<https://docs.unity3d.com/540/Documentation/Manual/class-AudioNormalizeEffect.html>

**Audio Normalize Effect**

**音频标准化特效**

The **Audio Normalize Effect** applies a constant amount of gain to an audio stream to bring the average or peak amplitude to a target level.

音频标准化特效将恒定数量的增益应用到一个音频流，使音频的平均值或者峰值的振幅达到目标等级。

**Properties**

**属性**



| ***Property:*** | ***Function:*** |
| --- | --- |
| **Fade in time**  **淡入时间** | Fade in time of the effect in seconds (range 0 to 20000.0, default = 5000.0 seconds).  效果（以秒计算）的淡入时间（范围从0到20000.0，默认为5000秒）。 |
| **Lowest volume**  **最低值** | (range 0.0 to 1.0, default = 0.10).  （范围从0.0到1.0，默认为0.10）。 |
| **Maximum amp**  **最大增强** | Maximum amplification (range 20.0 to 100000.0, default = 20 x).  最大增强（范围20.0到100000.0，默认为20x）。 |