

Para saber mais - AudioListener

Vimos como adicionar áudio aos nossos jogos no Unity, mas como o Unity faz para tocar esses áudios?

Quando chamamos um método como o `PlayOneShot` por exemplo, o Unity testa se esse som pode ser ouvido. Ela faz isso através do Componente `AudioListener`, que funciona basicamente como um microfone conferindo o que será escutado no jogo.

Não nos preocupamos muito com isso porque a câmera do Unity já vem com este Componente por padrão, mas é bom saber como ele é interpretado para realizar mudanças.

Por exemplo, no nosso curso usamos sons com comportamento 2D, que são ouvidos de qualquer lugar. Mas no Unity temos suporte a sons 3D que você toca e ele só pode ser ouvido até uma certa distância. Imagine que sua câmera fica longe da origem do som, o ideal seria trocar o objeto que tem o `AudioListener` para algo que faça mais sentido, como o personagem.

É assim que o Unity lida com o nosso áudio, mesmo não fazendo uso desse comportamento no curso é bom saber como eles são gerados.