FRAGE:

Welchen Grafikdateitypen sollte ich für meine BIlder verwenden?

ANTWORT:

Apple hat für das iPhone den PNG Dateitypen leicht modifiziert (Kompression und Header-Daten). Durch diese Änderungen ist eine beschleunigte Darstellung der Bilder möglich, aber auch die Dateigröße einer iPhone-PNG-Datei ist geringer im Vergleich zu einer normalen PNG-Datei. Sie sollten daher mit Hilfe des dem SDK begefügten Kommandozeilen-Tools *pngcr ush*
(innerhalb der Plattformordner von
/Developer
) ihre PNG-Bilder in das iPhone-PNG Format konvertieren (es muss dabei der Schalter
-iphone
benutzt werden.

Für den Fall das solche Bilder wieder zurück konvertiert werden soll, gibt es unter http://www.poop.nl/files/iphone-fixpng.tgz
das Open-Source-Tool
fixpng
.

Für OpenGL ES Anwender empfiehlt sich das PVR-Dateiformat. Dies hat den Grund, das der Grafik-Chip (Power-VR-MBX-Chip) des iPhones speziel für PVR-Grafiken ausgelegt und somit optimiert ist. Ein Kommandozeilen basiertes Konvertierungs-Tool, um aus herkömlichen Grafiken (BMP, GIF, PNG etc) PVR-Dateien zu erstellen, befindet sich im SDK. Es kann aber auch das UI basierte MS-Windows-Tool vom Chip-Herrsteller direkt genommen werden. Dieses lässt sich hier http://www.imgtec.com/PowerVR/insider/powervr-pvrtextool.asp herunterladen.