

<<多媒体技术及应用简明教程>>

图书基本信息

书名：<<多媒体技术及应用简明教程>>

13位ISBN编号：9787302122104

10位ISBN编号：7302122105

出版时间：2006-1

出版时间：清华大学出版社发行部

作者：李维杰

页数：262

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>

<<多媒体技术及应用简明教程>>

内容概要

本书全面系统地介绍了多媒体技术的基本理论，多媒体素材的常用处理软件，如Cool 3D、Photoshop、Cool Edit、Premiere等，以及多媒体制作合成软件Authorware的使用方法。

本书内容共分14章，前两章介绍多媒体与多媒体技术的基本概念和理论，第3~7章介绍多媒体素材的收集及其处理方法，第8~14章介绍媒体素材的合成。

本书内容丰富、结构清晰、语言简练，实例众多，具有很强的操作性和实用性，可作为高等院校、高职高专学校“多媒体技术与应用”课程的教材，也可作为各类培训班“Authorware多媒体制作”课程的教材，同时也是广大多媒体制作爱好者非常实用的自学参考书籍。

<<多媒体技术及应用简明教程>>

书籍目录

第1章 导论	1.1 多媒体的基本概念	1.1.1 多媒体的定义	1.1.2 多媒体的载体	1.2 多媒体的应用领域
	1.2.1 商业领域	1.2.2 教学领域	1.2.3 多媒体在家庭	1.2.4 多媒体在公共场所
	1.2.5 多媒体与虚拟现实	1.2.6 多媒体网络应用	1.3 多媒体技术	1.3.1 多媒体计算机技术的定义
	1.3.2 多媒体计算机技术的特点	1.4 多媒体的研究领域	1.4.1 数据压缩技术	1.4.2 多媒体专用芯片技术
	1.4.3 多媒体输入/输出技术	1.4.4 多媒体存储设备与技术	1.4.5 多媒体系统软件技术	1.4.6 流媒体技术
	1.5 多媒体的发展前景	1.5.1 多媒体的网络化发展趋势	1.5.2 多媒体终端的部件化、智能化和嵌入化发展趋势	本章小结
	习题	第2章 多媒体设计入门	2.1 多媒体PC系统	2.1.1 多媒体系统的组成
	2.1.2 多媒体系统的特点	2.1.3 多媒体系统的分类与标准化	2.2 多媒体制作流程	2.3 常用多媒体设计工具
	2.3.1 多媒体设计软件	2.3.2 素材编辑软件	本章小结	习题
	第3章 文本素材及其处理技术	3.1 文字概述	3.1.1 文字的意义	3.1.2 字体软件的安装
	3.2 使用Word对文字进行编辑处理	3.2.1 字体与字样	3.2.2 文本字体的选择	3.2.3 文本文字的编辑
	3.2.4 艺术字的编辑	3.3 使用Photoshop创建特效文字	3.3.1 使用Photoshop创建变形文字	3.3.2 文字的图层化处理
	3.4 使用Cool 3D创建文字	3.4.1 Cool 3D中的静态文字与动态文字	3.4.2 使用Cool 3D创建火焰文字	3.5 文本与多媒体的导航菜单和交互按钮
	本章小结	习题	第4章 图像素材及其处理技术	4.1 图像的基本概念
	4.1.1 图像的分类	4.1.2 图像的描述参数	第5章 数字音频及其处理技术
	第6章 动画与视频及其相应处理技术	第7章 使用Premiere Pro处理视频素材	第8章 初识Authorware 7.0	第9章 使用Authorware创建素材
	第10章 媒体素材的引入与播放控制	第11章 创建媒体间交互响应	第12章 创建决策结构和框架结构	第13章 使用知识对象与创建媒体库
	第14章 程序的调试与作品的发布	附录		

<<多媒体技术及应用简明教程>>

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>