

Fireworks 4

金典案例教程

飞思科技产品研发中心 编 著



电子工业出版社

PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY

URL: <http://www.phei.com.cn>

网络教育系列教程

Fireworks 4 金典案例教程

飞思科技产品研发中心 编著

電子工業出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京•BEIJING

内 容 简 介

Fireworks 4 是 Macromedia 公司最新推出的网页图像制作软件,它具有位图和矢量图的编辑功能,强大的文字编辑功能,以及动画制作和编辑功能。本书通过 21 个典型的作品实例,由浅入深地介绍页面图像的制作方法。主要包含了文本工具、渐变功能、Eye Candy 滤镜、Effect 命令、高斯模糊、图案填充、GIF 动画、浮雕效果、工具条等功能的应用,以及 Flash 5、Dreamweaver 4 和 Fireworks 4 的综合应用。

本书适合于网页图像制作的初学者,也可作为网页制作培训班的教材。

本书所需的图片请到“<http://www.fecit.com.cn>”的“下载专区”下载。

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 4金典案例教程/飞思编著.-北京:电子工业出版社,2001.4

(网络教育系列教程)

ISBN 7-5053-6587-8

I .F... II.飞... III.主页制作-图形软件, Fireworks 4 IV.TP393.092

中国版本图书馆CIP数据核字(2001)第16697号

丛 书 名:网络教育系列教程

书 名:Fireworks 4金典案例教程

编 著:飞思科技产品研发中心

责任编辑:郭 晶 杨 源

排版制作:电子工业出版社计算机排版室监制

印 刷 者:北京科技印刷厂

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

北京海淀区万寿路173信箱 邮编:100036

经 销:各地新华书店

开 本:787×1092 1/16 印张:19.5 字数:499.2 千字

版 次:2001年4月第1版 2001年4月第1次印刷

书 号: ISBN 7-5053-6587-8

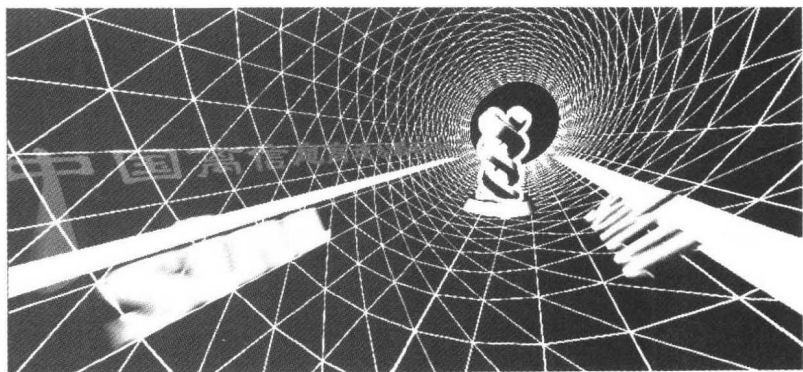
TP • 3649

印 数:7000 册 定价:27.00 元

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:68279077

前 言



Bill Gates 说：信息高速公路的廉价通信在更重要的层次上影响了人们。受益者不仅仅是与技术打交道的人员。随着越来越多的计算机与高带宽的网络相联，以及软件平台为庞大的应用系统提供基础，人人都可使用世界上绝大多数的信息。

革命——21 世纪的信息革命已在全世界全面展开，Internet 就像 18 世纪工业革命的蒸汽机一样已成为信息革命的主角。随着 Internet 在全球的不断升温，网络技术以及与之相应的网页设计已成为最吸引人的技术。

古老文明的中国雄狮已在这场信息中信步，这使我们每个人认识到.....

Fireworks 4

Fireworks 4 是 Macromedia 公司新推出的一款网页图像处理软件。它与 Macromedia 公司的 Flash、Dreamweaver 合称为网页制作三剑客，组成网页制作和网站构建方面无坚不摧的利器。

Fireworks 4 包括层面板、快速启动栏、下拉菜单制作、适时动画效果、批处理等最新的功能，无疑为广大网页设计者和图像处理专家提供了更加强有力的工具。无论是新手还是专家，都可以利用 Fireworks 4 制作激动人心的作品，制作出漂亮的个人主页。

案例教程

案例教程是包含一系列真正实例的教程。本教程力求通过一些典型的作品实例，由浅入深地带领读者进入丰富多彩的网页世界。这些实例都经过精挑细选且有非常好的代表性。它们不但能够充分说明该软件的基本操作，更重要的是，这些例子都包含了目前网页创作界最流行和最有创意的构思，使得读者能够事半功倍地迅速提高读者网页的创作水平。

关于本书

本书属于《网络教育系列教程》丛书，全书从结构上应有如下部分：

第1部分包括第1章，主要介绍了 Fireworks 4 的工作环境、文档的基本操作，如何创建按钮和下拉菜单，热点和切片等基本的知识性问题。

第2部分包括第2章至第17章内容，通过由浅入深的实例，详细地介绍了如何灵活运用 Fireworks 制作出丰富多彩的页面图像、GIF 动画、以及各种热点和切片等效果。

第3部分包括第18章至第22章，通过 Flash、Fireworks、Dreamweaver 等软件的结合应用，从而制作出效果极佳的网页，同时充分展示了 Fireworks 与其他软件的协作关系，并使读者领略了各个软件相互之间的协调关系。

本书由飞思科技产品研发中心策划编著，王萍、胡琴、周雷、李伟琦、杨峰参加了写作工作。由于时间仓促，作者的水平有，经验不足，书中错误遗漏的地方还请广大读者批评指正。我们的联系方式：

电话：(010) 68131648 (010) 68251220 E-mail: fecit@fecit.com.cn

网址：http://www.fecit.com.cn http://www.fecit.net

本书约定

对本书统一运用的符号解释如下：

【 】表示命令、选项和快捷键。

 **说明** 表示需要解释说明的部分。

 **步骤** 表示某一个例子的操作步骤。

 **注意** 表示需要引起注意的地方。

 **提示** 表示某一步骤的技巧。

 **效果分析** 表示本章所用效果的分析。

 **功能点** 表示本章所讲述的功能。

飞思科技产品研发中心

目 录

第1章 预备知识.....	1
1.1 Fireworks 4 的工作环境.....	1
1.2 文档的基本操作.....	7
1.3 创建按钮和下拉菜单.....	9
1.4 创建一个物体来产生动画.....	14
1.5 热点和切片.....	16
1.6 翻转图像.....	18
1.7 文本功能的应用.....	19
1.8 图像优化.....	21
第2章 第一次亲密接触.....	23
第3章 未来水世界.....	31
3.1 制作沿路径添加文本的效果.....	31
3.2 制作海底效果.....	36
第4章 四大名捕.....	39
4.1 制作卡通人物特效.....	39
4.2 制作文本效果.....	45
4.3 制作背景图.....	46
第5章 玫瑰之约.....	49
5.1 制作背景图.....	49
5.2 制作特效文字.....	52
第6章 清风车影.....	57
6.1 制作相框效果.....	57
6.2 在相框中加入人物图像.....	60
6.3 在文档中添加文本.....	64
第7章 新年快乐.....	69
7.1 制作第一个影帧的场景.....	69
7.2 制作第二个影帧的场景.....	76
第8章 宠物总动员.....	79
8.1 制作浮雕效果的框架.....	79

8.2 在框架上添加图片	81
8.3 制作浮雕效果的矩形和文本特效	84
8.4 制作翻转图效果	87
第9章 回味校园	93
9.1 制作不规则的图形	93
9.2 制作文本特效	96
9.3 制作按钮	98
第10章 个人主页	105
10.1 制作第一个影帧的场景内容	105
10.2 复制与修改影帧	110
10.3 制作图像轮替效果	114
第11章 看起来很美	119
第12章 名牌汽车	127
12.1 制作静态效果	128
12.2 制作动态效果	130
第13章 解析阳光	137
13.1 制作背景效果及文本的动态效果	138
13.2 将文档输出为 GIF 动画	145
第14章 现世桃园	149
14.1 制作背景效果	150
14.2 制作文本特效	152
14.3 制作下拉菜单	154
第15章 小熊识字	161
15.1 制作小熊的动态效果和背影	162
15.2 制作动态和文本效果	164
15.3 输出为 GIF 动画	174
第16章 将卡通进行到底	177
16.1 通过矢量图形遮罩功能制作卡通图像	178
16.2 浮雕效果的文本	180
16.3 制作子级下拉菜单	183
第17章 都市丽人	189
17.1 采用蒙版功能制作人物头像	189

17.2 制作带有浮雕效果的文本及背景效果	192
第 18 章 天外飞仙	197
18.1 制作 Flash 5 动画	198
18.2 在 Fireworks 4 中制作框架和按钮	206
18.3 在 Dreamweaver 4 中集成	214
第 19 章 娱乐网	219
19.1 在 Fireworks 4 中制作 GIF 动画	220
19.2 在 Fireworks 4 中制作按钮	228
19.3 在 Dreamweaver 4 中的综合应用	233
第 20 章 音乐商城	239
20.1 在 Fireworks 4 中制作 GIF 动画	240
20.2 在 Fireworks 4 中制作页面的大致框架	246
20.3 在 Dreamweaver 4 中进行编辑并输入文本	253
第 21 章 精品购物	259
21.1 Swish 软件的应用	259
21.2 在 Flash 中制作文字动画	260
21.3 在 Fireworks 中制作网页框架	265
21.4 在 Dreamweaver 中合成	271
第 22 章 体坛纵横	279
22.1 在 Fireworks 4 中制作 GIF 动画	279
22.2 在 Fireworks 4 中制作按钮和图片	289
22.3 在 Dreamweaver 4 中进行编辑	298

第1章 预备知识

Fireworks 是一个强大的网页图形设计工具，您可以使用它创建和编辑位图图形、矢量图形，还可以非常轻松地做出各种网页设计中常见的效果，比如翻转图像、下拉菜单等，设计完成以后，如果您要在网页设计中使用，可以将它输出为 html 文件，还能输出为可以在 Photoshop、Illustrator 和 Flash 等软件中编辑的格式。

1.1 Fireworks 4 的工作环境

1.1.1 启动 Fireworks 4

在安装 Fireworks 4 后，它就会自动在 Windows 的【开始】菜单中创建程序组，打开【开始】菜单，选择【程序】→【Macromedia Fireworks 4】→【Fireworks 4】命令，即可启动 Fireworks 4，如图 1-1 所示。

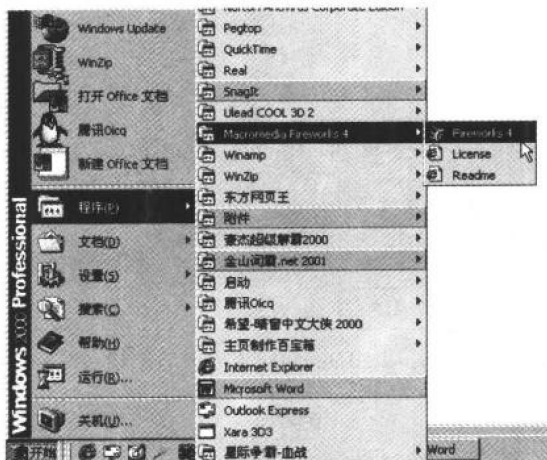


图 1-1 启动 Fireworks 4

1.1.2 Fireworks 4 的窗口结构

一般来说，一个 Fireworks 4 程序窗口包含如下几个部分，如图 1-2 所示。通常，我们将 Fireworks 4 的工作环境称作工作台，它主要由程序窗口以及其中附带的各种窗口元素和操作工具所组成。

- 标题栏

在标题栏上显示当前正在编辑的文档名称。

- 菜单栏

几乎所有的工作都可以通过菜单来完成，利用 Windows 菜单，可以控制各种浮动面板

和窗口的开启与关闭。

- 状态行

Fireworks 4 的状态行位于窗口的底部，包括几个功能区，分别用于显示当前对象的类型、当前工具的操作提示信息。

- 工具条

工具条主要是为了方便用户快速进行某些操作而设置的，它通常包含多个工具按钮或下拉列表等控件。单击这些工具按钮或控件，就可以直接启动或应用某项功能，从而避免了繁琐、缓慢的菜单命令。

- 工具箱

工具箱包括各种选择、创建、编辑图像的工具，有的工具按钮的右下角有一个小三角，说明这个工具包含有几种不同的形式，按住这个工具不放就能显示其他的形式，如图 1-3 所示。

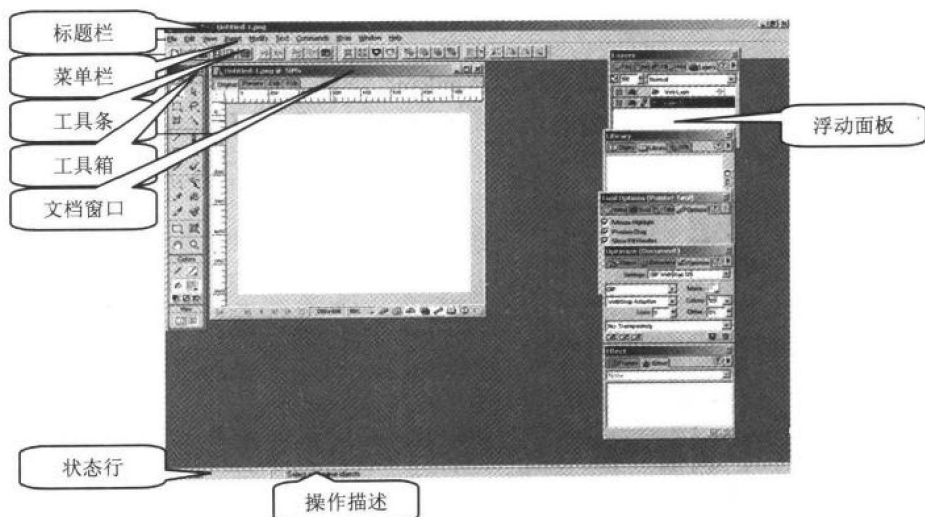


图 1-2 Fireworks 4 的窗口结构

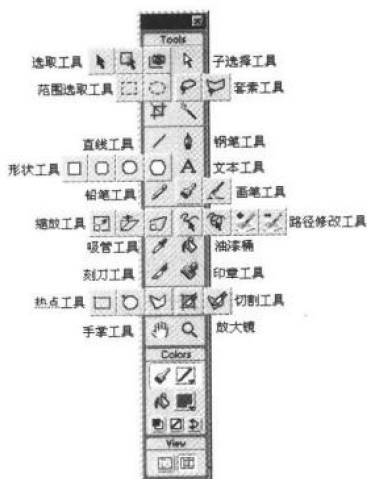


图 1-3 工具箱

● 档窗口

文档窗口显示的是 Fireworks 4 正在编辑的图像内容。

文档窗口包含以下几个部分：

(1) Fireworks 4 的文件窗口上有四个标签，分别为 Original (原始)，它显示的是当前编辑的 Fireworks PNG 文档内容；Preview (预览)、2-Up 和 4-Up 可以以预览的方式显示图像的优化结果。

(2) 播放器是用于播放动画帧的控制按钮，如图 1-4 所示。



图 1-4 播放器

(3) 快速启动栏在文档的右下角，单击快速启动按钮就可以很迅速地调出相应的浮动面板，如图 1-5 所示。



图 1-5 快速启动栏

(4) 在文档的右下角还有两个状态栏，在这里可以显示文档的大小，以及放大与缩小的比例菜单。

1.1.3 浮动面板的种类和功能

浮动面板是在进行图像编辑过程中最常用的，在浮动面板中集成了大量的功能选项，可以帮助您完成多种设置。

利用“Optimize” (优化) 面板和“Color Table” (颜色表) 面板，可以设置各种优化选项，如图 1-6 和图 1-7 所示。

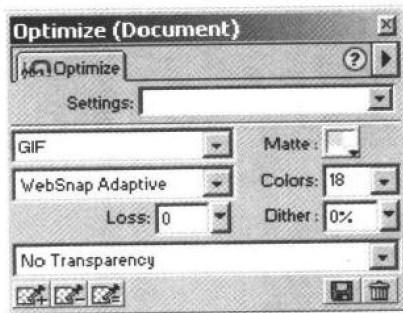


图 1-6 “Optimize” (优化) 面板

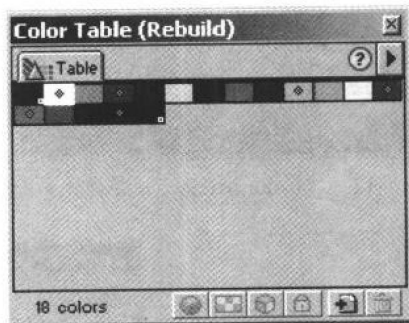


图 1-7 “Color Table” (颜色表) 面板

利用“Stroke” (笔画)、“Fill” (填充)、“Object” (对象) 以及“Effect” (特效) 等浮动面板，可以对对象的相应特性进行调整，如图 1-8、图 1-9、图 1-10 和图 1-11 所示。

利用“Color Mixer” (混合器) 面板、“Swatches” (样本) 面板以及颜色表面板，可以管理当前文档的颜色模板，如图 1-12 和图 1-13 所示。

利用“Layers” (图层) 和“Frames” (帧) 面板可以对文档的结构进行组织，如图 1-14 和图 1-15 所示。例如，可以创建、删除和管理图层和帧。在图层面板中还包含透明度和文

档模式的设置。在帧面板上包含了一些用于生成动画文件的选项。

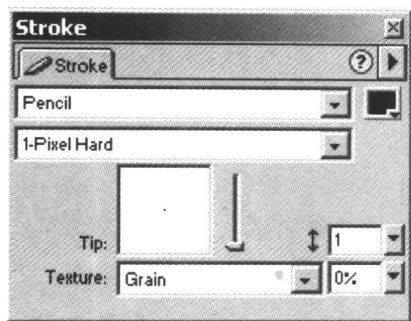


图 1-8 “Stroke”（笔画）面板

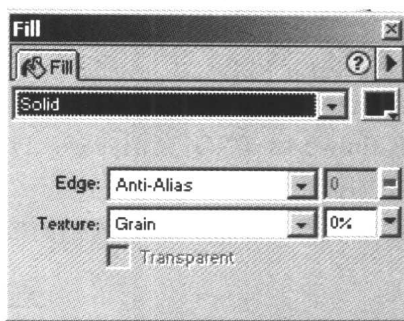


图 1-9 “Fill”（填充）面板

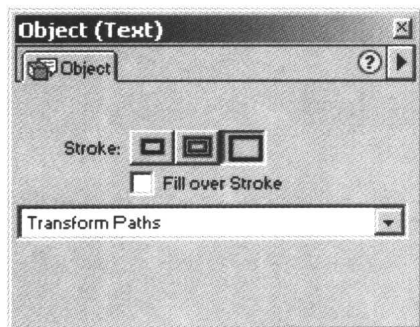


图 1-10 “Object”（对象）面板

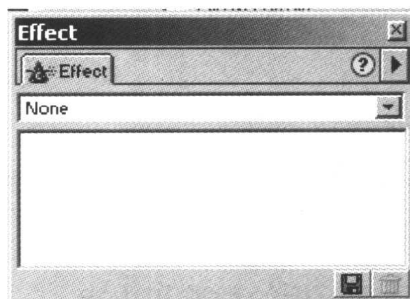


图 1-11 “Effect”（特效）面板

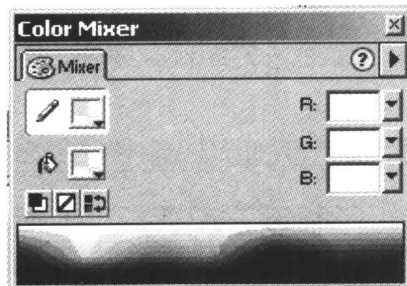


图 1-12 “Color Mixer”（混合器）面板

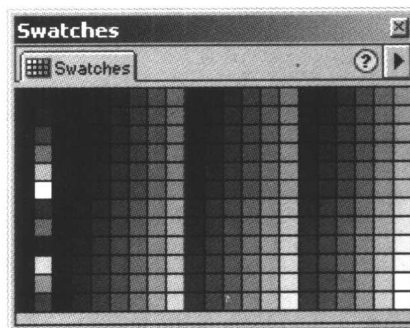


图 1-13 “Swatches”（样本）面板

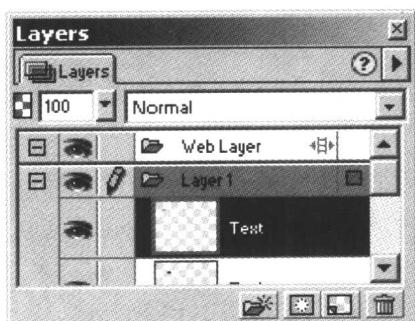


图 1-14 “Layers”（图层）面板

利用“Behaviors”（行为）面板可以管理图像中的行为，如图 1-16 所示。利用行为，

可以将鼠标的移动动作同热区和切片的行为相互联系,从而创建极具动态效果的图像,以及相应的 HTML 和 JavaScript 代码。

利用“History”(历史)面板中最近记录的操作动作和命令,可以方便、直观地对各种操作进行撤销和恢复,如图 1-17 所示。

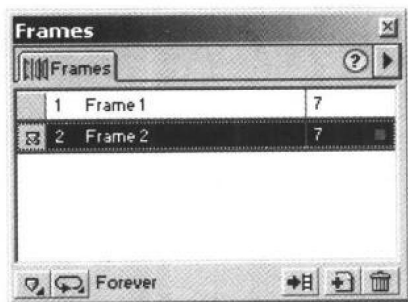


图 1-15 “Frames”(帧)面板

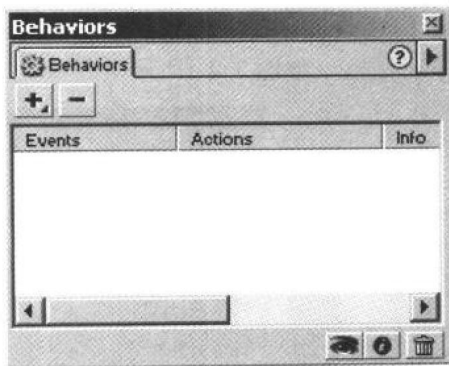


图 1-16 “Behaviors”(行为)面板

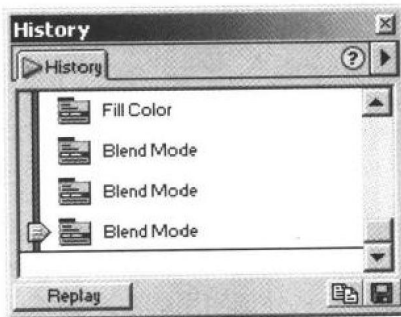


图 1-17 “History”(历史)面板

“Library”(库)面板包含了常用的图形符号和按钮符号,您可以通过将它们直接从库中拖动到文档中的方法来构建实例,如图 1-18 所示。

利用“Styles”(样式)面板可以快速地为图像元素应用各种艺术效果,如图 1-19 所示。

利用“URL”面板可以对文档中的 URL 连接进行管理,避免输入 URL 的麻烦,如图 1-20 所示。



图 1-18 “Library”(库)面板

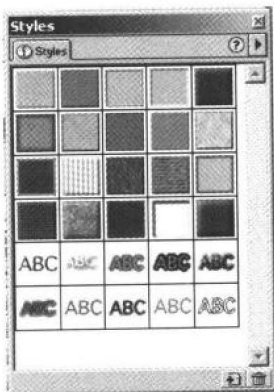


图 1-19 “Styles”(样式)面板



图 1-20 “URL”面板

1.1.4 设置工作参数

如果希望将 Fireworks 完全设置为自己喜欢的工作方式，您还可以设置相应的工作参数。要设置工作参数，可以按照如下的方法进行操作。

选择【Edit】（编辑）→【Preferences】（参数选择）命令，这时会打开 Fireworks 的“参数选择”对话框，如图 1-21 所示。

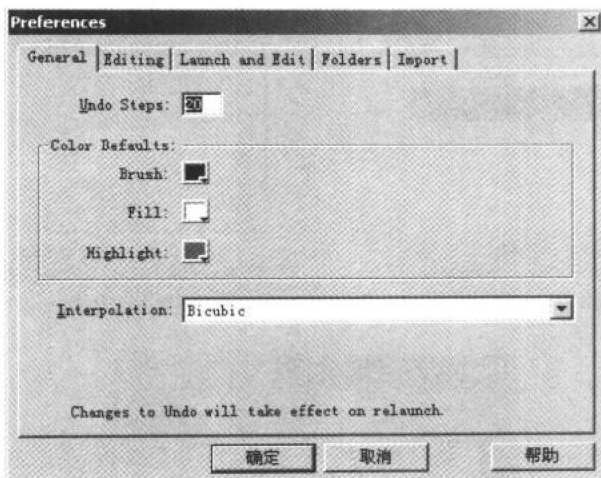


图 1-21 “Preferences”（参数选择）对话框

在“General”（常规）选项卡中，可以设置撤销步骤、颜色默认值、插补等参数；在“Editing”（编辑）选项卡中，可以设置精确光标、修剪时删除对象、填充文档、在图像编辑模式中打开或关闭隐藏边缘、当从外部应用程序中编辑或优化时设置参数，如图 1-22 所示；在“Folders”（文件夹）选项卡中，可以设置管理外部文件夹和草稿磁盘的方式，如图 1-23 所示。在“Launch and Edit”（开始和编辑）选项卡中，可以设置 Fireworks 的来源，如图 1-24 所示。在“Import”（导入）选项卡中，可以对文件的导入参数进行设置，主要有：保留图层、共享图层、转换为帧、可编辑、保留外观和使用平面合成图像的的参数设置，如图 1-25 所示。

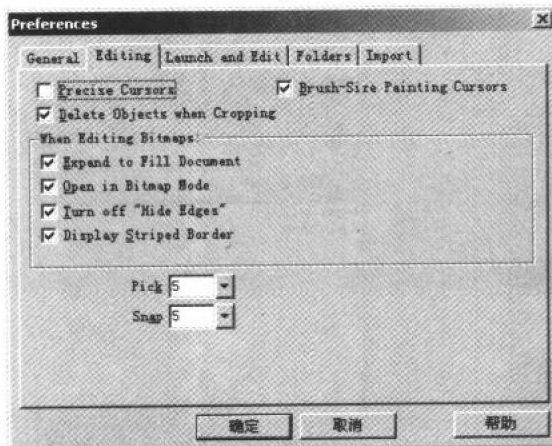


图 1-22 “Editing”（编辑）选项卡

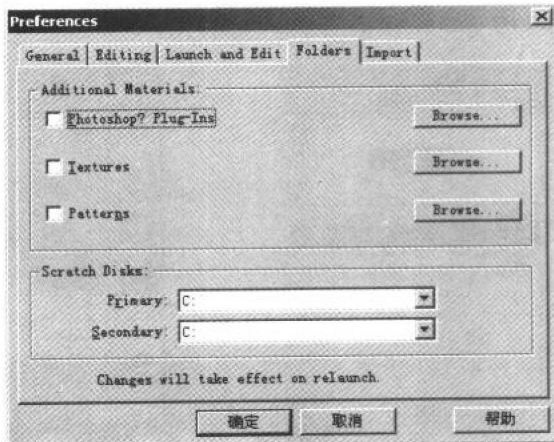


图 1-23 “Folders”（文件夹）选项卡

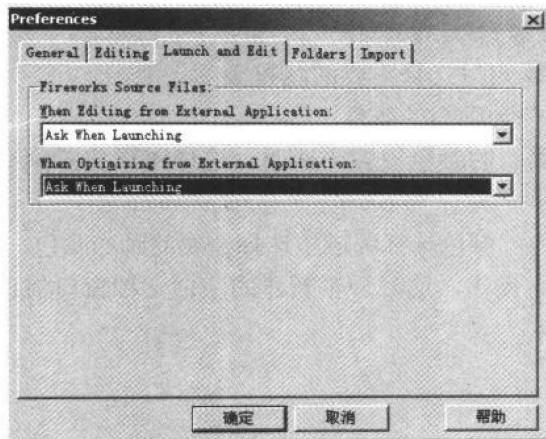


图 1-24 “Launch and Edit”（开始和编辑）选项卡

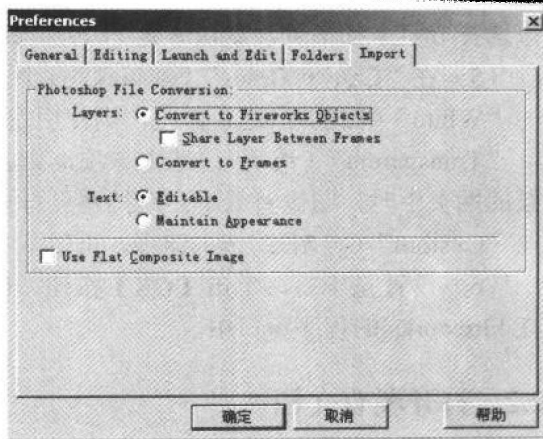


图 1-25 “Import”（导入）选项卡

1.2 文档的基本操作

1.2.1 创建新文档

在创建新文档时，首先要设置画布的大小和颜色，然后就可以在画布上进行图像的绘制和编辑。要创建新文档，您可以按照如下方法进行操作。

步骤

(1) 选择【File】（文件）→【New】（新建）命令，这时会出现如图 1-26 所示的对话框。

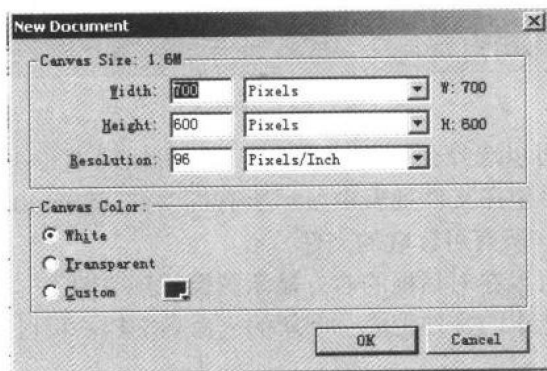


图 1-26 新建对话框

(2) 在“Width”（宽度）文本框中输入画布的宽度值，在右方的下拉列表中可以选宽度值的单位，默认时是 Pixels（像素）。

(3) 在“Height”（高度）文本框中输入画布的高度，在右方的下拉列表中可以选宽度值的单位，默认时是 Pixels（像素）。

(4) 在“Resolution”（分辨率）文本框中输入画布的分辨率值，在右方的下拉列表中

可以选择分辨率的单位，默认时是 Pixels/Inch（像素/英寸）。

(5) 在“Canvas Color”（画布颜色）区域，可以选择需要的画布颜色。

“White”（白色）：选中白色，则使用白色作为画布的颜色。

“Transparent”（透明）：选中该项，则将画布的颜色设置为透明，这样图像放置到有背景的网页中时，图像背景不会遮挡网页背景。

“Custom”（定制）：选中该项，可以从右方的颜色选择区域中选择需要的画布颜色。

(6) 设置完毕后，单击【OK】按钮，确定操作，这时一个新建的空白文档窗口将出现在 Fireworks 的程序窗口中。

1.2.2 打开现有文档

不仅可以使 Fireworks 来生成和绘制图像，很多现有的图形也可以被 Fireworks 打开和处理。由于 Fireworks 具有将矢量处理和位图处理合二为一的特性，因此利用 Fireworks 处理其他应用程序生成的图像是很常见的。

步骤

(1) 选择【File】→【Open】命令，这时会出现如图 1-27 所示的对话框。

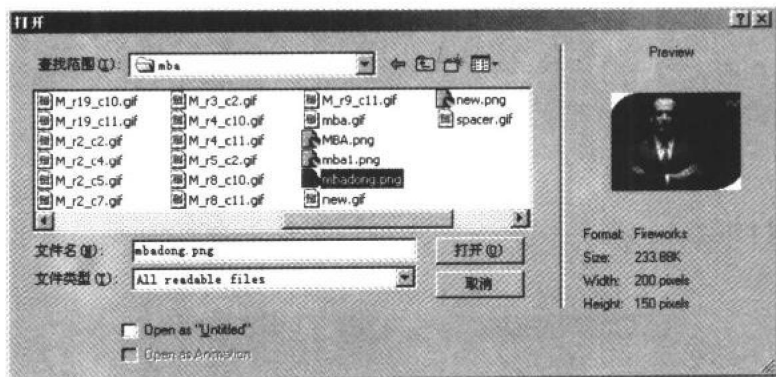


图 1-27 打开现有文档

(2) 在文件列表中可以选要打开的文件名称。可以从“文件类型”下拉列表中选择合适的文件格式，如果希望在文件列表中显示所有可以被 Fireworks 读取的文件，则可以选择“All readable files”（所有可读取的文件）。

(3) 选中文件后，可以在对话框的右方显示图像的预览图。

(4) 如果希望根据选中的文件生成一个新的未命名文档，可以选中“Open as Untitled”复选框。

(5) 单击【打开】按钮，即可打开图像。

1.2.3 保存文档

经过对图像的编辑后，保存所作的工作是至关重要的，在 Fireworks 中，允许您以 PNG 的形式保存文档，也可以通过导出的方式，以常用的 JPEG 或 GIF 等方式保存图像。

- 保存 PNG 文档

选择【File】→【Save】命令，将出现保存对话框，如图 1-28 所示。输入需要的路径和文件名称，单击“保存”按钮，即可保存文档，文档的扩展名为 .png。

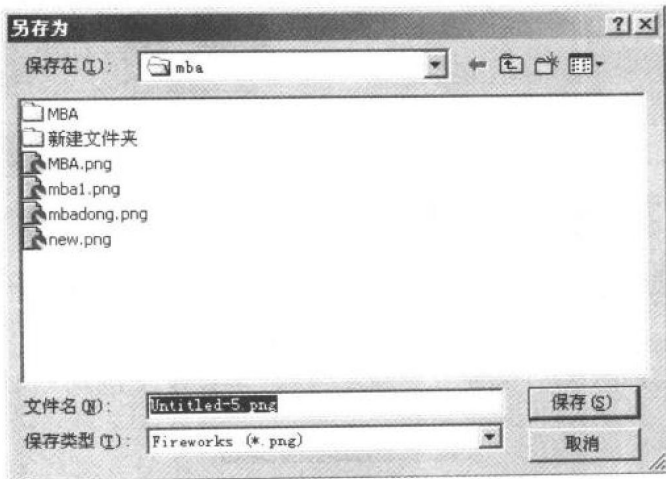


图 1-28 保存对话框

- 导出其他格式的文档

要将现有的文档导出为其他格式的文件，可以在如图 1-6 所示的“Optimize”（优化）面板中打开下拉列表，然后选择要导出的文件类型，再选择【File】→【Import】命令，这时会出现导出对话框，单击【保存】按钮，便可用相应的格式保存文件。

1.3 创建按钮和下拉菜单

1.3.1 创建简单的按钮

按钮是网页中常见的元素，单击按钮可以实现某种行为，或是进行某种操作。例如，单击一个按钮可以进入到一个网站中，或是跳转到另一个页面上。利用按钮在页面中实现导航，是按钮最常见的用途。在本书的案例中也经常用到此功能。下面就向大家简单介绍以下按钮的制作方法。

- 绘制图形

单击工具条上的□（矩形）工具，然后在文档中绘制一个矩形。

- 渐变填充

为了让这个矩形更像一个按钮，我们要给这个矩形进行渐变填充并且加上立体效果。

打开“Fill”（填充）面板，然后确保矩形仍然处于选中的状态，在“Fill”面板上的“Fill Category”下拉菜单上选择“Linear”（线型渐变）方式。单击【Edit】按钮（编辑）然后把左边的颜色样本设置为黄色，右边颜色样本设置为蓝色，如图 1-29 所示。

- 添加效果（Effect）

“Effect”面板可以给图像和文字加上特别的效果，比如渐变和浮雕。