



网页梦工厂

Fireworks 4

标准教程

柏丽丹 / 编著

- 本书层次清晰、结构合理，既有系统的理论讲解又有大量范例，使初学者用最短的时间学会设计梦幻般的网页。
- 随书附赠多媒体教学光盘，内含全书所有教学范例演示及 Macromedia 认证考试模拟题等内容。编排合理，精心制作，教你 5 天掌握 Fireworks 4.0。



中国青年出版社

网页梦工厂

Fireworks 4

标准教程

柏丽丹 / 编著



中国青年出版社
CHINA YOUTH PRESS

(京)新登字 083 号

本书由中国青年出版社独家出版。未经出版者书面许可,任何单位和个人不得以任何形式复制或传播本书的部分或全部。

策 划: 胡守文

王修文

郭 光

责任编辑: 江 颖

秦 林

责任校对: 肖新民

书 名:《网页梦工厂/Fireworks4 标准教程》

编 著: 柏丽丹

出版发行: 中国青年出版社

地址: 北京市东四十二条 21 号 邮政编码: 100708

电话: (010) 64069368 传真: (010) 64053266

印 刷: 高唐印刷有限公司

开 本: 16 开

版 次: 2001 年 4 月北京第 1 版

印 次: 2001 年 4 月第 1 次印刷

印 数: 1-5000

定 价: 38.00 元(附赠 1CD)

mem/b6

前言

Fireworks 是 Macromedia 多媒体软件公司推出的一款专门为主页图形设计而开发的软件。它与 Dreamweaver、Flash 一起构成了网页梦幻组合 (Dream Team)，其中 Dreamweaver 是网页编辑软件，Flash 是矢量动画制作软件。这个网页梦幻组合从静态的图像处理、网页动画制作到最后的网页集成，几乎囊括了制作网页所需要的一切。

Fireworks 的出现使 Web 设计发生了革命性的变化。它汲取了各种图形处理软件的精华，第一次真正地将位图与矢量图形合二为一，同时拥有位图与矢量图形这两种本来格格不入的编辑模式。而且它既能处理静态图形图像，又能制作动画，省去了用户往返穿梭于各种图像处理和动画制作工具之间的烦恼。另外，它还实现了与网页制作工具之间的无缝衔接，图像、代码、连接一气呵成。只要拥有 Fireworks 一种工具，就可以完成一个图像从绘制、效果处理、优化直到最终成为一个完整的网页或网页一部分的全部过程。

Fireworks 4.0 在 Fireworks 3.0 的基础之上功能又增强了一步。首先，Fireworks 4.0 的标准化工作界面、快速的面板启动方式、自定义快捷键功能为用户的操作带来了极大的方便。其次，Fireworks 4.0 保留了以前版本中功能全面的文本编辑器、强大的笔触特效、动画制作、图像切片以及图像优化等强项，又新增加了下拉菜单、翻转图像和实时动画制作功能，你再也不必费心编写什么程序，只要单击几下鼠标，一切都可以轻松搞定。如果再配合它的交互设置、行为指定，一定会使你的网页更具个性化色彩。

Fireworks 4.0 真不愧是专门为网页设计而量身定制的软件！网页制作只在弹指之间。

对初学者而言，Fireworks 4.0 并不难，而对于已经熟悉 Photoshop 的朋友来说，Fireworks 4.0 更是 a piece of cake！而且不必担心它们之间的兼容性。Fireworks 4.0 能够全面支持 Photoshop，不但能编辑 PSD 文件，而且还能将文件导出为 Photoshop 的 PSD 格式。但对于已经习惯于使用 Photoshop 的人来说，要舍弃熟悉的 Photoshop，而去学习使用另一个“觉得”差不多的软件，所需要

的只是勇气和创新精神。

如果现在有人告诉你：设计网页，Fireworks 4.0 比 Photoshop 更专业，你是否会改变初衷呢？应该认识到，在网络技术飞速发展的今天，Fireworks 犹如一匹异军突起的黑马，它是一个新的发展趋势。

本书从 Fireworks 4.0 的基本功能出发，注重发挥软件的特点和技巧的运用。书中结合 Fireworks 的各种要素，列举了大量的实例，融汇了笔者在长期网页设计实践中积累的丰富经验。与其它同类书相比，本书更侧重于技巧的运用和实际创作方法。内容讲解以文字描述和图例相互配合，力求生动易懂，并对软件应用过程中可能遇到的问题以及难点给予了重点讲解和提示。希望能够为读者提供帮助。

随书附赠光盘一张，内容包括 Fireworks 各种功能运用的实际操作演示、学习进度指南、以及作业，希望它能成为你快速掌握 Fireworks 的得力助手。

编者

2001年2月

目 录

第 1 章 初识 Fireworks 4

1.1	Fireworks 简介	2
1.2	Fireworks 4 新增功能	3
1.3	Fireworks 4 窗口结构	9
1.4	两种工作模式	18
1.4.1	矢量模式与位图模式	18
1.4.2	矢量图模式与位图模式的切换	21
	作业与练习	23

第 2 章 基本操作

2.1	文件基本操作	26
2.1.1	新建文件	26
2.1.2	打开现有文件	29
2.1.3	查看文件	32
2.1.4	控制视图和窗口	34
2.1.5	保存文件	36
2.1.6	导出其他格式的文件	37
2.2	设置文件属性	39
2.2.1	调整画布大小	39
2.2.2	修剪画布	40
2.2.3	改变画布颜色	43
2.2.4	旋转画布	44
2.2.5	改变图像大小	45
2.3	面板基本操作	47
2.3.1	面板的显示控制	47
2.3.2	面板的拆分和重组	48
2.3.3	自定义面板组	49

作业与练习	51
-------	----

第3章 编辑图形

3.1 变换对象	54
3.1.1 缩放对象	54
3.1.2 旋转对象	56
3.1.3 翻转对象	57
3.1.4 调整对象中心点	58
3.1.5 叠放对象	59
3.1.6 对齐	60
3.1.7 群组	61
3.2 填充	62
3.2.1 填充方法	63
3.2.2 填充效果	66
3.2.3 巧用填充	72
3.3 描边	78
3.3.1 笔触类型	78
3.3.2 描边效果	80
3.3.3 自定义笔触	81
作业与练习	84

第4章 图形编辑技巧

4.1 位图编辑技巧	86
4.1.1 选取像素区域	86
4.1.2 制作阴影效果	88
4.1.3 运用笔触	92
4.1.4 导入滤镜	94
4.1.5 应用滤镜	96
4.2 矢量图形绘制技巧	99
4.2.1 绘制主体图形	99
4.2.2 修饰细节	105
4.2.3 裁切与填色	107

4.3 历史记录应用	110
4.3.1 历史面板	110
4.3.2 重复操作步骤	112
4.3.3 创建命令	113
4.3.4 应用实例	114
作业与练习	119

第5章 文本

5.1 文本编辑	122
5.1.1 输入文本	123
5.1.2 设置文本的格式	123
5.1.3 调整与修改	127
5.2 文本与路径	127
5.2.1 文本环绕路径	128
5.2.2 改变文本的起始点	131
5.2.3 文本转换成路径	132
5.3 文字特效	133
5.3.1 描边效果	133
5.3.2 浮雕文字特效	134
5.3.3 倒角文字特效	136
5.3.4 遮照效果	137
5.3.5 风格特效	139
作业与练习	141

第6章 符号和实例

6.1 理解符号和实例	144
6.2 符号的来源	145
6.2.1 从内置符号库中获取	146
6.2.2 创建新符号	147
6.2.3 将现有对象转换为符号	149
6.3 实例	150
6.3.1 创建实例	150

6.3.2 改变实例的属性	151
6.3.3 创建插帧实例	152
6.4 符号库	156
6.4.1 管理符号	156
6.4.2 修改符号	159
6.4.3 符号的导入和导出	160
6.5 符号的应用	163
作业与练习	167
第 7 章 热区与切片	
7.1 理解热区和图像映像	170
7.2 创建图像映像	171
7.2.1 创建热区	171
7.2.2 编辑热区	175
7.2.3 为热区指定链接	177
7.2.4 导出图像映像	178
7.3 管理 URL 地址	179
7.3.1 添加 URL	179
7.3.2 编辑 URL	181
7.3.3 创建和删除 URL 库	182
7.3.4 URL 库的导入和导出	183
7.4 切片	183
7.4.1 理解切片的概念	184
7.4.2 制作切片	185
7.4.3 编辑切片对象	189
7.4.4 为切片指定链接	191
7.4.5 创建文本切片	192
7.4.6 导出切片	193
作业与练习	195
第 8 章 动画制作	
8.1 设计 GIF 动画	198

8.2	创建动画	199
8.2.1	关键帧动画	199
8.2.2	运动动画	202
8.2.3	插帧动画	209
8.3	管理帧	213
8.3.1	编辑帧	213
8.3.2	编辑帧中的对象	216
8.3.3	帧之间共享图层	218
8.3.4	分发到帧	221
8.3.5	洋葱皮	223
8.4	播放控制	224
8.4.1	设置帧的延迟时间	224
8.4.2	设置动画的播放次数	226
8.4.3	控制帧的播放和导出	227
8.5	导出动画	228
8.5.1	优化动画	228
8.5.2	导出设置	229
8.5.3	预览动画	233
8.5.4	导出	233
	作业与练习	236

第9章 网页组件

9.1	动态按钮	238
9.1.1	创建按钮	238
9.1.2	为按钮添加链接	242
9.1.3	编辑按钮	244
9.1.4	按钮导出设置	246
9.2	翻转图	247
9.2.1	制作翻转图	247
9.2.2	为翻转图添加链接	251
9.2.3	不相交翻转图	252

9.3 制作下拉菜单	256
作业与练习	261
第 10 章 Fireworks 4 的兼容性	
10.1 与 Photoshop 结合	264
10.1.1 修改 PSD 文件	264
10.1.2 复制路径	267
10.2 与 Dreamweaver 结合	269
10.2.1 在 Dreamweaver 中导入 Fireworks 文件	270
10.2.2 在 Dreamweaver 中编辑 Fireworks 的图像	271
10.2.3 在 Dreamweaver 中优化图像	274
10.2.4 HTML 层	276
10.2.5 Dreamweaver 库	278
10.2.6 HTML 和 JavaScript	280
作业与练习	282
第 11 章 创作实例	
11.1 蒙板特效	284
11.2 探照灯特效	288
11.3 镂空文字	293
11.4 木质像框	299
11.5 变幻曲线	306
作业与练习	311

第 1 章 初识 Fireworks 4

学习目的

通过本章的学习，你将深入了解：

- 什么是 Fireworks
- Fireworks 的主要功能
- Fireworks 4 的新特点
- Fireworks 4 窗口结构

1.1 Fireworks 简介

Fireworks 是 Macromedia 公司推出的专门为主页图形设计而开发的图形处理软件。Fireworks 汲取了各种图形处理软件的精华,它既是一个优秀的位图图像处理程序,又是一个矢量图像处理程序;既可以编辑 Web 图像,又可以编辑 Web 动画。

Fireworks 的出现为广大 Web 设计者制作网页图形或动画带来了极大的方便。Fireworks 不再是传统意义上的图像处理软件,它彻底改变了传统的 Web 图像设计流程,给 Web 设计带来了革命性的变化,同时也给其它的图像处理软件带来了极大的冲击与推动。

在传统的 Web 图像设计方法中,网页设计者只能先利用矢量绘图工具(例如 Freehand 或 Illustrator 等)绘制图形,然后再将这些矢量图像导入到一些专业的位图编辑工具中(例如 Adobe Photoshop)进行效果应用处理和优化,同时将原先的矢量图像转存为位图图像。最后将生成的 Web 图像导出到网页编辑软件(例如: Dreamweaver 或 FrontPage)中,再根据需要对图像进行设置,例如:设置图像映像、创建超级链接等。这种设计方法既复杂又烦琐,它要求网页设计者要熟练掌握多种制作工具,并在图像设计过程中频繁地在多个应用程序之间的来回迁移。

使用 Fireworks,所有麻烦一扫光。Fireworks 最大优势就是一个将矢量图像处理和位图图像处理合二为一,利用 Fireworks,可以对矢量图像轻松应用那些只有在位图图像上才能应用的各种技术和效果,同样,在位图图像上,也可以充分利用矢量图像的编辑优势。处理图像可直接在位图图像模式和矢量图像模式之间进行切换,不再需要从一个工具切换到另一个工具,只要使用 Fireworks 一种工具,就可以完成一个图像从绘制、效果处理、优化直到最终成为一个完整的网页或网页一部分的全部过程。

作为一个图像处理软件,Fireworks 功能十分强大。它能够导入各种图像(如 Macintosh 的 PICT、Freehand, Illustrator, CorelDraw8 的矢量文件、Photoshop 文件、GIF、JPEG、BMP、TIFF),甚至是 ASCII 的文本文件,而且 Fireworks 可以辨认矢量文件中的绝大部分标记以及 Photoshop 文件的层。

此外,利用 Fireworks,不仅可以生成静态的图像,还可以直接生成包含 HTML 和 JavaScript 代码的动态图像,可以在 Fireworks 中直接生成各种风格的动态按钮、动态标题、下拉菜单、轮替(rollover)图像,或是生成图像映像热区(hotspot)和切片(slice),还能轻而易举地创建超级链接、制作 GIF 动画、甚至还可以编辑整幅的网页等。

Fireworks 同 Macromedia 公司推出的 Dreamweaver 和 Flash 构成完美梦幻组合,深受广大 Web 设计者的喜爱。在使用 Fireworks 时,我们应该意识到,Fireworks 是基于屏幕的图

像处理软件，用于处理网络图形和视频图像，而对于色彩复杂、分辨率要求较高的印刷图像而言，Fireworks 并不是最佳的选择。Fireworks 的环境是基于 RGB 模式，适合于屏幕输出，毕竟网页是通过计算机的屏幕来浏览的，而不是作为印刷品供读者阅读或欣赏的。

1.2 Fireworks 4 新增功能

对于已经熟悉 Fireworks 的朋友，只要启动 Fireworks 4 程序，打开任意一个图像文档，就能感受到 Fireworks 4 统一规范的操作界面，如图 1-1 所示。随着 Fireworks 版本的不断升级，Fireworks 界面更加标准化了。

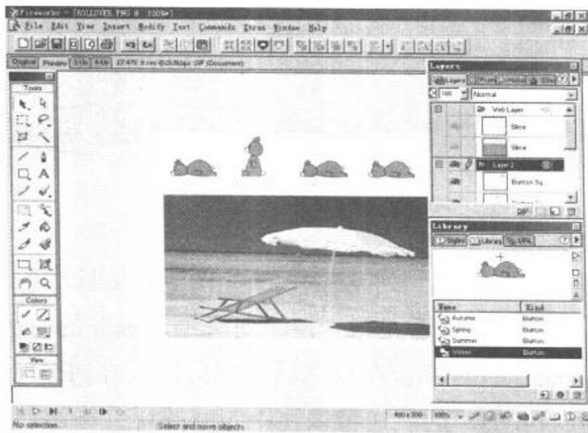


图 1-1

与 Fireworks 3 相比，Fireworks 4 又新增了许多新的功能，有些功能是 Fireworks 3 及以前的版本所没有的，有些功能 Fireworks 3 已经具备，但在 Fireworks 4 又有了很大的改善或增强。下面我们先概略地介绍一下这些新功能：

1. 快速启动栏

Dreamweaver 中特有的快速启动栏在 Fireworks 4 中也出现了。当打开 Fireworks 文档时，工作区右下角随之出现了一组按钮，这就是快速启动栏，如图 1-2 所示。快速启动栏中的按钮依次用于控制描边（Stroke）面板、色彩混合（Mixer）面板、优化（Optimize）面板、层（Layers）面板、选项（Options）面板、库（Library）面板、样式（Styles）面板、行为（Behaviors）面板的显示与隐藏。

单击快速启动栏中的按钮时，显示相应的浮动面板，再次单击时，隐藏已经开启的浮动面板。

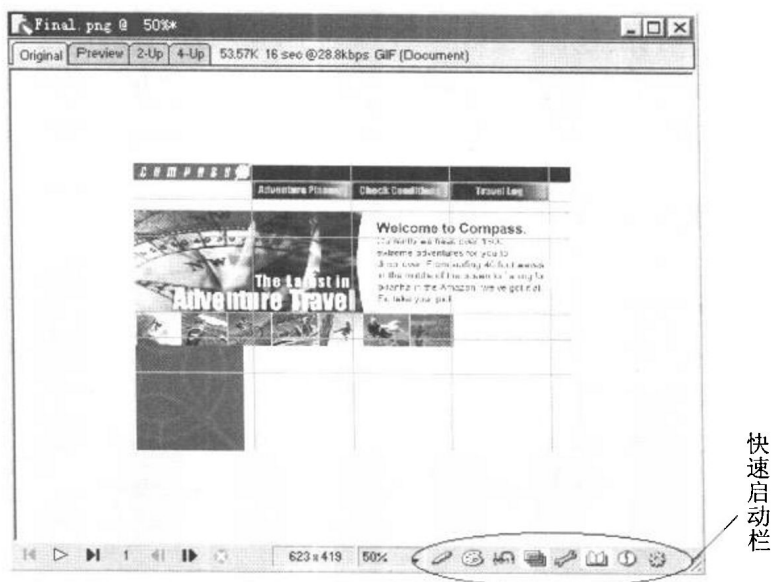
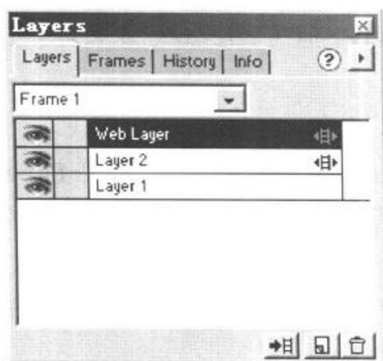


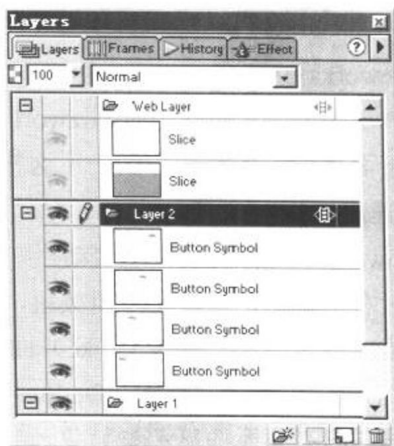
图 1-2

2. 层面板

Fireworks 4 对 Fireworks 3 中已有的层面板 (如图 1-3 左图) 进行了改进, 将层面板变成了面向对象的形式。你不仅能够看见每一层, 而且通过展开的树形结构菜单还可以看见每一层中的每个对象 (如果这些对象都在自己层上的话)。现在, Fireworks 4 中的层面板 (如图 1-3 右图) 很像 Photoshop 的中的层, 可以使用缩略图观看每一个层和遮罩。



Fireworks 3 的层面板



Fireworks 4 的层面板

图 1-3

3. 下拉菜单制作

Fireworks 4 新增加了一个令人心动的功能——自动下拉菜单制作。利用 Fireworks 4 自动下拉菜单工具可以在网页上制作出下拉菜单。只需要先准备好图片，然后打开窗口，输入连接、选择颜色和图形，下拉菜单就做好了，如图 1-4 所示。还可以根据自己的需要，随时改变下拉菜单的文本、数量、链接、颜色和图形。



图 1-4

Fireworks 4 现在可以直接将菜单所需要的 HTML 代码和 JavaScript 代码放入 HTML 文件中不需要任何的工具。网页设计者们不必再为编辑复杂的菜单程序而发愁了，Fireworks 4 让你轻松地制作出各种风格的菜单。

4. 实时动画效果

Fireworks 4 在创建动画方面上又比 Fireworks 3 前进了一大步。Fireworks 4 不但继承了 Fireworks 3 的动画制作功能，还允许用户实时编辑和创建动画。只要选择画布上任意一个对象 (Object)，先把它转换成为符号 (Symbol)，然后就可以在画布上任意拖拽，创建动画轨迹，如图 1-5 所示。

Fireworks 4 的实时动画编辑功能与 Director 和 Dreamweaver 的动画编辑功能十分相像。Fireworks 4 可以控制所有动画制作和播放，使创建动画的操作变得更加直观和方便。

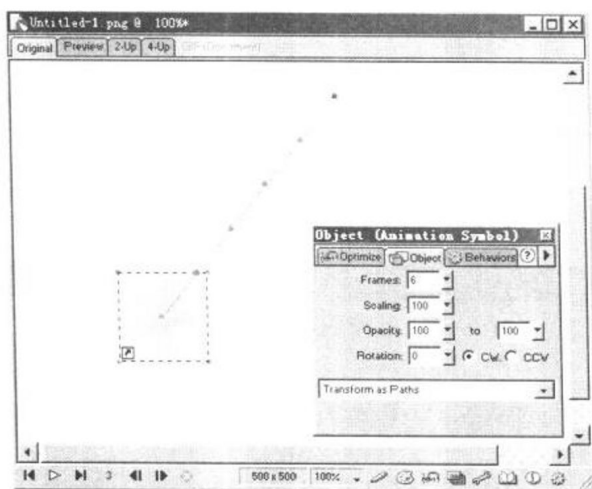


图 1-5

5. 翻转效果

翻转效果 (rollovers, 有的称之为轮替效果) 是指在浏览器中, 当用户用的鼠标移过或单击某个区域时, 另一区域中的显示内容发生改变。以前制作翻转效果需要自己动手编写 JavaScript 代码, 而现在, Fireworks 4 为用户解决了这些麻烦。

Fireworks 4 提供了“拖/放”式快速制作翻转效果功能, 如图 1-6 所示。它允许用户快速实现不同图片连接合成制作 rollovers 效果, 只需点击几次鼠标, 就可以全部搞定。

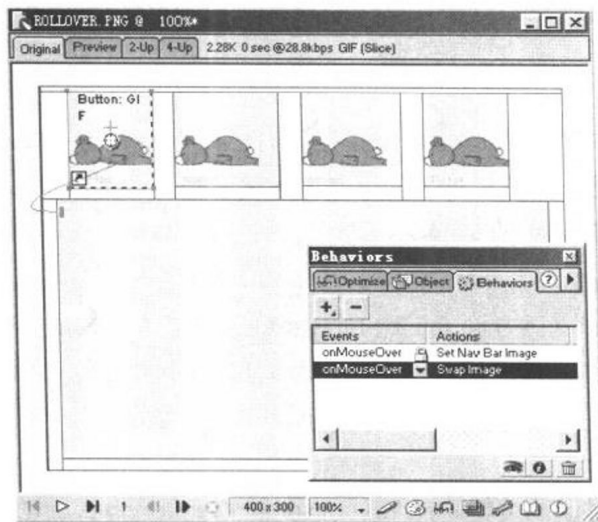


图 1-6