

<<多媒体技术与应用教程与实训>>

图书基本信息

书名：<<多媒体技术与应用教程与实训>>

13位ISBN编号：9787301189467

10位ISBN编号：730118946X

出版时间：2012-6

出版单位：北京大学出版社

作者：钱民，唐克生 主编

页数：268

字数：408000

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>

<<多媒体技术与应用教程与实训>>

内容概要

本书紧紧围绕多媒体作品开发的各个阶段，全面系统地介绍从多媒体作品的素材收集 / 制作、素材加工 / 处理、素材的整合应用到多媒体作品发布的整个过程。

《多媒体技术与应用教程与实训（第2版）》共分7章，通过74个精彩、生动、实用的任务引导读者完成多媒体作品开发的入门学习，并通过一个综合的多媒体作品开发任务将所学内容进行应用，从而能够大大提高读者的多媒体作品开发的能力。

本书详细介绍了Authorware、Premiere、Flash

MX、Photoshop

Cs、ACDSee、豪杰超级解霸等软件在多媒体作品开发中的应用，尤其是上述软件的各种技术在相应的任务中得到了充分体现，值得借鉴。

通过本书的学习，使读者能够具备独立进行多媒体作品开发的能力。

《多媒体技术与应用教程与实训（第2版）》图文并茂、强调技能、注重操作，每章均配有实训内容，教学资源齐备，便于读者使用。

《多媒体技术与应用教程与实训（第2版）》可作为多媒体技术入门类教材，适用于高职高专计算机专业的学生，也可作为培训班教材及自学参考书。

作者简介

钱民，昆明冶金高等专科学校，副教授。

书籍目录

第1章 多媒体技术的基础知识

1.1 多媒体技术的基本概念

1.1.1 媒体与多媒体

1.1.2 多媒体技术

1.2 网络与多媒体

1.3 多媒体软件

1.3.1 多媒体播放软件

1.3.2 多媒体素材制作软件

1.3.3 多媒体平台软件

1.4 多媒体硬件

1.4.1 多媒体设备简介

1.4.2 刻录机的使用

1.5 实训

小结

习题

第2章 数字音频

2.1 数字音频基础

2.1.1 音频的基本概念

2.1.2 音频音质与数据量

2.1.3 音频压缩编码的国际标准

2.2 常用音频文件格式及格式转换

2.2.1 常用音频文件格式

2.2.2 音频文件格式转换

2.3 音频的获取

2.3.1 用Windows的“录音机”录制音频

2.3.2 从CD中获取音频

2.3.3 从有声视频中获取音频

2.3.4 从网上下载

2.4 用GoldWave软件处理音频

2.4.1 播放音频

2.4.2 录音

2.4.3 混响

2.4.4 混音

2.4.5 剪辑

2.4.6 效果

2.5 实训

小结

习题

第3章 数字图形图像

3.1 数字图形图像基础

3.1.1 图形图像的基本概念

3.1.2 图像的主要参数

3.1.3 图像编码国际标准

3.2 常用图像格式及格式转换

3.2.1 常用图像格式

<<多媒体技术与应用教程与实训>>

3.2.2 图像格式转换

3.3 图像的获取

3.3.1 用扫描仪获取图像

3.3.2 用数码相机获取图像

3.3.3 用屏幕抓图软件获取图像

3.3.4 用绘图软件绘制图像

3.3.5 从网上下载

3.4 用Photoshop CS软件处理图像

3.4.1 绘制位图图像

3.4.2 调整图像

3.4.3 裁剪图像

3.4.4 修饰图像

3.4.5 合成图像

3.4.6 图像特效

3.4.7 为图像配文字

3.5 实训

小结

习题

第4章 动画

4.1 动画基础

4.1.1 动画的基本概念

4.1.2 动画的分类

4.2 动画文件格式

4.3 动画的获取

4.4 用Flash MX制作动画

4.4.1 绘制矢量图

4.4.2 元件

4.4.3 基本动画制作

4.4.4 高级动画制作

4.5 实训

小结

习题

第5章 数字视频

5.1 数字视频基础

5.1.1 数字视频的基本概念

5.1.2 动态图像压缩编码技术及国际标准,

5.2 数字视频文件格式及格式转换

5.2.1 数字视频文件格式

5.2.2 数字视频格式转换

5.3 数字视频的获取

5.3.1 用视频采集卡采集视频

5.3.2 用屏幕捕捉工具SnagIt 7捕捉屏幕动态信息

5.3.3 用豪杰超级解霸V9.1 捕捉视频

5.3.4 从网上下载

5.4 用Premiere 6.5 处理视频

5.4.1 视频剪辑

5.4.2 为视频配音

<<多媒体技术与应用教程与实训>>

5.4.3 为视频添加字幕

5.4.4 视频转场特效

5.5 实训

小结

习题

第6章 多媒体开发基础(Authorware版)

6.1 Authorware 7.0概述

6.1.1 Authorware的特点

6.1.2 Authorware的工作环境

6.1.3 Authorware的文件操作

6.2 基本图标

6.3 音频、视频的引用

6.4 路径动画

6.5 交互图标

6.6 判断图标

6.7 框架、导航图标与知识对象图标

6.8作品的打包发布

6.9 实训

小结

习题

第7章 综合任务——多媒体作品的开发

7.1 任务描述

7.2 任务解决方法

7.3 任务实施步骤

7.3.1 概念阶段

7.3.2 策划阶段

7.3.3 素材的搜集、制作与组织阶段

7.3.4 素材的整理与加工阶段

7.3.5 作品制作阶段

7.3.6 测试运行阶段

7.3.7 打包发布阶段

7.4 实训

小结

习题

参考文献

编辑推荐

《多媒体技术与应用教程与实训（第2版）》编写以最新课程理论--任务驱动课程模式为依据，由浅入深地介绍多媒体技术的基本概念，数字音频、数字图形图像、动画、数字视频和常用的多媒体开发软件Authorware的使用，通过多个精彩、生动、实用的任务进行解析学习，引导读者完成多媒体作品开发的入门学习，最后，综合运用所学内容来完成一个综合任务多媒体作品的开发，从而能够大大提高读者的多媒体作品的开发能力。

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>