

2020年度 Unity講座(基礎編)



04回目

講師：幸田 将伍 (@MagurodonDev)

今回の講義の目的

2

- ▶ プログラムを自分で読めるようになる
- ▶ Unityを使って自分が実現したいことをできるようになる
- ▶ 自分一人でもゲームを作成できるレベルになる
- ▶ Unityの活用事例を学び、自分の進路に役立てる
- ▶ 実際のエンジニアがどういった仕事の進め方をしているかを知る
- ▶ ゲーム会社のクライアントエンジニアとして就職できるレベルになる

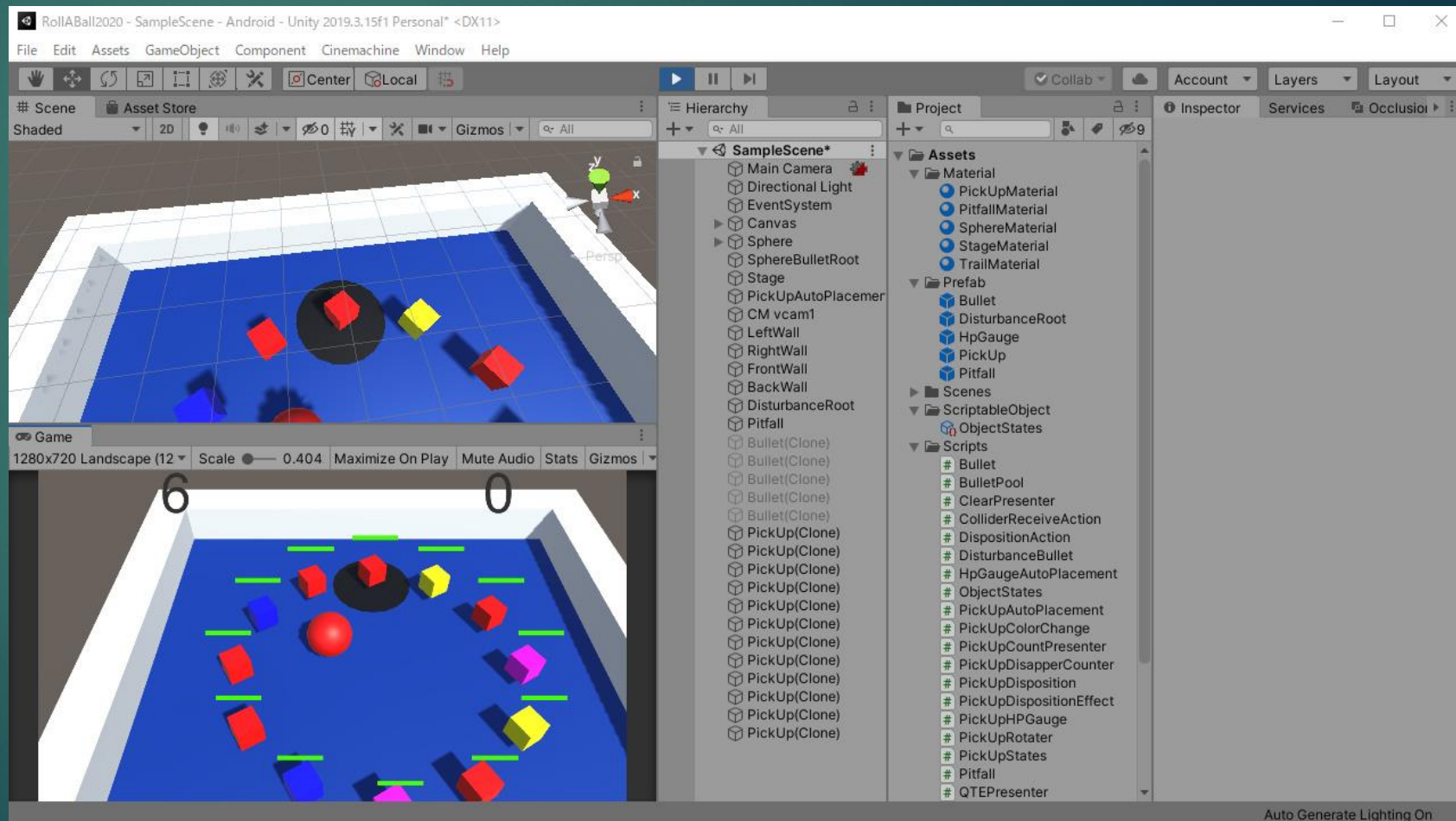
一緒にレベルアップして行きましょう！

Unity

3

RollABall

- 応用編の人は出される課題をクリアしてください
- ① PickUpの色をランダムで変更する
- ② その色によって特定の効果を発動させる
 - 加速する
 - 減速する
 - QTEが始まる
- ③ 色によって得点が変わる
- ④ 上からプレイヤーを襲う弾を実装する
- ⑤ 落とし穴を作る
- ⑥ 障害物を置いて迷路にする
- 14:30、15:30に様子をお伺いしますのでできるだけ自走してください



Tips : GitHub

- ゲーム業界のみならず、IT業界では広く使われているツールです
- ザックリいうと変更履歴を保存しておけるので、変更したタイミングに処理や手を加えた分を巻き戻すことができます
- 創作活動やプレゼン資料の作成等にも効果的に使う事ができます
- 変更単位で巻き戻したりすることができるので、Aという機能を追加した
はいいものの、使わなければそのAのみを変更履歴から除外することができます