第一图书网, tushu007.com

<<多媒体应用技术>>

图书基本信息

书名：<<多媒体应用技术>>

13位ISBN编号：9787302233947

10位ISBN编号：7302233942

出版时间：2010-10

出版时间：清华大学出版社

作者：杨安祺 主编

页数：319

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

“图、文、声、像、动漫技术”，是当前多媒体信息技术领域中非常有特色的研究与应用热点，社会需求量相当大，广大教师、各类工程技术与信息技术人员、各类专业的研究生与大学生，以及社会各界相关人员对它的学习热情都相当高。
为适应这种新的教学需求，我们首先选定对“图、文、声、像、动漫技术”的编程理论与编程技术的研究，并以此研究成果为基础，组织以“图、文、声、像、动漫技术”为主线的多媒体教学体系，编写以适应社会需求、推进和谐社会发展为目标的《多媒体应用技术》教材。
该教材的CAI教学软件，在2009年“第五届全国高等学校计算机课件评比”中获得三等奖。
作为现代信息技术，多维信息之间的交互应用可以产生强烈的真实感、艺术感。
本书作者通过多年教学实践和多本相关教材的编写，将其归结为多媒体“图、文、声、像、动漫技术”教学体系，该体系面向计算机基础教育，实现多媒体应用技术的普及和发展，应用这个体系可以建立和推动地区级、省市级、国家级的大学生“图、文、声、像、动漫技术”创新设计大奖赛，从而引起广大学生的共鸣和轰动效应。
本书的编写本着普及和提高相结合，理论和应用相统一，融知识性与趣味性于一体的原则，以学习情景驱动为特点，以任务带动教学，以典型教学案例为导入点，极易激发学生的自主学习兴趣和创新设计意识。
本书配套的光盘教材《多媒体应用技术教学资源与实验指导》，提供了纸质教材无法提供的“图、文、声、像、动漫技术”立体化教学资源，提供了完备的电子课件和生动有趣的典型教学案例，既便于学生学习，又便于老师教学；本教材重视培养学生的动手能力，重视不同专业、不同层次的学生共同关心的“图、文、声、像、动漫技术”知识点的掌握，讲授了高水平多媒体电子演示文稿与多媒体电子课件制作、声音和音乐的艺术加工、图片和图像的处理技术，以及计算机多媒体动画漫画创作、多媒体网站网页的制作与编辑技术，使学生初步掌握多媒体演示软件及游戏软件的开发。
本书的编写特点是，以当前社会最需要的“图、文、声、像、动漫”编辑与集成技术为主线，以第四代面向对象的编程理论为指导，创造全新的多媒体应用技术教学体系，以适应时代发展的需要。
由于多媒体技术涉及的学科领域众多，国内外许多多媒体应用技术教材内容分散，体系庞大，难以适应教学要求。
例如，有的教材从国际电报电话咨询委员会（CCITF）定义的5种媒体形式出发，从感觉媒体、表示媒体、显示媒体、存储媒体、传输媒体编写，体系求大求全，从而忽略了当前社会最需要的东西。
有的教材既写硬件，又写软件；既写多媒体，又写通信技术，致使教材无法成为一个完整的体系。
本书积累了作者数十年教学经验，认为多媒体应用技术应服从信息社会的需求，因此舍取庞杂的学科交叉内容，将注意力集中到表示媒体上，又将表示媒体的应用热点形象地描述为“图、文、声、像、动漫”编辑与集成技术，将这一思想贯穿于本书的始终，形成独特的多媒体应用技术教学体系，使多媒体应用技术成为最受学生欢迎和最感兴趣的课程。

内容概要

本书以“图、文、声、像、动漫”编辑技术与集成技术为主线，以当前流行的最新版本多媒体开发软件为工具，面向实践、面向创新、面向学生能力和素质培养，深入地论述了多媒体应用技术的基本理论、编程方法和制作技巧。
全书以课程导入、学习情景驱动为特点，以任务带动教学，以典型教学案例为切入点，强调知识性、趣味性、可操作性和创新性的有机结合。
内容涉及多媒体在几个重要领域的应用技术——电子演示文稿媒体创新创意设计、多媒体辅助教学软件CAI制作、音乐与声音媒体的仿真制作、动漫文字媒体的设计、多媒体网页与网站制作、多媒体演示软件开发，并配有大量制作实例、课后习题、上机实践和实验指导、学生创新设计指导，对于纸质教材无法表达的图、文、声、像、动漫技术，采用配套的光盘教程作为补充，从而使读者能迅速掌握多媒体应用技术。
　本书可作为普通大学生多媒体创新设计大奖赛指导教材，普通大学各专业的多媒体应用技术普及教材，高职高专或三本院校学生的多媒体应用技术教材；也可作为计算机类、电气技术类、信息和设计类专业本科生、研究生的教材；同时还可作为广大计算机爱好者、专业技术人员，以及教师的参考用书。

书籍目录

课程导入 多媒体“图、文、声、像、动漫技术”概论 工作任务 认识多媒体“图、文、声、像、动漫技术” 任务1 了解媒体、多媒体的基本概念和相关术语 任务2 了解多媒体技术的特性 任务3 了解多媒体技术的研究开发内容 任务4 了解多媒体OLE编程方法 任务5 了解多媒体应用系统组成 任务6 了解多媒体应用系统的跨平台开发 任务7 理解多媒体面向对象的编程方法 课后作业 课后实践 学习情景1 多媒体OLE编程技术与电子文稿集成平台 工作任务 掌握“图、文、声、像、动漫”集成技术 任务1 认识多媒体OLE编程技术实现要点 任务2 认识多媒体程序的多维性运行模式 任务3 认识和初步掌握电子演示文稿中的OLE编程技术 任务4 掌握多媒体OLE编程与电子演示文稿集成平台的应用 任务5 掌握电子演示文稿中的多媒体场景设计 任务6 掌握【设计模板】与【幻灯片版式】的应用 任务7 认识电子演示文稿的框架编程单位——幻灯片 任务8 掌握幻灯片中文本对象的编辑与嵌入 任务9 掌握幻灯片的添加、删除与自定义放映编辑 任务10 掌握幻灯片中文本对象的艺术效果 任务11 使用图形工具创作艺术图形对象 任务12 掌握图形对象中的文字艺术效果 任务13 掌握多媒体信息对象的艺术效果 任务14 掌握图片对象的艺术设计 任务15 掌握幻灯片设计中的几种艺术技巧 课后作业 课后上机实践 创新设计与动手能力培养 学习情景2 声音媒体的数字处理与仿真编辑技术 工作任务 认识声音媒体的数字处理技术，掌握仿真编辑要点 任务1 认识声音媒体的数字处理技术原理 任务2 理解音频模拟信号的数字处理过程及其转换技术 任务3 了解数字音频信号的存储技术格式 任务4 了解声波文件的仿真编辑处理技术 任务5 学习声音媒体编辑软件的应用技术 任务6 掌握音频Edit（编辑）菜单的用法 任务7 掌握Effect（效果）菜单的用法与设计技巧 任务8 掌握控制菜单与控制工具栏的用法 课后作业 课后上机实践 创新设计与动手能力培养 学习情景3 文字媒体的三维动漫创作技术 工作任务 掌握文字媒体的三维动漫创作技术 任务1 掌握动画文字处理软件COOL 3D的操作界面 任务2 了解COOL 3D的菜单栏 任务3 了解COOL 3D的工具栏 任务4 掌握COOL 3D的基础操作和设置 任务5 掌握COOL 3D的添加和编辑基本元素功能 任务6 掌握COOL 3D中百宝箱的使用方法 任务7 掌握百宝箱中对象样式的使用方法 任务8 掌握文字对象的斜角特效使用方法 任务9 掌握三维动画的制作方法 任务10 掌握三维动画制作后的输出项目 课后作业 课后上机实践 创新设计与动手能力培养 学习情景4 多媒体图形图像编辑处理技术 工作任务 掌握图形图像编辑处理技术 任务1 了解多媒体图形图像编辑处理的基本概念 任务2 掌握多媒体图形图像处理中的基本知识 任务3 了解图形图像编辑处理软件Photoshop 任务4 熟悉Photoshop CS4的【文件】菜单 任务5 熟悉Photoshop的【编辑】菜单 任务6 熟悉Photoshop的【图像】菜单 任务7 熟悉和巧用Photoshop的【图层】菜单 任务8 掌握和巧用Photoshop的工具箱 任务9 掌握Photoshop的动漫制作技术 任务10 掌握Photoshop的电子相册制作技术 任务11 掌握Photoshop滤镜及常用滤镜的用法 任务12 掌握Photoshop图层艺术效果 课后作业 课后上机实践 创新设计与动手能力培养 学习情景5 动漫媒体的设计与创作技术 工作任务 掌握动漫设计与创作关键技术 任务1 认识形象多媒体艺术 任务2 掌握计算机动漫编辑制作原理与图层设计 任务3 掌握形象多媒体动画设计软件Flash的基本用法 任务4 掌握Flash 8的菜单用法 任务5 掌握Flash 8的面板操作 任务6 掌握Flash 8中工具栏的用法 任务7 掌握Flash 8中【文字工具】的用法 任务8 掌握Flash 8中编辑颜色的使用方法 任务9 掌握Flash 8的动画制作方法 任务10 掌握动画设计软件GIF Animator的使用方法 任务11 动画设计综合训练 课后作业 课后上机实践 创新设计与动手能力培养 学习情景6 网页网站中的图文声像动漫技术 工作任务 掌握网页网站设计中的多媒体应用技术 任务1 了解多媒体网页集成设计中工具软件的选用 任务2 掌握多媒体网页设计中的一些基本概念 任务3 了解幻梦网页制作软件Dreamweaver的基本功能 任务4 用幻梦网页制作软件Dreamweaver 8.0建立网站 任务5 在多媒体网页中增加文字和物件对象 任务6 掌握多媒体网页的页面属性设置 任务7 掌握多媒体网页之间的超链接设置 任务8 掌握多媒体网页中的文字格式设置 任务9 掌握多媒体网页中的图像输入方法 任务10 掌握多媒体网页中框架页的使用 任务11 在多媒体网页中使用【层】 任务12 在多媒体网页中使用互动与动画效果 课后作业 课后上机实践 创新设计与动手能力培养 学习情景7 多媒体著作工具Authorware程序设计 工作任务 熟练掌握Authorware程序设计的方法和技巧 任务1 初步了解Authorware的设计功能 任务2 掌握Authorware主窗口的基本组成部分 任务3 掌握动画与动画图标的应用 任务4 声音图标及其使用

第一图书网, tushu007.com

任务5 擦除图标的使用　任务6 等待图标的使用　任务7 群组图标的使用　任务8 计算图标的使用　任务9 交互图标与交互响应　任务10 框架图标、导航图标和判断图标的使用方法　任务11 Authorware 7.0文件打包　课后作业　课后上机实践　创新设计与动手能力培养 参考文献

章节摘录

多媒体OLE编程技术（Object Linking and Embedding），即对象的链接与嵌入技术。
在编程过程中通过灵活地、富有创造性地将“对象”链接或者嵌入到演示文档中去，实现了不同软件之间的无缝集成，这是多媒体应用系统软件开发的重要手段。
计算机视窗操作系统Windows，为多媒体OLE编程提供了强大的支持环境。
大批优秀的多媒体编辑软件、多媒体集成软件研制与发行，为多媒体应用技术的普及提供了极好的开发环境。
根据多媒体编程理论，可将这些软件分为两大类：一类为图、文、声、像、动漫编辑软件，通过对应的编辑分别产生独立的图、文、声、像、动漫对象；另一类为图、文、声、像、动漫集成软件，可利用OLE编程技术，将图、文、声、像、动漫对象集成在一起，形成多媒体应用系统。
工作任务掌握“图、文、声、像、动漫”集成技术　　本学习情景中，将通过微软公司的电子演示文稿PowerPoint集成平台，运用OLE编程技术，使学员掌握“图、文、声、像、动漫”编程技术与编程方法。
PowerPoint 是制作CAI电子课件、电子演示文稿、电子相册、企业形象宣传、多媒体会议等应用最广泛的工具。
利用OLE技术在电子演示文稿中链接或者嵌入多媒体图、文、声、像、动漫对象，可以使电子演示文稿内容变得绚丽多彩。
本学习情景工作任务的重点是熟练掌握多媒体OLE编程技术；强调在演示文稿软件PowerPoint的编程实践环节中，灵活地进行多媒体图、文、声、像、动漫对象的链接或者嵌入，通过创作、创新、创意，编制出高水平的PowerPoint多媒体演示文稿。
任务1 认识多媒体OLE编程技术实现要点　　多媒体OLE编程技术就是实现不同软件之间的无缝集成。
多媒体编程人员把以前编好、测试过的一些图、文、声、像、动漫模块以对象的方式链接或者嵌入到正在编写的程序中，这样就把许多复杂的编程过程变得简单容易。
在视窗操作系统的编程环境下，许多多媒体集成软件都采用以OLE技术为基础的编程方法。
多媒体OLE编程技术实现要点可以通过以下步骤实现。

编辑推荐

《高职高专新课程体系规划教材·计算机系列：多媒体应用技术（附DVD光盘1张）》课件获第五届全国高等学校计算机课件评比大赛三等奖！
体现高职高专新课程体系特点，项目导引、任务驱动，具可操作性、实践性、创新性。
以“图、文、声、像、动漫”技术为特色，体现现代信息技术之急需，理、工、文、农、医、政等各类专业适用。

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