

## <<多媒体应用技术实验与实践教程>>

### 图书基本信息

书名：<<多媒体应用技术实验与实践教程>>

13位ISBN编号：9787302202424

10位ISBN编号：7302202427

出版时间：2009-9

出版时间：清华大学

作者：高珏//陆铭

页数：303

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>

## <<多媒体应用技术实验与实践教程>>

### 前言

计算机多媒体技术是一门飞速发展的现代信息科学技术，是计算机应用的一个重要方面，也是推动计算机新技术应用发展的强大动力。

多媒体技术形成于20世纪80年代，随着电子技术和大规模集成电路的发展，计算机技术、广播电视和通信三大领域相互渗透、相互融合，进而形成了一门崭新的技术——多媒体技术，并将人类带入一个前所未有的新时代——多媒体信息时代。

多媒体应用系统开发包括了音频、图像、动画、视频等素材的处理以及多媒体集成等内容，制作过程涉及多种软件的应用，是一项综合性极强的应用技术。

本书从应用要求出发，对各项多媒体素材处理需要应用的软件进行了实验安排，对多媒体基础开发工具做了实验要求。

通过这些实验，读者能够掌握声音、图像、动画、视频等多媒体素材的获取和制作方法，以及将各种多媒体素材集成为多媒体应用作品的方法。

本书可作为多媒体应用技术课程的实验指导教材，由于实现多媒体素材处理效果的途径和手段不是唯一的，因此，在本教程的编写中除了给出一些实验案例并列明了实验操作过程外，还在每个实验的开始部分明确列出了实验的目的、实现实验结果的相关知识点的描述等内容，便于学生在实验的过程中对相关的多媒体技术知识进行回顾和复习。

全书包括三部分的内容，第一部分由30个实验组成，这些实验涉及的多媒体处理软件包括Adobe Audition、ACDSee、Photoshop、Flash、3DS MAX、Premiere、Director、超级解霸等，每个软件实验都安排有综合练习，要求学生了解并掌握综合应用软件的能力；第二部分由400多个基础知识练习题组成，以便学生在掌握软件应用的同时，了解并掌握相关的多媒体基础知识；第三部分由三套模拟试题组成。

本书汇集了上海大学、东华大学、上海外贸学院等多所高校教学一线教师的教学实践经验和项目开发实践体会，选用了目前最为流行的多媒体处理软件课程教学实验的软件环境，有利于学生的学习和应用。

衷心感谢清华大学钟玉琢教授在百忙之中，仔细审阅了全书，并提出了中肯的修改建议；感谢上海大学计算机基础教学团队对本教程的实际试用。

由于时间仓促，加之作者水平有限，书中难免有不当之处，衷心希望各位读者批评指正。

## <<多媒体应用技术实验与实践教程>>

### 内容概要

《高等院校计算机实验与实践系列示范教材：多媒体应用技术实验与实践教程》包括了多媒体制作工具、多媒体集成开发应用、多媒体技术基础三大部分的内容。

多媒体制作工具的实验包括了Adobe Audition、ACDSee、Photoshop、Flash、3DS MAX、Premiere、Director、超级解霸等目前最流行的工具软件和交互开发平台，每种软件的实验中都安排有综合应用实验，不仅让学生学习软件的使用，更让学生通过综合实验的练习，了解和掌握多媒体集成应用方法。

《高等院校计算机实验与实践系列示范教材：多媒体应用技术实验与实践教程》可作为多媒体技术应用课程的配套实验教材，也可作为对多媒体技术应用与开发有兴趣人员的学习参考书。

## <<多媒体应用技术实验与实践教程>>

### 书籍目录

第一部分 实验实验1 Adobe Audition音频处理基础（一）实验2 Adobe Audition音频处理基础（二）实验3 Adobe Audition音频处理基础（三）——综合实例实验4 多媒体播放器——豪杰超级解霸3500实验5 ACDSee图像处理实验6 Photoshop图像处理基础（一）——选区编辑（制作证件照）实验7 Photoshop图像处理基础（二）——图像的色彩变换（制作秋天图片）实验8 Photoshop图像处理基础（三）——图层样式的应用实验9 Photoshop图像处理基础（四）——滤镜的使用实验10 Photoshop图像处理基础（五）——综合实例实验11 Flash动画制作基础（一）——逐帧动画及时间轴特效实验12 Flash动画制作基础（二）——补间动画实验13 Flash动画制作基础（三）——遮罩动画实验14 Flash动画制作基础（四）——交互动画实验15 Flash动画制作基础（五）——综合实例实验16 3DS MAX三维动画制作基础（一）——简单模型制作实验17 3DS MAX三维动画制作基础（二）——放样模型制作实验18 3DS MAX三维动画制作基础（三）——贴图模型制作实验19 3DS MAX三维动画制作基础（四）——简单动画实验20 3DS MAX三维动画制作基础（五）——综合实例实验21 Premiere视频制作（一）——视频切换实验22 Premiere视频制作（二）——视频特效实验23 Premiere视频制作（三）——字幕的制作实验24 Premiere视频制作（四）——叠加与运动效果实验25 Premiere视频制作（五）——综合实例实验26 Director多媒体制作基础（一）——飞翔的和平鸽实验27 Director多媒体制作基础（二）——模拟钟表实验28 Director多媒体制作基础（三）——Flash播放器实验29 Director多媒体制作基础（四）——网页浏览器实验30 Director多媒体制作基础（五）——综合实例（上海大学介绍）第二部分 基础知识练习题第三部分 模拟试卷附录A 上海市高等学校计算机等级考试三级(多媒体应用系统技术)考试大纲附录B 参考答案B1 基础知识练习题参考答案B2 模拟试卷参考答案

## <<多媒体应用技术实验与实践教程>>

### 章节摘录

插图：相关知识点（1）影片剪辑元件：影片剪辑元件本身也是一段动画，可以独立播放。

当播放主动画时，影片元件也在循环播放。

（2）“变形”面板：“变形”面板可以精确地控制对象的缩放、旋转和倾斜，而且还可以对变形的对象进行复制并应用变形。

（3）预设按钮：Flash提供了很多预设按钮，这些按钮存放在公用库中。

选择“窗口” “公用库” “按钮”菜单项，打开“库—按钮”面板，该面板中提供了各式各样的预设按钮。

（4）不管动画多么复杂，都可以将它细化为多个小动画，而小动画还可以继续细化为更小的动画。制作时，可以将小动画制作成元件（元件是动画中可以反复使用的一个小部件），然后再利用已完成的元件制作稍大的元件或动画。

实验内容创建一个在音乐的伴奏下，慢慢展开画卷的效果。

当画卷完全打开后，画面上出现两个按钮，围绕着地球旋转的文字逐渐从画外移入到画面中。

而这两个按钮可以用来控制旋转文字的移动或停止以及音乐的播放和停止。

动画创作完成后，保存文件，并且将作品导出为Flash电影（扩展名为.swf）。

实验步骤实验所用的素材存放在“实验\素材\15\”，文件夹中。

样张存放在“实验\样张\15\”文件夹中。

## <<多媒体应用技术实验与实践教程>>

### 编辑推荐

《多媒体应用技术实验与实践教程》特色：站在工程、开发和研究三个角度，进行实践性教学环节的设计从社会对计算机专业人才的能力需求的角度，系统地规划计算机实验和实践的方式和内容。开发实训验证型、开发研究型等不同层次的教学内容，以满足大专、本科以及某些研究生层次的教学需求。

以系统性、开放性、经典性和适用性等全新的风貌展现。

精心挖掘和遴选作者，把他们多年积累的教学经验编写成教材。

每《多媒体应用技术实验与实践教程》都经过编委会委员的精心筛选和严格评审，严把质量关。

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>