



今日电子

美国IDG“宝典”丛书

Fireworks 3 Bible

丛书
累计印数
30万册

100%

内容丰富、权威

创建精彩的Web图形

建立引人注目的特殊
效果和动画

利用新工具优化工作
流程

内含16页彩页

[美] Joseph W. Lowery 著

熊胜峰 马鸿雁 朱 璐 等译
马鸿楠 审校

Fireworks 3

宝典

随书
附带的
CD-ROM包
括Fireworks 3、
Dreamweaver 3、
FreeHand 9和Flash 4
试用版



电子工业出版社

Publishing House Of Electronics Industry
URL: <http://www.phei.com.cn>

美国 IDG“宝典”丛书

Fireworks 3 宝典

Fireworks 3 Bible

[美] Joseph W. Lowery 著

熊胜峰 马鸿雁 朱璐 等译

马鸿楠 审校

电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京·BEIJING

内 容 简 介

Macromedia 公司的 Fireworks 3 是一种综合性的工具,用于 Web 图形的处理以及发布等工作。由于它将与 Web 图形处理方面的所有功能集成到一个单一的环境之中,并提供独特的矢量和位图相结合的解决方案,所以它非常适合于 Web 开发、图形创作人员。

本书全面介绍了在 Windows 和 Macintosh 两种平台上的 Fireworks 3 的功能、使用方法以及使用技巧。既从深层次分析了 Fireworks 独到的设计思路和处理机制,又详细讲解了各种工具(图形、动画制作工具、与 Web 的衔接工具等)的具体使用方法。最后还全面介绍了 Fireworks API 的内容。继承“宝典”丛书内容全面,实用性强等性点,本书将是 Web 使用者和开发人员的很好的参考书。

Fireworks 3 Bible by Joseph W. Lowery



Copyright ©2000 by Publishing House of Electronics Industry. Original English language edition copyright ©2000 by IDG Books Worldwide, Inc. All rights reserved including the right of reproduction in whole or in part in any form. This edition published by arrangement with the original publisher, IDG Books Worldwide, Inc., Foster City, California, USA.

本书中文简体专有翻译出版权由美国 IDG Books Worldwide 公司授予电子工业出版社及其所属今日电子杂志社。未经许可,不得以任何手段和形式复制或抄袭本书内容。该专有出版权受法律保护,侵权必究。

未经许可,不得以任何方式复制或抄袭本书之部分或全部内容
版权所有,翻版必究。

图书在版编目(CIP)数据

Fireworks 3 宝典 / (美)洛厄里(Lowery, J. W.)著;熊胜峰译.

-北京:电子工业出版社,2000.12

(美国 IDG“宝典”丛书)

ISBN 7-5053-6368-9

I. F… II. ①洛…②熊… III. 主页-制作-软件工具, Fireworks 3 IV. TP393.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2000) 第 74968 号

丛 书 名: 美国 IDG“宝典”丛书

书 名: **Fireworks 3 宝典**

著 者: [美] Joseph W. Lowery

译 者: 熊胜峰 马鸿雁 朱 璐 等

审 校 者: 马鸿楠

责任编辑: 李秦华

特约编辑: 王凤琴

印 刷 者: 北京天竺颖华印刷厂

出版发行: 电子工业出版社 URL: <http://www.phei.com.cn>

北京市海淀区万寿路 173 信箱 邮编 100036

经 销: 各地新华书店

开 本: 787×1092 1/16 印张: 48.375 插页: 16(彩) 字数: 1161 千字

版 次: 2000 年 12 月第 1 版 2000 年 12 月第 1 次印刷

书 号: ISBN 7-5053-6368-9
TP·3454

著作权合同登记号: 图字:01-2000-1141

定 价: 96.00 元(含光盘一张)

凡购买电子工业出版社的图书,如有缺页、倒页、脱页、所附磁盘或光盘有问题者,请向购买书店调换。若书店售缺,请与本社发行部联系调换。电话:010-68159356 010-68279077

LEARNING FIREWORKS

Syllabus Index FAQ

choose a learning module:

Introduction to Fireworks

overview

1

lesson

2

questions

3

assignment

4

Module 1: Overview 1 of 2

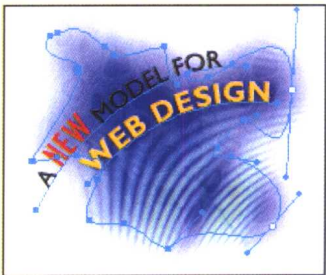
A New Model for Web Design and Production

Why Fireworks?

For those of you who have grown accustomed to using Photoshop as your primary web graphics development tool, you may be asking yourself why do I need Fireworks? The reason is simple: streamlining your workflow.

Integrated Workflow

Fireworks represents a new model for web design and production. One where the creative phase dovetails with the web post-production and maintenance phases. For instance, compare the following workflows of Fireworks and Photoshop. Notice how Fireworks integrates the entire process from graphic creation through to final HTML page generation. Photoshop focuses on only a small portion of the web creative process forcing you to utilize a suite of software to generate a final HTML page.



Both the curvy type element and the soft, textured background are fully editable vector graphics in Fireworks.

DOWNLOAD PDF

VIEW SIDEBAR

Fireworks 创建的图形适合于各种情况下使用，从简单明了的导航系统到复杂布局的精彩图形，这里显示的是 Lisa Lopuck 设计的站点。

perspective can be everything.

iam, therefore i art.

some other stuff.

skills, etc.

credits.

perspective is everything.

The web is incredible! From an artist's perspective, it's the clean white wall just waiting for your spray paint—a man-made amphitheater where the multitude of voices mumble and shout and you just join in and try to strike up a conversation. I love the immediate nature of it, the freedom of access and the anonymity that can be found there.

We are the miracle of force and matter making itself over into imagination and will.

Incredible.

The Life Force experimenting with forms.
You for one. Me for another.
The Universe has shouted itself alive.
We are one of the shouts.

n8vision

about n8vision

n8design

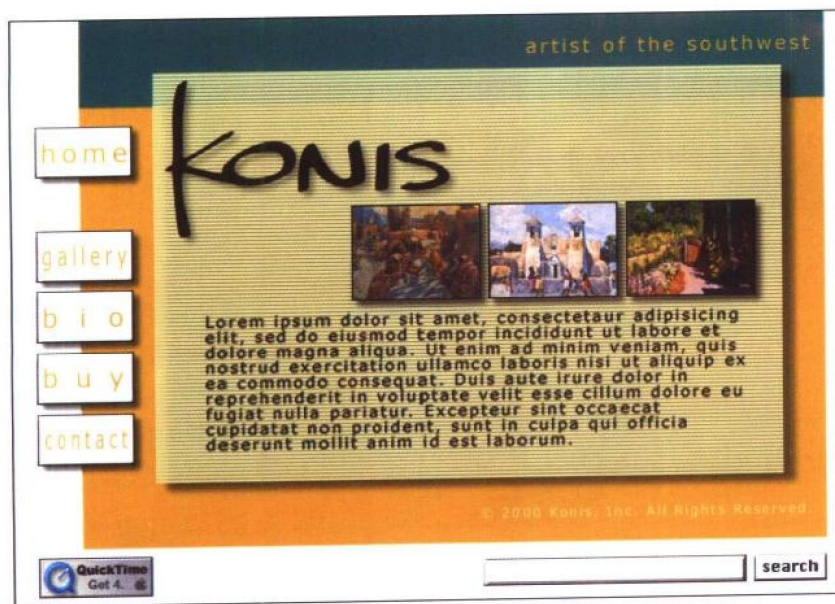
portfolio

client review

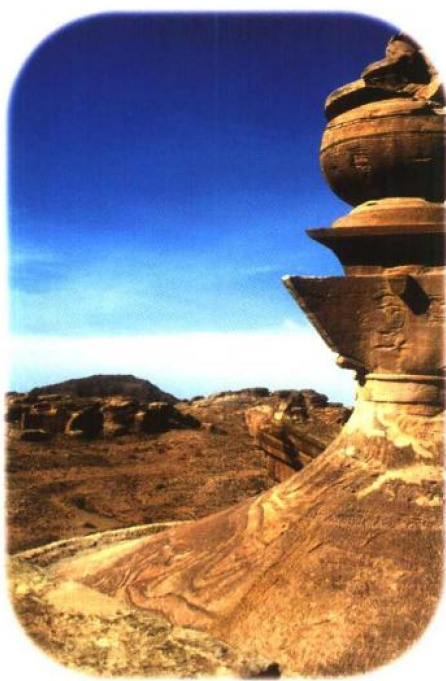
Fireworks 可以处理面向对象的形状、照片级的图形和文本，所有这些处理都很方便，这里显示的是 Donna Casey 创建的 Web 页面。当鼠标移动到各个导航元素上时，单色图片将用彩色图片替换，而且模糊的文本也变得清晰起来。



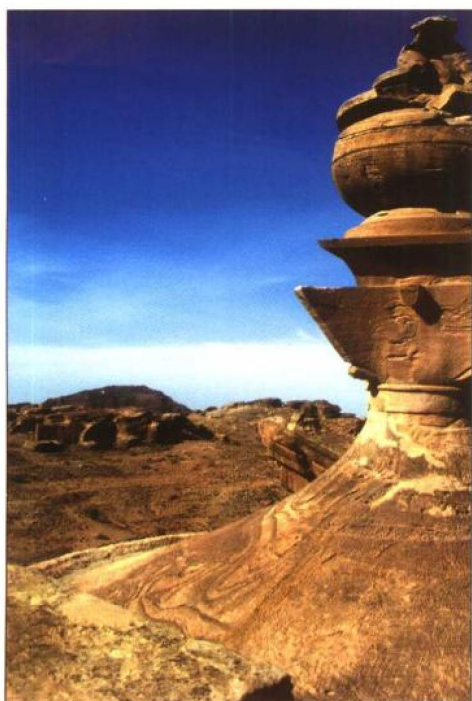
在Fireworks中可以集成各种不同类型的图片和对象。本例中，鲜花（带alpha透明效果的32位PNG图）覆盖在羽化处理后的图片上。坠落的星星是利用Fireworks工具来创建并利用符号和实例功能多次重复之后得到的。文本采用了渐变效果并形成蒙版。



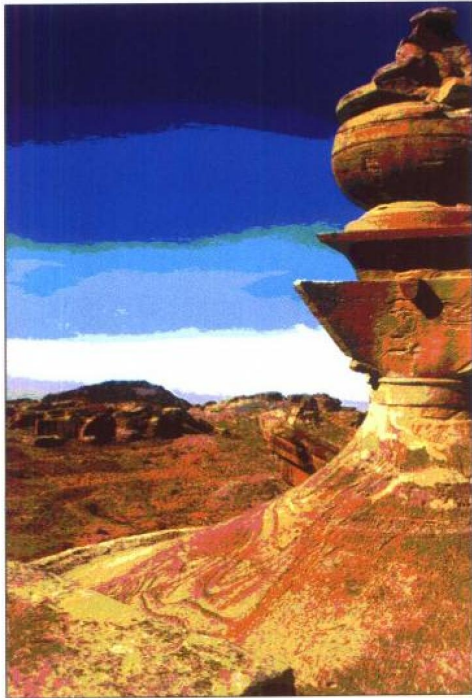
在Fireworks中可以处理独立的图片，就像在传统的图片编辑器（例如Photoshop）中一样，但是用户也可以在一个Fireworks文档中设计完整的Web站点，图中显示的就是这种情况。在一个文档中创建站点意味着可以通过一个命令导出所有内容，并方便地共享元素和效果。



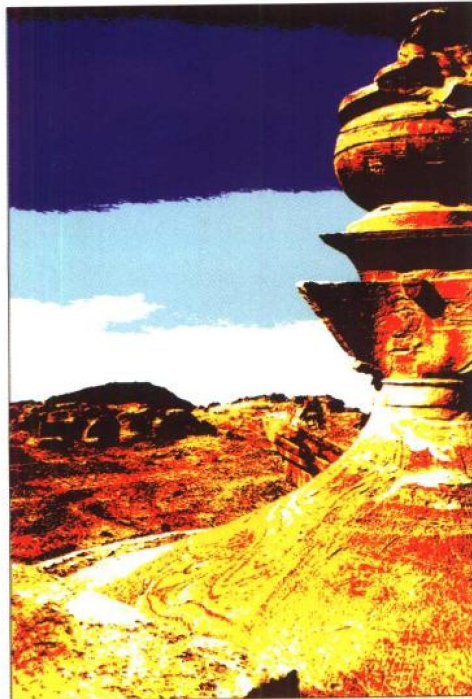
在 32 位颜色模式中，图片包含 4 个通道：8 位红色通道、8 位绿色通道和 8 位蓝色通道，这三个通道就构成了可以看到的所有颜色，同时还有一个 8 位灰度 alpha 通道描述透明蒙版。在这里，带有羽化边缘的图片位于白色背景之上。alpha 蒙版使得羽化边缘具有可变透明度，在图片外边缘透过更多的白色背景。此图片也可以放置在黑色背景或者任何其他颜色的背景上，羽化边缘的透明度仍然可以正确表现。



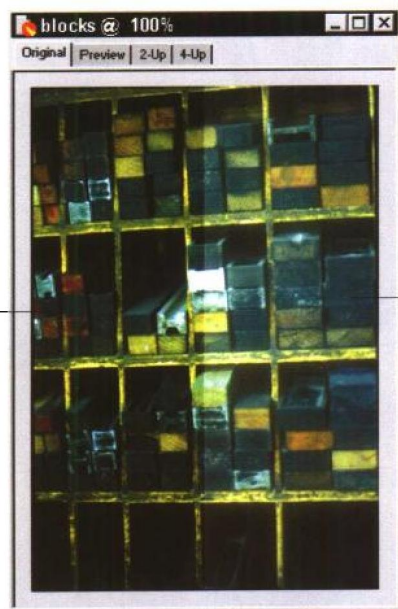
前面图片的调色板去掉 alpha 通道之后的情况（非透明），显示为 24 位颜色模式。



前面图片的调色板降低到8位颜色时的情况，已经不能很好地通过颜色过渡来体现照片的原貌。天空颜色变化的地方出现明显的分界线，这就是所谓的“带状效应”。



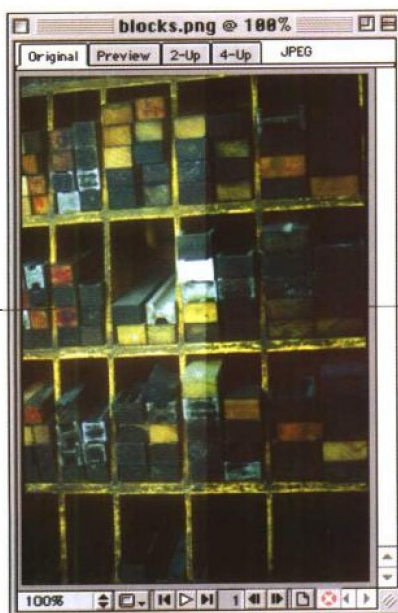
进一步降低颜色数之后的情况，这时只有4位颜色，有时也可以得到奇特的效果，但这时已经不能准确地表明地面的情况了。



Windows gamma

此图片在 Windows 中创建，在 Windows 标准的 gamma 校正设置 2.2 的情况下看上去还不错。

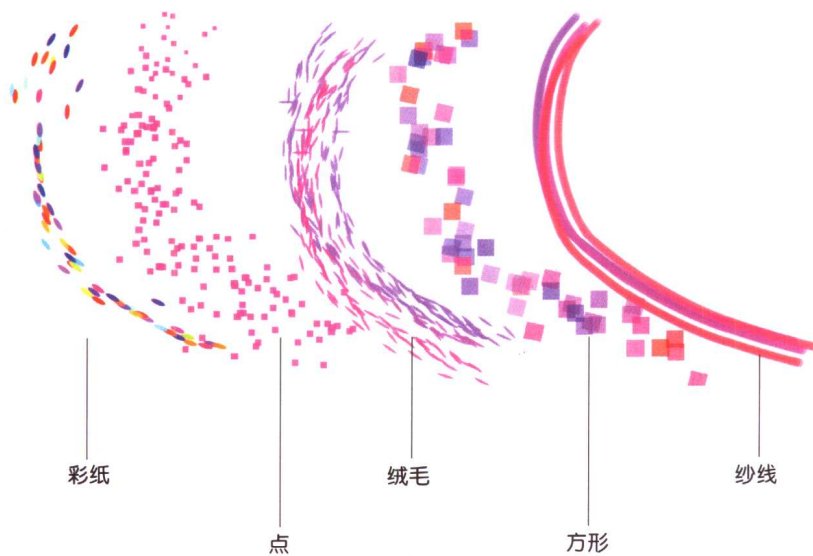
Macintosh gamma



Macintosh gamma

在 Windows 中选择 View ⇒ Macintosh Gamma 命令可以看到在 Macintosh 中使用标准的 Mac gamma 校正设置 1.8 时显示该图片的情况。

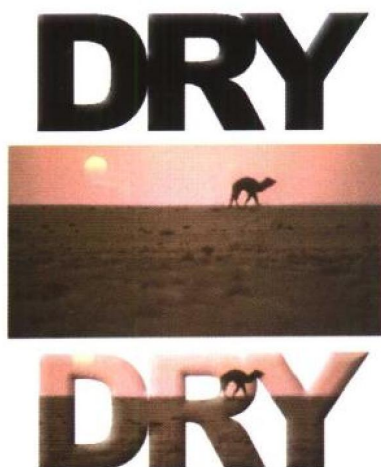
Windows gamma



Random描边种类通过使用随机的大小、非透明、灰度等属性充分展示Fireworks描边的能力。



奇特的颜色和风格变化是Fireworks异常描边类型的特点。



这幅沙漠掠影首先是将骆驼放在水平线上，然后与一个文本对象组成蒙版组而得到的。文本对象在上面，因此成为蒙版。蒙版中黑色的区域可以显示下层图片的内容。白色或者空白区域下方的图片将变得透明。灰度变化提供不同的透明度。注意，在文本上的斜面效果在作为蒙版组使用时仍然有效。



这些标准的Fireworks图案可以用于图案填充中，也可以添加自定义的图案。



也许难以置信，但这里唯一使用的图片就是QuickTime按钮。Fireworks生动效果在不牺牲可编辑特性的情况下为路径对象平添令人惊异的深度效果。背景上的红色事实是通过画笔工具绘制的5~6条弯曲线条，这些曲线用外部斜面生动效果和以下三种Photoshop插件（也作为生动效果使用）进行了处理：Dry Brush、Texturizer 和 Plastic Wrap。忧郁的边框效果归功于外部斜面、挖剪和Photoshop插件 Spatter 和 Photocopy。



原始图片中夕阳非常好,但是图片下方的农舍太暗了。对于农舍及其周围的细节应用 Auto Levels 滤镜去掉一些阴影可以使农舍变得突出一些。



利用套索工具选择需要选中的像素。使用Edit⇒Feather命令对所选内容进行2像素的羽化处理。这种羽化处理有助于掩盖经过修改的像素和未经修改的像素之间的分界。



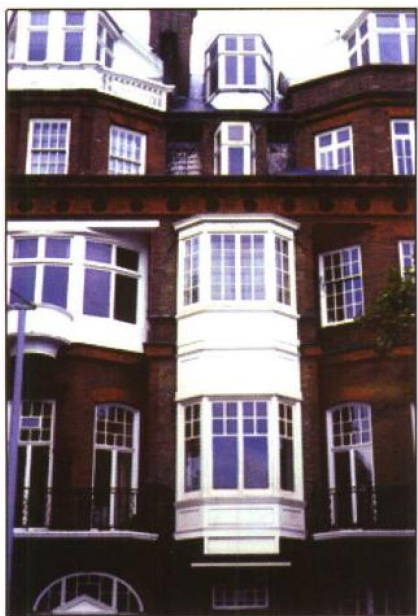
选择 Xtras⇒Adjust Color⇒Auto Levels 命令应用 Auto Levels 滤镜之后，所选区域就使用自身的色调范围，阴影不太重了。



在 Levels 对话框中调整 Midtone Input Level 滑标将整个图片变亮。比较这时的调色板与未修改之前图片的调色板。



此图片由于亮处和暗处差别不大,显得非常平板。



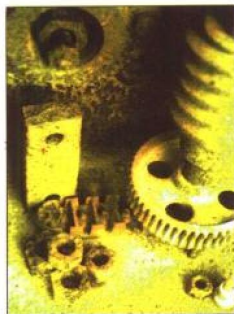
Curves 滤镜可以调整图片的色调,使得图片明暗分明。只要移动 Curves 滤镜的曲线上某个点就可以获得很好的效果。



原始图片中颜色变化很少，如果在包含完全不同的颜色的页面上使用此图片，可以利用Hue/Saturation滤镜来修改整个图片的颜色，从而匹配页面上的颜色，请看下面的调色板。



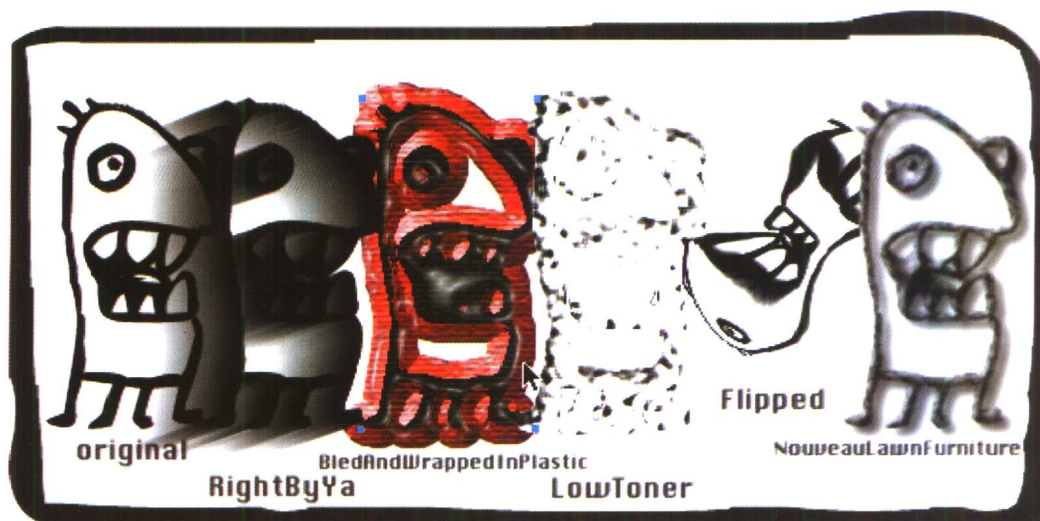
图片的整体颜色可以通过Hue/Saturation对话框中的Hue滑标来改变。这里，原图调色板中的绿色变为了紫色。



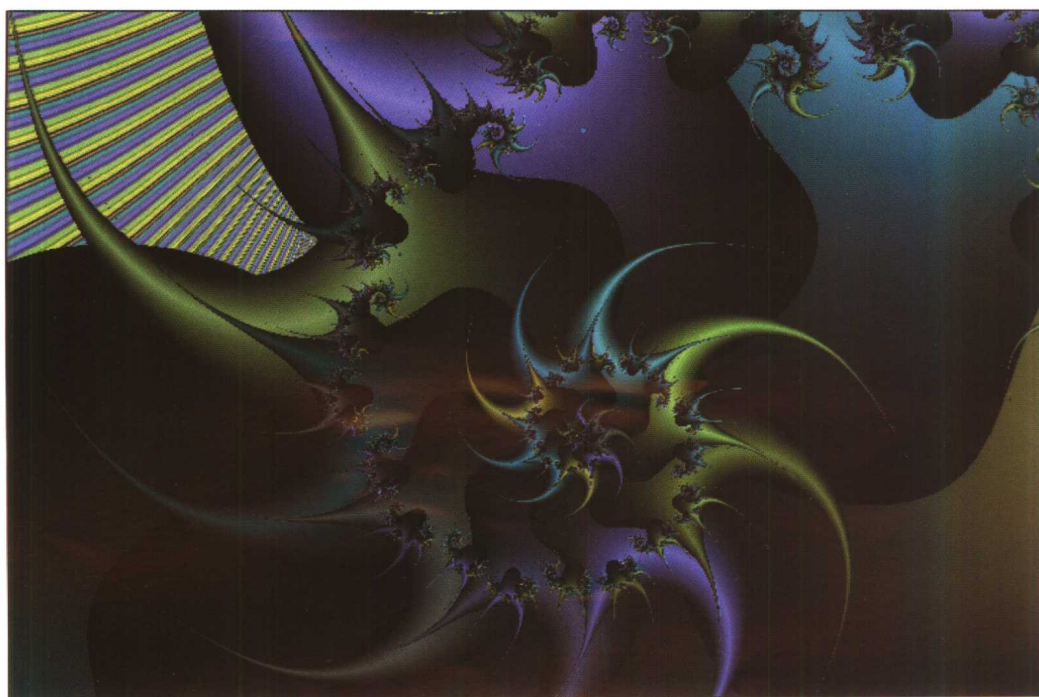
增大 Saturation 值可以增大图片颜色的饱和度。



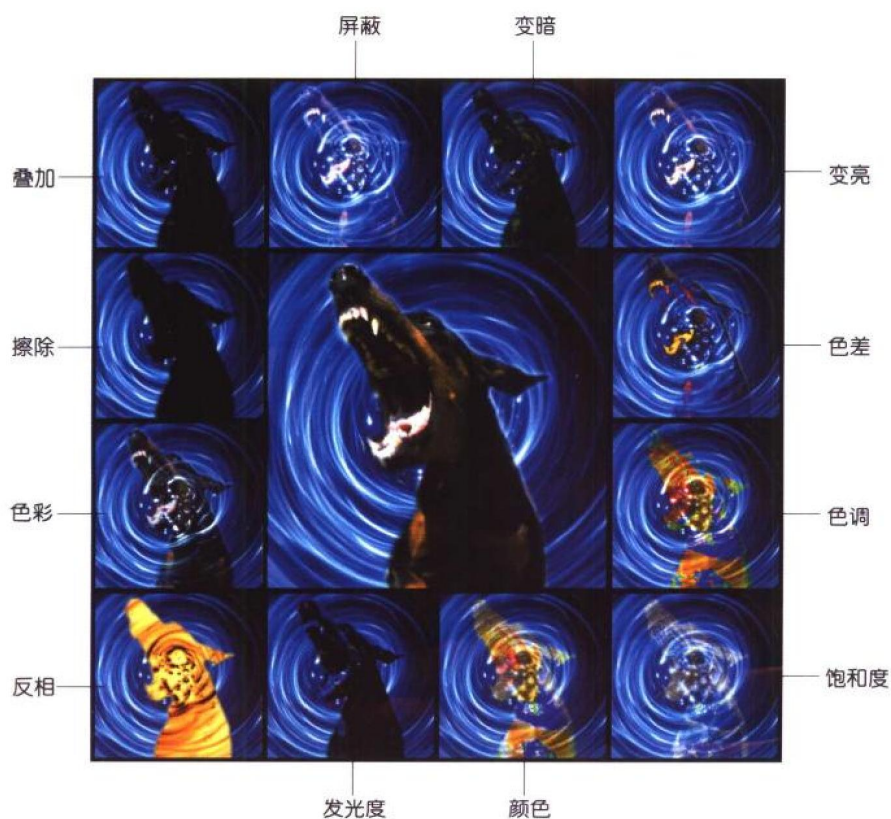
通过Hue/Saturation滤镜剧烈改变原图的设置可以得到火山灰效果，颜色变得平板，边缘更加突出，整个色调范围出现反相效果。



作为可编辑生动效果来使用 Photoshop 滤镜可以获得更大的创作灵活性。一旦找到满意的效果，就可以方便地以自定义的名称存储下来（如本图所示），并应用到各种对象上。这些都是路径对象。



Kai's Power Tools 是第三方 Photoshop 兼容滤镜集合的一个例子，它并不影响对图片进行修改。FraxPloer 允许用户将任意图片变为非凡的拼凑效果。



比较不同的效果是理解混和模式的最好方法。这里，猎狗的图案混和到漩涡图案背景上；正常混和模式显示在图片中央。



这里的每个对象实际上都有两个对象：一个很明显，另一个则不明显，这个不明显的对象采用了渐变填充并与另一个混和，从而产生光照的效果。这种效果在中央的对象上体现最明显，其中图案填充产生光照的效果，Fireworks可通过斜面效果在对象的边缘提供某些三维光照效果；这种连续渐变的光照效果增强了这些简单的基于路径的对象真实感。当然，所有这些还都是可以编辑的。