

## <<多媒体软件设计与开发>>

### 图书基本信息

书名：<<多媒体软件设计与开发>>

13位ISBN编号：9787301188651

10位ISBN编号：730118865X

出版时间：2011-5

出版单位：北京大学出版社

作者：张新华

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>

## <<多媒体软件设计与开发>>

### 内容概要

《多媒体软件设计与开发》实验教材在系统讲解多媒体软件设计与开发的基础知识、基本理论的同时，通过大量的实验教学活动训练，使学习者能够较快掌握多媒体作品设计与开发各个环节中所需的基本技能，并通过上机实训等实践环节提供大量的实践案例，扩展学生的创新实践能力，最后通过综合、设计性实验项目培养学生的综合应用能力。

《多媒体软件设计与开发》内容丰富、通俗易懂、深入浅出，全书共分为十个实验，实验一：认识多媒体，实验二：多媒体作品的选题与策划，实验三、四、五：分别介绍多媒体素材中的图形图像、声音、视频的采集与加工的基本方法，实验六：director基本操作，实验七：多媒体动画的设计，实验八：多媒体交互界面的设计，实验九：lingo基础及其应用，实验十：多媒体教学软件的设计与开发。

《多媒体软件设计与开发》实验教材可作为教育技术学、新闻学、传播学、广告学、广播电视新闻学和摄影等专业的实验教材，亦可作为教育技术工作者和传媒从业人员的参考用书。

## <<多媒体软件设计与开发>>

### 书籍目录

#### 实验一 认识多媒体

- 一、实验目的
- 二、实验预习作业
- 三、实验设备与相关软件
- 四、实验基本理论
- 五、实验内容与步骤
- 六、实验讨论与评价
- 七、实验报告

#### 实验二 多媒体作品的选题与策划

- 一、实验目的
- 二、实验设备与相关软件
- 三、实验基本理论
- 四、实验内容与步骤
- 五、实验讨论与评价
- 六、实验报告

#### 实验三 图像素材的获取与编辑

- 一、实验目的
- 二、实验设备与相关软件
- 三、实验基本理论
- 四、实验内容与步骤
- 五、实验讨论与评价
- 六、实验报告

#### 实验四 数字音频资源的获取与编辑

- 一、实验目的
- 二、实验设备与相关软件
- 三、实验基本理论
- 四、实验内容与步骤
- 五、实验讨论与评价
- 六、实验报告

#### 实验五 视频与动画素材的获取

- 一、实验目的
- 二、实验设备与相关软件
- 三、实验基本理论
- 四、实验内容与步骤
- 五、实验讨论与评价
- 六、实验报告

#### 实验六 director基本操作

- 一、实验目的
- 二、实验设备与相关软件
- 三、实验基本理论
- 四、实验内容与步骤
- 五、实验讨论与评价
- 六、实验报告

#### 实验七 多媒体动画的设计

- 一、实验目的

## <<多媒体软件设计与开发>>

- 二、实验预习作业
- 三、实验设备及相关软件
- 四、实验基本理论
- 五、实验内容与步骤
- 六、实验讨论与评价
- 七、实验报告

### 实验八 多媒体交互界面的设计

- 一、实验目的
- 二、实验设备与相关软件
- 三、实验基本理论
- 四、实验内容与步骤
- 五、实验讨论与评价
- 六、实验报告

### 实验九 lingo基础及其应用

- 一、实验目的
- 二、实验设备与相关软件
- 三、实验基本理论
- 四、实验内容与步骤
- 五、实验讨论与评价
- 六、实验报告

### 实验十 多媒体教学软件的设计与开发

- 一、实验目的
- 二、实验设备与相关软件
- 三、实验基本理论
- 四、实验内容与步骤
- 五、实验讨论与评价
- 六、实验报告

### 参考文献

## &lt;&lt;多媒体软件设计与开发&gt;&gt;

## 章节摘录

版权页：插图：(1)多样性。

多样性是指通过计算机处理实现信息表现的多样化或多维化，人主要是通过视觉、听觉、触觉、嗅觉和味觉这五种感觉功能感知外部世界的，经研究其中视觉约占65%，听觉约占20%，触觉约占10%，嗅觉和味觉等其他感觉约占5%，与传统媒体比较，多媒体技术极大地丰富了信息的表现力，其表现力越来越符合人的感觉特征，越来越趋向人性化。

(2)集成性。

多媒体技术的集成性主要包括两个方面，一是有关物理设备的集成，如电视、音响、扫描仪、摄像机等，通过计算机连接使之成为一个有机的多媒体硬件系统；二是有关媒体信息的集成，通过计算机把文字、声音、图形、动画、图像、视频等多种信息，有效地组织成为一个多媒体软件系统。

(3)交互性。

现代社会正在被网络和信息化，如同消费商品一样，人们每天都在消费信息。

从信息消费者的角度看，多媒体技术使信息消费者已经不仅仅是单向的“接收”或“接受”，在“接收”或“接受”的过程中，也可以主动参与和选择。

交互性就是指这种基于多媒体技术而形成的人与计算机相互交流互动的特性。

这也是多媒体技术区别于传统媒体技术的最显著的特征。

影视节目虽然也是多种媒体的组合，如文本、图像、声音、动画等的组合，但因为观众无法参与，不具有交互性，因此它不属这里介绍的多媒体的范畴。

随着多媒体技术的日益进步，交互性也越来越人性化，且交互活动本身也成为一种媒体加入到信息传递和转换过程中，消费信息的同时，信息消费者实际上也参与了信息的组织加工过程，甚至可控制着信息传播，这就为人类的智能活动开创了更广阔的天地。

3.多媒体信息的类型在多媒体技术中，我们所说的媒体一般指的是感觉媒体，表现媒体和存储媒体通常是为感觉媒体服务的。

感觉媒体主要包括文本、声音、图形图像、动画和视频等。

(1)文本(Text)：指编辑的文字，具有字体、颜色、大小、格式等属性。

文字是人类高度归纳和抽象的产物，它既是运载人们思想、感情、愿望及要求的载体，其本身也饱含着文化与思想的内涵。

(2)音频(Audio)：声音是最早出现的人类(动物)交流信息的方式，包括音响(Sound)和音乐(Music)。

音响包括解说旁白、自然声响(如雷声)和各种动物叫声、汽车声等，音乐包括各种歌声、乐声、乐器的旋律等。

我们为多媒体软件配上悠扬的背景音乐和清晰悦耳的旁白将会使多媒体软件传达的信息变得有声有色。

(3)图形(Graphics)：图形是产生于文字之前的一种信息交流的重要方式，它是用点、线、面等构图的基本元素通过有机的组合生成二维或三维的黑白或彩色几何图形。

图形化语言简单明了，通用性强，并有利于思维的训练。

(4)图像(Image)：在图形的基础上，将现实生活中实际的影像拍摄或绘制下来就形成了图像。

图像包括照片、幻灯片和绘画作品等。

(5)动画(Animation)：指活动的图形，用点线面等构图元素，通过二维或三维的算法，以关联为纽带生成动画，包括卡通片、活页动画片和计算机制作的二维、三维动画等。

动画的渲染效果要强于图形，因为它既描述了一个立体的空间，又显示出流逝的时间，从而产生了与心理极其合拍的“活”的效益。

## <<多媒体软件设计与开发>>

### 编辑推荐

《多媒体软件设计与开发》是21世纪信息传播实验系列教材之一。

<<多媒体软件设计与开发>>

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>