



# ニュースレター

VOLUME 23 - NO.4

7月-8月 2011

編集 : Dr. Tom Catherall

[訳者より]翻訳時点(2021.08)で、技術的・話題的に旧聞に属すると思われる部分は、フォントを薄い色としています。

## New CS2 System Available

CS2のアップグレードは定期的に利用できます。バージョン1.6.2は、このニュースレターの発行時点での最新のソフトウェアです。現時点では、アップグレードは直接ダウンロードでのみ利用できます。それはまだウェブアップグレードリストに載っていません。直接ダウンロードは、イーサネットケーブルでCentral Stationをインターネット上にあるサーバーに接続することによって行われます。新しいアップグレードでは、データベースにロコが追加され、新しいハードウェアに対してCS2が最新の状態に保たれ、バグが修正され、このニュースレターで説明されている「ファンクションマッピング」などの新機能が追加されます。

## CS 2用電源入力ケーブル

CS2の新ユーザーから、電源入力ケーブルの品番の問合せがありました。このケーブルは、CS2側端が4ピンDINプラグで、もう一方の側がトランス用プラグで、品番は、120722 です。

**【訳者補足】** CS3は交流トランス使用を認められていないので、このケーブルは原則使用しません。

## Infrared 6070/6071

6070や6071赤外線コントローラーなどの古い機器を使用している一部のユーザーは、これらのデバイスをConnect6021ユニットに接続したいと考えていました。古いデバイスを6021に接続してからConnect6021を介してCS2に接続することは可能ですが、6070/6071などのデバイスを機能させるには、6021の背面にあるすべてのスイッチをオフに設定する必要があります。

## iPad/ipod/iPhone Appsのヒント

DigitalClubのメンバーの1人であるChris Sheltonが、iPadアプリの接続方法を説明するYouTubeビデオを作成しました。あなたはそれを見ることができます :

<http://www.youtube.com/user/SwissRailsInAlabama?feature=mhum#p/a/u/2/oDifaGEQmjU>

## mfx機関車の“プログラミングレール”上での登録について

新しい "mfx" 機関車を入手してレイアウトに置き、CS2に登録する場合は、**プログラミングレールを使用しないでください。**

CS2のプログラミングレール上で新しい機関車を登録しようとする、機関車が「ハングアップ」し、mfxコントローラーまたはアドレスによる制御ができなくなります。メインレール上では問題なく登録できます。この問題を引き起こすのはプログラミングレール用フィーダー出力だけです。機関車をMobile Stationで登録してからであれば、CS2のプログラミングレール上で登録することはできます。問題となっているのは、「箱から出してすぐの」新しいmfx機関車をCS2のプログラミングレールに載せる場合だけのようです。

CS2のプログラミングレール上でmfx機関車を登録しようとした多くの顧客から電話を受けた後、私はいくつかの実験を行いました。以下は実験でわかったことです：

- 事実1：これは、「箱から出してすぐ」の真新しい機関車でのみ発生します。
- 事実2：最初にメインレール上に置くと登録され、後でプログラミングレール上で登録しても問題は発生しません。
- 事実3：登録後、CS2から消去してから、プログラミングまたはメインレールに置く場合は登録されます。
- 事実4：最初にプログラミングレールでmfx機関車を登録すると、ハングアップします。
- 事実5：「ハングアップ」した場合、CS2メインレール上またはMS2で登録しようとしたり、6021でアドレス指定しても応答しません。「死んでいる」ように見えます。
- 事実6：「ハングアップ」した場合、CS1に登録するとクリアされ、事実3に記載されているようにCS2の両レール上で登録できます。

私は考えました、なぜ「箱から出して」真新しい時だけなのか？

- 箱に入れる前に工場ですべての作業は何か？
- アナログトランスによる簡単なテストか？
- 6021でアドレス指定して行われている試走テストか？



図1 6021を使用した新しい機関車のテスト

さらなるテストと調査の結果...

- 事実7：アナログトランスでの動作後、機関車はプログラミングレール上で登録されます。
- 事実8：6021でアドレス指定して動作後、CS2のプログラミングレール上で登録しようとする「ハングアップ」します。

...事実6に戻る。

この実験を数回繰り返しましたが、同じ結果が得られました。

結論：機関車は梱包する前に6021でテストされているようで、新しいデコーダーの中には、最初の登録のためにCS2のプログラミングルールに載せると「ハングアップ」するものがあります。

## CS2でのファンクションマッピング

### ファンクションマッピングとは何か？

機関車を制御するために使用されるデジタルデコーダーには、その機関車の動作特性を記録する「設定変数(CV)」が入ったメモリがあります。設定変数または"CV"は、機関車アドレス、速度特性、ファンクション割り当て、およびその他の多くの特性の記録を保持します。

デコーダーに「CV表」がある場合は、ある値(アドレスなど)のあるCV(CV1など)に入れることができ、デコーダーは常にその情報に反応します。アドレスを変更したい場合は、CV1の値を変更します。デコーダーのすべての機能・特性についても同じことが言えます。機関車の最高速度が気に入らない場合は、CV5の値を変更します。

ライト、サウンド、またはAUX出力を調整するために個々のCVを変更することは複雑になるため、CSの機能として「ファンクションマッピング」が作成されました。これにより、好きなファンクションに好きな機能・特性をグラフィカルに簡単に割り当てることができます。ユーザーがグラフィカルに機能・特性を割り当てると、CSが適切な値を適切なCVに書き込みます。ファンクションマッピングにより、ユーザーはファンクションを「微調整」することもできます。ファンクションには瞬間的出力のものもあれば、継続出力のものもあります。たとえば、ライトは継続的で、ホーンは瞬間的である必要があります。オンにすると一定時間だけ出力するモードもあるので、ホーンを一定時間吹鳴することができます。機関車が前進か後退かによりファンクションを起動することもできます。これにより、機関車が「重連」の先頭にあるときにテールライトをオフにすることができます。ライトを、フラッシュ、ストロボ、ズーム、ジャイロ、マーズなどに「小変更」することもできます。

60212 Central Stationはこの便利なファンクションマッピングを装備しましたが、CS2システムソフトウェアの最初のバージョンにはありませんでした。CS2ではCVの広範な編集が可能でしたが、これまでファンクションマッピングはありませんでした。システムソフトウェア1.40以降では、すべてファンクションマッピングが使用できます。System 1.5xはいくつかのバグを修正し、iPadおよびMärklinカタログアプリでも使用できるようにしました。そして今、システム1.6.2が利用可能になり、ファンクションマッピングが改善されています。

### 使用法

ファンクションマッピングは、mfx機関車でのみ可能です。DCCおよびfx機関車にもCVがあり、プログラムできますが、「昔ながらの」方法で行う必要があります。つまり、デコーダーのCV表の情報を調べて、どのCVがどの機能を制御するかを知る必要があります。mfx機関車は、CSによってこの作業を代行します。機関車がfxかmfxかどうかわからない場合は、mfxがCS内蔵データベースに表示されないことで判断してください。また、fx機関車のリストは2009年7月～8月のデジタルニュースレターにありました。

機関車が登録されたら、編集する機関車の工具ボタンをクリックします(図2)。青い編集画面が表示されます(図3)。この編集画面では、速度、加減速遅延、音量を変更できます。また、機関車名、アドレス、機関車イメージを変更することもできます。また、ファンクションアイコンを変更することもできますが、ファンクション番号や機能・特性は変更できません。これを行うには、ファンクションマッピングに移動する必要があります。編集画面でもう1つ重要なものは、"Rst" ボタンです。これはデコーダーのリセットであり、値08をCV8に入力するのと同じです。機関車を工場出荷時の設定にリセットします。



図2 コントローラー画面

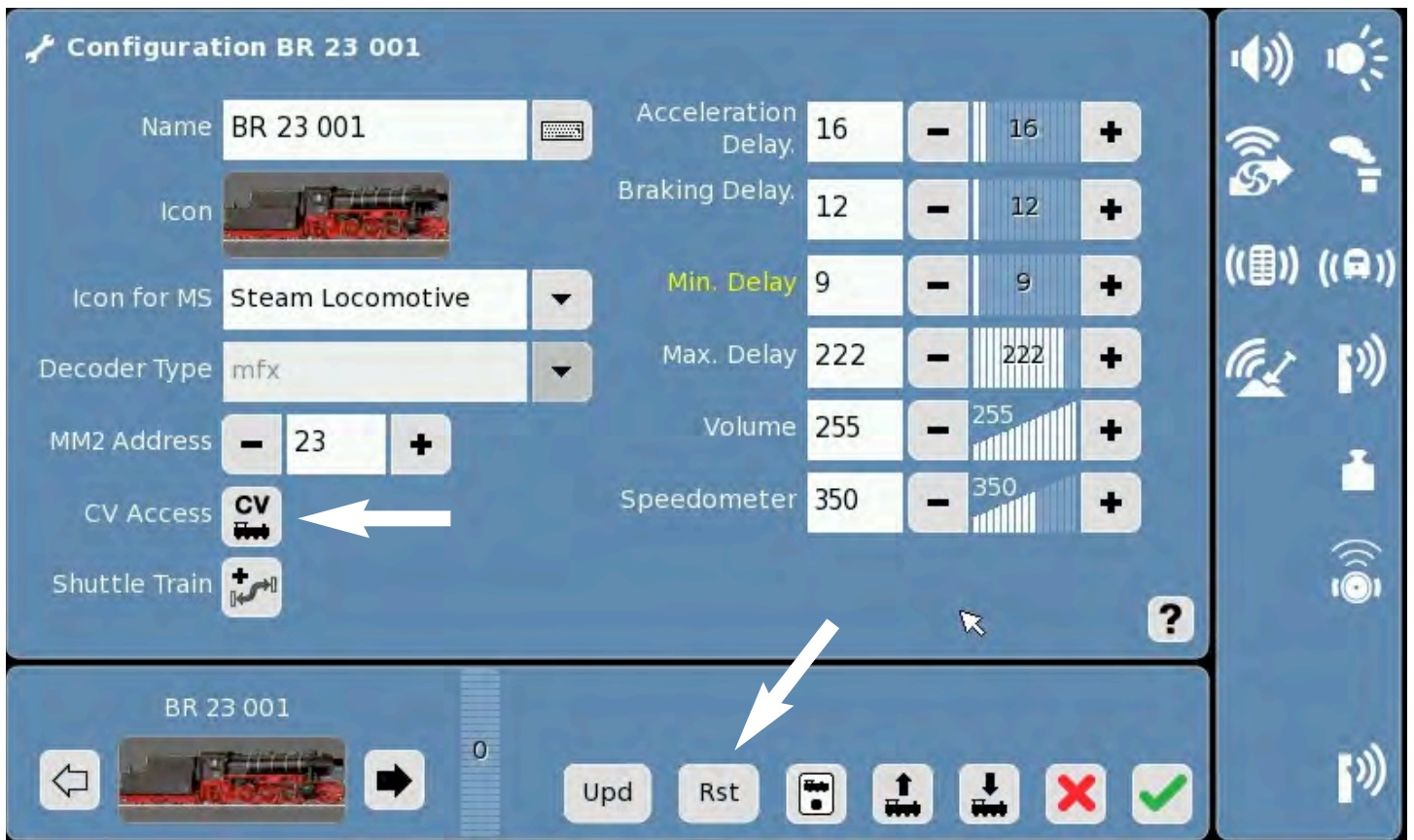


図3 青い編集画面

ファンクションマッピングを行うには、最初に左側の "CV" ボタンをクリックします(図3)。これにより、機関車デコーダーに保存されているすべてのデータをCSに読み込むプロセスが開始されます。このプロセスについては、以前のニュースレターで説明されています。データは、"Root"、"Motor"、"Legacy" などのセクションにグループ化されています(図4)。データ読み込みが終了したら、ファンクションアイコンのどれかをクリックして、ファンクションマッピングを開始できます。図5に示す画面が表示されます。この例では、ヘッドライトアイコンが選択され、"Test" ボックスに表示されていることに注意してください。また、画面の下部に "+" ボタンと "-" ボタンがあることにも注意してください。



図4 CV 画面

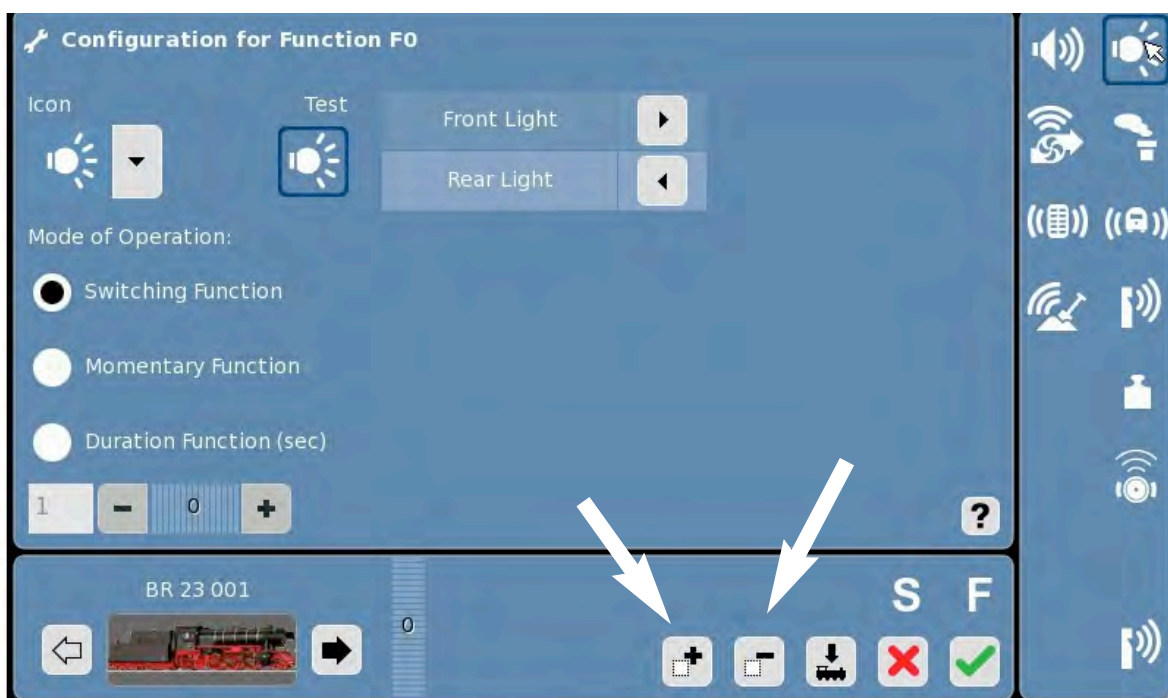


図5 ファンクションマッピング画面



機能を選択した後、プルダウンメニューの右側にある矢印でその方向を指定できます。機能をアクティブにするために、前進方向、後退方向、または両方向から選択できます。ライトを選択した場合は、明るさとして“Standard(標準)”または“Dimmer(調光)”を選択できることに注意してください。“Effect(効果)”を選択すると、ライトの動作を変更できます。選択肢を図9に示します。機関車が後退になっているときに警告として赤いテールライトを点滅させるなど、これらを試すのは楽しいことです。混乱した場合でも、心配しないでください。青い編集画面の“Rst” ボタンを押して、デコーダーをリセットしてください。

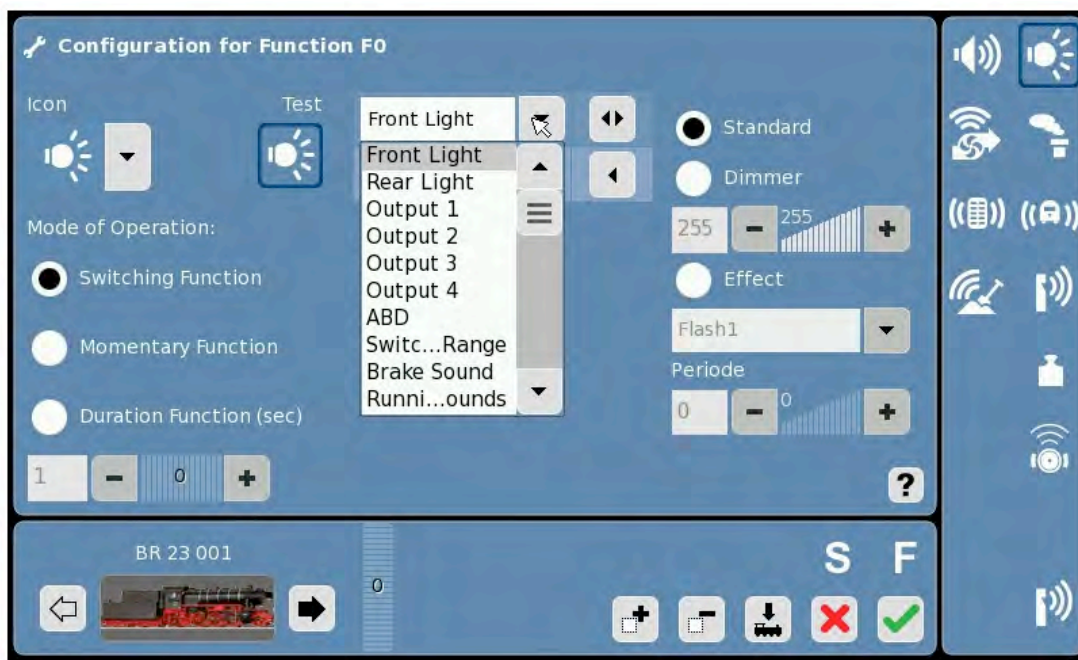


図7

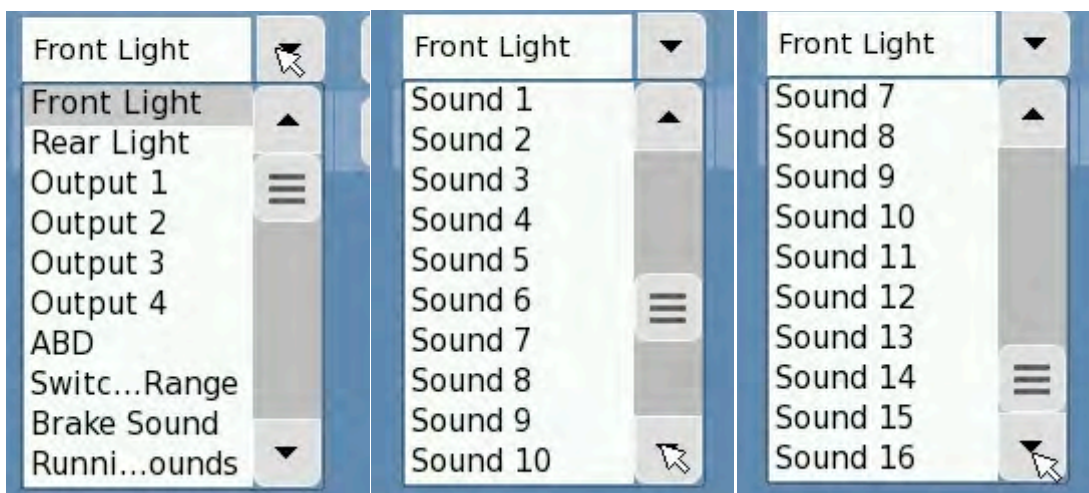


図8

ファンクションの場所(ファンクション番号)を変更するには、次のことを忘れないでください

1. 工具ボタンを押して、青い編集画面に移動します。
2. "CV" ボタンをクリックします。
3. 編集するファンクションアイコンの位置を選択します。
4. そのアイコンの "+" または "-" のいずれかのボタンをクリックします。
5. "+" で追加する場合、次のようになります。
  - a. アイコンを選択してください
  - b. 機能を選択します
  - c. 機能特性 (タイミング、走行方向、効果) を選択します
6. 機関車へ変更を書き込みします。
7. 試してみてください。

ファンクション3と4を入れ替えたい場合は、最初にそれらの1つ(ここではf3)を消去し、次にf4の設定内容を空いたf3のスペースに追加します。次にf4を消去し、f3の機能内容を空いたf4のスペースに設定します。消去する必要はないかもしれませんが、 "+" をクリックして相互に上書きするだけでうまくいく場合があります。

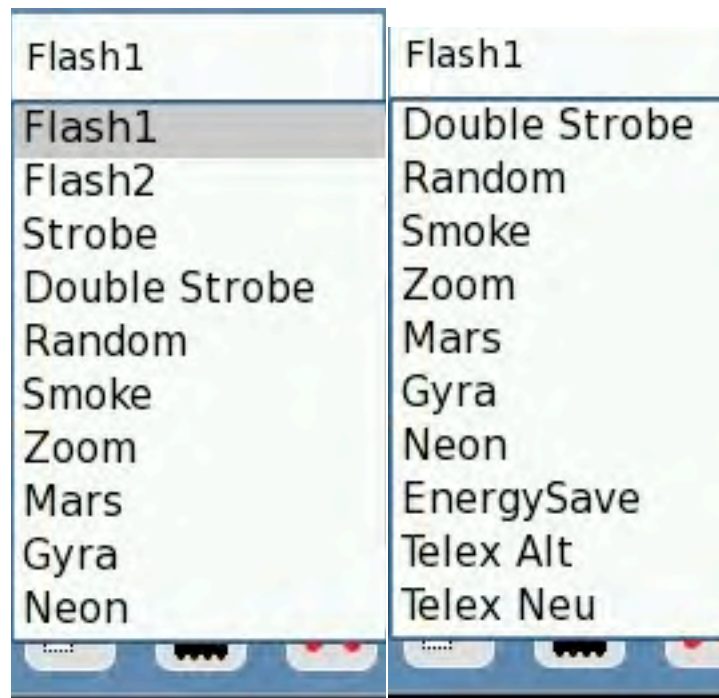


図9