

<<多媒体技术>>

图书基本信息

书名：<<多媒体技术>>

13位ISBN编号：9787810821605

10位ISBN编号：7810821601

出版时间：2004-8-1

出版时间：北方交通大学出版社

作者：张瑜

页数：321

字数：524000

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>

## &lt;&lt;多媒体技术&gt;&gt;

## 前言

多媒体技术是一门涉及数字化信号处理技术、音频和视频技术、计算机软件和硬件技术、人工智能和模式识别技术、通信和图像处理技术等综合技术，是一门处于不断发展中的跨学科的高新技术。多媒体技术的发展及多媒体产品的不断推陈出新使得计算机能够以形象的、丰富的多媒体信息和方便的交互性进入人类生活和生产的各个领域。

它极大地改善了人机界面，改变了使用计算机的方式，给人们的工作、生活和娱乐带来了深刻的变革，因此人们迫切需要学习多媒体技术的基本理论知识和实用技术。

高等学校的多媒体技术教学早已跨出计算机专业，各类专业都设置了多媒体技术的相关课程。

本书的作者长期从事多媒体技术教学与研究。

由于在高等学校的多媒体技术的教学中，各个学校开设的多媒体课程内容所涉及的范围有很大的不同，有的侧重于理论知识，有的侧重于应用技术；有的侧重于图像处理、二维和三维动画的制作；有的侧重于多媒体素材集成制作；有的侧重于在网络环境下的多媒体应用等。

作者力求本书能满足多媒体技术学习中各个层次的需要，反映多媒体技术的最新发展，既能学习多媒体技术的理论知识又能帮助读者掌握多媒体素材的制作方法，以及利用多媒体创作工具进行多媒体作品创作的过程。

全书共分10章，主要内容包括：（1）多媒体技术的基本概念、研究的主要内容与发展趋势；（2）多媒体数据压缩技术；（3）多媒体存储技术；（4）多媒体数据的组织与多媒体数据库；（5）多媒体硬件与输入输出设备；（6）图形图像及动画素材的制作；（7）数字音频和数字视频的处理；（8）多媒体作品的创作；（9）流媒体的概念、特性、流媒体系统的组件与处理过程；（10）多媒体应用系统（多媒体会议系统和虚拟现实系统等）。

本书适合作为高等学校多媒体技术课程的教材和参考书。

本书由张瑜担任主编，吴勇、左玉梅任副主编。

第1章、第6章、第7章和第8章由张瑜编写；第2章、第3章和第4章由左玉梅编写；第5章、第9章和第10章由吴勇编写。

张瑜对各章初稿进行了修改和审定。

在本书编写过程中，作者从同行中学到了大量的知识，并得到了上海工程技术大学、海军工程大学、郑州工业高等专科学校、华南理工大学等单位领导的大力支持，李春茂老师为本书的组稿作了大量工作，在此一并表示衷心感谢。

作者虽然多年从事多媒体技术课程的教学，但由于多媒体技术本身的发展极为迅速及受到作者研究方向的限制，本书难免有疏漏和错误之处，敬请读者和同行批评指正。

## <<多媒体技术>>

### 内容概要

多媒体技术是一门处于不断发展中的跨学科的高新技术。

本书全面系统地介绍了多媒体技术的基本概念，多媒体研究的主要内容与发展趋势，多媒体数据压缩技术，多媒体存储技术，多媒体数据的组织与多媒体数据库，多媒体硬件与输入输出设备，图形图像及动画素材的制作，数字音频和数字视频的处理，多媒体作品的创作，流媒体的概念和特性，流媒体系统的组件与处理过程，多媒体会议系统和虚拟现实系统等。

本书可作为计算机和电子信息类专业本科生、高职高专生的教材，也可作为从事多媒体相关领域技术人员的参考书。

## &lt;&lt;多媒体技术&gt;&gt;

## 书籍目录

第1章 概论 1.1 多媒体技术的基本概念 1.2 多媒体技术的产生与发展 1.3 多媒体技术的特点 1.4 多媒体技术研究的主要内容 1.5 多媒体技术的应用第2章 多媒体数据压缩技术 2.1 多媒体数据压缩技术概述 2.2 音频压缩技术基础 2.3 图像压缩技术基础 2.4 常用编码方法 2.5 音频压缩标准 2.6 静止图像压缩标准 2.7 视频压缩标准第3章 多媒体存储技术 3.1 光存储概述 3.2 CD-ROM光存储系统 3.3 CD-R光存储系统 3.4 CD-RW光存储系统 3.5 DVD简介第4章 多媒体数据的组织与多媒体数据库 4.1 超文本与超媒体 4.2 超文本和超媒体的应用和发展方向 4.3 多媒体数据模型 4.4 多媒体数据库系统 4.5 多媒体信息检索技术第5章 多媒体硬件与输入输出设备 5.1 多媒体系统的结构 5.2 多媒体计算机的内涵 5.3 显示系统 5.4 音频卡 5.5 扫描仪 5.6 笔式输入 5.7 摄像头与数码相机 5.8 打印输出技术第6章 图形图像及动画素材的制作 6.1 图形的基本概念 6.2 图像的基本概念 6.3 Photoshop 6.4 动画素材制作基础 6.5 二维动画的制作 6.6 三维动画的制作第7章 数字音频和数字视频的处理 7.1 数字音频基础 7.2 数字音频的简单处理 7.3 Cool Edit Pro的使用 7.4 数字视频基础 7.5 Adobe Premiere视频编辑软件第8章 多媒体作品的创作 8.1 多媒体创作工具 8.2 多媒体作品的制作过程 8.3 Visual Basic多媒体程序设计 8.4 Authorware多媒体作品的制作 8.5 ToolBook多媒体作品的创作第9章 流媒体 9.1 流媒体的起源 9.2 什么是流媒体 9.3 流媒体系统组件 9.4 三大流媒体技术平台 9.5 流媒体处理 9.6 编码一个RealMedia文件 9.7 流媒体的应用第10章 多媒体应用系统 10.1 多媒体应用领域 10.2 多媒体应用设计原理 10.3 视频点播 (VOD) 和交互电视 (ITV) 10.4 多媒体会议系统 10.5 虚拟现实 10.6 多媒体办公自动化系统 10.7 Internet中的多媒体应用 10.8 多媒体技术的发展方向附录A Photoshop菜单解释参考文献

## 章节摘录

插图：4.网络超文本系统内部由结点、链等构成的有向图即网络。

从图4 - 1可以看出，由6个结点（可以是窗口、各种媒体、按钮或更小信息块）组成的超文本结构中有9条链，在任意两结点之间可能有若干条不同的阅读路径。

读者在阅读时可以从这9条链中选择不同路径来进行阅读。

例如从结点A的信息块开始阅读，到结点E就可以选择从A直接到E或者A到B再到E等不同路径。

在这里要强调的不仅仅是阅读，更重要的是用户可以主动地决定阅读结点的顺序，即用户可以在信息网络中任意“航行”。

4.1.3 超文本和超媒体系统的特征所谓超文本和超媒体系统还没有一个公认的标准定义，一般是指那些能够创作、使用和管理超媒体的系统。

超媒体与超媒体系统的关系和数据库与数据库管理系统的关系类似。

一个好的超文本和超媒体系统必须具备以下几个重要的特征。

（1）结点多媒体化。

有提供文本、图形、图像和声音等各种媒体的能力，并能够用多窗口的形式加以表现。

（2）具有网状的复杂信息链接结构，一般使用双向链链接。

这种链接应支持跨越各种网络，如局域网、企业内部互联网和国际互联网等。

用户可以用不同的方法单击链接并阅读、查询和使用各个结点的内容，获取大量的信息。

（3）具有良好的导航工具和浏览能力。

可以指引用户在信息网络中漫游，具有防止迷路的手段，使用户在每一时刻都可以通过定位图确定自己的位置和当前结点的链接环境。

（4）具有窗口化的管理功能包含管理结点和链信息的引擎。

用户可以根据自己的需要动态地修改、增加、删除结点和链，对结点的内容有良好的编辑功能，以便对网络中的信息进行快速、直观、灵活的访问，如浏览、查询、标注等。

## <<多媒体技术>>

### 编辑推荐

《多媒体技术》的作者长期从事多媒体技术教学与研究。由于在高等学校的多媒体技术的教学中，各个学校开设的多媒体课程内容所涉及的范围有很大的不同，有的侧重于理论知识，有的侧重于应用技术；有的侧重于图像处理、二维和三维动画的制作；有的侧重于多媒体素材集成制作；有的侧重于在网络环境下的多媒体应用等。

#### 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>