

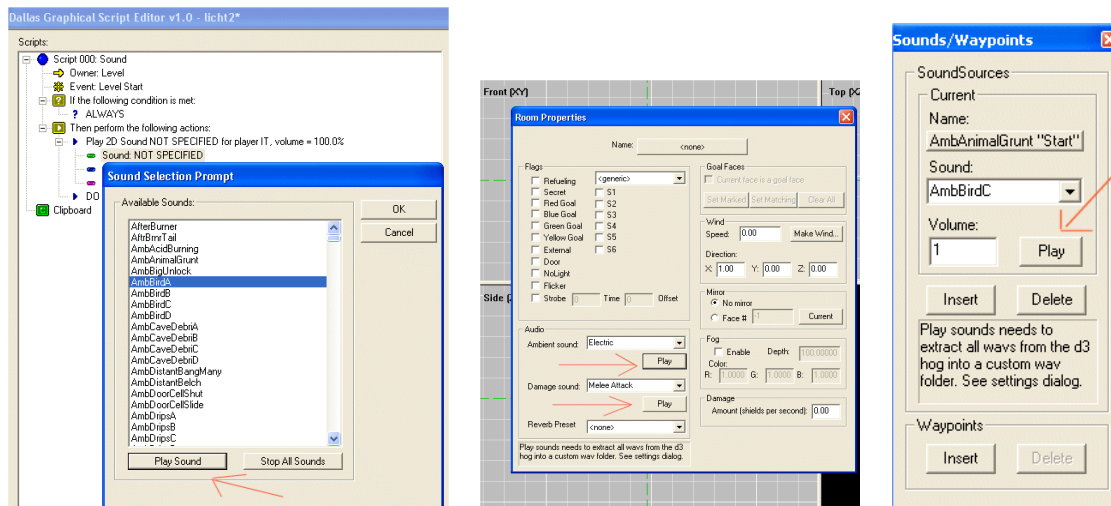
Entendre les sons (V1.0) Atan

Note

A partir de la version D3Edit 2.1 [AV 41] Build: 2.1.41.54 , il suffit de cocher l'option "Extract sound files from Descent 3 to use them in the editor" au cours de l'installation du D3Edit.

L'installateur du D3Edit va alors automatiquement créer le répertoire "Sounds", va extraire les fichiers sons wav du D3 hog, et peut établir le lien vers ce répertoire dans les paramètres de l'éditeur.

Cet article explique comment on le fait manuellement.

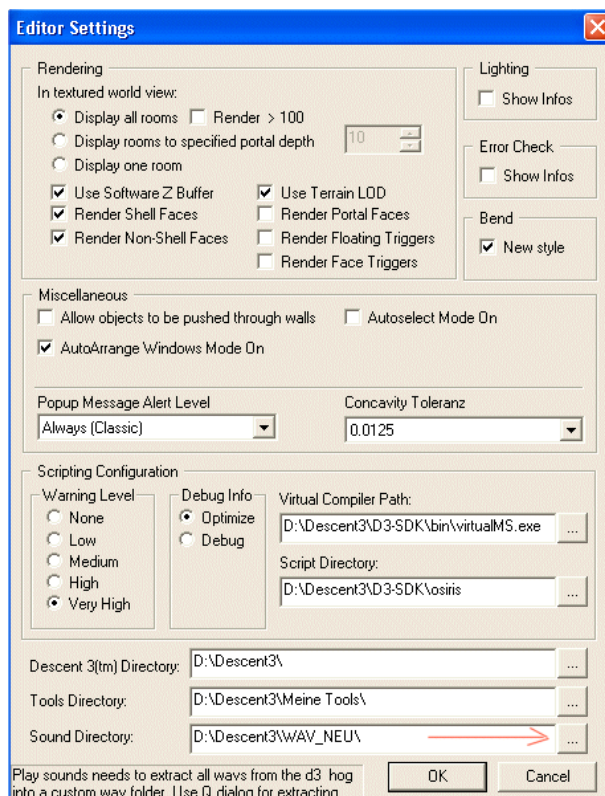


Il y a quelques étapes à franchir avant de pouvoir entendre les sons dans le D3Edit.

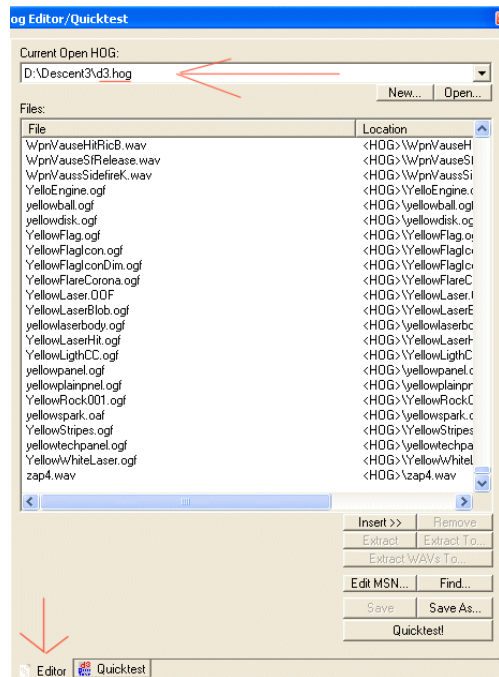
Il faut d'abord créer un répertoire pour les fichiers WAV.

A peu près 70 MB !!! on a besoin d'un peu d'espace libre sur le disque dur.

Une fois que le répertoire est créé, on doit établir le chemin dans le dialogue des paramètres :

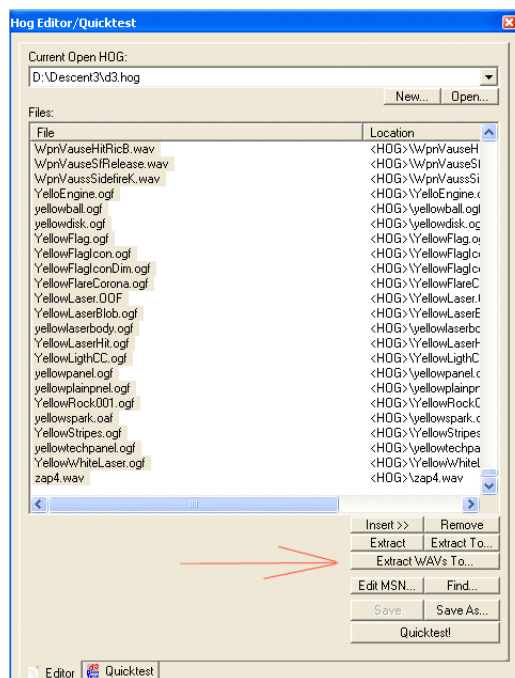
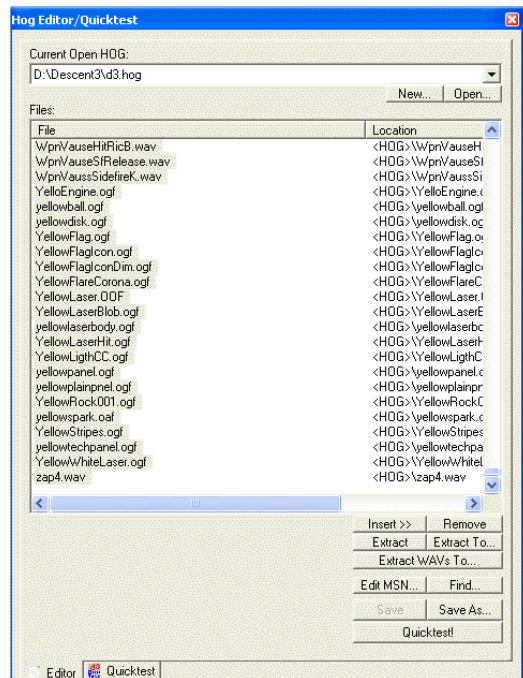


Ensuite on extrait les WAV's . On utilise le Quicktest -> Editor et on ouvre le fichier D3 hog :

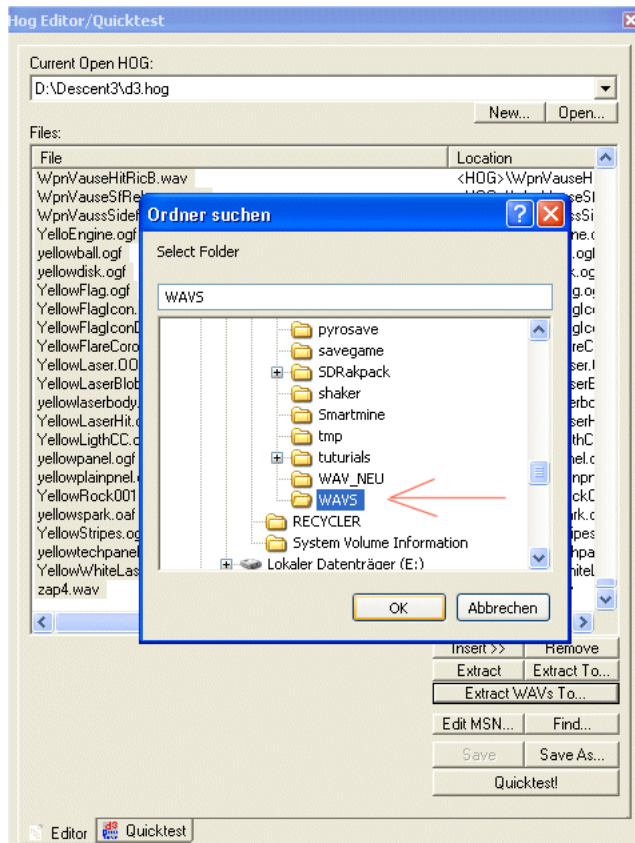


Marquer le dernier son (clic gauche de la souris), puis déplacer le curseur de défilement droit jusqu'en haut. Tout en appuyant sur la touche Maj, marquer le premier son de la liste. Votre ordinateur va alors mettre un petit moment à marquer tous les fichiers.

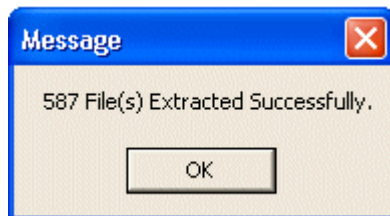
Une fois cette étape de sélection terminée, appuyer sur Extract WAV's To.



Cliquer sur ce bouton ... et naviguer jusqu'au répertoire que vous avez créé à cet effet :



Le D3 Edit extrait tous les WAV's du D3 HOG et les copie dans le répertoire des WAV.
Il va lui falloir encore un petit moment mais ensuite vous aurez ce message :



Il faut faire cette manipulation une seule fois, mais après ça on peut entendre tous les sons dans le DALLAS et dans le dialogue des Room Properties.