

<<多媒体技术应用基础>>

图书基本信息

书名：<<多媒体技术应用基础>>

13位ISBN编号：9787302266976

10位ISBN编号：7302266972

出版时间：2012-1

出版时间：清华大学出版社

作者：王中生，马静 编著

页数：254

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>

<<多媒体技术应用基础>>

内容概要

本书是按照教育部关于应用型本科计算机专业多媒体课程基本要求，根据普通工科院校培养应用型人才的需要，并结合当前多媒体的发展状况而编写的。主要内容包括多媒体的基础知识，多媒体基本技术，各种多媒体文件的制作，多媒体系统开发，流媒体制作等内容。

本书内容翔实、浅显易懂、图文并茂，在全面介绍多媒体理论的基础上注重实践应用。全书重点放在基础知识的讲授和基本操作技能的培养上，在每章的后面有思考题，在最后一章提供配套上机实验指导。

本书可以作为高等学校、高等学院、各类技术院校在校学生的教材使用，也适合作为多媒体应用的自学教材使用。

<<多媒体技术应用基础>>

书籍目录

第1章 多媒体概述

1.1 多媒体基础知识

1.1.1 多媒体及其功能

1.1.2 多媒体的产生

1.1.3 多媒体元素及其特征

1.2 多媒体系统组成与分类

1.2.1 多媒体系统的硬件组成

1.2.2 多媒体系统的软件组成

1.2.3 多媒体系统的分类

1.3 多媒体主要技术

1.3.1 多媒体基础技术

1.3.2 多媒体应用技术

1.4 多媒体技术的应用

1.4.1 教育与培训

1.4.2 商业、企业形象设计

1.4.3 文化娱乐

1.4.4 多媒体通信应用

1.4.5 智能办公与信息管理

1.5 多媒体技术的发展

1.5.1 多媒体技术发展的特点

1.5.2 多媒体技术的发展方向

本章小结

思考题

第2章 多媒体技术基础

2.1 多媒体音频处理技术

2.1.1 声音与计算机音频处理

2.1.2 声卡的功能

2.1.3 声卡的组成

2.1.4 声音的压缩与合成

2.1.5 声音文件格式与特点

2.2 常用音频工具软件介绍

2.2.1 录音机

2.2.2 cool edit pro v2.0功能简介

2.3 多媒体图像处理技术

2.3.1 图形和图像

2.3.2 图像的文件格式

2.3.3 图像的获取方法

2.4 图像的数字化

2.4.1 图像技术基础

2.4.2 图像的属性参数

2.4.3 图像数字化过程

2.5 多媒体视频处理技术

2.5.1 多媒体视频

2.5.2 视频信号的压缩

2.6 多媒体光盘制作技术

<<多媒体技术应用基础>>

2.6.1 光盘及光存储系统

2.6.2 多媒体光盘的制作

本章小结

思考题

第3章 多媒体素材的编辑处理

3.1 文字素材的编辑处理

3.1.1 文字素材的特点与属性

3.1.2 文字素材制作——cool 3d

3.2 图像素材的编辑处理——photoshop

3.2.1 photoshop cs介绍

3.2.2 工具按钮介绍

3.2.3 图层及其操作

3.2.4 图像调整

3.2.5 通道、蒙版、滤镜

3.2.6 滤镜的应用

3.2.7 图像输出

3.3 视频素材的编辑处理——premiere pro 2.0

3.3.1 adobe premiere pro 2.0介绍

3.3.2 视频编辑的流程

3.3.3 视频转场与特效

3.3.4 字幕

本章小结

思考题

第4章 多媒体动画制作

4.1 动画制作基础

4.1.1 动画的概念和分类

4.1.2 动画制作系统

4.2 常见动画制作软件介绍

4.2.1 常见二维动画制作软件

4.2.2 常见三维动画制作软件

4.3 矢量动画制作软件——flash mx

4.3.1 flash mx界面组成

4.3.2 flash相关术语

4.3.3 基础动画实例制作

4.3.4 图层动画制作

4.3.5 形状动画制作

4.3.6 flash mx动画输出

4.3.7 mtv制作过程

本章小结

思考题

第5章 多媒体系统开发

5.1 多媒体开发工具概述

5.1.1 多媒体创作工具的定义

5.1.2 多媒体创作工具的特点

5.1.3 创作工具的种类

5.2 多媒体应用系统开发步骤

5.3 多媒体项目开发人员组成

<<多媒体技术应用基础>>

5.4 多媒体创作工具——authorware

5.4.1 authorware功能特点

5.4.2 authorware 7.0界面组成

5.4.3 基础实例制作

5.4.4 交互功能实例

5.4.5 框架结构设计实例

5.4.6 添加声音和视频

5.4.7 作品打包与发布

本章小结

思考题

第6章 流媒体制作

6.1 流媒体技术基础

6.1.1 流媒体技术原理

6.1.2 流媒体技术的应用

6.1.3 智能流技术(surestream)

6.2 流媒体制作

6.2.1 流媒体制作软件

6.2.2 realproducer plus 11介绍

6.3 媒体格式转换

6.3.1 媒体格式转换概述

6.3.2 advanced wma workshop使用简介

6.4 会声会影x2使用简介

6.4.1 界面组成

6.4.2 导入和剪辑素材

6.4.3 编辑素材

6.4.4 添加和编辑滤镜

6.4.5 设置转场效果

6.4.6 标题、音频编辑和输出

本章小结

思考题

第7章 上机实验

7.1 多媒体工具软件的使用

7.1.1 实验目的与要求

7.1.2 实验内容与提示

7.2 photoshop实验一

7.2.1 实验目的与要求

7.2.2 实验内容与提示

7.3 photoshop实验二

7.3.1 实验目的与要求

7.3.2 实验内容与提示

7.4 premiere pro 2.0实验

7.4.1 实验目的与要求

7.4.2 实验内容与提示

7.5 动画flash实验一

7.5.1 实验目的与要求

7.5.2 实验内容与提示

7.6 动画flash实验二

<<多媒体技术应用基础>>

7.6.1 实验目的与要求

7.6.2 实验内容与提示

7.7 authorware实验一

7.7.1 实验目的与要求

7.7.2 实验内容与提示

7.8 authorware实验二

7.8.1 实验目的与要求

7.8.2 实验内容与提示

7.9 视频编辑软件会声会影x2的使用

7.9.1 实验目的与要求

7.9.2 实验内容与提示

参考文献

<<多媒体技术应用基础>>

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>