

<<多媒体素材的制作与使用>>

图书基本信息

书名：<<多媒体素材的制作与使用>>

13位ISBN编号：9787810937511

10位ISBN编号：7810937510

出版时间：2008-7

出版时间：合肥工业大学出版社

作者：韩春明 编著

页数：143

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>

## <<多媒体素材的制作与使用>>

### 内容概要

本书是根据教育部最新高等学校教师现代教育技术等级要求编写的，涵盖高校教师开展多媒体教学所必需的基本的理论与实践知识。

编写中注重理论结合实际，内容全，技术新，结构安排合理。

编者多年来承担高校教师多媒体技术培训工作，有着丰富的实践经验，书中的大部分案例可直接用于教师的实际教学工作。

本书共有七章内容，分别是：概论；文字素材的准备；图形图像素材的准备；声音素材的准备；二维动画的制作；三维动画的制作；数字视频与流式媒体技术基础。

本书主要适用于各类高等院校、高等职业院校教师的现代教育技术培训，以及大中专在校学生的技能培训，也适用于各类中小学开展多媒体教育技术的师资培训，也可作为广大多媒体技术爱好者和多媒体产品设计人员的参考书。

## <<多媒体素材的制作与使用>>

### 书籍目录

第1章 概述 1.1 媒体和多媒体技术 1.2 多媒体的分类 1.3 多媒体素材的计算机存储 1.4 多媒体与教学资源建设 1.5 多媒体计算机教学系统 1.5.1 多媒体计算机硬件系统 1.5.2 多媒体计算机软件 1.5.3 多媒体课件的开发 1.6 多媒体技术与教育 1.6.1 教育工作者的新挑战 1.6.2 多媒体教学的基本模式第2章 文字素材的准备 2.1 文字素材的录入与编辑 2.2 OCR文字识别软件的使用 2.3 以图像形式保存的文字素材第3章 图形图像素材的准备 3.1 图形与图像基础知识 3.1.1 图形与图像的概念 3.1.2 图形与图像的计算机文件格式 3.2 图形素材的绘制 3.2.1 使用CorelDRAW软件绘制图形 3.2.2 图形绘制方法要点 3.3 图像素材的采集 3.3.1 扫描仪的使用 3.3.2 数码相机的使用 3.3.3 屏幕图像的采集 3.4 用ACDSee管理和编辑图像 3.4.1 获取图像素材 3.4.2 图片管理器 3.4.3 图片编辑 3.5 用Photoshop处理图像 3.5.1 Photoshop的工作界面 3.5.2 图像的选取 3.5.3 图层和图像的合成 3.5.4 绘制线条和使用渐变填充 3.5.5 图像的调整和修复 3.5.6 Photoshop图像批处理技术 3.5.7 Photoshop图像处理技术要点第4章 声音素材的准备 4.1 音频知识简介 4.1.1 基本概念 4.1.2 音频信号的转换过程 4.2 数字音频处理 4.2.1 音频的数字化过程 4.2.2 数字音频质量与文件大小 4.2.3 数字音频的压缩 4.3 数字音频与MIDI的比较 4.3.1 MIDI简介 4.3.2 数字音频和MIDI的比较 4.4 声卡及其应用软件 4.4.1 声卡简介 4.4.2 声卡的应用软件 4.5 声音的采集与处理 4.5.1 录音程序 4.5.2 编辑音频文件 4.6 数字音频的格式转换与处理 ..... 第5章 二维动画的制作第6章 三维动画的制作第7章 视频素材的准备参考文献

## <<多媒体素材的制作与使用>>

### 章节摘录

第1章 概述 1.1 媒体和多媒体技术 国际电话电报咨询委员会CCITT (Consultative Committee on International Telephone and Telegraph, 国际电信联盟ITU的一个分会)把媒体分成五类:

(1) 感觉媒体 (Perception Medium): 指直接作用于人的感觉器官, 使人产生直接感觉的媒体。如引起听觉反应的声音, 引起视觉反应的图像等。

(2) 表示媒体 (Representation Medium): 指传输感觉媒体的中介媒体, 即用于数据交换的编码。如图像编码 (JPEG、MPEG等)、文本编码 (ASCII码、GB2312等) 和声音编码等。

(3) 表现媒体 (Presentation Medium): 指进行信息输入和输出的媒体。如键盘、鼠标、扫描仪、话筒、摄像机等为输入媒体; 显示器、打印机、喇叭等为输出媒体。

(4) 存储媒体 (Storage Medium): 指用于存储表示媒体的物理介质。如硬盘、软盘、磁盘、光盘、RoM及RAM等。

(5) 传输媒体 (Transmission Medium): 指传输表示媒体的物理介质。如电缆、光缆等。

我们通常所说的“媒体 (Media)”包括两层含义: 一是指信息的物理载体 (即存储和传递信息的实体), 如书本、挂图、磁盘、光盘、磁带以及相关的播放设备等; 二是指信息的表现形式 (或者说传播形式), 如文字、声音、图像、动画等。

多媒体计算机中所说的媒体是指后者, 即计算机不仅能处理文字、数值之类的信息, 而且还能处理声音、图形、电视图像等各种不同形式的信息。

上述所说的对各种信息媒体的“处理”, 是指计算机能够对它们进行获取、编辑、存储、检索、展示、传输等各种操作。

一般而言, 具有对多种媒体进行处理能力的计算机可称为多媒体计算机。

多媒体的英文单词是Multimedia, 它由media和multi两部分组成, 一般理解为多种媒体的综合。

多媒体技术不是各种信息媒体的简单复合, 它是一种把文本 (Text)、图形 (Graphics)、图像 (Images)、动画 (Animation) 和声音 (Sound) 等形式的信息结合在一起, 并通过计算机进行综合处理和控制的, 能支持完成一系列交互式操作的信息技术。

多媒体技术的发展改变了计算机的使用领域, 使计算机由办公室、实验室中的专用品变成了信息社会的普通工具, 广泛应用于工业生产管理、学校教育、公共信息咨询、商业广告、军事指挥与训练, 甚至家庭生活与娱乐等领域。

.....

<<多媒体素材的制作与使用>>

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>