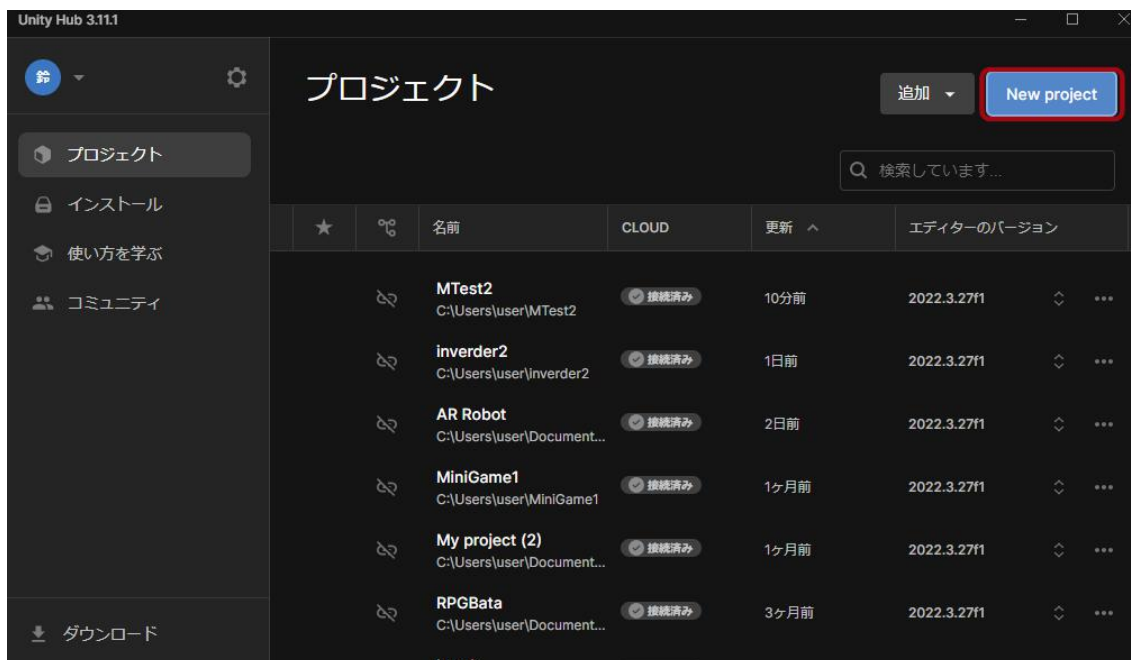
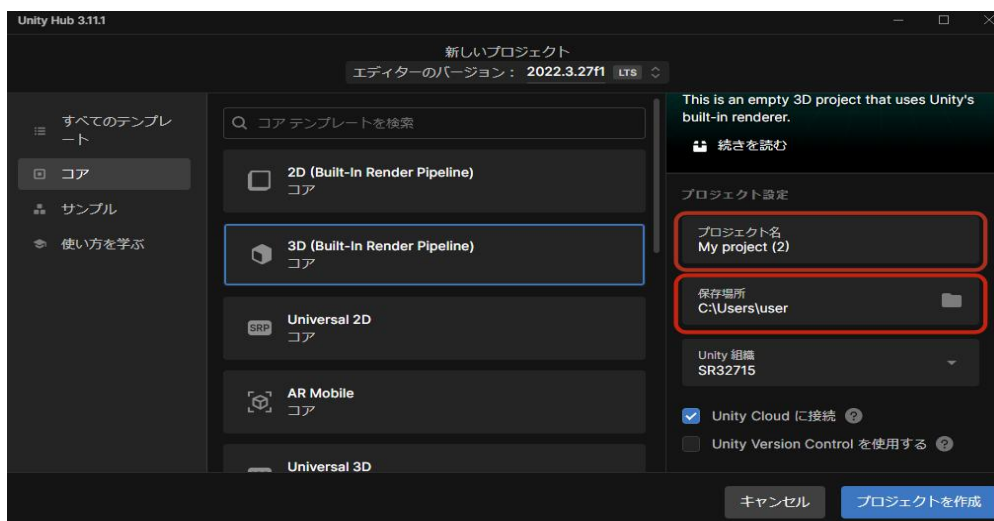


Unity で Meta Quest を使う方法(改訂版)

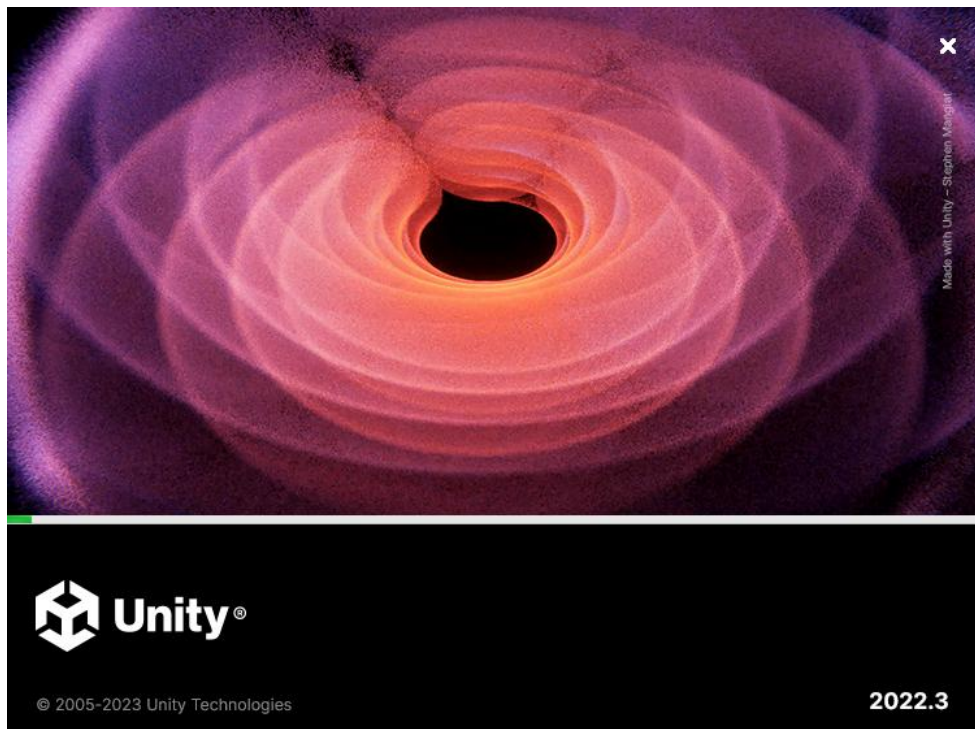
- ・ UnityHub の「New project」 ボタンを押す



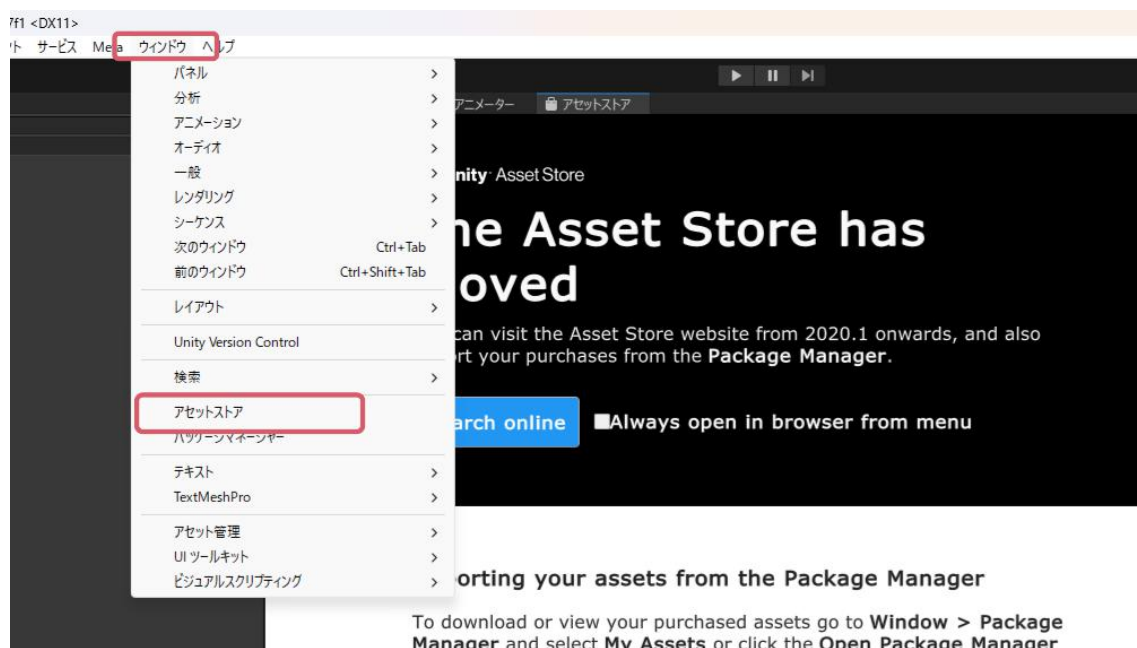
- ・ その後、3D(Built-In Render Pipeline)を選択し、プロジェクト名を設定し保存場所を設定し、「プロジェクトを作成」ボタンを押します。（プロジェクト名は変更した方が良いでしょう）

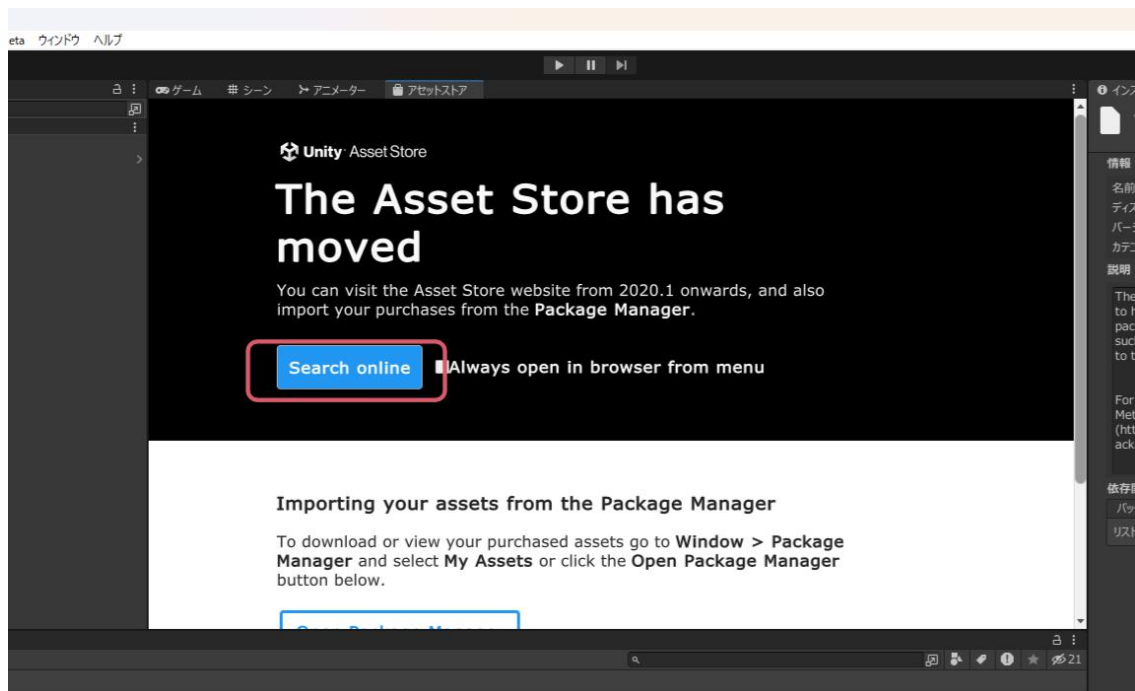


- ・待ちます。

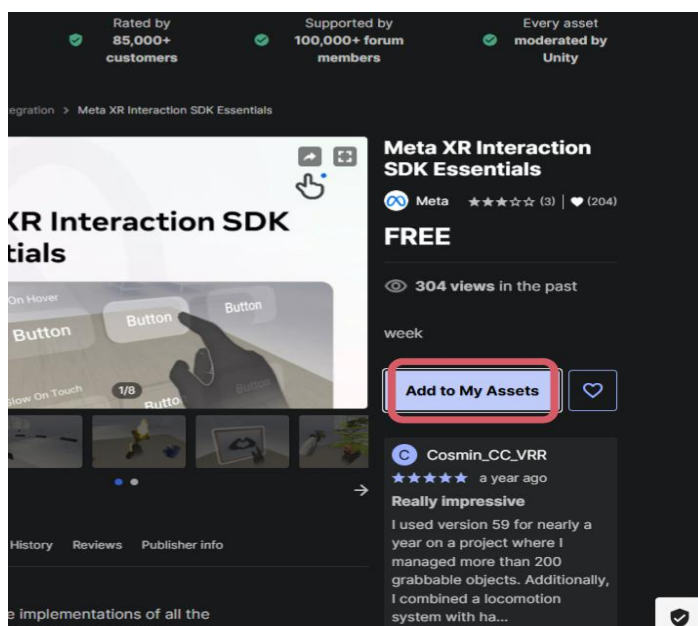


- ・unity が表示されたら、「ウィンドウ」から「アセットストア」を選択し、「Search online」をクリック



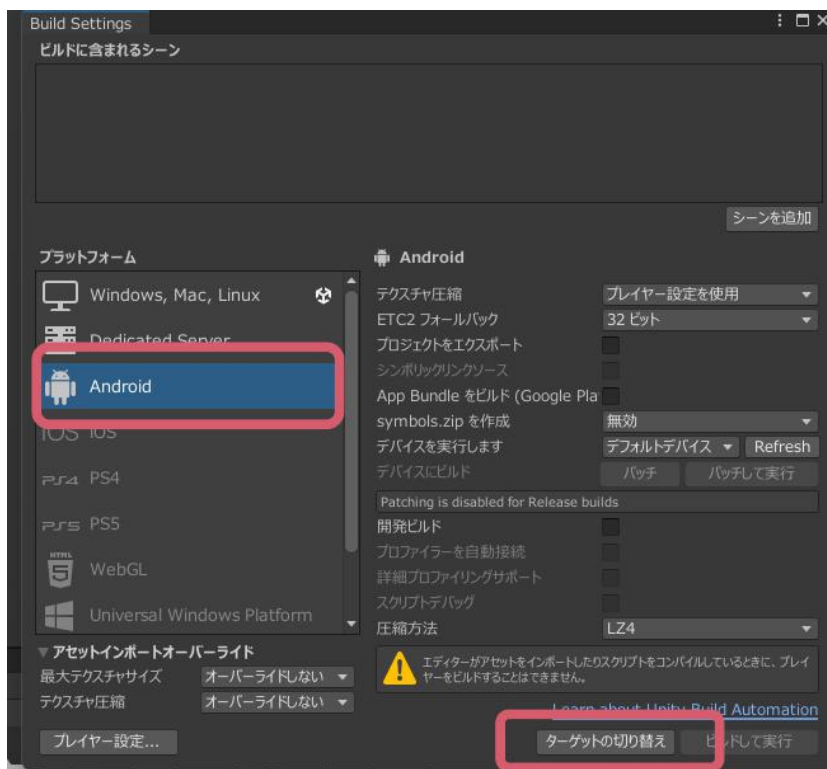
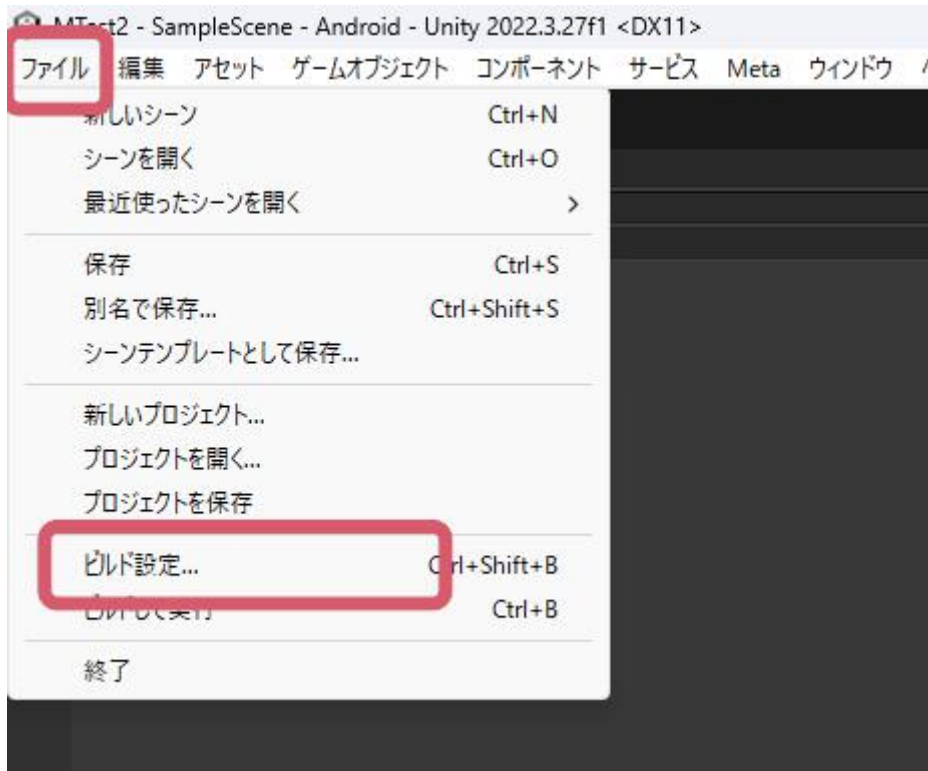


・そうしたらunityのアセットストアのウェブに飛ばされるのでそこで”Meta XR Core SDK”と検索すると以下のような画像のような検索結果になるので、そこからさっき検索したワードと同じものをクリックし「Add to My Assets」をクリックし、そこから「Accept」をクリックします。



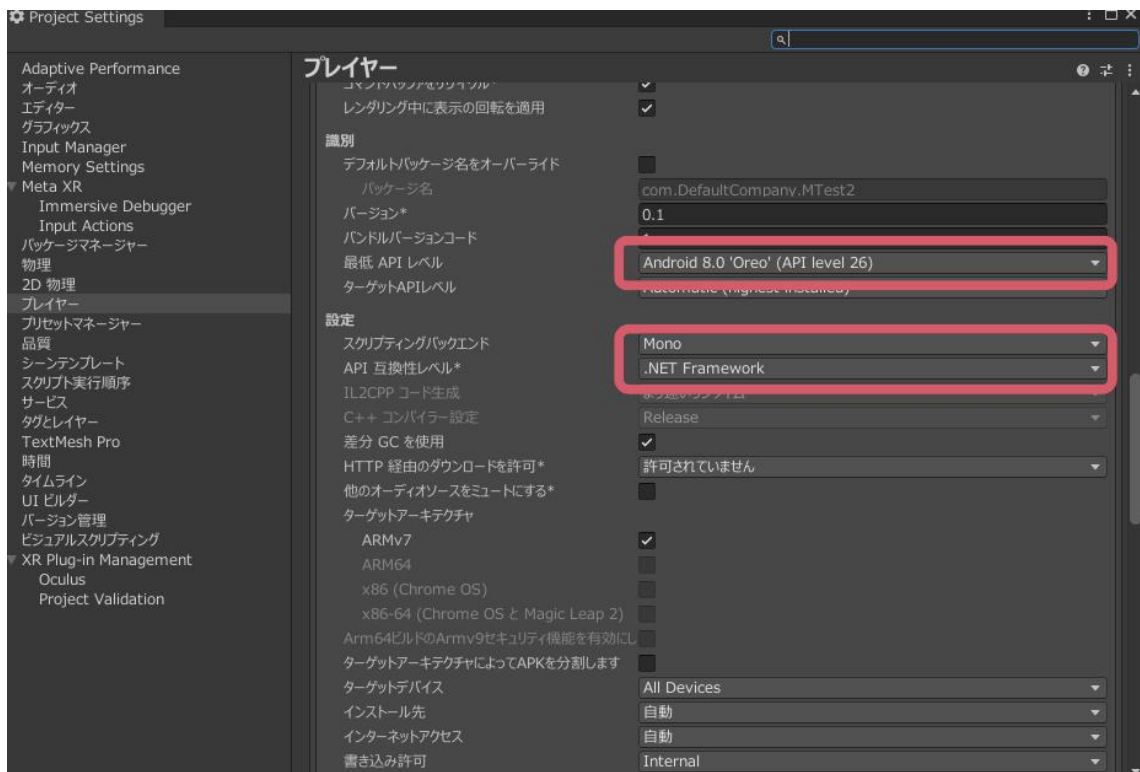
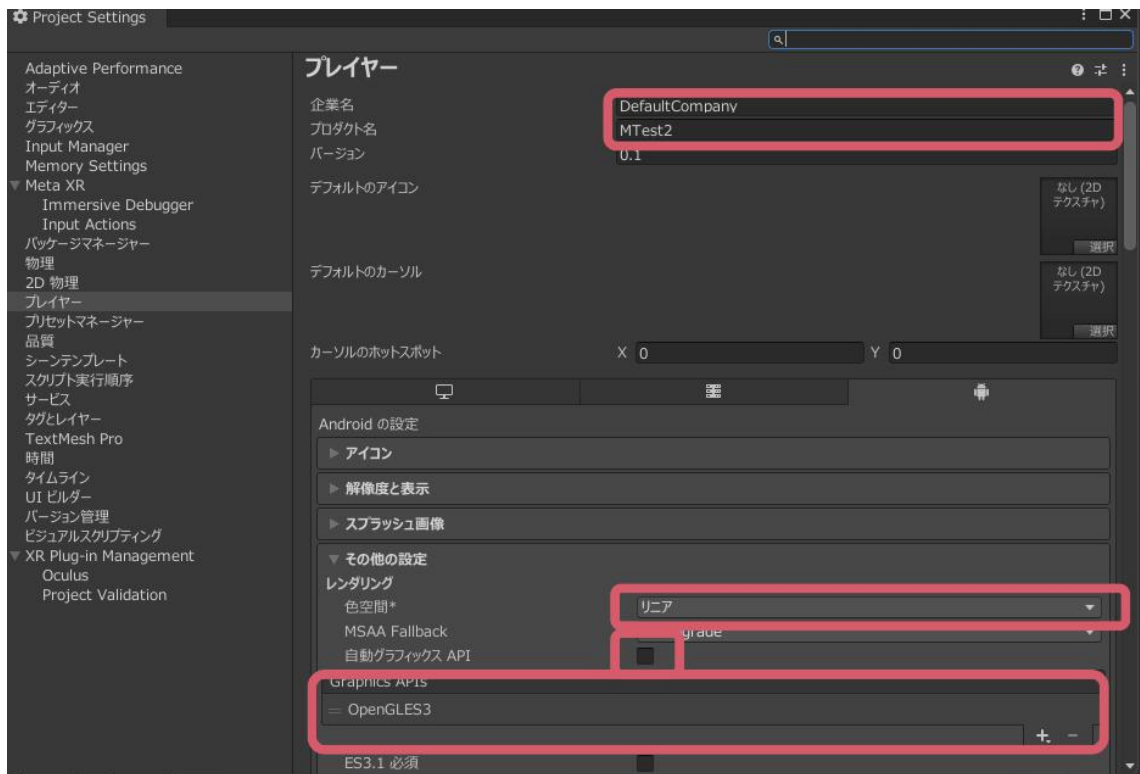
←Meta XR Core SDK
ではないですが同じ
ようなものです。

・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。

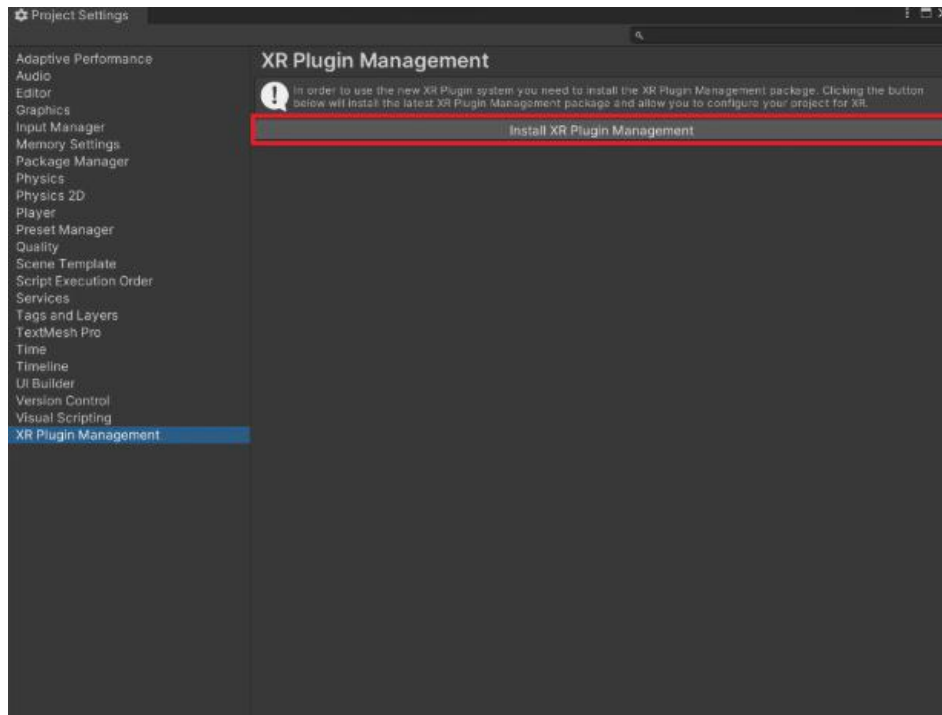


・そこから「プレイヤー設定」を開き、以下の設定をおこないます。

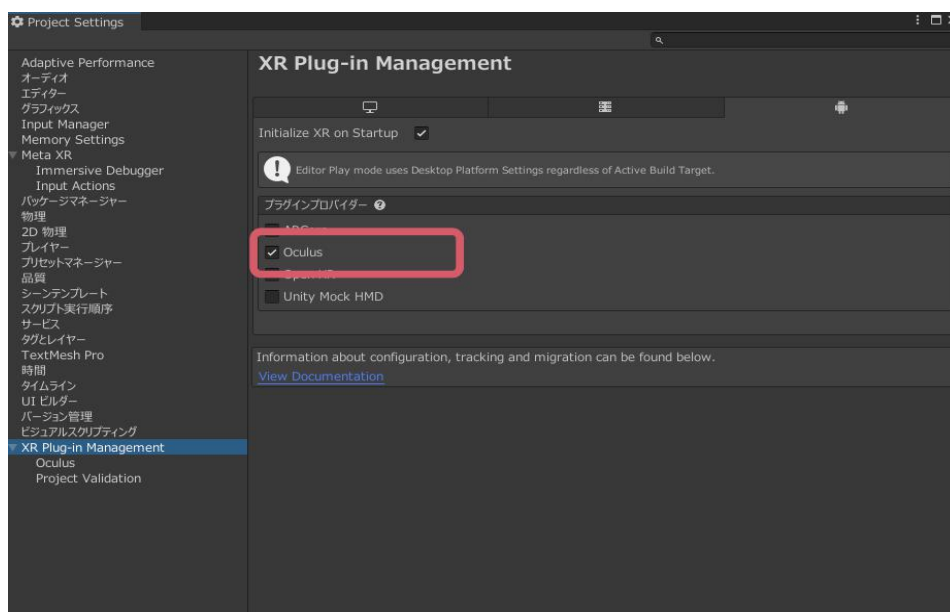
- ・ Company Name : DefaultCompany 以外（日本語は使用しないほうが良い）
- ・ Project Name : 任意のプロジェクトの名称
- ・ Other Settings > Color Space : Linear（アプリがより正しい色表現で表示される）
- ・ Other Settings > Auto Graphics API : チェックを外す
- ・ Other Settings > Graphics API : Vulkan 削除（アプリをより安定に動作させるため）
- ・ Other Settings > Identification > Minimum 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。

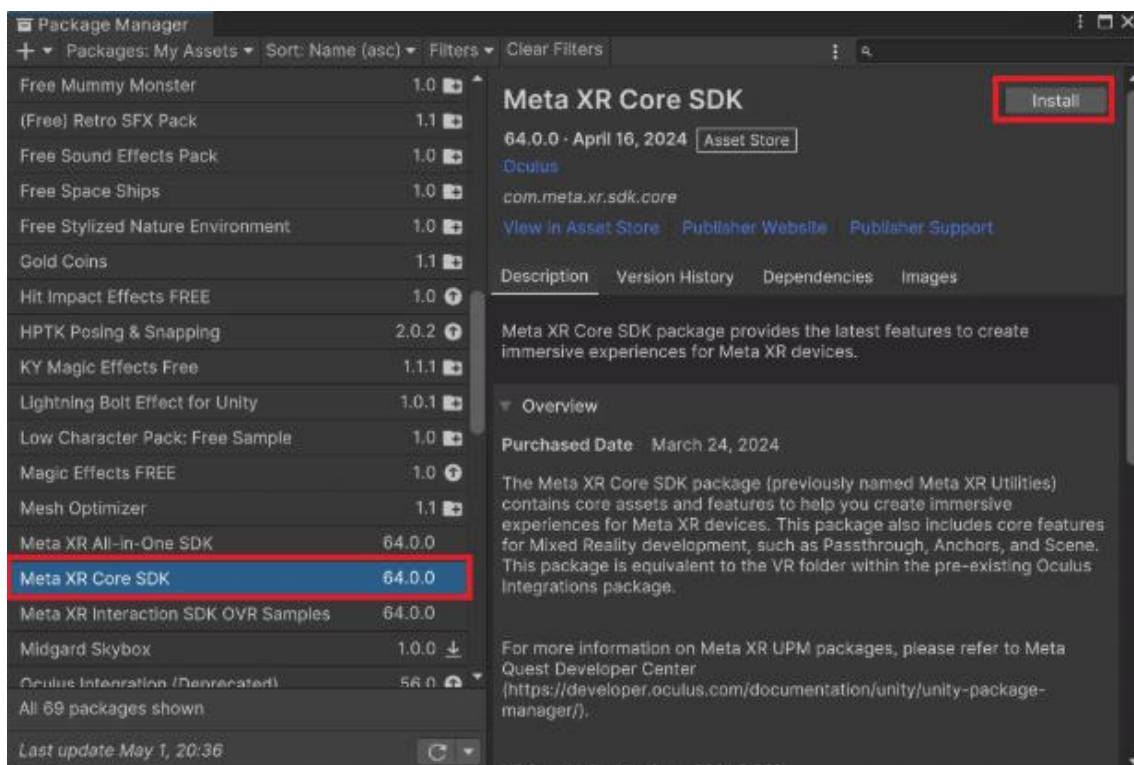


- ・その後、Android のタブが選択された状態で、「Plug-in Providers」から「Oculus」をチェックします。

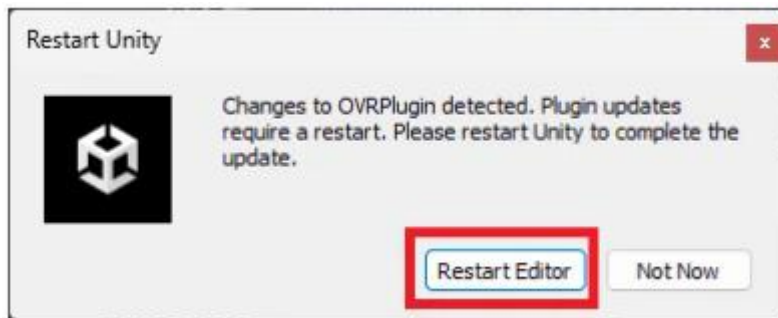


- ・ここまで設定をしたら、「Build Settings」画面と「Player Settings」画面を閉じます。

- ・「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。



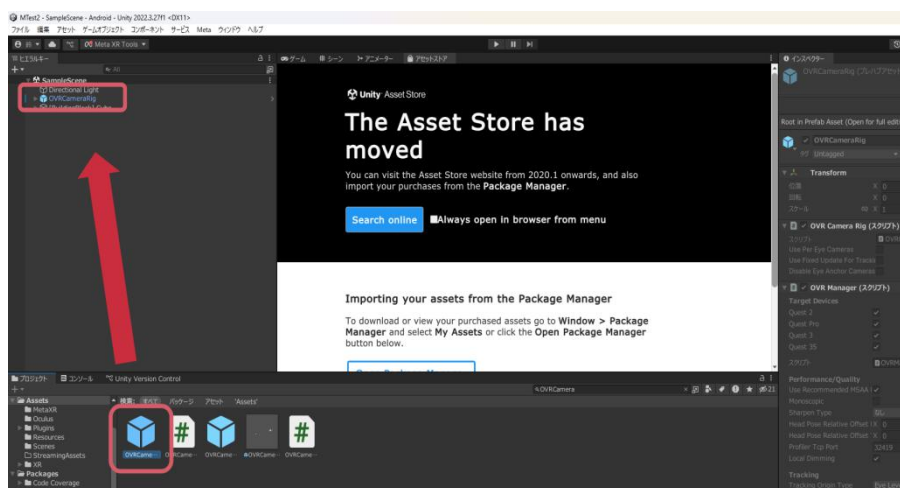
- ・「Restart Unity」の画面が表示された際は、「Restart Editor」ボタンを押下する。自動で再起動するため、完了するまで待ちます。



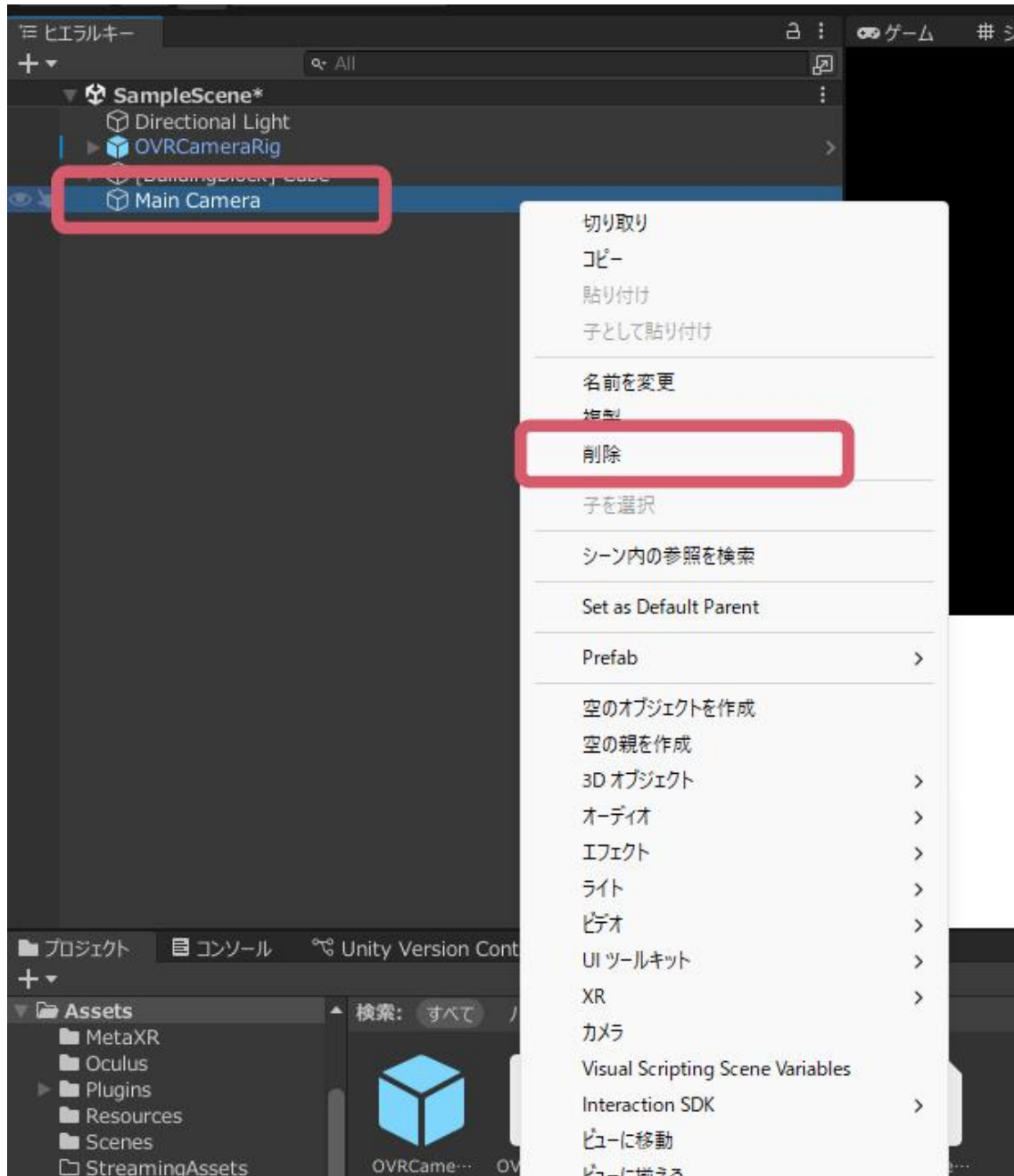
- ・再起動後、変な画面が表示されることがあるが全て×ボタンを押してください。

- ・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。

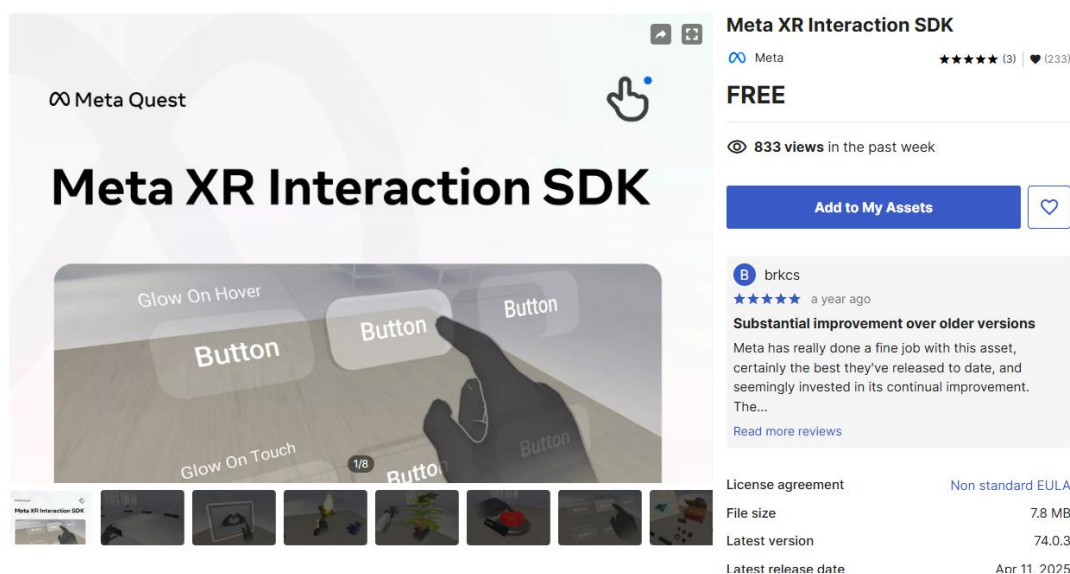
（ここでの OVRCameraRig は Meta Quest のカメラとなっています）



- ・ 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。

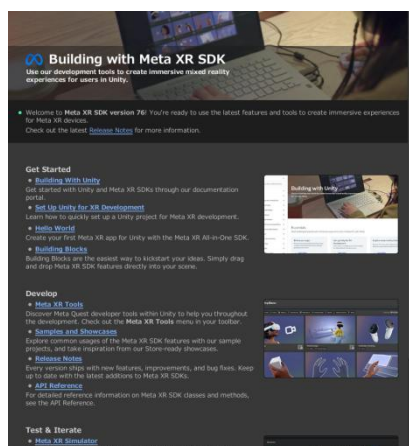


これで基本的な設定は終了したのですが、ハンドトラッキングやそれによって実際に掴むことができるオブジェクトの生成には「Meta XR Interaction SDK」というアセットを追加で入れる必要があります。



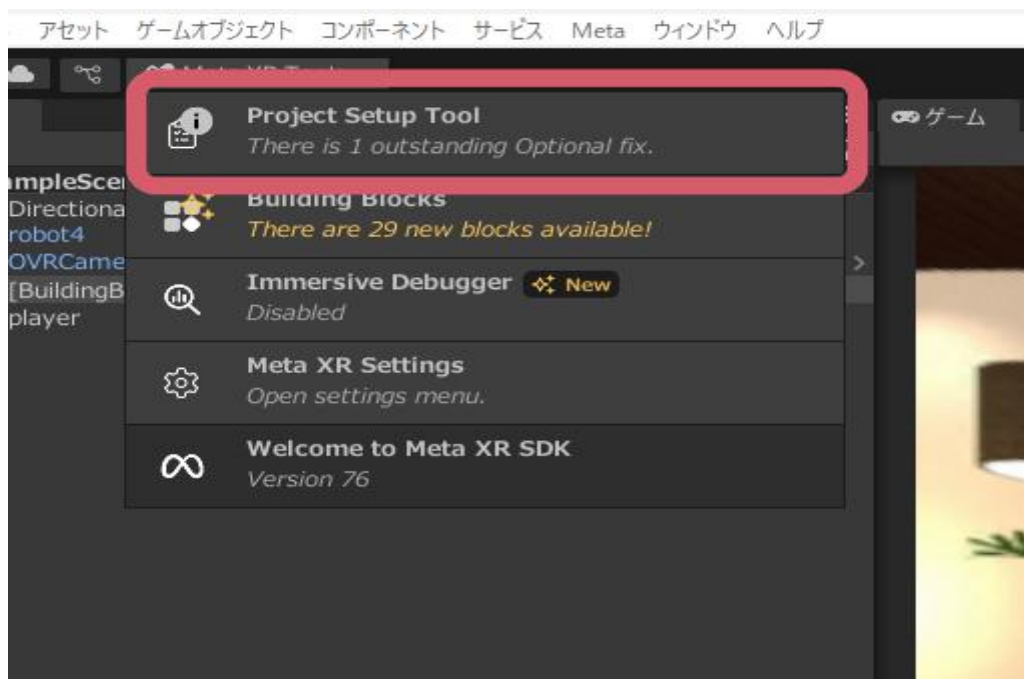
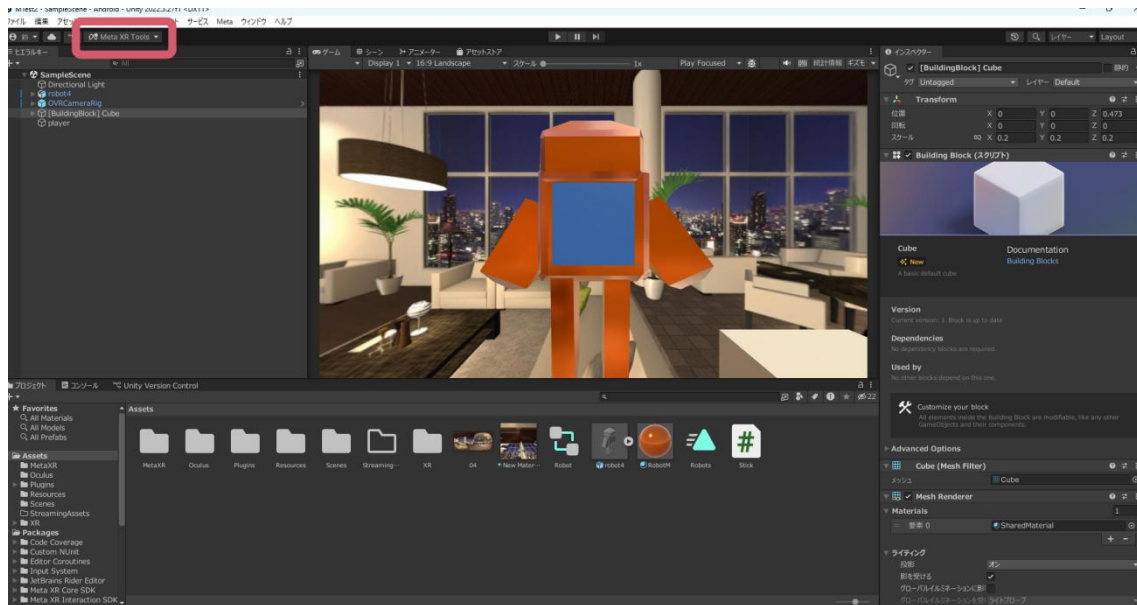
※このアセットから先に入れないでください。

Meta Core SDK を入れた後に以下のような画面が表示され
と思いますが無視して構いません。

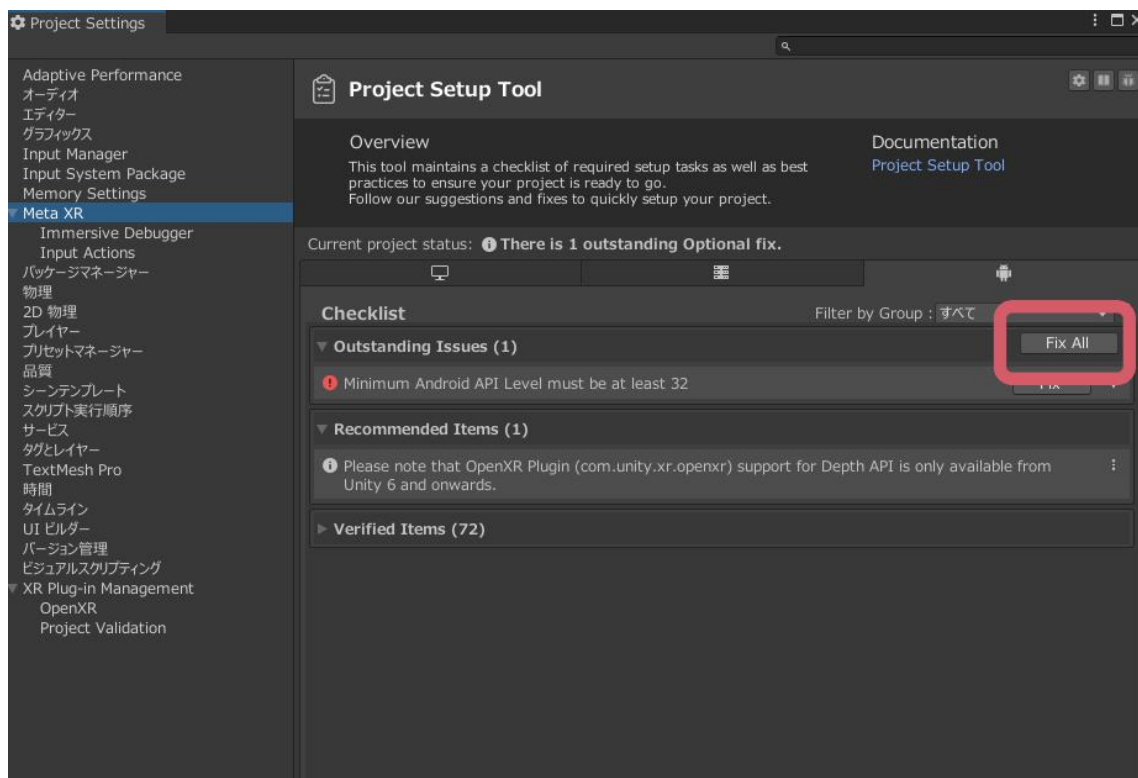


その後の設定

unity の左上にある「Meta XR Tools」というボタンを押して、「Project Setup Tool」というボタンを押してください。



開くと以下の画面が表示されるのでその画面から「Fix All」ボタンを押してください。これで大体の Meta Quest の問題が解決します。

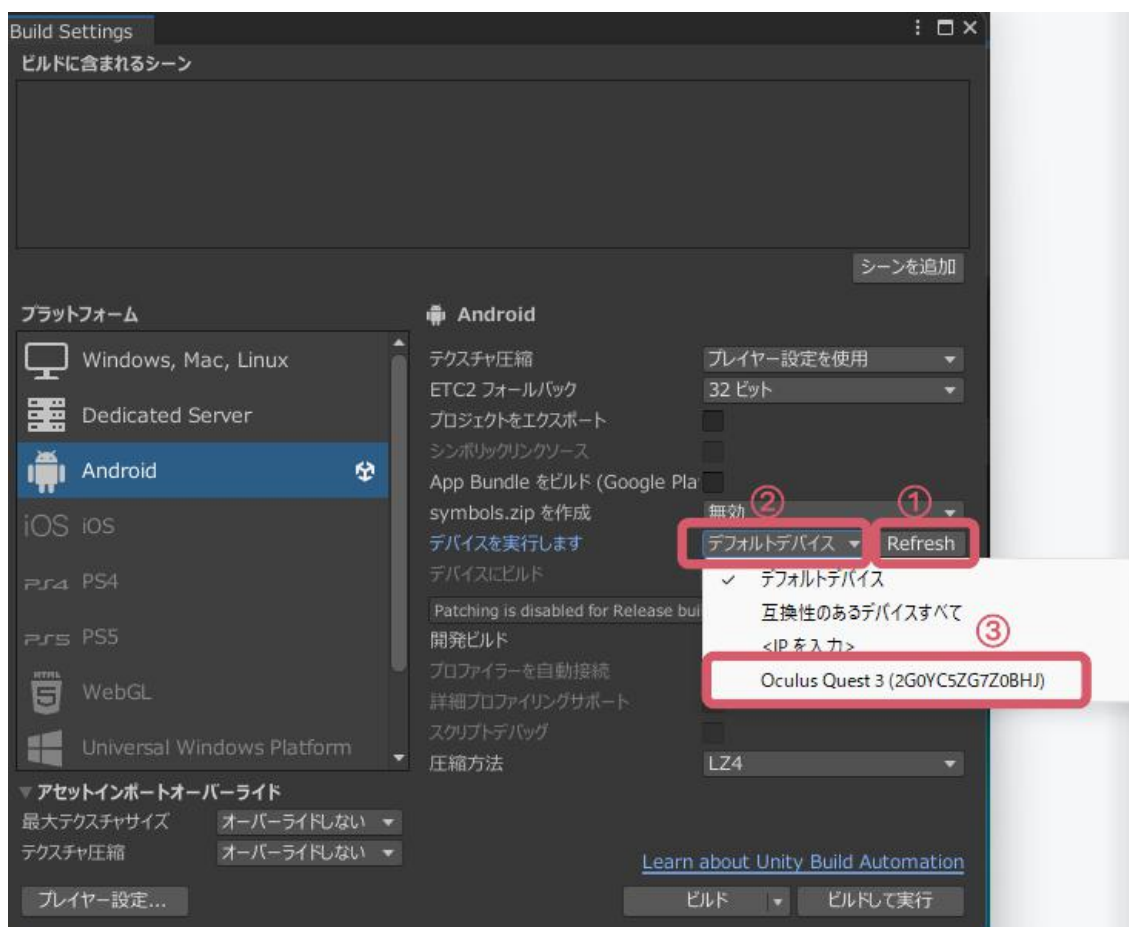


(これで解決しない場合はネットで調べたり、先輩に聞いてください)

ビルドする方法

Meta Quest を pc に接続し、「USB デバッグを許可する」という文章が Meta Quest から表示されるので「許可する」をクリックしてください。

unity で「ファイル」から「ビルド設定」を開き「デバイスを実行します」の中から「Refresh」を押して、「デフォルトデバイス」から、「Meta Quest3」に変更してください。



そうしたら「ビルドして実行」を押してみてください。成功している場合は自分が作った unity のゲームが Meta Quest 側に表示されているはずです。

起こりえる問題について

- ・ビルド完了時に Meta Quest 側から「***が繰り返し停止しています」と表示され、起動しない場合

対処法

- ・何度もアプリを再起動してみる
- ・unity の設定が間違っていないか確認
- ・「プレイヤー設定」の「その他の設定」から「デフォルトパッケージ名をオーバーライド」にチェックを入れる。

