**11. AMBIENT SOUND**

В данном уроке добавим фоновые звуки. В директории Sound создадим поддиректорию Ambient, добавим туда два Sound Cue и создадим для них Sound Class, которого добавим дочерним нашему SC\_Master. Будет два фоновых звука – для игры и для меню. Не забываем им выставить бесконечно проигрывание! Важно не устанавливать им никакой Sound Attenuation, так как они должны иметь одинаковую громкость везде.

Можем перетащить просто данные Sound Cue на каждый из уровней. Однако мы создадим дополнительного блюпринт-актора в новой папке World, с помощью него мы сможем управлять SoundCue. Открываем ассет и добавляем ему AudioComponent. По умолчанию ему не указываем Sound, указывать будем в конкретных экземплярах – на уровне игры и на уровне меню.

Мы можем еще немного улучшить поведение звука. Открываем BP\_AmbientSound и в Event Graph сделаем так, чтобы громкость фонового звука плавно увеличивалась при старте:

Изображение выглядит как текст, электроника

Автоматически созданное описание

Функция Fade In увеличивает громкость с нуля до необходимого нам уровня за указанно время.