

<<Java动画、图形和极富客户>>

图书基本信息

书名：<<Java动画、图形和极富客户端效果开发>>

13位ISBN编号：9787111238416

10位ISBN编号：7111238419

出版时间：2008-5

出版时间：机械工业出版社

作者：（美）哈斯（Haase,C.），（美）盖伊（Cuy,R.） 著

页数：370

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>

<<Java动画、图形和极富客户>>

内容概要

本书是一本关于利用图形和动画效果创建更好、更有效和更酷的桌面应用程序的书。

本书讨论Java基本原理、Swing、Java 2D、图形、图形用户界面(GUI)、动画、性能和基于这些基本原理的用于创建漂亮应用程序的高级效果。

本书第一部分讲述Java图形和用户界面编程的基本概念。

第二部分讲述Java 2D和Swing中创建极富界面时有用的更多高级主题。

第三部分讲述动画的基本原理。

第四部分介绍极富客户端效果开发及示例。

本书适合Java图形和动画效果开发人员使用，也可作为相关专业培训教材。

作者简介

Chet Haase Sun Microsystems Java SE组的客户端架构师。
他对软件的图形感兴趣，他的大部分时间都花在使用各种图形技术上。
Chet在Carleton学院获得数学学士学位，在Oregon大学获得计算机和信息科学硕士学位。

书籍目录

译者序序前言致谢引言第一部分 图形和图形用户界面基础 第1章 桌面Java图形API:Swing、AWT和Java 2D 第2章 Swing渲染基本原理 第3章 Graphics基本原理 第4章 图像 第5章 性能第二部分 高级图形渲染 第6章 合成 第7章 渐变 第8章 图像处理 第9章 玻璃窗格 第10章 分层窗格 第11章 重绘管理器第三部分 动画 第12章 动画基本原理 第13章 平滑移动 第14章 Timing Framework:基本原理 第15章 Timing Framework:高级特性第四部分 效果 第16章 静态效果 第17章 动态效果 第18章 Animated Transitions 第19章 一个极富客户端诞生了 第20章 结论

章节摘录

第一部分 图形和图形用户界面基础 第1章 桌面Java图形API:Swing、AWT和Java 2D 可能因为我是一个图形奇客 (geek)，所以我始终认为在头脑里有一个描述各种库的片断如何组合的图非常有用。

当我为旧面Java图形API创建和描述这样的图时，请容忍我。

在图1-1中，中间是与代码相关的部分：Swing、AWT和Java 2D相互作用，为图中顶部的应用程序提供图形和用户界面库。

Swing、Java2D和AWT本身运行在Java运行时环境 (Java Runtime Environment, JRE) 上，Java运行时环境包含Java虚拟机 (Java Virtual Machine, JVM) 和其余Java库。

使用这些库使得应用程序不必知道底层的本地平台的任何窗口系统API，就可以创建显示在用户显示器中的窗口、用户界面组件和图形。

1.1 抽象窗口工具包 抽象窗口工具包 (Abstract Window Toolkit, AWT) 是Java发布的第一个图形用户界面 (GUI)，从Java运行时环境1.0版就使用。

那时，AWT是Java中用于用户界面编程的唯一核心库；任何需要用户界面的桌面应用程序都使用AWT创建并显示窗口、按钮和其余GUI组件。

AWT通过调用用户系统的本地库，提供创建和显示这些GUI组件的能力。

例如，X Windows系统上的AWT java.awt.Window，底层实际上是一个X窗口。

AWT也负责用户界面的输入事件机制，比如处理鼠标点击和键盘事件。

发生在本地视窗系统中的事件由AWT实现接收，并作为AWT事件转发到Java应用程序。

现在AWT仍然存在，并可以像当初一样正确地使用 (这是向后兼容的好处！)，不过为了使用Swing GUI包的应用程序而具有了更多的基础构造功能。

编辑推荐

本书介绍了如何构建更好、更生动和更酷的桌面应用程序来强化用户体验。

图形和动画效果通过更吸引人的GUI和动态效果（例如赋予应用程序一个脉动和保持用户连接到这个应用程序的逻辑流程的动态转换）来提供增强应用程序的用户体验的方式。

本书还讨论了如何有效地做到这一点，确保以合理的方式使应用程序变得更丰富。

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>