<<多媒体技术与应用>>

图书基本信息

书名:<<多媒体技术与应用>>

13位ISBN编号: 9787030184757

10位ISBN编号:7030184750

出版时间:2011-11

出版时间:科学出版社

作者:余雪丽 等编著

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

<<多媒体技术与应用>>

内容概要

本书是"新世纪计算机及相关专业系列教材"之一,结合作者多年多媒体教学经验和工程实践,以"基础、新颖、实用、兼顾"为写作宗旨,以阐述多媒体技术的基本概念和理论为主,按照"多媒体技术与应用"课程的主要知识单元和知识点,从多媒体数据与信息的基本概念入手,叙述多媒体数据压缩编码的原理和技术、多媒体硬件与软件系统。

同时,介绍了多媒体人机交互、虚拟现实、多媒体作品创作及分布式多媒体等较新的发展方向。 最后,将多媒体技术应用到远程教育课件的制作中,作为应用实例介绍给读者。 本书配有电子教案,读者可从科学出版社网站下载。

本书可作为计算机及相关专业本科生、专科生的教材,也可供有关技术人员参考。

<<多媒体技术与应用>>

书籍目录

序	
序	_
前	言

- 1多媒体技术基础
- 1.1 多媒体技术概述
- 1.1.1 多媒体的主要特征
- 1.1.2 多媒体信息系统
- 1.1.3 多媒体技术的研究内容
- 1.1.4 多媒体计算机概念
- 1.2 媒体数据与信息
- 1.2.1 媒体数据与信息的关系
- 1.2.2 媒体的分类与性质
- 1.2.3 多媒体数据的特点
- 1.3 声音媒体及其特性
- 1.3.1 声音媒体性质及其分类
- 1.3.2 波形音频的采样量化及主要技术参数
- 1.3.3 数字音乐国际标准MIDI和MP3
- 1.4 视觉媒体及其特性
- 1.4.1 视觉媒体及其主要技术参数
- 1.4.2 彩色空间表示与转换
- 1.4.3 视觉媒体常见文件格式
- 1.5 多媒体同步
- 1.5.1 多媒体同步概述
- 1.5.2 影响多媒体同步的因素
- 1.5.3 多媒体同步的实现方法
- 1.5.4 同步多媒体集成语言SMIL

思考练习题1

- 2 多媒体数据压缩编码技术
- 2.1 多媒体数据压缩基本原理
- 2.1.1 多媒体数据压缩的必要性与可能性
- 2.1.2 数据冗余的基本概念与种类
- 2.1.3 图像压缩预处理技术
- 2.1.4 量化及其质量
- 2.1.5 数据压缩算法综合评价指标
- 2.2 数据压缩与解压缩常用算法
- 2.2.1 数据压缩方法的分类
- 2.2.2 哈夫曼编码
- 2.2.3 预测编码
- 2.2.4 变换编码
- 2.3 多媒体数据常用压缩标准
- 2.3.1 音频压缩标准
- 2.3.2 静止图像压缩编码标准JPEG
- 2.3.3 数字声像压缩标准MPEG-1
- 2.3.4 通用视频图像压缩编码标准MPEG-2
- 2.3.5 低比特率音 / 视频压缩编码标准MPEG-4

<<多媒体技术与应用>>

- 2.3.6 视频编码技术标准H.2 64 / AVC
- 2.3.7 音 / 视频编码技术标准AVS

思考练习题2

- 3 多媒体计算机系统常用硬件设备
- 3.1 光存储技术概述
- 3.1.1 光盘存储器的特点与分类
- 3.1.2 光盘存储器的技术指标与国际标准规范
- 3.2 CD-ROM盘片与数据结构
- 3.2.1 CD-ROM盘片的物理结构与数据存储
- 3.2.2 CD-ROM扇区数据结构
- 3.3 VCD与DVD光盘技术
- 3.3.1 VCD光盘与常见视盘的比较
- 3.3.2 DVD光盘产品分类及物理结构
- 3.3.3 DVD光盘标准与数据读出原理
- 3.4 多媒体信息采集与处理功能卡
- 3.4.1 视频卡的分类及主要功能
- 3.4.2 视频卡的基本工作原理
- 3.4.3 音频卡的分类及主要功能
- 3.4.4 音频卡的基本工作原理
- 3.5 常用多媒体输入 / 输出设备
- 3.5.1 多媒体显示系统
- 3.5.2 液晶显示器
- 3.5.3 触摸屏分类与精度校准
- 3.5.4 扫描仪基本工作原理与技术指标
- 3.5.5 MP3播放器
- 3.5.6 MP4播放器
- 3.6 数码相机
- 3.7 数码摄像机
- 3.8 多媒体计算机总线和接口标准

思考练习题3

- 4 超文本和超媒体
- 4.1 超文本与超媒体的基本概念
- 4.1.1 文本及多媒体
- 4.1.2 超链带来的根本变化
- 4.1.3 超文本发展的历史
- 4.1.4 超文本与超媒体的应用
- 4.1.5 超文本与超媒体模型
- 4.2 超文本传输协议
- 4.2.1 HTTP与HTTPD
- 4.2.2 HTTP-NG与S-HTTP
- 4.3 超文本标记语言
- 4.3.ISGML
- 4.3.2 HTML
- 4.3.3 XML
- 4.3.4 XML, Links和Pointers
- 4.3.5 节点的变化及分类
- 4.3.6 超链的发展及分类

<<多媒体技术与应用>>

- 4.4 动态网站设计技术
- 4.5 从传统Web到SemanticWeb

思考练习题4

- 5 多媒体人机交互技术
- 5.1 多媒体人机交互技术概述
- 5.1.1 人机交互技术的发展与展望
- 5.1.2 人机交互技术与其他学科的关系
- 5.1.3 人机交互界面的设计原则
- 5.2 图形用户界面
- 5.3 多通道交互技术
- 5.3.1 语音识别
- 5.3.2 自然语言理解
- 5.3.3 手写识别
- 5.3.4 手势识别
- 5.3.5 视线跟踪
- 5.3.6 表情识别
- 5.3.7 三维交互
- 5.3.8 数字墨水
- 5.3.9 多通道整合技术
- 5.4 互联网界面设计
- 5.4.1 互联网信息交互与信息设计模型
- 5.4.2 Web界面的设计
- 5.5 移动界面设计
- 5.5.1 移动通信的基本概念
- 5.5.2 移动界面的设计
- 5.6 人机交互界面的测试与评估
- 5.6.1 测试与评估的意义和标准
- 5.6.2 人机交互界面的评估
- 5.6.3 可用性测试与评估

思考练习题5

- 6多媒体虚拟现实技术
- 6.1 虚拟现实系统概述
- *6.2 虚拟现实系统的硬件
- 6.3 虚拟现实系统的相关技术
- *6.4 虚拟现实软件简介
- 6.5 虚拟现实建模语言VRML

思考练习题6

- 7 多媒体作品创作方法与技术
- 7.1 多媒体作品创作概述
- 7.2 素材的获取与加工
- 7.3 多媒体著作工具
- 7.4 网络多媒体教学系统的创作
- 7.5 《计算机网络》CAI课件的制作实例

思考练习题7

- 8分布式多媒体及其典型应用系统
- 8.1 分布式系统概述
- 8.2 分布式多媒体系统

<<多媒体技术与应用>>

8.3 分布式多媒体服务质量管理 8.4 流媒体技术 *8.5 移动多媒体通信 8.6 分布式多媒体典型应用系统 思考练习题8

<<多媒体技术与应用>>

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