

Fireworks 4.0

网页制作彻底解析

赵健斌 郭玲文 甘登岱 编著



清华大学出版社

<http://www.tup.tsinghua.edu.cn>



Fireworks 4.0

网页制作彻底解析

赵健斌 郭玲文 甘登岱 编著

清华大学出版社

(京)新登字 158 号

内 容 简 介

Fireworks 是目前最为优秀的网页图像制作软件之一,它与 Dreamweaver、Flash 一起被称为网页制作的梦幻组合。Fireworks 4.0 是 Macromedia 公司推出的 Fireworks 的最新版本,它对 Fireworks 3.3 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 Layers 面板和 Frames 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 4.0 的功能,其内容涉及 Fireworks 4.0 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。此外,每章都给出了精心设计的思考与练习,以方便读者自测或作为教学用书。

版权所有,翻印必究

本书封面贴有清华大学出版社激光防伪标签,无标签者不得销售。

书 名: Fireworks 4.0 网页制作彻底解析

作 者: 赵健斌 郭玲文 甘登岱

出版者: 清华大学出版社(北京清华大学学研大厦,邮政编码:100084)

<http://www.tup.tsinghua.edu.cn>

印刷者: 北京市丰华印刷厂

发行者: 新华书店总店北京发行所

开 本: 787×1092 1/16 **印张:** 14.75 **字数:** 355 千字

版 次: 2001 年 5 月第 1 版 2001 年 5 月第 1 次印刷

书 号: ISBN 7-302-04481-3/TP·2646

印 数: 0001~5000

定 价: 22.00 元

前 言

Fireworks 是目前最为优秀的 Web 图像制作软件之一,利用该软件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。利用该软件还可同时处理位图对象,例如用户可以在位图编辑状态下选择、移动、删除和填充区域,为选区设置羽化效果,擦除、复制图像等。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 4.0 是 Macromedia 公司推出的 Fireworks 的最新版本,它对 Fireworks 3.0 进行了众多改进。这些改进包括:

- 改进了用户界面:新的用户界面可帮助用户更好地使用同为 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、工具与工具栏,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。现在利用位于文档窗口下方的小图标,可帮助用户快速打开公共 Fireworks 面板。
- 改进与增强了 layers 面板和 Frames 面板的功能:新的 Layers 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 Layers 面板快速选择、命名、移动和删除单个对象。通过将缩图拖动至显示/隐藏或锁定/解锁列,可显示、隐藏、锁定或解锁多个图层。用户还可利用 Layers 面板设置层的不透明度和混和模式,可利用 Layers 面板的对象缩图与新增蒙版按钮创建向量和位图蒙版。此外,在 Fireworks 4.0 中,用户可以重命名帧,以便于对帧进行管理。
- 对象填充效果调整更加容易:当路径或文本对象以渐变色或图案填充时,如果利用指针工具选定了对象,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 4.0 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 4.0 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 功能,用户可使用该功能轻松制作动画,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,单击其属性栏中的 Edit 按钮,系统将自动启动 Fireworks 4.0,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映到网页中。

此外,系统还对钢笔工具进行了改进,例如,用户在使用钢笔工具进行绘画时,如按下 Ctrl 键,即可将钢笔工具暂时切换为子选择工具。此外,用户现在可像在 Flash 与 Free-Hand 中那样,直接在 Fireworks 中利用系统提供的贝叶斯钢笔创建与编辑贝叶斯路径。选中某个已绘制好的矩形或圆角矩形后,还可利用 Object 面板调整所绘圆角矩形的圆角半径等。

本书通过众多精彩实例详细介绍了 Fireworks 4.0 的功能,其内容涉及 Fireworks 4.0 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、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。此外,每章都给出了精心设计的思考与练习,以方便读者自测或作为教学用书。

本书由赵健斌、郭玲文、甘登岱主编,由甘登岱审校。此外,参与本书编写工作的还有刘长明、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 4 月

目 录

第 1 章 初识 Fireworks 4.0	1
1.1 Fireworks 4.0 入门	1
1.1.1 Fireworks 4.0 的新特点	1
1.1.2 Fireworks 4.0 功能概述	9
1.1.3 Fireworks 4.0 与其他应用程序的协调应用	17
1.1.4 对象的类型与编辑模式	20
1.1.5 使用 Fireworks 进行工作的流程	21
1.2 熟悉 Fireworks 的工作环境	22
1.2.1 工具箱与工具栏	22
1.2.2 绘图编辑区	24
1.2.3 控制面板	24
思考与练习	27
第 2 章 Fireworks 4.0 基本操作	28
2.1 文档操作	28
2.1.1 创建新文档	28
2.1.2 文档的保存、关闭与打开	29
2.1.3 文档与对象的输入与输出	30
2.1.4 打开非 Fireworks 4.0 格式的文档	33
2.1.5 通过扫描仪或数码相机输入图像	36
2.2 画布与图像	37
2.2.1 画布尺寸与颜色调整	37
2.2.2 画布旋转与裁剪	40
2.2.3 图像尺寸调整	41
2.3 画面显示调整	43
2.4 使用标尺、辅助线与网格	45
2.5 操作的撤消与恢复	49
思考与练习	49
第 3 章 对象操作	51
3.1 对象的选择、移动、复制与删除	51
3.1.1 对象的选择方法	51
3.1.2 移动、复制与删除对象	52

3.2 对象的变形和扭曲	54
3.2.1 对象的缩放、倾斜与扭曲	54
3.2.2 利用 Info 面板精确调整对象尺寸与位置	56
3.2.3 对象的精确变形	57
3.2.4 水平或垂直翻转对象	57
3.3 对象的层次安排、成组与对齐	57
3.3.1 调整对象层次	58
3.3.2 对象成组	58
3.3.3 对象对齐	59
思考与练习	60
第4章 图形绘制与编辑	62
4.1 绘图工具的应用	62
4.1.1 绘图及编辑工具功能简介	62
4.1.2 主要绘图工具的特点	63
4.2 路径对象的编辑	66
4.2.1 通过编辑节点变形路径	66
4.2.2 使用变形工具变形路径	67
4.2.3 使用路径操作命令变形路径	69
4.2.4 修改矩形的圆角半径	71
4.3 描边与填充属性设置	71
4.3.1 设置颜色	72
4.3.2 利用 Stroke 面板设置描边参数	73
4.3.3 利用 Fill 面板设置填充类型	74
4.3.4 渐变色调整	75
4.3.5 调整填充效果	76
4.3.6 利用 Object 面板调整对象的描边位置	77
4.4 效果与样式	77
4.4.1 使用效果	77
4.4.2 效果的编辑、删除与保存	86
4.4.3 使用样式	87
4.5 使用外部图案、纹理与 Photoshop 插件	87
思考与练习	88
第5章 编辑位图对象	90
5.1 切换编辑模式与创建位图对象的方法	90
5.2 选区的制作与调整	91
5.2.1 制作选区	91

5.2.2 调整选区	94
5.3 位图编辑	96
5.3.1 在位图编辑模式下绘图	96
5.3.2 图像的擦除、填充与复制	97
5.3.3 裁剪位图	100
5.3.4 选区的变形	100
5.3.5 使用滤镜和插件	100
思考与练习	101
第6章 文本的创建与编辑	102
6.1 输入与编辑文本	102
6.1.1 通过变形文本框变形文本	103
6.1.2 对文本设置描边、填充、效果和样式	103
6.1.3 调整文本与文本框的对齐方式	104
6.2 按路径改变文本的排列方式	106
6.3 将文本转换为路径	107
思考与练习	109
第7章 图层与蒙版	111
7.1 Layers 面板组成	111
7.2 图层操作	112
7.2.1 折叠/展开图层	112
7.2.2 显示/隐藏图层或对象子层	112
7.2.3 锁定/解锁图层或对象子层	112
7.2.4 设置当前层	113
7.2.5 新建图层	113
7.2.6 复制图层或对象子层	113
7.2.7 重命名、删除图层或对象子层	113
7.2.8 调整图层或对象子层的顺序	114
7.2.9 改变对象所处图层	114
7.2.10 设置共享层	115
7.2.11 合并图层	115
7.2.12 设置对象子层的不透明度与颜色混合模式	115
7.2.13 与图层操作相关的其他命令	116
7.3 使用蒙版	116
7.3.1 创建蒙版组	116
7.3.2 通过粘贴方法创建蒙版	117
7.3.3 创建空白蒙版	118

7.3.4	根据选区制作蒙版	119
7.3.5	蒙版的类型	120
7.3.6	蒙版的禁用与删除	121
7.3.7	对象与蒙版的链接	121
7.3.8	编辑蒙版	122
思考与练习		123
第8章 创建热点与切片		125
8.1	创建热点	125
8.1.1	选择热点源图像	125
8.1.2	创建与设置热点	126
8.1.3	编辑热点	127
8.1.4	输出热点	127
8.2	创建图像切片	127
8.2.1	创建与命名切片	128
8.2.2	设置切片的属性	131
8.2.3	显示/隐藏切片、辅助线与切片覆盖	131
8.2.4	输出带切片的文件	134
8.3	为切片或热点附加行为	134
8.3.1	行为运用示例	134
8.3.2	行为与事件	137
8.3.3	为切片或热点创建弹出式菜单	138
8.4	利用拖放行为制作翻转图像	142
8.4.1	拖放行为的使用	142
8.4.2	修改拖放行为	146
思考与练习		147
第9章 符号、按钮与导航条		149
9.1	创建与使用符号	149
9.1.1	定义、使用与编辑符号	149
9.1.2	将已有对象转换为符号	151
9.2	创建按钮与导航条	152
9.2.1	什么是按钮	152
9.2.2	创建按钮	152
9.2.3	编辑按钮	156
9.2.4	将翻转图片转换为按钮	157
9.2.5	创建导航条	158
9.3	使用系统提供的符号与按钮	159

思考与练习	161
第 10 章 创建动画	162
10.1 创建动画的准备工作	162
10.2 创建过渡动画	163
10.2.1 使用 Animate 功能制作动画	163
10.2.2 使用 Tween 功能创建过渡动画	166
10.3 使用 Frames 面板管理帧	169
10.4 将多个图像组合为动画的一种简便方法	169
10.5 GIF 动画文件编辑	170
思考与练习	170
第 11 章 图像的优化与输出	172
11.1 图像优化	172
11.1.1 使用 Optimize 面板设置优化图像参数	172
11.1.2 使用输出预览与输出向导	173
11.2 图像输出	174
11.2.1 输出参数设置	175
11.2.2 输出选定区域的方法	178
11.3 在 Dreamweaver 中使用 Fireworks 文档	179
11.3.1 Dreamweaver 4.0 与 Fireworks 4.0 之间的协作	179
11.3.2 往返式表格的运用	179
11.3.3 使用 Fireworks 优化网页图像	182
思考与练习	182
第 12 章 实例集锦	183
实例 1 制作带羽化效果的图像	183
实例 2 制作特效文字	188
实例 3 使用系统内置按钮制作导航条	191
实例 4 制作导航条	199
实例 5 制作网页标题动画	208
实例 6 制作网页素材	215
思考与练习	223

第1章 初识 Fireworks 4.0

在 Fireworks 4.0 中,用户可利用系统提供的完整位图与向量工具创建、编辑 Web 图形与动画,利用可配置的输出控制优化图像并将其输出到 Macromedia Dreamweaver 或其他 HTML 编辑环境中。同时,由于在 Dreamweaver 或 Flash 内可直接启动与编辑 Fireworks 图形,从而使工作更加流畅。

1.1 Fireworks 4.0 入门

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,为其设置填充图案、边线形式及效果。利用该软件还可同时处理位图对象,例如用户可以在位图编辑状态下选择、移动、删除和填充区域;为选区设置羽化效果,擦除、复制图像;对图像或选区进行变形,调整位图对象的颜色,模糊、锐化图像等。

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、导航条与热点,可以制作简单的动画,并提供了丰富的优化输出设置选项。为了便于读者从整体上了解 Fireworks 4.0,我们在本节将首先简要介绍一下 Fireworks 4.0 的新特点与功能。

1.1.1 Fireworks 4.0 的新特点

与以前版本相比,Fireworks 4.0 增加了多种新特性,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同为 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、工具与工具栏,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。现在利用位于文档窗口下方的小图标,可帮助用户快速打开公共 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 1-1 所示。

此外,现在用户可定制自己喜爱的键盘快捷键,或安装其他 Macromedia 产品或非 Macromedia 图形程序中使用的快捷键。

2. 改进与增强了 Layers 面板和 Frames 面板的功能

新的 Layers 面板显示了层中每个对象与蒙版的缩图,包括 Web Layer 层中的切片和热点。用户可利用 Layers 面板快速选择、命名、移动和删除单个对象,通过将缩图拖动至显示

/隐藏或锁定/解锁列,可显示、隐藏、锁定或解锁多个图层。此外,用户还可利用 Layers 面板设置层的不透明度和混和模式,可利用 Layers 面板的对象缩图与新增蒙版按钮创建向量和位图蒙版,如图 1-2 所示。

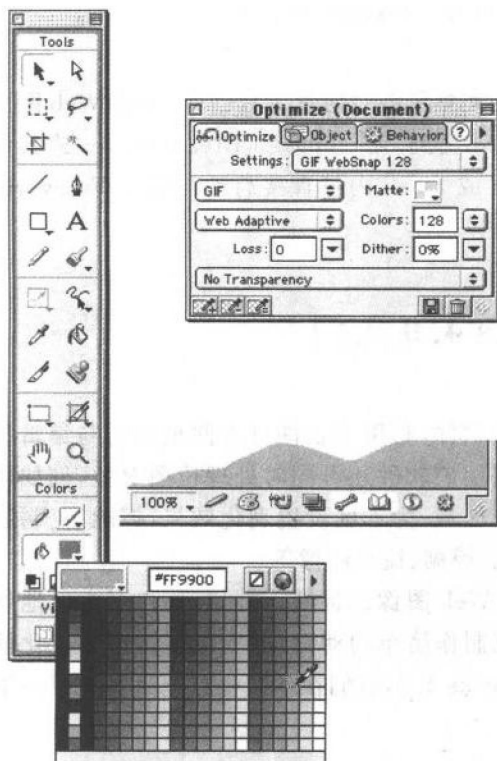


图 1-1 Fireworks 4.0 用户界面



图 1-2 新的 Layers 面板

在 Fireworks 4.0 中,用户可利用 Frames 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。

利用蒙版可屏蔽图像或对象中不希望显示的区域,并以非破坏方式增加边缘效果。利用新的 Layers 面板可方便地创建与编辑蒙版,如图 1-3 所示。此外,用户仍然可以通过选择 Edit | Paste Inside 菜单根据选定对象的形状创建蒙版。

3. 使用方面的改进与增强

为了方便用户,Fireworks 4.0 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,类似其他向量对象。
- * 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。
- * 在 Preferences 对话框的 Editing 选项卡中选中 Brush-Size Painting Cursors 复选框后,当用户绘画时,鼠标指针将显示为所设笔刷或擦除器的尺寸与形状。
- * 变形对象时,可利用 Info 面板观察变形信息。
- * 通过在 Preferences 对话框的 Editing 选项卡中取消 Show Striped Border 复选框,可在位图编辑模式下不再显示位图编辑模式标志边框。



图 1-3 利用 Layers 面板创建与编辑蒙版

- * 如果当前窗口未能完全显示文档(即在窗口下方或右侧出现滚动条),则当用户创建或编辑对象时,如果鼠标指针超出了当前窗口,系统将自动沿鼠标指针拖动方向滚动文档。
- * 蒙版选择更加平滑与精确。
- * 默认情况下,填充向量对象时将出现填充控制柄,用户可通过调整填充控制柄的位置与长度快速编辑向量对象的图案与渐变色填充。此外,当用户选择渐变色填充时,Fill 面板中将会显示 Edit 按钮,单击此按钮可编辑渐变色,如图 1-4 所示。

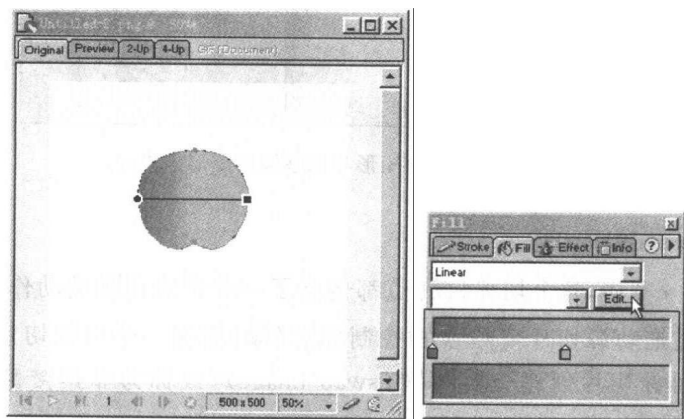


图 1-4 填充控制柄与渐变色编辑

- * 当用户拖动路径端点到另一具有相似描边特征的路径端点时,两条路径将自动接合。
- * 钢笔工具的功能已经被改进,使用钢笔工具进行绘画与编辑时更容易控制。例如,用户在使用钢笔工具进行绘画时,如按下 Ctrl 键,即可将钢笔工具暂时切换为子选择工具。此外,用户现在可像在 Flash 与 FreeHand 中那样,直接在 Fireworks 中利

用系统提供的贝叶斯钢笔创建与编辑贝叶斯路径,如图 1-5 所示。

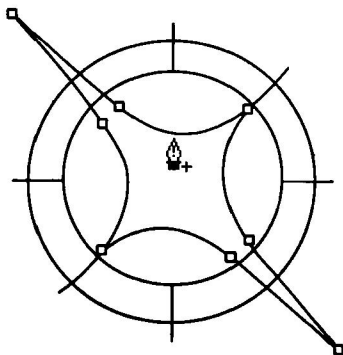


图 1-5 利用贝叶斯钢笔编辑贝叶斯路径

- * 利用新的圆角矩形工具,用户可在绘制矩形前设置圆角半径。此外,选中某个已绘制好的矩形或圆角矩形后,还可利用 Object 面板调整所绘圆角矩形的圆角半径,如图 1-6 所示。

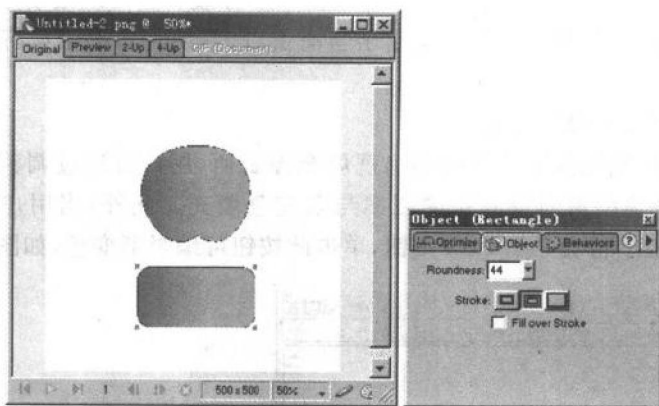


图 1-6 绘制圆角矩形与调整圆角矩形的半径

4. 拖放 (drag-and-drop) 行为

在 Fireworks 4.0 中,每个切片和热点都包含了一个可通过拖动动作指定行为的行为控制标志。通过拖动源切片或热点的控制标志()至另一个目标切片(被称为拖放行为),可轻松地为目标切片创建交换图像(swap image)(或称为非连接翻转图像,disjoint image),如图 1-7 所示。

当用户通过 Web Layer 层进行观察时,拖放行为标记会自动显示在所选择的切片处。右击该行为控制标志,并从弹出的快捷菜单中选择适当选项,可为切片或热点增加更多的行为,如图 1-8 所示。

事实上,利用拖放行为为切片或热点设置行为与以前在 Fireworks 中指定行为的道理是一样的,但现在更容易使用与管理。此外,用户现在仍然可以利用 Behaviors 面板查看、编辑与指定行为。

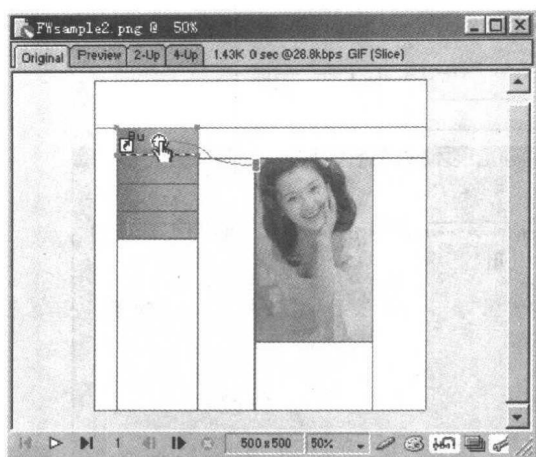


图 1-7 利用拖放行为创建翻转图像



图 1-8 拖放行为标记快捷菜单

5. 可以创建弹出式菜单

用户可能经常看到很多网站都提供了一种实时导航菜单,但是用户是否知道他们是如何做到这一点的。Fireworks 4.0 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,如图 1-9 所示。

6. 增强的动画控制功能

在 Fireworks 4.0 中,用户可直接在屏幕上设置动画的起始位置和结束位置,这有些类似于 Director 和 Flash。Fireworks 使用动画符号和带起始、结束与中间点的动画线来代表动画中的帧,如图 1-10 所示。

当用户选择一个动画符号时, Object 面板显示了某些动画属性,如帧数、比例、不透明度和旋转等,用户可直接利用 Object 面板编辑所选动画。此外, GIF 动画现在可输入为动画符号。

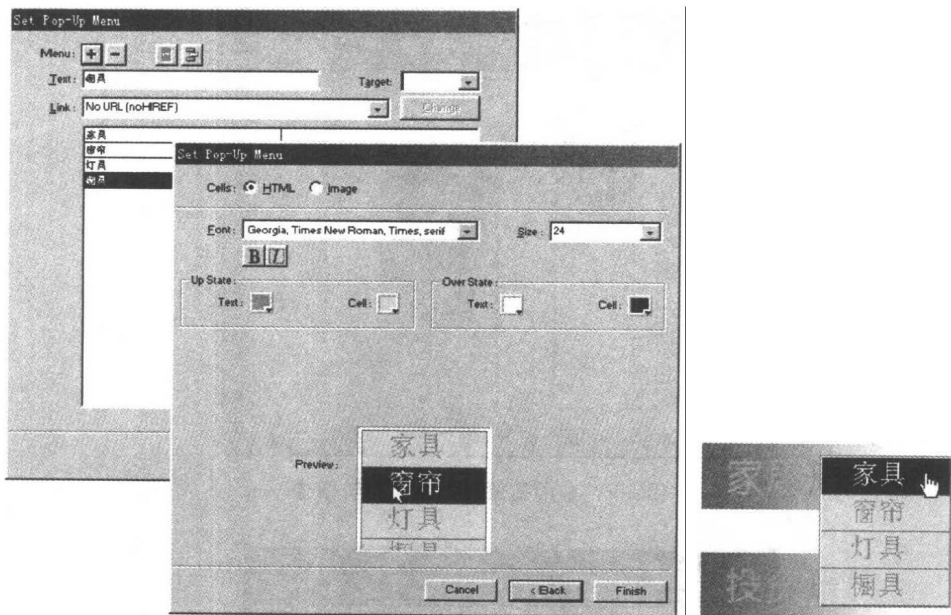


图 1-9 弹出式菜单

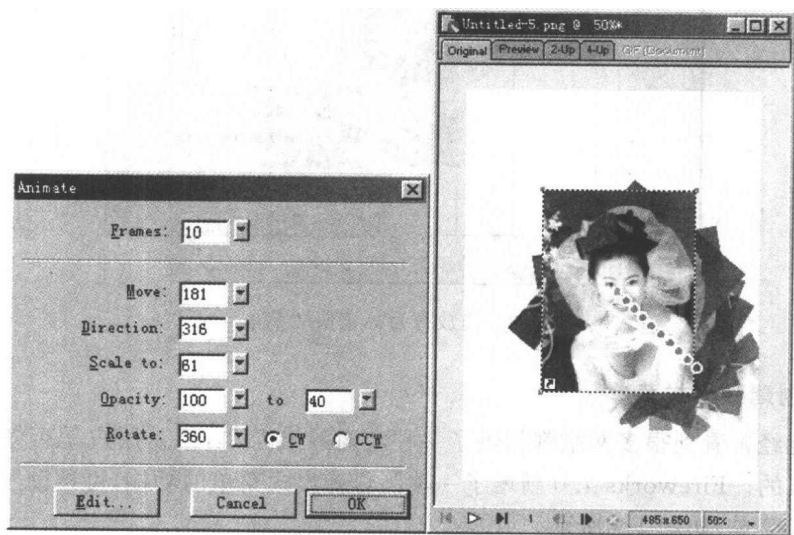


图 1-10 增强的动画控制功能

7. 改进了文本编辑功能

在 Fireworks 4.0 中,系统可自动独立跟踪文本颜色和填充颜色。如果选择了文本颜色,Fireworks 可继续将该颜色用于后面输入的文本。

此外,如果用户选择了其他绘图工具并改变了描边或填充,然后又重新选择了文本工具,则前面所使用的文本颜色将被自动恢复。

8. 可与 Dreamweaver 更好地协调工作

在 Fireworks 4.0 中,系统比以往能更好地与 Dreamweaver 协同工作。与以前相同,用户可首先使用 Fireworks 4.0 编辑 .png 文档,然后将其输出为 HTML 文档及若干图像文件,接下来可在 Dreamweaver 4.0 中插入 Fireworks HTML 文件。但是,与以前不同的是,此时插入的内容被称为 Round-trip(往返式)表格或 Fireworks Table。

对于 Round-trip 表格而言,用户可直接在 Dreamweaver 4.0 中修改表元与表格属性。此外,当用户选中 Round-trip 表格或其中的表元后,属性栏中都将显示一个  Edit 按钮。单击该按钮,系统将自动启动 Fireworks 4.0,用户可借助 Fireworks 4.0 对文档进行修改。修改结束后,单击编辑窗口上方的 Done 按钮可返回 Dreamweaver 4.0,并且修改结果将自动反映在网页中,如图 1-11 所示。

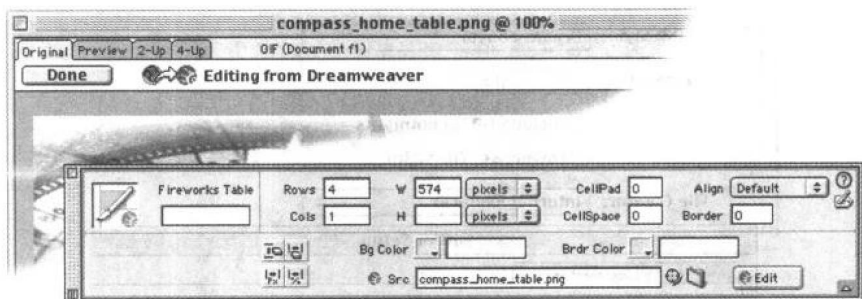


图 1-11 往返式表格编辑

9. 重新组织并扩展了输入和输出选项

和以前版本相比,Fireworks 4.0 的 Export 对话框功能更强,某些特殊输出选项现在已经被增加到 Export 对话框中。此外,Export 对话框的逻辑性更强,对于当前输出格式不适用的选项将被隐藏或禁止。

Fireworks 4.0 已经改变了下列文件格式的输入与输出能力:

- * Photoshop PSD 输出:当以该格式输出文件时,可利用 Export 对话框设置层、对象蒙版、效果与文本的可编辑性。
- * Photoshop PSD 输入:由于 Fireworks 4.0 增强了层与帧管理,因此,此项功能也被改进。例如,当用户输入层作为帧时,Photoshop 的层名将被作为帧名,Photoshop 中的每个层将被转换为 Fireworks 层中的一个对象,并且 Photoshop 中的层蒙版将被完整地输入到 Fireworks 中,作为位图对象蒙版。
- * FreeHand 9.0 输入:允许分别控制文本与对象的反锯齿效果。此外,对于 Illustrator 与 CorelDRAW 等向量输入格式也同样如此。
- * Director 输出:如果用户在 Director 中已经安装了 Import Xtra,则执行 Director 输出允许用户输出图层或切片与 HTML。当用户在 Director 中选择 Insert | Fireworks | Fireworks HTML 时,图形将同时被输入到舞台(stage)和进度线(score),并能完整地保留注册点。要下载 Xtra,可链接到 www.macromedia.com/support/director/xtras.html。