

<<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：9787302163060

10位ISBN编号：7302163065

出版时间：2007-12

出版时间：清华大学

作者：崔昕

页数：206

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>>

### 内容概要

本书依据新的课程标准，以我国多媒体技术发展为背景，多媒体技术应用实际业务为主线，跟踪多媒体应用领域的最新发展。

本书内容包括：体验多媒体技术应用，创作数字多媒体作品，采集数字多媒体信息，多媒体素材编辑与处理，发布共享多媒体信息，营销多媒体信息商品。

本书汇集了教学一线教师通过递进式教学实践而积累的部分典型案例，以通用、流行的环境为支撑，直接面向学生将来的实践应用。

每一节由教学活动项目和体验活动项目组成，以任务为引领，鼓励学生体验应用、动手实践。

本书主要用作中等专业学校或中等职业技术学校计算机技术应用、影视广告制作、会展服务等专业的教学用书和学生实践练习的参考书。

## &lt;&lt;多媒体技术应用&gt;&gt;

## 书籍目录

- 第1章 体验多媒体技术应用 1.1 精彩纷呈——感受多媒体信息数字化技术 1.1.1 教学活动观赏“神舟六号”动画 1.1.2 体验活动参观“索尼梦苑”展馆 1.1.3 教学活动扫描“报纸杂志”信息 1.1.4 体验活动扫描“社区服务”信息 1.2 浓缩精品——接触多媒体数据压缩技术 1.2.1 教学活动压缩“腾飞上海”素材 1.2.2 体验活动压缩“文化交流”素材 1.3 亦真亦幻——多媒体虚拟现实技术 1.3.1 教学活动领略“数字故宫”风采 1.3.2 体验活动感受“数字奥运”精神 1.4 奇妙无穷——网络流媒体技术 1.4.1 教学活动观看“网络直播”节目 1.4.2 体验活动观看“我型我秀”节目 1.5 居安思危——多媒体数据安全与数据库技术 1.5.1 教学活动体验“信息安全技术” 1.5.2 体验活动了解“多媒体数据库”
- 第2章 创作数字多媒体作品 2.1 栩栩如生——用数码手写笔绘画 2.1.1 教学活动绘制“奥运吉祥物”手稿 2.1.2 体验活动绘制“数字漫画”手稿 2.2 原汁原味——用数码方式录音 2.2.1 教学活动录制诗朗诵“雪花的快乐” 2.2.2 体验活动录制诗朗诵“长征精神” 2.3 绚丽多彩——用数码相机拍摄 2.3.1 教学活动制作“江南水乡”画册 2.3.2 体验活动制作“欢乐国庆”画册 2.4 生龙活虎——用数码摄像机拍摄 2.4.1 教学活动拍摄“东方绿舟”视频 2.4.2 体验活动拍摄“母校华诞”视频
- 第3章 采集数字多媒体信息 3.1 艺海拾贝——网络信息的采集 3.1.1 教学活动录制“体育新闻”节目 3.1.2 体验活动录制“新闻联播”节目 3.1.3 教学活动录制“八月十五”动画 3.1.4 体验活动录制“千里之外”动画 3.1.5 教学活动制作“标准日语”节目 3.1.6 体验活动制作“欢乐元旦”节目 3.2 五彩缤纷——计算机屏幕信息的采集 3.2.1 教学活动采集“客服预案”信息 3.2.2 体验活动采集“神六回家”素材 3.2.3 教学活动捕捉“操作演示”素材 3.2.4 体验活动捕捉“软件安装”素材 3.2.5 教学活动抓拍“绿茵球场”片断 3.2.6 体验活动抓拍“校园风采”片断
- 第4章 多媒体素材编辑与处理 4.1 有声有色——图形图像的编辑与处理 4.1.1 教学活动制作“幽静梦溪”网站首页 4.1.2 体验活动制作“碧海金沙”网站首页 4.2 声情并茂——音频的编辑与处理 4.2.1 教学活动制作“雪花的快乐”配乐诗朗诵 4.2.2 体验活动制作“荷塘月色”配乐散文 4.3 梦幻世界——视频的编辑与处理 4.3.1 教学活动制作“东方绿舟”宣传片 4.3.2 体验活动制作“活力校园”宣传片 4.3.3 教学活动制作“网球比赛”视频 4.3.4 体验活动制作“灌篮高手”视频片段 4.4 记忆犹新——动画的编辑与处理 4.4.1 教学活动制作“校园新闻”栏目动画 4.4.2 体验活动制作“一线采天”栏目动画 4.4.3 教学活动制作“海天”网站Banner动画 4.4.4 体验活动制作“书香”网站Banner动画
- 第5章 发布共享多媒体信息 5.1 数字生活——多媒体信息集成与发布 5.1.1 教学活动制作“动在我心”车展宣传 5.1.2 体验活动制作“慈善义卖”宣传广告 5.1.3 教学活动制作“超越平凡”宣传网页 5.1.4 体验活动制作“壮志凌云”宣传网页 5.2 资源共享——多媒体信息共享 5.2.1 教学活动刻录“乐趣无穷”光盘 5.2.2 体验活动刻录“校园文化”光盘
- 第6章 营销多媒体信息商品 6.1 面面俱到——多媒体市场开发 6.1.1 教学活动做一份“数码产品”调查问卷 6.1.2 体验活动做一份“多媒体产品服务”问卷 6.2 深思远虑——多媒体市场营销 6.2.1 教学活动了解“多媒体营销原则” 6.2.2 体验活动探讨“多媒体制作人员职业道德”

## <<多媒体技术应用>>

### 编辑推荐

《多媒体技术应用》体现以学生的发展为本的任务引领型新课标和教材编写理念，每章节内容由教学活动和学生的体验活动构成。

由“活动背景”、“活动任务”、“活动分析”、“活动实施”和“活动小结”五个相互关联的部分组成教学活动；由“活动背景”、“活动任务”、“活动分析”、“活动要求”和“活动评价”五个部分组成体验活动；便于以“任务引领、活动教学、分层指导、综合评价”的方式组织和开展教学活动。

《多媒体技术应用》内容包括：体验多媒体技术应用，创作数字多媒体作品，采集数字多媒体信息，多媒体素材编辑与处理，发布共享多媒体信息，营销多媒体信息商品。

<<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>