層上的所有物件。
- 「記住圖層」選項會保留匯入檔案的圖層結構。
- 「將圖層轉換為影格」選項會將匯入文件的每個圖層放置在不同的影格中。

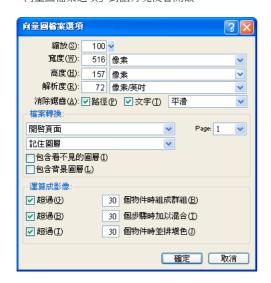
包含看不見的圖層 會匯入隱藏圖層上的物件。否則,就會忽略看不見的圖層。

包含背景圖層 會從文件的背景圖層匯入物件。否則,就會忽略背景圖層。

運算成影像 會點陣化複雜的群組、混合或並排填色,然後將它們以單一點陣圖物件的形式放置在 Fireworks 文件中。在文字 方塊中輸入數字,以決定在匯入期間的點陣化之前,一個群組、漸變或拼貼填色可以包含的物件數目。

若要從 FreeHand 檔案匯入向量圖像:

1 在 Fireworks 中,選擇「檔案 > 匯入」,瀏覽到您要的 FreeHand 檔案,然後按一下「開啟」。 「向量圖檔案選項」對話方塊便會開啟。



- 2 選取您要的選項。
- 3 按一下「確定」。

將 FreeHand 圖像複製和貼上或拖曳到 Fireworks

您可以複製和貼上 FreeHand 圖像,或將它們拖曳到文件中,以便將它們快速放置到 Fireworks 中。

若要複製和貼上選取的 FreeHand 圖像至 Fireworks:

- 1 在 FreeHand 中,選擇「編輯 > 複製」。
- 2 在 Fireworks 中建立新文件或開啟現有的文件。
- 3 選取「編輯>貼上」。

若要將 FreeHand 圖像拖曳到 Fireworks 中:

❖ 將圖像從 FreeHand 拖曳到 Fireworks 中的開啟文件。

在 Windows 中,如果您的 FreeHand 和 Fireworks 應用程式已經最大化,請將 FreeHand 圖像拖曳到工作列中的 Fireworks 按鈕。在這個位置保持幾秒鐘,Fireworks 文件視窗就會顯示。將游標拖曳到畫布上,然後釋放。

在 FreeHand 中放置 Fireworks 圖像

您可以用多種方式將 Fireworks 圖像放置到 FreeHand。您可以利用匯入或複製和貼上,將 Fireworks 圖像快速地放置到 FreeHand 中。您也可以用 Freehand 相容格式匯出 Fireworks 圖像,然後將它們匯入 FreeHand。

將 Fireworks 圖像匯入 FreeHand

FreeHand 可以匯入在 Fireworks 中建立的向量圖像。依匯入或開啟時所選取的選項而定,FreeHand 可以匯入 Fireworks 圖層、影格、向量圖、文字、點陣圖,以及兩個應用程式共享的部分效果。隱藏的 Fireworks 圖層會被忽略而不匯入。匯入或開啟的內容是否可以在 FreeHand 中編輯,是由您在「Fireworks PNG 匯入設定」對話方塊中選取的匯入選項所決定的。

若要將 Fireworks PNG 檔案匯入 FreeHand:

1 在 Fireworks 中儲存您要的文件。

如需有關儲存檔案的詳細資訊,請參閱「Fireworks 說明」。

- 2 切換到 FreeHand 中的開啟文件。
- 3 選取「檔案>匯入」或「檔案>開啟舊檔」。
- 4 從「匯入」對話方塊找出並選取您要的檔案,然後按一下「開啟」。

「Fireworks PNG 匯入設定」對話方塊便會出現。



5 選取「檔案轉換」選項:

開啟影格為頁面 會將 Fireworks 影格匯入到不同的 FreeHand 頁面上。如果需要,選取 「記住圖層」即可將 Fireworks 圖層轉換成 FreeHand 圖層。取消選取此選項,便會導致所有 Fireworks 圖層的內容都合併到單一圖層上。

開啟影格為圖層 會將 Fireworks 影格匯入為不同的圖層。

6 從「影格」彈出式選單選取要匯入的影格。若要匯入所有影格,請選取「全選」。

備註:只有在開啟影格為圖層,或是開啟 (不是匯入) PNG 檔案時,才能使用「全選」選項。

7 選取匯入物件的方式:

必要時可點陣化以維持外觀 會將一些向量物件轉換成不可編輯的點陣圖影像。只轉換具有 FreeHand 不能共享的效果、筆畫 與填色的物件。

所有路徑維持可編輯狀態可以讓您編輯所有匯入的向量物件。由於兩個應用程式解譯資訊的方式有些差異,有些物件在 FreeHand 和 Fireworks 中的外觀可能會稍有不同。而且,兩個應用程式無法共享的一些效果可能會被捨棄。

8 選取匯入文字的方式:

必要時可點陣化以維持外觀 會將一些文字物件轉換成不可編輯的點陣圖影像。只對具有 FreeHand 不能共享的效果、筆畫與填色的文字點陣化。

所有文字維持可編輯狀態 讓您能夠編輯所有匯入的文字。有些文字在 FreeHand 和 Fireworks 中的外觀可能會稍有不同,而且兩個應用程式無法共享的一些效果可能會被捨棄。

9 若要保存整個 Fireworks 文件的外觀,請選取「以單一平面化點陣圖的格式匯入」選項。選取此選項時,「Fireworks PNG 匯入設定」對話方塊中的其餘選項會呈暗灰色。請只在可編輯性不重要時選取此選項。

10 按一下「確定」。

11 在 FreeHand 的 「文件」視窗中,按一下要顯示 Fireworks PNG 檔案的位置。

將 Fireworks 圖像複製和貼入 Freehand

您可以利用複製和貼上,將 Fireworks 圖像快速地放置到 FreeHand 中。

當 Fireworks 圖像放置到 FreeHand 中時,有些屬性 (例如「即時濾鏡」和材質)會遺失。如需詳細資訊,請參閱第 263 頁的「不支援的功能」。

備註:將 Fireworks 圖像放置到其他應用程式的複製和貼上方法,也可以在 Illustrator、CorelDraw 和 Photoshop 使用。

若要將圖像複製和貼入 FreeHand:

- 1 在 Fireworks 中選取一或多個要複製的物件。
- 2 選取「編輯>複製」,或按一下「快速匯出」按鈕並從「FreeHand」彈出式選單中並選擇「複製」。
- 3 切換到 FreeHand 中的開啟文件。
- **4** 選取「編輯 > 貼上」。

「Fireworks PNG 匯入設定」對話方塊便會出現。如需這些選項的詳細說明,請參閱第 260 頁的「將 Fireworks 圖像匯入 FreeHand | •

5 選取需要的選項,並按一下「確定」。

將 Fireworks 路徑複製和貼入 Freehand

您可以使用「複製路徑外框」命令,將選取的 Fireworks 路徑複製到 FreeHand。如果您只要複製路徑,而不需要其中的內容, 「複製路徑外框」命令就相當有用。

備註:請在 FreeHand 10(含)以前版本使用「複製路徑外框」命令。對於 FreeHand MX,使用「編輯>複製」即可取 得完整物件外觀和更優越的可編輯性。如需詳細資訊,請參閱第 261 頁的 「將 Fireworks 圖像複製和貼入 Freehand」。

若要複製選取的 Fireworks 路徑:

- 1 選取「編輯>複製路徑外框」,或按一下「快速匯出」按鈕並從「FreeHand」彈出式選單中選擇「複製路徑外框」。
- 2 切換到 FreeHand 中的開啟文件。
- 3 選取「編輯>貼上」以貼上路徑。

將 Fireworks 圖像匯出至 FreeHand

您可以用 FreeHand 相容格式匯出 Fireworks 圖像,然後再將圖像匯入至 FreeHand。

若要將向量圖像匯出至 FreeHand:

- 1 在 Fireworks 中,選擇「檔案 > 匯出」,或按一下「快速匯出」按鈕並從「FreeHand」彈出式選單中選擇「轉存至 FreeHand | •
- 2 在「匯出」對話方塊中,輸入檔名並選擇目標資料夾。
- 3 從「另存新檔」彈出式選單中選取「Illustrator 7」。

備註: Illustrator 7 是用來從 Fireworks 匯出到任何其他向量圖像應用程式 (包括 FreeHand)的圖像檔案格式。大多數向 量圖應用程式都能讀取 Illustrator 7 檔案格式。

- 4 按一下「選項」按鈕。
- 5 在「Illustrator 匯出選項」對話方塊中,選擇下列其中一項:

只匯出目前影格 會保留圖層名稱,而且只匯出目前的影格。

將影格轉換為圖層 會將每個 Fireworks 影格都匯出為圖層。

6 選取「與 FreeHand 相容」即可匯出要在 FreeHand 中使用的檔案。

選擇 「與 FreeHand 相容」會忽略點陣圖並將漸層填色轉換成純色填色。

- 7 按一下「確定」。
- 8 在「匯出」對話方塊中按一下「儲存檔案」。

備註:在匯出時, Fireworks 會將物件邊緣設定為「實邊」。

- 9 切換到 FreeHand 中的開啟文件。
- 10 選取「檔案>開啟舊檔」或「檔案>匯入」,瀏覽到您要從 Fireworks 匯出的檔案,然後按一下「開啟」。

與其他向量圖像應用程式一起使用

Fireworks 可以和其他向量圖像應用程式 (如 Adobe Illustrator) 共享向量圖像。在 Fireworks 中,從這些應用程式匯出和 匯入向量圖像的方式,與從 FreeHand 匯出和匯入圖像的方式相同。如需詳細資訊,請參閱第 259 頁的「與 FreeHand 一起 使用」。

不支援的功能

由於 Fireworks 和其他向量圖像編輯器共享的功能不盡相同,因此物件的外觀可能因應用程式而異。

其他多數的向量圖像編輯器,包括 FreeHand,並不支援下列 Fireworks 功能:

- 即時濾鏡
- 混合模式
- 材質、圖樣填色、網頁遞色填色及漸層填色
- 分割物件和影像地圖
- 許多文字格式選項
- 導引線、格線和畫布顏色
- 點陣圖影像
- 一些筆書

與 Director 搭配使用

您可以合併 Fireworks 和 Director 的功能。Fireworks 可以讓您將圖像和互動式內容匯出至 Director。匯出的過程會保留 圖像的行為和分割。您可以安全地匯出具有變換影像的分割影像,甚至是包含圖層的影像。因此,Director 使用者可以利用 Fireworks 的最佳化和圖像設計工具,而且不犧牲品質。

備註: Director HTML 樣式不支援彈出式選單程式碼。

在 Director 中放置 Fireworks 檔案

Director 可以從 Fireworks 匯入平面化的影像,例如 JPEG 和 GIF 影像。它也可以匯入具有透明度的 32 位元 PNG 影像。 對於分割、互動或動畫的內容,Director 還能匯入 Fireworks HTML。

如需有關匯出平面化 Fireworks 影像 (例如 JPEG 和 GIF 影像)的詳細資訊,請參閱「Fireworks 說明」。

匯出具有透明度的圖像

在 Director 中,可藉由匯入 32 位元 PNG 影像來達成透明度。您可以從 Fireworks 匯出具有透明度的 32 位元 PNG 圖像。

若要匯出具有透明度的 32 位元 PNG 影像:

- 1 在 Fireworks 中,選擇 「視窗 > 最佳化」,將匯出檔案格式更改為 「PNG 32」,然後將 「色版」設定為透明。
- 2 選取「檔案>匯出」。
- 3 從「存檔類型」彈出式選單中選取「只有影像」。命名檔案,然後按一下「儲存檔案」。

匯出圖層和分割的內容至 Director

藉由匯出 Fireworks 分割至 Director,您就能匯出分割和互動式內容 (例如按鈕和變換影像等)。藉由將圖層匯出至 Director, 您也可以匯出具有圖層的 Fireworks 內容 (例如動畫)。

若要匯出 Fireworks 檔案至 Director:

1 在 Fireworks 中,選擇「檔案>匯出」。

備註:或者,您也可以按一下「快速匯出」按鈕並從「Director」彈出式選單中選擇「將來源視為圖層」或「將來源視為 分割」。如果匯出的是動畫,請選取「將來源視為圖層」:若是匯出如按鈕的互動式內容,則請選取「將來源視為分割」。

- 2 在「匯出」對話方塊中,輸入檔名並選擇目標資料夾。
- **3** 從「另存新檔」彈出式選單中選取「Director」。
- 4 從「來源」彈出式選單中選取選項:

Fireworks 圖層 會匯出文件中的每個圖層。如果您匯出的是具有圖層的內容或動畫,就請選取這個選項。

Fireworks 分割 會匯出文件中的每個分割。如果您匯出的是分割或互動式內容(例如變換影像或按鈕),就請選取這個選項。

- 5 選取「修剪影像」以自動裁切匯出的影像,讓物件能夠符合每個影格。
- 6 選取「將影像放入子資料夾」來選擇影像的資料夾。
- 7 按一下「儲存檔案」。

匯入 Fireworks 檔案至 Director

在 Director 中,您可以匯入從 Fireworks 匯出的平面化影像,例如 JPEG、GIF 和 32 位元 PNG 影像。或者,您也可以藉 由插入 Fireworks HTML, 匯入 Fireworks 圖層、分割或互動式元素。

若要匯入平面化的 Fireworks 影像:

- **1** 在 Director 中,選擇「檔案>匯入」。
- 2 瀏覽到您要的檔案,然後按一下「匯入」。
- 3 需要的話,請在「影像選項」對話方塊中更改選項。如需有關每個選項的詳細資訊,請參閱使用 Director。
- 4 按一下「確定」。

匯入的檔案便會以點陣圖的格式出現在角色 (Cast) 中。

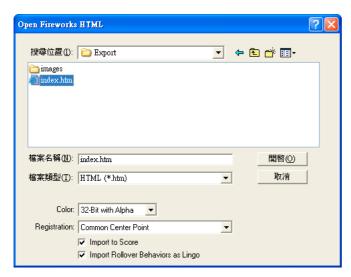
若要匯入圖層、分割或互動式的 Fireworks 內容:

1 在 Director 中,選擇「插入 > Fireworks > Fireworks HTML 中的影像」。

備註:這個選單命令的位置和名稱會視您的 Director 版本而有所不同。

2 找出您所匯出的 Fireworks HTML 檔案,以使用於 Director。

「開啟 Fireworks HTML」對話方塊便會出現。



3 需要的話,請更改選項:

顏色 可以指定匯入圖像的色階。如果圖像包含透明度,請選擇 32 位元顏色。

定位 可以設定匯入圖像的定位點。

將變換影像行為匯入為 Lingo 程式碼 會將 Fireworks 的行為轉換成 Lingo 程式碼。

匯入至分鏡表 會在匯入時將角色成員 (Cast Member) 放置在分鏡表 (Score) 內。

4 按一下「開啟」。

來自 Fireworks HTML 檔案的圖像和程式碼便會匯入。

備註:匯入 Fireworks 動畫時,請視需要拖曳 Director 中的關鍵影格,以位移每個匯入圖層的時間。

在 Fireworks 中編輯 Director 角色成員

使用啟動和編輯整合時,您只要從 Director 內部啟動 Fireworks,即可編輯 Director 的角色成員,並對這些角色成員進行 更改。您也可以從 Director 內部啟動 Fireworks 以最佳化角色成員。

若要啟動 Fireworks 以編輯 Director 角色成員:

- 1 在 Director 中,以滑鼠右鍵按一下 (Windows) 或按住 Control 並按一下 (Macintosh) 「角色」視窗中的圖像。
- 2 從彈出式選單選取「啟動外部編輯器」。

備註:如果啟動的外部影像編輯器不是 Fireworks, 請在 Director 中選擇 「檔案 > 偏好設定 > 編輯器」, 並將 Fireworks 設定為點陣圖圖像檔案類型的外部編輯器。

檔案便會在 Fireworks 中開啟,「文件」視窗會指出您目前是從 Director 編輯檔案。



3 對影像進行更改,當完成時請按一下「完成」。

Fireworks 便會匯出新圖像到 Director。

在 Director 中最佳化角色成員

您可以從 Director 啟動 Fireworks,以預覽選取的角色成員的最佳化更改。

若要啟動 Fireworks 以預覽 Director 角色成員的最佳化設定:

- 1 在 Director 中,選取「角色」視窗中的角色成員,並於「屬性」檢視窗的「點陣圖」索引標籤上按一下「在 Fireworks 中最佳化」。
- 2 視需要在 Fireworks 中更改最佳化設定。
- 3 完成時請按一下「更新」。如果出現「多媒體混合編輯」對話方塊,請按一下「完成」。

這個影像便會在 Director 中使用新的設定值更新。

與 HomeSite 搭配使用

您可以一起使用 Fireworks 和 HomeSite® 來建立和編輯網頁。在 HomeSite 匯出和開啟 Fireworks HTML 相當簡單,將 Fireworks 圖像插入 HomeSite 文件也同樣容易。不過,更重要的是,Fireworks 和 HomeSite 共享強大的整合功能,讓您 能夠從 HomeSite 啟動 Fireworks 以編輯網頁圖像。

在 HomeSite 中放置 Fireworks 影像

您可以將 Fireworks 產生的 GIF 或 IPEG 影像插入 HomeSite 文件。您必須先從 Fireworks 匯出影像。如需有關匯出 GIF 和 JPEG 影像的詳細資訊,請參閱「Fireworks 說明」。

若要將 Fireworks 影像插入 HomeSite 文件:

1 在 HomeSite 中儲存您的文件。

備註:HomeSite 會建立影像的相對路徑,不過必須在您儲存文件後才能做到這點。

- 2 在「資源」視窗中,找出並選取您所匯出的 Fireworks 影像。
- **3** 執行下列其中一項,將 Fireworks 影像插入 HomeSite 文件中:
- 將檔案從「資源」視窗拖曳到「文件」視窗「編輯」索引標籤上的 HTML 程式碼內,並放在需要的位置。
- 在「文件」視窗的「編輯」索引標籤上,將插入指標放置在要插入 Fireworks 影像的位置,然後以滑鼠右鍵按一下「資源」 視窗中的檔案並選擇「插入為連結」。

HTML 程式碼中便會建立 Fireworks 影像的連結。按一下「瀏覽」索引標籤,在 HomeSite 文件內預覽影像。

在 HomeSite 中放置 Fireworks HTML

將 Fireworks HTML 放置到 HomeSite 的方式有好幾種。您可以匯出 Fireworks HTML,或將 HTML 複製到剪貼簿。您 也可以在 HomeSite 開啟匯出的 Fireworks HTML 檔案,並複製和貼上程式碼的選取部分。此外,您也可以使用 Fireworks 中的 「更新 HTML」命令,輕易地更新已匯出至 HomeSite 的程式碼。

備註:在匯出、複製或更新 Fireworks HTML 以使用於 HomeSite 之前,請務必在「HTML 設定」對話方塊中將 HTML 類型設定為 「一般」。如需詳細資訊,請參閱「Fireworks 說明」。

匯出 Fireworks HTML 至 HomeSite

從 Fireworks 匯出 HTML 會在您所指定的位置中產生 HTML 檔案和關聯的影像檔案。您可以接著在 HomeSite 開啟這個 HTML 檔案,以進行進一步的編輯。

備註:在匯出之前,請務必在「HTML 設定」對話方塊中將 HTML 類型設為「一般」。如需詳細資訊,請參閱「Fireworks 說明」。

若要匯出 Fireworks HTML 至 HomeSite:

❖ 在 Fireworks 中將文件匯出為 HTML,然後在 HomeSite 中選擇 「檔案 > 開啟舊檔」以開啟匯出的檔案。如需詳細資訊, 請參閱「Fireworks 說明」。

複製 Fireworks HTML 至剪貼簿以使用於 HomeSite

要將 Fireworks 產生的 HTML 放置到 HomeSite 的快速方法,就是將它從 Fireworks 複製到剪貼簿,然後直接貼入 HomeSite 文件。當您複製 Fireworks HTML 到剪貼簿時,必要的影像也會匯出到您指定的位置。

備註:在複製到剪貼簿前,請確定在「HTML 設定」對話方塊中將 HTML 類型設為 「一般」如需詳細資訊,請參閱 「Fireworks 説明」。

若要複製 Fireworks HTML 以使用於 HomeSite:

❖ 在 Fireworks 中複製 HTML 到剪貼簿,然後再將它貼入新的 HomeSite 文件。如需詳細資訊,請參閱 「Fireworks 說明」。

從匯出的 Fireworks 檔案複製程式碼並貼入 HomeSite

您可以在 HomeSite 中開啟匯出的 Fireworks HTML 檔案,然後以手動的方式,只將您要的部分複製並貼到另一份 HomeSite

備註:在匯出之前,請務必在「HTML 設定」對話方塊中將 HTML 類型設為「一般」。如需詳細資訊,請參閱「Fireworks 說明」。

若要從匯出的 Fireworks 檔案複製程式碼並貼入 HomeSite:

❖ 匯出 Fireworks HTML 檔案,然後複製您要的程式碼並貼到現有的 HomeSite 文件。如需詳細資訊,請參閱「Fireworks 說明」。

更新匯出到 HomeSite 的 Fireworks HTML

「更新 HTML」命令可讓您更改先前匯出到 HomeSite 的 Fireworks HTML 文件。

備註:在更新 HTML 之前,請務必在「HTML 設定」對話方塊中將 HTML 類型設為「一般」。如需詳細資訊,請參閱 「Fireworks 説明」。

若要更新匯出至 HomeSite 的 Fireworks HTML:

❖ 使用 Fireworks 中的 「更新 HTML」命令。如需詳細資訊,請參閱 「Fireworks 說明」。

在 HomeSite 中編輯 Fireworks 影像

您可以使用啟動和編輯整合,來編輯 HomeSite 文件中的影像。HomeSite 會自動啟動 Fireworks,讓您對影像進行需要的 編輯。當您結束 Fireworks 時,您所做的更新會自動套用到放置在 HomeSite 的影像。兩個應用程式的共同使用,可以簡化 在 HTML 網頁中編輯網頁圖像的工作流程。

若要啟動和編輯放置在 HomeSite 中的 Fireworks 影像:

- 1 在 HomeSite 中儲存您的文件。
- 2 請執行下列步驟之一:
- 在「資源」視窗中,以滑鼠右鍵按一下其中一個「檔案」索引標籤上的影像檔案。
- 以滑鼠右鍵按一下「結果」視窗的「縮圖」索引標籤上的影像。
- 以滑鼠右鍵按一下關聯的 imq 標記 (位於 「文件」視窗 「編輯」索引標籤上的 HTML 程式碼中)。
- 3 從彈出式選單中選取「在 Fireworks 中編輯」。

HomeSite 就會啟動 Fireworks (如果尚未開啟)。

- 4 如果出現提示,請指定是否要找出置入影像的 Fireworks 來源檔案。如需有關 Fireworks 來源 PNG 檔案的詳細資訊, 請參閱「Fireworks 說明」。
- **5** 在 Fireworks 中編輯影像。

「文件」視窗會指出您目前是從其他應用程式編輯 Fireworks 影像。

6 當您完成編輯時,在「文件」視窗中按一下「完成」。

更新的影像會匯出回到 HomeSite,而如果之前有選取來源檔案,也會儲存 PNG來源檔案。

與 Photoshop 搭配使用

Fireworks 為匯入原生 Photoshop (PSD) 檔案提供極佳的支援,具有多方面保留匯入檔案的選項,包括圖層、遮色片及可 編輯的文字。因此,您可以將 Photoshop 影像放置到 Fireworks 來做進一步的編輯和網頁最佳化,同時也可以將影像匯出 回到 Photoshop。

在 Fireworks 中放置 Photoshop 圖像

您可以將個別的 Photoshop 圖像拖曳到 Fireworks 中,或者匯入整個 Photoshop 檔案。

將個別的 Photoshop 圖像拖曳到 Fireworks 中

將 Photoshop 圖像拖曳到您的文件,即可將它們放置到 Fireworks 中。

若要將 Photoshop 圖像拖曳到 Fireworks 中:

❖ 將圖像從 Photoshop 拖曳到 Fireworks 中的開啟文件。

您拖曳的每個圖像都會變成新的點陣圖物件:文字也會以點陣圖物件的形式匯入,並成為無法編輯的文字。如需詳細資訊, 請參閱第 268 頁的 「關於從 Photoshop 匯入文字」。

匯入 Photoshop 檔案至 Fireworks

當您在 Fireworks 匯入或開啟 Photoshop 檔案時,該檔案便會使用您已經指定的匯入偏好設定匯入至 PNG 檔案。Fireworks 除了保留匯入選項所指定的圖層和文字以外,還會保留並轉換下列的 Photoshop 功能:

- 圖層遮色片轉換成 Fireworks 物件遮色片。
- 如果對應的「即時濾鏡」存在的話,圖層效果就會轉換成 Fireworks 「即時濾鏡」。例如,「陰影」圖層效果會在 Fireworks 中轉換成「陰影即時濾鏡」。

備註:圖層效果和「即時濾鏡」在外觀上可能稍有不同。

- 圖層的混合模式會轉換成 Fireworks 對應物件的混合模式 (如果 Fireworks 支援這些混合模式)。
- 「色版」色盤中的第一個 Alpha 色版會轉換成 Fireworks 影像中的透明區域。Fireworks 不支援其他的 Photoshop Alpha 色版。

Fireworks 也不支援 Photoshop 的調整圖層、裁剪群組和路徑。匯入 Photoshop 檔案時, Fireworks 會忽略這些功能。 不過,您可以在 Photoshop 中將路徑匯出到 Illustrator,然後再將 AI 檔案匯入至 Fireworks。

備註:在 Windows 中, Photoshop 檔案名稱必須包含 PSD 副檔名,如此 Fireworks 才能辨識 Photoshop 的檔案類型。

若要匯入 Photoshop 檔案至 Fireworks:

- 1 選取「檔案>匯入」或「檔案>開啟舊檔」,並瀏覽到 Photoshop (PSD) 檔案。
- 2 按一下「開啟」。

Photoshop 檔案便會匯入 PNG 檔案。如果您進行更改而想要將檔案儲存成 PSD 格式,則必須先將該檔案匯出成 PSD 格式。 如需詳細資訊,請參閱第 270 頁的 「在 Photoshop 中放置 Fireworks 圖像」。

關於從 Photoshop 匯入文字

您也可以開啟或匯入包含文字的 Photoshop 檔案。

當開啟包含文字的 Photoshop 檔案時, Fireworks 會檢查您的系統上是否有必要的字體。如果沒有的話, Fireworks 便會 詢問您是否要取代這些字體,或是維持它們的外觀。如需詳細資訊,請參閱「Fireworks 說明」。

如果 Photoshop 檔案中的文字套用了 Fireworks 支援的效果,這些效果在放入 Fireworks 時就依然都會套用。不過,由於 Fireworks 和 Photoshop 套用效果的方式不同,這些效果在每個應用程式中的外觀也會有所不同。

如果選取了「維持外觀」選項,在 Fireworks 中開啟或匯入含有文字的 Photoshop 6 或 7 檔案時,將會顯示文字的快取影像, 使其外觀與 Photoshop 中的外觀維持一致。這些文字經過編輯之後,快取影像就會由實際文字取代,可能與原始文字有些不 同。原來的字體資料儲存在 PNG 檔案中,如此一來,要是檔案位於沒有這種字體的系統中,您可以選擇是否要使用這些字體 或是維持外觀。

備註: Fireworks 無法匯出 Photoshop 6 或 7 格式的文字。如果您編輯包含 Photoshop 6 或 7 文字的文件,然後將文件匯出 回到 Photoshop, 檔案將會以 Photoshop 5.5 格式匯出。但是,如果您沒有對文字進行任何修改,檔案則會以 Photoshop 6 格式匯出。如需有關匯出 Photoshop 檔案的詳細資訊,請參閱第 270 頁的 「在 Photoshop 中放置 Fireworks 圖像」。

指定 Photoshop 檔案的匯入選項

Fireworks 中的匯入偏好設定選項可讓您指定處理匯入的 Photoshop 檔案中圖層和文字的方式。視選擇的選項而定,您可以 控制匯入檔案保有外觀和可編輯性的程度。

若要指定 Photoshop 檔案的匯入選項:

1 選取「編輯 > 偏好設定」。

備註:在 Mac OS X,選擇「Fireworks > 偏好設定」。

- 2 按一下「匯入」索引標籤 (Windows) 或從彈出式選單中選擇 「匯入」 (Macintosh)。
- 3 指定匯入選項:

圖層:轉換為 Fireworks 物件 會將 Photoshop 檔案中的每個圖層,匯入為 Fireworks 中單一圖層上的個別物件。

圖層:在影格間共享圖層 讓匯入的圖層在 Fireworks 檔案的所有影格中都能看得到。

圖層:轉換為影格 將 Photoshop 檔案中的每個圖層, 匯入為 Fireworks 中個別影格上的物件。這個選項在您想要匯入檔案 作為動畫時非常有用。

文字:可編輯的 會將 Photoshop 檔案中的文字轉換成可編輯的 Fireworks 文字。這個選項讓您可以使用 Fireworks 「文字 工具」及「屬性」檢視窗來編輯匯入的文字。轉換的文字在外觀上可能與原始文字有些微不同。

文字:維持外觀 會將 Photoshop 檔案中的文字轉換成 Fireworks 中的點陣圖物件。這個選項可以維持文字的原始外觀,但是 您無法使用 Fireworks 的 「文字工具」來進行編輯。原來的字體資料儲存在 PNG 檔案中,如此一來,要是檔案位於沒有這 種字體的系統中,您可以選擇是否要使用這些字體或是維持外觀。

使用平面化複合影像 會將 Photoshop 檔案匯入為沒有圖層的平面化影像。

4 按一下「確定」。

使用 Photoshop 濾鏡和外掛程式

Fireworks 可以讓您使用許多 Photoshop 以及其他協力廠商的濾鏡和外掛程式。您可以在「即時濾鏡」視窗或「濾鏡」選單 中使用外掛程式。

備註:支援 Photoshop 5.5(含)以前版本的外掛程式和濾鏡。Photoshop 6和之後版本的外掛程式和濾鏡不相容於 Fireworks CS3 o

如需有關「即時濾鏡」視窗和「濾鏡」選單的詳細資訊,請參閱「Fireworks 說明」。

若要用「偏好設定」對話方塊使用 Photoshop 和其他協力廠商的濾鏡和外掛程式:

1 選取「編輯>偏好設定」。

備註:在 Mac OS X,選擇「Fireworks > 偏好設定」。

- 2 按一下「資料夾」索引標籤 (Windows) 或從彈出式選單中選擇「資料夾」 (Macintosh)。
- 3 選取「Photoshop 外掛程式」選項。

「選取資料夾」 (Windows) 或 「選擇資料夾」 (Macintosh) 對話方塊便會開啟。

備註:如果對話方塊並未自動開啟,請按一下「瀏覽」。

- 4 瀏覽到已安裝 Photoshop 或其他濾鏡及外掛程式的資料夾,然後按一下「選取」(Windows) 或「選擇」(Macintosh)。
- 5 按一下「確定」以關閉「偏好設定」對話方塊。
- 6 重新啟動 Fireworks 以載入濾鏡及外掛程式。

若要用「即時濾鏡」視窗使用 Photoshop 和其他協力廠商的濾鏡和外掛程式:

1 選取畫布上任一個向量物件、點陣圖物件或文字區塊,然後按一下「屬性」檢視窗中的「增加效果」按鈕。

備註:「增加效果」按鈕只有在畫布上有物件選取時才會出現。

- 2 從出現的彈出式選單中選取「選項>指定外掛程式位置」。
- 3 瀏覽到已安裝 Photoshop 或其他濾鏡及外掛程式的資料夾,然後按一下「選取」(Windows) 或「選擇」(Macintosh)。 如果出現詢問您是否要重新啟動 Fireworks 的訊息,請按一下「確定」。
- 4 重新啟動 Fireworks 以載入濾鏡及外掛程式。

備註:或者,您也可以將外掛程式直接安裝到 Fireworks Plug-ins 資料夾中。

在 Photoshop 中放置 Fireworks 圖像

Fireworks 提供以 Photoshop (PSD) 格式匯出檔案的延伸支援。匯出設定讓您可以控制檔案的哪些元素能在 Photoshop 重 新開啟時保持可編輯狀態。

就像其他的 Photoshop 圖像一樣, 匯出至 Photoshop 的 Fireworks 影像可以在 Fireworks 重新開啟時保持相同的可編輯性。 可編輯性、外觀和檔案大小的匯出選項讓您可以決定特定圖像的最佳可能匯出程序。Photoshop 使用者可以在 Fireworks 處理圖像,然後再到 Photoshop 中繼續編輯。

若要以 Photoshop 格式匯出檔案:

- 1 選取「檔案>匯出」,或按一下「快速匯出」按鈕並選擇「其他>轉存至 Photoshop」。
- 2 在「匯出」對話方塊中命名檔案,並從「另存新檔」選單中選擇「Photoshop PSD」。
- 3 若要指定群組的匯出設定,請從「設定」選單中選擇選項。這些設定可以為 Fireworks 檔案中的物件、效果及文字提供個 別匯出選項的預設組合。這些個別匯出選項在第 270 頁的 「自訂要匯出至 Photoshop 的檔案」中有詳細說明。

維持可編輯性優先於外觀 會將物件轉換為圖層,使效果保持可編輯,並將文字轉換成可編輯的 Photoshop 文字圖層。如果您 想要在 Photoshop 中進一步編輯這個影像,而不需要保留 Fireworks 影像的精確外觀,就請選擇這個選項。

維持 Fireworks 外觀 會將每個物件轉換成個別的 Photoshop 圖層,並使效果和文字成為無法編輯。如果您想要在 Photoshop 中維持對 Fireworks 物件的控制,而且也要維持 Fireworks 影像的原始外觀,就請選取這個選項。

較小的 Photoshop 檔案 會將每個圖層平面化為完全運算的影像。如果您要匯出包含大量 Fireworks 物件的檔案,就請選取 這個選項。

自訂 可以讓您選擇物件、效果和文字的特定設定。

4 按一下「儲存檔案」以匯出 Photoshop 檔案。

備註:Photoshop 5.5 和較舊版本無法開啟包含超過 100 個圖層的檔案。如果您匯出的 Fireworks 文件包含超過 100 個物件, 您就必須刪除或合併物件。

自訂要匯出至 Photoshop 的檔案

匯出檔案至 Photoshop 時,您可以選擇匯出物件、效果和文字的自訂設定。

若要自訂匯出至 Photoshop 的設定:

- 1 在「匯出」對話方塊中,選取「Photoshop PSD」作為匯出檔案類型,然後從「設定」彈出式選單選擇「自訂」。
- 2 在「物件」彈出式選單中選擇下列其中一項:

轉換為 Photoshop 圖層 會將個別的 Fireworks 物件轉換成 Photoshop 圖層,並將 Fireworks 遮色片轉換成 Photoshop 圖 層遮色片。

平面化每一個 Fireworks 圖層 會將每一個個別 Fireworks 圖層上的所有物件平面化,並讓每一個 Fireworks 圖層都成為 Photoshop 中的圖層。選擇這個選項時,就會無法在 Photoshop 中編輯 Fireworks 物件。有些與 Fireworks 物件關聯的功能 (例如混 合模式)也會喪失。

3 在「效果」彈出式選單中選擇下列其中一項:

維持可編輯性 會將 Fireworks 的 「即時濾鏡」轉換成 Photoshop 中的相同效果。如果 Photoshop 中不存在這些效果,便

運算效果 會將效果平面化至物件。當您選擇這個選項時,即可保留效果的外觀,不過卻會無法在 Photoshop 中編輯它們。

4 在「文字」彈出式選單中選擇下列其中一項:

維持可編輯性 會將文字轉換成可編輯的 Photoshop 圖層。Photoshop 不支援的文字格式將會遺失。

運算效果 會將文字轉換為影像物件。當您選擇這個選項時,即可保留文字的外觀,不過卻會無法再編輯文字。

關於與 Illustrator 搭配使用

Fireworks 可以為匯入原生 Illustrator (AI) CS2 及 CS3 檔案提供支援,具有多方面保留匯入檔案的選項,包括圖層、圖樣 及連結的影像。因此,您可以將 Illustrator 影像放置到 Fireworks,做進一步的編輯和網頁最佳化,您也可以從 Fireworks 匯出與 Illustrator 8.0 軟體相容的 Illustrator 檔案。

匯入 Illustrator 檔案時,會保留下列功能:

貝茲控制點:將會保留貝茲控制點的數目和位置。

顏色: 匯入 AI 內容至 Fireworks 時,將會保留儘可能相近的顏色。

文字屬性: 將會保留下列字體屬性:

- 字體
- 大小
- 顔色
- 粗體
- 斜體
- 對齊(靠左對齊、靠右對齊、置中對齊、齊行)
- 方向(水平、垂直由左到右、垂直由右到左)
- 字母間距
- 字元位置(一般、上標、下標)
- 自動字距微調
- 字距微調配對

漸層填色: 漸層將會匯入成原生的 Fireworks 漸層。將會保留漸層的所有色階點。

影像:Illustrator AI 檔案可以包含下列類型的連結檔案和置入檔案:PDF、BMP、EPS、GIF、JPEG、JPEG2000、PICT、 PCX、PCD、PSD、PXR、PNG、TGA 和 TIFF。內嵌影像會作為點陣影像放置到 Fireworks 中。連結影像則當作連結 的點陣圖保留在 Fireworks 中。

裁剪遮色片: Fireworks 支援匯入具有路徑和複合路徑的裁剪遮色片。

填色筆畫: 填色筆畫會匯入成單一繪圖物件。 純色填色: 填色路徑會匯入成單一繪圖物件。

複合路徑: 複合路徑會匯入成單一繪圖物件。

群組: 群組將會保留下來,而個別群組物件則成為繪圖物件。 圖表:圖表會匯入成群組,但是會失去圖表特有的可編輯性。

基本值: Illustrator 基本值實際上是路徑,因此無法匯入成 Fireworks 基本值。

圖樣:圖樣會匯入成個別拼貼。這些拼貼會匯入成 Fireworks 中的原生圖樣,然後此圖樣會指定給繪圖物件。

筆刷筆畫: 筆刷筆畫會匯入成多個群組(每個封閉的路徑自成一個群組)。

元件: 元件會匯入成一般群組物件。

透明度: Fireworks 可以正確匯入物件的不透明度,並以原始的 Illustrator 值保留物件的透明度設定。

次圖層: Fireworks 會將所有次圖層匯入為原生 Fireworks 次圖層。

關於與 GoLive 搭配使用

您可以同時使用 Fireworks 和 GoLive 來建立和編輯網頁。匯出和複製 Fireworks HTML 至 GoLive 的方式,與大多數其他 HTML 編輯器的處理方式相同。唯一的例外是:您必須在從 Fireworks 匯出或複製 HTML 之前,選擇「GoLive HTML」 作為 HTML 樣式。

如需有關選擇 HTML 樣式和匯出 Fireworks HTML 的詳細資訊,請參閱 「Fireworks 說明」。

備註: GoLive HTML 樣式不支援彈出式選單的程式碼。如果您的 Fireworks 文件包含彈出式選單,您必須在匯出前選擇 「一般 HTML」作為 HTML 樣式。

關於與 HTML 編輯器一起使用

Fireworks 會產生所有 HTML 編輯器都能讀取的純 HTML。如需有關將 Fireworks HTML 放置到 HTML 編輯器的一般 資訊,請參閱「Fireworks 說明」。

Fireworks 也可以匯入 HTML 內容。這是一種強大的功能,讓您能在 Fireworks 中開啟和編輯絕大多數的 HTML 文件。 如需詳細資訊,請參閱「Fireworks 說明」。

關於擴充 Fireworks

如果您非常精通 JavaScript 和 Fireworks,您可以使用 JavaScript 自行撰寫影響 Fireworks文件及其之內元素的物件和命 令。此外,您也可以使用「Fireworks 跨產品通訊架構」,讓 ActionScript™ 2.0 和 C++ 應用程式控制 Fireworks。如需詳 細資訊,請參閱「Extending Fireworks」(僅英文)。

關於 Adobe XMP

Adobe XMP (eXtensible Metadata Platform) 是一項技術,可以協助使用者在使用 PNG、GIF、JPEG、Photoshop 和 TIFF 格式儲存的檔案中加入檔案資訊。XMP 可以促進 Adobe 應用程式之間的中繼資料交換。例如,使用者可以將來自某 個檔案的中繼資料儲存為範本,然後將此中繼資料匯入其他檔案中。

使用者可以執行下列操作,將中繼資料儲存為範本或 XMP 檔案,以便將此中繼資料匯入至其他檔案。

- 1 選擇「檔案>檔案資訊」
- 2 請執行下列步驟之一:
- 若要將中繼資料儲存為範本,請按一下對話方塊頂端的三角形圖示,再選擇「儲存中繼資料範本」。輸入範本名稱,然後 按一下「儲存檔案」。
- 若要將中繼資料儲存到 XMP 檔案,請在對話方塊的「進階」窗格中按一下「儲存檔案」。輸入檔案名稱、選擇檔案位置, 然後按一下「儲存檔案」。

關於 Adobe Bridge

Adobe^{*} Bridge 是 Adobe^{*} Creative Suite^{*} 3 組件隨附的跨平台應用程式,可協助您找到、組織和瀏覽您在建立列印、網頁、 視訊和音訊內容時必要的資源。您可以從任何 Creative Suite 組件 (Acrobat 8 除外) 啟動 Bridge, 並使用它來存取 Adobe 和非 Adobe 資源。

您可以使用 Adobe Bridge:

- 管理影像、註腳和音訊檔案:預覽、搜尋、排序和處理 Bridge 中的檔案,而不需開啟個別的應用程式。您也可以編輯檔 案的中繼資料,並使用 Bridge 將檔案放置在您的文件、專案或組成中。
- 管理您的相片:不需開啟 Photoshop,即可從一組影像產生網頁收藏館,匯入和編輯數位相機記憶卡中的相片,將堆疊中 相關的相片分組,開啟或匯入相機原始檔案並編輯其設定。您也可以透過 Adobe Stock Photos 搜尋一流的內建元件庫, 並下載免權利金的影像。
- 處理 Adobe Version Cue® 已管理資源。
- 執行自動工作,例如批次命令。
- 跨色彩管理 Creative Suite 組件同步化顏色設定。
- 開啟即時網路會議來共享桌面並檢閱文件。

豐富網際網路應用程式配置的 Flex 整合 (MXML 轉存)

隨著設計師不斷推動技術革新,更好的工具與整合方式變得比以往更為重要。Fireworks 可協助開發下一代的豐富網際網路應 用程式 (Rich Internet Application, RIA),方式是將通用元件庫的資源匯出為已知的組件,以用於 Adobe Flex™ Builder™。

最棒的是您這一方不需要任何的作業,因為 Fireworks 會為您轉存必要的 Flex 程式碼 (MXML), 同時維持其樣式與絕對的 位置。現在您可以很輕鬆地在 Fireworks 中建立 Flex 應用程式配置,使用 Flex 通用元件庫資源,將該資源轉存為 MXML,以供載入至 Flex Builder。

轉存 MXML 資料

- 1 選取「檔案>匯出」。
- 2 從「匯出」彈出式選單選取「MXML和影像」。
- 3 如果您要將影像儲存至與 MXML 程式碼不同的資料夾,請選取 「將影像放入子資料夾」選項。
- 4 選取 「只有目前頁面」選項,則只匯出目前選取的頁面。
- 5 按一下「儲存」以完成匯出。

第17章:自動化重複工作

網頁設計師常花費許多時間做重複的事,例如最佳化影像或轉換影像以符合某些限制。Fireworks CS3 的強大功能之一,就是能夠自動化及簡化許多乏味的繪圖、編輯和檔案轉換工作。

要加速編輯處理速度,可以使用「尋找和取代」來搜尋及取代單一檔案或多個檔案中的元素。您可尋找和取代元素,如 URL、字體、顏色、文字,以及在 「操作記錄」面板中所建立的命令。

可以使用「批次處理」功能,將整個影像檔案群組轉換成其他格式,或變更它們的色板。「批次處理」可以將自訂的最佳化設定套用至檔案群組。也可以重新調整檔案群組的大小,使「批次處理」成為建立縮圖的最理想工具。

使用「操作記錄」面板,可以建立常用功能的快速鍵命令,或建立可執行一系列複雜步驟的 Script。Fireworks 能夠識別及執行 JavaScript,因此進階使用者可以撰寫 JavaScript 命令然後在 Fireworks 中執行,以自動化非常複雜的工作。在 JavaScript 中使用 Fireworks 可以解譯的 JavaScript 命令,幾乎可以控制大部分的 Fireworks 命令或設定。

「Extension Manager」可以讓您匯入、安裝及刪除 Adobe 應用程式中的擴充功能,以擴充 Fireworks 的能力。

本章涵蓋下列主題:

- 第 274 頁的「尋找和取代」
- 第 277 頁的「批次處理」
- 第 283 頁的「擴充 Fireworks 功能」
- 第 287 頁的 「用來做為 Fireworks 面板的 Flash SWF 影片」

尋找和取代

「尋找和取代」功能可以協助搜尋及取代元素,如文字、URL、字體和顏色。「尋找和取代」能夠搜尋目前文件或多個檔案。「尋找和取代」只能在 Fireworks PNG 檔案或含有向量圖物件的檔案中運作,例如 Adobe FreeHand、未壓縮的 CorelDraw 及 Adobe Illustrator 檔案。



「尋找」面板 A. 「搜尋」選項 B. 「尋找」選項

選取搜尋來源:

- 1 開啟文件。
- 2 請執行下列步驟之一,開啟「尋找」面板:
- 選取「視窗>尋找」。
- 選取「編輯 > 尋找」。
- 按住 Control+F (Windows) 或 Command+F (Macintosh)。

備註:若您選擇的檔案已鎖定或從 Adobe Dreamweaver 網站存回,系統會提示您取消鎖定或取出該檔案,然後再繼續。

3 從「搜尋」彈出式選單中,選取搜尋來源:

搜尋選取範圍 只在目前選取的物件和文字中尋找和取代元素。

搜尋影格 只在目前影格內尋找和取代元素。

搜尋文件 在現用文件中尋找和取代元素。

搜尋檔案 在多個檔案間尋找和取代元素。如果在「搜尋」彈出式選單中尚未選取這個選項,選取它便會開啟一個對話方塊, 以便讓您在其中選取要搜尋的檔案。如果在「搜尋」彈出式選單中選取過「搜尋檔案」,即可在按一下「尋找」、「取代」 或「全部取代」開始進行搜尋操作後,選取要搜尋的檔案。

- 4 從「尋找」彈出式選單中,選取要搜尋的屬性。面板中的選項會隨您的選擇而變更。
- 5 請為選取的「尋找」屬性設定選項。
- 6 選取尋找和取代操作:

尋找 會找出元素的下一個實體。找到的元素會在文件中顯示為已選取。

取代 會將找到的元素變更為 「更改為」選項的內容。

全部取代 會在整個搜尋範圍中尋找和取代每一個找到的元素項目。

備註:在多個檔案中取代物件會自動儲存這些檔案,您無法使用「編輯>復原」復原變更。如需詳細資訊,請參閱第280頁 的「在批次處理時進行尋找和取代」。

在多個檔案中設定尋找和取代的選項

在多個檔案中進行尋找和取代時,您可以決定 Fireworks 在搜尋後處理多個開啟檔案的方式。

在搜尋之後儲存、關閉和備份每一個檔案:

- 1 從「尋找」面板的「選項」選單中選取「取代選項」。
- 2 選取「儲存並關閉檔案」,在尋找和取代之後儲存並關閉每個檔案。

只有原先使用中的文件會保持開啟。

備註:如果取消「儲存並關閉檔案」選項,而且您正在批次處理大批檔案時,Fireworks可能會因記憶體不足而取消批次處理。

3 從「備份」彈出式選單中,選取下列步驟之一:

無備份 會在尋找和取代時不將原始檔案備份。變更的檔案會取代原始的檔案。

覆寫現有的備份 會在尋找和取代時為每一個變更的檔案建立並存放一份副本。如果您執行其他尋找和取代操作,先前的原始 檔案會取代備份副本。備份副本會儲存在一個名為 Original Files 的子資料夾中。

增加備份數目 會在尋找和取代時儲存所有變更檔案的備份副本。原始檔案會被移至它們目前資料夾內的 Original Files 子資料 夾,每個檔名會加上累加編號。如果您執行其他尋找和取代操作,原始檔案會被複製到 Original Files 資料夾中,而下一個較 大的數字會加到其檔名。例如,以檔名 Drawing.png 為例,在第一次尋找和取代時,備份檔案會被命名為 Drawing-1.png。 在第二次尋找和取代時,備份檔案會被命名為 Drawing-2.png,依此類推。

4 按一下「確定」。

尋找和代文字

Fireworks 可以讓您很容易地搜尋和取代文字。您有不同選項可以精選您的搜尋,考慮大小寫、尋找整個單字或部分單字。

搜尋和取代單字、片語或文字字串:

- 1 從「尋找」面板的「尋找」彈出式選單中選取「尋找文字」。
- 2 在「尋找」文字方塊中輸入要搜尋的文字。
- 3 在「更改為」文字方塊中輸入取代文字。
- 4 您可以視需要,選取進一步定義搜尋的選項:

整個單字 只會尋找出現在 「尋找」選項中相同形式的文字,並非任何其他單字的一部分。

符合大小寫 會在搜尋時區分大小寫字母。

正規表示法 會在搜尋時條件比對文字或數字的部分。

尋找和取代字體

您也可以在 Fireworks 文件中快速地尋找和取代字體。

在一個或多個 Fireworks 文件中搜尋和取代字體:

- 1 從「尋找」面板的「尋找」彈出式選單中選取「尋找字體」。
- 2 選取要尋找的字體和字體樣式。



3 在「更改為」區域中指定要用於取代文字的字體、字體樣式和點數大小。

尋找和取代顏色

您可以在 Fireworks 文件中找到某個顏色的所有實體,然後變更為其他顏色。

在 Fireworks 文件中搜尋和取代顏色:

- 1 從「尋找」彈出式選單中選取「尋找顏色」。
- 2 從「套用到」彈出式選單中選取項目,以決定如何套用找到的顏色:

填色和筆觸 會尋找和取代填色和筆觸顏色。

所有屬性 會尋找和取代填色、畫筆和效果顏色。

填色 會尋找和取代圖樣填滿外的顏色。

筆觸 只會尋找和取代書筆顏色。

效果 只會尋找和取代效果顏色。

尋找和取代 URL

除了文字、字體和顏色之外,Fireworks 還可以讓您在文件中尋找和取代指定給互動式元素的 URL。

搜尋和取代指派給網頁物件的 URL:

- 1 從「尋找」面板的「尋找」彈出式選單中選取「尋找 URL」。
- 2 在「尋找」文字方塊中輸入要搜尋的 URL。
- 3 在「更改為」文字方塊中輸入要取代的 URL。
- 4 您可以視需要,選取進一步定義搜尋的選項:

整個單字 只會尋找出現在「尋找」選項中相同形式的文字,並非任何其他單字的一部分。

符合大小寫 會在搜尋時區分大小寫字母。

正規表示法 會在搜尋時條件比對文字或數字的部分。

尋找和取代非網頁安全色

非網頁安全色是指不包括在 「網頁 216 色」顏色面板的顏色。如果某顏色在 Macintosh 和 Windows 平台上完全是同一個顏色,則該顏色就是網頁安全色。如需有關網頁安全色的詳細資訊,請參閱第 222 頁的 「最佳化 GIF、PNG、TIFF、BMP 和 PICT 檔案」。

搜尋所有的非網頁安全色,並且取代成網頁安全色:

❖ 從 「尋找」面板的 「尋找」彈出式選單中選取 「尋找非網頁 216 色」。

備註: 「尋找非網頁 216 色」並不會尋找或取代影像物件內的像素。

批次處理

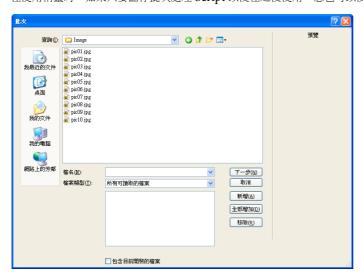
批次處理很適合用來自動轉換一組圖像檔案。以下是批次處理的選項:

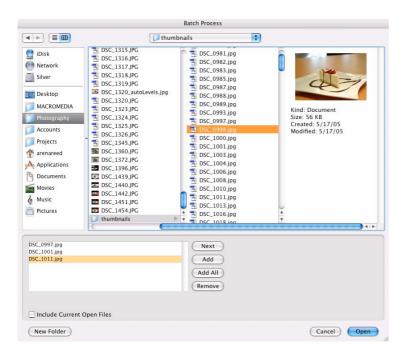
- 將選取的檔案轉換成其他格式。
- 將選取的檔案轉換成相同格式但不同的最佳化設定。
- 調整匯出檔案大小。
- 尋找和取代文字、顏色、URL、字體和非網頁 216 色。
- 運用增加字首、增加字尾、取代子字串和取代空格的任何組合,來重新命名檔案群組。
- 在選取的檔案上執行命令。

批次處理檔案:

1 選取「檔案>批次處理」,並選取要處理的檔案。您可以從不同資料夾選取檔案,並能在批次中包含目前開啟的所有文件。 在透過精靈處理時,如果需要更改選取檔案,即可使用「上一步」按鈕。

在使用精靈時,如果只要儲存批次處理 Script 以便在之後使用,您也可以使用不選取任何檔案的選項。





備註:若您選擇的檔案已鎖定或從 Dreamweaver 網站存回,系統會提示您取消鎖定或取出該檔案,然後再繼續。

2 按一下「批次」(Windows)或「批次處理」(Macintosh)對話方塊中的其中一個項目:

新增 會將選取的檔案和資料夾加到要進行批次處理的檔案清單中。如果選取資料夾,則在資料夾內所有有效和可讀取的檔案 都會增加到批次處理中。

備註:已經建立、命名和儲存的檔案即為有效檔案。如果最新的檔案版本尚未儲存,會要求您將它存檔,然後才可以繼續進 行批次處理。如果不儲存檔案,整個批次處理就會中止。

全部增加 會將目前選取的資料夾中所有有效檔案加到要進行批次處理的檔案清單中。

移除 會將選取的檔案從要進行批次處理的檔案清單中移除。

3 選取「包含目前開啟的檔案」來增加目前所有開啟的檔案。

這些檔案不會出現在要批次處理的檔案清單中,但是會包括在處理中。

- 4 按「下一步」,然後執行下列其中一或兩種方式:
- 若要將工作增加到批次中,請在「批次選項」清單中選取工作,然後按「增加」。每一個工作只能增加一次。如需有關 「縮放」選項的詳細資訊,請參閱第280頁的「利用批次處理縮放圖像」。如需有關「重新命名」選項的詳細資訊,請參閱 第 281 頁的 「利用批次處理更改檔名」。如需有關增加命令的詳細資訊,請參閱第 281 頁的 「利用批次處理執行命令」。



• 若要重新排序清單,請選取「包含在批次中」清單上的工作,然後按上下箭頭。



備註:出現在「包含在批次中」清單中的工作順序就是進行批次處理時執行的工作順序,但「匯出」和「重新命名」屬於 例外,這些永遠會在最後執行。

- 5 若要檢視額外的工作選項,請選取「包含在批次中」清單裡的工作。
- 6 根據需要選取每個選項的設定。

若要從批次中移除工作,選取「包含在批次中」清單中的工作,然後按「移除」。

7 按「下一步」。

8 選取儲存已處理檔案的選項:

與原始檔案位置相同 會將檔案儲存在與其來源檔案相同的位置,如果檔名和格式都相同,就會覆寫來源檔案。

自訂位置 讓您選取要儲存已處理檔案的位置。

9 選取「備份」,即可為原始檔案選取備份選項。

永遠將檔案備份會比較保險。如需詳細資訊,請參閱第282頁的「指定批次處理輸出位置」。

10 如果您要儲存批次處理設定以便日後使用,按一下「儲存 Script」。

如需詳細資訊,請參閱第 282 頁的「將批次處理另存成 Script」。

11 按一下「批次」,執行您的批次處理。

在批次處理結束時,如果無法處理增加至批次的任何檔案,便會出現通知以警告您這個問題。

此外,在進行批次處理時會建立名為 FireworksBatchLog.txt 的記錄檔案。此檔案列出所有處理過的檔案、無法開啟的特定 檔案 (如果存在),以及其他資訊。在以下位置可以找到此記錄檔案:

- \Documents and Settings\username\Application Data\Adobe\Fireworks 9\FireworksBatchLog.txt (Windows)
- /Users/username/Library/Application Support/Adobe Fireworks 9/FireworksBatchLog.txt (Macintosh)

利用批次處理變更最佳化設定

您可以使用「批次處理」對話方塊中的「匯出」選項來變更檔案最佳化設定。



設定批次處理的匯出設定:

- 1 從「批次選項」清單中選取「匯出」,並按一下「增加」。
- 2 從「設定」彈出式選單中,選取下列選項並按一下「確定」:
- 選取「使用每一個檔案的設定」,以便在進行批次處理時,保留每個檔案的先前匯出設定。例如,當您對 GIF 及 JPEG 的 資料夾進行批次處理時,所產生的檔案仍是 GIF 和 JPEG,而匯出每個檔案時,Fireworks 會使用原始的色盤和壓縮設定。
- 選取「自訂」或按一下「編輯」,以變更「影像預覽」對話方塊中的設定。
- 選取預設的匯出設定,例如「GIF網頁 216 色」或「JPEG 品質較高」。所有檔案皆會被轉換成這個設定。
- 3 按「下一步」以繼續進行批次處理。

如需有關完成批次處理的資訊,請參閱第277頁的「批次處理」。

利用批次處理縮放圖像

您可以使用「批次處理」對話方塊中的「縮放」選項,改變要匯出影像的高度和寬度。

設定批次處理檔案的縮放選項:

- 1 從「批次選項」清單中選取「縮放」,並按一下「增加」。
- 2 在「縮放」彈出式選單中,選取一個選項:

無縮放 會匯出未變更的檔案。

縮放尺寸 會將影像縮放成所指定的確切寬度和高度。

縮放至符合區域 會讓影像成比例地符合所指定的最大寬度和最大高度範圍。



使用 「縮放至符合區域」,將一組影像轉換成大小一致的縮圖影像。

縮放百分比 會按照百分比縮放影像。

- 3 如果有在「縮放」彈出式選單中選擇「縮放尺寸」或「縮放至符合區域」,您就也能選擇只縮放目前大於目標大小的那些 文件。若要這樣做,請選取「只縮放比目前目標大小大的文件」選項。
- 4 按「下一步」以繼續進行批次處理。

如需有關完成批次處理的資訊,請參閱第277頁的「批次處理」。

在批次處理時進行尋找和取代

您可以使用「批次處理」對話方塊中的「尋找和取代」選項來尋找和取代按鈕、連結區或分割中的文字、字體、顏色或 URL。



「批次取代」僅會影響下列檔案格式: Fireworks PNG、Illustrator、FreeHand 和 CorelDraw。「批次取代」不會影響 GIF 和 JPEG。

在批次處理時選取要尋找和取代的屬性:

- 1 從「批次選項」清單中選取「尋找和取代」,並按一下「增加」。
- 2 按一下「編輯」。
- **3** 從 「尋找」彈出式選單中選取要尋找和取代的屬性類型:文字、字體、顏色、URL或非網頁 216 色。
- 4 在「尋找」方塊中輸入或選取要尋找的特定項目。
- 5 在「更改為」方塊中輸入或選取要取代的特定項目。
- 6 按一下「確定」,儲存「尋找和取代」設定。
- 7 按「下一步」以繼續進行批次處理。

如需有關完成批次處理的資訊,請參閱第277頁的「批次處理」。如需有關「尋找和取代」選項的詳細資訊,請參閱第274頁 的「尋找和取代」。

利用批次處理更改檔名

您可以使用「批次處理」對話方塊中的「重新命名」選項,更改要處理的檔案名稱。

為批次處理的檔案設定命名選項:

- 1 從「批次選項」清單中選取「重新命名」,並按一下「增加」。
- 2 在「批次處理」對話方塊的底部指定「重新命名」選項:

取代 讓您以指定的不同字元,取代每個檔名中的字元,或是從每個檔名中刪除字元。例如,如果擁有名為 Temp_123.jpg、 Temp_124.jpg 和 Temp_125.jpg 的檔案,您可以用「Birthday」取代「Temp_12」,進而將檔名變更為 Birthday3.jpg、Birthday4.jpg 和 Birthday5.jpg。

將空格取代為讓您以指定的單一或多個字元,取代檔名中的現有空白,或是從每個檔名中刪除所有空白。例如,名為 Pic nic.jpg 和 Slap stick.jpg 的檔案可以變更為 Picnic.jpg 和 Slapstick.jpg, 或是 Pic-nic.jpg 和 Slap-stick.jpg。

增加字首 可以讓您輸入要加到檔名開頭的文字。例如,如果您輸入「night_」,那麼在批次處理時,Sunrise.gif 檔案會被重 新命名為 night_Sunrise.gif。

增加字尾 可以讓您輸入要加到檔案副檔名前的檔名結尾文字。例如,如果您輸入「_day」,那麼在批次處理時,Sunset.gif 檔案會被重新命名為 Sunset day.gif。

備註:對於要變更的每個檔名,您可以套用「取代」、「取代空白」、「增加字首」和「增加字尾」的任意組合。例如,您可 以同時用「Party」取代「Temp」、移除所有空白,並增加字首和字尾。

3 按「下一步」以繼續進行批次處理。

如需有關完成批次處理的資訊,請參閱第277頁的「批次處理」。

利用批次處理執行命令

您可以使用「批次處理」對話方塊中的「命令」選項,對檔案執行 JavaScript 命令。

為批次處理的檔案設定命令選項:

- 1 在「批次選項」清單中的「命令」選項旁邊,按一下加號 (+) 按鈕 (Windows) 或三角形 (Macintosh),檢視可用的命令。
- 2 選取任一命令,然後按「新增」,將它加到「包含在批次中」清單。

備註:這些命令無法編輯。

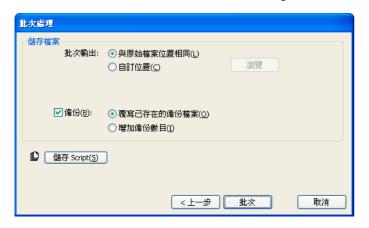
3 按「下一步」以繼續進行批次處理。

如需有關完成批次處理的資訊,請參閱第277頁的「批次處理」。如需有關建立命令的詳細資訊,請參閱第284頁的「使用 操作記錄面板撰寫 Script」。

備註:某些命令無法在批次處理時運作。選取不需要選取任何物件就能在文件中運作的命令。

指定批次處理輸出位置

在「批次處理」對話方塊中選取所有批次選項之後,必須選取儲存檔案的選項。您可以從批次處理中儲存原始檔案的備份副本。 檔案的備份副本放置在每個原始檔案所在資料夾下的 Original Files 子資料夾中。



備份批次處理的檔案:

- 1 選取批次輸出的位置。
- 2 選取「備份」以設定您的備份選項。
- 3 選取備份檔案的方式:

覆寫現有的備份 覆寫舊版的備份檔案。

增加備份數目 保留所有備份檔案的副本。當您執行新的批次處理時,新備份副本的檔名結尾會附加上數字。

備註:如果取消選取「備份」,在對相同檔案格式進行批次處理時,若名稱相同則會覆寫原始檔案。但是,對不同檔案格式 進行批次處理時,則會建立新的檔案,而且不會將原始檔案移動或刪除。

4 按一下「批次」完成批次處理,或按「上一步」返回「批次處理」對話方塊。

將批次處理另存成 Script

您可以將批次處理設定另存成 Script 或命令,方便未來快速重新建立批次處理。在「批次」對話方塊中選取所有批次選項 之後,即可選擇儲存檔案的選項。

建立批次 Script:

- 1 按一下「儲存 Script」來建立批次 Script。
- 2 輸入 Script 的名稱和目的地。
- 3 按一下「儲存檔案」。

將您的 Script 儲存至硬碟上的 Commands 資料夾,會將它增加到 Fireworks 的 「命令」選單中。

備註:這個資料夾的確切位置會因不同的系統而有不同,並且也取決於您是否希望該命令只可供您的使用者設定檔或所有使用 者使用。Commands 資料夾位於 Fireworks 應用程式資料夾中的 Configuration 資料夾,並且位於使用者專屬的 Fireworks 組態資料夾中。如需詳細資訊,請參閱第291頁的「處理組態檔」。

執行批次 Script:

- 1 請執行下列步驟之一:
- 在 Fireworks 中,選取「命令 > 執行 Script」。
- 在 Fireworks 外,按兩下硬碟上的 Script 檔名。
- 2 選取 Script,然後按「開啟」。

3 選取要以 Script 處理的檔案:

目前開啟的檔案 處理所有開啟的文件。

自訂 可讓您選取要處理的檔案。

備註:按一下「要處理的檔案」彈出式選單旁邊的省略號 (...) 按鈕,來選取要處理的檔案。

4 按一下「確定」。

如需有關選取檔案的詳細資訊,請參閱第277頁的「批次處理」。

以拖放方式執行 Script

如果有經常重複的批次處理工作,您可將它儲存成 Script,然後從硬碟上將它拖曳到桌面上的 Fireworks 圖示,以執行批次 處理。Fireworks 應用程式便會啟動並執行這個 Script。

以拖放方式執行 Script:

- 1 儲存任一 Script。
- 2 請執行下列步驟之一:
- 將 Script 檔案圖示拖曳到 Fireworks 桌面圖示上。
- 將 Script 檔案圖示拖曳到開啟的 Fireworks 文件中。

備註:將多個 Script 檔案和多個圖像檔案拖曳到 Fireworks 中,會多次處理多個圖像檔案,每一個 Script 一次。

擴充 Fireworks 功能

您可以不費吹灰之力即可擴充 Fireworks 功能。Fireworks 提供多種不同方式,讓您建立增強其功能的自訂命令。

使用「Extension Manager」,您可以安裝及管理擴大 Fireworks 功能的擴充功能,或者撰寫自訂的 JavaScript 程式碼, 在 Fireworks 中將它當作自訂命令使用。您亦可把 Adobe Flash SWF 影片當作 Fireworks 的自訂命令。您可以從 Flash Actionscript 將顏色數值直接貼入 Fireworks 顏色方塊中。此外,Fireworks 的 「操作記錄」面板提供方便使用的介面, 允許您從一系列記錄工作中建立自訂命令。

安裝擴充功能或建立自訂命令之後, Fireworks 會將該項目置於「命令」選單中。

備註:如果命令是以 SWF 檔案類型儲存在硬碟上的 Command Panels 資料夾中,您可以在「視窗」選單中找到當作面板 的命令。如需詳細資訊,請參閱第 285 頁的 「關於使用 Flash SWF 檔案撰寫 Script」。

使用 Adobe Extension Manager

擴充功能是指可加入 Fireworks 以增強其能力的命令 Script、命令面板、元件庫、濾鏡、圖樣、材質或自動圖形。Fireworks 內附的 Adobe Extension Manager,可以讓您方便安裝、管理和刪除擴充功能。在安裝時,Fireworks 會將預設的擴充功 能集合加到「命令」選單中。

您也可以使用「Extension Manager」來封裝自己的擴充功能,並且將它們傳送到 Fireworks 的 Adobe Exchange。透過 這個 Exchange,您可以將擴充功能與其他 Fireworks 使用者分享。

協力廠商的擴充功能儲存在硬碟上 Fireworks 應用程式資料夾中,Configuration 資料夾的子資料夾(視擴充功能類型而定)。 您從「操作記錄」面板中建立和儲存的命令會儲存在您的使用者 Commands 資料夾中。如需關於這個資料夾位置的資訊, 請參閱第292頁的「關於使用者組態檔」。

若要開啟 Fireworks 的 「Extension Manager」,請執行下列步驟之一:

- 選取「命令>管理擴充功能」。
- 選取「說明>管理擴充功能」。

如需有關使用 「Extension Manager」的詳細資訊,請參閱 「Extension Manager 說明」。

若要造訪 Adobe Fireworks Exchange,請執行下列步驟之一:

- 從 Fireworks 內部,選取「說明 > Fireworks Exchange」。
- 從瀏覽器中前往 Fireworks Exchange,網址為 www.adobe.com/go/fireworks_exchange。

使用操作記錄面板撰寫 Script

「操作記錄」面板會記錄您在 Fireworks 工作時所執行的步驟清單。每一個步驟都存放在「操作記錄」面板的不同行上,以最 近使用的步驟為開始。根據預設值,面板會記錄 20 個步驟。但是,您可以隨時變更這個值。

建立命令

您可以將「操作記錄」面板中的步驟群組另存成可以重複使用的命令。您可以在任何 Fireworks 文件中執行儲存的命令,它們

儲存的命令是以 JSF 檔格式儲存在使用者特定的 Fireworks 組態資料夾之 Commands 資料夾中。如需關於這個資料夾位置 的資訊,請參閱第292頁的「關於使用者組態檔」。

將步驟儲存為命令:

- 1 選取要儲存為命令的步驟:
- 按一下步驟,然後按 Shift 並按一下其他步驟,選取要儲存為命令的步驟範圍。
- 按住 Control (Windows) 或按住 Command (Macintosh), 選取不連續的步驟。
- 2 在「操作記錄」面板底部按一下「將步驟儲存為命令」按鈕。
- 3 輸入命令的名稱,然後按一下「確定」。

該命令會出現在「命令」選單上。

使用「操作記錄|面板還原或重做步驟:

- 1 將「復原標記」往上拖曳,直到要還原或重做的最後一個步驟為止。
- 2 沿著「操作記錄」面板左邊上的「復原標記」軌跡按滑鼠左鍵。

備註:復原步驟在「操作記錄」面板中依然是標示著灰色。

變更 「操作記錄」面板所記憶的步驟數:

- **1** 選取「編輯 > 偏好設定」 (Windows) 或 「Fireworks > 偏好設定」 (Macintosh)。
- 2 將「還原步驟」更改為您要「操作記錄」面板記錄的步驟數。

備註:還原的步驟數越多,所需要的記憶體也就越多。

從「操作記錄」面板清除所有步驟:

❖ 從 「操作記錄」面板的 「選項」選單中選取 「清除操作記錄」。

這個動作會釋放記憶體和磁碟空間。

備註:從「操作記錄」面板清除操作記錄後,您將無法還原先前的編輯動作。

您可以在「操作記錄」面板中隨時執行記錄的命令或選取的動作。

重新執行儲存的命令:

- 1 如有必要,選取一個或多個物件。
- 2 從「命令」選單選取命令。

重新執行選取的步驟:

- 1 選取一個或多個物件。
- 2 選取「操作記錄」面板中的步驟。
- 3 在「操作記錄」面板底部按一下「重新執行」按鈕。

標示有 X 的步驟是無法重複的,而且無法重新執行。分隔線表示有選取不同的物件。跨分隔線步驟所建立的命令,會導致不 可預期的結果。

在許多文件中套用選取步驟至物件:

- 1 選取步驟範圍。
- 2 在「操作記錄」面板底部按一下「將步驟複製至剪貼簿」按鈕。
- 3 選取任何 Fireworks 文件中的一個或多個物件。
- 4 選取「編輯 > 貼上」。

重複最後一個步驟:

❖ 選取 「編輯 > 重複命令 Script」。

關於使用 JavaScript 撰寫 Script

您可以在文字編輯器中撰寫您自己要在 Fireworks 內執行的 JavaScript,來減少一些冗長乏味的重複性工作。透過 JavaScript, 您幾乎可以控制 Fireworks 中的每個命令或設定。

Dreamweaver 也使用 JavaScript。您可以在 Dreamweaver 內撰寫控制 Fireworks 的 Script。

如需有關 JavaScript API 的說明文件,請參閱 「Extending Fireworks」(僅英文)。

關於使用 Flash SWF 檔案撰寫 Script

在 Flash 中,您可以建立含有 JavaScript 程式碼的 SWF 影片。這些影片能夠用來做為可從 Fireworks 的「命令」選單中存 取的 Fireworks 命令。

您甚至可以建立 SWF 影片,並用它來做為可以從「視窗」選單存取的 Fireworks 面板。Fireworks 中的「對齊」面板是 Flash 影片匯入成面板的範例。

用來做為命令的 SWF 影片存放在您硬碟上的 Commands 資料夾中,而用來做為面板的 SWF 影片則是存放在 Command Panels 資料夾中。

備註:這些資料夾的確切位置會因不同的系統而有不同,並取決於您是否要讓該命令或面板僅可供您的使用者設定檔或所有 使用者使用。Commands 和 Command Panels 資料夾位於 Fireworks 應用程式資料夾中的 Configuration 資料夾,並且 也位於使用者專屬的 Fireworks 組態資料夾中。如需詳細資訊,請參閱第 291 頁的「處理組態檔」。

如需有關從 Flash SWF 影片建立命令或面板的詳細指示,請參閱 「Extending Fireworks」(僅英文)。

管理命令

您可以重新命名或刪除任何出現在「命令」選單中的命令。

您可以重新命名或刪除任何使用 Fireworks 中 「管理儲存的命令」選項所建立的命令。您必須使用 「Extension Manager」 來管理隨 Fireworks 安裝,或從 Adobe Exchange 網站下載後安裝的其他命令和擴充功能。

重新命名您建立的自訂命令:

- 1 選取「命令>管理儲存的命令」。
- 2 選取命令。
- 3 按一下「重新命名」、輸入新名稱,然後按「確定」。

若要刪除您建立的自訂命令,請執行下列步驟之一:

- 在 Fireworks 中,選取「命令>管理儲存的命令」。然後選取命令,再按一下「刪除」。
- 在硬碟上,從使用者特定的 Fireworks 組態資料夾的 Commands 資料夾,刪除該命令的 JSF 檔案。如需關於尋找這個資 料夾的資訊,請參閱第292頁的「關於使用者組態檔」。

重新命名或刪除隨附 Fireworks 或從 Adobe Exchange 下載的命令:

- 選取「命令>管理擴充功能」。
- 選取「說明>管理擴充功能」。

會開啟 「Extension Manager」。如需有關如何管理擴充功能的詳細資訊,請參閱 「Extension Manager 說明」。

編輯或自訂化命令 Script

命令 Script 會儲存為 JavaScript。如果您瞭解 JavaScript,即可在任何文字編輯器,例如: 記事本 (Windows) 或 TextEdit (Macintosh) 中開啟並編輯命令。

使用 JavaScript 編輯命令:

1 從桌面上,導覽至硬碟上適當的 Commands 或 Command Panels 資料夾。

備註:這些資料夾的確切位置會因不同的系統而有不同,並取決於您是否要讓該命令或面板僅可供您的使用者設定檔或所有 使用者使用。Commands 和 Command Panels 資料夾位於 Fireworks 應用程式資料夾中的 Configuration 資料夾,並且 也位於使用者專屬的 Fireworks 組態資料夾中。如需詳細資訊,請參閱第 291 頁的 「處理組態檔」。

- 2 在文字編輯器中開啟所要的 Script 檔案,並修改 JavaScript 程式碼。
- 3 儲存並關閉 Script。

使用 JavaScript 編輯 「操作記錄」面板中的選取動作:

- 1 在 Fireworks 中,選取「操作記錄」面板內的步驟範圍。
- 2 在「操作記錄」面板底部按一下「將步驟複製至剪貼簿」按鈕。
- 3 在文字編輯應用程式中建立新文件。
- 4 將步驟貼到新文字文件中。
- 5 視需要修改步驟。
- 6 儲存並關閉 Script。
- 7 將 Script 複製到硬碟上的 Commands 資料夾。

備註:這個資料夾的確切位置會因不同的系統而有不同,並且也取決於您是否希望該命令只可供您的使用者設定檔或所有使用 者使用。Commands 資料夾位於 Fireworks 應用程式資料夾中的 Configuration 資料夾,並且位於使用者專屬的 Fireworks 組態資料夾中。如需詳細資訊,請參閱第291頁的「處理組態檔」。

直接儲存在 Commands 資料夾和「操作記錄」面板中的命令,會在您儲存該命令時,出現在「命令」選單中,因此不需重 新啟動 Fireworks。但是,儲存在 Command Panels 資料夾中的命令只有在您重新啟動 Fireworks 後,才會出現在「視窗」 選單中。

用來做為 Fireworks 面板的 Flash SWF 影片

某些 Fireworks 中的面板 (如 「對齊」面板),其實就是 Flash SWF 影片。

如果您瞭解 JavaScript 或 ActionScript,可以藉由在 Flash 中設計和撰寫面板,再將它匯出為 SWF 影片,來建立您自己 的 Fireworks 面板。如果將 SWF 影片放入硬碟上的 Command Panels 資料夾中,則影片將在 Fireworks 的 「視窗」選單 中將顯示為面板。

備註:這個資料夾的確切位置會因不同的系統而有不同,而且取決於您是否希望該面板只可供您的使用者設定檔或所有使用 者使用。Command Panels 資料夾位於 Fireworks 應用程式資料夾中的 Configuration 資料夾,並且位於使用者專屬的 Fireworks 組態資料夾中。如需詳細資訊,請參閱第 291 頁的「處理組態檔」。

如需有關使用 Flash SWF 做為 Fireworks 面板的詳細資訊,請參閱 「Extending Fireworks」(僅英文)。

第 18 章:偏好設定和鍵盤快速鍵

Fireworks CS3 的偏好設定可以讓您控制使用者介面的一般外觀,以及編輯和資料夾的各方面。此外, Fireworks 也可以讓您自訂鍵盤快速鍵。這表示您可以自訂您的快速鍵,並且在您喜好的軟體程式中將它們標準化。

本章涵蓋下列主題:

- 第 288 頁的「設定偏好設定」
- 第 290 頁的「更改鍵盤快速鍵設定」
- 第 291 頁的「處理組態檔」
- 第 292 頁的「關於解除安裝 Fireworks」
- 第 292 頁的 「檢視套件內容 (僅適用於 Macintosh)」

設定偏好設定

Fireworks 的偏好設定能夠控制使用者介面的一般外觀,以及與特定功能(如預設顏色、工具選項、資料夾位置和檔案轉換)相關的選項。

若要設定偏好設定:

- 1 選取「編輯 > 偏好設定」 (Windows) 或「Fireworks > 偏好設定」 (Macintosh)。
- 2 選取您希望修改的偏好設定群組:「一般」、「編輯」、「啟動和編輯」、「資料夾」或「匯入」。
- 3 進行更改,然後按一下「確定」。

一般偏好設定

下列的選項位於 「一般」偏好設定索引標籤上:

還原步驟 可將復原 / 重做步驟次數設定為 0 到 1009。此設定適用「編輯 > 復原」命令和「操作記錄」面板。大量的還原動作會增加 Fireworks 所需要的記憶體數量。您必須重新啟動 Fireworks,這個設定的更改才能生效。

顏色預設值 會為筆刷筆畫、填色和反白路徑設定預設顏色。「筆畫」和「填色」選項並不會自動更改顯示在「工具」面板的 顏色方塊中的顏色,它們可以讓您更改「工具」面板中「設定預設筆畫/填色顏色」按鈕所指定的預設顏色。

內插補點 會設定四種不同縮放方法的其中一種,當縮放影像時 Fireworks 會用它來插入像素:

- 雙立方式內插補點充分提供最銳利且最佳品質,是預設的縮放方法。
- 雙線性式內插補點提供比柔化內插補點更銳利的結果,但比不上雙立方式的銳利程度。
- Fireworks 第 1 版中使用的柔化內插補點可以提供柔化模糊,並消除銳利的細節。當其他方法會造成多餘的部分時,這個方法就非常有用。
- 最近的鄰近區域內插補點會產生無模糊的不規則邊緣與銳利對比。效果類似於使用「縮放顯示工具」在影像上進行放大或縮小顯示。

較快速但較不精確的重新取樣 依照預設是取消選取的。它可以讓您控制 Fireworks 中的重新取樣速度。

啟動選項「顯示起始頁面」選項控制是否在開啟應用程式時顯示 Fireworks 的啟動頁面。如果取消選取這個選項,應用程式會直接開啟到工作區中。

儲存檔案:增加預覽圖示(僅限 Macintosh)可以讓您顯示或隱藏硬碟上的 Fireworks PNG 檔案縮圖。取消選取這個選項會顯示 Fireworks PNG 檔案使用的傳統 Fireworks 圖示。這個選項在您儲存檔案之後才會生效。

編輯偏好設定

編輯偏好設定可以控制指標外觀,以及使用點陣圖物件時的視覺化提示。

裁切時刪除物件 會在您選取 「編輯 > 裁切文件」或 「修改 > 畫布 > 畫布 大小」時,永久刪除選取範圍其邊界方框之外的像

轉換成圈選區域時刪除路徑 會在轉換為圈選區域之後永久刪除路徑

筆刷大小的繪圖指標 會設定 「筆刷」、「橡皮擦」、「模糊」、「銳利化」、「加亮」、「加深」和 「暈開」等工具指標的大小 和形狀,以精確反映出您即將進行的繪製或擦除。對於某些較大的多重筆尖筆刷,會預設使用十字游標。當這個選項和精確 游標關閉時,會顯示工具圖示指標。

精確游標 會以十字型指標替代工具圖示指標。

關閉「隱藏邊緣」選取範圍變更時自動停用「隱藏邊緣」。

顯示鋼筆預覽 會提供下一個路徑線段的預覽,如果您使用鋼筆工具瞬間按一下,就會建立預覽。

顯示實心點 會將選取的點顯示為空心,而未選取的點顯示為實心。

滑鼠滑過時反白 如果您按一下目前在滑鼠之下的物件,則會反白顯示您所選的內容。

預覽拖曳 顯示拖曳時新物件位置的預覽。

顯示填色控點 允許在螢幕上編輯填色。

挑選距離 可以讓您在選取物件之前,指定指標必須距離物件多近。「挑選距離」必須介於 1 到 10 個像素之間。

貼齊距離 可以讓您在將物件貼齊格線或導引線之前,指定移動物件必須距離多近。當開啟「貼齊格線」或「貼齊導引線」時, 「貼齊距離」就會運作。「貼齊距離」必須介於1到10個像素之間。

啟動和編輯偏好設定

設定啟動和編輯偏好設定,即可控制外部應用程式 (如 Adobe Flash 和 Adobe Director) 在 Fireworks 中啟動和編輯圖像 的方式。

在大部分的情況下,Fireworks 會嘗試自行找出圖像的來源 PNG。當無法找到來源 PNG,Fireworks 會使用您所設定的啟 動和編輯偏好設定,決定如何處理尋找來源 PNG 檔案。

備註: Flash 是例外。當啟動和編輯 Flash 中的圖像時, Fireworks 永遠會使用您在「偏好設定」對話方塊的 「啟動和編輯」 區段所設定的偏好設定。

從外部應用程式編輯時決定是否在您使用 Fireworks 編輯其他應用程式的影像時,開啟原始 Fireworks PNG 檔案。

從外部應用程式最佳化時決定是否在最佳化影像時,開啟原始 Fireworks PNG 檔案。

備註:這個設定並不適用於 Director,因為 Director 不需要有來源 PNG 就會自動開啟和最佳化影像,即使您在 Fireworks 中將這個偏好設定設為不同值也是一樣。

如需有關在 Flash 中處理 Fireworks 圖像的詳細資訊,請參閱第 253 頁的 「與 Flash 搭配使用」。

如需有關在 Director 中處理 Fireworks 圖像的詳細資訊,請參閱第 263 頁的 「與 Director 搭配使用」。

備註: Adobe Dreamweaver 會以不同的方式處理啟動和編輯設定。即使您在 Fireworks 中將啟動和編輯偏好設定設為不同值, Dreamweaver 還是會開啟來源 PNG。如果沒有「設計備註」,或是來源 PNG 的路徑已中斷, Dreamweaver 會提示您尋 找來源 PNG 檔案。如需有關在 Dreamweaver 中處理 Fireworks 圖像和互動式元素的詳細資訊,請參閱第 242 頁的 「與 Dreamweaver 一起使用」。

資料夾偏好設定

資料夾偏好設定可以讓您從外部來源存取其他 Adobe Photoshop 外掛程式、材質檔案和圖樣檔案。

外加部分(Photoshop 外掛程式、材質和圖樣)會鎖定含有外掛程式、材質和圖樣的資料夾。該資料夾可以是硬碟、CD-ROM、 其他外部磁碟機或網路磁碟機上的另一個資料夾。

Photoshop 外掛程式會出現在 Fireworks 的「濾鏡」選單和「屬性」檢視窗的「增加效果」選單中。儲存成 PNG、JPEG 和 GIF 檔案的材質或圖樣會以選項方式出現在「屬性」檢視窗的「圖像」和「材質」彈出式選單中。

如需有關材質和圖樣的詳細資訊,請參閱第121頁的「對填色增加材質」。

Photoshop 匯入偏好設定

「匯入」索引標籤中的偏好設定可以讓您管理 Photoshop 檔案轉換:

- 您可以將圖層轉換為物件或新的影格。
- 您可以選擇編輯匯入的文字或維持其外觀。
- 您可以將 Photoshop 檔案匯入成平面化點陣圖物件。

如需有關匯入偏好設定的詳細資訊,請參閱第 268 頁的「與 Photoshop 搭配使用」。

還原偏好設定

您可以刪除偏好設定檔案,將偏好設定還原為其原始設定。在刪除偏好設定檔案或建立新的偏好設定檔案之後,第一次啟動 Fireworks 時,就會將 Fireworks 還原為其原始設定。

若要還原預設偏好設定:

- 1 結束 Fireworks。
- 2 找出硬碟上的 Fireworks CS3 「偏好設定」檔案,然後將它刪除。

這個檔案的確切位置會因不同的作業系統而不同。如需詳細資訊,請參閱第 292 頁的 「Fireworks 偏好設定檔案的位置」。

3 重新啟動 Fireworks。

更改鍵盤快速鍵設定

Fireworks 可以讓您使用鍵盤快速鍵來選取選單命令、從「工具」面板選取工具,以及加快其他沒有出現在選單命令中的各式 各樣工作。使用快速鍵允許您快速執行簡單的動作,進而提升效能。如果您習慣使用其他應用程式 (例如 Adobe FreeHand、 Adobe Illustrator、Photoshop 或是使用其他標準的產品),也可以切換至您所偏好的快速鍵設定。

更改目前的快速鍵設定:

- 1 選取「編輯 > 鍵盤快速鍵」 (Windows) 或「Fireworks > 鍵盤快速鍵」 (Macintosh),以開啟「鍵盤快速鍵」對話方塊。
- 2 從「目前設定」彈出式選單中選取您要的快速鍵設定,然後按一下「確定」。

建立自訂和次要快速鍵

如果您需要使用不同的方式執行動作,則可以建立自己的自訂鍵盤快速鍵和次要快速鍵。自訂快速鍵設定一定是以預先安裝 的設定為基礎。

備註:在 Fireworks 中,工具的快速鍵無法包含功能鍵:Control、Shift 和 Alt (Windows) 或 Command、Shift、Option 和 Control (Macintosh)。工具快速鍵是由單一字母或數字鍵所組成。

若要建立選單命令、工具或其他動作的自訂或次要快速鍵:

- 1 選取「編輯>鍵盤快速鍵」,開啟「鍵盤快速鍵」對話方塊。
- 2 按一下「複製設定」按鈕。
- 3 在「複製設定」對話方塊中輸入自訂設定的名稱,然後按一下「確定」。

新自訂選單的名稱就會出現在「目前設定」文字方塊中。

4 從「命令」清單中選取適當的快速鍵類別。

選單命令 • 會為透過選單列存取的命令建立自訂快速鍵。

工具 • 會為任何在「工具」面板上的工具建立自訂快速鍵。

各式各樣 • 會為預先定義的動作範圍建立自訂快速鍵。

一旦選取之後,在特定類別中的所有可能快速鍵會出現在「命令」捲動清單中。

5 選取您要從「命令」清單中修改其快速鍵的命令。

如果快速鍵存在,便會出現在「快速鍵」清單中。

6 在「按下按鍵」文字方塊中按一下,然後在鍵盤上按所要的新快速鍵的按鍵。

如果選取的按鍵組合已經有其他快速鍵使用,「按下按鍵」文字方塊下方便會出現警告訊息。

- 7 請執行下列步驟之一:
- 按一下「增加新的快速鍵」(+)按鈕,將次要快速鍵加到快速鍵清單中。
- 按一下「更改」,取代選取的快速鍵。

刪除自訂快速鍵和自訂快速鍵設定

您可以刪除任何自訂快速鍵和自訂快速鍵設定。

刪除自訂快速鍵設定:

- 1 選取「編輯>鍵盤快速鍵」,開啟「鍵盤快速鍵」對話方塊。
- 2 按一下「刪除設定」按鈕(垃圾筒圖示)。
- 3 從「刪除設定」對話方塊中選取要刪除的快速鍵設定。
- 4 按一下「刪除」按鈕。

若要刪除自訂快速鍵:

- 1 選取「命令」清單中的命令。
- 2 從「快速鍵」清單中選取自訂快速鍵。
- 3 按一下「刪除選取的快速鍵」(-)按鈕。

建立目前快速鍵設定的參考表

參考表是目前快速鍵設定存成 HTML 表格格式的記錄。您可以在瀏覽器中檢視參考表或將它印出。

備註:從 Fireworks 匯出的參考表格式為 UTF-8 編碼。

若要建立參考表:

- 1 選取「編輯>鍵盤快速鍵」,開啟「鍵盤快速鍵」對話方塊。
- 2 按一下「目前設定」旁邊的「將設定匯出為 HTML」按鈕。

會顯示「另存新檔」(Windows)或「儲存檔案」(Macintosh)對話方塊。

- 3 輸入參考表的名稱,並且為檔案選取適當的位置。
- 4 按一下「儲存檔案」。

處理組態檔

為了能配合多使用者系統, Fireworks 支援使用者專屬的組態檔。這可以讓您自訂 Fireworks 中的功能,例如樣式、鍵盤快 速鍵、命令等等,而不影響其他使用者的 Fireworks 組態。

Fireworks 會為每一個使用者建立不同的設定。Fireworks 也會在 Fireworks 應用程式資料夾中安裝主要組態檔。主要組態檔 包含 Fireworks 的預設設定,並且會影響所有的使用者。有些組態檔只位於 Fireworks 應用程式資料夾中,例如 Fireworks 外 掛程式。在某些系統上,只有系統管理員才可以存取 Fireworks 應用程式資料夾中的主要組態檔。

備註:Windows系統通常會預設將某些檔案和資料夾隱藏。請確認您的「資料夾檢視」選項是設定為顯示所有檔案和資料 夾。在某些系統上,您可能需要在進入資料夾查看其內容時,按一下 「顯示檔案」。如需有關檢視所有檔案和資料夾的詳細 資訊,請參閱「Windows 說明」。

關於使用者組態檔

Fireworks 使用者組態檔儲存在使用者專屬的 Application Data 資料夾 (Windows) 或 Application Support 資料夾 (Macintosh) 中的 Adobe/Fireworks 9 資料夾。這個資料夾的位置取決於您使用的作業系統是多使用者系統或單一使用者 系統。如需要關於尋找這個資料夾的資訊,請參閱您的作業系統說明文件。

備註:有些系統資料夾的名稱可能會因不同的當地語系化或自訂系統而有不同。

關於影響所有使用者的主要組態檔

影響所有使用者的主要組態檔是存放在 Fireworks 應用程式資料夾中,它在硬碟上的位置就是您安裝 Fireworks 的位置。

備註:許多組態檔都位在 Fireworks 應用程式資料夾內的子資料夾下。它們的確切位置會因不同的作業系統而不同。此外, Macintosh 使用者應該熟悉 Apple 的套件觀念。如需詳細資訊,請參閱第 292 頁的「檢視套件內容 (僅適用於 Macintosh)」。

不論您是在多使用者或單一使用者系統上,當您儲存大部分的設定時,Fireworks 會變更您的使用者專屬組態檔,而不是 Fireworks 應用程式資料夾中的主要組態檔。這是因為如果使用者不是在多使用者系統上的話,大部分的使用者都沒有存取 所有檔案的權限。

具有系統管理員層級存取權的使用者可以在 Fireworks 應用程式資料夾中修改主要組態檔,為所有使用者自訂其功能。

為所有使用者儲存主要組態設定:

❖ 將該檔案的複本儲存或拖曳到 Fireworks 應用程式資料夾內的適當位置。

Fireworks 偏好設定檔案的位置

Fireworks 的偏好設定是存放在名為 Fireworks 9 Preferences.txt (Windows) 或 Fireworks 9 Preferences (Macintosh) 的檔案中。這個檔案的位置會因不同的作業系統而不同。

- 在 Windows 中,偏好設定位於使用者專屬的 Fireworks 組態資料夾。如需有關這個資料夾位置的詳細資訊,請參閱第 292 頁 的「關於使用者組態檔」。
- 在 Macintosh 上,偏好設定位於使用者資料夾內的 Library/Preferences 資料夾中。如需有關 Macintosh 使用者資料夾 位置的詳細資訊,請參閱「Apple 說明」。

備註:在 Macintosh 中,大部分 Fireworks 使用者專屬的組態檔都儲存在不同的資料夾,也就是使用者專屬的 Application Support folder 中。Fireworks 9 的 「偏好設定」檔案屬於例外。

關於解除安裝 Fireworks

將 Fireworks 解除安裝或重新安裝時,大多數系統上的使用者專屬組態檔並不會更改。如果您要使用預設設定來解除安裝 Fireworks,必須在將應用程式解除安裝前,先手動刪除您的使用者專屬組態檔。

備註:使用者專屬的組態檔位於使用者專屬的 Application Data (Windows) 或 Application Support (Macintosh) 資料夾 中。如需關於尋找這個資料夾的資訊,請參閱第 292 頁的 「關於使用者組態檔」。

在解除安裝過程中,將會詢問您是否要移除偏好設定和使用者專屬的組態檔。這麼做將會為系統上的所有使用者移除這些檔案。

檢視套件內容 (僅適用於 Macintosh)

在 Macintosh 上, Fireworks 是以一種稱為應用程式套件的方式安裝的。這是 Apple 的功能, 允許應用程式以獨立的套件 安裝。

應用程式套件是 Fireworks 應用程式檔案以及 Fireworks 隨附的所有預設組態檔所存放的位置。套件內容預設是隱藏的。 開啟套件後,您會注意到數個檔案和資料夾。

若要顯示或隱藏 Fireworks 應用程式套件的內容:

- 1 瀏覽到硬碟上安裝 Fireworks 的位置。
- **2** 按住 Control 並按一下 Fireworks CS3 圖示,並從快顯選單選取 「顯示套件內容」。 新的視窗便會開啟,顯示套件內容。

索引

數字字元 Dreamweaver 和 Adobe Fireworks 交互編輯 247 的整合 24 位元色彩 223 更新放置在 Dreamweaver 中的 外部編輯器偏好設定 251 Adobe Fireworks HTML 246 32 位元色彩 223 更新 Adobe Fireworks HTML 246 取代較舊的版本 238 使用 Adobe Fireworks 最佳化 從 Adobe Fireworks 插入 影像命令 249 Dreamweaver 245 ACT 檔案, 匯出 111 啟動並最佳化 Adobe Fireworks 影像 249 從 Adobe Fireworks 複製並貼到 ACT 檔案格式, 色票 107 啟動和編輯 Adobe Fireworks 表格 248 Dreamweaver 236 Adobe Bridge 273 設定 239 啟動和編輯 Adobe Fireworks 影像 248 Adobe Bridge 首頁 5 匯出 234, 235 啟動和編輯偏好設定 252 Adobe Fireworks 與編輯器一起使用 272 設計備註 251 系統需求1 HTML, 開啟表格 14 編輯 Adobe Fireworks 動畫 250 Adobe Fireworks 中的工作流程 10 Dreamweaver 和 Adobe Fireworks Adobe Flex Builder 273 整合的設計備註 251 Adobe GoLive 240 Illustrator Adobe Video Workshop 4 Ε 匯入檔案至 Adobe Fireworks 271 Adobe XMP 272 EPS 檔案, 在 Adobe Fireworks 中開 匯出至 260 Adobe 設計中心 6 Adobe 說明 2 Extension Manager 283 Alpha, 將影像轉換為 67 JPEG 檔案 ALT (替代) 文字 177 最佳化設定 227 指定至按鈕或實體 190 Fireworks 272 漸進式 229 Fireworks。請參閱 Adobe Fireworks 編輯選取的區域 228 Flash 銳利化 JPEG 邊緣命令 228 BMP 檔案格式 221 匯入 Adobe Fireworks PNG 至 253 選擇 JPEG 格式 221 BMP, 儲存 19 匯出至 253, 257 選擇性 JPEG 壓縮 228 Bridge 首頁 5 Flash SWF 影片 287 JPEG, 儲存 19 Bridge, Adobe 273 Flex 整合 273 FreeHand L 將 Adobe Fireworks 圖像放置於 259 L 形工具 72 CMY 顏色模式 109 匯出至 260 LiveDocs 2 CSS 圖層, 匯出 238 D GIF 檔案格式 MXML 轉存 273 Director 色票 107 角色成員 265 選擇 221 將 Adobe Fireworks 檔案放置於 263 選擇顏色面板 222 Photoshop 匯出至 263 GIF, 儲存 19 外掛程式 269, 289 Dreamweaver GoLive 240, 272 安裝外掛程式 126 行為 172, 249 自訂要匯出的檔案 270 使 Adobe Fireworks 成為 材質 289 預設影像編輯器 251 HomeSite 套用外掛程式 126 匯出至 240, 246 將 Adobe Fireworks HTML 套用圖層效果 127 預留位置 243 放置於 266 匯入偏好設定 290 圖庫 246 將 Adobe Fireworks 影像放置於 266 匯入檔案至 Adobe Fireworks 268 編輯 Adobe Fireworks 影像於 247 HSB 顏色模式 109 匯出至 270 檔案 243 HTML 235 群組圖層 137

圖層遮色片 143	X	四畫
圖樣 289	XHTML 238	不透明度 , 調整 151, 226
Photoshop Acquire 安裝外掛程式 17		請參閱透明度
Photoshop 和 Adobe Fireworks	一畫	不銳利化遮色片濾鏡 68
從 Adobe Fireworks 匯出 PSD 檔案 270	一般按鈕狀態 184	中心點和旋轉軸 47
匯入 PSD 檔案至 Adobe		中間色調 60
Fireworks 268	二畫	互動功能 10
PICT 檔案格式 221	十六進位顏色模式 109	互動按鈕屬性 189
PNG 檔案格式		元件
透明度 258	三畫	中斷連結 162
選擇 221	下載	另存為豐富圖像元件 160
選擇顏色面板 222	更新、外掛程式和試用 6	刪除 158
PSD 檔案 14	工作環境 20	使用 9 分割縮放 158
從 Adobe Fireworks 中開啟 14	工具	定義 156
	工具面板中的顏色區段 106	放置實體 157
R	工具群組彈出式選單 22	建立 156
RGB 顏色模式 109	文字 91	重製 157
	加亮 55	修改 157
S	加深 55	將實體放置於文件 157
SWF 影片 287	多邊形套索 37	匯入 163
	扭曲 48	匯出 163
Т	更改筆畫顏色 114	補間動畫 205
TIFF 檔案格式,選擇 221	更改選項 21	編輯 157, 162
TIFF, 儲存 19	取代顏色 55, 58	編輯圖像 201
	指標 35, 37	調換 158
U	套索 37	豐富圖像 159
URL	消除紅眼 55, 57 圈選區域 37	元件庫 156
指定至按鈕或實體 189		元件庫面板 156
指定到網頁物件 165	筆刷 53	插入按鈕元件 187
尋找和取代 276	傾斜 47	元件屬性面板 23
選取目標選項 177	量開 55	內插補點(縮放)288
URL 元件庫 164	鉛筆 53	內縮路徑命令 89
建立 165	滴管 54	分佈圖 60
增加 URL 165	模糊 55 銳利化 55	分割 10
增加使用過的 URL 166		互動功能的 167
輸入絕對或相對 URL 164	橢圓形圈選區域 37 橡皮圖章 55	文字 168
URL 面板 23, 164	橡皮擦 54	多邊形 169
UTF-8 編碼 239, 291	選取細部 83, 145	自動命名 178
•	縮放 46	更改顏色 170
V	縮放顯示 27	更新 232
Video Workshop 4	魔術棒 37	使用巢狀表格 179
W	變形 46	使用間距 179
W WAP 圖像 14	工具列	定義 167
WAP 画隊 14 另請參閱 WBMP 檔案	上兵列 停駐 26	建立 168
労調参阅 W BIMIP 個条 WBMP 檔案 14	解除停駐 26	重新調整大小 171
從 Adobe Fireworks 中開啟 14	解除鎖定 26	重疊 171
使 Adobe Fireworks 中用収 14 匯出至 221	顯示和隱藏 26	從 Dreamweaver 編輯
儲存 19	工具面板 21	Adobe Fireworks 表格分割 248
顧付 19 Windows 系統額负负曹群組 107		匯出 231, 232

Windows 系統顏色色票群組 107

顯示或隱藏分割標示區 221	將文字轉換為路徑 102	向後移命令 49
分割導引線	移動文字起點 101	向量物件,修改形狀83
更改顏色 170	編輯附加至路徑的文字 100	向量圖像 11
移除 171	文字樣式	向量圖模式 10
檢視 170	底線 94	切換至 51
分裂命令 86	效果 99	繪製於 70
切割路徑 86	斜體 94	向量圖遮色片 137
反轉濾鏡 65	粗體 94	使用現有的物件 140, 141
尺規 32	筆畫 99	建立 139
幻燈片,建立209	填色 99	轉換為點陣圖遮色片 149
幻燈片屬性 211		合併路徑 83,86
文件	五畫	在不同平台上預覽文件 29
切換 26	主要頁面	多邊形 71,72
多個檢視 28	更改為一般頁面 132	字元間距。請參閱字距微調
並排檢視 28	建立 131	字母間距。請參閱字距微調
建立新的 12	移除圖層 132	字距微調 95
最近使用的 13	連結至 132	字體
開啟 13	以電子郵件附件傳送文件 241	處理遺失 103
預設模式 70	凹角矩形工具 72	尋找和取代 276
儲存 18	加亮工具 55	樣式 94
文件標籤 26	加深工具 55	類型大小 94
文字	功能,新的7	字體。請參閱字體
分割 168	包含選單的全螢幕模式 28	字體安裝 2
文字編輯器 105	外框 114	安裝 Photoshop 外掛程式 126
方向 97	請參閱筆畫	收縮命令 42
的方向 97	外掛程式 5, 269	收縮路徑 89
拼字檢查 104	Adobe Store 中的 6	曲線線段,編輯80
段落間距 98	外部編輯器偏好設定 251	曲線點 79
格式化 93	外部檔案,轉換成調換影像 176	有效檔案,定義的278
尋找和取代 275	巨集 285	灰階顏色模式 109
概觀 91	平滑化選取範圍命令 52	羽化 54
對齊 97	平滑命令 42	建立羽化邊緣 120
調整字元寬度 99	打洞命令 87	像素選取範圍 41
輸入 91	用色表 223	羽化命令 54
縮排 98	有多個屬性的色票 224	自由變形路徑 77
顏色 94	更新 224	自訂快速鍵設定。請參閱鍵盤快速鍵
屬性,儲存99	透明色票 224	自動命名分割 178
文字工具 91	網頁安全色色票 224	更改預設命名規則 179
文字區塊	編輯色票 224	自動圖形 72, 73, 76
自動調整大小93	選取顏色 224	自動圖形屬性面板 23
命名 92	鎖定色票 224	色相,調整 59,64
固定寬度 93	200 IN 221	色相/飽和度濾鏡 64
	六畫	色彩化影像 64
重新調整大小93	交集命令 87	色票,選擇自訂 107
移動 92	交錯式圖像 227	色票,矮择自訂 107
文字路徑	光圈,移除 229	巴宗画板 23, 107 Windows 系統顏色 107
分離文字和路徑 100	光量效果 126	
更改路徑形狀 100	共享圖層 136	刪除顏色 108
將文字放在路徑上 101	/\ 100	取代顏色 108

儲存自訂 108 編輯 127 建立 284 色票群組,選擇自訂107 形狀 11 重新命名自訂的 285 形狀面板 23 色調,調整59 重新命名或刪除 Adobe Fireworks 命令 286 色調範圍 60 快速匯出按鈕 26, 240 編輯 286 使用曲線來調整 62 快速匯出彈出式選單 240 儲存 34 使用色階調整 60 快速鍵設定 291 命令 Script, 編輯 286 色導表 107, 109 請參閱鍵盤快速鍵 命令選單 284 快顯選單 31 切換顏色模式 110 管理儲存的命令 285 扭曲工具 48 選擇顏色 109 扭曲物件 48 底線文字 94 行為 176 拖放 15 批次 Script 282 Dreamweaver 172 拖放行為 拖放 283 行為面板 175 刪除 174, 175 執行 282 按下導覽列按鈕 175 定義 173 批次處理 277 設定狀態列文字 175 藍色線段 173 另存 Script 282 設定彈出式選單 175 放射狀模糊化濾鏡 67 命令 281 設定導覽列影像 175 物件 備份檔案 282 復原導覽列按鈕 175 合併 136 滑過導覽列按鈕 175 最佳化設定 279 扭曲 48 尋找和取代 280 調換影像 175 建立點陣圖 51 簡易變換影像 175 匯出設定 279 堆疊 49 儲存檔案 279 行為面板 23,175 移除效果 127 檔名 281 行動電話圖像 14 移動選取的 45 縮放圖像 280 行動電話圖像。請參閱 WBMP 檔案 傾斜 47 行距 96 批次處理對話方塊 277 群組 48 投影 125 另請參閱行距 解散群組 48 更新 6 選取 35 更新 HTML 命令 238, 246 七畫 選取 Alpha 色版 41 刪除 更新分割 232 轉換為動畫 200 曲線上的點 63 更模糊濾鏡 66 物件,找到貼上的16 色票 108 更銳利化濾鏡 68 物件的 Alpha 色版, 選取 41 即時濾鏡 127 材質 物件導向圖像 11 頁面 131 增加至材質 121 直線線段,編輯79 圖層 134 增加至筆畫 121 影格 204 系統需求1 九畫 樣式 155 系統顏色挑選器 110 亮度 63 遮色片 149 亮度/對比濾鏡63 選取的物件 45 八書 亮部 60 使用 Adobe Fireworks 最佳化 點 82 影像命令 249 建立 即時濾鏡 幻燈片 209 使用者組態檔 291, 292 Photoshop 外掛程式 126 主要頁面 131 使用者資料夾 291, 292 於按鈕 186 豐富圖像元件 159 使用操作記錄面板重做 284 建立 128 建立元件 Script 面板 23 取代元素 274 重新命名 128 按下後滑過狀態 184 取代顏色工具 55,58 重新排列 127 按下按鈕狀態 184 取消選取命令 40 套用 128 按鈕 取消選取所有物件 37 套用至物件 124 作用區域 189 啟用或停用 124 即時濾鏡 186 刪除自訂的 286 移除 127 定義 184 批次處理 281

填色顏色 152

建立 184	行為 23, 175	光暈 126
按鈕編輯器 184	形狀 23	即時濾鏡 123
設定目標 190	使用 SWF 影片做為 287	移除 127
概觀 184	建立元件 Script 23	設定預設值 129
導覽列 191	頁面 23	尋找和取代 276
按鈕元件	特殊字元 23	編輯 127
在文件中插入 187	停駐 24	格線
編輯 187	停駐於面板群組 24	更改預設顏色 33
按鈕狀態	從面板群組解除停駐 24	貼齊物件 33
一般 184, 185	移動 24	變更儲存格大小 33
按下 184, 185	組織 23	顯示 / 隱藏 33
按下後滑過 184, 186	最佳化 23	消除紅眼工具 55,57
滑過 184, 185	尋找 23	消除鋸齒
按鈕編輯器 185	尋找和取代 274, 275	平滑文字邊緣 98
建立元件於 157	復原預設位置 24	目標背景顏色 229
編輯元件於 162	開啟自訂配置 25	移除光圈 229
拼字檢查 104	解除停駐 24	邊緣 120
拼字檢查命令 104	資訊 23	浮動像素選取範圍
指標工具 35, 37	圖層 23, 133	建立 44
挑選距離偏好設定 289	對齊 23	移動 44
星形 71,72	影格 23, 202	浮雕 125
星形工具 72	影像編輯 23	特殊字元面板 23
柔化內插補點縮放方法 288	樣式 23, 154	矩形 70
段落間距 98	操作記錄 23, 34	圓角 74
相對 URL, 輸入 164	選項選單於 25	純色填色
美工刀工具 86	儲存自訂配置 25	套用 117
重新安裝 Adobe Fireworks 292	隱藏 24, 25	增加材質至 121
重新取樣 16	面板中的選項選單 25	起始頁面 20
向量物件 30	頁面	高斯模糊濾鏡 66
重新取樣放大 30	主要 131	
速度 288	建立連結介於 165	十一畫
說明 30	重製 131	停駐面板 24
縮減取樣 30	移動介於 131	於面板群組中 24
點陣圖物件 30	匯出至 HTML 132	偏好設定 288
重新命名元件 157	匯出為影像檔案 133	內插補點選項 288
重新執行動畫 206	增加和移除 130	啟動和編輯 252
重製	編輯 131	啟動和編輯選項 289
選取的物件 45	頁面面板 23	啟動選項 288
重複動作 34) (m m / 20	設定 288
重繪路徑 85	十畫	匯入 269
重繪路徑工具 85	修改向量物件形狀 85	匯入選項 290
重疊分割 171	修剪畫布 31	資料夾選項 289
面板 23	原地複製	較快速但較不精確的取樣選項 288
URL 23, 164	物件 45	預設值 290
工具 21	影像 55	編輯選項 289
元件庫 156	點陣圖區域 55	檔案位置 292
元件屬性 23	套件內容,檢視292	還原步驟 288
自動圖形屬性 23	效果	還原預設值 290
色票 23, 107	外掛程式 126	顏色預設值 288

動畫 199 堆疊物件 49 變暗 150 不透明度 201 基線位移 99 混合顏色 113 多重影格編輯 205 甜甜圈形工具 72 將物件組成群組 48 將物件解散群組 48 移至最前面命令 49 自訂影格檢視 205 刪除影格 204 將面板自面板群組中解除停駐 24 移至最後面命令 49 命名影格 203 巢狀表格 179 主要頁面圖層 132 重新排列影格 203 強制等比例選項14 效果 127 重複 207 從外部應用程式最佳化時偏好設定 289 路徑的某些部分87 停用圖層共享 204 從外部應用程式編輯時偏好設定 289 移動模糊化濾鏡 66 將物件移至其他影格 204 從其他應用程式複製和貼上物件 15 移動檢視 28 從多個檔案建立 208 控點 80 符合畫布 31 旋轉 201 顯示 82 粗體文字 94 控點,變形46 移除 201 組態檔 291 移動 201 捲動畫布 28 主要 291, 292 另請參閱移動檢視 設定影格延遲 202 排列影格 203 位置 292 透明度 207 啟動和編輯偏好設定 252 為所有使用者自訂 292 最佳化 207 針對所有使用者 292 描圖紙 205 啟動軟體 1 啟動選項 288 設定 Adobe Fireworks 288 插入影格 203 斜角矩形工具 72 設定狀態列文字行為 175 開啟 208 設定彈出式選單行為 175 斜角邊緣 124 開啟和關閉影格 203 設定導覽列影像行為 175 斜體文字 94 匯出 207 設計中心 6 旋轉 跨影格共享圖層 204 物件 47 軟體 預覽 206 重新配置旋轉軸 47 啟動 1 管理影格 202 混合 註冊1 增加影格 203 物件 205 軟體下載 6 影格 201 重疊物件的顏色 150 連接線線段工具 72 播放 206 套用 151 連結至主要頁面 132 編輯 250 設定混合模式 152 連結區 10 檢視下一個影格 205 混合模式 150 不規則 181 檢視目前影格和相鄰影格 205 小光源 150 在分割上方 183 檢視多重影格 205 反轉 150 建立 180, 181 檢視所有影格 205 色相 150 指定 URL 177 縮放 201 色彩增殖 150 套用拖放變換影像 183 屬性 200 色調 151 編輯形狀 181 圈選區域 37 明度 150 透明度 151,226 平滑 42 差異化 150 另請參閱不透明度 用交集來選取像素 40 強烈光源 150 於 PNG 檔案 258 收縮 42 飽和度 150 效果 111 刪除 44 實色疊印混合 150 動畫 207 取消選取 40 網屏 150 將影像轉換為漸層透明 67 移除 40 線性加亮 150 增加或移除顏色 227 移動 40 線性加深 150 選取顏色 226,227 傳送至另一個物件 43 透明區域 226 線性光源 150 擦除 151 透視效果 47 選取周圍區域 42 顔色 150 陰影 60,125 儲存和復原 43

變亮 150

擴張 42

十二畫	畫布 29	十三畫
最佳化 216	修改特性 29	傾斜工具 47
Adobe Fireworks 影像於	修改解析度 30	傾斜物件 47
Dreamweaver 249	修剪 31	匯入
使用匯出精靈 216	旋轉 31	Photoshop 匯入偏好設定 290
動畫 207	筆刷	Photoshop 檔案 268
基礎 215	設定筆尖 115	PNG 檔案 16
最佳化大小精靈 217	筆畫選項 115	元件 163
最佳化面板 23	儲存設定 116	從數位相機 17
最佳化設定	筆刷大小的繪圖指標偏好設定 289	樣式 155
JPEG 227	筆刷工具 53,77	匯入文字 102
比較兩個或四個設定 221	筆畫 114	ASCII 文字 103
在批次處理中變更 279	更改置中 116	Photoshop 檔案 102, 268
刪除預設設定 230	更改繪製工具的顏色 114	RTF 檔案 103
重複使用 220, 230	材質 114	匯出 231
預設 178, 219	建立自訂 115	Adobe Fireworks 檔案至
與另一位使用者共享 230	重設預設的顏色 106	Dreamweaver 266
儲存 220, 230	重新設定方向 116	CSS 圖層 238
最佳化圖像 11	設定敏感度 116	GIF 動畫 207
最近的鄰近區域內插補點縮放方法 288	尋找和取代 276	HTML 234
尋找和取代 274	替換筆畫和填色顏色 107	UTF-8 239
URL 276	增加材質 121	XHTML 238
文字 275	編輯 114	元件 163
多個檔案 275	選擇 114	分割 177, 232
字體 276	儲存設定 116	自訂 Photoshop 的檔案 270
批次處理的檔案 280	繪製填色在 116	至 Director 263
使用 274	邊緣 114	至 Dreamweaver 246
非網頁安全色 276	筆畫顏色方塊 114	至 Flash 253, 257
選取搜尋來源 275	絕對 URL, 輸入 164	至 FreeHand 260
顏色 276	裁切命令 88	至 Illustrator 260
尋找和取代面板 274, 275	裁切時刪除物件偏好設定 289	至 Photoshop 270
尋找和取代時備份 275	裁剪	至 WBMP 檔案 221
尋找面板 23	文件 31	批次處理設定 279
尋找邊緣濾鏡 67	畫布 31	頁面至 HTML 132
描圖紙	註冊軟體 1	頁面為影像檔案 133
多重影格編輯 205	貼入範圍內命令 140	動畫 206, 233
自訂檢視 205	貼上 HTML 237	區域 234
定義 205	貼上的影像 16	連結區 182
按鈕編輯器 184	貼齊距離偏好設定 289	結果 235
檢視下一個影格 205	開啟	預設位置 231
檢視目前影格和相鄰影格 205	GIF 動畫 14, 208	圖層為多個檔案 233
檢視所有影格 205	PSD 檔案 14	影格為多個檔案 233
關閉 205	WBMP 檔案 14	影像 231
插入	文件 13	樣式 155
Adobe Fireworks HTML 至 Dreamweaver 245	在其他應用程式中建立的圖像 13	匯出區域工具 234
Adobe Fireworks 影像到	多個文件檢視 28	匯出圖像 11
Dreamweaver 243	多個檔案做為動畫 208	圓角矩形 71
智慧型多邊形工具 72	最近使用的檔案 13	圓角矩形工具 72, 74
減少點 88	間距 179	圓餅形工具 72

圓餅形統計圖 72	更改相鄰的線段82	重製 134
填色	拉動 84	停用跨影格共享 204
在筆畫上繪製 116	建立自訂筆畫 115	動畫的跨影格共享 204
羽化或消除鋸齒 120	重設預設的顏色 106	從主要頁面移除 132
更改基本形狀工具的顏色 117	將直線轉換為曲線 81	啟動 134
更改邊緣 120	推動 84	移動 135
重設預設的顏色 106	替換筆畫和填色顏色 107	組織 135
套用純色 117	裁剪 88	匯出 233
套用圖樣 118	增加筆畫材質 121	增加和移除 134
套用漸層 53,118	編輯筆畫 114	檢視 134
套用顏色填色 64	複製和貼上 262	擴張或隱藏 134
旋轉 120	選取點 81	鎖定 135
移動 120	彎曲相鄰的線段 82	圖層面板 23, 133
透明效果 111	路徑面板 89	命名分割 178
尋找和取代 276	鉛筆工具 53	檢視分割 169
替換筆畫和填色顏色 107	電子郵件 241	圖層效果, Photoshop 127
網頁遞色填色 111	預設偏好設定 290	圖樣填色
增加材質至 121	預覽	套用 118
編輯純色 117	包含特定顏色的像素 224	旋轉 120
編輯漸層 119	在瀏覽器中檢視 240	移動 120
調整 120	最佳化設定 220, 221	調整 120
儲存自訂漸層 121	筆畫 115	變形 120
儲存漸層 121	轉存預覽 216	實體
變形圖樣 120	預覽拖曳偏好設定 289	定義 156
變形漸層 120	預覽按鈕 220	放置於文件 157
填色顏色方塊 53	飽和度,調整 59	補間動畫 205
填色顏色即時濾鏡 152	PETRICE, MALE US	編輯 162
搜尋 274	十四畫	實體等級屬性 188
另請參閱尋找和取代	像素 11	實體補間動畫命令 205
新功能 7	平滑圈選區域邊框 42	對比 63
新增文件,與剪貼簿大小一致 12	收縮選取範圍邊框 42	對齊物件 50
新增雜點濾鏡 69	羽化 54	對齊面板 23
暈開	色調範圍 60	滴管工具 54, 108
影像 56	使用滴管調整色調範圍 63	滴管指標 109, 113, 114, 117
點陣圖區域 55	原地複製 55	漸進式 JPEG 圖像 229
量開工具 55	剪下 37	漸層填色 53
滑過按鈕狀態 184	移動 37	更改顏色 119
滑鼠事件 176	複製 37	套用 118
滑鼠滑過時反白的偏好設定 289	選取 37	將影像轉換為透明 67
補間動畫	選取多邊形區域 38	旋轉 120
定義 205	選取自由變形區域 38	移除顏色 119
物件 206	選取相近顏色 39	移動 120
特性 205	選取圈選區域的周圍區域 42	增加新顏色 119
解除安裝 Adobe Fireworks 292	擴張選取範圍邊框 42	編輯 119
試用 6	繪圖 53	編輯漸層對話方塊 119
資訊面板 23	圖示影像。請參閱縮圖	調整 120
路徑 86		調整 120 調整 顔色轉換 119
分裂 86	共享 136	儲存自訂 121
	会長 125	阴时于四月121

命名 135

變形 120

更改形狀 82

影格延遲,預設設定14 端點 78 純色填色 117 精確游標偏好設定 289 影格面板 23, 202 動畫元件 200 網頁安全色 225 影像 單一圖層 136 匯出 231 網頁安全色彩 111 路徑 83 網頁圖層 137 影像編輯面板 52 像素 37 選取 37 與其他應用程式整合 242 漸層填色 119 選取像素 37 說明2 彈出式選單 197 儲存 231 說明中的鍵盤快速鍵3 影像 52 繪圖 53 輔助功能 樣式 155 說明 3 影像地圖 180 操作記錄面板中的動作 286 遞色 223 建立 180 選取的物件 45 使用網頁安全色 111 匯出 182 點陣圖物件 53 影像作為填色。請參閱貼入範圍內命令 編輯筆畫對話方塊 115 影像編輯面板 23,52 十五畫 編輯路徑89 增加 撰寫 Script 285 編輯漸層對話方塊 119 頁面 131 Flash SWF 檔案 285 線段 70 影格 203 編輯 Script 286 請參閱筆書 樣式 154 播放 線段,轉換80 增加預覽圖示偏好設定 288 巨集 284 複合 150 增加濾鏡彈出式選單 123 動畫 206 複合路徑 86,87 彈出式選單 191 儲存的命令 284 複製 指定外觀 194 數值變形命令 48 HTML 236 設定位置 196 樣式 物件 45 進階屬性 195 刪除 155 物件屬性 156 匯出 198 依據現有樣式 155 像素 37 說明 191 定義 153 圖層上的所有選取物件 135 編輯 197 放大預覽圖示 156 影格 203 輸入選單文字 192, 193 重設為預設值 155 點陣圖 44 套用 154 複製和貼上 共享動畫的圖層 204 匯入 155 Adobe Fireworks HTML 236 多重影格編輯 205 匯出 155 元件實體 163 自訂檢視 205 新增 154 調色盤 23,109 刪除 204 增加 154 建立颜色 110 重新排列 203 編輯 155 重設預設的顏色 106 停用圖層共享 204 樣式面板 23, 154 混合顏色 109 動畫中的名稱 203 標準螢幕模式 28 替換筆畫和填色顏色 107 將物件移至其他影格 204 模式 顯示 109 設定延遲 202 向量 70 調換影像,外部影像176 描圖紙 205 進入向量10 調換影像行為 175 進入點陣圖 10 插入 203 調換影像的變換影像 開啟和關閉 203 模糊 66 使用單一分割 173 匯出 233 影像 56 建立斷續的變換影像 174 管理 202 點陣圖區域 55 調換顏色面板 112 增加 203 模糊工具 55 調整 檢視下一個 205 模糊濾鏡 66 色相或飽和度 64 檢視目前和相鄰 205 箭形工具 72 使用滴管調整色調範圍 63 調整色調範圍的自動色階功能 60 檢視所有 205 編輯 行為 176 關閉描圖紙 205 調整色調範圍的色階功能 60 即時濾鏡 127 影格延遲 遮色片 137

頁面 131

動畫 202

文字作為遮色片 141	取消選取一個物件 37	降低品質 227
向量 137	取消選取圈選區域 40	設定失真以降低大小 226
刪除 149	取消選取範圍 45	檔案格式
使用現有的物件 140, 141	相近顏色 39	BMP 221
取代 149	浮動像素選取範圍 44	GIF 221
取消 149	圈選區域的周圍區域 42	JPEG 221
和被遮色物件一起移動 145	從像素選取範圍中去除 40,41	PNG 221
建立空的 142	群組物件 49	TIFF 221
修改 147	像素 37	檔案管理按鈕 241, 252
將物件群組成遮色片 144	像素區域 38	檔案管理選單 241, 252
將物件增加至被遮色選取範圍 149	增加至像素選取範圍 40,41	檢視模式 28
啟動 149	影像 37	檢視豐富圖像元件 159
點陣圖 138	點 81	縮放 26
銳利化 68	點陣圖的重疊區域 41	內插補點選項 288
影像 56	擴張圈選區域邊框 42	至特定區域 27
點陣圖區域 55	選取細部工具	使用預設增量 27
銳利化工具 55	自動接合路徑 83	物件 46
銳利化濾鏡 68	選取遮色片 145	圖像 280
	選擇性 JPEG 壓縮 228	縮放工具 46
十六畫	啟動選擇性品質 228	縮放模糊化濾鏡 67
導引線 32	維持文字品質 228	縮放顯示工具 27
貼齊物件 33	維持按鈕品質 228	縮排文字 98
鎖定 33	覆蓋的顏色 228	縮減取樣 30
導覽文件 26	選擇性品質按鈕 228	縮圖
導覽列	鋼筆工具 78	在圖層面板中 133
建立 191	曲線線段 79	選取遮色片 145
按下狀態 175	刪除點 82	聯集命令86
復原行為 175	直線段 78	螺旋形工具 72
滑過狀態 175	恢復路徑 82	還原 34
導覽快速鍵 3	增加點 82	使用操作記錄面板 284
操作記錄面板 23,34		設定還原步驟數 288
重新執行步驟 285	十七畫	鍵盤快速鍵 290
清除所有的步驟 284	儲存 231	UTF-8 編碼的參考表 291
編輯動作於 286	動畫 233	目前設定的參考表 291
變更步驟數於 284	影像 231	次要快速鍵 290
橢圓形 70	儲存文件 18, 19	自訂快速鍵設定 290
橡皮圖章工具 55	儲存格邊框屬性 196	刪除自訂快速鍵設定 291
橡皮擦工具 54	壓縮	更改目前設定 290
選取	最佳化 219	隱藏
Alpha 區域 41	模糊邊緣 228	工具列 26
反轉像素選取範圍 41	調整 226	面板 24
平滑圈選區域邊框 42	選取的 228	圖層 136
多邊形區域的像素 38	選擇檔案類型 221	圖層上的物件 136
收縮圈選區域邊框 42	應用程式套件 292	邊緣 37
羽化像素選取範圍 41	擦除點陣圖 54	隱藏全部命令 142
羽化邊緣 54	檔名,在批次處理中變更281	隱藏面板命令 24
自由變形區域的像素 38	檔案,解除鎖定 241,252	隱藏圖層 134
其他物件 37	檔案大小	隱藏選取範圍命令 142

點	銳利化 68	選擇色票群組 107
刪除 82	縮放模糊化 67	選擇色階 223
更改相鄰的線段 82	簡化命令 88	儲存自訂色票 108
將直線轉換為曲線 81	簡化路徑 88	檢視顏色數值 110
移動 82	簡易變換影像 173	顏色模式 109
增加 82	建立 175	顏色更正
選取 81	簡易變換影像行為 175	曲線 62
轉換 80	翻轉物件 47	色階 60
彎曲相鄰的線段 82	豐富圖像元件 159	使用滴管 63
點陣圖	建立 159	亮度和對比 63
修飾 55	檢視 159	顏色挑選器,系統110
模糊和銳利化 66	轉存預覽 216	顏色面板 111
調整色相和飽和度 64	比較最佳化設定 217	灰階 222
調整亮度和對比 63	平移區域 217	自訂 222
調整顏色和色調 59	最佳化 216	色彩一致 222
擦除 54	預覽 216	完全符合 222
點陣圖像 11	預覽最佳化 216	系統 (Macintosh) 222
點陣圖模式 10	縮放 217	系統 (Windows) 222
工具套用 21	轉換成元件對話方塊 156	附加至目前色票 107
切換至 51	轉換成圈選區域時刪除路徑的偏好設	接近網頁最適色彩 222
點陣圖遮色片 137, 138	定 289	設定顏色數目 223
使用現有的物件 140, 141	轉換路徑 87	最佳化 225
建立 142	鎖定的檔案 241, 252	最適化 222
點陣影像 51	鎖定圖層 135	黑自 222
	雙立方式內插補點縮放方法 288	匯入 222
十八畫	雙線性式內插補點縮放方法 288	網頁 216 色 222
擴張	額外內容 5	編輯 225
	★エ /7	
筆畫 88,89	顏色	儲存 225
筆畫 88, 89 圖層 134	反轉數值 65	儲存 225 檢視 223
圖層 134	反轉數值 65	檢視 223
圖層 134 擴張命令 42 擴張筆畫命令 88 斷續的變換影像 174	反轉數值 65 以系統顏色挑選器建立 110	檢視 223 鎖定顏色 224
圖層 134 擴張命令 42 擴張筆畫命令 88 斷續的變換影像 174 附加至連結區 183	反轉數值 65 以系統顏色挑選器建立 110 在調色盤中建立 110	檢視 223 鎖定顏色 224 顏色面板 , 調換 112
圖層 134 擴張命令 42 擴張筆畫命令 88 斷續的變換影像 174	反轉數值 65 以系統顏色挑選器建立 110 在調色盤中建立 110 更改 53	檢視 223 鎖定顏色 224 顏色面板,調換 112 顏色混合 113
圖層 134 擴張命令 42 擴張筆畫命令 88 斷續的變換影像 174 附加至連結區 183	反轉數值 65 以系統顏色挑選器建立 110 在調色盤中建立 110 更改 53 更改筆畫 114	檢視 223 鎖定顏色 224 顏色面板,調換 112 顏色混合 113 顏色模式
圖層 134 擴張命令 42 擴張筆畫命令 88 斷續的變換影像 174 附加至連結區 183 建立 174 套用至分割 174 濾鏡	反轉數值 65 以系統顏色挑選器建立 110 在調色盤中建立 110 更改 53 更改筆畫 114 使用滴管工具選擇 114	檢視 223 鎖定顏色 224 顏色面板,調換 112 顏色混合 113 顏色模式 CMY 109
圖層 134 擴張命令 42 擴張筆畫命令 88 斷續的變換影像 174 附加至連結區 183 建立 174 套用至分割 174 濾鏡 Photoshop 外掛程式 126	反轉數值 65 以系統顏色挑選器建立 110 在調色盤中建立 110 更改 53 更改筆畫 114 使用滴管工具選擇 114 使用網頁安全色遞色 111	檢視 223 鎖定顏色 224 顏色面板,調換 112 顏色混合 113 顏色模式 CMY 109 HSB 109
圖層 134 擴張命令 42 擴張筆畫命令 88 斷續的變換影像 174 附加至連結區 183 建立 174 套用至分割 174 滤鏡 Photoshop 外掛程式 126 不銳利化遮色片 68	反轉數值 65 以系統顏色挑選器建立 110 在調色盤中建立 110 更改 53 更改筆畫 114 使用滴管工具選擇 114 使用網頁安全色遞色 111 取代色票 108	檢視 223 鎖定顏色 224 顏色面板,調換 112 顏色混合 113 顏色模式 CMY 109 HSB 109 RGB 109
圖層 134 擴張命令 42 擴張筆畫命令 88 斷續的變換影像 174 附加至連結區 183 建立 174 套用至分割 174 濾鏡 Photoshop 外掛程式 126 不銳利化遮色片 68 色相/飽和度 64	反轉數值 65 以系統顏色挑選器建立 110 在調色盤中建立 110 更改 53 更改筆畫 114 使用滴管工具選擇 114 使用網頁安全色遞色 111 取代色票 108 取樣 54, 114	檢視 223 鎖定顏色 224 顏色面板,調換 112 顏色混合 113 顏色模式 CMY 109 HSB 109 RGB 109 十六進位色彩值 109
圖層 134 擴張命令 42 擴張筆畫命令 88 斷續的變換影像 174 附加至連結區 183 建立 174 套用至分割 174 濾鏡 Photoshop 外掛程式 126 不銳利化遮色片 68 色相/飽和度 64 更模糊 66	反轉數值 65 以系統顏色挑選器建立 110 在調色盤中建立 110 更改 53 更改筆畫 114 使用滴管工具選擇 114 使用網頁安全色遞色 111 取代色票 108 取樣 54, 114 重設預設值 106	檢視 223 鎖定顏色 224 顏色面板,調換 112 顏色混合 113 顏色模式 CMY 109 HSB 109 RGB 109 十六進位色彩值 109
圖層 134 擴張命令 42 擴張筆畫命令 88 斷續的變換影像 174 附加至連結區 183 建立 174 套用至分割 174 滤鏡 Photoshop 外掛程式 126 不銳利化遮色片 68 色相/飽和度 64 更模糊 66 更銳利化 68	反轉數值 65 以系統顏色挑選器建立 110 在調色盤中建立 110 更改 53 更改筆畫 114 使用滴管工具選擇 114 使用網頁安全色遞色 111 取代色票 108 取樣 54, 114 重設預設值 106 從色票面板中刪除 108	檢視 223 鎖定顏色 224 顏色面板,調換 112 顏色混合 113 顏色模式 CMY 109 HSB 109 RGB 109 十六進位色彩值 109 灰階 109
圖層 134 擴張命令 42 擴張筆畫命令 88 斷續的變換影像 174 附加至連結區 183 建立 174 套用至分割 174 纏鏡 Photoshop 外掛程式 126 不銳利化遮色片 68 色相 / 飽和度 64 更模糊 66 更銳利化 68 放射狀模糊化 67	反轉數值 65 以系統顏色挑選器建立 110 在調色盤中建立 110 更改 53 更改筆畫 114 使用滴管工具選擇 114 使用網頁安全色遞色 111 取代色票 108 取樣 54, 114 重設預設值 106 從色票面板中刪除 108	檢視 223 鎖定顏色 224 顏色面板,調換 112 顏色混合 113 顏色模式 CMY 109 HSB 109 RGB 109 十六進位色彩值 109 灰階 109
圖層 134 擴張命令 42 擴張筆畫命令 88 斷續的變換影像 174 附加至連結區 183 建立 174 套用至分割 174 濾鏡 Photoshop 外掛程式 126 不銳利化遮色片 68 色相/飽和度 64 更模糊 66 更銳利化 68 放射狀模糊化 67 亮度/對比 63	反轉數值 65 以系統顏色挑選器建立 110 在調色盤中建立 110 更改 53 更改筆畫 114 使用滴管工具選擇 114 使用網頁安全色遞色 111 取代色票 108 取樣 54, 114 重設預設值 106 從色票面板中刪除 108 從色票面板中刪除 107 從色導表中挑選 109	檢視 223 鎖定顏色 224 顏色面板,調換 112 顏色混合 113 顏色模式 CMY 109 HSB 109 RGB 109 十六進位色彩值 109 灰階 109
圖層 134 擴張命令 42 擴張筆畫命令 88 斷續的變換影像 174 附加至連結區 183 建立 174 套用至分割 174 滤鏡 Photoshop 外掛程式 126 不銳利化遮色片 68 色相 / 飽和度 64 更模糊 66 更銳利化 68 放射狀模糊化 67 亮度 / 對比 63 負片效果 65	反轉數值 65 以系統顏色挑選器建立 110 在調色盤中建立 110 更改 53 更改筆畫 114 使用滴管工具選擇 114 使用網頁安全色遞色 111 取代色票 108 取樣 54, 114 重設預設值 106 從色票面板中刪除 108 從色票面板會用 107 從色導表中挑選 109 移除未使用的 223	檢視 223 鎖定顏色 224 顏色面板,調換 112 顏色混合 113 顏色模式 CMY 109 HSB 109 RGB 109 十六進位色彩值 109 灰階 109
圖層 134 擴張命令 42 擴張筆畫命令 88 斷續的變換影像 174 附加至連結區 183 建立 174 套用至分割 174 濾鏡 Photoshop 外掛程式 126 不銳利化遮色片 68 色相/飽和度 64 更模糊 66 更銳利化 68 放射狀模糊化 67 亮度/對比 63 負片效果 65 高斯模糊 66	反轉數值 65 以系統顏色挑選器建立 110 在調色盤中建立 110 更改 53 更改筆畫 114 使用滴管工具選擇 114 使用網頁安全色遞色 111 取代色票 108 取樣 54, 114 重設預設值 106 從色票面板中刪除 108 從色票面板等用 107 從色導表中挑選 109 移除未使用的 223 設定偏好設定 288 尋找和取代 276 尋找和取代非網頁安全的 276	檢視 223 鎖定顏色 224 顏色面板,調換 112 顏色混合 113 顏色模式 CMY 109 HSB 109 H六進位色彩值 109 灰階 109 十九畫 繪製 72 L形 72 分裂路徑 86
圖層 134 擴張命令 42 擴張筆畫命令 88 斷續的變換影像 174 附加至連結區 183 建立 174 套用至分割 174 濾鏡 Photoshop 外掛程式 126 不銳利化遮色片 68 色相/飽和度 64 更模糊 66 更銳利化 68 放射狀模糊化 67 亮度/對比 63 負片效果 65 高斯模糊 66 移動模糊化 66	反轉數值 65 以系統顏色挑選器建立 110 在調色盤中建立 110 更改 53 更改筆畫 114 使用滴管工具選擇 114 使用網頁安全色遞色 111 取代色票 108 取樣 54, 114 重設預設值 106 從色票面板中刪除 108 從色票面板事用 107 從色導表中挑選 109 移除未使用的 223 設定偏好設定 288 尋找和取代 276 尋找和取代非網頁安全的 276 填色 64	檢視 223 鎖定顏色 224 顏色面板,調換 112 顏色混合 113 顏色模式 CMY 109 HSB 109 HCB 109 十六進位色彩值 109 灰階 109 十九畫 繪製 72 L形 72 分裂路徑 86 凹角矩形 72
圖層 134 擴張命令 42 擴張筆畫命令 88 斷續的變換影像 174 附加至連結區 183 建立 174 套用至分割 174 滤鏡 Photoshop 外掛程式 126 不銳利化遮色片 68 色相/飽和度 64 更模糊 66 更銳利化 68 放射狀模糊化 67 亮度/對比 63 負片效果 65 高斯模糊 66 移動模糊化 66	反轉數值 65 以系統顏色挑選器建立 110 在調色盤中建立 110 更改 53 更改筆畫 114 使用滴管工具選擇 114 使用網頁安全色遞色 111 取代色票 108 取樣 54, 114 重設預設值 106 從色票面板中刪除 108 從色票面板中刪除 108 從色票面板使用 107 從色導表中挑選 109 移除未使用的 223 設定偏好設定 288 尋找和取代 276 尋找和取代 276 專找和取代非網頁安全的 276 填色 64 漸層填色 118	檢視 223 鎖定顏色 224 顏色面板,調換 112 顏色混合 113 顏色模式 CMY 109 HSB 109 HCB 109 十六進位色彩值 109 灰階 109 十九畫 繪製 72 L形 72 分裂路徑 86 凹角矩形 72 多邊形 71,72
圖層 134 擴張命令 42 擴張筆畫命令 88 斷續的變換影像 174 附加至連結區 183 建立 174 套用至分割 174 濾鏡 Photoshop 外掛程式 126 不銳利化遮色片 68 色相/飽和度 64 更模糊 66 更銳利化 68 放射狀模糊化 67 亮度/對比 63 負片效果 65 高斯模糊 66 移動模糊化 66	反轉數值 65 以系統顏色挑選器建立 110 在調色盤中建立 110 更改 53 更改筆畫 114 使用滴管工具選擇 114 使用網頁安全色遞色 111 取代色票 108 取樣 54, 114 重設預設值 106 從色票面板中刪除 108 從色票面板事用 107 從色導表中挑選 109 移除未使用的 223 設定偏好設定 288 尋找和取代 276 尋找和取代非網頁安全的 276 填色 64	檢視 223 鎖定顏色 224 顏色面板,調換 112 顏色混合 113 顏色模式 CMY 109 HSB 109 中六進位色彩值 109 灰階 109 十九畫 繪製 72 L形 72 分裂路徑 86 凹角矩形 72 多邊形 71,72 扭曲物件 48

將直線路徑轉換為曲線 81 縮放 46 斜角矩形 72 變亮 影像 57 甜甜圈形 72 點陣圖區域 55 連接線線段 72 圓角矩形 71,72 變換影像 10 作用區域 189 圓餅形統計圖 72 奇特形狀 169 箭形 72 定義 172 線段 70 建立 184 橢圓形 70 調換影像 173 選取點 81 導覽列 191 螺旋形 72 簡易 175 彎曲相鄰的線段82

繪製區域。請參閱畫布 簡易變換影像行為 175繪製點 78 轉換為按鈕 186

 邊界 114
 變暗

 邊框命令 42
 影像 57

 邊緣
 點陣圖區域 55

 斜角 124
 顯示

 顯示和隱藏 37
 工具列 26

 鏡映。請參閱翻轉物件
 尺規 32

 關閉隱藏邊緣偏好設定 289
 面板 24

 邊緣 37

二十一畫 顯示 / 隱藏連結區和分割 170

 屬性,檢視屬性檢視窗 22
 顯示全部命令 142

 屬性檢視窗 22,36
 顯示填色控點偏好影

性檢視窗 22,36 顯示填色控點偏好設定 289 停駐 22 顯示實心點偏好設定 289 處理文字 91 顯示模式,切換 29 解除停駐 22 顯示選取範圍命令 142 遮色 148 顯示鋼筆預覽偏好設定 289

縮小 22 隱藏 22

選取範圍資訊 36

擴張 22

二十二畫 讀我檔案 2

二十三畫 變形

文字 101 拖曳方式 46 物件 46

圖樣填色 120 漸層填色 120 數字方式 48

變形工具 扭曲 48 傾斜 47