

图书基本信息

书名：<<中文版Fireworks MX短期培训教程>>

13位ISBN编号：9787900118356

10位ISBN编号：7900118357

出版时间：2002-1

出版时间：希望

作者：浩胜等 编写

页数：346

字数：513000

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>

## 内容概要

本书以教与学的形式全面介绍网页图像制作软件中文版Fireworks MX，并通过实例制作使读者能在短期内轻松掌握Fireworks。

本教程共12章，主要内容包括：Fireworks MX基础知识，Fireworks MX的图像编辑和图像润色功能，滤镜的使用，图像文件的导入与导出，用Fireworks MX制作动画，Web对象的映射和切片，Fireworks MX的行为，多个行为的使用，Fireworks MX网页制作的综合实例。

## 书籍目录

第1章 初识Fireworks MX 1.1 Fireworks MX的特点 1.2 Fireworks MX的新增特性 1.2.1 简单舒适的操作环境 1.2.2 强大的新增功能 1.2.3 工作流程新特性 1.3 安装Fireworks MX 1.4 卸载Fireworks MX 1.5 Fireworks MX的学习资源 1.5.1 Fireworks MX帮助 1.5.2 Fireworks应用程序提示 1.6 基本概念 1.7 Fireworks MX入门——手机网站首页 形象设计 本章小结 思考题 动手练 一练

第2章 Fireworks MX概览 2.1 Fireworks MX界面一览 2.2 菜单栏简介 2.2.1 【文件】菜单 2.2.2 【编辑】菜单 2.2.3 【视图】菜单 2.2.4 【选择】菜单 2.2.5 【修改】菜单 2.2.6 【文本】菜单 2.2.7 【命令】菜单 2.2.8 【滤镜】菜单 2.2.9 【窗口】菜单 2.2.10 【帮助】菜单 2.3 工具箱简介 2.4 工具栏简介 2.5 浮动面板的使用 2.6 工作参数设置 2.6.1 【常规】选项卡 2.6.2 【编辑】选项卡 2.6.3 【启动并编辑】选项卡 2.6.4 【文件夹】选项卡 2.6.5 【导入】选项卡 2.7 预览浏览器设置 2.8 键盘快捷键定义 2.9 打印属性设置 本章小结 思考题 动手练 一练

第3章 矢量绘图应用 3.1 绘制图像 3.1.1 线、矩形、画椭圆和多边形工具 3.1.2 钢笔工具和路径工具 3.1.3 文本工具 3.1.4 画刷和图章工具 3.1.5 颜色工具 3.2 基本绘图工具的运用——是非黑白徽标 3.3 选择图像 3.3.1 选取图像的整体 3.3.2 选取图像的一部分 3.4 修改图像 3.5 图像的修改——“飞”徽标 本章小结 思考题 动手练 一练

第4章 图像润色 4.1 添加纹理效果 4.1.1 纹理概述 4.1.2 基本纹理效果 4.2 给图像添加纹理——“飞”的完善 4.3 改变填充方式 4.3.1 填充概述 4.3.2 使用内置的填充方式 4.4 填充实例——凹下的按钮 4.5 使用效果 4.6 灵活运用活效果——小机器人 4.7 Web按钮制作应用——长按钮的制作 4.8 使用Photoshop的插件效果 4.8.1 安装使用Photoshop的插件中的效果 4.8.2 使用Eye Candy 4000 LE滤镜效果 本章小结 思考题 动手练 一练

第5章 滤镜 5.1 滤镜概述 5.2 Fireworks MX的内置滤镜 5.3 滤镜的应用之一——梦幻世界 5.4 滤镜应用之二——方形按钮的制作 本章小结 思考题 动手练 一练

第6章 图像的优化 6.1 输出格式比较 6.2 JPEG格式的优化 6.2.1 一般优化 6.2.2 选择性JPEG优化功能 6.3 GIF格式的优化 6.4 其他图像格式的优化 本章小结 思考题 动手练 一练

第7章 导入和导出 7.1 导入 7.1.1 打开文件 7.1.2 直接导入 7.2 导出 7.2.1 利用“导出向导”导出图像 7.2.2 在导出预览中使用调色板 7.2.3 在【导出预览】中调整透明色 7.2.4 使用【导出】命令导出文件 7.2.5 利用快速输出按钮（新功能） 7.3 批处理 7.3.1 使用批处理命令 7.3.2 创建批处理命令 7.3.3 管理批处理命令 7.4 批处理命令应用实例 7.5 批处理命令的脚本编程 7.5.1 批处理命令代码的剖析 7.5.2 自己编写JavaScript菜单命令 本章小结 思考题 动手练 一练

第8章 网页动画的制作 8.1 动画制作原理和实现 8.1.1 动画制作概述 8.1.2 利用Fireworks MX制作动画的思路 8.1.3 通过打开已有文件创建动画 8.2 在创建动画时控制帧和层 8.2.1 共享交叠层 8.2.2 【洋葱皮】技术 8.3 优化和控制动画 8.3.1 排列方法 8.3.2 设置帧延时 8.3.3 动画循环 8.4 元件和实例 8.4.1 创建元件和实例 8.4.2 管理元件和实例 8.5 制作动画——小鸟与月亮 8.6 用【选择动画】命令制作动画 8.7 制作动画之二——电扇 本章小结 思考题 动手练 一练

第9章 热点和切片 9.1 使用热点工具 9.1.1 矩形热点 9.1.2 圆形热点 9.1.3 多边形热点 9.1.4 Fireworks MX在绘制热点的一些技巧 9.1.5 给热点分配链接 9.1.6 将对象转化为热点 9.2 导出图片映射 9.2.1 选择HTML风格 9.2.2 在Web页面中插入图片映射图 9.3 映射的应用——3D导航条的制作 9.4 图片的切分 9.4.1 使用切分准线 9.4.2 将图片复制到切片上 9.4.3 在切片上设置URL 9.4.4 HTML切片 本章小结 思考题 动手练 一练

第10章 Fireworks MX的行为 10.1 使用【行为】面板 10.1.1 增加新的行为 10.1.2 修改行为 10.1.3 删除行为 10.2 替代图的设计——显示效果图片 10.3 创建滚盖图 10.3.1 滚盖图工作机制 10.3.2 滚盖图的状态 10.3.3 创建滚盖图图片 10.4 滚盖图制作——滚盖图按钮 本章小结 思考题 动手练 一练

第11章 Fireworks MX网页制作综合实例 11.1 网页综合实例之一：机器猫园地 11.2 网页综合实例之二：汽车俱乐部 本章小结 思考题 动手练 一练

第12章 Dreamweaver、Flash和Fireworks的综合应用 12.1 Dreamweaver MX简介 12.1.1 简洁的工作环境 12.1.2 全面支持CSS和DHTML 12.1.3 资源库和行为 12.1.4 高级的网站管理计划 12.1.5 开放的插件环境 12.2 Flash MX简介 12.3 Macromedia综合实例——卡通动漫园地 12.3.1 用Fireworks MX制作图片 12.3.2 用Flash MX制作动画 12.3.3 用Dreamweaver MX建立网站 12.4 Fireworks MX的链接管理 12.4.1 为对象添加链接 12.4.2 URL历史纪录列表 12.4.3 URL库的管理 本章小结 思考题 动手练 一练

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>