

<<数字媒体的版权管理与控制>>

图书基本信息

书名：<<数字媒体的版权管理与控制>>

13位ISBN编号：9787030309259

10位ISBN编号：7030309251

出版时间：2011-6

出版时间：科学

作者：王玉林//冯晶

页数：427

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>

## <<数字媒体的版权管理与控制>>

### 内容概要

数字产品盗版问题已经成为知识产权保护执法过程中的一个棘手问题。

本书围绕数字版权管理问题进行阐述。

首先,介绍了数字版权管理的意义、现状和发展动向;其次,介绍了数字版权管理系统中涉及的相关技术,包括加密技术、Rootkit技术、数字水印技术和权限表达等;最后,介绍了在Windows系统和Linux系统下,数字版权管理系统的设计与实现。

本书可供计算机科学与技术、信息技术、知识产权保护、新闻传媒等相关专业的研究人员、工程技术人员、教师、研究生和本科生学习参考。

## <<数字媒体的版权管理与控制>>

### 书籍目录

#### 前言

#### 上篇 DRM介绍

##### 第一章 DRM概述

###### 1.1 引言

###### 1.2 DRM的现状

###### 1.3 DRM的应用

###### 1.4 DRM系统中的角色

###### 1.5 DRM的发展动向

###### 1.6 本章小结

###### 参考文献

#### 中篇 DRM系统中的相关技术

##### 第二章 加密技术

###### 2.1 引言

###### 2.2 对称加密算法

###### 2.3 非对称加密算法

###### 2.4 Hash算法

###### 2.5 其他算法

###### 2.6 数字签名

###### 2.7 本章小结

###### 参考文献

##### 第三章 Rootkit技术

###### 3.1 引言

###### 3.2 用户模式Rootkit

###### 3.3 内核模式Rootkit

###### 3.4

#### Rootkit与病毒和蠕虫的比较

###### 3.5 本章小结

###### 参考文献

##### 第四章 数字水印技术

###### 4.1 引言

###### 4.2 数字水印的基本特性

###### 4.3 数字水印的分类

###### 4.4 数字水印的基本模型

###### 4.5 数字水印技术的应用

###### 4.6 典型数字水印算法

###### 4.7 数字水印的攻击技术

###### 4.8 本章小结

###### 参考文献

##### 第五章 电子交易和权限表达

###### 5.1 引言

###### 5.2 电子交易的全局观念

###### 5.3 电子支付工具的种类

###### 5.4 电子货币和网上货币结算系统

###### 5.5 电子钱包

###### 5.6 网上订单处理流程的完善

## <<数字媒体的版权管理与控制>>

5.7 电子合同

5.8 数字证书

5.9 安全套接层协议

5.10 安全电子交易协议

5.11 权限表达语言

5.12 本章小结

参考文献

第六章 Windows操作系统的相关管理机制

6.1 Win API

6.2 PE文件

6.3 Windows下的异常处理

6.4 保护模式

6.5 Windows NT

6.6 钩子

6.7 本章小结

参考文献

第七章 Linux操作系统的相关管理机制

7.1 Linux内核模块编程

7.2 Linux系统调用

7.3 X Window事件和窗口

7.4 Linux的文件与文件系统

7.5 本章小结

参考文献

下篇 数字版权管理系统的设计与实现

第八章 DRM技术问题和考虑

8.1 DRM的一般体系结构

8.2 DRM成功应用的因素

8.3 DRM的安全措施

8.4 DRM的非技术问题

8.5 DRM的标准化

8.6 REL问题及其解决方案

8.7 DRM互操作性的解决方案

8.8 身份认证和使用控制

8.9 可信执行与DRM

8.10 权利规则的管理

8.11 隐形水印与DRM

8.12 本章小结

参考文献

第九章 DRM基本模型和系统设计

9.1 DRM的设计目标

9.2 DRM系统模型

9.3 典型DRM系统的比较

9.4 DRM服务的设计

9.5 通用DRM系统的组成

9.6 服务器和客户端的交互设计

9.7 本章小结

参考文献

## <<数字媒体的版权管理与控制>>

### 第十章 Windows平台上DRM系统的设计与实现

#### 10.1 引言

#### 10.2 DRM相关技术

#### 10.3 需求与总体设计

#### 10.4 系统需求

#### 10.5 总体设计

#### 10.6

### 基于Windows的服务器端设计与实现

#### 10.7

### Windows操作系统客户端的DRM实现

#### 10.8 本章小结

#### 参考文献

### 第十一章 Linux平台DRM系统的设计与实现

#### 11.1 引言

#### 11.2 任务概述

#### 11.3 加密模块与解密模块

#### 11.4 打包模块与数据库模块

#### 11.5 用户请求处理模块

#### 11.6 内核调用重定向模块

#### 11.7

### 保护文件主窗口状态与操作监控模块

#### 11.8 部分模块接口列表

#### 11.9 本章小结

#### 参考文献

### 第十二章 结语

#### 12.1 DRM与P2P技术的整合

#### 12.2 DRM的应用前景

#### 12.3 DRM的发展和趋势

#### 12.4 本章小结

#### 参考文献

### 附录

## <<数字媒体的版权管理与控制>>

### 章节摘录

版权页：DRM技术并不只是在市场规律中被标准化。

事实上，立法机关正在考虑将各种DRM组件强制加入到消费电子产品中。

在强大的来自内容产业（特别是电影产业）游说集团的作用下，立法机关开始采纳将这种措施法律化的提议。

然而大多数计算机和电子设备制造商都对此强烈反对。

就像针对DRM的辩论一样，对于上述措施的正反两方，观点都很极端。

支持者认为，如果没有强制的DRM解决方案，现在的文化生产将走向尽头。

反对者认为，强制的DRM解决方案将会使通用计算机走向尽头，因为它受技术革新的影响很大，并在技术领域不断地更新（Cheng，2003）。

强制的DRM标准似乎有希望通过网络效应寻求市场标准。

一个常规的DRM体系结构可以在一个相对较短的时间内引入市场，并避免标准之争。

然而，历史情况却并不支持这一观点。

鉴于通过法律手段强制指定DRM技术在早期取得了一定的成功，似乎在不久的将来，在所有的消费电子产品中都将强制安装DRM组件。

然而，考虑到在欧洲授权的在DAT播放器中使用SCMS的失败，上述情况似乎不会出现，特别是在欧洲。

另外，所有的强制使用特定DRM技术的努力都受到了来自各种不同团体的强烈反对，如计算机、消费电子产品制造商和消费者权益保障团体。

无论如何，如果得到了立法的支持，在家庭电子设备（如付费电视或移动播放器）中嵌入DRM技术的尝试会更容易取得成功。

不仅仅是历史情况证明通过立法或政策来强制使用DRM不大可能。

强制将DRM组件嵌入到计算机硬件中，也意味着人们所熟知的通用计算机将不复存在。

计算机所有者将失去他们对硬件的自由操纵权利，而这种情况将对技术革新和计算机产业产生负面的影响。

## <<数字媒体的版权管理与控制>>

### 编辑推荐

《数字媒体的版权管理与控制》是由科学出版社出版的。

<<数字媒体的版权管理与控制>>

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>