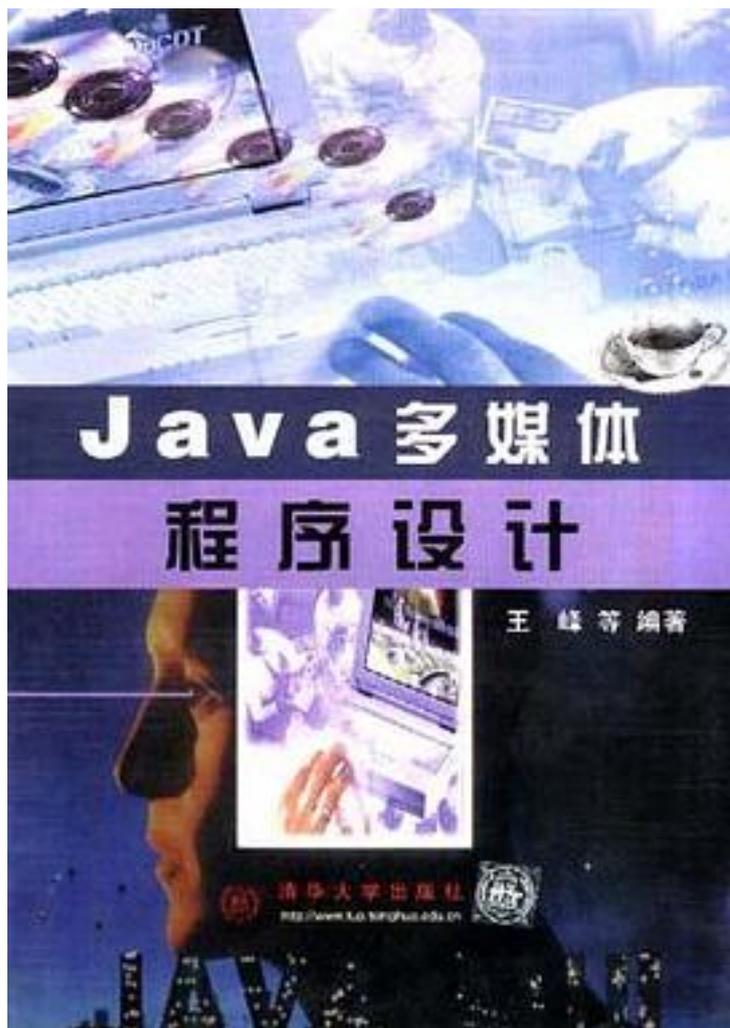


# JAVA多媒体程序设计



[JAVA多媒体程序设计\\_下载链接1](#)

著者:王峰

出版者:清华大学出版社

出版时间:1999-05

装帧:平装

isbn:9787302035183

内容简介

JavaMediaAPIs是Sun公司在推出Java后提供的一系列APIs之一。本书分五部分分别介绍了Java

MediaAPIs

所包含的Java媒体框架Java2DAPIJava3DAPIJavaSpeechAPI和JavaTelephonyAPI等内容。

在讲解原理的同时，注意辅以代码实例。

本书适合于对Java、Web和多媒体等技术感兴趣的读者参考。

作者介绍:

目录: 目录

第1部分 Java媒体框架

第1章 Java媒体播放器

1.1 Java媒体播放器概述

1.1.1 数据源

1.1.2 播放器

1.1.3 媒体事件

1.1.4 播放器状态

1.1.5 调用JMF方法

1.2 范例：生成一个播放媒体文件的小应用程序

1.2.1 PlayerApplet概述

1.2.2 Playe rApplet 代码列表

1.2.3 初始化applet

1.2.4 控制播放器

1.2.5 响应媒体事件

1.3 产生并显示一个播放器

1.3.1 产生播放器

1.3.2 显示播放器和播放器控件

1.4 控制媒体播放器

1.4.1 启动播放器

1.4.2 停止播放器

1.5 管理播放器状态

1.5.1 准备启动播放器

1.5.2 启动和停止播放器

1.5.3 释放播放器资源

1.5.4 实现ControllerListener接口

1.6 管理计时

1.6.1 设置MediaTime

1.6.2 获取当前时间

1.6.3 设定播放器的速度

1.6.4 获取播放器的持续时间

1.7 同步播放器

1.8 采用一个播放器管理和同步其他控制器

1.8.1 增加一个控制器

1.8.2 管理增加控制器的操作

1.8.3 删除控制器

1.9 扩展JMF

1.9.1 理解播放器体系结构

1.9.2 集成新播放器实现

- 1.9.3 集成新的数据源
- 1.9.4 集成新数据源的实现
- 第2部分 Java2DAPI
- 第2章 Java2D基础知识
  - 2.1 Java2DAPI概览
    - 2.1.1 坐标空间
    - 2.1.2 绘图
  - 2.2 Java2D文本
  - 2.3 Java2D图像
  - 2.4 小结
- 第3章 Java2D绘制
  - 3.1 图形绘制流水线
  - 3.2 控制绘制的质量
  - 3.3 变换
    - 3.3.1 使用仿射变换
    - 3.3.2 实现特定变换
    - 3.3.3 图形变换流水线
  - 3.4 创建一类新曲线
  - 3.5 笔画
  - 3.6 画图
  - 3.7 合成
    - 3.7.1 控制透明度
    - 3.7.2 定义特定的合成规则
- 第4章 Java2D文本和字体
  - 4.1 文本处理
    - 4.1.1 定义和获取字体信息
    - 4.1.2 获取文本曲线
    - 4.1.3 变换文本
  - 4.2 高级布局
- 第5章 Java2D色彩管理
  - 5.1 定义颜色
  - 5.2 色彩类
    - 5.2.1 Color类
    - 5.2.2 ColorModel类
    - 5.2.3 ColorSpace类
    - 5.2.4 ICC—Profile类和ICC—ColorSpace类
- 第6章 Java2D图像
  - 6.1 图像处理及增强
  - 6.2 使用Offscreen缓冲区
    - 6.2.1 色彩模型
    - 6.2.2 Tile
    - 6.2.3 通道
    - 6.2.4 将BufferedImage当作Offscreen Cache使用
- 第7章 Java2D图形设备
  - 7.1 图形环境
  - 7.2 图形设备
  - 7.3 图形配置
- 第3部分 Java3DAPI
- 第8章 Java3DAPI 概述
  - 8.1 Java3D的开发目的
  - 8.2 Java3D概述
  - 8.3 Java3D的应用范围
- 第9章 Java3DAPI特征
  - 9.1 平台独立性

- 9.2 Java3DAPI设计目标
- 9.3 高性能
- 9.4 目标硬件平台及层次化实现
- 9.5 场景图编程模型
- 9.6 Java3DAPI视点模型
- 9.7 基于摄像机的模型
- 9.8 输入
- 9.9 动作、动画和选择
  - 9.9.1 动作对象
  - 9.9.2 调度
  - 9.9.3 执行选择
- 9.10 绘制模式、绘制模型和执行路径
- 9.11 Java3D运行时的执行路径
- 9.12 声音模型
- 9.13 向量数学库
  - 9.13.1 向量对象
  - 9.13.2 矩阵对象
- 9.14 几何压缩
- 第10章 场景图和Java3DAPI对象
  - 10.1 场景图概述
  - 10.2 场景图结构
  - 10.3 空间划分
  - 10.4 状态继承
  - 10.5 场景图对象
  - 10.6 Java3DAPI对象层次
  - 10.7 场景图超结构对象
  - 10.8 结点对象
    - 10.8.1 群结点对象
    - 10.8.2 叶结点对象
  - 10.9 场景图视角对象
  - 10.10 场景图构件对象
    - 10.10.1 结点构件对象——属性
    - 10.10.2 结点构件对象——几何
    - 10.10.3 GeoSet对象
  - 10.11 HelloUniverse: 一个Java3DAPI 例子程序
- 第4部分 JavaSpeechAPI
- 第11章 JavaSpeech概览
  - 11.1 引言
  - 11.2 JavaSpeechAPI设计目标
  - 11.3 JavaSpeechAPI的应用
    - 11.3.1 电话系统
    - 11.3.2 桌面系统
    - 11.3.3 其他语音应用系统
  - 11.4 技术概览
    - 11.4.1 语音合成
    - 11.4.2 语音识别
    - 11.4.3 依赖Java的力量
    - 11.4.4 与其他API的集成
  - 11.5 结束语
- 第12章 Java语音语法格式规范
  - 12.1 导引
  - 12.2 定义
    - 12.2.1 语法名与包名
    - 12.2.2 规则名字

- 12.2.3 Tokens
- 12.2.4 注释
- 12.3 语法头
  - 12.3.1 语法名的定义
  - 12.3.2 输入
- 12.4 语法体
  - 12.4.1 规则定义
  - 12.4.2 合成
  - 12.4.3 分组
  - 12.4.4 一元操作符
  - 12.4.5 标注
  - 12.4.6 优先级
  - 12.4.7 递归
- 12.5 示例
  - 12.5.1 简单命令与控制
  - 12.5.2 分辨名字

## 第13章Java语音标志语言规范

- 13.1 导引
- 13.2 JSML中的标志符
  - 13.2.1 基本标志符
  - 13.2.2 包容器元素
  - 13.2.3 空元素
  - 13.2.4 名字
  - 13.2.5 空格
  - 13.2.6 未定义的名字
  - 13.2.7 JSML文件结构
  - 13.2.8 替换/引用文本
  - 13.2.9 注解
- 13.3 JSML元素
- 13.4 结构元素
  - 13.4.1 PARA
  - 13.4.2 隐含段落标志
  - 13.4.3 SENT
- 13.5 产生式元素
  - 13.5.1 SAYAS
  - 13.5.2 EMP
  - 13.5.3 BREAK
  - 13.5.4 PROS
- 13.6 其他元素
  - 13.6.1 MARKER
  - 13.6.2 ENGINE

## 第5部分 JavaTelephonyAPI

### 第14章 JavaTelephonyAPI核心技术

- 14.1 JavaTelephonyAPI电话模型
  - 14.1.1 Provider对象
  - 14.1.2 Call对象
  - 14.1.3 Address对象
  - 14.1.4 Connection对象
  - 14.1.5 Terminal对象
  - 14.1.6 TerminalConnection对象
- 14.2 JavaTelephonyAPI核心软件包的方法
  - 14.2.1 Call.connect ()
  - 14.2.2 TerminalConnection.answer ()
  - 14.2.3 Connection.disconnect ()

- 14.3 Connection对象和TerminalConnection 对象的状态
- 14.4 拨打电话
- 14.5 代码举例
  - 14.5.1 拨打电话示例
  - 14.5.2 接听电话示例
- 第15章 Java电话控制软件包
  - 15.1 电话控制软件包的方法
    - 15.1.1 CallControlCall接口
    - 15.1.2 CallControlAddress接口
    - 15.1.3 CallControlConnection接口
    - 15.1.4 CallControlTerminal接口
    - 15.1.5 CallControlTerminalConnection接口
  - 15.2 电话控制软件包的扩展状态
    - 15.2.1 CallControlConnection的状态
    - 15.2.2 CallControlConnection接口各状态间的转移
    - 15.2.3 Connection和CallControlConnection状态间的关系
    - 15.2.4 CallControlTerminalConnection的状态
    - 15.2.5 CallControlTerminalConnection接口各状态间的转移
    - 15.2.6 TerminalConnection和CallControlTerminalConnection状态间的关系
  - 15.3 电话控制软件包的状态和对象图
  - 15.4 代码举例
    - 15.4.1 OutCall代码举例
    - 15.4.2 InCall代码举例
- 第16章 Java电话媒体技术
  - 16.1 导引
  - 16.2 媒体扩展包的体系结构
    - 16.2.1 基本媒体API
    - 16.2.2 声音API
  - 16.3 声音API规范
    - 16.3.1 声音API的术语
    - 16.3.2 声音API的播放方法
    - 16.3.3 声音API的记录方法
    - 16.3.4 声音API 的DTMF方法
    - 16.3.5 声音API 的事件
  - 16.4 声音API应用程序示例
    - 16.4.1 桌面电话应用程序
    - 16.4.2 声音应答机应用程序
    - 16.4.3 dTMF音调检测应用程序
- 第17章 JavaTelephonyAPI对电话机的控制
  - 17.1 导引
  - 17.2 电话扩展包的体系结构
    - 17.2.1 组件接口
    - 17.2.2 组件群接口
  - 17.3 扩展Terminal接口
  - 17.4 电话扩展包的标准组件
    - 17.4.1 按键组件
    - 17.4.2 显示组件
    - 17.4.3 线路交换器组件
    - 17.4.4 指示灯组件
    - 17.4.5 麦克风组件
    - 17.4.6 闹铃组件
    - 17.4.7 扬声器组件
- 附录A Java媒体小应用程序
- 附录B 范例数据源实现

附录C 范例控制器实现  
附录D 控制器适配器  
..... (收起)

[JAVA多媒体程序设计\\_下载链接1](#)

## 标签

纯音乐

现场

欧美

嘟嘟嘟

台湾

中国摇滚

## 评论

---

[JAVA多媒体程序设计\\_下载链接1](#)

## 书评

---

[JAVA多媒体程序设计\\_下载链接1](#)