

《iOS增强现实应用开发实战》

图书基本信息

书名：《iOS增强现实应用开发实战》

13位ISBN编号：9787111420200

10位ISBN编号：7111420209

出版时间：2013-5

出版社：机械工业出版社

作者：Kyle Roche

页数：260

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.tushu000.com

《iOS增强现实应用开发实战》

内容概要

罗什所著的《iOS增强现实应用开发实战》是国内首本基于iOS的增强现实类著作，系统讲解增强现实的实用工具、核心技术和基本原理，以及如何将增强现实技术与iOS开发技术相融合。图文并茂、实例丰富，以通俗易懂的语言循序渐进地讲解了游戏、社交和面部识别等各种类型的iOS应用的开发方法，可操作性强。更为重要的是，它还讲解了如何将增强现实技术应用到已有的应用中！

《iOS增强现实应用开发实战》共分13章，具体内容如下：第1章主要介绍创建增强现实应用的准备工作以及关键章节的简述；第2章介绍检查各种硬件组件可用性的方法；第3章介绍iOS的地图功能和将其集成到具体应用的高级技术；第4章介绍加速计和陀螺仪、磁力计等iOS传感器；第5章介绍如何在一个增强现实应用中播放和记录声音；第6章，介绍如何使用iPhone或者iPad的拍照和录像功能进行视频采集；第7章讲解如何使用cocos2D在摄像头视图上覆盖一个HUD层；第8章细述一个cocos2D增强现实应用的创建；第9章介绍String、Qualcomm和ARKit增强现实工具包的应用；第10章讲述利用String、OpenGL ES建立一个基于标记的增强现实应用；第11章介绍如何建立一个社交型的增强现实应用；第12~13章介绍面部识别技术及其在增强现实应用中的用法。

《iOS增强现实应用开发实战》

作者简介

作者:(美)罗什 译者:徐学磊 Kyle Roche资深增强现实技术专家,游走在新兴技术前沿。其主要专注于移动应用和联网电子产品项目,而增强现实和游戏框架在这些应用的直观化方面发挥了重要作用。他在任职Appirio公司期间,领导了世界上首个、也是最大的Google和Force.com的云平台迁移。他还是RingDNA(ringdna.com)的首席架构师和21emetry(21emetry.com)的联合创始人。Kyle在闲暇时也会为当地的非营利组织编写iOS应用。更多信息可参见kyleroche.com网站。

书籍目录

第1章 引言	1
1.1 增强现实的应用实例	1
1.1.1 日常应用的趋势	2
1.1.2 游戏和基于位置的应用	3
1.2 准备工作	3
1.2.1 注册GitHub账户	3
1.2.2 从机器访问GitHub	4
1.2.3 安装Xcode 4.2和创建开发者账户	5
1.2.4 连接Xcode工程到GitHub	6
1.2.5 创建Xcode工程	8
1.2.6 连接工程到远程仓库	9
1.3 下一步做什么	9
1.3.1 位置服务	10
1.3.2 传感器编程	10
1.3.3 声音和视频采集	10
1.3.4 游戏框架	10
1.3.5 第三方框架	10
1.4 总结	10
第2章 硬件比较	11
2.1 除旧存新	11
2.2 硬件组件	12
2.2.1 摄像头支持	12
2.2.2 位置检测能力	15
2.2.3 数字指南针	16
2.2.4 声音支持	17
2.2.5 检查录像功能	18
2.2.6 加速计和陀螺仪	19
2.3 强制硬件需求	21
2.4 总结	22
第3章 使用位置服务	23
3.1 基础功能	23
3.1.1 标准位置服务	26
3.1.2 显著变更位置服务	29
3.1.3 地理区域监控服务	30
3.1.4 高度	34
3.2 在地图上查看	35
3.2.1 置中地图和设置显示区域	36
3.2.2 修改地图类型	38
3.2.3 在地图上添加注释	40
3.3 解析地理编码	42
3.4 总结	44
第4章 iOS传感器	45
4.1 方向传感器	45
4.1.1 使用加速计	45
4.1.2 低通滤波	49
4.1.3 使用陀螺仪	50
4.1.4 磁力计	55
4.2 总结	60
第5章 声音和用户反馈	61
5.1 音频数据格式	61
5.1.1 哪一种格式适合我们呢	62
5.1.2 文件保存格式	62
5.1.3 比特率和质量	62
5.1.4 采样率	62
5.1.5 为在iOS中使用而转换音频格式	63
5.2 在iOS应用中播放声音	65
5.2.1 系统声音服务	66
5.2.2 AVAudioPlayer类	66
5.2.3 测试多重音频播放	66
5.2.4 播放位置声音	68
5.2.5 通过震动进行用户反馈	68
5.3 录音	69
5.4 总结	71
第6章 摄像头和视频采集	72
6.1 快速浏览	72
6.2 拍照	73
6.2.1 使用故事板	74
6.2.2 使用摄像头	76
6.2.3 以不同的格式保存图片	78
6.2.4 通过电子邮件发送图像	79
6.3 视频捕获	81
6.3.1 建立一个视频预览基础	81
6.3.2 为帧捕获建立基础	82
6.4 总结	86
第7章 把cocos2D用于增强现实	88
7.1 概况	88
7.2 安装	88
7.2.1 安装工程模板	89
7.2.2 创建工程	90
7.3 初识增强现实应用视图	91
7.3.1 调整默认视图	91
7.3.2 添加摄像头视图	92
7.3.3 缩放摄像头视图	93
7.4 cocos2D的概念	94
7.4.1 场景	94
7.4.2 控制器	95
7.4.3 图层	95
7.5 添加效果	95
7.5.1 处理触摸事件	96
7.5.2 视觉效果	97
7.5.3 添加声音效果	98
7.6 添加HUD层	99
7.7 总结	103
第8章 构建cocos2D增强现实游戏	104
8.1 概述	104
8.2 创建工程	105
8.3 创建游戏菜单	108
8.3.1 原图	110
8.3.2 辅助代码目录	113
8.3.3 完成菜单屏	113
8.4 添加菜单选项	120
8.5 完成动作层	129
8.6 南瓜来了	130
8.7 结束游戏	134
8.8 总结	136
第9章 第三方增强现实工具包	138
9.1 概述	138
9.2 Powered by String框架	138
9.2.1 String的基本工作流程	139
9.2.2 额外功能	140
9.2.3 整合Unity	141
9.2.4 高级着色和OpenGL功能	141
9.3 Qualcomm软件开发工具包	142
9.4 建立我们自己的QCAR演示	144
9.4.1 创建Xcode工程	146
9.4.2 EAGLView	147
9.4.3 重定向UIView	158
9.5 ARKit	160
9.6 总结	160
第10章 使用OpenGL ES创建基于标记的增强现实应用	161
10.1 建立标记	161
10.1.1 我们的标记	161
10.1.2 OpenGL ES	162
10.2 创建工程	162
10.2.1 添加String框架	162
10.2.2 EAGLView	163
10.2.3 创建增强现实视图控制器	168
10.3 总结	172
第11章 构建社交型的增强现实应用	173
11.1 快速设置	173
11.1.1 创建Facebook应用	173
11.1.2 克隆Facebook iOS SDK	174
11.2 词汇表	175
11.2.1 方位角	175
11.2.2 矫正方向	175
11.3 构建应用	176
11.3.1 致谢	176
11.3.2 所需框架	176
11.3.3 添加Facebook iOS SDK	176
11.3.4 开始编码	176
11.3.5 监听传感器更新	181
11.3.6 存储坐标	183
11.4 添加社交上下文	193
11.5 总结	203
第12章 面部识别技术	204
12.1 面部识别的可选项	204
12.1.1 OpenCV	204
12.1.2 iOS 5的CIDetector类	204
12.1.3 face.com	205
12.2 使用OpenCV的方式	205
12.2.1 为测试捕获图像	205
12.2.2 哈尔级联分类器	209
12.2.3 OpenCV综述	214
12.3 使用CIDetector类的方式	215
12.4 使用face.com API的方式	217
12.4.1 faces.detect API的调用	217
12.4.2 添加face.com支持到例子中	218
12.4.3 face.com API Key	218
12.4.4 添加face.com Callout	219
12.5 测试性能	222
12.6 总结	229
第13章 建立一个面部识别增强现实应用	231
13.1 应用的目的	231
13.2 快速设置	232
13.2.1 face.com	232
13.2.2 cocos2D	233
13.2.3 建立Twilio账户	233
13.2.4 下载ASI-HTTP-Request库	233
13.2.5 JSON框架	233
13.3 工程结构	234
13.4 建立主场景	235
13.5 face.com API	245
13.5.1 使用ASI-HTTP-Request库	246
13.5.2 创建POST请求方法	247
13.5.3 创建NSTimer	249
13.5.4 解析输出	251
13.5.5 构造HUD层	254
13.6 添加一个Twilio调出	259
13.7 总结	260

《iOS增强现实应用开发实战》

编辑推荐

罗什所著的《iOS增强现实应用开发实战》全面讲解了如何创建能够释放iOS所有潜能的增强现实应用，展示如何使用你的iOS设备的传感器和摄像头来整合面部识别和社交媒体功能与周围环境实现互动。本书涵盖增强现实应用所需硬件和软件背景知识，以及创建iOS增强现实应用的基本原理、实用工具：从MapKit的使用，到加速计和指南针，再到面部识别和Facebook数据的整合，你将会在参与案例分析的过程中掌握如何创建实用、有趣的增强现实应用。

《iOS增强现实应用开发实战》

精彩短评

1、昨天买的，今天就到了，书面干净，好店

2、先不评价书的内容，就说这个翻译，让人实在看不下去。生硬死了，逐字逐句翻译，跟机器翻译的差不多。摘录几句如下：“下载XCode4.2到你的电脑，【下载是相当大的】。这是Xcode的缺点。”“接着你要填写产品名称，该名称用来作为*****的后缀。【这就是事情开始变化的地方。】”其他各种标点的不合理就不说了。

《iOS增强现实应用开发实战》

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.tushu000.com