



目 次

第1章 プレゼンターを理解するための準備

1.1 はじめに	1-1
1.2 イベント駆動型プログラミングとオブジェクト指向型言語	1-2
1.3 プレゼンター開始と初期設定	1-5
1.4 プレゼンターで使用しているテクニック	1-8
1.5 マルチ言語処理 (FORTRAN と VC++)	1-9

第2章 図形処理入門

2.1 はじめに	2-1
2.2 簡単な図形描画と手続き	2-2
2.2.1 図形を描く前の手続き	2-2
2.2.2 図形の描き方	2-4
2.2.3 ラバーバンドの描き方	2-13
2.3 OnDraw()関数の特異な役割	2-19
2.4 図形の拡大・縮小、ユーザーインターフェイス	2-23
2.5 マウスによる位置取得	2-33

第3章 マルチウィンドウ管理

3.1 はじめに	3-1
3.2 プレゼンターの起動と終了処理	3-2
3.3 子ウィンドウ開始と終了処理	3-12
3.4 ウィンドウ管理システム	3-19
3.5 ウィンドウ管理の使用法	3-24

第4章 アニメーション

4.1 はじめに	4-1
4.2 アニメーションの仕組み	4-1
4.3 アニメーション技法	4-11
4.4 透視図の描き方	4-19

第 5 章 図形処理入力その 2

5.1 はじめに	5-1
5.2 プロパティダイアログと図形の関係	5-1
5.3 プログレスバーの設定法	5-13
5.4 ポップアップメニュー作成法	5-21
5.5 地震波描画と進行状況表示	5-25

第 6 章 マルチスレッドと動的解析

6.1 はじめ	6-1
6.2 マルチスレッド処理と動的ソルバー	6-1
6.3 制御パネルと動的解析制御	6-17

第 7 章 書類印刷入門

7.1 はじめに	7-1
7.2 書類印刷の構造	7-1
7.3 関数 OnPrint	7-4
7.4 関数 OnDraw による印刷	7-7
7.5 実際の印刷処理の記述	7-10

参考文献**あとがき**