

openBVE járműkészítés

Leírás a „sound.cfg” fájlhoz használható parancsokról

A leírás az **openBVE**-hez készíthető járművek alapértelmezett hangfájlait, illetve a „sound.cfg” fájl készítéséhez használható parancsok magyarázatát írja le. A dokumentum forrása a http://openbve.trainsimcentral.co.uk/develop/train_default_sounds.html és a http://openbve.trainsimcentral.co.uk/develop/train_sound_cfg.html weboldal. Egyes elemek működése ismeretlen, vagy még nem kipróbált, vagy a leírás még hiányzik. Ezek **sárga színű kiemeléssel** vannak jelezve. Ezért a leírás nem teljes körű, néhol hiányos, vagy még angol nyelvű. Az **openBVE** folyamatos frissítése miatt előfordulhatnak olyan parancsok, amelyek nem a leírt módon működnek.

Utolsó frissítés 2009.05.15.

Tartalomjegyzék

Általános tudnivalók, fogalmak	2
Egykaros jármű.....	2
Kétkaros jármű.....	2
Irányváltó.....	2
Kontroller.....	2
Menetkar.....	2
Fékezőkar.....	2
Menetpozíció.....	2
„0” állás.....	2
Fékpozíció.....	2
Alapértelmezett hangok	3
A vezetőállásban lejátszandó hangok.....	3
A kocsikon lejátszandó hangok.....	3
A „sound.cfg” fájl	4
Parancsfelépítés.....	4
Verzió azonosító.....	4
Parancsok.....	4
[Run] szakasz.....	4
[Flange] szakasz.....	5
[Motor] szakasz.....	5
[Switch] szakasz.....	5
[Brake] szakasz.....	5
[Compressor] szakasz.....	5
[Suspension] szakasz.....	6
[Horn] szakasz.....	6
[Door] szakasz.....	6
[Ats] szakasz.....	6
[Buzzer] szakasz.....	6
[PilotLamp] szakasz.....	7
[Brake Handle] szakasz.....	7
[Master Controller] szakasz.....	7
[Reverser] szakasz.....	8
[Others] szakasz.....	8

Általános tudnivalók, fogalmak

A „**sound.cfg**” fájlban lehet a járműhöz hangokat rendelni, amelyek különböző események alkalmával kerülnek lejátszásra. A „**sound.cfg**” fájlnak kötelezően a jármű mappájában kell lennie!

Amennyiben a jármű mappájában nem található „**sound.cfg**” elnevezésű fájl, akkor az openBVE [alapértelmezett hangfájlok](#) neveit keresi a mappában. Amennyiben ilyen hangfájl sem található, akkor az adott eseményhez nem játszódik le semmilyen hang sem.

A leírásban használt fogalmak:

Egykaros jármű

Egykaros jármű esetén egy **kontroller** van, ami magában foglalja a **menetkart** és a **fékezőkart**. Így ezzel az egy karral lehet a sebességet növelni, illetve csökkenteni.

Kétkaros jármű

Kétkaros jármű esetén külön van **menetkar** és **fékezőkar**. A menetkarral lehet a sebességet növelni, a fékezőkarral pedig a sebességet csökkenteni.

Irányváltó

A jármű haladási irányának kiválasztására szolgáló kar. Pozíciói: „**0**” állás, „**Előre**” állás és „**Hátra**” állás.

Kontroller

Egykaros jármű esetén a jármű sebességének növelésére, vagy sebességének csökkentésére szolgáló kar.

Menetkar

Kétkaros járműnél, a sebesség növelésére szolgáló kar.

Fékezőkar

Kétkaros járműnél, a sebesség csökkentésére szolgáló kar.

Menetpozíció

A kontroller, vagy menetkar azon pozíciói, amelyek a sebesség növelésére szolgálnak.

„0” állás

A kontroller, vagy menetkar „**nulla**” állása.

Fékpozíció

A kontroller vagy fékkar azon pozíciói, amelyek a sebesség csökkentésére szolgálnak.

Alapértelmezett hangok

Amennyiben a jármű mappájában nem található „sound.cfg” elnevezésű fájl, akkor az openBVE az alábbi alapértelmezett hangfájlok neveit keresi a mappában. Amennyiben ilyen hangfájl sem található, akkor az adott eseményhez nem játszódik le semmilyen hang sem.

A vezetőállásban lejátszandó hangok

Fájlnev	Esemény
adjust.wav	Akkor játszódik le egyszer, amikor a jármű megáll egy állomásban, de a megállás helyét korrigálnia kell.
ats.wav	Played in a loop when the built-in security system ATS rings its bell. This happens when passing certain transponders or when the security system is deactivated but power is applied.
atscnt.wav	Played in a loop when the built-in security system ATS rings its chime. This happens after acknowledging the bell when passing S-type transponders.
brake.wav	For trains with automatic air brake, is played when the handle is moved into the SERVICE position. For other trains, is played when the brake notch is decreased.
ding.wav	Played once when the built-in security systems ATS-P or ATC change some states, e.g. when ATS-P activates the PTN APPROACH lamp, or when ATC changes the current speed restriction.
eb.wav	Folyamatosan, ismétlődően játszódik le, mialatt az éberségi berendezés jelez.
halt.wav	A „train.dat” fájl DEVICE szakaszának 8. sorának beállításának megfelelően játszódik le: Ha az érték 1 , akkor a hang egy alkalommal játszódik le az állomás előtt körülbelül 400 méterrel. Ha az érték 2 , akkor a hang folyamatosan játszódik le mindaddig, amíg a jármű meg nem áll az állomásban, és az ajtók ki nem nyílnak.
klaxon.wav	Akkor játszódik le egyszer, amikor az elsődleges kürt aktív.
klaxon0.wav	Akkor játszódik le egyszer, amikor az elsődleges kürt aktív. Elsőbbsége van a „klaxon.wav” hangfájllal szemben.
klaxon1.wav	Akkor játszódik le egyszer, amikor az másodlagos kürt aktív.
klaxon2.wav	Folyamatosan, ismétlődően játszódik le, amíg a folyamatos kürt aktív.
toats.wav	Akkor játszódik le egyszer, ha a biztonsági berendezés ATC-ről ATS-re kerül átkapcsolásra.
toatc.wav	Akkor játszódik le egyszer, ha a biztonsági berendezés ATS-ről ATC-re kerül átkapcsolásra.

A kocsikon lejátszandó hangok

Fájlnev	Esemény
air.wav	Played occasionally when the pressure in the brake cylinder is decreased from a non-high value to a non-zero value.
airhigh.wav	Played occasionally when the pressure in the brake cylinder is decreased from a high value.
airzero.wav	Played occasionally when the pressure in the brake cylinder is decreased to zero value.
cpstart.wav	Akkor játszódik le egyszer, amikor a kompresszor bekapcsol .
cploop.wav	Folyamatosan, ismétlődően játszódik le, mialatt a kompresszor üzemel .
cpend.wav	Akkor játszódik le egyszer, amikor a kompresszor kikapcsol .
doorcls.wav	Akkor játszódik le egyszer, amikor a jármű ajtajai bezáródnak .
doorcls1.wav	Akkor játszódik le egyszer, amikor a jármű bal oldali ajtajai bezáródnak . Elsőbbsége van a „doorcls.wav” hangfájllal szemben.
doorclsr.wav	Akkor játszódik le egyszer, amikor a jármű jobb oldali ajtajai bezáródnak . Elsőbbsége van a „doorcls.wav” hangfájllal szemben.
dooropn.wav	Akkor játszódik le egyszer, amikor a jármű ajtajai kinyílnak .
dooropn1.wav	Akkor játszódik le egyszer, amikor a jármű bal oldali ajtajai kinyílnak . Elsőbbsége van a „dooropn.wav” hangfájllal szemben.
dooropnr.wav	Akkor játszódik le egyszer, amikor a jármű jobb oldali ajtajai kinyílnak . Elsőbbsége van a „dooropn.wav” hangfájllal szemben.
emrbrake.wav	Akkor játszódik le egyszer, amikor a vészfék aktiválásra kerül.

flangei.wav	A nyomkarima hangja állítható be, amely folyamatosan, ismétlődve kerül lejátszásra. Az Index egy nem negatív egész szám, amelyhez a route-fájl készítése során a Train.Flange paranccsal a sántípusokhoz az Index valamelyikét lehet hozzárendelni, így sántípusonként állítható a nyomkarima hangja. A hang egy adott hangerőn játszódik le, ami a sebességgel arányos. A hangfelvételnek nagyjából a 45 km/h sebességnek kell megfelelnie.
loop.wav	Folyamatosan, ismétlődően játszódik le az egész játék során.
point.wav	Akkor játszódik le egyszer tengelyenként , amikor a jármű áthalad egy váltó keresztezésén .
rub.wav	Played in a loop when the brake shoe rubs against the wheels. The sound is played at a pitch inversely proportional to the speed, and the volume of the sound decreases with increasing speeds.
runi.wav	Egy futáshang állítható be, amely folyamatosan, ismétlődve kerül lejátszásra. Az i egy nem negatív egész szám, amelyhez a route-fájl készítése során a Train.Run paranccsal a sántípusokhoz az i valamelyikét lehet hozzárendelni, így sántípusonként állítható a jármű futáshangja. A hang egy adott hangerőn játszódik le, ami a sebességgel arányos. A hangfelvételnek nagyjából a 90 km/h sebességnek kell megfelelnie.
springl.wav	Akkor játszódik le, ha a jármű a bal oldalára billen.
springr.wav	Akkor játszódik le, ha a jármű a jobb oldalára billen.
motori.wav	A motor hangját lehet beállítani. Az i egy nem negatív egész szám, amely a „train.dat” fájl készítése során azt a számot fogja jelteni, amelyet a „train.dat” fájl #MOTOR szakaszában kell használni. A „train.dat” fájlban lehet állítani a hang sebességét, illetve hangerejét.

A „sound.cfg” fájl

A további leírások a „sound.cfg” fájlra vonatkoznak.

Parancsfelépítés

[Szakasznev]

Új szakasz neve elé és a végére szögletes zárójelet ([,]) kell tenni.

A szakaszok sorrendje nem lényeges. A szakasznevet követően a paraméterekhez értéket (hangfájl nevét) kell megadni. A bejegyzésnek mindig ahhoz a szakasznevhez tartozó paramétert és a párosított értéket kell tartalmaznia, amely legutoljára meg lett nyitva.

Paraméter = Érték

A paraméter neve után egyenlőség jelet kell tenni, ezt követően kell az adott paraméterhez az értéket (a hangfájl nevét) megadni.

Megjegyzéseket lehet írni minden sor végére. Ilyenkor az adat után pontosvesszőt (;) kell tenni, ezt követően lehet a megjegyzést írni a sor végére.

Verzió azonosító

A fájl első sorába a következőt kell írni:

Version 1.0

Parancsok

A következőben a **Fájlnév** egy hangfájl nevét jelenti, a **jármű** mappájához viszonyított relatív útvonalon megadva.

[Run] szakasz

[Run]

Ez a bejegyzés kezdi el a **Run** szakaszt.

Index = Fájlnév

Egy futáshang állítható be, amely folyamatosan, ismétlődve kerül lejátszásra. Az **Index** egy nem negatív egész szám, amelyhez a **route-fájl** készítése során a **Train.Run** paranccsal a sántípusokhoz az **Index** valamelyikét lehet hozzárendelni, így sántípusonként állítható a jármű futáshangja.

A hang egy adott hangerőn játszódik le, ami a sebességgel arányos. A hangfelvételnek nagyjából a **90 km/h** sebességnek kell megfelelnie.

[Flange] szakasz**[Flange]**

Ez a bejegyzés kezdi el a **Flange** szakaszt.

Index = Fájlnev

A nyomkarima hangja állítható be, amely folyamatosan, ismétlődve kerül lejátszásra. Az **Index** egy nem negatív egész szám, amelyhez a **route-fájl** készítése során a **Train.Flange** parancssal a sítípusokhoz az **Index** valamelyikét lehet hozzárendelni, így sítípusonként állítható a nyomkarima hangja.

A hang egy adott hangerőn játszódik le, ami a sebességgel arányos. A hangfelvételnek nagyjából a **45 km/h** sebességnél kell megfelelnie.

[Motor] szakasz**[Motor]**

Ez a bejegyzés kezdi el a **Motor** szakaszt.

Index = Fájlnev

A motor hangját lehet beállítani. Az **Index** egy nem negatív egész szám, amely a „**train.dat**” fájl készítése során azt a számot fogja jelenteni, amelyhez a „**train.dat**” fájl #MOTOR szakaszában kell használni. A „**train.dat**” fájlban lehet állítani a hang sebességét, illetve hangerejét.

[Switch] szakasz**[Switch]**

Ez a bejegyzés kezdi el a **Switch** szakaszt.

0 = Fájlnev

A hang akkor játszódik le egyszer **tengelyenként**, amikor a jármű áthalad egy **váltó keresztezésén**.

[Brake] szakasz**[Brake]**

Ez a bejegyzés kezdi el a **Brake** szakaszt.

BC Release High = Fájlnev

Nincs leírás.

BC Release = Fájlnev

Nincs leírás.

BC Release Full = Fájlnev

Nincs leírás.

Emergency = Fájlnev

A hang akkor játszódik le egyszer, amikor a vészfék aktiválásra kerül.

BP Decomp = Fájlnev

Nincs leírás.

[Compressor] szakasz**[Compressor]**

Ez a bejegyzés kezdi el a **Compressor** szakaszt.

Attack = Fájlnev

A hang akkor játszódik le egyszer, amikor a **kompreszor bekapcsol**.

Loop = Fájlnev

A hang folyamatosan, ismétlődően játszódik le, mialatt a **kompreszor üzemel**.

Release = *Fájlnev*

A hang akkor játszódik le egyszer, amikor a **kompreszor** kikapcsol.

[Suspension] szakasz

[Suspension]

Ez a bejegyzés kezdi el a **Suspension** szakaszt.

Left = *Fájlnev*

A hang akkor játszódik le, ha a jármű a **bal** oldalára billen.

Right = *Fájlnev*

A hang akkor játszódik le, ha a jármű a **jobb** oldalára billen.

[Horn] szakasz

[Horn]

Ez a bejegyzés kezdi el a **Horn** szakaszt.

Primary = *Fájlnev*

A hang akkor játszódik le egyszer, amikor az **elsődleges kürt** aktív.

Secondary = *Fájlnev*

A hang akkor játszódik le egyszer, amikor az **másodlagos kürt** aktív.

Music = *Fájlnev*

A hang folyamatosan, ismétlődően játszódik le, amíg a **folyamatos kürt** aktív.

[Door] szakasz

[Door]

Ez a bejegyzés kezdi el a **Door** szakaszt.

Open Left = *Fájlnev*

A hang akkor játszódik le egyszer, amikor a jármű **bal** oldali ajtajai **kinyílnak**.

Open Right = *Fájlnev*

A hang akkor játszódik le egyszer, amikor a jármű **jobb** oldali ajtajai **kinyílnak**.

Close Left = *Fájlnev*

A hang akkor játszódik le egyszer, amikor a jármű **bal** oldali ajtajai **bezáródnak**.

Close Right = *Fájlnev*

A hang akkor játszódik le egyszer, amikor a jármű **jobb** oldali ajtajai **bezáródnak**.

[Ats] szakasz

[Ats]

Ez a bejegyzés kezdi el a **Ats** szakaszt.

Index = *Fájlnev*

Az **index** egy nem negatív egész szám, amely egy hangfájlt definiál. A jármű plugin készítőknél lehetőségük van meghatározni, hogy melyik hangfájl játszódjon le.

[Buzzer] szakasz

[Buzzer]

Ez a bejegyzés kezdi el a **Buzzer** szakaszt.

Correct = *Fájlnev*

A hang akkor játszódik le egyszer, amikor a jármű megáll egy állomásban, de a megállás helyét korigálnia kell.

[PilotLamp] szakasz**[PilotLamp]**

Ez a bejegyzés kezdi el a **PilotLamp** szakaszt.

On = Fájlnév

A hang akkor játszódik le egyszer, amikor a jármű ajtajai bezáródtak, és a jármű készen áll az indulásra.

Off = Fájlnév

A hang akkor játszódik le egyszer, amikor a jármű ajtajainak nyílása megkezdődik.

[Brake Handle] szakasz**[Brake Handle]**

Ez a bejegyzés kezdi el a **Brake** szakaszt.

Apply = Fájlnév

A hang akkor játszódik le egyszer, amikor a **magasabb [fékpozícióba](#)** kapcsolás történik.

Release = Fájlnév

A hang akkor játszódik le egyszer, amikor a **alacsonyabb [fékpozícióba](#)** kapcsolás történik.

Min = Fájlnév

A hang akkor játszódik le egyszer, amikor **fékről „0” állásba** kapcsolás történik.

Max = Fájlnév

A hang akkor játszódik le egyszer, amikor a vészfék aktiválásra kerül.

[Master Controller] szakasz**[Master Controller]**

Ez a bejegyzés kezdi el a **Master Controller** szakaszt.

Up = Fájlnév

A hang akkor játszódik le egyszer, amikor **magasabb [menetpozícióba](#)** kapcsolás történik, a legmagasabb menetpozícióba kapcsolás kivételével.

Down = Fájlnév

A hang akkor játszódik le egyszer, amikor a **alacsonyabb [menetpozícióba](#)** kapcsolás történik.

Min = Fájlnév

A hang akkor játszódik le egyszer, amikor **menetről „0” állásba** kapcsolás történik.

Max = Fájlnév

A hang akkor játszódik le egyszer, amikor a **legmagasabb [menetpozícióba](#)** kapcsolás történik.

[Reverser] szakasz

[Reverser]

Ez a bejegyzés kezdi el a **Reverser** szakaszt.

On = *Fájlnev*

A hang akkor játszódik le egyszer, amikor az [irányváltó](#) „0” állásból „Előre” állásba, vagy „Hátra” állásba kerül.

Off = *Fájlnev*

A hang akkor játszódik le egyszer, amikor az [irányváltó](#) „0” állásba kerül.

[Others] szakasz

[Others]

Ez a bejegyzés kezdi el a **Others** szakaszt.

Noise = *Fájlnev*

A hang folyamatosan, ismétlődően játszódik le az egész játék során.

Shoe = *Fájlnev*

Nincs leírás.



<http://www.bveklub.hu/>

<http://www.bvometro.hu/>

© 2009