

# Practica 3 Audio

**Asignatura:** Audio Digital

**Curso Académico:** 2024-2025

**Estudiante:** Hugo Planell Moreno

## 1. Introducció

El projecte consta d'un entorn 3D basat en una vall amb un llac. Esta basat en el TerrainDemoScene per URP de Unity.



Per el controlador del jugador he utilitzat Invector-3rdPersonController\_LITE.



# Característiques

## So de passes basat en el tipus de terreny

Segons el tipus de textura que conté el terreny es reproduceix un tipus o un altre de so. Aquest varia en pitch i en el so de la pasa de manera aleatòria.

## So d'aigua en entrar dins l'aigua

En entrar dins de l'aigua es reproduceix so d'esquitxar agua dinàmic. Aquest reacciona al moviment del jugador.



## Diferents audios 3D ambientals

En diferents parts del mapa es troben sons ambientals entre els quals es troben:

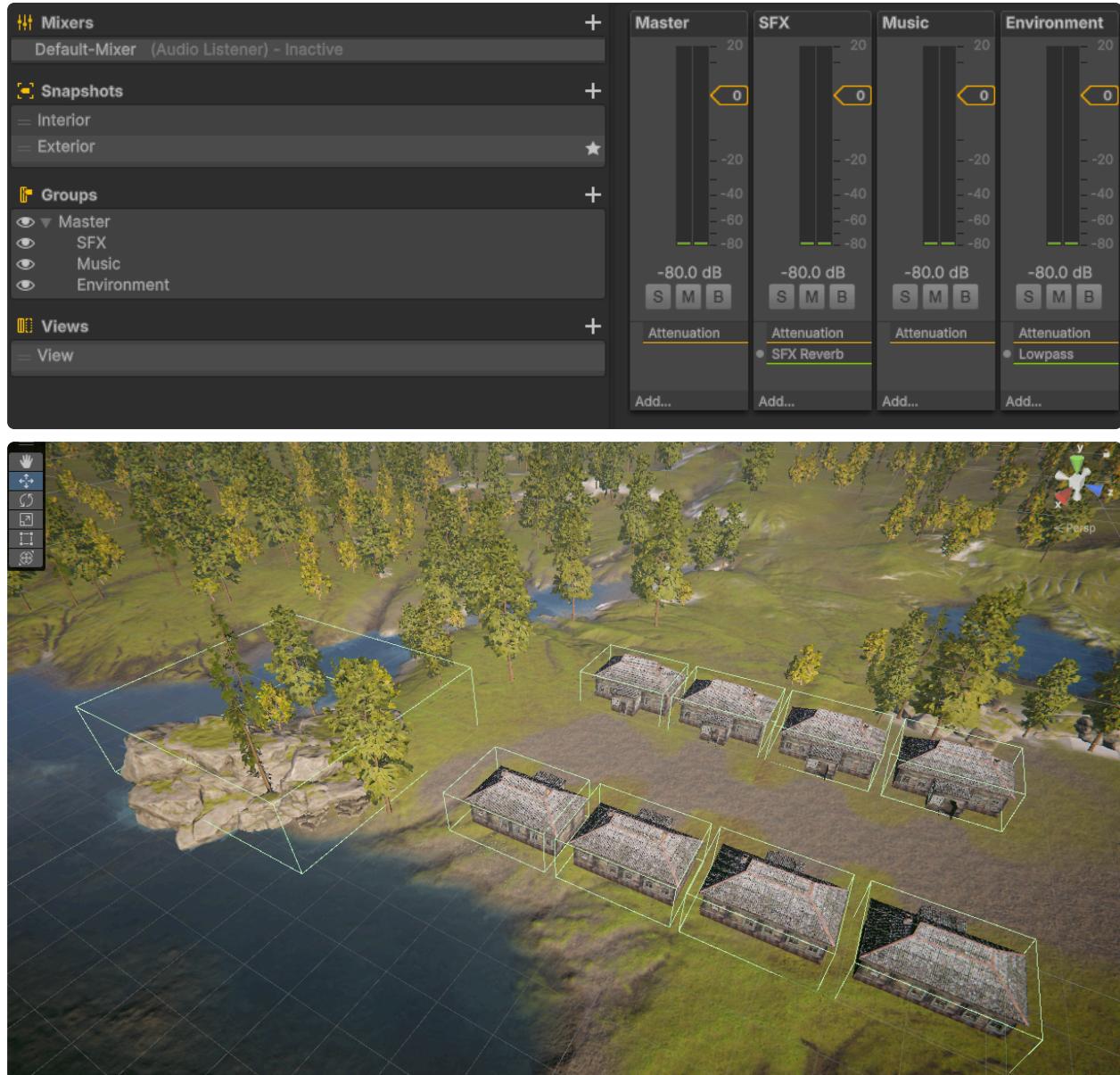
- So de nevera
- So de persones parlant
- Festa
- So de persones parlant fluix
- So de música de festa

## So ambiental exterior

So d'exterior d'animals, plantes, vent, etc...

## Efectes de so diferents per a interiors

En entrar en interiors, s'utilitzen **triggers** per canviar la configuració **snapshot** del **AudioMixer**. Això fa que en interiors hi hagi eco i s'escolin els sorolls del exterior amb un lowpassfilter.



## Events ambientals exteriors

Al passar pel costat de la muntanya de pedres soa un efecte de caiguda de pedres causat per el jugador.



## Optimització dels Audio Clips

S'ha configurat els audios d'efectes curts utilitzant **Decompress on Load**. Per la música i els sons més llargs s'ha utilitzat **Streaming**.

## Altres

S'ha utilitzat **Reaper** per a l'edició dels audios.

## Webgrafía

## Software

<https://www.reaper.fm/>

<https://unity.com/es>

## Recursos

<https://pixabay.com/>

<https://assetstore.unity.com/>