

Unity 入門

何度か目の入門 . Linux 版でチャレンジ .

マンガでわかる Unity ゲーム開発入門の写経 + .

適度に達成感を感じられるゴール設定と , 丁寧な説明がよかった .

GameObject UI Legacy Text で作ったテキストが表示されなくてドハマリしたけど ,
それは , Canvas の Render Mode を World Space にして解決 .

Screen Space の Overlay や Camera でも適切に設定した * つもり * だったんだけどなあ ...

とりあえず , 最後まで一通りやってみて ,

クリアとかゲームオーバとか追加してみるなど , ちょこちょことした要素を追加してみるなど .

しかし , これ , しばらくやらないと忘れそうだな .

ざっとメモしておく ...

- キャラクターを用意する
 - 何か素材を用意する
 - 素材を Assets に追加する
 - Assets に追加したものを Scene に追加する .
 - サイズとか変える
 - Assets -> Create -> C# Script でスクリプト書く
 - public 変数は , Add Component 時に Inspector で設定できる
 - Hierarchy でキャラクターのインスタンスを指定 .
 - Inspector の Add Component でスクリプトを指定
- ゲーム全体のロジックを用意する
 - GameObject Create Empty で空の Asset を用意 . GameManager と名付ける
 - Assets -> Create -> C# Script でスクリプト書く . GameManager.cs とかにしとく
 - GameManager のインスタンスに GameManager.cs のクラスを Add Component する
- ゲーム起動後にインスタンスを生成したい
 - Hierarchy のインスタンスを Assets にもっていて Prefab 化する
 - Hierarchy からインスタンスを削除する
 - これで Scene からなくなる
 - スクリプトで適切に生成する .
 - public GameObject obj; とかって定義すると Inspector で紐付けできる
 - Instance(obj, 場所, Quaternion.identity) で生成
 - 消すときは Destroy . 生成したインスタンス側で消したければ Destroy(this,gameObject) でよい .
- アニメーションが欲しい
 - 複数画像を一度に Scene 上にインスタンス化する
 - 三角アイコン (Animation Clip) を Open してタイムチャートを表示 .
 - AnimationEvent を追加
 - 追加した AnimationEvent の終了時の Function を設定
 - C# スクリプトで Function の実体を定義
- テキスト
 - GameObject UI Legacy Text
 - すごく大きいオブジェクトが Scene に追加される
 - Canvas の Render Mode を World Space にする
- ビルド
 - File -> Build Settings で Build
 - ビルド先は新規にディレクトリ作成しておいた方がいい
- WebGL ではくとき
 - Build Settings -> Player Settings...
 - Player -> publishing Settings の Compression Format を Disabled にする
- 音を追加したい

- 追加したい Prefab や GameObject で Add Component で Audio Source
- Audio Source に音ファイルを指定
- 起動時から流したくなければ, Play On Awake のチェックをはずす
- 音を再生したいところで `this.GetComponent<AudioSource>().Play();` とする .
- GitHub でコード管理する
 - リポジトリ作成時に `.gitignore` を Unity 用に作成しとくと便利
 - `git init` `git remote add origin git@github.com: ほげほげ` `git pull origin main`
 - あとは add して commit して push
 - clone した側で, Scene がない !! となったときは, File Open Scene でファイルを開く
 - Assets/Scenes/ ほげ .unity

参考

- [Unity × 音についてざっくりまとめ](#)