

<<多媒体技术基础>>

图书基本信息

书名：<<多媒体技术基础>>

13位ISBN编号：9787302241645

10位ISBN编号：7302241643

出版时间：2011-3

出版时间：清华大学出版社

作者：智西湖 等著

页数：262

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>

<<多媒体技术基础>>

内容概要

《多媒体技术基础》由智西湖、雷治军等编著，围绕多媒体的基本概念、多媒体技术应用和多媒体作品的制作进行比较系统的介绍，全书结构完善，内容丰富实用，包括多媒体技术概述、多媒体计算机系统、数字声音处理、数字图像处理、视频信息处理、数据压缩与编码、图像处理软件Photoshop CS3、数字视频编辑软件Premiere CS3、动画制作软件Flash CS3、多媒体制作工具Authorware、流媒体在网络中的应用等。

《多媒体技术基础》可作为高等学校非计算机专业多媒体技术的教学用书，也可作为计算机专业学生学习多媒体技术的参考书。

<<多媒体技术基础>>

书籍目录

第1章 多媒体技术概述

- 1.1 多媒体的基本概念
- 1.2 多媒体中的媒体元素
- 1.3 多媒体数据的特点
- 1.4 多媒体的特性
- 1.5 超文本、超媒体和流媒体
- 1.6 多媒体技术
- 1.7 多媒体技术的应用领域
- 1.8 多媒体技术的发展

本章小结

习题一

第2章 多媒体计算机系统

- 2.1 多媒体计算机系统的结构
- 2.2 多媒体计算机硬件系统
- 2.3 多媒体计算机软件系统
- 2.4 多媒体存储系统
 - 2.4.1 磁盘存储系统
 - 2.4.2 光盘存储系统
 - 2.4.3 光盘刻录
 - 2.4.4 其他多媒体存储设备
- 2.5 多媒体辅助设备
 - 2.5.1 数码相机
 - 2.5.2 数码摄像机
 - 2.5.3 数字投影仪
 - 2.5.4 扫描仪
 - 2.5.5 打印机
 - 2.5.6 MP3和MP4播放器
- 2.6 多媒体计算机的标准及发展趋势
 - 2.6.1 多媒体计算机的标准
 - 2.6.2 多媒体计算机的发展趋势

本章小结

习题二

第3章 数字声音处理

- 3.1 音频基础知识
 - 3.1.1 音频的基本概念
 - 3.1.2 音频信号的数字化
 - 3.1.3 音频文件的格式
- 3.2 音频信息采集
 - 3.2.1 从素材库直接获取或从网站下载
 - 3.2.2 从CD、VCD中截取声音
 - 3.2.3 自己录制声音
- 3.3 音频信息编辑
 - 3.3.1 Cool Edit软件介绍
 - 3.3.2 声音文件录制
 - 3.3.3 声音文件的编辑

<<多媒体技术基础>>

3.3.4 声音效果美化及合成作品

3.4 MIDI电脑音乐创作

3.4.1 MIDI规范与音乐合成

3.4.2 MIDI系统

3.4.3 MIDI制作工具软件Cakewalk

3.4.4 几种音符输入方式

3.4.5 MIDI录制与编辑

3.4.6 完成音乐作品

3.5 音频文件格式转换

3.5.1 利用音频编辑软件转换

3.5.2 使用格式转换工具软件转换

本章小结

习题三

第4章 数字图像处理

4.1 图像基础知识

4.1.1 图像的基本概念

4.1.2 色彩模型

4.2 图像数据的数字化

4.2.1 图像信息数字化过程

4.2.2 数字图像的表达

4.2.3 数字图像的基本属性

4.3 图像文件的种类与格式

4.3.1 图像文件的种类

4.3.2 图像文件的格式

4.4 图像素材的获取

4.5 数字图像处理的内容及常用软件

4.5.1 数字图像处理的研究内容

4.5.2 常用图像处理软件

本章小结

习题四

第5章 视频信息处理

5.1 视频的分类

5.2 电视信号及标准

5.2.1 彩色电视信号标准

5.2.2 视频信号的色彩模型

5.2.3 模拟视频信号的类型

5.3 视频的数字化

5.4 视频数据采集

5.4.1 通过硬件设备进行采集

5.4.2 借助于软件进行视频采集

5.5 视频文件的格式

5.6 视频文件格式的转换

5.7 视频文件的播放

本章小结

习题五

第6章 数据压缩与编码

6.1 数据压缩的基本概念

<<多媒体技术基础>>

- 6.1.1 数据压缩的概念及必要性
- 6.1.2 数据压缩的可能性
- 6.1.3 数据压缩的信息论基础
- 6.2 数据压缩的分类及评价指标
 - 6.2.1 数据压缩的方法及分类
 - 6.2.2 体现数据压缩性能的指标
 - 6.2.3 对数据压缩算法的评价
- 6.3 常用的压缩编码方法
 - 6.3.1 香农-范诺编码
 - 6.3.2 赫夫曼编码
 - 6.3.3 算术编码
 - 6.3.4 行程编码
 - 6.3.5 离散余弦变换
- 6.4 数据压缩的有关标准
 - 6.4.1 静态图像压缩标准
 - 6.4.2 运动图像压缩标准
 - 6.4.3 H.26X
- 本章小结
- 习题六

第7章 图像处理软件Photoshop CS

- 7.1 Photoshop CS3基础
- 7.2 选择工具
 - 7.2.1 选择工具概述
 - 7.2.2 选择工具实例
- 7.3 图像的编辑
- 7.4 图层的操作
 - 7.4.1 图层概述
 - 7.4.2 图层应用实例
- 7.5 图像颜色的调整
- 7.6 滤镜的使用
- 本章小结
- 习题七

第8章 数字视频编辑软件Premiere CS

- 8.1 Adobe Premiere CS3基础
- 8.2 视频编辑的基本操作
- 8.3 音频编辑及特效
- 8.4 字幕制作
- 8.5 运动效果
- 本章小结
- 习题八

第9章 动画制作软件Flash CS

- 9.1 Flash CS3的工作界面
- 9.2 逐帧动画
- 9.3 补间动画
- 9.4 遮罩动画
- 9.5 运动引导层动画
- 9.6 按钮动画

<<多媒体技术基础>>

本章小结

习题九

第10章 多媒体制作工具 Authorware

10.1 多媒体应用程序设计概述

10.1.1 多媒体制作工具

10.1.2 多媒体应用程序设计的一般流程

10.2 多媒体制作工具Authorware简介

10.2.1 Authorware的特点

10.2.2 Authorware的工作界面

10.2.3 程序的创建、保存及运行

10.3 利用声音图标创作MTV

10.4 交互控制程序设计

10.4.1 利用热区响应制作选择题

10.4.2 利用按钮响应设计抢答型选择题

10.4.3 利用判断图标构建试题库

10.4.4 利用文本响应设计填空题

10.4.5 利用目标区域响应设计拼图游戏

10.4.6 利用框架图标制作交互式电子相册

10.5 程序的调试与发布

10.5.1 调试程序

10.5.2 打包和发布程序文件

10.5.3 一键发布

本章小结

习题十

第11章 流媒体在网络中的应用

11.1 流媒体的基本概念

11.1.1 流媒体技术概述

11.1.2 流媒体文件格式

11.1.3 流媒体的传输协议及发布

11.2 网页基础知识

11.2.1 网页与HTML

11.2.2 网页文件结构

11.2.3 网页源文件的获取

11.2.4 网页的制作

11.2.5 在静态网页中嵌入流媒体

11.3 在网站中发布流媒体

本章小结

习题十一

实验一 多媒体数据采集

实验二 光盘刻录

实验三 声音信号的获取与处理

实验四 图形图像素材的采集

实验五 借助超级解霸截取视频片段

实验六 利用录屏软件录制视频教程

实验七 制作照片梦幻效果

实验八 制作视频文件

实验九 制作打字动画

<<多媒体技术基础>>

实验十 简单多媒体程序设计
实验十一 综合多媒体程序设计
实验十二 在网页中发布流媒体
参考文献

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>