

4.4 Sound(声音)

Sound 是在 Scene 中的音源，支持 3D 左右立体声，听者在场景中走动或者在 VR 中摇动头部的话，声音会随着听者变化。

用这个组件的时间要记住：

- leaf 节点不能有子组件存在。
- 默认定位：`style: {position: absolute}`。
- 在 Carmel 浏览器 MP4 是不支持的，可以用 WAV 替代。

属性

[View props...](#) [查看左侧导航的"View"的属性](#)

autoPlay PropTypes.bool

在组件加载的时间是否自动播放声音，默认是 `true`

playStatus PropTypes.oneOf(['none', 'play', 'stop'])

控制播放状态的，默认是为 `'none'`。

用默认的 `playStatus` 和 `autoPlay` 意味着当场景加载完毕后就开始自动播放，也可以暂停然后开始，相应的把 `autoPlay` 设置成 `'stop'` 和 `'start'`

source PropTypes.shape({uri: PropTypes.string})

格式是：`{uri: 'http'}`

style style

[Layout Props...](#) [查看左侧导航的"布局属性"](#)

[Transforms...](#) [查看左侧导航的"三维坐标、变换"](#)