Say3D mit Loop

Erzeugt einen kontinuierlichen 3d-Sound, ausgehend von einem Trigger oder einem Editor-Objekt. **Decription.ext** muss dafür eingerichtet sein! Exakte Schreibweise und Pfad beachten! Die Sounddatei wird immer wieder abgespielt (Loop), dabei die Länge der Datei beachten! Zeitpunkt der Wiederholung wird definiert mit "sleep" (in Sekunden). Referenz nur auf .wav (sehr groß!) oder besser auf .ogg. Lässt sich mit Audacity erstellen.

Funktioniert super, da die Init-Boxen bei jedem Spieler und bei jedem JIP initiiert werden!

a) An ein Objekt geheftet in die Init:

nul = [this] spawn {while {true} do {(_this select 0) say3D ["milchatter", Reichweite, 1]; sleep 196;};};

b) An einen Trigger geheftet: Bedingungen festlegen, dann On Act.:

nul = [thisTrigger] spawn {while {true} do {(_this select 0) say3D ["Sounddatei", Reichweite, 1]; sleep 45};};

Erläuterung: Reichweite in Metern, die "1" hinter Reichweite definiert den Pitch.

ACHTUNG: Ein Sound kann in Arma 3 nur beendet werden, indem man die Quelle des Sounds löscht!

Erstellt: 2020-03-05 21:22:55 UTC von Webster
Zuletzt aktualisiert: 2020-08-11 21:09:37 UTC von Webster