

<<多媒体技术基础与应用>>

图书基本信息

书名：<<多媒体技术基础与应用>>

13位ISBN编号：9787512101524

10位ISBN编号：751210152X

出版时间：2010-7

出版时间：清华大学出版社

作者：苏萍，史晓燕，严良达 编著

页数：258

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>

## <<多媒体技术基础与应用>>

### 前言

近年来,能够集文字、图像、声音、视频、动画等形式为一体的计算机多媒体技术迅速发展,而多媒体作品制作,如视频制作、动画制作也有着越来越多的应用领域。

针对这种情况,结合作者多年来多媒体教学的实践经验,编写了这本教材。

本书从实用角度出发,分为两篇。

第一篇为基础篇,共5章。

主要介绍了多媒体技术的相关理论知识,并附带介绍了Snagit软件的使用。

第二篇为应用篇,共16章,详细介绍了视频制作软件AdobePremierePro和动画制作软件Flash8.0的使用。

对于AdobePremierePro软件,主要介绍了转场、运动、视频特效、字幕、音频及输出等操作;Flash部分主要介绍了动画、元件、实例、引导层、遮罩层及交互式动画的使用。

第二篇以任务为载体,详细介绍了任务实施步骤,使读者能在实际操作中掌握常用方法和技能。

在教材编写上,首先理清知识的来龙去脉,然后具体介绍实施步骤,使教材顺理成章,深入浅出,具有趣味性和启发性,图文并茂,寓教于乐,循序渐进。

教材配有光盘,提供源文件和相关的素材,便于读者学习和使用。

本书由苏萍、史晓燕、严良达编著。

浙江工商职业技术学院的张声雷、潘红艳、张立燕和龚松杰等老师参与了部分项目的制作,并对编写工作提出了宝贵的意见。

张声雷老师还对全书进行了审核和校对,在此表示深深的感谢。

由于多媒体技术是一门新学科,新方法、新技术不断涌现,加之编者水平有限,书中难免存在疏漏之处,敬请专家和广大读者批评指正。

## <<多媒体技术基础与应用>>

### 内容概要

多媒体技术以其强大的生命力在全世界计算机领域逐渐形成一股势不可挡的洪流，并迅速走向产业化。

本书分为两篇：第一篇为基础篇，主要介绍了多媒体技术的基本概念、应用领域和发展、多媒体数据的基础知识、多媒体计算机的软硬件环境及多媒体素材的获取途径，并附带介绍了Snagit软件的使用；第二篇为应用篇，主要介绍了视频制作软件Adobe Premiere Pro和动画制作软件Flash 8.0的使用，以具体的任务为载体，项目实施步骤详细，读者能在实际操作中掌握常用方法和技能。

本教材由浅入深，图文并茂，从理论过渡到实践，操作性强。可供从事视频动画工作的相关人员学习和参考，尤其适合作为培训班和大中专院校相关专业的教材。

## &lt;&lt;多媒体技术基础与应用&gt;&gt;

## 书籍目录

第一篇 基础篇 第1章 多媒体技术基础 1.1 多媒体技术的基本概念 1.1.1 多媒体的定义 1.1.2 多媒体的类型 1.1.3 多媒体的主要特性 1.1.4 多媒体的关键技术 1.2 多媒体技术的应用领域 1.3 多媒体技术的发展 小结 习题1 第2章 多媒体数据基础 2.1 图像信息处理基础 2.1.1 图像的基本概念 2.1.2 图像的文件存储格式 2.2 视频和动画信息处理基础 2.2.1 视频和动画的基本概念 2.2.2 视频动画的文件存储格式 2.3 声音信息处理基础 2.3.1 声音的基本概念 2.3.2 声音的文件存储格式 2.4 多媒体数据压缩技术 2.4.1 多媒体数据冗余的产生 2.4.2 多媒体数据压缩方法 小结 习题2 第3章 多媒体计算机环境 3.1 多媒体计算机的硬件环境 3.1.1 多媒体计算机的基本设备 3.1.2 多媒体计算机的扩展设备 3.2 多媒体计算机的软件环境 3.2.1 多媒体驱动软件 3.2.2 多媒体操作软件 3.2.3 多媒体数据处理软件 3.2.4 多媒体创作软件 3.2.5 多媒体应用系统 3.3 Windows提供的多媒体服务 3.3.1 画图 3.3.2 录音机 3.3.3 媒体播放器 小结 习题3 第4章 多媒体素材的采集 4.1 声音素材的获取途径 4.1.1 使用录音机录制采集声音素材 4.1.2 使用CoolEdit录制采集声音素材 4.2 图形图像素材的获取途径 4.3 视频素材的获取途径 小结 习题4 第5章 用软件Snagit采集多媒体素材 5.1 snagit概述 5.2 Snagit使用 5.2.1 使用Snagit抓取静态图像 5.2.2 使用Snagit获取文字 5.2.3 使用Snagit抓取视频 5.2.4 使用Snagit获取网页图像 小结 习题5 第二篇 应用篇 第6章 Adobe Premiere Pro基础 6.1 任务1——基本操作 6.1.1 相关知识 6.1.2 实施步骤 6.2 任务2——素材采集及管理 6.2.1 相关知识 6.2.2 项目实施步骤 小结 习题6.....参考文献

章节摘录

1.1.3 多媒体的主要特性 多媒体技术的特性包括信息媒体的多样性、交互性、集成性、非线性及在通信线路的可传播性、在存储介质上的可存储性。

1.信息媒体的多样性早期的计算机只能处理数值、文字等单一的信息媒体，而多媒体计算机则可以综合处理文本、图形、图像、声音、动画和视频等多种形式的信息媒体。

从视觉角度来看，多媒体技术目前给人们提供了彩色图像、图形、动画、文字、视频等信息；从听觉角度来看，多媒体技术目前给人们提供了音乐、语言及配乐语言等信息。这些信息的无穷组合体现了多媒体的多样性。

2.交互性传统的媒体（如影视节目等）只能单向地、被动地传播信息，而多媒体技术则可以实现人对信息的主动选择和控制。

人机交互能力是多媒体技术的重要特征。

多媒体技术引入交互性后，人在系统中就不只是被动地接受信息，而是参与了数据转变为信息、信息转变为知识的过程。

通过交互，人们可以获得所关心的内容，从而获取更多的信息；通过交互，可以对某些事物的运动过程进行控制，可以获得奇特的效果，例如，快放、慢放、变形等；对一些娱乐性的应用，人们甚至还可以介入到剧本的修改、编辑之中，更增加了用户的参与性。

从多媒体数据库中进行文字、声音、图片的检索，这是多媒体技术的初级应用；通过交互，使用户介入到信息的加工处理过程之中，这是多媒体应用的中级应用；多媒体技术进入虚拟现实并融入人类的智能活动，这才是多媒体技术最终的发展方向，多媒体技术的发展是无止境的。

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>