

<<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：9787505894822

10位ISBN编号：750589482X

出版时间：2010-7

出版时间：经济科学出版社

作者：石朝晖，韩栋，刘欣苗，主编

页数：254

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>

<<多媒体技术实用教程>>

内容概要

根据教育部有关教育教学改革精神，结合高职教育的特点，编者在总结多年教学经验的基础上，编写了这本《多媒体技术实用教程》。

本书的编写从满足经济发展对高素质劳动者和技能型人才的需要出发，在课程结构、教学内容、教学方法等方面进行了新的探索与改革创新，侧重案例教学和技能培养，以利于学生更好地掌握本课程的内容，利于学生理论知识的掌握和实际操作技能的提高。

书籍目录

第1章 多媒体技术概述 1.1 多媒体基础知识 1.1.1 多媒体的基本概念 1.1.2 多媒体的关键特性 1.1.3 多媒体的关键技术 1.2 多媒体元素分类 1.2.1 文本 1.2.2 图形和图像 1.2.3 音频 1.2.4 动画 1.2.5 视频 1.3 多媒体技术的发展与应用 1.3.1 多媒体技术的发展 1.3.2 多媒体技术的应用 本章小结 课后练习第2章 Windows XP系统的多媒体功能 2.1 录音机 2.2 Windows Media Player 2.2.1 Windows Media Player简介 2.2.2 安装Windows Media Player 11 2.2.3 认识Windows Media Player 2.2.4 Windows Media Player选项设置 2.3 Windows XP系统多媒体属性设置 2.3.1 系统声音的选择与设置 2.3.2 音量设置 2.3.3 音频属性设置 2.3.4 语声效果设置 2.3.5 查看多媒体硬件 本章小结 课后练习第3章 多媒体硬件系统 3.1 多媒体硬件系统组成 3.1.1 MPC标准 3.1.2 多媒体硬件系统 3.2 多媒体存储设备 3.2.1 光盘存储器 3.2.2 移动存储设备 3.3 多媒体输入输出设备 3.3.1 数码相机 3.3.2 数码摄像机 3.3.3 扫描仪 3.3.4 触摸屏 3.3.5 音箱 3.3.6 投影仪 3.3.7 其他多媒体输入输出设备 3.4 多媒体接口设备 3.4.1 显卡 3.4.2 声卡 3.4.3 视频卡 本章小结 课后练习第4章 多媒体软件系统 4.1 多媒体软件系统的组成 4.2 多媒体操作系统 4.2.1 多媒体操作系统概述 4.2.2 多媒体操作系统的分类 4.2.3 多媒体操作系统的实时性 4.2.4 微内核体系结构 4.3 多媒体驱动程序 4.3.1 认识驱动程序 4.3.2 获得驱动程序 4.3.3 驱动程序的安装顺序 本章小结 课后练习第5章 文本编辑制作 5.1 文本素材的采集 5.2 常用文本编辑软件 5.2.1 中文Word字处理软件 5.2.2 金山文字处理软件WPS 5.2.3 三维文字制作软件Ulead COOL 3D 本章小结 课后练习第6章 图形图像处理 6.1 图形图像基础 6.1.1 图形图像的基本概念 6.1.2 色彩的基本概念 6.1.3 图像的数字化 6.1.4 图像的压缩 6.1.5 图形图像的文件格式 6.1.6 图形图像处理软件 6.2 图像的采集 6.3 使用Photoshop处理图像 6.3.1 认识Photoshop CS3 6.3.2 Photoshop CS3工具箱 6.3.3 图像色彩调整 6.3.4 图层 6.3.5 通道与图层蒙版 6.3.6 滤镜 本章小结 课后练习第7章 音频数据处理 7.1 数字音频基础 7.1.1 声音基本概念 7.1.2 声音的数字化 7.1.3 音频信息压缩 7.1.4 音频文件格式 7.2 音频素材的采集 7.3 音频编辑软件 7.4 使用Adobe Audition处理音频数据 7.4.1 认识Adobe Audition 7.4.2 声音的录制 7.4.3 声音的混合与多轨编辑 7.4.4 音频降噪处理 7.4.5 音频的特效处理 7.5 MIDI与音乐合成 7.5.1 MIDI技术概述 7.5.2 音乐合成 本章小结 课后练习第8章 动画制作 8.1 动画基础知识 8.1.1 动画的基本概念 8.1.2 动画的分类 8.1.3 动画制作软件 8.2 GIF动画制作 8.2.1 认识Ulead GIF Animator 5 8.2.2 使用ulead GIF Animator 5制作GIF动画 8.3 利用Flash制作动画 8.3.1 Flash基础 8.3.2 Flash动画类型 8.3.3 创建逐帧动画 8.3.4 创建形状补间动画 8.3.5 创建运动补间动画 8.3.6 引导路径动画 8.4 三维动画制作软件3ds max 7 本章小结 课后练习第9章 视频数据处理 9.1 数字视频基础 9.2 视频处理 9.3 视频处理软件简介 9.3.1 数字视频编辑软件会声会影12 9.3.2 视频剪辑设计软件After Effects 9.4 非线性编辑软件——Premiere Pro 9.4.1 认识Premiere Pro 9.4.2 Premiere Pro编辑操作 9.5 非线性编辑系统 9.5.1 线性编辑与非线性编辑 9.5.2 非线性编辑系统技术特性 9.5.3 非线性编辑系统处理视频的步骤 本章小结 课后练习第10章 多媒体应用软件的开发制作 10.1 多媒体应用软件 10.1.1 多媒体应用软件的概念 10.1.2 多媒体应用软件的分类 10.1.3 多媒体应用软件的特点 10.2 多媒体开发工具 10.2.1 多媒体开发工具的概念 10.2.2 多媒体开发工具的类型 10.2.3 多媒体开发工具的功能 10.2.4 多媒体开发工具的特性 10.3 多媒体应用软件的制作 10.3.1 多媒体应用软件的制作过程 10.3.2 多媒体脚本设计 10.3.3 多媒体应用软件的开发原则 10.3.4 多媒体应用软件的界面设计原则 本章小结 课后练习第11章 多媒体制作工具Authorware 11.1 Authorware 7.0概述 11.1.1 Authorware 7.0的主要特点 11.1.2 Authorware 7.0的用户界面 11.2 文本和图形图像的编辑 11.2.1 文本对象的创建与编辑 11.2.2 图形图像的加载和编辑 11.3 动画设计 11.3.1 “指向固定点”动画 11.3.2 “指向固定直线上的某点”动画 11.3.3 “指向固定区域内的某点”动画 11.3.4 “指向固定路径的终点”动画 11.3.5 “指向固定路径上的任意点”动画 11.4 交互控制和导航结构 11.4.1 交互图标 11.4.2 交互图标的属性 11.4.3 交互响应的结构 11.4.4 创建交互响应 11.4.5 交互方式类型 11.4.6 框架图标概述 11.4.7 导航图标概述 11.5 声音和视频的应用 11.5.1 添加声音素材 11.5.2 加载数字电影 11.6 程序调试与打包发布 11.6.1 程序中可能出现的错误 11.6.2 程序的调试 11.6.3 作品的打包 11.6.4 作品的发布 本章小结 课后练习第12章 多媒体光盘制作 12.1 光盘数据整理 12.2 光盘自启动系统 12.2.1 光盘自启动原理 12.2.2 光盘自启动制作软件AutoPlay Menu Studio 12.3 光盘图标设

计 12.3.1 光盘图标设计软件IconCool Editor简介 12.3.2 IconCool Editor图标编辑 12.4 光盘刻录软件
12.4.1 光盘刻录软件简介 12.4.2 制作多媒体光盘 本章小结 课后练习

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>