

取り扱い説明書

1.はじめに

本アセットをお使いいただきありがとうございます。
インストール方法については README に記載がございます。

2.音声素材のインポートについて

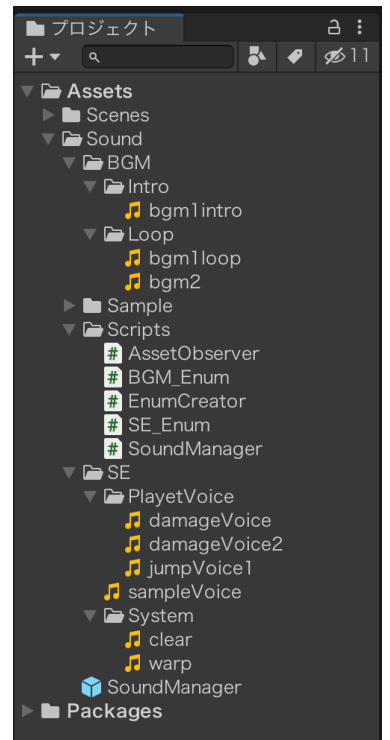
・ SE として使いたい素材は Sound/SE に、BGM として使いたい素材は Sound/BGM/Intro または Sound/BGM/Loop にインポートしてください。

・ 素材を整理するためにフォルダ内に別のフォルダを作成してもかまいません。

・ イン트로がある BGM はイントロ部分とループ部分に曲を分割して保存し、イントロ部分は Sound/BGM/Intro、ループ部分は Sound/BGM/Loop にインポートしてください。また、イントロがない BGM については、そのまま Sound/BGM/Loop にインポートしてください。

・ 使用できる拡張子は「.wav」と「.mp3」のみです。

・ 右図はインポートの一例です。



3.音声素材の命名規則について

・ 全ての音声素材はアルファベットまたは数字のみの名前をつけてください。

・ イン트로部分とループ部分に分けた BGM については、その名前を「〇〇Intro」、「〇〇Loop」のようにしてください。(Intro、Loop 部分の大文字、小文字は任意です)

4.スクリプトの書き方について

・音声素材がインポートされると、Scripts フォルダ内の SE_Enum.cs、BGM_Enum.cs が自動的に書き変わり、音声素材の名前を全て大文字にしたものが列挙型として追加されます。

・イントロがある BGM については、3 で示した「○○Intro(Loop)」のうち、「○○」の部分のみが列挙型の要素になります。

<例>

「clear.wav」→「SE_Enum.CLEAR」

「bgm1Loop」→「BGM_Enum.BGM1」

・音声を鳴らしたい場所に SoundManager.PlaySE()または SoundManager.PlayBGM()を記述します。これらの引数はそれぞれ SE_Enum、BGM_Enum です。

<例>

・ clear.wav を鳴らしたい時

```
SoundManager.PlaySE(SE_Enum.CLEAR);
```

5.Q &A

・素材をインポートしたのに SE_Enum.cs が書き変わらない。

→ SE_Enum.cs を VisualStudio などを開くと書き変わる事があります。

6.その他

Sample フォルダ内にサンプルシーンがございます。Canvas/SampleButton にアタッチされている SampleScript.cs の SEEnum(クリック時に鳴らす SE)を変更した上でボタンをクリックすると、対応する音声流れます。

また、SE フォルダ内に最初から含まれている「sampleVoice.wav」はサンプル用音声でございますので、ご不要でしたら削除してください。

7.開発者

さばにし

Twitter:@Saba_Nishi

ご質問等がございましたらお気軽にご連絡ください。