

# SYN-G-GEN Tutorial #01

## Target Unity

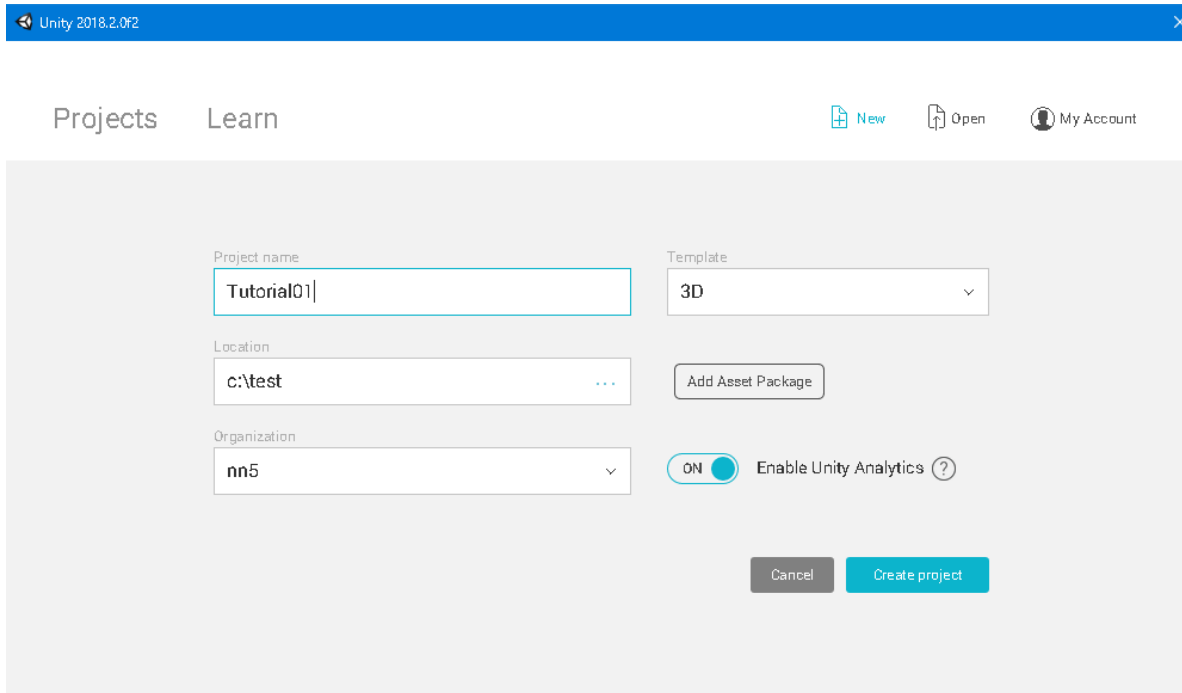
Programanic

2020/4/5

# Step 1

## 新規Unity Project作成

下記のように新規のUnityプロジェクトを作成



The screenshot shows the Unity 2018.2.0f2 interface with the 'New Project' dialog box open. The dialog box has a blue header bar with the Unity logo and version number. Below the header, there are tabs for 'Projects' and 'Learn'. On the right side of the header, there are icons for 'New', 'Open', and 'My Account'. The main area of the dialog box contains several input fields and buttons. The 'Project name' field is filled with 'Tutorial01'. The 'Template' dropdown menu is set to '3D'. The 'Location' field is filled with 'c:\test'. The 'Organization' dropdown menu is set to 'nn5'. There is an 'Add Asset Package' button. A toggle switch for 'Enable Unity Analytics' is turned 'ON'. At the bottom right, there are 'Cancel' and 'Create project' buttons.

Unity 2018.2.0f2

Projects Learn

New Open My Account

Project name  
Tutorial01

Template  
3D

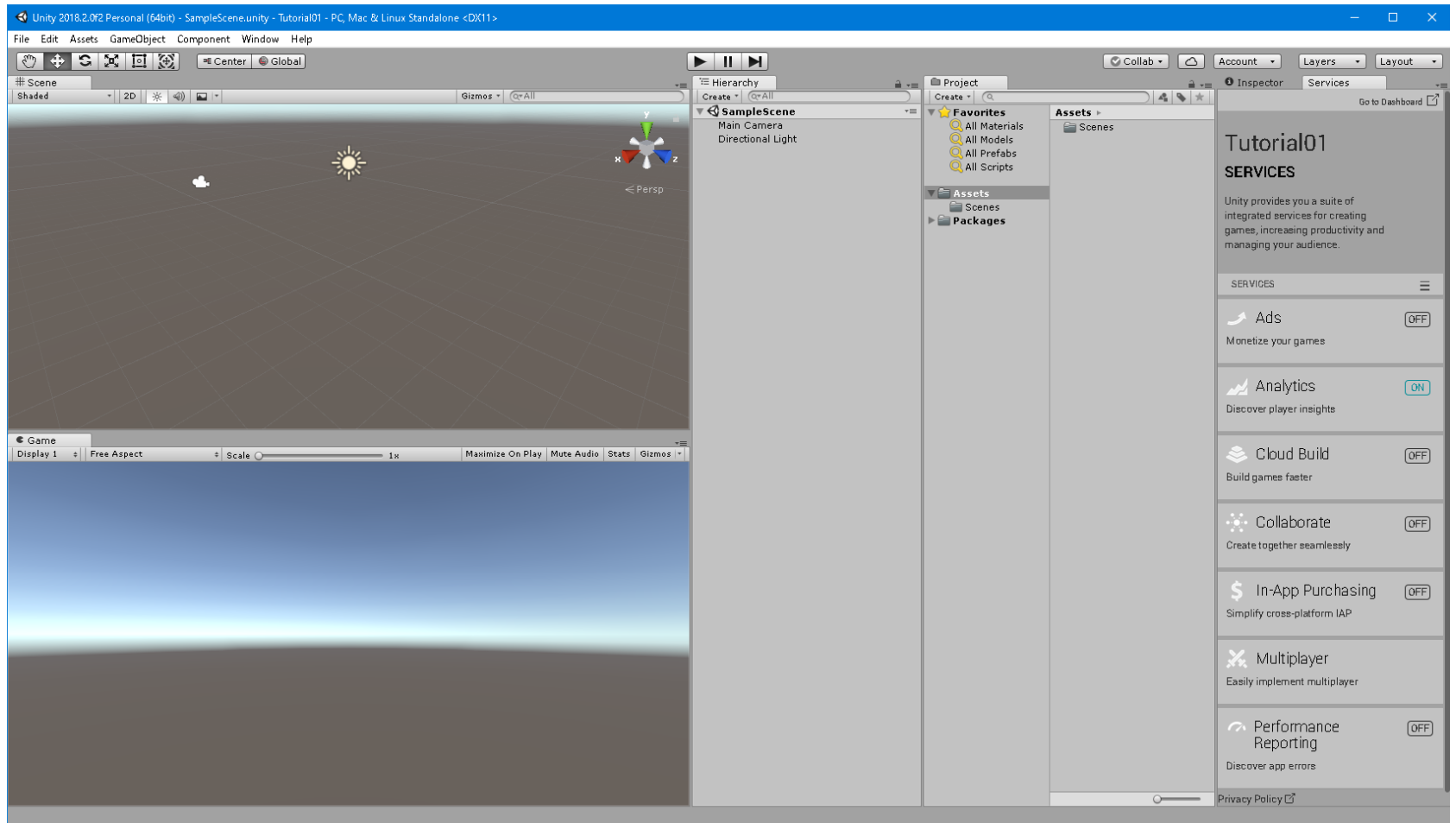
Location  
c:\test

Organization  
nn5

Add Asset Package

ON Enable Unity Analytics ?

Cancel Create project



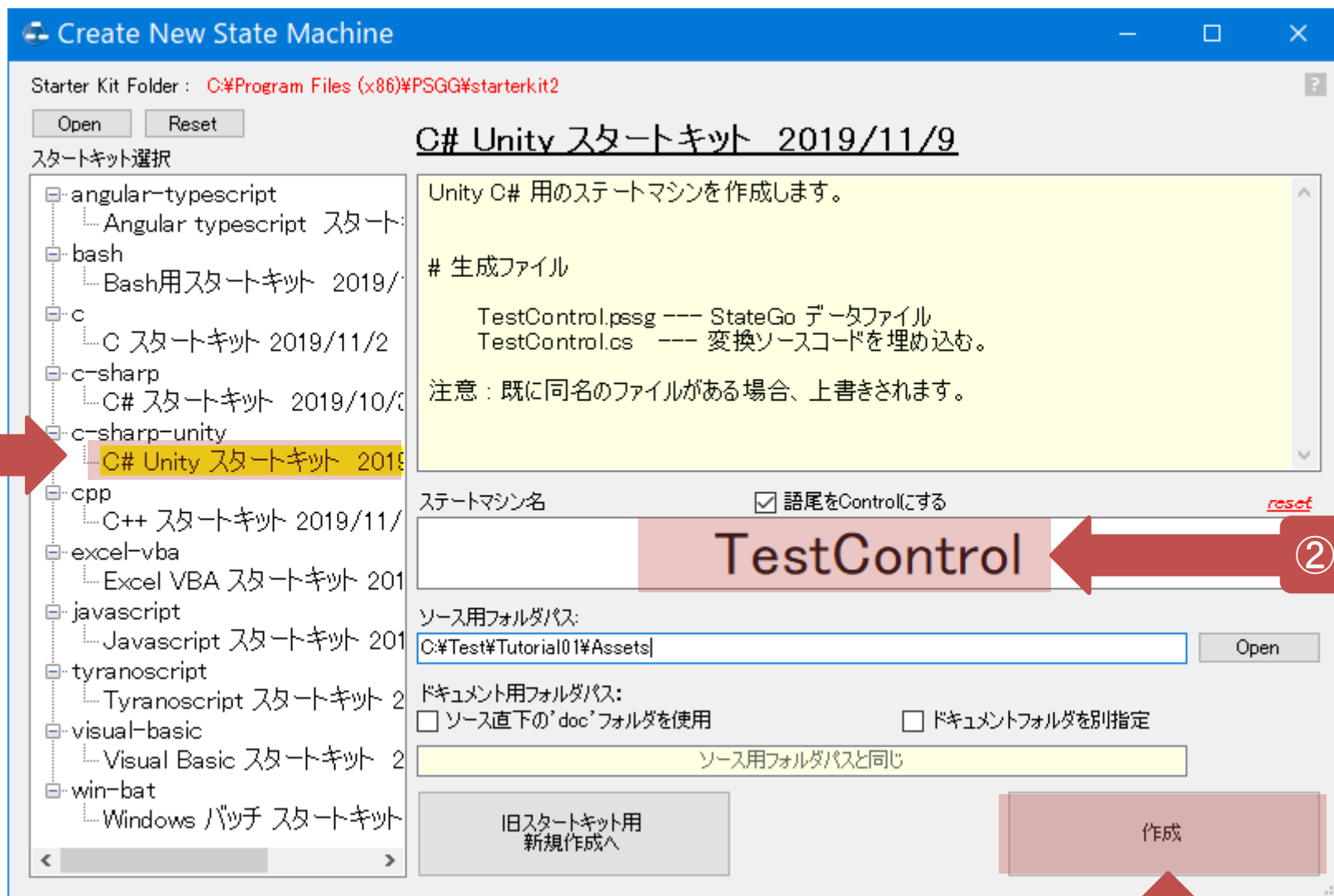
# Step 2

## Unity用新規ステートマシン作成

StageGoを起動。

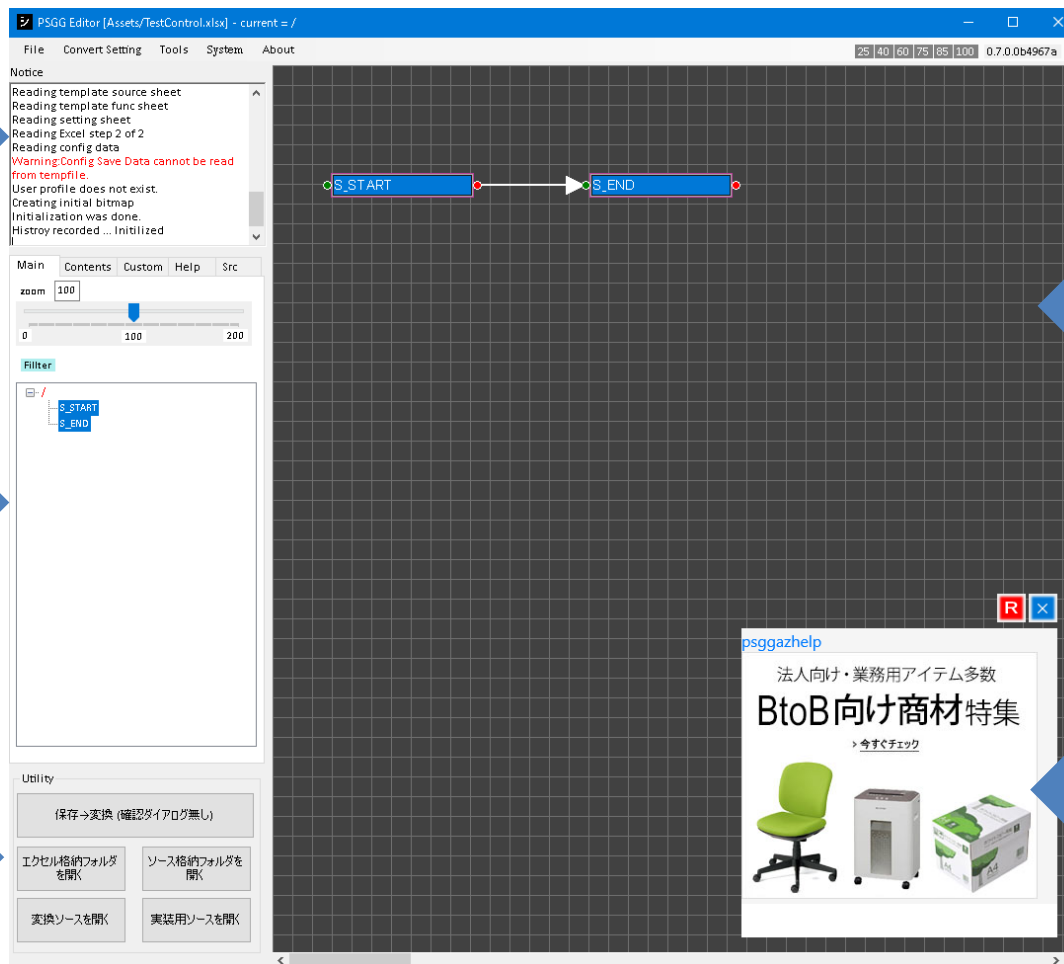
Start Dialogの新規ステートマシン作成ボタンを押下。





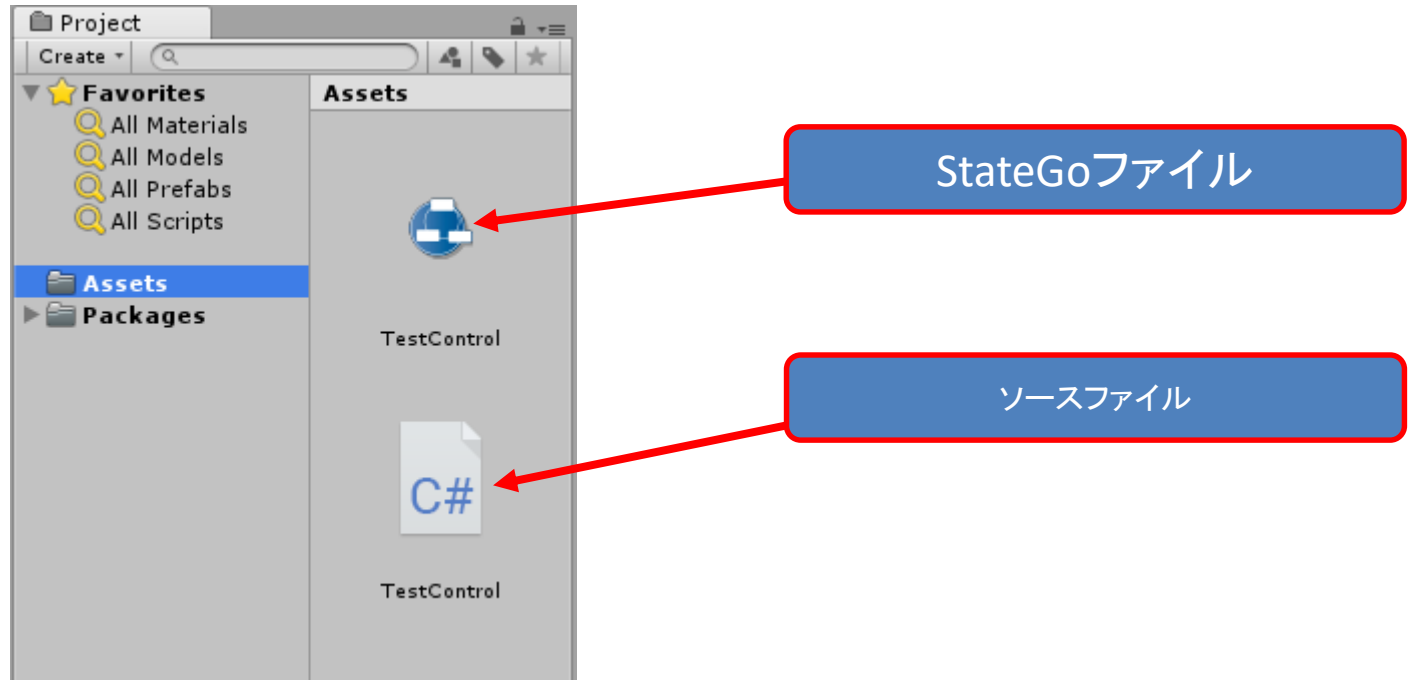
# Step 3

## ウィンドウの説明



# Step 4

## Unityプロジェクトに作成したファイルの確認



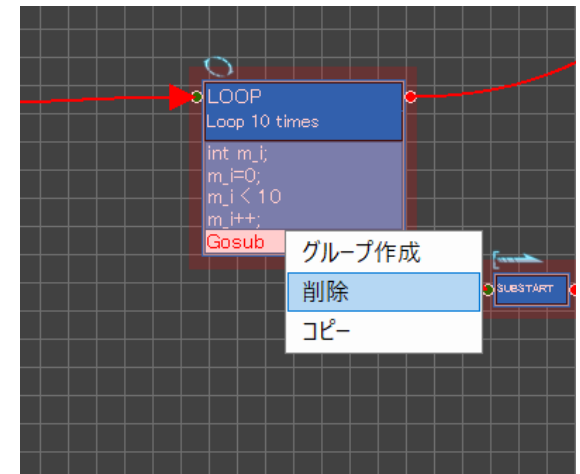
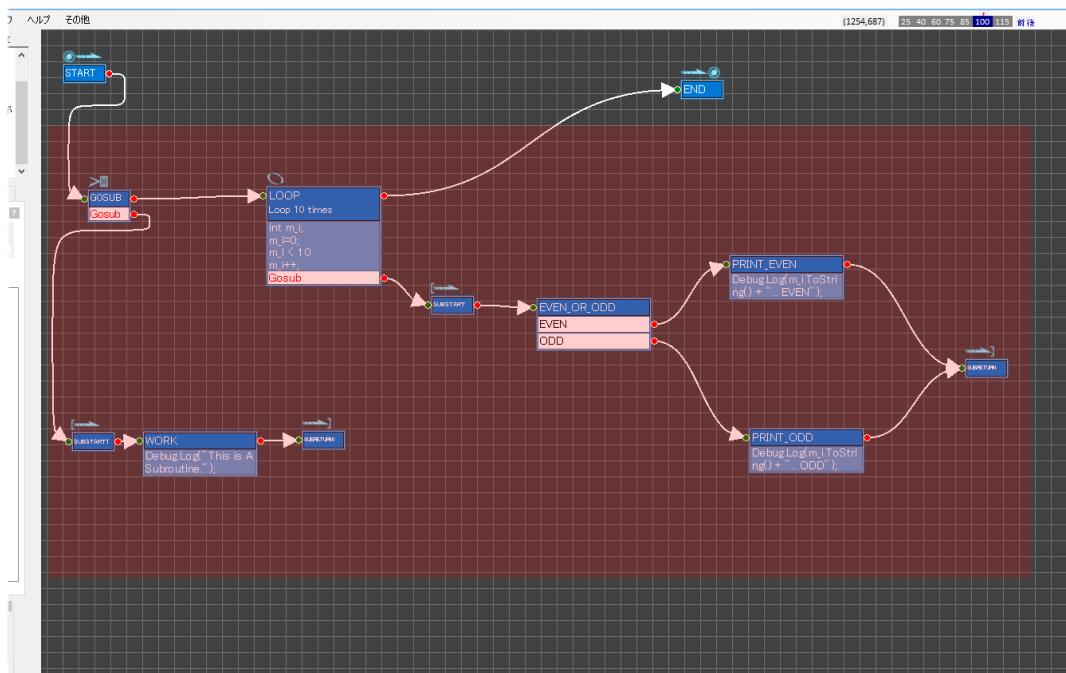
# Step 5

## 不要ステートの削除

※チュートリアルに不要なステートを削除します。

① Ctrlキーを押した状態で、ドラッグして、STARTとEND以外を選択。

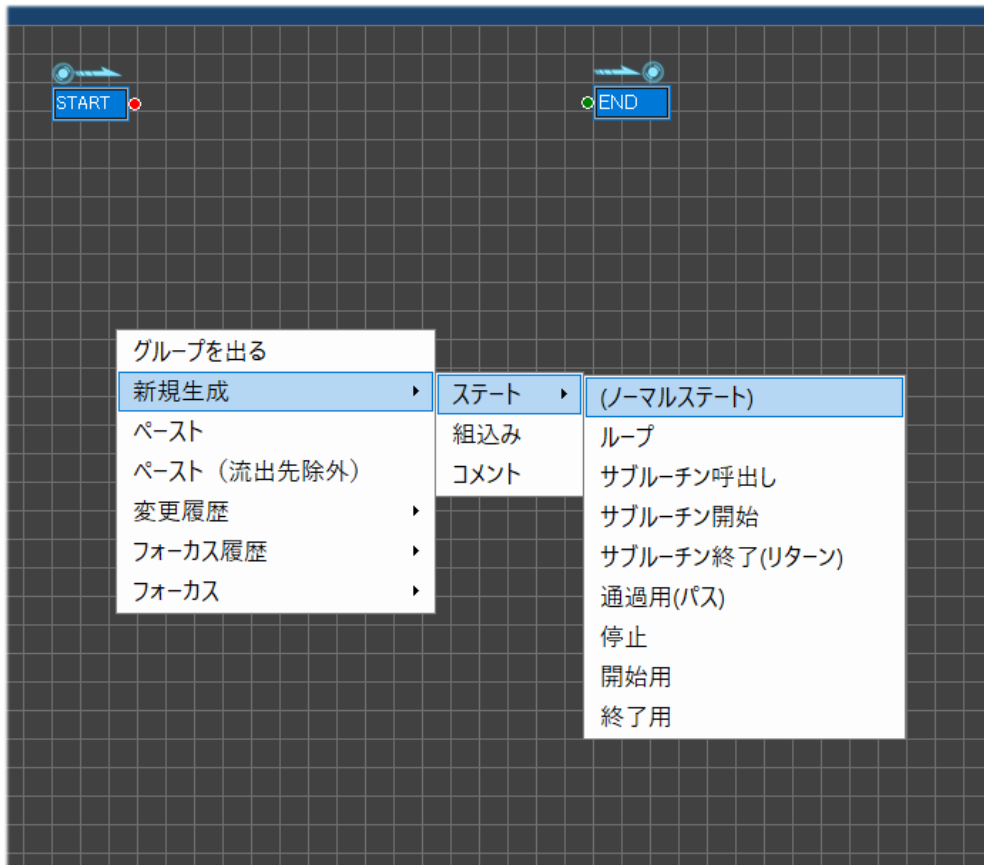
② クリックしてメニューを表示し、削除する。





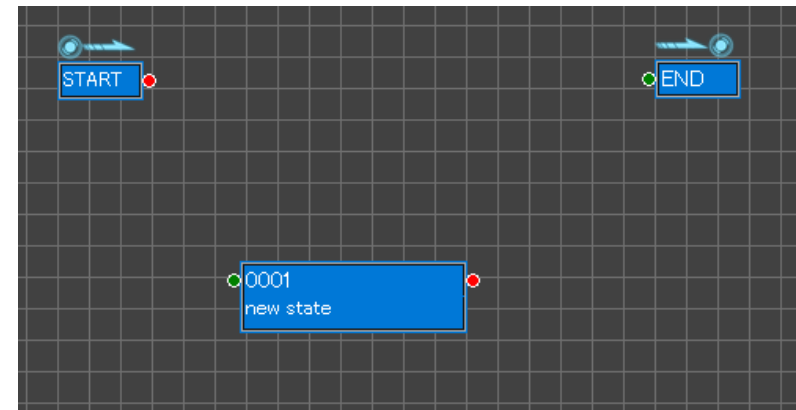
# Step 6

## 新規ステート作成



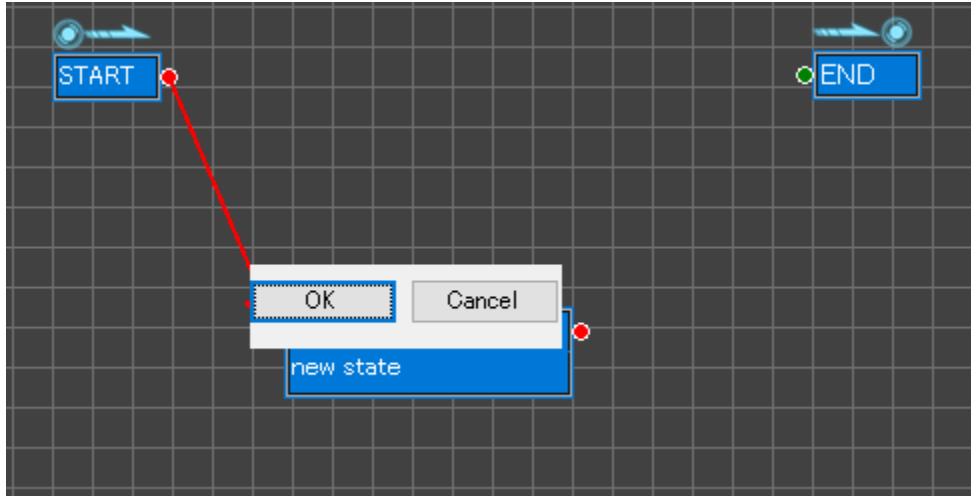
画面をクリックして、左図のように“(ノーマルステート)”を選択する。

新ステート “0001”が作成される。

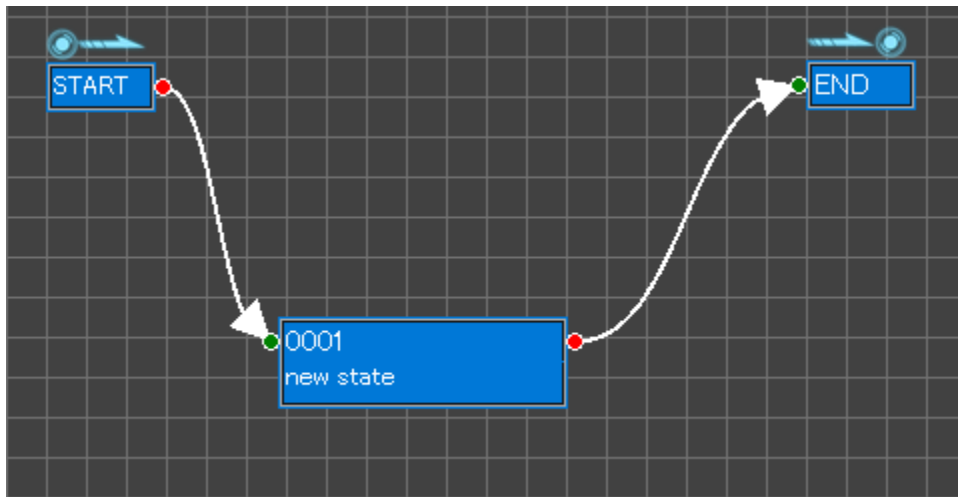


# Step 7

## 接続



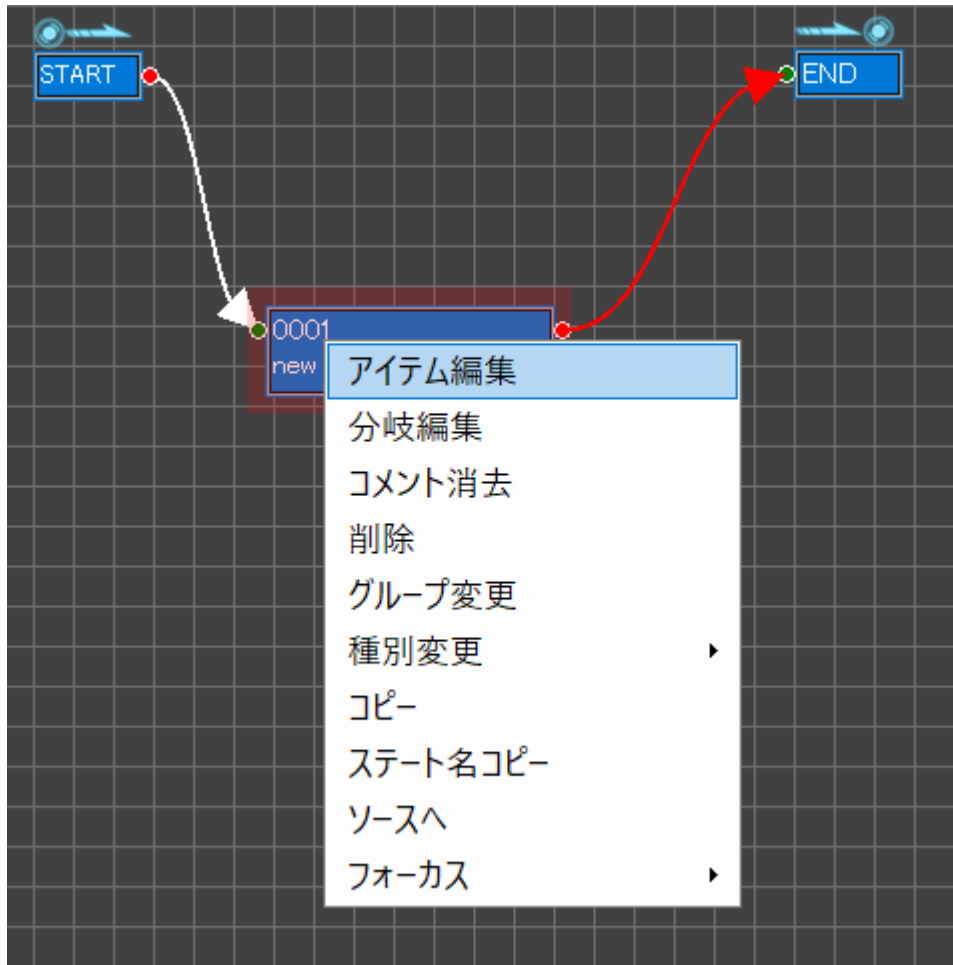
STARTの赤点をドラッグして、0001の緑点にドロップ。  
確認ダイアログにてOKを選択。



同様にして、0001からENDへ接続。

# Step 8

## Cube生成指定



0001状態でクリック。  
サブメニューから“アイテム  
編集”を選択。

Edit S\_0001

行	アイテム名	値
1	thumbnail	(bitmap)
2	<b>state</b>	<b>S_0001</b>
3	state-cmt	new state
6	basestate	
7	nextstate	S_END
11	members	
13	vars	
14	init	
18	update	
21	wait	
24	post_wait	
37	nowait	

OK CANCEL

☒ 最適化表示  
☐ 中間表示  
☐ 全体表示

スタートコメント削除

説明OFF

ステート名を変更するため、  
S\_0001をクリック。

Edit State

State S\_CREATE\_CUBE

S\_CREATE\_CUBE

OK CANCEL

*S\_--State E\_--Embed code C\_--Comment out Numberd*

Comment **clear**

キューブ作成

ref Open

Help

ステート名を指定する。  
 英文字、数字、アンダーバーで構成される。  
 先頭は英文字およびアンダーバー。

Stater欄にS\_CREATE\_CUBEと記入。  
 Comment欄に「キューブ作成」と  
 記入。  
 OKボタン押す。

Edit S\_CREATE\_CUBE

行	アイテム名	値
1	thumbnail	(bitmap)
2	<b>state</b>	<b>S_CREATE_CUBE</b>
3	state-cmt	キューブ作成
6	basestate	
7	nextstate	S_END
11	members	
13	vars	
14	init	GameObject.CreatePrimitive(PrimitiveType.Cube);
18	update	
21	wait	
24	post_wait	
37	nowait	

OK

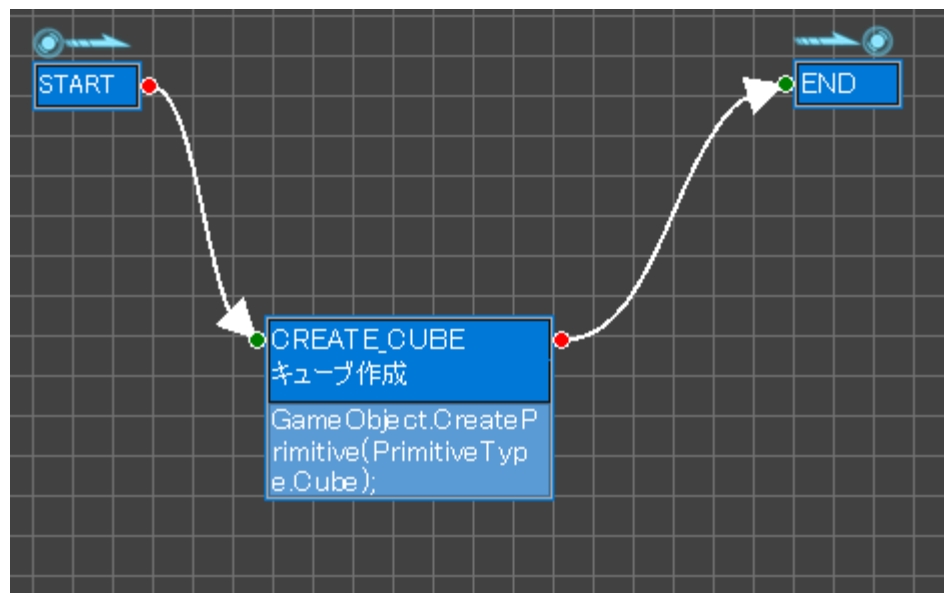
CANCEL

☒ 最適化表示  
☐ 中間表示  
☐ 全体表示

ステート  
コメント  
削除

説明OFF

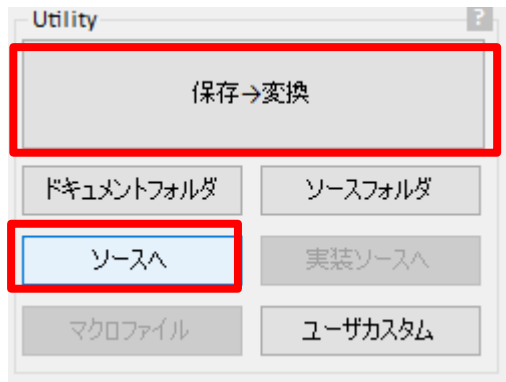
Initをクリックし、  
“GameObject.CreatePrimitive(PrimitiveType.Cube);”と記入。



S\_0001ステートが、右図の  
ように変更される。

# Step 9

## ソースへ変換

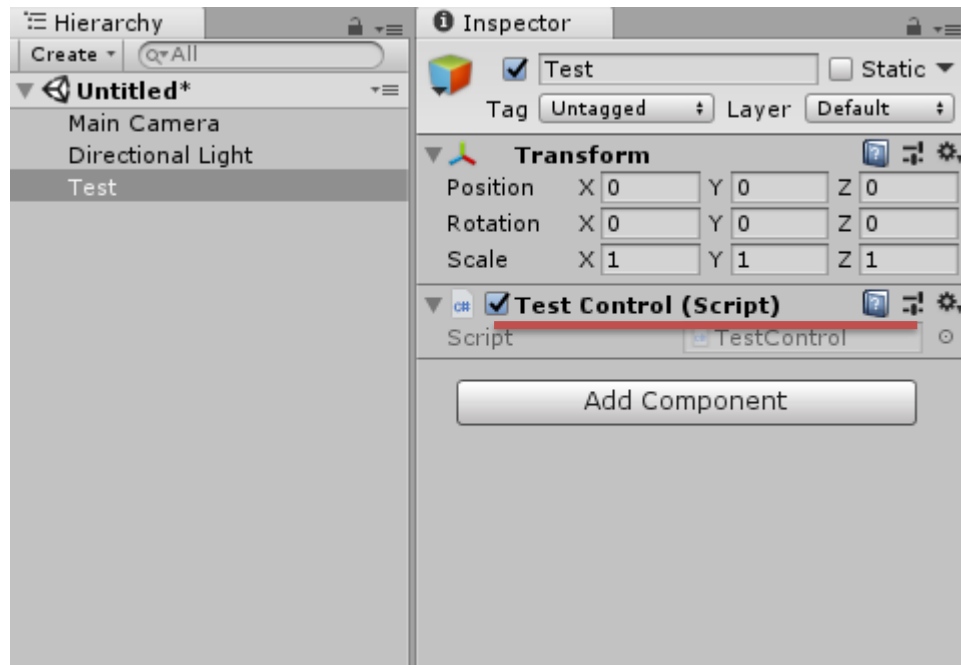


①ユーティリティパネルの  
【保存→変換】ボタンを押す。

②変換ソース確認。

# Step 10

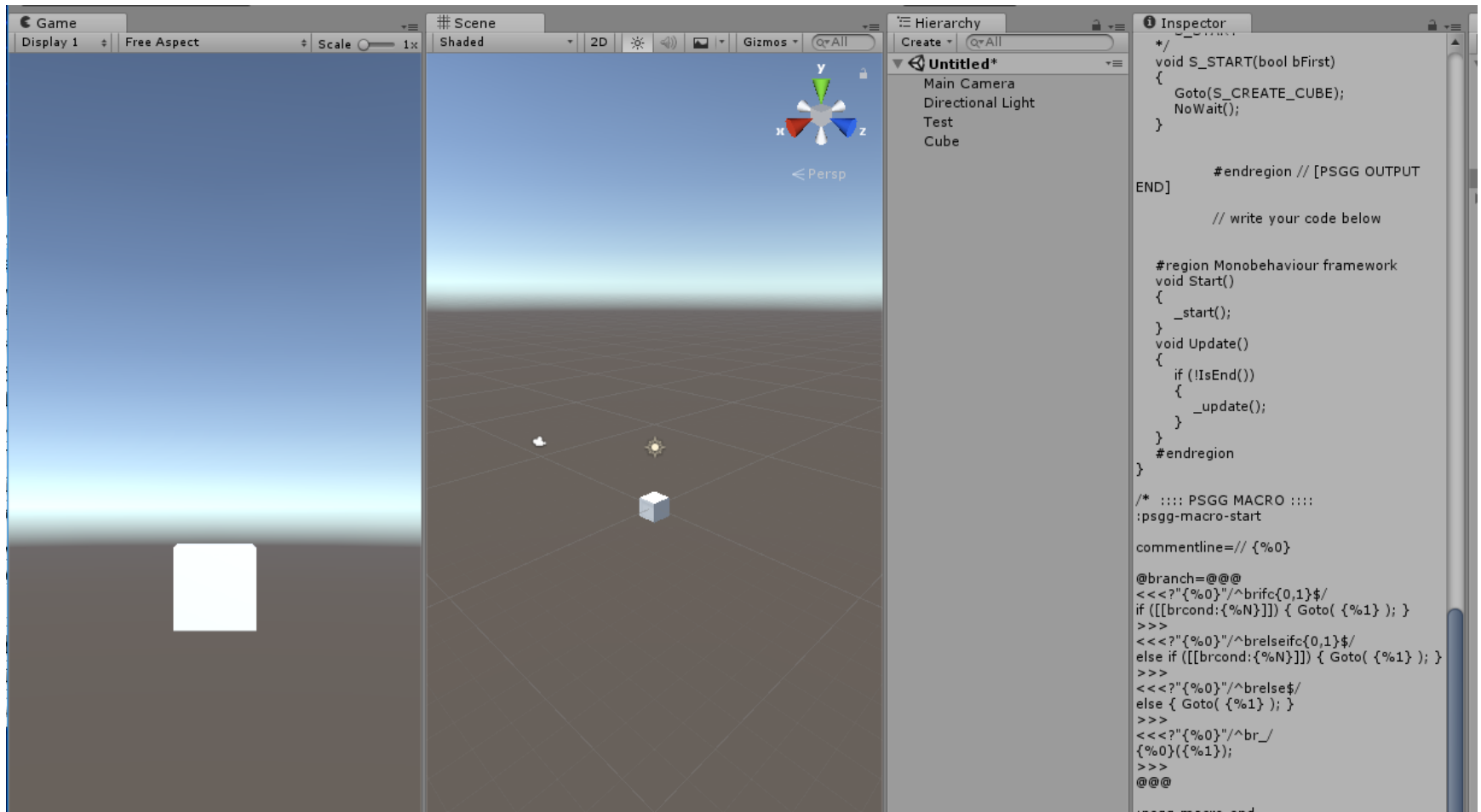
## シーンのGameObjectに装着





# Step 11

## 実行



# まとめ

1. ステートマシンを新規作成する
2. ステートマシン図を組み立てる
3. ステートに直接コードを書く
4. ステートマシンをプログラムソースへ変換する
5. Unityオブジェクトに接続する
6. 実行する