

<<多媒体技术与应用实例>>

图书基本信息

书名：<<多媒体技术与应用实例>>

13位ISBN编号：9787111343066

10位ISBN编号：7111343069

出版时间：2011-7

出版时间：机械工业

作者：薛召军//安文

页数：199

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>

<<多媒体技术与应用实例>>

内容概要

本书内容全面、实例丰富、条理清晰、通俗易懂，既介绍多媒体技术的基础理论和方法，又兼顾多媒体元素编辑软件的使用方法，紧密结合日常工作和生活需求，便于强化读者对多媒体技术的实际应用能力。

本书介绍了多媒体技术的基本概念，数字音频技术及编辑软件Cool Edit Pro的使用方法，数字图像基础知识，数字视频基本概念，图形图像处理软件Photoshop、视频编辑软件Premiere Pro的使用方法，二维动画基本原理及Flash动画制作，三维动画及制作软件Maya和3ds Max、多媒体创作工具Power Point和Authorware的使用技巧，多媒体数据压缩原理及方法，多媒体计算机硬件设备的基本原理。书中各章均有思考题，讲述工具软件时均含实例分析。

本书可作为高等院校计算机及相关专业的教材和参考书，也可作为各类教育培训、多媒体爱好者的自学读物。

全书由薛召军总体设计并统稿，安文、李彤、丁学文等参与了本书的编写工作。

<<多媒体技术与应用实例>>

书籍目录

前言

第1章 多媒体概述

1.1 多媒体的基本概念

1.1.1 媒体

1.1.2 多媒体

1.1.3 多媒体技术的产生与发展

1.1.4 常见的多媒体元素

1.2 多媒体的基本特性

1.3 多媒体技术的应用领域

思考题

第2章 数字音频

2.1 声音的特性

2.1.1 声音的基本描述

2.1.2 声音的物理特性

2.2 声音的数字化

2.2.1 采样

2.2.2 量化与编码

2.2.3 数字音频的主要技术指标

2.2.4 数字音频数据量

2.3 数字音频编辑软件Cool Edit Pro

2.3.1 软件基础

2.3.2 实例分析

思考题

第3章 数字图像基础

3.1 计算机中的颜色模型

3.1.1 RGB颜色模型

3.1.2 CMYK颜色模型

3.2 数字图像

3.2.1 图形与图像

3.2.2 分辨率

3.2.3 图像的数字化

3.2.4 颜色深度

3.2.5 图像文件的大小

3.3 图像格式

思考题

第4章 图形图像处理软件Photoshop

4.1 Photoshop基本操作

4.1.1 基本操作方法

4.1.2 图像选区

4.1.3 图像几何形状的处理

4.2 色彩及色调处理

4.2.1 色彩调整

4.2.2 色调调整

4.2.3 实例分析

4.3 图层

<<多媒体技术与应用实例>>

4.3.1 图层的分类

4.3.2 图层特效

4.3.3 实例分析

4.4 通道 / 蒙版 / 滤镜

4.4.1 通道

4.4.2 蒙版与滤镜

4.4.3 实例分析

思考题

第5章 数字视频

5.1 模拟视频基础知识

5.1.1 模拟视频基础

5.1.2 模拟电视制式

5.1.3 模拟视频信号类型

5.2 视频数字化

5.2.1 视频数字化方法

5.2.2 采样与量化

5.3 视频编辑软件Premiere Pro

5.3.1 软件基础

5.3.2 实例分析

思考题

第6章 二维动画

6.1 动画的基本概念

6.1.1 什么是动画

6.1.2 动画的历史

6.1.3 动画制作过程

6.2 Flash动画软件基础

6.2.1 软件界面

6.2.2 Flash基本功能

6.2.3 动画绘制技术

6.3 Flash动画制作实例

6.3.1 补间动画实例

6.3.2 逐帧动画实例

6.3.3 添加声音与动画保存

6.3.4 实例分析

思考题

第7章 三维动画

7.1 三维动画概述

7.2 三维动画制作软件Maya

7.2.1 界面简介

7.2.2 多边形建模

7.2.3 实例分析

7.3 三维动画制作软件3ds Max

7.3.1 工作界面

7.3.2 实例分析

思考题

第8章 多媒体创作工具Power Point

8.1 背景设计

<<多媒体技术与应用实例>>

- 8.1.1 背景设计的基本原则
- 8.1.2 背景设置的基本方法
- 8.1.3 背景图片的处理与设置

8.2 素材设计

- 8.2.1 自选图形设计
- 8.2.2 图形立体化设计
- 8.2.3 剪贴画设计
- 8.2.4 图像素材的透明处理
- 8.2.5 动画素材的应用
- 8.2.6 视频素材的应用
- 8.2.7 音频素材的应用

8.3 幻灯片放映模式

- 8.3.1 自定义动画
- 8.3.2 翻页与时间控制

8.4 交互设计

- 8.4.1 跳转页面与终止演播
- 8.4.2 演播RMVB压缩视频
- 8.4.3 运行指定程序
- 8.4.4 访问互联网

8.5 播放模式

- 8.5.1 播放模式的设置
- 8.5.2 结束模式的设置

思考题

第9章 多媒体创作工具Authorware

9.1 软件概述

9.2 Authorware基本操作

- 9.2.1 文字设计
- 9.2.2 图形设计
- 9.2.3 声音设计

9.3 常用图标的使用方法

- 9.3.1 显示图标
- 9.3.2 等待图标
- 9.3.3 移动图标
- 9.3.4 擦除图标
- 9.3.5 计算图标
- 9.3.6 群组图标
- 9.3.7 判断图标
- 9.3.8 实例分析

9.4 交互图标的设计

- 9.4.1 交互结构
- 9.4.2 实例分析

思考题

第10章 多媒体数据压缩原理及方法

10.1 数据压缩的基本原理

- 10.1.1 数据压缩的必要性
- 10.1.2 数据冗余
- 10.1.3 冗余分类

<<多媒体技术与应用实例>>

10.2 数据压缩的基本方法

10.2.1 无损压缩编码

10.2.2 有损压缩编码

10.3 JPEG压缩编码

10.4 数字视频压缩

10.5 图像压缩示例

10.5.1 图像文件格式转换

10.5.2 数据量比较

思考题

第11章 多媒体计算机硬件技术基础

11.1 多媒体计算机硬件的基本概念

11.1.1 什么是多媒体计算机

11.1.2 多媒体计算机的特点

11.1.3 多媒体计算机硬件组成

11.2 常见的多媒体输入设备

11.2.1 触摸屏

11.2.2 扫描仪

11.2.3 数码相机

11.2.4 数码摄像机

11.3 常见的多媒体输出设备

11.3.1 CRT显示器

11.3.2 液晶显示器

11.3.3 投影仪

11.4 常见的多媒体存储设备

11.4.1 激光存储简介

11.4.2 典型的光盘产品

11.4.3 光盘刻录技术

11.4.4 其他多媒体存储设备

11.5 常见的多媒体功能卡

11.5.1 声卡

11.5.2 显卡

11.5.3 视频卡

思考题

参考文献

章节摘录

版权页：插图：扫描仪不仅可以扫描纸质材料，还可以扫描胶片，包括正片、负片、透明片。医学上常使用扫描仪对X光片、CT片进行扫描，由于X光片和CT片的银盐密度大，透明度低，因此需使用专用透明胶片扫描仪。

有些平板式扫描仪配有透明胶片适配器，也可以扫描透明胶片，但扫描质量不佳。

扫描幅面决定一次扫描的原始图像的大小。

手持扫描仪的扫描宽度比较窄；平板台式扫描仪通常为中等幅面，最为常见的是A4幅面，也有A3幅面的平板扫描仪；大幅面的工程图样多采用滚筒扫描仪，常见的有A1、A0幅面。

由于使用滚筒式走纸方式，通常不用限制其幅面长度。

5.扫描仪的接口扫描仪的接口与计算机相连，可以接收计算机的指令并将扫描数据输入到计算机中。

扫描仪常用的接口有两种：SCSI和USB接口。

SCSI接口是一种并行接口，早期的扫描仪一般采用此类接口，其最大的特点是速度快。

计算机一般都不带有SCSI接口，需要另外安装SCSI接口卡。

SCSI接口卡插在计算机主板的扩展槽上，用专用电缆连接扫描仪与接口卡，另外还需要安装驱动程序

。较为专业的高速扫描仪一般采用SCSI接口，以获取更高的扫描速度。

USB是一个通用串行总线接口，目前大多数扫描仪采用USB接口。

USB接口的优点在于无须接口卡，只需将扫描仪的USB接口与计算机的USB接口相连即可，具有热插拔功能，即插即用。

此外，计算机还可以通过USB接口为扫描仪提供电源，因此采用USB接口的扫描仪可不用外接电源。

<<多媒体技术与应用实例>>

编辑推荐

《多媒体技术与应用实例》是普通高等教育“十二五”规划教材之一。

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>