

・ OpenAL のリンカーを設定する.

当ライブラリはオープンソースである OpenAL を拡張したものです.
なので,使用するにはまず,プロジェクトに OpenAL を導入する必要があります.このドキュメントでは,OpenAL_soft のダウンロード,
VisualStudio のリンカー設定を記入しています.

<OpenAL_soft をダウンロードする>

まずは OpenAL のライブラリをダウンロードします.
こちらのサイトか `openal-soft-1.19.1-bin` をダウンロードしてください

[OpenAL Soft - Software 3D Audio](https://kcat.strangesoft.net/openal.html)

<https://kcat.strangesoft.net/openal.html>

OpenAL Soft

Contents:

- [Overview](#)
- [About](#)
- [Release](#)
- [Download](#)
- [Installing](#)
- [Example Code](#)

←ダウンロードをクリック

Overview

OpenAL Soft is an LGPL-licensed, cross-platform, software implementation of the [OpenAL 3D audio API](#). It's forked from the open-
OpenAL provides capabilities for playing audio in a virtual 3D environment. Distance attenuation, doppler shift, and directional sound
absorption, occlusion, and environmental reverb, are available through the EFX extension. It also facilitates streaming audio, multi-

About This Project

This library is a compatible update/replacement to the deprecated OpenAL Sample Implementation (the SI). It is a fork of the old
ALSA, OSS, MMDevAPI, DirectSound, CoreAudio, Solaris, QSA, SoundIO, OpenSL, WinMM, PortAudio, "Null" Output, and a .wav writer.

OpenAL Soft has been further improved to support mono, stereo, 4-channel, 5.1, 6.1, 7.1, HRTF, and B-Format output. It does not
though, support many extensions like `AL_EXT_FLOAT32` and `AL_EXT_MCFORMATS` for multi-channel and floating-point formats, as

If you need support, feel free to send a message to the OpenAL mailing list:

<http://openal.org/mailman/listinfo/openal>

/上記のダウンロードをクリックするとページ内のダウンロードリンクに飛びます
/さらに下記の Download の項目をクリックするとダウンロードが始まります.

Due to the lack of reference for its intended behavior and strength.

Download

Building OpenAL Soft needs [CMake](#) version 3.0 or newer (older versions may pos

The latest release is 1.19.1, and is available in source form. Please try it out and [openal-soft-1.19.1.tar.bz2](#)

Win32 and Win64 binaries are also provided

[openal-soft-1.19.1-bin.zip](#)

←これをダウンロードする

A more up-to-date Git repository is [available at repo.or.cz](#) and [GitHub](#).

Note that you will need to install [Git](#) to download it.

Older releases can be found [here](#), and older binaries can be found [here](#).

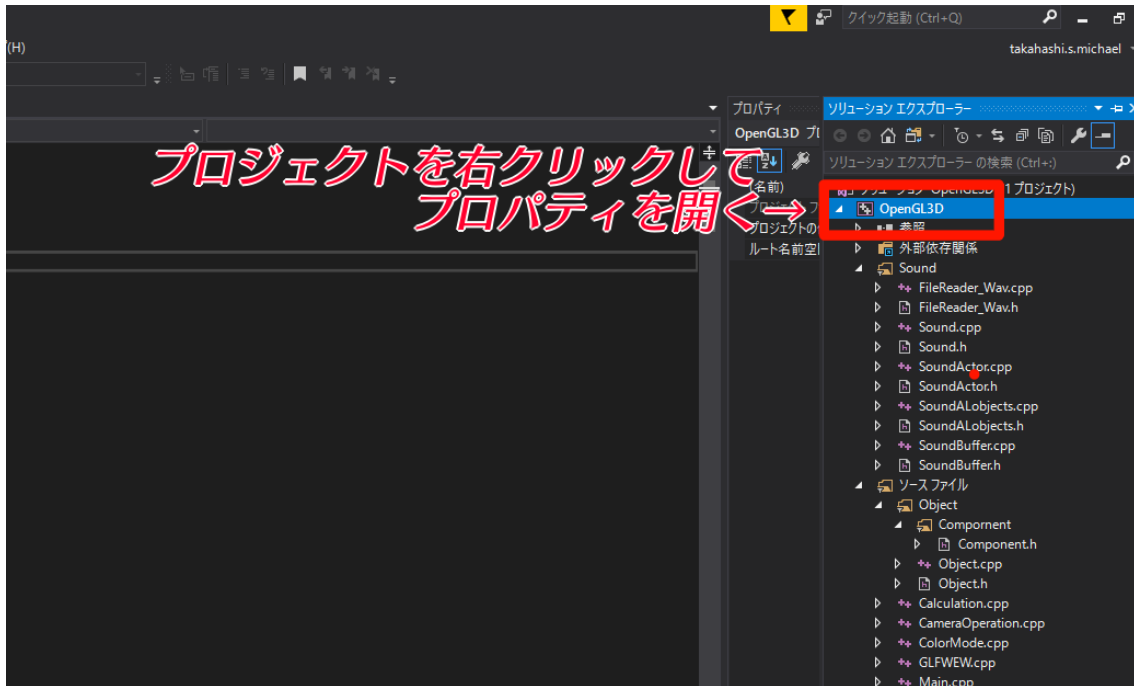
Source Install

- ・ ダウンロードが完了したら圧縮ファイルを解凍してください.
- ・ 解凍したファイルが OpenAL のライブラリになります.
- ・ 普段あなたがライブラリファイルを保管してあるところでこちらを保管してください.

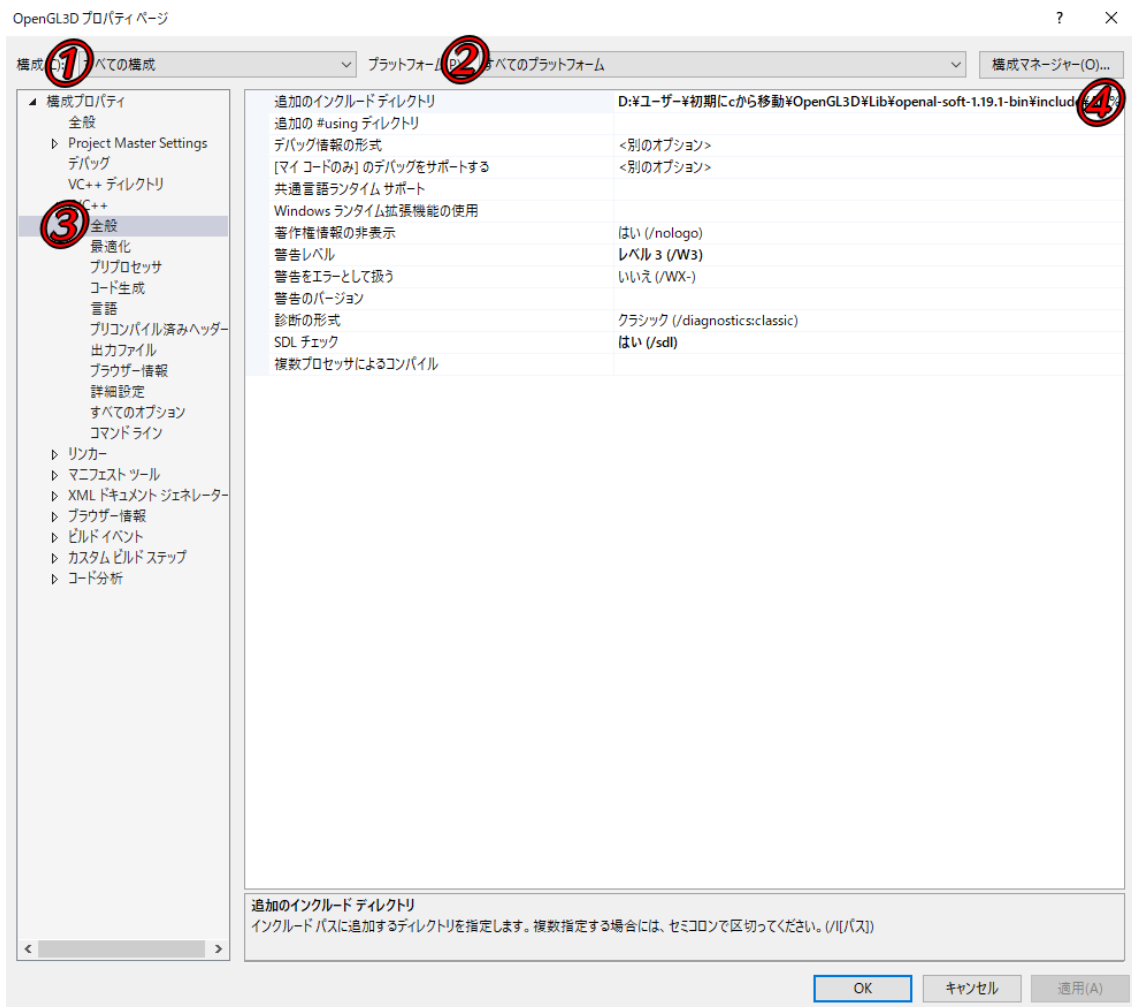
こちらで OpenAL のダウンロードは完了です

これから VisualStudio2017 のリンカーを設定します

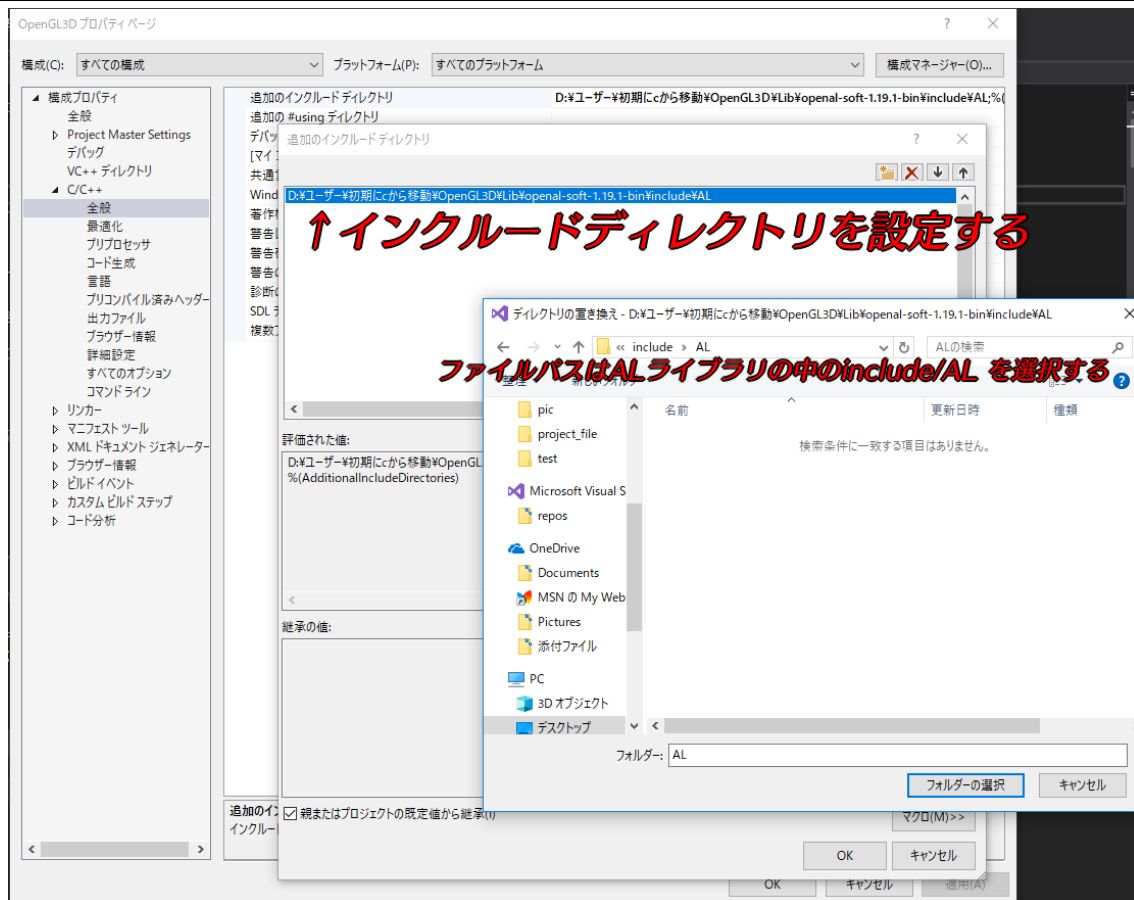
- VisualStudio2017 であなたが 3D ゲームを作成しているソリューションを開いてください
- そしてソリューションエクスプローラーからプロジェクトを右クリックしてプロパティを開いてください.



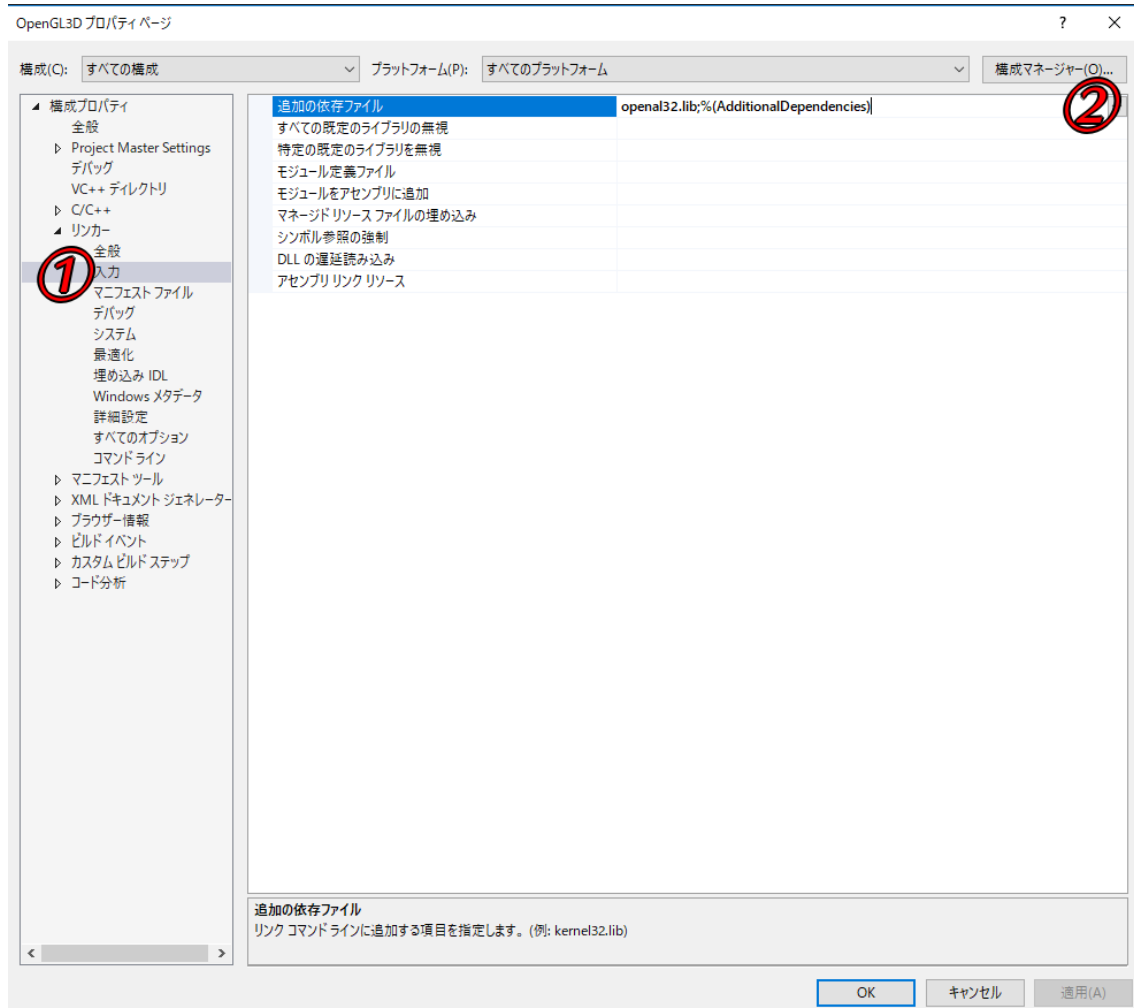
- ・ プロパティを開いたらまず追加のインクルードディレクトリを設定します
- ・ 1.[構成]が全ての構成
- ・ 2.[プラットフォーム]が全てのプラットフォームになっているのを確認してください
- ・ 3.C++<の全般をクリックし
- ・ 4.追加のインクルードディレクトリの④の位置にある▼マークを押して
[編集]を選んでください。



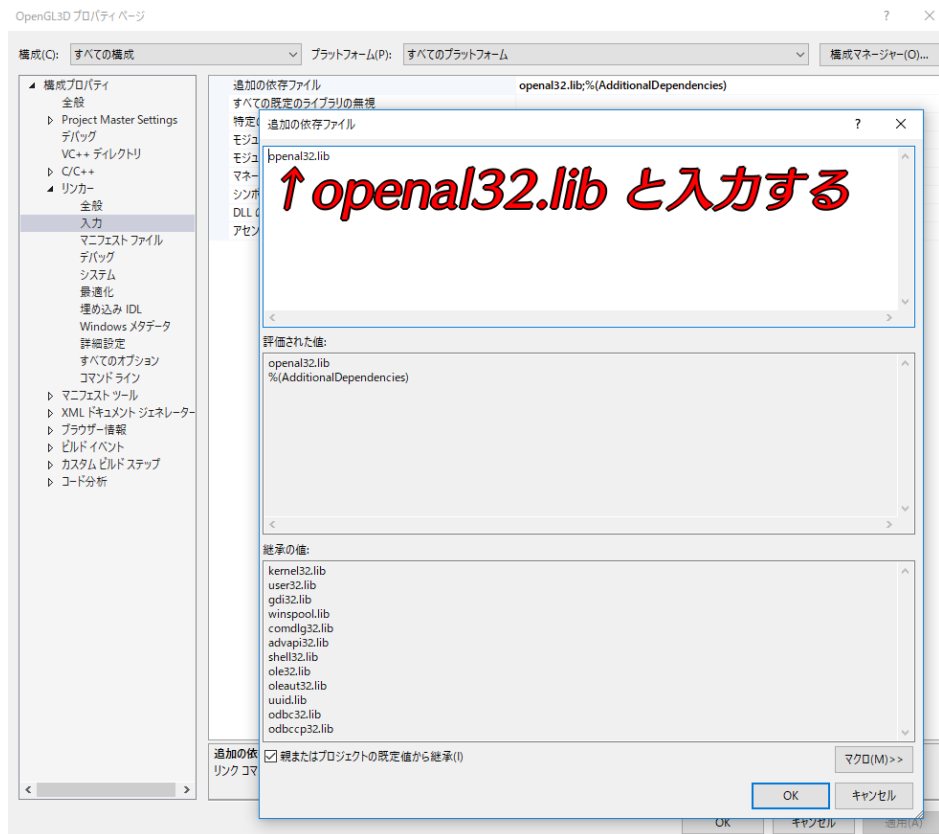
- そして追加のインクルードディレクトリを設定します
こちらも▼マークを押すとエクスプローラーが開くのでそちらで
インクルードディレクトリのファイルパスを設定します
- ファイルのパスはこのドキュメントの初めにダウンロードした
opengl-soft-1.19.1-bin/include/AL
の順番で AL というファイルを設定してください。



- ・ 続いて追加の依存ファイルを設定します
1. リンカー▼の入力をクリックして
 2. 追加の依存ファイルの②の位置にある▼を選択して[編集]を選択してください



- ・ 追加の依存ファイルは手入力になります
依存ファイルの空白の中に[openal32.lib]と入力してください
- ・ 入力が完了したら ok をおしてください

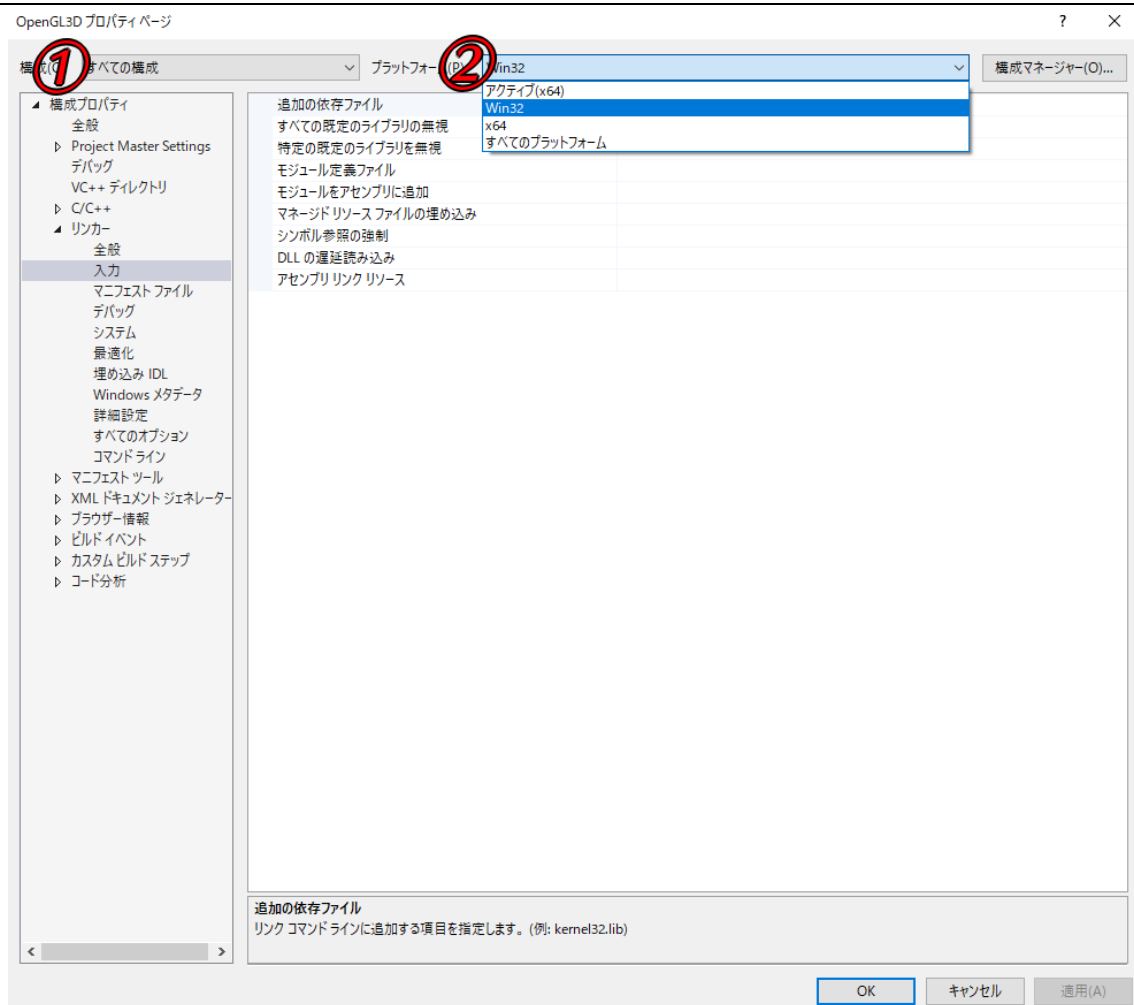


・最後に追加のライブラリディレクトリを設定します

ライブラリディレクトリは 32bit と 64bit で別々に設定しなければなりません

1.[構成]は全ての構成

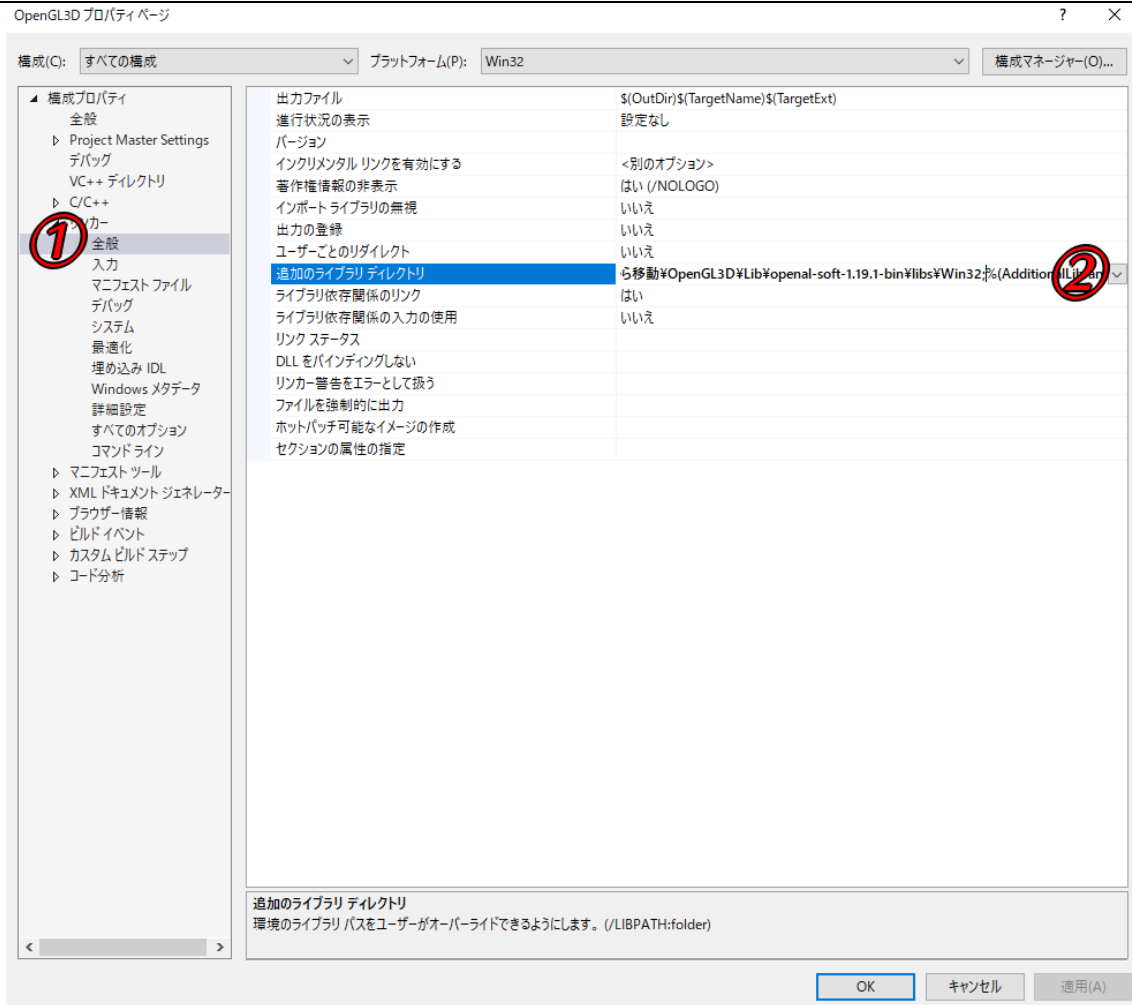
2.[プラットフォーム]を Win32 に設定します



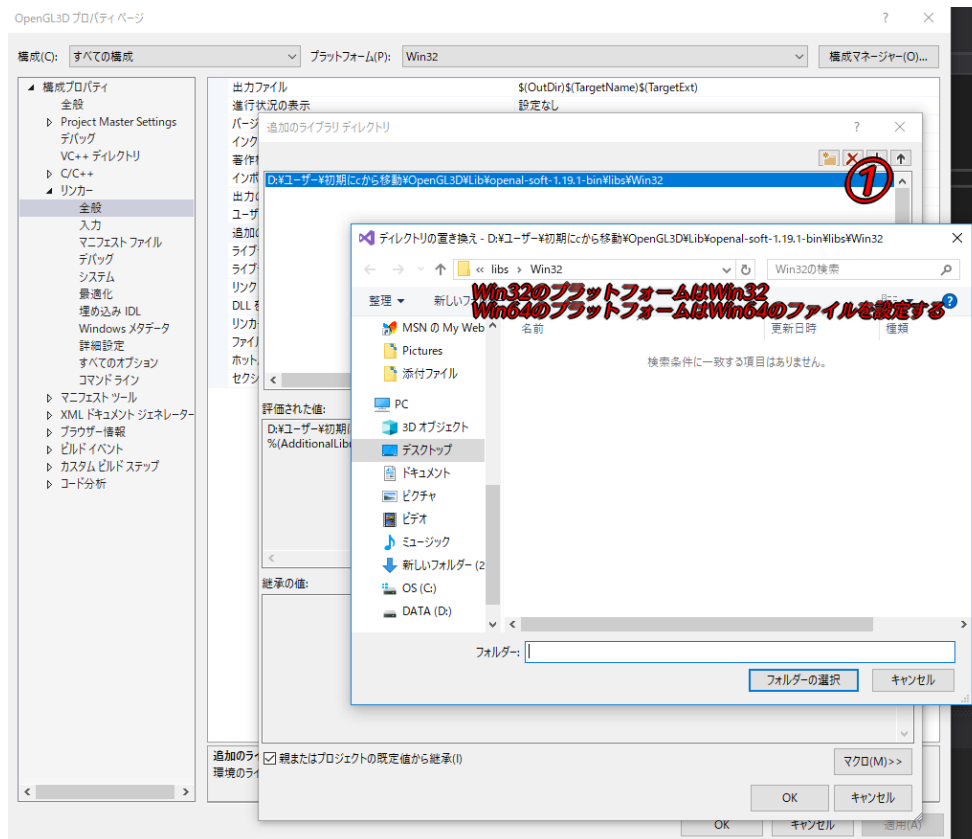
- ・ 続いてライブラリディレクトリをせっているのです

1. リンカー▼の全般をクリックする

2. 追加のライブラリディレクトリの②の▼を押して編集を選択してください.



1. ▼を押してエクスプローラーを開きます
2. ファイルを設定します.
 openal-soft-1.19.1-bin/libs/Win32
 の順番で選んで Win32 を選択してください



- Win32 の設定はできたので

※ Win64 の設定をします

Win32 と同じ手順で[プラットフォーム]を Win64 にして
 同じ手順で Win64 のライブラリも設定してください

以上で OpenAL のダウンロードおよびリンカーの設定は設定です
 お疲れさまでした！