

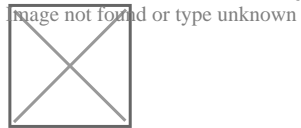
## WebAudio Player

**URL**



[https://www.php-resource.de/script/JavaScript/JS-Programme--Libraries/WebAudio-Player\\_17795](https://www.php-resource.de/script/JavaScript/JS-Programme--Libraries/WebAudio-Player_17795)

**Produktbild**



## **Beschreibung**

Dieser Music-Player demonstriert, was mit der WebAudio-API so alles möglich ist.

Es sind nicht alle Funktionen abgedeckt, aber wohl die wichtigsten.

Er ist dazu gedacht, dass ihr euren Besuchern Musik auf der eigenen Homepage anbieten könnt.

Sei es die selbst komponierte oder einfach nur zur Unterhaltung.

Die Anfangskonfiguration der einzelnen Bausteine kann in der Konfigurationsdatei festgelegt werden.

Das Laden und Abspielen der .mp3-Dateien basiert auf dem audio-Object, so dass ein Besucher mit einem alten Browser die Musik trotzdem noch hören kann.

Für diesen Fall werden auch die Werte der animierten Anzeigen mittels Zufallsgenerator simuliert.

Diese Anzeigen werden in echtzeit mit Canvas realisiert und lesen die Frequenz- und Pegelwerte der Datei aus.

Da etwas Spielerei nicht fehlen darf, verfügt der Player noch über einen 10-Band Equalizer mit vorgefertigten Kurven, sowie diverse Anzeigemodi und -Farben für die Frequenz-Spektrum Anzeige.

Dazu noch Regler für Echo- und Panoramaeffekt und eine BPM-Erkennung (durch rythmisches Anklicken).

Die Loudness-Funktion arbeitet bis zur halben Lautstärke, indem die tiefen Töne angehoben werden. Die Lautstärkeanpassung ist ein vollautomatisches Modul der API.

Playlist und Dateiupload sind keine automatisierten Bestandteile des Players. Musikdateien müssen manuell hochgeladen und die Playlistdatei im Editor angepasst werden.

Die Wellenformanalyse liest die kompletten PCM-Daten ein und stellt diese mit einer direkten Sprungfunktion dar. Sie ist so detailliert, wie die Browser die maximale Canvas-Breite zulassen. Der aktuelle sichtbare Ausschnitt der ganzen Grafik läuft durch einen begrenzten Bereich.

Alle Funktionen und Komponenten im einzelnen zu erklären, würde wohl ein kleines Buch füllen. Daher beschränkt sich dieses "Tutorial" lediglich auf eine grobe Beschreibung. Den Rest sieht man ja im Quellcode...

## **Details zur Anzeige**

---