

网络管理与技术丛书
网页制作、网络编程系列

Fireworks 3/4

轻松掌握



网页制作、网络编程系列 编委会

网页制作的利器 博采众长的软件

简单与实用的完美结合 美工的钟爱



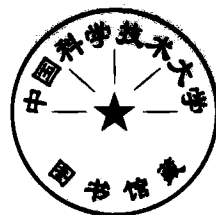
中国人民大学出版社
CHINA RENMIN UNIVERSITY PRESS

网络管理与技术丛书
网页制作、网络编程系列

Fireworks 3/4

轻松掌握

网页制作、网络编程系列 编委会



中国人民大学出版社

图书在版编目(CIP)数据

Fireworks 3/4 轻松掌握/网页制作、网络编程系列编委会编著.

北京:中国人民大学出版社,2001.

(网络管理与技术丛书. 网页制作、网络编程系列)

ISBN 7-300-03700-3/G·764

I. F...

II. 陈...

III. 网页—制作—软件工具, Fireworks 3/4

IV. TP391.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2000) 第 87410 号

网络管理与技术丛书

网页制作、网络编程系列

Fireworks 3/4 轻松掌握

网页制作、网络编程系列 编委会

出版发行:中国人民大学出版社

(北京中关村大街 31 号 邮编 100080)

邮购部: 62515351 门市部: 62514148

总编室: 62511242 出版部: 62511239

经 销: 新华书店

印 刷: 涿州市星河印刷厂

开本: 787×960 毫米 1/16 印张: 23

2001 年 1 月第 1 版 2001 年 1 月第 1 次印刷

字数: 572 000 印数: 1-5 000 册

定价: 36.00 元

(图书出现印装问题, 本社负责调换)

网页制作、网络编程系列编委会

陈 辉	肖 辉	师东生	彭绪红	华 斌	杨 波
王月明	鲍海珠	李 杰	胡华群	李志刚	丁 雨
高 云	杜 运	冯少荣	周金龙	陈燕玲	朱 兰
李 华	谭跃生	王静宇	崔迎东	靳 荣	王利青

出版说明

20 世纪的偶像是原子，
21 世纪的偶像是网络，
网络就是我们的未来！

美国《连线》主编凯文·凯利在《网络经济的十种策略》中的这一论断令人发聋振聩。

我们的时代正走向信息时代、网络时代。网络已远远越出技术的层面，它渗透到我们生活的各个方面，它重塑了这个时代的政治、经济、文化，改变了我们的生活方式、交往方式和思维方式，它好像被激活的高速裂变的细胞，扩散到社会有机体的各个部位，像活跃的蜂群笼罩着我们这个星球的表面。网络代表着新时代，网络象征着新生活。

网络离不开技术。计算机信息技术是网络社会的主角，那么掌握计算机技术意味着应对未来挑战的必不可少的手段。计算机将是我们生活中不可缺少的内容，学会计算机技术也是在未来生活中生存的一个必不可少的条件。

但是，仅仅依靠技术的进步而忽视人文关怀，人就成了被异化的“单向度”的机器，互联网世界应是最具人性化的“以人为本”的世界，互联网一方面体现着技术的发展，它同时也推动着经济的繁荣、管理的创新、文化的丰富以及社会的全面进步。

作为在人文社会科学有影响的出版机构，中国人民大学出版社一直关注着这场网络革命，早在 1997 年就推出了一套在业界引起广泛影响的“网络文化丛书”。今天，我们又在 IT 行业在全球迅猛发展，向各行各业渗透并引发新一轮产业革命的时候，及时组织了很多专家、教授、编程人员，出版具有自己特色的电脑图书，即把技术及其技术在经济、管理、法律等方面的应用紧密结合，从而形成自己的出书特色。

中国人民大学出版社版计算机图书像其他人大版图书一样比较全面、严谨、严肃。本系列图书几乎全部是关于网络、信息方面的知识。丛书共计 5 个系列，40 余本——计算机综合知识、网页设计及网络编程、UNIX 系统及网络管理、Oracle 数据库、信息管理。内容涉及到网络的方方面面：网络基础知识、网页制作、网络编程、数据库工程、系统平台、网络信息系统、网络安全、软件体系结构以及网站的筹建、管理等等。

本套丛书从整体上具有计算机图书固有的特点：

新——正式的版本、最新的版本
博——最常用软件、功能最强大软件
势——论述网络、领导大势
快——最快捷的工具书
通——内容系统、深入浅出
雅——版面沉稳、雅致

实——内容丰富、尽晓网络

总之，这套丛书系统地、全面地介绍了网络方面的知识，用户可以选择适合于自己的图书，可以循序渐进地系统学习，同时也可以做为随身“博士”，随时帮助解决实际的问题；既有“入门”知识，又可以达到“入室”水准。这样，通过这套丛书的系统学习，我们将在信息爆炸的未来占有一席之地，搏击，以网制胜未来。

本套丛书编写时间较短，书中难免有不足之处，请读者指出，我们会尽快改进。

中国人民大学出版社

内 容 提 要

Fireworks 能够处理位图图形和矢量图形，具有强大的文本编辑功能。同时，Fireworks 还提供了动画编辑功能，而且利用 Fireworks 的切片工具可以将 Web 上的图形分割成不同的区域。Fireworks 提供的另外一个激动人心的功能是图像的输出版览功能。另外，利用 Firworks 可以在不编写 HTML 语言的情况下制作出各种形状的动态按钮，利用 Fireworks 可以制作出网页设计者所需要的全部图形。

本书内容翔实，结构严谨，简单易学。既是广大初学者的最佳选择，同样适用于从事网页制作及对图形处理感兴趣的读者。

前 言

在当今的信息时代中, Internet 正迅猛地发展, 提供的服务、渗透的领域日益丰富和广阔, 与 WWW 相关的技术也不断增多。为跟上网页技术的快速发展, 许多软件厂商不断地推出自己的系列产品, 其中比较著名的就是 Macromedia 公司。该公司有许多非常著名的软件, 像大名鼎鼎的多媒体项目集成开发制作软件 Director, 多媒体整合制作软件 Authorware, 在图形处理方面被广为称赞的 Freehand。

很多网友对 Macromedia 公司的网页制作软件 Dreamweaver 和矢量的 Web 动画制作工具 Flash 则更为了解。这两种软件已被很多网页制作者所接受, 并越来越多地被用到网站制作中。对于 Fireworks 这个英文名字大家可能还比较陌生, 但是它在同行业中已经是有很好的口碑了。

我们知道, 当前的网页设计是从传统的平面设计中发展出来的, 所用的主要软件也都是传统的平面设计软件, 像比较著名的 Freehand、Illustrator (绘图软件)、Photoshop (图像编辑软件), 如果需要制作 GIF 动画, 那么还要使用像 Gif Animator、Gif Movie Gear 等这样的软件。因此从事网页设计的制作人员必须熟悉以上这些软件, 制作时要来回切换, 并对图像不断地预览、优化, 一旦客户对制作的网页提出改动, 那么上述工作就不得不从头再来。

所以从事网页设计的制作人员一直等待着一种专门用于网页设计的图形软件的出现, 该软件可以集成上述多种软件的主要功能, 并且操作简单、适合网络。1998 年, Fireworks 刚一问世就获得了广泛的好评和多项国际大奖。著名的《连线》杂志 (wired) 评价它“开创了一个崭新的软件门类”。而《PC Magazine》则说, “没有任何 Web 图形工具像它那样给 Web 图形以生命”。

鉴于目前 Fireworks 在网络上的火爆程度, 国内的用户急切地想拥有一本 Fireworks 的教程以跟上 Web 图像制作的发展, 我们编写了这本《Fireworks 3/4 轻松掌握》, 向大家由浅入深地介绍 Fireworks 的使用。

本书共分 21 章, 分别介绍认识 Fireworks 3、Fireworks 3 基础、建立和导入文档、绘画对象、编辑对象、颜色和透明度、使用文本、编辑和绘画像素、对物体使用效果、合成与蒙板、优化图形、输出、创建热点和映像图、切割图像、创建按钮、创建高级上滚、创建动画、自动化重复任务、同 Dreamweaver 或其他 HTML 编辑器一起工作、综合实例以及 Fireworks 4 的新增功能、使用示例等内容。

我们考虑到不同层次读者的需要, 力求使讲解通俗易懂, 先从 Fireworks 的基础部分讲起, 逐步地深入到 Fireworks 的高级内容当中。

编 者
2000.12

目 录

第 1 章 认识 Fireworks 3	1
1.1 系统需求	1
1.2 安装、启动和卸载 Fireworks 3	2
1.2.1 安装 Fireworks 3	2
1.2.2 选择安装选项	2
1.2.3 启动 Fireworks 3	4
1.2.4 卸载 Fireworks 3	4
1.3 Fireworks 3 的新特性	5
1.3.1 与 Dreamweaver 的综合	5
1.3.2 工作区中的输出预览	5
1.3.3 增加的历史面板	5
1.3.4 对 Photoshop 效果及文件处理的改进	6
1.3.5 对 Illustrator 和 Flash 的支持	6
1.3.6 对切图、图片上滚及动画特征的增强	6
1.3.7 改进的上滚按钮	6
1.3.8 新的位图编辑选项	6
1.3.9 Gamma 预览	7
1.3.10 材质和图案的直接使用	7
1.3.11 增强的缩放、旋转控制	7
1.3.12 文本方面的改进	7
1.3.13 Live Effects (效果)	7
1.4 本章小结	8
1.4.1 内容总结	8
1.4.2 复习思考题	8
第 2 章 Fireworks 3 基础	9
2.1 欢迎来到 Fireworks 3 世界	9
2.2 使用 Fireworks 3 增强网站	10
2.3 Fireworks 3 的工作区	11

2.4	原始文档窗口	12
2.5	使用预览标签	12
2.6	显示和选择工具	13
2.6.1	工具箱	13
2.6.2	重新排列工具条或工具箱	13
2.6.3	工具选项面板	14
2.7	使用面板和观察器	14
2.8	“Behaviors”（动作）观察器	15
2.9	文档的“History”（历史）面板	16
2.10	制作上滚按钮	17
2.11	设定属性	18
2.11.1	一般属性的设定	18
2.11.2	编辑属性的设定	19
2.11.3	外部文件夹及临时文件夹的设定	20
2.11.4	Photoshop 文件的导入设定	21
2.12	本章小结	22
2.12.1	内容总结	22
2.12.2	复习思考题	22
第 3 章	建立和导入文档	23
3.1	建立新文档	23
3.2	控制和查看文档	24
3.2.1	控制文档的放大或缩小	24
3.2.2	查看多个具有同一图片的文档	25
3.2.3	控制文档的显示模式	26
3.3	改变文档的尺寸、颜色和解析度	26
3.3.1	改变文档的尺寸、颜色和解析度	26
3.3.2	选择重采样方式	28
3.3.3	在 Fireworks 中重新取样	29
3.4	旋转和修剪画布	29
3.4.1	旋转画布	29
3.4.2	修剪画布	30
3.5	以导入方式创建 Fireworks 文档	31

3.5.1 打开 Fireworks 1 的文件	31
3.5.2 打开 Photoshop 文件	31
3.5.3 打开 FreeHand、Illustrator 或 CorelDRAW 文档	32
3.5.4 打开动画 GIF 文档	34
3.6 从扫描仪或数码相机导入	34
3.7 本章小结	35
3.7.1 内容总结	35
3.7.2 复习思考题	35
第 4 章 绘画对象	36
4.1 进入对象模式	36
4.2 选择绘画和编辑工具	37
4.3 在对象模式中绘画	39
4.3.1 概述	39
4.3.2 理解打开和关闭路径	40
4.3.3 画线、矩形和椭圆	40
4.3.4 画带圆角的矩形	41
4.3.5 画三角形和其他多边形	42
4.3.6 画星星	43
4.3.7 画自由形状路径	44
4.3.8 用绘图点画自由形状路径	44
4.4 改变绘画工具的笔划	45
4.5 改变绘画工具的填充	46
4.6 在文档中包含导入图像	47
4.6.1 拖放	47
4.6.2 粘贴到 Fireworks 中	48
4.6.3 重采样输入对象	48
4.6.4 导入 PNG 文件	49
4.7 本章小结	50
4.7.1 内容总结	50
4.7.2 复习思考题	50
第 5 章 编辑对象	51
5.1 选择对象	51

5.1.1	选取对象	52
5.1.2	高亮显示可选对象.....	52
5.1.3	选择路径对象时路径的显示	53
5.1.4	选择图像对象	54
5.2	使用路径点改变路径形状	54
5.3	直接改变路径形状	56
5.3.1	弯曲路径	56
5.3.2	重新修改路径	57
5.3.3	重绘路径	57
5.3.4	切断路径	58
5.4	使用路径操作改变路径对象形状	58
5.4.1	合并路径对象	59
5.4.2	删除路径对象的一部分	61
5.4.3	简化路径	62
5.4.4	扩展路径	62
5.4.5	剪切路径	63
5.4.6	路径的伸缩	63
5.5	改变笔划和填充色彩	64
5.6	编辑笔划	65
5.6.1	笔划面板	65
5.6.2	在笔划中使用材质	66
5.6.3	自定义笔划	67
5.6.4	保存笔划设置	68
5.6.5	路径在笔划中的位置	69
5.7	编辑填充	70
5.7.1	编辑纯色填充	70
5.7.2	使用渐变填充	71
5.7.3	编辑渐变填充	71
5.7.4	保存渐变色	72
5.7.5	应用填充图案	72
5.7.6	填充的变形	73
5.7.7	填充中材质的使用	73

5.7.8 关于非网络安全色.....	74
5.7.9 填充的边缘.....	75
5.8 使用样式.....	75
5.8.1 样式的运用与编辑.....	76
5.8.2 导入导出样式.....	77
5.9 对象的变形.....	77
5.9.1 缩放对象.....	78
5.9.2 旋转对象.....	79
5.9.3 扭曲对象.....	79
5.9.4 翻转对象.....	80
5.9.5 拉斜对象.....	80
5.9.6 精确变形.....	80
5.10 对象的组织.....	81
5.10.1 对象的堆叠.....	82
5.10.2 显示、隐藏对象.....	82
5.10.3 对象的成组.....	83
5.10.4 选择组中的对象.....	84
5.10.5 创建与排列层.....	84
5.10.6 Web 层.....	86
5.11 符号和实例.....	87
5.11.1 创建符号.....	88
5.11.2 放置实例.....	89
5.11.3 修改符号.....	89
5.11.4 打断实例的连接.....	90
5.11.5 符号的输入、输出与更新.....	90
5.12 本章小结.....	92
5.12.1 内容总结.....	92
5.12.2 复习思考题.....	92
第 6 章 颜色和透明度.....	93
6.1 颜色的选择.....	93
6.1.1 颜色样品面板.....	93
6.1.2 为画笔或填充工具指定颜色.....	94

6.1.3 从屏幕上拾取颜色	95
6.2 自定义颜色样品面板	95
6.3 改变样品组	97
6.4 创建颜色	97
6.4.1 颜色模式	97
6.4.2 使用颜色混合器创建新颜色	98
6.4.3 使用系统颜色拾取器创建颜色	98
6.4.4 查看颜色信息	98
6.5 分配透明度	99
6.6 使用反锯齿处理来匹配背景色	100
6.7 从网页图像中删除光晕	101
6.8 本章小结	101
6.8.1 内容总结	101
6.8.2 复习思考题	102
第 7 章 使用文本	103
7.1 输入文本	103
7.1.1 输入文本	103
7.1.2 移动文本块	104
7.1.3 自动调整文本块大小	104
7.2 编辑文本	105
7.2.1 编辑文本	105
7.2.2 选择字体、尺寸和样式	105
7.2.3 设定基线转换和行距	106
7.2.4 设定字距调整	107
7.2.5 设定字符流动与方向	107
7.2.6 设定字符排列	108
7.2.7 对文字使用颜色	109
7.2.8 平滑字体边缘	109
7.3 给文本应用笔划、填充、效果和样式	110
7.4 给文本附上路径	111
7.5 变形文本	113
7.6 整形文本	113

7.7 导入文本	114
7.7.1 概述	114
7.7.2 从 Photoshop 中导入文本	115
7.7.3 导入 RTF 文件	115
7.7.4 导入 ASCII 文本	116
7.7.5 处理缺失的字体	116
7.8 本章小结	117
7.8.1 内容总结	117
7.8.2 复习思考题	117
第 8 章 编辑和绘画像素	118
8.1 理解图像编辑模式	118
8.2 创建位图图像	119
8.3 切换到图像编辑模式	120
8.4 选择像素	121
8.4.1 使用图像编辑选择工具	121
8.4.2 选择工具选项	123
8.5 调整选取框	124
8.5.1 使用修正工具添加或删除像素	124
8.5.2 扩充和收缩选取框	125
8.5.3 在已存在的选取框周围选择一个区域	126
8.5.4 平滑选取框边缘	127
8.6 编辑像素	127
8.6.1 使用铅笔或笔刷工具编辑像素	128
8.6.2 使用油漆桶工具编辑像素	128
8.6.3 克隆图像的一部分	128
8.6.4 羽化图像边缘	129
8.6.5 擦除像素	130
8.6.6 裁切图像	131
8.7 绘画像素	131
8.8 在图像编辑模式中的混合模式表现	132
8.9 使用滤镜和插件	132
8.9.1 使用滤镜和图像做生动的效果	133

8.9.2	调整亮度和对比度	133
8.9.3	调整色相和饱和	134
8.9.4	使用用层次调整色调范围	134
8.9.5	自动调整色调范围	136
8.9.6	使用曲线调整色调范围	136
8.9.7	使用滴管工具调整色调范围	137
8.9.8	反转图像的色彩值	137
8.9.9	柔化图像	138
8.9.10	使用转换成 α 滤镜	138
8.9.11	把色彩过渡转成线	139
8.9.12	锐化图像	139
8.10	本章小结	140
8.10.1	内容总结	140
8.10.2	复习思考题	141
第 9 章	对物体使用效果	142
9.1	应用效果	142
9.2	编辑效果	143
9.2.1	编辑效果	143
9.2.2	效果排序	143
9.2.3	删除效果	144
9.3	创建自定义效果	144
9.3.1	自定义效果	144
9.3.2	使用默认的效果设置	145
9.4	提高图像的刷新速度	146
9.5	效果的使用	146
9.5.1	倾斜效果	147
9.5.2	浮雕效果	147
9.5.3	阴影效果	148
9.5.4	发光效果	148
9.6	将 Photoshop 插件当作效果使用	149
9.7	本章小结	150
9.7.1	内容总结	150

9.7.2 复习思考题	150
第 10 章 合成与蒙板	151
10.1 合成	151
10.1.1 合成及混合模式	151
10.1.2 调整透明度和使用混合模式	152
10.1.3 混合模式的行为	153
10.2 蒙板	153
10.2.1 蒙板的概念	154
10.2.2 创建蒙板	155
10.2.3 编辑蒙板组	156
10.2.4 蒙板组的转化	156
10.2.5 选择底层对象	157
10.3 本章小结	157
10.3.1 内容总结	157
10.3.2 复习思考题	158
第 11 章 优化图形	159
11.1 在工作区进行优化	159
11.1.1 在工作区优化	159
11.1.2 为切片指定优化设置	160
11.1.3 存储和再使用优化设置	161
11.2 预览优化设置和行为	161
11.2.1 预览图像	162
11.2.2 预览按钮和上滚	162
11.2.3 估计文件下载时间	162
11.2.4 比较优化设置	162
11.3 选择适当的文件格式	164
11.3.1 选择 GIF 格式	164
11.3.2 选择 JPEG 格式	164
11.3.3 选择 PNG 格式	165
11.4 为 GIF 和 PNG 选择优化设置	165
11.4.1 选择色彩深度	165
11.4.2 选择调色板	166