

CAPAS DE EFECTOS DE SONIDO

AUDIO

EL AMBIENTE DE FONDO

El ambiente de fondo es audio ambiental. Crea el escenario y el estado de ánimo en el que tendrá lugar la acción. Estos sonidos suelen durar al menos varios segundos y pueden durar un par de minutos para evitar el sonido repetitivo.

Diegético:



El sonido del agua si estás cerca del agua.

No Diegético:



Ruidos espeluznantes en una casa embrujada.

LOS SONIDOS DE PRIMER PLANO

Los sonidos de primer plano son los sonidos individuales que se producen cuando un personaje se mueve o se encuentra con objetos que están dentro del espacio de juego.

Diegético:



Explosiones de láser o impacto suena cuando un personaje se encuentra con un objeto.

No Diegético:



Un anuncio a través de un sistema de megafonía para advertir de un intruso.

LOS SONIDOS DE LA INTERFASE

Los sonidos de la interfase son sonidos que se pueden atribuir directamente a la interfase del juego y que el jugador usa para ver el estado o cambiar la configuración.



El jugador haciendo clic o pasando el cursor sobre un icono o un botón.



Cambios de estado: Sonido de interfase asociado con la salud de un jugador como resultado de quedarse sin energía.

