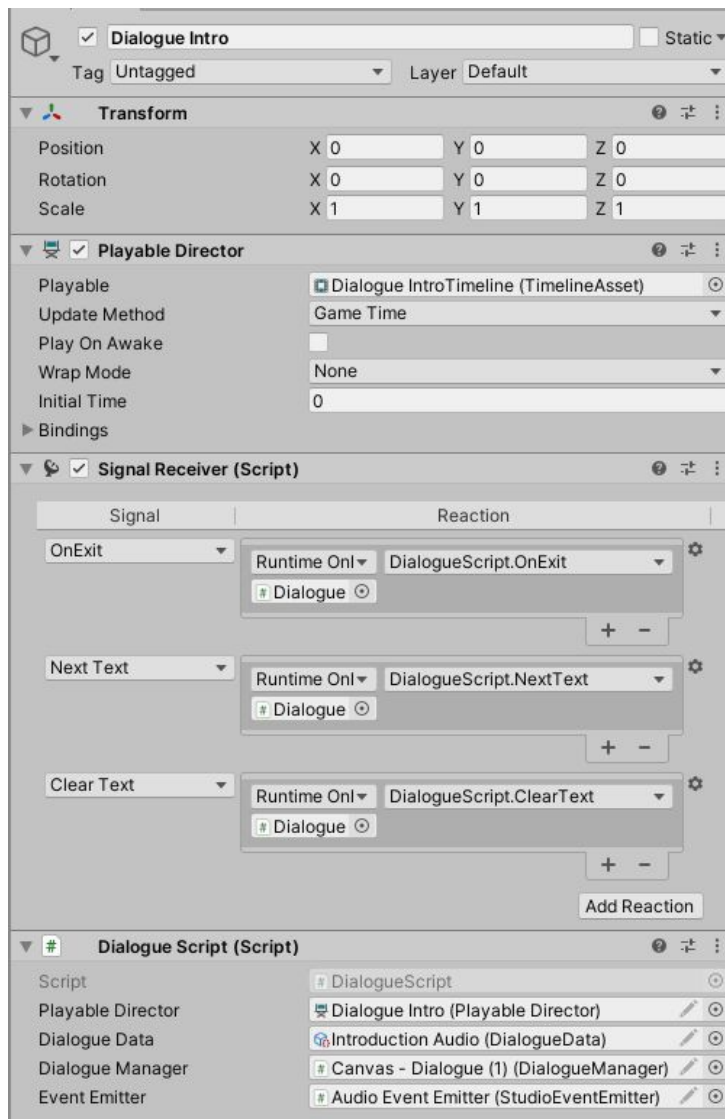


Dans un premier temps il faut mettre la Dialogue Manager et setup un gameObject vide pour définir la position des dialogues.



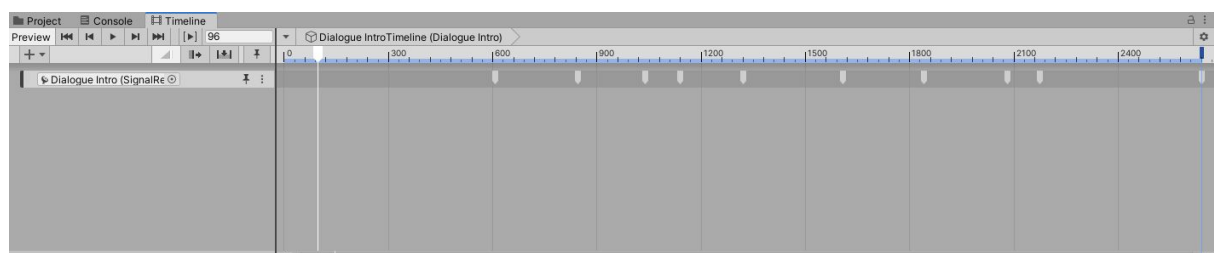
Dans un second temps il faut mettre sur un gameObject :

- Dialogue Script
- Signal
- Playable Director

Dans le signal receiver il faut ajouter 3 signals, ensuite les liées au DialogueScript et selection les fonctions du même noms.

Dans DialogueScript, renseigner le Playable director, le dialogue data, le dialogue manager et l'event Emitter.

Dans le Playable director, renseigner la timeline et décocher Play On Awake.



Créer une timeline, Supprimer tout et ajouter un signal track. Renseigner le signal receiver.

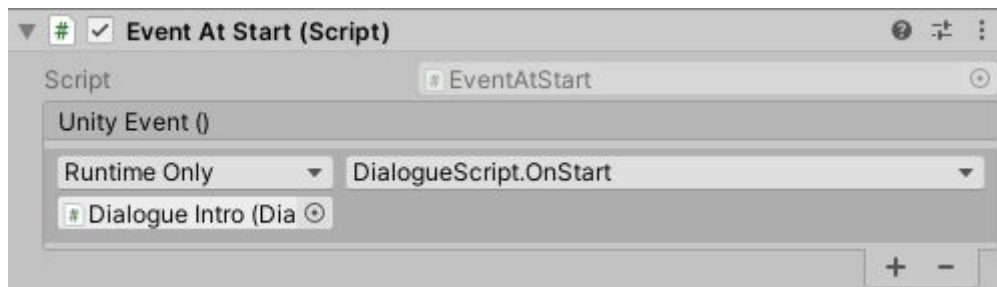
Maintenant on peut add les signals :

Next Text : va faire apparaître un text et supprimer le précédent.

Clear Text : va faire disparaître le dernier text.

On Exit : A mettre à la fin de la piste audio.

Pour start un dialogue, il suffit d'appeler la fonction OnStart du DialogueScript. Pour faire partir le dialogue au start utiliser Event At Start :



Sinon utiliser Event at start Once avec un trigger

