

Sound Set

Was ist ein Sound Set?

Ein Sound Set ermöglicht es, einzelnen Fahrzeugen oder Zügen individualisierte Geräusche zuzuweisen. Dabei können die Sounds durch viele Parameter dynamisch im Spiel abgewandelt werden.

Wie erstelle ich ein Sound Set?

Ein Sound Set wird in einer .lua-Datei definiert. Diese muss in res/config/sound_set platziert werden und den selben Namen tragen, wie die zum Fahrzeug gehörige .mdl-Datei.

Welche Befehle gibt es?

refDist

refDist = 40.0 ist die Entfernung bis zu welcher der Sound zu hören ist. Die Einheiten sind noch unklar, hier muss probiert werden, bis man etwas Passendes findet. Erfahrungsgemäß ist ein Wert von 40-60 passend.

[line][line]

clacks

Mit *clacks* wird das Klacken der Räder simuliert, die Anzahl ist variabel.

Zitat

```
clacks = {  
  "vehicle/sd40/klak_1.wav",  
  "vehicle/sd40/klak_2.wav",  
  "vehicle/sd40/klak_3.wav",  
},
```

[line][line]

gainCurve

gainCurve regelt die Lautstärke in Abhängigkeit zur Geschwindigkeit.

Das Format ist { .0, 1 }, die Zahlen sind Angaben von 0-100%, wobei 100%=1 entspricht, entsprechend ist 50%=.5. Die erste Zahl gibt die Lautstärke an, die zweite die Geschwindigkeit.

Als Beispiel ein Leerlaufgeräusch (Beispiel von DukeaufDune)

Code

```
gainCurve = {  
  { .0, 1 },  
  { .3, .45 },  
  { 1.0, 0.45 },  
},  
-- hier steht die Lok, Sound 10  
-- bis 5km/h nimmt der Sound  
-- bei 30km/h ist die Lautstärke  
-- was sie bis zur Endgeschwindigkeit beibehält
```

Die Integrationsgrenzen hängen von der jeweiligen Fahrtrichtung zusammen.

```

        { .05, .9 },      bis auf 5km/h nimmt die Lautstärke um 45% zu
        { 1.0, 1.0 },    bis zu Endgeschwindigkeit regelt sich der Sound auf 100% rauf
    },
},

```

pitchCurve regelt die Geschwindigkeit, in der der Sound abgespielt wird.

Als Beispiel das Erhöhen der Abspielgeschwindigkeit von 100% bei 0km/h auf 150% bei Endgeschwindigkeit (passend etwa bei Dampflok).

```
pitchCurve = {
    }
}
```

[Spoiler anzeigen](#)