위치 채팅

**이 샘플은 2018년 5월 Xbox One XDK와 호환됩니다.**

# 설명

이 샘플은 방법은 지역 오디오 및 3D 혼합 등의 추가 오디오 처리를 위해 GameChat2에서 경로 들어오는 오디오에 보여줍니다.

# 샘플 사용하기

이 샘플에서는 다음 표에 설명된 컨트롤을 사용합니다.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **액션** | | **게임 패드 제어** |
| 에미터를 반 시계 방향으로 회전 | 왼쪽 DPad | | |
| 에미터를 시계 방향으로 회전 | 오른쪽 DPad | | |
| 에미터 이동 | 오른쪽 엄지 스틱 | | |
| 리버브 설정 전환 | Dpad 위/아래 | | |

# 구현 정보

이 샘플은 GameChat2의 기본 연결 요구사항을 처리하기 위해 기존 InGameChat 샘플을 기반으로 구축되었습니다. UI와 입력을 설정하면 XAudio2를 인스턴스화하고 기본 마스터링 음성을 생성합니다. 그런 다음 X3DAudio를 초기화하고 리스너, 에미터 및 DSP 세팅을 설정합니다. 에미터의 경우 감쇠 곡선이 설정되고 (아래 참조) 콘이 제공됩니다. 설정 과정의 일부로 채팅 오디오와 로컬 오디오 용으로 두 개의 소스 음성이 생성됩니다. 반복되는 짧은 WAV 파일의 모든 PCM 데이터는 하나의 버퍼로 읽어지고 연속 루프에서 재생하기 위해 XAudio2에 제출됩니다. 음량은 0으로 설정되고 에미터가 충분히 떨어져 있을 때만 증가합니다 (내부 원).

채팅의 경우 원형 버퍼에는 GameChat2의 모든 디코딩 샘플에 대한 16 비트 모노 PCM 오디오로 채워집니다. 채팅 버퍼가 준비될 때까지 채팅의 소스 음성에 음소거된 오디오가 공급됩니다. 즉, 채팅 오디오가 해당 음성으로 공급될 때까지입니다.

리스너는 리스너가 향하고있는 방향을 가리키는 화살표로 화면의 중앙에 정적인 상태를 유지합니다 (흰색으로 표시). 트리거를 사용하여 리스너의 방향을 변경할 수 있습니다. 에미터 (채팅에만 사용됨)는 화면의 중앙 근처에서 시작하여 (녹색으로 표시) 오른쪽 썸스틱을 사용하여 2D 공간에서 이동할 수 있으며 숄더 버튼을 사용하여 회전할 수 있습니다. 에미터 앞의 선은 콘을 나타내고 링은 감쇠 곡선의 끝을 나타냅니다 (즉, 아래 그래프에서 거리 = 1).

# 오디오 렌더링 및 믹싱에 대한 참고 사항

이 샘플에서는 XAudio2를 사용하여 기본 종점에 대한 오디오 렌더링을 수행합니다. WASAPI 또는 원하는 오디오 미들웨어 솔루션 (예 : FMOD 또는 Wwise)을 쉽게 사용할 수 있습니다. 다른 렌더러와 라우팅을 사용하는 방법에 대한 예제는 "Middleware WASAPI Capture"샘플을 참조하세요. <https://developer.xboxlive.com/ko-kr/platform/development/education/Pages/Samples.aspx#Audio>

GameChat2 만 사용하여 오디오를 헤드셋에 직접 믹스할 수도 있습니다. 디코딩된 채팅 버퍼를 헤드셋에 렌더링하기 전에 변경하는 방법에 대한 기본적인 아이디어는 InGameChat 샘플을 참조하십시오. 이 샘플에서는 모든 채팅 오디오를 단일 소스로 취급하지만 콜백을 사용하여 특정 사용자에게 오디오 버퍼를 연결할 수도 있습니다.

# 알려진 문제점

* 샘플은 공식 헤드셋에서 기본 24kHz만 지원합니다. 다른 입력 장치는 다른 샘플 속도를 가질 수 있습니다.
* 샘플은 입력 장치 간 전환을 지원하지 않습니다.
* 샘플은 두 플레이어 간의 채팅용으로 개발되었습니다. 추가 플레이어는 동일한 종점에서 렌더링됩니다.