

TP : paramètres 3D et piste logique dans FMod Studio

1. Musique

Créer une musique qui :

- n'a pas de décroissance avec la distance (3D)
- a une intro puis un son en boucle puis une conclusion
- le son en boucle a des variations (pas toujours le même son qui est joué, effets aléatoires, automatisations...)
- lorsque le paramètre combat qui passe à 1, on fait une transition vers une musique de combat ; lorsqu'il repasse à 0, on a un son de transition et on revient à la boucle de départ
- si on devient mort (paramètre mort = 1) la boucle se termine avec un filtre lowpass (les aigus sont étouffés)
- si on a terminé le niveau (paramètre mort = 0) la boucle se termine sans effet
- le son de conclusion dépend du paramètre "mort"

2. Son de monstre

- avec un paramètre "taille" qui influe sur la taille de la source sonore
- une automation de la position du monstre autour de la position réelle de la source sonore.
- un ducking de la musique sur le son de monstre