

<<流媒体原理与应用>>

图书基本信息

书名：<<流媒体原理与应用>>

13位ISBN编号：9787504368300

10位ISBN编号：750436830X

出版时间：2013-3

出版时间：中国广播电视出版社

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>

## <<流媒体原理与应用>>

### 作者简介

庄捷，毕业于北京联合大学自动化工程学院应用电子专业，获工学学士学位。毕业后在中国传媒大学工作，曾先后教授过“计算机应用基础”、“非线性编辑”、“信息传播技术概论”、“数据库原理与应用”、“网页设计与制作”和“流媒体原理与技术”等课程。参与《电视节目制作多媒体教学软件》、《计算机应用基础多媒体教学软件的开发》等科研项目，参与《微型计算机基础与应用上机指导》、《网络新闻实务》等书的编写，参与《广播非线性编辑》网络课件的制作。

## 书籍目录

代总序拥抱创意时代 第一章流媒体技术概述 1.1什么是流媒体 1.1.1流媒体技术的产生 1.1.2流媒体技术的定义 1.2流媒体文件格式 1.2.1媒体压缩格式 1.2.2媒体文件流格式 1.2.3媒体文件发布格式 1.3流媒体技术的实现和系统构成 1.3.1流媒体技术的实现 1.3.2流媒体系统的构成 1.4流媒体的发展和应用 1.4.1流媒体的发展 1.4.2流媒体技术的应用 第二章流媒体传输技术 2.1流媒体传输基础 2.1.1Internet传输的基本概念 2.1.2Internet传输服务质量 2.2流媒体传输协议 2.2.1资源预留协议 (RSVP) 2.2.2实时传输协议 (RTP) 2.2.3实时传输控制协议 (RTCP) 2.2.4实时流协议 (RTCP) 2.2.5微软媒体服务协议 (MMS) 2.3流媒体传输方式 2.3.1流媒体传输的原理 2.3.2流媒体传输的特点 2.3.3顺序流式传输 2.3.4实时流式传输 2.4流媒体播放技术 2.4.1单播和多播 2.4.2点播和广播 2.4.3智能流技术 第三章流媒体压缩编码技术 3.1数据压缩技术 3.1.1数据压缩的产生 3.1.2数据压缩原理 3.1.3压缩的分类 3.2MPEG简介 3.2.1MPEG专家组 3.2.2MPEG系列标准 3.3MPEG—1 3.3.1MPEG—1的组成部分 3.3.2MPEG—1的应用 3.3.3MPEG—1的缺陷 3.4MPEG—2 3.4.1MPEG—2标准的构成 3.4.2MPEG—2视频编码系统中的“级”(Level)与“类”(Profiles) 3.4.3MPEG—2视频编码系统原理 3.4.4MPEG—2标准中的主要技术 3.4.5MPEG—2的实际应用 3.5MPEG—4 3.5.1MPEG—4标准的构成 3.5.2MPEG—4的编码原理 3.5.3MPEG—4标准的主要技术 3.5.4MPEG—4标准的特点 3.5.5MPEG.4的应用 3.6H.261 3.6.1H.261的编码原理 3.6.2H.261的数据结构 3.7H.263系列标准 3.7.1H.263与H.261的区别 3.7.2H.263的主要技术 3.7.3H.263+标准 3.7.4H.263++标准 3.8H.264标准 3.8.1H.264标准的产生 3.8.2H.264标准介绍 3.8.3H.264标准的技术特点 3.8.4H.264标准的应用 3.8.5H.264标准的优越性 第四章RealNetworks流媒体解决方案 4.1Real Networks简介 4.1.1Real Networks的产生 4.1.2Real System系统的组成 4.1.3Real System的通信原理 4.2客户播放器RealHayer 4.2.1Real Player简介 4.2.2Real Hayer属性设定 4.3RealProducer 4.3.1Real Producer介绍 4.3.2Real Producer的设置 4.4Real Slideshow 4.4.1Real Slideshow界面介绍 4.4.2Real Slideshow的基本操作 4.5Real Presenter 4.5.1Real Presenter介绍 4.5.2Real Presenter基本操作 4.5.3回放、编辑和发布演示 4.5.4Real Presenter的设置 4.6Real Server 4.6.1Real Server概述 4.6.2Real Server的安装 4.6.3Real Server的应用 4.7Real Text 4.7.1Real Text概述 4.7.2Real Text语言的编写 第五章Windows Media流媒体解决方案 5.1Windows Media简介 5.1.1Windows Media的产生 5.1.2Windows Media的组成 5.2Windows Media编码技术 5.2.1Window Media格式 5.2.2Windows MediaAudio \ Video编解码器 5.3Windows MediaPlayer 5.3.1Windows MediaPlayer介绍 5.3.2Windows MediaPlayer的设置 5.4Windows MediaEncoder 5.4.1WindowsMediaEncoder介绍 5.4.2会话的创建与设置 5.5WindowsMedia实用工具 5.5.1WindowsMedia流编辑器 5.5.2WindOWSMedia配置文件编辑器 5.5.3Windows Media文件编辑器 5.5.4Windows Media编码脚本 5.6Windows Media Services 5.6.1Windows Media Services概述 5.6.2Windows Media Services的应用 5.6.3Windows Media Services的主要属性设置 第六章同步多媒体集成语言SMIL 6.1SMIL概述 6.1.1SMIL的产生 6.1.2SMIL的特点 6.2SMIL语法结构 6.2.1SMIL的基本语法特性 6.2.2SMIL的语法标记 6.3SMIL2.0的新功能 6.4SMIL创建工具 6.4.1SMIL创建工具简介 6.4.2Fluition介绍 第七章移动流媒体技术 7.1移动通信技术 7.1.1移动通信技术概述 7.1.2GSM 7.1.3GPRS 7.1.43G 7.1.54G 7.2移动流媒体技术 7.2.1移动流媒体技术的发展 7.2.2移动流媒体的系统结构 7.2.3移动流媒体的主要业务 7.2.4移动流媒体协议 7.2.5移动流媒体的播放器 7.2.6移动流媒体的应用 7.2.7移动流媒体发展的限制 7.3移动流媒体的未来 参考文献 后记

## 章节摘录

版权页：插图：3.时间控制 我们在播放网络多媒体演示的时候，对于原始的多媒体素材我们并不是总会全部使用，更多的时候是只利用其中的某一部分。

使用传统的方法就是通过编辑软件对原始素材进行剪辑，这样编辑的效率比较低，同时有可能使原始素材造成不可弥补的损失。

而SMIL可以在不改变原始素材文件的前提下轻松完成这个工作。

如一个视频文件总长30秒，我们只希望播放其中间5~15秒的内容，我们只需要在SMIL中设定在该视频文件的第5秒开始播放，播放到第15秒结束就可以了。

同时时间控制还可以处理音视频的同步关系以及在演示用处理动画和转场效果等。

4.对整个演示进行布局 我们在播放多媒体演示时，如果有多个多媒体片段同时演示中，我们如何在演示窗口中展示它们呢。

这就需要在播放窗口中合理排布各个多媒体片段的位置和形状。

例如我们在播放视频片段时，还要有字幕的显示，一般的情形下我们在屏幕的上部播放视频，而在屏幕的底部播放文本字幕。

我们可以通过SMIL的布局功能来控制各多媒体片段出现在屏幕中的位置。

5.多语言选择支持 我们在制作多媒体演示时还要注意语言的问题，特别是在网络平台上播放的多媒体演示，由于网络平台可以覆盖世界的任何一个角落，其受众可能会使用多种不同的语言，这种情况在传统媒体中是不常见的。

例如我们要为某种产品制作网络广告片，其宣传对象是遍及世界各地，受众使用多种语言，如中文、英文、法文、日文等等。

如果我们想让所有的观众都可以听懂、看懂我们的演示，就必须制作不同语言版本的媒体文件。

传统的方法是让观众自己选择自己需要的语言版本来下载播放收看，无论是制作还是观众收看都比较复杂麻烦。

现在我们可以通过使用SMIL配置视频和音频文件的播放匹配条件，当用户通过网络点击播放演示时，播放器（RealPlayer）可以根据观众所使用的用户端操作系统的语言选择设置来播放相应语言的音频文件。

6.多带宽选择支持 网络是一个时刻都在动态变化的传播平台，各个用户的接入方式也各不相同，这就造成网络连接速度差别较大。

为了让所有用户都能够看到演示，我们可以制作适应不同传输速度的演示。

在传统的方法中，需要用户自己选择传输速度，然后播放相应得演示文件。

这需要用户具备一定的专业知识和技能，缩小了用户的范围。

使用SMIL，播放器可以自动检测出用户的连接速度，并要求服务器传输并播放相应质量的演示文件，使流媒体技术中的智能流（Surestream）得到充分的发挥。

7.平台无关性 网络的覆盖范围相当广泛，各个用户所使用的各种浏览器都有各自的特点，难以完全兼容。

SMIL提供统一的标准，可以被IE、Netscape等主流浏览器一致的执行，不会出现HTML在不同浏览器中不兼容的问题。

编辑推荐

《媒体创意专业核心课程系列教材:流媒体原理与应用(第2版)》理论与实践相结合,使读者在接受流媒体理论知识的同时,也可以指导读者进行多媒体内容的制作和平台的搭建。

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>