

## <<多媒体技术实用教程>>

### 图书基本信息

书名：<<多媒体技术实用教程>>

13位ISBN编号：9787302312192

10位ISBN编号：7302312192

出版时间：2013-3

出版时间：清华大学出版社

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>

## &lt;&lt;多媒体技术实用教程&gt;&gt;

## 书籍目录

第1章 多媒体及其开发技术概述 1.1 多媒体技术概述 1.1.1 多媒体技术的基本概念 1.1.2 多媒体技术的发展 1.1.3 多媒体技术的应用 1.2 多媒体开发技术概述 1.2.1 多媒体项目开发方法 1.2.2 多媒体项目开发工具 小结 习题第2章 基于Authorware的多媒体项目开发 2.1 Authorware 7.0简介 2.1.1 Authorware概述 2.1.2 Authorware开发多媒体项目的方法 2.1.3 Authorware开发多媒体项目的过程 2.2 使用快速原型法制作多媒体项目 2.2.1 运行环境设置 2.2.2 视频播放 2.2.3 背景图片的添加 2.2.4 背景音乐的添加 2.2.5 标题的添加 2.2.6 目录的选择与返回 2.2.7 退出运行 2.2.8 打包与发行 2.2.9 制作可自动播放的多媒体光盘 2.2.10 网络应用 2.3 多媒体的集成 2.3.1 图像和文本的集成 2.3.2 音频、视频和动画的集成 2.3.3 动画的制作 2.4 多媒体的交互 2.4.1 交互响应方式 2.4.2 分支程序的设计 2.4.3 框架与导航 小结 习题第3章 基于Web的多媒体项目开发 3.1 超文本标记语言 3.1.1 HTML概述 3.1.2 HTML文件基本结构 3.1.3 超链接标记 3.1.4 多媒体标记 3.1.5 表单标记 3.1.6 HTML文件的保存 3.2 使用Dreamweaver CS5开发多媒体网页 3.2.1 在Dreamweaver CS5中新建站点 3.2.2 在Dreamweaver CS5中新建网页 3.2.3 导入Word文本 3.2.4 超链接的添加 3.2.5 多媒体元素的添加 3.2.6 交互功能的实现 3.2.7 站点管理 3.3 虚拟现实造型语言 3.3.1 VRML概述 3.3.2 VRML发展历程 3.3.3 VRML工作原理 3.3.4 VRML文件的编写与浏览 3.3.5 VRML文件结构 3.3.6 使用VRML语言实现静态三维页面的制作 3.3.7 三维页面中加入多媒体元素 3.3.8 三维页面中交互功能的实现 3.4 使用可视化工具开发三维多媒体网页 3.4.1 使用Cosmo Worlds设计VRML文件 3.4.2 使用3ds max导出VRML文件 3.4.3 VRML文件优化 3.5 HTML5 3.5.1 HTML5视频与音频 3.5.2 canvas 3.5.3 表单 小结 习题第4章 基于流媒体的多媒体项目开发 4.1 流媒体基本概念 4.1.1 流媒体技术概述 4.1.2 流媒体格式 4.1.3 流媒体技术的应用 4.2 Windows Media流媒体项目开发 4.2.1 Windows Media流媒体的生成 4.2.2 Windows Media流媒体的编辑 4.2.3 Windows Media流媒体的发布 4.2.4 Windows Media流媒体与Web的结合 4.3 Real流媒体项目开发 4.3.1 RM文件的生成 4.3.2 RealPix的制作 4.3.3 RealText的制作 4.3.4 Real流媒体的编辑 4.3.5 Real流媒体的发布 4.3.6 Real流媒体与Web的结合 4.4 使用SMIL实现Real流媒体的组合 4.4.1 SMIL简介 4.4.2 SMIL基本标记与属性 4.4.3 同步字幕的实现 4.5 Flash Media流媒体项目开发 4.5.1 FMS安装使用 4.5.2 RTMP视频点播 4.5.3 RTMP视频直播 4.5.4 OSMF视频点播 4.5.5 HTTP视频点播 小结 习题第5章 音频信息及处理技术 5.1 音频基本概念 5.1.1 多媒体中的音频信息 5.1.2 数字音频的产生 5.1.3 数字音频格式 5.1.4 音频卡 5.1.5 语音合成技术简介 5.1.6 语音识别技术简介 5.2 音频处理技术 5.2.1 音频录制 5.2.2 音频格式转换 5.2.3 音频处理 5.3 音频处理软件Soundbooth CS5 5.3.1 音频录制与格式转换 5.3.2 音频编辑处理 5.3.3 音频特效 5.3.4 多轨混音 小结 习题第6章 图像信息及处理技术 6.1 图像基本概念 6.1.1 图像的分类与特点 6.1.2 图像基本属性 6.1.3 图像压缩 6.1.4 图像文件格式 6.2 图像处理技术 6.2.1 图像的获取 6.2.2 图像的处理 6.3 图像处理软件Photoshop CS5 6.3.1 Photoshop基础 6.3.2 图层 6.3.3 滤镜 6.3.4 通道 6.3.5 蒙版 6.3.6 路径 6.3.7 全景图像合成 小结 习题第7章 动画及处理技术 7.1 动画基本概念 7.1.1 计算机动画概述 7.1.2 计算机动画分类 7.2 动画制作软件Flash CS5.5 7.2.1 时间轴 7.2.2 形状补间动画 7.2.3 运动补间动画 7.2.4 图层 7.2.5 引导层动画 7.2.6 遮罩层动画 7.2.7 发布作品 小结 习题第8章 视频信息及处理技术 8.1 视频基本概念 8.1.1 视频压缩技术简介 8.1.2 MPEG简介 8.1.3 视频文件格式 8.2 视频处理技术 8.2.1 视频的获取 8.2.2 视频的编辑 8.2.3 视频格式转换 8.3 视频处理软件After Effects CS4 小结

## <<多媒体技术实用教程>>

### 编辑推荐

贺雪晨、周自斌、朱世交编写的这本《多媒体技术实用教程(第3版)》内容可以分成3个部分，分别由第1章、第2章～第4章、第5章～第8章组成。

第一部分介绍了多媒体技术的基本概念，网络多媒体技术和虚拟现实技术的发展与应用，多媒体项目开发的方法和工具。

第二部分讲述了各种多媒体开发工具的使用，包括使用Authorware 7开发多媒体项目，使用HTML标记语言、Dreamweaver CS5、HTML 5开发多媒体网页，使用VRML开发三维网页，使用Windows Media、Real、Flash Media开发流媒体项目等内容。

各章节内容相对独立，可以根据各个学校的教学安排和学时数，选择其中的部分或全部内容进行教学。

第三部分讲述了声音、图像、动画、视频等多媒体元素的基本概念和处理方法，介绍了Soundbooth CS5、Photoshop CS5、Flash CS5、After Effects CS4等软件的基本使用方法。

## <<多媒体技术实用教程>>

### 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>