

<<计算机应用基础>>

图书基本信息

书名：<<计算机应用基础>>

13位ISBN编号：9787561844618

10位ISBN编号：7561844611

出版时间：2012-9

出版时间：天津大学出版社

作者：徐洪涛 主编

页数：289

字数：462000

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>

## <<计算机应用基础>>

### 内容概要

《国家级示范性高等院校“十二五”规划教材：计算机应用基础》紧密结合计算机等级考试（一级）大纲编写，全面讲述了计算机基础知识、Windows XP操作系统、文字处理软件Word 2003、图表处理软件Excel2003、幻灯片制作软件PowerPoint 2003和计算机网络基础等知识。

全书以任务式教学案例讲解操作技术，注重实践，讲解细致。

《国家级示范性高等院校“十二五”规划教材：计算机应用基础》可作为高等院校计算机应用基础课程的教材，也适合广大计算机爱好者阅读。

## <<计算机应用基础>>

### 书籍目录

#### 第1章 计算机基础知识

##### 1.1 认识计算机

##### 1.2 计算机中的数据

##### 1.3 多媒体及其应用

##### 1.4 计算机病毒及其预防

##### 1.5 任务：购买及组装台式计算机

##### 拓展阅读

##### 课后练习

#### 第2章 Windows XP操作系统

##### 2.1 认识操作系统

##### 2.2 Windows XP操作系统使用基础

##### 2.3 任务一：文件及文件夹管理

##### 2.4 任务二：Windows XP操作系统环境设置

##### 2.5 任务三：实用小程序

##### 拓展阅读

##### 课后练习

#### 第3章 文字处理软件Word 2003

##### 3.1 基本技能

##### 3.2 任务一：制作讲座邀请函

##### 3.3 任务二：制作精美的宣传单页

##### 3.4 任务三：设计学习备忘录

##### 拓展阅读

##### 课后练习

#### 第4章 图表处理软件Excel 2003

##### 4.1 基本技能

##### 4.2 任务一：制作产品目录及价格表

##### 4.3 任务二：制作工资管理表

##### 4.4 任务三：制作日常消费用表

##### 4.5 任务四：制作销售统计分析

##### 拓展阅读

##### 课后练习

#### 第5章 幻灯片制作软件PowerPoint

##### 5.1 基本技能

##### 5.2 任务一：制作讲座用演示文稿

##### 5.3 任务二：制作电子相册

##### 拓展阅读

##### 课后练习

#### 第6章 计算机网络基础

##### 6.1 了解计算机网络

##### 6.2 认识Internet

##### 6.3 任务：使用Internet

##### 拓展阅读

##### 课后练习

##### 参考文献



## &lt;&lt;计算机应用基础&gt;&gt;

## 章节摘录

版权页：插图：3.视频编辑软件Premiere Premiere是一款常用的视频编辑软件，由Adobe公司推出，是一款编辑画面质量比较好的软件，有较好的兼容性，且可以与Adobe公司推出的其他软件相互配合使用。

目前这款软件广泛应用于广告制作和电视节目制作中。

4.特效制作软件After Effects After Effects是Adobe公司推出的一款图形视频处理软件，它主要是用于影视后期制作，适用于从事设计和视频特技的机构，包括电视台、动画制作公司、个人后期制作工作室以及多媒体工作室。

而在新兴的用户群，如网页设计师和图形设计师中，也开始有越来越多的人在使用After Effects。Adobe After Effects较适合从事影视动画制作的相关人士，该软件提供了高级的运动控制、变形特效、粒子特效，是专业的影视后期处理工具。

5.多媒体制作编辑软件数码大师 数码大师是国内发展最久、功能最强大的多媒体制作编辑软件。从10年前诞生起就面向国内用户而量身定做，如今已经成为中国拥有最多正式用户的多媒体数码相册视频编辑软件。

软件使用独创的全新DUI界面设计技术，风格爽朗，操作和布局非常人性化、智能化，简单易用，模块化程度极高，用户毫不费力即可掌握各种强大功能，轻松编辑各种绚丽多姿的视频和相册。在视频编辑方面，软件能够导入数码照片或图片、视频、音频，叠加绚丽的特效，将各种素材重编辑并导出视频。

6.动画制作软件Flash Flash是一种动画创作工具，设计人员和开发人员可使用它来创建包含图片、声音、视频、动画等效果的多媒体文件。

通常，使用Flash创作的各个内容单元称为应用程序。

Flash特别适用于创建为Internet提供的内容，因为它的文件非常小，而Flash是通过广泛使用矢量图形做到这一点的。

与位图图形相比，矢量图形需要的内存和存储空间小很多，因为它们是以数学公式而不是大型数据集来表示的。

位图图形之所以更大，是因为图像中的每个像素都需要一组单独的数据来表示。

7.三维动画制作3DS Max 3D Studio Max，常简称为3DS Max，是Autodesk公司开发的基于计算机系统的三维动画渲染和制作软件。

它最初运用在电脑游戏中的动画制作，后更进一步开始用于影视片的特效制作。

3D Max广泛应用于广告、影视、工业设计、建筑设计、多媒体制作、游戏、辅助教学以及工程可视化等领域，其在影视特效方面也有一定的应用。

<<计算机应用基础>>

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>