



**Audio-, Video- und Grafikprogrammierung:
Media Control Interface, COM mit DirectX,
DirectSound, Sprites mit DirectGraphics,
DirectShow, Spielprogrammierung, DirX- und
DVD-Filter**



Download



Online Lesen

[Click here](#) if your download doesn't start automatically

Audio-, Video- und Grafikprogrammierung: Media Control Interface, COM mit DirectX, DirectSound, Sprites mit DirectGraphics, DirectShow, Spieleprogrammierung, DirX- und DVD-Filter

Kai Bruns, Benjamin Neidhold

Audio-, Video- und Grafikprogrammierung: Media Control Interface, COM mit DirectX, DirectSound, Sprites mit DirectGraphics, DirectShow, Spieleprogrammierung, DirX- und DVD-Filter
Kai Bruns, Benjamin Neidhold

 [Download Audio-, Video- und Grafikprogrammierung: Media Con ...pdf](#)

 [Online lesen Audio-, Video- und Grafikprogrammierung: Media C ...pdf](#)

Downloaden und kostenlos lesen Audio-, Video- und Grafikprogrammierung: Media Control Interface, COM mit DirectX, DirectSound, Sprites mit DirectGraphics, DirectShow, Spieleprogrammierung, DirX- und DVD-Filter Kai Bruns, Benjamin Neidhold

240 Seiten

Kurzbeschreibung

Das Buch führt systematisch in die grundlegenden Prinzipien der Multimedia-Programmierung an anschaulichen Beispielen ein. Darauf aufbauend werden die wichtigsten Komponenten und Interfaces der DirectX-API besprochen. Die C++-Beispiele sind so programmiert, dass jeweils wiederverwendbare Klassen entstehen, die dem Leser bei eigenen Programmieraufgaben helfen können.

Das Spektrum der Beispiele reicht von der einfachen Wiedergabe von WAV-, MIDI-, MP3-, AVI- und MPEG-Dateien bis zu eigenen Abspielprogrammen für Audio-CDs und interaktive DVDs. Der Steuerung von Animationssequenzen (grafischen Oberflächen) im Fenster- und Vollbildmodus ist ein eigenes Kapitel gewidmet. Wie man Sound mit interessanten 3D-Effekten mischt und aufnimmt wird beispielhaft beschrieben.

Die beiliegende CD enthält alle Buchbeispiele, das DirectX-SDK 8.1, einige nützliche Tools, freie Filter, wiederverwendbare Klassen und vorgefertigte DirectX-Frameworks.

Im Internet unter <http://www.htw-dresden.de/~Lehrbuch/> gibt es zusätzlich noch hilfreiche Links zur Multimedia-Programmierung und ein kleines Forum, wo häufig gestellte Fragen der Leser (FaQs) von den Autoren beantwortet werden. Buchrückseite

Das Buch führt systematisch in die grundlegenden Prinzipien der Multimedia-Programmierung an anschaulichen Beispielen ein. Darauf aufbauend werden die wichtigsten Komponenten und Interfaces der DirectX-API besprochen. Die C++-Beispiele sind so programmiert, dass jeweils wiederverwendbare Klassen entstehen, die dem Leser bei eigenen Programmieraufgaben helfen können.

Das Spektrum der Beispiele reicht von der einfachen Wiedergabe von WAV-, MIDI-, MP3-, AVI- und MPEG-Dateien bis zu eigenen Abspielprogrammen für Audio-CDs und interaktive DVDs. Der Steuerung von Animationssequenzen (grafischen Oberflächen) im Fenster- und Vollbildmodus ist ein eigenes Kapitel gewidmet. Wie man Sound mit interessanten 3D-Effekten mischt und aufnimmt wird beispielhaft beschrieben.

Die beiliegende CD enthält alle Buchbeispiele, das DirectX-SDK 8.1, einige nützliche Tools, freie Filter, wiederverwendbare Klassen und vorgefertigte DirectX-Frameworks.

Im Internet unter <http://www.htw-dresden.de/~Lehrbuch/> gibt es zusätzlich noch hilfreiche Links zur Multimedia-Programmierung und ein kleines Forum, wo häufig gestellte Fragen der Leser (FaQs) von den Autoren beantwortet werden. Über den Autor und weitere Mitwirkende Kai Bruns ist Professor am Fachbereich Informatik/Mathematik der Hochschule für Technik und Wirtschaft Dresden (FH) und leitet dort den Studiengang Medieninformatik.

Benjamin Neidhold ist Promotionsstudent am Lehrstuhl für Computergrafik und Mediendesign der Technischen Universität Dresden.

Download and Read Online Audio-, Video- und Grafikprogrammierung: Media Control Interface, COM mit DirectX, DirectSound, Sprites mit DirectGraphics, DirectShow, Spieleprogrammierung, DirX- und DVD-Filter Kai Bruns, Benjamin Neidhold #R41OILG5Q73

Lesen Sie Audio-, Video- und Grafikprogrammierung: Media Control Interface, COM mit DirectX, DirectSound, Sprites mit DirectGraphics, DirectShow, Spieleprogrammierung, DirX- und DVD-Filter von Kai Bruns, Benjamin Neidhold für online ebook Audio-, Video- und Grafikprogrammierung: Media Control Interface, COM mit DirectX, DirectSound, Sprites mit DirectGraphics, DirectShow, Spieleprogrammierung, DirX- und DVD-Filter von Kai Bruns, Benjamin Neidhold Kostenlose PDF d0wnl0ad, Hörbücher, Bücher zu lesen, gute Bücher zu lesen, billige Bücher, gute Bücher, Online-Bücher, Bücher online, Buchbesprechungen epub, Bücher lesen online, Bücher online zu lesen, Online-Bibliothek, greatbooks zu lesen, PDF Beste Bücher zu lesen, Top-Bücher zu lesen Audio-, Video- und Grafikprogrammierung: Media Control Interface, COM mit DirectX, DirectSound, Sprites mit DirectGraphics, DirectShow, Spieleprogrammierung, DirX- und DVD-Filter von Kai Bruns, Benjamin Neidhold Bücher online zu lesen. Online Audio-, Video- und Grafikprogrammierung: Media Control Interface, COM mit DirectX, DirectSound, Sprites mit DirectGraphics, DirectShow, Spieleprogrammierung, DirX- und DVD-Filter von Kai Bruns, Benjamin Neidhold ebook PDF herunterladen Audio-, Video- und Grafikprogrammierung: Media Control Interface, COM mit DirectX, DirectSound, Sprites mit DirectGraphics, DirectShow, Spieleprogrammierung, DirX- und DVD-Filter von Kai Bruns, Benjamin Neidhold Doc Audio-, Video- und Grafikprogrammierung: Media Control Interface, COM mit DirectX, DirectSound, Sprites mit DirectGraphics, DirectShow, Spieleprogrammierung, DirX- und DVD-Filter von Kai Bruns, Benjamin Neidhold Mobipocket Audio-, Video- und Grafikprogrammierung: Media Control Interface, COM mit DirectX, DirectSound, Sprites mit DirectGraphics, DirectShow, Spieleprogrammierung, DirX- und DVD-Filter von Kai Bruns, Benjamin Neidhold EPub