

软件

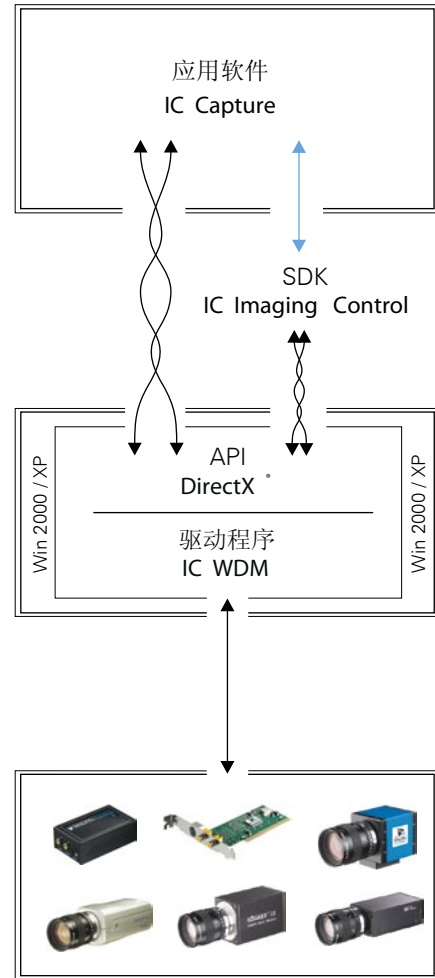
什么是DirectX?

今天我们在安装一款新的文字处理软件时，根本就不会去考虑我们所使用鼠标的类型。但是，如果有人还记得DOS下第一款鼠标的話，那你一定明白当时的情况可是大相径庭。在操作系统级别的设备类的应用编程接口(API)出现之前，我们一直无法将应用软件与硬件分离开来。

简单地说，DirectX是在Windows下描述视频及音频数据流的诸多API的集合。自Windows98起，DirectX就已被确立为面向多媒体的图像处理标准。举例来说，有了这一技术，任何一款图像获取软件都可以与任何一台多媒体相机一同工作。

面向量学的图像处理则缺乏标准：大多数软件包都只与少量的图像采集卡兼容，而这些图像采集卡也只兼容于数量有限的相机。需要提醒的是，我们的目标只是从CCD芯片（它实际上是一个记忆芯片）中读取数据并写入计算机的主存储器中。

自版本8开始，DirectX就提供满足这些要求的API。图像数据流的API在Windows中都被置于DirectShow名下。为了使得DirectShow能识别任何一款图像生成设备（如FireWire相机），我们必须有WDM流类的驱动程序（WDM = Windows Driver Model）。



欧洲总部
The Imaging Source Europe GmbH
Sommerstrasse 36, D-28215 Bremen,
Germany
support@eu.theimagingsource.com
电话: +49 421 33591-0

美国分公司
The Imaging Source, LLC
7257 Pineville-Matthews Road, Charlotte, NC
28226 USA
support@us.theimagingsource.com
电话: +1 704-370-0110 USA
免费电话: +1 877-462-4772 USA

亚太分公司
德商映美精有限公司
台北市内湖区洲子街58号6楼
邮编: 114
台湾

本文中的所有产品和公司之名称都有可能其所有者的已公证过的商标和商业名称。

映美精欧洲股份有限公司不能也不为本文中的任何信息承担任何责任和义务。在本文中出现的源代码只用于教育指导目的。映美精不对任何由于使用本文或其中源代码所产生的任何后果承担责任。

映美精公司保留未经提前通知而随时修改规格、功能及设计的权利。

最近更新: 2005年8月
Copyright © 2005 The Imaging Source Europe GmbH
保留所有版权。再版及部分再版需获得映美精欧洲有限公司之许可。

所有的重量和尺寸均为近似值。