第一章：Web audio ***[API](http://www.uisdc.com/tag/api" \o "查看 API 中的全部文章" \t "http://www.tuicool.com/articles/_blank)***

# 制作音频图形

1. 创建一个音乐对象
   1. var actx = new AudioContext( )
2. 创建分析机
   1. var analyser = actx.createAnalyser( )
3. 创建媒体源
   1. var audioSrc = actx.createMediaElementSource(audio)
4. 将媒体源与分析机连接
   1. audioSrc.connect( analyser )
5. 将分析机与目标点连接（扬声器）
   1. analyser.connect( actx.destination )
6. 加载音乐资源二种方式
   1. 静态的，加载自己服务器里的资源
   2. 动态的，加载其它服务器里的资源 Ajax jsonP
7. 对音频节点分析
   1. 利用大量滤波器BiquadFilterNode调整音色
   2. 使用ChannelSplitterNode分割左右声道
   3. GainNode调整增益值实现音乐淡入淡出
8. 被渲染音频流输出到扬声器

# 利用 canvas 绘制音频

1. 创建一个与音频频次等长的数组
2. var voicehigh = new Uint8Array(analyser.frequencyBinCount)
3. 将分析出来的音频数据添加到数组里面

b) analyser.getByteFrequencyData(voicehigh)

1. 由于音频频次数据的长度1024，可以只取一部分

c) var step = Math.round(voicehigh.length/100)

1. 绘制100个条形图

d) var iH = (voicehigh[step\*i])/3 是每一个的高度

