

<<多媒体技术>>

图书基本信息

书名：<<多媒体技术>>

13位ISBN编号：9787302233657

10位ISBN编号：7302233659

出版时间：2010-7

出版时间：清华大学出版社

作者：李丽萍

页数：306

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>>

前言

多媒体技术是20世纪末迅速崛起和发展起来的一门新技术，它的出现，给人们的工作、生活和娱乐方式带来了深刻的变化。

多媒体产品的研制开发和多媒体技术应用目前已成为产业。

掌握多媒体技术，具备产品开发能力也成为高校计算机类相关专业应用型人才的培养方向之一。

本书共分7章，主要内容如下。

第1章介绍多媒体技术基础知识。

包括音频、视频、图像及动画等多媒体技术的发展、应用领域及目前常用的多媒体制作软件。

第2章介绍音频信息处理方法。

包括音频的概述、音频处理及音频处理软件GoldWave的使用。

第3章介绍基于Photoshop的图像处理技术。

讲解Photoshop CS3的基本操作，常用工具的使用、重要调板以及滤镜特效等内容。

第4章介绍视频文件的制作与处理方法。

本章以Premiere Pro为基础，介绍如何利用非线性视频编辑软件、编辑影片，做后期合成以及将制作好的影视作品输出。

第5章介绍二维动画处理方法。

本章以Flash CS3为基础，系统介绍二维动画的主要制作技术，包括绘图基础、逐帧动画、补间动画、遮罩动画、引导层动画、声音的使用以及脚本语言的使用。

第6章介绍三维动画信息的制作与处理方法。

本章以3ds max 9为基础，介绍物体建模、材质与贴图、灯光与摄影机、基础动画以及粒子系统和空间扭曲的使用。

第7章介绍多媒体创作集成工具。

本章以Authorware 7.0为基础，系统全面地介绍了基于图标的多媒体创作软件Authorware 7.0的使用方法和操作技巧。

本书是作者在多年教学实践经验及吸收国内外优秀教材特点的基础上精心编写而成的，全书实例典型、精彩，编写语言通俗易懂、由浅入深，步骤讲解详尽，富于启发性。

本书由李丽萍编著，参加本书编著工作的还有马宪敏、战会玲、张丽明、董江江、施阳、吴明宇、王颖等。

具体分工是：第1章和第6章由战会玲执笔，第2章由施阳执笔，第3章由李丽萍执笔，第4章由董江江执笔，第5章由张丽明执笔，第7章由马宪敏执笔，全书习题及答案由吴明宇、王颖完成。

全书由马宪敏统一编排定稿。

在本书的编写过程中，受到周洪玉教授的大力支持，在此一并表示衷心的感谢。

<<多媒体技术>>

内容概要

本书系统地介绍了多媒体应用技术领域的基本概念、实用技术以及最新的实用工具。

本书分7章，内容包括多媒体技术基础知识、音频信息处理方法、基于Photoshop的图像处理技术、视频文件的制作与处理方法、二维动画处理方法、三维动画信息的制作与处理方法以及多媒体创作集成工具等。

本书利用实例串联各知识点，突出应用性，强化读者对多媒体技术的实际应用能力，读者通过本书的学习可以快速掌握多媒体技术，用多媒体制作工具解决实际问题。

全书内容结构严谨、条理清晰、图文并茂、难易适中，可作为高等学校相关专业的多媒体技术基础教材，也可作为相关领域科技人员的参考书。

书籍目录

第1章 多媒体技术基础知识 1.1 多媒体技术概述 1.2 多媒体发展历程 1.2.1 音频技术的发展 1.2.2 视频技术的发展 1.2.3 图像处理技术的发展 1.2.4 动画制作的发展 1.2.5 多媒体技术的发展 1.3 多媒体应用领域 1.4 多媒体制作软件 1.5 本章习题第2章 音频信息处理方法 2.1 数字音频概述 2.1.1 声音的基本特点 2.1.2 数字音频的参数 2.1.3 数字音频的格式 2.2 数字音频处理 2.2.1 GoldWave简介 2.2.2 文件的打开与保存 2.2.3 声音的选取剪裁与简单编辑 2.2.4 数字录音 2.2.5 数字音频的降噪处理 2.2.6 音量控制 2.2.7 GoldWave的音效 2.2.8 GoldWave其他功能 2.3 本章习题第3章 基于Photoshop的图像处理技术 3.1 图形图像的基本概念 3.1.1 位图和矢量图 3.1.2 常见图像文件格式 3.1.3 图像的颜色模式 3.2 Photoshop CS3概述 3.2.1 Photoshop CS3的应用领域 3.2.2 Photoshop CS3的工作界面 3.2.3 图像窗口的基本操作 3.3 Photoshop快速入门 3.3.1 图像的基本操作 3.3.2 图像文件的查看 3.3.3 图像文件尺寸调整 3.4 常用工具的使用 3.4.1 使用Photoshop选区工具 3.4.2 图像的绘制与编辑 3.5 图像的调整 3.5.1 手动调整图像色彩 3.5.2 自动调整图像色彩 3.5.3 特效调整色彩 3.6 Photoshop CS3重要调板的应用 3.6.1 图层调板的基本功能简介 3.6.2 通道调板与“蒙版”的使用 3.7 滤镜特效 3.7.1 初识滤镜 3.7.2 滤镜在图像编辑和图像修饰中的作用 3.7.3 滤镜在图像编辑和修饰中的应用 3.7.4 常用滤镜的功能及应用 3.8 作品实例 3.9 本章习题第4章 视频文件的制作与处理方法 4.1 非线性编辑 4.2 Premiere Pro概述 4.3 Premiere Pro常用工作窗口 4.4 Premiere Pro编辑影片 4.4.1 视频采集 4.4.2 视频编辑 4.4.3 添加过渡效果 4.4.4 视频特效 4.4.5 字幕的应用 4.4.6 音频的剪辑与处理 4.5 作品实例 4.6 本章习题第5章 二维动画处理方法 5.1 Flash CS3概述 5.2 绘图基础 5.3 动画制作 5.3.1 逐帧动画 5.3.2 补间动画 5.3.3 遮罩动画 5.3.4 引导层动画 5.4 元件 5.4.1 图形元件 5.4.2 影片剪辑元件 5.4.3 按钮元件 5.5 Flash声音的添加 5.5.1 声音的导入与应用 5.5.2 声音的编辑 5.6 交互动画 5.6.1 ActionScript 2.0简介 5.6.2 停止、播放控制 5.7 动画的发布 5.8 作品实例 5.9 本章习题第6章 三维动画信息的制作与处理方法 6.1 3ds max概述 6.1.1 3ds max应用领域 6.1.2 3ds max 9工作界面 6.2 基础对象的创建 6.2.1 标准几何体建模 6.2.2 扩展几何体建模 6.2.3 简单修改命令 6.3 二维物体创建 6.4 复合对象和高级建模 6.4.1 复合对象 6.4.2 高级建模 6.5 材质与贴图 6.6 灯光与摄影机 6.6.1 灯光的设置 6.6.2 摄影机的创建 6.7 基础动画 6.8 粒子系统和空间扭曲 6.8.1 粒子系统 6.8.2 空间扭曲的使用 6.9 作品实例 6.10 本章习题第7章 多媒体创作集成工具 7.1 Authorware 7.0 7.1.1 Authorware的发展 7.1.2 Authorware的功能和特点 7.1.3 Authorware 7.0的启动和退出 7.1.4 Authorware 7.0的菜单栏 7.1.5 Authorware 7.0的工具栏 7.1.6 Authorware 7.0的图标工具栏 7.1.7 设计窗口 7.1.8 演示窗口 7.1.9 属性面板 7.1.10 控制面板 7.2 Authorware 7.0的基本操作 7.2.1 创建Authorware文件 7.2.2 图标的基本操作 7.2.3 程序初始化窗口的设置 7.2.4 保存Authorware文件 7.2.5 制作一个简单的多媒体程序 7.3 顺序结构的建立 7.3.1 显示图标 7.3.2 编辑图形 7.3.3 设置图像属性 7.3.4 图像的显示层次和模式 7.3.5 文本对象的处理和应用 7.3.6 文本属性的设置 7.3.7 擦除图标 7.3.8 等待图标 7.3.9 三种简单图标实例制作 7.3.10 移动图标 7.3.11 移动图标实例制作 7.4 多媒体素材的使用 7.4.1 声音图标 7.4.2 数字电影图标 7.4.3 Flash动画和GIF动画的使用 7.5 交互结构的创建 7.5.1 交互结构的建立 7.5.2 交互响应的过程 7.5.3 交互图标属性的设置 7.5.4 交互响应的类型 7.5.5 按钮响应 7.5.6 热区域响应 7.5.7 热对象响应 7.5.8 下拉菜单响应 7.6 框架结构的搭建 7.6.1 框架结构的建立 7.6.2 框架图标的内部结构 7.6.3 框架结构实例 7.7 程序的打包与发布 7.8 本章习题习题答案参考文献

章节摘录

(2) 更改图层名称 在图层调板中图层名称处双击鼠标, 当图层名称反白显示时, 即可输入新的名称, 实现对图层名称的更改。

(3) 运用剪贴蒙版 在图像的处理中, 蒙版用来保护被遮蔽的区域, 与选区之间能相互转化。可以对蒙版进行编辑处理, 然后把它转化为选区, 应用到图像中。

(4) 隐藏图层、复制删除图层 隐藏图层 / 显示图层。在图层调板中, 缩览图前方如果有一个按钮, 表示该图层处于显示状态。如果想隐藏该层, 可以直接单击按钮, 显示图层、隐藏图层可直接切换。

复制图层。在图像中可以复制任何图层 (包括背景层), 也可以从一个图像到另一个图像复制任何图层 (包括背景层)。

将图层控制面板中要复制的图层拖到控制面板底部的按钮。

新图层根据其创建图层被命名为该图层副本。

运用菜单命令也可以实现图层的复制。

首先在图层控制调板中选中该图层, 然后选择“图层”—“复制图层”菜单命令, 或在“图层调板的菜单”中选择“复制图层”。

要删除当前图层可以先选中要删除的图层, 再执行“图层”—“删除”—“图层”菜单命令或在“图层调板菜单”中选取删除图层。

或者将图层控制面板中要复制的图层拖到控制面板底部的按钮。

<<多媒体技术>>

编辑推荐

编写模式和思路采取面向任务、面向目标。

先提出问题，然后指出解决问题的方法和所需要知识的项目驱动式指导思想。

突出实践与实用性，培养学生动手能力，掌握最新技术，适应社会需求。

根据计算机技术的发展和应用，加重了项目实训的内容。

强调理论与实践相结合，既注重基本原理、基本概念的介绍，又注重基本操作、基本能力的培养。

。

突出重点、突出有用，然后由此及彼。

由表及里，由浅入深。

先感性，后理性；先实践，后理论；先认识，后提高；先掌握基本应用，然后做理论讲解、扩展

与延伸，最后落实到具体操作。

指导学生动手设计，用实践检验对知识的掌握程度。

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>