

<<JAVA多媒体程序设计>>

图书基本信息

书名：<<JAVA多媒体程序设计>>

13位ISBN编号：9787302035183

10位ISBN编号：7302035180

出版时间：1999-05

出版时间：清华大学出版社

作者：王峰

页数：186

字数：294

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>

<<JAVA多媒体程序设计>>

内容概要

Java Media APIs是Sun公司在推出Java后提供的一系列 APIs之一。
本书分五部分分别介绍了Java Media APIs所包含的JAvA媒体框架、Java 2D API、Java 3D API和Java Telephony API和 Java Telephony AIP等内容。
在讲解原理的同时，注意辅以代码实例。

本书适合于对Java、Web和多媒体等技术感兴趣的读者参考。

<<JAVA多媒体程序设计>>

书籍目录

第1部分 Java媒体框架第1章 Java媒体播放器1.1 Java媒体播放器概述1.1.1 数据源1.1.2 播放器1.1.3 媒体事件1.1.4 播放器状态1.1.5 调用TMF方法1.2 范例：生成一个播放媒体文件的小应用程序1.2.1 P18y6rAppet概述1.2.2 Play6rApplet代码列表1.2.3 初始化applet1.2.4 控制播放器1.2.5 响应媒体事件1.3 产生并显示一个播放器1.3.1 产生播放器1.3.2 显示播放器和播放器控件1.4 控制媒体播放器1.4.1 启动播放器1.4.2 停止播放器1.5 管理播放器状态1.5.1 准备启动播放器1.5.2 启动和停止播放器1.5.3 释放播放器资源1.5.4 实现ControllerListener接口1.6 管理计时“ ”1.6.1 设置Media Time1.6.2 获取当前时间1.6.3 设定播放器的速度1.6.4 获取播放器的持续时间1.7 同步播放器1.8 采用一个播放器管理和同步其他控制器1.8.1 增加一个控制器1.8.2 管理增加控制器的操作1.8.3 删除控制器1.9 扩展JMF1.9.1 理解播放器体系结构1.9.2 集成新播放器实现1.9.3 集成新的数据源1.9.4 集成新数据源的实现第2部分 Java 2D API第2章 Java 2D基础知识2.1 Java 2D API概览2.1.1 坐标空间2.1.2 绘图2.2 Java 2D文本2.3 Java 2D图像2.4 小结第3章 Java 2D绘制3.1 图形绘制流水线3.2 控制绘制的质量3.3 变换3.3.1 使用仿射变换3.3.2 实现特定变换3.3.3 图形变换流水线3.4 创建一类新曲线3.5 笔画3.6 画图3.7 合成3.7.1 控制透明度3.7.2 定义特定的合成规则第4章 Java 2D文本和字体4.1 文本处理4.1.1 定义和获取字体信息4.1.2 获取文本曲线4.1.3 变换文本4.2 高级布局第5章 Java 2D色彩管理5.1 定义颜色5.2 色彩类5.2.1 Color类5.2.2 ColorModel类5.2.3 ColorSpace类5.2.4 ICC - Profile类和ICC - ColorSpace类第6章 Java 2D图像6.1 图像处理及增强6.2 使用Offscreen缓冲区6.2.1 色彩模型6.2.2 Tile6.2.3 通道6.2.4 将BufferedImage当作Offscreen Cache使用第7章 Java 2D图形设备7.1 图形环境7.2 图形设备7.3 图形配置第3部分 Java 3D API第8章 Java 3D Apl概述8.1 Java 3D的开发目的8.2 Java 3D概述8.3 Java 3D的应用范围第9章 Java 3D API特征9.1 平台独立性9.2 Java 3D Apl设计目标9.3 高性能9.4 目标硬件平台及层次化实现9.5 场景图编程模型9.6 Java 3D API视点模型9.7 基于摄像机的模型9.8 输入9.9 动作、动画和选择9.9.1 动作对象9.9.2 调度9.9.3 执行选择9.10 绘制模式、绘制模型和执行路径9.11 Java 3D运行时的执行路径9.12 声音模型9.13 向量数学库9.13.1 向量对象9.13.2 矩阵对象9.14 几何压缩第10章 场景图和 Java 3D AP对象10.1 场景图概述10.2 场景图结构10.3 空间划分10.4 状态继承10.5 场景图对象10.6 Java 3D API对象层次10.7 场景图超结构对象10.8 结点对象10.8.1 群结点对象10.8.2 叶结点对象10.9 场景图视角对象10.10 场景图构件对象10.10.1 结点构件对象——属性10.10.2 结点构件对象——几何10.10.3 Geoset对象10.11 HelloUniverse：一个Java 3D API例子程序第4部分 Java Speech API第11章 Java Speech概览11.1 引言11.2 Java Speech API设计目标11.3 Java Speech API的应用11.3.1 电话系统11.3.2 桌面系统11.3.3 其他语音应用系统11.4 技术概览11.4.1 语音合成11.4.2 语音识别11.4.3 依赖Java的力量11.4.4 与其他API的集成11.5 结束语第12章 Java语音语法格式规范12.1 导引12.2 定义12.2.1 语法名与包名12.2.2 规则名字12.2.3 Tokens12.2.4 注释12.3 语法头12.3.1 语法名的定义12.3.2 输入12.4 语法体12.4.1 规则定义12.4.2 合成12.4.3 分组12.4.4 一元操作符12.4.5 标注 12.4.6 优先级12.4.7 递归12.5 示例12.5.1 简单命令与控制12.5.2 分辨名字第13章 Java语音标志语规范13.1 导引13.2 JSML中的标志符13.2.1 基本标志符13.2.2 包容器元素13.2.3 空元素13.2.4 名字13.2.5 空格13.2.6 未定义的名字13.2.7 JSML文件结构13.2.8 替换用/用文13.2.9 注解13.3 JSML元素13.4 结构元素13.4.1 PARA13.4.2 隐含段落标志13.4.3 SENT13.5 产生式元素13.5.1 SAYAS13.5.2 EMP、13.5.3 Bffii：AK13.5.4 PROS13.6 其他元素13.6.1 MMRKER13.6.2 ENGINE第5部分 Java TelePhony API第14章 Java Telephony API核心技术14.1 Java Telotny API电话模型14.1.1 Provider对象14.1.2 Call对象14.1.3 Address对象14.1.4 Connection对象14.1.5 Tendnal对象14.1.6 TendnalCormection对象14.2 Java Teapholly API核心软件包的方法14.2.1 Call.connect () 14.2.2 TerminalCotion.answer () 14.2.3 Connection.disconnect () 14.3 Cormection对象和TendnalConnection对象的状态14.4 拨打电话14.5 代码举例14.5.1 拨打电话示例14.5.2 接听电话示例；第15章 Java电话控制软件包15.1 电话控制软件包的方法15.1.1 CallControlCall接口15.1.2 CallControlAddress接口15.1.3 CallConrolConnection接口15.1.4 CallControlTerminal接口15.1

<<JAVA多媒体程序设计>>

. 5 CallControlTerminalConnection接口15.2 电话控制软件包的扩展状态15.2.1 CallControlConnection的状态15.2.2 CallControlConnection接口各状态间的转移15.2.3 Connection和CallControlConnechon状态间的关系15.2.4 CallControlTerminalConnection的状态15.2.5 CallControlTerminalConnection接口各状态间的转移15.2.6 TerminalConnection和CallControlTerminalConnection状态间的关系15.3 电话控制软件包的状态和对象图15.4 代码举例15.4.1 OutCall代码举例15.4.2 InCall代码举例第16章 Java电话媒体技术16.1 导引16.2 媒体扩展包的体系结构16.2.1 基本媒体API16.2.2 声音API16.3 声音Apl规范16.3.1 声音API的术语16.3.2 声音API的播放方法16.3.3 声音API的记录方法16.3.4 声音API的DTMF方法16.3.5 声音API的事件16.4 声音AP应用程序示例16.4.1 桌面电话应用程序16.4.2 声音应答机应用程序16.4.3 DTMF音调检测应用程序第17章 Java Tebo API对电话机的控制17.1 导引17.2 电话扩展包的体系结构17.2.1 组件接口17.2.2 组件群接口17.3 扩展Tendnal接口17.4 电话扩展包的标准组件17.4.1 按键组件17.4.2 显示组件17.4.3 线路交换器组件17.4.4 指示灯组件17.4.5 麦克风组件17.4.6 闹铃组件17.4.7 扬声器组件附录 A Java照你小应用程序附录 B 范例边招日实现附录 C 范例控制器实现附录 D 控制器适配器

<<JAVA多媒体程序设计>>

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>