**・Unityのマニュアルとスクリプトリファレンスの紹介。**

　　Unityマニュアルというキーワードでgoogleを使って検索を行う。

見つかったページをブックマーク。

　　スクリプトリファレンスの活用を説明。

**・Unityの新規プロジェクトの作成。**

　Tutorialという名前のプロジェクトを作成。

**・各ペインの説明。**

　　Hierarchyペイン

->シーンに配置されているオブジェクト

Projectペイン

　　　　->プロジェクトのアセット

Sceneペイン

　　　　->シーン。

　　Gameペイン

->ゲームシーン。

　　Inspector

->選択しているオブジェクトの情報などが記述される。

**・GameObject**

・GameObjectをレベルに配置。

　 ・地面をキューブで配置する。

　　 インスペクタでXZを10000に拡大。

　　 ・プレイヤーをカプセルで配置する。(Playerにリネームする。)

(この時に、シーンペインの詳しい使い方を説明する。パースペクティブと平行投影の説明も行う。)

・Playerスクリプトを追加する。

transform.localPositionの説明。

キーボードの上下左右のキーが押されたら球を動かすようにしてみる。

**他のゲームオブジェクトの連携**

カメラがプレイヤーに追従してくるようにスクリプトを改造。

->しかしこのままではプレイヤーが動いているかどうかがわからなくなってしまうので、適当にランドマークとなるオブジェクトを配置する。(シーンエディタの操作方法の復習を兼ねている。)

オブジェクトが配置できたら、スクリプトを記述。

**実習**

・キャラクタと箱が衝突したら箱が消滅するようにしなさい。

衝突判定には２点間の距離を活用する。

　　ここまでの内容の復習。

**Unityアニメーションシステム　Mecanim**

UnityにはMecanimというアニメーションシステムがあります。このアニメーションシステムには大きく分けて３つの要素があります。

・AnimationClip

アニメーションデータ。

・AnimationController

ステートマシンを使用してアニメーションの遷移を記述したビジュアルスクリプ

ト。

・Animator

AnimationControllerを使用してアニメーションを再生するComponent。

AnimationControllerを作成して、アニメーションステートマシーンを作成しましょう。

実習

キーボードのJが押されたらキャラクターがジャンプするようにしなさい。

**Unityアセット プレハブ**

Unityには様々なアセットがありますが、今回はその中でも特殊なアセットのプレハブについて説明します。

プレハブとはゲームオブジェクトをアセット化したものです。

・プレハブの作り方を説明する。

**ゲームオブジェクトの複製と削除**

　シューティングゲームの弾丸とか。

**・オリジナルのゲームオブジェクトの複製を作成する。**

**Instantiage(gameObject)**

**・プレハブをロードする。**

**Instantiage(Resources.Load());**

**削除**

**.Destroy(gameObject);**