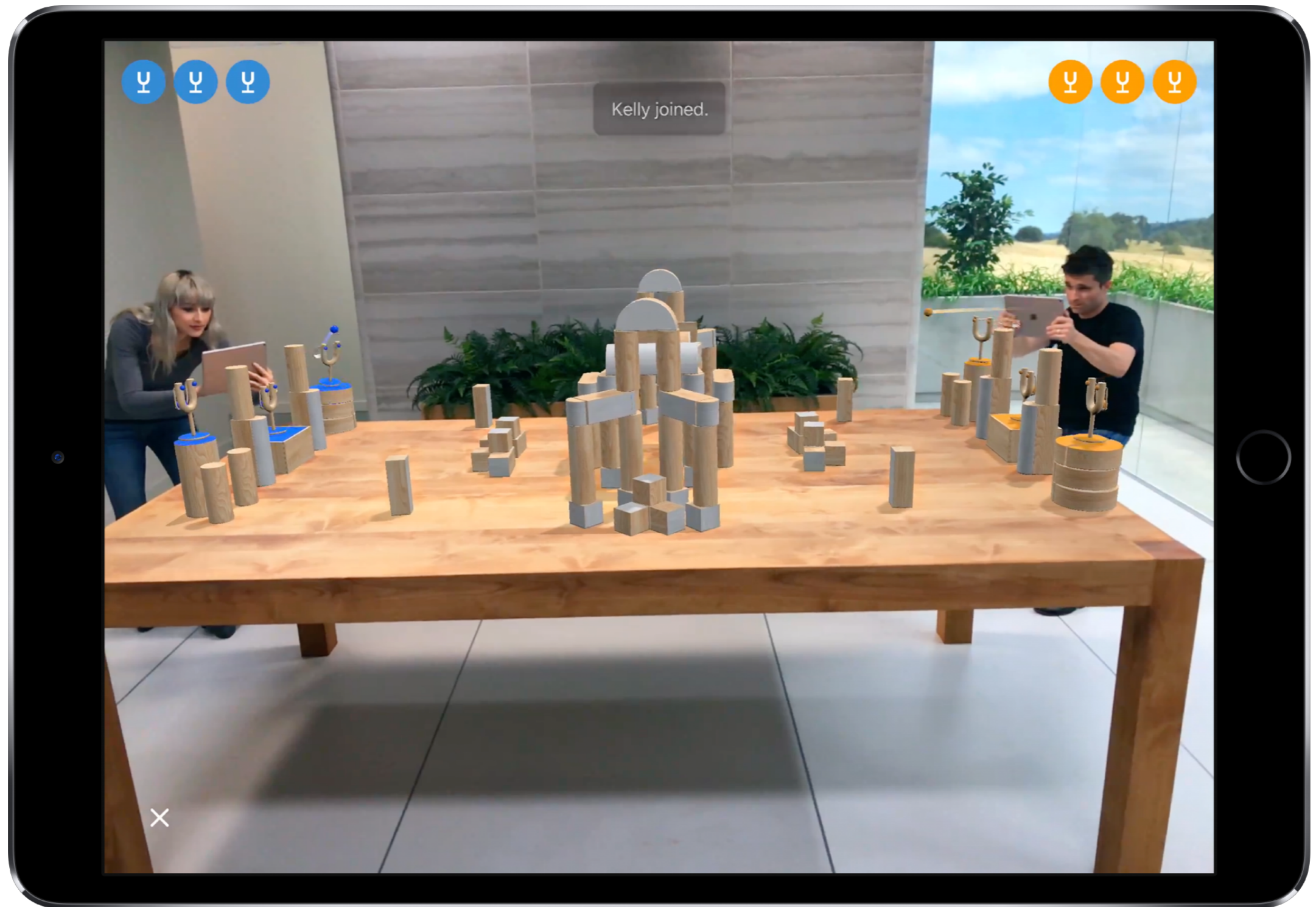


ARKit

Tomasz Kasperek



ARKit

- Framework AR na platformę iOS
- Wykrywanie płaszczyzn poziomych oraz pionowych (v1.5)
- Wykrywanie punktów charakterystycznych na twarzy
- Umieszczanie modeli 3D (SceneKit, Metal)
- Współpraca z innymi frameworkami tj. Vision czy CoreML

Wymagania



AR SLAM



Kod aplikaciji

```
class ViewController: UIViewController, ARSCNViewDelegate {
    @IBOutlet var sceneView: ARSCNView!

    override func viewDidLoad() {
        super.viewDidLoad()
        // Set the view's delegate
        sceneView.delegate = self
        // Show statistics such as fps and timing information
        sceneView.showsStatistics = true
        // Create a new scene
        let scene = SCNScene(named: "art.scnassets/ship.scn")!
        // Set the scene to the view
        sceneView.scene = scene
    }

    override func viewWillAppear(_ animated: Bool) {
        super.viewWillAppear(animated)
        // Create a session configuration
        let configuration = ARWorldTrackingConfiguration()
        // Run the view's session
        sceneView.session.run(configuration)
    }

    /// ...
}
```

Zalety i wady

- + Bardzo łatwo stworzyć aplikacje
- + Dobre wsparcie sprzętowe
- + Społeczność (np. Unity)
- + Dokładność
- + Opieka Apple
- Potrafi czasem zgubić pozycje
- Model oświetlenia nie jest idealny
- Dokumentacja (*taki mały minus*)
- Tylko jedna platforma