

# Asset Management: Audio Clips

unity  
Certified  
DEVELOPER



Facebook/UnityTutors



@MarianitoMotion

# Objetivos de examen

- Listar todos los formatos de compresión

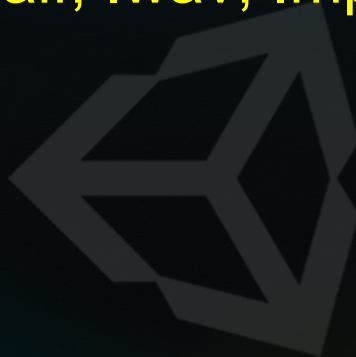
# Objetivos de examen

- Listar todos los formatos de compresión
- Listar todos los formatos de archivos de audio



# Formatos de Audio

- Audios normales : **.aif**, **.wav**, **.mp3** y **.ogg**



# Formatos de Audio

- Audios normales : **.aif**, **.wav**, **.mp3** y **ogg**
- Track modules: **.xm**, **.mod**, **.it** y **s3m**

# Formatos de compresión

Formato	Compresión	Uso del CPU	Reglas de uso
PCM	Ninguna	Bajo	Pequeños clips que se usen mucho
ADPCM	X 3.5	Medio	Sonidos pequeños pero con ruido (Pasos)
Vorbis / MP3	X10	Alto	Música y SFX de Med/Larg duración



# Tipos de carga

- *Compressed In Memory* – El Audio Clip se almacena en RAM y será descomprimido cada vez que se necesite. Tiene coste de descompresión en runtime.

# Tipos de carga

- *Compressed In Memory* – El Audio Clip se almacena en RAM y será descomprimido cada vez que se necesite. Tiene coste de descompresión en runtime.
- *Streaming* – Audio Clip será almacenado en la memoria del dispositivo(hard drive, flash drive etc) y se hace streaming de data cuando se ejecuta. El menos costos no utiliza RAM



# Tipos de carga

- **Compressed In Memory** – El Audio Clip se almacena en RAM y será descomprimido cada vez que se necesite. Tiene coste de descompresión en runtime.
- **Streaming** – Audio Clip será almacenado en la memoria del dispositivo(hard drive, flash drive etc) y se hace streaming de data cuando se ejecuta. El menos costos no utiliza RAM
- **Decompress On Load** – Audio Clip será almacenado en RAM descomprimido. Es la opción que más memoria ocupa pero ya queda almacenado desde el inicio descomprimido

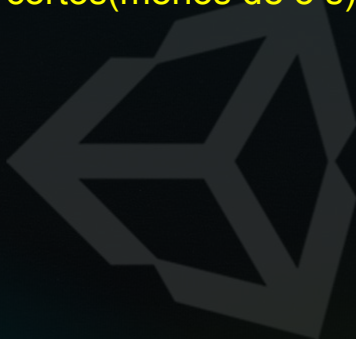
# Consejos de uso y optimización

- **Músicas y sonidos ambiente:** *Compressed o Streaming con Vorbis*



# Consejos de uso y optimización

- **Músicas y sonidos ambiente:** *Compressed o Streaming con Vorbis*
- **Para uso frecuente y *Audio Clips* cortos(menos de 3 s):** *Decompress On Load con PCM o ADPCM*





# Consejos de uso y optimización

- **Músicas y sonidos ambiente:** *Compressed o Streaming con Vorbis*
- **Para uso frecuente y *Audio Clips* cortos(menos de 3 s):** *Decompress On Load con PCM o ADPCM*
- **Para uso frecuente y *Audio Clips* medios(entre 3 y 10s):** *Compressed In Memory y ADPCM*

# Consejos de uso y optimización

- **Músicas y sonidos ambiente:** *Compressed o Streaming con Vorbis*
- **Para uso frecuente y *Audio Clips* cortos(menos de 3 s):** *Decompress On Load con PCM o ADPCM*
- **Para uso frecuente y *Audio Clips* medios(entre 3 y 10s):** *Compressed In Memory y ADPCM*
- **Para uso muy puntual y *Audio Clips* cortos:** *Compressed In Memory y ADPCM.*

# Consejos de uso y optimización

- **Músicas y sonidos ambiente:** *Compressed o Streaming con Vorbis*
- **Para uso frecuente y *Audio Clips* cortos(menos de 3 s):** *Decompress On Load con PCM o ADPCM*
- **Para uso frecuente y *Audio Clips* medios(entre 3 y 10s):** *Compressed In Memory y ADPCM*
- **Para uso muy puntual y *Audio Clips* cortos:** *Compressed In Memory y ADPCM.*
- **Para uso muy puntual y *Audio Clips* medios:** *Compressed In Memory y Vorbis.*