

NEO Unity RPG BGM 設定方法

初版 2023 年 1 月 29 日

1.Sound Master の設置

BGM を再生するメソッドを用意するイメージ。(ゲームマネージャーに統合してもいいけど、変に混乱したくないから面倒やけど SE 用に別で設定で)

- ① Assets>Kyui27>SoundMaster.cs を用意
- ② シーンに SoundMaster 用に空のオブジェクトを作成
- ③ 作成した空のオブジェクトの Inspector に SoundMaster.cs をドラッグ&ドロップ
- ④ Inspector>Add Component>Audio から Audio Source を追加
- ⑤ Audio Source 欄の Play On Awake のチェックを外す



2.BGM の再生・その他の機能

任意の条件下で設定した BGM を鳴らすよう設定。別クラス内にコードを追加する形で OK

2-1.[コード]Inspector から使用する音源(Intro と Loop)を設定できるようにする。
今鳴っている BGM を判断するための int 変数も 1 つ用意。全部 public で

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

public class CharaTest : MonoBehaviour
{
    //AudioClip型の変数を設定。使用する音源の数だけ用意する。全部public
    //SE関連
    public AudioClip SE1;
    public AudioClip SE2;
    public AudioClip SE3;
    public AudioClip SE4;

    //BGM関連
    public AudioClip BGM1;
    public AudioClip BGM2;
    public AudioClip Intro1;
    public AudioClip Intro2;

    public int BGMnum=0;
```

2-2.[コード]SE を鳴らしたいタイミングで SoundMaster 内の PlayBGM メソッドを呼び出す。また、①イントロ音源、②ループ音源③int 型 BGM 判断変数の 3 つの順で引数を渡す。

このとき渡すのは 2-1 で設定した変数。音源を変数に代入するのは 2-4 参照

【注意】Input.GetKey など、押している間ずっと反応≡**複数回連打した判定となるような条件**を用いると、押した分だけ音が重なって出力される為、**音割れの原因**になります。
というかなりました。

音を鳴らす条件には Input.GetKeyDown 等の押し込んだ **1 回だけ反応するような条件**にしましょう。

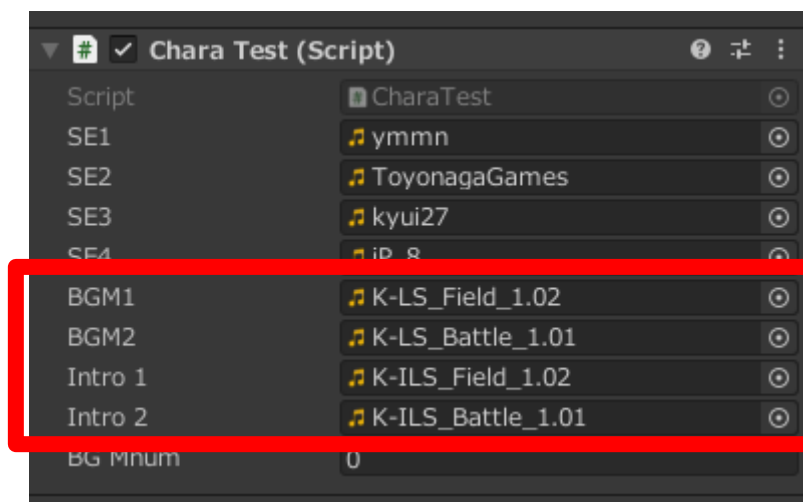
```
//BGMの方。BGMを流したい箇所に以下のif文を追加するだけ
if(Input.GetKeyDown(KeyCode.Alpha1)){
    //[[書き方]SoundMaster.instance.PlayBGM(AudioClip型のループ楽曲,AudioClip型のイントロ楽曲,int数字※0以外かつ他のBGMと被らなければなんでも)
    SoundMaster.instance.PlayBGM(BGM1,Intro1,BGMnum=1);
}
```

2-3.[Unity]スクリプトをオブジェクトに紐づけ

いつもの奴。ドラッグ&ドロップの奴。

2-4.[Inspector]音源を設定する。

スクリプトを紐づけしたオブジェクトの Inspector 内のスクリプト欄に 2-1 で作った AudioClip 型の変数があるので、写真のように使いたい音源をドラッグ&ドロップで設定



以上の設定でシーンを開始すれば、BGM が流れるはず。Assets>Kyui27>test の中に上記設定済みのテストシーンがあるので参考に

2-5 Stop

任意のタイミングで以下の画像の通りにメソッドを呼び出し.引数はなし

```
//BGMを停止
if(Input.GetKeyDown(KeyCode.Space)){
    |[書き方]SoundMaster.instance.StopBGM()
    SoundMaster.instance.StopBGM();
}
```

2-6 volume

任意のタイミングで以下の画像の通りにメソッドを呼び出し.引数は float 型

0.0f の 0%~1.0f の 100%まで

```
//BGMのVolumeを変更
if(Input.GetKeyDown(KeyCode.Alpha3)){
    |[書き方]SoundMaster.instance.VolBGM(float 変更したい音量)
    SoundMaster.instance.VolBGM(0.2f);
    // 音量の変更範囲は、0.0f(0%)~1.0f(100%)まで
}
```