第一图书网, tushu007.com

<<WPF和Silverlight教程>>

图书基本信息

书名：<<WPF和Silverlight教程>>

13位ISBN编号：9787310039586

10位ISBN编号：7310039580

出版时间：2012-7

出版时间：南开大学出版社

作者：张洪定　等主编

页数：351

字数：570000

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

第一图书网, tushu007.com

<<WPF和Silverlight教程>>

内容概要

WPF和Silverlight是微软公司2007年后推出并逐年升级的“ RIA ”设计软件，张洪定等编著的《WPF和Silverlight教程(附光盘)》使用的是2010年公布的第4版。
软件内置可以和流行动画软件媲美的动画设计环境，有良好的视频播放功能、有鲜丽的色彩设计、矢量图形设计、二维图形描绘、三维对象呈现和控制、有良好的数据交换和数据库应用环境。
WPF和Silverlight
在媒体表现上的优势，使得原来流行的一些软件“ 黯然失色 ”，这代表了一种进步。
本书共四章，前三章是基本概念、基本应用操作介绍，同时配有习题。
第四章全部是示例。
《WPF和Silverlight教程(附光盘)》有配套光盘，光盘中列出了书中的所有源程序，为学者提供方便。

WPF和Silverlight是近若干年发布的新型软件，主要面向多媒体应用、企业项目开发和移动媒体应用，本书对推动相关专业的教学内容改革有很大参考价值，适合计算机类、信息技术类、多媒体技术类、电脑艺术类、动画类、教育技术类等专业的教学，可以作为“ 多媒体应用技术 ”、“ 动画设计 ”、“ 网页设计 ”、“ 多媒体课件制作技术 ”、“ 企业项目设计 ”等课程的教学或教学参考书。

第一图书网, tushu007.com

<<WPF和Silverlight教程>>

书籍目录

第l章 WPF、Silverlight、Expression Blend和XAMl概述
1．1 WPF、Silverlight及其开发平台
1．2 Expression Blend 4简体中文试用版安装
1．3 Expression Blend 4简体中文版界面(Example\Example1．1)
1．4 【项目】面板和项目文件
1．5 【工具】面板
1．6 【属性】面板
1．7 【对象和时间线】面板
1．8 【结果】面板
1．9 对象操作
1．10 XAML语言
习题
第2章 WPF设计基础、控件和应用
2．1 一个简单的WPF应用程序
2．2 画笔和画笔资源
2．3 常用控件
2．3．1 图形控件
2．3．2 路径控件Path
2．3．3 固定文本控件
2．3．4 流文档控件FlowDocumentReader
2．3．5 普通按钮控件Button
2．3．6 重复按钮控件RepeatButton
2．3．7 布局控件
2．3．8 网格动态分隔器GridSplitter
2．3．9 选项卡控件TabControl
2．3．10 单选按钮RadioButton
2．3．11 复选框控件CheckBox
2．3．12 组合框控件ComboBox
2．3．13 列表框控件ListBox
2．3．14 框架控件Frame
2．3．15 树视图控件TreeView
2．3．16 图像控件Iamge
2．3．17 日历控件Calendar
2．3．18 日期选择器控件DatePicker
2．3．19 网页浏览器控件WebBrowser
2．3．20 伸缩控件Expander
2．3．21 Thumb控件
2．3．22 定时器Dispatcher Timer
2．3．23 音视频媒体播放控件MediaElement
2．3．24 进度条控件ProgressBar和ScrollBar
2．3．25 滑块控件Slider
2．3．26 菜单控件Menu
2．3．27 StamsBar控件
2．3．28 ToolBar和ToolBarTrav控件
2．3．29 PathListBox控件

第一图书网, tushu007.com

2．4 二维动画设计
2．4．1 故事板动画
2．4．2 缓动曲线
2．4．3 故事板的代码控制
2．4．4 动画程序设计
2．4．5 其他格式动画的一种播放方式
2．5 数据绑定
2．5．1 数据绑定概述
2．5．2 【数据】面板
2．5．3 数据模板
2．5．4 XML文件数据源操作
2．6 数据表格控件DataGrid
2．7 控件样式和控件模板
2．8 自定义控件和控件库
2．9 二维图形
2．9．1 Shape基类
2．9．2 Geomeuv基类
2．9．3 Drawing应用
2．10 三维图形
2．10．1 WPF中的三维空间
2．10．2 WPF三维空间的元素
2．10．3 三维对象操作
2．10．4 三维变换
2．10．5 语言三维建模
2．10．6 从3Dmax中导入三维模型示例
2．10．7 ZAM 3D简介
2．11 行为特性
2．11．1 CallMethodAction行为
2．11．2 ChangePropertyAction行为
2．1l．3 ControlStoryboardAction行为
2．11．4 GoToStateAction和DataStateBehavior行为
2．11．5 FluidMoveBehavior行为
2．11．6 FluidMoveSetTagBehavior行为
2．11．7 InvokeCommandAction行为
2．11．8 LaunchUriOrFileAction行为
2．11．9 MouseDragElementBehavior行为
2．11．10 PlaySoundAction行为
2．11．11 RemoveElementAction行为
2．11．12 SetDataStoreValueAction行为
2．11．13 TralateZoomRotateBehavior行为
2．12 效果
习题
第3章 Siiverlight项目设计和应用
3．1 网页界面布局和链接设计
3．1．1 Silver。
tight中新建项目
3．1．2 网页界面布局和页面链接设计

第一图书网, tushu007.com

3．1．3 Border应用
3．1．4 Frame应用
3．1．5 超链接按钮HyperLinkButton
3．2 Silverlight网站服务器端的配置
3．3 Silverlight中的故事板控制
3．4 Encoder和视频播放应用
3．5 Silverlight中的子窗口及应用
3．5．1 控件子窗口
3．5．2 静态创建子窗口
3．5．3 动态创建子窗口
3．6 Cookie
3．7 Silverlight中的独立存储
3．7．1 写入独立存储
3．7．2 读出独立存储
3．7．3 改变空间大小
3．8 分页控件DataPager
3．8．1 DataPager控件
3．8．2 DataPager控件和DataGrid应用示例
3．9 WebClient数据通信
3．9．1 浏览服务器端的图片
3．9．2 浏览服务器端文本文件
3．9．3 播放服务器端视频
3．9．4 文件上传
3．10 WCF服务及应用
3．11 LINQ查询
3．11．1 LINO查询简介
3．11．2 LINQ查询——数组对象
3．11．3 LINQ查询——数据集对象
3．11．4 LINQ查询-XML文件
3．11．5 LINQ查询——SQL数据库
3．12 Silverlight和HTML、JavaScript
3．12．1 HTML文件中嵌入安装Silverlight插件代码
3．12．2 IavaScript和Silverlight
3．13 Silverlight中的三维表现
习题
第4章 WPF和Silverlight设计示例
4．1 WPF中的文字书写动画
4．2 WPF中示波器波形垂直位置调整
4．3 WPF中设计的电子钟
4．4 WPF拼图游戏设计
4．5 WPF窗口中嵌入EXE文件运行窗口
4．6 Deep Zoom在Silverlight中的应用
4．6．1 Deep Zoom Composer简介
4．6．2 建立全景图片
4．6．3 在Expression Blend中编辑
4．7 Silverlight中使用摄像头和麦克风
4．8 Silverlight中的打印

第一图书网, tushu007.com

4. 9 Silverlight中控件库的应用
4. 10 利用WCF RIA Service连接SOL数据库

章节摘录

版权页： 插图： 以观察是否出错）。
在项目的bin\Debug文件夹中生成“ 视频播放器.dll ”共享库文件，将此文件复制到“ Example2.8 ”项目的“ 控件库 ”文件夹中。
建议：这样的控件库设计涉及到编程，最好先在1个项目中调试，如果成功了（界面可以全部复制）再进行控件库的设计。
（10）打开“ Example2.8 ”项目，选中项目中的文件夹“ 引用 ”点鼠标右键，选择“ 添加引用 ”，选择“ 控件库 ”文件夹中的“ 视频播放器.dll ”，这时“ 引用 ”中会出现“ 视频播放器.dll ”，同时在（资产）面板中出现“ MainControl（视频播放器） ”控件，将其拖入（设计面板）（见光盘Example2.8\Window2.xaml）。
程序运行后“ 视频播放器.dll ”会自动带入项目的“ bin\Debug ”文件夹中。
上面是控件库的设计示例。
在“ 工具 ”菜单中有个选项“ 构成UserControl ”，或者在项目中选择“ 新建项 ”（如菜单“ 文件 ”中），这些选项都可用来进行控件库设计，只不过是放在本项目中，在（资产）面板中也会找到自定义的控件名称，其他项目不能共享。
不建议采用这样的设计方法，因为一旦出错会影响整个项目，如果自行设计的控件较少，可以这样做，一般建议还是采用前面介绍的设计方法，如果有错也只涉及1个控件。
2.9二维图形 WPF中的二维图形绘制有2个分别独立的基类，Shape和Geometry，前者是二维“ 实体 ”图形基类，如直线、矩形、椭圆等，可以直接绘制呈现在设计窗口，这些也是构成图形控件的元素，可以由用户直接从（工具）面板中使用，当然也可以通过编程实现。
后者是二维图形的几何形状描绘基类，本身不能直接在设计窗口显示，正由于这个原因，后者占用系统资源少，尤其处理复杂图形时节省资源的优势更明显，当然通过编程后者也能在设计窗口显示，后者在文字、图形的动态特效设计，甚至音视频显示中都很有用，对大型涉及图形处理的软件设计，如游戏场景设计、地图处理很有效。
为了区分，前者称为呈现图形基类，后者称为几何图形基类。
2.9.1 Shape基类 Shape基类派生了六个实用类，可以实例化直接使用的对象，如Ellipse（椭圆）、Line（直线）、Path（路径）、Polygon（绘制封闭的多边形）、Polyline（绘制首尾连接的直线，可以不封闭）和Rectangle（矩形）， Expression Blend中的图形控件使用了其中的对象。
Shape的对象共享以下通用属性： Stroke：说明绘制形状的轮廓颜色； StrokeThickness：说明形状轮廓的粗细； Fill：说明如何绘制形状的内部； 还有一些其他属性，这些属性在Blend的（属性）面板中可以找到，不在这里叙述。
这些对象控件的使用也很简单，从（工具）面板选择就行，这里只举例说明如何通过编程应用Shape的对象绘制图形。

第一图书网, tushu007.com

编辑推荐

张洪定等编著的《WPF和Silverlight教程》对于WPF和Silverlight的内部体系结构上没有做过多的理论描述，比较全面地介绍了WPF4和Silverlight 4简体中文版的基本操作和设计方法，介绍每个知识点的同时基本都配有示例，便于学习者尽快掌握所学知识。
另外，书中又单独给出了部分设计示例，对学习者有很好的参考价值。
《WPF和Silverlight教程》后附带光盘，提供了书中所有内容的源程序，所有源程序全部经过作者设计并调试成功，读者可以拷贝到本地硬盘，用 Expression Blend 4就能打开运行，和书中的内容对照阅读效果会更好。
理论和实际相结合、坚持示例教学是《WPF和Silverlight教程》的特点。

第一图书网, tushu007.com

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