

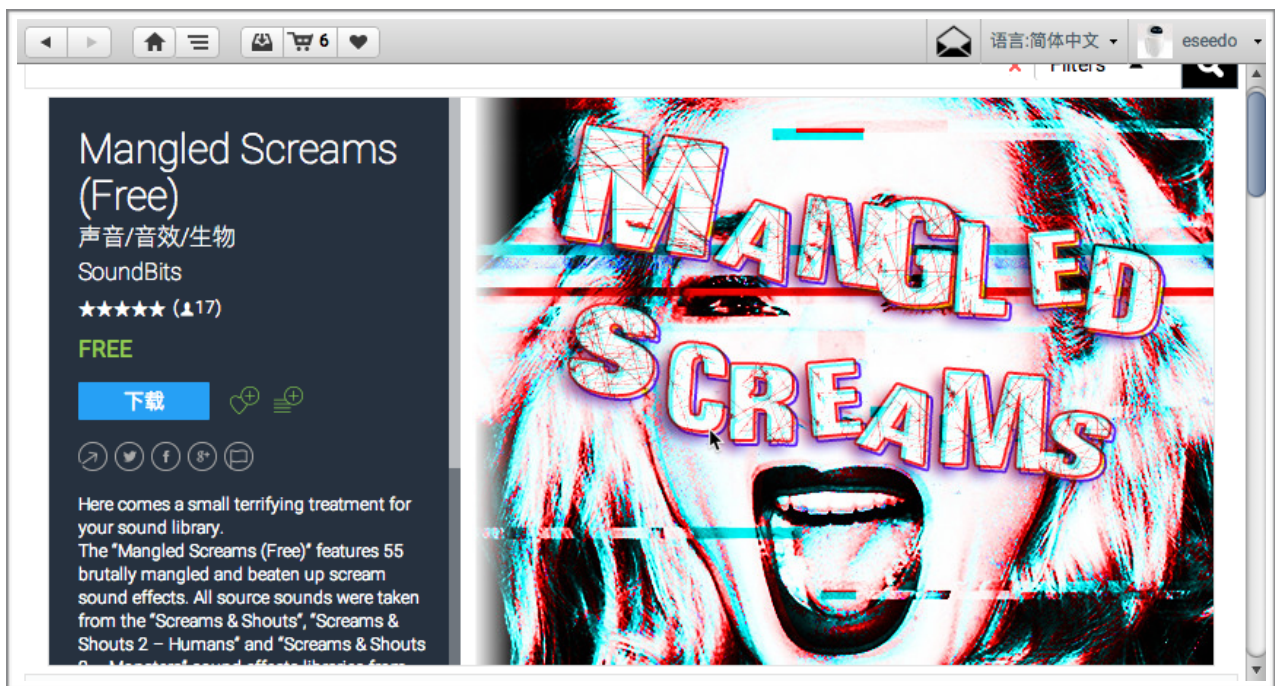
欢迎继续回到我们的学习。

在上一课的内容中，我们实现了更直观化的攻击特效。当敌人攻击时，让画面变红，产生一种更紧张的氛围。

不过只有画面效果还是稍显不足，在这一课的内容中，我们将给游戏添加背景音乐和音效。

这一部分的内容相对简单。

打开Unity，切换到Asset Store选项，然后在其中搜索scream，找到下图中的音效，或者你喜欢的其它音效。



点击下载，并将其导入到项目之中。

接下来让我们对Project视图中的Assets文件结构做一些整理。

在Project视图中右键单击，创建一个名为_Scripts的文件夹。这里添加一个下划线纯粹是个人习惯，这样方便和导入的第三方插件区别开来。

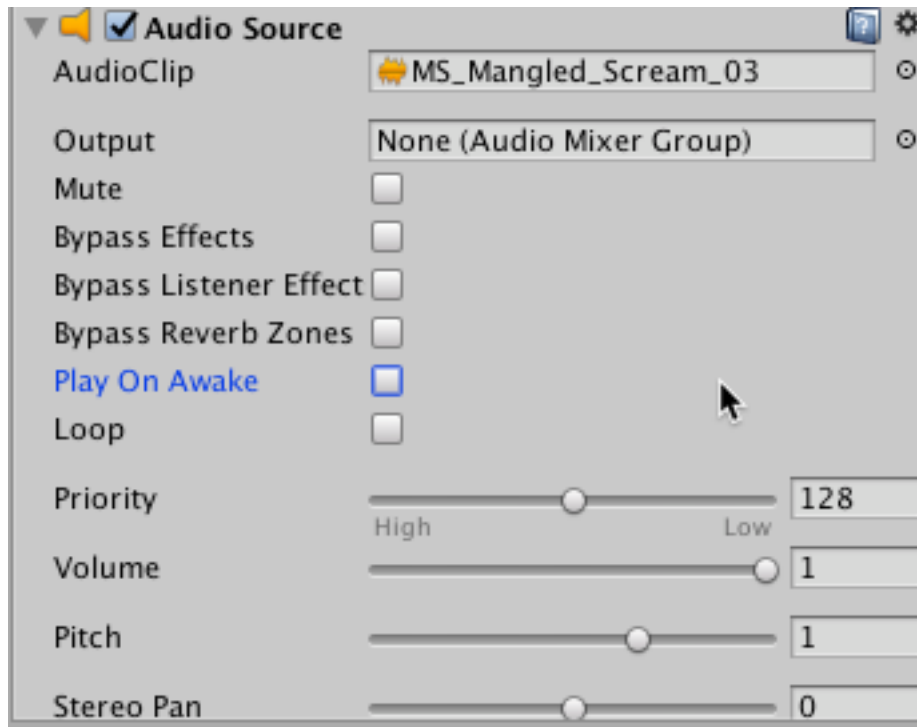
然后把之前在Assets根目录下的三个cs脚本文件拖到_Scripts文件夹中。

再创建一个名为Sounds的文件夹，然后把刚刚导入的Mangled_Screams文件夹拖到Sounds中。

接下来创建一个名为_AnimatorController的文件夹，把之前的zombieController拖到该文件夹中，创建一个名为Arts的文件夹，把bloodyScreen拖到该文件夹中。

还要创建一个名为_Prefabs的文件夹备用。

在Hierarchy视图中选择z@walk对象，然后添加一个新的组件，选择Audio Source,然后从Project视图中选择一个自己喜欢的音效到AudioClip处,取消勾选Play On Awake，因为我们将使用代码来激活。



在_Scripts中找到CollisionWithCamera.cs文件，将其打开，更改代码如下：

```
using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;

public class CollisionWithCamera : MonoBehaviour {

    //敌人是否在场
    public bool zombieIsThere;
    //计时器
    float timer;
    //两次攻击之间的间隔
    int timeBetweenAttack;

    //到GameControllerScript的引用
    private GameControllerScript gameController;
```

```

//1. 音效
AudioSource attackSound;

// Use this for initialization
void Start () {

    //定义初始数值
    timeBetweenAttack = 2;

    //创建到GameController对象的引用
    GameObject gameControllerObject =
GameObject.FindWithTag("GameController");

    if (gameControllerObject != null) {

        gameController =
gameControllerObject.GetComponent<GameControllerScript>();
    }

    //2. 初始化音效
    AudioSource[] audios = GetComponents<AudioSource>();
    attackSound = audios [0];
}

// Update is called once per frame
void Update () {

    //获取系统时间
    timer += Time.deltaTime;
    // print (timer);

    //判断敌人是否在场，而且攻击间隔大于2秒
    if (zombieIsThere && timer >= timeBetweenAttack) {

        //开始攻击动作
        Attack ();
    }
}
//碰撞开始

void OnCollisionEnter (Collision col)
{
    //判断碰撞体中是否有主摄像机
    if (col.gameObject.tag == "MainCamera") {

```

```

//          Debug.Log ("enter");
//          确认敌人在现场
//          zombieIsThere = true;
    }
}

//碰撞结束
void OnCollisionExit(Collision col){

    //判断碰撞体中是否有主摄像机
    if (col.gameObject.tag == "MainCamera") {

//          Debug.Log ("exit");
//          设置敌人不在现场
//          zombieIsThere = false;
    }

}

//攻击指令
void Attack(){

    //恢复计时器为0
    timer = 0;
    //输出结果
//          Debug.Log ("attack");

    //播放攻击动画
    GetComponent<Animator>().Play("attack");

    //执行GameControllerScript中的方法
    gameController.zombieAttack(zombieIsThere);

    //3.播放音效

    attackSound.Play ();
}

}

```

注意其中添加了数字编号注释的三部分代码。

1. 声明了一个AudioSource类型的变量attackSound
2. 初始化音效，并将其赋予attackSound，需要注意的是这里用的是GetComponents，而不是GetComponent，因为同一个游戏对象上可能会加挂多个音源。
3. 在Attack方法中播放音效。

回到Unity的主编辑器，点击Play预览游戏效果。

当敌人攻击的时候，除了播放攻击动画，看到屏幕上那可怕的特效，也会听到那令人毛骨悚然的音效。

好了，这一课的学习到此结束。