



河北师范大学软件学院
Software College of Hebei Normal University

Android移动应用开发



Android 基础开发

第十四章 Android中的多媒体



Java与移动智能设备开发



目录

1 音频处理

2 视频处理

3 摄像头应用



手机的应用

- 现在手机已经不是单纯的通讯工具，已经集成照相机，音乐播放器，视频播放器，游戏机等种种功能。





Android手机

- Android中提供了简单的API实现这些功能。
 - 声音的录制和播放
 - 视频的播放
 - 照相机的使用



使用MediaPlayer播放音频

- Android中提供了MediaPlayer类进行音频的播放，其常用方法：
 - start()：开始或者恢复播放
 - stop()：停止播放
 - pause()：暂停播放
 - prepare()：准备就绪
 - reset()：重置MediaPlay
 - static MediaPlayer creat(Context,Uri)：从URI来装载音频文件，返回MediaPlayer对象
 - static MediaPlayer creat(Context,resid)：从resid资源中装载音频文件，返回MediaPlayer对象
 - void setDataSource(...)：动态的获取资源



使用MediaPlayer播放音频

- `setOnCompletionListener()` : 播放完成的事件监听
- `setOnErrorListener()` : 播放错误的事件监听
- `setOnPreparedListener()` : `prepare`方法的事件监听
- `setOnSeekCompleteListener()` : `seek`方法的事件监听
- MediaPlayer缺点
 - 资源占用高，延迟时间长
 - 不支持多个音频同时播放



使用MediaPlayer播放音频

- MediaPlayer播放音频文件

//播放raw文件中的音频文件

```
MediaPlayer mediaPlayer = MediaPlayer.create(this, R.raw.m1);  
mediaPlayer.start();
```

//播放assets文件中的音频文件

```
AssetManager assetManager = getAssets();  
AssetFileDescriptor afd = assetManager.openFd("m1.mp3");  
MediaPlayer mediaPlayer = new MediaPlayer();  
mediaPlayer.setDataSource(afd.getFileDescriptor(),  
    afd.getStartOffset(),  
    afd.getLength());  
mediaPlayer.prepare();  
mediaPlayer.start();
```



使用MediaPlayer播放音频

- MediaPlayer播放音频文件的步骤
 - 创建MediaPlayer对象

//播放网络文件

```
MediaPlayer mediaPlayer = new MediaPlayer();  
mediaPlayer.setDataSource( "MP3网络地址" );  
mediaPlayer.prepare();  
mediaPlayer.start();
```




使用SoundPool播放音效

- 如果程序中经常播放密集短促的音效，使用SoundPool（音效池）来管理多个短促的音效。
- 特点：
 - CPU占用量低
 - 反应延迟小
 - 可设置声音的品质、音量、播放比率等参数



使用SoundPool播放音效

- 常用方法：
 - build() : 通过Builder对象构造SoundPool对象
 - int load (...) : 加载声音，返回当前声音的ID
 - load(Context context, int resId, int priority)
 - load(FileDescriptor fd, long offset, long length, int priority)
 - load(AssetFileDescriptor afd, int priority)
 - load(String path, int priority)
 - 注意：priority一般设为1
 - int play(int soundID, float leftVolume, float rightVolume , int priority, int loop, float rate)
 - 声音id；左、右声道音量；优先级；是否循环（0：不循环，-1：循环）；播放比率（0.5~2，正常比率为1）



使用SoundPool播放音效

- 使用SoundPool的步骤：
 - 通过new SoundPool.Builder()构造SoundPool的Builder对象
 - 给Builder对象设置参数(AudioAttributes)[可选项]
 - 通过Builder对象的build()方法构造SoundPool对象
 - 调用SoundPool对象的load方法加载资源，最好使用HashMap来管理所加载的声音
 - 给SoundPool注册加载声音资源完成监听器，并在监听器实现中调用SoundPool对象的play方法播放声音



使用SoundPool播放音效

- 注意：
 - 可实现多个声音资源同时播放，只需在监听器实现中同时设置play多个资源即可，不添加此监听器，可能出现听不到声音的情况
 - Android5.0（API21）以后使用Builder构造器创建SoundPool对象，Android5.0之前使用SoundPool的构造方法创建其对象



使用SoundPool播放音效

```
//API21 (android5.0) 以上版本推荐创建SoundPool对象的方法
SoundPool.Builder builder = new SoundPool.Builder();//创建Builder对象
//设置最多允许容纳的音频流
builder.setMaxStreams(10);
final SoundPool sp = builder.build();

//API21 (android5.0) 以下版本创建SoundPool对象的方法
// 初始化soundPool, 设置可容纳12个音频流, 音频流的质量为5
SoundPool sp = new SoundPool(10, 0, 5);
```



使用SoundPool播放音效

```
//定义一个HashMap用于存放音频流的ID
final Map<Integer, Integer> musicId = new HashMap();
//通过load方法加载指定音频流，并将返回的音频ID放入musicId中
musicId.put(1, sp.load(getApplicationContext(), R.raw.x1, 1));
.....;
sp.setOnLoadCompleteListener(new SoundPool.OnLoadCompleteListener() {
    public void onLoadComplete(SoundPool soundPool, int sampleId, int status) {
        //指定播放多个音频流,可以同时播放
        soundPool.play(musicId.get(1), 1, 1, 0, 0, 1);
    }
});
```



使用MediaRecorder录制音频

- 手机一般都提供了麦克风硬件，Android提供MediaRecorder进行声音的录制。
- 操作步骤：
 - 创建MediaRecorder对象
 - 调用MediaRecorder对象的setAudioSource方法设置声音来源，一般是MediaRecorder.AudioSource.MIC
 - 调用MediaRecorder对象的setOutputFormat设置录制音频的文件格式
 - 调用MediaRecorder对象的对应方法设置音频编码，编码位率，采样率



使用MediaRecorder录制音频

- 操作步骤：
 - 调用MediaRecorder对象的setOutputFile方法设置文件保存的位置
 - 调用MediaRecorder对象的prepare方法准备录制
 - 调用MediaRecorder对象的start方法开始录制
 - 录制完成，调用MediaRecorder对象的stop方法停止录制，调用release方法释放资源
 - 需设置允许录制音频权限



使用MediaRecorder录制音频

```
//定义一个HashMap用于存放音频流的ID  
mr = new MediaRecorder(); //设置音源, 这里是来自麦克风  
mr.setAudioSource(MediaRecorder.AudioSource.MIC);  
//输出格式为3gp格式  
mr.setOutputFormat(MediaRecorder.OutputFormat.THREE_GPP);  
mr.setAudioEncoder(MediaRecorder.AudioEncoder.AMR_NB); //编码  
mr.setOutputFile(getFilesDir()+"/sound.3gp"); //输出文件路径  
mr.prepare(); //准备就绪  
mr.start(); //开始录制
```

```
mr.stop(); //停止录制  
mr.release(); //释放资源
```



目录

1 音频处理

2 视频处理

3 摄像头应用



使用VideoView播放视频

- Android通过VideoView组件进行视频的播放。
- 操作步骤：
 - 在界面布局中定义VideoView组件，或通过Java代码定义
 - 调用VideoView的方法加载视频：
 - `setVideoPath(String path)`：加载视频文件
 - `setVideoURI(Uri uri)`：加载uri所对应的视频
 - 调用VideoView的`start`，`stop`，`pause`控制视频的播放



使用VideoView播放视频

```
VideoView vv = findViewById(R.id.vv_video);  
//创建MediaController对象  
MediaController controller = new MediaController(this);  
File video = new File(getFilesDir() + "/life3.mp4");  
if (video.exists()) {  
    //加载视频资源  
    vv.setVideoPath(video.getAbsolutePath());  
    //关联视频控件与MediaController  
    vv.setMediaController(controller);  
}
```



目录

1 音频处理

2 视频处理

3 摄像头应用



通过Camera进行拍照

- Android提供了Camera类来实现摄像头相关的功能。步骤如下：
 - 调用CameraManager的openCamera方法打开摄像头
 - 获取摄像头设备
 - 创建CameraCaptureSession对象
 - 通过createCaptureRequest方法设置拍照或预览效果参数
 - 调用CameraCaptureSession对象的capture方法进行拍照



通过Camera进行拍照

- 可以调用系统摄像头拍照应用并显示拍照后的图片

//调用系统摄像头拍照，注意需要添加允许操作摄像头权限

```
Intent cameraIntent = new  
Intent(android.provider.MediaStore.ACTION_IMAGE_CAPTURE);  
startActivityForResult(cameraIntent, CAMERA_REQUEST);
```

//在Activity的onActivityResult回调方法中获取拍照结果并显示

```
protected void onActivityResult(int requestCode, int resultCode, Intent data) {  
    if (requestCode == CAMERA_REQUEST && resultCode == RESULT_OK) {  
        Bitmap photo = (Bitmap) data.getExtras().get("data");  
        ivPhoto.setImageBitmap(photo);  
    }  
}
```



课程回顾

1

音频处理

2

视频处理

3

摄像头应用



Thank you!

