

<<大学计算机软件应用基础>>

图书基本信息

书名：<<大学计算机软件应用基础>>

13位ISBN编号：9787118079555

10位ISBN编号：7118079553

出版时间：2012-1

出版时间：国防工业出版社

作者：刘强，张阿敏，言天舒 主编

页数：234

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>

<<大学计算机软件应用基础>>

内容概要

刘强和张阿敏等主编的《大学计算机软件应用基础：多媒体技术与应用》是根据教育部高等学校计算机基础课程教学指导委员会编制的“高等学校计算机基础教学发展战略研究报告暨计算机基础课程教学基本要求”和“高等学校计算机基础核心课程教学实施方案”编写而成，反映了高等学校计算机基础课程教学改革的最新成果。

《大学计算机软件应用基础：多媒体技术与应用》以计算机软件应用能力为本，着重于学生应用能力的培养。

全书共分8章，主要内容有多媒体技术概论、数字图像处理、音频处理技术、视频处理技术、动画制作技术、超文本和超媒体、多媒体网络技术以及多媒体技术应用等。

本书配套有《大学计算机软件应用实践教程》，包括课程实验和多媒体应用，为方便学生学习，书中列举了日常生活中的多媒体应用案例。

《大学计算机软件应用基础：多媒体技术与应用》可作为高等学校本专科各专业的“多媒体技术”课程教材，也可作为高等学校文科艺术类专业计算机公共课程教材、计算机培训和计算机入门的自学教材。

<<大学计算机软件应用基础>>

书籍目录

第1章 多媒体技术概论

- 1.1 媒体及媒体的分类
- 1.2 多媒体
- 1.3 多媒体技术
- 1.4 多媒体系统
- 1.5 多媒体技术的发展与应用
- 1.6 多媒体新技术
- 1.7 本章小结

[思考题与习题]

第2章 数字图像处理

- 2.1 数字图像的基本原理
- 2.2 数字图像的文件格式
- 2.3 数字图像的压缩
- 2.4 数字图像的获取与输出
- 2.5 数字图形图像的处理软件
- 2.6 本章小结

[思考题与习题]

第3章 音频处理技术

- 3.1 声音的数字化
- 3.2 音频的采集与处理
- 3.3 音频文件的格式
- 3.4 音频的压缩
- 3.5 midi
- 3.6 音频处理的硬件与软件
- 3.7 语音识别技术
- 3.8 本章小结

[思考题与习题]

第4章 视频处理技术

- 4.1 视频的基本概念
- 4.2 视频的数字化
- 4.3 视频的捕获与处理方法
- 4.4 视频的捕获设备与处理软件
- 4.5 本章小结

[思考题与习题]

第5章 动画处理技术

- 5.1 计算机动画的基本概念
- 5.2 计算机常用的动画技术
- 5.3 flash动画制作
- 5.4 acfiocript脚本技术
- 5.5 本章小结

[思考题与习题]

第6章 超媒体和web系统

- 6.1 超媒体的概念和发展简史
- 6.2 超文本和超媒体的体系结构
- 6.3 超文本标记语言和web程序设计

<<大学计算机软件应用基础>>

6.4 dreamweaver的使用

6.5 本章小结

[思考题与习题]

第7章 多媒体网络技术

7.1 流媒体技术概述

7.2 流媒体传输

7.3 流媒体系统

7.4 流媒体的文件格式

7.5 流媒体技术的应用

7.6 无线多媒体通信技术

7.7 本章小结

[思考题与习题]

第8章 多媒体技术应用

8.1 多媒体著作工具

8.2 多媒体应用系统的特点和应用范围

8.3 多媒体应用软件的设计原则和开发过程

8.4 多媒体应用软件开发案例

8.5 本章小结

[思考题与习题]

参考文献

章节摘录

版权页：插图：1.2 多媒体1.2.1 多媒体的定义在20世纪60年代初，当计算机的能力达到实时处理两个媒体即声音和图像时，“多媒体（Multimedia）”一词开始使用，单从字面上看，多媒体就是由单媒体（Monomedia）复合而成的，这个定义道出了多媒体的实质，但还太笼统。

实际上，多媒体的采集或生成、处理、存储、传送、呈现等过程，是离不开计算机的。

也正是由于计算机技术和数字信息处理技术的实质性进展，才使“多媒体”成为一种现实。

所以可以把多媒体看做是先进的计算机技术与视频、音频和通信等技术融为一体而形成的新技术或新产品。

或者说多媒体就是指把多种媒体如文字、音乐、声音、图形、图像、动画、视频等综合集成在一起，产生一种传播和表现信息的全新媒体。

另外还应注意，现在所说的“多媒体”，常常不但指多种媒体本身，而且指处理和应用它的一整套技术。

因此，“多媒体”实际上就常常被当做“多媒体技术”的同义语。

1.2.2 多媒体元素多媒体元素（Multimedia Elements）包括文本、图形、图像、声音、动画及视频。

（1）文本。

文本是以文字和各种专用符号表达的信息形式。

与其他媒体相比，文字是最容易处理、占用存储空间最少、最方便利用计算机输入和存储的媒体，所以它是一种最基本的表示媒体，也是多媒体信息系统中使用得最多的媒体。

用文本表达信息给人充分的想象空间，它主要用于对知识的描述性表示，如阐述概念、定义、原理和问题以及显示标题、菜单等内容。

（2）图形。

图形是由计算机中工具软件绘制的图，也叫矢量图形。

矢量图中的所有直线、圆、圆弧、矩形、曲线等的位置、维数、大小、形状都由指令记录，显示时需要专门的软件读取这些指令，并将其转变为屏幕上所显示的形状和颜色。

如计算机中的工程制图、标志设计等。

图形不是客观存在的，是根据客观事物而主观形成的。

（3）图像。

图像是从现实世界中通过扫描仪、数码相机、摄像等设备获取的图，也叫位图图像。

位图图像由许多象小方块一样像素点组成，在保存时，计算机需要记录每个像素点的位置和颜色。

由于图像是对客观事物的真实描述，所以和图形相比，图像的色彩丰富、过渡自然，但所占存储空间通常也比较大。

（4）声音。

声音是人们用来传递信息、交流感情最方便、最熟悉的方式之一，在多媒体中常见的声音表达形式如解说、音效、和背景音乐等。

声音的实现需要系统配备相应音频硬件和音效设备。

（5）动画。

动画是由计算机中专门制作动画的工具软件绘制和生成，是一种非自然实景的动态画面。

动画由快速播放一系列连续运动变化的图片组成，如计算机中的游戏动画、网页动画。

通过动画可以把抽象的内容形象化，变得生动有趣，在多媒体中动画一般分为二维（平面）动画和三维（立体）动画。

动画和图形一样，不是客观存在的，是根据客观事物而主观形成的。

<<大学计算机软件应用基础>>

编辑推荐

《大学计算机软件应用基础:多媒体技术与应用》是普通高等院校“十二五”规划教材。

<<大学计算机软件应用基础>>

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>