调整图片的大小

# 概述:

Windows Phone上拍的照片通常都是高清照片. 因此文件大小是非常大的.这使得应用程序变慢 （加载大照片）.此外上 传大文件需要更长的时间，并需要更多的带宽成本.

在大多数情况下，用户不需要创建高清视频.手机屏幕大小不适合任何方式的高清视频. 所以我们需要使用尽可能小的图片.

# 期望的结果:

* 仅在合成页和选择媒体组件中显示缩略图.
* 调整预览页中的照片.
* 允许用户选择目标的分辨率 （可选）.

# 不期望的结果:

* 调整视频的大小.

# 设计:

## XNA的 MediaLibrary.Pictures 包含 GetThumbnail 方法.这将返回一个低分辨率缩略图的照片，这比 GetImage 快很多.缩略图足以为选择媒体组件和合成页面使用.但对于预览页面，我们需要使用高分辨率照片.

## 我们在选择照片组件中使用 GetThumbnail.关闭该组件后，应关闭未使用的所有缩略图流.所有选定缩略图流必须保留在内存中，并为提供给合成页面.

## 在合成页面中，用户可以删除照片.我们需要关闭相应的缩略图流.

## 当用户输入预览页时，我们查询所有选择的照片的原始照片，并使用 WriteableBitmap 来调整它们的大小.为了减少响应时间，我们在播放时调整图像.备用设计不会在浏览预览页时调整所有图像，并创建编写预览时正在的加载动画.

## 调整大小后的图像可以保留在内存中.所以如果用户选择再次预览，我们不需要重新生成它们.但是当用户删除图像时，也必须关闭相应的生成的图像流.

## 查询原始图片

XNA媒体库使用名称属性来唯一地标识图像.所以我们的模型和视图模型还应包含此属性.

## 调整图片的大小

WriteableBitmap 的 Windows Phone 版本附带的一个方便的 SaveJpeg 方法，使我们能够调整图像的大小.我们会利用这种方法而不是编写一个自定义算法.