

# Unity Audio



2020904053 윤금비

# 목차

1. 오디오 구성
2. 에셋스토어를 이용해 배경음악 넣기
3. 오디오 소스 설정 살펴보기
4. 응용) 버튼 클릭 효과음 넣기
5. 자료 & 출처



# 1. 오디오 구성

- 오디오 클립 : mp3와 같은 에셋
  - 오디오 소스 : 음원의 역할. 음원의 위치를 설정하기 위해 audio source 컴포넌트가 필요
  - 오디오 리스너 : 씬 내 단일 컴포넌트. 플레이어에게 있어 가상 귀의 역할을 한다.
- 
- 오디오 소스가 오디오 클립을 재생하고 ->
  - 오디오 리스너가 오디오 소스와 충분히 가까운 거리에 있으면 소리가 들린다.

## 2. 에셋스토어를 이용해 배경음악 넣기

Unity Asset Store

에셋 검색

3D 2D Add-Ons **음향** Unity 필수에셋 템플릿 도구 시각 효과 Sale

평점 만점의 리뷰가 11,000개 이상

1-24 / 809개 결과 정렬 기준 인기도 결과 보기 24

음향 × 무료 에셋 ×

DUSTYROOM  
FREE Casual Game SFX...  
★★★★★ (311개) | ♥ (5614)  
FREE [내 에셋에 추가하기](#)

B.G.M  
Casual Game BGM #5  
★★★★★ (31개) | ♥ (1272)  
FREE [내 에셋에 추가하기](#)

OLIVIER GIRARDOT  
Free Sound Effects Pack  
★★★★★ (48개) | ♥ (2216)  
FREE [내 에셋에 추가하기](#)




## 2. 에셋스토어를 이용해 배경음악 넣기

Unity Asset Store

에셋 검색

3D 2D Add-Ons 음향 AI 탈중앙화웨이 Unity 필수에셋 템플릿 도구 시각 효과 Sale Sell Assets

홈 > 음향 > 음악 > Casual Game BGM #5



Casual Game BGM #5

B.G.M (31개) | ♥ (1272)

FREE

827 views in the past week

내 에셋에 추가하기

License agreement Standard Unity Asset Store EULA

라이선스 시트

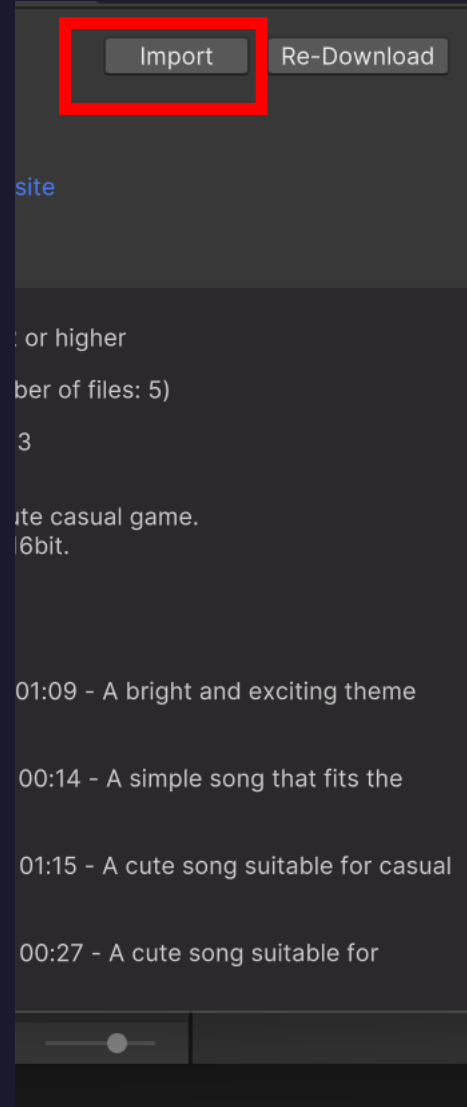
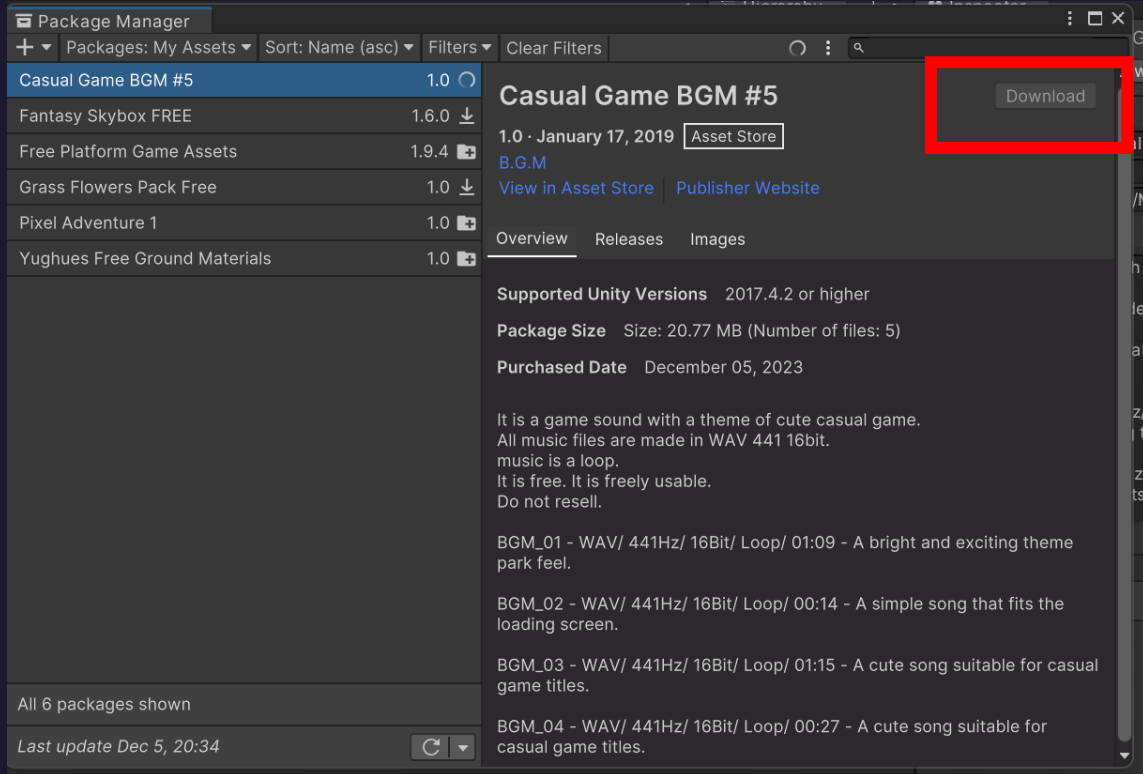
파일 크기 20.8 MB

Privacy policy

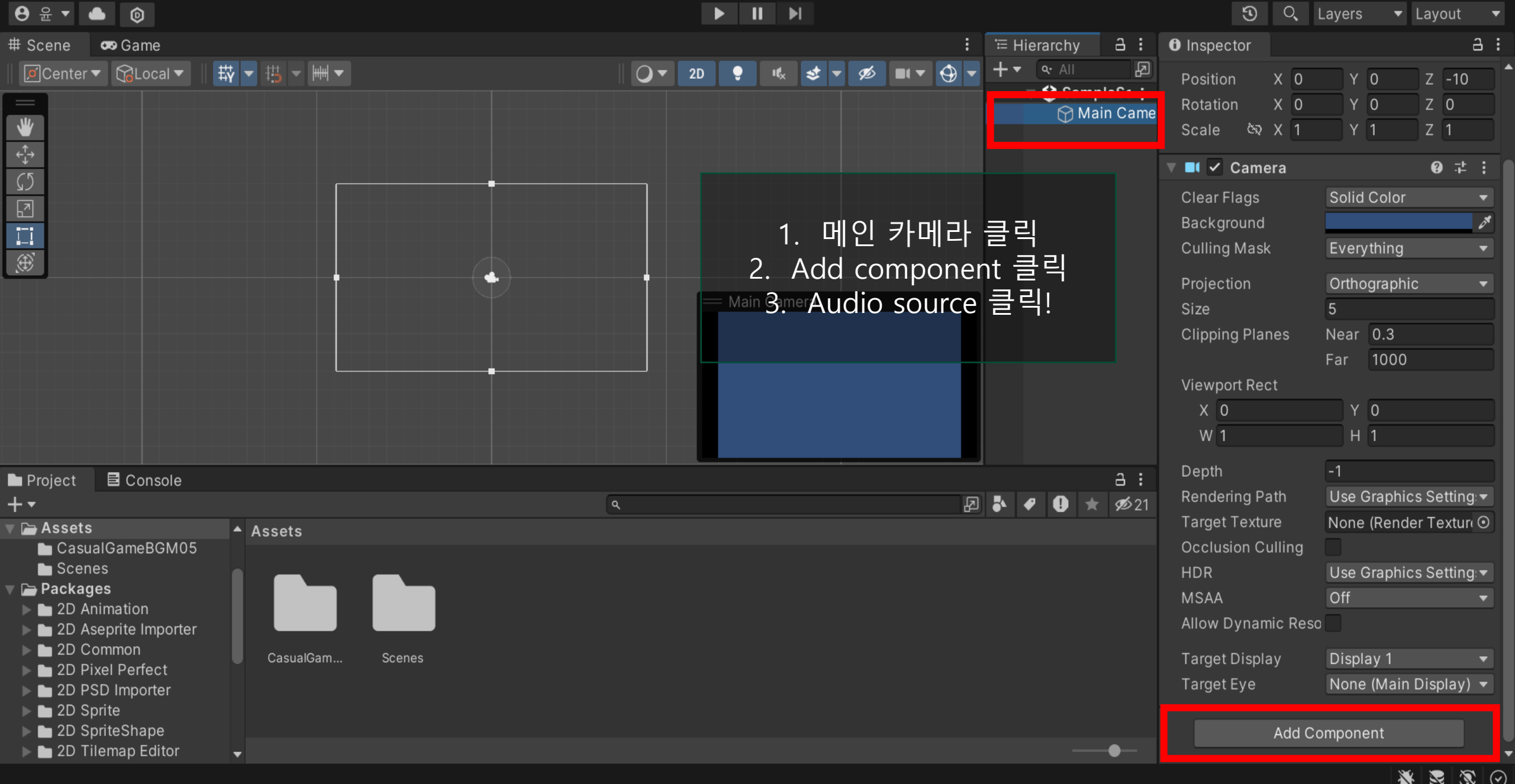
Unity에서 열기

내 에셋으로 이동하기

## 2. 에셋스토어를 이용해 배경음악 넣기



- 다운로드 후 импорт 클릭

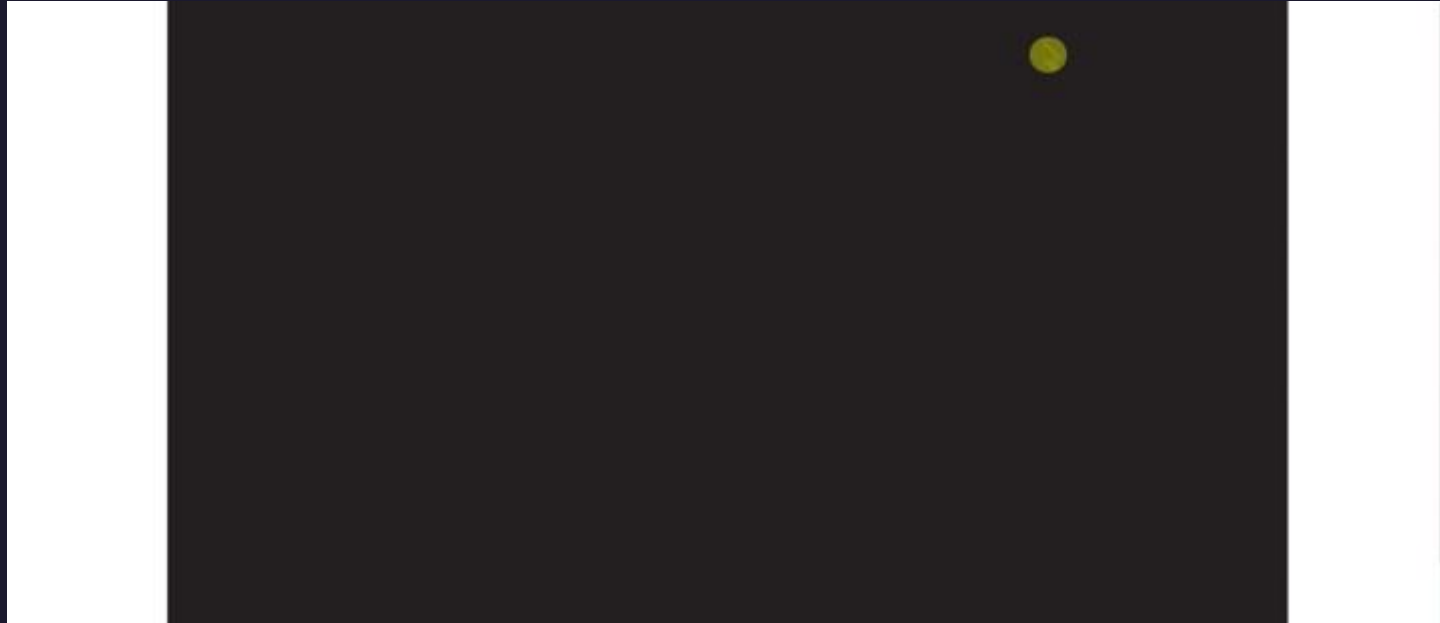


1. 배경 음악 선택  
2. Play on Awake : 시작하자마자 음악이 나옴  
3. Loop : 음악이 반복적으로 나옴

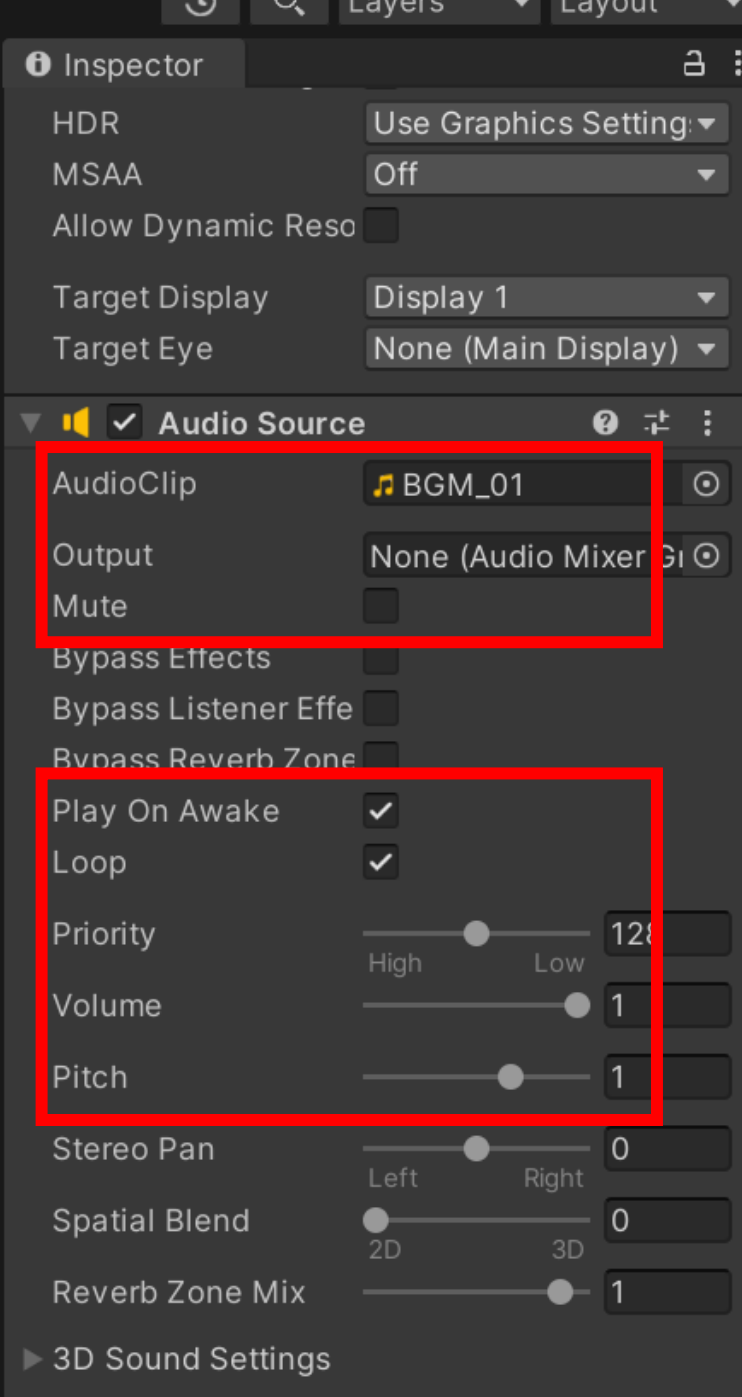
The image shows the Unity game engine interface. The Hierarchy panel on the right shows a 'SampleScene' with a 'Main Camera' component. The Inspector panel on the right shows the 'Audio Source' component. The 'AudioClip' is set to 'None (Audio Clip)'. The 'Play On Awake' checkbox is checked, and the 'Loop' checkbox is unchecked. The Project panel on the left shows the 'Assets' folder, which contains a sub-folder 'CasualGameBGM05'. This folder contains four audio clips: 'BGM\_01', 'BGM\_02', 'BGM\_03', and 'BGM\_04', along with a 'ReadMe' file. A 'Select Audio Clip' dialog box is open, showing the 'Assets' tab with the same audio clips. A red box highlights the 'Audio Source' component in the Inspector panel, and another red box highlights the 'Play On Awake' and 'Loop' checkboxes.



## 2. 에셋스토어를 이용해 배경음악 넣기 - 완성

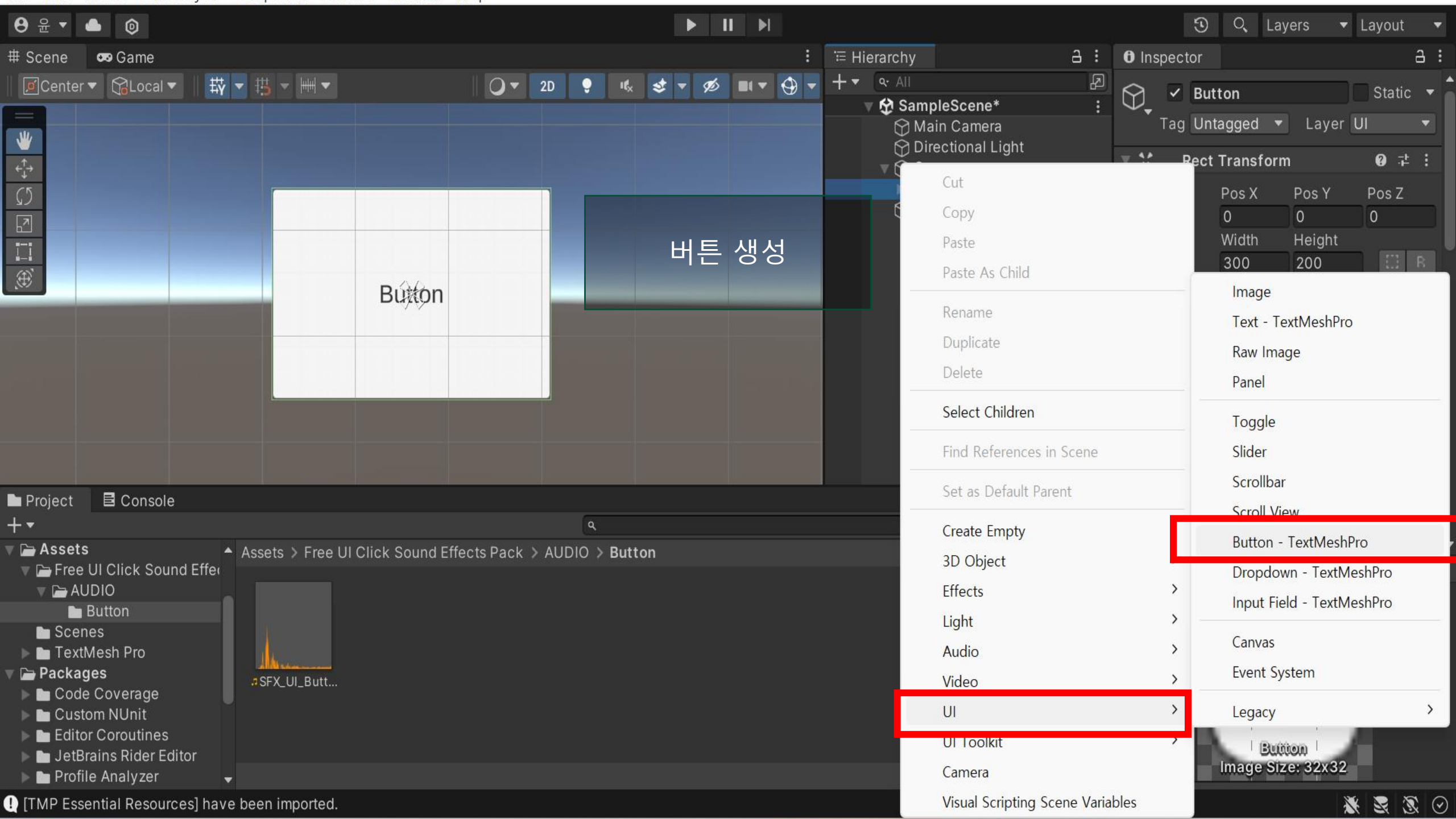


### 3. 오디오 소스 설정 살펴보기

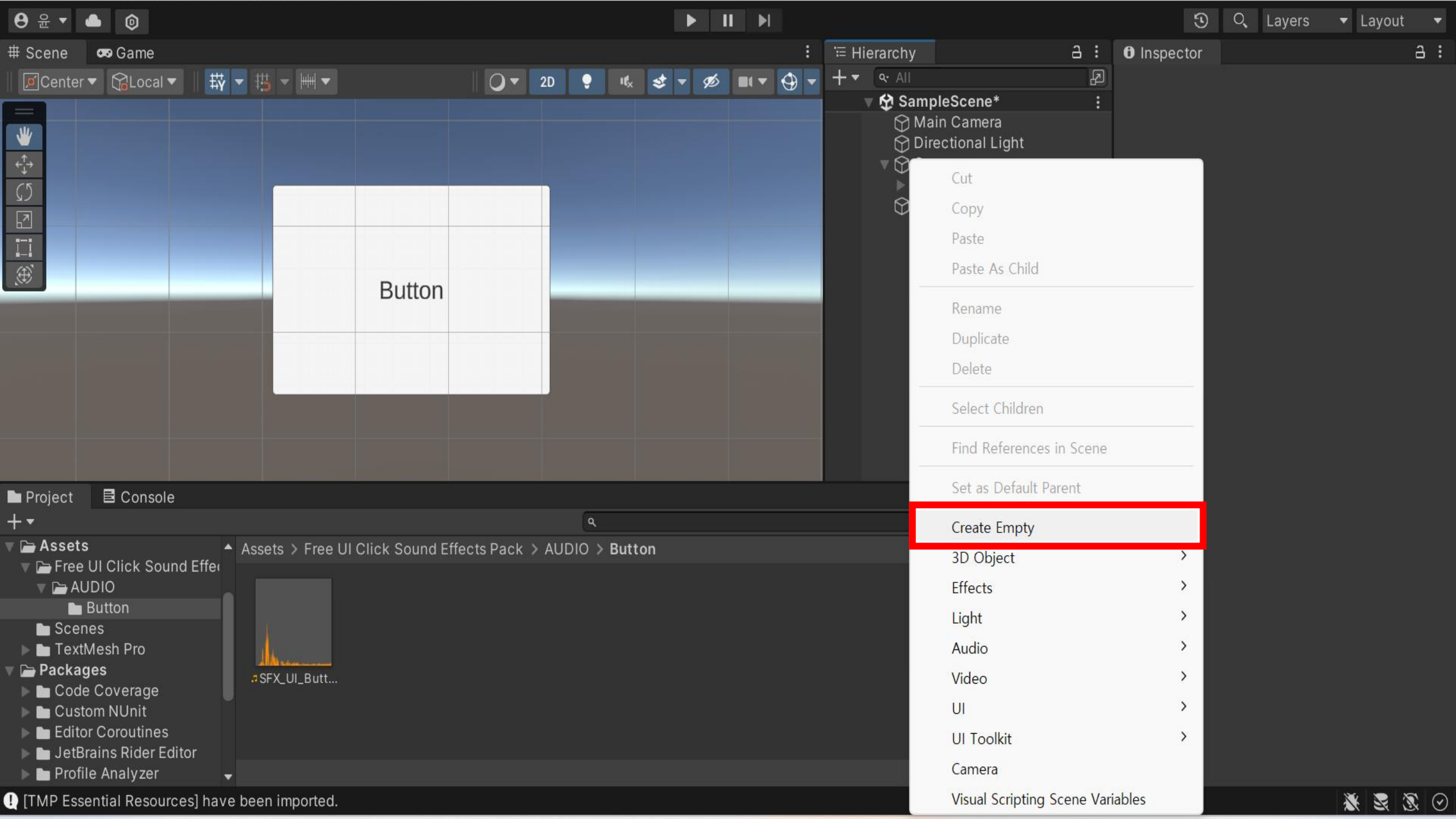


- Audio Clip : 재생될 사운드 클립에 대한 오디오 데이터
- Output : 클립을 오디오 믹서에 출력하도록 함.
- Mute : 음소거인 상태로 재생
- Play on Awake : 시작하면 음악이 바로 실행되도록
- Loop : 반복 여부
- Priority : 높을수록 우선 재생
- Volume : 음악 크기
- Pitch : 음악의 빠르기

## 4. 버튼 클릭 효과음 넣기







Cut

Copy

Paste

Paste As Child

Rename

Duplicate

Delete

Select Children

Find References in Scene

Set as Default Parent

Create Empty

3D Object >

Effects >

Light >

Audio >

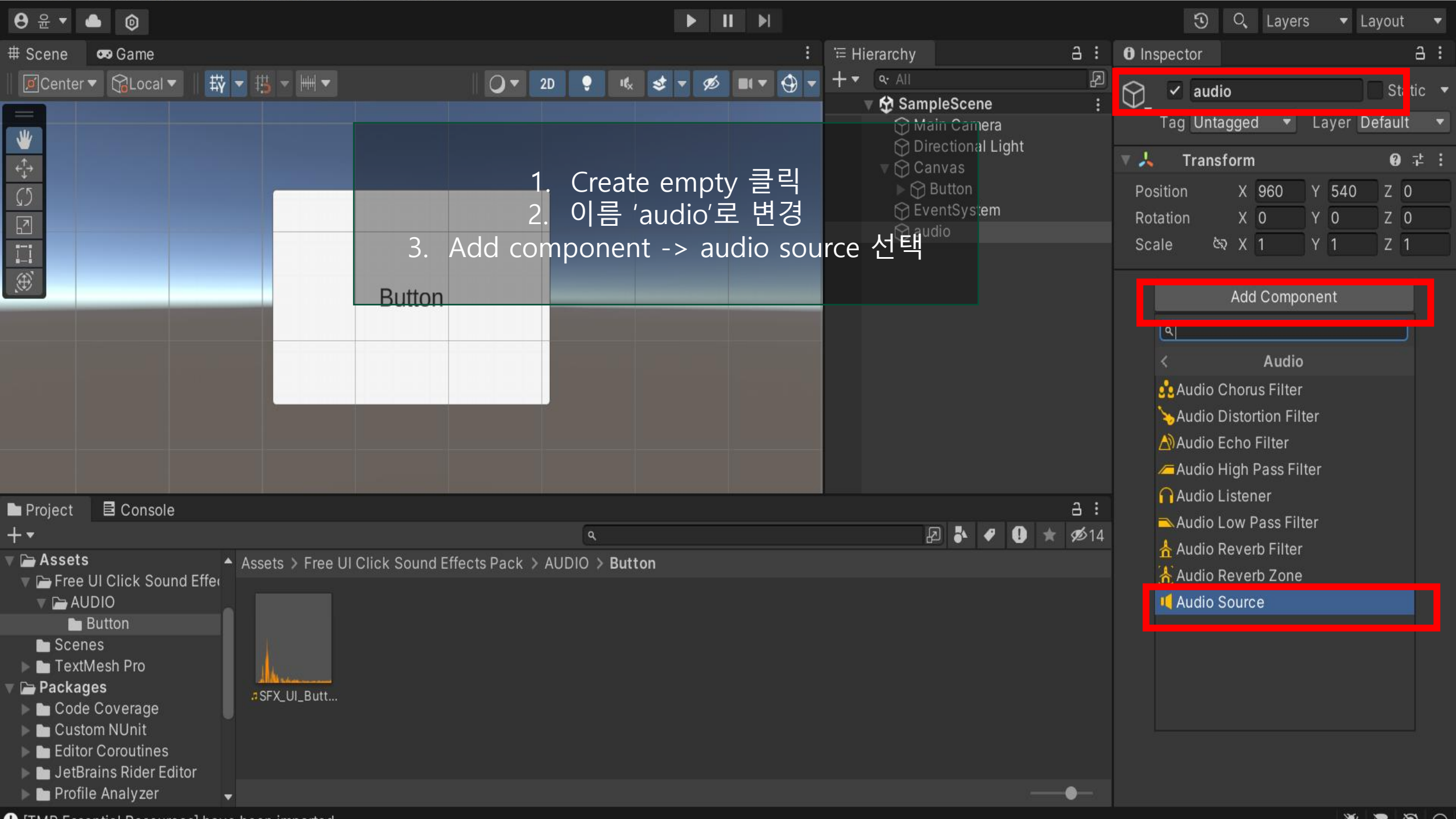
Video >

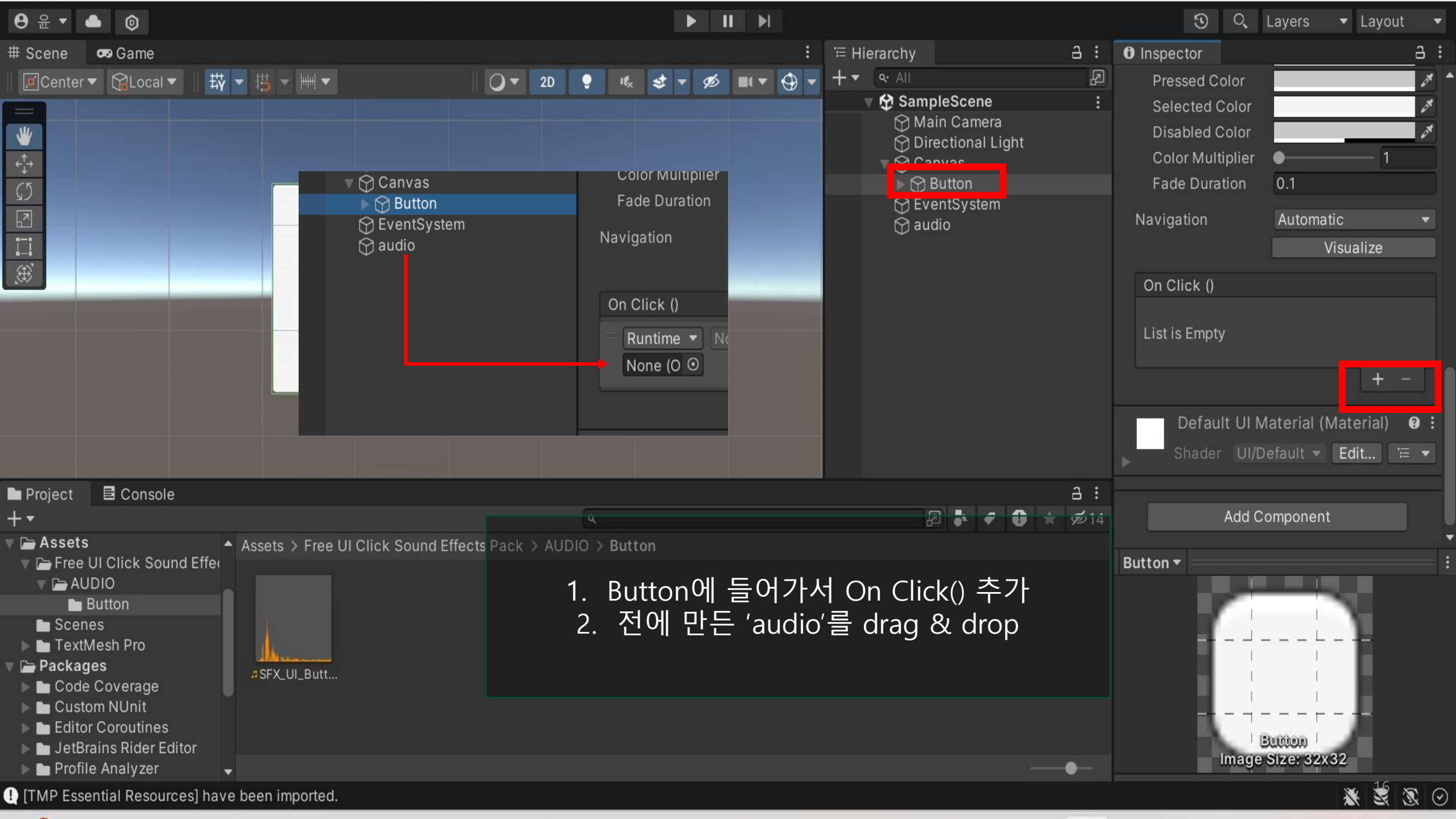
UI >

UI Toolkit >

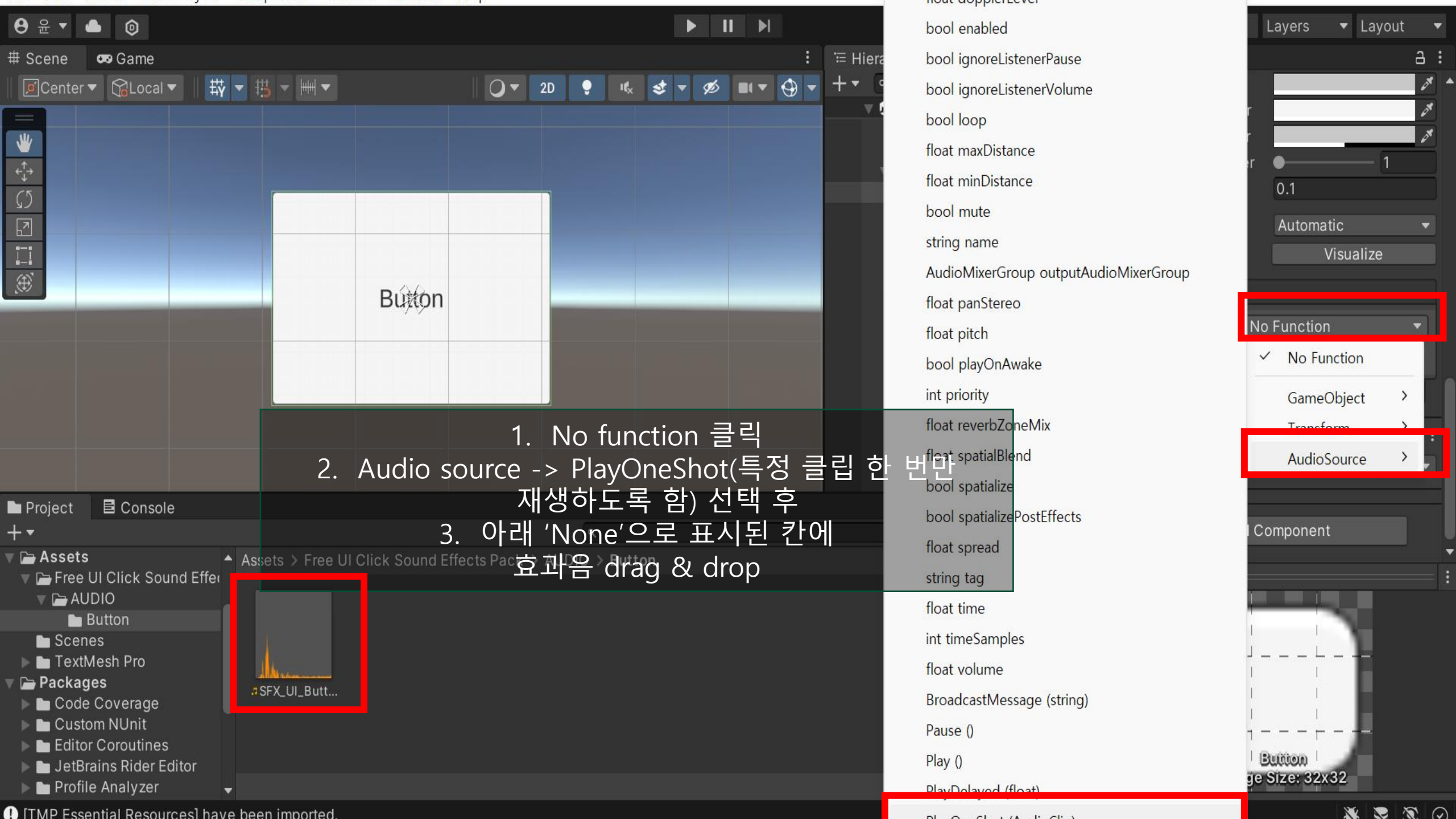
Camera

Visual Scripting Scene Variables





1. Button에 들어가서 On Click() 추가
2. 전에 만든 'audio'를 drag & drop



1. No function 클릭
2. Audio source -> PlayOneShot(특정 클립 한 번만 재생하도록 함) 선택 후
3. 아래 'None'으로 표시된 칸에 효과음 drag & drop

## 4. 응용) 버튼 클릭 효과음 - 완성





# 자료 & 출처

- <https://textbox.tistory.com/entry/Unity-%EC%9C%A0%EB%8B%88%ED%8B%B0-%EB%B0%B0%EA%B2%BD%EC%9D%8C%EC%95%85-%EB%84%A3%EA%B8%B0-%EB%B0%B0%EA%B2%BD%EC%9D%8C%EC%95%85-%EB%B0%9B%EA%B8%B0>
- <https://gmls.tistory.com/74>
- <https://www.youtube.com/watch?v=la-NZKt9pj0>
- 링크 - [https://geumbi4.github.io/webgl\\_audio/](https://geumbi4.github.io/webgl_audio/)

감사합니다.