# Unity Audio

AudioSource: Para que un GameObject reproduzca un sonido.

playerOnAwake: reproduce el sonido nada más crearse el objeto.

Output: A que audio Mixer hacer referencia si queremos que el sonido lo controle este.

Clip: Es el archivo de sonido que se reproduce. Se puede acceder a él a través del audioSource.clip y se le puede asignar una variable de tipo AudioClip.

AudioMixer: Mezclador de Sonido. Se puede anidar unos con otros para ir agrupando propiedades de Sonidos. Ademas se pueden hacer efectos con ellos o administrar el volumen.

Efectos:

* LowPass Simple: hace que solo pasen las frecuencias inferiores a la que nosotros indiquemos en cutoff freq.
* DuckVolume: Sirve para bajar un volumen cuando suena otro sonido de otro grupo. Se le envía con Send.
* Send: envía una copia de la señal de sonido que obtiene y la envía a otro grupo o efecto.

Snapshots: son fotografías de la configuración del volumen y de configuración de todos los efectos que hay en el mezclador.

Parametros: se pueden pasar a parámetros cualquier propiedad del mixer ya sea volumen o cualquier otra y luego trabajar con ella en un script. Para crear un parámetro es click derecho sobre el valor y Expose. Para acceder al valor o para asignar un valor se usa el Get y Set + tipo (ej SetFloat) que recibe el nombre el parámetro y el dato a asignar.

AudioClip: variable para almacenar un archivo de audio.