

Static Sounds

<http://ffainelli.github.io/openal-example/>

Utilizza alut **alutLoadWAVFile** per caricare il file wav, è deprecata ma se togliete il flag funziona perfettamente (ho avuto problemi solo con file con samplerate > 44100); c'è la funzione complementare di unload per liberare la memoria una volta copiata nel buffer openAL.

http://open-activewrl.sourceforge.net/data/OpenAL_PGuide.pdf

Qui la documentazione OpenAL abbastanza dettagliata.

Streaming Sounds

In questo caso non è possibile fare uso delle alut e bisogna aprire il file wav manualmente (ad esempio utilizzando fread), di seguito la struttura del file wav:

http://www.codeproject.com/KB/audio-video/CWave/WAVE_file_structure.png

Qui trovate come gestire lo streaming tramite OpenAL

<http://kcat.strangesoft.net/openal-tutorial.html>