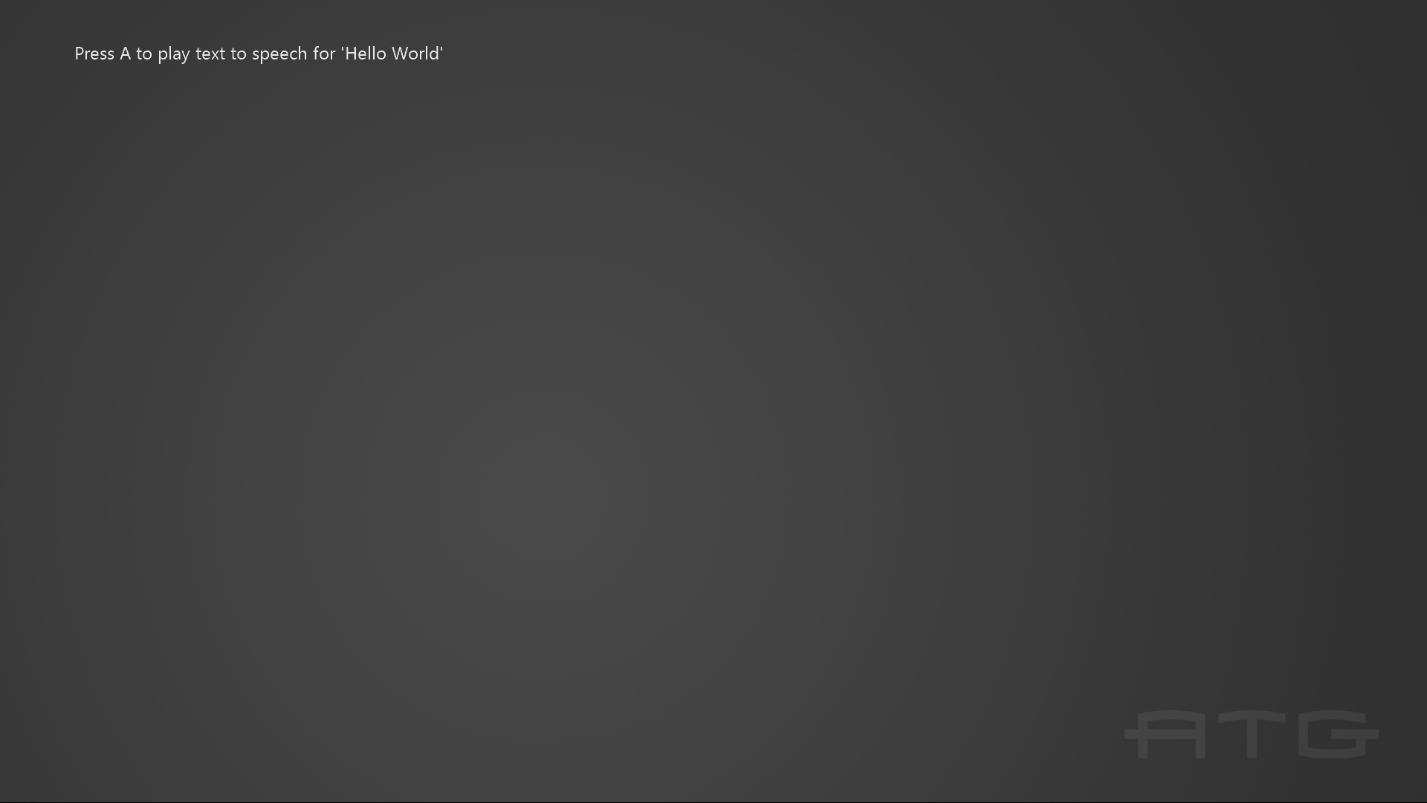
スピーチ用のシンプルなプレイテキスト

*このサンプルは、2016 年 10 月の Xbox One XDK 以降と互換性があります。*

# 概要

このサンプルでは、Xbox One の XAudio2 を使用してテキストを音声に変換する方法を紹介します。



# サンプルの使用

A ボタンを押すと、サンプルは表示ボタンから抜けてテキストを読み上げます。

# 実装上の注意

このサンプルでは、Windows::Media::SpeechSynthesis を使用して、テキストを音声に変換する方法を紹介します。

音声合成から返されるオーディオは、WAV/RIFF コンテナ内の 32 ビット 22 kHz モノラル ADPCM 形式です。サンプルでは、*ATG ツールキット* の WAVFileReader.h/.cpp ファイルのヘルパーコードを使用しています。これは、再生時間を計算するコードと一緒にシンプルな wav パーサーを実装しています。

# 更新履歴

最初のリリース、2018 年 8 月