声音表结构

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 字段名 | 数据类型 | 备注 |
| 音效ID | String | 要播放声音的ID |
| 文件名 | String | 声音文件的名字 |
| 类型 | Enum | 所播声音的类型 |
| 音量 | Float | 音量的大小（0——1.0） |
| 循环 | Int | 播放次数，-1表示循环 |
| 优先级 | Int | 在声音比较多的情况下决定哪些类型的声音需要播放 |
| 3D | Enum | 是否是3D音效 |
| 最小距离 | Float | 能听到声音的最小距离 |
| 最大距离 | Float | 能听到声音的最打距离 |
| 最小角度 | Int | 能听到声音的最小角度范围，一般填360 |
| 最大角度 | Int | 能听到声音的最打角度范围，一般填360 |
| 角度外音量 | Float | 在最大角度外的声音音量，一般填0 |
|  |  |  |
| 类型枚举值 |  |  |
| 枚举名称 | 枚举值 | 备注 |
| 背景音乐 | 0 | 游戏中的背景音乐 |
| 界面音效 | 1 | 点击界面发出的声音 |
| 环境音效 | 2 | 游戏中的环境音效 |
| 动态音效 | 3 | 游戏中的动态音效 |
|  |  |  |
|  |  |  |
| 3D枚举值 |  |  |
| 枚举名称 | 枚举值 | 备注 |
| 否 | 0 | 不是3D音效 |
| 是 | 1 | 是3D音效 |
|  |  |  |
|  |  |  |