

Betygshöjande uppgift – Implementering i Unity – ILD HT2012

Syfte: Att kunna självständigt ljudlägga element i en interaktiva ljudmiljö

Beskrivning

1. Uppgiftens mål är att självständigt (utan hjälp från lärare eller handledning) kunna ljudlägga element i en interaktiv ljudmiljö
2. Upphovsrättsskyddade ljud får inte användas om inte explicit tillåtelse givits
3. Elementen som skall ljudläggas finns i Unity projektfil som finns på kurshemsidan
4. De element som skall ljudläggas är:
 - a. Spelarens fotsteg (Human Footstep) med minst 4 olika representationer i ljud
 - b. Spelarens vapenljud: skottlossning samt laddning av magasin (Fire, Reload)
 - c. Fiendens vapen; när den skjuter och vapnet fälls ut/in. (Fold in/out)
 - d. Fiendens explosion (detonation sounds när den exploderar)

Redovisning

Uppgiften redovisas genom att ni tillhandahåller en länk till er personliga webutrymme på DSV:s webbserver som inne håller följande:

1. Den resulterande ljudfilern samt Unity projektmappen skall komprimeras till en zipfil som namnges enligt formatet: ILD_HT2012_förnamn_efternamn_Unity.zip

När ni publicerat ovanstående .zip fil på er hemsida, anmäler ni er redo för granskning genom webbformuläret på kurshemsidan/examination.

Examination

Ni vet att ni fått godkänt på uppgiften när en examiner uttryckt att uppgiften är godkänd genom ett bekräftelsemejl alternativt att ni genom datorsystemet Daisy ser att den är godkänd.