

<<多媒体技术及应用>>

图书基本信息

书名：<<多媒体技术及应用>>

13位ISBN编号：9787302195917

10位ISBN编号：7302195919

出版时间：2009-4

出版时间：清华大学出版社

作者：洗枫

页数：109

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>

## <<多媒体技术及应用>>

### 内容概要

多媒体技术是多媒体信息产品设计过程中最核心也是最基本的应用技术。

本书分三大部分共八章。

分别讲述了多媒体的基本概念和项目制作流程以及五大媒体元素的特性和相关技术，并在最后一章简要介绍了物理计算、混合现实以及虚拟现实等高级多媒体技术。

本书面对的主要读者群是具有艺术类学科背景的信息设计专业教师、学生和从业人员，对于其他相关专业的人员而言，也是一本值得推荐的参考用书。

## <<多媒体技术及应用>>

### 书籍目录

第1章多媒体概述 1.1 多媒体的定义 1.2 多媒体技术 1.3 多媒体的应用 思考题第2章多媒体项目的制作 2.1 多媒体项目的基本制作流程 2.2 导航映射和站点地图 2.3 头脑风暴和故事板 2.4 媒体元素的采集制作和编辑整合 2.5 交互功能的开发和原型设计 2.6 测试、评估和发布 思考题第3章文本 3.1 文本的类型 3.2 文本的相关操作 3.3 文本的采集和编辑技术 思考题第4章图形和图像 4.1 图形的相关概念 4.2 图形的相关操作 4.3 图像的相关概念 4.4 图像的相关操作 4.5 图像的采集和编辑技术 思考题第5章音频和音乐 5.1 数字音频的相关概念 5.2 数字音频的相关操作 5.3 数字音乐的相关概念 5.4 数字音乐的相关操作 5.5 数字音频和音乐的采集与编辑技术 思考题第6章视频 6.1 模拟视频和数字视频 6.2 视频的相关操作 6.3 视频的采集和编辑技术 思考题第7章动画 7.1 动画的相关概念 7.2 动画的相关操作 7.3 动画的编辑技术 思考题第8章高级多媒体技术 8.1 多媒体创作工具 8.2 物理计算技术 8.3 混合现实和虚拟现实技术 思考题

章节摘录

第2章 多媒体项目的制作 2.3 头脑风暴和故事板 用什么样的方法来确定我们的多媒体产品应该采用何种浏览结构、包含哪些媒体元素以及提供哪些交互方式呢?在设计团队中通常采用“头脑风暴”(brainstorming)和绘制“故事板”(storyboarding)的方法来进行这项工作。

当一群人围绕一个特定的兴趣领域通过头脑思考催生新观点的时候,这种场景就叫做“头脑风暴”,又称为“脑力激荡法”。

在这种场景下,由于没有规则的约束,人们能够更自由地思考,从而进入思想的新区域,产生很多新的观点和问题解决方法。

当参加者有了新观点和想法时,他们就大声说出来(talk aloud),并且可以随时在他人提出的观点之上再建立新观点。

所有这些观点都被记录下来,但不马上进行评价。

当头脑风暴会议结束的时候,才对这些观点和想法进行评估——这就是所谓头脑风暴的传统方法。

头脑风暴会议通常是一款多媒体产品最初雏形的催生地,由此而产生的大量的文字记录、草图以及各种各样稀奇古怪甚至乱七八糟的想法,为日后从中提炼出产品最终的模型提供了大量的原始素材。

<<多媒体技术及应用>>

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>