

# Unity

## エディタ

### Unity エディタ

#### プレイモードとエディットモード



### シーンウィンドウ

#### モードセレクタ



モード	内容
Grabモード	
移動モード	
回転モード	
スケールモード	
Rect ツールモード	

### ハンドルコントロール

- ・ハンドルオブジェクトを選択したときに、現れる、移動・回転・拡大・縮小コントロールの位置と向きを決定する

#### 1. 位置

- 1.Pivot: ハンドルはオブジェクトのピボット位置に出現
- 2.Center: ハンドルはオブジェクトの中心に出現

#### 2. 向き

- 1.Local: オブジェクトの回転に従いハンドルの向きが決まる
- 2.Global: ハンドルの向きはワールド座標系に従う

### 操作

- ・ Alt キー + ドラッグでウィンドウ内が回転
- ・ Hierarchy ウィンドウで選択 マウスをシーンウィンドウ F キーで選択中のオブジェクトにフォーカス
- ・ マウスの右ボタン押下移動で周囲を確認
- ・ マウスの右ボタン + W、A、S、D で 前、左、後、右 に視点移動
- ・ マウスの右ボタン + Q、E で上、下に移動 (Shift で移動速度が上がる)

## プロジェクト

### 手順

1. プロジェクトの作成
2. フォルダを作成しプロジェクトを管理 (Project タブ Assets フォルダー右クリック Create

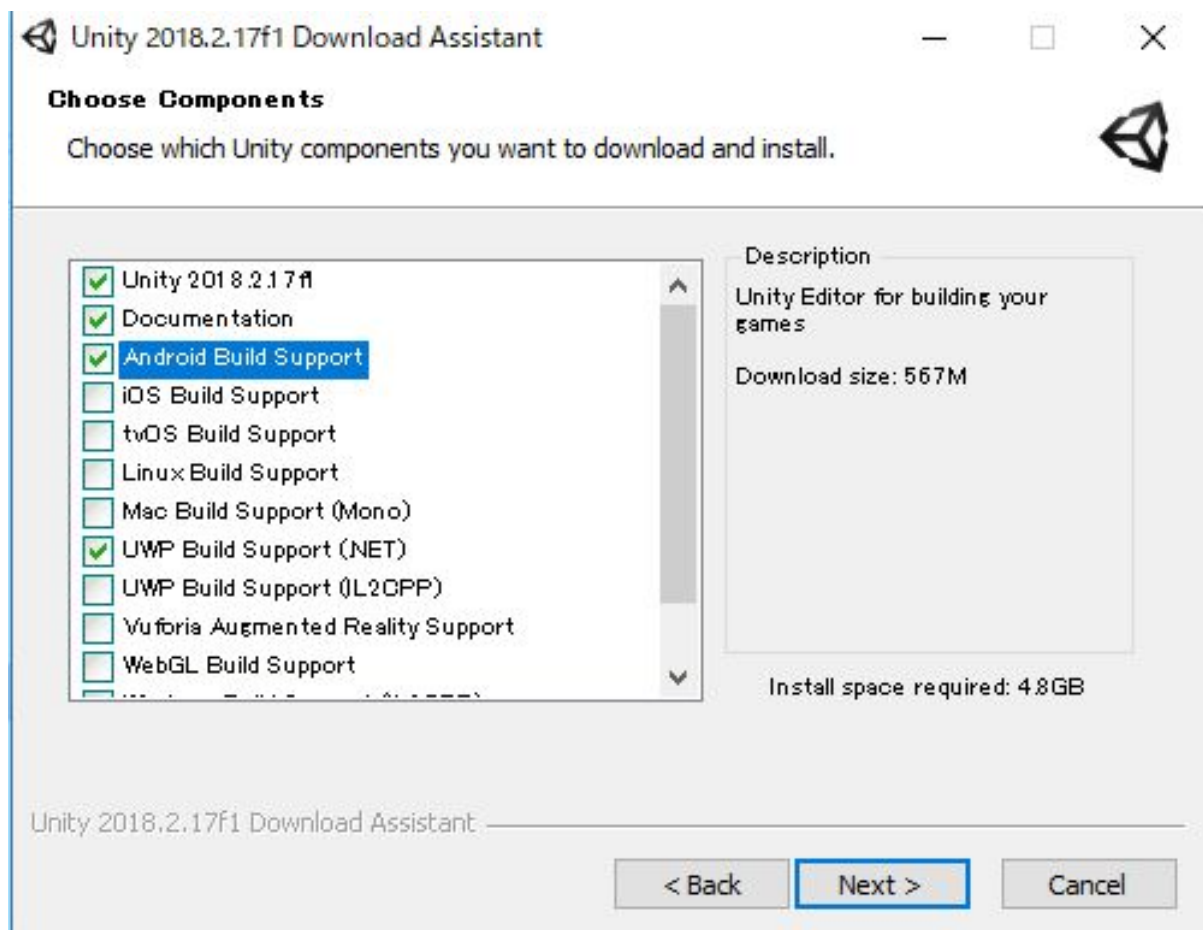
Folder)

- 1.Scripts
- 2.Sounds
- 3.Sprites
- 4.Level
- 5.App Resources
6. など

## Unity Remote

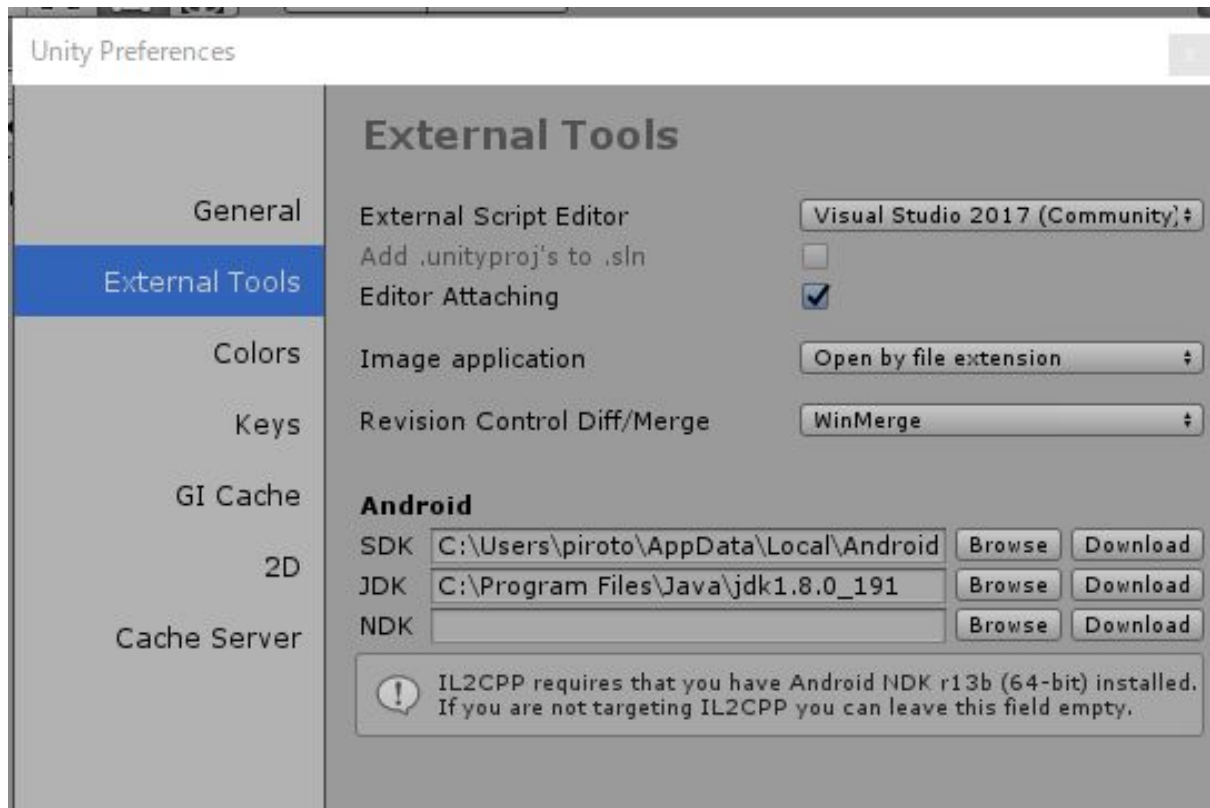
- ・ Unity エディタに簡単に入力を行うために、Unity Remote というアプリを提供
- ・ Unity Remote はスマートフォンのケーブルを介して Unity エディタに接続
- ・ エディタ上でゲームを実行するとスマートフォンにも Game ウィンドウのコピーを表示
- ・ スマートフォンからは、タッチとセンサーの情報がスクリプトに送信
- ・ ビルドしなくてもゲームをテストできる

### Android Build Support



### Android SDK Java SDK の指定

- ・ Edit-Preference



## Android Device

- Edit-Project Settings-Editor
- <https://qiita.com/squall22446688/items/6620598feda9363d1e6b>

## Tips

### Visual Studio

#### Visual Studio 連携

- <https://docs.microsoft.com/ja-jp/visualstudio/cross-platform/getting-started-with-visual-studio-tools-for-unity?view=v>