

第4回Unity講座

~コリントゲームを作ろう!~



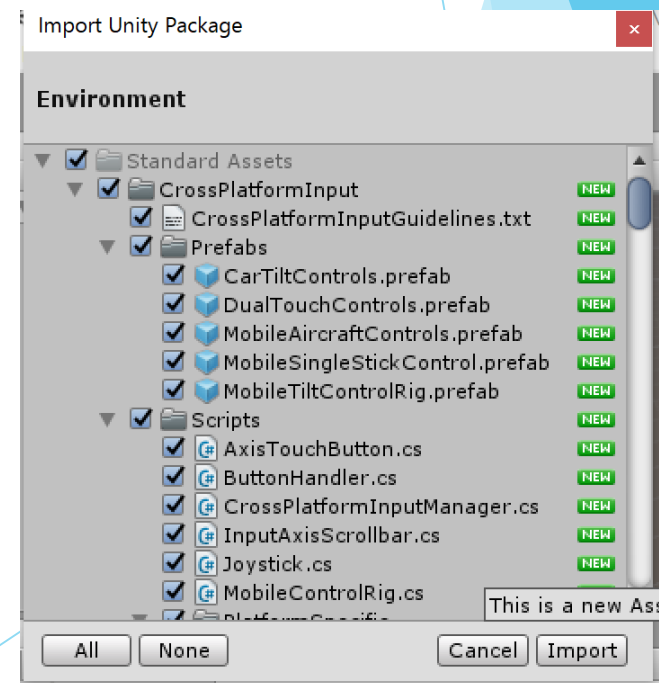
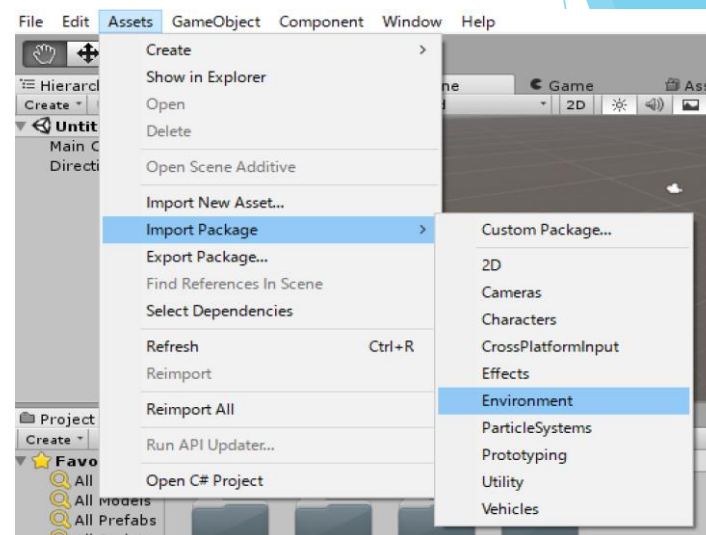
情報システム学コース3年 鈴木 健斗

今回の目標

- ▶ コリントゲーム作成を通してオブジェクトを使いこなせるようにする
- ▶ ResourceやAnimationの使い方を理解する

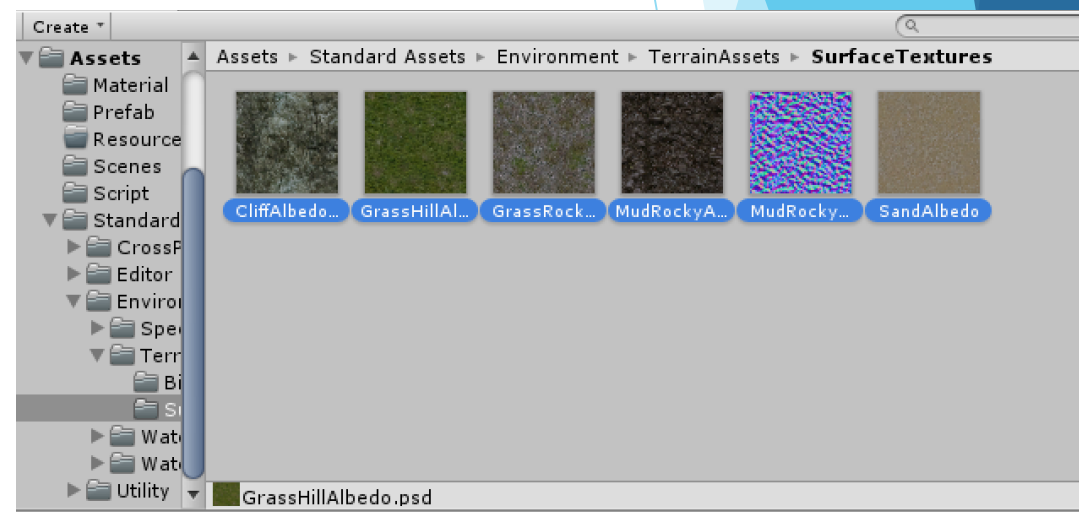
0_1.作成前に

- ▶ Assets→Import PackageからEnvirmonmentを選択
- ▶ 表示された画面のImporting Packageを選択



0_2.作成前に

- ▶ AssetsにResourcesフォルダを作成する
- ▶ Importして追加されたフォルダ内の6つのテクスチャファイルをResourcesフォルダに移動させる



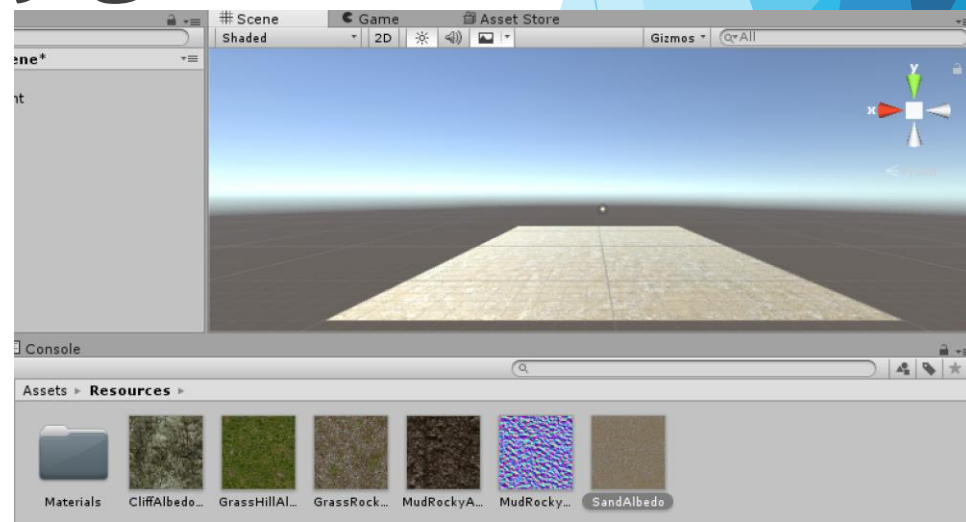
0_3.Resource.Load

- ▶ 変数 = Resources.Load(リソースのパス);
でResourcesフォルダ内のリソースを読み込める
※今回の講座では使用しません
- ▶ Ex)Textureクラスのtexture1にSandalbedoを設定する
texture1 = (Texture)Resources.Load("Sandalbedo");

1. ゲーム盤を作ろう

- ▶ New Sceneから新しいsceneを作成して保存する(名前はsmartballscene)
- ▶ Game ObjectからPlaneを作り,以下のTransformに設定する
- ▶ Planeに好きなテクスチャを設定する

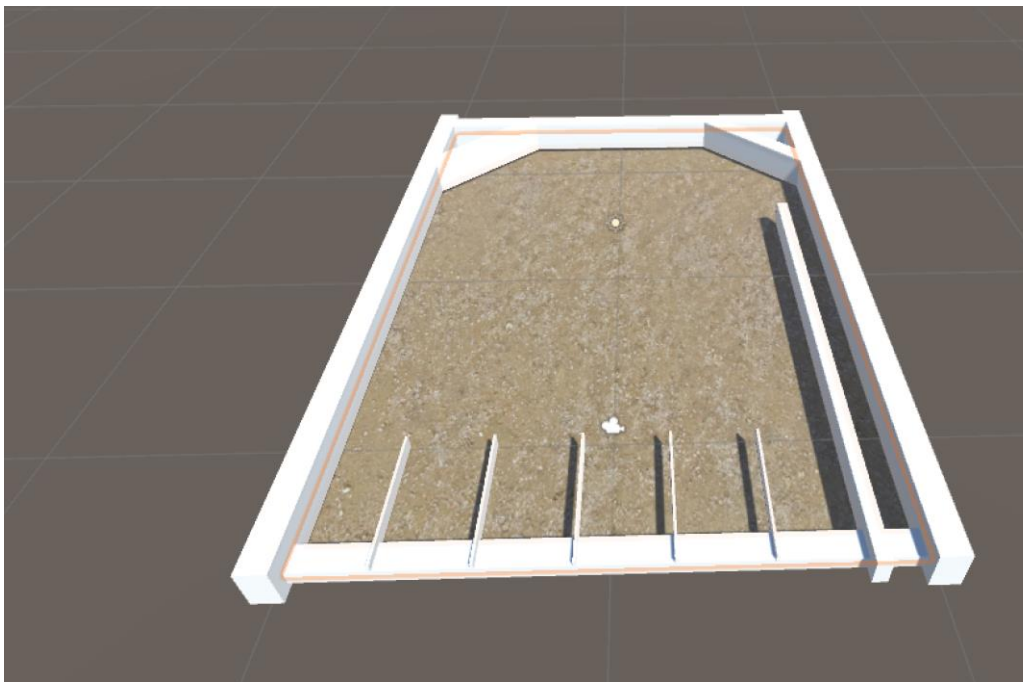
Position	x:0	y:0	z:0
Scale	x:2	y:0	z:3



2_1. 枠をつけよう

- ▶ Game ObjectからCubeを生成してPrefabを作成(名前はWall)
- ▶ PrefabからWallを11個複製してそれぞれのTransformを次ページの表に合わせて設定

2_2.柵をつけよう

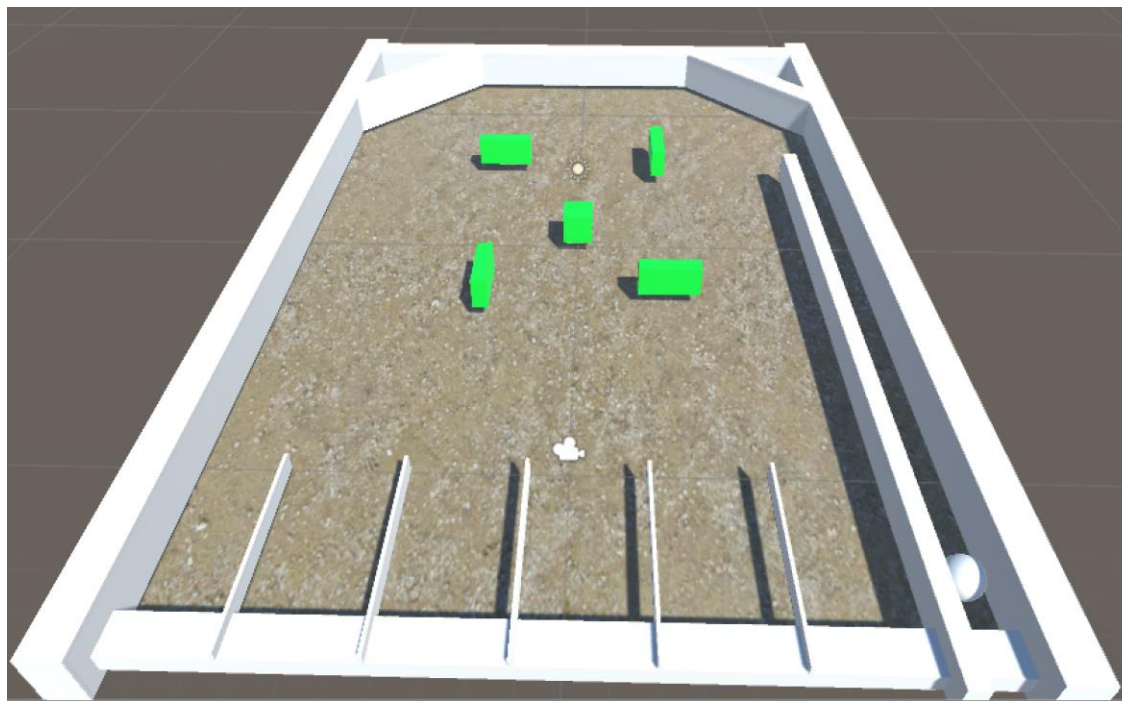


	Position	Rotation	Scale
Wall	x:-10, y:1, z:-1		x:1, y:1.5, z:30
Wall(1)	x:10, y:1, z:-1		x:1, y:1.5, z:30
Wall(2)	x:0, y:1, z:13		x:19, y:1.5, z:1
Wall(3)	x:0, y:0.75, z:-15		x:19, y:0.5 z:1
Wall(4)	x:8, y:1, z:-6		x:0.5, y:1, z:20
Wall(5)	x:-7.5, y:1, z:10.5	x:0, y:45, z:0	x:1, y:1.5, z:7
Wall(6)	x:7.5, y:1, z:10.5	x:0, y:315, z:0	x:1, y:1.5, z:7
Wall(7)	x:5, y:1, z:-13		x:0.1, y:0.5, z:5
Wall(8)	x:2, y:1, z:-13		x:0.1, y:0.5, z:5
Wall(9)	x:-1, y:1, z:-13		x:0.1, y:0.5, z:5
Wall(10)	x:-4, y:1, z:-13		x:0.1, y:0.5, z:5
Wall(11)	x:-7, y:1, z:-13		x:0.1, y:0.5, z:5

3_1.障害物を作ろう

- ▶ Cubeを生成してPrefabを作成
(名前はBoardCube)
- ▶ 障害物に色を設定(前回のCubeの色を使用)
- ▶ Transformを次ページの表に合わせて設定

3_2.障害物を作ろう

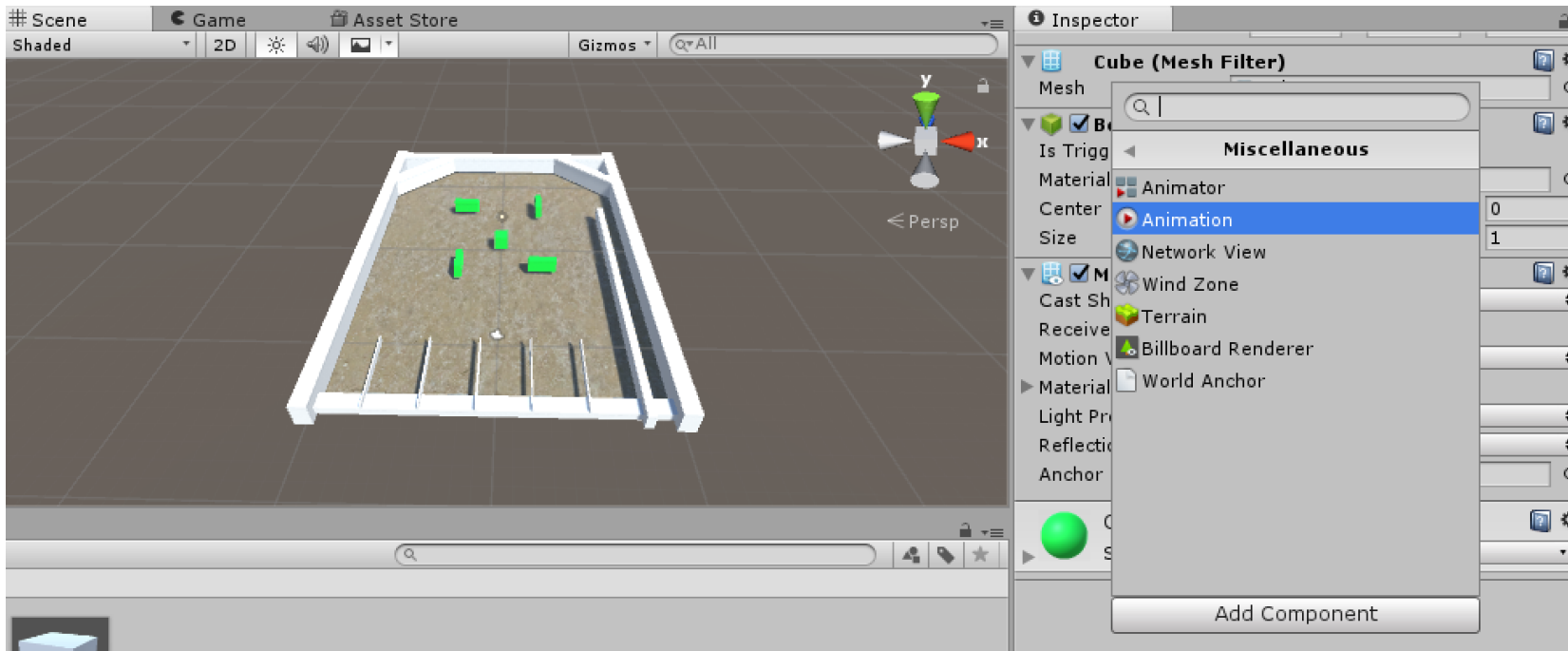


	Position	Scale
BoardCube0	x:0, y:1, z:0	x:1, y:1, z:1
BoardCube1	x:3, y:1, z:5	x:0.5, y:1, z:2
BoardCube2	x:-3, y:1, z:5	x:2, y:1, z:0.5
BoardCube3	x:3, y:1, z:-3	x:2, y:1, z:0.5
BoardCube4	x:-3, y:1, z:-3	x:0.5, y:1, z:2

4.Animationを追加しよう

▶ BoardCubeにComponent→MiscellaneousからAnimationで追加する

※現時点ではこれ以上いじらない



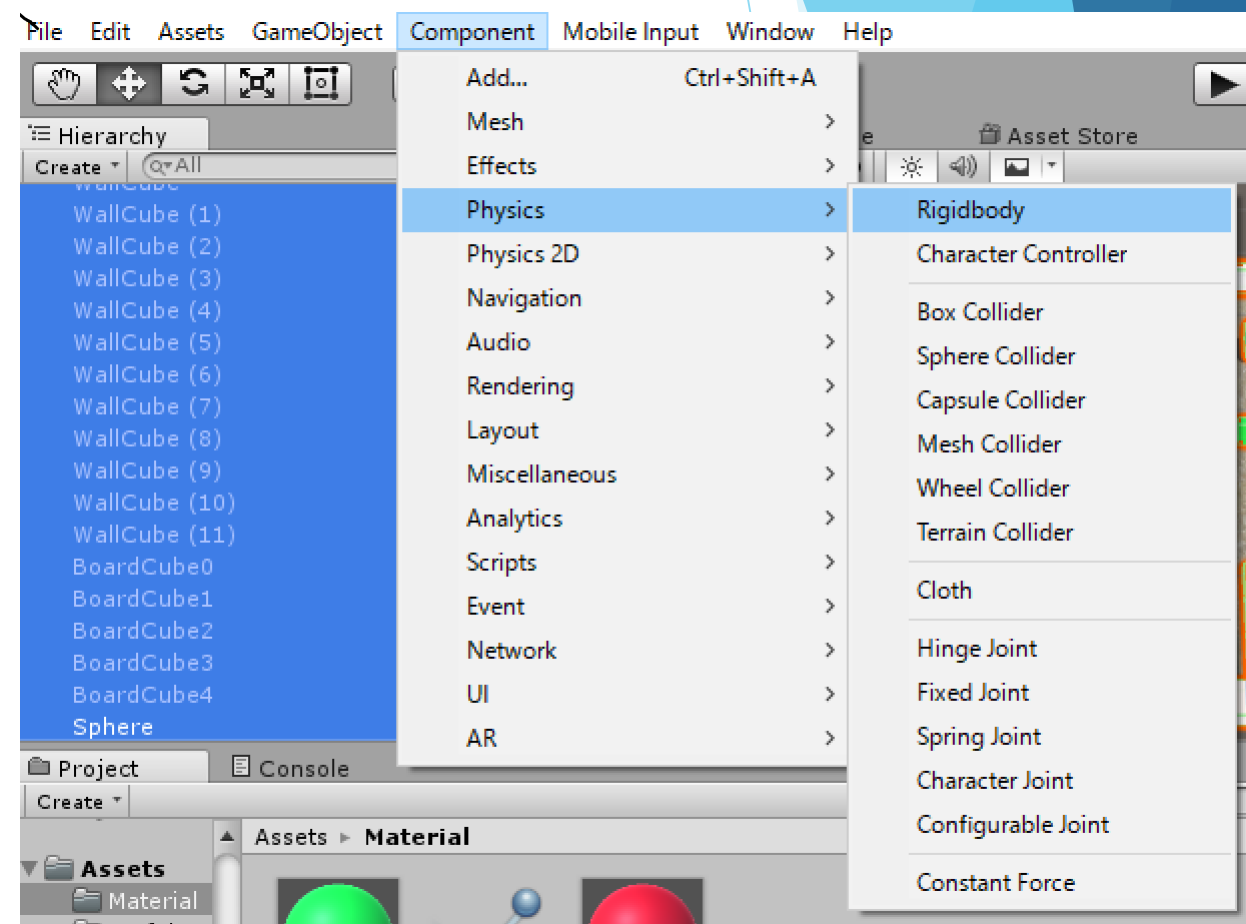
5. その他のオブジェクトの設定しよう

- ▶ Sphereを生成して色をつける(前回のSphereの色を使用)
- ▶ 球,カメラ,ライトのTransformを以下の表に合わせて設定

	Position	Rotation	Scale	その他
Sphere	x:9, y:0.5, z:-13		x:1, y:1, z:1	
MainCamera	x:0, y:10, z:-25	x:30, y:0, z:0	x:0.5, y:1, z:2	Field of View:45
Directional Light	x:-0, y:10, z:0	x:50, y:330, z:0	x:1, y:1, z:1	Intensity:1.0

6. Rigidbodyを設定しよう

- ▶ Plane,カメラ,ライト以外にRigidbodyを設定
- ▶ WallとBoardCubeのIs KinematicをONにする



7. スクリプトを設定しよう

- ▶ AssetsからC# Scriptを選んでファイル生成
(名前はsmartballscript)
- ▶ スクリプトを書く(別途資料参考)

次回

- ▶ 衝突判定の追加(ボールをもっと跳ねるように)
- ▶ 効果の追加(ゴールに演出を追加)