

初めてのUNITYでVR inVR

桜花一門

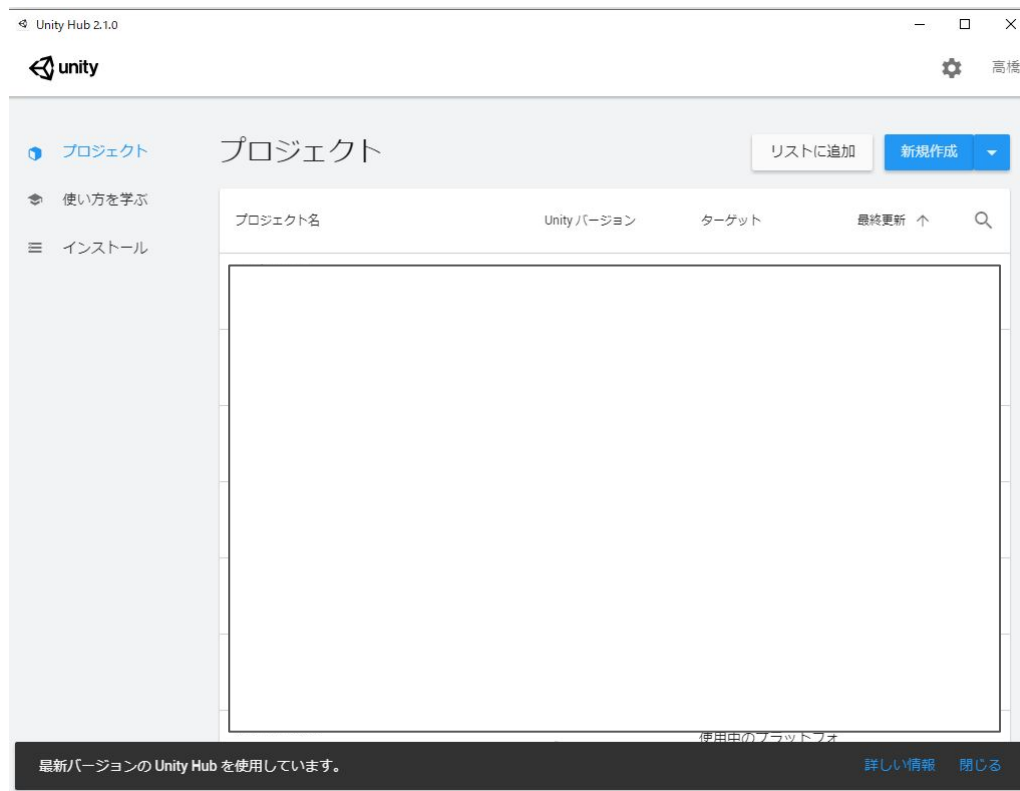
まずUNITY HUBをインストール

https://unity3d.com/get-unity/update?_ga=2.11765491.614153351.1567841939-11707468.1541551593

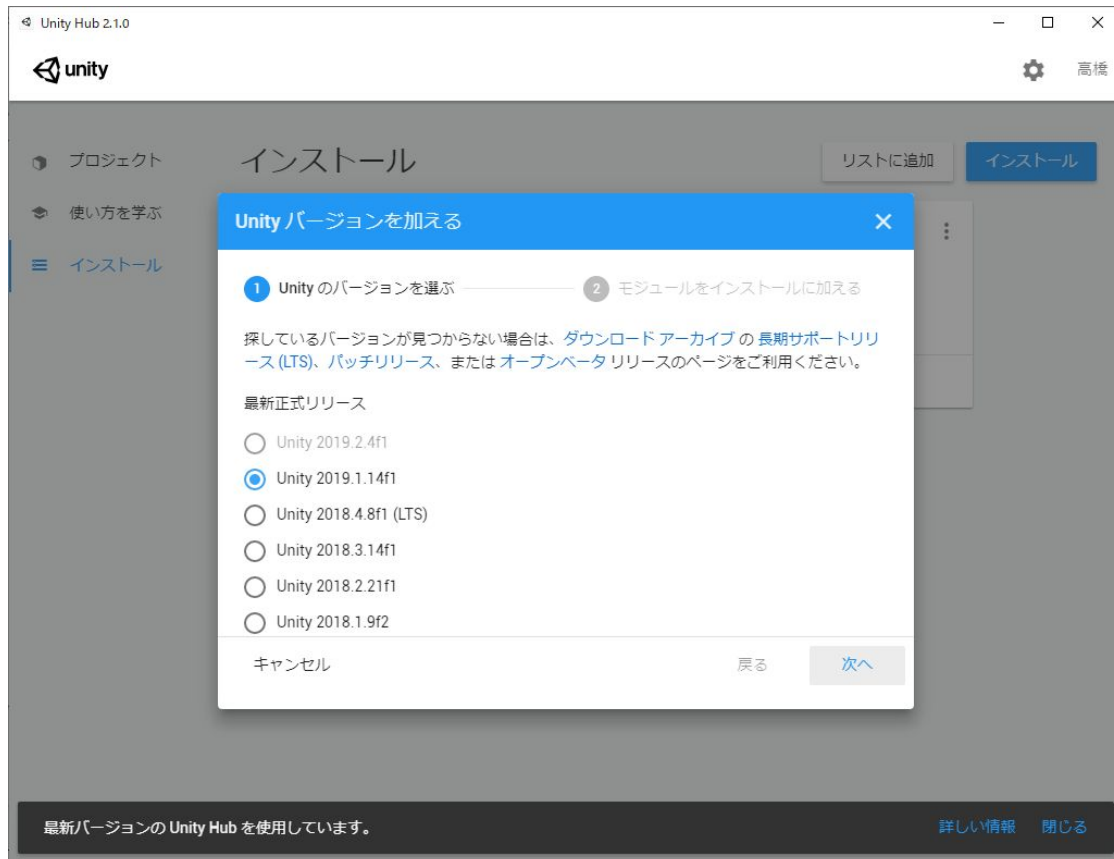
UNITY HUBはUNITYに必要なものを自動で入れてくれる便利ツール。まずはこれから。

メールとか必要なので、適当にGmailとか用意しておく

UNITY HUBを起動するとこんな画面



UNITY HUBからUNITYをインストール



ここもチェックボックスを入れる

Unity

プロジェクト

使い方を学ぶ

インストール

インストール

リストに追加

インストール

Unity バージョンを加える

Unity のバージョンを選ぶ

2 モジュールをインストールに加える

Unity 2019.2.5f1 にモジュールを追加。使用可能な容量の合計 25.4 GB - 必要な容量の合計 11.9 GB

Platforms

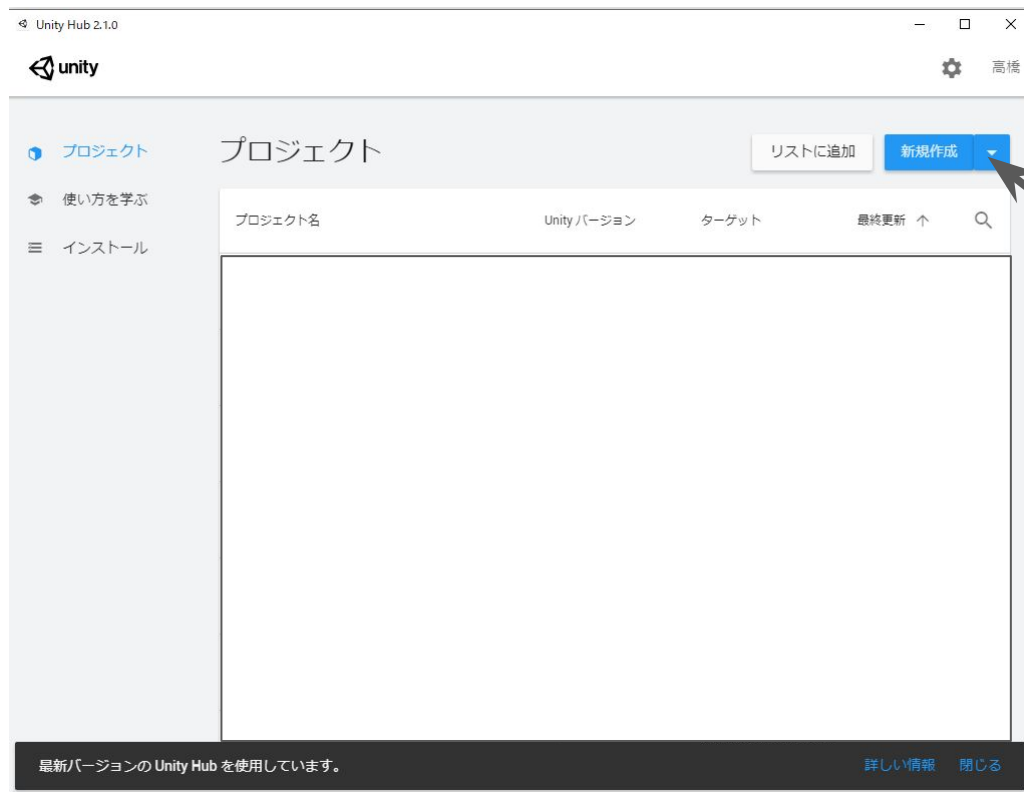
<input checked="" type="checkbox"/>	Android Build Support	497.6 MB	2.0 GB
<input checked="" type="checkbox"/>	Android SDK & NDK Tools	891.8 MB	2.8 GB
<input checked="" type="checkbox"/>	OpenJDK	153.0 MB	70.5 MB
<input type="checkbox"/>	iOS Build Support	887.4 MB	3.6 GB
<input type="checkbox"/>	tvOS Build Support	326.5 MB	1.4 GB
<input type="checkbox"/>	Linux Build Support	90.5 MB	468.5 MB

キャンセル

戻る

次へ

UNITY HUBから新規プロジェクトを作成



とりあえず3D

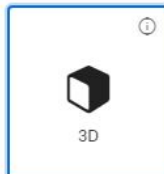
Create a new project with Unity 2019.2.4f1



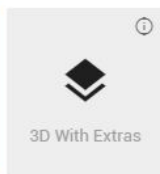
テンプレート



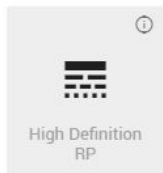
2D



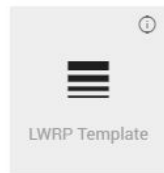
3D



3D With Extras



High Definition
RP



LWRP Template

設定

プロジェクト名*

New Unity Project (2)

保存先*

D:\GitHub



キャンセル

作成

すでにUNITYをUNITYHUB以外からインストールしている場合

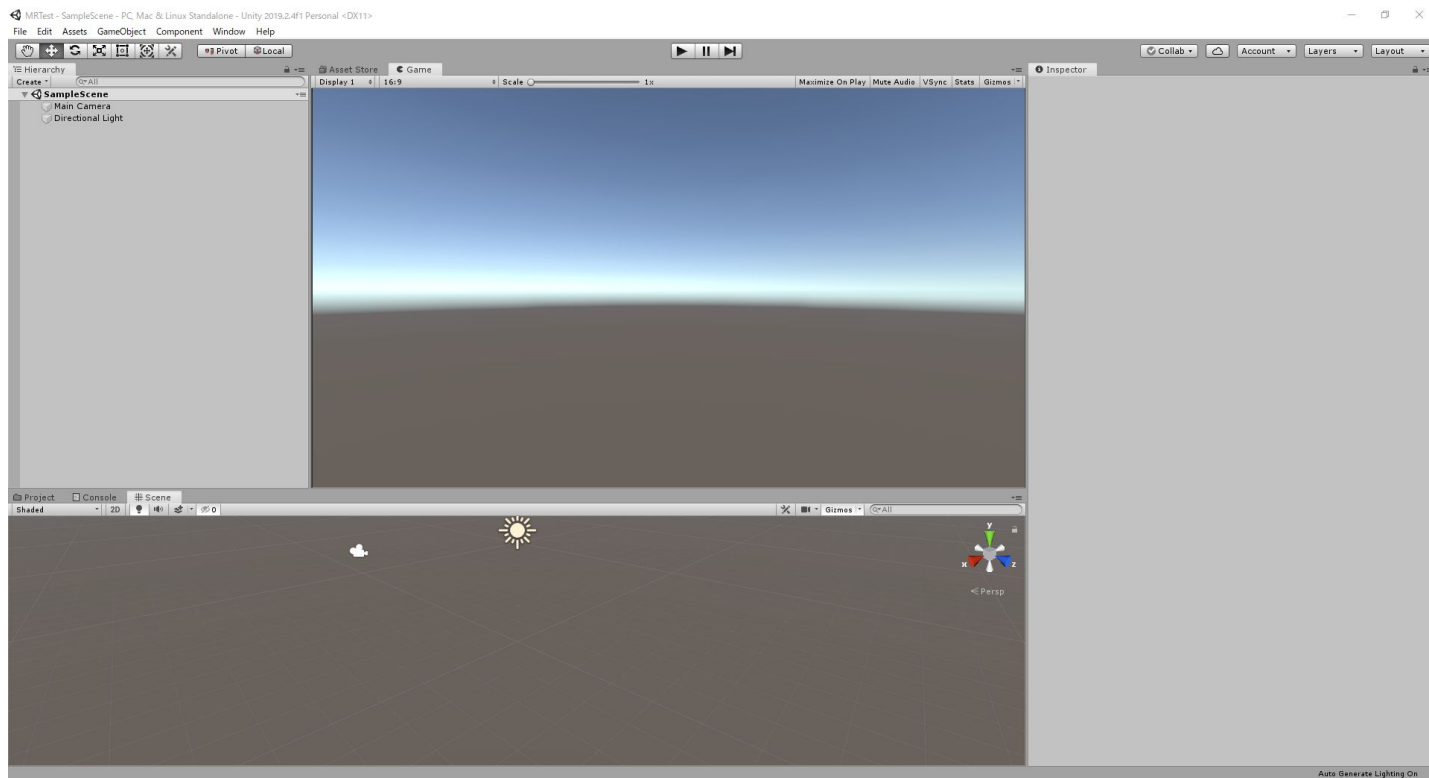
今入れているUNITY → アンインストール

今作っているプロジェクト → そのまま残る

新しくUNITY HUB とUNITYインストール

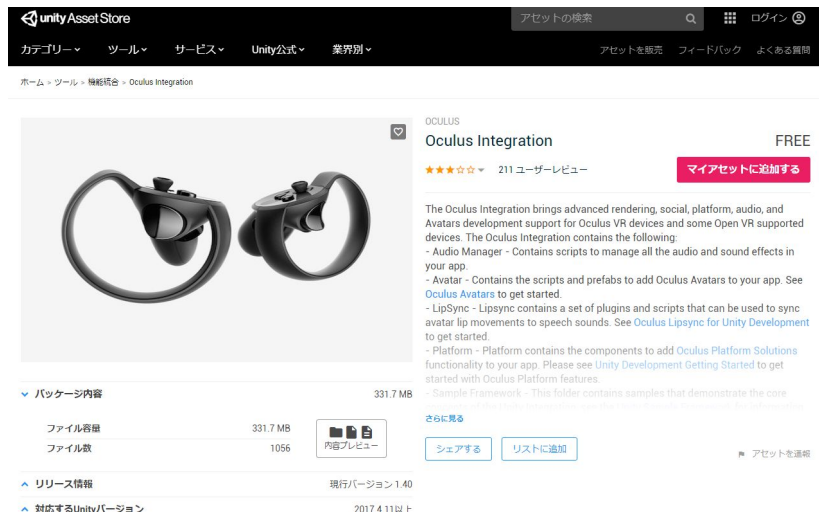
UNITYHUBでプロジェクトを指定(覚え込ませる)

初めの一步 完了



UNITY アセットストアからOculus提供の部品一式ダウンロード

<https://assetstore.unity.com/packages/tools/integration/oculus-integration-82022>



The screenshot shows the Unity Asset Store interface for the 'Oculus Integration' package. The page features a dark header with navigation options like 'Unity Asset Store', 'アセットの検索', and 'ログイン'. Below the header, there are navigation menus for 'カテゴリ', 'ツール', 'サービス', 'Unity公式', and '業界別'. The main content area displays the package name 'Oculus Integration' with a 'FREE' label and a 'マイアセットに追加する' button. A description follows, detailing the package's features for advanced rendering, social, platform, audio, and Avatars development support. Below the description, there is a table for package contents and release information.

Unity Asset Store

アセットの検索

ログイン

カテゴリ ツール サービス Unity公式 業界別

アセットを販売 フィードバック よくある質問

ホーム > ツール > 機能統合 > Oculus Integration

OCULUS

Oculus Integration

FREE

★★★★☆ 211 ユーザーレビュー

マイアセットに追加する

The Oculus Integration brings advanced rendering, social, platform, audio, and Avatars development support for Oculus VR devices and some Open VR supported devices. The Oculus Integration contains the following:

- Audio Manager - Contains scripts to manage all the audio and sound effects in your app.
- Avatar - Contains the scripts and prefabs to add Oculus Avatars to your app. See [Oculus Avatars](#) to get started.
- LipSync - Lipsync contains a set of plugins and scripts that can be used to sync avatar lip movements to speech sounds. See [Oculus Lipsync for Unity Development](#) to get started.
- Platform - Platform contains the components to add [Oculus Platform Solutions](#) functionality to your app. Please see [Unity Development Getting Started](#) to get started with Oculus Platform features.
- Sample Framework - This folder contains samples that demonstrate the core

パッケージ内容 331.7 MB

ファイル容量	331.7 MB	内容プレビュー
ファイル数	1056	

さらに見る

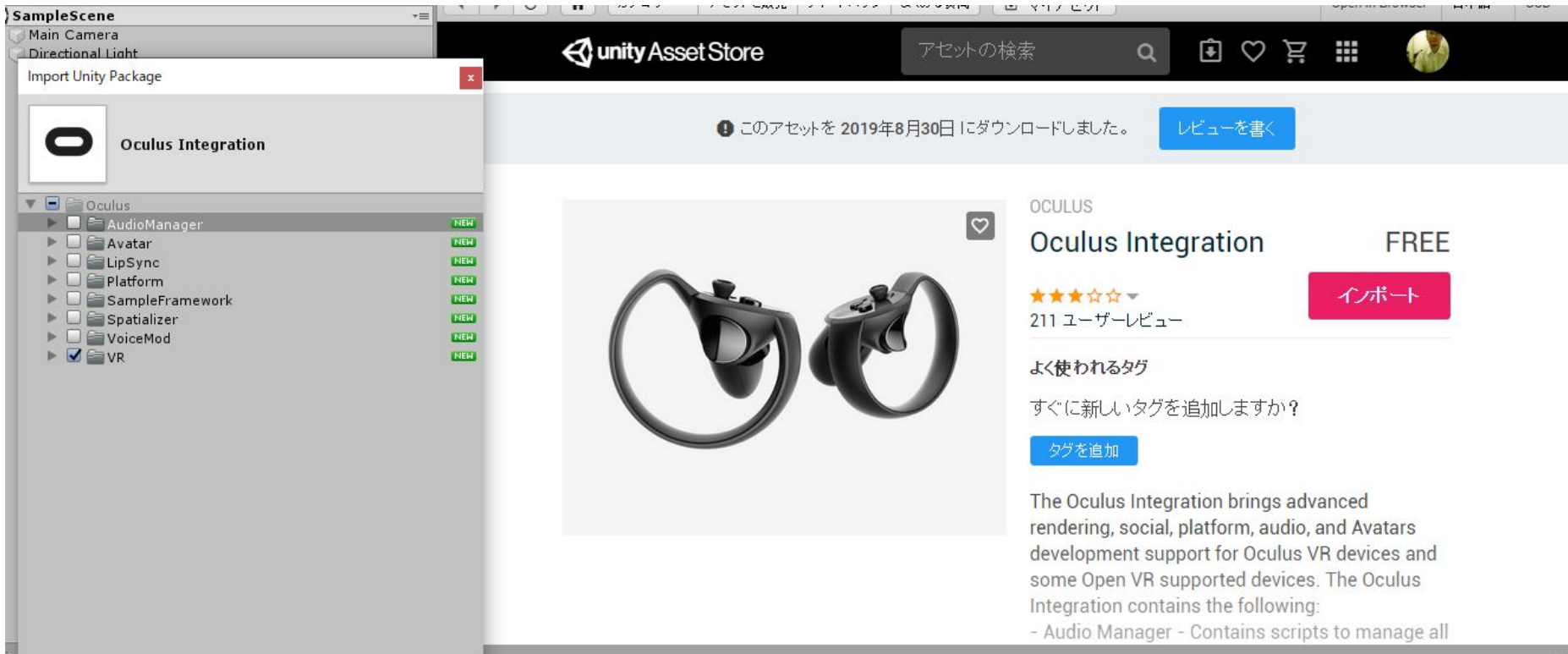
シェアする リストに追加

アセットを連絡

リリース情報 現行バージョン 1.40

対応するUnityバージョン 2017.4.11以上

Oculus提供の部品一式の中で必要なものだけ入れる



SampleScene
Main Camera
Directional Light

Import Unity Package

Oculus Integration

Oculus

- AudioManager NEW
- Avatar NEW
- LipSync NEW
- Platform NEW
- SampleFramework NEW
- Spatializer NEW
- VoiceMod NEW
- VR NEW

unity Asset Store

アセットの検索

このアセットを 2019年8月30日 にダウンロードしました。 レビューを書く

OCULUS

Oculus Integration FREE

★★★★☆
211 ユーザーレビュー

よく使われるタグ

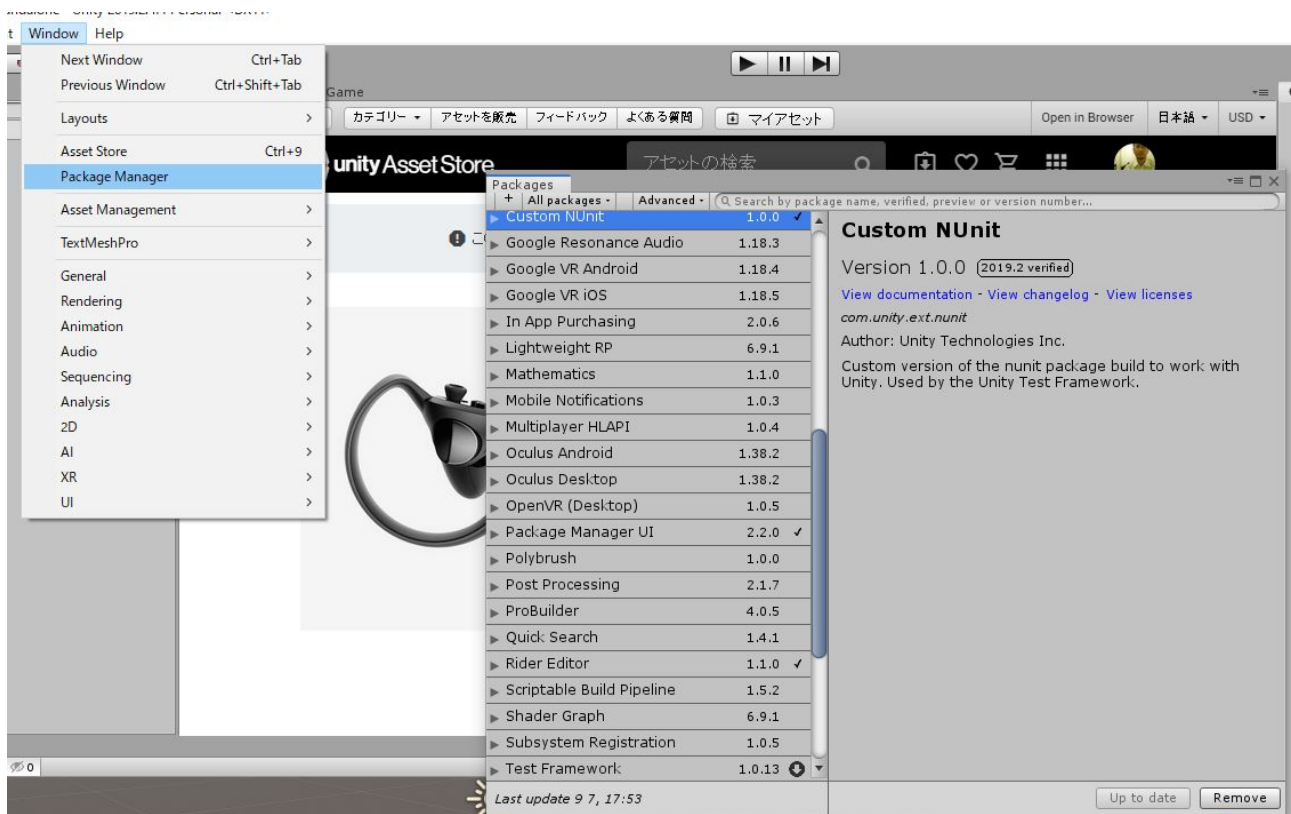
すぐに新しいタグを追加しますか?

タグを追加

The Oculus Integration brings advanced rendering, social, platform, audio, and Avatars development support for Oculus VR devices and some Open VR supported devices. The Oculus Integration contains the following:

- Audio Manager - Contains scripts to manage all

Package ManagerついでのでOculusAndroid とDeskTop をインストールする



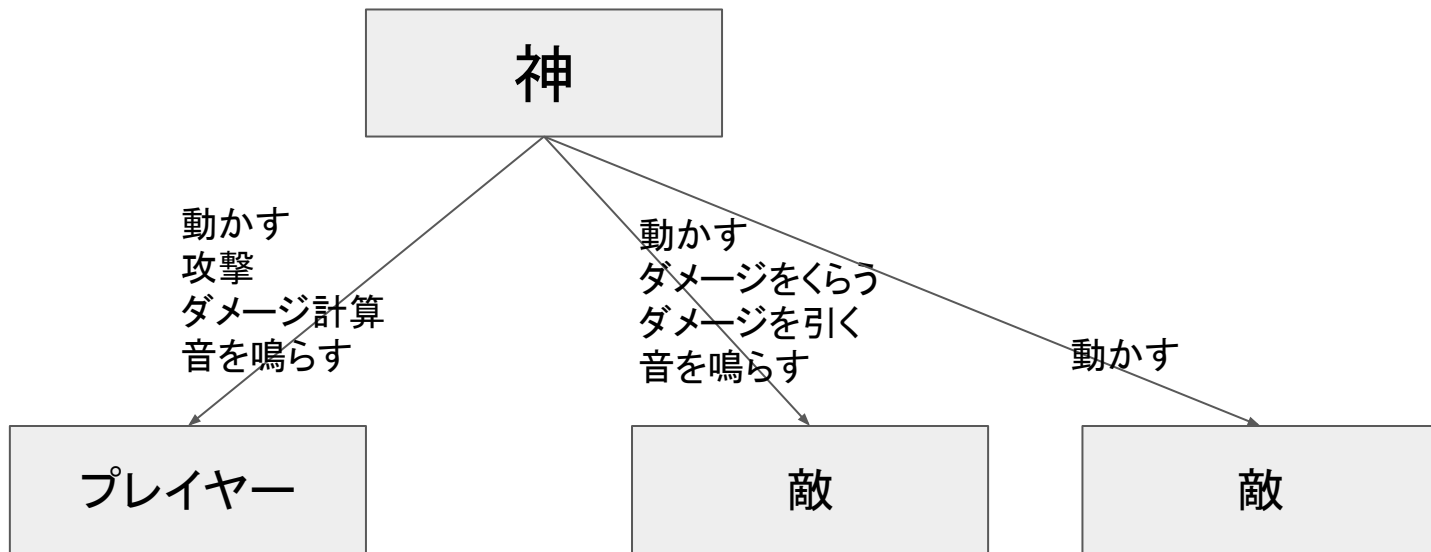
これで準備完了

ここで唐突なUNITY基礎講座！

歴史を振り返ろう

20年以上前

神(Mainプログラム)が全てを決める世界



20年くらい前

神は疲れた
お前たちのことはお前たちが決めろ

Object思考

動く
攻撃する
ダメージ計算
音を鳴らす

プレイヤー



動く
ダメージをくらう
ダメージを引く
音を鳴らす

敵

動く

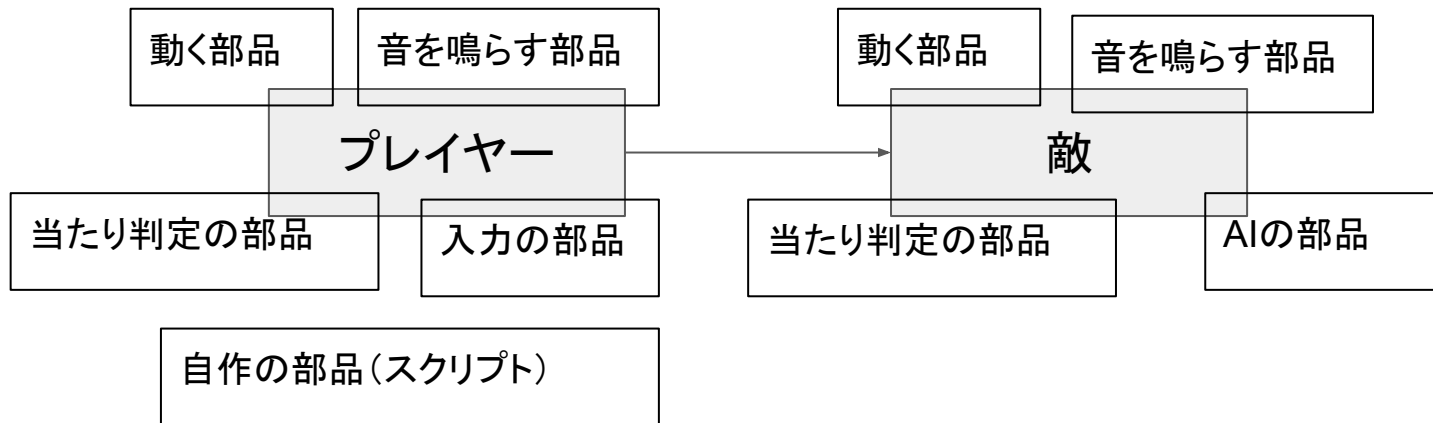
敵

UNITY

UNITYさん

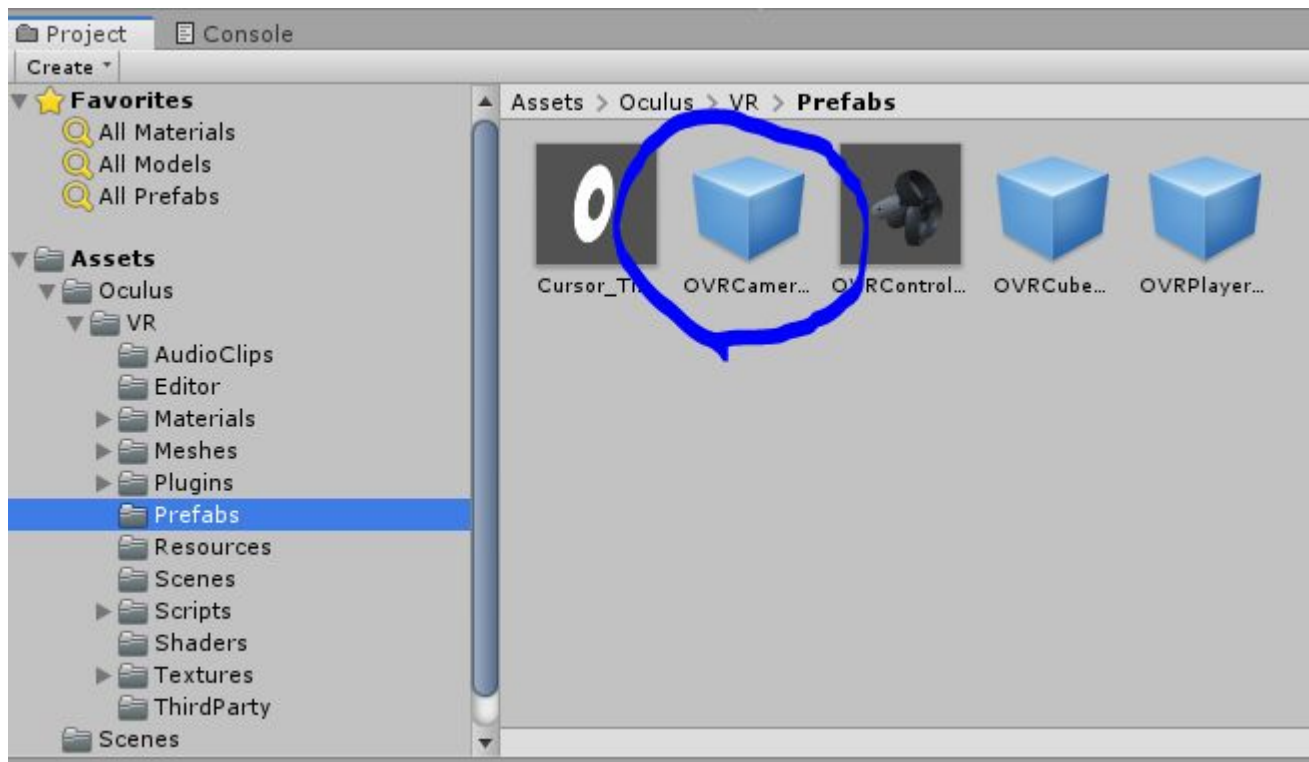
「お前らゲームに使うプログラムはだいたい同じだろ。俺らが先に共通部品を用意しておいてやる」

用意されたゲームの部品
→コンポーネント

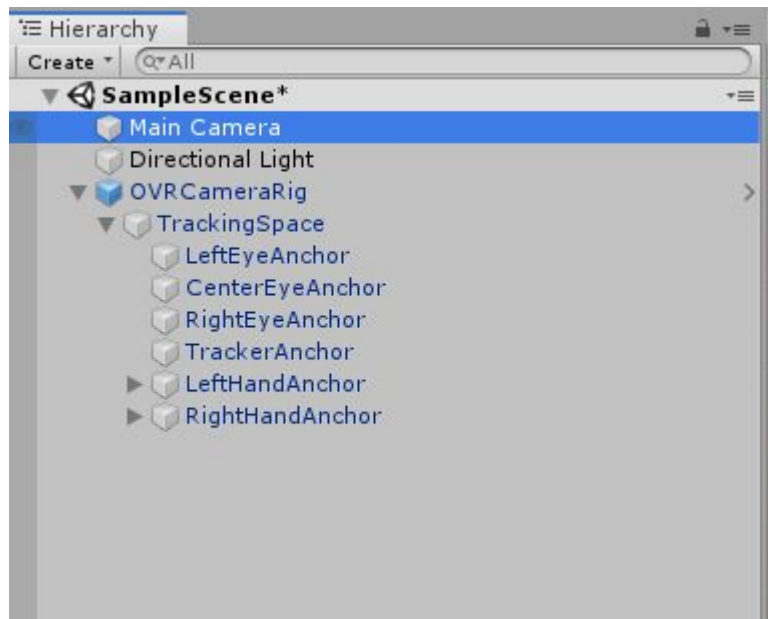


こんな感じで、UNITYはコンポーネントをくっつければ、簡単なものならすぐ作れて動かせる

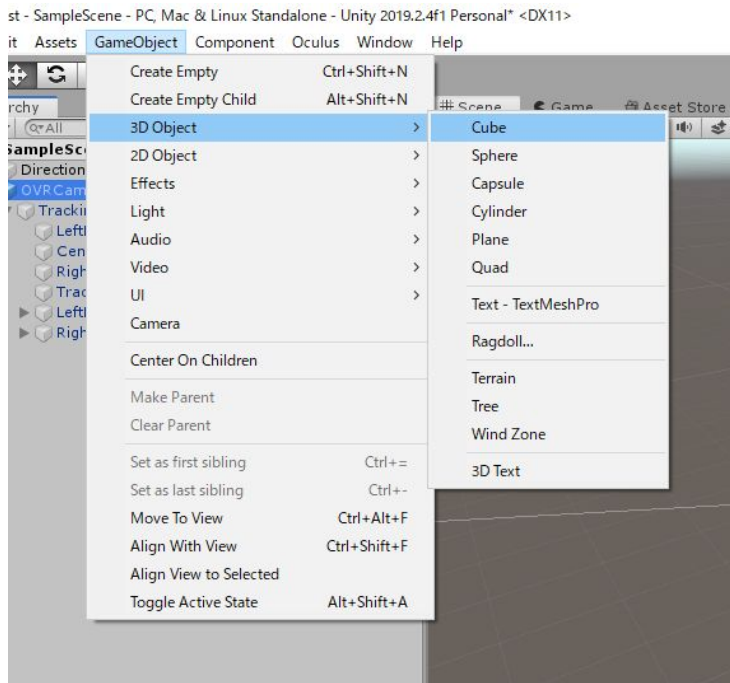
まずはOVR Camera Rigをシーンに ドラッグ & ドロップ



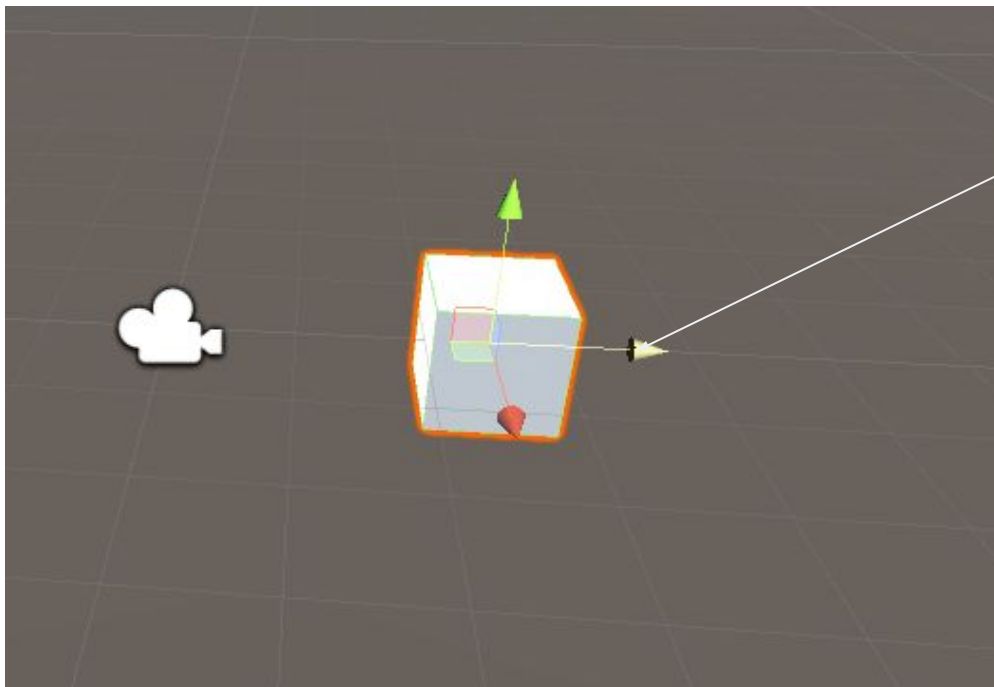
CenterEyeAnchorがカメラになるので
すでにあるMainCameraはいらない
削除 (DELキー)



適当にキューブを置いてみる



適当にキューブを動かす



マウスでドラッグ

Q: 選択する時

W: 動かす時

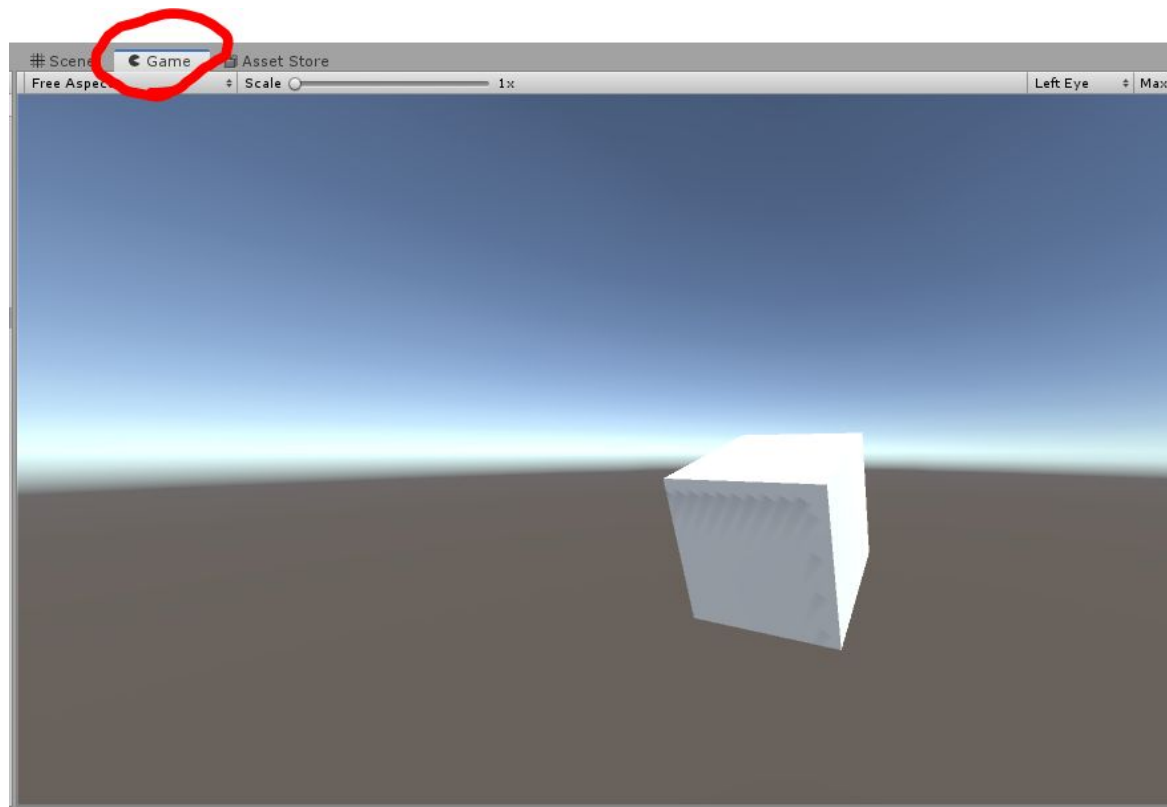
E: 回転させるとき

R: 縮尺を変える時

T: 縮尺と移動を同時に

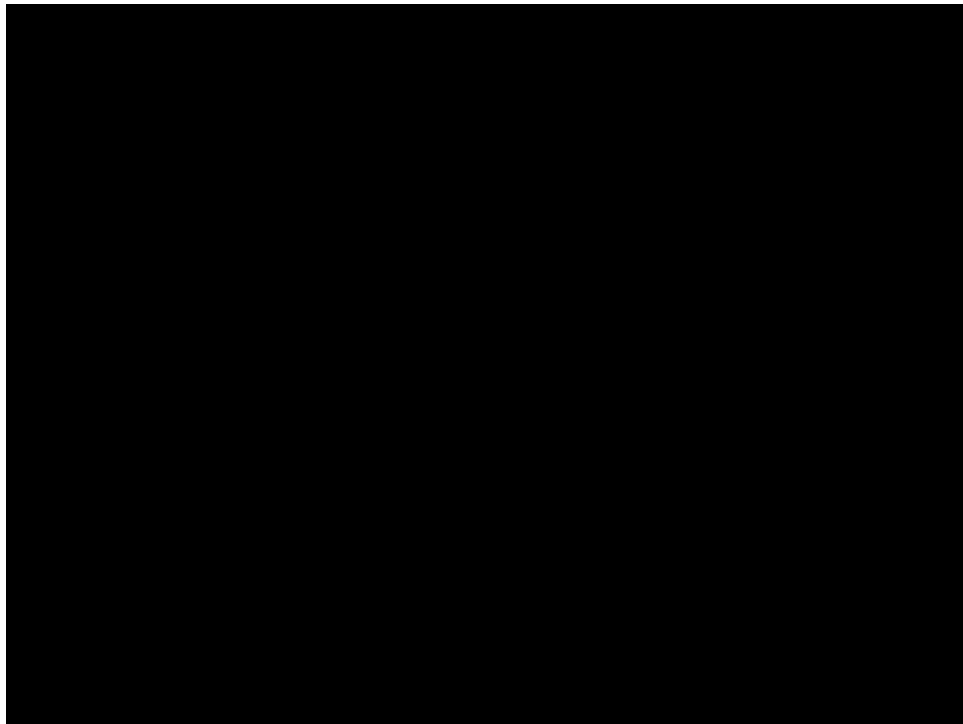
ととりあえず触って覚える

Gameビューにして、実際VRにしたときの見た目を確認



手に棒をつけて、Cubeを叩いたらふわ——と動くのを作ってみよう

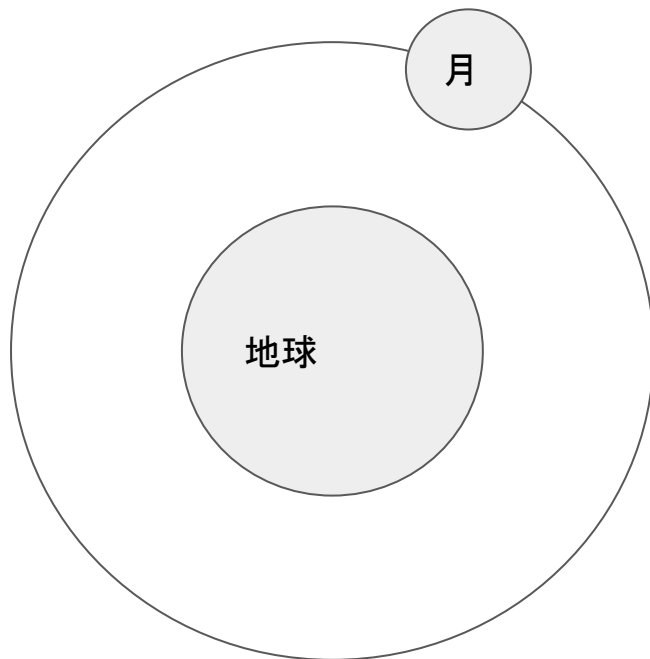
できあがるとこんな感じ



その前に、「親子関係」について

月は地球の周りを回っている

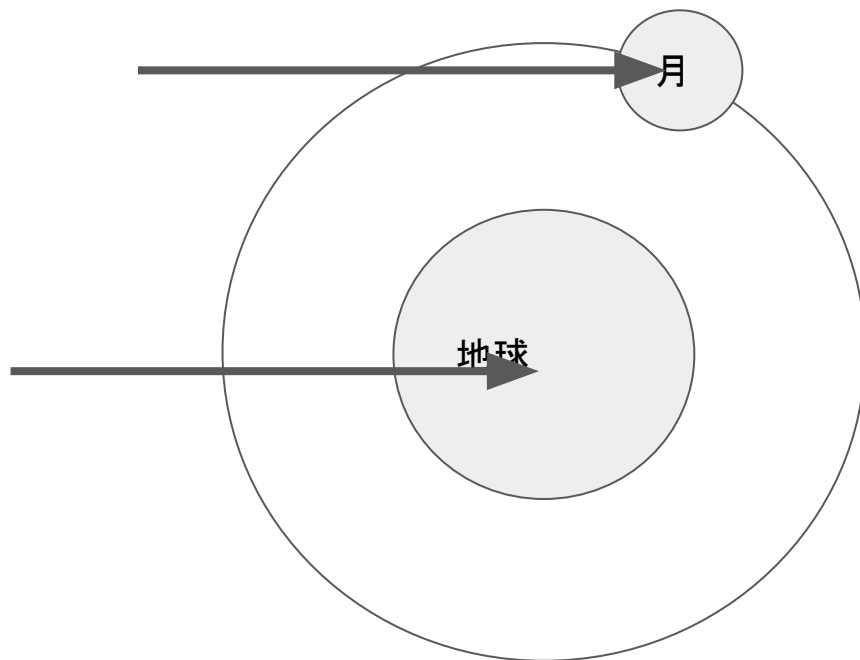
地球＝親
月＝子

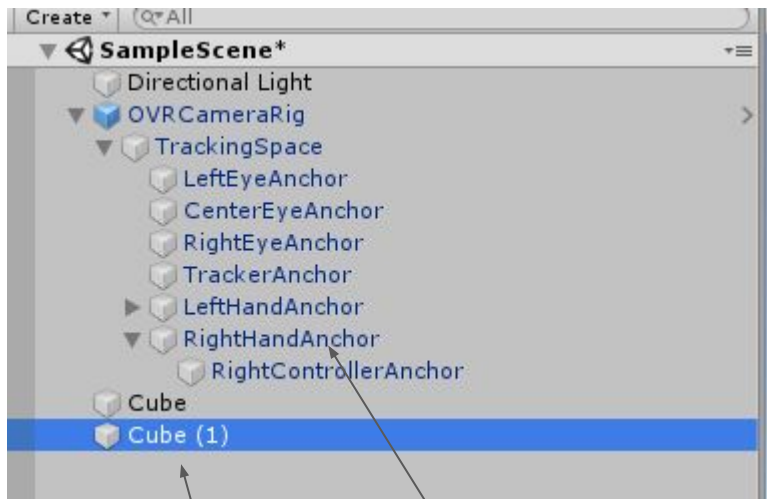


地球が動けば同じ量、月も動く

これがCGの世界で言う
親子関係

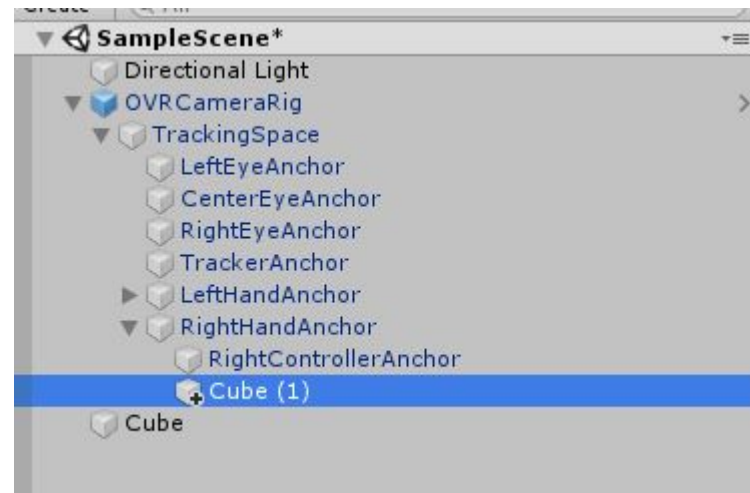
親が動けば子も動く
親が回れば子も回る





新たにCube作る

RightHandAnchorがコントローラーの動きを勝手に同期してくれる

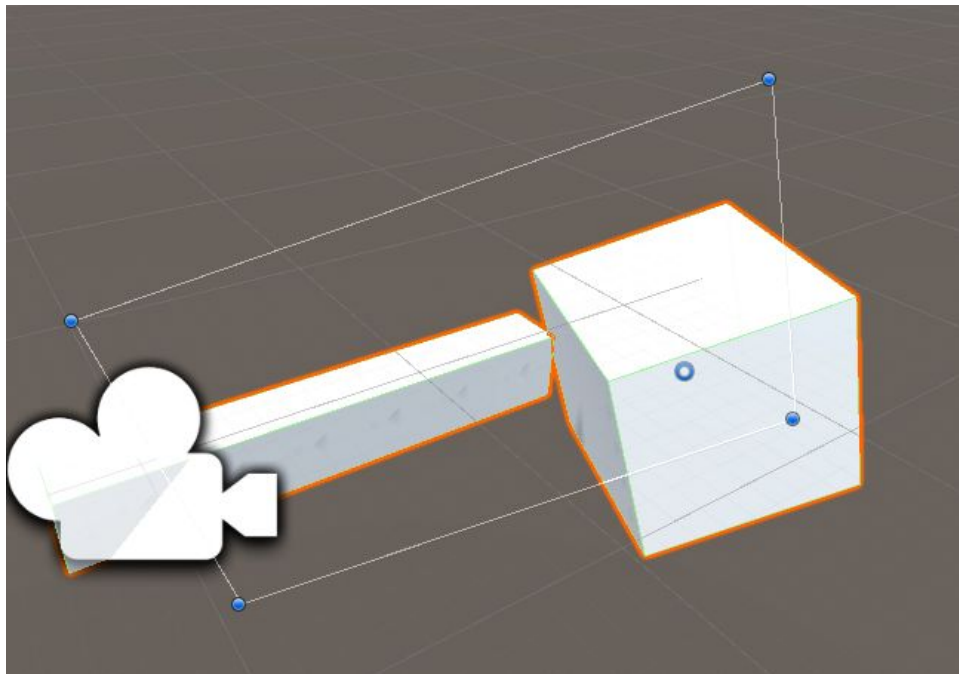


Cubeをドラッグして、RightHandAnchorにドロップ。

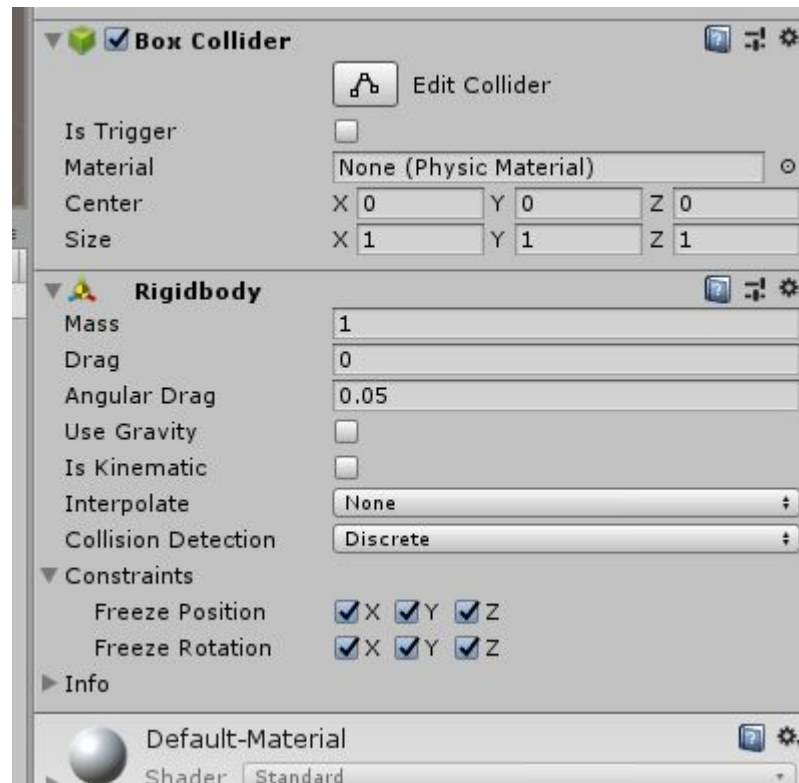
この形になったら親子付が完了した証し

RightHandAnchorが動けばCubeも動く

物と物が当たるようにしよう

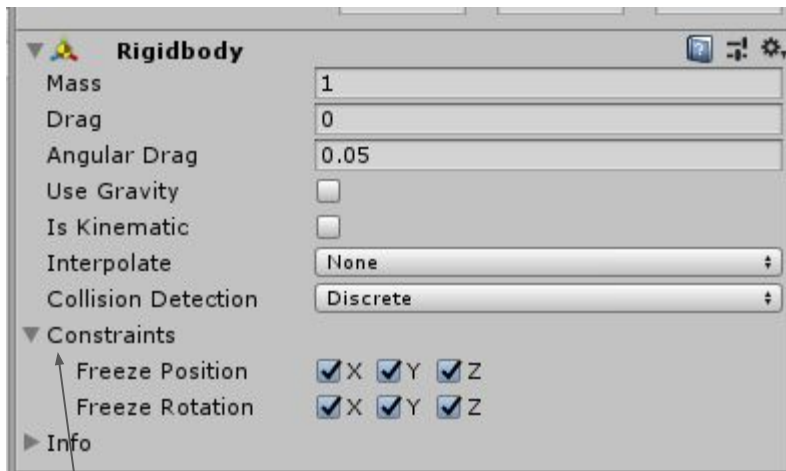


当たるもの、動くもの双方に。ColliderとRigidbody コンポーネントが必要。



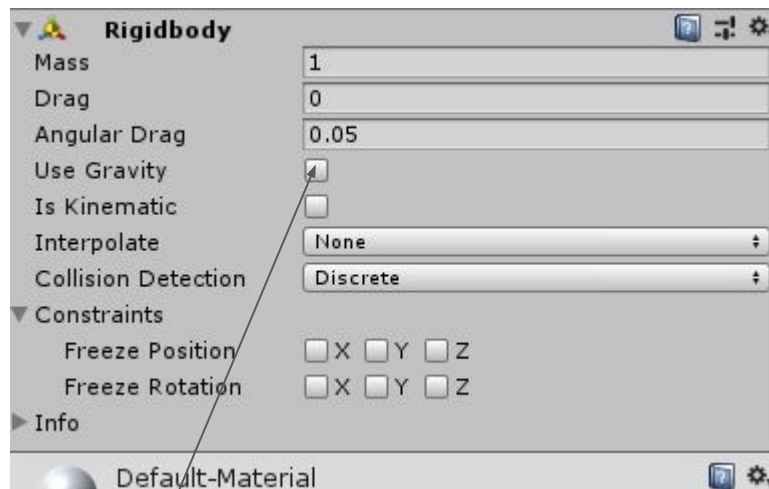
今回の場合

振り回す棒側



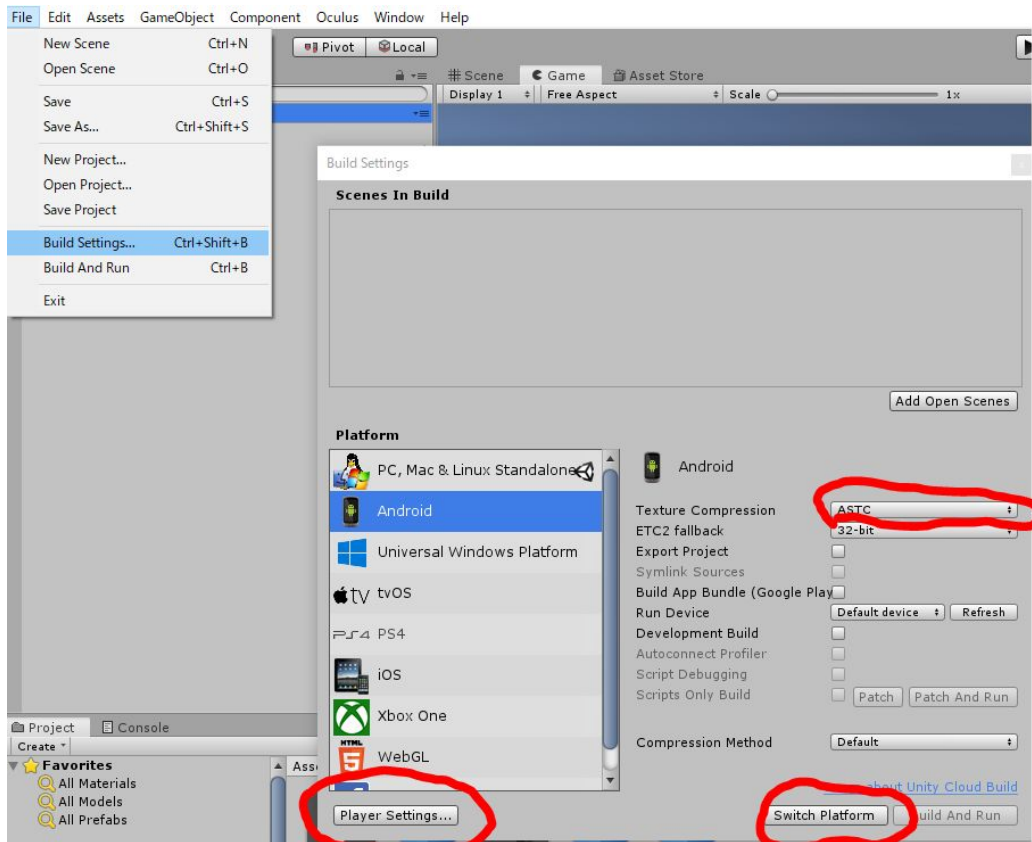
こうしておく、回転も移動もしなくなる。棒を手にくりつけるため。しておかないと、棒が勝手に手を離れて飛んでいく。

あたって飛ぶCube側

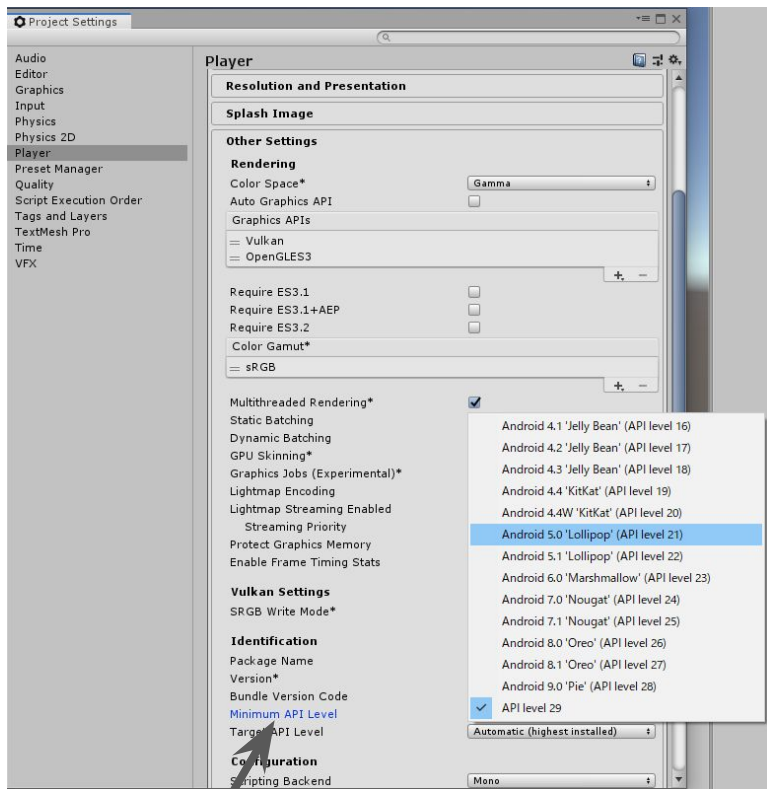


ここをOffにすると無重力状態に。Onにすると勝手に落下する

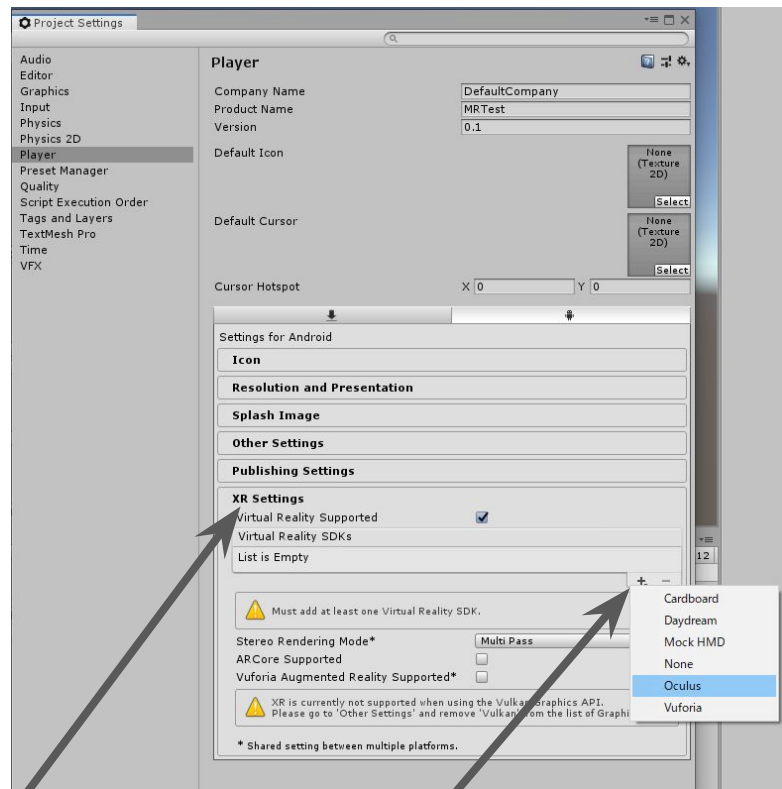
GOで動かそう



GOで動かそう



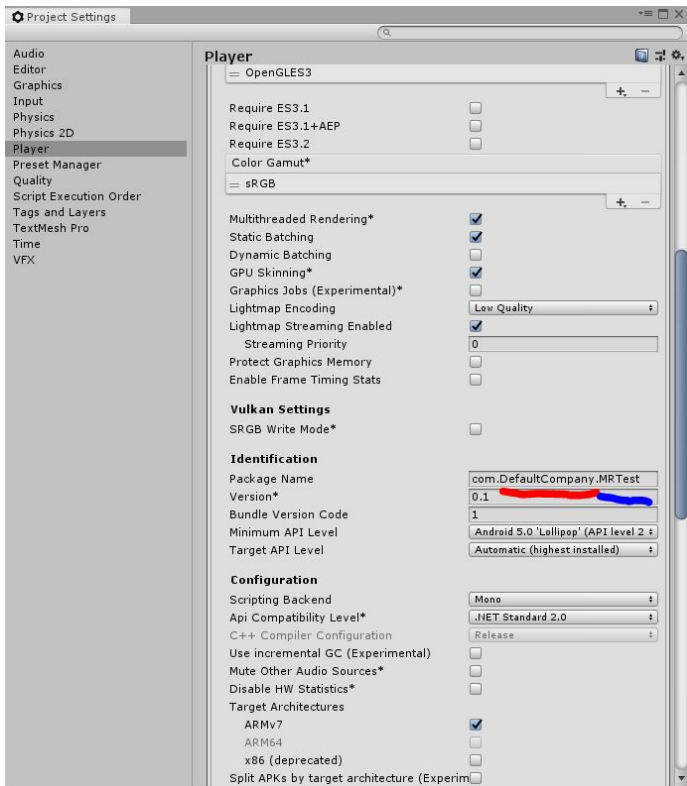
Minimum API Levelをクリック



XR SettingをON

+押ししてOculus選択

GOで動かそう



赤い部分を自分の名前に

青い部分にソフトのタイトル名に

GOで動かそう

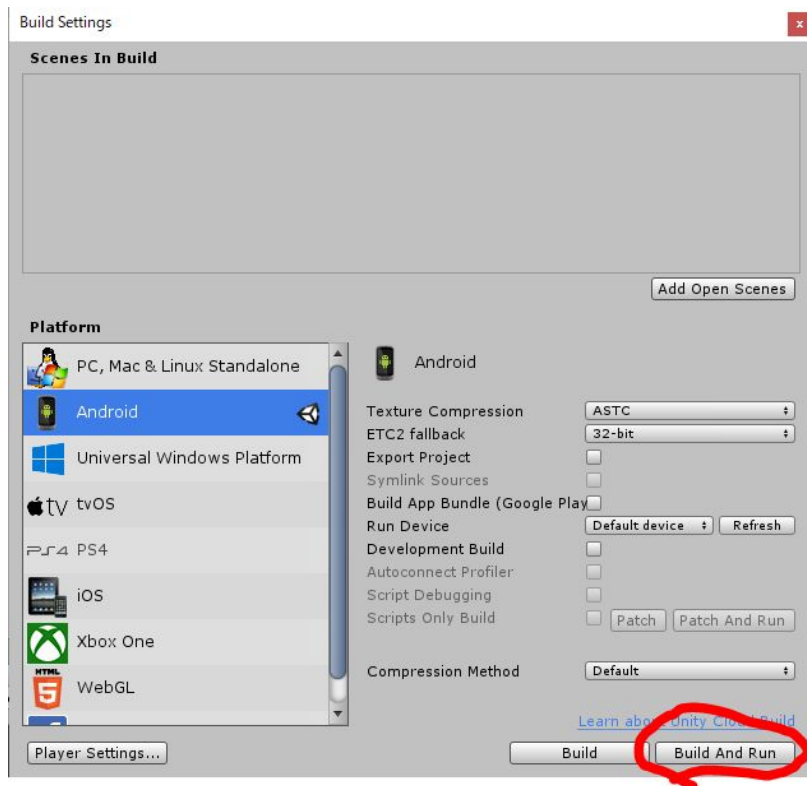
下準備はだいたい終了

<https://framesynthesis.jp/tech/unity/oculusgo/>

ここを参考に、OculusGOを開発者モードにします

あとGOの電源は入れておきます

GOで動かそう



PCとGOをUSBケーブルでつなぎ

Build & RUNを押して、ファイル名を決めて出力すればOK

ADD SCENE

途中、GO内で「この処理許可する？」的な
のが英語で出てくるので、OKとかAgreeと
かボタンを押しておく

うまくいけば、Oculus Go内の「提供元不明のアプリ」にリストされているので、パッケージ名を確認してクリックして起動

できあがり

APKファイルが出来上がっているけど、うまくGOに転送できない場合は、SideQuestつてのを使うのでもいいかも

<https://vr-maniacs.com/entry/sidequest/>