

<<多媒体技术与应用>>

图书基本信息

书名：<<多媒体技术与应用>>

13位ISBN编号：9787302249344

10位ISBN编号：7302249342

出版时间：2011-7

出版时间：清华大学出版社

作者：朱从旭，田琪 主编

页数：256

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>

<<多媒体技术与应用>>

内容概要

本书以音频、图像、视频、动画四大主要媒体的处理为线索，全面介绍多媒体技术的基本理论、基本技术和应用。

全书分教学篇和实验篇两大部分：

教学篇共分7章，分别介绍多媒体技术的基本概念、音频处理、图像处理、视频处理、动画制作、vb多媒体编程、多媒体系统结构等七大主题内容；

实验篇包含10个实验，分别与第2~6章的相应教学内容对应。

本书的七个主题的教学内容都力图从最基本的概念和基础知识入手，逐步深入，内容系统、完整，注重理论与实践相结合，具有内容适中、可操作性强、便于教学等特点。

本书可作为高等学校各类非计算机专业本科生的教材，也可供从事多媒体技术研究和开发的工程技术人员参考使用。

<<多媒体技术与应用>>

书籍目录

第一篇 教学篇

第1章多媒体技术基础知识

1.1多媒体技术的相关概念

1.1.1媒体与媒体的分类

1.1.2多媒体

1.1.3多媒体技术的基本特征

1.2多媒体技术的发展与应用领域

1.2.1多媒体技术的发展

1.2.2多媒体技术的应用领域

1.3多媒体信号数字化基础

1.3.1模拟信号与数字信号

1.3.2采样

1.3.3量化

1.3.4编码

1.4多媒体研究的主要内容与核心技术

1.4.1多媒体研究的主要内容

1.4.2多媒体研究的核心技术

习题1

第2章音频处理技术

2.1音频基础知识

2.1.1声音概述

2.1.2音频参数与声音特性

2.2声音的数字化

2.2.1声音采样

2.2.2音频信号的量化

2.2.3音频信号的编码

2.2.4音质与数据量

2.2.5数字化声音的压缩

2.3常见声音文件的格式

2.3.1wav格式

2.3.2mp3音乐

2.3.3vqf格式

2.3.4realaudio格式

2.3.5wma格式

2.3.6aac格式

2.3.7midi音乐

2.4用goldwave软件处理音频

2.4.1goldwave软件界面介绍

2.4.2录制声音

2.4.3编辑声音

2.4.4保存声音文件

2.5goldwave的其他实用功能

2.5.1抓取cd音轨

2.5.2批量格式转换

2.5.3支持多种媒体格式

<<多媒体技术与应用>>

习题2

第3章图形图像处理技术

3.1图形与图像的基本概念

3.1.1图形

3.1.2图像

3.2颜色的基本概念与表示方法

3.2.1颜色的基本概念

3.2.2颜色空间表示与转换

3.3图形处理技术

3.3.1图形处理技术概述

3.3.2常用图形绘制软件

3.4图像处理技术

3.4.1图像的数据表示

3.4.2图像的数字化的

3.4.3图像变换

3.4.4图像的编码压缩

3.4.5常见图像压缩标准

3.4.6图像增强

3.4.7图像恢复与重建

3.5常见图像文件格式

3.5.1bmp格式

3.5.2gif格式

3.5.3tif (tiff) 格式

3.5.4pcx格式

3.5.5jpeg格式

3.5.6tga格式

3.5.7png格式

3.5.8wmf格式

3.5.9eps格式

3.6photoshop图像处理

3.6.1photoshop软件界面与功能

3.6.2photoshop图像基本操作

3.6.3photoshop的图层

3.6.4photoshop的路径

3.6.5photoshop的通道

3.6.6photoshop的滤镜

3.6.7photoshop制作实例

习题3

第4章视频处理技术

4.1视频技术概述

4.1.1视频表示

4.1.2视频文件类型

4.1.3模拟视频与数字视频

4.1.4视频压缩基础

4.2视频压缩标准

4.2.1视频压缩编码的国际标准

4.2.2视频压缩编码标准化组织

<<多媒体技术与应用>>

- 4.2.3h.26x视频压缩编码标准
 - 4.2.4mpeg视频压缩编码标准
 - 4.3使用windows movie maker制作视频
 - 4.3.1movie make软件界面与功能
 - 4.3.2素材文件的获取
 - 4.3.3编辑项目
 - 4.3.4视频过渡及效果
 - 4.3.5片头片尾制作
 - 4.3.6处理音频
 - 4.3.7输出保存电影
 - 4.3.8movie maker制作实例
- 习题4

第5章动画制作技术

- 5.1动画的基本概念和原理
 - 5.1.1动画的分类
 - 5.1.2动画的技术参数
 - 5.1.3动画的生成方法
 - 5.1.3动画的制作环境
 - 5.1.4动画的文件格式
 - 5.2使用flash制作动画
 - 5.2.1flash软件界面与功能
 - 5.2.2flash中几个重要概念
 - 5.2.3图形绘制
 - 5.2.4加入声音
 - 5.2.5输出动画文件
 - 5.2.6基本动画的制作方法 with 实例
- 习题5

第6章visual basic多媒体程序设计

- 6.1vb编程基础
- 6.1.1vb集成开发环境
- 6.1.2vb面向对象编程的基本知识
- 6.1.3vb的基本数据类型与运算类型
- 6.1.4vb程序的三种基本结构
- 6.2vb图形绘制技术
- 6.2.1vb坐标系统设置与绘图方法
- 6.2.2绘图程序实例
- 6.3vb图像处理技术
- 6.3.1图片框和图像框的图像加载与删除
- 6.3.2api函数stretchblt的语法
- 6.3.3api函数的声明
- 6.3.4实现图像缩放、翻转、旋转的程序
- 6.4用vb操纵多媒体access数据库
- 6.4.1data控件的作用与主要属性
- 6.4.2数据绑定控件的使用
- 6.4.3用data控件与数据绑定控件访问数据库的编程步骤
- 6.4.4用vb访问access数据表图片字段的程序
- 6.5用vb实现多媒体文件播放

<<多媒体技术与应用>>

- 6.5.1 multimedia mci控件的添加
- 6.5.2 multimedia mci控件的主要属性和事件
- 6.5.3音、视频播放示例程序
- 6.6用vb编制动画程序
- 6.6.1时钟控件的属性、事件
- 6.6.2实现控件运动的基本语句
- 6.6.3典型示例程序

习题6

第7章多媒体系统结构

- 7.1多媒体计算机系统结构
- 7.2多媒体计算机硬件简介
- 7.3多媒体i/o设备简介
- 7.3.1扫描仪
- 7.3.2投影仪
- 7.3.3数字视频展示台
- 7.3.4触摸屏
- 7.3.5数码相机
- 7.3.6数码摄像机与摄像头
- 7.3.7手写输入设备
- 7.3.8显示设备
- 7.3.9打印设备
- 7.4多媒体存储系统
- 7.4.1存储系统及其基本工作原理
- 7.4.2现代多媒体信息存储技术
- 7.5多媒体操作系统
- 7.6常用多媒体应用软件

习题7

第二篇实验篇

- 实验1用goldwave处理音频
- 实验2photoshop图像处理基本操作
- 实验3photoshop图像合成与素材制作
- 实验4用movie maker制作视频电影
- 实验5flash动画制作基本操作
- 实验6flash动画制作综合操作
- 实验7用vb绘制简单图形
- 实验8用vb操纵多媒体access数据库
- 实验9用vb实现多媒体文件播放
- 实验10用vb设计简单动画程序

参考文献

章节摘录

版权页：插图：CorelDRAW是加拿大Corel软件公司的产品。

是目前图形软件中最为强大的一个图形绘制与图像处理软件，是一个基于矢量的绘图程序，是绘图与图像编辑组合式软件，其增强的易用性、交互性和创造力可用来轻而易举地创作专业级美术作品；新颖的交互式工具让用户能直接修改图像和加插不同效果，而易于使用的画面控制让用户能即时看到修改结果。

物件制作与编辑过程精简化，可使用户用任何选定的创建工具进行基本节点编辑或特件变形。

新的点阵图显示功能使物件放置和显示更精确顺畅。

无论是简单的公司标识还是复杂的技术图例都不在话下。

CorelDRAW的加强性文字处理功能和写作工具亦不同凡响，使人们在编排大量文字版面时，比以往任何时候更加轻松自如，这套矢量绘图软件及其加强型功能，可使用户创作出多种富于动感的特殊效果及点阵图像，使人们在设计和出版一切图形作品时如虎添翼。

CorelDRAW是融合了绘画与插图、文本操作、绘图编辑、桌面出版及版面设计、追踪、文件转换等高品质的输出于一体的矢量图绘图软件，在工业设计、产品包装造型设计，网页制作、建筑施工与效果图绘制等设计领域中得到了极为广泛的应用。

CorelDRAW比较常用的版本有9.0、10.0、11、12、X3等。

<<多媒体技术与应用>>

编辑推荐

《多媒体技术与应用》教学目标明确，注重理论与实践的结合，教学方法灵活，培养学生自主学习的能力，教学内容先进，强调计算机在各专业中的应用，教学模式完善，提供配套的教学资源解决方案。

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>