

## <<Fireworks CS5中文版入门与提>>

### 图书基本信息

书名：<<Fireworks CS5中文版入门与提高实例教程>>

13位ISBN编号：9787111315728

10位ISBN编号：7111315723

出版时间：2010-9

出版时间：机械工业出版社

作者：胡仁喜 著

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

## <<Fireworks CS5中文版入门与提>>

### 内容概要

《Fireworks CS5中文版入门与提高实例教程》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。

《Fireworks CS5中文版入门与提高实例教程》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。

书籍目录

前言第1篇 Fireworks CS5快速入门第1章 认识Fireworks CS51.1 Fireworks CS5的新功能1.2 Fireworks CS5的工作环境1.3 思考题1.4 动手练一练第2章 Fireworks CS5的文档操作2.1 概述2.2 使用文档2.3 显示文档2.4 标尺、辅助线和网格2.5 画布与文档的属性2.6 思考题2.7 动手练一练第3章 对象的简单操作3.1 选择对象3.2 对象的基本操作3.3 颜色管理3.4 思考题3.5 动手练一练第4章 矢量图像和位图图像4.1 矢量图像和位图图像的基本概念4.2 矢量对象4.3 位图的操作4.4 思考题4.5 动手练一练第5章 文本对象和效率工具5.1 输入和编辑文本5.2 文本与路径5.3 导入文本5.4 文本特效处理5.5 效率工具5.6 思考题5.7 动手练一练第2篇 Fireworks CS5技能提高第6章 元件、样式和层6.1 元件与实例6.2 样式6.3 层的使用6.4 思考题6.5 动手练一练第7章 滤镜和效果7.1 使用滤镜7.2 在图像中使用特效7.3 思考题7.4 动手练一练第8章 按钮、动画和行为8.1 按钮和导航条8.2 制作动画8.3 行为8.4 思考题8.5 动手练一练第9章 使用热点和切片9.1 热点9.2 切片9.3 思考题9.4 动手练一练第10章 优化与导出10.1 优化图像10.2 导出10.3 思考题10.4 动手练一练第11章 HTML代码的使用11.1 Internet基础11.2 Dreamweaver中的应用11.3 HTML代码的复制11.4 思考题11.5 动手练一练第3篇 Fireworks CS5实战演练第12章 制作静态图像12.1 制作网页的图标12.2 制作“巧克力按钮”12.3 制作闪存盘图形12.4 制作缠绕的线条12.5 制作透明胶效果12.6 制作羽毛效果12.7 照片的处理12.8 思考题第13章 制作动态实例13.1 制作动画图徽13.2 动态滚图13.3 动画雪景13.4 礼花效果13.5 制作一个动态归途13.6 制作动态的网页分隔条13.7 思考题第14章 制作网站首页14.1 游戏类首页14.2 时尚首页设计14.3 公司首页设计14.4 公益类首页设计14.5 乐器产品类设计14.6 思考题

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介, 请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>