

## 1. 특징

- A. 유니티 MovieTexture 기능을 모바일(Android, IOS)에서 사용 가능한 플러그인 입니다
- B. 간단한 셋팅 과 몇번의 함수 호출로 사용 가능 합니다
- C. 3D 사운드를 적용 가능합니다(모바일만 지원)
- D. 재생위치 이동(모바일만 지원), 재생, 중지, 일시 정지 기능을 사용 가능합니다

## 2. 요구사항

# **IOS** : OpenGL ES 2.0 또는 3.0, (Metal 은 지원하지 않습니다)

# **Android** : OpenGL ES 2.0 이상, Android 4.0 이상

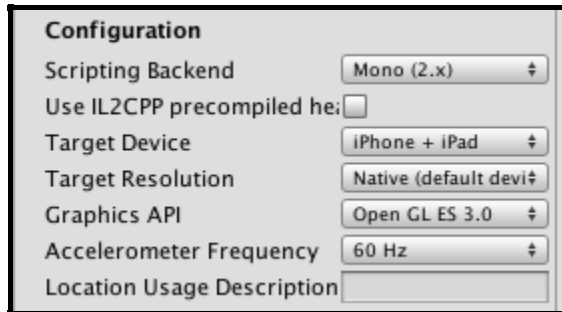
# **PC, Mac & Linus Standalone** : Unity 3D Pro(Unity4X) 또는 Unity5

# **사용 가능 포맷**

- **Android** : [Android 사용가능 포맷 보기](#)
- **IOS** : [IOS 사용 가능 포맷 보기](#)
- **Android And IOS** : mp4( Video:MPEG-4, Audio:AAC )

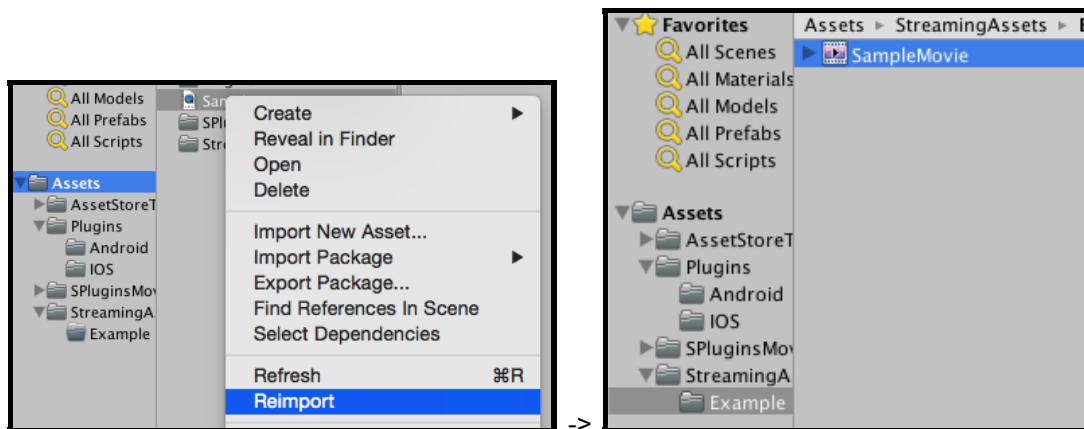
### 3. UNITY5 에서 주의 사항

# IOS : File->Build Settings->IOS Player Settings -> Other Settings -> Graphics Level -> Open GL ES 2.0 or Open GL ES 3.0 로 변경



# PC,Mac Standalone : 현재 StreamingAssets폴더 내부에 동영상 파일을 임포트 할 경우 MovieTexture컴포넌트가 생성되지 않는 현상이있습니다

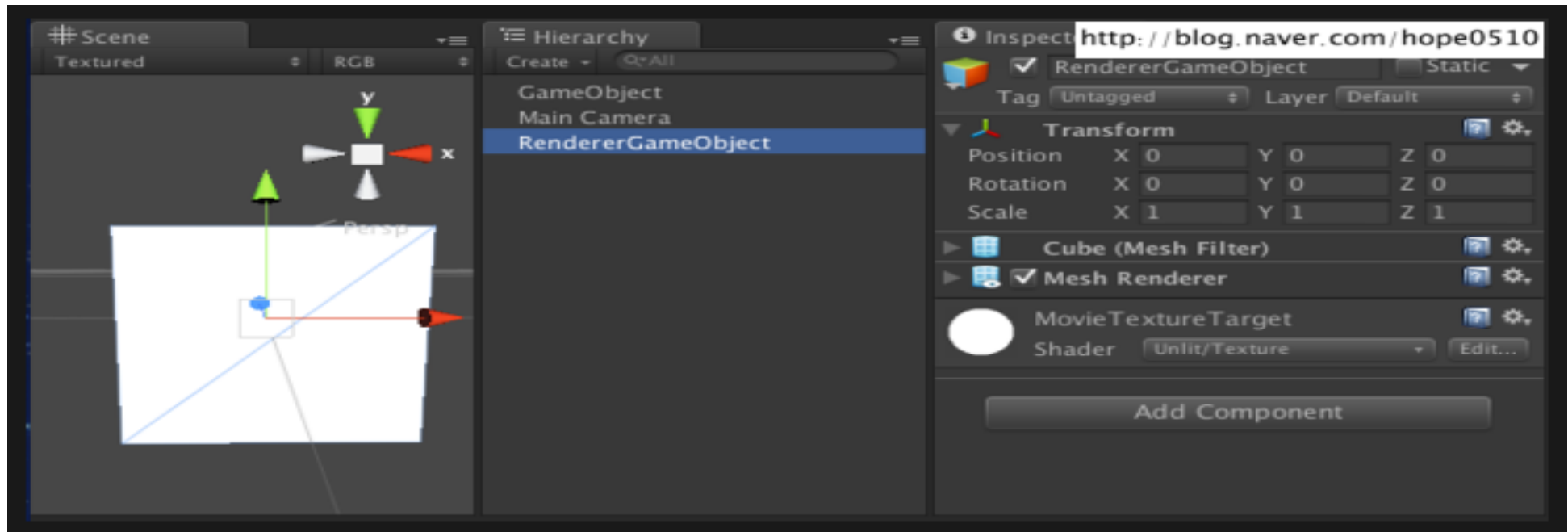
1. 동영상 파일을 Assets폴더로 옮긴후 -> 동영상 파일 마우스 오른쪽 클릭 -> Reimport -> 동영상 StreamingAssets폴더로 이동



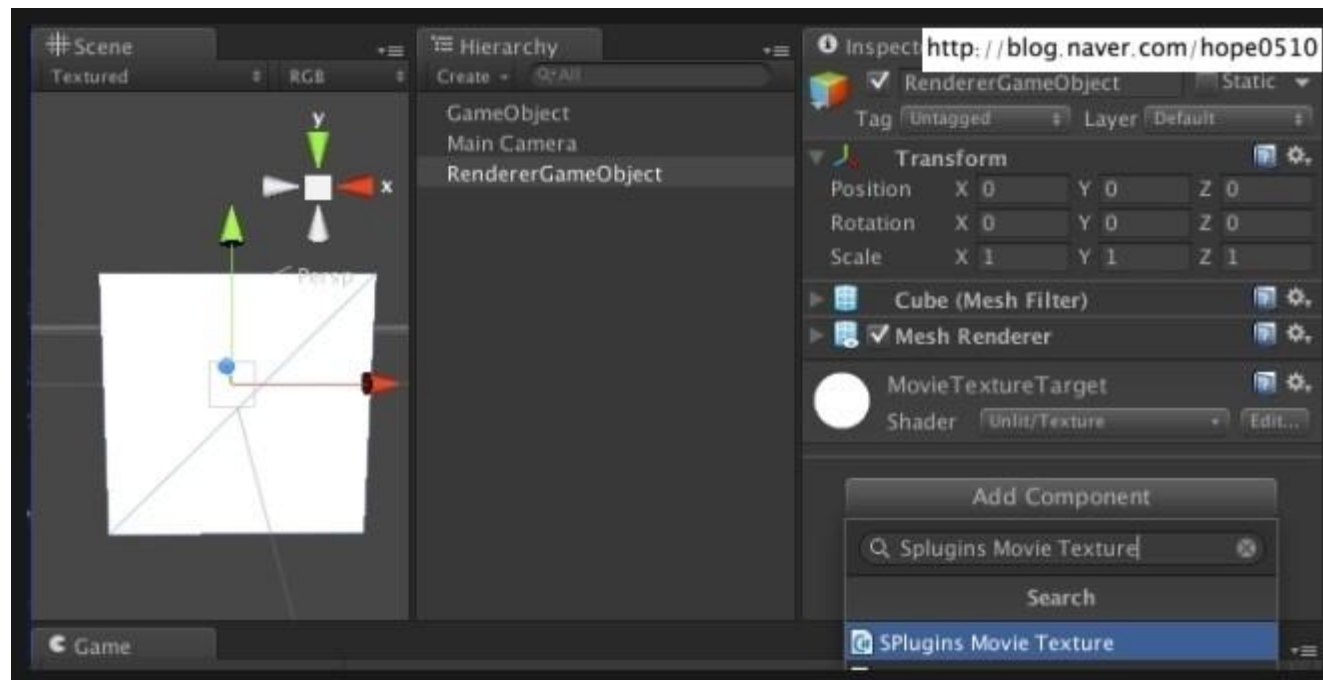
## 4. 사용 방법

### A. Component 추가 하기

- i. 하나 이상의 Material을 가지고 있는 Renderer 오브젝트를 선택 합니다

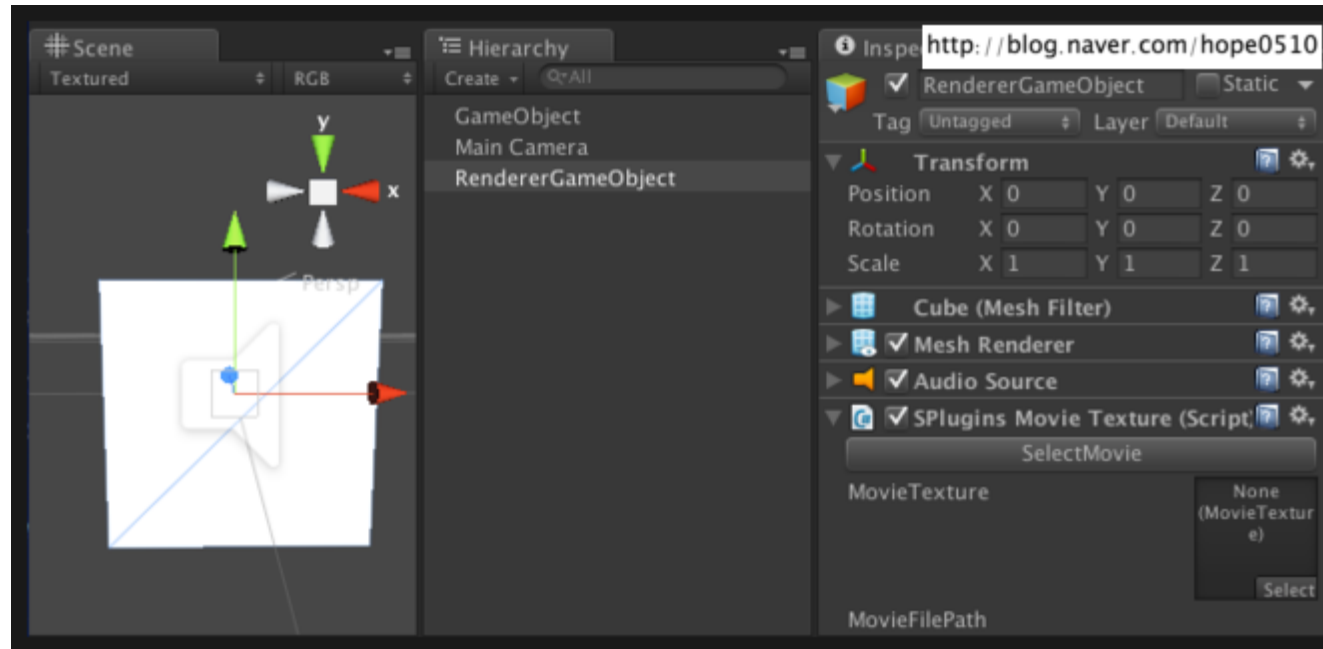


- ii. Add Component 버튼을 클릭하여 Splugins Movie Texture (Component)를 추가 합니다



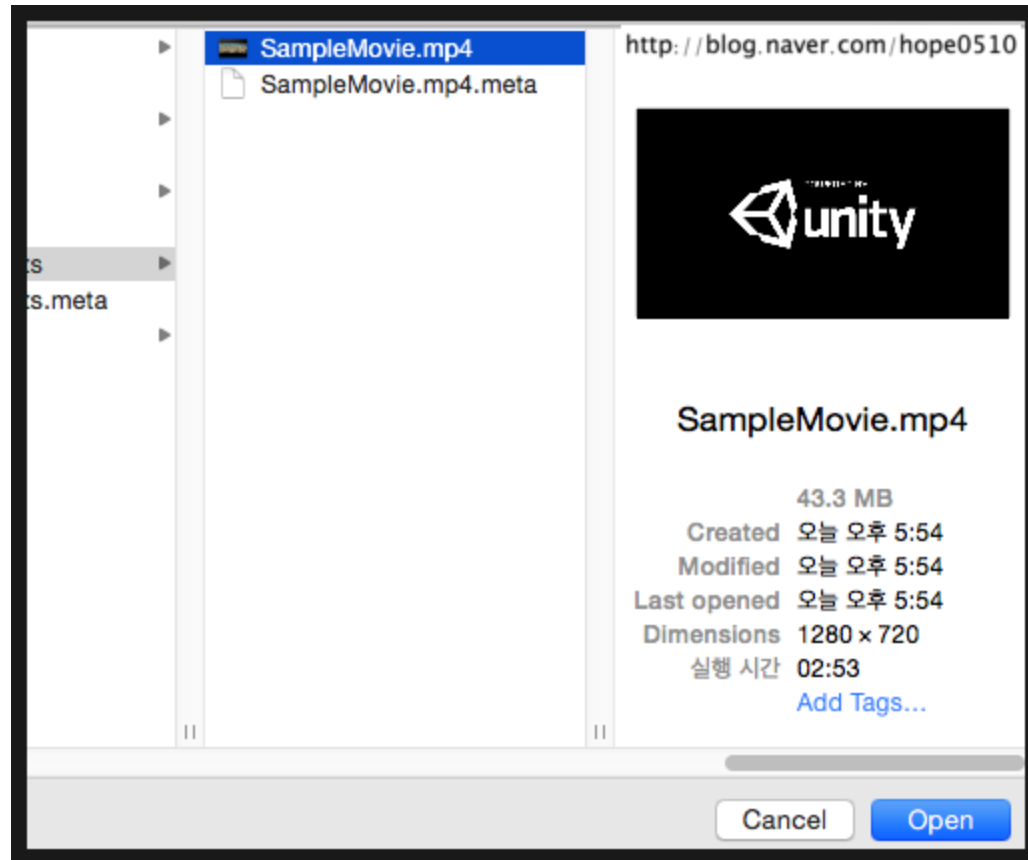
iii. Movie Texture Component의 Inspector창에서 SelectMovie 버튼을 클릭 합니다

- Unity Pro + QuickTime 이 설치된 컴퓨터 에서는 Movie Texture 프로퍼티를 클릭하여 선택 가능합니다.

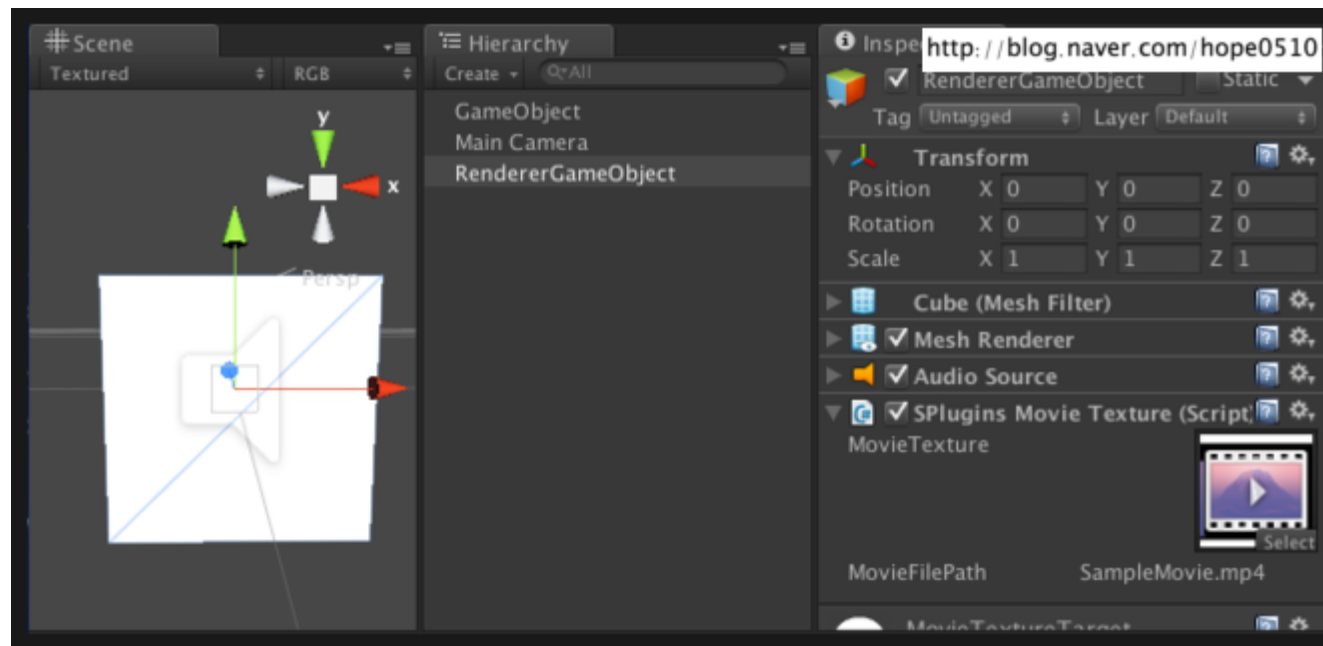


iv. 재생할 동영상을 선택 합니다

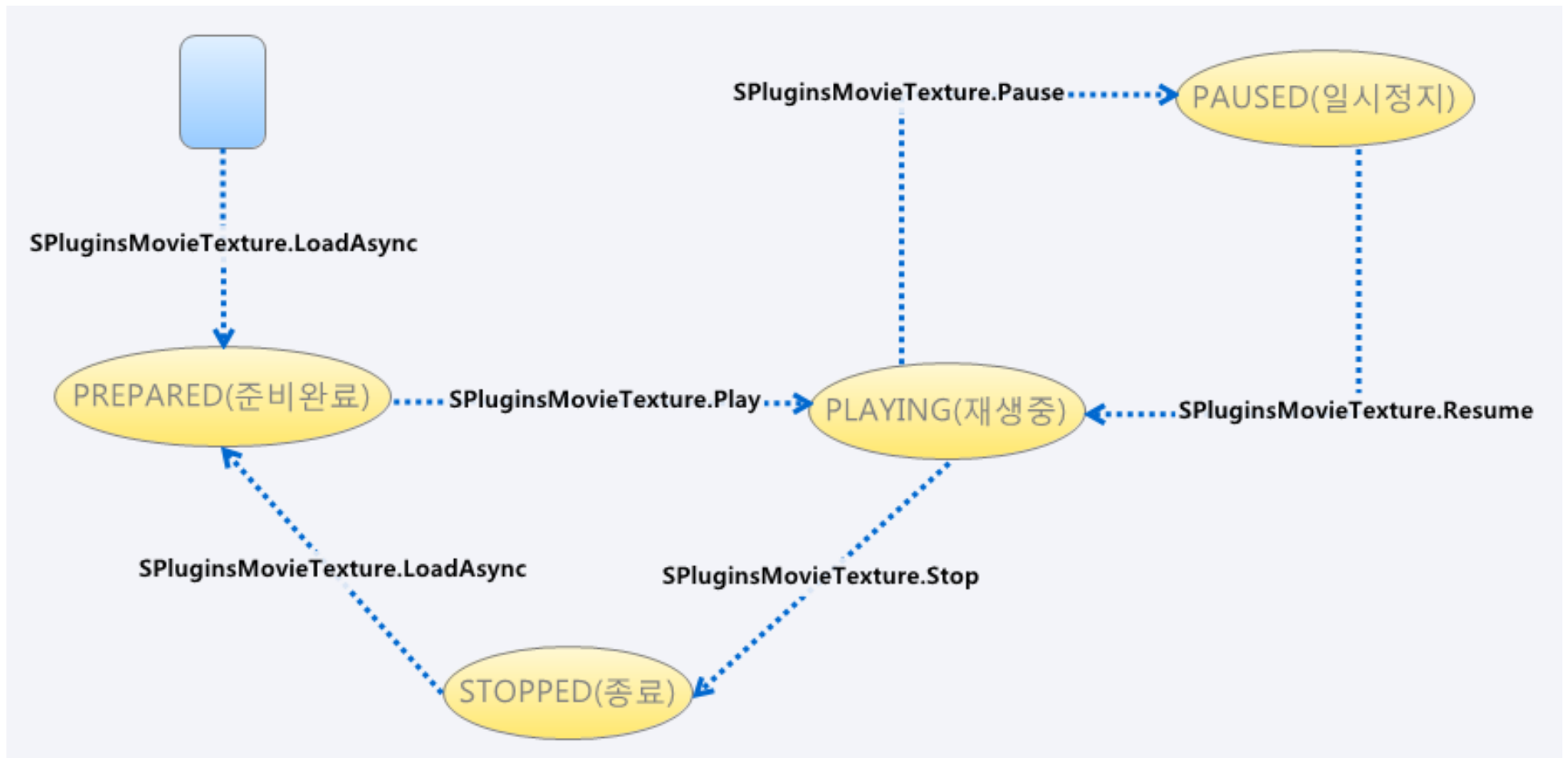
- 동영상은 Assets/StreamingAssets 폴더 내부에 위치 해야 합니다



v. 완료



## B. API 사용 하기





i. 동영상 파일 로드 – SPluginsMovieTexture.LoadAsync

- 모든 동영상은 로드가 완료된 이후에 실행 해야 합니다

```
public class SampleMain : MonoBehaviour
{
    public SPluginsMovieTexture movieTexture;
    void Load()
    {
        movieTexture.LoadAsync(HandleOnLoadCompleted);
    }
    void HandleOnLoadCompleted(SPlugins.MovieTexture.AbstractMovieTextureComponent.ResultType resultType_,
        string resultDescription_)
    {
        if(SPlugins.MovieTexture.AbstractMovieTextureComponent.ResultType.SUCCESS == resultType_)
        {
            /*Load Complete Success*/
        }
        else
        {
            /*Load Failed*/
            Debug.LogError(string.Format("Result:{0} - {1}", resultType_.ToString(), resultDescription_));
        }
    }
}
```

ii. 동영상 재생 - SPluginsMovieTexture.Play

```
public class SampleMain : MonoBehaviour
{
    public SPluginsMovieTexture movieTexture;
    void Play()
    {
        movieTexture.Play(HandleOnPlayCompleted);
    }
    void HandleOnPlayCompleted(SPlugins.MovieTexture.AbstractMovieTextureComponent.CompletedType completedType_)
    {
        if(SPlugins.MovieTexture.AbstractMovieTextureComponent.CompletedType.PLAYBACK_COMPLETION == completedType_)
        {
            if (null != movieTexture)
            {
                movieTexture.Stop();
            }
        }
    }
}
```

iii. 동영상 멈춤 - SPluginsMovieTexture.Stop

```
public class SampleMain : MonoBehaviour
{
    public SPluginsMovieTexture movieTexture;
    void Stop()
    {
        movieTexture.Stop();
    }
}
```

iv. 동영상 일시 정지 - SPluginsMovieTexture.Pause

```
public class SampleMain : MonoBehaviour
{
    public SPluginsMovieTexture movieTexture;
    void Pause()
    {
        movieTexture.Pause();
    }
}
```

v. 동영상 다시시작 - SPluginsMovieTexture.Resume

```
public class SampleMain : MonoBehaviour
{
    public SPluginsMovieTexture movieTexture;
    void Resume()
    {
        movieTexture.Resume();
    }
}
```

vi. 동영상 재생 위치 이동 - SPluginsMovieTexture.SeekTo

```
public class SampleMain : MonoBehaviour
{
    public SPluginsMovieTexture movieTexture;
    void SeekTo(int seekTimeInMilliseconds)
    {
        movieTexture.SeekTo(seekTimeInMilliseconds);
    }
}
```

vii. 동영상 반복 설정 - SPluginsMovieTexture.SetLooping

```
public class SampleMain : MonoBehaviour
{
    public SPluginsMovieTexture movieTexture;
    void SetLooping(bool loop_)
    {
        movieTexture.SetLooping(loop_);
    }
}
```

viii. 동영상 소리 크기 설정 - SPluginsMovieTexture.SetVolume

```
public class SampleMain : MonoBehaviour
{
    public SPluginsMovieTexture movieTexture;
    void SetVolume(float normalizedVolume_)
    {
        movieTexture.SetVolume(normalizedVolume_);
    }
}
```

ix. 동영상 3D사운드 켜기/끄기 - SPluginsMovieTexture.Enable3DSound

```
public class SampleMain : MonoBehaviour
{
    public SPluginsMovieTexture movieTexture;
    void Enable3DSound(bool enable_)
    {
        movieTexture.Enable3DSound(enable_);
    }
}
```

x. 동영상 3D사운드 적용시 최소거리 - SPluginsMovieTexture.Set3DSoundMinDistance

- 해당 거리까지 사운드가 100%크기로 들립니다
- 해당 거리 이후부터 MaxDistance 까지 사운드 크기가 선형 보간 됩니다

```
public class SampleMain : MonoBehaviour
{
    public SPluginsMovieTexture movieTexture;
    void Set3DSoundMinDistance(float distance_)
    {
        movieTexture.Set3DSoundMinDistance(distance_);
    }
}
```

xi. 동영상 3D사운드 적용시 최대 거리 - SPluginsMovieTexture.Set3DSoundMaxDistance

- 해당 거리 이후부터 사운드가 재생되지 않습니다
- MinDistance 이후부터 해당거리 까지 사운드 크기가 선형 보간 됩니다

```
public class SampleMain : MonoBehaviour
{
    public SPluginsMovieTexture movieTexture;
    void Set3DSoundMaxDistance(float distance_)
    {
        movieTexture.Set3DSoundMaxDistance(distance_);
    }
}
```

# Need more Help?

Visit <http://blog.naver.com/hope0510>

Or email us at

[sunityplugins@gmail.com](mailto:sunityplugins@gmail.com)



# Release Notes

## **Version1.1(20150331)**

IOS플랫폼에서 사운드만 나오고 화면 안나오던 버그 수정

파일 경로를 입력하여 로드 할수있는 API추가 LoadAsync(string path, ...);

-