

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiii
BAB 1 KONSEP DASAR MULTIMEDIA	1
1.1 Pengertian	1
1.2 Berbagi Aplikasi	4
1.3 Aspek Pendorong Perkembangan Multimedia	6
1.4 Pengertian Sistem Komputer Multimedia	8
1.5 Hypermedia	10
1.6 Jenis-jenis Presentasi	10
1.7 Penggunaan Multimedia	12
1.8 Karakteristik Sistem Multimedia	14
1.9 Unsur Sistem Multimedia	14
1.10 Sertifikasi Komputer Multimedia	17
1.11 Spesifikasi Multimedia PC	18
1.12 Mengapa Menggunakan Multimedia ?	19
1.13 Pemanfaatan Multimedia	20
BAB 2 SISTEM PENDUKUNG	21
2.1 Sistem Perangkat Lunak	21
2.2 Sistem Perangkat Keras	22

2.3	Memasang Multimedia Upgrade Kit	37
2.4	Memakai Video Card	39
2.5	Windows Audio Utility	40
BAB 3	BERKAS DIGITAL	43
3.1	Tampilan Komputer	43
3.2	Pentingnya Grafik	44
3.3	Raster/Bitmap Image	45
3.4	Bitmap Dan Vektor	46
3.5	Konsep Warna Digital	49
3.6	Resolusi	53
3.7	Palet 57	
3.8	Format Sekitar	58
3.9	Memilih Format Gambar	62
3.10	Berkas Suara	63
3.11	Standard Pengukuran	64
3.12	Teknik Perekaman Digital	64
3.13	Animasi Multimedia	66
3.14	Pengetahuan Dasar Tentang Video	67
3.15	Jenis – jenis Kompresi data	78
3.18	Teknik Kompresi	80
3.19	Teknologi Digital Video	82
3.20	Keunggulan dari DV	83
3.21	IEEE 1394	84
3.22	Kompresi DV25	85
3.23	Color Sampling	85
3.24	Variasi DV	86
3.25	Apakah DV sempurna	87
3.26	Apakah itu MPEG-2	88
3.27	Menciptakan Berkas Digital	89
BAB 4	AUDIO EDITING	93
4.1	Sumber Suara	93
4.2	Bagaimana Gelombang Suara Bekerja	95
4.3	Bagaimana gelombang suara berinteraksi	98
4.4	Karakteristik dari gelombang suara:	99
4.5	Analog to Digital Converter (ADC)	99

4.6	Audio Digital	100
4.7	Mempersiapkan file audio digital	101
4.8	Menghitung ukuran file audio digital	101
4.9	Editing recording digital	101
4.10	MIDI 102	
4.11	MIDI VS WAVE	104
4.12	Harmonisasi Standar Sintesis Suara Pengembangan MPEG-4	104
4.13	Editor Audio	107
BAB 5	ANIMASI	121
5.1	Proses Pembuatan Animasi	121
5.2	Animasi 2D	122
5.3	Modelling	125
5.4	Teknik untuk membuat animasi :	126
5.5	Rendering	126
5.6	Animation Special Effects	127
5.7.	Keuntungan dan Kelemahan Menggunakan Animasi	128
BAB 6	VIDEO EDITING	131
6.1	Digital Video	132
6.2	Berbagai Jenis Video	132
6.3	Pertimbangan Ukuran File	133
6.4	Bagaimana Video Dapat Digunakan Secara Efektif	133
6.5	Standard Broadcast Video	134
6.6	Format File Pada Digital Video	134
6.7	Keuntungan dan Kerugian Menggunakan Video	135
6.8	Mixer Video	135
6.9	Chroma Key – Blue Screen dan Green Screen	136
6.10	Monitor	137
6.11	Teleprompter	139
6.12	Jimmy Jibs	143
6.13	Video Editor	144
BAB 7	PROSES KREATIVITAS	167
7.1	Tahapan dalam pembuatan proyek multimedia	167
7.2	Pendekatan Project Management	168

7.3	Packing	169
7.4	Metode-metode Evaluasi	170
7.5	Scheduling	171
7.6	Gantt Chart	172
7.7	Screen template	172
7.8	Storyboard	172
7.9	Text and Hypertext	173
7.10	Sekilas Tentang Pembuatan Film	176
7.11	Fase Persiapan Produksi	176
7.12	Sinopsis	178
7.13	Penjadwalan	178
7.14	Perencanaan Finansial	186
7.15	Skript	188
7.16	Fase Produksi	194
7.17	Perekaman Video CLIPS	195
7.18	Pengolahan NON-LINEAR (NLE)	197
7.19	Pengerjaan Audio	198
7.20	Menambahkan Titel Yang Kreatif	199
7.21	Membentuk Visualisasi Efek Dan Animasi Grafis Yang Mempesona	199
7.22	Rangkaian kerja dipermudah dengan intergrasi beberapa Media	200

DAFTAR PUSTAKA

GLOSARIUM

-oo0oo-