visionOSで自分のシアター作ってみた

Takuzen Toh / 鄧卓然

BookSP

自己紹介

とう

(鄧卓然)

9才の時、上海から東京に連れてこられた

↓

中学の時、公園でiPhoneを開ける

↓

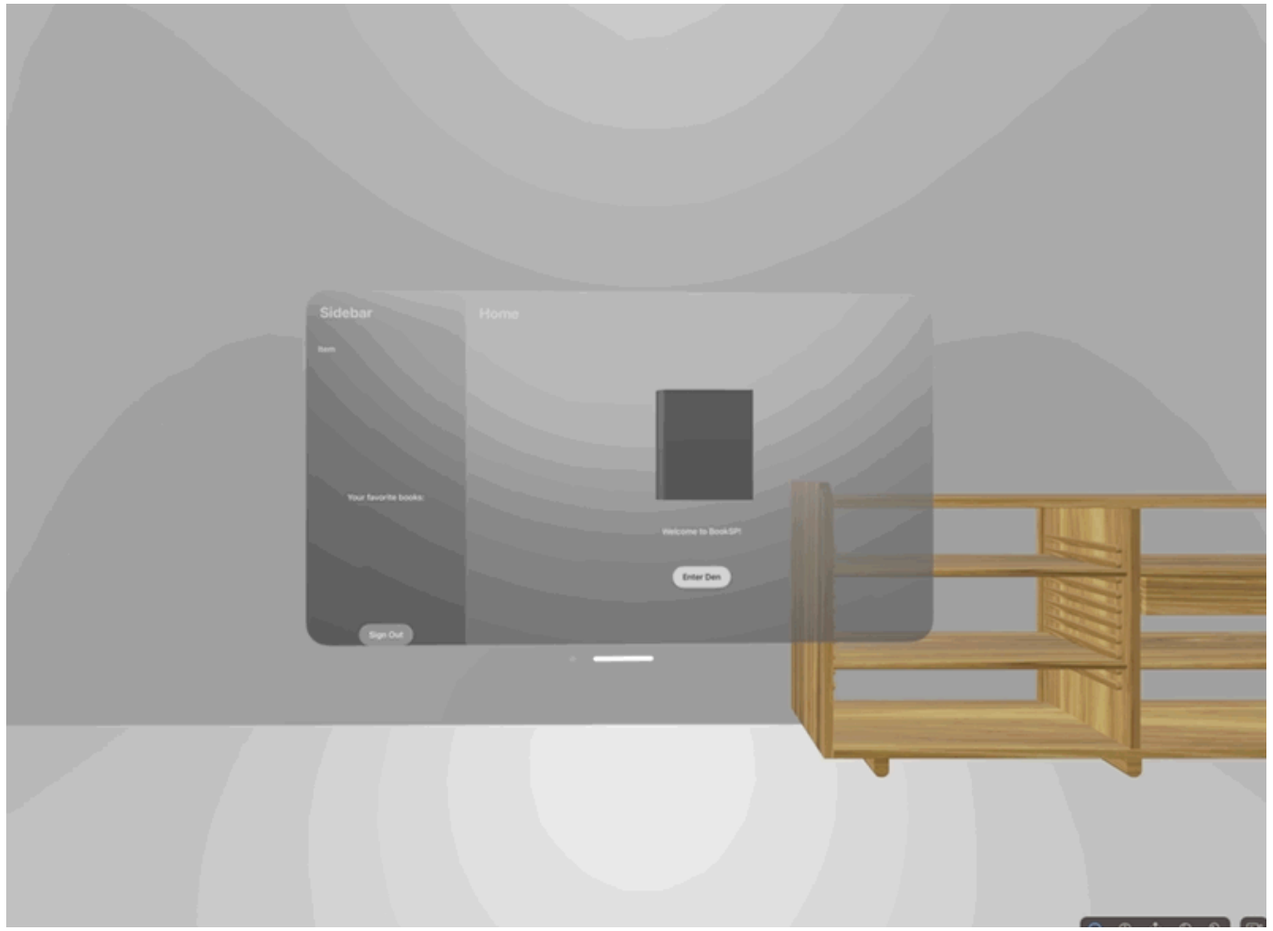
高校の時、ObjectiveCでiOSアプリ作り

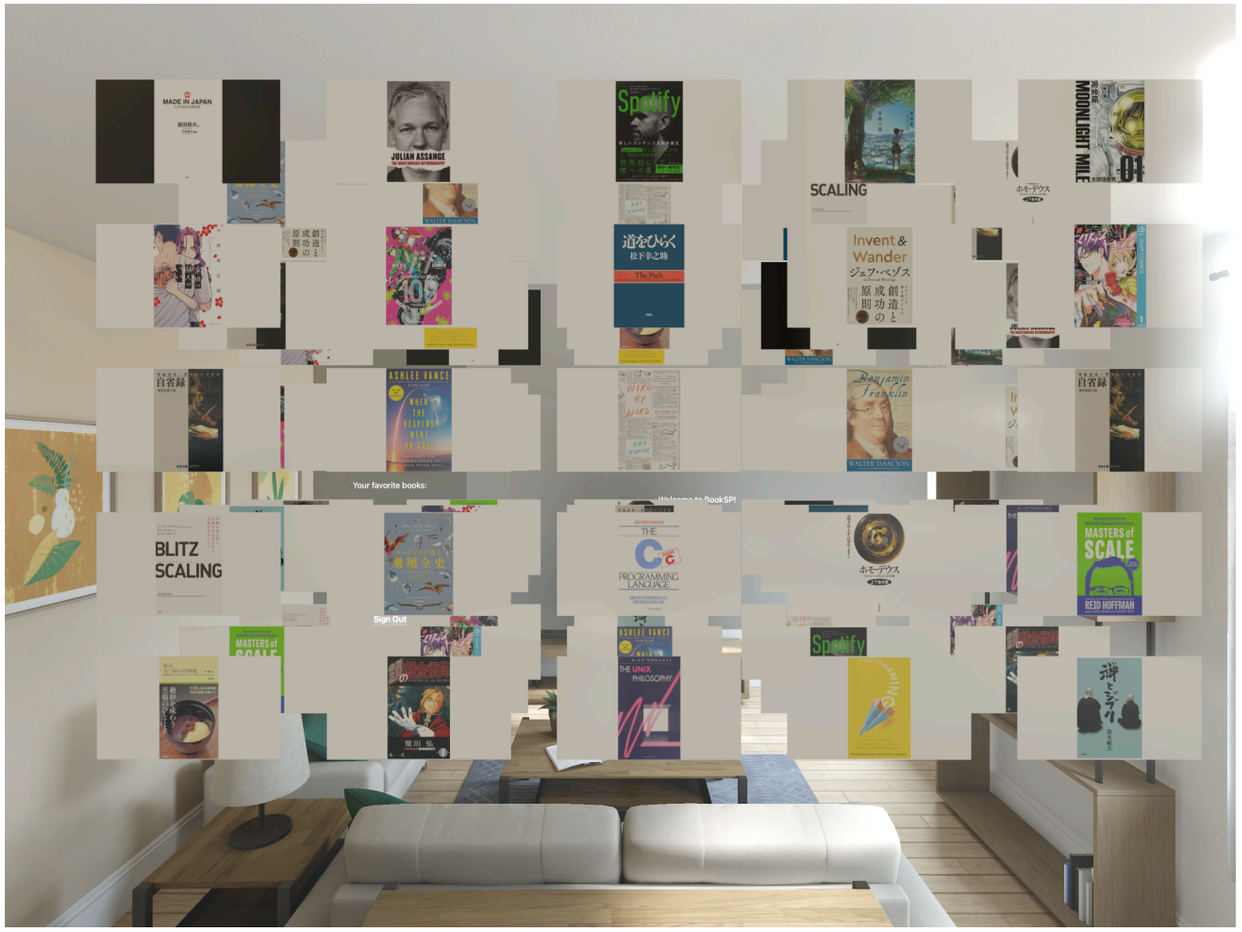
↓

Vision ProでiPhone以来のワクワク

↓

BookSP





BookSPは、

誰でも簡単に自分の３Dの本部屋を作れるようにするアプリです。

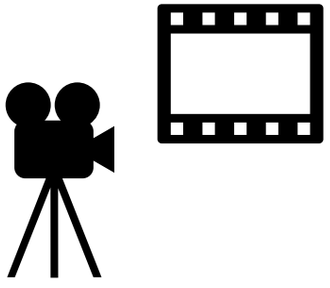
BookSP

Apple, Inc.®

もはやxRゴーグルの宣伝の定番の
このプライベート・シアター的体験ができる
というお触れ込み

それを何度もみてたら…

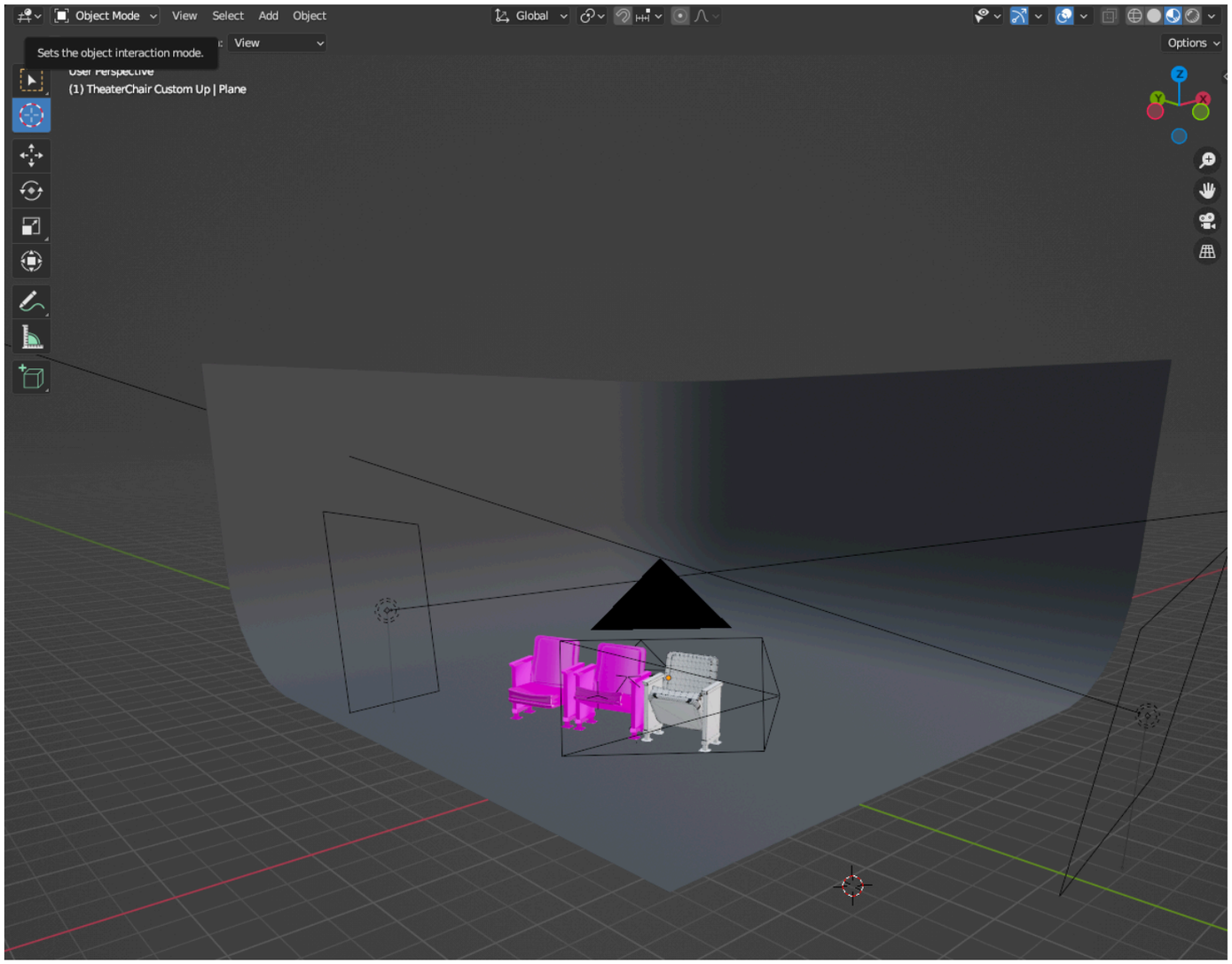
自分のだけのシアターをvisionOSで作ってみたくなった！

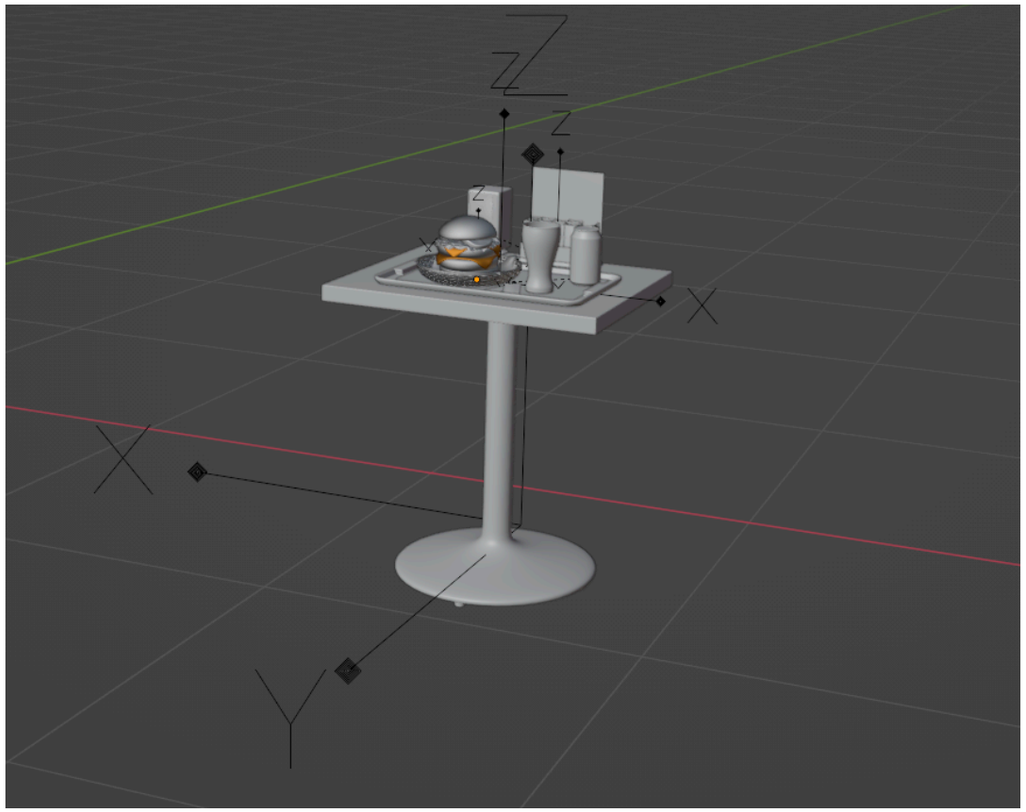


まずは、成果物を見てみましょう →

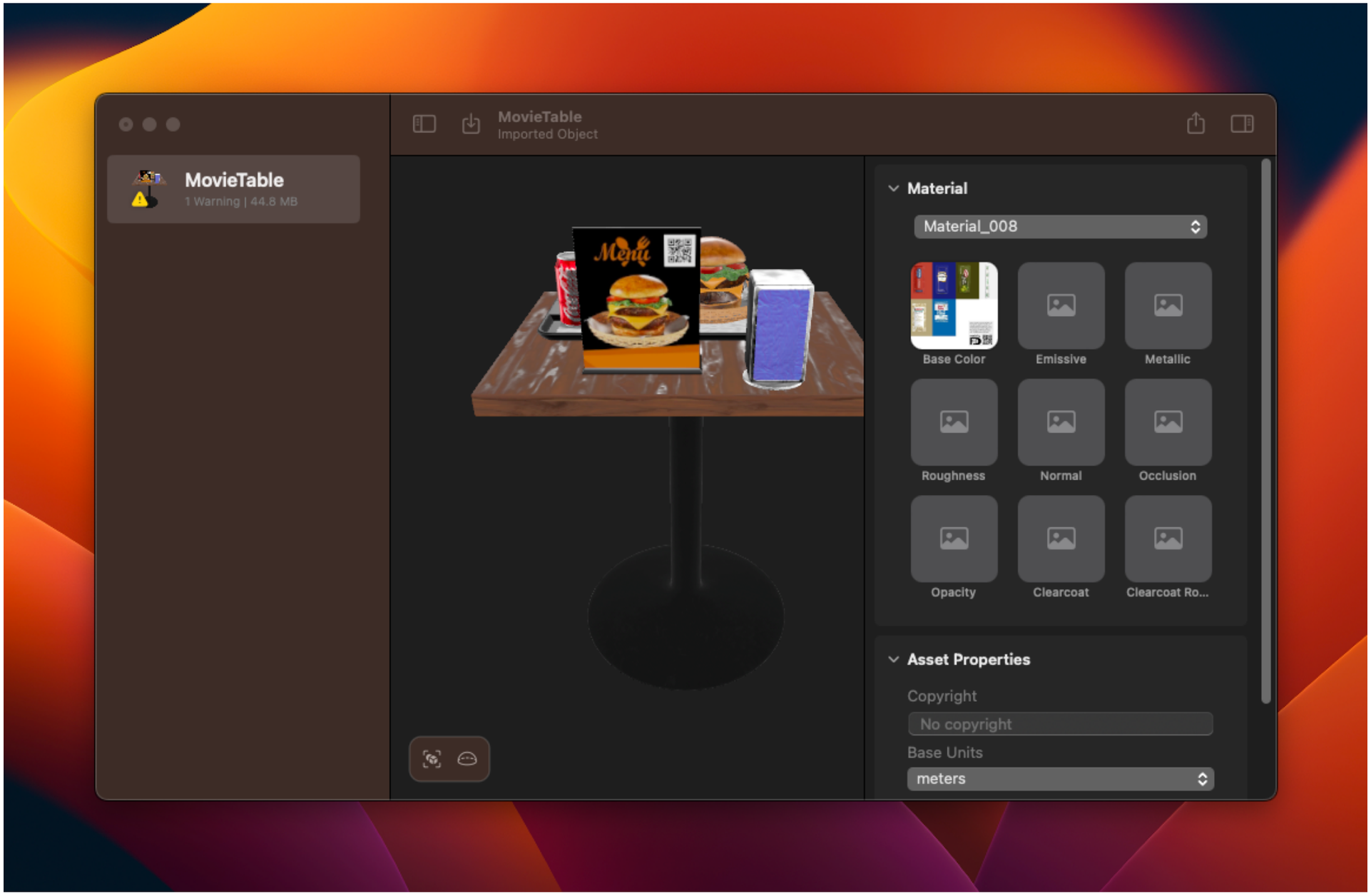
- Blenderモデル
- HLS（動画）
- Xcode/RealityComposerProで合体

- Blenderモデル
- HLS（動画）
- Xcode/RealityComposerProで合体





Blenderで背景と物体のモデリングをして、USD(C)ファイルとして出力する



Reality Converterに、その出力したUSD(C)ファイルを入れます。

※ Textureが誤って配置されていることが多々ある。
（この場合ナプキンが紫色になってます。）

前回の発表でBlenderで作ったモデルをvisionOSで表示させるための方法を話しました。

今回はその応用です。

前回のスライド→

- Blenderモデル
- HLS（動画）
- Xcode/RealityComposerProで合体

SATOSHI
@shmdevelop

30 days visionOS Challenge

Day3 "Play HLS video"

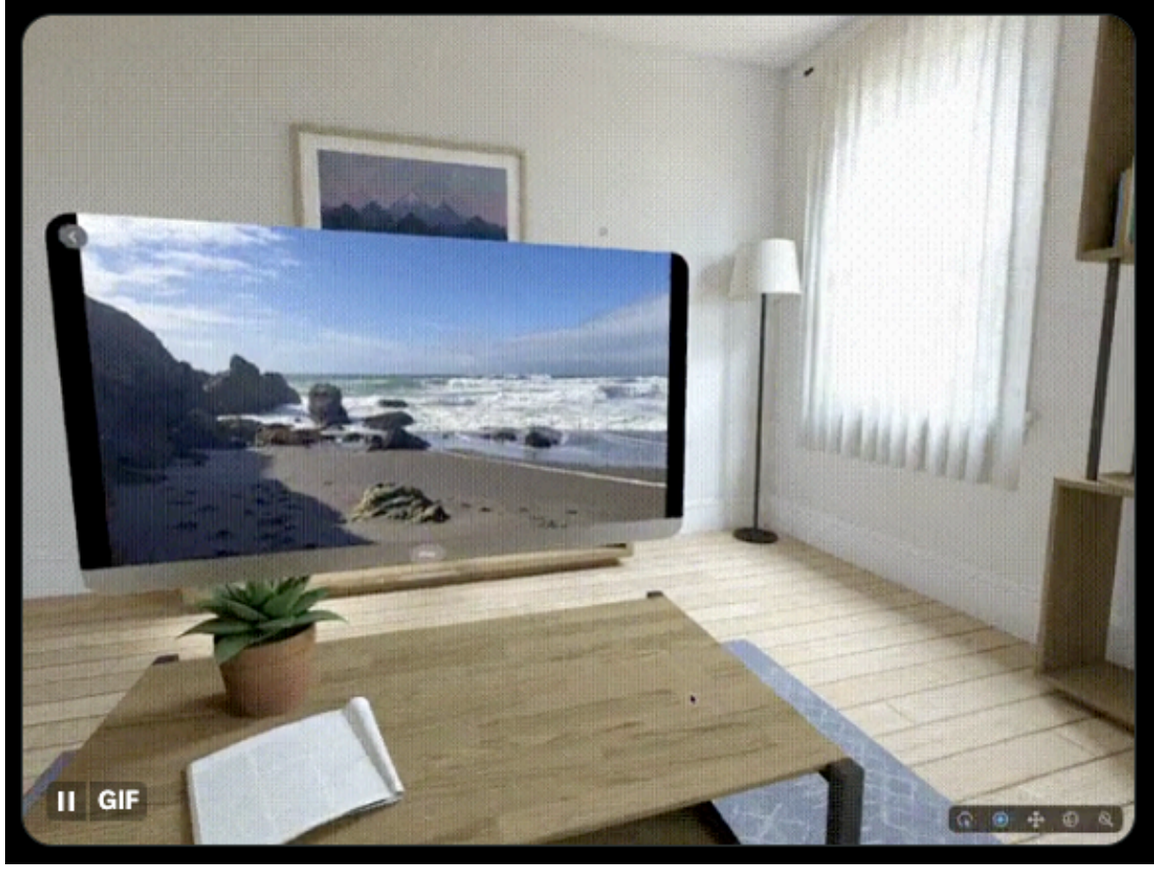
m3u8のURL指定し動画再生
空間にある動画見るとテンションが上がる

動画再生の公式サンプルから再生部分を切り出し

ただまだ読み込み遅くコントロール群も制御できておらず整理と改善が必要

github.com/satoshi0212/vi...

#thirty_days_visionos
Translate post



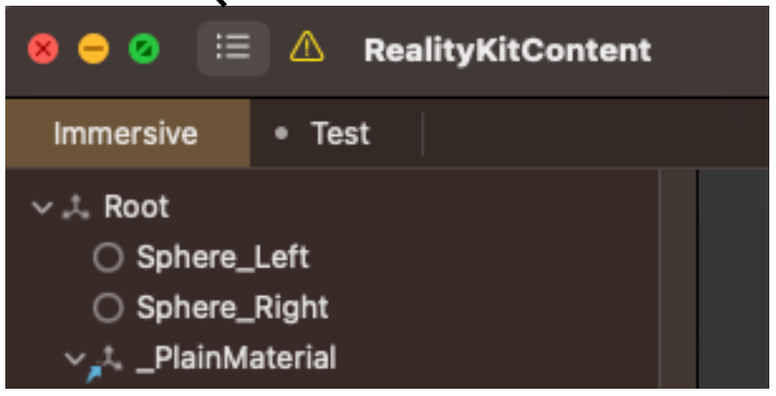
- Blenderモデル
- HLS（動画）
- Xcode/RealityComposerProで合体

```swift
import SwiftUI
import RealityKit
import RealityKitContent

struct ImmersiveView: View {
    var body: some View {
        RealityView { content in
            // Add the initial RealityKit content
            if let immersiveContentEntity = try? await Entity(named: "Immersive", in:
                realityKitContentBundle) {
                content.add(immersiveContentEntity)

                // Add an ImageBasedLight for the immersive content
                guard let resource = try? await EnvironmentResource(named: "ImageBasedLight") else {
                    return }
                var iblComponent = ImageBasedLightComponent(source: .single(resource), intensityExponent:
                    0.25)
                immersiveContentEntity.components.set(iblComponent)
                immersiveContentEntity.components.set(ImageBasedLightReceiverComponent(imageBasedLight:
                    immersiveContentEntity))

                // Put skybox here.  See example in World project available at
                // https://developer.apple.com/
            }
        }
    }
}

#Preview {
    ImmersiveView()
        .previewLayout(.sizeThatFits)
}
```

要注意

名称を一致させる！

ImmersiveView.swift



Reality Composer Pro

コードはこちら

ちょっと困っている事

Reality Composer Proに物体をドロップした時に、Textureが付与されず、再配置が大変。。。

最後まで、ご清聴ありがとうございます

BookSP