

Fireworks 4.0

Fireworks 4.0

Fireworks 4.0

完全成长手册

马存伟 等 编著



内附光盘



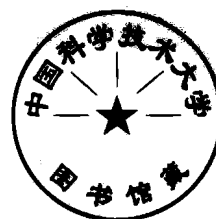
清华大学出版社

<http://www.tup.tsinghua.edu.cn>

Fireworks 4.0 完全成长手册

马存伟 等 编著

MSS88/02



清华大学出版社

(京) 新登字 158 号

内 容 简 介

Fireworks 是 Macromedia 公司推出的一款优秀的网页图形图像制作工具, 是 Web 图形图像的“集大成者”, 可以用来设计、制作和优化 Web 图形图像。

全书共分 14 章, 循序渐进地介绍了 Fireworks 的基础知识, 图像绘制的高级技巧, 文本工具和文本特效的制作, 图像切割, 图文结合的效果, 创作鼠标经过事件的技巧, 创建 GIF 动画, Fireworks 与 Dreamweaver, Photoshop 的整合等。内容以图例为主, 力求生动易懂, 并且将一些经验、技巧、结合平时常遇到的问题运用到实例中, 实例都来自于实践, 具有极强的可操作性。

附录中总结了 Fireworks 4.0 的菜单命令、工具和控制面板并有新增功能一览, 以便读者查阅。

本书既可作为高等院校的计算机美术专业及相关专业的教材和自学用书, 也可作为广大网页设计和平面设计爱好者的技术指导书和社会相关领域培训教材。

本书附带光盘含有与本书内容相匹配的教学软件和网页素材, 可供读者辅助教学或自学。

版权所有, 翻印必究。

本书封面贴有清华大学出版社激光防伪标签, 无标签者不得销售。

书 名: Fireworks 4.0 完全成长手册

作 者: 马存伟 等

出版者: 清华大学出版社 (北京清华大学学研大厦, 邮编: 100084)

<http://www.tup.tsinghua.edu.cn>

印刷者: 清华大学印刷厂印刷

发行者: 新华书店总店北京发行所

开 本: 787×1092 1/16 印张: 18 字数: 434 千字

版 次: 2001 年 4 月第 1 版 2001 年 4 月第 1 次印刷

书 号: ISBN 7-900631-41-0

印 数: 0001~6000

定 价: 37.00 元

生成代码。

Fireworks 3.0/Fireworks 4.0

Fireworks 是 Macromedia 公司推出的一款网页制作软件，与 Flash 和 Dreamweaver 合称“DreamTeam 网页梦幻组合”，从静态的图像制作、动态的网页动画到最后的网页集成制作，DreamTeam 组合几乎囊括了制作网页所需要的一切。

Fireworks 的出现使 Web 作图发生了革命性的变化，它第一次真正地将位图与矢量合二为一，同时拥有位图和矢量这两种本来格格不入的编辑模式。省去了软件间的调换，而制作网页切片和图像优化输出是它的强项，由它生成无缝连接的切片体积小、质量高，是辅助网页制作必不可少的软件。另外，Fireworks 功能全面的文本编辑器、强大的笔触特效、动画、历史记录等功能让你设计界面只在“弹指一挥间”。



有人说：Fireworks 是一匹异军突出的黑马，你一开始可能觉得它是“四不像”，但不可否认它代表了一种新的发展趋势。笔者认为这句话很有道理，基于这一点，可以在本书中找到确凿的证据。

Flash 4.0/Flash 5.0

Flash 是 Macromedia 公司推出的一款超强的网页动画制作软件，它集“向量绘图”、“动画制作”、“互动设计”三大功能于一身，不用撰写 Java 程序开发的 Java Applet 就可以做出生动的动态效果，还可为网页配上悦耳动听的音乐，最厉害的是动画文件极小并带保护。

Adobe 网页双雄

Adobe 公司成立于 1982 年，总部位于美国加州，是最先进的个人电脑印前处理和设计软件制造商，全球第三大软件公司。其 Photoshop 是至今为止桌面出版商们所能得到的功能最强的软件之一，它提供了一系列能满足专业出版业各领域要求的功能。近年来，Adobe 公司向 Web 产品线也发出了强有力的冲击，先后推出了两款超级网页设计软件——LiveMotion 和 ImageReady。

LiveMotion

在网络数字出版、印刷和动态视频媒体领域具有领导地位的 Adobe 公司发布了新软件——LiveMotion。LiveMotion 的发布，延伸了 Adobe 公司的 Web 产品线，为网页设计者提供了一个更加完整的专业 Web 产品套件。LiveMotion 具有灵活的创建高效、交互式图形的功能，让使用者可以设计活泼的、魅力四射的网页。

LiveMotion 允许设计者从单独的动态 Web 图形建立完整的包含有动态图形、音乐和动画于一体的交互式网页，全部是一个基于矢量的设计环境。目前，这一产品支持 GIF、JPEG、Adobe Photoshop 和最流行的 Flash 格式，在下一个版本中还将支持 W3C 和 SVC 格式。

LiveMotion 使网页在生动性方面有了极大的提高，使用 Flash 创建作品，必须一幅一幅地重新设计，但是 LiveMotion 允许我们从 Illustrator 和 Photoshop 中输入完整的作品，同时可以保留图层。LiveMotion 具有与其他 Adobe 应用软件相似的界面、菜单和选项，如

果设计者已经对 Adobe 的其他软件（例如，Illustrator 和 Photoshop）驾轻就熟，那么就免去了“从头再学”的弯路，让用户能够触类旁通地掌握和使用。LiveMotion 可以控制 Illustrator 和 Photoshop 格式的文件图像引擎，设计者可以直接将 Illustrator 和 Photoshop 放入 LiveMotion，或者打开 Illustrator 和 Photoshop 图层文件，将复合对象作为一系列独立的物体。

ImageReady

ImageReady 是 Adobe 公司推出的一款与 Fireworks 不相上下的网页图像软件。它提供了网页图形制作的集成环境，这让设计人员在制作网页图形时不再需要去切换各种软件。它的界面、操作均类似于 Photoshop，可以将各个图像放置在各个图层，然后加以编辑。它在图形文件压缩、批处理、动画制作及透明色的支持上，都有非常优秀的表现。

ImageReady 提供了一个提炼网页图形的压缩环境，这个创新非常重要，它解决了要调用几种软件程序才能完成网页图形制作的麻烦。在 ImageReady 中可对某个图形进行实时优化压缩，可以同时在原图和优化后的图像之间进行切换比较，观察优化后的效果。ImageReady 有完美的图像操纵台：使用 Optimize 控制面板，可以迅速地 from 选项板中选择压缩的格式和类型。ImageReady 支持 JPG、GIF、PNG 的优化，通过 Optimize 控制面板可对优化的参数进行调节。同时，它提供了“褪边”选项，以便让网页图像和背景能自然地融合。ImageReady 甚至于还可以在 PNG 图像边缘定义一些透明像素，它能和网页的背景色和背景图像融合，通过图层来限定透明度和指定颜色的无缝混合技术，进而创作合成图像。另外，用户还可以测试图像在不同速率下的下载时间，预览图像在浏览器中的效果。

在图像编辑方面，ImageReady 与 Photoshop 相似，但功能弱一些。它有一个魔术橡皮工具，可直接在 GIF 图像及 PNG 图像中产生透明区域；ImageReady 也有自动处理和批处理功能。ImageReady 和 Photoshop 的 Action 文件并不兼容，在其他方面，与 Photoshop 保持了高度的兼容性；由于有历史控制面板，ImageReady 还可以享受 Photoshop 先进的多重 Undo 和 Redo 功能。ImageReady 虽然是个图像编辑软件，但它也可产生 HTML 代码，对图像的改动产生相应的代码，只要用 Edit/Copy HTML Code 便可将代码贴进你的网页编辑器。

其他网页软件

除了 Macromedia 和 Adobe 两大网页“巨无霸”之外，还有许多其他的软件公司也卷入这场“战争”，并且开发研制出了一系列“小巧玲珑、功能卓越”的网页利器。

Painter

MetaCreations 公司的 Painter 是一套以逼真的自然彩绘笔触和纸质闻名的网页制图工具，除了常用的铅笔、粉彩、水彩、蜡笔、油画笔之外，用户还可用预先准备的特殊画笔，简便快速地绘出火焰、杂点、霓虹、树叶等图像，并可避免电脑绘图常见的“生硬、呆板”的不足。

Java

Java 动态效果是 Java 技术中最常用的一部分，也是 Java 多媒体世界中最吸引人、最

GIFAnimator

ASP 网页编辑器，有几项不错的功能：提供 VBScript 以及 ASP 相关语法标签；提供 SQL 标注语法，SQL Wizard，内建 Image Viewer 的功能。

网页制作的几点建议

常言道：红花还需绿叶衬。同样的道理，一个好的网站，也需要大量精美的图片来点缀，关于这一点，经常在网上冲浪的朋友最清楚不过了。但是，图片使用不当，也会把访问者吓得“逃之夭夭”。一些网站的首页就是一张大图片，的确够漂亮、够风光，可是浏览者不等到图片显示出来就会进入下一页或者干脆离开。不管怎么说，这对于制作者和浏览者都是遗憾的。因此，网页图形的显示速度就显得格外迫切，下面是加快网页图形显示速度的几点建议，仅供参考之用。

第一点，确定网页图形图像的格式，千万不可小视这一点。在 HTML 文件中，使用 JPG、GIF、BMP 等文件格式均是可以浏览的。一般而言，我们只选择前面的两种，因为这两种文件格式能对图像进行很大程度的压缩，使得在产生相近视觉效果的前提下，图像文件的容量会小很多。但是，我们到底是使用 JPG 格式呢，还是使用 GIF 格式？如果图像是使用扫描仪输入进计算机的，通常这种图像都是一些人物照片，风景照片，这种图片中所用到的色彩比较多，就是说图像中既有浅红色，又有深红色，还有绿色、蓝色、黄色等，这时候我们应该选择使用 JPG 格式来存储图像。如果图形是由自己使用 Photoshop、Paint Shop Pro、CorelDRAW 等软件制作的，例如标题文字等，这时图像中所使用的色彩通常会比较少，我们可以选择 GIF 格式。

第二点，尽量减少图像所用颜色的数目。当颜色数目减少后，如果图像质量变化不大，可以选用 GIF 格式。在我们常用的软件中，有许多软件提供了“减少颜色深度”的功能，例如，在 Paint Shop Pro 的 Color 菜单中就有一个“Decrease Color Depth”命令。

第三点，颜色数目减少后，如果视觉效果明显变差，可以采用 JPG 压缩格式。记住一点，文件压缩的越狠，文件就越小，图像质量也就越差。通常情况下，采样 50%~70% 的压缩率比较好，当压缩率从 0% 上升到 50% 时，文件大小会急剧下降，而图像质量却变化不大，再加大压缩率后，图像会明显变差，而文件的大小却减少得十分有限，有时甚至只减少几十个字节。



不过，凡事都没有绝对情况，不妨在这时试着使用 256 色的格式将图片存储成 GIF 格式，与 JPG 格式的文件比一比哪个字节数更少，图像质量更佳，从而最终决定使用什么样的图像格式。

第四点，在图像文件大小一定的情况下，采用隔行 GIF 和逐级 JPG 方式显示图像。隔行 GIF 是指图像文件是按照隔行的方式来显示的，比如先出奇数行，再出偶数行，造成图像是逐渐变清楚的；逐级 JPG 方式可以让图像先以比较模糊的形式显示，随着图像文件数据不断从网上传过来，图像会逐渐变清晰。

第五点，尽量多使用预览图像。即在显示原图之前，先显示一幅字节数比较少，画面质量比较差的图片，由浏览者决定是否浏览原图。通常情况下，预览图像都是主图像的低分辨率、高压缩率的版本。

第六点，尽量把图形尺寸做小，图形尺寸越小，则字节数相应就会越少。在制作图像时，还要尽量将图形四周无用的信息删除掉。



例如，制作一个非常漂亮的美术字的图片，它的背景是黑色，而网页的底色也是黑色，这时你就一定要让美术字尽量充满整个图像，不要让图片中黑色的底色边框过大，因为图片的底色最终要与网页的底色融为一体，在美术字大小一定的情况下，图片做得越大，图像文件的字节数就会越多，在网上传输起来就越费时间。

本书内容说明

自 20 世纪 90 年代中期以来，随着计算机硬件环境和相关编辑软件的完善和发展，要求人们在短时间内掌握它的各项知识和技能；现代社会工作和生活的节奏也要求我们在短时间内立刻学会和掌握某些必备的知识和技能。基于以上原因，作者在编写本书时注意到了知识层次的递进、尽可能地少使用专业词汇（必要时是不可避免的）、语言简练易懂，以便帮助读者尽快达到速成的目的。

本书分为 14 章和 2 个附录，主要面对的读者对象是初、中级用户。全书以模拟上课的方式，由浅入深、循序渐进，将 Fireworks 的命令与功能恰当地融入每一个章节中，针对每一个不同的主题，提供具体详尽的步骤。因此，用户极少看到死板的条例式功能解说，取向代之的是生动有趣的教学内容。

本书中包括一些注释，它们是“注意”和“图标”，用于为读者提供信息和帮助以补充正文。基于这个原因，提醒读者应特别注意它们的存在。

“注意”提供给读者额外的信息。这些信息虽然不是非常关键的但却极为有用。注意能够告诉读者如何避免计算机中出现的问题或者描述特定环境下可以出现的情形，并告知应该采取什么样的措施。

“图标”提供给读者形象化、可视化的工作按钮。这样我们可以在工作界面中或者操作命令中，迅速而准确地找到它，并正确地利用它。

本书中使用的术语尽量地简单化、明了化。当然，有些术语与其他相关书中的术语有些出入，这可能是每个人的习惯和见解不同罢了。这些专业术语将在与主题相关的情况下做进一步的解释。

关于附书光盘的说明

为了方便读者学习和参考，本书配套一张光盘，内容包括范例制作的专用素材、网页制作的一些实用素材，以及一些必要的特殊字体。它与教材互为补充，相得益彰。

(1) 光盘的运行环境

- Pentium II 以上处理器

- 至少 32MB 内存
- 中英文 Windows 9x, Windows NT3.5 及以上版本的操作系统
- 16 位增强色或者更高
- 最低 800×600 分辨率
- CD-ROM (8 倍速光驱以上)
- 声卡、音箱

(2) 光盘的内容简介

- 网页软件试用版

在 Software 文件夹中, 可以找到三个超强网页软件的试用版: Macromedia Fireworks 4.0(真正的网页作图软件, Dreamweaver 4.0 的最佳搭档)、Macromedia Dreamweaver 4.0 (网页编辑工具最新版)、Macromedia Dreamweaver Ultradev 4 (Dreamweaver 的后继产品, 功能更加强大), 单击相应的.exe 可执行文件即可顺利安装。

- 特殊字体

在 Font 文件夹中, 可以找到几十种可安装的特殊字体。

- 范例文件

在 Tutorial 文件夹中, 存放着本书的范例和习作文件。

- 实用的网页图像文件

在 Picture 文件夹中, 可以找到上千个实用的网页图像文件。

- 实用的声音文件

在 Sound 文件夹中, 存放着几十个实用的声音文件。

(3) 光盘使用中的注意事项

- 对于光盘中的某些图片文件, 可以通过相应的图形图像软件 (例如 Photoshop、Illustrator、Acdsee、Freehand 等软件) 顺利打开。

- 某些 PNG 文件需要系统具备相关的字体才能够正确地打开。为了方便用户, 我们在光盘的 Font 文件夹中提供了几十种字体供选择安装之用。

- 在光盘 Software 文件夹中存放的三个网页软件(Fireworks 4.0、Dreamweaver 4.0、Dreamweaver Ultradev 4)是试用版, 免费试用 30 天。

- 本光盘内容仅供读者自我练习及学校课外教学练习之用, 版权属于马存伟、火凤凰数字多媒体工作室及提供源文件与程序的各公司所有, 请勿将本光盘复制贩卖。

告诉我们你想什么

作为本书的读者, 尊敬的你是至关重要的批评者和评论员。作为合格的作者, 我们会高度重视你的意见, 真诚地、迫切地希望读者告诉我们, 此书哪些地方写得精彩, 哪些地方写得较差, 哪些地方需要进一步修改。

读者可以直接给我们发 E-mail 或者写信, 以便让我们及时地知道你是否喜欢此书, 我们还需要对图书的哪些内容进行改进。请注意, 读者来信时, 请写明书名及作者姓名, 以

第 1 章	Fireworks 初识	1
1.1	网页设计新宠儿	1
1.2	Fireworks 4.0 功能简介	2
1.3	网页梦工场	5
1.4	系统运行环境	8
1.5	正确安装 Fireworks 4.0	9
1.6	安全卸载 Fireworks 4.0	12
1.7	Fireworks 4.0 的工作界面	14
1.7.1	主菜单栏	15
1.7.2	主工具栏	15
1.7.3	修改工具栏	16
1.8	思考与练习题	16
第 2 章	位图编辑模式	17
2.1	位图编辑模式基础	17
2.1.1	位图和向量	17
2.1.2	Fireworks 的界面	17
2.1.3	悬浮面板和标签面板	18
2.1.4	Fireworks 的工具箱	18
2.1.5	创建文档	23
2.1.6	编辑位图图像	24
2.1.7	选区工具	25
2.1.8	魔术棒工具	25
2.1.9	套索工具	26
2.1.10	橡皮图章工具	27
2.1.11	框选工具	28
2.1.12	放大镜工具	29
2.2	位图编辑的应用	30
2.2.1	消除图像的背景	31
2.2.2	创建野兔的阴影	33
2.2.3	信手涂鸦	35
2.2.4	启用外挂滤镜	37

[illegible]

5.12.3	将文本转变成路径	94
5.13	添加活的效果	94
5.13.1	效果的应用	95
5.13.2	效果的编辑	96
5.14	思考与练习题	96
第 6 章 文本特效和填充大法		97
6.1	众里寻她千百度	97
6.2	山月随人归	101
6.3	五颜六色话填充	108
6.3.1	填充的类型	108
6.3.2	填充的三大途径	108
6.3.3	调整填充对象	110
6.3.4	京剧脸谱的填充	110
6.4	思考与练习题	116
第 7 章 历史记录和形状组合		117
7.1	Repeat 命令的运用	117
7.1.1	课堂练习	117
7.2	历史控制面板	118
7.3	保存历史步骤作为命令	119
7.4	形状的组合	120
7.5	历史记录的应用	122
7.6	思考与练习题	124
第 8 章 图像优化和导出		126
8.1	导出向导 (Export Wizard)	126
8.2	改变图像的格式	127
8.3	GIF 格式的文件	128
8.4	GIF 图像的调色板设置	129
8.5	工作预览	129
8.6	调整透明度	130
8.7	使用 Matte Color	131
8.8	导出 JPEG 格式的文件	131
8.9	七大导出模式	133
8.9.1	直接的导出	134
8.9.2	对比预览导出	135
8.9.3	区域导出	139

10.3.3	添加相似的按钮.....	176
10.4	快速制造按钮的方法.....	177
10.4.1	使用特效制造按钮.....	177
10.4.2	使用样式制造按钮.....	178
10.4.3	从图库中直接导入按钮.....	179
10.4.4	导入其他文档中的按钮.....	180
10.5	制作导航条.....	181
10.6	Web 层的应用.....	181
10.7	将热区对象转化为分片对象.....	182
10.8	思考与练习题.....	183
第 11 章	图像映射和图像切割.....	184
11.1	创建图像映射.....	184
11.1.1	创建图像映射.....	184
11.2	行为控制面板.....	187
11.2.1	如何添加行为.....	187
11.2.2	在浏览器中预览文件.....	188
11.3	创建杂乱二态.....	189
11.3.1	创建杂乱的二态.....	189
11.4	URL 控制面板.....	193
11.4.1	添加当前 URL 至图库.....	193
11.4.2	添加新的 URL 至图库.....	194
11.4.3	导出现存的 URL.....	194
11.4.4	新建 URL 图库.....	194
11.5	思考与练习题.....	195
第 12 章	高级应用技巧.....	196
12.1	卓越的文本工具.....	196
12.2	图像的切割.....	198
12.3	制作动态效果切图.....	198
12.4	查找和替换功能.....	200
12.4.1	查找与替换练习.....	200
12.4.2	项目日志.....	203
12.5	批处理功能.....	205
12.5.1	在 Fireworks 3.0 中使用批处理命令.....	205
12.5.2	在 Fireworks 3.0 中运行导出脚本.....	207
12.5.3	在 Fireworks 3.0 中建立“拇指图标”(Thumbnails).....	208
12.6	蒙板组的应用.....	209