

精彩的

Fireworks

数字时代工作室 编著

3

人民邮电出版社
www.pptph.com.cn

精彩的 Fireworks 3

编著 数字时代工作室

人 民 邮 电 出 版 社

内 容 提 要

Fireworks 3 是 Macromedia 公司发布的最新一代 Web 图形处理程序。本书按照循序渐进的方式详尽地介绍了 Fireworks 3 在 Web 图形处理方面的强大功能。通过对 Fireworks 3 的工作环境设置、颜色管理、绘图工具等的介绍帮助用户迅速进入 Web 图形设计的领域,掌握多种格式图形的创建过程。具有一定 Web 图形设计基础的用户可以通过阅读有关路径和图层的处理以及特殊滤镜效果应用等内容来加深对 Fireworks 3 的理解。本书还对如何用 Fireworks 创建动画以及对 Web 图形进行处理和导出进行了介绍,有兴趣的读者可以结合实际经验参考使用。

本书主要适用于具有一定网页图形设计基础的 Web 页面创作人员学习使用,对于相关专业的大专院校师生、网页设计培训班学员也有一定的参考价值。

精彩的 Fireworks 3

JS325/03

◆ 编 著 数字时代工作室
责任编辑 姚予疆

◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街 14 号
邮编 100061 电子函件 315@pptph.com.cn
网址 <http://www.pptph.com.cn>
北京汉魂图文设计有限公司制作
北京鸿佳印刷厂印刷
新华书店总店北京发行所经销

◆ 开本:787×1092 1/16
印张:25.75
字数:406 千字
印数:6 001—12 000 册
2000 年 6 月第 1 版
2000 年 8 月北京第 2 次印刷

ISBN 7-115-08640-0/TP·1715

定价:38.00 元

830733

前 言

Fireworks 是 Macromedia 公司开发的最新一代 Web 图形编辑程序。作为 Macromedia 主推的 Web 页图形创作工具，Fireworks 3 正在受到越来越多的专业用户的关注。

为使读者能够在较短的时间内掌握使用 Fireworks 的要点，本书只用很小的篇幅介绍 Fireworks 的基本绘图工具和工作环境，而将主要精力放在了 Fireworks 3 的新增功能、高级编辑功能以及动画和 Web 图形创建等扩展功能的介绍上，具体地介绍了上述功能的实现过程。

考虑到国内大多数读者的使用习惯，作者精心挑选了相应的汉化程序对英文版的 Fireworks3 进行了汉化，并以此为基础展开对内容的阐述。感兴趣的读者可以访问 <http://chzhy.126.com/> 或者 <http://www.newhua.com/> 等站点，下载相应的汉化程序对 Fireworks 进行汉化，具体方法可参考本书附录部分。

本书共分 17 章，通过对 Fireworks 3 的工作环境设置、颜色管理、绘图工具等的介绍帮助用户迅速进入 Web 图形设计的领域，掌握多种格式图形的创建过程。具有一定 Web 图形设计基础的用户可以通过阅读有关路径和图层的处理以及特殊滤镜效果应用等内容来加深对 Fireworks 3 的理解。本书还对如何用 Fireworks 创建动画以及对 Web 图形进行处理和导出进行了介绍，有兴趣的读者可以结合实际经验参考使用。本书的结构合理，内容全面而实用，读者可以通过对本书的学习快速掌握 Fireworks 3 的使用方法，制作出有特色的 Web 图形。对于某些 Fireworks 的高级功能，本书注重抓住其精髓，下大力气对要点和难点进行分析和解说。读者可以在本书的指导下，结合自己的实践，在学习的同时真正提高自己的 Web 图形创作能力。

由于作者水平有限，再加上本书创作时间有限，疏漏和错误之处难免，衷心希望各界专家和读者朋友不吝赐教。

数字时代工作室

目 录

第1章 Fireworks 简介

1.1 专业的 Web 图形设计工具	2
1.1.1 矢量图形	6
1.1.2 点阵图图形	8
1.2 如何使用帮助	10

第2章 Fireworks 的工作界面

2.1 关于工具栏	15
2.2 关于工具箱	18
2.3 显示或者隐藏浮动面板	21
2.4 调整视图	26
2.5 控制图形显示比率	28
2.5.1 显示模式的调整	29
2.5.2 页面预览	31
2.5.3 多窗口显示	32

第3章 在 Fireworks 中创建文档

3.1 创建新页面	36
3.2 打开文档	41
3.2.1 打开文件	42
3.2.2 打开多个文件	45
3.3 保存文档	48
3.4 恢复文件	51
3.5 还原与重做	51
3.6 关闭文件	53

第4章 工作环境设置

4.1 偏好设定	56
4.1.1 “一般”选项卡	56
4.1.2 “编辑”选项卡	60



4.1.3 “文件夹”选项卡.....	67
4.1.4 “读入”选项卡.....	71
4.2 设置 HTML 文档属性	72
4.2.1 切割图片命名规则.....	73
4.2.2 表格 (Table Shim)	74
4.2.3 转存未定义分割.....	75
4.2.4 影像对应 (Image Map)	76
 第5章 修改图形和画布尺寸	
5.1 修改图形尺寸.....	80
5.2 修改画布大小.....	83
5.3 为画布更改颜色.....	89
 第6章 颜色管理	
6.1 位深度.....	94
6.2 色彩基础.....	96
6.2.1 HSB 模式.....	97
6.2.2 RGB 模式	99
6.2.3 CMYK 模式.....	100
6.2.4 灰阶模式.....	101
6.2.5 16 进制颜色.....	102
6.2.6 Web 安全色	104
6.3 Fireworks 中的混色器	105
6.3.1 在“混色器”浮动面板中选择颜色.....	105
6.3.2 使用吸管选择颜色.....	107
6.4 颜色表.....	109
 第7章 绘图工具	
7.1 工具的使用方法.....	116
7.1.1 路径	117
7.1.2 路径中心点和方向性.....	120
7.2 绘制图形.....	122
7.2.1 绘制自由形状.....	122
7.2.2 使用线段工具.....	127
7.2.3 绘制“贝赛尔”曲线.....	131

7.3 绘制几何形.....	135
7.3.1 矩形和正方形.....	137
7.3.2 圆形的处理.....	139
7.3.3 绘制多边形.....	139
第8章 描边路径	
8.1 “描边”浮动面板.....	144
8.1.1 描边选项.....	145
8.1.2 描边工具.....	148
8.2 创建描边.....	160
第9章 辅助工具	
9.1 辅助绘图工具.....	172
9.1.1 显示尺标.....	174
9.1.2 改变尺标原点位置.....	177
9.1.3 使用网格.....	177
9.1.4 使用参考线.....	179
9.2 对象的选择、移动和缩放.....	182
9.2.1 选择对象.....	182
9.2.2 移动对象.....	184
9.2.3 缩放和平移对象.....	185
第10章 编辑路径	
10.1 变形对象.....	192
10.1.1 变形工具.....	193
10.1.2 变形对象.....	193
10.2 编辑路径.....	202
10.2.1 节点.....	203
10.2.2 节点编辑工具.....	203
10.2.3 增加或删除节点.....	205
10.2.4 闭合开放路径.....	207
10.2.5 添加新的路径.....	208
10.2.6 任意形状 (Freeform) 和修改部分形状 (Reshape Area)	209
10.2.7 切割路径.....	212
10.3 修改线条路径.....	215
10.3.1 扩张笔画 (Expand Stroke)	217



10.3.2 附加路径.....	218
------------------	-----

第11章 整合对象

11.1 群组对象.....	222
11.1.1 创建群组对象.....	223
11.1.2 选择“群组”中的组成对象.....	225
11.1.3 解散“群组”对象.....	226
11.2 结合和分开对象.....	227
11.2.1 结合对象.....	228
11.2.2 “分开”对象.....	229
11.3 设置对象对齐方式.....	230
11.4 调整图形顺序.....	232
11.5 联集、交集、打洞和裁切.....	235
11.5.1 打洞对象.....	235
11.5.2 交集.....	236
11.5.3 联集.....	238
11.5.4 裁切.....	240
11.6 “修改”工具栏.....	241
11.7 小结.....	244

第12章 处理文本

12.1 文字编辑器.....	246
12.1.1 使用“文字编辑器”输入文字.....	249
12.1.2 文本格式调整.....	250
12.1.3 文本对齐方式.....	255
12.1.4 “文字编辑器”控制选项.....	259
12.2 导入文本.....	261
12.3 编辑文本.....	263
12.3.1 描边文字.....	263
12.3.2 填色文字.....	266
12.3.3 使用变形工具处理文字.....	268
12.4 将文本转换成路径.....	269
12.5 沿路径排放文本.....	270

第13章 处理点阵图形

13.1 选择点阵图形的工具.....	276
13.1.1 使用选择工具.....	276
13.1.2 套索工具.....	281
13.1.3 魔术棒.....	285
13.1.4 选定相近色.....	286
13.1.5 橡皮擦.....	287
13.1.6 印章工具.....	288
13.2 图层.....	289
13.2.1 创建新图层.....	290
13.2.2 使用图层.....	291
13.2.3 显示或隐藏图层.....	292
13.2.4 锁定图层和单层编辑.....	293
13.2.5 网页图层.....	295
13.2.6 删除图层.....	295

第14章 特殊效果处理

14.1 创建图像边框.....	298
14.2 修改对象的渐变模式.....	301
14.3 外挂式滤镜.....	302
14.4 Fireworks 的滤镜	310
14.5 应用滤镜范例.....	312
14.6 小结.....	319

第15章 输入与输出

15.1 使用扫描仪.....	322
15.1.1 TWAIN 标准	323
15.1.2 获取图片.....	323
15.2 从其他程序中获取图形对象.....	327
15.2.1 粘贴图片	327
15.2.2 拖放操作.....	328
15.2.3 导入图片.....	329
15.3 导入 Flash 动画.....	333
15.4 将多个文件作为动画导入.....	338
15.5 导出设置.....	339

15.5.1 “选项” 功能模块.....	339
15.5.2 “文件” 选项卡.....	345
15.5.3 “动画” 选项卡.....	346
15.5.4 预览	346
15.6 特殊的导出功能.....	346
15.6.1 导出文件/影格至文件.....	346
15.6.2 导出为 CSS 图层	347
15.6.3 导出 Lotus Domino 影像环 (Image Well)	348
15.6.4 其他导出格式.....	348
15.7 打印输出.....	349

第 16 章 使用 Fireworks 创建动画

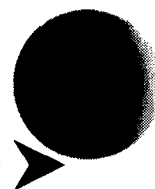
16.1 Web 动画	354
16.2 在 Fireworks 中创建动画	355
16.2.1 Fireworks 的动画工具	356
16.2.2 创建动画.....	356
16.2.3 复制影格.....	358
16.2.4 复制所需的画面.....	360
16.2.5 描图纸功能.....	361
16.2.6 VCR 控制	364
16.2.7 时间设置.....	365
16.3 输出 GIF 动画	365
16.4 小结.....	370

第 17 章 Web 图形处理

17.1 图像映射.....	374
17.1.1 绘制热点.....	375
17.1.2 设置热点属性.....	376
17.1.3 转换对象为热点.....	377
17.1.4 导出的图片映射图.....	379
17.2 用 Fireworks 分割图形	380
17.2.1 分割图形.....	381
17.2.2 将对象转换为切片.....	383
17.2.3 设置 URL.....	384
17.2.4 创建文本切片.....	384
17.2.5 导出切片.....	385

17.3 滚盖图.....	386
17.3.1 绘制滚盖图按钮.....	386
17.3.2 导出滚盖图.....	390
17.4 小结.....	391
附 录 关于 Fireworks 3 的汉化.....	393

Fireworks 简介



第 1 章

.....

本章内容:

- 专业的 Web 图形设计工具
- 如何使用帮助



人民邮电出版社

<http://www.pptph.com.cn>



在我们接触的计算机软件中，包含有大量的图形编辑程序。诸如处理点阵图的 Photoshop、Corel Photo-Paint；绘图的 Paint、Paint Shop Pro；矢量图编辑程序 CorelDRAW、Illustrator 等等。上述程序在进行桌面排版、海报、招贴以及各种图片特效处理方面各有特色，但是，对于现在非常“火爆”的 Internet 图形处理功能却显得“先天不足”。

在 Internet 盛行的今天，创建和编辑 Web 图形已经成为热门。其实，Web 上使用的图形并没有什么特别之处，只是在像阴影、透明、动画以及多种图形文件格式的识别方面，需要非常简洁、友好的工作界面以及良好的图形格式兼容性而已。



Web 是一种集学习、娱乐于一体的新媒体形态。展现在用户眼前的“五彩斑斓”的 Web 世界是由图形、文字和声音以及一些动态效果构成的。Web 世界需要图形，包括各种各样的图像、图标、表格、按钮和符号，这些元素有的是静态的，有的是动态的，还有一些具有交互能力。

Web 使用的图形是通过屏幕显示的，而目前的大部分图形创作工具却是基于印刷工业而开发的，它们提供的主要功能都是为了能够更好地通过专业设备进行高精度、高质量的图形效果输出。尽管有些面向印刷工业的图形创作程序已经针对 Internet 来扩展自己的功能，但是 Web 图形有自己的特殊要求，并不是简单地将为印刷而设计的图形转换一下输出方式和使用的文件格式就能达到 Web 图形的要求。基于上述原因，Web 图形制作人员就需要一种高效而又简便的工具——Fireworks 显然是首选工具。

1.1 专业的 Web 图形设计工具

作为图形创意界的重要构建者之一的 Macromedia 公司，曾经开发了大量非常出色的图形编辑程序、Web 站点和动画编辑程序，包括 Director、Freehand、Dreamweaver、Flash。Fireworks 是 Macromedia 公司的首选 Web 图形编辑程序，现在最新的版本是 Fireworks 3。

作为最新一代的图形编辑程序，Fireworks 显然吸收了 Macromedia 公司发展历程中开发其他优秀绘图程序时所获取的经验。Fireworks 同时支持矢量图、点

阵图两种类型的图形编辑格式，支持当前 Internet 上非常流行的*.png 文件格式。其操作界面借鉴了当前流行的绘图程序的设计思想，使用用户熟悉的控制面板来缩短用户的学习时间，并提高用户的工作效率。

在 Fireworks 出现以前，Web 图形创意人员大都在 Freehand、Illustrator 或者 CorelDRAW 这种矢量绘图程序中设计页面的整体布局，但是上述矢量绘图工具并不适合具体的图形处理，所以最终要使用的图形通常又要被导入到诸如 Photoshop 或者 Corel Photo-Paint 中进行编辑。然而，点阵图编辑程序又不适合处理和图形并行放置的文本，并且在上述过程中，用户还必须使用程序的优化选项保证用于 Web 图形颜色的正确性，要保证文件大小可以让低带宽 Internet 访问者能够正常下载。接下来，才是集成到 Web 站点上的一系列操作。很多设计者必须掌握 HTML 或者 JavaScript 开发工具，除了因为掌握这些工具所带来的困难之外，用户还必须考虑一个问题，那就是没有任何一个程序能够完成所有的工作。

相比较而言，Fireworks 提供了一种新的工作方式，使用它来创建 Web 图形，您不再需要借助于其他工具就有可能完成整个图形的编辑工作。Fireworks 的优点体现在以下几个方面：

- ◇ 基于矢量绘图程序的整体布局能力。通常的印刷品的版式设计大都是在矢量图编辑程序中完成的。矢量图编辑程序所特有的缩放灵活性使之成为页面和版式管理的首选工具，如图 1-1 所示。



我们在绘图时，常常需要将局部细节放大或者缩小，同时又需要保持图形的显示效果，一边进行细腻的加工与修改。在查看整个文档的整体效果时，又需要将绘图缩小，以便于查看整个画面。在这个作品真正完成之前，需要反复地放大、缩小与移动画面元素。此时，矢量图形编辑程序无疑是最佳选择。

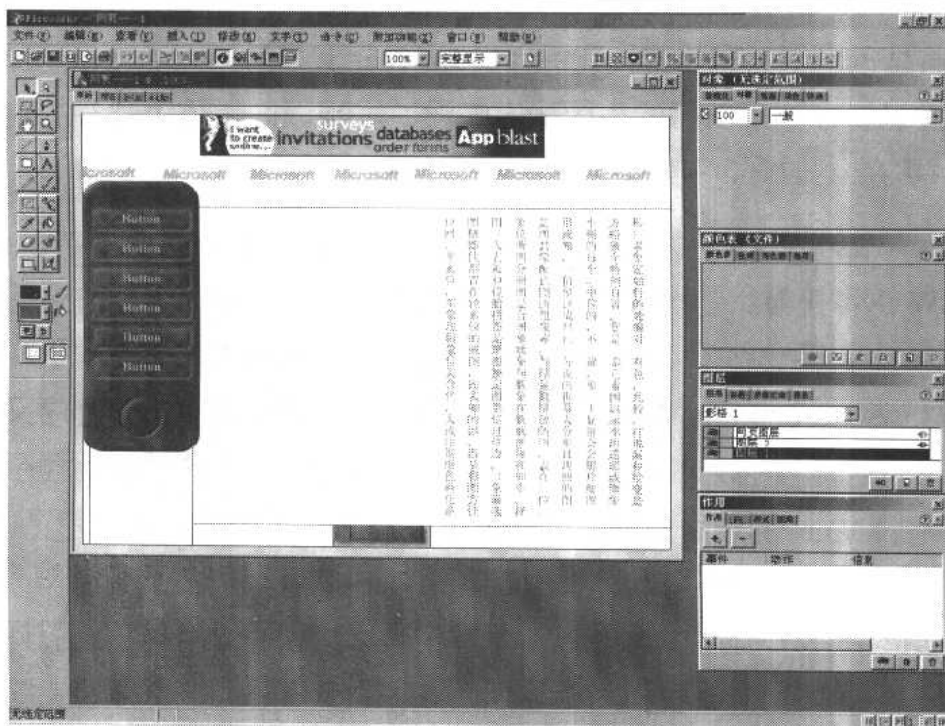


图1-1 在 Fireworks 中定义网页版式

- ◇ 基于点阵图片的编辑工具，提供了处理现有图形和扫描输入图片的功能，如图 1-2 所示。

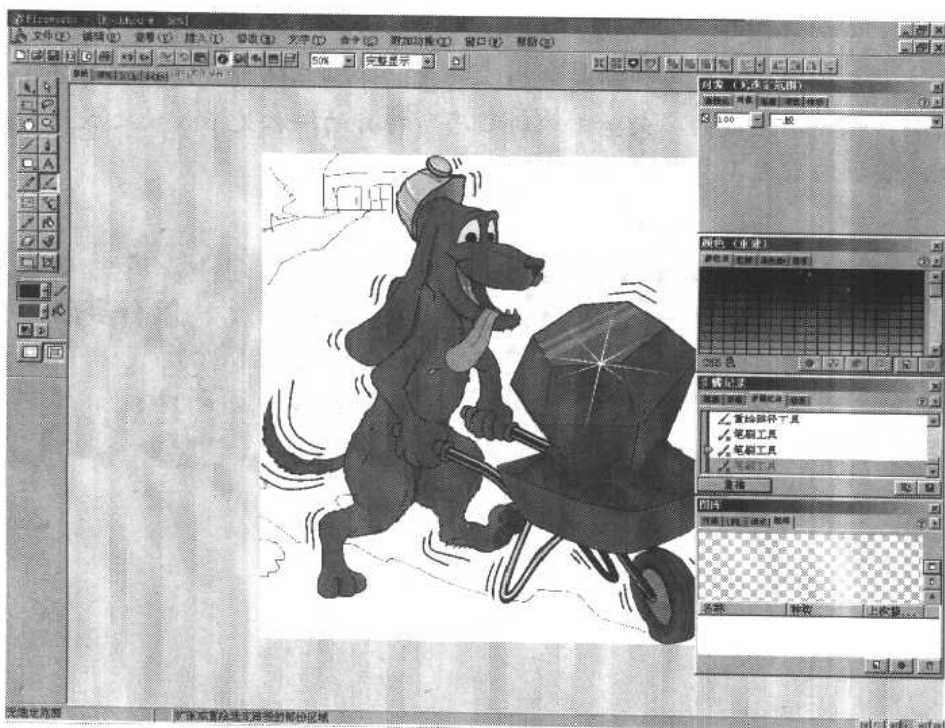


图1-2 处理点阵图图形

- ◇ 可以通过简捷的操作获得令人惊异的特殊效果，如图 1-3 所示。

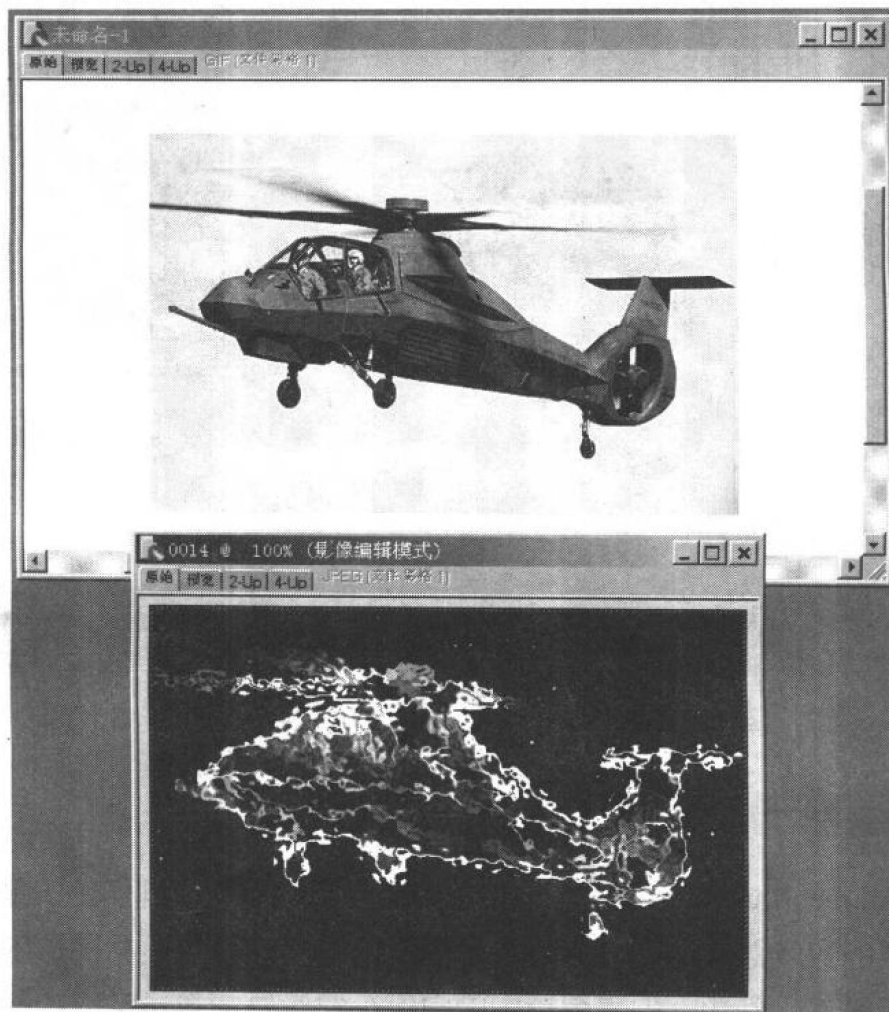


图1-3 通过滤镜改变图形

- ◇ 可以高效率转化 Web 文件。经过优化的导出引擎可以提供压缩预览功能，便于 Web 页面设计者选择具有最佳效果或者得到容量最小的文件。如图 1-4 所示，是通过 Fireworks 生成的动态 GIF 图形效果。
- ◇ HTML 和 JavaScript 输出可以和图形本身融合，从而产生动态效果。

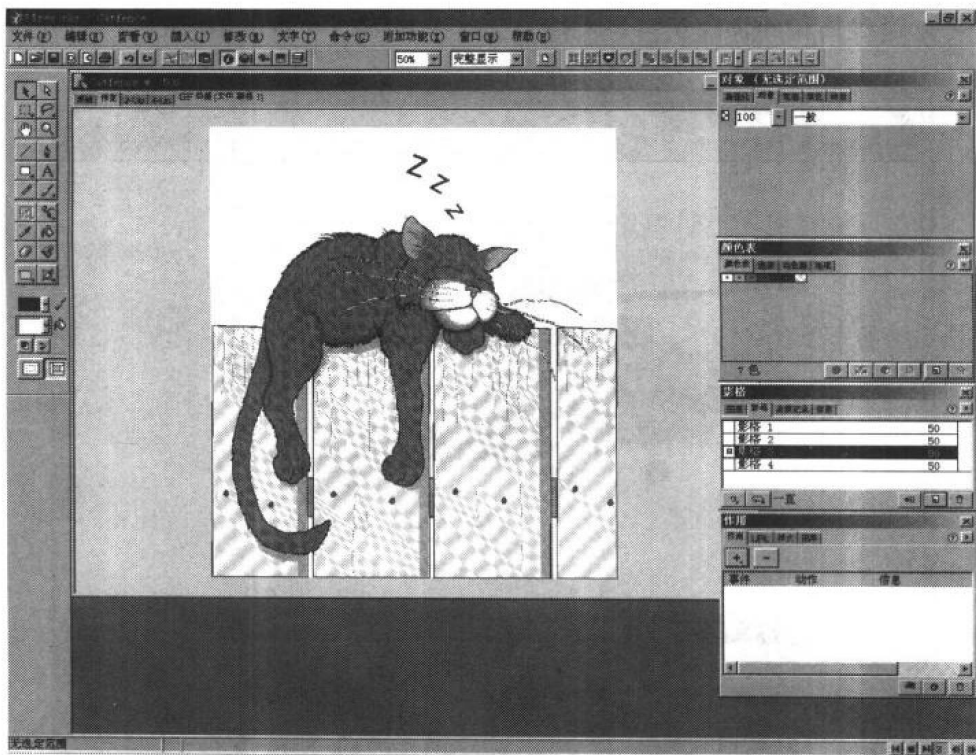


图1-4 动态 GIF 图形效果

1.1.1 矢量图形

使用 Adobe Illustrator 或者 CorelDRAW 之类绘图软件创作的矢量图形，是由叫作矢量的数学对象所定义的直线和曲线组成的。矢量根据图形的几何特性来对其进行描述。例如，矢量图形中的自行车轮胎是由数学定义的圆形组成，这个圆形按某一半径画出，放在特定位置并填充有特定的颜色。移动、缩放轮胎或更改轮胎颜色不会降低图形的品质，也不会造成图形的失真，如图 1-5 所示。

在矢量程序中，矢量物体可以分为两种基本类型，一种是规则物体，另一种则是曲线物体。矩形、椭圆形、多边形都是规则物体，可以通过改变物体属性，将它们变化成其他的基本造型，例如我们可以将椭圆形变为矩形或者弧形；曲线物体无法通过调整属性来改变外形，但是我们可以通过改变对象路径的方式来决定它们的最终效果。