模拟多普勒、混响

unity支持控制麦克风录制音频

用轨道来表示音乐，因为音乐是跟时间走的，私以为一切按序流动的都可以用轨道表示，而又有什么是脱离于时间空间而存在的呢。

unity依然使用轨道来表示音频

MIDI文件便于各种设备交换演奏资料，但是MIDI的声音依赖于音频硬件中可用的声音库，MIDI不发送声音，只发送像是音调和音乐强度的数据，音量，颤音和相位等参数的控制信号，还有设置节奏的时脉信号，这使得不同的机器其发声不尽相同。

但是音轨模块相当于“乐器”，这使得其作为游戏中的音乐非常适用

Audio Mixer 待学

ambisonics 高保真（与混响矛盾）

audio clip

发现貌似2020支持了flac格式

Mono单声道

force to mono 在打包之前将多个声道混合成单声道

多声道混合后将音频规范化（对音频记录应用一个恒定的增益量，使振幅达到目标水平(范数)因为在整个记录过程中应用相同的增益，信噪比和相对动态是不变的）

Load In Background

当这个选项被启用时，音频Clip的加载将在一个单独的线程上延迟，而不会阻塞主线程。

Ambisonic高保真立体音频

音源以一种表示可以根据听者方向旋转的音场格式存储音频。它对360度视频和XR很有用

应用程序。如果您的音频文件包含双音编码的音频，请启用此选项。