

# 《JAVA多媒体程序设计》

## 图书基本信息

书名：《JAVA多媒体程序设计》

13位ISBN编号：9787302035183

10位ISBN编号：7302035180

出版时间：1999-05

出版社：清华大学出版社

作者：王峰,等

页数：186

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：[www.tushu000.com](http://www.tushu000.com)

# 《JAVA多媒体程序设计》

## 内容概要

### 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。

## 书籍目录

### 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 PlayerApplet 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 JavaTeletponyAPI
  - 第14章 JavaTelethonyAPI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 JavaTelephonyAPL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

# 《JAVA多媒体程序设计》

## 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:[www.tushu000.com](http://www.tushu000.com)