

Spatial用アバターのアップロード方法(2023/11/12版)

※アップロードにはUnityの動作要件を満たしたPCとSpatialのアカウントが必要です。

①Spatial Creator Toolkitを入手する

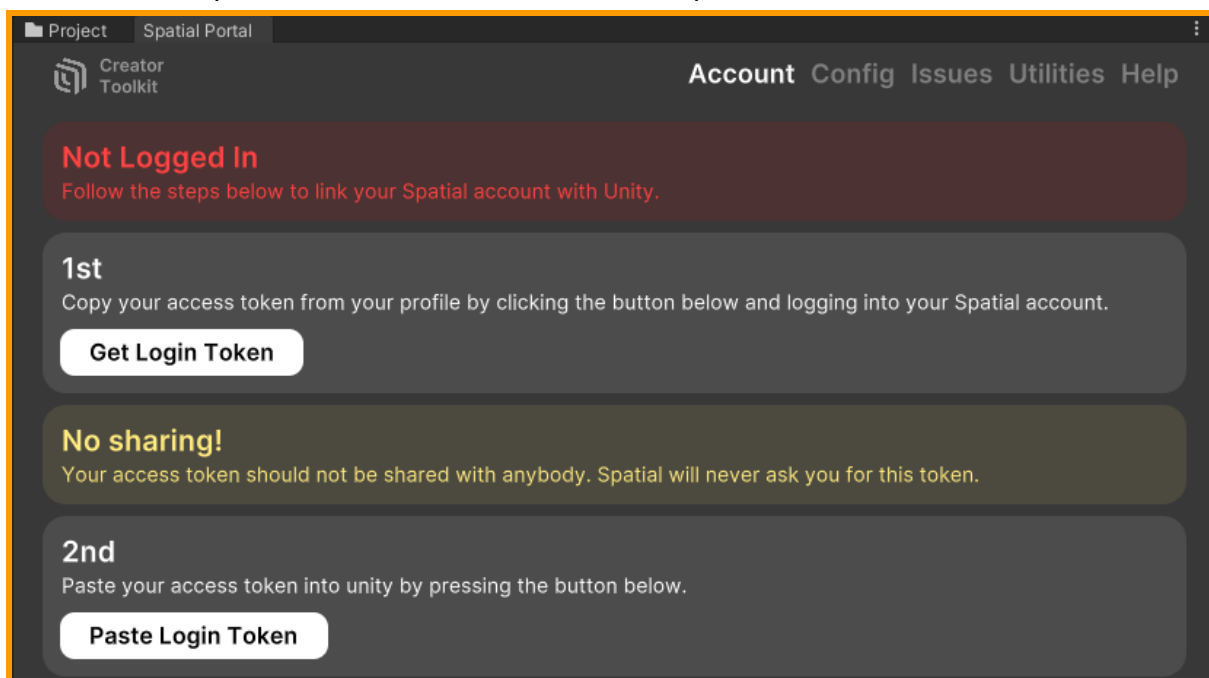
Spatial Creator ToolkitはUnityでSpatial用のスペースやアバターを開発したり、管理することができるSDK(開発キット)です。

Spatial公式の案内(<https://docs.spatial.io/getting-started>)に従ってサポートされているバージョンのUnityをインストールし、同ページで配布されているStarter TemplateのUnityプロジェクトを開いてください。

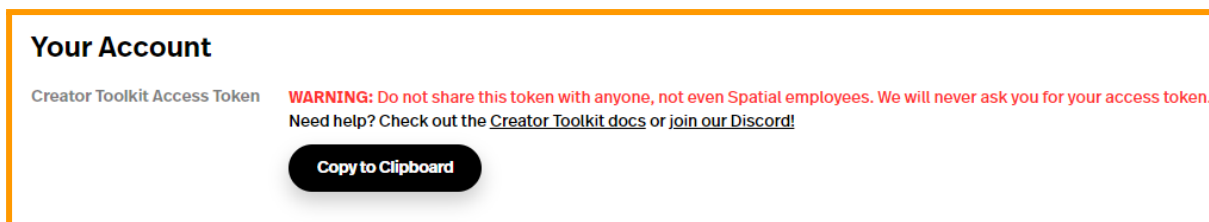
このプロジェクトにSpatial Creator Toolkitが入っています。

②Spatial Creator ToolkitでSpatialのアカウントにログインする

上部メニューのSpatial SDKからAccountをクリックし、Spatial Portalを開いてください。



Get Login TokenをクリックするとwebブラウザでSpatial Studioのアカウントページが開きます。



Copy to Clipboardをクリックすると、アクセストークンが入手できます。その後、Spatial Portalに戻ってPaste Login Tokenをクリックするとアカウント認証が行われ、ログインが完了します。

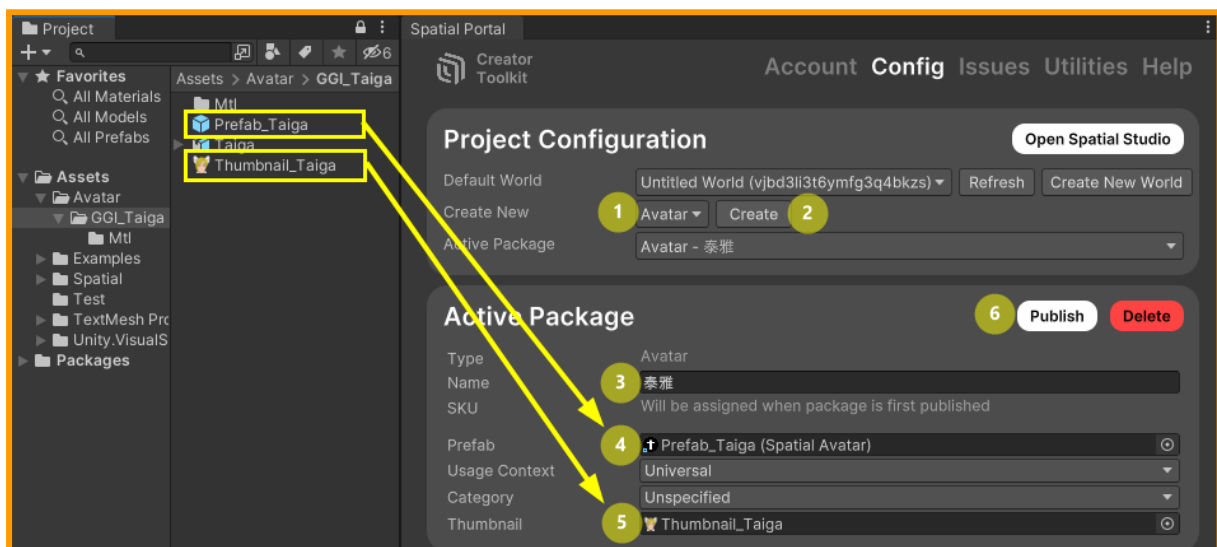
③アバターのunitypackageをUnityにインポートする

UnityのProjectウィンドウにアバターのunitypackageをドラッグ & ドロップし、Importを実行してください。

④アバター用のパッケージを作成し、アップロードを実行する

Projectウィンドウのインポートしたアセットが入っているフォルダと、Spatial PortalのConfigタブで以下の1～6を実行してください。

1. Create NewのプルダウンからAvatarを選択
2. Createを実行
3. アバターの名前を入力
4. 「Prefab_」で始まる名前のアセットをPrefabの欄にドラッグ & ドロップ
5. 「Thumbnail_」で始まる名前のアセットをThumbnailの欄にドラッグ & ドロップ
6. Publishを実行



⑤アップロードの成功を確認する

Update Complete!が表示されたらアップロードは成功です。

アップロードしたアバターはアカウントで使用可能になるまでの処理に数分を要します。

処理状況は下記のページで確認する事が出来ます。

<https://www.spatial.io/studio/packages>

