

# EXERCISE 06

Corso Realtà Virtuale 2022/2023

eleonora.chitti@unimi.it



# RESONANCE AUDIO SDK

Esercizio su Resonance Audio SDK:

<https://resonance-audio.github.io/resonance-audio/develop/unity/developer-guide>

L'obiettivo dell'esercizio è aggiungere 3 resonance audio a tre oggetti che si trovano nella scena "example\_vc"

*Per la consegna finale caricare la build su Upload oppure caricare su Upload un file txt con un link ad un cloud-drive da cui scaricare la build oppure inviare un wetransfer per email a [eleonora.chitti@unimi.it](mailto:eleonora.chitti@unimi.it)*

Di seguito la guida con le istruzioni per lo svolgimento dell'esercizio.



# RESONANCE AUDIO SDK

Go to: <https://github.com/resonance-audio/resonance-audio-unity-sdk/releases>

Download the ResonanceAudioForUnity\_1.2.1.unitypackage

Aprire un nuovo Unity Project (I will use 2021.3.17 fl)

Importare lo Unity package (Assets-Import->Custom Package)

Per MacOS users: bisogna autorizzare il .bundle nella sezione Privacy e Sicurezza delle vostre Preferenze di sistema. Mentre Unity importerà il pacchetto apparirà un avviso popup di sicurezza, a quel punto:

1. aprite la sezione Privacy e Sicurezza
2. Cliccate su Annulla nel popup
3. In privacy e sicurezza comparirà una voce autorizza comunque \*\*\*.bundle voi cliccate su Autorizza Comunque
4. Cliccate di nuovo su Annulla nel popup
5. Adesso apparirà un popup diverso con la voce
6. Apri, cliccate su Apri



# RESONANCE AUDIO SDK

Andare nei Project settings -> Audio Settings

1. Edit > Project Settings > Audio
2. Selezionare **Resonance Audio** alla voce “*Spatializer Plugin*”.
3. Selezionare **Resonance Audio** alla voce “*Ambisonic Decoder Plugin*”.



# LOAD THE SCENE

Go to: <https://github.com/aislabunimi/courses.vr2023/tree/main/Ex10-sound>

Download: spatialized-audio-example.unitypackage

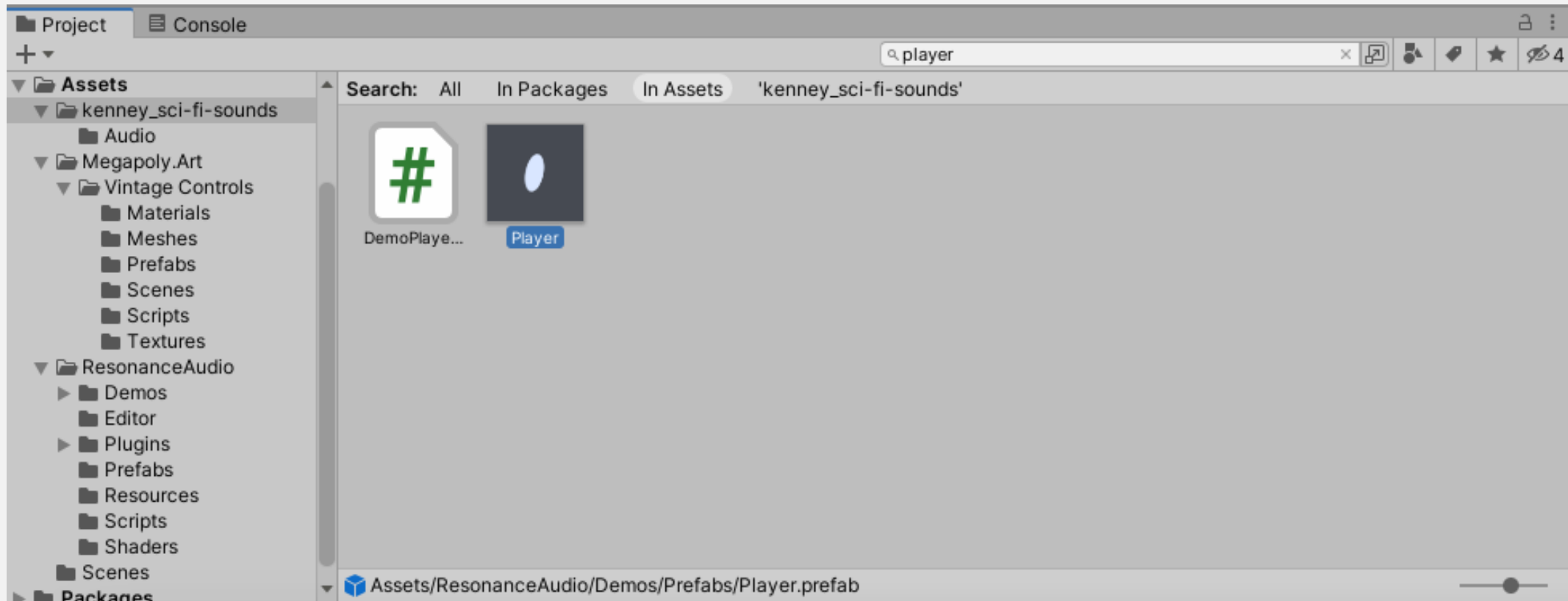
Importare lo Unity package (Assets-Import->Custom Package)

Aprire la scena “example\_vc” che si trova nella cartella  
Assets>Megapoly.Art>VintageControls>Scenes>example\_vc



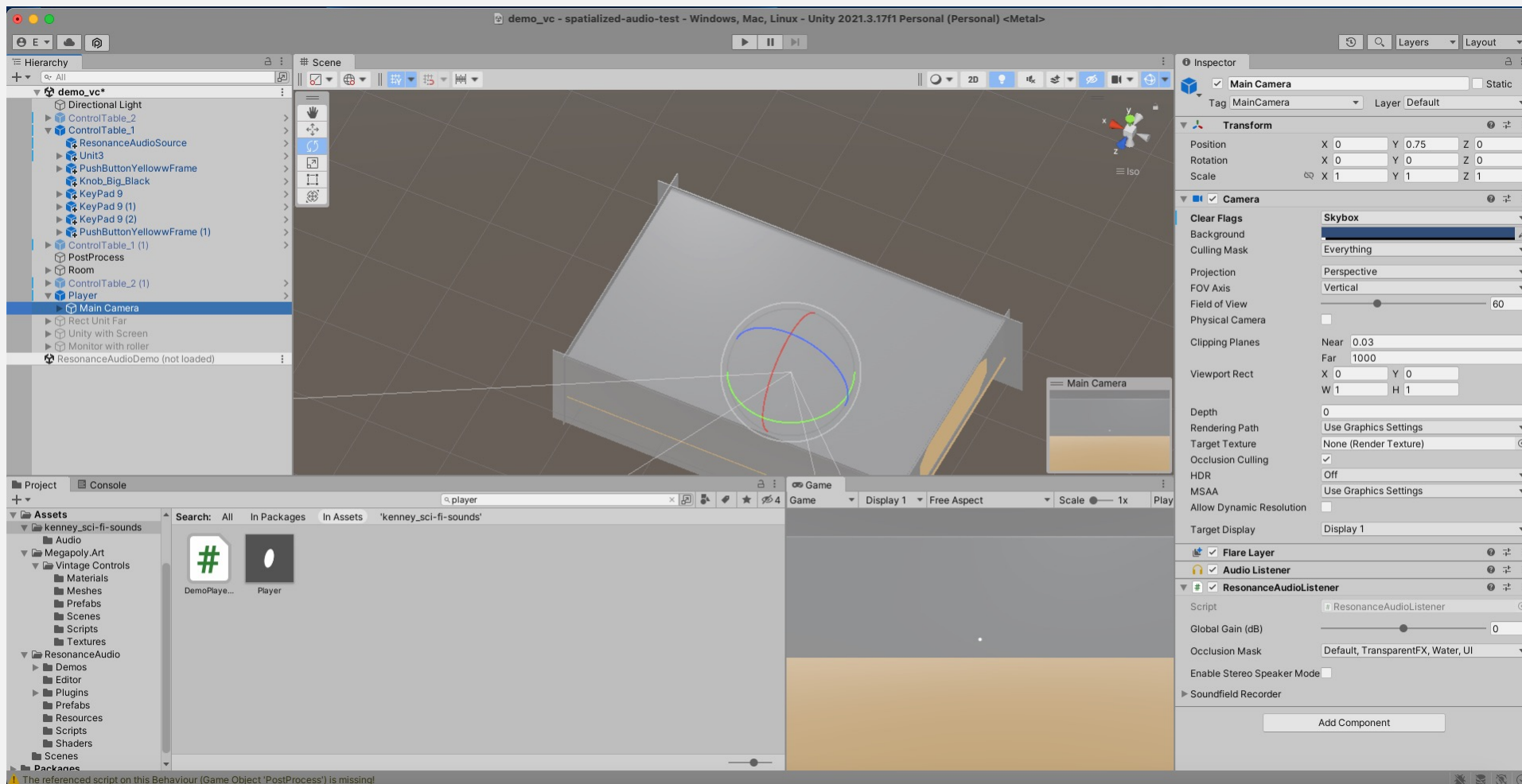
# CREATE CAMERAPLAYER

Cancellare la main Camera che era già presente nella scena, poi cercare nel Progetto il prefab “Player” ed aggiungerlo nella Scena `example_vc`



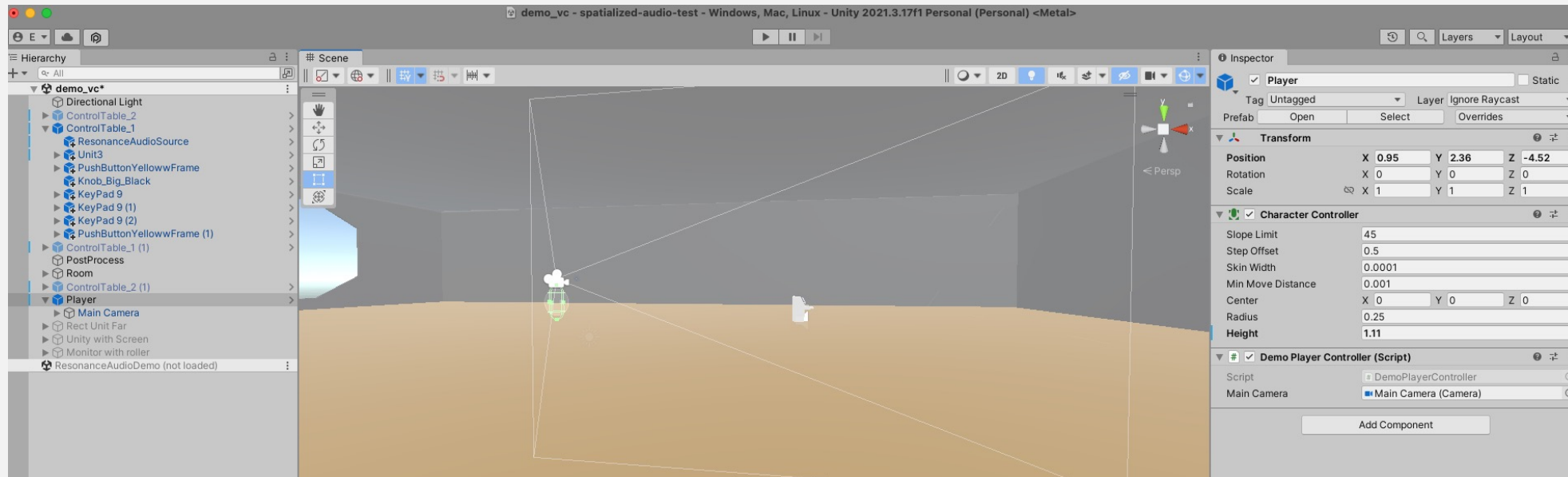
# CREATE CAMERA PLAYER

il Prefab Player ha una camera come figlio che oltre ad avere i componenti standard ha uno script attaccato che si chiama ResonanceAudioListener



# CREATE CAMERA PLAYER

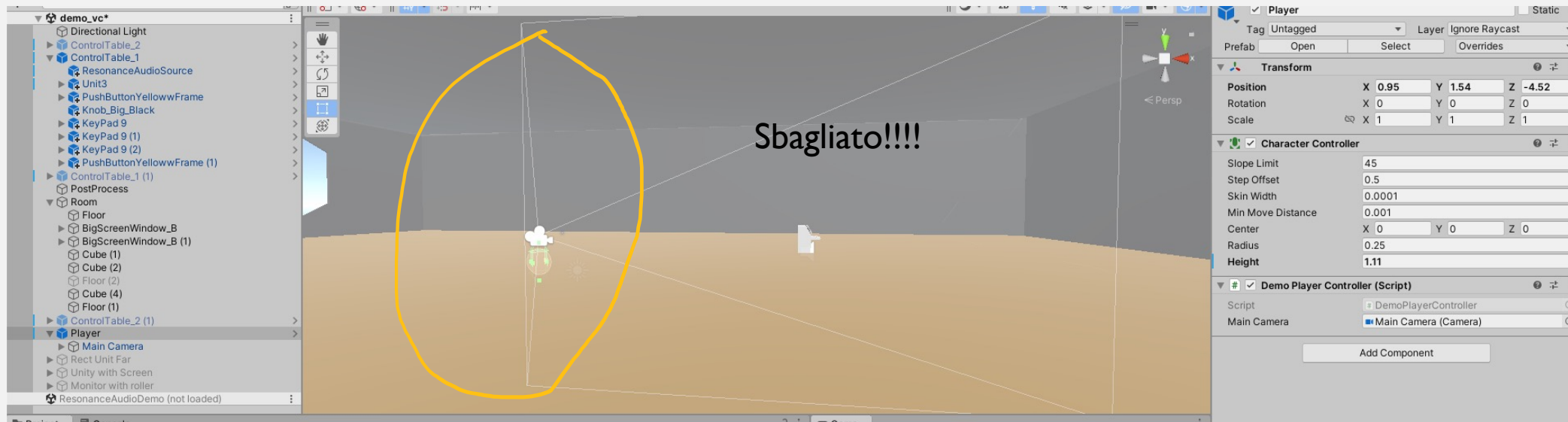
Fare attenzione che il Character Collider del Player sia tutto sopra il pavimento (come in figura)





# CREATE CAMERA PLAYER

...altrimenti se il Character Collider attraversa il pavimento il Player cade giù



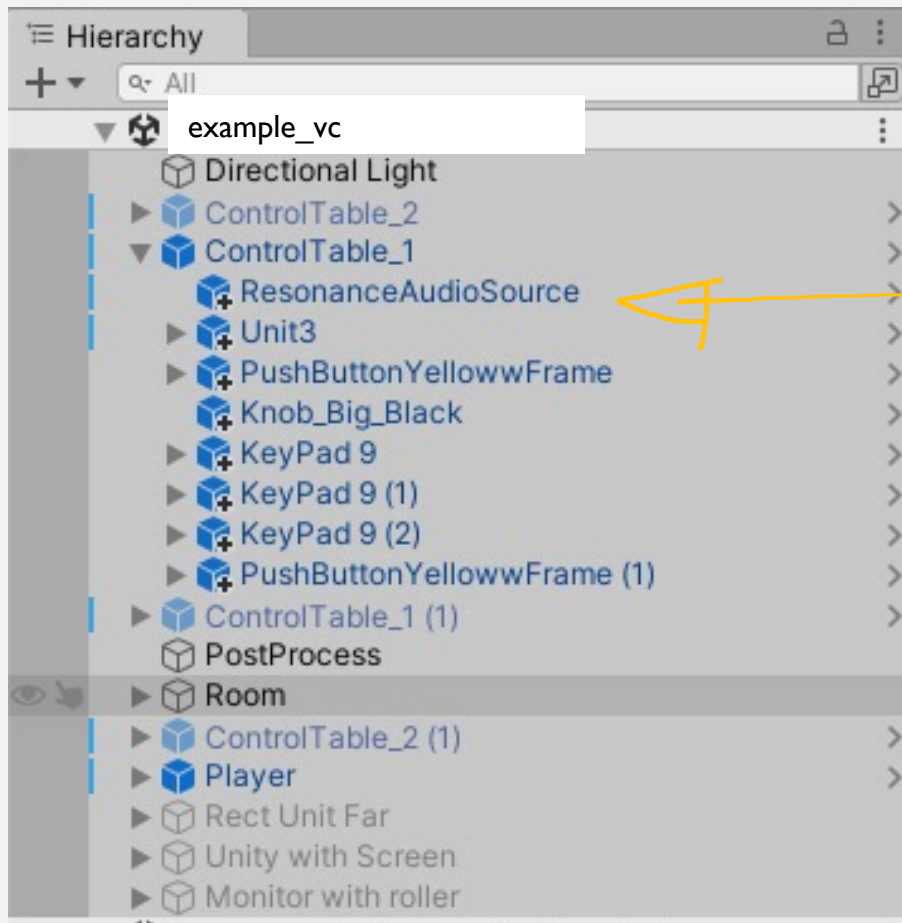
# PLAY AUDIO

Cercare nel Progetto il prefab “ResonanceAudioSource”



# PLAY AUDIO

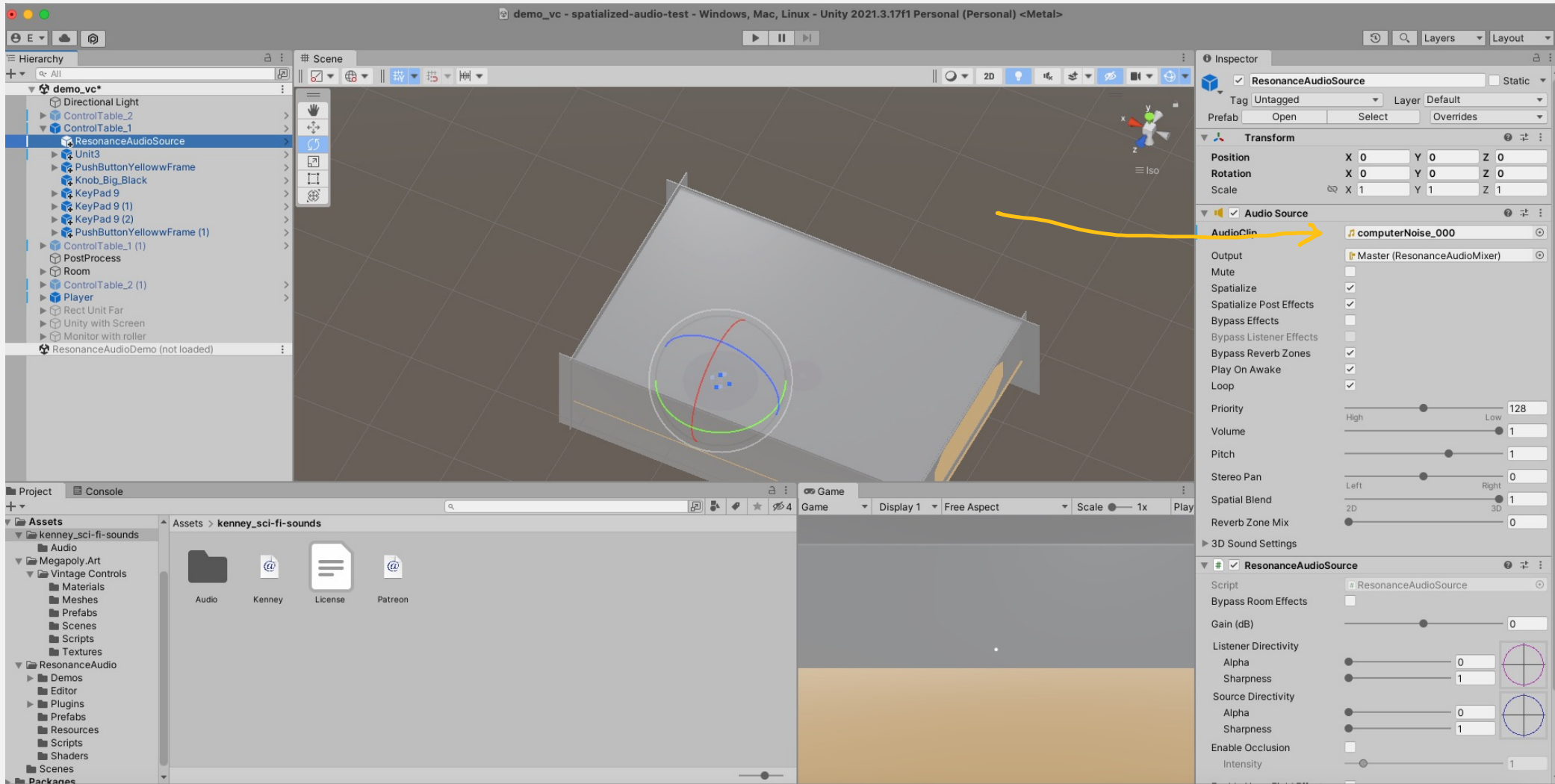
Selezionare “ControlTable\_1” e aggiungere il Prefab “ResonanceAudioSource” come figlio



Poi aggiungere al ResonanceAudioSource nella scena una clip tra quelle nella cartella “kenney\_sci-fi-sounds”



# PLAY AUDIO



## PLAY AUDIO

Ripetere gli stessi passaggi delle slide 10, 11, 12

per aggiungere un ResonanceAudioSource agli oggetti nella scena ControlTable\_1 (1) e ControlTable\_2

