

<<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：9787040151626

10位ISBN编号：7040151626

出版时间：2004-12

出版时间：高等教育出版社

作者：王养森 编

页数：310

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

为配合教育部“技能型紧缺人才培养培训工程”的实施，高等教育出版社组织教育专家、职业教育一线的骨干教师、企业的工程技术人员和培训工程师根据技能型人才培养模式的要求编写了一套适用于职业教育的教材。

教材在形式上按项目进行组织，在内容上主要选择生产生活中实用的案例展开讲解，使职业技能训练与常规教学活动有机结合。

教材出版的同时，与本书配套的电子教案及与教材相关的素材将通过网站公布，供任课教师免费下载。

随着社会的进步和世界经济的发展，信息化产业已成为各类新型工业化的排头兵，也是我国全面实现工业化、现代化的关键环节。

当今和未来的国际竞争将会在人才之间展开，因此，目前的首要任务就是要把培养人才作为一项重大的战略任务。

而我国现有的IT人才还不能满足经济建设和信息产业发展的要求，特别是实用型技术的人才的培养已成为急需解决的问题。

而注重培养学生的动手能力、掌握实用型技术的教育正是职业教育的办学特色。

多媒体技术使计算机能够以更加形象和丰富的手段来表现信息，计算机已经不再是过去只能进行单纯的文字处理了。

多媒体技术已经使计算机进入了我们生活和生产的各个领域，给人们的工作、生活和娱乐方式带来了深刻的变化。

尤其是进入21世纪后，计算机硬件和软件技术的发展，使原来束缚多媒体技术发展的问題已经不再是问题了，多媒体技术已成为目前迅速发展的热点技术。

经过几年的多媒体技术的教学和多种多媒体技术教材的使用，发现很难找到适合高职学生的多媒体教材。

其内容要么是纯理论，缺乏实践性；要么是纯实用技术，缺乏理论知识支持。

随着职业教育的发展，职业学校学生数的不断增加，编写体现高等职业教育特色的教材已尤为重要。

本教材是以工程实例为主线编著的，适合于职业院校计算机专业学生或社会上一些非计算机专业人士，学习本教材须先修若干门计算机专业课程，如高级语言程序设计、计算机原理、数据库技术等。

通过本书的学习，学生除可以了解多媒体技术的相关知识外，还可以学会制作教学课件、公司介绍、产品说明、游戏等多媒体作品。

<<多媒体技术应用>>

内容概要

《多媒体技术应用（计算机应用与软件技术专业）》根据教育部《职业院校计算机应用和软件专业领域技能型紧缺人才培养培训指导方案》编写。

《多媒体技术应用（计算机应用与软件技术专业）》对多媒体技术从理论基础、技术发展和技术应用状况等各方面进行了概述，使读者对多媒体技术有一系统认识 and 了解，在此基础上，《多媒体技术应用（计算机应用与软件技术专业）》对多媒体技术的实用技能的学习和培训给予更大关注。

通过对当前通用的多媒体软件创作工具的学习和实际应用，进一步使学生对多媒体技术的概念和内涵加深理解，同时培养了学生的实际多媒体产品的创作技能。

《多媒体技术应用（计算机应用与软件技术专业）》主要内容有多媒体技术基本知识、计算机多媒体输入输出设备、多媒体软件应用、多媒体在网络应用中的特点、因特网、多目标广播与多媒体通信系统基础知识。

《多媒体技术应用（计算机应用与软件技术专业）》可作为五年制高等职业院校计算机应用等专业的技术基础课教材，也可作为各类广告设计、媒体设计培训班的教材。

书籍目录

第一篇 基础理论篇第1章 多媒体技术概论1.1 多媒体的概念及发展1.2 多媒体的应用1.3 多媒体系统的构成1.4 多媒体系统的开发1.5 教学网站（一）第2章 多媒体数据的编码和压缩2.1 多媒体数据的表示和编码2.2 数据压缩的基本原理和方法2.3. IPEG静止影像压缩2.4 MPEG动态影像压缩2.5 音频信号的压缩2.6 教学网站（二）第3章 光盘技术3.1 光盘技术原理3.2 光盘的各种格式3.3 光盘驱动器和刻录机3.4 教学网站（三）第4章 超文本和超媒体4.1 超文本与超媒体系统4.2 超文本 / 超媒体的发展历史4.3 教学网站（四）第二篇 应用技术篇第5章 Authorware 6.5 简介5.1 Authorware 6.5 的主要功能和特点5.2 Authorware 6.5 工作界面5.3 Authorware 6.5 的基本操作5.4 一个有趣的实例第6章 显示图标的使用6.1 显示图标6.2 文本对象的建立与编辑6.3 图形对象的建立与编辑6.4 举例第7章 效果的设置7.1 使用等待与擦除图标7.2 移动图标的应用第8章 交互图标的使用8.1 交互图标的概述8.2 交互类型8.3 实例制作第9章 结构化程序设计9.1 群组图标的使用9.2 计算图标的使用9.3 判断图标的使用9.4 实例制作第10章 框架和导航图标的使用10.1 框架图标的使用10.2 导航图标的使用10.3 框架结构程序10.4 实例演示第11章 基于时基媒体的应用11.1 声音图标的使用11.2 数字电影图标的使用11.3 视频图标的使用11.4 GIF动画的使用11.5 Flash动画的使用第12章 变量、函数和表达式的使用12.1 变量12.2 函数12.3 表达式12.4 程序语句第13章 使用库和知识对象13.1 库的创建和使用13.2 使用知识对象13.3 “知识对象”的应用实例第14章 程序的调试、打包与发行14.1 程序的测试与调试14.2 程序的打包14.3 发布文件

<<多媒体技术应用>>

章节摘录

1. 计划 多媒体项目的设计就像电影的导演一样,是在创作一个内容丰富、表现多样化的作品。

一个多媒体项目开始之前,首先应该指定一个经济可行的计划出来。

要针对不同的工作目标制定出不同类型的工作计划。

首先经过问题定义,可行性研究,再进入项目实施阶段。

用问题定义报告、可行性研究报告、软件项目实施计划报告来回答软件问题的性质,软件要完成什么工作,软件开发是否值得,软件开发所需资源,花费工作量、费用及工作规模,可实施软件开发方案与进度安排。

在高层次上对软件进行分析与设计,确定问题结构与高层次逻辑模型。

计划的制定主要从以下几个方面来考虑: (1) 主题及需求。

首先系统分析人员要确立系统的主题,然后研究系统的综合要求,并提出需求实现条件,这些需求包括:功能需求、性能需求、环境需求、可靠性分析、安全保密要求、资源使用需求、用户界面需求、软件成本消耗与开发进度需求、扩展需求等。

(2) 分析与综合。

需求分析的第二步工作是问题分析和方案的综合。

系统分析员需要从总体数据结构出发,逐步细化所有的软件功能,找出系统各元素之间的联系、接口特性和设计上的限制,分析它们是否满足功能要求,是否合理。

依据功能需求、性能需求、运行环境需求等,去除其不合理的部分,增加其需求部分,最终综合成系统解决方案,给出目标系统的详细逻辑模型。

(3) 编制文档。

已经确定的需求分析应该在文字上得到清晰准确的描述。

通常把这种描述需求的文档叫做软件需求规格说明书。

同时,为了明确表达用户对输入输出要求,还需要制订数据要求说明书及编写初步的用户手册,着重反映准备开发软件的用户界面和用户使用的具体要求。

<<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>