

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_звукa)`, чтобы остановить — `=stop_sound(имя_звукa)`.

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_звукa)`. Чтобы остановить зацикленный звук — `=stop_sound_looped(имя_звукa)`

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=611»

Категория:

Звук

-
- Страница изменена 17 ноября 2017 в 00:41.
 - К этой странице обращались 722 раза.
 - Содержимое доступно по лицензии GNU Free Documentation License 1.3 или более поздняя (если не указано иное).

