

<<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：9787040243772

10位ISBN编号：7040243776

出版时间：2008-6

出版时间：高等教育出版社

作者：刘甘娜，翟华伟，崔立成 著

页数：309

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>>

### 内容概要

《高等学校多媒体技术课程系列教材：多媒体应用基础》主要内容：自1996年策划出版“多媒体应用基础”课程教材至今已历经12年。

在此12年中，信息技术领域的发展和变化速度是任何技术领域都望尘莫及的，多媒体技术的发展更是人们始料未及的。

该书已有3次大的改版，仍显落伍。

新编第4版根据教育部计算机基础课程教学指导委员会2006年公布的“关于进一步加强高等学校计算机基础教学的意见暨计算机基础课程教学基本要求（试行）”中“多媒体技术及应用课程教学基本要求（一般要求）”和实际的教学需要，在教材结构、内容取材和编写模式等方面作了较大的改动。

全书共分为6章：第1章导论、第2章文字与音频素材的制作与处理、第3章图像素材处理与制作、第4章计算机动画制作、第5章视频制作与媒体合成编辑处理、第6章多媒体应用专题设计与实例。重点是音频、图像、动画、视频等素材创作工具的应用与学习。

《多媒体应用基础》采用“应用任务驱动”、“实例教学”的编写模式，使其对学生学习的指导性更强。

配合文字教材的有电子教案、计算机辅助教学课件和博客网站。

光盘中提供了网络课件和丰富的素材制作与应用设计实例。

《多媒体应用基础》可作为大专院校、高职、高专计算机专业“计算机多媒体技术应用”课程教材，还可用于理工科及文科、艺术类等非计算机专业相关课程的教学，也可作为计算机专业学生“多媒体技术应用”选修课教材，还可作为广大多媒体作品设计者的参考书。

## 书籍目录

第1章 导论 1.1 多媒体与多媒体技术 1.1.1 多媒体与多媒体技术的含义及特性 1.1.2 多媒体计算技术 1.1.3 多媒体应用技术 1.2 多媒体计算机系统组成 1.2.1 多媒体系统与多媒体计算机系统 1.2.2 多媒体计算机硬件系统 1.2.3 多媒体计算机软件系统 1.3 媒体类型和媒体元素概述 1.3.1 媒体类型 1.3.2 媒体元素初识 1.4 多媒体网络及应用 1.4.1 多媒体网络 1.4.2 多媒体网络的典型应用 1.4.3 多媒体计算机网络现存的问题 1.4.4 多媒体网络的发展趋势 1.5 多媒体应用创作工具 1.5.1 多媒体应用创作工具的功能与特性 1.5.2 多媒体应用创作工具的类型 1.6 多媒体技术的应用领域及其研究与发展 1.6.1 多媒体技术的应用领域 1.6.2 多媒体技术的研究与发展 本章小结 知识链接练习与思考

第2章 文字与音频素材的制作与处理 2.1 文字素材制作 2.1.1 文本文字与图像/图形文字 2.1.2 文字信息的数字化 2.1.3 文字信息的获取 2.1.4 文本文字的编辑与排版 2.1.5 艺术字的制作 2.2 音频素材的制作与处理 2.2.1 数字音频概述 2.2.2 专业音频处理软件的功能及应用 2.2.3 音频制作实例 本章小结 知识链接练习与思考 上机实践

第3章 图像素材处理与制作 3.1 数字图像基础 3.1.1 数字图像的基本属性 3.1.2 数字图像的色彩 3.1.3 数字图像的文件格式 3.2 数字图像处理过程及处理工具介绍 3.2.1 数字图像的处理过程 3.2.2 数字图像的处理工具 3.2.3 专业图像处理软件——Photoshop 3.2.4 Photoshop中的基本概念与操作 3.3 Photoshop图像处理应用实例 3.3.1 图像文字特效 3.3.2 旧照片修复 3.3.3 滤镜特效应用 3.3.4 图像色彩调整应用 3.3.5 制作三维立体效果 3.3.6 绘制广告招贴画 本章小结 知识链接练习与思考 上机实践

第4章 计算机动画制作 4.1 计算机动画的创作基础 4.1.1 动画与计算机动画概述 4.1.2 计算机动画类型与创作原理 4.2 二维动画创作 4.2.1 常见的二维动画创作软件简介 4.2.2 Flash简介 4.2.3 Flash CS3工作界面介绍 4.2.4 Flash动画创作的基本操作 4.2.5 Flash动画创作实例 4.3 三维动画创作 4.3.1 三维动画概述 4.3.2 3DS Max工具简介 4.3.3 3DS Max 2008的基本操作 4.3.4 三维动画的创作实例 4.4 骨骼动画介绍 4.4.1 骨骼动画原理 4.4.2 骨骼动画的关键技术 4.4.3 动作捕获法简介 本章小结 知识链接练习与思考 上机实践

第5章 视频制作与媒体合成编辑处理 5.1 视频基础知识 5.1.1 视频的基本概念 5.1.2 数字视频信息的获取与压缩/解压缩 5.1.3 数字视频文件的格式与转换 5.2 视频素材的制作 5.2.1 视频素材的制作步骤 5.2.2 视频编辑工具的介绍 5.3 视频素材的处理与编辑合成实例 5.3.1 Adobe Premiere Pro CS3简介 5.3.2 视频剪辑练习 本章小结 知识链接练习与思考 上机实践

第6章 多媒体应用专题设计与实例 6.1 多媒体应用系统设计方法与开发过程 6.1.1 多媒体应用系统开发方法与开发过程 6.1.2 多媒体应用系统的设计重点及指导原则 6.1.3 人机交互设计中应遵守的认知规则 6.2 计算机游戏制作 6.2.1 游戏设计基本理念 6.2.2 游戏研发技术简介 6.2.3 游戏中的素材制作 6.2.4 小结 6.3 动漫影视作品的设计与制作 6.3.1 传统动画片的制作 6.3.2 计算机二维动画片的制作 6.3.3 计算机三维动画影视制作 6.4 多媒体网络应用设计 6.4.1 网站与网页 6.4.2 多媒体网站与网页的制作 6.4.3 使用Dreamweaver CS3制作静态HTML网页 6.4.4 设计个人的网上家园——博客 6.5 多媒体应用系统设计 6.5.1 用PowerPoint制作开放式多媒体演示系统 6.5.2 多媒体网络教学课件设计 6.5.3 网络教学系统设计 本章小结 知识链接练习与思考 上机实践

## <<多媒体应用基础>>

### 编辑推荐

《高等学校多媒体技术课程系列教材：多媒体应用基础》为“高等学校多媒体技术课程系列教材”中的一本。

全书共分为6章：第1章导论、第2章文字与音频素材的制作与处理、第3章图像素材处理与制作、第4章计算机动画制作、第5章视频制作与媒体合成编辑处理、第6章多媒体应用专题设计与实例。

重点是音频、图像、动画、视频等素材创作工具的应用与学习。

《高等学校多媒体技术课程系列教材：多媒体应用基础》采用“应用任务驱动”、“实例教学”的编写模式，使其对学生学习的指导性更强。

<<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>