

Les voice_input

Mais kezako un voice_input?

Ce sont des sons qu' on peut balancer sur le serveur, d'une simple pression sur une touche on peut balancer de la musique, des bruitages, des séquences de films etc...etc... ça peut être marrant mais ça peut vite devenir agaçant

~>[A.I.A]<~ Papy Eclipse dit : [truc de gamins...](#) ; -)

Alors comment s' y prend-on pour intégrer ces merveilleux petits sons à notre jeu favori???

- Tout d'abord rendez-vous dans :
C:\Program Files\Steam\SteamApps\compte@compte\condition zero\czero_french
- Ensuite ouvrez le fichier «userconfig.cfg» avec le bloc note (!\ avant cette operation clic droit sur userconfig.cfg et décochez la case «lecture seule» puis recochez-la une fois l'opération finie), puis rajoutez ces lignes:

```
//voice_input alias//
```

```
alias son son1
```

```
alias son1 "voice_inputfromfile 1; voice_loopback 1; +voicerecord; alias son son2"
```

```
alias son2 "voice_inputfromfile 0; voice_loopback 0; -voicerecord; alias son son1"
```

- Après cette operation ouvrez le fichier «config.cfg» (!\ meme manip qu'avec le "userconfig.cfg" pour la lecture seule) et rajoutez cette ligne:

```
bind "n" "son"
```

"n" étant la touche sur laquelle vous appuierez pour que le son sorte en jeu. Vous pouvez la changer à souhait en mettant une autre lettre à la place. Vérifiez avant que cette touche n'est pas déjà utilisée. Par exemple pour "n", vous devez d'abord supprimer la ligne "nightvision" car la touche par défaut pour "nightvision" est "n".

- Le bind est fait, il ne vous reste plus qu'à créer votre «voice_input» et à le coller dans le même dossier que le config.cfg et userconfig.cfg

Le format d'un voice_input

C'est un fichier wave (.WAV au format 8khz 16 bits mono) : un fichier qui sera votre son dans counter strike. On ne peut pas mettre un fichier mp3 ou n'importe quel wave : il faut respecter une certaine fréquence etc...etc...bah oui c'est pas une boîte de nuit counter ^^.

Pour utiliser un voice_input, soit vous en prenez un déjà tout fait (un pack est disponible sur le site à cette adresse: <http://team-aia.info>), soit vous le faites vous même. Pour cela, téléchargez ce logiciel : <http://www.goldwaving.com/downloads/gwave512.exe> .

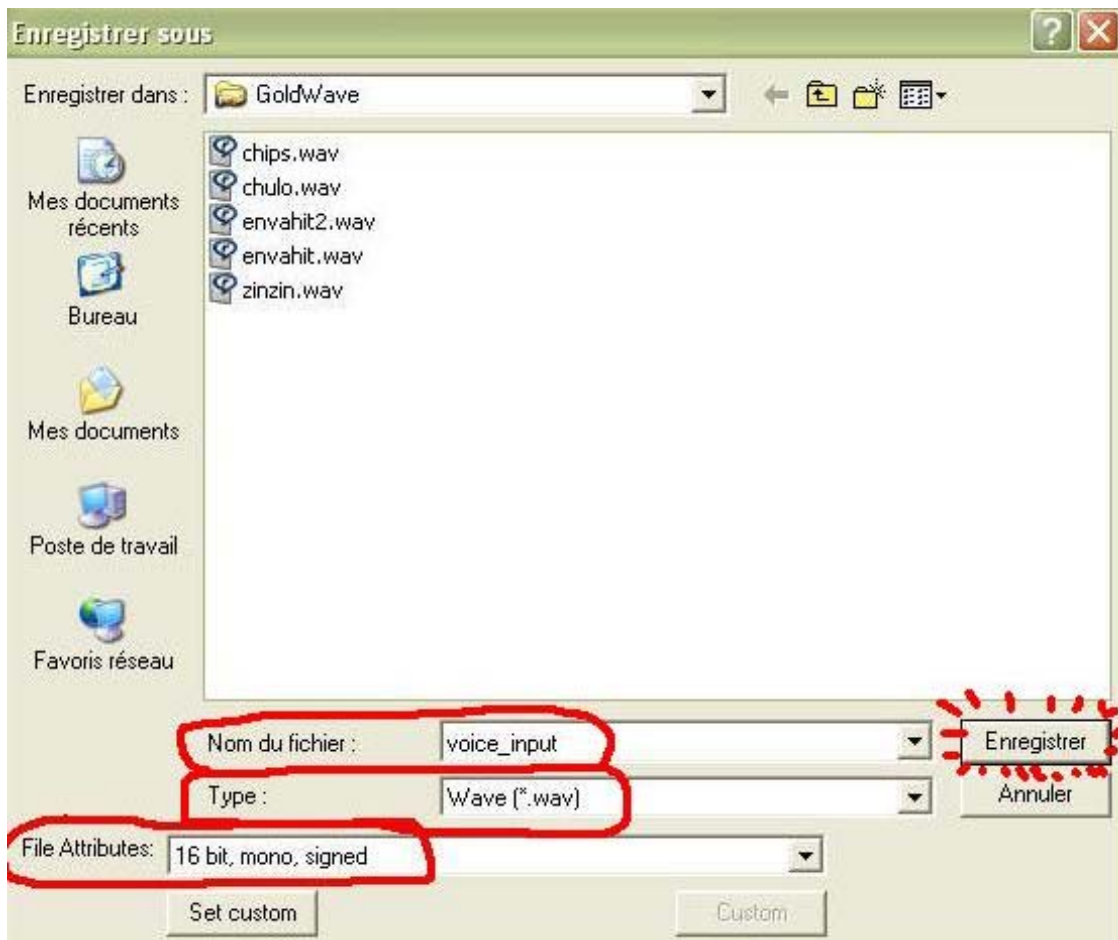
Comment créer son propre voice_input ?

C'est facile, il vous suffit de retenir cela : vous devez obtenir un fichier wav en 8khz 16 bits mono !!!

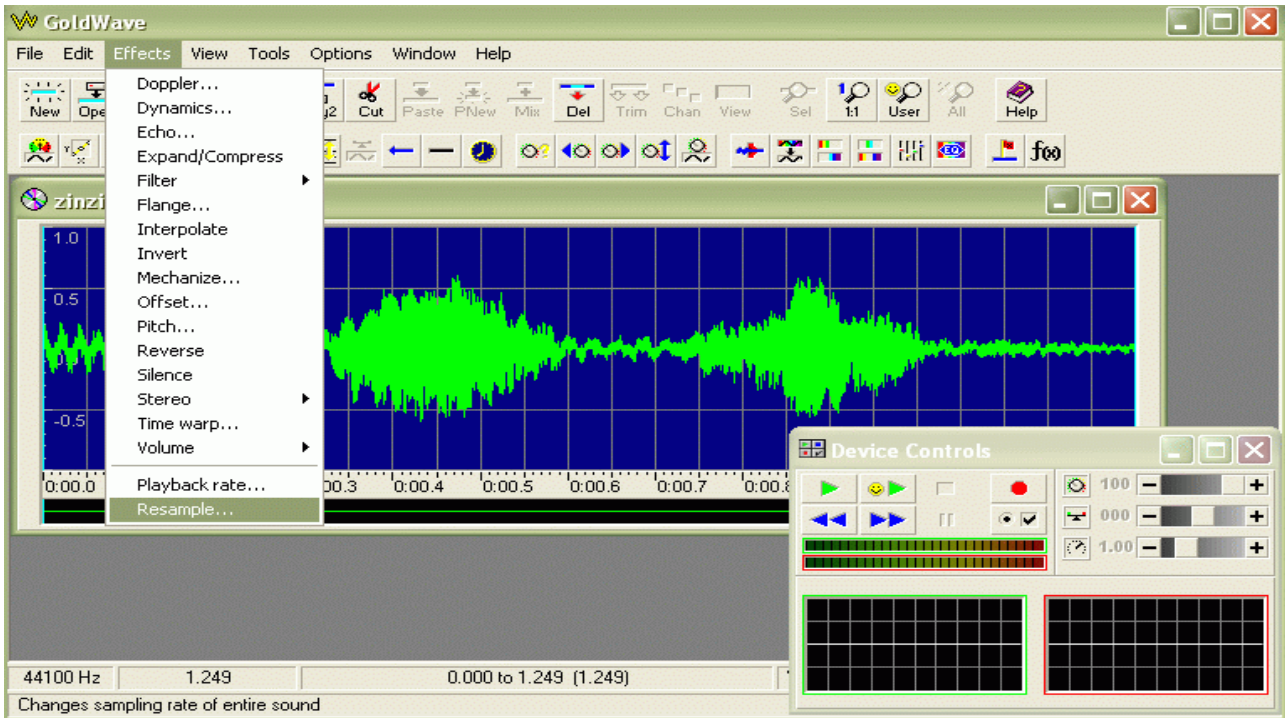
- 8 khz correspond à la fréquence d'échantillonnage. Cela détermine en d'autres termes la vitesse de lecture qui correspond au moteur HL ! Mais aussi à la qualité de son. Lorsqu'un fichier est dans une mauvaise fréquence, vous avez un son horriblement lent ou rapide.
- 16 bits mono c'est juste des attributions du fichier dont le moteur HL a été paramétré !!!

Cela, vous allez me dire je comprends rien à ce que tu me dis (note de Papy : je rajoute que t'as rien compris non plus à ce que tu as écrit, vu que c'est pas complètement juste non plus...)!!! C'est pas grave, grâce à ce petit tutorial en deux temps trois mouvements vous avez votre fichier voice_input.

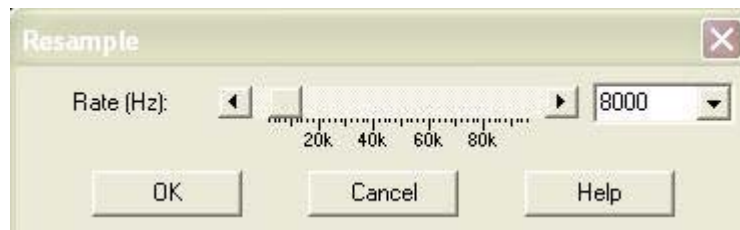
- Dans un premier temps j'espère que vous avez téléchargé **goldwave** : c'est avec ce logiciel que nous allons créer notre son !!!
- Ouvrez le fichier que vous voulez mettre en voice_input avec gw (n'importe quel format de son passe normalement). Si c'est un autre format que du wave, vous faites menu **Fichier, Enregistrer sous** et choisissez **mono 16bit signed**. Nommez ensuite votre fichier son (car le taux d'échantillonnage ne peut être modifié directement que sur les wave d'origine). Vous pouvez aussi faire cette étape apres le resample (cf plus bas).



- Maintenant, ré-ouvrez votre fichier son avec **goldwave** puis cliquez sur **Effets** puis **resample**.



- Mettez le curseur sur **8000** pile poil, ou tapez simplement 8000 dans la barre a droite.



- Enregistrez votre fichier et le tour est joué!

Copier le voice_input pour pouvoir l'utiliser

- Copiez maintenant le voice_input dans le meme dossier que config.cfg et userconfig.cfg.

C:\Program Files\Steam\SteamApps\compte@compte\condition zero\czero_french

Créer un voice_input et le binder dans Counter Strike prend 1 minute montre en main avec un peu d'habitude. Vous pouvez faire plusieurs voice_input et les changer fréquemment, histoire de varier les plaisirs, mais n'en abusez pas.

Wala c'est fini gl & hf surtout hf.
 ~>[A.I.A]<~rikiki_le_kanard.