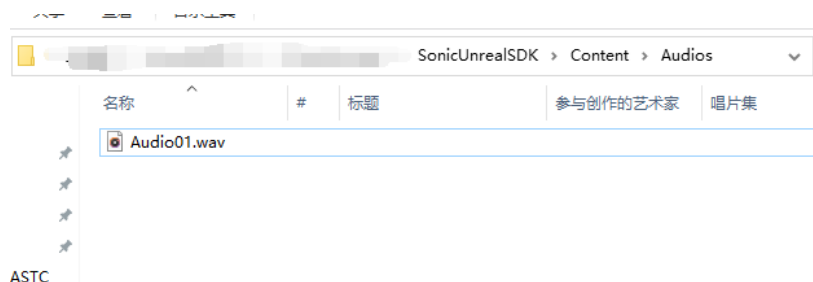


宽频振动

一、放置音频文件

将想要转换为振动信号的音频文件置于项目文件夹下 Content 目录，建议将需要的音频文件全部放在同一个目录下。这里示例将 Audio01.wav 文档放置在 Content 路径下的 Audios 文件夹下。SDK 支持 pcm、mp3、mp4、aac、wav 的音频格式。



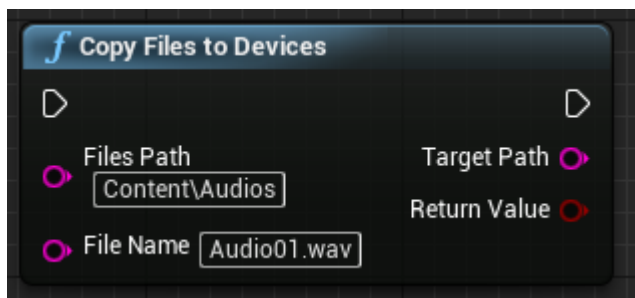
二、打包前设置

Unreal 打包时，默认不会将普通文件打包到 APK 中，所以需要特定设置，才可以将音频文件打包到 APK 中。单击 ProjectSettings-》Packaging-》Additional Non-Asset Directories To Copy 右侧的加号，输入你需要打包进 APK 的音频文件所在文件夹。示例如下：



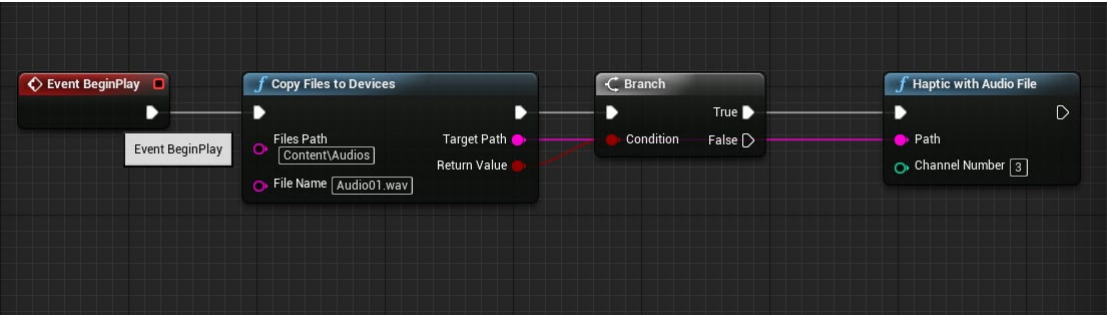
三、拷贝音频文件

SDK 播放音频文件之前，需要将 APK 内的音频文件拷贝到设备目录下，所以在调用振动接口之前，需要先调用拷贝音频文件接口：



四、使用音频文件驱动振动

在调用完拷贝接口后，方可调用振动接口 Haptic with Audio File，其中 ChangelNumber 接口，当输入为 1 时，左手振动，输入为 2 时，右手振动，输入为 3 时，双手振动。



详细实现位于示例工程的关切蓝图中。

五、振动相关接口说明

	功能	主动停止手柄振动，而不等振动结束
	输入	Channel Number: 1 为左手, 2 为右手, 3 为双手。
	输出	无
	返回值	True: 获取成功, False: 获取失败

	功能	通过音频文件调用手柄宽频振动，音频文件支持格式为 pcm mp3 mp4 aac wav
	输入	Path 音频文件路径
	Channel Number: 1 为左手, 2 为右手, 3 为双手。	

Loop Count:播放次数, 0 为一直播放。	
输出	无
返回值	True: 已连接, False: 未连接

通过音频文件调用手柄宽频振动, 音频文件支持格式为 pcm mp3 mp4 aac wav	
	Path 音频文件路径
	输入 Channel Number: 1 为左手, 2 为右手, 3 为双手。
	输出 无
	返回值 无