

<<多媒体技术应用教程>>

图书基本信息

书名：<<多媒体技术应用教程>>

13位ISBN编号：9787301205792

10位ISBN编号：7301205791

出版时间：2012-7

出版单位：北京大学出版社

作者：殷常鸿，崔玲玲 主编

页数：325

字数：518000

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>

## <<多媒体技术应用教程>>

### 内容概要

多媒体技术作为信息化快速发展的产物，已经融入到社会应用领域的方方面面，并成为人们物质文化生活不可缺少的内容。

殷常鸿和崔玲玲主编的《多媒体技术应用教程》作为多媒体技术入门级的教程，以全国计算机技术与软件专业技术资格（水平）考试中级——“多媒体应用设计师”考试大纲为依托，系统而全面地介绍了多媒体与多媒体技术的基本组成、关键技术、最新发展以及应用领域；深入浅出地介绍了多媒体关键技术以及相关的操作案例。

本书将理论与实践紧密结合，论述简明清晰。

《多媒体技术应用教程》共11章，前9章分别对多媒体技术概念、多媒体计算机系统、音频处理技术、图像处理技术、动画制作技术、视频处理技术、多媒体数据压缩技术、虚拟现实技术以及多媒体应用系统的设计与开发等进行了详细介绍；第10章根据教学内容，从提高学生动手操作能力出发，精心设计了9个实验，以提高学生的实战能力；第11章提供了2005年至2011年多媒体应用设计师（软考中级）的真题，并附答案，将职业资格认证引入具体的教学过程，使得教师的教学与学生的学习更具有针对性，以提高教学的时效性。

本书既可作为高等学校计算机类、电子信息类及教育技术学等相关专业的多媒体技术基础教材或公共课程教材，也可供有关技术人员和自学人士学习参阅。

## <<多媒体技术应用教程>>

### 书籍目录

#### 第1章 多媒体与多媒体技术

- 1.1 多媒体技术基础
  - 1.1.1 媒体的定义及分类
  - 1.1.2 多媒体与多媒体技术
- 1.2 多媒体应用系统
- 1.3 多媒体技术的发展
- 1.4 多媒体技术的应用

思考与练习

#### 第2章 多媒体计算机系统

- 2.1 MPC系统概述
  - 2.1.1 MPC系统组成
  - 2.1.2 MPC性能指标
- 2.2 MPC的主要板卡
  - 2.2.1 声卡
  - 2.2.2 视频卡
  - 2.2.3 显示卡
- 2.3 MPC主要外设
  - 2.3.1 MPC输入设备
  - 2.3.2 MPC输出设备
  - 2.3.3 通信设备
  - 2.3.4 常用接口与应用
  - 2.3.5 不间断电源UPS
- 2.4 MPC存储设备
  - 2.4.1 磁性存储
  - 2.4.2 光存储
  - 2.4.3 新型存储模式及存储介质

思考与练习

#### 第3章 数字音频处理

- 3.1 音频概述
  - 3.1.1 声音的基本特点
  - 3.1.2 数字音频文件格式
  - 3.1.3 音频数据量
- 3.2 音频记录
  - 3.2.1 模拟录音
  - 3.2.2 音频数字化
- 3.3 语音输出与识别
  - 3.3.1 语音输出
  - 3.3.2 语音识别
  - 3.3.3 语音合成
- 3.4 音频素材的获取
  - 3.4.1 录音
  - 3.4.2 网络及素材库
  - 3.4.3 转换及效果合成
- 3.5 实战训练之音频处理
  - 3.5.1 Adobe Audition简介

## <<多媒体技术应用教程>>

3.5.2 基本功能

3.5.3 高级编辑

思考与练习

### 第4章 数字图像处理

#### 4.1 图形图像处理概述

4.1.1 图像、图形

4.1.2 图像处理

4.1.3 光、色特性

4.1.4 颜色科学

4.1.5 计算机图形学发展史

4.1.6 图像的基本特性

4.1.7 图像数字化

#### 4.2 图像的获取与存储

4.2.1 图像的获取

4.2.2 图像文件格式

4.2.3 图像文件数据量

#### 4.3 图像处理技术

4.3.1 图像变换

4.3.2 图像增强

4.3.3 图像复原和重建

4.3.4 图像的分割和特征提取

4.3.5 图像识别

4.3.6 图像理解

#### 4.4 实战训练之图像处理

4.4.1 Photoshop CS4软件简介

4.4.2 工具箱

4.4.3 图层

4.4.4 样式管理

4.4.5 图像的调整与色彩处理

4.4.6 图像处理综合实例制作足球

思考与练习

### 第5章 动画

#### 5.1 动画概述

5.1.1 动画的概念

5.1.2 动画发展史

5.1.3 动画溯源及视觉暂留

5.1.4 计算机动画

#### 5.2 计算机动画制作过程及软件

5.2.1 计算机动画的分类

5.2.2 计算机动画制作过程

5.2.3 计算机动画运动控制技术

5.2.4 计算机动画制作软件

5.2.5 计算机动画文件格式

#### 5.3 实战训练之二维动画制作

##### 5.3.1 软件基本功能

5.3.2 制作案例

#### 5.4 实战训练之三维动画制作

## <<多媒体技术应用教程>>

5.4.1 软件基本功能

5.4.2 制作案例

思考与练习

### 第6章 多媒体视频技术

6.1 视频基础

6.1.1 视频概述

6.1.2 视频的分类

6.2 电视信号

6.2.1 电视制式

6.2.2 电视扫描原理

6.2.3 模拟黑白视频信号

6.2.4 彩色电视基础

6.3 视频信号的数字化

6.3.1 视频信号数字化

6.3.2 视频信号数字化的传输码率

6.4 视频的获取与转换

6.4.1 视频获取的方法

6.4.2 视频格式转换

6.5 实战训练之视频编辑

6.5.1 基础操作

6.5.2 视频编辑

6.5.3 音频编辑

6.5.4 添加字幕

6.5.5 节目输出

思考与练习

### 第7章 多媒体数据压缩技术

7.1 多媒体数据压缩基础

7.1.1 信息论基础

7.1.2 多媒体数据压缩的必要性

7.1.3 多媒体数据压缩的可能性

7.1.4 数据压缩编码方法分类

7.2 经典数据压缩算法

7.2.1 统计编码

7.2.2 预测编码

7.2.3 变换编码

7.2.4 分析综合编码

7.3 数据压缩标准

7.3.1 音频压缩技术标准

7.3.2 图像压缩编码标准

7.3.3 视频压缩编码标准

思考与练习

### 第8章 虚拟现实技术与应用

### 第9章 多媒体应用系统的设计与开发

### 第10章 实验方案

### 第11章 多媒体应用设计师真题选集

### 参考文献



## <<多媒体技术应用教程>>

### 编辑推荐

就是计算机交互式综合处理多种媒体信息——文本、图形、图像和声音，使多种信息建立逻辑连接，集成为一个系统并具有交互性。

本书作为多媒体技术入门级的教程，以全国计算机技术与软件专业技术资格（水平）考试中级——“多媒体应用设计师”考试大纲为依托，系统而全面地介绍了多媒体与多媒体技术的基本组成、关键技术、最新发展以及应用领域；深入浅出地介绍了多媒体关键技术以及相关的操作案例。

本书将理论与实践紧密结合，论述简明清晰：融思想性、科学性与知识性于一体，将教学内容与职业资格认证紧密结合在一起，角度独特、内容新颖、结构合理、概念清晰、原理简明。在描述理论、方法和标准的同时，兼顾实际应用技术的介绍，通过讲解典型软件的操作案例。

将理论有效地融入了实践，可读性强。

每章都配有适当的习题，以便学生对课程内容进行总结和巩固。

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>