シンプルな空間音響のサンプル

*このサンプルは、2017 年 3 月の Xbox One XDK と互換性があります。*

# 概要

このサンプルでは、 ISpatialAudioClient を使用して、Windows Sonic テクノロジを利用した高さチャネルでの静的オーディオの再生方法を紹介します。 再生/停止、一時停止/再生、およびファイル選択のためのキーボードコントロールを使用した再生には、2 つのファイル選択があります。



# サンプルの使用

|  |  |
| --- | --- |
| 作用 | コントローラー |
| 開始/停止 | Aボタン |
| 次のファイルを循環 | B ボタン |
| 終了 | 表示ボタン |

# 実装上の注意

このサンプルでは、ISpatialAudioClient を使用して、空間テクノロジを利用した静的ベッドサウンドの再生方法を紹介します。 ISpatialAudioClient が初期化および起動されると、コールバックを使用してバッファフレームを要求します。

# 更新履歴

最初のリリース、2017 年 3 月