音效框架

代码目录：Assets\Scripts\Frame\Sound

Demo 场景：Assets\Scripts\Frame\Sound\Scene\AudioScene.unity

切换到 场景 AudioScene 运行，即可看到 GUI 显示的 播放、暂停、等按钮

1. 播放 2D 音效

string audioName = "sound\_actconfirm"; // 音效名

bool loop = false; // 是否循环

float volume = 1; // 音量(0-1)

int instanceId = SoundManager.GetInstance().PlayAudio2D(audioName, loop, volume);

每个播放都会生成唯一的id：instanceId ，可以通过instanceId 获取当前播放的音效信息，控制其暂停、继续、停止

1. 播放3D音效

Vector3 position = transform.position; // 播放音效的位置

string audioName = "sound\_click\_02"; // 音效名

bool loop = false; // 是否循环

float volume = 1; // 音量(0-1)

int instanceId = SoundManager.GetInstance().PlayAudio3D(transform.position, audioName, loop, volume);

1. 播放3D 跟随音效

int instanceId = SoundManager.GetInstance().PlayAudio3DFollow(Transform target, string audio, bool loop, float volume)

1. 播放背景音乐

string audioName = "kaNong"; // 音效名

bool loop = false; // 是否循环

float volume = 1; // 音量(0-1)

int instanceId = SoundManager.GetInstance().PlayBG(audioName, loop, volume);

1. 暂停音效、音乐

SoundManager.GetInstance().Pause(instanceId);

1. 暂停后继续播放

SoundManager.GetInstance().UnPause(instanceId);

1. 暂停所有

SoundManager.GetInstance().PauseAll()

1. 取消暂停所有，继续播放

SoundManager.GetInstance().UnPauseAll()

1. 停止播放

SoundManager.GetInstance().Stop(instanceId);

1. 停止所有

SoundManager.GetInstance().StopAll();