

<<多媒体技术应用>>

图书基本信息

书名：<<多媒体技术应用>>

13位ISBN编号：9787040211436

10位ISBN编号：7040211432

出版时间：2007-8

出版时间：高等教育

作者：本社

页数：146

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：<http://www.tushu007.com>

<<多媒体技术应用>>

前言

20世纪是平面媒体的世界，21世纪则是多媒体的世界。

随着计算机技术的发展，越来越多的人在生活和学习中已离不开多媒体技术。

许多企业网站、软件产品、影视娱乐作品都通过多媒体技术来展示企业形象、发布产品信息、提供服务以及开展电子商务。

同时，越来越多的人希望在Internet上或各种交流场合中展现自己的风采。

本书在国家关于职业教育课程改革的背景下，参照上海市教委组织开发和制定的《上海市中等职业教育计算机及应用专业教学标准》组织编写，并且与国家资格鉴定计算机操作员（五级）考证紧密结合，有助于学生达到相应的国家资格鉴定的水平。

本书在编写中按照新时代的要求和素质教育理念，力图体现新的课程观、教材观、教学观和学习观，以培养学生的创新精神和实践能力为重点，以提高学生的综合素质为目标。

编者在认真探讨、研究新课程标准的基础上，汇集了近几年研究探索性学习的经验，结合新教材的内容，使新课程标准的基本理念与目标要求具体化，既有利于学生学习，又有利于学生提高自身的素质和能力。

本教材的主要特点包括：1.在教学目标方面，培养学生良好的信息素养，把信息技术作为支持终身学习和合作学习的手段，使学生具有高素质劳动者和中、高级专门人才所必需的多媒体基本知识和多媒体技术应用的基本技能；为学生学习知识和职业技能，提高全面素质，增强适应职业变化的能力，顺利走入社会打下基础。

2.在内容的方面，本书以课程标准为基础，主要讲授多媒体技术的应用，为创建形式多样、交互式的多媒体作品提供了多种解决方案。

本书介绍了多种多媒体作品的开发工具软件，如Photoshop、Goldwave、Flash、会声会影等，编排上采用模块化的形式3.在方式上，考虑到学生的实际，由浅入深，以“任务驱动”的方式指

导学生进行学习，可满足不同层次学生的学习。

全书每节都由一个任务来引领，通过对问题的解决，模拟现实的工作过程，以真实的工作任务驱动为机制。

在每个教学重点处，都安排了实例操作，让学生先进行模仿学习，在此基础上让学生以小组合作形式自行探索，完成拓展任务。

以达到强化学生的实践能力，培养学生的应用能力。

本书每节包括活动任务、活动目标、活动环境、活动小结与评价、活动拓展、活动链接和练习与思考等内容。

全书共有3章。

第一章多媒体技术体验，介绍了认识多媒体世界、多媒体信息数字化、多媒体数据压缩技术和流媒体及流媒体技术应用。

第二章多媒体素材采集，介绍了通过Internet收集多媒体信息、收集多种媒体的信息。

第三章多媒体技术应用，介绍了数字声音DR的应用、数码图像DC的应用、数码视频DV的应用和Flash动画处理。

<<多媒体技术应用>>

内容概要

《多媒体技术应用》参照2006年上海市教委组织开发和制定的《上海市中等职业教育计算机及应用专业教学标准》编写，编写过程中参照了计算机操作员（五级）鉴定标准。

《多媒体技术应用》主要包括多媒体技术体验、多媒体素材采集与处理、多媒体应用。

《多媒体技术应用》采用出版物短信防伪系统，同时配套学习卡资源，用封底右下方的防伪码，按照《多媒体技术应用》最后一页“郑重声明”下方的使用说明进行操作。

<<多媒体技术应用>>

书籍目录

第一章 多媒体技术体验 第一节 多彩的电子杂志——认识多媒体世界 活动一 体验身边的多媒体技术应用实例 活动二 说说多媒体技术的特点 活动小结与评价 练习与思考 第二节 炫目的数码宝贝——多媒体信息数字化 活动一 尝试使用各种数码设备 活动二 探讨信息数字化过程 活动小结与评价 练习与思考 第三节 大容量小身材——应用多媒体数据压缩技术 活动一 体验不同格式的图片，并进行图片格式转换 活动二 体验不同格式的音频文件，并进行音频文件格式转换 活动三 体验不同格式的视频，并进行视频格式转换 活动四 文件压缩和解压缩 活动小结与评价 练习与思考 第四节 网络上的电影世界——流媒体及流媒体技术应用 活动一 学习流媒体通信与技术 活动二 体验与使用常见流媒体软件 活动小结与评价 练习与思考 第二章 多媒体素材采集 第一节 通过Internet收集多媒体素材 活动一 了解Internet和浏览器 活动二 认识搜索引擎 活动三 下载Internet中的文字、图片资料 活动四 下载Internet中的音频、视频资料 活动小结与评价 练习与思考 第二节 通过其他载体收集多媒体素材 活动一 从DVD中获取视频 活动二 从资料光盘中获取信息 活动三 从CD中获取声音信息 活动四 通过电视卡采集多种视频信息 活动小结与评价 练习与思考 第三章 多媒体技术应用 第一节 配乐诗朗诵——数字声音DR的采集与编辑 活动一 了解声音的数字化 活动二 掌握计算机声音的录制与存储 活动三 学会在计算机上声音的简单编辑 活动小结与评价 练习与思考 第二节 创作一张宣传海报——数码图像DC应用入门 活动一 了解图像艺术的基本概念 活动二 学会数字化图像的获取 活动三 掌握图像素材的调整与编辑 活动四 制作图像作品 活动小结与评价 练习与思考 第三节 制作家乡风光电视片——数码视频DV制作 活动一 了解影视的艺术创作 活动二 常用数字视频的编辑软件 活动三 用数字视频软件编辑制作简介片 活动小结与评价 练习与思考 第四节 Flash动画——网络动画信息处理 活动一 Macromedia Flash 8的基本操作界面 活动二 利用Flash软件制作GIF动画 活动三 利用Flash软件制作宣传动画 活动小结与评价 练习与思考

<<多媒体技术应用>>

章节摘录

版权页： 插图： 3.数字化技术最早应用于通信领域。

数字通信是使用数字信号作为载体来传递各种信息的现代通信方式。

数字通信质量高、快捷、干扰小，保密性强，而且与其他现代信息处理、存储、变换手段等兼容，可以实现通信方式的高速、大容量和自动化。

4.大规模数字集成电路和微处理器等元件的出现，使数字通信设备实现固体化、微缩化和高智能化。

5.数字通信技术的广泛应用，滋养了数字化技术其他方面的发展。

（1）数字电视机 传统模拟式电视的分辨率较低、画面活动质量不稳定，色彩变换具有时间滞后效应等。

1990年，由于数字压缩技术的迅速成熟，苹果公司、太阳微系统公司以及美国通用仪器公司等开发出来数字电视，这种以数字化技术为支持系统的新型电视一出现就引起了轰动。

（2）数字化音乐 传统的唱片也是模拟系统，它以沟槽的弯曲深浅录制保存声音信息，借助电唱机来还原播放出音乐。

在其磨损后，对音乐的还原就会造成很大的影响。

在激光数字电唱机上，音乐以一系列二进制数字存储，每1位的音乐信息皆以激光盘上微小的凹凸来表示，进行还原时，几乎不存在失真问题，深受音乐爱好者的喜爱。

（3）数字光缆通信系统 数字光缆通信系统是20世纪70年代开始研制的通信系统，具有通信容量大、占用空间小、抗干扰性和保密性好及节约钢材等优点。

（4）数字存储产品 移动硬盘、数码伴侣等一系列数字存储产品的诞生，让人们在旅游、居家或办公时皆能享受精彩的生活。

<<多媒体技术应用>>

编辑推荐

<<多媒体技术应用>>

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:<http://www.tushu007.com>