

<<多媒体技术应用教程>>

图书基本信息

书名：<<多媒体技术应用教程>>

13位ISBN编号：9787302197560

10位ISBN编号：7302197563

出版时间：2009-5

出版时间：清华大学出版社

作者：金永涛

页数：261

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>

前言

计算机多媒体技术是计算机发展的一个重要分支。

目前,多媒体技术几乎遍及每一个应用领域,由此带来的各行业对应用型、复合型人才的需求对传统的重基础轻应用的培养模式提出了挑战。

为了顺应时代发展的需要,总结多年应用型本科人才培养的教学和研究成果,作者编写了这本《多媒体技术应用教程》。

本书侧重实践应用,以作者创作的《温室效应》多媒体应用系统为主线,并结合大量的案例对目前市场上处于主流的多媒体软件技术进行了介绍。

由于多媒体技术中涉及的软件较多,本书对涉及行业领域较广的Photoshop和Authorware两个软件操作做了较详细的讲解,避免了什么都讲什么都没讲透的问题。

清华大学出版社的网站提供本书多媒体应用系统实例,以及各章节的案例素材的下载,供读者练习使用。

此外,本书附录中结合教材内容和建议的授课计划设置了11个实验项目,从而更好地方便读者进行实践练习。

为了更好地方便处于第一线的教师使用本教材,并结合作者多年的教学经验,建议采用以下授课学时(45分钟/学时),同时也可作为读者自学的进度表。

<<多媒体技术应用教程>>

内容概要

本书以《温室效应》多媒体应用系统开发为主线，结合大量案例介绍了目前市场上处于主流的计算机多媒体软件技术，其中对Photoshop和Authorware两个涉及行业领域较广的实用软件进行了重点讲解，此外还介绍了多媒体技术的理论知识。

本书共有8章，分别介绍多媒体技术概述、多媒体计算机系统、数据压缩技术、音频数据处理技术、图像数据处理技术、视频数据处理技术、动画数据处理技术及多媒体应用系统制作技术。

清华大学出版社的网站提供本书多媒体应用系统实例以及各章节案例的素材文件的下载，供读者练习使用。

此外，本书附录中结合教材内容设置了11个实验项目，从而更好地方便读者进行实践练习。

本书可用作高等院校，特别是应用型本科院校以及大、中专院校作为多媒体技术的教材，也可用作多媒体技术培训的参考用书和广大多媒体技术爱好者的自学用书。

<<多媒体技术应用教程>>

书籍目录

第1章 多媒体技术概述	1.1 基本概念	1.1.1 媒体与多媒体	1.1.2 媒体元素	1.2 多媒体系统的核心技术	1.2.1 视音频数据压缩/解压缩技术	1.2.2 多媒体专用芯片技术	1.2.3 大容量信息存储技术	1.2.4 多媒体输入输出技术	1.2.5 多媒体软件技术	1.2.6 多媒体通信技术	1.2.7 虚拟现实技术	1.2.8 超文本与超媒体技术	1.3 多媒体技术的应用与发展	1.3.1 多媒体技术的应用	1.3.2 多媒体技术的发展趋势	1.4 习题第2章 多媒体计算机系统																																																																				
2.1 多媒体计算机系统层次结构	2.2 多媒体计算机辅助设备	2.2.1 声卡	2.2.2 视频卡	2.2.3 显卡	2.2.4 扫描仪	2.2.5 数字照相机	2.2.6 触摸屏	2.2.7 打印机	2.3 习题第3章 数据压缩技术	3.1 概述	3.1.1 数据压缩的概念	3.1.2 数据冗余的基本概念及种类	3.1.3 典型压缩算法	3.2 静态图像压缩标准JPEG	3.3 运动图像压缩标准MPEG	3.3.1 MPEG?1标准	3.3.2 MPEG?2标准	3.3.3 其他MPEG标准	3.4 视频通信编码标准	3.5 习题第4章 音频数据处理技术	4.1 音频数据处理概述	4.1.1 音频数据处理的基本概念	4.1.2 音频数据处理软件简介	4.2 Adobe Audition基本操作	4.2.1 Adobe Audition工作界面	4.2.2 Adobe Audition基础操作	4.2.3 Adobe Audition选区操作	4.2.4 Adobe Audition混合粘贴	4.3 Adobe Audition音频特效	4.4 Adobe Audition音频处理实例	4.4.1 《古诗配乐》实例	4.4.2 《温室效应》应用系统音频实例	4.5 习题第5章 图像数据处理技术	5.1 图像数据处理概述	5.1.1 图像数据处理的基本概念	5.1.2 常见的图像文件格式	5.2 Photoshop概述	5.2.1 Photoshop工作界面	5.2.2 Photoshop基础操作	5.3 Photoshop选区设置	5.3.1 规则选区工具	5.3.2 魔术棒工具	5.3.3 多边形套索工具	5.3.4 选区的基本操作	5.4 Photoshop图层工具	5.4.1 图层的基本概念	5.4.2 图层面板	5.4.3 图层的基本操作	5.5 Photoshop图像编辑工具	5.5.1 移动和裁切工具	5.5.2 填充工具组	5.5.3 变换图像	5.5.4 画笔工具	5.5.5 修复画笔工具	5.5.6 文字工具	5.5.7 形状工具组	5.6 Photoshop路径	5.6.1 路径工具	5.6.2 路径面板	5.6.3 路径基本操作	5.7 Photoshop常用调整命令	5.7.1 亮度/对比度命令	5.7.2 色相/饱和度命令	5.7.3 阈值命令	5.7.4 替换颜色命令	5.8 Photoshop常用滤镜命令	5.9 Photoshop图像处理实例	5.9.1 《章节界面》实例	5.9.2 《轻松一下界面》实例	5.10 习题第6章 视频数据处理技术	第7章 动画数据处理技术	第8章 多媒体应用系统制作技术	附录 多媒体应用软件实验项目	实验1 Audition操作	实验2 Photoshop操作(一)	实验3 Photoshop操作(二)	实验4 Photoshop操作(三)	实验5 Photoshop操作(四)	实验6 Premiere操作	实验7 ImageReady操作	实验8 Authorware操作(一)	实验9 Authorware操作(二)	实验10 Authorware操作(三)	实验11 Authorware操作(四)

章节摘录

第1章 多媒体技术概述 1.1 基本概念 多媒体技术是计算机与微电子、通信和数字化音像等技术紧密结合的产物。

作为20世纪90年代发展起来的一门综合性技术，多媒体技术虽然发展历史并不长，但却迅速渗透到人们工作和生活的方方面面。

1.1.1 媒体与多媒体 1.媒体 媒体（media）是信息表示和传输的载体。媒体在计算机中有两种含义：一是指媒质，即存储信息的实体，如磁盘、光盘等；二是指传输信息的载体，如数字、文字、声音等。

按照国际电信联盟（ITU）的建议，可以将媒体划分成以下5种类型。

（1）感觉媒体 感觉媒体是指能够直接作用于人的感觉器官，并使人产生直接感觉的媒体，其功能是反映人类对客观环境的感知，表现为听觉、视觉、触觉、嗅觉、味觉等感觉形式。这类媒体内容有各种声音、文字、语言、音乐、图形、图像、动画、影像等。

众所周知，人们在平时的工作、生活中，大约有90%的信息是通过听觉、视觉获取的，10%的信息是通过触觉、嗅觉和味觉获取的。

但是早期的计算机只能够辨别文本、数字及少量的符号，在应用计算机的时候，常常需要将信息的其他表达形式转换成计算机能识别的形式，从而造成了操作计算机的方式以及计算机反馈给操作者结果的方式都很单一，加大了使用计算机的困难程度，使得人们对于计算机望而生畏。

目前，计算机已经可以识别听觉和视觉的表现形式，触觉媒体也正在开始由计算机系统所认知。

<<多媒体技术应用教程>>

编辑推荐

《多媒体技术应用教程》以一个多媒体应用系统实例为主线，围绕如何制作多媒体应用系统这个主题，系统、全面地介绍多媒体技术的有关知识。

《多媒体技术应用教程》注重实际应用，对多媒体技术理论知识的介绍遵循够用为度的原则，在保证知识系统性的前提下力求简约。

《多媒体技术应用教程》提供了多媒体应用软件实验内容，可以强化学生对多媒体应用软件的熟练程度。

《多媒体技术应用教程》提供配套的电子教案和素材下载。

<<多媒体技术应用教程>>

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>