**Unity3D 实现音乐播放**

Posted on 2013年03月21日 by U3d / [Unity3D脚本/插件](http://www.unitymanual.com/category/script)/被围观 340 次

[**Unity3D**](http://www.unitymanual.com) 实现音乐播放。在Component -- Audio下创造一个Audio Source 附于一个GameObject上，加上音乐，把playOnAwake勾去掉，然后将控制脚本附于它，再建一个GUI按钮来调用AudioSwitch()这个函数就OK了。

脚本如下：

var myAudio;  
myAudio = GetComponent(AudioSource); //获取声音元件  
private var scrollVol : float = 0.5; //定义音量控制变量  
function AudioSwitch (){  
if(!myAudio.playOnAwake) //判断是否开关  
{  
myAudio.Play();  
myAudio.playOnAwake=true;  
}  
else  
{  
myAudio.Stop();  
myAudio.playOnAwake=false;  
}  
}  
function OnGUI()  
{  
if(myAudio.playOnAwake)  
{  
scrollVol = GUI.HorizontalSlider (Rect (150,175,100,20), scrollVol, 0.0, 1.0);  
myAudio.volume = scrollVol;  
}  
}