



Unityは始めるよ ～基礎 1～

※いろんな職業の方が見る資料なので説明を簡単にしてある部分があります。正確には本来の意味と違いますが上記理由のためです。ご了承ください。
この資料内の一部の画像、一部の文章はUnity公式サイトから引用しています。

本日勉強する内容

Unityとは
Unityの特徴

始めてみよう
画面説明
主な機能を体験してみよう

Unityとは

統合開発環境を内蔵したゲームエンジン
<http://japan.unity3d.com/>

■ Unityの特徴

- **マルチプラットフォーム対応**

簡単な操作で各種プラットフォーム向けのビルドが可能。
iOS, Android, Windows, Mac, Linux, Browser, PS3,
Xbox360, Wii U,

- **最高のパフォーマンス**

ボトルネックをまるはだかに
描画するのは見えているものだけ
LODサポート
ビルド時のグラフィック最適化
アプリサイズを小さく
GLSLオプティマイザー
長いダウンロード時間にさよなら

・ **ゲームに必要なあらゆる機能が簡単に**

レンダリング

ライティング

エフェクト

オーディオ

マテリアル

地形

物理演算

AI

アニメーション

ネットワーク

ゲームに必要な各種機能が
あらかじめ用意されているので
効率よくゲームの開発を
進めることができる



- **Assetストアで開発期間を短縮**

3Dモデル、アニメーション、エフェクト、テクスチャ、スプライト、スクリプト、シェーダー、ツール、プロジェクト一式など、何千ものアセットが、無料、有料で手に入る。

- **選べるスクリプトは3つ**

JavaScript

C#

Boo

コンパイルは自動で行われる

- **Unityエディタ**

リアルタイムに編集、テストプレイが可能。
エディタが提供する各種ツールやビューを使って、サクサクゲーム開発が行える。

始めてみよう

Unityを起動し、
NewProjectからプロジェクトを作成してください

■ 画面説明

①プロジェクトブラウザー

作業中のプロジェクトにあるすべてのアセットを見ることが出来ます。検索やソートも簡単で、沢山のアセットを手軽に管理出来ます。

①



②シーン

ゲームを作成するための作業を行うビューです。このビューに対して操作をしながら、ゲームで利用するシーンを作っていきます。

②



③ゲーム

対象となるデバイスでどのようにゲームが表示されるかをいつでもエディターから確認できる、WYSIWYGなゲーム表示ビューです。

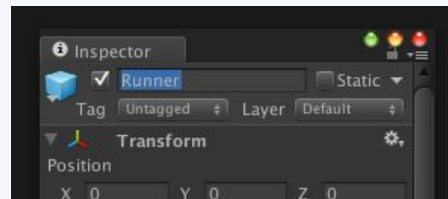
③



④インスペクター

シーン上の GameObject やプロジェクト内のアセットのプロパティを確認したり編集することが出来ます。

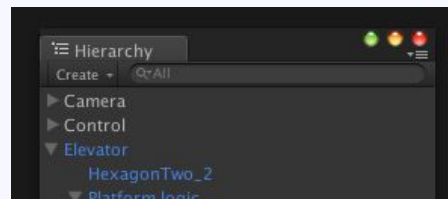
④



⑤ヒエラルキー

シーン内に含まれるすべての GameObject とその階層を表示します。もちろん、名前や型で素早く絞り込むこともできます。

⑤



■ 主な機能を体験してみよう

体験する機能

プラットフォームの切り替え
ゲームオブジェクト
カメラ
ライト
マテリアル
リジッドボディ
パーティクル
GUI
フォグ
アセットストア

シーンビューでの操作方法

マウスの左ボタン

クリック : 選択 (Shift + クリックで追加選択)

マウスホイール

ドラッグ : カメラの移動

ホイール回転 : カメラの拡大縮小

マウス右ボタン

ドラッグ ; カメラの回転

実演 & 体験中

ご清聴ありがとうございました