

ZSP

ZIMO Sound Programmer Bedienungsanleitung (Version 3.3)

Inhaltsverzeichnis

1 - Hardware Voraussetzungen.....	3
2 - Anschluss der Hardware.....	3
2.1 - Mit MXDEUP.....	3
2.2 - Mit MX31ZL.....	3
2.3 - Mit MXULF.....	3
3 - Installation und Start von ZSP.....	3
4 - Laden und Speichern eines Sound Projekts.....	4
4.1 - Laden.....	4
4.2 - Speichern.....	4
5 - Sound-Projekt in den Decoder einspielen.....	5
5.1 - Über Serielles Kabel/USB mit MXDECUP/MX31ZL/MXULF.....	5
5.1.1 - Projekt Programmieren.....	5
5.1.2 - Load Code programmieren.....	5
5.1.3 - Ready to use file programmieren.....	5
5.1.4 - CVs programmieren.....	5
5.1.5 - CVs auslesen.....	5
5.1.6 - Decoder Updaten.....	5
5.1.7 - Fahrpult MXULF.....	6
5.1.8 - Typ abfragen.....	6
5.2 - Über USB-Stick mit MX31ZL/MXULF.....	6
6 - Hauptfenster „Samples“.....	7
6.1 - Definieren der Grundparameter.....	7
6.1.1 - Auswahl des Loktyps (Dampf, Diesel).....	7
6.1.2 - Auswahl des Dampf-/Diesel-Sets.....	7
6.1.3 - Set-Name.....	7
6.1.4 - Anzahl der Geschwindigkeits-Stufen für Dampflok.....	7
6.1.5 - Anzahl der Dampf-Schläge pro Radumdrehung für Dampflok.....	7
6.1.6 - Anzahl der Fahrstufen für Dieselloks.....	7
6.1.7 - Unterart der Diesellok.....	7
6.2 - Realisieren einer Diesel-mechanischen Lok.....	8
6.2.1 - Mit feste Anzahl Gänge und synthetische Drehzahlanhebung.....	8
6.2.2 - Mit echtem Beschleunigungs-Geräusch.....	8
6.3 - Hinzufügen neuer Samples (.wav Files) zum Projekt.....	9
6.3.1 - Hinzufügen von Dampfschlag-Samples bei Dampflok.....	9
6.3.2 - Hinzufügen von Fahrgeräuschen für Dieselloks.....	9
6.3.3 - Hinzufügen von Aufrüst- und Lüftergeräuschen für E-Loks.....	10
6.3.4 - Hinzufügen von zusätzlichen Fahrgeräuschen.....	10
6.3.5 - Hinzufügen von sonstigen Sounds.....	10
6.4 - Definieren der Loop-Punkte eines Samples.....	11
6.4.1 - Zuordnen eines Funktionsausgangs zu einem Sound.....	12
6.4.2 - Setzen der „Startwolke“ bei Dieselloks mit Rauchgenerator.....	12
6.5 - Entfernen eines Samples oder Dampf-/Diesel-Sets.....	12
6.6 - Vorhören eines Dampf- oder Diesel-Sets.....	12
7 - Fenster „Funktions-Sounds“.....	14
8 - Fenster „Ablauf-Sounds“.....	15

8.1 - Auswahl der Ablauf Sounds.....	15
8.1.1 - Ablaufsound „Sieden“.....	15
8.1.2 - Ablaufsound „Bremsenquietschen“.....	15
8.1.3 - Ablaufsound „Entwässern“.....	15
8.1.4 - Ablaufsound „Anfahrpfiff“.....	16
8.1.5 - 0Ablaufsound „Richtungswechsel“.....	16
8.1.6 - Ablaufsound „Thyristoren“.....	16
Ablaufsound „E-Motor“.....	16
8.1.7 - Ablaufsound „Schaltwerk“.....	17
8.1.8 - Ablaufsound „Turbolader“.....	17
8.1.9 - Ablaufsound „Elektrische Bremse“ (Dynamische Bremse).....	17
8.2 - Auswahl der F-Tasten mit denen der Sound kontrolliert wird.....	18
8.2.1 - „Fahrgeräusch Ein/Aus“.....	18
8.2.2 - „User Sounds Ein/Aus“.....	18
8.2.3 - „Entwässern Ein/Aus“.....	18
8.2.4 - „Mute Ein/Aus“.....	18
8.3 - Konfigurieren der Servo-Ausgänge.....	18
8.3.1 - Pantografen über Servos steuern.....	18
8.3.2 - Pantografen über Motoren steuern.....	19
9 - Fenster „Zufallsgeneratoren und Reedeingänge“.....	19
9.1 - Zufallsgeneratoren.....	19
9.2 - Reed-Eingänge.....	19
10 - Fenster „CV-Einstellungen“.....	20
11 - Einstellungen in ZSP.....	22
11.1 - Com-Port wählen.....	22
11.2 - Projekt via SUSI programmieren.....	22
11.3 - Decoder Typ einstellen.....	22
11.4 - Soundkarte auswählen.....	22
11.5 - Fenster Optionen.....	22
11.5.1 - Beim Starten automatisch letztes Projekt laden.....	22
11.5.2 - Bei Timeout weiterprogrammieren.....	22
11.5.3 - Sprache.....	22
11.6 - Online Update.....	22

1 - Hardware Voraussetzungen

- PC mit Windows Betriebssystem
- MXDECUP, MX31ZL oder MXULF

2 - Anschluss der Hardware

2.1 - Mit MXDEUP

- Mitgeliefertes Netzteil an Netz und MXDECUP anschließen
- MXDECUP über seriell Kabel oder USB zu Seriell Konverter mit PC verbinden
- Programmiergleis oder Decoder mit Schienenausgang des MXDECUP verbinden

2.2 - Mit MX31ZL

- MX31ZL über mitgeliefertes Netzteil und Kabel mit Strom versorgen
- MX31ZL über mitgeliefertes Kabel mit USB Port des PC verbinden
- Programmiergleis oder Decoder mit Schienenausgang des MX31ZL verbinden

2.3 - Mit MXULF

- MXULF an Versorgungsspannungsquelle anschliessen
- MXULF mit PC über USB-Kabel verbinden
- Programmiergleis oder Decoder mit Schienenausgang des MXULF verbinden oder Decoder über MXTAP mit SUSI-Kabel an das MXULF verbinden

Hinweis: Nach dem ersten Anschluß des MX31ZL an den PC fragt dieser nach einem Treiber. Wählen Sie die Datei „ZIMO_MX31ZL.inf“ aus dem ZIMO Ordner. (meist C:\Programme\ZIMO)

3 - Installation und Start von ZSP

- Herunterladen von ZSP von der ZIMO Homepage www.zimo.at
- Starten der heruntergeladenen Installationsdatei und den Anweisungen folgen
- Nach erfolgter Installation startet ZSP automatisch

Hinweis: Je nach Einstellung startet ZSP mit einem Startbildschirm oder dem letzten geöffnetem Projekt.



4 - Laden und Speichern eines Sound Projekts

4.1 - Laden

Mit ZSP wird bereits ein Sound Projekt installiert. Weitere Projekte müssen bei Bedarf von der ZIMO Homepage heruntergeladen werden. Die heruntergeladenen Projekte sind in einem komprimierten ZIP-Archiv und müssen vor der Verwendung in einen beliebigen Ordner auf der Festplatte dekomprimiert werden. Alternativ kann auch direkt das .zip Archiv geöffnet werden und wird dann automatisch nach:

"...\Eigene Dateien\ZIMO\Projekte\" entpackt und geöffnet.

Jedes Projekt besteht aus einer Projektdatei und einer Anzahl WAV-Files die sich im gleichen Ordner wie die Projekt-Datei oder einem Unterordner davon befinden müssen.

Zum laden eines Projekts am Startbildschirm „Vorhandenes Sound-Projekt zwecks Bearbeitung öffnen“ oder im Hauptfenster auf „Projekt“ - „Laden“ drücken. Dann den Ordner wählen in dem sich das Projekt befindet, die Projektdatei (.zpr) auswählen und auf „Öffnen“ klicken.

4.2 - Speichern

Um das Projekt unter gleichem Namen zu speichern auf „Speichern“ klicken.

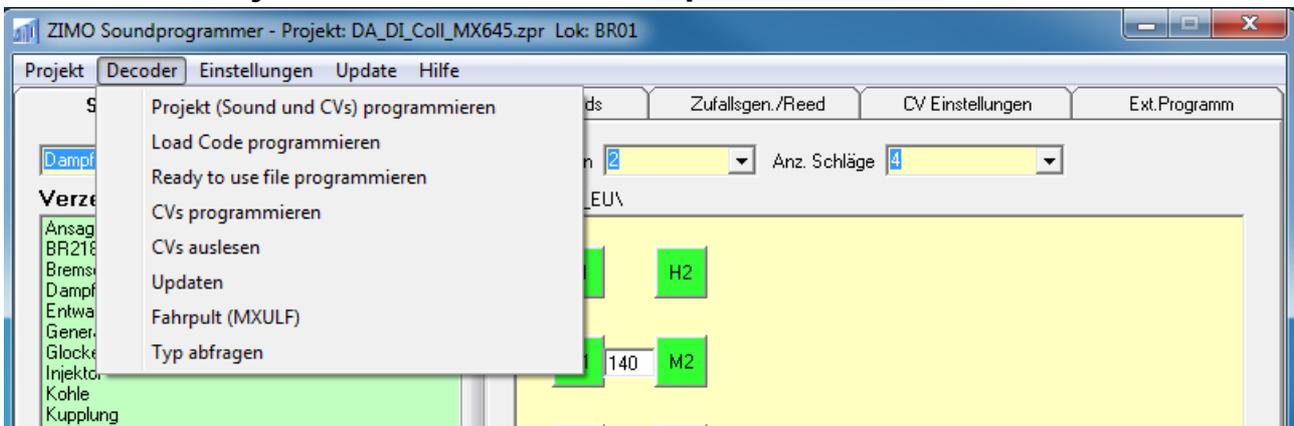
Um das Projekt unter einem neuen Namen zu speichern auf „Speichern unter“ klicken. Wird dabei ein anderer Ordner als der Aktuelle gewählt werden alle dem Projekt zugeordneten .wav Dateien in den neuen Ordner kopiert.

Um das Projekt weiterzugeben nach dem Speichern auf „Projekt als zip speichern“ klicken. Es wird der gesamte Ordner in eine zip Datei gepackt welche dann z.B. per Mail

versendet werden kann.

Um das Projekt als nicht mehr editierbare oder verschlüsselte Einzeldatei weiterzugeben auf „**Ready to use Projekt** erstellen“ klicken. Zum Verschlüsseln wird ein eigenes Programm benötigt welches für Sound-Provider zu Verfügung gestellt wird.

5 - Sound-Projekt in den Decoder einspielen



5.1 - Über Serielles Kabel/USB mit MXDECUP/MX31ZL/MXULF

Ab ZSP Version 1.14.00 kann man über Einstellungen (siehe Kapitel 11.2) zwischen Schienen- und SUSI- Sound und CV Programmierung umschalten.

5.1.1 - Projekt Programmieren

Es werden die Sounds und die CVs des Projekts in den Decoder eingespielt.

5.1.2 - Load Code programmieren

Bevor ein verschlüsselter Sound eingespielt werden kann muß der zu der Seriennummer des Decoders passende „Load Code“ in die CV's 260 bis 263 programmiert werden. Dies kann hier auch über ZSP gemacht werden.

5.1.3 - Ready to use file programmieren

Damit werden verschlüsselte Soundprojekte (im .zpp Format) in den Decoder eingespielt.

5.1.4 - CVs programmieren

Es werden nur die CVs in den Decoder eingespielt. Da CVs und Sounds untrennbar miteinander verbunden sind funktioniert dies nur wenn dieses Projekt bereits in den Decoder eingespielt wurde, dann im ZSP nur ein paar Einstellungen (aber keine Sounds) verändert wurden und diese nun in den Decoder übernommen werden sollen.

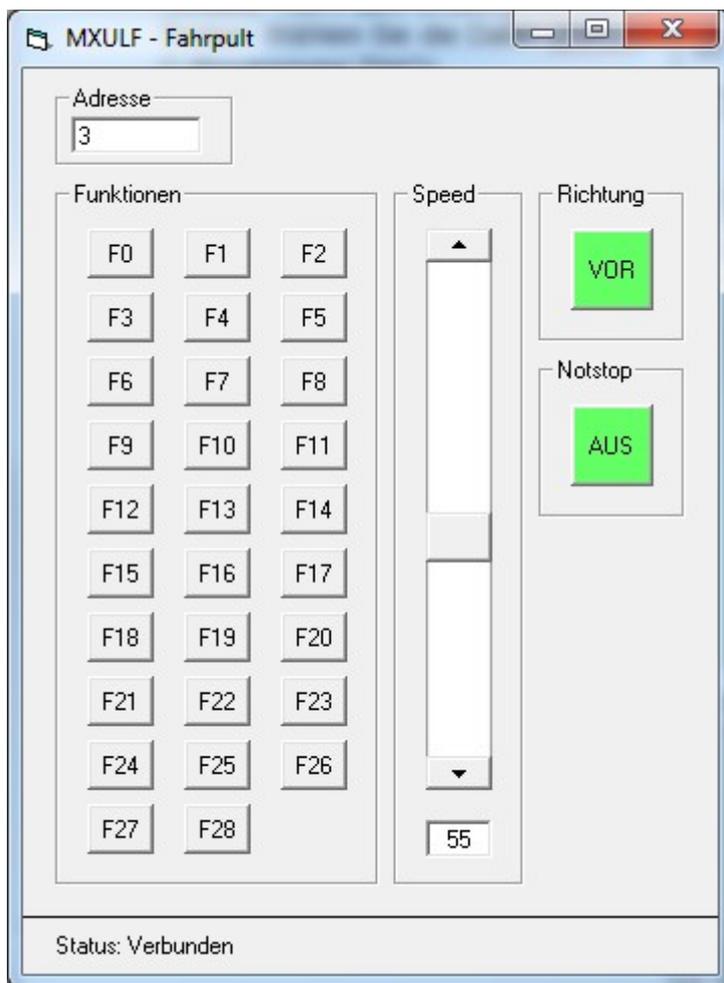
5.1.5 - CVs auslesen

Wenn nach dem Einspielen des Sounds in den Decoder in der Lok Veränderungen an den CVs vorgenommen wurden, dann können diese aus der Lok heraus wieder in ZSP eingelesen und im Projekt gespeichert werden.

5.1.6 - Decoder Updaten

Es wird das Decoder Update Tool gestartet mit dem neue Software Versionen für den Decoder heruntergeladen und in den Decoder programmiert werden können.

5.1.7 - Fahrpult MXULF



Ab ZSP-Version 01.14.00 kann man über das MXULF und Schienenverbindung ein Software-Fahrpult starten und den Sound im Decoder vor hören.

5.1.8 - Typ abfragen

Es wird abgefragt welcher Decoder am Decoder-Update Gerät angeschlossen ist. Zusätzlich wird die Seriennummer und Software-Version des Decoders angezeigt. Die Seriennummer wird z.B. benötigt wenn bei einem Sound-Provider ein Load-Code angefragt werden soll. Alternativ kann die Seriennummer aus CV250 bis CV253 ausgelesen werden.

5.2 - Über USB-Stick mit MX31ZL/MXULF

Um ein Soundprojekt über USB-Stick in den Decoder einzuspielen im Menü auf „Projekt“ → „Ready to use Projekt erstellen“ klicken und die .zpp Datei auf den USB-Stick speichern.

Bei verschlüsselten Projekten wird ZSP nicht benötigt. Die .zpp Datei wird dabei vom Internet heruntergeladen und direkt auf den USB-Stick gespeichert. Die Seriennummer muß aus CV250 bis CV253 ausgelesen werden und der Load-Code in CV260 bis CV263 gespeichert werden bevor das Soundprojekt eingespielt werden kann.

6 - Hauptfenster „Samples“



6.1 - Definieren der Grundparameter

6.1.1 - Auswahl des Loktyps (Dampf, Diesel)

Es stehen die Typen Dampfloks und Dieselloks zur Auswahl wobei E-Loks ebenfalls als Diesellok definiert werden.

6.1.2 - Auswahl des Dampf-/Diesel-Sets

Pro Loktypen können bis zu 32 Loks definiert werden. Dies kann dazu genutzt werden mehrere Varianten eines Soundprojekts zu machen die dann per CV265, oder auch während des Betriebs mit einer in CV345 definierbaren Taste, umgeschaltet werden können.

6.1.3 - Set-Name

Das Set kann umbenannt werden indem mit der rechten Maustaste in den gelben Bereich des Sound-Ablaufs geklickt wird und im Drop-Down Menü „Dampf-Set umbenennen“ gewählt wird. Diese Information soll später auch über Railcom an ein Fahrpult gesendet werden können.

6.1.4 - Anzahl der Geschwindigkeits-Stufen für Dampfloks

Es können verschiedene Samples für verschiedene Geschwindigkeitsbereiche verwendet werden. Wird mehr als eine Stufe verwendet, dann müssen die Umschaltsschwellen angegeben werden. Diese geben die Zeit in Millisekunden an die zwischen der Auslösung der letzten zwei Dampfschläge vergangen ist. Wird die in der Umschaltsschwelle definierte Zeit unterschritten (Fahrt schneller) so wird auf das rechts der Umschaltsschwelle liegende Sample umgeschaltet.

6.1.5 - Anzahl der Dampf-Schläge pro Radumdrehung für Dampfloks

Es können 2, 4, 6 oder 8 Schläge pro Radumdrehung gewählt werden. Es müssen ebenso viele verschiedene Samples zur Verfügung stehen.

6.1.6 - Anzahl der Fahrstufen für Dieselloks

Der Geschwindigkeitsbereich der Lok kann in bis zu 10 Stufen unterteilt werden. Für jede Stufe werden 3 Samples benötigt. Jeweils 2 Übergangs-Samples zur darunter liegenden Stufe und ein Sample für die Fahrstufe selbst.

6.1.7 - Unterart der Diesellok

Bei „S-Stufen“ kann die Art der Diesellok genauer spezifiziert werden.

- Diesel-hydraulisch: Wahl des Sound-Samples hängt von Zielgeschwindigkeit (eingestellte Geschwindigkeit am Fahrpult) ab
- Diesel-elektrisch: Wahl des Sound-Samples hängt von aktueller Fahrgeschwindigkeit ab
- Diesel-mechanisch: Spezieller Ablauf für Loks mit mechanischem Getriebe

Lok. Die letzten 0,5s des Samples müssen ein Fade-Out haben. (Lautstärke geht gegen 0)

➤ Der Wert „Faktor“ über dem „Beschl“ Sample bestimmt wie schnell das Sample „Motor“ künstlich in der Frequenz angehoben wird. Als Richtwert sollte die Länge des „Beschl“ Samples in Sekunden *3 genommen werden. Wenn der Übergang vom Beschleunigungs-Geräusch zum konstanten Motorgeräusch einen Frequenzsprung hat kann das mit diesem Wert korrigiert werden.

➤ Das Sample „Motor“ beinhaltet das konstante Fahrgeräusch des Motors mit niedrigster Fahr-Drehzahl. Es sollte etwa 2s lange sein und muss ohne Knacksen im Loop abspielbar sein.

➤ Das Sample „Abbruch“ beinhaltet den Sound des Hochschaltens und muss in den ersten 0,5s ein Fade-In (langsames einblenden) haben. Am Ende muss es mit dem „Stand“-Sample zusammenpassen.

6.3 - Hinzufügen neuer Samples (.wav Files) zum Projekt

Im Listen-Fenster „Verzeichnis“ kann in das Projektverzeichnis oder ein Unterverzeichnis davon gewechselt werden.

Im Listen-Fenster „Dateien“ werden die auf der Festplatte im oben eingestellten Verzeichnis vorhandenen Samples (.wav Dateien) angezeigt.

Um ein Sample dem Projekt hinzuzufügen muss dieses mit der linken Maustaste markiert und dann mit gehaltener linker Maustaste in eins der dafür vorgesehenen Fenster gezogen und dort fallen gelassen werden.

6.3.1 - Hinzufügen von Dampfschlag-Samples bei Dampfloks

Pro Geschwindigkeitsstufe stehen die 3 Felder "H", "M" und "L" zur Verfügung. Den "M"-Feldern müssen immer Samples zugeordnet werden. Die "H" und "L" Felder sind optional. Sollen beim Beschleunigen andere Samples verwendet werden so können diese den "H" Feldern zugeordnet werden. Wenn den "L" Feldern Samples zugeordnet werden, dann werden diese vom Decoder während des Bremsens abgespielt. Wird ein "H" oder "L" Feld leer gelassen so werden automatisch die Samples aus dem "M" Feld verwendet.

Wird einem Feld ein Sample zugeordnet so wechselt diese die Farbe von Grau auf Grün. Vom „M“-Feld abweichende „H“ und „L“-Felder werden mit zusätzlichen Farben angezeigt.

Die zugeordnete Datei wird dann in den "Dampfschläge:" Feldern angezeigt. Wenn das letzte Zeichen im Dateinamen (vor .wav) eine Zahl von 1 bis 8 ist, so wird diese als Information genommen um den wievielten Dampfschlag pro Radumdrehung es sich dabei handelt und das Sample entsprechend zugeordnet. Wenn sich die Dateinamen der verschiedenen Dampfsamples nur in dieser Zahl unterscheiden (z.B. Dampf_1.wav, Dampf_2.wav,...) dann muss nur das 1. Sample zugeordnet werden und die anderen folgen automatisch. Wenn auf dem Platz bereits ein Sample zugeordnet war so wird dieses durch das neue ersetzt. Wenn mit der linken Maustaste auf eins der Zuordnungsfelder (M1,M2,...) geklickt wird dann werden in den "Dampfschläge:" Feldern die aktuell zugeordneten Samples angezeigt.

6.3.2 - Hinzufügen von Fahrgeräuschen für Dieselloks

- Feld „Start“: Startgeräusch des Motors
- Feld „Stand“: Standgeräusch des Dieselmotors
- Feld „Stop“: Abstellen des Dieselmotors
- Feld „S-F1“: Übergang von Standgeräusch auf die erste Fahrstufe
- Feld „F1“: Motorgeräusch in der ersten Fahrstufe

- Feld „F1-S“: Übergang von der ersten Fahrstufe zum Standgeräusch
- für jede zusätzliche Fahrstufe werden 3 weitere Samples benötigt

6.3.3 - Hinzufügen von Aufrüst- und Lüftergeräuschen für E-Loks

- Feld „Start“: Aufrüsten der E-Lok
- Feld „Stand“: Standgeräusch der E-Lok
- Feld „Stop“: Abrüsten der E-Lok
- Feld „S-F1“: Anlaufen der Fahrmotorenlüfter
- Feld „F1“: Lüftergeräusch Loop
- Feld „F1-S“: Abschalten der Fahrmotorenlüfter

6.3.4 - Hinzufügen von zusätzlichen Fahrgeräuschen

Folgende Fahrgeräusche müssen, wenn benötigt, unter „User Samples“ zugeordnet werden:

- Standgeräusch für Dampflok (auch „Sieden“ genannt)
- Bremsenquietschen
- Entwässern der Zylinder
- Richtungswechsel-Sound
- Thyristor-Sound
- Elektro-Motor-Sound
- Schaltwerk-Sound
- Turbolader-Sound



In dem Fenster „Sample-Eigenschaften“, welches sich daraufhin öffnet, muss die passende „Klasse“ ausgewählt werden. (außer bei Richtungswechsel-Sound) Das Feld „Infos“ kann frei verwendet werden.

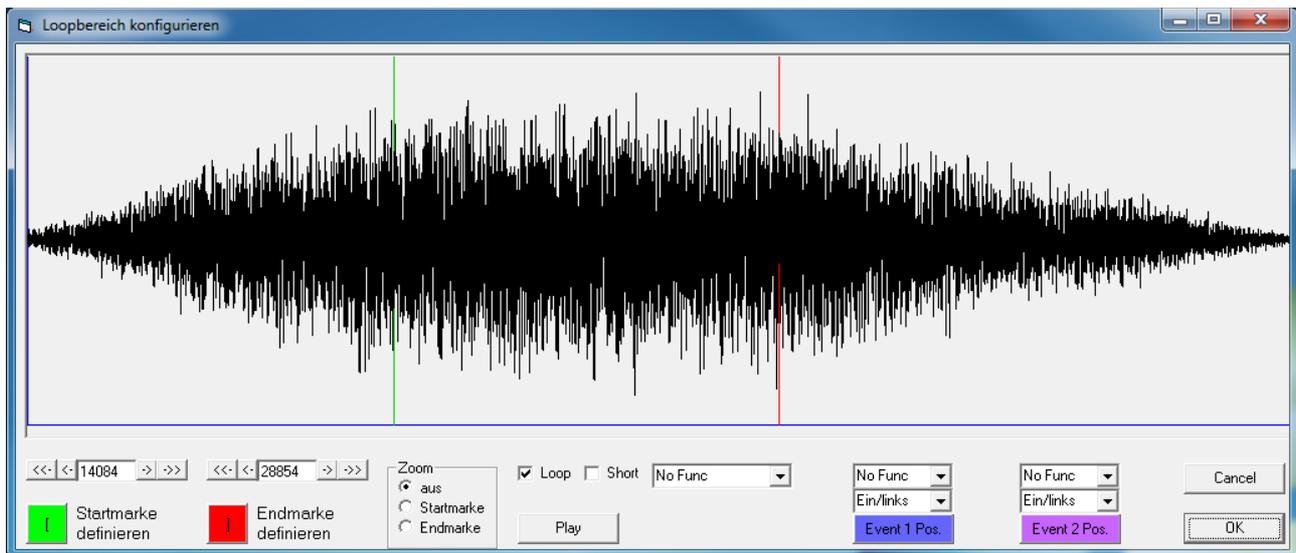
6.3.5 - Hinzufügen von sonstigen Sounds

Alle sonstigen Sound (Pfeife, Kompressor,...) werden dem Fenster „User Samples“ zugeordnet.

Nach dem Zuordnen eines neuen Sounds öffnet sich ein Fenster in dem das Sample näher definiert werden kann. Das auswählen einer „Klasse“ ist bei diesen Samples nicht unbedingt nötig, erleichtert aber das Ändern eines Sounds über die CV300 Prozedur (siehe Decoder Betriebsanleitung).

Der in diesem Feld „Info“ eingetragene Text soll später dazu dienen den Namen des Sounds über Railcom an ein Fahrpult zu senden.

6.4 - Definieren der Loop-Punkte eines Samples



Bei Sounds die dauerhaft (geloopt) abgespielt werden sollen müssen Loop-Punkte definiert werden. Ein Beispiel wäre ein Pfiff der einen Anfangsteil hat, der beim Einschalten des Sounds einmal gespielt wird, einen Mittelteil der so lange abgespielt wird wie die Funktionstaste am Fahrpult eingeschaltet ist und einen Endteil der nach dem Ausschalten der Funktionstaste gespielt wird.

Beim Siede-Geräusch von Dampfloks kann damit auch ein Auf- und Abrüsten realisiert werden.

Um bei einem dem Projekt zugeordnetem Sound (im Fenster „User Samples“) die Loop Punkte zu definieren diesen zuerst mit der linken Maustaste markieren, dann mit der rechten Maustaste das Drop-Down Menü öffnen und „Loopbereich wählen“ anklicken. In dem sich öffnenden Fenster wird der Sound nun grafisch angezeigt.

Um den Anfang des Loop-Bereichs zu definieren mit der linken Maustaste auf die gewünschte Stelle im Sound klicken. Es wird daraufhin ein schwarzer Strich gezeichnet. Nun den Taster „Startmarke definieren“ drücken worauf hin der Strich grün wird. Das Ende des Loop-Bereichs wird auf die gleiche Weise mit dem Taster „Endmarke definieren“ gesetzt und färbt sich rot.

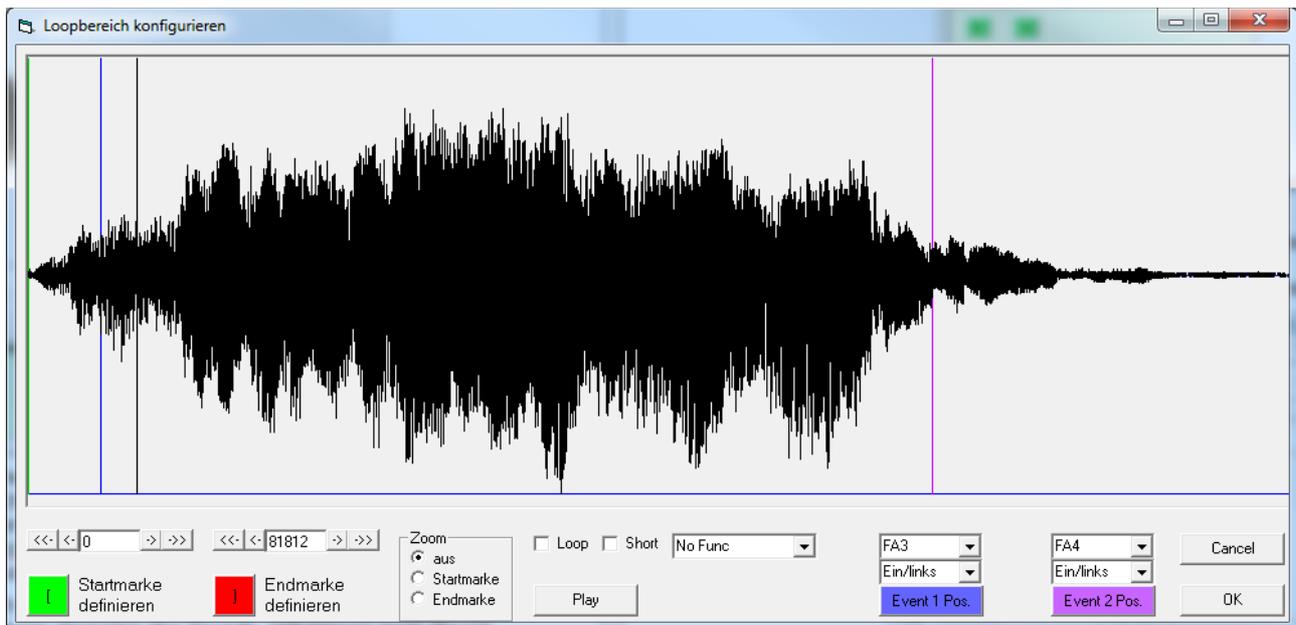
Soll der Sound im Decoder geloopt wiedergegeben werden muss die Auswahlbox „Loop“ gesetzt werden.

Soll beim Ausschalten der Funktionstaste der Sound augenblicklich zur Endmarke vorspringen muss die Auswahlbox „Short“ gesetzt werden. Short kann zusätzlich zu Loop aber auch alleine verwendet werden.

Mit dem Taster „Play“ kann die Funktionstaste eines Fahrpultes simuliert werden und so das Ergebnis gleich kontrolliert und auch während des Abspielens verändert werden.

Die Funktion „Zoom“ kann genutzt werden um Start- und Endmarke möglichst auf einen Nulldurchgang des Sounds zu legen um ein Knacksen im Sound zu verhindern.

6.4.1 - Zuordnen eines Funktionsausgangs zu einem Sound



In dem Auswahlfeld in dem normalerweise „No Func“ steht kann ein Ausgang ausgewählt werden welcher immer dann eingeschaltet wird wenn dieser Sound gerade abgespielt wird. Dies kann z.B. dazu genutzt werden um eine rote Led in der Feuerbüchse anzusteuern immer wenn der Kohleschaufeln-Sound abgespielt wird. Wenn der Sound zu Ende gespielt ist, schaltet sich der Ausgang aus.

Für **Dampfloks** mit gepulstem Rauch gibt es noch die Sonderfunktion „Rauch-Ventilator“ zum auswählen welche bewirkt das beim abspielen des Sounds „Hilfsbläser“ mehr Rauch aus dem Schornstein kommt.

Weiters kann man mit Event 1 Pos. (Violett) und Event 2 Pos. (Purpur) Zeiger setzen, ab der die Funktionsausgänge eingeschaltet (ausgeschaltet) werden. Wenn das Sample zu Ende ist, schalten sich die Funktionsausgänge ab.

6.4.2 - Setzen der „Startwolke“ bei Dieselloks mit Rauchgenerator

Speziell bei Großbahnmodellen von Dieselloks, in denen Rauchgeneratoren mit Lüfter verbaut sind, besteht die Möglichkeit der Lüfteransteuerung zur Erzeugung einer „Startwolke“. Der Beginn dieser Startwolke wird durch Setzen des „Loop-Ende Zeigers“ definiert. Der Lüftermotor wird dann ab dieser Marke bis zum Ende des Soundsamples mit voller Drehzahl angesteuert.

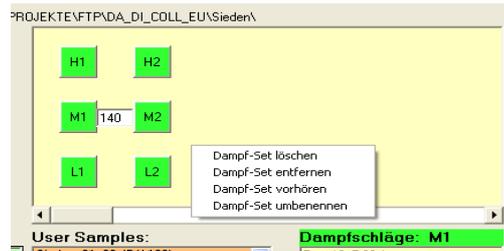
6.5 - Entfernen eines Samples oder Dampf-/Diesel-Sets

Um User-Samples zu entfernen diese mit der linken Maustaste markieren, mit der rechten Maustaste das Drop-Down Menü öffnen und „Sample entfernen“ wählen.

Dampfschlag-Samples können nicht einzeln gelöscht werden sondern nur durch neue ersetzt. Um das ganze Dampfschlag-Set zu löschen mit der rechten Maustaste auf den gelben Bereich zwischen den Dampfschlag Feldern klicken und im Drop-Down Menü „Dampfset löschen“ wählen. Bei „Dampfset entfernen“ werden zusätzlich alle nachfolgenden Dampfsets um einen Platz nach oben gerückt.

6.6 - Vorhören eines Dampf- oder Diesel-Sets

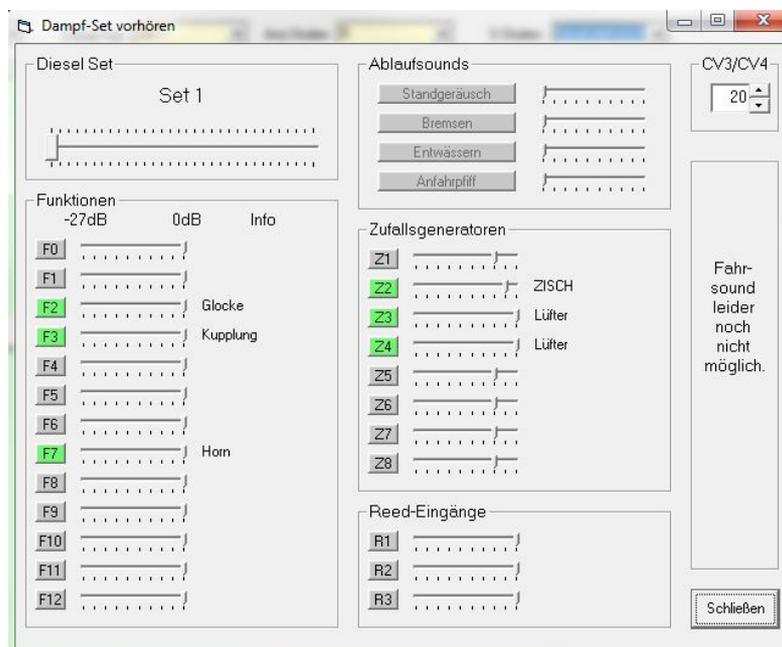
Fertige Sets können am PC vorgehört werden. Dazu mit der rechten Maustaste auf den gelben Bereich zwischen den Dampf- oder Diesel-Feldern klicken und im Pop-Up Menü auf „Dampf-Set vorhören“ klicken.



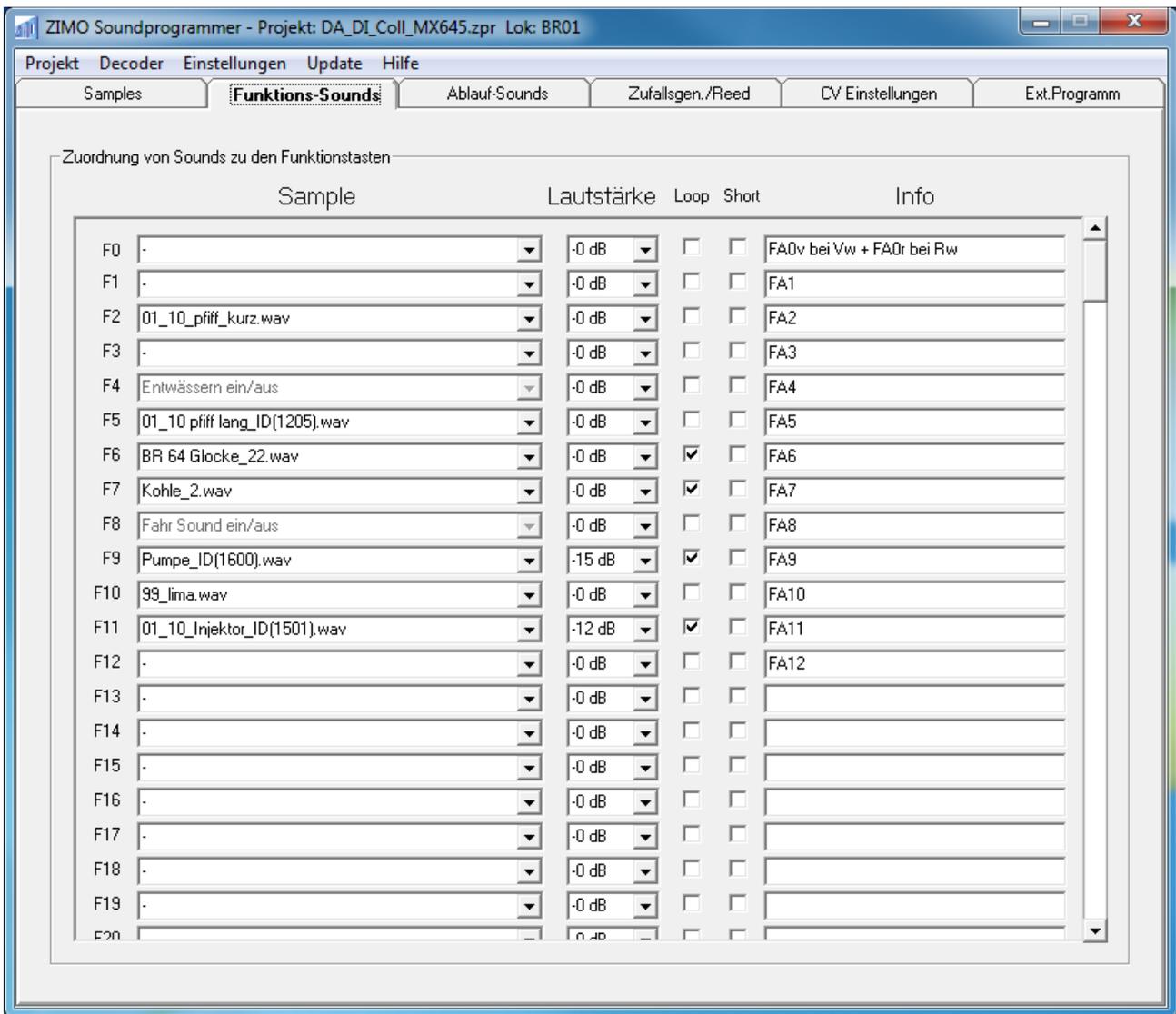
Im sich öffnenden Fenster kann links oben eines der 32 Dampf- oder Diesel-Sets gewählt und dieses dann vorgehört werden.

Bei bereits zugeordneten Sounds kann die Lautstärke verändert werden und so die Lautstärke der Sounds zueinander abgeglichen werden.

Das Vorhören des Fahrsounds ist derzeit nur bei Dampfsets möglich.

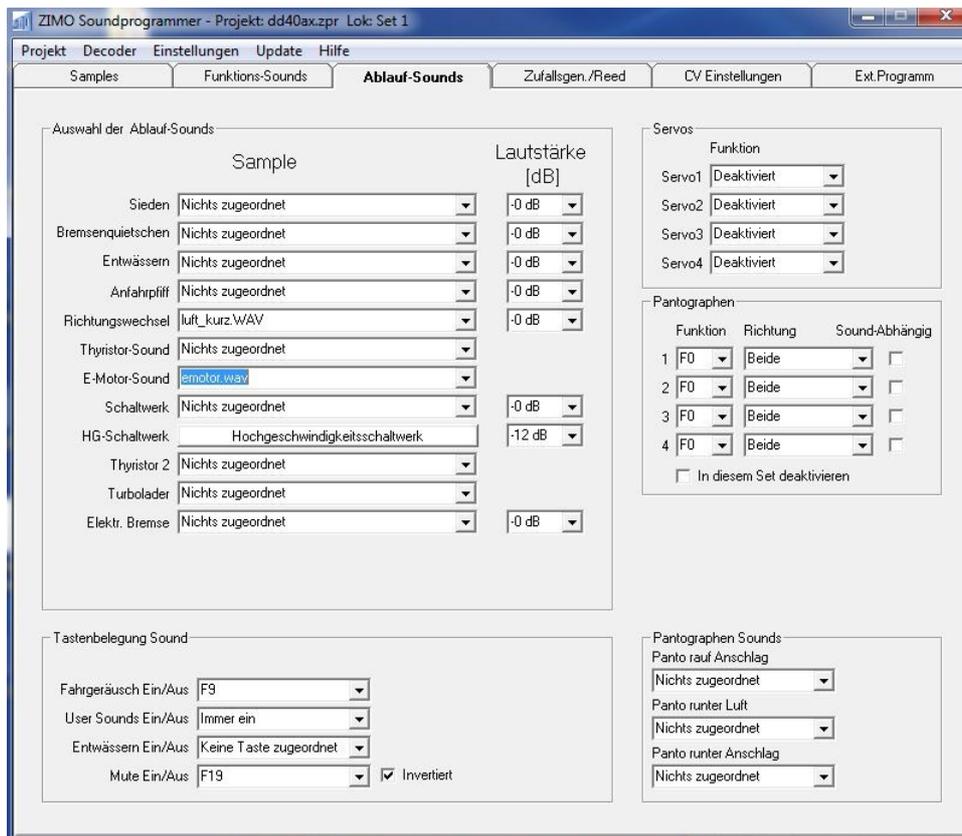


7 - Fenster „Funktions-Sounds“



In diesem Fenster kann den Funktionstasten F0 bis F28 jeweils ein Sample zugeordnet werden dessen Lautstärke definiert werden und ausgewählt werden ob der Sound bei gedrückter Funktionstaste geloopt (endlos abgespielt) oder beim Ausschalten der Funktionstaste geshortet (abgekürzt) wird. Im Info Feld sieht man, welche Funktionsausgänge an welche Taste zugeordnet worden ist und diverse andere Informationen.

8 - Fenster „Ablauf-Sounds“



8.1 - Auswahl der Ablauf Sounds

Hier müssen all diese Sounds zugeordnet werden die später vom Decoder kontrolliert werden. Hierzu zählen viele Fahrgeräusche und auch der Anfahrtpfiff.

8.1.1 - Ablaufsound „Sieden“

Standgeräusch einer Dampflokomotive. Das Sample sollte min. 2s lange sein und wird in einer Endlosschleife abgespielt solange der Fahrsound eingeschaltet ist. Um ein Auf- und Abrufen zu realisieren diese Sounds vorne und hinten zum Siede-Geräusch hinzufügen und dann die Loop-Punkte korrekt beim Mittelteil setzen.

8.1.2 - Ablaufsound „Bremsenquietschen“

Quietschgeräusch der Räder beim Bremsen. Sample kann länger sein als nötig da es beim Stehenbleiben oder wenn nicht mehr gebremst wird ausgeblendet wird.

➤ CV287: Mindest-Fahrstufe unter welcher das Quietschen kommt

➤ CV288: Mindest-Fahrzeit ab welcher das Quietschen kommt

8.1.3 - Ablaufsound „Entwässern“

Automatisches Entwässern vor dem Wegfahren mit einstellbarer Mindest-Stehzeit. Optional kann das Entwässern auch über eine Taste manuell ein- und ausgeschaltet werden. Wird Entwässern während der Fahrt aktiviert dann wird der Sound im Takt der Dampfschläge moduliert.

➤ CV272: Dauer des automatischen Entwässerungs-Geräusches

➤ CV273: Anfahrtverzögerung wenn Entwässerungs-Geräusch kommt

➤ CV274: Mindeststillstandzeit damit Entwässerungs-Geräusch kommt

8.1.4 - Ablaufsound „Anfahrpfiff“

Automatischer Anfahrpfiff beim Wegfahren.

- CV274: Mindeststillstandzeit damit Anfahrpfiff kommt
- CV154 Bit7: 1 = Anfahren verzögern bis Anfahrpfiff zu Ende gespielt

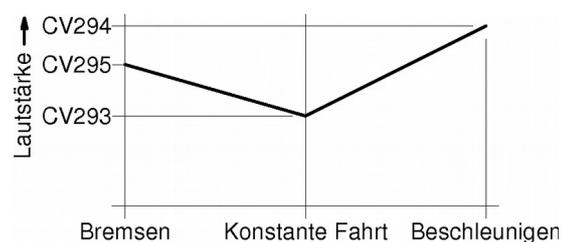
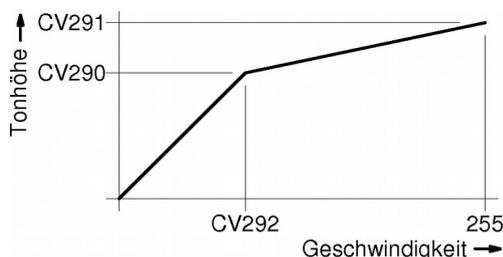
8.1.5 - 0Ablaufsound „Richtungswechsel“

Wird abgespielt wenn die Fahrrichtung gewechselt wird.

8.1.6 - Ablaufsound „Thyristoren“

Damit kann der Thyristor-Sound einer E-Lok realisiert werden. Im Sample muss der Thyristor-Sound die niedrigste Frequenz haben da die Abspielgeschwindigkeit im Decoder, abhängig von der Fahrstufe, angehoben wird. Das Sample sollte mindestens 2s lange sein und darf vor der „Startmarke“ des „Loopbereichs“ eine Einleitung haben welche beim Wegfahren einmalig abgespielt wird (z.B. Tonleiter bei Taurus-Lok). Natürlich kann der Ablauf auf für andere Anwendungen genutzt werden wie z.B. eine zweite Dieselmotor-Spur die nur beim Beschleunigen zum sonstigen Sound dazugemischt wird um den Klang beim Beschleunigen zu verändern.

- CV289: Stufeneffekt beim anheben der Tonhöhe wenn Wert >1
- CV290: Tonhöhe bei Geschwindigkeit die in CV292 eingestellt wird (0-100)
- CV291: Tonhöhe bei max. Geschwindigkeit (0-100, 100=doppelte Grundfrequenz)
- CV292: Geschwindigkeit bei der die Tonhöhe auf den in CV290 definierten Wert ansteigt
- CV293: Lautstärke bei konstanter Geschwindigkeit
- CV294: Lautstärke beim Beschleunigen
- CV295: Lautstärke beim Bremsen
- CV357: Fahrstufe über der die Lautstärke reduziert wird
- CV358: Wie schnell die Lautstärke reduziert wird wenn die Geschwindigkeit den in CV357 eingestellten Wert überschreitet. (Werte von 1-10 sind sinnvoll, höher heißt schneller Ausblenden)
- CV362: Geschwindigkeit über der auf einen anderen Thyristor-Sound umgeschaltet wird. Der zweite Thyristor-Sound wird bei „Thyristor2“ zugeordnet.



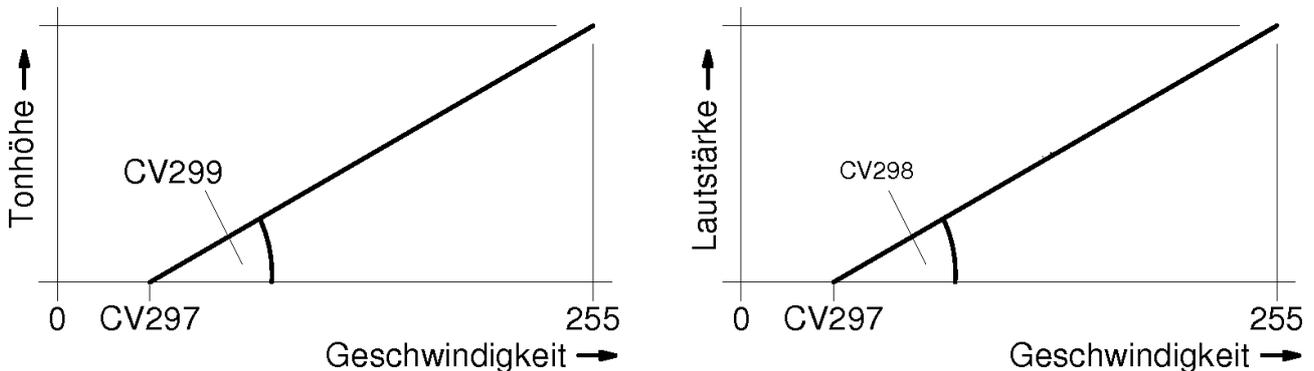
Ablaufsound „E-Motor“

Dieser Ablauf ist optimiert um einen Elektromotor einer E-Lok oder dieselektrischen Lok zu simulieren.

- CV296: Lautstärke des E-Motor-Geräusches
- CV297: Geschwindigkeit über der der E-Motor hörbar wird
- CV298: Steigung der Lautstärke bei steigender Geschwindigkeit (1=langsam,

255=schnell)

- CV299: Steigung der Frequenz mit steigender Geschw. (0=keine, 100=max. Steigung)
- CV372: Lautstärke beim Beschleunigen (0=ohne Funktion, 1=min. 255=max.)
- CV373: Lautstärke beim Bremsen (0=ohne Funktion, 1=min. 255=max.)



8.1.7 - Ablaufsound „Schaltwerk“

Ablauf zum simulieren des Schaltwerks einer Altbau-Elektrolok. Im Sample sollte der Sound einer Schaltstufe sein.

- CV350: Wie lange Schaltwerk nach dem Wegfahren nicht kommt (Sinnvoll wenn die erste Schaltstufe bereits im Sample „Stand->F1“ enthalten ist)
- CV359: Zeit wie lange Schaltwerk-Sound im Loop abgespielt wird [0,1s]
- CV360: Zeit wie lange Schaltwerk nach dem Stehenbleiben kommt [0,1s] (simuliert Rückstellen der elektromotorischen Bremse wenn vorhanden)
- CV361: Zeit bis der Sound beim Beschleunigen wieder kommen darf nachdem er gerade abgespielt wurde. [0,1s]
- CV363: Anzahl der Schaltstufen über den Geschwindigkeitsbereich

8.1.8 - Ablaufsound „Turbolader“

Dieser Ablauf dient dazu den Sound eines Turboladers einer Diesellok zu simulieren.

- CV366: Lautstärke des Turbolader-Sounds
- CV367: Abhängigkeit der Frequenz von der Fahr-Geschwindigkeit
- CV368: Abhängigkeit der Frequenz von der Differenz eingestellte zu aktuelle Fahrstufe (Beschleunigen/Bremsen)
- CV369: Mindest-Last damit der Turbolader überhaupt hörbar wird
- CV370: Wie schnell der Turbolader die Frequenz erhöht
- CV371: Wie schnell der Turbolader die Frequenz absenkt

8.1.9 - Ablaufsound „Elektrische Bremse“ (Dynamische Bremse)

Dieser Ablauf dient dazu den Sound einer Elektrischen Bremse zu simulieren. Das Sample sollte mindestens eine Loopdauer von 2 Sekunden haben. Weiters darf das Sample einen Anfangsteil (vor Loop „Startmarke“) und Endteil (nach Loop „Endmarke“) besitzen.

- CV380: Funktionstaste zum manuellen Einschalten des Sounds der „elektrischen Bremse“
- CV381: Minimale Fahrstufe ab welcher der Sound zu hören ist

- CV382: Maximale Fahrstufe ab welcher der Sound zu hören ist
- CV383: Steigung der Frequenz mit steigender Geschwindigkeit (0=keine, 1-255=im steigendem Ausmaß abhängig)
- CV384: Anzahl der Fahrstufen, um die verzögert werden muss um „Elektrische Bremse“ Sound auszulösen
- CV385: Auslösen bei Gefällefahrt (0=kein, 1 -255=Auslösen nach negative Motorlast)
- CV386: Bit 0-2: Verlängerung der Mindestlaufzeit des Bremsgeräusches um 0-7 Sekunden, damit es zwischen den Fahrstufen nicht zu einer Unterbrechung des Bremsgeräusches kommt. Bit 3 = 0 Sound wird am Ende ausgeblendet, Bit3 = 1 Sound endet mit Ende-Sample

8.2 - Auswahl der F-Tasten mit denen der Sound kontrolliert wird

Hier können mehrere Tasten definiert werden mit denen z.B. der Sound im Decoder Ein- und Ausgeschaltet werden kann.

8.2.1 - „Fahrgeräusch Ein/Aus“

Ein- und Ausschalten des Fahrsounds inklusive Auf- und Abrüsten. Auch die Zufallsgeneratoren werden damit aktiviert.

8.2.2 - „User Sounds Ein/Aus“

Wird auf „Immer ein“ gestellt um Sounds wie Piffe auch bei abgeschaltetem Fahrgeräusch auslösen zu können bzw. auf den selben Wert wie „Fahrgeräusch Ein/Aus“ damit diese Sounds nur bei eingeschaltetem Fahrsound auslösen zu können.

8.2.3 - „Entwässern Ein/Aus“

Für Dampflok gibt es einen speziellen Ablauf der sich um das Entwässern der Zylinder kümmert. Um diesen zu nutzen muss ein Sample mit der Klasse „Zylinderventil“ zu den „User Samples“ hinzugefügt werden und dieses dem Ablauf-Sound „Entwässern“ zugeordnet werden. Das Entwässern wird dann automatisch beim Wegfahren ausgelöst bzw. über die hier einstellbare Taste.

8.2.4 - „Mute Ein/Aus“

Mit dieser Taste kann der komplette Sound ein- oder ausgeblendet werden. In CV314 kann eingestellt werden wie schnell der Sound ein- oder ausgeblendet wird.

8.3 - Konfigurieren der Servo-Ausgänge

Die meisten Zimo Decoder haben Servo-Ausgänge. Bei Großbahndecodern sind es 4 Ausgänge. Bei den H0-Decodern sind es 2 Ausgänge welche alternativ zu Susi verwendet werden können. Die Servos können über Tasten gesteuert werden oder auch von internen Sonderfunktionen.

8.3.1 - Pantografen über Servos steuern

Es können bis zu 4 Servo-Ausgänge zur Steuerung von Pantografen verwendet werden. Dazu muss z.B. der Ausgang „Servo1“ als Funktion „Panto1“ definiert werden und dann bei „Pantografen“ bei Position1 eine Taste und, wenn gewollt, Fahrrichtung eingestellt werden. Wird die Option „Sound-Abhängig“ aktiviert dann fährt der Pantograf beim Sound „Start“ (Aufrüsten) im richtigen Moment hoch und beim Sound „Stop“ (Abrüsten) wieder hinunter. Wann genau

The screenshot shows two configuration panels. The top panel, titled 'Servos', has a 'Funktion' dropdown menu and four rows for Servo1 through Servo4. Servo1 is set to 'Phanto1', Servo2 to 'Phanto2', Servo3 to 'Phanto3', and Servo4 to 'Deaktiviert'. The bottom panel, titled 'Pantografen', has a table with columns for 'Funktion', 'Richtung', and 'Sound-Abhängig'. It contains four rows of configuration for pantograph control.

Servos		
Funktion		
Servo1	Phanto1	
Servo2	Phanto2	
Servo3	Phanto3	
Servo4	Deaktiviert	

Pantografen		
Funktion	Richtung	Sound-Abhängig
1 F4	Nur Vw	<input checked="" type="checkbox"/>
2 F4	Nur Rw	<input checked="" type="checkbox"/>
3 F4	Wenn Funk. aus	<input checked="" type="checkbox"/>
4 F0	Beide	<input type="checkbox"/>

In diesem Set deaktivieren

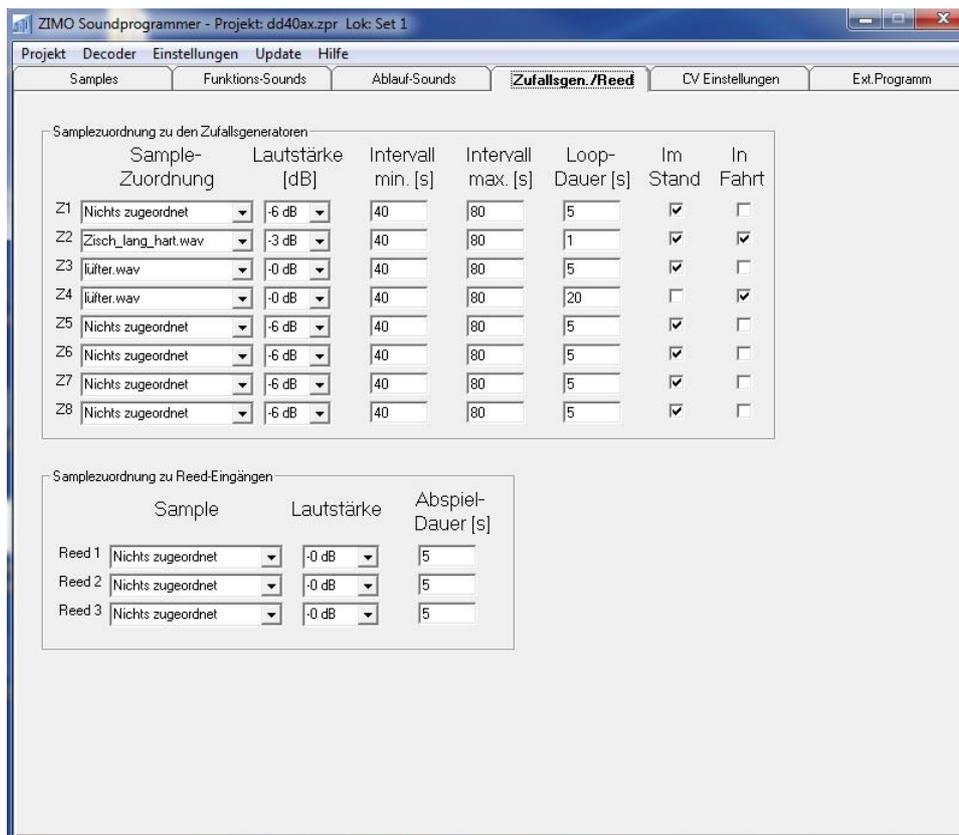
innerhalb des Sounds der Panto hoch- oder runterfährt wird bei „Loopbereich wählen“ eingestellt. Dazu mit der rechten Maustaste auf „Start“ oder „Stop“ klicken und dann den Punkt „Loopbereich wählen“ anklicken. Jetzt in der Grafik des Sounds die Stelle markieren wo der Panto hoch- oder runterfahren soll, „Endmarke definieren“ klicken und das Fenster mit „OK“ verlassen.

8.3.2 - Pantografen über Motoren steuern

Im MX645 gibt es die Möglichkeit Pantos über 2 Motoren anzusteuern. Diese Funktion benötigt allerdings eine externe Zusatzbeschaltung auf der Lokplatte. Aktiviert wird diese Funktion über CV154 Bit0=1. Für nähere Informationen dazu kontaktieren Sie bitte ZIMO.



9 - Fenster „Zufallsgeneratoren und Reedeingänge“



9.1 - Zufallsgeneratoren

Hier stehen bis zu 8 Zufallsgeneratoren zu Verfügung denen jeweils ein Sample zugeordnet werden kann. Jeder Zufallsgenerator hat weitere Parameter. Diese sind Lautstärke, Mindest-Intervall, Maximal-Intervall, Abspieldauer des Sounds wenn dieser ausgelöst wird (bei 0 wird dieser nur einmal abgespielt) und ob der Sound nur in Fahrt, nur im Stand oder in beiden Zuständen ausgelöst wird.

9.2 - Reed-Eingänge

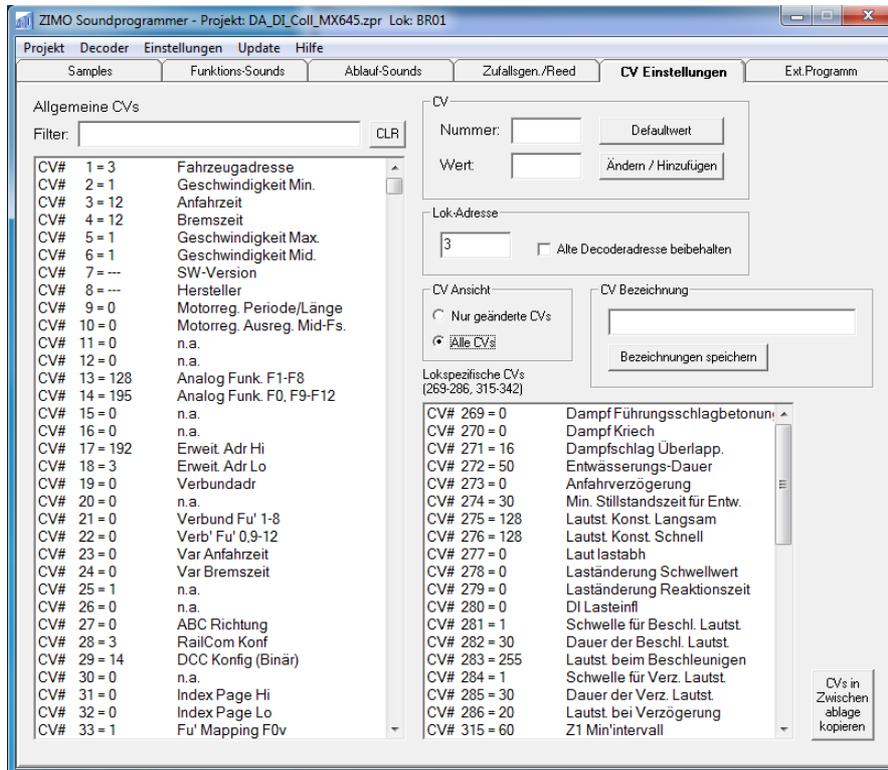
Die aktuellen Großbahn-Sounddecoder haben 3 Eingänge für Reed-Schalter. Die aktuellen H0-Sounddecoder haben einen Eingang.

Mit diesen Eingängen können Sounds ausgelöst werden.

Es ist zu beachten dass der höchste Reed-Eingang immer auch zum Auslösen der radsynchronen Dampfschläge verwendet werden kann (wenn CV268>0) und dann nicht mehr zum Auslösen eines anderen Sounds verwendet werden kann.

10 - Fenster „CV-Einstellungen“

Hier können alle Funktionen eingestellt werden die in ZSP noch nicht an anderer Stelle definiert werden können. Die CV-Bereiche CV#269-286 und CV#315-342 könne für jede Lok einzeln definiert werden, die restlichen CVs sind Global und gelten für alle Loks.

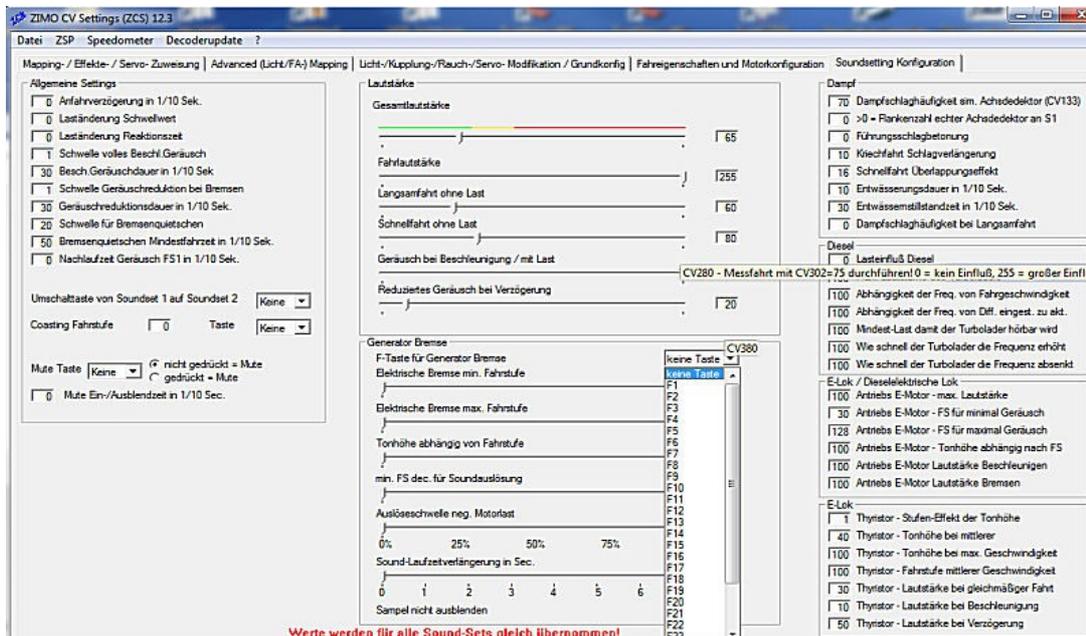


Bequemer geht das Konfigurieren der CVs mit dem Tool „ZCS“ von Oliver Zoffi, welches unter:

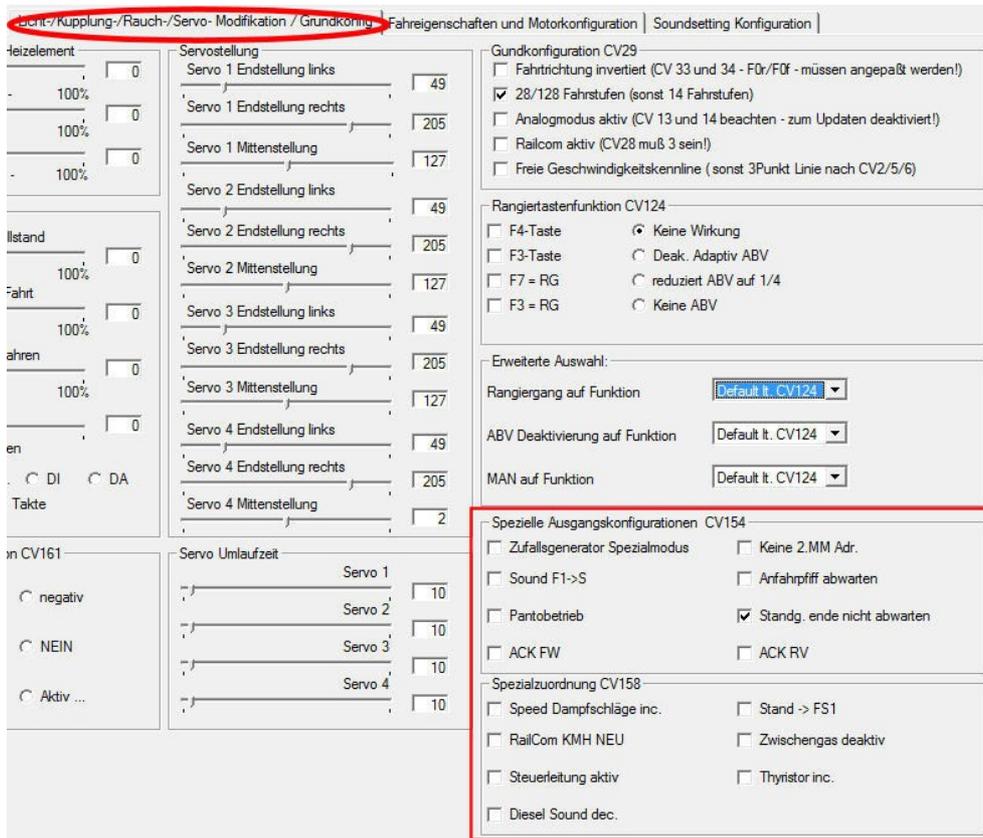
→ <http://mobazi.zoffi.net/tips/zimotool/zimottol.htm>

geladen werden kann. **Bitte beachten Sie die dort angeführte ONLINE-Hilfe!**

Die für ein Soundprojekt relevanten CV-Einstellungen, finden sich im Karteireiter „Soundsetting Konfiguration“:



Und unter den Grundeinstellungen bei CV 154 und CV158:



Um aus ZSP das Tool ZCS aufrufen zu können, muss dessen Dateipfad und Name in ZSP unter dem Karteireiter „**Ext.Programm**“ angegeben werden!



11 - Einstellungen in ZSP

11.1 - Com-Port wählen

Nach dem ersten Start von ZSP und sobald das Programmiergerät (MXDECUP oder MX31ZL) angeschlossen ist muß diese Funktion aufgerufen werden damit ZSP den richtigen Com-Port wählt.

11.2 - Projekt via SUSI programmieren

Wenn Häkchen gesetzt ist, erfolgt Sound und CV programmieren über SUSI.

Wenn Häkchen nicht gesetzt ist, erfolgt Sound und CV programmieren über Schiene/Programmierglei.

11.3 - Decoder Typ einstellen

Hier kann eingestellt werden für welchen Decoder das Projekt gedacht ist. Diese Information dient ZSP um die Speichergröße korrekt anzuzeigen und eventuell nicht vorhandene Features auszublenden.

11.4 - Soundkarte auswählen

Falls mehrere Soundkarten im System installiert sind kann hier die Soundkarte gewechselt werden.

11.5 - Fenster Optionen

11.5.1 - Beim Starten automatisch letztes Projekt laden

Beim Programmstart wird der Startbildschirm übersprungen und gleich das zuletzt verwendete Projekt geladen.

11.5.2 - Bei Timeout weiterprogrammieren

Bei schlechten Übertragungsverhältnissen kann diese Option helfen

11.5.3 - Sprache

Es stehen momentan die Sprachen Deutsch und Englisch zu Verfügung

11.6 - Online Update

Es wird (bei bestehender Internet-Verbindung) kontrolliert ob eine neue Version von ZSP vorhanden ist und diese auf Wunsch heruntergeladen und installiert.