

## <<多媒体技术与网页设计>>

### 图书基本信息

书名：<<多媒体技术与网页设计>>

13位ISBN编号：9787303148011

10位ISBN编号：7303148019

出版时间：2012-10

出版时间：北京师范大学出版社

作者：马秀麟，邬彤，朱艳涛 编

页数：373

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>

## <<多媒体技术与网页设计>>

### 内容概要

《多媒体技术与网页设计（AdobeCS5环境）》是基于现行的北京师范大学信息技术公共课教学大纲、为高等院校《多媒体应用》类课程的教学而编写的。

本书由5个模块组成，主要包括多媒体基础知识、Photoshop图像处理、音频视频处理、Flash动画制作和网页制作技术。

与同类教材相比，本书基于最新版本的多媒体软件系统，介绍了多媒体技术中的最新技巧。

在本书的编写体例中，注重案例教学，并强调实施思路。

对于每个案例，都是先明确其实施思路，再给予详细的操作步骤，有利于学习者先整体把握，再细化实施。

从教材选用的应用软件看，本书讲授的内容以Adobe软件为主体，但又不局限于Adobe软件，注重了专业性和普遍性的结合。

《多媒体技术与网页设计（AdobeCS5环境）》深入浅出，注重体系性和理论性，涵盖知识面较广，既可作为大中专院校的计算机公共课教材，又可作为多媒体技术初学者的入门资料。

## 书籍目录

第1章 多媒体基础知识1.1 多媒体技术的概念1.1.1 多媒体的概念1.1.2 多媒体计算机1.1.3 案例与学习活动1.2 多媒体信息的表示方法1.2.1 图形与图像的数字化1.2.2 声音的数字化1.2.3 视频的数字化1.2.4 案例与学习活动1.3 多媒体文件格式及程序1.3.1 图像文件的格式及应用程序1.3.2 声音文件的格式及程序1.3.3 视频格式及其应用程序1.3.4 案例与学习活动第2章 Photoshop图像处理2.1 图像处理的基础知识2.1.1 图像文件的颜色模型2.1.2 颜色的三要素2.1.3 图像文件的模式2.1.4 任务与学习活动2.2 Photoshop基础知识2.2.1 Photoshop软件简介2.2.2 Photoshop中的关键概念2.2.3 Photoshop CS5的主界面2.2.4 案例与学习活动2.3 基于选区与图层的操作2.3.1 Photoshop的选区2.3.2 Photoshop的图层2.3.3 图层蒙板2.3.4 案例与学习活动2.4 图像绘制与修复技术2.4.1 画笔的知识2.4.2 利用选区绘制图像2.4.3 案例与学习活动(选区与图层)2.4.4 图像修复与变形2.4.5 案例与学习活动(图像修复技术)2.5 路径、形状与通道技术2.5.1 路径与形状2.5.2 通道2.5.3 案例与学习活动2.6 文字制作技术2.6.1 文字的概念2.6.2 案例与学习活动2.7 滤镜技术2.7.1 Photoshop的滤镜技术2.7.2 案例与学习活动2.8 图像处理的综合应用2.8.1 基于画笔与路径的应用2.8.2 修复与磨皮的应用2.8.3 基于通道与滤镜的应用2.9 动作2.9.1 Photoshop的动作2.9.2 案例与学习活动2.10 透明图像与动画2.10.1 透明图像与动画的基本知识2.10.2 案例与学习活动2.11 其他图像处理软件2.11.1 美图秀秀使用简介2.11.2 光影魔术手软件2.11.3 案例与学习活动第3章 音频视频处理3.1 音频处理基本知识3.1.1 数字化音频的指标3.1.2 音频文件格式转化3.1.3 Goldwave主界面与控制器3.1.4 音频编辑基础3.1.5 案例与学习活动3.2 音频处理技术3.2.1 音频处理的常用技术3.2.2 案例与学习活动3.3 视频的基本知识3.3.1 视频文件格式及其软件3.3.2 视频格式转换3.3.3 视频制作的基本功能3.3.4 案例与学习活动3.4 Windows 7影音制作3.4.1 Windows 7影音制作的主界面3.4.2 Windows 7影音制作的功能3.4.3 案例与学习活动3.5 Camtasia Studio录制教学课件3.5.1 Camtasia Studio的功能3.5.2 案例与学习活动第4章 Flash动画制作4.1 动画制作基础知识4.1.1 动画制作基础知识4.1.2 Flash软件介绍4.1.3 Flash CS5主界面4.1.4 保存与发布Flash文档4.1.5 案例与学习活动4.2 在Flash中绘制图形4.2.1 Flash中的绘图工具4.2.2 Flash中的图形操作工具4.2.3 Flash实例的色彩与滤镜4.2.4 案例与学习活动4.3 逐帧动画与形变动画4.3.1 逐帧动画4.3.2 形变动画基础4.3.3 复杂形变动画设计4.3.4 案例与学习活动4.4 传统补间运动动画4.4.1 运动动画的元素——实例与元件4.4.2 无引导路径的运动动画4.4.3 带引导路径的运动动画4.4.4 案例与学习活动4.5 新型运动动画与动画编辑器4.5.1 Flash CS5的新型运动动画4.5.2 动画编辑器4.5.3 案例与学习活动4.6 遮罩层动画4.6.1 遮罩层动画的概念4.6.2 案例与学习活动4.7 应用外部资源4.7.1 图形资源4.7.2 声音资源4.7.3 案例与学习活动4.8 Flash中的动作与初步编程4.8.1 Flash程序设计基本知识4.8.2 Flash CS5的程序设计界面4.8.3 Flash AS 2.0体系4.8.4 案例与学习活动(AS 2.0体系)4.8.5 Flash AS 3.0体系4.8.6 案例与学习活动(AS 3.0体系)第5章 网页设计技术5.1 网页基础知识5.1.1 网页文件与网站5.1.2 网页设计语言5.1.3 网页设计技术5.1.4 案例与学习活动5.2 Dreamweaver知识基础5.2.1 DW基本知识5.2.2 DW设计网页的必要准备5.2.3 案例与学习活动5.3 简单网页的设计5.3.1 设置网页属性5.3.2 向网页中插入内容5.3.3 表格的使用5.3.4 插入特殊组件5.3.5 在网页中插入动画对象5.3.6 行为动画设计5.3.7 案例与学习活动5.4 网页源代码与CSS样式5.4.1 认识网页源代码5.4.2 样式与CSS文件5.4.3 案例与学习活动5.5 网页布局技术5.5.1 以表格实施布局5.5.2 DIV+CSS布局5.5.3 以框架技术实施布局5.5.4 嵌入式框架技术5.5.5 以Photoshop实现布局5.5.6 模板技术5.5.7 案例与学习活动5.6 客户端嵌入语言JavaScript5.6.1 JavaScript的特点5.6.2 JavaScript的基本语法规则5.6.3 利用DW编辑JavaScript5.6.4 JavaScript语言的主要应用5.6.5 案例与学习活动5.7 表单技术与Spry技术5.7.1 网页交互与表单的概念5.7.2 Spry技术5.7.3 案例与学习活动5.8 Web服务器5.8.1 Web服务器的概念5.8.2 S 7.0服务器5.8.3 发布网页5.8.4 案例与学习活动附录：各种常见的快捷键参考文献

## <<多媒体技术与网页设计>>

### 编辑推荐

《多媒体技术与网页设计（Adobe CS5环境）》基于最新版本的多媒体软件系统，介绍了多媒体技术中的最新技巧。

在本书的编写体例中，注重案例教学，并强调实施思路。

对于每个案例，都先明确其实施思路，再给予详细的操作步骤，有利于学习者先整体把握，再细化实施。

从教材选用的应用软件看，本书讲授的内容以Adobe软件为主体，但又不局限于Adobe软件，注重了专业性和普遍性的结合。

从教材的组织体系看，本书借用了教育技术学的一些研究成果，有意识地组织启发型的教学活动，引导学习者主动学习。

本书共分5章，全部由马秀麟副教

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>