

Enginesound

Der Enginesound beinhaltet alle Sounds, die ein (angetriebenes) Fahrzeug während der Fahrt oder im Stand von sich gibt.

Es ist einfach einen Enginesound zu erstellen.

Vorabhinweis: Die Erstellung von Sound-Dateien wird hier nicht erklärt!

Es ist einfach einen Enginesound zu erstellen. Wir öffnen den Content Manger Plus, [Content Manager](#) 2 oder den [Content Manager](#) 3 (CMP, CM2, CM3) und legen ein neues Asset an vom Typ "Enginesound". Im [CCP](#) gestalten wir ein bisschen die Config, danach können wir ihn auch direkt schließen. Im CMP-,CM2- oder CM3-Hauptfenster machen wir einen Rechtsklick auf unser Asset und klicken "Bearbeiten > Im Explorer bearbeiten". Nun sehen wir das Hauptfenster des Assets mit einer enthaltenden config.txt-Datei. Nun geht die eigentlich Arbeit los:

Es werden jeweils entsprechende Sound-Dateien (Mono und WAV-Format) benötigt:

1 Standsound (idle 1.wav)

7 Fahr-oder Rollsounds (idle 2.wav, idle 3.wav, idle 4.wav, idle 5.wav, idle 6.wav, idle 7.wav, idle 8.wav)

7 Hochschaltsounds (up 1 - 2.wav ; up 2 - 3.wav ; up 3 - 4.wav ; up 4 - 5.wav ; up 5 - 6.wav ; up 6 - 7.wav ; up 7 - 8.wav)

7 Runterschalt- bzw. Bremsounds (down 8 - 7.wav ; down 7 - 6.wav ; down 6 - 5.wav ; down 5 - 4.wav ; down 4 - 3.wav ; down 3 - 2.wav ; down 2 - 1.wav)

Bei den Schaltsounds sollte man darauf achten, dass sie sich nicht zu stark vom normalen Fahrsound abheben, da dies sonst unrealistisch klingt.

Seit TS9 gibt es auch Fahrzeuge mit 30 Fahrstufen. Diese verwenden so gut wie immer keinen Schaltsound, sondern einen dynamischen Fahrsound, der bei stärkerer Beschleunigung entsprechend anzieht. Diese sind entsprechend geskriptet, sodass Trainz weiß, wann er Fahrsound wie schnell gespielt werden muss.

Leider ist meine Kenntnis über diese Skripte nicht sehr gut, weshalb hier noch keine Anleitung dafür steht...

Du weißt, wie das geht? Dann füge das hier bitte ein!

