

ARCore と Unity ではじめる AR アプリ開発

ARCore Preview2 から ARCore 1.0 への変更について

2018 年 2 月 26 日

本書は ARCore Preview2 をベースに書かれていますが、発売直前に ARCore 1.0 が Google よりリリースされましたので、その対応について本ドキュメントではまとめています。

●ARCore 1.0 を使用するには

下記のページにアクセスして、SDK for Unity をダウンロードしてください。これは.unitypackage ファイルになっていますので、Unity からインポートできます。

<https://developers.google.com/ar/develop/unity/quickstart>

Preview2 のときには存在していた、arcore-preview2.apk ファイルは存在していません。Preview2 をお使いだった方の Android の端末には ARCore がインストールされていると思います (Google Play で検索をかけると出てきます)。筆者は一度アンインストールして、新しい ARCore をインストールしなおしました。この ARCore が入っていない場合は、最新版の ARCore を入れよと警告が出ます。

設定は以上です。ただこれは、今まで Preview2 の環境で ARCore を使っておられた場合の設定です。

●本書掲載のサンプルについて

本書には全部で 13 個のサンプルがついています。基本的にすべて ARCore 1.0 で動作します。Preview2 で作ったプロジェクトを開いて、Project 内の古い GoogleARCore を削除して下さい。それから Unity メニューの「Assets」→「Import Package」→「Custom Package」から ARCore 1.0 のパッケージを読み込んでください。

Preview2 から ARCore1.0 の SDK に置き換えると、ExampleController の中で使用されている、HelloARController もすべて新しいコードに置き換えられます。ボタンタップのコードを書いている、それは消えてしまいますので、再度コードを追加する必要があります。ARCore 1.0 のコードは Preview2 のコードと若干異なっていますが、ボタン処理のコードを書く場所は一目でわかると思います。

また、SDKを入れ替えると、Hello AR Controller の中で設定する項目が「missing」と表示されることが多々ありますので、その場合は設定し直してください。設定は Preview2 のときと変わりません。

なお、ARCore 1.0 でそのまま動作するサンプルも用意していますので、上記の変更なしにすぐに動かしたいという方は、そちらを使うことをおすすめします。

以上

<本書サポートサイト>

<http://www.shuwasystem.co.jp/support/7980html/5394.html>

<秀和システム>

<http://www.shuwasystem.co.jp/>