



unity

エディタ基本操作

2013/02/17



日本語ドキュメントの場所



<http://docs-jp.unity3d.com/>

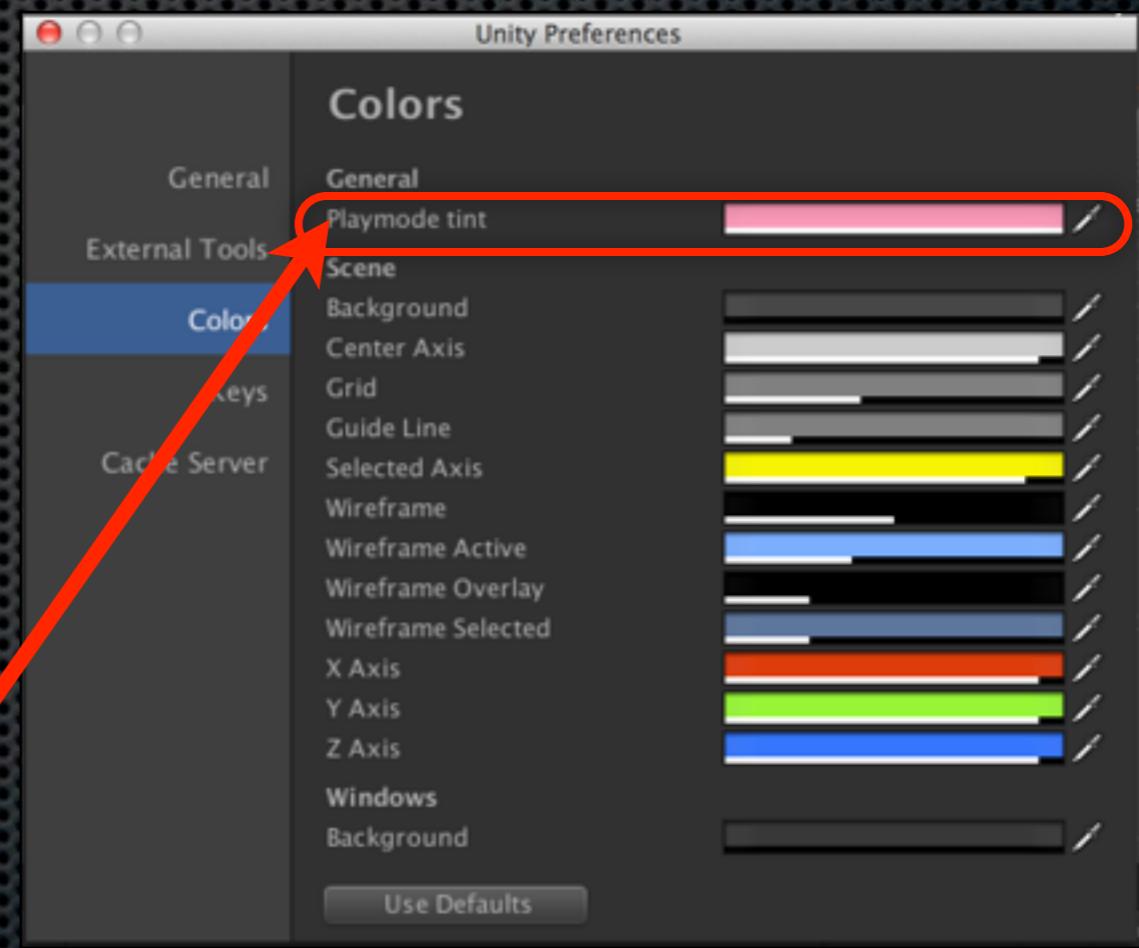
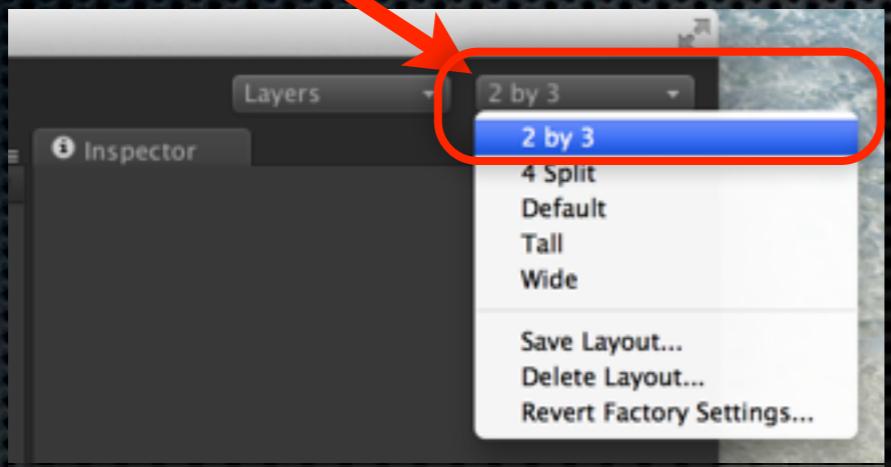
- 現在、ユーザーマニュアルとリファレンスマニュアルが日本語化されています
- 本ドキュメントの内容は、ユーザーマニュアルの「Unity入門」を簡単にまとめたものです



作業前の準備

2×3レイアウトへの変更

- Layoutボタンから「2 by 3」を選ぶ



Playモード時のカラー変更

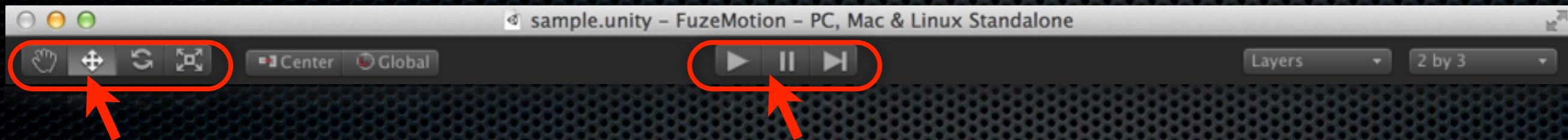
- Unity>Preference>Colors
>Playmode Tintで調整



- ツールハンドルの設定が、センター/グローバルになっているか確認

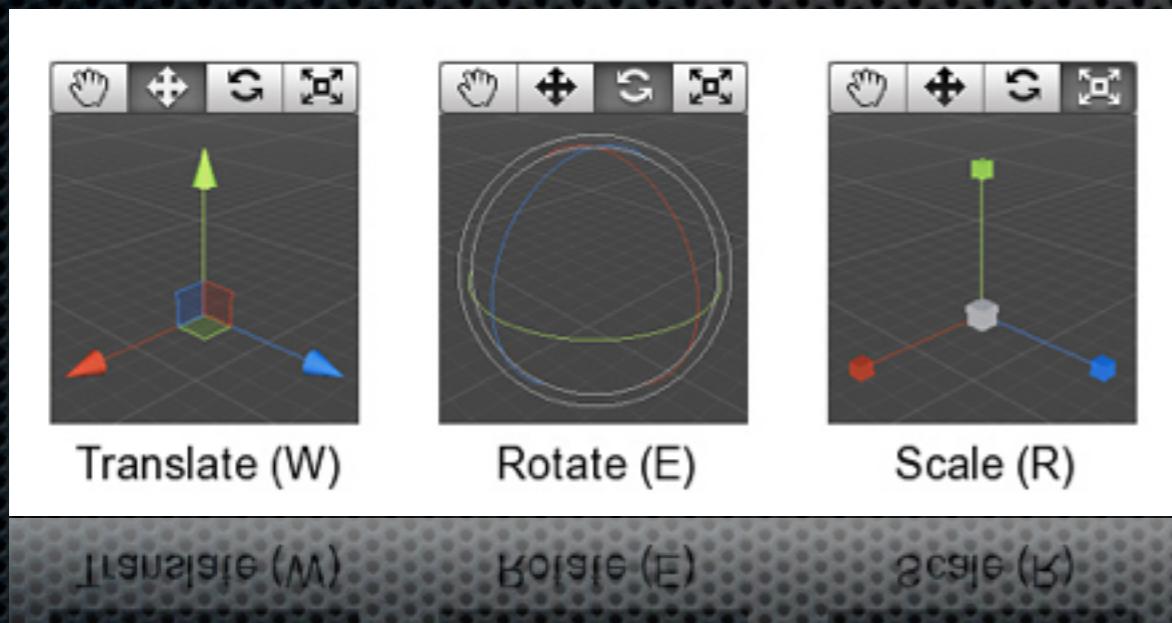


ツールバーの簡単な説明



トランスフォームツール

- ・シーン内オブジェクトの操作モードを切り替えます



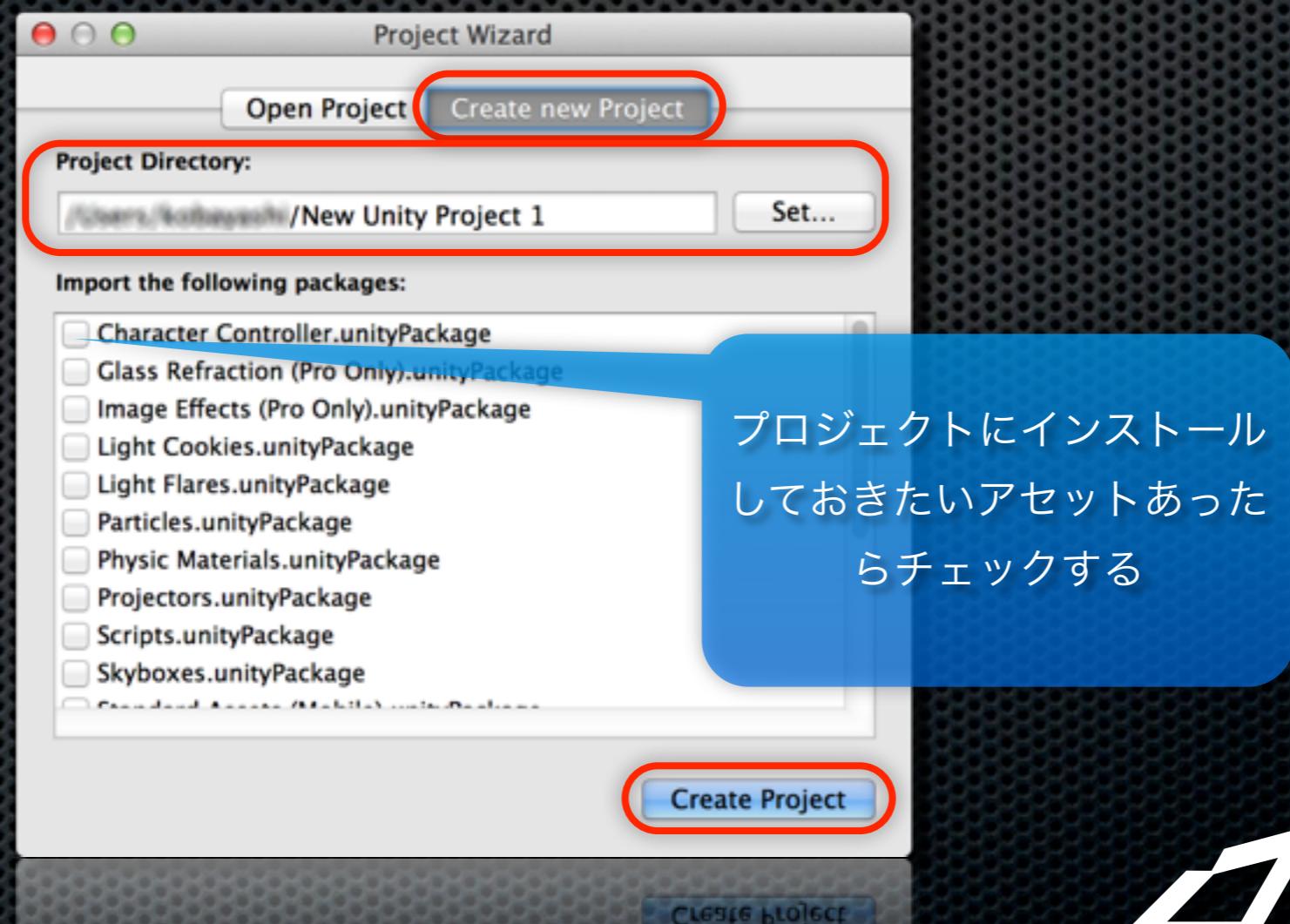
プレイ/ポーズ/ステップボタン

- ・現在のシーンをゲームとして再生/ポーズ/コマ送りするボタン。テストプレイやチェックをする時に便利
- ・プレイ中に変更したコンポーネント内の数値は、プレイを終了すると元に戻る
- ・変更した数値をコピペすることも可能。詳しくはコンポーネントのコンテキストメニューを参照してください



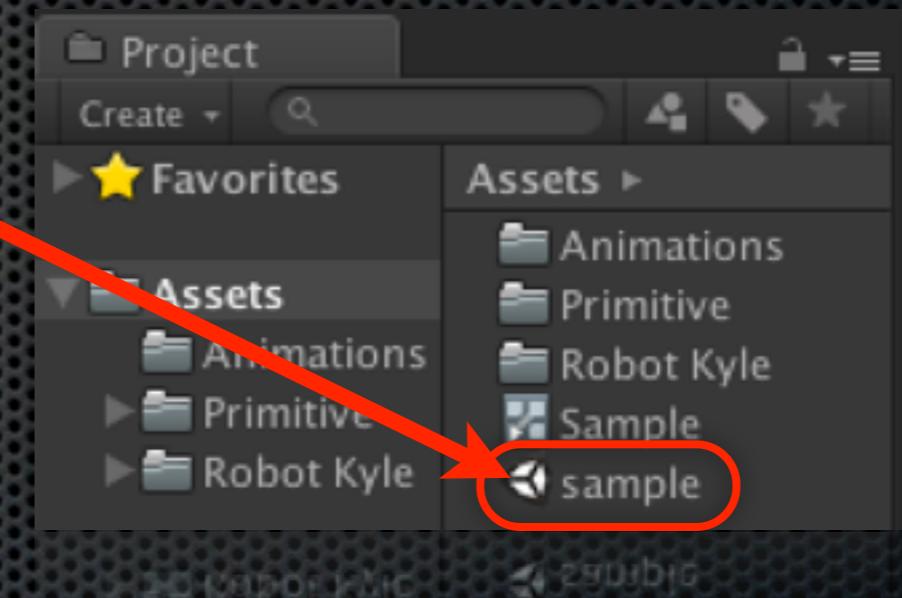
新規プロジェクトの作成

- File>New ProjectでProject Wizardが開く
- Create new Projectを選び、適当なディレクトリを指示して、Create Projectをクリック



新規シーンの作成

- File>New Sceneより作成
- 新規シーンのセーブは、File>Save Scene As...より
- セーブが終了するとUnityマークのついているシーンファイルがProject内にできる

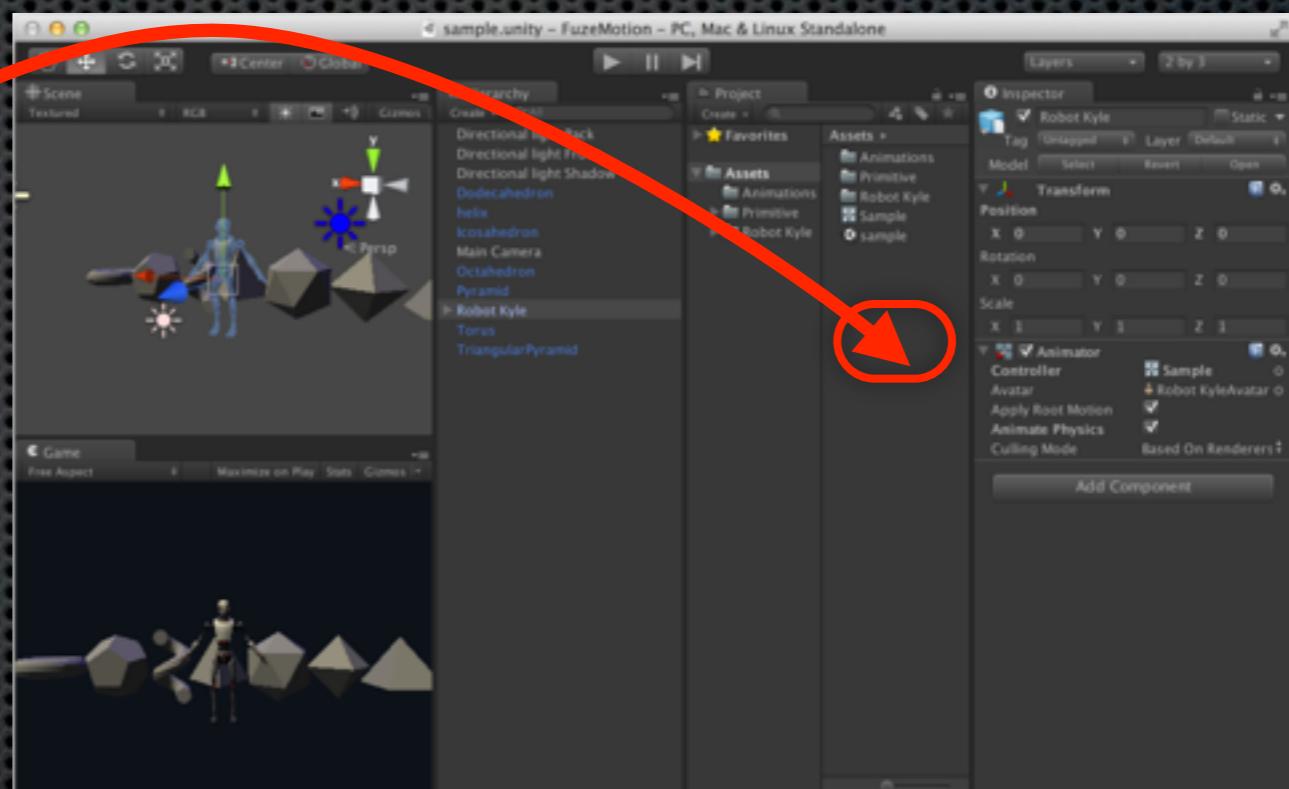
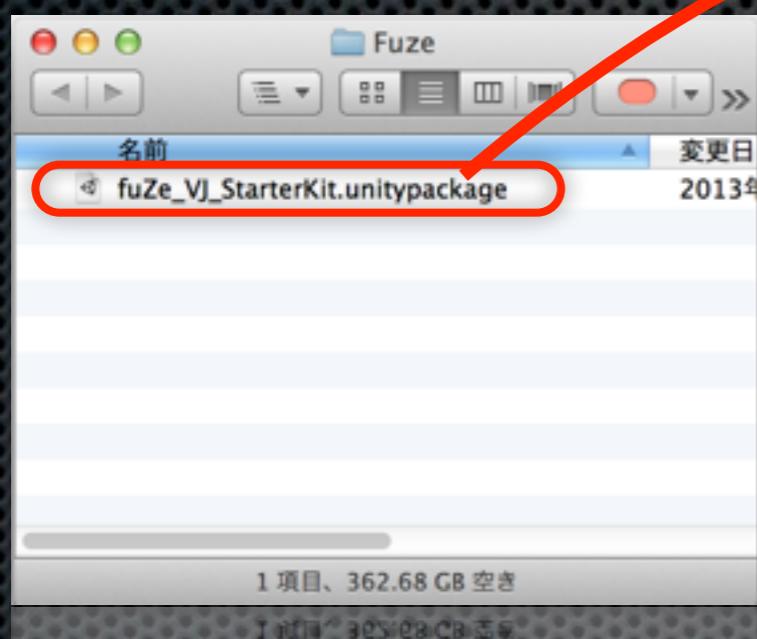


- シーンファイルをダブルクリックすると、シーンが開く

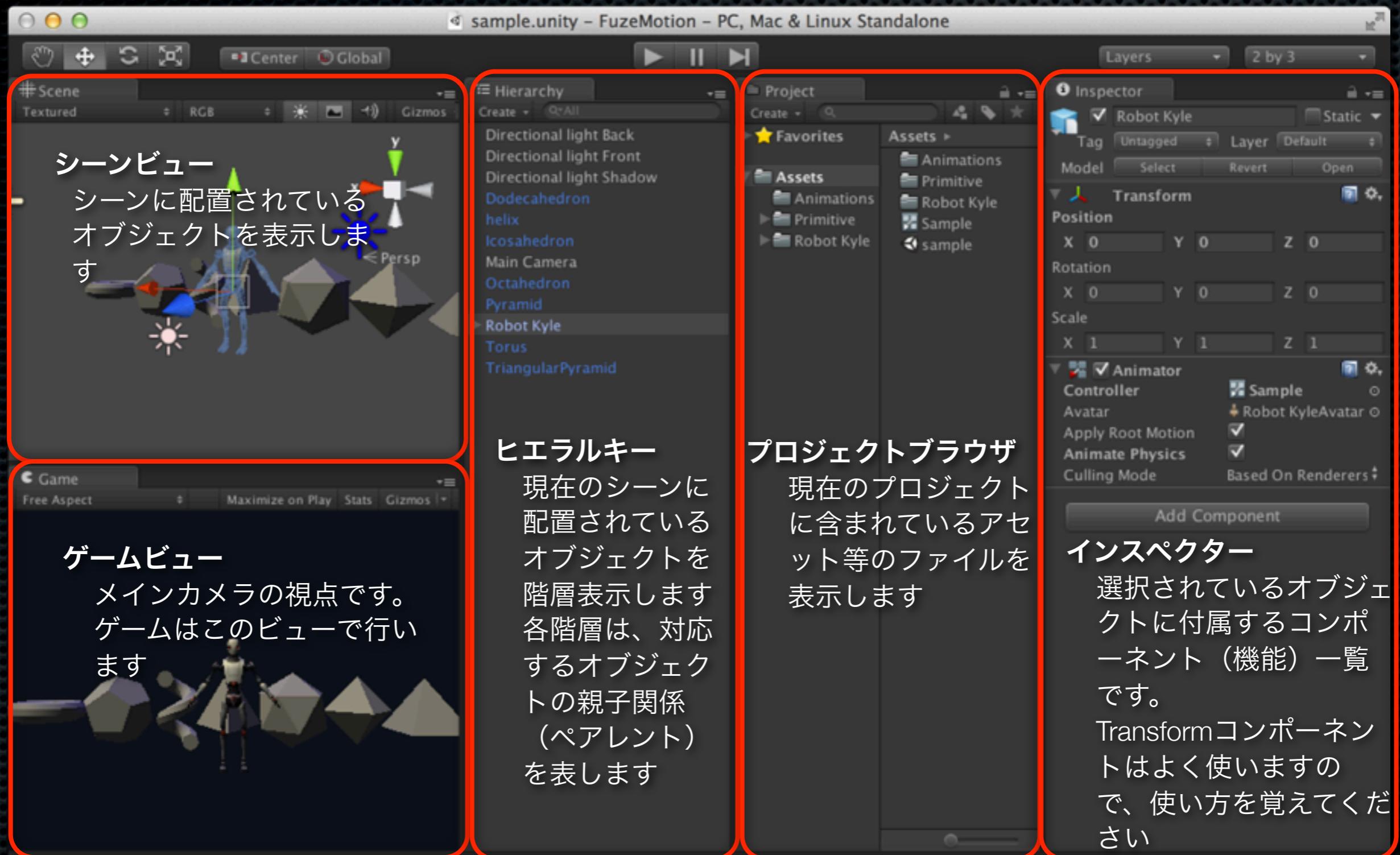


アセットのインストールの仕方

- 拡張子.unitypackageのアセットは、プロジェクトブラウザにドラッグ&ドロップすることで、インストールできます



メイン画面の説明



その他のウィンドウ (ConsoleやAnimatorなど) はWindowメニュー内にあります
各ウィンドウはタブでドッキングしたりすることができます



シーンビューの操作

シーンビューを映すカメラの操作法です

▼回転する

- ・3ボタンマウス : Alt(option)キー+左ボタンクリック&ドラッグ
- ・トラックパッド : option+クリック+もう1本の指でスワイプ

▼スクロールする

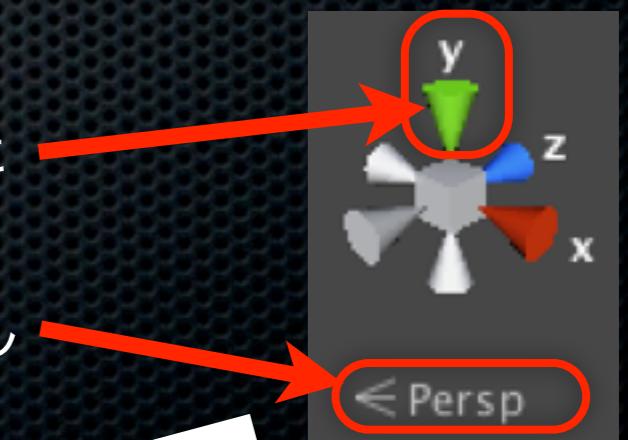
- ・3ボタンマウス : Alt(option)キー+中ボタンクリック&ドラッグ
- ・トラックパッド : option+command+クリック+もう1本の指でスワイプ

▼ズームする

- ・3ボタンマウス : Alt(option)キー+右ボタンクリック&ドラッグ
/マウスホイールスクロール
- ・トラックパッド : option+2本の指で上下にスワイプ

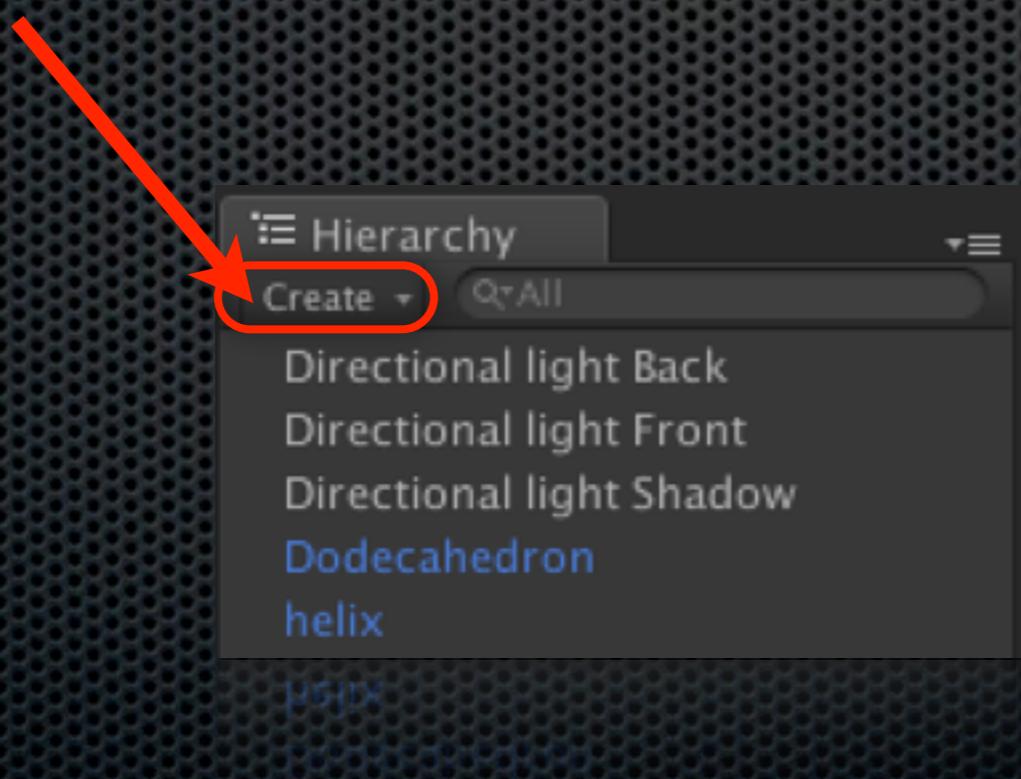
▼シーンビューギズモ

- ・シーンビューギズモの各軸をクリックで、各軸側から見た視点に切り替え
- ・ギズモ下の方向テキストをクリックで、パースのあり/なしを切り替え
- ・トラックパッド : optionキー+3ボタンスワイプでギズモの方向を切り替え



新規オブジェクトの作成

- GameObject>Create Otherから「Cube」を選ぶ
→シーンビュー/ゲームビュー/ヒエラルキー内に
Cubeができる
- 同様に「Directional Light」も作成できる
- GameObjectメニューの他にもヒエラルキーの
Createメニューからも同じことができる



シーンビュー内オブジェクトの操作（移動/回転/スケール）

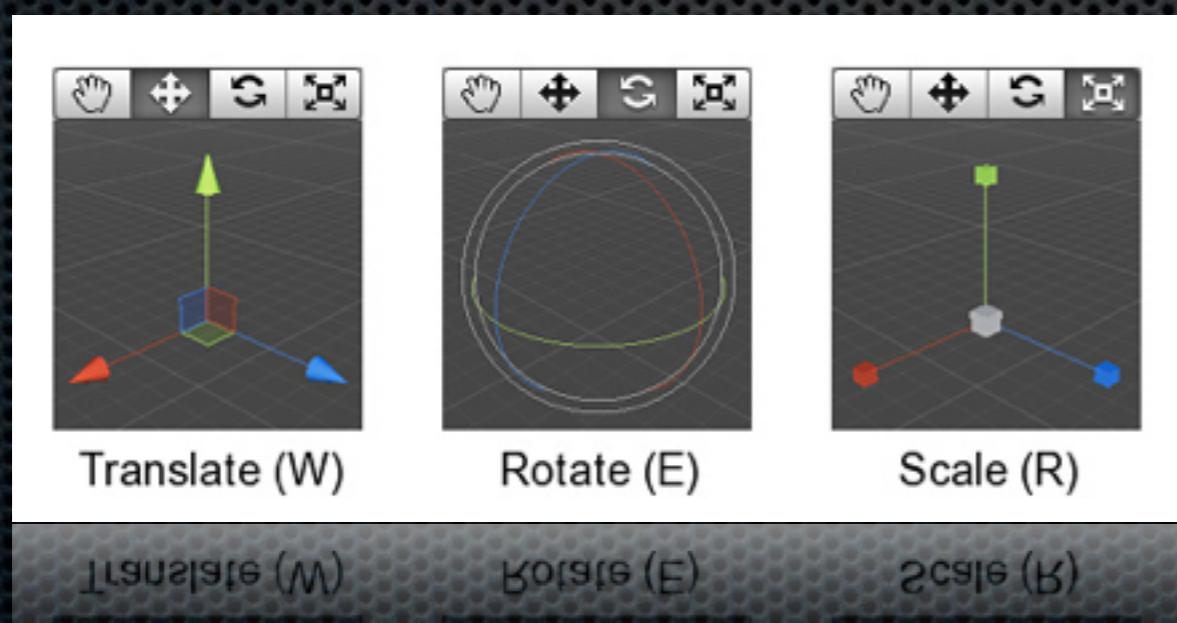
▼ シーンビュー内のオブジェクトを操作するには、まず操作したいオブジェクトを選択してから、やりたい操作を実行します

▼ 選択の仕方、選択解除の仕方

- オブジェクトの選択は、ヒエラルキーで選択するか、直接シーン中のオブジェクトを移動/回転/スケールモード中のいずれかの状態でクリックする。選択解除はシーンビューの何もない場所をクリックするか、グラブツールに切り替える。

▼ 移動/回転/スケールの仕方

- ツールバー：トランسفォームツール
- ショートカット：Q（グラブ）、W（移動）、E（回転）、R（スケール）
- インスペクターのTransformコンポーネント：移動（Position）/回転（Rotation）/スケール（Scale）に直接数値を入れる



▼おまけ1：「空のゲームオブジェクト」について

- ・「空のゲームオブジェクト」というものがあります。これはゲーム画面には表示されませんが、座標だけを持っているオブジェクトのことです。他の3Dツールなどでは、ヌルやロケータと呼ばれているものと一緒にします。
- ・ GameObject>Create Emptyから作ることができます。
- ・ 空のゲームオブジェクトを使いこなすと、工夫次第でいろいろと便利なことができます

▼おまけ2：Mac版のMonodevelopの日本語表示が乱れる時

- ・ <http://d.hatena.ne.jp/nakamura001/20120306/1331046562>を参照のこと
- ・ なおMac版のMonodevelopは日本語を直接入力できませんので、コメント等を入れる時には、テキストエディットなどに書いてからコピペしてください。



facebook内 『Unityユーザー助け合い所』

The screenshot shows the homepage of the "Unityユーザー助け合い所" group on Facebook. At the top, there's a navigation bar with tabs for "情報" (Information), "イベント" (Events), "写真" (Photos), and "ファイル" (Files). Below the navigation bar are four action buttons: "投稿する" (Post), "写真/動画を追加" (Add Photo/Videos), "質問する" (Ask Question), and "ファイルを追加" (Add File). To the right of these buttons, it says "メンバー2,101人 (新規27人)" (2,101 members (27 new)). Below the action buttons is a large input field for posting messages, with the placeholder text "何か書く...". To the right of this input field is a button labeled "+ グループメンバーを追加" (Add Group Member). The main content area is titled "最近の投稿" (Recent Posts) and shows a blurred preview of a post.

<https://www.facebook.com/groups/unityuserj/>

Unityユーザーの交流所です！

Google検索をしても、なかなか解決しない問題
は、こちらに質問をどうぞ

