

<<计算机媒体素材的制作与使用>>

图书基本信息

书名：<<计算机媒体素材的制作与使用>>

13位ISBN编号：9787040111002

10位ISBN编号：7040111004

出版时间：2002-5

出版时间：高等教育出版社

作者：俞德勇

页数：373

字数：520000

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>

<<计算机媒体素材的制作与使用>>

内容概要

《计算机媒体素材的制作与使用》的编写思路是按照多媒体素材采集、制作：多媒体素材处理：多媒体课件设计：多媒体素材整合的次序进行的，包含了教学课件制作的全过程。

本书选用大众化的工具软件，对图形图像的采集、制作和处理分别选用了Snagit、CorelDRAW和Photoshop；对音频、视频的采集和处理选用了录音程序、超级解霸和Premiere；对二维动画的制作使用了目前最为流行的Flash；三维动画的制作则选用了3DSMAX；多媒体素材的整合选用了Authorware；网页制作选用了Dreamweaver。

本书主要介绍了以下几个部分内容：如何采集、制作、处理在教学课件制作过程中所需要的各种多媒体素材，包括图形、图像、动画、视频、音频等；如何运用合适的工具把所获得的多媒体素材整合到教学课件中；流式媒体技术的介绍和多媒体教学课件设计理论的阐述。

全书选择了目前比较流行的有关多媒体素材采集、制作、处理、整合的各种工具软件，结合理论以实例的形式分别做了详细的说明。

本书可作为有一定计算机应用基础的高校教师进行多媒体教学课件设计、制作的培训教材。

<<计算机媒体素材的制作与使用>>

书籍目录

第1章 概述	1.1 媒体与多媒体	1.1.1 媒体	1.1.2 多媒体	1.1.3 多媒体主要特性	1.1.4 多媒体分类	1.1.5 多媒体素材的采集、制作、处理与应用	1.2 数据压缩	1.2.1 为什么要进行数据压缩	1.2.2 数据压缩的方法	1.2.3 数据压缩的标准	1.3 多媒体技术与教育	1.3.1 改变教学环境	1.3.2 改变教学手段	1.3.3 改变教学内容	1.3.4 改变教学观念		
第2章 图形图像的采集与处理	2.1 图形、图像的基本概念	2.1.1 图形与图像的区别	2.1.2 图形图像格式	2.2 图形制作	2.2.1 CorelDRAW的工作界面	2.2.2 基本绘图	2.2.3 编辑路径	2.2.4 变换对象	2.2.5 填色	2.3 屏幕图像的采集	2.3.1 抓图工具Clip ' nSave的使用	2.3.2 抓图软件Snagit 5的使用	2.4 Photoshop处理图像	2.4.1 Photosllop的工作界面	2.4.2 图像的选取和编辑	2.4.3 图层的应用、文字设计和滤镜的使用	2.4.4 线条的使用与图像的调整
第3章 数字音频处理	3.1 数字音频基础	3.1.1 音频知识简介	3.1.2 数字音频处理	3.1.3 数字音频与MIDI的比较	3.2 声卡及其应用软件	3.2.1 声卡简介	3.2.2 声卡的应用软件	3.3 声音的采集与处理	3.3.1 录音程序	3.3.2 编辑音频文件	3.4 数字音频的格式转换与处理	3.4.1 音频格式	3.4.2 豪杰超级解霸2001在音频方面的应用	3.4.3 超级音频解霸	3.4.4 MP3数字CD抓轨	3.4.5 “MP3压缩工具”的使用	3.4.6 超级解霸一般操作
第4章 数字视频处理	4.1 数字视频基础	4.1.1 模拟视频和数字视频	4.1.2 全屏幕与全运动视频	4.1.3 视频的数字化	4.1.4 数字视频压缩	4.1.5 数字视频格式	4.2 视频卡与视频捕获	4.2.1 视频卡的分类	4.2.2 视频捕获卡的安装和使用	4.3 视频剪辑与转换	4.3.1 超级解霸2000简介	4.3.2 超级解霸2000使用	4.3.3 豪杰实用工具使用	4.3.4 用Video Editor对AVI与MPG进行转换	4.4 视频处理软件Premiere 5.1	4.4.1 Adobe Premiere 5.1概述	4.4.2 Adobe premiere 5.1的基本操作
第5章 二维动画制作	5.1 Flash 5.0功能简介	5.1.1 基本概念.....	第6章 动画制作	第7章 网络流式媒体技术	第8章 多媒体课件设计基础	第9章 多媒体创作工具	第10章 网页制作										

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>