간단한 공간 사운드 샘플

*이 샘플은 Xbox One XDK 2017 년 3 월 버전과 호환됩니다.*

# 설명

이 샘플에서는 ISpatialAudioClient를 사용하여 Windows 소닉 기술에 기초한 높이 채널 정적 오디오를 재생하는 방법을 보여줍니다. 키보드 컨트롤로 시작 / 정지, 일시 정지 / 재생 및 파일 선택과 같은 두 가지 파일 재생이 가능합니다.



# 샘플 사용하기

|  |  |
| --- | --- |
| 액션 | 컨트롤러 |
| 시작/중지 | A 버튼 |
| 다음 파일 순환 | B 버튼 |
| 종료 | 보기 버튼 |

# 구현 정보

이 샘플은 ISpatialAudioClient를 사용하여 공간 기술에 기초한 고정상 사운드를 재생하는 방법을 보여줍니다. ISpatialAudioClient가 초기화되고 시작되면 콜백을 사용하여 버퍼 프레임을 요청합니다.

# 업데이트 기록

초기 출시일 2017 년 3 월