

ユニティちゃん2Dの使い方

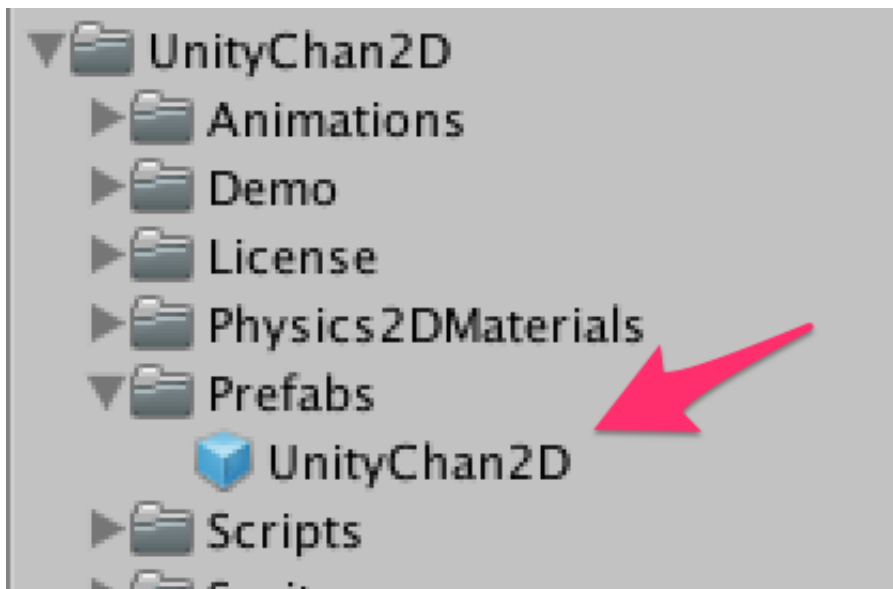


目次

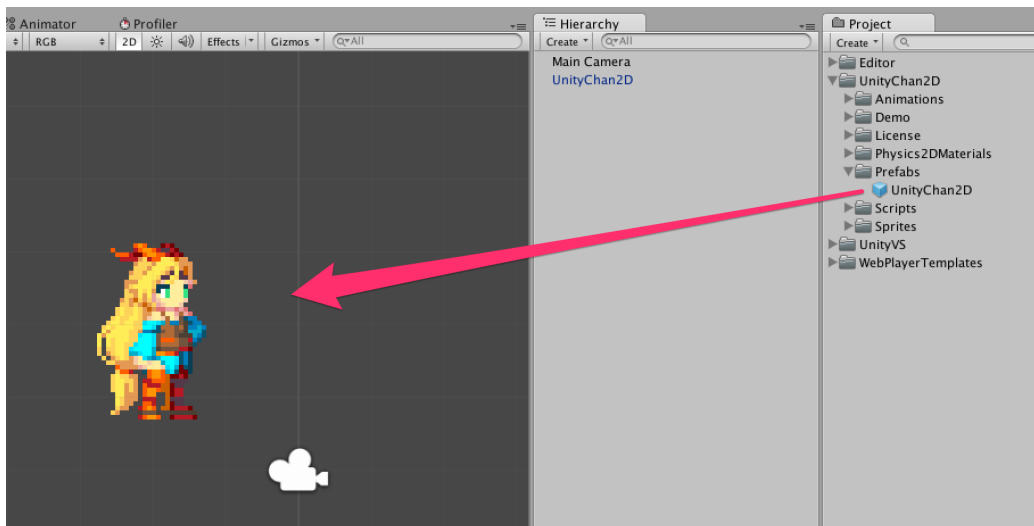
- ユニティちゃん2Dの使い方
 - ユニティちゃんを足場に立たせる
 - ユニティちゃんがダメージを受けるゲームオブジェクトを作成する
 - 移動速度・ジャンプ力・のけぞる力を変更する
 - 複数のレイヤーを足場とする
 - スクリプトで呼び出されるコールバック

ユニティちゃんを足場に立たせる

UnityChan2D/Prefabs配下にあるUnityChan2Dプレハブ



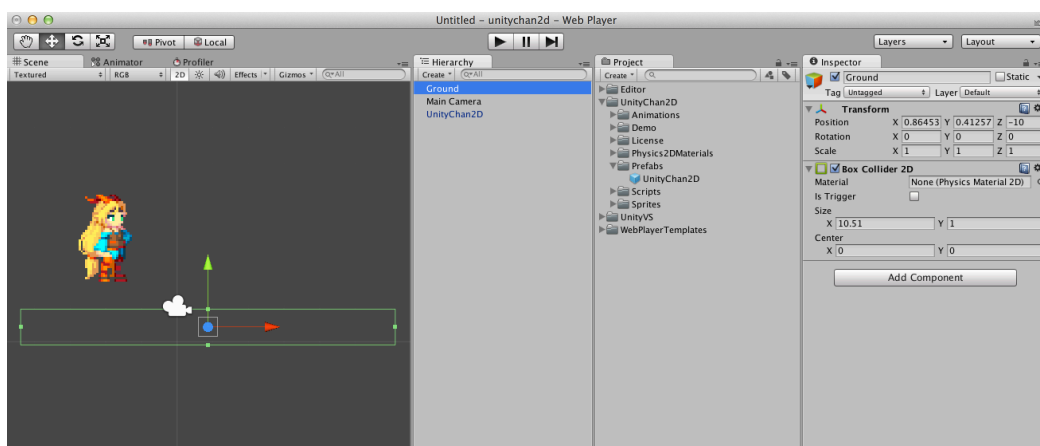
プレハブをシーン上にドラッグ&ドロップしてください



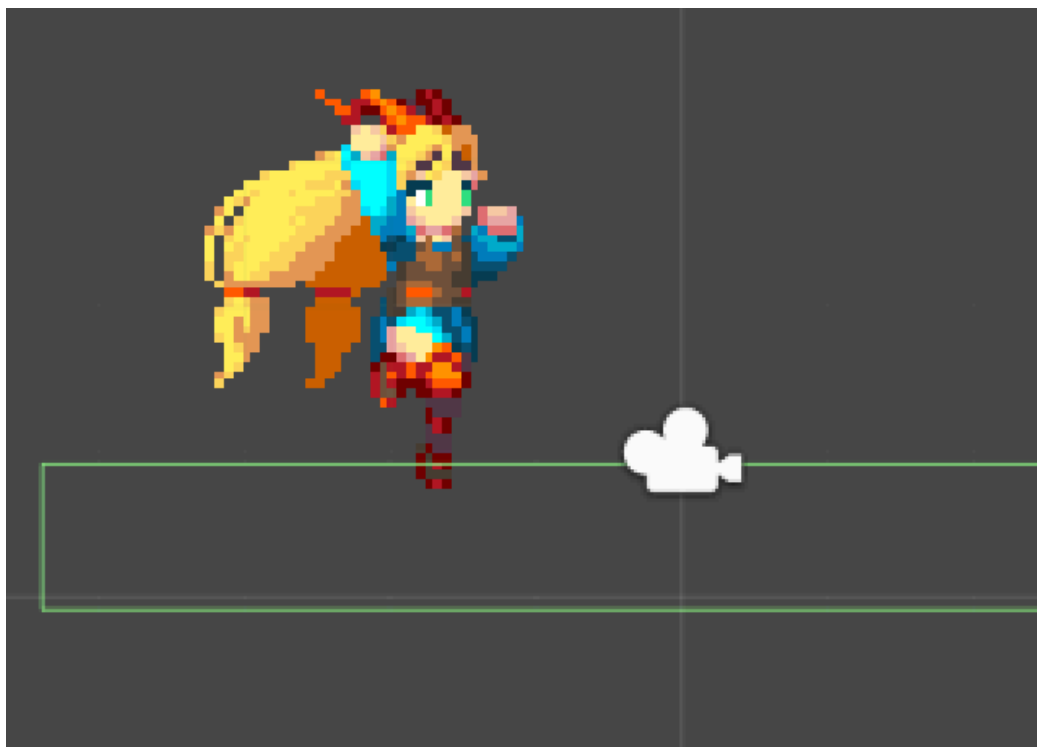
ゲームを再生すると下に落ちます



下に落ちないように**BoxCollider2D**で足場を作しましょう。

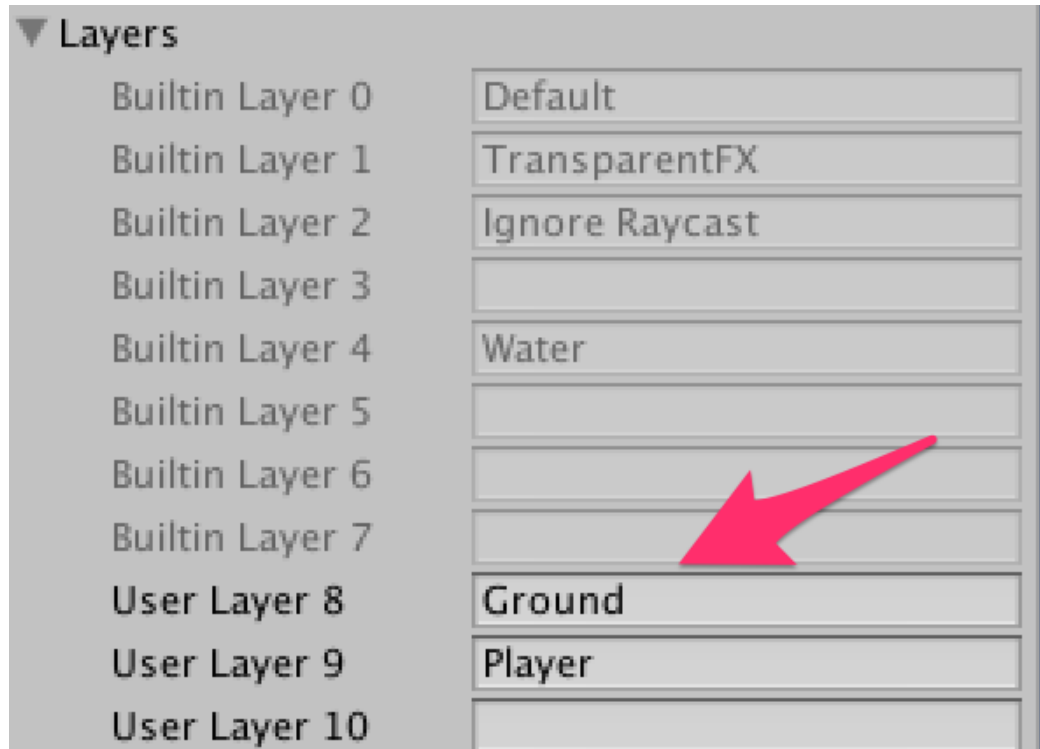


ですが足場に着地しても落下中のアニメーションのままです。

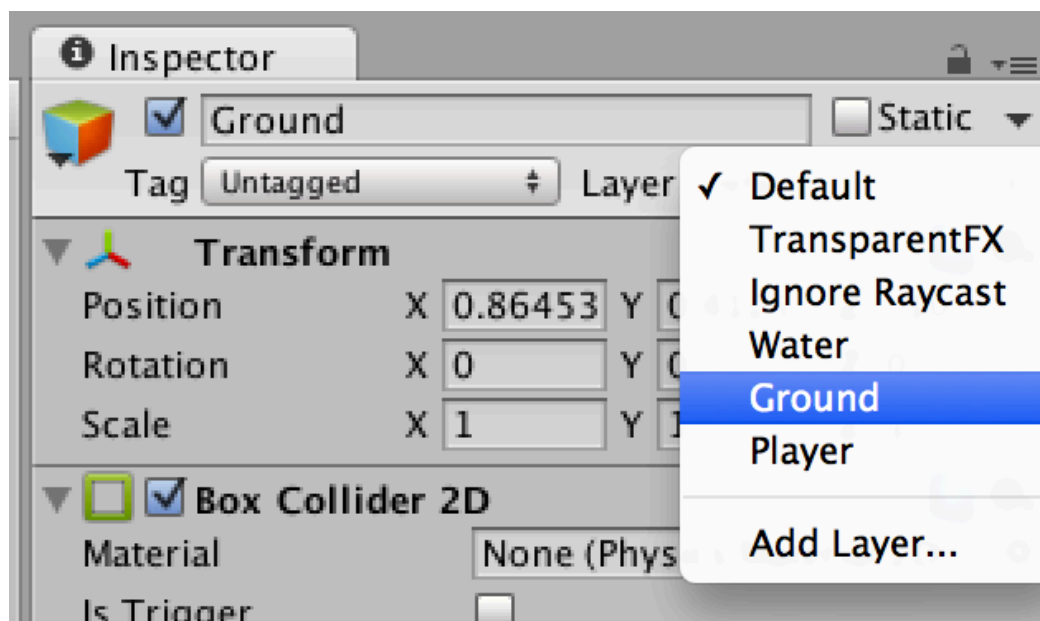


[重要] 足場のレイヤーを**Ground**にしましょう。まず、**Tags and Layers**で**Ground**を登録します。

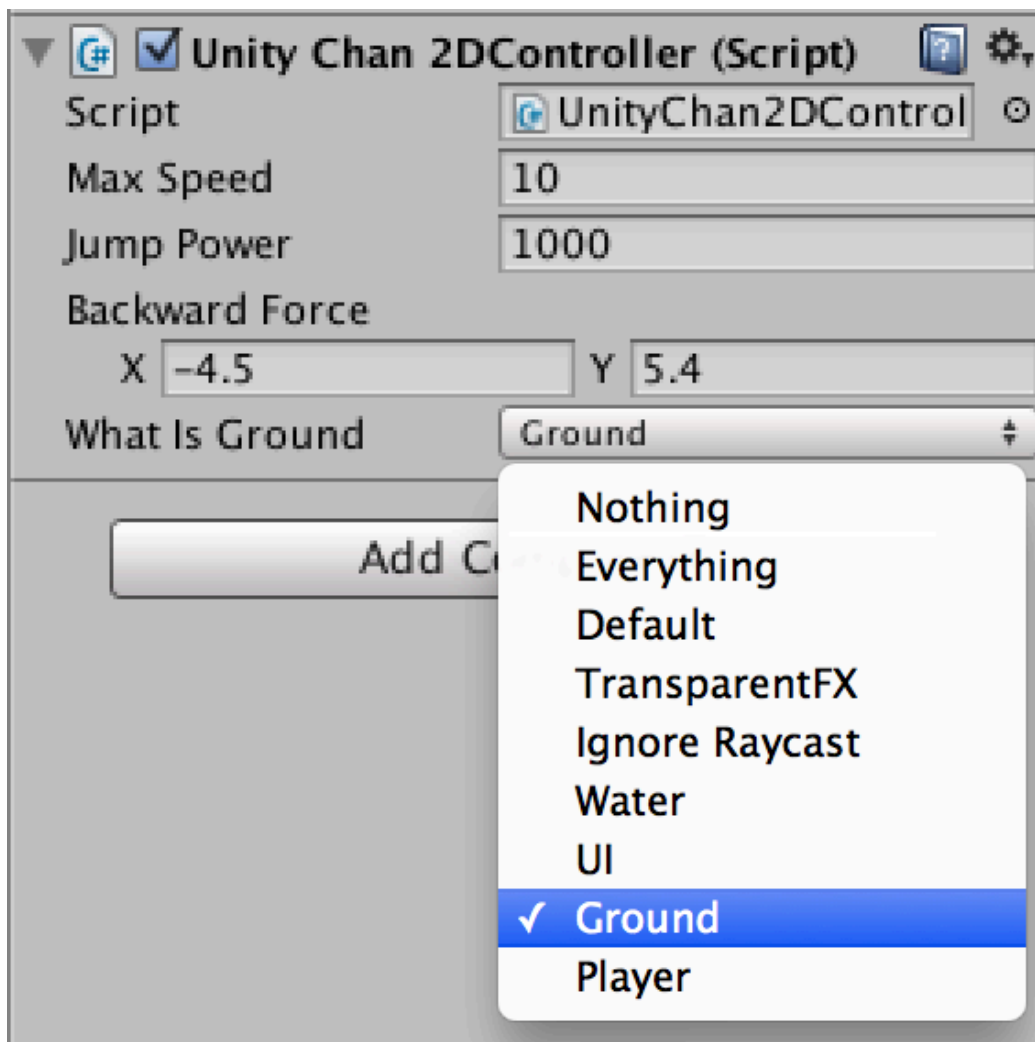
この時、Groundを登録する場所は「User Layer 8」以外でも構いません。



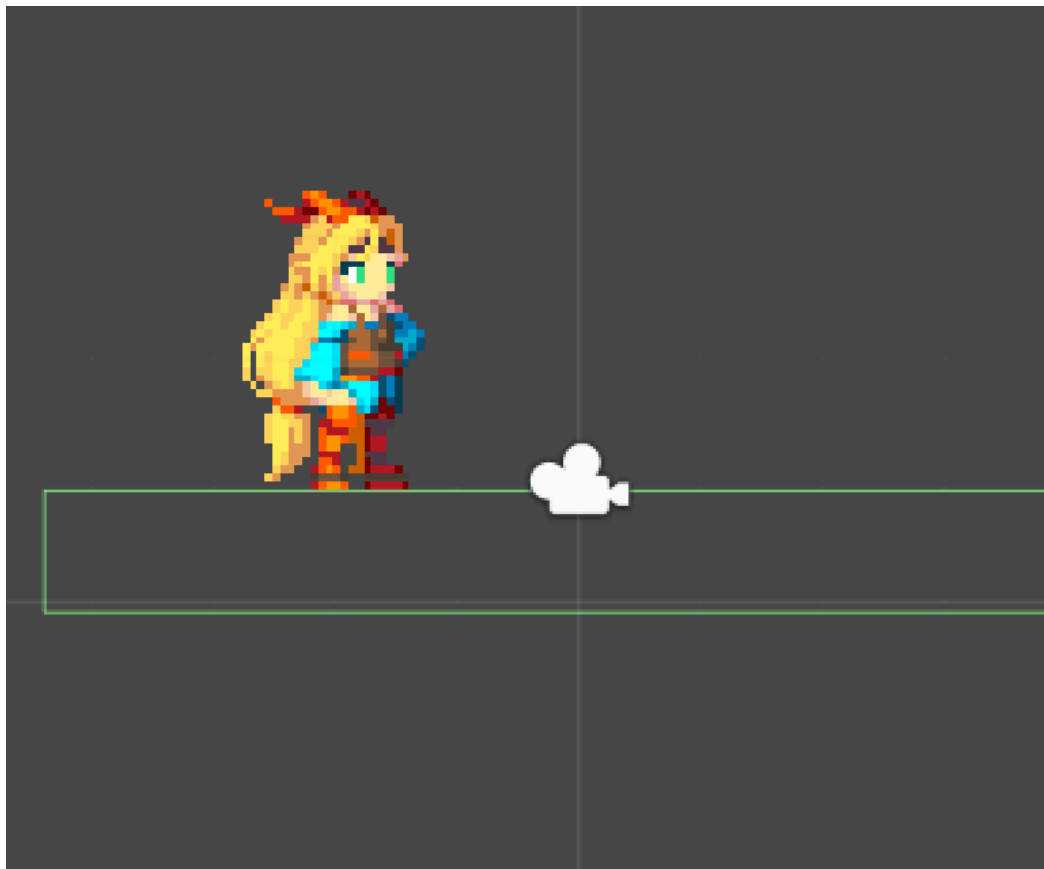
[重要] レイヤーを登録したら**Ground**を設定します。



[重要] さらに、UnityChan2Dプレハブまたはゲームオブジェクトにアタッチされている**UnityChan2DController**の **What Is Ground** で**Ground**を選択します。

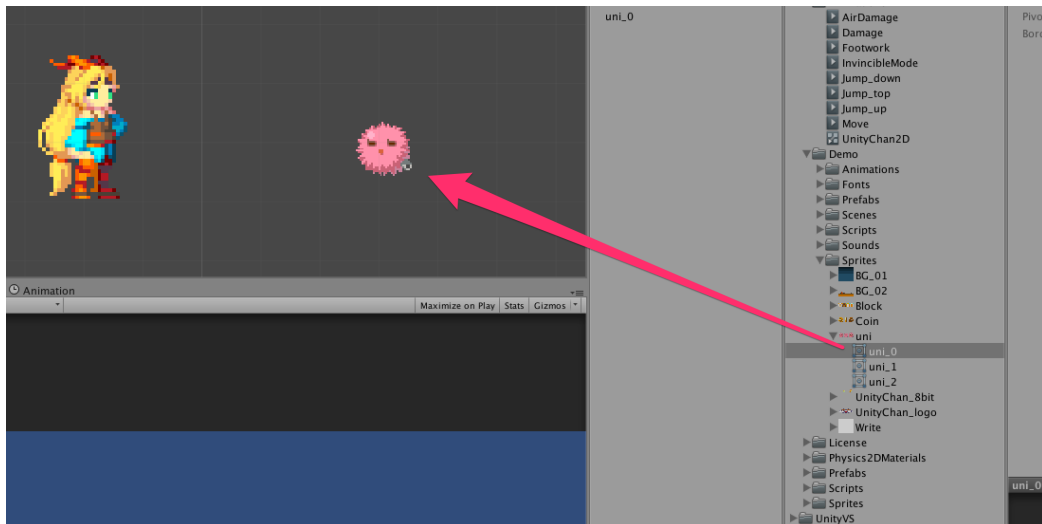


無事足場の上に立つことが出来ました。

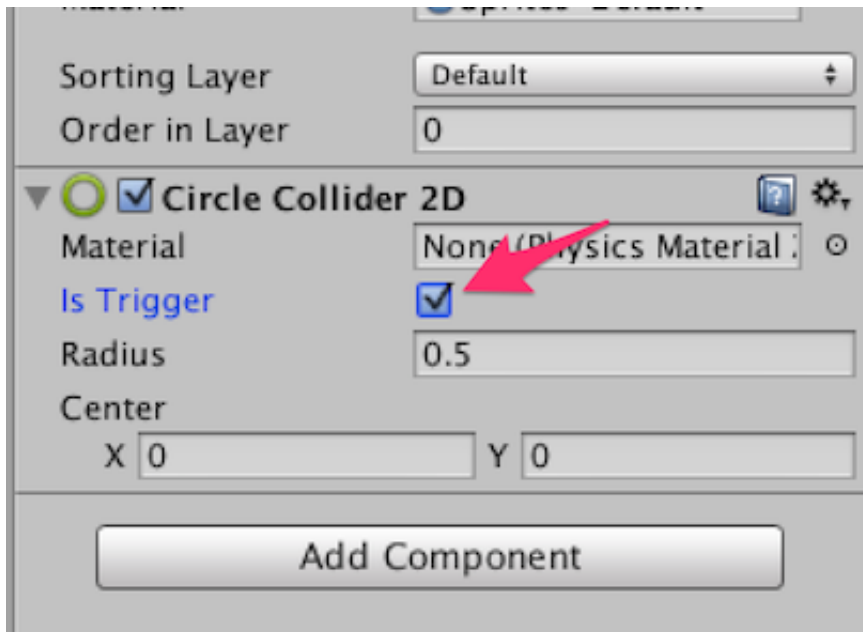


ユニティちゃんがダメージを受けるゲームオブジェクトを作成する

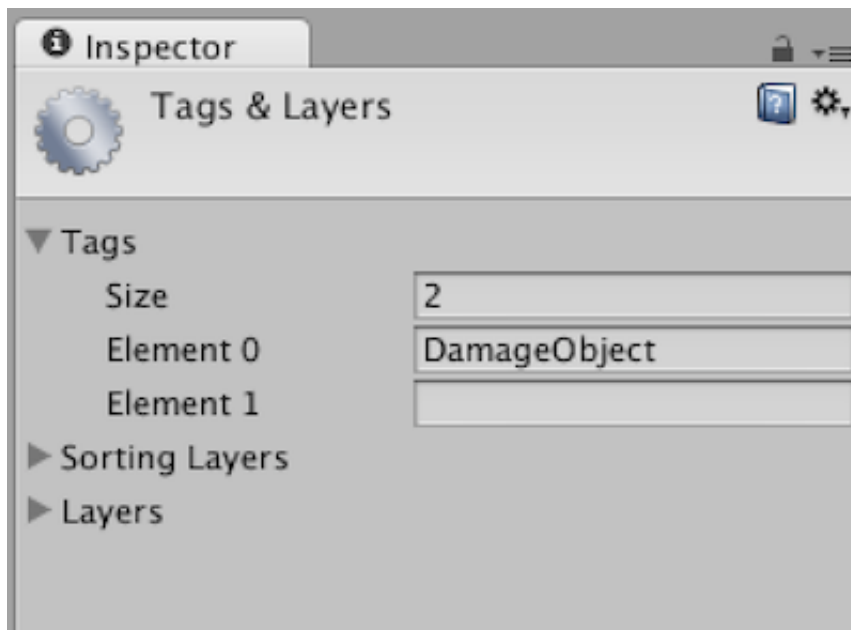
UnityChan2D/Demo/Sprites にあるuni_0をドラッグ&ドロップします。



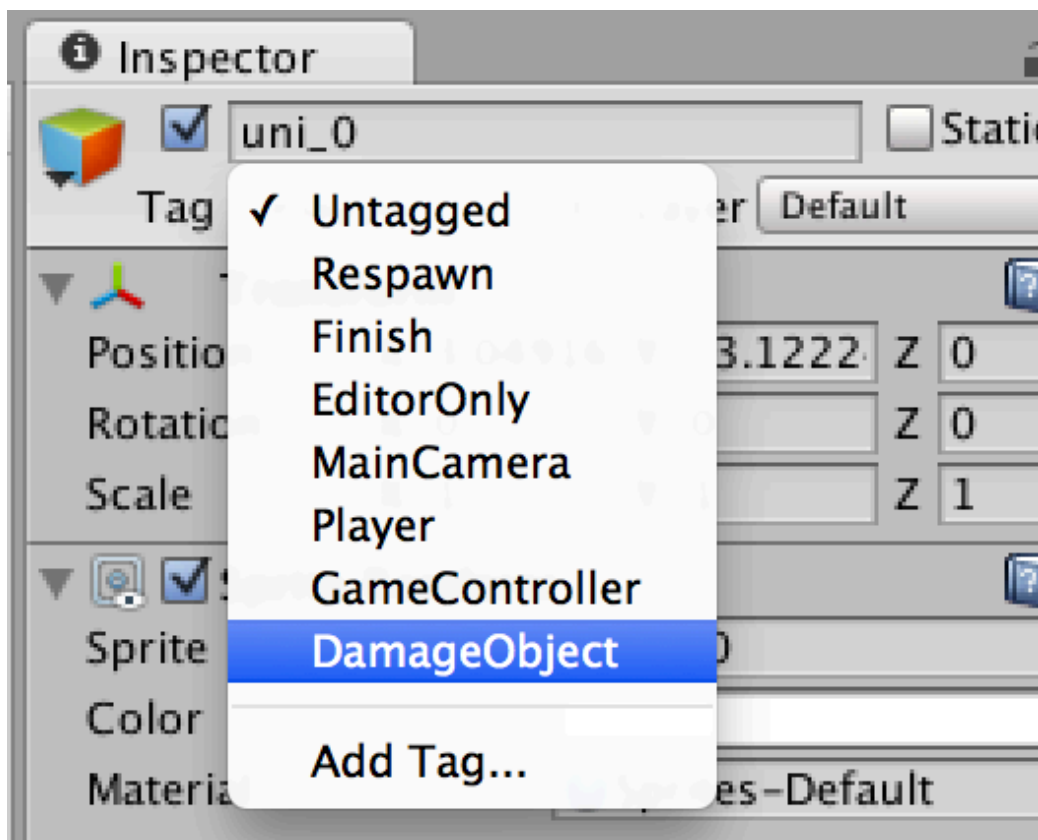
[重要] Uni_0ゲームオブジェクトに **Circle Collider 2D**をアタッチしましょう。そして**Is Trigger**にチェックを入れます。



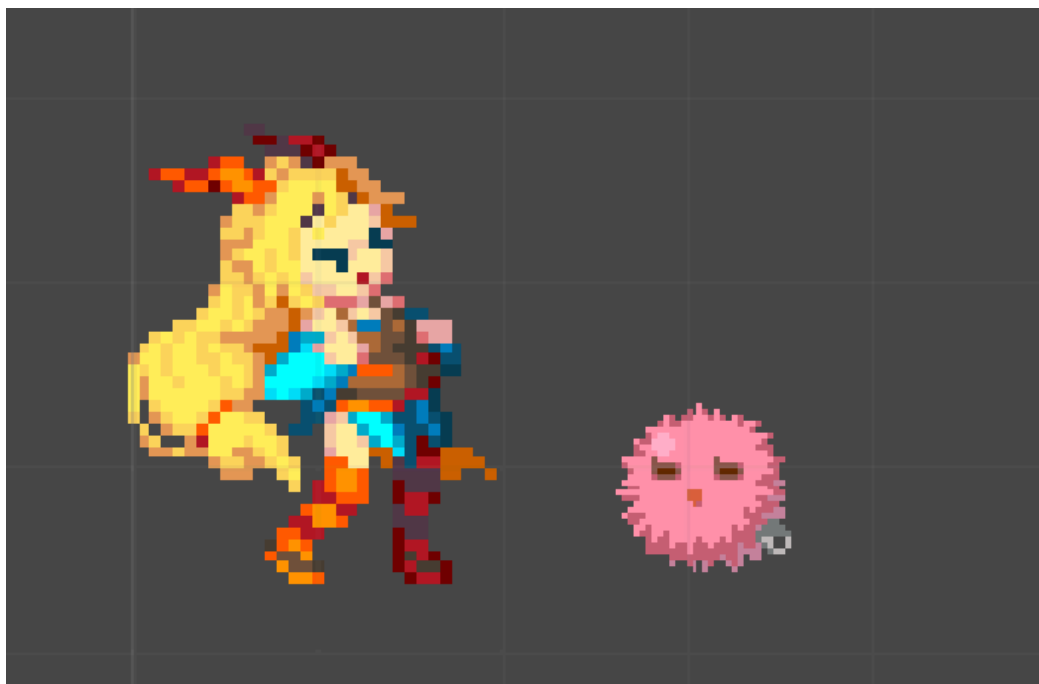
[重要] 次にタグを登録します。**DamageObject**を登録します。これがダメージ判定を行うための印となります。



[重要] uni_0ゲームオブジェクトに**DamageObject**タグを設定します。

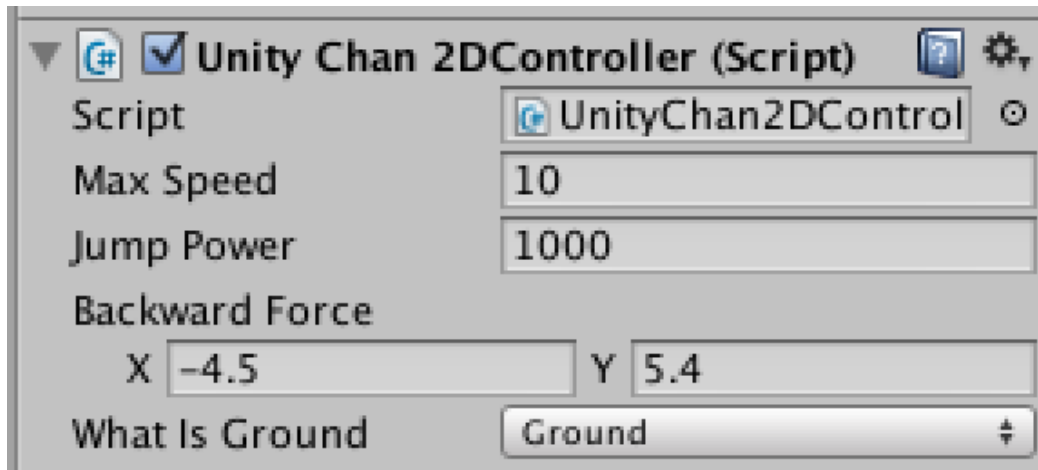


ぶつかるとダメージを受けたようなアニメーション&のけぞりが再生されます。



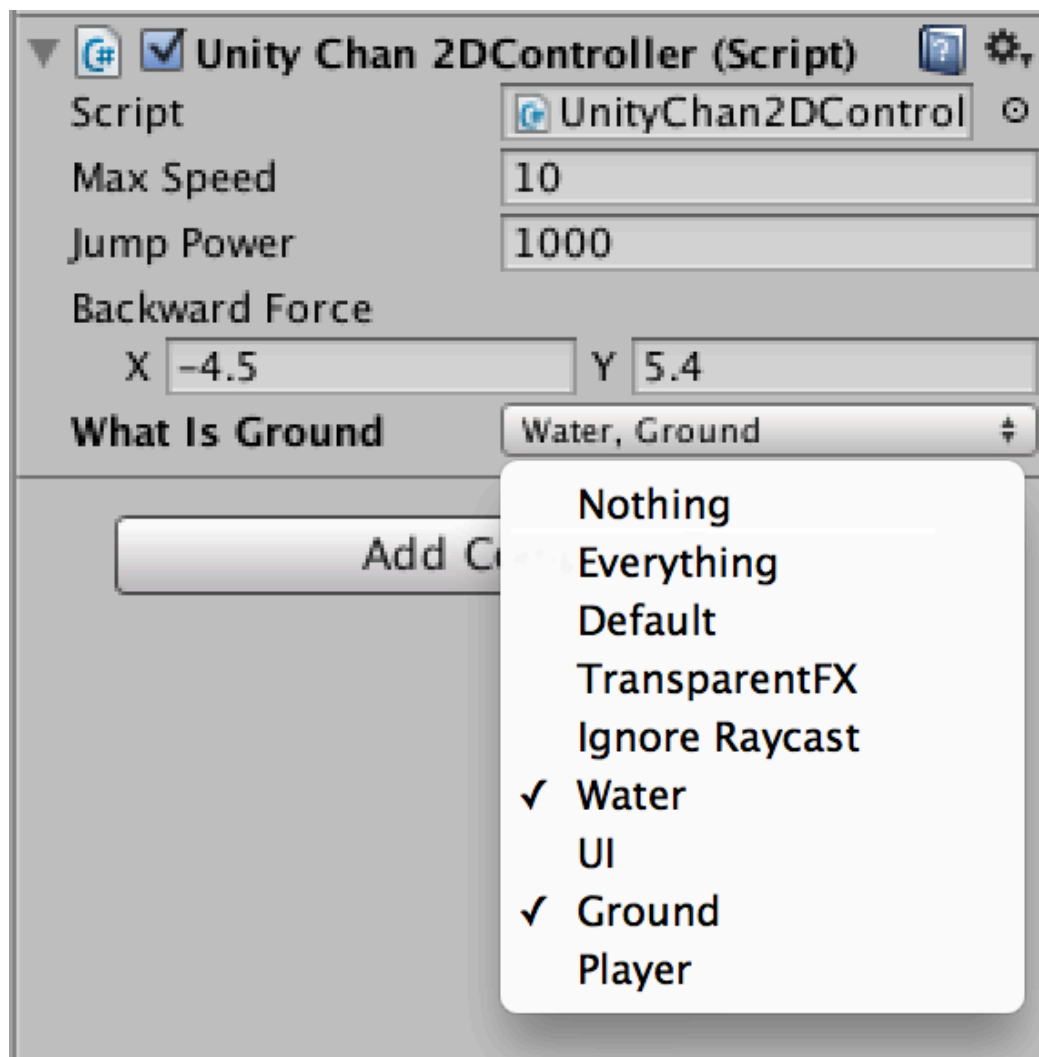
移動速度・ジャンプ力・のけぞる力を変更する

- Max Speed: ユニティちゃんの移動スピード
- Jump Power: ユニティちゃんのジャンプ力
- Backward Force: ダメージを受けた時に後ろにのけぞる力



複数のレイヤーを足場とする

`What Is Ground` で複数のレイヤーを指定すれば、該当するレイヤーが設定されているゲームオブジェクトは全て足場になります。



スクリプトで呼び出されるコールバック

[重要] コールバックを呼び出すためには**UnityChan2DController.cs**がアタッチされているゲームオブジェクトにスクリプトファイルをアタッチしないといけません。

OnDamage

ユニティちゃんがダメージを受けた時に呼び出されます。

Jumping

ユニティちゃんがジャンプした直後に呼び出されます。

```
using UnityEngine;

[RequireComponent(typeof(UnityChan2DController))]
public class Demo : MonoBehaviour
{
    void OnDamage()
    {

    }

    void Jump()
    {

    }
}
```

実際に使用しているコードは `UnityChan2D/Demo/Scripts/Demo.cs` を御覧ください。