

ステージ取り込みツール使い方

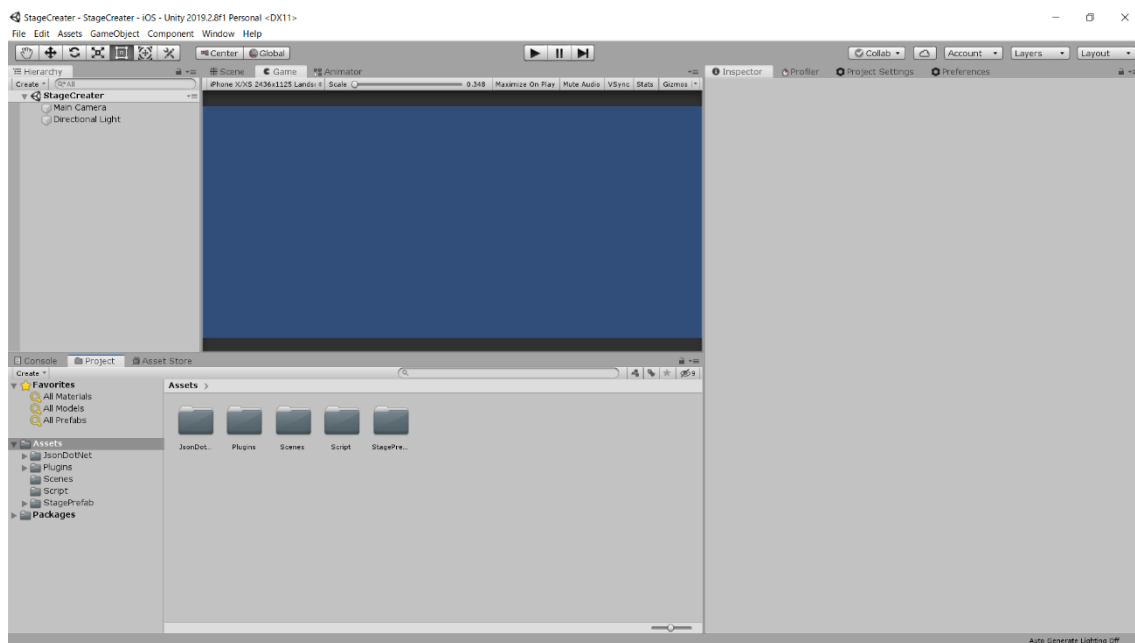
目次

はじめに

- 0、プラットフォームの確認
- 1、保存するステージ作成
- 2、読み込むシートを選択する
- 3、読み込んで編集する
- 4、保存する
- 5、追加予定

はじめに

UnityHub からダウンロードしたプロジェクトを開きます。



プロジェクトを開くとこのような4つのウィンドウが開いた画面になると思います。(タブで開かれている物もあります)

左上 Hierarchie(ヒエラルキー)

中央 game(ゲーム)

scene(シーン)

右 inspector(インスペクター)

下 project(プロジェクト)

console(コンソール)

主にこれらを使うので開かれていない方は Window→General から無いものを開いておいてください。

ウィンドウの配置が違うのは大丈夫です。

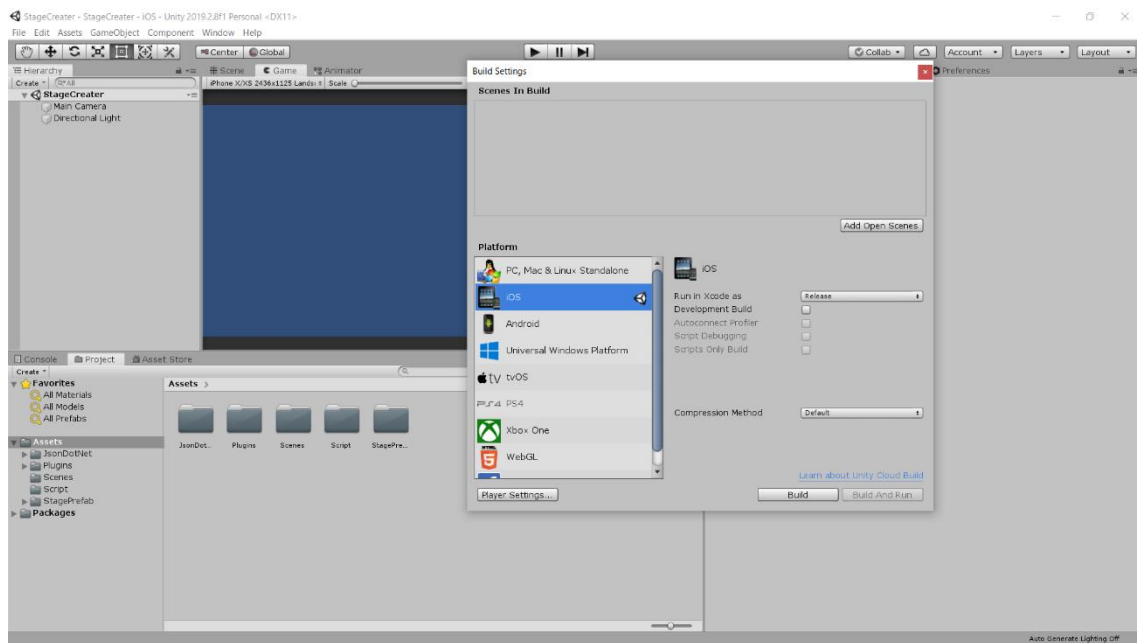
0 プラットフォームの確認

まず、File→buildsetting の platform が IOS になっているかを確認して下さい。(選択されているものは Unity のロゴが付きます)

なっていない場合 IOS をクリックして Switchplatform を押してください。

*変更できない場合エラーが出ていると思うのでコンソールウィンドウを開いて、赤文字のエラー文をコピー検索するか、日本語で書かれていた場合はスクショ撮って辻井宛てに送ってください。

*今後何か不具合があった場合はコンソールウィンドウを確認するようにしてください。



1、保存するステージを作成

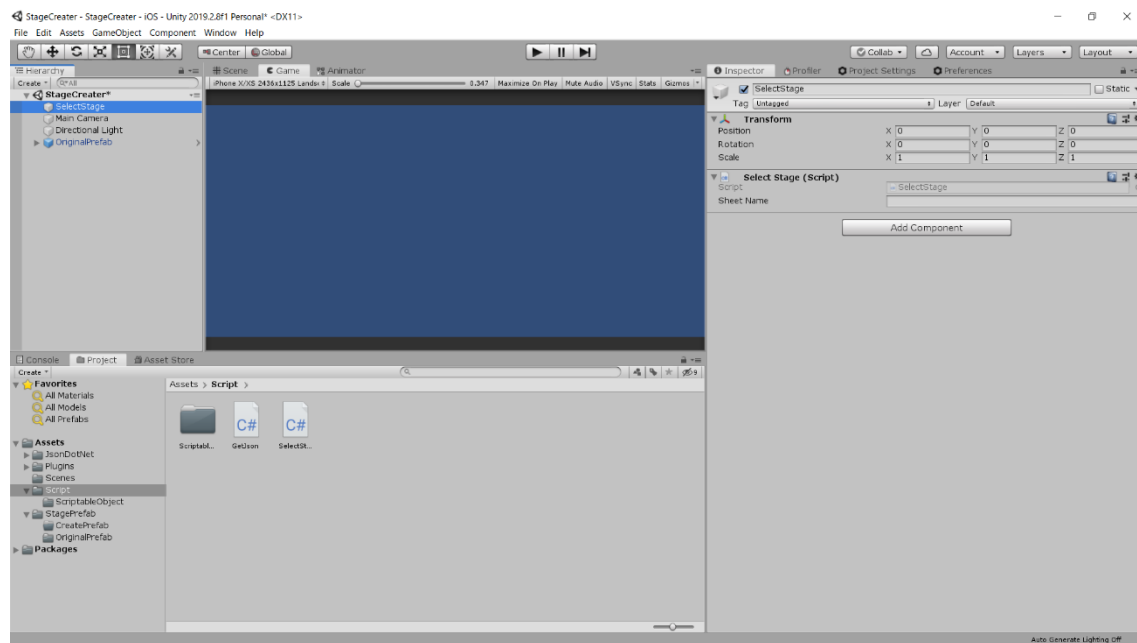
プロジェクトウィンドウにある stageprefab フォルダの originalprefab を
ヒエラルキーウィンドウにドラッグアンドドロップ(DnD)します。

2、読み込むシートを選択する

まず、ヒエラルキーの中に Camera があるので選択します。

するとインスペクターの方にいろいろ出てきますが今回使うのは。

下の方にある SelectStage の SheetName に自分が読み込みたいシートの名前を入れます。



3、読み込んで編集する

Unity 中央上部にある再生ボタンを押して 2 で選択したシートのステージが読み込まれます。

シーンウィンドウで編集したい物を選択して編集します。

インスペクターウィンドウの parameter にそのオブジェクトに対して編集できるパラメータが表示されます。

width 横から何マス目か

height 縦から何マス目か

widthsize 横のサイズ

heightsize 縦のサイズ

speed 移動速度

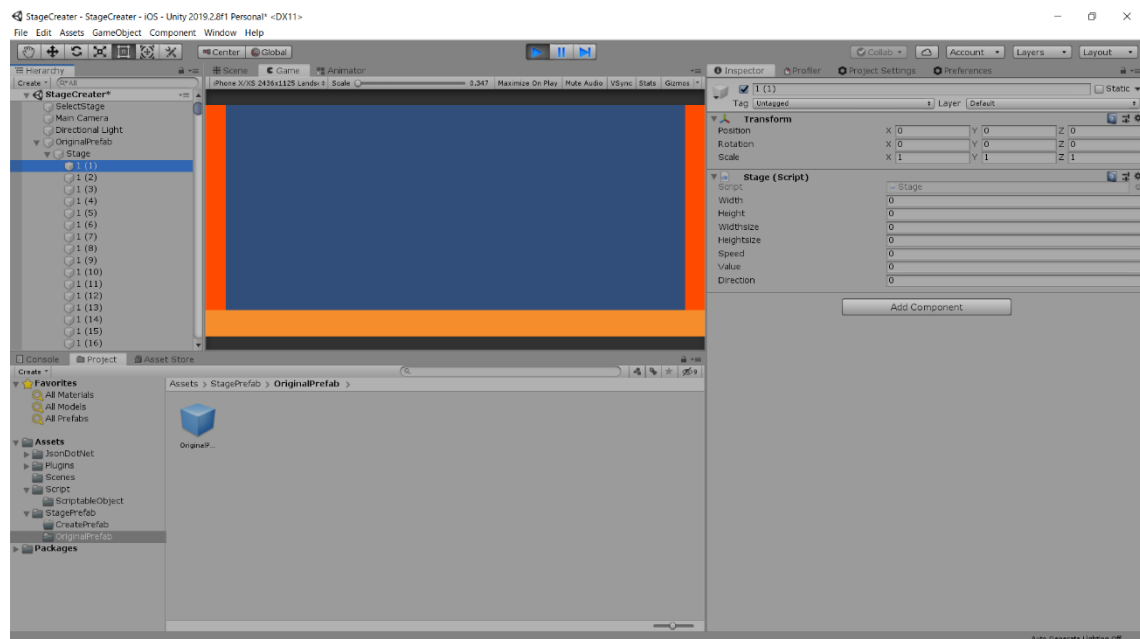
value 移動量

direction 移動向き

実際に動かすにはゲームウィンドウでプレイヤーをクリック
モード選択して切り替えます。

プレイモード 実際に動きます。

編集モード パラメータを編集できます。



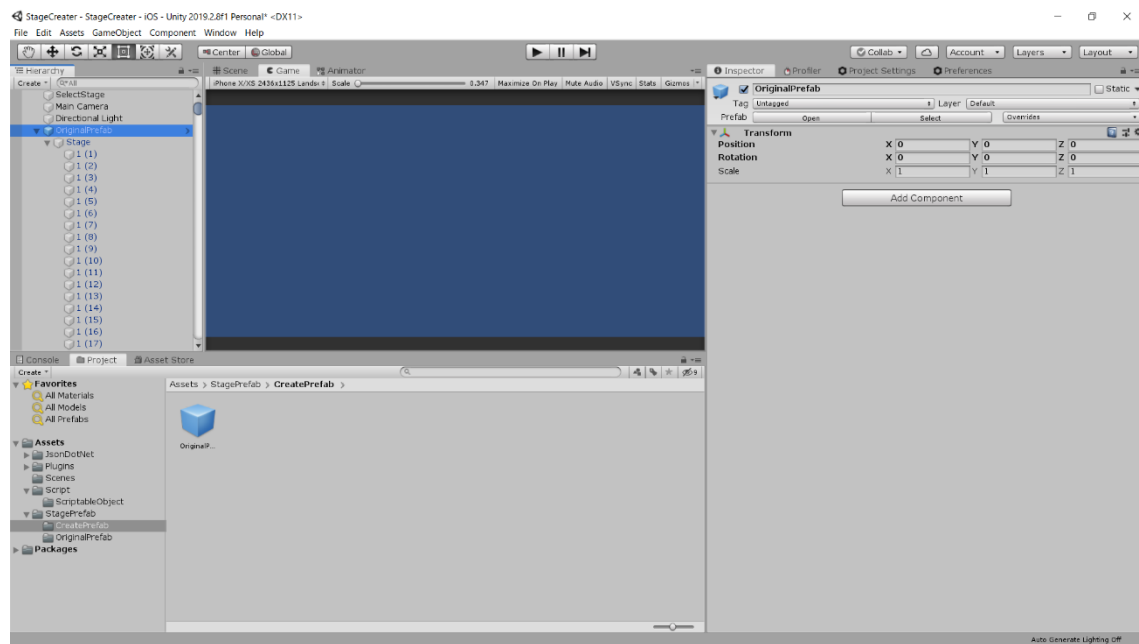
4、保存する

Unity 中央上部の再生ボタンをもう一度押して停止します。

ヒエラルキーウィンドウの今回編集したステージを選択します。

ヒエラルキーウィンドウにある originalprefab を createprefab フォルダに DnD します。

originalprefab を選択すると保存されたプレハブを作成出来ます。



5、追加予定

プレイヤーを動かして調整(できるだけ早めに追加します)

画像の入れ替え