

## <<多媒体技术与应用>>

### 图书基本信息

书名：<<多媒体技术与应用>>

13位ISBN编号：9787030119254

10位ISBN编号：7030119258

出版时间：2003-8-1

出版时间：科学出版社

作者：张振宇

页数：255

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>

## <<多媒体技术与应用>>

### 前言

多媒体技术是计算机应用的一个重要领域，它从另一个角度推动了计算机的发展。

目前，多媒体技术的应用已经渗透到社会的各个领域，正在发挥着巨大作用。

本书从实际应用角度出发，本着理论为实践服务的原则，重点介绍多媒体数据类型、多媒体数据的采集与制作方法，详细介绍了相关软件的应用和硬件设备的使用，全书由两篇和一个附录组成。

第一篇介绍的是多媒体技术与应用的基础，共5章，第1章多媒体技术基础，主要介绍多媒体技术的基本概念、多媒体技术的应用领域和多媒体技术的发展；第2章多媒体数据基础，主要介绍多媒体数据的格式和处理技术；第3章多媒体计算机环境，主要介绍多媒体计算机的硬件环境和软件环境

，Windows 98提供的多媒体服务以及多媒体输入、输出设备的使用；第4章多媒体素材的采集与制作，主要介绍几种多媒体素材的采集与制作软件的使用技术；第5章用屏幕抓图软件采集多媒体素材，主要介绍SnagIt 6.2静态屏幕抓图和动态屏幕抓图。

第二篇共两章，主要介绍Authorware 6.0在多媒体创作中的应用。

附录通过8个实验，全面介绍多媒体技术从素材的制作与编辑到多媒体软件的创作的全过程。

全书注重基本技能的培养，图文并茂、深入浅出、操作性强，便于学生阅读和实际操作，具有较强的实用性。

本书既可以作为各类高职高专计算机专业的教材，也可以作为其他专业学习多媒体课程的参考书。

本书由张振宇担任主编，负责全书的总体规划和统稿工作，于华、楼程伟担任副主编。

参加编写的有徐寿芳、朱锦晶、范敬、韩建林、郑怡文、郑洪涛。

在本书编写过程中，得到了科学出版社的大力支持和热情帮助，在此表示衷心的感谢。

由于多媒体技术是一门新学科，新方法、新技术不断涌现，加之编者水平有限，书中难免存在疏漏之处，敬请专家和广大读者批评指正。

## <<多媒体技术与应用>>

### 内容概要

《多媒体技术与应用（第2版）》主要介绍：多媒体技术的应用、多媒体素材的处理方法和多媒体作品的制作过程。

书中软件全部采用最新的版本。

《普通高等教育“十一五”国家级规划教材·高职高专计算机应用技术系列教材：多媒体技术与应用（第2版）》整合了多媒体技术的相关内容，注重基本技能的培养，图文并茂、可操作性强，便于教师教学和学生自主学习，具有较强的实用性。

《普通高等教育“十一五”国家级规划教材·高职高专计算机应用技术系列教材：多媒体技术与应用（第2版）》主要内容包括图形图像处理、声音视频处理、多媒体作品制作等方面的16个实例和16个相应实验，各实例内容以“项目”驱动的方式进行讲解，具有较强的实用性。

《普通高等教育“十一五”国家级规划教材·高职高专计算机应用技术系列教材：多媒体技术与应用（第2版）》既可作为各类高职高专计算机专业的教材，也可作为其他专业学习多媒体课程的参考书。

# <<多媒体技术与应用>>

## 书籍目录

第1篇 基础篇第1章 多媒体技术基础1.1 多媒体技术的基本概念1.1.1 多媒体的定义1.1.2 多媒体的类型1.1.3 多媒体的主要特性1.2 多媒体技术的应用领域1.3 多媒体技术的发展1.3.1 多媒体的发展历史1.3.2 多媒体的发展现状1.3.3 多媒体的发展趋势1.4 多媒体集成工具1.4.1 多媒体处理软件1.4.2 多媒体创作软件1.5 多媒体制作实例1：打台球小结习题第2章 多媒体计算机的环境2.1 多媒体计算机的硬件环境2.1.1 多媒体计算机的硬件系统组成2.1.2 声卡2.1.3 显卡2.1.4 视频采集卡2.2 多媒体计算机的软件环境2.2.1 多媒体操作系统2.2.2 多媒体I/O设备的驱动软件2.3 WindowsXP提供的多媒体服务2.3.1 画图2.3.2 录音机2.4 多媒体输入、输出设备2.4.1 扫描仪2.4.2 数码照相机2.4.3 数码摄像机2.4.4 彩色打印机2.4.5 光盘刻录机小结习题第3章 多媒体数据处理3.1 图像信息处理3.1.1 图像的基本概念3.1.2 图像文件格式3.1.3 图像素材的获取途径3.1.4 图像制作处理实例2：面部美容3.1.5 图像制作处理实例3：飙车3.2 声音、视频信息处理3.2.1 声音、视频的基本概念3.2.2 声音、视频文件格式3.2.3 声音、视频素材的获取途径3.2.4 声音、视频制作处理实例4：音乐合成3.2.5 声音、视频制作处理实例5：美丽的宁波风光3.3 动画信息处理3.3.1 动画的基本概念3.3.2 动画的发展和应用3.3.3 动画制作实例6：定时跳动的五彩球3.3.4 动画制作实例7：综合课件制作小结习题第4章 用屏幕抓图软件采集多媒体素材4.1 SnagIt概述4.1.1 SnagIt的发展4.1.2 SnagIt8.0功能简介4.2 使用snagn8.0抓取静态图像4.2.1 抓取静态图像4.2.2 抓取滚动窗口图像4.2.3 抓取“菜单”图像4.3 使用snagn8.0抓取动态屏幕4.4 SnagIt8.0的辅助工具4.4.1 抓图的后期处理工具——SnagIt工作室4.4.2 图库浏览器4.4.3 文字捕获4.4.4 网络捕获小结习题第2篇 应用篇第5章 认识Authorware7.05.1 Authorware7.0简介5.1.1 Authorware7.0的主要功能5.1.2 运行Authorware7.0的软件、硬件环境5.1.3 Authorware7.0的安装过程5.2 Authorware7.0快速入门5.2.1 Authorware7.0的启动5.2.2 Authorware7.0的创作窗口组成5.3 Authorware7.0的常用工具栏按钮5.4 Authorware7.0的设计图标面板5.4.1 图标工具栏5.4.2 程序设计窗口小结习题第6章 Authorware7.0在多媒体创作中的应用6.1 显示图标6.1.1 基本绘图工具的使用6.1.2 导入外部图片6.1.3 设置显示图标的属性6.1.4 显示图标使用实例8：快乐老家6.2 运动图标6.2.1 指向固定点的动画实例9：空中飞机6.2.2 指向固定直线上的某点的动画实例10：小猫吃鱼6.2.3 指向固定区域内的某点的动画实例11：指挥飞机飞行6.2.4 指向固定路径终点的动画实例12：投篮6.2.5 指向固定路径上的任意点的动画6.3 擦除图标和等待图标6.3.1 擦除图标的属性设置6.3.2 等待图标的属性设置6.4 声音图标和电影图标6.4.1 声音图标的作用及属性设置6.4.2 电影图标的使用及属性设置6.5 交互图标6.5.1 交互响应的属性设置6.5.2 交互图标使用实例13：李白诗词赏析6.5.3 交互图标使用实例14：个性展示6.5.4 交互图标使用实例15：填空题课件6.5.5 交互图标使用实例16：选择题课件小结习题第3篇 实训篇实训1 认识常用多媒体集成工具软件实训2 Photoshop图像处理：精美的播放器实训3 Photoshop图像处理：空中彩虹实训4 Photoshop图像处理：火焰文字实训5 Premiere影视制作：画中画实训6 Premiere影视制作：MTV制作实训7 Premiere影视制作：五面同映效果实训8 Flash动画制作：探照灯效果实训9 Flash动画制作：笔画文字实训10 Flash动画制作：网站引导页面实训11 Authorware多媒体创作：势能转换实训12 Authorware多媒体创作：变速运动实训13 Authorware多媒体创作：婚纱摄影介绍实训14 Authorware多媒体创作：五笔打字练习实训15 Authorware多媒体创作：小兔跳格实训16 Authorware多媒体创作：炮击目标参考文献

## <<多媒体技术与应用>>

### 章节摘录

插图：6) 如果需要录制的操作已经完成，则单击“停止”按钮，结束录制，则弹出视频预览窗口，如果需要继续录制，则单击“继续”按钮。

7) 至此，屏幕录制工作基本完成，单击视频预览窗口中的“播放”按钮，就可以看到视频文件的效果了。

如果满意的话，单击“文件”菜单，选择“完成输出”，一个有声有色的教程就做成了。

需要提醒的是，当选择不同的捕获对象时，输入（输出）下的“属性”和“效果”等内容也相应变化，很多选项是很关键的，请读者自己动手尝试一下，相信会有收获的。

4.4 Snagit 8.0的辅助工具4.4.1 抓图的后期处理工具——Snagit工作室在Snagit 8.0中有一个图片处理工具——snagit编辑器，它可以使图片更有个性，如果在图片中再加入一些说明文字或者其他标记等，往往能起到画龙点睛的效果。

snagit 8.0编辑器可以从程序组或Snagit 8.0中启动，还可以在图片预览窗口中启动，启动的方法非常简单，在此不再赘述。

Snagit 8.0编辑器的主界面如图4.13所示。

利用snagit 8.0编辑器对图片进行编辑的基本操作步骤如下。

1) 添加注解或图形，方法有两种。

用画图工具栏添加。

单击某个工具按钮然后在中央的画布上拖动即可用鼠标画出直线、曲线、多边形、矩形、圆弧、圆（椭圆）、框架、醒目、插入文本（常用于添加注解文字）或者位图。

利用内置图形栏（图库）添加。

内置图形栏默认在界面左边，直接拖动类别中的某个图标到画布中，就可以把该图形添加到画布中。

内置图形中有不少为组合图形，取消组合后可进行更多的修改。

在图库中还可以创建自己的类别，并把自己常用的图形、文本保存在该类别中。

## <<多媒体技术与应用>>

### 编辑推荐

《多媒体技术与应用(第2版)》是由科学出版社出版的。

## <<多媒体技术与应用>>

### 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>