

<<多媒体技术应用案例教程>>

图书基本信息

书名：<<多媒体技术应用案例教程>>

13位ISBN编号：9787301142592

10位ISBN编号：7301142595

出版时间：2009-1

出版时间：北京大学出版社

作者：李建，张银丽 主编

页数：292

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>

前言

北京大学出版社第六事业部在2005年组织编写了《21世纪全国应用型本科计算机系列实用规划教材》，至今已出版了50多种。

这些教材出版后，在全国高校引起热烈反响，可谓初战告捷。

这使北京大学出版社的计算机教材市场规模迅速扩大，编辑队伍茁壮成长，经济效益明显增强，与各类高校师生的关系更加密切。

2008年1月北京人学出版社第六事业部在北京召开了“21世纪全国应用型本科计算机案例型教材建设和教学研讨会”。

这次会议为编写案例型教材做了深入的探讨利具体的部署，制定了详细的编写目的、丛书特色、内容要求和风格规范。

在内容上强调面向应用、能力驱动、精选案例、严把质量；在风格七力求文字精练、脉络清晰、图表明快、版式新颖。

这次会议吹响了，提高教材质量第二战役的进军号。

案例型教材真能提高教学的质量吗？

是的。

著名法国哲学家、数学家勒内·笛卡儿(Rene Descartes, 1596-1650)说得好：“由一个例子的考察，我们可以抽出一条规律。

(From the consideration of an example we can form a rule.)”事实上，他发明的直角坐标系，正是通过生活实例而得到的灵感。

据说是在1619年夏天，笛卡儿因病住进医院。

中午他躺在病床上，苦苦思索一个数学问题时，忽然看到天花板上有一只苍蝇飞来飞去。

当时天花板是用木条做成正方形的格子。

笛卡儿发现，要说出这只苍蝇在天花板上的位置，只需说出苍蝇在天花板上的第几行和第几列。

当苍蝇落在第四行、第五列的那个正方形时，可以用(4, 5)来表示这个位置，此他联想到用类似的办法来描述一个点在平面上的位置。

他高兴地跳下床，喊着“我找到了，找到了”，然而不小心把国际象棋撒了一地。

当他的目光落到棋盘上时，又兴奋地一拍大腿：“对，对，就是这个图”。

笛卡儿锲而不舍的毅力，苦思冥想的钻研，使他开创了解析几何的新纪元。

千百年来，代数与几何，井水不犯河水。

17世纪后，数学突飞猛进的发展，在很人程度上归功于笛卡儿坐标系和解析几何学的创立。

<<多媒体技术应用案例教程>>

内容概要

本书以应用型本科教育宗旨为出发点,根据高校多媒体技术与应用课程教学的要求,结合计算机软件资格与水平考试——《多媒体应用设计师考试大纲》编写。

本书吸收了多媒体教学研究的最新成果,难易适中,既注重介绍多媒体技术的基本理论和方法,又具体讲解多媒体软件的应用。

全书共分8章,主要内容包括多媒体技术概述、多媒体环境的建立、音频数据的获取与编辑、数字图像处理、动画原理及制作、数字视频的采集与制作、多媒体制作工具Authorware、多媒体应用程序设计。

本书按照教材体系编写,深入浅出,利用案例串联各知识点,突出应用性,强化读者对多媒体技术的实际应用能力,是一本学习和掌握多媒体技术、学习多媒体制作工具的实用教材。

本书可作为高等院校多媒体技术应用课程的入门教材,同时也适用于学习多媒体制作技术的自学者。

<<多媒体技术应用案例教程>>

书籍目录

第1章 多媒体技术概述 1.1 多媒体的基本概念 1.1.1 媒体与多媒体 1.1.2 多媒体技术与多媒体计算机 1.1.3 多媒体技术的特性 1.1.4 多媒体的关键技术 1.2 多媒体技术的发展与应用 1.2.1 多媒体技术的发展过程 1.2.2 多媒体技术的应用领域 1.3 多媒体技术研究的主要内容 1.3.1 多媒体技术的基础 1.3.2 多媒体数据压缩技术 1.3.3 多媒体数据管理技术 1.3.4 多媒体通信与分布应用技才 1.3.5 多媒体网络技术 1.3.6 多媒体应用系统开发 1.4 多媒体技术的研究热点 1.4.1 多媒体数据编码 1.4.2 多媒体数据安全 1.4.3 人机交互技术 1.4.4 多媒体数据管理 1.4.5 网络多媒体 1.4.6 多媒体应用系统 1.5 多媒体技术的发展趋势 小结 习题第2章 多媒体环境的建立 2.1 多媒体计算机系统 2.2 多媒体存储设备 2.2.1 多媒体信息存储的特点 2.2.2 光存储技术 2.2.3 CD光盘的分类及标准 2.2.4 CD-ROM驱动器 2.2.5 DVD光盘的分类及标准 2.2.6 DVD驱动器 2.2.7 其他存储设备 2.3 多媒体功能卡 2.3.1 音频卡 2.3.2 视频卡 2.3.3 显卡 2.4 多媒体I/O设备 2.4.1 笔输入 2.4.2 触摸屏 2.4.3 扫描仪 2.4.4 数码相机 2.4.5 数码摄像机 2.4.6 虚拟现实的三维交互技术 2.4.7 输入输出接口 2.5 多媒体处理器 2.6 多媒体总线 2.7 常用多媒体软件介绍 2.7.1 影像播放软件 2.7.2 音频播放软件 2.7.3 电子书制作软件 2.7.4 电子像册制作软件 2.7.5 网络电视软件 2.7.6 多媒体光盘制作软件 小结 习题第3章 音频数据的获取与编辑 3.1 基本概念 3.1.1 声音的概念 3.1.2 声音的数字化 3.1.3 声音文件的大小 3.1.4 音频文件的格式第4章 数字图像处理第5章 动画原理及制作第6章 数字视频采集与制作 第7章 多媒体制作工具Authorware第8章 多媒体应用程序设计参考文献

章节摘录

媒体与多媒体 媒体一词源于英文Medium，是指人们用于传播和表示各种信息的手段。媒体包括两个方面的含义：一方面是指存储信息的实体，称为媒质；另一方面是指传递信息的载体，如数字、文字、声音、图像等，称为媒介。

按照国际电信联盟（ITU）的定义，媒体通常分为以下5类。

1. **感觉媒体** 感觉媒体是指直接作用于人的感觉器官，从而使人产生直接感觉的媒体。感觉媒体包括人类的语言、音乐和自然界的各种声音、活动图像、图形、曲线、动画及文本等。

2. **表示媒体** 表示媒体是指为了传送感觉媒体而人为研究出来的媒体。表示媒体包括各种语音编码、音乐编码、图像编码、文本编码、活动图像编码和静止图像编码等。

3. **显示媒体** 显示媒体是指用于通信中电信号和感觉媒体之间转换所用的媒体。显示媒体有两种：输入显示媒体（包括键盘、鼠标、摄像机、扫描仪、光笔和话筒等）和输出显示媒体（包括显示器、扬声器和扣印机等），如图1.4所示。

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>