

<<Delphi6.0多媒体实例编程>>

图书基本信息

书名：<<Delphi6.0多媒体实例编程>>

13位ISBN编号：9787508409405

10位ISBN编号：750840940X

出版时间：2002-01-01

出版时间：中国水利水电出版社

作者：鲁玺

页数：439

字数：620000

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>

<<Delphi6.0多媒体实例编程>>

内容概要

Delphi是由软件界的巨头、著名的Inprise公司开发的新一代可视化程序开发工具，一直以来受到计算机编程爱好者和各机构专业人士的广泛青睐。

Borland提出的程序设计思路已经被越来越多的程序编写人员所接受，其完全可视化的开发环境使多媒体应用程序的开发变得容易起来。

以前开发一个销具规模的多媒体应用程序需要若干专业程序员花费几天的工作时间，而使用Delphi进行开发，一个程序员只要几个小时就可以完成。

为了满足广大读者的愿望，帮助读者迅速地掌握Windows环境下的Delphi编程方法，作者编写本书。

全书共分为14章，第一章是对Delphi基础知识的介绍，其余13章针对多媒体开发的各个方面进行了全面的介绍，内容包括文本处理、图像浏览器的制作、绘图函数的使用、多媒体播放器的制作、小游戏的开发、DirectX技术、OpenGL技术等，每个知识点都有具体的实例，使读者达到理论与实践并重，以最短的时间加入到Delphi程序员的行列。

本书内容丰富，实用性强，适合具有一定Delphi编程基础的读者阅读，也可供Delphi的初学者学习和参考。

书籍目录

第1章 预备知识1.1 概述1.2 开发环境1.2.1 Delphi 6.0界面简介1.2.2 项目管理1.2.3 程序的调试1.3 Object Pascal基础1.3.1 标识符1.3.2 编写赋值语句1.3.3 注释1.3.4 过程与函数1.3.5 Pascal语言的控制语句1.3.6 枚举、子界、集合和记录1.3.7 数组和字符串1.3.8 Object Pascal的库单元Unit1.4 Object Pascal技术1.4.1 类与对象1.4.2 类与单元1.4.3 类的继承第2章 记事本2.1 设计目标2.2 知识点介绍2.2.1 RichEdit控件2.2.2 菜单的制作2.2.3 字体对话框2.2.4 查找对话框2.2.5 替换对话框2.2.6 打开对话框2.2.7 打印对话框2.2.8 其他2.3 目标的实现2.3.1 添加控件及设计属性2.3.2 编写程序代码第3章 图片浏览器3.1 设计目标3.2 知识点介绍3.2.1 TGraphic对象3.2.2 TPicture对象3.2.3 TBitmap对象3.2.4 TIcon对象3.2.5 TMetafile对象3.3 目标的实现3.3.1 窗体及各控件的属性设置3.3.2 程序代码的实现3.3.3 程序的运行结果及源代码第4章 我的小画笔4.1 设计目标4.2 知识点介绍4.2.1 TCanvas Object (画布对象) 4.2.2 TPen Object (画笔对象) 4.2.3 TBrush Object (画刷对象) 4.2.4 TColor类型4.3 目标的实现4.3.1 在工具条中添加加速按钮4.3.2 响应鼠标事件4.3.3 添加状态栏4.3.4 绘图功能的实现4.3.5 编写程序的源代码第5章 拼图游戏5.1 设计目标5.2 知识点介绍5.2.1 StringGrid组件5.2.2 InputQuery函数5.3 游戏的实现5.3.1 主窗体的布局与设置5.3.2 Form2窗体5.3.3 代码的实现5.3.4 源程序清单及注释第6章 AVI播放器6.1 设计目标6.2 知识点介绍6.3 目标的实现6.3.1 窗体设计6.3.2 功能的实现6.3.3 程序源代码第7章 CD播放器7.1 设计目标7.2 知识点介绍7.2.1 TMediaPlayer控件的使用7.2.2 CD播放器的基本功能7.3 目标的实现7.3.1 界面的实现7.3.2 事件响应7.3.3 CD播放器的源代码第8章 视频捕获8.1 设计目标8.2 知识点介绍8.2.1 视频捕获快速入门8.2.2 基本的捕获设置8.2.3 关于捕获窗口8.2.4 视频捕获驱动和音频驱动8.2.5 使用视频捕获8.2.6 将四个标准对话框改成函数调用形式8.3 目标的实现8.3.1 界面的实现8.3.2 程序主体的实现第9章 音量控制器9.1 设计目标9.2 知识点介绍9.2.1 混音器的结构9.2.2 本程序的函数的作用9.2.3 关于混音器的message及Callback Function9.3 界面的实现9.4 目标的实现9.4.1 事件响应9.4.2 源程序文件代码第10章 桌面小游戏10.1 设计目标10.2 知识点介绍10.2.1 资源文件的一般介绍10.2.2 资源文件的使用方法10.3 目标的实现10.3.1 窗体设置10.3.2 代码的实现10.3.3 程序源代码及注释第11章 滚动字幕屏幕保护程序11.1 设计目标11.2 知识点介绍11.2.1 屏幕保护知识简介11.2.2 TIniFile文件对象11.3 目标的实现11.3.1 窗体设置11.3.2 窗体功能的实现11.3.3 应用程序的主程序11.3.4 完成的程序代码第12章 扫雷游戏12.1 设计目标12.2 知识点介绍12.3 目标的实现12.3.1 界面的实现12.3.2 事件响应12.3.3 源程序文件代码第13章 DirectX技术13.1 设计目标13.2 知识点介绍13.2.1 DirectX 8.0的新特性13.2.2 DirectDraw应用原理13.2.3 DirectX优化声音特性13.3 目标的实现13.3.1 窗体文件的代码13.3.2 程序实现代码第14章 OpenGL浏览器14.1 设计目标14.2 知识点介绍14.2.1 OpenGL概述14.2.2 OpenGL辅助库和控件介绍14.2.3 OpenGL的初始化14.2.4 OpenGL工作原理14.3 目标的实现14.3.1 窗体及菜单设置14.3.2 Main单元14.3.3 DGLut单元14.4 例程源代码及注释

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>