Unity®ゲーム プログラミングコース（2D・3D）

Unity Course Lessons

Unityコースで学ぶこと

Life is Tech!®

POP LIVE より

一つ前のスライドに戻る

POP LIVE より

一つ前のスライドに戻る

具体的にJSONは図のようなデータのファイル形式のことだよ！

JSONとは？

```
{
    “Name” : “Unity” ,
    “Height” : 180 ,
    “Weight” : 65.5 ,
}
```

キー　　値

MOZER 主人公

ユニティラン より

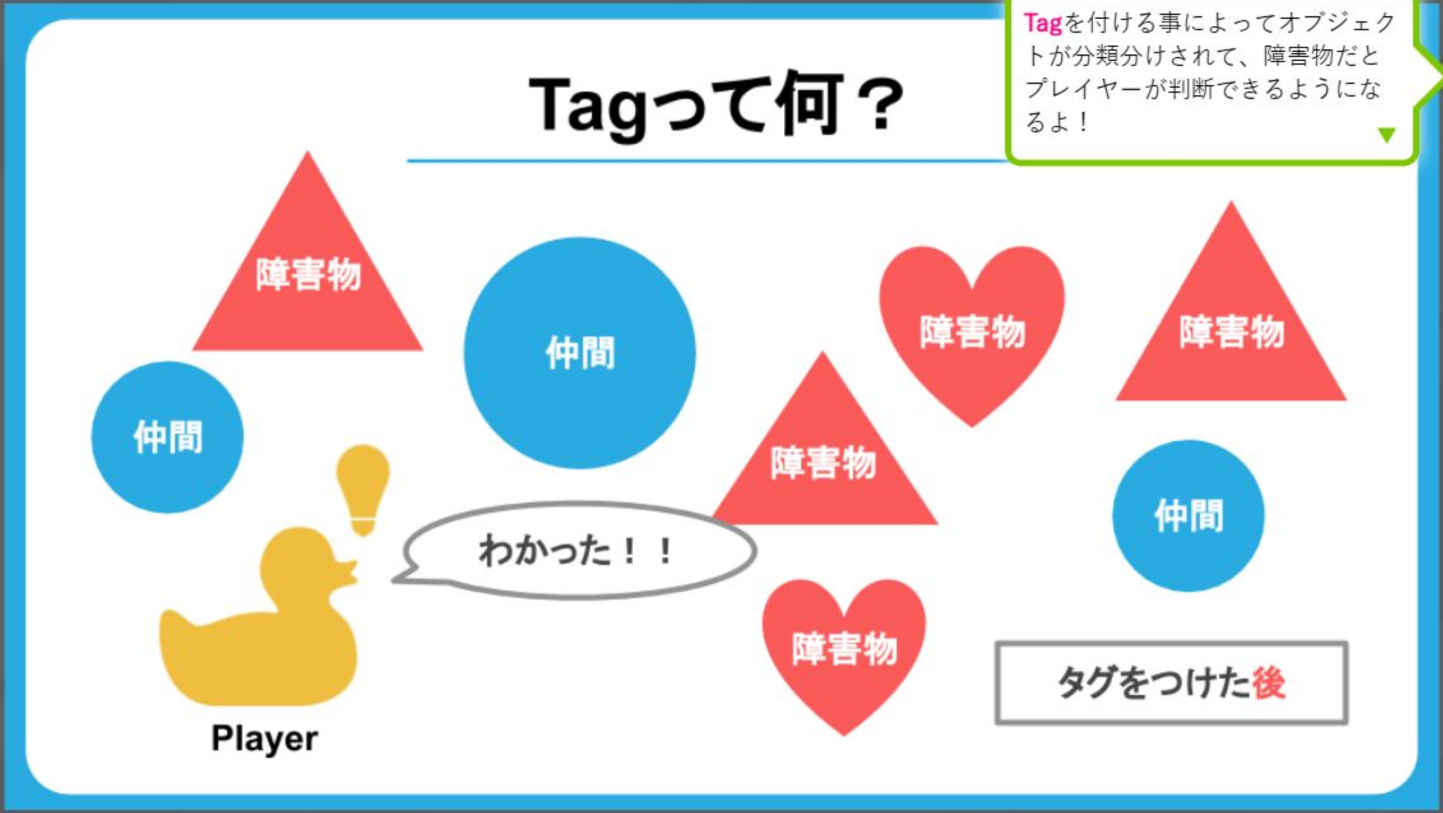
一つ前のスライドに戻る

高低差のあるステージや、背景を凝ってみたりするのも面白いね！

ユニティラン より

一つ前のスライドに戻る

Tagを付ける事によってオブジェクトが分類分けされて、障害物だとプレイヤーが判断できるようになるよ！



モンスターランド より

一つ前のスライドに戻る

こんな感じにできたら完成だよ！

モンスターランド より

一つ前のスライドに戻る

PlayerController.cs

```
        // 左右の矢印キーの入力によってプレイヤーを左右に回転させ
        transform.Rotate(0, h * ROTATE_SPEED, 0);

        // プレイヤーのアニメーションについて
        animator.SetInteger("Run", 0);
        // 上矢印キーを押している間ならば
        if (Input.GetKey(KeyCode.UpArrow))
        {
            animator.SetInteger("Run", 1);      // 走るアニメーションを再生する
        }

        // 「Z」キーを押している間ならば
        if (Input.GetKey(KeyCode.Z))
        {
            animator.SetInteger("Attack", 1);      // 攻撃アニメーションを再生する

            // アニメーションのパラメータをリセットする関数を
            Invoke("ResetAnimation", 0.3f);
        }
    }

    void ResetAnimation()
    {
        animator.SetInteger("Attack", 0);      //
    }
}
```

次にアニメーションの状態を攻撃状態にできたけど、ずっと攻撃状態だと困っちゃうね

アニメーションパラメータを 0.3 秒後にリセットする

Attackパラメータを 0 にする

パラメータをリセットする関数

スーパーユニティメーカー より

コインを取ったり、ハードルにぶつかると画面の上にあるスコアが変わったかな？

スーパーユニティメーカー より

一つ前のスライドに戻る

さっき書いたif ~ else文について説明するよ！

if ~ else文

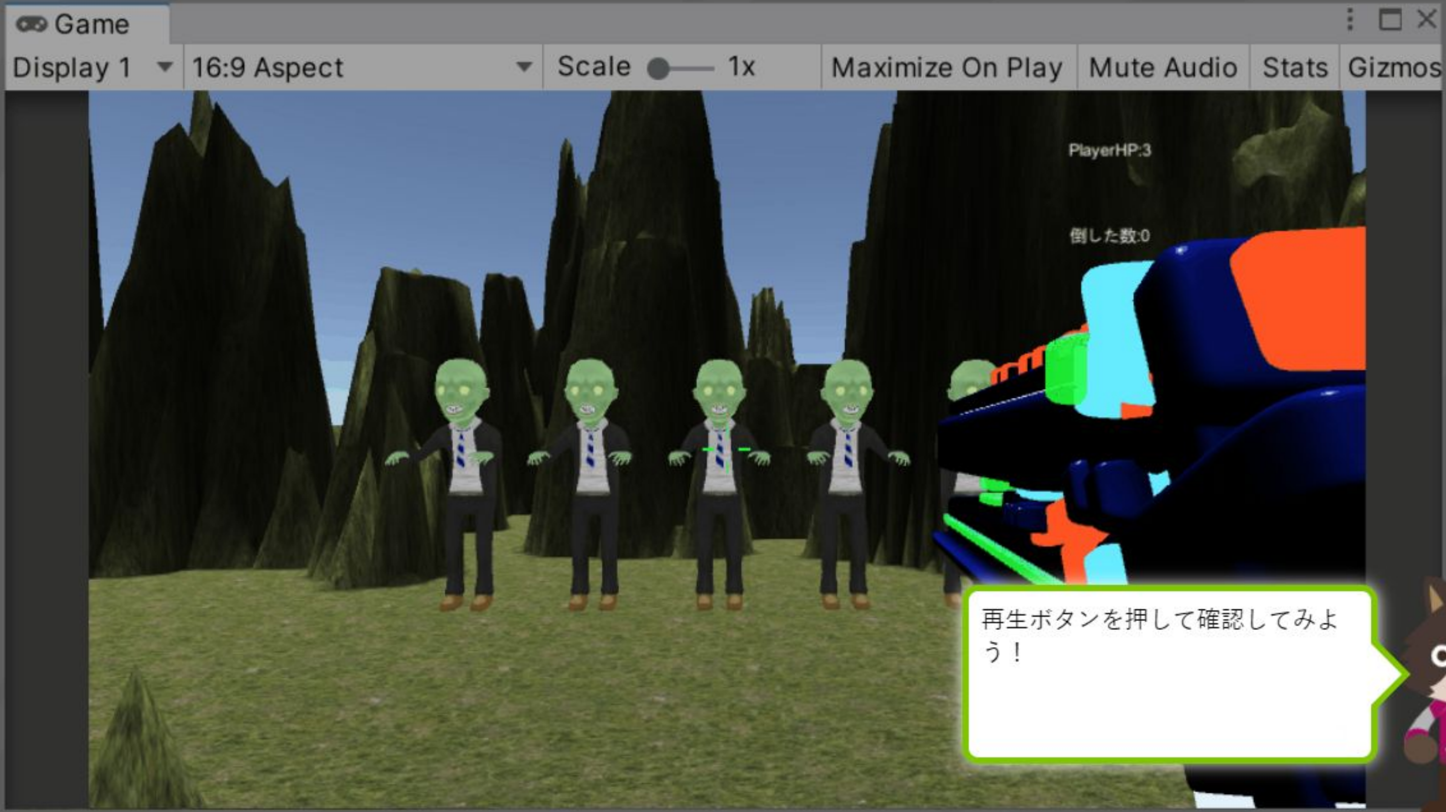
( )内の条件を満たさなかった時に実行する処理

if ~ else文

```
if ( 条件文 )
{
        条件を満たした時に実行したい命令；
}
else
{
        条件を満たさなかった時に実行したい命令；
}
```

FPS① / FPS② より

一つ前のスライドに戻る

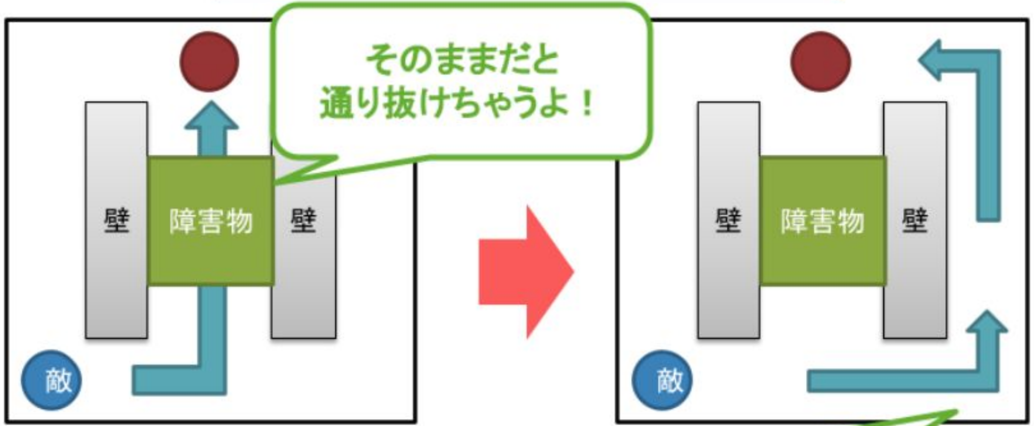


再生ボタンを押して確認してみよう！

FPS① / FPS② より

一つ前のスライドに戻る

敵が障害物を避けるようにしよう！



敵が障害物のある通路を
自動で避けて追いかけるようになるよ！

敵が障害物を自動で避けるようにしよう！

追いかける敵を作ろう より

Player.cs　Enemy.cs

Enemy ▸ Update()

```csharp
using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;
using UnityEngine.AI;

public class Enemy : MonoBehaviour
{
    NavMeshAgent agent;
    public GameObject target;

    // Start is called before the firs
    void Start()
    {
        agent = GetComponent<NavMeshAgent>();
    }

    // Update is called once per frame
    void Update()
    {
        agent.SetDestination(target.transform.position);
    }
}
```

よし、さらにStart関数とUpdate関数内に1行ずつ追加だ

NavMeshAgentコンポーネントを探して代入

agentの動く向きを設定

光る蛍のようなエフェクト より

一つ前のスライドに戻る

パーティクルシステム Particle Systemは、動きのあるもの(流体)を作ることのできるコンポーネントだよ！

モデルを差し替えてみよう より

3Dモデルとテクスチャを組み合わせることで、見た目を作ることができるんだ

3Dモデルってどうなってるの？

+

=

3Dモデル
（テクスチャなし）

テクスチャ

3Dモデル
（テクスチャあり）

このコンテンツは、『ユニティちゃんライセンス』で提供されています。