

<<多媒体基础与制作技术教程>>

图书基本信息

书名：<<多媒体基础与制作技术教程>>

13位ISBN编号：9787040301670

10位ISBN编号：7040301679

出版时间：2010-8

出版时间：高等教育出版社

作者：卢勤 编

页数：279

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>

## <<多媒体基础与制作技术教程>>

### 前言

随着计算机科学与技术的飞速发展, 计算机应用领域日益广泛。计算机已经被广泛地应用到日常生活、工作、学习、商业广告、网络通信、娱乐等各个领域中用于处理图形、图像及声音和视频。

多媒体技术是综合研究文字、音频、图形、图像、动画、视频等多种媒体的采集、压缩、存储、编辑、显示、传输等处理方法, 将其集成为一个系统并使其具有交互性的技术, 它涉及计算机软硬件技术、数字化信号处理技术、图像处理技术、音视频技术、通信技术等多种技术。

多媒体制作涉及创新设计能力、动手操作能力、工具运用能力、软件开发能力以及产品意识和团队协作意识。

本书是针对高等职业教育的教学特点和培养目标编写的, 详细介绍了多媒体制作技术和过程。各章结构独立, 全书内容丰富, 将多媒体技术的基础理论知识融入多媒体制作过程中, 以提高读者开发能力和应用能力。

本书主要特点体现在以下几方面。

精简理论, 突出实践。

结合实际应用和大量实例练习, 将理论运用到实际多媒体产品的开发应用中。

实践环节不单纯是介绍操作方法, 而是强调制作技术。

实例教学, 边学边练。

每章都有让读者动手操作的题目, 每章都有案例参考, 以任务驱动理论实训一体化教学, 使读者在理解基础知识的基础上进行实践。

内容全面, 技术求新。

根据现阶段的技术水平和读者的软件运用基础确定内容。

重视音频处理的内容, 重点是利用Authorware和Director多媒体集成工具进行多媒体产品的制作。

图文并茂, 易懂易学。

每种多媒体产品制作都有操作过程的屏幕截图, 每项多媒体创作任务由简到难, 操作步骤详细。

通过制作实例帮助读者深入理解多媒体的制作原理, 掌握多媒体的基本制作技术和常用多媒体工具软件的基本操作方法与一般应用技巧。

全书共分为8章, 每一章都设计成一个多媒体制作情境。

按照多媒体制作的工作任务, 提出具体的问题并获得圆满的工作成果。

第1章为“初步建立多媒体制作环境”, 介绍多媒体的基本概念、硬件环境和软件环境, 利用PowerPoint完成文字媒体的演示文稿制作, 并介绍光盘制作技术。

第2章为“声音的采集与编播”, 介绍音频数据的特点、声卡的功能、制作与编辑声音素材的方法, 利用音频编辑工具完成配乐朗诵的制作, 并介绍MIDI音乐的创作方法。

第3章为“图像的采集与显示”, 介绍图形、图像的基本概念, 平面作品的制作过程和一般应用技巧, 利用Photoshop完成海报的制作, 并介绍在网页上显示图片的方法。

第4章为“动画的制作”, 介绍三维动画制作软件3ds Max和Flash的主要功能, 完成动画的制作, 并介绍网络动画发布技术。

第5章为“视频的采集与编播”, 介绍视频采集过程和利用Premiere完成片头制作, 并介绍流媒体服务器配置方法。

第6章为“用Authorware制作多媒体课件”, 介绍多媒体产品的制作过程和Authorware的基本功能, 完成多媒体课件的制作, 并介绍程序调试和打包方法。

第7章为“用Director制作多媒体产品”, 介绍Director的基本功能, 完成多媒体课件的制作, 并介绍程序加密和网上发布技术。

## <<多媒体基础与制作技术教程>>

### 内容概要

《普通高等教育“十一五”国家级规划教材：多媒体基础与制作技术教程》是针对高等职业教育的教学特点和培养目标编写的，详细介绍了多媒体制作技术和过程。各章结构独立，全书内容丰富，将多媒体技术的基础理论知识融入多媒体制作过程中，以提高读者开发能力和应用能力。

全书共分为8章，每章都设计成一个多媒体制作情境，分别从文字媒体、声音媒体、图形、图像、动画及视频的获取、编辑、存储、输出几个方面介绍相关概念和制作技术。

之后介绍了利用Authorware和Director两大多媒体制作工具制作多媒体产品的方法和过程，最后全面总结了多媒体产品的开发过程与方法。

《普通高等教育“十一五”国家级规划教材：多媒体基础与制作技术教程》可作为培养计算机类专业应用性、技能型人才的教學用书，也可供各类培训以及计算机从业人员和爱好者参考使用。

## 书籍目录

第1章 初步建立多媒体制作环境1.1 搭建多媒体工作环境1.1.1 多媒体硬件环境1.1.2 多媒体软件环境1.1.3 多媒体个人计算机系统的组成1.1.4 多媒体技术的应用1.2 演示文稿的制作1.2.1 获取文本信息与使用矢量字库1.2.2 用Word文档编辑处理关于多媒体概念的文字材料1.2.3 用PowerPoint制作讲解多媒体技术的演示文稿1.2.4 插入超链接并生成网页文件1.3 用PowerPoint制作触摸屏演示产品1.3.1 触摸屏的种类与选用1.3.2 制作在Windows自动运行的演示文稿1.3.3 在演示文稿中插入背景音乐1.3.4 利用动作按钮制作交互式播放的演示文稿1.4 制作自动播放的演示光盘1.4.1 光驱的种类1.4.2 光盘的刻录方法1.4.3 制作个性文件图标和自动运行文件1.4.4 制作能自动播放的展示多媒体技术的光盘产品本章小结思考与练习第2章 声音的采集与编播2.1 用Windows的录音机录制朗诵的音频2.1.1 检查声卡的声音功能2.1.2 使用Windows录音机录制朗诵的语音2.1.3 从音频采样原理分析声卡的声音质量2.1.4 分析计算WAV格式的声音文件占用的存储空间2.2 收集不同格式的音乐媒体2.2.1 收集CD格式的音频文件2.2.2 收集MP3和WMA格式的音频文件2.2.3 不同格式音频文件的特点2.2.4 分析压缩格式音频文件占用的存储空间2.3 用音频处理软件Cool Edit制作配乐朗诵音频2.3.1 Cool Edit基本操作2.3.2 使用Cool Edit录制声音2.3.3 波形调整2.3.4 诗朗诵制作实例2.4 用多轨编辑制作MIDI音乐2.4.1 使用Windows媒体播放器播放MIDI音乐2.4.2 制作MIDI音频文件2.4.3 使用音频编辑软件制作多轨音乐2.4.4 分析理解FM合成器和波表合成器的应用本章小结思考与练习第3章 图像的采集与显示3.1 获取静态图像3.1.1 用屏幕截图来获取图像3.1.2 用扫描仪获取图像的精度设置3.1.3 在Photoshop中扫描图像3.1.4 根据图像的数字化原理计算存储空间3.2 获取JPEG格式的图像文件3.2.1 使用数码相机获取图像3.2.2 从网络上收集JPEG格式的图像文件3.2.3 分析影响图像质量的参数3.2.4 根据图像压缩原理分析图像的质量3.3 图形与图像文件的格式转换3.3.1 图形与图像的区别3.3.2 各种格式图像文件的应用3.3.3 用图像处理软件转换文件格式3.3.4 像素图转换为矢量图3.4 图像处理软件的使用3.4.1 Photoshop窗口组成3.4.2 用Photoshop制作笑脸3.4.3 Photoshop蒙版的应用3.4.4 用Photoshop制作逼真的西瓜本章小结思考与练习第4章 动画的制作4.1 用AutoCAD制作图形4.1.1 用AutoCAD制作尺寸精确的二维图形4.1.2 用AutoCAD制作线框的三维图形4.1.3 用AutoCAD制作有真实感的三维图形4.1.4 分析图形文件的存储信息4.2 用3dsMAX制作动画4.2.1 用3dsMAX制作帧动画4.2.2 用3dsMAX制作给定路径的动画4.2.3 GIF动画的制作4.2.4 分析动画文件4.3 用Flash制作动画4.3.1 Flash的布局4.3.2 用Flash制作运动补间动画4.3.3 用Flash制作形状补间动画4.3.4 Flash的导出与发布4.4 动画的发布4.4.1 Flash的播放器4.4.2 动画的运动节奏4.4.3 动画片头制作4.4.4 网页动画本章小结思考与练习第5章 视频的采集与编播5.1 采集视频与视频采集卡的使用5.1.1 视频文件的下载5.1.2 显卡与视频采集卡5.1.3 摄像机与摄像头的使用5.1.4 分析视频文件的存储5.2 视频的压缩与格式转换5.2.1 常见的视频压缩格式5.2.2 视频制式的选择5.2.3 视频播放与格式转换5.2.4 分析视频压缩原理对播放质量的影响5.3 视频的编辑5.3.1 常用的非线性编辑的视频编辑软件5.3.2 利用AdobePremiere剪接两段视频信息并为此增加过渡效果5.3.3 利用AdobePremiere给视频增加字幕和声音5.3.4 制作完整片头视频文件5.4 视频的传输与流媒体5.4.1 网页上的视频文件5.4.2 视频传输要求5.4.3 网络流媒体服务5.4.4 配置流媒体服务器发布流媒体本章小结思考与练习第6章 用Authorware制作多媒体课件6.1 流程图的开发方式6.1.1 多媒体课件的开发过程6.1.2 基于描述语言或描述符号的创作工具6.1.3 基于流程图的创作工具6.1.4 基于时间序列的创作工具6.2 脚本制定与素材整理6.2.1 需求分析6.2.2 编写脚本6.2.3 整理素材6.2.4 熟悉开发环境6.3 利用Authorware的图标功能进行交互界面的设计6.3.1 利用“群组”图标;图标规划程序6.3.2 利用“显示”图标进行界面设计6.3.3 利用“计算”图标实现交互响应功能6.3.4 利用“运动”图标表现演示内容6.4 发布多媒体课件的程序文件6.4.1 程序的运行调试6.4.2 程序的发布6.4.3 程序的打包6.4.4 完成完整的多媒体作品本章小结思考与练习第7章 用Director制作多媒体产品7.1 Director的工作环境&hellip;&hellip;第8章 多媒体开发参考文献

## 章节摘录

多媒体集文本、声音、图像、视频和动画等为一体，是计算机处理信息多元化的技术和手段。多媒体技术的出现与应用，把传统计算机从带有键盘和显示器的简单桌面系统变成了一个具有音响、麦克风、耳机、游戏杆和CD-ROM驱动器的多功能系统，使计算机具备了播放电影和电视、录音、录像、传真等丰富的功能。

由此可见，多媒体系统是计算机和视觉、听觉等多种媒体系统的综合。

搭建一个多媒体工作环境的核心工作就是构建多媒体计算机系统，而多媒体计算机系统和普通的计算机系统一样分为硬件系统和软件系统两个部分，因此在搭建多媒体工作环境之前需要先来构建多媒体的硬件环境和软件环境。

1.1.1 多媒体硬件环境 多媒体硬件环境主要包括多媒体输入设备、多媒体计算机和多媒体输出设备三大部分。

多媒体硬件环境构成如图1-1-1所示。

1.多媒体计算机的硬件系统 多媒体计算机的硬件系统除了包括常规的硬件，如主机、软盘驱动器、硬盘驱动器、显示器、网卡之外，还包括音频信息处理硬件、视频信息处理硬件及光盘驱动器等。

&hellip;&hellip;

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>