



技法范例系列

Fireworks

网页图形设计技法范例

张楠 崔楠 编著



清华大学出版社



技法范例系列

Fireworks

网页图形设计技法范例

张楠 崔楠 编著



清华大学出版社

内容简介

Fireworks 是当前最流行的专业化的网页图像设计软件,可以编辑各种图形格式的位图和矢量图,快速创建网页图形和交互效果,成为当前网页设计的最重要的工具之一。

本书全面讲解通过 Fireworks 进行网页图形、动画和交互的创作技法 and 实例。全书分七章,主要内容包括:创建矢量对象的技法及效果,文字设计的技法及效果,处理位图图像的技法及效果,滤镜与特效的技法及效果,动画的技法及效果,制作交互性网页元素的技法及效果,图像优化、切片和导出的技法及效果。

本书适合于有一定 Fireworks 软件操作基础的读者。本书可以作为网页图像、动画、交互设计的专业教程。



版权所有,翻印必究。举报电话:010-62782989 13501256678 13801310933

本书封面贴有清华大学出版社防伪标签,无标签者不得销售。

本书防伪标签采用特殊防伪技术,用户可通过在图案表面涂抹清水,图案消失,水干后图案复现;或将表面膜揭下,放在白纸上用彩笔涂抹,图案在白纸上再现的方法识别真伪。

图书在版编目(CIP)数据

Fireworks 网页图形设计技法范例 / 张楠, 崔楠编著. —北京:清华大学出版社, 2005.10
(黑魔方技法范例系列)

ISBN 7-302-11467-6

I .F… II .1张…2崔… III .主页制作—图形软件, Fireworks IV .TP393.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2005) 第 084338 号

出版者: 清华大学出版社
地 址: 北京清华大学学研大厦
http://www.tup.com.cn
邮 编: 100084
社总机: 010-62770175
客户服务: 010-62776969
责任编辑: 田在儒
装帧设计: 吴文越

印刷者: 北京鑫丰华彩印有限公司
装订者: 三河市李旗庄少明装订厂
发行者: 新华书店总店北京发行所
开 本: 185×230 印张: 13.25 字数: 287 千字
版 次: 2005 年 10 月第 1 版 2005 年 10 月第 1 次印刷
书 号: ISBN 7-302-11467-6/TP·7524
印 数: 1~4000
定 价: 39.00 元

导读

感谢您选择本书，为了能更好地帮助您学习本书的知识，请仔细阅读下面的内容。

读者对象

本书适用于：

- 想学习和掌握专业网页图形、图像、交互制作技法的读者；
- 想学习和掌握 Fireworks 网页特效制作技法的读者；
- 想迅速掌握一门就业知识技能的读者；
- 其他有相关知识需求的读者。

写作环境

本书在编写时基于 Windows XP 操作系统平台，运用最新版本的 Fireworks MX 2004 简体中文版进行设计制作。建议您采用相同的软件环境学习本书。如果您在 Windows 98/2000 操作系统，以及 Fireworks MX 2004 以下版本软件环境下学习本书，如能仔细参照本书实例讲解进行学习，也能制作出接近本书所讲实例的效果，但最好能在他人的指导下进行。本书讲解的大部分知识的操作原理在不同软件版本环境下有一定的通用性。

内容提示

网页设计包括多方面的知识，而学习网页设计从网页图形设计开始，可以更顺利，更容易。Fireworks 正是这样一款软件，Fireworks 将图形绘制与网页功能结合在一起，使得精美超酷的网页设计变得简单可行。为了使广大读者能快速掌握一门技术或者在原有的基础上进一步提高专业水平，我们本着实用的原则，努力用简洁明了的实例和通俗易懂的操作步骤编写了本书。

“技法范例”层次图书特色

“技法范例”层次图书是“黑魔方”大型丛书中的系列之一，它与“基础教程”系列、“专业教程”等系列有机地构成了立体、交叉、互动层次关系。

■ **基本思路** “基础教程”层次图书是学习“技法范例”层次图书的前提，“技法范例”层次图书是“基础教程”层次图书的承接，二者各有偏重，相互补充。同时，“基础教程”与“技法范例”层次图书共同构成了“专业教程”、“技术教程”、“项目案例”等层次图书的基础层面。

■ **图书内容** “基础教程”层次图书的内容突出“讲什么？”，讲解常用的功能及每

个功能的各种效果；而“技法范例”层次图书的内容突出“做什么？”、“怎么做？”，讲解每种技法的具体内含、操作要领以及该技法实现的各种效果。因此，“技法范例”层次图书是“基础教程”层次图书的进一步强化提升，二者结合，探索出了一条计算机技法学习的新模式。

■ **范例提升** 该图层图书每章都配以综合范例将本章的技法进行综合应用，使本章学习得到巩固和提高。

所以，“技法范例”层次图书是在功能应用的基础上作了进一步的提炼，并结合实践总结了常用技法，同时配合大量范例进行剖析讲解。由于技法具有通用性。所以，“技法范例”层次图书中的技法可以触类旁通，即学会一种技法就可以制作出同种类型的多种不同的效果，而范例是针对所讲部分的技法进行制作，摆脱了纯功能性制作范例的模式。

“技法范例”层次图书既适用于有一定计算机操作基础的读者，同时也适用于初学者。

学习提示

学习本书的主要目的是快速掌握网页图形、动画制作的基本知识，使得高级专业的网页图像制作变得更加方便快速。

本书作者

本书由张楠、崔楠主编，参加本书整理工作的还有牛晶、周非、杨文超、李晨、陆迪、王兴、尹平平、闫久天、薛卫红、张英、吴峰丹、陈刚、冉君、田伟泉、李文、王蕊等。

光盘说明

系统需求：Pentium II 300 MHz 以上微处理器；内存在 128 MB 以上；VGA 或更高级的显示卡。运行平台：Microsoft Windows XP 中文版。光盘内容是按章划分子目录的。

技术支持

如果您在阅读本书的过程中有什么困难，您可以登录到“黑魔方”专题网站，网址是 <http://www.heimofang.com>。这是大家共同交流的平台，在那里会有很多的作者、老师、读者、编辑在一起交流，在相关的栏目中发求助帖子，您的问题会很快得到解答。除上述方法外，也可以使用下面的方式寻求技术支持。

■ 发电子邮件到 tianzr@tup.tsinghua.edu.cn

■ 打电话给 010-62783449 或发传真给 010-62771155

■ 发信到北京清华大学出版社《黑魔方丛书》编委会 收（邮编 100084）

目录

第 1 章 创建矢量对象的技法及效果

- 2 1.1 技法综述及典型效果
- 3 1.2 路径效果及各种技法
- 21 1.3 综合范例
- 25 1.4 练习

第 2 章 文字设计的技法及效果

- 28 2.1 技法综述及典型效果
- 28 2.2 各类技法及效果
- 35 2.3 综合范例
- 39 2.4 练习

第 3 章 处理位图图像的技法及效果

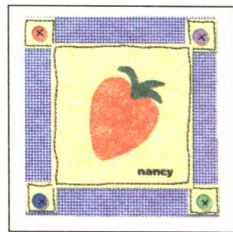
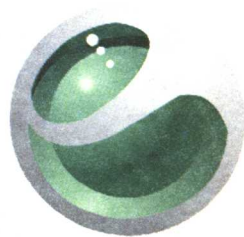
- 42 3.1 技法综述及典型效果
- 43 3.2 各类技法及效果
- 71 3.3 综合范例
- 72 3.4 练习

第 4 章 滤镜与特效的技法及效果

- 75 4.1 技法综述及典型效果
- 75 4.2 各类技法及效果
- 101 4.3 综合范例
- 103 4.4 练习

第 5 章 动画的技法及效果

- 106 5.1 技法综述及典型效果
- 106 5.2 各类技法及效果
- 114 5.3 综合范例
- 125 5.4 练习



第6章 制作交互性网页元素的技法及效果

- 128 6.1 技法综述及典型效果
- 129 6.2 各类技法及效果
- 140 6.3 综合范例
- 146 6.4 练习

第7章 图像优化和导出的技法及效果

- 149 7.1 技法综述
- 149 7.2 各类技法及效果
- 153 7.3 练习

第8章 特殊效果的技法及效果

- 155 8.1 技法综述及典型效果
- 155 8.2 特殊效果及各种技法
- 202 8.3 练习

附录 答案



第 1 章

创建矢量对象的技法及效果



1.1 技法综述及典型效果

矢量对象的形状是以路径来定义的，矢量路径的形状由路径上绘制的点确定。

当将矢量路径缩放为更小或更大的尺寸时，矢量路径的品质不会下降，这就是矢量图的最大特点和优势。

图 1-1 是路径法+填充法制作的画面；图 1-2 是对象法+路径法+填充法制作的画面。每一种技法都有它的特点和不同属性，每类属性系统自带了多种特效效果，要掌握每个效果表现才能使制作后的画面达到自己希望的效果。



图 1-1



图 1-2

创建矢量对象具体包含以下技法：

- 对象法——指运用“工具”面板提供的基本形状绘制工具来绘制直线、矩形和椭圆等基本形状，以及运用“自动形状”工具来绘制星形、多边形和螺旋形等自动形状。
- 路径法——指运用“矢量路径”工具和“钢笔”工具来绘制可以自由变形的矢量图形。
- 笔触法——指运用笔触选择工具给路径添加炭笔、蜡笔、水彩等效果，使绘制的图片达到更加真实的效果。
- 填充法——指将木纹、织物等图案或者线形、波浪等渐变填充到指定的区域。

1.2 路径效果及各种技法

1.2.1 单个技法及效果

1. 对象法及各种效果

【技法描述】运用“工具”面板提供的基本形状绘制工具来绘制直线、矩形和椭圆等基本形状，以及运用“自动形状”工具来绘制星形、多边形和螺旋形等自动形状。

效果1——在“矢量”工具栏中单击（直线）按钮绘制直线段。主要步骤：选择工具→设置参数→图形绘制（对象）。预览效果如图1-3所示。

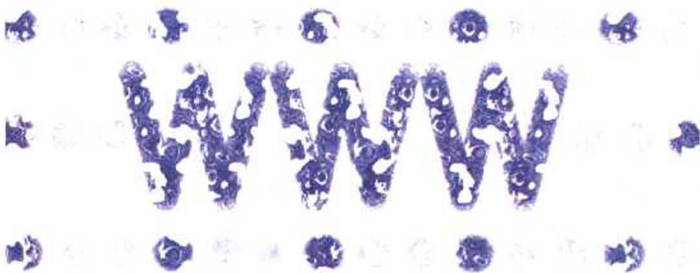


图 1-3

具体操作步骤：



操作步骤

① 选择工具。在“矢量”面板中单击（直线）按钮。

② 设置参数。在“属性”面板中设置颜色、笔尖大小、描边种类、边缘、纹理等参数，如图1-4所示。

③ 图形绘制。在画布上拖动鼠标绘制出多个线段组合成“W”的形状，为了使上下的高度一致，我们加了辅助线，如图1-5所示。



图 1-4



图 1-5

④ 为了使它不单调，可以在它的旁边绘制一些辅助纹理，在“属性”面板中设置参数，如图 1-6 所示。

⑤ 按着 Shift 键在画布上横向拖动鼠标，制作就完成了。效果如图 1-7 所示。



图 1-6



图 1-7

效果 2——使用“矢量”工具栏中的  (矩形) 按钮绘制矩形。主要步骤：选择工具→设置参数→图形绘制(对象)。预览效果如图 1-8 所示。

具体操作步骤：



操作步骤

- ① 选择工具。在“矢量”工具栏中单击  (矩形) 按钮。
- ② 设置参数。在“属性”面板中设置参数，如图 1-9 所示。

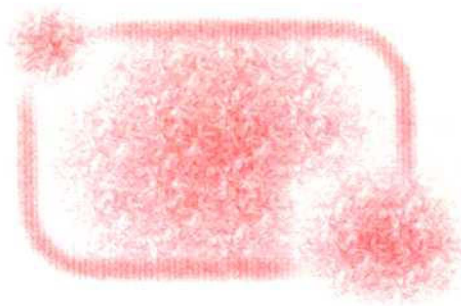


图 1-8

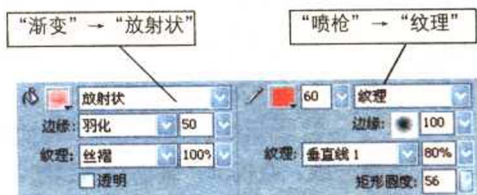


图 1-9

③ 图形绘制。在画布上拖动鼠标绘制一个宽 512 个像素，高 330 个像素的矩形，如图 1-10 所示。

④ 在左上角和右下角添加装饰。在“属性”面板中设置参数，注意把描边种类设为“无”，如图 1-11 所示。



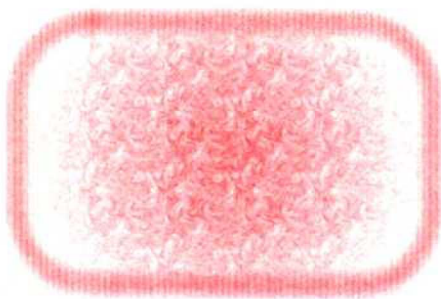


图 1-10



图 1-11

⑤ 绘制以左上角和右下角为中心的正方形。只需将指针放在预期的中心点，同时按住 Shift 键和 Alt 键，并拖动鼠标。完成效果如图 1-12 所示。

效果 3——使用“矢量”工具栏中的  (椭圆) 按钮绘制椭圆。主要步骤：选择工具→设置参数→图形绘制(对象)。预览效果如图 1-13 所示。

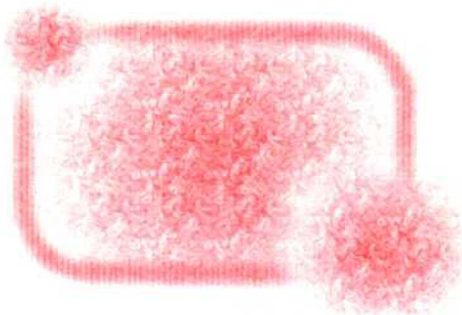


图 1-12



图 1-13

具体操作步骤：



操作步骤

- ① 选择工具。在“矢量”工具栏中单击  (椭圆) 按钮。
- ② 设置参数。在“属性”面板填充类别中设置放射状渐变，单击  按钮，在弹出的对话框中设置颜色，从左至右颜色值分别是 #FFFFFF, #4B4B4B, #484848，如图 1-14 所示。
- ③ 图形绘制。同时按住 Shift 键和 Alt 键，在画布的中心拖动鼠标绘制出适合画布大小的正圆形，如图 1-15 所示。

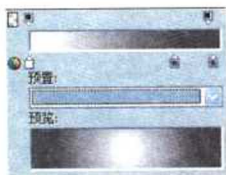


图 1-14



图 1-15

④ 在“选择”工具栏中单击  (指针) 按钮, 圆上会出现一个手柄, 调整手柄使立体感更强, 如图 1-16 所示。调整的最后效果如图 1-17 所示。

效果 4——使用“矢量”工具栏中的  (多边形) 按钮可以绘制出从三角形到具有 360 条边的多边形。主要步骤: 选择工具→设置参数→图形绘制(对象)。预览效果如图 1-18 所示。



图 1-16



图 1-17



图 1-18

具体操作步骤:



操作步骤

① 选择工具。在“矢量”工具栏中单击  (多边形) 按钮。

② 设置参数。在“属性”面板中的“边”下拉列表框中输入一个从 3 到 360 的数字, 为了使效果更丰富一些, 在画每个路径时都可以调节一下角度和边的设置, 如图 1-19 所示。在“油漆桶”下拉列表框中设置填冲类别为放射性渐变填充。

③ 图形绘制。同时按住 Shift 键和 Alt 键在画布的中心拖动鼠标绘制出适合画布大小的多边形, 然后一层一层地在上边添加。最后效果如图 1-20 所示。



图 1-19



图 1-20

Fireworks MX 2004 还提供了许多的“自动形状”按钮：（箭头）按钮、（斜切矩形）按钮、（连接线形）按钮、（面圈形）按钮、（L形）按钮、（饼形）按钮、（智能多边形）按钮、（螺旋形）按钮、（星形）按钮。通过拖动鼠标，我们可以绘制出这些基本图形。这里需要注意的是，每种自动形状有着不同的可编辑属性，大多数“自动形状”控制点都带有工具提示，描述它们会如何影响自动形状，将指针移到一个控制点上可看到描述该控制点控制的属性的工具提示。关于每种“自动形状”工具的效果，这里就不再一一展示了。

效果5——使用“资源”面板的“形状”选项卡里面的“自动形状”工具绘制图形。主要步骤：选择工具→图形绘制（对象）→调整设置。预览效果如图1-21所示。



图 1-21

具体操作步骤：



操作步骤

- ① 选择工具。选择“资源”面板里“形状”选项卡中的“框”选项。
- ② 图形绘制。直接将“框”从“资源”面板拖到画布中，绘制出像框的基本图形，如图1-22所示。
- ③ 执行“文件”→“导入”命令，在弹出的对话框中选择光盘中的图片文件1-1，单击“确定”按钮。导入图片如图1-23所示。

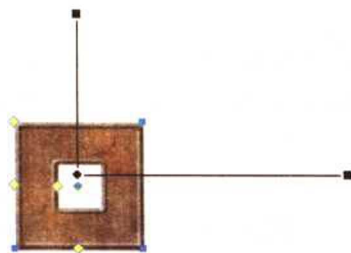


图 1-22



图 1-23

④ 在“层”面板中调整位图和相框的位置，使位图位于相框下，并调整像框的大小，如图 1-24 所示。

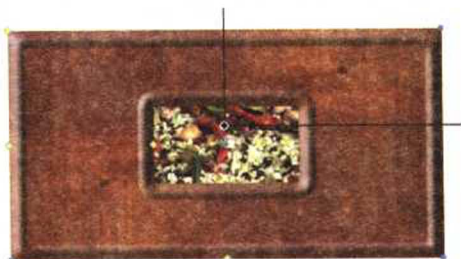


图 1-24

⑤ 调整设置。单击鼠标选中相框，可以看到相框左边出现四个黄色菱形控制点，最上边是切换角，中间两个是框宽，下边是填充图案。用 （部分选定）按钮或者 （钢笔）按钮通过拖动它的任何一个控制点根据位图图像来改变它的形状和图案，通过中间的两个手柄细调相框的纹路，如图 1-25 所示。调整完的最后效果如图 1-26 所示。



图 1-25



图 1-26

2. 路径法及各种效果

【技法描述】运用 （矢量路径）按钮和 （钢笔）按钮来绘制可以自由变形的矢量图形。

效果 1——使用 （矢量路径）按钮绘制自由变形矢量路径。主要步骤：选择工具→设置参数→图形绘制（路径）。预览效果如图 1-27 所示。

具体操作步骤：



操作步骤

① 选择工具。在“矢量”工具栏中单击 （钢笔）按钮，在弹出菜单中选择 （矢量路径）菜单项。

② 设置参数。在“属性”面板中设置笔触属性，如图 1-28 所示。



黑魔方
www.heimofang.com

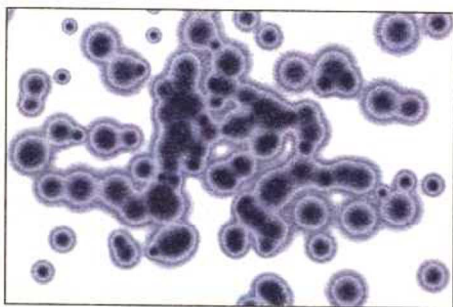


图 1-27

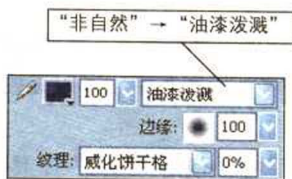


图 1-28

③ 拖动鼠标绘制出任意图形，如图 1-29 所示。最后效果如图 1-30 所示。

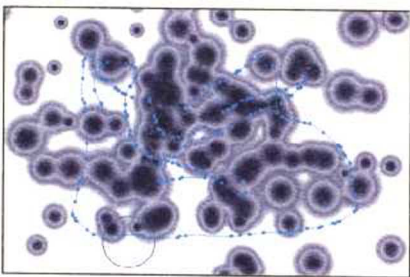


图 1-29

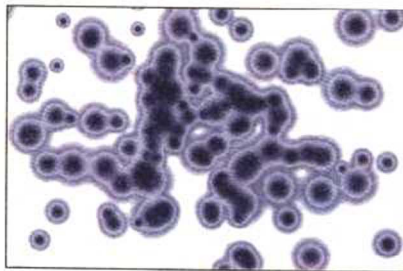


图 1-30

效果 2——使用  (钢笔) 按钮逐点绘制和编辑自由变形矢量路径。主要步骤：选择工具→设置参数→路径绘制（路径）→路径调整。预览效果如图 1-31 所示。

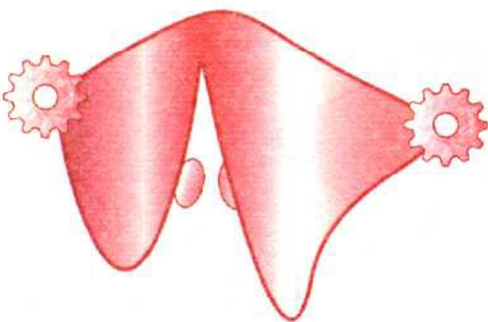


图 1-31



操作步骤

具体操作步骤:

① 选择工具。在“矢量”工具栏中单击 (钢笔) 按钮。

② 设置参数。在“属性”面板中设置笔触属性,其中红色的颜色值是#990000,如图1-32所示。

③ 图形绘制。移动光标,再单击以放置下一个点,这样就绘制出一条线段将两个点连接起来,继续绘制点,点与点之间以直线段连接,最后单击第一个点结束路径并使其成为闭合路径。

④ 路径调整。使用“选择”工具栏中的 (指针) 或 (部分选定) 按钮调整路径,使它达到画中的效果,如图1-33所示。



图 1-32

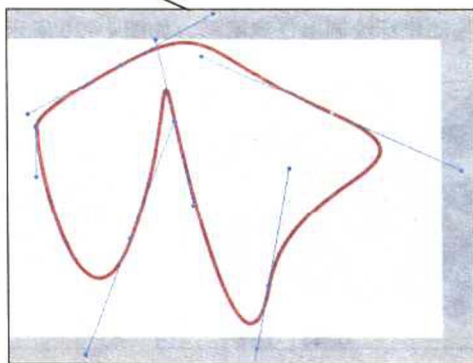


图 1-33

⑤ 在“属性”面板中设置填充属性。颜色值从左至右分别是#990000, #F9CECA, #CC0000, #FFFFFF, #F9706C,如图1-34所示。效果如图1-35所示。

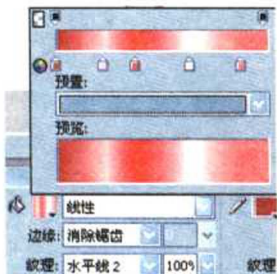


图 1-34

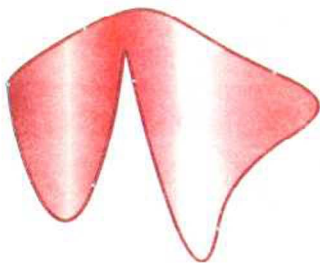


图 1-35