

# Sonido en videojuegos

## FMOD Studio 2

El ejercicio marcado con **Evaluable** debe entregarse a través del CV. Para realizarlo:

- Crear un nuevo proyecto FMOD.
  - Incorporar los assets necesarios e implementar el evento pedido.
  - Comprimir el proyecto en un archivo **NombreApellidos1-NombreApellidos2.zip** (con los nombres de los alumnos del grupo). Solo subirá el archivo al CV uno de los miembros del grupo.
  - **NO** incluir el proyecto compilado! (la carpeta **Build** con los bancos generados).
  - Verificar que el proyecto entregado puede abrirse en el editor de FMOD.
- 

1. **(Evaluable)** Utilizando las muestras de la carpeta tormenta vamos a crear un evento tormenta con varios parámetros para controlar la intensidad de la lluvia, la frecuencia de los truenos, el volumen global del evento y la posible obstrucción/oclusión del sonido. A continuación se detalla el funcionamiento de los parámetros (todos de tipo (*continuous*))
  - *Intensidad*: utilizando distintas muestras de lluvia proporcionadas (pueden añadirse también otras disponibles en internet), este parámetro controla la intensidad del sonido de lluvia. Hacer una mezcla adecuada de las muestras para conseguir transiciones suaves.
  - *Truenos*: utilizaremos distintos sonidos de truenos que se dispararán con mayor o menor frecuencia en función de este parámetro. Distintas muestras de truenos pueden sonar simultáneamente.
  - *Volumen*: controla el volumen del master del evento.
  - *Obstrucción y Oclusión*: estos parámetros servirán para simular la percepción del oyente desde un habitáculo (parcialmente) cerrado, como una casa o un coche. El efecto se consigue incorporando un *filtro paso bajo* (puede utilizarse el ecualizador multibanda). El parámetro obstrucción controlará la frecuencia de corte del filtro y la oclusión controlará la ganancia del efecto.
2. Crear un proyecto Unity vacío, incluir el plugin de FMOD y añadir el evento anterior. Crear un pequeño script para poder controlar cómodamente los parámetros del evento con el teclado y/o ratón.