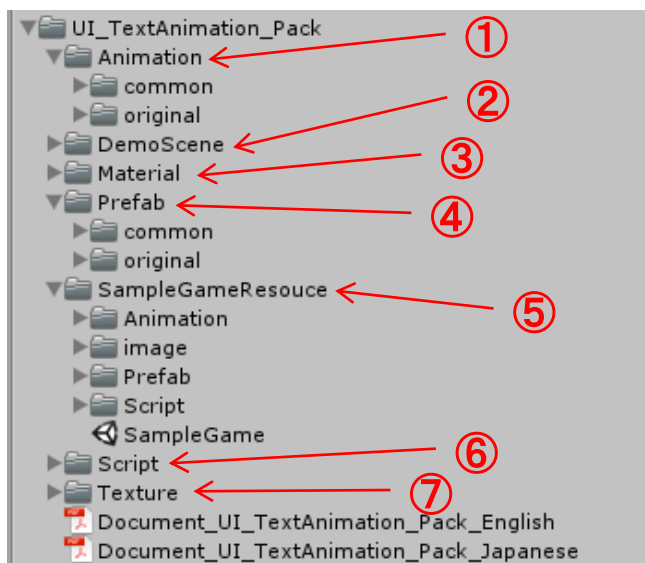


UI_TextAnimation_Pack: Unity Assets

Version 1.0.1, September 1, 2016

■フォルダ説明



- “UI_TextAnimation_Pack/Animation” (図: ①)
AnimatorとAniamtionが入っている。
Animationの種類に、originalとcommonがある。

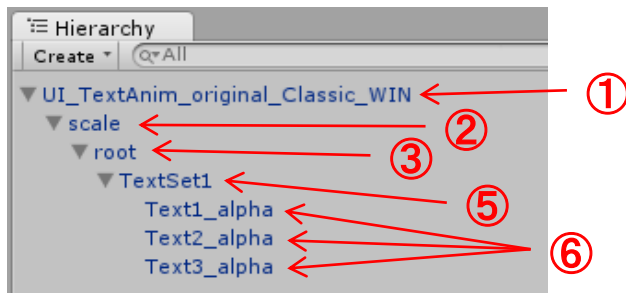
original(オリジナル)Animation : 固有のアニメーション
[UI_TextAnim_original_xxxx]
UI_TextAnim_original_Classic_Clear
などなど…

common(汎用)Animation : 汎用的なアニメーション
[UI_TextAnim_common_xxxx]
UI_TextAnim_common_InScaleUp_OutScaleDown
などなど…
- “UI_TextAnimation_Pack/DemoScene”(図: ②)
サンプルのTextAnimationを確認できるデモシーンが入っている。
- “UI_TextAnimation_Pack/Material”(図: ③)
Material is included.
- “UI_TextAnimation_Pack/Prefab”(図: ④)
サンプルのTextAnimationPrefabが入っている。
Prefabの種類に、originalとcommonがある。
- “UI_TextAnimation_Pack/SampleGameResouce”(図: ⑤)
テキストアニメーションを使用したサンプルのシーンと素材が入っている。
- “UI_TextAnimation_Pack/Script”(図: ⑥)
Scriptが入っている。
- “UI_TextAnimation_Pack/Texture”(図: ⑦)
TextAtlasのテクスチャーとエフェクトのテクスチャーが入っている。

■サンプルPrefab説明

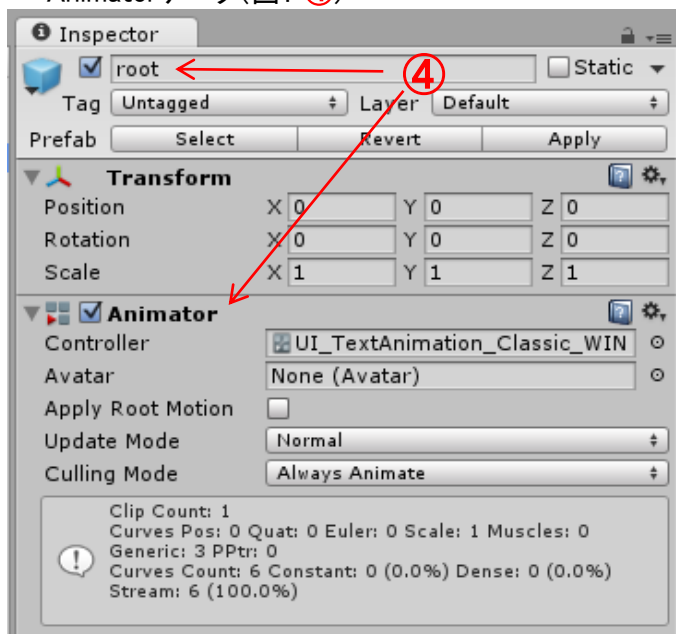
“UI_TextAnimation_Pack/Prefab”

データの作りは、“Sprite”の文字を“Animator”で制御している。



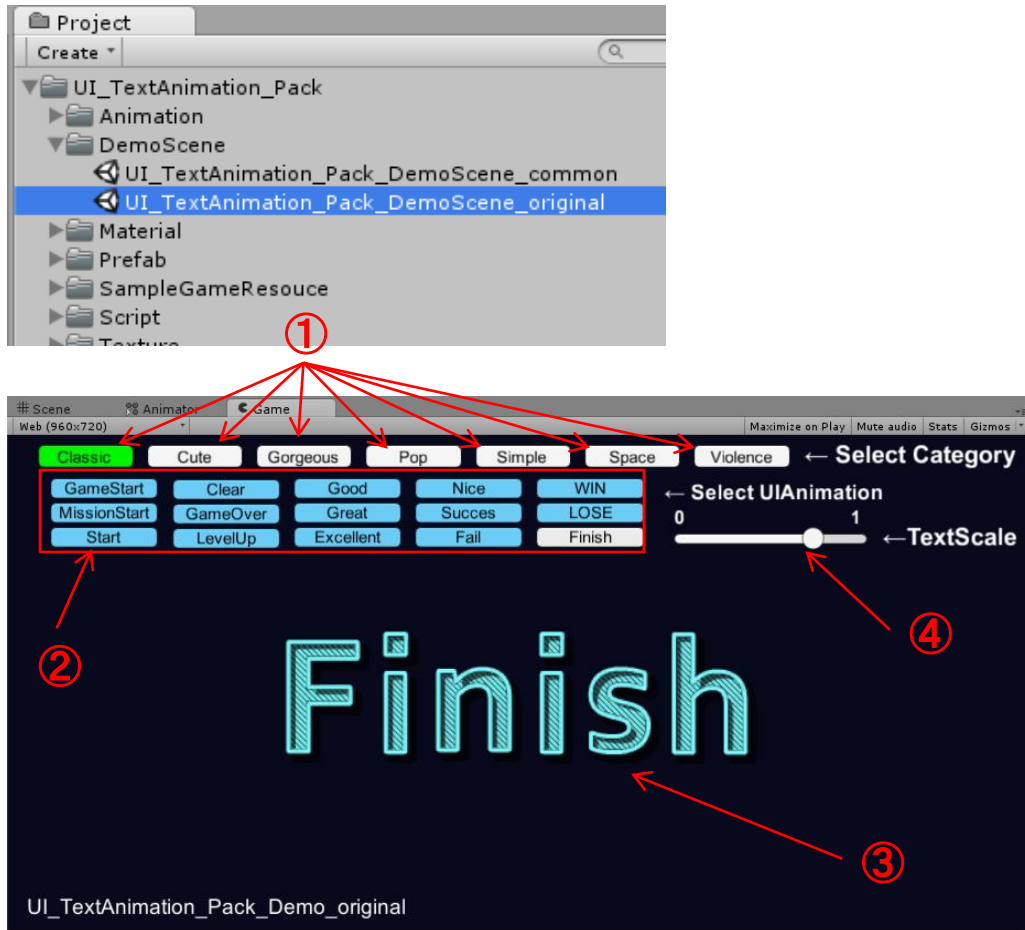
- 親GameObject(図: ①)
- Scale変更用GameObject(図: ②)
- rootGameObject (図: ③)
- Spriteのセット(図: ⑤)
- テキストのSprite(図: ⑥)

- Animatorデータ(図: ④)



■デモシーン説明 1

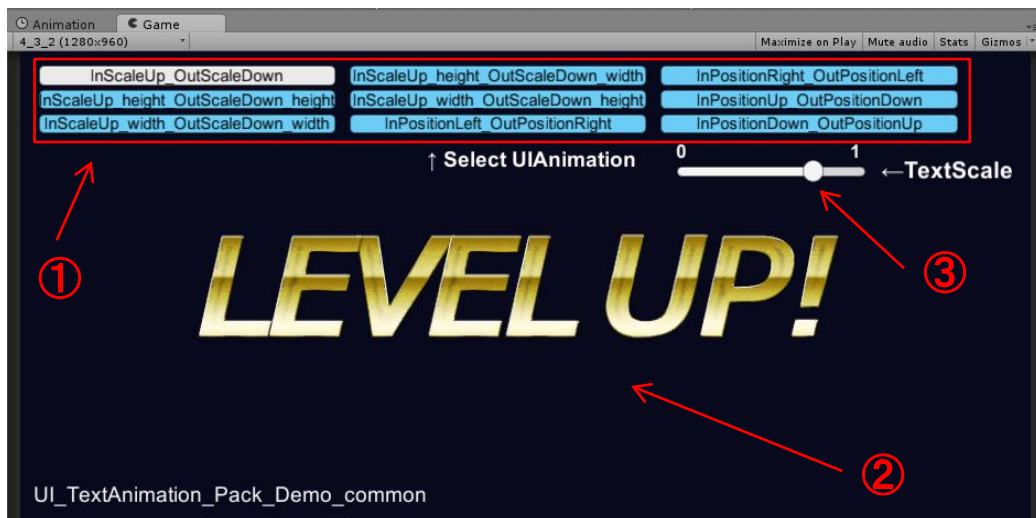
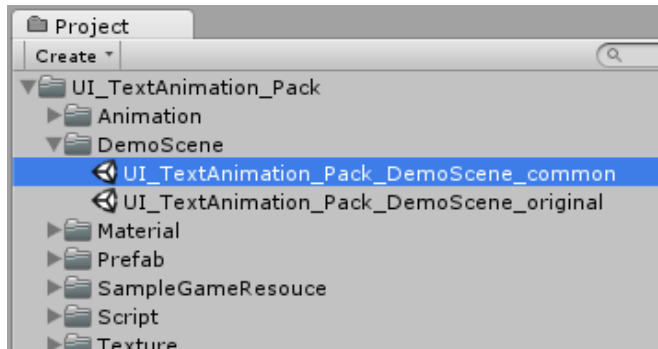
“UI_TextAnimation_Pack/DemoScene/UI_TextAnimation_Pack_DemoScene_original.unity”



- ここでは、サンプルのオリジナルアニメーションの“original_TextAnimation”を確認できる。
- 画面上部の上段にあるボタンは、カテゴリボタン (図: ①) です。
- 7種類のカテゴリを用意しています。
- カテゴリ毎に15種類のテキストアニメーション (図: ②) があります。
- 下に表示されているボタンを押すと、サンプルのテキストアニメーションが確認できる。(図: ③)
- スライダーでスケールを変更できる。(図: ④)

■デモシーン説明 2

“UI_TextAnimation_Pack/DemoScene/UI_TextAnimation_Pack_DemoScene_common.unity”



- ここでは、サンプルの汎用アニメーションの“common_TextAnimation”を確認できます。
- 9種類の汎用テキストアニメーション(図: ①)があります。
- 下に表示されているボタンを押すと、サンプルのテキストアニメーションを確認できる。(図: ②)
- スライダーでスケールを変更できます。(図: ③)

■デモシーン説明 3

“UI_TextAnimation_Pack/SampleGameResouce/SampleGame.unity”



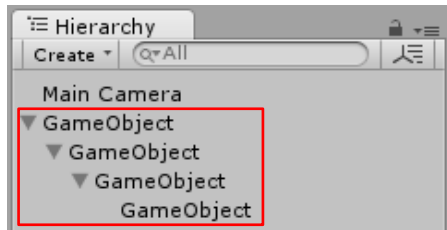
テキストアニメーションを使った使用例です。

■操作方法

- 左右のキーでプレイヤーが動く
- スペースキーで攻撃

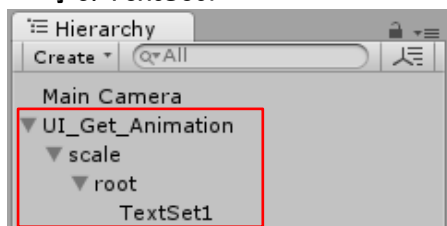
■一からの作成手順

1.GameObjectを4階層作る



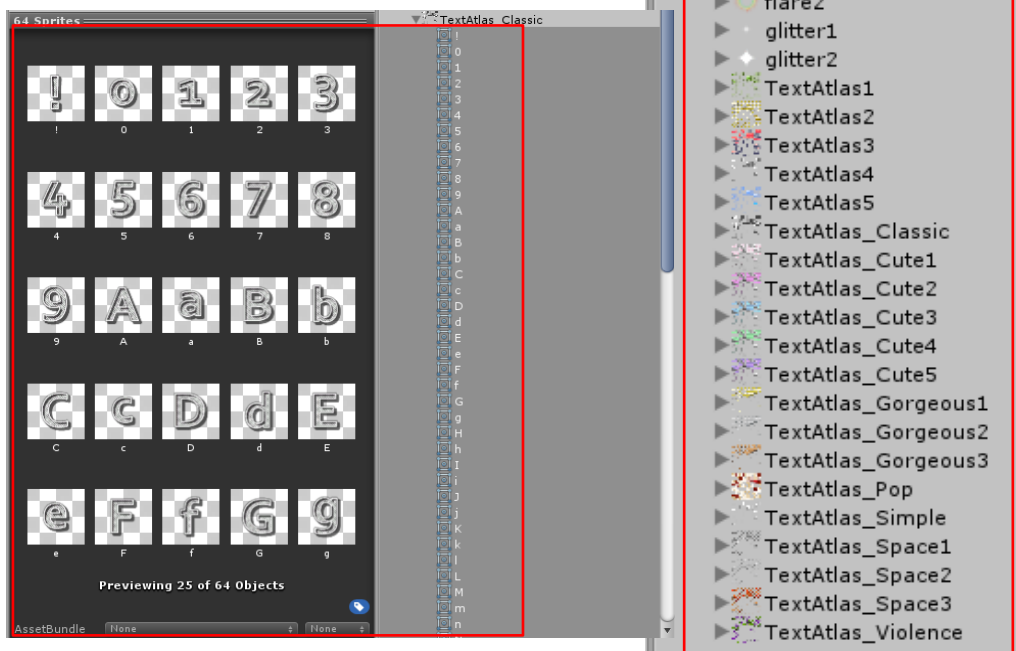
2.リネームをする

- 親: Prefab名 (例: UI_Get_Animation)
- 子1: scale
- 子2: root
- 子3: TextSet1



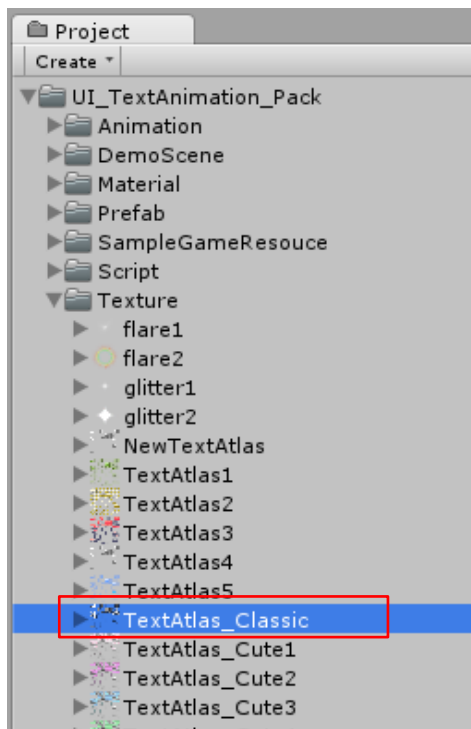
3.TextAtlasテクスチャーを選ぶ

- " UI_TextAnimation_Pack/Texture "にTextAtlasテクスチャーがある。
- 使いたいTextAtlasテクスチャーを選ぶ。
- TextAtlasテクスチャーには、
アルファベットの大文字小文字、
数字、!、?、が含まれている。
- 各文字は、1つ1つのSpriteに分かれている。



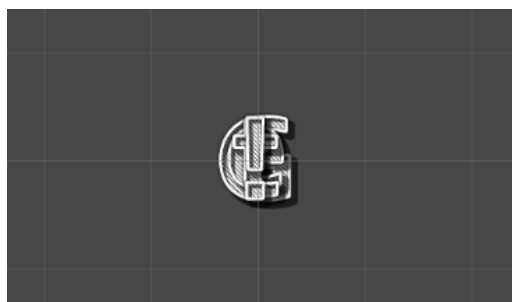
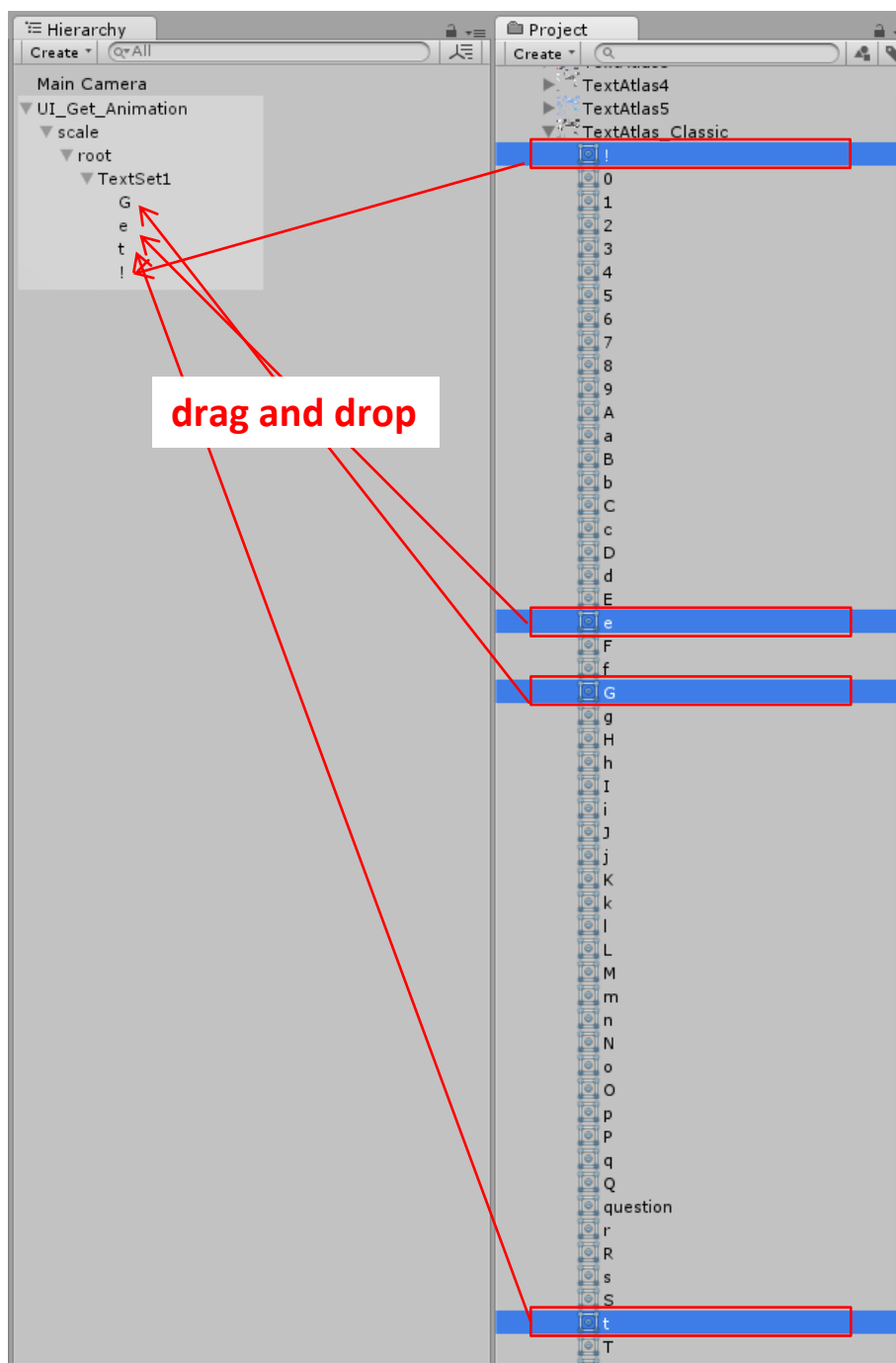
4.TextAtlasのSpriteから好きな文字をTextSet1の子に 持ってくる(ドラッグアンドドロップ)

- ここでは、TextAtlas_Classicを使用して説明します。



例: G, e, t, !

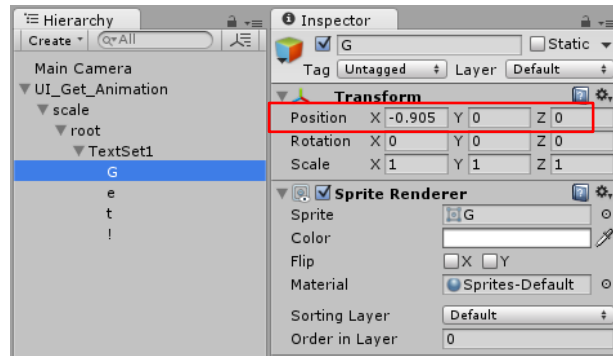
TextSet1の子にSpriteをドラッグアンドドロップ



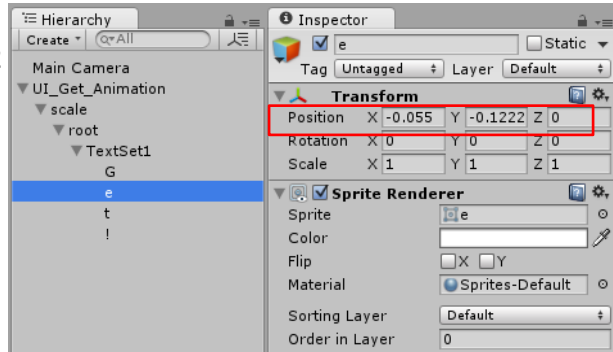
←Sceneビュー結果

5.Positionの調整を行う。

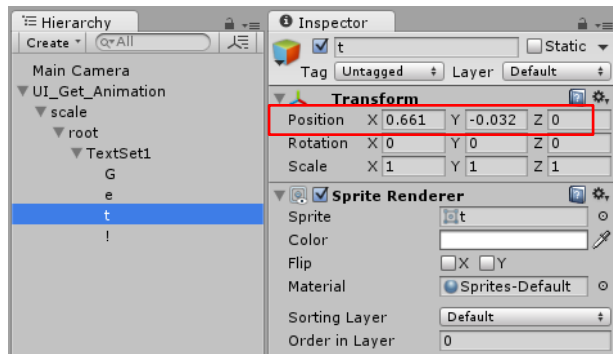
G : Postion X,-0.905



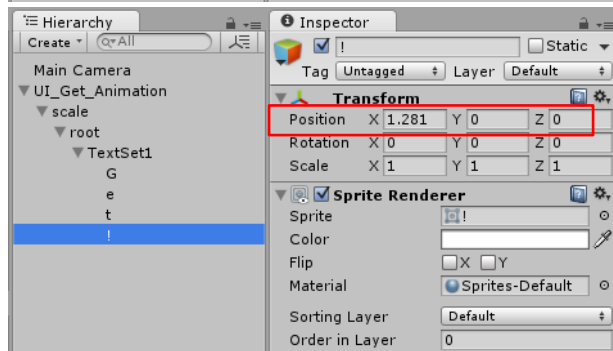
e : Postion X,-0.055 Y,-0.1222



t : Postion X,0.661 Y,-0.032



! : Postion X,1.281

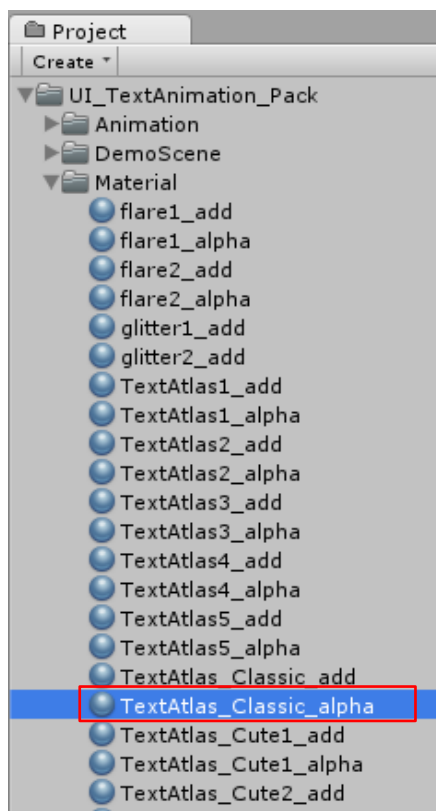


Scene view result ->

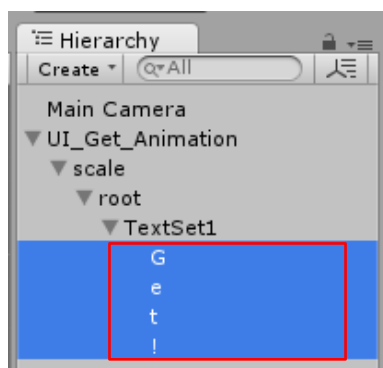


6.使用するTextAtlasに対応した、
加算か半透明のマテリアルを割り当てる。

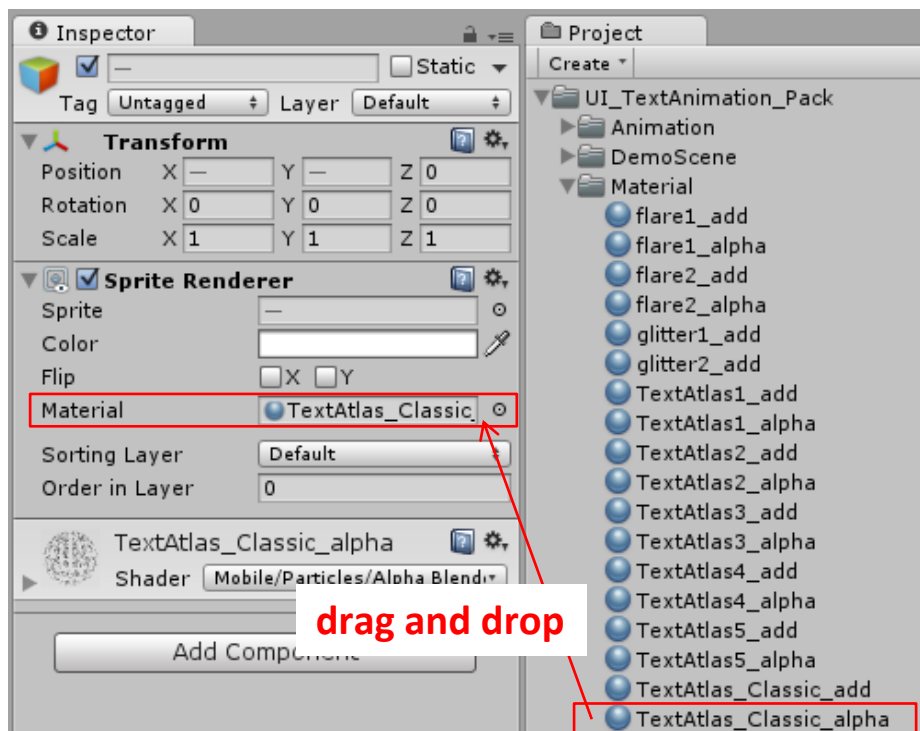
ここでは、TextAtlas_Classic_alphaのマテリアルを使用して説明します。



- root以下のSpriteをすべて選択(G,e,t,!)

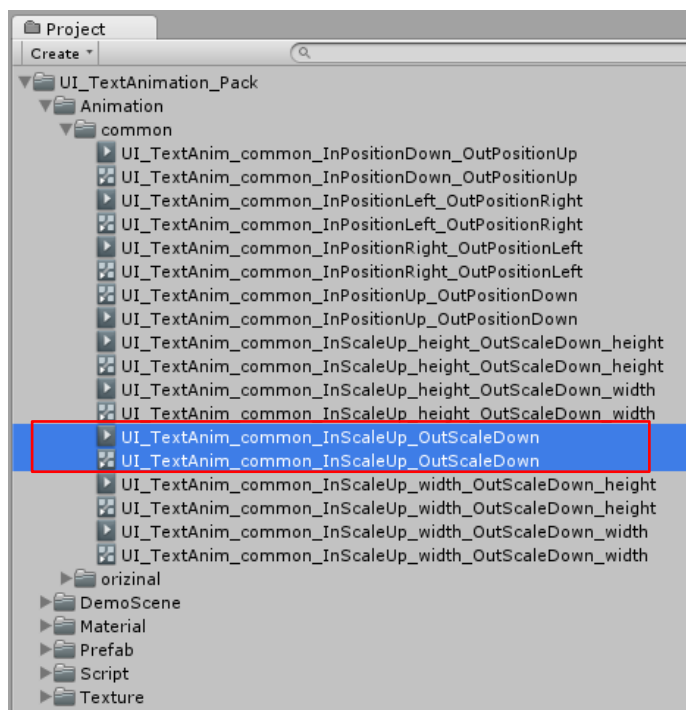


- TextAtlas_Classic_alpha Materialをドラッグアンドドロップ



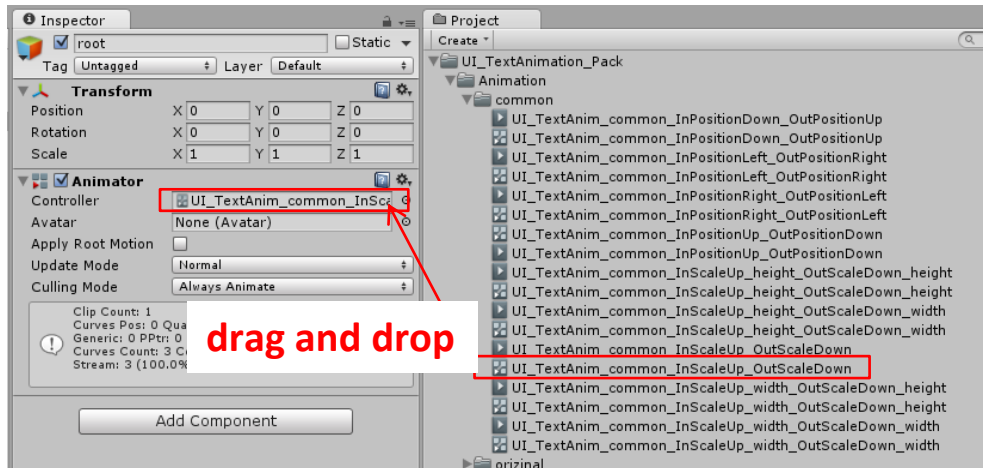
7.commonアニメーションを選ぶ
: "UI_TextAnimation_Pack/Animation/common"

ここでは、UI_TextAnim_common_InScaleUp_OutScaleDown を使用して説明します。



8.rootにAnimatorを割り当てる。

UI_TextAnim_common_InScaleUp_OutScaleDown .controllerをrootヘドラッグアンドドロップする。



9.Gameを再生して動きを確認する。

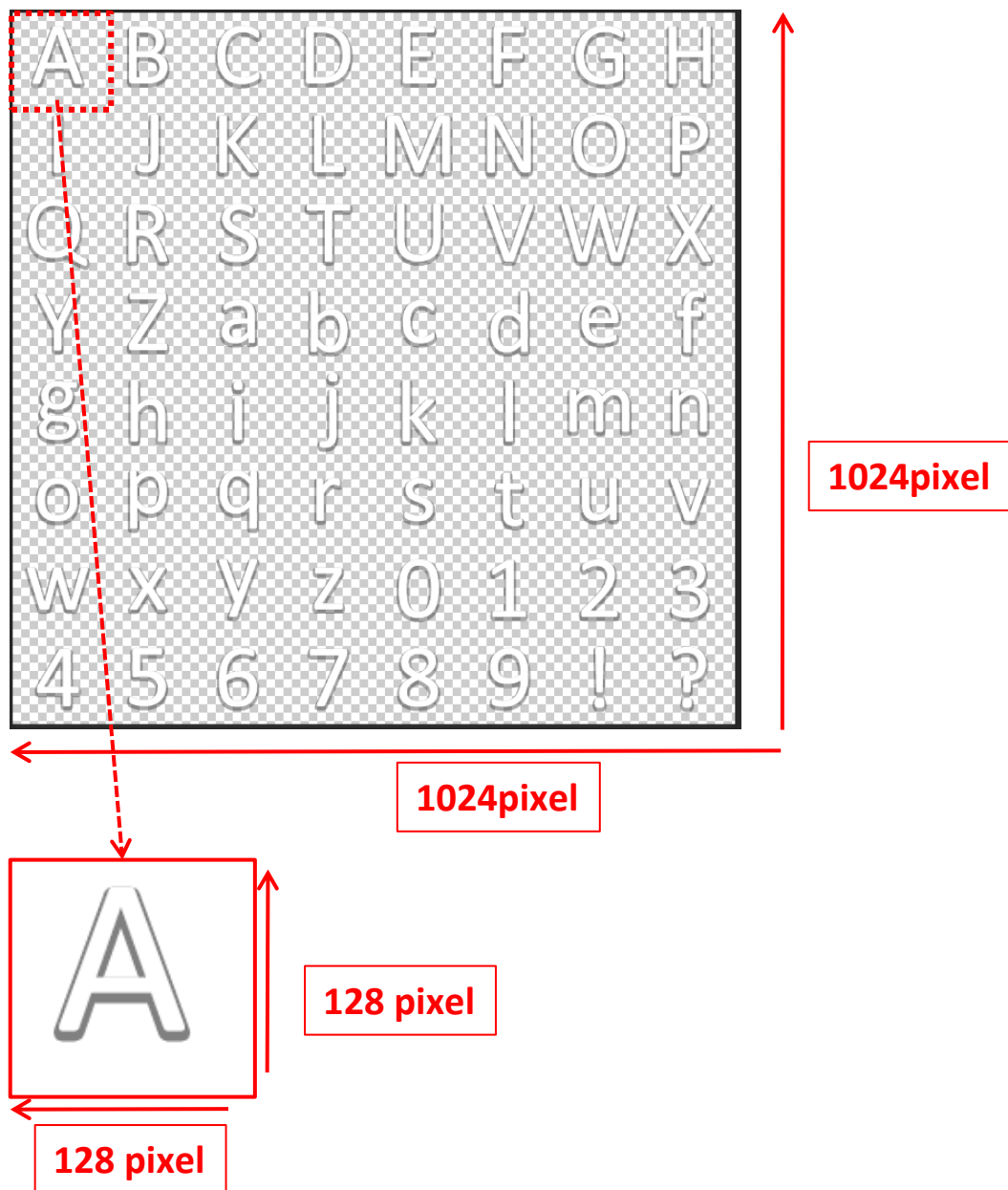


Prefab化して終了です。

■TextAtlasテクスチャについて

Size :1024x1024 pixel

128x128サイズの文字を、8 x 8に配置したテクスチャ



文字のデザインを変えたい場合は、NewTextAtlasを元に編集する。
NewTextAtlasは、8 x 8にSpriteを分割してSprite名を設定している。

