

デザイン資料

NOA. TEC株式会社

Version 0.1, 2020/01/08

目次

- 1. シーン詳細 1
 - 1.1. スplash画面 1
 - 1.2. タイトル画面 1
 - 1.3. ホーム画面 1
 - 1.4. ファストフリック 1
 - 1.5. シーン間フェード演出 1
- 2. 個別素材詳細 3
 - 2.1. Splash 3
 - 2.2. Title 3
 - 2.3. Home 3
 - 2.4. InGame 3
 - 2.5. Fade 4
- 3. その他 5

Chapter 1. シーン詳細

このシーン遷移の情報は、メタデータ上で設定したものであり、若干自動化とはかけ離れていますが、ある意味汎用性は高くなっています。

1.1. スプラッシュ画面



ゲーム開始時のスプラッシュ画面です。

1.2. タイトル画面



タイトル画面です。

1.3. ホーム画面



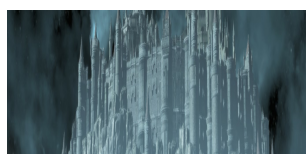
ホーム画面です。

1.4. ファストフリック



ゲーム画面です。

1.5. シーン間フェード演出



シーン間フェードです。

ここから下の画像パーツが、UnityEditor上から自動生成された物です。

Chapter 2. 個別素材詳細

2.1. Splash



fileName:Assets/Resources/Image/Splash/SplashBackground.png
Width:2160
Height:1080

2.2. Title

PUSH START

fileName:Assets/Resources/Image/Title/PushStart.png
Width:400
Height:80



fileName:Assets/Resources/Image/Title/TitleBackground.png
Width:2160
Height:1080

2.3. Home



fileName:Assets/Resources/Image/Home/GameStartButton.png
Width:256
Height:256



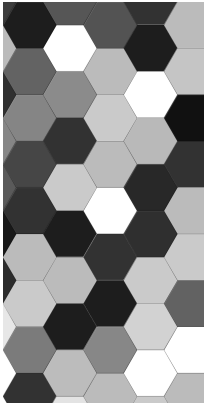
fileName:Assets/Resources/Image/Home/HomeBackground.png
Width:2160
Height:1080

2.4. InGame



fileName:Assets/Resources/Image/InGame/InGameBackground.png
Width:2160
Height:1080

2. 5. Fade



fileName:Assets/Resources/Image/Fade/FadeMask.png
Width:1080
Height:2160

fileName:Assets/Resources/Image/Fade/FadeWhite.png
Width:32
Height:32

Chapter 3. その他



fileName: Assets/Resources/Image/UI/bluebutton.png
Width: 256
Height: 64



fileName: Assets/Resources/Image/UI/redbutton.png
Width: 256
Height: 64