第一图书网, tushu007.com

<<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

第一图书网, 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。

第一图书网, tushu007.com

<<多媒体应用基础>>

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——Photoshop3.2.4 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 多煤体应用系统设计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

第一图书网, tushu007.com

<<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。

第一图书网, tushu007.com

<<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