欢迎继续我们的学习。

在游戏中，Audio（声音）指的是背景音乐、对话以及各类音效。如今，任何一款游戏如果没有声音都是不可想象的。

声音可以大大提升玩家在游戏中的沉浸感。音乐可以激发玩家的情感反应，对话可以让游戏角色的形象变得更加生活，同时让游戏故事变得更加丰满。音效可以向玩家提供声音反馈机制，让游戏场景变得更加真实化。所有这一切加在一起，有可能让一个优秀的游戏变成一款伟大的游戏。

在这个教程中，我们将学习以下内容：

1.如何播放游戏背景音乐，以及如何设置是否循环播放

2.如何在动画的特定时点播放音效

3.如何在播放声音的时候调整音调

4.如何根据3D空间中的位置调整声音的大小。



5.使用UI设置界面分别调节引用和音效的音量大小。

需要注意的是，在本系列的教程中，我们仍然会使用蓝图（Blueprints）。如果你对蓝图的基础知识还是不太熟悉，建议复习一下之前的教程。

此外，强烈建议大家在学习本教程的过程中使用耳机，特别是涉及到空间音效的地方。

开始前的准备

在开始学习之前，先下载起始项目。

链接:https://pan.baidu.com/s/1tDdRN8FQ7JPR4NCuM9uLwQ 密码:vgt8

解压项目后，打开SkywardMuffin.uproject文件。

点击主编辑器工具栏上的Play按钮开始游戏。

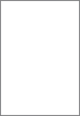
游戏的目标很简单，就是在掉落天际之前触碰到尽可能多的云朵~

点击🖱左键可以开始登云路。

这是一款很有趣的小休闲游戏，但遗憾的是现在还没有声音。所以首先我们将添加一个让人安静的🎹背景音乐。

播放背景音乐

在Content Browser中找到Audio文件夹，在这里我们可以看到本教程中所需要用到的所有声音文件。在实际使用之前，大家可以把鼠标放到音乐文件的图标上，然后点击播放小图标来听一听。



在虚幻4中播放音乐非常简单，只需要把音乐资源文件拖进游戏场景的Viewport中即可。不过这样的话音乐只会播放因此，因为我们需要手动启动资源是否循环播放。

双击S\_Music文件将其打开。

此时会打开一个新的创客，其中显示了细节信息。在Sound Wave部分勾选Looping选项。

接下来返回主编辑器，然后把S\_Music资源拖到游戏的Viewport中。

通过这种方式，就创建了一个AmbientSound类型的actor角色，它将在游戏开始之后自动播放S\_Music。



现在点击Play按钮，就可以听到游戏中开始播放音乐了。17秒后，音乐会自动循环播放。

好了，本课的内容就到这里了，我们下一课再见~

讨论群-笨猫学编程QQ群：

375143733

答疑论坛：

<http://www.vr910.com/forum.php?mod=forumdisplay&fid=52>

知乎专栏：

<https://zhuanlan.zhihu.com/kidscoding>

新浪博客:

<http://blog.sina.com.cn/eseedo>

Github:

<https://github.com/eseedo>

个人网站：

<http://icode.ai/>