

<<多媒体应用基础>>

图书基本信息

书名：<<多媒体应用基础>>

13位ISBN编号：9787300104980

10位ISBN编号：7300104983

出版时间：1970-1

出版时间：中国人民大学出版社

作者：庞丽娜，陈鑫玮 主编

页数：232

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>

<<多媒体应用基础>>

前言

随着计算机技术的不断发展,多媒体技术逐渐成为现代计算机技术发展的标志之一,在高等职业技术院校开设多媒体技术课程是适应新时代的需要。

所谓多媒体技术,是指计算机综合处理文字、声音、图形图像和视频等多种媒体数据,使它们建立起一种逻辑连接,并集成为一个具有交互性系统的技术。

本书详细讲解了当前多媒体的相关技术及其应用,全书共分为8章。

第1章是多媒体的概述,主要讲解了多媒体技术的相关基本概念,并分析了多媒体技术的发展现状及其发展前景,介绍了多媒体系统中的几种关键技术,包括视频、音频数据压缩与解压缩技术等;

第2章是多媒体硬件与软件系统,主要介绍了多媒体计算机系统上的软件与硬件,软件包括系统软件与应用软件,硬件方面介绍了一些常见的多媒体外部硬件设备,如CD-ROM驱动器、触摸屏、打印机等;

第3章详细介绍了数字图像的相关知识,并讲解了目前流行的图形图像编辑软件:Photoshop的使用;

第4章首先阐述了声音的相关概念、音频技术和数字音频的获取,然后介绍了3种音频编辑软件的基本使用方法;

第5章对数字视频和视频处理的基础知识进行了详细的讲解,并介绍了视频编辑软件Premiere的使用;

第6章介绍了动画的基本概念、二维及三维动画的相关知识,并由浅入深地介绍了Flash MX与3ds max两种动画制作软件的使用;

第7章则详细讲解了多媒体创作软件Authorware的使用,包括其动画功能的实现、交互控制及程序的打包与发布;

第8章针对网络多媒体应用技术进行了详细的阐述。

本书主要面向高等职业教育,在内容上注重科学性、实用性、针对性,突出高职高专人才对应用能力的培养要求。

全书力求内容安排合理,辅以图、表和典型的实例,保证知识结构的系统性和完整性,同时,在选材上兼顾了初学者的接受能力,注重对重点内容和难点内容的讲解,每一章都给出了习题,重点章节还给出了实践训练题。

通过这些练习,读者可以加深对理论概念的理解,更快地将所学到的知识应用到实践中。

本书作者是从从事计算机多媒体技术工作多年的专业人员,对多媒体技术及其应用有深刻的认识和系统的研究。

本书是作者在吸收和借鉴已有经典教材长处的基础上,融入了多年的实践经验与研究成果编著而成。

由于时间仓促,编者水平有限,不足之处在所难免,恳请广大读者指正。

<<多媒体应用基础>>

内容概要

本书本着实用、高效的宗旨，详细讲解了当前多媒体的相关技术及其应用。

全书共分为8章，内容涵盖了多媒体的发展历程与发展现状，多媒体硬件与软件系统，数字图像技术及Photoshop的使用，声音编辑技术及3种音频编辑软件的使用，数字视频技术及Premiere的使用、计算机动画及Flash MX、3ds max的使用，多媒体创作软件Authorware的使用，以及网络多媒体应用技术等。

本书实例丰富，对图形图像、音频、视频、动画等多媒体素材制作过程的讲解详细、到位，突出了高职高专人才对应用能力的培养要求，即可作为高职高专院校相关专业的教材，也可作为相关工程技术人员及多媒体爱好者的自学参考用书。

<<多媒体应用基础>>

书籍目录

第1章 多媒体的概述 1.1 多媒体技术的基本概念 1.1.1 媒体的概念与类型 1.1.2 多媒体技术的概念 1.1.3 多媒体技术的主要特征 1.2 多媒体的发展历程、应用与发展前景 1.2.1 多媒体技术的发展历程 1.2.2 多媒体技术的应用 1.2.3 多媒体技术的发展前景 1.3 多媒体系统中的关键技术 1.3.1 视频、音频数据压缩/解压缩技术 1.3.2 多媒体专用芯片技术 1.3.3 大容量信息存储技术 1.3.4 多媒体输入、输出技术 1.3.5 多媒体通信技术 1.3.6 多媒体同步技术 1.4 多媒体应用设计中的关键技术 1.4.1 多媒体操作系统 1.4.2 多媒体素材的采集和制作技术 1.4.3 多媒体界面设计与人机交互技术 1.4.4 多媒体数据库技术 1.4.5 超文本、超媒体技术 1.4.6 虚拟现实技术 1.4.7 多媒体应用开发技术 1.5 本章小结 1.6 习题第2章 多媒体硬件与软件系统 2.1 多媒体计算机系统 2.1.1 多媒体计算机系统组成结构 2.1.2 多媒体个人计算机(MPC) 2.2 常见多媒体外部硬件设备 2.2.1 CD-ROM驱动器 2.2.2 触摸屏技术 2.2.3 打印机 2.2.4 数码相机 2.2.5 扫描仪 2.3 常见多媒体外部设备接口卡 2.3.1 声卡 2.3.2 视频卡 2.4 多媒体软件系统 2.4.1 多媒体系统软件 2.4.2 多媒体应用软件 2.5 本章小结 2.6 习题第3章 数字图像及Photoshop应用基础 3.1 数字图像基础知识 3.1.1 数字图像类型 3.1.2 数字图像的分辨率与颜色 3.1.3 数字图像的颜色模式 3.1.4 数字图像文件格式及其数据大小 3.1.5 数字图像的获取 3.2 图像处理技术 3.2.1 图像数字化 3.2.2 常用图像处理软件 3.2.3 图像处理的应用 3.3 图像处理软件Photoshop 7.0的使用 3.3.1 Photoshop 7.0功能简介 3.3.2 Photoshop的图层知识 3.3.3 Photoshop的通道知识第4章 声音编辑信软件应用基础第5章 数字视频及软件应用基础第6章 计算机动画及软件应用基础第7章 多媒体创作软件Authorware第8章 网络多媒体应用技术参考文献

<<多媒体应用基础>>

章节摘录

第1章 多媒体的概述 随着21世纪信息时代的来临，人们对各种形式的信息需求量越来越大，多媒体技术发展也越来越迅速。
现在多媒体技术已深入到人们的生活中，并且广泛应用于教学、科研、工业、农业、国防等各个领域。
同时，由于计算机软硬件的迅速发展，对文字、图像、声音等数据的处理能力越来越强，因此也产生了各种各样的多媒体产品，受到人们尤其是年轻一代的喜爱。

本章首先介绍多媒体的基本概念，使读者对多媒体有个全面的认识，并为今后的学习打下坚实的基础。

1.1 多媒体技术的基本概念 多媒体的英文是Multimedia，以字面来看有“多”与“媒体”两种含义构成。

“多”即是不止一种，“媒体”的含义通常是指信息的载体，常见的媒体有文字、图形、图像、声音、视频、动画等形式。

本节主要介绍媒体的基本概念，进一步引申出多媒体的概念及其主要特点。

1.1.1 媒体的概念与类型 在计算机领域，媒体（Media）也称为媒介或媒质。
通常媒体有两种含义，一是指如磁带、光盘、存储器等存储信息的实体；二是指传递信息的载体，如数字、文字、图形、图像、声音等。
在多媒体技术中；媒体的概念是信息的载体，即采用第二种定义。

<<多媒体应用基础>>

编辑推荐

《多媒体应用基础》主要面向高等职业教育，在内容上注重科学性、实用性、针对性，突出高职高专人才对应用能力的培养要求。

全书力求内容安排合理，辅以图、表和典型的实例，保证知识结构的系统性和完整性，同时，在选材上兼顾了初学者的接受能力，注重对重点内容和难点内容的讲解，每一章都给出了习题，重点章节还给出了实践训练题。

<<多媒体应用基础>>

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>