

《iOS动画——核心技术与案馈

图书基本信息

书名：《iOS动画——核心技术与案例实战》

13位ISBN编号：9787121307480

出版时间：2017-2

作者：郑微

页数：208

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：www.tushu111.com

《iOS动画——核心技术与案馈

内容概要

目前，APP Store上的应用已经超过150万个，而纵观排名较为靠前的应用，无一例外都有着共同的特点，那就是良好的用户体验。动画作为用户体验中最复杂、最绚丽的技术已经备受开发人员和产品设计人员的重视。而如何将炫酷的动画效果快速高效地展现出来已经成为iOS开发工程师面临的首要挑战。

《iOS动画——核心技术与案例实战》以“iOS核心动画架构+实战代码”的形式阐述如何根据不同的应用场景设计高效、可靠、复杂的动画效果，为读者带来了丰富的实战动画案例，更从动画系统架构的角度阐释动画的原理，因此《iOS动画——核心技术与案例实战》不仅面向读者“授之以鱼”更加“授之以渔”

作者简介

郑微，硕士研究生，毕业于重庆大学。主要研究方向是信号与信息处理(含嵌入式系统设计)。目前已在国内外核心期刊发表相关技术论文7篇，发明专利2项。具有多年软件研发经验，在iOS动画特效、音视频流媒体播放、特效算法上经验丰富。对多核算法优化有丰富的实战经验。

书籍目录

第一卷 显示层动画

第1章 动画之旅启航：登录按钮动画效果 2

- 1.1 动画分析方法 3
- 1.2 登录按钮移动动画效果：闭包形式 5
- 1.3 登录按钮移动动画效果：方法形式 8
- 1.4 UIView视图中常见动画的属性分析 9
- 1.5 本章小结 11

第2章 显示层初级动画效果合集 12

- 2.1 UIView显示层初级动画属性一览 12
- 2.2 初级动画效果合集 13
 - 2.2.1 位置动画 13
 - 2.2.2 几何形状动画 14
 - 2.2.3 位置+形状动画 15
 - 2.2.4 淡入淡出动画 16
 - 2.2.5 颜色渐变动画 17
 - 2.2.6 缩放动画：基于UIView的transform属性 18
 - 2.2.7 旋转动画：基于UIView的transform属性 19
 - 2.2.8 位移动画：基于UIView的transform属性 19
 - 2.2.9 组合动画效果 21
- 2.3 动画常用属性及回调方法的使用 24
 - 2.3.1 动画常用属性的使用 24
 - 2.3.2 动画回调方法的使用 26
 - 2.3.3 案例：抽奖转盘旋转动画效果的简单实现 28
- 2.4 本章小结 30

第3章 显示层关键帧动画 31

- 3.1 关键帧动画实现原理 31
- 3.2 案例：关键帧动画之飞机降落 32
- 3.3 案例：关键帧动画之抽奖转盘滚动 38
- 3.4 本章小结 39

第4章 显示层逐帧动画 41

- 4.1 逐帧动画实现原理 41
- 4.2 基于NSTimer的逐帧动画效果 42
- 4.3 基于CADisplayLink的逐帧动画效果 44
- 4.4 基于draw方法的逐帧动画效果 45
- 4.5 本章小结 48

第5章 GIF动画效果 50

- 5.1 GIF图片初识 50
- 5.2 GIF有什么特点 51
- 5.3 GIF在iOS中的使用场景 51
- 5.4 GIF分解单帧图片 52
 - 5.4.1 GIF图片分解过程 52
 - 5.4.2 GIF图片分解代码实现 53
 - 5.4.3 GIF图片分解最终实现效果 56
- 5.5 序列图像合成GIF图像 57
 - 5.5.1 GIF图片合成思路 57
 - 5.5.2 GIF图片合成代码实现 58
- 5.6 Gif图像展示 61

- 5.6.1 GIF图片展示思路 61
- 5.6.2 GIF图片展示：基于UIImageView 62
- 5.7 本章小结 64
- 第二卷 内容层动画
- 第6章 Core Animation: CABasicAnimation动画效果 66
 - 6.1 UIView和CALayer的区别 66
 - 6.2 Core Animation核心动画 67
 - 6.3 CALayer层动画合集 68
 - 6.3.1 位置动画 68
 - 6.3.2 缩放动画 71
 - 6.3.3 旋转动画 73
 - 6.3.4 位移动画 74
 - 6.3.5 圆角动画 74
 - 6.3.6 边框动画 75
 - 6.3.7 颜色渐变动画 76
 - 6.3.8 淡入淡出动画 78
 - 6.3.9 阴影渐变动画 79
 - 6.4 本章小结 80
- 第7章 Core Animation: CAKeyframeAnimation、CAAnimation Group动画 82
 - 7.1 CAKeyframeAnimation动画属性要点 83
 - 7.2 CAKeyframeAnimation淡出动画效果 83
 - 7.3 CAKeyframeAnimation任意路径动画 85
 - 7.4 CAAnimationGroup组合动画效果 88
 - 7.5 本章小结 90
- 第8章 综合案例：登录按钮动画效果 91
 - 8.1 综合案例1：水纹按钮动画效果实现原理 91
 - 8.2 水纹按钮动画效果具体代码实现 94
 - 8.3 综合案例2：登录按钮动画效果实现原理 98
 - 8.4 登录按钮动画效果代码实现 100
 - 8.4.1 第一阶段动画 100
 - 8.4.2 第二阶段动画 106
 - 8.4.3 第三阶段动画 110
 - 8.5 本章小结 112
- 第9章 CAEmitterCell粒子动画效果 114
 - 9.1 iOS粒子系统概述 114
 - 9.2 案例：粒子火焰效果 115
 - 9.3 案例：“鬼火”火焰效果代码实现 116
 - 9.4 案例：霓虹效果代码实现 118
 - 9.5 本章小结 120
- 第10章 CoreAnimation: CAGradientLayer光波扫描动画效果 122
 - 10.1 CAGradientLayer追本溯源 123
 - 10.2 光波效果实现原理分析 124
 - 10.2.1 光波方向 124
 - 10.2.2 光波颜色梯度 126
 - 10.2.3 光波“彗星拖尾”效果 127
 - 10.2.4 光波扫描效果 129
 - 10.3 案例：指纹扫描效果 130
 - 10.4 案例：音响音量跳动效果 131
 - 10.5 本章小结 136

第11章 CoreAnimation: CAShapeLayer打造“动态”图表效果 138

11.1 CAShapeLayer追本溯源 139

11.2 贝济埃曲线 139

11.2.1 初识贝济埃曲线 139

11.2.2 贝济埃曲线在iOS中的应用 140

11.3 绘制动态图表 145

11.3.1 动态折线动画 145

11.3.2 动态柱状图动画 147

11.4 本章小结 151

第12章 CARReplicatorLayer：图层复制效果 152

12.1 CARReplicatorLayer追本溯源 153

12.2 恒星旋转动画实现 153

12.3 音量跳动动画效果 155

12.4 本章小结 157

第三卷 3D动画

第13章 3D动画初识 159

13.1 锚点的基本概念 160

13.2 矩阵变换的基本原理 160

13.3 3D旋转效果 162

13.4 本章小结 166

第14章 Cover Flow 3D效果 167

14.1 案例：Cover Flow效果实现原理 167

14.2 案例：Cover Flow效果代码实现 168

14.3 本章小结 172

第四卷 转场动画

第15章 CoreAnimation: CATransition转场动画 174

15.1 CATransition初识 174

15.2 案例：基于CATransition的图片查看器 176

15.3 CATransition转场动画key-effect一览 179

15.4 本章小结 184

第16章 视图过渡动画 185

16.1 视图控制器过渡动画相关协议 185

16.2 视图控制器过渡动画代码实现 187

16.3 侧滑栏动画实现 190

16.4 本章小结 195

《iOS动画——核心技术与案例》

精彩短评

1、这是一本比较适合动画初学者学习使用的一本动画专用书，从简单的animation开始，一直到复杂的动画，由简入深，比较系统的阐述了iOS中的动画体系，能帮助动画初学者搭建一个比较完整的体系框架，有码有真相，书薄内容厚，推荐5颗星

2、这本书是基于Swift 3.0写的 所以符合新的语法规则 内容由浅入深 比较适合初学者学习使用 基本讲解了市场上使用的动画的实现方案。

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:www.tushu111.com