

<<多媒体技术应用>>

图书基本信息

书名：<<多媒体技术应用>>

13位ISBN编号：9787302154914

10位ISBN编号：7302154910

出版时间：2008-1

出版时间：清华大学出版社

作者：陈洁

页数：257

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>

## <<多媒体技术应用>>

### 内容概要

本书介绍了多媒体的基本概念和多媒体作品的基本制作技术，包括声音、图像、视频等多媒体素材的常用编辑和处理工具，以及多媒体开发工具Authorware的应用，目的是使不具备编程能力的用户也能够创作自己的多媒体作品。

全书分为3个部分共12章，讲授多媒体系统概述、媒体素材的收集和准备、图形图像处理软件、视频编辑与处理软件、音频编辑与处理软件、媒体捕获软件、Authorware基础知识、多媒体信息的应用、交互与导航控制、变量、函数和知识对象、Authorware的综合应用、多媒体演示稿制作等内容，并配有丰富的例题和习题（包括上机练习题），最后附有习题解答或上机操作提示。

全书图文并茂、通俗易懂，适合作为高等学校文科和其他非计算机专业学生学习多媒体技术的教材，同时也可供多媒体爱好者及从事多媒体创作的人员学习和参考。

本书所有例题和习题中使用的素材可以到清华大学出版社的网站下载。

## &lt;&lt;多媒体技术应用&gt;&gt;

## 书籍目录

第1部分 多媒体基础知识	第1章 多媒体系统概述	1.1 多媒体基本概念	1.1.1 什么是多媒体
	1.1.2 多媒体中的表示媒体	1.1.3 多媒体技术的发展与应用	1.2 多媒体计算机系统
	1.2.1 多媒体系统的硬件平台	1.2.2 多媒体系统的软件平台	1.2.3 多媒体开发工具
	1.3 多媒体产品的制作流程	1.4 本章小结	习题1
	2.1 准备文本素材	2.2 准备图片素材	2.2.1 位图与矢量
	2.2.3 图片素材的获取	2.3 准备音频素材	2.2.2 图片格式
	2.4 准备视频和动画教材	2.3.1 音频格式	2.3.2 音频素材的获取
	2.4.1 动态图像的分类	2.4.2 动画类型	2.4.3 视频格式
	2.4.4 视频与动画素材的获取	2.5 本章小结	习题2
	3.1 图像的基本属性	3.2 图像的绘制与编辑	3.2.1 Photoshop的工作界面
	3.2.2 图像文件的建立与保存	3.2.3 绘图操作	3.2.4 图像编辑
	3.3 图层、通道与蒙版	3.3.1 图层及其应用	3.3.2 通道及其应用
	3.3.1 图层及其应用	3.3.2 通道及其应用	3.3.3 蒙版及其应用
	3.4 创建文本	3.5 图像色彩的校正	3.6 滤镜的使用
	3.5 图像色彩的校正	3.6 滤镜的使用	3.7 Windows中的画图软件
	3.8 本章小结	习题3	第4章 视频编辑与处理软件
	4.1.1 数字视频的基本概念	4.1.2 Premiere的工作界面	4.1 Premiere简介
	4.2.1 制作数字电影	4.2.2 处理电影片段	4.2 数字视频的编辑与处理
	4.3.2 叠加效果	4.3.3 运动效果	4.3 特技效果的应用
	4.3.4 滤镜效果	4.4 字幕的制作	4.3.1 换景效果
	4.5 数字视频的输	4.6 Windows Movie Maker	4.5 数字视频的输
	4.7 本章小结	习题4	第5章 音频编辑与处理软件
	5.1 Windows中的录音机程序	5.2 Sound Forge的使用	5.2.1 Sound Forge的工作界面
	5.2.2 声音的播放、建制与文件格式转换	5.2.3 修改声音属性	5.2.4 声音文件的编辑
	5.2.5 声音效果的处理	5.2.6 视频文件中的声音处理	5.3 本章小结
	5.3 本章小结	习题5	第6章 媒体捕获文件
	6.1 图像捕获软件SnagIt	6.1.1 图像捕获	6.1.2 视频捕获
	6.2.1 图像、声音和视频提取	6.2.2 音频和视频格式转换	6.3 本章小结
	6.2.2 音频和视频格式转换	6.3 本章小结	习题6
	7.1 Authorware基础知识	7.1 Authorware功能概述	第3部分 多媒体编著工具
	7.2 Authorware的工作界面	7.3 建立Authorware程序	7.4 本章小结
	7.3 建立Authorware程序	7.4 本章小结	习题7
	8.1 演示窗口	8.2 文本与图片的应用	8.2.1 创建文本
	8.2.3 创建图形	8.2.4 导入外部图像	8.2.2 导入外部文本
	8.2.4 导入外部图像	8.2.5 多个图形对象的处理	8.2.3 创建图形
	8.2.5 多个图形对象的处理	8.3 声音和视频的应用	8.3.1 声音的应用
	8.3 声音和视频的应用	8.3.1 声音的应用	8.3.2 数字视频的应用
	8.4.1 移动图标	8.4.2 动画制作	8.5 本章小结
	8.4.2 动画制作	8.5 本章小结	习题8
	9.1 交互控制	9.1.1 交互图标	9.1.2 按钮图标
	9.1.1 交互控制	9.1.1 交互图标	9.1.2 按钮图标
	9.1.2 按钮图标	9.1.3 热区域响应	9.1.4 热对象响应
	9.1.3 热区域响应	9.1.4 热对象响应	9.1.5 目标区域响应
	9.1.4 热对象响应	9.1.5 目标区域响应	9.1.6 文本输入响
	9.1.5 目标区域响应	9.1.6 文本输入响	9.1.7 重试限制响应
	9.1.6 文本输入响	9.1.7 重试限制响应	9.1.8 时间限制响应
	9.1.7 重试限制响应	9.1.8 时间限制响应	9.1.9 条件响应
	9.1.8 时间限制响应	9.1.9 条件响应	9.1.10 下拉菜单响应
	9.1.9 条件响应	9.1.10 下拉菜单响应	9.2 决策控制
	9.1.10 下拉菜单响应	9.2 决策控制	9.2.1 决策图标
	9.2 决策控制	9.2.1 决策图标	9.2.2 决策控制的应
	9.2.1 决策图标	9.2.2 决策控制的应	9.3 导航控制
	9.2.2 决策控制的应	9.3 导航控制	9.3.1 导航结构
	9.3 导航控制	9.3.1 导航结构	9.3.2 框架图标
	9.3.1 导航结构	9.3.2 框架图标	9.3.3 导航图标
	9.3.2 框架图标	9.3.3 导航图标	9.3.4 更改默认的导航控制
	9.3.3 导航图标	9.3.4 更改默认的导航控制	9.3.5 制作超文本
	9.3.4 更改默认的导航控制	9.3.5 制作超文本	9.3.6 几种常见的跳转结构
	9.3.5 制作超文本	9.3.6 几种常见的跳转结构	9.4 本章小结
	9.3.6 几种常见的跳转结构	9.4 本章小结	习题9
	10.1 变量和函数	10.1.1 运算符	10.1.2 变量
	10.1.1 运算符	10.1.1 运算符	10.1.2 变量
	10.1.2 变量	10.1.3 函数	10.1.4 程序设计语句
	10.1.3 函数	10.1.4 程序设计语句	10.2 知识对象
	10.1.4 程序设计语句	10.2 知识对象	10.3 本章小结
	10.2 知识对象	10.3 本章小结	习题10
	11.1 应用Authorware制作多媒体作品	11.1.1 多媒体教学课件的制作	11.1.2 抢答题的制作
	11.1.1 多媒体教学课件的制作	11.1.2 抢答题的制作	11.2 程序调试
	11.1.2 抢答题的制作	11.2 程序调试	11.3 文件打包
	11.2 程序调试	11.3 文件打包	11.4 本章小结
	11.3 文件打包	11.4 本章小结	习题11
	11.4 本章小结	习题11	第12章 多媒体演示文稿制作附录A 习题解答和上机练习的操作提示参考文献

<<多媒体技术应用>>

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>