

<<多媒体技术与应用>>

图书基本信息

书名：<<多媒体技术与应用>>

13位ISBN编号：9787121000263

10位ISBN编号：7121000261

出版时间：2005-5

出版时间：电子工业出版社

作者：李云程编

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>>

### 内容概要

本教材是根据高职高专院校多媒体技术应用类课程教学要求编写的。

全书分为9章，包括多媒体技术概述、多媒体计算机、多媒体扩展设备、多媒体信息要素与制作、流媒体技术、多媒体系统开发工具、游戏开发工具Game Factory、VB多媒体程序设计和多媒体应用系统开发。

本书在基本理论够用的前提下，将知识学习与技能训练融为一体，侧重于各种素材和多媒体实例制作等基本技能的训练。

其核心是让学生在实践的过程中，在学到知识的同时又培养了实用技能。

书中的工具软件介绍、程序编写和软件制作的教学，都是结合实例展开，综合实例是按照实例项目开发的要求进行分析和制作的，使学生学习从实际需要出发，有针对性地开展学习。

这样有利于学生学会如何将技术用于实践，进而掌握针对项目要求进行制作的方法，最终掌握多媒体项目开发的相关专业知识和实用技能。

本书既适用于高职高专的计算机与电子信息类专业作为教材，也适于成人教育、各类培训班和自学者使用。

## &lt;&lt;多媒体技术与应用&gt;&gt;

## 书籍目录

第1章 多媒体技术概述 1.1 媒体与多媒体 1.2 多媒体技术的特征 1.3 多媒体的相关技术 1.4 多媒体软件 1.5 多媒体的应用 本章小结 练习题第2章 多媒体计算机 2.1 多媒体计算机的构成 2.2 多媒体计算机主要硬件 本章小结第3章 多媒体扩展设备 3.1 扫描仪 3.2 数码相机 3.3 触摸屏 3.4 彩色投影机 3.5 MP3播放器 3.6 实训项目：多媒体扩展设备的运用 本章小结第4章 多媒体信息要素与制作 4.1 音频及其处理与制作 4.2 图形图像及其处理 4.3 动画及其制作 4.4 数字视频 4.5 软件Premiere与视频编辑处理 本章小结 训练题第5章 流媒体技术 5.1 流媒体技术概述 5.2 流媒体制作的常用工具 5.3 流媒体制作实例 本章小结 训练题第6章 多媒体系统开发工具 6.1 常用多媒体系统开发工具 6.2 Authorware与作品开发 6.3 图标功能与使用1 6.4 图标功能与使用2 6.5 变量函数与使用 本章小结 训练题第7章 游戏开发工具Game Factory 7.1 初识Game Factory 7.2 层次编辑器 7.3 事件编辑器 7.4 利用Game Factory制作空战游戏 本章小结第8章 Visual Basic多媒体程序设计 8.1 Animation控件 8.2 多媒体MCI控件 8.3 ActiveMovie控件 8.4 MediaPlayer控件 8.5 ShockwareFlash控件 8.6 Windows多媒体API函数 本章小结 训练题第9章 多媒体应用系统开发 9.1 多媒体应用系统类型 9.2 多媒体应用软件开发方法 9.3 开发组成人员 9.4 多媒体应用软件开发过程 9.5 媒体素材的采编和准备 9.6 多媒体应用系统设计案例 9.7 多媒体模拟系统设计与制作案例 本章小结 训练题参考文献

<<多媒体技术与应用>>

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>