

# iOS GPUImageDemo Swift

## Пример приложения с захватом видео с использованием библиотеки GPUImage

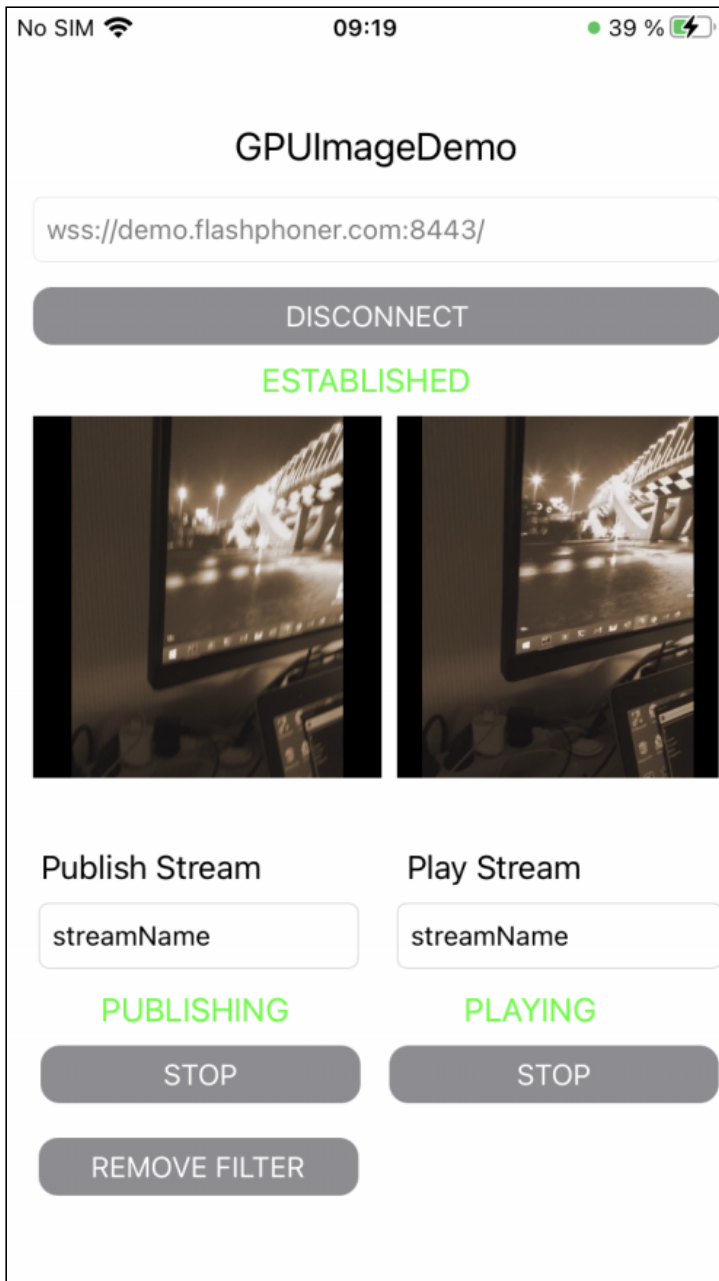
Данное приложение демонстрирует возможность захвата видео из кастомного источника с использованием библиотеки GPUImage на Swift для применения фильтров.

На скриншоте представлен пример публикации потока с фильтром MonochromeFilter из комплекта GPUImage

Поля ввода

- `WCS URL`, где `demo.flashphoner.com` - адрес WCS-сервера
- `Publish Stream` - для имени публикуемого потока
- `Play Stream` - для имени воспроизводимого потока

Кнопка `Apply Filter/Remove Filter` включает и отключает фильтр (на скриншоте фильтр включен)



## Работа с кодом примера

Для разбора кода возьмем версию примера ImageOverlaySwift, которая доступна для скачивания на [GitHub](#):

- `GPUImageDemoViewController` - класс основного вида приложения (файл имплементации `GPUImageDemoViewController.swift`)
- `CameraVideoCapturer` - класс, реализующий захват и обработку видео (файл имплементации `CameraVideoCapturer.swift`)

### 1. Импорт API

code

```
import FPWCSApi2Swift
```

## 2. Инициализация класса для захвата и обработки видео

code

```
var capturer: CameraVideoCapturer = CameraVideoCapturer()
```

## 3. Создание сессии и подключение к серверу.

`WCSSession`, `WCSSession.connect` [code](#)

В параметрах сессии указываются:

- URL WCS-сервера
- имя серверного REST hook приложения `defaultApp`

```
@IBAction func connectPressed(_ sender: Any) {
    changeViewState(connectButton, false)
    if (connectButton.title(for: .normal) == "CONNECT") {
        if (session == nil) {
            let options = FPWCSApi2SessionOptions()
            options.urlServer = urlField.text
            options.appKey = "defaultApp"
            do {
                try session = WCSSession(options)
            } catch {
                print(error)
            }
        }
        ...
        changeViewState(urlField, false)
        session?.connect()
    } else {
        session?.disconnect()
    }
}
```

## 4. Публикация видеопотока

`WCSSession.createStream`, `WCSSStream.publish` [code](#)

Методу `createStream` передаются параметры:

- имя публикуемого потока

- вид для локального отображения
- объект для захвата видео

```

@IBAction func publishPressed(_ sender: Any) {
    changeViewState(publishButton, false)
    if (publishButton.title(for: .normal) == "PUBLISH") {
        let options = FPWCSEApi2StreamOptions()
        options.name = publishName.text
        options.display = localDisplay.videoView
        options.constraints = FPWCSEApi2MediaConstraints(audio: true,
videoCapturer: capturer);
        do {
            publishStream = try session!.createStream(options)
        } catch {
            print(error);
        }
        ...
        do {
            try publishStream?.publish()
            capturer.startCapture()
        } catch {
            print(error);
        }
    } else {
        do {
            try publishStream?.stop();
        } catch {
            print(error);
        }
    }
}
}

```

## 5. Воспроизведение видеопотока

`WCSSession.createStream`, `WCSSStream.play` [code](#)

Методу `createStream` передаются параметры:

- имя воспроизводимого потока
- вид для отображения потока

```

@IBAction func playPressed(_ sender: Any) {
    changeViewState(playButton, false)
    if (playButton.title(for: .normal) == "PLAY") {
        let options = FPWCSEApi2StreamOptions()
        options.name = playName.text;
        options.display = remoteDisplay.videoView;
        do {
            playStream = try session!.createStream(options)
        } catch {
            print(error)
        }
    }
}

```

```

    }
    ...
    do {
        try playStream?.play()
    } catch {
        print(error);
    }
} else{
    do {
        try playStream?.stop();
    } catch {
        print(error);
    }
}
}
}

```

## 6. Остановка воспроизведения видеопотока

`WCSSStream.stop` [code](#)

```

@IBAction func playPressed(_ sender: Any) {
    changeViewState(playButton, false)
    if (playButton.title(for: .normal) == "PLAY") {
        ...
    } else{
        do {
            try playStream?.stop();
        } catch {
            print(error);
        }
    }
}
}

```

## 7. Остановка публикации видеопотока

`WCSSStream.stop` [code](#)

```

@IBAction func publishPressed(_ sender: Any) {
    changeViewState(publishButton, false)
    if (publishButton.title(for: .normal) == "PUBLISH") {
        ...
    } else {
        do {
            try publishStream?.stop();
        } catch {
            print(error);
        }
    }
}
}
}

```

## 8. Вызов функции, применяющей фильтр

code

```
@IBAction func applyFilterPressed(_ sender: Any) {
    if capturer.filter != nil {
        capturer.applyFilter(nil)
        applyFilterButton.setTitle("APPLY FILTER", for: .normal)
    } else {
        let filter = MonochromeFilter()
        capturer.applyFilter(filter)
        applyFilterButton.setTitle("REMOVE FILTER", for: .normal)
    }
}
```

## 9. Применение фильтра

code

```
func applyFilter(_ filter: BasicOperation?) {
    self.filter = filter

    if let cam = self.camera, capturing {
        cam.removeAllTargets()

        self.gpuImageConsumer.removeSourceAtIndex(0)

        if let fil = self.filter {
            cam --> fil --> self.gpuImageConsumer
        } else {
            cam --> self.gpuImageConsumer
        }
    }
}
```

## 10. Получение очередного кадра от камеры

code

```
public func newTextureAvailable(_ texture:Texture, fromSourceIndex:UInt) {
    // Ignore still ../images and other non-video updates (do I still need
    this?)
    guard let frameTime = texture.timingStyle.timestamp?.asCMTIME else {
        return }
    // If two consecutive times with the same value are added to the movie,
    it aborts recording, so I bail on that case
    guard (frameTime != previousFrameTime) else {
        return
    }
}
```

```

var pixelBufferFromPool:CVPixelFormat? = nil

let pixelBufferStatus = CVPixelFormatCreate(kCFAllocatorDefault,
texture.texture.width, texture.texture.height, kCVPixelFormatType_32BGRA,
nil, &pixelBufferFromPool);

guard let pixelBuffer = pixelBufferFromPool, (pixelBufferStatus ==
kCVReturnSuccess) else {
    return
}

CVPixelFormatLockBaseAddress(pixelBuffer, [])

renderIntoPixelFormat(pixelBuffer, texture:texture)
capturer.captureOutput(pixelBuffer, time: frameTime)
CVPixelFormatUnlockBaseAddress(pixelBuffer, [])
}

```

## 11. Преобразование кадра в пиксельный буфер

code

```

func renderIntoPixelFormat(_ pixelBuffer:CVPixelFormat, texture:Texture) {
    guard let pixelBufferBytes = CVPixelFormatGetBaseAddress(pixelBuffer)
else {
    print("Could not get buffer bytes")
    return
}
let mtlTexture = texture.texture;
guard let commandBuffer =
sharedMetalRenderingDevice.commandQueue.makeCommandBuffer() else {
fatalError("Could not create command buffer on image rendering.")}
commandBuffer.commit()
commandBuffer.waitUntilCompleted()

let bytesPerRow = CVPixelFormatGetBytesPerRow(pixelBuffer)
let region = MTLRegionMake2D(0, 0, mtlTexture.width, mtlTexture.height)
mtlTexture.getBytes(pixelBufferBytes, bytesPerRow: bytesPerRow, from:
region, mipmapLevel: 0)
}

```