

网页制作三剑客实例教程

金飞图书中心 策划

macromedia[®]

Fireworks 3.0

网页图像处理

李永清 刘 烱 田守瑞 马 亮 编著

“网”不胜

人民交通出版社

Macromedia 网页制作三剑客实例教程

Fireworks 3.0 网页图像处理

金飞图书中心 策划

李永清 刘 烱 田守瑞 马 亮 编著

人民交通出版社

本书配有光盘，需要者请到网络光盘实验室拷贝

内 容 简 介

Fireworks 3.0 是目前世界上最受推崇的专业级 Web 图形设计软件,利用它可以轻松制作出美观漂亮的网站 Logo、旗帜广告、按钮、网页背景及交互性动画,而且 Fireworks 3.0 具有优化输出功能。Fireworks 3.0 强调的是更强大的图形控制、设计能力以及创意的完全发挥,使 Web 图形制作变得轻松无比。Fireworks 3.0、Dreamweaver 3.0 及 Flash 4.0 被称为网页制作的三把利剑。

本书结合实际使用经验制作了大量经典实例,以视觉、操作、实用为导向,系统详细地介绍了使用 Fireworks 3 制作 Web 图形的全部知识和各种设计技巧。本书内容由浅入深,风格活泼,通俗易懂,在讲解时对操作过程中的每一个步骤都有详细的说明,并配有适当的图形,以帮助读者理解。

本书适用于从事 Web 图形设计制作的专业人士,也可以作为广大个人网站制作者的入门教材。

图书在版编目(CIP)数据

Macromedia 网页制作三剑客实例教程:Fireworks 3.0 精彩 Web 图像设计 / 李永清,刘烱,马亮编著 —北京:人民交通出版社,2000 7

ISBN 7-114-03697-3

I. M... II. ①李...②刘...③马... III. 万维网-
主页-软件工具,Fireworks IV TP393.492

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2000) 第 63436 号

Macromedia Wangye Zhizuo Sanjianke Shili Jiaocheng

Macromedia 网页制作三剑客实例教程

Fireworks 3.0 网页图像处理

金飞图书中心 策划

李永清 刘 烱 田守瑞 马 亮 编著

责任印制:张 凯

人民交通出版社出版发行

(100013 北京和平里东街 10 号 010 64216602)

各地新华书店经销

新世纪印刷厂印刷

开本: 787×1092 1/16 印张:18.75 字数:480 千

2000 年 7 月 第 1 版

2000 年 7 月 第 1 版 第 1 次印刷

印数:0001-5000 册 定价:42.00 元(含光盘)

ISBN 7-114-03697-3

TP·00107

前 言

很多以前制作过网页的人都有这样的体会，即为了设计一个小小的网站 Logo，需要不停地在各种软件之间进行切换。如先在矢量图形制作软件（如 Freehand、CorelDraw 或 Illustrator）中描绘出线条外框，再在图像处理软件（如 Photoshop）中对图形进行上色，最后在 Painter 中对图形进行喷绘。普通网页制作者一见需要使用如此多的大型软件，一般都打起了退堂鼓。Fireworks 3.0 的出现为网页制作者带来了福音，作为第一个专门为 Web 图形制作度身定制的软件，它使 Web 作图发生了革命性的变化。Fireworks 3.0 集合了 Photoshop、Freehand 及 Painter 的众多优点，可以在不使用任何其他软件的情况下完成 Web 图形的制作。

Fireworks 3.0 是 Macromedia 公司最新推出的 Web 图形制作工具。Macromedia 公司的软件产品都非常著名，大名鼎鼎的 Freehand、Director、Authware、Flash、Dreamweaver 便诞生在这家公司。Fireworks 3.0、Dreamweaver 3.0 及 Flash 4.0 被称为网页制作的三把利剑，也有人将它们称为网页制作最佳梦幻组合或三驾马车。

作为一个图像处理软件，Fireworks 3.0 能够自由地导入各种图像格式，如 Freehand、Illustrator 及 CorelDraw 的矢量文件、Photoshop 文件、GIF、JPEG、BMP、TIFF 等。Fireworks 3.0 可以辨认矢量文件中的绝大部分标记以及 Photoshop 文件中的层。

作为一个专为 Web 图形设计而开发的软件，Fireworks 3.0 能够自动切图、生成鼠标动态感应的 JavaScript 及图像热区等，而且具有十分强大的动画功能和一个几乎完美的图像优化生成器（Export 功能）。

现在越来越多的朋友也和笔者一样，都正在或即将使用 Fireworks 3.0 来制作 Web 图形，而目前关于这方面的书籍很少。笔者曾使用 Fireworks 2/3 为商业用户制作过 Web 图形，因此决定将自己在 Fireworks 3.0 过程中的一些经验和心得总结一下，编成这一本实例教程，以期能给制作网页的朋友们一些帮助。本书几乎全部以实例制作完成，内容完整，大体涵盖了 Fireworks 3.0 的所有功能。

在本书的写作过程中，得到了多方人士的大力支持，在此一并表示感谢！

本书是集体创作的结晶，由李永清、刘焯、田守瑞、马亮主笔，参加编写和材料搜集的还有徐俊锋、熊慎才、许耀川、王鑫、李炳、吕海涛、郑小天、王义峰、李凯、刘峰、梁守龙、刘力铭、段冶、李秀文、冯路、张睿、刘炯汐、漆淇、肖艳和隋东等。

虽然作者投入了大量的时间和精力于本书的编写、校订中，但百密难免一疏，恳请读者批评指正。

编 者

2000 年 5 月

目 录

第一章 Fireworks 3.0 热身	1
1.1 为什么需要学习 Fireworks 3.0.....	2
1.2 Web 设计者使用 Fireworks 3.0 能制作哪些图形	3
1.3 Fireworks 3.0 的工作环境和新增功能.....	4
1.4 Fireworks 3.0 的编辑模式	11
第二章 精美按钮制作实例	14
实例一 精美矩形按钮的制作	15
实例二 带文字的浮雕矩形按钮	22
实例三 利用样式制作矩形按钮	29
实例四 圆形按钮的制作	34
实例五 多边形按钮的制作	37
实例六 不规则按钮的制作（一）	41
实例七 不规则按钮的制作（二）	47
实例八 不规则按钮的制作（三）	51
实例九 不规则按钮的制作（四）	55
实例十 不规则按钮的制作（五）	59
实例十一 不规则按钮的制作（六）	66
第三章 网页背景和 Logo 制作实例.....	69
实例一 网页背景制作（一）	70
实例二 网页背景制作（二）	73
实例三 摩托罗拉公司 Logo 的制作	76
第四章 文字特效实例	83
实例一 文字基本特效	84
实例二 文字变换特效	90
实例三 文字路径特效	94
实例四 文本环绕路径特效	98
第五章 图像处理实例	104
实例一 通过绘制和喷涂建立新图像.....	105
实例二 在两种编辑模式下制作图像.....	108
实例三 建立选区	111

实例四	选区的调整	115
实例五	编辑像素	117
实例六	使用滤镜增强图像的效果	121
实例七	颜色和透明颜色的处理	124
实例八	混合模式效果	127
实例九	遮罩效果	130
第六章	GIF 动画制作	135
实例一	合并图像形成动画	136
实例二	使用符号生成动画	138
实例三	手工绘制动画	144
第七章	图像映射、切割及自动化	150
实例一	创建图像映射	151
实例二	切割图像	156
实例三	自动化重复性任务	161
第八章	交互式按钮及导航条的制作	166
实例一	简单交互式按钮的制作	167
实例二	制作 4 个状态的交互式按钮	173
实例三	使用按钮库制作交互式按钮	181
实例四	交互式导航条的制作	184
实例五	使用导航条库制作导航条	194
第九章	高级翻转图效果的制作	198
实例一	简单图像翻转效果的制作	199
实例二	复杂图像翻转效果的制作	204
实例三	制作非结合翻转效果	209
第十章	优化并导出图像	215
实例一	在工作区中优化图像	216
实例二	导出一个 JPEG 图像	220
实例三	使用向导导出图像	223
实例四	静态 GIF 图像的优化和导出	228
实例五	动画 GIF 图像的优化和导出	233
实例六	将帧和层导出成多个文件	236
实例七	导出切割对象	237
实例八	导出矢量路径	240

第十一章 与 Dreamweaver 3 协作实例.....	243
实例一 在 Dreamweaver 中插入 Fireworks HTML.....	244
实例二 在 Dreamweaver 中编辑 Fireworks 图像.....	248
实例三 在 Dreamweaver 中优化 Fireworks 图像.....	252
第十二章 Fireworks 3.0 综合实例大制作.....	255
实例一 综合制作（一）.....	256
实例二 综合制作（二）.....	264
附录 Fireworks 3.0 操作快捷键一览表.....	284

第一章 Fireworks 3.0 热身

本章内容概要:

- 为什么需要学习 Fireworks 3.0
- Web 设计者使用 Fireworks 3.0 能制作哪些图形
- Fireworks 3.0 的工作环境和新增功能
- Fireworks 3.0 的编辑模式



1.1 为什么需要学习 Fireworks 3.0

正如 Fireworks 的中文意思“烟花、爆竹”含义一样，Fireworks 3.0 具有小巧的体态（程序所占的空间只有 20 兆，且制作出的图像体积很小）、多彩的身姿（功能异常强大，可完全满足 Web 图像的制作），且易学易用、方便快捷。

为什么需要使用 Fireworks 3.0 来制作 Web 图形呢？

利用 Fireworks 3.0 可以通过最少的步骤创建最小、最高质量的 Web 图形。Fireworks 3.0 为创建和生成 Web 图形提供了完全的解决方案。它简化了 Web 图形和屏幕图形的制作过程，同时提供了完全的机动性和可编辑特性。利用 Fireworks 3.0 可以在不损害图片质量的前提下轻而易举地改变其大小，使网页下载更快速，减少了访问者的等待时间。

在 Fireworks 问世之前，要创作 Web 图形需要涉及到许多不同的应用程序，每个程序担负不同的任务。设想一位 Web 图形设计者接到客户的要求，需要创作一幅用于网站导航的图形。该图形将被用来链接客户网上的其他地址，并且必须包括丰富的底纹和特效来吸引浏览者的注意。根据上述要求，图形理所当然地要包含网页安全色、文本、底纹、生动的特效及热区链接等。

在没有 Fireworks 的时候是如何去完成这项任务呢？步骤大致如下：

1. 用诸如 Freehand 这样的矢量图形制作程序先制作一个单线条的矢量草图；
2. 将完成的矢量图形输出到像 Photoshop 之类的位图图像处理程序中对图像进行转换；
3. 应用第三方滤镜特效，例如凹凸和添加阴影等；
4. 使用类似 Equilibrium DeBabelizer 这样的程序将图像转化成为网络安全色，选择适当的格式并进行优化；
5. 辛苦无比地添加热区对象或者动态效果，当然这也要用另外的工具；
6. 手工给热区添加超级链接到客户的网页；
7. 最后通过浏览器查看上述过程所得出的最后结果。

不幸地是，假如图形有哪怕细微的缺陷，设计者常常要重头开始并重复上述每一步骤来重新制作这个图形。为了能把文件尺寸调整到最佳，设计者可能还需要再重复上述全部或部分步骤。即使设计者对结果已经相当满意了，但是客户所要求的改动，比如文本编辑等都可能令这些步骤重复多次直至最后完成为止。

使用 Fireworks 3.0 完成这项任务的步骤大致如下：

1. 建立一个 Fireworks 新文件或输入现有的文件；
2. 制作矢量图并应用笔触、填色和特效；
3. 修改对象的造型；
4. 创建文本并为文本添加特效；
5. 创建图像热区；
6. 输出并优化图形。

使用 Fireworks 3.0，设计者就不再需要额外的工具。所需要的仅仅是使用 Fireworks 3.0 从头至尾完成这幅图形。更可喜的是，修改工作即使在图形已经放到网页上的时候也变得异

常简单。有了 Fireworks 3.0，设计者的工作就不再是复杂地从一个程序转到另一个程序，大量的重复工作量被省略，由此可以节省很多宝贵的时间。

通过创建可编辑的路径，Fireworks 确保用户的作品在设计过程中的每一个阶段都是可编辑的。Fireworks 强大的输出预览能力提供给设计者对输出的完全控制。

Fireworks 为网页设计者所面临的挑战提供了解决办法。Fireworks 对传统的商业印刷而言不是创建和修改图形的最佳工具。Fireworks 的工作环境是建立在 RGB 色彩模式下。较之以其他工具而言，使用 Fireworks 的优势还包括高效率、方便性、适应性。使用 Fireworks，设计者可以集中精力在图形的设计和创意方面，而不用把大量的时间浪费于程序的切换上。Fireworks 3.0 先进的预览能力让设计者可以及时看到色彩和颜色深度的变化，无需再浪费时间到浏览器去查看。更令人惊讶的是，Fireworks 图形中的文本和对象在任何时候都处于可编辑状态，可以随时进行修改而不必进行重新创造。

1.2 Web 设计者使用 Fireworks 3.0 能制作哪些图形

Fireworks 3.0 是专门为 Web 图形制作而度身定制的。下面详细介绍它的精彩 Web 功能。

■ Web 艺术图

Fireworks 3.0 提供了很多艺术工具和效果，再加上精确的颜色控制和出色的优化图形功能，可以制作网站的 Logo 和其他艺术图形。

■ 优化图像

在向网上发布图像以前，使用 Fireworks 3.0 可以在不牺牲图像质量的情况下，大大缩减图像的大小。

■ 缩略图制作

如果网站上需要放置很多体积比较大的图片，这时应考虑将这些图片制作成缩略图，以减少图片的显示时间。当访问者单击缩略图时，再显示完整尺寸的原图片。利用 Fireworks 3.0 可以很轻松地制作缩略图。

■ 旗帜广告的制作

利用 Fireworks 3.0 的帧、符号等功能可以制作网站上的静态或动态旗帜广告。旗帜广告指网页顶端或底端的长方形广告条。

■ 图像映射的制作

在网上浏览的过程中，会经常看到某些图像具有“热点”。所谓热点，实际上就是图像上的一块区域。只有当访问者把光标移到热点上时，光标才改变为手状；当访问者把光标移出热点，尽管还在图像上，光标又恢复成原状。什么情况下需要创建热点呢？当图像很大时，不同的区域可能有不同的跳转目标，这时候就要把图像划分为若干个热点，然后分别为每个热点指定跳转目标。可以在图像上创建一个或若干个热点。例如，在一个中国地图上，可以把每个省、直辖市、自治区作为一个热点。当访问者单击某个热点时，就跳转到相应的省、直辖市、自治区。在浏览器中查看网页时，热点本身是看不见的，访问者只能根据光标形状判断是否在热点上。利用 Fireworks 3.0 可以轻松创建图像映射图。

■ 按钮的制作

利用 Fireworks 3.0 可以制作出非常精美华丽的按钮,甚至可以为按钮添加交互性,如创建翻转按钮。

■ 网站导航条的制作

在 Fireworks 3.0 中,可以先制作一幅单个的图片作为导航条,再使用切片功能将它分割成很多小图片,且每个小图片有响应的链接地址。

■ 复杂交互性的制作

可以制作一个翻转图来触发网页中其他对象的显示。例如,可以用一幅图片来控制另一幅图片的显示。

■ 完整 Web 页的制作

可以在 Fireworks 3.0 中制作一个完整的 Web 页,该 Web 页中可以包括导航条、旗帜广告、JPEG 图像、GIF 动画等对象,然后使用切片功能把该页分割成几个独立区域,再进行优化输出。

1.3 Fireworks 3.0 的工作环境和新增功能

如图 1-1 所示,读者可以发现 Fireworks 3.0 的工作环境和 Photoshop 非常相似,很多功能被高度集成在一块块浮动面板上。在 Fireworks 3.0 窗口中,最顶部为菜单条和常用工具栏,屏幕的左边为工具箱,中间为文档显示窗口,右边为几组常用的面板,最底部为状态栏。

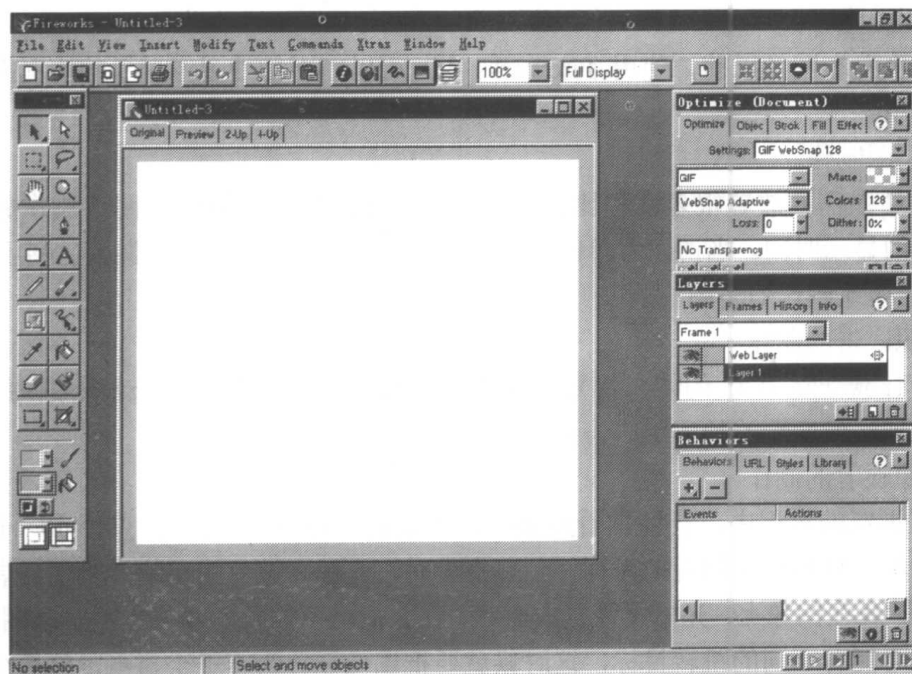


图 1-1 Fireworks 3.0 的工作环境

下面详细介绍 Fireworks 3.0 提供的新功能。

■ 与 Dreamweaver 的高度集成

Dreamweaver 3 是 Macromedia 公司最新推出的网页制作工具。Dreamweaver 在设计

DHTML(Dynamic HTML)和 CSS (Cascading Style Sheets) 方面表现得极为出色, 它利用 JavaScript 和 DHTML 轻松地实现网页元素的动作和交互操作, 可谓独出心裁。在这方面它超过了 FrontPage 2000、Hotdog、Homesite 等著名网页制作软件。Dreamweaver 是一匹真正的黑马。现在越来越多的网页设计者正转入 Dreamweaver 的阵营, Internet 上已经出现了 Dreamweaver 俱乐部, 它有望成为网页设计方面的工业标准。Dreamweaver 3 具有非常友好的人机对话界面、简单易学的各种特殊效果、很好的兼容性、制作出来的网页不会出现乱码且体积很小……, 它的优点实在太多了! 任何网页设计人员一旦使用 Dreamweaver, 肯定会被它所迷倒。

Fireworks 3.0 可以与 Dreamweaver 3 完美协作。Dreamweaver 现在可以更好地识别在 Fireworks 中对图片添加的行为。在 Dreamweaver 中, 可以在不启动 Fireworks 的情况下使用 Fireworks 优化图形; 可以使用 Insert Fireworks HTML 命令插入由 Fireworks 切分的图片, 图片及相应的 HTML 文件会自动放在正确的位置上且超链接也自动被更新。

■ 在工作区域可以直接预览输出结果

在 Fireworks 3.0 中, 可以在不启动浏览器的情况下, 直接预览输出结果, 这样便于用户比较图片输出前和输出后的结果。

如图 1-2 所示, 打开了一幅 Web 图像, 在 Original 窗口显示的是原始图像, 在 Preview 窗口显示的是优化图片后的效果 (和在浏览器中显示的效果基本一致)。

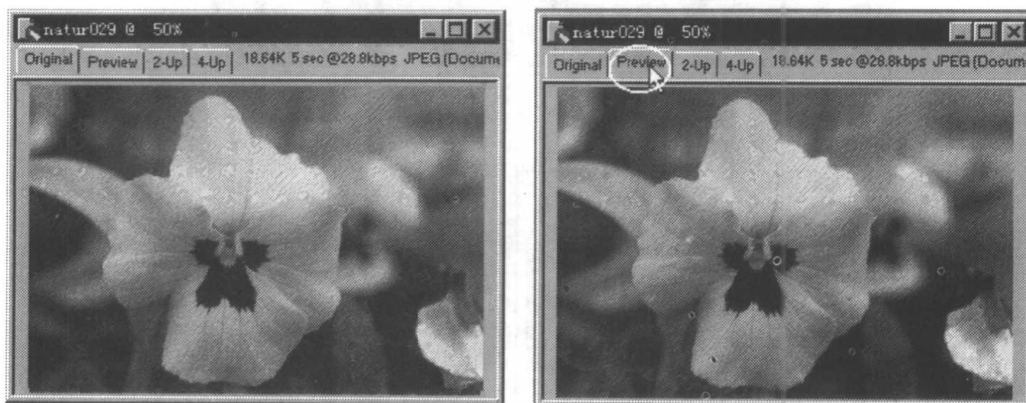


图 1-2 Original 窗口显示的是原始图像, Preview 窗口显示的是优化图片后的效果

新的 Optimize (优化) 面板允许用户改变图片的优化设置, 如图 1-3 所示。如果读者没有看到 Optimize 面板, 请执行【Window】/【Optimize】命令。

2-Up 和 4-Up 窗口可以让用户比较图片的两个或四个不同的优化版本。

如图 1-4 所示, 在 2-Up 窗口中, 读者可以发现, Original (原始) 图片大小为 20.68K, 以 50 quality (质量) 优化后的图片大小为 18.64K, 以速率为 28.8K 的 Modem 下载需要 5 秒。

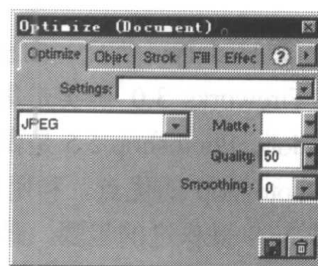


图 1-3 优化面板

如图 1-5 所示, 在 4-Up 窗口中, 读者可以发现, Original (原始) 图片大小为 20.68K, 以 50 quality (质量) 优化后的图片大小为 18.64K, 以速率为 28.8K 的 Modem 下载需要 5 秒。以 40 quality 优化后的图片大小为 17.31K, 以速率为 28.8K 的 Modem 下载需要 5 秒。

以 20 quality 优化后的图片大小为 10.03K，以速率为 28.8K 的 Modem 下载需要 3 秒。



图 1-4 2-up 窗口

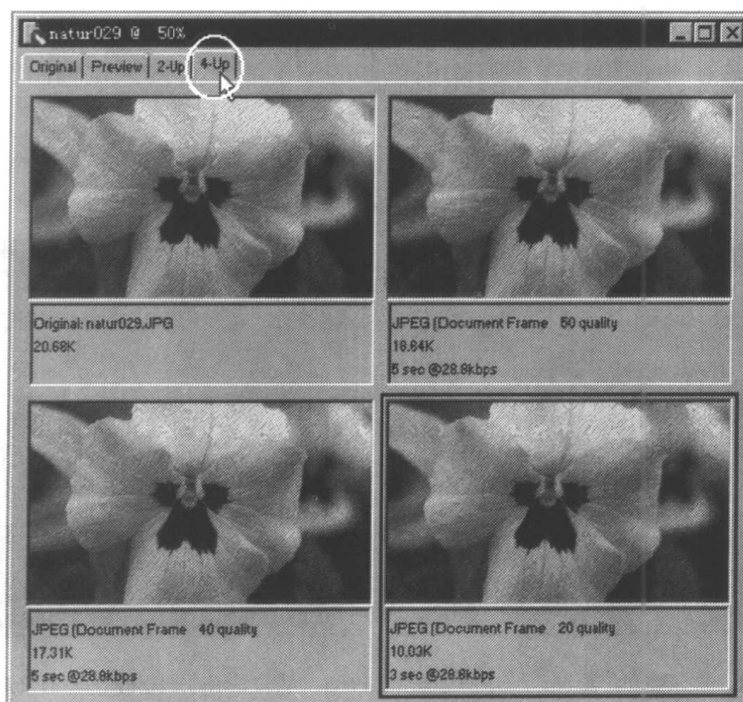


图 1-5 4-up 窗口

■ History（历史）面板

Fireworks 3.0 确实是集百家之长。虽然说撤消/重做的功能几乎每个软件都有，但是无疑 Adobe Photoshop 5.5 是做得最好的。Fireworks 3.0 新增的 History（历史）面板便“借用”了 Photoshop 的优点。利用历史面板用户不仅可以回溯历史文档的状态，而且可以重做某一步或 N 步操作过的步骤，最酷的是它还可以将历史步骤保存为 Command 命令，这样可以在多个站点文件中共享这个命令，并且可以和别人一起分享你的成果！这个概念就像 Photoshop 中的 Actions 之类的宏指令集，进一步增加了 Fireworks 3.0 的可扩展性。打开历史面板，如图 1-6 所示，Fireworks 3.0 忠实地记录了用户的所有操作。

■ 利用 JavaScript 进行自动化操作

Fireworks 3.0 和 Dreamweaver 3 中的任务都可以利用 JavaScript 来自动化，用户甚至可

以在 Dreamweaver 中利用脚本来控制 Fireworks。

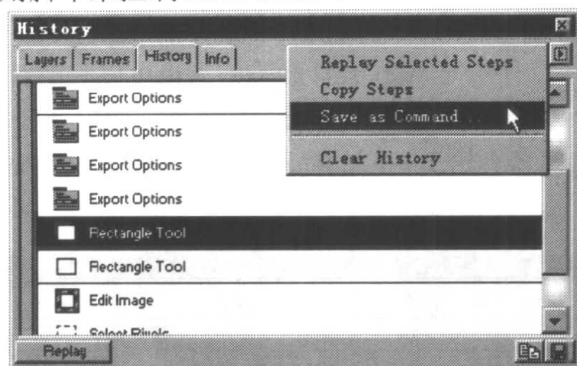


图 1-6 History (历史) 面板

■ 增强了对 Photoshop 文件的处理

在 Fireworks 3.0 中, 可以利用 Effect (效果) 面板来编辑 Photoshop 图层效果, 保留对导入的 Photoshop 文件文本图层的编辑性, 甚至直接使用 Photoshop 提供的各种滤镜效果, 如图 1-7 所示。

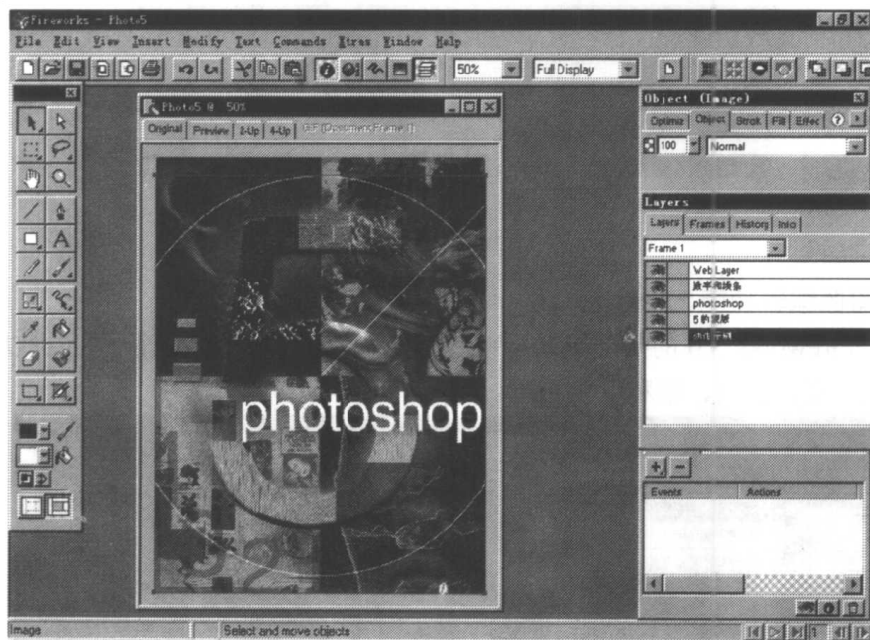


图 1-7 Fireworks 3.0 保留对导入的 Photoshop 文件文本图层的编辑性

■ 可以将制作好的 Web 图形导出到 Illustrator 或 Flash 软件中

用户可以将将在 Fireworks 3.0 中制作好的图形导出到 Illustrator 或 Flash 软件中, 以便作进一步处理。Illustrator 软件为 Adobe 公司出品的矢量图形制作工具。Flash 是目前网上最流行的网页矢量动画制作软件。利用 Flash 可以轻易地在动画中加上背景音乐和按钮音效。Flash 提供了广泛的平台支持, 用户不需要编写复杂的程序, 便可以制作出非常酷的多媒体网页。用 Flash 制作出来的动画都是矢量的, 因此制作出来的动画具有高品质且体积小的优点。网络上主要浏览器 Internet Explorer 和 Netscape Communicator 都可以查看到 Flash 动画。Flash 的优点是动画品质高, 体积小, 且互动功能强大, 特别适合于制作极为复杂的动画。

■ 改进的切图、翻转图及动画功能

在 Fireworks 3.0 中，可以更容易地创建吸引人的网站导航条、翻转图及 GIF 动画。

■ 改进的翻转按钮制作功能

在 Fireworks 3.0 中，没有任何 Web 设计经验的人也可以利用新的 Button（按钮）编辑器制作出翻转按钮。执行【Insert】/【New Button】命令，如图 1-8 所示。在制作翻转按钮的每一步骤中，Button 编辑器会给出相应的提示。用户可以在任何时间对 Button 编辑器中的按钮符号进行编辑。

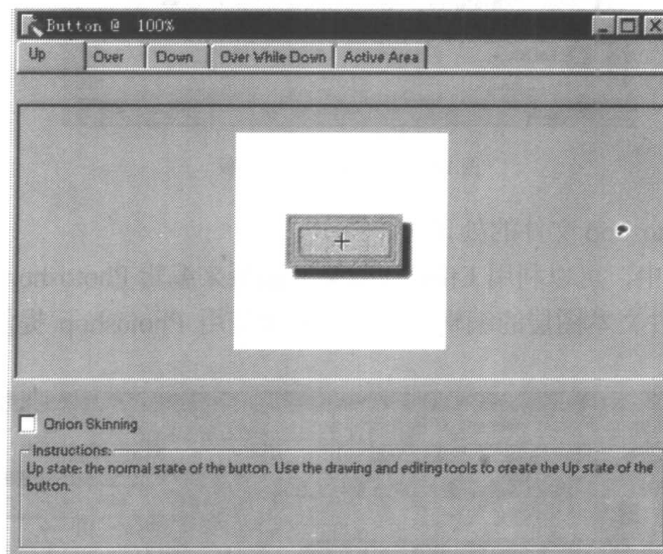


图 1-8 Button 编辑器

■ 新的图像编辑功能

在不离开 Fireworks 3.0 的情况下，可以直接修正图像。如图 1-9 所示，可以调整位图图像的对比度、亮度、色调、饱和度及色阶。

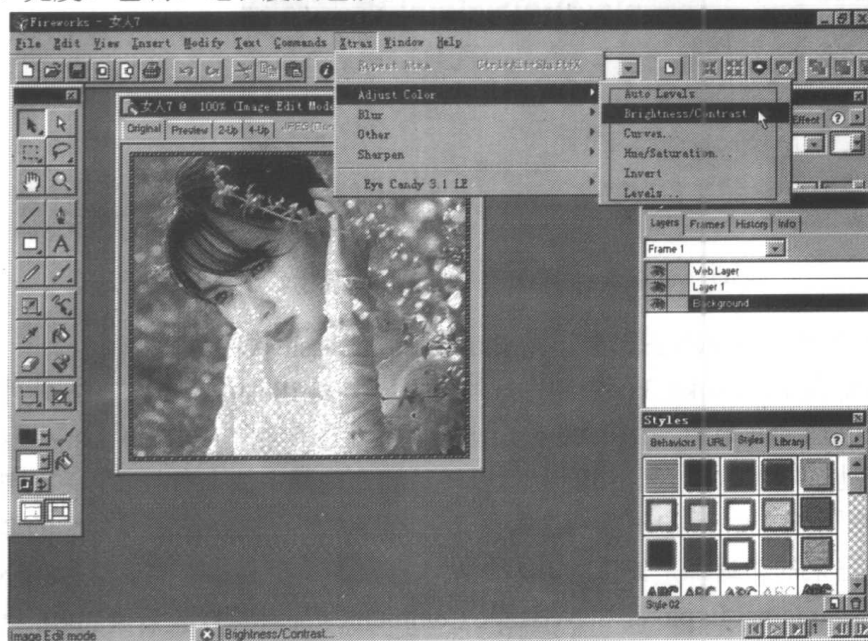


图 1-9 可以调整图像的对比度、亮度、色调、饱和度及色阶

■ 新增 Gamma（伽玛）预览功能

Gamma（伽玛）预览功能允许用户查看图形在其他操作系统平台上的显示情况。例如，你的计算机操作系统为 Windows，则可以查看图形在 Macintosh（苹果计算机）平台上的显示情况，如图 1-10 所示。



图 1-10 Gamma（伽玛）预览功能

■ 快速存取纹理和图案

Fireworks 3.0 允许使用纹理和图案来填充对象，甚至可自定义所要填充的纹理和图案，如图 1-11 所示。

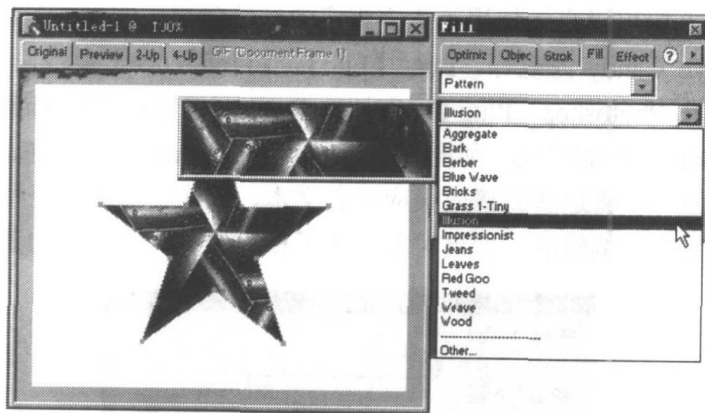


图 1-11 快速存取纹理和图案

■ 更灵活的缩放和旋转控制

Fireworks 3.0 新增了更多的缩放和旋转控制对象的方法，如图 1-12 所示。

■ 文本功能得到增强

新的文本和字体特性扩展了用户的控制。例如，可以在键入文本的同时，自动对文本块进行水平和垂直方向的缩放；可以在应用某一字体以前，查看该字体的预览效果。如图 1-13 所示。

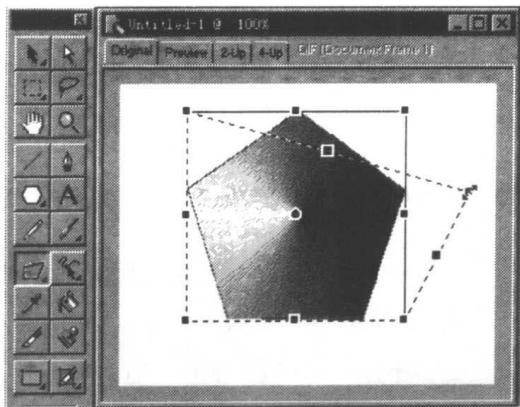


图 1-12 更灵活的缩放和旋转控制

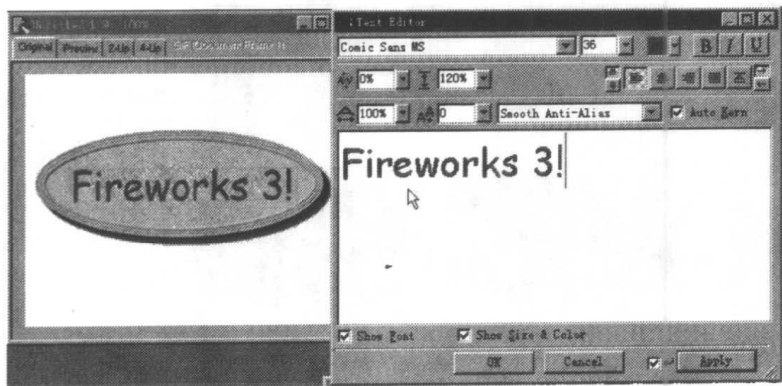


图 1-13 文本功能得到增强

■ 更多的滤镜效果

在 Fireworks 3.0 中可以直接使用第三方的滤镜效果。例如，可以使用 Photoshop 滤镜、KPT 滤镜及 Eye Candy 滤镜等。执行【File】/【Preference】命令，如图 1-14 所示，在 Folders 面板中，单击 Photoshop Plug-Ins 右边的 Browse 按钮，设置 Photoshop 滤镜的位置。当再次启动 Fireworks 3.0 的时候，如图 1-15 所示，在 Xtras 菜单下将显示出所添加的所有滤镜。这样，用户便可以将这些滤镜效果应用到文本、图像、图形、路径等 Fireworks 对象上，且这些效果是完全可编辑的。如果对象发生了任何改变，则相应的效果被自动更新。

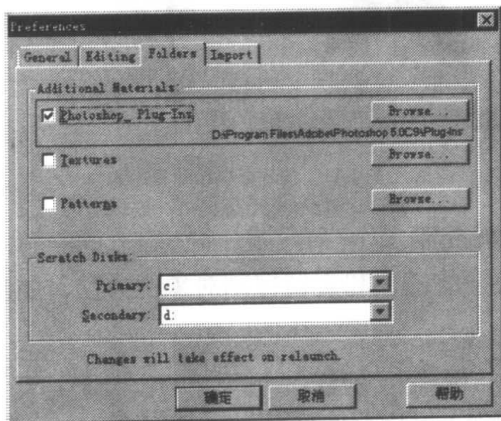


图 1-14 设置 Photoshop 滤镜的位置