第一图书网, tushu007.com

<<多媒体设计与制作基础>>

图书基本信息

书名：<<多媒体设计与制作基础>>

13位ISBN编号：9787302020479

10位ISBN编号：7302020477

出版时间：1996-04

出版时间：清华大学出版社

作者：闫宏伟

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

<<多媒体设计与制作基础>>

内容概要

内容简介
本书是一本多媒体实用技术的入门读物。
全书介绍了多媒体技术的基本知识，如何配置与组装多媒
体计算机，多媒体技术领域内的声频、视频、动画、光盘等基本技术和使用，多媒体计算机和电视、录象机
之间的连接和转换技术；最后结合多媒体CAI介绍多媒体软件系统的设计与制作。

本书可以为一切希望了解、学习、应用多媒体技术的人们提供作为入门性技术读物，同时可作为实用性指导书；也可作为大专院校开设“多媒体技术”课程的教材。

第一图书网, tushu007.com

<<多媒体设计与制作基础>>

书籍目录

目录
第1章 多媒体概述
1.1 多媒体
1.1.1 什么叫多媒体
1.1.2 多媒体的相关技术和发展简史
1.1.3 多媒体的关键技术
1.2 多媒体计算机
1.2.1 多媒体计算机（MPC）的定义
1.2.2 获得MPC的途径
1.3 多媒体系统
1.3.1 多媒体系统的层次结构
1.3.2 典型的多媒体系统简介
第2章 多媒体Wind0ws
2.1 Windows概况
2.1.1 Windows3.1的特点
2.1.2 Windows3.1所需的环境
2.1.3 Wind0ws3.1的运行模式
2.2 Windows3.1的安装与启动
2.2.1 安装Windows3.1
2.2.2 启动Wind0ws3.1
2.3 音象功能
2.3.1 安装音频驱动程序
2.3.2 录音器（SoundRecorder）
2.3.3 播放器（MediaPlayer）
2.4 OLE技术与复合文件
2.4.1 OLE的基本概念
2.4.2 绘画软件Paintbrush
2.4.3 写作软件Write
第3章 光盘
3.1 现代信息量与光盘
3.1.1 现代信息社会
3.1.2 存储介质
3.1.3 光盘存储技不发展简史
3.2 光盘存储原理
3.2.1 光盘的写读原理
3.2.2 光学存储介质
3.2.3 数据存储格式
3.2.4 光盘存储的特点
3.3 光盘及光盘结构
3.3.1 光盘的类型
3.3.2 光盘的主要参数
3.3.3 光盘的结构
3.4 光盘的生产过程
3.4.1 母盘生产过程
3.4.2 光盘的复制

第一图书网, tushu007.com

3.5 CD－ROM
3.5.1 什么是CD－ROM
3.5.2 CD－ROM驱动器的安装
3.5.3 QuickCD
3.5.4 CD－ROM驱动器性能比较
第4章 音频技术
4.1 声音数字化的原理
4.1.1 声波
4.1.2 数字技术
4.1.3 声波数字化与采样
4.2 声音文件的存储与播放
4.2.1 两种常用的声音文件格式
4.2.2 不同格式文件的特点
4.2.3 声音文件的播放
4.3 声音卡
4.3.1 什么是声音卡
4.3.2 声音卡的结构
4.3.3 声音卡的选择
4.4 声霸卡
4.4.1 声霸卡介绍
4.4.2 声霸卡的安装
4.5 声霸卡的应用程序
4.5.1 WaVeStudio
4.5.2 SoundO ' LE
4.5.3 Mixer
4.5.4 JukeBox
第5章 图象与视频技术
5.1 图象的基本概念
5.1.1 概述
5.1.2 图象格式
5.1.3 分辨率
5.1.4 图象深度
5.1.5 图象文件的大小
5.2 图象处理概述
5.2.1 名词解释
5.2.2 图象处理方法
5.3 图象处理硬件
5.3.1 图象处理硬件的基本构成和规模
5.3.2 图象输入设备
5.3.3 计算机硬件
5.3.4 存储器
5.3.5 图象输出设备
5.4 图象处理软件
5.4.1 图象处理软件的结构
5.4.2 图象处理软件介绍
5.4.3 注意事项
5.5 视频处理

第一图书网, tushu007.com

5.5.1 视频技术预备知识
5.5.2 视频处理概述
5.6 视霸卡
5.6.1 概述
5.6.2 VideoBlasterFS200
5.6.3 其它产品简介
5.7 视频处理软件VFW
5.7.1 概述
5.7.2 VFW的使用
5.8 图象压缩技术
5.8.1 JPEG标准
5.8.2 MPEG标准
5.8.3 CCITTH.261标准
第6章 动画技术及制作
6.1 计算机动画技术简介
6.1.1 计算机动画的发展
6.1.2 计算机动画原理
6.1.3 计算机动画技术
6.1.4 计算机动画制作软件
6.2 三维动画制作软件3DStudio
6.2.1 概述
6.2.2 3DStudi0基本结构及流程
6.2.3 3Ds环境基本需求
6.2.4 3DS安装及配置
6.3 3DS动画制作实例
6.3.1 动画创意的建立
6.3.2 用2DShaper进行截面设计
6.3.3 用3DLofter进行三维放样造型
6.3.4 进入3DEditor进行三维场景设计
6.3.5 编辑贴图材质
6.3.6 进入Keyframer进行关键帧编辑
6.3.7 在Keyframer中进行着色（动画生成）
6.3.8 动画播放和录制
第7章 视频转换技术
7.1 视频转换卡TVCoder
7.1.1 TVCoder卡的安装
7.1.2 软件安装
7.2 TVCoder的测试
7.2.1 启动TVTest
7.2.2 TVTest菜单
7.2.3 鼠标器及键盘的使用
7.2.4 联机帮助
7.2.5 退出TVTest
7.3 Windows应用程序
7.3.1 启动TVPanel
7.3.2 TVPanel的使用方法
7.3.3 TVPanel菜单

第一图书网, tushu007.com

7.3.4 CLUT对话框
7.3.5 退出TVPanel
第8章 多媒体软件系统的设计与制作
8.1 多媒体CAI简介
8.1.1 CAI的现状
8.1.2 在CAI中引入多媒体技术
8.2 多媒体软件系统的设计
8.2.1 系统总体设计
8.2.2 脚本设计
8.2.3 素材准备
8.3 多媒体软件系统的制作
8.3.1 系统开发工具
8.3.2 ToolBook功能介绍
8.3.3 页面制作
参考文献

第一图书网, tushu007.com

<<多媒体设计与制作基础>>

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