

李 鹰 罗 翔 编著

Fireworks

4

入门与提高



清华大学出版社

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



软件入门与提高丛书

Fireworks 4 入门与提高

李鹰 罗翔 编著

清华大学出版社

(京)新登字 158 号

内 容 简 介

Fireworks 是 Macromedia 公司为 Web 设计人员提供了一种图形设计和处理软件。它具有强大的网页设计和编辑功能,可以方便地实现图形设计、图像优化处理和发布等工作。

本书以实践操作为主线,从实用角度出发由浅入深地介绍了 Fireworks 4 的使用方法。全书共分 15 章,第 1 章和第 2 章介绍了 Fireworks 4 的特点和基本操作;第 3 章通过一个实例介绍了基本功能和操作流程;第 4 章~第 6 章介绍了绘图、图像处理 and 文本应用等基本功能;第 7 章介绍了对象的组织、排列、组合、布局和变形等操作;第 8 章介绍了颜色和透明度的使用;第 9 章介绍了为对象添加特效和应用风格的方法;第 10 章和第 11 章介绍了创建热区和切片等 Web 功能,并利用它们创建按钮和悬停按钮;第 12 章~第 15 章分别介绍了动画的制作与导出、自动处理和批处理功能、图像的优化和导出以及 HTML 集成等内容。

本书内容丰富,结构严谨,不仅适用于网页设计的初、中级用户,对高级用户来说,也是一本较好的参考书。

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。

图书在版编目(CIP)数据

Fireworks 4 入门与提高/李鹰,罗翔编著. —北京:清华大学出版社,2001
(软件入门与提高丛书)

ISBN 7-302-04274-8

I. F… II. ①李… ②罗… III. 主页制作—软件工具, Fireworks 4—教材

IV. TP393.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2001) 第 09880 号

出 版 者: 清华大学出版社(北京清华大学学研大厦, 邮编 100084)

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

责任编辑: 刘文彦 刘彤

印 刷 者: 世界知识印刷厂

发 行 者: 新华书店总店北京发行所

开 本: 787×1092 1/16 印张: 21 字数: 509 千字

版 次: 2001 年 4 月第 1 版 2001 年 4 月第 1 次印刷

书 号: ISBN 7-302-04274-8 / TP·2512

印 数: 0001~8000

定 价: 28.00 元

《软件入门与提高丛书》特色提示

- ☑ 精选国内外著名软件公司的流行产品，以丰富的选题满足读者学用软件的广泛需求
- ☑ 以中文版软件为介绍的重中之重，为中国读者度身定制，从而便捷地掌握国际先进的软件技术
- ☑ 紧跟软件版本的更新，连续推出配套图书，使读者轻松自如地与世界软件潮流同步
- ☑ 定位明确，面向初、中级读者，由“入门”起步，侧重“提高”，愿新手老手都能成为行家里手
- ☑ 围绕用户实际使用之需取材谋篇，着重技术精华的剖析和操作技巧的指点，使读者深入理解软件的奥秘，举一反三
- ☑ 追求明晰精练的风格，用醒目的步骤提示和生动的屏幕画面使读者如临操作现场，轻轻松松地把软件用起来

丛 书 编 委 会

主 编 李振格

编 委 李幼哲 黄娟娟 刘 彤
吕建忠 应 勤 宋向明

《软件入门与提高丛书》序

普通用户使用电脑最关键也最头疼的问题恐怕就是学用软件了。软件范围之广，版本更新之快，功能选项之多，体系膨胀之大，往往令人目不暇接，无从下手；而每每看到专业人士在电脑前如鱼得水，把软件玩得活灵活现，您一定又是惊羡不已。

“临渊羡鱼，不如退而结网”。道路只有一条：动手去用！选择您想用的软件和一本配套的好书，然后坐在电脑前面，开机、安装，按照书中的指示去用、去试，很快您就会发现您的电脑也有灵气了，您也能成为一名出色的舵手，自如地在软件海洋中航行了。

《软件入门与提高丛书》就是您畅游软件之海的导航器。它是一套包含了现今主要流行软件的使用指导书，能使您快速便捷地掌握软件的操作方法和编程技术，得心应手地解决实际问题。

让我们来看一下本丛书的特色吧！

■ 软件领域

本丛书精选的软件皆为国内外著名软件公司的知名产品，也是时下国内应用面最广的软件，同时也是各领域的佼佼者。目前本丛书所涉及的软件领域主要有操作平台、办公软件、编程工具、数据库软件、网络和 Internet 软件、多媒体和图形图像软件等。

■ 版本选择

本丛书对于软件版本的选择原则是：紧跟软件更新步伐，推出最新版本，充分保证图书的技术先进性；兼顾经典主流软件，给广受青睐、深入人心的传统产品以一席之地；对于兼有中西文版本的软件，采取中文版，以全力满足中国用户的需要。

■ 读者定位

本丛书明确定位于初、中级用户。不管您以前是否使用过本丛书所述的软件，这套书对您都非常合适。

本丛书名中的“入门”是指，对于每个软件的讲解都从必备的基础知识和基本操作开始，新用户无需参照其他书即可轻松入门；老用户亦可从中快速了解新版本的新特色和新功能，自如地踏上新的台阶。至于书名中的“提高”，则蕴涵了图书内容的重点所在。以我们的经验，当前软件的功能日趋复杂，不学到一定的深度和广度是难以在实际工作中应付自如的。因此本丛书在让读者快速入门之后，就以大量明晰的操作步骤和典型的应用实例，教会读者更丰富全面的软件技术和应用技巧，使读者真正对所学软件融会贯通、熟练在手。

目 内容设计

本丛书的内容是在仔细分析用户使用软件的困惑和目前电脑图书市场现状的基础上确定的。简而言之，就是实用、明确和透彻。它既不是面面俱到的“用户手册”，也并非详解原理的“功能指南”，而是独具实效的操作和编程指导书。一切围绕用户的实际使用需要选择内容，使读者在每个复杂的软件体系面前能“避虚就实”，直指目标；对于每个功能的讲解，则力求以明确的步骤指导和丰富的应用实例准确地指明如何去做，读者只要按书中的指示和方法做成、做会、做熟，再举一反三，就能扎扎实实地轻松过关。

目 风格特色

本丛书在风格上力求文字精练、图表丰富、脉络清晰、版式明快。另外，还特别设计了一些非常有特色的段落，以在正文之外为读者指点迷津。这些段落包括：

 **注 意**——提醒操作中应注意的有关事项，避免错误的发生，让您少一些傻眼的时刻和求教的烦恼。

 **提 示**——提示可以进一步参见的章节，以及有关某个内容的详细信息，使您可深可浅，收放自如。

 **技 巧**——指点一些捷径，透露一些高招，让您事半功倍，技高一筹。

 **试一试**——精心设计各种操作练习，您只要照猫画虎，试上一试，就不仅能在您的电脑上展现出书中的美妙画面，还能了解书中未详述的其他实现方法和可能出现的其他操作结果。随处可见的“试一试”，让您边学边用，时有所得，常有所悟。

 **故障解析**——分析常见软硬件故障的原因，说明排除故障的方法，使用户能“有病自医”进而“久病成医”，积累诊断和排除的实战经验，最终成为高手。

经过紧张的策划、设计和创作，本套丛书已陆续面市，市场反应良好。许多书在两个月内迅速重印，本丛书自面世以来，已累计售出 210 多万册。大量的读者反馈卡和来信给我们提出了很多好的意见和建议，使我们受益匪浅。严谨、求实、高品味、高质量，一直是清华版图书的传统品质，也是我们在策划和创作中孜孜以求的目标。尽管倾心相注，精心而为，但错误和不足在所难免，恳请读者不吝赐教，我们定会全力改进。

本丛书在创作过程中得到了微软中国公司产品部的大力支持，对于他们在软件和技术资料的提供及有关目录的审定方面所给予的协助，我们表示衷心的感谢。

《软件入门与提高丛书》编委会

2001 年 2 月

目 录

引言	1
第 1 章 概述	3
1.1 Fireworks 的特色	4
1.2 Fireworks 的功能	5
1.3 Fireworks 4 的新增功能	7
1.4 图像窗口	9
1.5 显示图像内容	10
1.6 工作区内的优化预览	12
1.7 工具的应用	13
1.7.1 工具的选项设置	14
1.7.2 工具栏	14
1.7.3 工具箱	17
1.8 管理面板	18
1.8.1 显示或隐藏面板	19
1.8.2 面板的分组与定位	19
1.8.3 设置面板选项	20
1.9 本章小结	21
第 2 章 Fireworks 基本操作	23
2.1 设置工作环境	24
2.1.1 设置一般属性	24
2.1.2 设置编辑属性	25
2.1.3 设置源文件属性	26
2.1.4 设置外部文件夹属性	27
2.1.5 设置 Photoshop 文件导入属性	28
2.1.6 设置命令快捷键	29
2.2 创建与导入图像	30
2.2.1 创建新图像	30
2.2.2 改变图像的显示属性	31
2.2.3 画布的旋转与裁切	34
2.2.4 导入图像	36

2.2.5 从扫描仪或数码相机获取图像.....	38
2.3 本章小结	38
第3章 Fireworks 热身漫游	39
3.1 绘制图形	40
3.2 制作按钮	41
3.2.1 创建一个按钮.....	41
3.2.2 复制按钮.....	46
3.3 制作悬停按钮	47
3.4 添加效果	50
3.5 自动化处理	51
3.6 创建热区	51
3.7 优化图像	52
3.8 导出文件	54
3.9 本章小结	56
第4章 创建与编辑路径对象	57
4.1 Fireworks 的绘图原理	58
4.1.1 Fireworks 的对象	58
4.1.2 路径.....	59
4.1.3 描边和填充.....	60
4.1.4 Fireworks 的工作模式	60
4.2 绘制路径对象	61
4.2.1 绘图前的准备工作.....	61
4.2.2 绘制基本图形.....	65
4.3 编辑路径对象	70
4.3.1 选取和移动对象.....	71
4.3.2 路径对象的整形.....	74
4.3.3 路径对象的操作.....	79
4.3.4 设置对象的描边属性.....	85
4.3.5 设置对象的填充属性.....	92
4.3.6 用油漆桶工具填充.....	99
4.4 本章小结	100
第5章 图像的处理	101
5.1 图像的编辑模式	102
5.2 创建位图图像	103
5.3 创建位图选区	104
5.3.1 应用位图选取工具.....	105
5.3.2 选取工具的属性设置.....	108

5.3.3 调整选取范围.....	109
5.4 编辑位图	113
5.4.1 用铅笔工具和画笔工具编辑像素.....	113
5.4.2 用油漆桶工具编辑像素.....	114
5.4.3 克隆位图像素.....	115
5.4.4 羽化选区边缘.....	116
5.4.5 删除像素.....	116
5.4.6 裁切位图.....	118
5.5 本章小结	118
第6章 文本的应用	119
6.1 创建文本	120
6.1.1 输入文本.....	120
6.1.2 移动文本块.....	121
6.2 编辑文本	121
6.2.1 编辑文本的基本属性.....	122
6.2.2 调整文本的间距.....	123
6.2.3 文本的走向和方向.....	125
6.2.4 对齐文本.....	126
6.2.5 设置文本颜色.....	127
6.2.6 平滑文本边缘.....	127
6.3 编辑文本属性	127
6.4 路径文本	128
6.5 文本的变形和整形	130
6.6 本章小结	131
第7章 对象的组织与操作	133
7.1 组织对象	134
7.1.1 应用图层.....	134
7.1.2 应用符号和实例.....	136
7.1.3 显示和隐藏对象.....	141
7.2 排列对象	141
7.3 对象的布局	142
7.3.1 应用对齐工具.....	142
7.3.2 使用布局助手.....	143
7.4 组合对象	147
7.4.1 普通群组对象.....	147
7.4.2 蒙板组对象.....	148
7.5 对象的合成	152

7.6 对象的变形	155
7.6.1 缩放变形	155
7.6.2 旋转变形	155
7.6.3 翻转变形	156
7.6.4 倾斜变形	157
7.6.5 扭曲变形	157
7.6.6 精确变形	158
7.7 本章小结	159
第 8 章 颜色和透明度的应用	161
8.1 Web 中的颜色处理	162
8.1.1 颜色的位深度	162
8.1.2 16 进制颜色	163
8.1.3 Web 安全色	163
8.1.4 运行平台的限制	164
8.2 选取颜色	164
8.3 自定义 Swatches 面板	165
8.4 改变色样组合	166
8.5 色系的创建	167
8.5.1 用 Color Mixer 面板创建色系	167
8.5.2 用【颜色】对话框创建色系	168
8.6 查看颜色信息	169
8.7 透明度的设置	170
8.8 图像的反锯齿显示	171
8.9 去掉 Web 图形的光晕	171
8.10 本章小结	172
第 9 章 效果和风格的应用	173
9.1 应用即时效果	174
9.1.1 创建即时效果	174
9.1.2 编辑即时效果	175
9.1.3 自定义效果	176
9.1.4 即时效果的刷新处理	177
9.1.5 群组对象的效果应用	177
9.1.6 标准即时效果的应用	177
9.2 应用 Xtras 滤镜	181
9.2.1 调节亮度和对比度	182
9.2.2 调节色调和饱和度	183
9.2.3 调节色阶	184

9.2.4 反转颜色值.....	187
9.2.5 图像的模糊化.....	187
9.2.6 转换为 Alpha 通道滤镜.....	188
9.2.7 为图像勾勒线条.....	189
9.2.8 图像的锐化.....	189
9.3 应用 Photoshop 滤镜插件效果	190
9.4 风格的应用	191
9.4.1 风格的应用和编辑.....	191
9.4.2 导入和导出风格.....	193
9.5 本章小结	193
第 10 章 热区和切片	195
10.1 理解热区和图像映射图	196
10.2 创建热区	196
10.2.1 选择图像映射图源文件.....	196
10.2.2 绘制热区.....	197
10.2.3 插入热区.....	198
10.2.4 为热区添加 URL 链接.....	198
10.3 编辑热区	201
10.3.1 编辑热区形状.....	201
10.3.2 改变热区颜色.....	202
10.4 导出图像映射图	203
10.5 切割的概念	204
10.5.1 切片与热区的区别.....	204
10.5.2 切割图片的优点.....	205
10.6 创建切片	205
10.6.1 绘制切片.....	205
10.6.2 插入切片.....	206
10.6.3 应用切割参考线和切片覆盖图.....	207
10.6.4 为切片添加 URL 链接.....	209
10.6.5 创建文本切片.....	209
10.7 导出切片图	209
10.7.1 为切片命名.....	210
10.7.2 导出单个切片.....	211
10.8 本章小结	212
第 11 章 按钮和悬停按钮	213
11.1 按钮的概念	214
11.2 创建按钮	214

11.2.1 创建简单的按钮.....	215
11.2.2 创建复杂的按钮.....	216
11.2.3 导入外部按钮.....	219
11.2.4 将当前对象转换为按钮.....	220
11.3 编辑按钮.....	220
11.3.1 为按钮更名.....	221
11.3.2 编辑按钮文本.....	221
11.3.3 应用按钮默认效果.....	222
11.4 应用按钮创建导航条.....	224
11.5 悬停按钮的概念.....	226
11.6 创建悬停按钮.....	226
11.6.1 创建悬停按钮的一般步骤.....	226
11.6.2 悬停按钮的状态帧.....	227
11.6.3 定义悬停按钮的作用区域.....	227
11.6.4 设置悬停按钮的行为.....	227
11.6.5 为悬停按钮添加 URL 链接.....	229
11.7 创建分离式悬停按钮.....	229
11.7.1 设置触发区域和变换区域.....	229
11.7.2 设置悬停按钮行为.....	229
11.7.3 设置鼠标触发事件.....	230
11.8 创建外部悬停按钮.....	231
11.9 创建不规则形状的悬停按钮.....	231
11.10 将悬停按钮转换为按钮.....	232
11.11 本章小结.....	232
第 12 章 动画制作.....	233
12.1 Fireworks 动画基本要素.....	234
12.1.1 符号和实例.....	234
12.1.2 图层.....	235
12.1.3 帧.....	235
12.1.4 动画播放器.....	239
12.2 创建动画.....	240
12.2.1 创建动画前的准备工作.....	240
12.2.2 制作逐帧动画.....	241
12.2.3 制作渐变动画.....	243
12.2.4 使用位图制作动画.....	245
12.2.5 利用符号制作动画.....	248
12.3 编辑动画.....	250
12.3.1 修改动画的速度.....	250

12.3.2	多帧编辑.....	251
12.3.3	设置动画播放次数.....	251
12.3.4	显示或隐藏帧.....	252
12.4	预览动画	252
12.5	本章小结	253
第 13 章	自动化与批处理	255
13.1	查找与替换	256
13.1.1	选择搜索范围.....	257
13.1.2	查找和替换多个文件.....	257
13.1.3	用项目日志来管理搜索.....	258
13.1.4	查找和替换文本.....	259
13.1.5	查找和替换字体.....	260
13.1.6	查找和替换颜色.....	260
13.1.7	查找和替换 URL.....	261
13.1.8	查找和替换非 Web 安全色.....	261
13.2	批处理	262
13.2.1	指定要进行批处理的文件.....	262
13.2.2	设定批处理的动作.....	263
13.2.3	批处理改变文件设置.....	264
13.2.4	备份批处理文件.....	265
13.2.5	运行脚本程序.....	266
13.3	脚本程序	267
13.3.1	利用 History(历史)面板创建脚本.....	267
13.3.2	播放步骤或命令.....	268
13.3.3	重命名或删除命令.....	268
13.3.4	脚本程序的编辑或自定义.....	269
13.4	本章小结	269
第 14 章	优化和导出.....	271
14.1	图像窗口内的优化预览	272
14.1.1	优化切片.....	273
14.1.2	保存优化设置.....	273
14.1.3	预览优化结果.....	274
14.2	优化不同格式的文件	275
14.2.1	选择导出格式.....	276
14.2.2	GIF 和 PNG 文件的优化.....	277
14.2.3	JPEG 文件的优化	278
14.3	优化调色板	279

14.3.1 选择合适的调色板.....	279
14.3.2 设置调色板中颜色的数目.....	280
14.3.3 查看调色板中的颜色.....	280
14.3.4 锁定调色板中的颜色.....	281
14.3.5 编辑调色板中的颜色.....	281
14.3.6 设置 Web 可靠色.....	282
14.3.7 保存调色板设置.....	282
14.4 导出网页图像.....	282
14.4.1 使用导出向导.....	283
14.4.2 使用 Export Preview 对话框.....	285
14.4.3 导出图像的某个区域.....	286
14.5 图像的特殊导出.....	287
14.5.1 导出切片.....	287
14.5.2 导出图层与帧.....	289
14.5.3 导出矢量路径.....	290
14.5.4 导出为 CSS 图层.....	292
14.6 本章小结.....	293
第 15 章 HTML 集成.....	295
15.1 Fireworks HTML 简介.....	296
15.2 Fireworks HTML 的移植.....	296
15.2.1 复制粘贴.....	297
15.2.2 导出到剪贴板.....	297
15.2.3 使用 Update HTML 命令.....	298
15.2.4 导出为文件.....	299
15.3 与 Dreamweaver 的集成.....	299
15.3.1 导入 Fireworks 文件.....	300
15.3.2 利用 Fireworks 编辑图像.....	300
15.4 与其他 HTML 编辑器的集成.....	302
15.4.1 插入 JavaScript 代码.....	302
15.4.2 插入<MAP>信息.....	302
15.4.3 插入切片图代码.....	303
15.5 HTML 基础.....	303
15.6 最常用的 HTML 标记.....	303
15.7 本章小结.....	304
附录 A Fireworks 4 菜单.....	305
附录 B Fireworks 工具按钮及快捷键.....	315

引 言

1. Fireworks 4 简介

Fireworks 是 Macromedia 公司专门为 Web 制作人员设计的一种图形设计和处理软件, 是该公司推出的网页制作三剑客之一。它不仅可以实现图形图像的设计与处理, 还根据网页制作的特点提供了很多特色功能, 如切割图像、创建热区、制作悬停按钮、识别和运行 JavaScript 脚本程序, 以及对 Web 图形进行优化处理等。Fireworks 还能够完美地结合使用位图和矢量图形的绘图功能, 从而生成易编辑的 Web 图形和动画。另外, 由于 Fireworks、Dreamweaver 和 Flash 同为 Macromedia 公司的产品, 所以它们可以很好地协同工作, 使用户在制作网页时倍感轻松。

Fireworks 4 是 Fireworks 软件的最新版本, 它在旧版本 Fireworks 3 的基础上改进并增加了许多功能, 如用户界面的改观、与 Dreamweaver 兼容性的增强、重新组织导入与导出选项、重组 HTML Setup 对话框等, 并增强了文本和工具的功能。

2. 本书阅读指南

本书从实用的角度出发, 由浅入深地介绍了 Fireworks 4 的使用方法, 使用户能快速掌握该软件的应用方法, 并在此基础上有所提高。作为入门与提高系列丛书, 本书在编写过程中进行了精心的安排, 始终以实践操作为主线, 不仅入门级用户容易接受, 而且高级用户也能从中得到许多操作技巧, 因此适合不同层次用户的需要。全书共分为 15 章和 2 个附录:

第 1 章和第 2 章介绍 Fireworks 4 的特点和基本操作。对于初学者来说, 通过这两章的学习, 可以对 Fireworks 4 有一个基本了解, 并为以后的学习打好基础; 对于提高者来说, 可以针对自己的问题来查阅这两章的内容。

第 3 章通过一个具体的实例介绍 Fireworks 4 的基本功能和操作流程, 帮助读者对 Fireworks 4 有一个总体的认识, 以便更快地进入学习状态。

第 4 章、第 5 章和第 6 章分别介绍了 Fireworks 4 的 3 大基本功能: 绘图、图像处理和文本的应用。这部分内容是学习 Fireworks 4 的基础, 是入门者应重点掌握的内容。

第 7 章介绍了对 Fireworks 4 一般对象的操作, 如对象的组织、排列、布局、组合、合成和变形等。

第 8 章介绍了颜色和透明度的使用, 使读者对 Fireworks 4 在颜色管理方面的功能有更深入的了解。

第 9 章介绍了在 Fireworks 4 中为对象添加特效和应用风格的方法。

第 10 章和第 11 章介绍了 Fireworks 4 的 Web 功能, 如创建热区和切片, 并利用它们

创建按钮和悬停按钮等。

第 12 章介绍如何在 Fireworks 4 中制作与导出动画。

第 13 章介绍 Fireworks 4 的自动处理和批处理功能，利用该功能可大大地节约创作的时间。

第 14 章介绍在 Fireworks 4 中进行图像的优化和导出。

第 15 章介绍 Fireworks 4 在 HTML 方面的集成功能。

3. 本书约定

- 用“+”号连接的键名，均表示需要同时按下键盘上的这几个键，如 Shift+A 表示用户要在按下 Shift 键的同时按下 A 键。
- 本书所有中文屏幕项，如菜单名、对话框名、标题名、按钮名等均用【】括起来以示区分。
- 本书如未特别说明，“单击”是指按一下鼠标左键，“双击”是指连按两下鼠标左键，“右击”是指按一下鼠标右键。

第 1 章

概 述

本章要点:

本章介绍了 Fireworks 的一些突出特点和功能, 及其最新版本 Fireworks 4 的新增功能, 重点介绍 Fireworks 4 的工作界面, 以及工具和面板的使用。通过本章的学习, 可使用户对 Fireworks 4 有一个整体的认识, 熟悉它的一些基本组件, 学会使用各种绘图工具和面板。

本章主要包括以下内容:

- ▶ Fireworks 的特色
- ▶ Fireworks 的功能
- ▶ Fireworks 4 的新增功能
- ▶ 图像窗口
- ▶ 显示图像内容
- ▶ 工作区内的优化预览
- ▶ 工具的应用
- ▶ 管理面板