

<<GDI+图形程序设计>>

图书基本信息

书名：<<GDI+图形程序设计>>

13位ISBN编号：9787121008528

10位ISBN编号：7121008521

出版时间：2005-1

出版时间：电子工业

作者：钱德

页数：533

字数：896000

译者：韩江

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>

## <<GDI+图形程序设计>>

### 内容概要

GDI+是新一代的图形接口。

如果要设计.NET Framework图形应用程序，就必须使用GDI+。

本书是一本为.NET开发人员讲授如何编写Windows和Web图形应用程序的专著，书中全面介绍了GDI+和Windows图形程序设计的基本知识和GDI+图形程序设计的各个方面。

本书适合于开发GDI+图形应用程序的初、中级程序员阅读，书中给出了大量用C#语言编写的可重用示例代码，可以使读者更快地掌握书中所介绍的各种知识和概念。

本书也可以作为大专院校相关课程的重要辅导教材。

## <<GDI+图形程序设计>>

### 作者简介

Mahesh Chand是一位.NET顾问和两个流行的社区网站[www.c-sharpcorner.com](http://www.c-sharpcorner.com)及[www.mindcracker.com](http://www.mindcracker.com)的创建者及管理员。

他在beta版本之前就已经开始研究.NET了。

Mahesh还是《C#中的ADO.NET程序员指南》和《应用ADO.NET》两本书的作者。

## &lt;&lt;GDI+图形程序设计&gt;&gt;

## 书籍目录

第1章 GDI+ ——下一代图形接口 1.1 理解GDI+ 1.2 探索GDI+ 的功能 1.3 从GDI的角度学习GDI+  
.NET中的GDI+ 名称空间和类 总结 第2章 第一个GDI+ 应用程序 2.1 绘制表面 2.2 坐标系统 2.3 打  
——第一个GDI+ 应用程序 2.4 一些基本的GDI+ 对象 总结 第3章 Graphics类 3.1 Graphics类的属性  
Graphics类的方法 3.3 GDI+ Painter应用程序 3.4 绘制饼图 总结 第4章 使用画笔和钢笔 4.1 理解和  
画笔 4.2 在GDI+ 中使用钢笔 4.3 使用钢笔进行变形 4.4 使用画笔进行变形 4.5 系统钢笔和系统画笔  
4.6 一个真实世界的例子 ——在GDI+ Painter应用程序中添加颜色、钢笔和画笔 总结 第5章 颜色、字  
体和文本 5.1 访问Graphics对象 5.2 使用颜色 5.3 使用字体 5.4 使用文本和字符串 5.5 渲染文本的  
量和性能 5.6 高级版式 5.7 一个简单的文本编辑器 5.8 文本变形 总结 第6章 矩形和区域 6.1 R  
结构体 6.2 Region类 6.3 区域和剪辑 6.4 剪辑区域示例 6.5 区域、非矩形窗体和控件 总结 第7章  
处理 7.1 光栅图像和矢量图像 7.2 使用图像 7.3 操作图像 7.4 在GDI+ 中播放动画 7.5 使用位图  
使用图标 7.7 扭曲图像 7.8 绘制透明的图形对象 7.9 查看多个图像 7.10 使用图片框查看图像 7.1  
用不同的大小保存图像 总结 第8章 高级图像处理 8.1 渲染位图的一部分 8.2 使用图元文件 8.3 使  
色对象应用颜色映射 8.4 图像属性和ImageAttributes类 8.5 编码器参数与图像格式 总结 第9章 高级二  
维图形 9.1 线帽和线条样式 9.2 理解并使用图形路径 9.3 图形容器 9.4 读取图像的元数据 9.5 混  
9.6 Alpha混合 9.7 其他高级二维主题 总结 第10章 变形 10.1 坐标系统 10.2 变形的类型 10.3 M  
与变形 10.4 Graphics类与变形 10.5 全局变形、局部变形和复合变形 10.6 图像变形 10.7 颜色变形和  
色矩阵 10.8 图像处理中的矩阵操作 10.9 文本变形 10.10 变形顺序的重要性 总结 第11章 打印  
要地回顾使用Microsoft Windows进行打印的历史 11.2 打印过程概述 11.3 第一个打印应用程序 11.4 打  
印机的设置 11.5 PrintDocument和Print事件 11.6 打印文本 11.7 打印图形 11.8 打印对话框 11.9 自  
页面设置 11.10 打印多个页面 11.11 页边打印——注意事项 11.12 进入细节——自定义控制和打印控  
制器 总结 第12章 开发GDI+ Web应用程序 12.1 创建第一个ASP.NET Web应用程序 12.2 第一个图  
形Web应用程序 12.3 绘制简单的图形 12.4 在Web上绘制图像 12.5 绘制曲线图 12.6 绘制饼图 总  
第13章 GDI+ 的最佳实践及性能技术 13.1 理解渲染过程 13.2 双缓存和无抖动绘图 13.3 理解SetStyle方  
法 13.4 绘图过程的质量与性能 总结 第14章 GDI互操作性 14.1 在受控环境中使用GDI 14.2 在受  
码中使用GDI的注意事项 总结 第15章 其他GDI+ 示例 15.1 设计交互式GUI应用程序 15.2 绘制具有  
状的窗体和Windows控件 15.3 为绘制的图像添加版权信息 15.4 从流或数据库读取及写入图像 15.5 创  
建自绘制的列表控件 总结 附录A .NET中的异常处理

## <<GDI+图形程序设计>>

### 编辑推荐

《GDI+图形程序设计》是为.NET开发人员介绍如何编写Windows和Web图形应用程序的指南用书。通过大量详尽的实例，本书使有经验的程序员可以更深入地理解在.NET Framework类库中定义和整个GDI+API。

本书从介绍GDI+Windows图形程序设计的基本知识开始，其核心是对一些实际问题的指导，包括如何使用Windows Forms及如何优化GDI+的性能。

本书通过一些例子来说明如何开发真实世界的工具，如GDI+Painter、GDI+Editro、ImageViewer和ImageAnimator等。

另外，作者还给出了大量使用C#语言编写的可重用示例代码，读者可从网上下载完整的C#和Visual Basic.NET源代码，并可通过这些源代码查看书中各图的彩色效果。

<<GDI+图形程序设计>>

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>