

<<多媒体技术及应用教程>>

图书基本信息

书名：<<多媒体技术及应用教程>>

13位ISBN编号：9787302256861

10位ISBN编号：7302256861

出版时间：2011-8

出版时间：清华大学出版社

作者：高珏 等编著

页数：291

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>

<<多媒体技术及应用教程>>

内容概要

《多媒体技术及应用教程》由高珏和朱永华编著。

《多媒体技术及应用教程》包括多媒体技术基础知识和多媒体制作工具两大部分的内容。

多媒体制作工具部分包括Audition、Photoshop、

CorelDRAW、Flash、3ds Max、Maya、Premiere、会声会影、After

Effects和Director等目前最流行的工具软件，每种软件介绍都安排了综合应用实例，不仅让读者学习软件的使用，更让读者通过综合实例的练习，了解和掌握多媒体集成应用方法。

<<多媒体技术及应用教程>>

书籍目录

第1章 多媒体技术综述

1.1 多媒体的基本概念

1.1.1 媒体

1.1.2 多媒体和多媒体技术

1.2 多媒体计算机系统

1.2.1 多媒体计算机硬件

1.2.2 多媒体计算机软件

1.3 多媒体技术的发展及应用

1.3.1 多媒体技术的发展

1.3.2 多媒体技术的应用领域

1.3.3 新媒体

第2章 多媒体系统关键技术

2.1 视、音频媒体压缩技术

2.1.1 数据压缩技术概述

2.1.2 数据压缩分类

2.1.3 数据压缩常用编码

2.2 多媒体专用芯片

2.3 多媒体输入/输出技术与存储技术

2.3.1 多媒体输入/输出技术

2.3.2 多媒体存储技术

2.4 流媒体技术

2.4.1 流媒体的基本概念和应用

2.4.2 流媒体的文件格式

2.4.3 流媒体的三大平台

2.5 多媒体网络技术

2.5.1 多媒体传输协议

2.5.2 下一代网络中的多媒体通信技术

2.5.3 多媒体通信的服务质量

2.6 多媒体数据库管理系统

2.6.1 多媒体数据库管理系统的层次结构

2.6.2 多媒体数据库管理系统的组织结构

2.7 多媒体应用软件开发过程、方法与模型

2.7.1 多媒体应用软件过程概述

2.7.2 基于软件生存周期的多媒体软件开发过程

2.7.3 基于软件能力成熟度模型的项目管理与评估过程

2.7.4 多媒体应用系统开发模型

第3章 多媒体技术基础

3.1 音频信息处理技术

3.1.1 音频的基本概念

3.1.2 数字音频文件格式

3.1.3 语音技术的应用

3.1.4 常用音频处理软件

3.2 图像信息处理技术

3.2.1 图像的基本概念

3.2.2 图像处理技术

<<多媒体技术及应用教程>>

3.2.3 图像文件格式

3.2.4 常用图像处理软件

3.3 动画制作

3.3.1 动画的基本概念

3.3.2 动画制作技术

3.3.3 动画文件格式

3.3.4 二维动画制作

3.3.5 三维动画制作

3.4 视频信息处理技术

3.4.1 视频的基本概念

3.4.2 数字视频文件格式

3.4.3 常用视频处理软件

3.5 多媒体素材制备

3.5.1 数码音频的制备技巧

3.5.2 数码图像的制备技巧

3.5.3 数码视频的制作技巧

第4章 音频处理软件——Audition

4.1 概述

4.1.1 Audition基本功能

4.1.2 Audition工作界面

4.2 音频处理

4.2.1 录制音频

4.2.2 音频导入

4.2.3 音频编辑

4.2.4 音频特效处理

4.3 应用实例

第5章 图像处理软件——Photoshop

5.1 概述

5.1.1 Photoshop基本功能

5.1.2 Photoshop工作界面

5.2 图像处理基础

5.2.1 图像选区操作

5.2.2 文字处理

5.2.3 其他常用工具

5.2.4 色彩调整

5.3 图层

5.3.1 图层简介

5.3.2 图层基本操作

5.3.3 图层的设置

5.4 通道和蒙版

5.4.1 通道

5.4.2 蒙版

5.5 路径

5.5.1 路径简介

5.5.2 路径工具

5.5.3 路径面板

5.5.4 路径文字

<<多媒体技术及应用教程>>

5.6 滤镜

5.6.1 滤镜简介

5.6.2 滤镜应用

5.7 动画

5.7.1 动画面板

5.7.2 创建动画

5.8 应用实例

第6章 平面处理软件——CorelDRAW

6.1 概述

6.1.1 CorelDRAW工作界面

6.1.2 文件管理

6.1.3 页面基本设置

6.2 CorelDRAW工具介绍

6.2.1 绘制基本形状

6.2.2 对象操作

6.2.3 编辑轮廓和色彩填充

6.2.4 文本处理

6.2.5 高级效果

6.2.6 位图处理与打印输出

6.3 应用实例

第7章 动画处理软件

7.1 Flash

7.1.1 概述

7.1.2 图形绘制与色彩处理

7.1.3 文本处理

7.1.4 元件与库

7.1.5 3D工具和骨骼工具

7.1.6 动画制作

7.1.7 动画作品的导出与发布

7.1.8 应用实例

7.2 3ds Max

7.2.1 概述

7.2.2 基本建模

7.2.3 变换建模

7.2.4 复合建模

7.2.5 模型的表面处理

7.2.6 灯光、摄影机及环境特效

7.2.7 基本动画制作

7.2.8 粒子及空间变形

7.2.9 应用实例

7.3 Maya

7.3.1 概述

7.3.2 Maya建模技术

7.3.3 模型的表面处理

7.3.4 动画技术

7.3.5 灯光技术

7.3.6 粒子和流体特效

<<多媒体技术及应用教程>>

7.3.7 应用实例

第8章 视频处理软件

8.1 Premiere

8.1.1 概述

8.1.2 Premiere基础操作

8.1.3 视频特效

8.1.4 音频特效

8.1.5 字幕

8.1.6 文件输出

8.1.7 应用实例

8.2 会声会影

8.2.1 概述

8.2.2 会声会影基本操作

8.2.3 应用实例

8.3 After Effects

8.3.1 概述

8.3.2 After Effects基本操作

8.3.3 应用实例

第9章 交互处理软件——Director

9.1 概述

9.1.1 Director基本功能

9.1.2 Director工作界面

9.1.3 Director制作多媒体的流程

9.1.4 Director电影文件保存与发布

9.2 演员与演员表

9.2.1 演员

9.2.2 演员表

9.2.3 创建文本演员

9.2.4 创建图形与图像演员

9.2.5 音频、视频演员的导入和使用

9.3 舞台、剧本和精灵

9.3.1 舞台的设置

9.3.2 剧本的设置和使用

9.3.3 精灵的设置和使用

9.4 动画技术

9.4.1 帧连帧动画

9.4.2 关键帧动画

9.4.3 胶片环动画

9.4.4 录制动画

9.5 使用行为

9.5.1 使用行为库

9.5.2 行为检查器

9.6 脚本与交互

9.6.1 脚本的创建

9.6.2 事件与处理程序

9.6.3 Director中的常用Lingo命令

9.7 应用实例

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>