第一图书网, tushu007.com

# <<多媒体技术应用基础>>

## 图书基本信息

书名：<<多媒体技术应用基础>>

13位ISBN编号：9787302150565

10位ISBN编号：7302150567

出版时间：2007-7

出版时间：清华大学

作者：冯希哲

页数：252

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

## 内容概要

本书主要介绍多媒体基本技术和应用，是按照教育部关于应用型本科计算机专业多媒体课程基本要求，并结合当前的发展状况而编写的。
内容包括多媒体基础知识、基本技术、多媒体素材的特点与制作、多媒体动画的特点与制作、多媒体系统开发和流媒体制作等内容。
本书内容翔实，图文并茂，浅显易懂。
书中理论与实践相结合，注重学生基础知识的学习和基本操作技能的培养，每章均附有思考题。
此外，第2章至第6章还配套有上机操作题。
本书可以作为高等院校及各类技术院校的教材，也适合作为多媒体应用的自学教材。

第一图书网, tushu007.com

# <<多媒体技术应用基础>>

## 书籍目录

第1章 多媒体概述 1.1 多媒体基础知识 1.1.1 多媒体及其功能 1.1.2 多媒体的产生 1.1.3 媒体元素及其特征 1.2 多媒体系统组成与分类 1.2.1 多媒体系统的硬件组成 1.2.2 多媒体系统的软件组成 1.2.3 多媒体系统的分类 1.3 多媒体主要技术 1.3.1 多媒体基础技术 1.3.2 多媒体应用技术 1.4 多媒体技术的应用 1.4.1 教育与培训 1.4.2 商业、企业形象设计 1.4.3 文化娱乐 1.4.4 多媒体通信应用 1.4.5 智能办公与信息管理 1.5 多媒体技术的发展 1.5.1 多媒技术的发展特点 1.5.2 多媒体技术的发展方向 本章小结 思考题 第2章 多媒体技术基础 2.1 媒体音频处理技术 2.1.1 声音与计算机音频处理 2.1.2 声卡的功能 2.1.3 声卡的组成 2.1.4 声音的压缩与合成 2.1.5 声音的文件格式与特点 2.2 常用音频工具软件介绍 2.2.1 录音机 2.2.2 Audio Editor 2.2.3 使用超级解霸获取声音文件 2.3 多媒体图像处理技术 2.3.1 图形和图像 2.3.2 图像的文件格式 2.3.3 图像的属性参数 2.3.4 图形图像的获取与输入 2.4 获屏幕图像——HyperSnap-DX 2.4.1 软件简介 2.4.2 使用实例 2.4.3 使用技巧 2.5 多媒体视频处理技术 2.5.1 多媒体视频 2.5.2 视频信号的压缩 2.5.3 视频播放软件 2.6 多媒体光制作技术 2.6.1 光盘及光存储系统 2.6.2 多媒体光盘的制作 2.6.3 使用Nero刻录多媒体光盘 本章小结 思考题 上机操作题 第3章 多媒体素材的编辑处理 3.1 文字素材的编辑处理 3.1.1 文字素材的特点与属性 3.1.2 文字素材制作--COOL 3D 3.2 图像素材的编辑处理——Photoshop 3.2.1 Photoshop功能介绍 3.2.2 调整图像颜色 3.2.3 改变图像尺寸及分辨率 3.2.4 图层 3.2.5 通道的应用 3.2.6 滤镜的应用 3.2.7 制作实例 3.2.8 图像处理结果的输出 3.3 其他图像处理软件简介 3.3.1 CorelDraw 3.3.2 Photostyler 3.4 视频素材的编辑处理——Premiere 3.4.1 Adobe Premiere窗口组成 3.4.2 Premiere 6.0的菜单命令 3.4.3 视频编辑的流程 3.4.4 Premiere基础操作 3.5 其他视频编辑软件介绍 3.5.1 Windows XP Movie Maker 3.5.2 Ulead MediaStudio Pro 3.5.3 Ulead DVD Movie Factory 3.6 音频素材的编辑处理——Cool Edit Pro 本章小结 思考题 上机操作题 第4章 多媒体动画制作 4.1 动画制作基础 4.1.1 动画的概念和分类 4.1.2 动画制作系统 4.2 GIF动画制作软件——Animator 4.2.1 Animator 5.0界面组成 4.2.2 创作动画 4.3 矢量动画制作软件——Flash MX 4.3.1 Flash MX界面组成 4.3.2 Flash的相关术语 4.3.3 实例制作 4.3.4 Flash MX动画输出 4.3.5 MTV制作过程 4.4 三维动画制作软件——3DS MAX 4.4.1 三维动画制作基础 4.4.2 3DS MAX介绍 4.4.3 创建基本实体 4.4.4 文字特效 4.4.5 3DS MAX动画制作基础 4.4.6 运动实例制作 本章小结 思考题 上机操作题 第5章 媒体应用系统开发 5.1 多媒体开发工具概述 5.1.1 多媒体创作工具的定义 5.1.2 多媒体创作工具的特点 5.1.3 创作工具的种类 5.2 多媒体应用系统开发步骤 5.3 多媒体项目开发人员组成 5.4 多媒体创作工具--Authorware 5.4.1 Authorware功能特点 5.4.2 Authorware 7.0界面组成 5.4.3 动画制作实例 5.4.4 添加声音和视频 5.4.5 标准下拉菜单设计 5.4.6 综合实例训练 5.4.7 作品打包与发布 5.5 多媒体创作工具--Director 5.5.1 界面组成 5.5.2 Director主功能 5.5.3 Director的绘图工具 5.5.4 Director制作基础 本章小结 思考题 上机操作题 第6章 流媒体制作 6.1 流媒体技术基础 6.1.1 流媒体技术原理 6.1.2 流媒体技术的应用 6.1.3 智能流技术 6.2 流媒体制作 6.2.1 流媒体制作软件 6.2.2 RealProducer Plus 8.5介绍 6.3 媒体格式转换 6.3.1 媒体格式转换概述 6.3.2 Advanced WMA Workshop使用简介 6.4 会声会影8教程 6.4.1 界面组成 6.4.2 导入和剪辑素材 6.4.3 编辑素材 6.4.4 添加和编辑滤镜 6.4.5 设置转场效果 6.4.6 标题、音频编辑和输出 本章小结 思考题 上机操作题 参考文献

第一图书网, tushu007.com



## 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