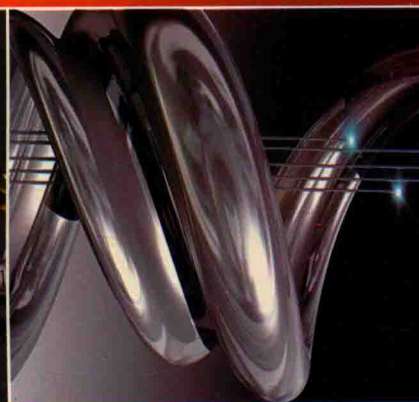


“十二五”职业教育国家规划教材

Fireworks CS6

案例教程（第2版）

丁桂芝 编著



电子工业出版社

PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY

<http://www.phei.com.cn>

“十二五”职业教育国家规划教材
数码艺术设计丛书

Fireworks CS6 案例教程

(第2版)

丁桂芝 编著

(1) 基础部分以软件使用
用 Fireworks CS6 进行图形图
(2) 习得整个文档、图元
(3) 实训部分采用任务
件, 便于读者按照每个实训
任务。

(1) 基础部分以软件使用
用 Fireworks CS6 进行图形图
(2) 习得整个文档、图元
(3) 实训部分采用任务
件, 便于读者按照每个实训
任务。

(1) 基础部分以软件使用
用 Fireworks CS6 进行图形图
(2) 习得整个文档、图元
(3) 实训部分采用任务
件, 便于读者按照每个实训
任务。

電子工業出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京·BEIJING

内 容 简 介

本书是 Adobe Fireworks CS6 软件学以致用用的训练教材。教材创作风格不是简单的软件功能介绍加上实例验证,而是以读者对软件的实际应用为主线,贯穿能力培养。全书由基础部分、实例部分和实训部分组成。基础部分以软件使用技能为线索,通过大量的图示、范例,训练读者熟练使用 Fireworks CS6 进行图形图像的制作;实例部分采用任务驱动,操作步骤翔实,方便读者学习和理解,不但能够使读者快速入门,还可以起到举一反三的作用;实训部分的每个实训均有制作效果图、制作提示、制作任务分解及.png 源文件,便于读者按照每个实训的提示和制作任务分解完成,或者参考.png 源文件完成任务。书中所有图片、.png 源文件、效果文件可在电子工业出版社华信教育资源网(<http://www.hxedu.com.cn>)下载,以方便读者学习参考。

本书可作为高职高专计算机多媒体技术、图形图像制作、网站规划与开发技术等专业的教材,也可供数码艺术设计爱好者参考。

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,侵权必究。

图书在版编目(CIP)数据

Fireworks CS6 案例教程/丁桂芝编著. —2 版. —北京:电子工业出版社,2014.7

(数码艺术设计丛书)

ISBN 978-7-121-22365-5

I. ①F… II. ①丁… III. ①网页制作工具—高等职业教育—教材 IV. ①TP393.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2014)第 010137 号

策划编辑:吕 迈

责任编辑:靳 平

印 刷:北京天宇星印刷厂

装 订:北京天宇星印刷厂

出版发行:电子工业出版社

北京市海淀区万寿路 173 信箱 邮编 100036

开 本:787×1 092 1/16 印张:22.25 字数:570 千字

版 次:2010 年 5 月第 1 版

2014 年 7 月第 2 版

印 次:2014 年 7 月第 1 次印刷

印 数:3 000 册 定价:44.00 元

凡所购买电子工业出版社图书有缺损问题,请向购买书店调换。若书店售缺,请与本社发行部联系,联系及邮购电话:(010) 88254888。

质量投诉请发邮件至 zlts@phei.com.cn, 盗版侵权举报请发邮件至 dbqq@phei.com.cn。

服务热线:(010) 88258888。

前 言

Fireworks CS6 是专业的网页图形制作以及成型软件,由 Adobe 公司开发。它不仅可以轻松制作出各种动感的 Gif、动态按钮等网络图片,更重要的是 Fireworks CS6 可以轻松地实现大图切割,使网页加载图片时,显示速度更快,让读者在弹指间便能制作出精美的矢量和点阵图、模型、3D 图形和交互式内容,无须编码,可直接应用于网页和移动应用程序。

Fireworks CS6 利用 jQuery 支持制作移动主题,从设计组件中添加 CSS Sprite 图像,为网页、智能手机和平板计算机应用程序提取简洁的 CSS3 代码,利用适用于 Mac OS 的增强的重绘性能和适用于 Windows 的内存管理,大大提高工作效率,利用增强型色板快速更改颜色。

从设计和网页提取简洁的 CSS 代码,通过使用全新的属性面板,完全提取 CSS 元素和值(颜色、字体、渐变和圆角半径等),以节省时间并保持设计的完整性。在提取代码后,直接将其复制并粘贴至 Adobe Dreamweaver CS6 软件或其他 HTML 编辑器。

怎样把该软件的强大功能展现在读者面前,使读者乐于使用,灵活使用,是作者一直在探索并实践的课题。本书作者以自身学习新软件使用的心路历程来体会初学者的学习路径并完成本书的创作。归纳起来,本书在创作风格上有以下 6 个特点。

(1) 基础部分以软件使用技能为线索,通过大量的图示、范例,训练读者熟练使用 Fireworks CS6 进行图形图像制作的基本功。

(2) 习题集中安排,而不是分散在每一章中,用意是训练读者灵活运用工具的能力。

(3) 实例部分采用任务驱动,操作步骤翔实,方便读者学习和理解,不但能够使读者快速入门,还可以起到举一反三的作用。

(4) 实训部分的每个实训均有制作效果图、制作提示、制作任务分解及.png 源文件,便于读者按照每个实训制作提示和制作任务分解完成,或者参考.png 源文件完成任务。

(5) 书中所有示例、实例、实训全部为原创。

(6) 书中所有图片、.png 源文件、效果文件均可在电子工业出版社华信教育资源网(<http://www.hxedu.com.cn>)下载,以方便读者学习参考。

通过训练,最终能够使读者做到在 Fireworks CS6 中使用不同的工具和方法完成较为复杂的符合实际工作需要的网页元素或其他非网页用格式的图形。

全书由 3 部分组成,第一部分是基础部分,共 13 章,用大量的图示、范例介绍 Fireworks CS6 的基本工具及功能,为下一步学习实例部分做好准备。基础部分后面附有习题及答案。第二部分是实例部分,给出 13 个实例,每个实例以制作任务提出,先是分解任务,然后分步进行制作。这种方法便于读者理解、模仿,使读者掌握制作任务

的处理方法。第三部分是实训部分，共给出 23 个训练任务，每个实训只给出制作提示和制作任务分解，希望读者独立完成，锻炼举一反三的学习能力。书后附有“学习引导”，它反映了本书的特色并指导读者使用本书，建议读者阅读参考。

本书由丁桂芝编著，其中示例、实例、实训的创作颇费心思。在编写过程中，黄建忠、孟祥双、李宏力、祖文东、任静、李勤、张荣新、时瑞鹏、王向华、李占仓、张臻、王炯、王翔、孙华峰参加了实例和实训部分的编写，并对书稿提出了修改意见和建议，在此表示衷心的感谢。本书由黄建忠主审。

由于编者水平有限，疏漏和不足之处在所难免。您若有问题或意见，请发邮件到 dingguizhi@gmail.com，期待获得您的宝贵意见。

编著者

2014 年 2 月

目 录

CONTENTS

第一部分 基础部分

第 1 章 Fireworks CS6 基础.....2

- 1.1 Fireworks CS6 简介.....2
- 1.2 Fireworks CS6 的新增或改进功能.....2
- 1.3 系统要求.....3
- 1.4 安装 Fireworks CS6.....3
- 1.5 使用“欢迎屏幕”页.....4
- 1.6 创建新文档.....5
- 1.7 保存 Fireworks PNG 文件.....8
- 1.8 Fireworks CS6 的操作界面和功能简介.....9
 - 1.8.1 菜单栏.....10
 - 1.8.2 工具栏.....14
 - 1.8.3 工具面板.....16
 - 1.8.4 属性检查器.....20
 - 1.8.5 各种面板.....21
 - 1.8.6 组织面板组和面板.....30
- 1.9 本章软件使用技能要求.....33

第 2 章 创建位图.....35

- 2.1 创建位图对象的方法.....35
 - 2.1.1 直接绘制、绘画位图对象.....35
 - 2.1.2 创建新的空位图.....36
 - 2.1.3 剪切或复制并粘贴像素.....36
 - 2.1.4 转换矢量对象.....37
- 2.2 绘制、绘画和编辑位图对象.....38
 - 2.2.1 绘制位图对象.....38
 - 2.2.2 绘画位图对象.....38
 - 2.2.3 选取笔触颜色或填充颜色.....40
 - 2.2.4 擦除位图对象或像素.....40
 - 2.2.5 羽化像素选区.....40

2.3 修饰位图对象.....41

- 2.3.1 克隆像素区域.....41
- 2.3.2 模糊、锐化和涂抹像素.....43
- 2.3.3 减淡和加深像素.....44
- 2.3.4 消除照片中的红眼.....45
- 2.3.5 替换颜色.....45
- 2.3.6 裁剪所选位图.....46

2.4 调整位图颜色和色调.....47

- 2.4.1 调整色调范围.....48
- 2.4.2 调整亮度和对比度.....51
- 2.4.3 应用“颜色填充”动态滤镜.....52
- 2.4.4 调整色相和饱和度.....53
- 2.4.5 反转图像的颜色值.....54

2.5 模糊和锐化位图.....55

- 2.5.1 对图像进行模糊处理.....55
- 2.5.2 创建草图外观.....58
- 2.5.3 将图像转换成透明.....59
- 2.5.4 对图像进行锐化处理.....60

2.6 本章软件使用技能要求.....62

第 3 章 创建矢量对象.....63

3.1 绘制矢量对象.....63

- 3.1.1 快速绘制基本形状.....63
- 3.1.2 绘制基本的圆角矩形.....64
- 3.1.3 绘制基本的多边形和星形.....65
- 3.1.4 绘制自动形状.....65
- 3.1.5 绘制自由变形矢量路径.....67
- 3.1.6 通过绘制点来绘制路径.....68

3.2 编辑路径.....73

- 3.2.1 使用“矢量”工具编辑矢量对象.....73

3.2.2 使用路径操作编辑 矢量对象.....	75	5.2 使用“样本”、“混色器”和 “调色板”面板.....	97
3.3 本章软件使用技能要求.....	79	5.2.1 使用“样本”面板对所选 对象应用颜色.....	98
第4章 创建文本	80	5.2.2 更改样本组.....	98
4.1 输入文本.....	80	5.2.3 自定义“样本”面板.....	99
4.1.1 创建文本块并输入文本.....	80	5.2.4 在“混色器”面板中创建 颜色.....	100
4.1.2 移动文本块.....	81	5.2.5 使用“调色板”面板的 “选择器”选项卡.....	102
4.1.3 两种类型的文本块.....	81	5.2.6 使用“调色板”面板的 “混色器”选项卡.....	102
4.2 编辑文本.....	81	5.2.7 使用“调色板”面板的 “混合器”选项卡.....	103
4.2.1 更改字体系列、字号大小和 字体样式.....	82	5.3 使用颜色框和颜色框弹出窗口.....	103
4.2.2 设置文本颜色.....	83	5.3.1 从颜色框弹出窗口中选择 颜色.....	103
4.2.3 设置字间距.....	84	5.3.2 从界面的任意位置采集颜 色样本.....	104
4.2.4 设置字顶距.....	84	5.4 使用笔触.....	104
4.2.5 设置文本方向.....	85	5.4.1 应用笔触.....	104
4.2.6 文本对齐方式.....	85	5.4.2 在路径上放置笔触.....	105
4.2.7 设置段落缩进.....	86	5.4.3 创建笔触样式.....	106
4.2.8 设置段落间距.....	86	5.5 使用填充.....	107
4.2.9 消除文本锯齿.....	87	5.5.1 设置绘制工具的填充属性.....	107
4.2.10 改变字符宽度.....	87	5.5.2 编辑实色填充.....	107
4.2.11 基线调整.....	88	5.6 使用渐变填充和图案填充.....	108
4.3 在文本中应用笔触、填充、滤镜 效果和样式.....	88	5.6.1 应用图案填充.....	108
4.4 将文本附加到路径.....	90	5.6.2 添加自定义图案.....	109
4.4.1 将文本附加到路径的操作 方法.....	90	5.6.3 应用渐变填充.....	109
4.4.2 编辑附加到路径的文本和 路径.....	90	5.6.4 编辑渐变填充.....	109
4.4.3 变换文本在路径上的方向.....	91	5.6.5 使用“渐变”工具创建 填充.....	111
4.5 将文本附加到路径内.....	91	5.6.6 变形和扭曲填充.....	112
4.5.1 将文本附加到路径内的操作 方法.....	91	5.6.7 设置实边、消除锯齿或 羽化填充边缘.....	112
4.5.2 编辑附加到路径内的文本和 路径.....	92	5.6.8 保存自定义渐变填充.....	113
4.6 文本变形.....	92	5.7 添加纹理.....	113
4.7 将文本转换为路径.....	93	5.7.1 向所选对象的笔触中 添加纹理.....	113
4.8 打开或导入文本文件.....	94		
4.9 本章软件使用技能要求.....	94		
第5章 使用颜色、笔触和填充	96		
5.1 使用工具面板的“颜色”部分.....	96		

5.7.2	向所选对象的填充中	
	添加纹理	114
5.8	本章软件使用技能要求	115
第 6 章	应用动态滤镜效果	116
6.1	将动态滤镜应用于所选对象	116
6.2	编辑动态滤镜效果	118
6.3	重新排列动态滤镜的顺序	119
6.4	创建自定义动态滤镜效果	119
6.5	本章软件使用技能要求	120
第 7 章	创建动画	121
7.1	如何创建动画	121
7.2	使用动画元件	122
7.2.1	创建动画元件	122
7.2.2	编辑动画元件	123
7.2.3	编辑元件图形	124
7.2.4	编辑元件运动路径	125
7.3	使用“状态”面板	125
7.3.1	设置状态延迟	126
7.3.2	显示和隐藏状态	126
7.3.3	对状态进行重命名	126
7.3.4	添加、复制、排列和删除状态	127
7.3.5	在“状态”面板中移动所选对象	128
7.3.6	在状态中共享层	128
7.3.7	查看特定状态中的对象	129
7.3.8	使用“洋葱皮”	130
7.4	预览动画	131
7.5	导出动画	132
7.5.1	设置动画循环	132
7.5.2	设置透明度	132
7.5.3	优化动画	133
7.5.4	动画导出格式	133
7.6	使用现有的 GIF 动画	133
7.7	基于一组图像文件创建一个动画	134
7.8	本章软件使用技能要求	134
第 8 章	使用样式、元件和 URL	136
8.1	使用样式	136

8.1.1	将样式应用于对象或文本	136
8.1.2	创建和删除样式	137
8.1.3	编辑样式	138
8.1.4	导出和导入样式	138
8.1.5	使用加载样式	140
8.1.6	在不创建样式的前提下应用属性	140
8.2	使用元件	141
8.2.1	创建元件	141
8.2.2	将实例拖到当前文档中	142
8.2.3	编辑元件	142
8.2.4	使用“公用库”面板中的元件	143
8.2.5	导入和导出元件	143
8.3	使用 URL	144
8.3.1	为网页对象指定 URL	145
8.3.2	创建 URL 库	145
8.3.3	编辑 URL	146
8.3.4	绝对 URL 和相对 URL	146
8.3.5	导入和导出 URL	147
8.4	本章软件使用技能要求	147
第 9 章	层和蒙版	148
9.1	使用层	148
9.1.1	关于层	148
9.1.2	激活层	149
9.1.3	新建层、删除层和重制层	149
9.1.4	新建子层	150
9.1.5	查看层和组织层	150
9.1.6	保护层和对象	151
9.1.7	共享层	152
9.1.8	使用网页层	152
9.2	使用蒙版	153
9.2.1	关于蒙版	153
9.2.2	用现有对象创建蒙版	154
9.2.3	使用“图层”面板创建位图蒙版	157
9.2.4	将对象组合为蒙版	158
9.3	本章软件使用技能要求	158
第 10 章	创建交互	159
10.1	创建和编辑切片	159

10.1.1	创建切片	159
10.1.2	查看并显示切片和切片 引导线	162
10.1.3	编辑切片	162
10.2	使切片交互	164
10.2.1	使切片具有简单的 交互效果	164
10.2.2	向切片添加交互效果	169
10.3	设置切片属性以供导出	171
10.4	使用热点和图像映射	173
10.4.1	创建热点	174
10.4.2	编辑热点	175
10.4.3	设置热点属性	175
10.4.4	创建图像映射	176
10.4.5	使用热点创建变换图像	176
10.4.6	在切片上使用热点	177
10.5	本章软件使用技能要求	177
第 11 章 创建按钮、导航栏和弹出 菜单		
11.1	创建按钮元件	178
11.1.1	按钮的状态	179
11.1.2	使用按钮元件编辑器和 属性检查器	179
11.1.3	创建具有两种状态的 简单按钮	180
11.1.4	创建具有 3 种或 4 种 状态的按钮	181
11.1.5	使用动态滤镜创建 按钮状态	182
11.1.6	将 Fireworks CS6 变换 图像转换为按钮元件	183
11.1.7	将按钮元件实例放置到 文档中	184
11.1.8	导入按钮元件	184
11.1.9	编辑按钮元件	185
11.1.10	设置交互按钮元件属性	186
11.2	创建导航栏	188
11.3	创建弹出菜单	188
11.3.1	“弹出菜单编辑器”	189

11.3.2	创建基本弹出菜单	190
11.3.3	创建弹出菜单的子菜单	190
11.3.4	设计弹出菜单的外观	191
11.3.5	添加弹出菜单样式	192
11.3.6	设置高级弹出菜单属性	193
11.3.7	控制弹出菜单和子菜单的 位置	194
11.3.8	编辑弹出菜单	195
11.3.9	导出弹出菜单	196
11.4	本章软件使用技能要求	196
第 12 章 优化和导出		
12.1	优化和导出方法	197
12.1.1	优化方法	197
12.1.2	使用“导出向导”	197
12.1.3	使用“图像预览”	198
12.2	在工作区中优化	202
12.2.1	使用优化设置	202
12.2.2	预览和比较优化设置	204
12.2.3	选择文件类型	204
12.2.4	保存和重新使用优化 设置	205
12.3	从 Fireworks CS6 导出	206
12.3.1	导出图像	206
12.3.2	导出使用切片的文档	207
12.3.3	导出动画	207
12.4	本章软件使用技能要求	208
第 13 章 Fireworks CS6 和其他应用 程序		
13.1	将 Fireworks 与 Photoshop 一起 使用	209
13.1.1	将 Photoshop 图像置入 Fireworks 中	209
13.1.2	使用 Photoshop 滤镜和 插件	210
13.1.3	将 Fireworks 图形置入 Photoshop 中	211
13.2	将 Fireworks 与 Flash 一起使用	212
13.2.1	将 Fireworks 图形置入 Flash 中	212

13.2.2	在 Flash 中使用 Fireworks 编辑图形	215
13.3	将 Fireworks 与 Dreamweaver 一起使用	215
13.3.1	在 Dreamweaver 文件中 放置 Fireworks 图像	215
13.3.2	将 Fireworks HTML 代码 置入 Dreamweaver 中	217
13.3.3	在 Dreamweaver 中编辑 Fireworks 文件	218
13.3.4	优化放置在 Dreamweaver 中的 Fireworks 图像和动画	219
13.4	将 Fireworks 与 Illustrator 一起使用	219
13.5	在 Adobe device central 的各种移动 模拟器中预览 Fireworks 文档	220
13.5.1	Adobe device central 的 功能	221
13.5.2	基于所选的移动设备创建 Fireworks 文档	222
13.6	本章软件使用技能要求	223
习题		224
习题答案		237

第二部分 实例部分

实例 1:	登录页面	240
实例 2:	网站首页	246
实例 3:	横幅广告	256
实例 4:	生日贺卡	263
实例 5:	文件夹	270
实例 6:	变换图像	275
实例 7:	可爱的水杯	284

实例 8:	网页广告	288
实例 9:	苹果标志	294
实例 10:	播放器水晶图标	299
实例 11:	母亲节贺卡	305
实例 12:	彩色光球	312
实例 13:	点炮仗	322

第三部分 实训部分

实训 1:	闪图	330
实训 2:	文本特效	330
实训 3:	下雨	331
实训 4:	抠图	331
实训 5:	扫光文字	332
实训 6:	仿 3D 光亮图	332
实训 7:	春满人间	333
实训 8:	透明立体网格	333
实训 9:	3D 足球	334
实训 10:	春节快乐	334
实训 11:	文字特效 4 则	335
实训 12:	微信标志	335
实训 13:	大屏幕手机	336
实训 14:	登录页面	336
实训 15:	闪字	337
实训 16:	弹出菜单	337
实训 17:	弹簧与弹性形变	338
实训 18:	水印效果	339
实训 19:	镜框	340
实训 20:	摆动的木牌	340
实训 21:	交换图像	341
实训 22:	Dear	342
实训 23:	笑脸	342

学习引导	343
------	-----

第一部分

基础部分

1.3 系统要求

Fireworks CS6 是一个创建、编辑和优化网页图形的多功能应用程序。Fireworks CS6 工具丰富、功能强大，基础部分只介绍常用的图形图像制作工具和功能，着重训练读者使用软件进行图形图像制作的基本功。

基础部分内容是以用户需要掌握的 Fireworks CS6 软件使用技能为线索进行编号的，既可为实例和实训两部分奠定制作基础，也可作为使用手册，方便查找。

Fireworks CS6 基础

1.1 Fireworks CS6 简介

Adobe Fireworks CS6 是美国 Adobe 公司推出的 Adobe Creative Suite 6 创意套件（简称 Adobe CS6）产品中的一员，它与 Adobe Flash Professional CS6、Adobe Dreamweaver CS6 合称网页三剑客，并可与 Adobe Photoshop、Adobe Acrobat X Pro、Adobe InDesign、Adobe Illustrator 等软件“无缝”集成在一起，是当今网站开发的必备工具。

Adobe Fireworks CS6 是专业的网页图形制作及成型软件，它不仅可以轻松制作出各种动感的 Gif、动态按钮等网络图片，更重要的是 Fireworks CS6 可以轻松地完成大图切割，使网页加载图片时，显示速度更快，让读者在“弹指”间便能制作出精美的矢量和点阵图、模型、3D 图形和交互式内容，无须编码，可直接应用于网页和移动应用程序。

Fireworks CS6 利用 jQuery 支持制作移动主题，从设计组件中添加 CSS Sprite 图像，为网页、智能手机和平板计算机应用程序提取简洁的 CSS 代码，利用适用于 Mac OS 的增强的重绘性能和适用于 Windows 的内存管理，大大提高了工作效率，并利用增强型色板快速更改颜色。

从设计和网页程序中提取简洁的 CSS 代码，通过使用全新的属性面板，完全提取 CSS 元素和值（颜色、字体、渐变和圆角半径等），以节省时间并保持设计的完整性。在提取代码后，直接将其复制并粘贴至 Adobe Dreamweaver CS6 软件或其他 HTML 编辑器。

1.2 Fireworks CS6 的新增或改进功能

较以前版本，Fireworks CS6 新增或者改进了不少以下功能。

- 工作流程的改进。例如，对于颜色的快速操作、新笔触、填充不透明度的控制。

- 对用户体验的改进。例如，扩展的用户界面。
- 精灵 (sprite) 图形的生成。
- CSS 和 jQuery 的改进。CSS 和 jQuery 的改进加强了使用 Fireworks 创建的文档的交互性。
- CSS 的特性以及 jQuery 移动模板。这两项特性使得 Fireworks 可以很容易整合进整个网页设计及开发流程中。
- 新的 fw.png 文件扩展名。
- 设置渐变或图案填充的角度。
- “样式”面板突出显示了“渐变”工具中色标的位置节点等增强功能。

1.3 系统要求

Adobe Fireworks CS6 可以在 Windows、Mac OS 或 Macintosh 操作系统中运行使用，本书以 Windows 操作系统为例，介绍 Fireworks CS6 的安装环境。

在安装 Fireworks CS6 之前，请确保计算机已配备了下列硬件和软件。

- Intel® Pentium® 4 或 AMD Athlon® 64 处理器。
- Microsoft® Windows® XP Service Pack 3 或 Windows 7 Service Pack 1。Adobe® Creative Suite® 5.5 和 CS6 应用程序也支持 Windows 8。
- 1GB 内存（推荐 2GB）。
- 1GB 可用硬盘空间用于安装；安装过程中需要额外的可用空间（无法安装在可移动闪存设备上）。
- 1280x1024 像素分辨率，16 位显卡。
- DVD-ROM 驱动器。
- 该软件使用前需要激活。用户必须具备宽带网络连接并完成注册，才能激活软件、验证订阅和访问在线服务。

1.4 安装 Fireworks CS6

安装 Fireworks CS6（简体中文正式版）的操作步骤如下。

(1) 将 Fireworks 光盘插入计算机的 DVD-ROM 驱动器。在 Windows 操作系统中，Fireworks CS6 安装程序会自动启动。如果未启动，请选择【开始】→【运行】，单击“运行”对话框中的【浏览】按钮，然后选择 Fireworks 光盘上的 Setup.exe 文件，单击【确定】按钮。

(2) 按照屏幕上的指示进行操作, 安装程序会提示输入所需的信息。

(3) 当安装完成并提示时, 重新启动计算机。

1.5 使用“欢迎屏幕”页

安装 Fireworks CS6 后, 当启动 Fireworks CS6 而没有打开文档时, Fireworks CS6 的“欢迎屏幕”页出现在 Fireworks CS6 软件界面中, 如图 1.1 所示。

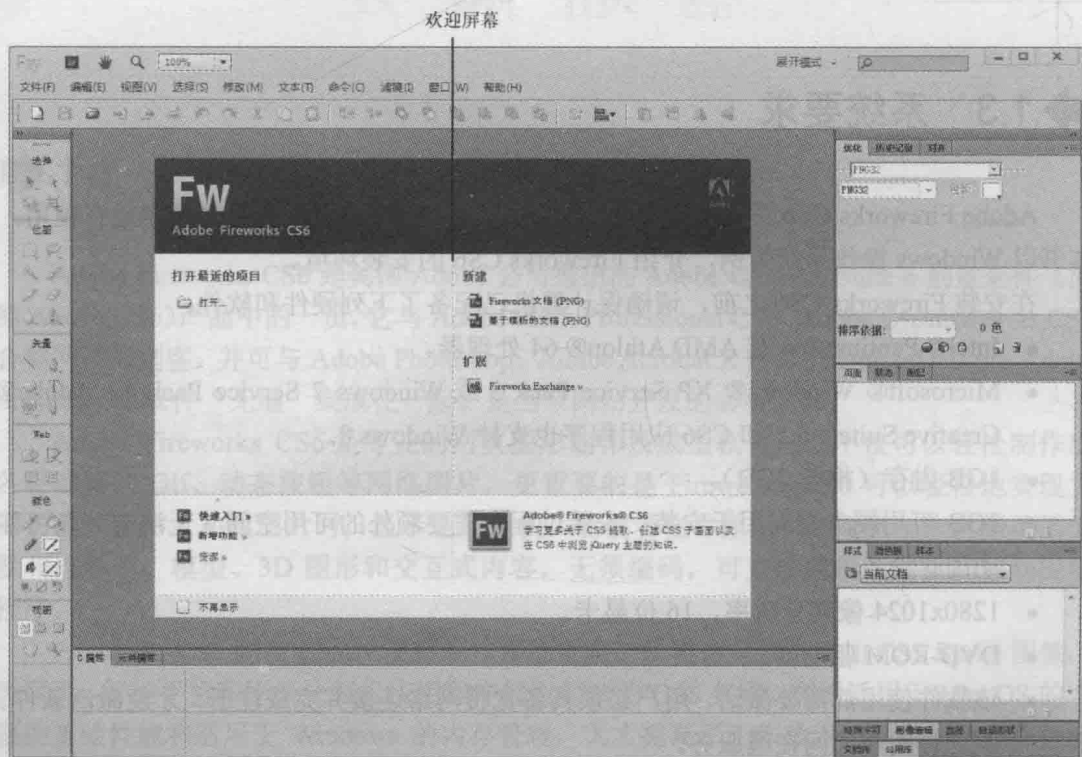


图 1.1 “欢迎屏幕”页出现在 Fireworks CS6 软件界面中

使用“欢迎屏幕”页, 用户可以快速访问“快速入门”、“新增功能”、“资源”, 并可以打开最近的项目、新建 Fireworks 文档和基于模板的文档、扩展 Fireworks Exchange 以及在联网的情况下链接打开 Adobe 官方网站进行学习、沟通、获得启发。使用“欢迎屏幕”页的方式与使用 Dreamweaver CS6 的“欢迎屏幕”页非常类似, 单击“欢迎屏幕”页上的某项功能便可以使用该项功能。

以后当每次打开 Fireworks CS6 软件, 运行 Fireworks CS6 而未打开文档时, “欢迎屏幕”页都会显示, 即“欢迎屏幕”页在每次启动 Fireworks CS6 时出现。假如以后不需要使用“欢迎屏幕”页, 请选择“欢迎屏幕”页左下角的“不再显示”选框, 此时会出现一

个“Adobe Fireworks CS6”提示框，如图 1.2 所示。

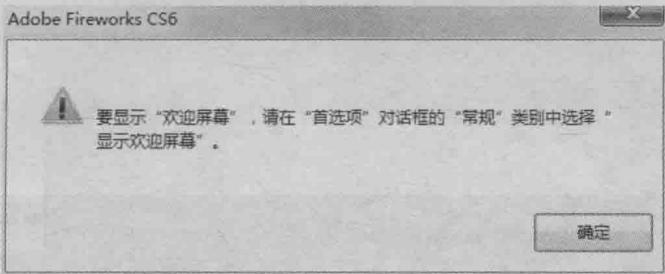


图 1.2 “Adobe Fireworks CS6”提示框

单击【确定】按钮。以后若要重新使用“欢迎屏幕”页，选择【编辑】→【首选参数】，在“首选参数”对话框的“常规”类别中选择“显示启动屏幕”选项，如图 1.3 所示。

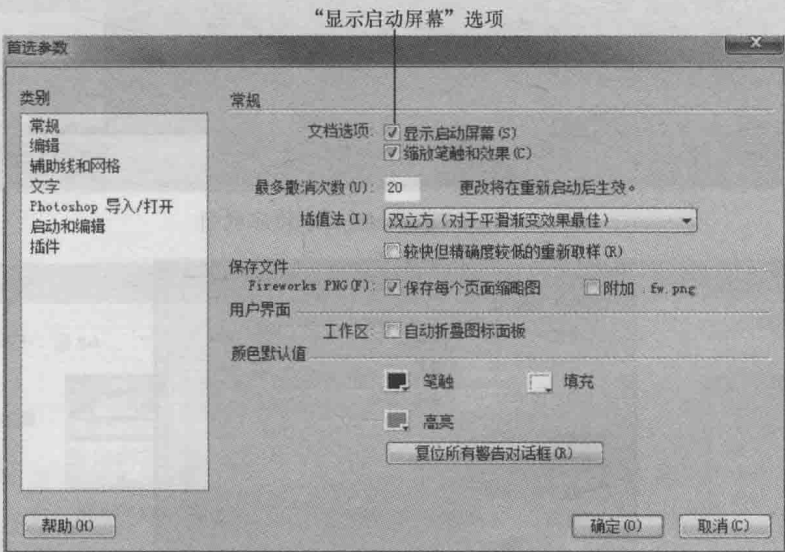


图 1.3 “首选参数”对话框

1.6 创建新文档

在 Fireworks CS6 中创建网页图形，必须首先建立一个新文档或者打开一个现有文档。选择【开始】→【所有程序】→【Adobe Fireworks CS6】，或单击任务栏上的 Adobe Fireworks CS6 快捷方式图标，打开 Fireworks CS6 程序界面，如图 1.4 所示。

此时，由于工作环境尚未被激活，工具面板、属性面板等都是灰色的。若要创建新文档，请选择【文件】→【新建】命令，或单击主要工具栏中的【新建】按钮，打开“新建文档”对话框，如图 1.5 所示。

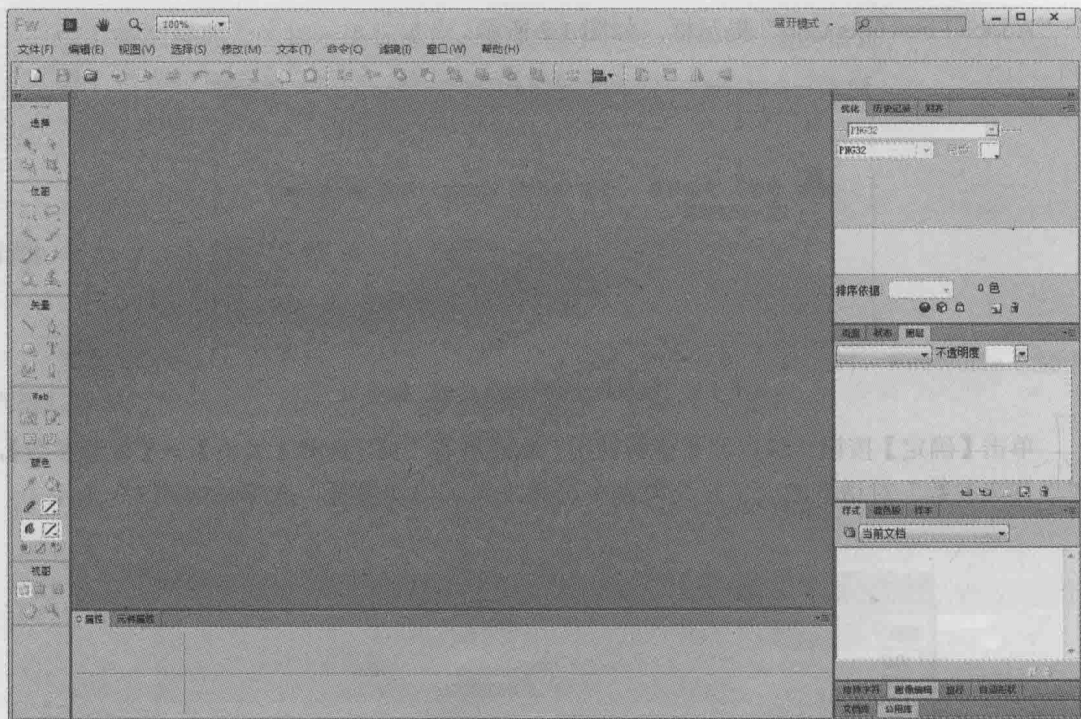


图 1.4 打开 Fireworks CS6 程序界面

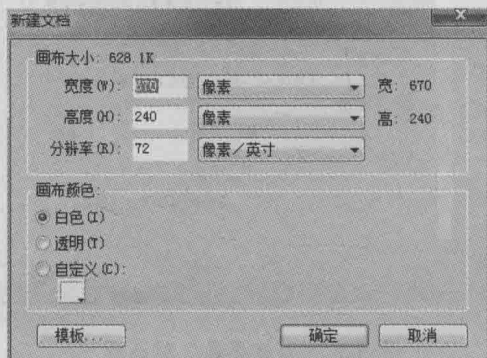


图 1.5 “新建文档”对话框

在该对话框中设定画布大小和画布颜色，其中：

- 以像素、英寸或者厘米为单位输入画布宽度和高度值。
- 以像素/英寸或者像素/厘米为单位输入分辨率。
- 为画布选择白色、透明或自定义颜色。

设定好画布大小和颜色后，单击【确定】按钮，便在编辑环境中创建了一个新的空白文档，如图 1.6 所示。

这时便可以使用各种工具进行创建和编辑位图和矢量图像，设计网页效果、修剪和优化图形等操作了。

此外，在“新建文档”对话框中还有一个【模板】按钮，单击该按钮将打开“通过模板新建”对话框，从中选择一种模板，如图 1.7 所示。

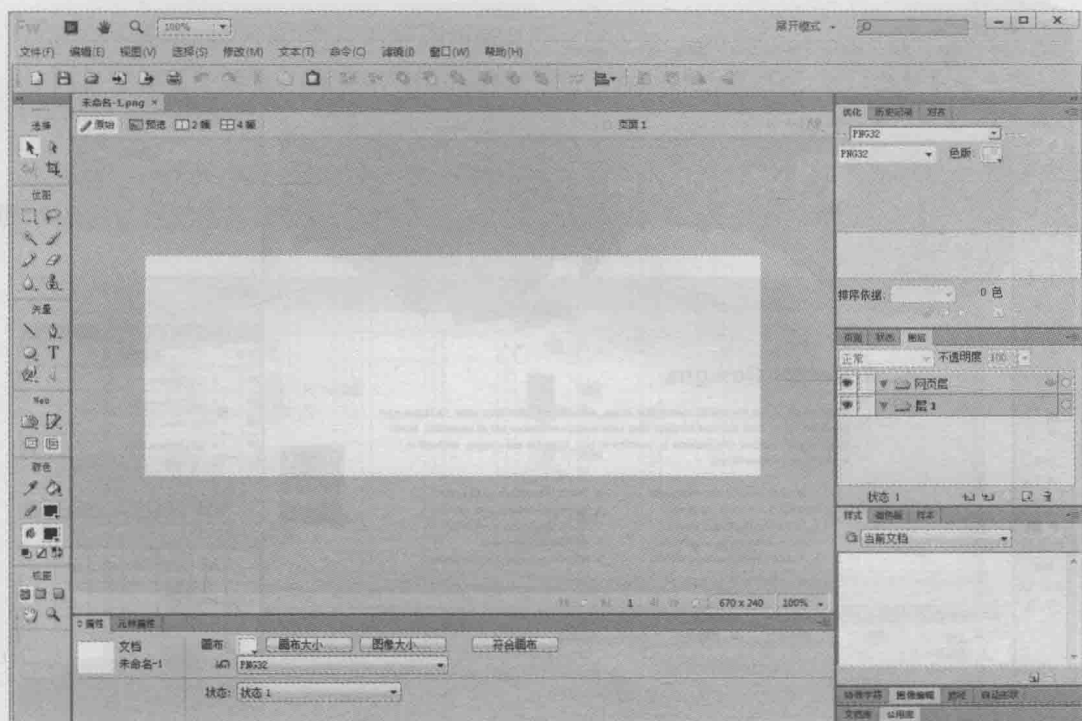


图 1.6 创建新文档

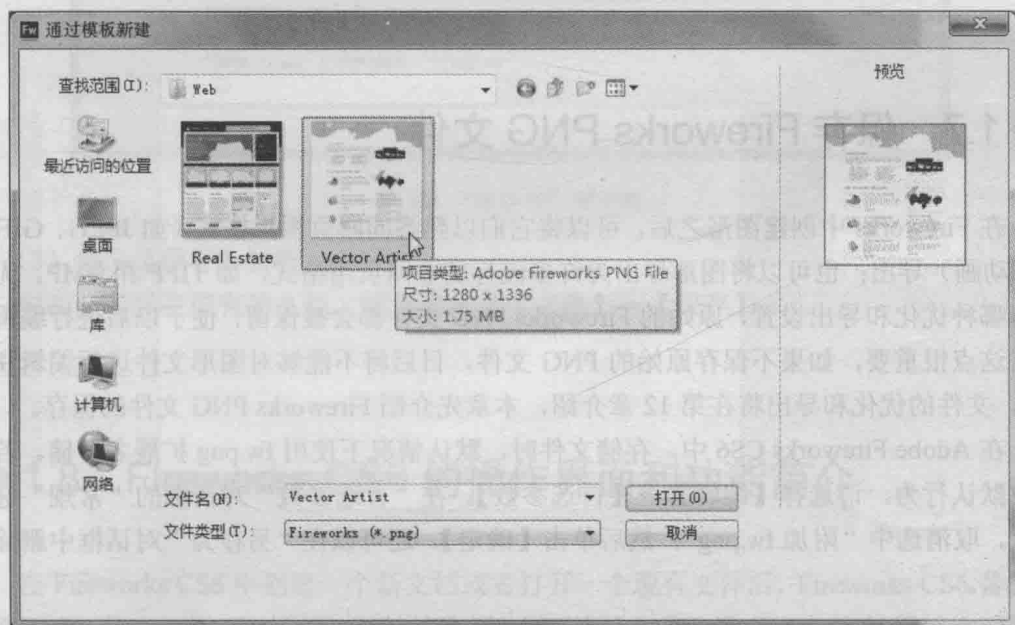


图 1.7 “通过模板新建”对话框

然后，单击【打开】按钮，随即在编辑环境中创建一个所选模板的新文档，如图 1.8 所示。

说明：在 Fireworks 中的新文件保存为可移植网络图形(PNG)文件，PNG 是 Fireworks 的文件格式。