

100%

内容丰富、权威

在一个单一而易用的环境中创建不同凡响的Web图形

掌握改良的Web连接、图片优化和 workflows 工具

创建、预览并导出任意大小和形状的动态GIF图形

美国IDG“宝典”丛书

Fireworks 2 Bible



[美] Joseph W. Lowery 著

熊胜峰 唐 劲 马鸿楠 等译
李国华 审校

Fireworks 2

宝典

奉送软件!

Fireworks 2

Dreamweaver 2

Flash 4 测试版



电子工业出版社

Publishing House Of Electronics Industry
URL: <http://www.phei.com.cn>

美国 IDG“宝典”丛书

Fireworks 2 宝典

Fireworks 2 Bible

[美] Joseph W. Lowery 著

熊胜峰 唐 劲 马鸿楠 等译

李国华 审校

电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京·BEIJING

内 容 简 介

Fireworks 2 是一个崭新的综合性工具,用于实现 Web 图形的处理以及发布等系列工作。由于它将有 Web 图形处理方面的所有功能集成到一个单一的环境之中,并提供独特的解决方案,所以它非常适合于 Web 创作人员的使用。

本书全面介绍了在 Windows 95/98/NT 和 Macintosh 两种平台上的 Fireworks 2 的功能和使用方法以及使用技巧。既从深层次分析了 Fireworks 独到的设计思路和处理机制,又详细讲解了各种工具(图形、动画制作工具、与 Web 的衔接工具等)的具体使用方法。对于 Fireworks 不同于其它软件的地方还进行了重点说明。

全书深入浅出,是一本很好的参考书。



Fireworks 2 Bible by Joseph W. Lowery

Copyright ©2000 by Publishing House of Electronics Industry. Original English language edition copyright ©1999 by IDG Books Worldwide, Inc. All rights reserved including the right of reproduction in whole or in part in any form. This edition published by arrangement with the original publisher, IDG Books World wide, Inc., Foster City, California, USA.

本书中文简体专有翻译出版版权由美国 IDG Books Worldwide, Inc. 公司授予电子工业出版社及其所属今日电子杂志社。未经许可,不得以任何手段和形式复制或抄袭本书内容。该专有出版版权受法律保护,侵权必究。

图书在版编目(CIP)数据

Fireworks 2 宝典/(美)洛厄里(Lowery, J. W.)著;熊胜峰等译.-北京:电子工业出版社,2000.1

(美国 IDG 宝典丛书)

ISBN 7-5053-5581-3

I. F... II. ①洛... ②熊... III. 万维网-主页-软件工具, Fireworks2 IV. TP393.4

中国版本图书馆 CIP 数据核字(1999) 第 70015 号

丛 书 名:美国 IDG“宝典”丛书

书 名:Fireworks 2 宝典

著 者:[美] Joseph W. Lowery 著

译 者:熊胜峰 唐 劲 马鸿楠 等

审 校 者:李国华

责任编辑:嘉 益

特约编辑:赤 耳

印 刷 者:北京天竺颖华印刷厂

出版发行:电子工业出版社 URL: <http://www.phei.com.cn>

北京市海淀区万寿路 173 信箱 邮编 100036

经 销:各地新华书店经销

开 本:787×1092 1/16 印张: 39.25 字数: 942 千字 插页:8 页(彩)

版 次:2000 年 4 月第 2 次印刷

书 号:ISBN 7-5053-5581-3 著作权合同登记号: 图字:01-1999-2972
TP·2840

定 价:79.00 元 (含光盘一张)

凡购买电子工业出版社的图书,如有缺页、倒页、脱页者,本社发行部负责调换。联系电话:68214070

出 版 说 明

美国 IDG“宝典”丛书是美国 IDG Books Worldwide, Inc. 编辑出版的全球最畅销的计算机系列图书之一。本套丛书编写旨在满足读者想要快速获取最全面、最准确的计算机信息的日益需求。

宝典丛书侧重于完成具体任务,而不是学习随机功能。这套丛书不是烦琐冗长的使用手册或枯燥乏味的大本参考书。宝典丛书的作者准确地告诉读者用计算机软硬件可以做哪些事以及如何做这些事。读者可跟着学,循序渐进。本丛书的内容全面,并且在语言和结构方面易于理解。

宝典丛书的作者都是出类拔萃的专家,他们为你提供内行意见和独树一帜的提示和技巧。这些作者通过读者来信、培训讲座、电子邮件、用户小组以及咨询工作与用户保持联系。由于这些作者了解计算机日常实际使用情况并与读者保持直接联系,所以使这套宝典丛书具有战略优势。

本宝典丛书的作者经验丰富,他们以最有效的方式研究探讨某一题目。我们的研究表明,读者踊跃购买计算机图书的原因之一是,想从计算机行家里手那里取经并有所收获。读者定会从这套宝典丛书中受益匪浅。

此外,作者还在该宝典丛书中列出或推荐了一些有用的软件。本系列丛书大都附带有 CD-ROM 光盘,光盘中包涵有与该书的内容或主题有关的成功案例,免费、共享软件以及最新的软件测试版本。

无论是通读本书或逐段阅读,还是一次只读一个主题,读者都会从中获益不小,并能找到读者想要的信息与答案。

在宝典丛书的组织翻译中,译者大都是国内知名的专家学者,他们多年从事计算机开发与应用、测试与培训,其渊博的知识、丰富的经验,充分体现在本丛书的各个章节中。在翻译过程中,以忠实原著的基础上,充分体现国内读者的需求,而且在技术名词、术语和技术内容本身上力求通用、严谨、准确,一般采用“约定成俗”的通用译法。

宝典丛书以计算机中级用户为主要对象,内容丰富、权威,解释详细,示例和练习由浅入深,对高级话题和疑难问题的讨论深入细致,以适合于中高级计算机用户阅读。

译者序

Fireworks 作为一种综合性很强的 Web 图形处理工具,将图形的创建、编辑、合成、优化以及生成 Web 代码等功能集成到一个单一的环境之中,提供了全面的解决方案。Fireworks 2 将灵活的矢量绘图工具和图片编辑功能有机结合为一体,使得生成的图形既具有完美的外观效果,同时还可以在创造过程中任何阶段进行任意的修改,理顺了工作流程,大大提高了工作效率。这正是当前广大的 Web 页面制作人员所渴望的一种工具。

IDG 公司出版的《Fireworks 2 宝典》一书全面介绍了 Fireworks 2 在 Windows 95/98/NT 和 Macintosh 两种平台上使用的方法和技巧,并对 Fireworks 的设计思路和处理机制进行了较深入的分析。全书共分六个部分。第一部分总体介绍了 Fireworks 2 所能完成的功能;第二部分全面介绍了图形创作的工具,包括图片处理、色彩管理、描边选择、路径构造、文本处理等;第三部分重点介绍了各种效果的应用;第四部分分析了工作流程方面的问题;第五部分讨论与 Web 的结合方面的技术;最后在第六部分介绍了动画技术。书中通过大量的实例对 Fireworks 各种功能进行了细致的分析。是一本难得的参考书。

熊胜峰、唐劲、马鸿楠、马鹏志、马鸿雁、丁重阳、石友山、李国华、韩智芳、李华军、栗玉婷、张燕风、刘红等参加了本书的翻译工作,李国华对全书进行了审校。

由于译者水平有限,译书中难免有不妥之处,恳请读者指正。

译者

1999 年 12 月

序

当我们刚开始计划开发 Fireworks 的时候,我们并不知道这个软件看上去将会是个什么样子,也不知道我们将完成一些什么样的功能。甚至不知道该把它叫个什么名字!我们只知道要解决的问题是那些专业的 Web 开发人员在制作图形并将图形集成到 Web 站点中去的工作流程中所遇到的所有问题。

我们注意到的第一个现象就是,我们询问了解过的人在创建、编辑、合成、优化 Web 图形并让图形动起来的过程中,都要花费大量的时间在许多应用程序之间来回折腾。而且,一旦客户有什么新的想法,就会将所有这些过程重复一遍,本来很简单的修改变成了一个很复杂的过程。于是,我们开始计划将人们使用的所有工具都集成到一个单一的环境之中,不仅可以完成棘手的工作,而且让用户在整个过程中的任何时候都可以对所有内容进行修改。

这听起来还是很有价值的! Fireworks 从各个方面都得到了大量的赞许和褒奖。但是最让我们欣慰的还是能看到使用 Fireworks 的人们创作的 Web 站点,听到这些人的声音。

让我们进入 Fireworks 2 的世界吧!

在 Fireworks 1 刚发行不久,我们了解到人们使用 Fireworks 1 中最多的功能就是优化、切分图片、图片映射图和滚盖图工具,但是当他们认识这些工具之后就希望能重复使用。另外还有人希望我们加入一些对于工作流程很有帮助的功能,这些是我们在 Fireworks 1 中没有提供的。所以我们听从了他们的要求,进行了改进。

对于用户的所有要求,我们改进如下:

- ◆ 使滚盖图独立出来
- ◆ 用户可以自定义 HTML 输出模板
- ◆ 提供用于控制 Web 对象交互特性的行为(Behavior)面板
- ◆ 扫描
- ◆ 颜色锁定
- ◆ 用脚本描述的批量处理功能
- ◆ 风格

我们还发现用户希望能在 Web 站点制作软件和图形处理软件之间进行更多的交互,于是我们决定把 Fireworks 变成为 Dreamweaver 的最好的朋友。在 Fireworks 和 Dreamweaver 之间交互方面进行了如下工作:

- ◆ HTML 与 Dreamweaver 无缝连接
- ◆ 在 Dreamweaver 中使用 Fireworks 快速优化图形
- ◆ 提供 Dreamweaver 库的直接输出功能,这样 Dreamweaver 将自动升级整个站点(实在是很酷!)
- ◆ 在 Dreamweaver 中激活 Fireworks 来编辑图片,编辑原始资料

将来还会扩展哪些功能呢?有一点可以肯定:软件一定会改进。许多技术正趋向成熟并将成为主流技术,我们将不断地注意听取和分析有关方面人士的意见。这些技术也将带

来用户以前没有注意到或者不曾存在过的工作流程方面的问题。

但是希望您记住我们的软件中最重要的部分是我们的用户。我们将竭诚拜访 Web 开发人员,参与 to 新闻组(newsgroup),阅读需求表(wishlist),以便了解您的进一步要求。如果您在阅读了 Joseph 的这本书之后有什么问题或者建议,请赐教:wish-fireworks@macromedia.com。我们一定会阅读您的来信。

Dennis Griffin

Macromedia 公司 Fireworks 开发部副总裁

前言

还记得当你首次认识到 Web 能够如此精彩时的那一份惊喜吗? 我将带你进入一块神奇的领地。Macromedia 的 Fireworks 让创建 Web 图形的工作又添几分情趣。用 Fireworks 处理过的图片与使用其他软件综合处理后的效果一样精妙而丰富多彩,而且适合 Web 使用——尽可能地优化并与 HTML 和 JavaScript 代码捆绑,从而提供惊人的交互效果。

首先我要承认自己的偏好。我是 Dreamweaver 的熟练用户,将 Macromedia 的首选 Web 创作工具与其图形解决方案结合看起来是非常自然的事情。但是在承认这种偏好的同时,我也要声明:我决不能忍受不好使用的工具。Fireworks 的精彩之处就在于它排除了那些在制作极好的作品过程中的瓶颈问题——我甚至都不知道这些瓶颈的存在(因为作者一直使用 Fireworks——译者注)。

当我开始写这本书的时候,我决定实实在在地推动一下 Fireworks 的使用。并不是仅仅用 Fireworks 来优化一系列图片(这个过程是非常壮观的)或者是用来把在其他程序中处理过的图象压缩成动画(这个过程也是很壮观的),我使用 Fireworks 干一切图片处理和创作的事情,而不使用其他的工具。因此,我的能动性和创造力都能得到极大的发挥。《Fireworks 2 宝典》的编写目的就是向你介绍所有的内容和技术,以便你也能与我一样。

本书的读者

毫无疑问,Web 是当代最重要的现象之一,它吸引了一大批艺术方面的和科学技术方面的天才。毕竟新的众多的媒体出现的太快了。从被拽到令人激动的 Internet 领域的艺术家到需要提高创作水平的出版界专业人员,Web 设计者的范围在不断扩大。《Fireworks 2 宝典》适合所有这些人群,不仅提供了一般图形问题的解决方案,而且提供了该软件的完整参考信息。

所需硬件和软件

《Fireworks 2 宝典》全面覆盖了 Fireworks 2 的内容。如果您没有此软件,CD-ROM 中有试用版可供测试使用。本书含概了 Fireworks 2 的 Macintosh 和 Windows 95/98/NT 两个版本的内容。

Macromedia 建议在 Macintosh 机器上运行 Fireworks 时的最小配置如下:

◆ Power Macintosh

- ◆ MacOS 7.5.5 或者更高版本
- ◆ 24MB 可用 RAM 并设置虚拟内存(Virtual Memory)有效
- ◆ 60MB 可用硬盘空间
- ◆ 可提供 640×480 分辨率、256 色显示的彩色显示器
- ◆ 如果使用 Type 1 字体,需要 Adobe Type Manager 4 或者更高版本
- ◆ CD-ROM 驱动器

Macromedia 建议在 Windows 系统上运行 Fireworks 时的最小配置如下:

- ◆ Intel Pentium 处理器,120MHz 或者相当此档次的处理器
- ◆ Windows 95/98/NT 4.0(Service Pack 3)或者更高版本
- ◆ 在 Windows 95 或者 98 下,需要 32MB 有效 RAM; Windows NT 下需要 40MB 有效内存
- ◆ 60MB 有效硬盘空间
- ◆ 256 色彩色显示器,分辨率 640×480
- ◆ 如果使用 Type 1 字体,需要 Adobe Type Manager 4 或者更高版本
- ◆ CD-ROM 驱动器

请注意,以上只是最小配置。同其他的图形设计工具相比,Fireworks 在许多功能方面具有更佳的表现,尤其是在内存和处理器速度的利用方面。

本书的组织

如果你仔细阅读,《Fireworks 2 宝典》可以让你从初学者达到老练的专业人员的水平。当然,你可能更习惯选择需要的章节来学习,以便获得必须的知识,在需要的时候再回头看那些没有看过的章节。为了方便这种学习方式,《Fireworks 2 宝典》按照操作目的不同将全书分为 7 个部分。如果你熟悉 Fireworks,翻阅本书非常方便,可以不断地积累你的知识。

前面的各章讲述基础知识,所有章节对于要完成的任务都有清楚的描述。在后面的各章中,会看到标题为“Fireworks 技术”的部分。Fireworks 技术中介绍了完成特定的 Web 设计工作的详细指导;例如,利用蒙版组创建三维图片。当然,你也可以将 Fireworks 技术作为你摸索 Web 页面制作的铺路石。

如果阅读本书的时候在运行 Fireworks,不要忘记了随书附带的 CD-ROM。作为全书中完整的一个部分,CD-ROM 提供了许多从专门销售 Fireworks 软件的人员那里获得的 Fireworks 纹理、渐变和 HTML 模板。

第一部分:Fireworks 一览

第一部分从介绍 Fireworks 的体系结构和设计方法入手。为了全面了解这个软件,你需要理解其主要的优点和缺点。第一部分介绍了从建立文档到使用 Fireworks 绝大部分功能的所有方法。

开始的几章全面介绍了 Fireworks 的界面以及它的所有可定制的功能。对于

使用过 Fireworks 1 的用户来说,第一章中介绍的新增功能将具有特别意义。这部分中接下来的几章介绍了 Fireworks 可以完成的所有事情——我确信你会同意这是一个功能丰富的软件。

第二部分:掌握工具

Fireworks 处理图形的方法与市场上其他的工具采用的方法有本质上的区别。因此,在全面掌握它之前,需要经历一个曲折的过程。在第二部分的头几章讲述了从基本对象的创建到熟练的图片制作等各个方面的基础知识。

色彩处理是所有图形设计工具的关键部分,在 Web 上的色彩需要特别引起注意,这一点在第 7 章中将作介绍。在讲述用各种方法创建简单的描边和组合路径从而获得精彩的图形的章节中,Fireworks 的面向对象特性得到全面展现。第 10 章讲述 Fireworks 在为 Web 创建图形文本方面的独到之处。

第三部分:添加效果

在第三部分中,开始深入地讨论 Fireworks 图形。拥有各种填充和纹理(你也可以加入自己的填充和纹理),适合于 Web 设计者不同的图片设计要求。第 12 章讲述 Fireworks 的生动效果(Live Effect);精彩之处不仅在于这些功能容易使用而且效果很好,还因为这些操作对于你的工作流程所起到的积极作用。

单个对象或者图片只是一些半成品。第 13 章讲述 Fireworks 中用于组织和合成多个对象以便得到最佳效果的方法;蒙版组功能尤其强大。除了处理矢量图形,Fireworks 还擅长处理位图类型的图片。第 14 章重点介绍如何使用 Xtra 和滤镜。

第四部分:调整工作流程

Web 设计是一个连续性的工作,而不是一蹴而就的事情。第四部分专门介绍如何有效地安排工作流程,以便在 Fireworks 中完成从扫描、导入、处理、优化直到导出满意的图片的整个过程。Web 图形设计是一种艺术性的工作的同时,也是一项事务性工作——Fireworks 让你的工作做得更好。

Web 图形制作中的事务性工作之一就是让整个图形看起来和谐并且适合客户的胃口。Fireworks 2 中的新功能风格(Style)在通过有效的方法提供多种效果的同时,可以飞快地达到以上的目的。第四部分最后一章介绍了如果通过 URL 管理器和查找(Find)、替换(Replace)等新功能来完成图形的更新和维护工作。

第五部分:进入 Web

作为第一个直接输出到 HTML 和 JavaScript 代码的图片编辑器,Fireworks 开辟了一个新的天地。在带有创建热点、图片映射图和嵌入 HTML 表中的切分图片

功能的同时,Fireworks 尤其具有 Web 智能(Web-savvy)。第五部分介绍了对于那些并不太熟悉 Web 编程的设计者该如何与 Web 交互的基本方法,同时提供了特定的将 JavaScript 行为与图形有机结合的详细操作指导。

你也许认为已经了解了 Fireworks 可以完成的一切,然而除非你了解了 Fireworks 的可定制功能,否则还是没有了解 Fireworks。在 Fireworks 中有一个内置的 JavaScript 语言解释器,可以实现批量处理文件、运行查找/替换操作和执行备份等——所有的事情都是在脚本(script)的控制之下;第 21 章讲述了这些内容的细节。如果你使用 Dreamweaver(或者你的同事在使用),在第五部分最后的第 22 章中,讲述了 Fireworks 和 Dreamweaver 集成的各种可能性。

第六部分:动画

动画已经成为 Web 中非常重要的一个内容。Fireworks 不仅提供静态图形的交替显示,同时还提供 GIF 动画,广泛用于标语广告(banner ads)的制作。Fireworks 2 中的动画处理加入了洋葱皮(Onion Skinning)处理,用于在整体调整过程中完成精确定位和多帧编辑。此外,Fireworks 使用了符号(Symbols)和实例(Instance)功能来实现动作过程中中间效果以及其他效果的快速生成。

附录

在象 Fireworks 这样的一个功能强大的软件工具中,你的创造力将通过你所熟记的键盘快捷键得到极大的发挥。附录 A 列举了在 Macintosh 和 Windows 系统中使用的键盘快捷键,附录 B 介绍了 CD-ROM 中的内容。

本书中的约定

全书遵循如下的约定。

Windows 和 Macintosh 约定

由于《Fireworks 2 宝典》是跨平台的,同时提供给 Windows 和 Macintosh 用户,对于特定工作的击键有所不同。在全书中,先列出 Windows 击键;在 Macintosh 系统上的击键方法用括号在后面提供,例如:

要反悔一个动作,按 Ctrl + Z(Command + Z)

第一个动作指示 Windows 用户同时按下 Ctrl 键和 Z 键,第二个动作(括号中的)指示 Macintosh 用户同时按下 Command 键和 Z 键。

组合键

当要求同时按下两个以上的键时,组合键中的每个键之间用加号连接。例如:

Ctrl + Alt + T(Command + Option + T)

上面一行说明要同时按下三个键。也可以先按下前面的一个或几个键,然后再按最后的键。要同时释放各个键。

鼠标操作说明

当说到单击(click)一个项目时,必须将鼠标指针移动到指定的项目上然后点击鼠标一次。除非特别说明,Windows 用户使用鼠标左键完成单击。双击(double-click)表明快速连续点击鼠标两次。

当说到选择一个项目时,可以按照上面介绍的方法单击该项目。如果要选择文本或者多个对象,必须在点击鼠标之后,不要抬起,然后将鼠标指针移动到一个新的位置。选中的内容将反色显示。要取消选择,在 Web 页面上任意别的地方单击鼠标。

菜单命令

当说到从菜单中选择一个命令时,可以看到菜单各个命令之间用箭头分隔。例如,当说明从 File 菜单中选择执行 Open 命令时,表示为 File⇒Open。某些菜单还使用子菜单,这时表示如下:Insert⇒Form Object⇒Text Field。

印刷约定

斜体印刷用于新术语和强调。黑体印刷表示你必须直接从键盘输入的内容。

代码

用特定的字体来表示 HTML 或者其他代码,例如:

```
<html>
<head>
<title>Untitled Document </title>
</head>
<body bgcolor = " #FFFFFF" >
</Body>
```

</html>

这种代码字体也用于指示 HTML 标签、属性和赋值,例如 <body>、bgcolor 和 #FFFFFF。

代码行末尾的(↵)字符表示在按 Enter(Return)键之前要接着输入下一行的内容。

书中的图标

在《Fireworks 2 宝典》中有各种不同路标和图标。在每章的开头都有内容概述,结尾都有小结。

图标位于正文之中,指示重要的或者特别的内容。下面列举了各种图标及其功能:



提供特别的知识内容以便区别对待新手和专业人士。



表示对当前问题提供附加的或者评论性内容和技术数据。



表示在 Fireworks 2 中新增的功能。



指示可以在指定的标题下找到相关的详细信息。



提示注意潜在的问题或者缺陷。



说明 CD-ROM 中有相关文件。

进一步的信息

对于特别的问题或者疑问,可以通过访问如下几个 Web 站点获得更多的帮助。Macromedia 的 Fireworks Web 站点是解决问题的一个很好的站点:

<http://www.macromedia.com/products/fireworks>

我热诚建议你访问并加入到正式的 Fireworks 新闻组中来:

<news://forums.macromedia.com/macromedia.fireworks>

同时还邀请你访问我的 Web 站点：

<http://www.idest.com/fireworks>

也可以给我发电子邮件：

jlowery@idest.com

我不能保证立即改变你的困境,但是我会尽力回复所有邮件。

Fireworks 一览

第 1 部分



第 1 章
进入 Fireworks

第 2 章
理解界面

第 3 章
定制环境

第 4 章
建立文档



原书空白页

第 1 章

进入 Fireworks

Web 页面中的图形展现出各种色彩、明暗和形象,成千上万的人都从各自不同的角度来看。Web 是一种集教育和娱乐于一身的独一无二的新媒体;它同时又是一种“贪得无厌”的媒体,每天都有成千上万的新的或者升级的 Web 站点诞生。Web 需要图形:各种形式的图形、图表、标志(logo)、符号(symbol)和图标。其中一些是静态的,一些是动态的,还有一些则是交互的。与此相关的设计工作显然进入了一个全新的境界。

为了最大限度地满足这种媒体的需要,必须有新的工具。Web 是基于屏幕的,并不是基于印刷的,它有一套规则和方法。尽管有些面向印刷的图形工具已经开始通过 Internet 方法来扩展自己的功能,仍然需要新的工具——一种可以完成 Web 设计过程中所有的工作并且十分高效的工具。

Fireworks 登场了。

新一代的 Web 图形工具

Fireworks 是来自 Macromedia 的首选 Web 图形工具软件。作为第二代软件,Fireworks 显然受益于所有在它之前的优秀的计算机图形工具软件。尽管 Fireworks 中许多工作方式与其他的图形工具类似(这显然缩短了学习周期),但这个工具将功能完全集中在 Web 上,同时提供许多独创的只适合于 Internet 的功能,尤其是在版本 2 之中。

Fireworks 立足于 Web 应用而建立。Macromedia 通过考察图形设计者创建图片的方法发现,在使用 Fireworks 之前,大多数设计者使用多种不同的工具来完成设计目标。最初的设计通常是在诸如 FreeHand 或者 Adobe Illustrator 这样的矢量绘图工具中进行布局。但是矢量图并不适合于 Web 使用,于是图表被转化到诸如 Photoshop 或者 Paint Shop Pro 这样的图片编辑工具所识别的形式。在这些基于象素的工具中,要想加入类似投影(drop shadow)或者斜面边(beveled edges)

◆ ◆ ◆ ◆ ◆
本章内容:

Fireworks 体系结构

矢量和位图的统一

集成已有的图片

连接到 Web 上

管理工作流程

Fireworks 2 中的增强功能
◆ ◆ ◆ ◆ ◆