

# nuptxiaoli

走走停停

目录视图

个人资料



nuptxiaoli0518

关注 发私信



访问： 21872次

积分： 1925

等级： BLOG > 4

排名： 第13244名

原创： 162篇      转载： 79篇

译文： 0篇      评论： 55条

文章搜索

文章分类

- Java基础 (17)
- JavaScript (10)
- 算法 (20)
- C++ (18)
- C++Primer学习 (10)
- Linux驱动开发 (2)
- 网络 (1)
- 设计模式 (12)
- webrtc (11)
- unix网络编程 (2)
- linux基础 (22)
- cocos2dx (2)
- apue (3)
- html (4)
- 数据库 (8)
- 音视频 (2)
- c基础 (16)
- web (6)
- 搭建环境 (1)

文章存档

- 2016年04月 (7)
- 2016年03月 (8)
- 2016年02月 (3)

## WebRTC audio解码后播放

2015-05-15 18:12      165人阅读      评论

版权声明：本文为博主原创文章，未经博主允许不得转载。

AudioDeviceLinuxPulse::PlayThreadProcess

AudioDeviceBuffer::RequestPlayoutData

因为 将 AudioDeviceBuffer注册了audioCallback

WebRtc\_Word32 AudioDeviceBuffer::RegisterAudioCallback(AudioTransport\* audioCallback)

```
{
    CriticalSectionScoped lock(&_critSectCb);
    _ptrCbAudioTransport = audioCallback;

    return 0;
}

VoEBaseImpl::NeedMorePlayData
// Register the AudioTransport implementation
if (_shared->audio_device()->RegisterAudioCallback(this) != 0)
{
    _shared->SetLastError(VE_AUDIO_DEVICE_MODULE_ERROR, kTraceWarning,
        "Init() failed to register audio callback for the ADM");
}
```

所以\_ptrCbAudioTransport->NeedMorePlayData会调用到VoEBaseImpl::NeedMorePlayData

```
res = _ptrCbAudioTransport->NeedMorePlayData(_playSamples,
    playBytesPerSample,
    playChannels,
    playSampleRate,
    &_playBuffer[0],
    nSamplesOut,
    &elapsed_time_ms,
    &ntp_time_ms);
```

展开

阅读排行

Java基础 Day01 Java介绍	(395)
DFS求迷宫问题	(335)
Java基础 Day14 泛型	(307)
Day14 自定义泛型类的使用	(290)
NetEQ 算法	(287)
ORACLE 第4节 多表查询	(283)
RAII手法封装互斥锁	(273)
快速排序	(257)
Dijkstra算法，求单源最短路径..	(253)
javascript是什么？	(251)

评论排行

设计模式C++实现（7）——...	(3)
设计模式C++实现（8）——...	(3)
设计模式C++实现（4）——...	(2)
全排列	(1)
Dijkstra算法，求单源最短路径..	(1)
快速排序	(1)
DFS求迷宫问题	(1)
Dijkstra算法	(1)
全排列方法求解八皇后问题	(1)
动态规划之数字三角形	(1)

推荐文章

\*4月28--30日：一起去北展揭开电信网络诈骗的神秘面纱  
\*Binder工作机制  
\* Java Web基础知识之Filter：过滤一切你不想看到的事情/a>  
\*Untiy Native Render Plugin在VR中的绘制(二): 透明排序  
\*随机过程-Metropolis-Hastings算法  
\*Fresco图片库研读分析

最新评论

JavaScript 对象  
Dre--amer：很实用的网页技术之一  
  
动态规划之数字三角形  
Dre--amer：看来楼主比较喜欢算法  
  
javascript草稿  
Dre--amer：来点文字描述就好了  
  
快速排序  
Dre--amer：算法的基础，不错  
  
Dijkstra算法，求单源最短路径(包含路径)  
Dre--amer：运筹学中接触过最短路径这些概念  
  
Dijkstra算法  
Dre--amer：以前好像学过这个算法  
  
BFS求解迷宫问题  
Dre--amer：很高深的样子，学习了  
  
全排列  
Dre--amer：数之间的排序，很有用，赞一个  
  
全排列方法求解八皇后问题  
Dre--amer：算法中的经典案例  
  
DFS求迷宫问题  
Dre--amer：感谢楼主分享，了解了

VoEBaseImpl::NeedMorePlayData  
OutputMixer::MixActiveChannels  
AudioConferenceMixerImpl::Process  
AudioConferenceMixerImpl::UpdateToMix  
Channel::GetAudioFrame  
AudioCodingModuleImpl::PlayoutData10Ms  
ACMNetEQ::RecOut  
WebRtcNetEQ\_RecOut  
WebRtcNetEQ\_RecOutInternal  
WebRtcNetEQ\_DSP2MCUinterrupt  
WebRtcNetEQ\_SignalMcu  
WebRtcNetEQ\_PacketBufferExtract  
WebRtcNetEQ\_BufstatsDecision  
WebRtcNetEQ\_DSPIInit  
FuncDecode  
OutputMixer::DoOperationsOnCombinedSignal  
AudioProcessingImpl::AnalyzeReverseStream  
OutputMixer::GetMixedAudio  
RemixAndResample  
AudioDeviceBuffer::GetPlayoutData  
AudioDeviceLinuxPulse::EnableWriteCallback  
AudioDeviceLinuxPulse::PaStreamWriteCallbackHandler

LATE(pa\_stream\_peek)(\_recStream, &sampleData, &sampleDataSize)

if (LATE(pa\_stream\_write)( \_playStream,(void \*) &\_playBuffer[\_playbackBufferUnused],write, "\*\*\*\*\*\n",1\_t) 0,1 PA\_OK)

顶 0  
踩 0

- 上一篇 WebRTC中的NETEQ技术的研究
- 下一篇 WebRTC录音

猜你在找

ArcGIS for JavaScript  
JavaScript for Qt Quick(QML)  
Spread for WinForms 电子表格控…  
ComponentOne Studio for WinF…  
微信公众平台开发入门

