第一图书网, tushu007.com

<<大学计算机软件应用>>

图书基本信息

书名：<<大学计算机软件应用>>

13位ISBN编号：9787302148029

10位ISBN编号：7302148023

出版时间：2007-5

出版时间：清华大学出版社

作者：王行恒

页数：406

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

第一图书网, tushu007.com

内容概要

本书以计算机技术应用能力为本，着重于实践环节的指导。
全书分教程篇和实验篇，包括学习要求、主要内容、实验和习题(包括答案)等，主要内容为计算机技术在文科应用的概述、音频视频信号的处理、数字图像处理、动画制作技术、网页制作技术和多媒体合成软件Authorware使用等。
为方便教师教学和学生听课，清华大学出版社的网站上提供本书中所有的上机实验素材和教学用的PowerPoint课件。
　本书的编写者都是长期从事公共计算机课程教学的教师，在编写过程中注意紧扣教学要求，简明扼要，注重实用，并力图在教材中介绍一些计算机技术的新发展、新概念。
本书可作为高校本专科文科各专业和文科研究生的公共计算机课程教材。

书籍目录

第1部分 教程篇 第1章 计算机技术的文科应用概述 1.1 计算机的分类和主要用途 1.1.1 计算机的分类 1.1.2 计算机的应用 1.2 计算机技术在文科的主要应用 1.3 习题与思考 第2章 音频和视频信号的处理 2.1 音频信号的处理 2.1.1 数字音频简介 2.1.2 Ulead Audio Editor简介及基本操作 2.1.3 录音 2.1.4 音频编辑 2.1.5 音频特效 2.1.6 Audio Editor 8.O的参数设置 2.2 视频信号的处理 2.2.1 数字视频简介 2.2.2 Ulead Video Editor简介及基本操作 2.2.3 视频编辑 2.2.4 添加特效 2.2.5 配音处理 2.2.6 Video Editor 8.0的参数设置 2.2.7 Premiere简介 2.3 习题与思考 第3章 数字图像的处理 3.1 数字图像基本概念 3.1.1 位图与矢量图 3.1.2 分辨率 3.1.3 数字图像压缩类型 3.1.4 数字图像文件格式 3.1.5 习题与思考 3.2 认识数字图像处理大师——Photoshop CS 3.2.1 Photoshop简介 3.2.2 Photoshop CS基本操作 3.2.3 习题与思考 3.3 Photoshop CS基本工具的使用 3.3.1 选择工具 3.3.2 移动工具和裁剪工具 3.3.3 绘图工具 3.3.4 修图工具 3.3.5 其他工具 3.3.6 习题与思考 3.4 Photoshop CS菜单命令的使用 3.4.1 选区的调整 3.4.2 图像的调整 3.4.3 对象调整 3.4.4 填充和描边 3.4.5 习题与思考 3.5 Photoshop CS图层的基本操作 3.5.1 选择图层 3.5.2 新建图层 3.5.3 删除图层 3.5.4 显示、隐藏图层 3.5.5 复制图层 3.5.6 图层改名 3.5.7 更改图层透明度 3.5.8 改变图层排列顺序 3.5.9 建立图层链接 3.5.10 合并图层 3.5.11 设置图层的混合模式 3.5.12 选择图层上的不透明区域 3.5.13 背景层与文本层 3.5.14 使用图层样式 3.5.15 习题与思考 3.6 Photoshop CS滤镜的使用 3.6.1 滤镜概述 3.6.2 滤镜的基本操作方法 3.6.3 使用滤镜 3.6.4 习题与思考 第4章 动画制作技术 4.1 计算机动画简介 4.1.1 什么是计算机动画 4.1.2 常用的动画制作软件 4.2 使用Flash MX 2004制作动画 4.2.1 Flash简介 4.2.2 Flash动画基本概念 4.2.3 安装Flash MX 2004对计算机系统的要求 4.2.4 Flash MX基本工具的使用 4.2.5 Flash MX 2004基本操作 4.2.6 使用Flash MX 2004制作基本动画 4.2.7 元件和实例在动画制作中的使用 4.3 习题与思考 第5章 网页制作 5.1 基础知识 5.1.1 网页基本知识 5.1.2 网页布局规划 5.1.3 导航设计 5.1.4 色彩搭配 5.1.5 网页浏览原理及发布 5.1.6 习题与思考 5.2 Dreamweaver 8操作基础 5.2.1 Dreamweaver 8窗口简介 5.2.2 Dreamweaver 8的浮动面板 5.2.3 创建Dreamweaver 8站点 5.2.4 习题与思考 5.3 页面布局 5.3.1 用表格实现页面布局 5.3.2 用框架布局页面 5.3.3 层 5.3.4 习题与思考 5.4 网页中文本、图像和动画元素 5.4.1 网页中的文本元素 5.4.2 文本超级链接 5.4.3 图像处理 5.4.4 在网页中插入Flash动画及其他多媒体 5.4.5 使用DSS样式控制站点风格 5.4.6 习题与思考 5.5 制作表单 5.5.1 表单及表单元素 5.5.2 创建表单 5.5.3 习题与思考 5.6 制作具有动态特效的网页 5.6.1 层和时间轴动画 5.6.2 Dreamweaver 8的行为概述 5.6.3 习题与思考 第6章 多媒体合成软件Authorware 6.1 Authorware 7.0入门 6.1.1 Authorware功能 6.1.2 Authorware 7.0的工作环境 6.1.3 习题与思考 6.2 制作一个简单的多媒体课件 6.2.1 Display(显示)设计图标 6.2.2 wait(等待)设计图标 6.2.3 Erase(擦除)设计图标 6.2.4 Calculation(计算)设计图标 6.2.5 过渡效果 6.2.6 习题与思考 6.3 制作基于音频和视频的多媒体课件 6.3.1 多媒体声音 6.3.2 多媒体数字电影 6.3.3 在Authorware中添加GIF动画 6.3.4 在Authorware中添加Flash动画 6.3.5 在Authorware中使用QLtickTime插件 6.3.6 习题与思考 6.4 制作运动效果的多媒体课件 6.4.1 运动效果设计概述 6.4.2 Direct to Point(直接到固定点)的运动方式 6.4.3 Directto Line(直接到线段上某一点)的运动方式 6.4.4 Direct to Grid(直接到网格上某一点)的运动方式 6.4.5 Path to End(沿指定路径到终点)的运动方式 6.4.6 Path to Point(沿指定路径到某一点)的运动方式 6.4.7 习题与思考 6.5 制作交互式多媒体课件 6.5.1 认识交互功能 6.5.2 掌握交互图标 6.5.3 设置交互功能的有关属性 6.5.4 习题与思考 6.6 多媒体课件的结构设计 6.6.1 决策逻辑控制 6.6.2 Framework(框架)设计图标 6.6.3 文本超级链接 6.6.4 习题与思考

6.7 程序的打包发布 6.7.1 调试程序 6.7.2 打包发布程序 6.7.3 程序发布时的随行文件 6.7.4 多媒体光盘的自运行 6.7.5 网络方式打包和网络发布方式 6.7.6 习题与思考 第2部分 试验篇 第1章 计算机技术的文科应用概述 实验1—1 简单数据分析处理 第2章 音频和视频信号的处理 实验2—l 音频基本操作 实验2—2 视频基本操作 第3章 数字图像处理 实验3—1 使用文件浏览器浏览图像 实验3—2 图像文件的创建与保存 实验3—3 基本工具和菜单命令的使用(一) 实验3—4 基本工具和菜单命令的使用(二) 实验3—5 图层操作(一) 实验3—6 图层操作(二) 实验3—7 滤镜操作(一) 实验3—8 滤镜操作(二) 第4章 动画制作技术 实验4—1 绘制松针 实验4—2 制作文字逐帧动画 实验4—3 制作文字变形动画 实验4—4 制作篮球滚动动画 实验4—5 制作影视标题动画 实验4—6 制作情景动画“发生故障的小汽车” 实验4—7 制作探照灯动画效果 第5章 网页制作 实验5—1 网页中文本的格式化 实验5—2 用布局表格布局网页 实验5—3 表单的使用 实验5—4 框架的使用 实验5—5 层的显示与隐藏 实验5—6 下拉菜单 实验5—7 飞动的图片 实验5—8 展开的画卷 第6章 多媒体合成软件Authorware 实验6—1 校园风景赏析 实验6—2 乐此不疲的神射手 实验6—3 脑筋转转弯 实验6—4 红绿蓝灯交替闪烁 实验6—5 多媒体动画视频赏析习题答案参考文献

第一图书网, tushu007.com

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