

<<DirectShow开发指南>>

图书基本信息

书名：<<DirectShow开发指南>>

13位ISBN编号：9787302076506

10位ISBN编号：7302076502

出版时间：2003-12-1

出版时间：清华大学出版社

作者：陆其明

页数：364

字数：565000

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>

<<DirectShow开发指南>>

内容概要

本书以DirectX SDK 9.0版为蓝本，内容几乎涵盖了在Windows平台上使用DirectShow进行C++编程的方方面面。

全书共分4个部分。

第1部分详细介绍了DirectShow的基础知识。

第2部分重点讨论了Filter的开发，以及DirectShow应用程序的开发，包括目前非常流行的音视频采集、数码摄像机的支持、非线性编辑等应用。

第3部分深入分析了DirectShow SDK提供的部分典型源代码。

第4部分结合作者个人的一些开发实践，通过案例和开放源代码分析，进一步介绍DirectShow的实务应用。

本书内容丰富，条理清晰，实用性强。

适合广大的流媒体应用开发人员，以及对Windows平台上多媒体处理感兴趣的编程爱好者学习、参考。

<<DirectShow开发指南>>

书籍目录

第1部分 DirectShow基础知识 第1章 系统概述 1.1 DirectX大家族 1.2 DirectShow简介 1.3 COM编程基础
第2章 Filter原理 2.1 Filter概述 2.2 Filter的注册 2.3 Filter的媒体类型 2.4 Filter的连接 2.5 Filter的数据传送
2.6 Filter的状态转换 2.7 媒体定位的实现 2.8 质量控制的实现 2.9 音视频同步解决方案 2.10 对硬件的支持
2.11 VMR-9的发布 第3章 DirectX媒体对象 (DMO) 3.1 DMO概述 3.2 DMO的使用 3.3 DMO的开发
要点第2部分 DirectShow开发与应用 第4章 Filter组件的开发 4.1 开发环境的配置 4.2 SDK基类分析 4.3
Filter项目的功能分析 4.4 Filter的设计 4.5 编码实现 4.6 Filter的调试 4.7 MFC Filter 第5章 DirectShow应用
开发过程 第6章 音频采集 第7章 视频采集 第8章 数码摄像机的支持 第9章 非线性编辑DES 第10章 DVD
播放 第11章 Windows Media应用第3部分 SDK典型源码分析 第12章 Source Filter例子 第13章 Transform
Filter例子 第14章 Renderer Filter例子 第15章 DMO例子 第16章 枚举例子 第17章 媒体播放器例子第部分
开放源码分析 第18章 MPEG流的网络客户端播放 第19章 MPEG2视频解码器

<<DirectShow开发指南>>

编辑推荐

本书完全忠实于DirectX SDK的帮助文档以及基类源代码，并结合作者多年的实践，经过提炼而成；涉及的内容几乎涵盖了在Windows平台上使用DirectShow进行C++编程的方方面面。本书条理清晰，实用性强，适合广大的流媒体应用开发人员，以及对Windows平台上多媒体处理感兴趣的编程爱好者学习和参考。

<<DirectShow开发指南>>

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>