欢迎继续我们的学习。

在上一课的内容中，我们给游戏添加了背景音乐。

接下来我们希望给松饼小人添加行走时的音效，为此将用到Animation Notify.

什么是Animation Notify（动画通知）？

Animation Notify可以在动画的某个特定节点触发事件。我们可以有多种方式来使用Animation Notify，比如创建一个Notify来生成粒子特效。

在我们这个游戏中，当松饼小人碰到地面后，就会出现重新开始的按钮。但如果使用Notify，我们可以让重新开始游戏的按钮在死亡动画的结尾处才开始显示。



在本教程中，我们将使用Animation Notifies，从而让松饼小人的脚碰到地面的时候播放音效。

创建一个Animation Notify

在虚幻4的主编辑器中找到Characters\Muffin文件夹，打开其中的SK\_Muffin\_Walk。

在动画编辑器Viewport下面的面板中，可以看到一个名为Notifies的区域，其中的淡灰色区域就是Notify Track。我们将在这里创建和管理Notifies。

其中第10帧和第22帧是松饼小人的每只脚触碰到地面的时刻，因此我们需要在这两个点分别创建一个Notify。为了创建Notify，右键单击Notify Track，选择Add Notify\Play Sound。这样，我们就创建了一个名为PlaySound的Notify。

接下来，我们需要将Notify的位置设置在第10帧。

移动Animation Notify



直接在Notify Track上移动Notify比较困难，因为上面没有标注第10帧的位置。不过我们可以使用timeline来显示一个标记。

首先，找到面板底部的Timeline。首先暂停动画，然后将红色的播放头标记拖动到Current Frame差不多是10的地方。

现在，Notify Track中会生成一个红线，标记播放头所在的位置。

将PlaySound这个Notify拖动到和红线对齐的位置。

接下来，我们需要让Notify播放行走的脚步声。

播放脚步声

点击选中PlaySound这个Notify，然后在右侧的Details面板中找到Anim Notify部分，将Sound设置为S\_Footstep。



接下来对另外一只脚进行相似的设置：

1.创建另外一个Play Sound Notify

2.将Notify设置到第21帧

3.将Notify的音乐设置为S\_Footstep。

现在，只要行走动画运行到第10帧和第21帧，就会触发Notify并播放S\_Footstep声音。

关闭SK\_Muffin\_Walk，然后返回主编辑器。

点击Play按钮，可以体验下脚步声的音效。



好了，本课的内容就先到这里。

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/>