

<<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：9787307084599

10位ISBN编号：7307084597

出版时间：2011-1

出版时间：武汉大学出版社

作者：彭国安等著

页数：550

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>

<<多媒体应用技术>>

内容概要

《多媒体应用技术》共分五篇。

第一篇多媒体技术基础介绍了多媒体技术的基础知识和多媒体技术的基本概念；第二篇图像编辑与音频处理全面地介绍了Adobe Photoshop CS3和Adobe Audition 3.0的使用；第三篇二维动画系统地介绍了Flash 8的使用，用较大篇幅介绍了动态文本、网页交互元素和交互动画的制作；第四篇三维动画完整地介绍了3ds max 9的使用，重点介绍了3ds max 9的常用操作；第五篇多媒体编辑介绍了按流程线编辑多媒体的Authorware 7.0和按时间轴编辑多媒体的会声会影12两个软件。全书介绍的所有软件知识都是完整的，完全能够满足使用者的需要。

<<多媒体应用技术>>

书籍目录

第一篇 多媒体技术基础第1章 多媒体技术的初步认识1.1 技术背景与发展历史1.1.1 多媒体技术的背景1.1.2 多媒体技术的发展1.2 媒体、多媒体、多媒体技术1.2.1 什么是媒体1.2.2 媒体的性质和特点1.2.3 多媒体与多媒体技术1.2.4 多媒体技术的媒体元素1.2.5 多媒体技术的基本特征1.3 多媒体技术应用与发展趋势1.3.1 关键技术与应用1.3.2 发展前景与新媒体第1章 思考与练习第2章 多媒体计算机系统2.1 多媒体计算机系统的层次结构2.2 多媒体计算机硬件系统2.2.1 输入 / 输出设备2.2.2 多媒体音 / 视频卡2.2.3 多媒体存储设备2.3 多媒体计算机软件系统2.3.1 多媒体系统软件2.3.2 多媒体应用软件第2章 思考与练习第3章 多媒体信息的数字化3.1 声音信息的数字化3.1.1 模拟音频3.1.2 声音的数字化表示3.1.3 数字音频的质量与数据量3.1.4 语音合成与语音识别3.1.5 音频文件及其格式转换3.2 矢量图形的生成3.2.1 矢量图形的特性3.2.2 矢量图形的输入与输出3.2.3 矢量图形的文件格式3.3 图像信息的获取3.3.1 颜色的三要素3.3.2 颜色空间模型3.3.3 位图图像的基本属性3.3.4 常见图像文件格式3.4 数字动画技术3.4.1 动画基本原理3.4.2 动画的分类3.4.3 计算机动画制作系统3.5 视频信息的获取3.5.1 视频的获取方法3.5.2 视频的基本属性3.5.3 视频的文件格式第3章 思考与练习第4章 数据压缩技术4.1 多媒体数据压缩技术概述4.1.1 多媒体数据压缩的必要性和可能性4.1.2 数据冗余的类型4.1.3 数据压缩方法的分类4.1.4 多媒体数据压缩的评价标准4.2 统计编码的基础4.2.1 信息、信息量和熵4.2.2 最佳编码定理4.3 常用编码方法4.3.1 哈夫曼(Huffman)编码4.3.2 游程编码4.3.3 算术编码4.3.4 预测编码4.3.5 变换编码第4章 思考与练习第二篇 图像编辑与音频处理第5章 Adobe Photoshop CS3基础第6章 编辑图像第7章 绘制和编辑矢量图形与位图第8章 颜色模式与色彩调整第9章 滤镜第10章 创建与编辑文本第11章 通道与蒙版第12章 音频处理第三篇 二维动画第13章 Flash8的工作界面第14章 编辑对象第15章 编辑文本第16章 使用绘图工具创建和编辑图形第17章 导入图像、图像序列和电影第18章 动画设计第19章 创建交互式动画第20章 创建交互界面第21章 输出和发布Flash8作品第四篇 三维动画第22章 3ds max9基础第23章 交换对象第24章 集合体和图形的创建第25章 修改器第26章 材质与贴图第27章 灯光与摄影机第28章 创建动画第29章 后期处理第五篇 多媒体编辑第30章 Authorware7.0概述第31章 图标及其使用第32章 会声会影12参考文献

<<多媒体应用技术>>

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>