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 играться. 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 1327 раз.
- Содержимое доступно по лицензии GNU Free Documentation License 1.3 или более поздняя (если не указано иное).