



网上答疑
样例下载

Fireworks 3.0

从入门到精通

宇风多媒体工作室 主编

科学出版社

092
1

网页多媒体制作丛书

Fireworks 3.0 从入门到精通

宇风多媒体工作室 主编

科学出版社

2000

内 容 简 介

正像 Macromedia 公司自己所说的, Fireworks 所做的一切就是为了把 Web 设计者从繁杂的技术漩涡中解放出来, 把注意力真正集中到设计和创造上来。在 Fireworks 出现之前, 不管是初学者还是建站老手, 进行网络相关的图形处理时, 除了要处理好图形, 可能还要面对一大堆程序代码, 或者需要再用好几个软件才能完成。现在, Fireworks 把这一切都打上了流水线。它的出现给网页设计者带来了福音。

本书系统详细地讲述 Fireworks 3.0 基础知识及其在 Web 图形制作方面的各种技术, 并且在最后通过大量典型实例的介绍, 使读者能轻松全面地掌握 Fireworks 3.0 的应用技巧。

本书适用于希望创建完全个性化网站的广大计算机爱好者, 对于希望提高工作效率, 改进网站界面的专业网站设计人员也同样具有较高的实用价值。

图书在版编目(CIP)数据

Fireworks 3.0 从入门到精通/宇风多媒体工作室主编.

-北京: 科学出版社. 2000

(网页多媒体制作丛书)

ISBN 7-03-008564-7

I. F... I. 宇... II. 主页-设计-软件工具, Fireworks 3.0

N. TP393.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2000) 第 61903 号

科学出版社 出版

北京东黄城根北街 16 号

邮政编码: 100717

新蕾印刷厂印刷

科学出版社发行 各地新华书店经销

*

2000 年 8 月第 一 版 开本: 787 × 1092 1/16

2000 年 8 月第一次印刷 印张: 13

印数: 1—4 000 字数: 290 000

定价: 18.00 元

(如有印装质量问题, 我社负责调换(环伟))

序

Macromedia 公司是全球多媒体业界的领导者,最出色的多媒体光盘大多是用 Macromedia 的多媒体工具软件开发的。在 Internet 迅速流行的今天,Macromedia 又成功地将其强大的多媒体技术移植到网站建设上,开发出系列网上多媒体制作工具。其中被称为梦幻组合的 Dream Team 系列,包括 Dreamweaver 3.0、Flash 4.0、Fireworks 3.0 三个软件工具。Dream Team 系列是 Macromedia 针对网页设计所提出的解决方案,其中 Flash 用来生成矢量动画,Fireworks 完成图像制作,而 Dreamweaver 则进行集成和发布,它们都可独立使用。如果将三个软件在网页设计上的不同作用结合起来,无需使用其他软件就能独立制作出动态多媒体网页,为您带来未来世纪最具影响力、最前沿,覆盖网页制作编辑、多媒体开发、交互式在线培训的全方位解决方案。该套软件一经推出,在 Web 出版行业就引起强烈反响,并获得包括 PC Magazine 的年度创意大奖的多项奖项。

由宇风多媒体工作室编写的网页多媒体制作系列,包括《Dreamweaver 3.0 专业网页制作》、《跨越 Flash》、《Fireworks 3.0 从入门到精通》三本书。

Dreamweaver 中文又称“织梦者”,是一套专业的可视化网页编辑软件。由于 Dreamweaver 支持跨平台、动态 HTML、CSS,以及 Flash、Java 等众多 Internet 网上的先进功能,而且将它们无缝地集成在它的编辑界面中,加上使用简便、可扩充性极强,因而被专业人士公认为是远远超越 Front Page98/2000 的专业网页制作软件。

《Dreamweaver 3.0 专业网页制作》从基本概念入手,详细介绍了 Dreamweaver 的基本操作,对它的突出功能进行了阐述,尤其对网站管理、动态 HTML、层和行为的运用作了大量实例分析。同时,针对专业人士,介绍了大量的实用插件、高难度的网页制作实例以及中英文优秀网站资源。无论对于新手还是对于 Dreamweaver 已经入门的朋友,该书都是一本不可多得的参考书。

Flash 是强大的动画制作工具,其生成的电影文件很小,具有交互多媒体的功能,并且可导出广泛使用的 GIF 动画、AVI 及 MOV 电影、各种格式的图片组等,因而已成为最流行的网络交互动画。随着 Internet 的迅猛发展,Flash 动画已被当作一种最佳的网上信息的展示方式。

《跨越 Flash》分两个部分。第一部分简单地介绍了 Flash4 的基础知识,初学者通过对该部分的学习可迅速掌握 Flash4 最实用的功能,完成入门过程。第二部分为该书的核心部分,以大量典型实例全面展示了 Flash 的使用过程和方法,每个实例都给出了“实例说明”、“有关知识”、“操作步骤”,并对重要细节进行了详细的讲解。该书围绕用户的实际需要选择内容,是作者经验的结晶,有很强的实用性。

《跨越 Flash》适用于广大 Flash 爱好者,初学者可按顺序阅读全书内容,如果是已经入门而想进一步提高的朋友可从第二部分开始学习。全面掌握本书内容后,读者将有较

强的 Flash 实际运用能力和专业制作水平。

Fireworks 有强大的 Web 作图功能,无论是画矢量图、修饰位图,还是输出风格各异的按钮和旗帜动画……,都可大大简化图形设计的流程,使设计者从繁杂的工作中解脱出来。用 Fireworks 分割图片,可以自动输出 HTML;用它制作复杂的鼠标滚过效果,可自动生成 Javascript 和 HTML。总之,Fireworks 为我们提供了完整的网站图像解决方案,是最好的网页图像工具,使用 Fireworks 制图的惟一制约就是我们的想象力!

《Fireworks 3.0 从入门到精通》从基本概念入手,按照循序渐进的原则由浅入深地介绍了 Fireworks 的基本功能,最终使读者能完全用 Fireworks 解决与网络相关的图形处理问题。本书定位于初中级用户,不管是从未使用过还是曾用过先前版本的读者,本书都适用。

通过本系列丛书,您可以学习到:

- 什么才是与众不同的网页
- 如何架构一个精彩的多媒体交互网站
- 全面互动网站设计及典型动画实例
- 利用矢量图的方式绘制位图并轻松生成各种特殊效果
- 掌握全球公认最具威力的网页设计套装 Dream Team
- 未来网络及多媒体技术的发展趋势

本丛书作者由程勇、鲍明、李子、陈建光、傅正贤、二毛、李庆、周以达、陈辉、郑振宇、胡海、汪琴、陈晓炜、徐迪、刘钰、李洁等组成,他们是最具活力的多媒体和网站技术专业人员组成,其中包括 Macromedia 产品中国总代理通力公司的授权产品专家、Flash 作品大赛的获奖人员、专业制作公司的核心设计人员……,他们为大家奉献出最实用的主流技术和经验。

另外,您得到的将不仅是一套丛书,还包括技术服务,这将是一场由传统媒体与 Internet 结合而产生的革命……。宇风多媒体工作室是国内最具影响力的有关多媒体技术的网站,它将为读者提供丰富的网上资源,以配合图书发行。工作室将在网站上开辟相应的专栏,为读者提供全面的技术服务,读者只要访问本网站就可得到下列免费服务:

- 全面的多媒体及网站技术资源,相关软件的下载及正常使用信息。
- 多种形式的网上辅导、在线交流、邮递论坛,实现作者与作者、读者与读者间的多向沟通。
- 书中的全部实例源代码及相关资源供读者下载。
- 软件升级后及时提供最新技术资料。

宇风多媒体工作室

<http://www.yufeng21.com>

目 录

第一章 Fireworks 3.0 简介	1
1.1 Fireworks 3.0 综述	1
1.2 Fireworks 3.0 的新特性	2
1.2.1 与其他应用软件相结合	2
1.2.2 增强的预览功能	3
1.2.3 增强的编辑和控制功能	3
1.3 安装 Fireworks 3.0	5
第二章 熟悉 Fireworks 3.0 工作环境	8
2.1 Fireworks 3.0 界面	8
2.1.1 概述	8
2.1.2 主工具栏	9
2.1.3 修改工具栏	10
2.1.4 工具箱	10
2.2 基本操作和设置	12
2.2.1 画布的设置	12
2.2.2 标尺的设置	14
2.2.3 视图查看的技巧	15
2.2.4 网格和辅助线	17
2.2.5 参数选择对话框	19
2.3 位图编辑模式和对象模式	22
2.3.1 矢量图形和位图的基本概念	22
2.3.2 导入和导出图像	24
第三章 基本图形编辑	27
3.1 Fireworks 图形编辑概念	27
3.2 图像编辑模式的切换	28
3.2.1 图像编辑模式的理解	28
3.2.2 图像编辑模式的切换	28
3.2.3 对象编辑模式的切换	29
3.3 基本绘图工具	29
3.3.1 基本用法	30
3.3.2 使用技巧	31
3.4 选择编辑对象	33
3.4.1 创建位图文件	33

3.4.2 选择像素	34
3.5 调整选择区域	37
3.5.1 用修正键添加或移去像素	37
3.5.2 扩展或减缩选取框的大小	38
3.5.3 创建一个额外的选取框	38
3.5.4 平滑选取框的边缘	38
3.6 编辑选择对象	39
第四章 图像编辑进阶	42
4.1 笔触操作	42
4.1.1 给对象添加纹理	42
4.1.2 自定义笔触	43
4.1.3 将笔触应用于路径	44
4.2 填充操作	45
4.2.1 编辑过渡填充颜色	45
4.2.2 应用模板填充	47
4.2.3 调整对象的填充	47
4.2.4 添加填充的纹理	48
4.2.5 使用网络有效色晕染	48
4.2.6 更改填充的边缘	48
4.3 颜色管理	49
4.3.1 选择你绘图时的颜色	49
4.3.2 从屏幕上的任何地方应用颜色	50
4.3.3 自定义色样面板	50
4.3.4 创建颜色	50
4.3.5 查看颜色信息	52
4.3.6 指派透明色	53
4.4 运用效果	54
4.4.1 应用实时效果	54
4.4.2 使用Fireworks的Xtras滤镜实现实时效果	56
4.5 使用样式	56
4.6 混合模式	58
4.6.1 合成图像	58
4.6.2 遮盖图像	62
4.6.3 编辑遮盖组	63
第五章 深度图形编辑	65
5.1 文字编辑详解	65
5.1.1 概述	65
5.1.2 输入文字	65
5.1.3 编辑文字	65

5.1.4	笔触、填色、效果及样式	68
5.1.5	给文字附加路径	68
5.1.6	变形文字	70
5.1.7	将文字变为路径	70
5.1.8	处理丢失的字体	71
5.2	Fireworks 中的层	71
5.3	路径编辑	74
5.4	修改路径	77
5.5	滤镜效果	78
5.5.1	内置滤镜的使用方法	78
5.5.2	外部滤镜的设置	82
第六章	革新的对象操作	84
6.1	基本操作	84
6.1.1	编辑关键点	84
6.1.2	直接编辑路径	85
6.1.3	位图对象的操作	87
6.2	对象的深度编辑	87
6.2.1	合并路径	87
6.2.2	对象的布尔操作	87
6.2.3	扩展路径编辑	89
6.3	对象变形操作	90
6.3.1	对对象进行缩放	91
6.3.2	对对象进行旋转	91
6.3.3	对对象进行翻转	92
6.3.4	对对象进行倾斜	92
6.3.5	对对象进行扭曲	92
6.3.6	精确变形操作	93
6.4	对象的组织与合并	93
6.4.1	调整对象的堆叠顺序	93
6.4.2	隐藏及显示对象	94
6.4.3	合并对象	95
6.5	符号与实例	96
6.5.1	新建符号	96
6.5.2	放置实例	97
6.5.3	编辑符号	97
6.5.4	释放符号同实例的链接	98
6.5.5	导入和导出符号	98
第七章	Web 编辑特性	100
7.1	概述	100

7.2	建立图像映射	100
7.3	切割图像	102
7.4	创建滚动效果	103
7.5	动画制作详解	107
7.6	面向 HTML 的输出	111
第八章	输入和输出	115
8.1	概述	115
8.2	输入	115
8.2.1	导入文件	115
8.2.2	从扫描仪输入	116
8.3	输出	117
8.3.1	普通输出	117
8.3.2	区域输出	121
8.3.3	特殊的输出	123
8.3.4	输出向导	125
8.4	调色板的设置	128
8.4.1	使用调色板	128
8.4.2	编辑颜色	129
8.5	批处理	130
第九章	Fireworks 与其他软件的关联	134
9.1	与 Dreamweaver 3.0 的关联	134
9.2	与其他网页编辑程序的关联	134
9.3	与 Flash 4.0 的关联	134
9.4	对 Photoshop 的支持	136
第十章	实战演练	138
10.1	巧截图形	138
10.2	金色立体字	140
10.3	太空随想图	143
10.4	切图与热点	147
10.5	交互按钮	151
10.6	从天而降	155
10.7	探照灯	160
10.8	风吹旗帜	167
10.9	动感标题	171
10.10	梦幻组合	178
附录 A	Fireworks 3.0 菜单翻译及快捷键	188
附录 B	站点资源	196

第一章 Fireworks 3.0 简介

自从 Macromedia 公司推出了 Flash 4.0 后,在全球的网页制作领域中就引发了一场前所未有的革命。它那令人眼花缭乱的效果不知迷倒了多少网页设计者。现在 Macromedia 公司乘胜追击,以迅雷不及掩耳之势又推出了专门针对网页图像处理的 Fireworks 3.0,它在网页图像处理领域中所表现出的强大威力已经远远超过了 Photoshop 和 CorelDraw。

1.1 Fireworks 3.0 综述

Fireworks 3.0 是针对专业网页图像设计和处理的图形处理软件。它的出现对从事网页图像设计和处理工作的制作者是一个巨大的福音,它可以不借助任何其他图像处理软件而使图像以最简洁的方式在网页上淋漓尽致地展现其魅力。可以说,它是迄今为止网页图像处理领域中功能最完整的工具软件。

Fireworks 可以进行 Web 图像和动画的设计,而且它集合了矢量、位图等作图工具。在 Fireworks 中,所有的事物在任何时间都是可编辑的(这是它比 Photoshop 优越之处),并且你可以将工作流程自动化,以适应编辑、更新和更改的需要。

Fireworks 与 Macromedia 公司的其他产品紧密结合,比如 Macromedia 公司的 Dreamweaver 和鼎鼎大名的 Flash。用 Fireworks 处理的图片可以自动生成 JavaScript 和 HTML。这一点无论对 HTML 高手还是对初学者都是非常有用的。

总之一句话,Fireworks 是到目前为止最优秀最强大的面向 Web 的图形处理软件。特别是 Fireworks 3.0 推出后,其 Web 特性大大增强,可以说,Fireworks 3.0 揭开了图形处理软件的新纪元——网络图形软件时代。你以前可能用过做 GIF 动画、做按钮、做图像优化的某一软件,但真正确立专业网络图形工具标准的,不是别人,就是 Fireworks。

Fireworks 既不与 Photoshop 竞争,也不和 CorelDraw 较量,它完全针对 Web,一切为了 Web 设计者更简便、更有效地进行创作,表现在:

- 集合了位图处理软件和矢量图形软件的特性,可以直接编辑位图,也可以直接修改矢量图形,甚至可以直接对矢量图形应用 Photoshop 滤镜,从此你就不用了好几个图形软件间频繁切换换来导去了,大大提高了工作效率。

- 强大的图像优化输出功能。以最小的文件尺寸获得最好的图像质量,Fireworks 更加直观与流程化的优化处理,使图像更适合于 Web 应用。如果你不了解具体参数,输出向导会帮你一步步自动完成。

- 在矢量路径上直接应用笔触 (Brush)、填充 (Fill)、效果 (Effect),而且无论哪部分包括路径本身都可随时再编辑,你还可以把满意的效果存成样式 (Styles),供以后使用。这一特性几乎使你有了无限的创作余地,对创建 JavaScript rollovers 按钮尤其有效。

- 轻松创建 JavaScript rollovers。你只需做一些基本设置, Fireworks 就会自动产生 JavaScript 代码。JavaScript rollovers 就是你在一些网站上看见的, 当你的鼠标在一个图像上移过、按下或释放鼠标时产生图像变换的效果。

- 轻松建立图像映射 (Image maps)。Fireworks 提供了完整的建立映射热区 (hotspot) 的工具和控制, 你只需给每个映射设置 URL 链接和状态说明等相关定义即可建立图像映射。

- 独有的图像切割 (Slice images) 功能, 更适用于网站设计, 从此以后你再也不用在 Photoshop 里切来切去、拼来拼去了, Fireworks 全部替你自动完成, 而且直接产生 HTML。

- 引入了符号 (Symbols) 和例子 (Instances) 概念, 你只需指定两端的帧, 中间过程会自动产生, 这样做动画非常省力。

- 与网页编辑软件特别是 Dreamweaver 无缝集成, 既可以输出完全针对 Dreamweaver 的 HTML、Dreamweaver 库, 又可以直接在 Dreamweaver 中调用 Fireworks, 使你的工作更灵活有效。

在 Fireworks 发布之前, 专业的图形处理软件分为两类: 一类是如 Photoshop 等基于像素的位图处理软件, 主要用于平面印刷输出, 它们对图像的分辨率和色彩保真有很高的要求; 另一类是如 CorelDraw、Illustrator 等基于对象的矢量图形软件, 主要用于插画绘制。但随着互联网的迅速发展, 相关于网页制作的图形处理要求越来越多, 上述的软件已明显不能适应这种制作需要, 这时涌现出了一大批专门针对 Web 的图形软件, 如 Adobe imagestyler、Xtras Webstyle 它们虽然解了一些即时之需, 但客观上讲, 它们的功能并不完善、成熟。Fireworks 是第一款专业网络图形软件, 它整合了大部分 Web 图形处理功能, 革新了传统图形处理概念, 大大提高了产品的易用性和生产效率。

1.2 Fireworks 3.0 的新特性

现在就让我们来看一看 Fireworks 3.0 到底带来了哪些新的特性。

1.2.1 与其他应用软件相结合

1. 与 Dreamweaver 的无缝集成

Fireworks 3.0 和 Dreamweaver 3.0 结合得更为紧密。

- Fireworks 会自动辨认 Dreamweaver 中的行为。

- 当设计者从 Dreamweaver 中启动和优化 Fireworks 图像时, Dreamweaver 会自动地定位到 Fireworks 的源文件。

- 如果设计者想在 Dreamweaver 中插入由 Fireworks 切割和重新组织后的图像, 可以在 Dreamweaver 中选择 “Insert Fireworks” 命令。这样, Fireworks 图像和相关的 HTML 文档都会同样自动地放置在正确的位置上, 相应的链接也会自动更新。

- Fireworks 3.0 和 Dreamweaver 3.0 的 tasks (任务) 都可以自动使用 JavaScript。我们甚至可以在 Dreamweaver 中创建脚本来控制 Fireworks。

2. 提高了使用 Photoshop 效果和文件的处理能力

这种被增强的特性可以提高我们在 Fireworks 中操作 Adobe Photoshop 文档的能力:

- 使用“Effect (效果)”面板编辑 Photoshop 层的效果。

• 使用强大的 Photoshop 滤镜来实现实时效果。很多的第三方滤镜作为插件在 Fireworks 中可以实现实时效果,其中包括 Photoshop 滤镜和讨人喜欢的工具——Alien Skin、Eye Candy 等。使用相当方便,即只需定位插件文件夹或者直接将其加载到 Fireworks 中就能够对任何对象创造出设计者想要实现的效果。文本、图像、图形、路径和笔触都能够具有实时效果,并且这些效果都是可编辑的。如果设计者对某个对象进行了修改,相应的效果会自动更新。设计者自定义的设置可以保存下来,并应用到其他对象中。

- 在导入 Photoshop 文件时保持文本层的可编辑性。

3. 导出到 Illustrator 和 Flash

可以将用户在 Fireworks 中创建的图形用于印刷或 Flash 动画中。

- 使用 Fireworks 编辑的文档可以作为矢量文档导入到 FreeHand8 或 Illustrator 中。

- 能够将 Fireworks 文档以 SWF 文件导入到 Flash 中。

1.2.2 增强的预览功能

1. 在工作区中进行导出预览

所有在 Fireworks 中编辑的对象都可以不用离开工作区而直接进行导出前预览。

- 新的预览窗口可以在工作区中显示优化的图形。
- 新的“Optimize (优化)”面板可在预览时对图形的优化参数进行修改。
- 两分栏的预览窗口和四分栏的预览窗口可以让用户针对两个或四个不同的优化图形或图像进行比较,从中选择最适合网页浏览时的图像。
- 用户甚至可以在预览窗口选取并优化单个的切割图形。
- 预览滚动和动画效果时不用启动浏览器,可以直接在预览工作区中观看。

2. Gamma 预览

Gamma (伽玛)预览可以让用户查看图像在不同的计算机操作平台上的表现。当我们在 Windows 平台上工作时,可以观察这个图像在 Macintosh 平台上是如何表现的,并且可针对不足之处进行修改。

1.2.3 增强的编辑和控制功能

1. 新的历史面板

Fireworks 3.0 提供了历史面板(History Panel)。它赋予用户对图像进行重复操作和取消操作的灵活性。历史面板将记录整个工作和显示等操作步骤的行为列表,使用时只

需拖动面板中的滑块即可。

用户可以把不同的操作步骤组合并保存成命令，然后将其应用到其他图像中；这些操作步骤也可以拷贝和粘贴；用户可以将图形操作的命令保存起来以便重复使用；所有的命令都可以跨平台使用。所以，我们可以和其他需要获得同样图形外观的人共享这些命令，如图 1.1 所示。

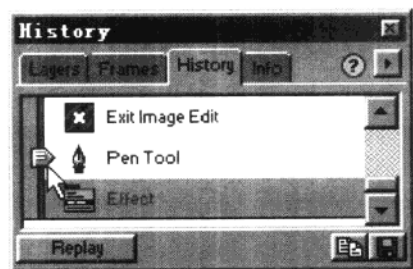


图 1.1 历史面板

2. 增强的切割图形、翻滚及动画功能

利用这些功能可更好地创建导航条、翻滚效果和动画 GIF 文件，并将其更容易地放置到的 HTML 中。

- 设计者可以使用 Dreamweaver 兼容的“Behavior（行为）”创建导航条，也可以使用“Button Symbol（按钮符号）”快速创建导航条。

- 在任何 HTML 文件中更新 Fireworks 3.0 表格的功能。

- 利用创建多边形的切割功能可以交换不规则形状的连锁图像。
- 设计者可以不费吹灰之力就创建出重叠的切割图像，而且不会带有 HTML 错误。
- Fireworks 同 Flash 一样，为用户提供了库文件。利用库文件可创建个性化的效果，并可以对库中的每个文件进行修改和保存等编辑操作。

3. 增强翻滚按钮功能

使用新的“Button Editor（按钮编辑器）”，设计者不用具备高深的网络设计经验就可创建出极具个性的 Rollover Button（翻滚按钮）。

- “Button Editor（按钮编辑器）”在创作的过程中还可以给设计者提供一些参考意见，使创建按钮更加容易。

- 按钮可以在任何时候用“Button Editor（按钮编辑器）”进行编辑。

- 对于按钮上的文本，用户可以利用对象面板十分容易地同步编辑各种按钮情景下的按钮文本。

- 当用户在图形上重新安排按钮的位置时，按钮符号的所有情景会同步移动，这种功能使用户避免了逐个安排每个按钮的手工操作。

- 借助于嵌套按钮符号，用户可以在不影响每个按钮上文字的情况下修改按钮的外观。

4. 新的位图编辑选项

使用新的位图编辑选项，用户在不离开 Fireworks 的情况下就可对位图图像的下列属性进行实时调整：

- 调整图像的对比度和亮度。
- 调整图像的色彩和饱和度。
- 使用 Levels（级别）、Auto Levels（自动级别）和画布纠正色调的范围。

- 作即时特效应用。

5. 使用纹理和图案选项

对 Stroke (笔触) 和 Fill (填充) 而言, 使用 Textures (纹理) 和 Patterns (图案) 是体现创造力最快捷的方式。Fireworks 3.0 允许用户在几乎所有类型的图像上应用可以找到的纹理和图案。

6. 新的放缩和旋转功能

Scaling (放缩) 和 Rotation (旋转) 功能增强了用户对变形的控制:

- 放缩的多样化, 可以选择双立方体、双线性或内插放缩选项。
- 用户可以旋转画布和画布中的任何对象。

7. 增强的文字处理功能

文字处理功能的改进增强了让用户对文本和字体的控制:

- 在输入文本时, 可以自由地进行水平和垂直的调整来控制文本块的表现。
- 可在输入文本前预览字体, 从而进行字体的可视化选择。
- 我们还可以用电脑中的另外一种字体来替代没有或丢失的字体。下一次当我们打开文档时, Fireworks 会记住重新定义的字体的。

1.3 安装 Fireworks 3.0

同 Macromedia 的 Dreamweaver 和 Flash 一样, Fireworks 3.0 可以运行于 Windows 或 Macintosh 系统。这里只介绍 Fireworks 3.0 在 Windows 系统中的工作情况。

- CPU (中央处理器): Intel Pentium 120 或更快的处理器
- 操作系统: Windows 98, 或 Windows NT 4.0 (Service Pack 3) 或更高版本
- 内存: 64 MB 或更大
- 硬盘: 60 MB 可用的磁盘空间 (推荐 100 MB 以上)
- 显示器: 640×480 分辨率, 256 色的彩色显示器 (推荐 1024×768 分辨率, 24 位或 32 位真彩色)

如果你对 Fireworks 3.0 感兴趣, 可以从网上获得。Fireworks 3.0 的 30 天免费试用版可以从 Macromedia 公司的主页 <http://www.macromedia.com> 上下载; 你也可访问宇风多媒体工作室: <http://yufeng21.com> 获得有关的资源。

当你已经得到 Fireworks 3.0, 双击该安装文件就可以开始安装了, 如图 1.2 所示。点击 “Next” 按钮将出现一个软件授权协议窗口, 单击 “Yes” 按钮接受协议继续安装, 如图 1.3 所示。

接着, 把软注册码和用户信息输入到出现的窗口中。然后, 在硬盘上为程序找个 “住处”, 单击 “Browse” 按钮选择安装的路径, 如图 1.4 所示。

单击 “Next” 按钮, 出现开始菜单窗口, 可以指定一个名称, 这个名称将出现在 “开始” 菜单下的 “程序” 菜单项中, 如图 1.5 所示。

一般无需更改,单击“Next”按钮即可完成 Fireworks 3.0 的安装。现在, Fireworks 的大门已经敞开,请随我们一起去领略这款图像软件中的“焰火”吧!

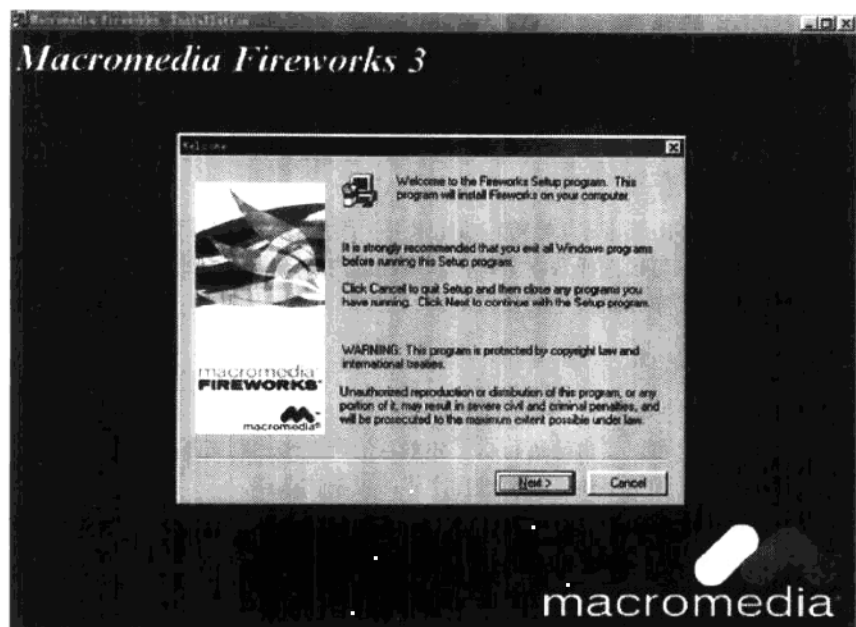


图 1.2 Fireworks 3.0 安装的欢迎画面

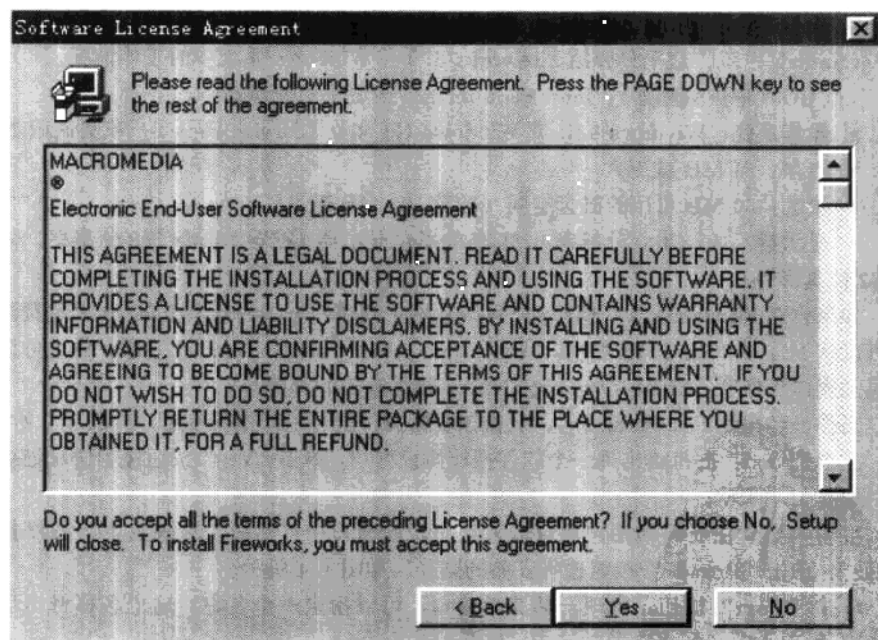


图 1.3 授权协议窗口

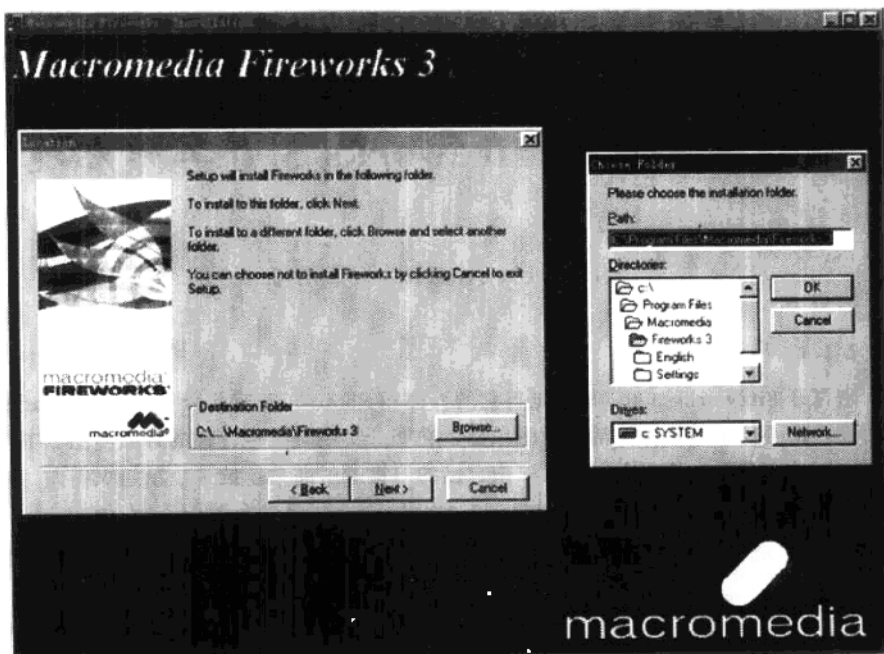


图 1.4 指定 Fireworks 3.0 的安装路径

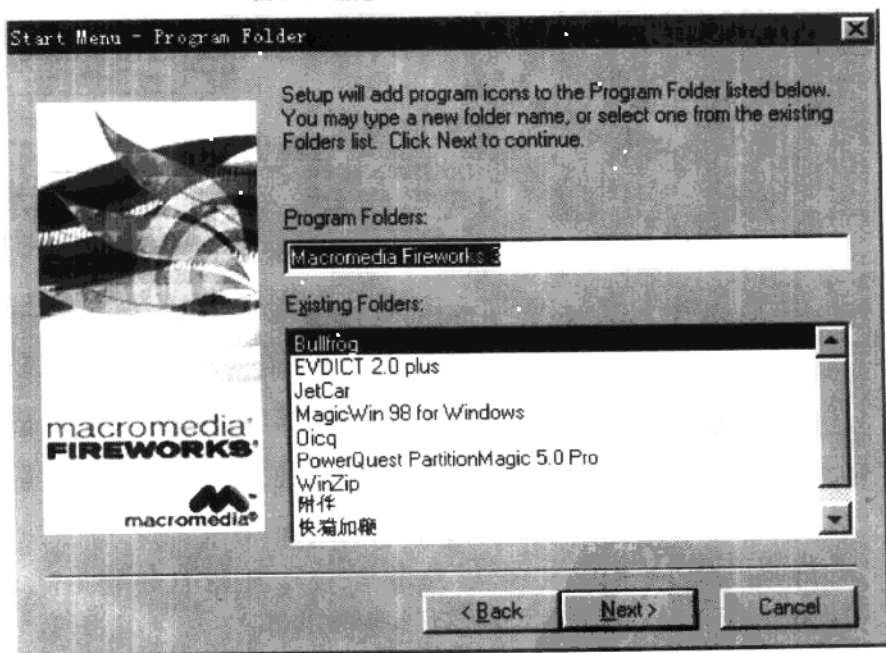


图 1.5 可更改 Fireworks 3.0 在 Windows 应用程序组中的名称

第二章 熟悉 Fireworks 3.0 工作环境

2.1 Fireworks 3.0 界面

2.1.1 概述

刚打开 Fireworks 3.0, 是否觉得它的界面和 Photoshop 有几分神似? Fireworks 的界面设计也遵从了其软件灵活有效的风格, 功能分类明确。也许你的界面与图 2.1 有些差别, 但没有关系, 事实上, 你可以按自己的习惯通过简单拖拉来重新组织界面。典型的 Fireworks 3.0 界面如图 2.1 所示。



图 2.1 Fireworks 3.0 的典型界面

界面中各组成部分分别是:

- ① 标题栏: 其中括号内显示当前打开文件名和显示比例。
- ② 菜单栏: 包括了 Fireworks 3.0 的所有功能。
- ③ 主工具栏 (Main toolbar): 实现软件基本功能的工具集。
- ④ 工具箱 (Toolbox): 集中了主要图形工具。