

<<多媒体技术基础及应用>>

图书基本信息

书名：<<多媒体技术基础及应用>>

13位ISBN编号：9787308083461

10位ISBN编号：7308083462

出版时间：2011-3

出版时间：浙江大学出版社

作者：徐东平，何业兰 著

页数：299

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>

<<多媒体技术基础及应用>>

内容概要

本书为“教育部文科计算机基础教学指导委员会立项教材”之一，其内容组织参照“教指委制定的《高校计算机教学基本要求(第6版-2011年版)》”，注重概念、实用技术以及原理三者有机联系与完备性，以阐明概念、面向应用、理清原理为准则，选材适时，裁剪细致，兼顾初学者(选读第1章至第8章)、科技工作者(选读全书部分相关章节)以及研究人员(选读第9章、第10章)的需要。

<<多媒体技术基础及应用>>

书籍目录

第1章多媒体技术概述

1.1多媒体产生的动因

1.2多媒体

1.2.1多媒体一词来源

1.2.2多媒体的特性

1.3多媒体技术

1.3.1多媒体关键技术

1.3.2多媒体技术的发展

1.4多媒体技术的应用

1.4.1教育与培训

1.4.2电子出版物

1.4.3咨询、信息服务与广告

1.4.4娱乐和游戏

1.4.5工业控制与科学研究

1.4.6信息管理

1.4.7分布式网络应用

1.5多媒体技术发展趋势

1.5.1多媒体技术标准化

1.5.2虚拟?境技术

1.5.3多媒体终端的部件化、智能化和嵌入化

1.5.4多媒体通信和分布式多媒体系统

1.5.5多媒体数据库

复习思考题

第2章文字表示原理与制作处理

2.1文字编码

2.1.1ASC 码及扩展ASC 码

2.1.2汉字编码(外码、内码)

2.1.3汉字内码编码方式

2.1.4互联网中文字编码Unicode

2.2文字在计算机中的输出表示

2.3文字素材的采集和制作

2.3.1扫描输入

2.3.2手写输入

2.3.3鼠标输入法

2.3.4语音输入

2.3.5艺术字的?作

2.4三维文字制作处理软件应用

2.4.1COOL 3D的下载和安装

2.4.2COOL 3D的界面和功能简介

2.4.3COOL 3D的简单使用

复习思考题

第3章声音媒体信息处理

3.1认识声音

3.1.1声音信号的本质

3.1.2音频信?及分类

<<多媒体技术基础及应用>>

3.2 音频数字化

3.2.1 为何要进行音频数字化

3.2.2 音频数字化的过程

3.2.3 数字音频的质量与数据量

3.3 数字音频文件格式

3.3.1 各具特色的文件格式

3.3.2 音频文件格式转换

3.4 音乐合成与MIDI

3.4.1 音乐合成原理

3.4.2 MIDI标准

3.4.3 MIDI系统组成

3.4.4 MIDI文件

3.5 音频信息采集与处理方法

3.5.1 Windows中的声音功能设置

3.5.2 数字化音频获取方法

3.5.3 数字化音频处理

3.5.4 MIDI音乐制作

3.6 语音技术

3.6.1 语音识别技术

3.6.2 语音合成技术

复习思考题

第4章 图像及其素材制作

4.1 图像的基本概念

4.1.1 图像素材的概念和特点

4.1.2 常用图像文件格式

4.2 图像的采集和处理

4.2.1 图像获取途径

4.2.2 扫描仪

4.2.3 数码相机

4.2.4 图像处理软件

4.3 数字图像的基本参数

4.3.1 图像分辨率

4.3.2 颜色深度

4.3.3 颜色模式

4.4 图像处理软件

4.4.1 Photoshop简介

4.4.2 图像文件的基本操作

4.4.3 Photoshop中基本工具和重要概念

4.4.4 实例应用

复习思考题

第5章 图形及其素材制作

5.1 图形

5.1.1 图形概念

5.1.2 常用图形文件格式

5.1.3 矢量图的共性

5.1.4 位图与矢量图的比较

5.2 矢量绘图软件

<<多媒体技术基础及应用>>

5.2.1 CorelDRAW概述

5.2.2 CorelDRAW X4界面

5.2.3 常用绘图工具介绍

5.2.4 卡通人物的绘制

复习思考题

第6章 视频素材编辑及其相关知识

6.1 视频基础知识

6.1.1 视频及其分类

6.1.2 视频的特点

6.1.3 视频文件格式

6.2 视频的获取

6.2.1 选择视频

6.2.2 拍摄视频

6.3 视频的编辑

6.4 Adobe Premiere Pro 视频编辑软件

6.4.1 Adobe Premiere Pro 简介

6.4.2 编辑素材

6.5 视频输出硬件支撑技术

6.5.1 视频采集卡

6.5.2 显示卡

6.5.3 VCD/DVD播放机

复习思考题

第7章 动画基础知识与动画制作方法

7.1 动画的基础知识

7.1.1 动画的概念

7.1.2 技术发展

7.2 动画的制作原理及格式

7.2.1 动画的制作原理和各种格式

7.2.2 动画的特点

7.3 二维动画

7.3.1 Flash MX 2004软件简介

7.3.2 Flash MX 2004的功能界面

7.3.3 基本操作

7.3.4 Flash动画的制作

7.4 三维动画

7.4.1 3DS MAX软件介绍

7.4.2 3DS MAX 8.0功能界面

7.4.3 简单三维动画制作

复习思考题

第8章 多媒体应用系统集成开发

8.1 多媒体应用系统开发方法

8.1.1 多媒体软件工程

8.1.2 软件开发模型

8.2 多媒体软件开发过程

8.2.1 确定主题

8.2.2 编写脚本

8.2.3 素材准备

<<多媒体技术基础及应用>>

8.2.4编码集成

8.2.5系统测试、评价与维护

8.2.6系统包装

8.3多媒体软件人机界面设计

8.3.1人机界面的发展

8.3.2人机界面设计的过程

8.3.3人机界面设计原则

8.3.4设计界面的分类

8.4多媒体节目开发工具

8.4.1多媒体开发工具的基本功能

8.4.2多媒体开发工具的分类

8.4.3多媒体创作工具Authorware

8.4.4Authorware 7.0用户界面

8.4.5制作实例

复习思考题

第9章多媒体数据压缩编码

9.1压缩的普适性

9.2压缩编码必要性

9.3压缩编码可能性

9.4压缩编码发展

9.5信息度量

9.6压缩编码算法分类

9.6.1熵编码算法

9.6.2源编码算法

9.7常用压缩编码标准

9.7.1标准的作用

9.7.2声音压缩编码标准

9.7.3图像压缩编码标准

9.7.4视音频数据压缩编码标准

复习思考题

第10章常用多媒体计算机接口

10.1多媒体信息交换速率需求

10.1.1音频信息速率

10.1.2视频信息速率

10.2多媒体计算机接口

10.2.1通用多媒体计算机接口

10.2.2专用计算机接口

10.2.3USB、IEEE

1394卡的特点及使用

复习思考题

第11章常用多媒体设备

11.1多媒体输入设备

11.1.1触摸屏

11.1.2扫描仪

11.1.3数码相机

11.2多媒体输出设备

11.2.1显示器

<<多媒体技术基础及应用>>

11.2.2多媒体投影仪

11.3光盘存储技术

11.3.1CD光盘

11.3.2DVD光盘

11.3.3蓝光光盘

11.3.4光盘刻录

复习思考题

参考文献

<<多媒体技术基础及应用>>

编辑推荐

《高等学校计算机应用技术系列规划教材：多媒体技术基础及应用》介绍多媒体技术发展历史与现状，多媒体计算机系统组成，多媒体类型与特性，多媒体关键技术，针对人类感观特征的多媒体信息获取、表示、处理、表现、存储、传输以及多媒体应用开发过程。

书中内容按三层知识结构组成，即：基本概念，基本原理，多媒体应用软件功能及其应用技术，力求“选材适时、技术实用、知识完备、深入导向”，使读者佐之开门、阅之见山、深入有路。

《高等学校计算机应用技术系列规划教材：多媒体技术基础及应用》由徐东平、何业兰编著。

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>