

**Ogg Vorbis Decoder Полная версия Скачать бесплатно**

[Скачать](#)

**Ogg Vorbis Decoder Crack [Mac/Win] Latest**

Декодер Ogg Vorbis упрощает чтение потоков Ogg и представляет собой простую оболочку C# библиотеки vorbisfile.dll. Использование декодера Ogg Vorbis: Декодер Ogg

Vorbis упрощает чтение потоков Ogg. Вот пример декодирования потока Ogg в массив байтов. `byte[]`

```
bytes =  
OggVorbis.decodeFileStream  
(myFile);
```

Установите декодер Ogg Vorbis с сайта Github. Я хочу, чтобы он вызывал исключение, если данные слишком длинные, поэтому я хочу, чтобы он вызывал эту функцию:

```
public static bool TryDecode  
(поток потока, выходной
```

буфер Byte [], целая длина)  
{ // Здесь попробуй  
прочитать и верни bool,  
если получилось } А: Вот  
пример простого класса,  
реализующего нужную вам  
функцию TryDecode: с  
помощью системы; с  
помощью System.IO; с  
помощью Vorbis.Interface;  
используя System.Text;  
пространство имен  
MyApp.App { открытый  
класс OggVorbisTryDecode {  
частный поток памяти

```
_memoryStream;  
общедоступный  
OggVorbisTryDecode (поток  
потока) { _memoryStream =  
новый MemoryStream();  
_memoryStream.СоруТо(пот  
ок); } public bool TryDecode  
(out byte[] buffer, int length)  
{ // Примечание: C#  
автоматически преобразует  
длину в Int32, если вы  
вызываете length. вернуть  
_memoryStream.Read  
(буфер, 0, длина)! = 0; } } }
```

Применение: используя

```
(var ogg = новый  
OggVorbisTryDecode(myFile.  
OpenRead())) { var buffer =  
новый  
байт[ogg.TryDecode(out int  
len)]; если (ogg.TryDecode(
```

#### Ogg Vorbis Decoder

- Поддерживает: - C# 2.0 -  
Читает VorbisTags слева  
направо, не жадно, и  
правильно читает - поля в  
их ожидаемые

местоположения, в том  
числе для каждого образца  
- ручей. - Делает разумную  
работу по интерпретации  
логически битовых  
потоков, но более - для его  
завершения потребуются  
сложный анализ. Импорт  
Импортирует Vorbis.Ogg;  
Импортирует  
Vorbis.Ogg.Vorbis.Iaac;  
Импортирует  
Vorbis.Ogg.Vorbis.Iaac.Tag;  
Импортирует  
Vorbis.Ogg.Vorbis.Ogg();

Импортирует

Vorbis.Ogg.Vorbis.Ogg.Vorbis(); Импортирует

Vorbis.Ogg.Vorbis.Ogg.VorbisSpecific(); Пространство

имен OggVorbis { открытый класс OggVorbisFileStream

{ общедоступный

OggVorbisFileStream

(OggVorbisFile vf) { \_vf =

vf; } закрытый только для

чтения OggVorbisFile \_vf;

общественная длинная

позиция {получить;

установлен; } публичный

```
интервал Длина {  
получить; установлен; }  
public long Read (byte [] buf,  
int off, int len) { var vf =  
_vf; если (vf == ноль)  
возврат -1; если  
(vf.Seek(Position,  
SeekOrigin.Begin) == -1)  
возврат -1; int bytesToRead  
= (int)Math.Min(len,  
vf.Length - Position); int  
readBytes = _vf.GetSamples  
(buf, off, bytesToRead); если  
(байты чтения > 0)  
Позиция += readBytes;
```

```
вернуть прочитанные  
байты; } public int Read  
(выборки с плавающей  
запятой [], int offset, int  
count) { var vf = _vf; если  
(vf == ноль) 1eaed4ebc0
```

- OggVorbisDecoder — это библиотека, поддерживающая чтение и декодирование файлов Ogg Vorbis. - OggVorbisDecoder основан на оригинальном декодере .NET Ogg Vorbis, написанном на C++. Тем не менее, декодер упакован для обеспечения простого декодера .NET Ogg Vorbis, как показано ниже: -  
OggVorbisDecoder

создается с помощью  
конструктора `.NET`,  
предоставляя длину буфера  
и список параметров  
декодера. Декодер  
принимает файл `open.vorbis`  
и возвращает файл `.vorbis`,  
упакованный `in.ogg`, аудио  
и буферы декодера. -  
`OggVorbisDecoder` еще не  
поддерживает "Streaming"  
или "Seeking". - Этот класс  
в основном предназначен  
для использования в  
качестве оболочки, поэтому

вам не нужно беспокоиться  
обо всех нужно  
потрудиться, чтобы  
преобразовать файлы .ogg в  
файлы .vorbis, а затем  
сделать звук  
воспроизводимым. -  
OggVorbisDecoder работает  
быстро, и для создания  
файла a.vorbis требуется в  
среднем 1-3 секунды. - Если  
вы планируете  
использовать эту  
библиотеку в любом  
реальном приложении,

таким как медиаплеер,  
пожалуйста, учтите, что  
файл `.vorbis`, скорее всего,  
будет доступен для поиска,  
а файл `a.vorbis` с  
«Недоступная для поиска»  
длина файла больше, чем у  
файлов `.wav`, и ее трудно  
кодировать в реальном  
времени. -

`OggVorbisDecoder` еще не  
поддерживает поиск, и в  
`.vorbis` нет длины буфера.  
ручей. - `OggVorbisDecoder`  
имеет два типа параметров

флага, чтобы вы могли  
указать значения, которые  
вы которые вы хотите  
включить при создании  
файлов (иначе файлы Ogg  
Vorbis будут

«использованы» с  
использованием значений  
по умолчанию). -

OggVorbisDecoder.Command  
LineVorbisFlagType —  
указывает, какие флаги  
использовать для каждого  
файла, когда вы создаете  
кодировщик vorbis. -

OggVorbisDecoder.FileBuffer  
Length: как указывалось  
ранее, не все потоки .vorbis  
имеют длина буфера,  
связанная с ними. Если ваш  
файл не имеет длины  
буфера, укажите unsigned  
long для этот параметр  
указывает этому декодеру  
использовать значения по  
умолчанию при создании  
файла Ogg Vorbis. -  
OggVorbisDecoder.MaxDeco  
deBufSize

## What's New in the Ogg Vorbis Decoder?

- Устанавливает структуру `vorbis_info (v)` на декодер с параметрами декодирования (ширина, высота, скорость). В качестве побочного продукта этой операции `SetVorbisFile` принимает `vorbis_info*` в качестве параметра и копирует (как можно лучше) его в переданный объект `v.in`. Эта операция происходит

во время выполнения  
метода `C{Read()}` в потоке  
`OggVorbisFileStream`. -  
Декодировать текущий  
буфер в потоке (установить  
позицию потока на ноль). В  
конце буфера обертка  
потока `Ogg Vorbis`  
вернуться к началу буфера,  
а затем прочитать больше  
данных. В конце  
декодирования объект `v`  
заполняется всеми  
`vorbis_info*` данные о  
декодере, а также с

входными данными. - После завершения декодирования обертка файлового потока Ogg Vorbis вернется к началу буфера, а затем прочитает дополнительные данные. В конце `C{Read()}` объекта `v`, данные будут скопированы в `C{v.Data}` потока. - При тестировании эта реализация смогла успешно дублировать `vorbis_info*` в большинстве потоков OggVorbis, а также при декодировании из

необработанный файл  
vorbis. Однако если в этот  
код ввести vorbis\_info\* с  
нечетными значениями, он  
может не сработать (хотя  
мы не знаем, почему), а  
предупреждение  
регистрируется. Эта  
оболочка разработана,  
чтобы быть чрезвычайно  
легкой и простой. -----  
-----

Описание закодированного  
потока Ogg Vorbis: - В  
основном работает как

`vorbis_stream` из `vorbisfile`.

Основное отличие состоит в том, что имеется буфер нулевой длины, и каждая функция `Read()` возвращает данные напрямую без вызова `vorbis_Synthetic_read`. Пример: -----

Описание потока памяти Ogg Vorbis: По сути, это оболочка для помещения потока непосредственно в буфер объекта C#, установки положения

потока равным размеру  
буфера, а затем вызывать  
`OggVorbisFileStream::Read()`  
до тех пор, пока не  
закончатся данные или не  
будет достигнут конец  
потока. Пример: -----  
----- Применение:

## System Requirements:

См. страницу «Список функций», чтобы узнать, поддерживается ли эта конкретная функция какими-либо из ваших системных требований! Вам не нужен Steam, чтобы играть в игру. Игру можно запустить с помощью установщика Java Web Start, который включен в загрузку. Если вы используете Mac, продукты

Apple не поддерживаются.  
Полная версия игры стоит  
12,99 долларов США,  
однако в течение  
ограниченного времени вы  
можете приобрести гораздо  
более ограниченную  
версию игры по цене 1,99  
доллара США,  
ограниченная версия  
доступна как в автономном  
режиме, так и в Интернете.

Related links: