



福岡情報ITクリエイター専門学校
FUKUOKA INFORMATION TECHNOLOGY & CREATOR

はじめての Unity体験

はじめてのUnity体験 ①ゲームオブジェクトを配置



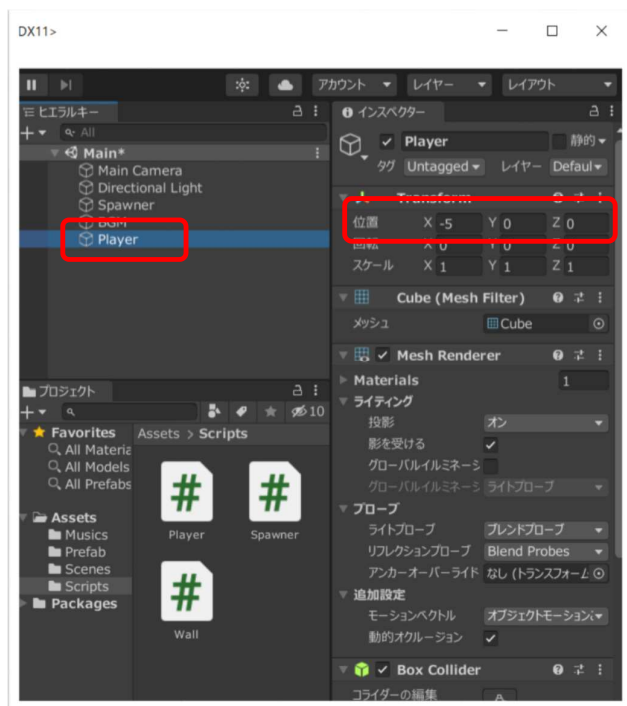
《手順1》

- ・メニューのゲームオブジェクトをクリック
- ↓
- ・3Dオブジェクトをクリック
- ↓
- ・キューブをクリック



福岡情報ITクリエイター専門学校
FUKUOKA INFORMATION TECHNOLOGY & CREATOR

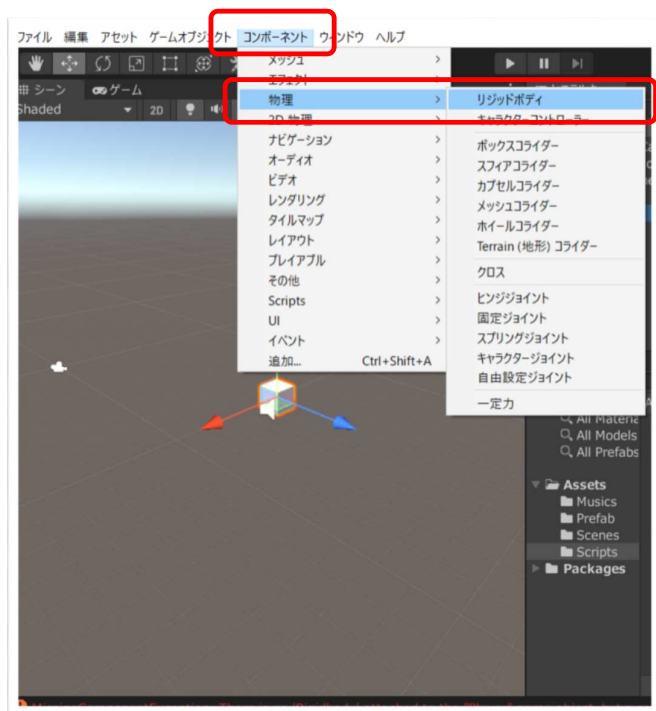
はじめてのUnity体験 ②オブジェクトの位置を変更



《手順2》

- 画面中央のヒエラルキーにできた「Cube」を「Player」に変更する。
- ヒエラルキーのPlayerをクリックし、インスペクターの位置の値を、
X : -5 Y : 0 Z : 0 にする。

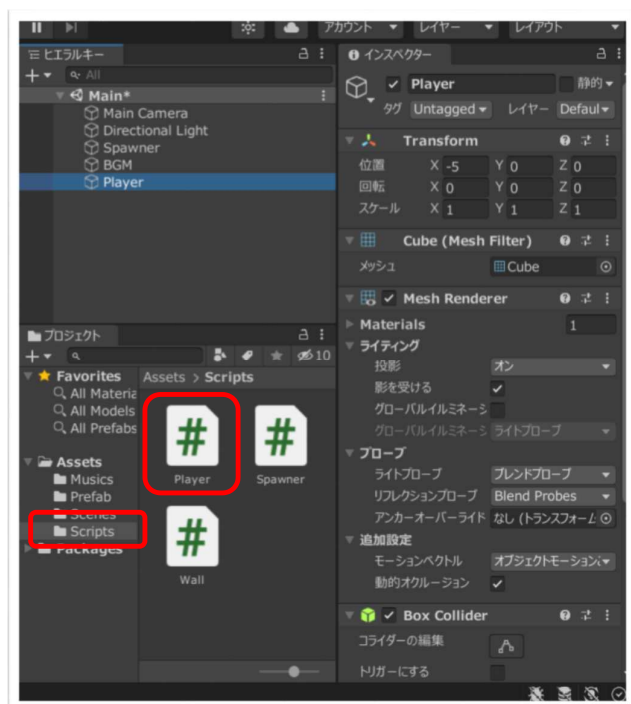
はじめてのUnity体験 ③コンポーネントを追加



《手順3》

- ヒエラルキーのPlayerをクリックした状態で、メニューのコンポーネントをクリック
- ↓
- 物理をクリック
- ↓
- リジッドボディをクリック

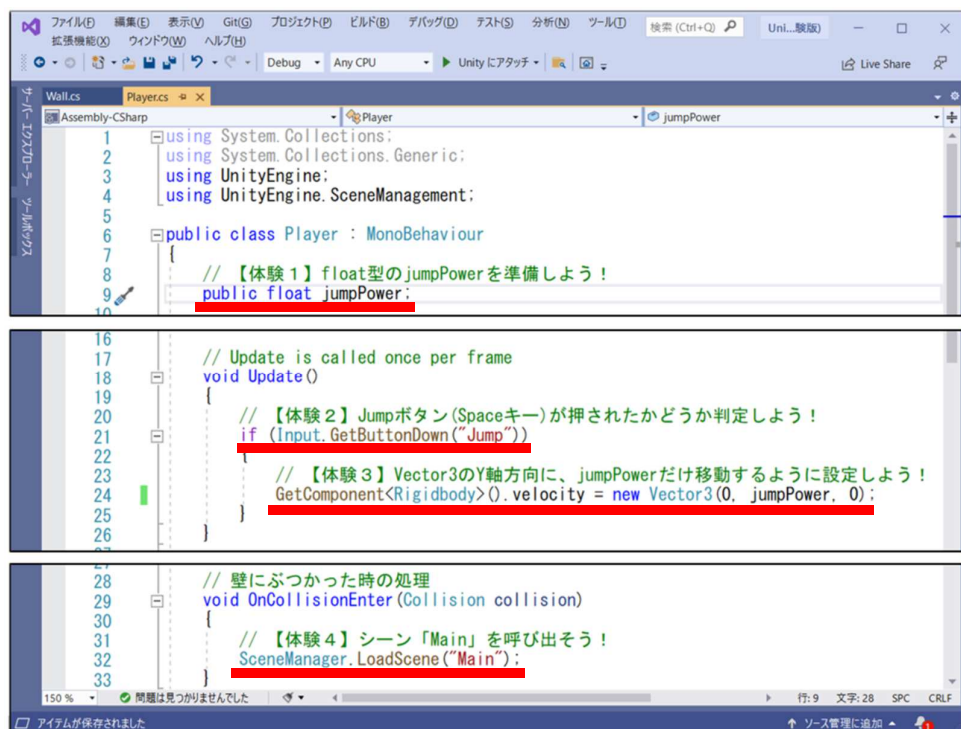
はじめてのUnity体験 ④Playerスクリプトを開く



《手順4》

- ・画面中央下のプロジェクトのScriptsをクリック
- ・右に表示された#のPlayerをダブルクリック

はじめてのUnity体験 ⑤ジャンプ処理とシーンチェンジ処理



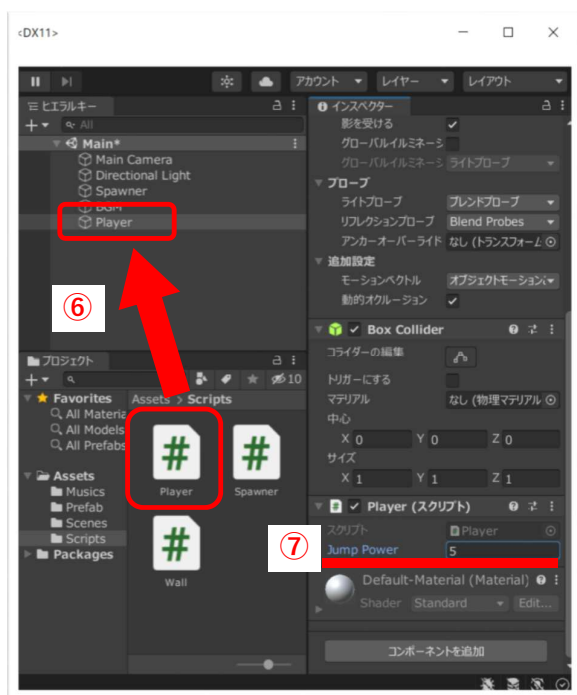
《手順5》

以下の行を左図の通りに入力する

- ・9行目
- ・21行目
- ・24行目
- ・32行目

※大文字、小文字も揃え
ましょう。

はじめてのUnity体験 ⑥⑦コンポーネントの追加とデータ設定



《手順 6》

Unityに戻り、編集したPlayerスクリプトをヒエラルキーにあるPlayerにドラッグアンドドロップする。

《手順 7》

インスペクターの下部に、Player（スクリプト）が追加されます。Jump Powerの値に「5」を入力します。

はじめてのUnity体験 ⑧アレンジしてみよう♪

ここからはアレンジです！

アレンジ①：Playerを大きくしてみよう！

- ・ヒエラルキーのPlayerをクリック
- ・インスペクターのTransformのスケールの値を自由に変更する。
例) 2倍の大きさにする場合・・・X:2 Y:2 Z:2

アレンジ②：壁の迫ってくる速度を早くしよう！

- ・プロジェクトのPrefabの中にあるWallをクリック
- ・インスペクターのWall(スクリプト)の速度を自由に変更する。(例：-10で倍速)

アレンジ③：壁の出現する周期を短くする！

- ・ヒエラルキーのSpawnerをクリック
- ・インスペクターのSpawner（スクリプト）の間隔を変更する。(例：1で1秒周期)