

网页设计尖峰之旅丛书

网页设计
尖峰之
旅



Fireworks 2.0

实例教程

于忠秋等 编著 温 谦 审校



电子工业出版社

PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY
URL: <http://www.phei.com.cn>

网页设计尖峰之旅丛书

Fireworks 2.0

实例教程

于忠秋 编著
温 谦 审校

电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

内 容 简 介

Fireworks 2.0 是美国著名的多媒体软件公司 Macromedia 推出的最新图形图像处理软件。它的出现给网页设计师带来了福音。

本书结合大量实例系统详细地介绍了使用 Fireworks 2.0 制作加工图形、图像的方法。本书在内容上由浅入深,并配有适当的练习,以供读者巩固学到的知识。在讲解时对操作过程中的每一个步骤都有详细的说明,并配有适当的图形,以帮助读者理解。本书还配有一张光盘,包括了完整的多媒体教程,以及本书中所有的实例。

本书适于从事网站建设和网页设计制作的专业人士,也可以作为广大普通网友的入门教材。

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 2.0 实例教程/于忠秋编著. - 北京:电子工业出版社,2000.1

ISBN 7-5053-5629-1

I . F… II . 于… III . 计算机网络 - 主页 - 设计 - 软件工具, Fireworks 2.0 IV . TP393.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字(1999)第 74135 号

丛 书 名: 网页设计尖峰之旅丛书

书 名: Firework 2.0 实例教程

编 著 者: 于忠秋

审 校 者: 温 谦

策 划: 吴剑锋

责任编辑: 王 颖

排版制作: 电子工业出版社计算机排版室

印 刷 者: 北京大中印刷厂

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: 787×1092 1/16 印张: 19 字数: 417 千字 附光盘 1 张

版 次: 2000 年 1 月第 1 版 2000 年 1 月第 1 次印刷

书 号: ISBN 7-5053-5629-1
TP·2883

印 数: 6000 册 定价: 38.00 元(含光盘 1 张)

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

前 言

在进入 21 世纪的前夕,全世界都在经历着一场前所未有的信息革命,我们幸运地成为了这场革命最大的受益者。Internet 无疑是这场革命的主角,本套丛书正是在这种背景下酝酿、产生的。我们把这套丛书命名为《网页设计尖峰之旅》,就是希望我们都能永远站在时代的前沿,成为网络时代的弄潮儿。

本套丛书目前共有三册,分别介绍了 Dreamweaver、Flash 和 Fireworks 这 3 个当今最流行的网页设计软件的使用方法。这三个软件均为著名的多媒体软件公司 Macromedia 的产品,它们是专为网页制作开发的软件套件,三者可以无缝集成,被称为网页设计的“梦幻组合”,也有人称之为网页设计的“三驾马车”。其中 Dreamweaver 是网页编辑软件,Fireworks 是图形/图像处理软件、Flash 是矢量动画编辑软件。

本书是丛书中的一本,详细介绍了在 Fireworks 2.0 中制作图形和文字、加工处理图像、制作和优化动画等各方面的内容。

本书由于忠秋编著,参与编写的还有谢春光、陈重、刘震子、于忠水、唐虎、吴严、侯凤霞、吴家夫、刘义阳、尹初开和鲁保俯等。

在成书之际,特向白玉成、杜平道两位老师的热忱支持和帮助表示由衷的感谢!

若想获得本书的最新消息,欢迎您访问我们的 Web 站点: <http://www.artech.com.cn>。也欢迎您通过 Internet 给我们写信,无论书中内容或文字的错误,都希望您能告诉我们,我们的电子信箱是: towen@21cn.com。

编著者
1999 年 11 月

目 录

第 1 章 快速入门	(1)
1.1 Fireworks 简介	(1)
1.1.1 Fireworks 2.0 与以往版本的不同之处	(2)
1.1.2 Fireworks 2.0 的特色	(2)
1.1.3 实例	(6)
1.2 Fireworks 2.0 的安装环境和外挂滤镜	(13)
1.2.1 Fireworks 2.0 的系统要求	(13)
1.2.2 Fireworks 2.0 的安装步骤	(14)
1.2.3 Fireworks 2.0 的外挂滤镜	(14)
1.3 Fireworks 2.0 的基本概念	(15)
1.3.1 矢量图像和位图图像	(15)
1.3.2 对象编辑模式和图像编辑模式	(16)
1.3.3 鼠标操作	(18)
1.3.4 与鼠标状态相关的对象状态	(18)
第 2 章 Fireworks 2.0 的界面操作	(20)
2.1 Fireworks 2.0 面板的基本操作	(21)
2.2 主工具栏 (Main toolbar)	(24)
2.2.1 新建文件	(24)
2.2.2 打开文件	(26)
2.2.3 保存文件	(28)
2.2.4 关闭文件	(29)
2.3 修改工具栏 (Modify toolbar)	(29)
2.3.1 组合工具 	(30)
2.3.2 分组工具 	(30)
2.3.3 路径合并工具 	(31)
2.3.4 路径劈分工具 	(31)
2.3.5 置前、置后、向前、向后工具组	(31)
2.3.6 对齐工具	(32)
2.3.7 翻转工具	(33)
2.4 视域控制栏 (View Controls toolbar)	(34)
2.4.1 文件视域的改变	(34)

2.4.2	文档的显示模式	(35)
2.4.3	页面预览	(36)
2.5	Window 菜单	(36)
2.6	Help 菜单	(39)
第3章 工具箱		(41)
3.1	矢量图像的选择工具	(41)
3.1.1	箭头工具 	(42)
3.1.2	选中被遮对象工具 	(42)
3.1.3	割图工具 	(43)
3.1.4	导出区域工具 	(44)
3.2	次选择工具 	(46)
3.3	图像编辑模式中的选择工具	(48)
3.3.1	矩形选择框  和椭圆选择框 	(49)
3.3.2	套索  和多边形套索 	(50)
3.3.3	魔术棒 	(51)
3.4	徒手工具 	(52)
3.5	放大镜 	(52)
3.6	画线工具 	(53)
3.7	钢笔工具 	(53)
3.8	画二维规则图形的工具	(56)
3.9	文本框 	(57)
3.10	铅笔工具 	(62)
3.11	画刷类工具	(62)
3.11.1	画刷 	(62)
3.11.2	路径重画工具 	(63)
3.12	形体变换类工具	(64)
3.12.1	比例变换工具 	(64)
3.12.2	倾斜工具 	(65)
3.12.3	扭曲工具 	(66)
3.13	修改路径类工具	(68)
3.13.1	自由格式工具 	(69)
3.13.2	区域变形的工具 	(69)
3.13.3	路径涂饰工具 (+)  和 (-) 	(70)
3.14	取色笔 	(71)
3.15	漆桶 	(72)
3.16	小刀/橡皮擦 	(74)
3.17	图章 	(76)

3.18 创建热点区域的工具	(80)
3.19 切片工具 	(80)
第4章 面板	(83)
4.1 混色板 (Color Mixer)	(84)
4.2 颜色样板 (Swatches panel)	(86)
4.3 工具参数面板 (Tool Options panel)	(89)
4.4 信息面板 (Info panel)	(89)
4.5 纹理面板 (Stroke panel)	(89)
4.6 填充面板 (Fill panel)	(92)
4.7 效果面板 (Effect panel)	(94)
4.8 图层面板 (Layers panel)	(96)
4.9 帧图面板 (Frames panel)	(98)
4.10 样式面板 (Styles panel)	(99)
4.11 对象监控板 (Object inspector)	(104)
4.11.1 选中路径和图像	(104)
4.11.2 选中文本	(106)
4.11.3 选中贴到路径上的文本	(108)
4.11.4 选中图标对象	(110)
4.11.5 选中蒙板对象	(110)
4.11.6 选中热点区域和切片对象	(114)
4.12 动作监控板 (Behaviors inspector)	(115)
4.13 URL 管理器 (URL Manager)	(120)
4.14 查找和替换面板 (Find & Replace panel)	(120)
4.14.1 查找、替换文本和 URL	(121)
4.14.2 查找和替换字体	(124)
4.14.3 查找和替换颜色	(124)
4.15 项目清单面板 (Project Log panel)	(125)
第5章 菜单	(126)
5.1 File 菜单	(126)
5.2 Edit 菜单	(129)
5.3 View 菜单	(142)
5.4 Insert 菜单	(149)
5.4.1 Hotspot (插入热点)	(149)
5.4.2 Slice (插入切片)	(151)
5.4.3 Behaviors (插入动作)	(151)
5.4.4 Image (插入图像)	(152)
5.4.5 Empty Image (插入空白图像)	(152)

5.4.6	Symbol (插入图符)	(153)
5.4.7	Tween Instances (生成中间步骤)	(153)
5.4.8	Symbol Options (图符的设置)	(154)
5.4.9	Layer (插入图层)	(154)
5.4.10	Frame (插入帧图)	(154)
5.4.11	Symbol 和 Instances 的专题实例: 转动的圆盘	(154)
5.5	Modify 菜单	(166)
5.6	Text 菜单	(189)
第 6 章 网页组件制作实例		(196)
6.1	主页标题 (Banner)	(196)
6.1.1	要点介绍	(197)
6.1.2	操作步骤	(197)
6.1.3	制作标题的技巧	(206)
6.2	按钮 (Button)	(207)
6.2.1	要点介绍	(208)
6.2.2	方按钮的制作	(208)
6.2.3	长按钮的制作	(215)
6.2.4	按钮的应用	(221)
6.3	球形按钮和按钮中的小球	(221)
6.3.1	要点介绍	(221)
6.3.2	带阴影的小球	(222)
6.3.3	突出的小球	(224)
6.3.4	嵌入的小球	(226)
6.3.4	简易按钮	(227)
6.4	图像编辑模式绘图——单放机型的 3D 导航条	(228)
6.4.1	要点介绍	(228)
6.4.2	操作步骤	(229)
6.5	动态翻转图——Toggle Group 的制作	(239)
6.5.1	要点介绍	(240)
6.5.2	操作步骤	(241)
6.6	对象编辑模式绘图——机器人型的导航条	(252)
6.6.1	要点介绍	(253)
6.6.2	操作步骤	(253)
6.6.3	创建热点区域及其链接	(261)
第 7 章 滤镜和文件的导入导出		(266)
7.1	Xtras 菜单中的滤镜	(266)
7.2	Blur (模糊)	(266)

7.3	Invert (反变化)	(268)
7.4	Other (其他)	(270)
7.4.1	Convert to Alpha (转化为 Alpha 通道)	(270)
7.4.2	Find Edges (找到边界)	(272)
7.5	Sharpen (锐化)	(272)
7.6	PhotoOptics (图片光学)	(273)
7.6.1	CSI GradTone (CSI 梯度色调)	(274)
7.6.2	CSI HueSlider (色调滑移)	(274)
7.6.3	CSI Levels (层次滤镜)	(275)
7.6.4	CSI MonoChrome (CSI 单色滤镜)	(276)
7.6.5	CSI Negative (反色滤镜)	(277)
7.6.6	CSI Noise (杂点滤镜)	(278)
7.6.7	CSI PhotoFilter (图片过滤器)	(279)
7.6.8	CSI Psuedocolor (假色滤镜)	(280)
7.7	文件的导入	(281)
7.7.1	文件的导入 (Import)	(282)
7.7.2	用鼠标拖曳 (Drag and drop)	(283)
7.7.3	拷贝和粘贴 (Copy and Paste)	(284)
7.8	文件的导出	(286)

第1章 快速入门

Macromedia Fireworks 2.0 是 Macromedia 公司最新推出的制作和处理网络图形 (JPEG 和 GIF 图像) 的工具软件。它是创建网络图形的一揽子解决方案, 简化了制作网络图形和荧屏图像的流程。此应用软件在安装时, 只需硬盘 60MB 的空间, 典型安装的空间大小只有 25MB, 可以用最少的步骤生成大小合适的文件和质量较好的网络图像。

“Fireworks” 同它的中文意思“烟花、爆竹”相符, 有着小巧的体态, 多彩的身姿, 易学易用, 方便快捷等诸多优点, 不愧为“网页精灵”。

我们把这本书呈现给爱好网络的朋友们, 希望它是一根小小的火柴, 点燃 Fireworks 和您的灵感, 让您的主页处处绽放绚丽的色彩。

1.1 Fireworks 简介

Fireworks 的设计思路与 Photoshop5.0 等图形处理软件极为相似, 但比 Photoshop5.0 要简单得多。此外, 它提供了网络图像创建和处理的一条龙服务。举例来说, 如果没有 Fireworks, 网页设计者只能在基于矢量绘图的程序 (如 FreeHand) 中绘制图形, 再把这个矢量图导入到位图编辑软件 (如 Photoshop) 中进行处理和优化, 然后再导出到网页编辑软件 (如 Dreamweaver 或 FrontPage) 中进行裁剪和创建超文本链接。有了 Fireworks, 则不再需要从一个工具切换到另一个工具, 只用 Fireworks 就可以完成一幅图像从生成到最终成为网页一部分的所有过程。

Fireworks 可在绘图过程中根据需要生成位图属性的可编辑路径, 保证在任何时候都可对文本和图形对象进行编辑修改。

文件导出功能是 Fireworks 的最大特色, 设计者可把绘制的图形放到导出预览界面中, 通过更改导出设置来优化图形格式, 使之适于网上或影视传输, 也可以使用动画生成工具或映像图来制作动态图像及其链接。

Fireworks 还给设计者提供了调色板和图像格式等交互功能, 使设计者可以控制导出的全过程。在导出预览界面中, 右边调色板的颜色深度会随左边调色板和文件导出格式的设置参数的改变而变化, 而且有 4 个预览窗口可以同时观看一幅图像在不同导出设置时的表现, 还可通过对比来找出合适的图质比。

 **注意:** 预览和用网页浏览器浏览的效果是不同的, 因而, 用网页浏览器浏览是必不可少的一步, 它可校正设计中的不足。

Fireworks 最擅长灵活地处理那些色调不复杂、分辨率要求不高的网络图形和视频图像,但对传统传媒(如报刊等印刷品)来说,它并不是创建和处理图形的最佳选择。Fireworks 的环境是基于 RGB 颜色模式,较适合于屏幕输出。

1.1.1 Fireworks 2.0 与以往版本的不同之处

安装了 Fireworks 2.0 之后,第一次启动时或者在 Help 菜单中选择“Using Hotspots and Slices...”都会出现如图 1.1 所示的对话框。

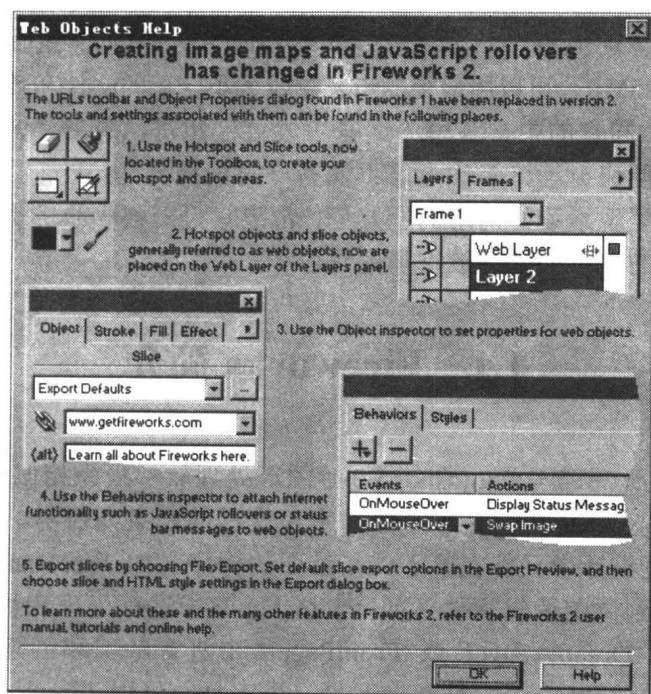


图 1.1 Fireworks 2.0 与以往版本的不同之处

Fireworks 2.0 与以往版本的不同之处主要表现在以下 5 个方面:

- 创建热点区域和切片工具条放到了绘图工具栏中;
- 通常用于创建 Web 链接的热点对象和切片对象放在了图层面板的 Web Layer 里;
- Fireworks1.0 中的属性对话框在 Fireworks 2.0 中变成了对象监控板;
- 给 Web 对象添加 JavaScript 翻转图或状态条信息的功能放在了动作面板中;
- 切片导出的方式发生了变化。

1.1.2 Fireworks 2.0 的特色

1. 活效果

活效果是指在对象的效果改变之后,仍然保存着路径的可编辑特性。这是 Fireworks 2.0 与 Photoshop 等基于像素的图形处理软件的根本不同之处。

在 Photoshop 等应用程序中, 若图片应用某种滤镜时, 图片就会变为浮动的图像, 原来的轮廓将丢失, 代之以矩形的外框。而 Fireworks 2.0 的活效果操作则不改变对象的矢量性质, 活效果包括阴影、倾斜、浮雕、晕光、内倒角、外倒角等等, 如图 1.2 所示, 图中列出的是文字的各种效果, 图形的效果类同。



图 1.2 效果图

Fireworks 还提供了一个多姿多彩的样式库, 可以直接套用这些样式, 也可以在此基础上, 更改样式中的某些参数设置, 以达到想要的效果。

2. 自动应用纹理和填充效果

向量工具可以根据位图进行自动调整, 对选中的贝塞尔路径和形状有自动生成纹理和填充图案的功能, 可以对各种对象进行用户自定义, 如图 1.3 所示。左边是用绘图工具画出的小房子轮廓, 右图为对各条线段应用不同的纹理和对三角形进行填充的最终结果。

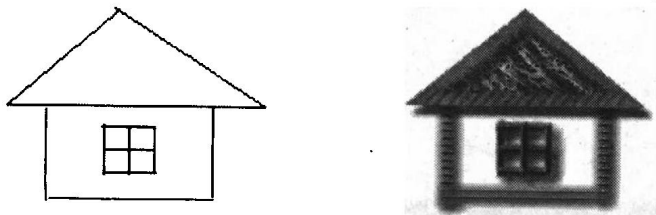


图 1.3 应用纹理和填充效果

3. 完整的文本控制组件

Fireworks 在图像编辑的应用程序中保留了改变文字风格的工具,如文字的紧凑度、效果、对齐等等。改变文本的效果之后仍可以改动文字内容,只需双击文字框或者在 Text 菜单中更改设置即可,如图 1.4 所示。右图是在左图已经应用纹理和填充效果之后在文字的对齐方式、字体、文字贴到路径上的方向、文字效果等方面所作的改动。由图可见,字符之间的间距变了,字体由隶书改为幼圆,效果由阴影(Drop Shadow)变为发光(Glow)。

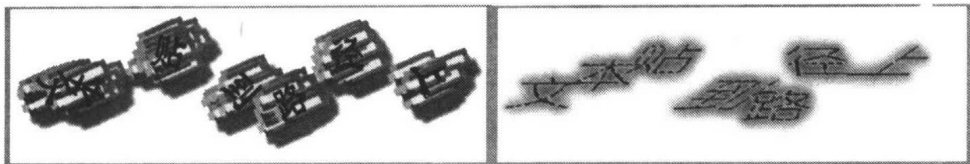


图 1.4 文字风格的更改

4. 文件导出预览

在 Fireworks 中,不用转换到浏览器界面下就可以调整各项导出设置而直接进行预览,预览界面最多可以有 4 个预览窗口进行对比,由此可选择图像颜色搭配、图形质量和大小之间的最佳平衡比等。

图 1.5 所示是一个典型的导出预览界面,其中 4 个预览窗口的文件类型、背景颜色、文件大小的设置各不相同。

- (1) 第一个窗口的图形是 GIF 格式,边缘消锯齿,背景为白色,大小为 4.50KB;
- (2) 第二个窗口的图形是 JPEG 格式,压缩比为 50%,背景为淡紫色,大小为 3.40KB;
- (3) 第三个窗口的图形为 PNG 格式,背景为透明色,大小为 4.97KB;
- (4) 第四个窗口的图形为 BMP 格式,背景为暗红色,大小为 20.28KB。

另外,此界面还给出了假设网络的传输速度为 28.8kbps 时文件的预览时间,预览前 3 个图片的等待时间大约为 1 秒,而预览第 4 个图片的等待时间却达 6 秒之久。

由此可见,通过设置图形的格式、调色板、图像颜色边缘的过渡效果等来优化网页图形,可以得到最佳的画质比和最佳的浏览效果。



图 1.5 文件的导出预览

5. 批处理过程

选择导出设置是指在指定的范围内查找和替换指定特征的图形和文字,包括字体、颜色、大小、内容、纹理、填充等,使项目清单面板上所列的文件中与之匹配的部分批量更新,并将更新后的文件批量导出。图 1.6 是查找和替换面板中查找和替换纹理与填充颜色的设置情况。

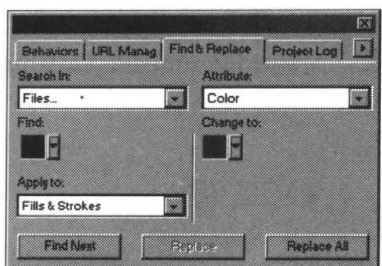


图 1.6 批量查找和替换

6. 图像映射

在图像上覆盖一个可编辑的、有一定颜色代码的热点区域并对每个热点键入 URL (全球统一资源定位系统) 地址和浏览器状态栏的信息,浏览时,当光标移至此或单击等就会触发相应的事件。

图 1.7 是在小房子的窗户外框上覆盖了一个热点区域,若在浏览界面点击此区域,就会进入相链接的页面 home.htm。

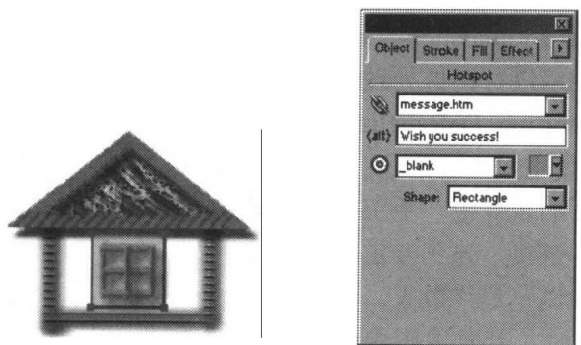


图 1.7 热点区域和对象监控板的设置

7. 自动生成 JavaScript 翻转图

Fireworks 将生成翻转图的功能放在动作面板里,在一个 Fireworks 文档中创建 4 帧的图像,再覆盖上切片区域,添加链接,就可以在动作面板里加入响应鼠标事件的人机交互过程。

8. 制取切片

Fireworks 可对一幅图像的各个区域进行划分,自动给每个区域添加 HTML 代码,增加链接,并可以对不同的切片进行不同的导出设置,包括图形格式。比如对小房子的图案可添加两个切片区域,并在对象监控板中更改名字、设置文件格式、加入链接,如图 1.8 所示。

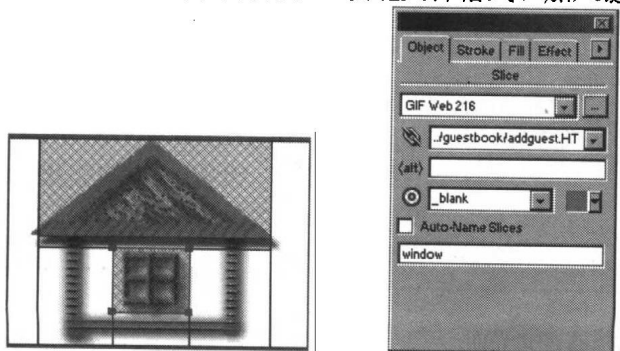


图 1.8 切片区域和对象监控板的设置

9. 与 Macromedia Dreamweaver 的兼容性

Fireworks 导出的 JavaScript 翻转图可以在 Macromedia Dreamweaver 中进行重新编辑。而在 Macromedia Dreamweaver 中调用 Fireworks 2.0, 可以方便地完成图形文件的修改。

1.1.3 实例

前面讲过, Fireworks 简化了制作网页图像的流程, 为什么这么说呢?

在 Fireworks 出现之前, 任何一种网页图形的创建与处理都需要用到多种应用程序。要创建一个包括网页安全色、文本、组件、动画效果和热点区域及其链接的图形至少需要以下 7 个步骤:

- (1) 在矢量绘图软件中创建矢量图;
- (2) 把该图导出给 Photoshop 等图像处理软件, 这时矢量图转换成为位图;
- (3) 应用各种滤镜进行图像处理;
- (4) 利用 Equilibrium DeBabelizer 等把图像转化为网页上可用图像, 即优化图像大小、降低分辨率、使用网络适配色;
- (5) 在制作网页的软件中, 手工描出对象热点区域的路径;
- (6) 添加超文本链接, 连到一定的网址上;
- (7) 在浏览器中浏览最终效果。

当浏览最终效果时, 若发现图像中某处需要改动, 还要从头开始, 重复每一步过程。如果想调整一下文件大小, 也要不断地在文件导出设置以及浏览器之间来回切换, 每更改一次大小, 就要保存一次, 然后在浏览器中看一下图像质量等等。

其实, 在制作图形时, 对图像的分辨率等要求是不高的, 72Pixels/Inch 已经足够, 而且, 考虑到网络中服务器和浏览终端的异地性, 最好使用网页安全色以内的颜色系统, 否则, 制作出的精美主页一经浏览就会面目全非。使用 Fireworks, 可以自始至终地完成一个主页上所有图形的制作过程, 而且, 即便是装载到了主页上也可以调用 Fireworks 进行修改, 这充分体现了 Fireworks 的灵活性。

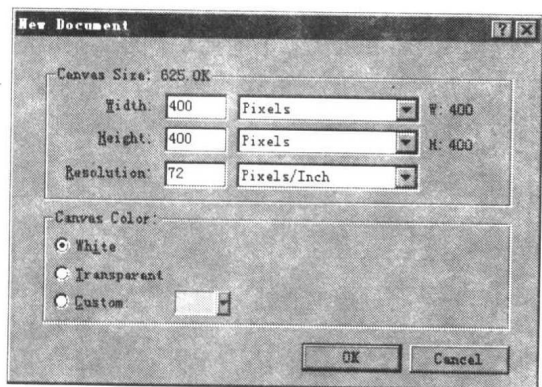
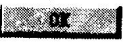


图 1.9 新文档的建立界面

下面在 Fireworks 中, 大略演示一下制作包括网页安全色、文本、组件、热点区域及其链接图形的步骤, 使读者对 Fireworks 制作网页的功能有个大致的了解。

1. 新建文档

在 Fireworks 中, 点击新建文档的图标 , 设置画布的高度为 400Pixels、宽度为 400Pixels、分辨率为 72、底色为 White (白色), 然后点击  按钮, 如图 1.9 所示。

2. 绘制矢量图像

点击工具箱 (Toolbox) 中的椭圆工具，在纹理面板中设置选用铅笔纹理，粗细为 2Pixels，颜色为蓝色。拖动鼠标，绘制如图 1.10 所示路径。鼠标离开时，此路径被选为当前路径。纹理面板的参数如图 1.11 所示。

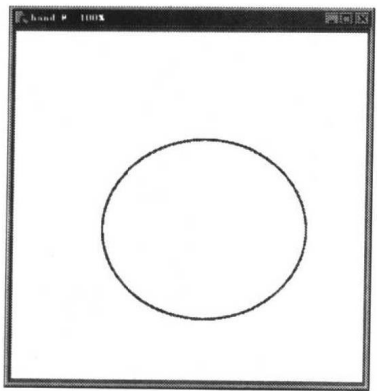


图 1.10 椭圆的绘制

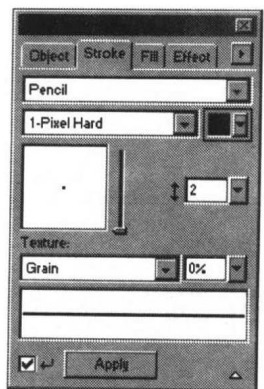


图 1.11 纹理面板

3. 改变对象形状

双击工具箱 (Toolbox) 中的自由格式工具，在弹出的工具参数面板 (Tool Options panel) 中设置光标大小为 80。用鼠标推拉路径，直至如图 1.12 所示。工具参数面板如图 1.13 所示。

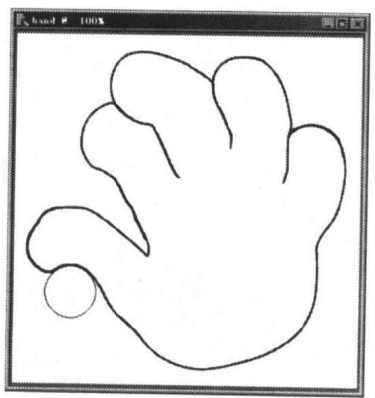


图 1.12 用自由格式工具推拉路径

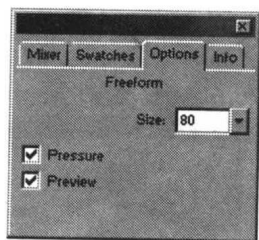


图 1.13 工具参数面板

4. 路径的填充和效果面板的设置

(1) 选中该路径，在填充面板 (Fill panel) 的第一个下拉框中选择单色填充 (Solid)，然后在图案下拉框中选择 Shells，不透明度为 80%。这时，图片效果如图 1.14 所示，填充面板的参数如图 1.15 所示。

(2) 选中该路径，在效果面板 (Effect panel) 的第一个下拉框中选择内倒角效果 (Inner Bevel)，然后在第二个下拉列表框中选择 Flat，设置内倒角的大小为 8Pixels，柔化半径为 3Pixels，光照角度为 135 度，这时，图片效果如图 1.16 所示。效果面板的参数如图 1.17 所示。

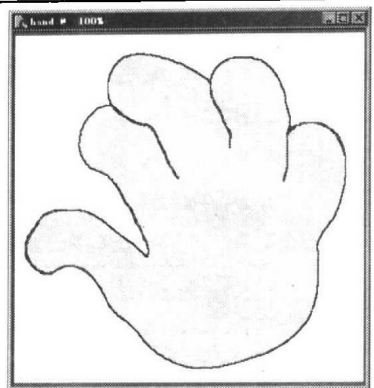


图 1.14 应用填充效果

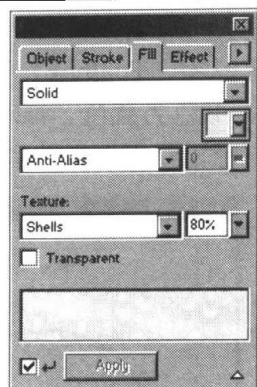


图 1.15 填充面板

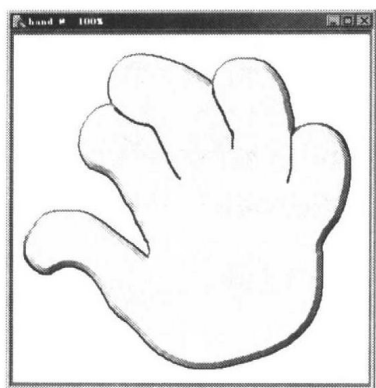


图 1.16 应用效果之后的图片

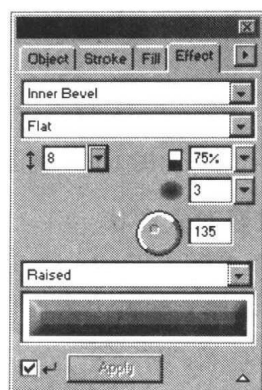


图 1.17 效果面板的设置

5. 绘制立体小球

(1) 按 **Ctrl+4**，使视域变为 400%。点击工具箱 (Toolbox) 中的椭圆工具 ，按下 **Shift** 键，在画布上一点按下鼠标，拖动画出一小小的圆形，如图 1.18 所示，在纹理面板中选择 **None** (无纹理)、填充面板选择 **None** (无填充)，如图 1.19 所示。

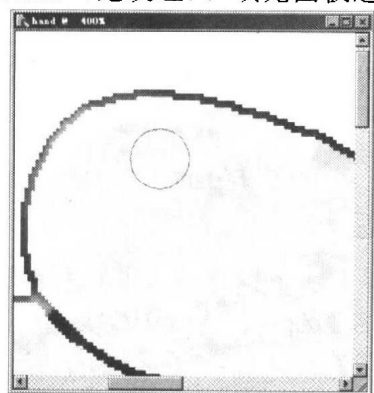


图 1.18 400%视域时的图案

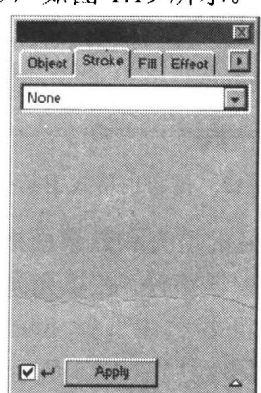


图 1.19 纹理面板

(2) 选择工具箱 (Toolbox) 中的画刷和漆桶的颜色，设置边界色为白色、填充色为蔚蓝色，如图 1.20 所示。在填充面板 (Fill panel) 中选择径向填充效果 (Radial)，如图 1.21 所示。