

فهرست مطالب

۹.....	سر آغاز.....
۱۱.....	مقدمه مترجم
۱۳.....	فصل اول: تهیه و تنظیم محیط توسعه WPF.....
۱۴.....	مقدمه.....
۱۴.....	تهیه و نصب Microsoft Visual Studio 2008.....
۱۷.....	تهیه و نصب Microsoft Silverlight Tools.....
۲۵.....	خلاصه فصل.....
۲۷.....	فصل دوم: ادامه کار با WPF و Blend برای ساخت اولین پروژه WPF.....
۲۸.....	مقدمه.....
۲۸.....	راه جدیدی برای توسعه برنامه
۳۰.....	ساخت اولین پروژه خودتان ("Hello World!").....
۳۳.....	آشنایی با پنجره Solution Explorer.....
۳۵.....	زمان کار با نرم افزار Blend 2.....
۳۶.....	تغییر اندازه برنامه
۳۸.....	تنظیم زمینه برنامه
۴۰.....	تنظیمات نمایشی TextBox.....
۴۷.....	برنامه Hello World! را جذاب تر کنید.....
۴۷.....	ساخت WPF Button.....
۵۰.....	ساخت رویدادها برای کنترل spinBtn.....
۶۱.....	خلاصه فصل.....
۶۳.....	فصل سوم: Blend محیط توسعه یافته جامع و یکپارچه
۶۴.....	مقدمه.....
۶۴.....	نوار ابزار Blend 2.....
۶۵.....	ابزار Selection (انتخاب).....
۶۶.....	ابزار Direct Selection (انتخاب مستقیم).....
۶۶.....	ابزارهای Pen و Pencil.....
۶۸.....	ابزار Pan.....
۶۹.....	ابزار Zoom (درشت نمایی تصویر).....
۶۹.....	ابزار Camera Orbit (چرخش دوربین).....
۷۰.....	ابزار Eyedropper.....
۷۰.....	ابزار Paint Bucket (سطل رنگ).....

۷۵	ابزار Shape (رسم هندسی): چهارضلعی، بیضی و خط
۷۶	حال یا تنظیمات ابزار Line آشنا می‌شویم:
۷۶	Layout Controls (کنترل‌های نمایشی)
۷۷	کنترل Text و کنترل‌های دریافت متن
۷۸	کنترل‌های ورودی (Input Controls)
۷۹	آخرین ابزارهای انتخاب شده در Asset Library
۷۹	Asset Library
۸۰	کنترل InkCanvas
۸۱	TabControl
۸۱	کنترل Frame
۸۲	Objects and Timeline panel
۸۴	Project Panel (پنل پروژه)
۸۶	The Properties Panel
۸۶	Brushes
۱۰۰	قسمت Appearance
۱۰۲	قسمت Layout
۱۰۳	قسمت Common Properties
۱۰۴	قسمت Text
۱۰۴	قسمت Transform
۱۰۵	قسمت Miscellaneous
۱۰۶	قسمت Search
۱۰۶	پنل Resources (منابع و مراجع)
۱۰۷	محیط‌های کار و نمایش‌های محیط توسعه Blend
۱۰۷	حالت نمایش Design
۱۰۹	حالت نمایش XAML
۱۰۹	حالت نمایش Split
۱۱۰	Workspaces (محیط کار)
۱۱۰	Design Workspace
۱۱۰	محیط کار Animation
۱۱۴	ساخت اشکال و اشیاء سه‌بعدی در Blend
۱۱۷	خلاصه فصل
۱۱۹	فصل چهارم: C# و XAML
۱۲۰	مقدمه
۱۲۰	C# و .NET Framework

۱۲۰.....	.NET CLR
۱۲۱.....	چرا C#؟
۱۲۱.....	Encapsulation (تلفیق داده‌ها)
۱۲۲.....	کلاس‌ها در برنامه‌های شی‌گرا
۱۲۳.....	Inheritance (وراثت)
۱۲۴.....	Modularity (پیمانه‌ای بودن)
۱۲۴.....	Maintainability (تفکیک‌پذیری)
۱۲۵.....	Automatic garbage Collection
۱۲۵.....	C# Is Portable
۱۲۵.....	Partial Classes
۱۲۶.....	Language Integrated Query (زبان یکپارچه جستجو)
۱۲۶.....	XML documentation
۱۲۶.....	XAML
۱۲۹.....	خلاصه فصل
۱۳۱.....	فصل پنجم: LAYOUT ELEMENTS (عناصر طرح‌بندی)
۱۳۲.....	مقدمه
۱۳۲.....	The Grid
۱۳۸.....	The Canvas
۱۴۰.....	Stack Panel
۱۴۱.....	WrapPanel
۱۴۳.....	The DockPanel
۱۴۴.....	ScrollViewer
۱۴۶.....	The Border
۱۴۷.....	UniformGrid
۱۴۷.....	ViewBox
۱۴۹.....	خلاصه فصل
۱۵۱.....	فصل ششم: عناصر رسانه‌ای
۱۵۲.....	مقدمه
۱۵۲.....	Playback Mode
۱۵۲.....	حالت مستقل (Independent Mode)
۱۵۴.....	حالت زمانی (Clock Mode)
۱۵۴.....	عوض کردن دو حالت پخش
۱۵۶.....	اولین پروژه عناصر رسانه‌ای خود را بسازید:
۱۶۲.....	ویژگی‌های ساخت Button در Blend 2

۱۶۷.....	ساخت کنترل Stop Button
۱۷۰.....	ساخت دکمه Pause
۱۷۳.....	ساخت کنترل Toggle Button
۱۷۶.....	خلاصه فصل
۱۷۷.....	فصل هفتم: Custom Control و Style، ControlTemplate
۱۷۸.....	مقدمه
۱۷۸.....	ControlTemplate (الگوی کنترل)
۱۷۸.....	Button Control Template
۱۸۵.....	حال ببینید که واقعاً Blend 2 چه کاری انجام می‌دهد:
۱۸۵.....	قالب نمایشی (Style)
۱۸۸.....	قالب‌های نمایشی پیش‌فرض مهم برای کنترل‌ها
۱۹۳.....	اضافه کردن قالب نمایشی کنترل Button به ResourceDictionary
۱۹۴.....	قرار دادن عکس به جای نوشته بر روی قالب نمایشی کنترل Button
۲۰۱.....	تنظیم و ارتباط گزینه home
۲۰۴.....	ساخت کنترل‌های بلخواه کاربر:
۲۰۸.....	خلاصه فصل
۲۰۹.....	فصل هشتم: رویدادها و کنترل رویدادها
۲۱۰.....	مقدمه
۲۱۰.....	ساخت پروژه‌ای برای رویدادها و کنترل‌کننده رویداد:
۲۱۳.....	رویداد Click
۲۱۳.....	رویداد DragEnter
۲۱۵.....	رویداد DragLeave
۲۱۶.....	رویداد DragOver
۲۱۷.....	رویداد Drop
۲۱۹.....	توضیح درباره عملیاتی که کد بالا انجام می‌دهد:
۲۲۱.....	رویداد Mouse
۲۲۴.....	رویداد MouseDoubleClick
۲۲۵.....	رویداد MouseDown
۲۲۶.....	رویداد PreviewMouseDown و PreviewMouseUp
۲۲۸.....	رویداد MouseEnter و رویداد MouseLeave
۲۳۰.....	رویداد MouseLeftButtonDown
۲۳۱.....	رویداد MouseLeftButtonUp
۲۳۲.....	رویداد MouseRightButtonUp و MouseRightButtonDown
۲۳۴.....	رویداد MouseWheel

۲۳۶.....	خلاصه فصل
۲۳۷.....	فصل نهم: OBSERVECATION AND THE DATA FACTORY
۲۳۸.....	مقدمه
۲۳۸.....	ساخت پروژه‌ای با نام ObservableCollection
۲۳۹.....	اضافه کردن تصاویر به پروژه
۲۴۰.....	ساخت ObservableCollection با Abstract factory pattern
۲۴۶.....	کار بر روی پروژه ObservableCollection در محیط برنامه blend 2
۲۵۱.....	تنظیم اجرای فرمان بعد از انتخاب تصویر در ComboBox
۲۵۵.....	خلاصه فصل
۲۵۷.....	فصل دهم: WPF و محیط سه‌بعدی
۲۵۸.....	مقدمه
۲۵۸.....	برنامه Blend و تصویر سه‌بعدی
۲۶۳.....	کار با نرم‌افزار ZAM 3D از محصولات Electric Rain
۲۷۱.....	کار با Viewport3D در برنامه Blend 2
۲۷۲.....	حال به ساخت برنامه مورد نظر ادامه می‌دهیم:
۲۷۵.....	ساخت انیمیشن حرکتی
۲۷۹.....	کار با فایل‌های OBJ
۲۸۸.....	استفاده از کتابخانه ابزارهای سه‌بعدی
۲۸۸.....	ساخت پروژه 3DMedia Element Project
۲۹۳.....	ساختن تصویر سه‌بعدی با ابزارهای سه‌بعدی
۳۰۰.....	خلاصه فصل
۳۰۱.....	فصل یازدهم: DEPENDENCYPROPERTIES
۳۰۲.....	مقدمه
۳۰۲.....	توضیح DependencyProperties
۳۰۴.....	پروژه‌ای برای ساخت User Control با Dependency Properties دلخواه
۳۰۴.....	ساخت پروژه
۳۰۵.....	تنظیم کنترل چهارضلعی و در نهایت تبدیل آن به کنترل Button
۳۱۳.....	ثبت و تنظیم DependencyProperties دلخواه
۳۱۷.....	اضافه کردن تصویر آیکن به پروژه
۳۲۰.....	ساخت توابع دلخواه برای UserControl
۳۲۴.....	خلاصه فصل
۳۲۵.....	فصل دوازدهم: بررسی پروژه اول: 3DIMAGEPROJECT
۳۲۶.....	مقدمه
۳۲۶.....	ساخت پروژه 3D Image Project

۳۲۷.....	افزافه کردن تصویر به پروژه.....
۳۲۹.....	ساخت کلاس ImageFactory.....
۳۳۴.....	تنظیم قالب نمایشی برنامه و ساخت منبع داده (DataSource).....
۳۳۷.....	استفاده از DataSource.....
۳۴۱.....	انتخاب نحوه نمایش تصویر.....
۳۴۶.....	تعیین و تنظیم کنترل‌های RadioButton.....
۳۴۸.....	چرخش مکعب سه بعدی.....
۳۵۵.....	خلاصه فصل.....
۳۵۷.....	فصل سیزدهم: پروژه دوم: 3DTIEFIGHTERPROJECT
۳۵۸.....	مقدمه.....
۳۵۸.....	آماده کردن کد XAML مدل سه بعدی به واسطه برنامه ZAM 3D.....
۳۶۰.....	ساخت پروژه 3DTieFighterProject.....
۳۶۰.....	اصلاح کد XAML.....
۳۶۲.....	ساخت Storyboard برای انیمیشن.....
۳۶۷.....	قالب‌بندی زمینه برنامه.....
۳۶۹.....	افزافه کردن توضیحات و پیاده‌سازی آنها برای نمایش متن بصورت سه بعدی.....
۳۷۰.....	پیاده‌سازی کدهای فایل CS در Visual Studio 2008.....
۳۷۲.....	خلاصه فصل.....
۳۷۵.....	فصل چهاردهم: پروژه سوم: SILVERLIGHT PAGING SYSTEM PROJECT
۳۷۶.....	مقدمه.....
۳۷۶.....	ساخت پروژه SilverLightPagingSystemProject.....
۳۷۷.....	تنظیم خاصیت‌های مختلف صفحه.....
۳۷۹.....	ساخت کنترل‌های کنترل‌های Button مورد نیاز برای برنامه.....
۳۸۲.....	ساخت Canvas اصلی برنامه.....
۳۸۷.....	پیاده‌سازی توابع برنامه Visual Studio 2008.....
۳۸۹.....	خلاصه فصل.....
۳۹۱.....	فصل پانزدهم: پروژه چهارم: SILVERLIGHT VIDEO PLAYER PROJECT
۳۹۲.....	مقدمه.....
۳۹۲.....	ساخت پروژه SilverLight.....
۳۹۵.....	پیاده‌سازی توابع در Visual Studio 2008.....
۳۹۷.....	خلاصه فصل.....
۳۹۹.....	ضمیمه: مراجع WPF و SILVERLIGHT