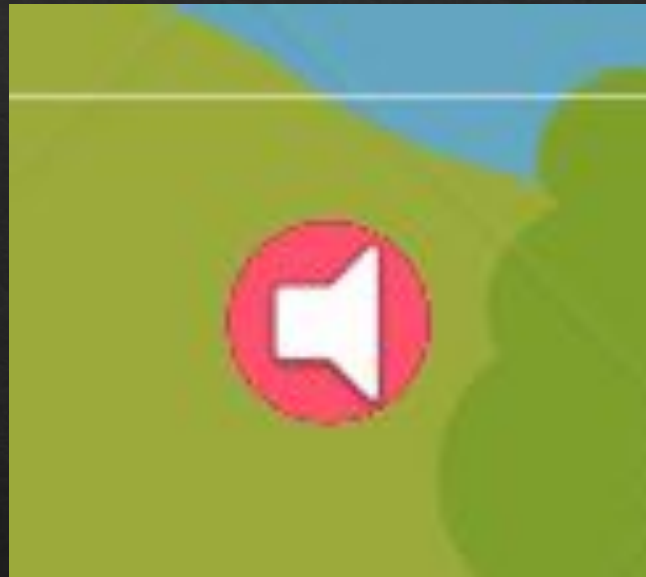


# Unity 3D

Урок 6

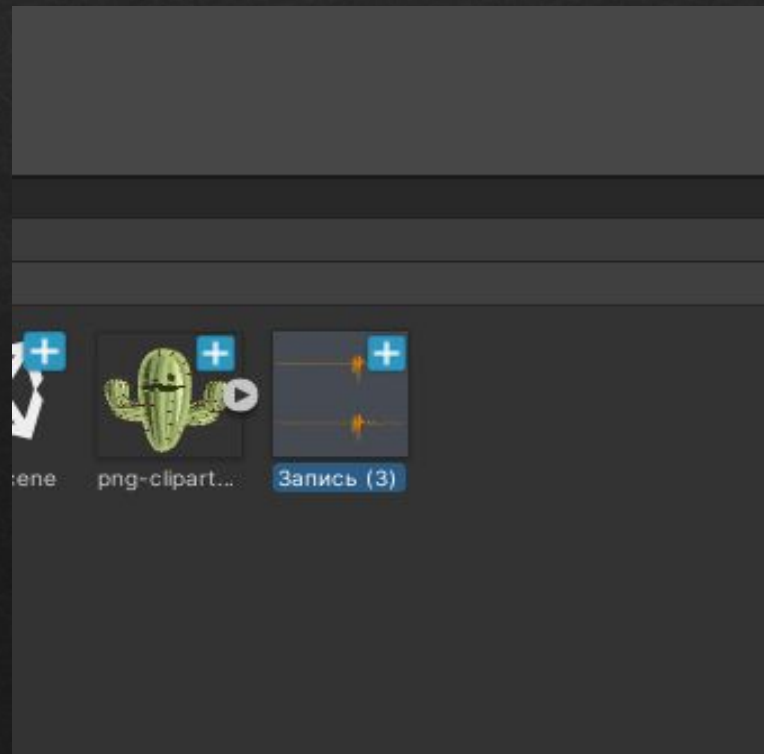
# Добавление звуков в игру

- ◆ В этом уроке мы узнаем как добавлять музыку в нашу игру



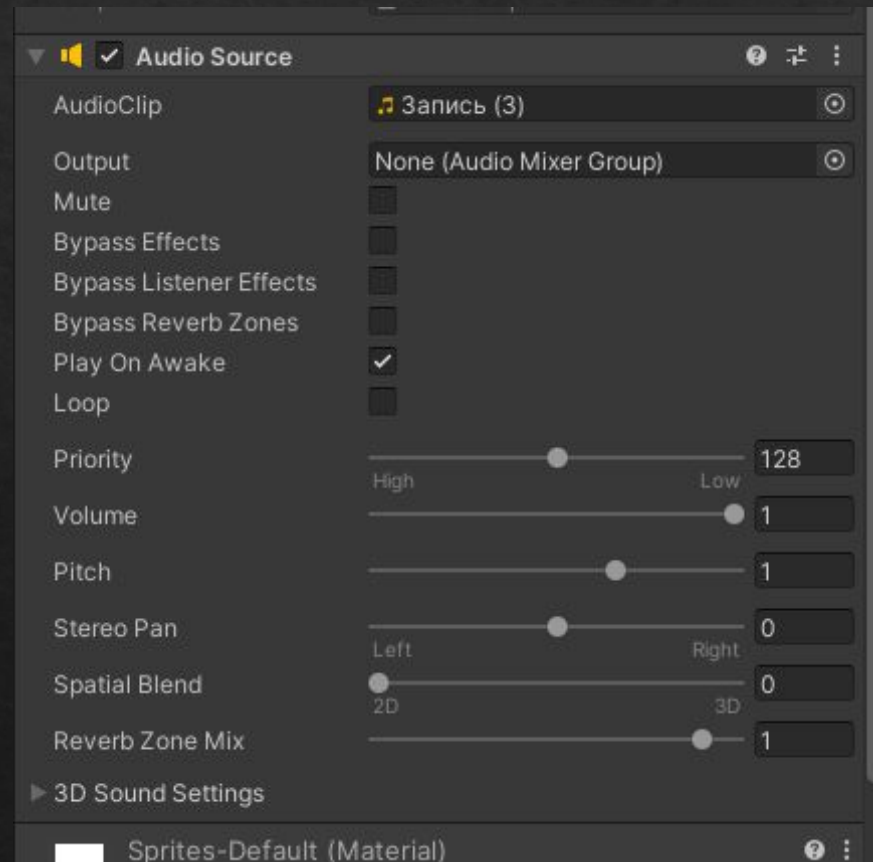
# Добавление звуков в игру

- ◆ Для начала нам нужен сам звук, скачать или записать его вы уже можете самостоятельно, дальше кидаем его в папку с нашей игрой. Мой звук прыжка называется запись 3, выглядит он вот таким образом, желательно что бы формат был mp3.



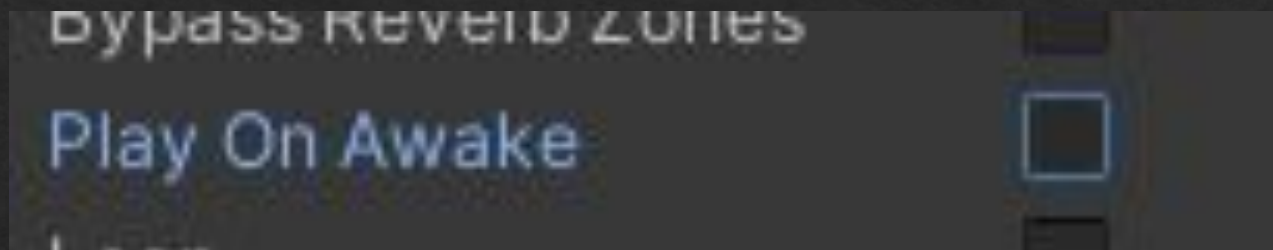
# Добавление звуков в игру

- ◆ Я буду делать звук прыжка, по этому добавлю этот звук на нашего персонажа. Вы можете просто перетащить звук на героя, и у него появится нужный вам компонент.



## Добавление звуков в игру

- ◆ После этого вам нужно убрать галочку с Play On Awake, что бы звук не играл при старте игры.



# Добавление звуков в игру

- ◆ Далее нам нужно написать скрипт, который будет воспроизводить звук. Я буду его писать в месте, где я нажимаю пробел, что бы вместе звук проигрывался вместе с прыжком.

```
if (Input.GetKeyDown(KeyCode.Space))
{
    this.GetComponent().PlayOneShot(this.GetComponent().clip);
    this.GetComponent().AddForce(new Vector3(0, 300, 0));
}
```

# Добавление звуков в игру

- ◆ Есть два варианта как вызывать звук, более сложная запись ниже позволяет нам играть звук постоянно при каждом нажатии. Если нажать много раз, звуков будет много.

```
this.GetComponent().PlayOneShot(this.GetComponent().clip);
```

```
if (Input.GetKeyDown(KeyCode.Space))  
{  
    this.GetComponent().PlayOneShot(this.GetComponent().clip);  
    this.GetComponent().AddForce(new Vector3(0, 300, 0));  
}
```

# Добавление звуков в игру

- ◆ Второй вариант записи легче, и он при многократном нажатии, играет звук постоянно заново.

```
this.GetComponent().Play();
```



# Добавление звуков в игру

- ◆ После записи, сохраните скрипт и проверьте, ваш звук будет игратьсья каждый раз при нажатии на пробел, можно добавить много разных звуков на разные ситуации.

