

<<流媒体技术入门与提高>>

图书基本信息

书名：<<流媒体技术入门与提高>>

13位ISBN编号：9787118064827

10位ISBN编号：7118064823

出版时间：2009-8

出版时间：国防工业出版社

作者：齐俊杰，胡洁，麻信洛 编著

页数：312

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>

前言

自2006年本书第1版问世以来，流媒体的发展速度没有丝毫的停滞，特别是近年来网络带宽增大，互联网技术日益增强，使流媒体的应用范围越来越广。

目前通过流媒体技术我们可以实现：流媒体信息服务，包括财经信息、新闻和即时体育播报、天气信息播报等；娱乐服务，包括卡通、音频、视频、游戏以及电视节目的精彩片段下载播放和在线播放；通信服务，随着手机移动流媒体的快速发展，移动流媒体使人们的沟通更加方便，如在轮船上、汽车上……进行网络会议，公司员工可使用3G终端参与会议，朋友及家人之间实现视频通话等；监控服务，包括交通监控和家庭监控。

交通监控使交通部门能够实时察看高速公路和主要道路的交通状况，可查看指定道路区间的路况，并可在途中通过定位服务来检查各路段的交通情况。

家庭和办公室监控可以实时监视家庭和办公室的情况；定位服务，可用来提供地图和向导服务，并且可以预览风景名胜、在线预定饭店等。

流媒体的广泛应用对广大用户意味着全新的体验和应用理念。

本书对第1版进行了较大幅度的修订，以充分反映流媒体的最新技术发展和应用情况。

本书分为14章：第1章综合介绍了流媒体技术；第2章介绍了Windows Media、RealMedia、QuickTime三个主流流媒体平台；第3章系统介绍了MPEG、H26d、AVS等流媒体编解码技术；第4章较全面地介绍了流媒体通信协议；第5、6、7、8章分别介绍了流媒体节目制作、转换、下载及播放技术；第9章简要介绍了流媒体服务器的安装设置等内容；第10章介绍了同步多媒体集成语言SMIL；第11章介绍了流媒体的嵌入技术；第12章全面介绍了移动流媒体技术；第13章介绍了P2P网络电视技术及主流媒体在线播放软件；第14章简单介绍了IPTV技术及发展。

本书第2、3、4、6、7章由齐俊杰编写，第1、9、11、12、13章由胡洁编写，第5、8、10、14章由麻信洛编写，张景生高级工程师审阅了提纲并给出了非常具体的指导意见。

本书在编写过程中参考了大量资料，得到了多位同仁的帮助。

王飞、李东岩、崔超、陈刚等同志参与了本书的资料整理和排版工作，在此一并致以真挚的谢意。

限于时间和水平，书中疏漏之处在所难免，恳请广大读者不吝赐教、批评指正。

<<流媒体技术入门与提高>>

内容概要

流媒体技术是因特网上用于传输音/视频数据的重要技术。

本书首先介绍了流媒体编解码基础、三大主流流媒体平台、流媒体通信协议，然后从实际出发，详细介绍了流媒体的制作、播放、转换、下载及流媒体服务器架设、流媒体嵌入等技术，最后介绍了移动流媒体技术、P2P网络电视技术、IPTV技术等新型流媒体技术。

本书以理论为基础，重点在于实际应用，内容紧跟时代潮流，把握新技术发展，使读者不仅在知识层次上有所提高，而且在知识面上也有所扩展。

本书适合流媒体技术入门的初学者阅读，也适合作为大中专院校流媒体技术及应用的专业培训教材或教学参考书。

<<流媒体技术入门与提高>>

书籍目录

第1章 流媒体综述 1.1 流媒体简介 1.1.1 流媒体的含义 1.1.2 流媒体特点 1.1.3 流媒体系统组成 1.1.4 流媒体传输流程 1.2 流媒体关键技术 1.3 流媒体传输方式 1.3.1 顺序流式传输 1.3.2 实时流式传输 1.3.3 流媒体传输的网络协议 1.4 流式技术解决方案 1.4.1 RealSystem 1.4.2 Windows Media Technology 1.4.3 QuickTime 1.4.4 Adobe Flash 1.5 流媒体文件格式 1.5.1 压缩媒体文件格式 1.5.2 流式文件格式 1.6 流媒体播放过程 1.7 流媒体的应用 1.7.1 流媒体的应用类型 1.7.2 常见的流媒体的应用第2章 流媒体技术基础 2.1 Windows Media 2.1.1 Windows Media技术平台概述 2.1.2 Windows Media组件 2.1.3 ASF格式 2.1.4 Windows Media 9系列音频编解码器 2.1.5 Windows Media 9系列视频编解码器 2.1.6 Windows Media版权管理技术 2.2 RealMedia 2.2.1 RealSystem系统组成 2.2.2 RealMedia文件格式 2.2.3 RealSystem中的数据通信 2.2.4 RealSystem系统中RTSP通信 2.2.5 RealServer中的多播技术 2.2.6 RealServer中的分流技术 2.2.7 RealSystem系统的智能流技术 2.2.8 RealSystem系统需求 2.3 QuickTime 2.3.1 QuickTime文件格式 2.3.2 QuickTime文件结构 2.3.3 QuickTime电影 2.3.4 QuickTime制作技术 2.3.5 QuickTime发布技术 2.3.6 QuickTime播放技术 2.4 Flash流媒体 2.4.1 Flash流媒体文件格式 2.4.2 Flash创建工具第3章 流媒体编解码技术第4章 流媒体传送与相关协议第5章 流媒体节目制作第6章 流媒体转换技术第7章 流媒体下载第8章 流媒体播放器第9章 安装、运行流媒体服务器第10章 用RealText制作流式文本文件第11章 流媒体嵌入技术第12章 移动流媒体技术第13章 P2P流媒体技术第14章 IPTV技术

章节摘录

第2章 流媒体技术基础 2.1 Windows Media 流媒体技术的良好市场前景吸引了众多厂商

。在意识到网络流媒体对于互联网的重要性之后，Microsoft立即推出了Windows Media与Real Media相抗衡。

Microsoft虽然不是最早涉足该领域的公司，但Windows Media技术平台以其方便性、高集成度、低费用等特点，被人们广泛接受。

Windows Media技术涵盖了一整套关于流媒体处理的组件和特性，其主要目的是在Internet和Intranet（企业内部网）上实现基于流技术的数字视/音频的传输，并且Windows Media涉及到数字媒体的许多新领域，如数字权限管理（DRM）、消费者器材集成等。

Windows Media技术的一大特点是其制作、发布和播放软件与Windows平台集成在一起，无需额外购买，并且其编码器与播放器的视/音频质量都比较高。

Windows Media的技术核心是ASF（Advanced Streaming Format高级流格式），因此，基于Windows Media技术在网络上传输的内容又被称为ASF Stream（ASF流）。

ASF支持任意的压缩/解压缩编码方式，并可以使用任何一种底层网络传输协议，具有很大的灵活性。Microsoft已将Windows Media技术捆绑在Windows平台中，并将ASF作为Windows版本中多媒体内容的标准文件格式。

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>