

<<新媒体实务>>

图书基本信息

书名：<<新媒体实务>>

13位ISBN编号：9787300159485

10位ISBN编号：7300159486

出版时间：2012-7

出版时间：中国人民大学出版社

作者：黄河

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>

<<新媒体实务>>

内容概要

《新媒体实务》主要包括以下几方面的内容： 一、新媒体带来的新变化。
重点介绍新媒体的发展、界定、特点、种类及其对传媒格局、传播模式等方面的影响。

二、新媒体融合报道。
结合最新案例向学生阐述如何综合运用新媒体技术手段进行新闻报道。

三、新媒体营销。
通过新媒体更有效地向消费者传达商业信息已经成为当今新媒体领域的重点，本部分即以描述新媒体营销的基本特点和实践经验为主。

四、新媒体商业模式。
如何构建健康、良性的商业模式是保证新媒体活力的重要因素。
该部分以手机等新媒体为例，向学生介绍商业模式的组成及新媒体商业模式构建方式。

五、新媒体与危机管理。
新媒体是被政府、企业等机构用来进行危机管理的重要平台。
运用新媒体处理危机时的注意事项、基本原则、核心方法等是本部分的重点。

<<新媒体实务>>

作者简介

黄河，中国人民大学新闻学院硕士生导师，中国人民大学新闻与社会发展研究中心研究员，新媒体研究所副所长。

主要研究领域为新媒体传播，主持“中国大陆网络广告发展研究”等多项课题，策划“北京电视台网络互动春晚”等多项媒体活动。

著有《传媒数字化管理》、《政府新媒体传播》和《手机媒体商业模式研究》，在《国际新闻界》、《现代传播》、《现代广告》等专业期刊发表文章四十多篇。

<<新媒体实务>>

书籍目录

第一章 新媒体概述第一节 新媒体是什么第二节 新媒体带来新变化第二章 新媒体融合报道第一节 融合报道与多媒体新闻第二节 多媒体新闻编辑第三节 多媒体新闻实例第三章 新媒体营销第一节 新媒体营销概述第二节 新媒体营销的经典实践第四章 新媒体运营第一节 业务设计第二节 战略管理第三节 资本运营第五章 新媒体商业模式第一节 商业模式概述第二节 商业模式的构建——以手机为例第六章 新媒体与危机管理第一节 新媒体时代的危机管理第二节 新媒体危机管理的经验与思考参考文献

章节摘录

(6) 环境依赖性：尽管声音在多媒体新闻中有一定的优势，但是它的传播与播放，在很大程度上依赖于网络传播环境声音文件一般占用空间较大，所以传输起来比文字、图片要费时。

3. 多媒体新闻中音频素材的技术要求 无论在何种类型的节目中使用音频素材，都需要使采集与制作达到一定的水准，多媒体新闻也不例外。

具体来看，应达到以下基本技术要求：(1) 达到一定的响度要求：即声音的响度适中，有适当的力度感，有适当的动态范围，能听清音乐的低潮与高潮。

(2) 有效控制噪声：具体体现为没有明显的声源以外的持续性噪声，如磁带噪声、交流噪声以及与内容无关的环境及背景干扰噪声等。

(3) 声音保真度高：各种声源的声音能正常还原，无频率失真和音色变化，无明显的持续性过荷失真和饱和失真现象。

(4) 具有真实感：声音的制作应该能反映声源的真实特点，音频变化自然流畅、恰到好处，节目的受众透过声音能感到与人物的感情交流。

(5) 恰当进行混合处理：在进行多重声源的混合处理后，声音应交织、融合在一起，有整体感，层次分明，主次清楚。

(6) 声画对位、衔接自然：如果多媒体作品中视频内容有配音，则应该在符合作品的整体构思和整体处理要求的前提下声画同步、内容符合。

节目前后场景转换时，声音的过渡和转接处理感觉自然。

4. 音频的数字化加工工具 音频新闻数字化加工的工具通常是各种音频处理软件，即录制、编辑、播放声音的工具软件。

常见的音频处理软件包括：(1) Cool Edit：这是一种数字音频编辑和MP3制作软件。

它可以方便地进行录音、声音的剪裁和合成，还可以进行放大、降低噪声、压缩、扩展、回声、失真、延迟等各种处理。

(2) Adobe Audition：它是Adobe公司开发的一个专业级软件，可以录制、混合、编辑和控制数字音频文件，也可创建音乐、制作广播短片、修复录制缺陷，还可通过与Adobe视频应用程序的智能集成，将音频和视频内容整合在一起。

(3) Cakewalk Sonar：这是Cakewalk公司开发的一款音效处理软件，具有强大的录制、编辑、伴奏和操控功能。

除了音效方面的处理之外，Sonar还具有创新性的环绕声以及视频功能，在电脑音乐圈具有很高的知名度。

(4) Sony Soud Forge：Sound Forge包括全套的音频处理工具和效果制作等功能，可实现声音的任意剪辑、直接绘制声波或对声波进行直接修改、声音振幅的放大缩小、混响/回声/延迟处理、失真处理、降低噪声处理、时间拉伸处理、声音文件格式转换，以及用FM（频率调变）的方法自动生成声音以制作FM音色、刻录CD唱片（需要安装附加软件）等。

但Sound Forge只能对单个的声音文件进行编辑，而不具备多轨处理能力。

(5) Wavelab：效果实时处理是Wavelab的一大特色。

所谓实时，就是在不改变原有数据的情况下给声音增添效果。

而使用Sound Forge，就必须把整个音频数据处理一遍，原有的数据将被处理后的数据覆盖掉。

因此，Wavelab很适合用于Mastering（音乐制作的最后一道工序，对整个作品进行音量、动态、均衡等调节）工作。

(四) 视频素材 视频素材以活动影像、声音等为传播符号，能够为新闻事件提供形象化的报道。

早期，囿于文件体积较大、网络传输存在瓶颈等方面的限制，视频素材的使用率不高。

然而，在流媒体技术得到普遍应用之后，视频传输的问题得到了根本性的解决。

视频素材不用像之前一样要先下载至本地后才可观看，而可以边下载边观看。

加之传输速度的不断加快，视频素材在多媒体新闻中的比重与地位日益上升。

1. 视频素材的特点 视频信息兼有图片、活动图像与音频信息的优点，其特点主要包括：(1) 再现性：

<<新媒体实务>>

视频能够再现镜头前的几乎全部活动，包括对象的运动、色彩、影调等。

因而它能激起观众强烈的现实感，体现新闻的真实性。

(2) 声像并存：在视频素材的拍摄中，声音的录制是同步进行的。

在制作时声音与视频可以用不同方式配合运用，相互补充、相互引导、相互印证。

(3) 显示空间上的限制性：视频的拍摄、传达与接受都具有强制性，受众只能通过拍摄者的视角、步调观看视频内容，可以说，受众在很大程度上被拍摄者的主观意图所引导。

(4) 含义的不确定性：视频是一种动态的影像符号，其含义具有多义性。

比如，相同的镜头用不同的方式加以组接，就可能产生不同的效果，引起人们完全不同的联想。

因此，为了避免这种情况，往往需要辅以其他信息手段，如音频解说等。

(5) 易于引发受众的参与感：视频素材易使受众感同身受。

记者与被采访者的手势、眼神、表情、动作、穿着、打扮，现场的景物、气氛、背景、标志、各种音响及各色人物的态度与活动等，对信息都有增值作用，使受众在不知不觉中产生参与感。

2. 视频素材的种类 目前，多媒体新闻中的视频素材大多来自传统的电视媒体，因此电视新闻体裁中常见的消息、新闻专题、新闻评论等在多媒体新闻中也都存在，并成为视频素材在多媒体新闻中的主要应用。

(1) 消息：即现场报道，是电视记者在现场采访并作口头报道的形式。

消息经常出现在各类多媒体新闻之中，不仅活跃了报道元素，也为某些偏好观看视频的受众提供了快速了解新闻事实的途径。

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>