

Звуковые темы

Материал из xrWiki

Чтобы добавить новую звуковую тему, нужно прописать её в файле `script_sound.ltx`, либо в одном из включенных в него файлов.

В секции **[list]** указать название звука, и создать секцию с тем же названием:

```
[list]
lvl_sound_name_1
lvl_sound_name_2
...
[lvl_sound_name_1]
type = actor
npc_prefix = false
path = characters_voice\scenario\scenario\level\lvl_sound_name_1
shuffle = rnd
idle = 3,5,100
```

- **type = ...**

Тип звука:

- **actor** — в голове у актера
- **npc** — звук голоса NPC
- **3d** — звук от объекта

- **path = ...**

Путь к звуковому файлу относительно папки `gamedata\sounds` (если тип звука — **npc**, то путь к файлу указывается от папки `gamedata\sounds\characters_voice`)

Если указать неполное имя файла (`lvl_sound_name_`), то проигрываться будут все звуковые файлы, название которых начинается на указанное имя.

- **shuffle = ...**

Задаёт режим проигрывания:

- **rnd** — случайный повторяющийся звук
- **seq** — одноразовый звук
- **loop** — зацикленный звук

- **idle = ...**

Первые две цифры — задержка (в сек.) перед повторным проигрыванием звука, третья — вероятность проигрывания.

Для проигрывания звука в логике NPC или другого объекта, нужно воспользоваться функцией `=play_sound(имя_звuka)`, чтобы остановить — `=stop_sound(имя_звuka)`.

В этих функциях работают сигналы:

- **sound_end** — конец звука
- **theme_end** — конец звуковой темы

Если нужно проигрывать звук постоянно, используйте функцию `=play_sound_looped(имя_звuka)`. Чтобы остановить зацикленный звук — `=stop_sound_looped(имя_звuka)`

Пример:

```
[walker@talk]
path_walk = walk1
path_look = look1
on_info = {+info1} %=play_sound(lvl_sound_name_1)%
on_signal = sound_end | nil
```

Источник — «https://xray-engine.org/index.php?title=Звуковые_темы&oldid=1250»

Категории:

A-Life

Звук

-
- Страница изменена 11 февраля 2024 в 17:50.
 - К этой странице обращались 1344 раза.
 - Содержимое доступно по лицензии GNU Free Documentation License 1.3 или более поздняя (если не указано иное).

