

<<多媒体技术与应用>>

图书基本信息

书名：<<多媒体技术与应用>>

13位ISBN编号：9787302195283

10位ISBN编号：7302195285

出版时间：2009-4

出版时间：清华大学出版社

作者：高玉德 主编

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>>

前言

21世纪是信息化的社会,多媒体技术及其应用是现代信息技术的重要发展方向之一。目前,随着计算机硬件性能的不断提高和多媒体软件开发工具的迅速发展,多媒体技术越来越得到广泛的应用,并已渗透到人类社会生活的各个领域,极大地改变着人们的工作和生活方式,也是推动计算机新技术发展的强大动力。

根据教育部有关教育教学改革精神,结合高职教育的特点,编者在总结多年教学经验的基础上,编写了这本《多媒体技术与应用》。

本书以“理论够用,突出实用,达到会用”为原则,试图解决当前高职教育普遍存在的“课程内容多、学时少,基础理论多、实际应用少”等矛盾;坚持以服务为宗旨,以就业为导向,走产学结合发展道路,侧重案例教学和技能培养,为社会主义现代化建设培养千百万高素质技能型专门人才。

本书可作为各类高等职业院校计算机技术专业和艺术设计类相关专业的教材,是一门技术和技能课程,也可作为多媒体应用培训的教材,还可供从事多媒体应用开发的技术人员学习参考。

多媒体技术的涉及面较广,本书则侧重于应用。

全书共分9章:第1章主要介绍与“多媒体技术”相关的基本概念,以及多媒体技术发展的背景,涉及的关键技术,以及多媒体技术的应用情况等。

第2章重点介绍多媒体数据的基本概念,图形图像的类型和格式,音频的数字化过程,视频的采集与编辑,以及计算机动画的技术与应用等。

第3章介绍艺术对于人类生活,对于多媒体技术的影响,以及多媒体艺术设计的基础就在于构图、色彩以及其他多媒体元素的运用等。

第4章主要介绍多媒体设备基础,包括多媒体的存储——光存储设备、音频接口、视频接口、多媒体I/O设备、多媒体计算机等。

第5章介绍了几种常用音频处理软件的特点,以及音频处理的软件Adobe Audition 3.0的使用方法。

第6章以实例的方式向读者详细地介绍了数码照片后期处理常见问题以及解决方法、照片常见特效的制作方法以及电子相册的制作过程。

第7章对常用视频软件做了简单介绍,并着重对当前流行的视频编辑软件会声会影,在编辑视频、特效制作、影片分享与刻录等方面做了详细的讲述。

第8章主要对当前流行的网页动画制作软件Flash的有关知识进行了详细的讲解。

第9章主要讲述常用的创作工具和基本功能,并通过一个实例的制作介绍基于流程图的创作工具Authorware的多媒体作品创作流程。

本书所用软件均采用当前最新中文版本,软件操作全部采用实例教学模式,易学易用;每章均附有思考题和上机操作题,利于读者巩固和提高。

本书第1章、第2章由高玉德编写,第3章由赵琳编写,第4章、第9章由赵占峰编写,第5章、第6章由张媛编写,第7章、第8章由时军艳编写,全书由高玉德总体规划和统稿。

在本书的编写过程中,葛洪央提出了许多宝贵的意见和建议,并得到了清华大学出版社职业教育分社编辑的大力支持,在此表示衷心感谢。

多媒体技术是当前信息技术的热点,发展十分迅速。

由于编者水平有限,书中的不足之处恳请广大读者批评指正。

编者 2008年11月11日

<<多媒体技术与应用>>

内容概要

本书共分9章，第1、2章主要介绍与“多媒体技术”相关的基本概念。

第3章介绍艺术对于人类生活及多媒体技术的影响。

第4章主要介绍多媒体设备基础。

第5~7章主要介绍音频、数码照片、视频等处理软件的特点、使用方法及处理技巧等。

第8章主要对当前流行的网页动画制作软件Flash的有关知识进行了详细的讲解。

第9章主要介绍基于流程图的创作工具Authorware创作多媒体作品的流程。

本书可作为本科、高职高专及中职院校计算机技术专业和艺术设计类相关专业的教材，也可作为多媒体应用培训的教材，还可供从事多媒体应用开发的技术人员学习。

<<多媒体技术与应用>>

书籍目录

第1章 多媒体与多媒体技术 1.1 多媒体的概念 1.1.1 媒体的分类 1.1.2 多媒体的定义 1.1.3 多媒体技术的特征 1.2 多媒体的关键技术应用 1.2.1 多媒体技术的主要组成部分 1.2.2 多媒体关键技术 1.2.3 多媒体技术的应用 1.3 多媒体技术的发展 1.3.1 多媒体技术发展的历史阶段 1.3.2 多媒体技术发展的社会背景 1.3.3 多媒体技术发展的技术背景 1.4 多媒体新技术和新产品 1.5 多媒体计算机系统 1.5.1 多媒体的硬件系统 1.5.2 多媒体的软件系统 思考与练习第2章 多媒体数据基础 2.1 图像信息处理基础 2.1.1 数字图像类型 2.1.2 分辨率与颜色深度 2.1.3 图像颜色模式 2.1.4 图像文件格式 2.1.5 数字图像的获取 2.2 音频信息处理基础 2.2.1 数字音频分类 2.2.2 模拟音频的数字化过程 2.2.3 数字音频的文件格式 2.2.4 数字音频的获取方法 2.3 视频信息处理基础 2.3.1 视频基础知识 2.3.2 视频的数字化过程 2.3.3 基于多媒体计算机的视频处理系统 2.3.4 视频文件的类型 2.3.5 非线性编辑系统 2.4 计算机动画基础知识 2.4.1 计算机动画基础 2.4.2 实现计算机动画的主要技术 2.4.3 计算机动画的制作方法 2.4.4 计算机动画制作软件 2.4.5 计算机动画的应用 思考与练习第3章 多媒体艺术基础 3.1 艺术基础 3.1.1 美源于生活 3.1.2 艺术设计的分类 3.2 构图 3.2.1 什么叫构图 3.2.2 构图的原则 3.2.3 构图的形态要素 3.2.4 构图的形式法则 3.3 色彩设计 3.3.1 认识色彩 3.3.2 色彩的三要素 3.3.3 色彩模型 3.3.4 视觉与色彩 3.3.5 色彩的对比和调和 思考与练习第4章 多媒体设备基础 4.1 多媒体计算机 4.1.1 光存储设备 4.1.2 音频接口 4.1.3 视频接口 4.1.4 多媒体I/O设备 4.2 扫描仪 4.2.1 扫描仪概述 4.2.2 扫描仪的分类 4.2.3 扫描仪的组成部分 4.2.4 扫描仪的性能指标第5章 音频处理第6章 数码照片处理第7章 数码视频处理第8章 计算机动画技术第9章 多媒体创作参考文献

<<多媒体技术与应用>>

章节摘录

第1章 多媒体与多媒体技术 本章要点： 本章重点介绍与“多媒体技术”相关的基本概念，以及多媒体技术发展的背景，涉及的关键技术，以及多媒体技术的应用情况。

主要学习和掌握多媒体技术，了解什么是多媒体、什么是多媒体技术，以及相关的概念。

本章主要内容： 多媒体的概念 多媒体技术的特征 多媒体计算机系统关键技术 多媒体计算机系统的应用 多媒体技术的发展 多媒体技术是20世纪80年代发展起来的一门综合技术，虽然发展历史并不长，但它对人们的生产方式、生活方式和交互环境的改变所起的作用是不容忽视的。

当前，多媒体技术已成为计算机科学的一个重要研究方向，多媒体的开发与应用，使得计算机一改过去那种单一的人-机界面。

它集文字、图形、图像、声音和视频于一体，使用户置身于多种媒体协同工作的环境中，让不同层次的用户感受到了计算机世界的丰富多彩。

在人类的科学技术发展史上，无数事实证明，人们发明了技术，而技术本身又反过来改变了人类的生活。

多媒体技术的出现，将使生活在“数字化”时代的人们又一次体会到计算机技术对人类的生活、工作与学习环境所带来的伟大影响。

多媒体技术是计算机技术发展的一个趋势，它的出现极大地改善了人类的信息交流方式，多媒体技术是现代科学技术的最新成就，也是当今最受关注的一个热点技术。

那么究竟多媒体是如何定义的？

多媒体技术是如何发展的？

多媒体技术包含哪些内容？

如何开发多媒体产品？

这些正是本书所要回答的问题。

本章主要对多媒体做一简单的介绍。

<<多媒体技术与应用>>

编辑推荐

《多媒体技术与应用》可作为本科、高职高专及中职院校计算机技术专业和艺术设计类相关专业的教材，也可作为多媒体应用培训的教材，还可供从事多媒体应用开发的技术人员学习。

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>