

Sound Manager

バージョン1.0.0ドキュメント by UshiSoft

この度はSound Managerをご購入いただき、誠にありがとうございます。ご不明な点等ございましたら、下記の連絡先からご質問ください。

日本語以外のドキュメントは、日本語で書かれたドキュメントを機械翻訳したものとなります。そのため不自然な表現が散見されるかもしれませんが、ご容赦ください。

リンク

- [デモ](#)
- [スクリプトリファレンス\(日本語オンリー\)](#)
- [メール](#)

概要

SoundManagerがSoundPlayerを生成し、SoundPlayerが音を再生します。つまり同時に再生されている音の数だけ、SoundPlayerが存在することになります。

SoundManagerはシングルトンかつDontDestoryOnLoadなオブジェクトです。

再生が完了するなどして使われなくなったSoundPlayerは再利用されます。

再生時にSoundPlayerに一意なIDが割り振られます。このIDを使って音を停止させたり、音量などを調節します。再生が完了するとIDは-1になります。

セットアップ

1.

まず使用する音を、UshiSoft > SoundManager > Prefabs > SoundManagerのData List > Data Listに登録します。

Name:

音の名前です。これで再生する音を指定します。重複させないでください。

Clip:

音のAudioClipです。

Category:

音のカテゴリーです。同じカテゴリーに属する音は一括で音量を調節したり、停止させたりすることができます。効果音は"SE"、BGMは"BGM"とすると、クロスフェードの対象になったり、音量調節スライダーをそのまま使うことができます。

Volume:

音の音量です。元々の音量が大きすぎる/小さすぎる場合はこれで調整してください。ただしあくまでおまけです。専用のソフトで事前に編集して音量を調節することを強くお勧めします。

2.

最初に読み込まれるシーンに、UshiSoft > SoundManager > Prefabs > SoundManagerを配置します。開発中に直接再生するシーンにも配置してください。

音を再生する

SoundManager.Instance.Play(name, volume, pitch, loop, fadeDuration, priority, panStereo, spatialBlend, position)

name:

音の名前。音の名前とは、SoundManager > Data List > Data List > Nameに設定した文字列のことです。

volume:

音量。初期値は1。

pitch:

ピッチ。初期値は1。

loop:

ループさせるか。初期値はfalse。

fadeDuration:

フェードインにかかる時間。初期値は0。

priority:

優先度。初期値は128。範囲は0～256。小さいほど優先度が高くなります。

panStereo:

左右のバランス。初期値は0。-1にすると完全に左から、1にすると完全に右から音が鳴るようになります。

spatialBlend:

3D効果。初期値は0。0だと完全に2D、1だと完全に3Dになります。

position:

音の座標。初期値は(0,0,0)。spatialBlendと併せてつかます。

return:

音を再生するSoundPlayerに割り振られたID。音が再生中か調べたり、再生後に音量などを変更する際に使います。0以下の値は使われません。

効果音を再生する

SoundManager.Instance.PlaySE(name, volume, pitch)

Play関数を効果音再生用にラップした関数です。

name:

音の名前。

volume:

音量。初期値は1。

pitch:

ピッチ。初期値は1。

BGMを再生する

SoundManager.Instance.PlayBGM(name, fadeDuration, crossFade)

Play関数をBGM再生用にラップした関数です。デフォルトでループが有効になっています。

name:

音の名前。

fadeDuration:

フェードイン/アウトにかかる時間。初期値は1。

crossFade:

クロスフェードするか。初期値はtrue。trueの場合、現在再生中のBGMをフェードアウトさせつつ、新しく再生するBGMをフェードインさせます。

BGMかどうかはカテゴリーで判断します。カテゴリーが”BGM”の音をBGMとして扱います。複数のBGMを同時再生していた場合、すべて停止されます。

音を停止する

SoundManager.Instance.Stop(id, fadeDuration)

一時停止と違い、停止した場合は再開できません。

id:
音のID。

fadeDuration:
フェードアウトにかかる時間。初期値は0。

音を一時停止する

SoundManager.Instance.Pause(id, fadeDuration)

id:
音のID。

fadeDuration:
フェードアウトにかかる時間。初期値は0。

音を一時停止から再開する

SoundManager.Instance.Resume(id, fadeDuration)

id:
音のID。

fadeDuration:
フェードインにかかる時間。初期値は0。

音が再生中か調べる

SoundManager.Instance.IsPlaying(id)

id:
音のID。

音量を調節する

SoundManager.Instance.SetVolume(category, volume)

category:
音のカテゴリ。

volume:
音量。0～1の範囲で指定します。

音量をスライダーで調節する

音量を調整するための簡易的なスライダーを用意してあります。

効果音

Canvasに、UshiSoft > SoundManager > Prefabs > SEVolumeSliderを配置します。
効果音はカテゴリーを”SE”に設定する必要があります。そうでないとスライダーで調整した音量が効果音に反映されません。
“SE”以外のカテゴリー効果音として扱いたい場合は、Volume Slider > Categoryを変更してください。

BGM

Canvasに、UshiSoft > SoundManager > Prefabs > BGMVolumeSliderを配置します。
BGMはカテゴリーを”BGM”に設定する必要があります。そうでないとスライダーで調整した音量がBGMに反映されません。

それ以外

SEVolumeSlider、もしくはBGMVolumeSliderを複製し、Volume Slider > Categoryを対象のカテゴリーに変更します。

再生中の音を取得する

SoundManager.Instance.GetPlayersByName(id)

id:
音のID。

return:
IDが一致したSoundPlayerが返されます。見つからなかった場合はnullが返されます。
音の再生が完了したり停止されたりするとIDがリセットされるため、正しいIDを渡してもIDが一致するSoundPlayerが見つからず、nullが返される場合があります。