

<<多媒体技术应用>>

图书基本信息

书名：<<多媒体技术应用>>

13位ISBN编号：9787113110536

10位ISBN编号：7113110533

出版时间：2010-4

出版时间：中国铁道出版社

作者：宋红 编

页数：251

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>

<<多媒体技术应用>>

前言

随着计算机网络的普及和不断完善,多媒体技术的发展突飞猛进,应用领域也越来越广泛。多媒体技术因集成了文字、图形、图像、音频、视频和动画技术而丰富了人们的生活,引起了广大用户的关注。

大家都迫切希望更多地掌握多媒体技术的基础知识,开发多媒体产品。

为了满足高职院校教学和社会广大用户的需求,推广和普及计算机多媒体技术,我们在总结多年教学实践经验的基础上编写了《多媒体技术应用》。

本书通过实例详细地讲解了Cool Edit Pro、Photoshop、Flash、3ds Max、Premiere和Authorware等软件工具的使用方法,具有很强的实用性。

本书适合作为高职院校计算机相关专业的多媒体技术基础教程,对于自学多媒体技术的计算机爱好者,也是一本很好的入门教材。

本教材共分7章,主要内容如下: 第1章为多媒体技术概述,介绍了多媒体的基本概念、特点和应用领域。

第2章为多媒体计算机及相关设备,介绍了个人多媒体计算机的基本概念、硬件系统与软件系统的组成,并对多媒体存储系统和常用的多媒体设备如触摸屏、扫描仪、大屏幕投影仪、调制解调器和数码照相机的功能及特点作了介绍。

第3章为音频信息处理技术,详细介绍了音频编辑软件Cool Edit Pro 2.0的基本操作和实例,以及语音识别技术与应用。

第4章为图形/图像处理技术,介绍了图形与图像的概念,图形制作软件Visio的基本操作及应用实例,图像处理软件Photoshop的基本操作和应用实例。

第5章为动画技术,介绍了动画技术的概念,以及动画制作软件Flash、3ds Max的基本操作和实例。

<<多媒体技术应用>>

内容概要

《多媒体技术应用》以当前最新的多媒体技术为主线，着重介绍了处理文字、图形图像、动画、音频和视频媒体信息的基本方法。

全书共分7章，分别讲述了多媒体技术概述、多媒体计算机及其相关设备、音频信息处理技术、图形/图像处理技术、动画技术、视频处理技术和多媒体创作工具Authorware，并且在每章后面提供了相应的实训项目。

书中通过实例详细地讲解了Cool Edit Pro、Photoshop、Flash、3ds Max、Premiere和Authorware等软件工具的使用方法，具有很强的实用性。

《多媒体技术应用》适合作为高职院校计算机相关专业的多媒体技术基础教程，对于自学多媒体技术的计算机爱好者，也是一本很好的入门教材。

<<多媒体技术应用>>

书籍目录

第1章 多媒体技术概述1.1 多媒体技术的基本概念1.1.1 媒体1.1.2 多媒体中的媒体元素1.2 多媒体计算机的配置1.2.1 多媒体计算机技术规格1.2.2 多媒体计算机系统的组成1.2.3 多媒体计算机硬件1.3 多媒体计算机的配置实例1.4 多媒体技术的应用领域本章小结思考与练习第2章 多媒体计算机系统组成2.1 MPC及相关设备2.1.1 光存储设备2.1.2 触摸屏2.1.3扫描仪2.1.4 大屏幕投影仪2.1.5 调制解调器2.1.6 数码照相机2.1.7 数码摄像机2.2 常用多媒体软件2.2.1 多媒体素材制作软件2.2.2 多媒体播放软件2.2.3 多媒体数据库2.2.4 多媒体应用设计软件2.3 实训本章小结思考与练习第3章 音频信息处理技术3.1 音频素材的获取及处理3.1.1 音频文件的获取及基本操作3.1.2 音频文件基本操作实例3.1.3 音频文件的格式转换3.2 音频编辑软件Cool Edit Pro 2.03.2.1 Cool Edit Pro 2.0录音3.2.2 编辑声音3.2.3 Cool Edit Pro 2.0效果处理3.2.4 如何用Cool Edit Pro 2.0添加音效3.2.5 如何用Cool Edit Pro 2.0创建MP3文件3.3 语音识别技术及应用3.3.1 语音识别技术简介3.3.2 Word的语音识别功能3.4 实训本章小结思考与练习第4章 图形 / 图像处理技术4.1 图形与图像的概念4.1.1 图形4.1.2 图像4.2 图形的制作4.2.1 Visio软件基本操作4.2.2 Visio基本运用实例4.3 图像素材的获取4.4 典型图像处理软件Photoshop4.4.1 Photoshop的简单介绍4.4.2 Photoshop的基本概念4.4.3 Photoshop的工作环境4.4.4 Photoshop基本操作4.4.5 选区的创建和编辑4.4.6 选区实例4.4.7 绘制与编辑图像4.4.8 绘制与编辑图像实例4.4.9 图像颜色填充和调整4.4.10 图像调整和填充实例4.4.11 路径工具4.4.12 路径应用实例4.4.13 图层4.4.14 图层实例4.4.15 通道、蒙版、滤镜与文字处理4.4.16 通道蒙版制作实例4.5 实训本章小结思考与练习.....第5章 动画技术第6章 视频处理技术第7章 多媒体创作工具Authorware

<<多媒体技术应用>>

章节摘录

(3) 显不媒体 显示媒体是指用于通信中使电信号和感觉媒体之间产生转换的媒体,如输入、输出设备,包括键盘、鼠标、显示器、打印机等。

(4) 存储媒体 存储媒体是指用于存放表示媒体的媒体,如纸张、磁带、磁盘、光盘等。

(5) 传输媒体 传输媒体是指用于传输某种媒体的物理媒体,如双绞线、电缆、光纤等。

通常所指的多媒体就是上述感觉媒体的组合,也就是声音、图形、图像、动画、文字、数据、文件等各种媒体的组合。

多媒体是计算机领域一种新兴的技术,一般认为多媒体是能够同时综合处理多种信息,且使信息之间建立逻辑联系,并集成为一个交互性系统的技术,它是指能够同时采集、处理、编辑、存储和输出两种以上不同类型信息媒体的技术。

计算机多媒体技术的主要特性如下: (1) 多样性 所谓“多种信息”是指信息媒体多样化。

这些信息媒体包括文字、声音、图形、图像、动画、活动影像等,将计算机处理信息空间范围扩展,不再局限于数值、文本、图形和图像,使计算机更加人性化,使人类能得心应手地处理各种信息。

(2) 交互性 多媒体技术的“交互性”向用户提供了更加有效的控制和使用信息的手段,同时也为多媒体技术的应用开辟了更加广阔的领域。

交互性可以增加用户对信息的理解,延长信息保留的时间,而不像单一文本空间那样只能对信息“被动”地使用,不能自由地控制和干预信息的处理过程。

(3) 集成性 多媒体技术的“集成性”主要是指多媒体的集成以及这些媒体设备的集成。信息媒体的集成主要指信息媒体应该成为一体,不应分离,即信息的获得、存储、组织管理、加工处理等表现应是统一的。

设备的集成可以理解为设备的一体化,这是多媒体技术的先决条件,其具有的特征就是集文字、图形、声音、图像等多种媒体为一体。

(4) 实时性 多媒体技术的“实时性”是指由于多种媒体集成时,其中的声音及活动的视频图像是和时间密切相关的,甚至是实时的。

因此,多媒体技术必然要支持实时处理,这是同步传达声音和图像所必需的。

上述介绍的多媒体技术的“多样性”、“交互性”、“集成性”、“实时性”是多媒体技术的4个特征,其中“集成性”是多媒体技术的主要特征。

1.1.2 多媒体中的媒体元素 多媒体的媒体元素是指多媒体应用中可以展示给用户的媒体组成,目前主要包括文本、图形和静态图像、视频、音频、动画和超文本等媒体元素。

1. 文本 文本是指各种文字,包括各种字体、尺寸、格式及色彩的文字。

文本是计算机文字处理的基础,也是多媒体应用程序的基础。

通过对文本显示方式的组织,多媒体应用系统可以使显示的信息形式多样化。

更易于理解。

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>