

<<信息媒体工程>>

图书基本信息

书名：<<信息媒体工程>>

13位ISBN编号：9787030089335

10位ISBN编号：7030089332

出版时间：2001-2

出版时间：东方科龙

作者：白玉林

页数：169

字数：208000

译者：白玉林

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>

<<信息媒体工程>>

内容概要

本书是“21世纪工程技术新型教程系列之一”。

书中介绍了信息媒体工程字；人的五种知觉；自然语言的处理；语言分析；人与计算机的语音交流；音乐媒体；图像处理；文字识别与合成；利用计算机处理图纸与地图；三维的认识；日益成熟的图像技术；影像画面结构分析；信息媒体与感性著。

书中附育典型例题和习题解答。

本书可供计算机科学及信息处理专业的师生、从事媒体信息处理的专业人员参考。

作者简介

(日)美浓导彦, 1983年, 京都大学研究生院工学研究专业博士毕业, 1983年, 工学博士, 现在京都大学综合信息媒体中心教授。

书籍目录

第1章 信息媒体工程学介绍 1.1 信息媒体 1.2 利用信息媒体的通信 1.3 表现媒体的种类 1.4 关于信息媒体工程学第2章 人的知觉 2.1 人的五感 2.2 眼睛结构和特性 2.2.1 眼睛结构 2.2.2 光亮度的知觉 2.2.3 色觉 2.2.4 视觉的时间特性 2.2.5 形状和进深的知觉 2.3 耳朵结构和特性 2.3.1 耳朵结构 2.3.2 声音大小 2.3.3 声音高度 2.3.4 听觉空间的知觉第3章 自然语言的处理 3.1 假名汉字变换 3.1.1 FEP 3.1.2 字符代码 3.2 计算机对日语文章的理解能力 3.2.1 形态元分析 3.2.1 结构分析 3.2.3 意义分析 3.3 机器翻译 3.4 全文检索 3.5 网页描述语言 3.5.1 HTML 3.5.2 高级程序SGML 3.5.3 XML: SGML的新形式 3.5.4 PostScript与PDF第4章 语音分析 4.1 何谓声音 4.1.1 声学的观点 4.1.2 系统论观点 4.2 声音分析 4.2.1 计算机的声音分析 4.2.2 推定声道特性的典型方法 4.2.3 声音特性分析第5章 人与计算机的语音交流 5.1 计算机的语音识别 5.1.1 识别方法的级别 5.1.2 隐式马尔可夫模型 5.1.3 实际使用时遇到的问题 5.1.4 声音判断 5.1.5 语音的功能 5.2 会说话的计算机 5.2.1 合成语音的用途 5.2.2 合成单位与质量的关系 5.2.3 实用的语音合成方法 5.2.4 稍微变通的用法第6章 音乐媒体 6.1 音乐传递信息 6.1.1 音乐在媒体中的位置 6.1.2 音乐的起源与发展 6.2 音乐与语言 6.2.1 不同的目的 6.2.2 对应的层次 6.2.3 演奏者与听者的支配能力问题 6.2.4 对音乐的理解 6.2.5 语句与非语句, 音乐与非音乐 6.3 计算机技术与音乐 6.3.1 计算机音乐 6.3.2 音乐多媒体化的功过 6.3.3 音频插入技术的进步第7章 图像处理 7.1 图像处理 7.1.1 图像的概念 7.1.2 图像处理的分类 7.1.3 将图像转换成计算机的信息 7.1.4 图像处理的基本方法 7.2 图像的清晰化 7.2.1 图像发暗时不易辨认 7.2.2 看不清楚的图像 7.2.3 对模糊图像的处理 7.3 测试外形 7.3.1 图像二值化 7.3.2 物体的分离 7.3.3 计算物体的形状 7.4 找寻喜欢的景物 7.4.1 寻找亮度与色彩 7.4.2 计算形状 7.4.3 形状比较 7.4.4 形状探索第8章 文字识别与合成 8.1 计算机文字识别技术——OCR 8.1.1 模式识别 8.1.2 文字识别与OCR 8.1.3 OCR的基础知识 8.2 识别印刷体与手写体的不同点 8.2.1 印刷体与手写体 8.2.2 字型选配法 8.2.3 特征提取法 8.2.4 文字识别的难度 8.3 计算机的朗读能力与文章结构分析 8.3.1 文章结构分析的基本方法 8.3.2 文章结构分析的难度 8.4 各种文字的生成与显示 8.4.1 日语文字处理的发展 8.4.2 点阵文字字型方式 8.4.3 轮廓模式的方法第9章 利用计算机处理图纸与地图 9.1 图纸和地图系统的演变与发展 9.2 计算机对图纸和地图的理解 9.3 识别图纸与地图的基本方法 9.3.1 轮廓线的轨迹 9.3.2 细线化 9.3.3 折线近似 9.3.4 折线近似的矢量化 9.4 地理信息系统(GIS) 9.4.1 GIS数据库系统的特征 9.4.2 GIS媒体系统的特征第10章 三维的认识 10.1 二维图像中得到三维信息的方法 10.2 观察立体 10.3 由线条画看到的立体 10.4 利用阴影识别立体第11章 日益成熟的图像技术 11.1 计算机图像处理技术介绍 11.2 建模技术(modeling) 11.2.1 三维几何模型的种类 11.2.2 物理模型 11.3 重现透视技术(rendering) 11.3.1 投影变换 11.3.2 阴影线消除与隐蔽面消除 11.3.3 求解明暗面(shading) 11.3.4 柔和明暗法(smooth?shading) 11.3.5 映射(mapping) 11.3.6 变形(maving) 11.4 动画的制作过程第12章 影像画面结构分析 12.1 影像中的信息 12.1.1 影像信息检索 12.1.2 影像结构化 12.1.3 影像压缩 12.2 检测影像的片断画面 12.2.1 基于帧间变化的方法 12.2.2 基于帧间相似性的方法 12.2.3 检测取出的特殊片断画面 12.3 帧图像处理 12.3.1 检测图像类似区间 12.3.2 影像识别 12.4 追踪检测到的对象 12.4.1 以图像为单位 12.4.2 以区域为单位 12.4.3 以像素为单位 12.5 分析对象的动作 12.5.1 用动态规划来识别动作 12.5.2 用隐式马尔可夫模型法识别动作第13章 信息媒体与感性 13.1 感性 13.2 感性信息的计算机处理 13.2.1 信息媒体具有的感性侧面 13.2.2 感性信息处理 13.2.3 感性信息处理的水平 13.3 感性的测量 13.3.1 利用SD法的感性测量 13.3.2 感性评价与物理量的关系 13.4 媒体中取出的感性信息 13.4.1 色彩与感性 13.4.2 结构图与感性 13.5 制作有感性要素的图像 13.5.1 肖像画 13.5.2 绘画风张图像的生成参考文献

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>