

待機シーン以外でも Unity ちゃんに弾を撃たせる。

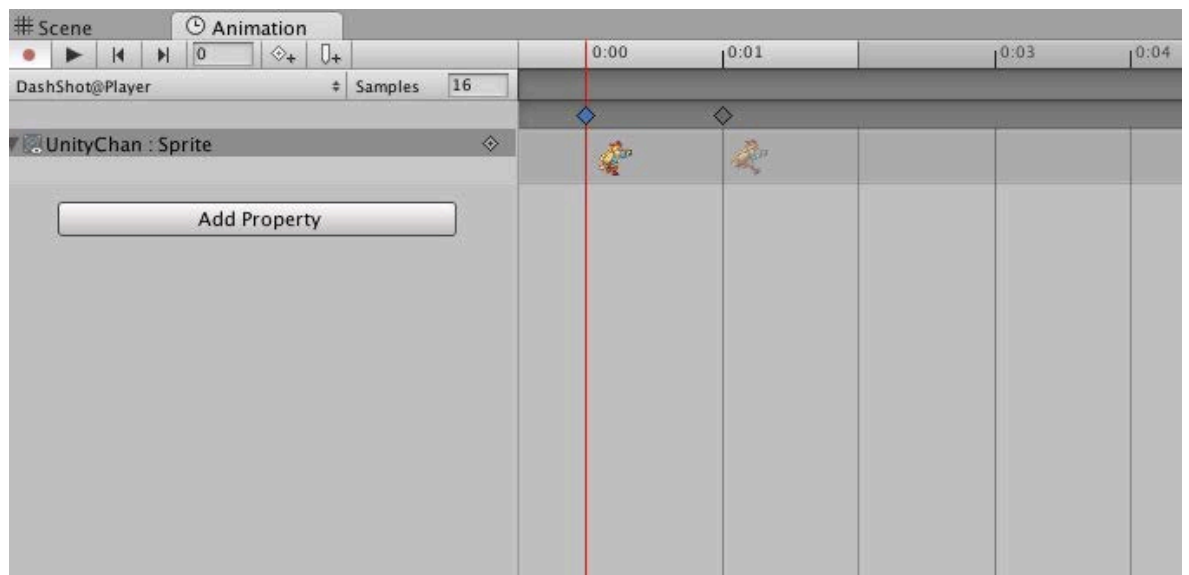
前回、Unity ちゃんから弾が出るようにした。ジャンプ途中でも弾が出るが、弾を撃つ瞬間アニメーションが切り替わっていない。そのためここでは、走っている途中での攻撃、ジャンプ途中での攻撃でアニメーションを切り替える

まず、走っている最中での

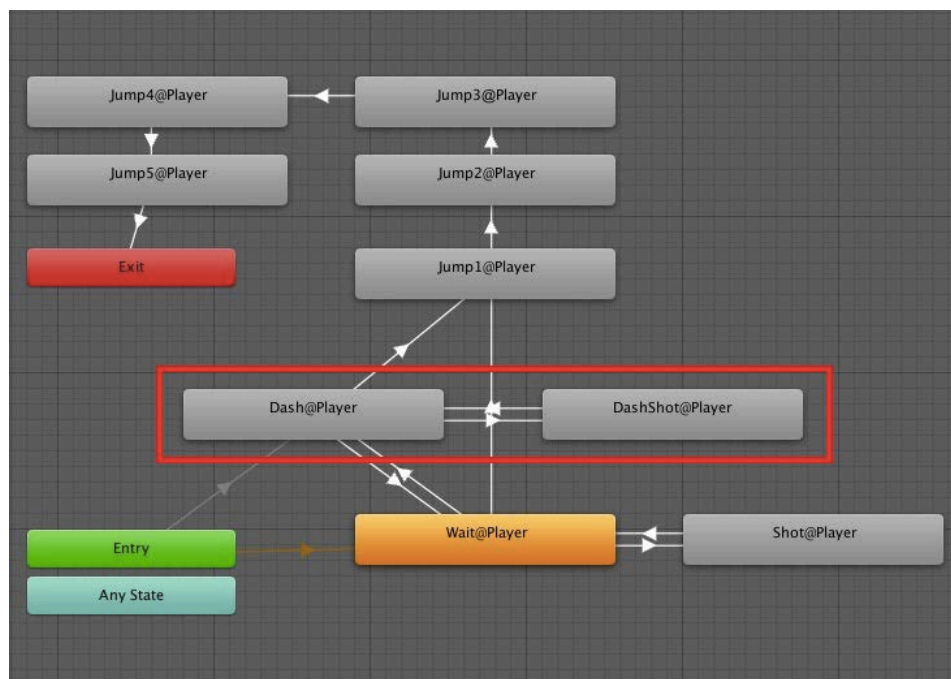
1. DashShot アニメーションを作成する。

基本的な操作は、前回までの復習になります。

Animation ビューにて Create New Clip を選択し、DashShot@Player という名前の Animation を作成し、Samples は 16、0.0 地点にユニティちゃん_走り_SHOT_0、0.1 地点にユニティちゃん_走り_SHOT_3 を配置します。



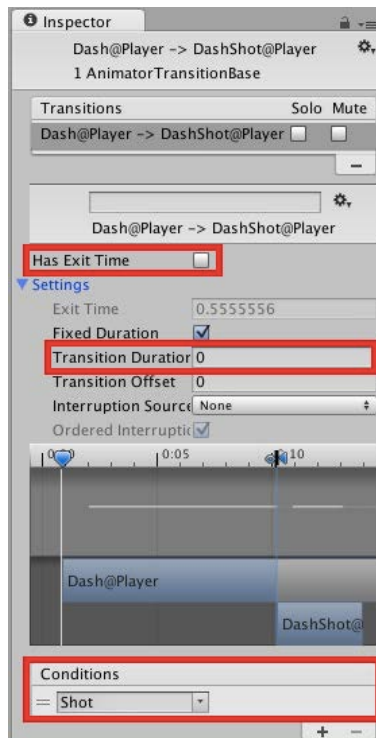
続いてアニメータービューの設定をします。新たに作成した DashShot@Player は Dash@Player の右側に配置し、Make Transition にて相互相互に矢印で結んでおきます。



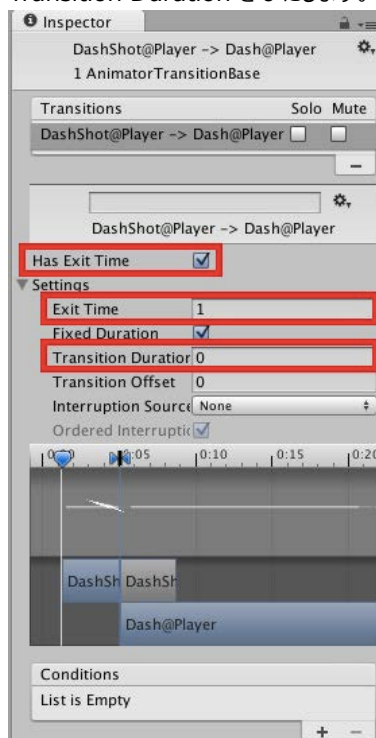
その後、SpriteEditor で 2 つの画像に分割しておきます。

次に Dash@Player→DashShot@Player の Inspector ビューの設定をおこないます。

下図の通り Has Exit Time は false、Transition Duration は 0、Conditions には Trigger 型変数の Shot を設定します。



DashShot@Player→Dash@Player の Inspector ビューは、Has Exit Time を true、Exit Time を 1、Transition Duration を 0 にします。



これでひとまず、Dash 中に弾を撃つアニメーションが設定できました。

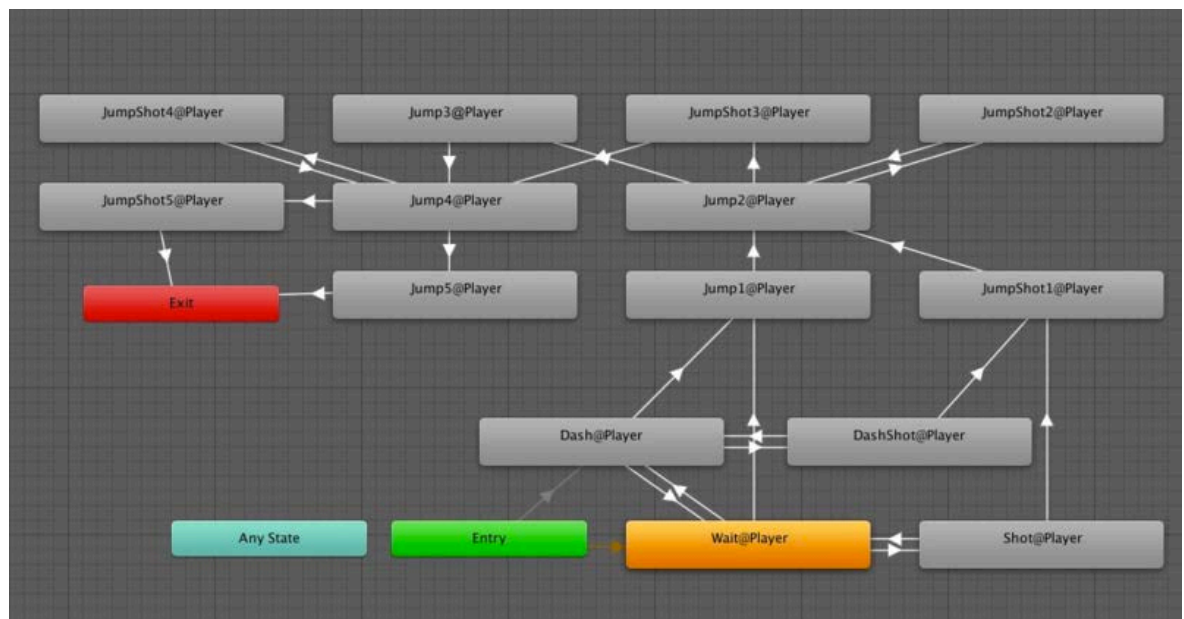
2. JumpShot アニメーションを作成する。

続いてジャンプしている最中でのショットの設定をします。今までと同じ要領で、以下の表を参考に、アニメーションを作成してください。

アニメーション名	Samples	タイムライン 0.0	タイムライン 0.1
JumpShot1@Player	16	ユニティちゃん_ジャンプ_SHOT_0	ユニティちゃん_ジャンプ_SHOT_1
JumpShot2@Player	8	ユニティちゃん_ジャンプ_SHOT_2	ユニティちゃん_ジャンプ_SHOT_3
JumpShot3@Player	16	ユニティちゃん_ジャンプ_SHOT_4	ユニティちゃん_ジャンプ_SHOT_5
JumpShot4@Player	8	ユニティちゃん_ジャンプ_SHOT_6	ユニティちゃん_ジャンプ_SHOT_7
JumpShot5@Player	16	ユニティちゃん_ジャンプ_SHOT_8	ユニティちゃん_ジャンプ_SHOT_0

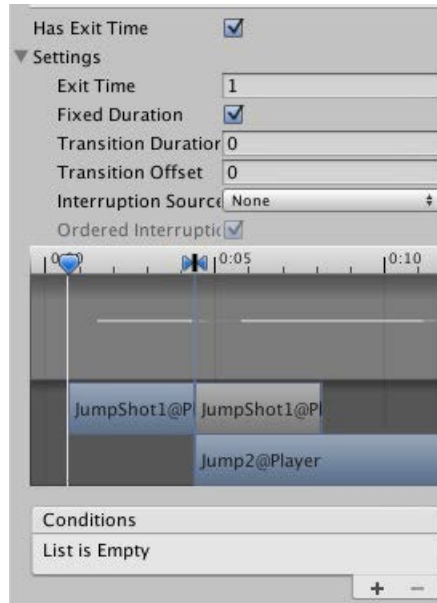
複雑になりますが。Animator ビューは下記の通りになります。

それぞれのジャンプアニメーションに対して、弾を撃つアニメーション切り替えを入れています。

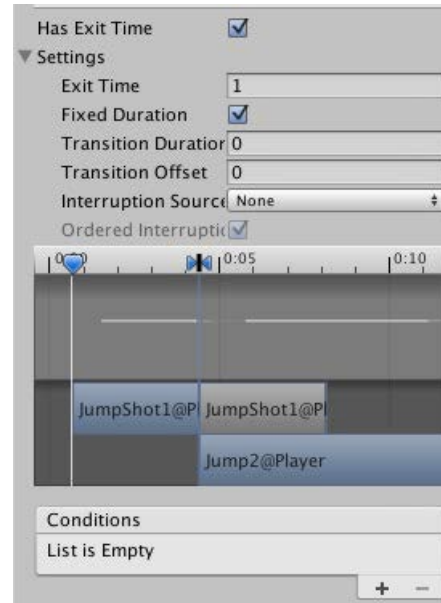


各 Transition 情報の Inspectorビューは以下の通りになります。

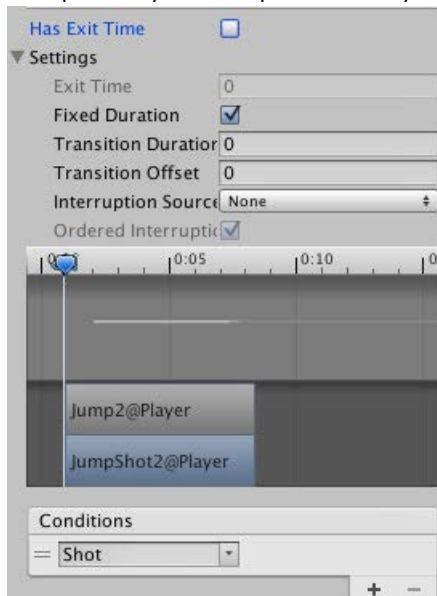
Shot@Player→JumpShot1@Player
DashShot@Player→JumpShot1@Player



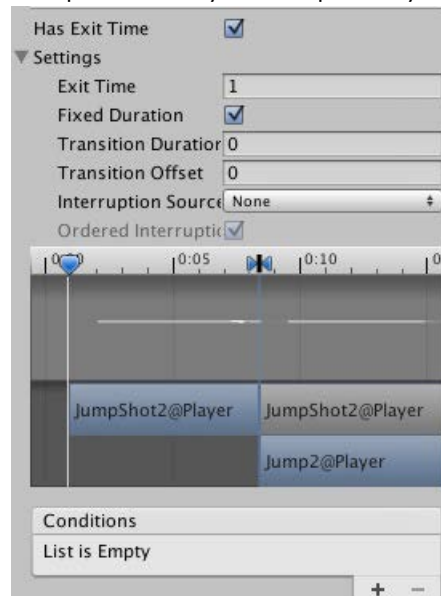
JumpShot1@Player→Jump2@Player



Jump2@Player→JumpShot2@Player



JumpShot2@Player→Jump2@Player



Jump2@Player→JumpShot3@Player

Has Exit Time ☐

▼ Settings

Exit Time 0

Fixed Duration ☒

Transition Duration 0

Transition Offset 0

Interruption Source None

Ordered Interruption ☒

The timeline shows a blue bar for 'Jump2@Player' starting at 0:00 and ending at 0:05. A blue bar for 'JumpShot3@Player' starts at 0:00 and ends at 0:05.

Conditions

= isJumping false

= Shot

JumpShot3@Player→Jump4@Player

Has Exit Time ☒

▼ Settings

Exit Time 1

Fixed Duration ☒

Transition Duration 0

Transition Offset 0

Interruption Source None

Ordered Interruption ☒

The timeline shows a blue bar for 'JumpShot3@Player' starting at 0:00 and ending at 1:00. A blue bar for 'Jump4@Player' starts at 0:00 and ends at 2:00.

Conditions

List is Empty

Jump4@Player→JumpShot4@Player

Has Exit Time ☐

▼ Settings

Exit Time 0

Fixed Duration ☒

Transition Duration 0

Transition Offset 0

Interruption Source None

Ordered Interruption ☒

The timeline shows a blue bar for 'Jump4@Player' starting at 0:00 and ending at 0:05. A blue bar for 'JumpShot4@Player' starts at 0:00 and ends at 0:05.

Conditions

= Shot

JumpShot4@Player→Jump4@Player

Has Exit Time ☒

▼ Settings

Exit Time 1

Fixed Duration ☒

Transition Duration 0

Transition Offset 0

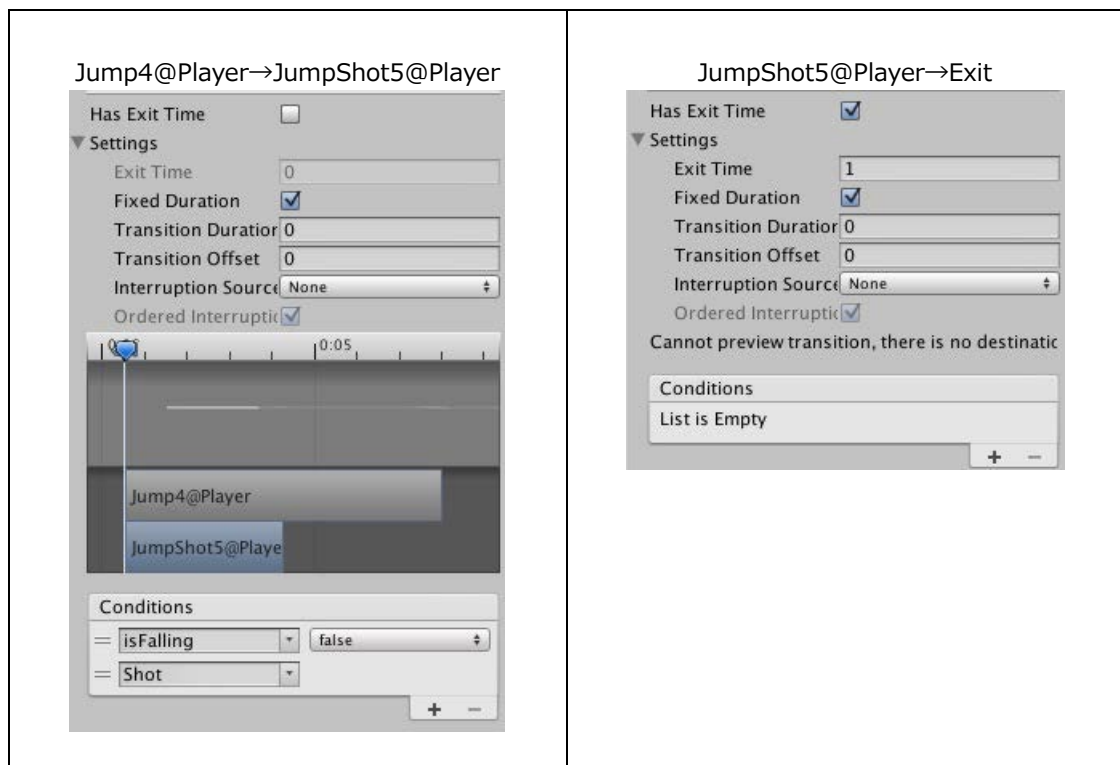
Interruption Source None

Ordered Interruption ☒

The timeline shows a blue bar for 'JumpShot4@Player' starting at 0:00 and ending at 0:10. A blue bar for 'Jump4@Player' starts at 0:05 and ends at 0:10.

Conditions

List is Empty



以上の設定が完了すると、JumpShotを行うことができます。

