

# Control-Gui – Kurzanleitung - Audio

Seite: - 1 -

Erstelldatum 08.12.2007 23:12:00

Version 2.34 (Test)

Author: Christian Rommel

## Audio – SoftwareSchalter:

Einem Jeden Softwareschalter bzw. dessen Schaltzuständen (An/Aus) können Töne (Samples) zugeordnet werden.

Diese Töne werden in der Datei „Sounds.ini“ definiert.

Beispieldatei:

```
=====
[Allgemein]
Verzeichnis=c:\ControlGui\Sounds\Allgemein

[Schalter]
Sample_Anzahl=1
Sample_1=3;80;1;Sample1.wav;Once
=====
```

Sektion: Allgemein

Verzeichnis:

Angabe des Verzeichnisses, welches die Sample-Dateien enthält.

Sektion Schalter:

Sample\_Anzahl:

Anzahl der Einträge

Sample\_X:

einzelner Eintrag

Ein Sample\_X – Eintrag wird dabei definiert als:

Sample\_X=<1>;<2>;<3>;<4>;<5>

<1>: Spur, auf der das Sample gespielt werden soll (1 bis 8)

<2>: Lautstärke (0 bis 100)

<3>: Bedingung zum Abspielen (SchalterNr-Positiv → AN; SchalterNr-Negativ → AUS)

<4>: Sample-Datei zum Abspielen

<5>: Abspieltyp: „Once“ einmalig, „Loop“ Endlosschleife

# Control-Gui – Kurzanleitung - Audio

## Beispieldatei 1:

```
=====
[Allgemein]
Verzeichnis=c:\ControlGui\Sounds\Allgemein
```

```
[Schalter]
Sample_Anzahl=1
Sample_1=3;80;1;Sample1.wav;Once
```

```
=====
Erklärung: Wenn Schalter Nummer 1 auf AN gesetzt wird, wird einmal die Datei
„Sample1.wav“ mit 80% Lautstärke auf Spur 3 abgespielt.
```

## Beispieldatei 2:

```
=====
[Allgemein]
Verzeichnis=c:\ControlGui\Sounds\Allgemein
```

```
[Schalter]
Sample_Anzahl=2
Sample_1=3;80;4;Sample1.wav;Once
Sample_2=3;70;-4;Sample2.wav;Once
```

```
=====
Erklärung: Wenn Schalter Nummer 4 auf AN gesetzt wird, wird einmal die Datei
„Sample1.wav“ auf Spur 3 abgespielt. Wenn Schalter 4 auf AUS gesetzt wird, wird einmalig
die Datei „Sample2.wav“ mit 70% Lautstärke auf Spur 3 abgespielt.
```

## Beispieldatei 3:

```
=====
[Allgemein]
Verzeichnis=c:\ControlGui\Sounds\Allgemein
```

```
[Schalter]
Sample_Anzahl=4
Sample_1=3;80;4;Sample1.wav;Once
Sample_2=3;70;-4;Sample2.wav;Once
Sample_3=4;100;5;Sample3.wav;Loop
Sample_4=4;95;-5;Sample4.wav;Once
```

```
=====
Erklärung: Wenn Schalter Nummer 4 auf AN gesetzt wird, wird einmal die Datei
„Sample1.wav“ auf Spur 3 abgespielt. Wenn Schalter 4 auf AUS gesetzt wird, wird einmalig
die Datei „Sample2.wav“ mit 70% Lautstärke auf Spur 3 abgespielt.
Wenn Schalter Nummer 5 auf AN gesetzt wird, wird die Datei „Sample3.wav“ mit 100%
Lautstärke endlos auf Spur 4 abgespielt. Sobald Schalter Nummer 5 auf AUS gesetzt wird,
wird die Datei „Sample4.wav“ mit 95% Lautstärke auf Spur4 abgespielt (beendet dadurch die
Endlosschleife von Sample_3).
```

# Control-Gui – Kurzanleitung - Audio

## Audio – Lokomotiven:

Einer Jeden Lokomotive bzw. deren Funktionen können Töne (Samples) zugeordnet werden. Diese Töne werden in der Datei „<LOKNAME>.ini“ definiert.

Die Lokomotiv-Töne werden dabei unterteilt in:

- Funktionsabhängige Töne
- Geschwindigkeitsabhängige Töne

## Allgemeine Angaben:

Beispieldatei: (teil einer <LOKNAME>.ini)

=====

[Allgemein]

Verzeichnis=c:\ControlGui\Sounds\Lomomotiven

Beschleunigungszeit\_Vorwaerts=15

Beschleunigungszeit\_Rueckwaerts=10

Einschalten=SampleEin.wav

Ausschalten=SampleAus.wav

=====

Sektion: Allgemein

Verzeichnis:

Angabe des Verzeichnisses, welches die Sample-Dateien enthält.

Beschleunigungszeit\_Vorwaerts:

Angabe der Zeit in Sekunden, die die Lok zur Beschleunigung aus dem Stand bis zur maximalen Fahrstufe benötigt. Mit diesem Wert wird die Geschwindigkeit aufgrund einer linearen Beschleunigung berechnet.

Beschleunigungszeit\_Rueckwaerts:

Siehe Beschleunigungszeit\_Vorwaerts

Einschalten:

Sample-Datei, die zum Starten der Soundfunktionen der Lok abgespielt wird, oder leer wenn keine Datei abgespielt werden soll.

Ausschalten:

Sample-Datei, die zum Beenden der Soundfunktionen der Lok abgespielt wird, oder leer wenn keine Datei abgespielt werden soll.

# Control-Gui – Kurzanleitung - Audio

## ***Funktionsabhängige Töne:***

Beispieldatei: (teil einer <LOKNAME>.ini)

```
=====  
[FUNKTIONEN]  
Sample_Anzahl=4  
Sample_1=3;100;1;Sample1.wav;Once  
Sample_2=4;100;2; Sample1.wav;Once  
Sample_3=5;100;5; Sample3.wav;Loop  
Sample_4=5;100;-5; Sample4;Once  
=====
```

Sektion Schalter:

Sample\_Anzahl:  
Anzahl der Einträge  
Sample\_X:  
einzelner Eintrag

Ein Sample\_X – Eintrag wird dabei definiert als:

Sample\_X=<1>;<2>;<3>;<4>;<5>

- <1>: Spur, auf der das Sample gespielt werden soll (1 bis 8)
- <2>: Lautstärke (0 bis 100)
- <3>: Bedingung zum Abspielen (FunktionNr-Positiv → AN; FunktionNr-Negativ → AUS)
- <4>: Sample-Datei zum Abspielen
- <5>: Abspieltyp: „Once“ einmalig, „Loop“ Endlosschleife

Beispiele analog der Schalter-Definitionen...

# Control-Gui – Kurzanleitung - Audio

## **Geschwindigkeitsabhängige Töne:**

Hierfür existieren 4 vordefinierte Sektionen:

[MOTOR1\_VORWAERTS]

[MOTOR2\_VORWAERTS]

[MOTOR1\_RUECKWAERTS]

[MOTOR2\_RUECKWAERTS]

Es können also für Vorwärts- und Rückwärtsfahrt bis zu 2 parallele Tonspuren definiert werden.

Jede dieser Sektionen besteht aus:

0 bis N geschwindigkeitsabhängige Sample-Einträge

0 bis N geschwindigkeitsabhängige Lautstärke-Einträge

Beispieldatei: (teil einer <LOKNAME>.ini)

```
=====
[MOTOR1_VORWAERTS]
#Vorwärts
Sample_Anzahl=15
Sample_1=1;Speed;0;Sample_Stand.wav;Loop
Sample_2=1;SpeedDown;0;Sample_Bremse.wav;Once
Sample_3=1;SpeedUp;0;Sample_Fahrt1.wav;Loop
Sample_4=1;Speed;10; Sample_Fahrt2.wav;Loop
Sample_5=1;Speed;20; Sample_Fahrt3.wav;Loop
Sample_6=1;Speed;30; Sample_Fahrt4.wav;Loop
Sample_7=1;Speed;40; Sample_Fahrt5.wav;Loop
Sample_8=1;Speed;50; Sample_Fahrt6.wav;Loop
Sample_9=1;Speed;60; Sample_Fahrt7.wav;Loop
Sample_10=1;Speed;70; Sample_Fahrt8.wav;Loop
Sample_11=1;Speed;80; Sample_Fahrt9.wav;Loop
Sample_12=1;Speed;90; Sample_Fahrt10.wav;Loop
Sample_13=1;Speed;100; Sample_Fahrt11.wav;Loop
Sample_14=1;Speed;110; Sample_Fahrt12.wav;Loop
Sample_15=1;Speed;120; Sample_Fahrt13.wav;Loop

Volume_Anzahl=5
Volume_1=1;Speed;0;60
Volume_2=1;Speed;30;70
Volume_3=1;Speed;60;80
Volume_4=1;Speed;90;90
Volume_5=1;Speed;1200;100
=====
```

Ein Sample\_X – Eintrag wird dabei definiert als:

Sample\_X=<1>;<2>;<3>;<4>;<5>

<1>: Spur, auf der das Sample gespielt werden soll (1 bis 8)

<2>: Bedingung:

# Control-Gui – Kurzanleitung - Audio

<Speed>: Geschwindigkeit

<SpeedUp>: Geschwindigkeit wurde erhöht

<SpeedDown>: Geschwindigkeit wurde reduziert

<3>: Geschwindigkeit (0 bis 126)

<4>: Sample-Datei zum Abspielen

<5>: Abspieltyp: „Once“ einmalig, „Loop“ Endlosschleife

Ein Volume\_X – Eintrag wird dabei definiert als:

Volume\_X=<1>;<2>;<3>;<4>

<1>: Spur, auf der das Sample gespielt werden soll (1 bis 8)

<2>: Bedingung:

<Speed>: Geschwindigkeit

<3>: Geschwindigkeit (0 bis 126)

<4>: Lautstärke

Erklärung zum Beispiel:

Sample:

Sample\_1:

Bei Geschwindigkeit 0 wird die Datei „Sample\_Stand.wav“ endlos abgespielt.

Sample\_2:

Wenn die Geschwindigkeit auf 0 reduziert wurde, wird einmalig die Datei „Sample\_Bremse.wav“ abgespielt.

Sample\_3:

Wenn die Geschwindigkeit von 0 erhöht wird, wird Datei „Sample\_Fahrt1.wav“ endlos abgespielt.

Sample\_4 bis Sample\_15:

Je erreichter 10-Geschwindigkeitsstufe wird das entsprechende Sample endlos abgespielt.

Volume:

Volume\_1 bis Volume\_5:

Die grundsätzliche Lautstärke für Spur1 wird in 5 Schritten (je 30 Geschwindigkeitsstufen) um 10 % von 60% bis zu 100% geregelt.