

MakeSound2 (MD Prog2) версии 3.x.x



Версия 3.x.x программы MakeSound2, входящая в состав системы настройки декодеров MD Prog2 имеет новые возможности:

- Увеличено кол-во звуковых таблиц для дополнительных звуков с 17 до 62
- Увеличено кол-во загружаемых в проект звуковых файлов со 100 до 255
- Добавлена возможность создавать дополнительную звуковую схему, включаемую по функциональной кнопке. Ранее можно было только включить определенный звук.

Список звуковых таблиц в makeSound2 версии 2 (17 таблиц)

Звуковая схема двигателя		Доп. схема	Доп. звуки	Тормозные колодки	Переключение передач	Параметры		
Доп. Звук 1	Доп. Звук 2	Доп. Звук 3	Доп. Звук 4	Доп. Звук 5	Доп. Звук 6	Доп. Звук 7	Доп. Звук 8	Доп. Звук 9
Доп. Звук 10	Доп. Звук 11	Доп. Звук 12	Доп. Звук 13	Доп. Звук 14	Доп. Звук 15	Доп. Звук 16	Доп. Звук 17	

Список звуковых таблиц в makeSound2 версии 3 (62 таблицы)

Звуковая схема двигателя		Доп. схема	Доп. звуки	Тормозные колодки	Переключение передач	Параметры		
Доп. Звук 1	Доп. Звук 2	Доп. Звук 3	Доп. Звук 4	Доп. Звук 5	Доп. Звук 6	Доп. Звук 7	Доп. Звук 8	Доп. Звук 9
Доп. Звук 10	Доп. Звук 11	Доп. Звук 12	Доп. Звук 13	Доп. Звук 14	Доп. Звук 15	Доп. Звук 16	Доп. Звук 17	Доп. Звук 210
Доп. Звук 211	Доп. Звук 212	Доп. Звук 213	Доп. Звук 214	Доп. Звук 215	Доп. Звук 216	Доп. Звук 217	Доп. Звук 218	Доп. Звук 220
Доп. Звук 221	Доп. Звук 222	Доп. Звук 223	Доп. Звук 224	Доп. Звук 225	Доп. Звук 226	Доп. Звук 227	Доп. Звук 228	Доп. Звук 229
Доп. Звук 230	Доп. Звук 231	Доп. Звук 232	Доп. Звук 233	Доп. Звук 234	Доп. Звук 235	Доп. Звук 236	Доп. Звук 237	Доп. Звук 238
Доп. Звук 239	Доп. Звук 240	Доп. Звук 241	Доп. Звук 242	Доп. Звук 243	Доп. Звук 244	Доп. Звук 245	Доп. Звук 246	Доп. Звук 247
Доп. Звук 248	Доп. Звук 249	Доп. Звук 250	Доп. Звук 251	Доп. Звук 252	Доп. Звук 253	Доп. Звук 254	Доп. Звук 255	

Создание дополнительной звуковой схемы

В 3-й версии стало возможно объединять несколько звуковых таблиц в схему, при этом изменение воспроизводимого звука (смена таблицы) может происходить в зависимости от скорости.

Пример дополнительной схемы:

The image shows three instances of the 'Sound Table' configuration window, labeled 'Звуковая таблица № 2', 'Звуковая таблица № 3', and 'Звуковая таблица № 4'. Each window has a 'Название' (Name) field and a 'Параметры' (Parameters) section. Red arrows indicate the sequence of sound playback: from table 2 to table 3, and then from table 3 to table 4.

Таблица №	Название	Max скорость	Min скорость	Max ускорение	Max замедление	Окончание	Ускорение звука проигрышей	переход на таблицу №
2	Стоянка	1	0	0	0	----->	0	3
3	Скорость 1-40	40	1	0	0	----->	0	4
4	Скорость 41-80	80	39	0	0	----->	0	5

В этом примере показана часть схемы, левая таблица будет воспроизводиться во время стоянки, когда скорость < 1, как только локомотив начнет движение произойдет переход на вторую таблицу (средняя на схеме), у этой таблицы также указаны границы воспроизведения: минимальная скорость: 1 и максимальная: 40, таким образом, если локомотив остановится – снова будет воспроизводиться левая таблица, а если скорость превысит 40, то начнет воспроизводиться правая таблица и т.д.

Чтобы поместить название таблицы в поле «переход на таблицу», на которую произойдет переход при превышении указанного параметра (Max и Min. Скорости в примере выше) просто перетащите нужную таблицу мышкой в соответствующее поле.

Чтобы назначить включение этой схемы определенной функциональной кнопке, необходимо первую таблицу схемы поместить в список «Включение звуков»:

Включение звуков		
	вперед	назад
F1	M to S	M to S
F2	Стоянка	Стоянка
F3		

Включение таблицы «Стоянка» когда нажата F2

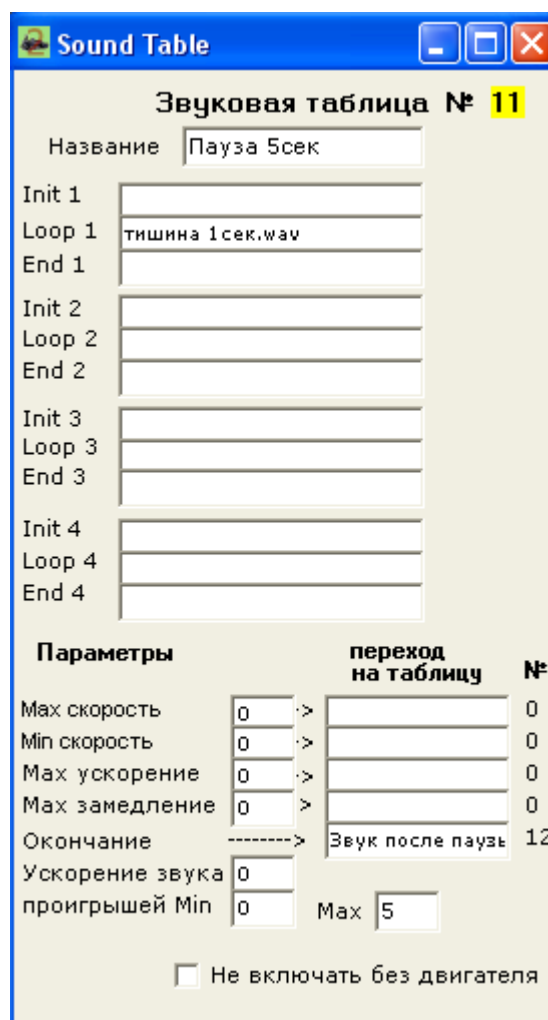
В отличие от основной схемы двигателя для дополнительных схем нельзя использовать переходы на другую таблицу по ускорению или замедлению.

Совет.

Если нужно сделать так, чтобы в какой-то момент вообще никакой звук не проигрывался, тогда достаточно включить в таблицу звуковой файл тишины.

Совет.

Как сделать паузу перед включением какого либо звука. Допустим, мы хотим, чтобы переход на вторую таблицу происходил не сразу, как только локомотив начинает движение, а через некоторую паузу. Тогда в схему, между первой и второй таблицей нужно вставить еще одну. В поле первый цикл этой таблицы поместить файл с одной секундой тишины и в окошке Max указать кол-во проигрывания: 5 раз. По окончании воспроизведения такой таблицы произойдет переход на таблицу, указанную в поле «Окончание--->»



Переход на версию 3.x.x

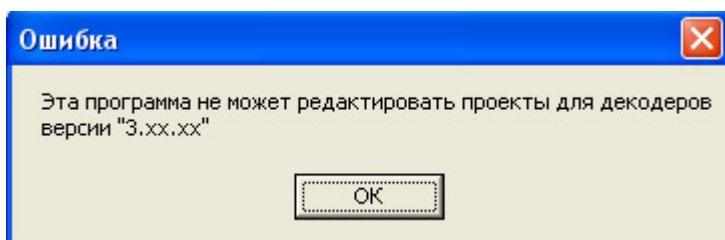
Чтобы использовать новые возможности, появившиеся в 3-й версии MakeSound2 необходимо, чтобы звуковой декодер также имел версию софта (firmware) не ниже 3. В этом документе все сказанное относится к звуковым декодерам SoundGT2 и SoundGT2 micro.

В любой из указанных декодеров, не зависимо от даты выпуска, можно загрузить 3-ю версию firmware. Для этого требуется программатор MD Prog2 любой версии.

Приведенная ниже информация будет полезна только тем, кто самостоятельно загружает или создает звуковые проекты.

При загрузке звукового проекта вы, вероятно, столкнетесь с одной из ситуаций:

- 1) При попытке открыть новый звуковой проект вы видите сообщение:

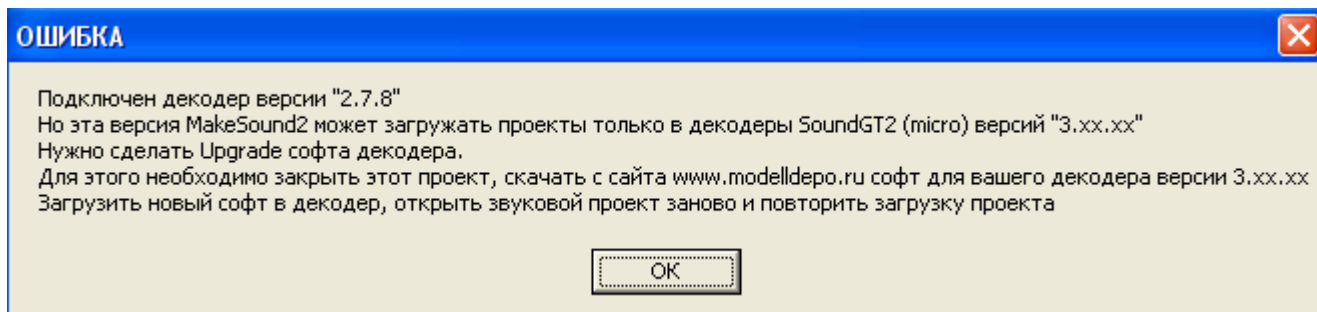


Это означает, что вы пытаетесь открыть звуковой проект созданный программой MakeSound2 версии 3, но ваша программа более ранней версии.

Решение: Скачайте с сайта www.modelldepo.ru последнюю версию MakeSound2.

Ссылка на страницу: http://www.modelldepo.ru/dcc/index.php?current_folder=51

- 2) При попытке «установить связь» или «загрузить звук в декодер» вы видите сообщение:



Это означает, что вы пытаетесь загрузить проект версии 3 в декодер со старым firmware,

Решение: Скачайте с сайта www.modelldepo.ru последнюю версию софта (firmware) декодера, это должна быть версия не ниже 3 (первая цифра версии). Для декодеров SoundGT2 и SoundGT2 micro используются разные прошивки. В составе инсталляционного пакета MakeSound2 есть 3-я версия firmware (в ZIP архиве в папке soft), вы можете ее использовать, но вполне вероятно, что она не является последней.

Закройте звуковой проект, если он открыт (это важно), установите связь и загрузите новый софт в декодер. После этого вы сможете снова открыть и загрузить этот звуковой проект.

Инсталляция

Запустите инсталляционный пакет MakeSound2 (файл с названием «*setup MD_Prog2 Vx.x.x.exe*»)

Для ОС WindowsXP и более ранних можете установить программу в рекомендуемую папку C:/Programm Files/ModelLdepo/MD_Prog2

Для систем Windows Vista, Win7, Win8 желательно выбрать другую папку, не входящую в Programm Files,

В противном случае при запуске программы система будет постоянно запрашивать разрешение на внесение изменений этой программой.

После выбора папки инсталляция будет выполнена полностью автоматически.

Известные проблемы

В системах Win7, Win8 возможно некорректное отображение графического интерфейса программы, если в параметрах экрана выбрано масштабирование размера элементов.

Если вы видите, что один или несколько компонентов перекрывают другие, то откройте:

«Панель управления» -> «Экран»: Выберите – 100%


Изменение размера всех элементов

Вы можете увеличить размер текста и других элементов на рабочем столе, выбрав один из этих параметров. Чтобы временно увеличить только часть экрана, используйте [экранный лупу](#).

Мелкий — 100%

Средний — 125% (по умолчанию)

Крупный — 150%



Пользовательские параметры размера

Изменение только размера текста

Вам не обязательно изменять размер всех элементов рабочего стола — можно изменить только размер текста определенного элемента.

Заголовки окон 11 Полужирный

Если вам нужно только загрузить уже готовый проект в декодер – вы можете не менять масштаб, даже если в вашей системе он не 100%, масштабирование влияет только на внешний вид программы, но никак не влияет на ее работу.

Вопросы и ответы:

Вопрос: Я работаю с MakeSound2 3-й версии, я открыл звуковой проект, ничего в нем не менял, но когда я хочу закрыть программу, она предупреждает, что проект был изменен и его необходимо сохранить. Зачем ?

Ответ: При открывании программой MakeSound2 версии 3 проектов версий 2 или 1 программа автоматически конвертирует эти проекты до версии 3, поэтому, если вы открыли такой проект, но даже если вы не вносили никаких изменений – при закрытии проекта программа выдаст предупреждение о необходимости сохранения файла.

Вы можете не сохранять проект, если не меняли его, но тогда при закрытии каждый раз программа будет просить сохранить его.

Если вы ответите «да» то программа сохранит проект в формате 3-й версии и предупреждений больше не будет.

Вопрос: Я сделал upgrade софта декодера до версии 3, после этого при попытке загрузить в него тот же звуковой проект который был до upgrade, я получаю сообщение «в декодере недостаточно памяти для загрузки этого проекта...»

Ответ: Проект 3-й версии занимает во флэше декодера чуть больше место, всего на 9КБ, поэтому Если, например, проект был создан в расчете на декодер с 16Mb памяти и при этом была использована вся (или почти вся) память, то при открытии такого проекта MakeSound2 автоматически увеличит требование к памяти на 1 ступень, в данном примере с 16Mb до 32Mb (или с 8Mb до 16Mb)

При этом если в вашем декодере не будет требуемого кол-ва памяти, вы не сможете его загрузить в декодер. В этом случае вы можете: либо использовать другой декодер с требуемым кол-вом памяти, либо уменьшить размер проекта, удалив один или несколько коротких файлов.

Данная ситуация крайне маловероятна, но все таки возможна.