



动态网站与网页设计教学与实践丛书
DONGTAIWANGZHANYUWANGYESHEJIJIAOXUEYUSHIJIANCONGSHU

Fireworks

CS6中文版

标准实例教程



三维书屋工作室

胡仁喜 杨雪静 等编著

本书光盘包含书中所有实例部分网页文件的源代码和操作过程录音讲解动画，并赠送Flash和Fireworks的视频和源文件。



机械工业出版社
CHINA MACHINE PRESS



Fireworks CS6 中文版标准实例教程

三维书屋工作室

胡仁喜 杨雪静 等编著

机械工业出版社

本书重点介绍了 Fireworks CS6 中文版的常用工具及其特色操作,并给出最常见的精彩实例。在 Web 对象编辑上由简入繁,由静到动,使读者不仅可以从局部熟悉 Fireworks 的功能,还可以从整体上熟练运用各种工具箱。最后结合不同的应用情况给出了实际操作例子,可以感觉到 Fireworks 的强大功能。全书共分 10 章:第 1 章介绍 Fireworks CS6 入门基础知识;第 2 章介绍图像绘制的基本方法;第 3 章介绍编辑图像的基本方法;第 4 章介绍文字使用的方法与技巧;第 5 章介绍元件和图层;第 6 章介绍滤镜和效果;第 7 章介绍 HTML 基础;第 8 章介绍动态效果设计;第 9 章介绍优化和导出图像;第 10 章通过 12 个综合实例全面总结和具体应用前面的知识。

本书的内容适合刚入门的网站设计人员,可以作为熟练网站开发人员的参考书,也是广大网页爱好者的一个好伙伴。随书光盘包含全书实例源文件和素材文件以及实例操作过程讲解 AVI 文件,可以帮助读者形象直观地学习本书。

图书在版编目(CIP)数据

Fireworks CS6 中文版标准实例教程/胡仁喜等编著. —2 版.

—北京:机械工业出版社,2012.9

ISBN 978-7-111-39547-8

I. ①F… II. ①胡… III. ①网页制作工具—教材 IV. ①TP393.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2012)第 198767 号

机械工业出版社(北京市百万庄大街 22 号 邮政编码 100037)

策划编辑:曲彩云 责任编辑:曲彩云

责任印制:杨 曦

北京中兴印刷有限公司印刷

2013 年 1 月第 2 版第 1 次印刷

184mm×260mm·13 印张·2 插页·318 千字

0 001—4 000 册

标准书号:ISBN 978-7-111-39547-8

ISBN 978-7-89433-223-3 (光盘)

定价:36.00 元(含 1DVD)

凡购本书,如有缺页、倒页、脱页,由本社发行部调换

电话服务

网络服务

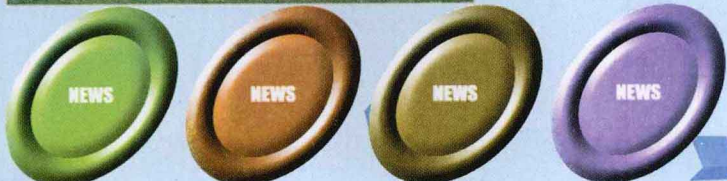
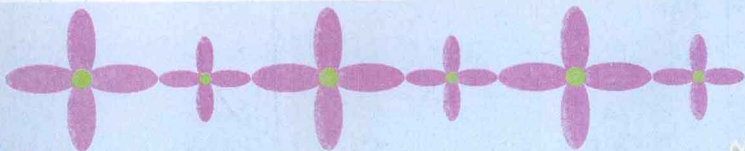
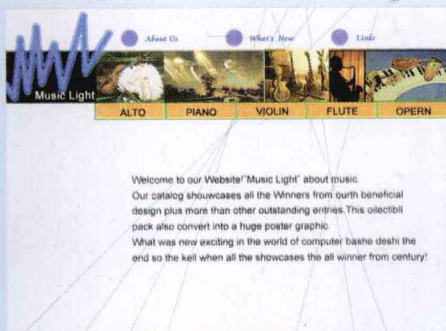
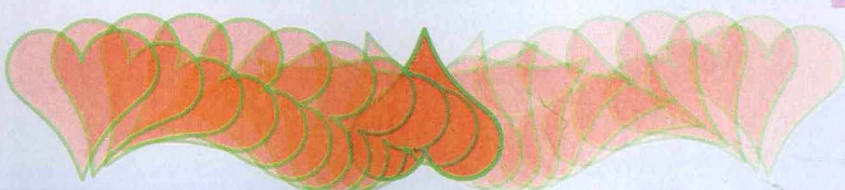
社服务中心:(010)88361066 教材网:<http://www.cmpedu.com>

销售一部:(010)68326294 机工官网:<http://www.cmpbook.com>

销售二部:(010)88379649 机工官博:<http://weibo.com/cmp1952>

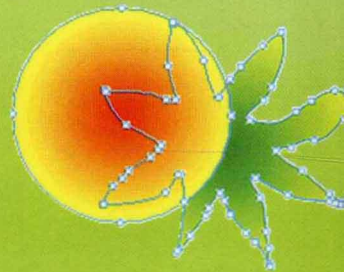
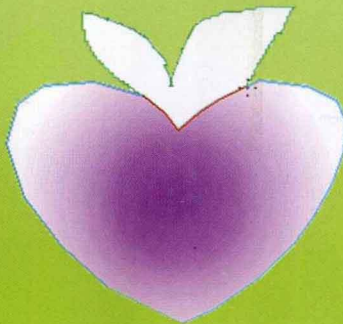
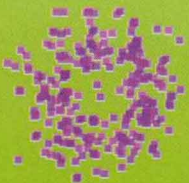
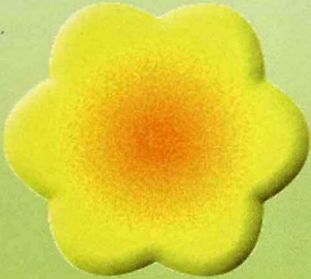
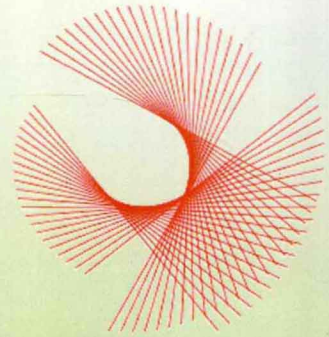
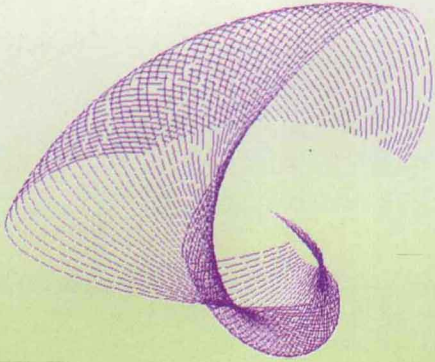
读者购书热线:(010)88379203 封面无防伪标均为盗版

Fireworks





FLOWER





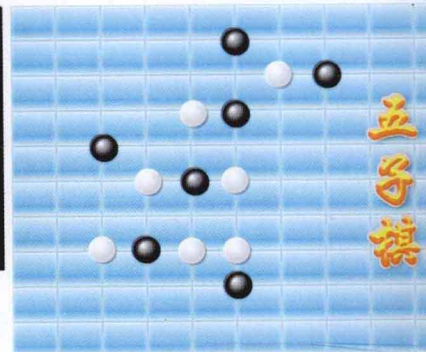
网事悠悠



New Beijing, Great Olympics



网事悠悠



历史

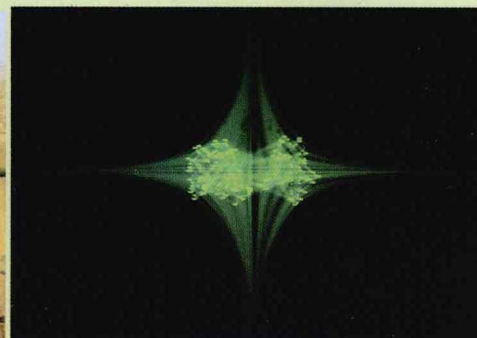
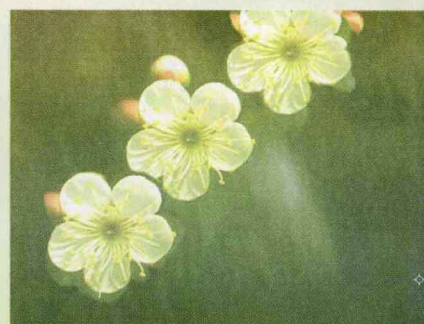
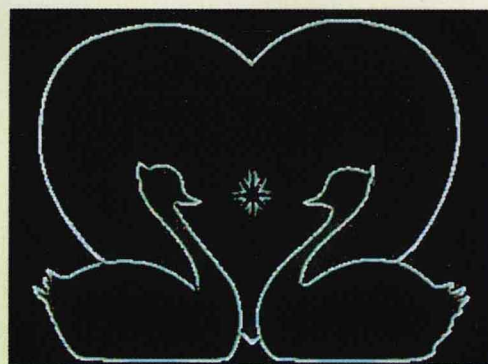
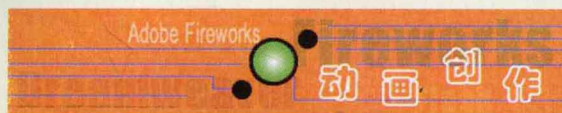
WISHES



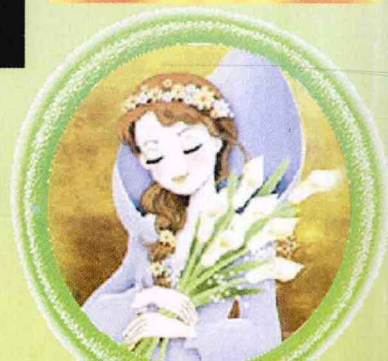
welcome



字标志
WENZIBIAOZH



2008



前言

Fireworks 是网页设计中常用的工具之一，同 Dreamweaver 和 Flash 相比，Fireworks 的主要功能是完成网页中图形效果的处理。Fireworks 将矢量图形和位图图形的操作环境集成在同一个环境下，从而使用户灵活操作。

Fireworks CS6 在网页的图片和交互元素的处理上新增了许多容易操作的功能。这些功能可以在对交互式网页设计的代码编程（如 JavaScript 语言）了解不多的情况下完成丰富的网页制作，对于有经验的网站设计者和网页图形设计者，可以大大提高他们的工作效率。

Fireworks 中集成了丰富的滤镜效果和一些常用样式，这些都是 Adobe 公司在生产时精心挑选出来的，在网页设计时给用户和设计者带来很大的便利。此外通过导入和导出操作可以将编辑的对象导出到图形制作开发环境，如 Photoshop 和 Web 代码编写环境、Dreamweaver 等环境。此外，Fireworks 集成的丰富的动画功能使开发人员在设计时免去编写代码的烦恼，通过使用其中的元件间的插帧技术，Fireworks 可以自动生成动画效果。在设计完成时，开发人员还可以根据网站使用的环境对设计的网页进行优化，使其满足客户的需求。

本书在内容的安排上首先简单介绍了 Fireworks CS6 的新增特性，之后重点介绍了 Fireworks CS6 的常用工具及其特色操作，并给出最常见的精彩实例。在 Web 对象编辑上由简入繁，由静到动，使读者不仅可以从局部熟悉 Fireworks 的功能，还可以从整体上熟练运用各种工具箱。最后结合不同的应用情况给出了实际操作例子，可以感觉到 Fireworks 的强大功能。全书共分 10 章：第 1 章介绍 Fireworks CS6 入门基础知识；第 2 章介绍图像绘制的基本方法；第 3 章介绍编辑图像的基本方法；第 4 章介绍文字使用的方法与技巧；第 5 章介绍元件和图层；第 6 章介绍滤镜和效果；第 7 章介绍 HTML 基础；第 8 章介绍动态效果设计；第 9 章介绍优化和导出图像；第 10 章通过 12 个综合实例全面总结和具体应用前面的知识。

本书的内容适合刚入门的网站设计人员，可以作为熟练网站开发人员的参考书，也是广大网页爱好者的一个好伙伴。随书光盘包含全书实例源文件和素材文件以及实例操作过程讲解 AVI 文件，可以帮助读者形象直观地学习本书。

本书由三维书屋工作室总策划，胡仁喜、杨雪静、刘昌丽、康士廷、张日晶、孟培、万金环、闫聪聪、卢园、郑长松、张俊生、李瑞、董伟、王玉秋、王敏、王伟、王义发、王培合、辛文彤、路纯红、周冰、王艳池、王宏等编写。本书的编写和出版得到了很多朋友的大力支持，值此图书出版发行之际，向他们表示衷心的感谢。

书中主要内容来自于作者几年来使用 Fireworks 的经验总结，虽然笔者几易其稿，但由于时间仓促加之水平有限，书中纰漏与失误在所难免，恳请广大读者登录网站 www.sjzsanweishu.com 或联系 win760520@126.com 提出宝贵的批评意见。

作 者

目 录

前言

第 1 章	初识 Fireworks CS6	1
1.1	Fireworks CS6 的新功能	2
1.2	基础知识	2
1.2.1	位图与矢量图	2
1.2.2	分辨率	2
1.2.3	色彩模式	3
1.3	基本操作	3
1.3.1	认识 Fireworks CS6 的工作界面	3
1.3.2	菜单的使用	4
1.3.3	工具箱的使用	4
1.3.4	修改工具栏的使用	4
1.3.5	面板的使用	5
1.3.6	文件的操作	6
1.3.7	导入图像	10
1.3.8	辅助设计工具的使用	10
1.4	本章小结	12
1.5	思考与练习	13
第 2 章	绘制图像	14
2.1	矢量对象	15
2.1.1	形状工具的使用	15
2.1.2	形状工具使用实例——夜空	16
2.1.3	自由路径	16
2.1.4	自由路径工具使用实例——鲜花	18
2.1.5	笔触	19
2.1.6	笔触使用实例——蓝天白云	20
2.1.7	填充效果	21
2.1.8	填充效果实例——彩虹	22
2.2	位图对象	23
2.2.1	创建位图图像	23
2.2.2	选取位图区域	23
2.2.3	选取工具的使用实例——沙漠之花	26
2.2.4	位图工具的使用	26
2.2.5	位图工具使用实例——海市蜃楼	27
2.3	本章小结	29
2.4	思考与练习	29
第 3 章	编辑图像	30
3.1	编辑工具	31

3.1.1	选择对象	31
3.1.2	图像修改工具	32
3.1.3	图像修改实例——羽毛	38
3.1.4	路径修改工具	39
3.1.5	路径修改实例——花瓣按钮	44
3.2	图像的变形	45
3.2.1	缩放对象	46
3.2.2	倾斜对象	47
3.2.3	扭曲对象	47
3.2.4	旋转对象	47
3.2.5	数值变形	48
3.2.6	图像变形实例——旋转图案	48
3.3	复制、对齐、组合图像	50
3.3.1	复制、重制、克隆图像	50
3.3.2	对齐图像	50
3.3.3	设置叠放次序	51
3.3.4	组合/取消组合	51
3.4	样式	52
3.4.1	应用样式	52
3.4.2	编辑样式	53
3.4.3	样式应用实例——五子棋	53
3.5	颜色管理	55
3.5.1	颜色选择板	55
3.5.2	混色器	56
3.5.3	颜色使用实例——星光	57
3.6	撤销/恢复操作	58
3.6.1	撤销/恢复操作	58
3.6.2	历史记录面板的使用	58
3.6.3	历史记录使用实例——立体字	58
3.7	本章小结	59
3.8	思考与练习	59
第4章	文字的使用	61
4.1	文本对象	62
4.1.1	输入/导入文本	62
4.1.2	编辑文本	62
4.1.3	编辑文本实例——透视文字	63
4.2	文本与路径	64
4.2.1	将文本附加到路径	64
4.2.2	文本与路径分离	66
4.2.3	将文本转换为路径	66

4.2.4	文本与路径实例——特殊造型文字	66
4.3	文本特效	67
4.3.1	空心文字	67
4.3.2	图案文字	68
4.3.3	玻璃文字	69
4.4	本章小结	70
4.5	思考与练习	70
第5章	元件和图层	71
5.1	元件与实例	72
5.1.1	创建元件	72
5.1.2	编辑元件	74
5.1.3	导入/导出元件	75
5.1.4	元件使用实例——缠绕的线条	75
5.2	混合模式	76
5.2.1	混合模式简介	76
5.2.2	混合模式实例——宝石花	76
5.3	图层的操作	77
5.3.1	新建图层	77
5.3.2	显示与隐藏图层	77
5.3.3	排列图层	78
5.3.4	删除图层	78
5.3.5	图层操作实例——2008 奥运福娃	78
5.4	图层蒙版	80
5.4.1	创建矢量蒙版	80
5.4.2	创建位图蒙版	81
5.4.3	粘贴于内部	81
5.4.4	组合蒙版	81
5.4.5	编辑蒙版和对象	82
5.4.6	蒙版使用实例——相片合成	83
5.5	本章小结	85
5.6	思考与练习	85
第6章	滤镜和效果	86
6.1	滤镜的基本操作	87
6.2	使用内置滤镜	87
6.2.1	新增杂点	87
6.2.2	模糊	88
6.2.3	锐化	89
6.2.4	亮度/对比度	89
6.2.5	反转	90
6.2.6	调整色阶	90

6.2.7	色相/饱和度	91
6.2.8	曲线	92
6.2.9	查找边缘	93
6.2.10	转换为 Alpha	93
6.3	安装 Photoshop 滤镜	93
6.4	滤镜应用实例	94
6.4.1	实例制作 1——雨景	94
6.4.2	实例制作 2——霓虹灯效果	95
6.4.3	实例制作 3——极光字	96
6.5	特效的基本操作	98
6.6	Fireworks CS6 动态滤镜	98
6.6.1	斜角	98
6.6.2	浮雕	99
6.6.3	阴影	99
6.6.4	光晕	100
6.6.5	颜色填充	101
6.7	自定义效果	101
6.8	效果应用实例	102
6.8.1	实例制作 1——巧克力按钮	102
6.8.2	实例制作 2——木纹画	104
6.8.3	实例制作 3——网页图标	105
6.9	本章小结	107
6.10	思考与练习	107
第 7 章	滤镜和效果	108
7.1	HTML 简介	109
7.1.1	HTML 语言简介	109
7.1.2	URL 简介	109
7.1.3	HTML 基本语法	110
7.2	常用标记介绍	112
7.3	复制 HTML 代码	114
7.4	本章小结	114
7.5	思考与练习	115
第 8 章	动态效果设计	116
8.1	动画元件	117
8.1.1	创建/编辑动画元件	117
8.1.2	编辑动画路径	118
8.1.3	实例制作——礼花绽放	118
8.2	动画状态	119
8.2.1	添加与删除状态	119
8.2.2	重新排序状态	120

8.2.3	编辑状态中的对象	121
8.2.4	洋葱皮技术	122
8.2.5	设置状态延迟时间	123
8.2.6	设置动画循环	124
8.2.7	插帧动画	124
8.2.8	切片动画	125
8.2.9	优化动画	126
8.2.10	导出动画	130
8.2.11	实例制作——动态分割条	130
8.3	热点和切片	132
8.3.1	创建热点	132
8.3.2	编辑热点	133
8.3.3	URL 面板	135
8.3.4	导出图像映射	136
8.3.5	实例制作——建立图像映射	136
8.3.6	创建切片	138
8.3.7	编辑切片	139
8.3.8	创建文本切片	141
8.3.9	导出切片	141
8.3.10	实例制作——对图像进行切片	143
8.4	行为	145
8.4.1	简单变换图像	145
8.4.2	交换图像	146
8.4.3	设置导航栏图像	147
8.4.4	设置弹出菜单	148
8.4.5	设置状态栏文本	151
8.4.6	行为的触发事件	152
8.4.7	实例制作——动态按钮	152
8.5	本章小结	154
8.6	思考与练习	154
第 9 章	优化与导出图像	155
9.1	基本的优化导出过程	156
9.2	选择图像格式	156
9.2.1	优化 JPEG 图像	157
9.2.2	优化 GIF 和 PNG-8 图像	158
9.2.3	优化 PNG 图像	160
9.3	导出优化图像和动画	160
9.3.1	导出预览	160
9.3.2	保存优化图像和动画	162
9.3.3	导出图层或状态	163

9.3.4	导出 CSS 层	164
9.3.5	导出 Adobe PDF	165
9.3.6	导出矢量对象	165
9.3.7	导出为 FXG 文件	167
9.4	优化实例——图像清晰化	167
9.5	本章小结	168
9.6	思考与练习	169
第 10 章	综合实例制作	170
10.1	文字标志	171
10.2	网页艺术字	172
10.3	卷边图片	173
10.4	个性导航条	174
10.5	自制邮票	176
10.6	电影海报	178
10.7	晃动的木牌	181
10.8	蒙版动画	182
10.9	标题动画	183
10.10	动态归途	186
10.11	网站首页	190
10.12	交互网页	195

第1章 初识 Fireworks CS6



本章导读

Fireworks 可以与多种产品集成在一起, 包括 Adobe 的其他产品 (如 Dreamweaver、Flash、FreeHand 和 Director) 和图形应用程序及 HTML 编辑器, 这无疑使多个软件的功能得到了互补与加强, 尤其是使 Fireworks 的功能得到了无限的扩展, 从而提供了一个真正集成的 Web 解决方案。

学 习 要 点

- 📖 Fireworks CS6 的新功能
- 📖 基础知识
- 📖 基本操作

1.1 Fireworks CS6 的新功能

随着计算机技术的飞速发展,图形图像在网页中的应用也越来越广泛。在网页中使用图像,不但可以美化页面,而且可以使网页具有特殊的表达力与艺术感染力。

Fireworks 是用来设计和制作专业化网页图形的终极解决方案。使用 Fireworks,您可以在一个专业化的环境中创建和编辑网页图形、进行动画处理、添加高级交互功能以及优化,从而创建出非凡的网页图像。Fireworks CS6 不仅继承了以往 Fireworks 的强大功能,还增添了许多新的特性。下面看一下它与以前的版本相比有哪些改进。

(1) 改进 CSS 支持。在 Fireworks CS6 中,通过使用属性面板,可以完全提取 CSS 元素和值(颜色、字体、渐变和圆角半径等),直接将其复制并粘贴至 Dreamweaver CS6 软件或其他 HTML 编辑器。只需一步,即可模拟完整的网页并将版面与外部样式表一起导出,以节省时间并保持设计的完整性。

(2) 全新的 jQuery Mobile 主题外观支持。为移动网站和应用程序创建、修改或更新 jQuery 主题,包括 CSS Sprite 图像。

(3) 新的调色面板。使用 Fireworks CS6 的调色面板可以快速在纯色、渐变和图案填充效果之间进行切换;可以对填色和描边对话框应用不透明度控制,以更精准地进行控制。

(4) 访问 API 以生成扩展功能。从社区导向的扩展功能中受益。

(5) 改进的性能。在 Mac OS 中使用高速重绘功能,使用户在快速响应的环境中提高工作效率。优化的内存管理可在 64 位 Windows® 系统上支持体积高达四倍的文件。

1.2 基础知识

1.2.1 位图与矢量图

计算机图形分为位图和矢量图两大类。每种类型的图像都有独特的外观与操作过程,掌握了这两种绘图方法,就可以创作出任何网页图像。

矢量图是用一组数学指令来描述图像的内容,这些指令定义了构成图像的所有直线、曲线等要素的形状、位置等信息。使用矢量图任意缩放图像,或以任意分辨率的设备输出图像,都不会影响图像的品质。例如,Flash、FreeHand、LiveMotion 等软件处理的就是矢量图。位图也叫做栅格图,是由许多小栅格(即像素)组成的。处理位图时,实际上是编辑像素。因此,在表现图像中的阴影和色彩的细微变化方面,或者进行一些特殊效果处理时,位图是最佳的选择。但是一定要注意,位图的清晰度与其分辨率密切相关,缩放位图图像会改变其显示效果。例如,在放大位图图像时会出现马赛克效果。

1.2.2 分辨率

分辨率是位图特有的概念,图像的分辨率是指单位长度上的像素数,通常用每英寸中

的像素数来表示(即 ppi)。图像的分辨率越高,构成图像的像素数就越多,相应地,图像文件也就越大。在处理网页图像时,一定要平衡好图像的色彩品质和网络传输速度之间的关系。

设计处理网页图像时,一般地,PC 的分辨率是 96 ppi,苹果机的分辨率是 72 ppi。

1.2.3 色彩模式

合理地运用色彩,会使网页的视觉效果更加舒适,同时还能够激发浏览者的想象与情感,让网页作品先声夺人。下面介绍几种网络上常见的色彩模式。

1. RGB 色彩模式

RGB 色彩模式俗称三基色。这种模式是以红、绿、蓝三种基本色为基础,进行不同程度的叠加,从而产生丰富而广泛的颜色。RGB 模式大约可反映出 1680 多万种颜色,是应用最为广泛的色彩模式,所有的电影、电视、显示器等视频设备都依赖于这种模式。

2. CMY 色彩模式

CMY 模式是减色模型,通常在印刷行业中使用。它以青色、品红、黄色、黑色为基色,因此又叫 CMYK 模型。CMY 模型的数值以十进制表示,同时色谱图上显示的是全彩图。

3. HSB 色彩模式

HSB 色彩模式将色彩分为色调、饱和度和亮度三个要素。色调是指光经过折射或反射后产生的单色光谱,即纯色;饱和度用于描述色彩的浓淡程度,各种颜色的最高饱和度为该颜色的纯色,最低饱和度为灰色;亮度用于描述色彩的明亮程度。

4. 灰度色彩模式

灰度色彩模式是用 0~255 种灰度值来表现图像中像素颜色的一种色彩模式,该模式可以使图像的过渡更加平滑细腻,也是一种能让彩色模式转换为位图和双调图的过渡模式。彩色模式转换为灰度模式后,彩色将丢失,且不可恢复。

5. 网页安全色

在网页中,能够被正常显示的颜色只有 256 色。由于目前的浏览器使用了 256 色中的 40 种颜色,所以这 40 种颜色不再用于网页设计,剩余的 216 种颜色被称为网页安全色。使用网页安全色来设计网页,可以保证网页在各种浏览器和计算机平台上表现出一致的外观。

1.3 基本操作

1.3.1 认识 Fireworks CS6 的工作界面

单击【开始】/【程序】/【Adobe】/【Adobe Fireworks CS6】命令启动 Fireworks CS6 软件,如图 1-1 所示。

Fireworks CS6 的工作界面主要由标题栏/菜单栏、常用/修改工具栏、绘图工具箱、编辑窗口及多个浮动面板组成。Fireworks CS6 的界面把标题栏与菜单栏和视图工具合在一