



中等职业学校教学用书(计算机技术专业)

多媒体技术应用 学习指导与练习

◎ 段 欣 王勇进 主编

<http://www.phei.com.cn>



电子工业出版社
PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY

技能型紧缺人才培养

中等职业学校教学用书（计算机技术专业）

多媒体技术应用 学习指导与练习

段 欣 王勇进 主编

電子工業出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京 • BEIJING

内 容 简 介

本书以《计算机应用与软件技术专业领域技能型紧缺人才培养指导方案》为依据,是《多媒体技术应用》系列教材配套的学习指导教材,是对该系列教材的补充和完善。本书通过对教材中基本概念及重点、难点的分析,配合大量的练习和上机操作,能够提高学生对多媒体素材的收集、处理和运用能力,以及各种多媒体工具软件的实际应用能力。本书每章分为三个部分:知识分析部分总结分析了本章的基本内容及重点、难点,并对典型例题进行了分析解答;实训部分给出了实训目的、操作准备及操作步骤;自我测试部分则对本章的知识点的情况进行了检查,最后提供了四套综合测试题,并提供了部分题目的参考答案。

本书可作为《多媒体技术应用》的辅助教材或练习册、上机实习册,也可作为对口升高职的学习指导教材。

未经许可,不得以任何方式复制或抄袭本书之部分或全部内容。

版权所有,侵权必究。

图书在版编目(CIP)数据

多媒体技术应用学习指导与练习/段欣,王勇进主编. —北京:电子工业出版社,2006.1

中等职业学校教学用书. 计算机技术专业

ISBN 7-121-02124-2

I. 多… II. ①段… ②王… III. 多媒体技术—专业学校—教学参考资料 IV. TP37

中国版本图书馆CIP数据核字(2005)第148235号

责任编辑:刘文杰 侯衍泉

印 刷:北京牛山世兴印刷厂

出版发行:电子工业出版社

北京市海淀区万寿路173信箱 邮编 100036

经 销:各地新华书店

开 本:787×1092 1/16 印张:5.5 字数:136千字

印 次:2006年1月第1次印刷

印 数:4000册 定价:8.50元

凡购买电子工业出版社的图书,如有缺损问题,请向购买书店调换。若书店售缺,请与本社发行部联系。
联系电话:(010)68279077。质量投诉请发邮件至 zlts@phei.com.cn, 盗版侵权举报请发邮件至 dbqq@phei.com.cn。

前 言



本书以《计算机应用与软件技术专业领域技能型紧缺人才培养指导方案》为依据，与中等职业学校技能型紧缺人才培养系列教材《多媒体技术应用》相配合，为学生更好地学习《多媒体技术应用》课程提供了学习指导。

本书符合《计算机应用与软件技术专业领域技能型紧缺人才培养指导方案》的基本要求，在内容上突出以就业为导向，以实践技能为核心，倡导以学生为本位的教育理念，注重全面提高学生的职业实践能力和职业素质。本书作为《多媒体技术应用》的辅助教材，在内容上力求达到准确精炼、层次清晰、通俗易懂、实用性强。为方便学习，本书每章内容相对独立，总结归纳了主要内容、重点、难点，并详细解答了一些典型例题，另外每章还配备了综合实训和大量的自测练习。本书可以作为辅助教材或练习册、上机实习册，还可作为对口升高职的学习指导教材。

本书由段欣、王勇进主编，郑东营任副主编并执笔第五章至第八章和四套综合题。在本书的编写过程中得到了电子工业出版社的大力支持与指导，在此表示衷心感谢。

由于编者水平有限，不当之处，敬请各位读者批评指正，我们表示诚挚的谢意。

编 者

2005 年 10 月



目 录



第 1 章 我们身边的多媒体技术	1
1.1 知识分析	1
1.1.1 知识和要点	1
1.1.2 目标要求和重点难点	3
1.1.3 例题精解	3
1.2 综合实训	4
1.2.1 实训 1 探索文件名后缀与系统对文件类型处理的影响	4
1.2.2 实训 2 探索音乐 CD	5
1.3 自我测试	7
1.4 自我测试参考答案	8
第 2 章 文字素材	9
2.1 知识分析	9
2.1.1 知识和要点	9
2.1.2 目标要求和重点难点	10
2.1.3 例题精解	10
2.2 综合实训	10
2.2.1 实训 1 文字素材的文件格式探索	10
2.2.2 实训 2 在网页上获取文字素材的方法探索	12
2.3 自我测试	12
2.4 自我测试参考答案	13
第 3 章 图形、图像素材	15
3.1 知识分析	15
3.1.1 知识和要点	15
3.1.2 目标要求和重点难点	18
3.1.3 例题精解	18
3.2 综合实训	19
3.2.1 实训 1 探索 BMP 文件格式	19
3.2.2 实训 2 用 Photoshop 中的磁性套索工具抠图	21
3.3 自我测试	23
3.4 自我测试参考答案	25
第 4 章 声音素材	26
4.1 知识分析	26

4.1.1	知识和要点	26
4.1.2	目标要求和重点难点	28
4.1.3	例题精解	28
4.2	综合实训	28
4.2.1	实训 1 用录音机制作音频素材	28
4.2.2	实训 2 使用 CoolEdit Pro 制作音频素材	30
4.3	自我测试	31
4.4	自我测试参考答案	33
第 5 章	动画素材	35
5.1	知识分析	35
5.1.1	知识和要点	35
5.1.2	目标要求和重点难点	35
5.1.3	例题精解	36
5.2	综合实训	36
5.2.1	实训 1 使用 Flash 制作弹跳的小球	36
5.2.2	实训 2 用 Flash 实现恢复与隐藏光标的效果	39
5.3	自我测试	40
5.4	自我测试参考答案	42
第 6 章	视频素材	44
6.1	知识分析	44
6.1.1	知识和要点	44
6.1.2	目标要求和重点难点	45
6.1.3	例题精解	45
6.2	综合实训	46
6.2.1	实训 1 使用 Premiere 软件播放原始素材和节目预演, 将编辑好的片段转换成 AVI 影片	46
6.2.1	实训 2 使用 Premiere 软件给片段添加效果	48
6.3	自我测试	51
6.4	自我测试参考答案	52
第 7 章	多媒体系统的开发与应用	54
7.1	知识分析	54
7.1.1	知识和要点	54
7.1.2	目标要求和重点难点	55
7.1.3	例题精解	55
7.2	综合实训	55
7.2.1	实训 1 使用 Authorware 建立标准下拉菜单	55
7.2.2	实训 2 使用 Authorware 软件的计算图标	57
7.3	自我测试	61
7.4	自我测试参考答案	62

第8章 网络中的多媒体技术与应用	64
8.1 知识分析	64
8.1.1 知识和要点	64
8.1.2 目标要求和重点难点	65
8.1.3 例题精解	65
8.2 自我测试	65
8.3 自我测试参考答案	67
综合测试题	68
综合测试题一	68
综合测试题二	70
综合测试题三	72
综合测试题四	74
综合测试题参考答案	76
综合测试题一参考答案	76
综合测试题二参考答案	76
综合测试题三参考答案	77
综合测试题四参考答案	77

第1章 我们身边的多媒体技术



1.1 知识分析

1.1.1 知识和要点

【内容综述】

本章主要内容有：媒体及多媒体的概念、多媒体的关键特性和关键技术、媒体的分类、多媒体技术的应用、Windows 系统中的多媒体功能、多媒体计算机的硬件组成和多媒体软件系统等内容。

在对媒体的分类中涉及到 CCITT 对媒体的分类，以及我们平时习惯对多种类型媒体的“多”所进行的分类。

在本章中对多媒体的种类及它们的存在形式——“文件格式”和媒体特点，以及 Windows 操作系统中的多媒体工具进行了简单的介绍。

【概念解析】

(1) 媒体：是承载信息的载体。计算机多媒体技术应用中的媒体，不是新闻传播学中的报刊、杂志、广播、电视等媒体，而是计算机和通信领域中所指的媒体。

(2) 媒体的分类：从计算机和通信设备处理信息的角度来看，媒体分为五类。即感觉媒体、表示媒体、显示媒体、存储媒体和传输媒体，这就是国际电话电报咨询委员会 CCITT 对媒体的分类。

人们用感觉器官能直接感觉到信息，如视觉、听觉、触觉、嗅觉、味觉等，这些感觉器官就充当了媒体，称为感觉媒体；将感觉器官感受到的信息利用计算机的编码数据来记载，即对这些信息进行数据编码，这些数据编码就代表了这些信息，称为表示媒体；将用编码数据记载的信息通过计算机的输入设备输送到计算机中或通过计算机的输出设备重新呈现出这些信息所使用的输入输出设备我们就称为显示媒体，它包括输入媒体，如键盘、鼠标、扫描仪、话筒和数码摄录像机等，输出媒体，如显示器、打印机和音箱等；在计算机中用于储存表示媒体的物理介质，称之为存储媒体，如计算机的内存储器器和外存储器等；用于传送表示媒体的物理介质，称之为传输媒体，如电缆、光缆等通信介质。

这五类媒体实际上构成了计算机处理信息的媒体链，多媒体并不是指这五类媒体的简单集合，而是多种媒体利用多媒体技术进行有机地组合。

(3) 多媒体技术：是指能够同时获取、处理、存储和展示两种以上不同类型信息媒体（即文字、图形、图像、动画、音频、视频等）的计算机处理技术。它包括对这些不同类型信息的数字化采集、压缩/解压缩、编辑、存储等加工修理，再以单独或合成的形式表现出来的技术。



(4) 多媒体的关键特性：一是信息载体的多样化，即包含了不同的感觉媒体承载的信息，如文字、声音、图形、图像、动画和活动影像等；二是集成性，即各种类型的媒体采用数字信号的形式有机地结合，而不像有些媒体那样采用模拟信号的形式，图文并茂、声像并举，这也不能说明作品是多媒体的；三是交互性，多媒体作品与影视作品最大的不同就在于其交互性，影视作品虽然也集成了多种类型的媒体，但它们只是单向地呈现，不能与人实现交互；而多媒体作品却能人为地控制播放的进度、顺序、快慢等。

(5) 多媒体系统：广义地说，就是集各种信息媒体、计算机和高速网络于一体的多媒体化的信息综合服务系统；狭义地说，就是具有多媒体处理能力的计算机系统，这是我们这门课学习的主要内容。

(6) 多媒体的关键技术：从多媒体信息的媒体特性和处理流程来看，其关键技术包括音频、视频信息的数字化采集获取技术；多媒体信息数据的压缩编码和解码技术；音频、视频数据的同步实时处理技术；音频、视频数据的回放输出技术。

(7) 多媒体个人计算机：英文缩写 MPC，是能够同时采集、处理、编辑、存储和展示两种以上不同类型信息媒体的计算机，它需要有硬件基础和软件支持。

① 多媒体个人计算机应做到能处理多种媒体，包括静态媒体和时变媒体，其中静态媒体指文字、图形、图像；时变媒体指声音、动画和视频，在处理的媒体中至少有一种是时变媒体。

② 处理的过程具有交互性，系统应是能够接受外部信息并由操作者进行控制的一个实时过程。

③ 对各种媒体进行综合处理，各种媒体在系统中能够得到同步的处理。

概括起来，多媒体个人计算机能够综合处理多种媒体信息，如文本、图形、图像和声音，使多种信息建立连接，并集成为一个交互式系统。

(8) 各种媒体信息在储存时大都采用文件形式。计算机通常采用文件名后缀（即文件扩展名）来辨别媒体的种类，从而采用相应的处理方式。

① 文本信息：又称为文字信息，是计算机处理的常规媒体，西文由 ASCII 编码进行表示，汉字采用 GB2312—80 标准和 GB18030—2000 标准进行编码表示。

最常见的文件名后缀是.TXT 和.DOC。

② 图形及图像信息：在计算机图形学中，它们是两种不同的媒体，是对视觉媒体采用不同的编码储存表示结构而形成的，前者属于矢量图结构，后者属于位图结构。

最常见的文件名后缀：图形有.WMF 和.DXF 等，图像有.BMP、.JPG 和.GIF 等。

③ 音频信息：包括声音和音乐，属于动态的时变媒体，因此在采集和回放时就有了实时处理问题。

最常见的音频文件名后缀有.WAV、.MID、.WMA 和.MP3 等。

④ 动画信息：包括由静态图片连续呈现形成的卡通图片和由计算机指令及相关内容组成的动画信息，也属于时变媒体。它分为平面动画和三维立体动画。

最常见的动画文件名后缀有.GIF、.FLI、.FLC 和.SWF 等。

⑤ 视频信息：许多有联系的图像数据连续快速地播放形成了视频，是最典型的时变媒体，通常与音频信息相配合，从而带来了音频、视频的同步实时处理问题。

最常见的视频文件名后缀有.AVI、.MPG、.WMV 和.MOV 等。

另外值得一提的是，音乐 CD 中，音频的数据并不是存放在文件中，而是以编码数据流



的形式直接存放在音轨中,而音乐的起止时间相对于音轨的位置则存放在仅有 44 字节的索引文件中,文件名一般为 Track** .cda,其中**为歌曲序号。

大多数视频数据都可以与音频数据存在于同一个文件中,即文件中既有视频数据又有音频数据。一般情况下,动画文件和视频文件中可以容纳音频数据,但音频文件中不能容纳动画数据和视频数据。

(9) Windows 操作系统中自带的典型多媒体工具:有处理文字信息的记事本和写字板;有处理音频信息的 CD 播放器和录音机;有处理图像信息的画图程序;有处理视频、音频信息的媒体播放器等。

(10) Windows 98 自带的媒体播放器功能非常有限,但升级版本功能就非常强大,不仅能播放大多数媒体文件,还能收听世界各地的网络广播和播放网络视频。

(11) Windows 自带的录音机,一次只能录 60s(秒)的内容,但可以分多次录,从而保存多于 60s(秒)的声音文件。

1.1.2 目标要求和重点难点

【目标要求】

- (1) 多媒体的分类;
- (2) 多媒体的关键特性;
- (3) 多媒体的关键技术;
- (4) 各类媒体文件的格式;
- (5) Windows 系统中的多媒体工具;
- (6) 多媒体计算机的硬件组成;
- (7) 多媒体软件系统。

【本章重点】

- (1) 多媒体分类的理解;
- (2) 多媒体文件格式及其特点;
- (3) Windows 系统中多媒体工具的使用。

【本章难点】

多媒体的特性及分类。

1.1.3 例题精解

【例 1】 下列媒体属于多媒体的是_____。

- A. 数字电视 B. 传统电视 C. 广播 D. 报刊杂志

【分析】传统电视虽包括文字、声音、图像等信息,但由于采用模拟信号,并且没有交互性,所以不属于多媒体;广播和报刊杂志都是传播学中的媒体,也不属于我们研究的多媒体范畴;数字电视是未来电视发展的趋势,可由用户自主选择播放需要的数字电视信号实现交互,本题答案为 A。

【例 2】 下列文件中,仅用于存放音频数据的文件格式的是_____。

- A. .cda B. .wma C. .swf D. .avi

【分析】.cda 只有 44 字节,是音乐 CD 盘中存放音乐起止时间的索引文件,音频数据实际存放在音轨中,并没有在该文件中;.swf 文件是 Flash 软件产生的动画文件,.avi 文件是



视频文件，其中虽然可以包含音频数据，但更主要的是存放视频数据，所以本题答案为 B。

1.2 综合实训

1.2.1 实训 1 探索文件名后缀与系统对文件类型处理的影响

【实训要求】

- (1) 了解常见媒体文件类型与文件名后缀的对应关系；
- (2) 了解 Windows 操作系统自带的典型媒体工具都能处理哪些类型的文件。

【操作准备】

(1) 为使实训顺利进行，请打开“我的电脑”窗口，并打开“查看”或“工具”菜单中的“文件夹”选项对话框，选择“查看”选项卡，将“隐藏已知类型文件的扩展名”前面的对勾去掉；

(2) 观察操作系统中录音机、画笔和媒体播放器等多媒体工具是否已正常安装；

(3) 在我的文档中的空白处，单击鼠标右键，选择“新建”命令，创建一个图像文件 pic.bmp。

【操作过程】

(1) 通过“开始”→“程序”→“附件”→“娱乐”菜单，打开“录音机”菜单，选择“文件”菜单中的“保存”命令，此时将打开一个保存文件对话框，选择“我的文档”，在文件名输入文本框中输入 abc，系统会自动为其加上 .wav，如图 1.1 所示，这样就用“录音机”在“我的文档”中创建了一个空文件 abc.wav。

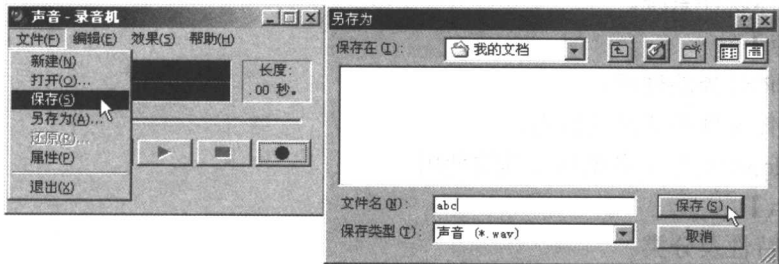


图 1.1 创建空音频文件

(2) 通过“开始”→“程序”→“附件”→“娱乐”菜单，打开“媒体播放器”，在“文件”菜单中选择“打开”命令，找到“我的文档”，就可在文件窗口中看到 abc.wav，如图 1.2 所示，选择该文件就可以打开它，由于是空文件，所以没有声音播放出来。

(3) 在媒体播放器中，从“文件”菜单中选择“打开”命令，单击“文件类型”选择列表框右侧小三角，可以发现有很多文件类型，如图 1.3 所示，这表示媒体播放器可以打开这些列出类型的文件，观察并熟悉媒体播放器都能够播放哪些类型的文件。

(4) 通过“开始”→“程序”→“附件”菜单，打开画笔工具软件，选择“文件”菜单中的“打开”命令，出现“打开”文件对话框，在该对话框的文件列表中能够发现 ABC.BMP，选择该文件就可以打开它，由于是空文件，所以看到的是空白。

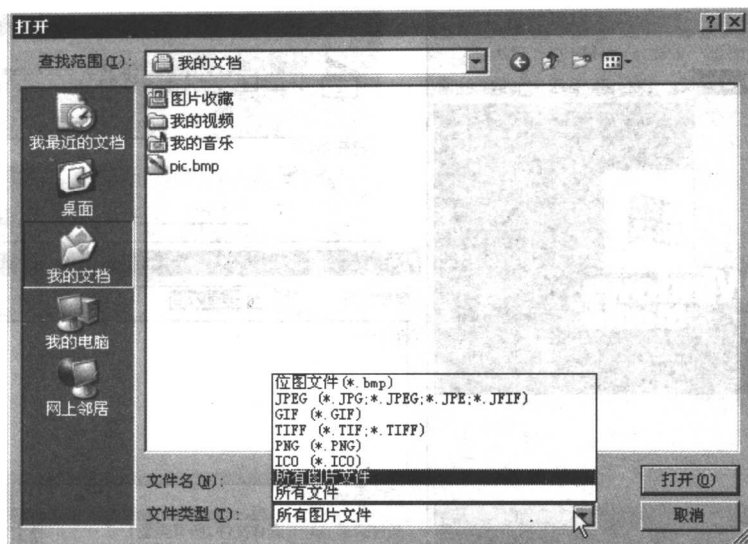


图 1.4 打开图像文件

【操作准备】

- (1) 准备一张音乐 CD 光盘;
- (2) 系统中安装了 CD 播放器。

【操作过程】

- (1) 将 CD 音乐光盘装入光驱中, 打开“我的电脑”窗口, 查看光盘上的文件;
- (2) 分别用鼠标右键单击这些文件, 选择“属性”菜单, 查看这些文件的长度, 如图 1.5 所示。

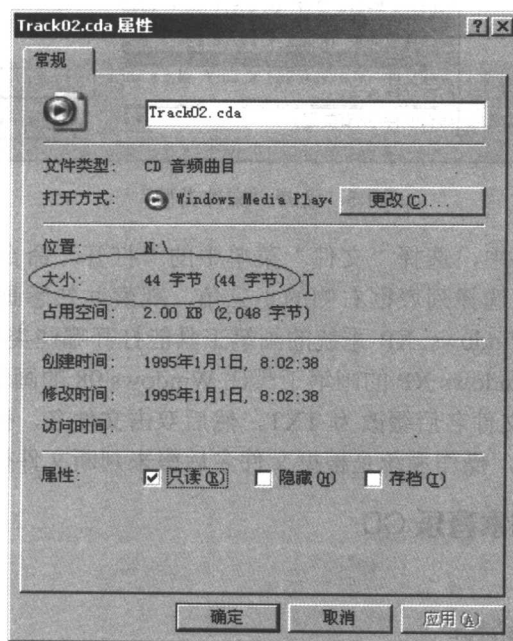


图 1.5 查看音频文件属性



(3) 通过“开始”→“程序”→“附件”→“娱乐”菜单,选择“CD 播放器”命令,播放这张 CD 音乐光盘;

(4) 通过“开始”→“程序”→“附件”→“娱乐”菜单,选择“媒体播放器”命令,播放这张 CD 音乐光盘。

1.3 自我测试

1. 选择题

- (1) 下列文件中,可以使用画笔工具打开的是_____。
- A. abc.bmp B. abc.jpg C. abc.avi D. abc.wav
- (2) 下列文件中,属于文本文件的是_____。
- A. .mpg B. .jpg C. .mid D. .doc
- (3) 键盘在 CCITT 媒体的分类中,属于_____。
- A. 存储媒体 B. 表示媒体 C. 显示媒体 D. 传输媒体
- (4) 下列特性中不属于多媒体特性的是_____。
- A. 媒体多样性 B. 可视性 C. 集成性 D. 交互性
- (5) 下列技术中,不属于多媒体需要解决的关键技术的是_____。
- A. 音频、视频信息的获取、回放技术
- B. 多媒体数据的压缩编码和解码技术
- C. 音频、视频数据的同步实时处理技术
- D. 图文信息的混合排版技术
- (6) 下列媒体中,不属于时变媒体的是_____。
- A. 图形 B. 动画 C. 音频 D. 视频
- (7) 下列媒体在呈现过程中,要求严格实时同步的是_____。
- A. 文本和图像 B. 文本和音频 C. 图形和音频 D. 音频和视频
- (8) 下列与音频有关的文件类型中,多媒体数据不是存放在文件中的是_____。
- A. .WAV B. .MP3 C. .CDA D. .MID
- (9) 下列选项中,不是 Windows 9X 操作系统自带多媒体处理工具的是_____。
- A. 写字板 B. 画笔 C. 超级解霸 D. 媒体播放器
- (10) 下列选项中,不是多媒体个人计算机必需的配置要求的是_____。
- A. 光驱、声卡、音箱或耳麦
- B. 速度较快的处理器和较大的内外存储量
- C. 性能较好的显卡、显示器系统
- D. 各种视频输入装置

2. 填空题

- (1) 国际电话电报咨询委员会的英文缩写名称是_____。
- (2) 直接作用于人的感觉器官,使人产生直接感觉的媒体称为_____媒体。
- (3) 用于交换数据的编码称为_____媒体。



- (4) 在计算机信息处理过程中, 对信息进行输入输出的媒体称为_____媒体。
(5) 多媒体的类型包括文本、_____和_____、动画、_____和_____。
(6) 在计算机图形学中, _____是矢量图, 而_____则属于位图。

3. 简答题

- (1) 多媒体技术的关键技术有哪些?
(2) 按 CCITT 组织对媒体的分类, 都包含哪些媒体?
(3) 多媒体的关键特性有哪些?

4. 综合应用题

从处理各种媒体信息的功能方面叙述多媒体个人计算机的硬件组成。

1.4 自我测试参考答案

1. 选择题

- (1) A (2) D (3) C (4) B (5) D (6) A (7) D (8) C (9) C
(10) D

2. 填空题

- (1) CCITT (2) 感觉 (3) 表示 (4) 显示
(5) 图形、图像、音频、视频 (6) 图形、图像

3. 简答题

(1) 答: 多媒体的关键技术有: 视频音频信息的获取技术、多媒体数据压缩编码和解码技术、视频音频数据的实时处理和特技、视频音频数据的输出技术。

(2) 答: CCITT 将媒体划分为五类, 它们是感觉媒体、表示媒体、显示媒体、存储媒体和传输媒体。

(3) 答: 多媒体的关键特性有: 信息载体的多样化、多媒体信息的集成性和交互性。

4. 综合应用题

答: 多媒体计算机能够处理多种媒体, 基本平台为一台计算机。它包括机箱、电源、主板、CPU 和必要的输入输出设备, 如键盘、鼠标、显示器等。由于音频和视频数据量比较大, 获取、回放需要压缩、解压缩, 因此要求处理器性能比较好、内外存储器容量要大一些; 文本信息属于常规媒体, 使用键盘、显示器即可完成基本的获取和回放处理; 声音信息需要使用声卡、光驱、音箱或耳麦等显示媒体; 图形、图像和动画等媒体数据量大, 除了要求处理器性能要好之外, 还要求有性能优良的显卡支持; 如果需要处理视频信息, 还可增加多媒体视频卡、视频摄像头等。

第2章 文字素材



2.1 知识分析

2.1.1 知识和要点

【内容综述】

本章主要介绍了文字素材的获取方法和呈现方式，另外对文字素材在计算机中处理的特点和存放格式做了介绍。

【概念解析】

(1) 文字素材：在早期的计算机中主要通过二进制编码形式处理文字，人与计算机的交流也主要通过文字这种媒体，其中文本字符使用最多的二进制编码为 ASCII 码，包括基本 ASCII 码和扩展 ASCII 码。

汉字字符通常使用内码表示，GB2312—80 规定：一个汉字用两个扩展 ASCII 码来进行存储和处理。一个 ASCII 码占用一个字节，所以一个汉字的存储需要两个字节。

(2) 如何获取文字素材：主要有键盘输入、手写输入、扫描输入、语音输入和网络收集。

(3) 文字素材的存储格式：以文件的形式保存，分为格式化文本和非格式化文本。

(4) 格式化文本：格式化文本包括结构描述式和页面描述式两种。在存放文字素材的文件中添加了一定的排版信息、说明信息（包括加密信息）或者其他形式的媒体等，它们通常都需要用专门的软件工具来打开。

常见的结构描述式文本文件扩展名有 .DOC、.RTF 等。

常见的页面描述式文本文件扩展名有 .PDF。

(5) 非格式化文本：非格式化文本文件主要有标准文本文件（也叫纯文本文件）和各种高级语言的源程序文件等，它们可以使用任何一种文本编辑软件来打开，而且其内容都是由通用的、标准的文字编码来表示，因此可以跨平台编辑。

常见非格式化文本文件扩展名有 .TXT、.INI、.BAT、.BAS、.PRG、.C、.PAS 等。

(6) 文字素材呈现方式：

- ① 不加任何修饰的原样呈现；
- ② 格式化呈现，即对其进行字体、字号、颜色等修饰排版后呈现；
- ③ 利用文字容器呈现，通常在程序中使用；
- ④ 转换成其他形式的媒体来呈现，如变成艺术字等图形、图片形式。



2.1.2 目标要求和重点难点

【目标要求】

- (1) 掌握文字素材的获取方式;
- (2) 掌握各种文本格式的区别;
- (3) 灵活掌握文本素材的获取方式和呈现方式。

【本章重点】

文字素材的获取方式。

【本章难点】

几种文本文件格式的区别。

2.1.3 例题精解

【例 1】 如果使用存储器存放文字信息, 在 2KB 的 RAM 中可以存放_____。

- A. 1024 个英文字符和 2048 个汉字 B. 2048 个英文字符和 1024 个汉字
C. 1024 个英文字符和 512 个汉字 D. 512 个英文字符和 1024 个汉字

【分析】 2KB 是 2048 个字节, 一个英文字符用一个 ASCII 码表示占一个字节, 一个汉字用两个 ASCII 码表示占两个字节, 所以选择 B。

【例 2】 文本素材的获取方法中, 速度快而准确率高的是_____。

- ①键盘输入 ②文件导入 ③网络采集 ④影像或语音识别

- A. ①② B. ①④ C. ③④ D. ②③

【分析】 键盘输入速度慢, 受人为因素影响, 准确率不稳定, 影像或语音识别速度虽较快, 但准确率不高; 文件导入和网络采集都是将文本原样照搬, 所以速度快而准确率高, 所以正确答案为 D。

2.2 综合实训

2.2.1 实训 1 文字素材的文件格式探索

【实训要求】

探索无格式文本和格式文本的区别。

【操作准备】

- (1) 用记事本创建一个文本文件, 内容是: 我们爱学多媒体, 保存为 WB1.TXT。
- (2) 用写字板创建一个内容相同的文件, 保存为 WB2.RTF。
- (3) 用 MicroSoft Word 创建一个内容相同的文件, 保存为 WB3.DOC。

【操作过程】

- (1) 打开资源管理器, 找到存放 WB1.TXT、WB2.RTF 和 WB3.DOC 三个文件的文件夹。
- (2) 在 WB1.TXT 文件名图标上单击鼠标右键, 在弹出的快捷菜单中选“属性”, 可以看到文件的实际大小为 14 字节, 如图 2.1 所示。

WB1.TXT 文件中只有“我们爱学多媒体”七个字, 每个汉字占两个字节, 理所应当就是 14 个字节, 所以 TXT 格式的文件中就是纯文本, 没有其他的内容。