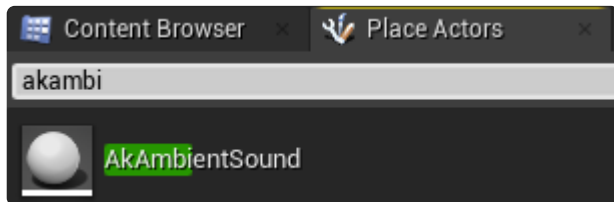


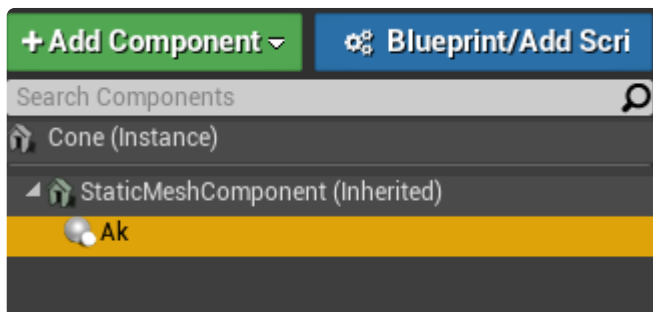
# Звуковые системы

Простые ивенты размещаемые по карте и не зависящие от внешних факторов.

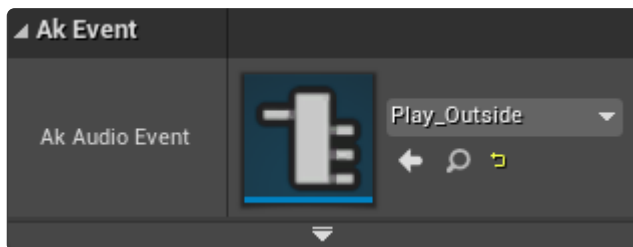
Простые статичные ивенты, которые запускаются при старте карты. Это могут быть объекты птиц, сидящих на дереве, к примеру, или вода в колодце.



1. Перетаскивается прямо на объект **AkAmbientSound**



2. Либо добавляется как компонент **Ak**



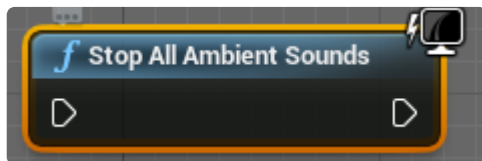
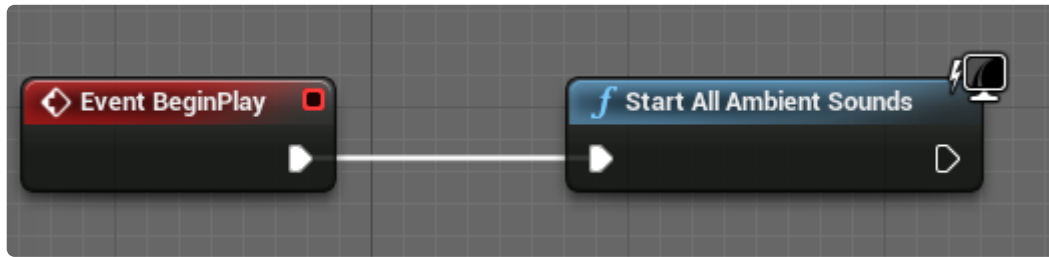
3. Далее выбирается соответствующий ивент из всплывающего меню (название ивента для соответствующего звука будет в отдельной таблице)



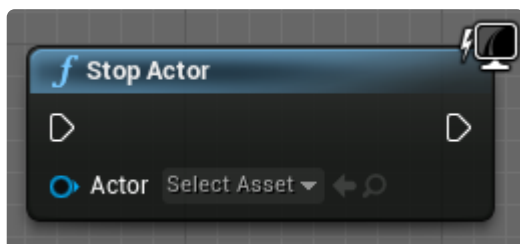
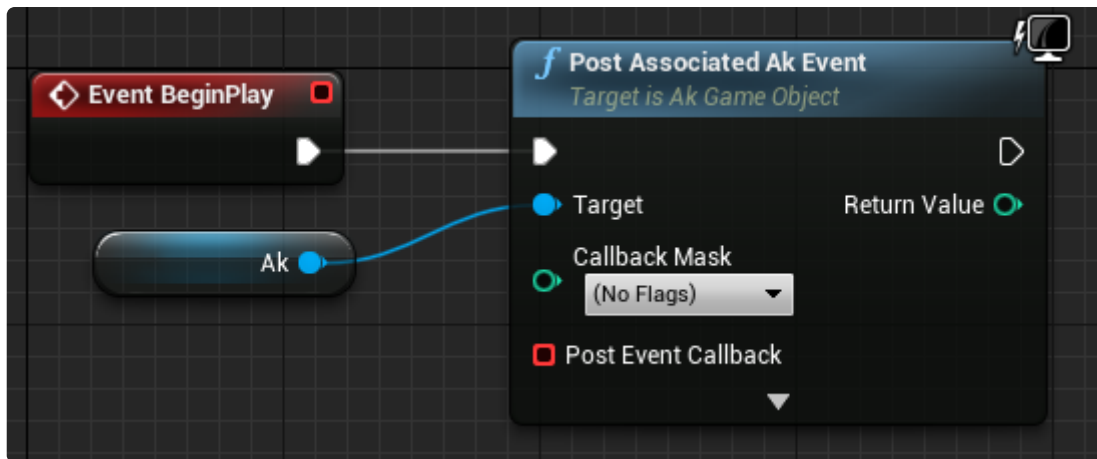
4. Далее выбирается шина для отражений из всплывающего меню (название шины будет в отдельной таблице, также будет указана необходимость использования этой

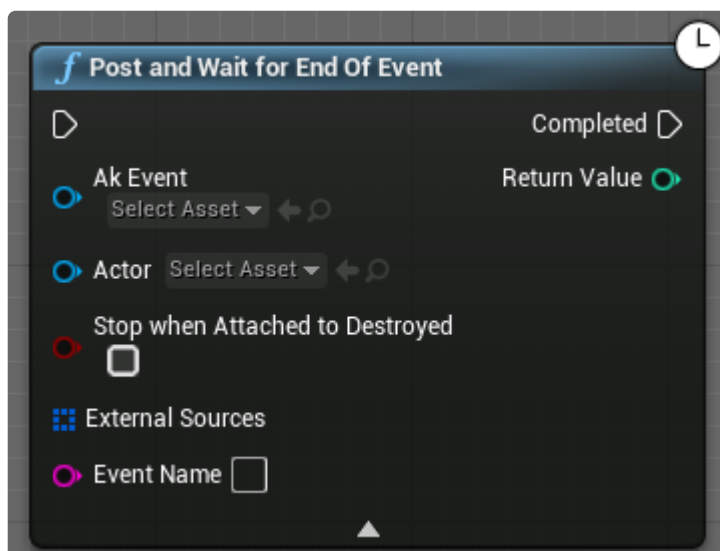
функции для разных объектов)

Запуск всех размещенных ивентов через п.1, на старте карты, происходит через глобальный бп



А те, которые через п.2 запускаются индивидуально через бп объекта



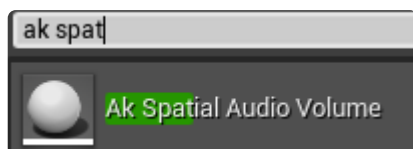


Полезность неясна. При попадании в этот блок запускает ивент и ждет его окончания, после идет к следующему блоку.

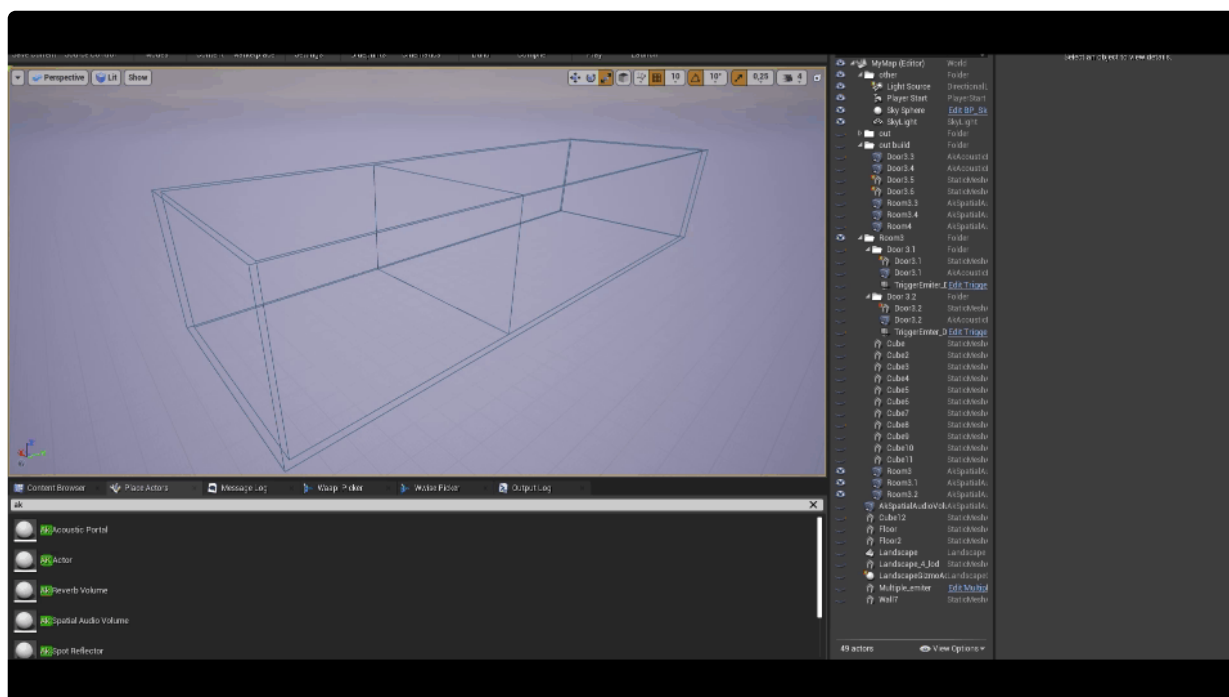
## Размещение акустических элементов.

Для всех объектов, способных влиять на звук (все как в РЛ), стены, столбы, комнаты, двери, или другие крупные плотные объекты.

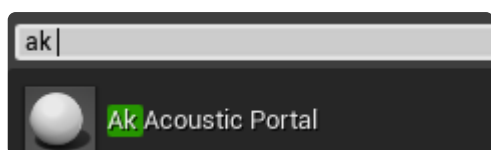
Здания и комнаты, в которые можно зайти и которые имеют крытый тип (не подходят разрушенные здания либо здания с отсутствующими парой или более стен).



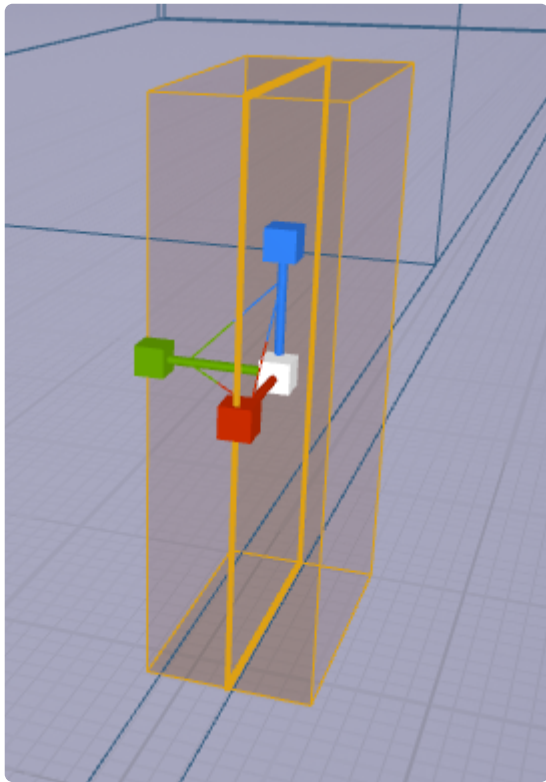
В каждую комнату помещения необходимо разместить **AK Spatial Audio Volume**.



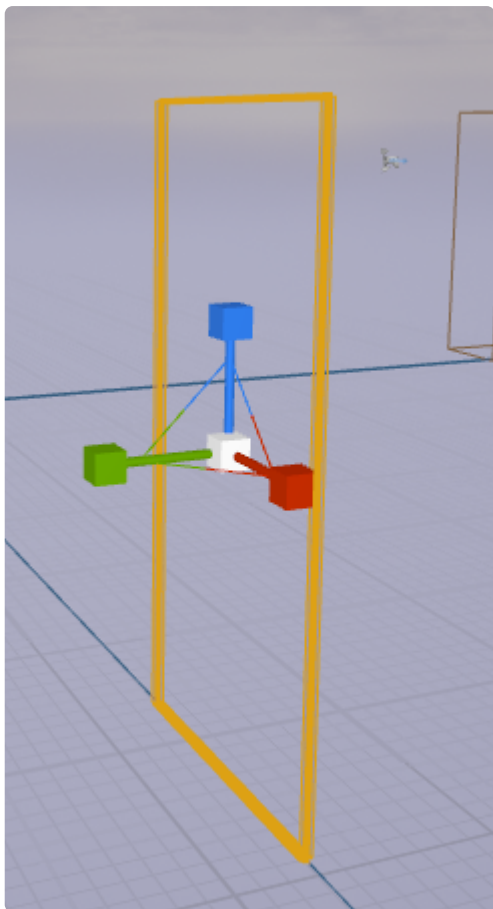
Соседние комнаты устанавливаются вплоты друг к другу, далее добавляется внешний контур здания, он может быть не вплоты к комнатам.



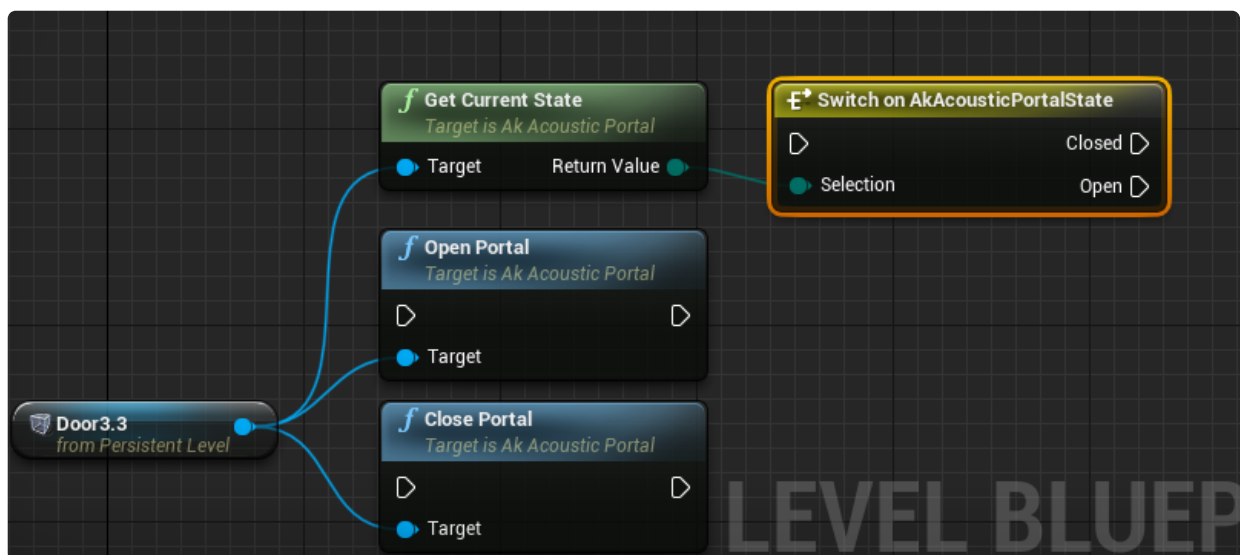
После добавляются порталы (двери, окна) по ширине не уже расстояния меж стенами, дальше подгонять по толщине проема.



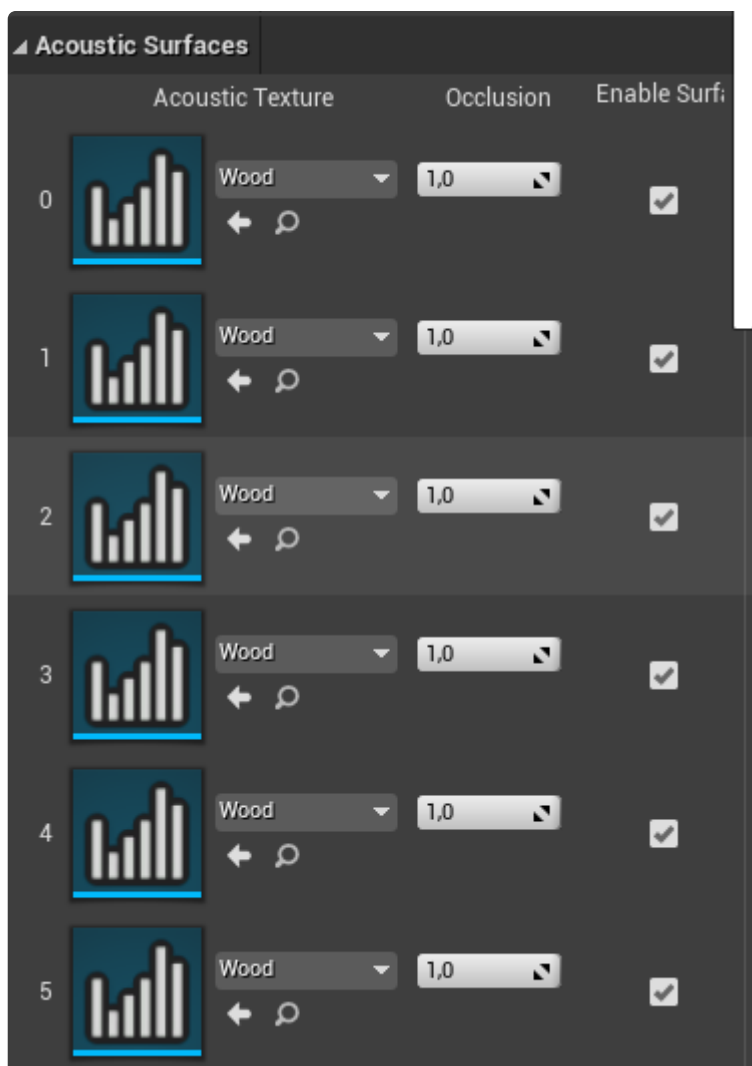
Пример внешнего портала.



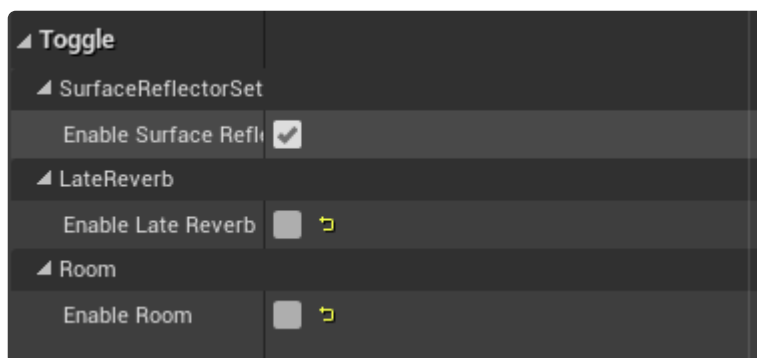
Пример межкомнатного портала.



Функции порталов.

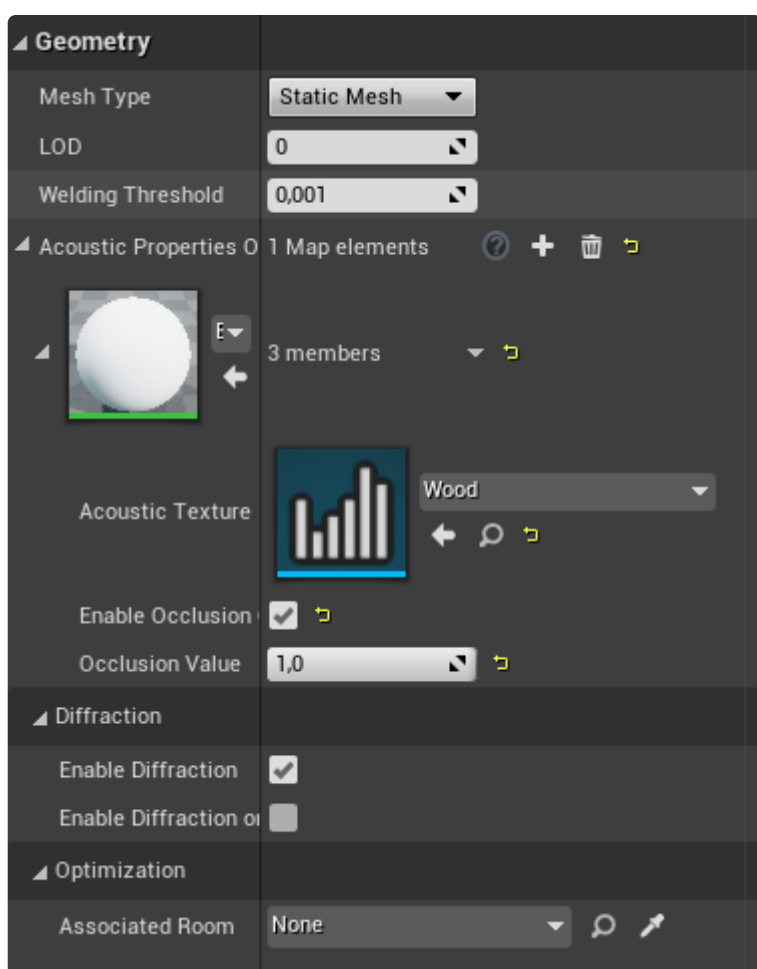


В настройках AkGeometry выставляются текстуры поверхности(если известно).



Для внешней облицовки отключается функция реверба и комнаты. У внутренних все функции активны.

На объекты, способные преграждать звук добавляется компонент **AkGeometry**.

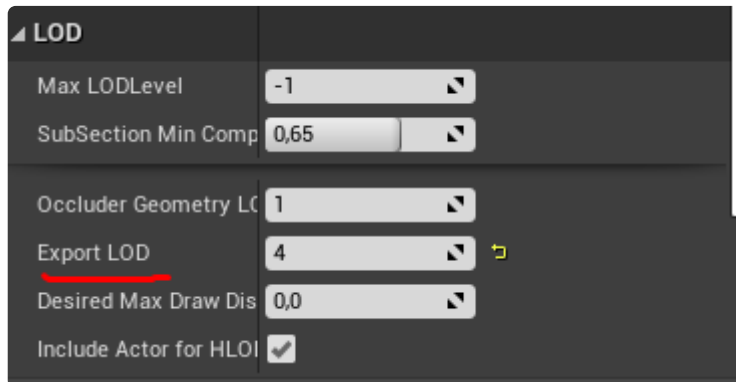


Если у объекта простая форма, близкая к боксу, либо если можно поместить объект в бокс без больших пустот, тогда в графе Mesh Type выбрать Simple Collision, если же меш особой формы, то оставить Static Mesh и, либо выбрать последний ЛОД, либо установить Welding Threshold на 20. Далее выбирать текстуру из списка. Если за объект можно зайти (сильный выступ, колонна) включается функция Enable Occlusion и Enable

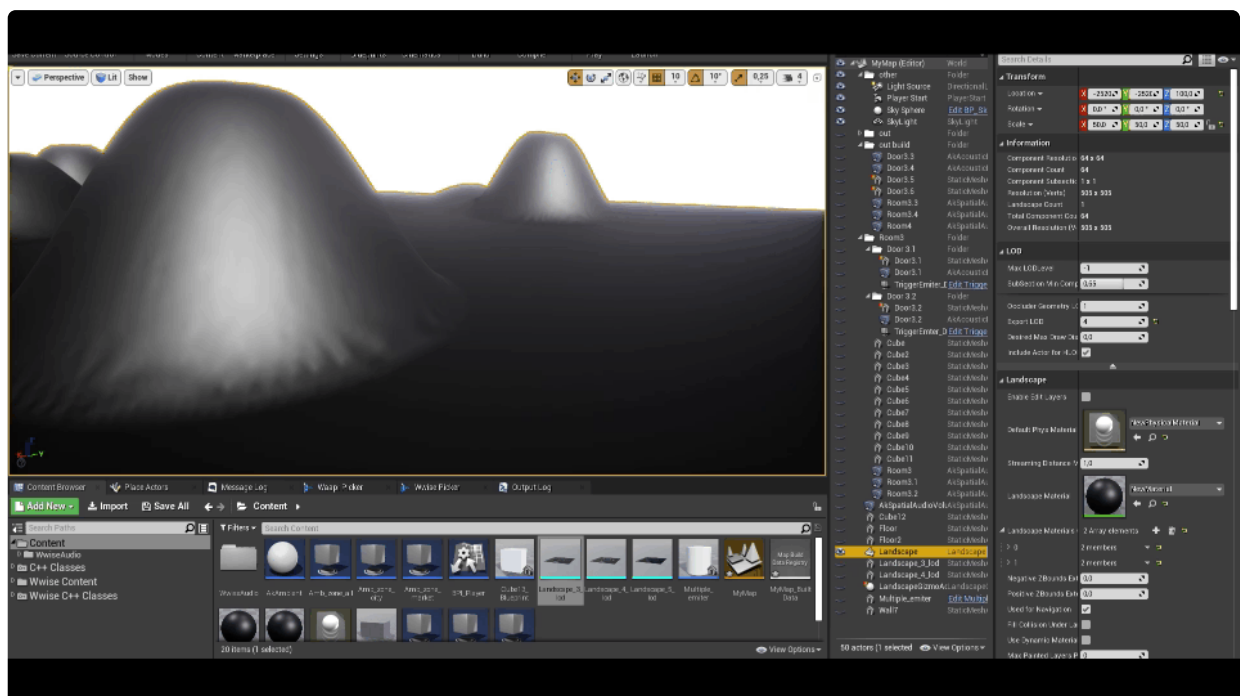
Diffraction. Если объект находится внутри помещения в пункте Associated Room нужно выбрать соответствующую комнату.

## Террейн.

Объект Landscape, нужно экспортировать в .fbx, 4й LOD вроде самый оптимальный по углам, но переход с плоскости в гору может быть слишком пологим, надо повыбирать между 3м и 4м ЛОД.

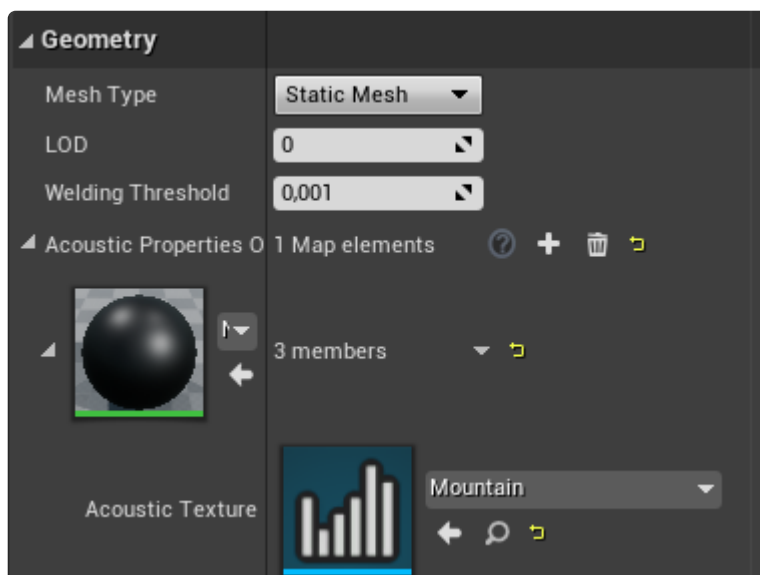


При экспорте желательно отделить меши гор от обычной земли. Далее экспортированные меши выставить на соответствующие места так, чтобы этот меш не выпирал за пределы основного террейна.



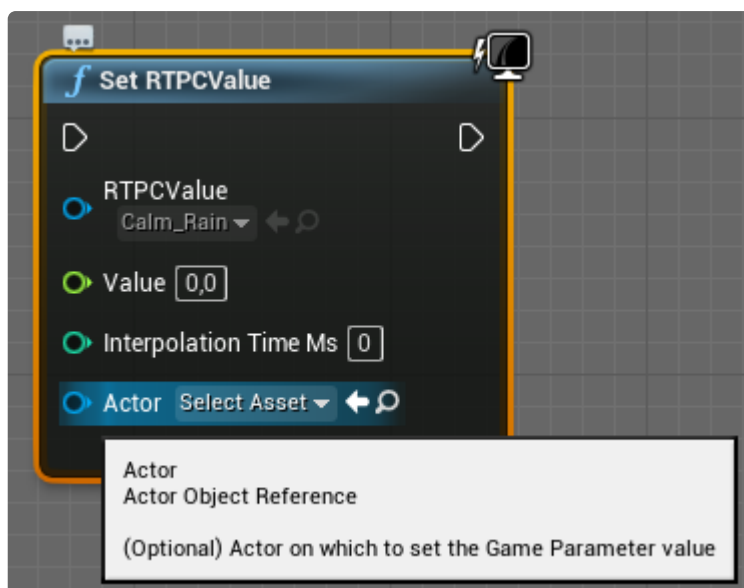
Далее включить игнорирование всех объектов в коллизии и отключить отображение в игре. После этого добавить компонент AkGeometry и выбрать соответствующую объекту текстур и выставить Welding Threshold на 5.



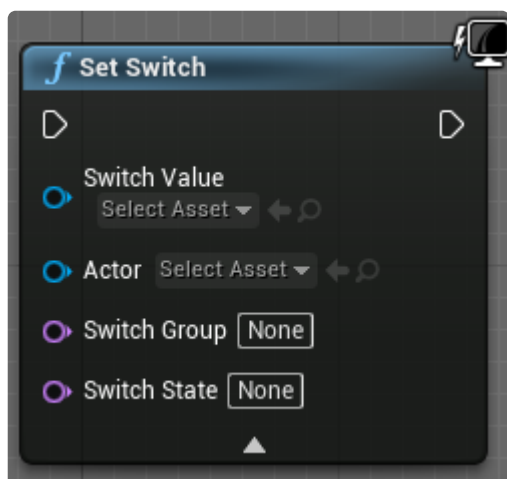


## Функции для работы с параметрами зависящие от игровых механик.

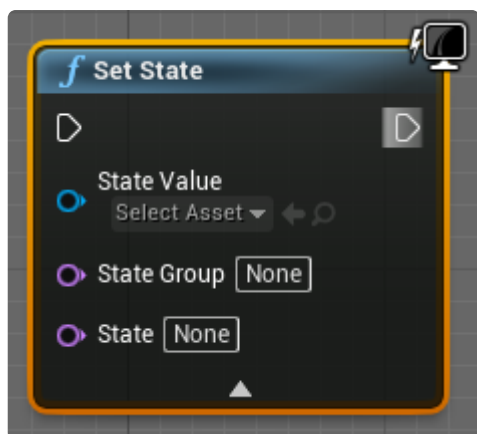
В таблице будут указаны названия и функции всех имеющихся параметров.



Вызывается для глобальных или локальных параметров использующих числовые переменные (погода, день\ночь). Actor следует объявлять в случае, если параметр должен управлять конкретным объектом, а не глобально всеми, кто имеет этот параметр

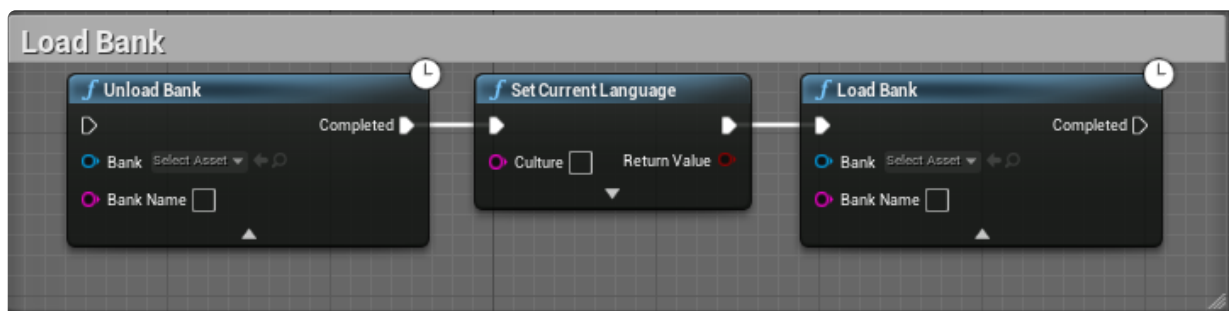


Вызывается для конкретного объекта, на котором установлен инвент. В основном служит для быстрой смены контента, в зависимости от скормленного названия (шаги, удары по поверхности).



Вызывается для глобальных состояний, для смены контента или эффектов, с возможностью фейда. Пример: персонаж перешел в стелс режим врагов стало лучше слышно, шаги четче, ambiens и музыка тише, добавился характеризующий состояние фон.

**Смена языка озвучки происходит следующим образом.**



```

#define BANKNAME_HUMAN L"Human.bnk"

(...)

// Unload language-specific banks that are currently loaded
AK::SoundEngine::UnloadBank( BANKNAME_HUMAN, NULL );

// Change the language-specific path
AK::StreamMgr::SetCurrentLanguage( AKTEXT("French(Canada)/") );

// Reload the banks we've just unloaded, this time in the new language
AkBankID bankID;

AK::SoundEngine::LoadBank( BANKNAME_HUMAN, bankID );

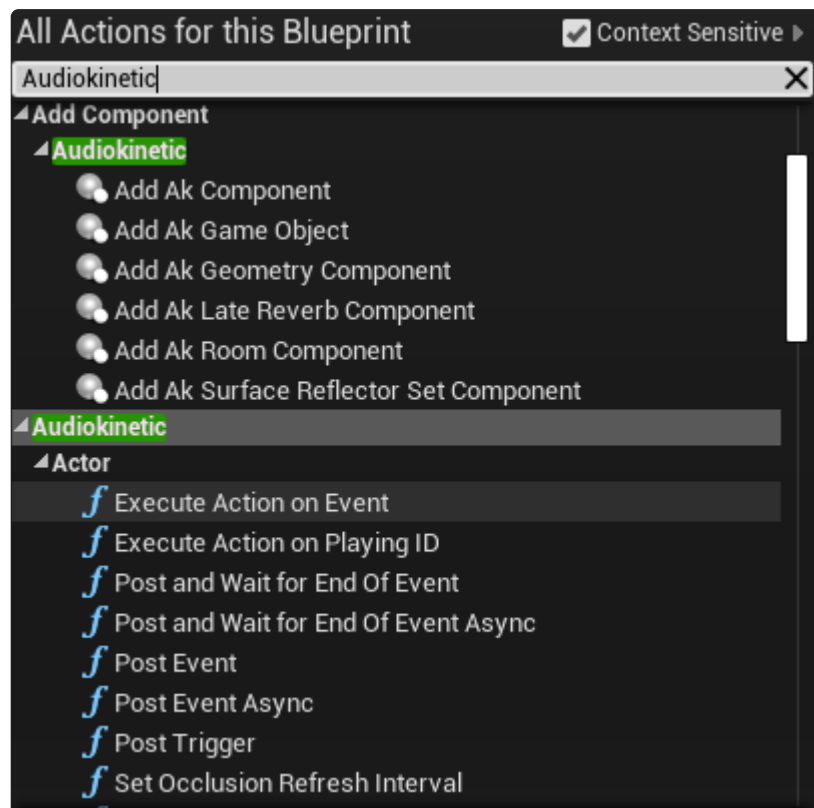
```

В данный момент имеется 2



И банка Master.

В целом, в бп у Wwise папка Audiokinetic или функции начинающиеся или имеющие Ak.



А в плюсах в основном вызывается AK::SoundEngine::PostEvent(name, actor); AK::SoundEngine::SetRTPC(name, float); и тд. Все вызовы указаны [здесь](#) .