欢迎继续我们的学习。

你可能已经注意到了，有些云朵上面有雨，但是如果听不到下雨的声音，就很难让人感觉到在☔️。

接下来，我们将添加雨声，并使用attenuation，根据距离的远近来更改雨声大小。

添加雨声

为了播放下雨的声音，不一定要使用节点，这里我们可以考虑使用Audio组件。使用组件的好处是，它会自动在云朵的位置播放声音。

打开BP\_Cloud，然后在Components面板中添加一个新的Audio组件，将其命名为RainAudio。



选中RainAudio组件，在右侧的Details面板中找到Sound部分，将Sound更改为S\_Rain。

对于普通的云朵，显然不应该播放雨声。为此，我们需要对普通的云朵禁用RainAudio。

为此，在Details面板中找到Activation部分，并取消勾选Auto Activate。

接下来，我们需要对雨云手动启用RainAudio。

我们可以在EnableRain函数中进行giant设置。当某个云朵是雨云的时候，就会执行该函数。

打开EnableRun函数，并添加下图中的高亮节点：

接下来我们需要启用attenuation(衰减），并进行相关的设置。

设置Attenuation

在蓝图编辑器的Components面板中找到并选中RainAudio。在Details面板中找到Attenuation部分，启用Override Attenuation设置。

在Attenuation Distance部分，有两个参数需要设置。

其中一个是Radius,也就是声音开始衰减之前的最大距离。

另外一个是FalloffDistance，也就是声音衰减到零的距离。



在这里，将Radius设置为300，Falloff Distance设置为400。

这就意味着当玩家离音源的距离在300个单位以内时，音量是100%。当玩家离音源的距离在700个单位（300+400）时，音量会降到0。

如果当云朵消失的时候玩家还没有走出衰减范围，那么声音就会突然断掉。为此，我们需要设置声音的逐渐消失。

让声音逐渐消失

切换到Event Graph视图，然后找到FadeOut事件。操作的方式是在My blueprint面板中找到Graphs部分，然后双击EventGraph下列出的FadeOut。

在节点链的最后添加下图中的高亮节点：

此时，当玩家触碰云朵的时候，就会执行FadeOut。Timeline(FadeTimeline)节点会输出一个介于0和1之间的数值。通过使用该数值，就可以让RainAudio的音量产生渐变。

最后还有一处需要设置的。当某个声音的音量是0%时，就会停止播放。而因为在声音开始的时候玩家在可以听到声音的范围之外，S\_Rain的音量就是0%。此时，当我们进入可以听到声音的范围内时，也不会听到声音。



我们可以使用Virtualize when Silent设置来修复这个问题。使用该设置，不管音量如何，都会播放声音。

点击compile按钮，然后关闭BP\_Cloud。

找到Audio文件夹，并打开S\_Rain。在Sound部分启用Virtualize when Silent。

关闭S\_Rain，返回主编辑器。

点击Play按钮，然后移动到雨云的范围内，看能否听到下雨的声音~

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/>