

Lab 2 – Audio 2D vs 3D (Spatial Audio)

Dùng âm thanh 2D: Khi bạn muốn âm thanh phát ra với âm lượng nhất quán trên toàn bộ màn chơi, không phụ thuộc vào vị trí của nhân vật.

- *Ví dụ:* Nhạc nền (Background Music), âm thanh thông báo hệ thống, hoặc tiếng click nút bấm trong Menu.

Dùng âm thanh 3D: Khi bạn muốn tạo cảm giác không gian chân thực, giúp người chơi định vị được nguồn phát âm thanh nằm ở đâu trong thế giới game.

- *Ví dụ:* Tiếng lửa cháy, tiếng bước chân của kẻ địch, tiếng nước chảy từ một thác nước gần đó.

Lab 4 – AudioClip Import & Optimization

Nhạc nền (BGM): Dùng Load Type là **Streaming** để tiết kiệm bộ nhớ RAM và **Vorbis** để nén dung lượng file

Hiệu ứng (SFX): Dùng Load Type là **Decompress On Load** để đảm bảo âm thanh phát ra tức thì không có độ trễ, và định dạng **ADPCM** để giảm tải cho CPU.

Lab 5 & 6: Hiển thị Video (VideoPlayer & Render Target)

Mục tiêu: Import và hiển thị video lên màn hình hoặc vật thể 3D.

Thực hiện:

- Lab 5: Sử dụng VideoPlayer với phím V để kích hoạt lệnh Play(). Xử lý lỗi giải mã bằng cách Transcode sang chuẩn VP8 và sử dụng Source URL.
- Lab 6: Sử dụng Render Texture làm "cầu nối" để dán hình ảnh từ VideoPlayer lên bề mặt của một khối Cube (giả lập màn hình TV).

Kết quả: Video hiển thị đúng trên các bề mặt 3D và chiếm trọn Camera khi cần thiết.

Lab 7: Sự kiện Video (Video Events)

Mục tiêu: Sử dụng Event để nhận biết trạng thái kết thúc của Video.

Thực hiện: Đăng ký sự kiện `loopPointReached` trong Code. Khi video kết thúc, script tự động kích hoạt `SetActive(true)` cho một Panel UI thông báo.

Kết quả: Hệ thống tự động nhận biết video đã hết và hiển thị dòng chữ "Video đã kết thúc" lên màn hình.

Mini Project: Intro Cutscene Game

Mục tiêu: Tổng hợp kiến thức để tạo màn hình giới thiệu hoàn chỉnh.

Thực hiện: * Kết hợp Video Intro với nút SKIP sử dụng thư viện `TextMeshPro`.

- Sử dụng `SceneManager.LoadScene` để chuyển từ Scene Intro sang Scene Gameplay khi người chơi bấm nút hoặc khi video chạy hết.

Kết quả: Tạo được một vòng lặp hoàn chỉnh cho game từ lúc mở (Intro) đến khi bắt đầu chơi (Gameplay).