

Tóth Péter

MULTIMÉDIA

I. Időfüggetlen médiumok

Budapest
1999

Bánki Donát Műszaki Főiskola
Tanárképző Tanszék

Lektorálta:

Tóth Béláné dr.
dr. Varga Lajos

© **Tóth Péter 1999**

ISBN 963 85138 7 X

A kiadvány a TEMPUS Phare támogatásával készült

LINGATURA Kft.-ÁFÉSZ Kiadó, Vác

TARTALOMJEGYZÉK

1. A MULTIMÉDIA ALAPFOGALMAI.....	5
1.1. A multimédia fogalma. A multimédiarendszer tulajdonságai.....	5
1.2. A médiumok csoportosítása	5
2. IDŐFÜGGETLEN MÉDIUMOK.....	7
2.1. A szöveg.....	7
2.1.1. A digitális tipográfia stílusjegyei	7
2.1.2. Karakterek típusai	10
2.1.3. A szöveg formázása	12
2.1.4. A szöveg szerkesztése	14
2.1.5. "Játék a betűkkel"	14
2.1.6. A hypertext.....	17
2.1.6.1. A hypertext története.....	17
2.1.6.2. A hypertext, hypermédia fogalma.....	17
2.1.6.3. Egy mintapélda bemutatása.....	18
2.1.6.4 A HTML dokumentumok szerkesztése.....	22
2.1.6.4.1. Web-lap készítése Word 7.0-val	22
2.1.6.4.2. Web-lap készítése Internet Publisher-rel.....	22
2.2. A kép	26
2.2.1. A színek jellemző tulajdonságai.....	26
2.2.2. Színrendszerek	26
2.2.3. Színkeverés.....	28
2.2.4. Berendezésfüggetlen színek	29
2.2.5. Rácsozási eljárások	30
2.2.6. Bitmap grafika.....	31
2.2.7. Vektorgrafika	32
2.2.8. Képszerkesztés	32
2.2.8.1. Képszerkesztési eszközök és műveletek	33
2.2.8.2. A kép átméretezése, átszínezése, tulajdonságainak megváltoztatása.....	36
2.2.8.3. Maszkok, rétegek, csatornák	38
2.2.9. A multimédiában használatos képek előállítása.....	39
2.2.10. Képfájlok típusai	41
2.2.10.1. A bitmap fájlformátum.....	42

2.2.10.2. A PCX fájlformátum.....	42
2.2.10.3. A TIFF fájlformátum	42
2.2.10.4. A GIF fájlformátum	43
2.2.10.5 A WMF fájlformátum	43
2.2.10.6. A DXF fájlformátum.....	44
2.3. Az ábra	46
2.3.1. Alapvető 2D-s rajzoló műveletek	46
2.3.2. A 3D-s modellezés alapjai	51
2.3.2.1. A 3D-s modellezés típusai	51
2.3.2.2. A "testképzés" módszerei.....	52
2.3.3. Megjelenítési módok.....	58
Irodalomjegyzék	66