

Projekt Erasmus+ CIT

Community of Information Technology

Tutoriál – přidání hudby do hry v Unity Engine

Vít Vohralík



SPŠE A VOŠ PARDUBICE, CZECH REPUBLIC

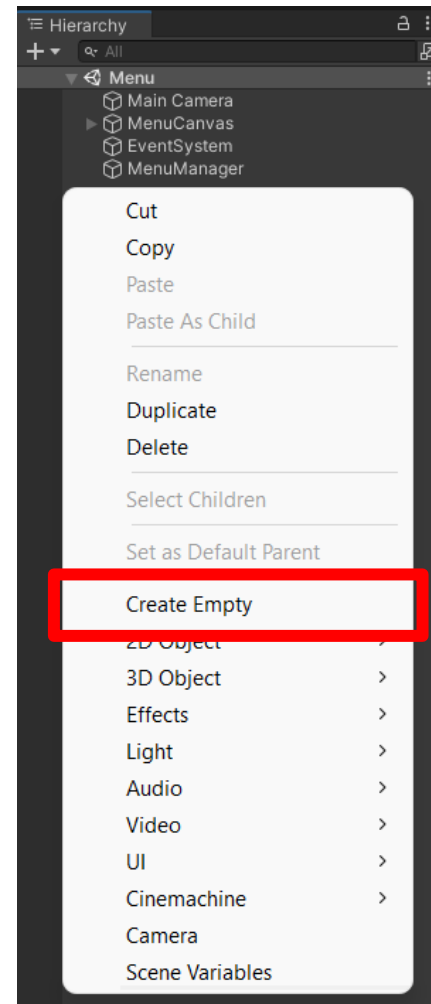


INTERNATIONAL STUDENT PRACTICE IN COMPANIES



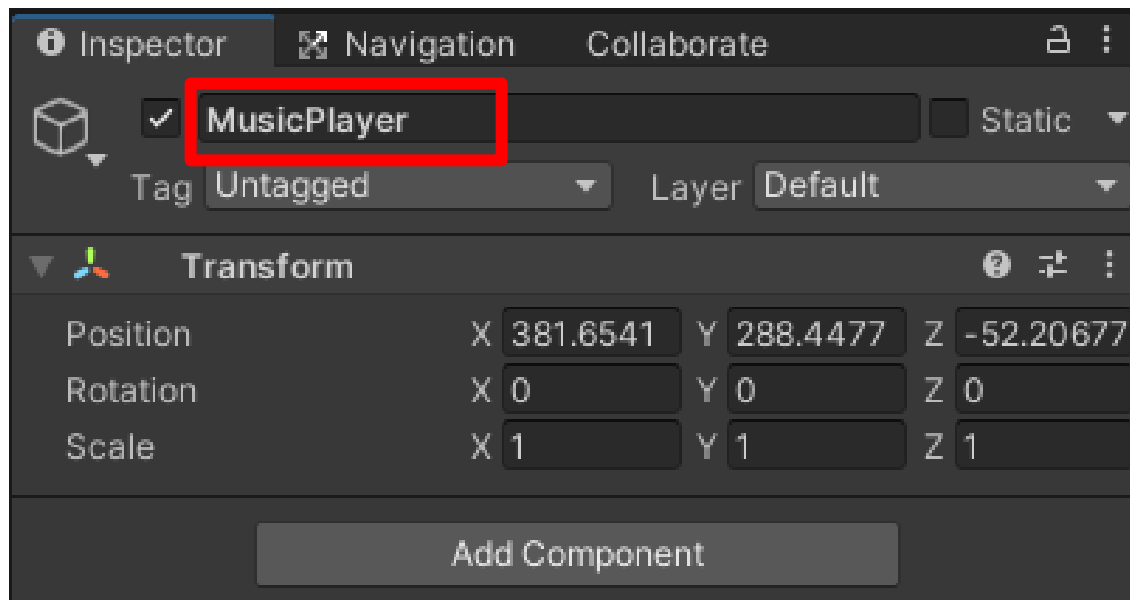
Tutoriál – přidání hudby do hry v Unity Engine

- Nejdříve si vytvořte nový Game Object kliknutím na tlačítko „Create Empty“



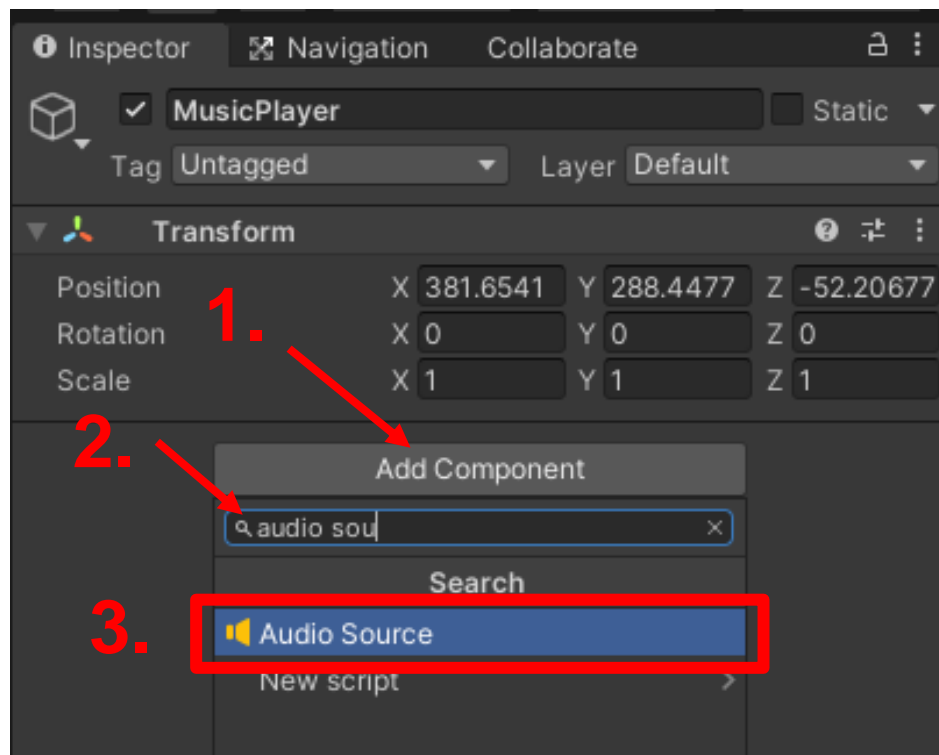
Tutoriál – přidání hudby do hry v Unity Engine

- Objekt pojmenujte např. „MusicPlayer“



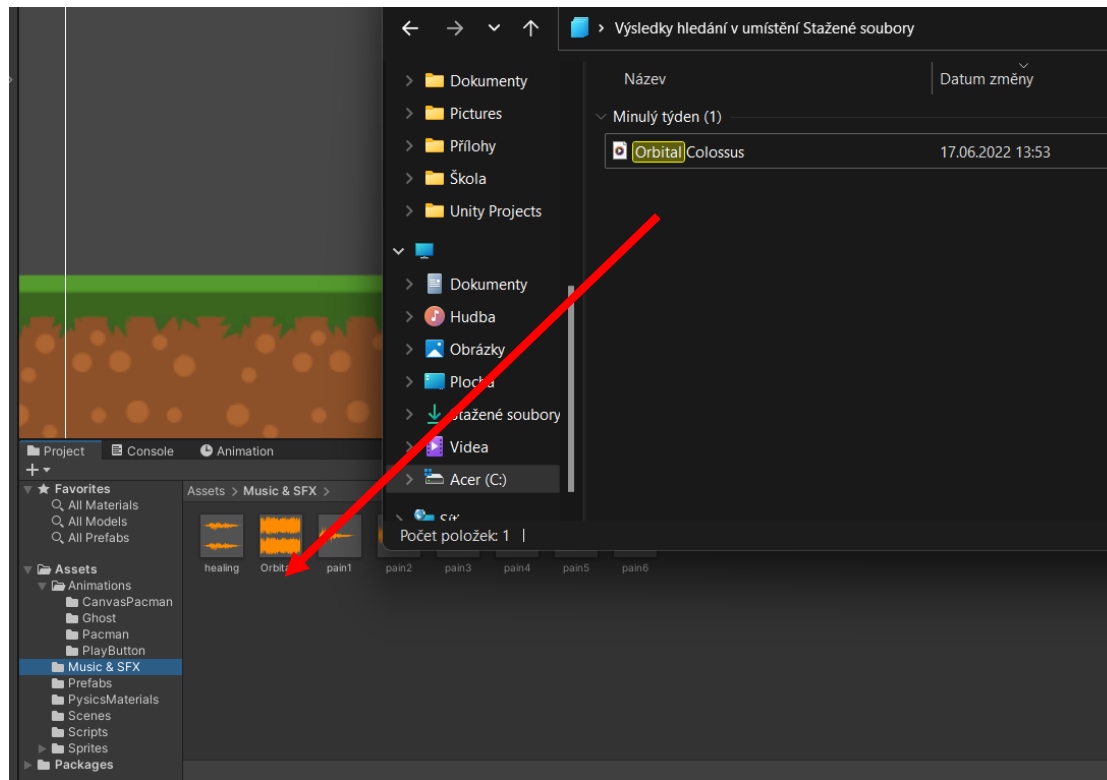
Tutoriál – přidání hudby do hry v Unity Engine

- ❑ Pro přehrání hudby je třeba přidat nový komponent
- ❑ Nejprve klikněte na „Add Component“, poté vyhledejte „audio source“ a zvolte Audio Source komponent



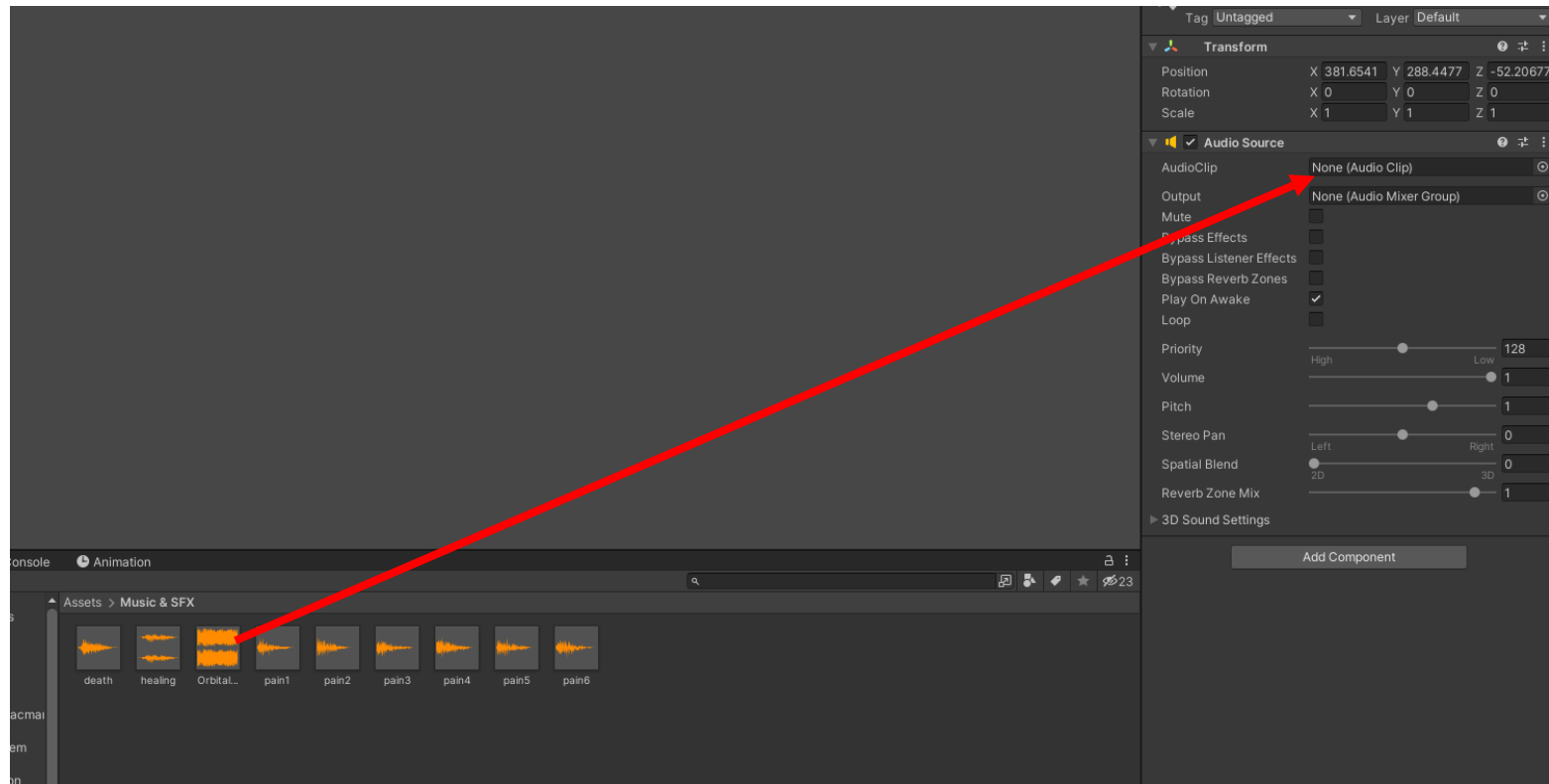
Tutoriál – přidání hudby do hry v Unity Engine

- Nyní si stáhněte vhodnou hudbu
- Následně ji vložte do projektu v Unity



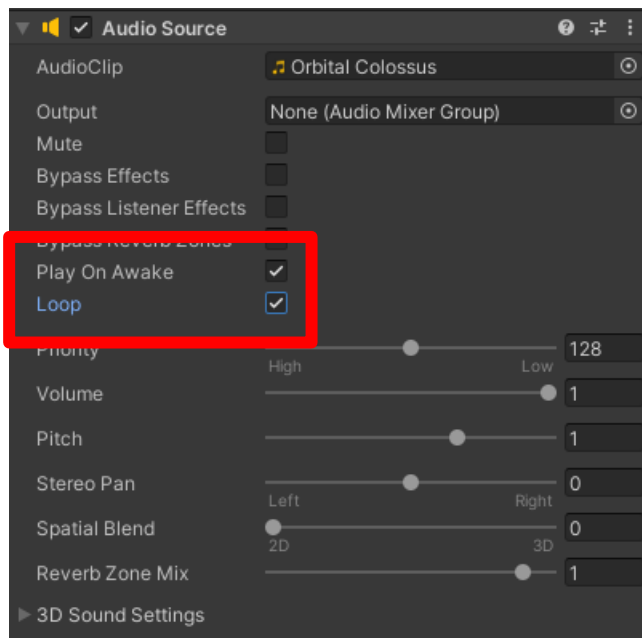
Tutoriál – přidání hudby do hry v Unity Engine

- Přetáhněte zvolenou hudbu do „AudioClip“



Tutoriál – přidání hudby do hry v Unity Engine

- Zaškrtněte „Play On Awake“ a „Loop“, aby se hudba začala přehrávat při spuštění hry a hrála pořád dokola



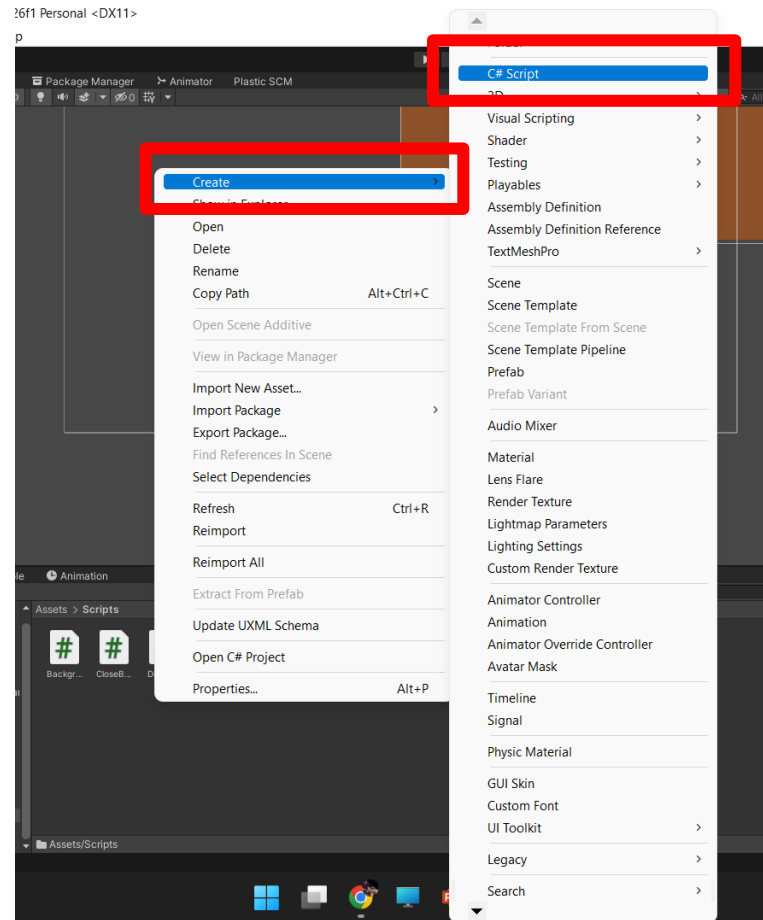
Tutoriál – přidání hudby do hry v Unity Engine

- Nyní je hudba funkční
- Pokud chcete, aby hrála i po přepnutí scény, tak postupujte podle následujících kroků



Tutoriál – přidání hudby do hry v Unity Engine

- ❑ Vytvořte nový c# skript
- ❑ Klikněte pravým tlačítkem a zvolte Create->C# Script
- ❑ Skript pojmenujte „DontDestroyOnLoad“



Tutoriál – přidání hudby do hry v Unity Engine

- Do skriptu napište následující kód:
- Tento kód nám zajistí, že objekt s hudebním přehrávačem nebude při načtení nové scény zničen

```
1  using System.Collections;
2  using System.Collections.Generic;
3  using UnityEngine;
4
5  public class DontDestroyOnLoad : MonoBehaviour
6  {
7      void Start()
8      {
9          DontDestroyOnLoad(gameObject);
10     }
11 }
```



Tutoriál – přidání hudby do hry v Unity Engine

- Nyní přidáme objektu další komponentent (známe z předchozích kroků)
- Přidejte „Dont Destroy On Load“

