

Озвучка диалогов

Материал из xrWiki

Озвучка диалогов происходит в момент, когда персонаж говорит фразу в окне диалогов. В каждый момент времени может отыгрываться только одна фраза, т.е. если в данный момент проигрывается озвучка сказанной фразы, и в этот момент собеседник говорит другую фразу, то первая фраза останавливается и начинает проигрываться вторая.

Для того, чтобы фраза озвучивалась, необходимо создать звуковой файл **с именем, идентичным идентификатору фразы в диалоге** и разместить его в папке `X:\gamedata\sounds\characters_voice\dialogs`

Если для какой-либо фразы не будет найден соответствующий звуковой файл, то она озвучиваться не будет.

Источник — «https://xray-engine.org/index.php?title=Озвучка_диалогов&oldid=1092»

Категория:

Справка

-
- Страница изменена 28 февраля 2021 в 10:32.
 - К этой странице обращались 3626 раз.
 - Содержимое доступно по лицензии GNU Free Documentation License 1.3 или более поздняя (если не указано иное).

