

Uppgift 3 – Implementering av Ljud i UDK – ILD HT2012 - v1.1

Syfte: Att visa grundläggande färdighet i implementering av ljud i en interaktiv digital ljudmiljö (UDK)

Beskrivning

1. *Banan ExampleMapILDHT2012.udk* skall ljudläggas med egna ljud som spelats in och/eller hittats i ljudbibliotek
2. Ljuden från Uppgift 2 skall åter användas.
3. De ljuden som skall implementeras är:
 - a. Vätskebehållarna
 - b. Vapenskott + träffljud (impact)
 - c. Hissdörrarna
 - d. Explosionen
 - e. Branden
 - f. Ljudet från inhägnaden till höger längst fram i rummet på övervåningen (efter att man sprängt väggen)
4. Fokus ligger på teknisk implementering. Ljud som finns i ett rum skall inte höras i andra rum.

OBS! Namnge saker bara på engelska då allt annat kan innebära en risk för UDK att inte fungera som den ska. Inga scriptfiler behövs för att klara av uppgiften

Redovisning

1. Ni skall lämna in en mapp med:
 - a. Alla ljud ni använt
 - b. Färdiga banan
 - c. Alla paket ni använt (A_Weapon_Link + eget/egna paket)

Dessa skall skicka som en zip-fil som är namngivet enligt *ILD2012_Förnamn_Efternamn_Uppgift3_UDK.zip*.

2. Inlämningen skall vara fungerande och verifierad att den är det innan inlämning

När ni publicerat ovanstående zipfil på er hemsida anmäler du att du är klar att redovisa genom webbformuläret på kurshemsidan.

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.