

React Native
×
React VR

Profile

@besutome

React Native Meetupの運営。
最近は仕事の代わりにペルソナ5やっ
てます。



React VR × React Native

**α版のReact VRがでたので、
RNに組み込もうとしたけど無理でした**

React VR?

2016/10のOculusカンファレンスで発表

2016/12/13 Pre-Release

React VR | A framework for building VR apps using
React

React VR

React Runtime

OVRUI

Three.js

WebVR and Browser

- OVRUI
- Three.js
- Web VR and Browser

OVRUI

Oculus用のツール

Web VR and Browser

Webで動かす(WebじゃないネイティブVRもある)

***Web VR and Browser* っ てるので**
RNに組み込むの無理くさい

(資料作ってる時に気づきました)

VR?

3Dのカメラ部分を現実から指定する

3Dのざっくりした説明

- シーン
- カメラ
- 光源

シーン 3D上の空間

物体等を配置する

カメラ

3D空間の視点を決める

光源

どこから光が当たっているかを指定する

VR?

3Dのカメラ部分を現実から指定する

ここに詳しくのってます

Introducing the React VR Pre-Release | Oculus

がんばってRNに組もこもう

以下をコピー

- `vr`
- `static_assets`
- `index.vr.js`
- `rn-cli.config.js`
- `postinstall.js`

注意点

- ブラウザのユーザーエージェントをスマホにしても動かない
- react native packagerを使ってる

(RNをビルドする際のサーバーポートが被る)

- react-vr-cliで生成されるパッケージ類のバージョンが古い

(ソース公開されていないが、npm上ではアップデートされている)

Core Components

- View
- Image
- Text

VR Components

Mesh

物体の質感を指定するもの

- geometry: 形
- material: 材質

どちらでもいける

```
<Mesh  
  source={{mesh: 'cube.obj', mtl: 'cube.mtl'}}  
>
```

```
<Mesh  
  source={{mesh: 'cube.obj', texture: 'cube.jpg'}}  
>
```

Pano

3D空間上の背景を指定する

360度写真を使ったりも可能

```
<Pano source={asset( 'chess-world.jpg' )} />
```

Scene

空間の設定

Scene上に物体が配置される

AmbientLight

オブジェクトに対し均等に光を当てる

DirectionalLight

方向を決めて光を当てる

SpotLight

スポットライトのような光源

VrButton

```
<VrButton
  style={{width: 0.7}}
  onClick={()=>this._onViewClicked()}>
  <Image style={{width:1, height:1}}
    source={{uri:'../Assets/Images/gaze_cursor_cross_hi.png'}}
    inset={[0.2,0.2,0.2,0.2]}
    insetSize={[0.05,0.45,0.55,0.15]} >
    </Image>
  </VrButton>
```

まとめ

**React VRはWebVR用の技術
さすがにまだ使えません**