

<<网络多媒体开发与应用>>

图书基本信息

书名：<<网络多媒体开发与应用>>

13位ISBN编号：9787111058106

10位ISBN编号：7111058100

出版时间：1997-08

出版时间：机械工业出版社

作者：(美)Francois Fluckiger

译者：冯博琴/等

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>

<<网络多媒体开发与应用>>

书籍目录

目录	
译者序	
序言1	
序言2	
前言	
如何使用这本书	
第1部分 背景知识	
第1章 什么是多媒体	
1.1词源	
1.2在信息领域中的术语“多媒体”	
1.3数字化多媒体的定义	
1.4各种类型的多媒体信息	
1.5多媒体系统的4个特征	
1.6单一的和网络化的多媒体	
1.7小结	
进一步阅读资料	
附录1.1专业知识：多媒体的同源	
附录1.2专业知识：各种上下文中的“媒体”	
附录1.3专业知识：作为形容词的多媒体用法	
附录1.4基本知识：重现信息的模拟信号	
第2章 集成化数字信息	
2.1概述	
2.2多媒体系统由计算机控制	
2.3集成	
2.4数字化表示	
2.5信息为什么要采用数字化描述	
2.6交互作用	
2.7小结	
附录2.1专业知识：数字化、采样和量化	
第3章 文本、图形、图像 视频、动画和声音	
3.1概述	
3.2文本	
3.3图形与图像	
3.4图形	
3.5图像	
3.6运动图像和运动图形	
3.7声音	
3.8离散媒体与连续媒体	
3.9小结	
进一步阅读资料	
附录3.1基础知识：计算机文本	

<<网络多媒体开发与应用>>

附录3.2基础知识：语言识别的技术状况

第4章 一些可行技术的介绍

4.1概述

4.2基本的计算机系统的概述

4.3数据网络概述

4.4多媒体端系统硬件的概述

4.5小结

进一步阅读资料

附录4.1专业知识：PC（MPC）多媒体标准

第5章 多媒体为什么会这么流行

5.1概述

5.2科技的推动还是市场的牵引

5.3信息超载

5.4用于知识获取的多感觉系统

5.5合作工作

5.6计算技术的进步

5.7网络的发展

5.8压缩技术的进步

5.9信息高速公路

5.10高速公路：为家庭用户服务

5.11高速公路：地位及问题

5.12互联网和环球网：首要高速公路

5.13多媒体：反映现代神话的技术

5.14小结

进一步阅读资料

附录0.1基本知识：什么是技术推动和市场牵引

附录5.2专业知识：特定多媒体领域的评估

附录5.3进一步研究：多媒体市场因素预告

第2部分 多媒体应用

第6章 多媒体应用的分类

6.1概述

6.2什么是应用

6.3人对人和人对系统应用

6.4在计算机支持下的协同工作

6.5人对人的多媒体应用

6.6人对系统的多媒体应用

6.7会议室模式与桌面模式

6.8小结

进一步阅读资料

附录6.1专业知识：其他分类原则

第7章 人与人之间的音频视频应用

7.1概述

<<网络多媒体开发与应用>>

- 7.2计算机辅助线路电话系统
- 7.3分组电话系统（分组语音对话）
- 7.4计算机集成线路视频通话系统
- 7.5分组视频通话（分组音频视频对话）
- 7.6小结
- 进一步阅读资料
- 附录7.1专业知识：关于在桌面系统中使用ISDN的几点说明
- 第8章 CSCW共享工作空间
- 8.1概述
- 8.2共享工作空间潜在的涵义
- 8.3共享白板工具
- 8.4共享应用工具（SAT）
- 8.5有意识协作与无意识协作工具
- 8.6电子白板（活板）
- 8.7小结
- 进一步阅读资料
- 附录8.1专业知识：远程指针
- 第9章 工作场所的音频—视频发送
- 9.1概述
- 9.2基本概念
- 9.3多点播送与广播
- 9.4支持多点播送和广播的网络方式
- 9.5应用领域
- 9.6演示或讲座的视频信息播放特征
- 9.7现场音频 视频传送
- 9.8远距离音频 视频信号的发送
- 9.9Internet广播和电视频道
- 9.10小结
- 进一步阅读资料
- 附录9.1基础知识：单向/双向和双方/多方方式
- 附录9.2基础知识：多点播送与广播间的区别
- 第10章 音频—视频会议
- 10.1概述
- 10.2视频会议的主要特点
- 10.3线路与分组视频会议
- 10.4基于线路的视频会议简史
- 10.5基于分组的视频会议简史
- 10.6线路视频会议中的多个对话方
- 10.7多方分组视频会议
- 10.8在线路视频会议与分组视频会议两系统之间的相互操作
- 10.9应用领域
- 10.10使用哪种网络

<<网络多媒体开发与应用>>

10.11线路与分组系统特征的总结

10.12发展状况、产品及前景

10.13多媒体会议

10.14小结

进一步阅读资料

附录10.1专业知识：Codecs、codecs
和codecs

第11章 多媒体电子邮件和多媒体
文档的传送

11.1概述

11.2多媒体电子邮件

11.3电子消息的连续格式

11.4具有文本—语音合成系统的电子文
本邮件

11.5电子语音邮件

11.6电子视频邮件

11.7电子混合邮件

11.8多媒体邮件

11.9复合文档和多媒体文档的交换

11.10多媒体文档的格式问题

11.11文档格式的主要标准

11.12小结

进一步阅读资料

附录11.1基础知识：完成电子邮件的连
续步骤

附录11.2专业知识：主要文档格式
标准

第12章 基于服务器的多媒体应用

12.1概述

12.2在人对人和人对系统的通信间有没
有清晰的界线

12.3卸载和实时传送

12.4多媒体服务器中实时传送的问题

12.5多媒体服务器的交互访问

12.6视频点播（VOD）

12.7电影点播（MOD）

12.8公共视频新闻点播

12.9共同的运动视频点播服务

12.10交互电视

12.11检索和获取：如何处理信息爆炸

12.12分布应用

12.13服务器的视频分布

12.14多媒体文档的网络发送

12.15小结

进一步阅 读资料

附录12.1专业知识：多媒体新闻点播
两个测试的事例

<<网络多媒体开发与应用>>

第13章 网络超文本和超媒体

13.1概述

13.2超文本和超媒体

13.3超文本的概念

13.4怎样在超空间中寻找出路

13.5超文本和超媒体的区别

13.6超媒体概念可以应用于哪些多媒体领域中

13.7开放性的超媒体

13.8小结

进一步阅读资料

第14章 全球网：通向通用信息的超空间

14.1概述

14.2什么是全球网

14.3全球网的基本思想

14.4全球网的协议

14.5通向人类知识信息和文化的通用网

14.6通用网和通用互联网

14.7全球网的应用

14.8全球网存在的问题

14.9发展状况、产品及前景

14.10小结

进一步阅读资料

附录14.1专业知识：WWW的规范及协议

附录14.2专业知识：互联网上的其他信息检索系统

第15章 虚拟现实

15.1概述

15.2什么是虚拟现实

15.3虚拟世界是由什么组成的

15.4陷入程度

15.5虚拟现实的输入与输出设备

15.6虚拟世界的远程查询

15.7通过虚拟世界与别的参与者交互

15.8通过虚拟重现作用现实世界

15.9虚拟会议室及远程展示：是科幻小说吗

15.10小结

进一步阅读资料

附录15.1基础知识：距离和深度的简单理解

附录15.2基础知识：三维声音

第3部分 多媒体应用的联网需求

第16章 什么是网络

<<网络多媒体开发与应用>>

16.1概述

16.2网络部件

16.3通信子网和覆盖网络

16.4小结

进一步阅读资料

附录16.1基础知识：高速缓存和镜像

第17章 网络的特征和性能

17.1概述

17.2支持多媒体应用的6个关键的网络规则

17.3吞吐量

17.4传输延迟

17.5延迟变化

17.6等时性

17.7差错率

17.8多点播送

17.9多媒体应用的其他特征

17.10服务质量

17.11 小结

进一步阅读资料

附录17.1专业知识：CRC和FEC

第18章 音频和运动视频的联网要求

18.1概述

18.2一些品质需求

18.3人对声音和图像的感觉

18.4对错误忍耐性的压缩效果

18.5电话质量和CD质量

18.6音频：定量要求

18.7运动视频：5类质量

18.8HDTV品质

18.9演播室质量的数字电视

18.10广播质量的电视

18.11视频会议质量

18.12运动视频：定量的要求

18.13层次分辨率视频

18.14压缩对突发的影响

18.15小结

进一步阅读资料

附录18.1基础知识：延迟平衡

附录18.2专业知识：演播室质量的数字电视

第19章 其他要求

19.1概念

19.2图像传送的要求

19.3多点播送的要求

19.4高速缓存和镜像要求

<<网络多媒体开发与应用>>

19.5其他的定量要求

19.6小结

第4部分 多媒体的网络处理

第20章 联网的一些特征

20.1概述

20.2网络在其他网络上运行

20.3掌握网络平面层的堆栈式结构

20.4预约、分配和专用资源

20.5ATM是一种同步还是异步技术

20.6面向连接和无连接

20.7端系统、主机、站、DTE

和CPE

20.8小结

附录20.1基本知识：等时性、异步性、同步性

第21章 LAN作为多媒体的载体

21.1概述

21.2传统的共享媒体LAN

21.3提高LAN性能的选项

21.4LAN帧交换

21.5100Mbps的以太网

21.6同步FDDI、FDDI 和优先令牌环网

21.7等时以太网

21.8作为LAN技术的ATM

21.9LAN多媒体性能的总结

21.10小结

进一步阅读资料

附录21.1基本知识：以太网和令牌环网的原理

附录21.2专业知识：LAN使用的电缆

第22章 作为多媒体载体的分组WAN

22.1概述

22.2X.25WAN

22.3互联网协议WAN

22.4IP多点播送

22.5什么是MBone

22.6ST 技术

22.7RSVP

22.8分组广域网的多媒体能力总结

22.9小结

进步阅读资料

附录22.1基础知识：IP多点播送的简要描述

第23章 线路广域网作为多媒体的

<<网络多媒体开发与应用>>

载体

23.1概述

23.2线路广域网服务的种类

23.3同步传输模式的基本理论

23.4广域网类型线路的概述

23.5访问速度和比特率

23.6延迟和延迟差异

23.7在线路网络中的多点播送

23.8线路广域网的多媒体能力的总结

23.9小结

进一步阅读资料

第24章 ATM广域网用作多媒体

载体

24.1概述

24.2ATM技术用于B - ISDN

24.3单元交换的理论基础

24.4选择小尺寸的包

24.5面向连接模式的理论基础

24.6虚拟连接和虚拟路径

24.7ATM传输的底层结构

24.8ATM与模拟电视共存

24.9ATM及可靠性

24.10ATM服务类别

24.11有可能阻塞ATM网络吗

24.12ATM和多点播送

24.13ATM性能

24.14一个关键的问题：操作者将会提供什么样的服务

24.15ATM用作广域多媒体的优缺点

24.16ATM广域网的多媒体性能总结

24.17小结

进一步阅读资料

第25章 帧中继和SMDS作为多媒体

载体

25.1概述

25.2帧中继概述

25.3帧中继性能

25.4帧中继用作多媒体应用的优缺点

25.5SMDS概述

25.6SMDS中的访问级别和传输量
权限

25.7SMDS网络的性能

25.8SMDS 和多点播送

25.9SMDS用作多媒体的优缺点

25.10帖中继和SMDS多媒体能力的总结

25.11小结

第26章 局域网及广域网发展综述

<<网络多媒体开发与应用>>

26.1概述

26.2资源优化来之不易

26.3哪个网络将在哪个之上运行

26.4哪一个正在统一端对端技术

26.5局域网和广域网相互借鉴

26.6山那边的草总是更青

26.7LAN/WAN和CON/CLN：永远将会不匹配吗

第5部分 编码和压缩

第27章 基本的数字化技术

27.1概述

27.2脉冲编码调制

27.3线性编码和对数编码

27.4音频PCM电话

27.5音频CD质量

27.6数字电视

27.7光亮度和色度

27.8小结

进一步阅读资料

附录27.1基本知识：光亮度、光度和亮度

附录27.2基本知识：色彩和视频照相机的说明

第28章 压缩编码技术

28.1概述

28.2压缩的必要性

28.3有损耗和无损耗压缩

28.4平均信息量编码和源编码

28.5消去重复序列

28.6统计编码

28.7变换编码

28.8差分或预测编码

28.9句量化

28.10分形压缩

28.11压缩通常比解压缩复杂

28.12压缩技术小结

28.13小结

进一步阅读资料

第29章 声音压缩

29.1概述

29.2ITU TSG.721 722.723 728语音标准

29.3其他的语音压缩算法

29.4高质量的音频压缩标准

29.5小结

进一步阅读资料

第30章 图像和电视压缩

<<网络多媒体开发与应用>>

30.1概述

30.2JPEG标准

30.3压缩运动图像：两个可能的阶段

30.4运动补偿算法概述

30.5H.320标准，总览

30.6MPEG标准总览

30.7MPEG1、MPEG2MPEG4之间的差别

30.8MPEG2与其他电视格式有何不同

30.9MPEG 2视频的前景

30.10小结

进一步阅读资料

跋

多媒体的社会状况

20条关键信息

结束语

术语汇编

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>