简单空间声音示例

*此示例与 2017 年 3 月的 Xbox One XDK 兼容。*

# 描述

此示例演示如何使用 ISpatialAudioClient 播放采用 Windows Sonic 技术的具有纵向声道的静态音频。 有两种文件选择可用于使用键盘控件进行播放，可开始/停止、暂停/播放和选择文件。



# 使用样本

|  |  |
| --- | --- |
| 操作 | 游戏手柄 |
| 开始/停止 | A 键 |
| 循环下一个文件 | B 键 |
| 退出 | 查看按键 |

# 实施说明

此示例演示如何使用 ISpatialAudioClient 播放采用空间技术的静态底音。 ISpatialAudioClient 初始化并启动后，它会使用回调来请求缓冲帧。

# 更新历史记录

2017 年 3 月初版