

# 《多媒体应用技术教程》

## 图书基本信息

书名：《多媒体应用技术教程》

13位ISBN编号：9787302256885

10位ISBN编号：7302256888

出版时间：2011-8

出版社：清华大学

作者：宗绪锋//韩殿元//董辉

页数：335

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：[www.tushu111.com](http://www.tushu111.com)

# 《多媒体应用技术教程》

## 内容概要

《多媒体应用技术教程》从应用的角度出发，以实例为主线，在多媒体技术基本理论和基本概念的基础上，系统地讲解了多媒体素材的处理制作以及多媒体作品的设计开发。主要内容包括图形和图像的制作、声音与影视的编辑、计算机动画制作、多媒体作品的设计与制作、网络多媒体技术及应用。

## 书籍目录

第1章 多媒体技术基础知识 1.1 多媒体基本概念及特性 1.1.1 什么是多媒体 1.1.2 多媒体的类型 1.1.3 多媒体技术的特性 1.2 多媒体计算机系统 1.2.1 多媒体计算机系统组成 1.2.2 多媒体个人计算机及其功能 1.2.3 MPC的基本配置 1.2.4 多媒体硬件接口标准 1.2.5 多媒体计算机辅助设备 1.2.6 多媒体光盘存储系统 1.2.7 多媒体移动存储器 1.2.8 多媒体软件系统 1.3 多媒体计算机关键技术 1.3.1 多媒体数据压缩编码与解压缩技术 1.3.2 多媒体数据存储技术 1.3.3 多媒体数据库技术 1.3.4 多媒体网络与通信技术 1.3.5 多媒体信息检索技术 1.3.6 人机交互技术 1.3.7 虚拟现实技术 1.4 多媒体的应用及发展前景 1.4.1 多媒体技术的应用 1.4.2 多媒体技术的发展前景 本章小结 习题第2章 图形和图像的制作 2.1 计算机色彩基础 2.1.1 色彩三要素 2.1.2 三原色原理 2.1.3 图像色彩空间的表示及其关系 2.2 图形与图像基础知识 2.2.1 图形与图像的基本概念 2.2.2 图形与图像的比较 2.2.3 图像的属性 2.2.4 图像的压缩编码 2.2.5 图像压缩国际标准——JPEG 2.2.6 图形图像文件格式 2.2.7 图形图像转换 2.3 图形制作软件Illustrator的应用 2.3.1 Illustrator CS5工作区 2.3.2 LOGO图标制作 2.3.3 作品的输入和输出 2.4 图像处理软件Photoshop的应用 2.4.1 数字图像素材的获取 2.4.2 PhotoshopCS5工作界面及使用方法 2.4.3 PhotoshopCS5基本操作 2.4.4 调整图像 2.4.5 选区的基本操作 2.4.6 图层 2.4.7 通道 2.4.8 路径及应用 2.4.9 滤镜 2.4.10 综合应用案例 2.5 使用AdobeBridgeCs5管理图像 2.5.1 使用AdobeBridgeCS5浏览文件夹 2.5.2 将常用的文件夹添加到“收藏夹”面板中 2.5.3 查看照片元数据 本章小结 习题第3章 声音与影视的编辑 3.1 数字声音基础知识 3.1.1 数字声音的基本概念 3.1.2 数字声音的编码技术 3.1.3 数字声音编码标准 3.1.4 数字声音信息的质量与数据量 3.1.5 合成声音与MIDI规范 3.1.6 声音文件的格式 3.2 数字影视基础知识 3.2.1 影视基本概念 3.2.2 电视信号及其标准 3.2.3 影视的数字化 3.2.4 影视的编码标准 3.2.5 常见的数字影视格式 3.3 数字声音编辑软件Adobe Audition的应用 3.3.1 Audition 3.0工作界面 3.3.2 Audition 3.0基本操作 3.3.3 声音的编辑 3.3.4 音量的调整及淡入淡出 3.3.5 声音的噪声处理 3.3.6 声音特效 3.3.7 声音文件格式的转换 3.4 数字影视编辑软件Adobe Premiere Pro CS4的应用 3.4.1 Premiere Pro CS4的功能和特点 3.4.2 Premiere Pro CS4的工作界面 3.4.3 用Premiere Pro CS4创建数字影片 3.4.4 编辑影视素材 3.4.5 影视切换 3.4.6 影视特效 3.4.7 制作字幕 3.4.8 设置运动 3.4.9 声音应用 3.4.10 影片输出 本章小结 习题第4章 计算机动画制作 4.1 计算机动画技术基础 4.1.1 动画的基本概念 4.1.2 计算机动画的主要技术与方法 4.1.3 计算机动画制作软件工具 4.2 GIF动画的制作 4.2.1 Ulead GIF Animator 5基本操作 4.2.2 Ulead GIF Animator 5应用实例 4.3 Flash动画基础 4.3.1 Adobe Flash Professional CS5的文件格式与特点 4.3.2 Flash Professional CS5工作界面 4.3.3 Flash动画的构成 4.3.4 Flash Professional CS5基本操作 4.3.5 库、元件与实例 4.3.6 Flash基本动画创作 4.3.7 运动引导层动画与遮罩动画 4.3.8 Flash动画制作实例 4.4 三维动画的制作 4.4.1 3ds max 9的界面布局 4.4.2 创建3D动画的基本过程 4.4.3 利用3ds max 9创建3D动画 本章小结 习题第5章 多媒体作品的设计与制作 5.1 多媒体作品及制作过程 5.1.1 多媒体作品的应用领域 5.1.2 多媒体作品的基本模式 5.1.3 多媒体作品的制作过程 5.1.4 多媒体创意设计 5.1.5 多媒体作品的版权 5.2 用PowerPoint制作演示文稿 5.2.1 演示文稿的设计 5.2.2 素材的加工与制作 5.2.3 创建演示文稿文件 5.2.4 多媒体素材的应用 5.2.5 创建动画幻灯片 5.2.6 演示文稿的交互设计 5.2.7 演示文稿的播放模式 5.3 用Flash设计制作多媒体网络广告 5.3.1 创意与设计 5.3.2 素材的加工与制作 5.3.3 ActionScript基础 5.3.4 制作片头场景动画 5.3.5 创建网络广告的整体框架 5.3.6 制作栏目内容 5.3.7 整合网站栏目 5.3.8 测试与发布 本章小结 习题第6章 网络多媒体技术及应用 6.1 网络多媒体基础 6.1.1 计算机网络的概念 6.1.2 网络多媒体技术及应用领域 6.2 多媒体网站的建立 6.2.1 多媒体网站基础 6.2.2 网络标记语言简介 6.2.3 多媒体网站建立的流程 6.3 用Dreamweaver CS5制作多媒体网站 6.3.1 Dreamweaver CS5及其工作环境 6.3.2 风筝网站设计与制作 6.4 多媒体网络通信及应用 6.4.1 多媒体网络通信技术 6.4.2 多媒体通信网络 6.4.3 流媒体技术 6.4.4 多媒体通信应用系统 6.5 网络新媒体及应用 6.5.1 典型的新媒体技术 6.5.2 博客的创建方法 6.5.3 微博的使用技巧 本章小结 习题参考文献

# 《多媒体应用技术教程》

## 编辑推荐

《高等学校计算机专业教材精选·图形图像与多媒体技术：多媒体应用技术教程》特色：

1. 以风筝为主题，以实例为主线，基础、素材、项目相关联，通过系统训练提高技术技能。
2. 以理论为指导，以实践为基础，创意、设计、制作相结合，通过实际开发培养创新素质。
3. 本教材知识内容先进，层次结构合理，课程实例丰富，教学资源充足，指导性强，便于学习。

# 《多媒体应用技术教程》

## 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:[www.tushu111.com](http://www.tushu111.com)