

Sound Presentation

전 주 목표 - 진행사항 - 한 주 목표

전 주 목표

- 휴가 기간 내 데쓰도어 플레이 (모니터링 헤드폰으로 사운드 캐치)
- 사운드 믹스, 리버브 시스템 완벽 마스터 (게임마다 적용, 접근 방식들이 달라서 새레벨에 분명 오류가 생기겠지만 그래도 완벽 이해하기로)
- 삽 휘두르는, 전등 켜지는 사운드 연구 및 스케치 “상상하기 쉬운 사운드일수록 표현이 정말 힘들” (추후 애니나오면 본 작업)

진행사항

- Death Door Play(Sound)
- Audio Volume 활용 공간별 Reverb 구현
- SoundClass 활용 각 Class별 볼륨 제어 시스템 구현
- Shovel Attack, Lamp Sound 스케치 및 연구

Death Door

”sound 퀄리티는 너무 좋으나 뭔가 분위기와 맞지 않는 느낌”

- Npc 대화 시 음, 흠 같은 사운드
- 맞을때 배경 음악 LPF 효과
- 장애물 장치 작동되는 Sfx와 배경음악의 박자가 맞아 떨어지게 함

Reverb

- 구간별 리버브 적용 안되는 오류 - 오디오 볼륨의 z축을 20이상 올려서 해결

SoundClass

- 새로운 레벨 작업 들어갈때 Character Class, Music Class, Sfx Class 등 구축하여서 각 사운드 별 볼륨 제어 수월해질 듯 (추후에 오디오 덕킹같은 기능도 활용 가능)

Narrative Theme

- 기계 공장 사운드가 은은하게 들리는 빈민촌 느낌
- 팀장님 의견 반영하여 메인 메뉴에 쓰일 예정

한 주 목표

- Audio Ducking System 연구
- Narrative Theme Detail 작업
- Shovel Attack, Oil Lamp, Dash, Charging Attack Sound 작업