DEMO中第一版音效替换说明

音频文件位置

Unity3D中的音效文件放入Unity3D中的Assets/Audios文件夹中,新增加的音效文件请放入该文件夹进行测试。在Assets/Audios文件夹下默认的音频文件有:

- move.mp3 (移动)
- shot.mp3 (射击)
- aim.mp3(瞄准)
- background.mp3(主场景背景音乐)
- stealth.mp3 (潜行)

后续版本可能需要:

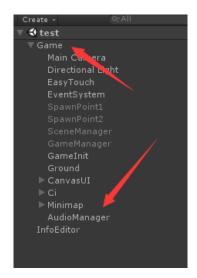
- castnet.mp3 (撒网)
- loginbgm.mp3(登录场景背景乐)
- selectbgm.mp3(选人场景背景乐)
- victory.mp3(胜利)
- lose.mp3 (失败)

音乐文件格式

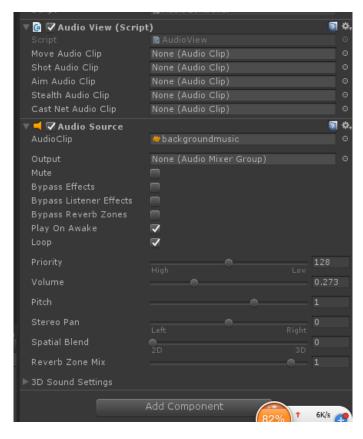
音乐格式支持wav和mp3,长时间播放的音乐,如BGM,最好使用mp3格式存储

如何修改绑定

DEMO中的音效文件都是绑定在场景中的Game->AudioManager中,如图:



选中这个AudioManager之后,在右侧的Inspector中,可以看到面板中缺失的音乐组件,如下图所示:



接下来只需要分别将改好的音乐(放在Assets/Audios文件夹中)拖入缺失的地方就可以了。

音频BUG说明和反馈