Bass

1，chan：一个DWORD类型的全局句柄保持内存中的声音数据

2，BASS\_ChannelGetLength：获得声音文件的字节长度

*每个像素字节数 = 文件的字节长度 / 显示区域的宽度*

*Bpp = file\_length / area\_width*

将文件的字节数据分为area\_width块。每块有bpp个字节。

3，QWORD pos = BASS\_ChannelGetPosition(chan,BASS\_POS\_BYTE); 获得当前播放字节的位置。4，DWORD wpos = pos / g\_bypePerPixel; 获得当前像素位置：第pos个字节位于第几个数据块

5，DWORD peaks\_level = BASS\_ChannelGetLevel(chan); 获得当前波峰的峰值，振幅

DWORD avg\_level = ( LOWORD(peaks\_level) + HIWORD(peaks\_level) )/2; 需要计算出平均峰值。

6，波峰值的区间是0~32768，所以可以将平均峰值转化到区间：[0,1]。在display函数中，每次根据当前声音的波峰值转化到标准0，1区间，以此作为3d场景中的模型缩放因子。

7，scanPeaks函数是预处理声音文件，存储所有的峰值数据显示。

8，可以修改width的数值。Width值越大，显示出来的声音波更加精确。