

## aardio 范例: 合成并输出音乐

```
//合成并输出音乐
//教程链接: https://mp.weixin.qq.com/s/Feq3dT7r7G6F0cXlpXpRZQ
import win.util.lyric;
var lyric = win.util.lyric();
lyric.show();

//打开播放设备
import sys.midiOut;
var midiOut = sys.midiOut();

/*
可以在主线程里直接演奏音乐。
也可以将 midiOut 对象传入一个或多个独立线程，
要注意 close 函数会同时关闭所有线程的同一设备对象。
*/
thread.invoke( function(midiOut,lyric){

    //指定字幕回显函数
    midiOut.log = function(v) lyric.text = v;

    //不同线程指定不同通道，就可以轻松实现多乐器同时合奏。
    midiOut.channel = 1;

    //切换乐器，默认设置当前通道（不要用参数@2指定其他通道）
    midiOut.changeInstrument(12);

    midiOut.play("
        两只老虎,
        1__,2__,3__,1__
        两只老虎,
        1__,2__,3__,1__
        跑得快,
        3__,4__,5__,__
        跑得快,
        3__,4__,5__,__
        一只没有耳朵
        5__,6__,5__,4__,3__,1__
        一只没有尾巴,
        5__,6__,5__,4__,3__,1__
        真奇怪
        2__,'5__,1__,__
", "C4"/* 1=C *//250/* J=120 */);

/*
所有音符、指令、字幕使用逗号、竖线、换行（兼容任何换行符格式）之一分隔。
忽略空格、制表符。
支持 sys.midiOut.notes 名字空间指定的全部 SPN 音名，SPN音名中的 -1 必须省略，并用小写 s 代替升音符 #（Sharp）。
支持简谱数字音符记号：1 2 3 4 5 6 7
数字音符后可加1~5个单引号以提升 1~5 个八度音高，例如：1' 2' 3' 4' 5' 6' 7'
数字音符前可加1~5个单引号以降低 1~5 个八度音高，例如：'1 '2 '3 '4 '5 '6 '7
可在音符前加 # 号表示升高半个音，例如："#1,__,#'5____, #6'____"
0 或 REST 为休止符
可选在上面用参数 @2 指定音符 1 的实际音高，该参数可用字符串指定 sys.midiOut.notes 定义的音名。
一个下划线表示表示一个延时单位：可选在上面用参数 @3 指定延时单位的毫秒数，默认为 250 毫秒
前面的音符（或下划线）与后面的下划线可以连起来写，例如 "5,__,_,5____"
双下划线 __ 表示半个下划线表示的延时，例如"5,__,5_", 多个 _ 不允许连着写。
音符前加前面加负号表示消音（停止演奏指定音符），例如："5____,-5,#'5____,-#'5"
可以直接写函数，函数名后必须有括号 () 且必须有参数，例如："changeInstrument(10),1__,2__,3__"
直接写其他字符串表示字幕。
*/

    lyric.close();

},midiOut,lyric);

win.loopMessage();
```