

<<数字媒体技术与应用>>

图书基本信息

书名：<<数字媒体技术与应用>>

13位ISBN编号：9787302299448

10位ISBN编号：7302299447

出版时间：2012-11

出版时间：清华大学出版社

作者：李绯 等编著

页数：308

字数：486000

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>

<<数字媒体技术与应用>>

内容概要

《数字媒体技术与应用》介绍了数字媒体技术的概念、研究及应用领域，重点讲述了常见的数字媒体技术及其应用，主要包括数字图像技术与制作、数字音频技术与制作、数字视频技术与制作、数字动画技术与设计、数字游戏的设计与开发、网络多媒体技术与设计等内容。

本书在介绍各类数字媒体技术知识的基础上，着重从各类媒体产品的设计、制作入手，介绍媒体产品的设计思路、开发流程、软件使用等技巧，力图使读者掌握媒体产品的制作全过程。

该书内容丰富、实用性强，以简洁、通俗易懂的语言介绍了数字媒体的设计、制作技术与技巧，适合于数字媒体相关产品的开发、制作者使用，尤其适合教师、学生、技术人员从事数字媒体产品开发之用。

<<数字媒体技术与应用>>

书籍目录

第1章 数字媒体技术概述

1.1 数字媒体及其特性

1.1.1 数字媒体的概念

1.1.2 数字媒体的特性

1.1.3 数字媒体的分类

1.2 数字媒体技术的研究领域

1.2.1 数字媒体技术的研究内容

1.2.2 数字媒体产业的发展

1.3 数字媒体技术的应用

1.3.1 数字广播电视

1.3.2 数字娱乐

1.3.3 数字网络

1.3.4 数字出版

第2章 数字图像技术与制作

2.1 数字图像的基础知识

2.1.1 数字图像的基本概念

2.1.2 数字图像的格式及转换

2.2 图像的获取

2.2.1 通过扫描仪获取图像

2.2.2 从数码相机中获取图像

2.2.3 从网上和屏幕上抓图

2.2.4 把文本文件转换成图片

2.3 照片的处理和编辑

2.3.1 照片的处理——光影魔术手

2.3.2 电子相册的制作

2.4 图像的处理和编辑

2.4.1 常用图像编辑软件介绍

2.4.2 图像处理软件——photoshop

第3章 数字音频技术与制作

3.1 数字录音

3.1.1 数字录音和模拟录音

3.1.2 常见的数字录音设备

3.1.3 话筒的特性与适用场合

3.2 数字音频的录制

3.2.1 使用录音笔录音

3.2.2 在计算机录音工作室中录音

3.3 数字音频的格式及其转换

3.3.1 常见的数字音频格式

3.3.2 不同音频格式间的转换

3.4 数字音频编辑及音效处理

3.4.1 音频的编辑

3.4.2 降噪处理

3.4.3 其他音效处理

第4章 数字视频技术与制作

4.1 数字视频基础

<<数字媒体技术与应用>>

- 4.1.1视觉特性与色彩
- 4.1.2模拟视频与数字视频
- 4.1.3视频的数字化
- 4.2数字视频的获取
 - 4.2.1视频的采集
 - 4.2.2直接获取数字视频
 - 4.2.3从网上搜索和下载视频
- 4.3数字视频的格式转换
 - 4.3.1几种常见的视频格式
 - 4.3.2视频格式转换工具
- 4.4数字音视频资源的设计和编辑
 - 4.4.1音视频资源的设计及脚本编写
 - 4.4.2音视频混合编辑软件——vegas pro 8.0
 - 4.4.3音视频混合编辑软件——premiere pro
- 第5章数字动画技术与设计
 - 5.1数字动画的概念与分类
 - 5.1.1数字动画的概念
 - 5.1.2数字动画的分类
 - 5.2数字动画的制作流程
 - 5.3数字动画的设计概述
 - 5.4常用二维动画技术
 - 5.4.1常用二维动画技术概述
 - 5.4.2animo模块简介
 - 5.5常用三维动画技术
 - 5.5.1三维动画制作软件概述
 - 5.5.2三维动画制作的主要技术
 - 5.6常用的网页动画技术
 - 5.6.1flash cs5 工作界面
 - 5.6.2flash工具箱
 - 5.6.3flash时间轴
 - 5.6.4层和帧的概念
 - 5.6.5元件和库
 - 5.7数字动画的案例——《狮子王》
 - 5.7.1故事情节
 - 5.7.2关于剧本
 - 5.7.3美术设计
 - 5.7.4原创音乐
 - 5.7.5动画技术概述
- 第6章数字游戏的设计与开发
 - 6.1数字游戏的概念
 - 6.1.1数字游戏的概念
 - 6.1.2数字游戏的分类
 - 6.1.3数字游戏的特征
 - 6.2数字游戏的设计
 - 6.2.1游戏制作的基本流程
 - 6.2.2游戏设计概述
 - 6.2.3游戏设计的元素

<<数字媒体技术与应用>>

- 6.2.4游戏设计文档如何编写
- 6.3数字游戏的开发工具
 - 6.3.1c/c++程序设计语言
 - 6.3.2visual basic程序设计语言
 - 6.3.3java 程序设计语言
 - 6.3.4flash与actionscript
 - 6.3.5opengl
 - 6.3.6directx
- 6.4数字游戏引擎介绍
- 6.5数字游戏设计模板与案例
 - 6.5.1游戏设计文档模板——chris taylor模板
 - 6.5.2游戏设计文档模板——courtesy william anderson模板
 - 6.5.3《保卫星河》网络游戏简要策划书
 - 6.5.4《植物僵尸对抗赛》网络游戏策划书
- 第7章网络多媒体技术与设计
 - 7.1认识因特网和万维网
 - 7.1.1关于因特网
 - 7.1.2关于万维网
 - 7.2html、css和javascript
 - 7.2.1html描述网页中的内容
 - 7.2.2css格式化网页中的内容
 - 7.2.3javascript使网页中的内容动起来
 - 7.3使用activex控件技术在网页中添加各种媒体
 - 7.3.1html中的[object]标签
 - 7.3.2在网页中插入asf流媒体视频
 - 7.3.3在网页中插入和控制播放flash动画
 - 7.4交互式主页技术
 - 7.4.1几种常见交互式主页技术
 - 7.4.2了解asp
 - 7.5ajax和ria
 - 7.5.1ajax
 - 7.5.2ria
- 参考文献

<<数字媒体技术与应用>>

章节摘录

第1章 数字媒体技术概述 数字媒体技术是一种新兴的、综合的技术,涉及和综合了许多学科和研究领域的理论、技术和成果,广泛应用于信息、通信、影视、广告、出版、教育等领域。数字媒体技术的发展推动着社会生活方式、内容的变革,已成为信息社会中最新、最广泛的信息载体,几乎渗透到人们生活的方方面面。

1.1 数字媒体及其特性 **1.1.1 数字媒体的概念** 在人类社会中,信息的表现形式是多种多样的,这些表现形式称为媒体。

数字媒体就是以数字化形式存储、处理和传播信息的媒体。

过去我们熟悉的媒体几乎都是以模拟的方式进行存储和传播的,而数字媒体却是以比特的形式进行存储、处理和传播。

数字媒体中信息的最小单元是比特(b),任何信息在数字媒体中都可分解为一系列“0”或“1”的排列组合,以二进制的形式存在。

数字媒体包括两个方面:一是信息,采用二进制形式表现的内容;二是媒介,能存储、传播信息的载体。

从这层意义上说,数字媒体就是指以二进制数的形式记录、处理、传播、获取的信息媒体,这些媒体包括数字化的文字、图形、图像、声音、视频影像、动画及其编码和存储、传输、显示的物理媒体。

从学科的角度来看,数字媒体是以信息科学和数字技术为主导,以大众传播理论为依据,以现代艺术为指导,将信息传播技术应用到文化、艺术、商业、教育和管理领域的科学与艺术高度融合的综合交叉学科。

数字媒体包括了图像、文字、音频、视频等各种形式,以及传播形式和传播内容中采用的数字化,即信息的采集、存取、加工和分发的数字化过程。

数字媒体已经成为继语言、文字和电子技术之后的最新的信息载体。

1.1.2 数字媒体的特性 数字媒体具备数字化、网络化、虚拟化和多媒体化等显著特征,将成为集公共传播、信息、服务、文化娱乐、交流互动于一体的信息载体。

其主要特点包括以下几项。

1. 数字化 数字媒体存储、处理、传输的信息,都是以二进制形式表示,也就是以数字化的形式存在。

这种方式使得信息易于复制,可以快速传播和重复使用,使得不同媒体之间的信息可以相互混合,利于多媒体的表现。

2. 互动性 以数字方式存在的信息,使得信息在发送者和接收者之间的双向流动变得容易很多,加之网络或信息终端为介质的传输载体,使得数字媒体具备“人机交互”的显著特点。

3. 集成性 集成性主要表现为多种媒体信息的集成。

数字媒体能使多种不同形式的信息媒体综合起来,共同表现某一内容。

数字媒体可以将文字、图像、声音、视频、动画等表现形式于一身,使表现的内容丰富多彩,达到最佳的传播效果。

……

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>