



世界援助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](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があったので、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StreamigAssetsでしてます。

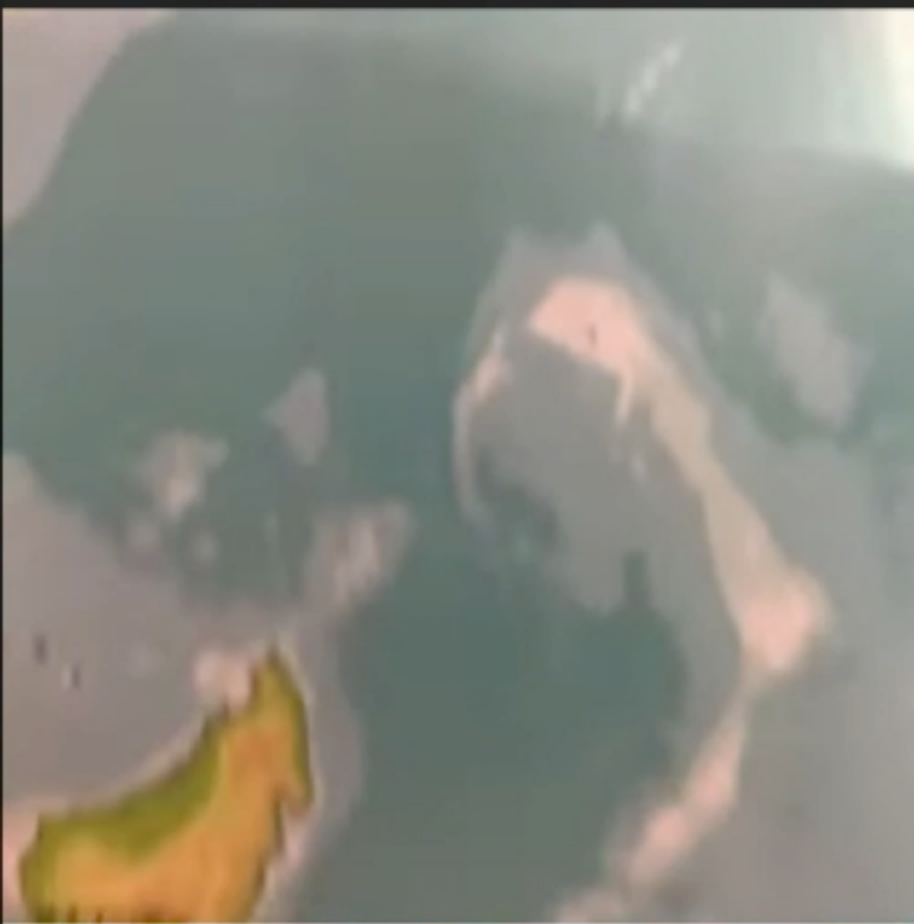


## 探す国のヒント：アフリカ大陸の南東の島

Hint:

キラキラした国を見つけたらタッチしてみよう。

Please touch on the shining panel



## 探す国のヒント： **アフリカ大陸の南東の島**

Hint:

キラキラした国を見つけたらタッチしてみよう。

Please touch on the shining panel



# 世界を 応援しよう!

あなたにピッタリの国と出会って、  
**世界を応援しよう!**



スタート

Start



## 探す国のヒント：アフリカ大陸の南東の島

Hint:

キラキラした国を見つけたらタッチしてみよう。

Please touch on the shining panel



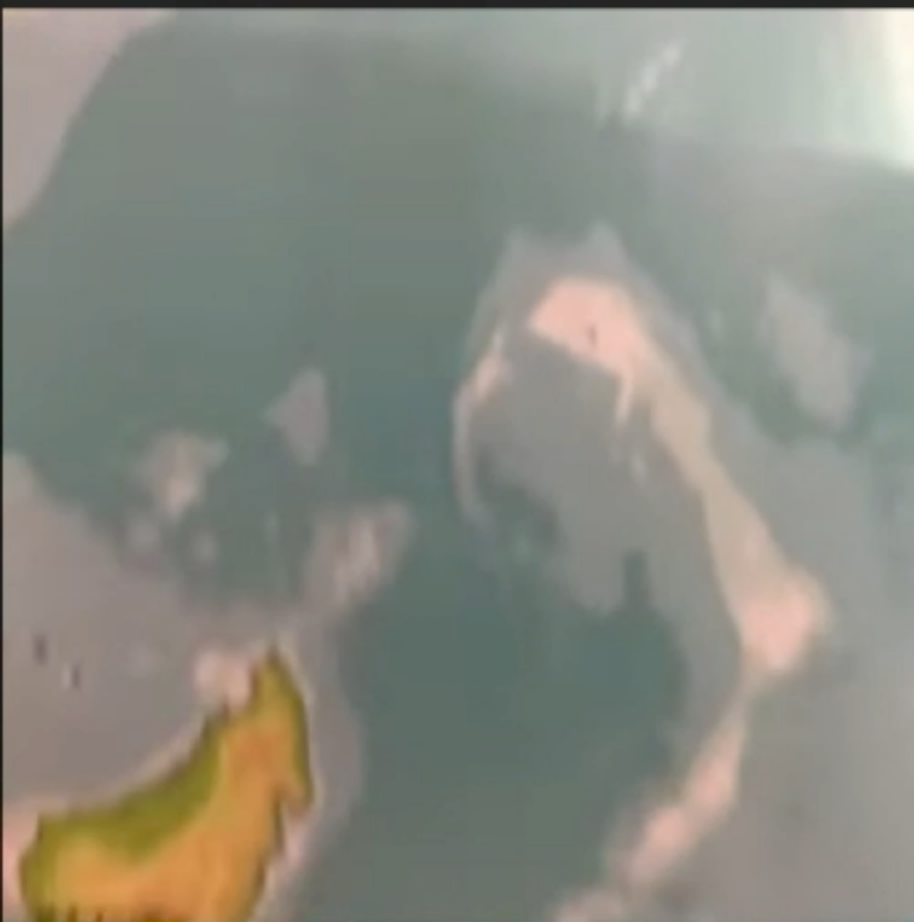
## 探す国のヒント：アフリカ大陸の南東の島

Hint:

キラキラした国を見つけたらタッチしてみよう。

Please touch on the shining panel



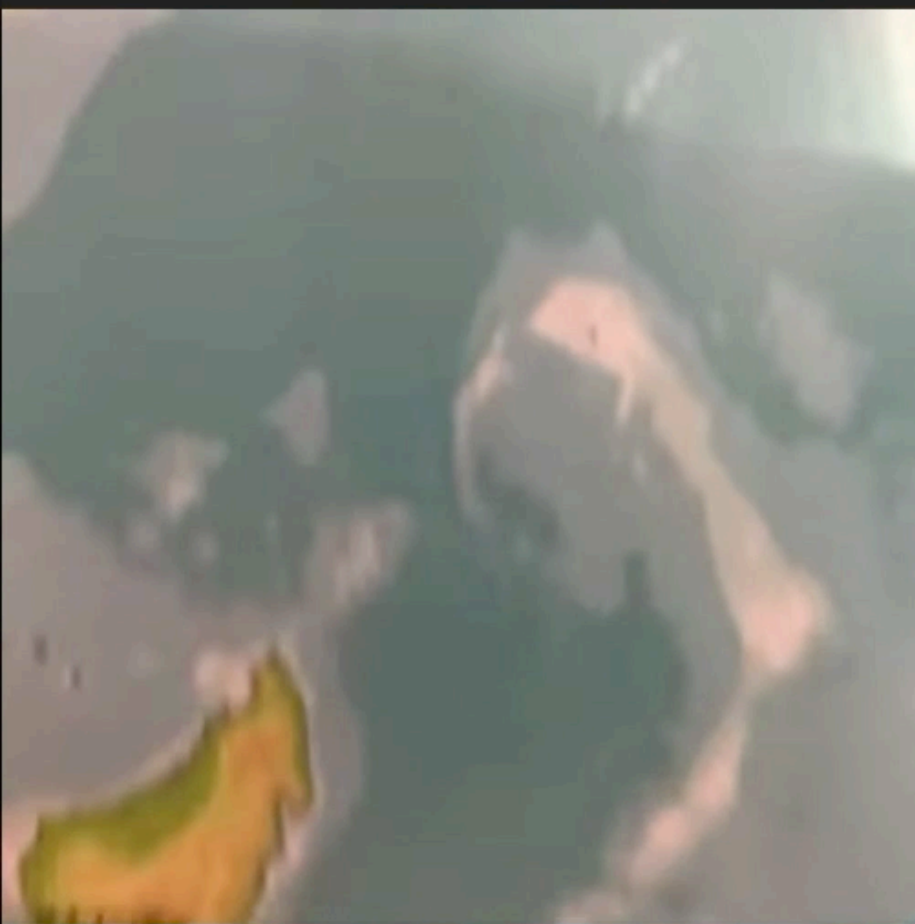


## 探す国のヒント： **アフリカ大陸の南東の島**

Hint:

キラキラした国を見つけたらタッチしてみよう。

Please touch on the shining panel



探す国のヒント：**アフリカ大陸の南東の島**

Hint:

キラキラした国を見つけたらタッチしてみよう。

Please touch on the shining panel



# 世界を 応援しよう!

あなたにピッタリの国と出会って、

**世界を応援しよう!**



スタート

Start



# 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](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の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

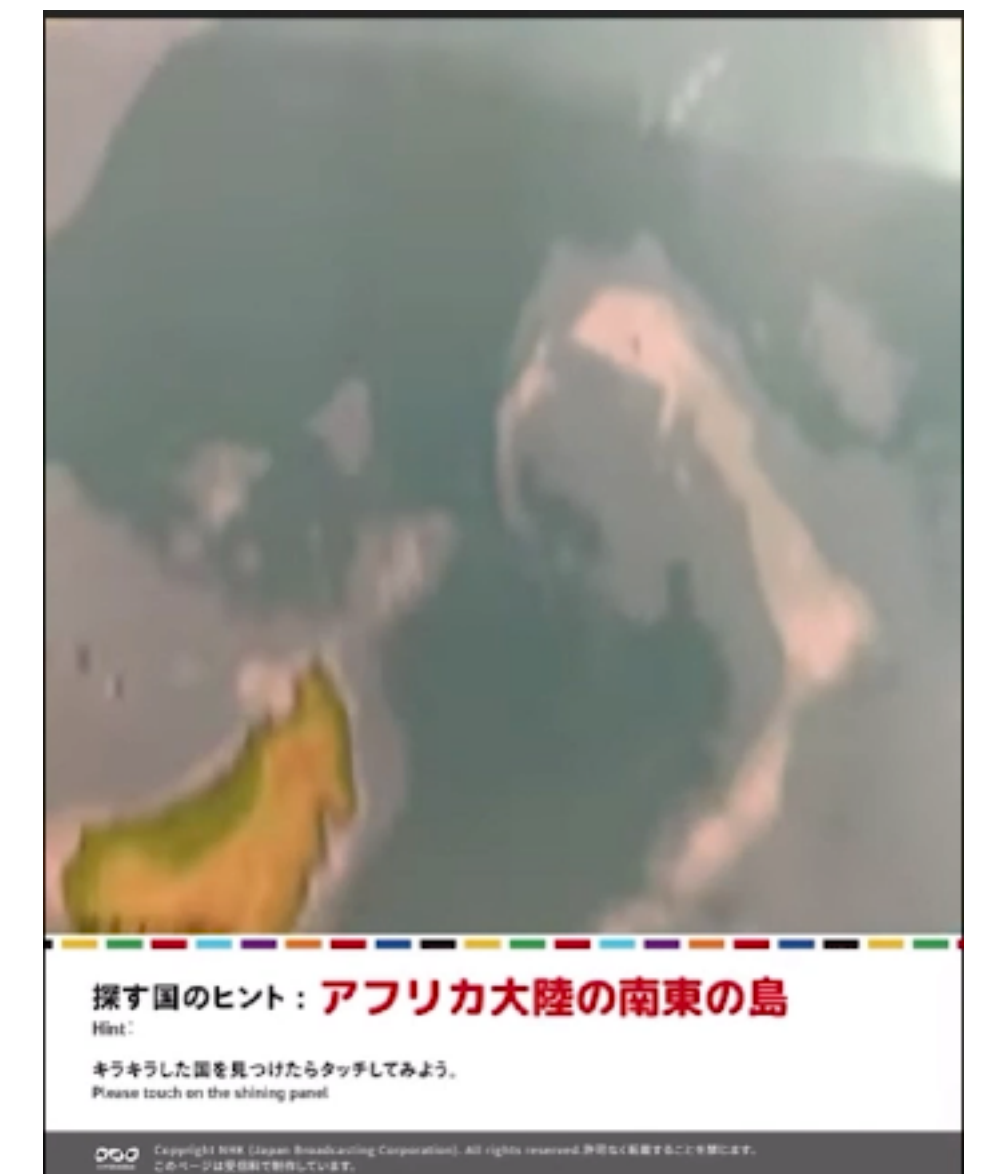
世界地図を認識するアプリだったのですが、地域によっては全く反応してくれない場所などがあったので、範囲やコントラストを変更して対応しました。

- ・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StreamigAssetsでしてます。





# クレーン操作体験アプリ

- ・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 カモメの群生のアセット 海アセット
- ・端末：Windows

解説：神戸海洋博物館に納品された子供の職業体験用アプリ

- ・主要制作機能
- ・クレーン操作機能  
CharacterControllerで制御しています、なのでコライダーが上手く使えませんでした。
- ・当たり判定機能  
操作性上コライダーが使えないので、OnTriggerEnterで処理をしています。
- ・2画面調整機能  
本番のディスプレイ2枚が大きさが異なるものだったためRenderTexutre 2枚で調整しています。
- ・全体のUIアニメーション  
DoTweenで作成
- ・結果発表の光  
Shaderで作成
- ・ユーザーのルート  
Shaderで作成
- ・目的のオブジェクトの光  
Shaderで作成

