

Unityイコア-ハ BUILD EXPORTER



ビルドエクスポートの使い方

2018.08.10

推奨環境

OS : Windows10 / Mac OS X 10.12以降のバージョン

Unity : Unity2017.1以降のバージョン

ビルドエクスポーターとは

プロジェクトを複数プラットフォームに対して一括ビルド+ZIP圧縮するためのプラグインツールです。

インポートも使い方も簡単！ボタン1つでUnityインターハイに必要な提出ファイルを一括ビルドできます。これを使って作品をビルドし、アップローダから提出しましょう。



ボタン1つで
複数のプラットフォームに
一括ビルド！

入手方法

こちらのURLからダウンロードしてください。

<https://inter-high.unity3d.jp/submit.html>

インポート方法

- 1) Unityを開いている状態で「UnityInterHigh.unitypackage」をダブルクリックしてください。

ダブルクリック

 UnityInterHigh.unitypackage

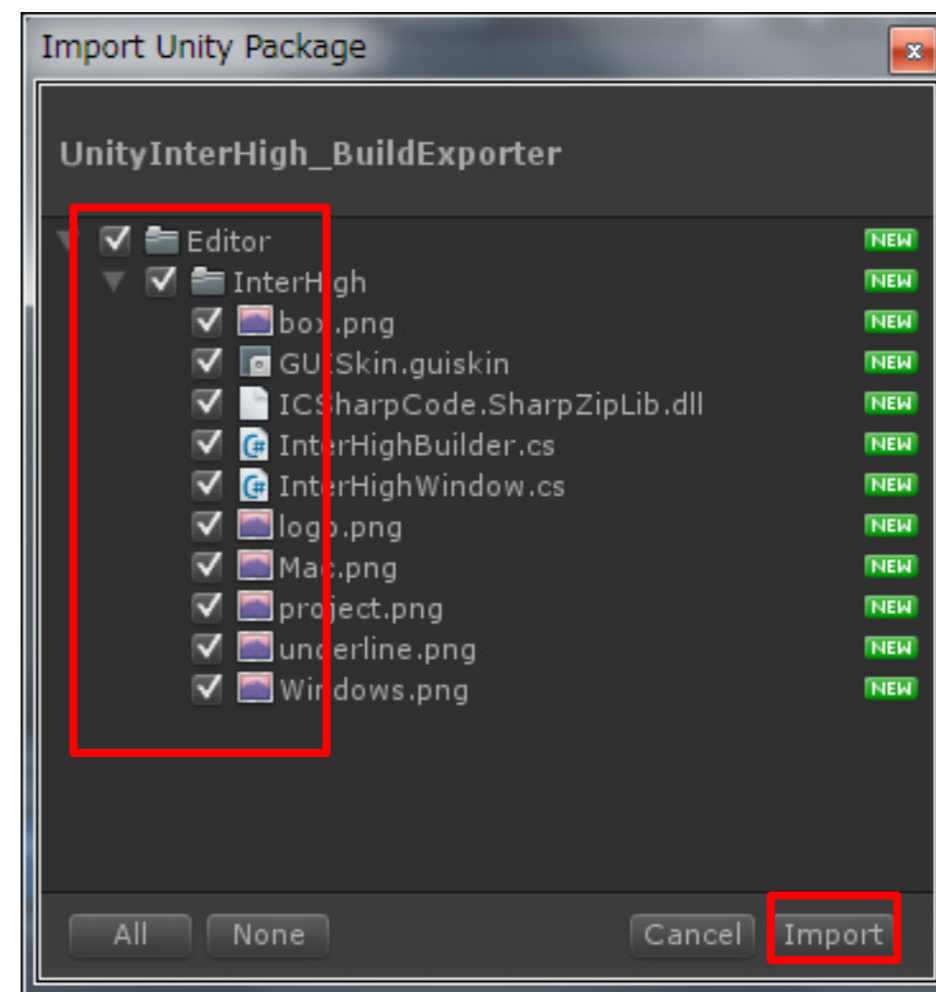
- 2) 右のインポートウインドウが表示されるので、チェックボックスにチェックが入っている状態で右下の「Import」をクリックしてください。



「UnityInterHigh_BuildExporter.unitypackage」は日本語のフォルダやディレクトリ内でダブルクリックすると失敗します。デスクトップ、またはCドライブ直下などにファイルを置いてダブルクリックしましょう。

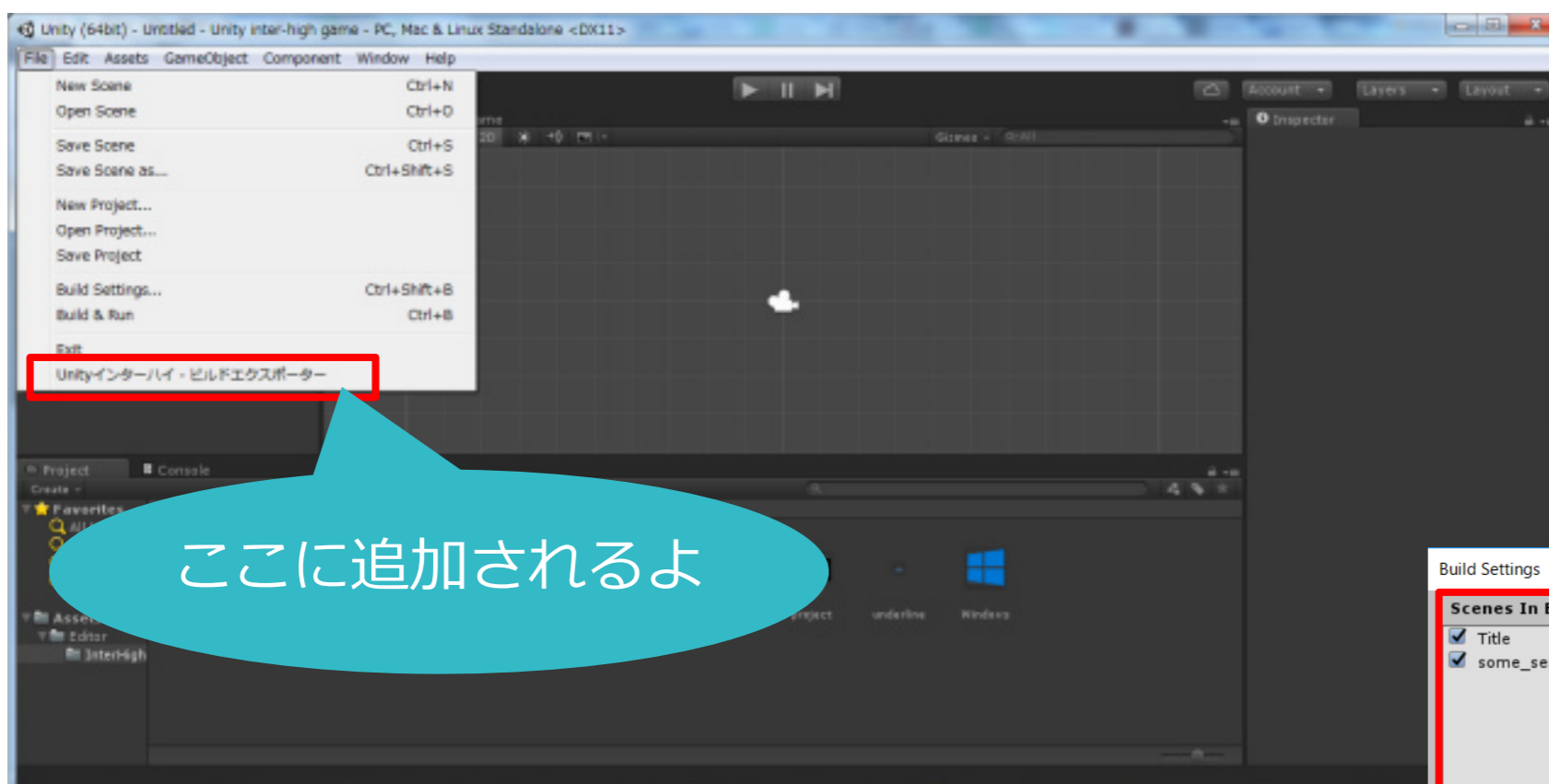


日本語フォルダだとインポートできません



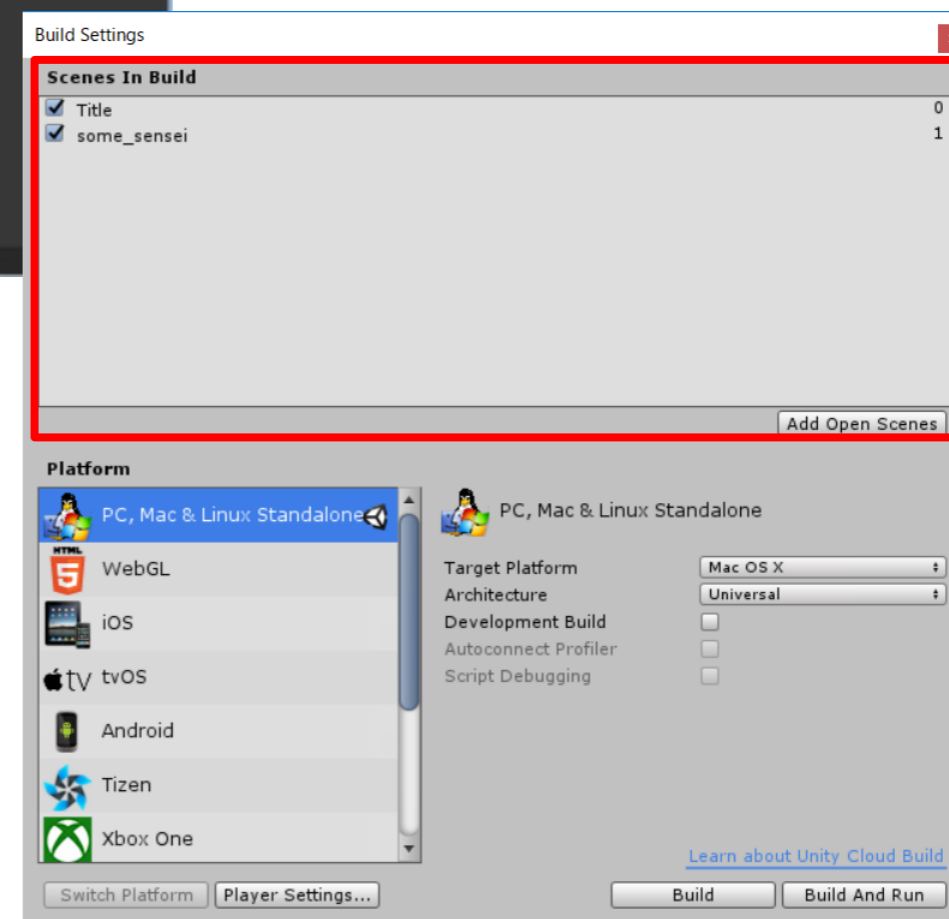
インポートが成功したら

インポートが成功すると、メニューの「File」の中に「Unityインターハイ - ビルドエクスポーター」が追加されています。



ここに追加されるよ

ビルドエクスポーターを選択できない場合は
File→Build Settingsでビルドするシーンファイルが
指定されているか確認しましょう。





使用前の確認事項

ビルドエクスポーターをクリックするとウィンドウが開きます。
各ボタンが「エクスポート」と表示されているか確認してください。

Unityインターハイ - ビルドエクスポーター

Unityインターハイ BUILD EXPORTER

エクスポート先:
C:/Users/Kakeru Someya/Documents/GitHub/some_sensei_2017/build

Windows 実行ファイル式	エクスポート
Mac 実行ファイル式	エクスポート
WebGL 実行ファイル式	エクスポート
プロジェクト ファイル式	エクスポート

1次審査用 実行ファイル式	エクスポート
2次審査用 実行ファイル式	エクスポート
本戦出場用 実行ファイル式	エクスポート

使用しているUnityバージョン: 5.6.2f1
[ビルドエクスポーターの使い方](#)

[作品提出アップローダを開く](#) すべてエクスポート

すべてのボタンが「エクスポート」と表示されるように環境を整えよう



使用前の確認事項

一部のボタンに「○○モジュールをダウンロード」と書かれている場合は
現在使用しているUnityバージョンに合わせたモジュールを追加しましょう。

1：現在使用しているUnityのバージョンを確認

バージョンはUnityエディタ上部メニュー

Help→About Unity もしくは Unity→About Unity から確認できます。

2：下記サイトから現在使用しているバージョンのUnityインストーラーをダウンロード

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

Unity 2018.x Unity 2017.x Unity 5.x Unity 4.x Unity 3.x

Unity 2018.2.2
3 Aug, 2018

ダウンロード (Win) ^ ダウンロード (Mac) v リリースノート

Unity インストーラー

Unity エディター (64ビット)
ダウンロード (Mac) v リリースノート

Cache Server

ビルトインシェーダー
ダウンロード v リリースノート

標準アセット

Unity 2018.1.9
23 Jul, 2018

Unity 2018.1.8
13 Jul, 2018

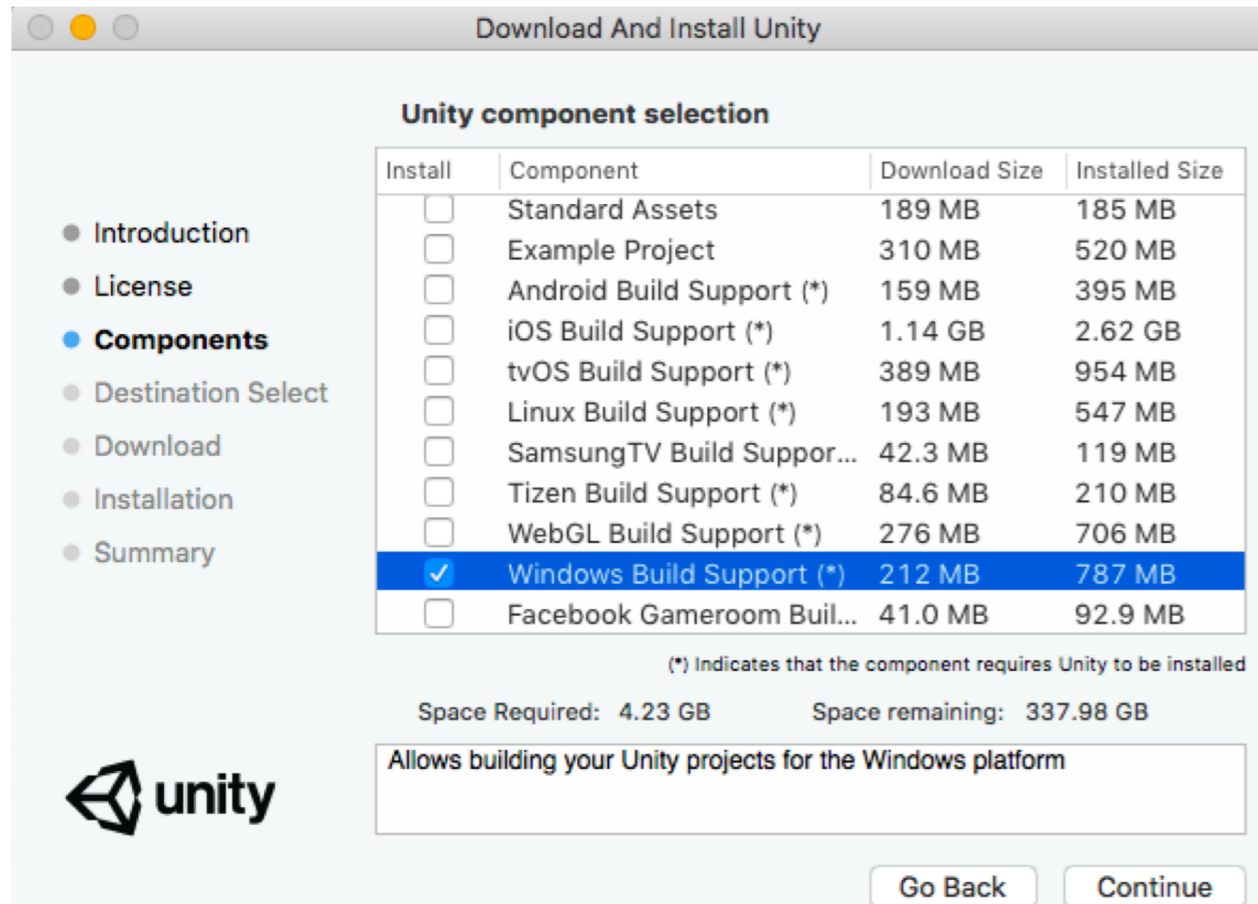
現在使用している
バージョンを選択

現在使用している
OSのUnityインストー
ラーをダウンロード



使用前の確認事項

3 : インストーラーからビルドに必要なモジュールを選択してインストール



4 : インストールが完了したらUnityを再起動

ビルドエクスポーターウィンドウを開くと各ボタン表示が「エクスポート」に更新されます。

※うまくいかない場合は運営事務局までお問い合わせください。

inter-high@unity3d.co.jp

使用方法

Unityインターハイに作品を提出する際は、8月31日までにWindows、Mac用にそれぞれ実行ファイルをビルドし、zip圧縮して提出することになります。

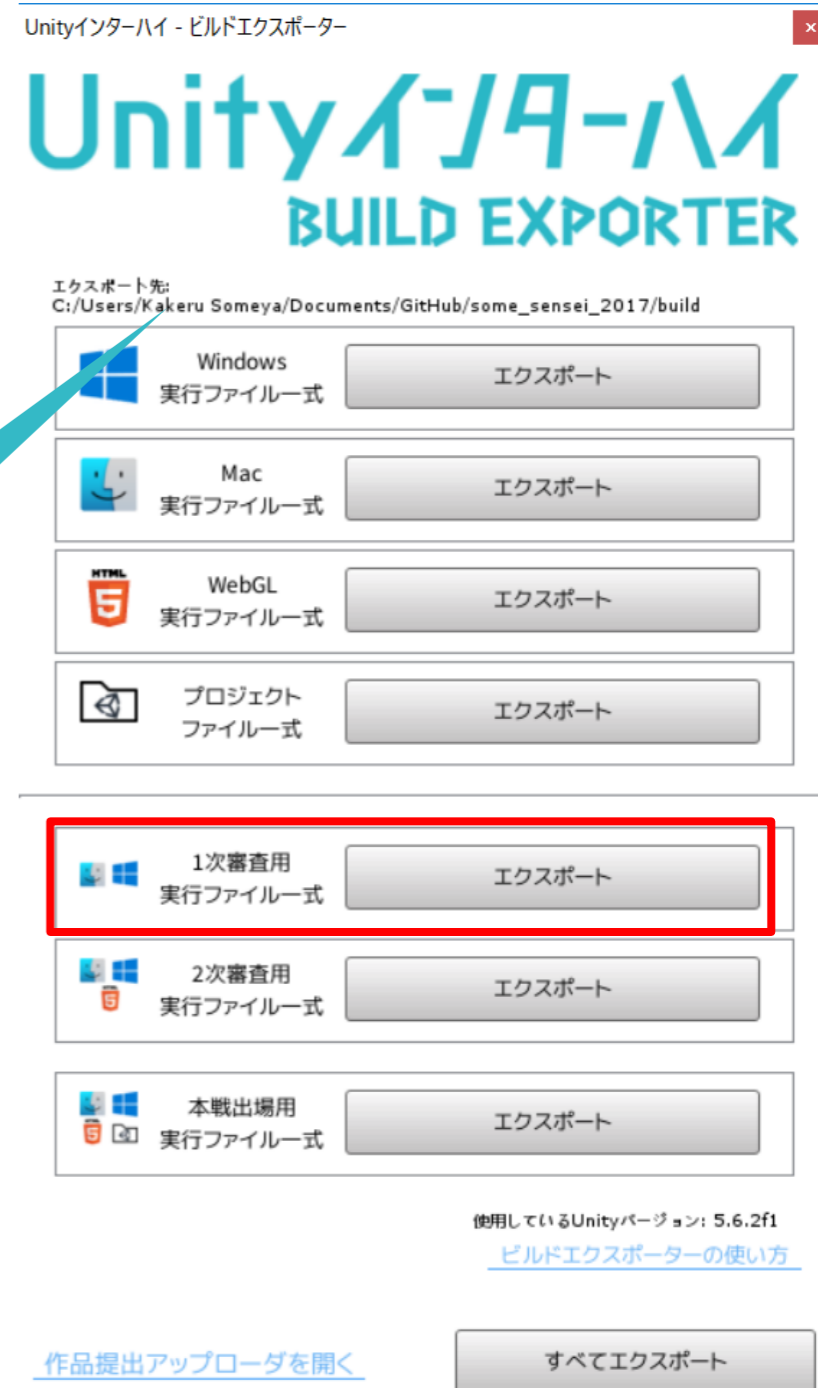
ひとつずつやるのは面倒なので

「1次審査用実行ファイル一式」を
エクスポートしましょう。長くとも10~60分程度で
終わります。

エクスポート作業が終わると
自動的にビルド先のフォルダが開きます。

ビルド先のフォルダは
ここにも書いてあるよ

寝る前に
エクスポートしておこう



作品の提出方法

正しくエクスポートされていれば、各プラットフォームごとにzipファイルが生成されています。別途ご案内している「Unityインターハイアップローダ」を使い、これらのzipファイルをアップしてください。

アップローダ上で
ファイルを選択

作品概要資料PDF*

運営事務局から提供された作品概要資料テンプレートを元に「PDF形式」にしてアップロードしてください。

ファイルを選択 選択されていません

アップロード済み - 08/02 17:30

【1次審査用】Windows版実行ファイル一式*

Unityインターハイエクスポーターで出力した windows.zip をアップロードしてください。

ファイルを選択 ノンゲーム総合...ット.zip

192 MB

71%

【1次審査用】Mac版実行ファイル一式*

Unityインターハイエクスポーターで出力した mac.zip をアップロードしてください。

ファイルを選択 選択されていません

【2次審査用】WebGL版実行ファイル一式

(1次審査通過した場合に提出必須) Unityインターハイエクスポーターで出力したwebgl.zipをアップロードしてください。

ファイルを選択 選択されていません

【最終審査用】Unityプロジェクトファイル一式

(1次審査通過した場合に提出必須) Unityインターハイエクスポーターで出力したproject.zipをアップロードしてください。

ファイルを選択 選択されていません

【任意提出】Androidファイル (apkファイル)

Android用のAPKファイルがある場合はapkファイルをアップロードしてください。

ファイルを選択 選択されていません

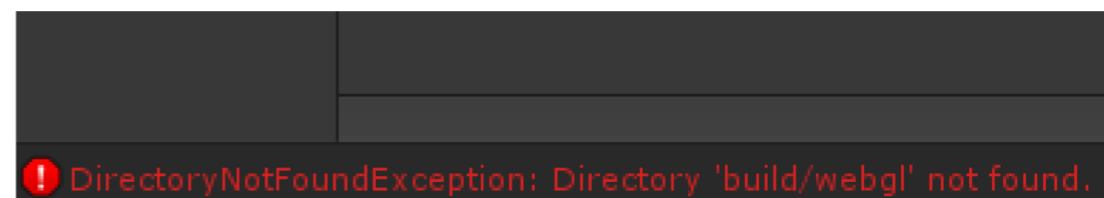
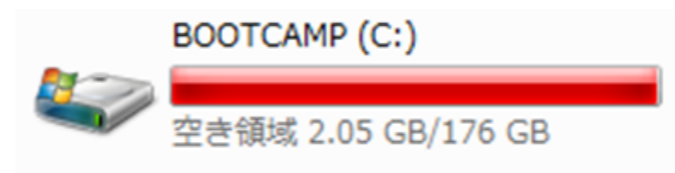


不具合かな？と思ったら……



うまくいかない場合

- 1 : PCのハードディスク容量が不足していませんか？
→容量を確保しましょう。
- 2 : Unityのバージョンが2017.1以前ではありませんか？
→バージョンはUnityエディタ上部メニューのHelp→About Unityから確認できます。
- 3 : スクリプトのエラーが起きていませんか？
→ Unityエディタ上部メニューのFile→Build Settingsで個別にBuildしてみてください。エラーがある場合は警告が出ます。



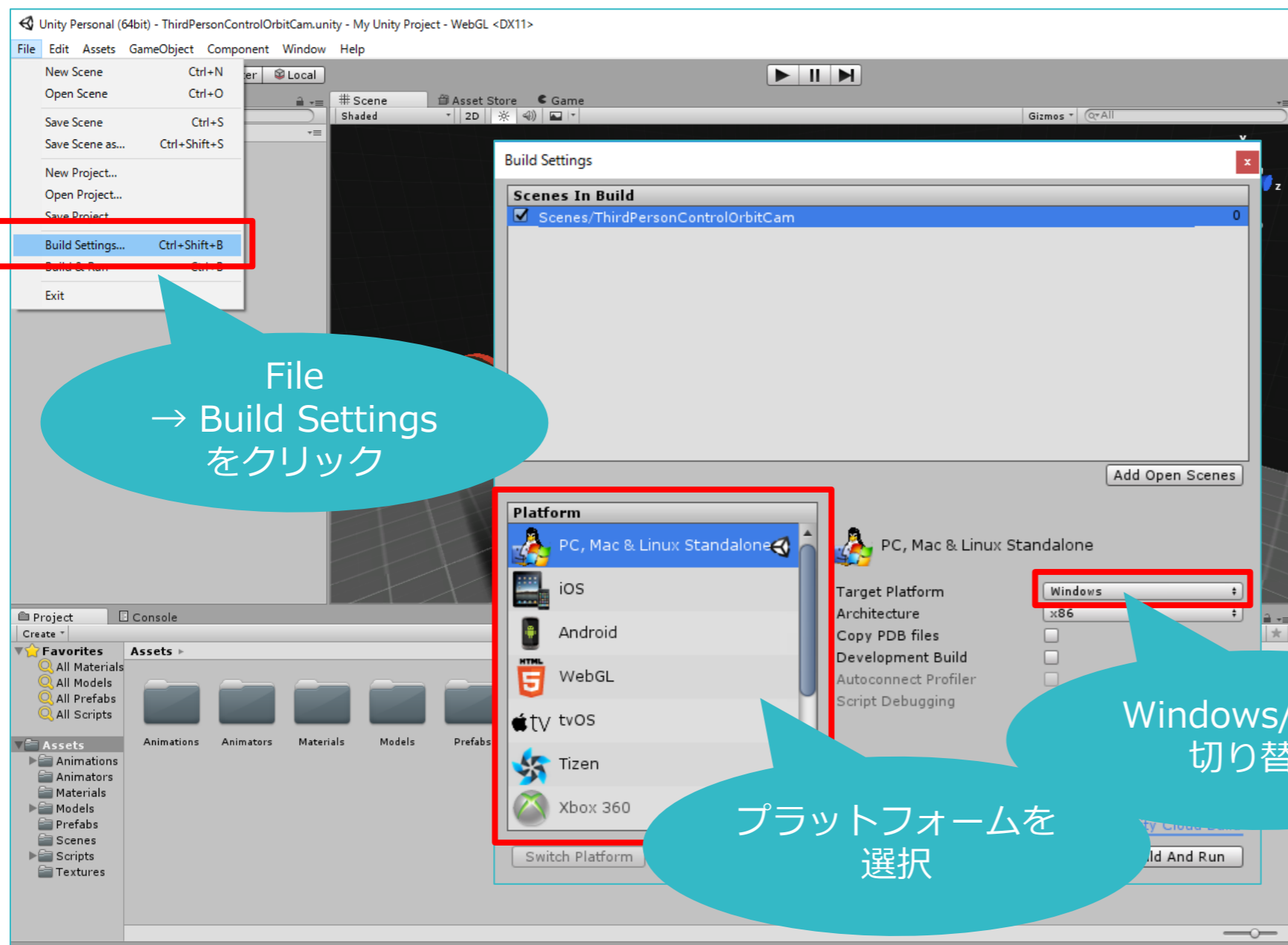
締切ギリギリになる前に
試してみてくださいね





手動ビルド&アップロードの方法

どうしてもビルドエクスポートがうまく動作しない場合もしくはUnity5.6を利用している場合は、各プラットフォームごとにご自身でビルドしてzip圧縮し、アップローダから提出してください。



File
→ Build Settings
をクリック

プラットフォームを
選択

Windows/Macの
切り替え

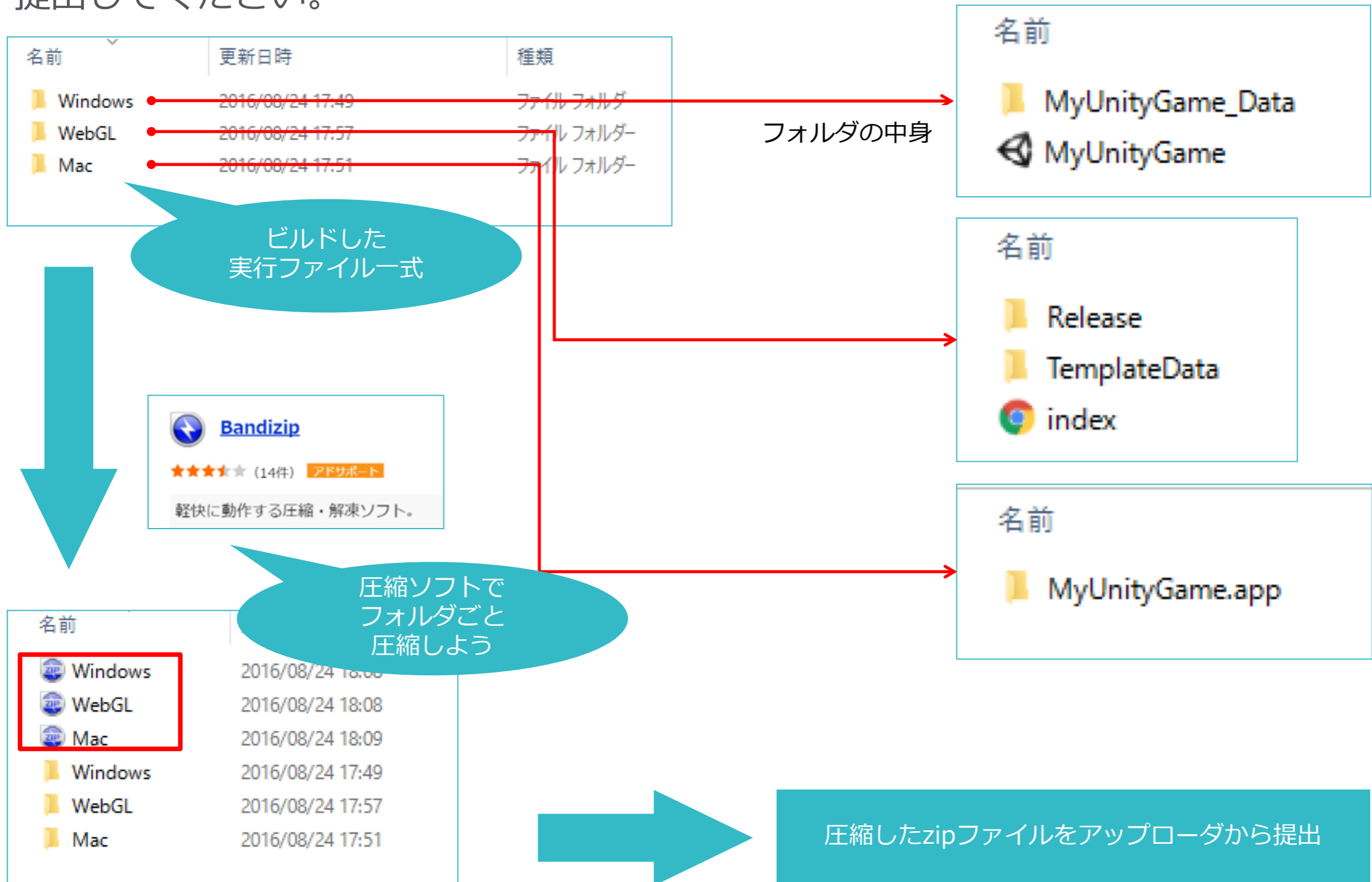


No xxx module loaded.
(モジュールがありません)
と表示されるときは
Open Download Page
をクリックして指定の
プラットフォームのモジュールを
ダウンロードしてください。



手動ビルド&アップロードの方法

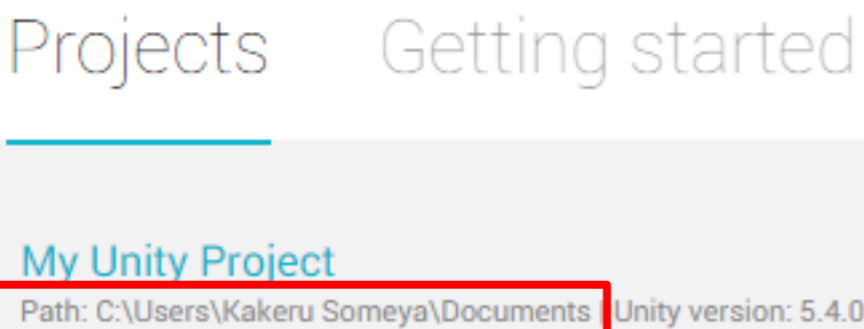
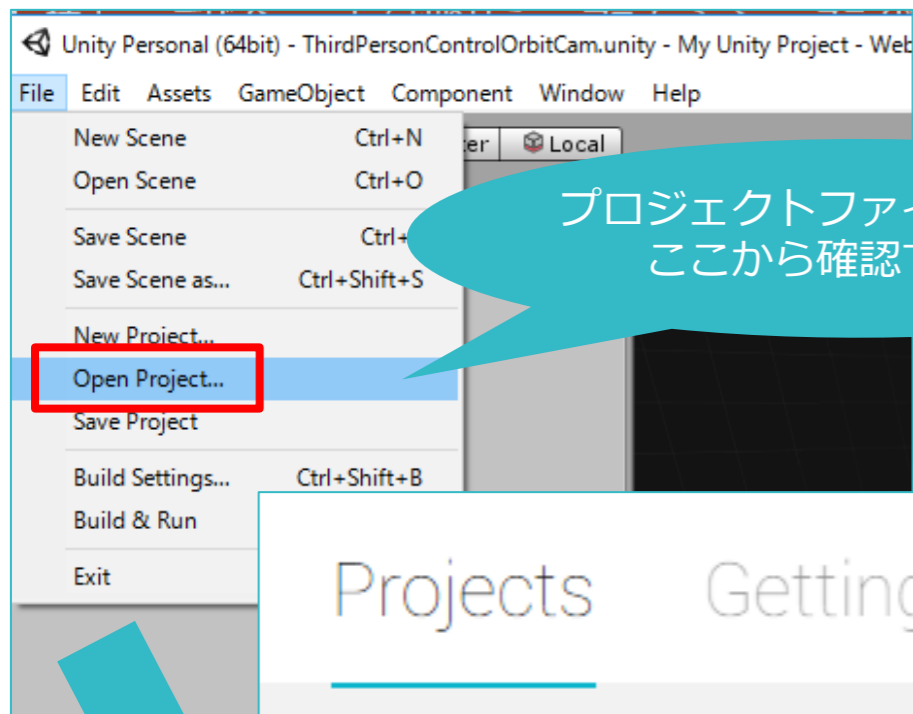
ビルドしたらフォルダごと圧縮ソフトを使ってzip形式に圧縮し、アップローダから提出してください。



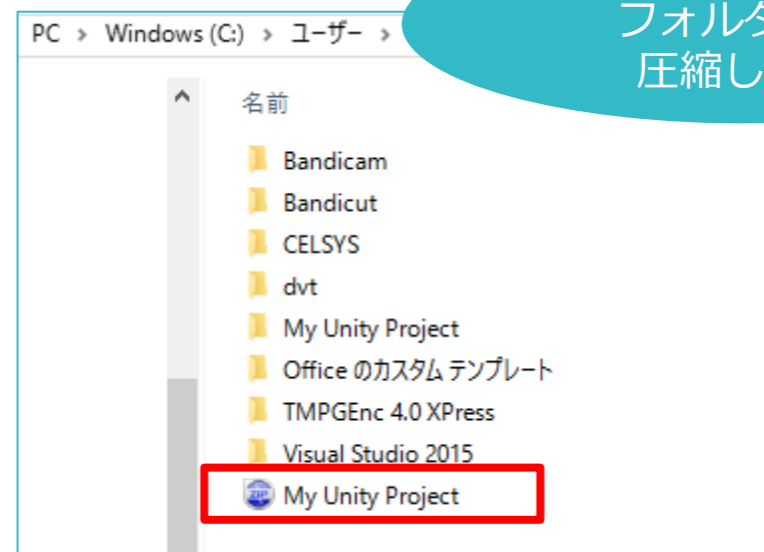
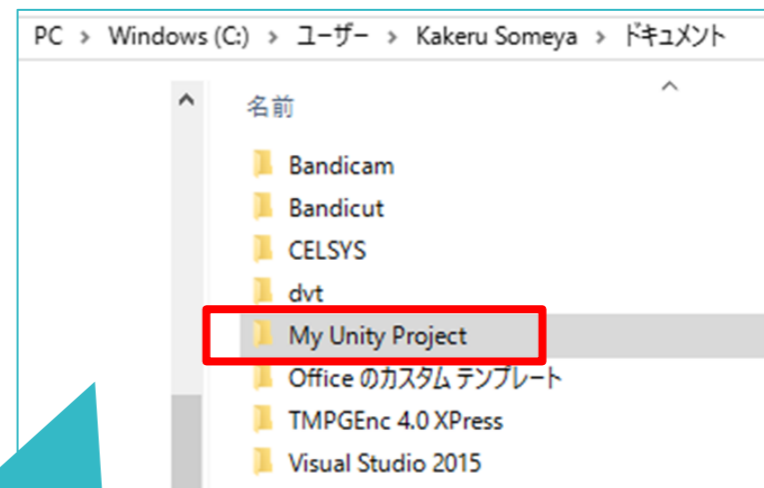
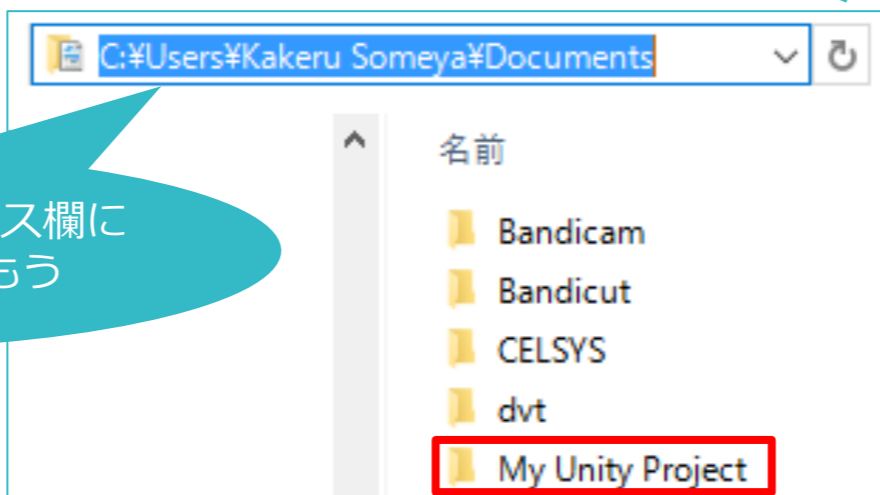


手動ビルド&アップロードの方法

プロジェクトファイル（2次審査通過後に提出）は、フォルダごと圧縮してアップローダから提出してください。



エクスプローラのアドレス欄にパスの位置を打ち込もう





お問い合わせ

何か困ったことがあれば運営事務局までお問い合わせください。

Unityインターハイ運営事務局

inter-high@unity3d.co.jp