

<<Fireworks CS3入门与提高实例>>

图书基本信息

书名：<<Fireworks CS3入门与提高实例教程-(含1CD)>>

13位ISBN编号：9787111200482

10位ISBN编号：7111200489

出版时间：2007-1

出版时间：机械工业

作者：胡仁喜

页数：261

字数：420000

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 CS3入门与提高实>>

### 内容概要

本书首先简单介绍了Fireworks 8的新增特性，之后重要介绍了Fireworks 8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15章，第1篇快速入门，包括认识Fireworks 8、Fireworks 8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简入深，适合刚入门的网站设计人员使用，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。

## <<Fireworks CS3入门与提高实>>

### 书籍目录

前言第1篇 Fireworks 8快速入门 第1章 认识Fireworks 8 1.1 Fireworks 8中的新功能 1.2  
Fireworks 8的工作环境 1.3 思考题 1.4 动手练一练 第2章 Fireworks 8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、辅助线和网络 2.5 画面与文档  
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  
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 CS3技能提高 第6章  
元件、样式和层 第7章 滤镜和效果 第8章 按钮、动画和行为 第9章 使用热点和切片 第10章 优化与  
导出 第11章 HTML代码的使用第3篇 Fireworks CS3实战演练 第12章 制作静态图像 第13章 制作动态  
实例 第14章 制作网站首页

## <<Fireworks CS3入门与提高实>>

### 编辑推荐

本书是动态网页设计教学与实践丛书之一，是一部关于Fireworks 8图形软件的实用指导用书，内容包括Fireworks 8快速入门、Fireworks 8技能提高、Fireworks 8实战演练三大部分，适合网站开发人员、网页设计人员及广大网页爱好者参考学习。

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>