

# getUserMediaメソッドを使って HTML5で作ったカメラアプリ

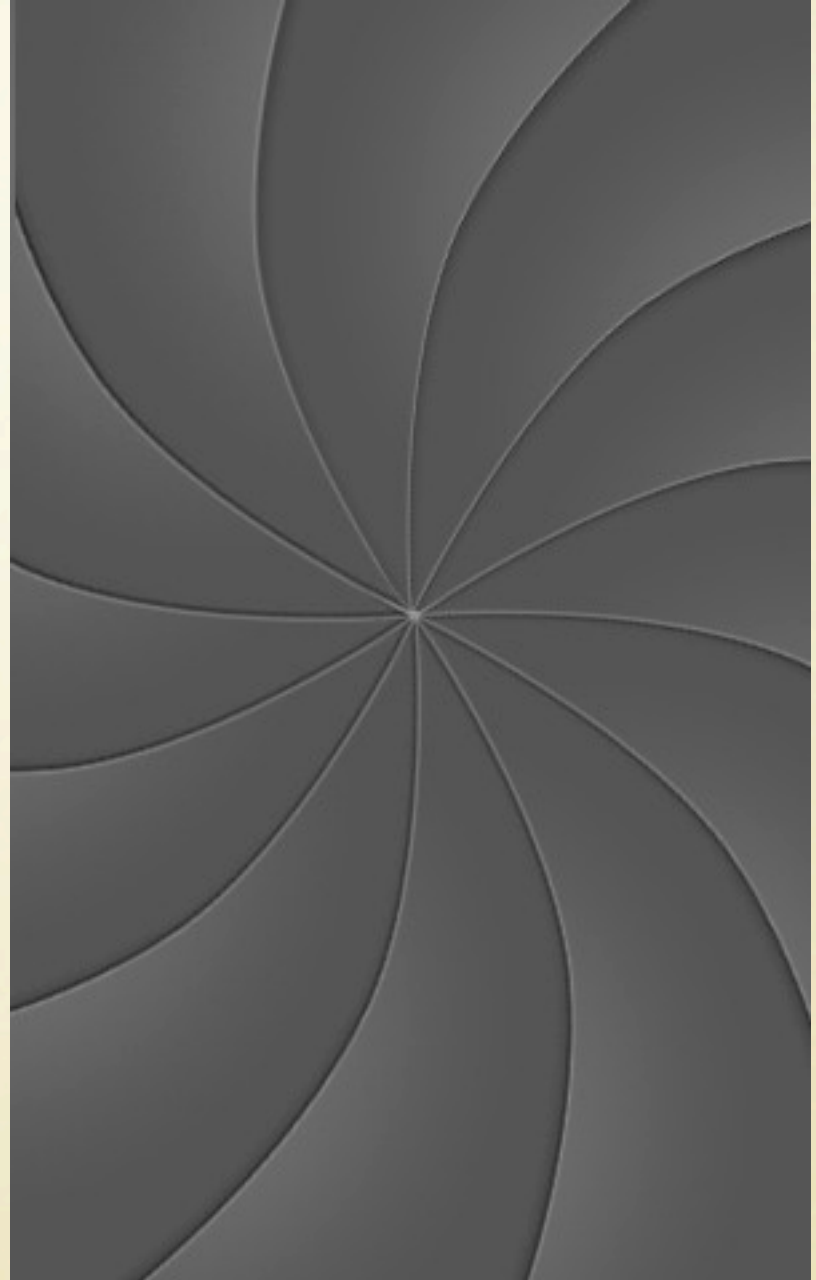
チームAKB

- 写真を撮ります





● カシャ！



- カシャ！

**カシャ!**

- ブラシを選択します





- ブラシを選択します



- 女子も大好き  
ドロイドくん！





- ブラシを再度選んで何度でも！





- ブラシを再度選んで何度でも！



# デザインのポイント

- 説明がないので、パッと見てだれでもわかるUIデザイン
- 写真がメインなので、黒基調のデザインでおさえめに
- すぐにアプリが始まらないように、スタートアップ画面から開始



落書き対応



## Opera de Camera



遊ぶ

アプリを入れなくても、  
ブラウザで撮影、落書きができるWebアプリ

※Android端末でOpera Mobile LABのみに対応

落書き対応



Opera de Camera

遊ぶ

アプリを入れなくても、  
ブラウザで撮影、落書きができるWeb

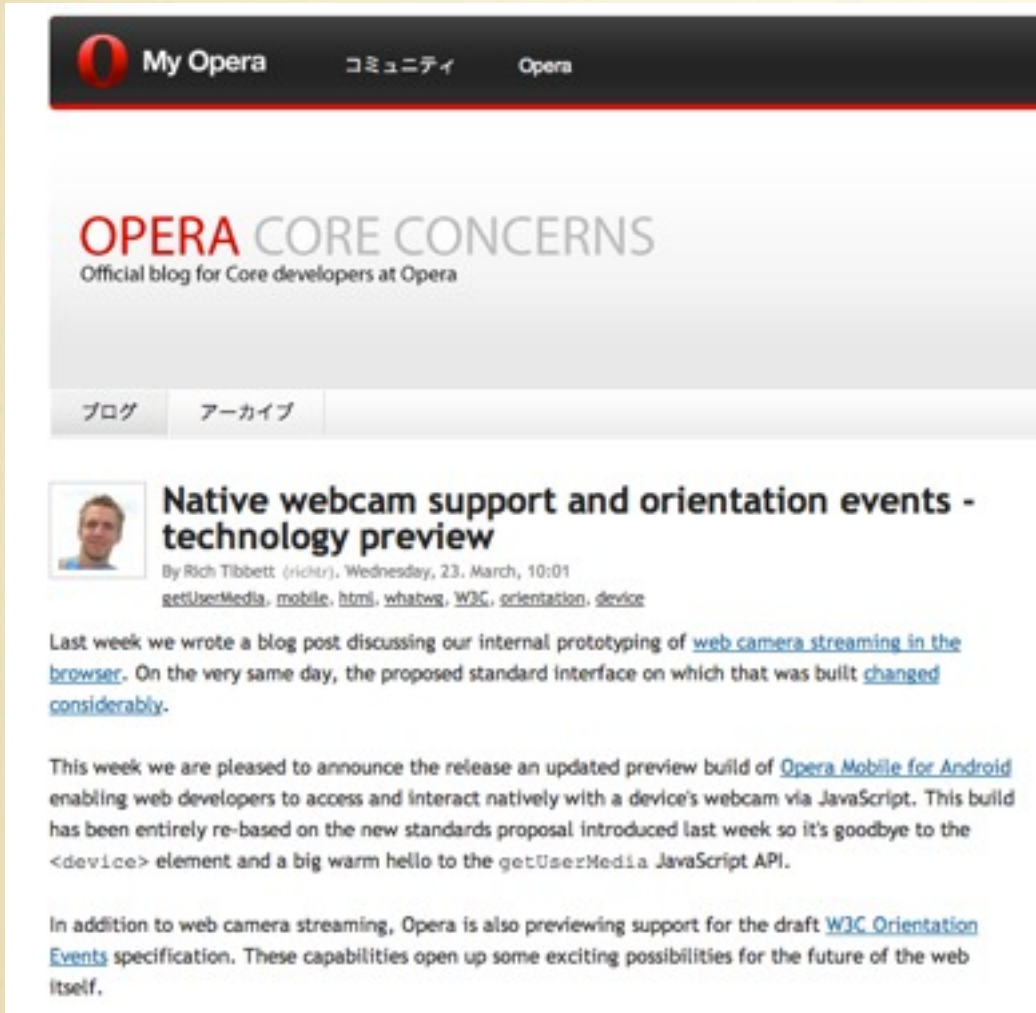
※Android端末でOpera Mobile LABのみに対応



# デザインで苦労したところ

- ブラウザ用にCSSを適用させること  
(URL、スクロールバー、メニューが邪魔)





getUserMedia()

今のところ

Android用Operaの  
中でも特殊なOperaだけ  
対応。

[http://my.opera.com/core/blog/2011/03/23/  
webcam-orientation-preview](http://my.opera.com/core/blog/2011/03/23/webcam-orientation-preview)



getUserMedia()で得たstreamオブジェクトを  
video要素のsrcに当て込むだけ！

HTML

```
<video autoplay>
```

JavaScript

```
var video = $("video").get(0);  
if(navigator.getUserMedia) {  
    navigator.getUserMedia('video', 成功時, エラー時);  
    function successCallback( stream ) {  
        video.src = stream;  
    }  
}
```

# プログラムで苦勞したところ



- 仕様が不確かなところや、バグ、不具合



開発版なので、奇妙な問題が...

Canvas.renderingContext2Dオブジェクトの  
getImageData()というメソッドがimagedataを  
返さない。（ピクセル操作ができない）

- 注意

getUserMedia()で得たstreamサイズは  
多分240px!

videoをcanvasにdrawImage()したら  
小さく表示された、ここに数時間ハマる。  
<video width=300でも  
video.videoWidthプロパティで調べたら  
240pxを返した！

- 注意

getUserMedia()で得たstreamサイズは  
多分240px!

$300 \div 240 = 1.25$  なので...

`ctx.setTransform(1.25, 0, 0, 1.25, 0, 0);`

で、今回は無理矢理リサイズしました。





[http://ecoloniq.jp/camera\\_de\\_opera/](http://ecoloniq.jp/camera_de_opera/)