

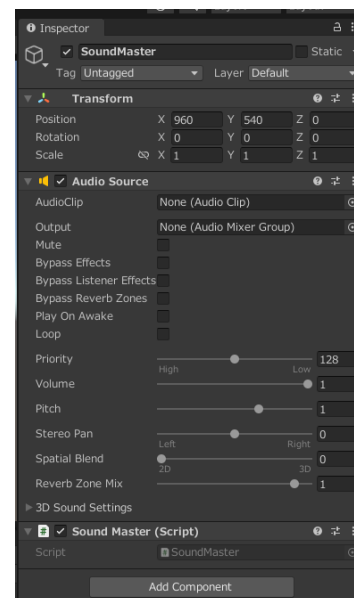
NEO Unity RPG SE 設定方法

初版 2023 年 1 月 28 日

1.Sound Master の設置

SE 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.プレイヤー,エネミー側での設定(呼び出す設定)

殴ったとき,歩いた時,ダメージを受けたとき等,任意の条件下で設定した音を鳴らすよう設定。キャラ・エネミースクリプト内にコードを追加する形で OK

2-1.[コード]Inspector から使用する音源を設定できるようにする。

```
1 using System.Collections;
2 using System.Collections.Generic;
3 using UnityEngine;
4
5 0 references
6 public class CharaTest : MonoBehaviour
7 {
8     //AudioClip型の変数を設定。使用する音源の数だけ用意する
9     public AudioClip SE1;
10    public AudioClip SE2;
11    public AudioClip SE3;
12    public AudioClip SE4;
```

2-2.[コード]SEを鳴らしたいタイミングで SoundMaster 内の PlaySE メソッドを呼び出し、再生したいサウンドを渡す。

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。

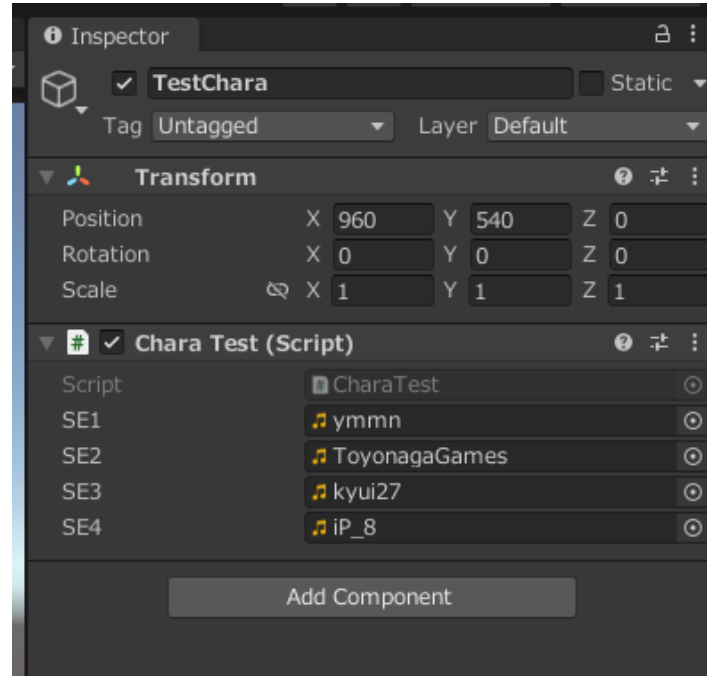
```
void Update()
{
    //再生条件(上入力)
    if(Input.GetKeyDown(KeyCode.UpArrow)){
        //SoundMasterのPlaySE()に音源データを渡す。
        //PlaySE()はSoundMaster内にある渡された音源を流すメソッド
        //[書き方]SoundMaster.instance.PlaySE(AudioClip型の音源データ)
        SoundMaster.instance.PlaySE(SE1);
    }
    //下入力時SE2をPlaySEに渡す
    if(Input.GetKeyDown(KeyCode.DownArrow)){
        SoundMaster.instance.PlaySE(SE2);
    }
    //右入力時SE3をPlaySEに渡す
    if(Input.GetKeyDown(KeyCode.RightArrow)){
        SoundMaster.instance.PlaySE(SE3);
    }
    //左入力時SE4をPlaySEに渡す
    if(Input.GetKeyDown(KeyCode.LeftArrow)){
        SoundMaster.instance.PlaySE(SE4);
    }
}
```

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、SE 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

付録 A 参考先

【SE 設定の仕方】

<https://www.youtube.com/watch?v=9EKMcsToCHE&list=PL4ZMUyNXVaIpPhwvX5Xb6CXiXkTxeehKV&index=11>

【Game Manager(今回でいう Sound Master)について】

<https://www.youtube.com/watch?v=JyrBl-06FAs>

【音割れ】

<https://teratail.com/questions/208719>

付録 B テストコード

A.SoundMaster.cs

```
1  using System.Collections;
2  using System.Collections.Generic;
3  using UnityEngine;
4
5  public class SoundMaster : MonoBehaviour
6  {
7      public static SoundMaster instance = null;
8      AudioSource audioSource = null;
9
10     private void Awake(){
11         if(instance == null){
12             instance = this;
13             DontDestroyOnLoad(this.gameObject);
14         }
15         else{
16             Destroy(this.gameObject);
17         }
18     }
19
20     // Start is called before the first frame update
21     void Start()
22     {
23         audioSource = GetComponent<AudioSource>();
24     }
25
26     // Update is called once per frame
27     void Update()
28     {
29
30     }
31
32     public void PlaySE(AudioClip clip)
33     {
34         audioSource.PlayOneShot(clip) ;
35     }
36 }
37
```

B.呼び出す方の奴

```
1  using System.Collections;
2  using System.Collections.Generic;
3  using UnityEngine;
4
5  0 references
6  public class CharaTest : MonoBehaviour
7  {
8      //AudioClip型の変数を設定。使用する音源の数だけ用意する
9      1 reference
10     public AudioClip SE1;
11     1 reference
12     public AudioClip SE2;
13     1 reference
14     public AudioClip SE3;
15     1 reference
16     public AudioClip SE4;
17
18     // Start is called before the first frame update
19     0 references
20     void Start()
21     {
22     }
23
24     // Update is called once per frame
25     0 references
26     void Update()
27     {
28         //再生条件(上入力)
29         if(Input.GetKeyDown(KeyCode.UpArrow)){
30             //SoundMasterのPlaySE()に音源データを渡す。
31             //PlaySE()はSoundMaster内にある渡された音源を流すメソッド
32             //[書き方]SoundMaster.instance.PlaySE(AudioClip型の音源データ)
33             SoundMaster.instance.PlaySE(SE1);
34         }
35         //下入力時SE2をPlaySEに渡す
36         if(Input.GetKeyDown(KeyCode.DownArrow)){
37             SoundMaster.instance.PlaySE(SE2);
38         }
39         //右入力時SE3をPlaySEに渡す
40         if(Input.GetKeyDown(KeyCode.RightArrow)){
41             SoundMaster.instance.PlaySE(SE3);
42         }
43         //左入力時SE4をPlaySEに渡す
44         if(Input.GetKeyDown(KeyCode.LeftArrow)){
45             SoundMaster.instance.PlaySE(SE4);
46         }
47     }
48 }
```