

<<数字出版>>

图书基本信息

书名：<<数字出版>>

13位ISBN编号：9787501990672

10位ISBN编号：7501990670

出版时间：2013-1

出版时间：中国轻工业出版社

作者：司占军 等主编

页数：232

字数：352000

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>

<<数字出版>>

内容概要

《普通高等教育“十二五”规划教材：数字出版》章节以数字出版产业报告中的统计内容和数据作为依据，同时兼顾本科教学的实际。

《普通高等教育“十二五”规划教材：数字出版》共分9章，可以划分为3大部分。

第一章详细阐述了数字出版的基本内容、基本概念、特点及涉及的领域，介绍了国内外数字出版的发展现状和我国比较成熟的数字出版解决方案；第二章至第八章是数字出版技术在各领域中的应用和实例，涉及网络出版、电子书出版、数字报刊、音视频出版物、动画、虚拟现实和电子商务等，通过这七章的介绍，读者可以更好地理解数字出版的应用情况和相关技术；第九章阐述了数字出版的版权保护问题，介绍了现有的数字版权保护技术，并提出了目前版权保护存在的问题。

<<数字出版>>

书籍目录

第一章 数字出版技术概述

第一节 数字出版及其特点

- 一、数字出版界定
- 二、数字出版概念的发展历程
- 三、数字出版的传播模式
- 四、数字出版的特点

第二节 数字出版的现状及发展趋势

- 一、国外数字出版的现状
- 二、国内数字出版的现状
- 三、困扰我国数字出版产业发展的问题
- 四、我国数字出版的发展趋势

第三节 数字出版的整体解决方案

- 一、对数字出版解决方案的探索
- 二、数字出版解决方案典型案例

参考文献

第二章 网络出版与网站设计

第一节 网络出版

- 一、网络出版的概念
- 二、网络出版的特点
- 三、网络出版流程

第二节 网站设计与制作

- 一、网站的相关概念
- 二、网站设计
- 三、网站制作
- 四、网站开发技术概述
- 五、数码印刷专题网站制作实例

参考文献

第三章 电子书

第一节 概述

- 一、电子书的定义
- 二、电子书的特征
- 三、电子书与传统纸质书的比较
- 四、电子书常见的文件格式

第二节 电子书阅读终端

- 一、电子书阅读器
- 二、手机阅读器
- 三、其他终端

第三节 电子书的制作

- 一、电子书制作的一般流程
- 二、电子书制作工具的选择
- 三、电子书制作软件使用及实例

参考文献

第四章 数字报刊

第一节 概述

- 一、简介

<<数字出版>>

二、数字报刊的优点

三、数字报刊的兴起与发展

四、数字报刊的发展现状

第二节 数字报刊系统

一、数字报刊系统原理

二、数字报刊系统示例

第三节 数字报刊的受众用户及盈利模式

一、数字报刊的受众用户

二、数字报刊的盈利模式

第四节 数字报刊的技术发展方向

第五节 数字报刊相关制作软件

一、汉王OCR文字识别软件

二、方正飞腾排版软件

三、NpMaker数字报刊制作软件

四、数字报刊发布及管理平台

第六节 数字报刊制作实例

一、数字报刊准备素材和制作软件

二、数字报刊制作流程

三、数字报刊报纸发布

四、数字报刊平台的测试

参考文献

第五章 音视频出版物

第一节 数字音频的基本概念

一、音频的概念

二、数字音频标准与文件格式

三、音频信号的数字化

第二节 音频编辑技术实践

一、常用软件介绍

二、GoldWave软件音频编辑

第三节 数字视频

一、模拟视频与数字视频

二、数字视频压缩标准

三、常见视频文件格式

四、流媒体技术

第四节 视频非线性编辑技术实践

一、视频处理软件简介

二、非线性编辑实践

第五节 光盘出版物的制作

一、音乐CD光盘的刻录

二、VCD、DVD光盘的刻录

参考文献

第六章 动画

第一节 动画简介

一、动画的由来及其定义

二、动画分类

三、动画制作工具

四、动画制作步骤

<<数字出版>>

第二节 二维动画

- 一、二维动画基本简介
- 二、二维动画制作软件
- 三、二维动画制作流程
- 四、Flash介绍与动画制作

第三节 三维动画

- 一、三维动画概述
- 二、三维动画制作软件
- 三、三维动画制作流程
- 四、三维动画的应用领域
- 五、三维动画制作实例

附录我国动画片“第一部”作品汇总

参考文献

第七章 虚拟现实

第一节 虚拟现实技术概述

- 一、概念
- 二、发展历程
- 三、基本特征
- 四、虚拟现实的关键技术

第二节 虚拟现实系统

- 一、虚拟现实系统的组成
- 二、虚拟现实系统的分类

第三节 虚拟现实的应用

第四节 虚拟现实相关软件

- 一、3ds Max
- 二、AutoCAD
- 三、VRP-BUILKDER
- 四、Vega
- 五、OpenGL

第五节 虚拟现实制作实例

参考文献

第八章 电子商务

第一节 电子商务的概念

- 一、电子商务的定义
- 二、电子商务的发展阶段
- 三、电子商务的主要功能
- 四、电子商务的特点

第二节 电子商务的分类

- 一、B2B(Business to Business)模式
- 二、B2C(Business to Customer)模式
- 三、C2C(Customer to Customer)模式
- 四、其他模式

第三节 电子商务安全机制及电子支付

- 一、电子商务类的安全机制
- 二、电子支付

第四节 电子商务的实践与验证

- 一、开通网上银行业务

<<数字出版>>

二、注册成为支付宝会员

三、在购物网站选购商品并交易

附录 电子商务的相关法规

参考文献

第九章 数字版权保护

第一节 数字版权的定义

第二节 数字版权保护现状及问题

第三节 数字版权管理技术

一、数据加密和防拷贝技术

二、数字指纹和数字水印技术

第四节 数字版权保护的发展趋势

参考文献

章节摘录

版权页：插图：（2）国内发展与国外基本类似，在SoftBook Press公司和NuvoMedia公司的影响下，国内一些厂家几乎都在同年就有了类似的产品，这些厂家有辽宁秦通（产品是掌上书房）、广州金蟾（产品是易博士电子书）、广州博朗（产品是金博览掌上读）、天津津科（产品是翰林电子书）等，他们是国内涉足电子书阅读器最早的一批厂家，基本在2000年就生产过采用普通液晶屏的电子书阅读器。

同样受到全球互联网泡沫破灭的影响，国内电子书阅读器行业也遭受重创，一些厂家消失不见，如辽宁秦通。

一直到2007年，亚马逊（Amazon）重新定义了电子书阅读器的标准，并带来整个行业的繁荣，电子书阅读器重新获得新生，国内外众多厂家纷纷跟进，国内除上述几家传统电子书阅读器厂家推出各自采用E—Ink显示屏技术的产品之外，还有许多其他行业的厂家也涉及这个行业，如纽曼、广州商科、汉王科技等。

2009年，电子书阅读器突然爆发成为热门消费电子产品，更多的企业投入其中，如易狄欧、华硕、华为、微星、方正等。

截至2010年，国内这些厂家中占有市场份额最多、最成功的是汉王科技。

2010年8月盛大依托其庞大的在线资源发布了其首款电子书阅读器Bambook，同时它接入了新华文轩（四川新华书店）旗下的九月网、古腾堡计划、Feedbooks等众多优秀数字内容平台，扩大了用户阅读的内容资源。

由于电子书阅读器销量的迅猛增长，越来越多的国内厂家竞相进入这一行业，到2010年，数量超过百家，其中就有不少山寨厂家。

为了规范电子书阅读器的行业竞争，2010年10月，新闻出版总署下发了《关于发展电子书产业的意见》，并于11月对21家企业颁布“电子书业务资质名单”。

这在一定程度上遏制了山寨厂家的盲目扩大，既促进了竞争又保护了消费者。

2.电子书阅读器关键技术——电子墨水显示屏 电子墨水显示屏又称为电子纸，又称E—Ink显示屏，具有显示不耗电，只有翻页才耗电的特性。

与传统液晶显示技术相比，在续航时间方面有很大的优势，而且其阅读体验很接近纸质书，因此它一问世就引起人们的很大关注。

（1）电子纸的原理 电子纸是一种新的显示技术，其核心是电子墨水，电子墨水主要由大量细小微胶囊（microcapsules）组成，这些微胶囊约为人类头发直径大小。

每个微胶囊中包含悬浮于澄清液体之中的带负电荷的白粒子和带正电荷的黑粒子。

设置电场为正时，白粒子向微胶囊顶部移动，因而呈现白色。

同时，黑粒子被拉到微胶囊底部，从而隐藏。

如施加相反的电场，黑粒子在胶囊顶部出现，因而呈现黑色，这就是电子墨水工作的基本原理。

微胶囊技术如图3—1所示。

虽然电子墨水在概念上具有超前性，但它实际上是对现有的化学、物理学和电子学知识的一种直接融合。

其效果与纸张非常相似，电子墨水中使用的白色和黑色颜料与印刷行业中每天使用的白色和黑色颜料并无两样。

<<数字出版>>

编辑推荐

《普通高等教育"十二五"规划教材:数字出版》适合数字出版专业及相关专业的教学使用,也可作为数字出版、跨媒体技术、计算机应用技术领域的学生和技术人员的参考用书。

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>