欢迎继续我们的学习。

现在声调已经发生了变化，但是听起来不像是3D空间里的声音。为此，我们需要将当前声音空间化（spatialize)。

什么是Spatialization（空间化）

使用spatialization，可以让声音听起来像是在真实的3D空间里。

从左侧发出的声音会被左耳接收，反之则会被右耳接收（前提是戴上耳机~）。

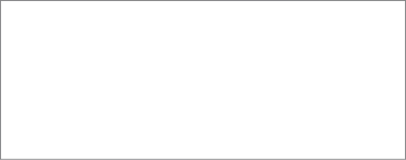
除了增加游戏的沉浸感，空间化还可以提供游戏内的辅助。在竞技类游戏如守望先锋和CS中，空间化的音效可以帮助玩家识别其它玩家的位置。

在本教程中，我们将利用空间化，根据云朵的位置来调整音效。

启用空间化

有两种方式可以启用对Sound Cue的空间化：

1.Sound Attenuation（声音衰减）



该资源中包含了对衰减和空间化的相关设置。开发者可以将该资源设置给不同的声音，从而确保它们有相同的设置。

2.Override Attenuation(覆盖衰减）

除了使用Sound Attenuation，我们还可以在Sound Cue中指定设置。使用Override Attenuation可以为不同的Sound cue创建设置。

在本教程中，我们将使用第二种方式。

打开S\_Pop\_Cue，然后在Details面板中找到Attenuation部分，并启用Override Attenuation。这样将启用Attenuation Distance和Attenuation Spatialization部分。

在Attenuation Spatialization中确保勾选Enable Spatialization。

接下来我们需要需要指定声音在3D空间中的位置。

在3D空间中播放声音

打开BP\_Cloud，然后创建一个GetActorLocation节点。然后使用如下的方式将其连接到Play Sound at Location节点的Location端口。



好了，现在声音将在云朵的相同位置播放。

点击Compile按钮，然后返回主编辑器。

点击Play按钮，并触碰云朵。

此时，你可以听到来自不同位置的声音~

需要注意的是：

默认情况下，摄像机是audio listener。也就是说我们所听到的声音是以摄像机的视角为依据。

如果我们希望更改audio listener，可以使用Set Audio Listener Override节点。



好了，本课的内容就到此结束了。

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/>