

<<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：9787040274578

10位ISBN编号：7040274574

出版时间：2009-8

出版时间：杜明 高等教育出版社 (2009-08出版)

作者：杜明

页数：261

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

《多媒体技术及应用》是一本关于计算机多媒体技术与应用的基础教材。全书以多媒体项目开发过程为导向，系统地介绍多媒体技术、多媒体素材制作、多媒体集成与发布、网络多媒体技术等方面的基础知识，并且通过具体的实例讲述多媒体技术在现实生活中的应用。通过一系列的例题与实验指导学生在课程学习过程中能够比较轻松地掌握当前最流行的多媒体素材制作软件和多媒体集成软件的使用方法，例如Audition、Photoshop、Illustrator、Flash、Maya、Premiere、Diamweaver、Director等，并最终能够将多媒体项目发布为光盘作品或者网络作品。

《多媒体技术及应用》最主要的风格和特色是理论实例化，尽可能通过具体的实例来介绍多媒体技术理论和应用，促进学生对多媒体技术的理解和掌握。

《多媒体技术及应用》可作为高等院校非计算机专业“多媒体技术应用”课程教材，也可作为广大多媒体作品设计者的参考书。

## &lt;&lt;多媒体技术及应用&gt;&gt;

## 书籍目录

第1章 多媒体技术基础1.1 多媒体技术的基本概念1.1.1 媒体与媒体类型1.1.2 多媒体与多媒体技术1.1.3 多媒体元素1.2 多媒体技术的特点1.3 多媒体计算机系统组成1.3.1 多媒体计算机硬件系统1.3.2 多媒体计算机软件系统1.4 多媒体技术的发展1.4.1 发展过程1.4.2 相关技术1.5 多媒体技术的应用领域本章小结习题第2章 文本技术与应用2.1 文本2.1.1 文本采集2.1.2 文字设计2.1.3 特效文字制作实例2.2 电子书制作2.2.1 电子书简介2.2.2 PDF电子书制作2.2.3 EXE电子书制作本章小结实验实验 EXE电子小说制作习题第3章 音频技术与应用3.1 数字音频技术基础3.1.1 声音3.1.2 数字音频与数字音频技术3.1.3 音频文件格式3.1.4 音频格式转换实例3.2 声音艺术3.3 音频素材采集3.3.1 常用音频采集方法3.3.2 数字音频采集与制作系统3.3.3 实时音频录制实例3.4 语音合成技术3.4.1 语音合成原理3.4.2 语音合成实例3.5 语音识别技术3.5.1 语音识别原理3.5.2 语音识别实例3.6 音频处理软件Audition3.6.1 Adobe Audition简介3.6.2 Adobe Audition工作界面3.6.3 声音录制3.6.4 音频编辑3.6.5 制作音频效果3.6.6 使用音频插件本章小结实验实验一 使用Audition为视频配乐实验二 使用Audition消除MP3中的原唱声音实验三 使用Audition实现音乐变速和变调效果习题第4章 图形图像技术与应用4.1 图形图像基础4.1.1 矢量图与点阵图4.1.2 图像理论4.1.3 图形图像文件格式4.2 图像艺术4.2.1 平面构成4.2.2 立体构成4.2.3 色彩构成4.3 图像素材采集4.3.1 图像采集方法4.3.2 数码相机的使用4.4 图像处理软件Photoshop4.4.1 Photoshop简介4.4.2 Photoshop工作界面4.4.3 图层4.4.4 选区4.4.5 绘图4.4.6 路径4.4.7 蒙版与通道4.4.8 滤镜4.5 图形制作软件Illustrator4.5.1 Illustrator简介4.5.2 Illustrator工作界面4.5.3 图形绘制4.5.4 文本编辑4.5.5 图表制作本章小结实验实验一 时尚杂志封面图像制作实验二 时尚杂志封面文本制作实验三 皮肤平滑效果制作习题第5章 动画技术与应用5.1 动画基础知识5.1.1 动画基本原理5.1.2 动画的种类5.1.3 常用动画制作软件5.2 动画艺术5.3 平面动画制作软件Flash5.3.1 Flash简介5.3.2 Flash工作界面5.3.3 帧动画5.3.4 补间动画5.3.5 遮罩动画5.3.6 动作脚本动画5.3.7 嵌入音频和视频5.3.8 Flash动画的发布5.4 三维动画制作软件Maya5.4.1 Maya简介5.4.2 Maya工作界面5.4.3 建模5.4.4 材质、灯光、摄像机与渲染5.4.5 动画制作5.4.6 作品发布本章小结实验实验一 制作“地球家园”动画实验二 制作“青海湖”动画实验三 制作“电影片头”动画习题第6章 视频技术与应用6.1 视频基础知识6.1.1 模拟视频和数字视频6.1.2 数字视频的优势6.1.3 视频文件格式与转换6.2 视频素材采集6.2.1 视频采集原理6.2.2 视频采集方法6.2.3 数码摄像机的使用6.3 视频处理软件Premiere6.3.1 Premiere简介6.3.2 Premiere工作界面6.3.3 视频编辑6.3.4 视频画面切换效果6.3.5 视频特效6.3.6 字幕制作6.3.7 音频处理本章小结实验实验一 视频影集制作实验二 广告片头制作习题第7章 网络多媒体技术与应用7.1 网络多媒体通信7.1.1 网络多媒体通信概述7.1.2 多媒体传输协议7.1.3 流媒体技术7.2 网络多媒体应用7.2.1 即时通信系统7.2.2 视频点播系统7.2.3 多媒体会议系统7.3 多媒体网页制作7.3.1 多媒体Web设计7.3.2 网页制作软件Dreamweaver7.3.3 网页制作7.3.4 多媒体网页制作本章小结实验实验 网页相册制作习题第8章 多媒体集成与发布8.1 多媒体集成与开发工具8.2 多媒体集成软件Director8.2.1 Director简介8.2.2 Director工作界面8.2.3 影片制作8.3 多媒体光盘制作8.3.1 多媒体光盘数据整理8.3.2 光盘图标设计8.3.3 光盘自启动功能设计8.3.4 光盘刻录8.4 多媒体作品制作8.4.1 多媒体创作团队8.4.2 多媒体作品制作流程本章小结实验实验一 关键帧动画制作实验二 “一对冤家”脚本动画制作习题

<<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>