

Configuración y optimización de Meta Quest en Unity

Estas configuraciones y optimizaciones recomendadas por Meta son esenciales para mejorar el rendimiento y la calidad de tu aplicación VR desarrollada en Unity, asegurando que cumpla con los requisitos técnicos de la tienda Meta Quest:

<https://developer.oculus.com/documentation/unity/unity-conf-settings/>

1. Configuración de la Plataforma y Compresión de texturas:

- Cambia la plataforma a Android, ya que Quest y Quest 2 utilizan archivos APK (En el menú, ve a "File > Build Settings"; Selecciona "Android" como plataforma; Haz clic en "Switch Platform").
- En la compresión de texturas, selecciona ASTC para una mejor eficiencia.

2. Configuración de XR Plugin Management:

- Ve a "Project Settings > XR Plugin Management", instala el plugin si aún no lo has hecho.
- En la pestaña de Android, activa la casilla para Oculus para instalar el Oculus XR plugin. Asegúrate de que las opciones por defecto sean adecuadas, incluyendo la compatibilidad con Quest y Quest 2.

3. Ajustes de renderizado recomendados por Meta Quest:

- Navega a "Edit > Project Settings > Player" y expande la pestaña "Other Settings".
- Utiliza el espacio de color Linear "Color Space", para dar más realismo de los colores y las luces en tu proyecto, haciendo que la iluminación y las sombras se comporten de manera más natural.
- Activa "Override Default Package Name" y asigna un nombre.
- Establece el "Minimum API Level" en a Android 10 (API level 29) y el "Target API Level" en Automático.
- Incrementa el "Bundle Version Code" para cada nueva versión de tu app.
- Elige IL2CPP como "Scripting Backend" para una mejor performance, aunque el tiempo de compilación será mayor.
- Selecciona ARM64 y desactiva ARMv7.
- "Install Location" debe estar en Automático
- Asegúrate de activar "Multithreaded Rendering" si no lo está.
- En "Active Input Handling" seleccionar "Both" para permitir el uso simultáneo del Input Manager (Antiguo) y el Input System (Nuevo). Unity te pedirá reiniciar el Editor para aplicar los cambios. Al elegir "Both" para "Active Input Handling", estás permitiendo que tu proyecto soporte tanto el manejo tradicional de entradas basado en dispositivos como el enfoque más moderno basado en acciones.

4. Configuraciones de calidad:

- En "Project Settings > Quality", agrega un nuevo nivel de calidad llamado Quest/2 y asegúrate de desactivar las demás casillas de Android para los otros niveles.
- Desactiva "Soft Particles".
- Establece "Pixel Light Count" en 1 para optimizar la iluminación.

- Configura "Anisotropic Textures" en "Per Texture".
- Aplica "Antialiasing" a 4x Multi Sampling para suavizar los bordes.
- Asegúrate de que "Realtime Reflection Probes" y "Billboards Face Camera Position" estén activados para una óptima representación visual.