

<<数字多媒体技术基础>>

图书基本信息

书名：<<数字多媒体技术基础>>

13位ISBN编号：9787121098222

10位ISBN编号：7121098229

出版时间：2010-1

出版时间：电子工业出版社

作者：赵子江

页数：246

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

多媒体技术是一门应用技术，在社会科学、自然科学等各个领域发挥着巨大的作用。为了培养应用型人才，提高学生的素质，更好地服务于社会，在本科教育和高等职业教育中，已经把多媒体技术课程纳入到相关专业的教学当中。

多媒体技术基础是多媒体专业的基础课程，也是非计算机专业的选修课程。

因此，本书定位在普及专业知识、强调设计思想、熟悉软件应用、突出技巧和手段等方面。

本书及其配书光盘从策划到完成历时一年，在此前多年的教学中，教学中的知识点、重点和难点逐步成型，学习中存在的问题也逐步显露。

在此次编写过程中，作者把这些内容一并融入到书稿和配书光盘中。

本书的重点是：通过大量实例，全面、多方位地、由浅入深地引导读者步入多媒体技术应用领域，进而掌握基本的应用手段和技巧。

强调“以任务为中心”的编写思想，有意避开冗长的论述，增加易于理解的图片和实际操作。

本书的内容包括：1. 多媒体技术的基本概念和历史阐述了多媒体技术的发展历程和技术特色，并介绍了多媒体技术的若干重要概念，这方面的内容是掌握多媒体应用技术的基础。

只有了解了多媒体技术的基本概念，以及多媒体技术的相关基本知识，才能对多媒体技术的实际应用起到指导性的作用。

2. 多媒体制作技巧这是本书要解决的主要问题。

通过媒体对象的描述和处理，使读者了解各种媒体形式的特点，以及工具软件的使用方法，从而掌握处理数码影像、加工制作博客照片、制作动画、加工视频、获取和加工数字化声音等的手段和技巧。

3. 制作多媒体光盘的基本方法光盘司空见惯，但这里所介绍的是如何制作一个成品光盘，一个可容纳多媒体产品、能够自动启动、并且带有操作界面的光盘。

在这部分内容中，读者将学会设计和制作光盘图标、创建自动启动文件、最终生成成品光盘等一系列制作多媒体成品的方法和技巧。

4. 设计美学基本知识设计美学是设计、制作多媒体产品必不可少的。

以往的经验说明，不重视设计美学，没有指导性的设计思想，多媒体成品就永远不能被称其为“产品”。

设计美学是探讨改善视觉效果、增加美感、如何符合人体工程学的一门学科。

通过这方面的学习，读者可掌握运用美学基本知识设计更加符合审美情趣，更加实用、更加人性化的多媒体作品。

随着多媒体应用技术的发展，硬件和软件都以极快的速度推陈出新，新概念、新思想随之翻新，新领域亦随之得到进一步拓展。

本书将会不断地更新，不断地倾听读者的声音，不断地完善，以满足广大读者的需求。

本书涉及到很多软件，为了方便读者学习，列出清单如表A。

<<数字多媒体技术基础>>

内容概要

本书根据高职高专多媒体技术基础教学大纲编写,介绍多媒体技术的基本概念、硬件知识、软件知识、美学知识、制作多媒体素材的知识、制作光盘的知识等。

本书重点在于应用,旨在提高计算机应用水平,提高学生的综合素质。

本书共10章。

第1章多媒体技术基础。

第2章多媒体个人计算机。

第3章图像的浏览及简单处理。

第4章图像高级处理。

第5章制作动画。

第6章制作视频。

第7章制作声音。

第8章素材组合与演示。

第9章制作多媒体光盘。

第10章设计美学。

本书各章配有习题和实验,在本书的配套光盘中有对应的素材,供读者上机练习。

<<数字多媒体技术基础>>

书籍目录

第1章 多媒体技术概述	1.1 历史与发展	1.1.1 若干发展阶段	1.1.2 技术背景	1.2 基本概念
1.2.1 什么是多媒体	1.2.2 媒体种类与特点	1.2.3 多媒体软件	1.2.4 存储介质	1.3 媒体特
1.3.1 静态图像	1.3.2 动态图像	1.3.3 声音	1.4 多媒体应用	1.4.1 应用领域
1.4.3 实际制作	1.5 习题	1.6 实验	第2章 多媒体个人计算机	2.1 基本设备
设计	2.1.2 激光存储器	2.1.3 显卡与显示器	2.1.4 声卡与音响	2.2 扩展设备
义	2.2.2 视频卡	2.2.3 扫描仪	2.2.4 数码相机	2.2.5 打印机
第3章 图像的浏览及简单处理	3.1 图像基本概念	3.1.1 什么是图像	3.1.2 图像文件的格式与	3.2 习题
数据量	3.2 图像的浏览与整理	3.2.1 浏览图像	3.2.2 整理图像	3.2.3 编辑图像
单处理	3.3.1 使图像更鲜艳	3.3.2 使图像更清晰	3.3.3 设置图像选区	3.3.4 改变图像的
状	3.3.5 改变图像的色调	3.3.6 在图像中写字	3.3.7 保存图像	3.4 习题
像高级处理	4.1 照片处理技巧	4.1.1 提升数码照片的品质	4.1.2 博客照片的处理	4.1.3 P
照片的处理	4.2 图像的合成	4.2.1 什么是图层	4.2.2 多个图像的合成	4.2.3 图像之间的渗
4.3 制作图像的特殊效果	4.3.1 人像剪影	4.3.2 人像面部修饰	4.3.3 几个特殊效果	4.4
字的特殊效果	4.4.1 排列文字	4.4.2 文字效果	4.6 习题	4.7 实验
基本概念	5.1.1 什么是动画	5.1.2 动画的由来	5.1.3 电脑动画	第5章 制作动画
变形动画的特色	5.2.2 准备首、尾画面	5.2.3 制作过程	5.3 制作网页动画	5.2 制作变形动画
的特色	5.3.2 画面制作	5.3.3 生成过程	5.4 制作Flash动画	5.3.1 网页动画
制作帧动画	5.4.3 制作自动动画	5.4.4 为动画添加声音	5.5 习题	5.6 实验
章 处理声音	第8章 制作多媒体成	第9章 制作光盘	第10章 设计美学	附录 参考文献

章节摘录

在计算机发展的早期阶段，人们利用计算机进行军事和工业生产的数值计算。随着计算机技术的发展，尤其是硬件设备的发展，人们开始用计算机处理和表现图像、图形，使计算机更形象逼真地反映自然事物和运算结果，这就是最初的多媒体技术雏形。随着计算机软硬件的进一步发展，计算机的处理能力越来越强，计算机的应用领域得到进一步地拓展，应用需求大幅度增加，在很大程度上促进了多媒体技术的发展和完善。多媒体技术由当初的单一媒体形式逐渐发展到目前的动画、文字、声音、活动视频图像等多种媒体形式。

值得指出的是，在多媒体技术的早期应用中，是以存储和处理巨大的信息量作为代价的。

随着多媒体技术和相关技术的发展，针对于多媒体数据的压缩技术应运而生。

例如，用来解决音乐数据压缩问题的MP3技术、解决视频数据压缩的MPEG技术等。

数据压缩技术的不断发展和完善，使计算机能够处理更多的媒体形式。

目前的多媒体计算机能够处理和播放音乐、VCD活动影像、DVD高清晰度活动影像、文字自动识别、语音自动识别等。

1.1.1若干发展阶段多媒体技术的发展有几个具有代表性的阶段。

(1) 1984年，美国Apple（苹果）公司开创了用计算机进行图像处理的先河，在世界上首次使用‘Bitmap（位图）’概念对图像进行描述，从而实现了对图像进行简单的处理、存储以及相互之间的传送等。

苹果公司对图像进行处理的计算机是该公司自行研制和开发的“Apple”（苹果）牌计算机，其操作系统名为Macintosh，因此也有人把“苹果”计算机直接叫做Macintosh计算机。

在当时，Macintosh操作系统首次实际采用了先进的图形用户界面，体现了全新的Windows（窗口）概念和Icon（图标）程序设计理念，并建立了新型的图形化人机接口标准。

<<数字多媒体技术基础>>

编辑推荐

从设计到手段从阐述到实践从传统到新颖从阅读到体验增值的配书光盘友好的教学界面实用的练习素材精彩的多媒体教案实例讲解实训强化培养技能面向就业

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>