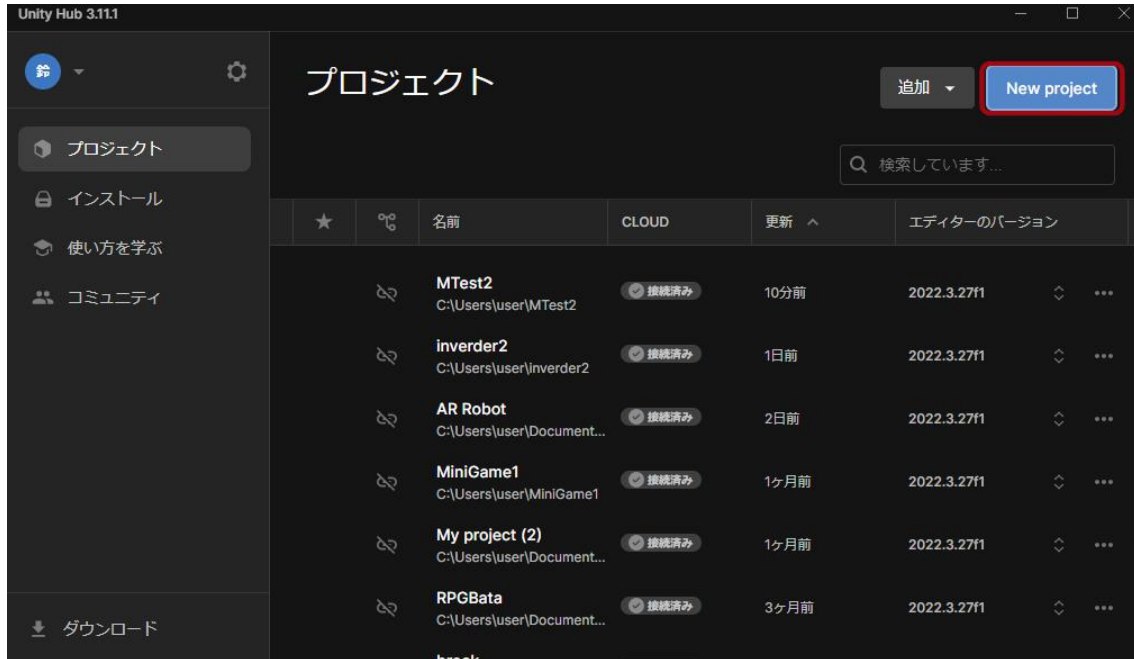
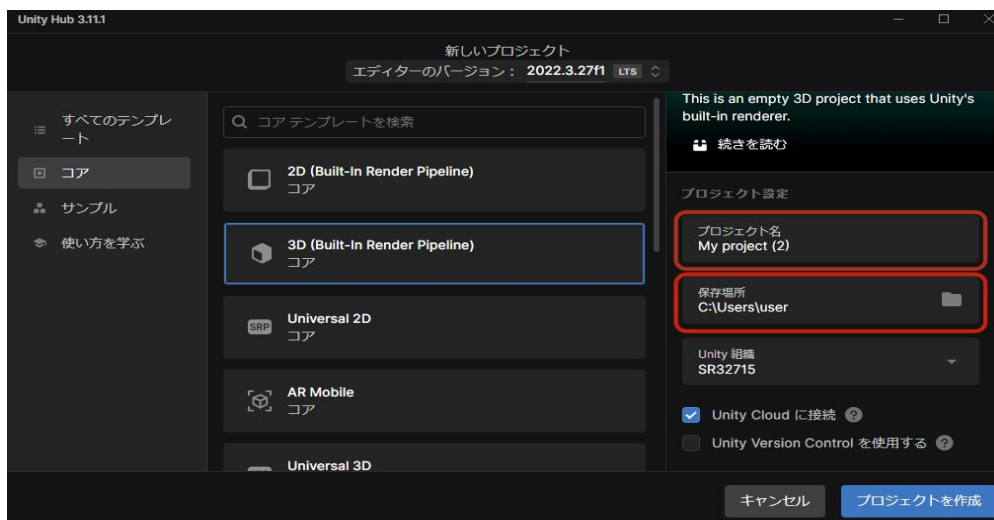


Unity で Meta Quest を使う方法

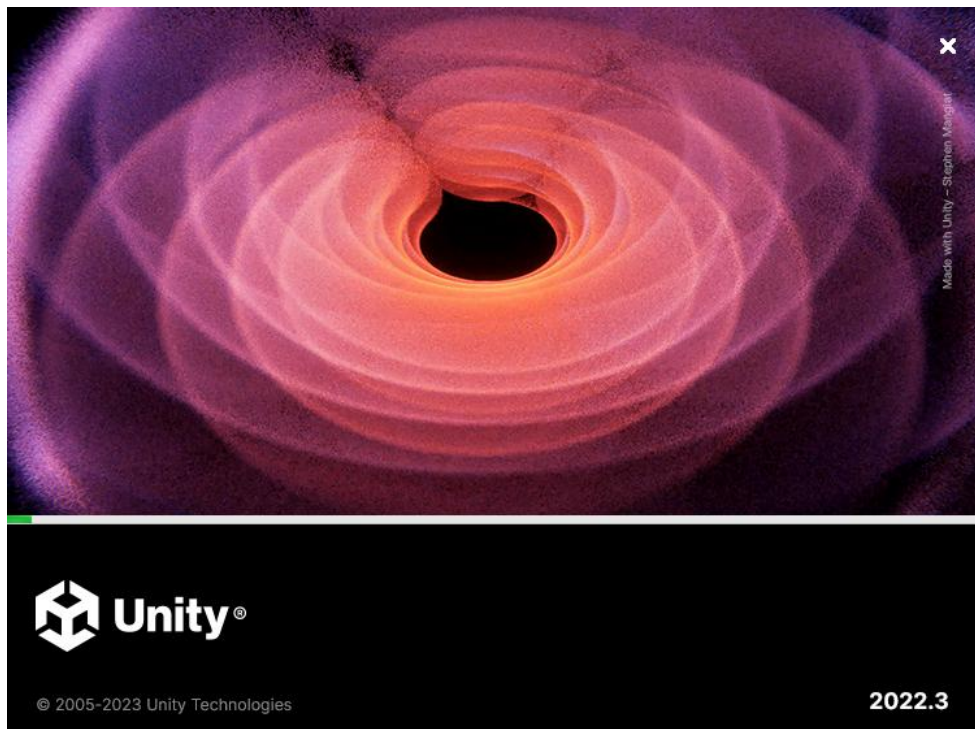
- ・ UnityHub の「New project」 ボタンを押す



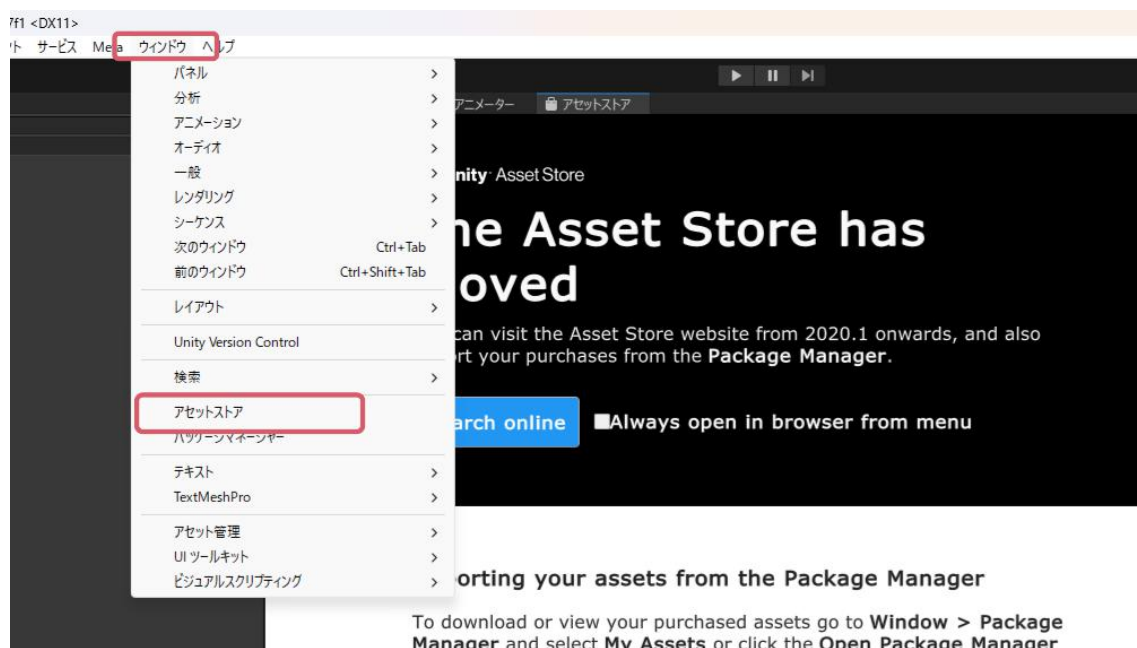
- ・ その後、3D(Built-In Render Pipeline)を選択し、プロジェクト名を設定し保存場所を設定し、「プロジェクトを作成」ボタンを押します。（プロジェクト名は変更した方が良いでしょう）

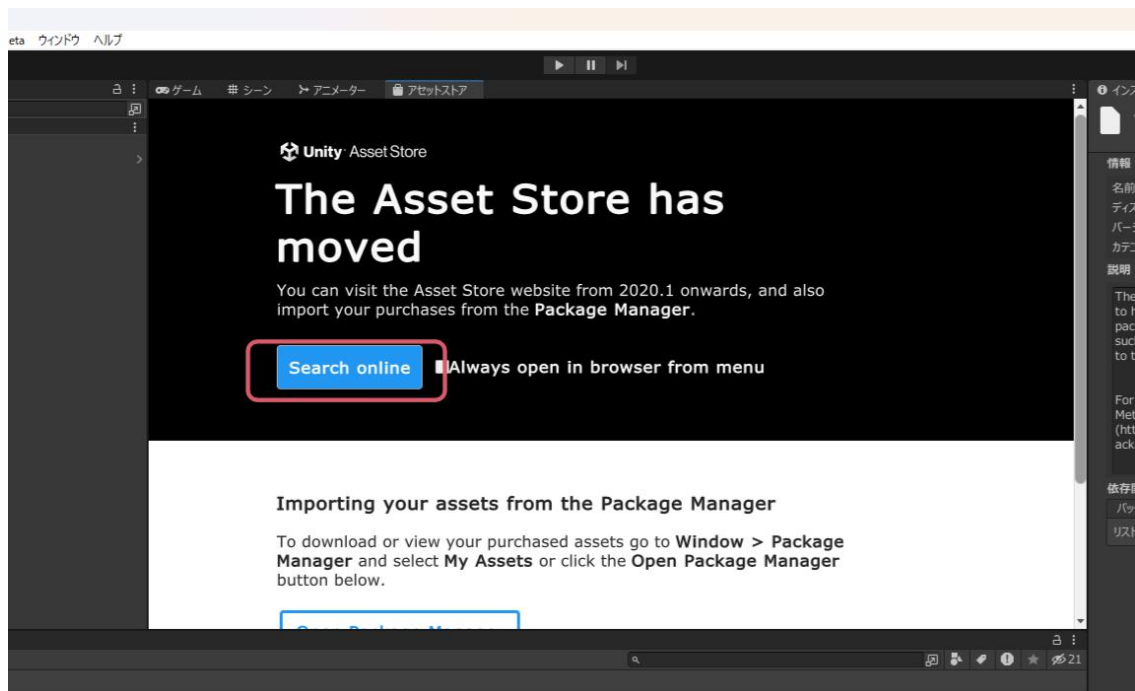


- ・待ちます。

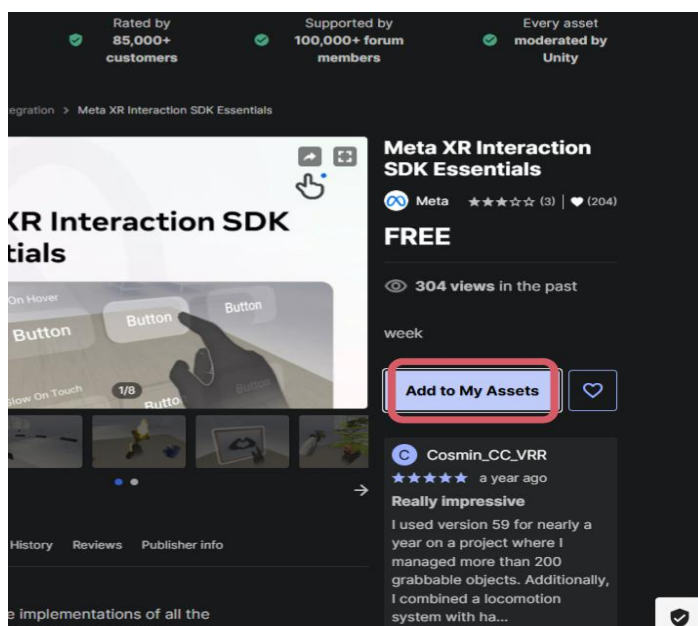


- ・unity が表示されたら、「ウィンドウ」から「アセットストア」を選択し、「Search online」をクリック



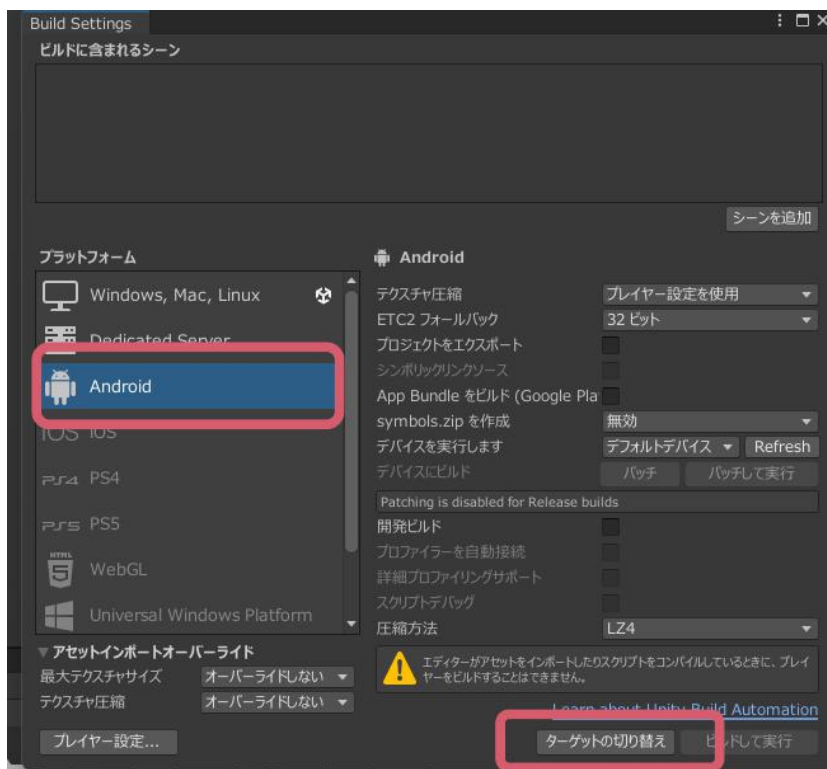
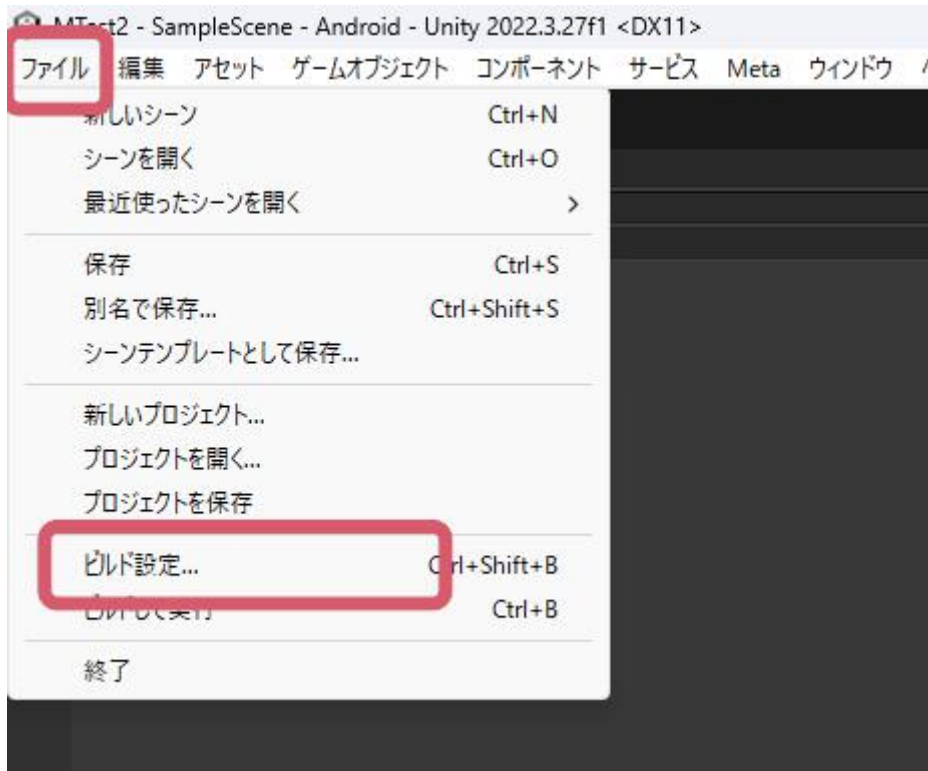


・そうしたらunityのアセットストアのウェブに飛ばされるのでそこで”Meta XR Core SDK”と検索すると以下のような画像のような検索結果になるので、そこからさっき検索したワードと同じものをクリックし「Add to My Assets」をクリックし、そこから「Accept」をクリックします。



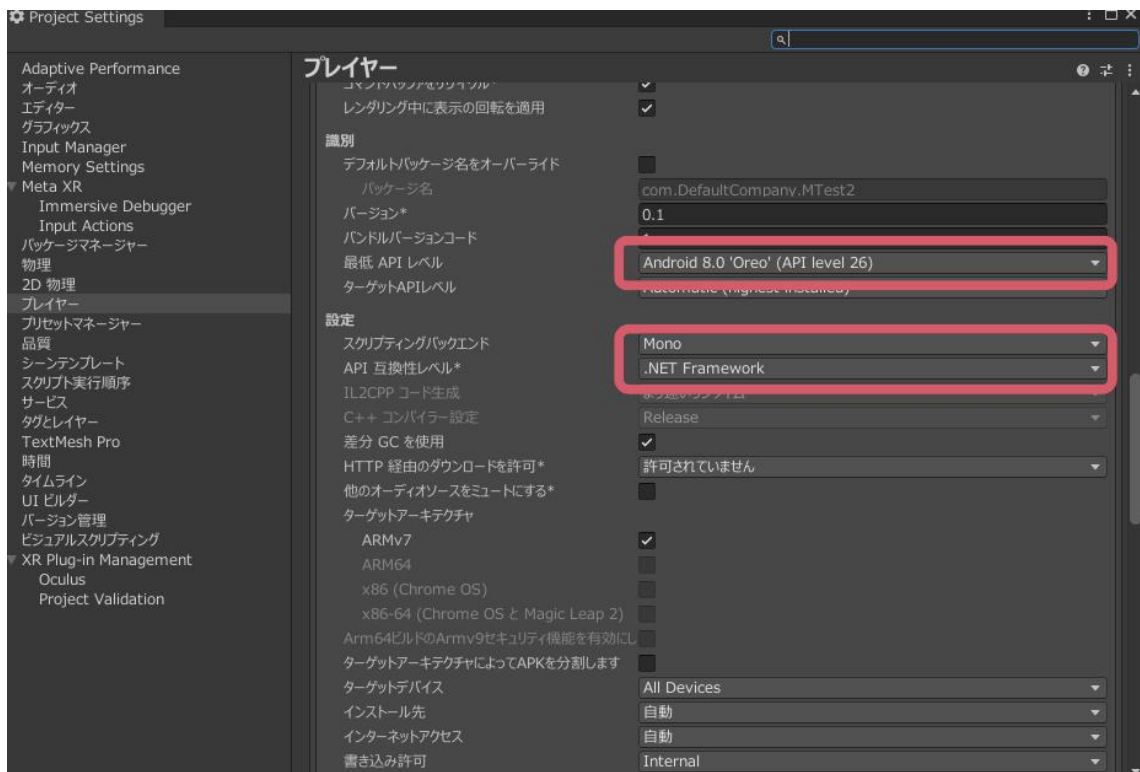
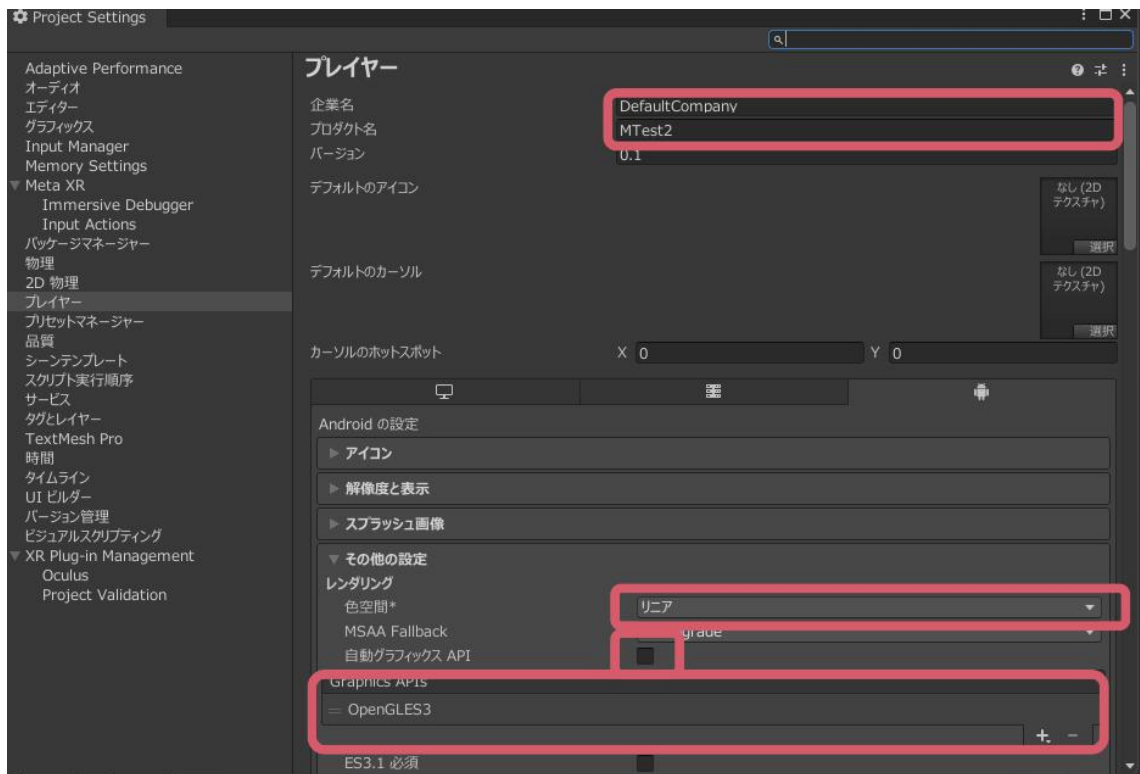
←Meta XR Core SDK
ではないですが同じ
ようなものです。

- ・ unity に戻って、「ファイル」から「ビルド設定」を押し、ターゲットを android に設定します。

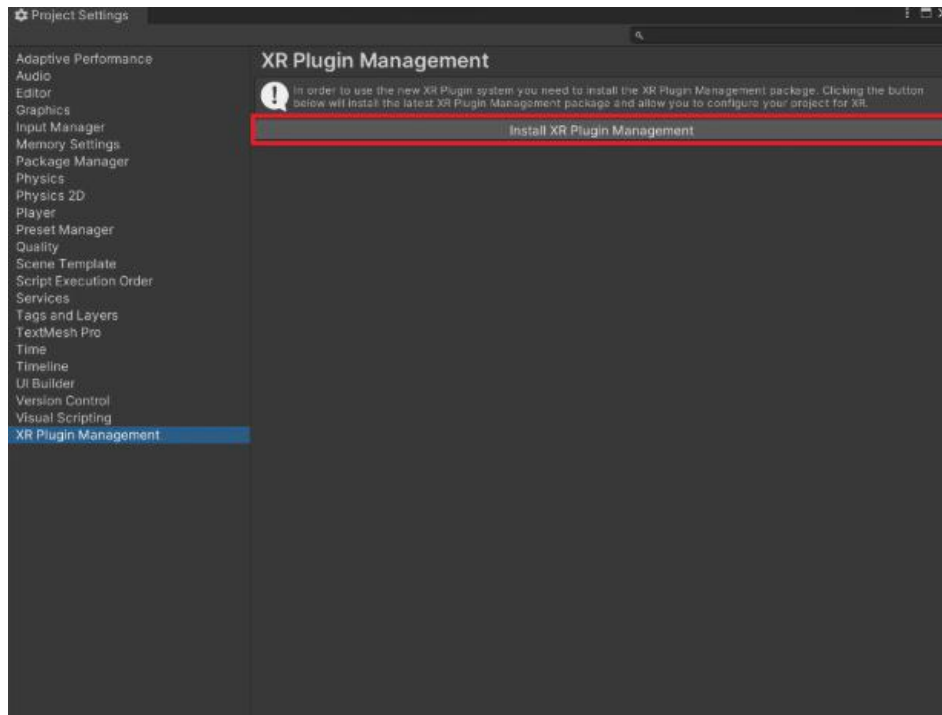


・そこから「プレイヤー設定」を開き、以下の設定をおこないます。

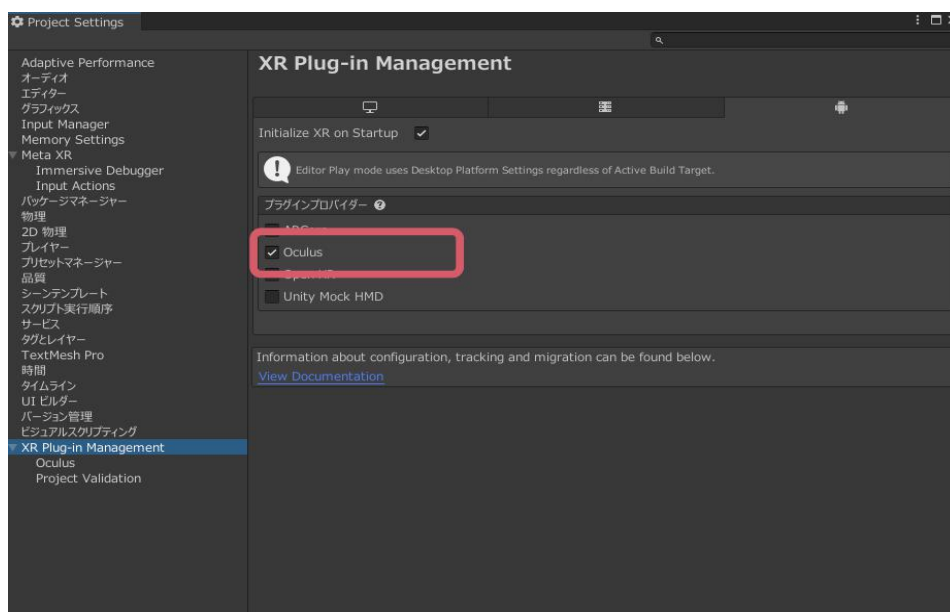
- ・ Company Name : DefaultCompany 以外（日本語は使用しないほうが良い）
- ・ Project Name : 任意のプロジェクトの名称
- ・ Other Settings > Color Space : Linear（アプリがより正しい色表現で表示される）
- ・ Other Settings > Auto Graphics API : チェックを外す
- ・ Other Settings > Graphics API : Vulkan 削除（アプリをより安定に動作させるため）
- ・ Other Settings > Identification > Minimum API Level : Android 8.0 'Oreo' (API level 28)
- ・ Other Settings > Configuration > Scripting Backend : 状況に応じて設定
- ・ Mono : ビルド時間が短いため開発時はこちらが良い
- ・ Other Settings > Configuration > Api Compatibility Level : .NET Framework（C#で使える機能が増える）



- ・その後、「XR Plug-in Management」をクリックし、「Install XR Plugin Management」を押します。

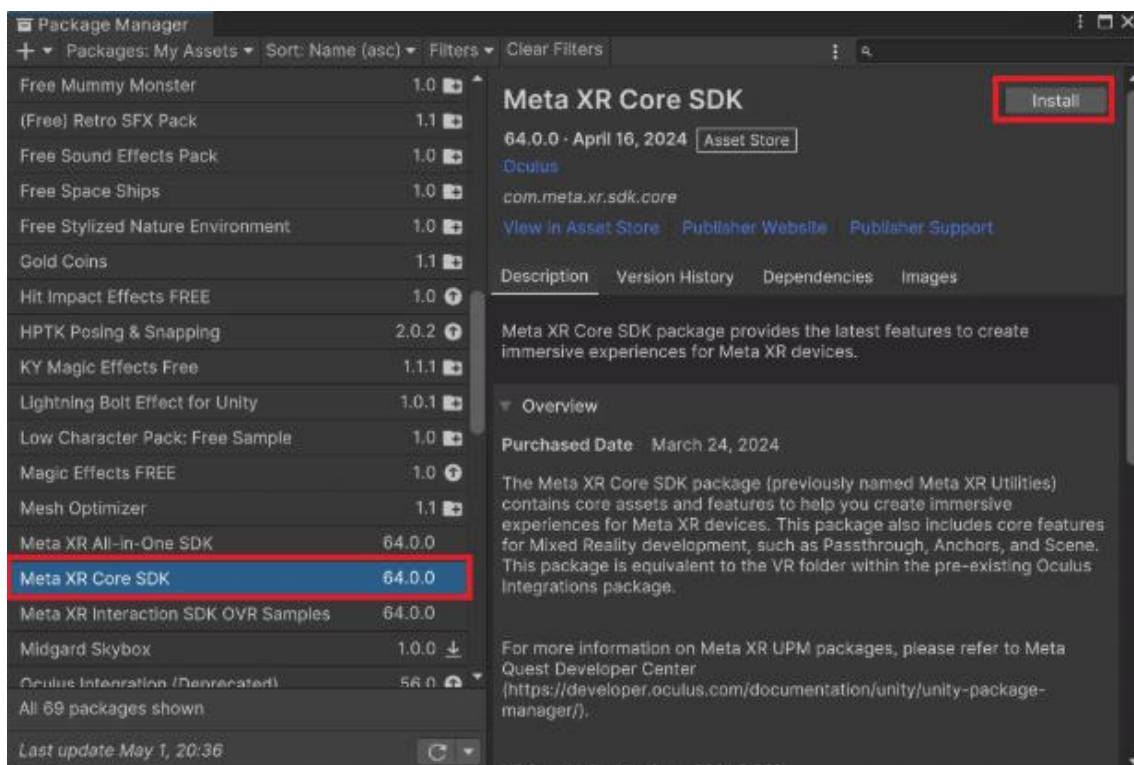


- ・その後、Android のタブが選択された状態で、「Plug-in Providers」から「Oculus」をチェックします。

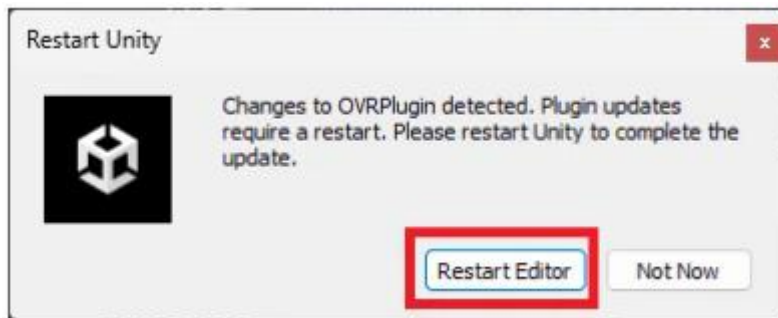


・ここまで設定をしたら、「Build Settings」画面と「Player Settings」画面を閉じます。

・「ウィンドウ」から「パッケージマネージャー」をクリックし、「パッケージ:~~~」を押して「マイアセット」を押すことによってネットで入れた Meta XR Core SDK が入っている場合はそれをクリックし、「インストール」を押します。



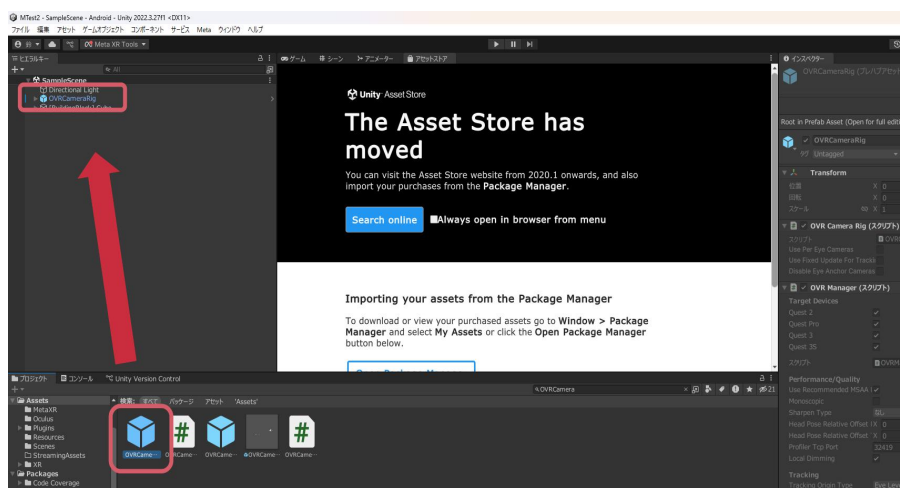
- ・「Restart Unity」の画面が表示された際は、「Restart Editor」ボタンを押下する。自動で再起動するため、完了するまで待ちます。



- ・再起動後、変な画面が表示されることがあるが全て×ボタンを押してください。

- ・そしてアセットの検索窓から「OVRCameraRig」と検索するとプレハブがヒットするので、それを Hierarchy ビューにドラッグ&ドロップします。

（ここでの OVRCameraRig は Meta Quest のカメラとなっています）



- ・ ラストに、もともとあった「Main Camera」オブジェクトを消去します。

