

<<数字多媒体技术与应用实例>>

图书基本信息

书名：<<数字多媒体技术与应用实例>>

13位ISBN编号：9787121136887

10位ISBN编号：7121136880

出版时间：2011-6

出版时间：电子工业出版社

作者：杜文洁，胡万德

页数：195

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>

<<数字多媒体技术与应用实例>>

内容概要

本书从应用角度出发，以多媒体素材采集制作和多媒体应用软件开发为主线，介绍了多媒体技术的基础理论和多媒体应用系统设计原则，以培养学生工程意识，提高操作能力为目标。全书共分8章，其中包括：多媒体概论、多媒体素材采集、多媒体应用系统设计、音频编辑软件、动画制作软件、视频编辑软件及多媒体创作软件。最后一章通过7个综合实例，详述每个软件进行综合实战的内容及实现过程。

本书响应了国家培养应用型人材的号召，帮助学生熟练掌握多媒体技能，可对学习者的就业提供有效的帮助。

本书集理论与实例于一体，从实用的角度出发，着力培养学生的动手能力，具有较强的实战性和可操作性。

<<数字多媒体技术与应用实例>>

书籍目录

第1章 多媒体概论

1.1 多媒体的基本概念

1.1.1 媒体与多媒体

1.1.2 多媒体的关键特性

1.1.3 多媒体关键技术

1.2 多媒体中的媒体元素

1.2.1 文本 (text)

1.2.2 图形 (graphic)

1.2.3 图像 (image)

1.2.4 音频 (audio)

1.2.5 动画 (animation)

1.2.6 视频 (video)

1.3 多媒体系统

1.3.1 多媒体系统的层次结构

1.3.2 多媒体硬件系统

1.3.3 多媒体软件系统

1.4 多媒体技术的应用及其发展前景

1.4.1 多媒体技术的应用

1.4.2 多媒体技术的发展趋势

1.5 本章小结

1.6 习题

第2章 多媒体素材采集

2.1 文本素材的采集方式

2.1.1 扫描输入

2.1.2 手写输入

2.1.3 语音输入

2.2 音频素材的采集方式及其硬件

2.2.1 音频素材的采集方式

2.2.2 数字音频基础

2.2.3 声卡

2.3 视频素材及其硬件

2.3.1 视频的概念

2.3.2 数字视频基础

2.3.3 显卡

2.3.4 视频卡

2.4 图像素材及其硬件

2.4.1 图像素材基础

2.4.2 与图像相关的硬件

2.5 本章小结

2.6 习题

第3章 多媒体应用系统设计

3.1 多媒体应用系统的开发过程

3.1.1 需求分析

3.1.2 总体设计

3.1.3 采集加工

<<数字多媒体技术与应用实例>>

- 3.1.4 系统集成
- 3.1.5 组织播放调试
- 3.1.6 打包发布
- 3.2 人机界面的设计
 - 3.2.1 界面设计原则
 - 3.2.2 认知原则
 - 3.2.3 界面设计的步骤
 - 3.2.4 用户界面测试
- 3.3 多媒体应用系统的设计原则
- 3.4 多媒体的制作要点
- 3.5 本章小结
- 3.6 习题
- 第4章 音频编辑软件adobe audition3.0
 - 4.1 adobe audition 3.0简介
 - 4.1.1 adobe audition 3.0的主要功能及应用领域
 - 4.1.2 adobe audition 3.0的安装、启动和退出
 - 4.1.3 adobe audition 3.0的工具栏和菜单功能
 - 4.2 adobe audition 3.0的基本功能
 - 4.2.1 音频的录制
 - 4.2.2 音频的编辑
 - 4.2.3 音频文件的保存和应用
 - 4.3 adobe audition 3.0的高级功能
 - 4.3.1 去除音频录制过程中的环境噪声
 - 4.3.2 为音频增加淡入 / 淡出效果
 - 4.3.3 延迟
 - 4.3.4 回声
 - 4.3.5 变速
 - 4.3.6 变调
 - 4.3.7 消除人声
 - 4.4 应用实例
 - 4.5 本章小结
 - 4.6 习题
- 第5章 动画基础与动画制作软件sothink swf quicker 4.0
 - 5.1 计算机动画技术
 - 5.1.1 计算机动画的原理
 - 5.1.2 计算机动画的分类
 - 5.1.3 计算机动画的制作环境
 - 5.2 sothink swf quicker4.0简介
 - 5.2.1 sothink swf quicker4.0的特性
 - 5.2.2 sothink swf quicker4.0的应用程序窗口
 - 5.2.3 sothink swf quicker4.0的菜单功能
 - 5.3 sothink swf quicker4.0制作动画的基本流程
 - 5.3.1 素材的导入
 - 5.3.2 创建动画
 - 5.3.3 动画的发布与导出
 - 5.4 应用实例
 - 5.5 本章小结

<<数字多媒体技术与应用实例>>

5.6 习题

第6章 视频编辑软件adobe premiere cs3

6.1 adobe premiere cs3简介

- 6.1.1 adobe premiere cs3的主要功能
- 6.1.2 adobe premiere cs3的应用程序窗口
- 6.1.3 adobe premiere cs3的菜单功能
- 6.1.4 adobe premiere cs3的常用快捷键

6.2 adobe premiere cs3的编辑功能

- 6.2.1 素材的导入
- 6.2.2 视频编辑基本功能
- 6.2.3 视频文件的保存和应用

6.3 应用实例

6.4 本章小结

6.5 习题

第7章 多媒体创作软件authorware 7.02

7.1 authorware 7.02概述

- 7.1.1 authorware 7.02的主要功能和特点
- 7.1.3 authorware 7.02的安装

7.2 主界面屏幕组成及菜单系统

- 7.2.1 主界面屏幕组成及菜单系统
- 7.2.2 程序设计窗口

7.3 authorware 7.02的基本图标

- 7.3.1 显示图标
- 7.3.2 移动图标
- 7.3.3 等待图标
- 7.3.4 擦除图标
- 7.3.5 计算图标
- 7.3.6 群组图标
- 7.3.7 应用实例

7.4 authorware 7.02的媒体图标

- 7.4.1 数字电影图标
- 7.4.2 声音图标
- 7.4.3 dvd图标

7.5 authorware 7.02的交互图标

- 7.5.1 交互图标
- 7.5.2 应用实例

7.6 authorware 7.02的其他图标

- 7.6.1 导航图标
- 7.6.2 框架图标
- 7.6.3 判断图标
- 7.6.4 应用实例

7.7 打包与发布

7.8 本章小结

7.9 习题

第8章 综合实例

8.1 实例1 去除音频文件中的噪声

8.1.1 实例目的

<<数字多媒体技术与应用实例>>

- 8.1.2 实例环境
- 8.1.3 实例内容
- 8.1.4 实现步骤
- 8.2 实例2 给视频进行配音
 - 8.2.1 实例目的
 - 8.2.2 实例环境
 - 8.2.3 实例内容
 - 8.2.4 实现步骤
- 8.3 实例3 制作用片拳形动画
 - 8.3.1 实例目的
 - 8.3.2 实例环境
 - 8.3.3 实例内容
 - 8.3.4 实现步骤
- 8.4 实例4 制作一个旋转的立方体
 - 8.4.1 实例目的
 - 8.4.2 实例环境
 - 8.4.3 实例内容
 - 8.4.4 实现步骤
- 8.5 实例5 制作带字幕的电影镜头
 - 8.5.1 实例目的
 - 8.5.2 实例环境
 - 8.5.3 实例内容
 - 8.5.4 实现步骤
- 8.6 实例6 多媒体教学课件
 - 8.6.1 实例目的
 - 8.6.2 实例环境
 - 8.6.3 实例内容
 - 8.6.4 实现步骤
- 8.7 实例7 古诗欣赏
 - 8.7.1 实例目的
 - 8.7.2 实例环境
 - 8.7.3 实训内容
 - 8.7.4 实现步骤

参考文献

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>