

MX690 und seine Besoundung

Nach langem Warten ist nun endlich der ZIMO MX690 - inzwischen in der Softwareversion 2.4 - erhältlich.

Er entspricht im Fahrteil einem MX69 und hat auch dessen technische Daten. Der Soundteil des MX690 gibt Soundsamples mit 11kHz und 22kHz wieder, letzteres ist vor allem für Sound mit hohen Frequenzen vorteilhaft - wie z.B. bei einer Dampfpeife. Aber auch alle anderen Samples gewinnen dadurch sehr .

Im Gegensatz zu anderen Sound-/ Kombidecodern ist der Speicher des MX690 so groß - 2 MByte -, dass er bereits eine Reihe unterschiedlicher Samples - derzeit nur für Dampflokomotiven - on Board hat. Mit anderen Worten, man muss nicht mehr für jede Dampflok einen anderen Decoder kaufen, sondern nur mehr einen.

Die Samples können individuell, auch im laufenden Betrieb (on the Fly), ausgewählt, in der Lautstärke verändert und auf jede beliebige Funktionstaste gelegt werden..

Meine ersten Erkenntnisse dazu finden Sie auch im Web unter:

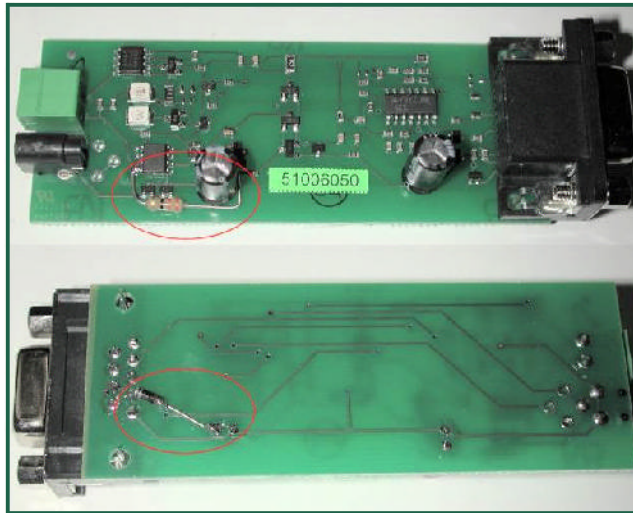
<http://zoffi.net/MOBAZI/MX690.htm>

Wem nun die vorgefertigten Samples nicht genügen, der kann einfach seine eigenen Sounds in den Decoder laden. Dazu benötigt man einmal den Programmer MXDECUP und das Soundladeprogramm von der ZIMO Web-

seite.

Bevor Sie Ihre eigenen Sounds in den Decoder laden können, prüfen Sie

- 1.) Die SW-Version des Decoders - muss mindestens 2.4 sein!
- 2.) Ob der Programmer MXDECUP die u.a. Änderungen (rot eingekreist) vorweist.

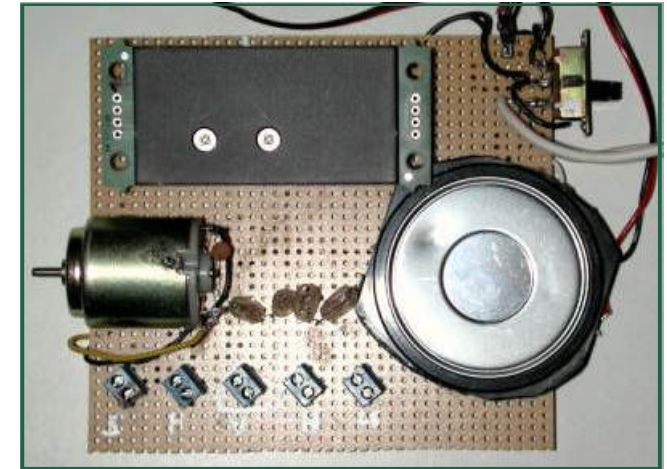


Gegebenenfalls bei ZIMO nachfragen.

- 3.) Das Soundladeprogramm installiert ist. Sowohl die Firmware für den Decoder, als auch das Soundladeprogramm finden sie gratis im Web unter:

<http://w3.zimo.at/web2003/content/decode.htm>

Zur Besoundung, Konfiguration und zum Testen, habe ich mir eine „Decodertesterplatine“ gebastelt. Über Buchsenleisten kann ich einen MX690 aufstecken, bzw. über Schraubklem-



men jeden anderen Decoder anschließen. An Eingängen sind vorhanden: Schiene, Motor, Licht vorne/hinten und Lautsprecher. Der Schalter dient zum Umschalten von Schiene (DCC) zum Programmer. So kann ich mit einem Griff, erst den Decoder besunden, dann gleich testen!

Wenn die erwähnten Voraussetzungen geschaffen sind, steht einem Sound-upload nichts im Weg.

Nun, das klingt ja alles sehr einfach, aber zuerst muss man passende Sounds überhaupt erst einmal haben!

Derzeit findet man im Web nur Sounds mit 11KHz - einfach, weil bisherige Sounddecoder keine höhere Samplingrate aufweisen. Natürlich kann man solche Sounds auch in den Soundkombidecoder von ZIMO hineinladen,

MX690 und seine Besoundung

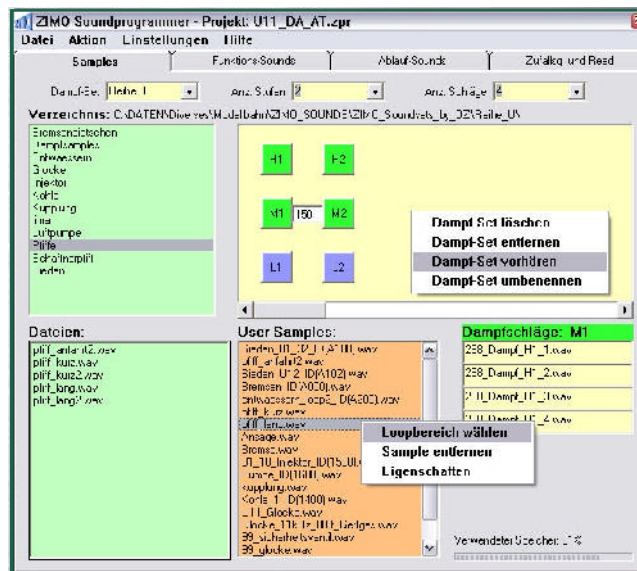
nur klingt dann der Sound auch nicht besser! Jetzt ist aber die Stärke des MX690 u.a. gerade seine Fähigkeit, Sounds mit 22KHz abzuspielen! Weshalb braucht man denn überhaupt diese 22KHz - bisher haben es ja auch Sounds mit 11KHz getan!? Nun, dann nehmen Sie mit einem einigermaßen guten Equipment unterschiedliche Dampflokpfiffe auf, wandeln diese einmal in 11KHz und das andere Mal in 22KHz um - spätestens dann wissen Sie, weshalb man diese 22KHz wirklich braucht. Vor allem bei den Höhen macht sich der Unterschied stark bemerkbar!

Da es aber, wie erwähnt, derartige Sounds kaum gibt, bleibt Ihnen nichts anderes über, als Ihre Wunschsounds selbst aufzunehmen. An technischem Equipment reicht im Grunde schon eine gute Videokamera, oder auch ein Minidiskrecorder - beide nehmen mit 44KHz 16 Bit Stereo auf, mehr als benötigt wird. Dann müssen Sie nur noch an den Ort des Geschehens fahren, sich mit dem Lokführer gut stellen, ihn um Ihre Wunschsounds bitten (Motor starten, anfahren, bremsen, Pfeifen/Hupen etc.) - das alles natürlich möglichst ohne Publikum, wegen der Nebengeräusche. Daheim angekommen, die Sounds in den Computer transferieren, nachbearbeiten und in decodergerechte Samples bringen. Ganz schön aufwändig! Nun jetzt wissen Sie, weshalb Sounds so teuer sind ...

Für das **Soundset der Reihe U** auf meiner Webseite für Sie gratis zum downloaden, habe ich rund 30 Stunden aufgewendet - ohne Ne-

benkosten, wie Nächtigung, Sprit etc.!

Wie Sie Sound bearbeiten und dergleichen mehr, wurde schon in den Ausgaben 4 und 5 beschrieben. Hier möchte ich mich speziell dem Soundprogramm von ZIMO widmen. Bietet es doch im Gegensatz zum Wettbewerb die umfangreiche Möglichkeit zum Probehören, nicht nur durch einfaches Abspielen der Sound-Samples, sondern durch realitätsnahe Wiedergabe des zu erwartenden Klangbildes der fahrenden Lok, bevor die Sounds in den Decoder geladen werden!



Sie rufen das Programm auf, öffnen und benennen ein neues Projekt, wählen dazu den Pfad aus, in dem sich alle Ihre Sounds befinden und bestätigen.

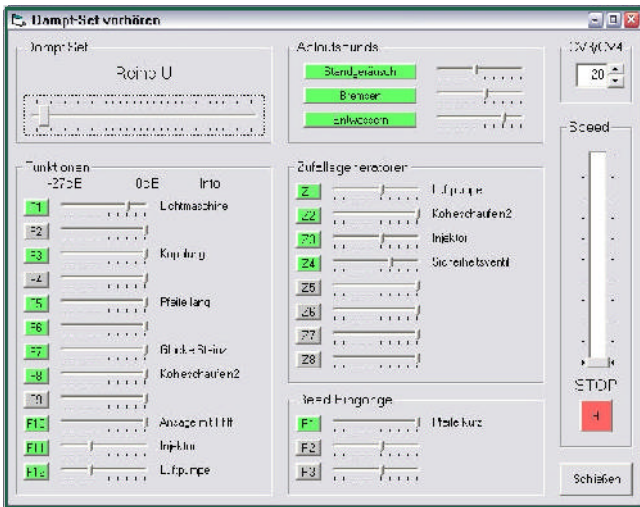
Links oben sehen Sie ein Fenster mit allen Sounds, bzw. Unterverzeichnissen, in denen die Sounds abgelegt sind (zum besseren Überblick empfiehlt sich das). Links unten scheinen dann alle Sounds auf, die sich im ausgewählten Pfad befinden. Um nun so einen Sound zuzuweisen, wird dieser mit Drag&Drop in das mittlere orange Fenster gezogen - fertig. Ähnlich bei den Dampfsets: Um eine .wav Datei einem Dampf-Set zuzuordnen muss diese im "Dateien" Fenster angeklickt und dann mit gehaltener linker Maustaste auf das entsprechende Feld (z.B. "M1") gezogen werden. 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.

Mehr darüber lesen Sie in der Hilfedatei zum

MX690 und seine Besoundung

Programm.

Alle zugewiesenen Sounds können durch „Rechtsklick“ in das „Dampfsetfenster“ über ein Popupmenü vorgehört werden.



Wenn Sie beim Zuweisen der Sounds die Informationen ausgefüllt haben, erscheinen diese Texte im Infobild.

Sie können nun jedes Soundevent anhören und dessen Lautstärke ändern um das gesamte Klangbild zu optimieren.

Besonders interessant ist die Möglichkeit, die Dampfschläge bei unterschiedlicher Geschwindigkeit mit unterschiedlichen Beschleunigungs- und Bremsverzögerungen vorzuhören.

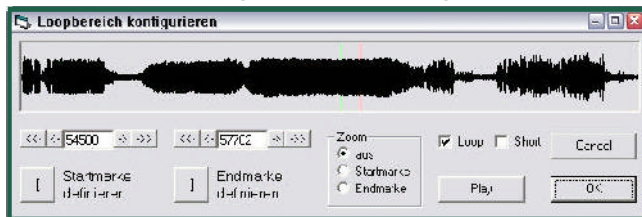
Man muss also nicht, wie derzeit beim Mitbe-

werb, das Soundset erst in den Decoder laden, dann unter realen Bedingungen anhören, u.U. feststellen, das war wohl nix, nochmals von vorn...

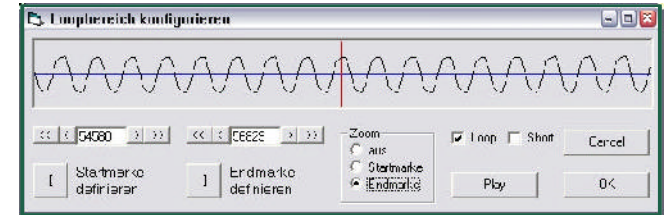
Abspieldauer und Soundwiederholungen (loop) - auch hier geht ZIMO einen anderen Weg, als der Mitbewerber. Während man andernorts einen Soundevent, wie z.B. den einer Dampfpeife in mehrere Scheibchen schneiden muss um einen Beginn, einen Loopteil und ein Ende zu haben, kann ein derartiger Event bei ZIMO ein zusammenhängendes Ereignis bleiben. Der Start- und Endpunkt eines Loops wird direkt im Programm definiert.

Durch Rechtsklick auf den gewünschten Soundevent erscheint ein Popupmenü, mit dem man den Loopbereich wählen kann.

Es öffnet sich anschließend ein Fenster, das den Sound grafisch darstellt. Hier kann man nun die Start- und Endmarke definieren. Wobei man hier auf die Millisekunde genau die Ein- und Ausstiegspunkte festlegen kann.



Trotzdem ist es noch eine gewaltige Spielerei, die Punkte so zu wählen, dass der Loopbereich auch ordentlich klingt.



Wenn man im Feld „Short“ ein Häkchen setzt, ist der Sound an jeder beliebigen Stelle unterbrechbar. D.h. also, ein Sound wird nur solange gespielt, wie die entsprechende Funktionstaste aktiv ist - das setzt natürlich voraus, dass man am Fahrpult die Tasten auf Impulsbetrieb setzen kann - was nicht alle Zentralen und Fahrpulte können.

Was derzeit noch fehlt, ist die Möglichkeit mehrere Soundevents hintereinander mit nur einer Funktionstaste abrufen zu können. Dies wird z.B. wichtig beim Starten eines Dieselmotors. Wenn der Sound eingeschaltet wird, muss erst der Motor starten, um dann in den Leerlauf zu wechseln (Sample1 abspielen, wenn fertig, Sample2 abspielen und loopen). Ebenso wäre diese Funktionalität auch schon derzeit willkommen, um einen Anfahrtpfiff zu hören. Die Möglichkeit ein Sample von unterschiedlichen Funktionstasten aufrufen und dabei jedes Mal unterschiedliche Start- und Endpunkte, sowie Loopbereich definieren zu können, wäre auch wünschenswert.

Text & Bilder (-OZ-)