

第5回Unity講座

~エフェクトをつけよう!~



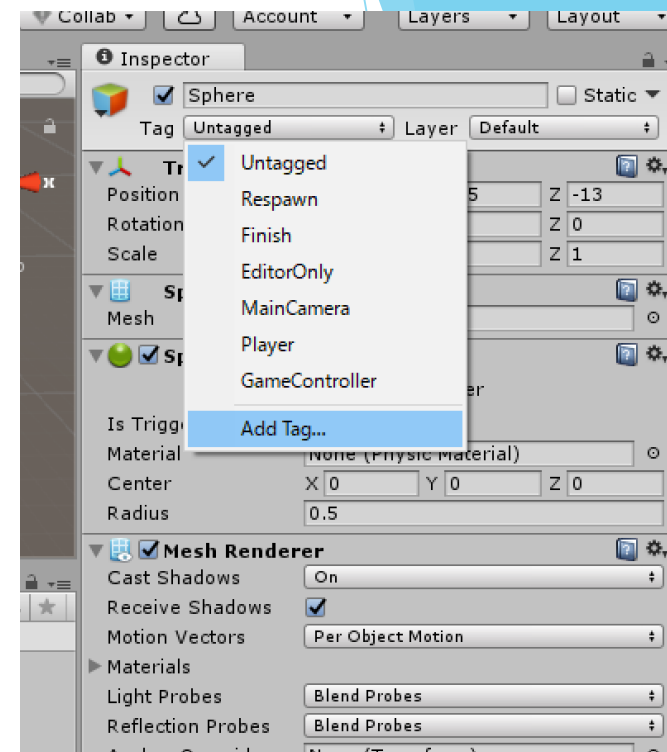
情報システム学コース3年 鈴木 健斗

今回の目標

- ▶ 衝突判定やトリガーを使いこなせるようにする
- ▶ 演出の使い方を理解する

1. タグを作ろう

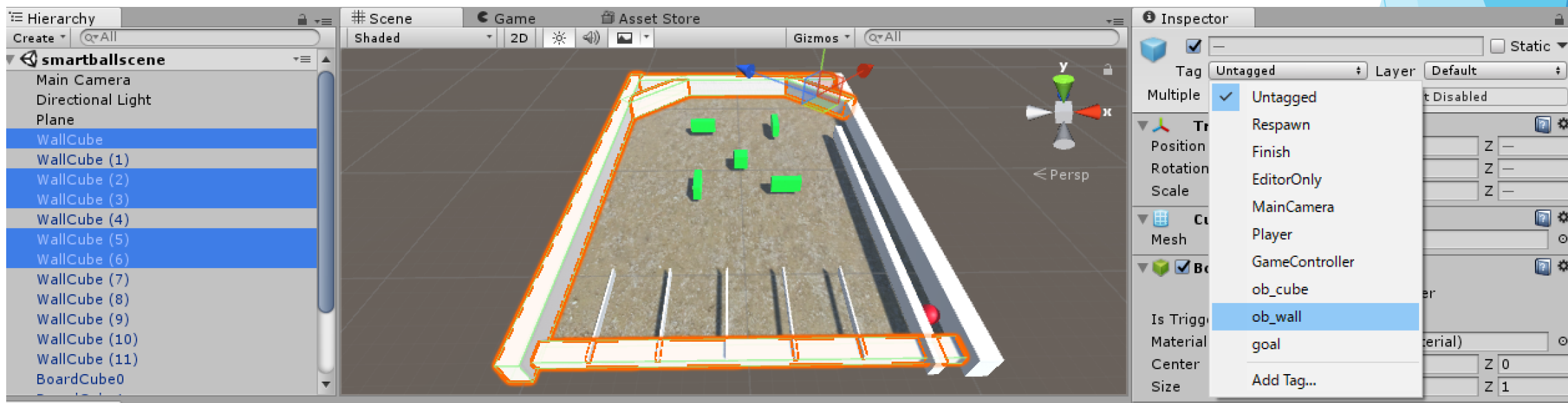
- ▶ 好きなオブジェクトのInspectorを確認
- ▶ Tagを選択して, 下にあるAdd Tagを選択
- ▶ 右の表のようにTagの名前を入力して追加



Tag1	ob_cube
Tag2	ob_wall
Tag3	goal

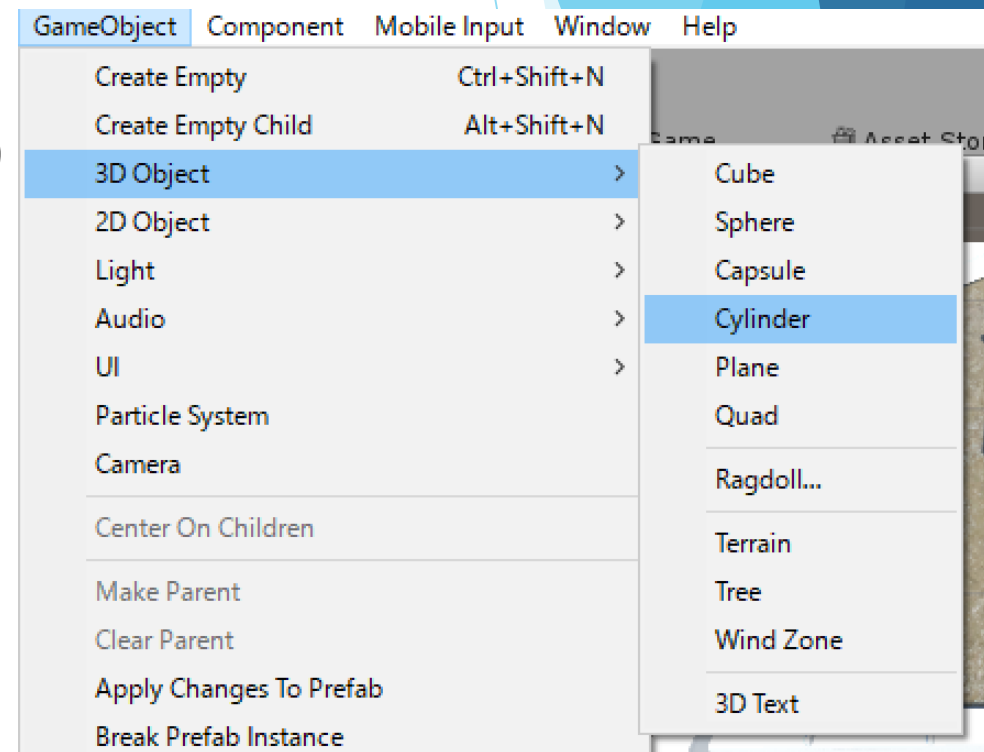
2.Tagを設定しよう

- ▶ BoardCubeすべてのTagを「ob_cube」に変更する
(Prefabから変えると楽)
- ▶ 跳ね返りをつけたいWallのTagを「ob_wall」に変更する(個別に変える)



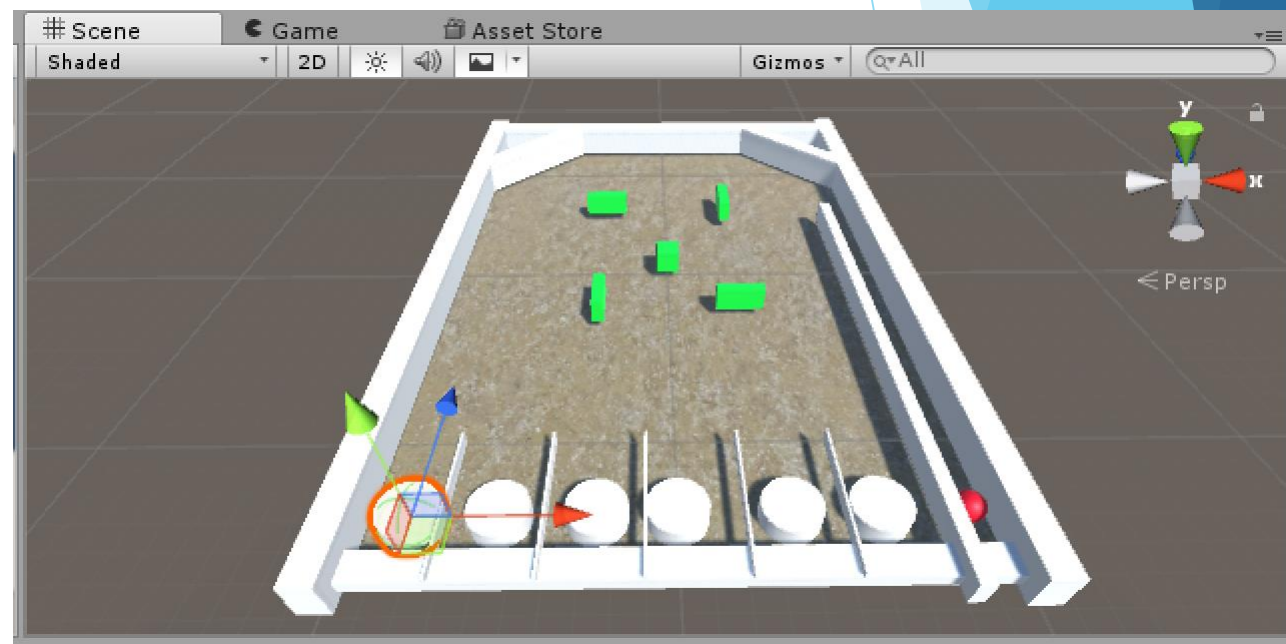
3_1.Cylinderを追加しよう

- ▶ Game ObjectからCylinderを追加する
(名前をgoalにしておくとうわかりやすい)
- ▶ Prefabを作成してTagを「goal」に変更する
- ▶ 合計6個になるよう複製して次ページの表の通りに設定する



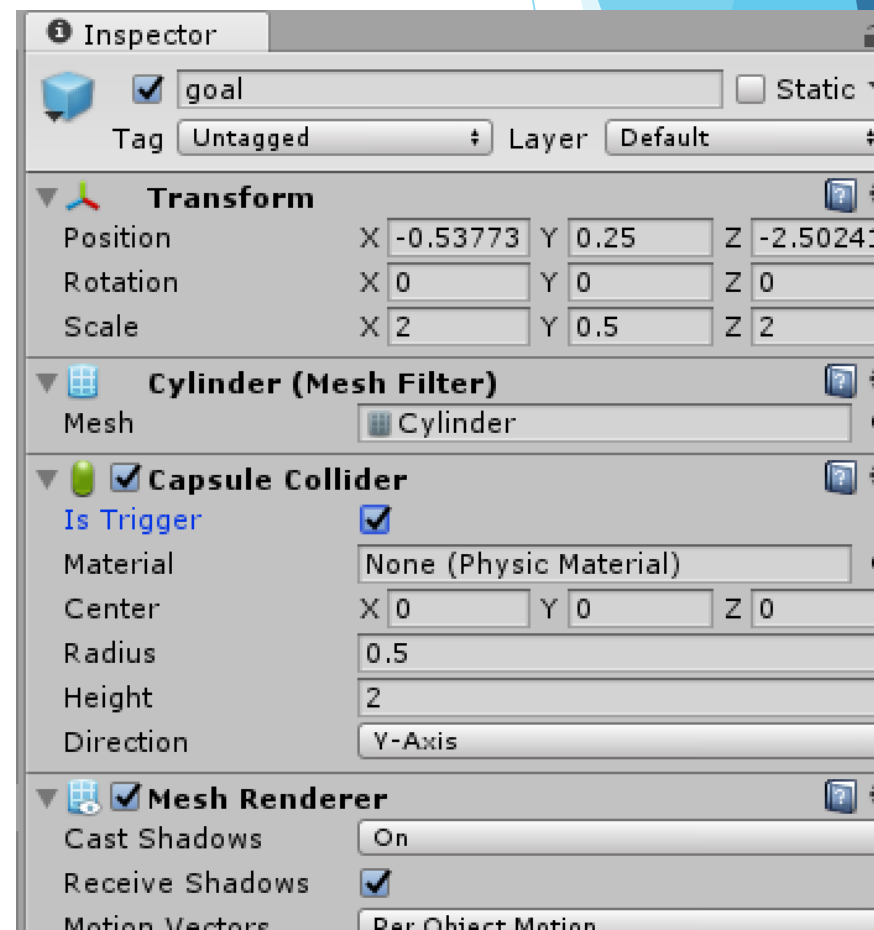
3_2.Cylinderを追加しよう

	Position	Scale
goal	x:-8.25, y:0.25, z -13	x:2, y:0.5, z:2
goal1	x:-5.5, y:0.25, z -13	x:2, y:0.5, z:2
goal2	x:-2.5, y:0.25, z -13	x:2, y:0.5, z:2
goal3	x:0.5, y:0.25, z -13	x:2, y:0.5, z:2
goal4	x:3.5, y:0.25, z -13	x:2, y:0.5, z:2
goal5	x:6.25, y:0.25, z -13	x:2, y:0.5, z:2



4. トリガーを設定しよう

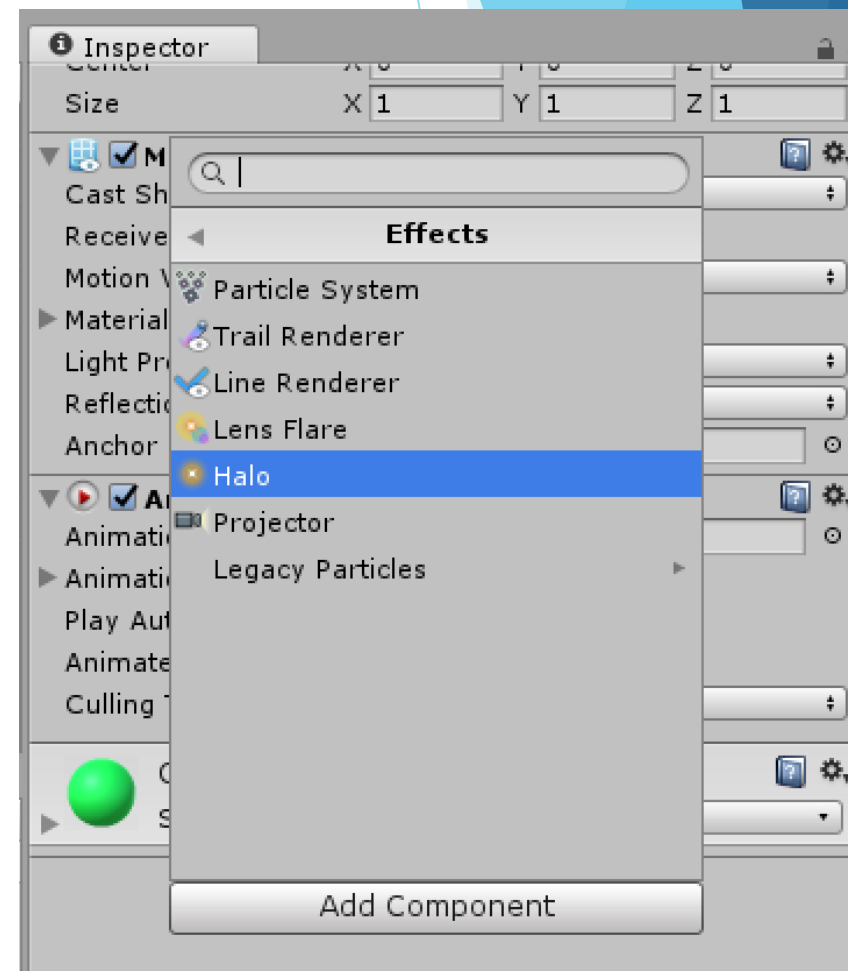
- ▶ GoalのPrefabからCapsule Collider内の「Is Trigger」のチェックをONにする



5. ハローを設定しよう

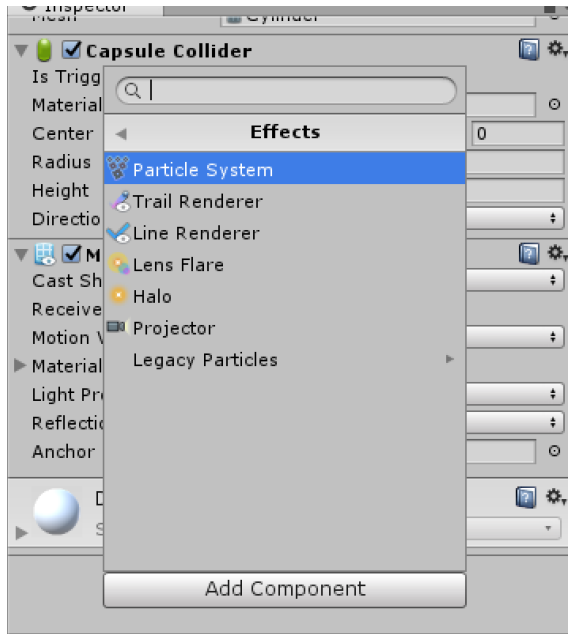
- ▶ BoardCubeのComponentからEffectsを選択してHaloを追加する
- ▶ 下の表の通りに設定する

「Halo」のチェックボックス	off
Color	好きな色
Size	2



6.パーティクルを設定しよう

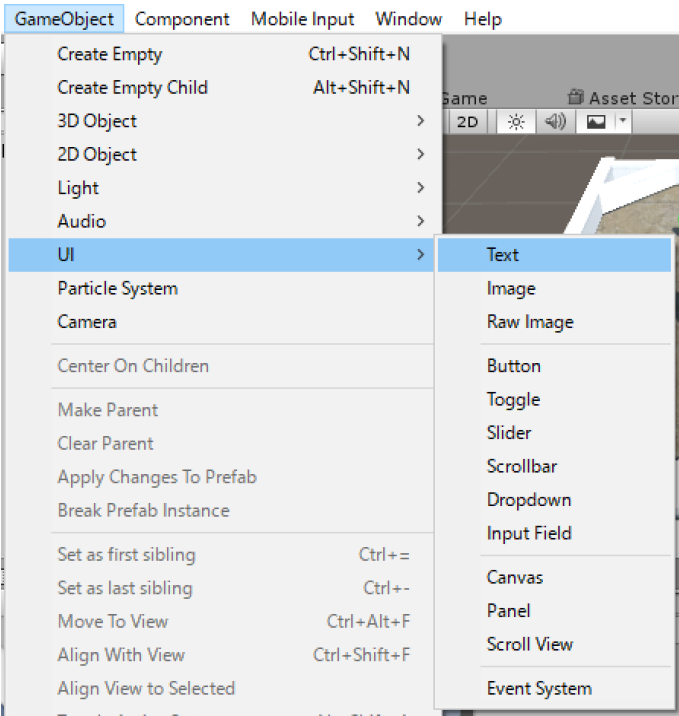
- ▶ goalのComponentからEffectsを選択してParticle Systemを追加する
- ▶ 右の表の通りにParticle Systemを設定する



Duration	5
Looping	off
Start Delay	0
Start Lifetime	5
Start Speed	5
Start Size	1
Start Rotation	0
Start Color	任意(白)
Play On Awake	off
Max Particles	1000
Rate	100time
Shape	Sphere
Radius	1

7_1.Textを設定しよう

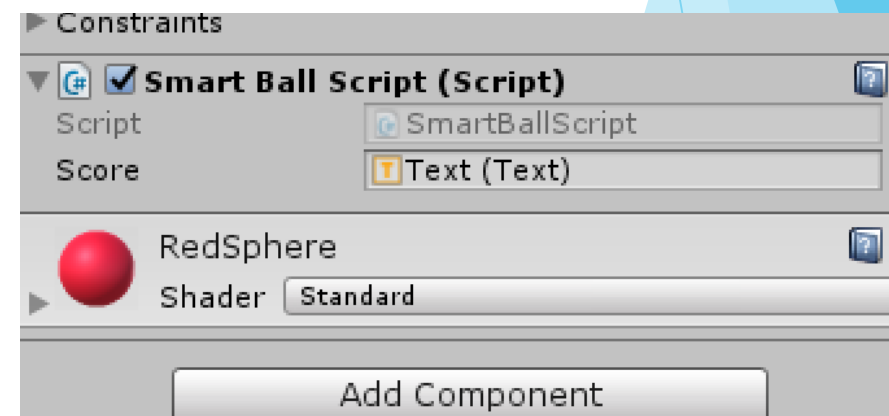
- ▶ Game objectからUIを選択してTextを追加する
- ▶ 右の表の通りに設定する



Left	0
PosY	0
PosZ	0
Right	0
Height	50
Min	X:0, Y:0.5
Max	X:1, Y:0.5
Pivot	X:0.5, Y:0.5
Rotation	X:0, Y:0, Z:0
Scale	X:1, Y:1, Z:1
Text	空にする
Font Style	Bold
Font Size	48
Alignment	上下左右とも中央揃え
Best Fit	ON
Color	好きな色

7_2.Textを設定しよう

- ▶ Smartballscriptに別途資料の☆の部分を追加
- ▶ Inspectorに追加されたScoreを選択してTextを設定する



8.スクリプトを設定する

- ▶ 別途資料を参考にスクリプトを書き直す

参加してくれてありがとう！！

