

# Unity入学校 第3回

## & Unityもくもく会

# 本日の内容

- Unity入学式の説明
- 2Dシユーティングチュートリアルの説明
- Unity初級者向けTips
- チュートリアルを勉強する＆もくもく会

# Unity入学式の説明

# Unity入学式の説明

- 毎月1回ずつ全部で4回か5回ります
- 2Dのシューティングゲームを作りながらUnityの基本的な仕組みを学びます
- もくもく会形式でります
- 各自で資料を見ながら進めてください
- スタッフが巡回するので、質問があれば適宜質問してください
- Okinawa.unityのSlackがあるのでそちらで質問するのもOKです

# Slack

Slack - OkinawaUnity

OkinawaUnity YAMADA Shuhei 別の会話へ移動 全スレッド チャンネル # general # help-me # random ダイレクトメッセージ + slackbot YAMADA Shuhei (自分) 101 Fukuda Kouki Masataka Kohagura riono Ryoma Henzan S.Odo(OKIUVR) うまはら ジヨン やまま メンバーを招待する App アプリを追加する

#random 昨日

S.Odo(OKIUVR) 17:59 くー、今日に限って出張中。(いつもは週末はこの近くまでできているので)

101 18:04 またやっていたら共有します！ 1

Ryoma Henzan 18:08 自分の3Dモデルほしいですw

S.Odo(OKIUVR) 18:13 通常なら1体キャプチャで3~4万ほどかかるんじゃないかな。補正とか無しで。そんな訳なので自分のデータで欲しい～。

101 12:15 Optimus VR Prime iOS の画像 ▾

Fukuda Kouki 12:53 この機材スタカフェにあったのでスタカフェに行けばワンちゃん...? 1

+ #randomへのメッセージ @ 😊 送信

# 自習のススメ

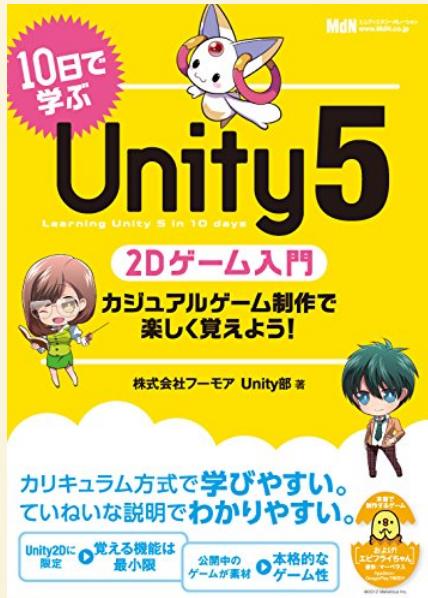
- 1ヶ月に1回だけ勉強しても忘れるがち
- 週に1回でもいいのでUnityを触ると忘れない

# おすすめ本

- 自分が気に入った本であればなんでもいい
- 100%理解できなくてもいいから本の中身を1回全部やる
- 終わったらもう1度やると前回より理解できる
- これから紹介する本は作りながら学ぶ（説明だけの箇所が少ない）ので飽きにくい

# おすすめ本

- 10日で学ぶUnity 5 2Dゲーム入門 カジュアルゲーム制作で楽しく覚えよう！
- 著者：株式会社フーモア Unity部
- ¥2,592



# おすすめ本

- 作って学ぶ Unityゲーム開発の教科書 【Unity 5 対応】
- 著者：森信虎、さいたまげーむす
- ¥3,229



# もくもく会

- みんなで集まって各自もくもく勉強する会
- あちこちで開催されている
- スタートアップカフェコザ
  - 毎月第1日曜日にUnityもくもく会開催中



- 今回からもくもく会も同時開催します！

# LT大会

- 1人5分くらいの短い時間でプレゼンする（ライトニングトーク, LT）勉強会
- 勉強した事をLT大会で発表する
- Okinawa.unityでもLT大会やりました
  - 希望があればちょいちょいやります
- 宜野湾エンジニア勉強会
  - 毎月LT大会を行っている

# 電源・Wifi付きカフェ(コワーキングスペース)

- スタートアップカフェコザ（沖縄市）（無料！）
- CODE BASE （宜野湾市）（無料！※平日のみ）
- スターバックス
- その他いろいろ

2Dシユーティングチュートリ  
アルをやる

# 2Dシューティングチュートリアル

- Unityが提供しているチュートリアル
- <https://unity3d.com/jp/learn/tutorials/projects/2d-shooting-game-jp>



チュートリアル > 2Dシューティング

## 2Dシューティング

Unity の2D機能を使い、シューティングゲームを作成しましょう。 (初級)

Unityをこれから始める方、プログラミングの勉強をする方にお勧めです。

# 2Dシューティングチュートリアル

- こんな感じのゲームを作りながらUnityの使い方を学びます



# 注意する点

資料とダウンロードしたプロジェクトでフォルダ構成が異なっているので、資料に合わせて隨時フォルダを作成してください

- Audiosフォルダ -> Soundsフォルダ
- Animationsフォルダがない
- Fontsフォルダがある
- \_Completed-Assetsフォルダがある

# 注意する点

- Prefabsフォルダがない
- Scenesフォルダがない
- Scriptsフォルダがない

# 注意する点

\_Completed-Assets フォルダには完成形が入っている

- 自分で作り始める時は、空のシーンを作ってそのシーンで作業を始める
- Demoシーンを開くと完成形を見ることができる

# Unity初級者向けTips

# フォルダ分けするといいよ

スクリプトや画像をフォルダを作って分類すると整理されて見やすい

- Scripts, Scenes, Sprites, Prefabsなど

