



Macromedia
中文版 FIREWORKS MX
2004
培训教程

策划 / WISBOOK 海洋智慧图书
编著 / 黄 刚



● 与本书相关的范例源文件、练习素材文件

学图书馆

02



海洋出版社

“十一五”国家计算机技能型紧缺人才培养培训教材
Macromedia Web 设计师认证**配套教材**

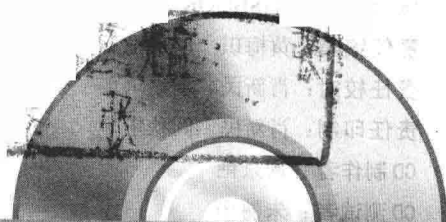


Macromedia

中文
版

FIREWORKS MX 2004 培训教程

策划 / WISBOOK 海洋智慧图书
编著 / 黄 刚



与本书相关的范例源文件、练习素材文件

海洋出版社

北京

内 容 简 介

本书是专为想在较短时间内通过课堂、学习班或者自学获取 Macromedia Web 设计师资格证书 (Fireworks MX 2004 平台) 的配套教材。作者从易教与易学的实用性出发, 通过 21 个典型范例、边讲解边操作的方式, 生动、直观、详细地介绍了 Fireworks MX 2004 中文版的基础知识和基本操作技能。

本书内容: 全书共 14 章, 内容包括网页基础知识, 基本文件操作, 矢量绘图, 笔触、填充和样式, 文本应用, 图层和蒙版, 动画的创建和编辑, 图形切割, 行为应用, 网页按钮和导航栏制作, 绘制网页布局, 图像优化和导出等。

本书特点: 1. 基础知识与实际操作紧密结合, 细致教授如何用 Fireworks MX 2004 设计首页、广告宣传单、封面、标志、电影海报、商场会员卡、电子贺卡、产品宣传画、网页导航条、商店挂历、站点广告页、网页动画、弹出菜单等的方法和步骤, 生动、直观, 学习轻松, 上手容易。2. 内容丰富、全面, 由浅入深, 通俗易懂, 重点突出, 激发学习兴趣和动手欲望。3. 每章后附有相关习题, 及时巩固, 活学即用。

光盘内容: 范例源文件和练习素材文件。

适用范围: 高等院校网页设计课程教材; Macromedia Web 设计师资格认证培训配套教材; 社会网页设计培训班教材和广大网页设计人员实用自学指导书。

图书在版编目(CIP)数据

中文版 Fireworks MX 2004 培训教程/黄刚编著. —北京: 海洋出版社, 2006.6
ISBN 7-5027-6041-5

I. 中… II. 黄… III. 主页制作—图形软件, Fireworks MX 2004—教材 IV. TP393.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2004) 第 001110 号

总 策 划: WISBOOK

责任编辑: 黄梅琪 周京艳

责任校对: 肖新民

责任印制: 肖新民 阎秋华

CD 制作者: 周京艳

CD 测试者: 朱丽华

排 版: 海洋计算机图书输出中心 晓阳

出版发行: 海洋出版社

地 址: 北京市海淀区大慧寺路 8 号 (716 房间)
100081

经 销: 新华书店

本书如有印、装质量问题可与发行部调换

发 行 部: (010) 62132549 62112880-878

62174379 (传真) 86489673 (小灵通)

技术支持: www.wisbook.com/bbs

网 址: www.wisbook.com

承 印: 北京时事印刷厂

版 次: 2006 年 6 月第 1 版

2006 年 6 月北京第 1 次印刷

开 本: 787mm×1092mm 1/16

印 张: 18.25

字 数: 417 千字

印 数: 1~3000 册

定 价: 28.00 元 (含 1CD)

“十一五”国家计算机技能型紧缺人才培养培训教材

编 委 会

主 编：吴清平 徐 胜

副主编：杨绥华

编 委：（排名不分先后）

王 勇 朱诗兵 邵谦谦 周珂令

郭平平 赵景亮 郭万军 王竹泉

钱晓彬 周京艳 蒋湘群 黄梅琪

李 弘 肖新民 刘桂英

策 划：WISBOOK 海洋智慧图书

前言

在网络盛行的时代，如何更简单、更方便地处理网络图形图像已成迫切解决的问题，Fireworks 正是应运而生的软件。经历若干次版本的更新，现在的 Fireworks 在网页图形图像设计领域的功能更加强大。和其他网页图形图像处理软件相比，它具有以下不可替代的优势：

- 和 Dreamweaver MX 2004、Flash MX 2004、FreeHand 等 Macromedia Studio MX 2004 产品结合得更加紧密。
- 有关网页设计方面的功能得到强化并形成了优势。使用 Fireworks MX 2004 不但可以切割图像，还可以创建按钮、导航栏、弹出菜单，以及添加行为、建立网页布局等。所有 Fireworks MX 2004 作品都可以非常容易地导入到 Dreamweaver MX 2004 中使用。
- Fireworks MX 2004 是专注于网页图形图像设计的软件。它默认的文件格式是 PNG 源格式，可以保存图层、文本、元件等各种编辑信息，方便用户多次修改和重复利用，它默认的图像分辨率是适合于网络浏览的 72dpi，这使得它的运行性能获得了提高。

本书采用将基础知识与实际操作紧密结合的教学方式，生动、直观和详细介绍了 Fireworks MX 2004 中文版的基础知识和基本操作技能。全书由 14 章、21 个实例组成，主要内容包括：网页基础知识和 Fireworks MX 2004 软件基础、Fireworks MX 2004 文档应用、矢量绘图、笔触、填充和样式、文本应用、位图图像编辑、效果和滤镜、图层和蒙版、动画的创建和编辑、图形切割、行为应用、网页按钮和导航栏制作、网页布局绘图、图像优化和导出。另外，每章后附有相关习题，便于及时巩固所学知识点，活学即用。

本书由黄刚主笔，张莉、汪洪波、李剑敏、张颖、陆莹、陆乐、白永浩、李桐、邹湘平等参与了书中部分素材的制作并提供了相关图片设计效果。由于作者水平有限加上时间仓促，错漏、纰漏之处在所难免。如有任何问题或建议，请发邮件到 ganlinteam@hotmail.com 信箱，我们期待获得您的反馈意见。

编者

学时分配建议表

序号	课程内容	课时安排	序号	课程内容	课时安排
1	网页基础知识和 Fireworks MX 2004 软件基础	3	8	图层和蒙版	4
2	Fireworks MX 2004 文档应用	3	9	动画的创建和编辑	5
3	矢量绘图	7	10	图形切割	3
4	笔触、填充和样式	4	11	行为应用	3
5	文本应用	3	12	网页按钮和导航栏制作	4
6	位图图像编辑	6	13	网页布局绘图	8
7	效果和滤镜	5	14	图像优化和导出	2
合计课时：					60

目 录

第 1 章 网页基础知识和 Fireworks MX

2004 软件基础..... 1

1.1 矢量图形和位图图像..... 1

1.2 常用图像格式及其特点..... 2

1.3 网页中图形图像的应用..... 4

1.3.1 HTML 切片..... 4

1.3.2 动态图片..... 5

1.3.3 图形图像按钮..... 5

1.3.4 图形图像的样式..... 6

1.3.5 链接到 Web..... 6

1.4 Fireworks MX 2004 软件基础..... 7

1.4.1 Fireworks MX 2004 系统需求..... 7

1.4.2 安装 Fireworks MX 2004..... 7

1.4.3 Fireworks MX 2004 的启动与退出..... 8

1.4.4 Fireworks MX 2004 中的新功能..... 9

1.4.5 Fireworks MX 2004 的工作环境..... 12

1.4.6 使用布局工具..... 15

1.4.7 与 Dreamweaver 的集成..... 17

1.5 简单的网页图像处理流程..... 20

1.6 课堂实训：首页设计——《家居装饰网》..... 23

1.7 小结..... 29

1.8 练习题..... 29

第 2 章 Fireworks MX 2004 文档操

作..... 30

2.1 创建文档..... 30

2.1.1 创建新文档..... 30

2.1.2 从剪贴板中创建新文档..... 31

2.1.3 打开文档..... 31

2.1.4 导入图像..... 32

2.2 浏览和查看文档..... 33

2.2.1 控制文档窗口..... 33

2.2.2 改变显示比例..... 34

2.2.3 控制文档的显示视图..... 34

2.2.4 Macintosh 灰度系数..... 35

2.3 保存文档..... 35

2.3.1 保存 PNG 文档..... 35

2.3.2 导出其他格式的文档..... 35

2.4 改变文档的属性..... 36

2.4.1 改变画布大小..... 36

2.4.2 改变画布颜色..... 37

2.4.3 旋转画布..... 37

2.4.4 修剪画布..... 38

2.4.5 改变图像大小..... 38

2.5 操作的撤销与恢复..... 38

2.5.1 撤销和恢复..... 38

2.5.2 快速返回上次存盘状态..... 39

2.5.3 使用历史记录面板..... 39

2.6 设置参数选项..... 41

2.6.1 常规设置..... 41

2.6.2 编辑设置..... 42

2.6.3 启动并编辑设置..... 42

2.6.4 文件夹设置..... 43

2.6.5 导入设置..... 43

2.7 调整文档的 HTML 属性..... 44

2.8 打印选项..... 45

2.9 课堂实训：首页及广告宣传单设计——《健身俱乐部》..... 45

2.10 小结..... 53

2.11 练习题..... 53

第 3 章 矢量绘图..... 54

3.1 绘制图形..... 54

3.1.1 使用“直线”工具..... 54

3.1.2 使用“钢笔”工具和“部分选定”工具..... 54

3.1.3 使用“矢量路径”工具..... 56

3.1.4 使用 Fireworks MX 2004 内置的形状工具..... 57

3.2 编辑矢量对象	57	4.3.1 定制颜色样本	89
3.2.1 选择对象	57	4.3.2 选择预设样本组合	90
3.2.2 重绘路径	58	4.3.3 改变样本组合	90
3.2.3 连接与拆分路径	58	4.4 使用“混色器”面板	91
3.2.4 自由变形和区域改造	59	4.5 笔触的类型	92
3.2.5 切割路径	60	4.6 笔触的宽度和边缘	92
3.3 组合路径和改变路径	60	4.7 笔触的纹理	93
3.3.1 联合	61	4.8 创建笔触	94
3.3.2 交集	61	4.8.1 自定义笔触的选项设置	94
3.3.3 打孔	61	4.8.2 自定义笔触的形状设置	95
3.3.4 裁切	62	4.8.3 自定义笔触的敏感度设置	95
3.3.5 简化路径	62	4.8.4 保存笔触设置	96
3.3.6 扩展笔触	63	4.9 填充	96
3.3.7 伸缩路径	63	4.10 样式	99
3.4 变换对象	64	4.10.1 新建样式	100
3.4.1 旋转	64	4.10.2 编辑样式	100
3.4.2 倾斜	64	4.10.3 应用和删除样式	101
3.4.3 缩放	65	4.10.4 创建自定义样式	101
3.4.4 扭曲	65	4.10.5 导出样式	102
3.4.5 数值变形	65	4.10.6 导入样式	102
3.5 操纵对象	66	4.11 课堂实训 1: 电影海报设计—— 《皮卡的故事》	102
3.5.1 移动	66	4.12 课堂实训 2: 商场会员卡设计—— 《罗宾商店》	109
3.5.2 复制	66	4.13 小结	115
3.5.3 删除	67	4.14 练习题	115
3.5.4 对齐	67	第 5 章 文本应用	116
3.5.5 叠放顺序	68	5.1 输入文本	116
3.5.6 隐藏和显示	68	5.2 编辑文本	118
3.5.7 组合和取消组合	68	5.2.1 选择字体、字号、颜色和 样式	118
3.6 课堂实训 1: 封面设计——《思想 者》	68	5.2.2 设置字距	119
3.7 课堂实训 2: 标志设计——《互联 世界》	78	5.2.3 设置文本的对齐方式	120
3.8 小结	86	5.2.4 其他文本编辑选项	121
3.9 练习题	87	5.3 文本沿路径排列	122
第 4 章 笔触、填充和样式	88	5.4 将文本转换为路径	124
4.1 网络安全色	88	5.5 导入文本	125
4.2 选择颜色	88	5.5.1 导入 ASCII 码文本	125
4.2.1 从颜色框中选择颜色	88	5.5.2 导入 RTF 文本	125
4.2.2 从“样本”面板选择颜色	89	5.5.3 处理丢失的字体	126
4.3 定制“样本”面板	89		

5.6 课堂实训：贺卡设计——《HAPPY NEW YEAR》	127	7.2.1 设置多种效果	155
5.7 小结	130	7.2.2 管理效果	156
5.8 练习题	131	7.3 使用滤镜	158
第6章 位图图像编辑	132	7.4 课堂实训1：创建产品宣传画—— 《MP3 播放器》	158
6.1 编辑模式	132	7.5 课堂实训2：网页导航条绘制—— 《ROBIN'S STORE》	164
6.2 选取图像区域	133	7.6 小结	167
6.2.1 选择规则选区	133	7.7 练习题	167
6.2.2 选择不规则选区	133	第8章 图层和蒙版	169
6.2.3 选区的调整	134	8.1 图层应用	169
6.3 修饰位图	135	8.1.1 图层基本操作	169
6.3.1 使用“刷子”工具	136	8.1.2 将图层导出为文档	171
6.3.2 使用“铅笔”工具	136	8.2 创建蒙版效果	171
6.3.3 创建图像的羽化效果	136	8.3 编辑蒙版	172
6.3.4 克隆像素	137	8.4 课堂实训1：罗宾商店挂历设计	173
6.3.5 模糊或锐化图像	138	8.5 课堂实训2：站点广告设计—— 《梦幻数学》	178
6.3.6 减淡或加深图像	139	8.6 小结	183
6.3.7 涂抹图像中的颜色	139	8.7 练习题	184
6.3.8 颜色替换	140	第9章 动画的创建和编辑	185
6.3.9 消除红眼	141	9.1 打开多个图像文件创建动画	185
6.3.10 使用“橡皮擦”工具	141	9.2 手工绘制动画	185
6.4 复合对象	142	9.2.1 添加和编辑帧	185
6.4.1 混合模式	142	9.2.2 洋葱皮显示效果	187
6.4.2 调整不透明度和应用混合 模式	142	9.2.3 使用共享层	187
6.5 课堂实训1：平面设计—— 《SPEED 鞋》	143	9.3 使用元件创建动画	188
6.6 课堂实训2：平面设计——《未来 之星》	146	9.3.1 元件和实例	188
6.7 小结	149	9.3.2 新建选择动画	189
6.8 练习题	150	9.3.3 创建和修改元件	189
第7章 效果和滤镜	151	9.3.4 创建和修改实例	190
7.1 效果	151	9.3.5 使用实例创建动画	191
7.1.1 效果菜单	151	9.4 导出动画	192
7.1.2 效果应用	151	9.4.1 优化动画	192
7.1.3 内斜角和外斜角	153	9.4.2 设置透明色	193
7.1.4 投影效果	153	9.4.3 设置帧延时和循环选项	193
7.1.5 浮雕效果	154	9.4.4 导出动画	193
7.1.6 发光效果	155	9.5 课堂实训1：动画设计——《遇见 SPEED》	194
7.2 编辑效果	155	9.6 课堂实训2：动画设计——《生命 在于运动》	200

9.7 小结	203	12.2 创建导航栏	232
9.8 练习题	203	12.3 弹出菜单设计	234
第 10 章 图形切割	204	12.3.1 创建弹出菜单	235
10.1 切片的创建和应用	204	12.3.2 导出弹出菜单	237
10.1.1 矩形切片	204	12.4 课堂实训 1: 导航栏设计—— 《玫瑰服饰》	238
10.1.2 多边形切片	205	12.5 课堂实训 2: 创建弹出菜单—— 《玫瑰服饰》	248
10.1.3 使用菜单命令创建切片	205	12.6 小结	251
10.2 编辑切片	205	12.7 练习题	251
10.2.1 移动切片对象	205	第 13 章 绘制网页布局	252
10.2.2 显示/隐藏切片和切片的 辅助线	206	13.1 网页布局的主要原则	252
10.2.3 改变切片对象的颜色	206	13.2 绘制网页布局	252
10.2.4 调整切片的形状	206	13.2.1 绘制页面分区	253
10.2.5 在切片上设置 URL	206	13.2.2 切割图片	257
10.2.6 删除切片	207	13.2.3 添加行为和特效	259
10.3 导出切片	207	13.2.4 导出到 Dreamweaver MX 2004 中	262
10.4 创建图像映射	207	13.3 课堂实训: 网页布局——《绝美 摄影》	263
10.4.1 创建热点	208	13.4 小结	270
10.4.2 编辑热点	208	13.5 练习题	270
10.4.3 创建图像映射	208	第 14 章 图像优化和导出	271
10.5 课堂实训: 网页设计——《圣诞 礼物》	209	14.1 图像的优化	271
10.6 小结	214	14.2 导出图像	272
10.7 练习题	214	14.2.1 导出概述	272
第 11 章 行为应用	215	14.2.2 导出文件	272
11.1 了解 Fireworks MX 2004 行为	215	14.2.3 使用导出向导	273
11.2 “行为”面板	215	14.2.4 导出预览和优化	274
11.2.1 添加行为	216	14.2.5 导出图片的缩放和裁切	274
11.2.2 修改行为	216	14.2.6 导出文件的类型	275
11.2.3 删除行为	217	14.2.7 导出区域	276
11.3 课堂实训: Web 广告设计—— 《家居装饰网》	217	14.2.8 导出 HTML 表格	276
11.4 小结	224	14.2.9 导出路径对象	277
11.5 练习题	224	14.3 图像的批处理	278
第 12 章 网页按钮和导航栏制作	226	14.4 课堂实训: 批处理——缩放并导 出 Fireworks 文档	280
12.1 创建按钮	226	14.5 小结	282
12.1.1 按钮概述	226	14.6 练习题	282
12.1.2 新建按钮	226		
12.1.3 编辑按钮	232		

第1章 网页基础知识和 Fireworks MX 2004 软件基础

本章重点：主要学习网页图形图像格式和应用方面的知识，以及 Fireworks MX 2004 软件的操作基础等。

1.1 矢量图形和位图图像

计算机网络技术的迅猛发展，已经使 Internet 演变成了一个大众化的媒体。人们每天都有机会接触到 Web 上或多媒体光盘中大量的、生动有趣的数字化图形图像。这些图像由于可以给人们带来直观的信息源以及视觉上的愉悦感，因而倍受人们的喜爱。如何设计漂亮的图片、通过有创意的画面来突出网页的主题与个性，正是每个网站设计人员需要面对的问题，如图 1-1 所示就是一个包含了个性化图形图像设计的站点。

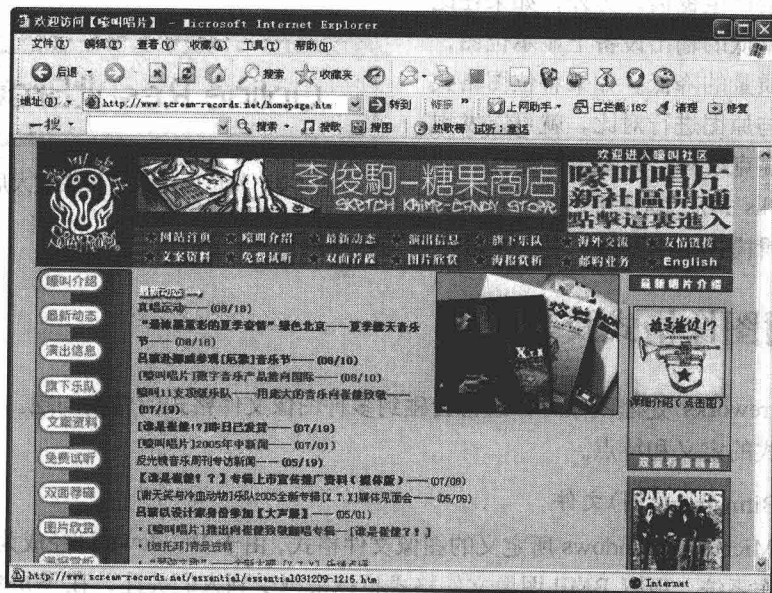


图 1-1 个性化站点中的图形图像

在计算机中显示的图形可以分为位图图像和矢量图形两大类，认识它们的特色和差异，将有助于创建、输入、编辑、输出和应用数字图像。位图图像和矢量图形没有好坏之分，只是用途不同而已。因此，整合位图图像和矢量图形的优点，才是处理数字图像的最佳方式。

1. 矢量图形

矢量图形使用直线和曲线来描述图像，也称为基于路径的绘画。Adobe Illustrator、CorelDRAW、AutoCAD 等软件是以矢量图形为基础进行创作的。矢量图形根据轮廓的几何特性进行描述。图形的轮廓画出后，被放在特定位置并填充颜色。

当用户对矢量图形进行编辑时,实际上修改的是描述矢量图形的直线和曲线的属性。用户可以重新调整图形的大小和形状,改变图形的颜色,以及移动图形等,这些修改都不会影响矢量图形的外观显示质量。

矢量图形和分辨率无关,用户可以在不同分辨率的输出设备上显示它们而不会有任何质量损失,如图 1-2 所示。

在 Fireworks MX 2004 中可以按矢量模式绘制和编辑路径。

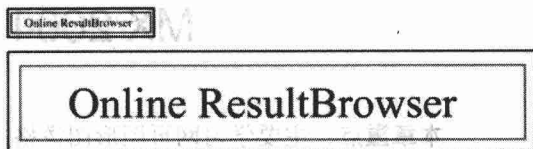


图 1-2 将矢量格式的图形局部放大的效果

2. 位图图像

位图图像是使用一行行带颜色的小点(被称为“像素”)来描述图像,每个像素都被分配一个特定位置和颜色值,构成类似于马赛克式的图像。Photoshop、Painter、Fireworks 等绘图软件一般都使用位图图像。当用户对位图图像进行编辑时,实际上修改的是像素点的信息而不是直线或曲线的属性信息。

位图图像和分辨率有关,即在一定面积的图像上包含有固定数量的像素。编辑位图可以改变其外观显示质量,如果在屏幕上以较大的倍数放大显示图像,或以过低的分辨率打印,则在图像边缘可能会产生锯齿。另外,如果在比图像本身分辨率低的输出设备上显示位图,也会导致显示质量的降低。如果将位图格式的图像放大后与原图进行对比,就可以发现有很明显的马赛克纹样,如图 1-3 所示。

在 Fireworks MX 2004 中,用户也可以按位图图像编辑模式绘制图像、对位图进行修饰和处理。

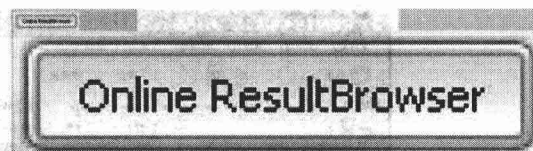


图 1-3 将位图格式的图像放大后的效果

1.2 常用图像格式及其特点

在使用 Fireworks 处理图像时,经常会碰到多种图像文件格式的转换问题。下面将详细介绍这些图像格式的定义和特点。

1. BMP (Bitmap, 位图) 文件

*.bmp 是 Microsoft Windows 所定义的图像文件格式,由于 Windows 已经成为 PC 机环境下最为普及的操作系统,所以 BMP 图像文件格式也越来越受到人们关注,在 Windows 环境中运行的图形图像软件基本上都支持 BMP 图像格式。BMP 图像文件的特点如下:

- (1) 该结构只能存放一幅图像。
- (2) 只能存储 4 种图像数据:单色、16 色、256 色、全彩色。
- (3) 图像数据有压缩和不压缩两种处理方式。

一般而言,BMP 图像的数据量比较大,在网页中的应用受到限制,但可以将 BMP 格式的位图图像导入到 Fireworks MX 2004 中进行处理,然后导出为常见的网页图形图像格式。

2. GIF (Graphics Interchange Format, 图形交换格式) 文件

*.gif 是 CompuServe 公司为了方便网络和 BBS 使用者传送图像数据而制定的一种图像文件格式。目前,GIF 图像文件已经成为网络图形图像传输的通用格式,经常用于动画、透明等特

殊效果的制作。GIF 文件有下列特点:

- (1) 文件具有多元化结构,能够存储多张图像,能以动态的形式出现。
- (2) 在颜色很少的情况下,产生的文件数据量极小,所以大多用在网络传输上,速度要比传输其他图像文件格式快得多。

(3) 最多只能处理 256 种色彩,所以不能用于存储真彩色的图像文件。

(4) 支持透明效果。

使用 Fireworks MX 2004 可以导入静态和动态的 GIF 图像,也可以导出静态和动态的 GIF 图像。

3. PNG (Portable Network Graphics, 可移植网络图形)文件

.png 是一种专门针对 Web 开发的无损压缩图像,同时支持透明背景和动态效果。其图像质量远胜过.gif。PNG 文件有下列特点:

- (1) 图像可以是灰阶的(16 位)或彩色的(48 位),也可以是 8 位的索引色。
- (2) 图像使用的是高速隔行显示方案,显示速度很快,只需要下载 1/64 的图像信息就可以显示出低分辨率的预览图像。

(3) 图像格式不支持动画,但是可以保存多帧。

相对而言,PNG 格式的图像文件数据量比较大。但是,随着网络传输速度的提高,PNG 也将成为一种主流的图形图像文件格式。

4. TIF/TIFF(Tag Image File Format, 标记图像文件格式)文件

*.tiff 是由 Aldus 为苹果机 Macintosh 平台开发的一种图形文件格式,最早流行于 Macintosh 平台上,现在 Windows 操作系统上主流的图像应用程序都支持该格式。该格式支持的色彩数最高可达 1600 多万种。TIF 文件有下列特点:

(1) 存储的图像质量高,但占用的存储空间也非常大,它的文件数据量是相应*.gif 图像的 3 倍左右,*.jpeg 图像的 10 倍左右。

(2) 细微层次的信息较多,有利于原稿阶调与色彩的复制。

(3) 该格式有压缩和非压缩两种,其中压缩形式使用的是无损压缩方案。

(4) 对该格式文件解压缩非常困难。

5. PSD(Adobe Photoshop Document, Adobe 公司的 Photoshop 文档)文件

.psd 是在 Adobe Photoshop 中使用的一种标准图形文件格式。它可以存储成 RGB 或 CMYK 模式,还可以自定义颜色数并加以存储。.psd 文件能够将不同的对象以层的方式来分离保存,便于修改和制作各种特殊效果。PSD 文件有下列特点:

(1) 用此格式存储图像不会造成任何数据流失。

(2) 能够保存图像数据的每一个细小部分,包括层、附加的蒙版通道以及其他内容,而这些内容在转存成其他格式时将会丢失。

6. JPEG(Joint Photographic Experts Group, 联合图像专家组)文件

*.jpeg 文件是一种高效率的压缩文件,不过它采用的是一种有损压缩的方法,某些情况下可能造成图像的数据损失和失真。JPEG 文件有下列特点:

(1) 此种图像格式适合颜色连续渐变的图像区域。

(2) 具有的颜色数目比 GIF 图像格式多,可达 1,677 万种颜色。

(3) 支持 24 位真彩色。

JPEG 图像不支持透明效果,也不支持动画,它是和 GIF 格式有一定互补性的图像文件格式。

注意:在网页设计中,应用最广泛的图形格式包括 GIF、JPG 和 PNG 等。

1.3 网页中图形图像的应用

图形图像在网页中有许多具体应用,下面我们将根据 Fireworks 的功能作详细的介绍。

1.3.1 HTML 切片

图片的大小会影响图片在网络上的传播速度,如果需要的下载时间很长,那么会导致网页的访问者失去耐心,Fireworks MX 2004 使用了“切片”技术来解决此类问题。

所谓“切片”,是指将大的图像分割成许多小的图形,显示的时候在浏览器中通过表格组装到一起。分割出的每一部分小图片称为“切片”,这个过程需要使用到 Fireworks MX 2004 的“切片工具”,如图 1-4 所示。

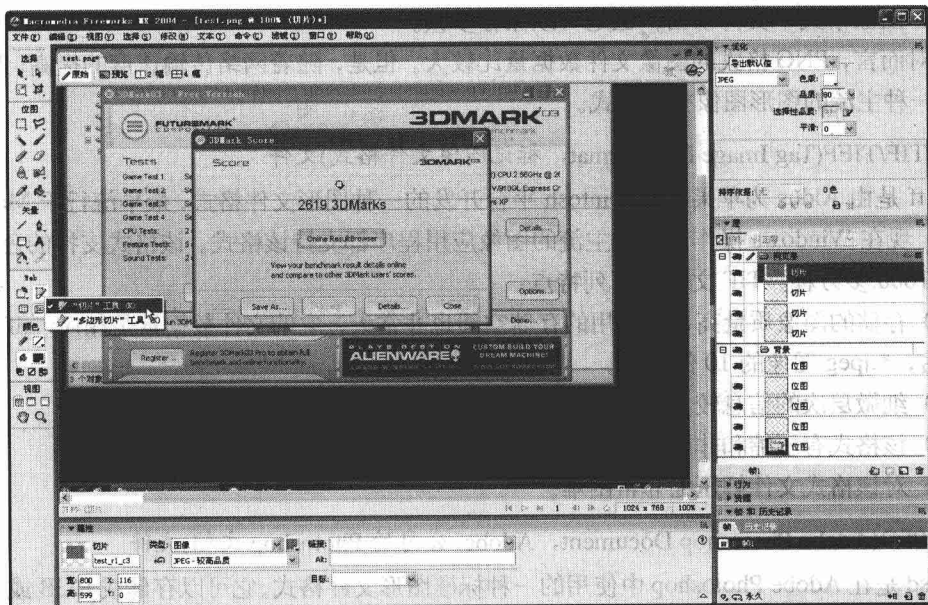


图 1-4 在 Fireworks MX 2004 中切割图像

Fireworks 中的切片不但可以输出指定区域的图形,也是添加行为、产生交互的主要对象,所有的 Fireworks MX 2004 交互行为都是通过切片来附加并产生的,如翻转图、弹出菜单等。

在 Fireworks MX 2004 中,用户可以将整个图片分成许多的矩形小切片,而且在切片上还可以设置超级链接,如图 1-5 所示。

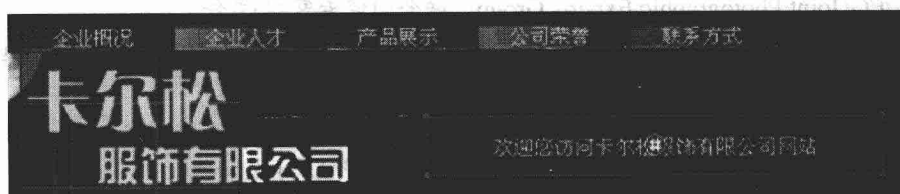


图 1-5 切片的使用示例

1.3.2 动态图片

动画已经成为 Web 的一个显著特征,和静态图片相比,动画更加生动和醒目,所以,动态的 GIF 条幅广告和 Flash 动画在 Web 上已经俯拾即是,带给人们更多视觉上的享受。

GIF 动画实际上是一种帧并帧动画,它是由一系列快速而连续的相似图像组成的,这些图像在某个元素或者属性方面有一些小的差异,变换的速度又比较快,而人的眼睛又有一段时间的视觉停留,所以可看到图形的运动效果,如图 1-6 所示。

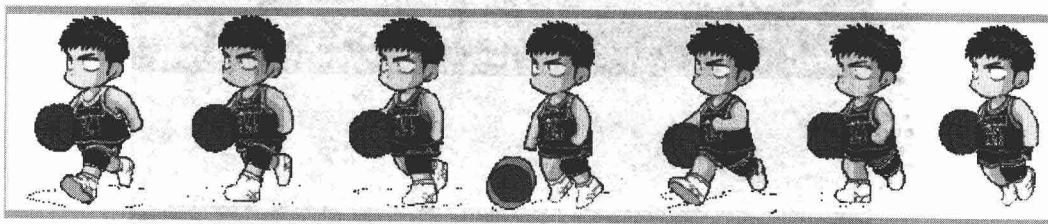


图 1-6 动态图片原理

1.3.3 图形图像按钮

按钮是网页中最常见的元素,是实现交互的重要手段,它的最大作用就是引导用户链接到不同的地址,从而加强人机交互的功能,进而丰富网页的表现力。

在网页中,按钮的形式多种多样,使用图形图像按钮并设计其交互变化能够给整个网页带来活力,如图 1-7 所示。

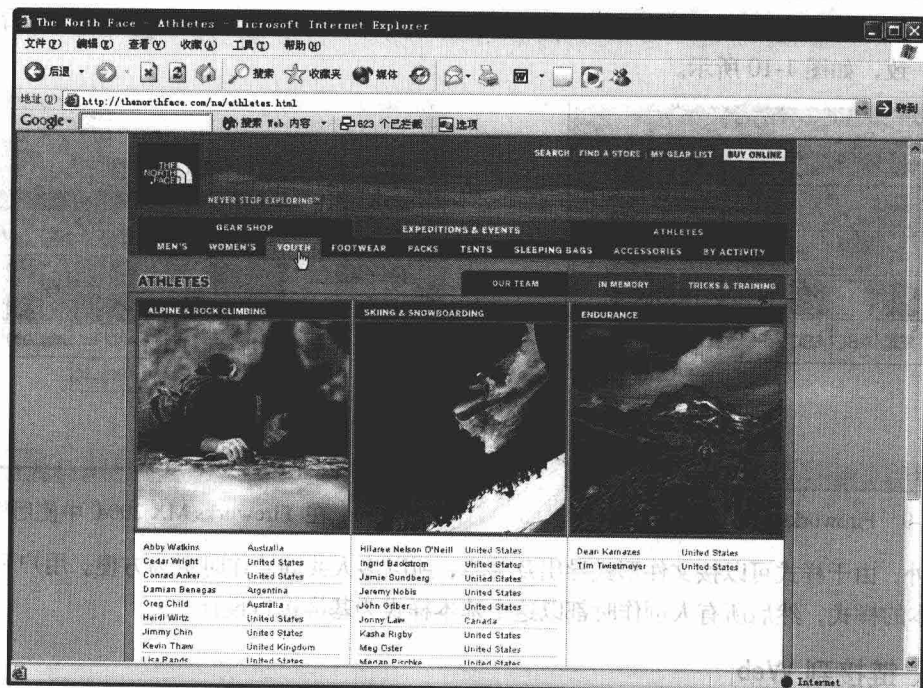


图 1-7 网页中的按钮示例

在 Fireworks MX 2004 中可以轻松创建图形按钮元件,拖放应用到任何位置或在网页中多次应用,如图 1-8 所示就是在 Fireworks MX 2004 中显示的一个按钮实例。

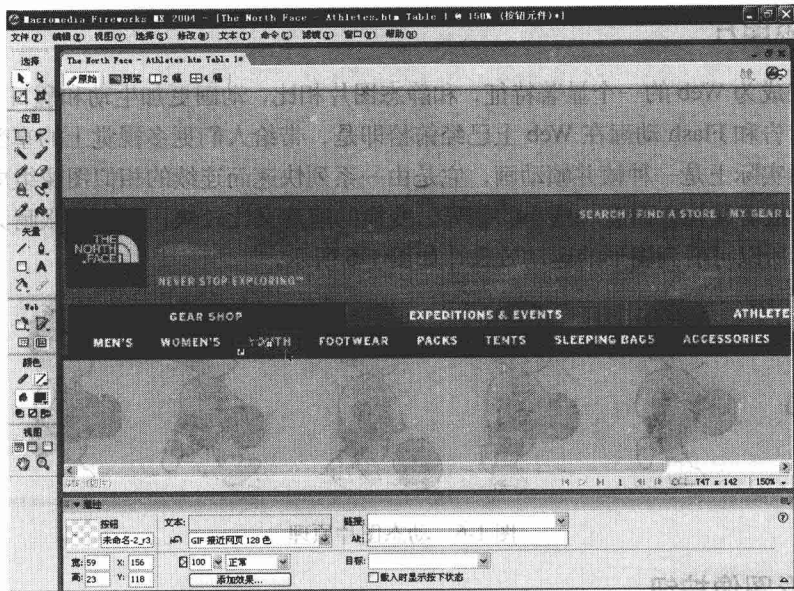


图 1-8 在 Fireworks MX 2004 中创建和编辑按钮

1.3.4 图形图像的样式

样式 (Style) 可以使多个对象的外观和风格保持一致。Fireworks 中的样式可以快速复制对象的笔触、填充、特效甚至是文本设置，如图 1-9 所示。

Web 设计者可以使用 Fireworks MX 2004 中的样式保证用户的网页效果从整体上看起来比较协调一致，如图 1-10 所示。

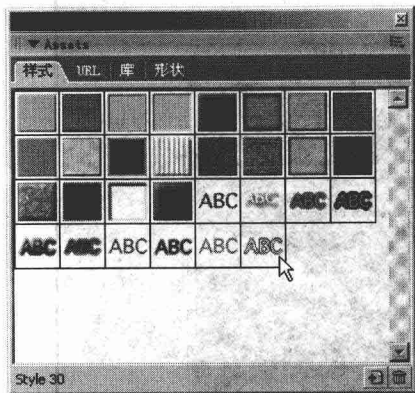


图 1-9 Fireworks MX 2004 中的样式

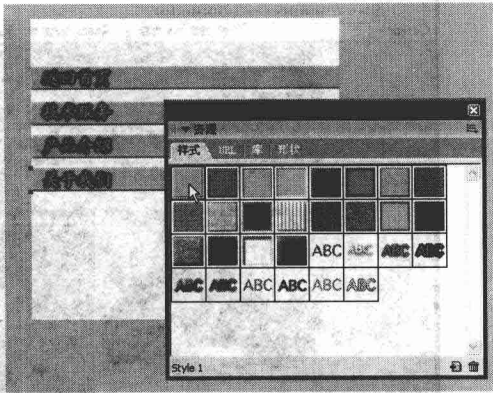


图 1-10 在 Fireworks MX 2004 中使用样式

另外，由于样式可以按文件形式导出及共享，所以多人共同协作时更为方便。用户可以创建一个基本的样式，然后所有人创作时都以这个基本样式为基准进行设计。

1.3.5 链接到 Web

Fireworks MX 2004 是以网页设计中的图形图像处理工作为目标的，所以 Fireworks MX 2004 在 Web 页面中的图像、HTML 及 JavaScript 代码之间搭起了桥梁，以此来创建图像映射、切片、翻转图像等，如图 1-11 所示。Fireworks MX 2004 中的 Web 对象包括图像热点区域和切片。

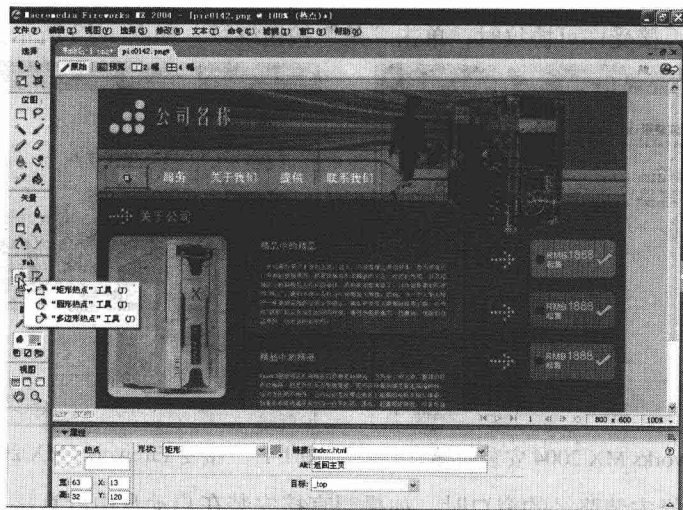


图 1-11 在 Fireworks MX 2004 中创建图像映射并设置超级链接

1.4 Fireworks MX 2004 软件基础

Fireworks 是 Macromedia 公司专门针对 Web 图像设计而开发的软件,作为图形图像处理工具,自问世以来一直受到广大网页制作人员的喜爱。

Fireworks 既可以编辑静态 Web 图像,又可以生成或编辑包含 HTML 和 JavaScript 代码的动画,并且可以将位图修饰与矢量绘图合为一体。Fireworks 具有易学易用、方便快捷、自动化处理等特点,并能够自由地导入各种图像和文本文件,使用它可以高效率地创建各种图文兼顾的网页图形,甚至可以用来编辑整个网页。

1.4.1 Fireworks MX 2004 系统需求

1. Windows 平台

- 600 MHz Intel Pentium III 以上处理器
- Windows 98 第二版、Windows 2000 或 Windows XP
- 128 MB 可用系统 RAM (推荐 256 MB)
- 150 MB 可用硬盘空间以上

2. Macintosh 平台

- 500 MHz PowerPC G3 以上处理器
- Mac OS 10.2.6 版本
- 128 MB 可用系统 RAM (推荐 256 MB)
- 100 MB 以上可用硬盘空间。

1.4.2 安装 Fireworks MX 2004

以 Fireworks MX 2004 在 Windows XP 平台上的安装为例,Fireworks MX 2004 的安装步骤为:

- 1 将 Fireworks MX 2004 的安装光盘放入光驱中,双击 Fireworks MX 2004 安装图标。
- 2 出现安装向导的窗口,单击“下一步”按钮继续,如图 1-12 所示。

3 在询问是否接受许可协议时,单击“是”按钮继续,如图 1-13 所示。

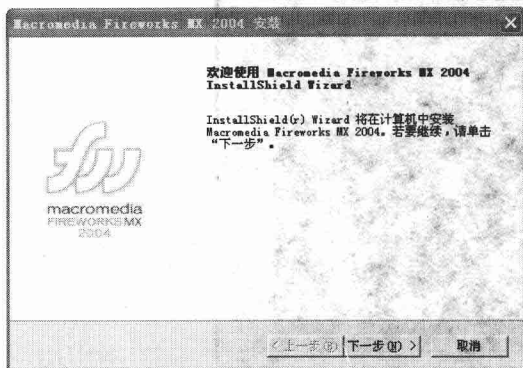


图 1-12 Fireworks MX 2004 安装向导

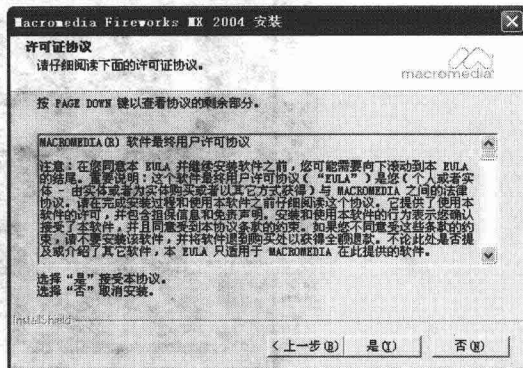


图 1-13 接受 Fireworks MX 2004 安装的许可协议

4 在出现选择安装路径的窗口时,如果想直接安装在启动盘中就直接单击“下一步”继续;如果想重新选择安装盘,单击“浏览”按钮选择安装目标磁盘,如图 1-14 所示。

5 单击“下一步”继续。安装程序将立即开始复制文件到硬盘上。

6 在出现安装结束的窗口时,单击“完成”按钮完成安装,如图 1-15 所示。

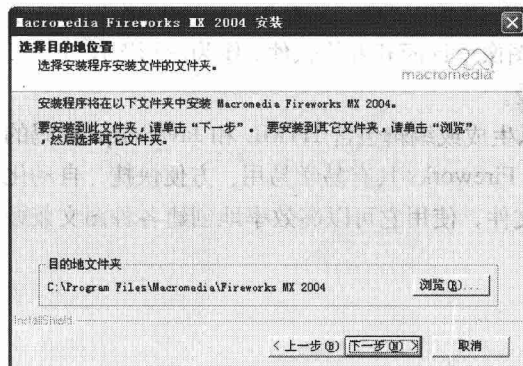


图 1-14 选择或接受安装路径

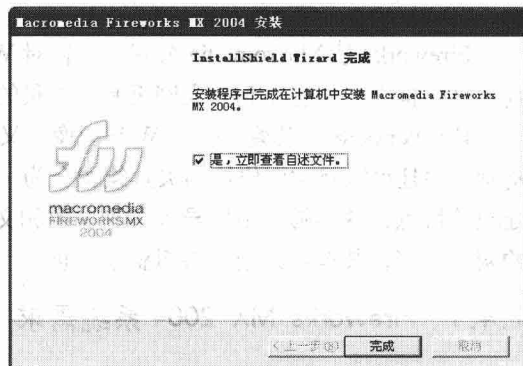


图 1-15 完成安装 Fireworks MX 2004

7 如果提示重新启动,则可以重新启动计算机。

1.4.3 Fireworks MX 2004 的启动与退出

安装好 Macromedia Fireworks MX 2004 后,单击桌面上的“开始”按钮,从“程序”菜单中依次选择 Macromedia>Macromedia Fireworks MX 2004 菜单选项,即可启动该应用程序,如图 1-16 所示。

初次打开的 Fireworks MX 2004 将显示一个“开始页”,如图 1-17 所示。在开始页面中可以快速地访问最近使用过的文件、帮助和教程资源,也可以快速地新建文件。开始页面是在没有打开其他文件的情况下显示的。如果要在启动 Fireworks MX 2004 时不自动打开“开始页”,则可以按 Ctrl + U 快捷键,打开“首选参数”对话框,然后清除“显示开始页”复选框,如图 1-18 所示。

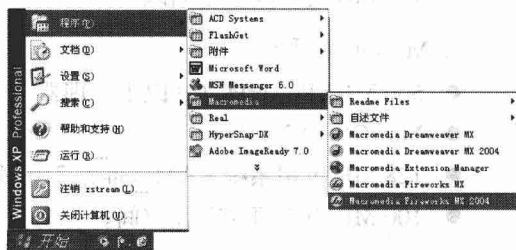


图 1-16 选择并启动 Fireworks MX 2004