

Progetto Sound in Interaction – Storico dello Sviluppo

Novembre 2021

Creazione di un prototipo; costruzione di una simulazione di stanza e bake della navmesh per il movimento dell'entità; aggiunta di trigger per alcuni suoni.

19/05/2022

Unity/Wwise (setup); creazione del progetto su Unity e Wwise; creazione e inizializzazione della repository git.

20/05/2022

Unity (setup); creazione della stanza con calcolo delle formule matematiche per la futura modifica tramite interfaccia; setup dei bounds della navmesh;

23/05/2022

Unity/Wwise (sounds); ricerca ed aggiunta dei suoni di testing per il fantasma; fix script e navigazione del fantasma; ricerca e applicazione dei materiali per la stanza.

24/05/2022

Unity/Wwise (triggers); ricerca e aggiunta di oggetti 3D nella stanza; creazione di collider, nav mesh e triggers per gli oggetti; fix script del fantasma; tuning degli effetti sonori (positioning, attenuazione e volume).

25/05/2022

Unity/Wwise (random container); creazione dei singoli passi per wood e concrete; implementazione dei container; tuning degli effetti sonori; fix script del fantasma.

26/05/2022

Unity/Wwise (switches); aggiunta seconda stanza nel prototipo; fix script del fantasma; aggiunta del cambio di passo in base alla stanza; fix di alcuni effetti sonori.

27/05/2022

Unity/Wwise (states, parameters, reverb); hard fix script del fantasma; aggiunti props nella seconda stanza; aggiunti effetti sonori seconda stanza; setup del riverbero.

01/06/2022

Revisione del prototipo.

08/06/2022

Setup dell'interfaccia di dimensionamento della stanza; fix dello script di generazione della stanza.

09/06/2022

Modifica all'interfaccia del prototipo per la visualizzazione bidimensionale; Setup dello script per il drag and drop degli oggetti nella stanza.

10/06/2022

Fix allo script di drag and drop e parziale aggiunta della gestione dei sovra posizionamenti.