

Unity Hubのダウンロード

Unity Hub は、Unity のプロジェクトとあらゆるバージョンのインストーラーの検索、ダウンロード、管理のほか各プラットフォーム用のモジュールのセッティングを簡略化してくれるツールです。こちらからUnity HubをダウンロードしてPCにインストールしてください。

<https://unity3d.com/jp/get-unity/download>

The screenshot shows the Unity Hub download page. At the top, there is a navigation bar with the Unity logo and links for '製品', 'ソリューション', 'Made with Unity', '学ぶ', and 'Support & Services'. Below this, there are more links: '製品', 'マイアカウント', 'リセラー', '教育', 'プレミアムサポート', and '価格設定'. The main heading is 'Unity をダウンロード'. Below it, there is a paragraph of text and two buttons: 'Unity を選択 + ダウンロード' and 'Unity Hub をダウンロード'. A blue callout box with white text 'ここからダウンロード' points to the 'Unity Hub をダウンロード' button. To the right, there is a '動作環境' section with text about OS requirements. Below that, there is a 'リリース' section with a list of release types: 'Long Term Support (LTS) releases', '2019 LTS', and 'Pre-release technology'. At the bottom, there is a 'リソース' section with links for 'ドキュメント', 'ナレッジベース', and 'サポート'. There is also a section for 'Unity のベータ版をダウンロードする' and a section for 'すでにPlus/Proユーザーですか?'.

Unityのインストール

Unity Hubが起動したら、左のメニューの「インストール」を選択し、右上の「インストール」をクリックします。



Unityのインストール

ここではUnityのバージョンを選択します。「Unity2019(LTS)」を選択し、「次へ」をクリックしてください。



モジュールをインストールに加える

Androidアプリを作成するためのモジュールを追加します。他のプラットフォームも同時にインストールすることもできますが、ここでは「Android Build Support」のみを追加してみましょう。他のモジュールは後でも追加することができます。

Unity Hub 2.3.2

Unity バージョンを加える

①ここにチェック

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 2019.4.9f1 にモジュールを追加 : 使用可能な容量の合計 71.3 GB - 必要な容量の合計 12.1 GB

プラットフォーム	サイズ	必要な容量
<input checked="" type="checkbox"/> Android Build Support	239.1 MB	1.1 GB
<input type="checkbox"/> iOS Build Support	668.6 MB	2.8 GB
<input type="checkbox"/> tvOS Build Support	342.6 MB	1.5 GB
<input type="checkbox"/> Linux Build Support (Mono)	57.0 MB	262.1 MB
<input type="checkbox"/> Mac Build Support (Mono)	88.8 MB	499.7 MB
<input type="checkbox"/> Universal Windows Platform Build Support	284.5 MB	2.1 GB
<input type="checkbox"/> WebGL Build Support	251.9 MB	919.4 MB

キャンセル 戻る 次へ

②ここをクリック

インストール

セットアップの完了

セットアップが完了すると、以下のような画面になります。



SMILE GAME BUILDERのゲームファイルを、Unityプロジェクトに変換する。

「ユーティリティ」から「Unity出力」タブを選択してください。出力先のフォルダと、「PlayerSetting」ほか、オプションの設定を行ったら「出力」ボタンをクリックしてください。

The screenshot shows the SMILE GAME BUILDER interface with a 3D map view. A dialog box titled 'ユーティリティ' is open, showing the 'Unity出力' tab. The dialog contains the following information:

- Unityプロジェクトファイルの出力先フォルダー: D:\temp
- PlayerSettings:
 - Company Name: SmileBoom
 - Product Name: SGB QUEST
 - Application Identifier: com.smileboom.sgbquest
- 出力設定:
 - マップ名: Unityシーン名
 - Village: Village
 - House: House
 - Shop: Shop
 - Church: Church
 - Mayer's House: Mayer_s_House
 - Castle: Castle
- Checkboxes: 仮想パッドを使用, 不要マップを削除
- Output button: 出力

Three blue callout boxes provide instructions:

- ① 「ユーティリティ」をクリック
- ② 「Unity出力」タブをクリック
- ③ 「出力」をクリック

SMILE GAME BUILDERのゲームファイルを、Unityプロジェクトに変換する。

出力する前に設定しておく内容は以下の通りです。

ユーティリティ ×

ツール 公開作品出力 Unity出力

Unityプロジェクトファイルの出力先フォルダー

D:¥temp 参照...


PlayerSettings

Company Name	SmileBoom
Product Name	SGB QUEST
Application Identifier	com.smileboom.sgbquest

出力設定

Application Identifier	名は全て小文字である必要があります。スペース使えません。もし自分のWebサイトのドメインを持っているのであれば com.smileboom.sgbquestのような書式で入れるのがよいと思います。
Shop	Shop
Church	Church
Mayer's House	Mayer_s_House
Castle	Castle

仮想パッドを使用
 不要マップを削除

 出力

Company Name
制作者名またはサークル名などを入れてください。

Product Name
アプリの製品名を入れてください。

Application Identifier

Unity HubにUnityプロジェクトを追加する

前のページで作成したUnityプロジェクトを、Unity Hubに追加します。「プロジェクト」モードに切り替えた後、「リストに追加」をクリックしてください。するとフォルダ選択画面になりますので、先に変換したUnityプロジェクトが入ったフォルダを指定してください。



Unity HubにUnityプロジェクトを追加する

Unityプロジェクトが追加されると以下のような画面になります。使用するUnityのバージョンとターゲットプラットフォームを「Android」に設定したらプロジェクトを起動します。ここでは「SGBQUnity」をクリックすると、Unityが起動します。



The screenshot shows the Unity Hub 2.3.2 interface. The main area displays a list of projects under the heading "プロジェクト". The project "SGBQUnity" is highlighted. Three blue callout boxes provide instructions:

- ①使用するUnityのバージョンを設定 (Set the Unity version to be used)
- ②「Android」に設定 (Set to "Android")
- ③最後にプロジェクト名をクリック。 (Click the project name at the end)

プロジェクト名	Unityバージョン	ターゲット	最終更新 ↑
SGBQUnity D:\temp\SGBQUnity Unityバージョン: 2019.4.9f1	2019.4.9f1	Android	a few seconds ago

Unity HubにUnityプロジェクトを追加する

以下のメッセージが表示されたら、「確認」または「Yes」をクリックして次のステップに進んでください。

プロジェクトを新しいバージョンの **Unity** にアップグレードしますか？

プロジェクトは古い Unity バージョンで作成されています。

アップグレードを実行すると、スクリプトが変更されプロジェクトライブラリが再構築される場合があります。

プロジェクトのパッケージに加えられる変更の一覧は、プロジェクトフォルダー下の **Logs/Packages-Upgrade.log** ファイルを参照してください。

キャンセル

確認

Asset Database Version Upgrade



Do you want to upgrade the project to use Asset Database Version 2?

Note: Version 1 is deprecated from 2019.3. If you upgrade to version 2, the project will be re-imported.

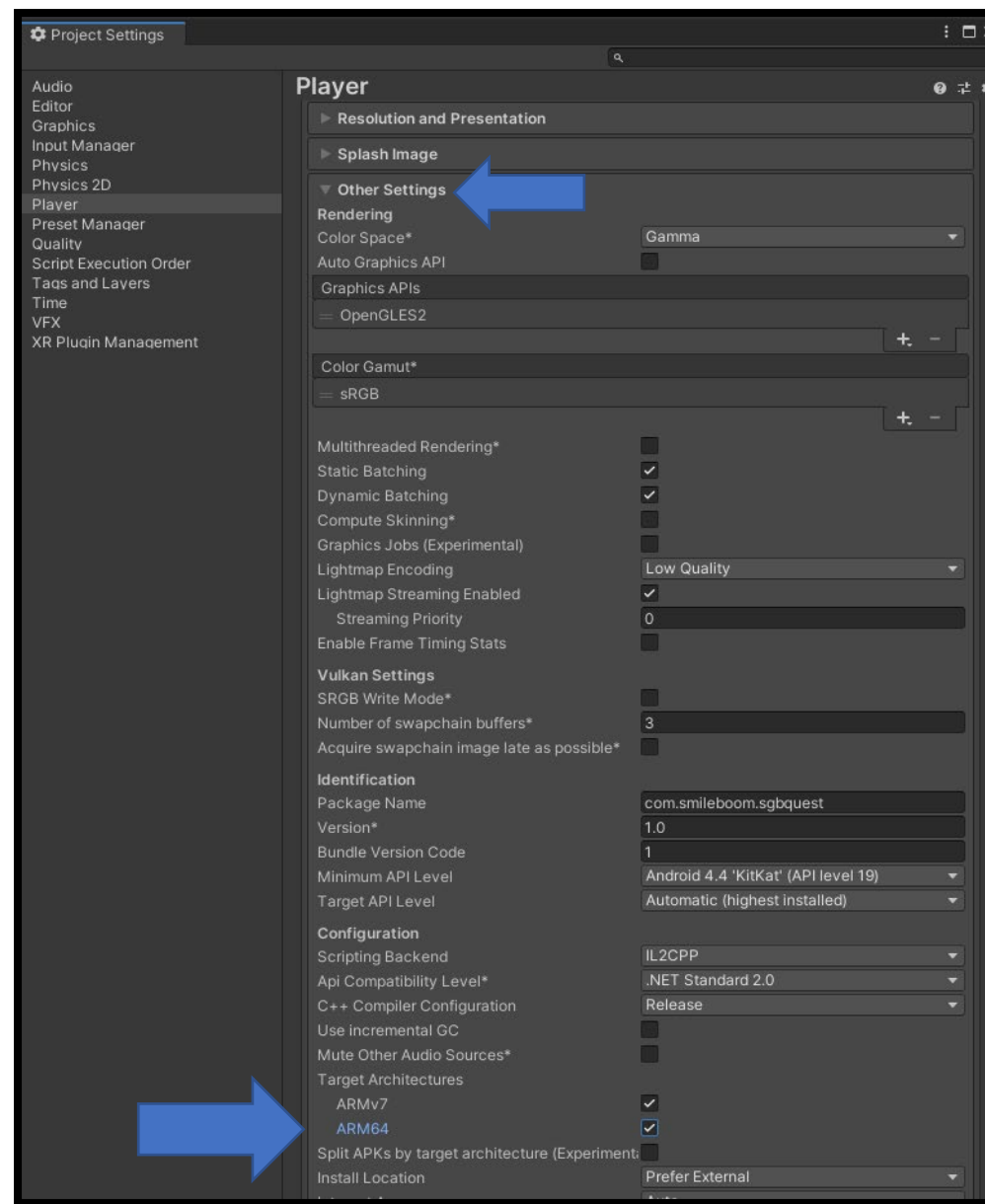
You can always change back to version 1 in the project settings.

Yes

No

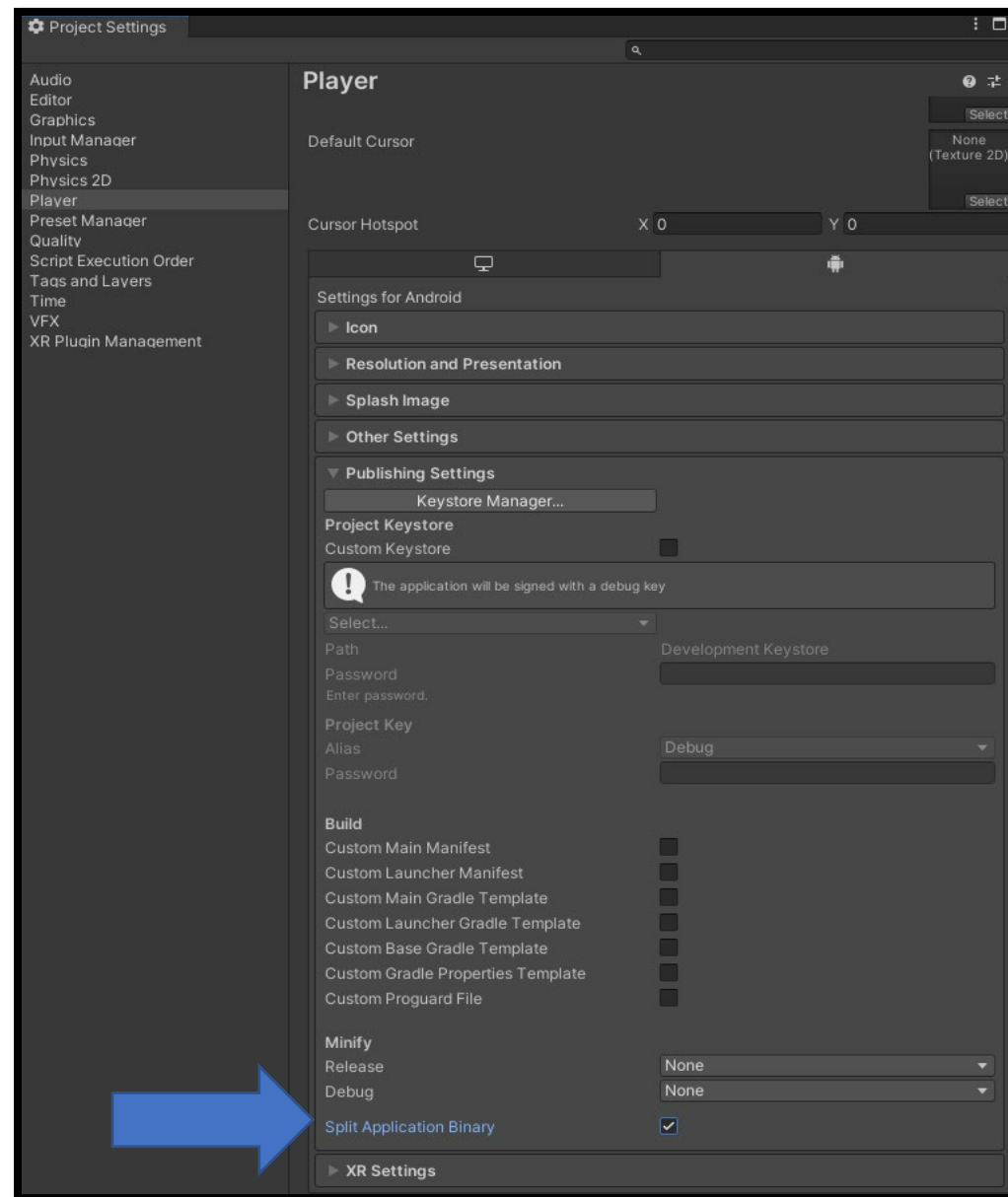
Unityの設定 (64bit対応)

メニューの「Edit」から「Preference」→「Player」→
「Android」→「Other Settings」と進み「ARM64」にチェック
を入れる



Unityの設定（アプリケーション分割設定）

「ProjectSettings」→「Android」→「Publishing Settings」→「Split Application Binary」にチェックを入れてください。これを指定することで、アプリケーションが apk + obb の形式になり、リソースファイルの容量が大きくても公開できるようになります。逆にここを設定しておかないとアプリのサイズ制限（100MB）に引っかかってしまい、Google Play Storeで公開できない可能性があります。

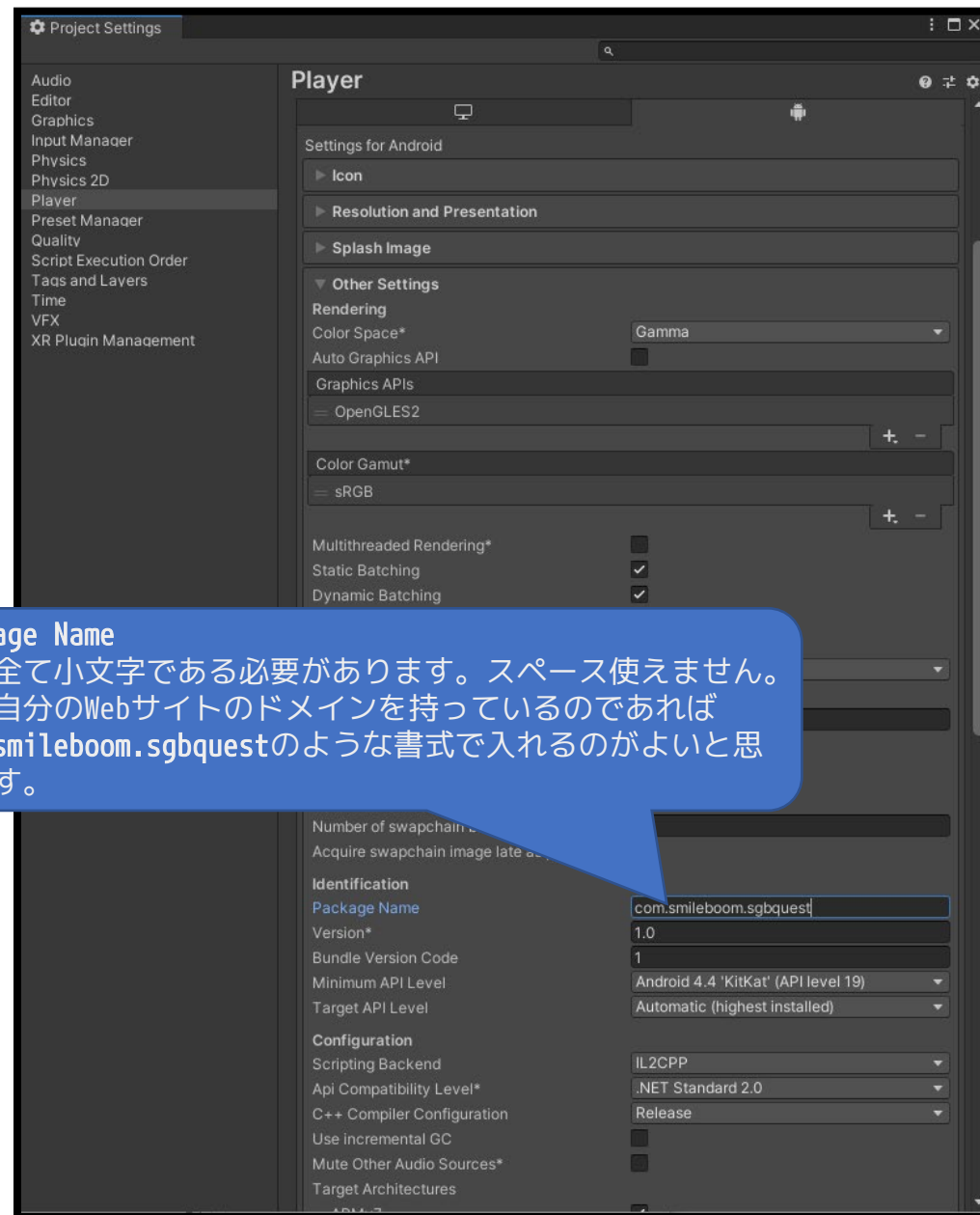


Unityの設定 (Package Nameの入力)

メニューから「ProjectSettings」を選択し、「Android」→「OtherSettings」→「Package Name」を設定します。パッケージ名は灰色で薄くガイドが表示されている通り、`com.Company.ProductName` という形式で指定します。もしウェブサイトの独自ドメインをお持ちの場合は、それを逆順にしたものを用います。たとえば、当社 SmileBoomがSGBQUESTというアプリをリリースする場合、パッケージ名は「`com.smileboom.sgbquest`」という風に命名します。

※入力する際は、必ず小文字を使用してください。また前述した例の通り3フレーズを使用して作成してください。

※`com.smileboom`のように2フレーズ等)にすると、obb ファイルをうまく読み込み出来なくなるのでご注意ください。



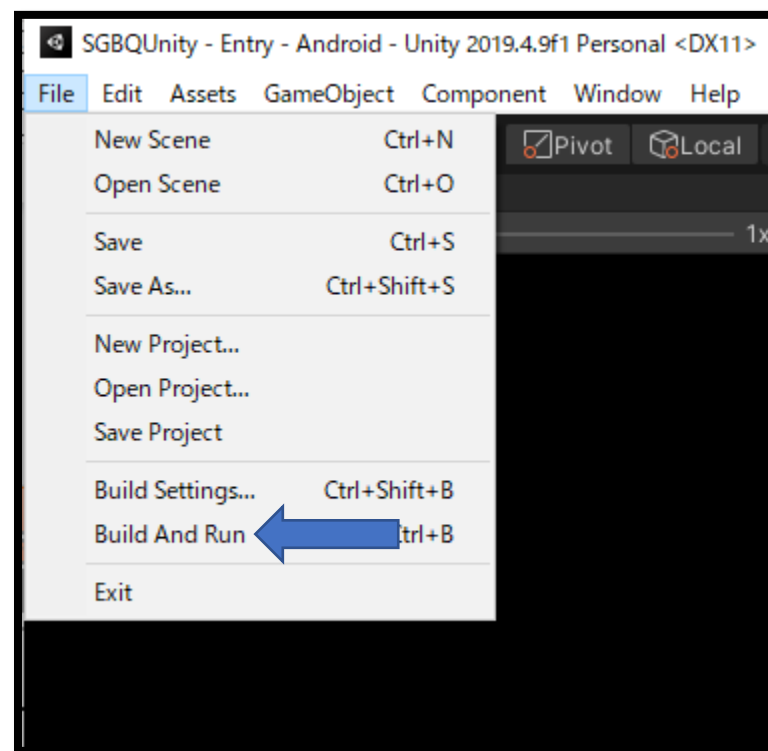
アプリのビルド (Build And Run)

apkとはAndroid application packageの略で、アプリをAndroid端末にインストールできる形式にパッケージしたものです。作成したapkを端末にコピーして実行するにはふたつのやり方があります。

Build And Run

この方法では、端末側でのデバッキング設定を有効にしてUSB接続ができるようにしておく必要があります。有効化の方法については、端末毎に異なるのでご利用の端末で有効化する方法を調べてください。

こちらのセッティングが終わっており、端末がPCに接続されていることを確認したら、メニューから「Build And Run」を選択してください。



Build

apkのみを作成する方法です。作成したapkは手動でAndroid端末にコピーして実行させることができます。

コピーが終わったら端末上からapkを実行するとインストールが開始されます。

