Oculus Audio SDK с кряком Скачать [Mac/Win] (Final 2022)

Oculus Audio SDK Free X64 [Latest] 2022

Генерирует уникальные источники звука для пространственного 3D-аудио. Предоставляет множество новых плагинов промежуточного программного обеспечения для аудио с поддержкой HRTF. Освобождает разработчиков от борьбы за принятие вышеупомянутых элементов и предоставляет им повторно используемую реализацию. Целевая аудитория: Разработчики, которые хотят использовать Oculus Audio SDK Разработчики, которые хотят использовать SDK со своим промежуточным программным обеспечением или движком для обработки звука. Разработчики, которые хотят использовать SDK со своим собственным игровым движком или промежуточным ПО. Поддерживаемые платформы Oculus Audio SDK: Операционные системы Microsoft Windows Операционные системы Red Hat Linux Операционные системы Mac OS X Возможности Oculus Audio SDK: Частота дискретизации Частота дискретизации: 16, 23,05, 24, 32, 44,1, 48 Количество каналов Каналы: 2, 3, 4 Бит на выборку Бит на выборку: 8, 16 BitDepth битовой глубины: 16 бит, 32 бита, 64 бита Тип голоса Тип голоса: Моно, стерео, объемный Тип гарнитуры Тип гарнитуры: не поддерживается Длительность захвата Длительность захвата: ~3-4 сек. Продолжительность воспроизведения Действия Действия: Oculus Studio: Действительно только для Oculus 5.0+ Oculus SDK: Действительно только для Oculus 5.0+ VR-гарнитура должна быть запущена в режиме VR. Необходимые знания: Перед использованием Oculus Audio SDK разработчики должны ознакомиться с некоторыми темами, упомянутыми в следующих разделах: Путь рендеринга звука Игровые движки/промежуточное ПО Плагины VST и AAX SDK виртуальной реальности Моделирование среды Микширование звука HRTF Аудио эффекты Использование Oculus Audio SDK в вашем проекте: После установки SDK необходимо убедиться, что его путь к libdir установлен соответствующим образом. Это делается путем добавления примерно следующей строки в файл config.xml:

Oculus Audio SDK Crack

Oculus Audio SDK был разработан с использованием языка программирования C/C++. Он предоставляет разработчикам множество функций, направленных на повышение качества иммерсивного интерактивного аудиоконтента. Как упоминалось выше, SDK поддерживает пространственное аудио и моделирование окружающей среды. Эти две функции используют набор инструментов и плагинов, направленных на улучшение игрового процесса в виртуальной реальности. Используя эти инструменты, SDK предоставляет разработчикам возможность применять звуковую пространственность к звукам, обрабатываемым их игровым движком. Сначала рендерится звук игрового движка, а затем звук отправляется в пространственное приложение для конкретного приложения. Затем звуки визуализируются с помощью HRTF. Наконец, результаты обоих шагов могут быть объединены. Когда дело доходит до Audio Spatialization, пользователи могут найти набор инструментов и плагинов, которые в настоящее время установлены в Oculus Audio SDK. SDK включает набор свойств, влияющих на то, как звук обрабатывается игровыми движками. Здесь у нас будет краткий обзор этих свойств, чтобы разработчики могли лучше понять, как эти свойства влияют на пространственную пространственность звука.

Возможности Oculus Audio SDK: Oculus Audio SDK имеет ряд функций, которые перечислены ниже: - Поддерживает игровые SDK. - Предоставляет HRTF для разработчиков. - Предлагает различные свойства пространственного звука. - Поддерживает пространственное аудио, моделирование окружающей среды и GAsV. Технические подробности: 1) Руководство пользователя Существует официальная документация для Oculus Audio SDK на английском и французском языках. Пользователи могут загрузить его с GitHub Oculus. 2) Технические характеристики Он предлагает технические спецификации для SDK, в том числе: - Требования SDK - Технические требования: GPU, CPU и аудиодрайверы - Поддержка ОС: Windows 7 или новее - Поддержка подсистемы Windows для Linux (WSL): Windows 10. - Поддержка DirectX: 11 или новее - Требования к хранилищу: не менее 280 МБ для DirectX 12. - Поддерживаемые платформы: Oculus для Windows (Oculus Rift HMD) - Поддерживаемые API: Visual Studio 2015 или новее. - Поддерживаемые аудио SDK: Steam VR, OpenVR, стереоскопические шейдеры. 3) Поддержка веб-контента Если пользователь хочет узнать больше о SDK, он может сделать это, посетив вспомогательные веб-страницы Oculus. Страница функций OculusVRHQ: 1eaed4ebc0

Oculus Audio SDK With License Key

Oculus Audio SDK разработан для разработки приложений для устройств виртуальной реальности, таких как Oculus Rift, HTC Vive и устройств Windows Mixed Reality. Пользователи могут использовать его для разработки игр, интерактивных приложений и других приложений виртуальной реальности. Этот SDK доступен как для клиентов виртуальной реальности, так и для игровых движков. Пользователи могут работать как на клиенте, так и на сервере, чтобы оптимизировать этот SDK для своих приложений. SDK состоит из звуковых пространственных модулей и нескольких инструментов, которые можно использовать как для моделирования окружающей среды, так и для виртуальной записи. Пользователи могут использовать SDK для создания пространственного звука для своих приложений, а также для создания эффектов и добавления звука поверх пространственного звука. ... наушники и в настоящее время используют Oculus VR SDK. Я успешно интегрировал звук с Unity, так как игрок слушает звук игры через встроенный аудио API Oculus без каких-либо мерцаний. Однако ручка громкости не работает. До сих пор я нашел эти шаги: Убедитесь, что ваша сборка Oculus/Visual Studio/Unity настроена на использование «Аппаратные» настройки для Oculus Audio API. Будьте осторожны с параметром «direct» звука, созданного с помощью Oculus Audio API, по умолчанию для него установлено значение false. Создайте скрипт для обработки и сохранения положения тома ползунок на вашей игровой сцене (если он еще не доступен). В этом посте я покажу, как мне удалось успешно интегрировать все вышеперечисленное и на данный момент я доволен результатами. Настройки звука Окулус Как упоминалось выше, для интеграции Oculus Audio SDK в Unity необходимо использовать параметр «Оборудование» в настройках проекта. Во вкладке Oculus настроек проекта необходимо выбрать «Oculus Headset» (см. рисунок ниже). Звук: OVROculus / OVOX (рекомендуется) Потоковая передача: OVRSOURCE_DEFAULT Прямой: ВЫКЛ. Аудио API Oculus Используя Oculus Audio API, вы можете создать звук, который может воспроизводиться плеером.Чтобы интегрировать Oculus Audio API, вы должны получить все необходимые лицензии от Oculus VR, чтобы использовать их в своих проектах. Для этого необходимо загрузить Oculus Audio SDK для клиентской части или Oculus Audio SDK для Game Engine и развернуть их на своих компьютерах для разработки. Вы можете выбрать одну из двух следующих лицензий: Собственная лицензия: P (исключительная лицензия) Бесплатное предоставление

What's New in the Oculus Audio SDK?

1. Визуализация комнаты «обувной коробки», которая разделена на четыре стены, потолок и пол, разделенные разным расстоянием. 2. Графический пользовательский интерфейс (GUI), который позволяет пользователям взаимодействовать с Oculus Audio SDK для активации плагинов с определенными параметрами для их настройки. 3. C++ SDK для разработчиков, чтобы получить доступ к SDK API с помощью C/C++. 4. Графический пользовательский интерфейс (GUI) для плагинов рендеринга звука. 5. Плагины прямого и косвенного рендеринга звука для SDK. Функции: 1. SDK состоит из C/C++ и UX SDK. 2. Плагины для рендеринга звука для DirectSound3D и WaveRT. 3. StereoAudioMapper и StereoAudioMixer для динамической регулировки громкости (DVC). 4. StereoAudioSpatializer для пространственного распределения звуков в комнате. 5. StereoAudioMixer для пространственного распределения нескольких звуков в комнате. 6. StereoSoundGrouping: несколько моноклипов группируются в StereoSoundGroup. Тогда StereoSoundGroup может быть визуализирована одновременно. 7. StereoAudioScalable: предоставляет пользователям два метода определяемого пользователем масштабирования звуков в зависимости от положения головы пользователя (1) или положения звуков в комнате (2). 8. StereoVisualizer: работает в сочетании со StereoAudioSpatializer, чтобы предоставить пользователям богатый и захватывающий опыт. 9. HRTF (функции передачи, связанные с головой): содержит набор из девяти цифровых HRTF, которые позволяют воспроизводить звук от ближайшего положения слушателя до источника, а также от положения источника. 10. HRTF Manager: утилита для управления и изменения различных HRTF. 11. Инструменты разработчика: набор инструментов, с помощью которых разработчики могут настраивать свои собственные HRTF для собственного использования и для рендеринга звука с помощью SDK. 12. Пользовательский интерфейс для SDK: настраиваемый инструмент для взаимодействия пользователя с компонентами SDK. Oculus Audio SDK — это комплект для разработки виртуальной реальности (VRDK), который был разработан, чтобы помочь разработчикам виртуальной реальности взаимодействовать с аудиосистемой

Oculus Rift, предоставляя им различные функции. К ним относятся пространственная обработка, объектно-ориентированное аудио, взаимодействие и 3D-аудио, для которых они предоставляют целый набор инструментов.

System Requirements For Oculus Audio SDK:

Минимум: ОС: Windows Vista/Windows 7/Windows 8 Процессор: Intel Core i3 или аналогичный Память: 2 ГБ ОЗУ Дополнительный: Процессор: NVIDIA GTX 560 или аналогичный Память: 1 ГБ ОЗУ Жесткий диск: 16 ГБ свободного места DirectX: версия 9.0 Другие требования: Для игры требуется камера с разрешением 1080p. USB-накопитель на 5,3 ГБ или аналогичный Вас могут попросить ввести пароль Как