

Схема ph_sound

Материал из xrWiki

Прописывается у физического объекта какие звуки он выдает (изначально планировался как матюгальник).

```
[ph_sound]
snd          = имя темы из файла sound_theme.script из таблицы ph_snd_themes
looped       = true/false заикленное воспроизведение звука (default - false)
min_idle     = минимальное время простоя перед включением звука (мс)
max_idle     = максимальное время простоя перед включением звука (мс)
random       = true/false (по умолчанию false). Если true, то из темы будет выбран случайный звук и таким
образом звуки будут играть до окончания
```

Если мы задаем random = true и looped = true, то версия сыпется.

Также поддерживается кондлит.

Данная схема работает через задницу, поэтому заикленный звук будет продолжать отыгрываться, даже если объект уходит в nil. В связи с этим надо создавать новую секцию, которая бы отыгрывала одиночный короткий звук, после которого (поскольку он будет точно также играть раз за разом) ставим on_signal = sound_end| nil

Пример подобной извращенной логики:

```
[logic]
active      = ph_sound
[ph_sound]
snd         = gar_seryi_shooting
looped      = true
max_idle    = 5000
on_actor_in_zone = gar_seryi_factory| ph_sound@end
[ph_sound@end]
snd         = gar_seryi_shooting_2
looped      = false
on_signal   = sound_end| nil
```

Кроме того, специфическим образом создается звуковая схема.

В sound_theme.script в начале файла есть секция ph_themes, в которой и описываются темы для физ объектов.

Например:

```
ph_snd_themes["gar_seryi_shooting"] =
{[[characters_voice\human_01\scenario\garbage\distance_shooting]]}
```

Кроме того (незадекларированная фишка) ph_sound можно вешать на рестрикторы. Но за правильность работы в таком случае никто ответственности не несет.

Файл: gamedata\scripts\ph_sound.script

Источник — «https://xray-engine.org/index.php?title=Схема_ph_sound&oldid=703»

Категория:

Схемы логики физических объектов

- Страница изменена 18 декабря 2017 в 20:46.
- К этой странице обращались 2109 раз.
- Содержимое доступно по лицензии GNU Free Documentation License 1.3 или более поздняя (если не указано иное).

