

Resonance Audio

Corso Realtà Virtuale 2023/2024

eleonora.chitti@unimi.it



RESONANCE AUDIO SDK

Go to: <https://github.com/resonance-audio/resonance-audio-unity-sdk/releases>

Download the ResonanceAudioForUnity_1.2.1.unitypackage

Aprire un nuovo Unity Project (Io userò 2021.3.17 f1)

Importare lo Unity package (Assets-Import->Custom Package)

Per MacOS users: bisogna autorizzare il .bundle nella sezione Privacy e Sicurezza delle vostre Preferenze di sistema. Mentre Unity importerà il pacchetto apparirà un avviso popup di sicurezza, a quel punto:

1. aprite la sezione Privacy e Sicurezza
2. Cliccate su Annulla nel popup
3. In privacy e sicurezza comparirà una voce autorizza comunque **.bundle voi cliccate su Autorizza Comunque
4. Cliccate di nuovo su Annulla nel popup
5. Adesso apparirà un popup diverso con la voce
6. Apri, cliccate su Apri



RESONANCE AUDIO SDK

Andare nei Project settings -> Audio Settings

1. Edit > Project Settings > Audio
2. Selezionare **Resonance Audio** alla voce “*Spatializer Plugin*”.
3. Selezionare **Resonance Audio** alla voce “*Ambisonic Decoder Plugin*”.



LOAD THE SCENE

Go to: <https://github.com/aislabunimi/courses.vr2024/tree/main/Ex10>

Download: [spatialized-audio-example.unitypackage](#)

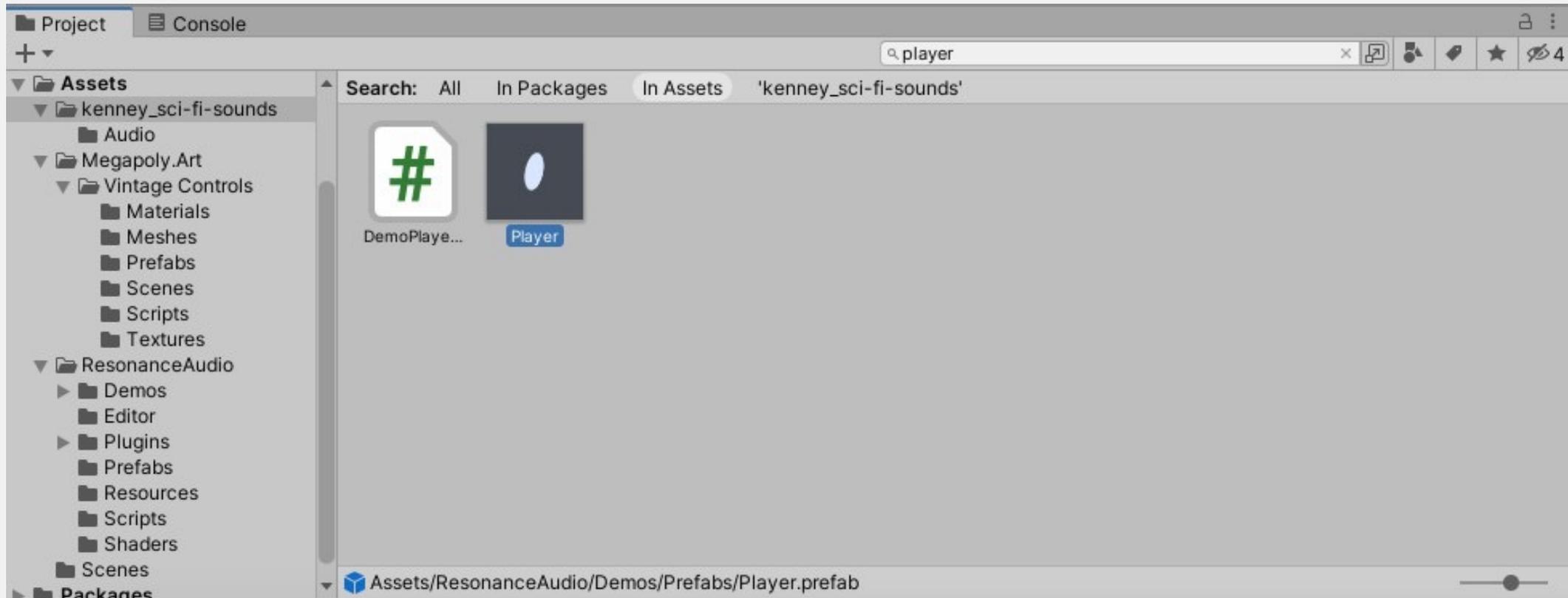
Importare lo Unity package (Assets-Import->Custom Package)

Aprire la scena “example_vc” che si trova nella cartella
Assets>Megapoly.Art>VintageControls>Scenes>example_vc



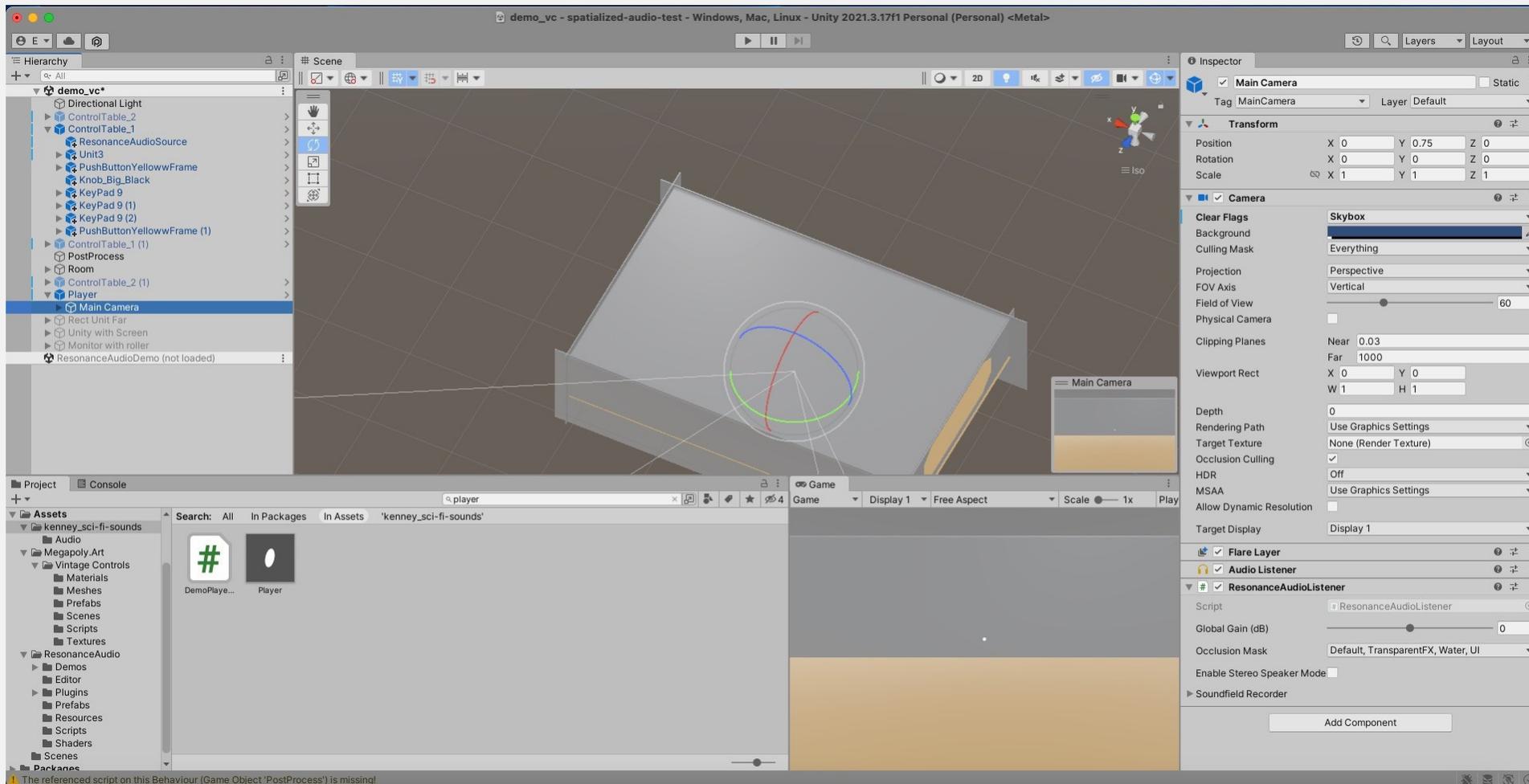
CREATE CAMERAPLAYER

Cancellare la main Camera che era già presente nella scena, poi cercare nel Progetto il prefab “Player” ed aggiungerlo nella Scena example_vc



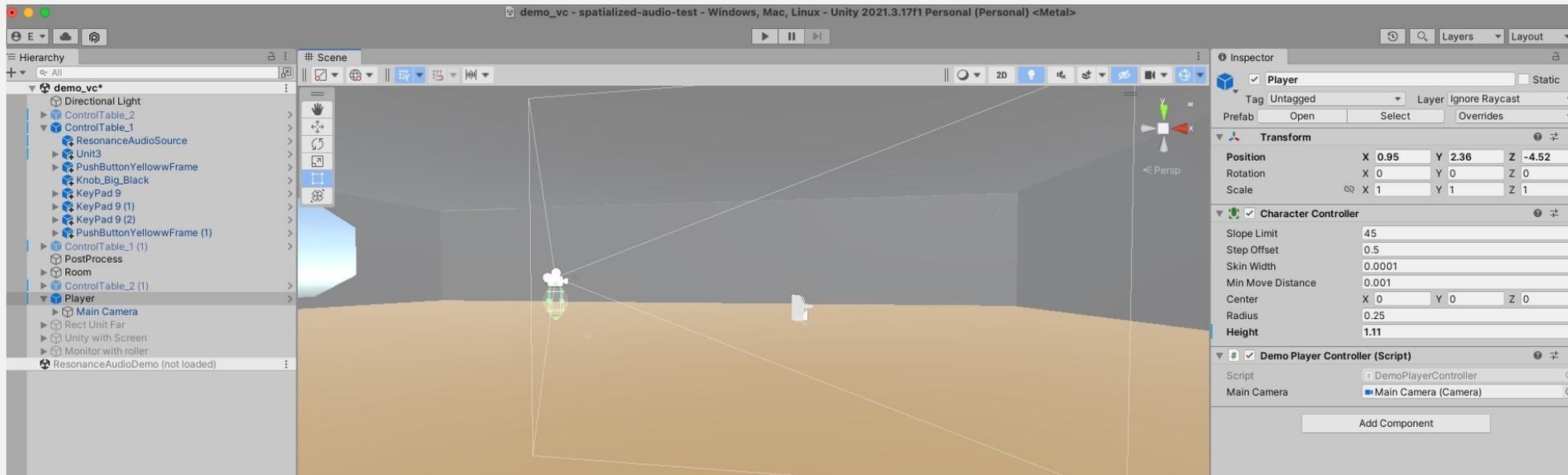
CREATE CAMERA PLAYER

il Prefab Player ha una camera come figlio che oltre ad avere i componenti standard ha uno script attaccato che si chiama ResonanceAudioListener



CREATE CAMERA PLAYER

Fare attenzione che il Character Collider del Player sia tutto sopra il pavimento (come in figura)



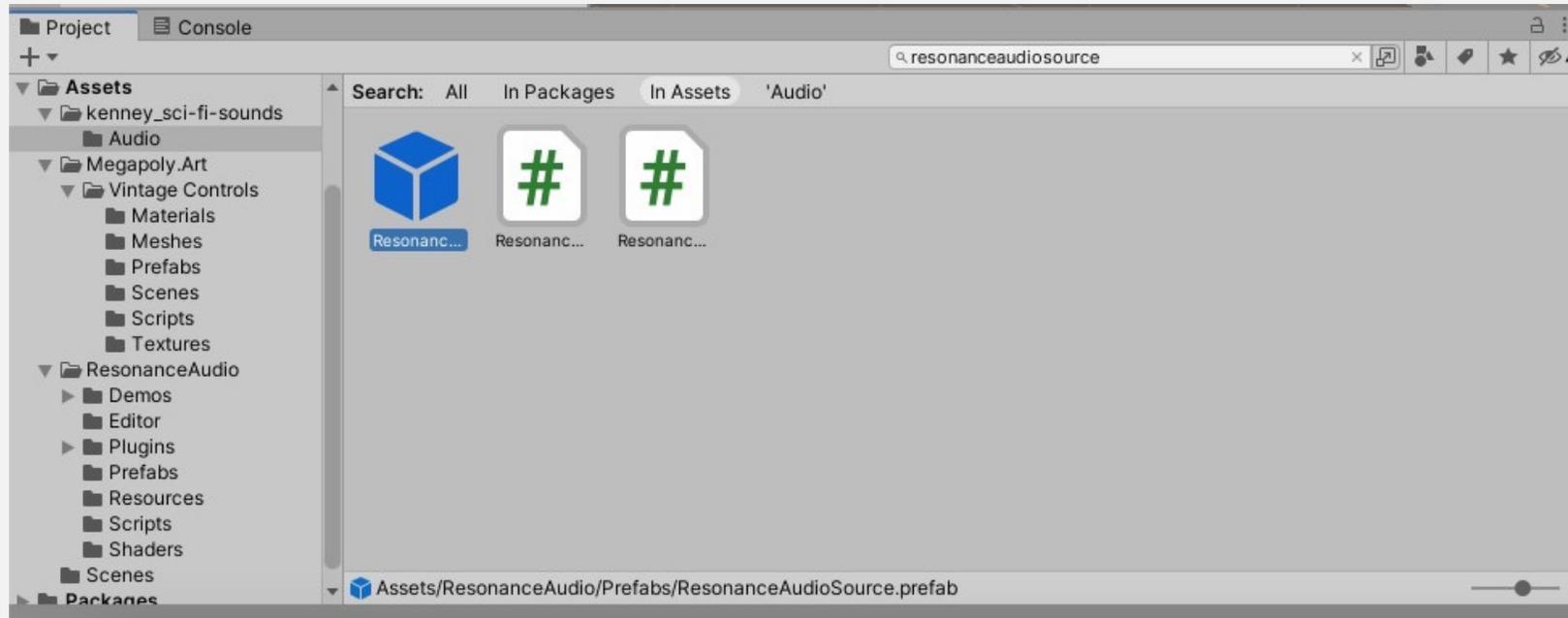
CREATE CAMERA PLAYER

...altrimenti se il Chacarter Collider attraversa il pavimento il Player cade giù



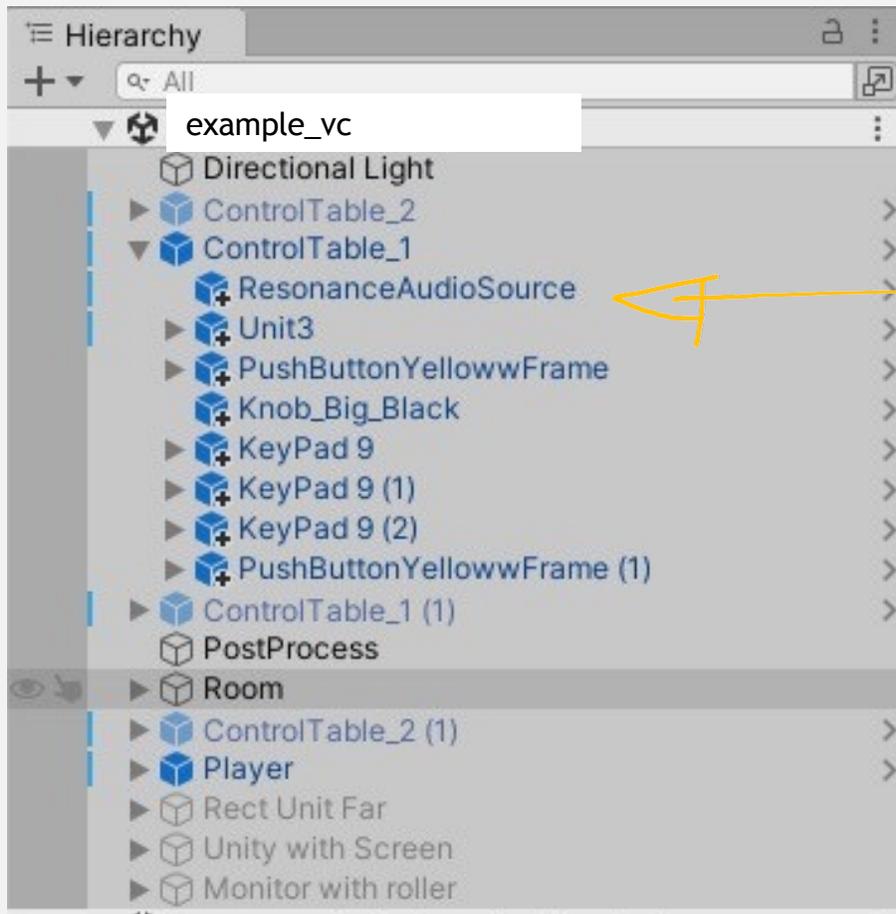
PLAY AUDIO

Cercare nel Progetto il prefab “ResonanceAudioSource”



PLAY AUDIO

Selezionare “ControlTable_1” e aggiungere il Prefab “ResonanceAudioSource” come figlio



Poi aggiungere al ResonanceAudioSource nella scena una clip tra quelle nella cartella “kenney_sci-fi-sounds”



PLAY AUDIO

