

<<多媒体及其通信技术 (平装)>>

图书基本信息

书名：<<多媒体及其通信技术 (平装)>>

13位ISBN编号：97871111108610

10位ISBN编号：7111108612

出版时间：2002年1月1日

出版时间：第1版 (2002年1月1日)

作者：李立杰编

页数：209

字数：310000

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>

<<多媒体及其通信技术 (平装)>>

内容概要

本书从计算机、多媒体和通信三大技术融合的角度对多媒体及相关技术进行了较为全面深入的阐述。内容包括：多媒体系统的体系结构和标准化、多媒体计算机的硬件及软件技术、多媒体信息处理技术、多媒体文化教育和电子出版、多媒体数据库、超文本与超媒体、多媒体通信网络、基于通信网络的多媒体应用系统和虚拟现实技术等方面，并试图体现多媒体技术的最新发展成果。

本书可作为本科生和研究生的多媒体课程教材，也可供对多媒体技术感兴趣及从事相关技术领域研究和开发工作的工程技术人员使用。

<<多媒体及其通信技术(平装)>>

书籍目录

出版说明	前言	第1章 绪论	1.1 概述	1.1.1 多媒体技术的有关概念	1.1.2 多媒体技术的本质特性
1.2 多媒体技术研究的主要内容	1.2.1 多媒体研究的必要性	1.2.2 多媒体技术研究的主要内容	1.2.3 多媒体技术的发展	1.3 多媒体技术的应用	1.4 小结
1.5 习题	第2章 多媒体系统的体系结构和标准化	2.1 多媒体系统的定义及分类	2.1.1 多媒体系统的概念	2.1.2 多媒体系统的分类	2.2 多媒体系统的体系结构
2.2.1 多媒体系统的体系框架	2.2.2 多媒体信息模型	2.2.3 多媒体分布处理模型	2.2.4 综合业务网络模型	2.2.5 多媒体会议与协同工作模型	2.3 多媒体系统的标准化
2.3.1 国际标准化组织及标准概况	2.3.2 JTC1和ITU-T的标准化工作	2.4 主要多媒体信息压缩标准简介	2.4.1 JPEG标准	2.4.2 MPEG标准	2.4.3 H.261标准
2.4.4 H.324标准	2.5 小结	2.6 习题	第3章 多媒体计算机的硬件及软件技术	3.1 多媒体个人计算机平台标准	3.1.1 多媒体个人计算机
3.1.2 MPC的技术标准	3.2 多媒体计算机的硬件技术	3.2.1 多媒体计算机的硬件组成框架	3.2.2 多媒体处理器	3.2.3 MMX技术	3.3 光盘存储技术
3.3.1 光盘的读写原理与分类	3.3.2 光盘驱动器的工作原理	3.3.3 光盘标准与制作	3.4 多媒体计算机软件技术	3.4.1 多媒体计算机软件系统概述	3.4.2 多媒体计算机操作系统
3.5 小结	3.6 习题	第4章 多媒体信息处理技术	4.1 音频信息处理技术	4.1.1 数字音频技术	4.1.2 声卡的工作原理
4.1.3 声卡的选购	4.1.4 声卡的发展趋势	4.2 视频信息处理技术	4.2.1 视频技术基础	4.2.2 数字视频技术	4.2.3 视频信息获取
4.2.4 视频采集卡的工作原理	4.2.5 现有视频采集卡简介	4.3 小结	4.4 习题	第5章 多媒体文化教育和电子出版	5.1 多媒体计算机辅助教学
5.1.1 基本概念	5.1.2 多媒体计算机辅助教学的特点	5.1.3 多媒体计算机辅助教学的内容及教学模式	5.2 多媒体计算机辅助教学课件的设计与制作	5.2.1 多媒体计算机辅助教学课件的设计原则	5.2.2 多媒体教学课件的设计制作
5.2.3 多媒体计算机辅助教学的发展趋势	5.3 多媒体电子出版物	5.3.1 多媒体电子出版物是出版业发展的必然趋势	5.3.2 多媒体电子出版物的分类	5.3.3 多媒体电子出版物的制作	5.4 多媒体著作工具概述
5.4.1 多媒体著作工具的相关概念与基本功能	5.4.2 多媒体著作工具的分类	5.4.3 典型著作工具简介	5.5 小结	5.6 习题	第6章 多媒体数据库
6.1 多媒体数据库概述	6.1.1 数据管理方法的发展	6.1.2 多媒体数据库的基本概念及特征	6.1.3 多媒体数据库的相关技术	6.2 多媒体数据库的实现方法	6.2.1 从关系数据模型发展多媒体数据库
6.2.2 面向对象的数据库	6.2.3 分布式超媒体数据库	6.2.4 多媒体数据库的体系结构	6.3 多媒体信息的检索和查询	6.3.1 基本概念	6.3.2 基于内容的检索
6.4 基于图像内容的检索	6.4.1 基于颜色特征的检索	6.4.2 基于形状特征的检索	6.4.3 基于纹理特征的检索	6.4.4 基于视频内容的检索	6.5 基于音频内容的检索
6.5.1 基于语音技术的检索	6.5.2 音频检索	6.5.3 音乐检索	6.6 基于内容检索的系统实例	6.7 小结	6.8 习题
第7章 超文本与超媒体	7.1 概述	7.1.1 超文本与超媒体的基本概念	7.1.2 超媒体发展简史	7.1.3 超媒体应用	7.2 超媒体系统的组成要素
7.2.1 节点	7.2.2 链	7.2.3 网络	7.3 超媒体系统模型	7.3.1 超媒体系统的特性	7.3.2 超媒体系统模型
7.3.3 超媒体系统的组成	7.4 智能超媒体	7.4.1 基本概念	7.4.2 智能超媒体系统结构与推理模型	7.5 开放超媒体系统	7.5.1 基本概念
7.5.2 开放超媒体应用实例	7.6 小结	7.7 习题	第8章 多媒体通信网络	8.1 多媒体信息对通信网络的要求	8.1.1 多媒体通信的要求
8.1.2 通信网络演变	8.1.3 多媒体通信的宽带网	8.2 基于IP寻址技术的多媒体通信网	8.2.1 IP网简介	8.2.2 IP网通信协议	8.2.3 IP寻址技术
8.2.4 中国公众多媒体通信网	8.3 异步转移模式ATM	8.3.1 ATM的信元格式	8.3.2 虚通道和虚通路	8.3.3 ATM参考模型	8.3.4 ATM连接类型与服务质量
8.4 多媒体网络的宽带接入技术	8.4.1 光纤接入	8.4.2 混合光纤/同轴电缆	8.4.3 铜线接入	8.5 小结	8.6 习题
第9章 基于通信网络的多媒体应用系统	9.1 多媒体会议系统	9.1.1 多媒体会议系统简介	9.1.2 电视会议系统的特点及功能	9.1.3 电视会议系统的组成	9.2 计算机支持的协同工作
9.2.1 CSCW的相关概念和研究内容	9.2.2 CSCW的关键技术	9.2.3 CSCW系统的分类与应用	9.3 交互电视与视频点播	9.3.1 概述	9.3.2 应用实例
9.3.3 DAVIC规范	9.4 小结	9.5 习题	第10章 虚拟现实技术	10.1 VR的概念及特征	10.1.1 VR的概念模型和组成
10.1.2 VR的特征	10.2 VR技术的构成	10.2.1 VR关键技术	10.2.2 VR系统开发的软硬件平台	10.3 网络VR——分布式VR系统	10.3.1

网络连接
参考文献

10.3.2 网络VR系统开发软件——VRML介绍 10.4 VR技术的应用 10.5 小结 10.6 习题

<<多媒体及其通信技术 (平装)>>

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>