

<<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

出版时间：机械工业出版社

作者：Kyle Roche

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：<http://www.tushu007.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](http://ringdna.com))的首席架构师和21emetry([21emetry.com](http://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[kylerocher.com](http://kylerocher.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GitHub4 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GitHub6 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Unity141 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 EAGLView147 9.4.3 重定向UIView158 9.5 ARKit160 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 ES162 10.2 创建工程162 10.2.1 添加String框架162 10.2.2 EAGLView163 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 SDK174 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 SDK176 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 OpenCV204 12.1.2 iOS 5的CIDetector类204 12.1.3 face.com205 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 Key218 12.4.4 添加face.com Callout219 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.com232 13.2.2 cocos2D233 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 API245 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NSTimer249 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>>

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:<http://www.tushu007.com>