



Fireworks 4

专业网页设计

卢超 陈剑 等 编著



机械工业出版社
China Machine Press



Fireworks 4

中国网页设计

中国美术学院美术考级教材

中国美术学院美术考级教材

网络实用技术丛书

Fireworks 4 专业 网页设计

卢超 陈剑 等编著



机械工业出版社
China Machine Press

本书分三部分介绍 Fireworks 4 的功能和应用技巧。第一部分“基础篇”详细介绍 Fireworks 的基本概念和功能，并配以简单的制作实例让初学者轻松入门；第二部分“技巧篇”介绍 Fireworks 中的高级按钮、动画以及弹出菜单的制作；第三部分“高级篇”介绍 Fireworks 在真正的网页编辑流程中的作用以及功能。

本书适合中高级用户学习，并对初级用户提供了详细的入门知识讲解。

版权所有，侵权必究。

图书在版编目 (CIP) 数据

10557/25-03

Fireworks 4 专业网页设计/ 卢超等编著. —北京：机械工业出版社，2001.7

(网络实用技术丛书)

ISBN 7-111-09076-4

I. F… II. 卢… 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 045637 号

机械工业出版社 (北京市西城区百万庄大街 22 号 邮政编码 100037)

责任编辑：刘立卿

北京忠信诚胶印厂印刷·新华书店北京发行所发行

2001 年 7 月第 1 版第 1 次印刷

787mm×1092mm 1/16·26.25 印张

印数：0 001—4000 册

定价：38.00 元

凡购本书，如有倒页、脱页、缺页，由本社发行部调换

前言

您可能正对别人网页上精彩的效果羡慕不已，也可能正在为完善自己的网页而绞尽脑汁。来看看 Fireworks 吧，或许这里就有您想要的一切——精彩的网页，愉快的心情，轻松的工作。

无论您是一个熟练的网页设计者，还是对网页设计一无所知，都可以在这本书中找到所需的内容。如果您是新手，在与我们一起经历 Fireworks 的奇妙旅程之后，您将成一位熟练的网页设计者；如果您已经是一位驾轻就熟的网页设计者，或许 Fireworks 会拓宽您的思路，给您另一种网页设计的新方法，您可能因而成一位出色的网上艺术家。那么还等什么呢？一起来冲浪吧！

本书共分三部分：基础篇、技巧篇和高级篇。基础篇向读者介绍详尽的 Fireworks 基础概念，并配以简单的制作实例让初学者轻松入门；技巧篇向读者介绍 Fireworks 中高级的按钮、动画以及弹出菜单的制作；高级篇将会告诉读者在真正的网页编辑流程中 Fireworks 的作用以及功能。本书可说是一本适合中高级用户学习并兼顾初级用户的 Fireworks 详解。

第一部分 基础篇

Fireworks 是一种什么样的软件？它与同类的软件相比有什么优点？这些都是我们在这一部分所要介绍的。

简单地说，Fireworks 其实就是一款专门为网页设计而诞生的可以化繁为简的网页图形图像设计软件。

Fireworks 可以简单地在几步操作中就创建出体积小而质量相对较高的 JPEG、GIF 图片，同时由于和 Macromedia Dreamweaver 结合得更紧密，而不必在各种软件之间切换，所以可以毫不夸张地说，Fireworks 是创建和生成网页图形图像的完全解决方案。想象一下没有 Fireworks 的日子里我们的工作流程吧：

- 1) 用 FreeHand 或 Illustrator 这类基于矢量绘图的应用程序创建一幅图形。
- 2) 绘图完成后，导出到 Photoshop 这类图像编辑软件进行图像编辑（转换和应用特效滤镜）。
- 3) 编辑完成后，使用 DeBabelizer 这类软件对色彩进行优化，使之既适合 Web 发布，又适合屏幕显示和打印。

- 4) 制作动画，还要使用 GIF Animator 和 Animator Shop 之类的软件。

而 Fireworks 将网页图形制作的功能集中在一起，让您对网页的图形图像设计充满信心，您的创造性将不会消磨在工具间的切换中，从而从简单而又大量重复的工作中解脱出来，并将更多的时间投入创意。

本部分包括第 1 章至第 13 章的内容。

第二部分 技巧篇

如果说基础篇介绍的是图像处理软件共有的功能的话，技巧篇就是 Fireworks 的独门绝艺了。

Fireworks 的精彩之处在于它不但提供了无穷的效果，而且还提供了对网页图片的特殊处理，实现与网页编辑器的无缝集成。

Fireworks 提供了强大的按钮制作功能，用专门的 Button Editor 来管理按钮制作功能，自动生成代码，制作各种 JavaScript 按钮和鼠标经过事件，还可以实现很多的按钮制作自动化，更令人惊奇的是，它还提供了一个颇为庞大的按钮素材库。

Fireworks 的 Web 链接功能可以说是图像处理软件中仅有的。在图片中直接加上链接，导入到网页的时候可以完全不用再编辑，更有一个 URL 管理器帮您打理众多链接。

网页中创造性的工作让人有动力，但是重复性的工作可能让人皱眉头：做网页的朋友一定对这一点深有体会。Fireworks 提供批处理功能自动处理大量的重复工作。如果还不能使您满足，您可以编写自己的批处理程序完成特定的工作。这不仅仅是一个图像处理的软件了吧？

这一部分包括第 14 章至第 19 章的内容。

第三部分 高级篇

通过前面两部分对制作图片以及制作面向网络图片方面的介绍，本篇将介绍如何制作面向网络的“有灵性”的图片。

Fireworks 有一个专门的行为面板，用于管理图片的交互行为，不同的行为设置可以使图片对鼠标的经过、单击事件作出不同的响应。多种效果的组合可以实现多种交互效果，其自动生成的 JavaScript 代码也可以导出到网页中。

确切地说，Fireworks 不仅是一个图片处理工具，而且是一个动画制作工具。Fireworks 中制作的 Gif 动画可以用它的图片处理工具处理，还可以用特有的优化工具优化，达到最小的体积，最好的效果。

Macromedia 公司的一系列软件都能够互相配合，Fireworks 4 和 Dreamweaver 4 更是做到了无缝集成。Fireworks 4 与 Dreamweaver 4.0 一同使用，大大提高了更新 Web 站点图片的效率。对 Fireworks 4 的新特性，Dreamweaver 4.0 都提供了技术支持，如果用 Fireworks 4 编辑来自 Dreamweaver 的图片，Dreamweaver 4.0 将自动搜索 Fireworks 资源，并及时更新。

本篇包括第 20 章至第 22 章的内容。

作为本书的作者，我们有着丰富的网页编辑经验。在本书中我们将首先向读者介绍 Fireworks 的基本概念和知识，让用户有一个扎实的基础，在随后的技巧篇和高级篇中，我们会将自己所有的网页编辑心得告诉读者，让读者可以迅速成为一个拥有自己独特个性的网页美工。

参加本书编写的人员有卢超、陈剑、董琪、曹阳、王茂、崔孟龙、张岱岚、王海宁、周天、兆恒等，另外还得到了贺军、贺民、王学龙、陈文、龚亚萍、李志伟、戴军、李争胜、李志云、李和平、李文锦、陈安南、曾松柏、曾春玲、陈安华、谢高联、陈德华、王巧红、张琼等人的大力帮助。

由于编者水平有限，疏漏之处在所难免，恳请读者指正。

编者

2001 年 4 月

目 录

前言

第一部分 基础篇

第 1 章 初识 Fireworks 4	1	3.3.6 Color Mixer 面板	38
1.1 系统配置需求	1	3.3.7 Stroke 面板	39
1.1.1 Macintosh 系统	1	3.3.8 Fill 面板	40
1.1.2 Windows 系统	1	3.3.9 Effect 面板	41
1.2 安装和卸载 Fireworks	2	3.3.10 Layers 面板	43
1.2.1 安装 Fireworks	2	3.3.11 Frames 面板	44
1.2.2 卸载 Fireworks	2	3.3.12 Info 面板	45
1.3 Fireworks 功能概述	3	3.3.13 Object 面板	46
1.3.1 Fireworks 4 的功能	3	3.3.14 Find & Replace 面板	47
1.3.2 Fireworks 4 的新功能	7	3.3.15 Project 面板	48
1.3.3 Fireworks 精彩效果示例	14	3.3.16 URL 管理器	49
1.4 小结	15	3.3.17 Behaviors 面板	50
第 2 章 网页制作初试	16	3.4 菜单概述	52
2.1 绘画工具	16	3.5 小结	52
2.2 创建 JavaScript 按钮	18	第 4 章 文档构成	53
2.3 导入及修改位图	23	4.1 Fireworks 文档概述	53
2.4 小结	28	4.2 基本文档设置	53
第 3 章 Fireworks 界面组成	29	4.3 辅助设置	56
3.1 绘画区域	29	4.4 浏览文档	59
3.2 工具栏和状态栏	30	4.5 小结	59
3.2.1 Main 工具栏	30	第 5 章 设置用户环境	60
3.2.2 Modify 工具栏	31	5.1 设置首选项	60
3.2.3 View Controls 工具栏	32	5.1.1 常规设置	60
3.2.4 状态栏	34	5.1.2 编辑设置	61
3.3 浮动面板	34	5.1.3 启动及编辑设置	63
3.3.1 组合和分离面板	35	5.1.4 文件夹设置	64
3.3.2 显示和隐藏面板	35	5.1.5 导入设置	65
3.3.3 面板的共同特征	36	5.2 调整文档的 HTML 属性	65
3.3.4 Tool Options 面板	37	5.3 打印选项	67
3.3.5 Swatches 面板	38	5.4 小结	68

第 6 章 编辑矢量对象	69	7.5.2 Lasso 工具	93
6.1 对象基础	69	7.5.3 Magic Wand 工具	94
6.2 路径概述	69	7.5.4 调整选取框	95
6.2.1 使用描边	70	7.5.5 Rubber Stamp 工具	97
6.2.2 路径填充	71	7.5.6 Eraser 工具	98
6.2.3 图片中心点	72	7.6 颜色管理	99
6.2.4 路径方向	72	7.6.1 Web 颜色处理	100
6.3 制作几何图形	72	7.6.2 混色	100
6.3.1 矩形和正方形	73	7.6.3 选择样本颜色	102
6.3.2 椭圆和圆	73	7.6.4 Pantone 颜色转换成 Web 可靠的 颜色	105
6.3.3 多边形	74	7.7 小结	106
6.3.4 星形	75	第 8 章 文本处理	107
6.4 自由形状路径	76	8.1 文本编辑	107
6.4.1 直线工具	76	8.1.1 创建文本	107
6.4.2 铅笔和刷子	76	8.1.2 字体属性	108
6.5 创建贝济埃曲线	78	8.1.3 调整文本间距	109
6.5.1 用钢笔绘制直线	78	8.1.4 对齐文本	111
6.5.2 生成光滑曲线	79	8.1.5 其他文本编辑选项	112
6.5.3 调整曲线	79	8.2 文本效果	113
6.6 小结	80	8.2.1 添加描边	113
第 7 章 修饰位图图片	81	8.2.2 增强填充效果	114
7.1 位图概述	81	8.2.3 对文本附加路径	116
7.2 切换模式	81	8.2.4 文本转换为路径和图像	120
7.2.1 对象编辑模式和位图编辑模式	82	8.2.5 对文本使用变换工具	121
7.2.2 启动位图编辑模式	83	8.2.6 文本作为图片蒙版	122
7.2.3 退出位图编辑模式	84	8.3 导入文本	123
7.2.4 位图图片的文件操作	85	8.3.1 从 Photoshop 导入文本	123
7.2.5 位图编辑模式设置	86	8.3.2 导入 RTF 文件和 ACSII 文件	123
7.3 选择图片	86	8.4 小结	124
7.3.1 全部选择	86	第 9 章 复杂效果制作	125
7.3.2 反向选择	87	9.1 复合对象	125
7.3.3 设置选择选项	88	9.1.1 理解混合模式	125
7.3.4 相似选择	88	9.1.2 调整不透明度与应用混合模式	126
7.4 裁剪画布	89	9.1.3 混合模式的映像	128
7.5 位图编辑模式工具应用	91	9.2 图层应用	129
7.5.1 Marquee 工具	91		

9.2.1 图层基本操作	129	第 11 章 特效与滤镜	172
9.2.2 图层导出为文档	133	11.1 效果面板	172
9.3 对齐和分布对象	134	11.1.1 效果面板应用	172
9.4 组合对象	136	11.1.2 实时效果特点	173
9.5 子选择和超选择	136	11.2 标准特效	173
9.6 蒙版组	137	11.2.1 内部和外部斜面	174
9.6.1 创建蒙版组	137	11.2.2 投影效果	176
9.6.2 编辑蒙版组	139	11.2.3 浮雕效果	177
9.7 无缝拼接图像	141	11.2.4 发光效果	178
9.8 小结	142	11.3 编辑效果	179
第 10 章 描边与填充	143	11.3.1 应用多重效果	179
10.1 描边面板	143	11.3.2 管理多重效果	180
10.2 内置标准描边	146	11.4 效果面板中的其他选项	182
10.2.1 铅笔描边	146	11.5 使用滤镜	183
10.2.2 基本描边	147	11.5.1 使用 Fireworks 自带滤镜	183
10.2.3 喷枪描边	148	11.5.2 其他滤镜软件包	190
10.2.4 书法描边	148	11.5.3 用滤镜制作复印效果	192
10.2.5 炭笔描边	149	11.6 小结	194
10.2.6 蜡笔描边	150	第 12 章 风格应用	195
10.2.7 毡尖笔描边	151	12.1 应用标准风格	195
10.2.8 油彩描边	151	12.2 创建自定义风格	196
10.2.9 水彩描边	152	12.3 风格管理	197
10.2.10 随机描边	153	12.4 图案和纹理	201
10.2.11 异常描边	154	12.5 小结	201
10.3 创建描边	155	第 13 章 构造路径	202
10.3.1 编辑描边	155	13.1 可视化变换对象	202
10.3.2 控制自定义描边	160	13.1.1 缩放	202
10.4 描边定位	162	13.1.2 扭曲	203
10.5 填充面板	162	13.1.3 倾斜	204
10.6 内置标准填充	163	13.1.4 旋转	204
10.6.1 单色填充	163	13.1.5 数值指定变换	205
10.6.2 Web 仿色	164	13.2 管理点和路径	206
10.6.3 渐变填充	165	13.2.1 用子选择工具移动点	206
10.6.4 透明渐变	168	13.2.2 增加和删除点	209
10.6.5 图案填充	169	13.2.3 开放路径和闭合路径	210
10.7 小结	170	13.3 编辑路径	211

13.3.1 重绘路径	211	13.4.3 相交	217
13.3.2 自由变形与区域改造	212	13.4.4 打孔	218
13.3.3 路径刷	214	13.4.5 裁切	218
13.3.4 刀片	215	13.4.6 简化	218
13.4 路径操作	216	13.4.7 扩展描边	219
13.4.1 连接和分离	216	13.4.8 插入路径	220
13.4.2 联合	217	13.5 小结	221
第二部分 技 巧 篇			
第 14 章 Xtras 和滤镜	223	15.3 图像映射和热点	267
14.1 Xtras 的应用范围	223	15.3.1 基本概念	268
14.1.1 矢量对象	223	15.3.2 创建热点	268
14.1.2 图片对象	223	15.3.3 对象转换成热点	269
14.1.3 像素选择	224	15.3.4 分配链接和设置行为	269
14.1.4 多个对象	224	15.3.5 导出图像映射	271
14.2 使用 Fireworks 自带的 Xtras	224	15.4 小结	273
14.2.1 锐化处理	225	第 16 章 制作切片	274
14.2.2 模糊处理	226	16.1 画切割图	274
14.2.3 凹凸效果	227	16.1.1 创建切割图像	274
14.3 使用 Photoshop 兼容滤镜	230	16.1.2 文本切片	275
14.3.1 安装第三方滤镜	230	16.1.3 导出切割对象	276
14.3.2 多软件共用滤镜	233	16.1.4 切割对象的导出命名和 URL 设置	278
14.3.3 Ulead Particle 1.0 滤镜	234	16.1.5 动画切片	279
14.3.4 Eye Candy	238	16.2 动态交互效果	282
14.3.5 Kai's Power Tool 6.0	242	16.3 小结	285
14.4 小结	250	第 17 章 导入和导出	286
第 15 章 制作按钮	251	17.1 导入	286
15.1 静态按钮	251	17.1.1 插入其他软件对象	286
15.1.1 按钮概述	251	17.1.2 导入位图图片文件	287
15.1.2 创建翻转按钮	253	17.1.3 导入矢量图文件	290
15.1.3 编辑按钮	258	17.1.4 导入文本	291
15.1.4 在激活区绘制和编辑	260	17.1.5 导入多个文件作为动画	292
15.1.5 按钮连接 URL	262	17.1.6 导入 Flash 动画	293
15.1.6 制作三维按钮效果	263	17.2 扫描和数码相机	294
15.1.7 编辑按钮状态	264	17.2.1 扫描和分辨率	294
15.2 创建导航栏	265	17.2.2 选择设备	295

17.2.3 设置扫描选项	295	18.2 批处理应用	320
17.3 导出	296	18.3 编辑脚本	322
17.3.1 导出概述	296	18.3.1 创建命令脚本	322
17.3.2 导出图片	296	18.3.2 播放命令	324
17.3.3 使用导出向导	297	18.3.3 重命名和删除命令	324
17.3.4 导出预览和优化	299	18.3.4 编辑或定制脚本	325
17.3.5 导出图片的缩放和裁切	302	18.4 小结	325
17.3.6 导出文件格式	303	第 19 章 Web 图形制作	326
17.3.7 导出区域	304	19.1 维护 Web 图形	326
17.3.8 导出切片	305	19.1.1 设置浏览器预览	326
17.3.9 导出路径对象	306	19.1.2 用 URL 管理器管理链接	327
17.4 小结	308	19.1.3 URL 历史记录列表	327
第 18 章 自定义 Fireworks 及批处理	309	19.1.4 将 URL 添加到 URL 库	327
18.1 自定义 Fireworks	309	19.1.5 管理 URL 库	328
18.1.1 HTML 及 JavaScript 引擎	309	19.2 更新 Web 图形	330
18.1.2 增加新模板	309	19.2.1 修改字体属性	330
18.1.3 扩展	310	19.2.2 改变站点中的颜色	332
18.1.4 全局函数	311	19.2.3 更新 URL 库	333
18.1.5 全局对象	312	19.3 使用正则表达式	333
18.1.6 热点对象	318	19.4 批量处理图形文件	335
18.1.7 切片对象	319	19.5 小结	339
18.1.8 开发 scriptlet	319		

第三部分 高级篇

第 20 章 Web 图片交互行为	341	20.3.3 使用热点滚盖图	348
20.1 行为应用	341	20.3.4 切换组	349
20.1.1 增加行为	342	20.3.5 用拖放行为创建滚盖图	350
20.1.2 修改行为	342	20.3.6 制作弹出菜单	352
20.1.3 删除行为	342	20.4 代码	355
20.2 滚盖图交互	342	20.4.1 将滚盖图插入到网页	355
20.2.1 滚盖图工作原理	343	20.4.2 从 Fireworks 导出代码	355
20.2.2 滚盖图状态	343	20.4.3 在网页中插入滚盖图代码	357
20.2.3 创建滚盖图图片	343	20.5 编辑状态栏信息	359
20.3 高级滚盖图技巧	346	20.6 4 状态滚盖图制作实例	359
20.3.1 制作不关联的滚盖图	346	20.7 小结	362
20.3.2 创建外部滚盖图	347	第 21 章 动画制作	363

21.1 Web 动画	363
21.1.1 动画文件的大小	363
21.1.2 GIF 动画的使用	364
21.2 动画帧	365
21.2.1 帧操作	365
21.2.2 移动和删除选中对象	370
21.2.3 共享图层	370
21.2.4 洋葱皮效果	371
21.3 控制动画	372
21.3.1 显示和隐藏动画帧	372
21.3.2 设置帧延迟	372
21.3.3 设置动画播放次数	372
21.4 动画制作	373
21.4.1 合并图像形成动画	373
21.4.2 对象分配到帧生成动画	374
21.4.3 使用图符生成动画	375
21.4.4 手工绘制制作动画	377
21.5 高级 Fireworks 动画技术	377
21.5.1 淡入与淡出	377
21.5.2 动画 Xtra	379
21.5.3 深度效果	381
21.6 输出动画	383
21.6.1 动画优化	383
21.6.2 设置透明色	384
21.6.3 动画导出	386

21.7 小结	386
第 22 章 Fireworks 与其他软件	
综合应用	387
22.1 Fireworks 与 Dreamweaver	387
22.1.1 规划网页	387
22.1.2 Fireworks HTML 概述	388
22.1.3 复制和粘贴 Fireworks HTML	388
22.1.4 Fireworks HTML 作为文件导出	390
22.1.5 Fireworks 文件放入 Dreamweaver	392
22.1.6 编辑放入 Dreamweaver 中的 Fire- works 图片	395
22.1.7 优化放入 Dreamweaver 中的 Fire- works 图片	396
22.1.8 在 Dreamweaver 中使用 Fireworks 行为	398
22.1.9 在 Dreamweaver 中加入 CSS 图层	399
22.1.10 创建网络相册	401
22.2 Fireworks 与其他 HTML 编辑器	403
22.2.1 HTML 基础	403
22.2.2 将 Fireworks 文件放到另一个 HTML 文件	406
22.2.3 常用的 HTML 标记	408
22.3 小结	409

第一部分 基础篇

第1章 初识 Fireworks 4

Macromedia 公司“三剑客”之一——Firework 4 已经面市了，回想当年设计一个 Web 网站的复杂情形，我们怀着欣喜的心情迎接 Fireworks 的到来。目前，Macromedia 公司的 Fireworks 的最新版本为 Fireworks 4，它继承了其以前版本易学易用的优点，同时又增加了许多新功能。

1.1 系统配置需求

同 Dreamweaver 和 Flash 一样，Fireworks 既可运行于 Windows 系统，也可运行于 Macintosh 系统。

1.1.1 Macintosh 系统

Macintosh 系统上的软硬件需要如下：

- Power Macintosh（建议使用 G3，要想得到更好的效果，请使用 G4）。
- Mac OS 8.6 或者更高版本。
- 64MB RAM。
- 100MB 有效硬盘空间。
- 如果使用 Type 1 字体，需要 Adobe Type Manager 4 或更高版本。
- 彩色显示器（推荐分辨率 768×1024）。
- 鼠标以及数字手写板。
- CD-ROM 驱动器。

1.1.2 Windows 系统

Windows 系统的软硬件需要如下：

- Intel Pentium 处理器，120MHz 或者相当于此档次的处理器（推荐 Pentium III 处理器）。
- Windows 95/98/ME/2000/NT 4.0 或者更高版本。
- 64MB 有效 RAM；Windows NT 下，需要 40MB 有效内存。
- 100MB 有效硬盘空间。
- 256 色彩色显示器，800×3600 分辨率（推荐分辨率 768×1024）。
- CD-ROM 驱动器。

注意：以上只是 Fireworks 所要求的最低配置，同其他图形设计工具相比，Fireworks 在内存和处理器速度的利用方面更具有上佳的表现。

1.2 安装和卸载 Fireworks

在确定计算机的配置符合上一节所列的系统配置之后，下面就可以安装 Fireworks 了。

1.2.1 安装 Fireworks

安装 Fireworks 是件很轻松的事情，按照安装向导的提示，即可顺利完成安装。

做一做：安装 Fireworks

- 1) 将 Fireworks 4 光盘插入光驱中。
- 2) 在 Windows 系统中，Fireworks 的安装程序是自动运行的，如果没有自动运行，请选择 Windows “开始”菜单上的“运行”命令，浏览并找到 Fireworks 4 安装文件之后单击“确定”按钮。
- 3) 经过一段时间的初始化后，Fireworks 4 显示欢迎画面，单击 Next 按钮继续进行。
- 4) 接下来出现的是软件许可协议，单击 Yes 按钮接受该协议。
- 5) 下面要出现的是 Fireworks 4 的一些自述信息，单击 Next 按钮继续进行。
- 6) 按照 Fireworks 4 安装程序的要求输入用户信息。一般在 Name 域和 Company 域中都已经填好了由安装程序自动获取的用户信息。接受该信息，请单击 Next。
- 7) 指定 Fireworks 4 的安装路径。一般默认安装在 C 盘 Program Files 目录下面，也可以自己根据磁盘空间的分布情况选择安装的路径。具体操作如下：
 - 单击右边的 Browse 按钮，然后在弹出的 Choose Directory 对话框中单击 Drive，选择所需驱动器。
 - 单击 Network 按钮还可以映射网络地址。
 - 选择驱动器后，再单击 Directories 下面的目录，选择安装路径，单击 OK 按钮确定。
- 8) 改变或接受 Fireworks 4 在 Windows 应用程序组中的名称。默认为 Macromedia\ Fireworks4。
- 9) 安装程序的设置基本上完成。您可以通过进度条查看安装进度，单击 Cancel 按钮将取消安装。
- 10) 文件复制完成，Fireworks 将显示 Setup Complete 对话框。若您想立即启动应用程序，可选中 Yes, Launch the program file 复选框，接着单击 Finish 按钮。

1.2.2 卸载 Fireworks

如果 Fireworks 对自己目前的工作暂时无什么帮助，可以将其卸载。

做一做：卸载 Fireworks

- 1) 单击“开始”菜单上的“控制面板”，在控制面板中双击“添加/删除程序”图标。
- 2) 在“安装/卸载”选项卡中选中“Macromedia Fireworks”，然后单击“添加/删除”按钮。
- 3) 在随后弹出的“确认要完全删除‘Macromedia Fireworks’”对话框中单击“是”按钮。
- 4) 系统将彻底删除 Macromedia Fireworks 4 软件。包括共享程序文件、标准程序文件、文件夹项、程序文件夹、应用程序目录以及应用程序注册表项在内的有关各项。

注意：在删除 Macromedia Fireworks 4 时，如果不使用以上方法而采取手动删除，可能会在硬盘上留有一些动态链接库文件（.dll）和注册表项。

1.3 Fireworks 功能概述

Fireworks 是一款优秀的 Web 图形创造工具，是值得网页设计者信赖的佳品。图 1-1 所示就是 Fireworks 4 启动时的界面，它有着与 Dreamweaver 几乎相同的启动界面。



图 1-1 Fireworks 4 启动界面

1.3.1 Fireworks 4 的功能

1. 新一代的 Web 图形工具

将 Fireworks 称为 Web 图形图像的“集大成者”是名副其实的，它使 Web 上应用的图形发生了革命性的变化，因为 Fireworks 是第一个彻底为 Web 制作者们设计的软件。作为图像处理软件，Fireworks 能够自由地导入各种图像（如 Macintosh 的 PICT，FreeHand、Illustrator、CorelDraw 的矢量文件，Photoshop 文件，GIF，JPEG BMP，TIFF 等），甚至是 ASCII 文本文件，而且 Fireworks 可以辨认矢量文件中的绝大部分标记以及 Photoshop 文件的层。

Fireworks 面向 Web，能够自动切图、生成鼠标动态感应的 JavaScript 等，而且 Fireworks 具有十分强大的动画功能和一个近乎完美的网络图像生成器（导出功能），一句话，Macromedia 公司出于对 Web 设计者工作的完全深入的了解设计了 Fireworks，在 Fireworks 中，所有内容在任何时候都是可编辑的。它的优点如下：

- 实时效果：下拉阴影、斜面、光环和浮雕等效果可以任意修改，而且可以实时自动更新。
- 矢量工具的灵活性和位图外观的有机结合：Fireworks 中的贝济埃曲线路径和形状具有位图的刷子笔画和底纹填充。另外，还可以给对象应用自定义的实时效果。
- 文本控制：在 Fireworks 中可以实现对文本的完全控制，可以控制文本的一切显示属性（包括文本间距、文字效果、对齐方式等）。对文本也可以应用实时效果，而且文本在任何时候都是可编辑的。
- 导出预览：不用切换到浏览器中就可以在调整好导出设置后直接查看图形。还可以同时比较 4 个可选文件，以选择最佳的图形质量与文件大小。
- 导出优化：可以通过选择文件格式、设置调色板等优化图形。导出向导将自动执行优

化操作。

- 批处理：可以对一组选定的图像进行导出、查找、替换图形和文本操作等。如果需要，还可以对整个站点上的图像进行批处理。
- 图像映射：可以在图像上创建可编辑的热点，并为每个热点输入 URL 链接和浏览器状态栏信息。
- JavaScript 鼠标经过效果：Fireworks 可自动生成交互式鼠标经过效果的代码。
- 切割图像：可以在导出时切割图像，然后自动生成跨浏览器的 HTML 表格代码并添加链接，使得浏览器可以将切割后的图片自动拼合起来。
- 与 Macromedia Dreamweaver 紧密集成：Fireworks 中导出的鼠标经过效果可以在 Dreamweaver 中修改，Fireworks 中的复杂图形也可以导出为 Dreamweaver 的库对象。还可以在 Dreamweaver 中启动 Fireworks，使得修改图形的工作更容易、更快速。

注意：Fireworks 是面向 Web 开发和设计的解决方案，因此对于传统的商业桌面打印需求来说，Fireworks 并非最佳选择。Fireworks 环境是基于 RGB 颜色模式的，这种模式对于屏幕显示来说是非常理想的，但并不适合复杂静止的平面效果和高清晰度的打印输出。

2. 图像编辑

Web 基本上是基于像素的媒体，但在 Web 上控制和编辑路径要容易得多。Fireworks 在提供了强大的图片编辑功能的同时，大部分图形创作均以矢量为基础，并可以非常平滑地实现路径和像素之间的过渡。

Fireworks 4 将分离的图形元素当作独立的可以方便操作的对象，这在制作工作中是非常有用的，例如，定义了按钮基本轮廓的单个路径对象可以快速复制并排列定位，从而创建一个导航栏，如图 1-2 所示，其中各个按钮除了文本标示都是一样的。

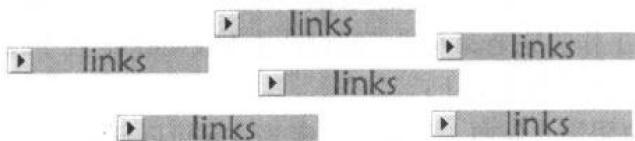


图 1-2 导航栏

3. 文本制作

在 Fireworks 中，用 Text 工具和 Text Editor 即可添加和编辑文本。编辑文本、修改笔画、填充、效果等属性的应用都会导致文本的重绘。

注意：在 Fireworks 中，文本既不是图像，也不是路径，因此，文本既没有笔画，也没有纯色填充。用户可以使用 Stroke 面板给文本添加笔画，也可以使用 Fill 面板改变文本边缘。

文本也可以转换为图像和路径,如图 1-3 所示。但是,转化后的文本不能再当作文本进行编辑了。



图 1-3 文本效果

4. 按钮制作

Fireworks 提供了强大的按钮制作功能,甚至有一个专门的 Button Editor 来管理按钮制作功能。在 Fireworks 中,用户即使对 JavaScript 一无所知,也能制作各种 JavaScript 按钮和鼠标经过事件。Button Editor 通过按钮制作程序,使很多按钮制作自动化。

Fireworks 中的按钮有各种各样的形态,可以用来触发几乎所有的 Web 事件。Fireworks 按钮有 4 个基本的状态。

- UP: 表示休息状态,即鼠标远离按钮时的状态。
- OVER: 表示鼠标指针处于按钮之上。
- DOWN: 表示按钮处于被按下时的状态。
- OVER WHILE DOWN: 是按钮被按下且指针移过的状态。

按钮在这四个状态可以有完全不同的状态,并且触发不同的事件。图 1-4 是用 Fireworks 制作出来的风格各异的按钮。

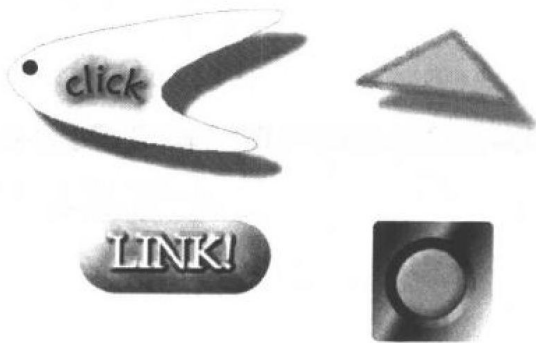


图 1-4 按钮实例

5. Web 链接

Fireworks 的出现是一次重要的创新,因为它并不仅仅是一个图形工具软件,同时还实现了与 Web 的完全集成。为什么这样说呢?一个标准的 Web 页,不只是表面的图形和文本,还有背后复杂的代码。Fireworks 在 Web 页面的图片和文本、创建这些图片和文本的 HTML 和 Javascript 代码之间搭起了桥梁。用户可以根据不同的 Web 制作工具选择不同风格的代码。

Fireworks 在软件的每一个方面都注意到了在 Internet 上的使用,这表现在可靠拾色器、导