

第 14 章 使用库、风格和 URL

你将在本章中学习如何存储和重用符号、风格和 URL。符号被存储在 Library（库）面板中，风格被存储在 Styles（风格）面板中，URL 被存储在 URL 面板中。

Styles 面板中包含了一组预置的 Fireworks 风格供你选择。如果你对你定制出的笔划、填充和效果等属性感到满意，那么你可以方便地把所有这些属性作为一个风格保存在 Styles 面板中，并在日后任何一个天气晴朗的日子里拿出来使用，这远胜于在每次使用时重新建立。

符号被存储在 Library 面板中。共有三种不同的符号类型：按钮、图形和动画。你可以创建新的符号、复制现有的符号、引入现存的符号或是对符号进行编辑。

URL（Uniform Resource Locators，统一资源定位器）存储在 URL 面板中。URL 是 Internet 上一个特定的网页或文件。如果你经常使用某一 URL，那么你可以将它添加到 URL 面板中。另外，你还可以对 URL 面板中的 URL 进行组织和分组。

14.1 关于风格

通过将特定的笔划、填充和效果等属性定义成一个风格，你可以方便地在 Styles 面板中不断重用它。较之普通的文本处理程序中的风格，Fireworks 中的样式更像是在画家的调色板中混合颜色。一旦你将一个风格应用到一个对象，这个对象就会具有这个风格的特征。

Fireworks 中已经捆绑了一定数量的风格，除了可以将你自己创建的风格添加到 Styles 面板中外，你还可以在 Macromedia 的网站上找到大量的风格可供下载。当然，你也可以将你创建的风格输出并与其他 Fireworks 用户分享。

14.2 使用风格

使用 Styles 面板存储和应用风格。要打开 Styles 面板，选择 Window > Styles。

Styles 面板如图 14.1 所示。

当你为对象应用一个风格时，你可以在这之后更新应用的风格而不必担心会对原始对象产生影响。Fireworks 并不对应用于对象的风格进行跟踪，而且删除风格的操作也不会历史记录中保存，因此一旦你删除了一个风格，你将无法通过 Undo 或历史面板来撤消操作。如果你不小心删除的是你自己创建的风格，那可能是令人遗憾的，不过如果你删除的是一个 Fireworks 自己提供的风格，你可以使用 Styles 面板选项弹出菜单中的 Reset Styles（重置风格）命令来重置 Styles 面板中的风格，重置风格将恢复所有被删除的 Fireworks 自带风格，但同时

也会删除所有非 Fireworks 自带的风格，你自己创建的风格不幸入列。

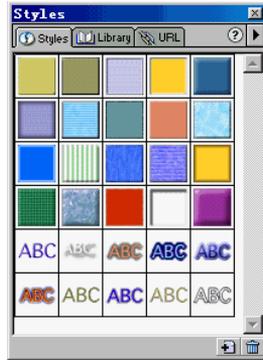


图 14.1

14.2.1 应用一个风格

要为对象或文本块应用风格：

1. 选择要应用风格的对象或文本块。如图 14.2 所示。
2. 在 Styles 面板中点击你希望的风格。

应用风格后的文本块如图 14.3 所示。

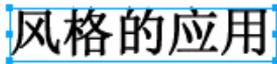


图 14.2



图 14.3

14.2.2 创建一个新风格

要创建一个新风格：

1. 创建一个对象并为其设置你想要保存的笔划、填充和效果等属性。
2. 点击 Styles 面板底部的 New Style (新风格) 按钮 .

New Style 对话框将出现。如图 14.4 所示。



图 14.4

3. 在 New Style 对话框的 Name 域中为要保存的新风格命名，并在 Properties（特性）部分中选择你希望将哪些属性保存到该风格中。如果你希望保存某个属性，只需选择这个属性即可。

4. 点击 OK 按钮。

你将看到一个用来描述该风格的图标会出现在 Styles 面板中。如图 14.5 所示。

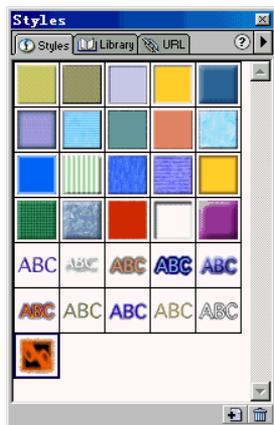


图 14.5

14.2.3 在现有风格的基础上创建新风格

要在一个现存风格的基础上创建新风格：

1. 将这个现存的风格应用到一个对象。
2. 编辑该对象的属性。
3. 将编辑好的属性作为一个新风格保存。

14.2.4 编辑一个风格

要编辑一个风格：

1. 选择 Edit > Deselect（取消选择）。
2. 在 Styles 面板中双击你想要编辑的风格。Edit Style（编辑风格）对话框将出现。如图 14.6 所示。



图 14.6

3. 在 Edit Style 对话框中根据你的需要，选择或取消选择某些属性，然后点击 OK。

14.2.5 删除一个风格

要删除一个风格：

1. 在 Styles 面板中选择你要删除的风格。
- 要想一次删除多个风格，按住 Shift 键点击所有你想要删除的风格。
2. 点击 Styles 面板右下角的 Delete Styles（删除风格）按钮 。

14.2.6 输出和引入风格

要输出风格：

1. 在 Styles 面板中选择你想要输出的一个或多个风格。
2. 在 Styles 面板的选项弹出菜单中选择 Export Styles（输出风格）。
3. 在出现的另存为对话框中的文件名域中为风格保存文档输出一个名字。
4. 点击保存。

要引入风格：

1. 在 Styles 面板的选项弹出菜单中选择 Import Styles（引入风格）。
2. 在出现的打开对话框中找到并选择要引入的风格文档。
3. 被选择风格文档中的所有样式都将被引入，并直接放置到 Styles 面板中当前被选择的风格后面。

14.2.7 重置 Styles 面板

要将 Styles 面板重置为默认状态：

- 在 Styles 面板的选项弹出菜单中选择 Reset Styles（重置风格）。
- 注意：一旦你使用 Reset Styles 命令，所有你自己创建的风格就将全部被丢弃。

14.2.8 改变风格预览图标的大小

要改变风格预览图标的大小：

- 在 Styles 面板的选项弹出菜单中选择 Large Icons（大图标）。

14.3 关于符号和实例

一个符号用来描述一个对象、一个文本块或是一个集群，符号可以是按钮、图形或动画中的任何一种。实例是一个原始 Fireworks 对象的代表，而这个原始对象就是所谓的符号。当符号对象（即原始对象）被编辑后，实例（原始对象的拷贝）也会自动地改变以反映出你对符号所做的改变。

如果你想经常地重用一個图形元素，將其创建成一個符号將是十分有用的。符号是可以跨文档重用的。在创建跨多帧的按钮和动画对象时，符号也是必不可少的。

14.4 使用符号库

符号的创建和保存是在 Library（库）面板中进行的。Library 面板中存储了所有的按钮、图形和动画符号。你可以基于任何的对象、文本块或集群来创建符号。另外，符号是可以嵌套引用的，即一个符号中可以包含另一个符号。

14.4.1 创建一个新符号

要创建一个新符号：

1. 做下列操作之一：

- 要从零开始创建一个新符号，选择 Insert > New Symbol（新符号）或者在 Library 面板的选项弹出菜单中选择 New Symbol（新符号）。
- 要从现存的对象中创建一个新符号，选择这个对象，然后选择 Insert > Convert to Symbol（转换成符号）。

Symbol Properties（符号特性）对话框将出现。如图 14.7 所示。

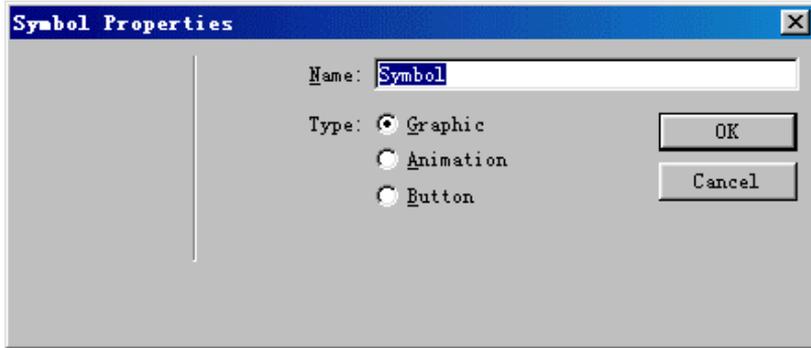


图 14.7

2. 在 Symbol Properties 对话框中的 Name 域中为新符号命名。
3. 在 Type（类型）中选择你需要的符号类型：Graphic（图形）、Animation（动画）或 Button（按钮）。
4. 点击 OK。
5. 如果你是从零开始创建一个新符号的，则 Symbol Editor（符号编辑器）或 Button Editor（按钮编辑器）将打开，在编辑器中创建你的符号，创建完后关闭编辑器。按钮编辑器如图 14.8 所示。

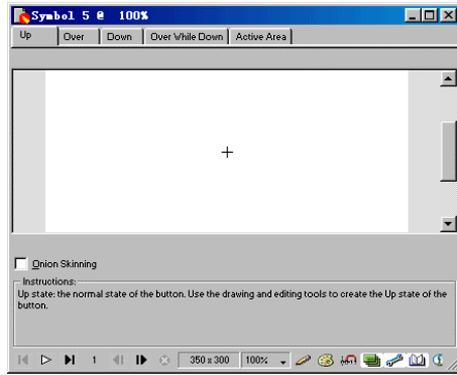


图 14.8

新创建的符号将出现在 Library 面板的符号列表中。如图 14.9 所示。

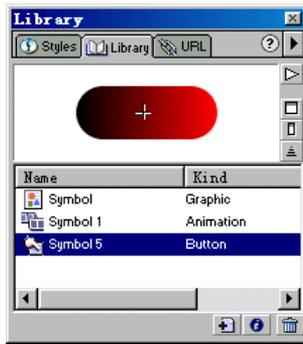


图 14.9

14.4.2 放置符号的实例

要在文档中放置一个对象的实例：

- 直接将所需的符号从 Library 面板拖放到文档中即可。这将自动地在文档中创建一个被拖曳符号的实例。如图 14.10 所示。



图 14.10

实例左下角的箭头让你很清楚它是一个实例。

14.4.3 编辑符号

你可以在 Symbol Editor（符号编辑器）中对符号进行修改，符号所有的相关实例将同时

自动更新。

注意：修改一个符号的实例同样会影响到符号本身及该符号的所有其他实例。如果只想修改符号某个特定的实例，你需要断开该实例与其符号之间的连接。

要编辑一个符号：

- 在文档中双击符号的任何一个实例。
- 在 Library 面板中选择符号，然后在 Library 面板的选项弹出菜单中选择 Edit Symbol（编辑符号）。

14.4.4 使用 Library 面板对符号进行改变类型、重命名、复制和删除的操作

要改变一个符号的类型：

1. 在 Library 面板中双击要改变其符号类型的符号。
2. 在出现的 Symbol Properties 对话框中改变符号的类型。
3. 点击 OK。

要重命名一个符号：

1. 在 Library 面板中双击符号名。
2. 在出现的 Symbol Properties 对话框中改变符号的名字。
3. 点击 OK。

要复制一个符号：

1. 在 Library 面板中选择要复制的符号。
2. 在 Library 面板的选项弹出菜单中选择 Duplicate（复制）。被复制符号的一个拷贝将在

Library 面板中出现。

要删除一个符号：

1. 在 Library 面板中选择要删除的符号。
2. 在 Library 面板的选项弹出菜单中选择 Delete（删除）。

注意：如果要删除的符号在文档中被使用了，那么点击 Delete 后，一个确认对话框将会出现。如图 14.11 所示。

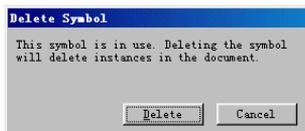


图 14.11

该对话框提醒你，该符号在文档中被使用了，删除这个符号将导致文档中该符号的所有实例都被删除。

- 点击 Delete 删除符号和它的所有实例。
- 点击 Cancel 取消操作。

14.4.5 选择未被使用的符号

要选择符号库中所有没有在当前文档中使用的符号：

- 在 Library 面板的选项弹出菜单中选择 Select Unused Items（选择未使用过的项目）。

14.4.6 断开实例与其符号之间的连接

当你修改一个符号的实例时，这种改变同样会影响到符号本身及该符号的所有其他实例，如果你只想修改符号的某个特定实例而不影响符号本身和符号的其他实例，你需要在修改实例前先断开该实例与其符号之间的连接。

要从符号中释放一个实例：

1. 在文档中选择要释放的实例。
2. 选择 Modify > Symbol > Break Apart（分裂）。

被释放的实例将恢复为一个集群，Library 面板中的符号不再与该集群相关联。按钮实例将停止其原先所具有的按钮功能，而动画实例也将停止其原先所具有的动画功能。

14.5 输出和引入符号

你可以将符号输出以便可以在其他的 Fireworks 文档中使用或是从其他的文档中引入符号。

如果你改变了原始文档中的符号，可以对引入该符号的其他文档进行更新。

通过在当前文档中编辑引入的符号，你可以使该符号自动切断与其原始文档之间的连接。切断连接可以让你独立于原始符号对引入的符号进行编辑。

14.5.1 输出符号

要输出符号：

1. 在 Library 面板的选项弹出菜单中选择 Export Symbols（输出符号），Export Symbols 对话框将出现。如图 14.12 所示。

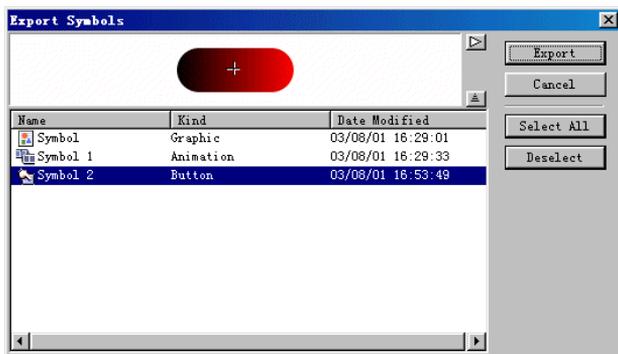


图 14.12

2. 在 Export Symbols 对话框中选择你要输出的符号，然后点击 Export。
3. 在出现的另存为对话框中的文件名域中为符号文件命名并选择用来保存文件的文件夹，然后点击保存按钮。

Fireworks 会将符号保存在一个单独的 PNG 文件中。

14.5.2 引入符号

要使用拖放或拷贝与粘贴的方法引入符号：

- 直接将符号拖放到当前的文档中。
- 使用剪切或拷贝的方法将符号粘贴到当前的文档中。

要使用 Library 面板引入符号：

1. 在 Library 面板的选项弹出菜单中选择 Import Symbols（引入符号）。
2. 在出现的打开对话框中找到包含符号文件的文件夹并选择符号文件，然后点击打开。

Import Symbols 对话框将出现。如图 14.13 所示。

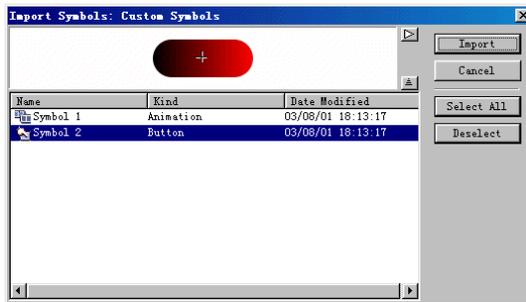


图 14.13

注意：如果你引入的符号是单个的图像文件（例如：GIF、BMP 等），则该对话框将不会出现。

3. 选择要引入的符号，然后点击 Import（引入）。

引入的符号将出现在 Library 面板的符号列表中，其类型名的旁边将有一个 imported 字样。如图 14.14 所示。

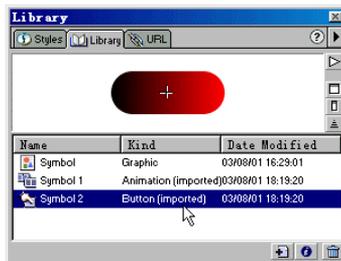


图 14.14

14.5.3 更新引入的符号

要更新从其他文档引入的符号：

1. 在创建符号的原始文档中修改符号并保存文件。
2. 在引入符号的文档中从 Library 面板中选择符号。
3. 在 Library 面板的选项弹出菜单中选择 Update（更新）。

注意：要一次更新所有引入的符号，在 Library 面板中选择所有的符号，然后再选择 Update。

4. 更新结束后，一个消息框将会弹出告诉你更新成功（或发生意外）。如图 14.15 所示。

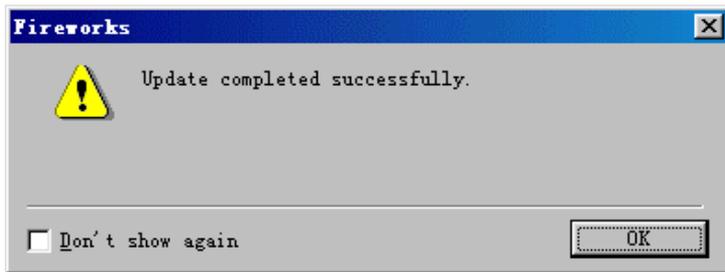


图 14.15

5. 点击 OK 关闭消息框。

如果你不想再看到这个消息框，那在点击 OK 前选择 Don't show again。

14.6 关于 URL 面板

为一个 Web 对象指派一个 URL 就相当于创建了一个通往这个 URL 的链接。在这个 URL 处的文件可能是一个网页，但也可能是些别的什么文件。你可以将 URL 指派给热点、按钮和切片对象。如果你需要经常使用某个 URL 的话，那么可以考虑在 URL 面板中创建一个 URL 库并将这个 URL 保存在这个库中以便随时使用。使用 URL 面板可以添加、编辑和组织你的 URL 资源。

例如：如果你的网站中使用了多个供返回主页的导航按钮，你就可以将你的主页的 URL 添加到 URL 面板中，然后通过 URL 库中选择它将其指派给网站中的多个导航按钮。

URL 库是共享内容对于所有的 Fireworks 文档都可用。

URL 面板如图 14.16 所示。

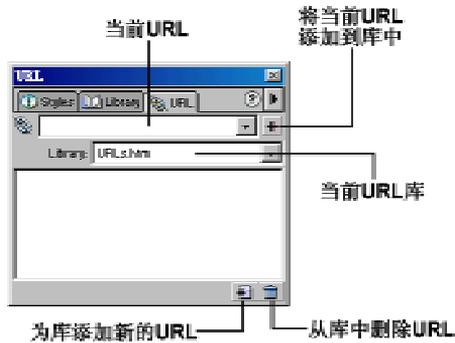


图 14.16

14.7 使用 URL

你可以对库中的 URL 进行集群。这将使相关的 URL 总是被放在一起，令访问更加轻松。你可以将 URL 保存到默认的 URL 库——URs.htm 中，也可以将其保存到你自已创建的新库中。URL 被存放在 Fireworks 4\Configuration\URL Libraries 文件夹中的一个 HTML 书签文件中。这些文件的文件名将会出现在 URL 面板中。

14.7.1 创建一个新的 URL 库

要创建一个新的 URL 库：

1. 在 URL 面板的选项弹出菜单中选择 New URL Library(新的 URL 库), New URL Library 对话框将出现。如图 14.17 所示。

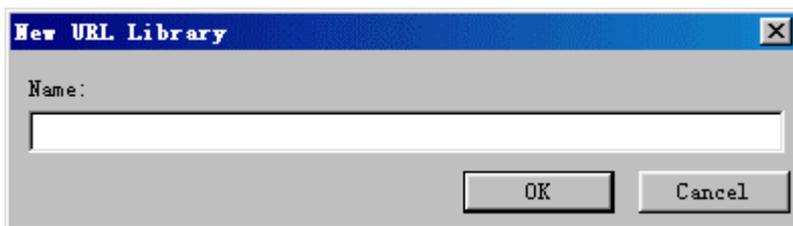


图 14.17

2. 在 New URL Library 对话框的 Name 域中为新的 URL 库命名，然后单击 OK 按钮。新库的名字将出现在 URL 面板中的当前 URL 库 (Current URL library) 下拉菜单中。

14.7.2 将新的 URL 添加到 URL 库中

要将一个新的 URL 添加到 URL 库中：

1. 在 URL 面板的当前 URL 库下拉菜单中选择一个库。如图 14.18 所示。

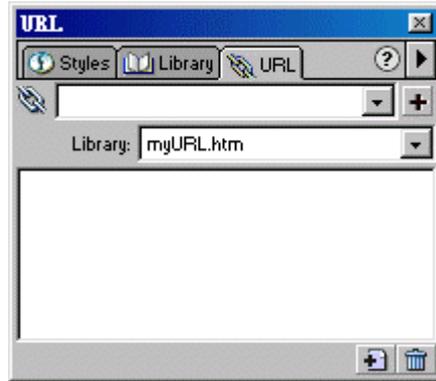


图 14.18

2. 在当前 URL (Current URL) 域中输入你想要添加的 URL。如图 14.19 所示。



图 14.19

注意：在输入 URL 时，一定要输入该 URL 所使用的协议（例如：http://）。否则，你将在日后使用时遇到麻烦。

3. 点击其右边的+按钮。输入的 URL 被添加到当前的库中。如图 14.20 所示。

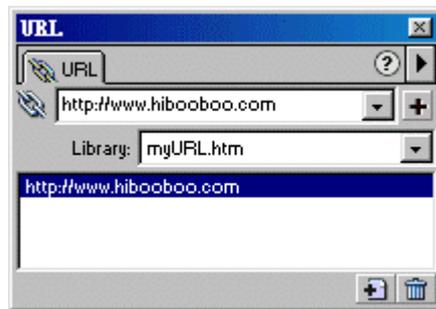


图 14.20

14.7.3 将所有使用过的 URL 添加到指定的库中

要将所有使用过的 URL 添加到一个 URL 库中：

1. 在 URL 面板的当前 URL 库下拉菜单中选择一个库，准备接纳将要添加的 URL。
2. 在 URL 面板的选项弹出菜单中选择 Add Used URLs to Library（将使用过的 URL 添加到库中）。

文档中所有已经使用过的 URL 都将被添加到当前 URL 库中。

14.7.4 将 URL 指派给 Web 对象

要将一个 URL 指派给一个 Web 对象：

1. 选择你需要的对象。
2. 通过做下列设置之一输入 URL：
 - 在 URL 面板的选项弹出菜单中选择 Add URL（添加 URL）。New URL（新 URL）对话框将出现。如图 14.21 所示。

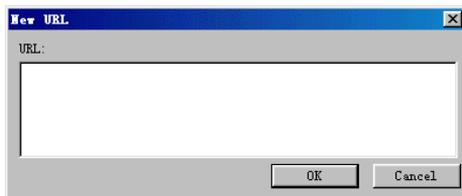


图 14.21

在 New URL 对话框中的 URL 域中输入一个绝对或相对 URL，然后单击 OK。

- 在 URL 面板的当前 URL 域中输入你需要的 URL，然后单击+按钮。添加的 URL 将出现在 URL 面板的预览窗格中。

14.7.5 编辑一个 URL

要编辑一个 URL：

1. 在 URL 面板的 URL 预览窗格中选择你想要编辑的 URL。
2. 在 URL 面板的选项弹出菜单中选择 Edit URL（编辑 URL），Edit URL 对话框将出现。

如图 14.22 所示。

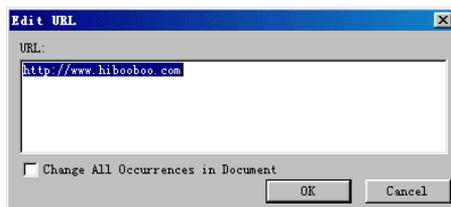


图 14.22

在 Edit URL 对话框中的 URL 域中编辑 URL。如果你想要更新整个文档中该连接的所有应用，选择 Change All Occurrences in Document（改变文档中的所有出现）即可。

3. 单击 OK。

14.7.6 删除一个 URL

要从 URL 预览窗格中删除一个 URL：

1. 在 URL 面板的 URL 预览窗格中选择你想要删除的 URL。
2. 点击 URL 面板右下角的 Delete URL from library (从库中删除 URL) 按钮。

14.7.7 删除库中所有未使用过的 URL

要从库中删除所有未使用过的 URL:

- 在 URL 面板的选项弹出菜单中选择 Clear Unused URLs (清楚未使用过的 URL)。

14.7.8 引入和输出 URL

要引入一个 URL:

1. 在 URL 面板的选项弹出菜单中选择 Import URLs (引入 URL)。
2. 在出现的打开对话框中选择包含你需要的 URL 的 HTML 文件, 然后点击打开。该 HTML 文件中包含的所有 URL 都将被引入 URL 面板中。

要输出一个 URL:

1. 在 URL 面板中选择你想要输出的 URL。
2. 在 URL 面板的选项弹出菜单中选择 Export URLs (输出 URL)。
3. 在出现的另存为对话框中为用来保存 URL 的 HTML 文件命名, 然后点击保存。一个 Fireworks 书签 HTML 文件将被创建, 文件中包含了你输出的 URL。

14.8 关于绝对 URL 和相对 URL

当你在 URL 面板中输入 URL 时, 可以输入一个绝对 URL, 也可以输入一个相对 URL:

- 如果你要链接的网页已经出了你的网站, 你就必须使用绝对 URL。
- 如果你要链接的网页在你的网站内, 则你既可以使用绝对 URL, 也可以使用相对 URL。

下面将详细讲解文档的定位和路径以及何为绝对 URL 和相对 URL。

14.8.1 文档的定位和路径

每一个网页都有一个唯一的地址, 称为统一资源定位器 (Uniform Resource Locator, URL)。但不管怎么说, 当你创建一个本地连接时 (连接同一站点中两个文档的连接), 你通常不指定你正连接到的文档的完整 URL, 相反, 你指定一个相对于当前文档或站点根文件夹的相对路径。

下列是文档路径的 3 种类型:

- 绝对路径 (例如: <http://www.macromedia.com/support/fireworks/contents.html>)。
- 文档相对路径 (例如: [fireworks/contents.html](#))。
- 根相对路径 (例如: [/support/fireworks/contents.html](#))。

14.8.2 关于绝对路径

绝对 URL 是一个包含了服务器协议的完整的 URL，对于网页而言，它通常以 `http://` 作为开头。例如：`http://www.macromedia.com/support/fireworks` 就是 Macromedia Fireworks Support 网页的绝对 URL。如果你要连接到一个在其他服务器上的一个文档，你就只能使用绝对路径。当然，你也可以使用绝对路径连接到位于你的本地计算机的另一个站点中的文档。但无论如何，这种方法是令人气馁的。因为，一旦你改变了文件的位置或是改变了你站点内的文件结构，那么你的连接将出现断裂而导致连接的文件不能打开。

14.8.3 关于文档相对路径

对于大多数网站而言，文档相对路径是用于本地连接的最适当的路径。尤其是当当前文档和连接到的文档处于同一个文件夹，并且以后也很可能继续在一起时，就显得尤其有用。你也可以使用文档相对路径连接另一个处于不同文件夹的文档，通过指定从当前文档到连接文档的文件夹层级结构的路径来实现。当你指定一个文档相对路径时，你可以省掉当前文档和连接文档相同部分的 URL，只提供路径的不同部分就可以了。

- 要连接到与当前文档处于同一个文件夹的另一个文档，只需简单地提供要连接文件的文件名就可以了。
- 要连接到当前文档所处的文件夹的一个子文件夹中的某个文档时，首先要提供子文件夹的名字，然后是一个前斜杠 (`/`)，最后是要连接到的文件的文件名。
- 要连接到当前文档所处的文件夹的父文件夹中的某个文件时，在文件名之前使用一个 `../`。这里的 `../` 意味着在这个文件夹层级的上一级。

例如：假定你有一个站点，它有下面这样的结构。如图 14.23 所示。

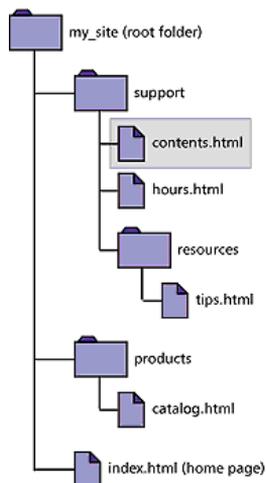


图 14.23

以从 contents.html 连接到其他文件为例说明:

- 要从 contents.html 连接到 hours.html (两个文件在同一个文件夹), 文件的名字 hours.html 就是相对路径。
- 要连接到 tips.html(在名为 resources 的子文件夹中), 使用相对路径 resources/tips.html。每一个 (/) 代表在文件夹层级中下移一个层级。
- 要连接到 index.html (在父文件夹中, contents.html 的上一个层级), 使用相对路径 ../index.html。每一个 (../) 代表在文件夹层级中上移一个层级。
- 要连接到 catalog.html (在父文件夹的一个不同的子文件夹中), 使用相对路径 ../products/catalog.html。

这个 ../ 用来上移到父文件夹, 而 products/ 用来移动到 products 子文件夹中。

注意: 如果没有一个明确的开始点的话, 文档相对路径将是无效的。

在你将一组文件作为一个组移动时, 这些文件可以保持它们之间的相对路径。例如: 当你移动一个完整的文件夹时, 在这个文件夹内的所有文件会维持它们相互之间的相对路径, 你不需要更新这些文件间的文档相对连接。而当你移动包含有文档相对路径的单个文件或是移动某个被文档相对路径连接到的文件时, 你确实需要更新那些连接。

14.8.4 关于根相对路径

根相对路径提供了从站点的根文件夹到某个文件的路径。

注意: 如果你对根相对路径的力量和局限性了解得很清楚的话, 它们对你可能是很有用的。例如: 如果你工作于一个很大的使用了多个服务器的 Web 站点或是一个宿主了多个 Web 站点的服务器上, 你可能会希望使用这种路径类型。但不管怎么说, 如果你对根相对路径不怎么熟悉的话, 推荐你使用文档相对路径。

一个根相对路由一个打头的 (/) 开始, 这个 / 代表站点的根文件夹。例如: /support/tips.html 就是一个通向文件 tips.html (位于站点的根文件夹的 support 文件夹下) 的根相对路径。

对于一个需要频繁地将 HTML 文件从一个文件夹移动到另一个文件夹的网站来说, 使用根相对路径常常可以很好地解决问题。当你移动一个包含根相对连接的文档时, 你不需要改变这些连接。例如: 如果你的 HTML 文件的从属文件 (例如: 图像文件) 使用根相对连接, 那么, 虽然你移动了这个 HTML 文件, 但它的从属文件的连接仍然是有效的。但不管怎么说, 当你移动或重命名被根相对连接连接到的文件时, 你就确实需要更新那些连接了, 即使文件间的相对路径没有发生变化。例如: 如果你移动了一个文件夹, 那么连接到那个文件夹内的文件的所有的根相对连接就必须被更新。