

# 入門Oculus Goヘッドセットの基本的な使い方

井口 健治

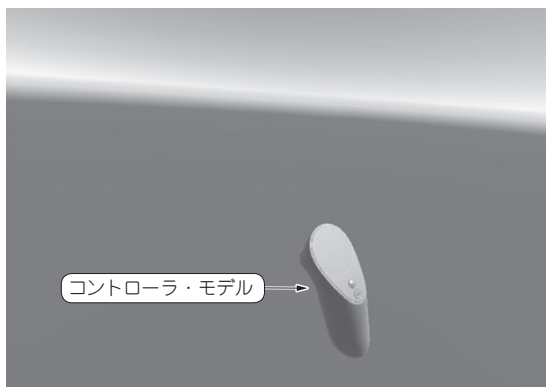


図1 VR内のコントローラ・モデルが実機のコントローラと連動するアプリケーションを作る

## 3Dアプリを作る

Oculus Go向けのソフトウェアを開発するためのSDKは、C/C++ネイティブコード、Unityエンジン、Unrealエンジンの3種類で提供されています。今回はその中から、Oculusストア上のソフトウェアでも採用例の多いUnityでの開発手順を説明します。

今回は、首を上下に振ると見える景色が連動して動き、コントローラを持った手を振ると、VR内のコントローラ・モデルが同じように動くというアプリケーションを作ってみます(図1)。

以下の手順はMacおよびWindowsどちらでも同じように実践可能です。

### ● ステップ1…Android Studioのインストール

まず、パソコンでAndroid Studioのウェブ・サイト <https://developer.android.com/studio/?hl=ja> を開き、「Android Studioのダウンロード」をクリックします。利用契約が表示されますので、これに同意し「ダウンロード」ボタンをクリックするとダウンロードが始まります。

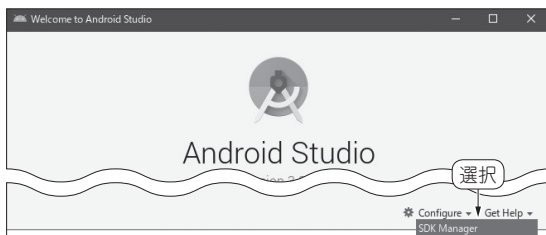


図2 Oculus Go用アプリケーションのビルドに必要な要素を追加でインストールする

ダウンロードが終わったら、Android Studioをインストールします。Macではディスク・イメージの中のAndroid Studioアプリをアプリケーション・フォルダにドラッグ&ドロップ、Windowsではインストーラを起動して指示に従います。基本的にはNextをクリックしているだけで大丈夫です。

インストールが終わったらAndroid Studioを起動し、初期セットアップウィザードを進めます。Welcome画面が出たら右下のConfigureメニューからSDK Managerを選びます(図2)。

ここからOculus Go用アプリケーションのビルドに必要な要素を追加でインストールします。SDK Managerの中で、

#### SDK Platformsタブ内

- Android 7.1.1 (Nougat) およびそれより高いバージョン全て

#### SDK Toolsタブ内

- Android SDK Platform-Tools
- Android SDK Tools

以上全ての項目がチェックされているか確認し、されていない場合はチェックを入れてください。全て確認したら右下のApplyボタンを押すとインストールが行われます。

SDK Managerを閉じてWelcome画面に戻ったら、最後に右下のConfigureメニューからProject Defaults → Project Structureを選択します。ここで出てくるウィンドウには、Androidアプリのビルドで使用するツール類であるAndroid SDKおよびJDKがどこにイ