

# リファレンスマニュアル

## ・概要

このライブラリは **OpenAL-soft** を拡張した音楽再生ライブラリです  
ユーザーが **OpenAL** の細かい仕様やセットアップを知らない場合でも  
使用できるように設計されています.

セットアップや終了処理などはユーザーは意識する必要はなく、それで  
いて **OpenAL** の立体音響の設定などはユーザーが細かく設定できるよ  
うにしているので、ぜひ授業の **OpenGL** と合わせて使用し  
立体的な 3D サウンドをゲームに組み込んでください！

## ・使用するには

前述の通り、**OpenAL-soft** を拡張したライブラリなので、まずは、  
そちらをダウンロードしプロジェクトに設定する必要があります。

同ファイル内の[OpneAL のリンカーの設定について]の

ファイルでダウンロードとリンカー設定を行ってください.

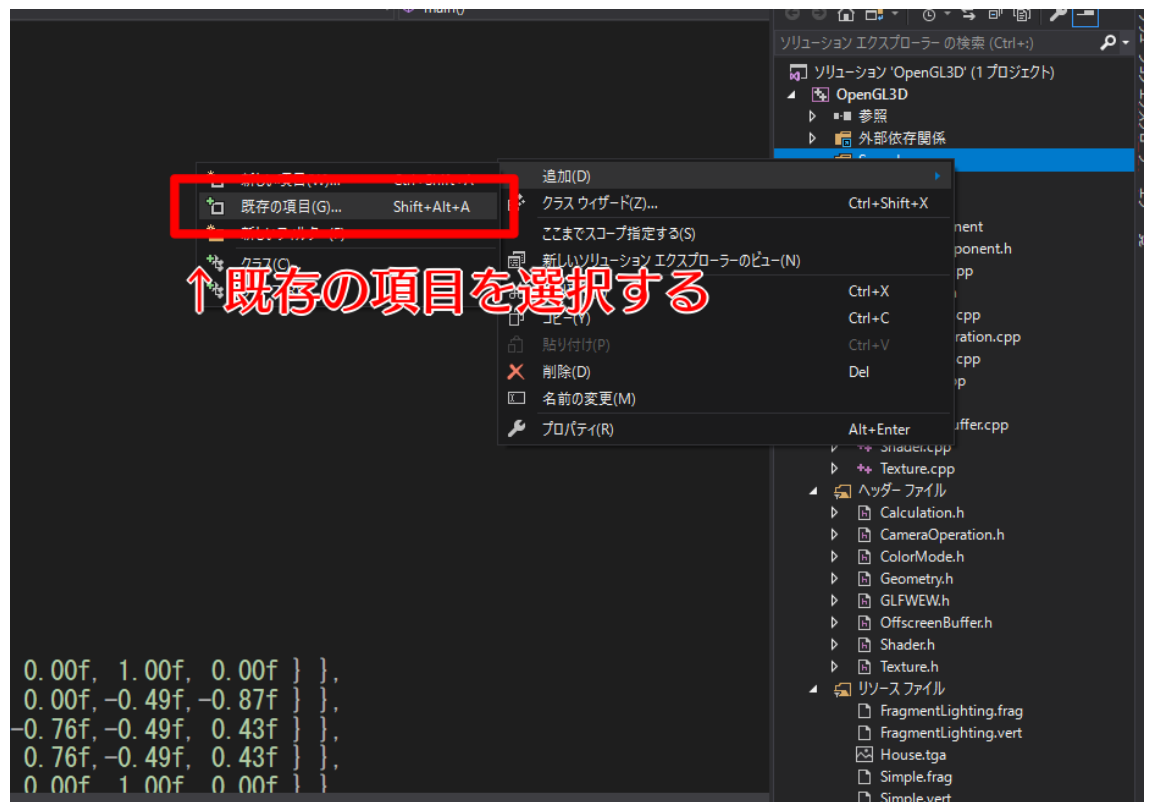
そちらが済んでから、当 pdf ファイルを参照してください

## ・拡張ライブラリの使用方法について

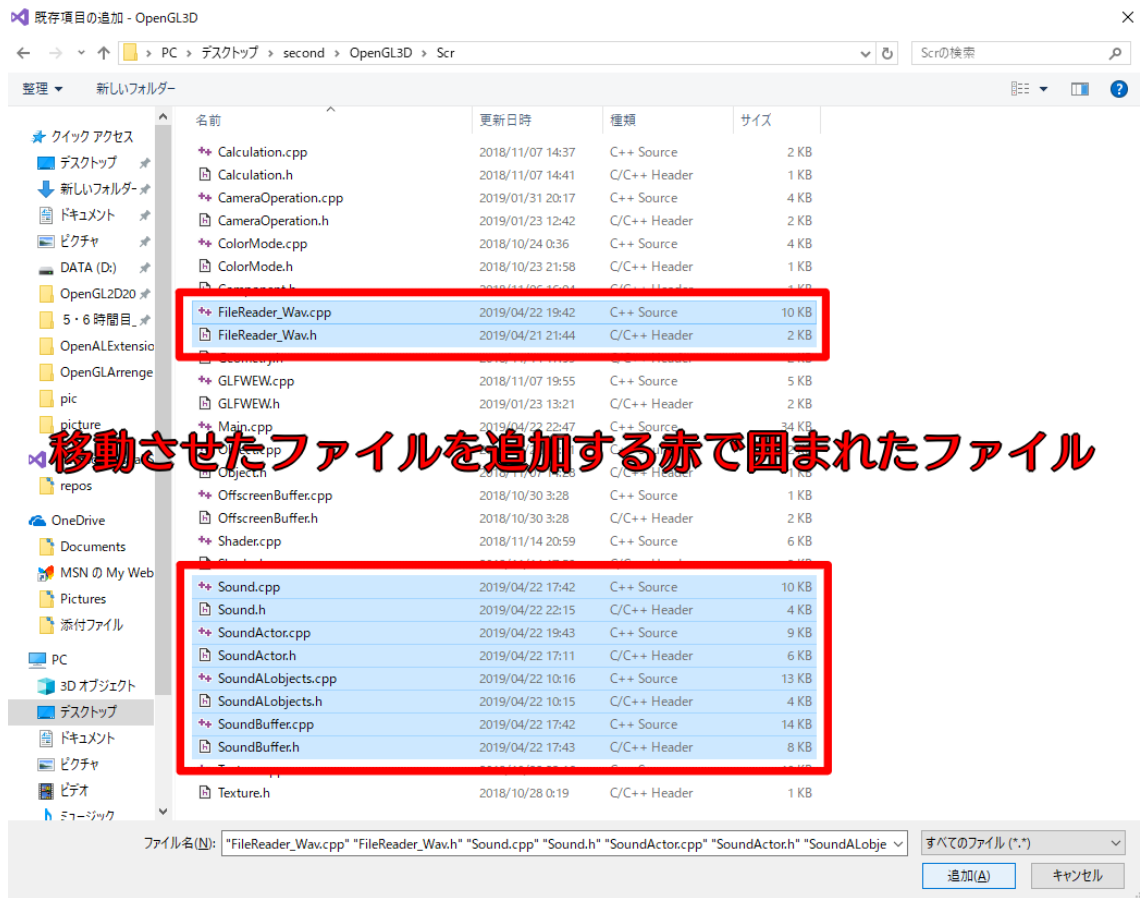
OpneAL-soft のリンカーの設定を完了したら  
当ライブラリをインポートしてください。

まずはあなたが使用しているプロジェクトのソースファイルを保管しているフォルダーに、当ファイルの **Source** フォルダの中身を全て移動させてください。

その後にプロジェクトのソリューションを開いて。  
ソリューションエクスプローラーで右クリックをして  
既存の項目を追加を選択してください



先ほど移動したファイルを全てソリューションに追加してください



インポートできたらとりあえずこれでライブラリを使うセットアップは完了です！  
さて、さっそく実際にライブラリを使って音を鳴らしてみましょう！

## 1. ヘッダーをインクルードする

//このライブラリでは、実際に include するファイルは”Sound.h”  
//のみになります.

[Sound.h をインクルードしてください]

## 2.音を鳴らす準備をします

//必ず初めに初期化する必要があります.  
//またフレーム毎に更新処理をする必要があります.  
//全ての関数,クラスは namespace Sound でくくられています

[初めに Sound::EngineInstance()を使用してください]

[フレームに一回 Sound::EnginUpdate(float)を使用してください]

## 3.サウンドプレイヤー変数を用意しよう.

//音を鳴らすためにはサウンドプレイヤー変数が必要です  
//現行版では.wav ファイルのみ対応しています  
//Sound::Player は Init().しないと他の関数は無効です

[Sound::Player 型の変数を作成してください]

[作成した Sound::Player 変数の.Init(filename)を使用してください]

[Init.0の引数は読み込むファイルの名前を入力してください]

## 4.音を鳴らしてみよう.

//サウンドプレイヤーの

[3 で作成した Sound::Player 変数の.Play()関数を使用してください]

//単純に音を鳴らすだけであればこれだけのコードで鳴らすこ  
//とができます

## 以上でチュートリアルは終了です

今回使用した `Sound::Player` は普通の wav 再生機能としてしようできますが立体音響で音を奏でたい場合は同ヘッダー内の `Sound::Player3D` クラス, `Sound::Player3DCustom` クラスを使用し, `Listener()` 関数で空間の座標の設定をすることで `OpenAL` の 3D 音響機能も簡単に使うことができます.

そちらの資料は現在作成できていませんが、なにかあれば製作者までお問い合わせください。