**赛车加速的音效**

Posted on 2013年05月31日 by U3d / [Unity3D脚本/插件](http://www.unitymanual.com/category/script)/被围观 74 次

首先把赛车音效加入到工程里面；然后新建一个javascript文本，脚本代码如下：

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

|  |  |
| --- | --- |
| 01 | [html] view plaincopyprint? |
| 02 |  |
| 03 | **var** oldboy:AudioClip; |
| 04 |  |
| 05 | function Update() |
| 06 |  |
| 07 | { |
| 08 |  |
| 09 | [html] view plaincopyprint? |
| 10 |  |
| 11 | audio.play();*//播放* |
| 12 |  |
| 13 | [html] view plaincopyprint? |
| 14 |  |
| 15 | *// audio.stop();//停止* |
| 16 |  |
| 17 | [html] view plaincopyprint? |
| 18 |  |
| 19 | *// audio.pause(); //暂停* |
| 20 |  |
| 21 | [html] view plaincopyprint? |
| 22 |  |
| 23 | [html] view plaincopyprint? |
| 24 |  |
| 25 | <pre **class**=“javascript” name=“code”>*//var impact : AudioClip;* |
| 26 |  |
| 27 | *//function OnCollisionEnter () {* |
| 28 |  |
| 29 | *// audio.PlayOneShot(impact);* |
| 30 |  |
| 31 | *//}</pre><br>* |
| 32 |  |
| 33 | *//当碰撞的时候被碰物体发出的声音；* |
| 34 |  |
| 35 | <pre></pre> |
| 36 |  |
| 37 | <p> </p> |
| 38 |  |
| 39 | <p>还有在界面上还有三个比较重要的属性：如下图所示，1.Mute是指静音；2.Play On Awake是指默认播放，也就是说，不用在脚本中写play()了；3.loop顾名思义就是指循环播放啦。</p>Unity3D教程手册 |
| 40 |  |
| 41 | <p><img alt=“” src=“http:*//hi.csdn.net/attachment/201111/8/0\_1320754613GDrN.gif”></p>* |
| 42 |  |
| 43 | <p> </p> |
| 44 |  |
| 45 | <p>在新建一个空的Gameobject（Gameobject---》 Create Empty）。</p> |
| 46 |  |
| 47 | <p>然后把脚本绑到这个空对象。</p> |
| 48 |  |
| 49 | <p>然后你就能看到如图所示的东西了，不过你的都是现实None,你安后面的编辑（那个小圆圈）就行了。</p> |
| 50 |  |
| 51 | <p>最后点击play就Ok了。</p> |
| 52 |  |
| 53 | <p> </p> |
| 54 |  |
| 55 | <p>可能有说不清楚的地方，总之最后结果就是如图所示的效果，不清楚的可以问我，我的QQ：397319689（有点笨），呵呵呵~~~~~~</p> |
| 56 |  |
| 57 | <p><img alt=“” src=“http:*//hi.csdn.net/attachment/201111/8/0\_1320746937K7A0.gif”><img alt=“” src=“http://hi.csdn.net/attachment/201111/8/0\_1320754613GDrN.gif”></p>* |