1.针对三角洲行动的脚步声设计

《三角洲行动》的脚步声主要有干员本身,地面材质，干员状态决定。这几个因素的排列组合会形成不同的脚步声。

首先三角洲作为一个fps游戏，在游戏中脚步声的获取是游戏信息收集极为重要的一环。所以在脚步声的设计上采取了写实，并且游戏中还有干员机制，每个干员的机制和优劣势不同，所以游戏在脚步上对此也做了区分，比如深蓝干员举盾状态会有很大的踢铁声，红狼干员会

有机械拧动的声音。这些都是服务于游戏内干员机制而做的细节设计。

2.针对课程的建议  
针对游戏音频入门课程我觉得是很好的。可以让我们快速跑通游戏内一个环节的流程。美中不足的可能是没有设计到比如多个音频制作者的高效协同这方面的知识。