第一图书网, tushu007.com

<<多媒体技术及应用教程>>

图书基本信息

书名：<<多媒体技术及应用教程>>

13位ISBN编号：9787121108228

10位ISBN编号：7121108224

出版时间：2010-7

出版时间：电子工业出版社

作者：庄燕滨 主编

页数：244

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

多媒体技术是计算机技术的重要发展方向，它综合了文字、图形、图像、音频、视频及动画等多种媒体。
多媒体技术作为一种信息处理技术，其应用已渗透到教育、医疗、交通、旅游和水利等各个领域。
因为多媒体技术具有很强的实用性和交互式综合处理多种媒体信息的能力，越来越多的人迫切需要了解、掌握多媒体技术及其应用，许多高校都开设了多媒体技术方面的课程，以满足社会需要。
为了取得更好的教学效果，长期从事多媒体技术及应用学科教学的几位编者根据积累的宝贵经验对本书进行了编写。
在编写本书时，力求做到深入浅出、通俗易懂。
在内容的选取上，遵循多媒体原理与多媒体技术应用相结合的原则，全面系统地介绍了多媒体技术及应用，既注重理论、方法和标准的介绍，又兼顾实际运用的举例，理论与实践相结合。
全书共9章，第1章主要对多媒体及多媒体应用进行了概述，第2章和第3章分别介绍了多媒体信息处理技术和多媒体关键技术，第4～7章主要介绍了对图形图像、动画、数字视频及数字音频等素材进行采集与处理时的思路和方法，第8章和第9章主要阐述了合成多媒体作品时应遵循的指导思想，以及如何用Authorwarc 7.0和PowcrPoint 2007合成多媒体作品。
图形图像素材的采集与处理、动画素材的设计制作、数字视频及音频素材的采集与处理、利用Authorware 7.0和PowerPoint 2007合成多媒体作品等章节都有相应的实验，实验内容与工作生活中的需求密切相关，采用的软件版本也较新。
为了便于教师教、学生学，在配有的电子课件中为介绍的实例和实验都提供了所需的素材及合成的源文件。
本书第1章和第2章由庄燕滨编写，第3章、第5章和第7章由眭莉编写，第4章由吕兰兰编写，第6章、第8章和第9章由秦福高编写。
全书由庄燕滨和秦福高统稿，王文琴审稿。
参加编写的还有金青、徐丽萍和鲁业红。
遵循“适用、实用、会用、通用”的原则编写的本教材自2000年5月第一次印刷以来，受到了广大读者的厚爱，目前已是第3版。
本书虽然经过了反复修改，但限于编者的水平，书中难免会有错误和不当之处，敬请读者批评指正。

内容概要

本书是普通高等教育“十一五”国家级规划教材，主要内容包括多媒体及多媒体应用概述，多媒体信息处理技术，多媒体关键技术，对图形图像、动画、数字视频及数字音频等素材进行采集、处理时的思路和方法，合成多媒体作品时应遵循的指导思想及如何用Authorware 7和PowerPoint 2007合成多媒体作品。
部分章节有与工作生活密切相关的实验，而且都是采用较新版本的软件来实现的。
免费教学资料包中提供了实例、实验所需的素材和合成的源程序，以及供教师使用的PowerPoint课件。
本书可作为高职高专或应用型本科“多媒体技术及应用”课程教材，也可供从事多媒体技术开发及应用人员学习参考。

书籍目录

第1章 多媒体及多媒体应用概论 1.1 多媒体概述 1.2 多媒体关键技术 1.3 多媒体技术的应用 1.4 多媒体技术及应用的发展趋势 习题1 第2章 多媒体信息处理技术 2.1 文字 2.2 数字图像 2.3 数字音频 动画 2.5 数字视频 2.6 流媒体 2.7 超文本和超媒体的概念 习题2 第3章 多媒体关键技术 3.1 光盘技术 3.2 数据压缩技术及其标准 3.3 多媒体网络技术 习题3 第4章 图形图像素材的采集与处理 4.1 图像的采集 4.2 图像的浏览 4.3 图形图像处理软件Photoshop 习题4 实验1 制作水中倒影 实验2 羽化背景替换中的应用 实验3 通道在背景替换中的应用 第5章 动画素材的设计制作 5.1 动画制作技术简介 5.2 动画制作软件Flash 5.3 三维动画制作软件3D Studio MAX 习题5 实验1 利用Flash制作遮罩字 实验2 利用Flash制作激光字 实验3 利用3ds max创建苹果 第6章 数字视频素材的采集与处理 6.1 数字视频的采集 6.2 数字视频编辑软件Premiere Pro 6.3 数字视频编辑的基本流程 习题6 实验 电子相册的设计与制作 第7章 数字音频素材的采集与处理 第8章 多媒体创作工具Authorware 第9章 用PowerPoint合成多媒体 参考文献

章节摘录

（5）实时性：是指在多媒体系统中，多种媒体之间无论在时间上还是空间上都存在着紧密的联系，是具有同步性和协调性的群体。
多媒体系统提供同步和实时处理的能力，当用户给出操作命令时，相应的多媒体信息都能够得到实时控制。
实时多媒体分布系统是把计算机的交互性、通信的分布性和电视的真实性有机地结合在一起。
（6）协同性：每一种媒体都有其自身规律，各种媒体之间必须有机地配合才能协调一致。
多种媒体之间的协调以及时间、空间和内容方面的协调是多媒体的关键技术之一a　　不难看出，多媒体技术的发展，改变了人们对计算机和传媒机原有的概念。
多媒体技术既是一种高技术，又具有强烈的渗透性，可以扩展到各个应用领域，用“无孔不入”并不过分。
从硬件上讲，它包括现有的计算机、通信、广播和图像、视频等方面的设备，从软件上看，包括信息处理、储存、检索、文娱、教育、通信、播放、出版、医疗、金融、交通、军事、公安等方面的软件。
这些领域原先是分开的服务领域，但通过多媒体技术的发展和应用，它们正在互相渗透，互相联合，并逐渐统一起来。
因此，多媒体技术不仅集现有技术之大成，而且也改变了人们的生活方式。
1.1.2媒体元素　　多媒体应用的根本目的是以自然习惯的方式，有效地接受计算机世界的信息，信息通过媒体展现。
多媒体元素就是指多媒体应用中可以显示给用户的媒体组成。
目前，多媒体大多只利用了人的视觉和听觉，即使在“虚拟现实”中也只用到触觉，而味觉、嗅觉尚未集成进来。
媒体元素一般包括文本、图形、图像、声音、动画和视频等。
1.文本　　文本就是习惯使用的文字集合，是人和计算机交互作用的主要形式，而且不仅仅在计算机领域，传统上，人们通过书本、报纸、信函等进行交流。
文本作为计算机文字处理的基础，也是多媒体应用的基础。
在人机交互中，文本主要有两种形式：非格式化文本和格式化文本。
2.图像　　有的资料将图像定义为：“凡是能为人类视觉系统所感知的信息形式或人们心目中的有形想象”。
在媒体展现时，无论是传统的文字，还是图形、视频，最终都是以图像的形式出现，更确切地讲是以“像素点”的形式展现。
与像素点对应的数字图像称位图（bitmap）图像（简称位图），这是数字图像最基本的一种格式。

第一图书网, tushu007.com

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