

<<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：9787508498553

10位ISBN编号：7508498550

出版时间：2012-6

出版时间：水利水电出版社

作者：郭小燕，张明 主编

页数：280

字数：507000

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

随着科学技术的进步与多媒体计算机的逐渐普及,多媒体技术及其应用已经逐渐融入到人们工作中的各个方面。

多媒体技术的发展推动了一大批多媒体制作软件的产生,本书将其中较为优秀的软件组合在一起,构成了一本集ACDSee、GoldWave、Flash、会声会影、Authorware、AutoPlay

Media

Studio等当今流行的多媒体软件于一体,从基础操作逐渐过渡到作品开发高级应用的教材。

通过本书的学习,可以让读者开发出一个完整而又实用的多媒体作品。

《多媒体技术与应用(普通高等教育十二五规划教材)》(作者郭小燕、张明)采用了目前最为流行的任务驱动式的教学模式编写,深入浅出地介绍了利用多媒体制作软件完成某一开发任务的操作方法

。

<<多媒体技术与应用>>

书籍目录

前言

第1章 多媒体技术基础知识

1.1 多媒体技术概述

1.1.1 多媒体与多媒体技术

1.1.2 多媒体的组成元素

1.1.3 多媒体技术的特征

1.1.4 多媒体技术的发展

1.1.5 多媒体技术的应用

1.2 多媒体计算机系统的构成

1.2.1 多媒体计算机

1.2.2 多媒体辅助设备

1.3 多媒体作品的开发流程

1.4 多媒体技术相关软件

1.4.1 多媒体元素加工软件

1.4.2 多媒体平台软件

1.5 综合应用实训

1.6 本章小结

课后习题

第2章 图像处理技术

2.1 图像概述

2.1.1 图形与图像

2.1.2 图像技术参数

2.1.3 图像文件压缩

2.1.4 图像文件格式

2.2 图像获取

2.2.1 从Internet中获取图像

2.2.2 扫描仪获取图像

2.2.3 数码相机获取图像

2.2.4 抓图软件获取图像

2.2.5 绘图软件制作图像

2.3 图像制作

2.3.1 Windows画图软件简介

2.3.2 利用Windows画图软件绘制图像

2.4 图像浏览与简单处理

2.4.1 图像浏览

2.4.2 图像处理

2.5 综合应用实训

2.6 本章小结

课后习题

第3章 音频处理技术

3.1 音频概述

3.1.1 音频的基本概念

3.1.2 声音的基本特点

3.1.3 音频技术参数

3.1.4 音频文件格式

<<多媒体技术与应用>>

3.2 音频获取

3.2.1 从Internet中获取音频

3.2.2 从视频中分离音频

3.2.3 录制音频

3.3 Windows录音软件

3.3.1 音频录制

3.3.2 音频处理

3.4 音频处理软件GoldWave

3.4.1 GoldWave简介

3.4.2 GoldWave基本操作

3.4.3 GoldWave录音

3.4.4 GoldWave音频格式转化

3.4.5 GoldWave音频编辑

3.4.6 GoldWave的辅助功能

3.5 综合应用实训

3.6 本章小结

课后习题

第4章 动画制作技术

4.1 动画概述

4.1.1 动画基本概念

4.1.2 动画文件格式

4.1.3 动画制作流程

4.2 动画制作软件Flash

4.2.1 Flash简介

4.2.2 图形绘制及编辑

4.2.3 导入外部素材

4.2.4 逐帧动画制作

4.2.5 动作动画制作

4.2.6 形状动画制作

4.2.7 引导动画制作

4.2.8 遮罩动画制作

4.3 综合应用实训

4.4 本章小结

课后习题

第5章 视频处理技术

5.1 视频概述

5.1.1 视频的基本概念

5.1.2 视频文件格式

5.2 视频处理软件——会声会影

5.2.1 会声会影简介

5.2.2 会声会影主界面介绍

5.2.3 会声会影视频捕获

5.2.4 会声会影视频编辑

5.2.5 会声会影视频分享

5.3 综合应用实训

5.4 本章小结

课后习题

<<多媒体技术与应用>>

第6章 多媒体平台设计

6.1 Authorware简介

6.2 Authorware主界面介绍

6.2.1 Authorware的启动

6.2.2 Authorware的主界面

6.2.3 Authorware的退出

6.3 Authorware基本设计

6.3.1 基本操作

6.3.2 图形图像设计

6.3.3 文本设计

6.3.4 等待图标的设计

6.3.5 过渡方式的设计

6.3.6 擦除图标的设计

6.3.7 音频设计

6.3.8 视频设计

6.4 Authorware中动画的设计

6.4.1 Authorware动画介绍

6.4.2 点到点的动画

6.4.3 点到直线的动画

6.4.4 点到区域的动画

6.4.5 沿任意路径到终点的动画

6.4.6 沿任意路径到指定点的动画

6.5 Authorware交互设计

6.5.1 交互响应设计

6.5.2 判断分支设计

6.5.3 导航设计

6.6 变量和函数

6.6.1 变量和变量窗口

6.6.2 使用变量

6.6.3 函数和函数窗口

6.6.4 使用函数

6.6.5 表达式

6.6.6 程序语句

6.7 库、模板和知识对象

6.7.1 库

6.7.2 库的创建和使用

6.7.3 库的编辑

6.7.4 模板

6.7.5 模板的创建和使用

6.7.6 知识对象

6.7.7 知识对象的创建和使用

6.8 Authorware打包与发布

6.8.1 程序打包

6.8.2 程序发布

6.9 综合应用实训

6.10 本章小结

课后习题

<<多媒体技术与应用>>

第7章 光盘制作技术

7.1 概述

7.2 光盘自动启动系统制作

7.3 光盘包装设计

7.4 光盘刻录

7.5 综合应用实训

7.6 本章小结

课后习题

参考答案

参考文献

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>