

ジップライン

目次

スプラインというツールを使っています

スプラインの使い方は [サイト](#) を参考にしてください

※導入は終わっているので編集の基本操作の項目を参考にしてください。

参考サイト

スプラインというツールを使っています

スプラインの使い方は [サイト](#) を参考にしてください

※導入は終わっているので編集の基本操作の項目を参考にしてください

配置方法

Project の [Assets] -> [2_Oe] -> [Prefab] -> [ZipLine] の中に
ある [ZipLine] という Prefab を Hierarchy にドラッグアンド
ドロップして配置してください

子オブジェクト

- Pole_0, _1 : ただの3Dオブジェクト 始点と終点用(無くても問題なし) (変更してもしなくても良し)
- Spline : ZipLineの紐の部分 (調整してもらう所)
- ZipLineArea : ZipLineの範囲エリア (調整してもらう所)

仕様

子オブジェクトの [Spline] を参考サイトに従って設定する ※
設定してもらった際に [ZipLineArea] についている コンポー
ネントの [BoxCollider] の大きさを [ZipLinePrefab] 全てが覆
われる大きさ(大きめ)に設定してください

移動ルート決め

子オブジェクトの [Spline] を参考サイトに従って設定する ※
設定してもらった際に [ZipLineArea] についている コンポー
ネントの [BoxCollider] の大きさを [ZipLinePrefab] 全てが覆
われる大きさ(大きめ)に設定してください

見たい目

- ・ Spline(紐の部分)の太さ変更 子オブジェクトのSplineについているコンポーネント [SplineExtrude] の画像の部分の [Radius] の数値を変更する
- ・ 色変更 Materialを作成して 子オブジェクトのSplineに Materialをドラッグアンドドロップ

ジップラインの Inspector

- ・ Spline(紐の部分)の太さ変更 子オブジェクトのSplineについているコンポーネント [SplineExtrude] の画像の部分の [Radius] の数値を変更する
- ・ 色変更 Materialを作成して 子オブジェクトのSplineに Materialをドラッグアンドドロップ

Player の Inspector

- ・ Spline(紐の部分)の太さ変更 子オブジェクトのSplineについているコンポーネント [SplineExtrude] の画像の部分の [Radius] の数値を変更する
- ・ 色変更 Materialを作成して 子オブジェクトのSplineに Materialをドラッグアンドドロップ