

<<多媒体技术及应用>>

图书基本信息

书名：<<多媒体技术及应用>>

13位ISBN编号：9787040274554

10位ISBN编号：7040274558

出版时间：2009-8

出版时间：龚沛曾、李湘梅、徐念祖、等高等教育出版社 (2009-08出版)

作者：龚沛曾

页数：293

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>>

### 前言

多媒体技术是一门利用计算机技术进行教育、展示、学习以及娱乐的新兴学科。

掌握制作多媒体产品的技术和技巧，是计算机专业的学生以及大量电脑爱好者所企盼的。

本书主要针对这一需求，在多媒体技术的基本概念、制作多媒体产品需要的计算机配置的要求，以及图像、声音、动画、制作光盘等方面进行详细而系统地阐述。

从应用角度看，要掌握多媒体技术，除了必要的基本知识和概念外，主要任务是学习和掌握各种工具软件的使用。

由于在多媒体技术中，任何一种处理对象都可以使用很多工具软件完成制作。

因此，要完成一个理想的多媒体产品，需要学习的软件很多，读者要想熟练掌握这些软件，是要花些时间和精力。

本书内容按照多媒体制作的一般流程展开，即：基本概念 - 美学 - 图像处理 - 动画制作 - 声音处理 - 综合制作 - 光盘制作 - 包装设计。

这几乎包括了多媒体制作中的所有环节。

## <<多媒体技术及应用>>

### 内容概要

《多媒体技术及应用》系统全面地介绍了多媒体技术的相关知识，全书分为教学篇和实验篇。教学篇包括多媒体技术基础、音频处理技术与应用、图像处理技术与应用、视频处理技术与应用、动画制作、多媒体数据的压缩、多媒体应用系统开发、网络多媒体技术以及多媒体技术综合应用案例。实验篇提供了与教学篇所介绍内容相天的多个实验，是对教学篇的有益补充。

《多媒体技术及应用》内容全面、翔实，实用性强，通过大量的实例讲解使读者快速掌握多媒体软件的基本操作及其综合应用。

## &lt;&lt;多媒体技术及应用&gt;&gt;

## 书籍目录

教学篇第1章 多媒体技术基础 1.1 多媒体技术概述 1.1.1 多媒体技术的发展 1.1.2 多媒体技术的基本概念 1.1.3 多媒体技术的应用 1.1.4 多媒体的关键技术 1.2 多媒体硬件系统 1.2.1 多媒体输入输出设备 1.2.2 多媒体接口设备 1.2.3 多媒体存储设备 1.3 多媒体软件系统 1.3.1 多媒体软件 1.3.2 多媒体应用系统的设计流程 思考题第2章 音频处理技术与应用 2.1 音频处理基础 2.1.1 音频信号概述 2.1.2 音频信号的数字化 2.1.3 数字音频处理技术 2.2 音频处理软件Adobe Audition 2.2.1 常用的音频处理软件 2.2.2 Audition功能简介 2.2.3 Audition界面及基本操作 2.2.4 音频信号获取 2.2.5 音频编辑 2.2.6 加载效果器 2.2.7 效果器 2.3 音频处理综合应用案例 2.3.1 消除人声 2.3.2 穿插录音技术 2.3.3 声音信号降噪处理 2.3.4 配乐诗朗诵制作 思考题第3章 图像处理技术与应用 3.1 图像处理基础 3.1.1 图像概述 3.1.2 图像的数字化 3.1.3 图像文件格式 3.2 图片浏览器ACDSee 3.2.1 功能介绍 3.2.2 用户界面 3.2.3 应用举例 3.3 图像处理软件Photoshop CS 3.3.1 工作界面 3.3.2 基本操作 3.3.3 基本工具的使用 3.3.4 图层、通道和蒙版 3.3.5 文字处理 3.3.6 形状与路径 3.3.7 滤镜 3.4 图像处理综合应用案例 3.4.1 案例1——高尔夫球的制作 3.4.2 案例2——卷轴的制作 3.4.3 案例3——彩色文字的制作 思考题第4章 视频处理技术与应用 4.1 视频基础知识 4.1.1 视频概述 4.1.2 视频的分类 4.1.3 常用的视频文件格式 4.2 电视技术基础 4.2.1 电视基础 4.2.2 彩色电视制式 4.2.3 电视机的输入输出信号 4.2.4 扫描方式 4.3 视频处理软件和Adobe Premiere Pro 4.3.1 基本操作 4.3.2 特效制作 4.3.3 字幕制作 4.3.4 视频节目的输出 4.4 视频处理综合应用案例 思考题第5章 动画制作 5.1 计算机动画基础 5.2 Flash动画制作 5.2.1 Flash动画概述 5.2.2 基本动画制作 5.2.3 ActionScript脚本语言控制 5.2.4 Flash综合应用案例 5.3 3ds Max三维动画制作 5.3.1 3ds Max工作环境 5.3.2 基本操作 5.3.3 简单三维物体的建模 5.3.4 平面对象的创建 5.3.5 编辑修改器 5.3.6 材质和贴图 5.3.7 灯光和摄像机 5.3.8 3ds Max综合应用案例 思考题第6章 多媒体数据的压缩 6.1 数据压缩概述 6.1.1 数据压缩的必要性 6.1.2 数据冗余 6.2 数据压缩的基本原理 6.2.1 信息编码基础 6.2.2 数据压缩方法 6.3 数据压缩的编码算法 6.3.1 统计编码 6.3.2 预测编码 6.3.3 变换编码 6.4 常用多媒体数据压缩标准 6.4.1 音频压缩标准 6.4.2 静态图像压缩编码标准 6.4.3 运动图像和视频压缩编码标准 6.4.4 视频制作中的压缩算法实例 思考题第7章 多媒体应用系统开发 7.1 多媒体创作工具 7.1.1 多媒体创作工具概述 7.1.2 多媒体创作工具的类型 7.2 Director开发工具 7.2.1 Director的界面组成 7.2.2 Director的基本操作 7.2.3 动画制作 7.2.4 脚本控制 7.2.5 声音的控制 7.2.6 Director综合应用案例 思考题第8章 网络多媒体技术 8.1 多媒体网络通信基础 8.1.1 常用的多媒体传输协议 8.1.2 常用的多媒体通信协议 8.2 多媒体技术在网络上的应用 8.2.1 多媒体通信系统 8.2.2 多媒体会议系统 8.2.3 视频点播和网络电视 8.2.4 网络通信模式 8.3 流媒体 8.3.1 流媒体技术基础 8.3.2 流媒体文件格式和播放器 8.3.3 流媒体编码综合应用 思考题第9章 多媒体技术综合应用案例 9.1 多媒体作品规划和设计要求 9.1.1 作品规划 9.1.2 作品要求 9.1.3 作品设计原则 9.1.4 作品的评分 9.2 作品制作流程 9.3 综合应用案例作品——中国招牌 9.4 作品选题参考实验篇实验一 音频的编辑与合成实验二 图像的基本编辑实验三 图层、蒙版和通道的综合应用实验四 滤镜的应用实验五 Premiere Pro视频合成实验六 视频综合设计实验七 Flash动画制作实验八 3ds Max基本操作和三维建模实验九 3ds Max高级建模及其应用实验十 3ds Max综合应用实验十一 Director基础操作实验十二 Director动画制作实验十三 流媒体转码参考文献

## <<多媒体技术及应用>>

### 章节摘录

插图：多媒体技术是计算机技术和社会需求的综合产物，它是计算机发展的一个重要方向。随着计算机软硬件的进一步发展，计算机的处理能力越来越强，计算机的应用领域得到进一步的拓展，应用需求大幅度增加，在很大程度上促进了多媒体技术的发展和完善。

1. 社会需求 社会需求是促进多媒体技术产生和发展的重要因素。

可以说，包括计算机本身在内，一切科学技术的发展都离不开社会需求这一重要条件。

社会需求随着人类文明的发展而不断增加，刺激着各个领域中的科学技术不断地进步和发展。

早在20世纪80年代初期，人们开始不满足于计算机对文字进行单一形式的处理和进行的数学运算。

计算机自1945年问世以来，一直进行着这些单一的工作。

人们希望计算机能做更多的事情。

例如日本人提出利用计算机进行人工智能方面的研究，并决定研制和开发所谓的“第五代计算机”。

第五代计算机的标志是人工智能，要求计算机在多领域、多学科处理多重信息。

尽管要实现真正意义上的人工智能还有相当艰辛的道路要走，但是第五代计算机的开发计划确实起到了带动计算机技术发展的作用，这种越来越迫切的需求，使人们造就了一门全新的技术——多媒体技术。

## <<多媒体技术及应用>>

### 编辑推荐

本书的作者队伍由编写经验、教学经验均丰富的专家组成，全书内容翔实、行文流畅、文字精练，是一本可读性强的教科书。

全书分为教学篇和实验篇。

在教学篇中，系统全面地介绍了多媒体技术的基础知识、常见多媒体素材的处理技术与应用、动画制作、多媒体数据的压缩、多媒体创作工具、网络多媒体技术以及多媒体技术的综合应用等。

在实验篇中，通过13个实验，实现从简单应用到综合应用再到创新设计，让学生循序渐进地掌握软件的基本操作及其应用，大大提高动手能力。

本书每一章中都安排了针对性强的案例及综合应用环节，通过这些大量的实例讲解，可以快速掌握多媒体软件的基本操作及其综合应用。

<<多媒体技术及应用>>

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>