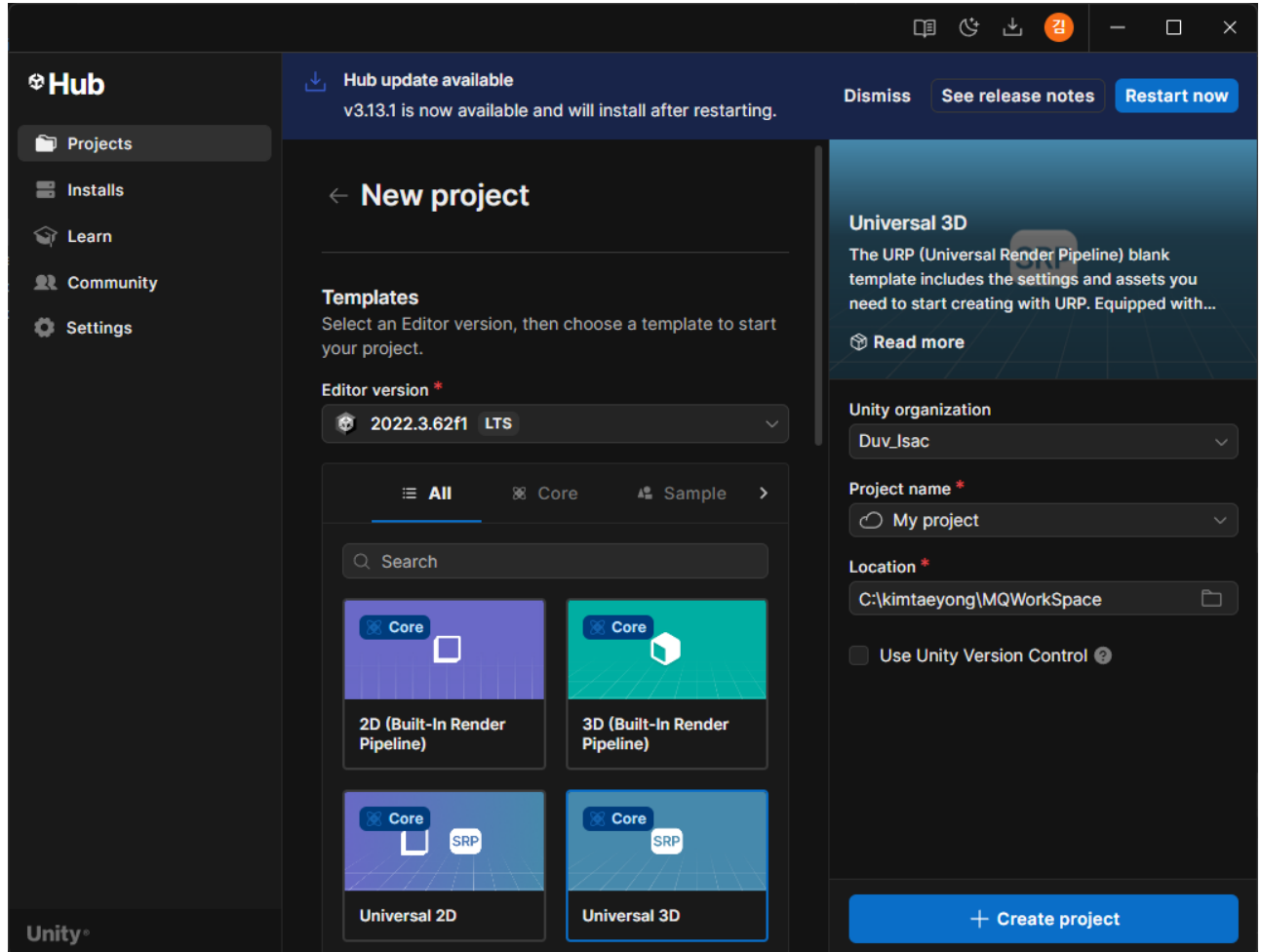


프로젝트 생성

- Editor version 확인하기
- Universal 3D 설정하기
- 옆에 체크박스는 체크하지 않기



기본 세팅

Package Manager

[Meta XR All-in-One SDK](#) 에 들어가서 내 에셋에 추가하고 unity에서 실행 (아마 unity가 다시 시작될거임)
unity에 추가하면 "OpenXR"이랑 "Oculus" 중에서 선택하는 창이 뜰텐데 "OpenXR" 선택

왼쪽 위에 "Window" - "Package Manager"에 들어가면 화면이 하나 나옴.

왼쪽 위를 보면 "Packages:" 가 있는데 이걸 "Unity Registry"로 바꾸고 검색 창에 아래 사진에 있는걸 다 install 하면 됨.

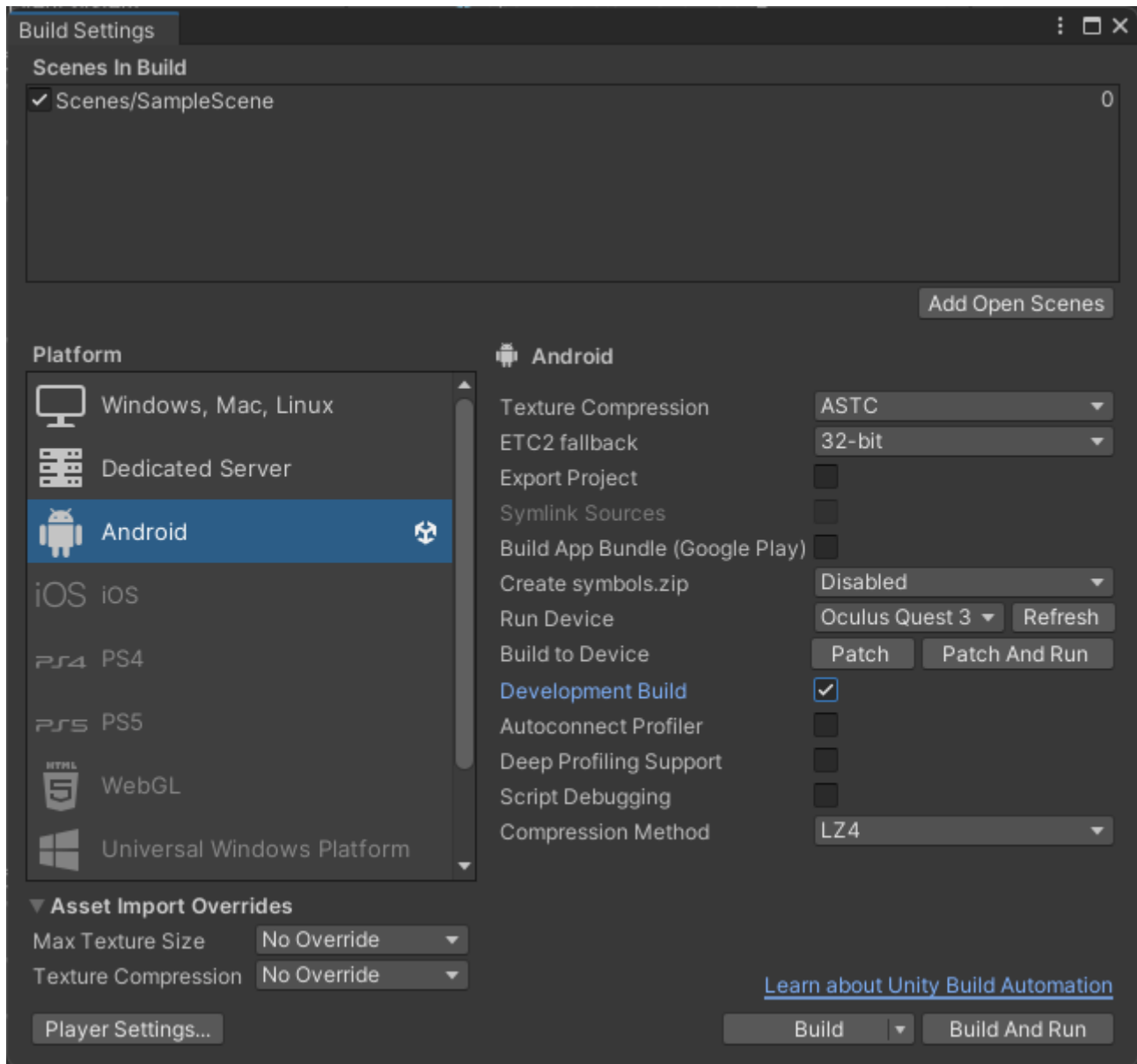
(위에서 Meta XR All-in-One SDK를 깔아서 조금만 더 깔으면 됨. 현재 깔려있는걸 확인하려면 "Unity Registry" 선택하던 탭에서 "My Assest"를 선택하면 됨.)

▼ Packages - Unity		
🔗 AI Navigation	1.1.6	✓
Apple ARKit XR Plugin	5.2.0	✓
AR Foundation	5.2.0	✓
🔗 Burst	1.8.21	✓
🔗 Core RP Library	14.0.12	✓
🔗 Custom NUnit	1.0.6	✓
🔗 Editor Coroutines	1.0.0	✓
Google ARCore XR Plugin	5.2.0	✓
🔗 Input System	1.14.0	✓
JetBrains Rider Editor	3.0.36	✓
🔗 Mathematics	1.2.6	✓
🔗 Newtonsoft Json	3.2.1	✓
OpenXR Plugin	1.14.3	✓
🔗 Searcher	4.9.2	✓
🔗 Shader Graph	14.0.12	✓
Test Framework	1.1.33	✓
TextMeshPro	3.0.7	⬆
Timeline	1.7.7	✓
Unity UI	1.0.0	✓
Universal RP	14.0.12	✓
▼ Packages - Asset Store		
🔗 Meta - Voice SDK - Immersive Voi...	77....	✓
🔗 Meta MR Utility Kit	77.0.0	✓
Meta XR All-in-One SDK	77.0.0	✓
🔗 Meta XR Audio SDK	77.0.0	✓
🔗 Meta XR Core SDK	77.0.0	✓
🔗 Meta XR Haptics SDK	77.0.0	✓
🔗 Meta XR Interaction SDK	77.0.0	✓
🔗 Meta XR Interaction SDK Essenti...	77.0...	✓
🔗 Meta XR Platform SDK	77.0.0	✓
🔗 Meta XR Simulator	77.0.0	✓
🔗 Universal RP Config	14.0.10	✓
Version Control	2.8.2	✓
Visual Scripting	1.9.4	⬆
Visual Studio Code Editor	1.2.5	✓
Visual Studio Editor	2.0.22	⬆
🔗 XR Core Utilities	2.5.2	✓
XR Hands	1.5.1	✓
XR Interaction Toolkit	2.6.4	✓
🔗 XR Legacy Input Helpers	2.1.12	✓
XR Plugin Management	4.5.1	✓

Build Settings & Project settings

왼쪽 위 "File" - "Build Settings" 에 들어가 아래처럼 바꾸기
(Run Device는 메쿼3 가진 사람만의 특권임)

하고나서 Switch Platform 누르기



아래 Player Setting으로 들어가기 들어가면 Project settings으로 이어짐

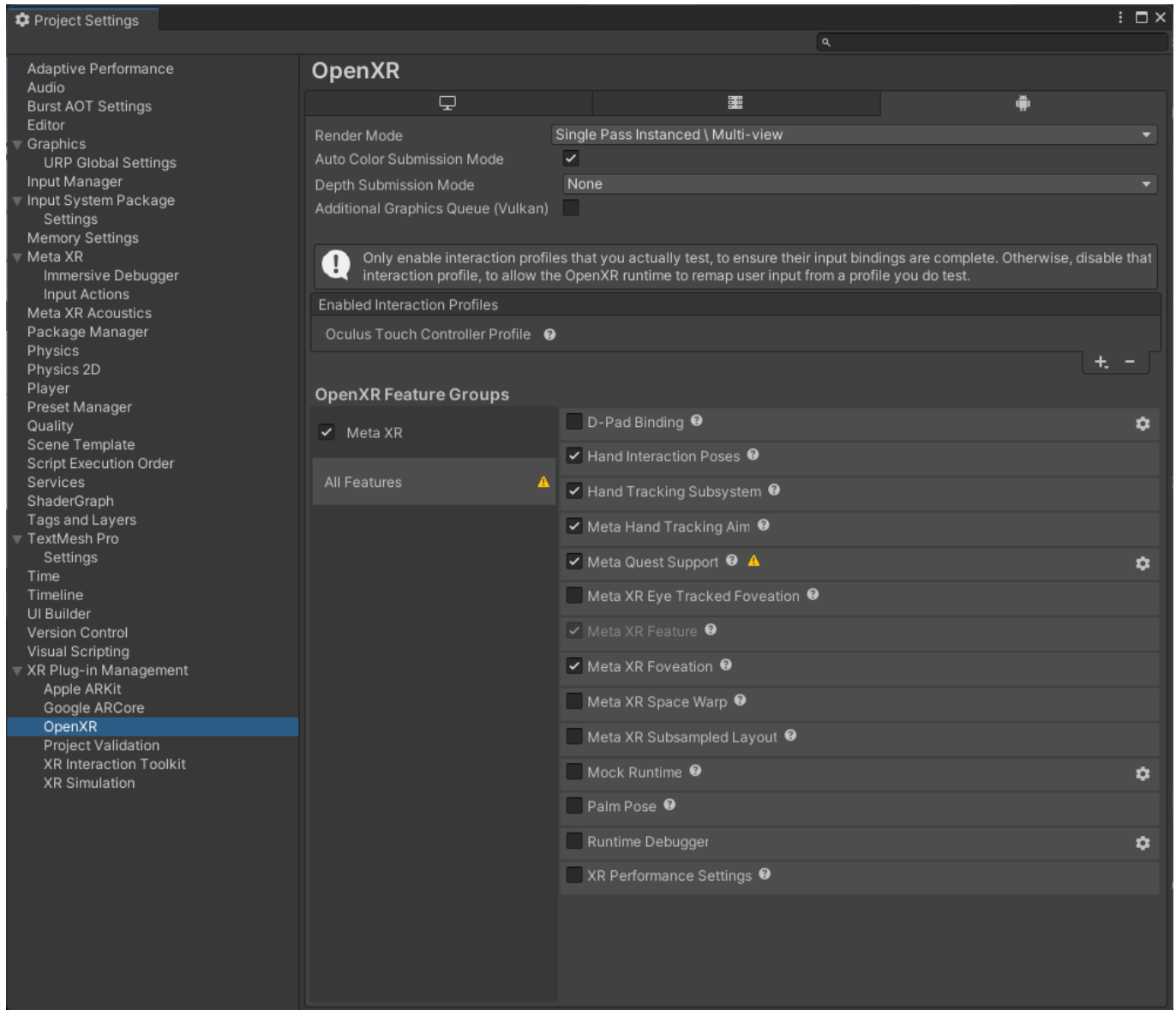
이 창에서 할게 ㄷㄴ 많은데 [영상](#)의 1:28 ~ 2:47 까지를 따라하면 됨.

계속 같은 창에서 왼쪽의 목록에 있는 "XR Plug-in Menagement" 클릭

누가봐도 데스크탑 처럼 보이는거에서 OpenXR 누르고 안드로이드로 가셔도 똑같이 누르면 됨 (밑에 체크박스 하나가 눌러진체로 생기는데 눌린 상태로 놔두셈)

"XR Plug-in Menagement" 밑에 "OpenXR" 누르고 아래처럼 만들기.

(Oculus Touch Controller Profile를 추가하는 방법은 '+' 누르고 추가하면 됨)



SampleScene

처음 시작하면 "Main Camera"랑 "Global Volume"을 포함한 3개가 같이 생성되는데 언급한 2개는 삭제하면 됨.

이렇게 하면 끝!