

Схема sr_sound_act

Материал из xrWiki

Схема, которая играет звук в голове актера. Всякие там переговоры по ПДА и прочие фейки.

```
|-----|
|[sr_sound_act]
|snd      = ambient\random\new_drone1      ; имя звукового файла
|delay    = 2000                            ; задержка перед проигрыванием
|delay_max = 4000                            ; между проигрыванием звука будет взят случайный промежуток
|между delay и delay_max
|on_signal = sound_end | nil                 ; по сигналу можно перейти в другую секцию
|theme     = <имя_темы>                     ; имя темы из ph_sound_themes
|stereo    = true/false                     ; при установке этого параметра к файлу, который задан
|параметром snd
|                                                 ; или в звуковой теме, будут добавляться (автоматически)
|суффиксы _r и _l
|                                                 ; для загрузки левого и правого каналов и, соответственно,
|вся эта фигня
|                                                 ; будет играть. По умолчанию false
|-----|
```

Если указывается тема, то звук будет играть зациклено, случайным образом выбирая один из звуков, прописанных в теме. Если указывается звук, то он отыгрывается один раз. Схема поддерживает кондлист.

Источник — «https://xray-engine.org/index.php?title=Схема_sr_sound_act&oldid=622»

Категория:

Схемы space restrictor'ов

- Страница изменена 17 ноября 2017 в 03:09.
- К этой странице обращались 1338 раз.
- Содержимое доступно по лицензии GNU Free Documentation License 1.3 или более поздняя (если не указано иное).

