簡単な空間サウンドのサンプル

*このサンプルは、Microsoft ゲーム開発キットのプレビュー (2019 年 11 月) に対応しています。*

# 説明

このサンプルでは、ISpatialAudioClient を使用して、Windows Sonic technologies によるハイト チャンネルを用いた静的な音声を再生する方法を実演します。 2 つの音声ファイルから再生するファイルを選べます。キーボードで再生/停止、一時停止/再開、ファイル選択の操作ができます。



# サンプルのビルド

Xbox One の devkit を使用している場合は、アクティブなソリューション プラットフォームを Gaming.Xbox.XboxOne.x64 に設定します。

Project Scarlett を使用している場合は、アクティブなソリューション プラットフォームを Gaming.Xbox.Scarlett.x64 に設定します。

*詳細については、GDK ドキュメント*の「サンプルの実行」を*参照してください*。

# サンプルの使用

|  |  |
| --- | --- |
| 動作 | コントローラー |
| 再生/停止 | A ボタン |
| 次のファイルに切り替える | B ボタン |
| 終了 | ビュー ボタン |

# 実装に関する注意事項

このサンプルでは、ISpatialAudioClient を使用し、ベッドで流す、空間的な音声技術を用いた静的な音声を再生する方法を実演します。 ISpatialAudioClient が初期化されて開始されると、コールバックを使用してバッファフレームをリクエストします。

# 更新履歴

最初のリリース: 2019 年 3 月