

<<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：9787040194241

10位ISBN编号：7040194244

出版时间：2006-7

出版范围：高等教育

作者：赵佩华//眭碧霞

页数：242

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

本书第1版出版已经几年了,多媒体技术又有了长足的发展。为了“积极推进课程和教材改革,开发和编写反映新知识、新技术、新工艺和新方法,具有职业教育特色的课程和教材”,编者对第1版教材进行了修订。

本书充分体现教育以人为本、坚持以服务为宗旨、以就业为导向的办学指导思想,努力在教材中体现以全面素质教育为基础、以职业能力为本位、以学生为主体的教学理念。

在能力培养方面,本书使学生了解多媒体技术的相关知识,掌握多媒体数据的特点和基本处理方法,掌握应用多媒体创作工具创作多媒体作品的基本技能,具备应用多媒体工具软件创作简单多媒体作品的的能力,为学生继续学习专业知识和提高职业技能打下基础。

为了实现这一目标,本书在编写过程中始终贯穿多媒体基本知识的传授和基本技能的培养。

在能力培养方面,注重理论联系实际,使学生在掌握基本概念和多媒体基本处理方法的基础上,学会获取和处理多媒体信息,利用多媒体制作软件进行多媒体数据的合成。

同时培养学生的创造性思维能力,激发学生创新意识和创作欲望,培养学生的审美情趣。

本书的编写力求体现以下特点:(1)在阐述多媒体技术的基本概念、基本操作和基本技能方面,注重反映多媒体技术最新发展方面。

(2)精心选择生活、生产和社会实践中具有一定代表性的实例。

(3)力求在有限的篇幅内阐明教学目标所要求的内容。

(4)内容的组织与编排既注意符合知识的逻辑顺序,又符合学生的思维发展规律。

(5)以全新的机房教学形式安排教学内容,让学生在使用本书时,在计算机上所见所得,直接看到操作结果。

全书共7章,第1章讲述多媒体和多媒体计算机的基本概念、多媒体系统的应用和发展;第2章介绍多媒体计算机系统的体系结构、多媒体计算机系统中的设备和常用软件的功能;第3章根据多媒体数据的特点,介绍多媒体数据以及多媒体数据的压缩和编码方法、音频信息处理和视频信息处理;第4章讨论多媒体作品开发的一般过程,多媒体作品的开发和应用所需的基本美学和设计知识;第5章讲解通过各种软件、硬件获取多媒体素材的方法,为多媒体作品的开发提供必要的条件;第6章系统地讲述如何用多媒体集成软件Authorware制作多媒体作品。

通过大量的实例,熟悉多媒体作品的制作过程。

第7章编排了多个实验实例,帮助学生巩固所学的知识。

本书采用出版物短信防伪系统,同时配套学习卡资源。

用封底下方的防伪码,按照本书最后一页“郑重声明”下方的使用说明进行操作。

## <<多媒体技术应用>>

### 内容概要

《中等职业教育国家规划教材：多媒体技术应用（第2版）》是中等职业学校计算机及应用专业国家规划教材《多媒体技术应用》第2版，是在第1版的基础上修订的。

《中等职业教育国家规划教材：多媒体技术应用（第2版）》依据教育部中等职业学校计算机及应用专业多媒体技术应用课程教学基本要求编写，同时根据中等职业教育和计算机技术的发展对内容进行了适当的调整，编写过程中还参照了教育部考试中心颁发的全国计算机等级考试大纲。

本教材针对职业教育的特点，突出基础性、先进性、实用性、操作性，注重对学生创新能力、创业能力、实践能力和自学能力等各种应用能力的培养。

《中等职业教育国家规划教材：多媒体技术应用（第2版）》主要内容包括多媒体技术基础、多媒体计算机系统、多媒体信息处理技术、多媒体作品开发、多媒体作品素材制作、Authorware、实验。

## &lt;&lt;多媒体技术应用&gt;&gt;

## 书籍目录

第1章多媒体技术基础1.1 多媒体技术的定义1.2 多媒体系统的分类1.3 多媒体技术的应用1.4 多媒体技术的发展1.4.1 多媒体数据库1.4.2 多媒体通信1.4.3 多媒体创作工具1.4.4 多媒体计算机的发展趋势1.5 Windows中的多媒体功能1.5.1 在文档中嵌入声音1.5.2 使用Windows中的“CD唱机”1.5.3 使用Windows中的“录音机”1.5.4 Windows Media Player1.5.5 使用Windows中的“音量控制”本章小结习题与思考

第2章多媒体计算机系统2.1 多媒体计算机系统硬件2.1.1 多媒体系统硬件2.1.2 光盘驱动器与光盘2.1.3 音频卡2.1.4 视频卡2.1.5 触摸屏技术2.1.6 其他多媒体设备2.2 多媒体计算机系统软件2.3 多媒体计算机系统结构2.3.1 多媒体系统的层次结构2.3.2 多媒体计算机的性能本章小结习题与思考

第3章多媒体信息处理技术3.1 多媒体数据的分类及特点3.2 多媒体信息的计算机表示3.3 多媒体数据压缩和编码技术3.3.1 多媒体的数据量、信息量和冗余3.3.2 数据压缩的基本方法3.3.3 音频信号的压缩编码3.3.4 视频信号的压缩编码3.4 音频信息处理3.5 音乐合成与MIDI3.5.1 音乐合成3.5.2 MIDI规范3.6 视频信息处理3.6.1 视频信息的处理3.6.2 用“超级解霸”获取和处理视频信息本章小结习题与思考

第4章多媒体作品开发4.1 多媒体作品的设计特点4.1.1 多媒体素材的特点4.1.2 背景效果4.1.3 颜色效果4.1.4 声音效果4.1.5 动作效果4.2 多媒体作品设计原则4.2.1 多媒体作品的美学原则4.2.2 多媒体作品中的版面设计原则4.3 多媒体作品的开发4.3.1 多媒体作品的开发特性4.3.2 需求分析和规划4.3.3 内容表达与视觉表现4.3.4 多媒体作品的开发过程本章小结习题与思考

第5章多媒体作品素材制作5.1 素材的分类5.2 制作文本信息5.3 声音素材的准备5.4 图形、图像素材的准备5.4.1 图形、图像基础知识5.4.2 常用图形、图像处理软件5.4.3 使用HyperSnap-Dx抓图5.4.4 图像浏览5.5 图像处理软件Photoshop5.5.1 Photoshop8.0的界面5.5.2 Photoshop文件操作5.5.3 常用图像编辑操作5.5.4 图像的基本操作5.5.5 用Photoshop，扫描和处理图像5.6 动画制作软件Flash85.6.1 Flash软件的主要特点5.6.2 Flash界面5.6.3 绘图工具的使用5.6.4 动画制作的一般过程5.6.5 动画制作实例5.7 制作视频素材本章小结习题与思考

第6章Authorware6.1 Authorware概述6.2 Authorware基本知识6.2.1 Authorware的操作界面6.2.2 创建一个Authorware程序6.3 文本和图形的创建6.3.1 “显示”图标及“展示”窗口设置6.3.2 文本对象的创建及引入6.3.3 图形对象的创建及引入6.4 人机交互设计6.4.1 交互简介6.4.2 创建按钮响应6.4.3 创建热区响应6.4.4 创建热对象响应6.4.5 创建目标区域响应6.4.6 下拉菜单响应6.4.7 创建文本登录框6.4.8 创建条件响应6.4.9 创建按键响应6.4.10 创建重试限制响应6.4.11 创建时间限制响应6.4.12 创建事件响应6.5 动画效果的设计6.5.1 动画设计6.5.2 “等待”图标的使用6.5.3 “擦除”图标的使用6.6 声音、数字电影以及视频的集成6.6.1 声音文件的引入6.6.2 数字电影的引入本章小结习题与思考

第7章实验实验一 Windows中的多媒体功能实验二 制作文本素材实验三 制作声音素材实验四 制作图形、图像素材实验五 Photoshop基本操作实验六 Photoshop图像处理实验七 Flash基本操作实验八 Flash动画制作实验九 获取视频素材实验十 认识Authorware实验十一 使用“显示”图标实例一 文本输入效果——外部引入实例二 文本输入效果引入和书写实例三 调整文本的显示格式实验十二 使用“绘图”工具箱实例一 绘制直线和矩形的效果实例二 绘制椭圆和圆的效果实例三 导入图形的效果实验十三 使用“运动”图标（一）实例一 固定终点的动画实例二 运动物体的重叠设置实例三 沿固定路径的动画实例四 沿路径定位的运动效果实验十四 使用“运动”图标（二）一实例一 沿平面定位的运动效果实例二 沿直线定位的运动效果实例三 往复运动的效果实验十五 等待与过渡效果实例一 巧用等待效果（1）实例二 巧用等待效果（2）实例三 影片片头的过渡效果实例四 擦除效果实验十六 使用“交互”、“群组”图标实例一 创建按钮响应的效果实例二 创建自定义按钮的效果实例三 创建热区响应的效果实例四 创建热区随鼠标移动而变换的效果实例五 创建热物体响应的效果实验十七 使用“交互”、“群组”、“框架”图标实例一 分支定向的效果实例二 超文本链接实例三 “导航”按钮的效果实例四 建立判断循环的效果实验十八 声音与数字电影实例一 在解说词中加入背景音乐实例二 加载数字电影的效果实例三 设置字幕与图像同步的效果实验十九 综合练习（一）实验二十 综合练习（二）

）参考书目

## <<多媒体技术应用>>

### 章节摘录

通过本章的学习,掌握多媒体的基本概念,熟悉多媒体计算机系统的分类和应用范围,初步了解多媒体技术的发展概况。

学会windows中多媒体功能的使用,对多媒体和多媒体技术建立感性的认识。

1.1 多媒体技术的定义 随着计算机技术的迅速发展和广泛应用,多媒体技术和多媒体计算机技术已经成为人们关注的热点之一。

多媒体技术给传统的计算机系统、音频、视频设备带来了根本的变革,对大众传媒产生了极其深远的影响。

直观意义上讲,多媒体技术将人们传统认识中的枯燥乏味、毫无情趣的计算机,变成多姿多彩、声像并茂的人类朋友。

多媒体技术加速了计算机进入家庭、社会等方面的进程,给人们的T作、生活和娱乐带来了革命性的转变。

人类社会,信息的表现形式是多种多样的。

通常,人们将信息的表现形式或者信息的传播载体称为媒体,其中见到的文字、声音、影像、图形等都是信息的表现媒体。

人们在信息的交流过程中要使用各种信息载体,多媒体是指多种信息载体的表现形式和传递方法。

因此,多媒体技术是指能够同时获取、处理、编辑、存储和展示两种以上不同类型媒体信息的技术。

多媒体计算机技术是计算机综合处理多种媒体信息,包括文本、图形、图像、音频和视频等,使多种信息建立逻辑连接,集成为一个系统并具有交互性。

简单地说,多媒体计算机技术能综合处理声音、文字、图像、音频和视频等信息,具有信息载体的多样性、集成性和交互性等特点。

多媒体系统是指利用计算机技术和数字通信技术来处理和控制多媒体信息的系统。

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>