

# Sound Presentation

진행사항 - 목표

# 진행사항

- Reverb System 연구
- Sound Mixes System 연구
- Industrial Theme

# Reverb

”벽이나 천장 등에 반사해서 울리는 울림음 (공간의 규모를 느끼게 해줌)”

- Reverb System 문서, 강의, 유튜브 등 활용 연구 중
- 현재 전체 월드 상에서는 가능하나 공간마다 다르게 적용이 안됨 원인 잡는 중
- 1번 영상

# SoundMixes

## "EQ, SoundClass, Volume 제어 시스템"

- 사운드 클래스로 카테고리를 만들고 사운드 믹스로 조절한다.
- 아직 엔진 내 실습 X 이론 숙지 중

카테고리	대략적인 볼륨
대화	1.4
음악	0.75
무기	1.1
주변음	0.5

# Industrial Theme

- 팀장님 Pinterest 테마 이미지 참고 작업
- 특정 목적이 있는 곡은 아님 새롭게 바뀔 레벨 관련하여 새로운 사운드 활용 작곡법 연구
- 2번 영상

# 한 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)