

<<多媒体技术与应用>>

图书基本信息

书名：<<多媒体技术与应用>>

13位ISBN编号：9787302249344

10位ISBN编号：7302249342

出版时间：2011-7

出版时间：清华大学出版社

作者：朱从旭，田琪 主编

页数：256

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>

## <<多媒体技术与应用>>

### 内容概要

本书以音频、图像、视频、动画四大主要媒体的处理为线索，全面介绍多媒体技术的基本理论、基本技术和应用。

全书分教学篇和实验篇两大部分：

教学篇共分7章，分别介绍多媒体技术的基本概念、音频处理、图像处理、视频处理、动画制作、vb多媒体编程、多媒体系统结构等七大主题内容；

实验篇包含10个实验，分别与第2~6章的相应教学内容对应。

本书的七个主题的教学内容都力图从最基本的概念和基础知识入手，逐步深入，内容系统、完整，注重理论与实践相结合，具有内容适中、可操作性强、便于教学等特点。

本书可作为高等学校各类非计算机专业本科生的教材，也可供从事多媒体技术研究和开发的工程技术人员参考使用。

## <<多媒体技术与应用>>

### 书籍目录

#### 第一篇 教学篇

##### 第1章多媒体技术基础知识

###### 1.1多媒体技术的相关概念

###### 1.1.1媒体与媒体的分类

###### 1.1.2多媒体

###### 1.1.3多媒体技术的基本特征

###### 1.2多媒体技术的发展与应用领域

###### 1.2.1多媒体技术的发展

###### 1.2.2多媒体技术的应用领域

###### 1.3多媒体信号数字化基础

###### 1.3.1模拟信号与数字信号

###### 1.3.2采样

###### 1.3.3量化

###### 1.3.4编码

###### 1.4多媒体研究的主要内容与核心技术

###### 1.4.1多媒体研究的主要内容

###### 1.4.2多媒体研究的核心技术

##### 习题1

##### 第2章音频处理技术

###### 2.1音频基础知识

###### 2.1.1声音概述

###### 2.1.2音频参数与声音特性

###### 2.2声音的数字化

###### 2.2.1声音采样

###### 2.2.2音频信号的量化

###### 2.2.3音频信号的编码

###### 2.2.4音质与数据量

###### 2.2.5数字化声音的压缩

###### 2.3常见声音文件的格式

###### 2.3.1wav格式

###### 2.3.2mp3音乐

###### 2.3.3vqf格式

###### 2.3.4realaudio格式

###### 2.3.5wma格式

###### 2.3.6aac格式

###### 2.3.7midi音乐

###### 2.4用goldwave软件处理音频

###### 2.4.1goldwave软件界面介绍

###### 2.4.2录制声音

###### 2.4.3编辑声音

###### 2.4.4保存声音文件

###### 2.5goldwave的其他实用功能

###### 2.5.1抓取cd音轨

###### 2.5.2批量格式转换

###### 2.5.3支持多种媒体格式

## <<多媒体技术与应用>>

### 习题2

#### 第3章图形图像处理技术

##### 3.1图形与图像的基本概念

###### 3.1.1图形

###### 3.1.2图像

##### 3.2颜色的基本概念与表示方法

###### 3.2.1颜色的基本概念

###### 3.2.2颜色空间表示与转换

##### 3.3图形处理技术

###### 3.3.1图形处理技术概述

###### 3.3.2常用图形绘制软件

##### 3.4图像处理技术

###### 3.4.1图像的数据表示

###### 3.4.2图像的数字化的

###### 3.4.3图像变换

###### 3.4.4图像的编码压缩

###### 3.4.5常见图像压缩标准

###### 3.4.6图像增强

###### 3.4.7图像恢复与重建

##### 3.5常见图像文件格式

###### 3.5.1bmp格式

###### 3.5.2gif格式

###### 3.5.3tif ( tiff ) 格式

###### 3.5.4pcx格式

###### 3.5.5jpeg格式

###### 3.5.6tga格式

###### 3.5.7png格式

###### 3.5.8wmf格式

###### 3.5.9eps格式

##### 3.6photoshop图像处理

###### 3.6.1photoshop软件界面与功能

###### 3.6.2photoshop图像基本操作

###### 3.6.3photoshop的图层

###### 3.6.4photoshop的路径

###### 3.6.5photoshop的通道

###### 3.6.6photoshop的滤镜

###### 3.6.7photoshop制作实例

### 习题3

#### 第4章视频处理技术

##### 4.1视频技术概述

###### 4.1.1视频表示

###### 4.1.2视频文件类型

###### 4.1.3模拟视频与数字视频

###### 4.1.4视频压缩基础

##### 4.2视频压缩标准

###### 4.2.1视频压缩编码的国际标准

###### 4.2.2视频压缩编码标准化组织

## <<多媒体技术与应用>>

- 4.2.3h.26x视频压缩编码标准
  - 4.2.4mpeg视频压缩编码标准
  - 4.3使用windows movie maker制作视频
  - 4.3.1movie make软件界面与功能
  - 4.3.2素材文件的获取
  - 4.3.3编辑项目
  - 4.3.4视频过渡及效果
  - 4.3.5片头片尾制作
  - 4.3.6处理音频
  - 4.3.7输出保存电影
  - 4.3.8movie maker制作实例
- 习题4

### 第5章动画制作技术

- 5.1动画的基本概念和原理
  - 5.1.1动画的分类
  - 5.1.2动画的技术参数
  - 5.1.3动画的生成方法
  - 5.1.3动画的制作环境
  - 5.1.4动画的文件格式
  - 5.2使用flash制作动画
  - 5.2.1flash软件界面与功能
  - 5.2.2flash中几个重要概念
  - 5.2.3图形绘制
  - 5.2.4加入声音
  - 5.2.5输出动画文件
  - 5.2.6基本动画的制作方法 with 实例
- 习题5

### 第6章visual basic多媒体程序设计

- 6.1vb编程基础
- 6.1.1vb集成开发环境
- 6.1.2vb面向对象编程的基本知识
- 6.1.3vb的基本数据类型与运算类型
- 6.1.4vb程序的三种基本结构
- 6.2vb图形绘制技术
- 6.2.1vb坐标系统设置与绘图方法
- 6.2.2绘图程序实例
- 6.3vb图像处理技术
- 6.3.1图片框和图像框的图像加载与删除
- 6.3.2api函数stretchblt的语法
- 6.3.3api函数的声明
- 6.3.4实现图像缩放、翻转、旋转的程序
- 6.4用vb操纵多媒体access数据库
- 6.4.1data控件的作用与主要属性
- 6.4.2数据绑定控件的使用
- 6.4.3用data控件与数据绑定控件访问数据库的编程步骤
- 6.4.4用vb访问access数据表图片字段的程序
- 6.5用vb实现多媒体文件播放

## <<多媒体技术与应用>>

- 6.5.1 multimedia mci控件的添加
- 6.5.2 multimedia mci控件的主要属性和事件
- 6.5.3音、视频播放示例程序
- 6.6用vb编制动画程序
- 6.6.1时钟控件的属性、事件
- 6.6.2实现控件运动的基本语句
- 6.6.3典型示例程序

### 习题6

## 第7章多媒体系统结构

- 7.1多媒体计算机系统结构
- 7.2多媒体计算机硬件简介
- 7.3多媒体i/o设备简介
- 7.3.1扫描仪
- 7.3.2投影仪
- 7.3.3数字视频展示台
- 7.3.4触摸屏
- 7.3.5数码相机
- 7.3.6数码摄像机与摄像头
- 7.3.7手写输入设备
- 7.3.8显示设备
- 7.3.9打印设备
- 7.4多媒体存储系统
- 7.4.1存储系统及其基本工作原理
- 7.4.2现代多媒体信息存储技术
- 7.5多媒体操作系统
- 7.6常用多媒体应用软件

### 习题7

## 第二篇实验篇

- 实验1用goldwave处理音频
- 实验2photoshop图像处理基本操作
- 实验3photoshop图像合成与素材制作
- 实验4用movie maker制作视频电影
- 实验5flash动画制作基本操作
- 实验6flash动画制作综合操作
- 实验7用vb绘制简单图形
- 实验8用vb操纵多媒体access数据库
- 实验9用vb实现多媒体文件播放
- 实验10用vb设计简单动画程序

## 参考文献

章节摘录

版权页：插图：CorelDRAW是加拿大Corel软件公司的产品。

是目前图形软件中最为强大的一个图形绘制与图像处理软件，是一个基于矢量的绘图程序，是绘图与图像编辑组合式软件，其增强的易用性、交互性和创造力可用来轻而易举地创作专业级美术作品；新颖的交互式工具让用户能直接修改图像和加插不同效果，而易于使用的画面控制让用户能即时看到修改结果。

物件制作与编辑过程精简化，可使用户用任何选定的创建工具进行基本节点编辑或特件变形。

新的点阵图显示功能使物件放置和显示更精确顺畅。

无论是简单的公司标识还是复杂的技术图例都不在话下。

CorelDRAW的加强性文字处理功能和写作工具亦不同凡响，使人们在编排大量文字版面时，比以往任何时候更加轻松自如，这套矢量绘图软件及其加强型功能，可使用户创作出多种富于动感的特殊效果及点阵图像，使人们在设计和出版一切图形作品时如虎添翼。

CorelDRAW是融合了绘画与插图、文本操作、绘图编辑、桌面出版及版面设计、追踪、文件转换等高品质的输出于一体的矢量图绘图软件，在工业设计、产品包装造型设计，网页制作、建筑施工与效果图绘制等设计领域中得到了极为广泛的应用。

CorelDRAW比较常用的版本有9.0、10.0、11、12、X3等。

## <<多媒体技术与应用>>

### 编辑推荐

《多媒体技术与应用》教学目标明确，注重理论与实践的结合，教学方法灵活，培养学生自主学习的能力，教学内容先进，强调计算机在各专业中的应用，教学模式完善，提供配套的教学资源解决方案。



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>