第一图书网, tushu007.com

<<多媒体技术应用基础>>

图书基本信息

书名：<<多媒体技术应用基础>>

13位ISBN编号：9787302233503

10位ISBN编号：7302233500

出版时间：2010-9

出版时间：清华大学出版社

作者：舒力迪 编

页数：229

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

第一图书网, tushu007.com

前言

本教材是财经类院校计算机基础教学改革的系列教材之一。
根据教育部高等教育司组织制定的《中国高等院校计算机基础教育课程体系》（简称CFC）最新教学改革的要求，结合当前财经类专业计算机基础教学“面向应用，加强基础，普及技术，注重融合，因材施教”的教育理念，我们特别在教学体系的设计上做了大胆改革，即由原来的“计算机文化基础”、“VisualFoxPro数据库及其应用”两门课程，新建成相对独立但又自成体系的六大部分，包括“计算机应用基础”、“程序设计与数据库应用”、“多媒体应用技术”、“网页制作”、“计算机系统维护”、“Excel在经济管理中的应用”等，并组织相关骨干教师本着“案例驱动、案例贯穿”的原则，编写了这套计算机基础教学系列教材。
本套教材力求突出“案例驱动”的教学思想，一方面，充分尊重和符合学生的认知规律；另一方面，可以和各专业后续课程进行有效的对接，使计算机及网络技术能更好地运用于经济管理领域，为学生在自身的专业领域中实现二次开发奠定较好的基础。
全书共分8章。
第1章多媒体技术应用概述；第2章多媒体项目开发流程及方法；第3章数字波形音频编辑制作技术；第4章色彩构成与创意设计；第5章图像编辑处理与制作技术；第6章电子杂志设计制作；第7章多媒体应用程序设计；第8章新媒体技术发展与展望。
本书在教学内容的取舍和设计上做了深入考虑，将理论知识和实践知识相结合，并最终落实到学生的实践能力上。
在本书的附录A中，增加了各章“练习与思考题”参考答案，附录B提供了为课程设计制定的课程设计说明书样表。
另外，由于教学时间所限，加星号的内容可以不作课堂讲授，为学生自学内容。
该教材编写组由5位老师组成，舒力迪老师编写了第1、6、8章，张占勇老师编写了第2、4章，蒙蒙老师编写了第3章，乌英格老师编写了第5章及附录，陈宝平老师编写了第7章。
该教材由舒力迪老师任主编。
在本书的编写过程中，赵俊岚教授、乔晓华副教授给予了大力支持；第3章编写得到了内蒙古文化音像出版社蒙蒙老师的大力支持，他编写了本章的全部内容。
本书配套多媒体演示程序设计中，得到了作曲家楚伦布和老师（一级作曲）和蒙蒙老师的大力支持，使用了他们大量的原创音乐作品，在此一并表示感谢。
部分图像来自互联网检索的公开资料，在此也对图像提供者们致谢。
同时也感谢清华大学出版社有关编辑、校对等老师，正是他们的辛勤工作和密切合作，才使本书能够顺利出版。

第一图书网, tushu007.com

<<多媒体技术应用基础>>

内容概要

本教材以一个完整多媒体应用程序设计开发过程为线索贯穿始终，针对性强。
深入浅出地介绍了相关知识和应用，力求学习者掌握多媒体技术相关知识和数字媒体编辑处理技术，培养多媒体应用系统开发能力，真正达到“学”以致“用”。
该书的新颖之处在于一开始便提出任务，明确教学目标，从而实现以案例驱动教学，以案例贯穿教学的教学方法，充分尊重和符合学生的认知规律。
　全书内容选取精细，知识结构新颖、合理。
该书适合各高等院校计算机公共基础课教学使用，也可作为相关读者的参考书。

第一图书网, tushu007.com

<<多媒体技术应用基础>>

书籍目录

第1章 多媒体技术应用概述 1.1 学习形式和主要内容 1.1.1 学习形式 1.1.2 主要内容 1.2 多媒体技术的主要应用领域 1.2.1 文化产业发展动态与应用 1.2.2 数据可视化技术的发展动态与应用 1.2.3 企业信息化管理的发展动态与应用 1.2.4 刑侦工作中的发展动态与应用 1.2.5 其他应用 1.3 多媒体与多媒体技术的概念 1.3.1 媒体、多媒体、超媒体的概念 1.3.2 多媒体技术的概念及其特点 1.4 多媒体数据类型 1.5 如何学好本门课程与课程要求 1.6 思考与练习 1.7 上机实习第2章 多媒体项目开发流程及方法 2.1 主题策划、分析和确定选题 2.2 结构设计 2.3 编写制作脚本，明确工作任务 2.4 选择开发工具、环境调试 2.5 数据获取与设计制作 2.6 媒体预处理、加工与制作 2.7 系统集成 2.8 系统测试 2.9 成品制作与包装 2.10 思考与练习 2.11 上机实习第3章 数字波形音频编辑制作技术 3.1 Cool Edit Pro简介及工作界面 3.1.1 Cool Edit Pro简介 3.1.2 Cool Edit Pro工作界面 3.2 打开与提取数字音频文件 3.2.1 打开磁盘中存储的音频文件 3.2.2 CD音乐光盘中提取音乐的方法 3.2.3 从数字视频文件中提取音频的方法 3.3 建立新文件，调试录音环境，录音操作方法 3.3.1 建立新文件的方法与基本概念 3.3.2 计算机录音设置与试录测试 3.3.3 录音具体操作 3.4 音频编辑与处理的一般方法 3.4.1 波形选择方法 3.4.2 复制、剪切与删除波形 3.4.3 粘贴、粘贴为新文件、混合粘贴 3.4.4 调整采样率与转换音频格式 3.5 常用的音频特殊效果处理 3.5.1 降噪处理 3.5.2 波形振幅调整 3.5.3 常用效果器 3.5.4 滤波器 3.6 多轨编辑模式中音频合成与缩混输出 3.6.1 将被选音频插入多轨音频编辑环境 3.6.2 多轨音频编辑模式工作窗口 3.6.3 精确定位音频块零交叉点分割音频块 3.6.4 精确调整音频事件的出场位置 3.6.5 协调音频块之间的音量 3.6.6 缩混输出 3.7 组波形音量标准化 3.8 思考与练习 3.9 上机实习第4章 色彩构成与创意设计 4.1 色彩构成基础 4.1.1 非自发光物体的色彩及其视觉原理 4.1.2 色料成像和色光成像 4.1.3 计算机矢量图和位图 4.1.4 分辨率 4.1.5 色彩的组成(构成) 4.1.6 常用基本色的功能= 4.2 色彩对比 4.2.1 色相对比方法 4.2.2 无彩色对比_ 4.2.3 无彩色与有彩色对比 4.2.4 同种色相对比 4.2.5 同类色相对比 4.2.6 邻接色相对比 4.2.7 类似色相对比， 4.2.8 中差色相对比 4.2.9 强烈对比 4.3 色彩的明度对比 4.4 平面广告设计方法 4.4.1 直接法 4.4.2 比喻法 4.4.3 夸张法 4.4.4 幻觉法 4.4.5 光影法 4.4.6 类比法 4.4.7 品牌法 4.4.8 连续系列法 4.5 作品创作与创意 4.5.1 从生活中得到文化作品的创意 4.5.2 作品创作构思的空间感 4.6 思考与练习第5章 图像编辑处理与制作技术， 5.1 Photoshop CS工作界面简介 5.2 采用批处理方法处理相机原始图像文件 5.3 应用调整图层调整照片方法 5.3.1 应用“色阶”和“亮度／对比度”调整图像 5.3.2 应用“照片滤镜”和“色相／饱和度”等调整图像 5.4 修饰和修复图像 5.4.1 仿制图章工具及相关工具和命令 5.4.2 使用修复画笔工具 5.4.3 修补工具 5.4.4 使用涂抹工具 5.4.5 使用模糊工具 5.4.6 使用锐化工具 5.4.7 减淡工具和加深工具 5.4.8 海绵工具 5.5 合成图像‘ 5.5.1 准备图像素材 5.5.2 调整图像分辨率、比例和导人图像素材 5.5.3 添加图层蒙版 5.5.4 编辑图层蒙版 5.5.5 调整图层色彩 5.5.6 细致调整图像比例和位置 5.6 徒手构图 5.6.1 建立辅助线图层 5.6.2 使用路径(钢笔)工具构图 5.6.3 描边路径 5.6.4 使用选择集修改方法分割图案 5.6.5 填充颜色 5.6.6 对图案进行变换处理 5.6.7 清除Alpha通道和路径并存储 5.7 特效文字制作 5.7.1 创建Alpha通道 5.7.2 编辑Alpha通道文字 5.7.3 使用滤镜增加特殊效果 5.7.4 提取Alpha通道文字 5.7.5 色彩调整 5.8 思考与练习 5.9 上机实习第6章 电子杂志设计制作 6.1 电子杂志设计制作相关概念 6.1.1 电子杂志制作基本要求一 6.1.2 电子杂志制作的工作流程 6.1.3 电子杂志制作软件的比较与工具的选定 6.2 ZineMaker 2007工作界面及工具栏图标 6.2.1 ZineMaker 2007工作界面 6.2.2 工具栏的图标 6.2.3 在制作模板中出现的图标 6.3 ZineMaker 2007安装目录及子目录 6.4 电子杂志封面设计 6.4.1 建立新杂志项目 6.4.2 替换节点组件图片 6.4.3 图片特效应用 6.4.4 硬书脊模板其他属性组件变量设置 6.4.5 替换附件文件 6.5 模板下载及安装 6.5.1 模板下载 6.5.2 模板的安装方法 6.6 添加与修改目录模板 6.6.1 添加目录模板的方法 6.6.2 修改目录模板的方法 6.7 添加或插人其他页面模板 6.7.1 添加修改页面模板 6.7.2 添加音乐 6.8 生成杂志 6.9 发布杂志 6.10 思考与练习 6.11 上机实习第7章 多媒体应用程序设计 7.1 多媒体程序设计制作软件Authorware概述 7.1.1 Authorware的主要特点 7.1.2 操作界面 7.2 准备工作 7.3 建立新文件(项目)与设置项目程序属性 7.4 检测和调整显示器分辨率 7.5 制作多媒体项目片头 7.6 总目录程序页设计 7.6.1 程序主背景、发行号与系统时间 7.6.2 背景音乐、目录界面与目录热对象设计 7.6.3 热对象交互结构设计 7.6.4 程序跳转

第一图书网, tushu007.com

、退出及动态按钮交互结构设计 7.6.5 调节音量 7.7 热区域交互目录页设计 7.7.1 初始化环境 7.7.2 热区域交互结构设计 7.8 创建、修改、编译和链接“库” 7.8.1 新建库 7.8.2 修改库 7.8.3 编译库 7.8.4 链接库 7.8.5 查看程序中使用库的情况 7.9 创建和调用模板 7.9.1 建立模板 7.9.2 调用模板 7.10 声音与文字等媒体的同步设计 7.10.1 声音与文字同步使用的系统函数 7.10.2 语音与文字同步实例 7.10.3 时间限制交互——给电视片配音 7.11 GIF动画和Flash动画页面设计 7.11.1 加入GIF动画 7.11.2 加入Flash动画 7.12 Authorware中数据库的使用 7.12.1 简介 7.12.2 定义数据源 7.12.3 Authorware访问数据源 7.12.4 通过ODBC函数实现从Access数据库中检索数据 7.12.5 自动配置数据源 7.13 发布作品 7.14 思考与练习 7.15 上机实习第8章 新媒体技术发展与展望 8.1 新媒体的概念 8.2 广告与网络新媒体动态 8.3 新媒体设计的主要应用领域 8.4 中国新媒体发展十大主流趋势 8.5 思考与练习附录A 思考与练习题参考答案附录B 多媒体应用技术课程设计说明书

第一图书网, tushu007.com

章节摘录

插图：Cool Edit Pro具有强大的音频编辑功能，这些编辑功能是通过菜单命令或工具栏命令来实现的。对这些编辑功能的熟练应用是建立在一些常用的编辑方法基础上的，如音频事件的复制、粘贴、混合粘贴、删除静音、节拍查找、采样参数变换、音频格式转换等。
下面介绍一些常用的音频编辑命令，这些命令主要集中在“编辑”菜单里，而且它们在单轨和多轨音频编辑模式下是通用的。
3.4.1波形选择方法波形事件的选取是非常重要的，而且是必不可少的操作手段，目的是确定编辑对象或音频事件，如同文字处理中选择文字一样，对其处理或修改等操作，而不会影响到其他对象。
下面介绍一些常用的方法。
1.全选全部波形选择“编辑”菜单下“选择全部波形”命令或按快捷键Ctrl+A，便可快捷地对所有波形进行一次性选定。
被选音频信号以反白的形式表示，凡是被选部分都使用相同的表示状态，下文中不再说明。
2.局部粗略选择在波形窗口内纵向中部位置按下鼠标左键不放的同时，向左或向右拖动鼠标，再释放左键后，便可选择一段波形事件。
3.放大精确定位先用局部粗略选择方法选中一段音频事件，然后横向放大该波形，认真试听和观察播放头位置，当确认选择边界处与水平中线的相对位置后，使用鼠标移动波形窗口被选区上方的黄色小三角，以调整音频事件的选取范围。

第一图书网, tushu007.com

编辑推荐

《多媒体技术应用基础》特色：以一个完整的多媒体应用程序设计开发过程贯穿始终，内容选取精细、知识结构新颖且合理，适合作为高等院校计算机公共基础课程教材。

第一图书网, tushu007.com

<<多媒体技术应用基础>>

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