

macromedia  
what the web can be.



# Fireworks 4

## 从入门到精通

### — 网页图像制作实例技巧

主 编 / 赵健斌 曹红均



# FIREWORKS 4

航空工业出版社

# Fireworks 4 从入门到精通

## ——网页图像制作实例技巧

主 编 赵健斌 曹红均

编 委 郭春江 刘长明

钱相云 李 平

航空工业出版社

## 内 容 提 要

Fireworks 是目前最为优秀的网页图像制作软件,它与 Dreamweaver、Flash 一起被称为网页制作的梦幻组合。Fireworks 4 是 Macromedia 公司推出的 Fireworks 的最新版本,它对 Fireworks 3 进行了众多改进。这些改进包括:改进了用户使用界面,改进与增强了层面板和帧面板的功能,可以使用“拖-放”方法轻松制作翻转图像,可以制作弹出式菜单,增强了动画制作功能,通过提供“往返式表格”可以与 Dreamweaver 更好地协调工作等。

本书通过众多精彩实例详细介绍了 Fireworks 4 的功能,其内容涉及 Fireworks 4 基本操作、图形绘制与编辑、位图编辑、对象美化、图层与蒙版运用、按钮与导航条制作、热点与切片运用、动画制作、翻转图像与弹出式菜单制作、文档优化与输出、Fireworks 与 Dreamweaver 的协作等内容。

### 图书在版编目(CIP)数据

Fireworks 4 从入门到精通: 网页图像制作实例技巧 / 赵健斌,  
曹红均主编. —北京: 航空工业出版社, 2001.5

ISBN 7-80134-840-0

I .F… II.①赵… ②曹… 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 19963 号

航空工业出版社出版发行

(北京市安定门外小关东里 14 号 100029)

北京云浩印刷厂印刷

全国各地新华书店经售

2001 年 6 月第 1 版

2001 年 6 月第 1 次印刷

开本: 787×1092 1/16

印张: 15.75

字数: 380 千字

印数: 1-8000

定价: 22.00 元

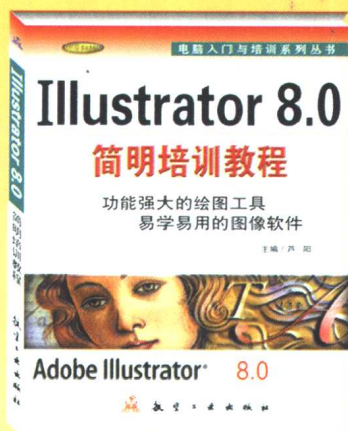
---

本社图书如有缺页、倒页、脱页、残页等情况,请与本社发  
行部联系调换。联系电话: 010-65934239 或 64941995





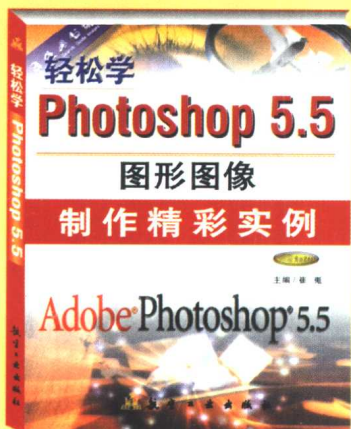
定价: 25.80 元



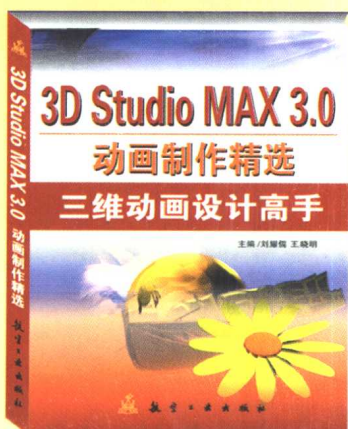
定价: 25.80 元



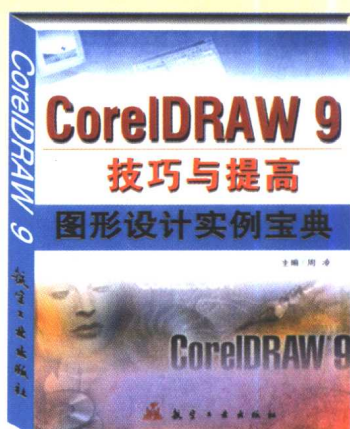
定价: 21.80 元



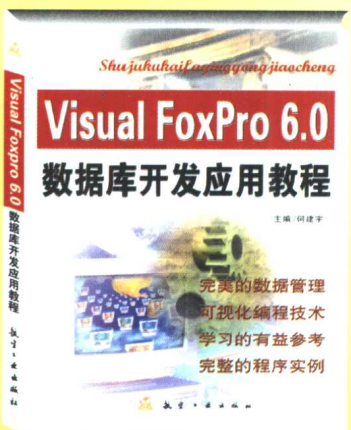
定价: 21.80 元



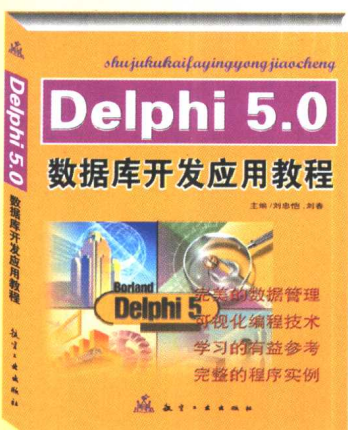
定价: 29.80 元



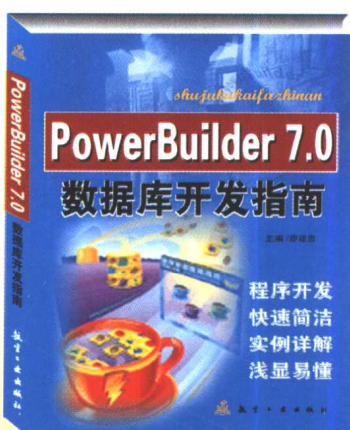
定价: 22.80 元



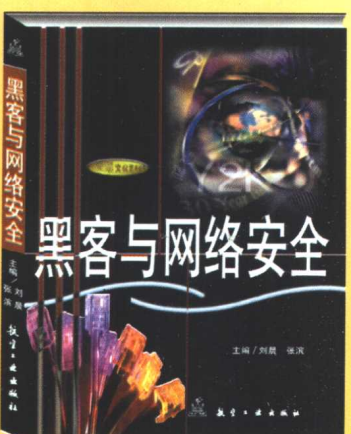
定价: 26.80 元



定价: 29.80 元



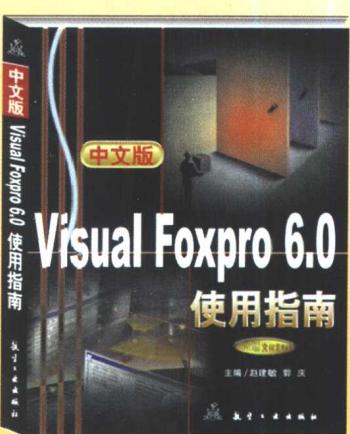
定价: 32.80 元



定价: 26.80 元

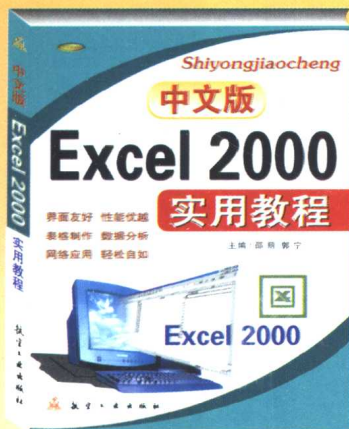


定价: 46.80 元



定价: 29.80 元

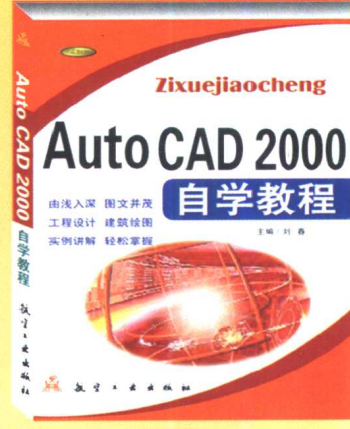




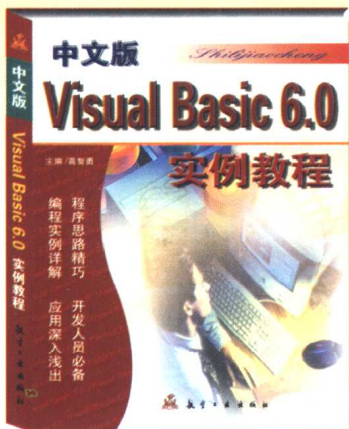
定价 :25.80 元



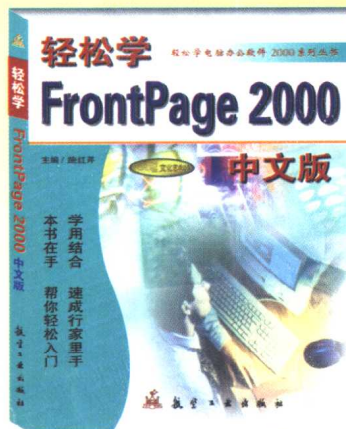
定价 :22.80 元



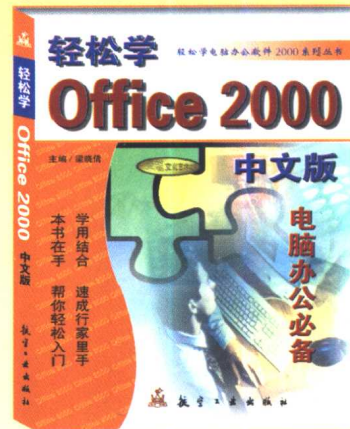
定价 :33.80 元



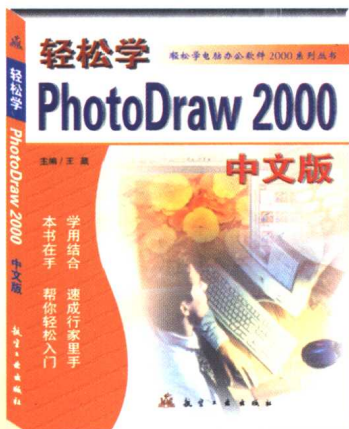
定价 :32.80 元



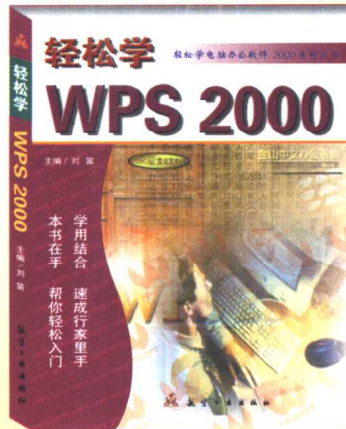
定价 :25.80 元



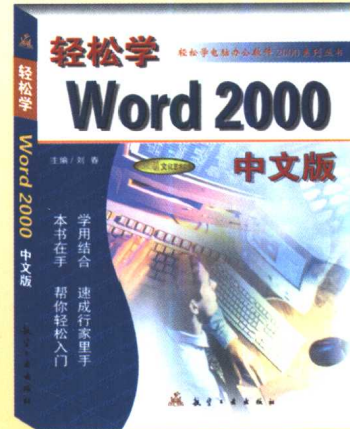
定价 :26.80 元



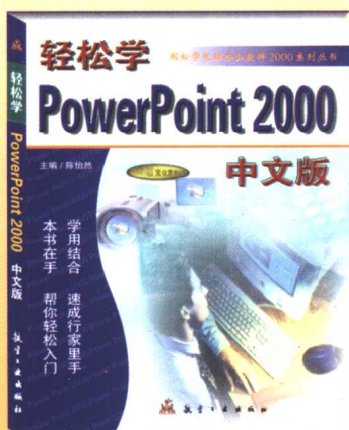
定价 :22.80 元



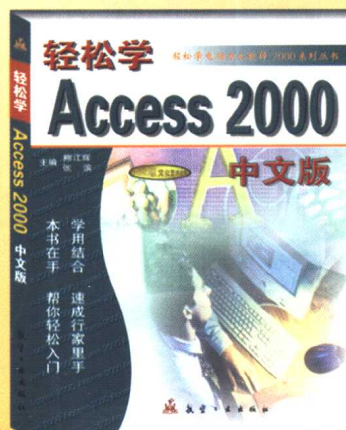
定价 :29.80 元



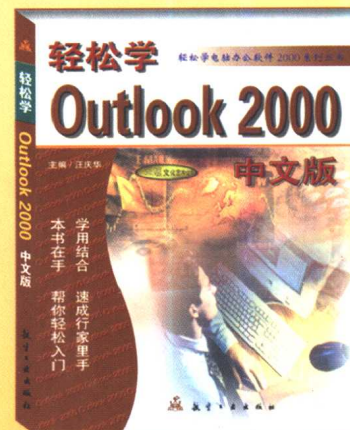
定价 :29.80 元



定价 :23.80 元



定价 :26.80 元



定价 :23.80 元

# 前言

Fireworks 是目前最为优秀的 Web 图像制作软件，利用该软件既可方便地绘制与编辑矢量图形，为其设置填充图案、边线形式及效果。还可同时处理位图对象，更为重要的是，它还具有诸多专门用于处理 Web 图像的特性。例如，用户可方便地切割图像，制作翻转图像、按钮、导航条、热点与切片，可以制作简单的动画，并提供了丰富的优化输出设置选项。

Fireworks 4 是 Macromedia 公司推出的 Fireworks 的最新版本，它对 Fireworks 3 进行了众多改进。这些改进包括：

- 对象填充效果更加容易调整：当路径或文本对象以渐变色或图案填充时，如果选择了指针工具并选定了对象，则该对象将自动显示图案调整杆，用户可通过调整该图案调整杆轻松调整对象填充效果。

- 可以使用“拖放”方法轻松制作翻转图像：在 Fireworks 4 中，用户只需简单地将源热点或切片的拖放标志拖至目标切片，即可轻松创建关联式翻转图像。

- 可以制作弹出式菜单：Fireworks 4 新增了一项制作弹出式菜单的功能，可帮助用户方便快捷地制作弹出式菜单。

- 增强了动画制作功能：系统新增了一个 Animate 命令，通过该命令可轻松制作动画，并可轻松调整动画帧数、对象运动距离与方向、尺寸、不透明度变化与旋转角度等。

- 通过提供“往返式表格”可以与 Dreamweaver 更好地协调工作：在 Dreamweaver 中，插入到网页中的由 Fireworks 生成的 HTML 代码被称为所谓的“往返式表格”或“Fireworks 表格”。在 Dreamweaver 中选定往返式表格或其中的表元后，单击其属性面板中的 Edit 按钮，系统将自动启动 Fireworks 4，并打开与该表格对应的源文档。编辑结束后，对该文档所做的修改将自动反馈到网页中。

本书通过众多精彩实例详细介绍了 Fireworks 4 的功能，其内容涉及 Fireworks 4 基本操作、图形绘制与编辑、位图编辑、对象美化、图层与蒙版运用、按钮与导航条制作、热点与切片运用、动画制作、翻转图像与弹出式菜单制作、文档优化与输出、Fireworks 与 Dreamweaver 的协作等内容。

本书由赵健斌、曹红均主编，由甘登岱审校。此外，参与本书编写工作的还有郭春江、刘长明、钱相云、李平、刘广清、刘广瑞、赵永红、周云、周永发、周永平、林春亭、郑文化、王润、谭天忠、王强志等。

编者  
2001 年 3 月

# 目 录

|                                |           |
|--------------------------------|-----------|
| <b>第 1 章 初识 Fireworks 4</b>    | <b>1</b>  |
| 1.1 Fireworks 的使用要点            | 3         |
| 1.1.1 对象的类型                    | 3         |
| 1.1.2 两种编辑模式                   | 4         |
| 1.1.3 独特的 Web 图像设计特性           | 4         |
| 1.2 Fireworks 4 的新特点与功能概览      | 5         |
| 1.2.1 Fireworks 4 的新特点         | 5         |
| 1.2.2 Fireworks 4 功能概览         | 13        |
| 1.2.3 Fireworks 4 与其他应用程序的协调应用 | 19        |
| 1.3 Fireworks 4 的工作界面          | 22        |
| 1.3.1 菜单栏                      | 23        |
| 1.3.2 工具栏                      | 23        |
| 1.3.3 工具箱                      | 23        |
| 1.3.4 控制面板                     | 25        |
| 1.3.5 绘图编辑区                    | 34        |
| <b>第 2 章 Fireworks 4 基础操作</b>  | <b>36</b> |
| 2.1 文档的操作                      | 37        |
| 2.2 画布与图像                      | 39        |
| 2.2.1 画布尺寸调整、旋转与裁剪             | 40        |
| 2.2.2 图像尺寸调整                   | 45        |
| 2.3 画面显示调整与辅助绘图工具的使用           | 46        |
| 2.4 操作的撤销与恢复                   | 53        |
| <b>第 3 章 路径的绘制与编辑</b>          | <b>56</b> |
| 3.1 绘图工具的应用                    | 57        |
| 3.1.1 绘图及编辑工具功能简介              | 57        |
| 3.1.2 主要绘图工具的用法                | 58        |
| 3.2 路径对象的编辑                    | 60        |
| 3.2.1 通过编辑节点变形路径               | 60        |
| 3.2.2 使用变形工具变形路径               | 62        |



|              |                            |            |
|--------------|----------------------------|------------|
| 3.2.3        | 使用路径操作变形路径.....            | 64         |
| 3.2.4        | 对象的变形和扭曲.....              | 66         |
| 3.3          | 描边与填充属性设置.....             | 67         |
| 3.3.1        | 设置颜色.....                  | 67         |
| 3.3.2        | 利用 Stroke 面板设置描边参数.....    | 69         |
| 3.3.3        | 利用 Fill 面板设置填充类型.....      | 70         |
| 3.3.4        | 利用 Object 面板调整对象的描边位置..... | 73         |
| 3.4          | 效果与样式.....                 | 74         |
| 3.4.1        | 使用效果.....                  | 74         |
| 3.4.2        | 使用样式.....                  | 77         |
| <b>第 4 章</b> | <b>对象编辑.....</b>           | <b>79</b>  |
| 4.1          | 对象选择方法.....                | 81         |
| 4.1.1        | 对象编辑模式下的选择工具.....          | 81         |
| 4.1.2        | 位图编辑模式下的选择工具.....          | 83         |
| 4.2          | 移动、复制与删除对象.....            | 83         |
| 4.2.1        | 移动对象.....                  | 84         |
| 4.2.2        | 复制对象.....                  | 84         |
| 4.2.3        | 删除对象.....                  | 86         |
| 4.3          | 对象成组、对齐与合并.....            | 86         |
| 4.3.1        | 对象成组.....                  | 86         |
| 4.3.2        | 对象对齐.....                  | 87         |
| 4.3.3        | 合并对象成为位图对象.....            | 90         |
| 4.4          | 调整对象层次.....                | 90         |
| <b>第 5 章</b> | <b>文本创建与编辑.....</b>        | <b>92</b>  |
| 5.1          | 输入与编辑文本.....               | 93         |
| 5.2          | 对文本设置描边、填充、效果和样式.....      | 96         |
| 5.3          | 文本与路径.....                 | 98         |
| 5.3.1        | 将文本附加到路径上.....             | 98         |
| 5.3.2        | 编辑文本与路径.....               | 99         |
| 5.3.3        | 按路径排列改变文本.....             | 99         |
| 5.4          | 文本变形.....                  | 102        |
| <b>第 6 章</b> | <b>编辑位图对象.....</b>         | <b>104</b> |
| 6.1          | 切换编辑模式与创建位图对象的方法.....      | 105        |
| 6.1.1        | 切换编辑模式.....                | 105        |



|              |                        |            |
|--------------|------------------------|------------|
| 6.1.2        | 创建位图对象 .....           | 106        |
| 6.2          | 选区制作与调整 .....          | 106        |
| 6.2.1        | 制作选区 .....             | 106        |
| 6.2.2        | 调整选区 .....             | 110        |
| 6.3          | 位图编辑 .....             | 113        |
| 6.3.1        | 在位图编辑模式下绘图 .....       | 114        |
| 6.3.2        | 图像的擦除、填充与复制 .....      | 114        |
| 6.3.3        | 裁剪位图 .....             | 118        |
| 6.3.4        | 选区的变形 .....            | 118        |
| 6.3.5        | 使用滤镜和插件 .....          | 119        |
| <b>第 7 章</b> | <b>图层的运用 .....</b>     | <b>121</b> |
| 7.1          | 图层概述 .....             | 123        |
| 7.2          | 图层的操作 .....            | 123        |
| 7.2.1        | 新建、复制、删除图层 .....       | 124        |
| 7.2.2        | 设置图层 .....             | 124        |
| 7.2.3        | 使用图层 .....             | 127        |
| 7.2.4        | 调整对象的不透明度与混合模式 .....   | 129        |
| 7.3          | 制作蒙版 .....             | 131        |
| <b>第 8 章</b> | <b>创建图像映像与切片 .....</b> | <b>135</b> |
| 8.1          | 创建图像映像 .....           | 137        |
| 8.1.1        | 选择图像映像源图像 .....        | 137        |
| 8.1.2        | 创建与设置图像映像 .....        | 137        |
| 8.1.3        | 编辑图像映像 .....           | 139        |
| 8.1.4        | 输出图像映像 .....           | 139        |
| 8.2          | 创建图像切片 .....           | 141        |
| 8.2.1        | 图像映像与切片比较 .....        | 141        |
| 8.2.2        | 创建与命名切片 .....          | 141        |
| 8.2.3        | 设置切片的属性 .....          | 148        |
| 8.2.4        | 设置切片、辅助线与切片覆盖 .....    | 148        |
| 8.2.5        | 输出带切片的文件 .....         | 150        |
| 8.3          | 为切片或图像映像附加行为 .....     | 150        |
| 8.4          | 创建弹出式菜单 .....          | 155        |
| <b>第 9 章</b> | <b>符号、按钮与导航条 .....</b> | <b>159</b> |
| 9.1          | 使用符号 .....             | 161        |

|                                               |            |
|-----------------------------------------------|------------|
| 9.2 创建按钮与导航条.....                             | 163        |
| 9.2.1 认识按钮 .....                              | 163        |
| 9.2.2 创建按钮 .....                              | 164        |
| 9.2.3 编辑按钮 .....                              | 167        |
| 9.2.4 将翻转图片转换为按钮.....                         | 168        |
| 9.2.5 创建导航条 .....                             | 170        |
| 9.3 使用系统提供的符号、按钮与导航条 .....                    | 170        |
| <b>第 10 章 创建动画.....</b>                       | <b>173</b> |
| 10.1 创建动画的准备工作.....                           | 175        |
| 10.2 创建基本帧-帧动画.....                           | 175        |
| 10.3 创建过渡动画.....                              | 179        |
| 10.3.1 利用 Animate 功能创建动画.....                 | 180        |
| 10.3.2 创建 Tween 动画.....                       | 182        |
| 10.4 管理帧.....                                 | 185        |
| 10.4.1 重命名、增加、复制或删除帧.....                     | 185        |
| 10.4.2 将所选对象放置在不同帧中.....                      | 186        |
| 10.4.3 设置洋葱皮 .....                            | 186        |
| 10.4.4 设置帧延迟 .....                            | 187        |
| 10.4.5 设置动画播放次数.....                          | 188        |
| 10.4.6 设置共享层 .....                            | 188        |
| 10.5 将多幅图像组合为动画 .....                         | 188        |
| <b>第 11 章 文件的导入与优化输出.....</b>                 | <b>189</b> |
| 11.1 文件的导入.....                               | 191        |
| 11.1.1 直接导入.....                              | 191        |
| 11.1.2 拖放操作.....                              | 192        |
| 11.1.3 拷贝粘贴.....                              | 193        |
| 11.2 图像优化的步骤.....                             | 194        |
| 11.3 预览优化设置和行为 .....                          | 196        |
| 11.4 图像输出 .....                               | 196        |
| 11.5 在 Dreamweaver 中使用 Fireworks 文档.....      | 198        |
| 11.5.1 Dreamweaver 4 与 Fireworks 4 之间的协作..... | 198        |
| 11.5.2 往返式表格的运用.....                          | 198        |
| <b>第 12 章 Fireworks 4 应用实例.....</b>           | <b>201</b> |
| 实例 1 制作具有羽化效果的图像.....                         | 203        |

---

|      |                |     |
|------|----------------|-----|
| 实例 2 | 制作特效文字 .....   | 208 |
| 实例 3 | 制作按钮 .....     | 211 |
| 实例 4 | 制作导航条 .....    | 219 |
| 实例 5 | 制作网页标题动画 ..... | 228 |
| 实例 6 | 制作网页素材 .....   | 234 |



## 第 1 章 初识 Fireworks 4

Fireworks 是目前最为优秀的 Web 图像制作软件，它同时拥有矢量与位图这两种的编辑模式。利用该软件既可方便地绘制与编辑矢量图形，还可同时处理位图对象，真正将矢量与位图合二为一。

在 Fireworks 4 中，用户可使用系统提供的完整的位图与向量工具创建、编辑 Web 图形与制作 Web 动画。利用系统提供的可配置的输出可控制图像优化，控制其交互特性，并可将优化结果输出到 Macromedia Dreamweaver 与其他 HTML 编辑环境中。此外，用户还可在 Dreamweaver 或 Flash 中直接启动 Fireworks，并编辑 Fireworks 图形，从而使工作更流畅。而利用新增的制作弹出式菜单的功能，可以更容易地制作动画等。



## 1.1 Fireworks 的使用要点

Fireworks 是目前最为优秀的 Web 图像制作软件。利用该软件可方便地绘制与编辑矢量图形，还可同时处理位图对象；更为重要的是，它还具有诸多专门用于处理 Web 图像的特性。

此外，与 Fireworks 3 相比，Fireworks 4 在功能上做了进一步的扩展。为了便于读者学习和理解后面的内容，我们首先简要介绍一下 Fireworks 的使用要点。

### 1.1.1 对象的类型

在 Fireworks 中，所有的操作都是以对象为基础的。例如，在如图 1-1-1 所示的画面中就包含了文字、位图与路径三个对象，它们分别代表了 Fireworks 的三种对象类型。



图 1-1-1 对象的类型

要绘制路径对象与文字对象，直接选用工具箱中的相应工具即可；而要创建位图对象，则有三种方法，它们分别是：

- 选择 File (文件) | Import (导入) 菜单项，导入位图对象。
- 将路径对象转换为位图对象。
- 当用户打开一幅位图图像文件时，此时的图像将被作为一个位图对象。

此外，对于这三类对象，所能执行的操作也不尽相同，如图 1-1-2 所示。



图 1-1-2 对路径、文字与位图对象进行设置

对三个对象所执行操作的异同点:

- 可以对路径对象进行自由变形操作,但不能对文字与位图对象执行该操作。
- 可以为路径与文字对象设置边线类型与填充类型,但对位图对象则不能应用此设置。
- 从图 1-1-2 中可以看到,它们也有一些共同之处,即它们都支持效果设置。

### 1.1.2 两种编辑模式

总的来说,路径与文字对象区别不大。但是,它们与位图对象的区别却很大。路径对象属于图形,用户可以在绘制路径后随时调整其形状,而位图对象属于点阵图。因此,系统提供了两种编辑模式,即对象编辑模式与位图编辑模式。

通常情况下,系统都处于对象编辑模式。要进入位图编辑模式,可直接双击选定的位图对象,此时除了在标题栏上显示 Bitmap Mode (位图模式) 字样外,还将在编辑框周围出现一个标识框,如图 1-1-3 所示。这时,用户便可借助各种工具对位图对象进行编辑了。



图 1-1-3 位图编辑模式



- \* 通过双击不同的位图对象,可在位图编辑模式下编辑不同的位图对象。
- \* 要返回对象编辑模式,可按【Esc】键,或单击文档下方的  图标。
- \* 即使在对象编辑模式下,用户仍可对位图对象进行一些简单的编辑,例如为其设置效果、移动其位置、旋转其方位以及对其进行透视变形等。

### 1.1.3 独特的 Web 图像设计特性

大家都知道,为了最大程度地减小图像尺寸,在网页中只能使用 GIF 和 JPG 格式的图像。但是,这两种图像的缺陷是它们不支持图像处理中最通用的层设置,当然更谈不上支持对象,从而大大降低了其编辑的灵活性。

Fireworks 较好地解决了这个问题,Fireworks 的基本文档格式为.png,它支持层、对象及各种属性设置。通过适当的优化设置,用户可将该文档以.htm、.jpg、.gif 等格式输出为可供网页使用的文件。如此一来,当用户希望更改网页中的图像时,只需简单地修改一下.png 文档,然后再输出一次就可以了。例如,如图 1-1-4 所示的网页压题图片中的文字



为“这里是张三的温馨小屋”，图片文件为 Title.gif。如果希望将其中的文字改为“这里是李四的温馨小屋”，只需简单地修改其原.png 文档，然后再次输出优化图片文件即可。

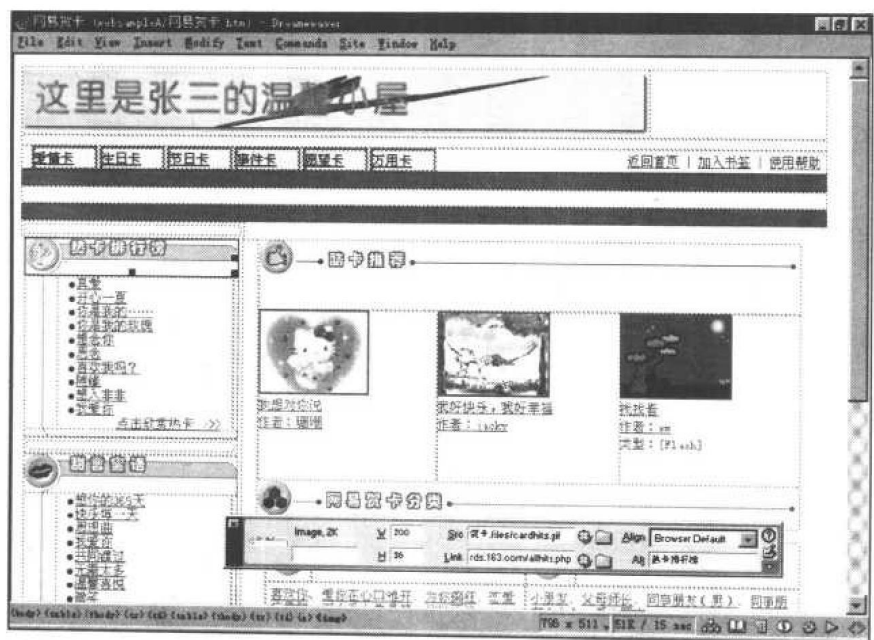


图 1-1-4 网页示例

当利用 Fireworks 切割图像、制作按钮与导航条时，此时输出的文件包含一个.html 文件和若干图像文件，用户只需简单地在网页中插入.html 文件即可。同样，以后要修改按钮、导航条的形状，只需简单地修改.png 文档，并再次输出就可以了。

## 1.2 Fireworks 4 的新特点与功能概览

我们在前面简要介绍了 Fireworks 的一些使用要点。下面我们再看看 Fireworks 4 提供了哪些特点与功能。

### 1.2.1 Fireworks 4 的新特点

与以前版本相比，Fireworks 4 增加了许多新特点，例如，改进了用户界面布局、新增了制作弹出式菜单功能、可以更容易地制作动画等。

### 1. 改进的用户界面

新的用户界面可帮助用户更好地使用 Macromedia 公司开发的 Flash、Dreamweaver、Dreamweaver Ultradev 等产品。无论用户使用哪种 Web 设计产品，都可看到相同的图标、工具与工具条，并且工具、面板布局与菜单结构更加合理，颜色选择更加方便。利用位于文档窗口下方的小图标，可快速打开公共 Fireworks 面板（不过，此时文档窗口应该足够宽，否则可能无法显示某些图标），如图 1-2-1 所示。

此外，用户还可定制自己喜爱的键盘快捷键，以及安装在其他 Macromedia 产品或非 Macromedia 图形程序中使用的快捷键。

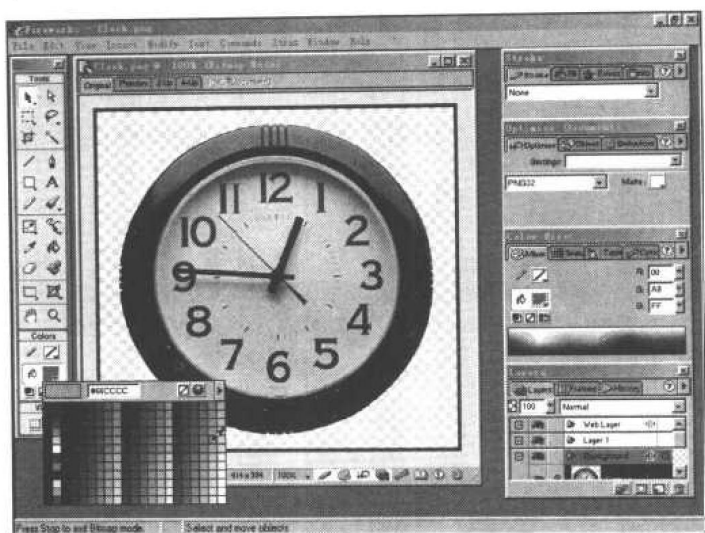


图 1-2-1 Fireworks 4 用户界面

## 2. 改进与增强了层面板和帧面板的功能

新的层面板显示了层中每个对象与蒙版的缩图，包括 Web 层中的切片和热点。用户可利用层面板快速选择、命名、移动和删除单个对象，通过将缩图拖至隐藏/显示与锁定/解锁列，可隐藏、显示、锁定或解锁多个图层。此外，用户还可利用层面板设置层的不透明度和混合模式，利用层面的对象缩图与新增蒙版按钮创建与编辑向量和位图蒙版，如图 1-2-2 所示。

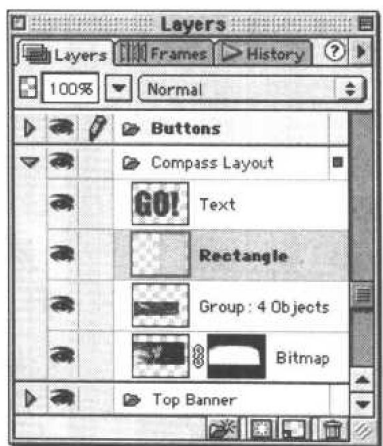


图 1-2-2 新的层面板

在 Fireworks 4 中，用户可利用帧面板命名帧，以便更好地管理翻转图像和动画中的帧，以及输入作为帧的层。

## 3. 使用方面的改进与增强

为了方便用户，Fireworks 4 改进了许多图形管理与编辑方式，具体包括：

- 创建按钮时，该按钮将被保存在一个常规层中。
- 创建切片时，如果出现了重叠，则重叠区中最上面的切片为活动切片。