<<多媒体技术与应用教程>>

图书基本信息

书名：<<多媒体技术与应用教程>>

13位ISBN编号：9787113053420

10位ISBN编号：7113053424

出版时间：2003-9

出版时间：中国铁道出版社

作者：沈大林

页数：351

字数：542000

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>

<<多媒体技术与应用教程>>

内容概要

本书采用基本与任务驱动（案例教学）相结合的讲述方式，介绍了如何使用多媒体计算机设备，如何采集、加工多媒体课件中使用的文本、图像、声音、动画和视频素材。

重要介绍了中文Photoshop 7.0、中文Adobe Premiere 6及中文Authorware 6.5的基本使用方法和使用技巧

。通过60个实例，带动学习知识点和掌握软件的使用技巧，使读者在阅读学习时，不但能快速入门，较全面地掌握上述软件的使用方法，还可以得到较大的提高。

本书起点低、信息量大、循序渐进、通俗易懂。

可作为高校计算机及相关专业的教材。

也可以作为广大计算机爱好者、多媒体程序设计人员的自学读物。

书籍目录

第1部分 多媒体技术基础知识 第1章 多媒体技术概述 1 1-1 多媒体技术的基本概念 2 1-2 多媒体个人计算机系统 4 1-3 多媒体的关键技术和应用 7 1-4 多媒体技术的发展 12 课后习题 14 第2章 多媒体信息处理技术 15 2-1 文本信息处理技术 16 2-2 数字音频信息处理技术 20 2-3 图形与图像信息处理技术 26 2-4 动画与视频信息处理技术 31 课后习题 34 第3章 CD-ROM技术和DVD技术 35 3-1 光盘 36 3-2 CD-ROM驱动器 39 3-3 DVD简介 42 课后习题 47 第2部分 用Photoshop 7.0进行图像素材加工 第4章 中文Photoshop 7.0的基本操作 48 4-1 中文Photoshop 7.0工作界面与基本操作 49 4-2 编辑和绘制图像 65 4-3 图像的填充和描边 78 4-4 加工处理图像 82 4-5 文字加工处理 96 课后习题 100 第5章 图层、通道、蒙版和路径 101 5-1 图层 102 5-2 通道 112 5-3 蒙版 118 5-4 路径 123 课后习题 132 第6章 图像处理实例 133 实例1 “三维空间”——立体文字效果 134 实例2 “迎接2008年北京奥运”——变形文字效果 135 实例3 “伊拉克战争背景”——阴影文字效果 136 实例4 “雪花盛开”——图像文字效果 137 实例5 “祖国花朵”——填充图案文字效果 138 实例6 “云海世界”——凸起文字效果 140 实例7 “非典烽火”——火焰文字效果 141 实例8 “飞速发展”——飞行文字效果 143 实例9 “龙”——手写立体文字效果 144 实例10 “2003”——牵手文字效果 145 实例11 彩色立体球效果 147 实例12 五彩光盘效果 148 实例13 按钮效果 150 实例14 空心圆筒效果 151 实例15 羽化合并图像效果 153 实例16 蓝天、绿地与汽车效果 155 实例17 太空婚礼效果 158 实例18 冰雪梨花广告效果 159 实例19 滴滴香浓广告效果 162 实例20 画框丽人效果 163 实例21 抗击“SARS”宣传画 166 课后习题 168 第3部分 视频音频素材加工 第7章 中文Adobe Premiere 6.X使用简介 171 7-1 中文Adobe Premiere 6.X工作界面 172 7-2 中文Adobe Premiere基本操作方法 177 课后习题 194 第8章 视频处理应用实例 195 实例1 中心翻页切换图像 196 实例2 有背景音乐的多画面切换 197 实例3 有定格画面的视频电影 199 实例4 动画中的动画效果 200 实例5 有滚动字幕的视频电影 203 实例6 四个视频同时播放 208 实例7 有倒计时效果的视频电影 211 实例8 椭圆内的视频电影 213 课后习题 214 第4部分 Authorware 6.5操作与实例 第9章 中文Authorware 6.5基本操作 215 9-1 初步了解Authorware 6.5 216 9-2 显示图标的使用 229 9-3 移动图标与交互图标的使用 236 9-4 程序调试、文件设置和打包 248 9-5 变量、函数与语句 255 课后习题 266 第10章 Authorware 6.5多媒体制作实例 267 实例1 名花欣赏 268 实例2 移动动画 269 实例3 定时跳跃 271 实例4 文字从白云中出入 273 实例5 小球沿正弦轨迹运动 274 实例6 圆形数字钟 275 实例7 简单的数字钟 276 实例8 彩球在矩形框中移动 278 实例9 文件数据的图像动态显示 279 实例10 选择正确答案 282 实例11 认识图形 284 实例12 认识电子元件和仪表 286 实例13 猜字母游戏 292 实例14 拼图游戏 298 实例15 键盘控制小球在棋盘内移动 302 实例16 加法练习 304 实例17 四则运算练习 308 实例18 中国建筑风景浏览 313 实例19 “跟我学Authorware” 320 实例20 三基色混色效果演示 324 实例21 数字电影趣味播放 328 实例22 报时指针钟 329 实例23 小小计算器 331 实例24 二十四点游戏 333 实例25 日历与记事簿 338 实例26 读出与显示图像 346 课后习题 350

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>