第一图书网, tushu007.com

<<多媒体技术与应用>>

图书基本信息

书名：<<多媒体技术与应用>>

13位ISBN编号：9787030146267

10位ISBN编号：7030146263

出版时间：2005-2

出版时间：周苏 科学出版社 (2005-02出版)

作者：周苏

页数：285

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

第一图书网, tushu007.com

<<多媒体技术与应用>>

内容概要

多媒体技术应用面广，涉及技术领域宽泛。
《高等院校教材：多媒体技术与应用》内容全面，结构合理，文字流畅，能够适合不同起点、不同层次读者学习多媒体技术的需要，并具备必要的技术深度。
《高等院校教材：多媒体技术与应用》分多媒体应用入门、多媒体技术基础和多媒体制作三部分，涉及 PowerPoint、Photoshop、Flash和Authorware等主流多媒体开发工具，包括多媒体与多媒体计算机、多媒体开发的美学设计、数据压缩技术、光存储技术、数字音频技术、图形图像技术、数字视频技术等共18章。
全书坚持良好的理论水平，注重实际应用，精选了大量对指导实践有意义的思考题。
《高等院校教材：多媒体技术与应用》可作为高等院校计算机及相关专业“多媒体技术”课程的教材。
也可用作其他专业学生和继续教育学习多媒体技术知识的教材。
为与《高等院校教材：多媒体技术与应用》配套，科学出版社同时出版了《多媒体技术实验》一书，其附属光盘中包括了《高等院校教材：多媒体技术与应用》的所有应用实例、实验源程序和素材，以及教学PPT 课件等。

第一图书网, tushu007.com

<<多媒体技术与应用>>

书籍目录

第一部分 多媒体应用入门第1章 多媒体与多媒体计算机1.1 多媒体的定义1.2 多媒体系统的组成1.3 多媒体的硬件系统1.3.1 多媒体计算机的组成1.3.2 内存1.3.3 硬盘1.3.4 声卡1.3.5 光盘驱动器1.3.6 显卡1.3.7 视频卡1.3.8 扫描仪1.3.9 数码相机1.3.10 摄像头1.3.11 数码摄像机1.4 操作系统的多媒体功能1.5 多媒体关键技术1.6 小结思考题第2章 PowerPiont多媒体制作2.1 建立演示文稿2.1.1 新建和打开演示文稿2.1.2 保存与关闭演示文稿2.1.3 使用密码打开或更改演示文稿2.2 设计外观统一的演示文稿2.2.1 设计模板2.2.2 母版2.2.3 配色方案2.2.4 幻灯片版式2.3 插入并处理对象2.3.1 添加文本2.3.2 添加或更改自选图形2.3.3 水印效果2.3.4 剪辑库与插入图片2.3.5 对齐和排列对象2.4 演示文稿放映2.4.1 动画和切换效果2.4.2 音乐、声音和视频2.4.3 声音旁白2.4.4 速度和排练2.4.5 创建交互式演示文稿2.4.6 自动运行的演示文稿2.4.7 Web上的演示文稿2.5 打印演示文稿2.5.1 设置黑白打印效果2.5.2 打印幻灯片、备注或讲义2.6 小结思考题第3章 多媒体开发的美学设计3.1 多媒体与美学3.2 不同媒体的美感特点3.2.1 文字和旁白3.2.2 图形和图表3.2.3 背景和质感3.2.4 颜色和感觉3.2.5 配音与音乐3.2.6 影像和动画3.2.7 动作的效果3.3 版面设计原则3.3.1 连续原则3.3.2 渐变原则3.3.3 对称原则3.3.4 对比原则3.3.5 比例原则3.3.6 平衡原则3.3.7 调和原则3.3.8 协调原则3.3.9 律动原则3.3.10 统一原则3.3.11 完整原则3.3.12 乐趣原则3.4 小结思考题第二部分 多媒体技术基础第4章 数据压缩技术4.1 多媒体信息的计算机表示4.2 数据压缩编码技术4.2.1 多媒体的数据量、信息量和冗余量4.2.2 图像压缩预处理4.2.3 数据压缩方法4.2.4 无损压缩与有损压缩4.2.5 数据压缩算法的综合评价指标4.3 数据压缩编码标准4.3.1 音频压缩技术标准(MPEG)4.3.2 静止图像压缩编码标准(JPEG)4.3.3 数字声像压缩标准(MPEG-1)4.3.4 通用视频图像压缩编码标准(MPEG-2)4.3.5 低比特率音视频压缩编码标准(MPEG-4)4.3.6 视频会议压缩编码标准(H.261)4.4 小结思考题第5章 光存储技术5.1 CD的发展5.1.1 光盘存储器的特点5.1.2 光盘存储器的分类5.1.3 光盘存储器的技术指标5.1.4 光盘存储器的国际标准规范5.2 CD的工作原理5.3 CD-ROM主要技术指标5.4 CD-R与CD-RW光盘刻录机5.5 DVD技术5.5.1 DVD格式5.5.2 可擦写DVD的比较5.6 小结思考题第6章 数字音频技术6.1 声音与声音信号数字化6.1.1 声音与听觉器官6.1.2 模拟信号与数字信号6.1.3 声音信号数字化6.1.4 声音质量与数据率6.2 音乐合成和MIDI6.2.1 MIDI的7R语6.2.2 MIDI的技术规范6.2.3 频率调制合成声音6.2.4 乐音样本合成声音6.3 数码音乐MP36.4 语音信号与处理6.4.1 语音输出6.4.2 再生的语音播放6.4.3 时间域的声音连接6.4.4 频率域的声音连接6.4.5 语音合成6.4.6 语音输入与识别6.5 声音文件的存储格式6.6 声卡6.6.1 声卡的主要技术指标6.6.2 声卡的功能和分类6.7 获取声音素材6.8 小结思考题第7章 图形图像技术7.1 视觉媒体及其特性7.2 彩色空间表示7.2.1 彩色的基本概念7.2.2 彩色空间7.3 图像及其特征7.3.1 位图与矢量图7.3.2 分辨率7.3.3 颜色深度7.3.4 位图图像的数据量7.3.5 调色板7.4 图形及其特征7.4.1 图形的分类与特征7.4.2 图形与图像7.5 图像显示技术7.5.1 第一代标准MDA和CGA7.5.2 第二代标准EGA7.5.3 第三代标准VGA7.5.4 第四代标准XGA7.6 图形图像文件格式7.6.1 GIF格式7.6.2 TIF格式7.6.3 TGA格式7.6.4 PCX格式7.6.5 BMP和DIB格式7.6.6 JPG和PIC格式7.6.7 PCD格式7.7 准备图形图像素材7.8 小结思考题第8章 数字视频技术8.1 动态图像及其特征8.1.1 动态图像的主要特征8.1.2 动态图像的主要技术参数8.1.3 动画的分类与实现8.1.4 动态影像视频8.2 视频技术的发展8.2.1 计算机和电视8.2.2 图像显示和显示器8.2.3 电影光盘8.3 模拟视频与数字视频8.4 视频信息的处理8.4.1 视频信息的采集8.4.2 视频信息的编辑8.4.3 视频采集和编辑软件的功能8.5 视频卡8.6 视频和动画文件格式8.6.1 动画文件格式8.6.2 视频文件格式8.7 流媒体技术与应用8.8 准备视频素材8.9 小结思考题第三部分 多媒体制作第9章 Photoshop图形图像制作9.1 Photoshop的工作界面9.1.1 工具箱9.1.2 工具选项栏9.1.3 控制面板9.2 图像文件的操作9.2.1 新建文件9.2.2 打开图像9.2.3 保存和关闭文件9.3 基本绘图功能9.3.1 选择颜色9.3.2 绘图工具9.3.3 绘图方法9.4 图像的编辑9.5 图层9.6 通道9.7 文字的创建9.8 图像色彩的校正9.8.1 颜色校正工具9.8.2 “ 调整 ”菜单9.9 滤镜的使用9.10 小结思考题第10章 Flash初步10.1 Flash的特色10.2 Flash的工作环境10.2.1 菜单栏10.2.2 工具栏10.2.3 工具箱10.2.4 控制面板10.2.5 属性面板10.2.6 时间轴10.2.7 场景10.2.8 舞台和工作区10.3 Flash绘图工具10.3.1 选择工具10.3.2 部分选取工具10.3.3 线条工具10.3.4 套索工具10.3.5 钢笔工具10.3.6 文本工具10.3.7 椭圆形工具10.3.8 矩形工具10.3.9 铅笔工具10.3.10 刷子工具10.3.11 任意变形工具10.3.12 填充变形工具10.3.13 墨水瓶工具10.3.14 颜料桶工具10.3.15 滴管工具10.3.16 橡皮擦工具10.3.17 手形工具10.3.18 缩放工具10.4 Flash的输出10.4.1 SWF格式文件10.4.2 EXE格式文件10.4.3 AVI格式文件10.5 小结思考题第11章 应用Flash图层与元件11.1 应

第一图书网, tushu007.com

用图层11.1.1 Flash的图层类型11.1.2 图层的编辑11.2 应用元件11.2.1 元件的类型11.2.2 元件的编辑11.3 小结思考题第12章 Flash声音、视频与动画制作12.1 加入声音12.1.1 在舞台中导入声音12.1.2 在指定的帧中插入声音12.1.3 给按钮添加声音12.1.4 加入背景音乐12.2 导入视频和动画12.2.1 导入视频12.2.2 导入GIF动画2.3 动画制作12.4 小结思考题第13章 Authorware初步13.1 认识Authorware13.1.1 Authorware的主要特点13.1.2 文件版本转换程序13.2 Authorware基本操作界面13.2.1 菜单栏13.2.2 工具栏13.2.3 图标选择板13.2.4 浮动工具板13.2.5 浮动面板13.2.6 属性面板13.2.7 设计窗口13.2.8 演示窗口13.3 Authorware菜单13.3.1 File(文件)13.3.2 Edit(编辑)13.3.3 View(视图)13.3.4 Insert(插入)13.3.5 Modify(修改)13.3.6 Text(文本)13.3.7 Control(控制)13.3.8 Xtras(功能扩展)13.3.9 Commands(命令)13.3.10 Window(窗口)13.3.11 Help(帮助)13.4 小结思考题第14章 Authorware基本图标14.1 显示图标14.1.1 创建显示图标14.1.2 编辑显示图标14.1.3 修改图形属性14.1.4 对象的排列与对齐14.1.5 组合与取消组合14.1.6 文本编辑14.1.7 显示图标属性和效果设置14.2 等待图标14.3 擦除图标14.3.1 创建擦除效果14.3.2 有效利用系统的自动擦除功能14.4 运动图标14.4.1 Direct to Point(固定终点)14.4.2 Path to End(基于路径)14.4.3 Path to Point(沿路径定位)14.4.4 Direct to Line(沿直线定位)14.4.5 Direct to Grid(沿平面定位)14.4.6 显示图标和运动图标的层14.5 组图标14.6 声音图标14.7 数字化电影图标14.8 DVD图标14.9 小结思考题第15章 Authorware复合图标15.1 交互图标15.1.1 在程序中建立交互功能15.1.2 Text Entry(文本输入)15.1.3 Hot Spot(热区)15.1.4 Hot Object(热对象)15.1.5 target Area(目标区)15.1.6 Button(按钮)15.1.7 Pull-Down Menu(下拉菜单)15.1.8 Conditional(条件)15.1.9 Keypress(按键)15.1.10 Tries Limit(重试限制)15.1.11 Time Limit(时间限制)15.1.12 Event(事件)15.1.13 永久性交互15.1.14 几种交互项返回类型的比较15.2 分支(重复)图标15.3 框架图标和导航图标15.3.1 默认框架图标15.3.2 框架结构的规划15.4 小结思考题第16章 程序的调试与发行16.1 多媒体素材的管理16.1.1 外部多媒体文件浏览器16.1.2 输出内部多媒体数据16.2 构建Authorware程序的原则16.3 程序的跟踪与调试16.3.1 程序中可能的错误16.3.2 start和end标志旗的使用16.3.3 Trace调试窗口16.3.4 Trace()调试函数16.3.5 动态显示变量16.4 打包和发行16.4.1 打包前的准备16.4.2 文件的组织形式16.4.3 设置外部文件的搜索路径16.4.4 带上外部驱动16.4.5 打包16.4.6 一键发布16.5 小结思考题第17章 Authorware程序设计17.1 AWS编程基础17.1.1 变量17.1.2 函数17.1.3 运算符和表达式17.1.4 程序语句17.1.5 代码运用17.2 计算设计图标17.2.1 计算设计图标的属性17.2.2 计算窗口17.3 使用列表17.3.1 线性列表17.3.2 属性列表17.3.3 多维列表17.4 字符串处理17.4.1 特殊字符17.4.2 行与段落17.4.3 常用字符串处理函数17.4.4 常用字符串处理过程17.5 脚本函数17.5.1 内部脚本函数17.5.2 外部脚本函数17.5.3 字符串脚本函数17.6 动态构造程序代码17.7 小结思考题第18章 使用知识对象和外部资源18.1 应用流媒体18.1.1 Windows Media18.1.2 Real Player18.1.3 QuickTime Xtra18.1.4 Flash Xtra18.1.5 Shockwave Flash Object控件18.2 使用其他媒体18.2.1 OLE技术的使用l8.2.2 使用GIF动画18.2.3 使用PowerPoint幻灯片18.3 知识对象18.3.1 模块与知识对象18.3.2 知识对象的概念l8.4 Xtras插件18.5 使用虚拟现实技术l8.6 使用Windows通用控制18.7 小结思考题主要参考文献

第一图书网, tushu007.com

章节摘录

插图：9.5 图层图层（layer）是Photoshop中的一个非常重要的图像编辑手段。
图层就好比是一叠透明的纸，每张纸代表一层，可以在任何一层上单独进行绘图或编辑操作，而不会影响到其他图层上的内容，将所有的层叠加起来，并通过控制图像的色彩融合、透明度以及图层叠放顺序等，可以实现丰富的创意设计。
1.图层控制面板打开Photoshop自带的图像文件“ 样本＼鱼.psd ”，图层控制面板中即显示与该图像有关的各项信息，如图9.5所示。
各图层自下而上地排列，最下面的一层为背景层，最后建立的图层在最上面。
1）隐藏／显示图层：图层最左边的眼睛图标用来控制每一层的图像在图像窗口中是否可以看见。
出现眼睛图标时，表示该层可见（称为可见图层）；单击图标，眼睛消失，表示该层不可见（称为隐藏图层）。
2）当前层：图层左边显示画笔图标的，表示是当前正在编辑的图层，称为当前层，所有的编辑操作都是针对当前层进行的。
单击某一图层或图层左边的选择框，框内出现画笔图标，同时该层高亮显示，该层即成为当前层。
3）图层组：图层左边显示三角按钮的，表示这是一个图层组，其中包含若干个图层；单击该按钮，可展开图层组。
4）缩览图：图层名称的左边显示有该层图像的缩览图。
按住ctrl键，同时单击该图标，可选中这层上的所有图像。

第一图书网, tushu007.com

<<多媒体技术与应用>>

编辑推荐

《多媒体技术与应用》为科学出版社出版发行。

第一图书网, tushu007.com

<<多媒体技术与应用>>

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