?????????

つぎ、ブロックのプレハブを作成し、ボールが当たったら消える処理を作りましょう。

??????

ブロックの画像（スプライト）は、他のスプライトと比べて、1つではなく、同じ画像に多数が一緒にまとまっている。必要なメモリーの使用量を最適化するためにゲーム開発の中でよくある作戦である。

ただし、まとまったままで使えないので、先に分割しないといけない。このため、Unityは「 Sprite Editor」（スプライトエディタ）がある。

まず、ブロック画像を選択し、Inspectorで「 Open Sprite Editor」を選択してください:

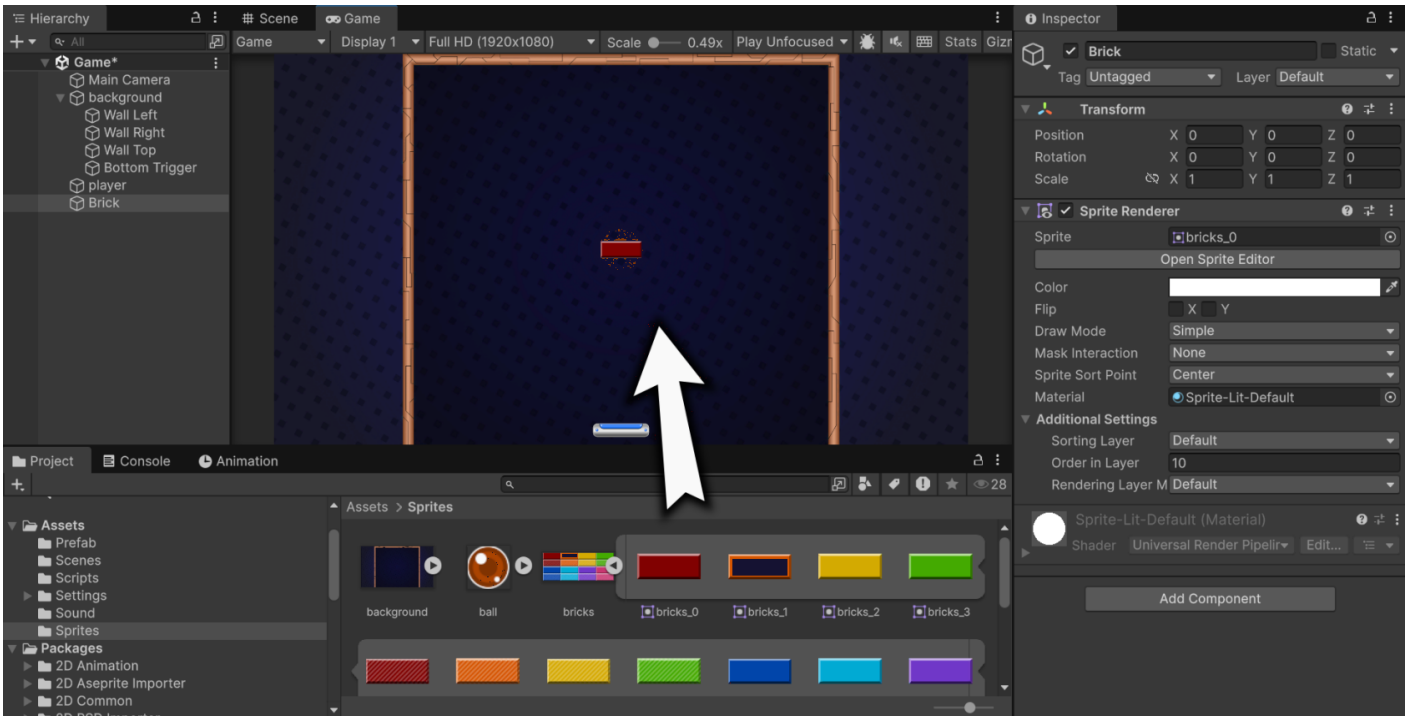
ここで、画像を各スプライトに分割ができる。手動で1個ずつ個別に区切りをつける場合もあるが、今回はきれいに揃えているので自動的に分割可能である。

「行列分割」を使い、4 x 4の行列で分割してもらう。「Slice」メニューで「Automatic」から「Grid by Cell Count」に変えて、4行と 4列にして、最後に「Slice」を押してください。

これで、各ブロックを分割できたので、最後に適用するには「 Apply 」ボタンを押してください。プロジェクトビューで各スプライトを確認ができる（画像の ▷ を押せば出る）

??????

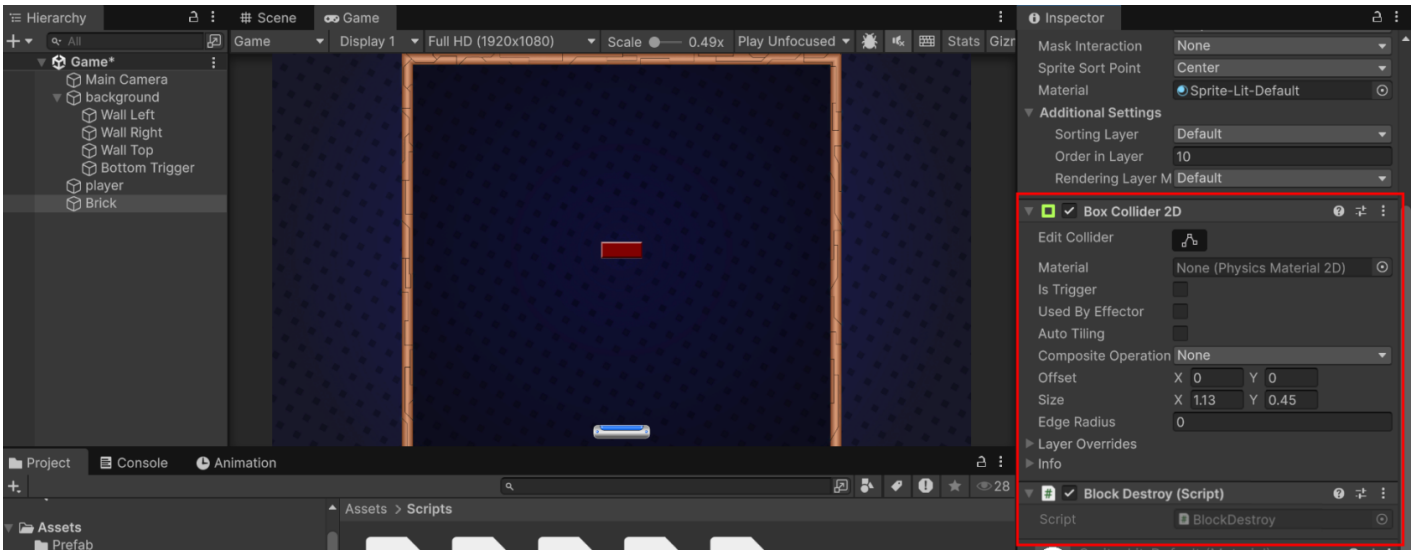
お好みの色のブロックを選んで、ボールと同じようにドラッグドロップでシーンに追加してください。名前は「 Brick」にしましょう。



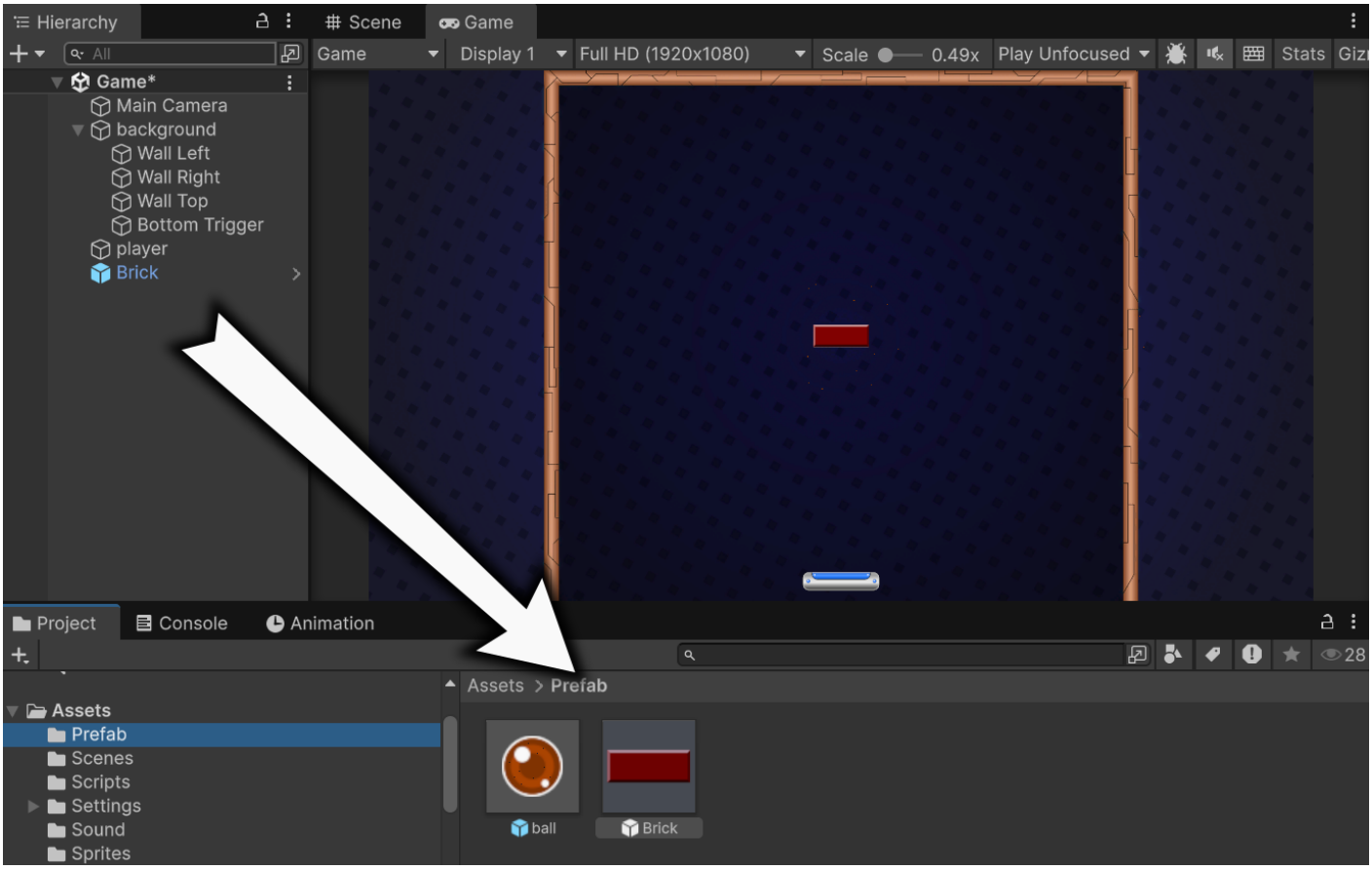
当たり判定の処理を行うため、 BoxCollider2D を追加してください。その後、「ボールがブロックが衝突したら、ブロックが消える」というスクリプト「 BlockDestroy」を作成しましょう。

using UnityEngine;

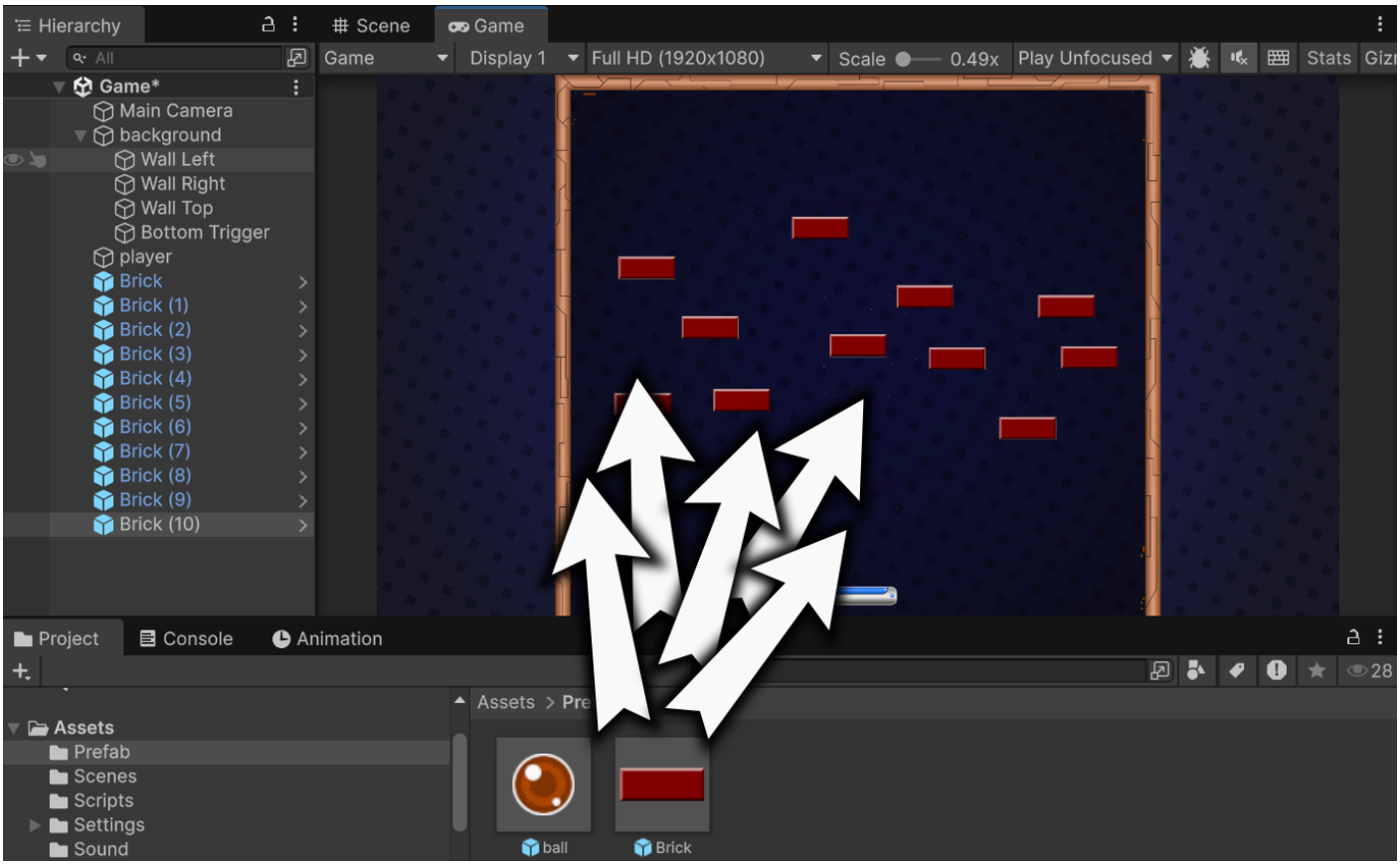
// ボールが当たったら、ブロックを消す処理
public class BlockDestroy : MonoBehaviour
{
// 衝突したら…
private void OnCollisionEnter2D(Collision2D other)
{
// 自分のことを削除
Destroy(gameObject);
}
}



□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□ Prefab
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□



□□□□□□□□□□□ Prefab
□□□



Revision #2
Created 2026-04-21 06:33:37 UTC by Menendez Francisco
Updated 2026-04-27 07:23:29 UTC by Menendez Francisco