

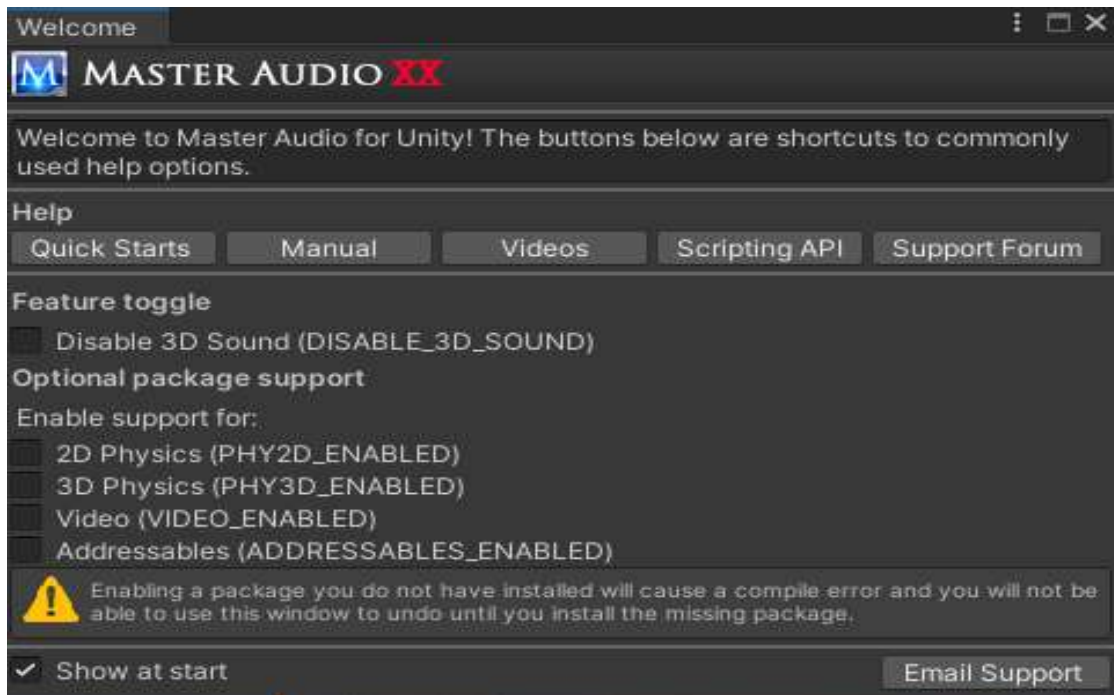
# Master Audio AAA Sound Guide

corner studio

# Asset Import

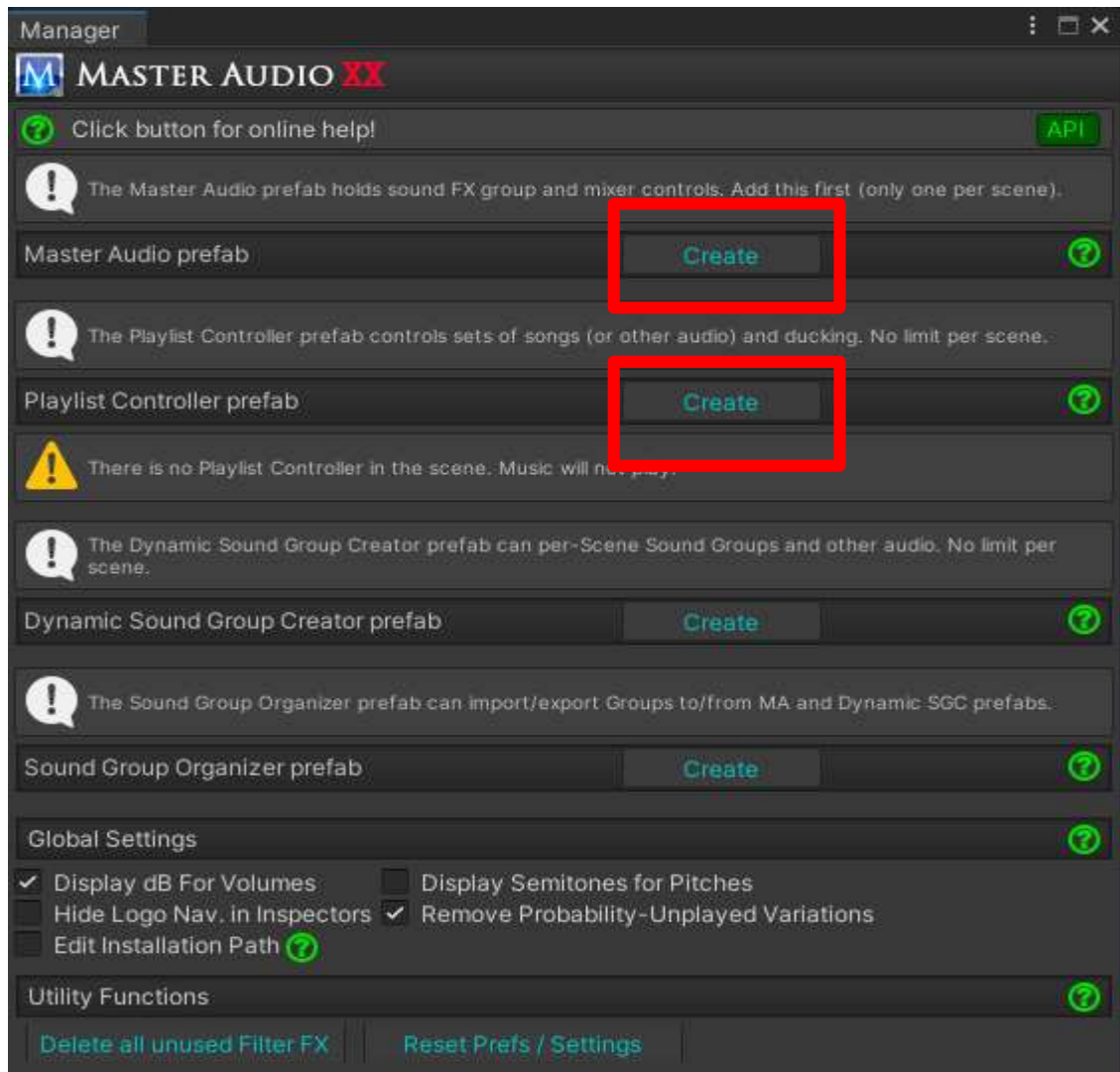


1. “Unity에서 열기” 클릭
2. Download 및 import



- \* 에셋을 import 하면 다음과 같은 창이 나옴.
- 이 창은 아래와 같이 열 수도 있음.
- (“Window -> Master Audio -> Welcome Window”)

# 1. Background Sound 재생 방법

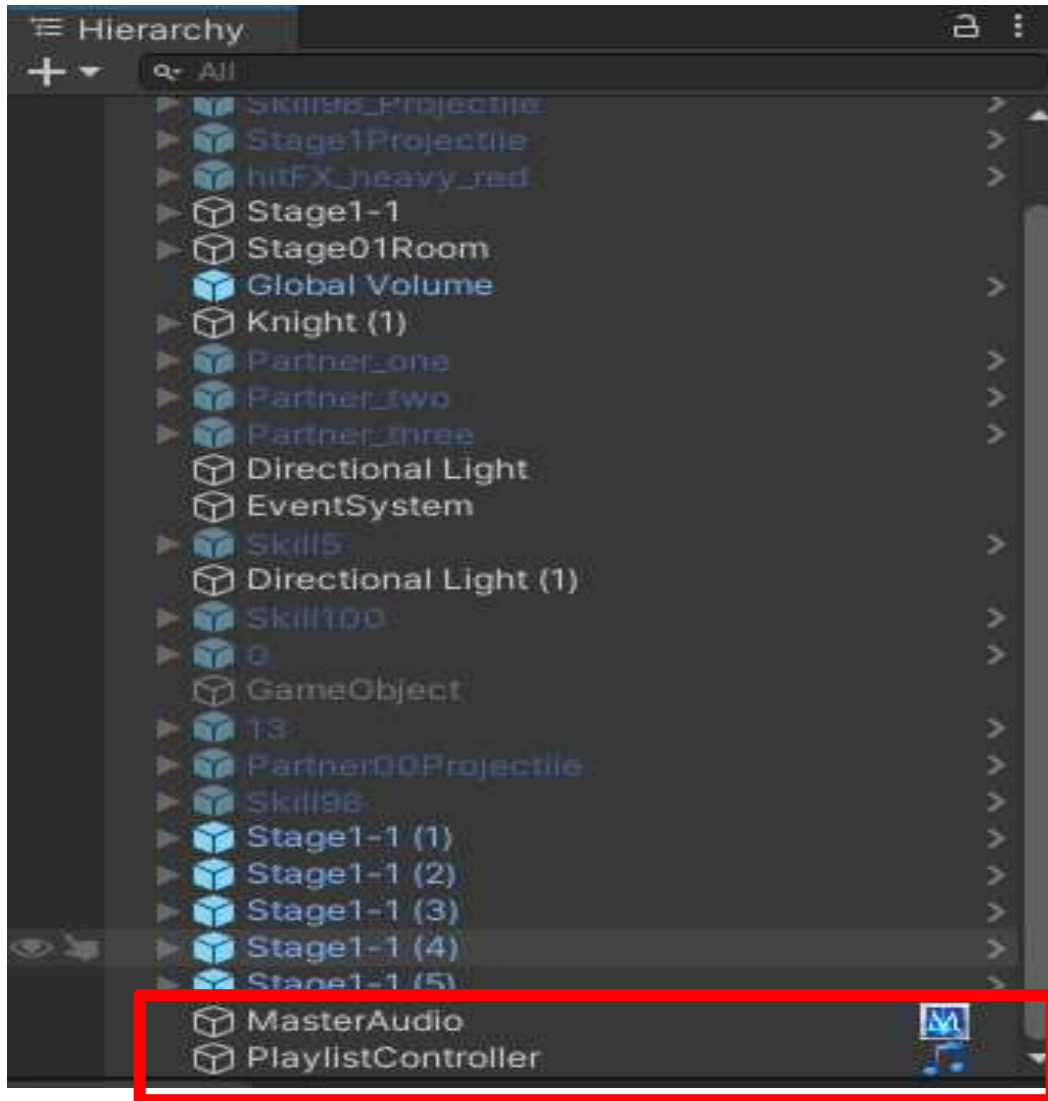


1. 아래의 방법으로 Master Audio Manager을 킨다.

- ("Window -> Master Audio ->Master Audio Manager")

2. 그러면 왼쪽과 사진과 같이 Manager 창이 열리는 데 여기서 **"Master Audio prefab"** 과 **"Playlist Condtroller prefab"** 둘다 **"Create"** 버튼 클릭!!

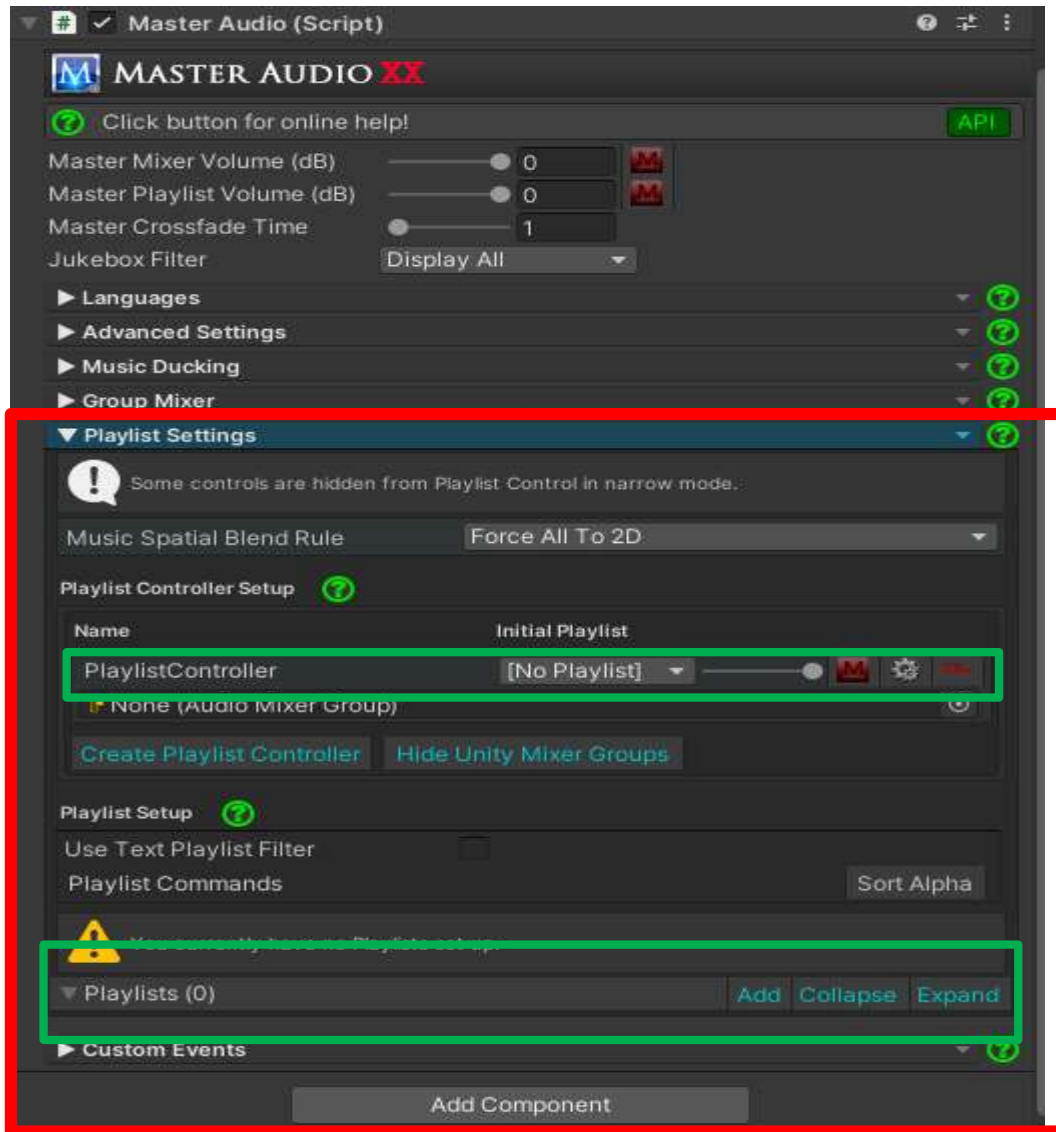
# 1. Background Sound 재생 방법



(결과)

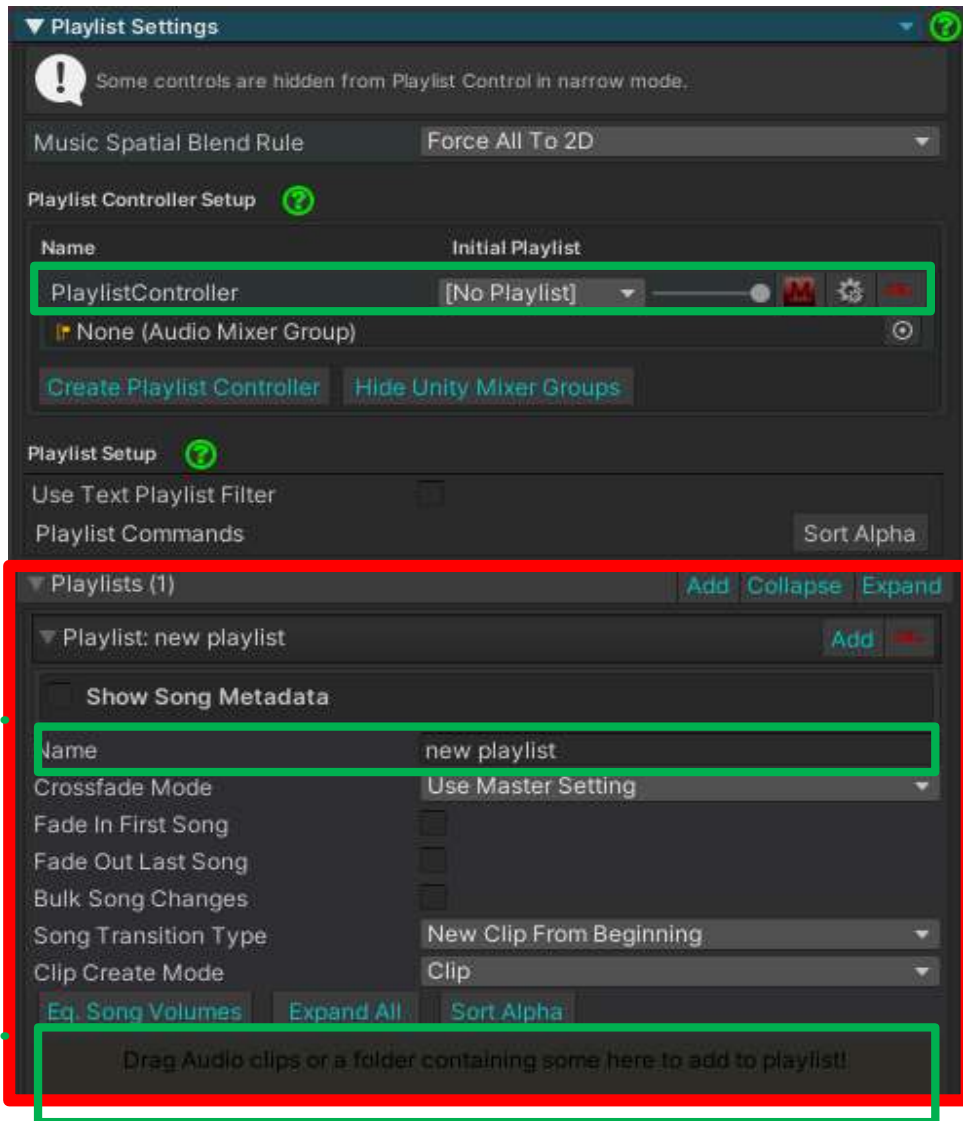
Hierarchy 창에 “MasterAudio” 프리팹과 “PlaylistController” 프리팹이 생성된다.

# 1. Background Sound 재생 방법

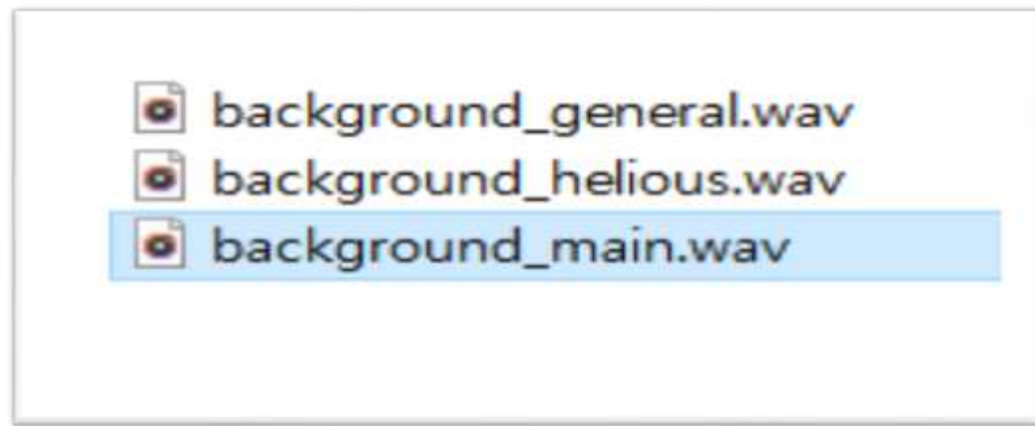


“MasterAudio” 프리팹을 눌러보면 Inspector 창에 왼쪽과 같이 나타나게 되는 데 여기서 Playlist Settings 에서 초록색 박스 친 부분에 아직 Playlist가 없다. “Add” 버튼을 클릭하여 Playlist 만들자.

# 1. Background Sound 재생 방법



1. Playlist 이름을 "**Song for BackGround**"로 하고
2. 아래와 같이 배경음악에 사용할 음악파일들을 "**Drag**" "**Drop**"으로 넣어준다.



# 1. Background Sound 재생 방법

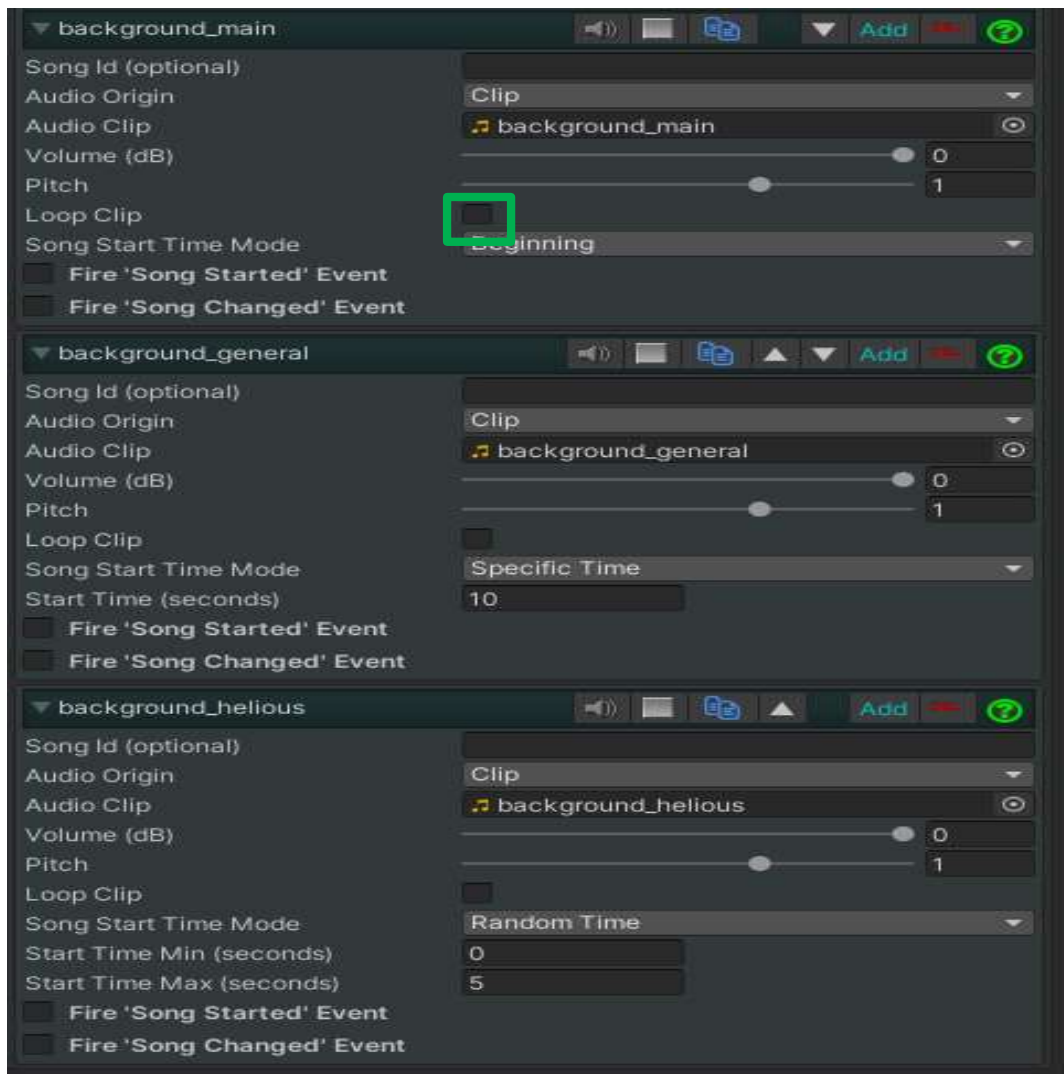


“Sound for BackGround” 라는 Playlist에 왼쪽 사진과 같이 3개의 배경음악이 들어가는데 일단 background\_main, background\_general, background\_helious 순으로 넣어줬기 때문에 **그 순서대로 재생**이 된다. 그 순서대로 재생될 때 각각의 배경음악의 **“start time”**을 설정 할 수 있는데

1. **Beginning** : 처음부터 재생
2. **Specific Time** : 내가 설정한 특정 시간에서 재생
3. **Random Time** : 내가 설정한 Min, Max Time 내에서 random으로 start time 설정 후 재생



# 1. Background Sound 재생 방법



반복 재생을 원한다면 **Loop Clip** 에 **체크**를 하면 된다.

**Case1** : "background\_main"에서 **만 Loop Clip 체크**  
-> 이 배경음악만 반복 재생

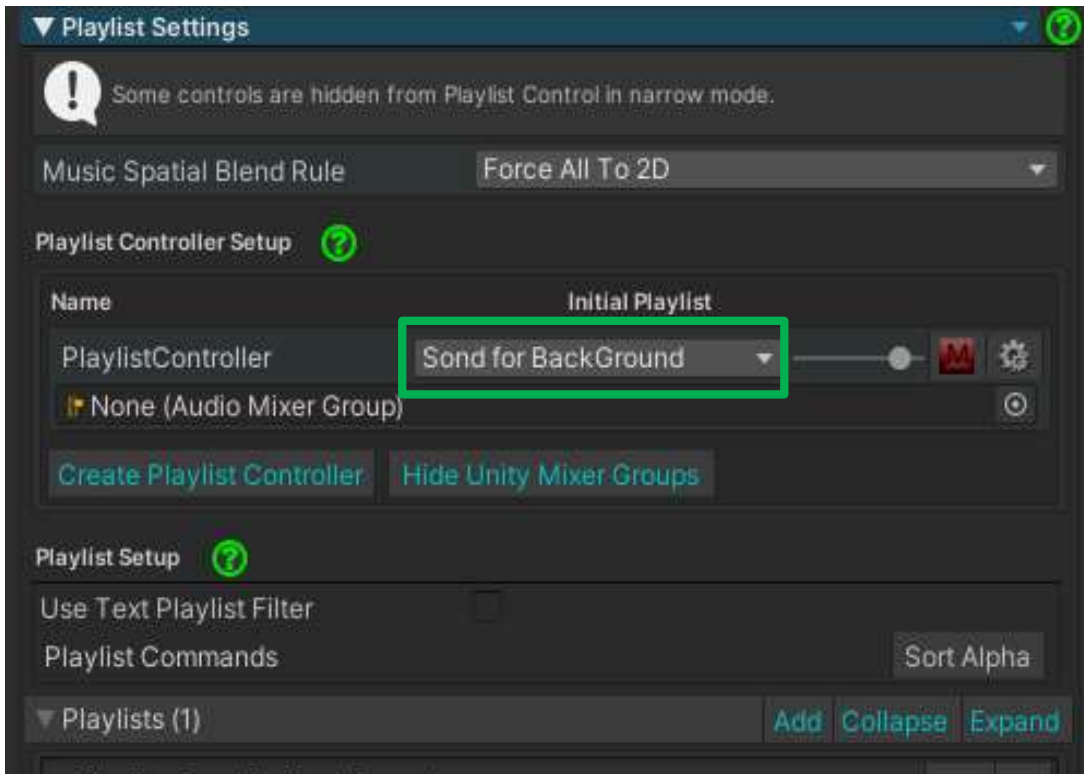
**Case2** : "background\_general"에서 **만 Loop 체크**  
-> background\_main 재생후 background\_general  
10초 시점에서 재생하고 끝났으면  
background\_general 처음부터 반복재생

만약, 이 Scene에 배경음악이 하나뿐이고 그것만  
반복재생 해야 된다면, playlist에 한 개의 음악만 넣고  
Loop Clip 체크 하면 된다.



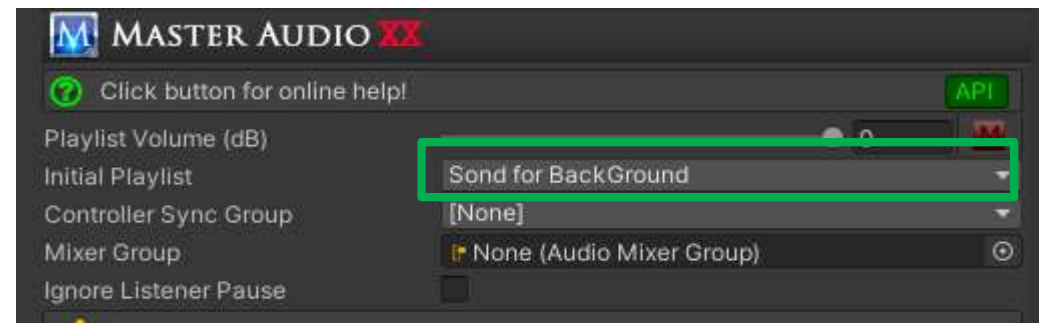
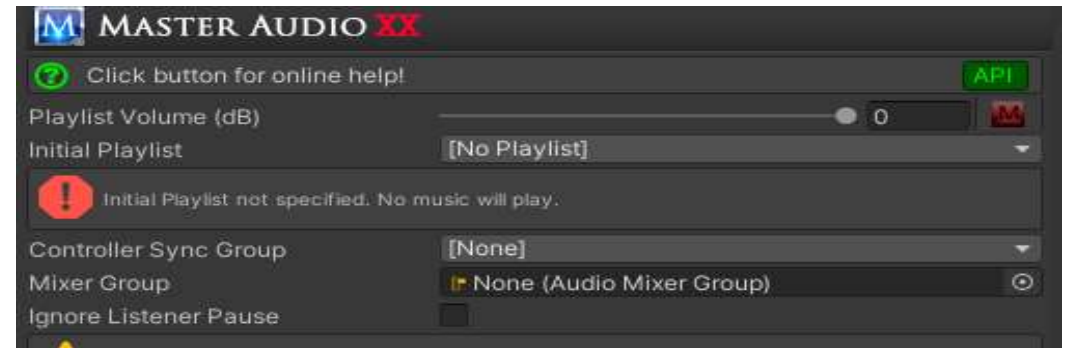
# 1. Background Sound 재생 방법

## [MasterAudio Inspector 창]



PlaylistController에 “Song for BackGround”  
initial Playlist 로 설정  
(만약 Create Playlist Controller 클릭한다면  
마지막 으로 할당한 playlist재생 )

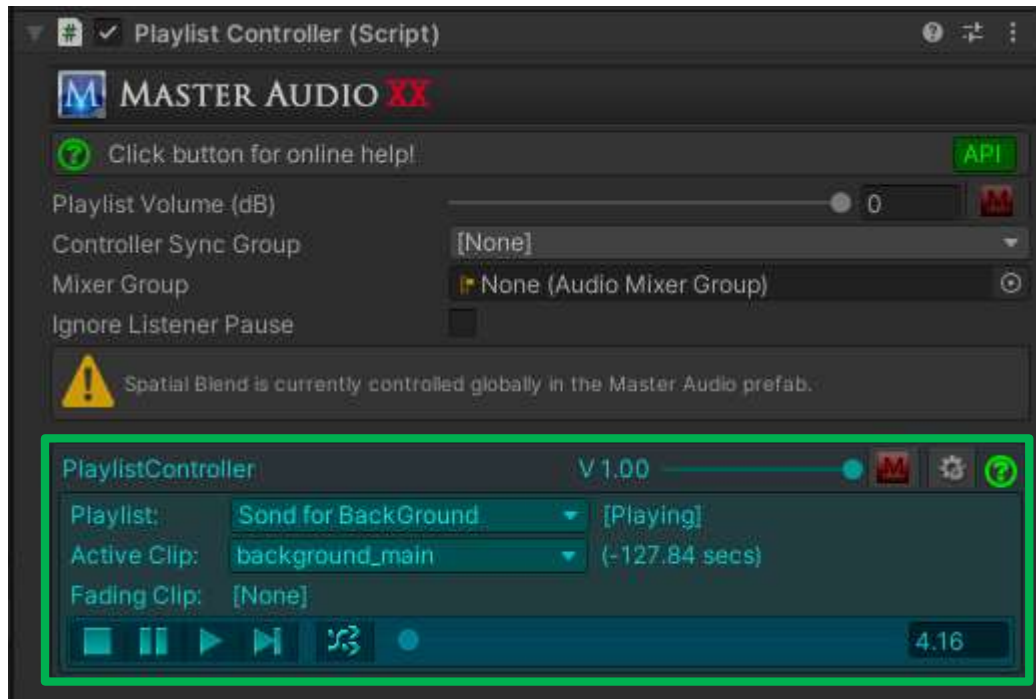
## [PlaylistController Inspector 창]



요렇게 알아서 바뀜

# 1. Background Sound 재생 결과

## [MasterAudio Inspector 창]

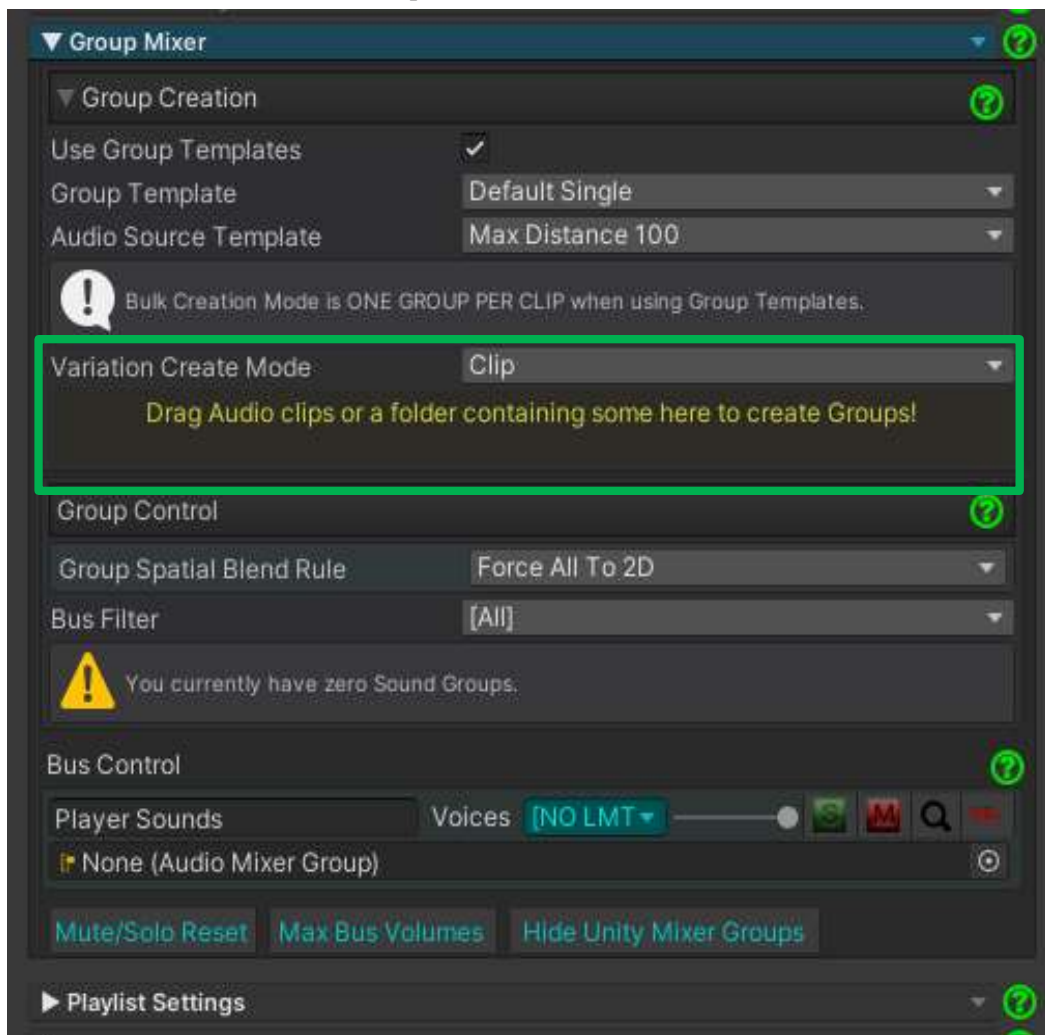


이제 실행버튼을 누르면, MasterAudio Inspector 창에 저렇게 표시가 되며 "background\_main"이 재생되는 것을 확인 할 수 있다.

\* V 1.00 : volume을 조절

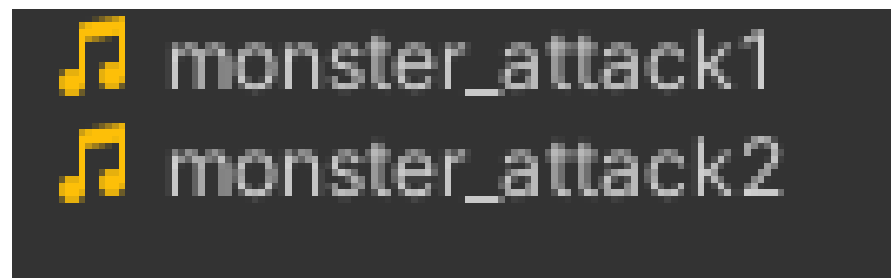
## 2. 타격음 재생 방법 (기존의 Audio Source 사용 X)

### [MasterAudio Inspector 창]



MasterAudio Inspector 창을 보면 Audio Clip이 없는 것을 확인 할 수 있다. 타격음에 사용할 사운드를 **"Drag"** and **"Drop"**으로 넣어주자.

<---



(결과)

아직 Bus(카테고리)가 설정하지 않았다.



## 2. 타격음 재생 방법 (기존의 Audio Source 사용 X)

[Visual Studio 창]

```
using DarkTonic.MasterAudio;
```

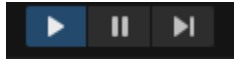
1. Namespace 적어준다.

```
// Master Audio AAA  
//MasterAudio.PlaySound(string soundGroupName, float volumePercentage, float ? pitch, float delaySoundTime, string variationName);  
MasterAudio.PlaySoundAndForget("monster_attack1",0.5f);
```

2. 몬스터와 projectile이 닿았을 때의 코드 부분에 위와 같은 코드를 적어준다.
- MasterAudio 는 PlaySound() 함수와 PlaySoundAndForget()이라는 함수가 있는 데 둘의 차이는 반환값이 있냐? 없냐?의 차이
  - PlaySoundAndForget의 매개변수에 첫번째 인자는 재생하고자 하는 효과음 이름이고 두번째 인자는 volume 값이다.(default : 1이며 0~1차이 값이다.) 이외에도 pitch값이나 delay 값을 설정 할 수 있다.

## 2. 타격음 재생 방법 (기존의 Audio Source 사용 X)

[재생결과]



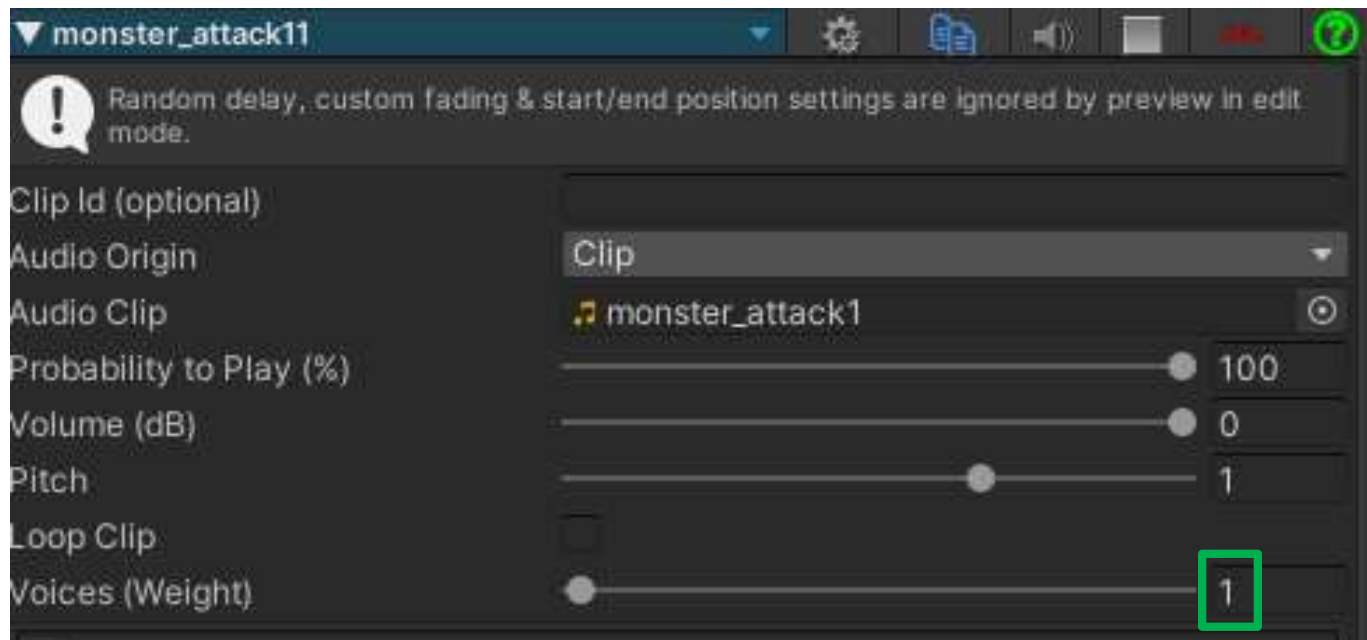
배경음악도 나오고 타격음도 나오는 것을  
확인 할 수 있다.

## 2. 타격음 재생 방법 (기존의 Audio Source 사용 X)

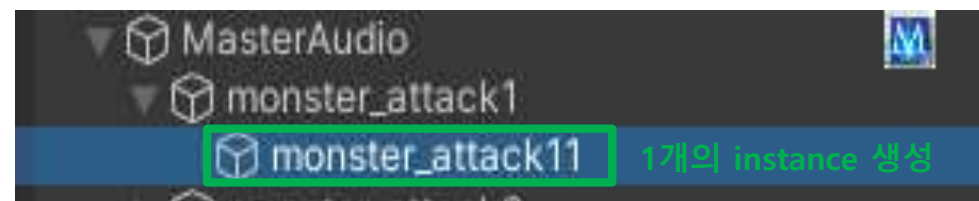
[만약, 발사체가 빨리 나간다면?? 라이플 같이 두두두두]



Monster\_attack1의 상세표시 클릭

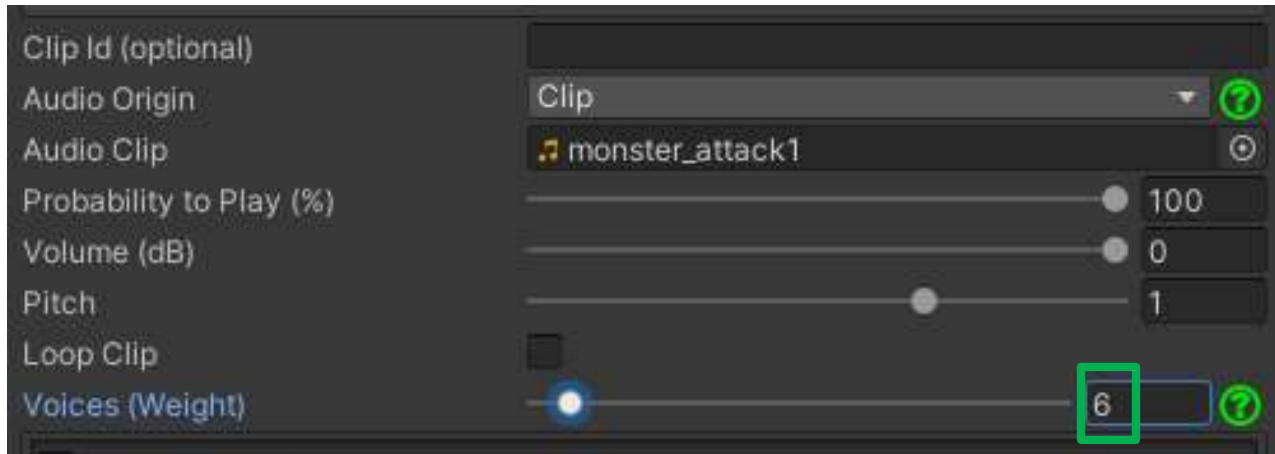


Voices(Weight)가 1 인걸 확인 할 수가 있다. 이거는 게임 실행 시 하나의 instance가 생성된다는 의미인데 만약, 스킬을 여러 번 사용한다면 1개 instace 밖에 없기 때문에 사운드와 이펙트가 싱크가 안 맞을 수 있다.



## 2. 타격음 재생 방법 (기존의 Audio Source 사용 X)

[만약, 발사체가 빨리 나간다면?? 라이플 같이 두두두두]



따라서 weight 값을 더 줘서 게임 실행 시 **6개의 instance**를 생성해준다.

이렇게 하게 되면 많이 나가는 projectile에 대해 맞았을 때의 타이밍에 sound가 맞게 나올 수 있다.



## 2. 타격음 재생 방법 (기존의 Audio Source 사용 X)

[만약, 타격음에 echo 값을 주고 싶다면 어떻게 해야 할까??] --> **Audio Mixer 사용!!**

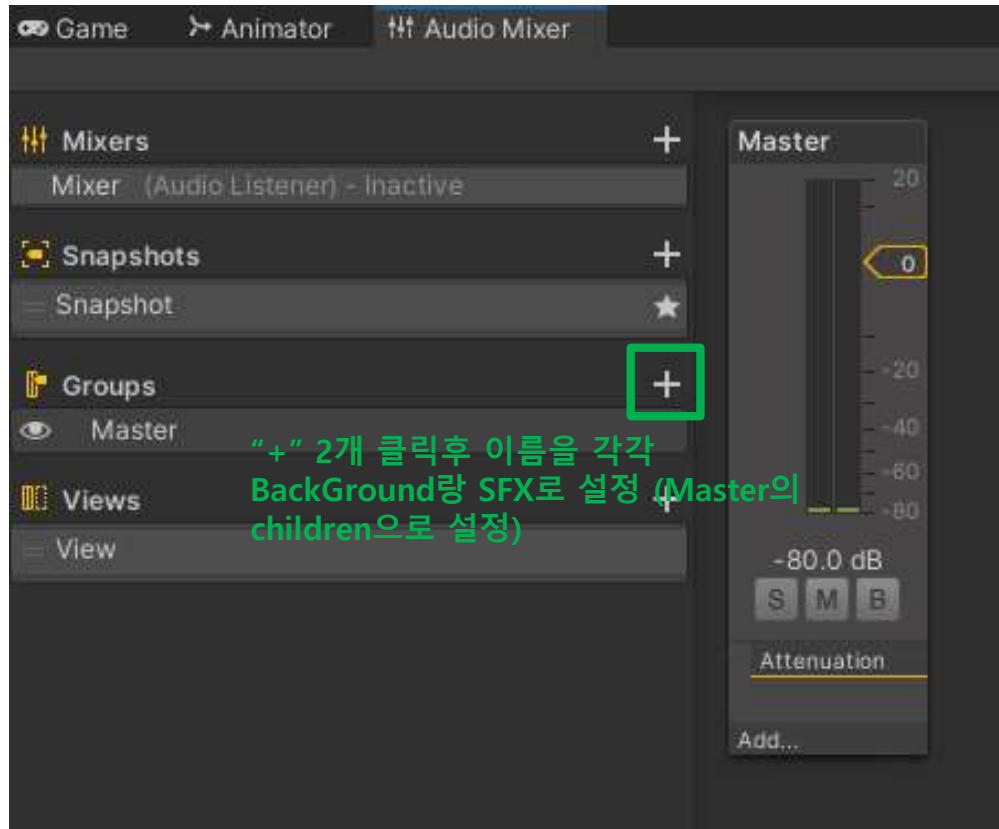


상단바에 Assets -> Create -> **Audio Mixer**  
클릭하면 project창에 Mixer가 생성되며  
이름을 Mixer로 설정

## 2. 타격음 재생 방법 (기존의 Audio Source 사용 X)

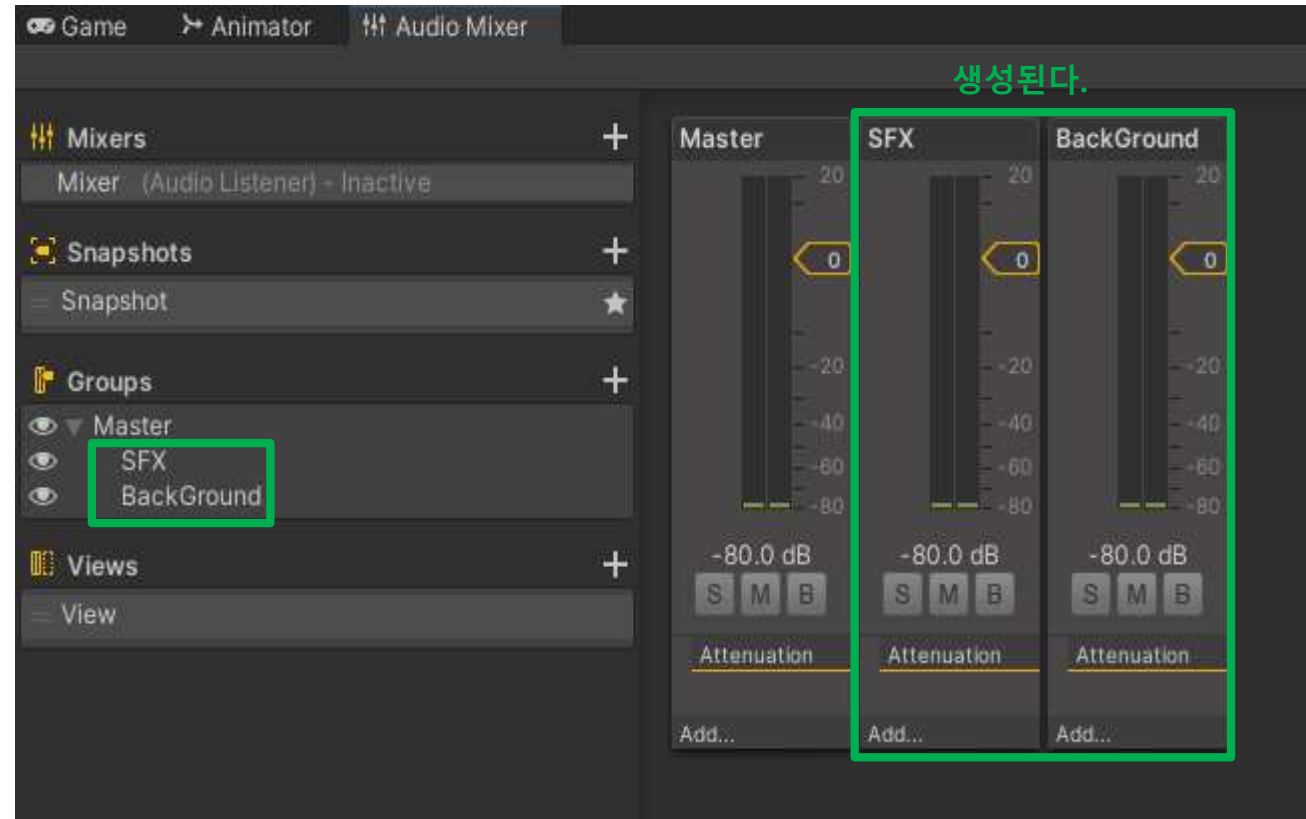
[만약, 타격음에 echo 값을 주고 싶다면 어떻게 해야 할까??] --> **Audio Mixer 사용!!**

[Audio Mixer 창] (before)



-->

[Audio Mixer 창] (after)



## 2. 타격음 재생 방법 (기존의 Audio Source 사용 X)

[만약, 타격음에 echo 값을 주고 싶다면 어떻게 해야 할까??] --> **Audio Mixer 사용!!**

[Audio Mixer 창]

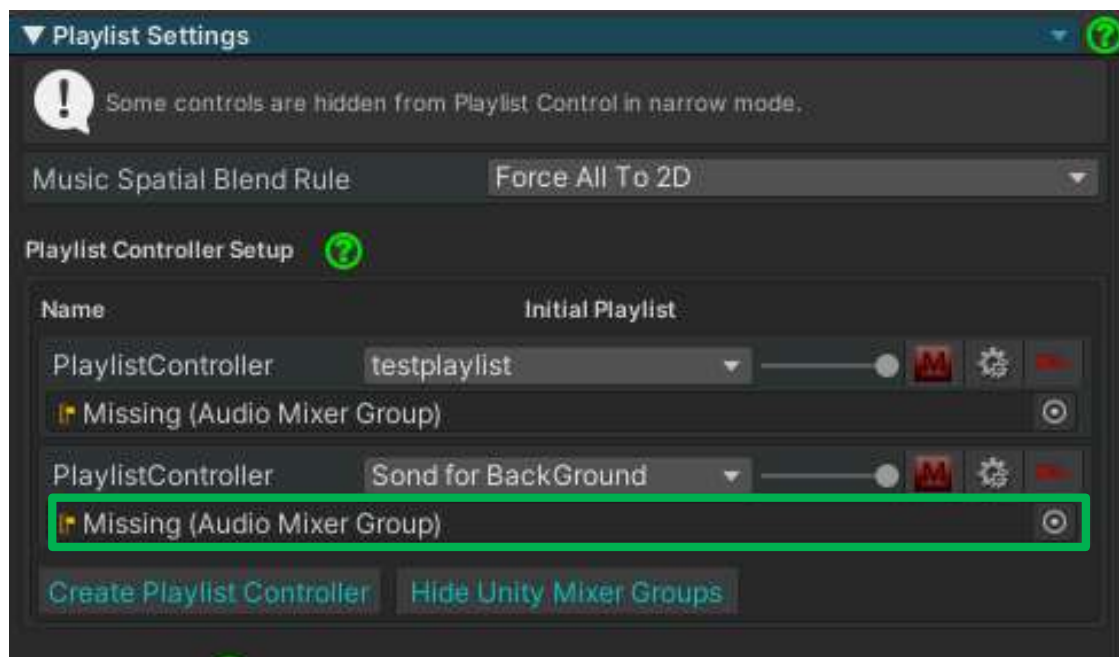


SFX의 밑에 Add 를 클릭하여 **echo** 설정  
(= SFX에 echo를 적용할꺼다.)

## 2. 타격음 재생 방법 (기존의 Audio Source 사용 X)

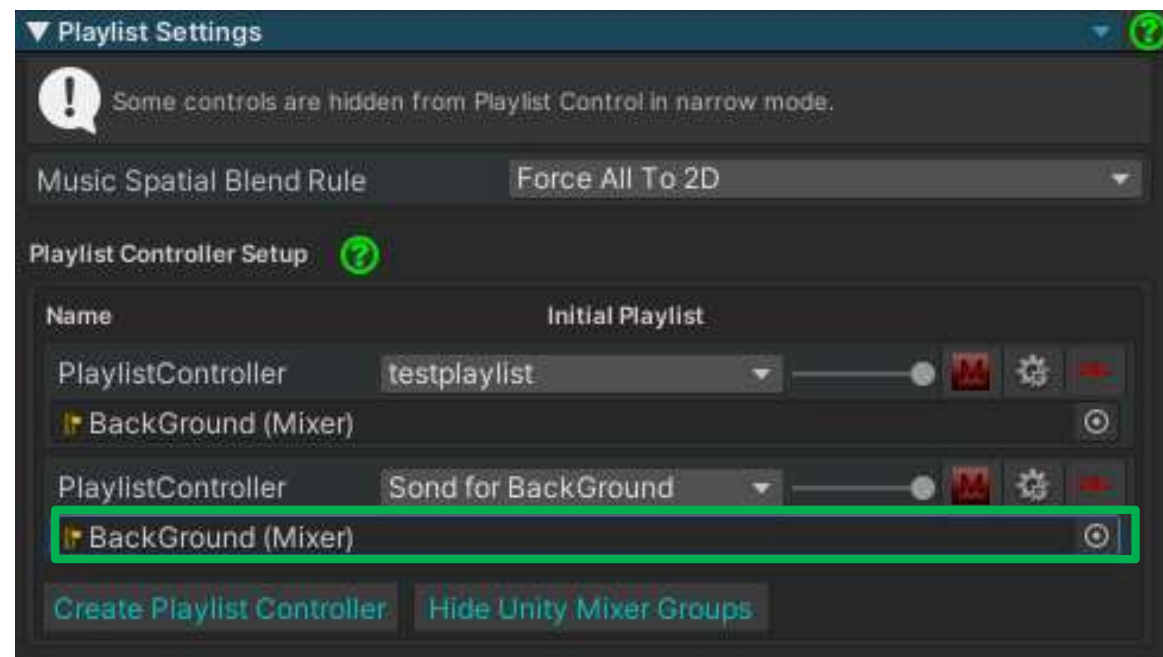
[만약, 타격음에 echo 값을 주고 싶다면 어떻게 해야 할까??] --> **Audio Mixer 사용!!**

[MasterAudio Inspector 창] (before)



-->

[MasterAudio Inspector 창] (after)

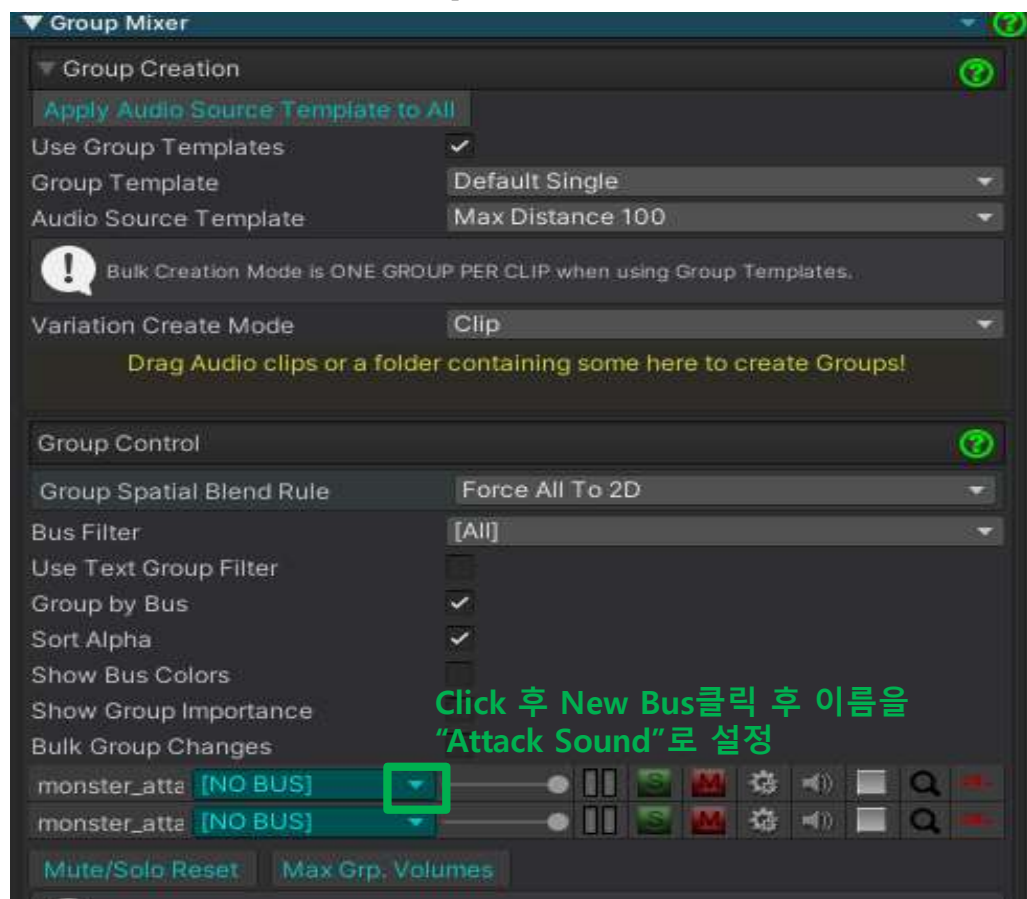


Playlist Settings 에 Audio Mixer Group 등록

## 2. 타격음 재생 방법 (기존의 Audio Source 사용 X)

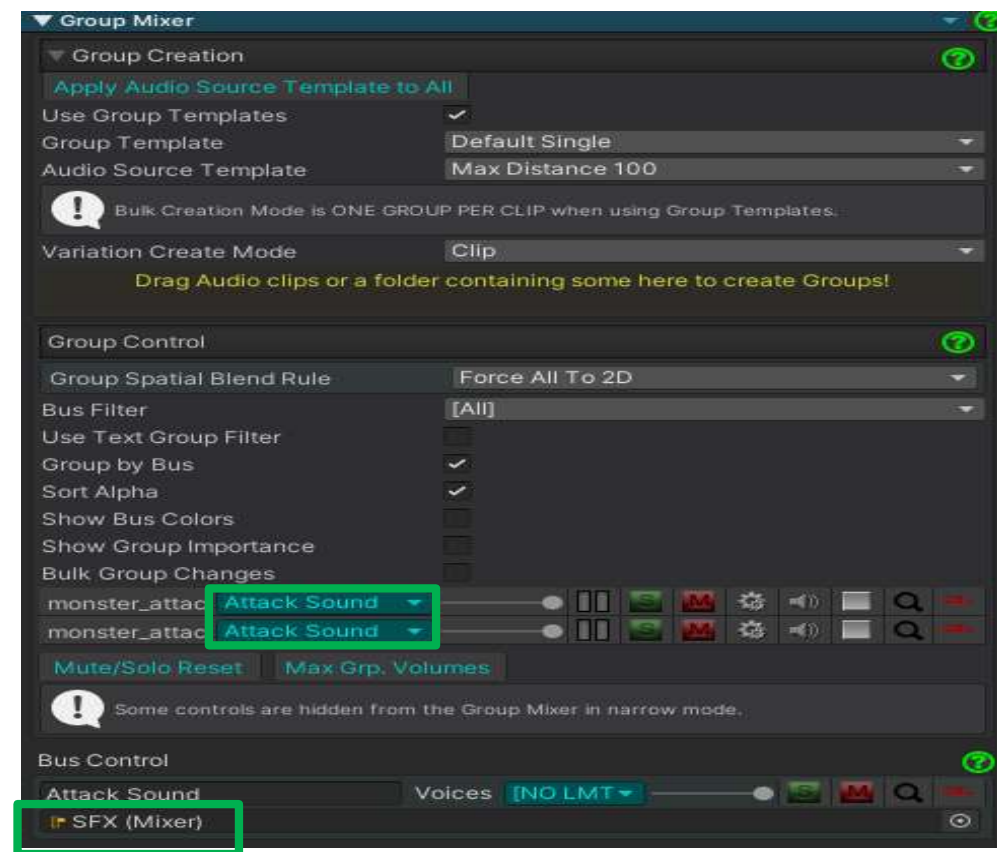
[만약, 타격음에 echo 값을 주고 싶다면 어떻게 해야 할까??] --> **Audio Mixer 사용!!**

[MasterAudio Inspector 창] (before)



-->

[MasterAudio Inspector 창] (after)



Group Mixer에 Audio Mixer Group 등록--> 게임 실행 시 타격음에 echo가 적용되어 나온다.

## 2. 타격음 재생 방법 (기존의 Audio Source 사용 X)

[만약, 타격음에 echo 값을 주고 싶다면 어떻게 해야 할까??] --> **Audio Mixer 사용!!**

[결과]



게임 실행 시 **BackGround도 재생** 되는 것을 눈으로 확인 할 수 있고 **SFX도 Echo가 적용** 되는지 확인이 가능하다.

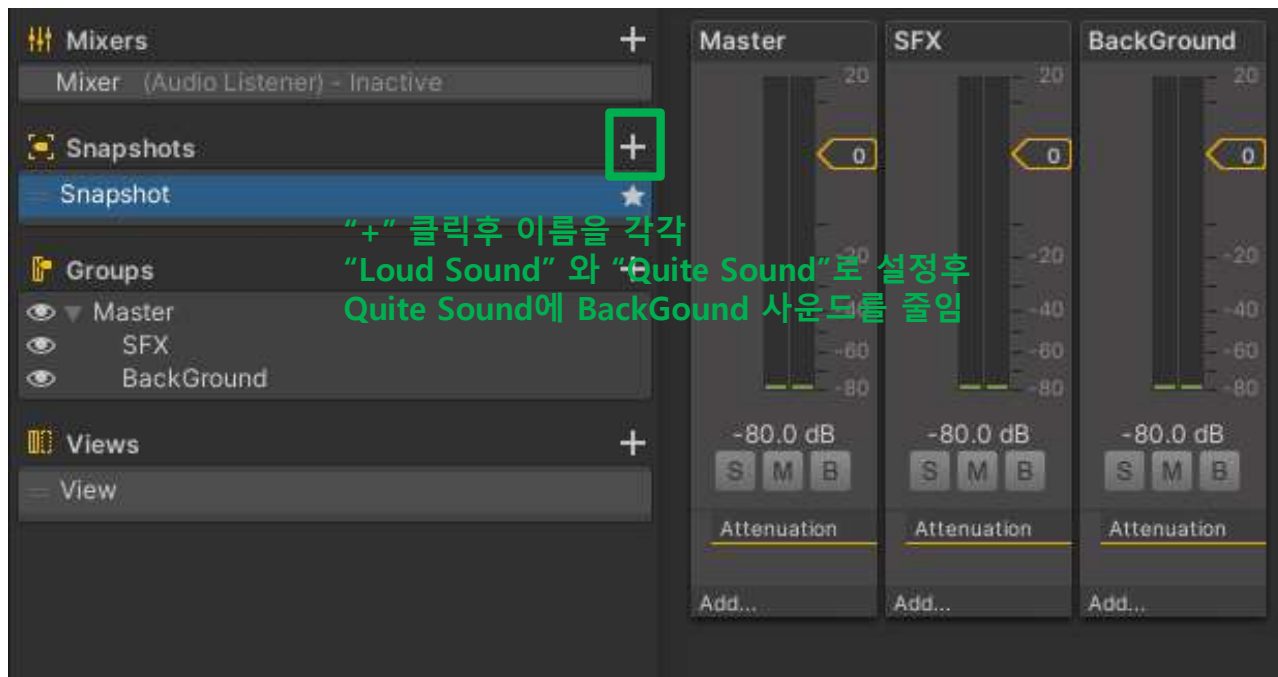
(Echo를 적용 하고 싶을 때 사용하면 좋을 듯.. Echo 사용 안 한다면 Add 는 안 해주고 Audio Mixer 만 등록해주기 )



### 3. Event Sounds

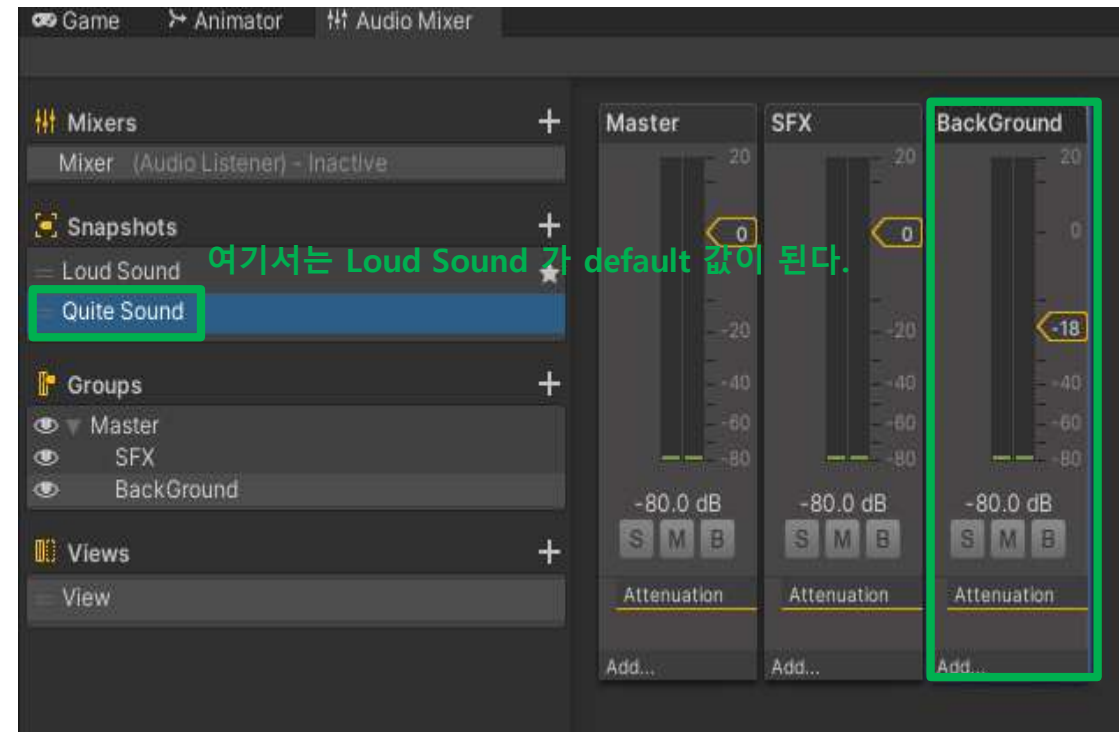
[Player0이 Active가 꺼졌을 때 배경음이 줄어들게 하는 법] --> **Snapshots & Event Sounds 컴포넌트 사용!!**

[Audio Mixer 창] (before)



-->

[Audio Mixer 창] (after)

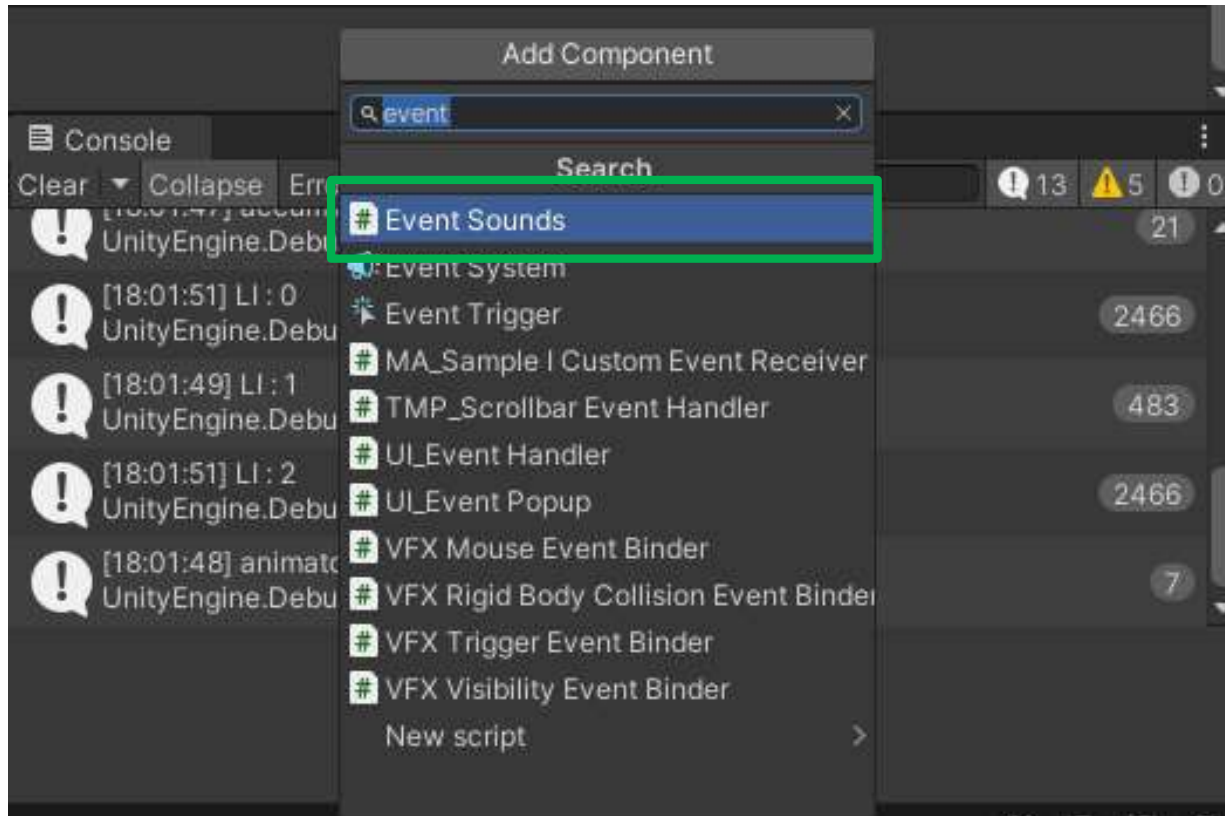




### 3. Event Sounds

[Player0이 Active가 꺼졌을 때 배경음이 줄어들게 하는 법] --> **Snapshots & Event Sounds 컴포넌트** 사용!!

[Player Inspector 창]



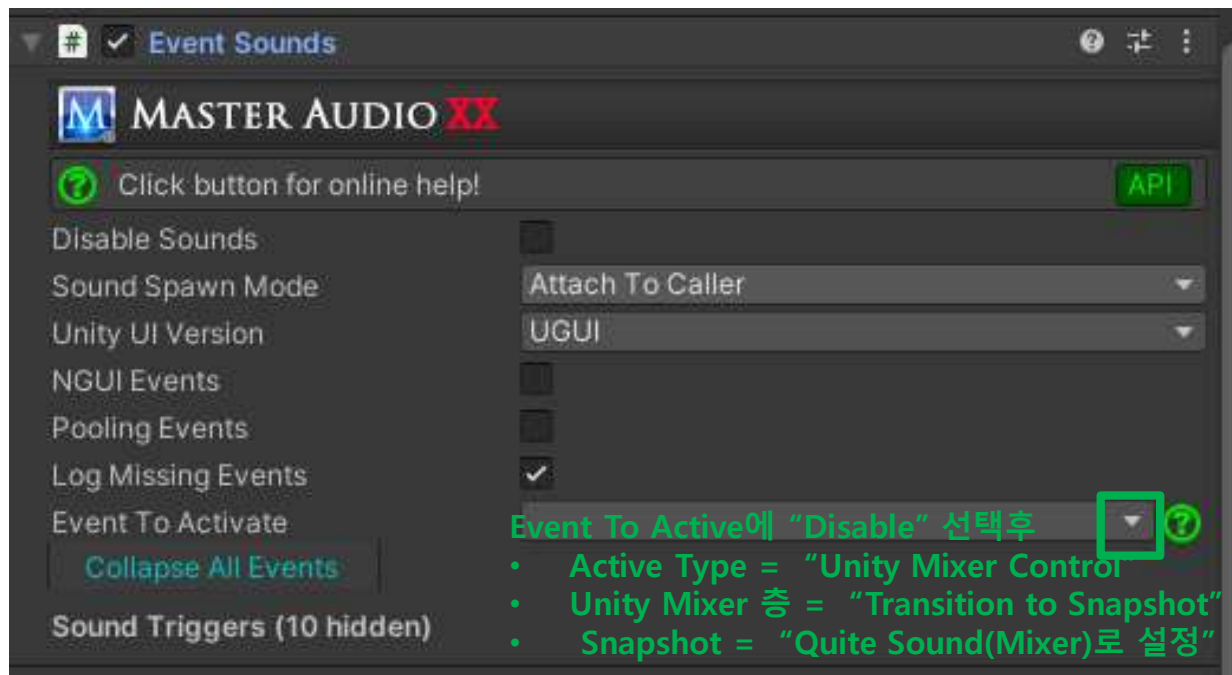
Player Inspector 창에 **Event Sounds 컴포넌트** 추가!!

### 3. Event Sounds

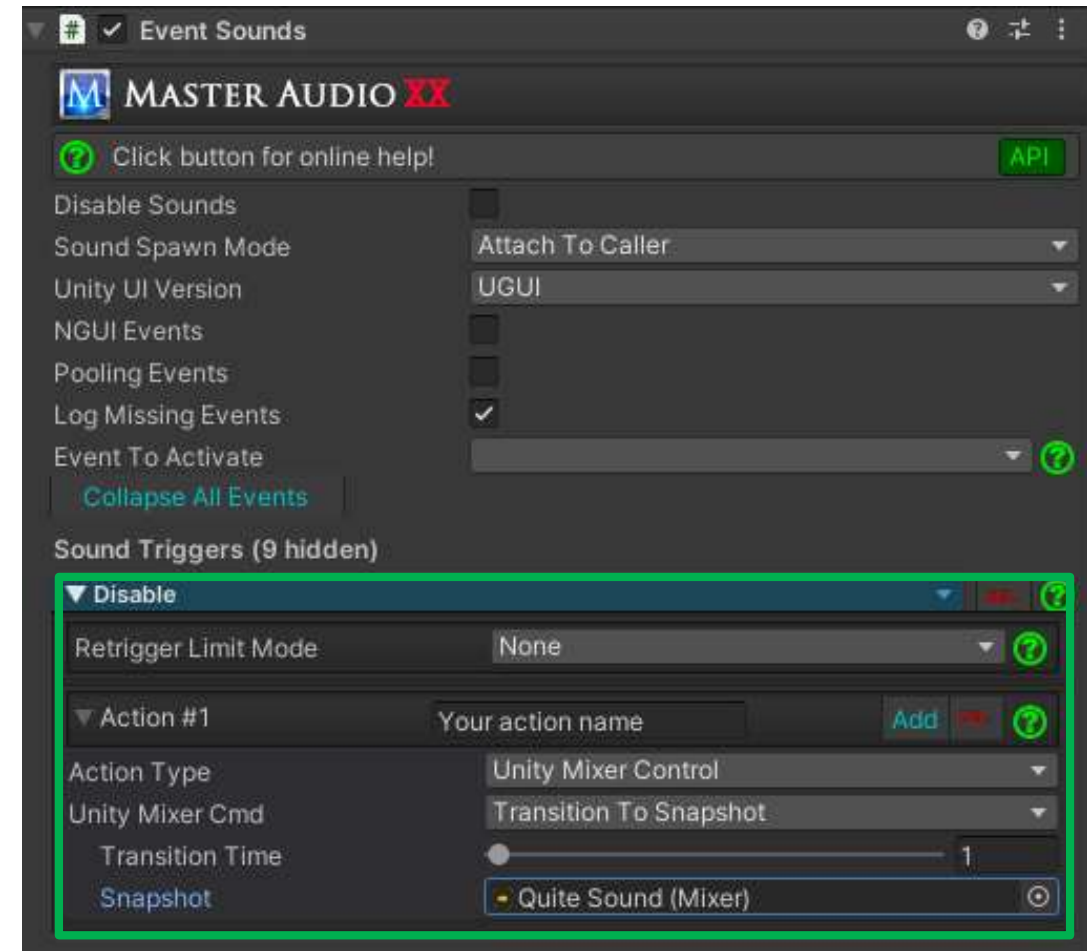
[Player0] Active가 꺼졌을 때 배경음이 줄어들게 하는 법] --> **Snapshots & Event Sounds 컴포넌트** 사용!!

[Player Inspector 창] (after)

[Player Inspector 창] (before)



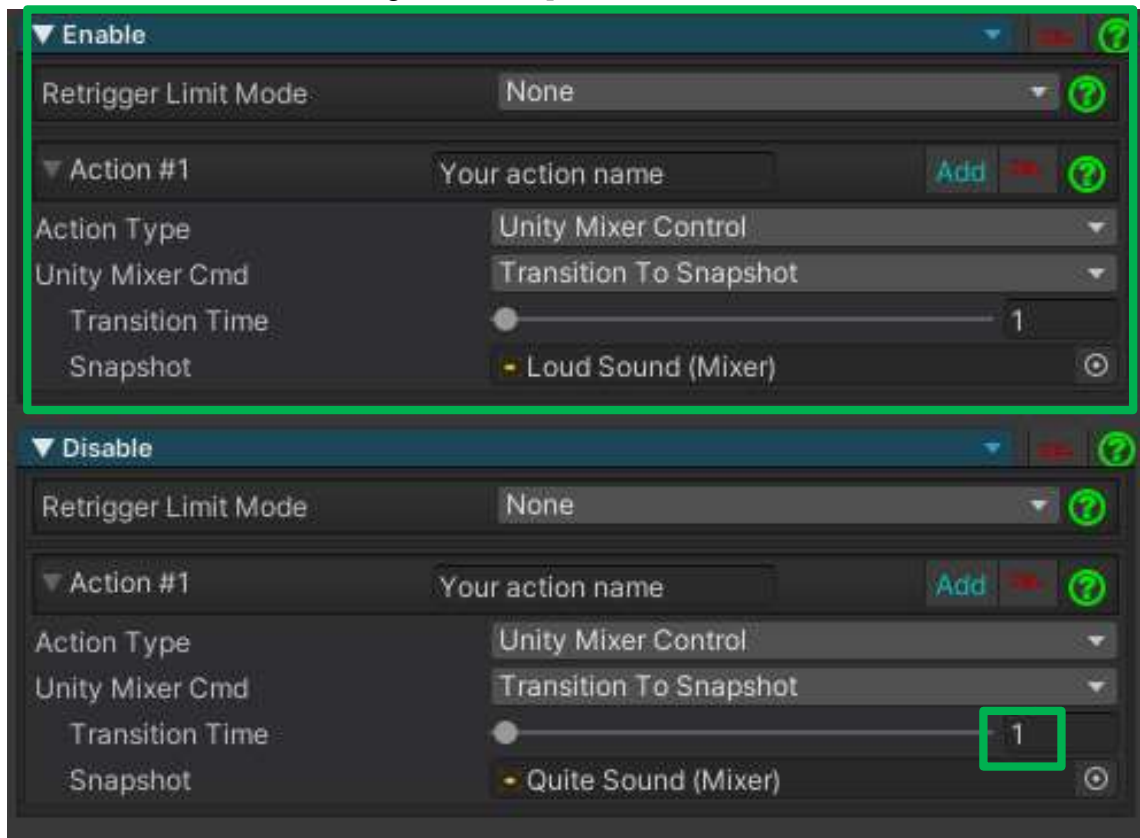
-->



### 3. Event Sounds

[Player0] Active가 꺼졌을 때 배경음이 줄어들게 하는 법] --> **Snapshots & Event Sounds 컴포넌트** 사용!!

[Player Inspector 창]

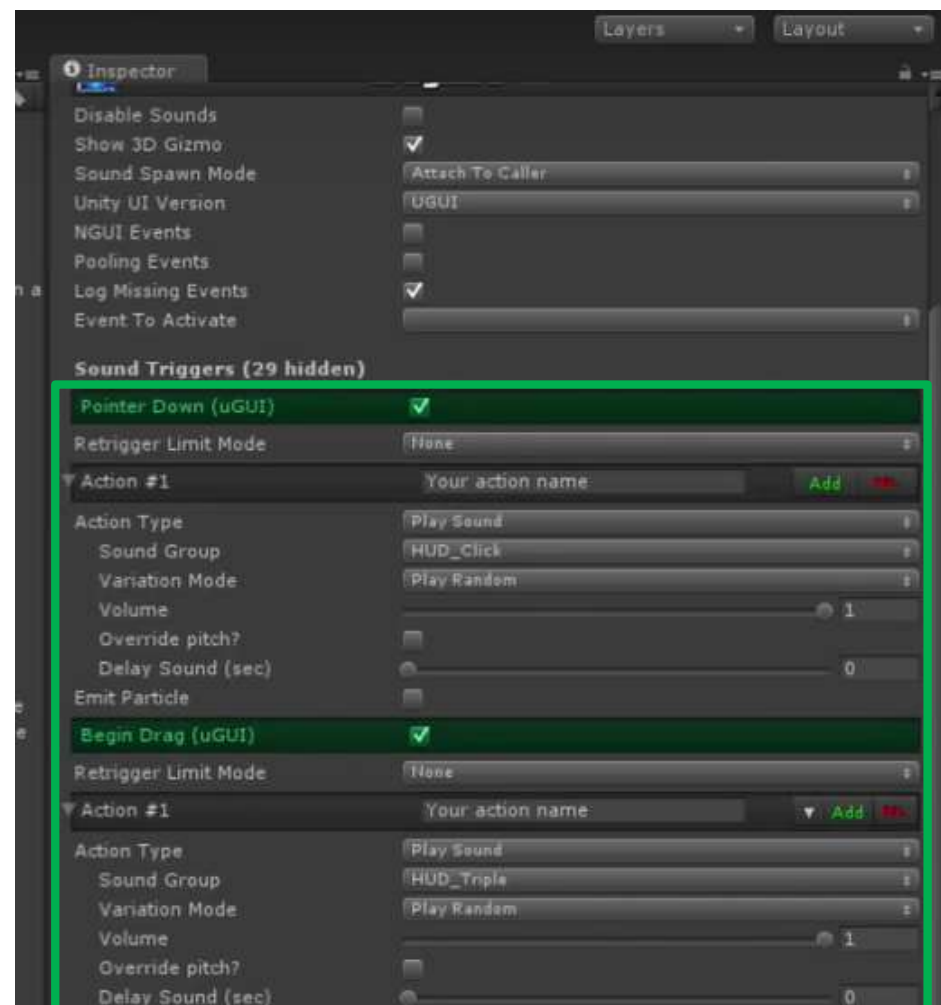


Player0이 **Enable** 되었을 때도 추가해  
줘서 켜졌을 때는 **소리가 커지게**  
**설정**한다.

\* 이때 **Transition Time**은 몇 초  
있다가 소리가 변할 것인지 세팅  
해주는 값이다.  
(ex. 5로 설정 시 5초 있다가 Quite  
Time이 된다.)

### 3. Event Sounds

[UI 클릭 or 드래그 할 때 소리 나게 하는 법] --> Event Sounds 컴포넌트 사용!!



# 유튜브 링크

[ Master Audio AAA ]

**Master Audio: Integrating with Unity 5 Audio Mixer! (HD)**  
: <https://www.youtube.com/watch?v=aX5HVTrEDzA>

**Master Audio AAA : 05- Background Music**  
: <https://www.youtube.com/watch?v=SS17yldT9K8&t=346s>