サウンドシステム

－ 効率的で安全なサラウンド活用とリソース管理 －

2014年1月20日 初版

板垣 衛

改訂履歴

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 版 | リリース | 担当 | 改訂内容 |
| 初版 | 2014年1月20日 | 板垣 衛 | （初版） |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

目次

[ 概略 1](#_Toc377440422)

[ 目的 1](#_Toc377440423)

[ 要件定義 1](#_Toc377440424)

[▼ 基本要件 1](#_Toc377440425)

[▼ 要求仕様／要件定義 1](#_Toc377440426)

[ 仕様の依存関係 1](#_Toc377440427)

[ データ仕様 2](#_Toc377440428)

[ 処理仕様 2](#_Toc377440429)

# 概略

本書は、。

（メモ）

・サウンド管理、スレッドでフェード、ディレイなどを更新、SEのハンドル管理、位置や音量更新はリクエストをキューイング、自動消滅や消滅判定なども行う、ボイス再生はストリーム専用にしない、戦闘中のボイス再生では、同キャラのボイスが重なって再生されないように、キャラ識別IDとボイス優先度を扱う、シーン切り替え時のシーンレディ機能

リソースマネージャの活用を中心に解説。ほかはちょっとしたTipsとしてまとめ。

# 目的

本書は、を目的とする。

# 要件定義

## 基本要件

を規定する。

## 要求仕様／要件定義

する。

* する。

# 仕様の依存関係



本書の仕様は、である。

# データ仕様

あ

# 処理仕様

あ

■■以上■■

索引

**索引項目が見つかりません。**

サウンドシステム

以　上