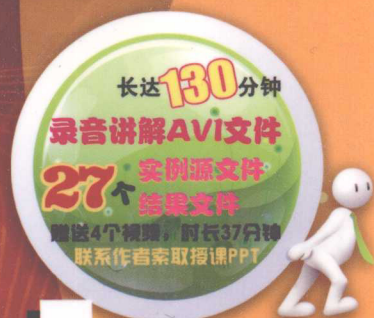




动态网站与网页设计教学与实践丛书  
DONGTAIWANGZHANYUWANGYESHEJIJIAOXUEYUSHIJIANCONGSHU



# Fireworks

## CS5 中文版

## 入门与提高

## 实例教程

Fw

GO

三维书屋工作室

胡仁喜 刘昌丽 主编

胡冰 宋继东 朱星亚 谢洁 副主编

本书光盘包含书中所有实例部分网页文件的源代码和操作过程录音讲解动画，  
并赠送Flash和Dreamweaver 的视频和源文件。



机械工业出版社  
CHINA MACHINE PRESS



# Fireworks CS5 中文版入门与提高实例教程

胡仁喜 刘昌丽 等编著

图书在版编目 (CIP) 数据

Fireworks CS5 / 胡仁喜, 刘昌丽 等编著. —北京: 机械工业出版社, 2010.9. ISBN 978-7-111-32523-9 I. ①OP… II. ①胡… ②刘… III. ①Fireworks CS5—Ⅱ ②中国版本图书馆 CIP 数据 (2010 年 9 月第 1 版) 184mm×260mm·16 0001—4000 册 定价: 43.00 元 (含邮费)



凡购本社图书, 如蒙惠顾, 请向本社或各分社订购。本社地址: 北京市西城区百万庄大街 24 号。邮政编码: 100037。电话: (010) 88379649。传真: (010) 88379649。E-mail: [service@cmpbook.com](mailto:service@cmpbook.com)。网址: <http://www.cmpbook.com>。机械工业出版社

本书介绍了 Fireworks CS5 的新增特性, 重点介绍了 Fireworks CS5 的常用工具及其特色操作, 并给出最常见的精彩实例。全书共分 3 篇 14 章, 第 1 篇快速入门, 包括认识 Fireworks CS5、Fireworks CS5 的文件操作、对象的简单操作、矢量图像和位图图像、文本对象和效率工具。第 2 篇技能提高, 包括元件、样式、层、滤镜和效果、按钮、动画和效果、热区和切片的使用以及优化和导出, 同 Dreamweaver 等网页制作软件的结合应用。第 3 篇实例, 给出了 Fireworks 在不同应用领域中的实例操作, 包括制作静态对象、动画和 Web 页的简单工具, 并给出不同风格的设计供读者学习参考。

本书在章节安排上由浅入深, 适合刚入门的网站设计人员使用, 又可以作为熟练网站开发人员的参考书, 也是广大网页爱好者的一个好伙伴。

## 图书在版编目 (CIP) 数据

Fireworks CS5 中文版入门与提高实例教程/胡仁喜等  
编著. —北京: 机械工业出版社, 2010.8  
ISBN 978-7-111-31572-8

I. ①F… II. ①胡… III. ①主页制作—图形软件,  
Fireworks CS5—教材 IV. ①TP393.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2010) 第 156351 号

机械工业出版社 (北京市百万庄大街 22 号 邮政编码 100037)  
策划编辑: 曲彩云 责任编辑: 曲彩云 责任印制: 乔 宇  
北京铭成印刷有限公司印刷

2010 年 9 月第 1 版第 1 次印刷  
184mm×260mm·19 印张·2 插页·466 千字  
0001—4000 册  
标准书号: ISBN 978-7-111-31572-8  
ISBN 978-7-89451-667-1 (光盘)  
定价: 43.00 元 (含 1DVD)

凡购本书, 如有缺页、倒页、脱页, 由本社发行部调换

电话服务

策划编辑: (010) 88379782

社服务中心: (010) 88361066

网络服务

销售一部: (010) 68326294

门户网: <http://www.cmpbook.com>

销售二部: (010) 88379649

教材网: <http://www.cmpedu.com>

读者服务部: (010) 68993821

封面无防伪标均为盗版

# 前言

Fireworks 是网页设计中常用的工具之一,同 Dreamweaver 和 Flash 相比,Fireworks 的主要功能是完成网页中图形效果的处理。Fireworks 将矢量图形和位图图形的操作环境集成在同一个环境下,使用户可以灵活操作。

Fireworks CS5 在网页的图片和交互元素的处理上新增了许多容易操作的功能。这些功能可以在对交互式网页设计的代码编程,如在 JavaScript 语言了解不多的情况下,完成丰富的网页制作,对于有经验的网站设计者和网页图形设计者,可以大大提高他们的工作效率。

Fireworks CS5 中集成了丰富的滤镜效果和一些常用样式,这些都是 Adobe 公司在生产时精心挑选出来的,在网页设计时给用户和设计者带来很大的便利。此外,通过导入和导出操作可以将编辑的对象导出到图形制作开发环境,如 Photoshop 和 Web 代码编写环境、Dreamweaver 等环境下。此外,Fireworks 集成的丰富的动画功能使开发人员在设计时免去了编写代码的烦恼,通过使用其中的元件间的插帧技术,Fireworks 可以自动生成动画效果。在设计完成时,开发人员还可以根据网站使用的环境,对设计的网页进行优化,使其满足客户的需求。

本书在内容的安排上首先简单介绍了 Fireworks CS5 的新增特性,之后重点介绍了 Fireworks CS5 的常用工具及其特色操作,并给出最常见的精彩实例。全书共分 3 篇 14 章,第 1 篇 Fireworks CS5 快速入门,包括认识 Fireworks CS5 的工作界面、Fireworks CS5 的文档操作、对象的简单操作、矢量图像和位图图像、文本对象和效率工具。第 2 篇 Fireworks CS5 技能提高,包括元件、样式和层、滤镜和效果、按钮、动画和行为、热点和切片的使用以及优化与导出,HTML 代码的使用。第 3 篇 Fireworks CS5 实战演练,给出了 Fireworks 在不同应用领域中的实例操作,包括制作静态对象、动画和 Web 页的简单工具,并给出不同风格的设计供读者学习参考。

本书考虑了 Fireworks CS5 的新增特性,由浅入深来安排内容,在安装和熟悉了 Fireworks CS5 的工作环境之后,重点介绍了常用工具的特色操作以及多个相关操作的丰富效果,在 Web 对象编辑上由简入繁,由静到动,使读者不仅可以从局部熟悉 Fireworks 的功能,还可以从整体上熟练运用各种工具箱。最后结合不同的应用情况给出了实际操作例子,可以感觉到 Fireworks 真正的可爱之处。另外,本书的内容适合刚入门的网站设计人员,也可以作为熟练网站开发人员的参考书,也是广大网页爱好者的一个好伙伴。

为了配合各学校师生利用此书进行教学的需要,随书配赠多媒体光盘,包含全书实例操作过程配音讲解录屏 AVI 文件和实例结果文件和素材文件,以及专为老师教学准备的 Powerpoint 多媒体电子教案。

本书由三维书屋工作室策划,其中胡仁喜执笔编写了第 1 章,刘昌丽执笔编写了第 2 章,胡冰执笔编写了第 3、4、5 章,宋继东执笔编写了第 6、7、8 章,朱星亚执笔编写了第 9、10、11 章,谢洁执笔编写了第 12、13、14 章。参与本书的编写还有王佩楷、袁涛、史青录、李鹏、周广芬、周冰、李瑞、董伟、贾红丽、路纯红、王兵学、王敏、陈树勇、郑长松、孟清华、李广荣等。

书中主要内容来自于作者几年来使用 Fireworks 的经验总结,也有部分内容取自于国内外有关文献资料。由于时间仓促加之水平有限,书中纰漏与失误在所难免,恳请广大读者联系 win760520@126.com 提出宝贵的批评意见。欢迎登录 [www.sjzsanweishuwu.com](http://www.sjzsanweishuwu.com) 进行讨论。

作者

# 目 录

## 前言

## 第1篇 Fireworks CS5 快速入门

|                               |    |
|-------------------------------|----|
| 第1章 认识 Fireworks CS5 .....    | 2  |
| 1.1 Fireworks CS5 的新功能 .....  | 3  |
| 1.2 Fireworks CS5 的工作环境 ..... | 4  |
| 1.2.1 标题栏 .....               | 4  |
| 1.2.2 菜单栏 .....               | 4  |
| 1.2.3 常用工具栏 .....             | 5  |
| 1.2.4 工具箱 .....               | 5  |
| 1.2.5 文档编辑窗口 .....            | 6  |
| 1.2.6 修改工具栏 .....             | 7  |
| 1.2.7 面板 .....                | 8  |
| 1.3 思考题 .....                 | 12 |
| 1.4 动手练一练 .....               | 12 |
| 第2章 Fireworks CS5 的文档操作 ..... | 13 |
| 2.1 概述 .....                  | 14 |
| 2.2 使用文档 .....                | 15 |
| 2.2.1 创建新文档 .....             | 15 |
| 2.2.2 打开、关闭、保存文档 .....        | 16 |
| 2.2.3 图像的导入 .....             | 16 |
| 2.2.4 插入其他文件中的对象 .....        | 17 |
| 2.2.5 从扫描仪或数码相机中导入图像 .....    | 18 |
| 2.3 显示文档 .....                | 18 |
| 2.3.1 直接调整文档的显示比例 .....       | 18 |
| 2.3.2 使用缩放工具 .....            | 19 |
| 2.3.3 使用手形工具 .....            | 20 |
| 2.3.4 完全显示和草图显示 .....         | 20 |
| 2.3.5 Macintosh 灰度系数 .....    | 21 |
| 2.4 标尺、辅助线和网格 .....           | 21 |
| 2.4.1 标尺 .....                | 21 |
| 2.4.2 辅助线 .....               | 21 |
| 2.4.3 网格 .....                | 23 |
| 2.5 画布与文档的属性 .....            | 24 |
| 2.5.1 改变画布大小 .....            | 24 |
| 2.5.2 改变画布颜色 .....            | 26 |
| 2.5.3 旋转画布 .....              | 26 |
| 2.5.4 修剪、符合画布 .....           | 27 |

|    |                             |    |
|----|-----------------------------|----|
| 00 | 2.5.5 改变图像大小.....           | 27 |
| 00 | 2.6 思考题.....                | 29 |
| 00 | 2.7 动手练一练.....              | 29 |
| 00 | 第3章 对象的简单操作.....            | 30 |
| 00 | 3.1 选择对象.....               | 31 |
| 00 | 3.1.1 选择工具.....             | 31 |
| 00 | 3.1.2 选择单个对象.....           | 31 |
| 00 | 3.1.3 选择多个对象.....           | 31 |
| 00 | 3.1.4 选择被遮挡的对象.....         | 32 |
| 00 | 3.1.5 选中文档中的所有对象.....       | 32 |
| 00 | 3.1.6 选择位图对象.....           | 32 |
| 00 | 3.1.7 使用图层面板选择对象.....       | 33 |
| 00 | 3.1.8 隐藏对象的路径和边缘.....       | 33 |
| 00 | 3.2 对象的基本操作.....            | 33 |
| 00 | 3.2.1 移动对象.....             | 33 |
| 00 | 3.2.2 对象的剪切、复制、制作复本、克隆..... | 34 |
| 00 | 3.2.3 删除对象.....             | 34 |
| 00 | 3.2.4 对齐多个对象.....           | 35 |
| 00 | 3.2.5 设置对象的叠放次序.....        | 35 |
| 00 | 3.2.6 组合与取消组合.....          | 36 |
| 00 | 3.2.7 对象的变换.....            | 37 |
| 00 | 3.3 颜色管理.....               | 41 |
| 00 | 3.3.1 颜色.....               | 41 |
| 00 | 3.3.2 颜色选择板.....            | 42 |
| 00 | 3.3.3 混色器.....              | 43 |
| 00 | 3.4 思考题.....                | 45 |
| 00 | 3.5 动手练一练.....              | 45 |
| 00 | 第4章 矢量图像和位图图像.....          | 46 |
| 00 | 4.1 矢量图像和位图图像的基本概念.....     | 47 |
| 00 | 4.1.1 矢量图像.....             | 47 |
| 00 | 4.1.2 位图图像.....             | 47 |
| 00 | 4.2 矢量对象.....               | 48 |
| 00 | 4.2.1 基本矢量对象.....           | 48 |
| 00 | 4.2.2 自由路径.....             | 51 |
| 00 | 4.2.3 笔触.....               | 52 |
| 00 | 4.2.4 填充.....               | 55 |
| 00 | 4.2.5 编辑路径.....             | 56 |
| 00 | 4.2.6 联合、交集、打孔、裁切.....      | 59 |

|       |                         |    |
|-------|-------------------------|----|
| 4.2.7 | 建立路径.....               | 60 |
| 4.2.8 | 矢量图形的绘制.....            | 62 |
| 4.3   | 位图的操作.....              | 65 |
| 4.3.1 | 位图编辑模式.....             | 65 |
| 4.3.2 | 像素的选取.....              | 65 |
| 4.3.3 | 位图的编辑.....              | 68 |
| 4.4   | 思考题.....                | 69 |
| 4.5   | 动手练一练.....              | 70 |
| 第5章   | 文本对象和效率工具.....          | 71 |
| 5.1   | 输入和编辑文本.....            | 72 |
| 5.1.1 | 输入和移动文本.....            | 72 |
| 5.1.2 | 编辑文本.....               | 73 |
| 5.2   | 文本与路径.....              | 74 |
| 5.2.1 | 将文本附加到路径.....           | 75 |
| 5.2.2 | 将文本附加到路径内.....          | 76 |
| 5.2.3 | 将文本转换为路径.....           | 76 |
| 5.3   | 导入文本.....               | 77 |
| 5.3.1 | 导入 ASCII 码文本.....       | 77 |
| 5.3.2 | 导入 RTF 文件.....          | 78 |
| 5.3.3 | 从 Photoshop 导入文本.....   | 78 |
| 5.3.4 | 处理丢失的字体.....            | 78 |
| 5.4   | 文本特效处理.....             | 79 |
| 5.4.1 | 立体效果文字.....             | 79 |
| 5.4.2 | 浮雕效果.....               | 80 |
| 5.4.3 | 特殊造型文字效果.....           | 81 |
| 5.4.4 | 空心文字特效.....             | 82 |
| 5.5   | 效率工具.....               | 83 |
| 5.5.1 | 概述.....                 | 83 |
| 5.5.2 | 查找和替换.....              | 84 |
| 5.5.3 | 批处理.....                | 86 |
| 5.6   | 思考题.....                | 90 |
| 5.7   | 动手练一练.....              | 90 |
| 第2篇   | Fireworks CS5 技能提高..... |    |
| 第6章   | 元件、样式和层.....            | 92 |
| 6.1   | 元件与实例.....              | 93 |
| 6.1.1 | 概述.....                 | 93 |
| 6.1.2 | 创建元件.....               | 93 |
| 6.1.3 | 添加实例.....               | 96 |

|       |                          |     |
|-------|--------------------------|-----|
| 6.1.4 | 元件操作.....                | 96  |
| 6.1.5 | 元件的导出、导入.....            | 97  |
| 6.1.6 | 创建插帧实例.....              | 98  |
| 6.2   | 样式.....                  | 99  |
| 6.2.1 | 认识样式.....                | 99  |
| 6.2.2 | 应用样式.....                | 100 |
| 6.2.3 | 编辑样式.....                | 102 |
| 6.2.4 | 导入和导出样式.....             | 105 |
| 6.3   | 层的使用.....                | 106 |
| 6.3.1 | 认识层和层面板.....             | 106 |
| 6.3.2 | 层的基本操作.....              | 107 |
| 6.3.3 | 在层中编辑对象.....             | 109 |
| 6.3.4 | 使用合成技术.....              | 111 |
| 6.3.5 | 蒙版.....                  | 114 |
| 6.4   | 思考题.....                 | 117 |
| 6.5   | 动手练一练.....               | 117 |
| 第7章   | 滤镜和效果.....               | 118 |
| 7.1   | 使用滤镜.....                | 119 |
| 7.1.1 | 概述.....                  | 119 |
| 7.1.2 | 滤镜的基本操作.....             | 120 |
| 7.1.3 | 使用 Fireworks 的内置滤镜.....  | 120 |
| 7.1.4 | 使用 Eye Candy 滤镜.....     | 129 |
| 7.1.5 | 安装 Photoshop 滤镜.....     | 132 |
| 7.2   | 在图像中使用特效.....            | 132 |
| 7.2.1 | 概述.....                  | 132 |
| 7.2.2 | 应用活动特效.....              | 133 |
| 7.2.3 | 自定义的特效和特效组合.....         | 136 |
| 7.2.4 | 认识 Fireworks 中的活动特效..... | 136 |
| 7.3   | 思考题.....                 | 141 |
| 7.4   | 动手练一练.....               | 141 |
| 第8章   | 按钮、动画和行为.....            | 142 |
| 8.1   | 按钮和导航条.....              | 143 |
| 8.1.1 | 概述.....                  | 143 |
| 8.1.2 | 创建和导出按钮.....             | 144 |
| 8.1.3 | 绘制导航条.....               | 148 |
| 8.2   | 制作动画.....                | 149 |
| 8.2.1 | 概述.....                  | 150 |
| 8.2.2 | 规划动画.....                | 150 |

|        |                    |     |
|--------|--------------------|-----|
| 8.2.3  | 管理状态               | 151 |
| 8.2.4  | 在状态中编辑对象           | 153 |
| 8.2.5  | 控制动画               | 158 |
| 8.2.6  | 导出动画               | 159 |
| 8.2.7  | 创建切片动画             | 161 |
| 8.3    | 行为                 | 162 |
| 8.3.1  | 概述                 | 162 |
| 8.3.2  | Fireworks 自带的行为    | 163 |
| 8.3.3  | 行为的触发事件            | 168 |
| 8.4    | 思考题                | 168 |
| 8.5    | 动手练一练              | 169 |
| 第9章    | 使用热点和切片            | 170 |
| 9.1    | 热点                 | 171 |
| 9.1.1  | 概述                 | 171 |
| 9.1.2  | 创建和编辑热点            | 172 |
| 9.1.3  | 为热点分派链接地址          | 174 |
| 9.1.4  | 设置图像映像选项           | 177 |
| 9.1.5  | 导出图像映像             | 177 |
| 9.2    | 切片                 | 178 |
| 9.2.1  | 概述                 | 178 |
| 9.2.2  | 创建切片               | 180 |
| 9.2.3  | 编辑切片对象             | 182 |
| 9.2.4  | 为切片分派 URL          | 186 |
| 9.2.5  | 创建文本切片             | 187 |
| 9.2.6  | 导出切片               | 188 |
| 9.3    | 思考题                | 190 |
| 9.4    | 动手练一练              | 190 |
| 第10章   | 优化与导出              | 191 |
| 10.1   | 优化图像               | 192 |
| 10.1.1 | 概述                 | 192 |
| 10.1.2 | 基本的优化操作            | 193 |
| 10.1.3 | 选择适当的文件格式          | 197 |
| 10.1.4 | 对 GIF 和 PNG 选择优化设置 | 199 |
| 10.1.5 | JPEG 选择优化设置        | 206 |
| 10.2   | 导出                 | 208 |
| 10.2.1 | 概述                 | 208 |
| 10.2.2 | 使用导出向导             | 209 |
| 10.2.3 | 导出预览               | 209 |

|        |                      |     |
|--------|----------------------|-----|
| 10.2.4 | 导出图层或图帧              | 211 |
| 10.2.5 | 导出 CSS 层             | 212 |
| 10.2.6 | 导出 Adobe PDF         | 213 |
| 10.2.7 | 利用复制和粘贴操作导出路径        | 214 |
| 10.2.8 | 导出矢量对象               | 215 |
| 10.2.9 | 导出为 FXG 文件           | 216 |
| 10.3   | 思考题                  | 216 |
| 10.4   | 动手练一练                | 217 |
| 第 11 章 | HTML 代码的使用           | 218 |
| 11.1   | Internet 基础          | 219 |
| 11.1.1 | Internet 简介          | 219 |
| 11.1.2 | 万维网的定义               | 219 |
| 11.1.3 | HTML 语言              | 220 |
| 11.1.4 | URL 简介               | 223 |
| 11.2   | Dreamweaver 中的应用     | 224 |
| 11.2.1 | 导出图片至 Dreamweaver    | 224 |
| 11.2.2 | 在 Dreamweaver 中的图像优化 | 225 |
| 11.2.3 | 在 Dreamweaver 中的图像编辑 | 227 |
| 11.2.4 | 加入 CSS 图层            | 228 |
| 11.2.5 | 在 Dreamweaver 中使用行为  | 229 |
| 11.3   | HTML 代码的复制           | 230 |
| 11.3.1 | Fireworks 常用的标记      | 230 |
| 11.3.2 | 复制映射图的代码             | 231 |
| 11.3.3 | 复制 JavaScript        | 232 |
| 11.3.4 | 复制切片的代码              | 233 |
| 11.4   | 思考题                  | 234 |
| 11.5   | 动手练一练                | 234 |
| 第 3 篇  | Fireworks CS5 实战演练   |     |
| 第 12 章 | 制作静态图像               | 236 |
| 12.1   | 制作网页的图标              | 237 |
| 12.2   | 制作“巧克力按钮”            | 238 |
| 12.3   | 制作闪存盘图形              | 240 |
| 12.4   | 制作缠绕的线条              | 244 |
| 12.5   | 制作透明胶效果              | 245 |
| 12.6   | 制作羽毛效果               | 246 |
| 12.7   | 照片的处理                | 249 |
| 12.8   | 思考题                  | 252 |
| 第 13 章 | 制作动态实例               | 253 |

|        |                 |     |
|--------|-----------------|-----|
| 13.1   | 制作动画图徽.....     | 254 |
| 13.2   | 动态滚图 .....      | 257 |
| 13.3   | 动画雪景 .....      | 260 |
| 13.4   | 礼花效果 .....      | 262 |
| 13.5   | 制作一个动态归途.....   | 263 |
| 13.6   | 制作动态的网页分隔条..... | 267 |
| 13.7   | 思考题 .....       | 268 |
| 第 14 章 | 制作网站首页.....     | 269 |
| 14.1   | 游戏类首页 .....     | 270 |
| 14.2   | 时尚首页设计.....     | 274 |
| 14.3   | 公司首页设计.....     | 278 |
| 14.4   | 公益类首页设计.....    | 284 |
| 14.5   | 乐器产品类设计.....    | 286 |
| 14.6   | 思考题 .....       | 291 |

# 第1篇 Fireworks CS5 快速入门



第1章 认识 Fireworks CS5



第2章 Fireworks CS5 的文档操作



第3章 对象的简单操作



第4章 矢量图像和位图图像



第5章 文本对象和效率工具

# 第

# 1

# 章

## 认识 Fireworks CS5

本章重点介绍了 Fireworks CS5 的新增功能和 Fireworks CS5 的工作环境，包括菜单栏、常用工具栏和工具箱，以及如何修改工具栏来方便自己的操作。

学

习

要

点

- 了解 Fireworks CS5 的功能和新特性
- 熟悉 Fireworks CS5 的工作环境
- 掌握常用工具栏的作用和工具箱的功能，并学会对工具栏进行编辑

## 1.1 Fireworks CS5 的新功能

World Wide Web 目前已是人们生活中必不可少的一部分, 它需要各种形式的(静态的、动态的和交互的)图形、图表、徽标、符号和图标, 以便向人们展现出各种生动的色彩和图像。

在使用 Fireworks 之前, 大多数设计者需要使用多种不同的工具来完成设计目的, 任何一个小的创作都要完成以下操作:

- (1) 在矢量绘图工具(比如 Freehand)中进行布局。
- (2) 在图片编辑工具(比如 Photoshop)中进行进一步处理。
- (3) 利用诸如 Debabelizer 一类的优化工具来保证使用的颜色适合于 Web 使用。

由于没有一个工具可以完成所有工作, 所以需要掌握许多工具, 并且在修改图片时还存在需要重建图片等问题。而 Fireworks 立足于 Web 应用, 最新版的 Flash CS5 能与其他 Adobe 创作软件(如 Dreamweaver、Flash、Photoshop、Illustrator 等)高效集成, 精确一致地在各种应用程序之间交换设计、资源和代码。它还可以对图像进行优化处理, 是最高效的快速网站原形和用户界面的设计环境, 是广大网页图像设计者的首选 Web 图形工具软件。作为新一代图形软件, Fireworks CS5 不仅继承了以往 Fireworks 的强大功能, 并增添了许多新的特性:

- 增强的性能和稳定性: 借助大幅提高的性能、经过更新的图形工具集以及对设计元素像素位置更出色的控制、改进的文件打开和保存操作、更新的符号操作以及更快的位图和矢量操作, 使用户能够更快速有效地工作。
- 精确到像素的渲染: 利用新增的“对齐到像素”命令, 所绘画的点、矢量路径等一切图形都会非常完美地吸附到像素上! 像素级渲染可以在几乎任何尺寸的屏幕上清晰呈现您的设计。
- 支持 Adobe Flash 应用程序工作流程: Fireworks CS5 与 Flash Catalyst 整合并支持 FXG 2.0 格式, 通过 FXG 将对象、页面或整个文档引入到 Adobe Flash 应用程序, 进行交互性开发的同时, 保留用于动画交互开发的图层状态和符号。
- 设计模板: 通过模板功能, 用户能够快速创建相应的应用, 减少二次开发, 提高效率。Fireworks CS5 内置了 5 种不同类型的模板, 此外, 用户还可以将常用的文档结构保存为可与设计小组共享的模板。
- Adobe 色板交换支持: Adobe 在 CS5 系列软件中增加了一种新的颜色交换格式“.ase”(Adobe Swatch Exchange)。通过 Adobe 色板交换可以精确匹配来自其他 Adobe 图形软件设计的颜色, 这样用户就可以很方便地在多个软件中共享配色方案, 提高工作效率。
- 设计完整的网站: 在 Fireworks CS5 中构建原型, 然后将带有外部样式表、符合标准的、即将完工的 CSS 版面导出到 Dreamweaver 中。
- Adobe Device Central 集成: Fireworks CS5 与 Adobe Device Central 更好地整合, 借助 Adobe Device Central 中的设备配置文件, 用户可以在 Fireworks

CS5 中使用大量模板为移动设备进行 UI 设计。

- 可扩展性改进：借助经过扩大的、便捷的可扩展性 Fireworks API，将对象、页面或整个文档从 Fireworks 导入 Flash Catalyst，可以创建自定义 FXG 导出脚本，以实现高级批处理。

## 1.2 Fireworks CS5 的工作环境

启动 Fireworks CS5 并打开一个图片文件后，其操作界面便会出现在屏幕上，如图 1-1 所示。Fireworks CS5 的操作界面主要由以下几个部分组成：标题栏、菜单栏、常用工具栏、工具箱、文档编辑窗口、修改工具栏及多个面板组成。在本小节中将简单地介绍其中主要的部分，以便读者先对 Fireworks CS5 有个简单的了解。各部分具体应用将在以后的章节中进行详细介绍。

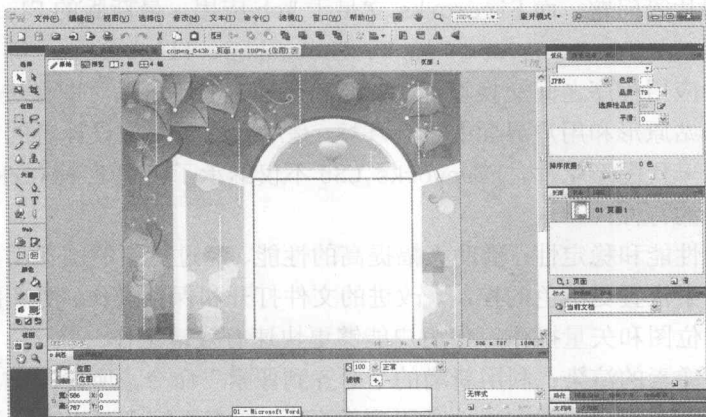


图 1-1 Fireworks CS5 的操作界面

### 1.2.1 标题栏

Fireworks CS5 对界面进行了优化，采用了全新的 CS5 风格，把标题栏与菜单栏和视图工具合在一起，使得界面整体感觉更为人性化，工作区域进一步扩大，为用户提供了良好的视觉体验。单击标题栏右上角的“展开模式”按钮，可以快速更换界面右侧的浮动面板的外观模式。

### 1.2.2 菜单栏

Fireworks CS5 的菜单栏包括“文件”、“编辑”、“视图”、“选择”、“修改”、“文本”、“命令”、“滤镜”、“窗口”、“帮助”10 个菜单项，如图 1-2 所示。

文件(F) 编辑(E) 视图(V) 选择(S) 修改(M) 文本(T) 命令(C) 滤镜(I) 窗口(W) 帮助(H)

图 1-2 菜单栏

### 1.2.3 常用工具栏

Fireworks CS5 为了方便用户的使用,将一些使用频率比较高的菜单命令以图形按钮的形式放在一起,组成了常用工具栏,如图 1-3 所示。用户只需单击工具栏上的按钮,就可以执行该按钮所代表的操作。



图 1-3 常用工具栏

常用工具栏主要显示了文档操作的一些最常用命令。如果当前操作界面上没有显示该工具栏,请选择“窗口”|“工具栏”|“主要”命令打开。各个按钮选项的意义及功能如下:

- “新建”: 创建一个新的图像文件。对应于“文件”|“新建”命令。
- “保存”: 保存当前编辑的图像文件。对应于“文件”|“保存”命令。
- “打开”: 打开一个已存在的图像文件。对应“文件”|“打开”命令。
- “导入”: 导入一幅图像,对应于“文件”|“导入”命令。
- “导出”: 导出一幅图像,对应于“文件”|“导出”命令。
- “打印”: 将编辑的图像文件输出到打印设备。对应“文件”|“打印”命令。
- “撤消”: 撤消以前对对象的错误操作。对应于“编辑”|“撤消”命令。
- “重作”: 重复最近一次撤消的操作。对应于“编辑”|“重作”命令。
- “剪切”: 复制选定的对象到剪切板中并删除原来的对象。对应“编辑”|“剪切”命令。
- “复制”: 复制选定的对象到剪切板中。对应于“编辑”|“复制”命令。
- “粘贴”: 将剪切板中的对象粘贴到舞台。对应于“编辑”|“粘贴”命令。

### 1.2.4 工具箱

使用 Fireworks 处理图像,必须绘制各种图形和对象,还须插入 Web 元素、编辑颜色等,这就必须使用到各种工具。在 Fireworks CS5 中,图像处理工具都放置在工具箱中,图 1-4 所示的就是 Fireworks CS5 的工具箱。

工具箱通常固定在窗口的左边,也可以通过用鼠标拖动绘图工具箱,改变它在窗口中的位置。工具箱中包含了 20 多种工具,用户可以使用这些工具对图像或选定区进行操作。在工具箱中单击工具按钮即可选择该工具。工具箱的有些工具是以工具组的形式存在的,那些带有黑色小箭头的工具按钮即是一个工具组,其中包含了几个相同类型的工具。在该工具按钮上按住鼠标打开按钮选项,再拖动鼠标指针到相应子项按钮上松开鼠标即可选择需要的工具。

Fireworks CS5 的工具箱主要由选择工具、位图工具、矢量工具、Web 工具、颜色工具、视图工具组成。各部分的作用在后面章节中将有详细介绍。图 1-5 显示的是工具箱的视图工具,使用视图工具可以控制文档窗口的显示效果。

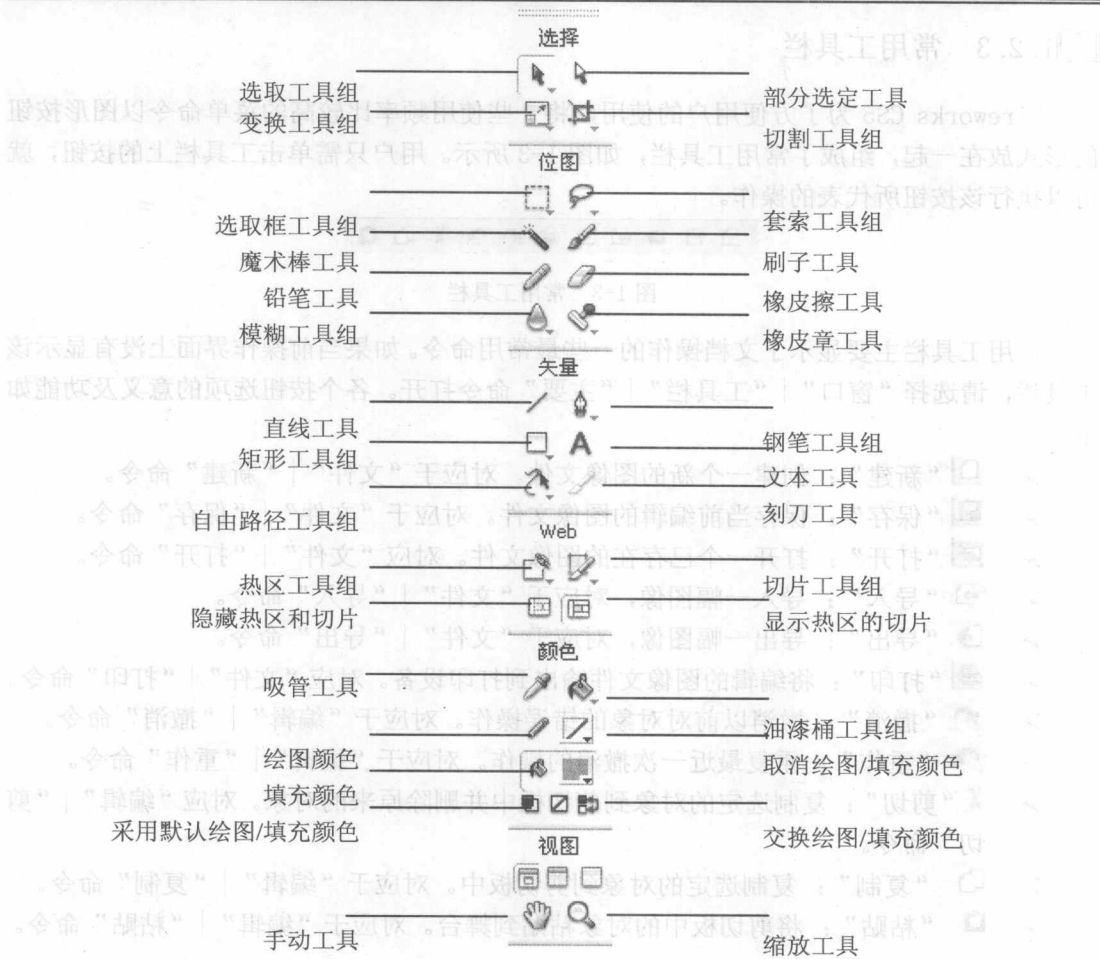


图 1-4 Fireworks CS5 的工具箱



图 1-5 工具箱中的视图工具

### 1.2.5 文档编辑窗口

Fireworks CS5 界面中间是文档编辑窗口，这是使用 Fireworks 进行创作的主要工作区。图像的创建、编辑、处理和显示都是在该区域中进行的。在文档编辑窗口顶部有 4 个选项卡，如图 1-6 所示，用于控制文档编辑窗口的显示模式：

- “原始”：显示当前编辑的 PNG 文档。
- “预览”：预览当前编辑的文档。
- “2 幅”：2 窗口比较。