





# 実機での体験前にURLを変更



index.html

Remix

Share



Settingsをクリック

nt

You told us you wanted to try Fastly on Glitch. Help us test with your free Fastly account today. [Learn more!](#)

ar-prep1

Settings

Assets

Files

.env

LICENSE.md

README.md


index.html

index.html

PRETTIER

```
1 <html>
2 <head>
3   <!--babylon.jsの読み込み-->
4   <script src="https://cdn.babylonjs.com/babylon.js"></script>
5   <script src="https://cdn.babylonjs.com/loaders/babylonjs.loaders"></script>
6   <!--実際の処理の実装-->
7   <script type="text/javascript">
8     let canvas; //canvas要素 (描画領域)
9     let engine; //Babylon.jsによる描画機能
10    let scene; //仮想3D空間
11    //ページの読み込み終了後に各種初期化を行う
12    window.onload = function() {
13      //描画領域(canvas要素)をHTMLから取得
14      canvas = document.getElementById("renderCanvas");
15      //Babylon.jsを使ってcanvasに描画する準備 (引数: 描画先)
16      engine = new BABYLON.Engine(canvas, true);
17      //カメラやライトの設定を行ったscene(3D空間)を作成
18      createScene();
19      //描画オブジェクトの作成
20      addObjects();
21      //XRモードの初期化
22      initializeXR();
23      //毎フレーム描画を更新
24      engine.runRenderLoop(function () {
25        if (scene && scene.activeCamera) {
26          scene.render();
27        }
28      });
29    };
30  </script>
31 </head>
32 </html>
```

ar-prep1.glitch.me/




STATUS


LOGS

TERMINAL

TOOLS

PREVIEW








# 実機での体験前にURLを変更

Edit project details

ここを分かりやすく変更

 **babylon-prep**

Base for creating virtual reality experiences on the Web using A-Frame. #aframevr #webvr

Edit project details

[Go to project page](#)

New project

Switch project

Remix this project

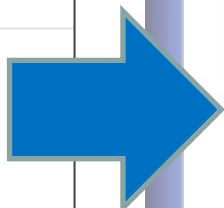
Embed this app

☒ Toggle auto refresh

☐ Toggle text wrap

☐ Toggle light/dark theme

[Archive this project](#)




## Edit Project Details

PROJECT NAME

**babylon-prep**

DESCRIPTION

Base for creating virtual reality experiences on the Web using A-Frame. #aframevr #webvr

 Save

Cancel

最後にSave



# URLを確認

Glitch

index.html

babylon-prep

Settings

Assets

Files

.env

LICENSE.md

README.md

index.html

index.html

PRETTIER

```
25     scene.render();
26   }
27   });
28 }
29 //3D空間の初期化
30 function createScene() {
31   //3D空間を作成
32   scene = new BABYLON.Scene(engine);
33   //背景色を設定
34   scene.clearColor = new BABYLON.Color3.Black;
35   //Lightを設定 (引数: 名前, 反射の方向, 追加先)
36   let light = new BABYLON.HemisphericLight("light", new
37   //カメラを作成(引数: 名前, alpha, beta, 注視点からの距離, 注
38   let camera = new BABYLON.ArcRotateCamera("camera", -M
39   //マウスやキーボードによるカメラ操作を可能にする
40   camera.attachControl(canvas, true);
41 }
42 //WebXRの初期化
43 async function initializeXR(){
44   let xr = await scene.createDefaultXRExperienceAsync(-
45 }
46 //表示オブジェクトの初期化
47 function addObjects(){
48   //地面を作成(原点の位置確認用。あとで削除してOK)
49   let ground = BABYLON.MeshBuilder.CreateGround("ground
50   //箱状のオブジェクト作成(30cm)
51   let box = BABYLON.MeshBuilder.CreateBox("box", {width:
52   box.position.x = 0.0;
53   box.position.y = 1;
```

babylon-prep.glitch.me/

Copy Link

Close Preview

Open in new window

Copy Link

STATUS

LOGS

TERMINAL

TOOLS

PREVIEW



# URLを確認

テキストエディタなどに貼り付けてURLを確認

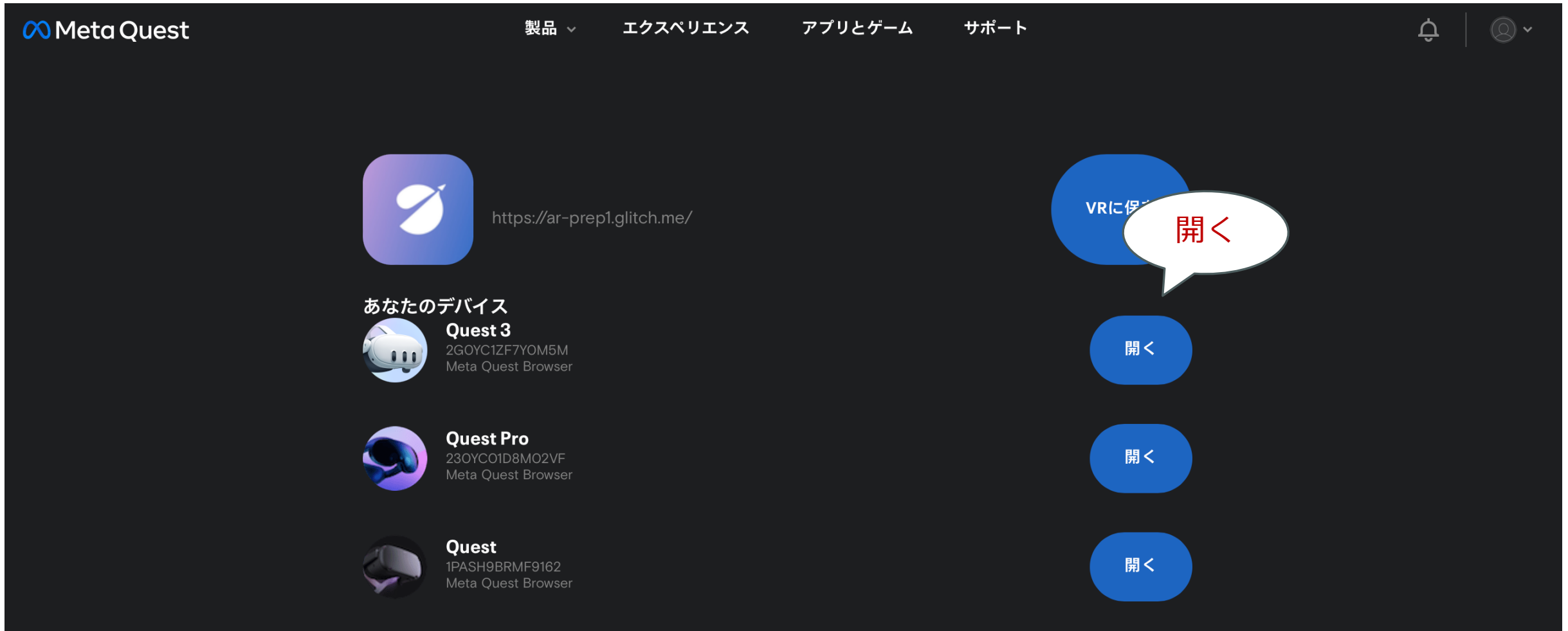
`https://自身でつけた名前.glitch.me/`



# Questでのアクセス方法①（要Metaアカウント）

PCのWebブラウザで下記にアクセス

[https://www.oculus.com/open\\_url/?url=コンテンツのURL](https://www.oculus.com/open_url/?url=コンテンツのURL)





## Questでのアクセス方法②



QuestのWebブラウザのアドレスバーにコンテンツのURLを入力後、ゴーグルボタンをタップ/クリック





# 終了方法



コントローラのOculus/Metaボタンからウィンドウを表示してコンテンツを終了