

30分でゲームを作る

内容

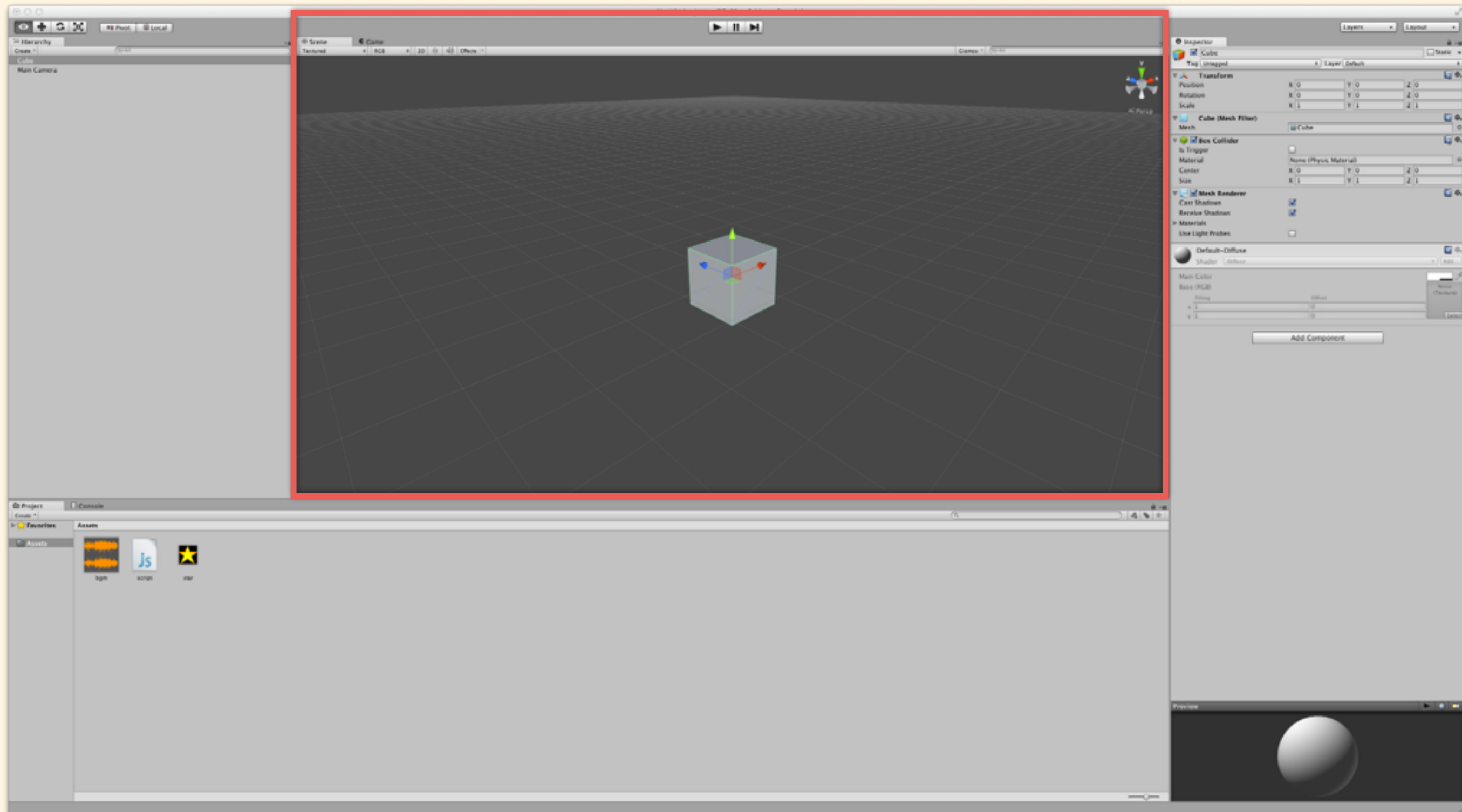
- 基本要素を組み合わせ
ゲーム制作実演
- 制作の流れと共通言語をつかむ
- 細かいことは、Web、本、
周りに必要な事だけ聞いた方が早い
- 30分

制作の流れ

- **Project**作成
- **Scene**(場面)を**Project**に作成
タイトル画面、ゲームプレイ、ゲームオーバー画面 etc
- **Object**(物体)を**Scene**に配置
3Dモデル、Cube、ライト、GUI、etc
- **Component**(要素)を**Object**につける
物理、音、マテリアル、スクリプト、etc

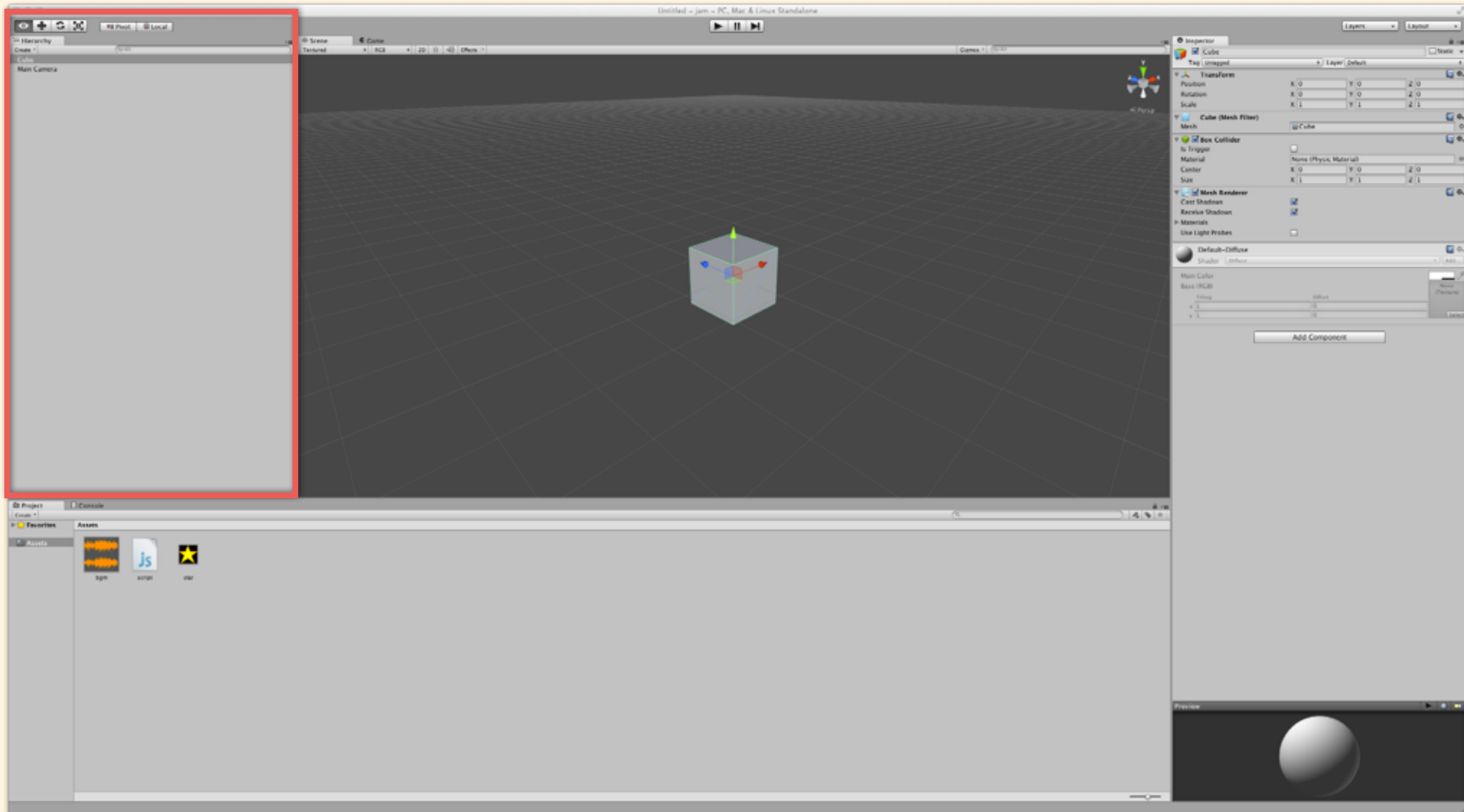
Unity UI

Scene View



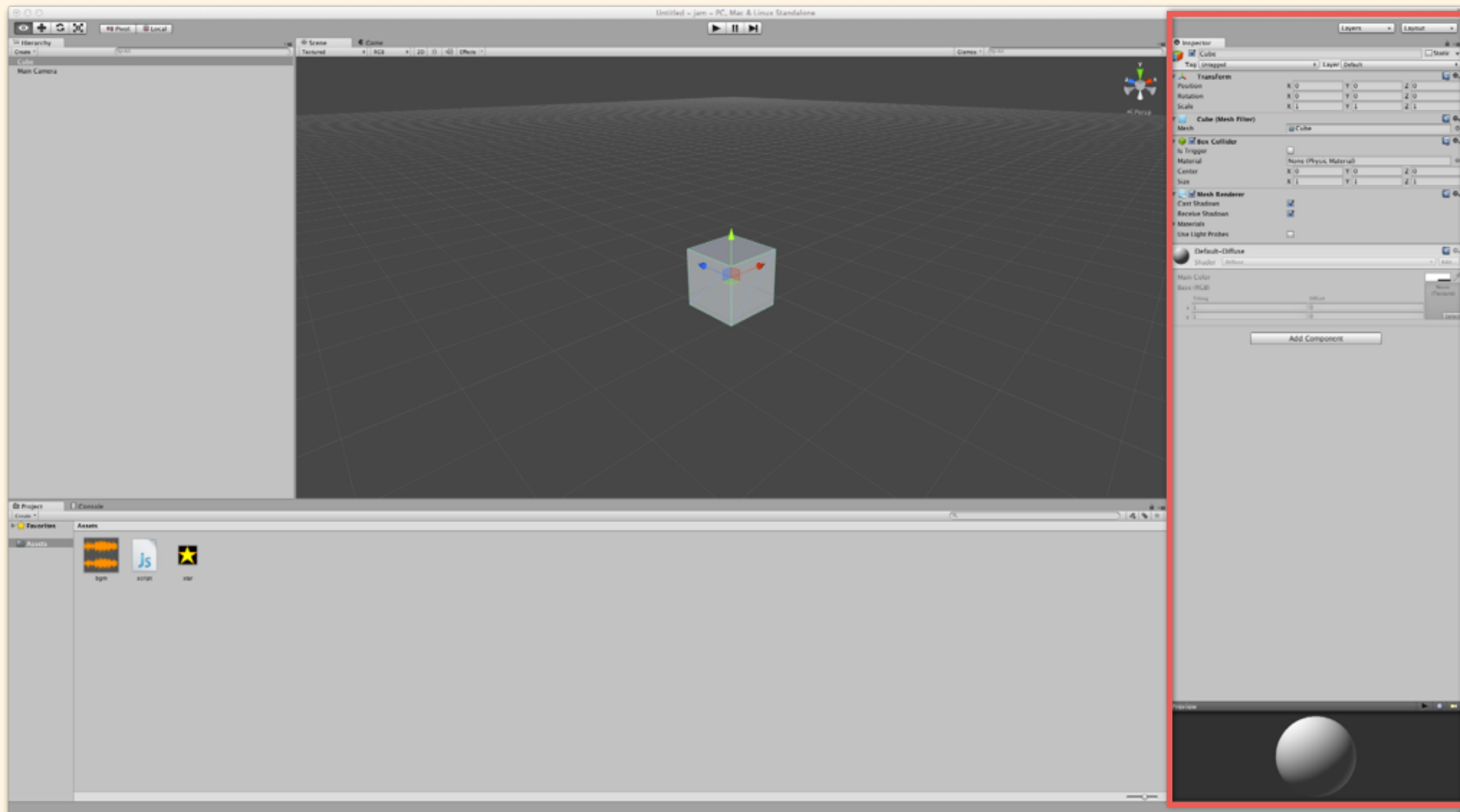
ゲームを組み立てる

Hierarchy



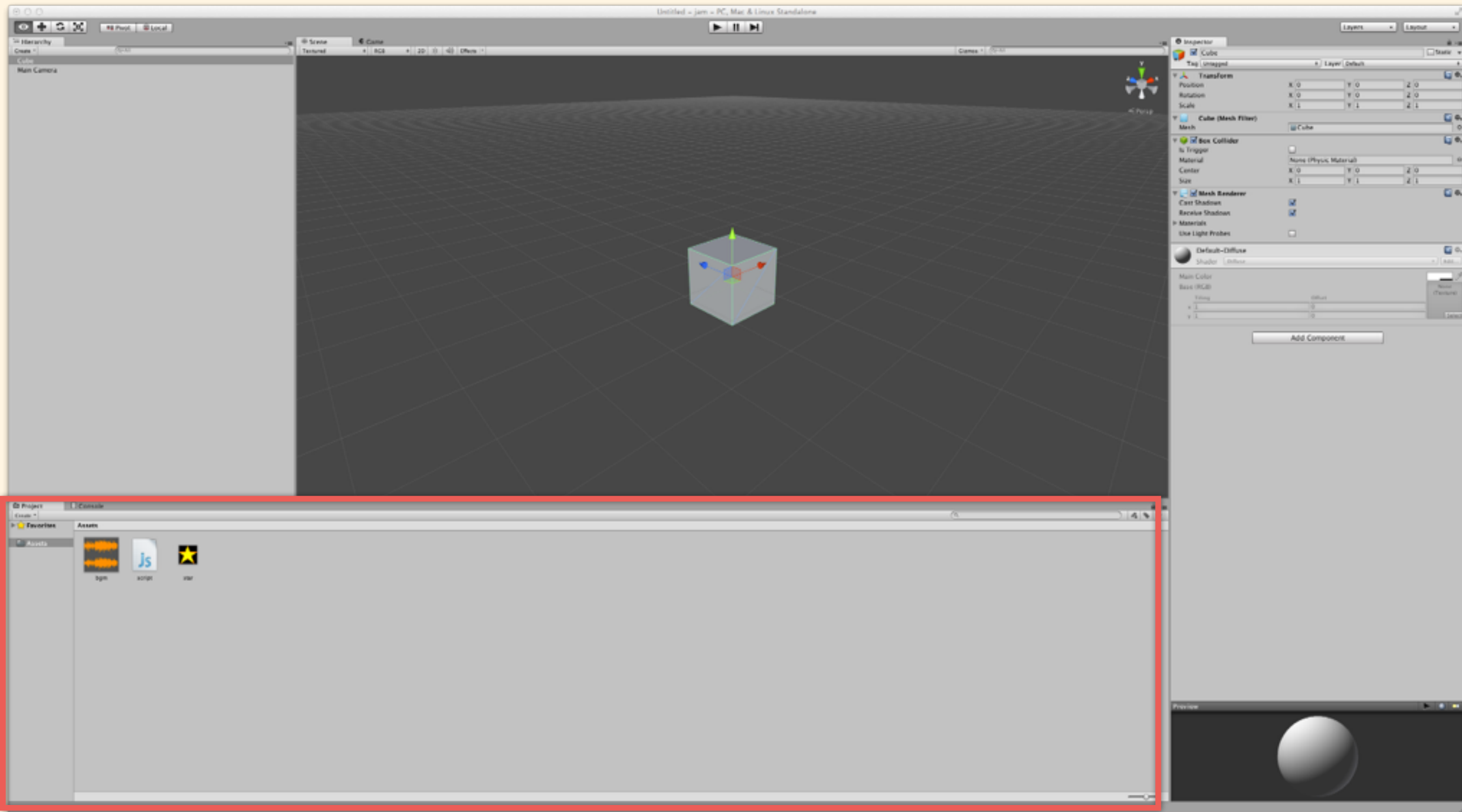
Sceneのオブジェクト一覧

Inspector



各オブジェクトの設定

Project



资产管理

何を作るか

射的

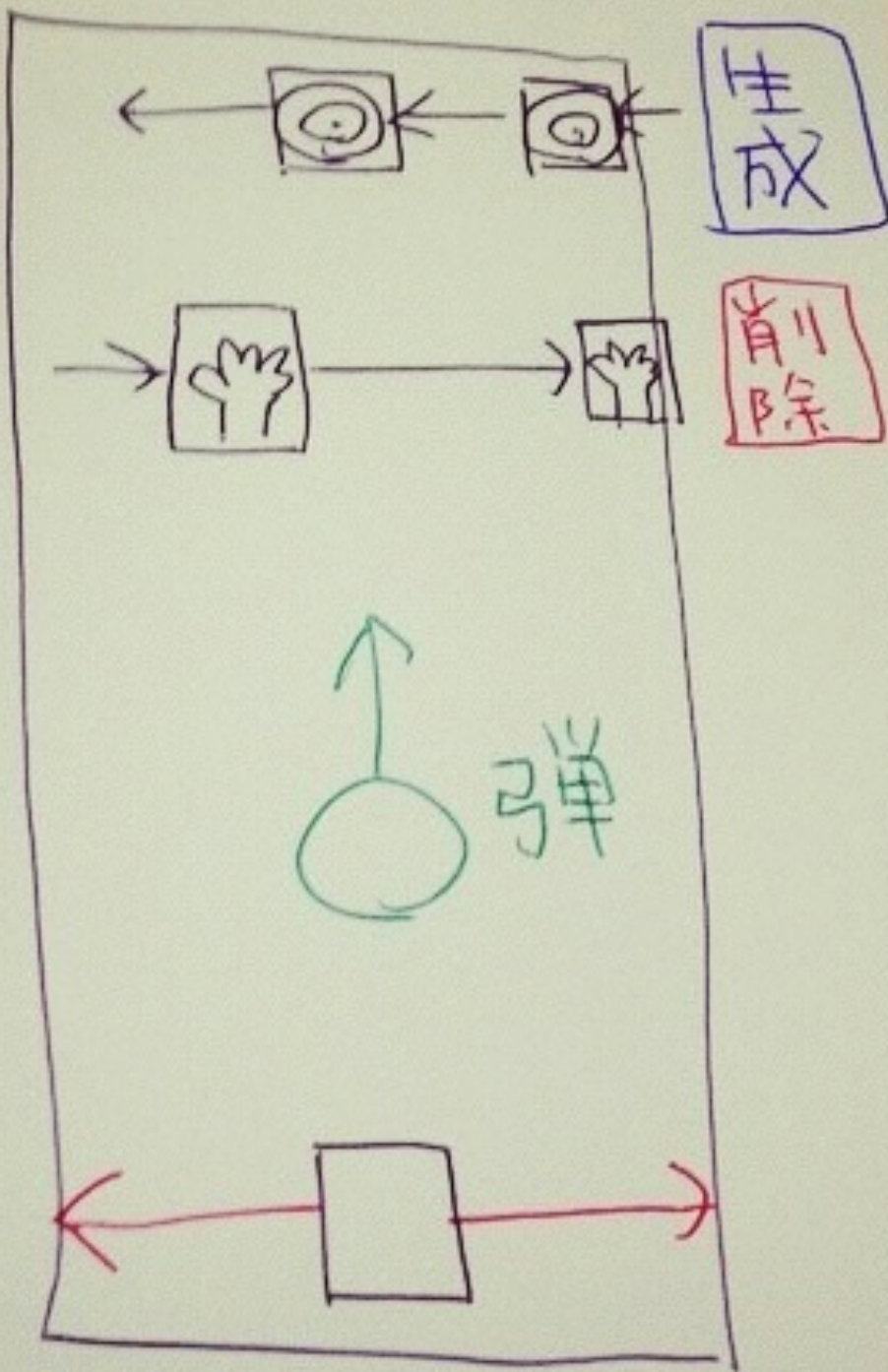
Zelda 3's Archery House

**[https://www.youtube.com/watch?
v=X-ok6mdzG0s](https://www.youtube.com/watch?v=X-ok6mdzG0s)**

いきなりUnityに向かう前に
ペーパープロトタイピング

削除

生成



生成

削除

Player

Unityで作ってみる

Unityで作ってみた

補足

GUI

OnGUIで検索する

→ボタン表示できる

→仮っぽい

**GameObject > Create Other >
GUI Texture**

GUIテクスチャ表示できる

そしてClick Event用にScriptつける

→仮っぽくない！

GUI Textureをクリック

```
function OnMouseDown()  
{  
    Debug.Log("GUITexture Pressed");  
}
```

2D画像

透過画像を使いたい

→Sceneに置いたらMaterialができる

→Inspectorから選択して

ShaderをDiffuseから

Transparent Diffuseにする



3Dモデル

Maya, BlenderなどからfbxでExport

UVマッピングはされているとする

fbx, texture画像をProjectにドロップ

そこからSceneへドロップ

テクスチャが貼られていなかったら

テクスチャをSceneのモデルにドロップ

今回のリソース作成

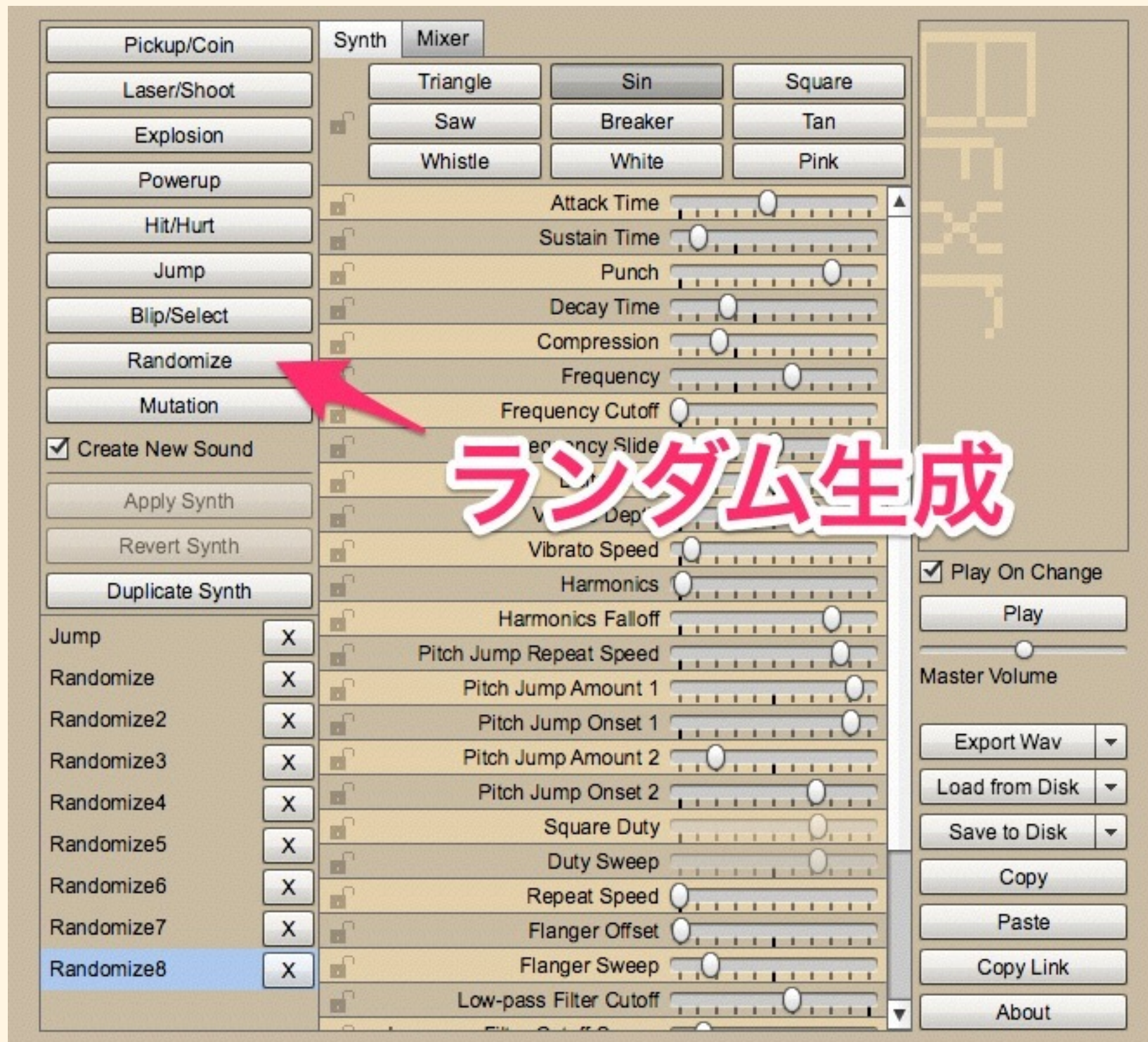
画像：ドット絵

背景画像：FilterForgeで生成

SE：Garageband + Magical 8bit Plug

BGM：Garagebandの素材そのまま

音不足のとき Bfxr



**Unityの基本を組み合わせで
ゲームを作成した**

以上です。
ありがとうございました。

時間があれば

Project

- **2D, 3Dどちらで作るか決めておく**
→カメラなどの設定が変わる

**たとえばCube(3D), Sprite(2D)に
物理を付けたいとき**

3D : Physics
2D : Physics 2D

※付けるComponentが違う

Scene

- ・タイトル画面
- ・ゲームプレイ画面
- など

複数のシーンをスクリプトで
遷移させる

```
Application.LoadLevel  
("levelname");
```

Object

- **Cube, Plane, Sprite, 3Dモデル**
など、**Scene内に存在するもの**
- **たとえばCube作成なら**
GameObject > Create Other > Cube

Component

たとえば、Cubeに物理挙動をつける

Cubeを選択して

Component > Physics > Rigidbody

→重力で落ちる&衝突するようになる

出力

**WebPlayerで出力しておけば
見てもらいやすい**

**File > Build Settings >
出力設定 > Build**

Rigidbody

Constraint設定で

X,Y,Zの位置、回転を制限できる

重力ON/OFF

BGM

スクリプト不要

空のGameObjectに

Component > Audio > Audio Source

付ける & 音をドロップ

Play on Awake

Loop

SE

スクリプト使う

空のGameObjectに

Component > Audio > Audio Source

付ける & 音をドロップ

スクリプトから、イベント時に

audio.Play();