

<<多媒体技术与应用>>

图书基本信息

书名：<<多媒体技术与应用>>

13位ISBN编号：9787302176138

10位ISBN编号：7302176132

出版时间：2008-6

出版时间：清华大学出版社

作者：李竺，崔炜 主编，刘闻慧，郭永刚 副主编

页数：286

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>>

内容概要

本书全面介绍了多媒体的输入、输出和存储技术，同时介绍了部分多媒体软件的主要功能、使用方法和编辑技巧。

全书共分9章，主要讲解了Photoshop图像处理、Flash二维动画制作、3ds Max三维建模及动画制作、Premiere多媒体视频数据编辑及Dreamweaver网页制作等内容，并制作了书中所有的实例以作为课件进行辅助教学。

本书内容全面、丰富，讲解由浅入深，并结合每一个知识点通过大量的实例让读者能够举一反三，迅速入门。

因此，既可以作为本科院校及高职高专的教材，也可以作为计算机多媒体爱好者的自学或参考书籍。

<<多媒体技术与应用>>

书籍目录

第1章 多媒体技术基础	1.1 多媒体技术	1.1.1 多媒体技术的基本概念	1.1.2 多媒体技术的特性	1.1.3 多媒体技术典型应用	1.2 多媒体计算机系统的组成	1.2.1 多媒体计算机系统的层次结构	1.2.2 多媒体系统的硬件要求	1.2.3 多媒体系统的软件要求	1.2.4 多媒体基本设备简介	1.3 本章小结	1.4 习题																								
第2章 多媒体输入/输出技术	2.1 媒体播放器概述	2.1.1 Windows Media Player	2.1.2 暴风影音	2.2 图形图像文件的输入/输出技术	2.2.1 色彩的基本概念	2.2.2 数字图像基本概念	2.2.3 数字图像的获取方式	2.2.4 图形图像的基本格式	2.3 音频文件的处理	2.3.1 声音的基本概念	2.3.2 声音的数字化	2.3.3 声音文件的格式	2.3.4 声音文件获取方式	2.4 数字视频的处理	2.4.1 数字视频基本概念	2.4.2 视频采集卡	2.4.3 视频的基本格式	2.5 本章小结	2.6 习题																
第3章 多媒体存储技术	3.1 光盘存储技术概述	3.1.1 光盘的结构与工作原理	3.1.2 光盘存储系统的技术指标	3.1.3 光盘的分类	3.2 CD	3.2.1 CD的种类及特点	3.2.2 VCD	3.2.3 DVD	3.2.4 DVD-Video	3.2.5 DVD-Audio	3.3 光盘制作	3.3.1 刻录数据CD	3.3.2 刻录音乐CD	3.3.3 刻录VCD光盘	3.4 本章小结	3.5 习题																			
第4章 图像处理技术	4.1 Photoshop CS2图像编辑软件简介	4.1.1 Photoshop的发展史	4.1.2 Photoshop的应用	4.1.3 Photoshop的工作界面	4.2 Photoshop CS2工具箱	4.2.1 选择工具组	4.2.2 图像编辑组	4.2.3 矢量文字组	4.2.4 辅助工具组	4.2.5 工具箱控件	4.3 图像的基本操作	4.3.1 文件操作	4.3.2 恢复操作	4.3.3 图像幅面与分辨率调整	4.3.4 文字的使用	4.4 色彩调整	4.4.1 色彩的使用	4.4.2 色调的调整	4.5 图像的高级编辑	4.5.1 图层	4.5.2 蒙版	4.5.3 路径	4.5.4 滤镜	4.6 本章小结	4.7 习题										
第5章 二维动画制作技术	5.1 Flash软件的特点	5.2 Flash的工作环境	5.3 逐帧动画的制作	5.3.1 逐帧动画的介绍	5.3.2 逐帧动画制作实例	5.4 动作补间动画的制作	5.4.1 动作补间动画的介绍	5.4.2 动作补间动画制作实例	5.5 形状补间动画制作	5.5.1 形状补间动画的介绍	5.5.2 形状补间动画制作实例	5.6 特殊层动画制作	5.6.1 特殊层动画的介绍	5.6.2 特殊层动画制作实例	5.7 本章小结	5.8 习题																			
第6章 三维建模及动画制作	6.1 3ds Max简介	6.2 3ds Max的工作界面	6.2.1 工作界面介绍	6.2.2 定制工作界面	6.2.3 坐标系统简介	6.2.4 坐标轴向的控制	6.3 三维建模	6.3.1 标准几何体建模	6.3.2 扩展几何体建模	6.3.3 三维建模综合实例	6.4 从二维图形创建三维建模	6.4.1 二维图形的创建与编辑	6.4.2 从二维图形到三维建模	6.4.3 从二维图形到三维建模的综合实例	6.5 材质与贴图	6.5.1 材质概述	6.5.2 材质编辑器的使用	6.5.3 贴图	6.5.4 材质与贴图综合实例	6.6 灯光与摄像机	6.6.1 灯光概述	6.6.2 摄像机概述	6.6.3 灯光与摄像机综合实用	6.7 三维动画制作	6.7.1 3ds Max动画的概念与原理	6.7.2 三维动画制作	6.8 本章小结	6.9 习题							
第7章 多媒体视频数据编辑	7.1 Premiere6.5简介	7.1.1 Premiere概述	7.1.2 Premiere6.5主要功能介绍	7.1.3 Premiere6.5工作界面	7.2 在时间线窗口中编辑素材	7.2.1 创建一个新项目	7.2.2 设置时间线窗口	7.2.3 使用工具面板	7.2.4 在时间线窗口中编辑素材	7.3 使用过渡效果	7.3.1 添加过渡效果	7.3.2 常用过渡效果	7.3.3 过渡效果制作实例	7.4 使用视频滤镜	7.4.1 视频滤镜的基本概念	7.4.2 常用视频滤镜效果	7.4.3 视频滤镜效果制作实例	7.5 叠加画面	7.5.1 添加叠加效果	7.5.2 蒙罩类型	7.5.3 叠加效果制作实例	7.6 使用运动效果	7.6.1 添加运动效果	7.6.2 设置运动路径及运动控制点	7.6.3 运动效果制作实例	7.7 添加字幕	7.7.1 字幕设计器简介	7.7.2 字幕制作实例	7.8 音频处理	7.8.1 音频素材的输入和输出	7.8.2 在【时间线】窗口中编辑音频素材	7.8.3 音频滤镜	7.8.4 音频编辑实例	7.9 本章小结	7.10 习题
第8章 网络多媒体技术	8.1 网站设计基本知识	8.1.1 Internet与Web技术	8.1.2 网站建设的流程	8.2 Dreamweaver简介	8.2.1 Dreamweaver的工作环境	8.2.2 创建本地站点	8.2.3 文																												

<<多媒体技术与应用>>

档的创建及设置 8.2.4 插入文本 8.2.5 插入表格 8.2.6 插入图像 8.2.7 创建超
链接 8.2.8 创建框架 8.2.9 播放多媒体对象 8.2.10 网站的发布与测试 8.2.11
网页制作实例 8.3 本章小结 8.4 习题 第9章 多媒体技术应用综合实例 9.1 多媒体技术
应用综合实例 9.1.1 建立“多媒体技术与应用实例”网站 9.1.2 制作网页的素材
9.1.3 制作主页 9.1.4 制作其他网页 9.1.5 制作超链接 9.2 本章小结

章节摘录

第1章 多媒体技术基础 【学习目的与要求】 通过本章的学习,了解多媒体的基本概念、多媒体计算机系统的组成以及多媒体常用设备,初步建立对多媒体的认识。

1.1 多媒体技术及特点 1.1.1 多媒体技术的基本概念 在人类文化的传播活动中,始终离不开传播手段这一基础,正所谓“皮之不存,毛将焉附”,传播手段的发展深刻影响着文化传播的范围及效果。

多媒体技术作为文化传播的手段是人类社会发展到信息时代的必然产物。

1. 文化传播手段的演变 语言传播是最古老的,它具有实时性,需要现场的面对面交流。由于口授方式的可记录性差,限制了文化传播的范围并容易导致所传播的信息发生畸变。因此以语言传播为主的文化发展是缓慢的。

文字传播突破了时空限制,先前文化的知识和技术可以更有效率、更准确地得到继承和扩散,在此基础上人类才可组织和管理大规模的活动。

直到今天,作为文字载体的报纸、杂志及书籍仍然是人们获取信息、知识及娱乐的重要途径。

电子传播相比于印刷传播大大提高了人类文化大规模生产、复制和传播的效率,以广播和电视为主的电子传播,不但信息可以远距离快速传播,而且内容更丰富和逼真,可实现大范围的,甚至全球化的、实时的文化传播。

20世纪80年代中后期,Internet的出现又把电子传播推进到网络传播,它不仅实现了远距离的快速传播,而且内容是可交互的多媒体信息。

多媒体技术改善了人类信息的交流方式,缩短了信息传递的路径,对大众传媒产生了深远的影响。

2. 多媒体 多媒体一词译自英文Multimedia,由multiple和media复合而成,简单理解就是多种媒体。

在多媒体技术中,媒体是一个关键词,媒体是信息表示和传输的载体,是人与人之间沟通及交流观念、思想或意见的中介物。

国际电报电话咨询委员会(Consultative Committee for International Telegraph and Telephone, CCITT)对媒体进行了如下的分类。

(1) 感觉媒体(Perception Medium) 直接作用于人的感官,产生感觉(视、听、嗅、味和触觉)的媒体称为感觉媒体,例如,语言、音乐、音响、图形、动画及物体的质地、形状和温度等。

编辑推荐

《多媒体技术与应用》共分9章，第1章主要介绍了多媒体技术的特点及对计算机硬件配置的要求；第2章、第3章主要介绍了多媒体技术的输入、输出和存储技术；第4章以Photoshop为基础，重点讲解了图像处理技术的操作和应用；第5章以Flash为基础，讲解了二维动画的制作过程；第6章讲述了怎样利用3ds Max 进行三维建模及三维动画的制作；第7章通过对Premiere的讲解，使读者掌握了多媒体视频数据的基本编辑方法，并能够对DV的数据进行采集、处理和编辑；第8章让读者掌握一个网站的基本设计与制作过程，并学会用Dreamweaver软件制作网页；第9章通过一个网页制作的实例，把前几章讲述的内容进行了综合应用，可以说是对多媒体技术与应用的一个总结。

各章均有一定数量的例题和习题，以方便读者自学和提高读者分析问题、解决问题的能力。

赠送电子课件及其他立体化资源。

本丛书免费提供以下配套教学资源： 电子教案：包括每章的教学重点、难点、授课内容等。

习题库：提供多种形式的习题，并配有习题答案或要点分析，部分图书还提供了模拟试卷。

案例库：提供丰富的教学案例，并给出分析内容或提示。

专题拓展：因限于篇幅等原因不能在纸质教材中讲授的知识点，将在网络中得到补充或扩展。

<<多媒体技术与应用>>

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>