

안녕하세요.
골드메탈입니다.

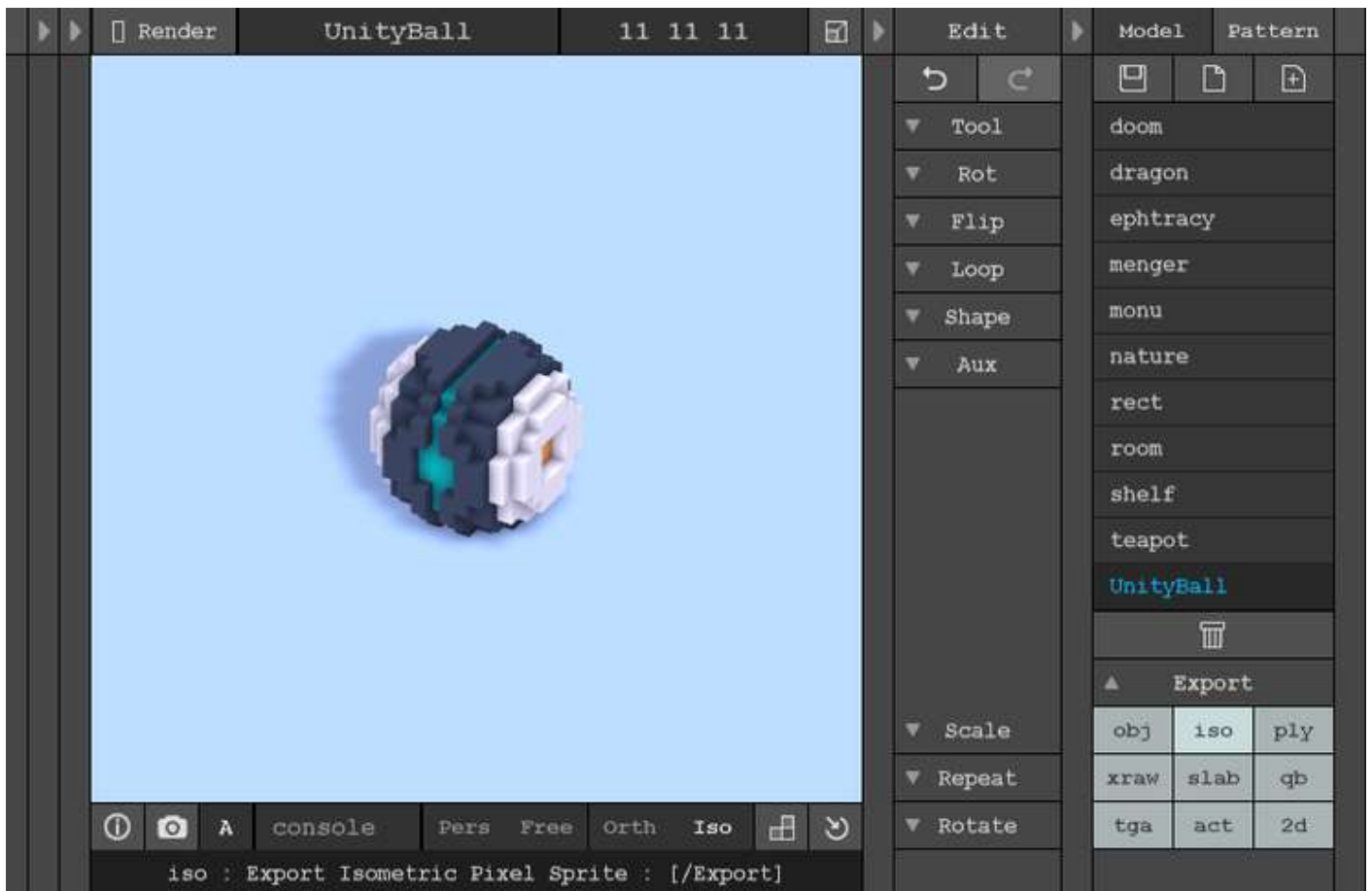
이번 편은 간단하게 이미지와 사운드를 넣는 방법에 대해
알아보도록 하겠습니다.



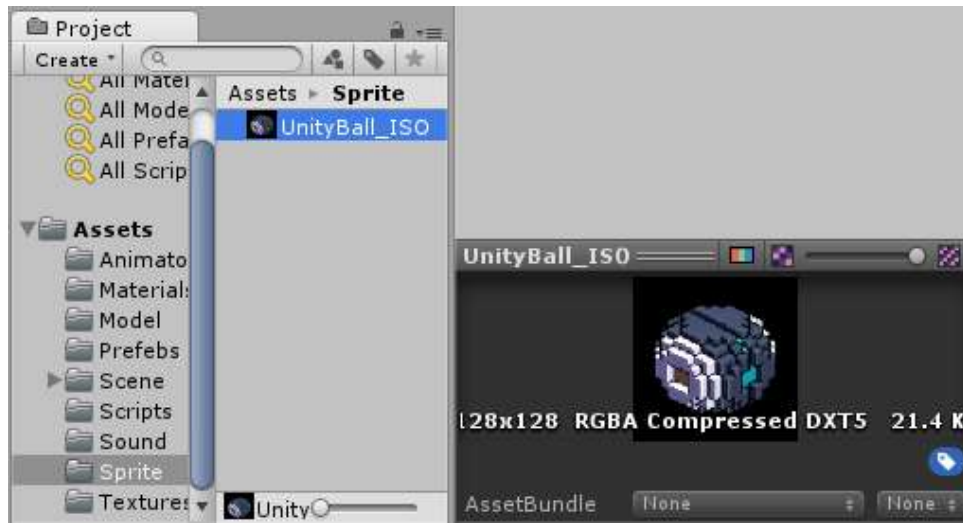
19. 이미지, 사운드 넣기

1. 이미지

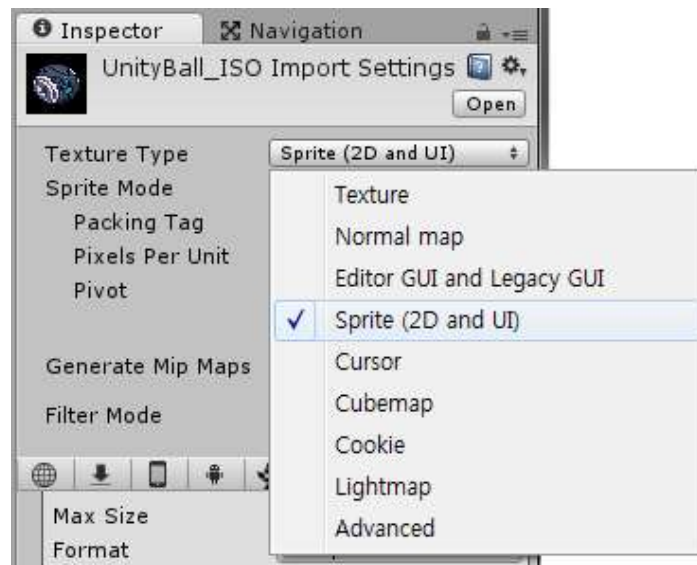
일단 이미지가 필요하니
잠시 매지카복셀을 빌리겠습니다.



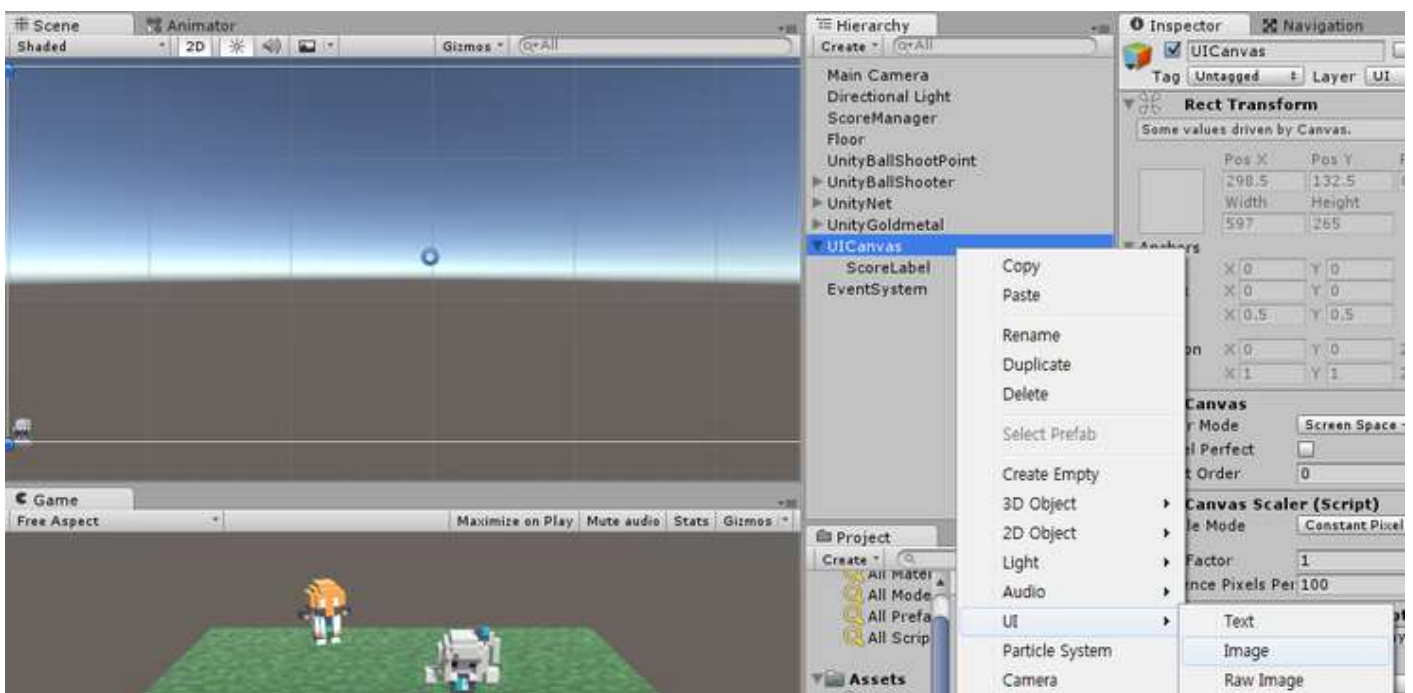
매지카복셀은 **Export - iso**를 통하여
마치 도트로 찍은 듯한 이미지를 뽑아준답니다.



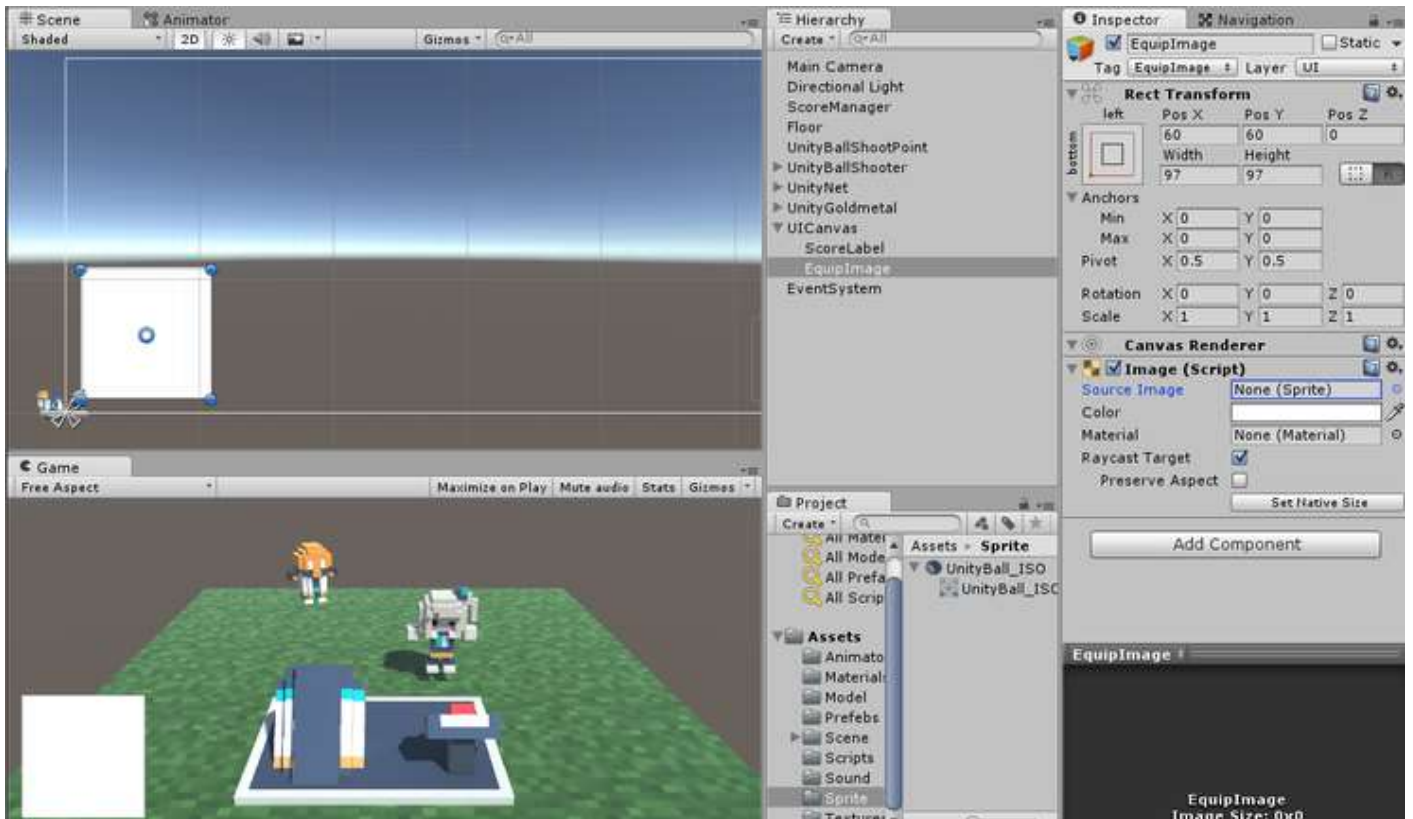
이것을 유니티 애셋 폴더에 넣어줍니다.



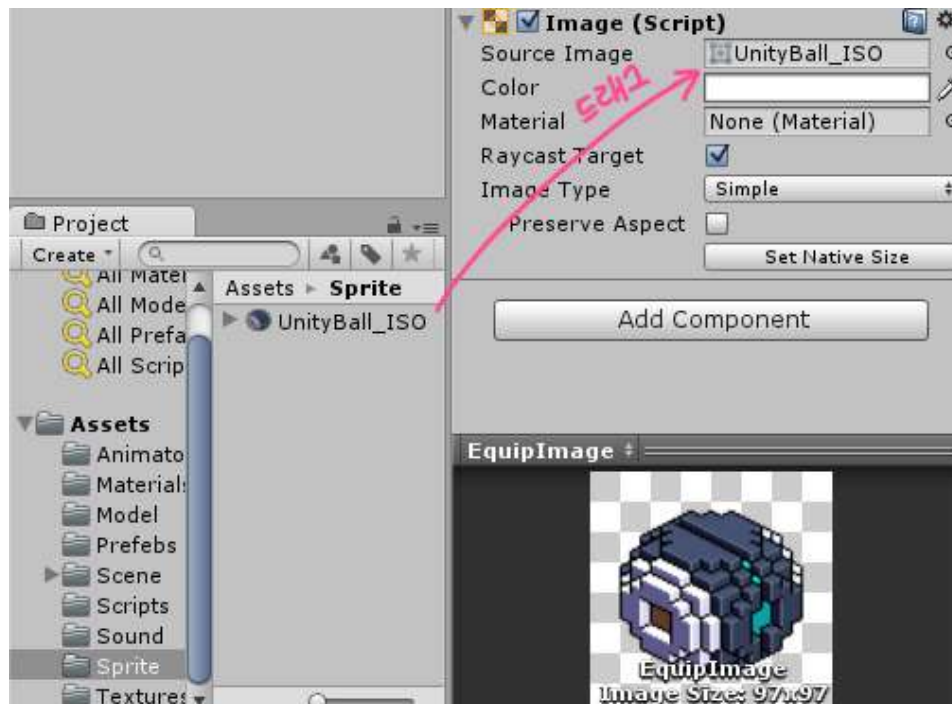
그리고 속성 창에서
텍스처 타입을 **Sprite**로 지정합니다.



지난번 점수판에서 만들어둔 UI 캔버스에서
Image 컴포넌트를 새로 추가합니다.



위치를 아래 모서리로 적절하게 배치합니다.



속성 창을 보면 **Source Image** 가 있는데
여기에 이미지를 드래그하여 넣어줍니다.

```

public class EquipImage_Update : MonoBehaviour {
    Image equipImage;

    void Awake ()
    {
        equipImage = GetComponent<Image>();
    }

    void Update ()
    {
        if(EquipImage_Manager.enable)
            equipImage.color = new Color(255,255,255,255);
        else
            equipImage.color = new Color(255,255,255,0);
    }
}

```

점수에서 했던 것과 같이
매니저 스크립트를 두고 UI 스크립트에서 받도록 합니다.

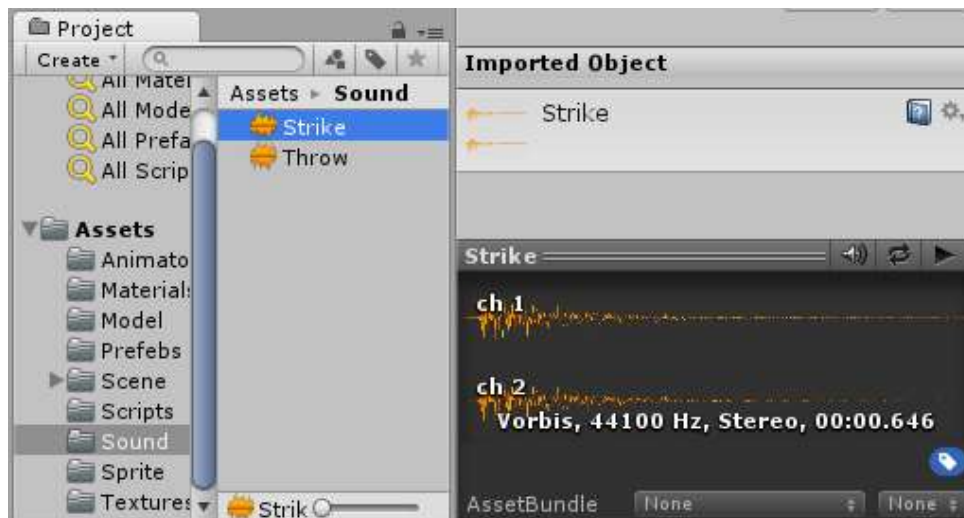
필자는 컬러의 알파값을 조절하여
보이거나 안보이게 해주었습니다.



플레이어가 아이템을 집으면 매니저를 통해 이미지를 보여주고
손에 놓으면 다시 사라지는 장면을 연출하였습니다.

2. 사운드

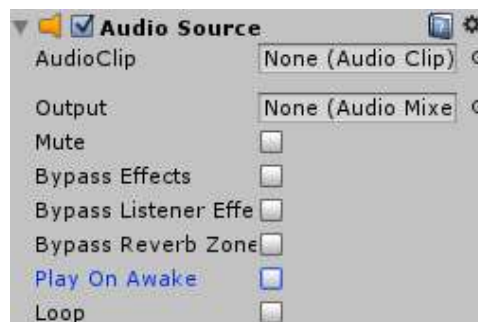
각종 사운드는 애셋 스토어에서
구할 수 있습니다.



일단 필자는 던지고, 맞는 효과음만 넣어보려 합니다.
사운드 폴더를 만들고 사운드 소스를 넣어주었습니다.



소리를 낼 오브젝트에서
Audio Source 컴포넌트를 만들어줍니다.



속성창을 보면
Audio Clip이 있는데
역시 여기에 알맞은 사운드를 드래그하여 집어넣습니다.

그리고 **Play On Awake**가 기본으로 체크되어 있는데,
배경음악이 아니면 필요없으므로 해제해줍니다.


```

Rigidbody rigidbody;
Animator animator;
AudioSource audioSource; ← 선언

Vector3 movement;
float horizontalMove;
float verticalMove;
bool isRunning;
bool isJumping;
bool isPicking;
bool isAiming;

//-----[ Override Function ]

void Awake ()
{
    playerEquipPoint = GameObject.FindGameObjectWithTag ("EquipPoint");

    rigidbody = GetComponent<Rigidbody> ();
    animator = GetComponent<Animator> ();
    audioSource = GetComponent<AudioSource> (); ← 초기화
}

```

스크립트에서 항상 그래왔듯이
선언 및 초기화를 해준 다음,

```

//Throw Item
throwAngle.y = 25f;
rigidbody.AddForce (throwAngle * throwPower, ForceMode.Impulse);

animator.SetTrigger("doThrow");
isAiming = false;
isPicking = false;

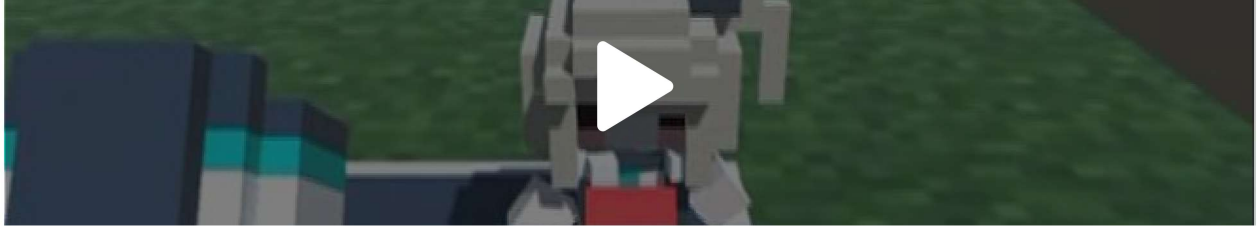
audioSource.Play();
EquipImage_Manager.enable = false;

```

효과음을 낼 시점에서
Play() 함수를 호출해주면 됩니다.

[유니티 기초] 19. 이미지, 사운드 넣기

2,209



00:00 00:12

270p

이렇게하여
열아홉번째 강좌를 마칩니다.
다음은 게임 마무리 및 재시작에 대해 다뤄보도록 하지요.
그럼.