第一图书网, tushu007.com

<<多媒体技术与应用实例教程>>

图书基本信息

书名：<<多媒体技术与应用实例教程>>

13位ISBN编号：9787302169895

10位ISBN编号：7302169896

出版时间：2008-4

出版时间：清华大学出版社

作者：沈洪 等编著

页数：256

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

本教材以创作一个多媒体项目为主线，从项目规划开始，到对各种媒体素材的采集、编辑和创作，直至最后集成多媒体项目，全面展示了创作多媒体项目的完整过程，具有很强的实用性、可操作性和指导性。

全书共分7章：第1章介绍了多媒体技术基本概论；第2章介绍了音频信息处理方法；第3章介绍了静态图像制作与处理方法；第4章介绍了视频文件的制作与处理方法；第5章介绍了二维动画处理方法；第6章介绍了三维动画信息的制作与处理方法；第7章介绍了多媒体创作工具的使用方法。

本书可作为高职高专院校学生的教材，或作为院校和社会培训机构的培训教材，也可作为多媒体工作者及爱好者的参考书。

书籍目录

第1章 多媒体技术概述 任务1 认识多媒体技术 任务2 多媒体应用系统规划 思考与训练第2章 音频信息的获取与处理 任务1 采集音频 任务2 音频编辑处理 任务3 MIDI的制作与处理 思考与训练第3章 静态图像制作与处理 任务1 获取图像 任务2 截取部分图像 任务3 图像的合成 任务4 修补图像 任务5 图像的色彩色调调整 思考与训练第4章 视频文件的制作与处理 任务1 建立视频项目 任务2 素材的编排 任务3 添加字幕 任务4 音频处理 任务5 视频输m 思考与训练第5章 平面动画信息处理 任务1 绘制图形 任务2 制作动画 任务3 导入对象 任务4 动画的发布 思考与训练第6章 三维动画信息的制作与处理 任务1 建立三维对象模型 任务2 粘贴材质 任务3 加入灯光 任务4 制作动画 思考与训练第7章 多媒体应用集成 任务1 使用多媒体创作工具软件实现多媒体应用的集成 任务2 程序打包和发布 思考与训练附录A 思考题与训练题解答

章节摘录

任务2 多媒体应用系统规则　　本节任务　　本书各章是以一个多媒体应用为框架，讲解多媒体应用系统开发的有关理论基础和实用技术的，而本节的任务就是对构建这样的多媒体应用系统进行分析与规划。

背景知识　　自1968年第一次提出了软件危机以来，软件危机一直伴随着软件开发人员。
软件危机指的是在计算机软件的开发和维护过程中所遇到的一系列严重问题，表现为软件开发成本和进度常常难以估计，开发成本超出预算，实际进度比预定进度一再拖延；用户对“已完成”系统不满意；软件的质量不可靠；软件的可维护程度低；软件没有适当的文档资料等。

软件危机产生的原因。
除了软件本身复杂等原因之外，还包括软件开发和维护方法的不正确，开发过程没有统一的、规范的方法论的指导，文档资料不齐全，忽视人与人的交流；忽视测试阶段的工作，提交用户的软件质量差；轻视软件的维护。

软件工程是软件生产的一个有效方法，它把软件的生产看成一个工程项目的开发，规范软件开发的过程以及软件开发过程的管理，确保软件开发有阶段、有步骤、有进度、有保障地进行。
一个软件从它被提出开始，到软件报废为止这样一个周期，称为软件的生命周期，这个生命周期包括：可行性分析和项目开发计划、需求分析、概要设计、详细设计、软件编码、软件测试、软件使用和维护等过程。
也可以分为三个时期，即计划时期（可行性分析和项目开发计划）、开发时期（需求分析、软件设计、软件编码、软件测试）、运行时期（软件维护）。

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