

<<影视多媒体技术>>

图书基本信息

书名：<<影视多媒体技术>>

13位ISBN编号：9787562140023

10位ISBN编号：7562140022

出版时间：2008-1

出版时间：西南师大

作者：董小玉

页数：321

字数：410000

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>

<<影视多媒体技术>>

前言

当人类还处于茹毛饮血、刀耕火种的蛮荒时期，就开始了原始涂鸦和图腾摹画等媒介传播的信息释放。

在科学和技术日趋进步和完善的今天，这种天性正被无限地放大，人类交流和传播的渴求也随着影视技术的日新月异被大大扩展。

著名传播学理论家麦克卢汉曾经有个经典论断：“媒介是人的延伸”。

而今，影视技术则延伸了媒介。

摄影术的发明昭示着人类进入了“机器复制时代”（瓦尔特·本雅明），经过技术的加速发展，使得当初简单的摄影而今已成为以电影、电视、广告、动画等多媒体为主导的、庞大而又综合的传媒系统，以此应运而生的影像文化正全面渗透和改变着我们的生活，让我们不得不冷静地思考和应对这种潜在的力量。

传媒技术的更新使得影视传播理论不断被刷新，定位各异的影视专业也相继建立，现代影视传媒专业已经发展成为一个融汇理论与技术、多媒体与多学科并存的综合学科，并呈现出蓬勃发展的态势。

随着国家在建设和谐社会的目标下对文化建设和传播的日益重视，更多懂理论和实务的影视专门人才正大量被社会所需，这也为高校影视方面人才的培养创造了巨大的发展机遇和发展动力。

本套书系正是在这样的形势下，为了打造影视专业人才，集合了众多的专家学者的智慧和经验编写而成的。

本套书的编写针对多数同类教材在系统性和连贯性存在的不足，打破常规，注重双基，关注新媒体中影像技术的发展，吸收最新的影视理论和技术成果，以注重基础、促进教学、关注前沿、强化实践、精益求精为宗旨，特别强调了学术性与实用性、理论性和实践性、经典性和当代性、严谨性和规范性、综合性和创新性相结合地提高。

<<影视多媒体技术>>

内容概要

本书是我社《现代传媒书系》其中的一本，该丛书是专门针对全国高等学校影视传媒的专业课程教材，由于其具有前瞻性、系统性、可读性等，长期以来受到广大师生的喜爱。

其社会影响和经济价值相当良好。

本书从概论、多媒体系统、多媒体信息的压缩与存储、多媒体素材制作技术、多媒体节目开发、数字电视传输标准与技术、超文本与超媒体、虚拟现实技术等八个方面系统阐述了多媒体技术及其在影视传媒中的应用。

<<影视多媒体技术>>

作者简介

瞿堃，西南大学计算机与信息科学学院院长助理，教育技术学系主任、副教授，硕士生导师；重庆市教育学会电教专委会副理事长。

主要研究方向为网络化学习与多元智能发展、数字化学习资源建设、多媒体应用技术。

近年来，主持或主研信息技术与课程整合、国家中小学教师教育技术标

<<影视多媒体技术>>

书籍目录

第一章 概论 1.1 多媒体的基本概念 1.2 多媒体的基本特性 1.3 多媒体的应用领域 1.4 影视中的多媒体技术 1.5 多媒体的发展趋势第二章 多媒体系统 2.1 多媒体关键技术 2.2 多媒体个人计算机 2.3 多媒体系统的基本硬件 2.4 多媒体扩展设备 2.5 多媒体软件第三章 多媒体信息的压缩与存储 3.1 多媒体信息压缩概述 3.2 数据压缩基本原理 3.3 光盘存储技术 3.4 DVD存储技术第四章 多媒体素材制作技术 4.1 图形图像技术 4.2 数字音频技术 4.3 计算机动画的创作技术第五章 多媒体项目开发 5.1 多媒体节目的创作流程与组织管理 5.2 多媒体节目的软件开发方法 5.3 人机界面设计 5.4 多媒体著作系统 5.5 多媒体节目创作实例分析 5.6 多媒体的版权问题第六章 数字电视传输标准与技术 6.1 数字电视传输标准 6.2 数字广播电视网络 6.3 网络电视技术 6.4 数字交互式电视技术第七章 超文本与超媒体 7.1 超文本与超媒体的概念 7.2 超文本与超媒体的系统 7.3 Web系统的超文本标记语言第八章 虚拟现实技术 8.1 虚拟现实的基本概念 8.2 虚拟现实造型语言 (VRML) 8.3 虚拟演播室技术参考文献

章节摘录

第一章 概论 1.2 多媒体的基本特性 1.2.1 多媒体的多样性 多媒体的多样性是相对于计算机而言的，有人又将之称为“多维化”。

多样性指的就是多媒体技术具有的处理信息范围的空间扩展和放大的能力。

多媒体的多样性，可以使得计算机所处理的信息不再局限于数值、文本，而是广泛采用图像、图形、视频、音频等信息形式来表达思想。

使人类的思维表达不再局限于线形的、单调的、狭小的范围内，而有了更充分、更自由的余地，即计算机变得更加人性化。

人类对于信息的接收和产生主要在五个感觉空间内，即视觉、听觉、触觉、嗅觉和味觉，其中前三者占了95%以上的信息量。

借助于这些多感觉形式的信息交流，人类对于信息的处理可以说是得心应手。

但是，计算机以及与之相类似的一系列设备，都远远没有达到人类的水平。

在信息处理过程中不得不忍受着种种变态：信息只能按照单一的形态才能被加工处理，只能按照单一的形态才能被理解。

计算机在许多方面必须要把人类的信息进行变形之后才可以使用。

可以说，在信息交互方面计算机还处于初级水平。

而多媒体就是要把机器处理的信息多样化或多维化，使之在信息交互过程中，具有更加广阔和更加自由的空问。

多媒体的多样化或多维化，不仅仅是指输入，而且还指输出。

目前主要包括视觉和听觉两个方面。

但输入和输出不一定都是一样的。

对于应用而言，前者称为获取(capture)，后者称为表现(presentation)。

如果两者完全一样，这只能称之为记录和重放，从效果上说并不是很好。

如果对其进行变换、组合和加工，亦即我们所说的创作(authoring)，则可以大大丰富信息的表现力和增强效果。

这些创作手法也就是为了更好地组织信息和表现信息，从而使用户更全面更准确地接受信息。

这种形式和方法实际上在电影、电视的制作过程中早已屡见不鲜，今后在多媒体应用中会越来越地使用。

1.2.2 多媒体的集成性 多媒体中的集成性可算是多媒体技术发展的一次飞跃。

早期多媒体中的各项技术都可以单一使用，但很难有较大的作为，因为它们是单一、零散的，如单一的图像、声音、交互技术等。

但当它们在多媒体的旗帜下集合时，一方面意味着技术已经发展到了相当成熟的程度；另一方面，也意味着各自独立的发展不再能满足应用的需要。

信息空间的不完整，例如仅有静态图像而无动态视频，仅有语音而无图像等，都将限制信息空间的信息组织，限制信息的有效使用。

同样，信息交互手段的单调性也会制约应用的进一步需求。

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>