

بنام خدا



اجرای فایل های ویدئویی در بازی

نویسنده : حمزه شعبانی

[www.Persian-Designers.com](http://www.Persian-Designers.com)

[www.Unity3D.mihanblog.com](http://www.Unity3D.mihanblog.com)



عجل الله فرجنا  
الشفيع

# يا صاحب الزمان

سرمی دونم از کدوم ستاره می بینی منو...

... برای سلامتی و تعجیل در فرج آقا امام زمان (عج) صلواتی ختم کنید ...

**مقدمه :** سلام دوستای عزیزم، شاید یکی از مشکلات کاربرای تازه کار یونیتی چگونگی استفاده از فایل های ویدئویی توی یونیتی باشه، خب این کار رو شاید بشه به چند روش انجام داد اما من سعی کردم توی این مقاله خیلی ساده و سریع یه فایل ویدئویی رو توی یونیتی اجرا کنم تا متوجه چگونگی کار بشید.

توجه داشته باشید برای افزودن فایل های ویدئویی به یونیتی باید نرم افزار **Quick Time** رو توی ویندوز نصب کرده باشید، همچنین بهتره بدونید که یونیتی از فرمتهای تصویری (**.mov, .mpg, .mpeg, .mp4, .avi, .asf**) پشتیبانی میکنه، خب با من همراه بشید تا با هم یه فایل ویدئو توی یونیتی پخش کنیم :

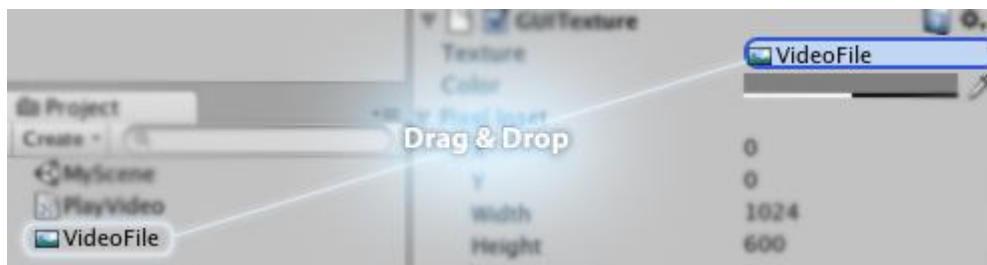
انجین یونیتی رو باز میکنیم.

فایل ویدئوی مورد نظرمون رو وارد پروژه می کنیم. برای این کار تو بخش **Project** راست کلیک کرده و گزینه **Import New Assets...** رو انتخاب و مراحل کار رو طی میکنیم.

بعد از اینکه فایل ویدئو رو وارد کردیم باید یه آبجکت **GUI Texture** بسازیم تا فایل ویدئو روی اون اجرا بشه. برای ساخت **GUI Texture** از منوی **Game Objects** گزینه **Create Other** و سپس **GUI Texture** رو انتخاب میکنیم.

**نکته :** فایل **GUI** رو باید بوسیله اسکریپت نویسی در مکان دلخواهتون توی صفحه ثبت کنید اما ما توی این مقاله فعلا به این موضوع نمیپردازیم.

حالا فایل ویدئوی خودمون رو میکشیم و در قسمت **Texture** مربوط به **GUI Texture** رها میکنیم.



بازی رو اجرا میکنیم اما میبینیم که فیلم پخش نمیشه. برای پخش فیلم نیازه که ما به یونیتی دستور این کار رو بدیم، برای دستور دادن به یونیتی هم چاره ای بجز اسکریپت نویسی نداریم.

**نکته :** توی این مقاله من کدها رو با جاوا اسکریپت مینویسم هرچند دوستان سی شارپ نویس هم میتونن به سادگی توی سی شارپ این کد رو بنویسن.

باید اول یه فایل اسکریپت جدید بسازیم پس تو بخش **Project** راست کلیک کرده و گزینه **Create** و بعد از اون **Java Script** رو انتخاب میکنیم تا یه فایل اسکریپت جاوا ساخته بشه.

فایل اسکریپت رو باز کرده و در ابتدای اون یک متغیر از نوع **MovieTexture** تعریف میکنیم، همچنین داخل تابع **Update** کد زیر رو می نویسیم :

```
YourMovieTextureVariable.Play();
```

کد شما در نهایت باید به شکل زیر باشد :

```
var YourMovieTextureVariableName.MovieTexture;
```

```
Function Update(){
```

```
    YourMovieTextureVariableName.Play();
```

```
}
```

بعد از ذخیره فایل ویدئو رو توی قسمت متغیرتون انتخاب کنید.

حالا اسکریپت رو به یه آبجکت توی بازی نسبت بدید (مثلا میتونید از دوربین استفاده کنید) و بازی رو اجرا کنید، ببینید که فایل ویدئو اجرا شده و در حال بخشه.

خسته نباشید . . .



نویسنده : حمزه شعبانی

[www.Persian-Designers.com](http://www.Persian-Designers.com)

[www.Unity3D.mihanblog.com](http://www.Unity3D.mihanblog.com)