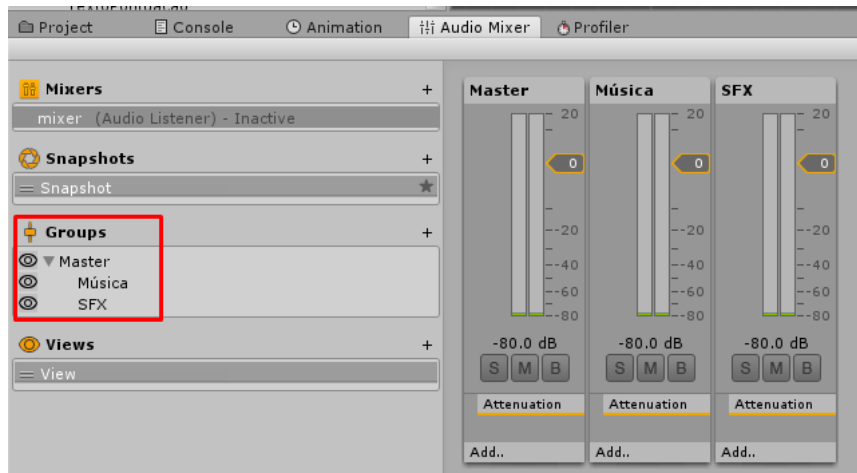


## Subgrupos de áudio

Como vimos, podemos utilizar o *audio mixer* da Unity para implementar e organizar o ambiente sonoro do jogo de forma eficiente. Durante o curso, criamos apenas dois grupos de saída para um único mixer.

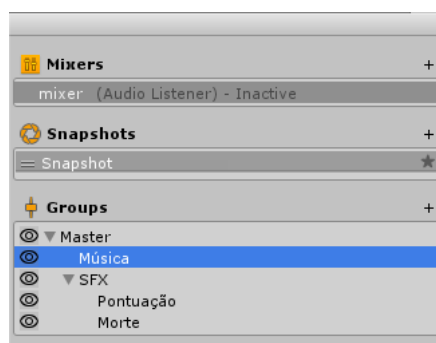


Um desses grupos controlava a saída de áudio de todas as músicas do jogo e outro controlava a saída dos efeitos sonoros. Porém ambos os grupos estavam ligados ao grupos *master*, que é criado por padrão pela Unity.

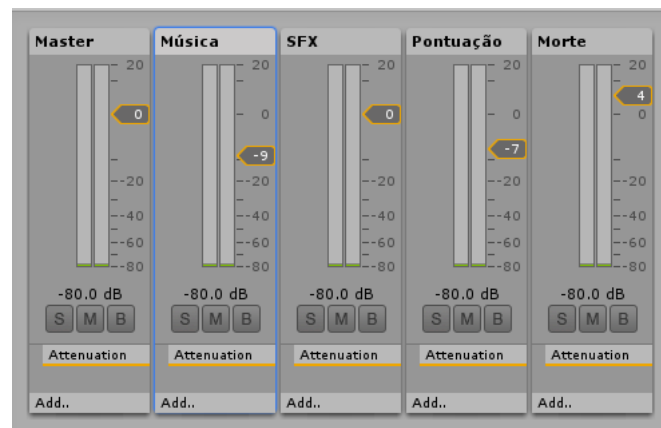
Vimos que esse grupo *master* controlava a saída dos dois outros, ou seja se baixassem o volume dele, independente de qual o volume do grupo “música” e do grupo “SFX” ouviremos o áudio de todo o jogo mais baixo.

Isso acontece porque o grupo *master* é pai dos outros dois e tudo que colocamos nele afeta seus filhos. Acontece que, quando criamos um grupo, podemos fazer com que ele seja filho de qualquer outro.

Pense no caso onde temos muitos efeitos sonoros e nem todos os arquivos de som tem um volume padrão. Nesse caso precisamos ajustar o volume de efeitos sonoros antes deles saírem para pelo grupo “SFX”, assim conseguiremos fazer uma mixagem mais controlada dos áudios.



Para criar um novo grupo como filho do “SFX” só precisamos selecionar o SFX e clicar no botão de + para criar um novo grupo. Voltando no nosso exemplo, se tivermos um áudio apenas para a pontuação e outro para quando batermos a nave, podemos ter dois grupos separados. Cada um irá controlar os efeitos de um desses áudios.



Assim, durante a mixagem dos sons conseguimos ajustar os volumes de cada um deles para causar o efeito que queremos. e como esses dois novos grupos são filhos do grupo “SFX” ainda conseguimos diminuir o volume de todos os efeitos sonoros do jogo em um único lugar.