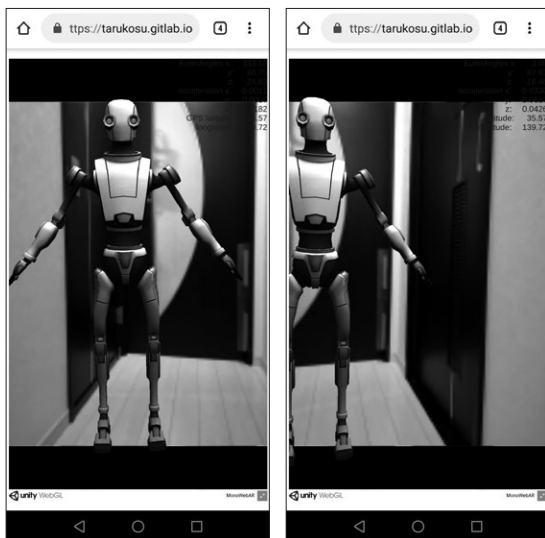


センサ&カメラ ARプログラムを作る

古田 裕介



(a) 正面 (b) 端末を少し右に回転

図1 ここまで作ったVRアプリケーションに端末のカメラ画像表示を追加してARアプリケーションに作り換える

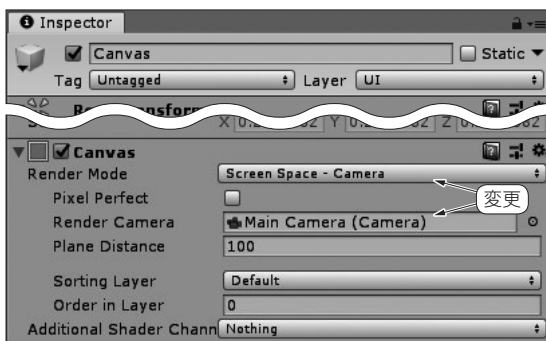


図3 背景がカメラ映像になるように設定していく
CanvasのRender ModeをScreen Space - Cameraに変更する

前章で作成したアプリケーションに端末のカメラ画像を画面に表示する処理を追加し、VRからARに発展させます(図1)。

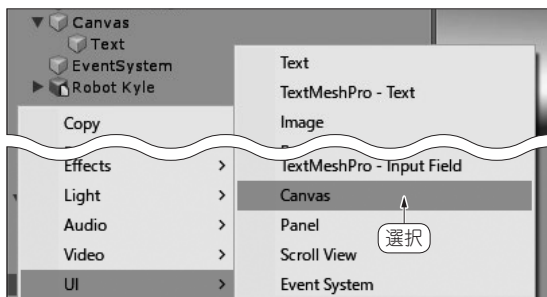


図2 新しいCanvasを作成する

ここまで作ったWebアプリをカメラ関係AR仕様に作り換える

● JavaScriptの変更

まず、sensor.jsを編集し、6行目のlet useCamera = false;をlet useCamera = true;へと変更します。これで、カメラ画像をPNG形式でUnityアプリケーションに送るという処理が有効になります。

● Unityアプリケーションの変更

▶新しいCanvasの作成

次は、Unityアプリケーションの変更です。Hierarchyウィンドウの何も表示されていないところで右クリックし、UI→Canvasを選択します(図2)。

センサ・データを表示するためのTextを作成した際にすでにCanvasは作られていましたが、そのCanvasは画面の最前面に表示される設定になっています。カメラ画像はキャラクターの後ろに表示しなければならないので、Canvasを分けるために新しく作成します。

▶Canvasのモード変更

作成したら、InspectorウィンドウでCanvasのRender Mode欄をScreen Space - Cameraへと変更します。さらにその下のRender CameraをMain Cameraに設定します(図3)。こうすることで、このキャンバ