

<<多媒体技术基础>>

图书基本信息

书名：<<多媒体技术基础>>

13位ISBN编号：9787538174724

10位ISBN编号：7538174729

出版时间：2012-7

出版时间：辽宁科学技术出版社

作者：张晓艳 主编

页数：240

字数：350000

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>

<<多媒体技术基础>>

内容概要

《多媒体技术基础》由张晓艳主编，是计算机网络工程、软件工程专业学生的必修课程之一。本书由浅入深地介绍了多媒体技术的相关知识，充分考虑应用性本科学生培养目标和教学特点，注重基本概念的同时，重点介绍实用性较强的内容。

本书共分10章，全面、系统、深入地讲解了多媒体技术概述、多媒体的硬件和软件环境、文本信息处理技术、音频信息处理技术、图形图像信息处理技术、动画的编辑与制作以及视频信息处理技术、多媒体数据存储技术、多媒体数据库技术和多媒体网络技术。同时，每一章节都附有课后习题，还有PPT课件和习题答案帮助读者的研究和学习。

<<多媒体技术基础>>

书籍目录

第1章 多媒体技术概述

1.1 概述

1.1.1 多媒体技术的由来

1.1.2 多媒体的基本概念

1.1.3 多媒体的技术特点

1.2 多媒体中的媒体元素及其特征

1.2.1 文本

1.2.2 音频

1.2.3 图形

1.2.4 图像

1.2.5 动画

1.2.6 视频

1.3 多媒体技术的应用和发展

1.3.1 多媒体技术的应用

1.3.2 多媒体技术的发展

1.4 习题

第2章 多媒体的硬件和软件环境

2.1 多媒体计算机系统的组成结构

2.2 多媒体的硬件系统

2.2.1 多媒体硬件系统的组成

2.2.2 多媒体处理器(CPU)

2.2.3 多媒体计算机总线技术

2.2.4 MPC的标准

2.3 多媒体的软件系统

2.3.1 多媒体驱动软件

2.3.2 多媒体操作系统

2.3.3 多媒体素材制作软件

2.3.4 多媒体应用软件工具

2.4 习题

第3章 文本信息处理技术

3.1 多媒体文本的基本知识

3.1.1 概念

3.1.2 常用格式

3.2 文本信息的获取与表现

3.2.1 文本信息的主要特点

3.2.2 文本信息的获取方法

3.2.3 文本信息在多媒体中的表现形式

3.3 文本信息的编辑处理

3.4 超文本和超媒体技术

3.4.1 超文本和超媒体的基本概念

3.4.2 超文本和超媒体的体系结构

3.4.3 超文本和超媒体的文献模型

3.4.4 超文本和超媒体技术存在的问题和发展前景

3.5 习题

第4章 音频信息处理技术

<<多媒体技术基础>>

4.1 基本概念

4.1.1 声音信号的基本参数

4.1.2 音频特性

4.2 音频信号数字化

4.2.1 采样过程

4.2.2 量化过程

4.2.3 编码过程

4.3 音频信号压缩技术

4.3.1 增量调制

4.3.2 自适应差分脉冲编码调制

4.3.3 子带编码(sBC)

4.3.4 变换域编码

4.3.5 矢量量化

4.3.6 线性预测编码(LPC)

4.4 语音压缩编码标准

4.4.1 G.711标准

4.4.2 G.721标准

4.4.3 G.722标准

4.4.4 G.728标准

4.4.5 G.729标准

4.4.6 G.723.1标准

4.4.7 GSM音频编码标准

4.4.8 MPEG音频编码标准

4.5 音乐合成和MIDI

4.5.1 音乐合成

4.5.2 MIDI系统

4.6 IP电话技术

4.6.1 IP电话的实现方式

4.6.2 IP电话的系统构成

4.6.3 IP电话的关键技术

4.7 习题

第5章 图形图像信息处理技术

5.1 基本知识

5.1.1 图形与图像

5.1.2 颜色的基本概念

5.1.3 色彩的空间表示

5.2 图像的压缩技术

5.2.1 数据压缩编码简介

5.2.2 数据压缩方法的分类

5.3 静态图像压缩标准

5.3.1 JPEG标准

5.3.2 MPEG标准

5.4 图像的获取与处理

5.4.1 获取的途径

5.4.2 图像加工处理过程

5.5 图像处理软件Photoshop

5.5.1 Photoshop概述

<<多媒体技术基础>>

5.5.2 Photoshop的界面和基本概念

5.5.3 Photoshop基本操作

5.5.4 Photoshop实例

5.6 习题

第6章 动画的编辑与制作

6.1 动画的基本概念

6.1.1 动画的发展史

6.1.2 动画的视觉原理

6.1.3 动画的构成规则

6.1.4 传统动画的制作

6.2 电脑动画

6.2.1 电脑动画的基本概念

6.2.2 常见的动画文件格式

6.2.3 动画制作软件

6.3 二维动画制作技术

6.3.1 AnimatorPro简介

6.3.2 浏览与调入动画

6.3.3 画面绘制

6.4 变形动画制作技术

6.4.1 变形动画制作的一般过程

6.4.2 使用PhotoMorph制作变形动画

6.5 网页动画制作技术

6.5.1 Flash简介

6.5.2 Flash应用的几个方面

6.5.3 Flash的基本概念

6.5.4 Flash用户界面

6.5.5 FlashMX的基本操作

6.5.6 元件与库

6.5.7 动画制作

6.6 习题

第7章 视频信息处理技术

7.1 视频基础知识

7.1.1 视频

7.1.2 电视信号及其标准

7.2 视频的数字化

7.2.1 视频的数字化过程

7.2.2 视频编码技术

7.2.3 常见的数字视频格式及特点

7.3 数字视频的采集与输出

7.3.1 视频的采集

7.3.2 视频设备的连接

7.3.3 视频采集的过程

7.3.4 数字视频的输

7.4 数字视频的制作与编辑

7.4.1 Premier.e简介

7.4.2 创建数字影片

7.4.3 基础编辑

<<多媒体技术基础>>

7.5 流媒体

7.5.1 概述

7.5.2 流媒体技术

7.5.3 流媒体技术应用

7.6 习题

第8章 多媒体数据存储技术

8.1 存储技术概述

8.1.1 存储技术发展简史

8.1.2 光盘的分类

8.2 光存储系列产品

8.2.1 CD

8.2.2 VCD

8.2.3 19VI)

8.2.4 EVD

8.2.5 BD与HDDVD

8.3 光存储技术格式

8.3.1 CD的物理格式

8.3.2 CD—ROM的逻辑格式(ISO9660)

8.4 光盘制作

8.4.1 刻录数据CD

8.4.2 刻录音乐CD

8.4.3 刻录VCD光盘

8.5 网络存储简介

8.5.1 网络存储技术

8.5.2 直连式存储(19AS)

8.5.3 网络存储设备(NAs)

8.5.4 存储网络(sAN)

8.5.5 IPSAN

8.5.6 ISCSI

8.6 习题

第9章 多媒体数据库技术

9.1 多媒体数据库介绍

9.1.1 多媒体数据库简介

9.1.2 传统的数据管理

9.1.3 数据库管理阶段

9.1.4 数据库系统的组成

9.2 多媒体数据库数据模型

9.2.1 概述

9.2.2 多媒体数据模型的种类

9.3 多媒体数据库管理系统

9.3.1 DBMs的主要功能

9.3.2 DBMs的组成

9.3.3 常见的数据库管理系统

9.3.4 数据库管理系统选择原则

9.4 多媒体数据库的检索技术

9.4.1 概述

9.4.2 系统的一般结构

<<多媒体技术基础>>

9.4.3 检索过程

9.5 习题

第10章 多媒体网络技术

10.1 多媒体网络概述

10.1.1 多媒体网络的现状与发展趋势

10.1.2 多媒体网络通信技术

10.1.3 多媒体网络设计

10.2 网络多媒体制作

10.2.1 用HTML制作文字

10.2.2 图像的制作

10.2.3 声音的制作

10.2.4 视频动画的制作

10.2.5 应用

10.3 习题

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>