

プログラミングの方法

このプログラムは、カメラのファインダーに映る現実空間と、プログラムで生成した拡張現実（AR）空間をマッチングさせ、ファインダー内で合成するものです。以下の手順で拡張現実を体験してみましょう。

手順1 写真とビデオの用意

まず、拡張現実空間で再生するための動画（ビデオ）と、ファインダーでその動画を再生する位置を検出するための静止画像（写真）を iPad で撮影しましょう。

（注）このプログラムでは、静止画像は 1 枚だけ使うことができます。ビデオは、iPad の処理能力を維持するために、なるべく 1～2 分程度の短いものにしてください。



カメラ

「カメラ」アプリで静止画とビデオを撮影します。



写真

撮影した静止画とビデオは「写真」アプリで確認しましょう。


プログラムで使用する写真 1 枚とビデオ 1 本を決めておいてください。

手順2 ビデオファイルの用意

Swift Playgrounds Book のプログラム内にビデオを読み込ませるためには、URL 指定をする為、「写真」アプリが管理している保存場所とは違うファイル形式にしなければなりません。

そのため、「写真」アプリを使って、ビデオをファイルに保存してください。

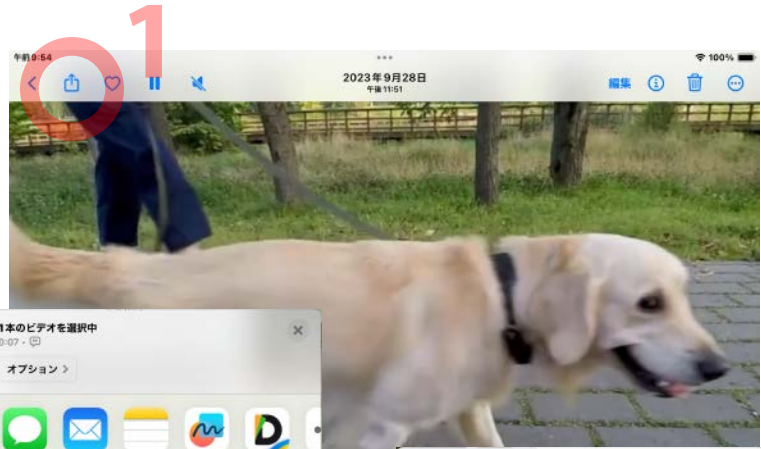


①「写真」アプリでビデオを選択して、 ボタンをタップします。

②["ファイル" に保存] を選択します。

③この iPad 内を選択して [保存] します。

(注) このとき、保存するファイル名が自動的に movie01 となっていますので、覚えておきます。ファイル名の変更もできます。



手順3

プログラムへの設定

Swift Playgrounds のプログラムコードは、写真やビデオをコードに埋め込んだ状態（シンボル表記）で取り扱うことができます。シンボル表記をタップすれば、対象を変更することができます。

①写真は myImage に、動画は AVPlayerItem にそれぞれ設定します。

②シンボルをタップしたら、写真は「写真」から、ビデオは「挿入元 ...」から選択します。

プログラムコード

```
let myImage = UIImage()  
let myVideo = AVPlayerItem(url:)
```

2

