

<<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：9787307069152

10位ISBN编号：7307069156

出版时间：2009-5

出版时间：武汉大学出版社

作者：方明科，倪永军，汪金友，李蕾，冯岩 编著

页数：190

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>

## &lt;&lt;多媒体技术与应用&gt;&gt;

## 前言

进入21世纪以来,人类已步入了知识经济的时代。作为知识经济重要组成部分的信息产业已经成为全球经济的主导产业。计算机科学与技术与信息产业中占据了极其重要的地位,计算机技术的进步直接促进了信息产业的发展。

在国内,随着社会主义市场经济的高速发展,国民生活水平的不断提高,尤其IT行业在国民经济中的迅猛渗透和延伸,越来越需要大量从事计算机技术方面工作的高级人才加盟充实。

另一方面,随着我国教育的不断深入,高等教育已经完成了从精英教育向大众化教育的转变,在校大学本科和专科计算机专业学生的人数大量增加,接受计算机科学与技术教育的对象发生了变化。

我国的高等教育进入了前所未有的大发展时期,时代的进步与发展对高等教育提出了更高、更新的要求。

早在2001年8月,教育部就颁发了《关于加强高等学校本科教学工作,提高教学质量的若干意见》。文件明确指出,本科教育是高等教育的主体和基础,抓好本科教学是提高整个高等教育质量的重点和关键。

2007年1月,教育部和财政部又联合启动了“高等学校本科教学质量与教学改革工程”(以下简称“质量工程”)。

“质量工程”以提高高等学校本科教学质量为目标,以推进改革和实现优质资源共享为手段,按照“分类指导、鼓励特色、重在改革”的原则,加强内涵建设,提升我国高等教育的质量和整体实力。

本科教学质量工程的启动对高等院校从事计算机科学与技术教学的教师提出了一个新的课题:如何在新形势下培养高素质创新型的计算机专业人才,以适应于社会进步的需要,适应于国民经济的发展,增强高新技术领域在国际上的竞争力。

毋庸置疑,教材建设是“本科教学质量工程”的重要内容之一。

新时期计算机专业教材应做到以培养学生思考问题、发现问题、分析问题和解决问题的实际能力为干线,以理论教学与实际操作相结合,“案例、实训”与应用问题相结合,课程学习与就业相结合为理念,设计学生的知识结构、能力结构、素质结构的人才培养方案。

为了适应新形势对人才培养提出的要求,在教材的建设上,应该体现内容的科学性、先进性、思维性、启发性和实用性,突出中国学生学习计算机专业的特点和优势,做到“够用、能用、实用、活用”。

这就需要从总体上优化课程结构,构造脉络清晰的课程群;精练教学内容,设计实用能用的知识点;夯实专业基础,增强灵活应用的支撑力;加强实践教学,体现理论实践的连接度,力求形成“基础课程厚实,专业课程宽新,实验课程创新”的教材格局。

提高计算机科学与技术课程的教学质量,关键是要不断地进行教学改革,不断地进行教材更新,在保证教材知识正确性、严谨性、结构性和完整性的条件下,使之能充分反映当代科学技术发展的现状和动态,使之能为学生提供接触最新计算机科学理论和技术的机会;教材内容应提倡学生进行创新性的学习和思维,鼓励学生动手能力的培养和锻炼。

在这个问题上,计算机科学与技术这个领域表现得尤为突出。

## <<多媒体技术与应用>>

### 内容概要

本书通过大量具体实例，从多媒体技术应用角度出发，系统介绍多媒体及技术的基本概念和基础知识，重点讲述多媒体信息的采集、编辑与制作，以及多种制作工具的使用和应用技巧。全书共分8章，内容包括：多媒体技术的基本概念、多媒体计算机系统，文字、音频、视频和动画等媒体信息的编辑与制作，多种软件工具的使用，多媒体应用系统的设计，以及多媒体创作工具的应用等，每章末均配有习题。

## &lt;&lt;多媒体技术与应用&gt;&gt;

## 书籍目录

第1章 多媒体技术概述 1.1 多媒体技术的基本概念 1.1.1 媒体 1.1.2 多媒体 1.1.3 多媒体技术的特点 1.1.4 表示媒体的种类 1.2 多媒体技术的发展 1.3 多媒体技术的应用 1.4 多媒体研究的内容与关键技术 本章小结 习题1第2章 多媒体计算机系统 2.1 多媒体系统的组成 2.1.1 多媒体系统的基本组成 2.1.2 多媒体计算机的主要特征 2.2 常用的I/O设备 2.2.1 输入设备 2.2.2 输出设备 2.3 多媒体音频设备 2.3.1 声卡的功能 2.3.2 声卡的结构 2.3.3 声卡的种类 2.4 多媒体数字摄像设备 2.4.1 数字摄像头 2.4.2 数码相机 2.4.3 数码摄像机 本章小结 习题2第3章 文字的编辑与制作 3.1 概述 3.1.1 文本的输入方式 3.1.2 文本处理的内容及软件 3.2 文字属性 3.3 三维立体文字制作软件Cool 3D 3.3.1 菜单栏 3.3.2 工具栏 3.3.3 效果选择 3.3.4 编辑区 3.4 Cool 3D动画制作实例 3.4.1 文本动画制作实例 3.4.2 图形变形制作实例 本章小结 习题3第4章 音频的编辑与制作 4.1 多媒体音频 4.1.1 音频的基本概念 4.1.2 数字音频的分类 4.2 音频的数字化 4.2.1 音频的数字化 4.2.2 数字音频的技术指标 4.2.3 数字音频的编码 4.3 音频的处理软件 4.4 音频编辑软件Cool Edit Pr0 4.4.1 音频编辑软件Cool Edit Pr0概述 4.4.2 Cool Edit Pr0声音采集 4.4.3 声音文件的编辑处理 本章小结 习题4第5章 图像的编辑与制作 5.1 图像概述 5.1.1 基本概念 5.1.2 图像的技术参数 5.1.3 图形与图像 5.2 图像的数字化 5.2.1 基本概念 5.2.2 数字化过程 5.2.3 常见的图像文件格式.....第6章 动画制作软件Flash MX 2004第7章 多媒体应用系统设计第8章 基于流程的创作工具Authorware参考文献

## 章节摘录

5.1.2 图像的技术参数 1.分辨率 分辨率是影响图像质量的最基本的参数之一。一般情况下，主要从两个方面来考虑分辨率。

(1) 显示分辨率显示分辨率是指在一定显示方式下，显示设备上用于显示图像的最大区域的范围，一般以水平像素点×垂直像素点来表示。

例如1024×768，表示显示器屏幕的水平方向是1024个像素，垂直方向有768个像素。

需要说明的是，显示分辨率有最大显示分辨率和当前显示分辨率之分。

最大显示分辨率由显示设备的物理参数所限制，一般是由显示器和显卡决定的。

而当前显示分辨率是由用户选择的参数来决定的。

如一个最大显示分辨率是1024×768的显示设备，可以选择的当前显示分辨率通常有640×480、800×600和1024×768三种。

(2) 图像分辨率图像分辨率是指组成一幅图像的像素数目，一般也是以水平像素点×垂直像素点来表示。

图像分辨率的另一种度量方法是用每英寸多少点(DotPerInch, DPI)来表示的，即通过一幅图像的像素密度来度量图像的分辨率。

一般情况下，DPI表示方法在图像的扫描中使用得比较多。

当然，这两种度量方法都是度量值越大，图像的质量越高。

另外，图像分辨率与显示分辨率是两个不同的概念。

比如，当显示分辨率为800×600时，如果一幅图像的图像分辨率为1024×768，那么显示器的屏幕就不能将这幅图像显示完全。

而如果图像的分辨率是400×300，那么这幅图像在显示器的屏幕上就可以完全显示，且在水平与垂直方向上各占据了一半的空间。

另外，图像分辨率越高，意味着每英寸所包含的像素点越高，图像就有越多的细节，颜色过渡就越平滑。

<<多媒体技术与应用>>

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>