**Unity3D教程：声音控制AudioSource**

Posted on 2013年05月08日 by U3d / [Unity3D 基础教程](http://www.unitymanual.com/category/manual/unity3d-%e5%9f%ba%e7%a1%80%e6%95%99%e7%a8%8b)/被围观 49 次

场上新增Empty物件(GameObject -> Create Empty)并命名为audio。

在audio物件上新增Audio Source(Component -> Audio -> Audio Source)。

把要控制的声音拖曳到audio物件里的Audio Source的Audio Clip上。

将下面程式码复制到Java Script，拖曳到摄影机上。

再把audio物件拖曳到摄影机里的Java Script中的music上然後执行。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| 01 | **var** music:AudioSource; |
| 02 |  |
| 03 | function OnGUI(){ |
| 04 |  |
| 05 | **if**(GUI.Button(Rect(0,0,100,50),"Play")){ |
| 06 | music.Play(); |
| 07 | } |
| 08 |  |
| 09 | **if**(GUI.Button(Rect(0,50,100,50),"Stop")){ |
| 10 | music.Stop(); |
| 11 | } |
| 12 |  |
| 13 | } |