

图书基本信息

书名：<<WPF和Silverlight项目设计实例>>

13位ISBN编号：9787302286554

10位ISBN编号：7302286558

出版时间：2012-6

出版时间：清华大学出版社

作者：张洪定 编

页数：268

字数：420000

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

清华大学出版社2011年出版的《基于Expression Blend

4中文版WPF和Silverlight项目设计基础》是《WPF和Silverlight项目设计实例》的基础。

《WPF和Silverlight项目设计实例》列举的实例是对前一本书的补充和深化，实例涉及“设计基础”一书没有介绍的控件，也涉及动画设计、二维图形描绘、图像动画处理、插件引入、视频播放、三维空间对象使用、XML文件应用、数据通信和数据库应用等内容，还涉及很多C#的编程技术和技巧。

绝大部分实例设计难度均超过前本书，编程量加大了，适用范围也扩展了，应该是前一本书的进阶篇。

掌握本书的实例设计对提高WPF和Silverlight的设计应用水平、构建大型项目是非常有益的。

本书适合从事WPF和Silverlight项目开发的设计人员参考，适用于计算机类、信息技术类、多媒体技术类、计算机艺术类、动画类、教育技术类专业有关课程的教学或参考。

书籍目录

第1章 WPF应用实例

- 1.1 WPFExpander控件
- 1.2 WPFToolBar和ToolBarTray控件
- 1.3 WPFStatusBar控件
- 1.4 WPFRepeatButton控件
- 1.5 WPFThumb控件
- 1.6 WPF中的故事板控制
- 1.7 WPF的窗口尺寸变化
- 1.8 WPF动画—卷轴
- 1.9 WPF动画—探照灯
- 1.10 动画—书写文字
- 1.11 WPF电子相册
- 1.12 WPF电子钟
- 1.13 WPF二维图形
- 1.14 WPF动画缓动曲线
- 1.15 WPF动画-文字特效
- 1.16 动画-图像特效
- 1.17 WPF图像色彩变换
- 1.18 WPF动态图标和DockPanel控件
- 1.19 WPF拼图游戏
- 1.20 WPF墨迹板InkCanvas
- 1.21 WPF中嵌入WindowsMediaPlayer
- 1.22 WPF中嵌入FlashPlayer
- 1.23 WPF界面中嵌入EXE文件运行窗口
- 1.24 WPF中自定义视频播放器
- 1.25 WPF中的练习题设计
- 1.26 WPF三维图形

第2章 Silverlight应用实例

- 2.1 Silverlight商品展示
- 2.2 Silverlight故事板和动画
- 2.3 Silverlight视频播放器
- 2.4 Encoder和Media Player
- 2.5 Silverlight Html Host插件
- 2.6 Silverlight中的Cookie
- 2.7 Silverlight的子窗口
- 2.8 Silverlight中利用XML文件注册登录
- 2.9 Silverlight中利用soL数据库注册登录
- 2.10 Silverlight WCF RIA Service
- 2.11 Silverlight的打印
- 2.12 Silverlight中大图浏览

章节摘录

版权页：插图：1.WPF中的三维空间 1) 二维和三维空间坐标 WPF中二维图形的坐标系原点定位在呈现区域（屏幕）的左上角，其X轴上的正方向朝右，Y轴的正向朝下。

在WPF的三维坐标系中，原点一般位于在WPF中创建的三维对象的中心（导入的三维对象的情况就不一定了，如从3DMax中导入的obj文件），三维坐标的X轴正方向朝右，Y轴的正方向朝上，Z轴的正方向从原点向外朝向观察者。

2) 照相机及典型位置 照相机是观察者观察三维对象形态和位置的工具，照相机的位置坐标及与对象的距离直接影响到三维对象的呈现。

WPF中的相机有正交相机（OrthographicCamera）和透视（远景）相机（PerspectiveCamera）两类，从观察者的角度来说前者对观察对象没有透视感，远近都一样。

后者观察到的对象则有远小近大的效果。

照相机的位置坐标是可以变化的。

当相机位置靠近Z轴中心时，即Z坐标值变小，观察到的对象变大，当相机位置远离Z轴中心时，即Z坐标值变大，观察到的对象变小。

相机的位置就是观察者的位置，相机的位置可以任意设置，这样观察到的三维对象的“形象”就会发生变化，在三维场景中正确设置相机位置很重要。

2.WPF三维空间的元素 1) Viewport3D控件 ExDression Blend中提供了Viewport3D控件，其Width和Height属性值也和三维对象呈现的大小有关。

这是三维对象元素的上层容器，是相机对象元素Camera、三维图形呈现对象元素ModelVisual3D的集合。

2) ModelVisual3D元素 三维元素ModelVisual3D可以再包含多个ModelVisual3D子元素，如灯光，三维造型。

3) GeometryModelBD元素 GeometryModel3D是ModelVisual3D子元素内的三维造型元素，材质是其属性，而三维图形构建又由最底层网格元素MeshGeometry3D完成。

编辑推荐

《WPF和Silverlight项目设计实例》由张洪定主编，《WPF和Silverlight项目设计实例》是在《基于Expression Blend 4中文版WPF和Silverlight项目设计基础》（清华大学出版社：2011年版）的基础上编写的应用实例，每个实例均从应用设计出发进行了较详细的介绍；每个实例相对独立，涉及的知识点均有注解；每个实例均给出了完整的设计程序，同时在随书附赠的光盘中给出了实例的项目源文件，供读者参考。

相对于《基于Expression Blend 4中文版WPF和Silverlight项目设计基础》一书，《WPF和Silverlight项目设计实例》实例的设计难度大大增加，同时解决了WPF和Silverlight应用设计中的常见问题，具有很强的实用性，不仅仅对教学是很好的参考，同时对从事项目开发的技术人员也有良好的借鉴价值。

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>