

《21世纪高校规划教材·多媒体技术与》

图书基本信息

书名：《21世纪高校规划教材·多媒体技术与应用》

13位ISBN编号：9787810757829

10位ISBN编号：7810757822

出版时间：2006-8

出版社：涂敏、康文生 江西高校出版社 (2006-08出版)

页数：240

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.tushu000.com

前言

多媒体技术是计算机科学技术中最活跃的分支之一，它已成为信息技术中的一个不可缺少的内容和发展基石。随着互联网的发展，多媒体技术也在飞速发展，迫切需要一大批掌握多媒体技术的专业人才。本教材重点面向学习计算机实用技术的高校学生，介绍了多媒体技术的基本理论和使用技巧。本书内容翔实，结构合理，充分利用范例，力求理论与实践相结合，具有较强的实用性和可操作性，适合作为高校计算机及相关专业的多媒体课程教材，也适合作为对多媒体知识感兴趣人士的自学用书或参考用书。全书分9章，分别为：多媒体技术概述、多媒体的硬件环境、音频处理技术、图形与图像处理技术、视频处理技术、流媒体技术、多媒体应用系统的设计、多媒体制作系统、多媒体系统光盘的制作。每章不仅有实际应用中将用到的理论知识，还有多媒体信息处理和应用的实例，并给出内容小结与习题。

书籍目录

第1章 多媒体技术概述1.1 多媒体技术的基本概念1.2 多媒体技术的研究内容1.2.1 数据压缩技术1.2.2 多媒体专用芯片技术1.2.3 多媒体输入 / 输出技术1.2.4 多媒体系统软件技术、1.3 多媒体技术的应用1.4 多媒体技术的未来发展1.4.1 网络化趋势1.4.2 智能化和嵌入化发展趋势1.5 多媒体系统的组成1.5.1 多媒体的硬件系统1.5.2 多媒体的软件系统小结习题第2章 多媒体的硬件环境2.1 多媒体计算机的概念2.2 光存储设备2.2.1 光盘驱动器2.2.2 新一代光存储技术2.3 音频接口2.3.1 音频卡2.3.2 音乐合成和MIDI规范2.4 视频接口2.4.1 视频图像显示2.4.2 视频卡2.5 多媒体I / O设备2.5.1 多媒体键盘2.5.2 手写系统2.5.3 触摸屏2.5.4 扫描仪2.5.5 数码相机2.5.6 数码摄像机2.5.7 播放器和播放器小结习题第3章 音频处理技术3.1 声音信号的基本特征3.2 声音信号的数字化3.2.1 模拟信号与数字信号3.2.2 声音信号数字化3.2.3 声音质量与数据率3.2.4 声道数3.3 数字音频压缩3.3.1 音频压缩技术3.3.2 音频压缩技术标准3.4 声音文件的存储格式3.5 电子乐器数字接口3.5.1 MIDI简介3.5.2 电子乐器数字接口(MIDI)系统3.6 声音的录制3.6.1 录音前的准备3.6.2 录制声音3.6.3 实例3.7 音频格式的转换小结习题第4章 图形与图像处理技术4.1 图形与图像的基本概念4.1.1 图形与图像的颜色模型4.1.2 图像的基本属性4.1.3 图形与图像的基本类型4.2 图像编码压缩技术4.2.1 常见的图像编码压缩技术4.2.2 主流数字图像文件格式4.3 图形与图像处理软件4.3.1 CorelDraw4.3.2 Illustrator4.3.3 I : reeHand4.3.4 Plaotoshop介绍4.4 Photoshop简介4.4.1 Photoshop 7.0中文版的主界面4.4.2 Photoshop应用实例小结习题第5章 视频处理技术5.1 电视技术基础5.1.1 模拟视频5.1.2 数字视频5.2 视频压缩编码技术5.2.1 压缩编码技术5.2.2 视频文件格式5.3 数字视频处理5.3.1 数字视频的获取5.3.2 视频信号源及设备的准备5.3.3 视频采集对MPC的要求5.3.4 采集程序的应用5.3.5 数字视频的输出5.4 数字视频的编辑(Premiere的应用)5.4.1 识Premiere 6.55.4.2 制作电影素材5.4.3 Premiere监视窗口的使用5.4.4 时间轴5.4.5 过渡效果5.4.6 过渡窗口的使用5.4.7 动态滤镜5.4.8 Premiere滚动字幕5.4.9 Premiere运动效果5.4.10 P]remiere编辑音效5.4.11 Premiere保存与输出小结习题第6章 流媒体技术6.1 流媒体概述6.2 流媒体传输协议6.2.1 概况6.2.2 RSVP协议6.2.3 R11P协议与RTP协议6.2.4 RTSP协议6.3 流媒体硬件6.4 流媒体主流技术6.4.1 RealNetowks公司系列产品6.4.2 Microsoft WindkOWS Media6.4.3 Quiek Time 66.5 制作局域网中的视频会议6.5.1 视频会议的硬件结构6.5.2 软件实现原理6.5.3 WindlOWS Media Srver网络会议系统6.6 流媒体常用软件6.6.1 流媒体下载常用软件6.6.2 流媒体修复常用软件6.6.3 流媒体转换常用软件—EO Video小结习题第7章 多媒体应用系统的设计7.1 多媒体应用系统的开发原则7.1.1 多媒体应用系统7.1.2 一般应用软件设计原则7.1.3 多媒体应用系统设计原则7.2 多媒体应用系统的开发步骤7.2.1 多媒体软件工程概述7.2.2 多媒体应用系统开发步骤7.3 脚本设计与软件的控制结构7.3.1 多媒体应用系统脚本设计7.3.2 软件的控制结构7.4 媒体元素的设计原则7.4.1 媒体元素7.4.2 媒体元素的设计原则7.5 用户界面设计的基本原则7.5.1 用户界面7.5.2 用户界面设计的基本原则7.6 多媒体著作工具的概述7.6.1 什么是多媒体著作工具7.6.2 多媒体著作工具的功能7.6.3 多媒体著作工具的特点7.7 多媒体著作工具的分类7.7.1 多媒体著作工具的分类7.7.2 多媒体著作工具的比较7.7.3 多媒体著作工具的选择小结习题第8章 Authorware多媒体制作系统8.1 Authorware概述8.1.1 Authorvare的特点8.1.2 Autllorware的运行环境8.1.3 Autll01ware的安装与启动8.1.4 Autllorware的退出8.2 Authorware的界面组成8.2.1 菜单栏8.2.2 工具栏8.2.3 设计图标栏8.2.4 流程图设计窗口8.3 各种媒体素材的引入8.3.1 声音的导入8.3.2 数字化电影文件的导入8.3.3 DVD视频对象的导入8.3.4 GIF动画的导入8.3.5 nash动画导入8.3.6 QuickTime文件的导入8.4 二维动画的实现8.4.1 擦除图标的使用8.4.2 等待图标的使用8.4.3 移动图标的使用8.5 交互控制的实现8.5.1 认识交互图标8.5.2 建立响应分支及其属性设置8.5.3 交互响应的基本类型8.6 函数的使用8.6.1 函数的分类8.6.2 系统函数的调用方法8.6.3 外部函数的加载方法8.7 小型自动演示系统实例8.8 具有交互功能的多媒体系统实例小结习题第9章 多媒体系统光盘的制作9.1 多媒体系统的打包9.2 多媒体系统的发布准备9.2.1 确定多媒体数据的存放位置9.2.2 准备工作目录9.2.3 使用路径9.2.4 系统需要的支持文件9.2.5 自动查找xt瑚文件9.3 系统的一键发布9.3.1 发布设置9.3.2 系统发布9.4 光盘制作9.4.1 制作Autorun文件9.4.2 将数据刻录到光盘小结习题主要参考书目

章节摘录

插图：

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.tushu000.com