简单空间音效示例

此示例与 Microsoft 游戏开发工具包预览版（2019 年 11 月）兼容

# 说明

本示例演示如何使用 Windows Sonic 技术通过 ISpatialAudioClient 播放带高度通道的静态音频。 可以选择通过键盘控件执行两种文件播放方式，即开始/停止、暂停/播放和文件选择。



# 构建示例

如果使用 Xbox One 开发工具包，请将活动解决方案平台设置为 Gaming.Xbox.XboxOne.x64。

如果使用 Project Scarlett，请将活动解决方案平台设置为 Gaming.Xbox.Scarlett.x64。

有关详细信息，请参阅 GDK 文档中的“运行示例”。

# 使用示例

|  |  |
| --- | --- |
| 操作 | 控制器 |
| 开始/停止 | A 按钮 |
| 循环下一个文件 | B 按钮 |
| 退出 | “视图”按钮 |

# 实现说明

本示例演示如何使用空间技术通过 ISpatialAudioClient 播放静态层音频。 在初始化和启动 ISpatialAudioClient 后，它将使用回调来请求缓冲帧。

# 更新历史记录

初始发布：2019 年 3 月