

報道各位

2026年7月10日  
株式会社インプレス

自力でARアプリを作ってみたい

## 『Unity AR FoundationによるARアプリ開発入門

改訂版【Unity 6.3対応】』発行

インプレスグループでIT・デザイン関連メディア事業を展開する株式会社インプレス(本社:東京都千代田区、代表取締役社長:高橋隆志)は、『Unity AR FoundationによるARアプリ開発入門 改訂版【Unity 6.3対応】』(著者:多田 憲孝)をインプレス NextPublishingより発行いたします。

『Unity AR FoundationによるARアプリ開発入門 改訂版【Unity 6.3対応】』

<https://nextpublishing.jp/isbn/9784295605621>



著者:多田 憲孝

小売希望価格:電子書籍版 2,200円(税別)／印刷書籍版 3,000円(税別)

電子書籍版フォーマット:EPUB3

印刷書籍版仕様:B5／カラー／本文378ページ

ISBN:978-4-295-60562-1

発行:インプレス NextPublishing

## <<発行主旨・内容紹介>>

本書は、AR Foundationを使ってARアプリを開発するための解説書です。主要なAR機能を制御する各種コンポーネントの解説に加え、実装に欠かせない関連するC#のクラス・メソッドなどを詳しく解説します。また、主要な機能を実装したC#サンプルスクリプトを用いて、実機での具体的な挙動を確認する実践的な構成となっています。対象とするプラットフォームは、AndroidおよびiOSです。

なお、本書は2021年にUnity2020対応版として刊行されましたが、その後のUnityの大規模な更新により、AR Foundationの仕様も大きく変更されました。本改訂版では、こうした変更に対応するため、関連する解説および例題スクリプトを全面的に見直しています。

本書は「自分でARアプリを開発してみたい」と考えている方を対象としています。そして、次の知識・経験を有していることを想定しています。

- C#言語: 基本的文法(型・制御構造・クラス概念など)を理解し、入門書レベルのC#プログラムを作成した経験がある
- Unity: 基本的な操作を理解し、簡単なアプリケーションを作成した経験がある

本書の主な特色を次に示します。

(1)AR Foundationの主要コンポーネントを体系的に解説: ARアプリで使用する主要なコンポーネント(AR Plane Managerなど)について、設定方法だけでなく、その役割や相互関係まで含めて説明しています。あわせて、Unity Technologies社の公式ドキュメントの参照情報(URL)も脚注に記しており、より深い理解につなげることができます。

(2)C#スクリプトによる制御方法の理解を重視: AR機能をプログラムから扱うために、各種命令の汎用的な構文と具体的な使用例を対応づけて解説しています。公式ドキュメントの参照先も明示しているため、実務での調査にも役立ちます。

(3)自作アプリに転用しやすい例題スクリプト: 大規模な事例ではなく、機能ごとに要点を絞った短い例題スクリプトを用意しています。これらを基に改変することで、自作アプリへと発展させやすい構成となっています。また、Android端末・iOS端末での動作確認を通して、実際の挙動を観察しながら学習できます。

(インプレス NextPublishing は、株式会社インプレスR&Dが開発したデジタルファースト型の出版モデルを承継し、幅広い出版企画を電子書籍+オンデマンドによりスピーディで持続可能な形で実現しています。)

## <<目次>>

- 第1章 ARアプリ開発環境の構築
- 第2章 平面検出
- 第3章 インタラクション
- 第4章 ユーザーインターフェイス
- 第5章 AR機能のサポート調査
- 第6章 イメージトラッキング
- 第7章 フェイストラッキング
- 第8章 光源推定
- 第9章 オクルージョン

## <<著者紹介>>

多田 憲孝(ただ のりたか)

多田憲孝: 新潟工業短期大学教授、大阪国際大学教授を経て、大阪国際大学名誉教授。1972年よりFortran言語でプログラミングを始める。振動解析、教育システム、人工知能、スポーツ工学分野の運動解析・指導システムなどの研究に従事。スキーの回転運動の数値解析を基に、VRを利用したスキーシミュレーターやARを利用したスキー指導システムを開発。大学在任中は、情報関連の講義および演習を担当。

## <出版経歴>

- ・2025年 Unity C#プログラミング教本, 単著, インプレス
- ・2022年 Unity+OpenXRによるVRプログラミング, 単著, インプレスR&D
- ・2022年 Python+Panda3Dによるゲームプログラミング入門, 単著, インプレスR&D
- ・2022年 コンピューターリテラシーMicrosoft Office Excel編[改訂版], 共著, オーム社
- ・2021年 Unity AR FoundationによるARアプリ開発入門, 単著, インプレスR&D
- ・2020年 ゲーム開発に役立つUnity C#スクリプトCookbook, 単著, インプレスR&D
- ・2020年 Scratch本格入門, 共著, インプレスR&D
- ・2019年 日本語版Unity 2019 C#プログラミング入門, 単著, インプレスR&D
- ・2017年 コンピューターと情報システム, 共著, 日本理工出版会
- ・2015年 コンピューターリテラシーMicrosoft Office Excel編, 共著, 日本理工出版会
- ・2012年 コンピューターリテラシーOffice2010 Excel編, 共著, 日本理工出版会
- ・1999年 アルゴリズム設計の基礎, 共著, 日本理工出版会, 2015年第6版発行
- ・1992年 コンピューター・アルゴリズム入門, 日本理工出版会, 単著, 2012年第14版発行
- ・1989年 COBOL85文法と演習, 単著, 日本理工出版会, 2001年第12版発行

## <<販売ストア>>

電子書籍:

Amazon Kindleストア、楽天koboイーブックストア、Apple Books、紀伊國屋書店 Kinopy、Google Play Store、honto電子書籍ストア、Sony Reader Store、BookLive!、BOOK☆WALKER、BOOK TECH

印刷書籍:

Amazon.co.jp

※ 各ストアでの販売は準備が整いしだい開始されます。

※ 全国の一般書店からもご注文いただけます。

## 【株式会社インプレス】 <https://www.impress.co.jp/>

シリーズ累計8,000万部突破のパソコン解説書「できる」シリーズ、デザイン・グラフィック関連の書籍ブランド「MdN」、「デジタルカメラマガジン」等の定期雑誌、IT関連の専門メディアとして国内最大級のアクセスを誇るデジタル総合ニュースサービス「Impress Watchシリーズ」等のコンシューマ向けメディア、「IT Leaders」をはじめとする企業向けIT関連メディアなどを総合的に展開・運営する事業会社です。IT・デザイン関連出版メディア事業、およびデジタルメディア&サービス事業を幅広く展開しています。

## 【インプレスグループ】 <https://www.impressholdings.com/>

株式会社インプレスホールディングス(本社:東京都千代田区、代表取締役:塚本由紀)を持株会社とするメディアグループ。「IT・デザイン」「音楽」「山岳・自然」「航空・鉄道」「モバイルサービス」「学術・理工学」を主要

テーマに専門性の高いメディア&サービスおよびソリューション事業を展開しています。さらに、コンテンツビジネスのプラットフォーム開発・運営も手がけています。

### **【NextPublishing】**

NextPublishingは、インプレスR&Dが開発した電子出版プラットフォーム(またはメソッド)の名称です。電子書籍と印刷書籍の同時制作、プリント・オンデマンド(POD)による品切れ解消などの伝統的出版の課題を解決しています。これにより、伝統的出版では経済的に困難な多品種少部数の出版を可能にし、優秀な個人や組織が持つ多様な知の流通を目指しています。

### **【本件に関するお問合せ先】**

株式会社インプレス : PubX室

E-mail: [np-info@impress.co.jp](mailto:np-info@impress.co.jp)