**音乐&音效&CV**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **创建人名** | **修改人名** | **时间** | **修改内容** |
| 杨靖 |  | 2021-10-27 | 创建文档 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

# 逻辑相关

## 使用位置&逻辑

### BGM

* 大厅BGM
* 对战BGM
* 通过SystemConfig【系统常量配置】，进行调用

### 音效

* UI按键音效
  + 绑在UI控件上
* UI相关的效果音效
  + 通过SoundConfig【音效配置】，进行调用

### CV

* 对战过程CV
  + CV资源根据语言版本调用
  + CV触发时，如有多个同类型资源，随机一个进行播放
  + CVConfig【CV配置】

## 资源规格

* 对音乐&音效&CV的响度，赫兹，码率有规格要求
  + 所有音效要有淡入淡出
  + BGM结尾的空白音不要超过0.5秒
  + 所有音频的标准音量要统一
  + 每个音效导出两份：wav和mp3
    - wav：无损音效。码率与采样率：320kbps 44100hz。
    - mp3：压缩音效。码率与采样率：96kbps 44100Hz。
  + 提供特效的音效，声音效果需要和动画/特效匹配，音轨与序列帧对齐，无偏差。
  + 全部音效应属于统一风格，音频大小相同，声音无杂质。

## 控制需求

* BGM
  + BGM是互斥的（当一个BGM播放，当前BGM会结束）
  + BGM是循环的（当前BGM没有被停止，它会一直循环播放）
  + BGM的切换为淡入淡出
  + BGM的停止与播放
  + 当前BGM的暂停、继续
  + 调整当前BGM音量的大小
* 音效
  + 音效是共存的（多个音效可以同时播放）
  + 音效通常是单次播放的
  + 音效的停止与播放
  + 调整当前音效音量的大小
* CV
  + CV是共存的（多个CV可以同时播放）
  + CV是单次播放的
  + CV的停止与播放
  + 调整当前CV音量的大小

# 配置相关

## SoundConfig【音效配置】

## CVConfig【CV配置】

## SystemConfig【系统常量配置】