第一图书网, tushu007.com

<<Visual Basic 6.0多媒体 >

图书基本信息

书名：<<Visual Basic 6.0多媒体编程技术>>

13位ISBN编号：9787115076830

10位ISBN编号：7115076839

出版时间：2000-1

出版时间：人民邮电出版社

作者：王国强等编著

页数：340

字数：546000

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

第一图书网, tushu007.com

<<Visual Basic 6.0多媒体 >

内容概要

本书系统、全面地讲述了使用Visual Basic 6.0开发多媒体应用程序的有关知识和开发技巧。
全书共11章，主要内容包括：文本和图形、图像、声音、动画、MCI控件、第三方控件、多媒体综合实例、调试代码和处理错误、创建 Internet 多媒体应用程序以及发布应用程序。
本书内容丰富，循序渐进，条理清楚，实用性强，可供广大计算机用户和多媒体程序开发人员阅读参考。

第一图书网, tushu007.com

<<Visual Basic 6.0多媒体 >

书籍目录

第一章 多媒体基本概念第二章 文本和图形的使用 2.1 在程序中使用文本 2.1.1 字体概述 2.1.2 为应用程序选择字体 2.1.3 在程序中显示文本 2.1.4 在程序中输入文本 2.1.5 在窗体和图片框上输出文本 2.1.6 设置字体特征 2.2 在程序中使用图像 2.2.1 图形文件概述 2.2.2 给应用程序添加图片 2.2.3 使用 Image 控件 2.2.4 使用PictureBox 控件 2.2.5 显示比窗体大的图像 2.3 本章小结第三章 文本和图形的特殊效果实现 3.1 在程序中使用文本的特殊效果 3.1.1 在程序中旋转文字 3.1.2 文字的各种效果 3.1.3 文字的移动效果 3.2 在程序中使用图形的特殊效果 3.2.1 在程序中移动图像 3.2.2 在程序中旋转图像 3.2.3 图像分形效果 3.2.4 不规则图形使用示例 3.2.5 三维图形旋转示例 3.2.6 在三维空间移动图形 3.3 本章小结第四章 在程序中使用声音 4.1 在Visual Basic应用程序中使用声音的几种方法 4.1.1 利用Beep语句 4.1.2 利用Windows系统的声音函数 4.1.3 利用OLE插入声音 4.1.4 Windows API 的应用 4.1.5 利用Visual Basic的多媒体MCI控件 4.2 在程序中使用声音 4.2.1 在程序中播放声音 4.2.2 在程序中播放CD 4.3 本章小结 102第五章 动画的使用 5.1 动画概述 5.1.1 动画原理 5.1.2 Visual Basic实现图形动画的几种方法 5.1.3 Animation 控件 5.1.4 多画面播放功能 5.2 动画在程序中的使用 5.2.1 简单动画示例 5.2.2 大量动画示例 5.2.3 动画控制示例 5.2.4 在程序中使用动画光标 5.3 本章小结第六章 Multimedia MCI 控件 6.1 Multimedia MCI 控件概述 6.1.1 MCI概述 6.1.2 MCI的属性和事件 6.1.3 MCI控件 154 6.1.4 一个Multimedia MCI 控件使用的简单示例 6.1.5 直接调用API函数 6.1.6 播放CD音频 6.1.7 Video 视频 6.2 Multimedia MCI 综合应用 6.3 本章小结第七章 第三方控件的使用 7.1 使用ActiveBar制作漂亮的菜单和工具 7.1.1 ActiveBar简介 7.1.2 ActiveBar快速入门 7.1.3 在运行时生成工具栏 7.1.3 生成一个基本的菜单和工具栏 7.1.4 ActiveBar使用的常见问题 7.1.5 ActiveBar 设计器 7.2 使用Active Multimedia Button制作漂亮的按钮 7.2.1 Active Multimedia Button(动态多媒体按钮) 简介 7.2.2 Active Multimedia Button快速入门 7.2.3 Active Multimedia Button使用技巧 7.3 使用DirectSound制作专业级的声音效果 7.3.1 DirectSound based ActiveX 控件简介 7.3.2 DirectSound based ActiveX 控件快速入门 7.4 其它常用第三方控件介绍 7.5 本章小结第八章 多媒体综合实例 8.1 多媒体编程综合实例 8.1.1 五子棋多媒体程序简介 8.1.2 程序构成 8.1.3 程序设计 8.2 本章小结第九章 调试代码和处理错误 9.1 如何处理错误 9.2 设计错误处理程序 9.3 通过生成错误测试错误处理 9.4 联机错误处理 9.5 在过程内添加错误处理 9.6 集中化的错误处理 9.7 关闭错误处理 9.8 含ActiveX 部件的错误处理 9.9 调试方法 9.10 如何避免错误发生 9.11 设计时、运行时及中断方式 9.12 使用调试窗口 9.13 使用中断模式 9.14 运行应用程序的选定部分 9.15 简化调试的几点建议 9.16 本章小结第十章 创建 Internet 多媒体应用程序 10.1 Internet多媒体程序设计基础 10.2 Internet 应用程序介绍 10.2.1 什么是 Internet 应用程序 10.2.2 在 Internet 上进行开发的历史 10.2.3 Visual Basic Internet 应用程序的优点 10.3 开发 DHTML 应用程序 10.3.1 什么是 DHTML 应用程序 10.3.2 DHTML 应用程序的结构 10.3.3 Visual Basic 中的动态 HTML 10.3.4 DHTML 应用程序的设计考虑 10.3.5 DHTML应用程序开发过程 10.3.6 页面的添加与保存 10.3.7 DHTML应用程序的页面设计 10.3.8 使用动态HTML编写代码 10.3.9 DHTML应用程序的状态管理 10.3.10 测试DHTML应用程序 10.3.11 生成DHTML应用程序 10.3.12 部署DHTML应用程序 10.4 开发 IIS 应用程序 10.4.1 IIS 应用程序的设计考虑 10.4.2 IIS 应用程序的开发过程 10.5 本章小结 325第十一章 发布多媒体程序 11.1 使用向导对多媒体程序打包 11.2 使用向导为应用程序打包 11.3 部署多媒体应用程序 11.4 使用向导管理脚本 11.5 安装工具包 11.6 手工编辑打包文件 11.7 手工创建发布 11.8 与安装工具包一起使用打包和展开向导 11.9 测试安装程序 11.10 本章小结

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