

<<多媒体开发与编程>>

图书基本信息

书名：<<多媒体开发与编程>>

13位ISBN编号：9787301185148

10位ISBN编号：7301185146

出版时间：2011-2

出版时间：北京大学出版社

作者：于永彦，等 编

页数：301

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>

## <<多媒体开发与编程>>

### 内容概要

随着计算机应用领域的日益扩大，多媒体技术已经渗透到人们生产生活中的各个领域。本书主要讲述多媒体技术的基础理论与典型技术，首先介绍如何运用GDI、OpenGL、DirectX、3DMAX等工具获取文本、声音、图形/图像和视频等多媒体信息，重点介绍如何基于Visual C++6.0环境对媒体信息进行诸如图像增强、语音合成、视频播放等基本理论与技术，最后，基于改进型Access数据库平台，通过一个实例详细讲解如何编写简单的多媒体数据应用程序。

本书从基本概念入手，循序渐进，既有必要的理论知识的铺垫，又重点突出了对读者实践技能的培养与训练，适用于本科院校理工类多媒体技术开发类课程，也可供广大程序设计爱好者和工程技术人员参考使用。

## &lt;&lt;多媒体开发与编程&gt;&gt;

## 书籍目录

第1章 绪论1.1 媒体概述1.1.1 媒体的定义1.1.2 常见媒体1.2 多媒体与多媒体技术1.2.1 多媒体概念1.2.2 多媒体技术1.2.3 多媒体技术的发展1.3 多媒体技术研究内容第2章 windows图形基础2.1 图形概念2.1.1 矢量图2.1.2 位图2.2 图形设备接口2.2.1 设备描述表2.2.2 绘图工具2.3 坐标与映射2.3.1 逻辑坐标与设备坐标2.3.2 坐标映射2.4 MFC对GDI的封装2.4.1 CDC类2.4.2 CGdiObject类2.5 三基色与调色板2.6 文本处理2.6.1 选择文本字体2.6.2 设置文本属性2.6.3 文本输出2.6.4 控制字体显示2.7 画笔与画刷2.7.1 画笔2.7.2 画刷2.8 基本图形的绘制2.8.1 绘图函数2.8.2 绘图模式2.8.3 一个绘制橡皮筋直线的例子思考题第3章 基于OpenGL的图形绘制3.1 OpenGL概述3.1.1 OpenGL功能3.1.2 OpenGL特点3.1.3 OpenGL工作机理3.1.4 OpenGL基本语法3.2 OpenGL函数库3.2.1 基本库3.2.2 实用库3.2.3 辅助库3.3 OpenGL建模3.3.1 基本图元3.3.2 绘制基本图元3.4 图形变换3.4.1 相机模型3.4.2 矩阵操作3.4.3 视点变换3.4.4 模型变换3.4.5 投影变换3.4.6 视口变换3.5 光照与材质3.5.1 光照模型3.5.2 明暗处理3.5.3 材质3.6 纹理映射3.6.1 使用纹理对象3.6.2 指定纹理3.6.3 纹理滤波3.6.4 设置映射方式3.6.5 生成纹理坐标3.7 曲线和曲面3.7.1 绘制曲线.....第4章 基于Direct3D的图形绘制第5章 3DMAX模型显示与控制第6章 图像处理基础第7章 音频处理与语音合成第8章 多媒体数据库编程 附录 上机实验参考文献

#### 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>