第一图书网, tushu007.com

<<Windows 95多媒体程序设计>>

图书基本信息

书名：<<Windows 95多媒体程序设计>>

13位ISBN编号：9787302028635

10位ISBN编号：730202863X

出版时间：1998-04

出版时间：清华大学出版社

作者：占尔德(美)

译者：张嵩/等

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

内容概要

内容提要
本书从一个多媒体产品开发者的角度介绍了如何在Windows95或Windows3.1环境下进行多媒体程序设计，并向读者介绍了在项目开发过程中非常有用的提示、技巧和工具。

本书首先介绍了多媒体项目开发中最基本的概念，并对在组建多媒体工作室的过程中如何选择软件和硬件产品做了较为详细的介绍。
然后，本书用较多的篇幅讨论了如何使用VisualBasic来创建CD－ROM中的各项多媒体内容，包括交互式文本、图形、声音和图像等。
另外，还介绍了如何充分利用超文本技术。

为方便读者学习，本书随附CD－ROM一张，包括VideoforWindowsDeveloper ’ sKit，MediaView Developer ’ sKit，WinGDeveloper ’ sKit等开发工具以及多项演示程序。
另外，其中还包括了本书所有的VisualBasic项目。

本书适合所有从事多媒体项目创意和开发的人员阅读，对从事多媒体项目的公司管理人员也有很大的参考价值。

书籍目录

目录
引言
本书中出现的注释
第一章 产品管理
1.1 形成概念
1.1.1 今天的CD－ROM
1.1.2 明天的CD－ROM
1.2组织制作
1.2.1 收集内容
1.2.2 艺术方面的考虑
1.2.3 法律方面的考虑
1.2.4 创建一个演示程序
1.2.5 根据演示程序作出计划
1.2.6 签订合同
1.2.7 多媒体制作
1.2.8 Alpha软件测试
1.2.9 Beta软件测试
1.2.10 最终产品
1.2.11 复制和包装
1.2.12 销售和推销
1.3 小结
第二章 概念开发
2.1 了解交流模型
2.1.1 设计用户界面
2.2 讲故事
2.2.1 传统的娱乐业
2.2.2 开发一部简单的超电影
2.3 小结
第三章 Wind0ws95入门
3.1 探索用户界面
3.1.1 提供对文档的访问
3.1.2 在任务之间切换
3.1.3 扩展界面
3.1.4 修改属性
3.1.5 获得帮助
3.2 了解操作系统
3.2.1 多任务
3.2.2 进程与线程
3.2.3 内核与VXD驱动程序
3.2.4 Win16与Win32
3.2.5 错误处理
3.2.6 32位虚拟内存
3.2.7 文件系统
3.2.8 注册表
3.2.9 DCI图形增强

3.2.10 WinG
3.2.11 显示更佳视频
3.2.12 MPEG视频支持
3.3 小结
第四章 MPC多媒体
4.1 了解MPC级别设置
4.1.1 MPC1图形显示
4.1.2 MPC1微处理器与CD－RO）M
4.1.3 MPC1音频卡
4.1.4 MPC2微处理器与CDRO）M
4.1.5 MPC2音频卡
4.1.6 MPC2图形显示
4.1.7 设想中的MPC3
4.2 了解多媒体格式
4.2.1 图形与动画
4.2.2 音频
4.2.3 视频
4.2.4 多文本文件
4.3 建立一个Windows多媒体实验室
4.3.1 图形创建
4.3.2 加速卡
4.3.3 文本输入
4.3.4 音频捕捉
4.3.5 视频捕捉
4.4 小结
第五章 关于创作
5.1 平台支持
5.2 可扩展性
5.3 费用
5.4 设计期间与运行期间模型
5.4.1 幻灯片显示包
5.4.2 卡片栈
5.4.3 图标流程图
5.4.4 动画师的总谱/设计台
5.4.5 超文本应用程序
5.5 结论
第六章 VisualBasic图形与动画
6.1 VisualBasic简介
6.1.1 了解VisualBasic
6.1.2 VisualBasic对象
6.1.3 VisualBasic项目
6.2 对图形和动画的内在支持
6.2.1 应用程序开发中的一般步骤
6.2.2 多行About框
6.2.3 瞬时特写
6.2.4 瞬时摇镜头
6.2.5 自定义用户界面

6.2.6 动画与图形命令
6.2.7 交互式动画
6.2.8 动画画师与扬声器
6.2.9 内在的8位彩色动画
6.2.10 色彩命令
6.3 为图形和动画设计的ISV工具
6.3.1 子图形冲突
6.4 小结
第七章 交互式音频
7.1 音频回顾
7.1.1 音频准备
7.1.2 音频功能
7.2 控制音频的各种方式
7.2.1 应用程序级方式
7.2.2 VBX方式
7.2.3 MCI－API方式
7.2.4 MMSystemAPI方式
7.2.5 音量控制
7.2.6 用音频同步事件
7.2.7 以OLE对象形式嵌入音频
7.3 小结
第八章 交互式视频
8.1 视频回顾
8.1.1 在VisualBasic控件上放入视频
8.1.2 多个AVI的转换效果
8.1.3 取得重要统计数据
8.1.4 修改全局设置
8.1.5 构造一块故事板
8.1.6 提取性能信息
8.1.7 虚拟现实
8.2 小结
第九章 交互式文本
9.1 文本回顾
9.1.1 内在的ViSualBasic文本控件
9.1.2 加载文本和翻页
9.2 为交互式文本设计的ISV工具
9.2.1 Microsoft公司的MediaView
9.2.2 LookingGlassSoftware公司的RavenWriteVBX
9.2.3 真正的超文本
9.3 小结
附录A
附录B：使用AutoPlay
附录C：VisualBasic4forWindows95的新功能
附录D：怎样使用CD－ROM

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