

标贝科技语音合成服务

iOS SDK使用说明文档

Name	Date	Reason For Changes	Version
	2019.11.28	创建文档，编写使用说明。	1.0
	2021.08.16	文档修改	1.0.5

目录

1.XCode集成Framework（参考demo）	3
1.兼容性说明	
2.在viewController中引用SDK的头文件；	
3. 实例化DBSynthesizerManager；	
4.在代理的回调中处理相关的逻辑，回传数据或处理异常。	
2.SDK关键类	4
3.调用说明	4
4.参数说明.....	5
4.1基本参数说明	
4.3 DBSynthesisPlayerDelegate回调方法说明	
4.4失败时返回的code对应表	
4.4.1失败时返回的msg格式	
4.4.2 对应code值：	

1. XCode集成Framework（参考demo）

1.兼容性说明

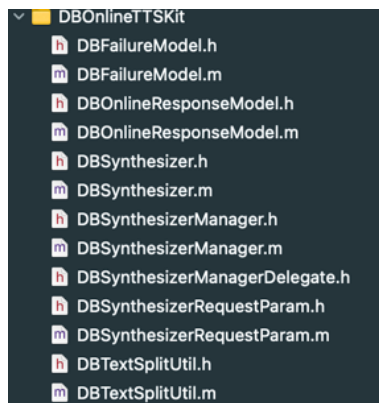
系统 iOS 9.0 以上； 架构： arm 64 ,i386

资源文件集成

a. Pod 方式集成：

Pod 'DBAudioSDK/DBOnlineTTSTKit ' , 'xxx' ; 'xxx'是SDK的版本号；

b.手动导入资源文件，资源目录如下图，具体可参照demo



2. 在viewController中引用SDK的头文件；

#import "DBSynthesizerManager.h"// 合成器的头文件

3. 实例化DBSynthesizerManager；

实例化DBSynthesizerManager对象，设置授权信息：a.)公有化设置clientId和clientSecret；b.)私有化设置url;具体可参考demo（可以设置是否log日志，默认为NO）；
备注：本sdk提供两种功能，1:处理在线合成的功能，以下称为合成功能；2.处理在线合成+播放器功能，以下统一称为播放器功能；

4.在代理的回调中处理相关的逻辑，回传数据或处理异常。

2.SDK关键类

1. DBSynthesizerManager.h：语音合成关键业务处理类，需要注册自己为该类的回调对象；
2. DBSynthesizerManagerDelegate：为DBSynthesizerManager的回调协议；
3. DBSynthesisPlayerDelegate:为播放器的合成回调协议，需要播放功能的需要遵守该协议；
4. DBSynthesizerRequestParam.h：设置合成需要的相关参数，按照如下的接口文档设置即可；
5. DBFailureModel.h：请求异常的回调类，包含错误码，错误信息，和错误的trace_id；
6. DBTTSEnumerate.h：sdk全局的错误枚举类；

3.调用说明

1. 初始化DBSynthesizerManager类，得到DBSynthesizerManager的实例。
2. 设置DBSynthesizerRequestParam合成参数，包括必填参数和非必填参数
3. 调用[DBSynthesizerManager startPlayNeedSpeaker: YES]方法开始与云端服务连接,如果设置为NO即不需要播放功能；
4. 在业务完全处理完毕，或者页面关闭时，调[self.synthesizerManager cancel]结束服务，释放资源；

播放X相关属性：

```
/// 合成播放器的回调
@property(nonatomic,weak)id <DBSynthesisPlayerDelegate> delegate;
/// 当前的播放进度
@property(nonatomic,assign,readonly)NSInteger currentPlayPosition;

/// 音频总长度
@property(nonatomic,assign,readonly)NSInteger audioLength;
/// 当前的播放状态
@property(nonatomic,assign,readonly,getter=isPlayerPlaying)BOOL playerPlaying;
```

4. 参数说明

4.1 基本参数说明

参数	参数名称	是否必填	说明
clientId	clientId	是	初始化sdk的clientId
clientSecret	clientSecret	是	初始化sdk的clientSecret
setText	合成文本	是	设置要转为语音的合成文本
setDelegate	数据回调方法	是	DBSynthesizerDelegate : 合成器回调 DBSynthesisPlayerDelegate 播放器回调
setVoice	发音人	是	设置发音人声音名称，默认：标准合成_模仿儿童_果子
setLanguage	合成文本语言类型	否	合成请求文本的语言，目前支持ZH(中文和中英混)和ENG(纯英文，中文部分不会合成),默认：ZH
setSpeed	语速	否	设置播放的语速，在0~9之间（支持浮点值），不传时默认为5
setVolume	音量	否	设置语音的音量，在0~9之间（只支持整型值），不传时默认值为5
setPitch	音调	否	设置语音的音调，取值0-9，不传时默认为5中语调
setAudioType	返回数据文件格式	否	可不填，不填时默认为4 audiotype=4：返回16K采样率的pcm格式 audiotype=5：返回8K采样率的pcm格式

4.2 DBSynthesizerManagerDelegate 回调类方法说明

参数	参数名称	说明
onSynthesisStarted	开始合成	开始合成
onprepared	准备就绪	第一帧数据返回是的回调，此时可以使用数据执行播放
onBinaryReceived	流式持续返回数据的接口回调	data 合成的音频数据;audioType 音频类型，如pcm。 interval 音频interval信息，可能为空。 endFlag 是否时最后一个数据块，false：否，true：是。
onSynthesisCompleted	合成完成。	当onBinaryReceived方法中endFlag参数=true，即最后一条消息返回后，会回调此方法。
onTaskFailed	合成失败	返回msg内容格式为： { "code":40000,"message":"...", "trace_id":"1572234229176271"} trace_id是引擎内部合成任务ID。

4.3 DBSynthesisPlayerDelegate回调方法说明

参数	参数名称	说明
readlyToPlay	播放器准备就绪	此时可以调起播放器进行播放
playFinished	播放完成	播放结束回调
playPausedIfNeed	播放暂停	播放暂停回调
playResumeIfNeed	播放继续	播放开始回调
updateBufferPositon	更新播放缓存进度	播放器缓存进度回调
playerFaiure	合成失败，以及播放器处理失败的回调	返回错误码和错误信息，如果是合成器错误会返回traceId

4.4失败时返回的code对应表

4.4.1失败时返回的msg格式

参数名称	类型	描述
code	int	错误码20开头为参数错误或者服务器链接失败 错误码10开头为服务器错误
message	string	错误描述
trace_id	string	引擎内部合成任务id（之后服务器错误会有）

4.4.2 对应code值：

错误码	含义
11190001	缺少ClientId
11190002	缺少Secret
11190003	token获取失败
11190004	参数未设置
11190005	合成文本内容为空
11190006	发音人参数错误
11190007	解析错误
11190008	链接服务器失败
10001	access_token参数获取失败或未传输
10002	domain参数值错误
10003	language参数错误
10004	voice_name参数错误
10005	audiotype参数错误
10006	rate参数错误
10007	idx错误
10008	single错误
10009	text参数错误
10010	文本太长
20000	获取资源错误
20001	断句失败
20002	分段数错误
20003	分段后的文本长度错误
20004	获取引擎链接错误
20005	RPC链接失败错误
20006	引擎内部错误

20007	操作redis错误
20008	音频编码错误
30000	鉴权错误（access_token值不正确或已经失效）
30001	并发错误
30002	内部配置错误
30003	json串解析错误
30004	获取url失败
30005	获取客户IP地址失败
30006	任务队列错误
40001	请求不是json结构
40002	缺少必须字段
40003	版本错误
40004	字段值类型错误
40005	参数错误
50001	处理超时
50002	内部rpc调用失败