

网络技术全息丛书

Fireworks 4

基础与实例

陈心宇 宁凝 许扬 编著

Copyright
rights reserved
and Fireworks
tra

media[®]
FIREWORKS[®] 4



尽显精彩——全方位接触 Fireworks 4



运用自如——详解 Fireworks 4 矢量制图和位图制图功能



无限创意——详解 Fireworks 4 与其他软件的配合使用



电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry
URL: <http://www.phei.com.cn>



网络技术全息丛书

Fireworks 4 基础与实例

陈心宇 宁凝 许扬 编著

电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京·BEIJING

内 容 简 介

本书深入浅出地论述了 Fireworks 4 的各项功能, 包括 Fireworks 4 的基本工作环境及新增功能, 矢量图形和位图的处理方法和功能。本书还结合实际举例讲解处理文字的方法和步骤, 并着重介绍了 Fireworks 4 强大的网页制作与动画制作功能以及 Fireworks 4 与其他软件相互配合使用的方法。本书通过大量实例讲解为读者提供使用 Fireworks 处理图形图像的思路, 并以图解的方式介绍各部分用到的操作步骤。本书适合具备基本的计算机操作能力的读者使用, 尤其适合网页设计制作者。

未经许可, 不得以任何方式复制或抄袭本书之部分或全部内容。

版权所有, 翻版必究。

图书在版编目(CIP)数据

Fireworks 4 基础与实例/陈心宇等编著. - 北京: 电子工业出版社, 2001. 8

(网络技术全息丛书)

ISBN 7-5053-6488-X

I. F... II. ①陈... 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 042916 号

丛 书 名: 网络技术全息丛书

书 名: **Fireworks 4 基础与实例**

编 著 者: 陈心宇 宁 凝 许 扬

责任编辑: 王 斌 alex@phei.com.cn

排版制作: 电子工业出版社计算机排版室监制

印 刷 者: 北京东光印刷厂

出版发行: 电子工业出版社 URL: <http://www.phei.com.cn>

北京市海淀区万寿路 173 信箱 邮编 100036

经 销: 各地新华书店

开 本: 787×980 1/16 印张: 17.5 字数: 378 千字

版 次: 2001 年 8 月第 1 版 2001 年 8 月第 1 次印刷

书 号: ISBN 7-5053-6488-X
TP·3557

印 数: 4000 册 定价: 24.00 元

凡购买电子工业出版社的图书, 如有缺页、倒页、脱页、所附磁盘或光盘有问题者, 请向购买书店调换。

若书店售缺, 请与本社发行部联系调换。电话 68279077

MS 21/04

前 言

随着 Internet 的快速普及,上网者已经不再满足于仅仅浏览网页,而希望更深入地参与网络内容的制作之中。Internet 的开放性,使建立、维护网站成为众多企业及个人工作、生活中必不可少的组成部分。

Fireworks 是 Macromedia 公司推出的一款专门为主页图形设计而开发的软件。它与 Dreamweaver、Flash 一起构成了网页制作的梦幻组合(Dream Team)。这三个软件从静态的图像处理、网页动画制作到最后的网页集成,几乎囊括了制作网页所需要的一切。Fireworks 的出现是互联网发展的产物,它使网页设计发生了革命性的变化。Fireworks 汲取了各种图形处理软件的精华。位图和矢量图形本来是两种格格不入的图像处理方法,而 Fireworks 却真正地将位图与矢量图形合二为一,既能处理静态图形图像,又能制作动画,省去了网页制作者往返穿梭于各种图像处理和网页制作工具之间的烦恼,使图像、代码、连接一气呵成。只要拥有 Fireworks 一种工具,就可以完成一个图像从绘制、效果处理、优化,直到最终成为一个完整的网页或网页一部分的全部过程。

本书详尽论述 Fireworks 4 的各个功能,并注意内容表述的深入浅出,尽量以图解的方式介绍各部分所需要用到的操作步骤,还以实例的方法说明使用软件处理图形图像的思路。

本书共分 11 章,第 1、2 章阐述该软件的基本工作环境及新增功能;第 3、4、5、6 章讲解矢量图形的处理方法和功能;第 7 章讲解位图的处理方法和功能;第 8 章讲解处理文字的方法和功能举例说明;第 9 章是网页制作部分;第 10 章是动画制作部分;第 11 章介绍 Fireworks 4 与其他软件相互配合使用的方法。

本书着眼于详细的操作方法,适合具有基本的计算机操作能力的读者。通过本书的介绍,读者会发现在设计网页方面,Fireworks 4 比 Photoshop 更专业。我们应该认识到,在网络技术飞速发展的今天,Fireworks 犹如一匹异军突起的黑马,预示着新的发展趋势。

由于时间较紧,书中难免出现错漏之处,欢迎广大读者批评指正。如果对本书内容有所疑问,可与五天工作室进行联系(62005364)。

作 者

目 录

第一部分 Fireworks 4 初识

第 1 章 学习 Fireworks 4 前的必备知识	3
1.1 网页的基本构成元素	3
1.2 网页的艺术内涵	5
1.3 Fireworks 4 所担当的角色	6
1.4 Fireworks 4 的新增功能	7
第 2 章 Fireworks 4 的工作界面	13
2.1 Fireworks 4 的最低系统配置	13
2.2 启动 Fireworks 4	14
2.3 Fireworks 4 窗口结构	14
2.3.1 操作方法	15
2.3.2 主菜单	16
2.3.3 工具栏	21
2.3.4 工具箱	23
2.3.5 工作区	24
2.3.6 浮动面板	26

第二部分 矢量制图

第 3 章 矢量图形的绘制与编辑	39
3.1 基本图形的绘制与编辑	39
3.1.1 基本图形的概念	39
3.1.2 对象 (Object) 的概念和属性	40
3.1.3 对象的操作要点	40
3.1.4 基本图形的绘制方法	42
3.2 基本图形的变形	44
3.2.1 节点与路径的概念和属性	44
3.2.2 路径的绘制方法	45
3.2.3 路径的修改方法	47
3.2.4 认识一些变形的工具	48

3.2.5 路径的一些高级操作	51
第4章 矢量图形的属性及特效	56
4.1 图形的填充	56
4.1.1 颜色面板的使用	56
4.1.2 Fill (填充) 面板的使用	61
4.2 边效面板	67
4.3 特效面板	70
4.3.1 Use Defaults 基本特效	70
4.3.2 Adjust Color 颜色滤镜	71
4.3.3 Bevel and Emboss 斜角、浮雕特效	71
4.3.4 Shadow and Glow 阴影和光晕特效	73
4.4 Styles 样式面板	75
4.4.1 使用样式面板	76
4.4.2 建立新的 Styles	76
4.4.3 修改 Styles	77
4.4.4 样式文件的使用方法	78
第5章 编辑矢量图形	80
5.1 移动与复制对象	80
5.2 放大与缩小(缩放)对象	85
5.3 倾斜(Skew)对象	88
5.4 扭曲(Distort)对象	90
5.5 旋转对象	91
5.6 翻转对象	95
第6章 图形间的相互作用功能	98
6.1 图形间的相互作用	98

第三部分 位图制图与文字

第7章 位图图形的绘制与编辑	109
7.1 基本概念	109
7.1.1 什么是位图和像素	109
7.1.2 什么是分辨率	110
7.1.3 自然光和颜色的解释	110
7.1.4 计算机化的颜色	111
7.1.5 彩色调色板	113
7.1.6 图像文件都有哪些格式	114

7.2	位图与矢量图模式的转换	115
7.2.1	矢量模式与位图模式	115
7.2.2	矢量图模式与位图模式的切换	116
7.3	位图的绘制方法	117
7.3.1	矢量绘图工具	118
7.3.2	矢量图转换为位图	119
7.4	选区的概念	120
7.4.1	什么是选区	120
7.4.2	有关选区的工具	121
7.4.3	有关选区的菜单功能	125
7.5	滤镜的使用方法	125
7.5.1	滤镜的概念和功能	125
7.5.2	颜色的调整	127
7.5.3	Eye Candy 4000 的命令简介	131
7.6	层的概念及使用方法	133
7.6.1	层面板的使用方法	133
7.6.2	层的菜单命令	134
7.7	蒙版的使用方法	134
第 8 章	文本、文字	137
8.1	文本编辑器	137
8.1.1	输入文字	138
8.1.2	文字编辑器	138
8.2	编辑文字	141
8.3	文本附加路径	142
8.3.1	文本结合路径	143
8.3.2	分离文字附加路径	145
8.3.3	更改文本路径起始点	145
8.4	将文本转化为路径	146
8.5	文字应用实例	147
8.5.1	Logo 制作——各种滤镜的施加	147
8.5.2	示意图标的制作	149
8.5.3	按钮上的文字	150
8.5.4	文字变形和特效	153

第四部分 网页制作的特殊功能

第 9 章 网页元素的绘制与编辑	159
9.1 图像的优化和导出	159
9.1.1 优化和导出的基本方法	160
9.1.2 选择适当的文件格式	160
9.1.3 优化图像	161
9.1.4 优化调色板	164
9.1.5 优化结果预览	167
9.1.6 导出图像	168
9.2 热区	170
9.2.1 理解热区和映像图	170
9.2.2 创建图像映像	171
9.2.3 管理 URL 地址	177
9.2.4 导出图像映像	181
9.3 切片	182
9.3.1 理解切片的概念	183
9.3.2 创建切片	184
9.3.3 编辑切片对象	188
9.3.4 为切片指定链接	189
9.3.5 创建文本切片	190
9.3.6 导出切片	192
9.4 快速制作动态按钮	193
9.5 翻转图	196
9.5.1 制作翻转图	196
9.5.2 为翻转图添加链接	200
9.5.3 不相交翻转图	201
9.6 下拉菜单	206
9.7 使用历史面板	210
第 10 章 动画制作的方法与技巧	213
10.1 动画的基本原理	213
10.2 Frame 面板	214
10.2.1 新增帧	215
10.2.2 设定动画延迟时间	216
10.2.3 设定动画播放次数	216

10.3	制作简单动画	217
10.4	Symbol 与 Instance	221
10.5	洋葱皮效果	228
10.6	保存动画	231
第 11 章	与其他软件的配合	234
11.1	Fireworks 与 Photoshop 的配合	234
11.2	Fireworks 与 Dreamweaver 的配合	253
11.2.1	在 Dreamweaver 中导入 Fireworks 文件	253
11.2.2	在 Dreamweaver 中编辑 Fireworks 的图像	255
11.2.3	在 Dreamweaver 中调用 Fireworks 的优化图像模	258
11.2.4	HTML 层	259
11.2.5	Dreamweaver 库	261
11.3	与 CorelDraw 的配合	264

第一部分

Fireworks 4 初识

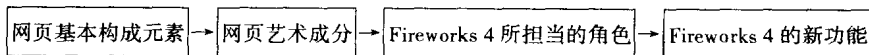
这一部分首先介绍一些网页制作的基本知识，然后介绍 Fireworks 4 都有什么新功能；最后给大家介绍 Fireworks 4 的界面、工具、浮动面板——这是学会 Fireworks 4 必须掌握的。

第 1 章 学习 Fireworks 4 前的必备知识

本章概要：

学习前首先要了解网页上都有什么，然后简单分析一下网页的美术标准，再看一看已经成名的网站是如何设计的，使读者对网页、网页的美术构成及设计网页时要注意的事项有一定的了解。然后我们引出 Fireworks，说明为什么学习 Fireworks，并大概了解 Fireworks 4 所增加的新功能。

知识结构：



1.1 网页的基本构成元素

1. 什么是网页

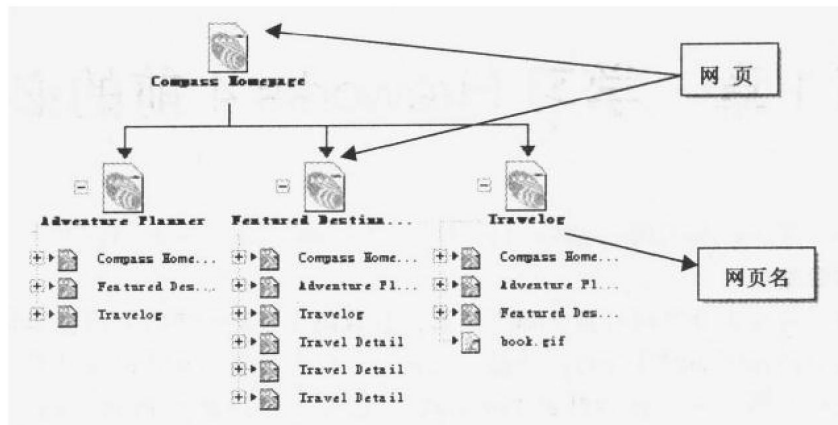
通俗地讲，使用浏览器在网上看到的信息内容就是网页（也叫 Web 页）。因为互联网上的信息内容是以一页一页的形式表现的，网页也是以页为单元制作的，所以网页的概念由此而产生。从技术角度讲，网页是一个一个的 HTML 文件，所以我们从计算机上看到的网页文件都以 .htm 后缀命名。

使用浏览器浏览某一个地址下的内容会包含多个网页，少则几页多则几百页，其中我们首先看到的第一页称之为主页（或首页）。

我们日常生活中经常看到的书页是以数值顺序 1、2、3……排列的，看书一般按照顺序从头到尾往下进行，网页与网页之间不是按照数值顺序而是以树形结构相互联系的，如图 1-1 所示。网页通过网页中的按钮、文字或图形与其他网页进行链接，其表现形式是利用鼠标单击按钮、文字或图形使另外的网页信息内容显示出来。所以我们说网页具有交互功能。

主页和其他网页的总和就是网站的概念。

图 1-1
网站结构图



2. 网页上的元素

我们以国内著名网站“搜狐”(www.sohu.com)为例,看一看一个网页上都有什么(如图 1-2 所示)。

搜狐网站是一个专业、综合性信息网站,所谓专业是指该网站专门从事网站建设、维护和开发;综合性是指该网站涉及的内容包括各种各样、各行各业的信息资源。多数网页内容主要以文字为主。

图 1-2
sohu 主页



- ✱ 标志：网站的识别标识。通常将其放到网页的左上角，一看到它就知道是“搜狐”网页。
- ✱ 广告：也可以说是招贴画或图像。
- ✱ 文字：通常分为小标题（有下划线）和纯文字（说明或注释）。
- ✱ 标题：可以是图像（这里所说的图像是专业术语，指有些文字标题有特殊制作效果，比如美术效果、阴影、发光、凹凸等），也可以是文字。

- ※ 按钮：是网页中不可缺少的交互工具。
- ※ 搜索：你键入的是一个单词或数字，而后台对其进行支持的是一个庞大、动态的数据库。只有专业级网站上的网页才具备此功能。
- ※ 动画：给单调画面增添些活泼的元素，网页上的动画力求简单明了，说明问题即可。
- ※ 菜单：这一项在搜狐首页上没有，但是在浏览网页时经常会看到。
- ※ 电影：这一项在搜狐首页上没有，但是在浏览网页时经常会看到。
- ※ 声音：网页上也可以出现声音，这一项在搜狐首页上没有。

如果在网页上移动鼠标，就会发现如下一些现象：

- 📖 鼠标指针移动到图像上时变化为小手；
- 📖 鼠标指针移动到有下划线的文字上时变化为小手；
- 📖 鼠标指针移动到动画上时变化为小手；
- 📖 鼠标指针移动到广告上时变化为小手；
- 📖 鼠标指针移动到按钮上时变化为小手。

变化为小手时按下鼠标左键，就会产生一个新的网页，我们将这一过程称之为“交互”。网页的最大特色就是具有交互功能。

1.2 网页的艺术内涵

如果网页只有文字和图像，显然这不能满足人们的需要。现在的网页无论从色彩上还是从布局上都有很大的变化，而且还可以播放电影、动画、声音，使互联网具有无限的表现力，为各种各样的行业提供了展示自己的舞台。

一个好的网页应该从两个方面评价：一是技术方面，要考虑到实现手法的有效性和兼容性，还要兼顾内容与网上的浏览速度，比如，漂亮的图像必然要使用大量的资源，但这会影响浏览速度；二是艺术方面，网页的布局要工整而不失变化，色彩搭配要合理，讲究格调，文字内容层次要分明，言简意赅。

随着互联网技术的发展，网页制作已经不单单是技术上的如何实现，它已经扩展成为一个舞台，可以有多种表现形式，就要看你如何策划、创意，如何编排。所以要制作出好的网页就如同导演一部出色的电影。

网页也和传统的广告、杂志、报纸一样，不光靠内容吸引读者，还要注意美感。网页的美术设计要求：

- ※ 具有强烈的视听冲击力。但要注意以下几个方面：30 秒的耐受时限（指浏览者等待网页打开时的心理耐受时限）、版式、图形、文字、背景、色彩、动态效果、音响的设计。
- ※ 内容与形式的完美统一（重视综合效果，确立一定的风格）。

※ 网页及时调整更新(固定部分与非固定部分的不同处理)。

※ 互动方式的重要。

提出要求是很容易的,但是真正进行设计、制作要花费大量精力,也不是一天两天的学习所能解决的。限于篇幅,本书不能专门论述美术的专业知识,只能给出一个大概应具备的与网页设计相关的知识和能力:

※ 基本造型能力(素描);

※ 基础图案知识;

※ 平面构成知识;

※ 色彩构成知识;

※ 视觉传达知识;

※ 版式、书装、广告、色装印刷设计知识;

※ 摄影知识;

※ 标志、字体设计与应用能力;

※ 文案、编辑与表达能力。

1.3 Fireworks 4 所担当的角色

经常有人会问:“Fireworks 是干什么的?使用 Photoshop 就可以了,为什么还要 Fireworks 4? …”。其实业内人士都知道,由于 Fireworks 的出现,Macromedia 公司已经夺取了 Adobe 公司很大的市场份额。这迫使 Adobe 公司及时调整策略,推出 Photoshop 5.5 (现在已经更新到 6.0 版本),它里面包括了类似 Fireworks 的功能即增加了专门用于网页制作的 Image Ready (此软件原来是单独销售的)模块。

Fireworks 是专门为主页图形设计而开发的图形处理软件。Fireworks 汲取了各种图形处理软件的精华,它既是一个优秀的位图图像处理程序,又是一个矢量图像处理程序;既可以编辑 Web 图像,又可以编辑 Web 动画。

大家知道,优秀的位图图像处理软件有 Photoshop;优秀的矢量图像处理软件有 Illustrator、Freehand、CorelDraw;优秀的动画处理软件有 3D MAX、GIF Animator 等等。那么 Fireworks 的特点又是什么?

※ Fireworks 可以在很短时间制作出很酷的按钮、Logo、标题;

※ Fireworks 可以轻松制作出非专业级的几帧动画;

※ Fireworks 可以很简单地制作出原本需要使用 HTML、Java、ASP 来编程的交互菜单;

※ 经 Fireworks 优化的图像放到网页上显示得快。

如果你已经学会 Fireworks 并且在工作中经常使用,你会发现 Fireworks 其实不光专

门使用在网页制作当中，一般日常办公、平面设计、多媒体设计及制作中也可以使用 Fireworks 来完成。

1.4 Fireworks 4 的新增功能

打开 Fireworks 4 程序，就能看到 Fireworks 4 的操作界面，如图 1-3 所示。如果熟悉 Dream Team 三剑客——Flash、Dreamweaver、Fireworks，你会感到 Fireworks 界面与其他两个软件的界面非常一致和相像。

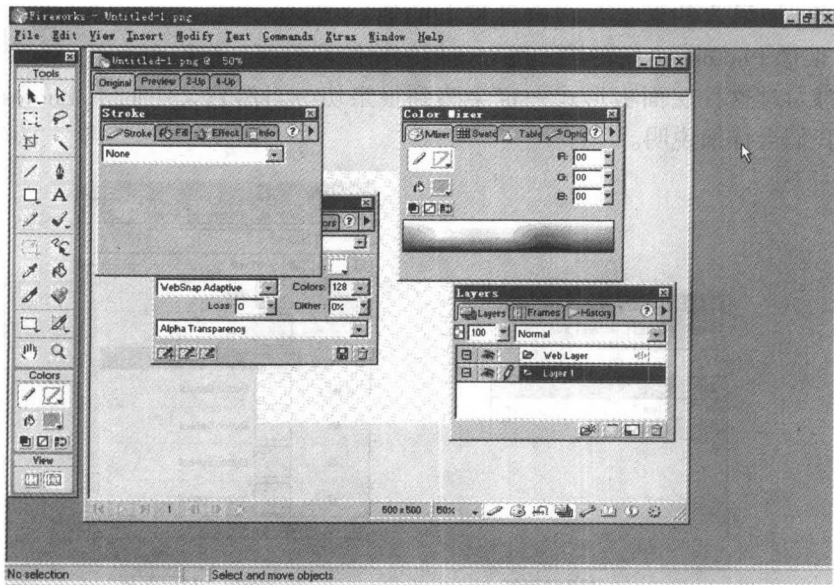


图 1-3
Fireworks 4
工作界面

与 Fireworks 3 相比，Fireworks 4 新增了许多新的功能，并对原先 Fireworks 3 已经具备的功能进行了改善和增强。下面我们先概略地介绍一下这些新功能。

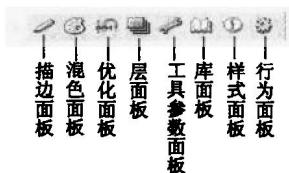
1. 快速启动栏

当打开 Fireworks 时，工作区右下角将出现一组按钮，这是一组经常用到的控制按钮，也叫快速启动栏，如图 1-4 所示。Dreamweaver 中特有的快速启动栏在 Fireworks 4 中也出现了。

单击快速启动栏中的按钮时，打开相应的浮动面板，再次单击时，关闭已经开启的浮动面板。

图 1-4

快速启动栏
中的按钮

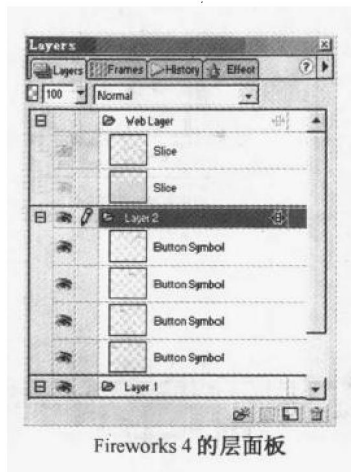


2. 层面板

Fireworks 4 对 Fireworks 3 中已有的层面板(如图 1-5 左图所示)进行了改进,将层面板变成了面向对象的形式。你不仅能够看见每一层,而且通过展开的树形结构菜单看见每一层中的每个对象(如果这些对象都在自己层上的话)。现在, Fireworks 4 中的层面板(如图 1-5 右图)很像 Photoshop 中的层,可以使用缩略图观看每一个层和遮罩。熟悉 Photoshop 面板结构的人对这种层面板形式一定会感到很亲切。当然它又不同于 Photoshop,在以后的讲解中我们会详细说明。

图 1-5

不同版本的
层面板



3. 下拉菜单制作

Fireworks 4 新增加了“自动下拉菜单制作”的功能。利用 Fireworks 4 自动下拉菜单工具可以方便地在网页上制作出下拉菜单。以前的版本也可以制作下拉菜单,但要花费太多时间和气力,而现在只需要先准备好图片,然后打开窗口,输入连接,选择颜色和图形,下拉菜单就做好了,如图 1-6 所示。