

《《iOS实战：图形图像、动画骸》》

图书基本信息

书名：《《iOS实战：图形图像、动画和多媒体卷（Swift版）》》

13位ISBN编号：9787302401861

出版时间：2015-8

作者：关东升

页数：237

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

内容概要

《iOS实战：图形图像、动画和多媒体卷（Swift版）/清华开发者书库》系统论述了iOS图形图像、动画和多媒体编程技术，全部采用最新的基于iOS 8的API。全书分为10章：第1章准备开始，介绍了本书的结构及书中的一些约定；第2章2D图形图像技术，介绍了UIKit绘图技术、绘制视图的路径、绘制图像和文本、坐标、Quartz坐标和坐标变换；第3章图像处理，介绍了创建图像对象、绘制图片、使用滤镜和人脸识别等技术；第4章动画技术，介绍了视图动画、Core Animation框架、视图动力学行为和动态效果等；第5章音频，介绍了音频文件、音频API、AVFoundation框架、System Sound API和OpenAL等；第6章视频，介绍了视频文件、使用MediaPlayer框架播放视频、使用AVFoundation框架播放视频、录制视频和编辑视频；第7章流媒体技术，介绍了网络多媒体技术、渐进式下载流媒体、实时流媒体、苹果流媒体协议HTTP Live Streaming、搭建HLS流媒体服务器、使用本地技术开发客户端和使用Hybrid技术开发客户端；第8章AirPlay与Apple TV开发，介绍了AirPlay技术、支持AirPlay的设备、多媒体文件支持、AirPlay开发视频播放、AirPlay开发音频播放和AirPlay开发UIWebView播放；第9章访问iPod媒体库，介绍了访问iPod库相关API、访问与控制媒体库、媒体库搜索和媒体库选择器等；第10章是项目实战iOS敏捷开发项目实战——51CTO学院视频iPad客户端，本项目采用了敏捷开发过程，是为51CTO学院视频开发的iPad客户端的一个原型，综合使用了本书前面介绍的图形技术、动画技术、视频播放和流媒体等技术。

本书适合作为从事iOS应用开发的软件工程师的参考用书，也可作为计算机科学与技术、软件工程等专业的移动开发类课程的教学用书。

作者简介

关东升，国内著名iOS / Cocos技术作家，iOS技术顾问，Cocos*有价值专家(CVP)，智捷课堂首席培训专家。担任51CTO社区iOS技术顾问，精通iOS、Android和Windows及HTML5等移动开发技术。曾先后主持开发大型网络游戏《神农诀》的iOS和Android客户端开发，国家农产品追溯系统的iPad客户端开发，酒店预订系统的iOS客户端开发，金融系统的ios、Windows及Android客户端开发。在AppStore上发布数款游戏和应用软件，擅长移动平台的应用和游戏类项目开发。长期为中国移动研究院、方正科技、大唐电信、中国石油、工商银行、南方航空、惠普、东软、NTT等企事业单位提供技术咨询及员工培训。著有《iOS网络编程与云端应用最佳实践》、《iOS传感器应用开发最佳实践》、《iOS图形图像、动画和多媒体编程技术最佳实践》、《iOS开发指南》、《交互设计的艺术》、《Cocos2d-x实战：C++卷》、《Cocos2d-x实战：Lua卷》、《Cocos2d-x实战：工具卷》、《Cocos2d-x实战：JS卷》等专业图书。

书籍目录

第1章 准备开始

- 1.1 本书结构
- 1.2 本书中的约定
 - 1.2.1 实例代码约定
 - 1.2.2 图示约定
 - 1.2.3 图中手势
 - 1.2.4 方法命名约定
 - 1.2.5 构造器命名约定

第2章 UIKit与Quartz 2D绘图技术

- 2.1 绘制视图
 - 2.1.1 视图绘制周期
 - 2.1.2 实例：填充矩形
 - 2.1.3 填充与描边
 - 2.1.4 绘制图像和文本
- 2.2 Quartz图形上下文
- 2.3 Quartz路径
- 2.4 Quartz坐标变换
 - 2.4.1 坐标系
 - 2.4.2 2D图形的基本变换
 - 2.4.3 CTM变换矩阵
 - 2.4.4 仿射变换

本章小结

第3章 图像处理

- 3.1 使用图像
 - 3.1.1 创建图像
 - 3.1.2 从设备图片库选取或从照相机抓取
- 3.2 Core Image框架
- 3.3 滤镜
 - 3.3.1 使用滤镜
 - 3.3.2 实例：旧色调和高斯模糊滤镜
- 3.4 人脸识别
 - 3.4.1 人脸识别开发
 - 3.4.2 实例：是猩猩还是小女孩

本章小结

第4章 动画技术

- 4.1 视图动画
 - 4.1.1 动画块
 - 4.1.2 动画生命周期事件
 - 4.1.3 过渡动画
- 4.2 iOS自定义视图过渡动画
 - 4.2.1 自定义过渡动画
 - 4.2.2 树形结构导航自定义过渡动画
 - 4.2.3 模态导航自定义过渡动画
 - 4.2.4 实例：使用HUAnimator自定义过渡动画框架
- 4.3 UIKit力学
 - 4.3.1 UIKit力学基本框架
 - 4.3.2 力学行为特性

4.3.3 实例：UIKit力学

4.4 运动效果

4.5 Core Animation框架

4.5.1 图层

4.5.2 隐式动画

4.5.3 显式动画

4.5.4 关键帧动画

4.5.5 使用路径

本章小结

第5章 音频

5.1 音频文件简介

5.2 音频API简介

5.3 AVFoundation框架实现音频录制与播放

5.3.1 音频播放

5.3.2 音频录制

5.3.3 语音合成

5.4 使用System Sound API

5.4.1 播放系统声音

5.4.2 发出警告提醒

5.4.3 振动

本章小结

第6章 视频

6.1 视频文件简介

6.2 播放视频

6.2.1 使用MediaPlayer框架

6.2.2 使用AVFoundation框架

6.3 录制视频

6.3.1 使用UIImagePickerController

6.3.2 使用AVFoundation框架

6.4 编辑视频

本章小结

第7章 流媒体技术

7.1 网络多媒体技术

7.1.1 渐进式下载

7.1.2 实时流媒体

7.2 渐进式下载开发

7.3 实时流媒体开发

7.3.1 媒体文件的分割与处理

7.3.2 搭建HLS流媒体服务器

7.3.3 使用本地技术开发客户端

7.3.4 使用Hybrid技术开发客户端

本章小结

第8章 AirPlay技术

8.1 AirPlay技术简介

8.1.1 支持AirPlay的设备

8.1.2 多媒体文件支持

8.2 AirPlay开发

8.2.1 MPMoviePlayerController

8.2.2 AVPlayer

8.2.3 UIWebView

本章小结

第9章 访问iPod媒体库

9.1 访问iPod媒体库相关API

9.2 访问与控制iPod媒体库

9.2.1 控制iPod媒体库播放

9.2.2 查看媒体信息

9.2.3 通知

9.3 搜索iPod媒体库

9.4 iPod媒体库选择器

本章小结

第10章 51CTO学院视频流媒体服务器与iPad客户端敏捷开发实战

10.1 应用分析与设计

10.1.1 应用简介

10.1.2 需求分析

10.1.3 原型设计

10.1.4 架构设计

10.1.5 数据库设计

10.1.6 网络拓扑图

10.2 iOS敏捷开发

10.2.1 敏捷开发宣言

10.2.2 iOS是否可以敏捷开发

10.2.3 iOS敏捷开发*佳实践

10.3 任务1：环境搭建

10.3.1 任务1.1：iPad客户端环境搭建

10.3.2 任务1.2：Apache Server搭建

10.3.3 任务1.3：HLS流媒体服务器搭建

10.3.4 任务1.4：MySQL数据库服务器搭建

10.3.5 任务1.5：phpMyAdmin管理工具的配置

10.4 任务2：信息系统层开发

10.4.1 任务2.1：创建数据库对象

10.4.2 任务2.2：导入测试数据

10.5 任务3：业务逻辑层开发

10.5.1 任务3.1：业务逻辑类

10.5.2 任务3.2：服务器端辅助对象Skeleton

10.6 任务4：表示层开发

10.6.1 任务4.1：客户端辅助对象Stub

10.6.2 任务4.2：根据原型设计初步设计iPad故事板

10.6.3 任务4.3：首页模块UI设计

10.6.4 任务4.4：首页视图控制器代码编写

10.6.5 任务4.5：首页到详细页的过渡

10.6.6 任务4.6：详细模块UI设计

10.6.7 任务4.6.1：主题颜色带

10.6.8 任务4.6.2：课程类别2列表

10.6.9 任务4.6.3：课程内容

10.6.10 任务4.7：详细视图控制器代码编写

本章小结

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