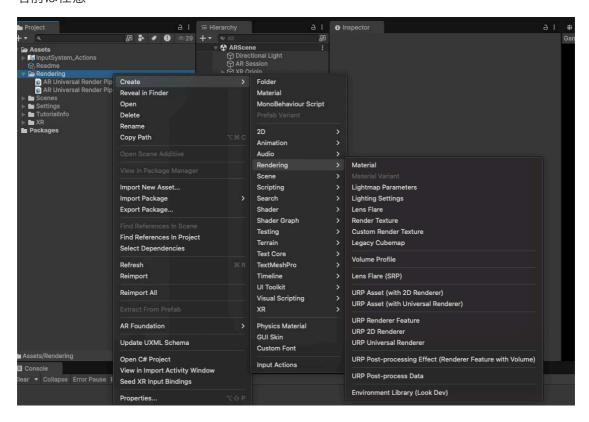
0_3_URP Assetをセットする

URP用にレンダリングの設定を行う

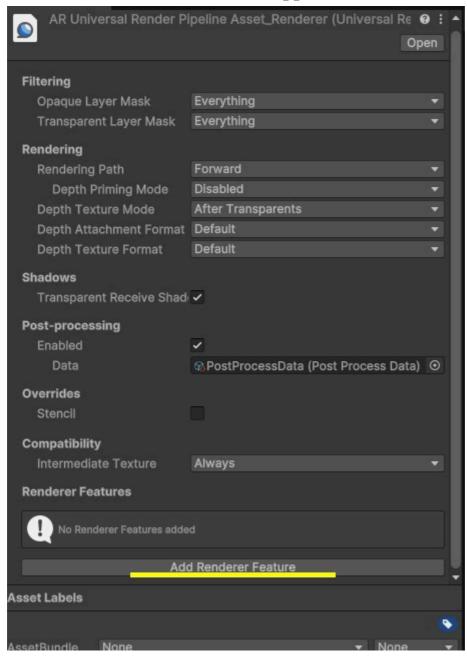
Assetsに新たにフォルダを作成する「Rendering」

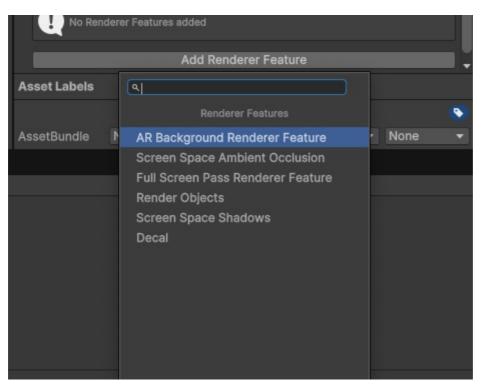
作成したフォルダ内で右クリックをし URP Asset (with Universal Renderer) を 作成する

名前は任意



そのうち「<指定した名前>_Renderer(Universal Renderer Data)」にインスペクターの Add Renderer Feature から AR Background Renderer Feature を追加する





メニューバーから Edit > Project Settings を開く

Graphics を開き、 Default Render Pipeline を先ほど作成したものに変更する



Quality を開き、Mobileをクリック

Graphicsの時と同様に変更する

