

<<数字视频处理>>

图书基本信息

书名：<<数字视频处理>>

13位ISBN编号：9787303103362

10位ISBN编号：7303103368

出版时间：2009-8

出版时间：北京师范大学出版社

作者：赵鸿章 编

页数：221

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>

## <<数字视频处理>>

### 内容概要

数字媒体专业是近年来新兴的一门学科，是随着数字媒体的普及和发展应运而生的专业。国内很多本科院校、高职高专学校和成人网络学院开设了数字媒体专业的课程，但由于该专业的前沿性和新颖性，以及学科的不成熟性，目前尚缺乏完整且实用的系列教材。由北京师范大学出版社、西北民族大学现代教育技术学院和兰州工业高等专科学校等合作规划并编写的数字媒体技术应用系列教材正是填补了这样的空白。

本书共分6章，全书内容由浅入深，以项目设计统领全书。全书的设计基于一般的学习者，以期望通过大量的实例来让学习者在做中学，领会非线性编辑工作的乐趣和利用非线性编辑工具进行数字视频创造的乐趣。

## &lt;&lt;数字视频处理&gt;&gt;

## 书籍目录

第1章 数字视频处理基础理论 1.1 数字视频的基本概念 1.1.1 模拟视频与数字视频 1.1.2 常见的数字视频压缩标准 1.1.3 常见的数字视频编码 1.1.4 常见的数字视频格式 1.1.5 常见的数字音频格式 1.1.6 常见的数字图像格式 1.2 数字视频处理的典型非线性编辑环境 1.2.1 线性编辑与非线性编辑 1.2.2 广播级非线性编辑系统 1.2.3 专业级非线性编辑系统 1.2.4 大众级非线性编辑系统 1.3 实训练习第2章 常用数字视频非线性编辑软件介绍 2.1 Windows Movie Maker 2 2.1.1 windows Movie Maker 2简介 2.1.2 实例：九寨沟风光 2.2 Ulead VideoStudio X2 2.2.1 Ulead VideoStudio X2简介 2.2.2 认识Ulead VideoStudio X2 2.2.3 实例：彩绘人物电子相册 2.3 Canopus EDIUS 5 2.3.1 Canopus EDIUS 5简介 2.3.2 实例：彩绘风景电子相册第3章 Adobe Premiere CS3 3.1 认识Adobe Premiere CS3 3.1.1 启动Adobe Premiere CS3 3.1.2 新项目设置 3.1.3 Adobe Premiere CS3主界面简介 3.1.4 Adobe Premiere CS3主要用途 3.2 Adobe Premiere Cs3的一般工作流程 3.3 电子相册——熟悉Adobe Premiere Cs3的工作流程 3.3.1 新建项目 3.3.2 导入素材 3.3.3 素材编辑 3.3.4 字幕设计 3.3.5 视频滤镜与转场 3.3.6 覆叠与动画 3.3.7 音频滤镜与转场 3.3.8 输出和刻录第4章 数字视频的获取技术 4.1 视频采集——实例UNDP403项目素材采集 4.1.1 项目描述 4.1.2 设计创意思路 4.1.3 知识点与应用软件 4.1.4 制作步骤 4.1.5 知识拓展 4.1.6 实训练习 4.2 屏幕录制——实例认识Authorware 7的框架图标 4.2.1 项目描述 4.2.2 设计创意思路 4.2.3 知识点与应用软件 4.2.4 制作步骤 4.2.5 知识拓展 4.2.6 实训练习 4.3 光盘转录 4.3.1 项目描述 4.3.2 设计创意思路 4.3.3 知识点与应用软件 4.3.4 制作步骤 4.3.5 实训练习 4.4 网络下载——实例下载“爱克视”创意广告 4.4.1 项目描述 4.4.2 设计创意思路 4.4.3 知识点与应用软件 4.4.4 制作步骤 4.4.5 实训练习第5章 数字视频的非线性编辑技术 5.1 素材剪辑实例：甘肃省uNDP403项目电视专题片 5.1.1 项目描述与设计思路 5.1.2 知识点 5.1.3 实例制作步骤 5.1.4 实训练习 5.2 字幕制作实例：西城男孩(MY LOVE) 5.2.1 项目描述与设计思路 5.2.2 知识点 5.2.3 实例制作步骤 5.2.4 实训练习 5.3 动画特效实例：名车欣赏 5.3.1 项目描述与设计思路 5.3.2 知识点 5.3.3 实例制作步骤 5.3.4 实训练习 5.4 音频处理实例：天籁之音 5.4.1 项目描述与设计思路 5.4.2 知识点 5.4.3 实例制作步骤 5.4.4 实训练习第6章 数字视频的流式化处理技术 6.1 流媒体技术 6.1.1 流媒体的发展历史 6.1.2 流媒体的基本概念 6.1.3 流媒体的特点 6.1.4 流式传输的基础 6.1.5 流媒体传输的实现 6.1.6 流媒体文件格式 6.1.7 流媒体技术的应用 6.2 常用流媒体编码工具 6.2.1 流媒体数字视频制作工具一 Real Producer 6.2.2 流媒体数字视频制作工具二 Windows Media Encoder 6.3 实训练习

## &lt;&lt;数字视频处理&gt;&gt;

## 章节摘录

第1章 数字视频处理基础理论      1.1 数字视频的基本概念      1.1.1 模拟视频与数字视频      1.电视制式      电视的制式决定了视频的传输、制作、存储方式等方面的问题。但电视制式在世界各国没有统一的标准约束，因而在很多方面也出现了不同的问题。不同电视制式国家的录像机与电视机是不能配套使用的，如日本制造的录像机不能与法国等欧洲国家制造的电视机配套使用，而中国制造的录像机同样不能与美国的电视机配套使用。原因就是这些国家没有采用相同的电视制式。美国以及日本采用的是NTSC电视制式，中国以及一些欧洲国家采用PAL电视制式，而法国等一些其他欧洲国家使用SECAM电视制式。虽然这些制式不同，但它们所遵循的基本原理都是一致的。

2.图像大小      拍摄出的镜头都是由若干的画格组成的，而这些单独的画格就是这里要谈的图像，在输出节目时，图像的大小设置也是一项相当重要的参数。在进行拍摄和播出时，图像大小的参数就是长宽比。它是图像水平扫描的长度与全部扫描行垂直副感的距离之比，也就是帧画面的长宽比。尽管电视的制式没有二个统一的标准，但帧画面的长宽比早就标准化为4：3的格式。

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>