

<<图形与多媒体自修教室>>

图书基本信息

书名：<<图形与多媒体自修教室>>

13位ISBN编号：9787502526153

10位ISBN编号：7502526153

出版时间：2000-2

出版时间：化学工业出版社

作者：石青

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>

<<图形与多媒体自修教室>>

内容概要

本书从金属腐蚀的原理，影响金属腐蚀的因素，以及集装箱钢结构的腐蚀特性着手，介绍了集装箱涂料的技术要求、集装箱涂料的配套方案。

详细列举了集装箱用涂料的种类，车间底漆、防锈漆、内面漆、外面漆、箱底漆的组成和配方，以及水性涂料的研制和展望。

本书重点阐述了集装箱的涂装设计、涂装工艺、喷漆前的表面处理、涂装设备的选择和应用、涂膜的干燥和固化、涂装的安全与卫生、涂装检查与评定，以及涂膜的维修。

本书可供从事涂料研制、生产、管理的工程技术人员，从事涂装施工、现场施工管理的技术人员和技术工人阅读，也可供大专院校相关专业师生参考。

<<图形与多媒体自修教室>>

书籍目录

第一篇 基础篇

第一章 Visual Basic概述

第一节 Windows编程

第一节 Visual Basic发展历史

一、Visual Basic版本简介

二、Visual Basic编程特色

第三节 如何编写 Visual Basic应用程序

第二章 Visual Basic集成开发环境

第一节 Visual Basic 5 . 0屏幕布局

第二节 Visual Basic集成开发环境窗口介绍

一、工具箱

二、代码窗口

三、属性窗口

四、对象窗口

五、工程资源管理器

六、其他窗口

第三节 集成开发环境的菜单及工具栏功能介绍

一、文件菜单

二、编辑菜单

三、视图菜单

四、工程菜单

五、格式菜单

六、调试菜单

七、运行菜单

八、工具菜单

九、窗口菜单

十、帮助菜单

第三章 Visual Basic程序设计基础

第一节 Visual Basic程序书写规范

一、程序注释

二、书写代码

三、Visual Basic编码约定简介

第二节 Visual Basic数据类型及算术运算符

一、基本变量类型

二、变量

三、自定义类型

四、算术运算符

第三节 数组

第四节 流程控制结构

一、关系及逻辑表达式

二、分支结构

第五节 循环结构

一、DO...Loop

二、For...Next

三、For Each...Next

<<图形与多媒体自修教室>>

第四章 过程与函数

第一节 过程概述

第二节 过程的引用

第三节 函数概述

第四节 函数过程的参数传递

一、按地址传递参数

二、按值传递参数

三、可选参数

四、不定数量的参数

五、命名参数

第五节 退出过程

一、Exit Sub

二、Exit Function

三、退出过程应用示例

第五章 Visual Basic标准控件

一、TextBox控件

一、Label控件

三、PictureBox控件

四、Frame控件

五、CommandButton控件

六、CheckBox控件

七、OptionButton控件

八、ComboBox控件

九、ListBox控件

十、HScrollBar、VScrollBar控件

十一、Timer控件

十一、Shape控件

十三、Line控件

十四、Image控件

第六章 简单绘图

第一节 坐标系

一、坐标刻度

二、创建自定义刻度

三、使用刻度方法改变坐标系统

第二节 常用图形方法

一、画点

二、画直线

三、画正弦曲线

四、画圆

五、画椭圆

六、画圆弧线

七、取像素颜色

第三节 图形控件

一、外形控件

二、直线控件

第七章 多媒体介绍

第一节 图形

<<图形与多媒体自修教室>>

- 一、位图
- 二、图标
- 三、元文件
- 四、压缩图形格式
- 第二节 音频
 - 一、CD音频
 - 一、Wave采样文件
 - 三、MIDI文件
- 第三节 视频
 - 一、AVI文件
 - 二、MPEG视频
- 第四节 超文本
- 第五节 多媒体开发环境
 - 一、素材编辑软件
 - 二、创作软件
 - 三、程序设计语言
- 第八章 简单文字效果
 - 第一节 滚动文字效果
 - 第二节 文字上卷效果
- 第九章 图形按钮
 - 第一节 闪烁式按钮
 - 第二节 浮动式按钮
 - 第三节 图标按钮
 - 第四节 图形菜单
 - 一、图形菜单（一）
 - 二、图形菜单（二）
- 第二篇 提高篇
- 第十章 MCI控件使用初步
 - 一、MCI控件
 - 二、添加MCI控件
 - 三、MCI控件功能简介
 - 四、多媒体的要求和支持的设备类型
 - 五、MCI控件使用举例
- 第十一章 MCI控件使用说明
 - 第一节 MCI命令
 - 一、MCI控件命令本质
 - 二、打开MCI设备
 - 三、关闭多媒体设备
 - 四、使用Error和ErrorMessage属性
 - 第二节 MCI控件常用属性
 - 一、AutoEnable属性
 - 二、ButtonEnabled属性
 - 三、ButtonVisible属性
 - 四、Command属性（Multimedia MCI控件）
 - 五、DeviceType属性
 - 六、Enabled属性
 - 七、FileName属性

<<图形与多媒体自修教室>>

八、From属性

九、hWndDisplay属性

十、Mode属性

十一、RecordMode属性

十二、TimeFormat属性

十三、TO属性

十四、UpdateInterval属性

十五、Wait属性

第三节 MCI事件

一、ButtonClick事件

二、Done事件

三、StatusUpdate事件

第十二章 MCI控件使用示例

第一节 用MCI控件播放音频

一、用MCI控件播放CD

二、用MCI控件播放MIDI、WAV音乐

三、指定范围放音

第二节 用MCI控件播放视频

第三节 MCI可捕获错误参考

第十三章 其他多媒体控作

第一节 Animation控件概述

第二节 Animation的基本用法

第三节 使用动画控件的技巧

第十四章 调用Windows API函数初步

一、API函数声明

二、Apl文本察看器的使用

三、参数传递

第十五章 API图像函数的使用

第一节 创建不规则形状的窗体

一、程序说明

二、编写程序

第二节 绘制渐变蓝色背景

第三节 抓取屏幕图像

第四节 创建位图菜单

第五节 使用Win95的动画光标

第六节 改变 Windows 95的墙纸

第七节 显示和隐藏窗体的动画效果

第十六章 API多媒体函数简介及其他应用

第一节 高层多媒体函数

一、mciExecote () 函数

二、mceSendstring () 函数

三、mciGetErrorString ()

四、sndPlaysound ()

第二节 底层波形音频函数

一、底层波形音频函数介绍

二、底层波形音频函数的功能

三、监测系统是否支持声音

<<图形与多媒体自修教室>>

第三节 读写INI文件

- 一、INI文件的概述
- 二、操作INI文件的几个Windows API函数
- 三、读写INI文件

第十六章 拼图游戏

第一节 游戏框架

第二节 扩充游戏功能

- 一、准备工作
- 二、预览图片
- 三、添加鼠标操作
- 四、跟随鼠标的提示信息
- 五、可选择图片的功能
- 六、确定是否进行演示
- 七、添加延时功能
- 八、增添背景音乐和音效
- 九、添加设置参数功能
- 十、保存游戏设置
- 十一、添加状态条, 显示程序运行信息
- 十二、给游戏添加自动拼图的功能
- 十三、给游戏添加“关于”窗体
- 十四、添加启动时的SPLASH窗体
- 十五、添加窗体显示与隐藏时的动画效果

第十八章 拼图游戏代码清单

- 一、模块文件
- 二、窗体布局及代码

第三篇 参考篇

第十九章 Visual Basic 5.0中最主要的新特性

第二十章 Visual Basic 5.0 Service Pack 3简介

第二十一章 内部函数列表

第二十二章 常数列表

- 一、控件常数
- 二、鼠标指针常数
- 三、绘图常数
- 四、图形常数
- 五、颜色常数
- 六、其他常数

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>