

Macromedia 应用软件系列

Fireworks 3.0

梦幻

网页图像处理



伟民工作室 编著

人民邮电出版社
www.pptph.com.cn

(北京)
092

Macromedia 应用软件系列

Fireworks 3.0 梦幻网页图像处理

伟民工作室 编著

人民邮电出版社

Macromedia 应用软件系列
Fireworks 3.0 梦幻网页图像处理

◆ 编 著 伟民工作室
责任编辑 陈 昇

◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街 14 号
邮编 100061 电子函件 315@pptph.com.cn
网址 <http://www.pptph.com.cn>
北京汉魂图文设计有限公司制作
北京鸿佳印刷厂印刷
新华书店总店北京发行所经销

◆ 开本: 787 × 1092 1/16
印张: 16.25
字数: 400 千字 2000 年 12 月第 1 版
印数: 1 - 6 000 册 2000 年 12 月北京第 1 次印刷

ISBN 7-115-08984-1/TP·1951

定价: 26.00 元

内容提要

本书全面系统地介绍了 Macromedia 公司的网页图形图像处理软件 Fireworks 3.0 各方面的知识, 内容包括: Firework 的基础知识、绘制图形对象、编辑图形对象、文字特效、编辑绘制像素图像、应用效果、合成与蒙板、图像的优化与导出、创建动态按钮、创建动画、批处理、与 Dreamweaver 集成等知识。

本书内容通俗易懂、图文并茂, 既适合从事网页图形图像处理工作的用户, 又适合广大网页制作爱好者使用。

目 录

第一章 Fireworks 3.0 简介	1
1.1 什么是 Fireworks	1
1.2 安装和卸载 Fireworks 3.0	2
1.2.1 系统需求	2
1.2.2 安装步骤	2
1.2.3 卸载 Fireworks 3.0	5
1.3 Fireworks 3.0 的新特性	5
1.3.1 与 Dreamweaver 的集成	5
1.3.2 工作区里的导出预览	6
1.3.3 历史面板	6
1.3.4 使用 JavaScript 自动操作	6
1.3.5 增强的 Photoshop 效果和文件处理功能	6
1.3.6 Illustrator 和 Flash 导出	6
1.3.7 增强的切片、翻转与动画特性	7
1.3.8 改善的翻转按钮功能	7
1.3.9 新的位图编辑选项	7
1.3.10 Gamma 预览	7
1.3.11 快速存取底纹和图案	7
1.3.12 缩放和旋转控制	8
1.3.13 改善的文本功能	8
1.3.14 动态效果	8
第二章 Fireworks 3.0 快速入门	9
2.1 Fireworks 3.0 的程序界面	9
2.1.1 菜单	10
2.1.2 工具栏	12
2.1.3 工具箱	15
2.1.4 面板	15
2.2 一个实例	18
2.2.1 绘制图形	19

2.2.2	JavaScript 按钮	21
2.2.3	动态效果	29
2.2.4	自动化	30
2.2.5	蒙板	30
2.2.6	热点	31
2.2.7	图像优化	31
2.2.8	导出图形、HTML 和 JavaScript	33
2.2.9	动画	34
第三章	绘制图形对象	38
3.1	设定绘图环境	38
3.1.1	设置新文档	38
3.1.2	修改画布和图像大小	40
3.1.3	使用标尺、网格和辅助线	41
3.2	对象模式 (Object mode)	44
3.2.1	进入对象模式	44
3.2.2	返回对象模式	45
3.2.3	选择绘制和编辑工具	45
3.3	对象模式中的绘制	46
3.3.1	绘制基本形状	47
3.3.2	绘制和填充自由形状路径	50
3.4	向 Fireworks 文档导入图形对象	55
3.4.1	向 Fireworks 3.0 文档内拖放对象	55
3.4.2	向 Fireworks 3.0 文档中粘贴对象	55
3.4.3	重新取样 (Resample) 导入对象	56
3.4.4	导入 PNG 文件	56
第四章	编辑图形对象	58
4.1	对象选择	58
4.2	编辑路径对象	61
4.2.1	利用编辑点改变路径形状	61
4.2.2	直接改变路径形状	63
4.2.3	使用路径操作改变路径对象形状	67
4.3	编辑纹理和填充	72
4.3.1	改变 Fireworks 缺省的纹理和填充颜色	73
4.3.2	编辑纹理	73
4.3.3	编辑填充	79
4.4	使用样式	83
4.4.1	应用和编辑样式	84
4.4.2	导入导出样式	85
4.5	对象变形和扭曲	86

4.5.1	缩放对象	86
4.5.2	偏移对象	87
4.5.3	扭曲对象	87
4.5.4	旋转对象	87
4.5.5	翻转对象	88
4.6	组织对象	88
4.6.1	安排对象	88
4.6.2	组合对象	89
4.6.3	创建和安排图层	90
4.7	符号和实例	93
4.7.1	创建符号	94
4.7.2	编辑符号	95
4.7.3	释放符号的实例	96
4.7.4	导出、导入和更新符号	96
第五章	文字特效	98
5.1	文本输入	98
5.2	编辑文本	99
5.2.1	设置字体、字号和文本样式	100
5.2.2	设置文字基线和行距	100
5.2.3	设置字间距	101
5.2.4	设置文字顺序和文字方向	102
5.2.5	设置对齐方式	103
5.2.6	设置文本颜色	103
5.2.7	平滑文本边缘	104
5.2.8	对文本应用纹理、填充、效果和样式	104
5.3	将文本附加到路径	105
5.3.1	在路径上放置文本	105
5.3.2	变形文本	107
5.4	文本导入	107
5.4.1	导入 Photoshop 文本	108
5.4.2	导入 RTF 文件和 ASCII 文本	108
5.4.3	丢失字体处理	108
第六章	编辑绘制像素图像	109
6.1	创建位图图像	109
6.1.1	设置位图图像编辑环境	109
6.1.2	创建位图图像	110
6.2	像素选择	111
6.2.1	使用像素选择工具	111
6.2.2	调整选择范围	116

6.3 编辑像素	120
6.3.1 铅笔和画刷工具	120
6.3.2 漆桶工具	120
6.3.3 橡皮图章工具	122
6.3.4 橡皮工具	122
6.3.5 修剪工具	123
6.3.6 羽化图像边缘	124
6.3.7 直接绘制像素	125
第七章 应用效果	126
7.1 标准动态效果	126
7.1.1 效果面板	126
7.1.2 应用斜角边缘	127
7.1.3 应用浮雕效果	128
7.1.4 应用阴影效果	129
7.1.5 应用辉光效果	130
7.2 编辑动态效果	131
7.2.1 重新排列动态效果顺序	131
7.2.2 关闭或删除动态效果	132
7.2.3 创建和保存自定义效果	132
7.3 Xtras 菜单中的滤镜效果	134
7.3.1 Adjust Color (调整颜色)	135
7.3.2 Blur (模糊)	143
7.3.3 Sharpen (锐化)	143
7.3.4 Other (其他)	145
7.4 Photoshop 滤镜效果	145
7.4.1 安装 Photoshop plug-in	146
7.4.2 使用 Eye Candy 3.1 LE 滤镜	147
第八章 合成与蒙板	148
8.1 合成	148
8.1.1 色彩模式	148
8.1.2 Blending modes (混合模式)	149
8.1.3 暗度调整和应用混合模式	149
8.2 图像蒙板	156
8.2.1 创建蒙板	156
8.2.2 编辑蒙板组	158
第九章 制作 Web 组件	160
9.1 创建热点和图像映射	160
9.1.1 选择图像映射的源图形	160
9.1.2 创建热点	161

9.1.3 设定热点的 URL	163
9.2 使用 URL 面板管理 URL	164
9.3 设置图像映射参数	166
9.4 导出图像映射	167
9.5 切割对象	168
9.5.1 绘制切片对象	169
9.5.2 向切片添加交互性	172
9.5.3 命名切片	172
第十章 图形优化与导出	175
10.1 图形优化	175
10.1.1 在工作区中优化	176
10.1.2 选择适当的文件格式	180
10.1.3 GIF 和 PNG 的优化设置	181
10.1.4 JPEG 的优化设置	185
10.2 优化调色板	187
10.2.1 选择适当的调色板	187
10.2.2 设置调色板里的颜色数	188
10.2.3 查看调色板里的颜色	188
10.2.4 锁定调色板中的颜色	189
10.2.5 在调色板中编辑颜色	189
10.2.6 设置网页安全色	190
10.2.7 保存调色板	190
10.3 导出	191
10.3.1 导出图像的一般步骤	191
10.3.2 利用导出向导	192
10.3.3 利用导出预览	194
10.3.4 导出帧或图层	194
10.3.5 导出切片对象	195
10.3.6 导出区域	196
10.3.7 导出矢量路径	197
10.3.8 导出到 FreeHand 和 Illustrator	198
10.3.9 导出到 Macromedia Flash	198
第十一章 创建动态按钮	201
11.1 动态按钮简介	201
11.2 创建按钮	202
11.2.1 利用符号创建按钮	202
11.2.2 创建动态按钮的一般方法	205
11.2.3 编辑按钮	207
11.2.4 导出按钮	209

11.2.5 在 HTML 文件中插入按钮	212
11.3 导航条	212
11.4 Rollover	214
11.4.1 创建 Rollover	215
11.4.2 创建 Disjoint rollover	217
第十二章 创建动画	219
12.1 动画的创建	219
12.1.1 Fireworks 自动创建动画	219
12.1.2 手工创建动画	220
12.1.3 利用符号创建动画	224
12.2 Onion Skinning	227
12.3 Tween	228
12.3.1 Tween 的应用范围	228
12.4 预览动画	231
12.4.1 在工作区中预览	231
12.4.2 导出时预览	231
12.5 优化动画	232
12.6 导出动画	233
第十三章 批处理	236
13.1 批处理	236
13.2 查找和替换 (Find and Replace)	237
13.3 导出 (Export)	239
13.4 Command 菜单	240
13.5 项目日志	242
13.6 使用历史面板生成批处理命令	243
13.7 使用 Batch Process 生成批处理命令	243
第十四章 与 Dreamweaver 集成	244
14.1 HTML 语言简介	244
14.2 从 Fireworks 导出 HTML 代码	245
14.3 导出为 Dreamweaver 的库项目	248
14.4 编辑 Dreamweaver 中的 Fireworks 图像	249
14.5 使用 Fireworks 优化 Dreamweaver 中的图像	250

第一章

Fireworks 3.0 简介

熟悉网页制作的人恐怕没有不知道大名鼎鼎的 Macromedia 公司及其著名的网页制作组件 Dreamweaver、Fireworks 和 Flash 的。这三者被誉为“网页设计三剑客”，足见其在网页制作方面的强大实力。

Fireworks 是 Macromedia 公司为 Web 设计人员量身定做的一个专业网页图形图像制作软件。有了它，Web 设计人员就不必在十几种图形图像应用软件中来回切换，而在一个统一的界面中就能完成创建、绘制、编辑、优化和导出等网页图形图像制作的全过程。

本书将由浅入深地向用户介绍 Fireworks 3.0 的基本操作和各种应用。

1.1 什么是 Fireworks

前面提到 Fireworks 是一个专业网页图形图像制作软件。它的出现使 Web 图形设计和生产人员克服了网页图形图像制作的复杂性。这是因为在 Fireworks 产生之前，网页制作的全过程要运用多种专业应用软件，典型的过程如下：

- (1) 设计人员先使用基于矢量绘图的应用程序（如 Freehand）创建图形。
- (2) 导入到图像编辑应用软件（如 Photoshop）中进行处理和优化。
- (3) 导出到网页编辑软件（如 Dreamweaver、FrontPage）中进行剪裁和创建超文本链接。

这只是最基本的制作过程，如果要制作出美观的、富有吸引力的专业网页，常常需要对图形图像进行各种色彩优化和制作各种动画等。这就需要使用 DeBabelizer、GIF Animator 之类的软件。网页设计人员不仅要熟悉所有这些软件的操作和应用，而且还要在它们之间不厌其烦地来回切换。万一制作的某个方面出现一点失误或不符合用户的要求，那就要从头作起。这对 Web 图形设计和生产人员来说确实是个巨大的挑战。

但自从 Macromedia 公司推出了 Fireworks 之后，这种挑战带来的特殊困难就全部迎刃而解了，因为它可以将一幅图像从创建到最终成为网页的过程全部实现。

Fireworks 结合了各种位图和矢量编辑工具的特点，可以设计制作各种可编辑的网页图形和动画。它的另一个深受网页设计人员喜爱的特性是在 Fireworks 中，对象在任何时刻都是可编辑的。即无论什么时候，在任何一个环节用户都可以轻松地修改自己制作的图形图像，而不用从头再来一遍，并且，用户还可以自动执行工作流程来满足编辑、更新和

修改的要求。

Fireworks 可以与 Macromedia 公司的其他产品, 如 Macromedia Dreamweaver 和 Flash 以及其他流行的图形应用软件及 HTML 编辑器有机地结合在一起, 以便提供一个真正的 Web 集成解决方案。用户在其中可以轻松地导出含有自定义 HTML 和 JavaScript 代码的 Fireworks 图形。

1.2 安装和卸载 Fireworks 3.0

1.2.1 系统需求

Fireworks 3.0 既可以运行在 Windows 平台上, 也可以运行在 Macintosh 平台上。由于 Windows 操作系统目前应用得更为广泛, 因此本书主要讨论 Fireworks 3.0 在 Windows 平台上的情况。

对于 Microsoft Windows 操作系统, 要运行 Fireworks 3.0 必需有以下硬件和操作系统的支持, 见表 1-1。

表 1-1 Fireworks 3.0 对系统的要求

处理器	Intel Pentium I20 以上或同级别的其他处理器 (推荐使用 Pentium III)
操作系统	Windows 95/ 98 或 NT 4.0 (带 Service Pack 3) 或更高版本
内存	64MB 以上
硬盘空间	至少 60 MB 空余空间 (推荐 100MB 以上)
显示器	SuperVGA600×480, 256 色 (推荐 1024×768, 24 位真彩色)
鼠标、光驱	普通鼠标和光驱 (推荐专业制图鼠标, 24 倍速以上光驱)

1.2.2 安装步骤

Fireworks 3.0 的安装步骤如下:

(1) 将 Fireworks 3.0 光盘放入光驱, 双击“我的电脑”中的光盘驱动器, 进入光盘目录。

(2) 找到 Setup.exe 安装图标, 双击进入如图 1-1 所示的 Welcome 对话框。

注意:

最好在安装前关闭其他应用程序, 否则可能影响安装过程。

(3) 在 Welcome 对话框中单击 Next (下一步) 按钮, 出现软件许可协议, 单击 Yes 按钮接受所有协议条款。

(4) 单击 Next 按钮, 进入如图 1-2 所示的用户信息界面。在此界面中用户要输入用户的 First/Last Name (姓名)、Organization (单位) 和 Serial Number (序列号)。如果序列号正确, 右边将出现一个对勾。

(5) 接下来要指定安装路径。单击 **Next** 按钮进入如图 1-3 所示的 **Location** 画面。默认的安装路径是 **C:\Program files\Macromedia\Fireworks 3.0**。单击 **Next** 按钮安装到默认路径下。

(6) 如果用户想更改路径, 单击 **Browse** (浏览) 按钮, 如图 1-3 所示, 在弹出的 **Choose Folder** 对话框中选择需要安装的目录, 也可以在 **Path** 文本框中直接输入安装路径, 如 **D:\Fireworks 3.0**, 然后单击 **OK** 按钮退出该对话框。

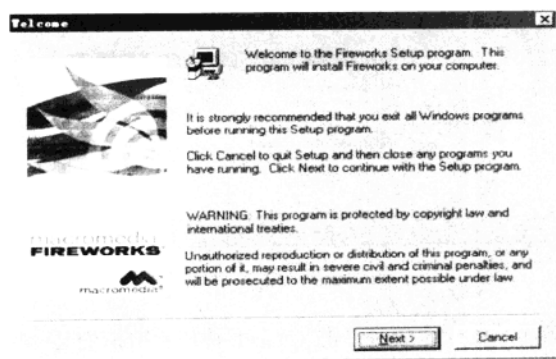


图 1-1 Welcome 对话框



图 1-2 填入用户信息和序列号

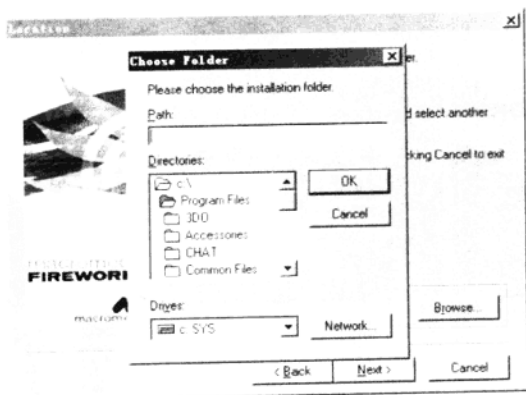


图 1-3 指定安装路径

(7) 单击 Next 按钮, 进入图 1-4 所示的对话框, 选择应用程序在 Windows 应用程序组中的名称, 默认为 Macromedia Fireworks 3.0, 单击 Next 按钮开始安装。

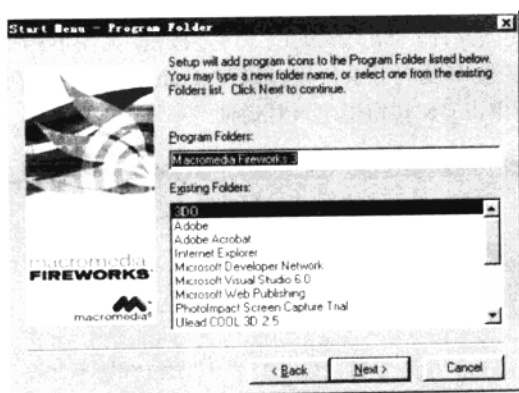


图 1-4 选择应用程序组名称

(8) 安装进度条显示尚未完成时单击 Cancel 按钮将取消安装。安装完成后屏幕上将出现如图 1-5 所示的 Setup Complete (完成安装) 对话框, 如果想马上查看帮助文件, 选中 “Yes, view the ReadMe file now” 选项, 然后单击 Finish 按钮结束安装。

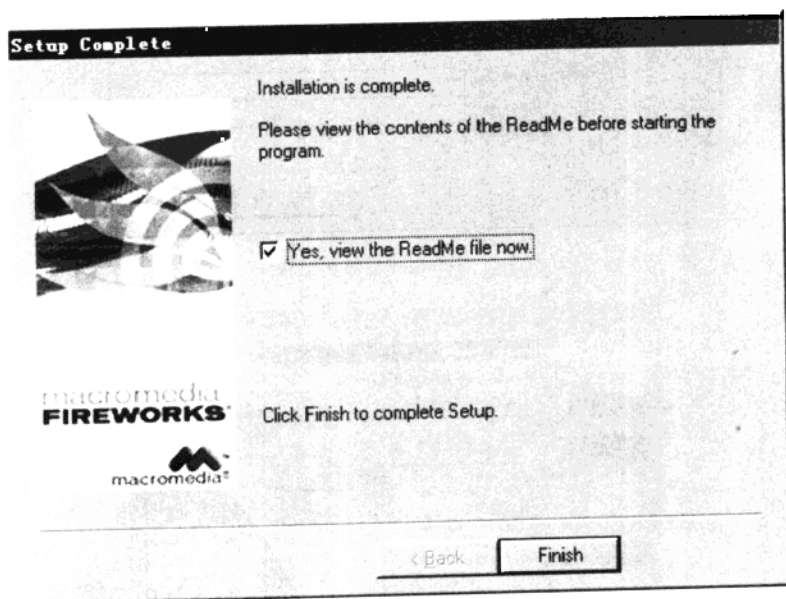


图 1-5 完成安装

(9) 安装完成后, 用户就可以从 Windows 中的 “开始” 菜单下的 “程序” 子菜单中找到 Macromedia Fireworks 3.0 应用程序组, 单击应用程序图标启动 Fireworks 3.0。

1.2.3 卸载 Fireworks 3.0

如果需要卸载 Fireworks 3.0 时,应尽量使用 Windows 系统卸载程序以便从系统中完全卸载。如果手动删除 Fireworks 3.0 所在的文件夹,则会在硬盘上留下一大堆动态链接库文件(.dll)和多余的注册表信息。

卸载 Fireworks 3.0 的操作步骤具体如下:

(1) 单击“开始”/“设置”/“控制面板”/“添加/删除程序”。屏幕上出现如图 1-6 所示的添加/删除程序对话框。

(2) 单击“安装/卸载”选项卡,选择列表中的 Macromedia Fireworks 3.0 选项,然后单击“添加/删除”按钮。

系统提示是否删除所有组件。单击“是”按钮,系统将把 Fireworks 3.0 从计算机上完全删除。



图 1-6 添加/删除程序对话框

1.3 Fireworks 3.0 的新特性

Fireworks 3.0 和以前的版本相比,在加强用户的网页设计能力方面提供了许多新特性,同时又提供更强大的控制能力。这使得 Web 图形图像的制作更加方便简洁。

1.3.1 与 Dreamweaver 的集成

Fireworks 3.0 和 Dreamweaver 3.0 的无缝集成将更有效地把用户创作的图形发布到网上。Fireworks 3.0 的改进行为现在可被 Dreamweaver 识别为自身行为。

在 Dreamweaver 中运行 Fireworks 进行图形优化时,可以自动搜索 Fireworks 的源文

件。在 Dreamweaver 中选择 Insert Fireworks (插入 Fireworks) 指令可以从 Fireworks 中插入切片和组合图形。插入的 Fireworks 图形及其对应的 HTML 将自动被放置到合适的地方, 而且其链接也自动更新。

1.3.2 工作区里的导出预览

在 Fireworks 3.0 中, 用户不用离开工作区就可以预览所有的工作 (包括翻转), 并比较导出文件的各种优化设置:

- 新的预览窗口在工作区中显示优化后的图形。
 - 新的优化面板让用户在预览中改变图形的优化设置。
 - 2-UP 和 4-UP 窗口让用户可以比较一个图形的 2 个或 4 个不同的优化方案, 或者比较原图和优化后的图形。
 - 在预览窗中选择和优化单个切片。
 - 不用打开网络浏览器就可以动态预览翻转和动画效果。
- 详细内容请参看第八章“优化与导出”。

1.3.3 历史面板

历史面板提供多步撤消和重复操作, 使得操作更具灵活性。它记录用户所有的操作步骤, 并在面板上显示最近操作的一个完整列表。拖拽历史面板滑块可以在不同的步骤之间查看与移动。

用户可以将一组步骤保存为一个命令并应用于其他图形, 也可以复制、粘贴这些步骤。如果一个图形在站点中反复出现, 则可以把它的制作过程保存为一个指令, 随时利用此指令迅速重建这个图形。由于指令是一种交叉平台, 用户可以与解决相同工程或者想创建同样外观的其他人共享命令。

详细内容请参看第十二章“批处理”的相关章节。

1.3.4 使用 JavaScript 自动操作

Fireworks 3.0 和 Dreamweaver 3.0 的任务均可以使用 JavaScript 代码实现自动执行。用户甚至可以制作能在 Dreamweaver 中控制 Fireworks 的命令。

详细内容请参看第十二章“批处理”。

1.3.5 增强的 Photoshop 效果和文件处理功能

Fireworks 3.0 增强了对 Photoshop 文件的处理功能:

- 使用效果面板编辑 Photoshop 图层效果。
 - 使用多种可编代码的 Photoshop 滤镜的动态效果。
 - 保持导入 Photoshop 文件中文本图层的可编辑性。
- 详细内容请参看第六章“在图像上应用效果”。

1.3.6 Illustrator 和 Flash 导出

重新定制 Fireworks 中制作的图形图像以供印刷或动画媒体使用:

- 导出矢量文件供 FreeHand 和 Illustrator 导入。

- 导出 SWF 文件供 Macromedia Flash 导入。

详细内容请参看第八章“优化与导出”。

1.3.7 增强的切片、翻转与动画特性

Fireworks 可以制作出精彩动人的、引人入胜的导航栏和动画 GIF，而且给它们加入 HTML 也变得更为简单：

- 使用与 Dreamweaver 兼容的行为创建导航栏，比如 Set Nav Bar Image；也可以使用按钮符号迅速创建导航栏。
- 在任何 HTML 文件中均可更新 Fireworks 3.0 表。
- 创建多边形切片，它使用户可以交换形状不规则的互锁图像。
- 创建重叠切片而不会造成 HTML 错误。
- 使用具有 Flash 风格和行为的 Fireworks Library（库），可以创建可重用的符号库来同时更新多个网页图形。

详细内容请参看第九、十、十一章的相关章节。

1.3.8 改善的翻转按钮功能

使用 Fireworks 3.0 的新按钮编辑器，用户不需具有任何网页设计经验就能轻松地制作出翻转按钮。专业用户可以随时利用如下新按钮编辑器和按钮符号所提供的便利：

- 按钮编辑器在创建按钮的过程中逐步给出提示。
 - 用户可以随时用按钮编辑器编辑按钮符号。
 - 用户可以使用对象监控板轻松地在任何一种按钮状态下同步编辑按钮文本。
 - 在图形上重新定位的时候，全部按钮符号的状态都随之改变，避免了繁杂的手工重置每个状态。
 - 用户可以使用嵌套按钮符号改变一组按钮的外观而不影响按钮上的文本。
- 详细内容请参看第九章“按钮与高级翻转”。

1.3.9 新的位图编辑选项

利用新的位图编辑选项，用户可以在 Fireworks 中直接修改图像：

- 调整对比度和亮度。
- 调整色调和饱和度。
- 使用 Levels, Auto Levels 和 Curves 修改色调范围。
- 全部应用动态效果。

详细内容请参看第四章“编辑位图图像”。

1.3.10 Gamma 预览

利用 Gamma 预览用户可以看到图形在另一个计算机平台上的效果。比如在 Windows 平台上使用，Macintosh Gamma 预览可以显示此图形在 Macintosh 平台上的效果，反之亦然。

1.3.11 快速存取底纹和图案

使用底纹和图案可以扩充用户的纹理和填充选项，使用户的图形更具个性和创造力。