

《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：9787508442907

10位ISBN编号：7508442903

出版时间：2007-2

出版社：水利水电

作者：王爱民

页数：327

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

计算机作为现代信息技术的核心，正在对人类社会的发展产生难以估量的深远影响。它带动了全世界的第三次技术革命，对人类征服自然、改造自然、创造有效的社会财富起着基石和栋梁的作用。学会使用计算机，已成为一个现代人必须具备的文化素质，成为衡量人们知识与能力必不可少的重要条件。学习和掌握计算机这个智能工具，会使自己变得更加聪明，使工作更为有效，更能发挥创造性。

随着电子信息技术的飞速发展，特别是在多媒体开发与数字图像处理领域，新技术、新潮流不断涌现。在各类高等学校，多媒体开发技术和数字图像处理技术已经逐渐成为继计算机应用基础之后必须要掌握的热门技术。

新世纪对高素质人才的需求，使大学计算机课程也面临新的机遇和挑战，首先是来自社会和就业市场对人才“知识能力素质”要求的挑战，其次是计算机和相关领域技术及应用快速发展带来的冲击。在这样的大背景下，大学计算机课程在“基础技术应用”方面呈现出层次性、通用性和专业需求多样化的特点。

中国水利水电出版社多年来对计算机教材的出版颇为关注，最近又以其敏锐的眼光和雄伟的魄力，怀着为计算机教学做出贡献的责任感，遵循国内各高等学校关于计算机教育的理念和教学基本要求，2006年在全国范围内邀请计算机教学一线的教师适时推出了“21世纪高等学校精品教材——多媒体技术及数字图像处理系列”。该系列教材的作者都是高校中从事计算机教学的一线教师，这些教材都是有关高校的“教改优质课程”和“精品课程”，体现了作者对课程和教学的探索与创新。

“多媒体技术及数字图像处理系列”在知识结构方面力求覆盖计算机多媒体技术、多媒体软件开发技术、数字图像处理技术和动画处理技术四个领域，内容强调概念性基础、技术与方法基础、应用技能三个层次。

本系列教材努力在以下几个方面做出特色：

- (1) 体现课程内容的基础性和系统性，基本概念、基本技术与方法的讲解力求准确明晰。
- (2) 内容能够激发学生的学习兴趣，通俗易懂，理论联系实际，每一门课程都要使学生真正学到有用的知识和技术。
- (3) 保证教材内容的先进性，特别是对于技术性、应用性的内容更是如此。
- (4) 重视教学资源的建设，每门课程都提供多媒体教学课件，并针对重点教材建设课程学习网站。

《多媒体技术与应用》

内容概要

《多媒体技术与应用-Photoshop、Authorware、Flash版》是根据高等学校新时期人才培养中对“多媒体技术与应用”的具体要求，从设计、开发和应用的角度，以循序渐进的方式，由浅入深地综合讲述了多媒体理论和应用的关键技术。

《多媒体技术与应用-Photoshop、Authorware、Flash版》的主要内容有：多媒体概念及其相关技术、声音和图像的获取与制作、动画和视频的获取与制作、CAI设计基础、Photoshop图像处理技术、Flash动画制作、Authorware多媒体制作技术等。书中语言精炼，实例丰富，具有系统、实用、通俗的特点。在编写方法上注重学生基本技能和创新能力的培养，突出实用性。对应于每一个知识点的讲授，作者都精心设计了相应的综合举例，方便读者灵活、准确、全面地掌握所学知识。书中引用了作者亲身实践的大量实例，还介绍了一些相关专业和领域的技能、技巧。《多媒体技术与应用-Photoshop、Authorware、Flash版》配有多媒体教学课件和课程辅导网站，建设有12个相差资源库，可以方便教师教学和学生学习。

《多媒体技术与应用-Photoshop、Authorware、Flash版》可作为普通高等院校“多媒体技术与应用”课程的教学用书，也可作为各类计算机操作人员的工具书。

书籍目录

序

前言

第1章 多媒体基础知识

1.1 多媒体概念及其相关技术

1.1.1 多媒体概念

1.1.2 多媒体信息的计算机表示

1.1.3 多媒体的相关技术

1.1.4 多媒体计算机系统

1.1.5 多媒体技术的应用

1.1.6 多媒体的发展方向

1.2 文本、图形和图像

1.2.1 文本

1.2.2 图形和图像

1.3 声音、动画和视频

1.3.1 声音

1.3.2 动画

1.3.3 视频

1.4 图像的获取和制作

1.4.1 计算机获取图像的主要途径

1.4.2 利用扫描仪获取静态图像

1.4.3 图像的制作

1.5 声音的获取和制作

1.5.1 利用CreativeWaveStudio录音

1.5.2 不同音频格式的转换

1.6 动画和视频的获取与制作

1.6.1 利用捕获工具获取动画和视频

1.6.2 利用Cool3D制作动画

1.6.3 利用LlleadGIF。Animator1作动画

1.6.4 利用3dsmax制作三维动画

1.6.5 利用PremierePro进行视频采集

本章小结

习题

第2章 多媒体CAI的开发过程

2.1 多媒体cAI的产生和发展

2.1.1 CAI理论的发展阶段

2.1.2 cAI的现状和发展趋势

2.1.3 ICAI的特点

2.2 多媒体CAI的设计与制作

2.2.1 CAI的三种类型

2.2.2 多媒体CAI的开发过程

2.3 CAI课件脚本编写的规范

2.3.1 脚本内容结构的规划

2.3.2 多媒体脚本的改编

2.4 CAI中各种媒体的使用规则

2.4.1 文字的使用规则

2.4.2 图像的使用规则

2.4.3 声音的使用规则

- 2.4.4 动画及影视的使用规则
- 2.4.5 其他应该注意的问题
- 2.5 多媒体集成设计
 - 2.5.1 基于程序设计语言的设计
 - 2.5.2 基于多媒体著作系统的设计
- 2.6 CAI的评价和使用
 - 2.6.1 CAI评价的方法
 - 2.6.2 cAI的使用
- 本章小结
- 习题二
- 第3章 Photoshop图像处理技术
 - 3.1 图像处理基础知识
 - 3.1.1 图像分辨率
 - 3.1.2 图像格式
 - 3.1.3 图像的色彩理论
 - 3.1.4 图像的类型
 - 3.2 Photoshop使用基础
 - 3.2.1 PhotoshopCS启动与操作界面
 - 3.2.2 新建图像文件
 - 3.2.3 打开文件
 - 3.2.4 保存文件
 - 3.2.5 图像大小与画布大小的关系
 - 3.2.6 旋转画布
 - 3.3 绘图工具箱
 - 3.3.1 工具箱
 - 3.3.2 选项栏
 - 3.4 Photoshop中的各种面板
 - 3.4.1 浮动面板
 - 3.4.2 面板的调整
 - 3.5 通道与蒙版
 - 3.5.1 颜色通道
 - 3.5.2 Alpha通道
 - 3.5.3 通道管理
 - 3.5.4 蒙版
 - 3.5.5 通道应用
 - 3.6 图层的应用
 - 3.6.1 新建图层
 - 3.6.2 图层管理及使用方法
 - 3.6.3 图层混合模式
 - 3.6.4 图层样式
 - 3.7 路径的使用
 - 3.7.1 制作路径的基础知识
 - 3.7.2 创建路径的各种选项
 - 3.7.3 路径面板的使用
 - 3.8 图像调整方法
 - 3.8.1 调整图像亮度的“色阶”命令
 - 3.8.2 自动调整图像的菜单命令
 - 3.8.3 调整色调的“曲线”(Curve)命令
 - 3.8.4 调整颜色的“色彩平衡”命令

- 3.8.5 调节图像亮度和对比度的“亮度 / 对比度”命令
- 3.8.6 调节色调与饱和度的“色相 / 饱和度”命令
- 3.8.7 其他色彩调节工具
- 3.9 滤镜
 - 3.9.1 滤镜使用基础
 - 3.9.2 典型滤镜效果
- 3.10 综合实例
 - 3.10.1 制作宝马图标
 - 3.10.2 制作围棋棋盘
- 本章小结
- 习题三
- 第4章 Authorware课件制作
 - 4.1 Authorware使用初步
 - 4.1.1 Authorware界面介绍
 - 4.1.2 Authorware文件属性设置
 - 4.1.3 实例制作：HelloWorld
 - 4.1.4 Authorware文件打包
 - 4.1.5 程序的发布
 - 4.1.6 实例制作：打包发布作品
 - 4.2 显示图标
 - 4.2.1 显示图标的功能与创建
 - 4.2.2 导入外部图片
 - 4.2.3 导入文本
 - 4.2.4 显示图标属性设置
 - 4.2.5 绘图工具箱的介绍
 - 4.2.6 利用绘图工具箱修改属性
 - 4.2.7 实例制作：我爱我家
 - 4.3 移动图标
 - 4.3.1 移动图标的属性设置
 - 4.3.2 点到点移动
 - 4.3.3 点到线移动
 - 4.3.4 点到面移动
 - 4.3.5 沿自定义路径到终点移动
 - 4.3.6 沿自定义路径到路径任意点移动
 - 4.3.7 实例制作：升旗日出
 - 4.4 外部动画引入
 - 4.4.1 Flash动画的引入方法与属性
 - 4.4.2 GIF动画的引入方法与属性
 - 4.4.3 实例制作：快乐的Snoopy
 - 4.5 擦除图标与等待图标
 - 4.5.1 擦除图标的属性设置
 - 4.5.2 等待图标的属性设置
 - 4.5.3 实例制作：我的电子相册
 - 4.6 计算图标
 - 4.6.1 计算图标基础
 - 4.6.2 计算图标属性的设置
 - 4.6.3 附加计算图标
 - 4.6.4 实例制作：控制背景音乐

4.7 声音图标与数字视频图标

4.7.1 声音图标属性的设置

4.7.2 实例制作：升旗仪式

4.7.3 数字视频图标

4.7.4 实例制作：家庭影院

4.8 交互图标

4.8.1 交互图标概述

4.8.2 按钮交互

4.8.3 热区域交互

4.8.4 热对象交互

4.8.5 目标区域交互

4.8.6 下拉菜单交互

4.8.7 文本输入交互

4.8.8 按键交互

4.8.9 条件交互

4.8.10 重试限制交互

4.8.11 时间限制交互

4.9 群组图标与决策图标

4.9.1 群组图标

4.9.2 决策图标概述

4.9.3 决策图标的属性设置

4.9.4 决策分支

4.9.5 实例制作：移动靶

4.10 变量、函数与代码编辑

4.10.1 概述

4.10.2 变量

4.10.3 函数

4.10.4 代码编辑

4.10.5 实例制作：制作秒表

4.11 库

4.11.1 库的简介

4.11.2 库的创建与编辑

4.11.3 实例制作：播放声音

4.12 知识对象

4.12.1 知识对象的使用方法

4.12.2 开发知识对象

4.12.3 实例制作：知识对象

4.13 Authorware与数据库

4.13.1 数据库简介

4.13.2 创建Access数据库

4.13.3 配置ODBC数据源

4.13.4 Authorware的ODBC‘函数

4.13.5 SQL语言基础

4.13.6 实例制作：学生成绩查询系统

4.14 综合实例——起飞的气球

4.15 经验荟萃

4.15.1 全屏显示

4.15.2 右键菜单

4.15.3 多级下拉菜单

本章小结

习题四

第5章 Flash动画制作

5.1 初识Flash

5.1.1 Flash8.0的新增功能

5.1.2 Flash8.0工作界面简介

5.2 对象编辑工具

5.2.1 对象编辑工具

5.2.2 绘图工具条

5.3 帧操作

5.3.1 时间轴和帧

5.3.2 分帧的应用

5.4 图层

5.4.1 图层的概念

5.4.2 创建图层

5.4.3 修改层

5.4.4 选取图层

5.4.5 删除图层

5.4.6 锁定 / 解锁图层

5.4.7 图层的重命名

5.4.8 图层的属性设置

5.4.9 改变图层的次序

5.4.10 查看层

5.4.11 引导图层

5.4.12 遮罩层

5.5 元件与图库的编辑

5.5.1 元件

5.5.2 库的应用

5.5.3 编辑元件

5.6 动画的基本类型

5.6.1 逐帧动画

5.6.2 运动渐变动画

5.7 动画的控制命令

5.7.1 Actions入门

5.7.2 动作设定命令

5.8 声效控制方法

5.8.1 导入声音

5.8.2 向文档中添加声音

5.8.3 给按钮添加声音

5.9 综合实例

本章小结

习题五

参考文献

章节摘录

各选项含义如下：

- 1) 羽化半径：设置选区轮廓的自然程度，输入的值越小设置的选区就越精确。
- 2) 消除锯齿：对选区的轮廓进行消除锯齿处理。
- 3) 新选区：与原选区没有关系，将选择路径转换成新的选区。
- 4) 添加到选区：在原选区上添加新的选区。
- 5) 从选区中减去：在原选区上删除新的选区。
- 6) 与选区交叉：只将原选区与新选区重叠的部分设置成选区。如果没有重叠，就没有选区。

4. 将选区转换成路径 可将图像窗口上显示的选区转换成路径使用。如果以此方法保存路径，在制作过程中，可以随时再显示出选区，因此该功能非常实用。将选区转换成路径的时候，生成的路径轮廓是由“建立工作路径”对话框中设置的容差值来确定其精确度的。

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:www.tushu000.com