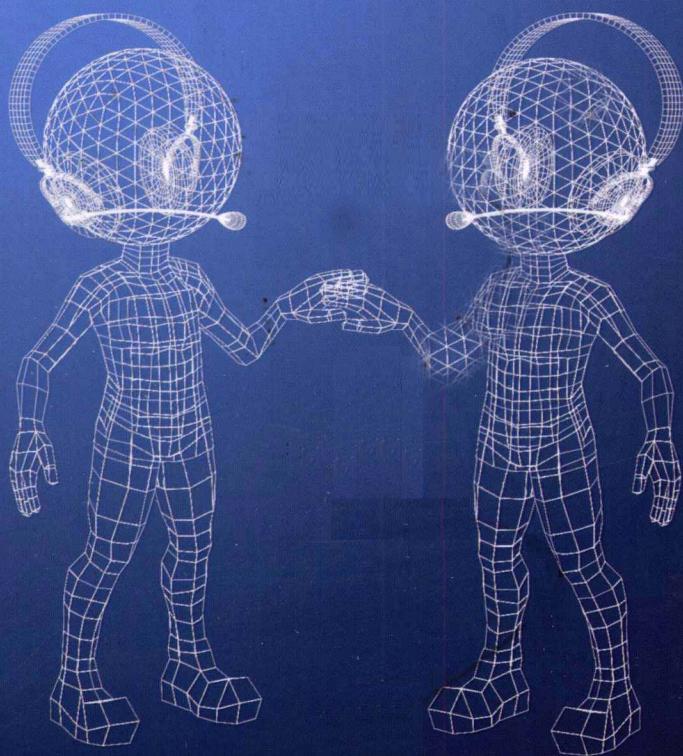




普通高等教育“十一五”国家级规划配套教材

多媒体技术 应用案例教程

宣翠仙 邱晓华 主编



高等教育出版社
HIGHER EDUCATION PRESS

普通高等教育“十一五”国家级规划配套教材
浙江省 2010 年重点建设教材

多媒体技术应用案例教程

Duomeiti Jishu Yingyong Anli Jiaocheng

宣翠仙 邱晓华 主 编
叶继阳 韩毅娜 副主编
黄荣怀 主 审



高等教育出版社·北京
HIGHER EDUCATION PRESS BEIJING

内容提要

本书是普通高等教育“十一五”国家级规划配套教材。

本书围绕多媒体技术及其应用的相关内容,面向应用,通过强化技能训练培养多媒体技术应用能力。全书共有7个实训项目,主要内容包括多媒体技术典型应用项目调研与鉴赏——平面、动画、DV、网站、课件,文本技术应用——“电脑新宠——U盘”文档编排与美化,图像技术应用——台历设计与制作,数字音频技术应用——“数码相机配乐解说”设计与制作,动画技术应用——“中秋贺卡”Flash动画设计与制作,视频技术应用——“星碧集团宣传片”设计与制作,多媒体应用系统开发——“多媒体技术学习网站”设计与开发。训练活动包含设计制作、调查分析、文档撰写等多种方式,训练综合职业能力,以“模仿训练—改进训练—创新训练”这一由简单到复杂的方式逐步培养学生的创新能力。

本书可作为应用性、技能型人才培养的高职高专学校、普通高等学校相关专业“多媒体技术”课程的教学用书,也可供各类培训、计算机从业人员和爱好者参考使用。

图书在版编目(CIP)数据

多媒体技术应用案例教程/宣翠仙,邱晓华主编.

—北京:高等教育出版社,2010.12

ISBN 978-7-04-031302-4

I. ①多… II. ①宣…②邱… III. ①多媒体技术—高等学校:技术学校—教材 IV. ①TP37

中国版本图书馆CIP数据核字(2010)第215576号

策划编辑	冯 英	责任编辑	萧 潇	封面设计	杨立新	责任绘图	尹 莉
版式设计	马敬茹	责任校对	王 雨	责任印制	尤 静		

出版发行 高等教育出版社
社 址 北京市西城区德外大街4号
邮政编码 100120

经 销 蓝色畅想图书发行有限公司
印 刷 北京北苑印刷有限责任公司

开 本 787×1092 1/16
印 张 20.5
字 数 500 000

购书热线 010-58581118
咨询电话 400-810-0598
网 址 <http://www.hep.edu.cn>
<http://www.hep.com.cn>
网上订购 <http://www.landaco.com>
<http://www.landaco.com.cn>
畅想教育 <http://www.widedu.com>

版 次 2010年12月第1版
印 次 2010年12月第1次印刷
定 价 36.00元(含DVD)

本书如有缺页、倒页、脱页等质量问题,请到所购图书销售部门联系调换。

版权所有 侵权必究

物料号 31302-00

本书是普通高等教育“十一五”国家级规划教材《多媒体技术基础》(黄荣怀主编)的配套教材、浙江省2010年重点建设教材。本书主要针对多媒体作品制作员、电脑美工等职业岗位要求,通过策划、设计制作、发布、评价文本、音频、平面、动画、DV、多媒体应用系统等小型多媒体项目的实训,培养学生的文本技术、音频技术、图形图像技术、动画技术、视频技术的单独应用能力 & 多媒体技术综合应用能力。

本书具有以下特点。

1. 企业参与、专家指导、一线教师编写

教材编写聘请金华周边地区金华易都网络技术有限公司、浙江星碧集团等企业的专家进行多媒体作品制作员典型工作任务分析,根据小型多媒体项目策划、设计与开发所需的知识、职业能力和素质要求进行教学内容的选取。全书由北京师范大学黄荣怀教授指导和审定,并对教材编写的任务驱动教学、协作学习教学设计进行指导,由多年担任课程教学的一线教师共同编写。

2. 面向应用,精选教学内容

教学内容根据多媒体岗位典型工作任务,选用了多媒体典型应用项目调研、多媒体产品调研报告编排与美化、多媒体产品宣传配乐解说制作、个性电子台历设计与制作、Flash贺卡设计与制作、企业宣传片DV设计与制作、多媒体技术学习光盘设计与制作,包含多媒体技术领域的文本、图形图像、动画、视频、音频技术的单独应用与综合应用。

3. 以实训项目的完成为中心,以项目教学、任务驱动与协作学习结合为主要教学策略,实现“教学做”一体化

以多媒体实训项目的完成为中心,以项目教学、任务驱动和协作学习为主要教学策略,分小组进行协作学习,共同完成任务。遵循“项目提出—项目分析—项目实现—项目评价—项目总结—拓展训练”的实训流程,将项目的完成分解为各个子任务,融“教学做”于一体,引导学习者合作完成任务。本书内容安排是先进行项目设计,后进行知识学习,再进行技能训练,即“实践—认识—再实践”。

4. 技能训练方式多样化,训练题型由易到难

训练活动包含设计制作、调查分析、信息搜索、文档撰写等多种方式,训练综合职业能力。采取“模仿训练—改进训练—创新训练”这一由简单到复杂的方式逐步培养学生的创新能力。

5. “立体化”建设教学资源

配合本书建有多媒体素材库、电子课件等共享型资源,体现资源共建共享思想。

6. 提供任务完成过程性材料

为任务的完成设计了任务书、过程性任务评价体系、成绩记录单以及评价方法的指导。

7. 教学内容难易度结合行业资格考证

与IT行业要求的职业岗位紧密结合,参照多媒体作品制作员职业资格证书要求,设置实训项目的难度。



本书内容由浅入深,各单元内容循序渐进,实用性强,适合作为各高职院校计算机应用技术、计算机网络技术、软件技术、计算机信息管理和数字媒体技术专业的教材,特别适合高职院校的学生进行职业综合能力的培养使用。建议总课时 64~72 学时,各项目课时分配如下表。

序号	项目内容	知识目标	能力目标	建议课时
项目一	多媒体技术典型应用项目调研与鉴赏——平面、动画、DV、网站、课件	1. 了解多媒体基本元素及表现特点 2. 了解多媒体典型应用类型 3. 初步建立对多媒体项目开发过程及硬软件支撑环境的整体认识	1. 能利用网络搜索、下载并浏览多媒体信息 2. 能分析不同多媒体典型应用项目中的多媒体应用特点。能运用文字处理软件撰写调研分析报告 3. 能与人进行良好沟通,合作完成学习任务	4
项目二	文本技术应用——“电脑新宠——U 盘”文档编排与美化	1. 了解字符文本、图形文本、超文本的特点与常用文本格式 2. 熟悉字符文本的录入与编辑过程 3. 掌握图形文本、超文本、外部字体的使用过程 4. 掌握文档的编辑、美化与发布的基本过程	1. 能运用文字处理软件编辑文档格式 2. 能合理使用外部字体、图形文本、动态文本等美化文档 3. 能掌握文本编辑与美化的基本方法与技巧 4. 能与人进行良好沟通,合作完成学习任务	4
项目三	图像技术应用——台历设计与制作	1. 熟悉 Photoshop 软件界面与基本工具的作用 2. 熟悉 Photoshop 软件中选中、图层、面板、路径、通道、滤镜等基本概念和常用图片格式 3. 了解 Photoshop 图像处理的基本方法 4. 掌握平面作品创作与发布的基本过程	1. 能策划、设计并制作一个平面图像作品 2. 能使用 Photoshop 软件进行平面设计,并根据任务需要进行处理与修改 3. 能掌握图像制作的基本方法与技巧 4. 能与人进行良好沟通,合作完成学习任务	16
项目四	数字音频技术应用——“数码相机配乐解说”设计与制作	1. 了解数字音频的基本原理 2. 熟悉基本概念和常用音频文件格式 3. 熟悉 GoldWave 软件界面与基本工具的作用 4. 掌握语音录制、声音编辑的制作过程 5. 掌握主题音频作品创作与发布的基本过程	1. 能策划、设计与编辑小型音频作品 2. 能够使用录音设备和软件录制声音 3. 能使用 GoldWave 声音编辑软件,根据任务需要进行剪裁、特效添加、合成等后期编辑 4. 能根据需要压缩声音文件 5. 能掌握音频处理的基本方法与技巧 6. 能与人进行良好沟通,合作完成学习任务	8



续表

序号	项目内容	知识目标	能力目标	建议课时
项目五	动画技术应用——“中秋贺卡”Flash 动画设计与制作	1. 熟悉二维动画的基本原理,了解动画的应用 2. 熟悉帧、时间轴、图层、面板、元件、动作脚本等基本概念和常用动画文件格式 3. 熟悉 Flash 软件界面与基本工具的作用 4. 掌握补间动画、逐帧动画、遮罩动画、引导动画、交互动画的特点与制作过程 5. 掌握使用 Flash 创作与发布主题动画作品的基本过程	1. 能策划、设计并制作一个“中秋贺卡”Flash 动画作品 2. 能运用 Flash 软件绘制矢量图形、制作二维交互动画,并与声音、文本进行合成,形成贺卡动画作品 3. 能运用动画制作方法与技巧进行简单动画作品的创作 4. 能与人进行良好沟通,合作完成学习任务	16
项目六	视频技术应用——“星碧集团宣传片”设计与制作	1. 熟悉数字视频的基本概念 2. 掌握运用 Premiere Pro CS3 进行视频剪辑、字幕制作、声音导入、滤镜与转场效果添加、发布的基本过程 3. 掌握企业宣传 DV 创作的基本过程 4. 掌握运用 Premiere Pro CS3 软件剪辑视音频、特技效果、字幕效果的过程 5. 掌握运用 Premiere Pro CS3 软件制作短片后不同视频格式的保存及在不同媒体平台上的发布以及光盘的发行	1. 能策划、设计视频短片,撰写脚本,设计场景,拍摄制作,完成一部主题明确、题材新颖的视频作品 2. 能正确使用视频捕捉设备采集视频、音频,存储到计算机中以便后期编辑和回放 3. 能运用 Premiere Pro CS3 软件编辑视频,制作特技效果和字幕,为视频加入合适的配乐,合成、发布主题视频作品 4. 能掌握视频剪辑的基本操作方法和技巧 5. 能与人进行良好沟通,合作完成学习任务	8
项目七	多媒体应用系统开发——“多媒体技术学习网站”设计与开发	1. 了解多媒体应用系统的基本知识 2. 熟悉 Dreamweaver CS3 软件界面与基本工具 3. 掌握运用 Dreamweaver 软件创作与发布多媒体网页的基本过程 4. 熟悉运用 Photoshop、Flash 等多媒体制作工具进行制作以及处理多媒体素材的基本过程	1. 能根据需求分析确定系统主题及风格、规划系统结构并进行页面版式设计 2. 能根据主题收集资料、准备素材,并能对素材进行编辑处理 3. 能进行系统的总体设计、界面设计,制作各页面并将各页面进行有效整合;能应用多媒体创作软件设计、制作、测试、发布多媒体网页 4. 能编写多媒体应用系统设计说明书 5. 能与人进行良好沟通,合作完成学习任务	16
合 计				72



本书由金华职业技术学院宣翠仙、邱晓华担任主编，叶继阳、韩毅娜担任副主编，由北京师范大学黄荣怀教授担任主审。参与编写工作的人员还有郭汝中、王伟斌、梁萍儿、徐赛华、郭金响、张克思等。同时，感谢兄弟院校的老师 and 同学在研讨班、讲习班和网上交流中给予编者的启迪。

由于编者水平有限，书中错误在所难免，恳请读者提出修改建议，予以指正。编者联系方式为 jhxuancx@sina.com。

编者

2010 年 8 月

目

录

CONTENTS

项目一 多媒体技术典型应用项目 调研与鉴赏——平面、动画、 DV、网站、课件

1.1 项目提出	001
1.2 项目分析	002
1.3 相关知识	003
1.3.1 多媒体技术基础知识	003
1.3.2 调研报告基础知识	004
1.4 项目实施	005
1.4.1 总体设计	005
1.4.2 认识多媒体元素	005
1.4.3 多媒体项目开发所需的硬 软件环境	008
1.4.4 比较平面、动画、DV、网站、 课件类多媒体应用项目	013
1.4.5 认识多媒体应用项目开发 的基本流程	016
1.4.6 运用 Word 撰写调研分析 报告	017
1.4.7 管理、压缩、播放多媒体 资源	019
1.5 项目评价	025
1.5.1 评价指标	025
1.5.2 评价方法	025
1.6 项目总结	026
1.6.1 问题探究	026
1.6.2 知识拓展	026
1.6.3 技术提升	030
1.7 拓展训练	032

1.7.1 改进训练	032
1.7.2 创新训练	032
本项目小结	032
本项目习题	033
附录	035

项目二 文本技术应用—— “电脑新宠——U 盘”文档 编排与美化

2.1 项目提出	037
2.2 项目分析	038
2.3 相关知识	039
2.3.1 Word 2007 的工作界面	039
2.3.2 Word 2007 的专业术语	044
2.3.3 Word 2007 的快捷键	044
2.4 项目实施	045
2.4.1 总体设计	045
2.4.2 版面布局	046
2.4.3 运用封面模板制作封面	048
2.4.4 制作简介页图形文本艺术 签名	049
2.4.5 正文、摘要页字体与段落 编排	051
2.4.6 运用外部字体美化各级 标题	054
2.4.7 设置超文本链接	055
2.4.8 文档的图文混排、编辑与 美化	059
2.4.9 页眉和页脚的编排	060
2.4.10 发布说明文档	063



2.5 项目评价	066
2.5.1 评价指标	066
2.5.2 评价方法	066
2.6 项目总结	067
2.6.1 问题探究	067
2.6.2 知识拓展	068
2.6.3 技术提升	070
2.7 拓展训练	071
2.7.1 改进训练	071
2.7.2 创新训练	071
本项目小结	071
本项目习题	072
附录	074

项目三 图像技术应用—— 台历设计与制作

3.1 项目提出	076
3.2 项目分析	077
3.3 相关知识	078
3.3.1 图形图像知识	078
3.3.2 Photoshop CS3 工作 界面	079
3.3.3 Photoshop 专业术语	084
3.3.4 Photoshop 常用快捷键	086
3.4 项目实施	086
3.4.1 总体设计	086
3.4.2 运用 ACDSee 浏览和 筛选照片	087
3.4.3 运用 Photoshop CS3 制作 台历模板	090
3.4.4 运用 Photoshop CS3 制作 台历首页	102
3.4.5 运用 Photoshop CS3 制作 台历内页	106
3.4.6 运用 Photoshop CS3 制作 台历尾页	112
3.4.7 台历画面的测试与保存	113

3.4.8 说明文档制作	113
3.4.9 成品台历网络发布与 打印	113
3.5 项目评价	115
3.5.1 评价指标	115
3.5.2 评价方法	115
3.6 项目总结	116
3.6.1 问题探究	116
3.6.2 知识拓展	117
3.6.3 技术提升	118
3.7 拓展训练	122
3.7.1 改进训练	122
3.7.2 创新训练	122
本项目小结	123
本项目习题	123
附录	125

项目四 数字音频技术应用—— “数码相机配乐解说”设计与制作

4.1 项目提出	128
4.2 项目分析	129
4.3 相关知识	130
4.3.1 GoldWave 工作界面	130
4.3.2 音频数字化的基本流程	133
4.3.3 GoldWave 专业术语	133
4.4 项目实施	135
4.4.1 总体设计	135
4.4.2 运用录音设备和录音软件 录制解说	136
4.4.3 运用 GoldWave 对解说词 进行后期编辑	140
4.4.4 运用 GoldWave 进行背景 音乐的后期编辑	145
4.4.5 合成与发布	148
4.4.6 说明文档制作	151
4.5 项目评价	151
4.5.1 评价指标	151



4.5.2 评价方法	151
4.6 项目总结	151
4.6.1 问题探究	151
4.6.2 知识拓展	152
4.6.3 技术提升	153
4.7 拓展训练	160
4.7.1 改进训练	160
4.7.2 创新训练	160
本项目小结	160
本项目习题	161
附录	163

项目五 动画技术应用—— “中秋贺卡”Flash 动画设计与制作

5.1 项目提出	166
5.2 项目分析	167
5.3 相关知识	168
5.3.1 Flash CS3 工作界面	168
5.3.2 Flash CS3 专业术语	171
5.3.3 Flash 常用快捷键	172
5.4 项目实施	172
5.4.1 总体设计	173
5.4.2 运用 Flash CS3 软件导入 图像	174
5.4.3 运用 Flash CS3 软件绘制 图形元件	175
5.4.4 运用 Flash CS3 软件制作 影片剪辑元件	180
5.4.5 运用 Flash CS3 软件制作 播放控制按钮	190
5.4.6 运用 Flash CS3 软件制作 片头动画、主体动画、片尾 动画	192
5.4.7 Flash 动画测试与发布	209
5.4.8 说明文档制作	211
5.5 项目评价	212
5.5.1 评价指标	212

5.5.2 评价方法	212
5.6 项目总结	212
5.6.1 问题探究	212
5.6.2 知识拓展	214
5.6.3 技术提升	217
5.7 拓展训练	218
5.7.1 改进训练	218
5.7.2 创新训练	218
本项目小结	218
本项目习题	219
附录	221

项目六 视频技术应用—— “星碧集团宣传片”设计与制作

6.1 项目提出	224
6.2 项目分析	225
6.3 相关知识	226
6.3.1 Premiere Pro CS3 工作 界面	226
6.3.2 Premiere 专业术语	228
6.3.3 Premiere 常用快捷键	228
6.4 项目实施	229
6.4.1 总体设计	229
6.4.2 运用数字摄像机拍摄视频 素材	230
6.4.3 运用 Premiere Pro CS3 导 入视频素材	231
6.4.4 运用 Premiere Pro CS3 剪 辑视频	234
6.4.5 运用 Premiere Pro CS3 制 作视频特效	237
6.4.6 运用录音设备与 GoldWave 软件录制、编辑配音	245
6.4.7 运用 Premiere Pro CS3 剪 辑音频	246
6.4.8 运用 Premiere Pro CS3 制 作字幕	247
6.4.9 测试与发布	253



6.4.10 说明文档制作	254
6.5 项目评价	254
6.5.1 评价指标	254
6.5.2 评价方法	254
6.6 项目总结	254
6.6.1 问题探究	254
6.6.2 知识拓展	255
6.6.3 技术提升	256
6.7 拓展训练	257
6.7.1 改进训练	257
6.7.2 创新训练	257
本项目小结	257
本项目习题	258
附录	260

项目七 多媒体应用系统开发—— “多媒体技术学习网站”设计与开发

7.1 项目提出	263
7.2 项目分析	264
7.3 相关知识	265
7.3.1 Dreamweaver CS3 工作 界面	265
7.3.2 Dreamweaver 专业术语	269
7.3.3 Dreamweaver 常用快捷键	270
7.4 项目实施	270

7.4.1 总体设计	270
7.4.2 运用 Photoshop CS3 制作 图像素材	272
7.4.3 运用 Flash CS3 制作网页 动画素材	279
7.4.4 运用 Dreamweaver CS3 制 作各级页面	283
7.4.5 网站测试与发布	302
7.4.6 说明文档制作	303
7.5 项目评价	303
7.5.1 评价指标	303
7.5.2 评价方法	303
7.6 项目总结	304
7.6.1 问题探究	304
7.6.2 知识拓展	304
7.6.3 技术提升	306
7.7 拓展训练	309
7.7.1 改进训练	309
7.7.2 创新训练	310
本项目小结	310
本项目习题	310
附录	312

参考文献	315
------------	-----

参考网站	316
------------	-----

项目一 多媒体技术典型应用项目调研与鉴赏

——平面、动画、DV、网站、课件



知识目标

1. 了解多媒体基本元素及表现特点。
2. 了解多媒体典型应用类型。
3. 初步建立对多媒体项目开发过程及硬软件支撑环境的整体认识。



能力目标

1. 能利用网络搜索、下载并浏览多媒体信息。
2. 能分析不同多媒体典型应用项目中的多媒体应用特点。能运用文字处理软件撰写调研分析报告。
3. 能与人进行良好沟通,合作完成学习任务。

1.1 项目提出

从 20 世纪 80 年代以来,多媒体技术得到迅速发展并广泛应用于各行各业,特别是在数字娱乐、教育、出版等领域,起着举足轻重的作用。多媒体技术将文本、图形、图像、动画、音频、视频等元素集成到计算机系统中,创建了界面生动、浏览快捷、所见即所得的环境,给人们带来了丰富的视觉和听觉享受。

本项目侧重训练多媒体技术典型应用领域的调研及典型软件类别作品的鉴赏。典型软件的主要类别包括平面、动画、DV、网站、课件类作品。学习任务书如表 1-1 所示。



表 1-1 学习任务书

“多媒体技术典型应用项目调研与鉴赏”学习任务书**1. 学习的主要内容及目标**

本项目的学习任务是小组合作完成多媒体技术典型应用项目的调研与鉴赏。要求学习者能调查多媒体技术典型应用项目的现状,其中硬件类项目 1~2 种,软件类项目鉴赏 5 种,最终能用 Word 软件完成调研与分析报告,并将调研报告及相关多媒体资源整理后发布到指定网络平台上。能与人进行良好沟通,合作完成学习任务。通过调研与鉴赏能认识多媒体元素,了解多媒体软件项目开发的基本流程与典型硬软件环境,管理、压缩和发布多媒体资源。

2. 调研与鉴赏项目要求**(1) 项目类型**

调研的典型应用项目可以是软件系统,也可以是硬件产品。鉴赏的应用项目主要指软件类典型项目。

(2) 调研方式

网络调研、企业现场调研等。

(3) 调研类别建议

① 软件类鉴赏项目:平面、动画、课件、网站、DV 等。

② 硬件类项目:与图形图像等媒体有关的数码产品、MP4 等。

(4) 调研内容

① 硬件类产品:包括产品特性、优势、应用前景等。

② 软件类产品:包括产品的类别、主要多媒体元素、开发流程、开发所需硬软件环境等。

3. 上交要求

作品存放在以学号和姓名命名的一个文件夹中,如“01 张三”。该文件夹内包含以下几部分内容。

(1) 素材文件夹:存放调研过程中使用的各类文本、图形、图像、动画、音频、视频等素材。

(2) 多媒体技术典型应用项目调研报告:文字不少于 800 字,文件以项目名称命名,后缀为 DOC 或 PPT。

(3) 项目完成说明文档:用简练的文字说明项目完成的分工、心得等,要求 800 字以内,文件以项目名称命名,后缀为 DOC 或 PPT。

4. 推荐的主要资源

(1) <http://www.dmtts.cn/>

(2) <http://baike.baidu.com/view/574557.htm>

(3) <http://www.4oa.com/bggw/sort02902/sort02951/182430.html>

(4) 黄荣怀. 多媒体技术基础[M]. 北京:高等教育出版社,2008.

(5) 赵士滨. 多媒体技术应用[M]. 北京:人民邮电出版社,2009.

1.2 项目分析

多媒体技术典型应用项目调研的全过程是指从调研项目分析与规划开始,到将撰写好的调研报告及支撑材料上传到网络平台的整个过程。如果是小规模项目,可以一个人承担多项任务,独立完成,但通常情况是 2~3 名合作者一起组成一个小组来完成项目。调研项目的基本过程如图 1-1 所示。

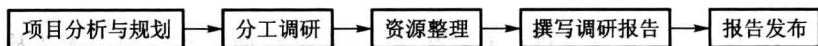


图 1-1 多媒体技术典型应用项目调研基本过程

上述过程在实际操作中,可以根据情况省略或添加一些过程。

一个成功的调研除了取决于过程实施、可行性调查等重要的环节之外,还取决于一个不可缺少的因素——前期的调研分析与规划。调研分析一般包括调研目的和用户需求分析,根据用户需要确定调研范围、调研对象、调研方法、调研目的和调研内容等。

1. 关于项目任务

多媒体技术的应用已逐渐渗透到人们生活中的各个领域。多媒体技术的发展促进了各类多媒体软件产品与硬件产品的推出与流行。本项目的任务是围绕多媒体技术的典型应用,进行相关硬件产品或软件产品的调研、典型软件产品类别的鉴赏分析,并形成相关调研报告与支撑材料。

2. 项目需求分析

本项目的任务所要达到的目标是形成 1~2 类典型硬件产品、5 类软件类项目的调研与鉴赏分析报告和相关支撑素材,项目任务的完成结果可作为多媒体相关企业产品的宣传参考资源,作为多媒体学习者的研究资源。

1.3 相关知识

1.3.1 多媒体技术基础知识

1. 多媒体技术基本概念

(1) 多媒体

多媒体(Multimedia)由“多”和“媒体”两部分组成。“多”是指不止一种。“媒体”通常包括两种含义:一种是指信息表示和传输的物理载体,如光盘、磁带、报纸及相关的播放设备等;另一种是指信息的表现形式,如文本、图形、图像等。

(2) 多媒体技术

多媒体技术是指制作多媒体内容的技术,将文本、音频、视频、图形、图像和动画等多种媒体信息通过计算机进行数字化采集、编码、存储、传输、处理和再现等,使多种媒体信息建立起逻辑连接,并集成为一个具有交互性的系统的技术。

2. 多媒体的类型

根据国际电报电话咨询委员会对媒体的定义,可以将媒体分为感觉媒体、表示媒体、表现媒体、传输媒体和存储媒体。

感觉媒体:是指用户接触信息的感形式。包括:听觉媒体,指声音、话音、音乐等;视觉媒体,指图形、图像、文本、动画、视频等;触觉媒体,指力、运动、温度等;嗅觉媒体,指气味;味觉媒



体,指滋味等。

表示媒体:是指为了对感觉媒体进行有效传输,以便进行加工和处理而人为构造出的媒体。例如,语言编码、静止和运动图像编码及文本编码等。

表现媒体:是指感觉媒体和用于通信的信号之间转换用的一种媒体。通常分为两种:一种是输入表现媒体,如键盘、话筒、扫描仪、摄像机、数字化仪和光笔等;另一种是输出表现媒体,如扬声器、显示器、投影仪和打印机等。

传输媒体:是指用于传输数据的物理设备。例如,电缆、光缆、双绞线和电磁波等。

存储媒体:是指用于存储数据的物理设备。例如,光盘、磁盘、磁带和纸张等。

在多媒体技术中,所研究和处理的媒体主要是表示媒体。

1.3.2 调研报告基础知识

1. 什么是调研报告

调研报告是对某一情况、某一事件、某一经验或问题,经过在实践中对其客观实际情况的调查了解,将调查了解的全部情况和材料进行“去粗取精、去伪存真、由此及彼、由表及里”的分析研究,从而揭示出本质,寻找出规律,总结出经验,最后以书面形式陈述出来,是应用写作的重要文种。

调研报告的核心是实事求是地反映和分析客观事实。调研报告主要包括两个部分:一是调查;二是研究。调查是指应该深入实际,准确地反映客观事实,不能凭主观想象,而应按事物的本来面目了解事物,获得详细的材料。研究是指在掌握客观事实的基础上,认真分析,透彻地揭示事物的本质。对策是指在调研报告中可以提出一些看法,但不是主要的。

调研报告是整个调查工作(包括计划、实施、收集、整理等一系列过程)的总结,是调研人员劳动与智慧的结晶,也是客户需要的最重要的书面结果之一。它是一种沟通、交流形式,其目的是将调查结果、战略性的建议以及其他结果传递给管理人员或其他担任专门职务的人员。因此,认真撰写调研报告,准确分析调查结果,明确给出调查结论,是报告撰写者的责任。

2. 调研报告的种类

调研报告按照不同的划分标准,可以分为如下几类。

按服务对象分,可分为市场需求者调研报告(又称为消费者调研报告)、市场供应者调研报告(又称为生产者调研报告)。

按调研范围分,可分为全国性市场调研报告、区域性市场调研报告和国际性市场调研报告。

按调研频率分,可分为经常性市场调研报告、定期性市场调研报告和临时性市场调研报告。

按调研对象分,可分为商品市场调研报告、房地产市场调研报告、金融市场调研报告和投资市场调研报告等。

3. 调研报告的特点

调研报告具有如下一些特点。

(1) 针对性强

调研报告是围绕一个时期的工作重心,根据实际情况有重点地写,因而针对性较强。

(2) 凭借事实说话



调研报告以充分确凿的事实为根据,不允许夸张虚构。

(3) 揭示事物的本质

调研报告对调研的事实进行总结分析,揭示其本质,阐明客观规律。

1.4 项目实施

1.4.1 总体设计

根据项目任务的要求,在总体设计环节,主要是根据调研对象来确定调查市场的范围、调查用户、需求品调查、调研方式和分工等内容。

1. 调研对象

本次调研的对象是多媒体技术典型应用硬、软件产品。硬件产品主要包括各品牌相机、摄像机、MP4、录音笔等。软件产品主要包括平面、动画、课件、DV、网站等。

2. 调研方式

调研方式通常包括网络调研、电话访谈、面谈、调查表调研等。其中,网络调研是指利用 Internet 技术进行调研的一种方法。该方法大多应用于企业内部管理、商品营销、广告和业务推广等商业活动中。目前,网络调研采用的方法主要有:E-mail 法、Web 站点法、Net Meeting 法、视频会议法、焦点团体座谈法、QQ 法、在 BBS(电子公告牌)上发布调查信息、采取 IRC(网络实时交谈)等。

电话访谈是运用电话进行调研的一种方法。面谈是指通过面对面的访问进行调研的一种方法。调研表调研是指通过设计调研表,寄给被调研者,回收后进行统计分析的一种调研方法。

3. 调查市场的范围

根据需要调研产品的规模、人力资源、经费等情况,从而确定调查市场的范围。一般而言,实地调研可以在本市范围内,而网络调研可以扩大到周边城市甚至更大范围。

4. 调查用户

调查的用户根据产品的需要可参考如下范围:产品销售商、产品供应商、网络商店等。可以选择某一品牌系列的经营店,也可以选择行业企业进行调研。

1.4.2 认识多媒体元素

多媒体元素是指多媒体应用系统中可以呈现给用户的媒体组成元素。这些多媒体元素主要包括文本、图形、图像、声音、动画、视频等。

1. 文本

文本(Text)是指按语言规则结合而成的语句组合体。它包含的信息量很大,而占用的存储空间却很小。在多媒体作品中,通常会遇到两种文本类型:一种是字符型文本;一种是图形化文本。字符型文本样例如图 1-2 所示,图形化文本样例如图 1-3 所示。



图 1-2 海信网络广告中的字符型文本

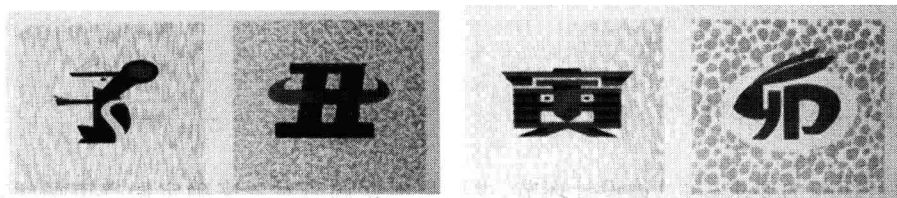


图 1-3 图形化文本

2. 图形

图形(Graphics)在计算机中是指由点、直线、曲线、面、文字等元素所构成,经过平移、对称、缩放、旋转、填充、透视、投影等变换而产生出来的画面,通常是计算机模拟产生的图案,如图 1-4 所示。

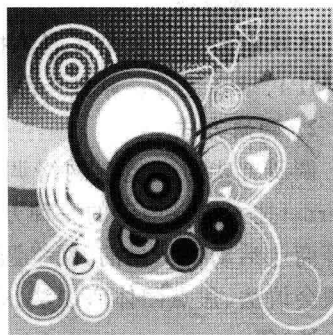


图 1-4 计算机模拟生成的图形

3. 图像

图像/Images)是指用数字化方法记录下来的自然景物,通常在计算机中生成用像素表达的点阵。例如,用数码相机拍摄的照片等,如图 1-5 所示。



图 1-5 用数码相机拍摄而成的图像