第一图书网, tushu007.com

<<精通网络视频核心开发技术>>

图书基本信息

书名：<<精通网络视频核心开发技术>>

13位ISBN编号：9787121126482

10位ISBN编号：7121126486

出版时间：2011-4

出版时间：电子工业出版社

作者：于广

页数：698

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

内容概要

本书由浅入深地讲解了Visual
C++在音频和视频领域的开发技术，并通过具体的实例来讲解其具体的实现流程。
全书内容分为18章，详细讲解了使用各种软件和平台进行音／视频多媒体编程的技术，以案例为对象展示实现过程、分析技术难点。
主要内容包括DirectSound开发音频、DircctShow／VFw开发视频、MMX／SSE进行多媒体汇编编程、DM642
DSP进行音／视频算法优化和主流视频算法MPEG．4／H.264的编码原理及工程实践。

本书系统地介绍了使用Visual
C++2005进行流媒?编程的基本思路和方法，采用案例为主的叙述方式，将大量的技术理论融入具体的案例剖析中。
书中采用的案例均来源于作者的实际开发工作，具有很好的实用价值，方便广大开发者在开发中进行参考或直接应用。

随书所附光盘包含书中实例源文件。

内容丰富、安排合理、工程实用性强，能够为广大数字媒体或音／视频开发人员、高等院校相关专业的课程设计、毕业设计提供参考，同时也可以作为科研单位、企业进行流媒体开发的技术指导用书。

书籍目录

第1章 音频／视频技术基础
1.1 数字音频、视频的基本概念
1.1.1 数字音频技术的发展
1.1.2 常见数字音频、视频文件格式
1.2 数字音／视频的编懈码技术介绍
1.2.1 音频数据的编码、解码
1.2.2 视频数据的编码、解码
1.2.3 音频／视频编码方案
1.2.4 未来的音频／视频编码技术标准
1.3 视频信息网络传输基础
1.4 常?的音频／视频处理平台
1.5 常用的音频／视频开发工具
1.5.1 DirectSound
1.5.2 DirectShow
1.5.3 CCS算法
第2章 Visual C++2005开发环境介绍
2.1 Visual Studio.NET基础
2.1.1 Visual Smdio.NET工具介绍
2.1.2 安装Visual Studi0 2005
2.2 初识Visual Studi0 2005环境
2.2.1 Visual Studi0 2005设置
2.2.2 新建项目
2.2.3 解决方案和类视图
2.2.4 文本编辑器
2.2.5 生成与查错
2.3 使用向导完成开发
2.3.1 创建应用程序
2.3.2 生成应用库LIB／DLL
2.4 安装Visual Studi0 2005的常见问题
第3章 MFC介绍
3.1 MFC概述
3.1.1 MFC编程的特点
3.1.2 MFC类的分层结构
3.1.3 MFC中的WinMain0函数
3.2 Windows消息机制
3.2.1 消息概述
3.2.2 WindoWS句柄
3.2.3 消息的传送
3.2.4 消息与事件
3.3 对话框编程
3.3.1 构建对话框应用程序
3.3.2 设置对话框属性
3.3.3 常见对话框的种类
3.4 控件基础
3.4.1 Windows公共控件

3.4.2 ActiveX控件
3.5 MSDN中的巨大资源
第4章 DirectX实现音频开发
4.1 DirectX基础
4.1.1 DirectX的历史
4.1.2 版本与功能
4.1.3 结构
4.1.4 组成
4.2 搭建DirectX开发环境
4.2.1 获取DirectX
4.2.2 安装DirectX SDK
4.2.3 配置DirectX SDK
4.3 DirectSound开发基础
4.3.1 DirectSound能做什么
4.3.2 DirectSound和DirectMusic的区别
4.3.3 DirectSound SDK结构
4.3.4 DirectSound播放功能介绍
4.4 DirectSound使用方法详解
4.4.1 DirectSound开发的基本步骤
4.4.2 DirectSound对象介绍
4.4.3 使用DirectSound设备对象
4.4.4 使用DirectSound缓冲区对象
第5章 制作一个音频播放器
第6章 3D音效编程
第7章 录制音频
第8章 引入DIRECTSHOW
第9章 DIRECTSHOW开发详解
第10章 DV视频采集编程
第11章 VFW视频处理
第12章 编码和解码基础
第13章 MMX/SSE编程
第14章 DM642视频编码/解码编程
第15章 实现MPEG-4编码/解码
第16章 H.26/AVC编码技术详解
第17章 制作一个媒体播放器
第18章 网络视频监控系统

章节摘录

版权页：插图：曾经使用过传统的Windows编程方法开发应用程序的读者，就会深刻地体会到，即使是开发一个简单的Windows应用程序也需要对Windows的编程原理有很深刻的认识，同时也要手工编写很多代码。
而且程序的出错率几乎是随着代码长度的增加呈几何级数增加的，这就使得调试程序变得非常困难。
所以传统的Windows编程是需要极大的耐心和丰富的编程经验的。
近几年来，面向对象技术无论是在理论上还是在实践上都在飞速地发展。
面向对象技术中最重要的就是“对象”的概念，它把现实世界中的气球、自行车等客观实体抽象成程序中的“对象”。
这种“对象”具有一定的属性和方法，这里的属性指对象本身的各种特性参数，如气球的体积、自行车的长度等；而方法是指对象本身所能执行的功能，如气球能飞、自行车能走动等。
一个具体的对象可以有许多的属性和方法，面向对象技术的重要特点就是对象的封装性，对于外界而言，并不需要知道对象有哪些属性，也不需要知道对象本身的方法是如何实现的，而只需要调用对象所提供的方法完成特定的功能。
从这里可以看出，当把面向对象技术应用到程序设计中时，程序员只是在编写对象方法时才需要关心对象本身的细节问题，大部分的时间放在对对象方法的调用上，组织这些对象进行协同工作。
MFC的本质就是一个包含了Microsoft公司已经定义好的许多对象的类库，我们知道，虽然要编写的程序在功能上是千差万别的，但从本质上讲，都可以化归为用户界面的设计、对文件的操作、多媒体的使用、数据库的访问等一些最主要的方面。
这一点正是Microsoft公司提供MFC类库最重要的原因，在这个类库中包含了一百多个程序开发过程中最常用到的对象。
在进行程序设计的时候，如果类库中的某个对象能完成所需要的功能，这时只要简单地调用已有对象的方法就可以了。
还可以利用面向对象技术中很重要的“继承”方法从类库中的已有对象派生出我们自己的对象，这时派生出来的对象除了具有类库中对象的特性和功能之外，还可以由我们自己根据需要加上所需的特性和方法，产生一个专门的、功能更为强大的对象。
当然，也可以在程序中创建全新的对象，并根据需要不断完善对象的功能。
正是由于MFC编程方法充分利用了面向对象技术的优点，才使得我们编程时极少需要关心对象方法的实现细节，同时类库中各种对象的强大功能足以完成程序中绝大部分所需的功能，这使得应用程序中程序员所需要编写的代码大为减少，有力地保证了程序良好的可调试性。

编辑推荐

《精通网络视频核心开发技术》：Intel资深技术工程师10年编码解码技术精髓深入浅出，剖析网络视频前沿关键技术DirectX、DM642、MPEG-4、H.264、AVC、MMX／SSE一网打尽

第一图书网, tushu007.com

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