

<<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：9787810820103

10位ISBN编号：7810820109

出版时间：2002-1

出版时间：北方交通大学出版社

作者：潘曦 张亦工 周宏滔

页数：275

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>>

前言

人类已进入21世纪,科学技术突飞猛进,知识经济初见端倪,特别是信息技术和网络技术的迅速发展和广泛应用,对社会的政治、经济、军事、科技和文化等领域产生越来越深刻的影响,也正在改变着人们的工作、生活、学习和交流方式。

信息的获取、处理、交流和应用能力,已经成为人们最重要的能力之一。

培养一大批掌握和应用现代信息技术和网络技术的人才,在全球信息化的发展中占据主动地位,不仅是经济和社会发展的需要,也是计算机和信息技术教育者的历史责任。

加入WTO,意味着我国要在同一个网络平台上参与国际竞争,同世界接轨。

这对我们既是一个机遇,也是一个挑战。

为此我们必须加强全民的信息技术教育,以提高国民的整体素质,抓住国际大环境给我国经济腾飞带来的难得机遇,迎接挑战。

教育部提出,要在全国的中小学中逐步开设信息技术必修课,从小培养获取、分析、处理、发布和应用信息的能力和素养,在条件成熟时,考虑作为普通高校招生考试的科目。

国家经贸委也提出,要像抓3年改革和脱困的两大目标那样,把企业管理信息化建设作为新世纪经贸工作的历史性任务抓紧、抓好,推进企业应用计算机管理软件和网络信息技术,用3年左右的时间,在国家重点企业中建立完善的企业信息管理系统。

为了适应这个大的形势,满足各大专院校非计算机专业学生和社会各阶层从事信息技术和急需掌握信息技术人们的需要,我们组织编写了这套《北京大学信息技术系列教材》。

目的是让更多的人以最快的速度掌握计算机信息技术,学会运用国际互联网络平台,不断提高自身素质和专业水平,在传统产业升级、实现跨越式发展中更好地展示自己的才能,为祖国的现代化建设服务。

本系列教材包括《计算机信息技术基础》、《计算机网络应用技术》、《办公自动化软件》、《多媒体应用技术》、《网络程序设计——ASP》、《数据库技术——SQL》、《Visual Basic程序设计》、《Visual FoxPro程序设计》、《C++语言程序设计》、《网页制作技术》、《从HTML到XML》、《计算机局域网实用技术》。

随着信息技术的发展和读者的需要,我们还将不断对这一系列教材进行补充或增删,以期形成读者欢迎的动态系列教材。

此系列教材可作为大专院校非计算机专业信息技术普及教材,也可供社会各种信息技术培训班选用。

本系列教材具有以下编写特点。

1.适合不同层次的读者选用 此系列教材从内容上讲,跨度较大,从计算机基础知识一直到动态网站制作,这样可以满足不同领域和不同层次的读者需要,读者可以根据自己的水平像吃自助餐一样自主选用。

<<多媒体应用技术>>

内容概要

为适应信息技术的飞速发展，推广与普及多媒体技术，我们编写了这本多媒体制作技术的培训教材。本书采用任务制导、案例教学的方法，在讲解多媒体概念的同时，配以可操作实例。通过对本书的学习可使一些初步掌握计算机操作的人，较快地掌握多媒体制作技术，并在实践中能够逐步地应用。

全书共6章，分别介绍了音频、图像、视频、三维动画和多媒体作品编辑等实用多媒体制作技术。

本书内容丰富，讲解深入浅出，实用性强，可以作为大专院校学习多媒体技术的入门教材，也可作为各种多媒体培训班的培训教材，同时也适用于渴望掌握多媒体制作技术的广大自学者。

书籍目录

第1章 多媒体概述1.1 多媒体简介1.1.1 什么是多媒体1.1.2 多媒体技术的特点1.1.3 多媒体与网络1.1.4 多媒体技术的应用领域1.2 多媒体系统的组成1.2.1 多媒体硬件设备1.2.2 多媒体软件习题第2章 声音处理2.1 声音的数字化过程2.1.1 采样2.1.2 量化和编码2.1.3 编码方案2.2 声音使用的基本方法2.2.1 语音2.2.2 音乐和效果音2.3 声音的编辑2.3.1 打开和存储文件2.3.2 录制声音2.3.3 波形编辑2.3.4 调整波形的幅度2, 3.5 消除噪波2.3.6 混响效果处理2.3.7 音高和音速的处理2.4 MIDI简介第3章 图像处理3.1 图像处理概述3.1.1 数字图像获取方式3.1.2 图像编辑处理软件3.2 Photoshop基础3.2.1 图像的基本概念3.2.2 Photoshop的工作界面3.2.3 Photoshop基本操作3.3 Photoshop工具与绘图3.3.1 颜色设置3.3.2 绘图工具3.3.3 千奇百怪的画笔3.4 范围选取3.4.1 选取范围的方法3.4.2 选取范围控制3.4.3 范围选取实例练习3.5 Photoslaop图像编辑3.5.1 层的功能3.5.2 图像基本编辑3.5.3 图像的旋转与变形3.5.4 撤消和恢复3.5.5 图像编辑实例制作3.6 图层的应用3.6.1 【图层】面板3.6.2 建立不同类型的层3.6.3 设置层效果3.6.4 图层色彩混合模式与不透明度3.6.5 图层实例制作3.7 图像处理3.7.1 分辨率与图像尺寸3.7.2 色彩三要素3.7.3 图像色彩和色调控制3.7.4 图像处理实例制作3.8 蒙版与通道3.8.1 通道3.8.2 蒙版3.8.3 蒙版与通道实例制作3.9 使用滤镜3.9.1 滤镜概述3.9.2 部分滤镜效果介绍3.9.3 滤镜实例制作3.10 路径3.10.1 路径的概念与功能3.10.2 路径面板与工具3.10.3 建立、编辑路径3.11 Photoshop的新功能习题第4章 多媒体中的视频处理4.1 视频采集4.1.1 视频的压缩4.1.2 视频压缩卡的安装与使用4.2 Premiere简介4.2.1 编辑方式选择4.2.2 新项目设置4.2.3 Premiere的工作界面4.2.4 Proiect窗口4.2.5 在Timeline窗口中编辑视频4.2.6 给视频添加字幕4.2.7 视频的键特技4.2.8 移动和缩放视频4.2.9 虚拟素材的使用4.2.10 滤镜习题第5章 计算机三维动画5.1 3DSMAX的基本操作5.1.1 3DSMAX的运行环境5.1.2 进入3DSMAX5.1.3 3DSMAX的界面5.1.4 选择和变换5.1.5 物体的枢轴点和选择集变换中心5.1.6 坐标系统5.1.7 辅助绘图工具5.1.8 文件的存取5.2 建模5.2.1 基本几何体建模5.2.2 几何体的布尔运算5.2.3 堆栈和修改器5.2.4 物体的复制5.2.5 创建样条曲线5.2.6 样条曲线的编辑5.2.7 用修改器创建模型5.2.8 放样建模5.2.9 放样变形5.2.10 网格物体的编辑5.3 材质和贴图5.3.1 材质编辑器工具箱5.3.2 标准材质 (Standard) 5.3.3 贴图5.3.4 其他类型材质5.3.5 Raytrace材质5.4 灯光、摄像机、环境和渲染5.4.1 灯光5.4.2 摄像机5.4.3 渲染5.4.4 环境5.5 动画 · 5.5.1 关键帧动画5.5.2 动画控制器5.5.3 层级动画和IK (反向运动学) 动画5.5.4 变形动画5.6 粒子系统和动力学系统5.6.1 粒子系统5.6.2 动力学系统5.7 合成第6章 多媒体制作工具——Authorware6.1 Authorware简介6.2 Authorware功能图标简介6.3 Authorware程序设计思想6.4 Authorware中各图标的具体应用6.4.1 实例演示6.4.2 实例引言及常用图标的用法6.4.3 创建屏幕菜单6.4.4 建立菜单交互及框架图标、导航图标的用法6.4.5 分支图标和视频图标6.4.6 小结习题参考文献

章节摘录

3.10.1 路径的概念与功能 路径工具是Photoshop中重要的绘图工具。

使用路径工具可以绘制线条或任意曲线，且对画好的开放或封闭的线条描边或填充，完成一般绘图工具所不能完成的工作。

路径和选取范围可以随时互相转换，因此是精确制作选取范围的一个重要途径。

在Photoshop中，“路径”是由Bezier曲线构成的线条或图形，事实上是一些矢量线条。

所谓Bezier曲线是由三点的组合定义而成的，如图3-136所示。

其中一点在曲线上，另外两点在控制手柄上，改变这三个点就可改变曲线的方向和平滑度。

有关路径的基本概念如下：
控制点：路径上带有方形空格的点，控制点可以控制线段的方向和平滑度。

平滑点：把线段以弧线连接起来的点，只要拖动一个控制点，就可以把该点转换成一个带手柄的平滑点。

拐点：画了一条曲线后，选择【转换节点】工具单击平滑点，将平滑点转换成带有两个手柄的角点，分别拖动两个手柄，可以角点为分界点作出两个不同弧度的曲线。

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>