

- ・制作期間：3ヶ月
- ・メンバー：エンジニア1人 営業1人 デザイナー1人 モデラー1人
- ・担当：設計.開発.リリース
- ・使用ライブラリ ARFoundation / Dotween / AVpro
- ・端末：iOS / Android

- ・主要制作機能
- ・ARオブジェクトの自由視点の制御

実はよくあるARアプリがARオブジェクトを横回転だけさせたりしているのは、ユーザー感覚で使いやすい全方向360度回転や、並行移動はカメラを移動させることによって成り立っているので、AR空間ではそれが再現しづらいためなんです。

でも実はUnityのARは現実世界固定と作成したAR空間固定とで分けられる仕様になっているので、AR空間 자체を丸々移動させることができます。

本アプリでは観たいARオブジェクトをAR空間の原点に指定してカメラを回転、移動させる方法を用いているので、ユーザーが使いやすい動きができます。

- ・AR出現エフェクト（ShaderGraphとBlenderで作成）

かなり細かいオブジェクトかつ大量のパーツをがあったので、それ自体にフェイド対応させるのはコストがかさんだので、UV値を持ったマスクオブジェクトを作成しそれに対して RenderTexture を投影し、徐々にマスクを取っていくという方法をとっています。

- ・3Dボタンの常時最前面化(ShaderGraph)

ShaderGraphはまだ普通のShaderで指定できるZTest等が指定できないので、途中まで作成したShaderGraphをCode化して必要な箇所を修正することにより実現しました。

THEATER
HISTORIEN
KUNST
UND
PHÄNO
MÖD

AR カメラ



博物館で体験する人は丸子船の後ろにある「近江八景」にカメラをかざしてね
博物館の外で体験する人は「琵琶湖マーク」にカメラをかざしてね

|| 丸子船

近世、丸子船は大阪や京都を支える
琵琶湖の水運を担っていました。
海とも川とも違う水面を進むため
琵琶湖特有の形をしています。



かいせつ
解説を見る

スワイプで回転、ピンチイン・アウトで拡大・縮小ができます

AR カメラ



博物館で体験する人は丸子船の後ろにある「近江八景」にカメラをかざしてね
博物館の外で体験する人は「琵琶湖マーク」にカメラをかざしてね

AR カメラ



博物館で体験する人は丸子船の後ろにある「近江八景」にカメラをかざしてね
博物館の外で体験する人は「琵琶湖マーク」にカメラをかざしてね

|| 丸子船

近世、丸子船は大阪や京都を支える
琵琶湖の水運を担っていました。
海とも川とも違う水面を進むため
琵琶湖特有の形をしています。



かいせつ
解説を見る

スワイプで回転、ピンチイン・アウトで拡大・縮小ができます

|| 丸子船

近世、丸子船は大阪や京都を支える
琵琶湖の水運を担っていました。
海とも川とも違う水面を進むため
琵琶湖特有の形をしています。



スワイプで回転、ピンチイン・アウトで拡大・縮小ができます

かいせつ
解説を見る

X

琵琶湖船AR

- ・制作期間：3ヶ月
- ・メンバー：エンジニア1人 営業1人 デザイナー1人 モデラー1人
- ・担当：設計.開発.リリース
- ・使用ライブラリ ARFoundation / Dotween / AVpro
- ・端末：iOS / Android

- ・主要制作機能
- ・ARオブジェクトの自由視点の制御

実はよくあるARアプリがARオブジェクトを横回転だけさせたりしているのは、ユーザー感覚で使いやすい全方向360度回転や、並行移動はカメラを移動させることによって成り立っているので、AR空間ではそれが再現しづらいためなんです。

でも実はUnityのARは現実世界固定と作成したAR空間固定とで分けられる仕様になっているので、AR空間自体を丸々移動させることができます。

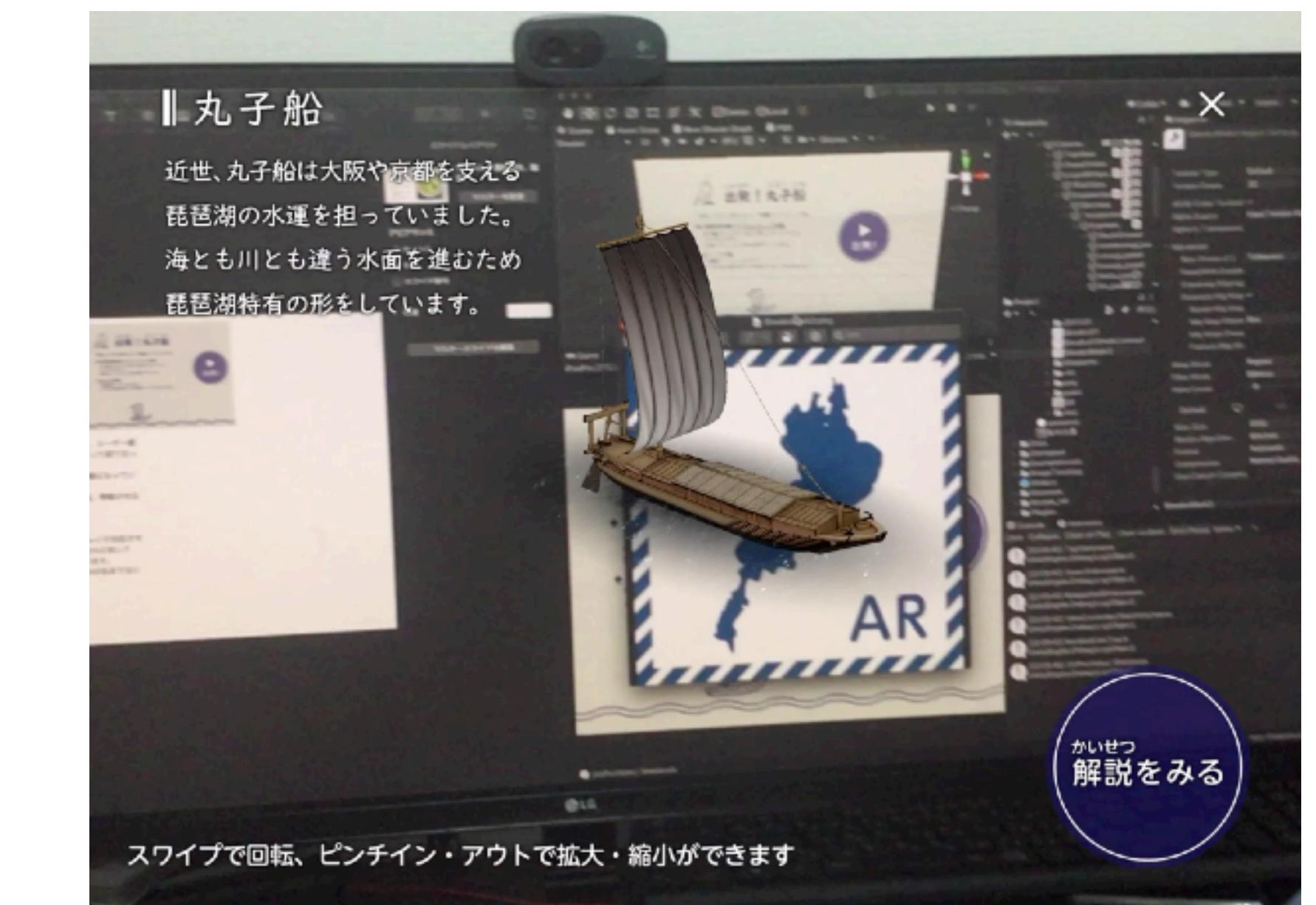
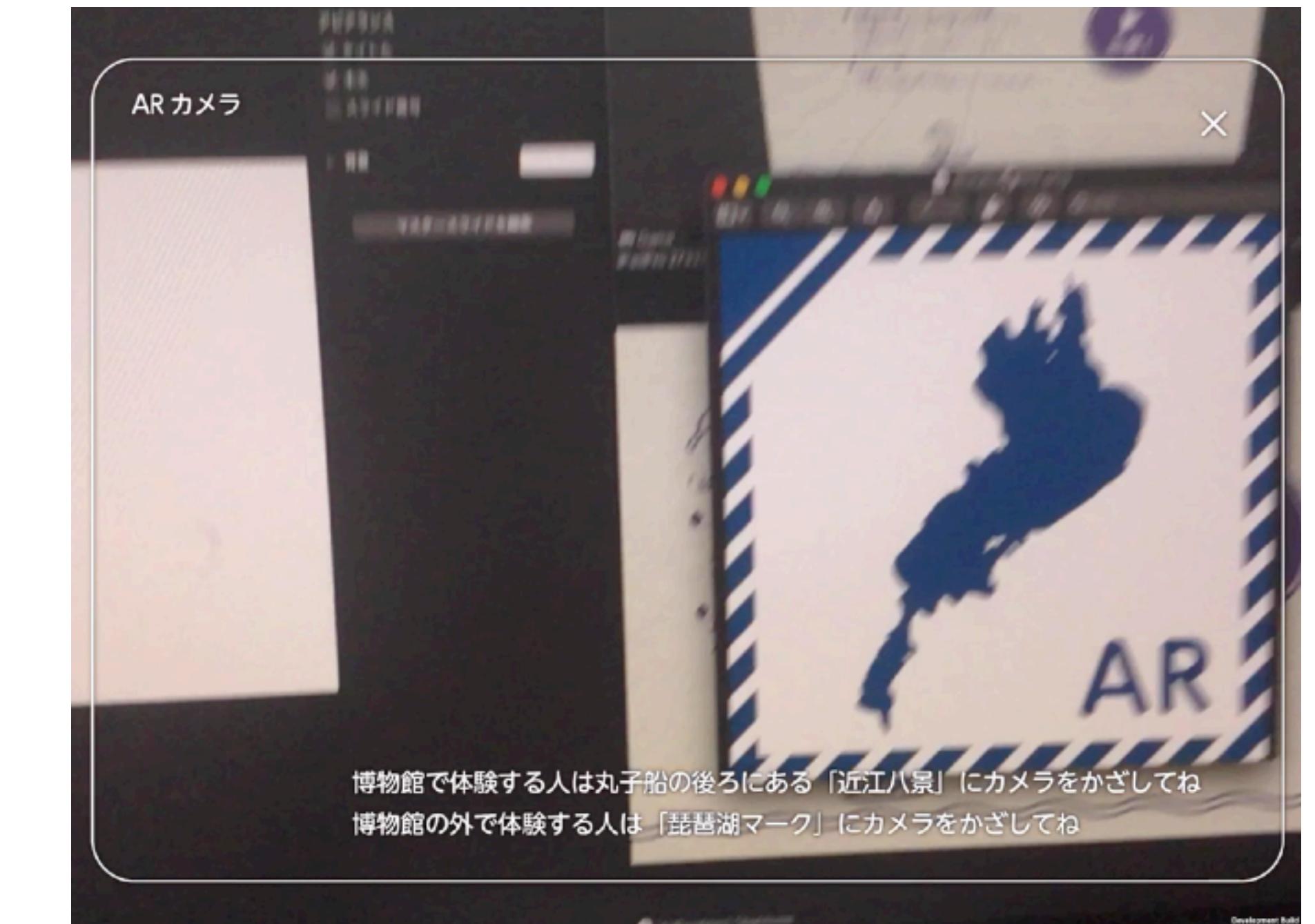
本アプリでは観たいARオブジェクトをAR空間の原点に指定してカメラを回転、移動させる方法を用いているので、ユーザーが使いやすい動きができます。

- ・AR出現エフェクト（ShaderGraphとBlenderで作成）

かなり細かいオブジェクトかつ大量のパーツをがあったので、それ自体にフェイド対応させるのはコストがかさんだので、UV値を持ったマスクオブジェクトを作成しそれに対して RenderTextureを投影し、徐々にマスクを取っていくという方法をとっています。

- ・3Dボタンの常時最前面化(ShaderGraph)

ShaderGraphはまだ普通のShaderで指定できるZTest等が指定できないので、途中まで作成したShaderGraphをCode化して必要な箇所を修正することにより実現しました。



世界応援AR

- ・制作期間：1ヶ月
- ・メンバー：エンジニア1人 営業1人 デザイナー1人
- ・担当：設計.開発.リリース
- ・使用ライブラリ Vuforia / Dotween / AVpro
- ・端末：iOS

解説：直径3mの巨大地球儀にiPadを向けるとARが出現する

プレイ動画URL https://www.youtube.com/watch?v=NmnhyuL0_4o

- ・主要制作機能
- ・国選別ロジック

ロジックに問題数、選択肢の数、答えの変化が複数の可能性+ギリギリまでロジックが決まらない という条件があったので、設問数等可変でお題と答えが合っているかのデバッグが不要なように全て外部ファイル（Excel）で処理できるようにしています。

- ・Vuforiaでの認識向上
世界地図を認識するアプリだったのですが、地域によっては全く反応してくれない場所などだったので、範囲やコントラストを変更して対応しました。
- ・ピンアニメーション
GoogleMapみたいなピンアニメーションをDotweenで作成しています。
- ・動画読み込み
大量にあったのでStreamingAssetsでしています。



あなたにピッタリの国と出会って、
世界を応援しよう！

