

徳永勝里

生年月日 1993/8/10

主要スキル Unity/C#/Shader/Git/設計/VSCode/PM・PL

サブスキル Objective-C/Swift/openFrameWorks/Houdini/C++/  
PhotoShop/PremierePro/CharacterAnimator

# 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す、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に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。

