

<<多媒体技术与应用教程>>

图书基本信息

书名：<<多媒体技术与应用教程>>

13位ISBN编号：9787115201119

10位ISBN编号：7115201110

出版时间：2009-9

出版时间：人民邮电出版社

作者：刘光然 主编

页数：351

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>

## 前言

为了适应应用型本科教育的特点，我们结合多年实际教学经验，尝试编写了《多媒体技术与应用》一书，并于2005年10月出版发行。

此书出版以来得到了广大读者的认可，也收到了许多同行的批评和建议。

另外，随着多媒体技术的飞速发展，特别是应用软件不断升级，教材内容也需要不断更新。

同时，在大力发展应用教育的今天，各高校对学生实际技能的培养越来越重视，尤其是应用本科学校和高等职业院校更是把培养学生的动手能力和应有的职业技能作为首要职责，于是教学改革不断深入，基于案例的实践教学已经成为目前各高校赖以培养学生实际操作技能的主要法宝。

基于此，为了进一步满足教学需要，并根据我们近年来在实际教学中的不断尝试，特地对《多媒体技术与应用》进行了修订。

《多媒体技术与应用教程》（第2版）在原版的基础上，做了如下补充与修改，更加突出了实用性、针对性和可操作性。

### 1.删补了相关内容。

根据“全国计算机技术与软件专业技术资格（水平）考试——多媒体应用设计师”考核大纲的需要，对相关内容进行了删补，使之更具实用性。

在第1章中补充了信息的管理、超文本/超媒体技术、多媒体信息的检索等内容，并对多媒体应用领域方面的内容进行了微调；在第2章中删除了MPC的基本配置，补充了多媒体处理器、虚拟现实三维交互工具、数码摄像机、数字摄像头，整合了存储设备的相关内容；第4章删除了原有的声卡、语音识别技术及应用两部分内容，补充了音频编码技术；第5章补充了图像数据的压缩；第6章补充了视频数据的压缩；第7章调整了多媒体系统的设计原则，使之更具指导性。

### 2.强化了操作训练。

为了加大实践能力的培养，特别增加了：5.6 Photoshop综合实践应用、6.6 Flash应用案例、6.8 Premiere应用案例、7.9 Authorware应用案例等用于操作技能训练的内容。

### 3.增加了新技术。

为适应多媒体技术的飞速发展，增加了第8章多媒体网络技术和第9章多媒体数据库与分布式多媒体应用系统。

### 4.更换了教学案例。

在第7章 Authorware 的讲解过程中，对原有案例进行了大量的更换，使之更接近实际需要。

## <<多媒体技术与应用教程>>

### 内容概要

本书以应用教育为出发点,深入浅出地阐述了多媒体技术的基本概念和基本理论,讲解了多媒体应用系统的设计原则与方法,并详细介绍了常用多媒体创作工具的使用方法与技巧。

具体内容包括多媒体技术简介,多媒体计算机相关设备的特点和性能指标,多媒体应用系统设计开发过程中涉及的美学常识基础——构图、色彩、声音以及影视蒙太奇的运用法则,多媒体音频技术、动画/视频技术的基本概念以及常用的工具软件(Goldwave、Photoshop、Flash、Premiere等)的使用方法与技巧,多媒体应用系统的设计过程(以Authorware为开发工具给出一个具体应用实例),多媒体网络技术的基本概念,多媒体数据库与分布式多媒体应用系统的具体应用案例等。

本书内容全面、实用、条理清晰、通俗易懂,给出的实例都是日常学习中具有代表性、针对性和实用性的例子,让读者学以致用,触类旁通,用最短的时间学会各种工具软件的基本操作方法,掌握多媒体应用系统的设计过程和实际的开发方法。

本书可作为高等学校应用型本科多媒体技术应用课程的教材,也可作为多媒体爱好者的自学参考书。

## 书籍目录

第1章 多媒体技术简介 1.1 多媒体的概念 1.1.1 媒体及其分类 1.1.2 多媒体及其信息元素 1.1.3 多媒体的主要特性 1.2 多媒体技术的发展 1.2.1 多媒体技术的发展历史及发展趋势 1.2.2 多媒体技术发展史上卓有成效的公司和系统 1.3 多媒体关键技术 1.3.1 数据存储技术 1.3.2 数据压缩编码技术 1.3.3 专用芯片 1.3.4 软件的核心——AVSS或AVK 1.3.5 同步技术 1.3.6 网络通信技术 1.3.7 信息的管理 1.3.8 超文本/超媒体技术 1.3.9 多媒体信息的检索 1.4 多媒体技术的应用 1.4.1 教育与培训 1.4.2 商业广告宣传 1.4.3 影视娱乐 1.4.4 网络通信 1.4.5 办公自动化 1.4.6 公共服务 1.4.7 电子出版物 1.4.8 因特网 练习题 第2章 多媒体计算机(MPC) 2.1 什么是MPC 2.1.1 多媒体处理器 2.1.2 MPC的硬件规范 2.1.3 MPC的软件系统 2.2 MPC的主要外部设备 2.2.1 存储设备 2.2.2 触摸屏 2.2.3 扫描仪 2.2.4 投影仪和彩色打印机 2.2.5 虚拟现实三维交互工具 2.2.6 数码相机 2.2.7 数码摄像机 2.2.8 数字摄像头 练习题 第3章 多媒体艺术基础 3.1 艺术基础 3.1.1 艺术与美 3.1.2 艺术的门类 3.1.3 多媒体中的美学知识 3.2 构图 3.2.1 构图的种类 3.2.2 构图艺术的法则 3.3 色彩 3.3.1 色彩的基本概念 3.3.2 色彩与视觉 3.3.3 色彩运用的原则 3.4 声音艺术 3.4.1 声音的3种形式 3.4.2 音乐的特性 3.4.3 音乐素材的剪接技术 3.4.4 声音的运用 3.5 蒙太奇 3.5.1 影视基本术语 3.5.2 蒙太奇的含义 3.5.3 蒙太奇的功能和类别 3.5.4 镜头的组接技巧 练习题 第4章 多媒体音频处理技术 4.1 音频技术简介 4.1.1 数字音频基础 4.1.2 数字音频的采样、量化和编码 4.1.3 数字音频文件格式 4.2 音频编码技术 4.2.1 编码基础 4.2.2 编码标准 4.3 音频素材的获取 4.3.1 从素材库直接获取或从网站下载 4.3.2 自行录制声音 4.3.3 从CD、VCD/DVD中截取声音 4.4 音频素材的编辑 4.4.1 音频卡简介 4.4.2 音频编辑处理软件系统简介 4.4.3 典型的音频编辑处理软件GoldWave 练习题 第5章 图形图像处理与Photoshop应用 第6章 动画/视频技术与Flash及Premiere应用 第7章 多媒体系统制作与Authorware应用 第8章 网络多媒体技术 第9章 多媒体数据库与分布式多媒体应用系统 第10章 实验参考文献

## 章节摘录

借助于这些多感觉形式的信息交流,使人类对于信息的处理可以说是达到了得心应手的地步。另一方面是指多媒体计算机在处理输入的信息时,不仅仅是简单获取和再现信息,如果声像信号的输入(常称获取)与输出(常称再现)完全一样,那只能称为记录和重放,从效果上来说并不是很好。如果能根据人的构思、创意而对信息进行变换、组合和加工来处理,就可以不再局限于顺序、单调和狭小的范围,而可以极大丰富和增强信息的表现力,具有更充分、更自由发展的空间,达到更生动、活泼和自然的效果。

这些创作与综合不仅仅局限在对信息数据处理方面,同时也包括对设备、系统和网络等多种要素的重组和综合,目的都是为能够更好地组织信息、处理信息和表现信息,从而使用户更全面、准确地接收信息。

多媒体技术为人性化处理信息的多样性提供了强有力的手段,多媒体计算机已成为处理信息多样性的重要设备。

2.交互性 交互性是指用户与计算机之间的双向沟通,没有交互性的系统就不是多媒体系统。多媒体技术可以为用户提供更加有效的控制和处理信息的手段。

多媒体系统利用图形多窗口、菜单、图标、按钮等美观、形象的图像界面作为人-机交互界面。

人们可以使用键盘、鼠标、触摸屏、话筒、数据手套等设备与计算机进行交互。

多媒体技术的交互性可以增强对信息的注意和理解,延长信息存储的时间,人们可以改变信息的组织过程,从而获得更多的信息,形成一种全新的信息传播方式。

3.集成性 多媒体系统的集成性主要表现在两方面:一是指存储信息的实体集成,即多种设备(包括视频、音频等输入/输出设备)的集成;二是指承载信息的载体集成,即把文本、图形、图像、动画、声音和视频等多种媒体的集成。

多媒体系统将不同性质的设备和信息媒体集成为一个整体,并以计算机为中心安全地处理多种信息,从而克服了早期使用单一媒体进行获取信息的不足,因此,在多媒体世界中有“ $1+1>2$ ”的说法。

## <<多媒体技术与应用教程>>

### 编辑推荐

《多媒体技术与应用教程(第2版)》是以应用本科为对象 基本理论+软件案例+实验 切实  
提高学生实际动手技能

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>