

<<多媒体技术基础>>

图书基本信息

书名：<<多媒体技术基础>>

13位ISBN编号：9787302313748

10位ISBN编号：7302313741

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>

<<多媒体技术基础>>

内容概要

<<多媒体技术基础>>

书籍目录

第1章多媒体技术概要 1.1概述 1.1.1多媒体技术的社会需求 1.1.2多媒体的技术背景 1.2多媒体技术的发展 1.3基本概念 1.3.1什么是多媒体 1.3.2媒体类型 1.3.3基本特征 1.4多媒体软件 1.4.1素材制作软件 1.4.2多媒体平台软件 1.5多媒体技术的应用领域 1.5.1教育领域 1.5.2过程模拟领域 1.5.3商业广告 1.5.4影视娱乐业 1.5.5旅游业 1.5.6国际互联网 1.6多媒体产品及其制作过程 1.6.1多媒体产品的特点 1.6.2多媒体产品的基本模式 1.6.3多媒体产品的制作过程 1.7多媒体创意设计 1.7.1创意设计的作用 1.7.2创意设计的具体体现 1.7.3创意设计的实施 1.8多媒体产品的版权问题 1.8.1注意的问题 1.8.2盗版问题 习题 第2章多媒体个人计算机 2.1基本概念 2.1.1多媒体关键技术 2.1.2什么是MPC 2.1.3MPC的基本结构 2.1.4MPC对环境的考虑 2.1.5MPC的主要特征 2.1.6MPC的数据处理模式 2.1.7MPC的硬件标准 2.2基本硬件设备 2.2.1CD—ROM激光存储器 2.2.2MO磁光盘存储器 2.2.3CD—R和CD—RW激光存储器 2.2.4显示适配器与显示器 2.2.5声音适配器与声音还原 习题 第3章多媒体数据描述及压缩技术 3.1多媒体数据在计算机中的表示及处理 3.1.1音频文件 3.1.2图像文件 3.1.3视频文件 3.2多媒体关键技术 3.3多媒体数据压缩的必要性与条件 3.3.1多媒体数据压缩的必要性与条件 3.3.2数据压缩的条件 3.3.3多媒体数据冗余的概念 3.4多媒体数据压缩算法 3.4.1数据压缩方法的分类 3.4.2哈夫曼编码 3.4.3预测编码 3.4.4变换编码 3.5多媒体数据压缩常用国际标准 3.5.1音频压缩标准 3.5.2静止图像压缩标准 3.5.3数字声像压缩标准 习题 第4章多媒体图像处理技术 4.1计算机图形图像的概念与原理 4.2计算机图形图像的格式 4.2.1计算机图形图像的颜色 4.2.2图像文件格式 4.2.3像素和分辨率的概念 4.3Photoshop 4.3.1Photoshop CS界面简介 4.3.2Photoshop基本操作 4.3.3图像编辑 4.3.4课堂练习：为图像添加个性边框 4.3.5Photoshop图层与选区的使用 4.3.6Photoshop图像绘制与色彩调整 4.3.7Photoshop路径和文字 4.3.8Photoshop通道与蒙版 4.3.9Photoshop神奇的滤镜 4.4三维图形处理 4.4.13ds max软件简介 4.4.23ds max编辑环境 4.4.3基本操作 4.4.43ds max建模基础 4.4.5实战：创建转角沙发 4.4.63ds max材质灯光基础 4.4.7实战：沙发材质设置与灯光布置 习题 第5章多媒体动画及制作技术 5.1动画的基本概念 5.1.1动画的基本原理 5.1.2计算机动画的分类 5.1.3动画素材的常见格式 5.2使用Flash创建二维动画 5.2.1Flash的基本术语 5.2.2Flash操作界面 5.2.3Flash动画基础 5.2.4声音的处理与按钮的制作 5.2.5行为动画的创作 5.33ds max动画制作基础 5.3.1动画控制面板 5.3.2曲线编辑器 5.3.3运动面板的使用 5.3.4实战：摄像机动画 习题 第6章音频技术 6.1声音 6.1.1声波 6.1.2频率范围 6.1.3音量 6.2音频信号的数字化 6.2.1模拟信号与数字信号 6.2.2音频信号的数字化 6.2.3声音质量 6.3数字音频技术与格式 6.3.1文件格式 6.3.2音频技术 6.3.3光盘与磁带 6.4MIDI 6.4.1MIDI简介 6.4.2MIDI简史 6.4.3音乐生成方法 6.4.4MIDI系统 6.4.5通用MIDI 6.5声卡 6.5.1声卡的功能 6.5.2声卡的分类 6.5.3声卡的结构与功能 6.6语音编码 6.6.1简介 6.6.2波形编译码 6.7音频处理软件 6.7.1Windows自带录音机 6.7.2GoldWave软件简介 习题 第7章多媒体应用系统创作工具 7.1Authorware简介 7.2Authorware主要功能和特点 7.2.1Authorware 7.0的功能 7.2.2Authorware 7.0的安装 7.2.3Authorware 7.0的操作界面 7.2.4常用窗口和面板 7.3创建Authorware文件 7.3.1新建Authorware文件的几种方法 7.3.2图标的基本操作 7.3.3调整设计窗口 7.3.4程序初始化窗口的设置 7.4制作一个简单的多媒体程序 7.5Authorware工具 7.5.1基本绘图工具 7.5.2外部图像的导入 7.5.3创建和导入文本 7.6Authorware实例 7.6.1用Authorware做个闪闪红星 7.6.2用Authorware实现滚动字幕 7.6.3用Authorware制作交互性相册 7.6.4在Authorware中实现四季变化动画 7.6.5在Authorware中制作一面冉冉升起的旗 7.6.6在Authorware中做出渐变效果 7.6.7在Authorware中做鼠标跟随 习题

<<多媒体技术基础>>

章节摘录

版权页：插图：1.6.3多媒体产品的制作过程 多媒体产品的制作分几个阶段，每个阶段完成一个或几个特定的任务。

下面将按照多媒体产品开发的顺序简要介绍各个阶段的工作。

（1）产品创意。

多媒体产品创意设计是非常重要的工作，从时间、内容、素材，到各个具体制作环节、程序结构等，都要事先周密筹划。

产品创意主要有以下若干项目。

确定产品在时间轴上分配比例、进展速度和总长度。

撰写和编辑信息内容，其中包括教案、讲课内容、解说词等。

规划用何种媒体形式表现何种内容。

其中包括界面设计、色彩设计、功能设计等项内容。

界面功能设计。

内容包括按钮和菜单的设置、互锁关系的确定、视窗尺寸与相互之间的关系等。

统一规划并确定媒体素材的文件格式、数据类型、显示模式等。

确定使用何种软件制作媒体素材。

确定使用何种平台软件。

如果采用计算机高级语言编程，则要考虑程序结构、数据结构、函数命名及其调用等问题。

确定光盘载体的目录结构、安装文件，以及必要的工具软件。

将全部创意、进度安排和实施方案形成文字资料，制作脚本。

在产品创意阶段，工作的特点是细腻、认真、一丝不苟，一点小小的疏忽会使今后的开发工作陷入困境。

（2）素材加工与媒体制作。

多媒体素材的加工与制作，是最为艰苦的开发阶段，非常费时。

在此阶段，要和各种软件打交道，要制作图像、动画、声音及文字。

在素材加工与媒体制作阶段，要严格地按照脚本的要求进行工作。

其主要的工作有以下几项。

录入文字，并生成纯文本格式的文件，如.txt格式。

扫描或绘制图片，并根据需要进行加工和修饰，然后形成脚本要求的图像文件。

按照脚本要求，制作一定长度的动画或视频文件。

在制作动画过程中，要考虑声音与动画的同步、画外音区段内的动画节奏、动画衔接等问题。

制作解说和背景音乐。

按照脚本要求，将解说进行录音，背景音乐可直接从光盘上经数据变化得到。

在进行解说音和背景音混频处理时，要慎重处理，保证恰当的音强比例和准确的时间长度。

利用工具软件，对所有素材进行检测。

对于文字内容，主要检查用词是否准确、有无纰漏、概念描述是否严谨等；对于图片，则侧重于画面分辨率、显示尺寸、彩色数量、文件格式等的检查；对于动画和音乐，主要检查二者时间长度是否匹配、数字音频信号是否有爆音、动画的调度是否合理等项内容。

<<多媒体技术基础>>

编辑推荐

<<多媒体技术基础>>

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>