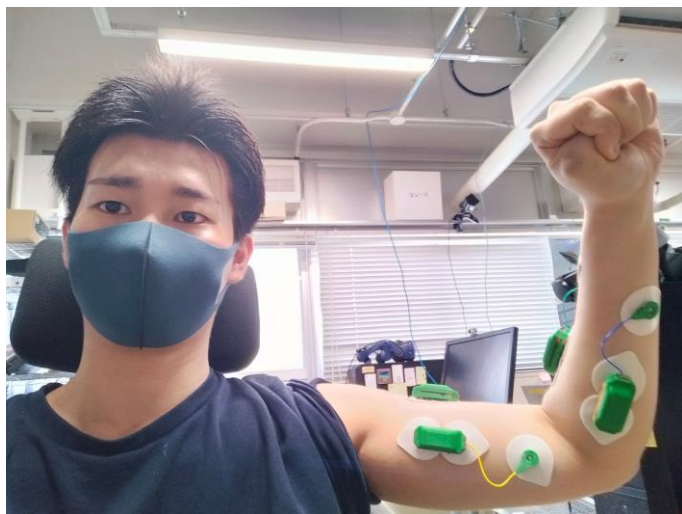


The background of the image is a screenshot of the Unity game engine interface. The main view shows a 3D scene of a Super Mario Bros. level, featuring brick platforms, a waterfall, and a Goomba enemy. The interface includes a top menu bar, a left sidebar with a hierarchy panel, and a right sidebar with a console and a scene view. The title "Unityを学ぼう" is overlaid in the center, with a white underline.

Unityを学ぼう

笹竹 佑太

自己紹介

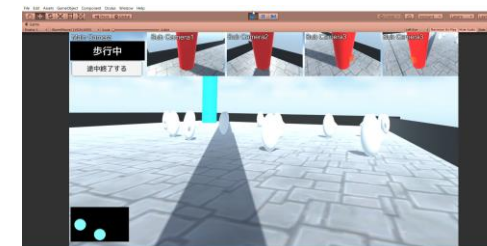


氏名：笹竹 佑太
年齢：25歳

岐阜大学生 自然科学研究科（工学部）
株式会社ヒューロビント役員・技術担当

岐阜大学

Starアセスメント の開発・管理



3DVRの研究

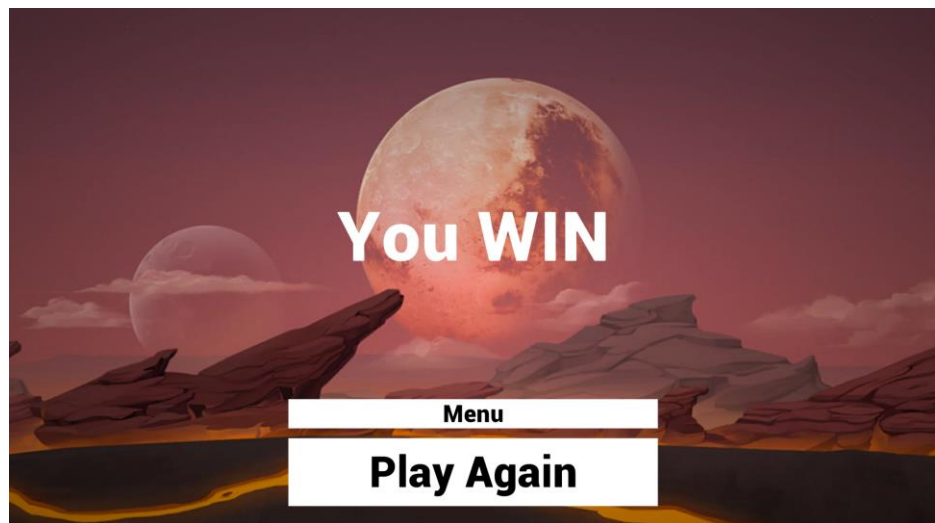
ベンチャー企業



学習動画サイトの運営



Unityとは？

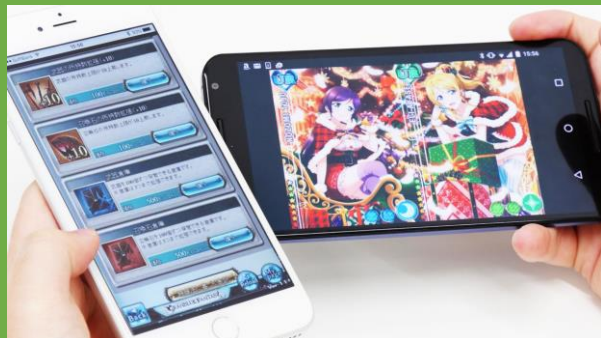


Unityとはユニティ・テクノロジーズが開発している**ゲームエンジン**のこと

ゲームエンジンとは、ゲームを開発する機能をまとめた**ツール**のこと！

Unityは、ゲームエンジンのなかで世界一使われており、今では**100万人**以上の開発者がしようしているよ！

なにができるの？



スマホゲーム
開発

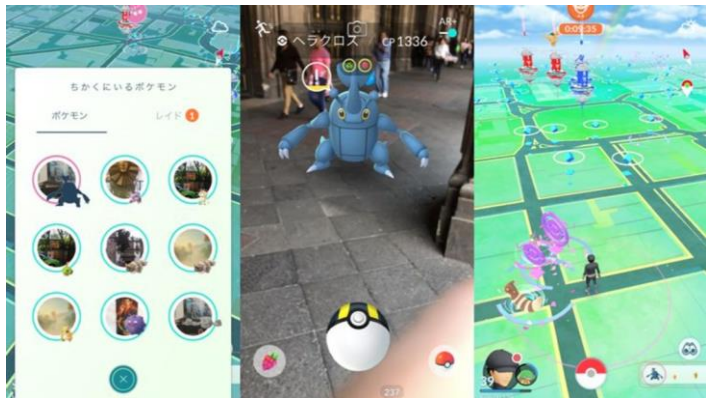


3DVR開発



PCゲーム
開発

スマホゲームの代表例



ポケモンGO



白猫プロジェクト



スーパーマリオラン

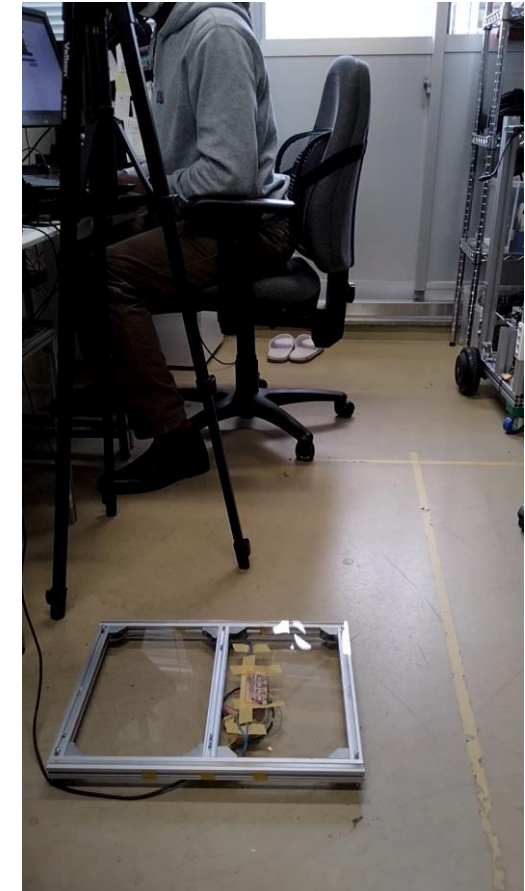


どうぶつの森
ポケットキャンプ



クロッシーロード

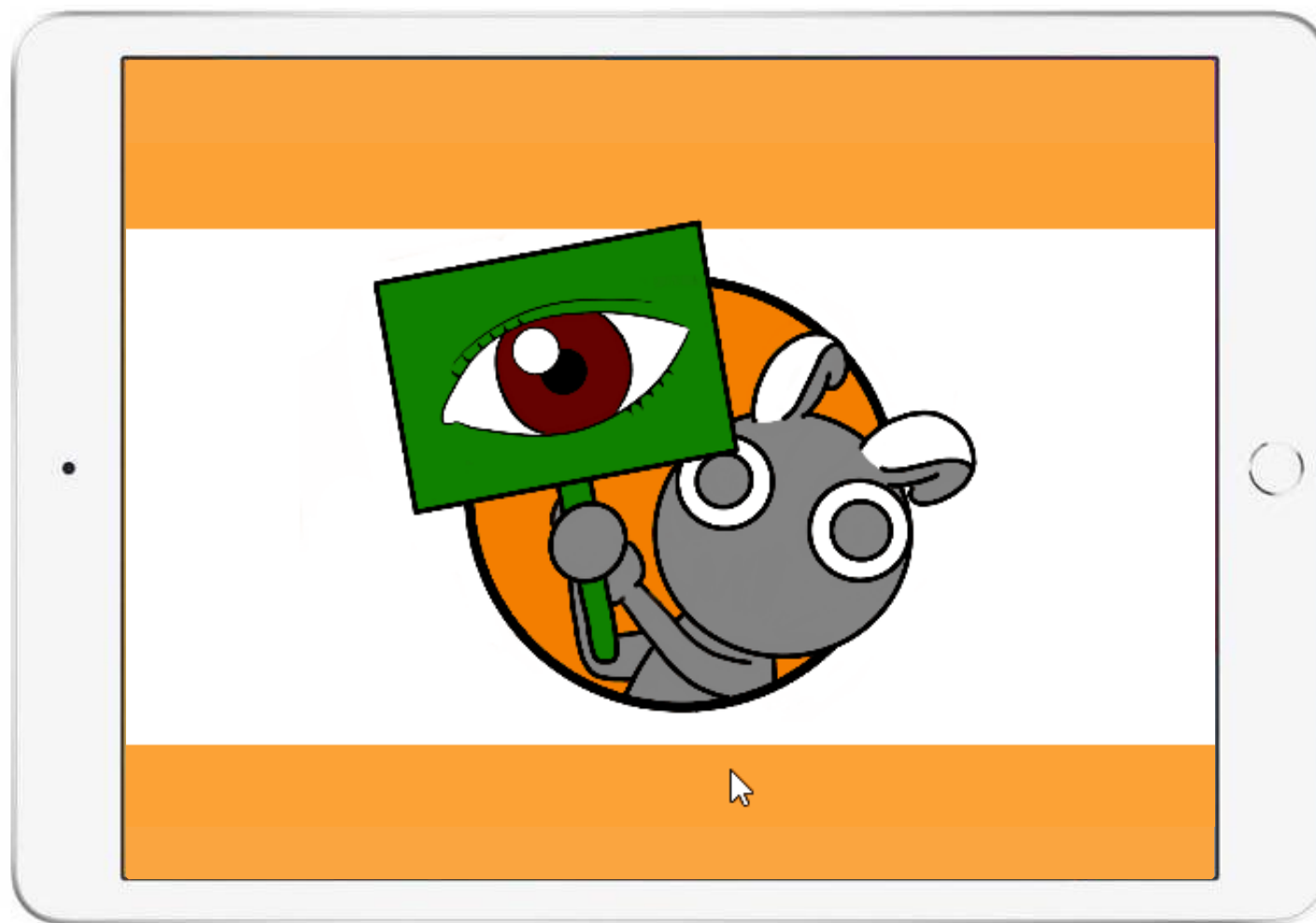
コントローラー × Unity



3DVR



iPadアプリ開発



Unityを触ってみよう

ゲーム種類

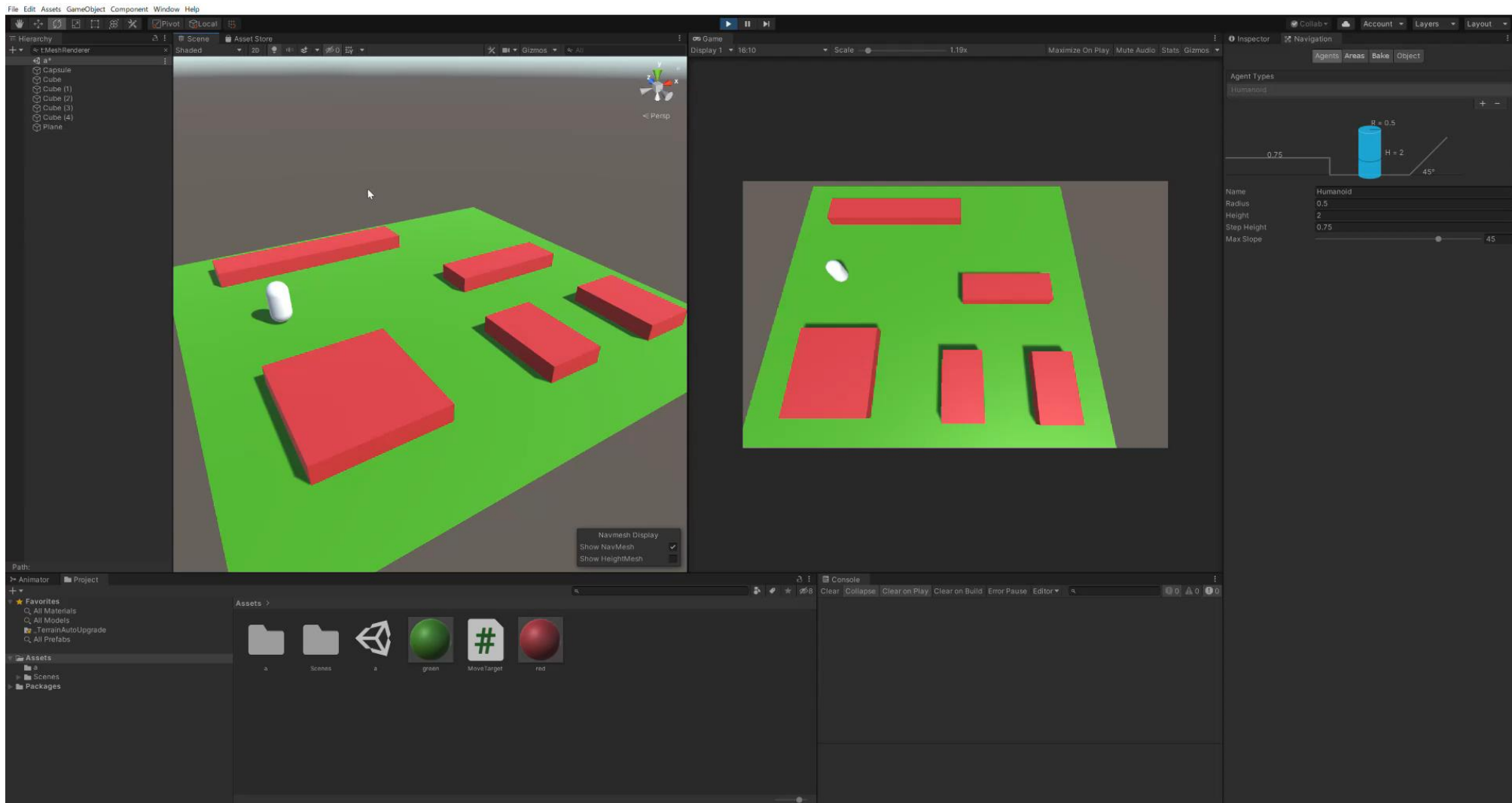
2Dゲーム



3Dゲーム

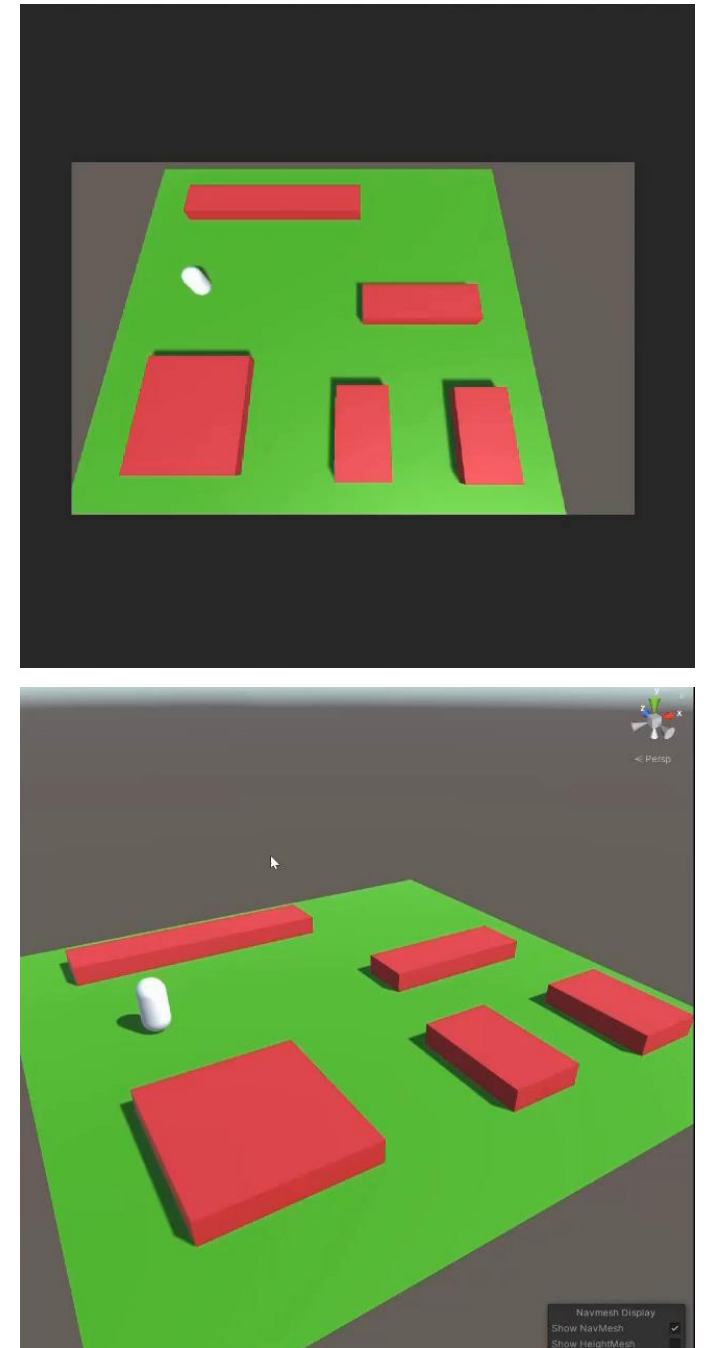


作成する内容



今回の手順

1. Unityを起動しよう
2. 地面を作ろう(Plane)
3. キューブを作成してみよう(Cube)
4. キューブの大きさを変えよう(Cube)
5. 色を付けよう (Material)
6. カメラの位置を動かそう
7. ライトの位置を変えてみよう
8. 物理演算を使って重力を再現しよう
(Rigidbody)
9. マウスに追従するゲームを作ろう
(NavMesh)



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

```
public class MoveTarget : MonoBehaviour
{
    public NavMeshAgent nmAgent;

    // Update is called once per frame
    void Update()
    {
        if (Input.GetMouseButtonDown(0))
        {
            Vector3 mouse = Input.mousePosition;
            Ray castPoint = Camera.main.ScreenPointToRay(mouse);
            RaycastHit hit;
            if(Physics.Raycast(castPoint, out hit, Mathf.Infinity))
            {
                nmAgent.SetDestination(hit.point);
            }
        }
    }
}
```