

<<多媒体系统>>

图书基本信息

书名：<<多媒体系统>>

13位ISBN编号：9787302121879

10位ISBN编号：7302121877

出版时间：2006-4

出版时间：第1版 (2006年4月1日)

作者：斯坦梅茨

页数：281

字数：474000

译者：安博一

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>

## <<多媒体系统>>

### 内容概要

本书细致深入地向读者展现了多媒体系统及其应用的全貌。

只有当端到端解决方案中的各个环节相互协调时，用户才能够充分体会到多媒体带来的愉悦。

这意味着多媒体应用的开发应该采用综合方式，应该重点考虑本书中所描述的一些重要技术。

本书主要介绍了多媒体操作系统和通信系统的基本特征和属性，其中包括：多媒体应用的调度算法和其他操作系统支持的方法；软实时截止时间；多媒体文件系统的内部结构和文件服务器；数据放置和调度的判决算法；多媒体的通信、传送、流协议和服务；多媒体通信中的差错控制、拥塞控制、QoS感知以及自适应算法；同步服务及其时滞控制方法；群组通信及其相关的分组协调算法和其他分布式服务。

## <<多媒体系统>>

### 作者简介

Rakf steubnetz是德国Darmstadt理工大学多媒体通信方面的教授，同时也是远程媒体中心委员会的主席。

目前，他正和其他研究者共同致力于实现“真正无缝的多媒体通信”。

Steinmetz与他人合著的作品多达百部。

此外他还是很多专业委员会的成员、ICCC的管理者，并且是IEE和ACM的高

## &lt;&lt;多媒体系统&gt;&gt;

## 书籍目录

第1章 概述 1.1 跨学科的多媒体 1.2 本书内容 1.3 本书结构 1.3.1 服务质量 1.3.2 多媒体操作系统 1.3.3 多媒体网络互联和通信 1.3.4 同步 1.4 深入学习多媒体的相关资源 第2章 服务质量 2.1 需求和限制 2.1.1 实时的概念 2.1.2 截止时间 2.1.3 实时系统的特征 2.1.4 多媒体系统的实时需求 2.1.5 服务和协议需求 2.1.6 处理和通信约束 2.2 服务质量的概念 2.2.1 质量分层 2.2.2 服务对象 2.2.3 QoS规范 2.2.4 QoS参数值和服务类别 2.2.5 质量感知的服务模型 2.3 资源 2.3.1 资源管理 2.3.2 资源管理的需求 2.3.3 连续流模型 2.4 建立阶段 2.4.1 QoS协商 2.4.2 QoS转换 2.4.3 QoS缩放 2.4.4 QoS路由 2.4.5 接纳控制 2.4.6 预留 2.5 多媒体呼叫的运行阶段 2.5.1 流量整形 2.5.2 速率控制 2.5.3 错误控制 2.5.4 QoS和资源监控 2.5.5 QoS再协商和适配 2.6 QoS管理体系结构 2.7 结束语 第3章 多媒体操作系统 3.1 进程管理 3.1.1 实时的处理需求 3.1.2 传统的实时调度 3.1.3 实时调度：系统模型 3.1.4 软实时调度概念 3.1.5 调度策略 3.1.6 原型操作系统：案例分析 3.2 进程间通信和同步 3.3 存储器管理 3.3.1 存储器管理的预留概念 3.3.2 缓冲区管理技术 3.3.3 客户端/服务器系统的缓冲区管理 3.4 设备管理 3.5 系统体系结构 3.5.1 基于UNIX的系统 3.5.2 QuickTime 3.5.3 Windows多媒体扩展 3.5.4 OS/2 MPM/2 3.6 结束语 第4章 媒体服务器 4.1 体系结构 4.2 存储设备 4.2.1 磁盘布局 4.2.2 区位记录 4.2.3 文件结构 4.3 磁盘控制器 4.3.1 数据存放 4.3.2 重组 4.4 存储器管理 4.4.1 磁盘管理 4.4.2 传统的磁盘调度 4.4.3 多媒体磁盘调度 4.4.4 接纳控制 4.4.5 副本 4.4.6 支持不同类型磁盘 4.5 文件系统 4.5.1 传统的文件系统 4.5.2 多媒体文件系统 4.5.3 多媒体文件系统举例 4.6 内存管理 4.6.1 交替缓存策略 4.6.2 通用交替缓存策略 4.6.3 批处理法 4.6.4 背负法 4.6.5 内容插入 第5章 网络 第6章 通信 第7章 群组通信 第8章 同步

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>