

<<多媒体技术与应用>>

图书基本信息

书名：<<多媒体技术与应用>>

13位ISBN编号：9787302245384

10位ISBN编号：730224538X

出版时间：2011-6

出版时间：清华大学出版社

作者：黄纯国，殷常鸿 主编

页数：292

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>

<<多媒体技术与应用>>

内容概要

《多媒体技术与应用》系统而全面地介绍了多媒体技术及其应用领域的基本概念、基本原理、关键技术及最新发展，理论与实践结合紧密，论述简明清晰。

《多媒体技术与应用》共10章，主要内容包括多媒体技术概述、多媒体计算机系统、音频处理技术、图像处理技术、动画制作技术、视频处理技术、多媒体数据压缩技术、网络多媒体技术与应用以及多媒体应用系统的设计与开发等。

《多媒体技术与应用》融思想性、科学性与知识性于一体，内容新颖、结构合理、概念清晰、原理简明。

《多媒体技术与应用》既重视理论、方法和标准的描述，又兼顾实际应用技术的介绍，通过讲解典型软件的操作案例，将理论有效地融入实践，可读性强。

每章都配有适当的习题和相应实验，对课程内容进行总结和巩固。

《多媒体技术与应用》既可作为高等学校计算机类、电子信息类及教育技术学等相关专业的多媒体技术基础教材，也可供有关技术人员和自学人士进行学习参阅。

<<多媒体技术与应用>>

书籍目录

第1章 多媒体技术概论

1.1 多媒体技术基本概念

1.1.1 媒体的概念与分类

1.1.2 多媒体与多媒体技术

1.1.3 多媒体技术的主要特征

1.2 多媒体技术的发展

1.3 多媒体技术的应用

1.4 多媒体系统的组成

1.5 多媒体关键技术

练习题

第2章 多媒体计算机系统

2.1 MPC系统概述

2.1.1 MPC系统组成

2.1.2 MPC性能指标

2.2 MPC常用多媒体板卡

2.2.1 音频卡

2.2.2 视频卡

2.2.3 显示卡

2.3 MPC常用I/O设备

2.3.1 MPC输入设备

2.3.2 MPC输出设备

2.3.3 通信设备

2.3.4 常用接口与应用

2.3.5 不间断电源UPS

2.4 MPC辅助存储设备

2.4.1 磁性辅助存储器

2.4.2 光存储

2.4.3 新型存储模式及存储介质

练习题

第3章 音频处理技术

3.1 基本概念

3.1.1 声音的基本特点

3.1.2 数字音频文件

3.1.3 音质与数据量

3.2 数字音频

3.2.1 模拟录音

3.2.2 音频数字化

3.3 声音的输出与识别

3.3.1 语音输出

3.3.2 语音识别

3.3.3 语音合成

3.4 音频素材的获取

3.4.1 录音

3.4.2 网络及素材库

3.4.3 转换及效果合成

<<多媒体技术与应用>>

3.5 一般音频编辑技术

3.5.1 GoldWave软件介绍

3.5.2 简单音频编辑

3.5.3 高级音频编辑

练习题

第4章 图像处理技术

4.1 图像处理基础知识

4.1.1 图像与图形

4.1.2 图像的数字化的

4.1.3 分辨率和颜色深度

4.1.4 色调、饱和度和亮度

4.1.5 颜色模式

4.2 图像的获取与存储

4.2.1 扫描图像

4.2.2 捕捉屏幕图像

4.2.3 数码拍摄

4.2.4 网络获取

4.2.5 图像文件格式

4.2.6 图像文件数据量

4.3 图像处理技术

4.3.1 图像的几何变换

4.3.2 图像增强

4.3.3 图像复原和重建

4.3.4 图像分割和特征提取

4.3.5 图像识别

4.4 图像处理软件Photoshop

4.4.1 Photoshop软件简介

4.4.2 图像选区

4.4.3 图层

4.4.4 图像操作基础

4.4.5 图像修饰技术

4.4.6 图像颜色、色调处理技术

4.4.7 图像合成技术

4.4.8 图像特殊效果技术

练习题

第5章 动画制作技术

5.1 动画的概念与历史

5.1.1 动画的定义

5.1.2 动画的视觉原理

5.1.3 动画的历史

5.2 动画制作过程及其软件

5.2.1 动画的分类

5.2.2 计算机动画的制作软件

5.2.3 动画制作过程

5.2.4 计算机动画文件的格式

5.3 动画表现手法与艺术形式

5.3.1 动画制作的基本手法

<<多媒体技术与应用>>

5.3.2 动画的艺术形式类别

5.4 二维动画制作软件SWiSH Max

5.4.1 SWiSH Max软件介绍

5.4.2 绘图工具

5.4.3 动画特效

5.4.4 精灵

5.4.5 按钮及动作脚本

5.4.6 SWiSH Max动画制作实例

5.5 三维对象动画制作软件COOL 3D

5.5.1 COOL 3D软件介绍

5.5.2 动画片头的制作

练习题

第6章 视频处理技术

6.1 视频基础知识

6.1.1 视频概述

6.1.2 视频的分类

6.2 电视技术基础

6.2.1 电视基础

6.2.2 电视制式

6.2.3 电视扫描原理

6.2.4 模拟黑白视频信号

6.2.5 彩色电视基础

6.3 模拟视频信号的数字化

6.3.1 视频信号数字化

6.3.2 视频信号数字化的传输码率

6.4 视频获取

6.4.1 视频获取方法

6.4.2 视频文件格式

6.4.3 视频格式转换

6.5 视频编辑

6.5.1 基础入门

6.5.2 高级操作

练习题

第7章 多媒体数据压缩技术

7.1 多媒体数据压缩概述

7.1.1 多媒体数据压缩的必要性

7.1.2 多媒体数据压缩的可能性

7.1.3 数据压缩编码方法分类

7.2 常用的数据压缩方法

7.2.1 统计编码

7.2.2 预测编码

7.2.3 变换编码

7.2.4 分析-合成编码

7.3 数据压缩国际标准

7.3.1 音频压缩技术标准

7.3.2 图像压缩编码标准

7.3.3 视频压缩编码标准

<<多媒体技术与应用>>

练习题

第8章 网络多媒体技术与应用

8.1 网络多媒体信息概述

8.1.1 网络多媒体信息的基本特点

8.1.2 多媒体信息在网络中的传输特性

8.1.3 多媒体信息传输对网络性能的要求

8.1.4 分布式多媒体系统

8.1.5 网络多媒体的发展趋势

8.2 网络多媒体通信的关键技术

8.2.1 多媒体信息加工处理技术

8.2.2 多媒体实时传输技术

8.2.3 多媒体同步技术

8.2.4 多媒体终端技术

8.2.5 多媒体数据库技术

8.3 网络多媒体信息的主要传输技术

8.3.1 基于HTTP的Web系统

8.3.2 流媒体技术

8.4 网络多媒体通信应用系统

8.4.1 多媒体通信系统

8.4.2 多媒体视频会议系统

8.4.3 网络电视

8.4.4 VOD点播系统

8.4.5 网络实时监控系统

8.4.6 基于网络的虚拟现实系统

练习题

第9章 多媒体应用系统的设计与开发

9.1 多媒体应用系统设计原理

9.1.1 软件工程概述

9.1.2 多媒体软件开发模型

9.1.3 多媒体应用系统开发步骤

9.2 多媒体教学软件的制作

9.2.1 多媒体教学软件的特点

9.2.2 多媒体教学软件的类型

9.2.3 多媒体教学软件的开发过程

9.3 多媒体作品设计美学基础

9.3.1 平面构图规则

9.3.2 色彩构成与视觉效果

9.3.3 多媒体元素的美学基础

9.4 多媒体著作工具

9.4.1 多媒体著作工具的种类

9.4.2 常用多媒体著作工具介绍

9.5 多媒体作品的发布

练习题

第10章 实验

10.1 实验一调查MPC外设性能指标及市场行情

10.2 实验二电子书的制作

10.3 实验三音频素材的获取与语音识别

<<多媒体技术与应用>>

10.4 实验GoldWave的使用

10.5 实验五图形/图像素材的获取及图文教程的制作

10.6 实验六Photoshop的使用

10.7 实验七SWiSH Max的使用

10.8 实验八COOL 3D的使用

10.9 实验九视频素材的获取及视频教程的制作

10.10 实验十Premiere的使用

10.11 实验十一Authorware的使用

10.12 实验十二VOD点播系统的制作

10.13 实验十三多媒体应用系统光盘的制作

参考文献

<<多媒体技术与应用>>

编辑推荐

突出师范教育特色。

紧紧围绕师范生免费教育的宗旨和培养需求编写教材，教学内容深入浅出。

理论与实践并重。

注重多媒体技术与实践应用的紧密结合，围绕实际需要合理组织教学内容。

理论研究与教学经验相结合。

适合学生秩序渐进地学习。

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>