

[Download pdf ebook] Multimedia Programming with Pure Data

Multimedia Programming with Pure Data

Von Bryan WC Chung

audiobook / *ebooks / Download PDF / ePub / DOC



[Download](#)

[Read Online](#)

Produktinformation -Verkaufsrank: #187211 in eBooksVerffentlicht am: 2013-07-09Erscheinungsdatum: 2013-07-09File Name: B00DUVR0J0 | File size: 32.Mb

Von Bryan WC Chung : Multimedia Programming with Pure Data before purchasing it in order to gage whether or not it would be worth my time, and all praised Multimedia Programming with Pure Data:

KundenrezensionenHilfreichste Kundenrezensionen0 von 0 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Ein Kompendium zum interaktiven Arbeiten mit Bildinhalten und Raum fr Pure DataVon Simon Salem MllerDas Buch:Wer ein Buch sucht um sich Schritt fr Schritt der Arbeit mit Pure Data und GEM zu widmen, nach und nach mehr zu lernen und dabei mit klaren Beispielen mit dem Buch wachsen mchte ist mit Multimedia Programming with Pure Data von Bryan WC Chung gut beraten.In einer klaren, zielgerichteten Sprache und anhand griffiger Beispiele wird der Leser von Anfang an an die Hand genommen und von Checkpoint zu Checkpoint zum Olymp gefhrt.Dies startet bei der Installation, Erstellung von simplen Anwendungen wie Animationen, der Erklrung der Grundlagen und endet mit dem Arbeiten mit der Tracking-Engine der Microsoft-Kinect-Kamera.Sehr bereichernd sind gerade auch die Kapitel ber Interaktivitt und das interagieren von und mit Pure Data, sei es mit der heimischen DAW oder mit OSC Messages vom Android oder iPhone direkt mit dem Patch.Nutzbarkeit:Chung's Buch kratzt dabei nicht wie viele

Veröffentlichungen zu dem Thema an der Oberfläche sondern geht in angemessener Weise in die Tiefe, bleibt dabei klar verständlich und nachvollziehbar und lässt sich nicht zu kryptischer Fachsprache hinreißen ohne diese vorher einzuführen. Ein ganzes Kapitel widmet Chung dabei der GEM library (Graphics Environment for Multimedia) was selbst mir als fortgeschrittenen Anwender noch einige neue Einblicke gewährt hat. Am Einstieg zu jedem Kapitel werden zudem Ziele definiert die anhand der Beispiele durchgearbeitet werden und am Ende zur Kontrolle nochmals aufgeführt werden, was meines Erachtens das logische Lernen der Elemente vereinfacht und sehr gut möglich macht. Dieser Aufbau ermöglicht dem Leser leicht die einzelnen, erlernten Teile unabhängig voneinander, modular zu verwenden, neu zu kombinieren und für eigene, kreative Projekte zusammen zu stellen und abzuwandeln. Fazit: Im Bereich Interaktion und der Erstellung von Bildinhalten ist das Buch für mich eine klare Kaufempfehlung, auch für interessierte und technisch versierte Neulinge. Ich würde es als Kompendium und eine sehr gute Grundlage um selbst komplizierte Projekte aufzubauen beschreiben. Nach dem Lesen des Buches ist der Leser in der Lage auf einer soliden Basis selbst, fachkundig nach dem zu suchen was ihn interessiert, ein Buch von dem ich mir gewünscht hätte, dass es schon vorher existierte, da es einem Tage und Nchtelange Recherche im Internet, Foren und Manpages schlichtweg erspart und für die Zukunft rüstet. Im Audio-Bereich sollte der Leser jedoch nicht mehr als die Grundlagen erwarten, sei jedoch auf die guten Manuals im Internet verwiesen die diesen Bereich gut abdecken ([...]) Sollte es beim lesen dennoch zu etwas Irritation kommen ist dies auch eine gute Stelle um sich zu einem Thema noch weiter zu belesen. (Reiter: Documentation/Manuals) Alles in allem eine klare Kaufempfehlung für Durchstarter und Kenner. Danke, Bryan WC Chung! Mehr Informationen zum Buch findet man auch hier: [...]

Kurzbeschreibung In Detail Preparing interactive displays, creating computer games, and conducting audio-visual performance are now achievable without typing lines of code. With Pure Data, a graphical programming environment, creating interactive multimedia applications is just visually connecting graphical icons together. It is straightforward, intuitive, and effective. "Multimedia Programming with Pure Data" will show you how to create interactive multimedia applications. You will learn how to author various digital media, such as images, animations, audio, and videos together to form a coherent title. From simple to sophisticated interaction techniques, you will learn to apply these techniques in your practical multimedia projects. You start from making 2D and 3D computer graphics and proceed to animation, multimedia presentation, interface design, and more sophisticated computer vision applications with interactivity. With Pure Data and GEM, you will learn to produce animations with 2D digital imagery, 3D modelling, and particle systems. You can also design graphical interfaces, and use live video for motion tracking applications. Furthermore, you will learn Audio signal processing, which forms the key aspect to multimedia content creation. Last but not least, Network programming using Pure Data extension libraries explores applications to other portable devices. Approach A quick and comprehensive tutorial book for media designers to jump-start interactive multimedia production with computer graphics, digital audio, digital video, and interactivity, using the Pure Data graphical programming environment. Who this book is for An introductory book on multimedia programming for media artists/designers who like to work on interactivity in their projects, digital art/design students who like to learn the first multimedia programming technique, and audio-visual performers who like to customize their performance sets.

Kurzbeschreibung In Detail Preparing interactive displays, creating computer games, and conducting audio-visual performance are now achievable without typing lines of code. With Pure Data, a graphical programming environment, creating interactive multimedia applications is just visually connecting graphical icons together. It is straightforward, intuitive, and effective. "Multimedia Programming with Pure Data" will show you how to create interactive multimedia applications. You will learn how to author various digital media, such as images, animations, audio, and videos together to form a coherent title. From simple to sophisticated interaction techniques, you will learn to apply these techniques in your practical multimedia projects. You start from making 2D and 3D computer graphics and proceed to animation, multimedia presentation, interface design, and more sophisticated computer vision applications with interactivity. With Pure Data and GEM, you will learn to produce animations with 2D digital imagery, 3D modelling, and particle systems. You can also design graphical interfaces, and use live video for motion tracking applications. Furthermore, you will learn Audio signal processing, which forms the key aspect to multimedia content creation. Last but not least, Network programming using Pure Data extension libraries explores applications to other portable devices. Approach A quick and comprehensive tutorial book for media designers to jump-start interactive multimedia production with computer graphics, digital audio, digital video, and interactivity, using the Pure Data graphical programming environment. Who this book is for An introductory book on multimedia programming for media artists/designers who like to work on interactivity in their projects, digital art/design students who like to learn the first multimedia programming technique, and audio-visual performers who like to customize their performance sets.

ber den Autor und weitere Mitwirkende Bryan WC Chung Bryan WC Chung is an interactive media artist and design consultant based in Hong Kong. His interactive media artworks have been exhibited at the World Wide Video Festival, Multimedia Art Asia Pacific, Stuttgart Film Winter Festival, Microwave International New Media Arts

Festival, and the China Media Art Festival. In the former Shanghai Expo 2010, he provided interactive media design consultancy to industry leaders in Hong Kong and China. Chung received a computer science bachelor degree in Hong Kong, an interactive multimedia master degree in London, and a fine art doctoral degree in Melbourne. He has been developing software libraries for the open source programming language Processing. Currently, he is Assistant Professor in the Academy of Visual Arts, Hong Kong Baptist University, where he teaches subjects on interactive arts, computer graphics and multimedia design. His personal website is: <http://www.magicandlove.com>.