

<<多媒体应用技术>>

图书基本信息

书名：<<多媒体应用技术>>

13位ISBN编号：9787562921523

10位ISBN编号：7562921520

出版时间：2004-8

出版时间：武汉理工大学出版社

作者：孙清伟，常荆燕 主编

页数：479

字数：606000

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>

## <<多媒体应用技术>>

### 内容概要

本书系统全面地介绍了多媒体技术的软硬件知识，突出了有关多媒体技术的基本概念、基础理论和基本操作技能。

在各章内容中比较系统地把理论知识和实际操作相结合，深入浅出、简明扼要地介绍了理论基础知识和软硬件的操作应用知识。

硬件知识方面，重点介绍了图像、声音、视频的数字化设备以及大容量存储设备的原理及应用知识。

软件知识方面，针对多媒体技术的需要，比较全面地介绍了10种多媒体软件的功能和应用，设计和提供了各种操作应用实例37个，通过对应用实例的学习和练习，达到熟悉和掌握各种软件基本功能和基本操作的目的，使学习者学会各种软件在多媒体实际应用中的方法和综合操作技能。

本教材适合于高职高专计算机专业的多媒体技术应用及本科计算机专业的多媒体基础课的教学，也可以作为从事多媒体技术人员的培训教材和自学教材。

## &lt;&lt;多媒体应用技术&gt;&gt;

## 书籍目录

1 多媒体基础知识 1.1 多媒体基础知识 1.1.1 媒体及媒体类型 1.1.2 多媒体技术及特征 1.1.3 多媒体技术的发展过程 1.1.4 多媒体技术的应用 1.1.5 多媒体技术的发展方向 1.2 多媒体信息的特性与作用 1.2.1 多媒体信息的特征 1.2.2 多媒体信息的作用 习题与思考题 上机练习2 多媒体硬件与软件系统 2.1 多媒体硬件系统 2.1.1 多媒体计算机及标准 2.1.2 多媒体计算机关键设备 2.1.3 多媒体常用外部设备 2.2 多媒体软件系统 2.2.1 多媒体软件系统的层次结构 2.2.2 多媒体素材工具软件 2.2.3 多媒体创作工具软件 习题与思考题 3 多媒体压缩编码技术及存储技术 3.1 多媒体压缩编码技术 3.1.1 多媒体数据压缩的必要性 3.1.2 多媒体数据常用压缩方法 3.1.3 图像和视频压缩的国际标准 3.1.4 流媒体压缩编码基础 3.2 大容量信息存储技术 3.2.1 多媒体常用存储设备 3.2.2 光盘与光盘数据格式 3.2.3 光盘刻录基础及常用的刻录软件 3.2.4 CD-ROM光盘的制作过程 3.3 数据光盘的刻录应用实例 3.4 刻录拷贝光盘应用实例 习题与思考题 上机练习4 数字图像及Photoshop应用基础 4.1 图像基础知识 4.1.1 数字图像类型 4.1.2 分辨率与颜色深度 4.1.3 图像颜色模式 4.1.4 图像文件格式 4.1.5 数字图像的获取 4.2 图像浏览和扫描 4.2.1 数字图像浏览软件 4.2.2 ACDSee 6.0应用实例 4.2.3 图像扫描应用实例 4.3 Photoshop 7.0.1应用实例 4.3.1 Photoshop 7.0基础知识 4.3.2 图像绘画应用实例 4.3.3 图像编辑应用实例 4.3.4 综合应用实例 习题与思考题 上机练习5 声音编辑及软件应用基础 5.1 数字音频基础 5.1.1 数字音频分类 5.1.2 常见声音文件格式及特点 5.2 数字音频的获取 5.2.1 数字音频的采集与量化 5.2.2 数字音频的压缩与编码 5.2.3 数字音频的获取方法 5.2.4 利用“录音机”采集声音文件的应用实例 5.3 Adobe Audition 1.0应用基础 5.3.1 功能与窗口简介 5.3.2 声音采集编辑应用实例 5.3.3 声音编辑操作 5.4 MIDI音乐制作基础 5.4.1 硬件、软件及制作系统 5.4.2 CakeWalk 9.03功能与窗口简介 5.4.3 MIDI制作应用实例 5.4.4 MIDI编辑应用实例 习题与思考题 上机练习6 数字视频及Premiere应用基础 6.1 数字视频基础 6.1.1 非线性编辑与线性编辑 6.1.2 视频压缩编码及文件格式 6.2 数字视频的获取及视频光盘制作 6.2.1 数字视频的获取及视频光盘制作 6.2.2 数字信号的采集 6.2.3 数字视频光盘的刻录 6.3 Premiere 6.5应用基础 6.3.1 功能与窗口简介 6.3.2 数字视频基本编辑应用实例 6.3.3 添加运动字幕的编辑应用实例 6.3.4 多轨道声音和视频特效编辑应用实例 习题与思考题 上机练习7 二维动画及Flash应用基础 7.1 二维动画基础 7.1.1 二维动画原理 7.1.2 二维动画的设计制作方法 7.1.3 二维动画软件及文件格式 7.2 Ulead GIF Animator 5功能简介 7.2.1 Ulead GIF Animator 5的界面简介 7.2.2 Ulead GIF Animator 5应用实例 7.3 Flash动画基础知识 7.3.1 Flash MX软件知识 7.3.2 Flash MX基本操作应用实例 习题与思考题 上机练习8 三维动画及3DS MAX应用基础 8.1 三维动画基础 8.1.1 三维动画原理 8.1.2 三维动画软件 8.1.3 三维动画的应用 8.1.4 三维动画文件格式 8.2 3DS MAX应用基础 8.2.1 功能与主窗口简介 8.2.2 基本建模及修改变形制作实例 8.2.3 基本材质贴图制作实例 8.2.4 三维漫游动画制作实例 习题与思考题 上机练习9 多媒体应用软件设计 9.1 多媒体应用软件设计基础 9.1.1 多媒体应用软件的类型 9.1.2 多媒体应用软件的开发流程 9.1.3 多媒体应用软件的设计原则 9.1.4 多媒体应用软件脚本设计 9.2 多媒体应用软件的设计方法 9.2.1 目标与规划 9.2.2 功能与模块结构 9.2.3 超文本与超媒体技术 9.2.4 多媒体创作工具的特点 习题与思考题 10 Authorware 7.0应用基础 10.1 Authorware 7.0基础知识 10.1.1 功能和特点 10.1.2 启动和退出 10.1.3 Authorware 7.0的界面结构 10.1.4 设计窗口与流程线 10.2 基本图标的应用 10.2.1 显示图标与工具面板 10.2.2 文本的输入与编辑 10.2.3 图像的导入与设置 10.2.4 等待、擦除图标的应用 10.2.5 基本编程实例 10.3 移动与交互图标的应用 10.3.1 移动图标的作用与设置 10.3.2 交互图标中常用交互方式的设置 10.3.3 移动交互应用实例 10.3.4 决策判断分支的设置和应用 10.3.5 决策判断分支结构应用实例 10.3.6 框架结构的设置和应用 10.3.7 框架图标应用实例 10.4 动画应用及外部文件的插入 10.4.1 插入GIF和Flash动画 10.4.2 插入Web和PowerPoint幻灯片 10.4.3 嵌入JavaScript语言 10.4.4 应用知识对象 10.4.5 函数、变量和计算图标的应用 10.5 程序的调试和打包 10.5.1 程序的调试 10.5.2 程序的打包 10.5.3 程序的发行 10.5.4 程序的一键发布 习题与思考题 上机练习参考文献

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>