

<<多媒体技术及应用>>

图书基本信息

书名：<<多媒体技术及应用>>

13位ISBN编号：9787560530277

10位ISBN编号：7560530273

出版时间：2009-4

出版时间：西安交通大学出版社

作者：赵英良，董雪平 编

页数：307

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>

<<多媒体技术及应用>>

内容概要

本书根据教育部非计算机专业计算机基础课程教学指导分委员会提出的《关于进一步加强高等学校计算机基础教学的意见》中有关《多媒体技术及应用》课程“教学基本要求”，面向管理、人文等对多媒体技术以应用为主的专业编写，目标是了解多媒体信息表示和处理的基本原理，掌握常用多媒体素材的制作方法和处理技术，在理解多媒体应用软件设计原理的基础上，能够使用创作工具进行多媒体应用系统的设计与开发。

本书内容分为8章，分别是多媒体技术概述、数字音频基础、数字图像基础、视频和动画技术、多媒体数据压缩、多媒体存储技术、网络多媒体应用技术、多媒体应用软件开发。

本书以应用为主，涉及的软件包括Goldwave、Photoshop、Premiere、GIF Animator、Flash、Nero、Video Pack、Real Producer、Real Helix、Windows Media Encoder和Authorware等。

本书论述深入浅出，例题和实验丰富、生动有趣、贴近应用。

本书可作为高等院校多媒体技术应用类课程的教材和教学参考书，也可以作为多媒体技术爱好者的自学读物。

<<多媒体技术及应用>>

书籍目录

第1章 多媒体技术概述 1.1 多媒体技术的基本概念及特征 1.2 多媒体系统的关键技术 1.3 多媒体技术的发展历史 1.4 多媒体技术的应用 1.5 多媒体系统的组成 1.5.1 多媒体硬件系统 1.5.2 多媒体软件系统 1.6 习题第2章 数字音频基础 2.1 声音概述 2.1.1 声音的特性 2.1.2 声音信号的质量 2.2 数字音频基础 2.2.1 声音的数字化 2.2.2 数字音频的技术指标 2.2.3 数字音频文件格式 2.2.4 MIDI基础 2.3 数字音频处理 2.3.1 GoldWave使用基础 2.3.2 声音的录制与编辑 2.3.3 声音效果 2.3.4 频谱分析 2.4 习题第3章 数字图像基础 3.1 图像中的色彩 3.1.1 色彩的三要素 3.1.2 三原色原理 3.1.3 色彩模型 3.2 图像的数字化与数字图像 3.2.1 图像的数字化 3.2.2 数字图像的性能指标 3.2.3 图形图像文件格式 3.2.4 数字图像的获取 3.3 图像编辑 3.3.1 Photoshop使用基础 3.3.2 图像的色彩调整 3.3.3 图像的几何处理 3.3.4 编辑文字 3.3.5 图像特效 3.3.6 图像创作实例 3.4 习题第4章 视频和动画技术 4.1 视频基础 4.1.1 电视的基本概念 4.1.2 电视制式 4.1.3 视频信号的类型 4.2 数字视频 4.2.1 视频的数字化 4.2.2 数字视频格式 4.2.3 数字视频的获取 4.3 数字视频处理 4.3.1 非线性编辑概述 4.3.2 Premiere使用基础 4.3.3 视频编辑镜头组接原理 4.3.4 转场 4.3.5 字幕制作 4.3.6 画面的叠加 4.3.7 画面运动 4.3.8 视频特效 4.3.9 声音的运用 4.4 动画制作概述 4.4.1 动画制作原理与制作流程 4.4.2 动画文件格式 4.4.3 动画制作工具 4.5 二维动画制作 4.5.1 Flash MX 2004概述 4.5.2 逐帧动画 4.5.3 补间动画和遮罩动画 4.5.4 引导线动画 4.5.5 GIF动画 4.6 习题第5章 多媒体数据压缩 5.1 数据压缩概述 5.2 数据压缩的基本方法 5.2.1 无损压缩方法 5.2.2 有损压缩方法 5.3 数字音频压缩标准 5.3.1 电话质量的语音压缩标准 5.3.2 调幅广播质量的音频压缩标准 5.3.3 高保真立体声音频压缩标准 5.4 JPEG静态图像压缩 5.4.1 JPEG简介 5.4.2 JPEG基本编码过程 5.4.3 JPEG 2000简介 5.5 视频压缩标准简介 5.6 习题第6章 多媒体存储技术 6.1 光存储技术 6.1.1 光存储技术的发展 6.1.2 CD光盘的读写原理 6.1.3 光盘的分类 6.1.4 光存储系统的性能指标 6.1.5 数据在光盘上的存储结构 6.1.6 VCD 6.1.7 DVD 6.2 光盘制作 6.2.1 光盘的刻录方式 6.2.2 数据光盘的制作 6.2.3 视频和音频光盘制作 6.3 习题第7章 网络多媒体技术 7.1 网络多媒体概述 7.1.1 网络的基本概念 7.1.2 多媒体通信网络的特征 7.1.3 多媒体通信的关键技术 7.1.4 典型的多媒体通信网络 7.1.5 多媒体网络的应用 7.2 流媒体技术 7.2.1 流媒体的概念 7.2.2 流媒体技术原理 7.2.3 流媒体文件及编码方法 7.2.4 流媒体平台的建立 7.3 超文本标记语言 (HTML) 7.3.1 HTML文件的组成和基本结构 7.3.2 超链接 7.3.3 应用多媒体 7.4 习题第8章 多媒体应用软件开发 8.1 多媒体应用软件开发概述 8.1.1 多媒体软件的开发流程 8.1.2 多媒体人机界面设计 8.1.3 媒体元素的设计原则 8.2 Authorware多媒体软件开发 8.2.1 Authorware介绍 8.2.2 对象的显示与擦除 8.2.3 文本和变量 8.2.4 动画的应用 8.2.5 人机交互 8.2.6 媒体播放 8.2.7 框架和导航 8.2.8 分支结构 8.2.9 知识对象 8.3 习题附录 实验 实验1 声音的录制与处理 实验2 声音的效果处理 实验3 图像的获取和处理 实验4 图像处理——封面制作 实验5 视频制作 实验6 动画制作 实验7 光盘制作 实验8 视频编码和流媒体服务器的建立 实验9 Authorware多媒体创作参考文献

<<多媒体技术及应用>>

章节摘录

第1章多媒体技术概述 多媒体技术使计算机具有综合处理声音、文字、图像和视频的能力，为信息的处理、集成和传播提供了丰富的手段。

多媒体技术的应用已经渗透到工程、科研、生产和社会生活的各个方面，为科学进步和人类生活带来重大变革。

1.1多媒体技术的基本概念及特征 媒体 (medium) 指信息的载体，如报纸、电视、广播、杂志等。

信息借助这些载体得以交流和传播。

1.媒体的分类 根据信息被人们感知、表示、呈现、存储和传输的载体的不同，国际电报电话咨询委员会 (CCITT，现改为国际电信联盟电信标准化部门ITU—T) 将媒体分为感觉媒体 (perceptionmedium)、表示媒体 (representationmedium)、表现媒体 (presentationmedium)、存储媒体 (storagemedium) 和传输媒体 (transmissionmedium)。

感觉媒体指能直接作用于人的感官，使人直接产生感觉的媒体。

如人类的语言、音乐、声音、图形、图像、计算机系统上的文字、数据和文件等都是感觉媒体。

人类的感官的功能主要有：视觉、听觉、触觉、嗅觉和味觉。

计算机中处理的感觉媒体主要是视觉媒体和听觉媒体，其他类型的感觉媒体也在研究中。

表示媒体是为有效加工、处理和传送感觉媒体而定义的代码或符号。

表示媒体包括各种编码方式，如语言编码、文本编码和图像编码等。

表示媒体是为加工、处理和传输感觉媒体，而人为研究、构造出来的一种媒体。

表现媒体是指感觉媒体与用于通信的信号之间转换用的一类媒体。

它又分为两种：一种是输入表现媒体，指输入信息的工具或设备，如键盘、鼠标、扫描仪、摄像机、光笔和话筒等；另一种是输出表现媒体，是指再现或输出信息的设备或工具，如显示器、打印机、音箱、投影仪等。

<<多媒体技术及应用>>

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>