

<<多媒体技术应用>>

图书基本信息

书名：<<多媒体技术应用>>

13位ISBN编号：9787040151442

10位ISBN编号：7040151448

出版时间：2004-7

出版时间：李立 高等教育出版社 (2004-07出版)

作者：李立 编

页数：166

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>

## &lt;&lt;多媒体技术应用&gt;&gt;

## 前言

为配合教育部“技能型紧缺人才培养培训工程”的实施，高等教育出版社组织教育专家、职业教育一线的骨干教师、企业的工程技术人员和培训工程师，根据技能型人才培养模式的要求，编写了一套适用于职业教育的教材。

教材在形式上按项目进行组织，在内容上主要选择生产生活中实用的案例展开讲解，使职业技能训练与常规教学活动有机结合。

教材出版的同时，与本书配套的电子教案及与教材相关的素材将通过“中等职业教育教学资源网”（<http://sv.hep.com.cn>）公布，供任课教师免费下载。

目前，计算机多媒体技术已融入到计算机应用的方方面面，每一位计算机操作人员都应该掌握计算机多媒体的基础知识和基础操作。

本书是针对中等职业学校学生编写的，编写中突出了中等职业教育的特点，简化了部分理论知识，强化了多媒体制作的实际操作，坚持了实用性和先进性的原则，注重了理论与实际的结合。

全书采用项目教学方式，每个章节均有基础理论学习和实例制作，降低了部分知识的深度，加强了知识的广度，让读者对多媒体技术理论和实际应用有一个全面的了解。

多媒体技术所涉及的知识范围较广，将各部分知识综合应用是十分重要的。

本书采用由浅入深、由点到面的方式介绍计算机多媒体技术的相关知识和应用，通过各章节的知识讲解和实例制作，到最后的多媒体综合应用与集成，使读者对多媒体知识和多媒体项目开发流程有了实际的体会。

本书的形式活泼、层次清晰、实例丰富、循序渐进、图文并茂，学生可以通过详细的图解和说明，深入了解每一种媒体素材的制作过程，从而轻松掌握其中的操作方法和操作技巧。

全书共分8章。

第1章介绍多媒体技术的基础知识和实际应用，其中包括多媒体的概念、多媒体的分类、多媒体的应用、Windows系统中的多媒体功能、怎样配置一台多媒体计算机以及多媒体软件系统简介。

第2章介绍文字素材，其中包括文字资料的获取、文字资料的呈现以及制作实例。

第3章介绍图形、图像素材，其中包括图形图像的分类、图形图像的显示、图形图像的存储和压缩、常用图形图像软件介绍以及制作实例。

第4章介绍声音素材，其中包括信号的分类、采样原理、音频信号的质量、音频信号的处理、音频信号的回放、常用音频文件格式、音频信号的压缩与解压方法、常用音频编辑软件介绍以及制作实例。

第5章介绍动画素材，其中包括动画的基本知识、常用动画制作软件简介以及制作实例。

第6章介绍视频素材，其中包括视频信号的代表、彩色视频信号的处理过程、MPEG压缩标准、视频卡、常用视频编辑软件简介以及制作实例。

第7章介绍多媒体系统开发与应用，其中包括多媒体应用系统的开发原则、多媒体作品的创作过程、多媒体开发工具的分类、Authorware基本功能以及制作实例。

第8章介绍网络中的多媒体技术及应用，其中包括多媒体与网络、超文本和超媒体的概念、网络中的声音和视频、多媒体通信系统简介以及多媒体网站的制作实例。

本书由李立、周中云、叶巍峨等编写。

## <<多媒体技术应用>>

### 内容概要

《多媒体技术应用》依据项目教学法的教学要求编写教材，突出项目教学与案例教学。

《多媒体技术应用》主要内容包括多媒体技术基本知识，计算机多媒体输入输出设备，多媒体软件应用，多媒体在网络应用中的特点，因特网、多目标广播与多媒体通信系统基础知识。

通过学习，使学生具备使用常用外部设备采集处理信息的能力，能够应用多媒体技术。

《多媒体技术应用》适合中等职业学校计算机专业使用，也可供计算机爱好者自学之用。

## &lt;&lt;多媒体技术应用&gt;&gt;

## 书籍目录

第1章 我们身边的多媒体技术1.1 什么是多媒体1.1.1 基本概念1.1.2 多媒体的关键特性1.1.3 多媒体需要解决的关键技术1.1.4 多媒体技术的发展1.2 多媒体的分类1.2.1 文本1.2.2 图形和图像1.2.3 视频1.2.4 音频1.2.5 动画1.3 多媒体的应用1.3.1 多媒体教学软件1.3.2 多媒体大词典1.3.3 产品展示1.3.4 地理信息系统1.3.5 电子游戏1.3.6 手机中的多媒体1.4 Windows系统中的多媒体功能1.4.1 录音机1.4.2 媒体播放机1.4.3 CD播放器1.4.4 Windows XP中的多媒体1.5 多媒体计算机1.6 多媒体软件系统简介学习小结实践活动思考题第2章 文字素材2.1 文字资料的获取2.1.1 常见的文字获取方式2.1.2 选择恰当的存储格式2.2 文字资料的呈现2.2.1 文字资料的容器2.2.2 选择恰当的呈现方式2.3 实例制作2.3.1 来自于网页的文字资料2.3.2 来自于报刊杂志和书籍的文字资料学习小结实践活动思考题第3章 图形、图像素材3.1 图形、图像的分类3.2 图形、图像的显示3.3 图形、图像的存储与压缩3.4 常用图形、图像软件介绍3.4.1 图像浏览与格式转换3.4.2 图像抓取软件3.4.3 图形、图像创作与编辑软件3.4.4 Photoshop简介3.5 Photoshop实例制作学习小结实践活动思考题第4章 声音素材4.1 音频信号4.1.1 信号的分类4.1.2 信号采样及处理4.1.3 音频信号的回放4.1.4 常用音频文件格式4.1.5 常用音频编辑软件介绍4.2 CoolEditPro实例制作学习小结实践活动思考题第5章 动画素材5.1 动画的基础知识5.1.1 动画的原理5.1.2 计算机技术对传统动画制作的影响5.1.3 计算机二维动画5.1.4 计算机三维动画5.2 常用动画制作软件简介5.2.1 GIF5.2.2 Flash5.2.3 三维动画制作软件5.3 实例制作5.3.1 Flash操作基础5.3.2 操作步骤学习小结实践活动思考题第6章 视频素材6.1 视频信号6.1.1 彩色视频信号的处理过程6.1.2 MPEG压缩标准6.1.3 视频卡6.2 常用视频编辑软件介绍6.3 Premiere实例制作学习小结实践活动思考题第7章 多媒体系统开发与应用7.1 多媒体应用系统的开发原则7.2 多媒体作品的创作过程7.3 多媒体开发工具的分类7.4 Authorware基本功能7.5 Authorware的使用7.5.1 Authorware的运行环境7.5.2 文本、图形、图像的载入7.6 Authoware实例制作学习小结实践活动思考题第8章 网络中的多媒体技术及应用8.1 多媒体与网络8.2 超文本和超媒体的概念8.2.1 超文本的概念8.2.2 超媒体的概念8.2.3 超文本和超媒体在网络中的表示8.3 网络中的声音和视频8.3.1 流媒体技术8.3.2 网络中媒体的播放方式8.4 多媒体通信系统简介8.4.1 多媒体通信的概述8.4.2 多媒体视频会议系统8.4.3 多媒体网络教室8.4.4 远程教育8.4.5 IP电话的概念8.5 实例制作8.5.1 HTML文档简介8.5.2 FrontPage2002使用简介8.5.3 操作步骤学习小结实践活动思考题

<<多媒体技术应用>>

章节摘录

插图：

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>