

Fireworks CS3 标准教程

- ◇由国内资深Fireworks教育与培训专家精心编写，完全满足在校师生各种教学需求
- ◇从基本操作入手，除讲解蒙版、滤镜和行为等知识，还插入大量与网页设计相关知识
- ◇严格遵循Fireworks考试大纲，是广大读者的首选标准教程和相关认证考试必备参考书

胡 崧 / 编著

**Free
CD-ROM!**

- ◆ 120分钟视频教学
- ◆ 每章的多媒体教案
- ◆ 内含本书实例涉及的所有素材、最终文件、习题答案、网页欣赏



中国青年出版社
中国青年电子出版社
<http://www.21books.com> <http://www.cqchina.com>

TP393.092/894D

2008

网页设计培训标准教程

Fireworks CS3 标准教程

胡 崧 / 编著



中国青年出版社

中国青年电子出版社
<http://www.21books.com> <http://www.cqchina.com>

律师声明

北京市邦信阳律师事务所谢青律师代表中国青年出版社郑重声明：本书由著作权人授权中国青年出版社独家出版发行。未经版权所有人和中国青年出版社书面许可，任何组织机构、个人不得以任何形式擅自复制、改编或传播本书全部或部分内容。凡有侵权行为，必须承担法律责任。中国青年出版社将配合版权执法机关大力打击盗印、盗版等任何形式的侵权行为。敬请广大读者协助举报，对经查实的侵权案件给予举报人重奖。

侵权举报电话：

全国“扫黄打非”工作小组办公室

010-65233456 65212870

<http://www.shdf.gov.cn>

中国青年出版社

010-64069359 84015588转8002

E-mail: law@21books.com MSN: chen_wenshi@hotmail.com

图书在版编目(CIP)数据

Fireworks CS3标准教程 / 胡崧编著. — 北京：中国青年出版社，2008

ISBN 978-7-5006-7808-3

I. F… II. 胡… III. 主页制作—图形软件, Fireworks CS3—教材 IV. TP393.092

中国版本图书馆CIP数据核字(2007)第183621号

Fireworks CS3标准教程

胡崧 编著

出版发行： 中国青年出版社

地 址：北京市东四十二条21号

邮政编码：100708

电 话：(010) 84015588

传 真：(010) 64053266

责任编辑：肖 辉 丁 伦

封面设计：刘 娜

印 刷：北京新丰印刷厂

开 本：787×1092 1/16

印 张：18.25

版 次：2008年2月北京第1版

印 次：2008年2月第1次印刷

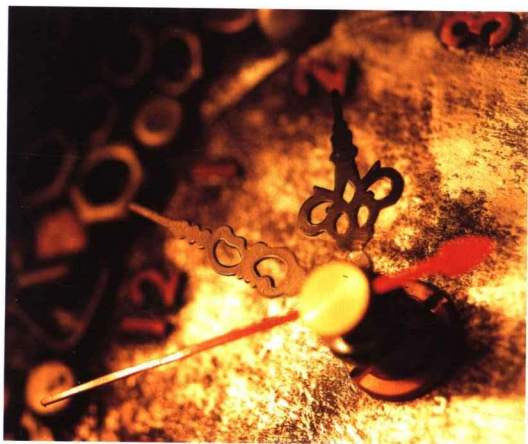
书 号：ISBN 978-7-5006-7808-3

定 价：29.00元（附赠1CD）

本书如有印装质量问题，请与本社联系 电话：(010) 84015588

读者来信：reader@21books.com

如有其他问题请访问我们的网站：www.21books.com



◇ 使用Fireworks设置图像属性1



◇ 使用Fireworks设置图像属性2



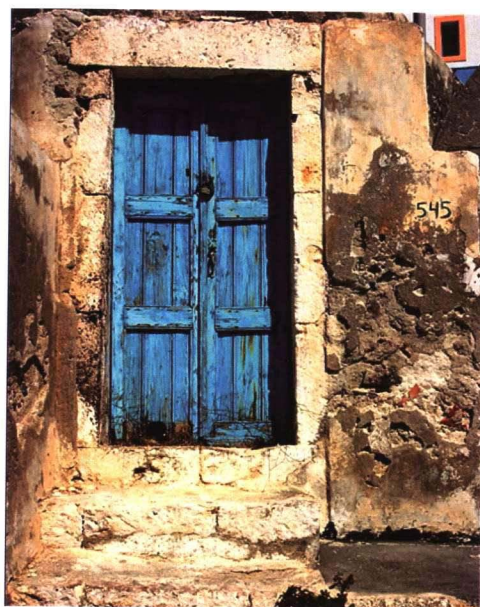
◇ 绘制表情图标



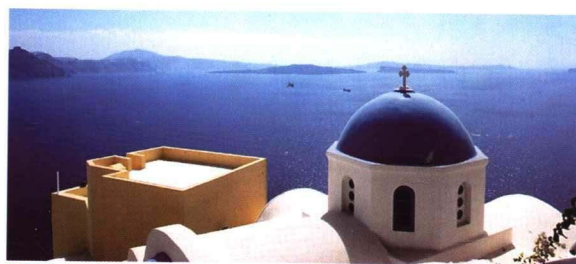
◇ 使用组织对象功能进行对象组织



◇ 绘制简单矢量图



◇ 使用矩形选区工具选取图像1



◇ 路径和选区的转换



◇ 使用矩形选区工具选取图像2

Fireworks CS3

标准教程



◇ 绘制简单位图



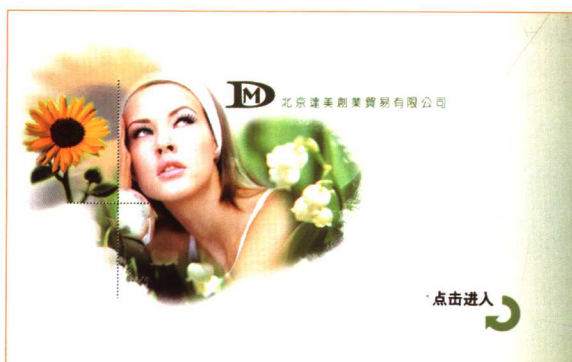
◇ 使用对象和矢量路径绘制标牌



◇ 使用魔术棒工具选取图像

◇ 使用位图图像设计功能制作网站主页面

◇ 变换图形



◇ 使用位图图像设计功能制作网站首页



◇ 使用羽化功能模糊图像边缘

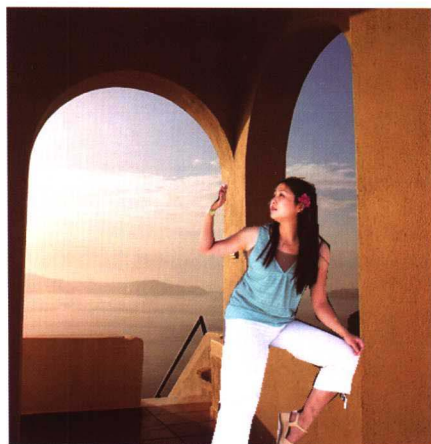
◇ 使用增减和交集选区功能选取图像



◇ 填充图像选区



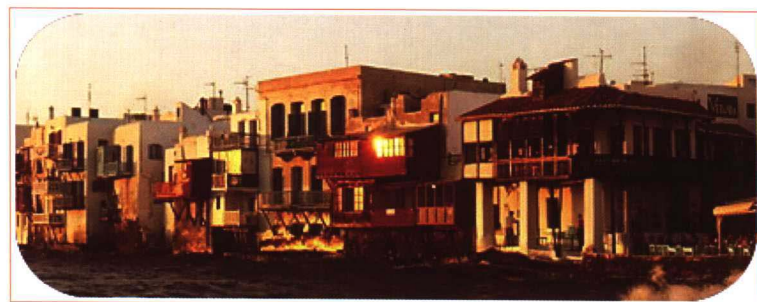
◇ 通过修改矢量蒙版轮廓修改蒙版的外观



◇ 使用图层混合功能混合图像



◇ 使用层面版创建蒙版



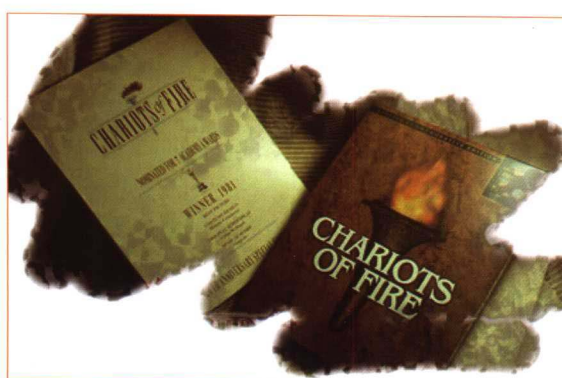
◇ 使用蒙版功能制作图像圆角效果



◇ 设计简单标志



◇ 使用滤镜功能制作层叠照片效果



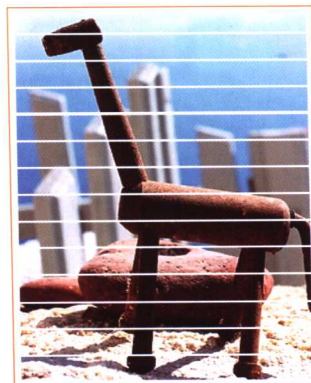
◇ 使用蒙版功能制作图像涂抹效果

Fireworks CS3

标准教程



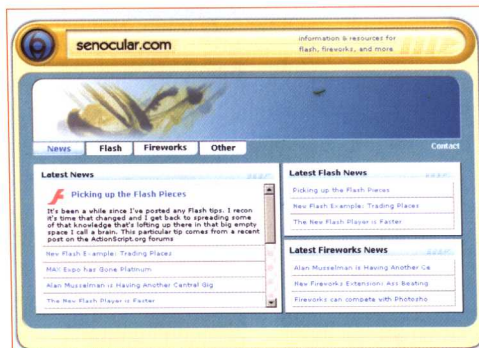
使用帧面板制作数码广告动画



制作百叶窗效果



使用切片功能切割页面



使用切片工具绘制和优化导出的网页



使用动画元件制作骏马奔腾的效果



使用混合模式制作U盘Logo



合成多张图片制作图标广告动画

前言

Fireworks 是一个专业的 Web 图像设计软件，目前在业内应用非常广泛。其最大优势在于将位图处理和矢量图处理合二为一，这使得它将网页设计者从多个跳来跳去的应用程序中解放出来。大大简化了网络图像设计的工作难度。无论是专业设计家还是业余爱好者，使用工作流程自动化的 Fireworks CS3 都能轻松制作出适合网络出版的图像。

Adobe 公司在最新发布的 Fireworks CS3 中增加了高效的 Fireworks 和 Illustrator 集成、支持多页、快速原型构建、分层的图层组织方式，以及智能缩放等新功能与特性。同时，还改进和增强了公共库、图像优化、Dreamweaver 和 Flash 集成，以及滤镜效果等原有工具和功能。这些新的调整对于网页设计人员、HTML 开发人员，以及网页制作新手来说，都可以最大限度地提高工作效率。而以上这些正是本书要带给广大读者的，概括来说，本书具有以下特点。

● **内容设置：**全书共分 14 章，完全遵循 Adobe Fireworks 授课大纲与授权认证考试的规定进行编写，从基本概念入手，延伸至简单的图形绘制，最终到创建完整网页效果图和 GIF 动画，以及导出全部网页页面等 Fireworks CS3 中所有需要了解和掌握的功能与操作。其中不仅介绍了图像处理的基础知识，还对 Fireworks 的 Web 特性进行了详细剖析。同时，搭配书后附录中的辅助教师授课的“教学大纲”，以及标识本书各知识点在相关行业中分布重点程度的“行业需求”，希望以全新的教学方式带领广大初、中级读者进入 Fireworks 的精彩世界。

● **实训操作：**本书在每章末（除理论讲解章节）均为读者专门提供了具有针对性的综合实例，并在最后章节还专门设立了完整的综合案例板块，以指导读者进行上机操作。同时，每章均附有“专业解析”板块，以更加专业的角度帮助读者分析 Fireworks 中的一些重点、难点知识。此外，众多的课后习题、具有针对性的上机练习和 Adobe Fireworks 认证考试模拟试题，更可以让读者在第一时间检验所学内容。从而在帮助读者掌握各种 Fireworks 技术的同时，还能迅速将所学知识应用到实际工作当中。

● **教学资源：**随书光盘附赠教师课堂教学时进行重点展示的“电子教案”，以供读者日后进行创作所需的“实用素材”（超过 3300 种网页背景图片、按钮图标和动画 GIF 图片等素材文件），用于课外参考、借鉴的“经典赏析”（超过 5000 类网站、网页、标志、广告 Banner 和 Logo 等经典作品），全书涉及所有案例原始素材和最终效果文件，课后选择、填空、上机操作题和附录模拟试题的详细答案，以及视频教学文件。通过众多实用、精彩的教学辅导资源，希望在枯燥而漫长的学习过程中，为广大师生在“教”与“学”之间铺垫出一条更加平坦的道路。

本书结构从易到难，将案例融入每个知识点中，使读者在学习理论知识的同时，动手能力也可同步提高。本书不仅适合没有图像处理经验或接触过 Fireworks 的新用户，而且对熟悉 Fireworks 以前版本的老用户也极具参考价值，尤其可作为各类培训班的标准培训教材使用。

由于时间仓促，加之水平有限，疏漏之处在所难免，希望广大读者给予指正。

作者

2008 年 2 月

目 录

第1章 初识 Fireworks CS3

1.1 Fireworks 简介	1
1.1.1 Fireworks 的主要功能	1
1.1.2 Fireworks 软件的特点	2
1.2 Fireworks CS3 的新增功能	3
1.3 Fireworks CS3 的工作界面	5
1.3.1 文件窗口	5
1.3.2 工具箱	6
1.3.3 属性面板	7
1.3.4 浮动面板	7
1.4 课堂总结	11
1.5 专业解析	11
1.6 习题	11

第2章 Fireworks CS3 基础

2.1 创建文档	13
2.1.1 新建文档	13
2.1.2 打开文档	14
2.1.3 保存和导出文档	15
2.2 更改文档属性	17
2.2.1 更改画布大小	17
2.2.2 改变画布颜色	18
2.2.3 改变图像大小	18
2.2.4 旋转画布	19
2.2.5 修整画布	19
2.3 使用布局工具	20
2.3.1 标尺	20
2.3.2 网格	20
2.3.3 辅助线	21
2.3.4 视图的调整	22
2.4 设置工作参数	23
2.4.1 “常规”参数	24
2.4.2 “编辑”参数	24
2.4.3 “启动并编辑”参数	25
2.4.4 “文件夹”参数	26
2.4.5 “导入”参数	27
2.5 课堂总结	27

2.6 专业解析	28
2.7 习题	28

第3章 绘制矢量图形

3.1 位图和矢量图	29
3.1.1 位图	29
3.1.2 矢量图	30
3.2 绘制基本图形	30
3.2.1 绘制直线	30
3.2.2 绘制基本几何图形	31
3.2.3 绘制扩展几何图形	32
3.3 绘制不规则图形	37
3.3.1 关于路径	37
3.3.2 绘制路径	38
3.3.3 修改路径	39
3.4 选择图形	40
3.4.1 指针工具	40
3.4.2 选择后方对象工具	40
3.4.3 部分选定工具	41
3.5 设置笔触和填充	41
3.5.1 设置笔触	42
3.5.2 设置填充	44
3.6 综合实例——绘制图形实例	48
3.6.1 绘制标志	48
3.6.2 绘制图标	51
3.7 课堂总结	54
3.8 专业解析	54
3.9 习题	54

第4章 对象及矢量路径的操作

4.1 选取和移动对象	56
4.1.1 选取对象	56
4.1.2 移动对象	57
4.2 对象的组织	57
4.2.1 调整对象次序	57
4.2.2 对象的对齐	58
4.2.3 对象的并组与解组	59

4.3 变换对象	60
4.3.1 缩放对象	60
4.3.2 旋转对象	61
4.3.3 倾斜对象	61
4.3.4 扭曲对象	62
4.3.5 翻转对象	62
4.3.6 其他变换方法	63
4.4 绘制与修改矢量路径	63
4.4.1 绘制自由变形路径	63
4.4.2 重绘路径	64
4.4.3 自由变换路径	64
4.4.4 更改区域形状	64
4.4.5 路径洗刷	65
4.4.6 切割路径	65
4.5 路径间的运算	65
4.5.1 路径的接合	65
4.5.2 路径的拆分	66
4.5.3 路径的联合	66
4.5.4 路径的交集	66
4.5.5 路径的打孔	67
4.5.6 路径的裁切	67
4.6 综合实例——绘制图形实例	67
4.6.1 绘制图形一	68
4.6.2 绘制图形二	70
4.7 课堂总结	72
4.8 专业解析	72
4.9 习题	72

第5章 文本设计

5.1 编辑文本	74
5.1.1 输入文本	74
5.1.2 设置文本属性	75
5.2 文本转换	78
5.2.1 将文本附加到路径	78
5.2.2 将文本转换为路径	79
5.3 综合实例——文字实例制作	81
5.3.1 绘制图形一	81
5.3.2 绘制图形二	84
5.4 课堂总结	87
5.5 专业解析	87
5.6 习题	87

第6章 位图图像设计

6.1 位图选取	89
6.1.1 矩形和椭圆形选区	89
6.1.2 套索和多边形套索工具	91
6.1.3 魔术棒工具	93
6.1.4 选择相似	93
6.2 调整位图选区	94
6.2.1 增减和交集选区	94
6.2.2 反向选择和取消选择	95
6.2.3 羽化选区	96
6.2.4 扩展和收缩选区	97
6.2.5 边框选区	98
6.2.6 平滑选区	98
6.2.7 路径和选区的转换	99
6.3 填充选区	100
6.3.1 油漆桶工具	100
6.3.2 渐变工具	101
6.4 位图修饰	102
6.4.1 使用铅笔工具	102
6.4.2 使用刷子工具	102
6.4.3 使用橡皮擦工具	103
6.4.4 使用橡皮图章工具	104
6.4.5 使用替换颜色工具	105
6.4.6 使用红眼消除工具	106
6.4.7 使用照片修整工具	107
6.5 综合实例——位图操作实例	110
6.5.1 网页设计页面一	110
6.5.2 网页设计页面二	114
6.6 课堂总结	117
6.7 专业解析	118
6.8 习题	118

第7章 层与蒙版

7.1 层的使用	120
7.1.1 层的概念	120
7.1.2 层的新建、删除与复制	121
7.1.3 层的查看	123
7.1.4 层的保护	123
7.1.5 组织层	125
7.1.6 不透明度的设置	126
7.1.7 混合模式的设置	127

7.1.8 在层中合并对象	133
7.1.9 使用网页层	134
7.2 蒙版的使用	134
7.2.1 蒙版的概念	134
7.2.2 创建蒙版	136
7.2.3 蒙版的编辑	141
7.3 综合实例——层和蒙版实例	145
7.3.1 制作 U 盘 Logo	145
7.3.2 制作涂抹特效	147
7.4 课堂总结	149
7.5 专业解析	149
7.6 习题	149
第 8 章 丰富的滤镜和效果	
8.1 使用滤镜	151
8.1.1 优化图像色彩	151
8.1.2 模糊	156
8.1.3 杂色	159
8.1.4 其他	159
8.1.5 锐化	160
8.2 使用效果	161
8.2.1 斜角与浮雕	161
8.2.2 阴影和光晕	162
8.2.3 Photoshop 动态效果	162
8.3 使用样式	164
8.4 使用命令	165
8.4.1 图像渐隐	165
8.4.2 螺旋式渐隐	166
8.4.3 添加图片框	166
8.4.4 转换色调	167
8.5 使用形状	167
8.5.1 添加时钟	167
8.5.2 制作其他形状	168
8.6 综合实例——图形实例	168
8.6.1 照片修整	169
8.6.2 照片效果	170
8.6.3 设计 Logo	173
8.7 课堂总结	177
8.8 专业解析	177
8.9 习题	177

第 9 章 制作丰富的动画效果

9.1 规划动画	179
9.2 对帧的操作	180
9.2.1 添加、移动、复制和删除帧	180
9.2.2 移动和删除被选择的对象	182
9.2.3 使层跨帧共享	182
9.2.4 查看在当前帧前后的帧	183
9.2.5 设置帧延时	184
9.2.6 其他操作	185
9.3 制作动画的基本方法	185
9.3.1 打开文件成为动画	185
9.3.2 导入现有的 GIF 动画	187
9.3.3 通过帧面板制作动画	188
9.4 利用元件和实例制作动画	189
9.4.1 元件和实例	189
9.4.2 制作补间动画	194
9.5 导出动画	198
9.6 综合实例——制作动画实例	200
9.6.1 图标广告动画	200
9.6.2 Banner 广告动画	202
9.7 课堂总结	207
9.8 专业解析	207
9.9 习题	208

第 10 章 制作按钮及导航栏

10.1 按钮元件	210
10.1.1 新建并制作按钮	210
10.1.2 使用系统按钮	213
10.2 编辑按钮实例	213
10.2.1 更改按钮实例的文字	214
10.2.2 更改按钮实例的链接	214
10.3 综合实例——制作按钮和导航栏实例	215
10.3.1 制作按钮	215
10.3.2 制作导航栏	216
10.4 课堂总结	218
10.5 专业解析	218
10.6 习题	218

第 11 章 切片、热点及优化导出

11.1 图像的切片	220
11.1.1 使用切片工具	220

11.1.2 设置切片属性	221
11.2 图像的热点区域	222
11.2.1 使用热点工具	223
11.2.2 设置热点	223
11.3 图像的优化	223
11.3.1 选择文件导出格式	224
11.3.2 GIF 图片的优化设置	226
11.3.3 JPG 图片的优化设置	229
11.4 图像的导出	229
11.4.1 使用导出向导	230
11.4.2 导出预览	230
11.4.3 导出的类型	231
11.4.4 切片的优化和导出	231
11.4.5 快速导出	232
11.5 综合实例——切片网页实例	233
11.6 课堂总结	234
11.7 专业解析	235
11.8 习题	235
第 12 章 使用行为	
12.1 行为基础	237
12.2 创建轮替	239
12.2.1 创建简单的上滚图	240
12.2.2 创建轮替效果	241
12.3 设置状态栏文本	242
12.4 添加下拉菜单	243

12.5 课堂总结	246
12.6 专业解析	246
12.7 习题	247

第 13 章 提高设计效率

13.1 查找和替换	248
13.1.1 在一个文档中查找和替换	249
13.1.2 查找和替换不同对象	250
13.2 批处理	252
13.2.1 批处理的基本过程	253
13.2.2 批处理的操作	254
13.3 课堂总结	255
13.4 专业解析	255
13.5 习题	256

第 14 章 综合实例

14.1 绘制矢量图案	257
14.2 制作鼠标效果	260
14.3 制作网页页面	263
14.4 课堂总结	267
14.5 专业解析	267
14.6 习题	268

附录 A 教学大纲	269
-----------	-----

附录 B 行业需求	271
-----------	-----

附录 C Fireworks 网页设计师 (Web Designer) 认证 考试模拟试题	273
--	-----

初识 Fireworks CS3

本课所需时间： 1 个小时

电子教案文件： ppt\FW_lesson1.ppt

必须掌握：

- Fireworks CS3 的工作界面

深入理解：

- Fireworks CS3 的新增功能

一般了解：

- Fireworks 简介

课程总览：

需要 1 ~ 2 学时（45 分钟 / 学时）来完成本课程的学习。本章主要介绍了 Fireworks 的基本功能和特点，针对最新的 Fireworks CS3，介绍了新增功能。另外，还要通过本章对 Fireworks 的工作界面有一个初步的认识。

1.1 Fireworks 简介

Fireworks 之所以能够成为主流的网页图形图像处理和网页制作软件，是因为它完全是从这两个角度出发的，而不像 Photoshop 是从传统平面设计扩展而来，往往难以摆脱专注处理大幅位图的思维限制。因为网页图像的设计要受到网络速度、显示颜色等因素方面的限制，所以处理大幅位图的情况一般都不会发生，反之，一些线条简洁、色块分明的图形，在网页图像中应用极广，而处理位图的能力，Fireworks 也不差，尤其在优化图像文件方面，Fireworks 的表现十分出色。

1.1.1 Fireworks 的主要功能

下面这些是可以在 Fireworks 中完成的工作。

- 在 Fireworks CS3 中可以同时使用位图与矢量图的技术来创作、编辑各种图形图像。
- 在 Fireworks CS3 中可以对图像进行压缩，以提高网页中图像的显示速度。
- 在 Fireworks CS3 中可以对网络图像添加交互性，例如：图像映射，用 JavaScript 实现的翻转按钮，动态的标题广告甚至整个网页。
- Fireworks CS3 可以直接从扫描仪中输入图像。
- Fireworks CS3 可以输出 HTML 格式的文件，并且直接输出到 Dreamweaver 的“Library”（库）里，使得两者更加紧密地结合。
- Fireworks CS3 的批处理功能、输出设置、优化面板，以及与网页制作软件的高兼容性都可以为我们节省大量宝贵的时间。

从上面可以看到，Fireworks CS3 具有强大的 Web 处理图像功能。从扫描图像到绘制矢量图，从处理位图到输出各种各样的按钮、Banner（横幅图像），从选择网络安全调色板到优

化图形,从切割图片到制作图像映射,从制作特殊文字效果到创建复杂、灵活的动画……以往需要多个软件才能完成的工作,Fireworks CS3 完全可以解决。

此外,Fireworks CS3 跨越了图形图像与 HTML 语言之间的障碍。用 Fireworks CS3 分割图片后,可以输出 HTML 文件。还可以制作复杂的鼠标滚动效果,自动生成 JavaScript 程序。无论对于 HTML 语言的高手还是初学者,这一点都非常实用。加上它与 Dreamweaver、Flash 的紧密结合,可以说 Fireworks CS3 所带来的不仅仅是一个普通的图形图像软件,而是一套针对专业网页设计、制作人员而开发的全面 Web 图形解决方案。然而,对于普通用户来说,使用它同样可以制作出不错的效果。

下面来看看 Fireworks CS3 能为我们的网站建设做些什么。

- 众多的图像效果、处理工具、颜色控制及图像优化使得 Fireworks CS3 可以制作出漂亮的 Logo (标志) 图和其他 Web 图像。
- 在将照片上传到网站前,可以使用 Fireworks CS3 对这些图像进行压缩,图像的质量损失很小甚至是无损的。
- 如果有很多的图片要放到网页中,可以考虑使用 Fireworks CS3 的缩略图功能。并且可以设置热点,当鼠标单击该图片时可进行放大。
- 使用 Fireworks 可以制作小巧并且富有动感的广告条。使用 Fireworks CS3 中的帧、元件等工具可以制作 GIF 或 Flash 格式的动态广告条。
- 使用图像映射可以为网站做导航。Fireworks CS3 可以胜任此项任务,而且非常方便。
- 使用 Fireworks CS3 可以为网页制作普通按钮和用 JavaScript 实现的滚动按钮。这种滚动按钮好处在于具有一定的交互性,不同的网页状态使用不同颜色或不同样式的按钮。
- 用 Fireworks CS3 可以制作由一张图片实现的导航条,甚至可以使用 Fireworks CS3 创建整个 Web 页面。

1.1.2 Fireworks软件的特点

下面是 Fireworks 软件的主要特点。

1. 通用用户界面

Fireworks 与其他 Adobe 的软件产品(如 Dreamweaver、Flash 等)尽量使用一致的工具条、图标、面板等,文件窗口下提供快速启动栏,可以单击图标快速启动某些面板,整体界面与其他产品基本一致,如图 1-1 所示。

2. 与 Dreamweaver 的结合

Fireworks 与 Dreamweaver 结合得非常紧密,两者可以更高效地帮助网页制作者将图片发送到网页中。Fireworks 在这方面的特点大致有以下 3 个方面。

- Fireworks 所制作的行为能够被 Dreamweaver 识别。
- 当使用 Fireworks 优化、处理用 Dreamweaver 制作的网页中的图片时,Dreamweaver 可以自动地更新图片。
- 当在 Dreamweaver 中插入 Fireworks 的切图对象时,切图对象中所包含的图片及 HTML 代码能够自动并且准确地定位,链接会被自动地更新。

- 在 Dreamweaver 中要修改图片时, 只要单击属性面板上的“编辑”按钮, 就能启动 Fireworks 进行图形编辑, 编辑完成后, 单击“完成”按钮即可完成修改, 同时, Dreamweaver 还提供了更多直接处理 Fireworks 图片的工具。

3. 工作区中的输出预览

在不离开工作区的情况下可以直接预览图像, 包括上滚效果等。优化面板可以让我们更方便地改变图像的优化设置。“2 幅”和“4 幅”窗口在比较不同优化设置的图像时非常有帮助。在预览窗口中可以单独地对切图对象进行优化, 对鼠标上滚和其他动态效果的预览就不需要动用浏览器, 如图 1-2 所示。

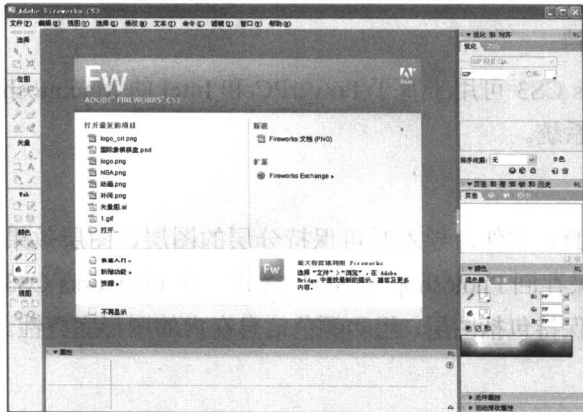


图 1-1 Adobe 通用用户界面

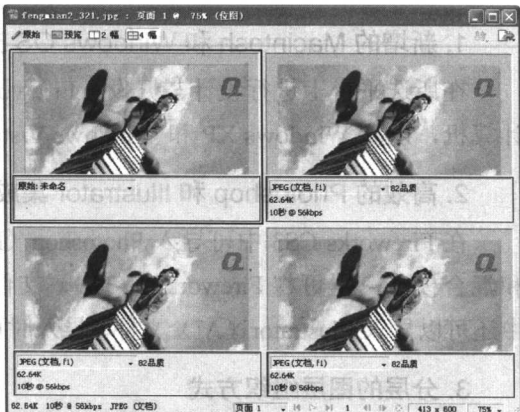


图 1-2 工作区中的输出预览

4. 属性面板设定

属性面板是一个动态面板, 其中包含了随工作而改变的选项。打开一个文档, 属性面板将显示文档属性 (如画布颜色和大小)。从工具箱中选择一种工具, 属性面板将显示工具选项。选择一个矢量对象, 属性面板又将显示笔触和填充信息, 如图 1-3 所示的就是 Fireworks 中的属性面板。

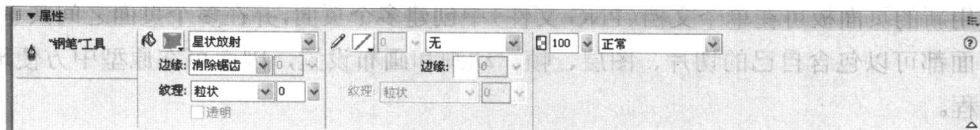


图 1-3 属性面板

1.2 Fireworks CS3 的新增功能

使用 Fireworks CS3, 用户可以在一个专业化的环境中创建和编辑网页图形, 对其进行动画处理, 添加高级交互功能及优化图像。在 Fireworks CS3 中, 可以在单个应用程序中同时创建和编辑位图与矢量图两种图形。除此之外, 工作流程可以实现自动化, 从而满足耗费时间的更新和更改要求, 如图 1-4 所示为 Fireworks CS3 的启动画面。

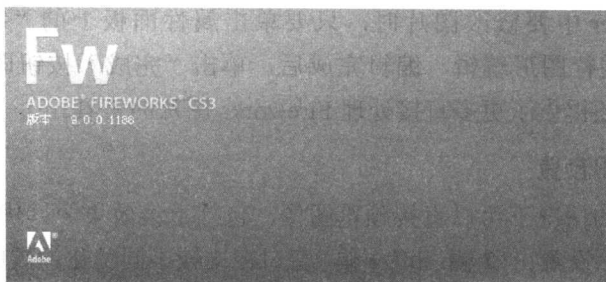


图 1-4 Fireworks CS3 启动画面

Fireworks CS3 同旧版软件相比，增添了很多实用的新功能，分别介绍如下。

1. 新增的 Macintosh 和 Windows OS 支持

在所选平台上进行设计与开发。Fireworks CS3 可用于基于 PowerPC 和 Intel 的 Macintosh 计算机，以及 Windows XP 和 Windows Vista 系统。

2. 高效的 Photoshop 和 Illustrator 集成

在 Fireworks CS3 中可导入 Photoshop (PSD) 文件，导入时可保持分层的图层、图层效果和混合模式。也可将 Fireworks (PNG) 文件保存回 Photoshop (PSD) 格式。在 Fireworks CS3 中还可以导入 Illustrator (AI) 文件，导入时可保持包括图层、组和颜色信息在内的图形完整性。

3. 分层的图层组织方式

采用与 Adobe Photoshop 类似的新分层图层结构来组织和管理原型，使用户能方便地组织 Web 图层和页面。

4. 智能缩放

通过 9 切片缩放智能地缩放矢量图像或位图图像中的按钮与图形元件。将 9 切片缩放与新的自动形状库相结合，可以加速网站和应用程序的原型构建进度。

5. 支持多页

使用新的页面面板可在单个文档 (PNG 文件) 中创建多个页面，并在多个页面之间共享图层。每个页面都可以包含自己的切片、图层、帧、动画和画布设置，因而可在原型中方便地模拟网站流程。

6. RIA 布局原型构建

在 Fireworks 中为各种 Internet 应用程序制作布局原型，然后将它们直接导出为 Adobe Flex 文件，在此过程中将保留绝对位置和样式。

7. 可自定义的资源

采用含有常用图形元件、文本元件和动画的公用库，迅速开始原型构建过程。使用新的元件属性面板自定义元件属性。

8. Adobe Photoshop 混合模式

采用 Adobe Photoshop 的 7 种广泛应用的混合模式来自定义图像的外观：溶解、线性加深、线性减淡、亮光、线性光、点光和实色混合。

9. Adobe Bridge 集成

Adobe Bridge 使用户能集中访问项目文件并包括多个 Adobe 应用程序的批处理功能, 令用户感受到更高效的工作流程。

10. 简化的 Dreamweaver 和 Flash 集成

复制 Fireworks CS3 中的任意对象, 并直接粘贴到 Dreamweaver CS3 中。创建可保存为 CSS 和 HTML 的弹出菜单。将 Fireworks(PNG)文件直接导出至 Flash CS3, 导出时可保持矢量、位图、动画和多状态不变, 然后在 Flash CS3 中编辑文件。

1.3 Fireworks CS3 的工作界面

Fireworks CS3 的工作界面由 4 部分组成: 文件窗口、浮动面板、工具箱和属性面板, 如图 1-5 所示。



图 1-5 Fireworks CS3 工作界面

1.3.1 文件窗口

文件窗口是工作窗口中的主要部分, 所编辑的对象显示在这里, 可以通过它方便地进行查看比例、动画控制及文件导出等操作, 如图 1-6 所示。

1. 文件窗口选项卡

文件窗口上有 4 个选项卡, 如图 1-7 所示, 可以同时进行图像的编辑和网页效果的预览。能够同时查看 4 种不同优化设置所产生的效果, 从而选定最理想的一种设定, 在网页外观和显示速度之间找到一个平衡点。通过“预览”选项卡可以看到当前设置的图像在浏览器中的显示效果。特别是“2 幅”和“4 幅”选项卡, 图像可以分别在 2 个和 4 个窗口进行预览。这样非常便于用户比较经过压缩后的图像与原始图像之间的区别。如果使用 4 个窗口进行预览的话, 还可以一次设置多个不同的输出方案, 在这些方案中进行横向比较, 看哪一个方案是最优的。