

ARCore と Unity ではじめる AR アプリ開発

<補足情報>

2018 年 2 月 26 日

●Chapter 1 の 01-03 について

01-03 の最後 (36 ページ) の

以上で Android Studio の設定は終わりです。次に Unity 2017.3.0f3 のインストールを行います。

を以下のように置き換えてお読みください (赤字部分を追加しています)。

以上で Android Studio の設定は終わりです。

○Galaxy S8 のデバッグモードをオンにする

ここから先の説明は、お使いの端末の種類によって手順が異なる可能性がありますが、筆者の Galaxy S8 の端末での設定方法について解説します。Galaxy S8 の「設定」→「端末情報」→「ソフトウェア情報」とたどり、「ビルド番号」を 7 回タップすると、「開発者モード」が有効になり、「開発者向けオプション」が表示されます。ここで表示された「開発者向けオプション」の「USB デバッグ」をオンにしておく必要があります。

次に Unity 2017.3.0f3 のインストールを行います。

●Chapter 3 のリスト 3-2 について

HellowARController.cs 中のコードは間違っていないのですが、リスト 3-2 の赤文字で追加したコードに **cam** という変数を使っています。この cam はどこにも宣言していません。これはリストの間違いです。**cam** はすべて **FirstPersonCamera** に書き換えてください。実際のコードは問題ありません。

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/>