

04

Organização do projeto

Vimos que podemos utilizar a janela *Audio Mixer* para criar grupos de áudio e manipular o volume deles através desses grupos.

Porque essa solução é melhor do que fazer um *slider* alterar diretamente o volume de um elemento **Audio Source** na cena?

Seleciona uma alternativa

A

O *Audio Mixer* possibilita alterarmos o volume de diversas fontes de áudio ao mesmo tempo e em cenas diferentes. Assim não precisamos ter uma instância de todos os áudios do jogo na mesma cena.

B

Um *Audio mixer* consegue controlar diversos áudios, porém todos devem estar em uma mesma cena. Com isso deixamos todas as configurações de áudio para o mixer e o slider precisa apenas interagir com eles.

C

Ao utilizarmos um *Audio mixer*, além de controlarmos o volume de um **Audio Source** podemos adicionar efeitos nele e assim deixar o áudio do jogo mais interessante. Porém um *Audio mixer* controla apenas um **Audio Source**.