

<<多媒体技术及应用>>

图书基本信息

书名：<<多媒体技术及应用>>

13位ISBN编号：9787302180234

10位ISBN编号：7302180237

出版时间：2008-8

出版时间：清华大学出版社

作者：马武 编

页数：237

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>

<<多媒体技术及应用>>

内容概要

本书围绕多媒体、多媒体技术、网络多媒体技术和多媒体应用等方面，结合多媒体技术的最新发展，对多媒体技术及应用进行了全面的介绍。

本书语言通俗易懂，内容覆盖面广，实验选择难易适中。

本书内容包括多媒体技术概论、多媒体音频处理技术、多媒体图像处理技术、计算机动画技术、视频处理技术、多媒体存储技术、多媒体输入输出设备、多媒体网页制作、网络多媒体技术、多媒体应用系统设计和实验指导等，共11章。

本书可作为高等院校及高职高专相关专业教学用书，也可作为多媒体技术培训或自学的教材。

<<多媒体技术及应用>>

书籍目录

第1章 多媒体技术概论	1.1 多媒体的概念	1.1.1 媒体	1.1.2 多媒体与多媒体技术	1.2 多媒体个人计算机
	1.2.1 多媒体系统的组成	1.2.2 多媒体计算机的组成	1.3 多媒体技术的研究内容	1.3.1 多媒体数据压缩编码技术
	1.3.2 多媒体通信与分布处理	1.3.3 多媒体数据库技术	1.4 多媒体技术发展历史与趋势	1.4.1 多媒体技术发展历史
	1.4.2 多媒体技术发展趋势	1.5 习题	第2章 多媒体音频处理技术	2.1 音频基础
	2.1.1 声音的基本概念	2.1.2 声音的质量	2.2 数字音频	2.2.1 声音的数字化
	2.2.2 声音文件的格式	2.2.3 音频素材的获取	2.3 音频素材的处理	2.3.1 GoldWave简介
	2.3.2 声音的录制与保存	2.3.3 声音的编辑	2.3.4 声音的效果处理	2.3.5 声音的格式转换
	2.4 电子合成音乐	2.4.1 MIDI概述	2.4.2 常用术语	2.4.3 MIDI音乐的制作
	2.5 习题	第3章 多媒体图像处理技术	3.1 图像概述	3.1.1 图像的颜色
	3.1.2 图像的分辨率	3.1.3 图像的深度	3.1.4 图像的种类	3.2 数字化图像
	3.2.1 图像的压缩	3.2.2 常见的图像文件格式	3.2.3 数字图像的获取	3.2.4 数字图像处理软件
	3.3 数字图像的处理	3.3.1 Photoshop简介	3.3.2 文件操作	3.3.3 图像的基本编辑
	3.3.4 图像的修整	3.3.5 文字效果与图层	3.3.6 图像效果的综合处理	3.4 习题
	第4章 计算机动画技术	4.1 计算机动画概述	4.1.1 计算机动画简介	4.1.2 计算机动画的分类与制作软件
	4.2 二维动画制作软件Flash	4.2.1 Flash 8的工作环境	4.2.2 Flash 8绘画工具与对象编辑	4.2.3 Flash 8逐帧动画的制作
	4.2.4 Flash 8补间动画的制作	4.2.5 Flash 8引导层动画的制作	4.2.6 在Flash 8中应用声音	4.2.7 Flash 8的视频
	第5章 视频处理技术	第6章 多媒体存储技术	第7章 多媒体输入输出设备
	第8章 多媒体网页制作	第9章 网络多媒体技术	第10章 多媒体应用系统设计	第11章 实验指导参考文献

<<多媒体技术及应用>>

章节摘录

第1章 多媒体技术概论 多媒体技术形成于20世纪80年代,是计算机、广播电视和通信这三大原来各自独立的领域相互渗透、相互融合,进而迅速发展起来的一门新兴技术。伴随着网络技术的发展,多媒体的功能尤其是交互功能得到了更广泛的应用。

本章对媒体、多媒体、多媒体技术、多媒体系统等进行介绍,并对多媒体技术的发展应用进行回顾和展望。

1.1.1 多媒体的概念 1.1.1 媒体 通常所说的“媒体”(Medium)包括两层含义:一是指信息的物理载体(即存储和传递信息的实体),如书本、挂图、磁盘、磁带以及相关的播放设备等;二是指信息的表现形式(或者说传播形式),如文字、声音、图像、动画等。

媒体的类别有以下5种。

(1) 感觉媒体(Perception Medium):指直接作用于人的感觉器官,使人产生直接感觉的媒体。如引起听觉反应的声音、引起视觉反应的图像等。

(2) 表示媒体(Representation Medium):指传输感觉媒体的中介媒体,即用于数据交换的编码。如图像编码(JPEG、MPEG等)、文本编码(ASCII码、GB2312等)和声音编码等。

例如信息在计算机上是用二进制表示的,这种表示法让人理解起来很困难。因此计算机上都配有输入和输出设备,以一种可阅读的形式将信息在这些设备上显示出来供人阅读理解。

为保证人和设备、设备和计算机之间能进行正确的信息交换,人们编制了统一的信息交换代码,即ASCII码。

它属于表示媒体,规定了常用符号用哪个二进制数来表示,如表1所示。

(3) 表现媒体(Presentation Medium):指进行信息输入和输出的媒体。如键盘、鼠标、扫描仪、话筒、摄像机等为输入媒体;显示器、打印机、扬声器等为输出媒体。

(4) 存储媒体(Storage Medium):指用于存储表示媒体的物理介质。如硬盘、软盘、磁盘、光盘、ROM及RAM等。

<<多媒体技术及应用>>

编辑推荐

以基础理论—实用技术—实训为主线；用任务来驱动，以教与学的实际需要取材谋篇；每一章都精心设置“案例实训”；配备丰富的免费教学资源——电子课件与案例实训资源包。

<<多媒体技术及应用>>

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>