

<<Java多媒体技术>>

图书基本信息

书名：<<Java多媒体技术>>

13位ISBN编号：9787302105473

10位ISBN编号：7302105472

出版时间：2005-3

出版时间：清华大学出版社

作者：彭波

页数：340

字数：494000

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多媒体技术>>

内容概要

本书以Java Media API(多媒体应用程序接口)和Java Media类库为基础,实现对多媒体数据的处理。书中涉及到的Media API包括Java 2D API、Java 3D API、JavaSound API、JMF API等,它们都是Java语言体系专为编写Java多媒体应用程序而开发的应用程序接口。

本书包括的内容有:Java多媒体技术概述,Java二维图形图像处理技术,Java三维图形图像处理技术,Java动画制作技术,以及应用JMF媒体框架处理视频与音频数据流的技术。

本书将Java技术与多媒体技术有机结合起来,注重实用性,对每一类用于多媒体数据操作的API都提供了相应的应用实例。

Java是一种适合编写运行于网络中各类应用程序的计算机编程语言,本书介绍的多媒体应用程序都可以面向网络,Java语言的插件技术为编写网络多媒体应用程序提供了方便,书中列举的多媒体应用程序实例体现了Java“一次编写,随处运行”的编程原则。

本书面向具有一定Java语言编程基础及多媒体技术基础的读者,可以作为大学本科Java语言基础课程及多媒体技术基础课程的后续高级课程教材,也可以作为研究生教材,同时还可以作为编写Java多媒体应用程序的参考书。

书籍目录

第1章Java多媒体技术概述 1.1 Java多媒体处理类和接口 1.1.1 AWT 1.1.2 Swing 1.1.3 Java 2D API 1.1.4 Java 3D API 1.1.5 JAI API 1.1.6 Java Sound API 1.1.7 JT API 1.1.8 JS API 1.1.9 JMF API 1.1.10 JSJT API
1.2 计算机常用的多媒体文件类型 1.3 搭建Java多媒体开发环境 1.3.1 J2SDK的安装与设置 1.3.2 Java 3D API的安装与设置 1.3.3 JMF的安装与设置 1.3.4 JBuilder开发环境 1.4 搭建单机网络程序运行环境
1.4.1 JSWSDK环境引擎 1.4.2 Tomcat环境引擎第2章 Java 2D API应用原理 2.1 Java 2D API简介 2.2 应用Java 2D API绘制图形 2.2.1 Java 2D API中用于绘制图形的类和接口 2.2.2 绘制图形的过程 2.2.3 绘制矩形及椭圆的程序设计和源代码 2.2.4 绘制矩形和椭圆的程序运行结果 2.3 应用Java 2D API处理文字
2.3.1 Java 2D API中用于文字处理的类和接口 2.3.2 处理文字的过程 2.3.3 绘制文字程序设计和源代码
2.3.4 绘制文字程序运行结果 2.4 应用Java 2D API处理图像 2.4.1 Java 2D API中用于图像处理的接口和类
2.4.2 处理图像的过程 2.4.3 绘制与处理图像程序设计和源代码 2.4.4 绘制与处理图像程序的运行结果
2.5 应用Java 2D API处理颜色 2.5.1 Java 2D API中用于处理颜色的类 2.5.2 颜色处理的过程 2.5.3 图像颜色转换程序设计和源代码 2.5.4 图像颜色转换程序运行结果第3章 Java 2D API应用实例 3.1 Swing椭圆按钮组件 3.1.1 Swing椭圆按钮组件的设计和源代码 3.1.2 Swing椭圆按钮组件应用结果 3.2 几何图形变换 3.2.1 几何图形变换程序设计和源代码 3.2.2 几何图形变换程序运行结果 3.3 剪切文字图形
3.3.1 剪切文字图形程序设计和源代码 3.3.2 剪切文字图形程序运行结果 3.4 图像过滤处理器 3.4.1 图像过滤处理程序设计和源代码 3.4.2 图像过滤处理前后结果比较 3.5 图像的综合处理 3.5.1 图像综合处理程序设计和源代码 3.5.2 图像综合处理程序运行结果第4章 Java 3D API应用原理 4.1 Java 3D API简介 4.2 Java 3D API编程简介 4.2.1 Java 3D坐标系统 4.2.2 Java 3D场景图 4.2.3 三维图形、图像处理算法简介 4.2.4 应用Java 3D API编写三维图形程序 4.3 应用Java 3D API绘制三维点 4.3.1 Java 3D API绘制点的类 4.3.2 绘制三维点的程序设计和源代码 4.3.3 绘制三维点程序运行结果 4.4 应用Java 3D API绘制三维直线 4.4.1 Java 3D API绘制直线的类 4.4.2 绘制三维直线的程序设计和源代码 4.4.3 绘制三维直线程序运行结果 4.5 应用Java 3D API绘制三维扇面 4.5.1 Java 3D API绘制扇面的类 4.5.2 绘制三维扇面的程序设计和源代码 4.5.3 绘制三维扇面程序的运行结果 4.6 应用Java 3D API绘制三维锥体 4.6.1 Java 3D API绘制三维体的类 4.6.2 绘制三维锥体的程序设计和源代码 4.6.3 绘制三维锥体程序运行结果第5章 Java 3D API应用实例 5.1 绘制三维文字 5.1.1 Java 3D API绘制三维文字的类 5.1.2 绘制三维文字的程序设计和源代码 5.1.3 绘制三维文字程序运行结果 5.2 三维点的移动 5.2.1 Java 3D API移动点的类 5.2.2 移动三维点的程序设计和源代码 5.2.3 移动三维点程序运行结果 5.3 绘制延y坐标轴旋转的立方体 5.3.1 绘制三维形体旋转的程序设计和源代码 5.3.2 绘制三维形体旋转程序运行结果 5.4 调用三维形体对象 5.4.1 Java 3D API调用三维形体对象的接口和类 5.4.2 调用三维形体对象的程序设计和源代码 5.4.3 调用三维形体对象程序运行结果 5.5 处理三维形体行为 5.5.1 Java 3D API处理三维形体行为的类 5.5.2 处理三维形体行为的程序设计和源代码 5.5.3 处理三维形体行为程序运行结果第6章 Java动画制作技术 6.1 动态显示文字 6.1.1 动画程序中应用的线程类 6.1.2 打字方式显示文字程序设计和源代码 6.1.3 打字方式显示文字动画程序运行结果 6.2 滚动显示文字 6.2.1 滚动显示文字程序设计和源代码 6.2.2 滚动显示文字动画程序运行结果 6.3 动态显示图像 6.3.1 数字时钟程序设计和源代码 6.3.2 数字时钟动画程序运行结果 6.4 缓冲技术动态显示图像 6.4.1 应用于动画程序中的媒体跟踪器 6.4.2 应用于动画程序中的双缓冲技术 6.4.3 动画Applet小程序设计和源代码 6.4.4 动画Applet小程序运行结果 6.5 网络动画游戏小程序 6.5.1 网络动画游戏Applet小程序设计和源代码 6.5.2 网络动画游戏Applet小程序运行结果第7章 Java音频流处理技术 7.1 Java Sound API 7.1.1 java.applet包 7.1.2 java.media.j3d和com.sun.j3d.audioengines包 7.1.3 javax.sound和com.sun.media.sound包 7.2 网络Applet小程序声音播放器 7.2.1 Java Applet API音频操作框架 7.2.2 Applet小程序播放声音的程序设计和源代码 7.2.3 Applet小程序播放声音程序运行结果 7.3 播放三维音响效果的声音 7.3.1 Java.media.j3d sound API音频操作框架 7.3.2 播放三维音响效果声音的程序设计和源代码 7.3.3 播放三维音响效果声音程序的运行结果 7.4 MIDI数字音乐的播放 7.4.1 javax.media.sound.midi API 7.4.2 播放MIDI音乐文件的程序设计和源代码 7.5 模拟音频播放器 7.5.1 音频播放器程序中应用的类和接口 7.5.2 音频播放器程序设计和源代码 7.5.3 音频播放器程序运行结果第8章 JMF媒体框架 8.1 Java媒体框架JMF 8.1.1 JMF API 8.1.2 JMF中的

媒体播放器 8.1.3 JMF中的媒体处理器 8.1.4 JMF中的数据源 8.1.5 多媒体数据格式 8.1.6 数据源管理器 8.1.7 JMF事件模型 8.1.8 JMF定义的错误和异常 8.2 JMF媒体播放器 8.2.1 媒体播放器程序中应用的类 8.2.2 媒体播放器程序设计和源代码 8.2.3 媒体播放器程序运行结果 8.3 JMF音频综合应用实例
第9章 JMF与RTP协议 9.1 RTP协议与JMF中的RTP程序框架 9.1.1 RTP协议 9.1.2 RTCP协议 9.1.3 RTP程序框架 9.2 应用RTP协议实现网络媒体流的实时传输 9.2.1 发送媒体数据流程序中应用的类和接口 9.2.2 发送媒体数据流程序设计和源代码 9.2.3 发送媒体数据流程序运行结果 9.3 应用RTP协议实现实时接收网络媒体流 9.3.1 接收并播放媒体数据流程序中应用的类和接口 9.3.2 接收并播放媒体数据流程序设计和源代码 9.3.3 接收并播放媒体数据流程序运行结果
第10章 视频与音频数据流处理实例 10.1 捕获图像并传输 10.1.1 截取图像并传输和播放程序中应用的类和接口 10.1.2 截取图像并传输和播放程序设计和源代码 10.1.3 截取图像并传输和播放程序运行结果 10.2 捕获声音并传输 10.2.1 采集声音并传输程序中应用的类 10.2.2 采集声音并传输程序设计和源代码 10.2.3 采集声音并传输程序运行结果
附录A Java JNI技术附录B 快速掌握JBuilder附录C 配书光盘内容介绍

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>