

PROYECTO FINAL SONIDO

Descripción General del proyecto

Nos sumergimos por completo en la magia de una pequeña aldea vikinga, donde la nieve cubre cada rincón. En nuestro proyecto, buscamos ofrecer una experiencia absolutamente inmersiva, nos trasladamos a un mundo fascinante donde los elementos vikingos se entrelazan con el paisaje invernal.

Eventos Realizados

(Todos los loops realizados y edición de audios se han realizados con Audacity)

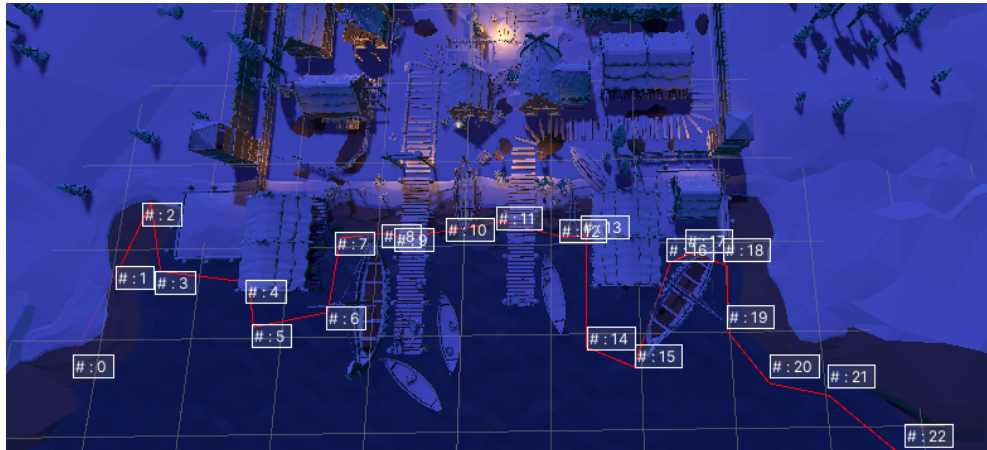
- **ambientTemperature:** evento 2D, con tres tracks, sin Timeline es una parameter sheet. El primer track es un loop de viento y este se reproduce en loop. Hay un segundo track de truenos que es un multi instrumento en el que van sonando rayos (con una modulación random de pitch). El tercer track es otro sonido de loop en el que el viento es mucho más frío e intenso. Estos track son controlados por una variable *SnowIntensity*, que esta al ser baja disminuye el volumen de los segundos tracks y al aumentar la variable aumenta el volumen de los segundos tracks. También el evento dispone de una variable llamada *Obstruccion* que controla el Multiband EQ. En Unity se ha metido este evento al player, y dependiendo de la temperatura se generan más partículas de nieve y de frío acompañado con el sonido, para que el jugador se sumerja completamente en la experiencia. El Multiband se ve cuando se entra a una habitación.
- **bar:** evento en 3D, en el Timeline. Este evento consta de dos pistas que capturan el tumulto de una pelea y los gritos en el bar. La segunda pista es un scattered instrument que se reproduce con una probabilidad determinada. El evento tiene una variable llamada *multi*, la cual ajusta el ecualizador multibanda (Multi Band EQ) asociado. Este sonido se reproduce en una caseta cuando entras a la caseta el la variable que controla la Multiband aumenta, dando un efecto realista. Este sonido se activa dentro de una caseta específica. Al entrar en la caseta, la variable "multi" experimenta un aumento, lo que resulta en una modificación en el ecualizador multibanda. Este cambio contribuye a una experiencia sonora más realista, intensificando la sensación de estar dentro de la caseta y sumergiéndose aún más en la escena sonora del bar.
- **Breath:** Este evento tiene como objetivo crear una respiración para que si el personaje tiene frío más rápida y fuerte será.

Se trata de un evento 2D compuesto por 2 Multi Instruments. El primero tiene 3 inhalaciones y el segundo 3 exhalaciones. Por otro lado en el Timeline hay puestas 4 marks una al principio y otras tres espaciadas en el Multi Instrument de la exhalación, estas tienen una condición para que al cambiar un parámetro llamado *Respiración* (0-2) se vuelva a la del principio. Con esto se consigue que si *Respiración* vale 2 entonces entrará en la primera mark haciendo que se reproduzca antes otra inhalación y acelerando la respiración. Por último hay un parámetro llamado *SnowIntensity* para subir el volumen y hacer la respiración más fuerte.

- **Beach:** En el entorno tridimensional de Unity, hemos implementado un evento sonoro para simular el sonido del mar en la orilla. Para lograr esto, se ha diseñado una curva utilizando el componente BGCurve. Un objeto asociado a esta curva (el que tiene el sonido 3d del evento) se desplaza a lo largo de la misma, siguiendo la posición del personaje en la escena.

Este evento está diseñado para reproducir en bucle el sonido del mar, proporcionando una experiencia sonora inmersiva en la orilla. La curva actúa como una guía dinámica, permitiendo que el objeto se desplace a lo largo de la curva, ajustándose a la ubicación del personaje en tiempo real.

La interacción entre el objeto, la curva y la posición del personaje crea una sensación realista de sonido de mar que se adapta a la proximidad del jugador a la orilla.



- **Bells:** Este evento tiene como objetivo reproducir sonidos de campanas

Se trata de un evento 3D compuesto por un Scatterer Instrument con 3 tracks. Tiene una polifonía de 3 y un spawn rate alto para que parezca una agitación muy seguida de las campanas ya que en la escena hay mucho viento. También tienen automatización en volumen y en pitch.

- **Brutus:** Este evento tiene como objetivo sonarizar un npc que da vueltas por la aldea.

Se trata de un evento 3D compuesto por un Scatterer Instrument con 7 tracks. Tiene un spawn rate bajo para que el npc hable de vez en cuando.

- **Cubo:** evento 3d con un parameter sheet de un enum llamado *Material Cube*. Este enum consta de dos parámetros Water y Wood, que reproducen sonidos en loop de un objeto cayendo al agua(Water) y objeto siendo arrastrado por la madera (Wood). Esto se hace
- **Fire:** Este evento tiene como objetivo sonarizar un fuego de una antorcha.
- **Guitar:** evento 2d en el que se reproduce en loop el sonido de una guitarra. Este sonido en unity suena en la guitarra de un npc.
- **steps:** evento 2D, que utiliza una parameter sheet de un enum llamado Materials. Este evento tiene dos variables. *Material* un enum con cuatro parámetros Snow, Rock, Wood y Water. Dependiendo del parámetro se reproducen en un scattered instruments (con automatizaciones de pitch y volume) sonidos de pasos en estos 4 materiales. La segunda variable, "Speed", controla la velocidad con la que se reproducen estos sonidos de pasos. Esta funcionalidad permite ajustar dinámicamente la velocidad de los pasos según las circunstancias del juego. En Unity, se han creado capas de colisión para cada tipo de material. Cuando el jugador pisa una de estas capas específicas, el sonido de sus pasos cambia al material correspondiente.