

사운드 소멸현상에대해서 조그마한팁 하나드립니다. | 개발 | 정보

전체공개 2015.12.05. 23:10 | 삭제

오마이갓김치(rkdt****) 정회원 1:1

http://cafe.naver.com/cocos2dxusers/27515 주소복사

안녕하세요? 이글의 요지는 다름이아니라 playeffect사용시 사운드 소멸현상이 생기는것에대해 저만의 해답을 찾아서 조금이나마 도움
이될까해서 한글 써봅니다.

은근히 cocos2d-x를 사용하시는 분들은 이런문제를 많이 격으시는걸 보았습니다.

일단 제가 직접 격었던 상황입니다.

폭발음을 쓰는데 이게 동시에 여러번 재생시 사운드가 소멸되어버리는겁니다. 그래서 카페와 사이트를 찾아다니면서 온갖정보를
다보았습니다. 일단 가장먼저 눈에뵈는것은 private static final int MAX_SIMULTANEOUS_STREAMS_DEFAULT = 5; 이부분입니다.
이것의 카운트를 올리면 사운드를 여러개 재생하는데 도움이 된다는겁니다. 물론 이것의 카운트를 올리는건필수입니다.많은 갯수의
사운드를 하실때는 말이죠..그러나 이것만으로는 안되더군요..역시 사운드가 죽습니다. 어떻게 하면 사운드가 동시에 여러번날때 사운드
가 죽는현상을 막아볼까 정말 많이 고민했었죠..그런데 우연하게 삼질을 하던중 발견하였습니다. 아주 간단하더군요..π
그냥 사운드를 호출하실때 사용하실 사운드 함수를 하나만들어놓고 스케줄원으로 불러오면 이런문제가 말끔히 해결되더군요...
예를들어..

```
void GameScene::explosionSound(float delta)
```

```
{
    SimpleAudioEngine::getInstance()->playEffect("Sounds/explosion.wav");
}
```

이함수를

```
if(rectMissile.intersectsRect(rectEnemy1)){
    this->scheduleOnce(schedule_selector(GameScene::explosionSound), 0.01);
    //SimpleAudioEngine::getInstance()->playEffect("Sounds/explosion.wav");(X)
}
if(rectMissile.intersectsRect(rectEnemy2)){
    this->scheduleOnce(schedule_selector(GameScene::explosionSound), 0.01);
    //SimpleAudioEngine::getInstance()->playEffect("Sounds/explosion.wav");(X)
}
if(rectMissile.intersectsRect(rectEnemy3)){
    this->scheduleOnce(schedule_selector(GameScene::explosionSound), 0.01);
    //SimpleAudioEngine::getInstance()->playEffect("Sounds/explosion.wav");(X)
}
```

이렇게 불러오시면됩니다..

참별것도아닌데..사실이길었군요.

아무튼 저같이 이런문제가 발생하시는분들은 이방법한번써보시길 권해드립니다.. 수고하세요~

이 작성자의 게시글 더보기

rkdtjdrb01님의 블로그



댓글 4 | 등록순 | 조회수 167 | 좋아요 0

구독 | 신고

뭐지What 2015.12.06. 08:44 답글

신고 | 삭제 | 활동 정지