

最新

学习完本书后，你将能够：

1. 使用矢量工具来绘制图形
2. 使用位图工具来编辑图像
3. 组合简单的形状以创建复杂的对象
4. 为你的图片增加文本及其效果
5. 对图形图像使用颜色、笔触和填充

中文
版

Fireworks MX 2004

网页制作基础与实例教程

阮五洲 编著

6. 对图形图像增加滤镜、效果和样式
7. 为图形中需要隔离部分使用蒙版技术
8. 创建变换图像按钮和为真实外观的按钮使用效果
9. 创建 GIF 动画
10. 优化和导出图形
11. 创建热点和切片

合肥工业大学出版社

中文版 Fireworks MX 2004

网页制作基础与实例教程

阮五洲 编著

合肥工业大学出版社

图书在版编目(CIP)数据

中文版 Fireworks MX 2004 网页制作基础与实例教程/阮五洲编著. —合肥:合肥工业大学出版社,2004.12

ISBN 7-81093-199-7

I. 中… II. 阮… III. 网页制作—图形软件, Fireworks MX 2004—教材
IV. TP393.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2004)第 133244 号

中文版 Fireworks MX 2004 网页制作基础与实例教程

编 著 阮五洲

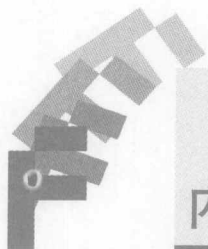
责任编辑 汤礼广

出 版	合肥工业大学出版社
地 址	合肥市屯溪路 193 号
电 话	总编室:0551-2903038 发行部:0551-2903198
版 次	2004 年 12 月第 1 版
印 次	2005 年 1 月第 1 次印刷
开 本	787×1092 1/16
印 张	14.25
	字 数 320 千字
发 行	全国新华书店
印 刷	中国科学技术大学印刷厂
邮 编	230009
网 址	www.hfutpress.com.cn
E-mail	press@hfutpress.com.cn

ISBN 7-81093-199-7/TP·7

定价:21.00 元

如果有影响阅读的印装质量问题,请与出版社发行部联系调换



内 容 提 要

中文版 Fireworks MX 2004 是 Fireworks 的最新版本,它采用多种先进技术,能够快速地绘制图形、加工图像和制作网页等。

本书从易学、实用的角度出发,全面介绍了中文版 Fireworks MX 2004 的功能、使用方法和技巧。内容安排上从易到难、从理论到实践,特别是在读者难以理解的地方配有实例,让读者一看就懂、一学就会,并能学有所成。

本书既是广大图形图像处理和网页制作的初级用户、中级用户以及电脑爱好者的自学用书,同时又可作为各类学校和培训班的上课教材。

前言

Fireworks MX 2004 是由美国 Macromedia 公司出品的关于 Fireworks 的最新版本,它是一个将矢量图形处理和位图图像处理合二为一的专业化 Web 图像设计软件,使 Web 作图发生了革命性的变化。它可以导入各种类型的图像文件,可以直接在点阵图像状态和矢量图形状态之间进行切换,编辑后可以生成很多种格式的文件。它还可以直接生成包含 HTML 和 JavaScript 代码的动态图像,甚至可以编辑整幅网页,使图形以最简洁的方式在网络上淋漓尽致地体现其魅力。

Fireworks MX 2004 作为 Studio MX 2004 中的三剑客之一,可以使用户插入、编辑以及整合包括像素和矢量在内的所有的主流图形格式,快速创建图形和交互效果,轻松的把 Fireworks 图形输出到 Flash、Dreamweaver 以及第三方的应用程序。其功能强大、所占空间小,并继承了以前版本易学易用的特点,同时增加了许多新特点和新功能,如执行效率的提高、用户界面的改进、内建 FTP 登录和版本控制、新的特效、自动图形、消除红眼、替换色彩、多样式绘图工具、等高线渐变、添加杂点效果、系统反锯齿和自定义反锯齿等等。

本教程指导你一步一步地学习使用 Fireworks 进行图形图像编辑的技术,并以此为你详细介绍了 Fireworks MX 2004 的使用方法。每一章在讲解基本理论的同时都提供了实例供你学习和实际操作,这些实例循序渐进地带领你掌握 Fireworks 图形制作的基本技术和高级技巧。通过对本书的学习,你能够提高在 Web 图形设计和为主页添加交互性方面的水平。

全书共有 11 章,分别介绍了文档、图像和文本的操作,颜色、笔触和填充,滤镜、效果和样式,层和蒙版,按钮和 GIF 动画的制作,切片和热点,图像的优化和导出等内容。本书基本涵盖了读者从 Fireworks MX 2004 中所需要了解和掌握的功能及操作方法。最后是综合应用实例,附录是 Fireworks MX 2004 的快捷键列表。

本书中的操作是假定你已经在一台 Windows 计算机上安装了 Fireworks MX 2004 软件,并且你的计算机满足系统需求页中列出的需求。

最小系统需求:

600MHz Intel Pentium III 处理器或同等处理器
Windows98 SE, Windows 2000 或者 Windows XP
126MB 可用内存 (推荐 256M)
800 × 600 像素分辨率, 256 色或更高的显示模式
150MB 可用磁盘空间

菜单命令和快捷键是执行命令的两种方法。菜单命令显示的格式为菜单 / 命令 / 子命令, 快捷键显示的格式为 Ctrl+Z, 按键的名称之间的“+”号表示应当同时按下两个按键。

学习完本书后, 你将能够:

使用矢量工具来绘制图形
使用位图工具来编辑图像
组合简单的形状以创建复杂的对象
为你的图片增加文本及其效果
对图形图像使用颜色、笔触和填充
为图形图像增加滤镜、效果和样式
为图形中需要隔离部分使用蒙版技术
创建变换图像按钮和为真实外观的按钮使用效果
创建 GIF 动画
优化和导出图形
创建热点和切片

本书系合肥工业大学图学教研室阮五洲编著、由李学京主任审订。该书在编著过程中还得到合肥工业大学图学教研室其他老师的大力支持和帮助, 在此向他们表示深深的谢意。

由于时间仓促, 加上作者水平有限, 书中疏漏与不足之处在所难免, 恳请广大专家和读者不吝指正, 以便该书再版时加以修改。

作者

2004 年 10 月

目 录

第一章	Fireworks MX 2004 概述	(1)
1.1	工作界面	(1)
1.1.1	进入一个 Fireworks 文档	(1)
1.1.2	Fireworks MX 2004 中文版工作界面	(2)
1.2	文档的操作	(6)
1.2.1	创建文档	(6)
1.2.2	打开文档	(7)
1.2.3	查看文档	(7)
1.2.4	导入文档	(10)
实例 1	导入一幅图片到当前文档中	(10)
1.2.5	修改文档	(11)
1.3	设置工作参数	(13)
1.3.1	设置常规工作参数	(13)
1.3.2	设置编辑参数	(14)
1.3.3	设置启动并编辑参数	(16)
1.3.4	设置文件夹参数	(16)
1.3.5	设置导入参数	(17)
1.3.6	恢复 Fireworks 的默认设置	(18)
1.4	使用帮助系统	(18)
1.5	操作的撤消与恢复	(19)
1.5.1	撤消与恢复	(19)
1.5.2	使用历史面板	(20)
第二章	图像的操作	(23)
2.1	矢量图的操作	(23)
2.1.1	创建矢量对象	(23)
实例 2	使用钢笔工具	(24)
实例 3	绘制矩形	(26)
2.1.2	编辑矢量对象	(27)
实例 4	使用“路径洗刷”工具	(31)
实例 5	使用“刀子”工具	(32)
实例 6	使用变形工具变形对象	(33)
2.2	位图的操作	(35)
2.2.1	创建位图	(35)

2.2.2 选取位图	(36)
实例 7 制作影子	(38)
2.2.3 编辑位图	(42)
实例 8 使用橡皮图章工具复制图像	(43)
第三章 文本的操作	(45)
3.1 文本的输入	(45)
3.2 编辑文本	(45)
3.3 文本与路径	(48)
3.3.1 将文本附加到路径	(48)
实例 9 制作印章	(48)
3.3.2 改变文本的起始位置和方向	(50)
3.3.3 文本转换为路径	(51)
实例 10 制作特殊效果的文字	(51)
3.3.4 文本变形	(52)
第四章 颜色、笔触和填充	(53)
4.1 颜色	(53)
4.1.1 关于色彩	(53)
4.1.2 使用颜色	(53)
4.1.3 颜色样本面板	(56)
4.2 笔触	(57)
4.2.1 使用笔触	(57)
4.2.2 笔触类型	(58)
4.2.3 编辑笔触	(61)
4.3 填充	(64)
4.3.1 填充类型	(64)
实例 11 使用渐变填充	(65)
4.3.2 填充边缘	(66)
4.3.3 为笔触和填充添加纹理	(66)
实例 12 为笔触和填充添加纹理	(66)
实例 13 制作私章	(67)
第五章 滤镜和效果	(69)
5.1 滤镜	(69)
5.1.1 调整颜色滤镜	(69)
实例 14 对对象使用“亮度/对比度”	(69)
实例 15 制作黑白底片	(71)
实例 16 对对象使用“曲线滤镜”	(71)
5.1.2 模糊滤镜	(73)

5.1.3	杂点滤镜	(74)
5.1.4	锐化滤镜	(75)
5.1.5	其他滤镜	(75)
实例 17	制作素描效果图片	(75)
实例 18	制作水印效果	(76)
5.2	效果	(77)
5.2.1	斜角和浮雕	(78)
实例 19	制作斜角效果	(78)
5.2.2	阴影和光晕	(80)
5.3	效果的储存与使用(样式)	(81)
5.3.1	使用样式	(81)
5.3.2	新建样式	(82)
5.3.3	删除样式	(83)
5.3.4	编辑样式	(83)
5.3.5	导出和导入样式	(83)
第六章	层和蒙版	(85)
6.1	图层	(85)
6.1.1	新建、复制、删除图层	(85)
6.1.2	查看图层	(86)
6.1.3	保护图层	(87)
6.1.4	组织图层	(88)
6.1.5	图层不透明度的设定	(89)
实例 20	制作水印图片	(90)
6.1.6	在层中合并对象	(91)
6.1.7	使用网页层	(92)
6.2	蒙版	(92)
6.2.1	用现有对象创建蒙版	(92)
实例 21	制作蒙版	(93)
6.2.2	使用“层”面板掩盖对象	(94)
实例 22	制作蒙版	(94)
6.2.3	使用“显示”和“隐藏”命令掩盖对象	(95)
6.2.4	编辑蒙版	(96)
第七章	按钮的制作	(99)
7.1	元件	(99)
7.1.1	新建元件	(99)
7.1.2	将现有对象转换为元件	(100)
实例 23	制作图形元件	(100)

7.2	按钮的制作	(102)
7.2.1	新建按钮	(102)
7.2.2	按钮的4种状态	(103)
实例 24	制作按钮	(103)
7.3	编辑按钮	(108)
7.4	创建网页导航栏	(108)
实例 25	制作网页导航栏	(108)
第八章	创建 GIF 动画	(111)
8.1	帧面板和帧的操作	(111)
8.1.1	帧面板	(111)
8.1.2	帧的操作	(111)
8.2	动画的制作	(115)
8.2.1	逐帧动画的制作	(115)
实例 26	制作晃动的门牌	(115)
8.2.2	利用元件制作动画	(117)
实例 27	制作旋转文字	(118)
8.2.3	补间动画的制作	(120)
实例 28	制作动态文字	(120)
8.3	优化和导出动画	(122)
8.3.1	优化动画	(123)
8.3.2	导出设置	(124)
8.3.3	动画导出	(125)
第九章	图像的优化与导出	(127)
9.1	图像格式的概述	(127)
9.2	图像的优化	(128)
9.2.1	选择优化方案	(128)
9.2.2	优化 GIF 和 PNG 图像	(130)
9.2.3	优化 JPEG 图像	(131)
9.3	图像的导出	(132)
第十章	切片与热点	(137)
10.1	切片	(137)
10.1.1	创建切片	(137)
10.1.2	修改切片	(139)
10.1.3	隐藏和显示切片	(140)
10.1.4	为切片添加链接	(140)
10.1.5	命名切片	(142)
10.1.6	导出切片	(143)

10.2 热点	(144)
10.2.1 创建热点	(144)
10.2.2 移动和改变热点	(145)
10.2.3 显示或隐藏热点	(145)
10.2.4 为热点添加链接	(146)
第十一章 实例	(147)
实例 29 添加效果文字	(147)
实例 30 制作时钟动画	(155)
实例 31 制作环绕球体	(156)
实例 32 制作图标	(158)
实例 33 添加蒙版	(162)
实例 34 制作水晶球	(164)
实例 35 羽化图片	(166)
实例 36 绘制白云	(168)
实例 37 制作巧克力按钮	(169)
实例 38 制作波纹	(171)
实例 39 制作漫画头像	(173)
实例 40 制作下雨的动画效果	(175)
实例 41 打造翠玉	(178)
实例 42 透明胶带的制作	(183)
实例 43 制作朦胧照效果	(187)
实例 44 制作空间环绕文字动画	(188)
实例 45 制作凝胶效果文字	(192)
实例 46 制作金属特效字	(194)
实例 47 制作锈蚀文字(一)	(196)
实例 48 制作锈蚀文字(二)	(199)
实例 49 制作图片的连续滚动效果	(201)
实例 50 处理照片	(205)
附录:Fireworks MX 2004 快捷键一览表	(209)

第一章 Fireworks MX 2004 概述

Fireworks 系列软件一经推出就受到极大欢迎,其主要原因是该软件提高了为网站创建图形和交互控件的能力,并逐渐成为一个容易被人接受的应用程序。对于对代码编写或 JavaScript 知之甚少或一无所知的网页开发新手来说,Fireworks 软件的设计非常人性化、快捷化,可以最大限度地提高工作效率。同时,拥有更加统一和完美的图标及其相关的启动画面,拥有更合理化、方便化、快捷化的按钮和弹出式菜单以及更直观的位图和矢量图工具,还有风格统一、功能增加的各种面板以及可拆分重组的面板窗口等,这些都大大降低了网络图形设计的工作难度,使得 Fireworks 软件成为众多网络爱好者的首选网络图片编辑工具。

Fireworks MX 2004 是 Macromedia 公司最新推出的版本。

1.1 工作界面

1.1.1 进入一个 Fireworks 文档

双击 Fireworks MX 2004 中文版的图标,便可进入 Fireworks MX 2004 中文版的起始界面,如图 1-1 所示。

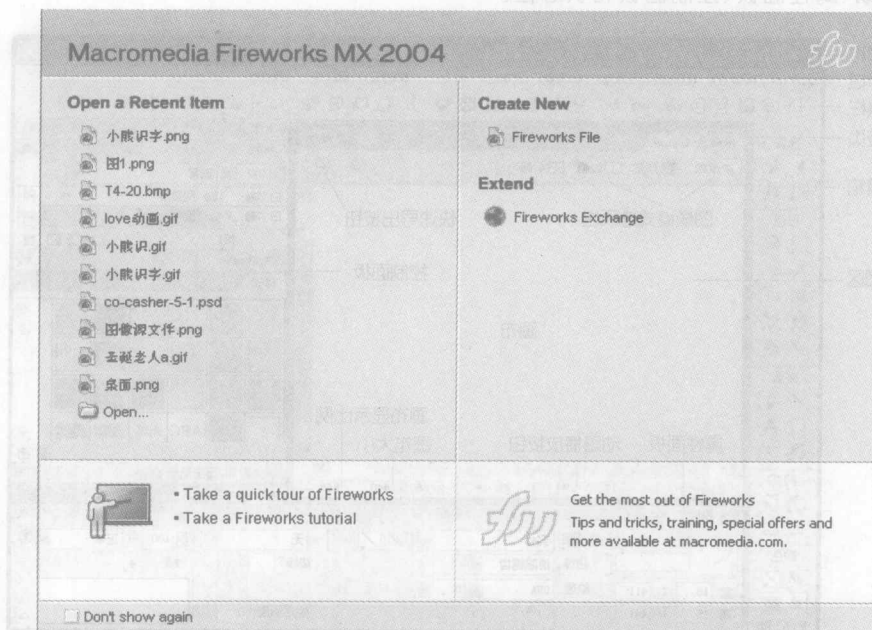


图 1-1 Fireworks MX 2004 的起始界面

在起始界面有“打开最近的文档(Open a Recent Item)”、“打开(Open)”和“创建新文档(Create New)”等选项,选择“创建新文档”便弹出“新建文档”对话框,如图 1-2 所示。

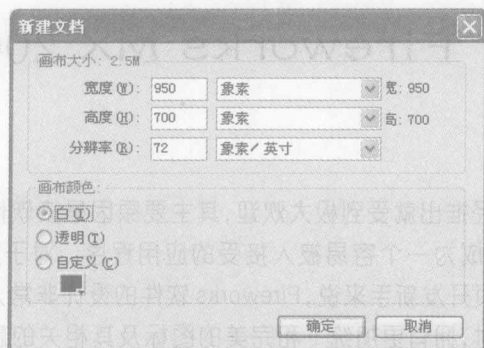


图 1-2 “新建文档”对话框

其中,宽度和高度可以自己设定,这将决定以后生成网页的大小。要注意的是,一般网页的宽度以在分辨率 1024×768 的情况下不出现横向滚动条为准,所以,网页的宽度一般小于 1024 像素,在这里设定为 950 像素。按“确定”按钮后,会弹出一个窗口,如图 1-3 所示。此时,出现的窗口大小未必是你想要的窗口大小,你可以看到标题栏上有 66% ,则说明此时的缩放比例是定义画布大小的 66%。如果想要得到其他放大或缩小的窗口大小,可选择菜单栏“视图/缩放比例”,然后选择比例,就可以看到你所要的放大或缩小的画面了;或者直接单击 66% 也可以改变显示画面的大小。

1.1.2 Fireworks MX 2004 中文版工作界面

Fireworks MX 2004 中文版的工作界面如图 1-3 所示。主要有标题栏、菜单栏、工具栏、工具箱、绘图区域、属性面板、控制面板和状态栏。



图 1-3 Fireworks MX 2004 中文版工作界面

1. 标题栏

标题栏显示的是当前正在编辑的文档名称,Fireworks 文档的默认格式是 .png。

2. 菜单栏

无论什么软件,其菜单命令一般都是最完整、最详细的,该软件的一些常用功能几乎都可以在菜单栏中找到。Fireworks MX 2004 中文版的菜单命令也是最完整、最详细的,具体情况可在操作中了解。

3. 工具栏

工具栏是 Fireworks MX 2004 中文版中文档和图像常用操作的快捷方式。工具栏的显示和隐藏可以通过单击菜单栏“窗口/工具栏/主要或修改”来控制。工具栏的名称前打勾,则表示该工具栏处于显示的状态。工具栏可以任意停放,当它靠在应用程序、窗口边界时,其标题栏就消失,当停放在别处时,其标题栏出现。

单击菜单栏“窗口/工具栏”,可以看到工具栏有两个:主要工具栏和修改工具栏。

(1) 主要工具栏

单击菜单栏“窗口/工具栏/主要”就可以打开主要工具栏,如图 1-4 所示。



图 1-4 主要工具栏

主要工具栏是各种软件中常见的操作,它大大方便了用户,只要单击这些按钮,就可以实现一些主要功能。各种按钮的功能详见附录——表 1。

(2) 修改工具栏

单击菜单栏“窗口/工具栏/修改”就可以打开修改工具栏,如图 1-5 所示。修改工具栏由 4 个基本的操作组成,分别是对对象进行组合、排列、对齐以及旋转操作。各种按钮的功能详见附录——表 2。



图 1-5 修改工具栏

4. 工具箱

单击菜单栏“窗口/工具”,在屏幕的左侧会出现工具箱面板,用它可以对各种主要图像进行处理,工具箱将不同类型的工具分开排列,分别有选择工具、位图工具、矢量工具、网页工具、颜色工具和视图工具 6 个选项区,60 余个工具,但从工具箱表面上只能看到三十几个工具,这是因为有些工具包含在工具组中。如果某个工具的右下角有一个小黑三角符号,如,表明单击并按住鼠标左键不放,将打开该工具的同位工具组,如图 1-6 所示。各种工具的功能详见附录——表 3。

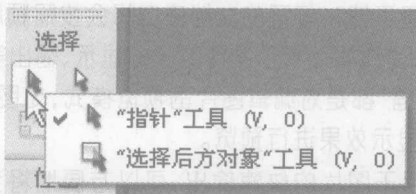


图 1-6 按住鼠标左键不放打开工具组

5. 绘图区域

绘图区域就是绘制图像的地方,区域中绘图的底板叫做画布,画布的大小和颜色在新建文档时就已经设定;也可以单击菜单栏“修改/画布/…”来修改画布的大小和颜色;或者点击画布,然后在文档的属性面板中修改其大小,如图 1-7 所示。

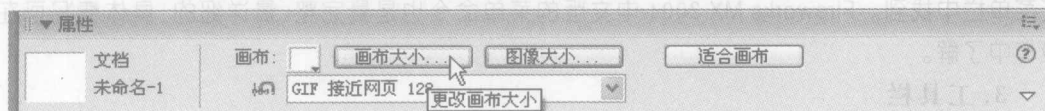


图 1-7 在文档的属性面板中修改画布的大小

画布上布置了一坐标系,坐标原点在画布左上角,X轴沿画布的上边向右,Y轴沿画布的左边向下,如图 1-8 所示。对象的属性面板中的 X 和 Y 分别表示对象相对画布的 X 和 Y 坐标值。光标的坐标值也可以打开信息面板查看,如图 1-9 所示。

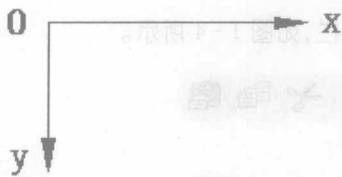


图 1-8 画布上的坐标系

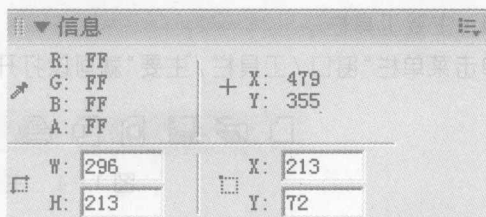


图 1-9 信息面板查看光标的坐标值

(1) Fireworks 应用程序窗口中可以打开任意多个文档窗口,文档窗口有属于自己的“最大化”、“最小化”、“恢复”以及“关闭”按钮。当用户打开了许多个文档窗口进行工作时,如果文档是最大化方式打开,Fireworks MX 2004 中文版新增了标签页的显示方式,让用户能方便地在各个文档间切换,如图 1-10 所示,打开了“羽化天使.png”和“心形图.png”两个文档。

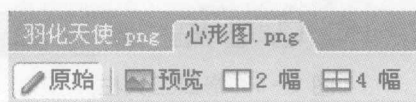


图 1-10 标签页

(2) 如果各个文档是以窗口形式打开,要想在文档之间切换,只要单击菜单栏“窗口/层叠、水平平铺或垂直平铺”,它们的层叠方式如下:

① 单击菜单栏“窗口/层叠”:打开的文档窗口将会按照顺序斜向叠放起来,各个窗口的标题都会显示出来。

② 单击菜单栏“窗口/水平平铺”:打开的文档窗口将会按照顺序水平的平行排列。

③ 单击菜单栏“窗口/垂直平铺”:打开的文档窗口将会按照顺序垂直的平行排列。

窗口中,画布还有图像模式选项栏,用于设置图像的显示、输出等。其中,“原始”是原始图片编辑区域,“预览”、“2 幅”、“4 幅”都是对编辑图片的预览模式,如图 1-10 所示。用户在编辑图片的同时,可以对编辑图片的显示效果进行预览。

(3) 快速导出按钮:用于图片的快速输出,可以方便地将当前图像导出为其他 Macro-media 组件格式或其他常用图像处理软件格式,单击它,会弹出快速导出菜单。

(4) 文档的状态栏显示了文档的格式,如图 1-11 所示。Fireworks MX 2004 中文版能够直接保存原来的文档格式,而不是默认为.png 格式。其他按钮从左至右依次为:控制基于帧结构的动画按钮(利用它可以实现对动画播放的控制),退出位图编辑模式按钮 (直接单击它就可以退出位图模式进入矢量模式),文档尺寸 300 x 300,文档显示比例按钮 100% (用于修改文档的显示比例)。



图 1-11 文档的状态栏

6. 属性面板

单击菜单栏“窗口/属性”,在屏幕下方出现属性面板。当用户利用工具栏中工具绘制图像或者选择好对象准备处理效果时,属性面板可以快捷地帮助用户设置绘制工具或者选择对象处理效果的属性。该设置大大简化了图像处理,使用户处理图像更为方便简单。

属性面板上的内容对应着不同的对象和工具,会随着当前对象的不同而显示出相关参数,供使用者调节。

(1) 工具属性

当没有选定任何对象时,选择了某个工具后(如矩形工具)，“属性面板”便显示出当前工具的属性,如图 1-12 所示。这时候可以更改工具的相应选项,使以后绘制的所有该图形对象都应用此设置。在绘制一批具有相同属性的对象时宜采用这种方式。

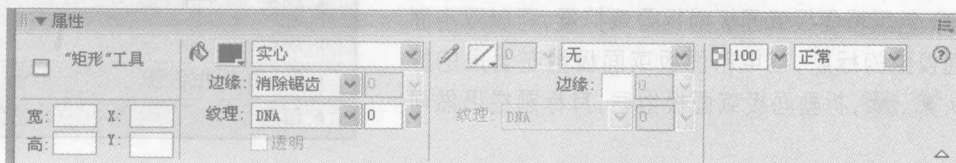


图 1-12 工具属性面板

修改完工具属性后,即可用光标在画布上绘制图形,刚才所设的工具属性便会应用到所有新建对象上,同时“属性面板”转为对象属性。

(2) 对象属性

每当选择一个对象,“属性面板”都会对所选对象进行标识,如图 1-13 所示的是矩形对象的属性面板各部分的名称。

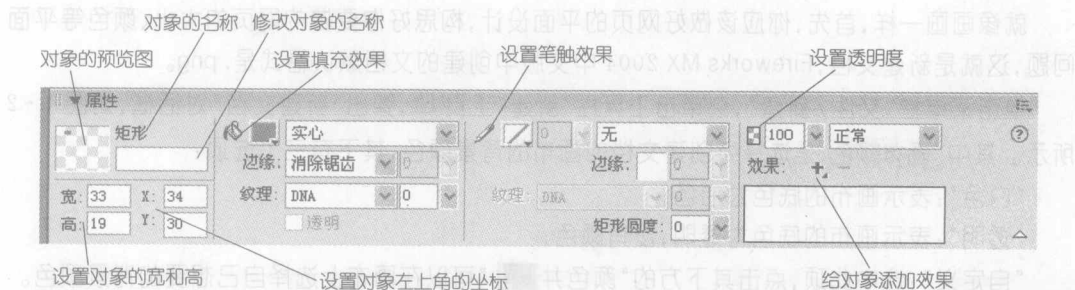


图 1-13 对象的属性面板

7. 控制面板

控制面板能够帮助你编辑所选对象的各个方面或文档的元素,缺省情况下各控制面板被分成若干组,这些面板组是放置在 Fireworks 的右侧,用户可以通过选择菜单栏中的“窗口”菜单来打开或关闭所有面板,也可以随意配置面板的组合方式。

下面以信息面板为例介绍一下面板的组织和管理。

单击菜单栏“窗口/信息”打开信息面板,如图 1-14 所示,左图为在停放区内的面板,右图为不在停放区内的浮动面板。

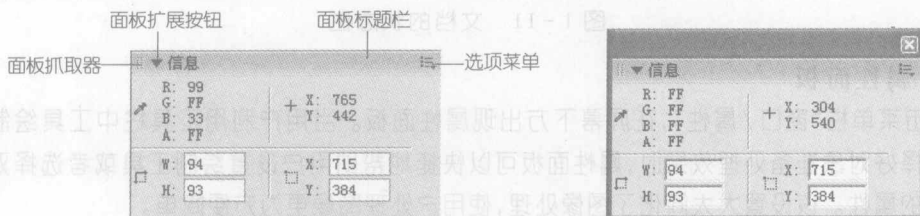


图 1-14 在停放区内的面板和浮动面板

(1) 要移动面板或面板组,只要点击面板或面板组左上角的面板抓取器不放,然后将其拖走就可以了。

(2) 如果在面板停放区内拖动面板或面板组,会有一条放置预览线显示它在组中的放置位置,此时,放开左键,则是在面板停放区内移动面板,如图 1-15 所示。

(3) 若想将面板或面板组折叠或扩展,可以双击面板或面板组的标题,或单击面板或面板组左上角的扩展箭头▶、▼,折叠面板或面板组后,其标题栏仍然可见。

(4) 可以单击“选项菜单”按钮☰,弹出选项菜单,从中选择其他操作。

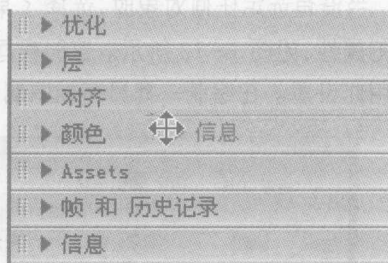


图 1-15 移动面板

1.2 文档的操作

1.2.1 创建文档

就像画画一样,首先,你应该做好网页的平面设计,构思好你要做的网页的大小、颜色等平面问题,这就是新建文档,Fireworks MX 2004 中文版中创建的文档默认格式是.png。

单击菜单栏“文件/新建”,或单击工具栏“新建”工具,弹出“新建文档”对话框,如图 1-2 所示。其中 画布颜色: 是选择所创建文档的画布的背景颜色,其下有三个选项:

“白色”:表示画布的底色为白色;

“透明”:表示画布的底色为透明,没有颜色;

“自定义”:选中此项,点击其下方的“颜色井”可以在画布上选择自己想要的背景颜色。