

多媒体应用技术



[多媒体应用技术_下载链接1](#)

著者:潘曦

出版者:北京交通大学出版社

出版时间:2002-1

装帧:

isbn:9787810824415

本书附赠光盘!

为适应信息技术的飞速发展，推广与普及多媒体技术，我们编写了这本多媒体制作技术的培训教材。本书采用任务制导、案例教学的方法，在讲解多媒体概念的同时，配以可操作实例。通过对这本书的学习可使一些初步掌握计算机操作的人，较快地掌握多媒体制作技术，并在实践中能够逐步地应用。

全书共6章，分别介绍了音频、图像、视频、三维动画和多媒体作品编辑等实用多媒体制作技术。

本书内容丰富，讲解深入浅出，实用性强，可以作为大专院校学习多媒体技术的入门教材，也可作为各种多媒体培训班的培训教材，同时也适用于渴望掌握多媒体制作技术的广大自学者。

作者介绍:

目录: 第1章 多媒体概述

1.1多媒体简介

1.1.1什么是多媒体

1.1.2多媒体技术的特点

1.1.3多媒体与网络

1.1.4多媒体技术的应用领域

1.2多媒体系统的组成

1.2.1多媒体硬件设备

1.2.2多媒体软件

习题

第2章 声音处理

2.1声音的数字化过程

2.1.1采样

2.1.2量化和编码

2.1.3编码方案

2.2声音使用的基本方法

2.2.1语音

2.2.2音乐和效果音

2.3声音的编辑

2.3.1打开和存储文件

2.3.2录制声音

2.3.3波形编辑

2.3.4调整波形的幅度

2.3.5消除噪波

2.3.6混响效果处理

2.3.7音高和音速的处理

2.4MIDI简介

习题

第3章 图像处理

3.1图像处理概述

3.1.1数字图像获取方式

3.1.2图像编辑处理软件

3.2Photoshop入门

3.2.1图像的基本概念

3.2.2Photoshop工作界面

3.2.3Photoshop基本操作

3.3Photoshop工具简介

3.3.1颜色设置

- 3.3.2工具简介
- 3.3.3画笔工具
- 3.4范围选取
 - 3.4.1选取范围的方法
 - 3.4.2选取范围控制
 - 3.4.3范围选取练习
- 3.5Photoshop图像编辑
 - 3.5.1图层的功能
 - 3.5.2图像基本编辑
 - 3.5.3图像的旋转与变形
 - 3.5.4撤销和恢复
 - 3.5.5图像编辑实例制作
- 3.6图层的应用
 - 3.6.1建立不同类型的层
 - 3.6.2图层样式
 - 3.6.3图层色彩混合模式与不透明度
 - 3.6.4图层应用实例制作
- 3.7图像调整
 - 3.7.1分辨率与图像尺寸
 - 3.7.2色彩三要素
 - 3.7.3图像色彩和色调控制
 - 3.7.4图像调整实例制作
- 3.8蒙版与通道
 - 3.8.1通道
 - 3.8.2蒙版
 - 3.8.3蒙版与通道实例制作
- 3.9使用滤镜
 - 3.9.1滤镜概述
 - 3.9.2部分滤镜效果介绍
 - 3.9.3滤镜实例制作
- 3.10路径
 - 3.10.1路径的概念与功能
 - 3.10.2建立、编辑路径
 - 3.10.3形状图层
 - 3.10.4自定义图形库
 - 3.10.5路径实例制作

习题

第4章 多媒体中的视频处理

- 4.1视频采集
 - 4.1.1视频的压缩
 - 4.1.2视频压缩卡的安装与使用
- 4.2Premiere简介
 - 4.2.1编辑模式选择
 - 4.2.2Premiere的工作界面
 - 4.2.3Project窗口
 - 4.2.4在Timeline窗口中编辑视频
 - 4.2.5给视频添加字幕
 - 4.2.6视频的键特技
 - 4.2.7移动、旋转和缩放视频画面
 - 4.2.8复杂效果编辑
 - 4.2.9音频处理
 - 4.2.10滤镜
- 4.3制作实例

习题

第5章 计算机三维动画

5.1 3DSMAX的基本操作

5.1.1 3DSMAX的运行环境

5.1.2 进入3DSMAX

5.1.3 3DSMAX的界面

5.1.4 选择和变换

5.1.5 物体的枢轴点和选择集变换中心

5.1.6 坐标系统

5.1.7 辅助绘图工具

5.1.8 文件的存取

5.2 建模

5.2.1 基本几何体建模

5.2.2 几何体的布尔运算

5.2.3 堆栈和修改器

5.2.4 物体的复制

5.2.5 创建样条曲线

5.2.6 样条曲线的编辑

5.2.7 用修改器创建模型

5.2.8 放样建模

5.2.9 放样变形

5.2.10 网格物体的编辑

5.3 材质和贴图

5.3.1 材质编辑器工具箱

5.3.2 标准材质(Standard)

5.3.3 贴图

5.3.4 其他类型材质

5.3.5 Raytrace材质

5.4 灯光、摄像机、环境和渲染

5.4.1 灯光

5.4.2 摄像机

5.4.3 渲染

5.4.4 环境

5.5 动画

5.5.1 关键帧动画

5.5.2 动画控制器

5.5.3 层级动画和IK(反向运动学)动画

5.5.4 变形动画

5.6 粒子系统和动力学系统

5.6.1 粒子系统

5.6.2 动力学系统

5.7 合成

习题

第6章 多媒体制作工具--Authorware

6.1 Authorware简介

6.2 Authorware功能图标简介

6.3 Authorware程序设计思想

6.4 Authorware中各图标的实际应用

6.4.1 实例演示

6.4.2 实例引言及常用图标的用法

6.4.3 创建屏幕菜单

6.4.4 建立菜单交互及框架图标、导航图标的用法

6.4.5 分支图标和视频图标

6.4.6 小结

习题

参考文献
· · · · · (收起)

[多媒体应用技术_下载链接1](#)

标签

评论

[多媒体应用技术_下载链接1](#)

书评

[多媒体应用技术_下载链接1](#)