

网页设计尖峰之旅丛书

网页设计
尖峰之
旅



于忠秋 于忠慧 编著 温 谦 审校

Fireworks

3.0

实例教程

附赠： Dreamweaver 3.0、Flash 4.0、Fireworks 3.0 免费软件

针对本书内容的多媒体演示课件



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 3.0

实例教程

于忠秋 于忠慧 编著
温 谦 审校

电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

JSS16/32

内 容 简 介

Fireworks 3.0 是美国著名的多媒体软件公司 Macromedia 推出的最新网页编辑软件。本书作者根据实践经验,结合大量实例,全面深入地介绍了在 Fireworks 3.0 中制作图形和文字、加工处理图像、制作和优化图像、创建各种动画和翻转图、给对象添加超链接等各方面的内容。本书风格活泼、通俗易懂,在讲解时对每一个步骤都有详细说明,并配有适当的图形,以帮助读者理解。此外,本书还配备了一张光盘,其中包括了完整的多媒体教程以及书中的所有实例。

本书适用于从事网站建设和网页设计的专业人士,也可以作为广大网友的入门教材。

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 3.0 实例教程/于忠秋,于忠慧编著. - 北京:电子工业出版社,2000.7

(网页设计尖峰之旅丛书)

ISBN 7-5053-5994-0

I. F… II. ①于… ②于… III. 主页-制作-软件工具, Fireworks 3.0 IV. TP393.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2000)第 62519 号

丛 书 名: 网页设计尖峰之旅丛书

书 名: Fireworks 3.0 实例教程

编 著 者: 于忠秋 于忠慧

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

装 订 者: 三河市金马印装有限公司

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: 30.5 字数: 781 千字

版 次: 2000 年 7 月第 1 版 2000 年 7 月第 1 次印刷

书 号: ISBN 7-5053-5994-0
TP·3153

印 数: 10100 册 定价: 49.00 元(含光盘)

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

序 言

在当前掀起的互联网大潮中,网站是最炙手可热的明星。数字化生活、网络化生存已不仅是空谷足音的先行者们所关心的话题。时世造英雄,每一个互联网的弄潮儿都可能成为未来网络时代的英才。

全世界都在关注着中国互联网的发展。中国的互联网发展有着巨大的潜力,不仅市场巨大,而且,中国会成为互联网创新发展、开创未来、造福人类的重要源泉。可是,专业人才匮乏极大地阻碍了互联网的发展。除了编程开发、系统管理以外,网站推广策划与发展规划、电子商务基础与统筹等这些应用性很强的知识才能都需要从业者在校门外自学而成。先期网络人才的教育培植基础薄弱,导致了网络人才后天的资源性匮乏。由此可见,进行相关知识和技术的培训非常重要。

通力公司一直本着“Bring life to Web , Make the Web for life”的宗旨,竭力把全球最好的互联网软件和技术推广到中国,希望有更多的人了解互联网、应用互联网,投身成为“新新网络”一族。此番推出的网页设计系列丛书对培养和造就适应时代发展的新一代互联网专业技术人员必将起到积极的作用。

随着网站日益向品牌化和专业化方向发展,今后网页设计的关键就在于突出其个性魅力。要创建个性化的交互式网站,Macromedia 系列网页设计软件组合将成为您的最佳选择。它们之间的高效整合和充分兼容性能帮助每一个设计人员更高效地完成创作。其特有的交互性操作界面,无论是新手还是专家都可以自由发挥、创作无限,把一个个富有创意、动感强劲的站点充分展现出来。

由通力公司授权,本书附带了各软件的试用版以及范例的光盘。旨在让每一个读者更好地学习软件,体验各软件带来的强劲功能,希望能满足专业设计人员和广大互联网爱好者的需求。

通力计算机通信技术(上海)有限公司
总经理 梁钢

前 言

目前,全世界都在经历着一场前所未有的信息革命,Internet 无疑是这场革命的主角,我们幸运地成为这场革命的最大的受益者,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。

继今年年初推出的《网页设计尖峰之旅丛书》(《Dreamweaver 2.0 实例教程》、《Fireworks 2.0 实例教程》和《Flash 4.0 实例教程》)之后,随着软件功能的改进和版本的更新,为满足广大网页设计者的需求,我们又推出了《Fireworks 3.0 实例教程》和《Dreamweaver 3.0 实例教程》。由于 Flash 5.0 软件目前还未推出,因而这套丛书的新版目前只有两册。

Dreamweaver、Fireworks、Flash 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 3.0 中制作图形和文字、加工处理图像、制作和优化图像、创建各种动画和翻转图、给对象添加超链接等各方面的内容。

Fireworks 3.0 是一个集矢量绘图软件和位图编辑软件的优点以及传统图像处理技术与网络图像处理技术的优点于一身的软件。由于引进了工作区的预览窗口、库面板、历史面板、颜色表面板、按钮编辑器、自动生成 JavaScript 脚本语言、自动地批处理命令等等一系列新增功能,Fireworks 3.0 制作和处理网页图形和图像的技术较之 2.0 有了很大的改进和提高,这无疑是网页设计人员的福音。

为了配合主要内容的讲解,书中运用了大量的实例,并详细讲解了 70 个“跟我做练习”的小实例,简单易学,初学者只要跟着做下去,就可掌握 Fireworks 3.0 的功能。此外,我们还制作了一张光盘,包括了完整的多媒体教程以及本书中所有的实例。

由于 Fireworks 2.0 在成书之时,有一些面板的称呼还没有一个统一的标准,现在,我们参考了相关的著作,在 Fireworks 3.0 中,决定将一部分称谓调整如下:

- 原 Fireworks 2.0 版本中的项目清单面板(Project Log panel)改称为项目日志面板。
- 原 Fireworks 2.0 版本中的样式面板(Styles panel)改称为风格面板。
- 原 Fireworks 2.0 版本中的纹理面板(Stroke panel)改称为描边面板。

以上更改可能给熟悉我们上一本著作的朋友带来的一定的麻烦,请谅解。

本书由于忠秋、于忠慧编著,参加本书编写的还有于忠水、于忠涛、吴严、谢春光、王洪志、卜宪录、王军、唐虎、张永吉、诸渔泓、刘义阳、陈重、刘震子、陈士锋、刘文锋、刘云、周勤、张明亮、李长顺、任宇、陈景、李铁柱、吴家夫、李忠、刘海鹏、邱林、毛亚蔚等。此外,特向担当了本书的初稿审校和光盘的音像合成等工作的温谦同志表示由衷的感谢!

在成书过程中,也得到了众多朋友和师长的热情关心和无私帮助,借此机会,向白玉成、华旦老师以及所有参与和关心我们前沿多媒体电脑工作室的人们致以诚挚的谢意!

若想获得本书的最新消息,欢迎您访问我们的站点:<http://www.artech.com.cn>。由于时间仓促,错误之处也在所难免,欢迎您通过 Internet 给我们写信,我们的电子信箱是:remoteriver@263.net。

编著者
2000 年 4 月

目 录

第 1 章 快速入门	(1)
1.1 Fireworks 简介	(1)
1.2 Fireworks 3.0 的安装环境和外挂滤镜	(2)
1.2.1 Fireworks 3.0 的系统要求	(2)
1.2.2 Fireworks 3.0 的安装步骤	(3)
1.2.3 Fireworks 3.0 的外挂滤镜	(6)
1.3 Fireworks 3.0 涉及的基本概念	(7)
1.3.1 矢量图像和位图图像	(8)
1.3.2 对象编辑模式和图像编辑模式	(8)
1.3.3 复选框和单选框	(10)
1.3.4 鼠标操作	(11)
1.3.5 与鼠标状态相关的对象状态	(11)
1.4 Fireworks 3.0 的新增功能	(12)
1.4.1 与 Dreamweaver 3.0 的结合	(12)
1.4.2 工作区的导出预览	(12)
1.4.3 历史面板 (History panel)	(13)
1.4.4 自动填写 JavaScript 的脚本语言	(14)
1.4.5 对 Photoshop 效果和文件的处理进行了改良	(14)
1.4.6 Illustrator 和 Flash 导出	(14)
1.4.7 改良了切片、翻转图和动画的属性	(14)
1.4.8 翻转图按钮的改良	(15)
1.4.9 新的位图编辑选项	(15)
1.4.10 Gamma 预览	(15)
1.4.11 即时存取纹理和图案	(15)
1.4.12 比例和旋转控制	(15)
1.4.13 文本的改良	(16)
1.4.14 活效果	(16)
1.5 实例	(17)
第 2 章 Fireworks 3.0 的界面操作	(24)
2.1 面板的基本操作	(27)
2.1.1 单个面板的显示	(27)

2.1.2	面板组的显示	(27)
2.1.3	面板的剥离	(29)
2.1.4	面板的重组	(29)
2.1.5	关闭面板组	(30)
2.2	文件的基本操作	(31)
2.2.1	新建文件	(32)
2.2.2	打开文件	(34)
2.2.3	保存文件	(36)
2.2.4	关闭文件	(38)
2.2.5	显示 Fireworks PNG 文档	(38)
2.2.6	优化工作区	(38)
2.2.7	显示和选择工具	(39)
2.3	修改工具栏 (Modify toolbar)	(40)
2.4	视域控制栏 (View Ctrl toolbar)	(41)
2.4.1	文件视域的改变	(41)
2.4.2	文档的显示模式	(44)
2.4.3	页面预览	(45)
2.5	Window 菜单	(45)
2.5.1	New Window (在新建的窗口中打开)	(45)
2.5.2	Toolbars (打开工具栏)	(46)
2.5.3	Cascade (层叠)	(47)
2.5.4	Tile Horizontal (水平平铺)	(48)
2.5.5	Tile Vertical (竖直平铺)	(48)
2.6	Fireworks 3.0 的基础操作	(49)
2.6.1	给 Web 对象添加动作	(49)
2.6.2	改变和重复文档的历史	(49)
2.6.3	创建批命令	(49)
2.6.4	保存自定义的命令	(50)
2.6.5	生成 JavaScript 翻转按钮	(51)
2.6.6	使用上下文菜单 (Context menu)	(52)
2.7	优先级文件的设置	(52)
2.7.1	通用优先级面板 (General) 的设置	(52)
2.7.2	编辑优先权面板 (Editing) 的设置	(53)
2.7.3	管理外部文件夹和缓存盘面板 (Folders) 的设置	(55)
2.7.4	导入文件参数的设置面板 (Import)	(56)
2.8	Help 菜单	(56)
第 3 章 导入文件		(58)

3.1	改变文档尺寸、颜色和分辨率	(58)
3.1.1	调整当前的画布尺寸 (Canvas Size)	(58)
3.1.2	更改画布的颜色 (Canvas Color)	(60)
3.1.3	修剪画布 (Trim Canvas)	(60)
3.1.4	改变图像的大小 (Image Size)	(61)
3.2	Fireworks 中抽样方法的选择	(61)
3.3	旋转画布	(63)
3.4	用导入方式生成 Fireworks 文档	(64)
3.4.1	打开 Photoshop 文件	(64)
3.4.2	打开 Freehand、Illustrator 和 Coreldraw 文件	(66)
3.4.3	打开 GIF 动画文件	(66)
3.5	从扫描仪或数字相机中导入图像	(66)
3.6	在已打开的 Fireworks 文档中导入文件	(67)
3.6.1	文件的导入 (Import)	(67)
3.6.2	用鼠标拖曳 (Drag and drop)	(68)
3.6.3	拷贝和粘贴 (Copy and Paste)	(70)
3.6.4	导入 PNG 文件	(72)
第 4 章 绘图		(75)
4.1	进入绘图模式	(75)
4.2	选择绘图和编辑工具	(76)
4.3	以对象模式绘图	(76)
4.3.1	闭合路径和开放路径	(76)
4.3.2	画直线工具 	(76)
4.3.3	画矩形、正方形和圆角矩形工具 	(77)
4.3.4	画椭圆和圆工具 	(77)
4.3.5	画多边形工具 	(78)
4.3.6	描绘任意路径	(79)
4.3.7	由测绘点绘制任意路径	(81)
4.4	改变绘图工具的描边设置	(83)
4.5	改变绘图工具的填充设置	(83)
第 5 章 选中对象和修改路径		(89)
5.1	用矢量对象的选择工具来选中对象	(89)
5.1.1	箭头工具 	(89)
5.1.2	选择被遮对象工具 	(90)
5.1.3	选中路径对象时显示路径和点	(91)
5.1.4	在对象模式中选择图像	(92)
5.2	通过编辑路径上的点来改变路径的形状	(92)

5.3	直接使路径变形	(95)
5.3.1	弯曲路径	(95)
5.3.2	扭曲路径	(97)
5.3.3	重画路径	(98)
5.3.4	把路径分割为多个对象	(99)
5.4	使用路径操作命令来改变路径	(101)
5.4.1	合并路径对象	(101)
5.4.2	移除路径对象的一部分	(103)
5.4.3	剪切路径	(103)
5.4.4	简化路径	(104)
5.4.5	扩充描边	(104)
5.4.6	压缩和扩充路径	(105)
第6章	编辑对象	(107)
6.1	改变描边和填充色	(107)
6.2	编辑描边 (Strokes)	(108)
6.2.1	向描边效果中加入材质纹理	(111)
6.2.2	生成自定义的描边	(112)
6.2.3	保存描边设置	(113)
6.2.4	路径上的描边设置	(114)
6.3	编辑填充 (Fill)	(115)
6.3.1	编辑单色填充	(116)
6.3.2	应用渐变填充	(116)
6.3.3	编辑渐变填充	(117)
6.3.4	保存和重新使用渐变填充	(118)
6.3.5	应用图案填充	(118)
6.3.6	变形、扭曲渐变和图案填充	(119)
6.3.7	向填充效果中加入纹理	(119)
6.3.8	用网络安全色来加强抖动效果	(120)
6.3.9	改变填充的边缘	(121)
6.4	使用风格 (Styles)	(121)
6.4.1	应用和编辑风格	(122)
6.4.2	导入和导出风格	(126)
6.5	变形和扭曲对象	(126)
6.5.1	比例放缩	(127)
6.5.2	旋转	(128)
6.5.3	翻转	(129)
6.5.4	倾斜	(130)

6.5.5	扭曲	(131)
6.5.6	数字化变形	(131)
6.6	组织对象	(135)
6.6.1	设置对象的层次	(135)
6.6.2	隐藏和显示对象	(136)
6.6.3	组合对象	(137)
6.6.4	选中图组中的对象	(138)
6.6.5	创建和管理图层	(138)
6.6.6	网络层	(140)
6.7	图符和实例	(140)
6.7.1	生成图符	(141)
6.7.2	置入实例	(142)
6.7.3	修改图符	(142)
6.7.4	从图符中释放实例	(143)
6.7.5	导出、导入和更新图符	(143)
6.7.6	图符和实例的例子：行驶的汽车	(145)
第7章 颜色和透明度		(156)
7.1	绘图时颜色的选择	(156)
7.2	自定义颜色样板	(158)
7.3	改变颜色样板中的样本组	(160)
7.4	创建颜色	(162)
7.4.1	使用系统取色笔创建颜色	(165)
7.4.2	查看颜色信息	(165)
7.5	设定透明度	(166)
7.6	与最终背景颜色相匹配的消锯齿方法	(169)
7.7	从图片中移除光晕	(169)
第8章 文本		(171)
8.1	键入文本	(171)
8.2	编辑文本	(173)
8.2.1	字体、类型、大小和风格的设置	(173)
8.2.2	设置基线移动和主值	(175)
8.2.3	字距调整	(176)
8.2.4	设置方向和定位	(177)
8.2.5	对齐方式	(178)
8.2.6	选择文本颜色	(179)
8.2.7	文本边缘的光滑处理	(179)
8.3	文本上应用勾边、填充、效果和风格	(180)

8.4	文本编辑器的使用实例	(180)
8.5	把文本贴到路径上	(184)
8.6	文本变形	(185)
8.7	把文字贴到路径上的实例	(186)
8.8	Text 菜单的使用实例	(189)
8.9	文本转化为路径及其实例	(191)
8.10	导入文本	(193)
8.10.1	从 Photoshop 中导入	(193)
8.10.2	处理缺少的字体	(194)
第 9 章 编辑和绘制像素		(195)
9.1	图像编辑模式的理解	(195)
9.2	生成位图图像	(196)
9.3	位图图像编辑模式的切换	(197)
9.4	选中像素	(198)
9.4.1	用矩形选择框  (椭圆选择框 ) 选中规则的像素区域	(199)
9.4.2	用套索  和多边形套索  工具选择不规则的像素区域	(200)
9.4.3	用魔术棒工具  选择相同或者相近的像素区域	(201)
9.4.4	用 Select Similar 命令选择颜色相近区域	(204)
9.5	调整选择框	(204)
9.5.1	在已存在的选择框中加入或者删除像素	(204)
9.5.2	扩展或缩小选择框范围	(206)
9.5.3	在已存在的选择区域周围选取一个区域	(207)
9.5.4	选择框周围的光滑处理	(207)
9.6	编辑像素	(208)
9.6.1	用铅笔  或者画刷工具  来编辑像素	(208)
9.6.2	用漆桶工具给像素上色	(209)
9.6.3	克隆图像的某一部分	(210)
9.6.4	羽化图像边缘	(214)
9.6.5	擦除像素	(216)
9.6.6	剪切图像	(217)
9.7	像素着色	(219)
9.8	插入空白图像	(220)
9.9	羽化效果的实例: 月亮中的笑脸	(222)
第 10 章 使用滤镜和 Plug-ins 插件		(228)
10.1	调整明亮度和对比度 (Brightness/Contrast)	(228)
10.2	调整色调/饱和度 (Hue/Saturation)	(229)
10.3	用色阶 (Levels) 调整色域范围	(230)

10.4	用曲线 (Curves) 调整色域	(232)
10.5	用自动色阶调节滤镜 (Auto Levels) 调整色调范围	(233)
10.6	用取色笔调整色调范围	(233)
10.7	图像的反色 (Invert)	(234)
10.8	图像的模糊 (Blur)	(234)
10.9	转化为 Alpha 通道	(237)
10.10	把颜色过渡转化为线 (Find Edges)	(238)
10.11	锐化图片 (Sharpen)	(239)
第 11 章 针对对象应用的效果		(241)
11.1	活效果的类别	(241)
11.2	活效果的应用	(245)
11.2.1	重新设置活效果	(247)
11.2.2	删除活效果	(248)
11.3	生成自定义效果	(249)
11.4	使用默认的活效果设置	(250)
11.5	设置活效果重画	(250)
11.6	对组合对象应用效果	(251)
11.7	使用标准活效果	(251)
11.7.1	应用倒角镶边	(252)
11.7.2	应用浮雕效果	(252)
11.7.3	应用阴影和发光效果	(254)
11.8	把 Photoshop Plug-ins 当作活效果	(255)
11.9	把 Fireworks Xtras 当作活效果	(255)
第 12 章 合成和蒙板		(256)
12.1	合成图像	(256)
12.1.1	什么是混合模式	(256)
12.1.2	不透明度的调整和混合模式的应用	(257)
12.1.3	对象模式下的混合模式效果	(258)
12.1.4	图像编辑模式下的混合模式效果	(260)
12.1.5	混合模式的行为	(261)
12.2	蒙板图像	(261)
12.2.1	创建蒙板	(261)
12.2.2	创建路径蒙板的实例	(263)
12.2.3	选中蒙板对象	(264)
12.3	蒙板组专题实例	(265)
第 13 章 优化图片		(276)
13.1	在工作区中的优化	(276)

13.2	预览优化设置和翻转图	(279)
13.3	选择合适的文件格式	(281)
13.4	为 GIF 和 PNG 选择优化设置	(282)
13.5	为 JPEG 选择优化设置	(284)
13.6	调色板的优化	(286)
13.6.1	选择适当的调色板	(286)
13.6.2	设置调色板中的颜色数目	(287)
13.6.3	在调色板中查看颜色	(287)
13.6.4	编辑调色板中的颜色	(288)
13.6.5	设置网络安全色	(291)
13.6.6	保存调色板	(291)
第 14 章 导出		(295)
14.1	文件的导出	(295)
14.1.1	导出图像实例	(295)
14.1.2	导出的结果	(297)
14.2	用导出向导来导出	(298)
14.3	导出中的优化和预览	(300)
14.4	把帧图和图层作为多个文件导出	(302)
14.5	导出一个区域	(303)
14.6	导出切片对象	(306)
14.7	导出矢量路径	(306)
14.7.1	导出给 FreeHand 和 Illustrator	(307)
14.7.2	导出给 Macromedia Flash	(308)
14.7.3	拷贝和粘贴选中的路径 (Copy as Paths)	(310)
第 15 章 生成热点和映像图		(311)
15.1	选择映像图的源图片	(311)
15.2	生成热点	(312)
15.3	给热点指定 URL	(315)
15.3.1	用 URL 面板管理 URL 地址	(315)
15.3.2	键入绝对或相对的 URL 地址	(316)
15.3.3	指定替代文本	(317)
15.3.4	选择目标项	(317)
15.4	编辑热点	(318)
15.5	设置映像图选项	(320)
15.6	导出映像图	(321)
第 16 章 切片的应用		(323)
16.1	热点和切片的对比	(323)

16.2	制作切片对象	(323)
16.2.1	绘制多边形切片	(324)
16.2.2	显示切片和向导	(327)
16.2.3	使用切片覆盖图	(328)
16.3	生成单一的切片对象	(329)
16.4	给切片加入交互性	(329)
16.5	命名切片	(330)
16.6	在一个文件中的混合文件格式	(331)
16.7	生成文本切片	(332)
16.8	生成替代切片	(334)
第 17 章	生成按钮	(335)
17.1	按钮的定义	(335)
17.2	生成最简单的按钮	(336)
17.2.1	生成两状态的按钮实例	(336)
17.2.2	按钮的编辑	(339)
17.2.3	绘制和编辑活性区域	(339)
17.2.4	加入 Down 和 Over While Down 状态	(341)
17.2.5	编辑按钮的文本	(343)
17.2.6	使用倒角效果来制作按钮的各个状态	(344)
17.3	使用嵌套图符来创建简单导航条的实例	(345)
17.4	把 Fireworks 2.0 中的翻转图转换为按钮的实例	(348)
17.5	从外部库文件中导入按钮的实例	(351)
第 18 章	高级翻转图	(353)
18.1	翻转图的概念	(353)
18.2	用帧来配合翻转图状态	(354)
18.3	定义翻转图的活性区	(354)
18.4	指定翻转图的动作	(354)
18.4.1	动作的选择	(355)
18.4.2	给翻转图添加 URL 地址	(356)
18.5	用翻转图实现图像的交换	(356)
18.6	把外部文件导入作为翻转图目标文件的来源	(357)
18.7	使用不规则的或重叠的翻转图	(357)
18.8	导出翻转图	(359)
18.9	用翻转图实现图像交换的实例	(360)
第 19 章	生成动画	(365)
19.1	设计动画	(365)
19.1.1	为动画生成对象	(366)

19.1.2	设置动画速度	(366)
19.1.3	设计帧	(366)
19.1.4	使用图层面板来组织动画	(367)
19.2	帧的管理	(367)
19.2.1	增加、移动、拷贝和删除帧图	(367)
19.2.2	在帧图面板里移动和删除被选对象	(368)
19.2.3	各帧间共享图层	(369)
19.2.4	查看当前帧的前后帧内容	(370)
19.3	为动画创建或导入元素	(372)
19.3.1	在动画中使用图符和实例的例子	(372)
19.3.2	生成中间过渡实例	(376)
19.4	控制动画	(377)
19.4.1	设置帧延时	(377)
19.4.2	设置动画的播放次数	(378)
19.4.3	重放时帧的显示和隐藏	(379)
19.5	优化动画	(379)
19.6	预览动画	(380)
19.7	导出动画	(381)
19.8	打开一个已经存在的动画	(382)
19.9	把多个文件以动画方式打开	(383)
第 20 章	自动重复任务	(384)
20.1	查找和替换	(384)
20.1.1	选择查找来源	(385)
20.1.2	多文档中的查找和替换	(386)
20.2	在项目日志面板中管理查找	(387)
20.3	浏览和打印项目日志	(389)
20.4	查找和替换面板的操作	(389)
20.4.1	查找和替换文本	(389)
20.4.2	查找和替换字体	(391)
20.4.3	查找和替换颜色	(391)
20.4.4	查找和替换非网络安全色	(392)
20.5	批处理过程	(393)
20.5.1	批处理过程的查找和替换	(394)
20.5.2	用批处理来改变文件的设置	(395)
20.5.3	备份批处理文件	(397)
20.5.4	把批处理保存为 Scriptlet	(398)
20.5.5	用拖曳的方式运行 Scriptlet	(399)

20.6 创建脚本	(399)
20.6.1 在历史面板中生成命令脚本	(400)
20.6.2 执行步骤或者命令	(401)
20.6.3 重命名和删除命令	(402)
20.6.4 编辑和自定义脚本	(402)
第 21 章 同 Dreamweaver 和其他 HTML 软件的兼容性	(403)
21.1 设计网站	(403)
21.2 Fireworks HTML 概论	(403)
21.3 更新 HTML 命令的使用	(404)
21.4 拷贝和粘贴 Fireworks HTML	(404)
21.5 把 Fireworks HTML 导出为文件	(405)
21.5.1 HTML 文件的风格	(405)
21.5.2 使用 Dreamweaver 3.0 的库项目	(406)
21.5.3 使用 Dreamweaver 3.0 中的库项目实例	(406)
21.5.4 编辑 HTML 代码的导出风格	(407)
21.6 把 Fireworks 文件放到 Dreamweaver 中	(408)
21.7 把 Fireworks HTML 文件放到另一个 HTML 中	(409)
21.7.1 把 JavaScript 拷贝到另一个文件的 HTML 中	(410)
21.7.2 拷贝客户端映像图的 HTML	(410)
21.7.3 拷贝割为切片文件的 HTML	(410)
21.8 已置入 Dreamweaver 的 Fireworks 文件的编辑	(410)
21.9 已置入 Dreamweaver 的 Fireworks 文件的优化	(414)
21.10 在 Dreamweaver 中导入并更新 Fireworks HTML 文件实例	(414)
第 22 章 网页组件制作实例	(420)
22.1 主页标题 (Banner)	(420)
22.1.1 要点介绍	(421)
22.1.2 操作步骤	(421)
22.1.3 制作标题的技巧	(431)
22.2 球形按钮和按钮中的小球	(433)
22.2.1 要点介绍	(433)
22.2.2 在对象模式下绘制带阴影的小球	(433)
22.2.3 在图像编辑模式下绘制带阴影的小球	(436)
22.3 绘制十字花形按钮 (Button)	(437)
22.3.1 要点介绍	(438)
22.3.2 十字花形按钮的制作	(438)
22.4 绘制长按钮	(447)
22.4.1 长按钮的制作步骤	(447)