



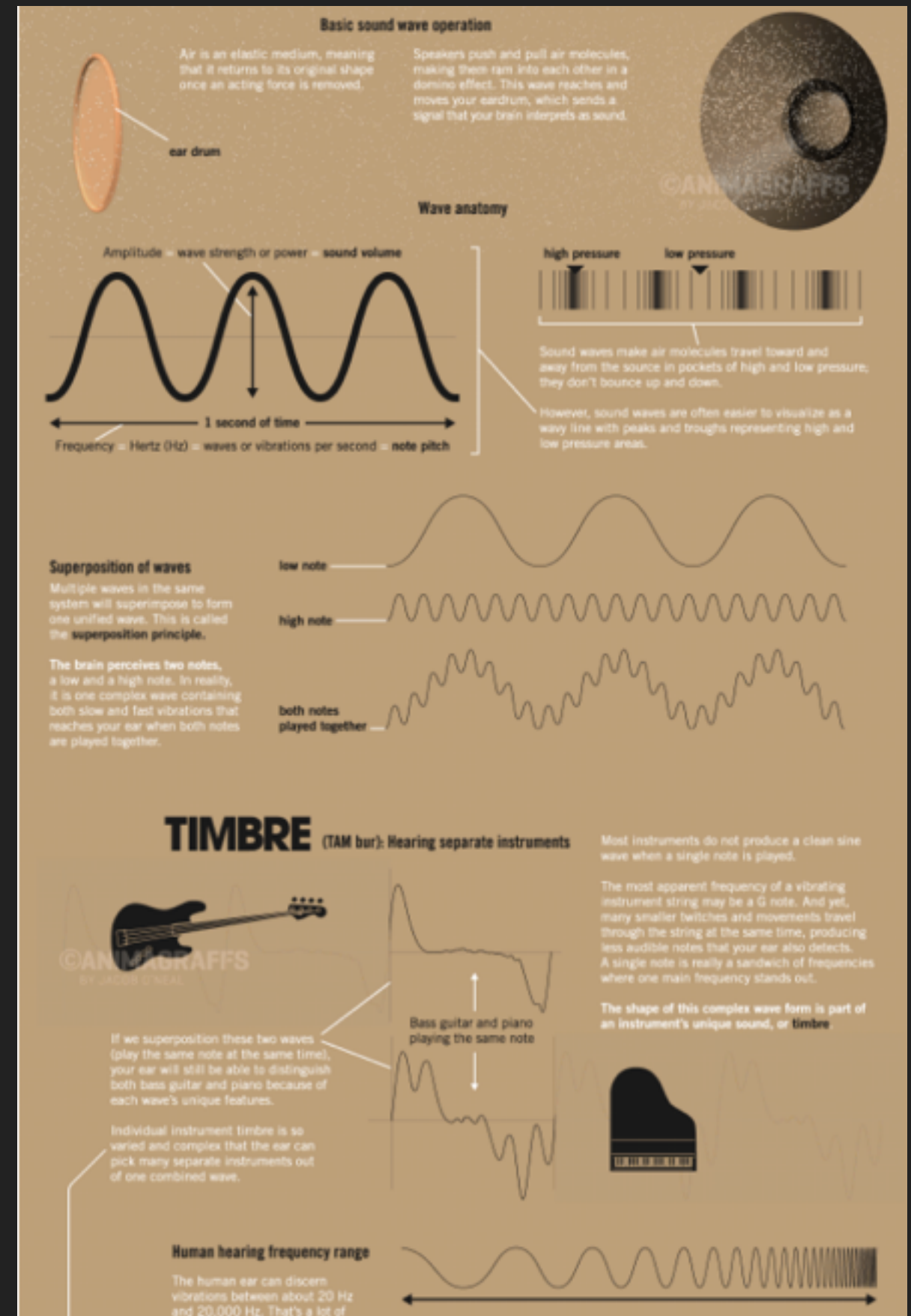
播放音樂效

---

# CORONA入門課

# 音樂效(Audio)

- ▶ openAL features
- ▶ 32個獨立設定聲道
- ▶ 主聲道設定控制所有聲道
- ▶ 幾乎即時，但不保證精準



## 支援Audio格式

Platform	.wav	.mp3	.ogg	.aac	.caf	.aif
iOS	✓	✓		✓	✓	✓
Android	✓	✓	✓			
Windows Phone	✓		✓			
OS X (Mac)	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Windows Desktop	✓	✓	✓	✓		

.wav須為 16-bit 未壓縮格式

.mp3和.aac這兩種高壓縮格式，後者在專利上面較具優勢

.ogg沒有專利問題

高壓縮格式可能導致迴圈播放連接破裂

.mp3格式在取得長度上可能會不準，尤其是用loadStream進行載入

- ▶ 每個audio需設定一聲道播放
- ▶ 如無設定，由CoronaSDK選定空聲道
- ▶ 可利用reserveChannels()保留特定聲道
- ▶ 如同時設定主聲道與單一聲道音量，該聲道音量會採兩個數值加乘
- ▶ 聲道音量一經設置就會予以保存，包含自動分配聲道
- ▶ 如需設置音量，最好自行設置聲道



### audio.loadSound()

- 1.載入整個檔案到記憶體中
- 2.適合較短或較常用的檔案
- 3.盡量在load app或new scene的時候載入

### audio.loadStream()

- 1.切成小片段於播放時分次載入
- 2.適合於背景音樂
- 3.對於CPU的消耗較大

所有格式皆支援這兩種方式



# audio Events

- ▶ `event.name`  
"soundCompletion"
- ▶ `event.channel`  
聲道號碼數
- ▶ `event.handle`  
audio檔案參考
- ▶ `event.completed`  
是否自行停止



# audio控制

---

pause()	resume()	rewind()	seek()
暫停播放	繼續播放	移動磁頭到起點	移動磁頭到指定時間
stop()	stopWithDelay()	fade()	fadeOut()
停止播放，如為 loadStream，不會回到起點	在某個延遲時間後停止	淡入	淡出

**audio**清除

---

**audio.dispose( handler)**

釋放audio檔案記憶體

**handler = nil**

將變數清除



## 效能提示

---

設定頻率44100,22050,11025，越低越省效能

```
application =  
{  
  content =  
  {  
    width = 480,  
    height = 960,  
    scale = "letterbox",  
    audioPlayFrequency = 22050  
  },  
}
```

確保audio素材頻率與此一致

單聲道(Mono)所耗記憶體僅立體聲(Stereo)一半，效果差不多

```
audio.setVolume(0.5) //設置音量為50%
```

```
audio.setVolume(0.5,{channel=1}) //設置聲道1的音量為50%
```

```
audio.setMaxVolume(0.8) //設置最大音量為80%
```

```
audio.setMinVolume(0.2) //設置最小音量為20%
```

```
audio.reserveChannels(2) //保留聲道2
```