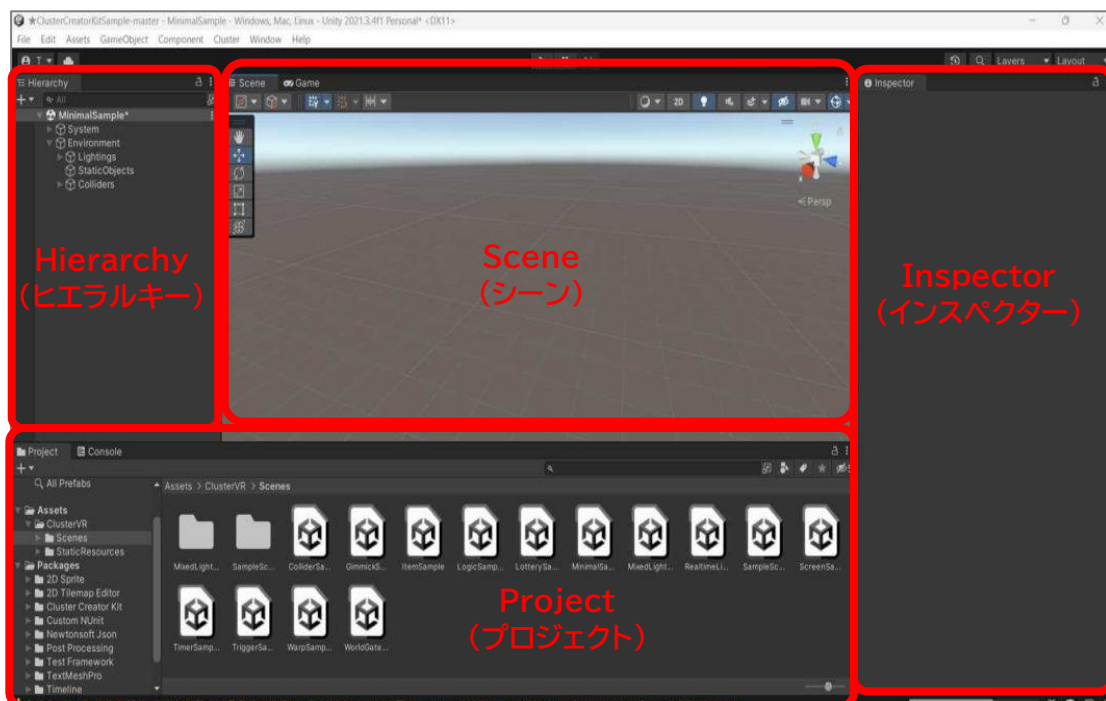


004-00	Unity の基本操作とワールドに 必須な三大要素	2023-03-15
Unity		TOMOMI

目次

【1】画面説明	1
【2】画面操作	1
【3】オブジェクトの導入	2
【4】Cluster でワールドを作るための3つの要素	3
【5】画面のレイアウト変更	5

【1】画面説明

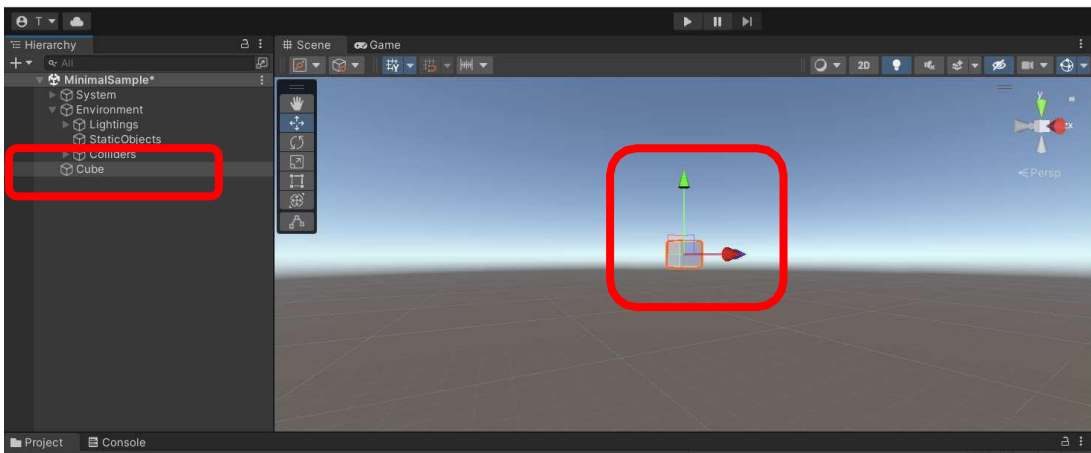
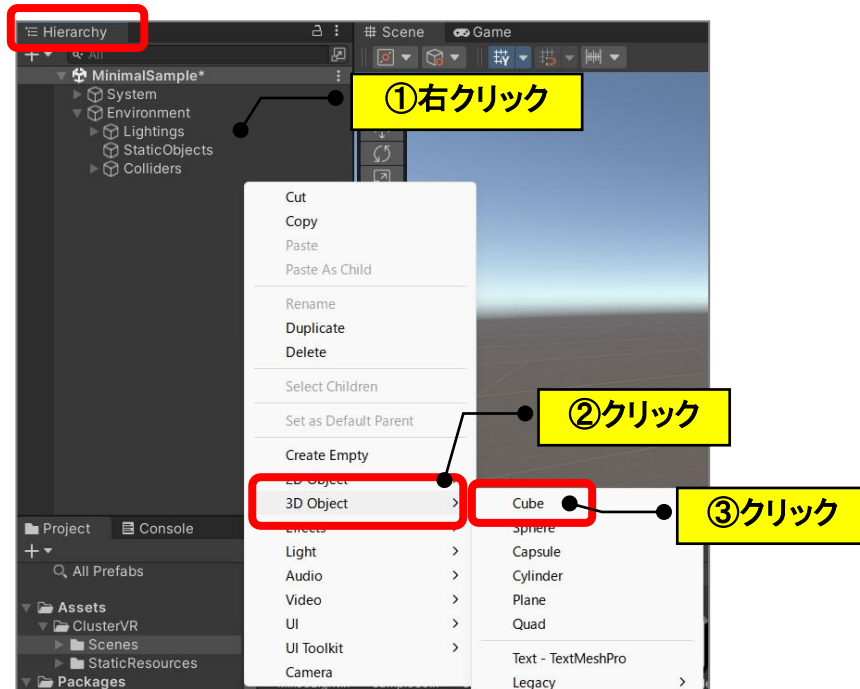


【2】画面操作

- ①視点移動 = マウスを右クリックしながら、左右に動かす
- ②位置移動 = マウスのホイールをクリックしながら動かす
- ③前後 = マウスのホイールを回す

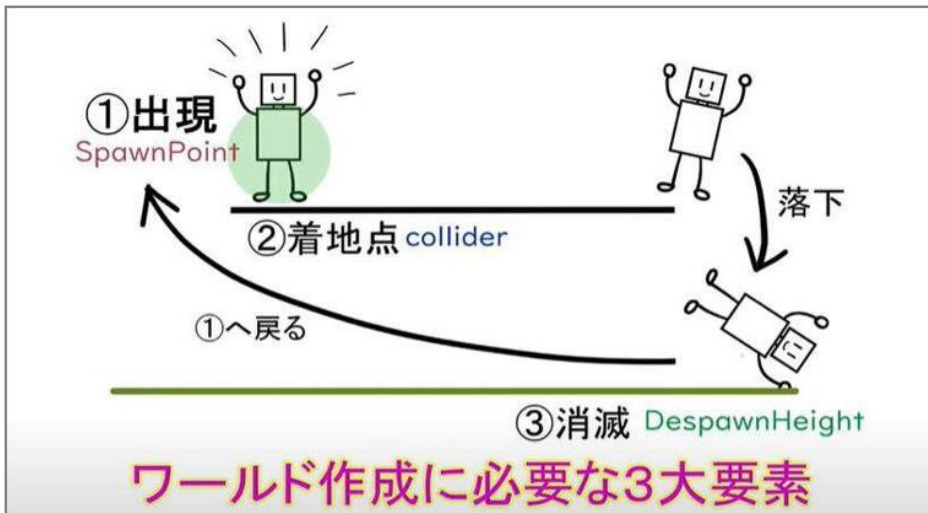
【3】オブジェクトの導入

- (1) 「Hierarchy」(ヒエラルキー) 上で右クリック→「3D Objects」(スリーディオ オブジェクト) →「Cube」(キューブ) をクリック

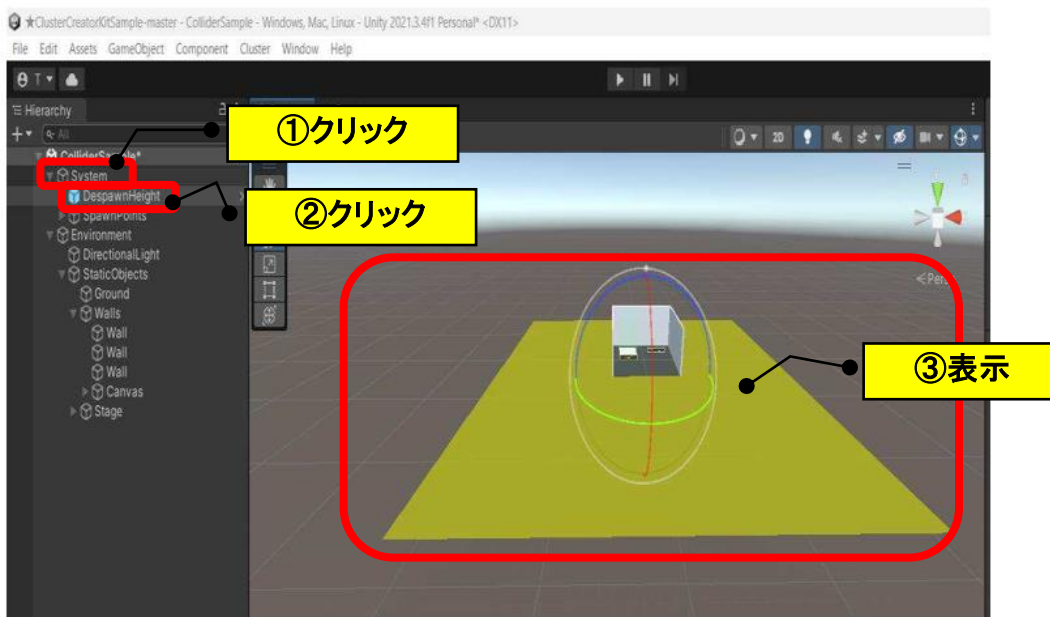


- ①R=拡大・縮小&変形 (矢印キーで一定方向、中心の四角で全体の拡大縮小)
- ②W = 移動
- ③Delete=削除
- ④E=回転

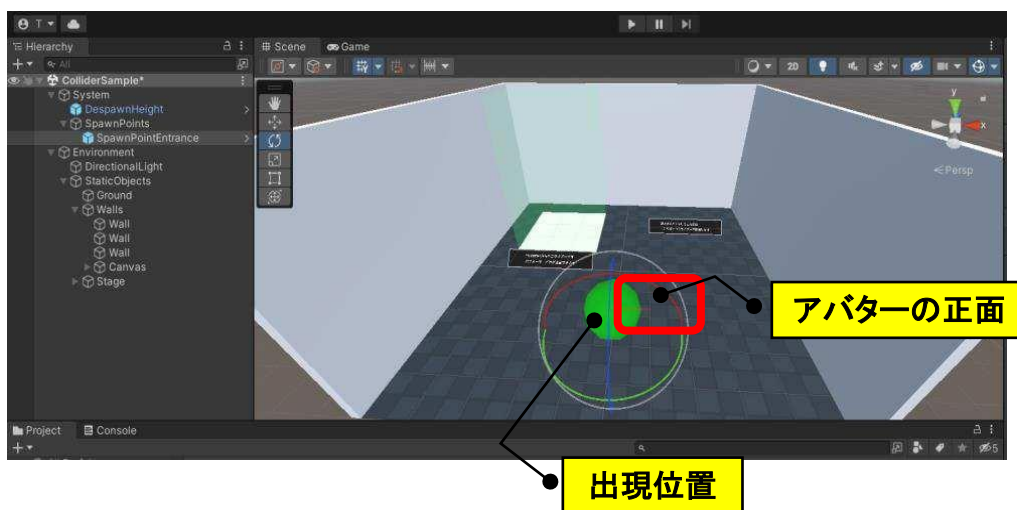
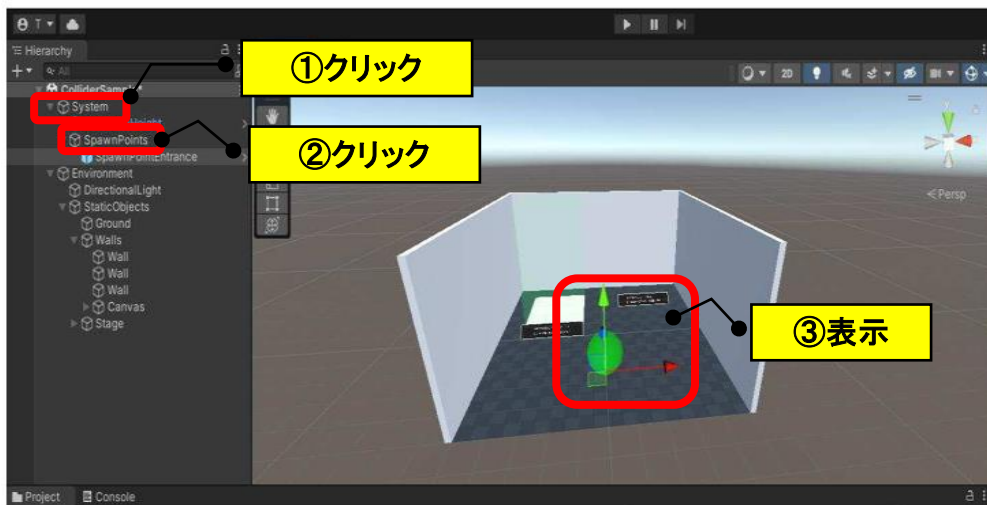
【4】 Cluster でワールドを作るための3つの要素



- (1) Despawn Height (デスポーンハイ) = プレイヤーが消滅する高さ
「System」 → 「Despawn Height」 をクリック



(2) Spawn Point (スポーンポイント) = 最初にプレイヤーが降り立つ位置
「System」 → 「Spawn Point」 をクリック



【5】画面のレイアウト変更

(1) 「Window」 → 「Layouts」 → 該当のレイアウト画面を選択（5種類）

※下記は、「4Split」

