

pygame.mixer

Nika Gribova

Moscow Institute of Physics and Technology

November 6, 2020

В Pygame для работы с аудио предназначены два модуля:

pygame.mixer в первую очередь адаптирован для добавления и настройки звуковых эффектов в игре

pygame.mixer.music для добавления фоновой музыки

Функция `pygame.mixer.music.load()` загружает потоковое аудио, т. е. не грузит файл целиком, а делает это отдельными порциями. В результате можно проигрывать только один файл за раз.

```
import pygame
pygame.mixer.music.load('businesss.mp3')
pygame.mixer.music.play()
```

 business	04.11.2020 19:10	Файл "MP3"	2 205 КБ
 my_guns	04.11.2020 19:13	JetBrains PyCharm	10 КБ

Figure: пример, когда всё в корне папки

The easiest way фоновой музыки

```
import pygame as pg

pg.init()
pg.mixer.init()

done = False
clock = pg.time.Clock()
screen=pg.display.set_mode((500,500))
pg.mixer.music.load('1.mp3')
pg.mixer.music.play(2)  #3
while not done:
    clock.tick(10)
    for event in pg.event.get():
        if event.type == pg.QUIT: done = True
    pg.display.flip()
pg.quit()
```

Если
требуется
зациклить
композицию,
то в `play()`
передается
число `-1`

pause-play

```
pg.mixer.music.load('3.mp3')
pg.mixer.music.play(-1)
while not done:
    clock.tick(5)
    for event in pg.event.get():
        if event.type == pg.QUIT:
            done = True
        elif event.type == pg.KEYUP:
            if event.key == pg.K_1:
                pg.mixer.music.pause()
            elif event.key == pg.K_2:
                pg.mixer.music.unpause()
                pg.mixer.music.set_volume(0.5)
            elif event.key == pg.K_3:
                pg.mixer.music.unpause()
                pg.mixer.music.set_volume(1)
pg.display.flip()
```

то же самое, но сначала. конец фоновой

```
pygame.mixer.music.stop()  
pygame.mixer.music.play()
```

```
sound1 = pg.mixer.Sound('3.ogg')
sound2 = pg.mixer.Sound('2.ogg')
...
    for event in pg.event.get():
        if event.type == pg.QUIT:
            done = True
        elif event.type == pg.MOUSEBUTTONDOWN:
            if event.button == 1:
                sound1.play()
            elif event.button == 3:
                sound2.play()
```

Очень важно: ogg!!!! stop,play


```
sound2 = pg.mixer.Sound('2.ogg')  
...  
    elif event.key == pg.K_5:  
        sound2.set_volume(0.05)  
  
# аналогично для get_volume( )
```

Это приведет к уменьшению громкости на всех активных каналах в течение аргумента времени в миллисекундах. После отключения звука воспроизведение остановится.

```
pygame.mixer.fadeout()
```

Thank you for your attention



Figure: Алина, это всего лишь информатика