

1. Unity2D で Unity ちゃんを使った横スクロールゲームを作成する。

Unity2D を使ってゲームを制作する。今回は Unity ちゃんの素材を利用する。

2. Unity ちゃんの 2D ゲーム用ドット絵データの準備

新規プロジェクトを作成後、下記にあるドット絵素材を Project ビューへ、ドラッグ＆ドラッグしインポートする。

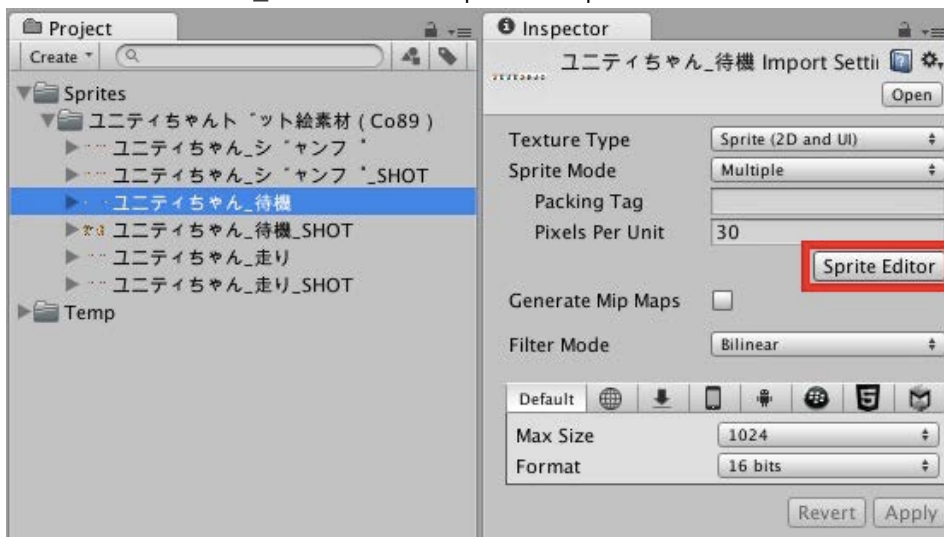
¥mmnas01¥student¥GC2015¥02_授業¥2017¥Unity¥20170515_Unity2D でのゲーム制作

引用 素材サイト Co89 さんのユニティちゃんドット絵素材

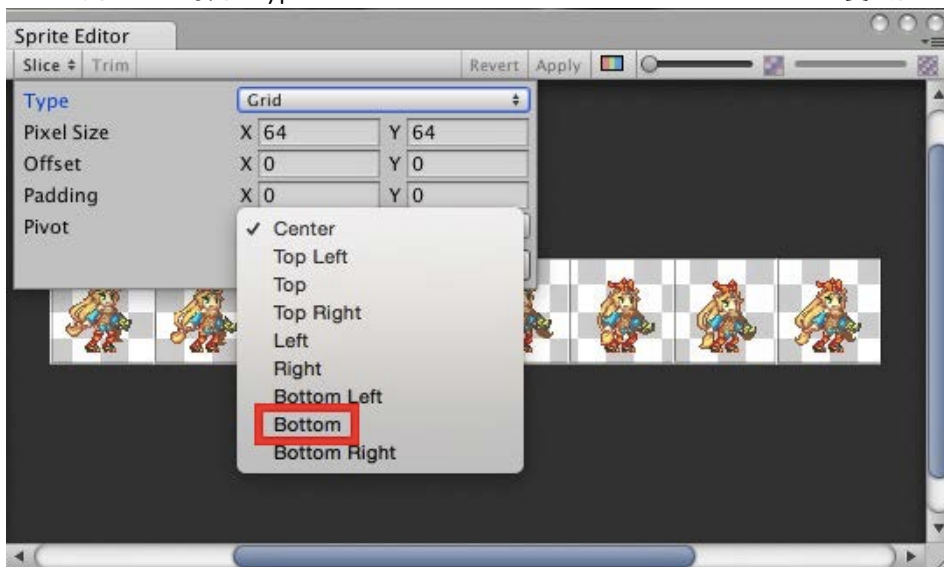
[http://unity-michi.lolipop.jp/Unity-chan%20Dot\(Co89\)%20.unitypackage](http://unity-michi.lolipop.jp/Unity-chan%20Dot(Co89)%20.unitypackage)

3. Unity ちゃんの Pivot 変更。

素材の中の「ユニティちゃん_待機」を選択し、Inspector の Sprite Editor を選択する。



左上にある Slice を押し、Type を Grid、Pixel Size を 64 * 64、Pivot を Bottom に変更し、Slice する。



4. Unity ちゃんをきれいに表示する

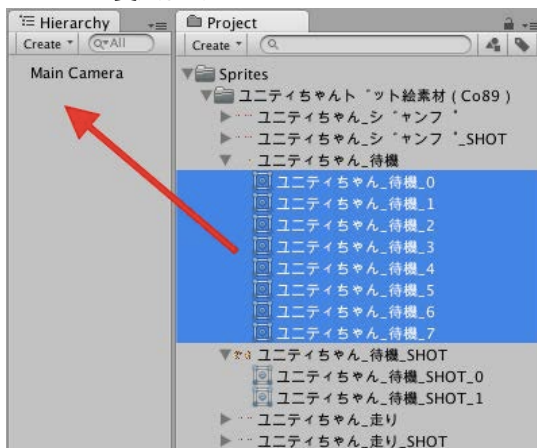
標準では、画面表示する際、Filter Mode が Bilinear になっています。そのため画像がぼけてしまうために Filter Mode を Point に変更します。

Filter Mode	3D 変形で伸長される際に、テクスチャをどのようにフィルタリングするかを選択します。
Point	拡大したテクスチャをブロック状にします。
Bilinear	拡大したテクスチャをぼかします。
Trilinear	Bilinear に似ていますが、テクスチャを異なるミップレベル間でもぼかします。

その他のすべての素材に対して上記の操作を行ってください。

5. Unity ちゃんをステージに配置する

標準では、画面表示する際、Filter Mode が Bilinear になっています。そのため画像がぼけてしまうために Filter Mode を Point に変更します。



するとアニメーションのついたユニティちゃんがゲーム画面に現れ、ゲームを再生すると動きます。

待機アニメーションが素材のフォルダ内に保存されていると思うので、名前を「Wait@Player」に変更し、Animations フォルダを作成してその中に保存して下さい。

また、アニメーション遷移をコントロールする AnimatorController も素材フォルダの中に保存されているので、名前を「Player」に変更し、AnimatorControllers フォルダを作成してその中に保存して下さい。

最後にそれら 2 つのフォルダを、下記の通り新規作成した Animations フォルダの中に保存します。

