

<<传播媒体和信息技术>>

图书基本信息

书名：<<传播媒体和信息技术>>

13位ISBN编号：9787301038376

10位ISBN编号：7301038372

出版时间：1998-09

出版时间：北京大学出版社

作者：高利明

页数：256

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>

<<传播媒体和信息技术>>

内容概要

本书系统地分析了人类传播过程中信息、媒体、技术的作用。其核心思想是帮助广大非计算机专业的读者，学习和掌握多媒体、超媒体、网络功能和网络资源方面的知识，进而把它们变作自己得心应手的工具，在今后的学习和工作中发挥作用。

<<传播媒体和信息技术>>

书籍目录

第一部分 人类传播媒体选择

1 人类传播和媒体选择

- 1.1 人类传播
- 1.2 以自我介绍为例
- 1.3 香农-施拉姆传播模式
- 1.4 信息?信号?媒体
- 1.5 媒体的分类
- 1.6 媒体的信息功能
- 1.7 弗吉尼亚州的教学媒体统计
- 1.8 职业培训的媒体与方法
- 1.9 媒体的选择
- 1.10 传播过程的人性与技术性

2 实用传播模式与技能

- 2.1 听?听见?听懂
- 2.2 分析受者特征、注重交互的ASSURE模式
- 2.3 影响他人行为的三种角色
- 2.4 启发动机的ARCS方法
- 2.5 成功地接受面试
- 2.6 让PowerPoint帮助做学术报告

第二部分 多媒体超媒体

3 多媒体系统

- 3.1 媒体的发展历程
- 3.2 虚拟真实
- 3.3 从广义多媒体到计算机多媒体
- 3.4 多媒体系统
- 3.5 从信息与文化的角度理解多媒体
- 3.6 多媒体的广泛影响

4 多媒体技术基础

- 4.1 CD-ROM——多媒体的心脏
- 4.2 CD-ROM盘片的特点和种类
- 4.3 声音进出计算机
- 4.4 CD-ROM声音的质量
- 4.5 音乐设备与计算机的连接——MIDI
- 4.6 静态图像处理的JPEG标准
- 4.7 动态图像处理的MPEG标准
- 4.8 视频图像为什么要压缩?

4.9 VCD与DVD

4.10 多媒体的网络传输

5 多媒体作品运用与分析

- 5.1 多媒体作品
- 5.2 注重听说的《大嘴英语》
- 5.3 旅游观光
- 5.4 注释和知识扩充
- 5.5 多媒体{Encarta百科全书}

<<传播媒体和信息技术>>

- 5.6 非洲乐器慕比雅
- 5.7 安第斯山?亚马逊河
- 5.8 太空探险和万有引力
- 5.9 具有网络功能的案头工具——《Bookshelf》
- 6 多媒体创作编辑导引
 - 6.1 多媒体作品的创作过程
 - 6.2 多媒体开发创作小组
 - 6.3 多媒体创作编辑软件的功能
 - 6.4 《方正奥思》的构造模型与同步模型
 - 6.5 跨平台开发和可移植使用
 - 6.6 现阶段多媒体创作和编辑的局限
- 7 超文本?超媒体?万维网WWW
 - 7.1 什么是超文本和超媒体?

- 7.2 超文本举例
- 7.3 从超文本到超媒体——嵌入声音与影像
- 7.4 超文本与万维网WWW
- 7.5 万维网WWW的工作方式
- 7.6 网络信息定位——统一资源标识URL
- 7.7 网络查询界面——浏览器的使用
- 7.8 浏览器是怎样工作的
- 7.9 浏览导航
- 7.10 超文本标记语言HTML
- 7.11 用HTML创建网页
- 附录 按类型分类的HTML代码表

第三部分 Internet功能和资源

- 8 网络基础
 - 8.1 网络的广泛应用
 - 8.2 计算机网络
 - 8.3 对等网?局域网?广域网?城域网
 - 8.4 网络连接——光缆和卫星
 - 8.5 网络传输——数据、声音和图像
 - 8.6 网络管理
 - 8.7 用Windows95直接访问微软网络
 - 8.8 拨号网络
 - 8.9 实时数字声音传输DSVD
 - 8.10 综合业务数字网ISDN
 - 8.11 有关信息高速公路的商榷
 - 8.12 一个值得参考的校园网
 - 8.13 网络发展趋势
- 9 Internet工作原理
 - 9.1 Internet与分组交换
 - 9.2 网与网的连接
 - 9.3 网络路由
 - 9.4 Internet协议IP
 - 9.5 IP地址
 - 9.6 传输控制协议TCP

<<传播媒体和信息技术>>

9.7 两协议协同工作TCP / IP

9.8 客户-服务器工作方式

9.9 域名和域名服务器

附录1 组织性顶级域名表

附录2 地理性顶级域名表

10 Internet功能服务

10.1 电子邮件(E-mail)

10.2 书写与收发邮件

10.3 远程登录(Telnet)

10.4 远程登录哥伦比亚大学图书馆

10.5 文件传输(FTP)

10.6 用FTP获取新版Internet Explorer

10.7 Internet Explorer的综合信息处理功能

10.8 使用“帮助”信息

11 Internet资源初探

11.1 什么是Internet ?

11.2 Internet资源的种种运用

11.3 中文资源预览——上海热线

11.4 人才交流

11.5 教育培训

11.6 电子书报亭

11.7 实用数据库总汇

11.8 有关Internet资源的数据

11.9 对Internet的进一步理解

11.10 网络资源运用可能遇到的困难

第四部分 视觉文化

12 视觉文化

12.1 视觉文化与文字文化

12.2 视觉文化与计算机文化

12.3 视觉信息的特点

12.4 图像资料的真实度

12.5 照片?类比图?结构图

12.6 画面的“读”与“写”

12.7 图像设计

12.8 计算机屏幕设计

13 影视创作——构思与分镜头

13.1 影视创作与多媒体创作的融合

13.2 影视作品评估问答

13.3 分镜头剧本?蒙太奇?镜头组接

13.4 分镜头剧本的编写与类别

13.5 影视创作的基本用语和标记

14 影视创作——拍摄与后期编辑

14.1 演播室拍摄与外景拍摄

14.2 纪实采访拍摄?

14.3 室外拍摄

14.4 室内拍摄

<<传播媒体和信息技术>>

- 14.5 夜景拍摄
- 14.6 后期编辑要点
- 14.7 从介绍性镜头开始
- 14.8 景别的变化
- 14.9 关于想像轴线
- 14.10 动作的连接、省略、响应

第五部分 计算机文化

- 15 计算机文化
 - 15.1 从运用到文化
 - 15.2 从媒体到文化
 - 15.3 计算机的优势和局限
 - 15.4 计算机教学CAI, CMI, CBI
 - 15.5 计算机带来的教学模式的改变
 - 15.6 信息、技能、概念、探究、价值取向五要素
 - 15.7 为什么要采用计算机多媒体?

- 15.8 交互性设计
- 15.9 人不能听命于机器

16 教育技术

- 16.1 计算机技术对教学过程的影响
- 16.2 教育技术要素的引入
- 16.3 教育技术的历史贡献
- 16.4 国外大学的教育技术机构
- 16.5 教学开发
- 16.6 从信息到知识的转化
- 16.7 教育技术面临的极好发展机遇

17 远距离教育

- 17.1 北京—纽约—佛罗里达三地的远距离教育尝试
- 17.2 学校教育 with 远距离教育
- 17.3 远距离教育传输
- 17.4 五所著名大学的远距离教育实例
- 17.5 远距离继续教育——美国国家科技大学NTU
- 17.6 远距离职业技术培训
- 17.7 别开生面的网上师资培训

第六部分 信息和信息加工

- 18 信息与信息方法
 - 18.1 信息的定义——不确定性的减少
 - 18.2 信息的实质与特征
 - 18.3 信息不等于知识
 - 18.4 信息的DNA
 - 18.5 比特的混合
 - 18.6 信息控制
 - 18.7 信息方法——介于哲学与专门学科之间
- 19 人类学习的信息过程
 - 19.1 布鲁姆的学习六层次
 - 19.2 学习风格
 - 19.3 学习内容的结构与次序

<<传播媒体和信息技术>>

19.4 教学法

19.5 学习方法的选择

19.6 记忆

19.7 理解

19.8 应用

19.9 关于高级思维

19.10 记忆、理解、应用、高级思维的划分

20 信息技术的作用

20.1 信息技术的开端

20.2 联合国教科文组织对信息技术的定义

20.3 计算机、微电子、远程通信技术的结合

20.4 技术如何改变处理信息的方式？

20.5 信息技术的功能模式

20.6 信息技术人才的培养

20.7 信息技术专业的课程设置

20.8 信息技术与企业重振

附录 英汉术语对照表

参考文献

<<传播媒体和信息技术>>

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>