

マニュアル

1. 使用目的	3
2. アプリケーションの要件	3
3. 自分用のサウンドファイルの作成	4
4. サウンドパラメータの設定／変更	7

1. 使用目的

Central Station 60213/60214/60215 (以下CS2) を介し、CV(設定変数)とサウンドを管理するためのものです。

2. アプリケーションの要件

- ・ インターネットに接続したPC
- ・ 55MBのメモリと1GBのディスク容量
- ・ USBメモリとスロット
- ・ WindowsXP以降のOSと解凍ツール
- ・ Märklinのウェブサイトからダウンロードしたサウンドライブラリー (Produkte, -> Tool & Downloads -> Soundbibliothek)
- ・ MärklinサウンドデコーダーmSD 60945、60946、60947、60948 または 60949

2.1 準備: (注)PC上のpathやフォルダ名称・構成はOSや機種により異なる場合があります。

メルクリンのウェブサイトからデコーダ・ツールをダウンロードして、あなたのPC上に保存してください。(Produkte -> Tool & Downloads -> mDecoderTool または www.maerklin.de/de/produkte/tools_downloads/decoder-updates/decoder-tool.html)

今保存したファイル "mDecoderTool-V100-Setup.msi" をクリックして、手順に従いインストールしてください。インストールが成功すると、フォルダ "C:\Program Files\Maerklin\mDecoderTool" ができます。このフォルダには、プログラムファイルとデコーダmLDとmSD用のテンプレートが含まれています。デスクトップ上にプログラムのショートカットが置かれます。

また、"C:\¥ Documents and Settings ¥ユーザー名¥ My Documents¥Maerklin" の下には、サブフォルダ "mDecoderTool" と "Soundbibliothek" (サウンドライブラリー)が作られます。


サウンドライブラリーフォルダ "Soundbibliothek" にはサウンドデータのサンプルが入っていますが、ウェブサイトから完全なサウンドライブラリーをダウンロードしてここへ保存してください。(Märklin-Webseite, Produkte, -> Tool & Downloads -> Sound-bibliothek)

インストール後、ツールを立ち上げると下図のような選択画面となります。



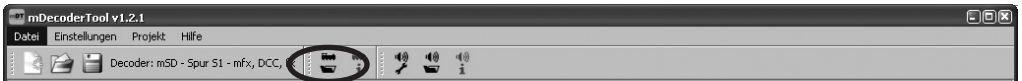
“Edit existing project”を選んで、“OK”で確定してください。次に、前記サンプルフォルダ“Soundbibliothek”の“mSD”を選択してください。

2.2 サンプルを使ったプログラミング操作の練習

まず、“mSD”と呼ばれるサンプルデータを最新にします。  ボタンでサウンドファイルを作成してください。






デコーダーの設定は、デコーダーのマニュアルのCV表や説明を参照しながら、該当するタブにタッチして設定画面を呼び出して行います。設定が完了したら、  ボタンで保存します。



USBメモリに、サウンドデータを入れるための“CS2”というフォルダを作成してください。既にCS2でメモリースティックを使用されているならば、このフォルダはあるはずですが。

“CS2”フォルダに、“mDecoderTool”フォルダ内の“mSD”フォルダをコピーしてください。

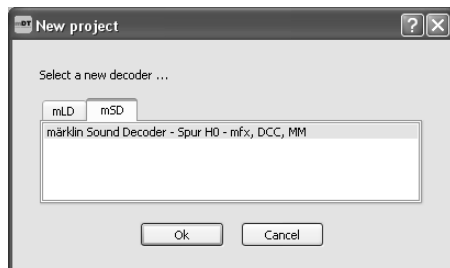
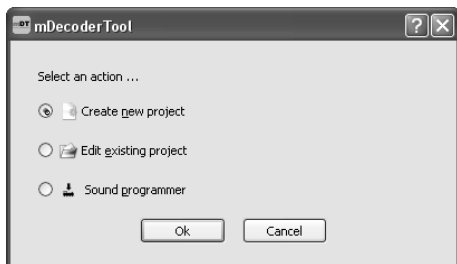
USBメモリーをPCから外して、CS2のUSBドライブに挿入します。プログラムしたい機関車をプログラミングレールに載せ、CS2のコントローラー画面の上の  ボタンで機関車設定モードにし、  ボタンを押します。デコーダーへ設定データもしくはサウンドデータを書込むために、“Decoder FDS”（設定データ）かつ／または“Sound Flash”（サウンドデータ）の“Upd”ボタンにチェックマークを入れてください。次に、フォルダオープンボタンをクリックすると、USBメモリの“CS2”フォルダ内の拡張子“.html”のファイルが表示されます。今回の例では、“mSD.html”というファイルです。これに相当するファイルを選択し、  ボタンを押すと機関車に書込まれます。

注：プログラム中は、決してCS2の電源を落さないでください。

“Sound Programmer”タブで開く画面はサービスセンターもしくは正規販売店専用のもので、サウンドファイルの高速転送のためだけに使用されます。“Decoder”や“Sound”画面で設定したデータは、USBメモリーとCS2を介して、デコーダーに書込まれますので、Sound Programmer は使用しません。

3. 自分用のサウンドファイルの作成

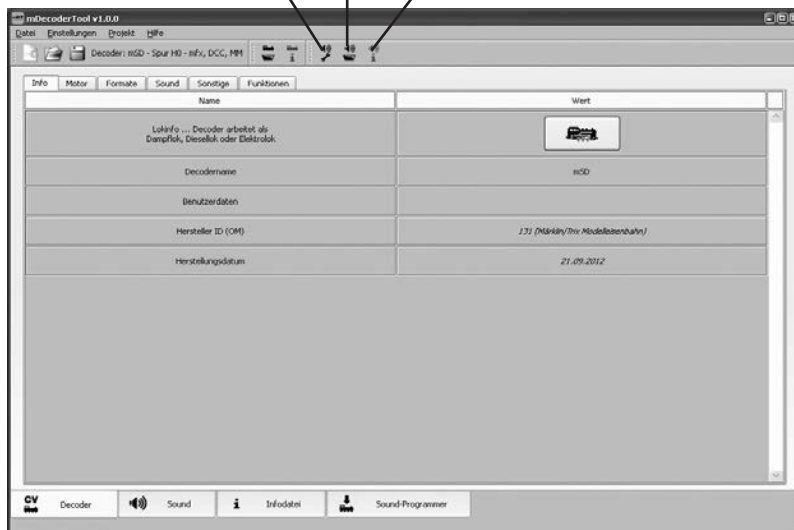
mDecoderTool を開きます。“Create new project”(新規プロジェクト作成)を選択し、“OK”をクリックします。次に、デコーダのタイプ “mSD” を選択します。確定するために“OK”をクリックします。



Generate sound file = このボタンでサウンドファイルを作成します。Decoder -> Functionタブで、ファンクションキーのアサインをした後、サウンドデータを作成してください。

Edit sound parameter = サウンドパラメータの編集

Show sound info. = サウンド情報を見る

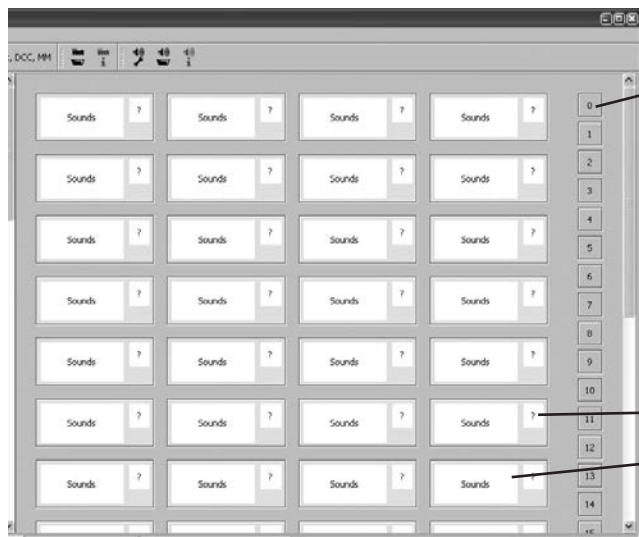


サウンド編集のため、“Sound” タブを選択してください。



サウンドを編集するとき、以下に留意してください。
16種のサウンドが使用可能です。サウンド番号は以下の通りです。

- 0 = 機関音(蒸気、ディーゼル、電気機関車)専用
- 1-16 = 各種サウンドに使用可能
- 17-27 = 使用できません
- 28 = 論理機能/プレーキスキル音オフ専用



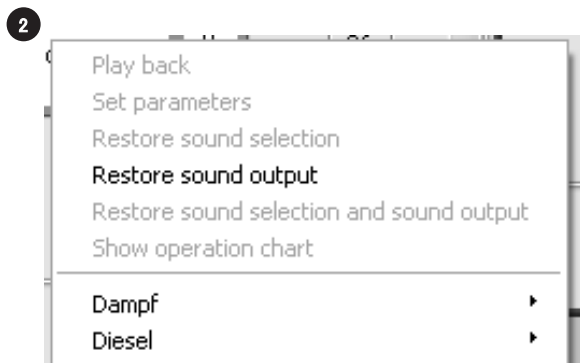
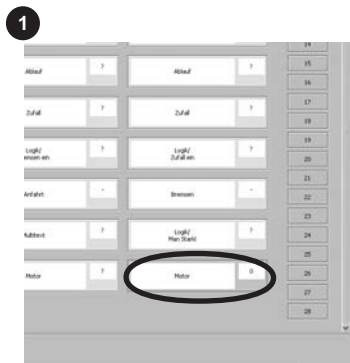
- サウンド番号
- 灰 = 空き
- 赤 = 標準サウンドで使用済み
- 青 = 論理機能で使用済み

(注)論理機能：サウンドを操作する機能。例えば、プレーキスキル音オフなど。

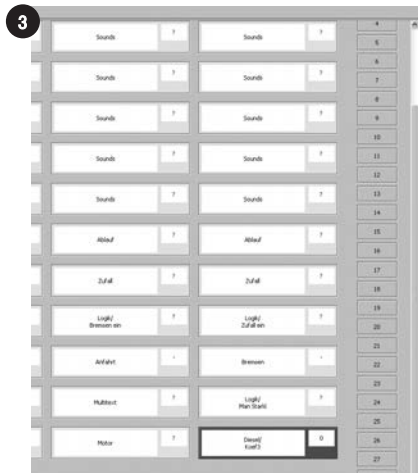
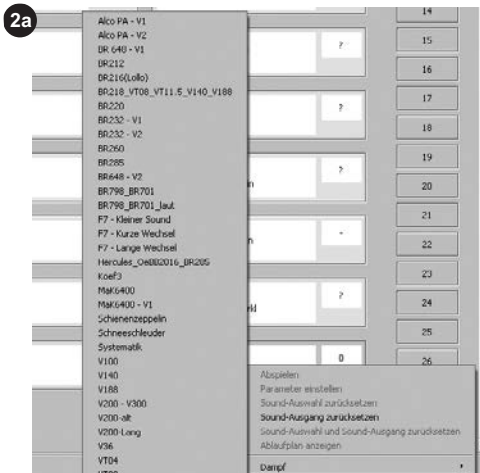
サウンド番号欄

サウンド欄 1 - 16

右側のサウンド番号を、マウスの左ボタンを押しながら“?”の表示されたサウンド番号欄にドラッグします。すると、サウンド欄が橙色に変わり、サウンド番号が表示されます(図 1)。この段階ではまだ設定が完了していませんので、サウンド欄にカーソルを持って行きます。



マウスの右ボタンをクリックして、プルダウンメニューを開き(図 2)、好きなサウンド・グループを選択してください。すると次のサブメニューが開く(図 2a)ので、車両のサウンドを選択してください。サウンド欄が緑色に変わり(図 3)、設定が完了します。これを繰り返し、16種までのサウンドを設定することができます。



以下の種類のサウンドが用意されています。サウンドを選択するとサウンド欄にその名称が表示されます(注: 表示はドイツ語のみ)。

- **Sounds:** ホイッスルやホーンなどの個別サウンド。
- **Ablauf:** ある周波数でオン・オフを繰り返すサウンド。周波数の設定は4章を参照。
- **Zufall:** 駅の案内放送のように、数種の異なるサウンドをランダムに選択するもの。
- **Stand:** 機関車・気動車・電車が少なくとも256秒以上停車したときに再生されるサウンド。車両が動くとサウンドは止まります。
- **Logik/ Sound Mute:** 論理機能。この欄には、1～16のサウンド番号のみ指定が可能で、他の選択はできません。オンになっているサウンドの音量を絞ります。
- **Logik/ Bremsen ein:** 論理機能。機関音がオフでもブレーキスキル音を有効にする。下記のBremsenを設定しないとこの機能は動きません。
- **Logik/ Zufall ein:** 現時点では使用されません。
- **Schalten:** 機関音に依存する入換え時のサウンド。例: 電機の遮断機など。
- **Fahren:** レール継ぎ目の通過音など、車両の速度に依存した走行時の環境音。
- **Anfahrt:** 論理機能。ブレーキエア解放音のような、車両が発車する前のサウンド。
- **Bremsen:** 論理機能。ディスクブレーキ等ブレーキ種類の選択。サウンド番号の指定はできません。
- **Multitext:** シャトル運転の時などに順番に発せられる案内音声。3種のサウンド番号が必要。デコーダーのCV60の正確な設定が必要。
- **Logik/ Man Startkl:** 現時点では使用されません。
- **Logik/ Bremsen aus:** 機関音がオンの時、ブレーキスキル音をオフする論理機能。**サウンド番号は常に 28。**
- **Motor:** 典型的な機関音が用意されている。**サウンド番号は常に 0。**最下段に3個あるMotorと表示されたサウンド欄のうち、一つだけが必要となります。左端の1番Motor欄(サウンド番号253)は、時間差をもって起動する2つの機関の場合に使用します。中央の2番Motor欄(サウンド番号254)は、第2機関音を起動します。第1機関音は右端の3番Motor欄(サウンド番号255)が起動します。3番Motor欄は、すべての種類の機関車-蒸気・ディーゼル・電気に使用されます。あとの2つの欄は、モーターやエンジンを複数持つ電気機関車もしくはディーゼル機関車用に準備されています。

サウンド設定が終了したら、保存してください。すぐにデコーダーに書き込んでも、後でも構いません。サウンドファイルの転送方法は、2.2. 項を参照してください。

4. サウンドパラメータの設定／変更

上記ボタンを押すと開くウインドウの“Value(s)”欄で、個々のサウンドパラメータの設定や変更が行えます。(注: 表示はドイツ語のみ)

Zufalls-Geräusche (=ランダムサウンド)

変数: 255 255 255 (開始時間/終了時間/サウンド番号) 例: 60/75/12 60単位時間後に開始/75単位時間後に終了(=15単位時間の間、サウンド番号12を再生)。

Parameter Ablauf Sounds

変数: 機関が始動後かつ／または停止後、サウンドを何回再生するかを定義。

例: エンジン停止後、12回ベルを鳴らす。

SUSI Einstellparameter

変数: 全サウンドのボリューム(総合ボリューム)。

Reset Werte Benutzer-Lautstärken

変数: 個々のサウンドボリューム。

SUSI-CVs

ここでは、これらの変数は単に参考のみ。実際のサウンドデータを編集するときだけ変更可能。



Allgemein

単なる情報として提供されるもので、変更不可。

Teile-Nr. & Schnitt (=部品番号 & セクション)

値は、工場から出荷されるときサウンドの品番。自分でサウンドを作成するときは、自由に定義可。

mSD 内蔵のソフトウェアは、デコーダーの動作開始時に設定変更の有無をチェックしており、サウンドの変更があった時は、リセットして変更後の値を読み込みます。変更はmSDの再起動後に有効になります。

設定を変更した場合は、 ボタンでデコーダー用設定ファイルを、 ボタンでサウンドファイルを作成してください。ファイルの保存用フォルダの選択もしくは新規フォルダを作成してください。

注: ファイルは、複数のフォルダとファイルで構成された一式が保存されますので、適切なフォルダを指定、もしくはフォルダを新規作成してください。

すべて保存したら、USBメモリ上に対象フォルダをコピーして、CS2を経由してデコーダーにデータを転送してください。