

► 网页设计·网站建设培训系列教材

北京科海培训中心



Fireworks

网页制作技巧与实例

纪朝峰 吴 晓 裴永茂 编著



科学出版社

北京科海培训中心

► 网页设计·网站建设培训系列教材

Fireworks 网页制作技巧与实例

纪朝峰 吴晓 裴永茂 编著

科学出版社
2000

内 容 简 介

本书讲述了使用 Fireworks 必需的基础知识,介绍如何创建动画,如何创建和编辑图像,如何进行文本操作,如何创建鼠标移动事件,如何优化图像,如何导出和导入文件,如何创建热点等内容。

本书除了介绍知识点外,还编写了典型的应用实例。对于初学者来说,这些实例可以帮助你更好地学习和掌握 Fireworks 的知识;对于熟练的网页制作者来说,既有知识点又有实例的综合指导性教材,可以使你综合利用这两大特点达到轻松掌握到技术提高的目的。

本书语言通俗,步骤详尽,适合广大读者自学,也适合网页设计和制作人员参考使用,还可以作为网页制作培训班的教材。

图书在版编目(CIP)数据

Fireworks 网页制作技巧与实例/纪朝峰等编著. —北京:
科学出版社,2000.10

ISBN 7-03-006942-0

I. F… II. 纪… III. 网页-制作-教材 IV. TP393.03

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2000)第 68310 号

科 学 出 版 社 出 版

北京东黄城根北街 16 号

邮政编码:100717

北京门头沟胶印厂印刷

新华书店北京发行所发行 各地新华书店经售

*

2000 年 10 月第 一 版 开本:787×1092 1/16

2001 年 1 月第二次印刷 印张:21 $\frac{1}{2}$

印数:5001 - 8000 字数:532 000

定价:25.00 元

序

目前,互联网正以一种前所未有的冲击力在影响着人类的生活。它的出现和发展,大大改变了人们从物质到精神、从内容到形式的生活方式。网络延伸到社会的各个领域和人们日常生活的各个环节,已经成为了一个全新的世界,以至于人们不得不探讨“网上世界”与“现实世界”之间的关系。有人说网络是一个新的社会,实际上它比传统意义上的社会更具有影响力和诱惑力。

网页是网站的“细胞”,面对互联网的制作,越来越多的人都希望拥有自己的个人主页,以便充分展示个人的特点与魅力,越来越多的商业网站都希望让自己的站点更具有吸引力,以充分塑造公司形象,提供产品资讯与服务让更多的人来访问、产生更大的效益。在 Microsoft, Adobe, Macromedia 等公司推出一系列网页制作和图像处理软件之后,新一代网站建设已开始逐渐成为各类商业网站和个人主页的首选。新一代网站的主要特征是将声音、电影、动画等各种多媒体效果全面加入到网页中,在目前网络带宽不足的情况下,它是设计动态网页和解决网络“流”媒体的最佳方案。

由于互联网进入中国比较晚,大多数人对网页的制作还比较生疏,并且随着互联网技术的发展,各大软件公司不断地推出新的网页制作工具,即使对网页设计已经比较精通的人也需要不断地更新和完善自己的知识和制作技能。如何制作网页、建设网站、维护站点是新一代网民的需要,因此我们组织一批从事网站美术设计、网页制作、计算机图像处理和具有网络编程及网站维护经验的博士、硕士和富有网页制作教学经验的教师,编写了一套适合广大网页设计、网站建设者的培训系列教材。这套教材比较完整、系统、全面地介绍了新一代网站建设中的各类软件工具,既有包括网站前台的图像处理和美术设计工具,又有包括网站后台的数据库开发编程工具以及网页脚本语言。每本书都包含大量的制作实例,旨在帮助初学者顺利迈进互联网的门槛,针对有经验的读者使之不断提高网页制作水平。

技术在不断地发展,本套培训教材在使用的过程中,也将根据软件工具版本的升级、用户的需求和建议不断地加以改进和完善。

科海培训中心编辑部

2000年8月

前 言

电脑的出现和发展对人类社会的各个领域产生了巨大的影响。而网页是网络世界的主要角色，已经有相当一部分人开始制作自己的网页。然而在网页的设计和制作中，只有适当的添加一些精美的 Web 图像或者 Gif 动画，才能使网页变得更加生动。

目前市场上有许多制图软件或对图像进行编辑的软件。例如 Adobe Photoshop、Freehand、Animator 等等。Fireworks 是一种非常优秀的网页图像制作和编辑软件，它的优点非常突出。它可以直接使用矢量工具绘图，在位图图像编辑模式下进行图像编辑；可以完成从绘图、编辑到优化的全部工作。比如：

- Fireworks 可以进行批处理生成文件，查找和替换文本、颜色和 URL 地址等。
- 可以通过切割图像，优化 GIF 和 JPEG 图像，使图像文件变的很小，提高网络的速度。
- 能够实现与 Dreamweaver 的密切结合，可以在同一环境中同时出现网页内容和图像。
- Fireworks 能够创建交互式的网页，自动生成所需要的 HTML 代码和 Javascript。

相对于其他的图像编辑工具来说，Fireworks 的最大优点就是它更方便、更高效和更具有适应性。在 Fireworks 的图像中，文本和图像在任何时候都是可编辑的，这意味着设计人员可以轻易地修改图像而不必从头开始。

本书首先介绍 Fireworks 的工作界面和它的各种工具的功能和简单的使用方法。如果你对 Fireworks 已经有所了解，那么你可以直接从第二章开始阅读。而且本书不仅介绍了知识点，还在第三部分编写了一些实例，这些实例将有助于你学习 Fireworks，通过这些实例你还可以了解一些图像或动画的效果和创意。

本书除了对操作步骤描述详尽、参数讲解全面之外，还对各部分的名称都标注了英文。本书详细介绍了 Fireworks 的各种工具和面板的使用以及相关的制图、编辑操作。由于作者水平有限，错漏之处在所难免，请读者批评指正。

目 录

第 1 部分 基础篇

第 1 章 认识 Fireworks 3	1
1.1 Fireworks 3 概述.....	1
1.2 Fireworks 3 的工作界面介绍.....	2
1.2.1 Fireworks 3 的工作环境.....	2
1.2.2 Fireworks 3 的工具栏.....	3
1.2.3 Fireworks 3 的面板.....	9
1.3 Fireworks 3 菜单简介.....	22
1.3.1 File 菜单.....	23
1.3.2 Edit 菜单	24
1.3.3 View 菜单.....	25
1.3.4 Insert 菜单.....	25
1.3.5 Command 菜单	26
1.3.6 Xtras 菜单	26
1.3.7 Help 菜单	27
1.4 使用 Fireworks 3 中的帮助.....	27
1.5 启动和退出 Fireworks 3.....	29
1.6 安装和卸载.....	30
1.6.1 系统要求.....	30
1.6.2 安装 Fireworks 3.....	30
1.6.3 卸载 Fireworks 3.....	34
第 2 章 利用 Fireworks 3 绘图	37
2.1 绘制简单的图形.....	37
2.1.1 绘制矩形.....	37
2.1.2 绘制其他图形	40
2.1.3 切割图形.....	40
2.2 线的绘制与编辑.....	41
2.2.1 线的基本操作.....	42
2.2.2 “Stroke”工具的使用.....	45
2.2.3 “Freeform”工具的使用	48

2.2.4	“Reshape Area”工具的使用	50
2.2.5	其他修改路径的方法	51
2.3	本章小结	55
第 3 章	编辑图像的技巧	57
3.1	选定编辑区域	57
3.1.1	选择矩形或椭圆形区域的方法	57
3.1.2	选择不规则区域的方法	57
3.2	对图像颜色和背景图案的编辑	61
3.2.1	定义颜色	61
3.2.2	从视图中抓取颜色	62
3.2.3	创建自己的调色板	62
3.2.4	使用“Mixer”工具混合颜色	63
3.2.5	使用“Eraser”工具抹去颜色	64
3.2.6	利用“Fill”工具修改背景图案	66
3.2.7	使用“Style”工具调整样式	69
3.3	图像的编辑与修改	71
3.3.1	对部分图像的修改	71
3.3.2	图像的合成	72
3.3.3	图像的变形与扭曲	76
3.4	为图像对象增加效果	78
3.4.1	准备使用效果工具	78
3.4.2	“Use Defaults”工具	79
3.4.3	“Adjust Color”工具	80
3.4.4	“Bevel and Emboss”工具	81
3.4.5	“Blur”工具	82
3.4.6	“Shadow and Glow”工具	83
3.4.7	“Sharpen”工具	85
3.4.8	“Eye Candy 3.1 LE”工具	86
3.4.9	其他工具	86
3.4.10	“Masking”工具	87
第 4 章	Fireworks 3 的文本操作	91
4.1	使用 Fireworks 3 编辑文本	91
4.1.1	输入文本	91
4.1.2	移动文本块	92
4.1.3	编辑文本	92

4.2	Fireworks 3 的一些文本操作	95
4.2.1	给文本附加路径	95
4.2.2	编辑附加路径后的文本	95
4.2.3	编辑附加文本之后的路径	96
4.2.4	移动文本起点	96
4.2.5	将文本转换为路径	97
4.2.6	将文本转换为图像	97
4.2.7	放大或缩小文本	98
4.2.8	旋转文本	99
4.3	使用 Fireworks 3 来创建文字特效	101
4.3.1	创建阴影字	101
4.3.2	创建具有光环的文字	104
4.3.3	创建浮雕字	105
4.3.4	创建具有斜面的文字	106
4.3.5	综合应用多种字体	107
4.3.6	保存已经制作好的综合效果	109
4.3.7	应用已经保存的效果设置	109
4.3.8	应用“Styles”面板创建特效字	110
4.3.9	编辑“Styles”面板中的“Style”	111
4.4	查找和替换操作	111
4.4.1	查找和替换	112
4.4.2	查找和替换文本	115
4.4.3	查找和替换字体	116
4.4.4	查找和替换颜色	117
第 5 章	切割图形	118
5.1	切割图形初步	118
5.1.1	利用 Fireworks 3 切割图形的优点	118
5.1.2	图形切割的一些基本知识	118
5.2	切割图形的准备工作	119
5.2.1	显示和隐藏切割辅助线	119
5.2.2	编辑切割辅助线	119
5.3	切割图形的方法	120
5.3.1	利用矩形切割工具进行图形切割	120
5.3.2	利用多边形切割工具进行图形切割	122
5.3.3	利用菜单命令进行切割	123
5.4	设定超级链接	125

5.5 给切割对象命名	127
5.5.1 利用自定义名称给切割对象命名	127
5.5.2 利用 Fireworks 3 给切割对象自动命名	127
5.6 导出切割对象	129
5.6.1 指定切割对象的导出设置	129
5.6.2 导出切割对象	130
5.7 切割图形的技巧	132
5.7.1 预览切割效果	132
5.7.2 创造文本切割块	133
5.7.3 更新网页图片	134
第 6 章 图像的优化处理	136
6.1 优化处理概述	136
6.2 优化处理方法	136
6.2.1 优化设置	136
6.2.2 不同文件模式下的编辑方法	138
6.2.3 应用“Preview”工具进行预览	140
6.3 文件优化设置总结	142

第 2 部分 技巧篇

第 7 章 创建动画	143
7.1 打开已有文件创建动画	143
7.2 学会使用“Frame”面板	144
7.2.1 添加、复制、删除和移动帧	144
7.2.2 跨帧共享图层	145
7.2.3 “Onion Skinning”技术	145
7.2.4 用“Insert New Symbol”制作动画	147
7.3 控制动画	150
7.3.1 设置帧的延迟	150
7.3.2 设置动画循环	151
7.3.3 显示和隐藏帧	152
7.3.4 预览动画	152
7.4 优化图像	155
7.5 使用“Command”制作动画	155
7.6 导出动画	156

7.7 使用“Tween Instance”创建动画	159
第 8 章 创建热点和鼠标经过效果	163
8.1 为地图创建源图像	163
8.2 创建热点	164
8.3 给热点附加超级链接	165
8.4 导出热点图像	166
8.5 编辑热点	167
8.6 创建按钮图形	170
8.6.1 创建一个简单按钮	171
8.6.2 编辑按钮	176
8.6.3 编辑按钮上的文本和超级链接	176
8.7 创建鼠标经过效果	177
8.7.1 创建按钮的不同状态	177
8.7.2 改变图像的不同部分	178
第 9 章 文件的导入与导出	181
9.1 Fireworks 3 的兼容性	181
9.2 文件的导入	181
9.2.1 导入图形文件	181
9.2.2 导入文本文件	186
9.2.3 导入 Fireworks 3 文件	186
9.2.4 导入 GIF 动画文件	186
9.2.5 从扫描仪或数码相机导入图像文件	186
9.3 文件的导出	187
9.3.1 直接导出 Fireworks 3 文件	187
9.3.2 使用“Export Preview”导出文件	188
9.3.3 使用“Export Wizard”导出	191
9.4 导出区域	193
9.5 导出矢量路径	195
9.5.1 导出矢量路径到 FreeHand 和 Illustrator	196
9.5.2 导出矢量路径到 Flash	197
9.5.3 通过复制和粘贴导出路径	198
9.6 导出时使用调色板	199
9.6.1 导出时使用调色板	199
9.6.2 设置调色板中颜色的数目	200
9.6.3 编辑调色板中的颜色	200

9.6.4 锁定颜色	202
9.6.5 使用抖色效果	203
9.6.6 设置透明色	204
9.7 与导出有关的批处理操作	206
9.7.1 使用项目记录	206
9.7.2 批处理	208
9.7.3 创建源文件备份文本	211
9.7.4 使用批处理脚本	211
9.8 常见导出格式的比较	213

第3部分 实例篇

第10章 图像编辑实例	214
10.1 较复杂图形的绘制技巧	214
10.1.1 绘制一个调色板	214
10.1.2 绘制一个星形图案	216
10.1.3 绘制具有动感效果的圆	220
10.1.4 绘制具有立体效果的多边形	222
10.1.5 绘制具有材质效果的图形	224
10.2 对图像进行合成	227
10.2.1 雨夜的猫头鹰	227
10.2.2 猫的世界	231
10.3 图像合成与文字的综合加工	236
10.3.1 具有玻璃窗效果的花	236
10.3.2 图章的制作	240
10.3.3 “I Love You”	244
10.3.4 具有漫画效果的像章	246
第11章 文本操作及图形切割	252
11.1 文字的一些简单操作——制作贺年卡	252
11.2 文字特效	260
11.2.1 文字综合特效一	260
11.2.2 文字特效二	267
11.3 图文混排的效果	270
11.3.1 制作特效“爱心”	271
11.3.2 制作“贺”章	279
11.4 切割图形	286

第 12 章 动画和鼠标移动事件的实例	293
12.1 使用 Tween Instances 制作动画	293
12.1.1 滚动的小球	293
12.1.2 文本动画的制作	296
12.2 使用 Paste Inside 制作动画	301
12.2.1 编排哑剧	301
12.2.2 组合图像	305
12.3 使用 Tween Instances 命令制作鼠标效果动画	309
12.3.1 制作“望庐山瀑布”的动画	309
12.3.2 导出动画	316
12.3.3 制作鼠标事件	317
12.4 组合图像的动画	319
12.4.1 制作卡通动画	319
12.4.2 “Fill”面板的使用	322
12.5 利用“Cutout”制作动画	325
12.5.1 闪动的小球	325
12.6 简单的鼠标事件动画	329
12.6.1 制作 Welcome 的鼠标事件	329
12.7 游戏的动画效果	335

第 1 部分 基础篇

第 1 章 认识 Fireworks 3

本章是面对初学者来写的,为了使你在以后的学习中更加的轻松,本章从 Fireworks 3 的概述入手,将详细介绍如何启动和退出 Fireworks 3、Fireworks 3 的工作界面、Fireworks 3 的各种工具的功能和简单使用方法、Fireworks 3 的面板知识和帮助系统等内容,可使你对 Fireworks 3 有一个整体印象。

1.1 Fireworks 3 概述

Fireworks 3 是一种用来创建和生成 Web 图像的工具,它可以创建质量很高的 JPEG 和 GIF 图像,并能使 Web 图像设计人员轻松地设计和修改图形。与其他类图像软件相比,Fireworks 3 具有以下特点:

- 可以利用矢量图形制作工具和位图绘制工具作出漂亮的图形,可以创建阴影、斜面、光环等效果。
- 可以通过文件最小化处理来最优化 Web 图像。
- Fireworks 3 可以自动生成交互式鼠标经过效果及动态按钮的代码,甚至整个网页的代码。
- 在 Fireworks 3 中,你可以针对选定的一组图像进行导出、查找、替换图像和添加文本等操作。甚至整个站点上的图像都可以进行成批处理。
- Fireworks 3 可以在导出时切割图像,然后自动生成跨浏览器的 HTML 表格代码,并添加链接,使得浏览器可以将切割后的图片重新拼合起来。
- 在 Fireworks 3 中你可以控制文本的间距、文字效果、对齐方式等。
- 和 Macromedia Dreamweaver 结合得更紧密。在 Fireworks 3 中导出的鼠标经过效果可以在 Dreamweaver 中修改,Fireworks 3 中的复杂图像也可以导出为 Dreamweaver 的库对象。你还可以在 Dreamweaver 中启动 Fireworks 3,从而使修改图像的工作变得更容易、更迅捷。

总之,Fireworks 3 简化操作难度,优化工作流程,使你在创建图像时,不必在各种软件之间疲于奔命,它是创建和生成 Web 图像的完全解决方案,能使你轻轻松松地作网页。

1.2 Fireworks 3 的工作界面介绍

Fireworks 3 既是矢量图形制作工具，也是位图图像编辑程序。矢量对象是由路径组成的，而位图图像是由单个的像素组成的。Fireworks 3 画布最大可达 6000×6000 像素，你可以通过调整画布大小、隐藏窗口等操作来自定义工作环境。

1.2.1 Fireworks 3 的工作环境

Fireworks 3 的工作界面如图 1-1 所示，主要包括标题栏、菜单栏、图像编辑窗口、状态栏、工具栏等，对各部分的说明如表 1-1 所示，通过本节介绍你将对 Fireworks 3 工作环境有个初步的了解。

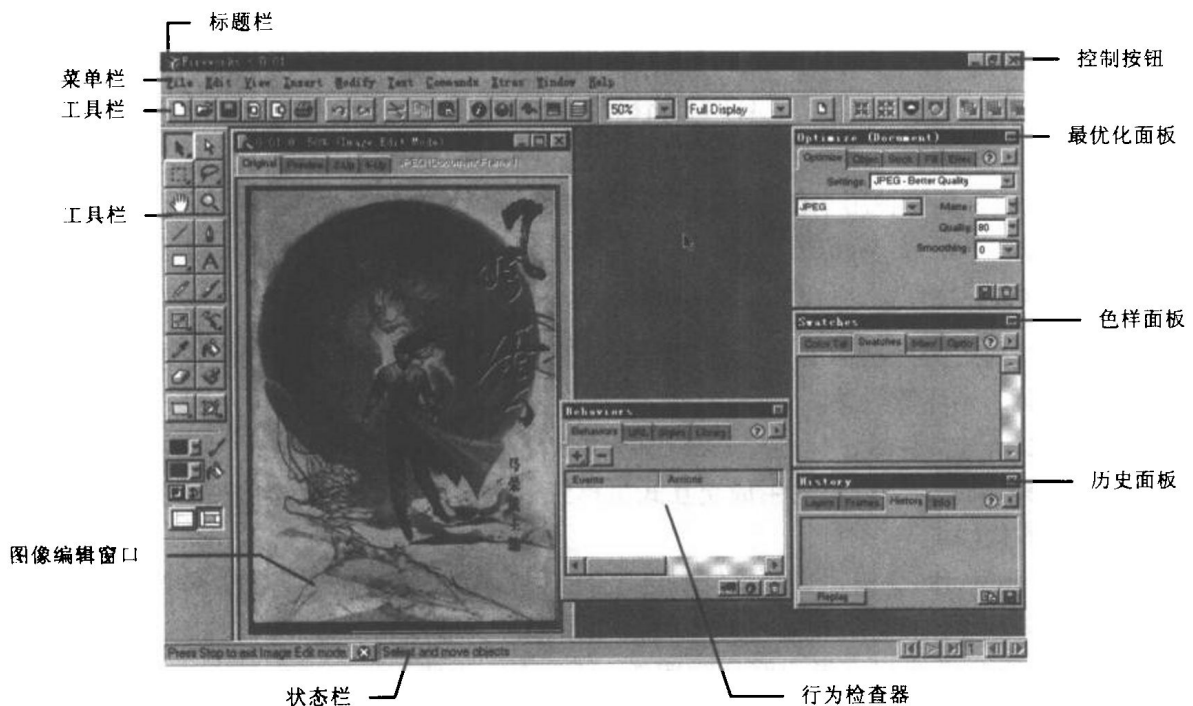


图 1-1 工作界面

表 1-1 工作环境介绍

组件名称	位置和主要功能
标题栏	位于工作界面的顶部，显示当前运行程序的名称和用户正在编辑的文件名
菜单栏	包含了几乎所有功能，是进行 Web 页面制作的主要工具
工具栏	包含 37 个工具，单击某种工具按钮，就可以快速而方便地执行该按钮对应的命令

续表

组件名称	位置和主要功能
Main 工具栏	包含的是一些基本工具，单击某种工具按钮，就可以执行相应的命令或打开相应的面板
修改工具栏	包含的是常用修改命令的按钮，这些命令可以在 Modify 菜单中找到
视图控制工具栏	控制文档显示比例和显示模式
图像编辑窗口	显示你的图像内容
最优化面板	利用它可以优化你的作品
行为检查器	可以给指定的用户事件添加动作
色样面板	显示的是 Fireworks 3 当前的调色板
历史面板	显示文档中的历史操作命令
状态栏	位于屏幕的底部，显示当前光标区的代码情况
控制按钮	位于 Fireworks 3 屏幕的右上角，包括最大化、最小化和关闭三个按钮

1.2.2 Fireworks 3 的工具栏

Fireworks 3 窗口共包含 4 个工具栏：Toolbox（工具栏）工具栏、Main（主）工具栏、Modify（修改）工具栏、View Controls（视图控制）工具栏，并且每个工具栏都可以移动、隐藏。下面将介绍各工具栏的作用。

1. Toolbox 工具栏

Toolbox 工具栏包含 37 个工具，但图 1-1 中只显示了 20 个。另外的 17 个工具跑到哪里去了呢？你可能已发现，在显示的 20 个工具按钮中，有些工具按钮的右下角显示一个小三角形，单击这样的工具按钮并按住鼠标不放，你就会看到其他工具，如图 1-2 所示。



图 1-2 Toolbox 工具栏

下面将介绍如何使用这些工具，以及这些工具的功能是什么。首先了解这些知识，对你以后学习 Fireworks 3 很有帮助，“磨刀不误砍柴功”，我建议你首先从这里开始学习 Fireworks 3。下面在表 1-2 中逐一介绍各个工具按钮。

表 1-2 Toolbox 工具按钮简介

图标	名称	功能说明
	Pointer（指针）	用来选择拖动对象，快捷键为 v 或 0（零）
	Select Behind（选择底层）	使选择对象叠放在其他对象的下面，快捷键为 v 或 0（零）
	Export Area（导出区域）	导出文档的一部分，快捷键为 j
	Subselect（次级对象选择）	选择组合体中的对象或路径上的点，快捷键为 a 或 l
	Marquee（矩形选框）	在图像编辑模式中选择矩形像素区域，快捷键为 m
	Ellipse Marquee（椭圆选框）	在图像编辑模式中选择椭圆像素区域，快捷键为 m
	Crop（剪裁）	删除或添加画布区域，快捷键为 c
	Lasso（套索）	在图像编辑模式中选择自由曲线像素区域，快捷键为 l
	Polygon（多边形套索）	在图像编辑模式中选择多边形像素区域，快捷键为 l
	Magic Wand（魔棒）	在图像编辑模式中选择相近颜色的像素区域，快捷键为 w
	Hand（移动）	移动文档，快捷键为 h 或空格键
	Magnifier（放大镜）	放大或缩小视图，快捷键为 z
	Line（直线）	绘制直线，快捷键为 n
	Pen（钢笔）	通过定点绘制路径，快捷键为 p
	Rectangle（矩形）	绘制矩形、圆角矩形或正方形，快捷键为 r

续表

图标	名称	功能说明
	Ellipse (椭圆)	绘制椭圆或圆, 快捷键为 r
	Polygon (多边形)	绘制多边形或星形, 快捷键为 g
	Text (文本)	创建文本块, 快捷键为 t
	Pencil (铅笔)	绘制一个像素宽的铅笔笔划, 快捷键为 y
	Brush (笔刷)	使用 Stroke 面板上的设置, 用于进行线条纹理图案的设置, 快捷键为 b
	Redraw Path (重绘路径)	主要用于连接已断开的路径, 快捷键为 b
	Scale (比例变换)	控制对象的旋转和大小的变换, 快捷键为 q
	Skew (偏移)	倾斜并旋转对象, 同时改变对象的透视系数, 快捷键为 q
	Distort (扭曲)	扭曲和旋转对象, 快捷键为 q
	Freeform (自由曲线)	使用可调节的光标拉伸或挤压路径段, 快捷键为 f
	Reshape (区域变形)	使用绘制可调节大小的光标区域来更改选定路径的形状, 快捷键为 f
	Path Scrubber (+) (路径刷)	通过增加速度或笔压来增加线段的纹理特征, 快捷键为 u
	Path Scrubber (-) (路径刷)	通过减少速度或笔压来减少线段的纹理特征, 快捷键为 u
	Eyedrop (吸管)	拾取色样并应用到当前对象, 快捷键为 I
	Paint Bucket (油漆桶)	使用颜色、渐变颜色或图案填充对象, 并且可以使用 Paint Bucket 工具调整柄调整填充效果, 快捷键为 k
	Rubber Stamp (橡皮图章)	复制图像或图像的一部分, 快捷键为 e
	Eraser Tool (橡皮擦工具)	用来切割路径或者擦除图像, 快捷键为 E