**9. HOMEWORK / PICKUP AND IMPACT SOUNDS**

1. Необходимо реализовать звуки взятия пикапов (один звук для Ammo, один для Health), и звуки импактов – попадание Default, Ground и Flesh. Какие создали Sound Cue и Sound Class? Как настроили?

2. Проигрывание звука поднятия пикапа – куда поместили, какое проперти добавили и в какой функции с помощью какой проигрывали звук?

3. Нам нужно проигрывать звук в зависимости от материала – как реализовали данный функционал (добавили проперти в одно место и в одной функции одного компонента добавили проигрывание звука)? Что останется настроить в BP?

1. Необходимо реализовать звуки взятия пикапов (один звук для Ammo, один для Health), и звуки импактов – попадание Default, Ground и Flesh.

Создали SoundCue для обоих пикапов, для импактов: Projectile, Riffle Default, Rifle Ground и Rifle Flesh. Так же создали Sound Class для новых Sound Cue – SC\_Pickup и SC\_Impact. Выбрали соответствующие Sound Class и Sound Attenuation для соответствующих Sound Cue.

2. Проигрывание звука поднятия пикапа поместим в базовый класс пикапа.



Изображение выглядит как текст

Автоматически созданное описание

Опять же не забываем подключить два ЗФ.

3. В STUCoreTypes в нашу структуру FImpactData добавляем звук для импакта:

Изображение выглядит как текст

Автоматически созданное описание

Переходим в WeaponFXComponent и внизу функции PlayImpactFX проиграем звук:

Изображение выглядит как текст

Автоматически созданное описание

Логика сработает, потому что вначале мы выбрали нужную нам структуру по физическому материалу.

Остается настроить все звуки в WeaponFXComponent у Projectile и RifleWeapon и у обоих пикапов.