

<<多媒体技术基础>>

图书基本信息

书名：<<多媒体技术基础>>

13位ISBN编号：9787040208429

10位ISBN编号：7040208423

出版时间：2008-4

出版时间：高等教育出版社

作者：黄荣怀

页数：256

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>

<<多媒体技术基础>>

前言

随着计算机与网络技术的飞速发展，多媒体技术已渗透到人们的学习、工作和生活当中，数字声音、图像、动画以及视频等多媒体信息无处不在，熟悉多媒体技术的有关知识、掌握多媒体技术应用的基本技能已成为现代人不可缺少的基本能力之一。

但多媒体技术包含的内容广而杂，如何在一门课程当中，将这些纷繁复杂的知识梳理清楚，并让学生既掌握知识又获得应用技能，必须改变传统的教材编写方法和传统的教学方式。

同时，一门好的课程不仅要有好的教学方式，更要有好的教学材料、教学资源支持。

《多媒体技术基础》是作者根据多年的教学积累和探索而开发的一套立体化教材。

本教材定位于高等教育应用性、技能型人才培养的多媒体技术与应用及相关课程的教学用书。

在学习本课程之前，学生应已学习过计算机应用基础知识并具备基本的计算机应用技能。

本教材面向应用来介绍多媒体技术基本原理，其目的是让学生掌握多媒体技术基本原理及基本知识，掌握多媒体的基本应用技能，同时提高学生学习和信息技术的能力和与人合作的能力。

本教材的编写基于混合式学习思想。

以活动为中心，以任务驱动和协作学习为主要教学策略，教学模式是两个“三结合”，即课堂教学、实践实训、网络学习相结合，集体讲授、小组协作学习、个人自主学习相结合。

网上学习活动借助网络学习支撑平台来进行，以扩展课堂教学，学生分小组进行协作学习，共同完成小组的任务。

<<多媒体技术基础>>

内容概要

《多媒体技术基础》是普通高等教育“十一五”国家级规划教材。

《多媒体技术基础》围绕应用，从学习者的工作、生活的需求出发，介绍了多媒体技术及其应用的相关内容。

全书共9个单元，主要包括多媒体的相关概念与特点、多媒体计算机系统及相关多媒体设备、各种数字媒体的原理和制作方法、多媒体应用系统的一般开发方法和工具、多媒体网络技术与应用。

《多媒体技术基础》根据学习内容，每个单元都设计了相应的学习活动，引导学习者自主学习和在活动中掌握多媒体技术的内容，是一本实用、易学的教材。

《多媒体技术基础》可作为应用性、技能型人才培养的各类教育“多媒体技术基础”课程的教学用书，也可供各类培训、计算机从业人员和爱好者参考使用。

<<多媒体技术基础>>

书籍目录

单元1 多媒体概述1.1 什么是多媒体1.1.1 媒体与多媒体1.1.2 多媒体中的媒体元素1.2 多媒体的相关技术1.2.1 多媒体计算机1.2.2 光存储技术1.2.3 压缩技术及其相关标准1.2.4 多媒体与网络1.3 为什么要学习多媒体技术1.3.1 教育中的多媒体技术1.3.2 电子出版与多媒体技术1.3.3 咨询服务业与多媒体技术1.3.4 商业领域中的多媒体1.3.5 家庭、娱乐与多媒体技术1.3.6 多媒体远程通信1.4 与多媒体技术相关的资格认证1.4.1 多媒体软件制作技能考试1.4.2 全国计算机技术与软件专业技术资格(水平)考试1.4.3 Micromedia认证和Adobe认证学习活动建议单元2 多媒体计算机系统2.1 多媒体计算机系统的构成2.1.1 多媒体计算机系统的特点2.1.2 多媒体计算机硬件系统2.1.3 多媒体计算机软件系统2.2 光盘存储系统2.2.1 CD的分类及标准2.2.2 CD的工作原理2.2.3 CD-ROM2.2.4 可写入式光盘CD-R和CD-RW2.2.5 DVD2.2.6 光盘刻录2.3 其他多媒体存储设备2.3.1 移动硬盘2.3.2 U盘2.3.3 各种类型的存储卡2.4 常见的多媒体设备2.4.1 扫描仪2.4.2 数码相机2.4.3 数码摄像机2.4.4 多媒体投影仪2.4.5 MP3和MP4播放器学习活动建议单元3 文本3.1 文本的特点3.2 文本呈现的编排设计3.2.1 文本格式的主要属性3.2.2 文本的设计与编排3.2.3 艺术类文本3.3 文本的获取方式3.3.1 键盘输入3.3.2 OCR输入3.3.3 手写输入方式3.3.4 语音输入方式3.4 超文本与超媒体3.4.1 超文本3.4.2 超媒体3.4.3 超文本的结构3.4.4 超文本的一个应用实例学习活动建议单元4 数字图像4.1 图像的色彩4.1.1 色彩与人的视觉4.1.2 色彩三要素4.1.3 色彩的运用4.1.4 计算机中的颜色模型4.2 数字图像的相关属性4.2.1 矢量图与位图4.2.2 分辨率4.2.3 颜色深度4.3 图像的数字化和图像文件4.3.1 图像的数字化4.3.2 图像文件的大小4.3.3 数字图像的压缩4.3.4 数字图像文件的格式及特点4.4 数字图像的获取与输出4.4.1 用扫描仪扫描图像4.4.2 数码相机拍摄4.4.3 屏幕抓图4.4.4 数字图像的输出4.5 常用图形图像处理软件4.5.1 家庭相片处理软件UleadPhotoExpress4.5.2 经典图像处理软件Photoshop4.5.3 网页图像处理软件Fireworks4.5.4 图形处理软件CorelDRAW学习活动建议单元5 数字声音5.1 声音的特性5.1.1 声音的物理特性5.1.2 语音、音乐、音效5.2 声音的数字化5.2.1 采样与量化5.2.2 声音质量与数据率5.2.3 数字音频的压缩编码5.3 认识MIDI音乐5.3.1 什么是MIDI5.3.2 MIDI音乐的处理过程5.3.3 MIDI音乐的合成5.3.4 MIDI音乐的特点5.4 声音文件的格式及转换5.5 声卡5.5.1 声卡的发展5.5.2 声卡的功能5.5.3 声卡的接口与使用5.6 数字声音的采集与编辑处理5.6.1 采集数字声音5.6.2 数字声音的编辑学习活动建议单元6 动画6.1 动画概述6.1.1 什么是动画6.1.2 传统动画的制作过程6.1.3 动画制作中的常用术语6.1.4 从传统动画到计算机动画6.2 计算机动画技术6.2.1 什么是计算机动画6.2.2 计算机二维动画6.2.3 计算机三维动画6.2.4 计算机动画的应用领域6.3 计算机动画制作软件6.3.1 专业二维动画制作软件6.3.2 网页动画制作6.3.3 三维动画制作软件6.4 虚拟现实6.4.1 虚拟现实及其特点6.4.2 基于软件实现的虚拟现实学习活动建议单元7 数字视频7.1 视频7.1.1 视频的原理7.1.2 模拟电视制式7.1.3 模拟视频信号的类型7.2 视频的数字化7.2.1 分量数字化7.2.2 视频数字化的采样与量化7.2.3 数字视频的压缩7.3 MPEG标准7.3.1 MPEG-1和MPEG-2数字视频7.3.2 MPEG-4多媒体交互标准7.3.3 其他MPEG系列标准7.4 视频文件的格式及播放7.4.1 视频文件的格式7.4.2 视频文件的播放7.4.3 视频文件格式的相互转换7.5 数字视频的采集7.5.1 采集模拟视频7.5.2 利用数码摄像机直接拍摄7.5.3 从VCD和DVD视频光盘中截取视频片段7.6 数字视频的后期处理7.6.1 非线性编辑7.6.2 常用的视频编辑软件7.6.3 制作视频节目光盘学习活动建议单元8 多媒体应用系统的设计与开发8.1 多媒体应用系统概述8.1.1 多媒体应用系统的类型8.1.2 多媒体软件工程8.2 多媒体应用系统的设计流程8.2.1 工作任务一：需求分析8.2.2 工作任务二：系统结构设计8.2.3 工作任务三：详细设计8.2.4 工作任务四：准备多媒体数据8.2.5 工作任务五：系统集成8.2.6 工作任务六：系统测试8.3 多媒体应用系统的设计方法8.3.1 选题报告和计划书8.3.2 多媒体项目的人员组成8.3.3 脚本设计8.3.4 创意设计8.3.5 界面设计8.4 多媒体创作工具8.4.1 多媒体创作工具的特点8.4.2 多媒体创作工具的类型学习活动建议单元9 多媒体网络9.1 因特网9.1.1 因特网概述9.1.2 因特网的基本概念9.2 多媒体网页制作技术9.2.1 网站与网页9.2.2 超文本标记语言(HTML)9.2.3 动态网页9.2.4 常用网页制作软件9.3 网站建设的一般流程9.3.1 网站的定位9.3.2 规划网站内容的组织结构和导航9.3.3 网页设计9.3.4 确定建站方案9.3.5 申请域名9.3.6 网站的发布9.3.7 网站维护、更新与宣传9.4 流媒体9.4.1 什么是流媒体9.4.2 流媒体技术的实现9.4.3 流式传输的方式9.4.4 流媒体技术的主要解决方案9.4.5 流媒体技术的应用学习活动建议参考文献

<<多媒体技术基础>>

章节摘录

光盘（Compact Disc，CD）存储器在多媒体的发展史上起到了相当重要的作用。音频、视频文件通常包含大量的数据，传统的软盘已不能满足这种大容量的需求，只有在光盘存储器问世后才解决了多媒体信息存储的问题。

大容量光盘的出现为存储高质量的数字化媒体提供了有效的手段。

如今，光盘和网络是发布多媒体的主要手段。

20世纪70年代初期，Philips（荷兰飞利浦）公司的研究人员开始研究利用激光技术来记录和重放信息，并于1972年9月向全世界展示了长时间播放电视节目的光盘系统，这就是1978年正式投放市场并命名为LV（Laser Vision）的光盘播放机。

从此，利用激光技术来记录信息的革命便拉开了序幕。

大约在1978年，人们开始把声音信号变成用“1”和“0”表示的二进制数字，然后记录到以塑料为基片的金属圆盘上。

历时4年，Philips公司和Sony公司终于在1982年成功地把这种记录有74分钟数字声音的盘推向了市场。

由于这种塑料金属网盘很小巧，所以用了英文“Compact Disc”来命名，而且还为这种盘制定了标准，这就是世界闻名的“红皮书（Red Book）标准”。

这种盘义称为数字激光唱盘（Compact Disc-Digital Audio，CD-DA）。

<<多媒体技术基础>>

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>