# 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 Geschwindichkeit.
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    },              hier    Steht    die    Lok,    Sound
                          {    .05,    .9    },    bis    5km/h    nimmt    der    Sound    10
                      {    .3,    .45    },    bei    30km/h    ist    die    Lautstärke    rund
                 {   1.0,   0.45   },     was   sie   bis   zur   Endgeschwindigkeit   beibehäl
     }
    },
```

Als zweites Beispiel ein Fahrgeräusch (Beispiel von DukeaufDune)

Code

```
gainCurve                                  =                                  {
{ 0, .45 }, im Hintergrund noch zu hören, einige machen ihn auch ganz aus, so mischt sich der Leerlauf und Fahrtsound zusammen.
                 { .05, .9 },     bis auf 5km/h nimmt die Lautstärke um 45% zu
 .{1, 1.3 }, hier habe ich den Sound auf 130% bei 10km/h gesetzt um Anstrengung der Lok zu simulieren, also dass sie kräftig ziehen muss.
           { 1.0, 1.0 },   bis zu Endgeschwindigkeit regelt sich der Sound auf 100% rauf
            }
          },
```

## [line][/line]

## pitchCurve

*pitchCurve* regelt die Geschwindigkeit, in der der Sound abgespielt wird.
Das Format ist abermals *{ .0, 1 }*, beide Zahlen geben sind wieder gleichzusetzen mit 0-100%. Die erste Zahl gibt die Fahrtgeschwindigkeit an, die zweite die Geschwindigkeit, mt der der Sound abgespielt wird. Hierbei empfiehlt es sich, im Rahmen von 0.8-1.2 (=80%-120%) zu bleiben, das es sich andernfalls komisch anhören kann.

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

Code

```
pitchCurve                                  =                                  {



            }
          }
```

Als letztes der Code im Ganzen, ergänzt um Kommentare von DukeaufDune.

Spoiler anzeigen