Grzegorz Pietras

Nr indeksu 11102

Tryb: niestacjonarne

**Udźwiękowienie gry komputerowej - projekt na zaliczenie przedmiotu: *Podstawy pracy z dźwiękiem.***

Do realizacji projektu wykorzystałem materiał z zakładki Essentials (sklep Unity). Dźwięki pobrałem ze strony internetowej freesound.org. Korzystałem także z programu Audacity celem obróbki niektórych dźwięków, tak aby pasowały do moich założeń.

Gracz porusza się kotem o nazwie John Lemon, dlatego na tej postaci umieściłem Audio Listener. Audio Source przypiąłem zarówno do kota (dźwięk kroków) jaki duchów (ale tylko tych którzy są w ruchu) oraz świateł. Stworzyłem obiekt Ambient, który otrzymał 2 Audio Source:

1. Grający ciągle, zapętlony (clip – horror-ambient-clean)
2. Oskryptowany dźwięk (clip – crickets), który włącza się co 5 do 15 sekund z głośnością od 0.5 do 0.7.

Audio Source użyłem także do powiadamiania gracza o porażce lub wygranej. W momencie gdy kot znajdzie wyjście odtwarza się AudioClip „Win”. Jeżeli kot wpadnie na ducha lub gargulca gra informuje go o końcu gry za pomocą AudioClipu „game-over-03”. Początkowo gargulce także miały przypięty Audio Source ale zdecydowałem, że dźwięków jest trochę za dużo, dlatego z nich zrezygnowałem.

W łazience (gdzie kapię się niemy duch) umieściłem Audio Rever Zone. Reverb Preset – Bathroom, min i max distance 3 tak żeby obejmował całe pomieszczenie.

Do regulacji głośności użyłem Audio Mixerów. Do głównego Mixera podpiąłem kolejny i w nim stworzyłem grupy dla poszczególnych dźwięków, tych które wydawały mi się konieczne. W Audio Mixerze stworzyłam 2 Snapshoty, pierwszy o nazwie Unpaused – aktywny gra jest włączona oraz paused gdy wciśniemy klawisz na klawiaturze ESC (wtedy dźwięki gry słabną).

Dodałem także proste menu w lewym górnym rogu , po kliknięciu w któryś z przycisków oprócz zmiany koloru tła usłyszymy kliknięcie.