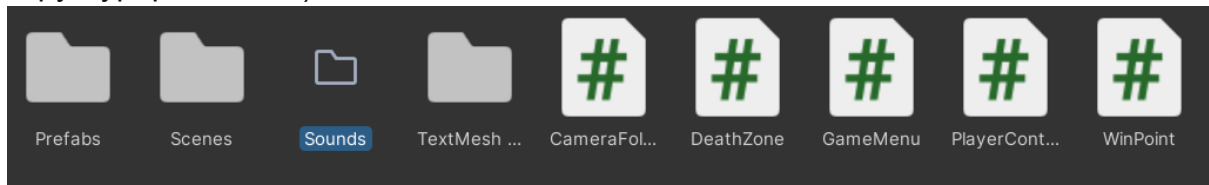
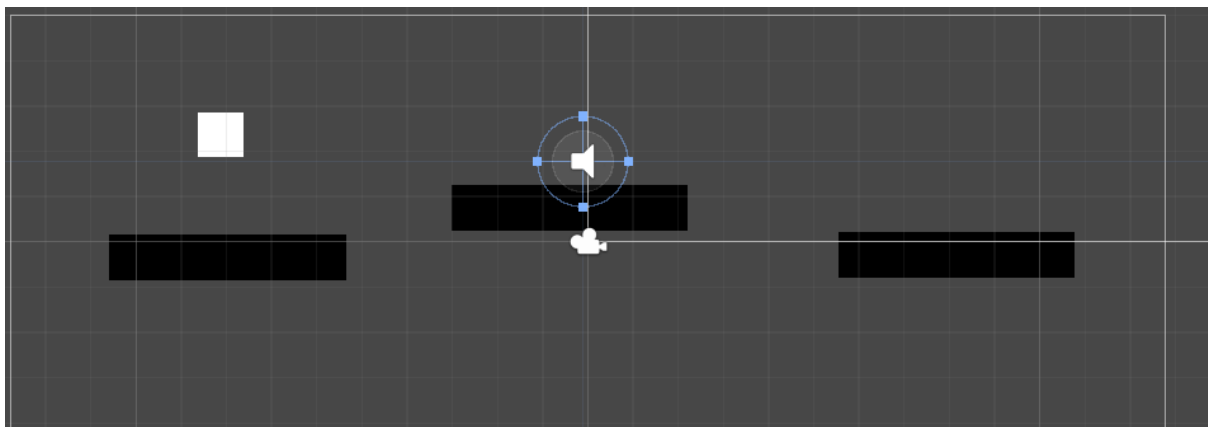


## Как добавлять звук в игру?

1) Загрузить звук из интернета в папку Sounds, просто перетаскив файл из загрузок в эту папку (Если папки нет, её нужно создать, тогда наш проект будет структурированным)



2) Перетаскиваем аудиофайл из папки Sounds на сцену



У звука есть своё положение, громкость и другие настройки

Для того, чтобы звук работал корректно, его стоит настроить. Обратим внимание на левую панель, на вкладку Audio Source



**Audio Clip** - Содержит саму дорожку

**Output** - Куда звуковой сигнал должен поступать

**Mute** - Заглушает звук

**Bypass** настройки позволяют выключать эффекты, в дальнейшем научимся ими пользоваться

**Play On Awake** - Будет ли играть звук при начале игры

**Loop** - Повторять дорожку

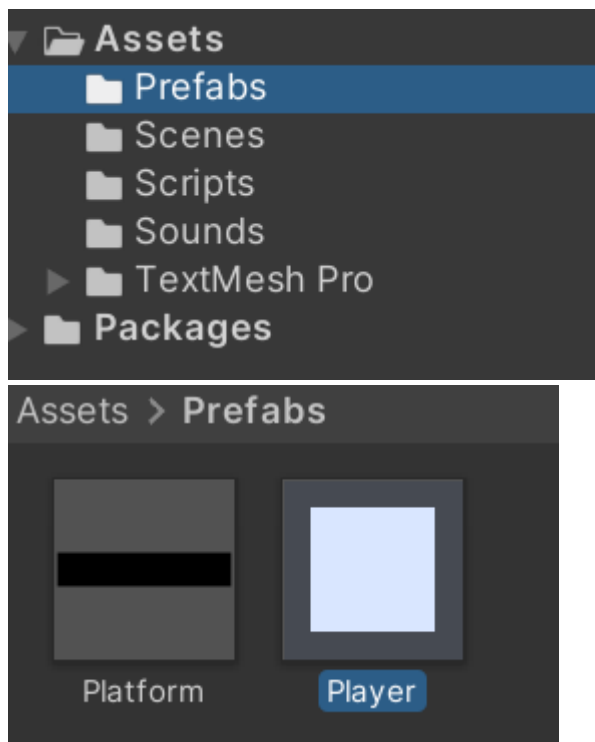
**Volume** - Громкость

**Pitch** - Скорость и высота воспроизведения звука

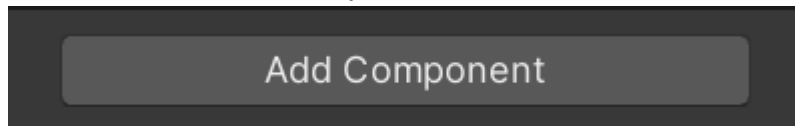
**Stereo Pan** - Если 0, то звук будет без изменений. Если покрутим - Звук будет играть либо в левом, либо в правом ухе.

**Spatial Blend** - Как звук будет восприниматься игрой. Если 2D, как бы далеко камера не была от источника, звук будет восприниматься одинаково. Если 3D, то мы будем слышать объемный звук.

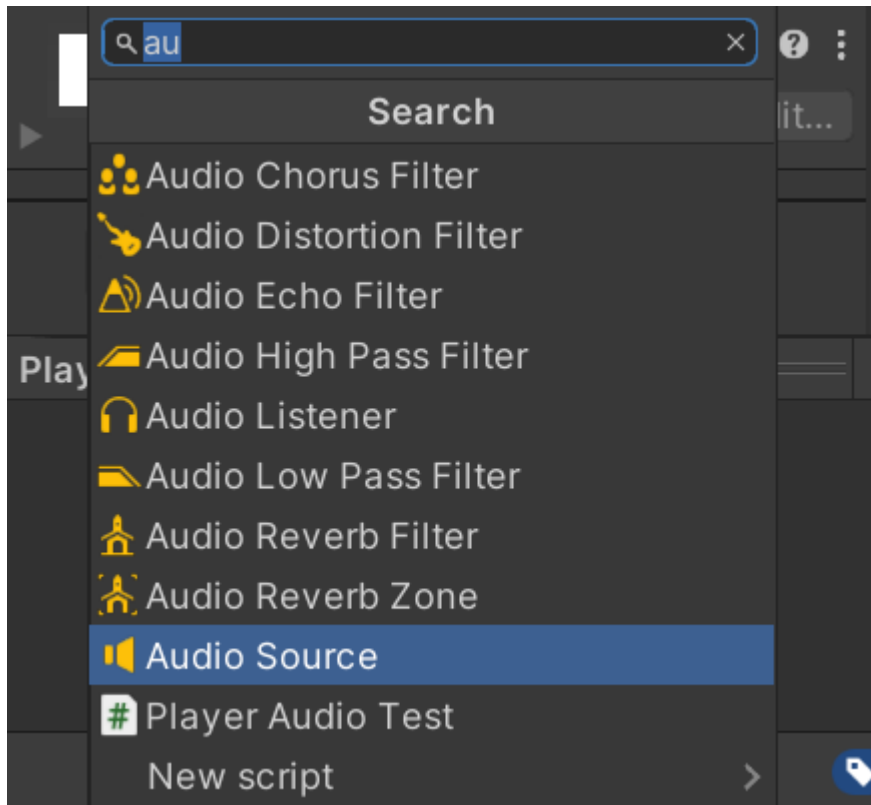
Звук тоже можно запрограммировать. Давайте попробуем



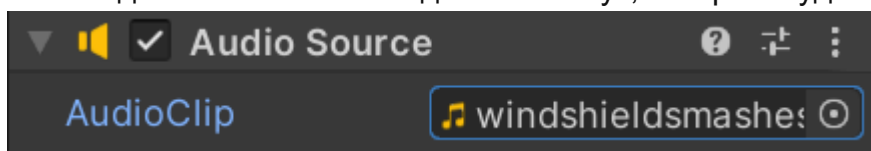
Слева на панели выбираем



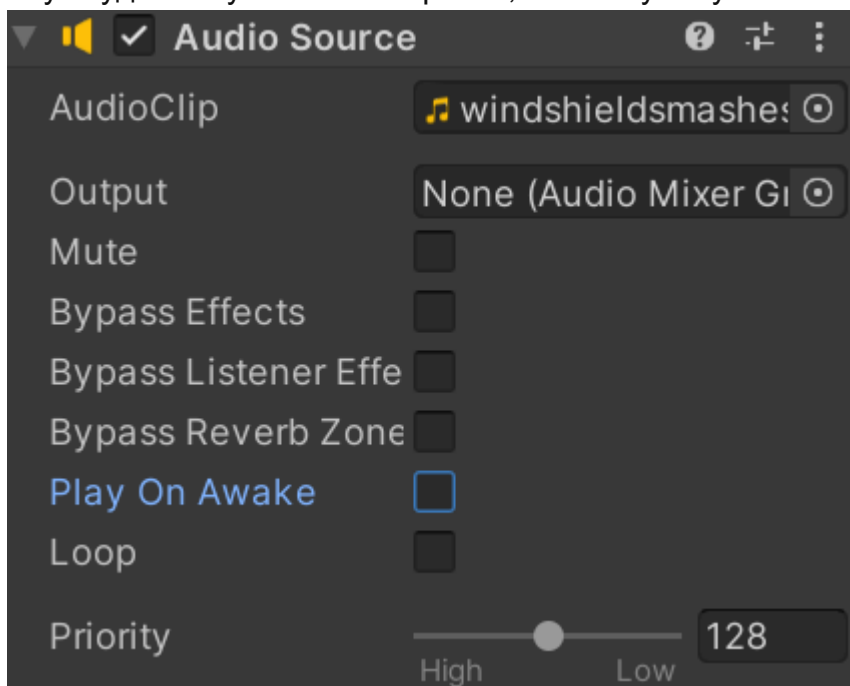
Далее



Необходимо в AudioSource добавить звук, который будет воспроизводиться.



Звук будет запускаться со скрипта, по этому PlayOnAwake убираем.



Внимание - скрипт:

```
using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;

public class PlauerAudioTest : MonoBehaviour
{
    private AudioSource collisionSound;

    void Awake()
    {
        collisionSound = GetComponent<AudioSource>();
    }

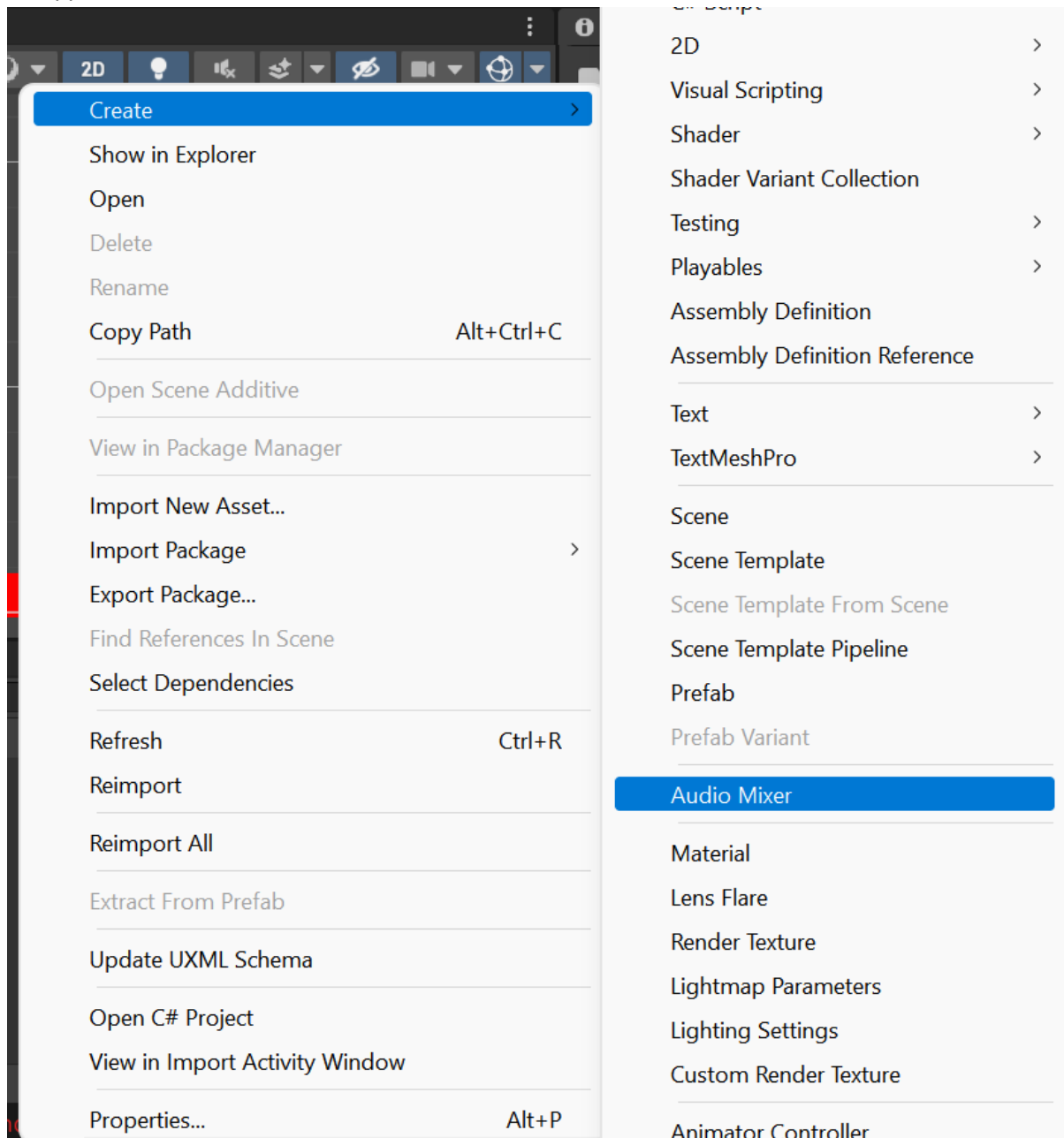
    private void OnCollisionEnter(Collision collision)
    {
        collisionSound.Play();
    }
}
```

## Задание №1:

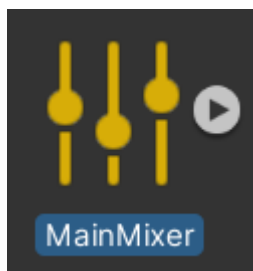
### Audio Mixer

До этого момента звук из нашего AudioSource попадал в динамики наших игроков напрямую. Но если в игре много звуков, то вручную пользоваться звуками - неудобно. На помощь приходит Audio Mixer.

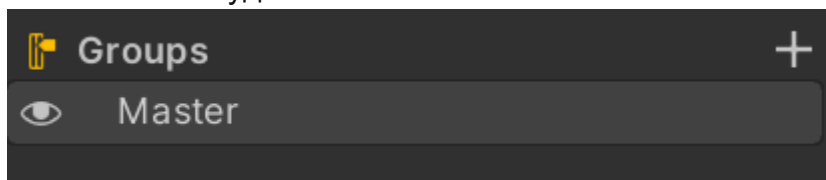
Создаем объект Audio Mixer



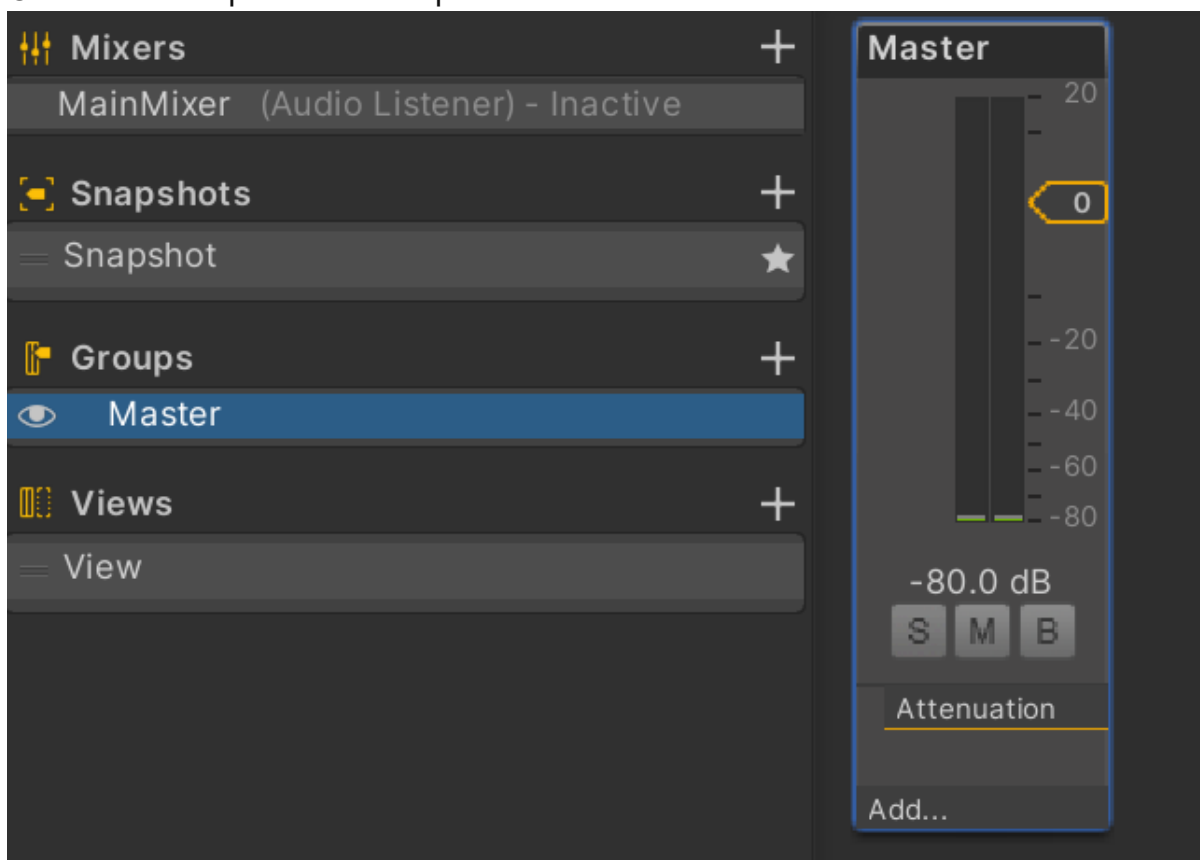
Открываем



Работать мы будем с

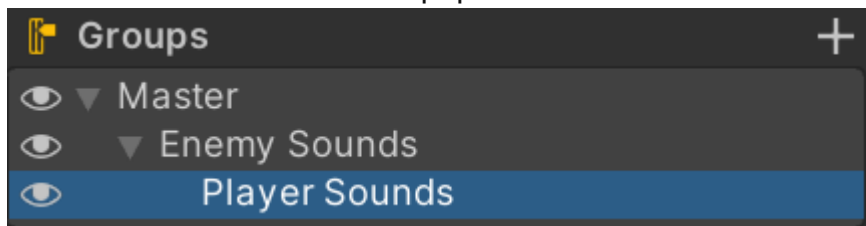


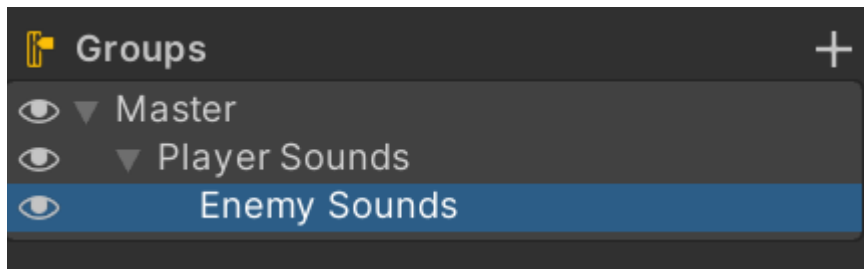
Основная настройка - Мастер.



Она отвечает за громкость тех или иных групп звука

Также мы можем менять иерархию





Задача:

1. Нажать на игрока
2. Найти в настройках справа вкладку “Audio Source”
3. Изменить Output из None в Player Sounds

Самопроверка:

Посмотреть на Audio Mixer. Если группа PlayerSounds Показывает изменения - всё было сделано правильно.

Задание №2:

Мы хотим, чтобы в игре была фоновая музыка, а каждое действие игрока (будь то прыжок, приземление или соприкосновение с чем-либо) или событие в игре сопровождались определенным звуком. При этом как музыка, так и звуки, не должны быть навязчивыми. Цель звукового сопровождения - максимально сильно погрузить игрока в атмосферу игры.

Если говорить про техническую реализацию данного вопроса, то тут тз свободное. Единственное, что вы должны использовать — это AudioMixer и его группы. В остальном — ваши руки развязаны, но помните, что цель - сделать максимально атмосферный проект.