

<<手机影视网络技术>>

图书基本信息

书名：<<手机影视网络技术>>

13位ISBN编号：9787508459271

10位ISBN编号：750845927X

出版时间：2008-11

出版时间：水利水电出版社

作者：房晓溪 编

页数：114

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>

<<手机影视网络技术>>

前言

手机网络影视业务是无线增值服务的发展方向，中国拥有5亿的手机用户，使全球最大的通信市场。随着3G的来临，手机已经成为个人多媒体娱乐终端，手机用户对个性化娱乐服务的需求越来越强烈，手机网络影视正好能够为用户带来实时、互动和个性的娱乐体验方式。

随着手机网络影视概念的普及，以及运营商、设备制造商和内容提供商在终端、网络、内容上的布局，中国手机网络影视市场预期将达到新的高峰，跨入高速成长阶段。

“手机影视网络技术”是手机网络影视的基础理论及制作流程的核心课程，本书共6章内容。

第1章从学习计算机网络和Internet知识入手。

第2章重点解决如何将手机网络影视传送到互联网上。

互联网的宽带化发展为流媒体技术的产生和发展提供强大的动力和广阔的应用空间。

流媒体技术将广泛应用于互联网上的多媒体新闻发布、视频点播、电子-商务、远程教育、视频会议等网络信息服务的方方面面。

由于音/视频文件一般很多受网络带宽的限制，下载需较长时间。

运用流媒体技术，音、视频文件通过服务器向用户实时传送并播放，用户只需要几秒钟的延迟便可进行观看，具有非常明显的优势。

书中所设置的理论讲解和实战练习，使学生能从宽带互联网络和流媒体技术的各项参数讲解开始，逐步进入到传播制作阶段的特殊处理中，解决如何使用流媒体技术将手机网络影视传送到互联网上。

第3章介绍如何上传更新各种各样的手机网络影视节目，并对相关内容进行管理。

第4章讲解流媒体的制作，主要是通过支持流媒体格式相应的软件，对现有的视音频文件进行编解码，或者通过硬件厂商的硬件采集设备对节目流进行实时的编码。

由于互联网的用户普遍是应用Windows平台，本章重点学习WMV、RM和RMVB格式的制作。

第5章介绍如何搭建流媒体服务器。

第6章介绍如何建设一个提供流媒体服务的个人网站，这一方面需要后台配置提供服务的流媒体服务器，另一方面前台还需要为这个网站搭建相应的网站页面(Web)，也就是平时在网上看到的東西。

网站的日常维护主要是后台的操作，这是网站视频编辑的重要工作之一，不仅要上传更新各种各样的视频节目，还要对相关内容进行管理。

在本书写作过程中黄莹、马双梅、吴婷、卢娜、张莹、杨明、尤丹、千伯超、毛松、安阳参与了相关工作，在此表示衷心感谢。

由于作者水平有限，加之时间仓促，书中疏漏之处在所难免，敬请广大读者批评指。

作者2008年8月

<<手机影视网络技术>>

内容概要

随着手机网络影视在互联网上的广泛传播，流媒体技术起了极大的作用。

本书从学习计算机网络和Internet知识入手，介绍流媒体技术在互联网上的多媒体新闻发布、视频点播、电子商务、远程教育、视频会议等网络信息服务的广泛应用。

特别是由于音/视频文件一般很大，受网络宽带的限制，下载需较长时间。

运用流媒体技术，音/视频文件通过服务器向用户实时传送并播放，用户只需几秒钟的延迟便可进行观看，具有非常明显的优势。

本书中精心设置的理论讲解和实战练习，使学生能从宽带互联网络和流媒体技术的各项参数讲解开始，逐步进入到传播制作阶段的处理中。

本书可以作为本科及高职高专学生的教科书，也可以作为希望从事手机网络影视方面工作的初学者的入门参考书。

特别说明:本书中提及的上传供读者下载的影视节目仅供教学之用。

书籍目录

丛书序前言第1章 互联网基础 1.1 认识互联网 1.1.1 互联网初探 1.1.2 TCP/IP 1.1.3 域名系统
1.1.4 Internet服务 1.2 Internet上网配置 1.2.1 TCPOP协议配置 1.2.2 ADSL宽带安装连接设置
1.2.3 Internet浏览器的使用 1.2.4 P2P软件的使用 本章小结 自测题 课后作业第2章 流媒体技术基础
2.1 流媒体概述 2.1.1 什么是流媒体 2.1.2 流媒体的传输特点 2.2 流媒体的系统组成与实现 2.2.1
流媒体的系统组成 2.2.2 流媒体的实现环节 2.2.3 流媒体的播放端 2.2.4 流媒体的相关技术标准
2.2.5 传输协议的简单介绍 2.2.6 流媒体的播放方式 2.2.7 流媒体的发展空间 2.3 流媒体技术的广泛
应用 2.3.1 会议电视和视频点播 2.3.2 校园视频网 2.3.3 远程教育 2.3.4 电视转播 2.4 流式技术的
解决方案 2.4.1 Real System 2.4.2 Windows Media Technology 2.4.3 QuickTime Server 本章小结 自测
题 课后作业第3章 基础视频格式转换 3.1 视频格式与编码 3.1.1 常见视频格式详解 3.1.2 常用的视
频编码 3.2 视频文件转AVI 3.2.1 RM/RMVB视频转换 3.2.2 DVD/VCD文件转换 本章小结 自测题
课后作业第4章 视频文件实用技术 4.1 流媒体文件的制作 4.1.1 RM文件的制作 4.1.2 RMVB文件
的制作 4.1.3 Windows Media视频文件的制作 4.2 视频光盘的制作 4.2.1 VCD光盘的制作 4.2.2
DVD光盘的制作 本章小结 自测题 课后作业第5章 搭建流媒体服务器 5.1 流媒体服务器知识
5.1.1 流媒体服务概述 5.1.2 流式服务的网络协议 5.1.3 流式服务的传输格式 5.2 搭建网络直播服务
器 5.2.1 安装Windows Media Services 5.2.2 安装Windows Media Encoder第6章 个人流媒
体网站建设

章节摘录

第1章 互联网基础1.1 认识互联网1.1.1 互联网初探当前的互联网起源于美国国防部高级研究计划署1969年开发建立的试验性网络ARPAnet。

原来的研究宗旨是如何在非常时期（战争、自然灾害等）仍然保持通信网络的连续工作。

互联网是一个全球性的网络，有人管它叫“网际网”，英文就是Internet，翻译的还不是很统一，现在可能叫“互联网”比较多一点。

它的主要构成是全球范围的，是一个全球性的网络，在全球两百多个国家都有点了，有的国家还不止一个点，总共有两千多万台计算机，随着电子商务的不断发展这个数字还在不断增加。

这么多的计算机，互相都是连接在一起的，它们使用一种共同的语言，这和人们交流一样，我们使用中文交流，美国人用英语交流，计算机之间的交流使用一种TCP/IP协议，这是一种技术术语。

它们通过互联形成这么一个网络，如果只是从形成定义来讲，互联网就是许多台计算机连接在一起，仅此而已。

在中国，从20世纪80年代末开始，已经建成了四个骨干网，即中国公用计算机互联网、中国科学技术计算机网、中国教育和科研计算机网、中国国家公用经济信息通信网。

每个骨干网的下面都连接着数以千计的接入网，并且这四个骨干网之间既互相连接，又有独立的国际出口，分别与世界其他国家和地区互联，形成了真正的国际互联网。

<<手机影视网络技术>>

编辑推荐

《手机影视网络技术》立足实战，强化训练，全面列举阐述手机动漫游戏设计的大部分开发语言 and 操作系统，涵盖手机动漫游戏的基本案例，既是学习和设计手机动漫游戏的入门教材，又是学习和设计手机动漫游戏的实训手册，全面引导学习者和职场无缝链。

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>