

Een nieuwe marker voor Scenario makers

Download en Installatie instructies

In opdracht van het MSTS/RW team heb ik (Sjef61) een Scenario Geluidsmarker gemaakt: "Geluids_Marker_SJEF2017".

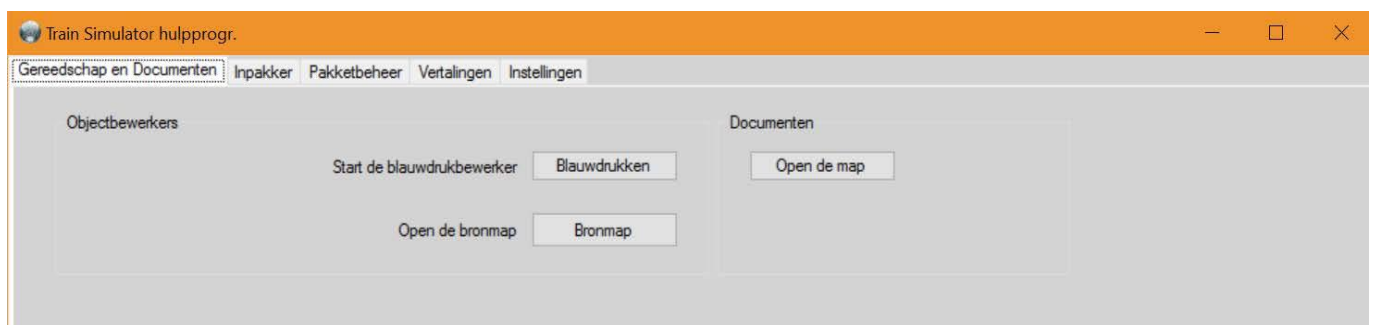
Met deze marker kan je, bijv., heel simpel omroepberichten aan een scenario toevoegen.

Ik ga het uitleggen compleet met illustraties.

Het installatie bestand is in rwp formaat!

We gaan deze marker als volgt in Railworks installeren.

Plaats eerst dit RWP bestand op je bureaublad. Dat werkt het gemakkelijkst Ga nu het hulpprogramma van Railworks, Utilities opstarten. Deze vindt je in de Railworks map. Klik op Pakketbeheer, en vervolgens op verversen, daarna pas op Installeren Er opent een venster 'Pakket laden' Als je het goed hebt gedaan zie je meteen de file op je bureaublad staan Klik op de file 'Geluids_Marker_SJEF2017' De rest van de installatie gaat automatisch verder!



In Railworks activeren en toepassen

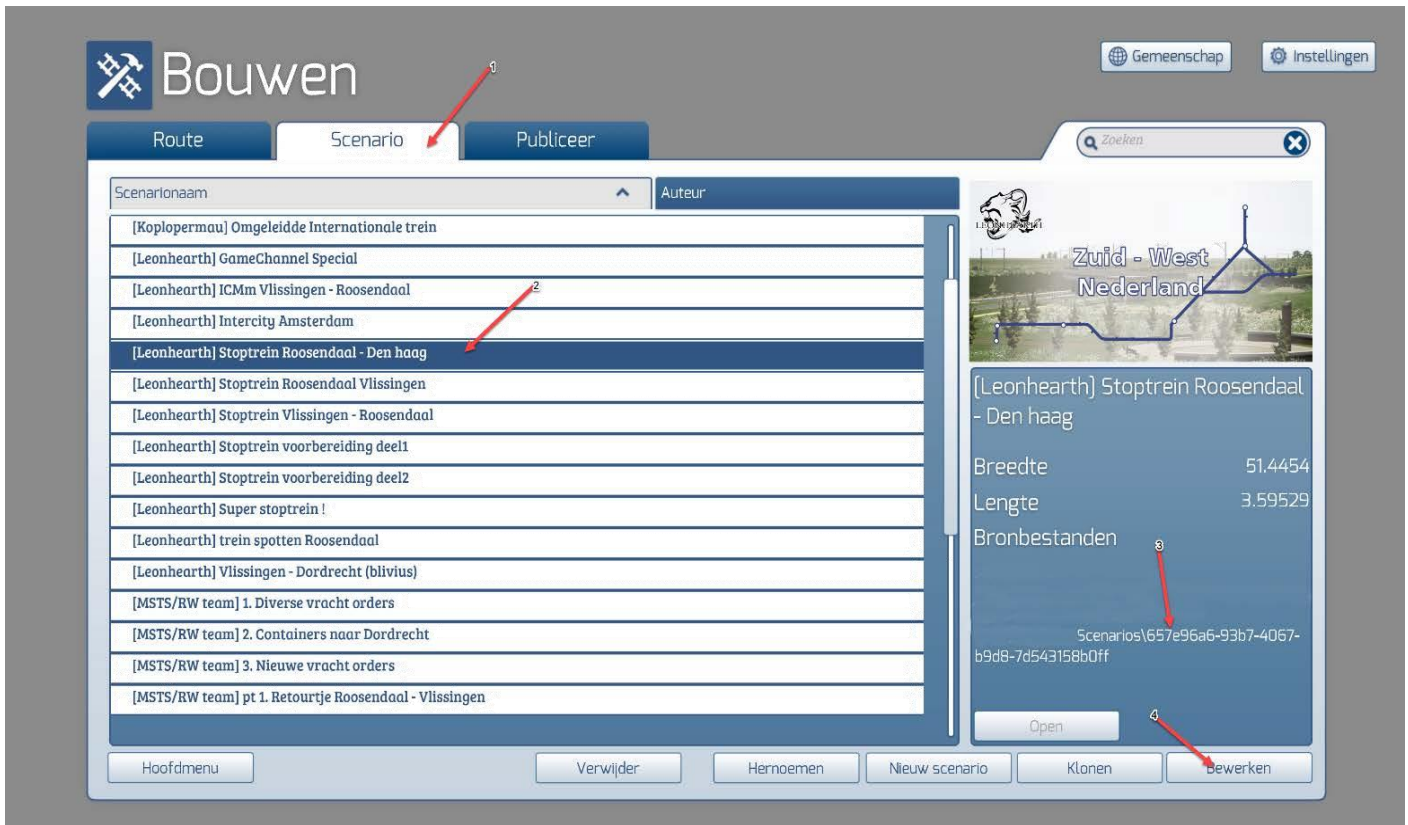
Heb je een bestaand scenario of een zojuist goed werkend scenario gemaakt dan start je Railworks en klik je op:



Kies na openen van dit deel voor (in dit voorbeeld) op
(1)'Zuid West Nederland' en vervolgens op (2) Scenario



Nu zie je alle aanwezige scenario's in deze route Wij kiezen voor het scenario (2) Nu zou het



moeilijk voor je kunnen worden. We hebben het ID nr. van dit scenario nodig. Dat kan op 2 manieren. Zet Railworks even in de wacht (Terug naar de Windows verkenner of TotalCMD) Mogelijkheid 1: Schrijf de reeks getallen en letters over in de test editor MET een **komma** er achter (moet je ook doen voor de 2e mogelijkheid)

Mogelijkheid 2: Zoek je TS op en vindt de map Railworks. Open deze en klik op Content, Routes en zoek deze reeks cijfers en letters (ID van ZWN): **2fd712fd-2a9b-4e30-b10c-a93b7051a081** Klik hier op en ga naar de map scenario's Zoek hier naar de map van het scenario bij ons **3 657e96a6-93b7-4067-b9d8-7d543158b0ff** en kopieer daar deze reeks cijfers en letters (ID van het scenario) Open nu deze scenario map en maak daar een map in HOOFDletters van de taal waarin je RW staat (Nedelands of Engels wordt dus 'EN') Hierin zet je je (wav) omroep berichten. Hoe je aan de originele (wave) omroep berichten kunt komen vertel ik je later in deze uitleg. Kopieer alle omroepbericht namen ook in je tekst editor Zie picture:



4 5

MA Marker Post Ne3 100m
 MA Marker Post Ne3 175m
 MA Marker Post Ne3 250m
 MA Ne4 Chessboard
 Marker - AI Spawn Point
 Marker - Consist Spawn Point
 Marker - Destination
 Marker - Platform
 Marker - Player Spawn Point
 Marker - Siding
 Marker Geluid (Sjef)
 MO Afsp Eind A
 MO Afsp Wiel A gn
 MO Afsp Wiel GB L
 MO Afsp Wiel GB R
 MO Betonport 2t1 ZN Dw
 MO Betonport 2t1c ZN
 MO Betonport 2t2 GB Dw
 MO BKmast 1t Dw
 MO BKmast 1tA gn

6

MA Marker Post Ne3 100m



**Nu verschijnt er een 2^e soundmarker! Verwijder deze onmiddellijk.
Zou je die vergeten krijg je foutmeldingen!!**

The screenshot shows a 3D railway simulation environment. In the foreground, a yellow rectangular marker is placed on the ground. A red arrow labeled '1' points to it. A large, semi-transparent yellow rectangular plane is positioned in front of the marker. A red arrow labeled '2' points to a small, semi-transparent yellow rectangular plane above the marker. A yellow rectangular marker is also visible on the ground to the right. In the background, there are railway tracks, trees, and a building. A small window in the top right corner displays the text 'Marker_Geluid_Pvesoft17' and 'No data'. A red arrow points from the text 'No data' to the yellow rectangular marker on the ground. A red arrow labeled '1' points to the yellow rectangular marker on the ground. A red arrow labeled '2' points to the small, semi-transparent yellow rectangular plane above the marker. A yellow rectangular marker is also visible on the ground to the right. In the background, there are railway tracks, trees, and a building. A small window in the top right corner displays the text 'Marker_Geluid_Pvesoft17' and 'No data'. A red arrow points from the text 'No data' to the yellow rectangular marker on the ground.

Nu zet je TS weer even in de wacht en ga je naar je opgeslagen ID van dit scenario. Kopieer deze regel met komma en je bericht.wav Hier mogen beslist **GEEN SPATIES** in staan!!
Je hebt dit dan gekopieerd: **657e96a6-93b7-4067-b9d8-7d543158b0ff,record001.wav**

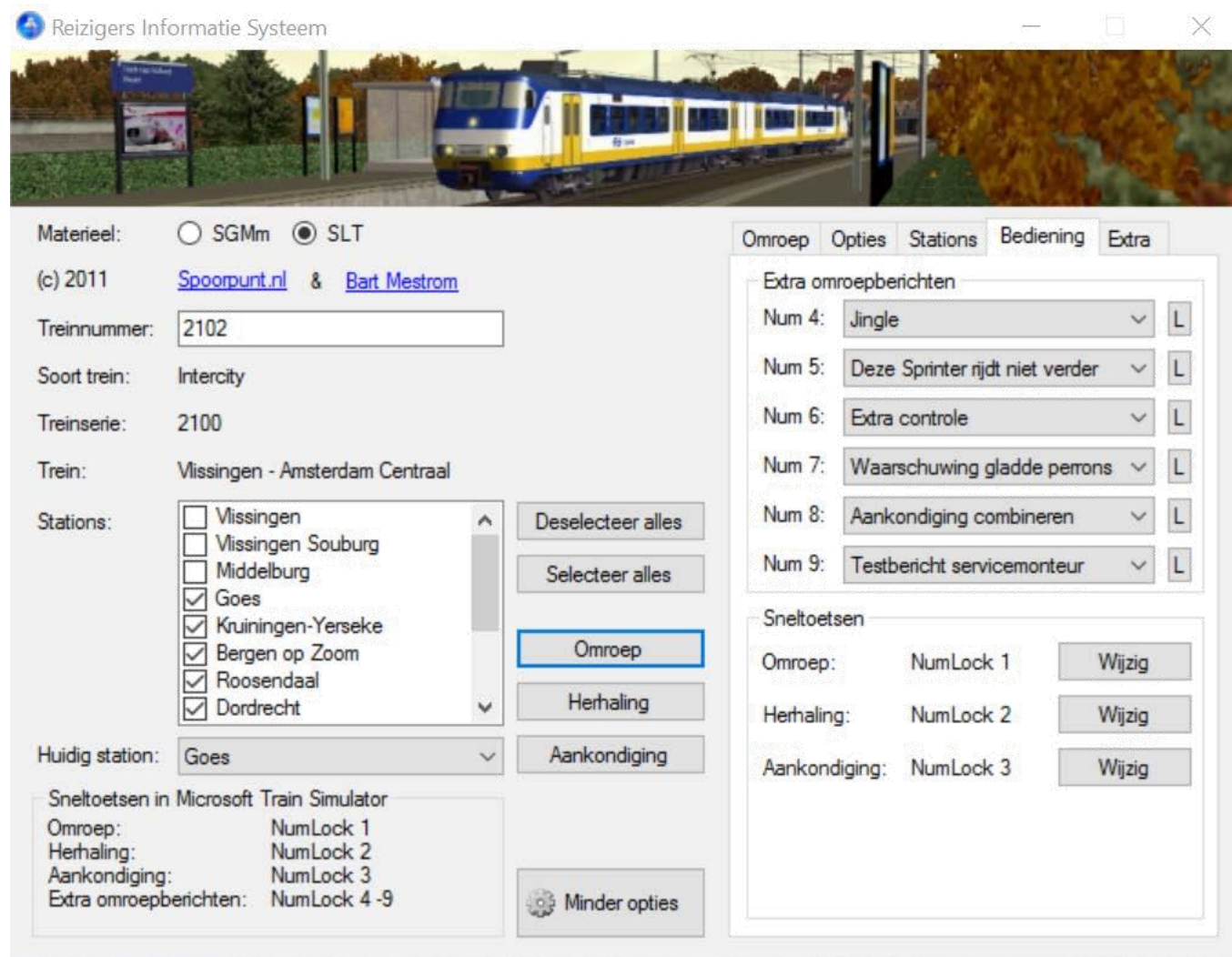


Deze regel gaan we als volgt in dit scenario plaatsen: Klik 2x op de (1) marker zo dat er rechts een nieuw scherm verschijnt! Pin dit scherm rechtsboven in de hoek vast.
Plak nu met CTRL+v je scenario ID met komma en naam.wav in het (2) venstertje.
Save nu, het beste is, als je nog meer sound wilt toevoegen, door op de kleine pijl (3) rechts onder te klikken. Zo blijf je in de Scenario Editor. Verschijnt je save venster en staat de geplakte tekst er nog? Dan is het oké. Heb je je laatste soundmarker compleet, druk dan op de grote pijl (4)
Als je nu gaat rijden zal het bericht afgespeeld worden zodra de trein over de marker rijdt. Mooi hè
In het scenario hoef je verder niets meer aan te passen. Ik zal nu even vertellen waar je de originele Reizigers Informatie die in de trein wordt omgeroepen kunt halen

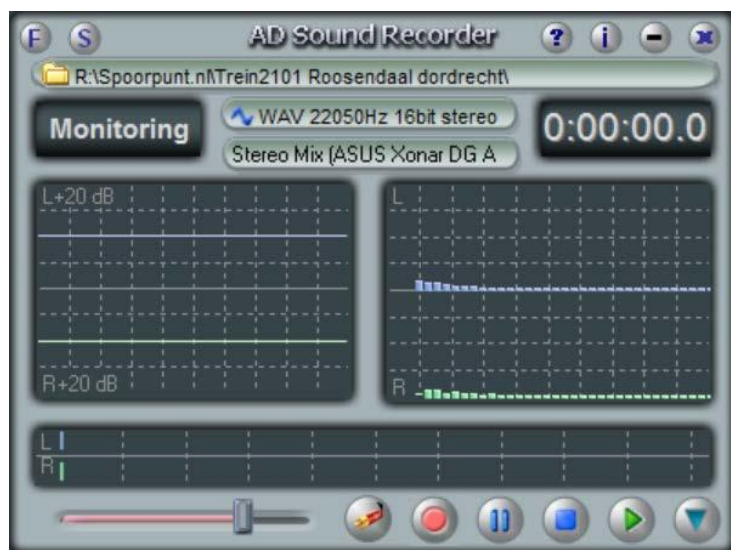
PS. De naam van de wav file Kan uiteraard anders zijn
De geluiden daar zal je zelf voor moeten zorgen!
Misschien met de onderstaande programma's.

Omroep berichten maken.

Wij halen de berichten uit het MSTS programma 'Reizigers Informatie Systeem' van spoorpunt.nl
In wel op deze [locatie](#) of [hier](#). Lees de readme en je komt vervolgens aan treinnrs.



Helaas werken niet alle trein nrs meer. Zijn waarschijnlijk in de laatste jaren veranderd. De omroep berichten nemen we op via AD Sound Recorder. Dit werkt prima! Maar is wel tijdrovend Dit programma vindt je [hier](#)



Een klein programma maar wel heel geschikt voor dit doel De volgende pagina geven we een beknopte uitleg Hoe je de omroepberichten, die je wilt gebruiken, kunt opslaan

Omroep berichten opslaan

Je hebt een scenario gemaakt, of van iemand anders, waar je reizigers omroep berichten bij wilt maken. Je route loopt van (station) A tot (station) B. Nu ga je naar de [NS site](#). Hier vul je bij van de gegevens van A in en bij naar B. Klik op plannen > Kijk nu in de verschenen rechter kolom en klik op dit  symbool. De rit scrollt nu open. Je ziet oa. Het ritnummer en alle stations waar gestopt wordt.

Dit rit nummer zet je in het Reizigers Informatie Systeem (RIS) in de kolom waar treinnummer staat. Nu zal het onderste venster gevuld staan met jouw scenario stations. Zoniet dan is in de loop der jaren misschien het ritnummer veranderd! Je zult nu wel een digitale Sound Recorder moeten bezitten. We gebruiken bovenstaande recorder. Maak eventueel een map aan waar je de omroepen wilt opslaan. Klik nu op  dit symbool en ga naar je map waarin je wilt opslaan. Nu eventueel de volgende regel aanpassen. Zet dit op 22050Hz 16Bit stereo. Dat is de zuinigste opslagmethode. Beslist stereo! De laatste regel daarin staan de gegevens van je audio kaart in je PC. (zie Knop 1)

Zet de programma's nu op je bureaublad naast elkaar, werkt makkelijker. De onderste symbolen zijn voor,  van links naar rechts, 1 geluidskwaliteit instellen. 2 opname knop.

3 pauze knop. 4 stop opname/afspeelknop en 5 afspeelknop. De laatste laat de opnamemap wel/niet zien. Knop 2 kan je met F5 bedienen. Knop 4 met F9. Die ga je gebruiken. Als je bij RIS alles goed hebt ingesteld (De Numlocks werken niet in Windows 10 erg jammer) dan druk je op Aankondiging en gelijk op F5. De tijd teller van de soundrecorder wordt rood en gaat lopen. De vensters links/rechts tonen een grafiek en de onderste geeft de geluidsterkte aan. Niet te hard zeten anders vervormt het geluid. Is RIS klaar met de aankondiging druk je op F9 om de opname te stoppen. Speel het maar eens af om te controleren. Als dit goed is ga je verder door in RIS op Omroep te drukken en weer gelijk op F5 bij einde bericht weer op F9. Gaat het fout, wis dan het bewuste geluidsbestand en druk op Herhaling.

Als je alle stations hebt gehad. Zet je alle geluidsbestanden bij het scenario. Open dit door op het ID nr. te klikken. Staat je Railworks in de Ned. of Eng. taal maak je daarin een map aan genaamd EN (hoofdletters). Zet in de EN map nu alle geluidsbestanden. Nu kan Railworks de geluidsbestanden vinden. De rest is hierboven allemaal uitgelegd.

We kijken uit naar je scenario's met echte NS omroep!

Disclaimer #Geluids_Marker_SJEF2017#
Geluids_Marker_SJEF2017

Dit is freeware voor niet commerciële scenarios.
Gebruik is voor eigen risico.
Lees deze handleiding nauwkeurig.

Sjef61.
©2017 Pvesoft.