

Central Station 3

deutsch Seite 2
english page 41

français page 79
nederlands pg. 118

märklin
digital



Central Station 3

märklin
digital



Aufbauen und starten	2
Grundfunktionen und Anschlüsse	4
Bedienung Schnelleinstieg	5
Import von CS2-Daten Aktualisierung der CS3	6
Einleitung Technische Daten	7
Fahren	8
Auswählen und fahren	9
Lokliste: Loks sortieren und suchen	10
Loks manuell hinzufügen	11
Lokeinstellungen bearbeiten Lokkarte	12
Konfigurieren CV-Werte ändern	13
Artikelliste bearbeiten	15
Magnetartikel hinzufügen	16
mfX-Artikel suchen	19
Magnetartikel suchen und sortieren	19
Gleisstellbild bearbeiten	20
Gleisstellbild aufbauen	21
Drehmodus	22
Verbindungsmodus	23
Artikel- und Flächenauswahl	25
Areal erstellen Auswahl auf Platte verschieben und kopieren	26
Weichen und Signale schalten	26
Ereignisse erstellen und bearbeiten	27
Ereignisse hinzufügen Automatisieren von Abläufen	28
Sortieren Aufnahme-funktion benutzen	29
Lokabläufe programmieren Steuerung über Rückmeldekontakte	30
Systemeinstellungen	31
Systemeinstellungen aufrufen und ändern	32
Update per USB-Stick	35
SD-Karte: Erweiterung des internen Speichers	35
Importieren von Lokbildern per Webbrowser	35
CS3 Bildschirm Server	36
Anhang	
Verfügbare Funktions-Piktogramme	37
Systemarchitektur: CS3 und CS3 plus	38

Folgende Komponenten werden zum Start benötigt

Schaltnetzteil 60061 (60 VA; für Märklin H0, Trix H0 und Minitrix) oder Schaltnetzteile 60101 bzw. 51095 (100 VA; für Märklin Spur 1 bzw. LGB), Central Station 3, Gleisanschlusskabel, Gleisanlage, Rollmaterial und/oder Magnetartikel.

Es können ausschließlich die aufgeführten Schaltnetzteile an der CS3 verwendet werden. Transformatoren sind nicht mehr zulässig.

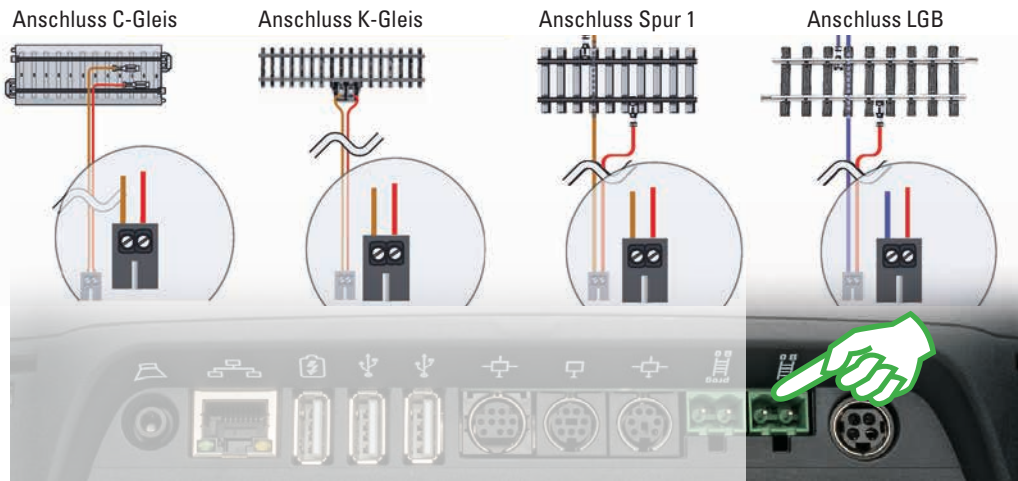
Verbinden Sie die Teile gemäß nachfolgender Illustrationen. Zuerst verbinden Sie die Central Station mit der Modelleisenbahn-Anlage, dann schließen Sie das Schaltnetzteil an und verbinden es schließlich mit einer Haushaltssteckdose.

Anschluss Stromversorgung
Central Station



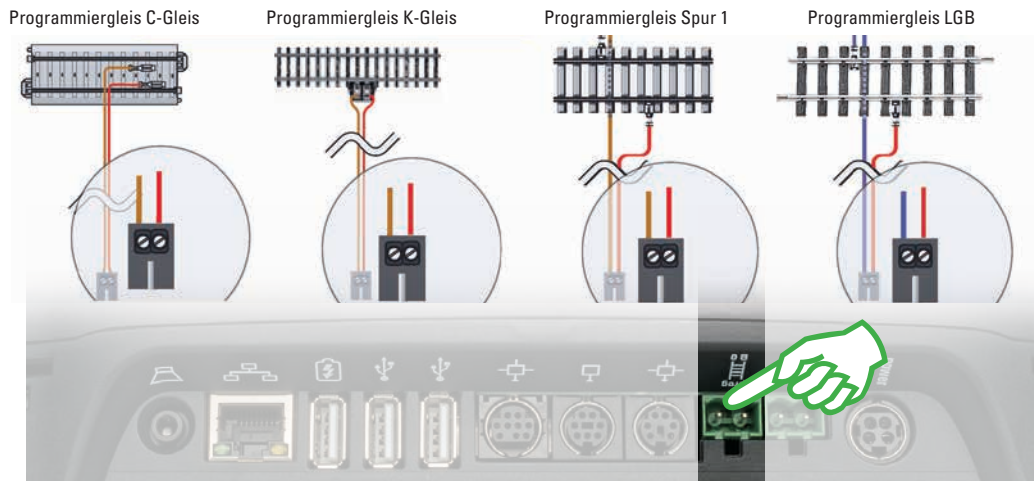
Anschluss an eine Anlage

Auf richtige Polarität achten: Rot = Bahnstrom (B), Braun/Blau = Masse (0)

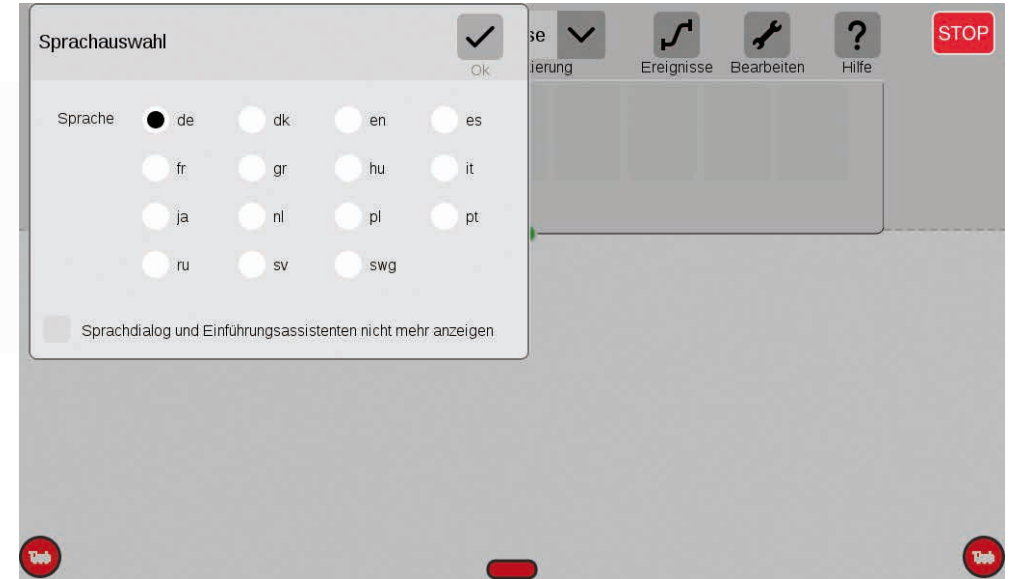


Anschluss an Programmiergleis

Das Programmiergleis darf keinen direkten elektrischen Kontakt zur Anlage haben und es dürfen keine weiteren Verbraucher (z.B. Beleuchtung, Weichendecoder, beleuchteter Prellbock usw.) angeschlossen sein. Es wird benötigt zum Auslesen, Programmieren und Bearbeiten von Fahrzeugen im DCC- oder Motorola(MM2)-Format. Für die Anmeldung von mfx-Loks ist kein Programmiergleis nötig.



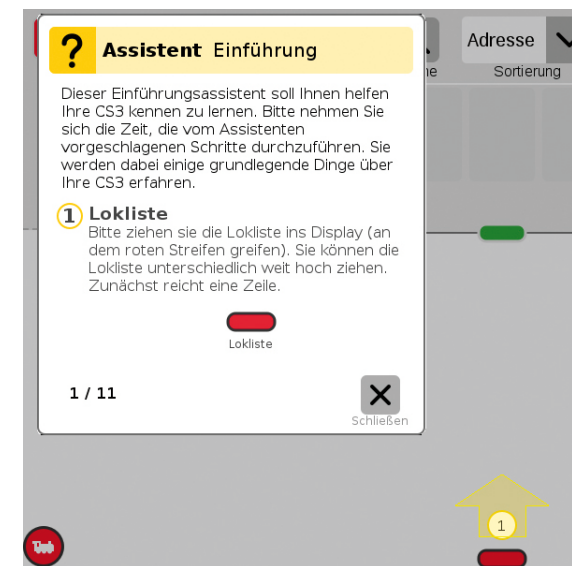
Sprache wählen / Einführungsassistent



Nach dem Einschalten begrüßt die CS3 Sie mit dem Sprachauswahl-Dialog (Bild oben). Hier können Sie die Sprache der Benutzeroberfläche einstellen. Die deutsche Sprache ist bereits vorausgewählt. Bestätigen Sie Ihre Auswahl mit Fingertipp auf „Ok“.

Anschließend erscheint der Einführungsassistent (Bild rechts), der Ihnen grundlegende Bedienschritte der CS3-Bedienoberfläche mit Hilfe von mehreren Kurz-Übungen vorstellt.

Tipp: Arbeiten Sie den Einführungsassistenten zu Beginn in jedem Fall einmal durch. Damit bei späteren CS3-Starts der Sprachauswahl-Dialog und der Einführungsassistent nicht mehr automatisch starten, aktivieren Sie im Sprachauswahl-Fenster die Option „Sprachdialog und Einführungsassistenten nicht mehr anzeigen“. In den Systemeinstellungen können Sie diese Entscheidung jederzeit rückgängig machen (siehe Seite 32).



Grundfunktionen und Anschlüsse

1

Großes Display mit hochauflösendem Farbbildschirm inklusive Touchscreen – alle Funktionen sind per Fingertipp schaltbar.

2

Das Gleisbild steht im Mittelpunkt der CS3 und liefert die wichtigsten Infos über den aktuellen Zustand der eigenen Anlage.

3

Zwei Fahrpulte (links und rechts) sind in der Grundeinstellung sichtbar.

4

Die zentrale Stop-Taste dient gleichzeitig als „Not-Aus“ – in kritischen Fahrsituationen wohl die wichtigste Funktion der Central Station 3.



5

Der Umschaltbereich: Von hier aus gelangt man in die verschiedenen Grundmenüs. Einen Punkt antippen und das neue Menü erscheint.

6

Praktisch: Die Geschwindigkeit lässt sich nun per Fingergeschwindigkeit über ein vertikales Balkendiagramm regeln.

7

In Reihen zu je acht Positionen werden die Funktionen der einzelnen Loks angezeigt. Sie lassen sich durch einen Fingertipp aktivieren.

8

Über den Drehregler lässt sich die Geschwindigkeit ebenfalls steuern. Optisch wird die Änderung im Balkendiagramm (grün) angezeigt.



Die CS3 plus verfügt zudem an der Unterseite über einen direkten S88-Anschluss

Steckplatz für Chipkarte mit Lokdaten

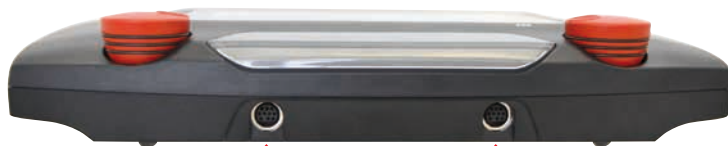
Anschluss Netzwerk/PC

USB-Anschlüsse zum Datenaustausch

Märklin CAN-Bus Eingang (6-polig)

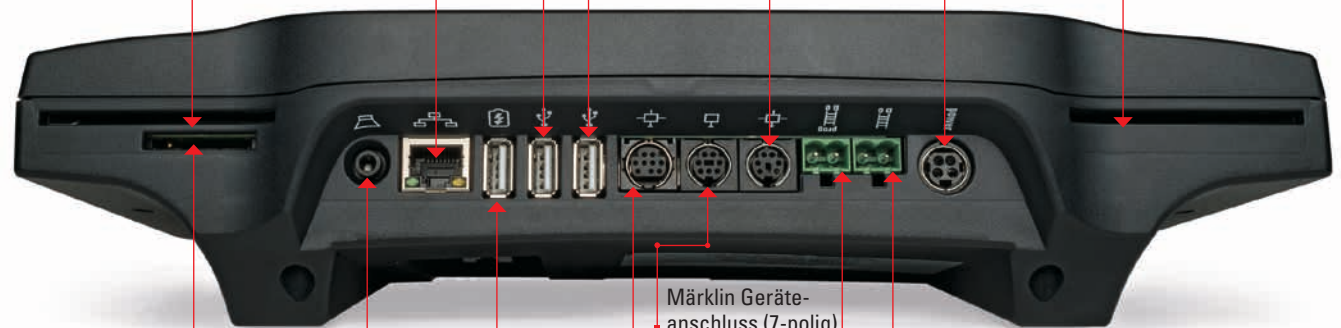
Anschluss Netzteil

Steckplatz für Chipkarte mit Lokdaten



Ausgang Mobile Station

Ausgang Mobile Station



Slot für SD-Speicherkarte (max. 32 GB)

Anschluss Lautsprecher/Kopfhörer

USB-Anschluss zum Laden von Geräten

Märklin Geräteanschluss (7-polig)

Märklin CAN-Bus Ausgang (9-polig)

Hauptgleis
Programmiergleis

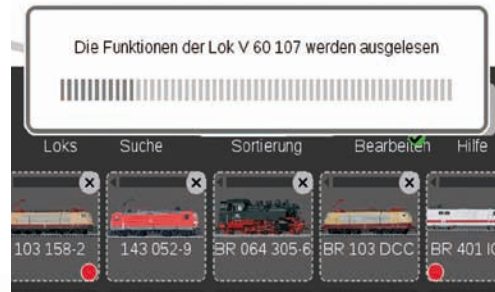
Bedienung | Schnelleinstieg

Antippen und Wischen: Arbeiten mit dem Touchscreen



Ziehen und zoomen: Dank des hochauflösenden Touchscreens genügen einfache Berührungen, um das Gerät zu bedienen – wie bei Smartphone oder Tablet. Um z. B. das Gleisbild zu vergrößern, zieht man es mit Daumen und Zeigefinger „auseinander“.

Anmelden von mfx-Loks



Aufstellen: Die mfx-Lok vollständig auf das Gleis stellen. Die Anmeldung von mfx-Loks ist sowohl auf dem Haupt- als auch auf dem Programmiergleis möglich.



Einlesen: Nach wenigen Sekunden beginnt die CS3 automatisch mit dem Auslesen der Daten.
Fertig: Die neu angelegte Lok erscheint rot umrandet in der Lokliste. Ein rotes „m“ am Rand der Lokliste weist ebenso auf die Neuanmeldung der mfx-Lok hin.

Einfacher Zugriff auf Lok- und Artikelliste



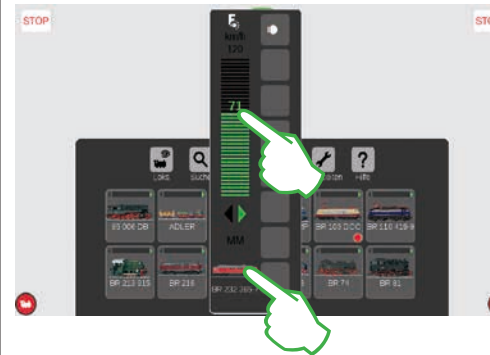
Lokliste aufziehen: Die Lokliste lässt sich mithilfe des roten Querbalkens an ihrem oberen Rand nach Bedarf vergrößern. Einfach den Querbalken berühren und nach oben ziehen. Ziehen in die Gegenrichtung verkleinert die Lokliste oder blendet sie sogar ganz aus.



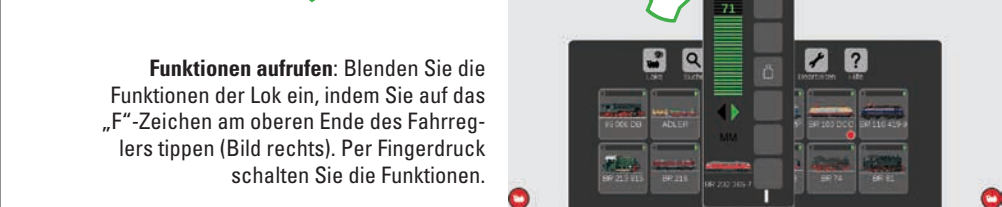
Artikelliste aufziehen: Den grünen Querbalken berühren und nach unten ziehen: Die Artikelliste öffnet sich soweit wie benötigt. Das Ziehen des Querbalkens nach oben verkleinert die Artikelliste bzw. blendet sie vollständig aus.

Schnellzugriff auf das Fahrpult

(Zuvor muss die Option „Popup Fahrpult“ in den Systemeinstellungen aktiviert werden, siehe Seite 32)



Lok fahren: Auf das Loksymbol tippen und die Spontansteuerung öffnet sich (Bild links). Mit Fingertipp auf den Fahrregler stellt man die Geschwindigkeit ein. Alternativ können Sie auch den grünen Balken „nach oben schieben“. Schließen Sie die Spontansteuerung, indem Sie links oder rechts daneben auf den Bildschirm tippen.

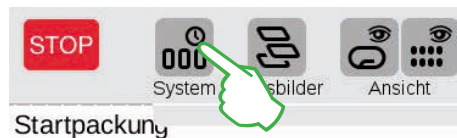


Funktionen aufrufen: Blenden Sie die Funktionen der Lok ein, indem Sie auf das „F“-Zeichen am oberen Ende des Fahrreglers tippen (Bild rechts). Per Fingerdruck schalten Sie die Funktionen.

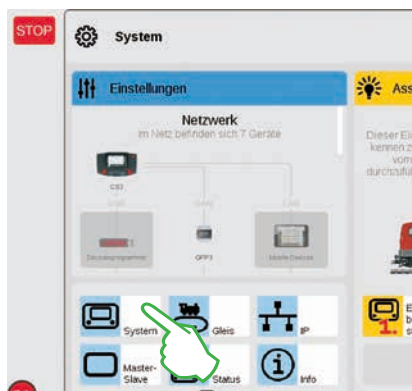
Import von CS2-Daten

Import von vorhandenen Daten aus der Central Station 2

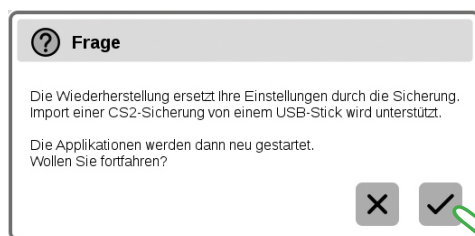
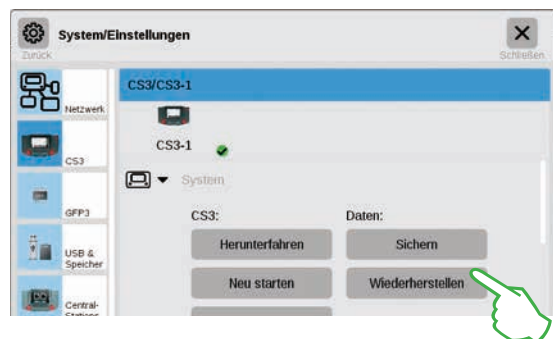
Haben Sie bisher bereits mit der Central Station 2 Ihre Anlage gesteuert? Dann können Sie Ihre wertvollen Lok-, Magnetartikel- und Gleisdaten von dort in wenigen Schritten in die Central Station 3 übernehmen. Alles, was Sie dafür benötigen, ist ein USB-Stick mit dem Backup Ihrer CS2-Daten. **Wichtig:** Stecken Sie als ersten Schritt den USB-Stick in eine der beiden USB-Datenbuchsen auf der Rückseite der CS3.



Auf dem Startbildschirm der CS3 tippen Sie in der linken oberen Ecke auf die „System“-Schaltfläche (Bild oben). In der Systemübersicht tippen Sie links unten auf „System“ (Bild rechts).



So gelangen Sie direkt in die Systemeinstellungen der CS3. Dort tippen Sie auf die Schaltfläche „Wiederherstellen“.



Nun fragt die CS3 nach, ob Sie wirklich sicher sind. Bestätigen Sie mit Fingertipp auf den Haken.



Im Dateiauswahl-Dialog tippen Sie auf „USB“ und auf das Verzeichnis, das das CS2-Backup enthält. Wählen Sie das Backup aus und bestätigen Sie mit „Ok“. Nach wenigen Momenten empfängt Sie der Startbildschirm der CS3.

Hinweis: Ausführliche Informationen zur Erstellung eines Backups Ihrer CS2-Daten finden Sie in der Bedienungsanleitung Ihrer CS2.

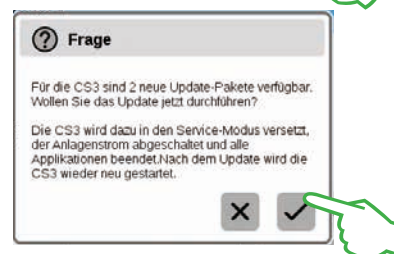
Aktualisierung der CS3

So sind Sie immer up-to-date: Aktualisierung der CS3-Software

Märklin entwickelt die Betriebssoftware der CS3 kontinuierlich weiter. Sobald eine neuere Version verfügbar ist, signalisiert dies ein kleiner roter Punkt am Fuß des „System“-Symbols auf dem CS3-Startbildschirm. **Tipp:** Falls ein Anschluss Ihrer CS3 an das Internet nicht möglich ist, können Sie Updates auch mittels USB-Stick durchführen (siehe Seite 35).



Um die Firmware zu aktualisieren, tippen Sie auf das „System“-Symbol. Der rote Punkt leitet Sie durch die Systemeinstellungen. Tippen Sie jeweils auf die Symbole neben dem roten Punkt.

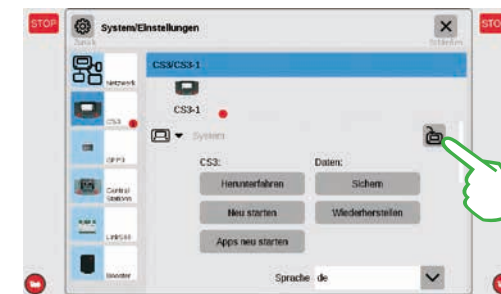


Nun fragt die CS3 nach, ob Sie das Update wirklich durchführen wollen. Bestätigen Sie, indem Sie auf den Haken tippen. Es erscheinen Detail-Informationen zum Update – bestätigen Sie rechts oben mit Fingertipp auf „Start“. Die CS3 führt daraufhin das Update durch. Zum Schluss bestätigen Sie rechts oben mit „Ok“.

In den Systemeinstellungen signalisiert nun der grüne Haken, dass die CS3 die neueste Version der Betriebssoftware verwendet (Bild rechts).



Zunächst in der Systemübersicht (Bild oben), dann in den Systemeinstellungen (Bild links). Dort führen beide Möglichkeiten zum Ziel: Zur Update-Schaltfläche (Bild unten), die Sie mittels Fingertipp aktivieren.



Übersicht über die technischen Daten der Central Station 3 plus und Central Station 3

Einleitung

Schneller, komfortabler und noch anwenderfreundlicher: die neue Central Station 3 bietet Modellbahnern nicht nur die aktuellste Technik einer Mehrzugsteuerung, sondern eine Bedienoberfläche, die Dank eines modernen Touchscreens eine intuitive Steuerung ermöglicht. So wie bei modernen Smartphones und Tablets muss der Bildschirm nur mehr berührt werden und über die Zoomfunktion können Ausschnitte vergrößert werden. Per Fingerwisch (Drag & Drop) lassen sich zum Beispiel auch Lokomotiven schnell und einfach ins Fahrpult übernehmen oder Magnetartikel auf das Gleisstellbild (Layout).

Erstmals bietet Märklin mit der Central Station 3 zwei Versionen der Steuereinheit an: die Central Station 3 plus (Art. 60216) und die Central Station 3 (Art. 60226). Wichtig: Die Bedienung beider Geräte ist identisch. Die vorliegende Bedienungsanleitung gilt daher auch für beide Versionen. Die beiden Versionen der CS3 unterscheiden sich im Wesentlichen durch ihre Hardwareausstattung:

Central Station 3 plus (60216): Die Version ermöglicht den Einsatz von mehreren Central Stations parallel. Zudem verfügt sie über einen eigenen S88-Anschluss und damit über eine direkte Anschlussmöglichkeit für die Rückmeldemodule 60881 und 60882.

Central Station 3 (60226): Die Version ist für Anlagen ideal, die ausschließlich über eine Zentrale zu steuern sind. S88-Rückmeldemodule sind bei ihr über den Link S88 (60883) anzuschließen.

Eine Übersicht über die Anschlussmöglichkeiten der Steuereinheiten finden Sie auf den Seiten 37 und 38.

Einen einwandfreien Betrieb stellen Sie in diesem komplexen System sicher, wenn Sie ausschließlich auf die geprüften und getesteten Märklin-Systemkomponenten zurückgreifen. Bei der Verwendung von Fremdprodukten entfällt daher jede Herstellergarantie von Märklin. Für Schäden, die bei der Verwendung von Fremdprodukten auftreten, ist somit der Betreiber verantwortlich.

Halten Sie sich beim Anschluss der Anlage an die vorgestellten Techniken und Prinzipien aus dieser Anleitung. Der Einsatz von anderen Schaltungen kann leicht zu Beschädigungen an den elektronischen Komponenten führen. Verzichten Sie daher lieber auf „teuere“ Experimente.

Die Central Station ist kein Spielzeug. Stellen Sie sicher, dass dieses Gerät auch von Kindern nur als Steuerungsgerät für die Modelleisenbahn genutzt wird. Wir wünschen Ihnen viel Freude beim Einsatz der Central Station an Ihrer Modelleisenbahnanlage.
Ihr Märklin Service-Team

Sicherheitshinweise

- Nur für den Betrieb in trockenen Räumen.
- Verbaute LEDs entsprechen der Laserklasse 1 nach Norm EN 60825-1.
- Dieses Gerät kann von Kindern ab einem Alter von 8 Jahren und von Personen mit eingeschränkten physischen, sensorischen oder geistigen Fähigkeiten oder einem Mangel an Erfahrung und/oder Wissen verwendet werden, wenn sie beaufsichtigt werden oder bezüglich des sicheren Gebrauchs des Geräts unterwiesen wurden und die daraus resultierenden Gefahren verstanden haben. Kinder dürfen nicht mit dem Gerät spielen. Reinigung und

Benutzerwartung dürfen nicht durch Kinder ohne Beaufsichtigung durchgeführt werden.

- Spannungsversorgung: Nur zu verwenden mit den Schaltnetzteilen Märklin 60 Watt (60061), Märklin 100 Watt (60101) oder LGB 100 Watt (51095).
- Beachten Sie die Hinweise in der Anleitung zum verwendeten Schaltnetzteil.
- Für die Reinigung des Gerätes verwenden Sie ein feuchtes Tuch. Benutzen Sie keine Lösungs- oder Reinigungsmittel. Das Gerät muss zur Reinigung spannungsfrei sein.
- Anleitung aufbewahren.

Technische Hinweise

- Das vorliegende Gerät ist ein digitales Steuergerät zum Betrieb herkömmlicher Modelleisenbahnen mit Märklin Digital, Märklin Systems, Märklin MM oder DCC.
- Zur Erweiterung des internen Speichers kann eine SD-Speicherkarte bis 32 GB eingesetzt werden.
- An den zwei USB-Buchsen können Maus, Tastatur oder ein Speicherstick wahlweise direkt oder über einen USB-Hub eingesteckt werden.
- Die USB-Ladebuchse ist zur Stromversorgung zum Beispiel eines Tablets/WLAN-Routers (Belastung bis max. 1 A) vorgesehen.

Einschränkungen der Central Station 60226

Da die Central Station 60226 über keinen Märklin CAN-Bus Eingang verfügt, kann sie im Master/Slave-Betrieb nicht als Slave eingesetzt werden. Anstelle des Märklin CAN-Bus Eingangs besitzt diese einen zweiten Märklin Geräteanschluss.

Darüber hinaus können Rückmeldemodule nur über den Link S88 (60883) angeschlossen werden. Der S88-Anschluss auf der Geräteunterseite entfällt.

Inbetriebnahme

Für die erste Inbetriebnahme reicht es, die Gleise und das Schaltnetzteil an die Central Station anzuschließen.

1. Fahrgleis und ggf. Programmiergleis an die Central Station anschließen.
2. Central Station mit dem Schaltnetzteil verbinden.
3. Schaltnetzteil mit dem örtlichen Stromnetz verbinden.
Wir empfehlen die Verwendung einer schaltbaren Steckdosenleiste, an der alle Netzteile der Modellbahnanlage angeschlossen werden.
4. Die Central Station startet automatisch.
5. Beim ersten Start können Sie die Spracheinstellungen vornehmen und werden mithilfe eines Start-Assistenten durch das Gerät geführt.

Es sind weitere Assistenten in das Gerät integriert, die Sie in die Einzelheiten der Central Station einführen werden.

- Betriebshöhe nicht über 2.000 Meter.
- Das Gerät ist nur mit Sicherheits-Kleinspannung (SELV) entsprechend der Kennzeichnung auf dem Typenschild zu versorgen.

Hinweis: Durch einen langen Druck auf die STOP-Taste (bis zu 10 Sek.) können Sie das Abschalten der Central Station erzwingen. Ein weiterer Druck auf die STOP-Taste führt dann wieder zum Start der Central Station.

Anschlüsse

-  Schaltnetzteil
-  Gleisanschluss (max. 5 A)
-  Programmiergleis-Anschluss (max. 1,5 A); Anschlussschema wie beim Fahrgleis
-  Märklin CAN-Bus Eingang (6-polig; nur bei 60216)
-  Märklin Geräteanschluss (7-polig) für Booster (60175/60174), Adapter 6021 (60128) und Link S88 (60833)
-  Märklin CAN-Bus Ausgang (9-polig)
-  USB: Maus, Tastatur, Speicher, Hub, ...
-  USB: nur zum Laden
-  LAN, direkte Verbindung zu einem Router
-  Line Out, Anschluss eines aktiven Lautsprechers
-  S88 Anschluss auf der Geräteunterseite für Decoder S88 60881/60882, (nur bei 60216)

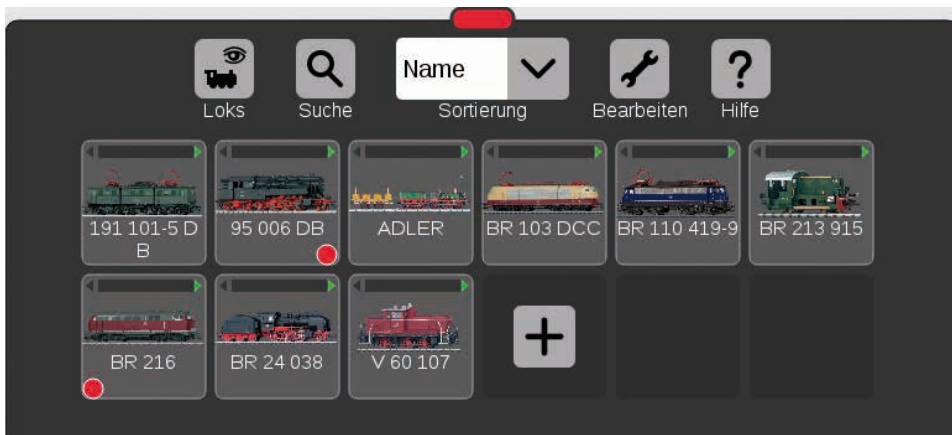
Fahren

Lokliste · Funktionen schalten · Loks bearbeiten



Auswählen und fahren

Loks in Lokliste aufnehmen: Automatische Anmeldung der mfx-Loks

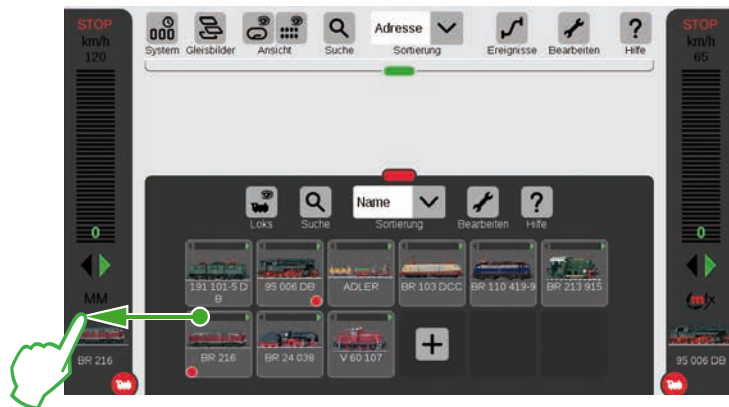


Zu Beginn empfiehlt es sich, zunächst alle mit mfx-Decoder ausgerüsteten Loks anzumelden (siehe Schnelleinstieg auf Seite 5). Das ist der einfachste Weg, die Lokliste zu füllen (Bild oben) und gleich zu starten.

Tipp: Es können mehrere mfx-Loks zugleich angemeldet werden. Empfehlenswert ist es aber, sie nacheinander hinzuzufügen. Dies geht erfahrungsgemäß schneller.

Tipp: Achten Sie darauf, dass die STOP-Taste nicht aktiviert ist. Im Stop-Modus sind keine Anmeldungen möglich.

Loks ins Fahrpult ziehen



In der Lokliste hebt jeweils ein kleiner roter Punkt die beiden in den Fahrpulten aktiven Loks hervor.

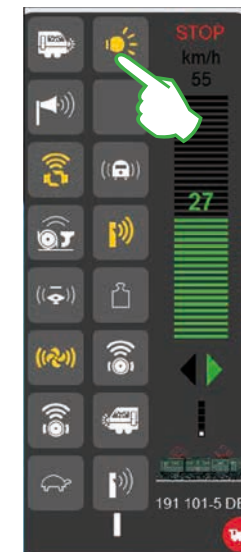
Um eine Lok auszuwählen, ziehen Sie sie aus der Lokliste zum linken (wie hier im Bild) oder zum rechten Bildschirmrand. Über dem automatisch eingblendeten Fahrpult lösen Sie den Finger vom Display. Im Fahrpult werden nun die ausgewählte Lok, das mfx-Protokoll, der grüne Fahrtrichtungspegel, der Geschwindigkeitsregler und ganz oben das STOP-Bedienelement angezeigt. Fährt eine Lok, wird dies auch in der Lokliste mit einem grünen Balken am oberen Rand des Lok-Symbols angezeigt.

Funktionen einblenden



Ziehen Sie den roten Kreis mit kleiner weißer Lok in Richtung Bildschirmmitte: Die Lok-Funktionen werden sichtbar, acht Funktionen pro Spalte. Je nachdem, wie weit Sie die Liste aufziehen, können bis zu 32 Funktionen auf einmal dargestellt werden.

Funktionen schalten



Durch Antippen der Funktionssymbole werden die Funktionen geschaltet. Im Bild links sind beispielsweise das Licht, das An-/Abkuppeln, die Pfeife und der Lüfter aktiviert.

Tipp: Das Antippen des roten Kreises blendet das Fahrpult aus – und blendet es auch wieder ein.

Fahren mit Fahrregler



Tippen Sie auf den Fahrregler, der grüne Balken wird sichtbar: die Lok fährt. Alternativ wischen Sie über den Balken oder steuern mit dem roten Drehknopf – auch wenn das Fahrpult ausgeblendet ist. Mit dem grünen Pfeil – oder mit Druck auf den Drehregler – wechseln Sie die Fahrtrichtung.

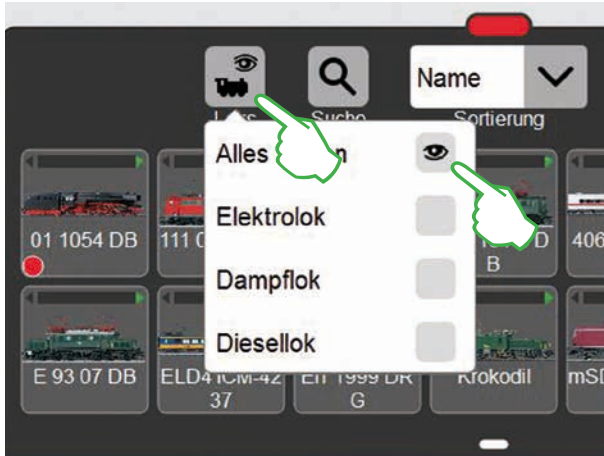
Nothalt / Stop



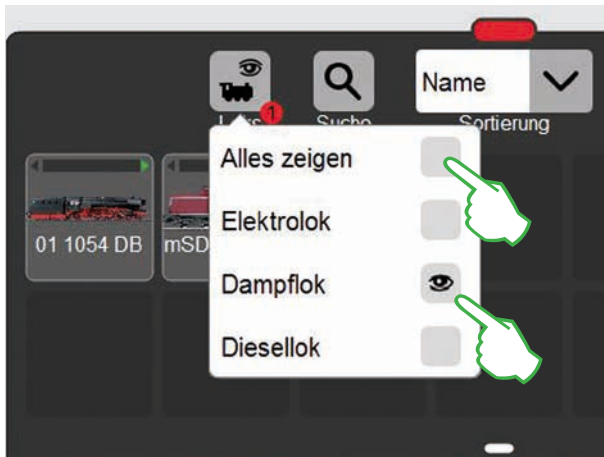
Wenn der Geschwindigkeitsbalken in rot dargestellt wird, ist der Stop-Modus aktiviert. Um ihn zu lösen, drücken Sie die STOP-Taste oder tippen Sie auf das STOP-Symbol am oberen Ende des Fahrpults.

Lokliste: Loks sortieren und suchen

Anzeige der angemeldeten Loks abhängig von der Antriebsart



Um Ihnen größere Übersicht zu geben, lässt sich die Lokliste anhand der Antriebsart filtern. Mit Fingertipp auf das Lok-Symbol am oberen Rand der Lokliste öffnet sich ein kleines Menü. Tippen auf das Lok-Symbol blendet das Auswahlmü wieder aus.

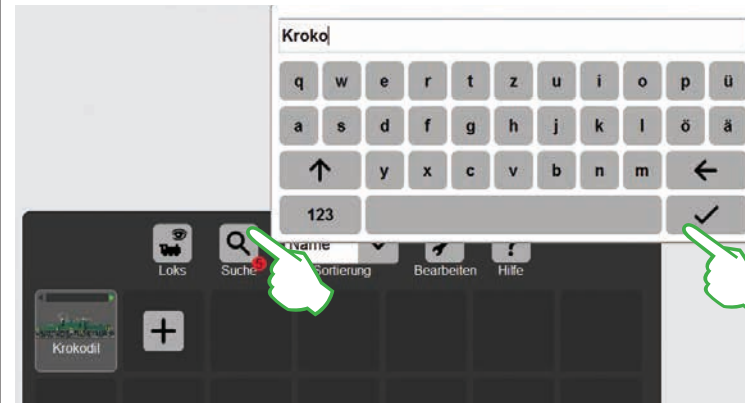


Wichtig: Um einzelne Traktionen anzuzeigen, muss „Alles anzeigen“ deaktiviert sein.

Ein Fingertipp z. B. auf „Dampflo“ zeigt alle Lokomotiven mit Dampftraktion an. Die übrigen sind ausgeblendet. Der kleine rote Punkt zeigt an, dass der Filter aktiviert ist.

Tipp: Nach einer Traktionswahl (z. B. Dampflo/Diesellok) blenden Sie mit „Alles anzeigen“ die gesamte Lokliste schnell wieder ein.

Bestimmte Loks suchen / Live-Suche



Der kleine rote Punkt am Fuß des Lupen-Symbols signalisiert, dass die Suchfunktion aktiviert ist.

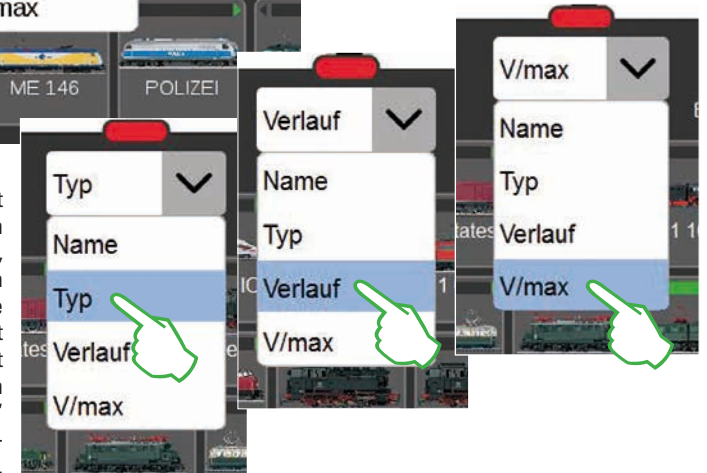
Sie wollen eine bestimmte Lok finden? Tippen Sie auf die mit „Suche“ beschriftete Lupe am oberen Rand der Lokliste und geben Sie den Namen bzw. einen Teil des Namens ein. Die CS3 führt direkt nach der Eingabe jedes Zeichens eine Live-Suche durch. Wichtig: Um die Suche zu beenden, ist der komplette Suchbegriff wieder zu löschen.

Die verschiedenen Sortiermöglichkeiten



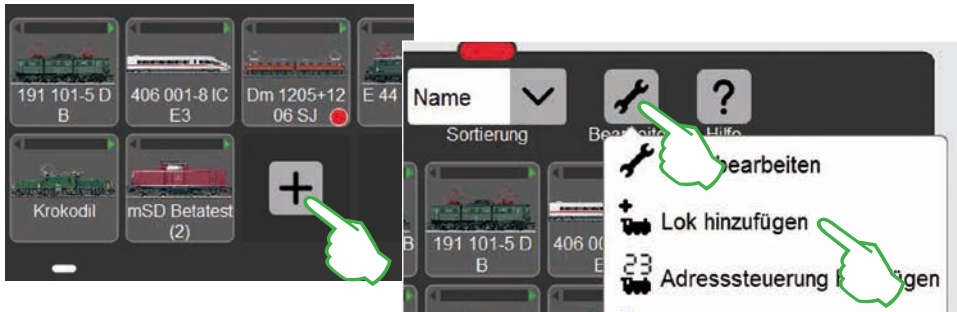
Noch mehr Übersicht verschaffen Sie sich mithilfe des Aufklapp-Menüs am oberen Rand der Lokliste. Einfach drauf tippen und das Menü öffnet sich. Sie können nach Loknamen sortieren, indem Sie auf „Name“ tippen. Die Züge werden dann alphabetisch sortiert (siehe links).

Ein Tippen auf „Typ“ sortiert die Lokliste nach dem Loktyp in der Reihenfolge Dampf, Diesel, Elektro, Sonstige. Wählen Sie „Verlauf“, so werden die zuletzt genutzten Loks zuerst angezeigt. „V/max“ sortiert die Lokliste nach der bei den Einstellungen unter „Tacho“ angegebenen Höchstgeschwindigkeit (siehe Seite 11).

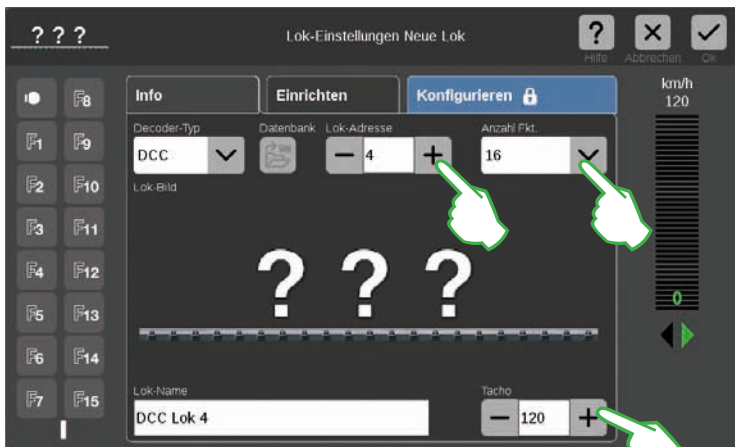


Loks manuell hinzufügen

So fügen Sie weitere Loks hinzu:



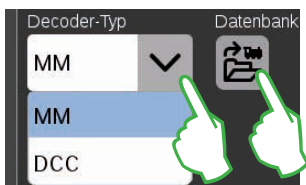
Loks ohne mfx-Decoder fügen Sie von Hand hinzu. Dazu tippen Sie einfach auf das große Pluszeichen am Ende der Lokliste. Alternativ tippen Sie auf das Werkzeugsymbol („Bearbeiten“) in der Lokliste und wählen im eingeblendeten Menü „Lok hinzufügen“. Die Lok-Einstellungen werden eingeblendet, der „Info“-Reiter ist aktiv. Dort werden alle Einstellungen angepasst (Bild unten).



Im Feld „Tacho“ legen Sie die Höchstgeschwindigkeit fest, die im Fahrpult angezeigt wird.

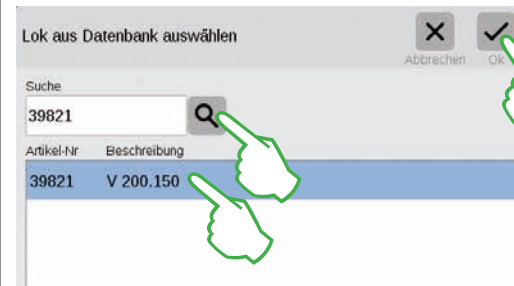
Im Feld „Lok-Adresse“ stellen Sie mit Tippen auf Minus- bzw. Pluszeichen die Lok-Adresse ein. Wichtig: Wenn die Adresse in rot erscheint, ist sie bereits vergeben. Dann einfach solange weiter auf „Plus“ tippen, bis die Farbe wieder auf schwarz wechselt. Rechts davon finden Sie das Aufklapp-Menü „Anzahl Fkt.“, in dem Sie die Anzahl der belegbaren Funktionen einstellen können.

Loks mit MM-Decoder hinzufügen



Eine Lokomotive mit MM-Decoder lässt sich mithilfe der integrierten Lokdatenbank sehr komfortabel der Lokliste hinzufügen. Zunächst wählen Sie am linken oberen Rand der Registerkarte „Info“ im Feld „Decoder-Typ“ die Option „MM“ (Bilder oben und links). Dann tippen Sie direkt daneben auf das mit „Datenbank“ bezeichnete Symbol. Eine Suchmaske öffnet sich (Bild rechts oben).

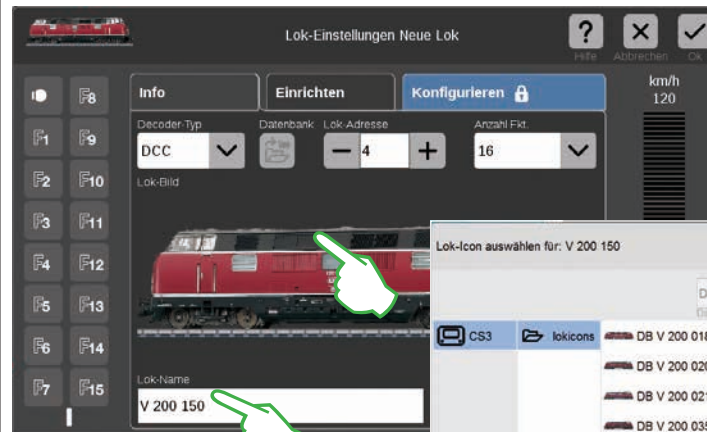
Im Suchdialog tippen Sie auf das Lupensymbol und blenden damit eine Tastatur ein. Auf dieser geben Sie die Artikelnummer oder den Loknamen ein: Das System beginnt sofort mit der Suche. Jedes weitere eingegebene Zeichen macht die Suchergebnisse genauer (Live-Suche). Anschließend wählen Sie die gesuchte Lok aus und bestätigen mit „Ok“.



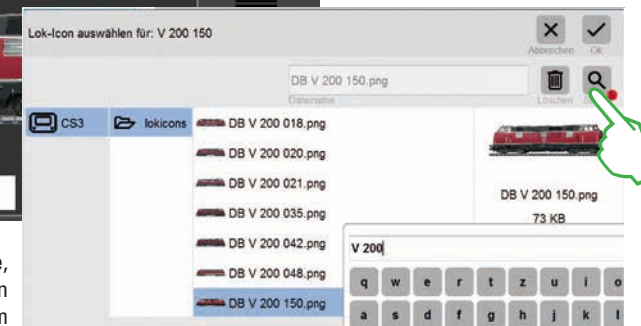
Tipp: Ziehen Sie die Suche mittels der Artikelnummer vor, da diese eindeutig ist.

Loks mit DCC-Decoder hinzufügen

Bei einer Lokomotive mit DCC-Decoder geben Sie zunächst im Feld „Lok-Name“ am unteren Displayrand die Bezeichnung der Lok ein. Die CS3 sucht dann automatisch nach dem passenden Bild und fügt es ein (Bild unten). Die CS3 verfügt bereits ab Werk über eine Vielzahl von Lokbildern.



Falls die CS3 kein passendes Bild zuordnen kann, hilft unter Umständen ein direkter Blick in die Lokbilder-Datenbank: Sie öffnen sie mit Fingertipp auf die Bildfläche in der Mitte des Displays.



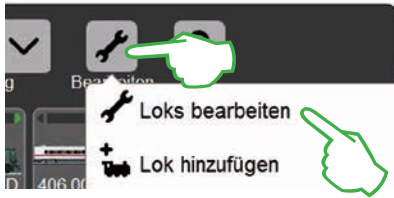
In der Suchmaske tippen Sie auf die Lupe, geben den Loknamen ein und wählen aus den angebotenen Alternativen. Zum Schluss bestätigen mit „Ok“.

Eigene Lokbilder verwenden

Die Lokbilder-Datenbank der CS3 können Sie auch mit eigenen Lokbildern erweitern. Der einfachste Weg führt über die Web-Oberfläche der CS3. Details dazu finden Sie auf Seite 35.

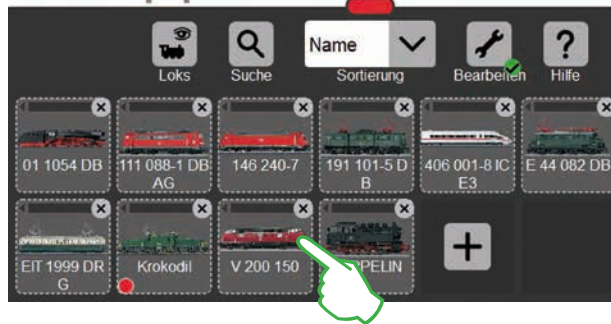
Lokeinstellungen bearbeiten | Lokkarte

In Bearbeitungsmodus wechseln



Den Bearbeitungsmodus aktivieren Sie zunächst mit Fingertipp auf das Werkzeugsymbol und dann auf „Loks bearbeiten“ (Bild links). Sie erkennen ihn am grün hinterlegten Haken am Fuß des Werkzeugsymbols (Bild unten): Alle Loks erscheinen nun mit einer gestrichelten Umrandung und können mittels einer kurzen Berührung des „X“ gelöscht werden.

Nun können Sie die Einstellungen der Loks bearbeiten: Tippen Sie dazu auf die gewünschte Lok (Bild rechts) und die Lok-Einstellungen werden geöffnet (Bild unten).



Registerkarte „Info“: Hauptdaten ändern



Sie befinden sich nun in der geöffneten Registerkarte „Info“ der Lok-Einstellungen. Auch bei mfx-Loks können Sie hier – falls gewünscht – den Namen und die auf dem Fahrpult angezeigte Höchstgeschwindigkeit ändern.

Adresse des Lok-Decoders auslesen

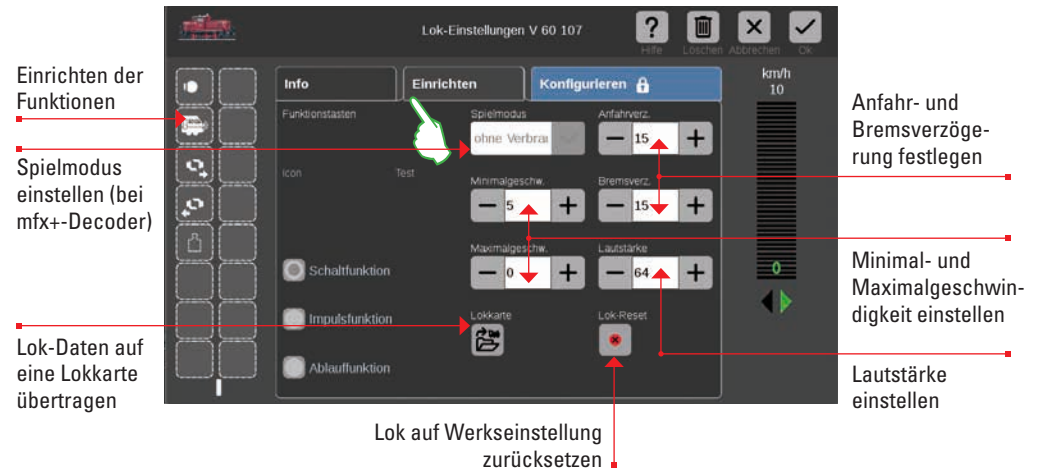


Am oberen Rand der „Info“-Registerkarte der Lok-Einstellungen finden Sie bei MM- und DCC-Loks die Option „Auslesen“: Tippen Sie darauf und die CS3 übernimmt die im Lok-Decoder eingestellte Adresse.

Tip: Eine neue Lok muss zuvor hinzugefügt werden (siehe Seite 11).

Registerkarte „Einrichten“: Wichtige Einstellungen und Funktionen ändern

Zu den Lok-Einstellungen gelangen Sie, indem Sie zunächst in der Lokliste den Bearbeitungsmodus aktivieren und die zu bearbeitende Lok wählen (siehe Abschnitt „In Bearbeitungsmodus wechseln“ links auf dieser Seite). Tippen Sie anschließend auf den Reiter „Einrichten“.



Einrichten der Funktionen

Spielmodus einstellen (bei mfx+-Decoder)

Lok-Daten auf eine Lokkarte übertragen

Lok auf Werkseinstellung zurücksetzen

Anfahr- und Bremsverzögerung festlegen

Minimal- und Maximalgeschwindigkeit einstellen

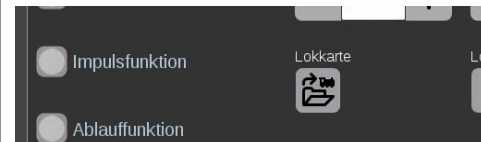
Lautstärke einstellen

Wichtig: Geänderte Daten werden sofort im Lokdecoder gespeichert. MM- und DCC-Loks müssen zur Bearbeitung auf dem Programmiergleis stehen

Spezialfall Lokkarte: Lok-Daten auslesen und abspeichern

Sie können Loks aus vorhandenen Karten in die Lokliste übernehmen oder eine Lokkarte neu beschreiben.

Lesen: Stecken Sie die Lokkarte wie abgebildet in den Kartenleser ein. Die Daten werden in die Lokliste übernommen und Sie können die Lok sofort fahren. Wichtig: Achten Sie darauf, dass der Chip der Karte nach unten zeigt.



Schreiben: Stecken Sie die Lokkarte wie abgebildet in den Kartenleser ein. Tippen Sie im Reiter „Einrichten“ in den Lok-Einstellungen auf das Symbol „Lokkarte“: Die CS3 schreibt die Lok-Daten auf die Lokkarte.

Konfigurieren | CV-Werte ändern

Funktionen einrichten

Um der Lok eine Funktion zuzuweisen, tippen Sie auf ein Funktionsfeld auf der linken Seite, zum Beispiel „F4“. Nun erscheint das „F4“-Symbol in der Fenstermitte. Mit Fingertipp darauf öffnet sich eine Eingabemaske (kleines Bild links).

Aufgeteilt auf die drei Reiter „Licht“, „Ton“ und „Mechanik“ stehen hier zahlreiche unterschiedliche Funktionssymbole zur Auswahl zur Verfügung. Im Beispiel tippen wir auf den Reiter „Mechanik“ und wählen das Anfahr-/Bremsverzögerungs-Symbol. Nun ersetzt die CS3 das „F4“-Platzhaltersymbol mit dem Icon der neu gewählten Aktion (Bild rechts).

Funktionstyp auswählen und testen

Zusätzlich können Sie festlegen, auf welche Weise die ausgewählte Aktion geschaltet werden soll: Wollen Sie die Aktion an- und abschalten können, wählen Sie „Schaltfunktion“ (Bild rechts). „Impulsfunktion“ aktiviert den Befehl für einen kurzen Moment. Mit der Option „Ablauffunktion“ (Bild links) haben Sie Zugriff auf selbst definierte Funktionsabläufe (siehe Kapitel „Ereignisse“ ab Seite 27). Um das neu eingerichtete Funktionsfeld zu testen, tippen Sie auf das mittig angeordnete „Test“-Element (Bild rechts oben).

Spielwelt-Modus

Bei Lokomotiven mit mfx+-Decoder können Sie auf der Registerkarte „Einrichten“ den gewünschten Spielwelt-Modus über das Aufklapp-Menü „Spielmodus“ einstellen. Voreingestellt ist der Modus „ohne Verbrauch“ (Führerstand, ohne Simulation des Betriebsmittelverbrauchs). Alternativ gibt es die Optionen „mit Verbrauch“ (Führerstand mit Simulation des Betriebsmittelverbrauchs) und „BW-Tanken“ (Simulation des Betriebsmittelverbrauchs plus Nachtanken im Betriebswerk mittels Rückmeldekontakten).

Wichtig: Der Führerstand wird angezeigt, wenn Sie das Fahrpult vollständig zum gegenüberliegenden Displayrand aufziehen.

So bearbeiten Sie einzelne CV-Werte

Nach Aktivieren des Bearbeitungsmodus und der Auswahl der zu bearbeitenden Lok (siehe Abschnitt „Einrichten“ auf Seite 12) tippen Sie auf den Reiter „Konfigurieren“. Bei einer Lok mit DCC-Decoder erscheint folgende Oberfläche; bei einem MM-Decoder sieht die Registerkarte ähnlich aus. **Tipp:** Die blauen Bereiche sind nur für Experten gedacht. Bitte ändern Sie nur etwas, wenn Sie wissen, was Sie tun.

Mit der Option POM (Programming on the Main) sind dafür geeignete DCC-Decoder auch auf dem Hauptgleis programmierbar.

Mit „CV Hinzu“ fügen Sie weitere CV-Reihen hinzu.

Den Inhalt einer geladenen Vorlagendatei in den Lok-Decoder übertragen.

In den einzelnen CV-Reihen können Sie den Namen und die Werte der CVs ändern. Zugriff auf die Eingabefelder erhalten Sie, indem Sie auf das jeweilige Feld tippen.

CV-Vorlagen laden und speichern

Um eine CV-Vorlage zu laden oder eine erstellte Vorlage abzuspeichern, tippen Sie in der Registerkarte „Konfigurieren“ auf die Symbole „Laden“ bzw. „Speichern“. Daraufhin wird ein Dateiauswahl-Dialog eingeblendet bzw. zur Speicherung ein Dateiname vorgeschlagen (Bilder links).

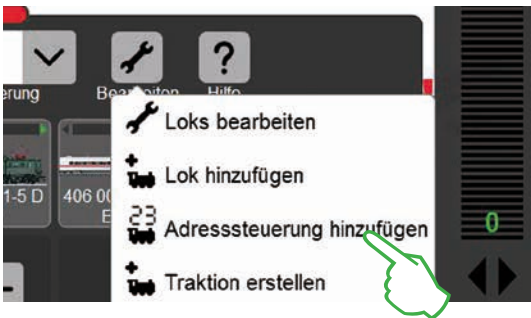
mfX-Loks konfigurieren



Sobald Sie in den Lok-Einstellungen einer mfx-Lok die Registerkarte „Konfigurieren“ öffnen, werden alle Detail-Einstellungen des Lokdecoders geladen.

Wichtig: Die blauen Bereiche sind nur für Experten gedacht. Bitte ändern Sie nur etwas, wenn Sie wissen, was Sie tun. Im Normalbetrieb müssen Sie an dieser Stelle keinerlei Anpassungen vornehmen.

Lok mit Adresssteuerung fahren



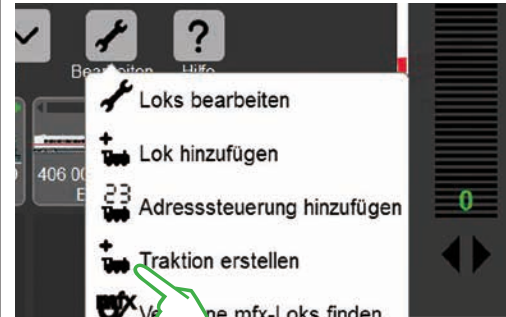
Um eine Lok über ihre Adresse direkt anzusteuern und zu fahren, tippen Sie in der Lokliste auf das Werkzeugsymbol („Bearbeiten“) und im sich öffnenden Aufklappmenü wählen Sie „Adresssteuerung hinzufügen“ (Bild links).

Auf der eingeblendeten numerischen Tastatur geben Sie die Adresse der Lok ein und wählen das Protokoll des genutzten Decoders. Im Fahrpult wird automatisch die eingegebene Adresse übernommen (im Beispiel rechts die Adresse 25) – nun können Sie die Lok direkt fahren.

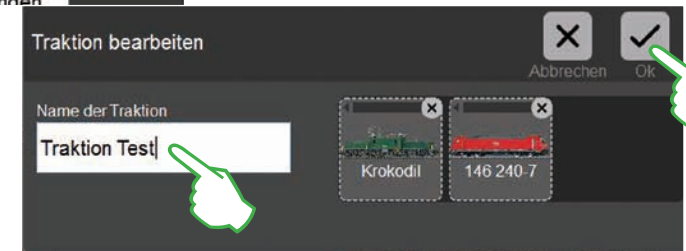
Adresse und Protokoll einer solchen Adresssteuerungs-Lok können Sie jederzeit ändern: Tippen Sie einfach auf die Adressdarstellung, die Tastatur erscheint dann erneut (Bild rechts).



Loks zu einer Traktion zusammenfügen



Eine Doppel- oder Mehrfachtraktion legen Sie mit dem Menüpunkt „Traktion erstellen“ an (Bild links). Das Aufklappmenü öffnen Sie mit Fingertipp auf das Werkzeugsymbol in der Lokliste („Bearbeiten“). In der daraufhin eingeblendeten Eingabemaske können Sie der neuen Traktion einen Namen geben.



Um die Traktion zu erstellen, ziehen Sie die gewünschten Loks mit einem Fingerwisch aus der Lokliste in die Eingabemaske herüber (mittleres Bild rechts). Bestätigen Sie, indem Sie auf „Ok“ tippen – und die neue Traktion erscheint in der Lokliste (Bild rechts).



Verlorene mfx-Loks finden



In seltenen Fällen kann es vorkommen, dass eine mfx-Lok in der Lokliste nicht mehr angezeigt wird. Dann ist diese Option hilfreich. Alle vorhandenen Daten werden überprüft und das System auf fehlende mfx-Loks hin untersucht.

Die Funktion starten Sie in der Lokliste über die Schaltfläche „Bearbeiten“ und anschließend Fingertipp auf „Verlorene mfx-Loks finden“.

Artikelliste bearbeiten

Magnetartikel anlegen · sortieren · schalten



Magnetartikel hinzufügen

Vorbereitung

Im Auslieferungszustand ist in der Central Station 3 die Märklin Startpackung abgebildet – mit einer wenige Magnetartikel umfassenden Artikelliste und einem einfachen Gleisbild. Sollten Sie das Gleisbild und die Artikel nicht benötigen, sollten Sie in jedem Fall die Artikel löschen. Zudem können Sie auch gleich eine neue Platte mit selbstgewähltem Namen anlegen.

Vorhandene Magnetartikel löschen



Um einen Artikel aus der CS3 zu entfernen, tippen Sie zunächst in der Symbolleiste der Artikelliste auf das Werkzeug-Symbol („Bearbeiten“) und wählen dort „Artikelliste bearbeiten“. Die einzelnen Artikel löschen Sie, indem Sie jeweils auf das „X“ in der rechten oberen Ecke tippen (Bild links).

Anlegen einer neuen Platte mit individuellem Namen



Die Platte bildet die Basis Ihres Gleisstellbildes. Um eine neue Platte hinzuzufügen, tippen Sie zunächst rechts oben auf das Werkzeug-Symbol („Bearbeiten“) und wählen anschließend „Gleisbild bearbeiten“. In der nun eingeblendeten Symbolleiste tippen Sie auf „Gleisbild/Areal“ und im Ausklappenmenü auf „Platte hinzufügen“ (Bild links). Weitere Details zum Anlegen einer Platte finden Sie auf Seite 21.

Weiche hinzufügen

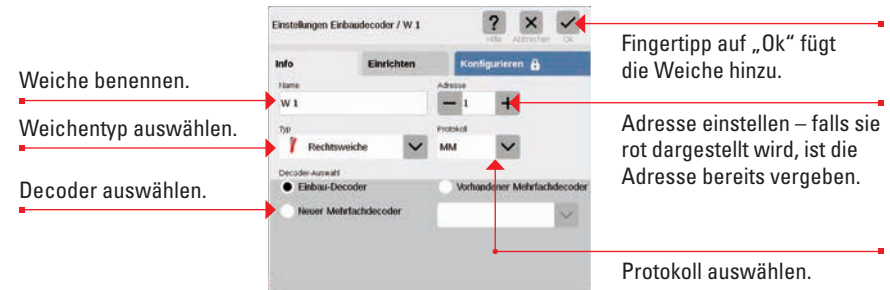


Um eine neue Weiche anzulegen, tippen Sie auf das Werkzeug-Symbol und öffnen damit ein Aufklapp-Menü. Dort wählen Sie „Artikel hinzufügen“.

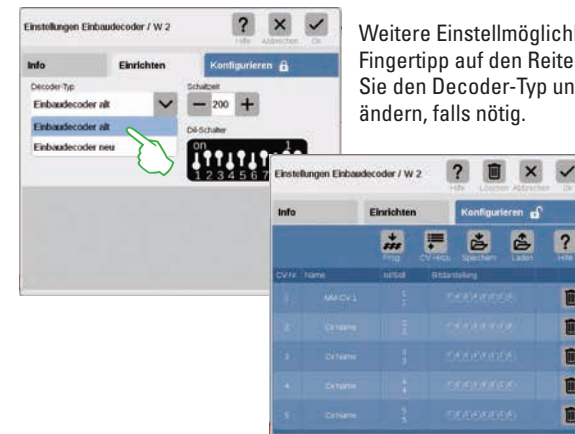


Ein weiteres Aufklapp-Menü wird angezeigt. Dort wählen Sie „Weichen“.

In der nun eingeblendeten Eingabemaske können alle Details der neuen Weiche eingestellt werden:



Adresse einstellen – falls sie rot dargestellt wird, ist die Adresse bereits vergeben.
Protokoll auswählen.



Weitere Einstellmöglichkeiten erreichen Sie mit Fingertipp auf den Reiter „Einrichten“. Hier wählen Sie den Decoder-Typ und können die Schaltzeit ändern, falls nötig.

Die Registerkarte „Konfigurieren“ ist für Experten vorgesehen und für den normalen Betrieb nicht relevant.

Sobald Sie mit „Ok“ bestätigen, wird die neue Weiche in der Artikelliste angelegt. Gleichzeitig erscheint die Weiche bereits auf der Platte (Bild unten).



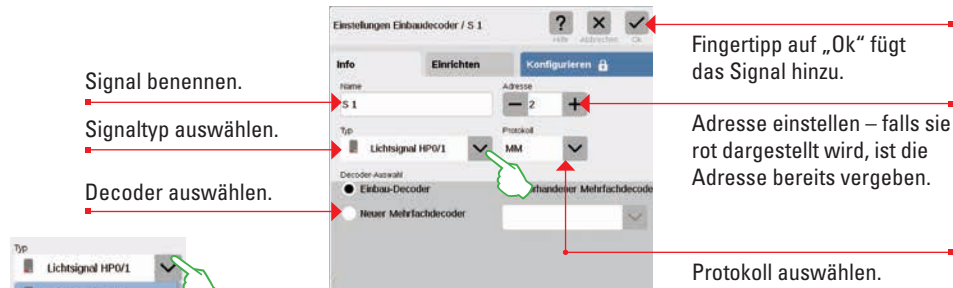
Wichtig: Jeden neu hinzugefügten Artikel legt die CS3 automatisch auf derjenigen Platte ab, die zum Zeitpunkt des Hinzufügens aktiv ist. Achten Sie daher darauf, welche Platte im Vordergrund ist.

Signal hinzufügen

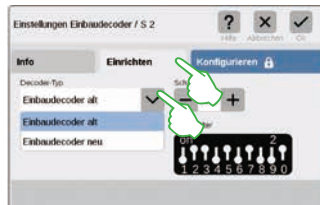


Für das Anlegen eines neuen Signalartikels tippen Sie in der Artikel-liste auf das Werkzeug-Symbol und wählen im folgenden Aufklapp-menü „Artikel hinzufügen“ (Bild links). Anschließend tippen Sie auf „Signale“ (Bild rechts) und öffnen damit die Einstellungen (Bild unten).

Hier können Sie die Details des neuen Signalartikels einstellen:



Den Signaltyp legen Sie mittels eines Aufklapp-menüs fest, das Sie mit einem Fingertipp öffnen. Dort stehen verschiedene Signalvarianten zur Auswahl bereit.

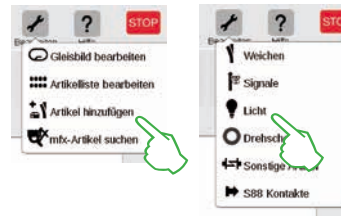


In der Registerkarte „Einrichten“ können Sie weitere Einstellungen vornehmen. Hier wählen Sie den Decoder-Typ und können zudem die Schaltzeit ändern.

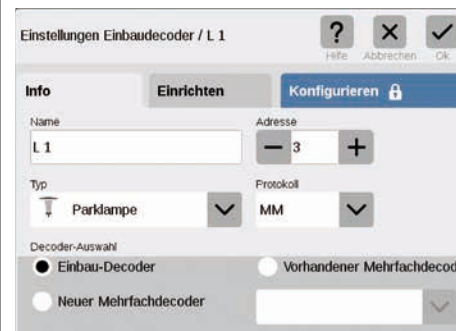


Die Registerkarte „Konfigurieren“ ist für Experten vorgesehen und für den normalen Betrieb nicht relevant.

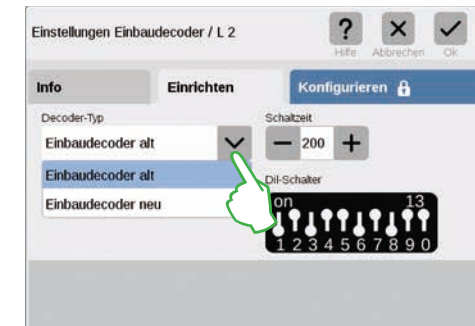
Licht hinzufügen



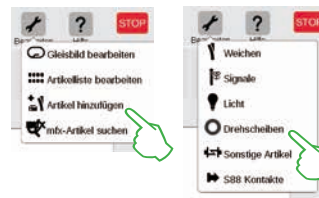
Ein neuer Lichtartikel ist zügig angelegt: Mit Fingertipp auf das Werkzeug-Symbol der Artikelliste („Bearbeiten“) öffnet sich ein Aufklapp-Menü, in dem man „Artikel hinzufügen“ wählt. Im folgenden Menü tippt man auf „Licht“ (Bilder links).



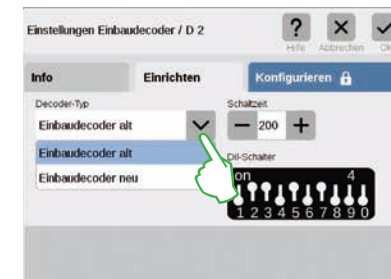
Nun können alle Einstellungen (Name, Adresse, Typ, Protokoll, Decoder bzw. Decoder-Typ und Schaltzeit) bearbeitet werden: in den Registerkarten „Info“ (Bild links) und „Einrichten“ (Bild unten).



Drehscheiben hinzufügen

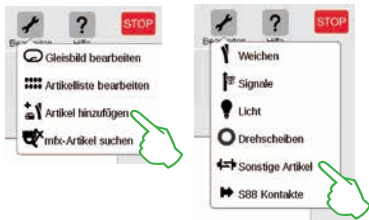


Auch eine Drehscheibe ist im Handumdrehen in der Artikelliste: Mit Fingertipp auf das Werkzeug-Symbol der Artikelliste („Bearbeiten“) öffnet sich ein Aufklapp-Menü, in dem Sie „Artikel hinzufügen“ wählen (Bild links). Im folgenden Menü tippen Sie auf „Drehscheiben“.

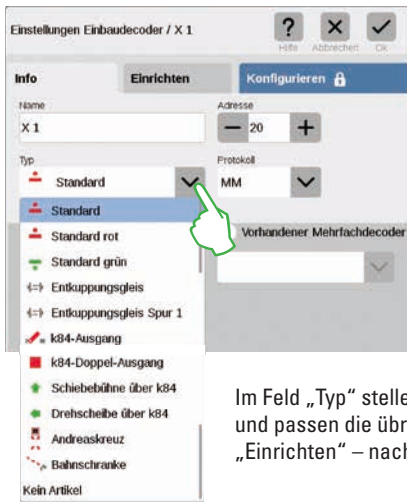


Nun haben Sie Zugriff auf alle Einstellungen in den Registerkarten „Info“ (Name, Adresse, Typ, Protokoll, Decoder; Bild links) und „Einrichten“ (Decoder-Typ und Schaltzeit; Bild rechts).

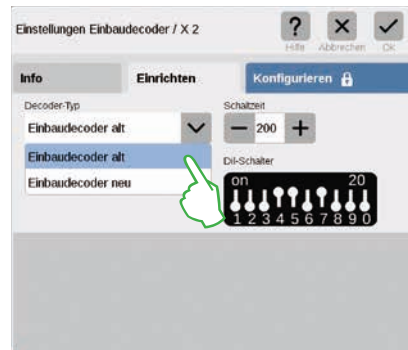
Sonstige Artikel hinzufügen



Verschiedenste Artikel lassen sich über diese Option hinzufügen: Auf das Werkzeug-Symbol der Artikelliste tippen und im Aufklapp-Menü „Artikel hinzufügen“ (Bild links) wählen sowie im Anschluss „Sonstige Artikel“.



Im Feld „Typ“ stellen Sie den konkreten Artikeltyp ein (Bild links) und passen die übrigen Felder – in den Registerkarten „Info“ und „Einrichten“ – nach Ihrem Bedarf an.

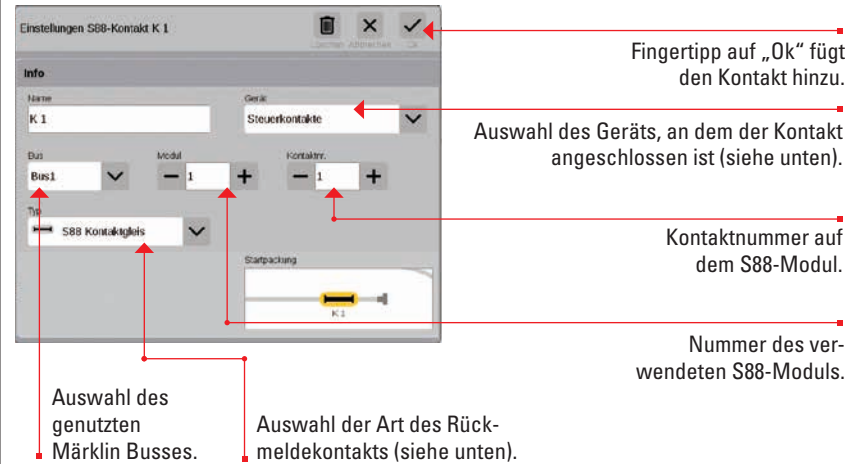


S88-Kontakte hinzufügen



S88-Kontakte erweitern die Steuerungsmöglichkeiten enorm. Um sie der Artikelliste hinzuzufügen, tippen Sie auf das Werkzeug-Symbol der Artikelliste („Bearbeiten“) und im Aufklapp-Menü auf „Artikel hinzufügen“ (Bild links). Im folgenden Menü wählen Sie „S88-Kontakte“.

Nun sind Sie im Einstellungs-Menü. Hier stellen Sie die Details des neuen S88-Kontakts ein:



Fingertipp auf „Ok“ fügt den Kontakt hinzu.

Auswahl des Geräts, an dem der Kontakt angeschlossen ist (siehe unten).

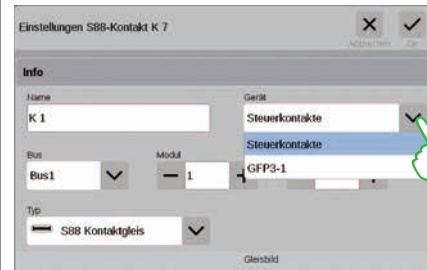
Kontaktnummer auf dem S88-Modul.

Nummer des verwendeten S88-Moduls.

Auswahl des genutzten Märklin Busses.

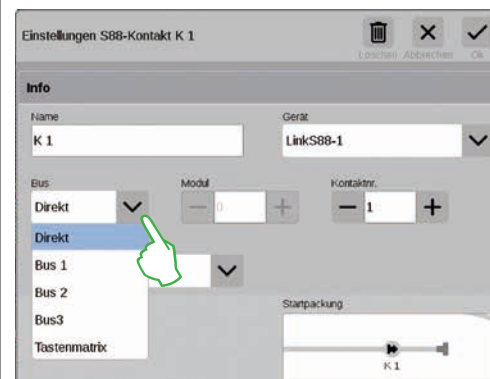
Auswahl der Art des Rückmeldekontakts (siehe unten).

Anschlussweg des Rückmeldekontakts:



Im Ausklapp-Menü „Gerät“ stellen Sie das Gerät ein, an dem Sie den Rückmeldekontakt angeschlossen haben. Bei der CS3 plus finden Sie hier die Option „GFP3-1“, die dem S88-Anschluss an der Geräteunterseite entspricht (Bild links). Bei der CS3 (60226) sind Rückmeldemodule über den Link S88 anzuschließen (siehe unten).

Bus- und Moduleingabe bei Verwendung des Link S88:

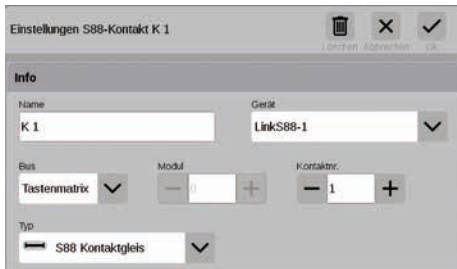


Beim Einsatz des Link S88 können Sie Rückmeldekontakte auf folgenden Wegen anschließen:

- direkt am Link S88
- an weiteren S88-Modulen, die am Link S88 angeschlossen sind (über Bus 1, Bus 2 oder Bus 3)
- über eine Tastenmatrix (siehe Seite 19)

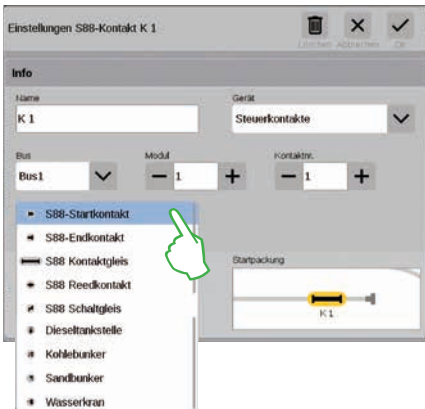
Je Kontakt wählen Sie die Anschlussart (Bus) und geben die Nummer des S88-Moduls (1-32) und die Nummer des Schaltkontakts am Modul ein. Bei der Anschlussart „Direkt“ reicht es aus, die Nummer des Schaltkontakts am Link S88 einzutragen.

Tastenmatrix:



Sie können den Link S88 für eine Tastenmatrix, beispielsweise für ein Gleisstellpult verwenden. Bis zu 64 Tasten (32 Magnetartikel oder 64 Fahrstraßen) werden unterstützt. Die zugehörigen Schaltpunkte geben Sie im Feld „Kontaktnr.“ ein.

Art des S88-Rückmeldekontakts auswählen:

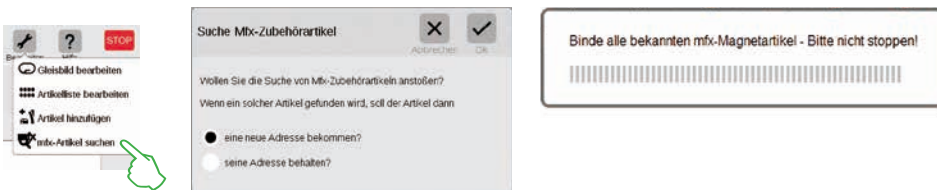


Im Ausklapp-Menü „Typ“ wählen Sie den Typ des verbauten Rückmeldekontakts aus: Kontaktgleis, Reedkontakt oder Schaltgleis.

Für den mfx+-Spieleweltmodus stehen weitere Kontaktarten wie Dieseltankstelle, Kohlebunker, Sandbunker und Wasserkran zur Auswahl bereit.

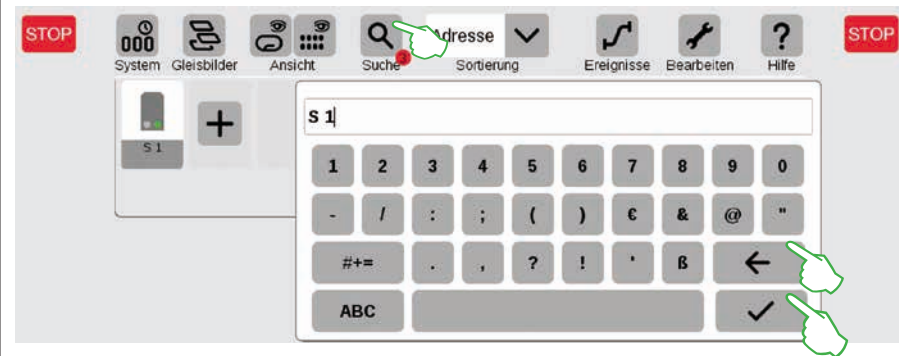
mfx-Artikel suchen

In seltenen Fällen kann es vorkommen, dass in der Artikelliste ein angelegter Artikel nicht mehr angezeigt wird. Diese Funktion dient dazu, ihn wieder aufzufinden.



Die Funktion starten Sie, indem Sie auf das Werkzeug-Symbol der Artikelliste („Bearbeiten“) und im Ausklapp-Menü auf „mfx-Artikel suchen“ tippen (Bild links). Daraufhin fragt die CS3, ob die gefundenen Artikel ihre Adresse behalten oder ob sie eine neue Adresse bekommen sollen (Bild Mitte). Bestätigen Sie Ihre Auswahl mit „Ok“. Nun informiert die CS3 mit verschiedenen Einblendungen über ihren Arbeitsfortschritt (Bild rechts).

Magnetartikel suchen / Live-Suche



Mit der Suchfunktion suchen Sie gezielt nach dem Namen oder dem Teil des Namens einzelner oder mehrerer Magnetartikel. Tippen Sie auf das Lupensymbol („Suche“) und geben Sie auf der eingeblendeten Tastatur den Suchbegriff ein. Die CS3 sucht jeweils direkt nach der Eingabe jedes Zeichens (Live-Suche). Ein kleiner roter Punkt weist auf die aktive Suche hin, die darin abgebildete Zahl entspricht der Anzahl der eingegebenen Zeichen. Den Suchmodus beenden Sie durch das Löschen des Suchbegriffs mit der Rücktaste. Tippen Sie auf den Bestätigungshaken auf der Tastatur, um sie auszublenden.

Magnetartikel sortieren



Mit dem Ausklappmenü am oberen Rand der Artikelliste sortieren Sie die Magnetartikel nach verschiedenen Kriterien: Nach vergebener Adresse, der jeweiligen Artikelbezeichnung („Namen“), dem Artikel-Typ oder der Zugehörigkeit zu einem Areal.

Gleisstellbild bearbeiten

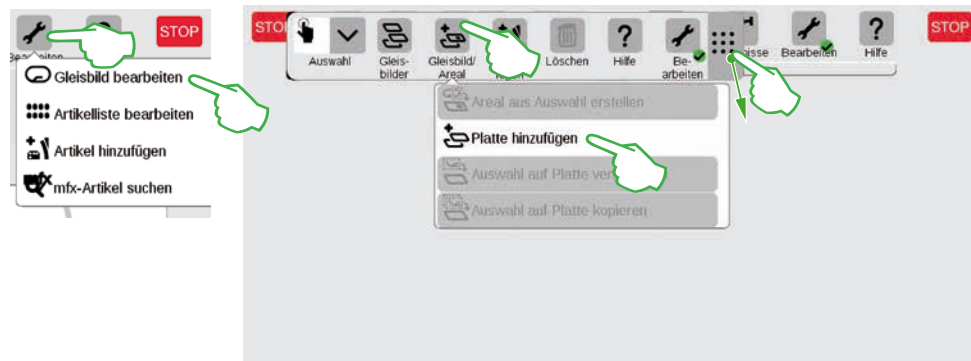
Gleisartikel positionieren · drehen · verbinden



Gleisstellbild aufbauen

In diesem Abschnitt lernen Sie alle nötigen Schritte kennen, die für den Aufbau eines Gleisstellbilds in der Central Station 3 nötig sind. Als Beispiel dient das einfache Gleisbild der Märklin Startpackung (siehe Seite 24), das wir auf den folgenden Seiten Schritt für Schritt modellieren.

Platte hinzufügen

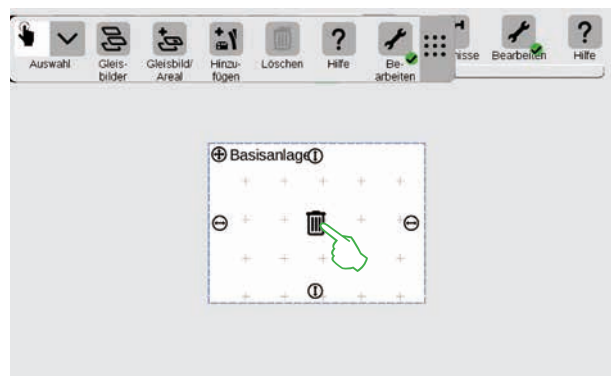


Mit einer Platte erstellen Sie die Grundlage für das Gleisstellbild. Aktivieren Sie zunächst den Bearbeitungsmodus, indem Sie rechts oben auf das Werkzeug-Symbol („Bearbeiten“) tippen und anschließend „Gleisbild bearbeiten“ wählen. In der nun eingeblendeten Symbolleiste tippen Sie auf „Gleisbild/Areal“ und im Ausklappmenü auf „Platte hinzufügen“. **Tipp:** Die Symbolleiste können Sie verschieben, wenn Sie das 9-Punkte-Symbol an deren rechtem Ende mit dem Finger an die Zielposition ziehen.



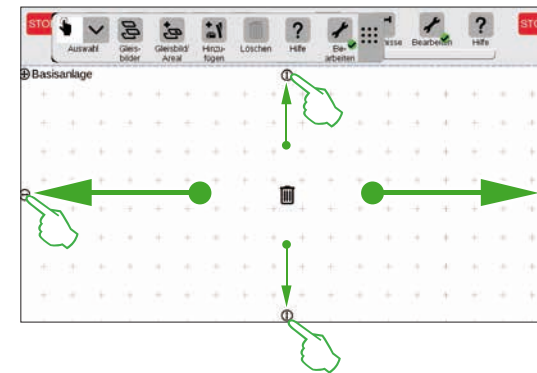
Im eingeblendeten Dialogfeld geben Sie der neuen Platte einen Namen und bestätigen mit „Ok“. Wichtig: Wählen Sie die Bezeichnung bewusst. Der Name der Platte kann nachträglich nicht geändert werden.

Platte löschen



Und schon ist die neue Platte angelegt, hier im Beispiel mit dem Namen „Basisanlage“. Mit Fingertipp auf das Mülleimersymbol in der Mitte der Platte lässt sich diese wieder löschen – so lange sie leer und der Bearbeitungsmodus aktiv ist. Ihn erkennen Sie an zwei Merkmalen: an den hellgrauen Pluszeichen, mit denen die Platte hinterlegt ist und anhand des grünen Kreises mit Haken am Fuß des Werkzeug-Symbols.

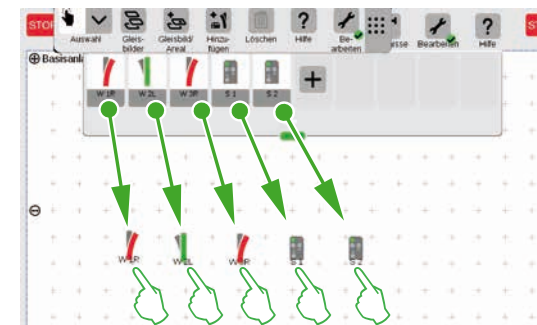
Größe der Platte ändern



Mithilfe der kleinen schwarzen Kreise, die an jeder Plattenseite zu sehen sind, lässt sich die Platte vergrößern oder verkleinern.

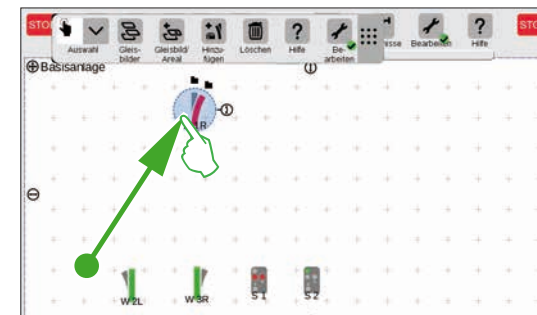
Um die Platte nun auf Displaygröße aufzuziehen, tippen Sie auf einen der Kreise, halten den Finger auf dem Display und ziehen den Finger an den Bildschirmrand. Wiederholen Sie dies für die anderen drei Seiten. Fertig! Nun haben Sie ausreichend Raum, um das auf den Folgeseiten beschriebene einfache Gleisbild (siehe Seite 24) aufzubauen.

Magnetartikel aus der Artikelliste auf die Platte ziehen



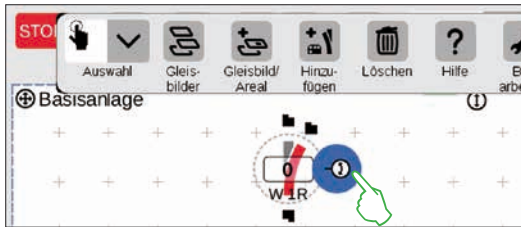
Ziehen Sie nun die benötigten Magnetartikel aus der Artikelliste auf die angelegte Platte: die Weichen W1R, W2L und W3R sowie die Signale S1 und S2. Dazu berühren Sie das jeweilige Symbol, ziehen den Finger in die Mitte des Displays und lösen ihn wieder vom Bildschirm. Wichtig: Der Gleisbild-Bearbeitungsmodus muss für diese Schritte weiterhin aktiviert sein.

Magnetartikel auf der Platte verschieben



Im geplanten Gleisbild (siehe Seite 24) hat die Weiche W1R ihren Platz im linken oberen Abschnitt der Platte. Ziehen Sie daher die Weiche in diesen Bereich, indem Sie das Weichensymbol berühren und den Finger auf dem Display nach oben ziehen. Der hellblaue Kreis um die Weiche zeigt an, dass Sie die Weiche durch das Antippen ausgewählt haben.

Magnetartikel drehen: Der Drehmodus

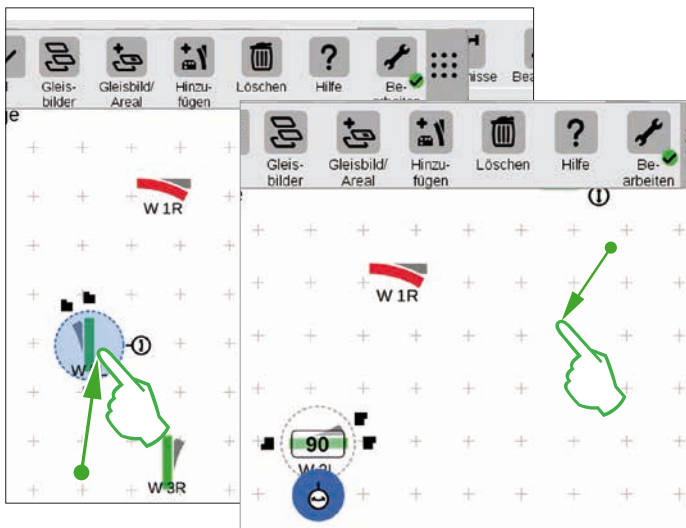


Für das geplante Gleisstellbild benötigen wir die Weiche in horizontaler Ausrichtung. Daher drehen wir sie um 90 Grad: Zunächst markieren wir die Weiche, indem wir sie kurz antippen. Sie sehen wieder den hellblauen Kreis, der die Weiche umgibt. Dann tippen wir nochmals, lassen den Finger aber auf dem Display. Der Doppelpfeil am Rand der Weiche wird nun blau umrandet dargestellt (Bild links).



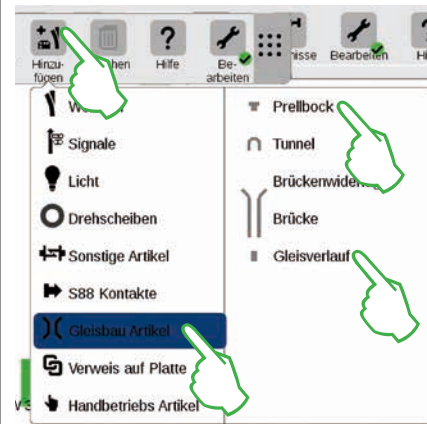
Die Weiche befindet sich nun im **Drehmodus**. Sie können auf dem Display an beliebiger Stelle mit dem Finger auf- und abfahren – sobald Sie allerdings den Finger vom Display lösen, endet der Drehmodus. Die Weiche dreht sich entsprechend ihrer Fingerbewegung, parallel dazu wird auf dem Weichensymbol der aktuelle Winkel angezeigt. Stoppen Sie bei 90 Grad.

Tipp: Je weiter Sie Ihren Finger von der Weiche entfernen, desto langsamer erfolgt die Drehung: Der Zielwinkel lässt sich so einfacher einstellen.



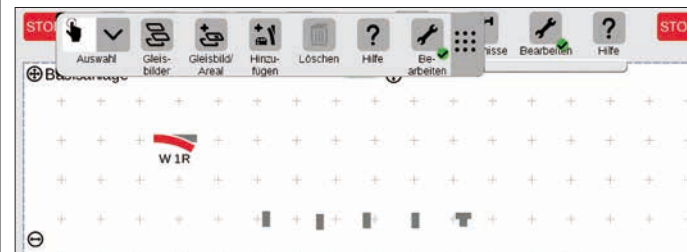
Um dem Ziel-Gleisbild näher zu kommen, benötigen wir die Weiche „W 2L“ im linken unteren Abschnitt der Platte. Dafür braucht es dieselben Schritte wie oben beschrieben: Ziehen Sie also die Weiche in den linken unteren Plattenabschnitt (Bild links), aktivieren Sie den Drehmodus und drehen Sie die Weiche in die Waagrechte, entsprechend einem angezeigten Winkel von 90 Grad (Bild rechts).

Hinzufügen von Gleisbauartikeln

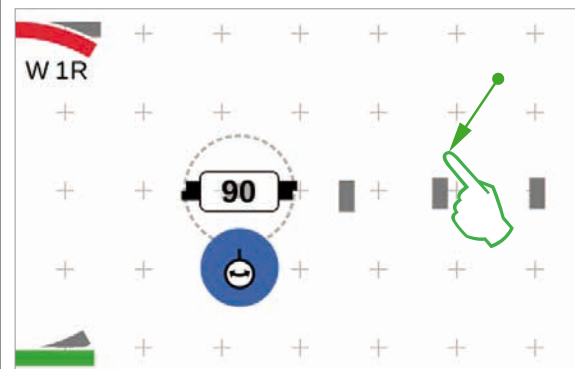


Um ein optisch ansprechendes Gleisbild zu erstellen, benötigen wir Gleisverlauf-Artikel. Das sind reine Gestaltungselemente ohne weitere Funktion. Mittels der „Hinzufügen“-Schaltfläche in der Symbolleiste öffnen Sie ein Aufklappenmenü, in dem Sie „Gleisbau Artikel“ wählen. Im folgenden Menü tippen Sie viermal auf „Gleisverlauf“ und einmal auf „Prellbock“, da auch ein Abstellgleis Teil des Ziel-Gleisbildes ist. Zum Schließen des Menüs tippen Sie nochmals auf „Hinzufügen“ oder auf einen Bereich außerhalb des Menüs.

Tipp: Nach demselben Prinzip fügen Sie andere mögliche Gleisbauartikel wie Tunnel, Brückenwiderstände und Brücken hinzu (Bild links). Auch alle weiteren Artikel von Weichen bis zu S88-Kontakten lassen sich auf diesem Weg hinzufügen und gleichzeitig in der Artikelliste anlegen.

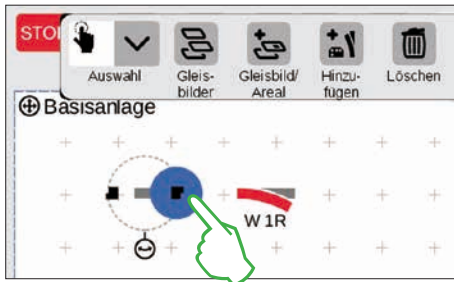


Die Gleisverlauf-Artikel und der Prellbock werden durch das Hinzufügen automatisch auf der aktivierten Platte abgelegt, in unserem Fall auf der „Basisanlage“.

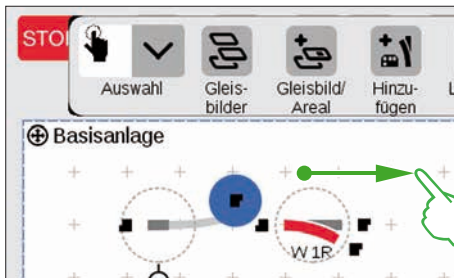


Die hinzugefügten Artikel erscheinen auf der Platte stets in einer festgelegten Ausrichtung. Da wir für den nächsten Schritt einen waagerechten Gleisverlauf-Artikel benötigen, müssen wir ihn neu ausrichten und in die Waagrechte drehen (Drehmodus siehe linke Seitenhälfte).

Artikel verbinden: Der Verbindungsmodus

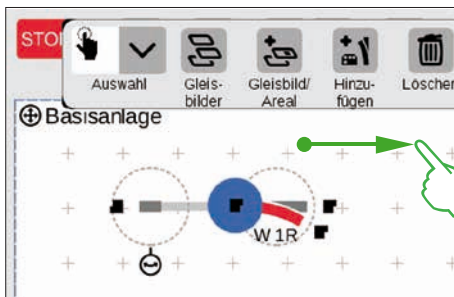


Ziehen Sie den nun waagerechten Gleisverlauf-Artikel links neben die Weiche „W 1R“. Am Rand des markierten Gleisverlauf-Artikels sehen Sie links und rechts zwei schwarze Symbole. Sie sind die Andockstellen, mittels derer zwei Artikel miteinander verbunden werden. Nun tippen Sie auf das rechte Symbol, das dadurch blau markiert wird: Sie haben den **Verbindungsmodus** aktiviert (Bild links).

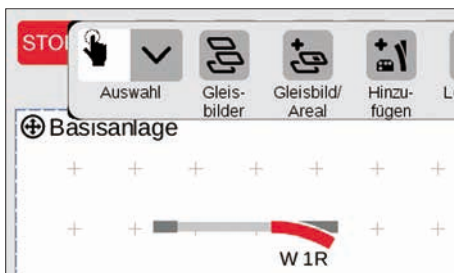


Ziehen Sie dieses blau markierte Verbindungssymbol in Richtung Weiche (Bild links).

Tipp: Sie können die Zieh-Bewegung mit dem Finger an beliebiger Stelle auf dem Display ausführen. So haben Sie perfekte Sicht auf die zu verbindenden Artikel.

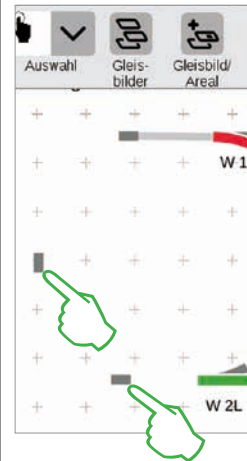


Sobald die beiden Andockstellen sich überlappen, lösen Sie den Finger vom Display. Die Central Station 3 stellt automatisch eine Gleisverbindung zwischen den Verbindungsstellen her (Bild links).

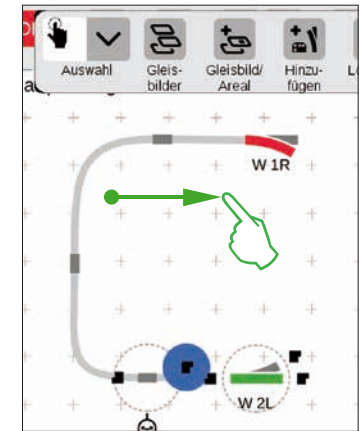


Tippen Sie neben Weiche und Gleisverlauf-Artikel auf die Platte, so werden sämtliche Markierungen entfernt. Sie sehen nur die Artikel samt Gleisverbindung (Bild links). Herzlichen Glückwunsch, Sie haben Ihr erstes Artikelpaar verbunden!

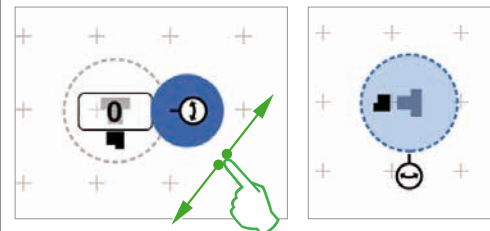
Tipp: Alternativ können Sie Artikel verbinden, indem Sie diese nah beieinander platzieren.



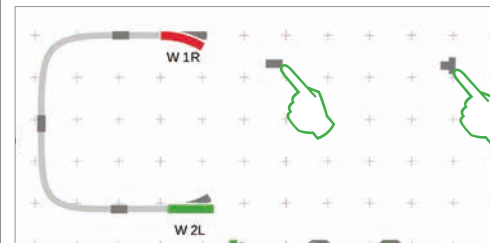
Nun gibt es gleich die Gelegenheit, das Verbinden weiter zu üben: Stellen Sie die Verbindung zu der auf der vorherigen Seite bereits positionierten Weiche „W 2L“ her. Dazu platzieren Sie zwei der bereits hinzugefügten Gleisverlauf-Artikel wie abgebildet (Bild links). Einmal ist eine Drehung um 90 Grad erforderlich (siehe „Drehmodus“ auf Seite 22). Schließlich verbinden Sie die Artikel, indem Sie jeweils zunächst eine Andockstelle in den Verbindungsmodus schalten (Bild rechts) und dann die Verbindung herstellen (siehe „Verbindungsmodus“ am Beginn dieser Seite).



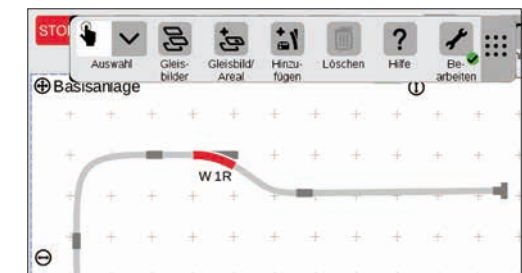
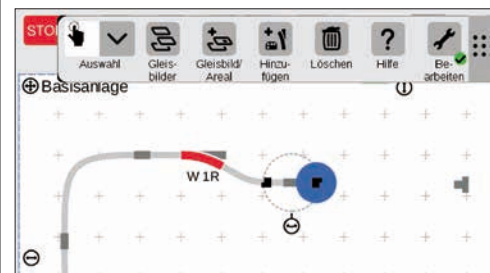
Weiche und Prellbock verbinden



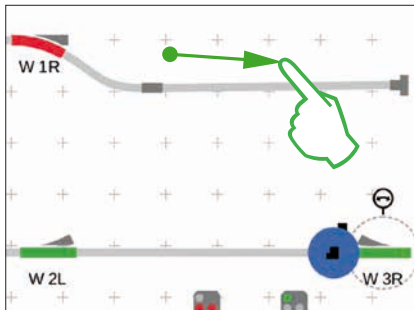
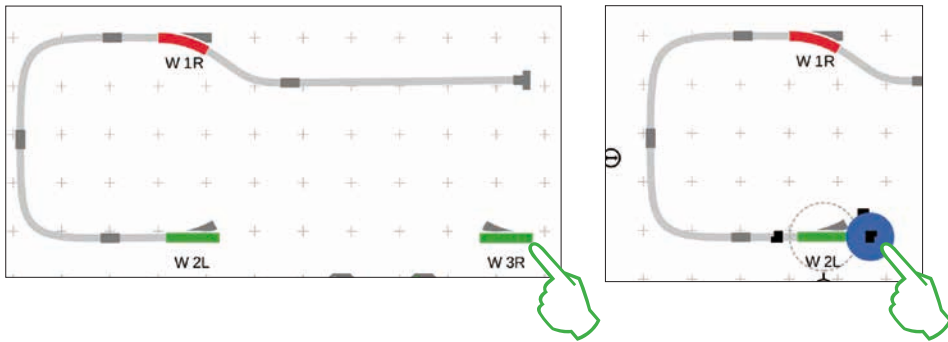
Nun wird ein Abstellgleis an die obere Weiche angebunden. Dazu rotieren Sie zunächst den Prellbock und einen Gleisverlauf-Artikel in einen Winkel von 90 Grad (Bilder links; siehe „Drehmodus“ auf Seite 22).



Nun werden beide Gleisbauartikel wie nebenstehend abgebildet positioniert. Danach wird die Weiche mit dem Gleisverlauf-Artikel verbunden (siehe „Verbindungsmodus“ am Beginn dieser Seite). Anschließend stellen Sie die Verbindung zwischen Gleisverlauf-Artikel und Prellbock her (Bilder unten).

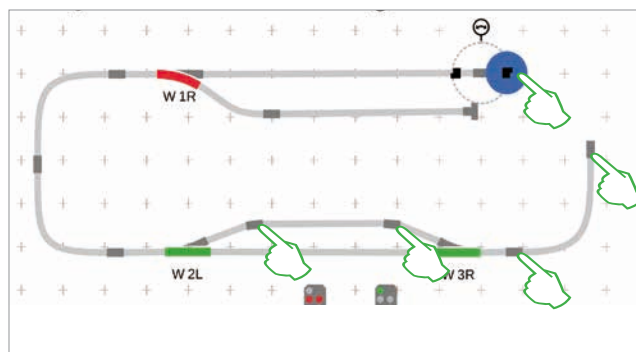
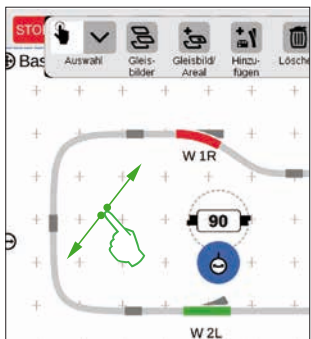


Gleisstellbild vervollständigen



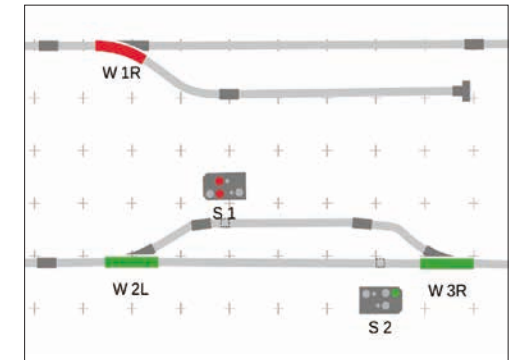
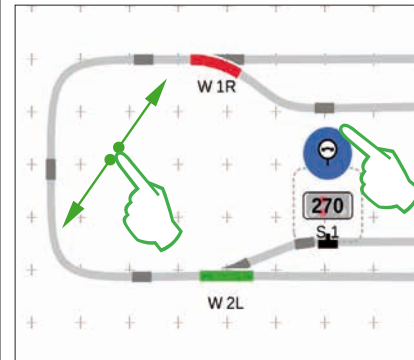
Die Hälfte des Gleisbildes steht bereits. Nun folgt der Bahnhof und der Rest des Ovals: Wir ziehen die Weiche „W 3R“ in den rechten unteren Abschnitt der Platte und drehen sie in die Waagrechte (Bild links oben), aktivieren an der Weiche „W 2L“ den Verbindungsmodus (Bild rechts oben) und verbinden sie mit der rechten Weiche (Bild links).

Nun wird im Bahnhof noch ein zweites Gleis eingezeichnet und das Oval geschlossen. Dazu fügen wir fünf weitere Gleisverlauf-Artikel hinzu, positionieren sie wie unten abgebildet und drehen sie nach Bedarf in die passende Ausrichtung (Bild links unten). Schließlich werden Weichen und Gleisverlauf-Artikel miteinander verbunden.



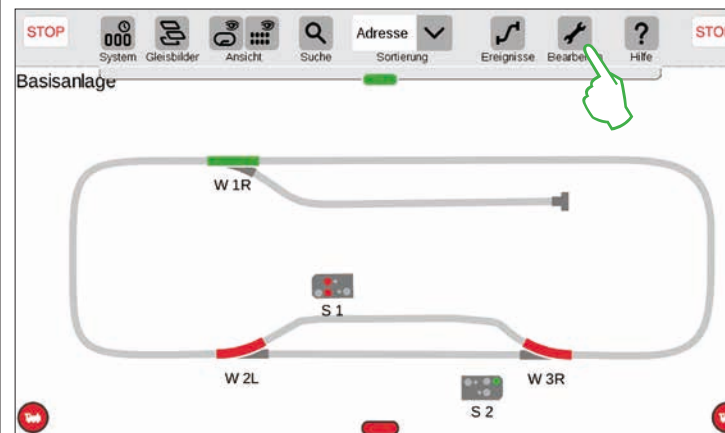
Signale einfügen

Nun folgen die Signale: Zunächst ziehen wir die Signale in Position: Sobald sie sich über dem richtigen Gleisabschnitt befinden, lösen Sie den Finger vom Display. Das Signal dockt jeweils automatisch an das Gleis an.



Falls notwendig, kann die Ausrichtung des Signals von Hand angepasst werden. Dazu wird jeweils der Drehmodus aktiviert und anschließend der Winkel eingestellt.

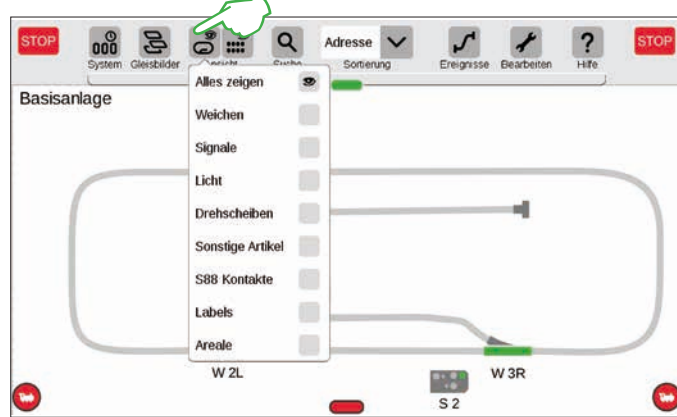
Gleisstellbild fertiggestellt



Zum Abschluss beenden Sie den Bearbeitungsmodus, in dem Sie auf das Werkzeugsymbol tippen. Dadurch werden die Gleisverlauf-Artikel ausgeblendet (Bild links).

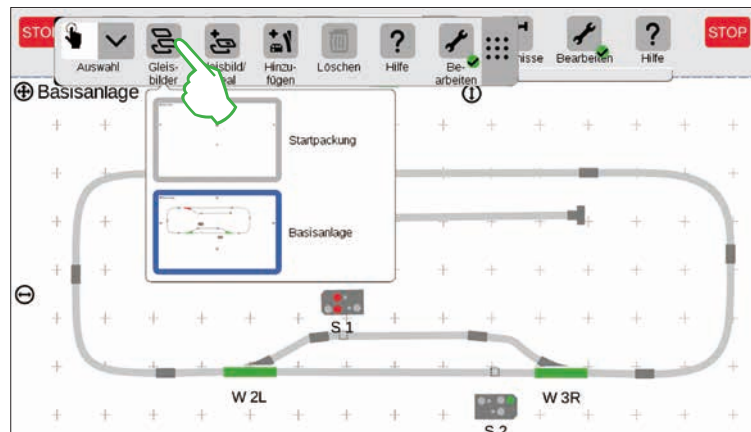
Gratulation, Sie haben Ihr erstes Gleisbild erstellt! Sicherlich haben Sie bemerkt, dass das Bearbeiten des Gleisbildes mit jedem weiteren Mal ein wenig einfacher von der Hand geht.

Ansichtsoptionen



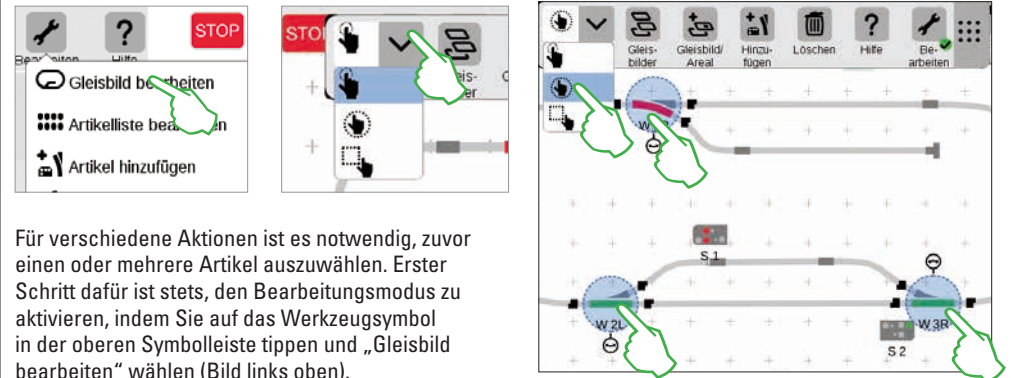
Tippen Sie auf die Schaltfläche „Ansicht“ in der oberen Symbolleiste, um zahlreiche Filteroptionen angezeigt zu bekommen. In der Standardeinstellung ist die Option „Alle zeigen“ markiert. Mit Fingertipp auf die einzelnen Artikel-Kategorien können Sie sich einen hervorragenden Überblick auf Ihrer Platte verschaffen.

Aktive Platte wechseln



Sobald Sie Gleisstellbilder auf mehreren Platten verwalten, ist die Schaltfläche „Gleisbilder“ sehr nützlich, um zwischen den Gleisstellbildern hin- und herzuschalten. Um die aktive Platte zu wechseln, tippen Sie auf die Schaltfläche „Gleisbilder“ und anschließend auf die gewünschte Platte: Die neue Platte ist nun im Vordergrund. Tippen Sie doppelt auf die aktive Platte, um sie vollständig anzuzeigen.

Auswahl einzelner und mehrerer Artikel

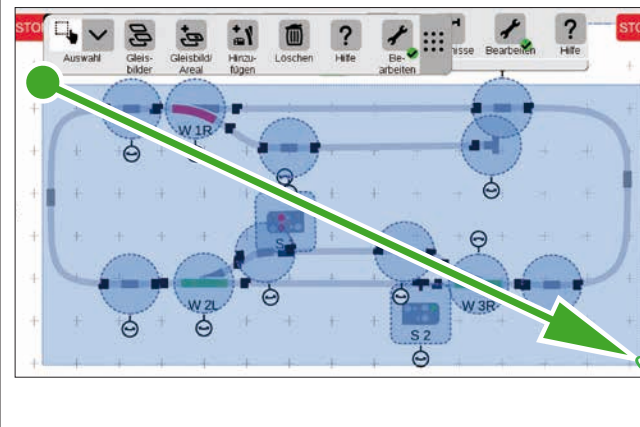


Für verschiedene Aktionen ist es notwendig, zuvor einen oder mehrere Artikel auszuwählen. Erster Schritt dafür ist stets, den Bearbeitungsmodus zu aktivieren, indem Sie auf das Werkzeugsymbol in der oberen Symbolleiste tippen und „Gleisbild bearbeiten“ wählen (Bild links oben).

Einzelne Artikel wählen Sie aus, indem Sie sie kurz antippen: Ein hellblauer Kreis signalisiert die Auswahl, der Doppelpfeil für den Drehmodus und die Andockstellen für den Verbindungsmodus werden sichtbar. Im Aufklappenmenü „Auswahl“ links oben in der Bearbeitungs-Symbolleiste ist diese Option voreingestellt (mittleres Bild oben).

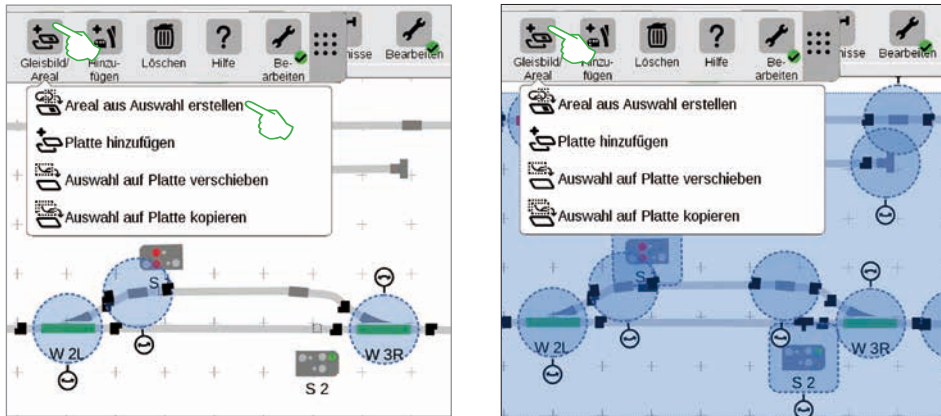
Mehrere Artikel wählen Sie aus, indem Sie in der Bearbeitungs-Symbolleiste links oben auf die Schaltfläche „Auswahl“ tippen und im Aufklappenmenü die zweite Option wählen, die umkreiste Hand. Anschließend tippen Sie der Reihe nach auf alle Objekte, die Sie in die Auswahl einschließen möchten (Bild oben rechts).

Flächenauswahl

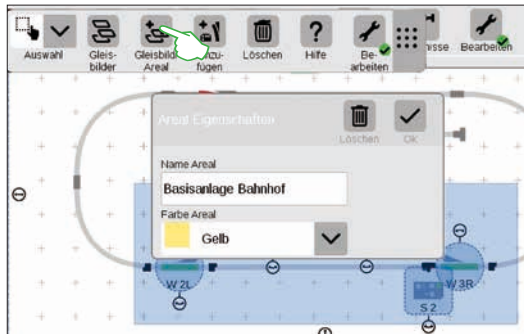


Eine ganze Platte oder einen beliebigen Ausschnitt davon können Sie mit der Flächenauswahl markieren. Dazu tippen Sie auf die „Auswahl“-Schaltfläche links oben in der Bearbeitungs-Symbolleiste. Im Aufklappenmenü wählen Sie die unterste Option, die mit einem Quadrat dargestellt ist. Nun tippen Sie auf einen Eckpunkt der Fläche, die Sie auswählen möchten, ziehen den Finger zum gegenüberliegenden Eckpunkt und lösen den Finger vom Display.

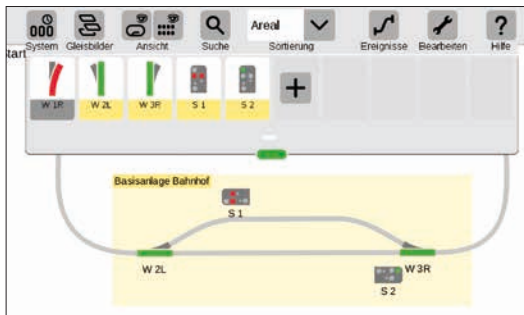
Areal aus Auswahl erstellen



Sobald Sie mehrere Artikel (Bild links) oder eine Fläche (Bild rechts) ausgewählt haben, wie auf der vorherigen Seite beschrieben, sind im Aufklappenmenü der Schaltfläche „Gleisbild/Areal“ weitere, zuvor ausgegraute Optionen aktivierbar: „Areal aus Auswahl erstellen“, „Auswahl auf Platte verschieben“ und „Auswahl auf Platte kopieren“.



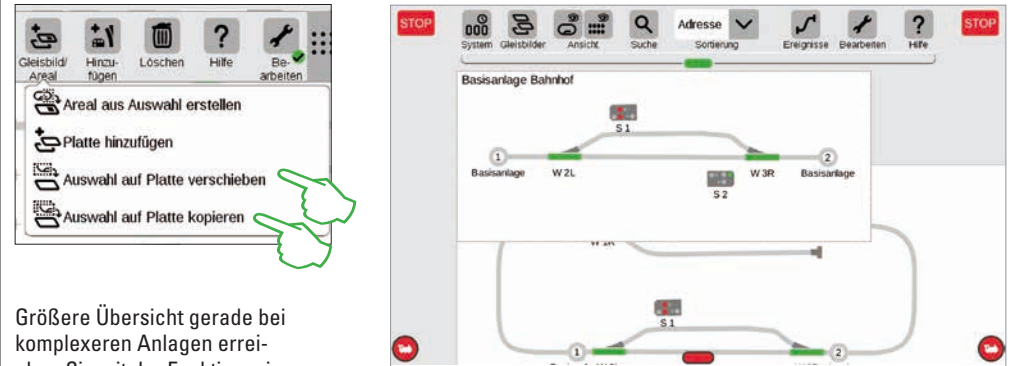
Um ein Areal zu erstellen, müssen Sie eine Fläche ausgewählt haben. In diesem Beispiel erstellen wir aus dem flächig ausgewählten Bahnhof (siehe Bild links) ein Areal. Dazu öffnen Sie mit Fingertipp auf die Schaltfläche „Gleisbild/Areal“ das entsprechende Aufklappenmenü und wählen dort „Areal aus Auswahl erstellen“. In der eingeblendeten Eingabemaske geben Sie dem Areal einen Namen, wählen seine Farbe und bestätigen mit „Ok“.



Daraufhin wird der ausgewählte Ausschnitt dauerhaft in der gewählten Farbe markiert. Auch in der Artikelliste lassen sich anhand der Farbe alle Artikel eines Areals leicht erkennen.

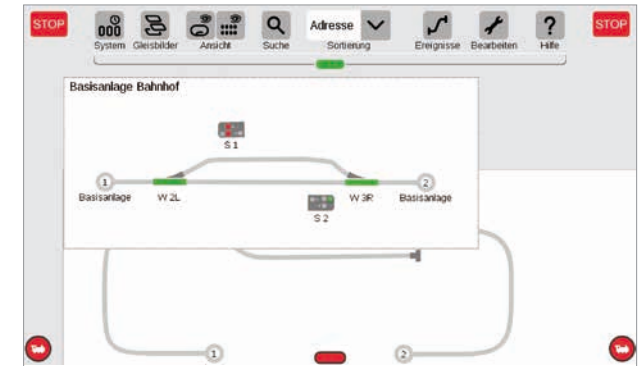
Das Löschen eines Areals ist ebenfalls sehr einfach: Im aktivierten Gleisbild-Bearbeitungsmodus tippen Sie auf den Arealnamen in der linken oberen Ecke des Areals. Im daraufhin eingeblendeten Fenster wählen Sie die Option „Löschen“.

Auswahl auf Platte verschieben und kopieren

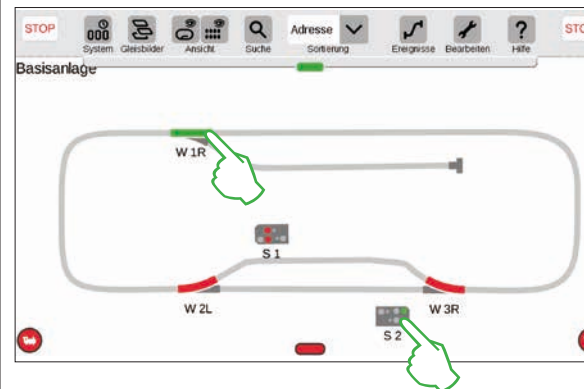


Größere Übersicht gerade bei komplexeren Anlagen erreichen Sie mit der Funktion, eine Auswahl auf eine neue Platte zu kopieren (Bild rechts oben) oder zu verschieben (Bild rechts). Die neue Platte wurde „Basisanlage Bahnhof“ genannt.

Ihre Anlage wird damit auf zwei Platten verteilt, bleibt allerdings logisch miteinander verknüpft – an der Funktion ändert sich nichts. Die Übergänge zwischen beiden Platten werden hier durch die beiden Zahlen „1“ und „2“ symbolisiert.



Weichen und Signale schalten



Auf Ihren Gleisstellbildern können Sie sämtliche Magnetartikel wie Weichen oder Signale direkt schalten: Tippen Sie einfach auf das jeweilige Symbol.

Tipp: Achten Sie darauf, dass die STOP-Taste nicht aktiviert ist. Zum Schalten müssen die Gleise mit Strom versorgt sein.

Ereignisse erstellen und bearbeiten

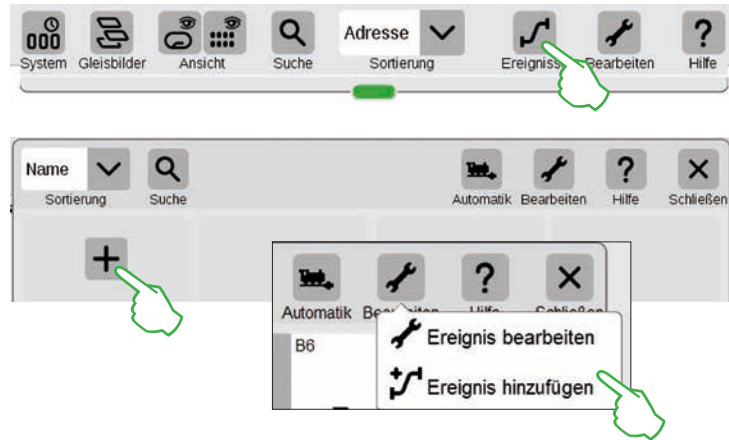
Fahrstraßen anlegen · Abläufe programmieren und schalten



Ereignisse hinzufügen | Automatisieren von Abläufen

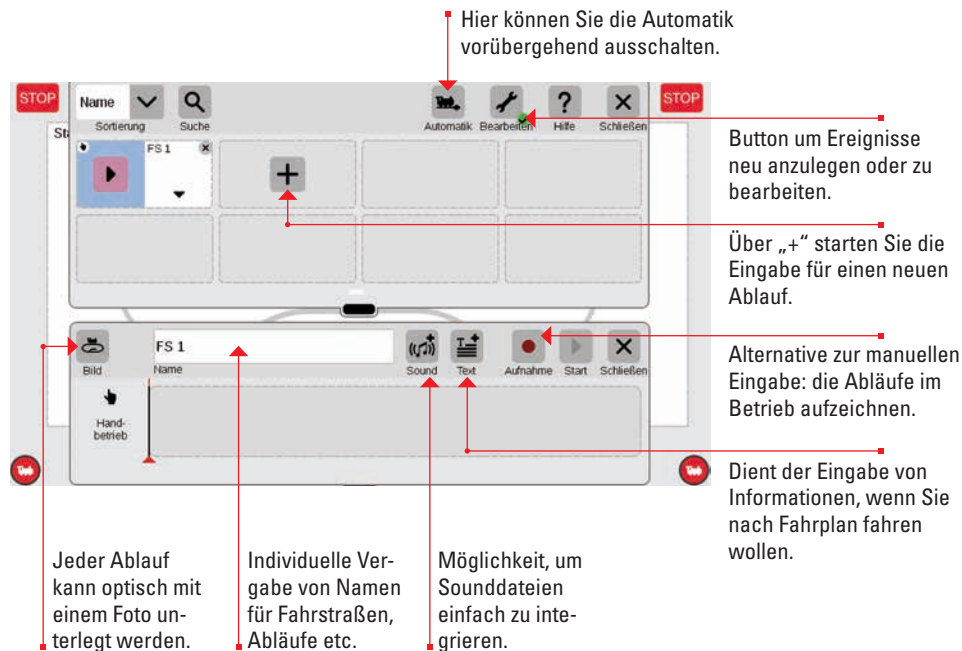
So einfach starten Sie die Programmierung

Die Automatisierung von Abläufen ist für viele Modelleisenbahner die Krönung ihres Hobbys. Mit der Central Station 3 wird das Anlegen von Fahrstraßen, Lokabläufen und die automatische Steuerung gesamter Anlagen nochmals deutlich vereinfacht. Dank Drag & Drop müssen die einzelnen Elemente nur mehr in die Ablaufleiste gezogen werden. Auch die Kontrolle ist deutlich einfacher.

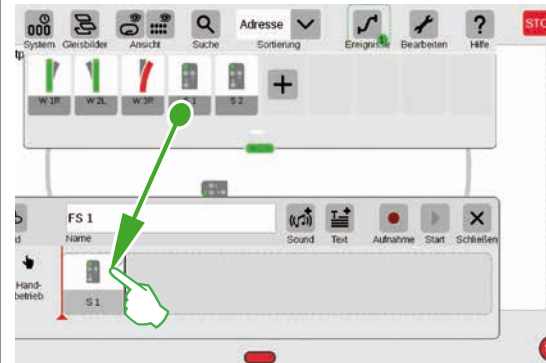


Um Abläufe neu anzulegen oder vorhandene zu bearbeiten, tippen Sie auf den Button „Ereignisse“. Analog den Themen Lok und Artikel öffnet sich ebenfalls eine Liste. Sollten noch keine Abläufe programmiert sein, befindet sich im ersten Quadrat ein „+“-Zeichen. Einen neuen Ablauf fügen Sie über das „+“-Zeichen hinzu oder über den Menüpunkt „Bearbeiten“, „Ereignis hinzufügen“.

Das Hauptmenü zur Ablaufsteuerung im Überblick

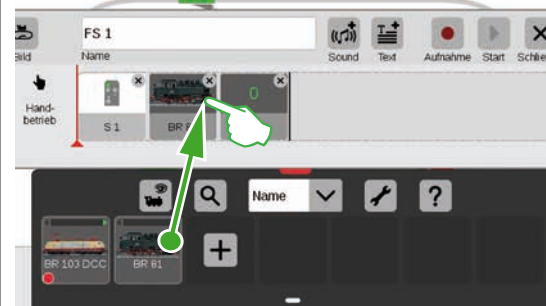


Fahrstraßen aufbauen: Schritt für Schritt



Nach dem Öffnen des Menüpunkts „Ereignis hinzufügen“ einfach die entsprechenden Artikel in die Zeitleiste ziehen – zum Beispiel Signal 1. Schritt für Schritt lässt sich so die Fahrstraße aufbauen. Beim Antippen der Artikel – zum Beispiel von Signal 1 – öffnet sich automatisch die Menüleiste, um die gewünschte Funktion einzustellen.

Lokomotiven einbinden

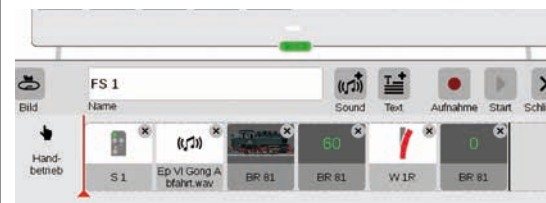


Analog zu den Magnetartikeln kann aus der Lokliste das gewünschte Fahrzeug ebenfalls in die Zeitleiste gezogen werden.

Über den Button „Sound“ lassen sich an jeder Stelle des Ablaufs Sounddateien integrieren. Die Dateien können entweder auf der CS3 liegen oder über den USB-Stick importiert werden (Bild rechts).

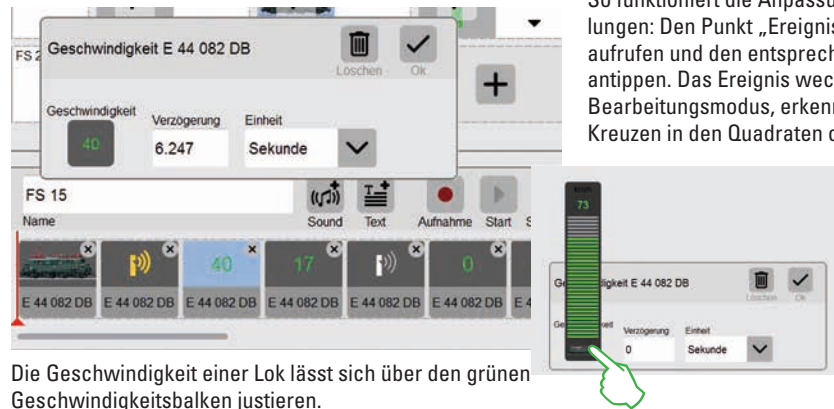


Kleine Fahrstrecke finalisieren



Schritt für Schritt lässt sich die Fahrstraße einfach per Drag & Drop zusammensetzen. Jeder einzelne Punkt (Geschwindigkeit, Signal- und Weichenstellungen etc.) kann dabei individuell angepasst werden (siehe folgende Seiten).

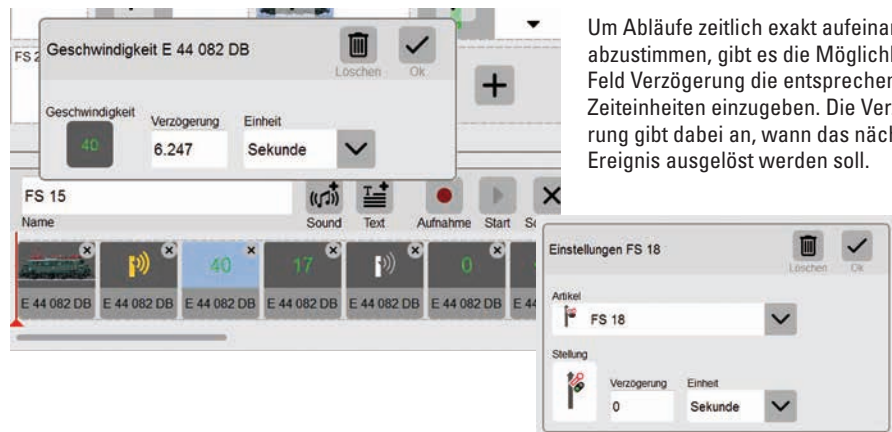
Einstellungen bearbeiten / Geschwindigkeit



So funktioniert die Anpassung von Einstellungen: Den Punkt „Ereignis bearbeiten“ aufrufen und den entsprechenden Ablauf antippen. Das Ereignis wechselt in den Bearbeitungsmodus, erkennbar an kleinen Kreuzen in den Quadraten oben rechts.

Die Geschwindigkeit einer Lok lässt sich über den grünen Geschwindigkeitsbalken justieren.

Zeitangaben / Verzögerungen eingeben



Um Abläufe zeitlich exakt aufeinander abzustimmen, gibt es die Möglichkeit, im Feld Verzögerung die entsprechenden Zeiteinheiten einzugeben. Die Verzögerung gibt dabei an, wann das nächste Ereignis ausgelöst werden soll.

Textinformationen hinzufügen



Mit dem Punkt „Text“ steht eine Komponente zur Verfügung, um Informationen einzugeben, wenn nach Fahrplan gefahren werden soll.

Sortieren der Ereignisse



Überblick: Alle erstellten Fahrstraßen und Abläufe lassen sich ganz einfach nach Name oder den Rückmeldekontakten (S88) sortieren. Tippen Sie einfach auf das Aufklappmenü in der linken oberen Ecke des Fensters.

Die Sortierung nach Rückmeldekontakten bietet sich dann an, wenn es darum geht, schnell einen Überblick über die einzelnen Besetzmeldungen zu erhalten.

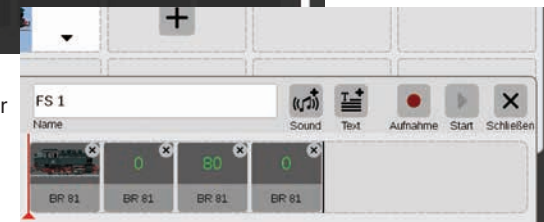
Aufnahmefunktion benutzen



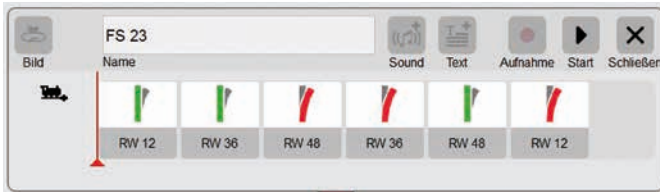
Parallel zur manuellen Eingabe besteht auch bei der CS3 die Möglichkeit, über eine Aufnahmefunktion Fahrstraßen und Abläufe zu erfassen. Ähnlich wie eine Videokamera zeichnet die CS3 dabei einen Ablauf auf und gibt ihn später wieder.

Wichtig: Beim Programmieren über die Aufnahmefunktion darf nur die gewünschte Fahrstraße geschaltet werden.

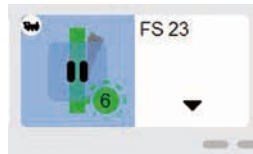
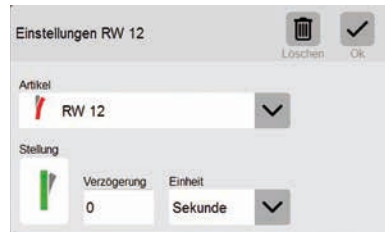
Manuelle Aufnahme: Lok aufsetzen, Aufnahme-Button drücken, losfahren. Ein roter Punkt signalisiert die laufende Aufnahme. Am Ende der Fahrt Lokomotive abstellen und Aufnahme beenden (wiederum auf Button tippen). Nach der Aufnahme kann jedes Ablaufelement einzeln nachbearbeitet werden (Bild rechts).



Weichenstraßen anlegen

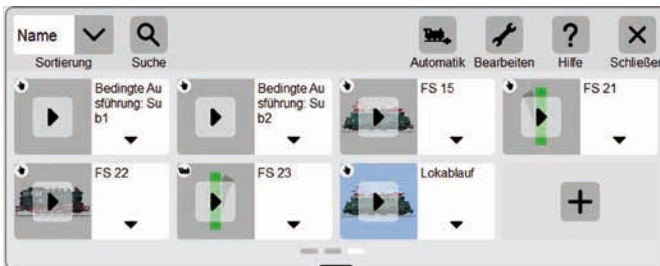


So einfach wie noch nie lassen sich mit der CS3 Weichenstraßen anlegen: die einzelnen Weichen aus der Artikelliste in die Zeitachse ziehen und die Fahrstraße steht.



Über das Menü „Bearbeiten“ lassen sich alle einzelnen Weichen individuell einstellen (Bild ganz links). Über den „Start“-Button kann die Fahrstraße überprüft werden – im Feld der Fahrstraße erscheint ein grüner Punkt. Er gibt zusätzlich den aktuellen Stand der Ablaufsteuerung wieder.

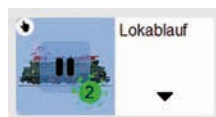
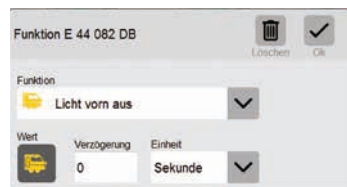
Lokabläufe programmieren



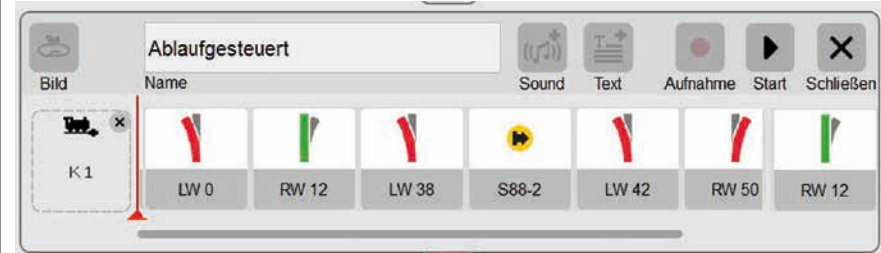
Auch Lokabläufe lassen sich ganz bequem mit der CS3 programmieren: Lok auswählen und die verschiedenen Funktionen wie „Betriebsgeräusch an“, „Ansage an“ oder „Licht an“ aus den Funktionselementen übernehmen.



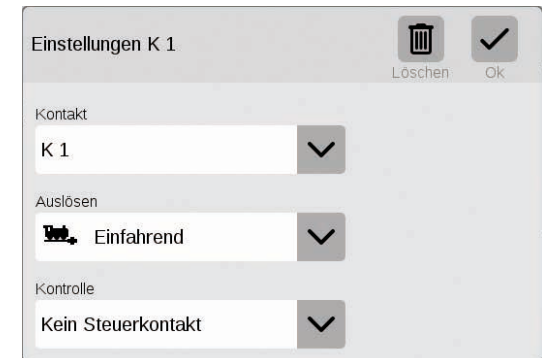
Durch das Antippen der Icons kann jede einzelne Funktion individuell eingestellt werden (Bilder unten). Über den Button „Start“ kann der gesamte Ablauf abgespielt/kontrolliert werden.



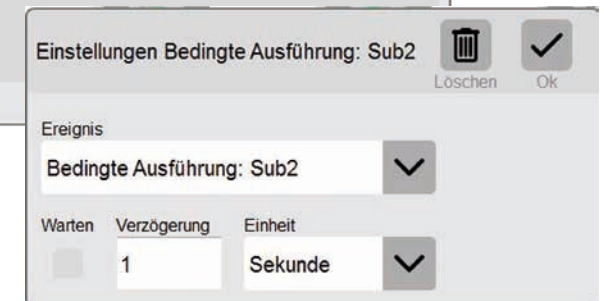
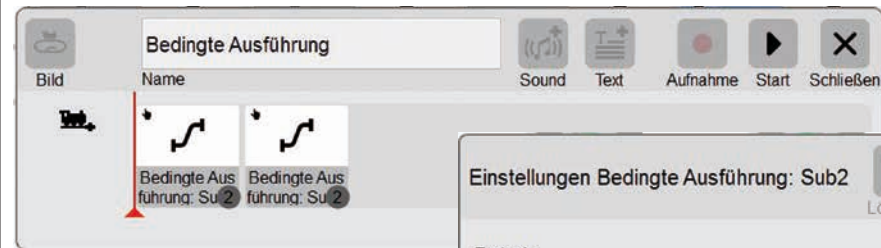
Ablaufsteuerung über Rückmeldekontakte



Sollen Kontakte als Auslöser für Fahrstraßen oder automatisierte Abläufe verwendet werden, kann man ganz einfach wie folgt vorgehen: werden: Kontakt in das Feld am linken Rand der Fahrstraße ziehen – z.B. K1 (Bild oben). Dann dieses Kontakt-Symbol antippen und die Bedingungen definieren – z. B. „Einfahrend“ (Bild rechts). Der gesamte Ablauf wird dann geschaltet, wenn der Kontakt 1 eine Belegung meldet. Im Ablauf selbst können wiederum weitere Rückmeldekontakte aufgenommen werden (z.B. S88-2, Bild oben), indem man sie in die Zeitleiste zieht.



Ablaufsteuerung mit bedingter Ausführung



Auch das Verknüpfen ganzer Fahrstraßen und Abläufe meistert die CS3 ohne Weiteres. Dazu über „Bearbeiten“ ein neues Ereignis erstellen und die entsprechenden Icons der Abläufe in die Zeitleiste ziehen. Jedes einzelne Ereignis lässt sich dabei über das Menü „Bearbeiten“ wieder individuell anpassen.

Systemeinstellungen

Anpassung des Systems - Systeminformationen



Systemeinstellungen aufrufen und ändern

Aufruf des System-Menüs

Auf die Einstiegsseite der Systemeinstellungen (Bild rechts) gelangen Sie, indem Sie in der Symbolleiste der Artikelliste links oben auf die Schaltfläche „System“ tippen (siehe auch Seite 6).

Auf der Einstiegsseite öffnen Sie mit Fingertipp jeweils die Einstellungen bzw. eine detailliertere Ansicht.

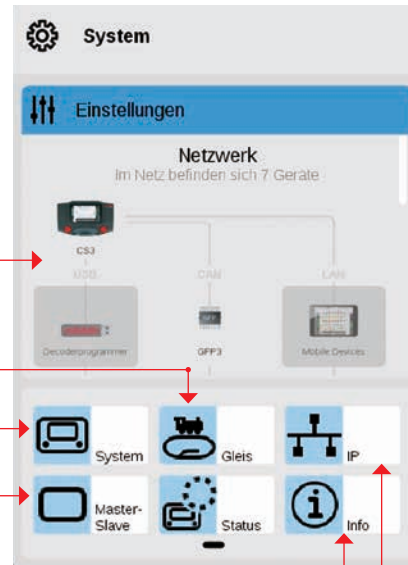
Übersicht der angeschlossenen Geräte.

Optionen zum Verhalten von Loks und Magnetartikeln.

Einstellungen der Central Station 3.

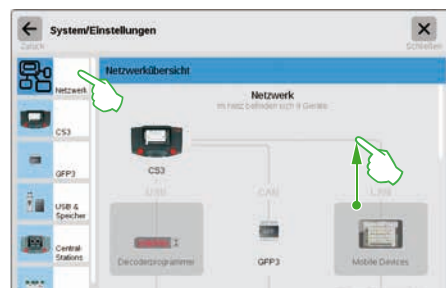
Master-Slave-Optionen.

Nennt die Versionsnummern von Hard- und Software.



IP-Einstellungen, falls ein LAN-Kabel angeschlossen ist.

Netzwerk: Übersicht über alle aktiven Komponenten



Die Netzwerkübersicht informiert über alle angeschlossenen und aktiven Geräte. Deren Einstellungen erreichen Sie per Fingertipp direkt in der Übersicht oder über die Menüsäule am linken Rand. Mit Fingerwisch nach oben gelangen Sie zu den unteren Abschnitten der Seite (Bild rechts). Inaktive Geräte werden ausgegraut dargestellt.

Zugriff auf Basisfunktionen der Central Station 3

Um die CS3-Systemeinstellungen zu öffnen, tippen Sie in der Netzwerkübersicht oder in der Menüsäule am linken Rand auf das CS3-Symbol. Die unteren Seitenabschnitte erreichen Sie, indem Sie mit dem Finger in der Displaymitte nach oben wischen.

Der sichere und empfohlene Weg, die CS3 auszuschalten.

Erstellt eine Sicherung ihrer aktuellen CS3-Daten.
Tipp: Nutzen Sie diese Funktion regelmäßig, um Bearbeitungsstände zu sichern – am besten auch mittels USB-Sticks.

Setzt die CS3 mithilfe einer zuvor erstellten Sicherungsdatei auf einen früheren Bearbeitungsstand zurück (siehe auch Seite 6).

Führt die CS3 herunter und startet neu.

Neustart der internen Anwendungen wie z. B. der Benutzeroberfläche.

Sprache der Bedienoberfläche ändern.

Mit Schieberegler Bildschirmhelligkeit bzw. Lautstärke anpassen.

Wahl zwischen eingebautem und externem Lautsprecher.

Nur relevant im Fall eines unvollständigen CS3-Updates.

Mit gesetztem Haken prüft die CS3 regelmäßig, ob ein Firmware-Update verfügbar ist.

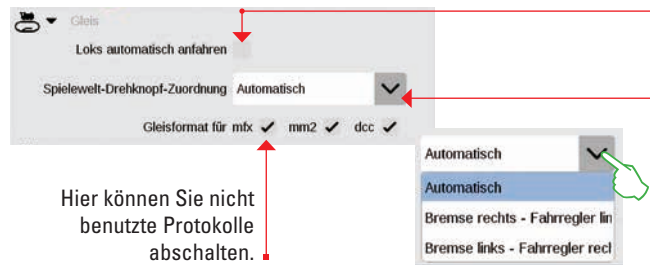
Spontansteuerung in der Lokliste an- und abschalten.

Aktiviert Sprachauswahl-Dialog und Einrichtungsassistenten bei CS3-Start (siehe auch Seite 3).

Die weiteren Abschnitte „Gleis“, „IP“, „Master-Slave“ und „Info“ werden auf der nächsten Seite erläutert. Sie öffnen Sie, indem Sie jeweils auf den Pfeil am linken Rand tippen.

Berühren Sie die „Zurück“-Schaltfläche links oben, um jederzeit wieder auf die Einstiegsseite der Systemeinstellungen zu gelangen. Die weiteren in der linken Menüsäule aufgeführten Optionen erreichen Sie ebenfalls mit einfachem Fingertipp.

Gleis-Einstellungen aufrufen

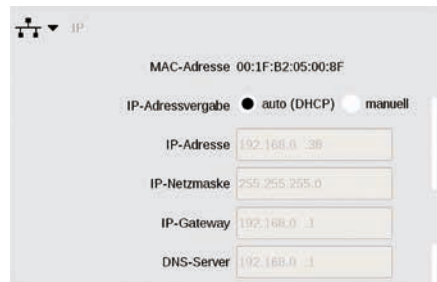


Setzt nach einem Neustart alle Loks automatisch auf den letzten bekannten Status.

Im Aufklappenmenü legen Sie die Belegung der Drehregler im Spielwelt-Modus fest.

Hier können Sie nicht benutzte Protokolle abschalten.

IP-Einstellungen einsehen



Diese Option steht zur Verfügung, wenn Sie Ihre Central Station 3 per LAN-Kabel mit Ihrem Router verbinden. Sie haben hier die Wahl, ob sich die CS3 die notwendigen Netzwerkadressen automatisch vom Router besorgen soll oder ob Sie die Daten von Hand eintragen.

Master-Slave-Einstellungen



Sobald mehr als eine CS3 bzw. CS3 plus eingesetzt werden, bekommt dieser Abschnitt Bedeutung: Hier stellen Sie ein, welche CS3 das Hauptgerät (Master) und ob dieses Gerät ein Zweitgerät ist.

Info-Abschnitt



Im Info-Abschnitt sind die Hardware- und Softwareversionen Ihrer CS3 sowie rechtliche Informationen aufgeführt.

GFP3 – Daten

Über GFP3 (Gleis Format Prozessor 3) erhalten Sie Auskunft über aktuelle Messdaten der Anlage und der CS3. Mit einem Fingerwisch nach oben gelangen Sie zu den unteren Seitenabschnitten, inklusive der Einstellungen (Bilder unten).

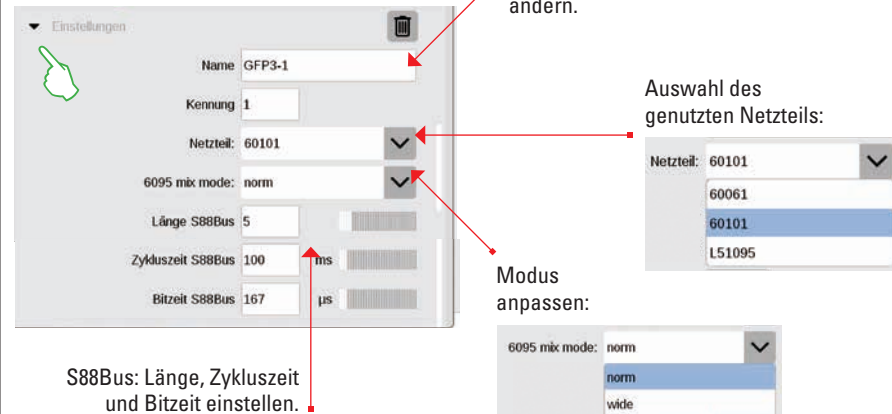


Aktuell an Haupt- und Programmiergleis anliegende Stromstärke.

Festlegung der Zeitspanne, nach der die Messwerte erneut erfasst werden.

Momentane Spannungs- und Temperaturwerte der CS3.

GFP3 – Einstellungen



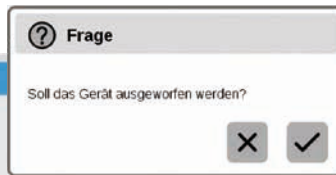
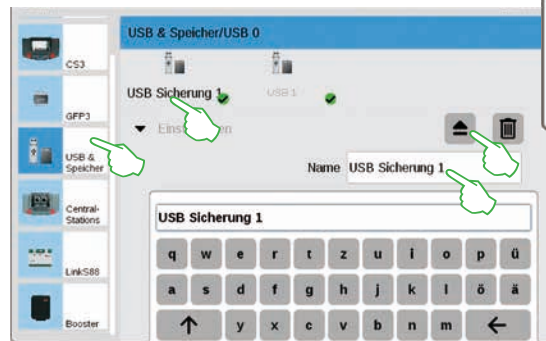
Bezeichnung ändern.

Auswahl des genutzten Netzteils:

Modus anpassen:

S88Bus: Länge, Zykluszeit und Bitzeit einstellen.

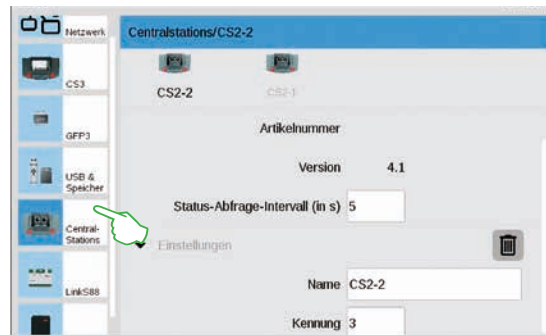
USB-Anschluss & Speicher verwalten



In diesem Abschnitt sehen Sie die angeschlossenen USB-Geräte. Mit Fingertipp in der ersten Zeile wechseln zwischen den Geräten. Tippen Sie jeweils auf das Namensfeld, um einen aussagekräftigen Namen zu vergeben. Berühren Sie das Auswurfzeichen, um das USB-Gerät auszuwerfen (kleines Bild).

Tipp: Um Datenverlust auf Ihrem USB-Stick zu vermeiden, nutzen Sie bitte stets diese Auswurf-Option, bevor Sie den USB-Stick wieder von der CS3 trennen.

Central-Stations: Einbinden anderer CS-Stuereinheiten



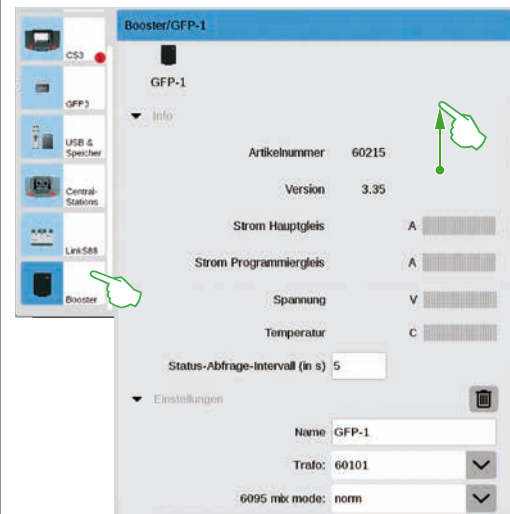
In den Central-Stations-Einstellungen können Sie eine individuelle Bezeichnung vergeben. Zudem lässt sich das Intervall anpassen, wie häufig der Gerätestatus abgefragt wird. Standardeinstellung: alle fünf Sekunden. Die Kennung wird automatisch vergeben. Falls Sie eine defekte CS durch ein neues Gerät ersetzen, merken Sie sich die Kennung, bevor Sie das alte Gerät mithilfe des Papierkorb-Icons löschen. Übernehmen Sie dann diese Kennung für das neue Gerät.

Link S88



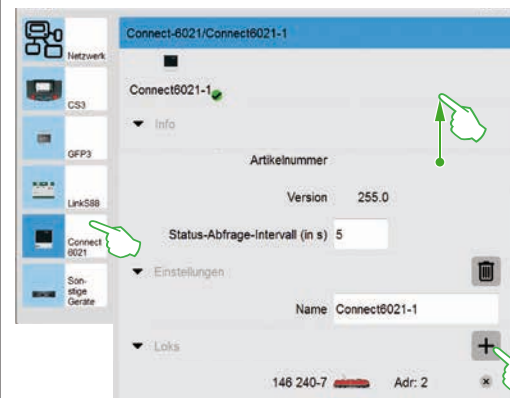
In den Einstellungen zu Link S88 legen Sie das Intervall fest, wie häufig das Rückmel-demodul den Status abfragt. Standard: alle fünf Sekunden. Auch hier haben Sie die Möglichkeit, die Bezeichnung zu verändern. Die Kennung vergibt die CS3 automatisch. Wenn Sie einen defekten Link S88 durch ein neues Gerät ersetzen, merken Sie sich die Kennung, bevor Sie das alte Gerät mithilfe des Papierkorb-Icons löschen. Übernehmen Sie dann diese Kennung für das neue Gerät.

Konfigurieren von Booster-Anschlüssen

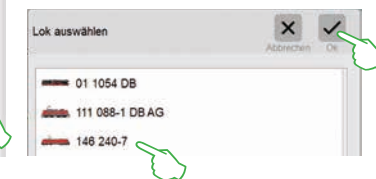


In den Booster-Einstellungen können Sie die Zeitspanne zwischen zwei Statusabfragen ändern. Standard: alle fünf Sekunden. Zudem können Sie die Bezeichnung des Boosters sowie den verwendeten Trafo und den gewünschten Mix Mode individuell anpassen. Um die unteren Seitenabschnitte zu sehen, wischen Sie mit dem Finger in Richtung oberer Bildschirmrand.

Einbinden der Steuereinheiten Connect 6021



In den Info- und Einstellungen-Segmenten passen Sie das Status-Abfrage-Intervall und den Namen an, falls nötig. Im „Loks“-Segment tippen Sie auf das Pluszeichen, um Lokomotiven hinzuzufügen. Im eingblendeten Auswahlfenster wählen Sie mit Fingertipp aus (kleines Bild). Hinzugefügte Loks erscheinen daraufhin an unterster Stelle (Bild links).



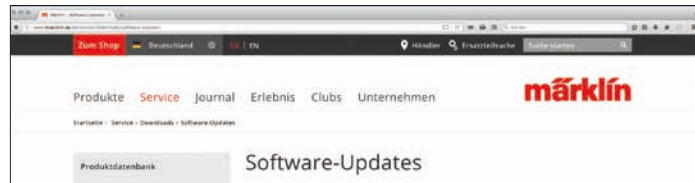
Löschen nicht mehr benötigter Geräte-Einstellungen



Die CS3 merkt sich die Einstellungen jedes Geräts, das einmal angeschlossen war. Der Vorteil: Sie können sämtliche Geräte von der CS3 trennen, ohne deren Einstellungen zu verlieren. Mit dem Papierkorb-Icon können Sie diese Einstellungen dennoch löschen, falls nötig. Das Icon finden Sie in den Systemeinstellungen jeweils im Abschnitt „Einstellungen“ jedes Geräts. Mit Fingertipp auf das Icon entfernen Sie die Gerätedaten, das Gerät wird in den Systemeinstellungen nicht mehr angezeigt.

Update per USB-Stick

Falls Ihnen kein Netzwerkanschluss zur Verfügung steht, um die CS3 zu aktualisieren, können Sie auch mithilfe eines USB-Sticks ein Update auf die neueste Softwareversion aufspielen.



Laden Sie dafür zunächst die Image-Datei von der Märklin Website herunter (<http://www.maerklin.de/de/service/downloads/cs3-updates/>) und speichern Sie diese im Hauptverzeichnis eines USB-Sticks. Nachdem Sie den USB-Stick an der CS3 angeschlossen haben, haben Sie bitte etwa 10 bis 15 Sekunden Geduld. Die CS3 erkennt die neue Softwareversion auf dem USB-Stick automatisch und signalisiert dies mit einem kleinen roten Punkt auf dem „System“-Icon.

Die übrigen Schritte sind dieselben wie bei der Aktualisierung über das Netzwerk. Nutzen Sie dafür bitte die Beschreibung auf Seite 6.

Regelmäßiges Erstellen von Backups

Die CS3 speichert Eingaben und Anpassungen stets selbstständig innerhalb weniger Sekunden. Ihre Daten sind daher auch bei Stromausfall oder Hardreset sicher. Regelmäßige Backups, auch auf USB-Sticks, sind dennoch sehr empfehlenswert. Dadurch wird es beispielsweise sehr einfach möglich, umfangreichere Änderungen rückgängig zu machen, indem man einen früheren Bearbeitungsstand wiederherstellt.

SD-Karte: Erweiterung des internen Speichers



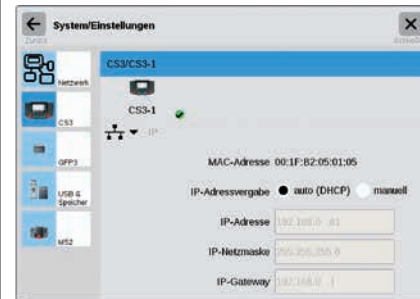
Mit einer SD-Karte (SDHC) können Sie den internen Speicher (4 GB) um bis zu 32 GB Speicherplatz erweitern. Es reicht aus, die Karte in den Kartenslot zu stecken. Sie müssen keine weiteren Einstellungen vornehmen.

Tipp: Märklin empfiehlt, SD-Karten nicht als Wechselmedium zu nutzen, sondern ausschließlich für den hier beschriebenen Zweck der Speichererweiterung. Ziehen Sie USB-Sticks vor, um Dateien wie beispielsweise Lokbilder auf die CS3 zu kopieren.

Importieren von Lokbildern per Webbrowser

Die CS3 wird bereits mit einer Vielzahl von Lokbildern ausgeliefert, die in den allermeisten Fällen den Anforderungen vieler Modellbahner genügen dürften. Darüber hinaus können Sie auch eigene Lokbilder in die Bilddatenbank der CS3 (siehe Seite 11) importieren. Der einfachste Weg führt über die Web-Oberfläche der CS3, die über einen beliebigen Webbrowser aufgerufen wird.

Wichtig: Die CS3 muss dazu über einen Netzwerk-Router mit dem Rechner verbunden sein.



Um die Web-Oberfläche zu starten, müssen Sie zunächst die IP-Adresse Ihrer CS3 herausfinden. Dazu rufen Sie die CS3-Systemeinstellungen auf (siehe auch Seite 32) und öffnen dort den Abschnitt „IP“. In der Standardeinstellung bekommt die CS3 vom angeschlossenen Router automatisch eine IP-Adresse zugewiesen. Diese wird im Feld „IP-Adresse“ angezeigt (Bild links).



Nun tragen Sie diese IP, in unserem Beispiel „192.168.0.61“, in die Adresszeile Ihres Webbrowsers ein und drücken die Eingabetaste: Die Märklin CS3 Weboberfläche erscheint auf dem Bildschirm (Bild links).



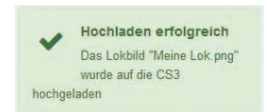
Bewegen Sie den Mauszeiger über die Schaltfläche „Lokbilder“ und klicken auf die daraufhin eingblendete Option „Hochladen“. Ihr Lokbild können Sie nun ganz bequem in das vorgesehene Feld hineinziehen (Bild links). Alternativ klicken Sie auf das Feld, um die Bilddatei auszuwählen.

Wichtig: Die Datei darf maximal 5 MB groß sein. Bildformat oder Bildgröße spielen dagegen keine Rolle.



Haben Sie das Bild in das Feld hineingezogen oder Ihr gewünschtes Bild ausgewählt, wird das Bild in einem Bildeditor geöffnet, der zahlreiche Möglichkeiten der Bildbearbeitung anbietet. Sie können Ihr Motiv verschieben, in der Größe ändern, drehen und spiegeln. Ganz rechts gibt es die Option „Vorschau“, mit der Sie das angepasste Motiv nochmals prüfen können. Zum Abschluss klicken Sie auf „Hochladen“. Das Lokbild wird nun unter dessen Dateinamen in der Bilddatenbank gespeichert.

Eine kleine grünfarbene Einblendung informiert Sie über das erfolgreiche Hochladen des Lokbilds.

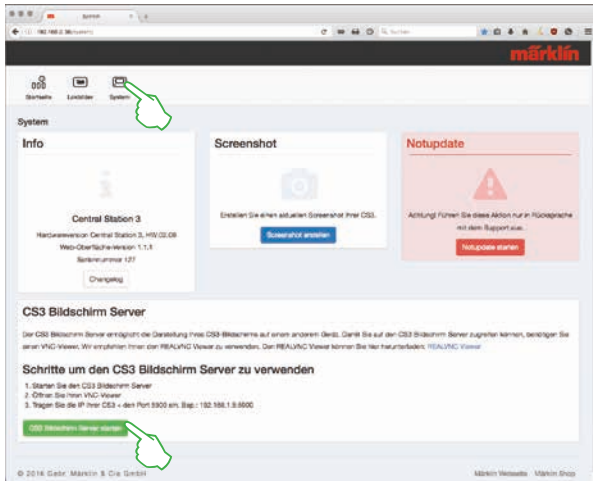


CS3 Bildschirm Server

Starten des CS3 Bildschirm Servers

Bedienen Sie Ihre CS3 von den unterschiedlichsten Geräten aus – von PC und Mac bis hin zur drahtlosen Steuerung mit Tablet oder Smartphone unter Android und iOS. Möglich macht diese Flexibilität der CS3 Bildschirm Server, der die Benutzeroberfläche der CS3 über das Netzwerk bereitstellt.

Um den CS3 Bildschirm Server zu starten, müssen Sie zunächst die Web-Oberfläche der CS3 aufrufen. Dazu können Sie jeden beliebigen Webbrowser benutzen. Auf der vorherigen Seite ist im Detail beschrieben, wie Sie zur Web-Oberfläche gelangen.

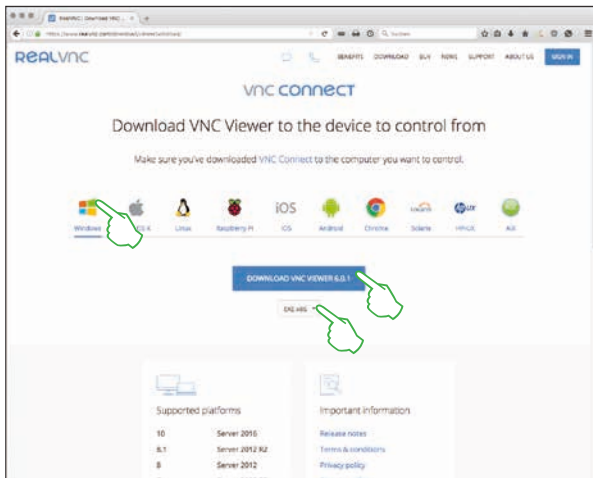


Auf der Startseite der Web-Oberfläche klicken Sie dann im oberen Seitenbereich auf den Menüpunkt „System“. Daraufhin wird die die nebenstehende Darstellung geöffnet.

Den CS3 Bildschirm Server starten Sie nun mit einem Klick auf die Schaltfläche „CS3 Bildschirm Server starten“ am unteren Seitenrand. In der rechten unteren Ecke des Bildschirms wird folgende grünfarbene Meldung eingeblendet:



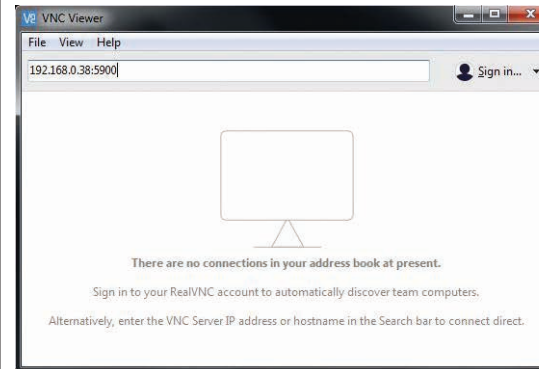
Herunterladen der Betrachtungs-Software



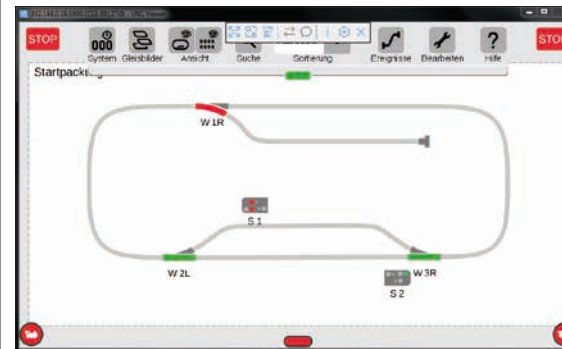
Um auf den nun aktiven CS3 Bildschirm Server von Ihrem Steuerungsgerät aus zugreifen zu können, benötigen Sie einen VNC-Viewer (Virtual Network Computing). Märklin empfiehlt die Verwendung des RealVNC-Viewers. Diesen können Sie unter <https://www.realvnc.com/download/viewer/> für alle gängigen Plattformen herunterladen (Bild links). Auf der Webseite wählen Sie mit einem Mausklick die entsprechende Plattform aus. Direkt unter der blauen Download-Schaltfläche stehen Ihnen – abhängig von der jeweiligen Plattform – weitere Auswahlmöglichkeiten zur Verfügung. Für Windows z. B. können Sie zwischen einer 32-Bit und einer 64-Bit-Version des Programms wählen.

Starten der Betrachtungs-Software

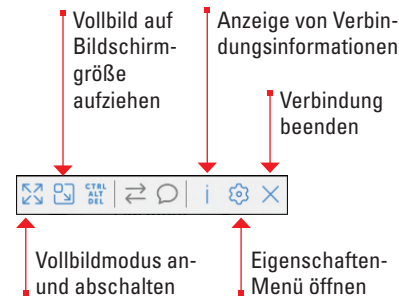
Die Installation des RealVNC-Viewers unterscheidet sich zwischen den verschiedenen Plattformen systembedingt erheblich. Bitte haben Sie daher Verständnis dafür, dass an dieser Stelle nicht auf die verschiedenen Installationsprozesse eingegangen werden kann. Ziehen Sie stattdessen bitte für Ihre Plattform geeignete unterstützende Literatur zu Rate.



Nach dem Programmstart erwartet der RealVNC-Viewer, dass Sie die IP-Adresse des CS3 Bildschirm Servers eingeben. Es ist dieselbe IP-Adresse, mit der Sie zuvor auch die Web-Oberfläche Ihrer CS3 aufgerufen haben. Zusätzlich müssen Sie diese IP mit der Port-Adresse 5900 ergänzen. Wenn Ihre IP-Adresse beispielsweise „192.168.0.38“ lautet, geben Sie in den RealVNC-Viewer also „192.168.0.38:5900“ ein. Bestätigen Sie dann Ihre Eingabe. Im Bild links sehen Sie als Beispiel den RealVNC-Viewer für Windows.



Direkt nach der Eingabe bzw. Bestätigung von korrekter IP-Adresse und Port zeigt das Programmfenster den Inhalt Ihres CS3 Displays an: Sie können die CS3 sofort steuern, je nach Gerät mit der Maus oder mit Fingerberührungen wie auf der CS3.



Über die Symbolleiste am oberen Rand des Programmfensters können Sie die zwischen verschiedenen Anzeigemodi wählen sowie Detailinstellungen vornehmen. Links sehen Sie die Symbolleiste unter Windows.

Wichtig: Auf Smartphone und Tablet weicht der RealVNC-Viewer von der üblichen Touch-Bedienung ab: Mit dem Finger verändern Sie die Position des Mauszeigers und können so genauer steuern. Ein Fingertipp löst dann wie gewohnt eine Aktion aus – an der Position des Mauszeigers.

Symbole

Licht

ohne Funktion	F1	Licht	Licht hinten	Licht vorne	Innenlicht	Führerstand
Deckenlicht	Tisch 1	Tisch 2	Tisch 3	Außenlicht	Nummernschild	Linienlicht
Triebwerk	Warnlicht	Trittstufen	Feuerbüchse	Außenlicht vorn	Fernlicht	Fernlicht hinten
Fernlicht vorn						

Ton

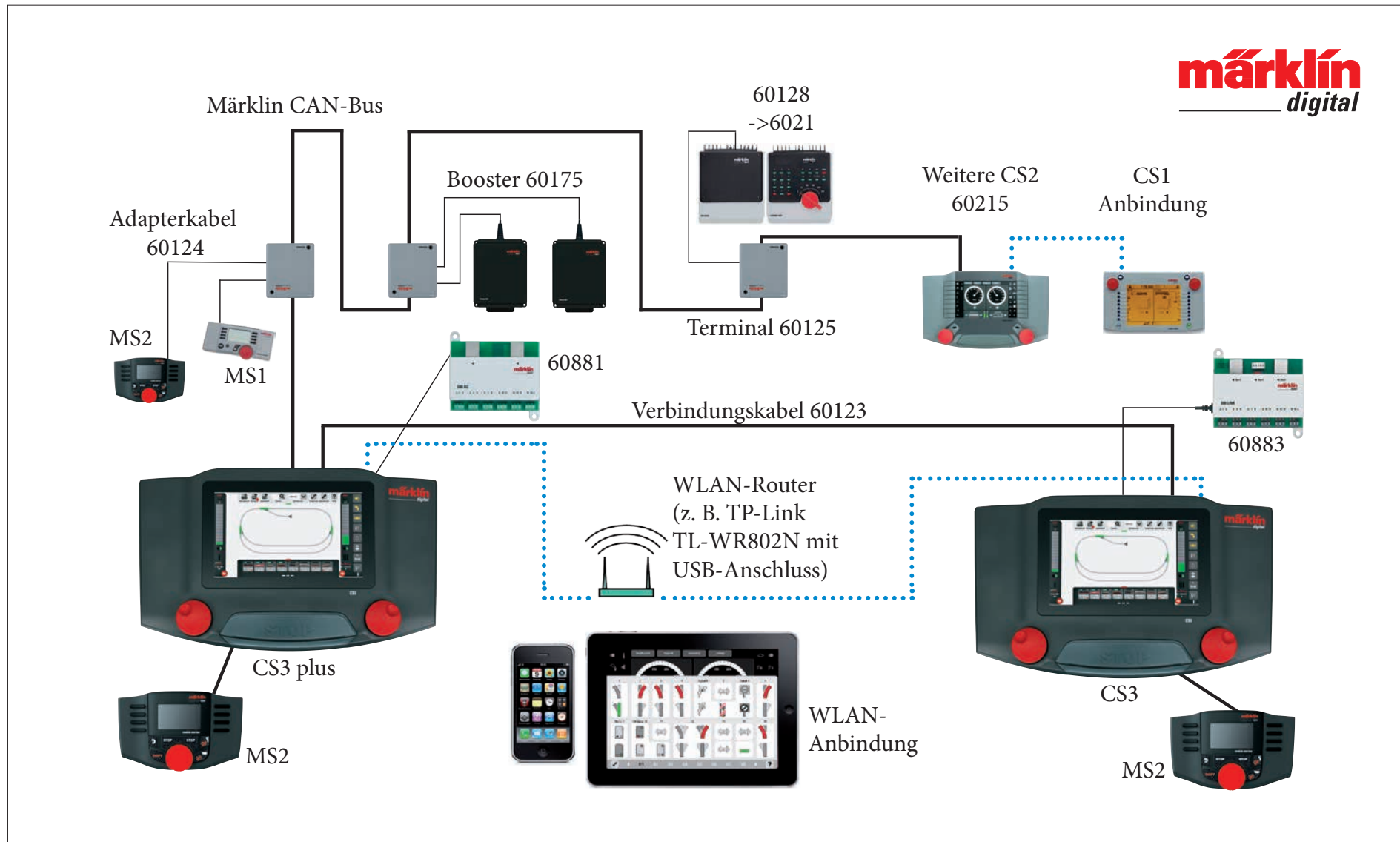
ohne Funktion	F1	Betriebsgeräusch	Bremsenq. aus	An-/Abkuppeln	Auf-/Abbügeln	Schienerstoß
Schaffnerpfeif	Schaltstufen	Zylinder/Dampf	Schüttelrost	Generator	Pufferstoß	Party
Pressluft	Maschine vorschm.	Sanden	Bremsenquietschen	Fahrgeräusch	Sprachausgabe	Bahnhofs-durchsage
Bahnsteig-durchsage	Funkgespräch	Sprachwolke	Glocke	Horn/Typhon	Pfeife	Türen schließen
Lüfter	Luftpumpe	Luftpumpe manuell	Vakuumpumpe	Injektor	Speisewasserpumpe	Kohleschaufeln

Mechanik

ohne Funktion	F1	Rangiergang ein	Rangierfreigabe	ABV aus	ABV aus	Telex
Telex hinten	Telex vorn	Rauch-generator	Panto	Panto hinten	Panto vorn	Türen schließen
Lüfter	Kran	Kran neigen	Kran heben/senken	Kran drehen	Kran drehen	Kran verfahren
Kran Doppelhaken	Kran Magnet	Kran auf	Kran ab	Kran links	Kran rechts	Shift
Mute/Fade						

Systemarchitektur: CS3 und CS3 plus

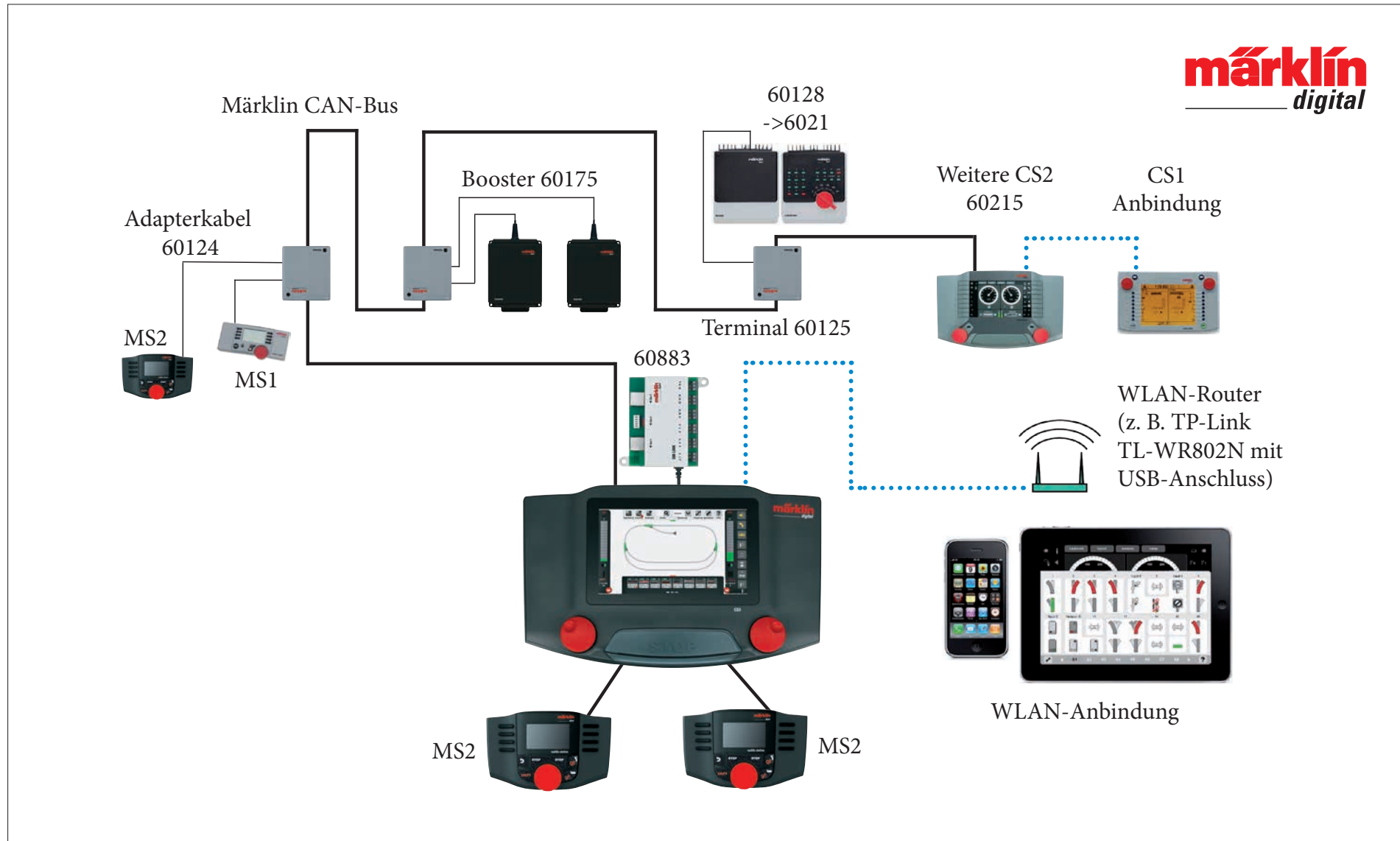
märklin
digital



Schematische Darstellung. Die genaue Anschlussbelegung entnehmen Sie bitte den Bedienungsanleitungen der jeweiligen Geräte.

Systemarchitektur: CS3

märklin
digital



Schematische Darstellung. Die genaue Anschlussbelegung entnehmen Sie bitte den Bedienungsanleitungen der jeweiligen Geräte.

Central Station 3

märklin
digital



Table of Contents

Setting Up and Starting	2
Basic Functions and Connections	4
Operating Getting Started Quickly	5
Importing CS2 Data Updating the CS3	6
Introduction Technical Data	7
Running Locomotives	8
Selecting and Running Locomotives	9
Locomotive List: Sorting and Searching for Locomotives	10
Adding Locomotives Manually	11
Editing Locomotive Settings Locomotive Card	12
Configuration Changing CV Values	13
Editing the Item List	15
Adding Solenoid Items	16
Discover for mfx Items	19
Searching for and Sorting Solenoid Items	19
Editing the Track Diagram Control Screen	20
Setting up the Track Diagram Control Screen	21
Rotation Mode	22
Connecting Mode	23
Item and Location Selection	25
Creating an Area Moving and Copying a Selection onto a TDCB Section	26
Switching Turnouts and Signals	26
Creating and Editing Events	27
Adding Events Automating Procedures	28
Sorting Using the Recording Function	29
Programming Locomotive Procedures Control Using Feedback Contacts	30
System Settings	31
Calling up and Changing System Settings	32
Update by USB Stick	35
SD Card: Expanding the Internal Memory	35
Importing Locomotive Images Using the Web Browser	35
Appendix	
Available Function Pictograms	36
System Architecture: CS3 and CS3 plus	37

Setting Up and Starting

The following components are required to get started

60061/60065 switched mode power pack (60 VA; for Märklin H0, Trix H0, and Minitrix) or 60101 or 51095 switched mode power packs (100 VA; for Märklin 1 Gauge and LGB), Central Station 3, track feeder wires, track layout, locomotives and cars, and/or solenoid items.

Only the switched mode power packs listed above can be used with the CS3. Transformers are no longer allowed.

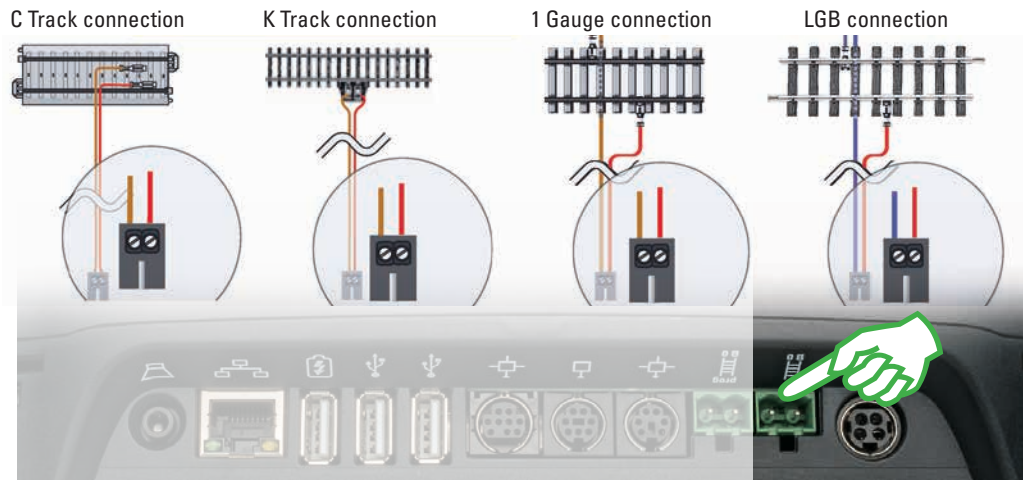
Connect the components as shown in the following illustrations. First, connect the Central Station to the model railroad layout, then connect the switched mode power pack and finally plug the latter into a wall outlet.

Connections for power supply
Central Station



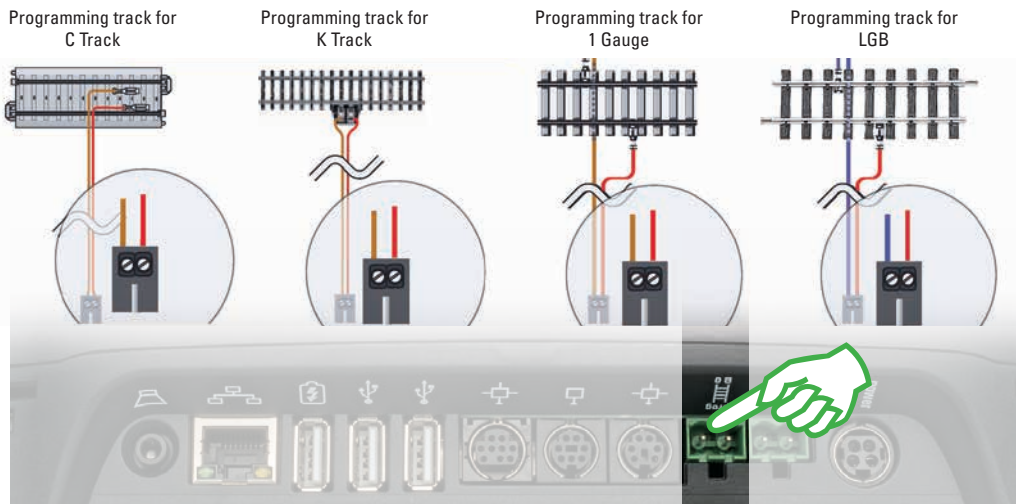
Connections to a Layout

Make sure you have the correct polarity: red = track current (B), brown/blue = ground (0)

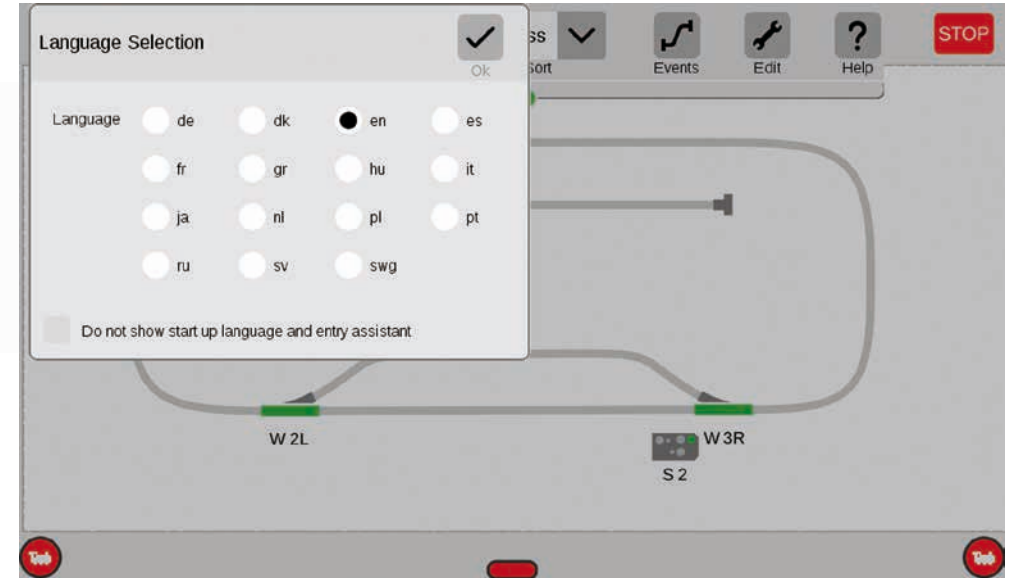


Connections to the Programming Track

The programming track must not have direct electrical contact with the layout and no other users (example: lighting, turnout decoders, lighted track bumpers, etc.) may be connected to it. It is required to read, program, and edit locomotives / powered units in the formats DCC or Motorola (MM2). No programming track is required for registering mfx locomotives.



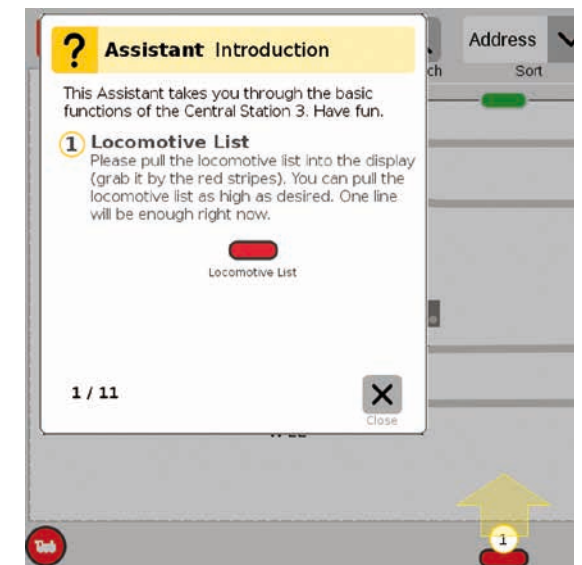
Selecting the Language / Introduction Assistant



After you turn it on, the CS3 will greet you with the language selection dialog (upper image). Here you can set the language for the user interface. The English language is already pre-selected. Confirm your choice with a tap of your finger on „Ok“.

The introduction assistant will then appear (right image). He will present basic operating steps for the CS3 interface with the help of several short exercises.

Tip: In the beginning work through the introduction assistant once. Activate the option „Do not show start up language and entry assistant“ in the language selection window so that the language dialog and the introduction assistant no longer start automatically when starting the CS3 in the future. You can reverse this decision at any time in the system settings (see Page 32).



Basic Functions and Connections

1 Large display with high-resolution color screen including a touchscreen – all functions can be controlled with a tap of your finger.

2 The track diagram is at the center of the CS3 and provides the most important information about the current status of your layout.

3 Two locomotive controllers (left and right) are visible in the basic setting.

4 The central Stop button serves simultaneously as „Emergency Off“ – in critical train operating situations probably the most important function on the Central Station 3.



5 The change area: From here, you can get to the different basic menus. Tap on one item and the new menu appears.

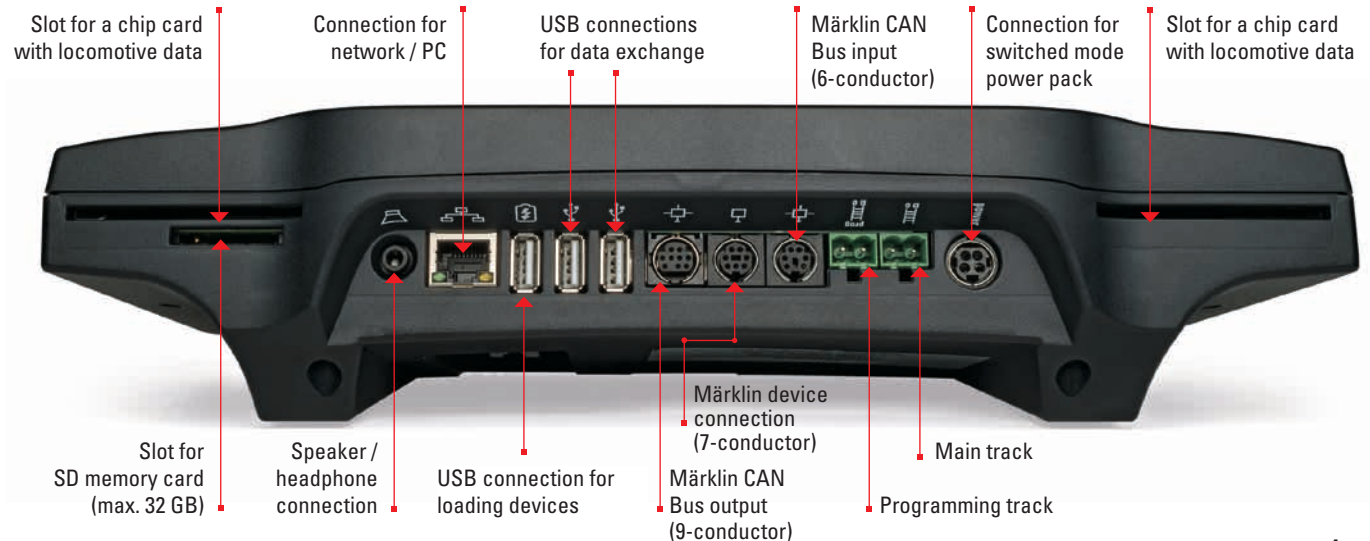
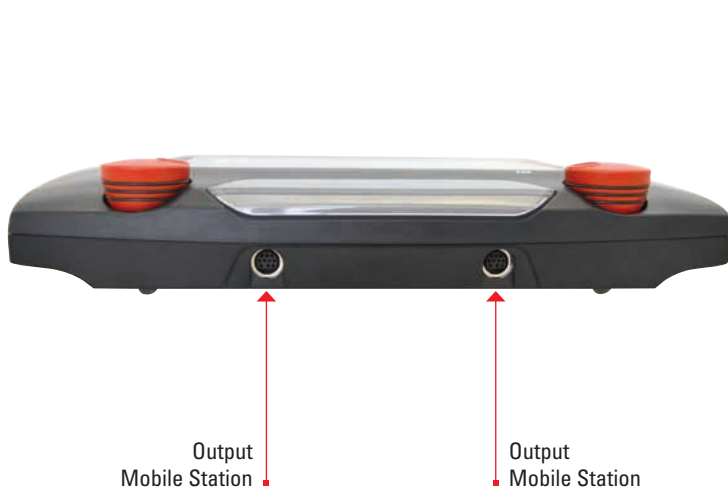
6 Practical: The speed can now be controlled by wiping your finger across a vertical bar chart.

7 The functions for individual locomotives are displayed in rows of eight positions each. They can be activated with a tap of your finger.

8 The speed can also be controlled by means of the control knob. The change is displayed visually in the vertical bar chart (green).



The CS3 plus also has a direct S88 connection on the underside.



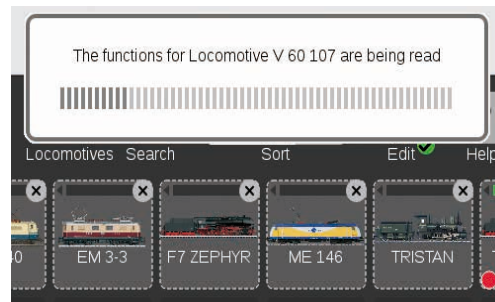
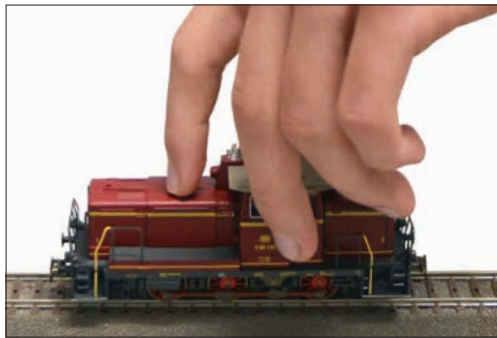
Operating | Getting Started Quickly

Tapping and Wiping: Working with the Touchscreen

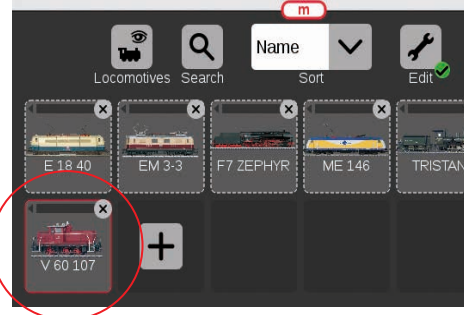


Dragging and Zooming: Thanks to the high-resolution Touchscreen, simple touches are all you need to operate this device – such as with a Smartphone or a Tablet. For example, in order to enlarge the track diagram, you drag with the thumb and index finger „away from each other“.

Registering mfx Locomotives



Setup: Place the mfx locomotive completely on the track. mfx locomotives can be done on both the main track and on the programming track.

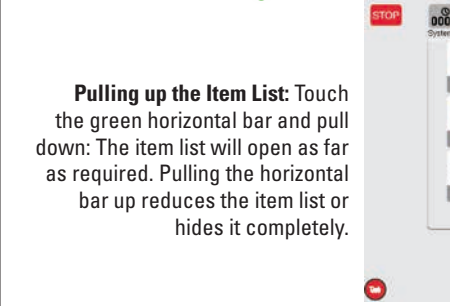


Reading: After several seconds, the CS3 automatically begins to read the data.
Finished: The newly entered locomotive appears outlined in red in the locomotive list. A red „m“ on the edge of the locomotive list also refers to the new registration of the mfx locomotive.

Simple Access to the Locomotive and Item List



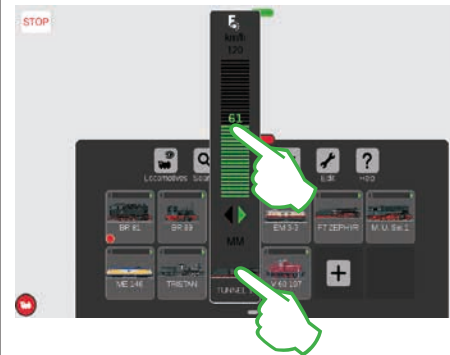
Pulling up the Locomotive List: The locomotive list can be enlarged as required with the help of the red horizontal bar on its upper edge. Simply touch the horizontal bar and pull up. Pulling in the opposite direction reduces the locomotive list and even hides it completely.



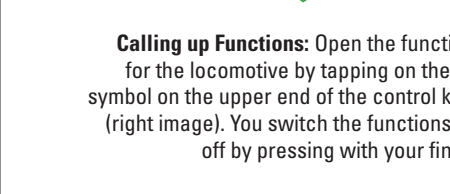
Pulling up the Item List: Touch the green horizontal bar and pull down: The item list will open as far as required. Pulling the horizontal bar up reduces the item list or hides it completely.

Quick Access to the Locomotive Controller

(„Popup Fahrpult“ has to be enabled first in the System Settings)



Running the Locomotive: Tap on the locomotive symbol and hold your finger pressed down on it a little. The spontaneous control will open (left image). You set the speed with your fingertip on the control knob. You can also set the speed by „pushing up“ on the green bar. Close the spontaneous control by tapping left or right next to it on the screen.

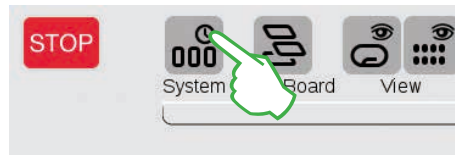


Calling up Functions: Open the functions for the locomotive by tapping on the „F“ symbol on the upper end of the control knob (right image). You switch the functions on/off by pressing with your finger.

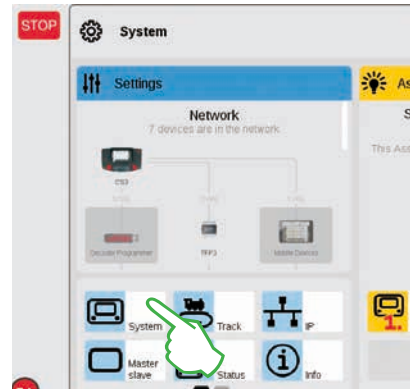
Importing CS2 Data

Importing Existing Data from the Central Station 2

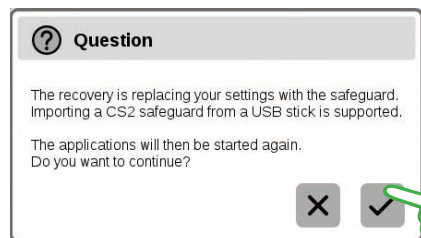
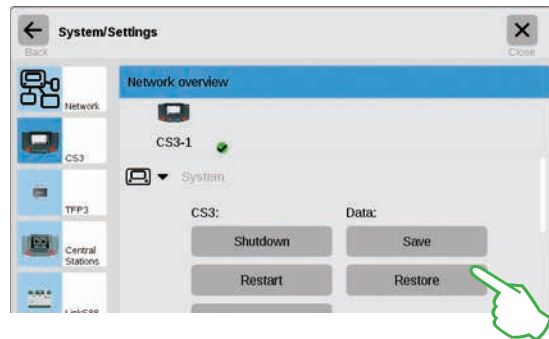
Have you already been controlling your layout with the Central Station 2? Then you can take the valuable locomotive, solenoid item, and track data from there in a few steps and put it into the Central Station 3. All you require for this is a USB stick with the backup of your CS2 data. **Important:** As the first step, plug the USB stick into one of the two USB data sockets on the back of the CS3.



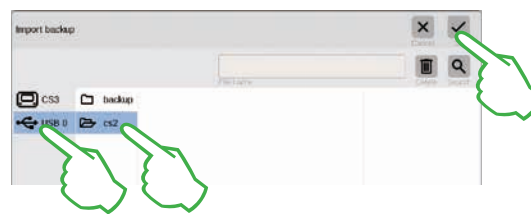
Tap in the upper left corner on the „System“ button (upper image) on the start screen for the CS3. Tap below left on „System“ (right image) in the system overview.



This will take you directly into the system settings for the CS3. There tap on the button „Restore“.



Now the CS3 will ask whether you are really sure you want to do this. Confirm by tapping with your finger on the check mark.



In the file selection dialog, tap on „USB“ and on the directory containing the CS2 backup. Select the backup and confirm with „Ok“. After a few moments, you will receive the start screen for the CS3.

Note: Extensive information about creating a backup for your CS2 data can be found in the operating instructions for your CS2.

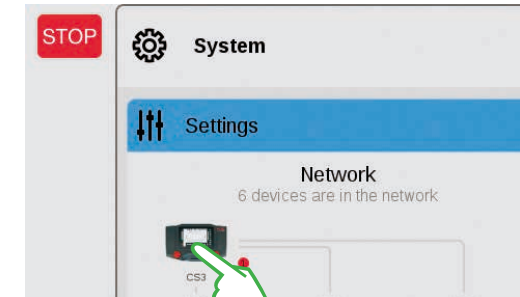
Updating the CS3

This way you are always up-to-date: Updating the CS3 Software

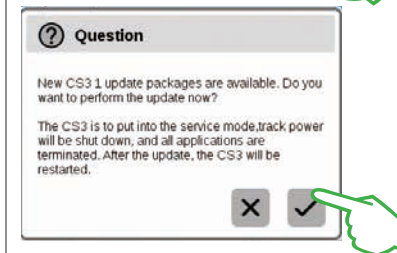
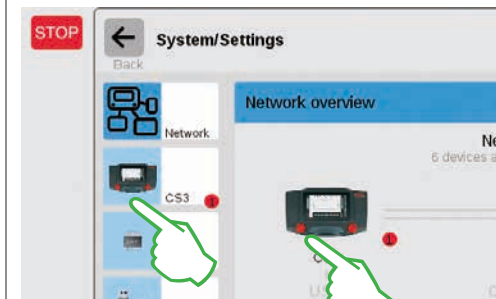
Märklin continues to develop the operating software for the CS3. As soon as a newer version is available, a small red dot at the foot of the „System“ symbol on the CS3 start screen is the signal that this newer version is available. **Tip:** If a connection from your CS3 to the Internet is not possible, you can do updates by means of a USB stick (see Page 35).



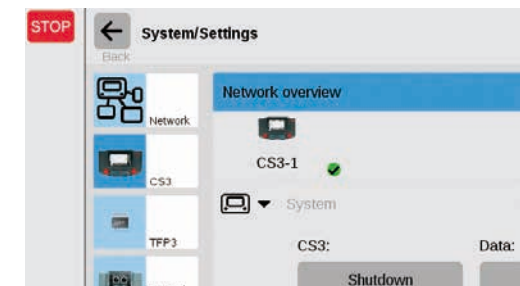
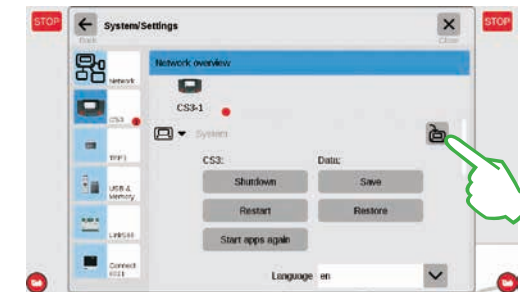
Tap on the „System“ symbol in order to update the firmware. The red dot guides you through the system settings. Tap on the symbols next to the red dot.



First in the system overview (upper image), then in the system settings (left image). Both possibilities there will lead you to the destination: to the update button (lower image) that you activate with the tap of your finger.



Now the CS3 will ask whether you really want to do the update. Confirm by tapping on the check mark. Now detail information will appear about the update – confirm in the upper right by tapping with your finger on „Start“. After that, the CS3 will carry out the update. At the end, confirm in the upper right with „Ok“. The green check mark in the system settings will signal that the CS3 is using the newest operating software (right image).



Overview of the Technical Data for the Central Station 3 plus and Central Station 3

Introduction

Faster, easier, and still more user friendly: The new Central Station 3 offers model railroaders not only the latest technology for multi-train control, but an operator interface that enables intuitive control thanks to a modern touchscreen. As with modern Smartphones and Tablets, the screen must only be touched more and parts of the screen can be enlarged with the zoom function. For example, locomotives can be taken quickly and easily into a locomotive controller or solenoid items can be taken into the track diagram control screen (Layout) with a wipe of your finger (drag & drop).

For the first time Märklin is offering two versions of the control unit with the Central Station 3: the Central Station 3 plus (item number 60216) and the Central Station 3 (item number 60226). Important: Operating both devices is identical. The operating instructions before you therefore apply to both versions. The two versions of the CS3 differ essentially in their hardware features:

Central Station 3 plus (60216): This version allows you to use several Central Stations in parallel. In addition, it has its own S88 connection and thereby has a direct connection potential for the 60881 and 60882 feedback modules.

Central Station 3 (60226): This version is ideal for layouts that are to be controlled only from a single central control unit. S88 feedback modules can be connected to it by means of the Link S88 (60883).

An overview of the possible connections for these control units can be found on Pages 37 and 38.

You can be assured of trouble-free operation of this complex system only if you use tested and certified Märklin system components. The use of other makes of products invalidates any manufacturer warranty from Märklin. The operator is responsible for damages arising from the use of other makes of products.

Adhere to the technology and principles presented in this manual when making connections to or on the layout. The use of other circuits can easily lead to damage to the electronic components. It is therefore best to refrain from „expensive“ experiments.

The Central Station is not a toy. Make sure that this device is also used by children only as a controller for model railroading. We hope you will have hours of enjoyment using the Central Station on your model railroad layout.

Your Märklin Service Team

Safety Notes

- Only for operation in dry spaces.
- The LEDs in this device correspond to Laser Class 1 according to Standard EN 60825-1.
- This device can be used by children ages 8 and above and by people with limited physical, sensory, or mental abilities or a lack of experience and/or knowledge, if they are supervised or if they have been trained regarding safe use of the device, and if they have understood the dangers resulting from it. Children may not play with this device. Children must be supervised if they are going to clean or give the device user service.
- Voltage supply: Use only with the Märklin switched mode power packs for 60 watts (60061/60065), Märklin power packs for 100 watts (60101), or LGB power packs for 100 watts (51095).
- Pay attention to the notes in this manual about the switched mode power pack being used.
- Use a moist cloth for cleaning this device. Do not use solvents or cleaning agents. The power to this device must be turned off (no voltage present) when you are cleaning it.
- Pay attention to the instructions for this unit.

Technical Notes

- The device before you is a digital controller for operating today's model railroads with Märklin Digital, Märklin Systems, Märklin MM, or DCC.
- An SD memory card up to 32 GB can be used to expand the internal memory.
- A mouse, keyboard, or a memory stick can be plugged directly into the two USB sockets or by means of a USB hub.
- The USB charging socket is designed for supplying power to a Tablet/WLAN router (max. load of 1 amp).

Limitations of the 60226 Central Station

Since the 60226 Central Station does not have a Märklin CAN Bus input, it cannot be used in Master/Slave operation as a slave. This Central Station has a second connection for a Märklin device in place of the Märklin CAN Bus input. In addition, feedback modules can only be connected by means of the Link S88 (60883). The S88 connection on the underside of the Central Station is not present on this unit.

Operating for the First Time












All you have to do is connect the track and the switched mode power pack to the Central Station the first time you operate it.

1. Connect the layout track and the programming track, if present, to the Central Station.
2. Connect the Central Station to the switched mode power pack.
3. Plug the switched mode power pack into the nearest wall outlet of your household power system. We recommend using a power strip that can be turned on/off. We further recommend plugging all of the switched mode power packs on the layout into this power strip.
4. The Central Station will start automatically.
5. The first time you start the Central Station you can do language settings and you will be guided through the unit with the help of a Start assistant. There are other assistants built into the unit that will introduce you to the details of the Central Station.

- Do not operate at an altitude over 2,000 meters / 6,500 feet.
- This device is to be powered only with SELV (Safety Extra Low Voltage) corresponding to the identification markings on the specification label.

Note: Pressing on the STOP button for a long time (up to 10 seconds) allows you to do a forced shutoff of the Central Station. Pressing on the STOP button again will start the Central Station again.

Connections

	Switched mode power pack
	Track connection (max. 5 amps)
	Programming track connection (max. 1.5 amps); connections diagram same as for layout track
	Märklin CAN Bus input (6-pin; only on 60216)
	Märklin device connection (7-pin) for Booster (60175/60174), Adapter 6021 (60128), and Link S88 (60833)
	Märklin CAN Bus output (9-pin)
	USB: mouse, keyboard, memory, hub,
	USB: only for charging
	LAN, direct connection to a router
	Line Out, connection for an active speaker
	S88 Connections on the underside of the device for 60881/60882 S88 decoders, (only on 60216)

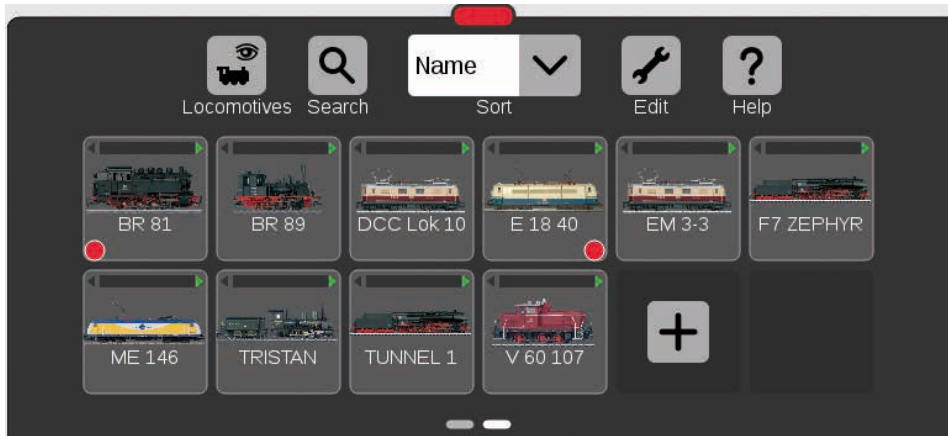
Running Locomotives

Locomotive List · Switching Functions · Editing Locomotives



Selecting and Running Locomotives

Taking Locomotives into the Locomotive List: Automatic Registration of mfx Locomotives

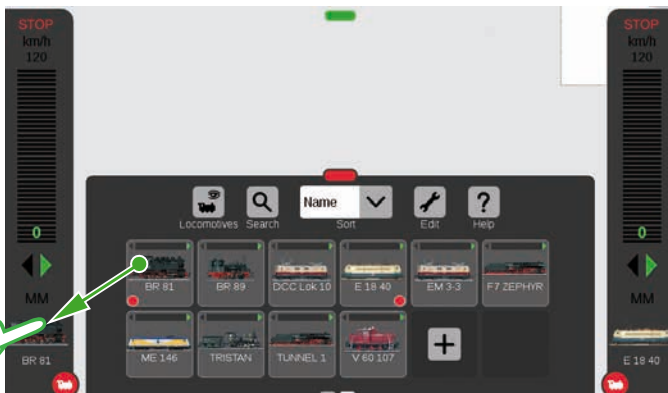


In the beginning, we recommend that you first register all locomotives with mfx decoders (see Getting Started Quickly on Page 5). This is the easiest way to fill the locomotive list (upper image) and to get started quickly.

Tip: Several mfx locomotives can be registered at the same time. However, we recommend adding them one after the other. In our experience, this goes faster.

Tip: Make sure the STOP button is not activated. No registrations can be done in the Stop mode.

Putting Locomotives into the Locomotive Controller



A small red dot in the locomotive list highlights the two locomotives active in the locomotive controllers.

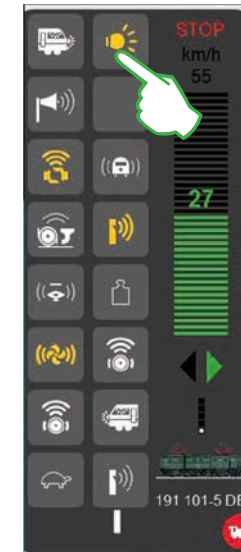
In order to select a locomotive, pull it from the locomotive list to the left (as here in the image) or to the right of the edge of the screen. Lift your finger from the display above the automatically overlaid locomotive controller. The selected locomotive, the mfx protocol, the green direction arrow, the speed controller, and at the top the STOP control are now displayed in the locomotive controller. If a locomotive is running, this is also displayed in the locomotive list with a green bar on the upper edge of the locomotive symbol.

Turning Functions On



Pull the red circle with a small white locomotive in the direction of the center of the screen: The locomotive functions become visible, eight functions per column. Up to 32 functions can be shown at a time depending on how far you pull the list up.

Switching Functions



The functions are switched by tapping on the function symbols. For example, in the image to the left the light, coupling/uncoupling, the whistle, and the blowers are being activated.

Tip: Tapping on the red circle turns the locomotive controller off – and also turns it back on.

Running the Locomotive with the Speed Controller



Tap on the speed controller and the green bar becomes visible: The locomotive runs. Alternatively wipe over the bar or control with the red control knob – even if the locomotive controller is faded out. You change the direction of travel with the green arrow – or by pressing on the control knob.

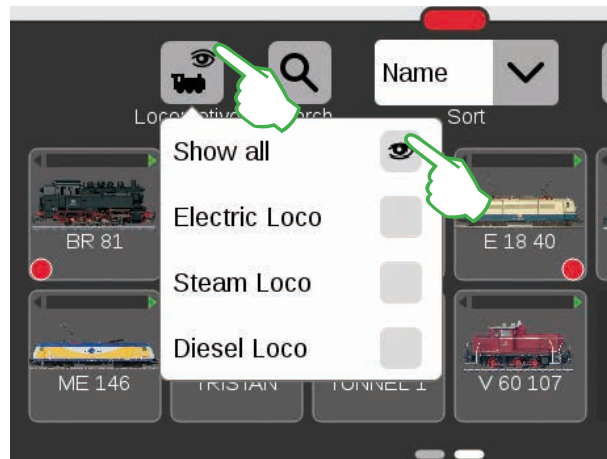
Emergency Stop / Stop



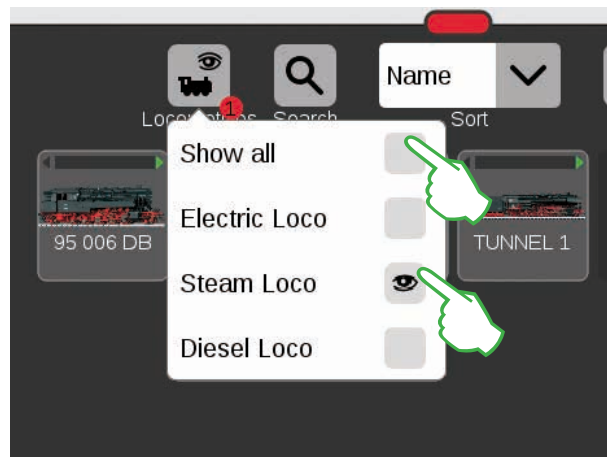
When the speed bar is shown in red, the Stop mode is activated. Press the Stop button or tap on the Stop symbol on the upper corner of the locomotive controller in order to turn it off.

Locomotive List: Sorting and Searching for Locomotives

Displaying Registered Locomotives Independently of the Mode of Propulsion



The locomotive list can be filtered with the help of the mode of propulsion in order to give you a larger overview. A small menu will open up with a tap of your finger on the locomotive symbol on the upper edge of the locomotive list. Tapping on the locomotive symbol fades the selection menu out again.

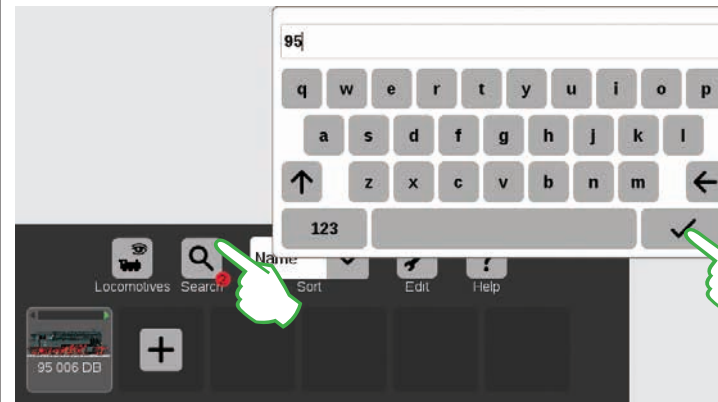


Important: „Show all“ must be deactivated in order to show individual powered units.

For example, a tap of your finger on „Steam Loco“ shows all locomotives with steam as their propulsion. The remaining units are turned off. The small red dot shows that the filter is activated.

Tip: After selecting a type of locomotive (example: steam locomotive / diesel locomotive), you can quickly turn the entire locomotive list back on with „Show all“.

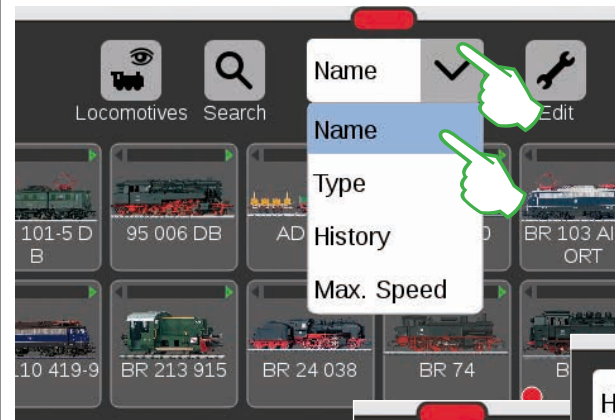
Searching for Particular Locomotives / Live Search



The small red dot at the foot of the magnification symbol signals that the search function is activated.

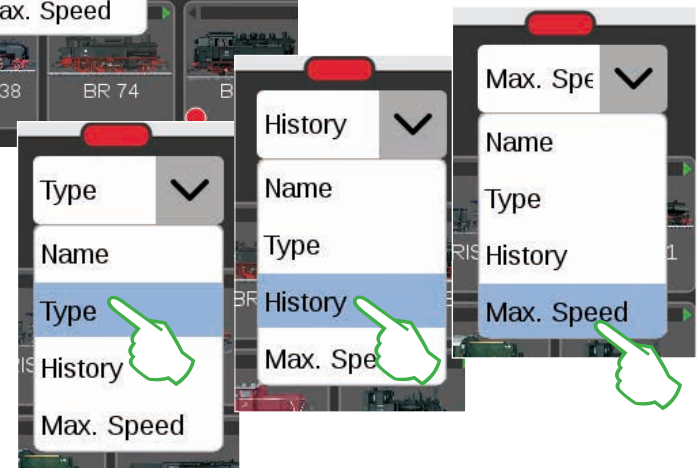
Do you want to find a particular locomotive? Tap on the magnification lens on the upper edge of the locomotive list that is lettered with „Search“ and enter the name or part of the name. The CS3 carries out a live search directly after each entry. Important: The complete search term must be deleted again in order to end the search.

Different Possible Ways to Sort



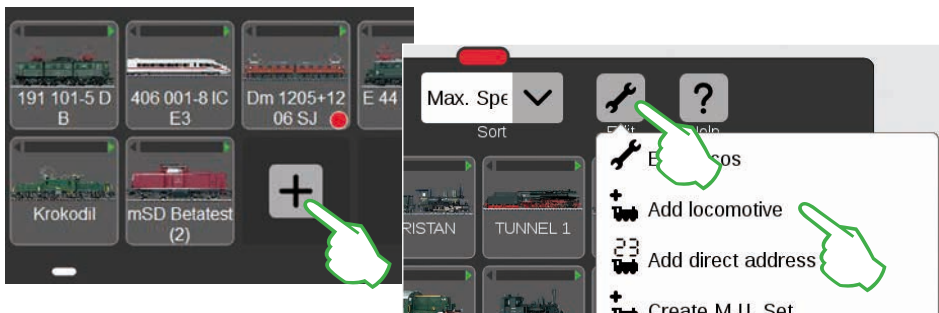
You can get even more of an overview with the help of the drop-down menu on the upper edge of the locomotive list. Simply tap on it and the menu will open. You can sort by locomotive names by tapping on „Name“. The trains are then sorted alphabetically (see left).

Tapping on „Type“ sorts the locomotive list by the type of locomotive in the sequence steam, diesel, electric, other. Select „Run“ and the last locomotives to be used are the first ones to be shown. „V/max“ sorts the locomotive list by the maximum speed indicated in the settings under „Speedometer“ (see Page 11).



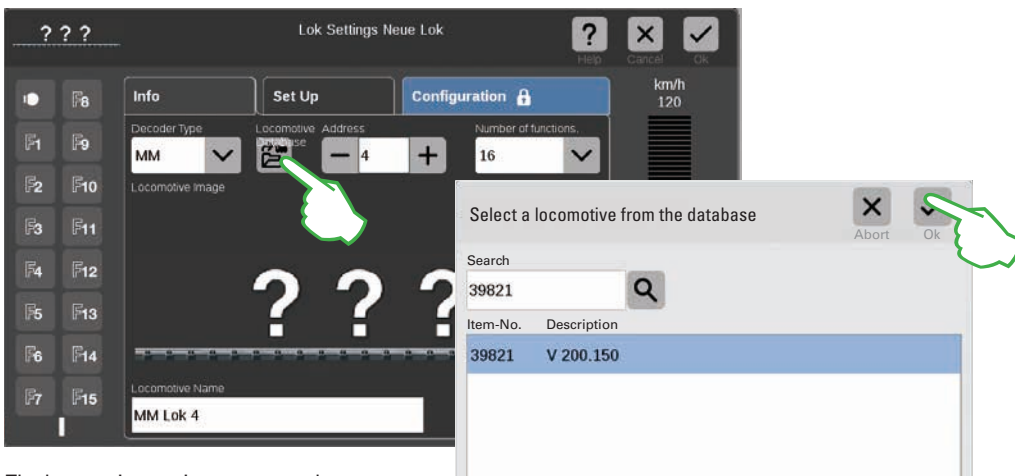
Adding Locomotives Manually

This is the way you add more locomotives:



Locomotives without an mfx decoder are added by hand. To do this simply tap on the large plus sign at the end of the locomotive list. You can also tap on the tool symbol („Edit“) in the locomotive list and select „Add locomotive“ in the menu that is turned on.

Step 1: Finding the locomotive in the database

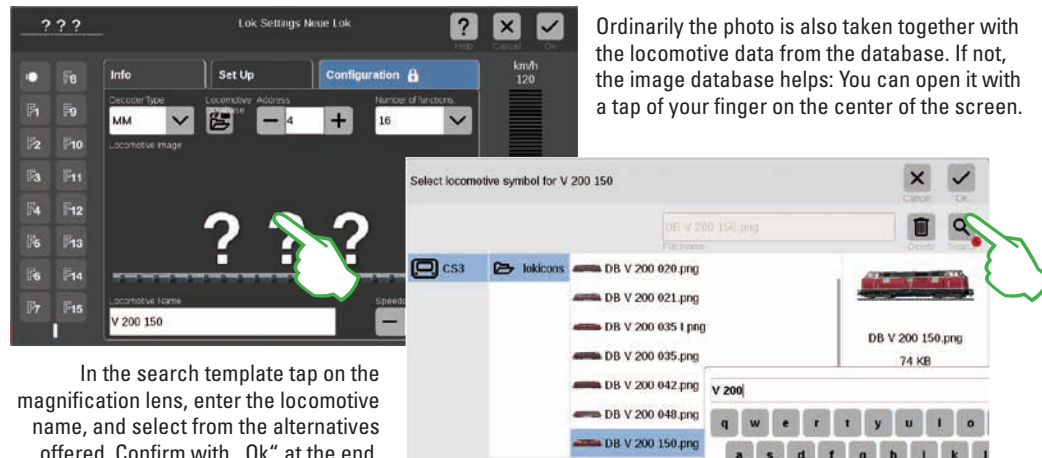


The locomotive settings are turned on, and the „Info“ tab is active. All settings are modified there (image above). Always begin with the database search for the desired locomotive. To do this tap on the lower edge on the symbol designated „Locomotive Database“. A search template will open (right image).

A keyboard is turned on with a tap of your finger on the magnification lens. Here you enter the item number or the locomotive name: The system immediately begins the search. Each additional symbol makes the search results more exact. After that, you select the locomotive being searched and confirm with „Ok“.

Tip: It is best to do the search by means of the item number, since this is straightforward.

Step 2: Adding a photo from the image database

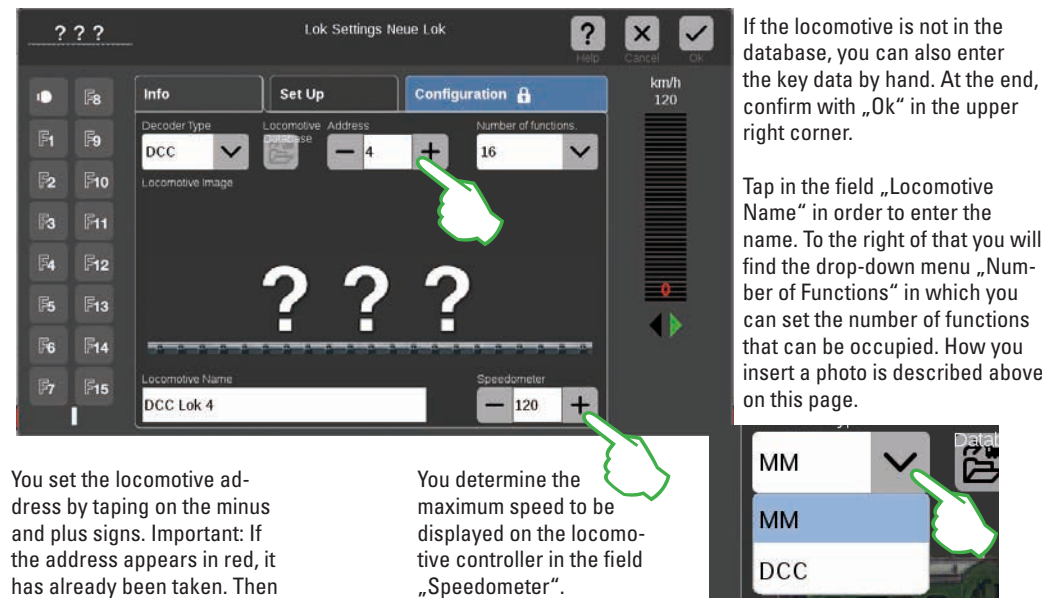


Ordinarily the photo is also taken together with the locomotive data from the database. If not, the image database helps: You can open it with a tap of your finger on the center of the screen.

In the search template tap on the magnification lens, enter the locomotive name, and select from the alternatives offered. Confirm with „Ok“ at the end.

Tip: You can also import your own locomotive images. Details on this can be found on Page 35.

Entering Locomotives without the Database: Completely Manual Entry



If the locomotive is not in the database, you can also enter the key data by hand. At the end, confirm with „Ok“ in the upper right corner.

Tap in the field „Locomotive Name“ in order to enter the name. To the right of that you will find the drop-down menu „Number of Functions“ in which you can set the number of functions that can be occupied. How you insert a photo is described above on this page.

You set the locomotive address by tapping on the minus and plus signs. Important: If the address appears in red, it has already been taken. Then simply tap on „plus“ until the color changes back to black.

You determine the maximum speed to be displayed on the locomotive controller in the field „Speedometer“.

You select the decoder present in the drop-down menu „Decoder Type“.

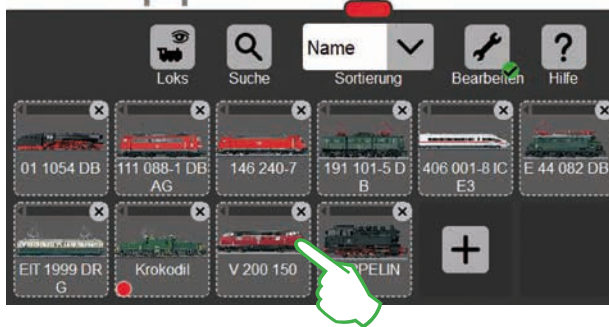
Editing Locomotive Settings | Locomotive Card

Changing to the Editing Mode

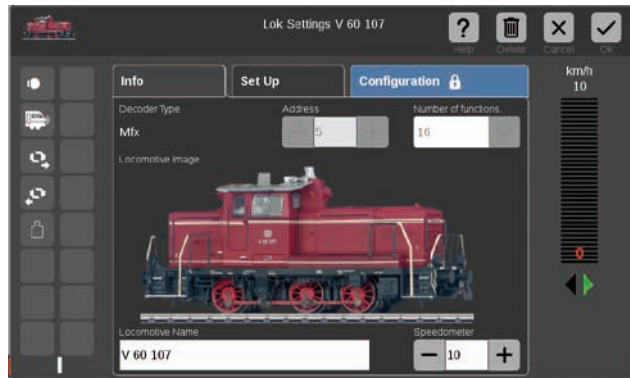


You activate the editing mode with a tap of your finger on the tool symbol and then on „Edit Locos“ (left image). You will recognize it by the green check mark appearing at the foot of the tool symbol (image below): All of the locomotives now appear with a dashed frame and they can be deleted by means of a brief touch on the „X“.

Now you can edit the settings for the locomotives: To do this tap on the desired locomotive (right image) and the locomotive settings will open (image below).



Tab „Info“: Changing Main Data



You are now in the opened tab „Info“ for the locomotive settings. Even with mfx locomotives, you can change the name and the maximum speed shown on the locomotive controller – if desired.

Reading the Address on the Locomotive Decoder

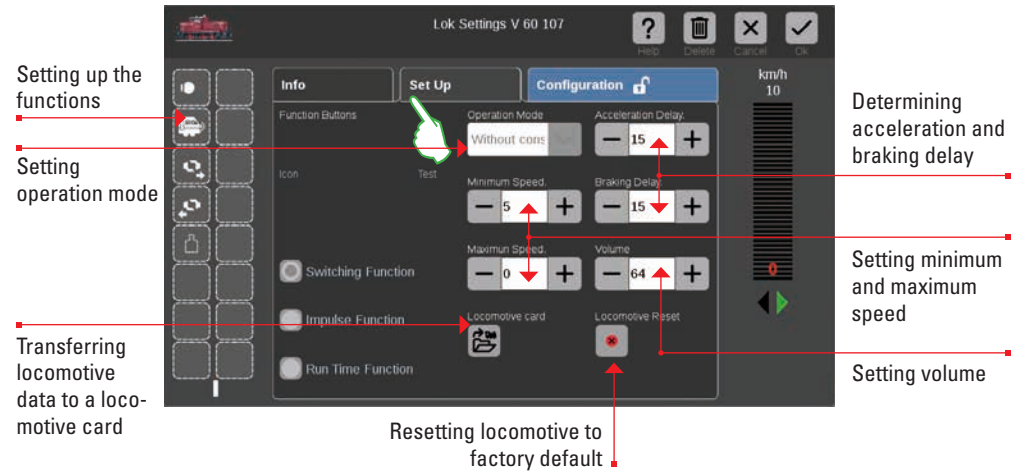


On the lower edge of the „Info“ tab for the locomotive settings, you will find the option „Read“ for MM and DCC locomotives: Tap on it and the CS3 takes over the address set in the locomotive decoder.

Tip: A new locomotive must be added before this (see Page 11).

„Setting Up“ the Tab: Changing Important Settings and Functions

You get to the locomotive settings by first activating the editing mode in the locomotive list and selecting the locomotive to be edited (see the section „Changing to the Editing Mode“ on the left side of this page). Then tap on the tab „Set Up“.

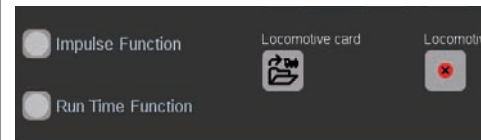


Important: Altered data are immediately stored in the locomotive decoder. MM and DCC locomotives must be on the programming track to be edited.

Special Case for a Locomotive Card: Reading and Storing Locomotive Data

You can take locomotives into the locomotive list from existing cards or you can rewrite a locomotive card.

Reading: Insert the locomotive card into the card reader as shown. The data are taken into the locomotive list and you can run the locomotive immediately. Important: Make sure that the chip on the card is facing down.



Writing: Insert the locomotive card into the card reader as shown. Tap on the symbol „Locomotive card“ in the tab „Set Up“ in the locomotive settings: The CS3 will write the locomotive data on the locomotive card.



Configuration | Changing CV Values

Setting up Functions

Tap on a function field on the left side in order to assign a function to a locomotive. The symbol of the left side now appears in the middle of the window. An entry template will open after that with a tap of your finger (small image to the left).

Numerous different function symbols from which to select are available here divided among the three tabs „Light“, „Sound“, and „Mechanic“. In the example, we tap on the tab „Mechanic“ and select the acceleration/braking delay symbol. The CS3 now replaces the empty placeholder symbol with the icon for the newly selected action (right image).

Selecting and Testing the Type of Function

You can also determine the way in which the selected action is to be switched: If you want to be able to turn the action on and off, select „Switching Function“ (right image). „Impulse Function“ activates the command for a short moment. You have access to self-defined function processes with the option „Run Time Function“ (left image) (see the section „Events“ starting on Page 27). Tap on the centrally positioned „Test“ element (upper right image) in order to test the newly set up function field.

World of Operation Mode

You can set the desired World of Operation mode by means of the drop-down menu „Operation Mode“ on locomotives with the mfx+ decoder. The mode „Without consumption“ (cab, without simulation of the operating materials consumption) is preset. There is also the option „With consumption“ (cab with simulation of the operating materials consumption) and the option „Maintenance facility“ (cab with simulation of the operating materials consumption plus refueling by means of feedback contacts).

Important: The cab is displayed when you open the locomotive controller fully to the opposite edge of the display.

This is the way to edit individual CV values

Tap on the tab „Configuration“ after you have activated the editing mode and after selecting the locomotive to be edited (see Section „Set Up“ on Page 12). The following user interface is opened in the case of a locomotive with an MM or DCC decoder. **Tip:** The blue areas are only intended for experts. Please change something only when you know what you are doing.

Add more CV rows with „CV Added“.

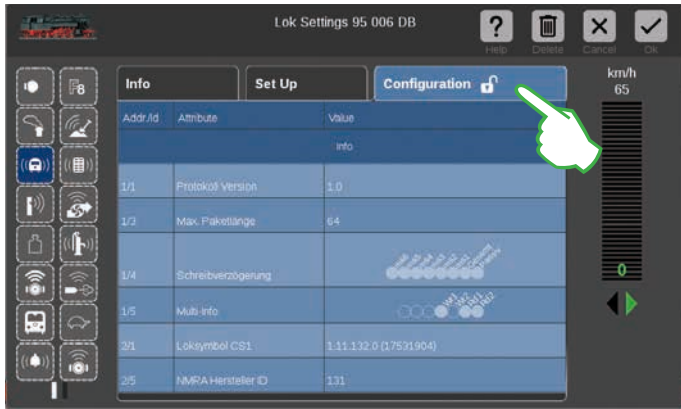
Transfer the contents of a loaded template file into the locomotive decoder.

You can change the names and the values for CVs in the individual CV rows. You get access to the entry fields by tapping on the field in question.

Loading and Storing CV Templates

Tap in the tab „Configuration“ on the two symbols „Save“ and „Load“ in order to load an existing CV template or to store a newly created CV template. After that, a file selection dialog will open and/or suggest a file name for storing.

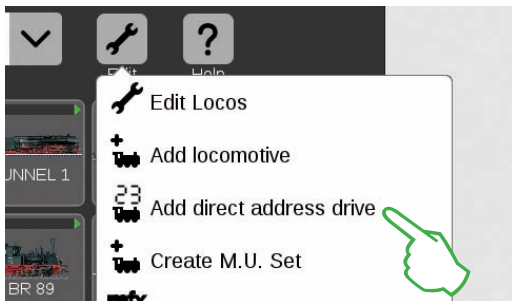
Configuring mfx Locomotives



All detail settings for a locomotive decoder are loaded as soon as you open the tab „Configuration“ in the locomotive settings for an mfx locomotive.

The blue areas are only intended for experts. Please change something only when you know what you are doing. You must make no modifications in this location in normal operation.

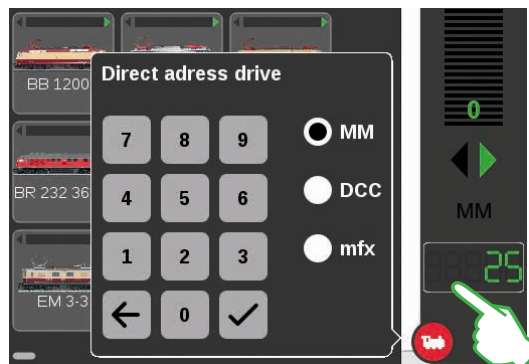
Running a Locomotive with Address Control



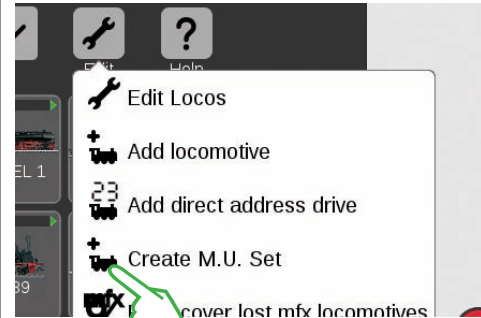
Tap in the locomotive list on the tool symbol („Edit“) in order to control and run a locomotive directly by means of its address and then select the „Add direct address drive“ (left image) in the drop-down menu that opens.

Enter the address for the locomotive on the numerical keypad that opens and select the protocol for the decoder in use. The address entered is automatically taken into the locomotive controller (in the example to the right the address 25). Now you can run the locomotive directly.

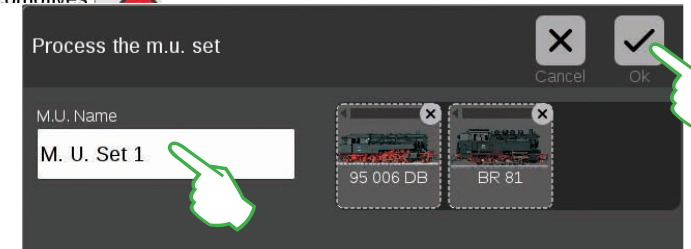
You can change the address and protocol at any time for such an address control locomotive: Simply tap on the address display. The keypad will then appear again (right image).



Putting Locomotives into a Multiple Unit (m.u.) Combination



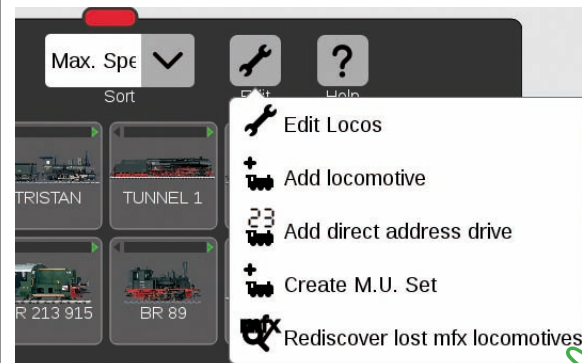
You create a double or multiple unit (m.u.) combination of locomotives with the menu item „Create M.U. Set“ (left image). Open the drop-down menu with a tap of your finger on the tool symbol in the locomotive list („Edit“). You can give the new multiple unit combination a name in the entry template that turns on after that.



Pull the desired locomotives from the locomotive list into the entry template with a wipe of your finger in order to create a multiple unit combination (center image to the right). Confirm by tapping on „Ok“ – and the new multiple unit combination will appear in the locomotive list (right image).



Finding Lost mfx Locomotives



In rare cases, it can happen that an mfx locomotive is no longer displayed in the locomotive list. This option can be helpful. All of the existing data are checked and the system investigates for missing mfx locomotives.

You start the function in the locomotive list by means of the button „Edit“ and then with a tap of your finger on „Rediscover lost mfx locomotives“.

Editing the Item List

Setting Up · Sorting · Switching Solenoid Items

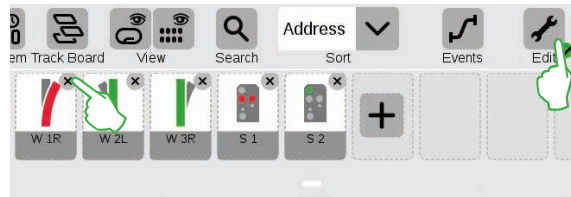


Adding Solenoid Items

Preparation

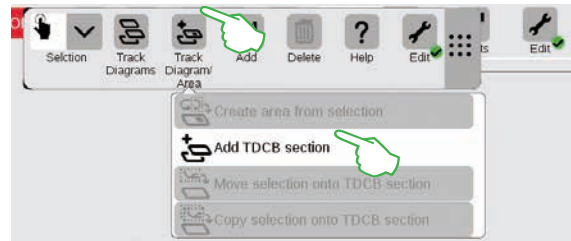
As delivered from the factory the Märklin starter set is shown in the Central Station 3 – with an item list including a few solenoid items and a simple track diagram. If you do not require the track diagram and the items, you should delete the items in any event. In addition, you can also set up a new Track Diagram Control Board Section (TDCB Section) right away with names of your own choosing.

Deleting Existing Solenoid Items



First, tap on the tool symbol („Edit“) in the toolbar for the item list and there select „Edit Article List“ in order to remove an item from the CS3. You delete the individual items by tapping on the „X“ in each case in the upper right corner (left image).

Setting Up a New TDCB Section with Custom Names

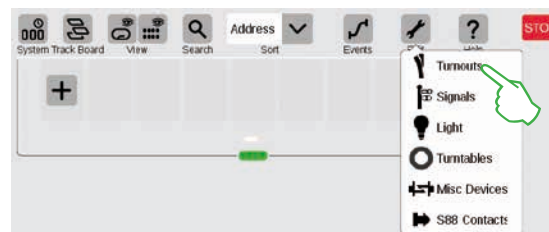


The TDCB section is the basis of your track diagram control screen. First, tap in the upper right on the tool symbol („Edit“) and then select „Edit Track Board Page“ in order to add a new Board. Tap on „Track Diagram/ Area“ and in the drop-down menu on „Add TDCB section“ (left image) in the toolbar now opened. Additional details about setting up a TDCB section can be found on Page 21.

Adding a Turnout

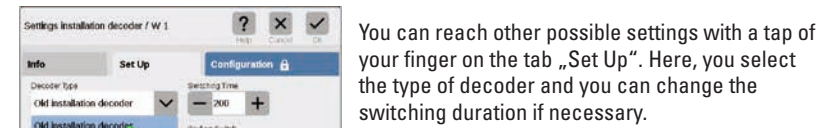
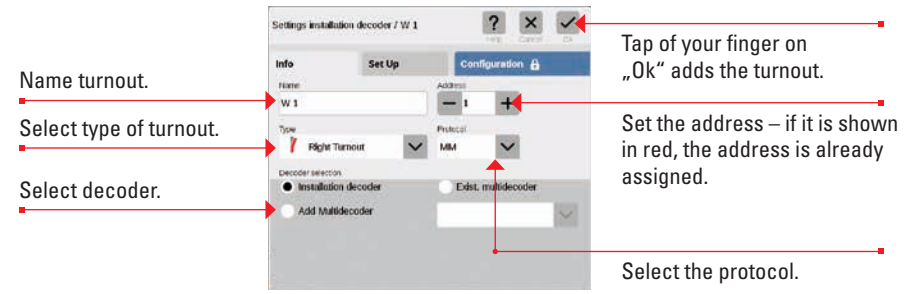


Tap on the tool symbol and open a drop-down menu with it in order to set up a turnout. There select „Add Article“.

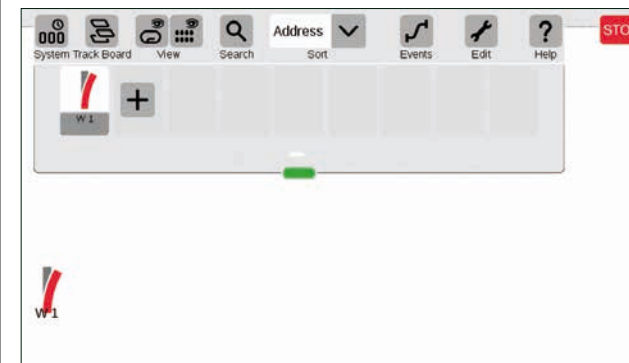


Another drop-down menu is shown. There, select „Turnouts“.

All of the details of the new turnout can be set in the entry template now opened:

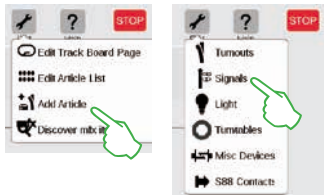


The new turnout is set up in the item list as soon as you confirm with „Ok“. At the same time, the turnout will already appear on the board (lower image).



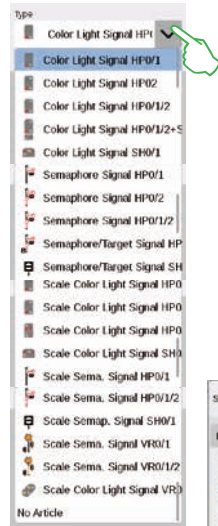
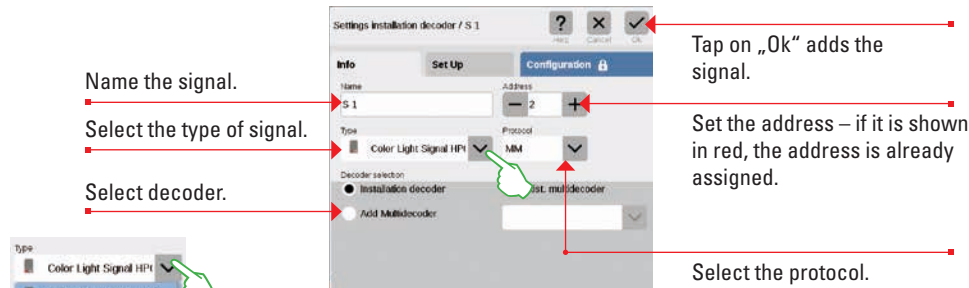
Important: The CS3 automatically drops every newly added item on that board that is active at the time the item is being added. Therefore, make sure which board is in the foreground.

Adding a Signal



Tap in the item list on the tool symbol and select „Add Article“ (left image) in the drop-down menu that opens in order to set up a signal. Then tap on „Signals“ (right image) and open the settings (lower image).

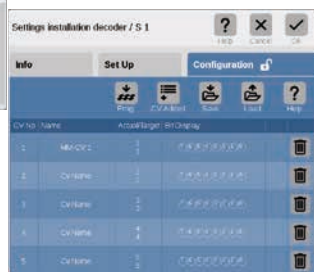
Here you can set the details for the new signal item:



You determine the type of signal by means of a drop-down menu that you open up with a tap of your finger. Different signal variations are there ready to be selected.

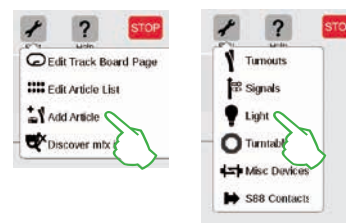


You can do other settings in the tab „Set Up“. Here you select the type of decoder and you can also change the switching duration.

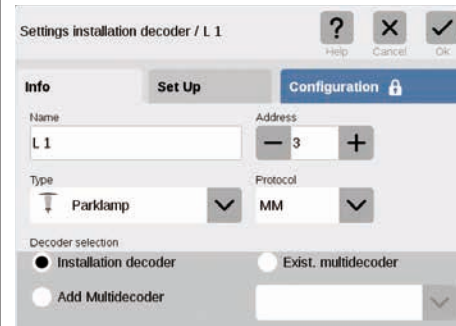


The tab „Configuration“ is intended for experts and is not relevant for normal operation.

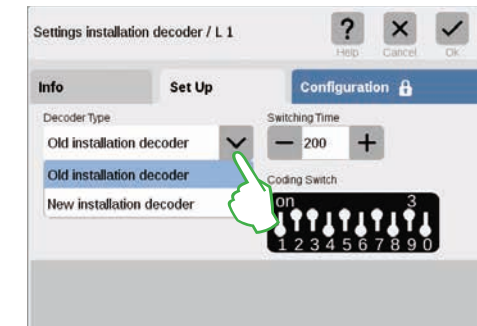
Adding a Light



A new light item is quickly set up: A drop-down menu opens with a tap of your finger on the tool symbol for the item list („Edit“). Here you select „Add Article“. Tap on „Light“ (images to the left) in the menu that opens.



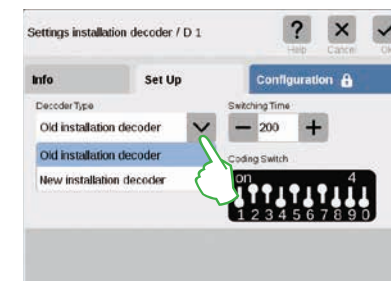
Now, all of the settings (name, address, type, protocol, decoder, or type of decoder, and switching duration) can be edited: in the tabs „Info“ (left image) and „Set Up“ (lower image).



Adding a Turntable

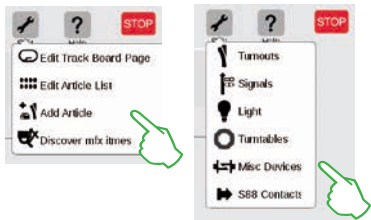


A turntable is also easily put into the item list: A drop-down menu opens with a tap of your finger on the tool symbol for the item list („Edit“). Here you select „Add Article“ (left image). Tap on „Turntables“ in the menu that follows.

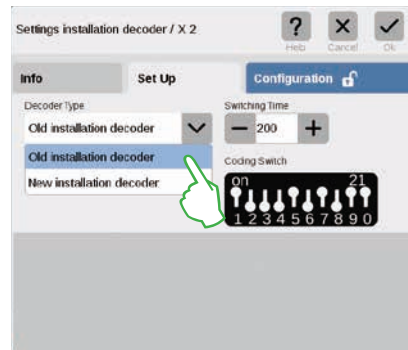
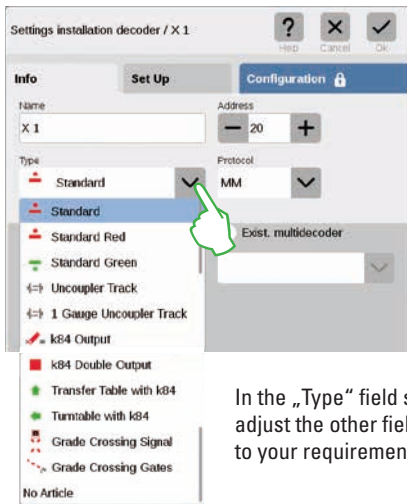


Now you have access to all of the settings in the tabs „Info“ (name, address, type, protocol, and decoder) (left image) and „Set Up“ (type of decoder and switching duration) (right image).

Adding Other Items



All kinds of items can be added by means of this option: Tap on the tool symbol for the item list and select „Add Article“ in the drop-down menu (left image) as well as in the extension „Misc Devices“.



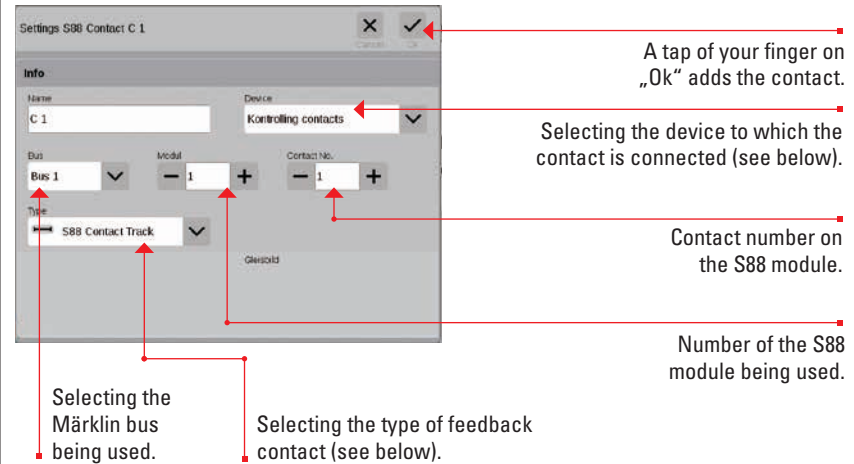
In the „Type“ field set the definite type of item (left image) and adjust the other fields – in the tabs „Info“ and „Set Up“ – to your requirements.

Adding S88 Contacts



S88 contacts expand the possible ways to control enormously. Tap on the tool symbol for the item list („Edit“) and in the drop-down menu tap on „Add Article“ (left image) in order to add them to the item list. Select „S88 Contacts“ in the menu that follows.

Now you are in the settings menu. Here you set the details for the new S88 contact:



A tap of your finger on „Ok“ adds the contact.

Selecting the device to which the contact is connected (see below).

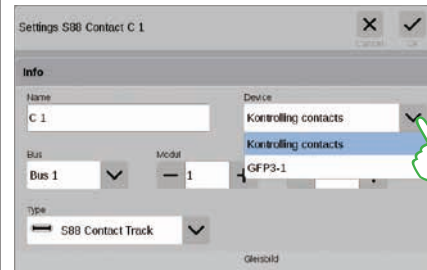
Contact number on the S88 module.

Number of the S88 module being used.

Selecting the Märklin bus being used.

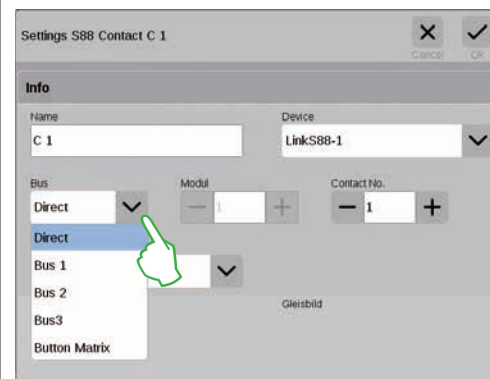
Selecting the type of feedback contact (see below).

Extension path for the feedback contact:



You set the device to which the feedback contact is connected in the drop-down menu „Device“. On the CS3 plus you will find here the option „GFP3-1“ that corresponds to the S88 connection on the underside of the device (left image). On the CS3 (60226) feedback modules are connected by means of the Link S88 (see below).

Bus and Module Entry When Using the Link S88:

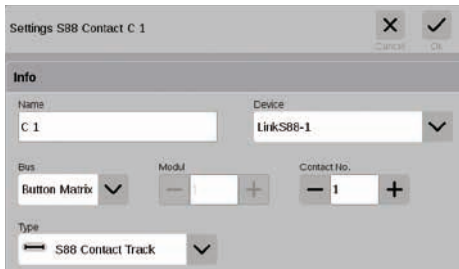


When you are using the Link S88, feedback contacts can be connected in the following ways:

- Directly at the Link S88
- To other S88 modules that are connected to the Link S88 (by means of Bus 1, Bus 2, or Bus 3)
- By means of a button matrix (see Page 19)

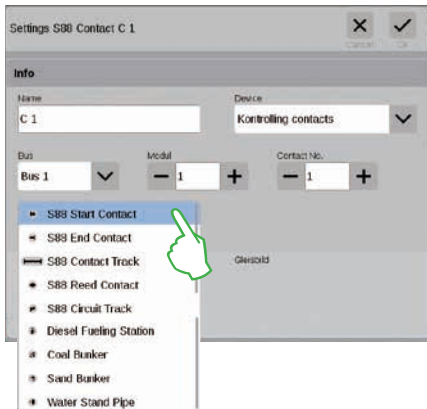
You select the type of connection (Bus) per contact and enter the number for the S88 module (1-32) and the number for the switching contact on the module. With the type of connection „Direct“, it is enough to enter the number for the switching contact at the Link S88.

Button Matrix:



You can use the L88 for a button matrix, such as for a track diagram control screen. Up to 64 buttons (32 solenoid items or 64 routes) are supported. You enter the switching points belonging to them in the field „Contact No.“.

Selecting the type of S88 feedback contact:

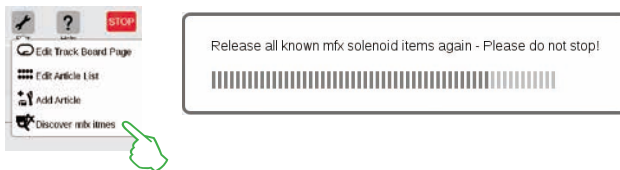


In the drop-down menu „Type“, select the type of feedback contact installed: contact track, reed contact, or circuit track.

Other types of contacts are available for the mfx+ World of Operation mode such as diesel fueling station, coalbunker, sand bunker, and water standpipe.

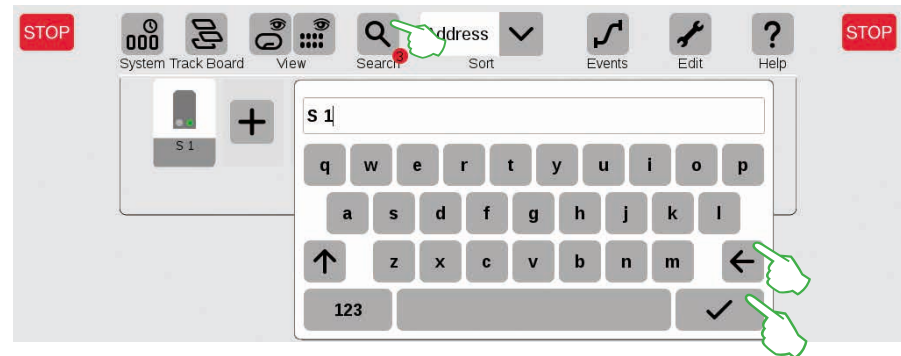
Discover mfx Items

In rare cases, it can happen that an item set up in the item list is no longer displayed. This function is used to find it again.



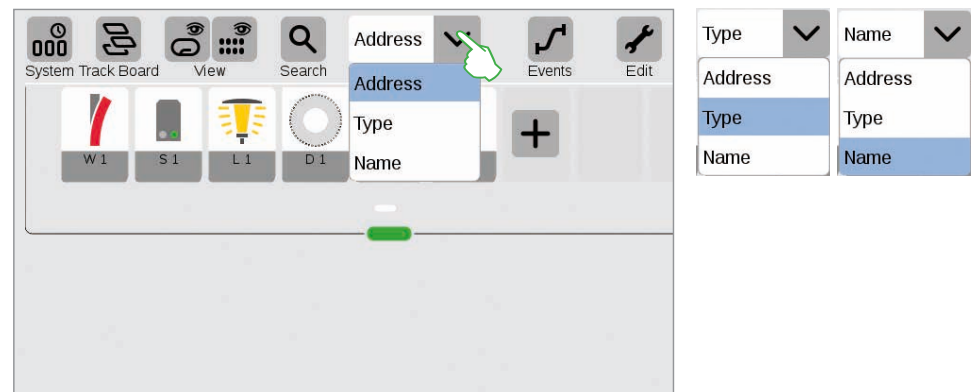
Start the function by tapping on the tool symbol for the item list („Edit“) and on „Discover mfx items“ (left image) in the drop-down menu. After that, the CS3 will turn on the message above that it is linking to all known mfx solenoid items. You must now merely wait a few minutes.

Searching for Solenoid Items / Live Search



With the search function, you can search specifically by name or part of the name for individual or several solenoid items. Tap on the magnification lens symbol („Search“) and enter the search term on the keypad that is turned on. The CS3 searches directly after the entry of each symbol (live search). A small red dot indicates the active search. The number shown in this dot corresponds to the number of symbols entered. You can end the search mode by deleting the search term with the backspace key. Tap on the confirmation check mark on the keypad in order to turn it off.

Sorting Solenoid Items



You sort solenoid items by different criteria by means of the drop-down menu on the upper edge of the item list: by the assigned address, the item designation in question („Name“) and the type of item.

Editing the Track Diagram Control Screen

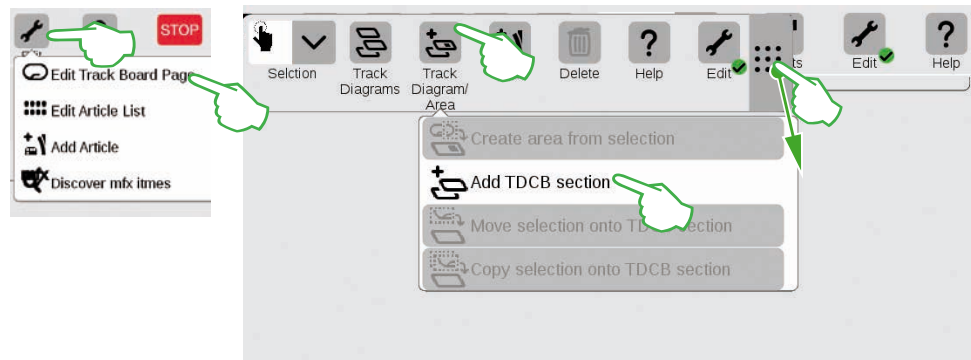
Positioning · Rotating · Connecting Track Items



Setting up a Track Diagram Control Screen

In this section, you will become familiar with all of the necessary steps for setting up a track diagram control screen in the Central Station 3. The simple track diagram of a Märklin starter set (see Page 24) will serve as an example that we will model step-by-step on the following pages.

Adding a Panel

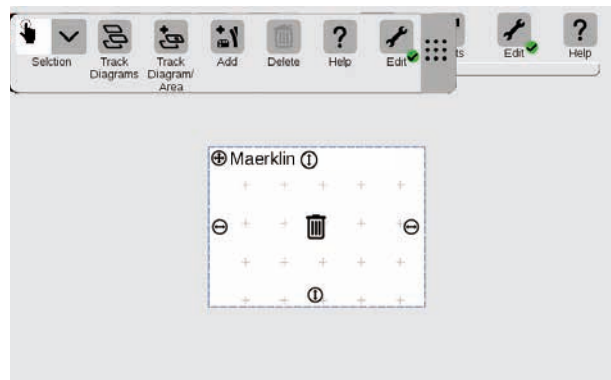


You create the basis for the track diagram control screen with a TDCB section. First, activate the edit mode by tapping in the upper right on the tool symbol („Edit“) and then select „Edit Track Board Page“. In the tool bar now turned on tap on „Track Diagram/ Area“ in the drop-down menu on „Add TDCB Section“. **Tip:** You can shift the tool bar if you pull the 9-dot symbol on its right side with your finger to the destination position.



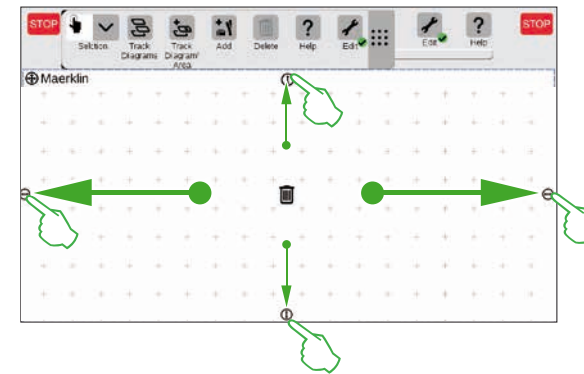
Enter a name for the new Track Diagram Control Board Section in the dialog field turned on and confirm with „Ok“. Important: Select the designation sensibly. The name for the board cannot be changed later.

Deleting a Panel



The new board is already created, here in the example with the name „Maerklin“. This board can be deleted again with a tap of your finger on the wastepaper basket symbol in the center of the board – so long as it is empty and the edit mode is active. You will recognize it from two features: from the light gray plus symbol laid over the board and from the green circle with a check mark at the foot of the tool symbol.

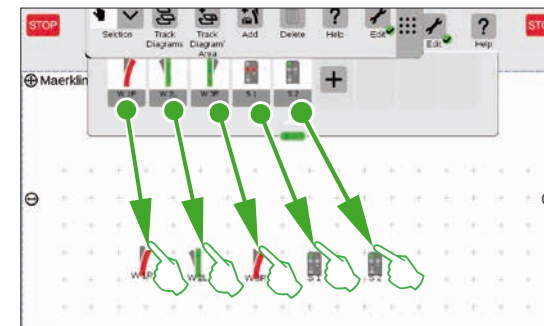
Changing the Size of the Panel



The board can be enlarged or reduced in size with the help of the small black circles visible on every side of the board.

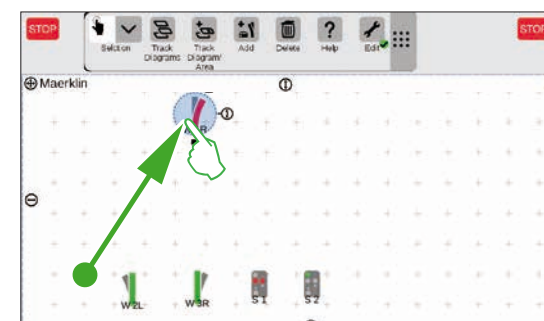
In order to make the board the size of the display, tap on one of the circles, hold your finger on the display, and pull your finger to the edge of the screen. Repeat this for the other three sides. Done! Now you have enough room to set up the simple track diagram (see Page 24) described on the following pages.

Pulling Solenoid Items from the Item List onto the Panel



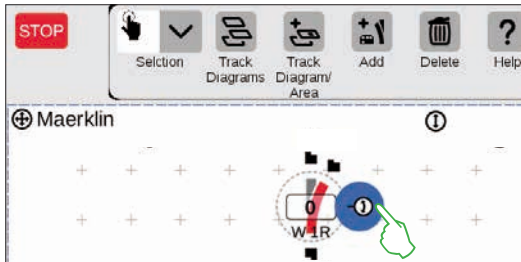
Now pull the required solenoid items from the item list onto the board that has been created: the turnouts W1R, W2L, and W3R as well as the signals S1 and S2. To do this touch the symbol in question, pull your finger to the center of the display, and lift it again from the screen. The track diagram edit mode must continue to be activated for these steps.

Moving Solenoid Items on the Panel

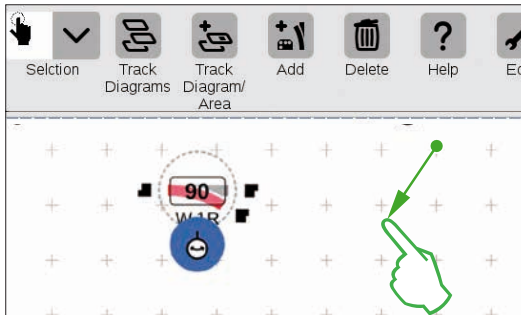


The turnout W1R has its place in the upper left section of the board in the planned track diagram (see Page 24). Therefore, pull the turnout into this area by touching the turnout symbol and pulling your finger upward on the display. The light blue circle around the turnout indicates that you have selected the turnout by tapping on it.

Rotating Solenoid Items: The Rotation Mode

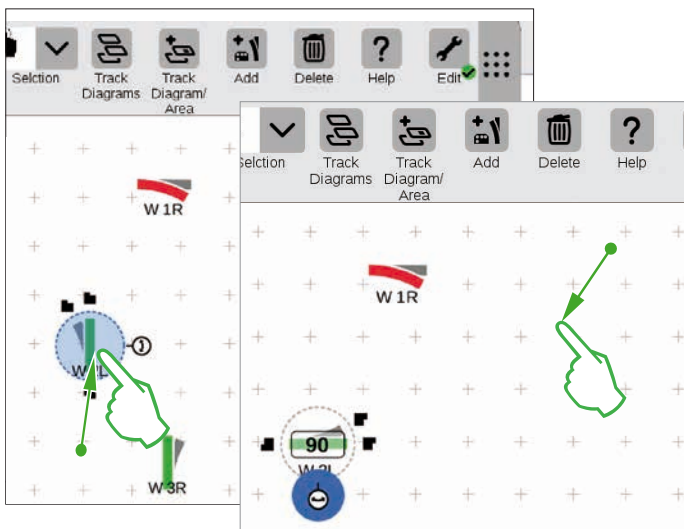


We need the turnout in a horizontal alignment for the planned track diagram control screen. We will therefore rotate it 90 degrees: First, we mark the turnout by tapping briefly on it. You will see the light blue circle again surrounding the turnout. Then we tap again – this time specifically on the double arrow on the edge of the turnout – and hold the finger pressed down on it. The arrow is now shown outlined in blue (left image).



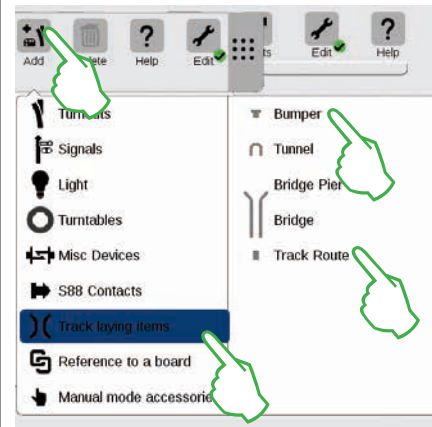
The turnout is now in the **rotation mode**. You can now move your finger up and down. The turnout will rotate according to the movement of your finger. The current angle of the turnout will be shown on the turnout symbol. Stop at 90 degrees.

Tip: The farther from the turnout you move your finger on the screen, the slower the rotation will be: The intended angle can be set more easily this way.



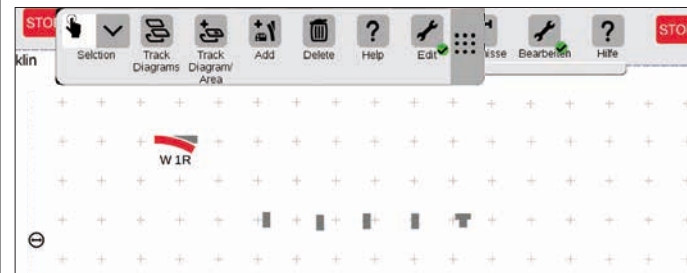
We need turnout „W 2L“ in the lower left section of the board in order to get closer to the desired track diagram. The same steps are needed for this as described above: So, pull the turnout to the lower left section of the board (left image), activate the rotation mode and rotate the turnout in a horizontal direction to an angle as shown of 90 degrees (right image).

Adding Track Laying Items

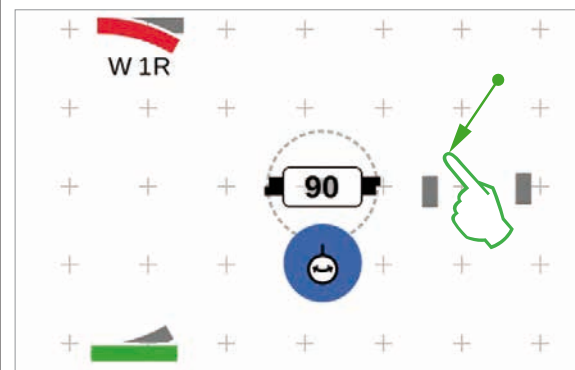


We need track path items in order to generate a visually appealing track diagram. These are purely decorative elements without a function. Open a drop-down menu by means of the „Add“ button in the tool bar. Here you will select „Track laying items“. In the menu that follows, tap four times on „Track Route“ and once on „Bumper“ since a storage siding is also part of the desired track diagram. Tap again on „Add“ or on an area outside of the menu in order to close it.

Tip: You can add other possible track building items such as tunnels, bridge retainers, and bridges (left image) using the same process. All other items from turnouts to S88 contacts can be added in this way and at the same time, they can be put in the item list.

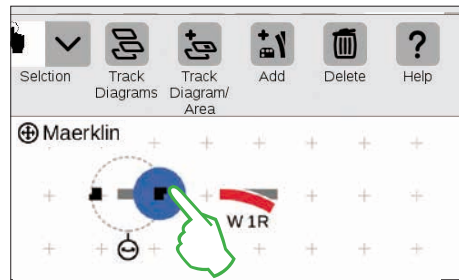


The track path items and the track bumper are automatically put on the activated board by the add function, in our case the „Maerklin“.

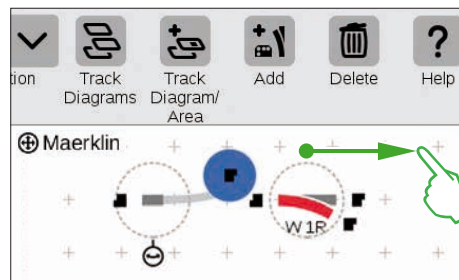


The items added always appear on the board in a set alignment. Since we need a horizontal track path item for the next step, we have to realign it and rotate it to a horizontal position (Rotation Mode, see Page 22).

Connecting Items: The Connection Mode

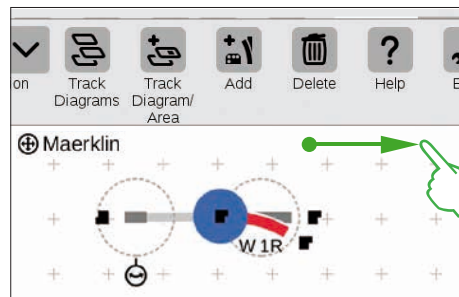


Pull the now horizontal track path item to the left next to the turnout „W 1R“. You will see two black symbols to the left and right on the edge of the marked track path item. They are the docking positions by which two items are connected with each other. Now tap on the right symbol that is marked in blue by the act of tapping on it: You have activated the **Connection Mode** (left image).

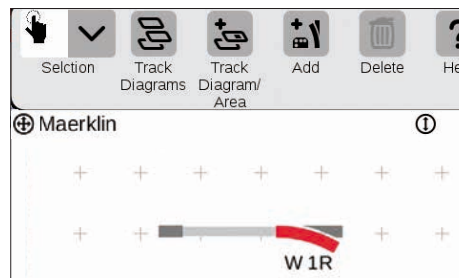


Pull this connection symbol marked in blue in the direction of the turnout (left image).

Tip: You can carry out the pull motion with your finger at any spot on the display. You thus have a perfect view of the items to be connected.

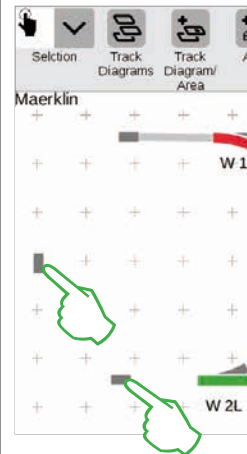


As soon as the two docking positions overlap, lift your finger from the display. The Central Station 3 automatically makes the track connection between the connection positions (left image).

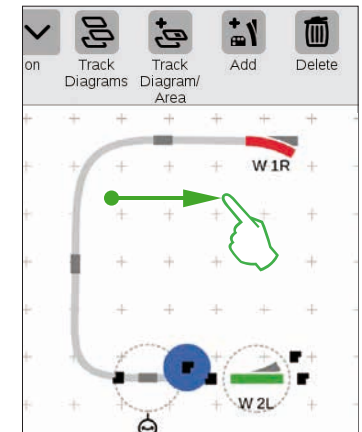


Tap next to the turnout and the track path item on the board and all of the markings are thus removed. You see only the items together with the track connection (left image). Congratulations, you have connected your first pair of items!

Tip: You can also connect the items by placing them close to each other.



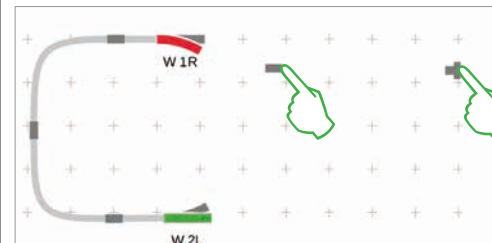
Now you have the opportunity to practice more connections: Make the connection to the turnout „W 2L“ that was already positioned on the previous page. To do that place two of the track path items already added as shown (left image). You need to do a rotation of 90 degrees once (see „Rotation Mode“ on Page 22). Finally, connect the items by first switching a docking position in each case to the Connection Mode (right image) and then making the connection (see „Connection Mode“ at the beginning of this page).



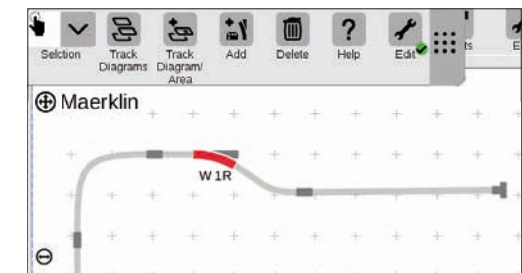
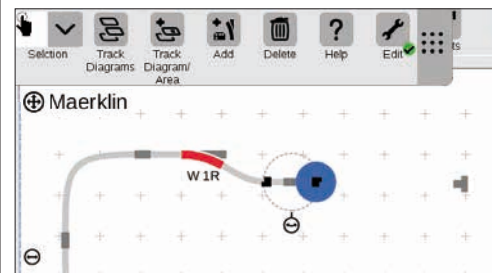
Connecting a Turnout and a Track Bumper



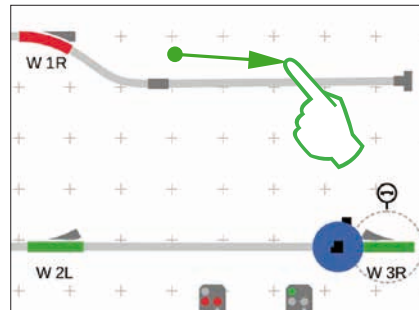
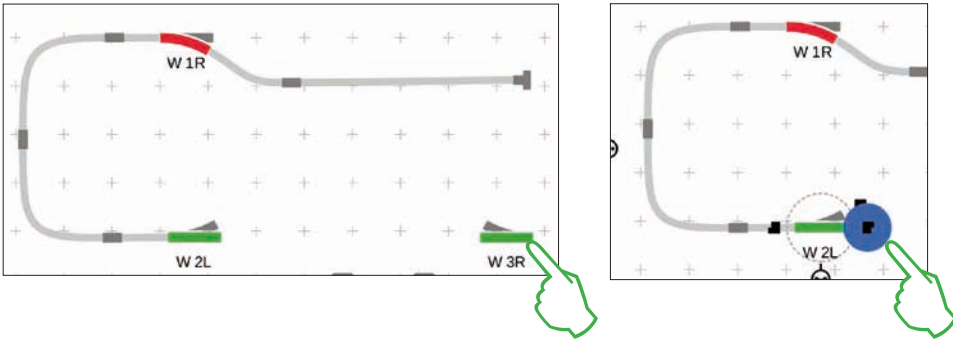
Now a storage siding will be connected to the upper turnout. To do that, first rotate the track bumper and a track path item by 90 degrees (images to the left, see „Rotation Mode“ on Page 22).



Now both track-building items are positioned as shown in the diagram nearby. After that, the turnout is connected to the track path item (see „Connection Mode“ at the beginning of this page). Then make the connection between the track path item and the track bumper (lower image).

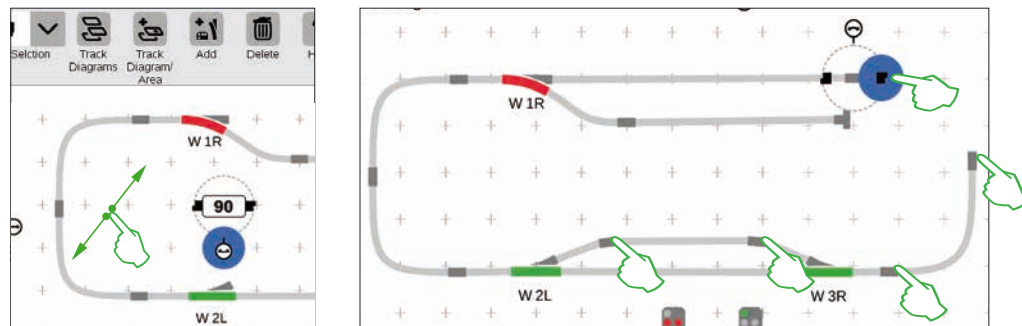


Completing the Track Diagram Control Screen



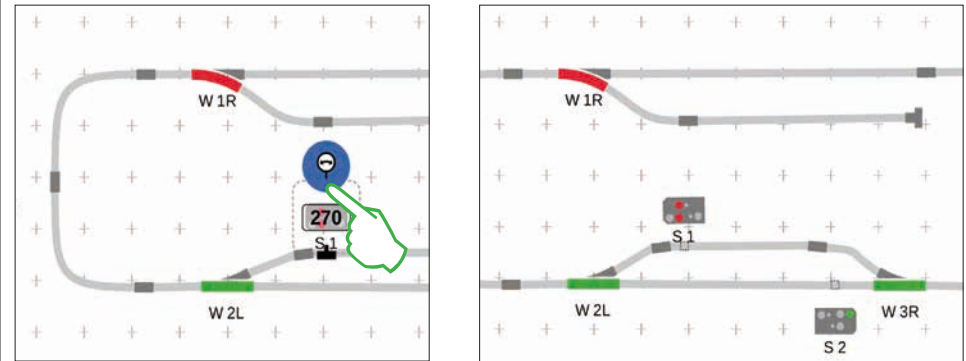
Half of the track diagram is now ready. Now comes the station and the rest of the oval: We pull the turnout „W 3R“ to the lower right section of the board and rotate it to a horizontal position (upper left image), activate the connection mode at the turnout „W 2L“ (upper right image) and connect them with the right turnout (left image).

Now a second track is put in the station and the oval is closed. To do this we add five more track path items, position them as shown below, and rotate them as required for the right alignment (lower left image). Finally, the turnouts and track path items are connected with each other.



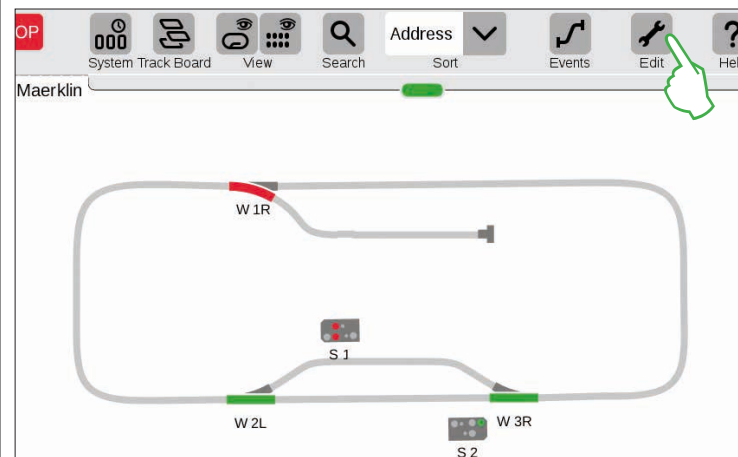
Adding Signals

Now come the signals: First, we pull the signals into position: As soon as they are above the right track section, we lift our finger from the display. The signal docks automatically at the track in question.



Then we activate the rotation mode in each case and adjust the angle: the left signal at 270 degrees (left image) and the second signal at 90 degrees for the opposite direction of travel.

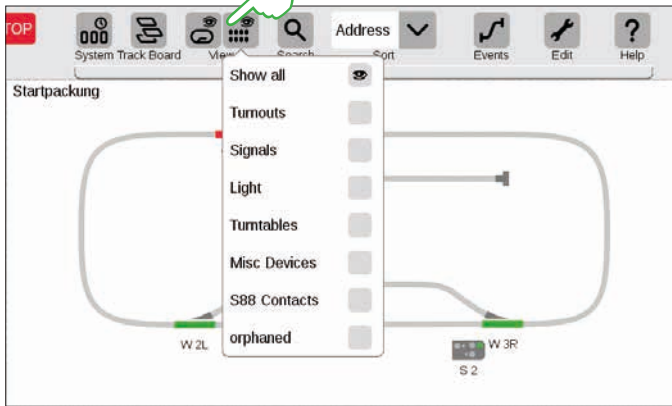
Track Diagram Control Screen Finished



At the end, you end the editing mode by tapping on the tool symbol. The track path items are thereby turned off (left image).

Congratulations, you have created your first track diagram! You have surely noticed that the editing of the track diagram becomes a little easier each time you do another step.

View Options



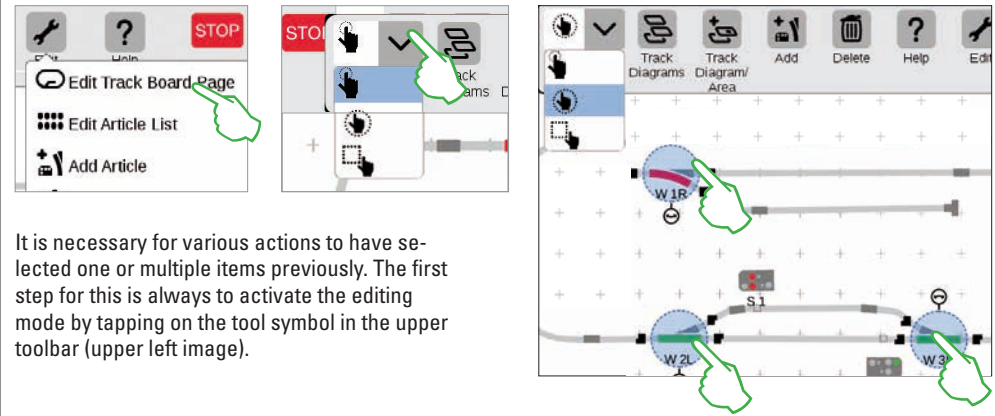
Tap on the button „View“ in the upper toolbar in order to have numerous filter options shown. The option „Show all“ is marked in the standard setting. You can get a marvelous overview of your board with a tap of your finger on the individual item categories.

Changing an Active Panel



The button „Track Board“ is very useful the moment you are operating track diagram control screens on several boards. This button allows you to switch back and forth between the track diagram control screens. Tap on the button „Track Board“ in order to change the active board and then tap on the desired board: The new board is now in the foreground. Tap twice on the active board in order to show it completely.

Selecting Individual and Multiple Items

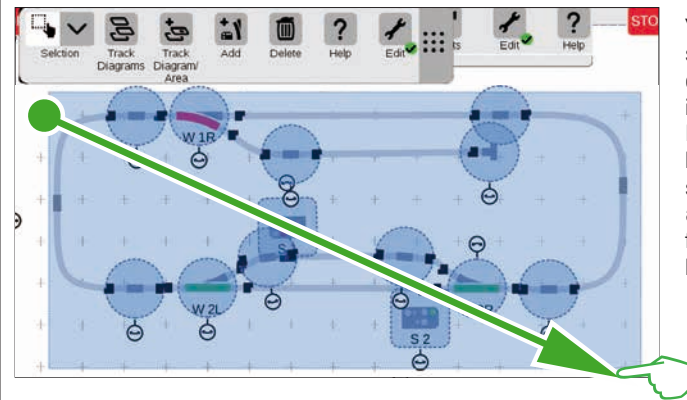


It is necessary for various actions to have selected one or multiple items previously. The first step for this is always to activate the editing mode by tapping on the tool symbol in the upper toolbar (upper left image).

Individual items are selected by tapping briefly on them: A light blue circle signals the selection. The double arrow for the rotation mode and the docking positions for the connection mode become visible. This is the first option in the drop-down menu show above.

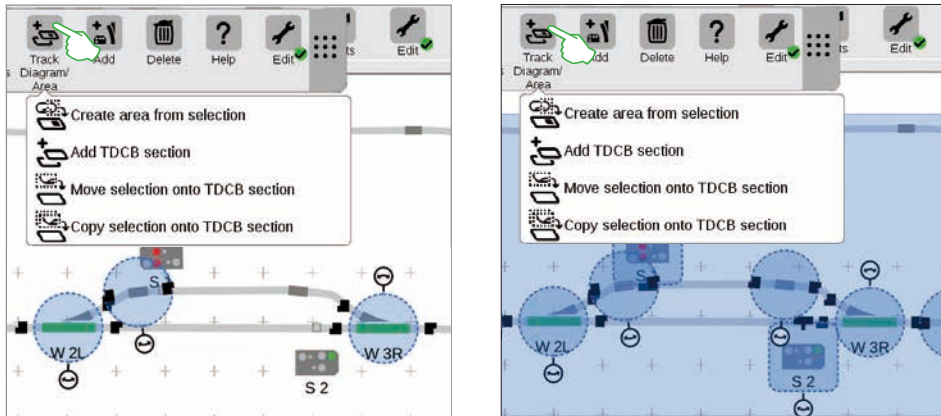
Multiple items are selected by tapping on the selection button in the upper left in the editing toolbar and selecting the second option in the drop-down menu, the hand in a circle (center image above). Then tap on all objects in the row that you would like to include in the selection (upper right image).

Selecting an Area



You can mark an entire board or any section of it with the area selection. To do this, tap on the „Selection“ button in the upper left in the editing toolbar. In the drop-down menu, select the lowest option that is shown with a square. Now tap on a corner dot of the area you would like to select, pull your finger to the opposite corner point and lift your finger from the display.

Creating an Area from Selection



As soon as you have selected several items (left image) or an area (right image) as described on the previous page, other options previously greyed out can be activated in the drop-down menu for the button („Track Diagram/ Area“): „Create area from selection“, „Move selection onto TDCB section“, and „Copy selection onto TDCB section“.

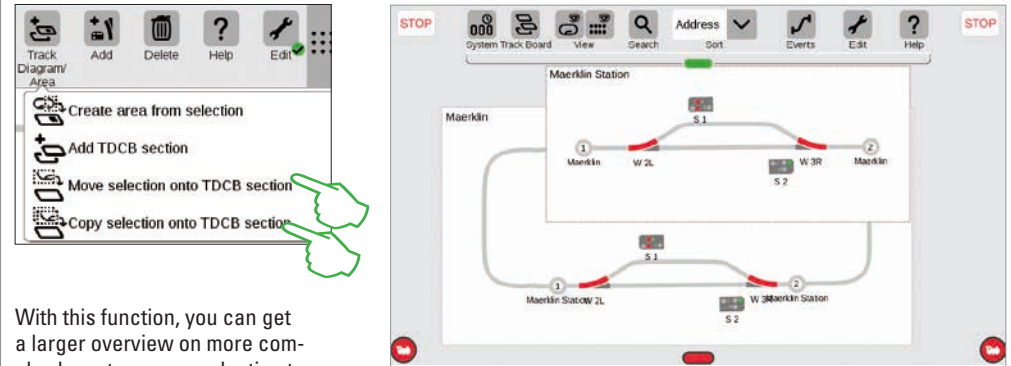


You must have selected an area in order to create an area. In this example, we are creating an area from the two-dimensional station that has been selected (see left image). To do this, open the corresponding drop-down menu with a tap of your finger on the button „Track Diagram/ Area“ and select „Create area from selection“ there. Give the area a name in the entry template that is turned on, select its color, and confirm with „Ok“.



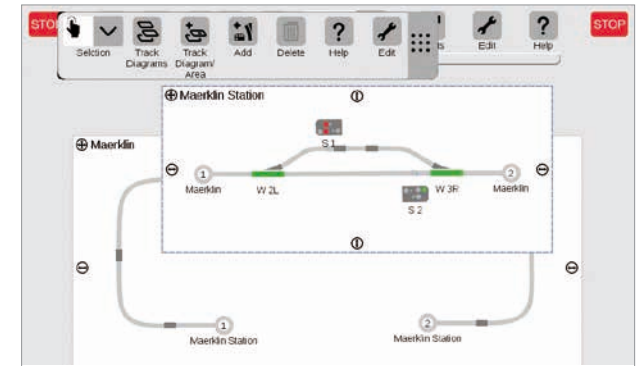
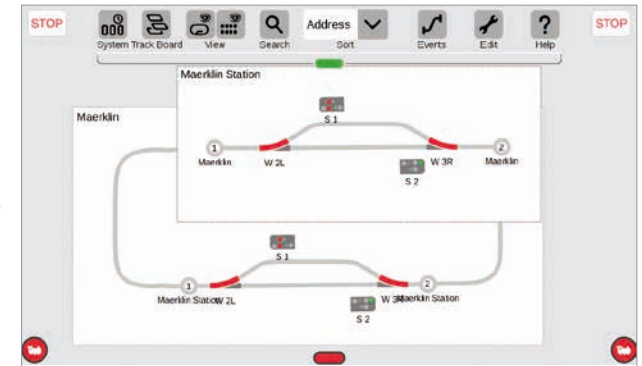
After that, the section selected is permanently marked in the color selected. All items in an area are easy to recognize in the item list too thanks to the color.

Moving and Copying a Selection onto a TDCB Section

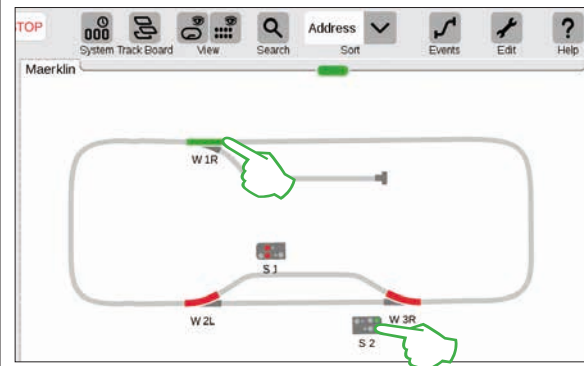


With this function, you can get a larger overview on more complex layouts, copy a selection to a new board (upper right image), or move a selection to a new board (right image). The new board was named „Maerklin Station“.

Your layout is thereby spread over two boards, but the two boards remain logically linked with each other – nothing changes in the function. The transitions between the two boards are symbolized here by the two numbers „1“ and „2“.



Switching Turnouts and Signals



You can switch all solenoid items such as turnouts and signals directly on your track diagram control screens: Simply tap on the symbol in question.

Tip: Make sure that the STOP button is not activated. The track must be supplied with current in order to switch solenoid items.

Creating and Editing Events

Creating Routes - Programming and Switching Procedures



Adding Events | Automating Procedures

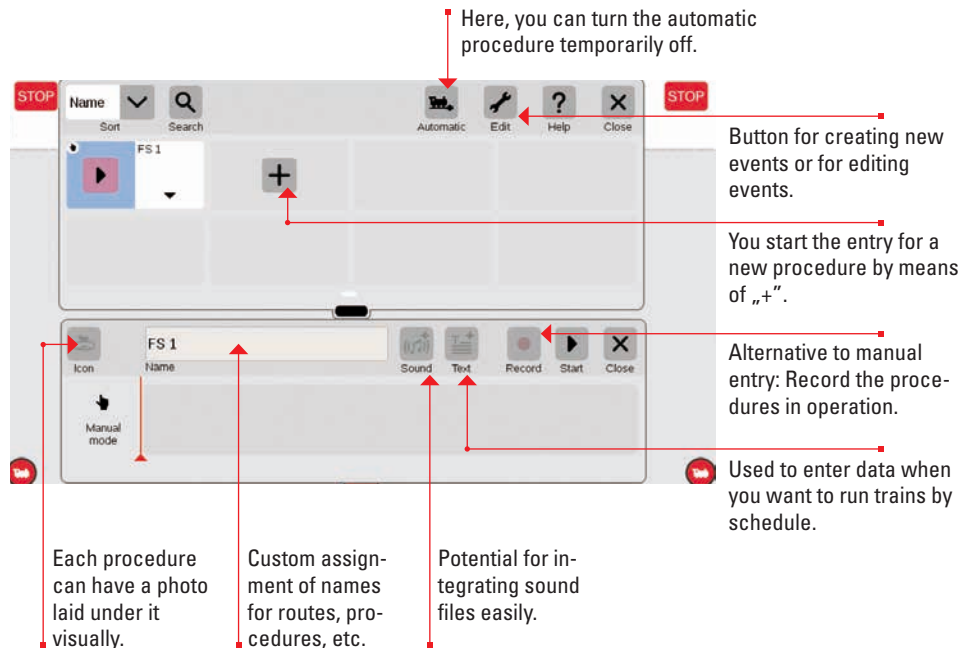
It is easy to start programming

Automating procedures is the crowning achievement of their hobby for many model railroaders. With the Central Station 3, creating routes, locomotive procedures, and the automatic control of entire layouts has once again been significantly simplified. Thanks to Drag & Drop, the individual elements only have to be pulled into the procedure bar. Monitoring is also significantly easier.

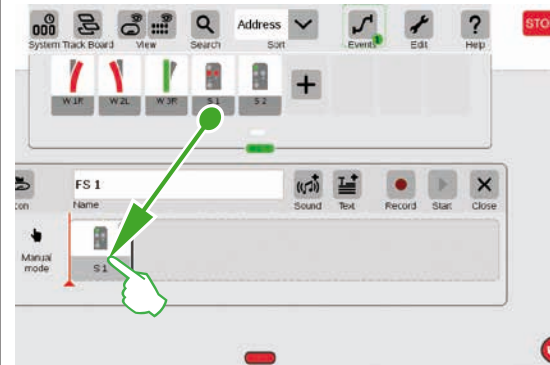


Tap on the button „Events“ in order to create new procedures or edit existing ones. A list will open up similar to the themes locomotives and items. If you do not have any procedures programmed yet, there will be a „+“ sign in the first square. You add a new procedure by means of the „+“ sign or by means of the menu item „Edit“, „Add event“.

An Overview of the Main Menu for Procedure Control

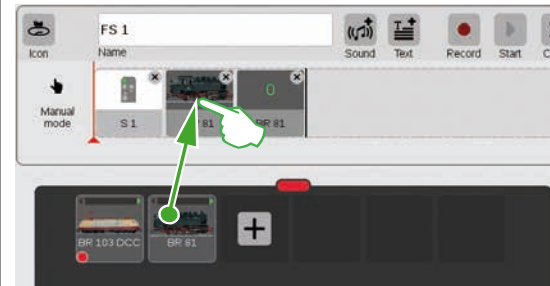


Setting up Routes: Step-by-Step



After opening the menu item „Add event“, simply pull the corresponding items into the timeline – Signal 1 for example. The route can be set up this way step-by-step. When tapping on the item – Signal 1 for example – the menu bar opens automatically in order to set the desired function.

Integrating Locomotives



A desired locomotive or powered unit can be drawn from the locomotive list similar to solenoid items and it can be placed in the timeline.

Sound files can be integrated at each spot on the procedure by means of the „Sound“ button. Either the files can be located in the CS3 or they can be imported by means of a USB stick (right image).

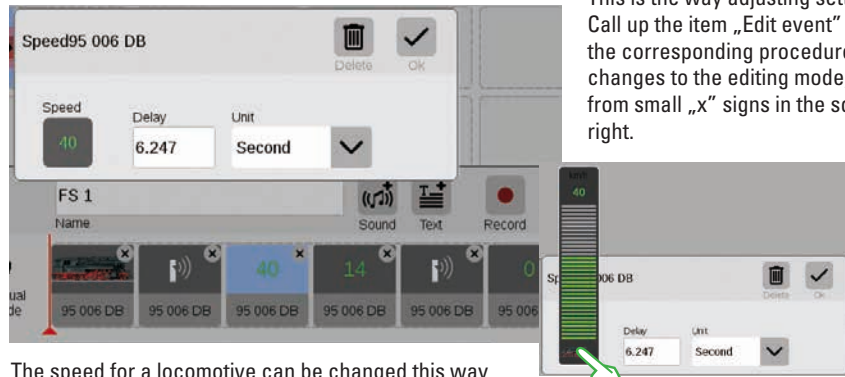


Completing a Small Route



The route can be assembled step-by-step by means of drag & drop. Each individual point (speed, signal and turnout settings, etc.) can be adjusted individually in the process (see the following pages).

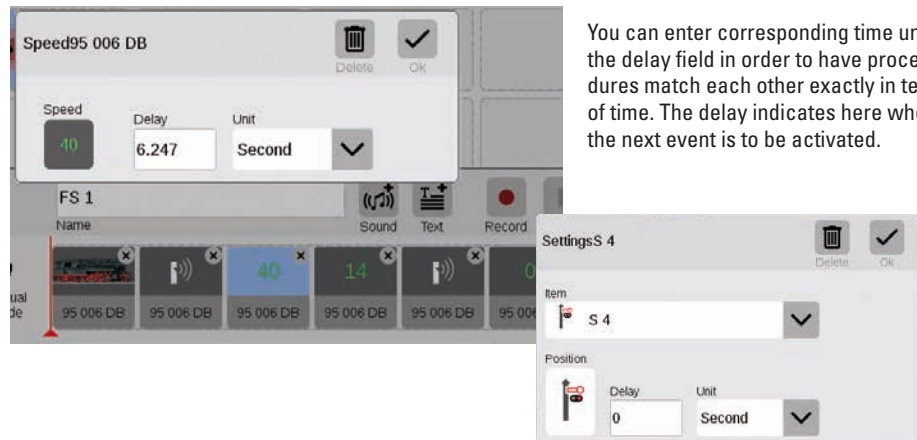
Editing Settings / Speed



This is the way adjusting settings works: Call up the item „Edit event“ and tap on the corresponding procedure. The event changes to the editing mode, recognizable from small „x“ signs in the squares above right.

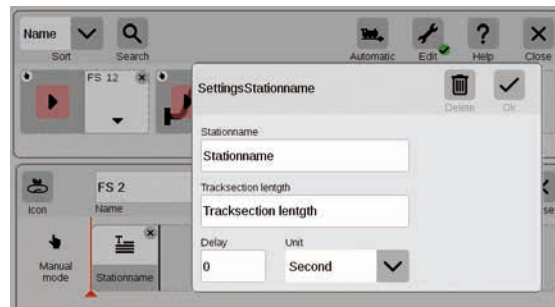
The speed for a locomotive can be changed this way by means of the value entry (above) or by means of the speed bar.

Time Specifications / Entering Delays



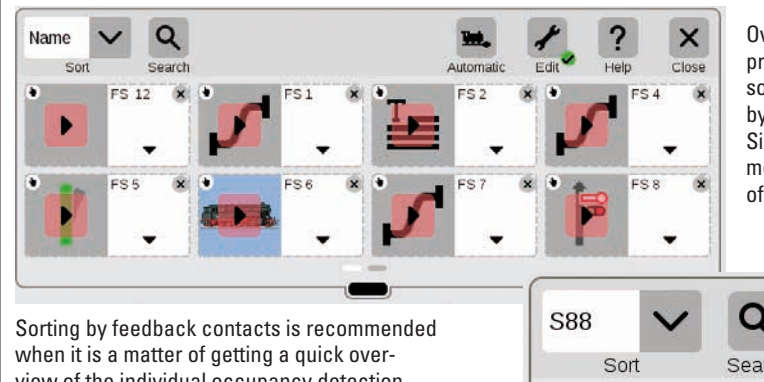
You can enter corresponding time units in the delay field in order to have procedures match each other exactly in terms of time. The delay indicates here when the next event is to be activated.

Adding Text Information



A component is available with the item „Text“ that allows you to enter information when you are to run trains by schedule.

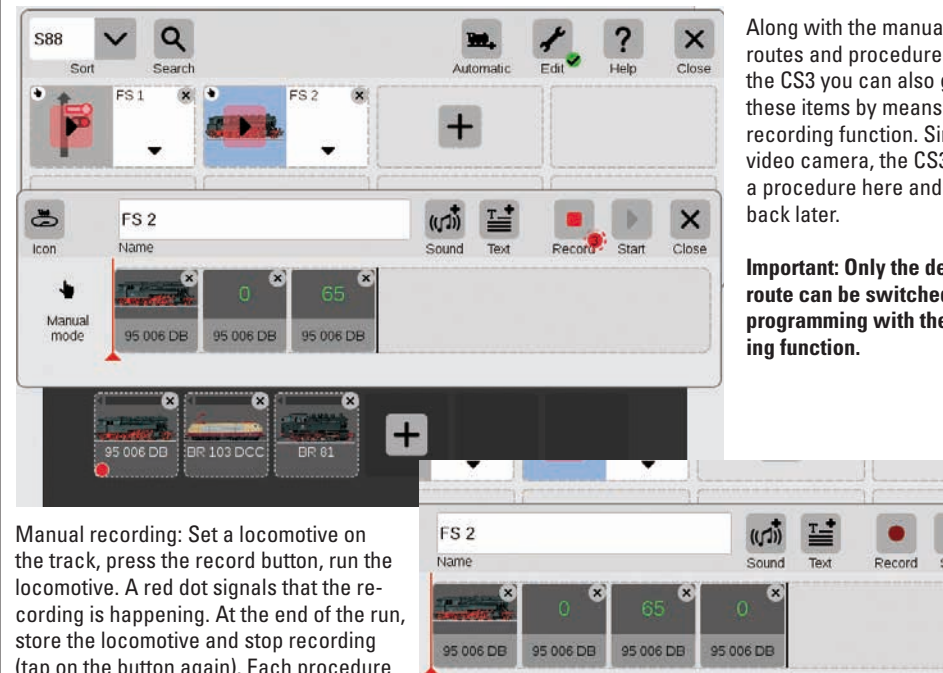
Sorting Events



Sorting by feedback contacts is recommended when it is a matter of getting a quick overview of the individual occupancy detection messages.

Overview: All of the routes and procedures created can be sorted quite easily by name or by feedback contacts (S88). Simply tap on the drop-down menu in the upper left corner of the window.

Using the Recording Function

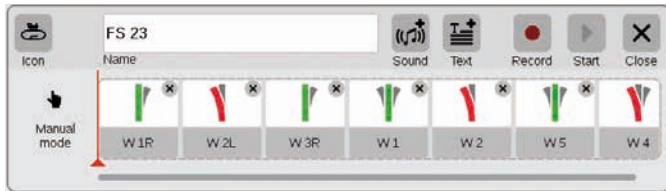


Manual recording: Set a locomotive on the track, press the record button, run the locomotive. A red dot signals that the recording is happening. At the end of the run, store the locomotive and stop recording (tap on the button again). Each procedure element can be edited later on after the recording (right image).

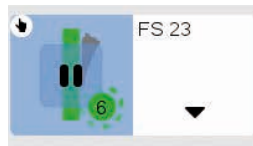
Along with the manual entry of routes and procedures, with the CS3 you can also gather these items by means of a recording function. Similar to a video camera, the CS3 records a procedure here and plays it back later.

Important: Only the desired route can be switched when programming with the recording function.

Creating Turnout Arrangements

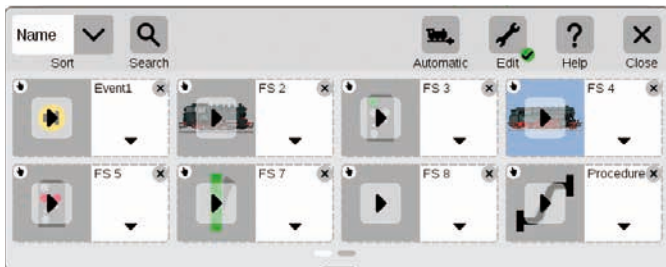


It has never been so easy to create turnout arrangements with the CS3: Pull the individual turnouts from the item list into the timeline, and the route is done.

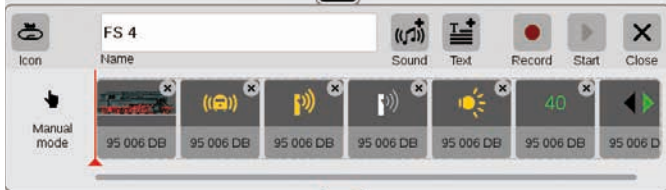


All of the different turnouts can be set individually by means of the menu „Edit“ (extreme left image). The route can be checked by means of the „Start“ button. A green dot will appear in the field for the route. It further reports the current status of the procedure control.

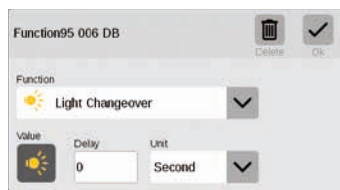
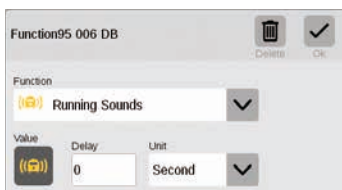
Programming Locomotive Procedures



Locomotive procedures can also be programmed easily with the CS3: Select the locomotive and take different functions such as „Running Sounds on“ or „Light Changeover on“ from the function elements.



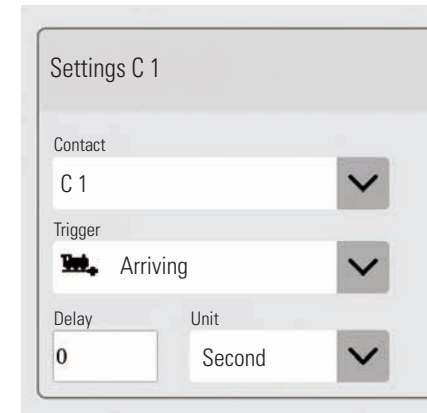
Each different function can be set individually by tapping on the icons (images below). The entire procedure can be played/monitored with the „Start“ button.



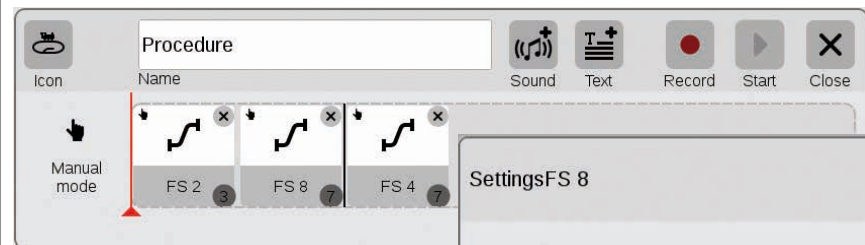
Procedure Control by Means of Feedback Contacts



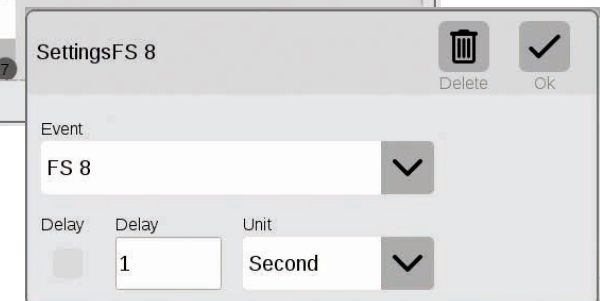
If contacts are to be used as activators for routes or automated procedures, you can do it quite easily as follows: Pull the contact into the field on the left edge of the route – C1 for example (upper image). Then tap on this contact symbol and define the conditions – „Entering“ for example (right image). The entire procedure is then switched when Contact 1 reports occupancy. Other feedback contacts can be taken into the procedure itself in turn (example: S88-2, upper image) by pulling them into the timeline.



Procedure Control with Qualified Execution



The CS3 also readily masters the linking of entire routes and procedures. To do this create a new event with „Edit“ and pull the corresponding icons for the procedures into the timeline. Each individual event can be adjusted again to meet your needs with the menu „Edit“.



System Settings

Adjusting the System - System Data



Calling up and Changing System Settings

Calling up the System Menu

You get to the startup page for the system settings (right image) by tapping in the toolbar for the item list in the upper left on the button „System“ (see also Page 6). With a tap of your finger, open in each case the settings or a detailed view on the startup page.

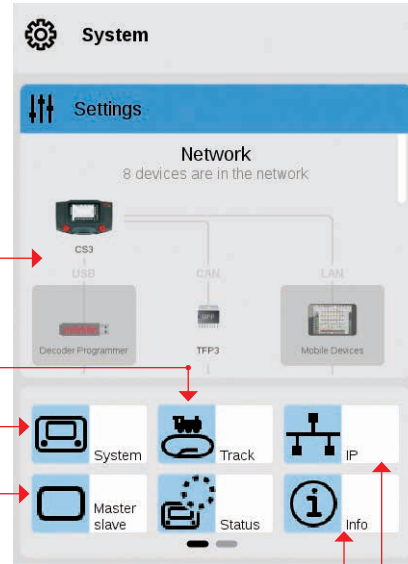
Overview of the connected devices.

Options for the performance of locomotives and solenoid items.

Settings for the Central Station 3.

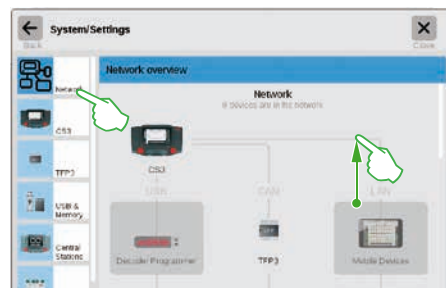
Master-Slave options.

Gives the version numbers for hardware and software.



IP setting in case an LAN cable is connected.

Network: Overview of all Active Components



The network overview gives information about all connected and active devices. You can reach their settings directly by a tap of your finger in the overview or by means of the menu column on the left edge. Wiping your finger upward takes you to the lower sections of the page (right image). Inactive devices are shown „greyed out“.



Access to Basic Functions for the Central Station 3

Tap in the network overview or in the menu column on the left edge on the CS3 symbol in order to open the CS3 system settings. The lower sections of the page can be reached by wiping up with your finger in the middle of the display.

The safe and recommended way to turn the CS3 off.

Creates a protection for your current CS3 data.

Tip: Use this function regularly to protect editing statuses – the best way is also with a USB stick.

Restores the CS3 to an earlier editing status with the help of a previously created protection file (see also Page 6).

Turns the CS3 off and restarts.

Restart of the internal applications such as the user interface.

Changes the language for the user interface.

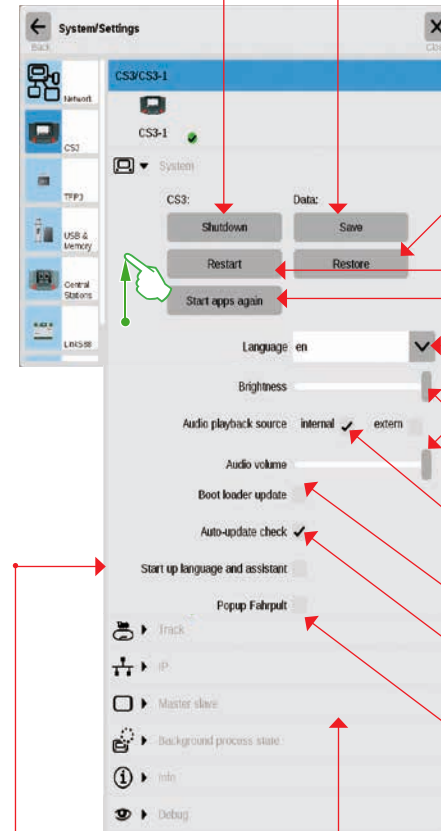
Adjusts screen brightness or volume with a sliding controller.

Choice between built-in and external speaker.

Only relevant in case of an incomplete CS3 update.

The CS3 checks regularly whether a firmware update is available when this option is selected.

Enable quick access to the locomotive controller.

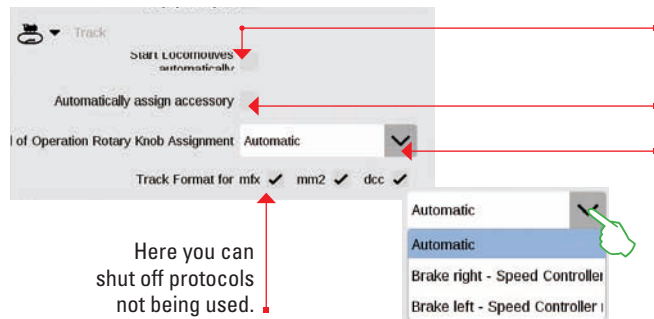


Activates language selection dialog and setup wizard when starting the CS3 (see also Page 3).

The other sections „Track“, „IP“, „Master-Slave“, and „Info“ are explained on the next page. You can open them by tapping on them.

Touch the „Go Back“ button in the upper left in order to go back at any time to the startup page for the system settings. The other options shown in the left menu column can also be reached with a tap of your finger.

Calling up Track Settings



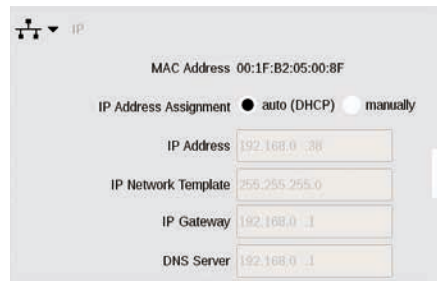
Sets all locomotives automatically to the last known status after restarting the CS3.

Assigns new mfx items automatically to a free address.

In the drop-down menu, you can define the assignment for the control knob in the World of Operation mode.

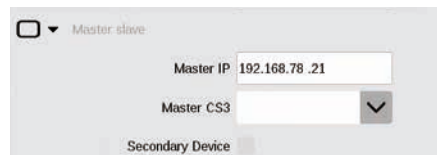
Here you can shut off protocols not being used.

Seeing IP Settings



This option is available when you connect your Central Station 3 to your router with an LAN cable. Here you have the choice whether the CS3 is to obtain the necessary network addresses from the router or whether you are to enter the data manually.

Master-Slave Settings



This section takes on importance as soon as more than one CS3 or CS3 plus is being used: Here you set which CS3 is the main device (Master) and whether this device is a secondary or slave device.

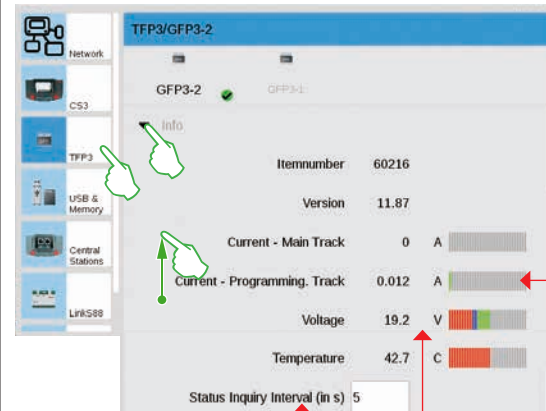
Information Section



The hardware and software version of your CS3 as well as legal information are shown in the information section.

GFP3 – Data

The GFP3 (Track Format Processor 3) gives you information about the current measurement data for the layout and the CS3. A wip of your finger upward takes you to the lower sections of the page, including the settings (images below).

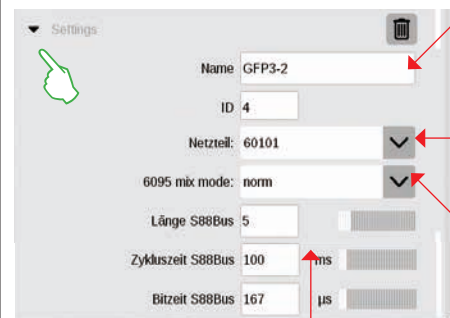


Electrical current present currently in the main and programming track.

Defines the time after which the measured values are recorded again.

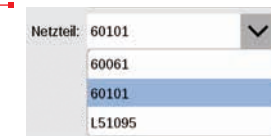
Current voltage and temperature values for the CS3.

GFP3 – Settings

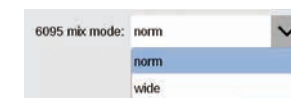


Changing a designation.

Selecting the network in use:

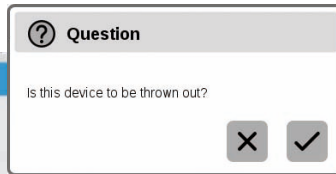
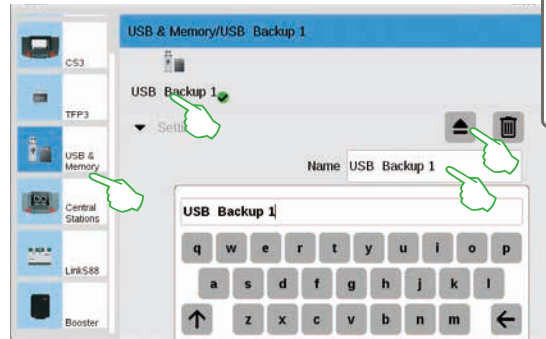


Adjusting the mode:



S88 Bus: Setting the length, cycle time, and bit time.

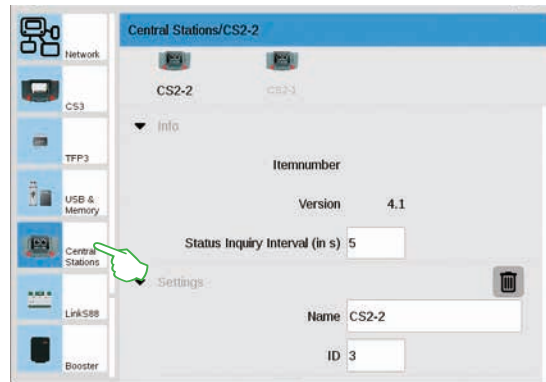
Managing the USB Connections and Memory



In this section, you will see the USB devices connected to the CS3. Using a tap of your finger change between the devices in the first line. Tap on the name field in question in order to assign a descriptive name. Touch the eject icon in order to delete the USB device (small image).

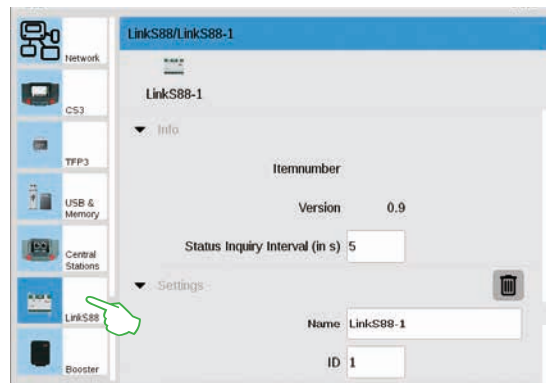
Tip: Always use this eject option in order to prevent data loss on your USB stick before you pull the USB stick from the CS3 again.

Central Stations: Integrating Other CS Controllers



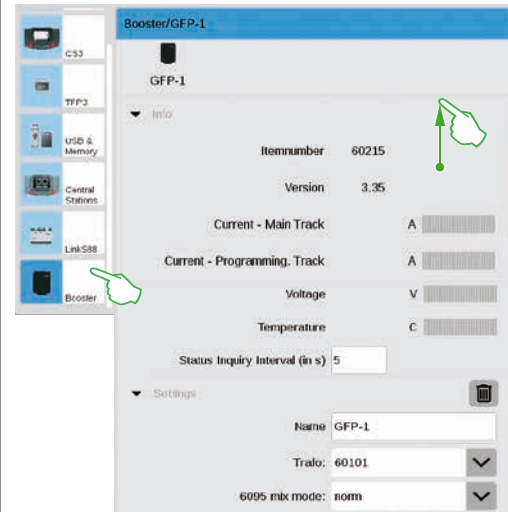
You can assign an individual designation in the Central Station settings. Moreover, you can set the interval of how frequently the device's status is queried. Standard setting: every five seconds. The ID is automatically assigned. In the case of a new device replacing a defective device, enter the value here for the old device.

Link S88



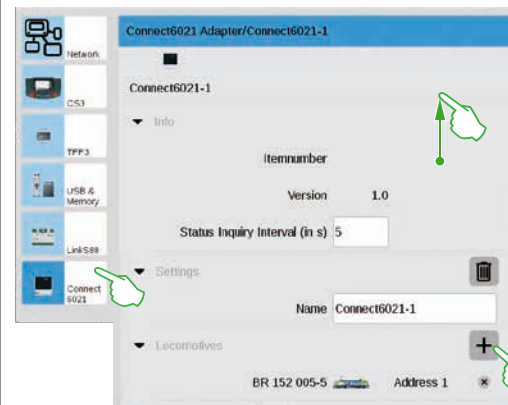
You define the interval in the settings for the Link S88 how frequently the feedback module queries the status. Standard: every five seconds. Here too you can change the designation. The CS3 assigns the ID automatically. In the case of a new Link S88 replacing a defective unit, enter the value here for the old unit.

Configuring Booster Connections



You can change the interval between two status queries in the Booster settings. Standard: every five seconds. In addition, you can set individually the designation as well as the transformer being used and the desired Mix Mode. Wipe with your finger in the direction of the upper edge of the screen in order to see the lower sections of the page.

Integrating the Connect 6021 Control Units



You can adjust the status query interval if necessary in the information and settings segments. Tap on the plus symbol in the „Locomotives“ segment in order to add locomotives. Select with a tap of your finger in the selection window that is turned on (small image). Locomotives that have been added will appear after that in the lowest position (left image).



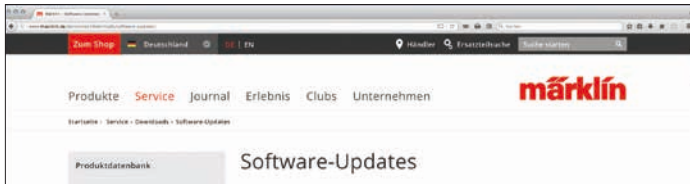
Deleting Device Settings No Longer Required



The CS3 remembers the settings for each device that was once connected to it. The advantage: You can separate all of the devices from the CS3 without losing their settings. You can delete these settings if necessary with the wastepaper basket. This icon can be found in the system settings in the section „Settings“ for each device. You remove the device's data with a tap of your finger on the icon. That device will no longer be shown in the system settings.

Update by USB Stick

If you do not have a network connection available to update the CS3, you can also download an update to the newest software version with the help of a USB sticks.



To do this, download the image file from the Märklin Website (<http://www.maerklin.de/de/service/downloads/cs3-updates/>) and store it in the main registry of a USB stick. After you have connected the USB stick to the CS3, please be patient for about 10 to 15 seconds. The CS3 will recognize the new software version on the USB stick automatically and will signal this with a small red dot on the „System“ icon.

The remaining steps are the same as for updating with the network. Please use the description on Page 6 for this.

Regular Creation of Backups

The CS3 stores entries and adjustments continuously on its own within a few seconds. Your data are therefore safe even in the event of a power outage or a hard reset. We do recommend regular backups, also on USB sticks. For example, backups make it very easy to reverse extensive changes by restoring an earlier editing status.

SD Card: Expanding the Internal Memory



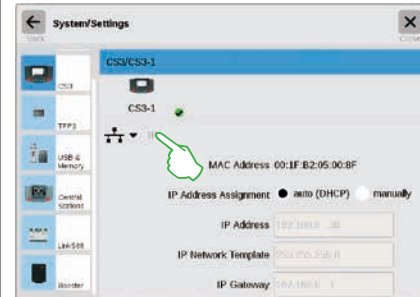
With an SD card (SDHC), you can expand the internal memory (4 GB) by up to 32 GB. All you have to do is plug the card into the card slot. You do not have to make any other settings.

Tip: Märklin recommends that SD cards not be used as a removable disk but exclusively for the purpose described here of expanding the memory. It is better to use USB sticks to copy data such as locomotive images onto the CS3.

Importing Locomotive Images Using the Web Browser

The CS3 comes with a variety of locomotive images that may satisfy the requirements in most cases of many model railroaders. Moreover, you can also import your own locomotive images into the CS3's image database (see Page 11). The easiest way is to use the Web interface on the CS3 that is called up by means of any Web browser.

Important: The CS3 must be connected with the computer by means of a network router to do this.



You must first find out the IP address for your CS3 in order to start the Web interface. To do this call up the CS3 system settings (see Page 32) and there open the section „IP“. In the standard setting, the CS3 automatically receives an IP address assigned to it from the router connected to it. This is shown in the field „IP Address“ (left image).

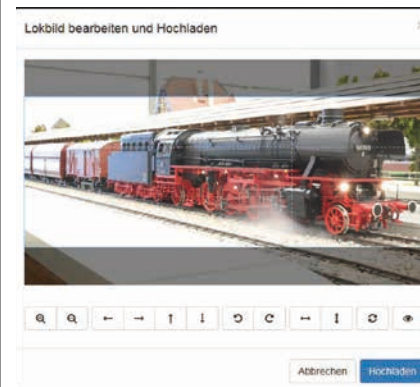


Now enter this IP, in our example „192.168.0.61“, in the address line of your Web browser and press the entry button: The Märklin CS3 Web interface will appear on the screen (left image).



Move the cursor across the button „Lokbilder“ and click on the option „Hochladen“ that is turned on after that. You can now drag and drop your locomotive image easily into the field provided for it (left image). Alternatively click on the field in order to select the image file.

Important: The file must be no larger than 5 MB in size. The image format or the image size play no role here.



If you have moved the image into the field or have selected your desired image, the image will be opened in an image editor that offers numerous ways to edit the image. You can move your subject, change the size, rotate, and flip or mirror it. All the way to the right is the option „Preview“ that you can use to check the adjusted subject again. At the end click on „Hochladen“. The locomotive image is now stored under its file name in the image database.

A small green colored overlay lets you know that the locomotive image has been successfully uploaded.

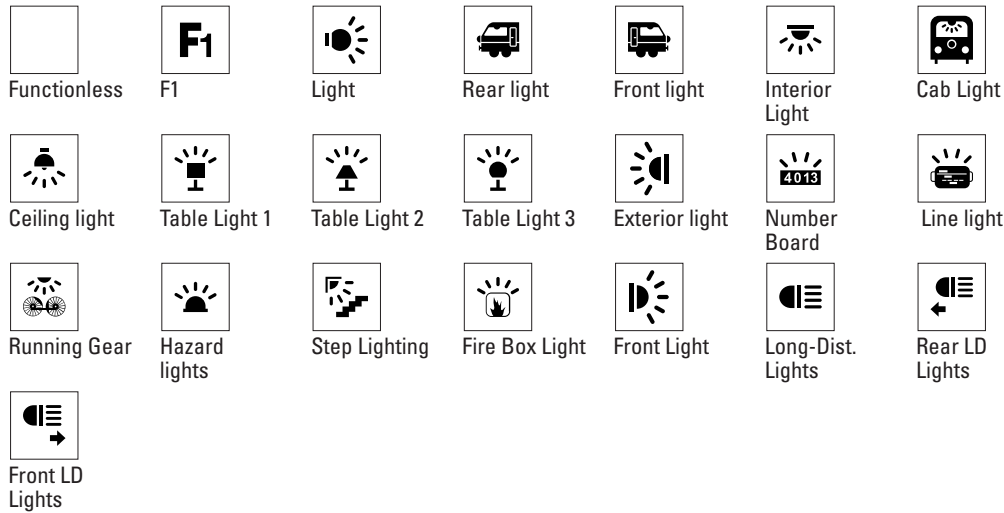


Symbols

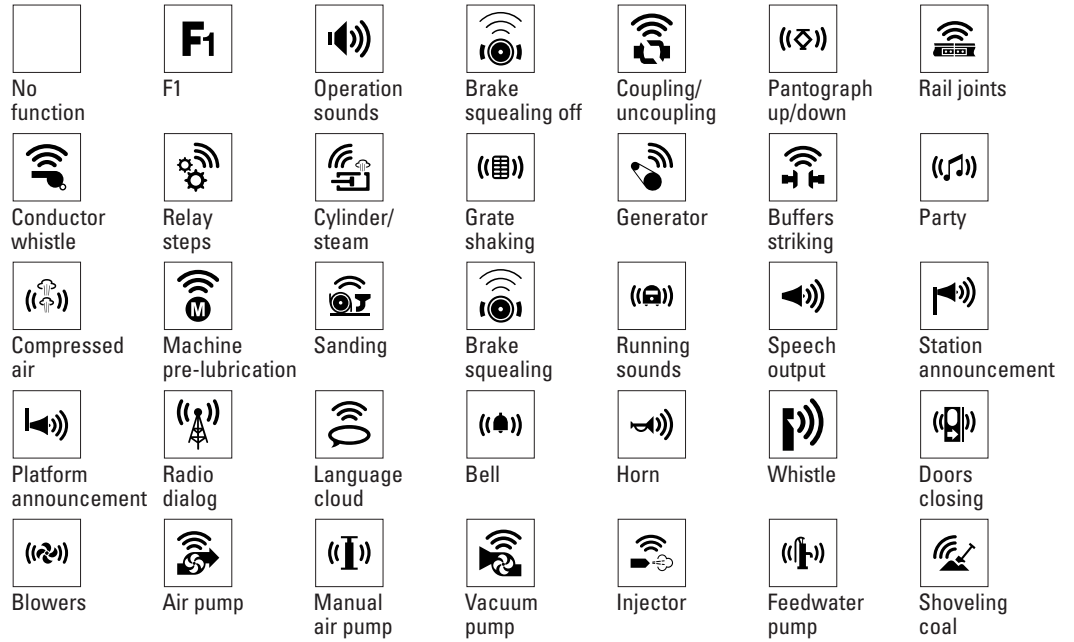
Available Function Pictograms

All of the pictograms available on the CS3 at a glance. This page offers you this overview. They are the same function symbols from which you can choose when setting up the functions in the locomotive settings (see Page 13) – divided into the sections Light, Sound, and Mechanical. This complete overview is intended to facilitate your selection.

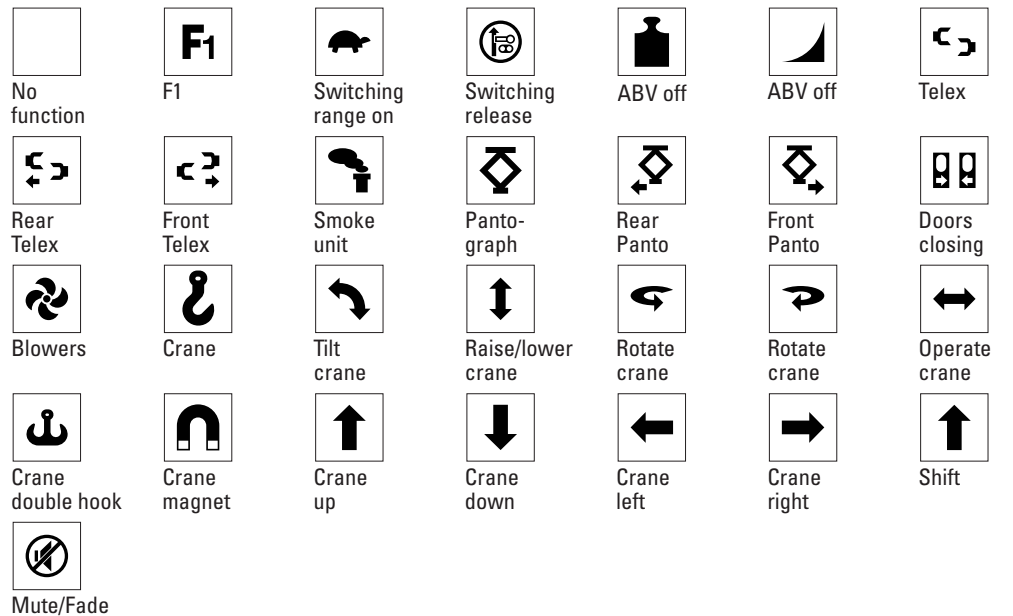
Light



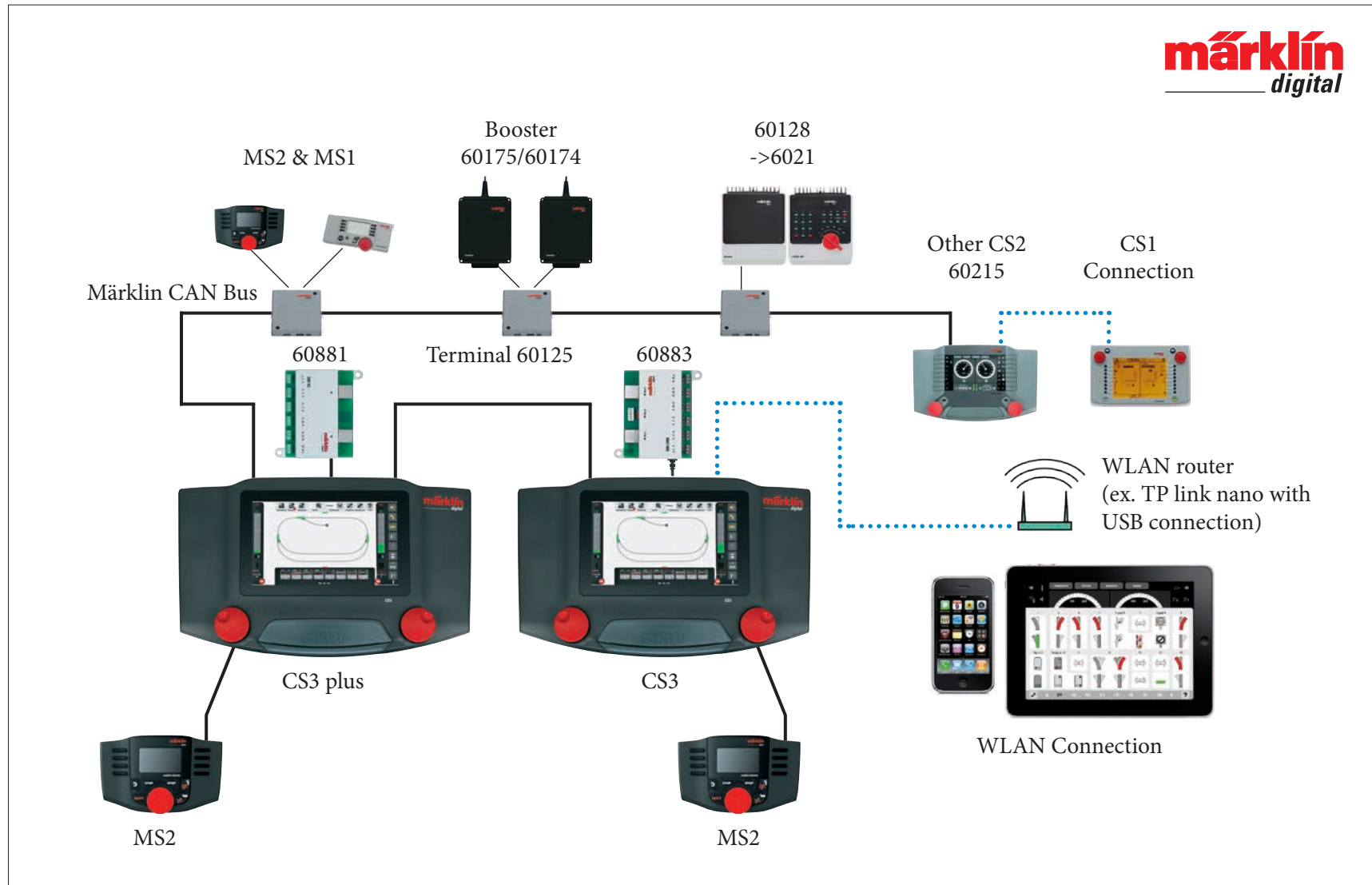
Sound



Mechanical

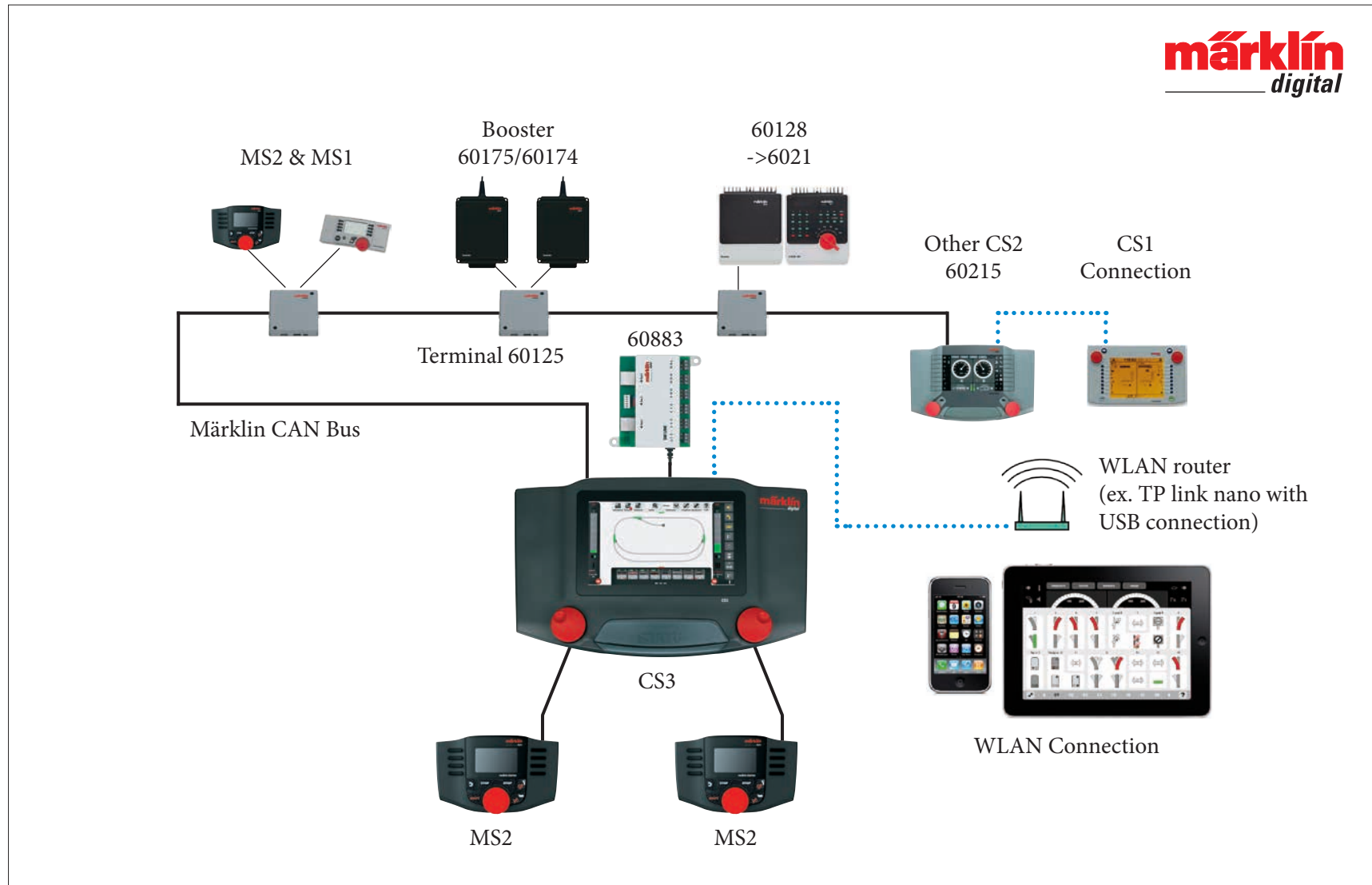


System Architecture: CS3 and CS3 plus



Schematic representation. Please refer to the respective operation instructions for the exact connection assignment.

System Architecture: CS3



Schematic representation. Please refer to the respective operation instructions for the exact connection assignment.

Central Station 3

märklin
digital



Montage et démarrage	2
Fonctions de base et connexions	4
Utilisation Accès rapide	5
Importer des données à partir de la CS2 Actualiser la CS3	6
Introduction Caractéristiques techniques	7
Conduite	8
Sélectionner et conduire	9
Liste des locomotives : Trier et rechercher des locomotives	10
Ajouter des locomotives manuellement	11
Modifier les paramètres d'une locomotive Carte loco	12
Configurer Modifier des valeurs CV	13
Modification de la liste des articles	15
Ajouter un article électromagnétique	16
Rechercher un article mfx	19
Rechercher et trier des articles électromagnétiques	19
Modification du TCO	20
Elaborer le TCO	21
Mode rotation	22
Mode Raccord	23
Sélectionner des articles et une surface	25
Créer une zone Déplacer et copier la sélection sur le plateau	26
Commuter aiguilles et signaux	26
Création et modification des évènements	27
Ajouter des évènements Automatiser des déroulements	28
Trier Utiliser la fonction d'enregistrement	29
Programmer des scénarios loco Commander via des contacts de rétrosignalisation	30
Paramètres système	31
Appeler et modifier des paramètres système	32
Mise à jour via clé USB	35
Carte SD : Augmenter la mémoire interne	35
Importer des photos de locomotives via navigateur Internet	35
Serveur écran CS3	36
Annexe	
Pictogrammes fonctions disponibles	37
Architecture système : CS3 et CS3 plus	38

Composants requis pour le démarrage

Convertisseur 60061 (60 VA; pour Märklin H0, Trix H0 et Minitrix) ou convertisseurs 60101 resp. 51095 (100 VA; pour Märklin échelle 1 resp. LGB), Central Station 3, câble de raccordement à la voie, réseau de voie, matériel roulant et/ou articles électromagnétiques.

Seuls les convertisseurs mentionnés peuvent être utilisés avec la CS3. Les transformateurs ne sont plus autorisés.

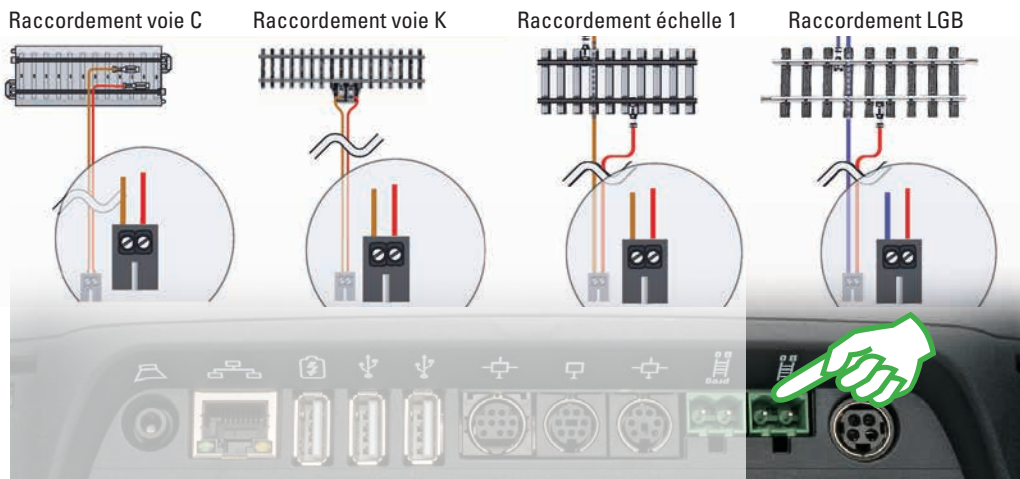
Raccordez les éléments conformément aux illustrations suivantes. Pour commencer, raccordez la Central Station au réseau miniature puis raccordez le convertisseur et branchez-le à une prise secteur.

Raccordement Alimentation électrique
Central Station



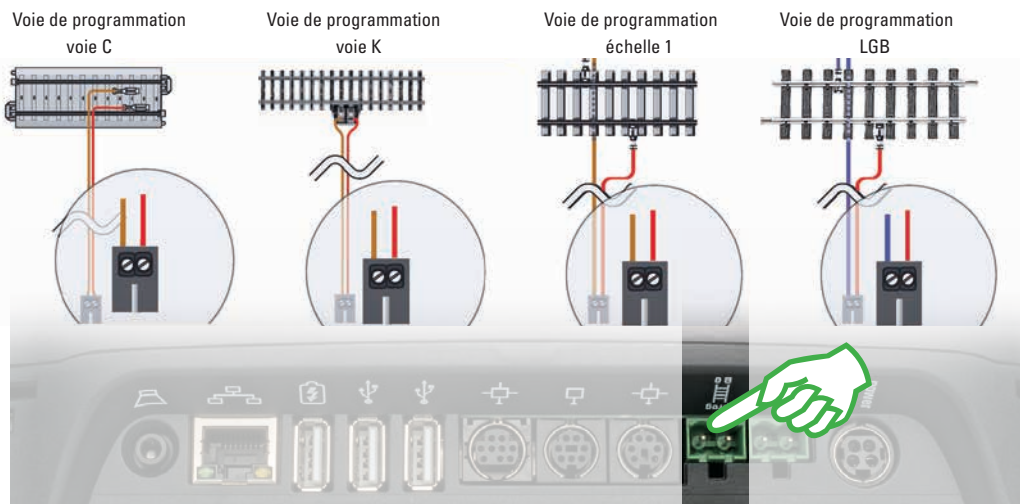
Raccordement à un réseau

Veillez à ce que la polarité soit correcte : rouge = courant traction (B), marron/bleu = masse (0)

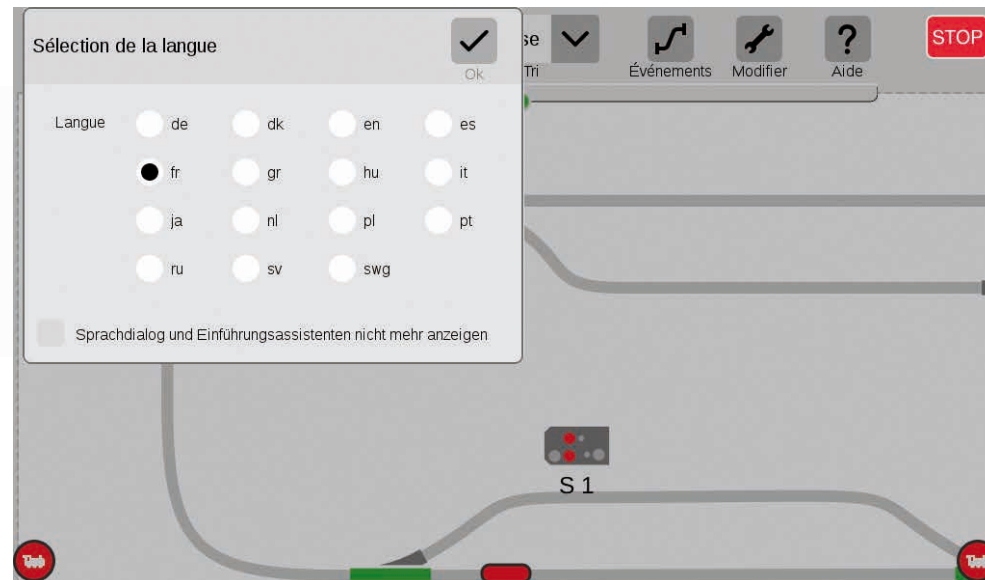


Raccordement à la voie de programmation

Aucun contact électrique direct ne doit exister entre la voie de programmation et le réseau ou entre la voie de programmation et d'autres consommateurs (tels qu'éclairage, décodeur d'aiguille, butoir éclairé etc.). Cette voie est nécessaire pour la sélection, la programmation et le traitement de véhicules aux formats DCC ou Motorola (MM2). L'enregistrement de locomotives mfx ne nécessite pas de voie de programmation.



Sélection de la langue / Assistant de départ



Une fois allumée, la CS3 vous accueille avec le menu de sélection de la langue (illustration ci-dessus). Vous pouvez ici sélectionner la langue de l'interface utilisateur. La langue par défaut est Français. Confirmez votre choix en tapant du doigt sur « OK ».

L'assistant de départ apparaît alors (illustration de droite) et vous présente les différentes étapes à suivre pour utiliser l'interface utilisateur de la CS3 par le biais de plusieurs petits exercices.

NB: Au début, prenez le temps de consulter au moins une fois entièrement l'assistant de départ. Pour éviter le lancement automatique du dialogue de sélection de la langue et de l'assistant de départ, activez dans la fenêtre de sélection de la langue l'option « Sprachdialog und Einführungsassistenten nicht mehr anzeigen ». Vous pouvez revenir sur cette décision à tout moment dans les paramètres système (voir page 32).



Fonctions de base et connexions

1

Grand affichage avec écran couleur haute définition incluant écran tactile – toutes les fonctions peuvent être commutées en touchant l'écran du doigt.

2

Le schéma des voies est un élément clé de la CS3 et fournit les informations les plus importantes sur l'état actuel de votre réseau.

3

Deux pupitres de commande (à gauche et à droite) sont visibles dans la configuration de base.

4

La touche Stop centrale sert également pour l'« Arrêt d'urgence » – certainement la fonction la plus importantes de la Central Station 3 dans des situations critiques.



5

La plage de sélection : Vous pouvez ici accéder aux différents menus de base. Tapez du doigt sur l'un des points pour faire apparaître le nouveau menu.

6

Pratique : Désormais, la vitesse peut être réglée en passant le doigt sur un diagramme à barres verticales.

7

Les fonctions des différentes locos sont affichées en rangs de huit positions chacun. Elles peuvent être activées en touchant l'écran du doigt.

8

Le bouton tournant permet également de régler la vitesse. La modification apparaît alors (en vert) dans le diagramme à barres.

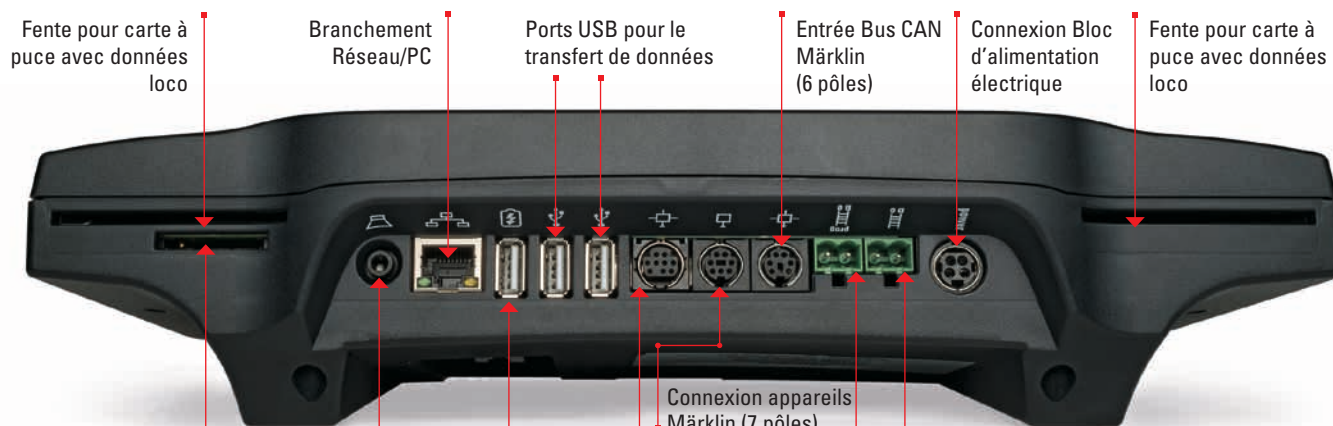


La CS3 plus dispose en outre d'une connexion S88 directe sur le dessous de l'appareil.



Sortie Mobile Station

Sortie Mobile Station



Fente pour carte à puce avec données loco

Branchement Réseau/PC

Ports USB pour le transfert de données

Entrée Bus CAN Märklin (6 pôles)

Connexion Bloc d'alimentation électrique

Fente pour carte à puce avec données loco

Fente pour carte mémoire SD (max. 32 GB)

Connexion Haut-parleur/ Ecouteurs

Port USB pour le chargement d'appareils

Connexion appareils Märklin (7 pôles)
Bus CAN Märklin Sortie (9 pôles)

Voie principale
Voie de programmation

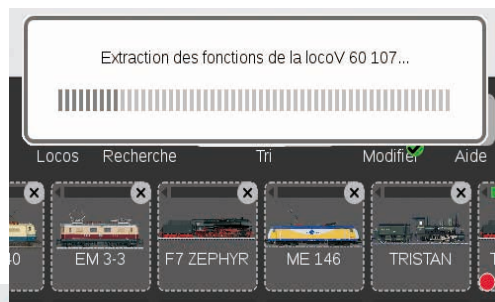
Utilisation | Accès rapide

Taper et balayer : Travailler avec l'écran tactile

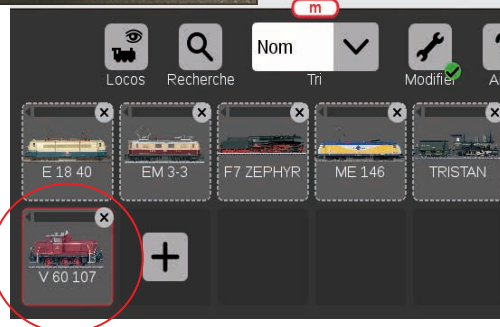


Tirer et zoomer : Grâce à l'écran tactile haute définition, il suffit d'effleurer l'écran pour utiliser l'appareil – comme sur un smartphone ou une tablette. Pour agrandir le schéma de voie par exemple, il suffit de l'étirer avec le pouce et l'index.

Enregistrement de locomotives mfx



Mise en place : Placer la locomotive mfx entièrement sur la voie. L'enregistrement de locomotives mfx est possible aussi bien sur la voie principale que sur la voie de programmation.



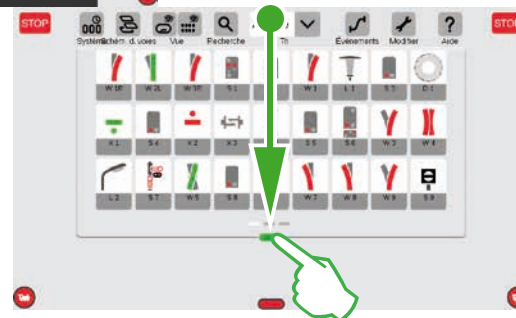
Récupération : Au bout de quelques secondes, la CS3 lance automatiquement la récupération des données.
Terminé : La nouvelle locomotive créée apparaît cerclée de rouge dans la liste. Un « m » rouge au bord de la liste indique également l'enregistrement d'une nouvelle locomotive mfx.

Accès simple à la liste des locos et des articles électromagnétiques



Déployer la liste des locos : La liste des locos peut être agrandie selon les besoins à l'aide de la barre transversale rouge située sur le bord supérieur. Il suffit pour cela d'effleurer la barre tout en tirant vers le haut. Un mouvement en sens inverse permet de rétrécir la liste ou de la fermer complètement.

Déployer la liste des articles : Effleurer la barre transversale verte tout en tirant vers le bas. La liste des articles peut être agrandie autant que nécessaire. Tirer la barre transversale vers le haut permet de réduire la liste des articles ou de la fermer complètement.



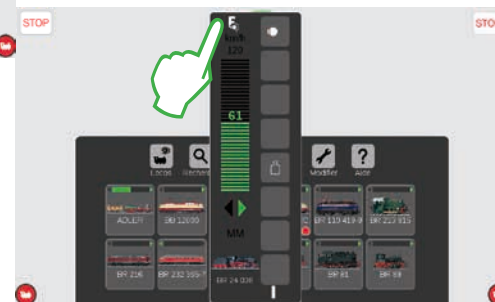
Accès rapide au pupitre de commande

(L'option « Popup Fahrpult » doit être activée au préalable dans les paramètres système, voir page 32)



Conduire une loco : Taper du doigt sur le symbole de la loco et maintenir une certaine pression afin d'ouvrir la commande spontanée (illustration de gauche). Pour régler la vitesse, taper avec le doigt sur le régulateur de marche. Vous pouvez également « pousser la barre verte vers le haut ». Pour fermer la commande spontanée, tapez sur l'écran à gauche ou à droite de la fenêtre correspondante.

Appeler des fonctions : Affichez les fonctions de la loco en appuyant sur la lettre « F » située à l'extrémité supérieure du régulateur de marche (illustration de droite). Une simple pression du doigt permet alors de commuter les différentes fonctions.



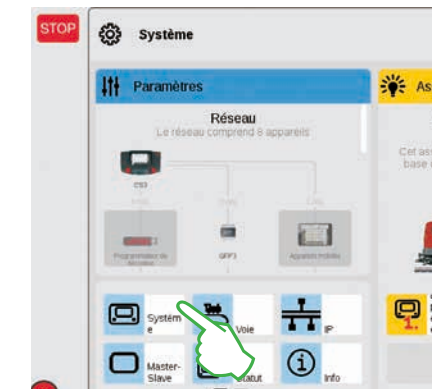
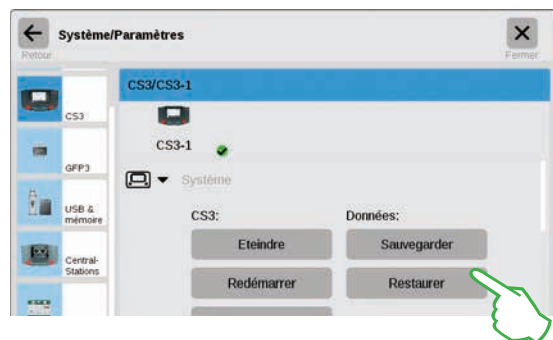
Importer des données à partir de la CS2

Importer des données existantes à partir de la Central Station 2

Avez-vous jusqu'à présent déjà commandé votre réseau avec la Central Station 2 ? En quelques étapes, vous pouvez alors reprendre dans la Central Station 3 vos précieuses données concernant locomotives, articles électromagnétiques et voie. Tout ce dont vous avez besoin est une clé USB avec une sauvegarde de vos données CS2. **Important** : Commencez par enficher votre clé USB dans l'un des deux ports USB situés au dos de la CS3.



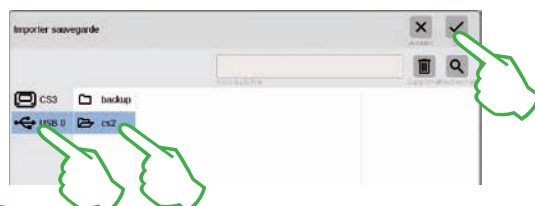
Sur l'écran de départ de la CS3, tapez sur le bouton de commande « Système » situé dans le coin supérieur gauche (illustration ci-dessus). Dans le panneau de configuration, tapez sur « Système » en bas à gauche (illustration de droite).



Vous accédez ainsi directement aux paramètres système de la CS3. Tapez sur le bouton de commande « Restaurer ».



La CS3 demande alors si vous souhaitez réellement exécuter l'opération. Confirmez en tapant du doigt sur la coche.



Dans le dialogue de sélection des fichiers, tapez sur « USB », puis sur le dossier contenant la sauvegarde de la CS2. Sélectionnez la sauvegarde et confirmez avec « Ok ». Après quelques instants apparaît l'écran de départ de la CS3.

Remarque : Vous trouverez de plus amples informations sur la création d'une sauvegarde de vos données CS2 dans la notice d'utilisation de votre CS2.

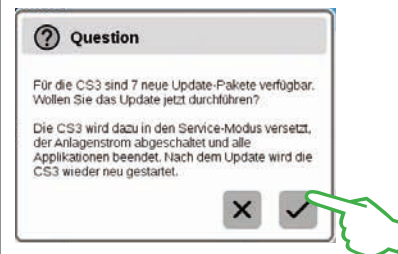
Actualiser la CS3

Pour être toujours « à jour » : Actualisation du logiciel CS3

Märklin continue à développer le logiciel d'exploitation de la CS3 qui évolue donc en permanence. La disponibilité d'une version plus récente est signalée par un petit point rouge au pied du symbole « Système » sur l'écran de départ de la CS3. **NB** : Si vous ne pouvez pas raccorder votre CS3 à Internet, les mises à jour peuvent également être effectuées via une clé USB (voir page 35).



Pour actualiser le micrologiciel, tapez du doigt sur le symbole « Système ». Le point rouge vous guide à travers les paramètres système. Tapez respectivement sur les symboles à côté du point rouge.

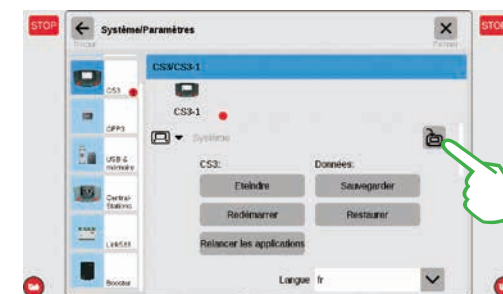


La CS3 demande alors si vous souhaitez réellement exécuter la mise à jour. Confirmez en tapant sur la coche. Apparaissent alors des informations détaillées sur la mise à jour – confirmez en haut à droite en tapant sur « Start ». La CS3 exécute alors la mise à jour. A la fin, confirmez en haut à droite en appuyant sur « Ok ».

Dans les paramètres système, la coche verte signale alors que la CS3 utilise la dernière version du logiciel d'exploitation (illustration de droite).



D'abord dans le panneau de configuration (illustration du haut), puis dans les paramètres système (illustration de gauche). Deux possibilités : Le bouton de mise à jour (illustration du bas) que vous activez en tapant du doigt.



Aperçu des caractéristiques techniques de la Central Station 3 plus et de la Central Station 3

Introduction

Plus rapide, plus confortable et encore plus conviviale : La nouvelle Central Station 3 offre aux modélistes non seulement la technique la plus récente d'une commande multitrain, mais également une interface utilisateur qui, grâce à un écran tactile moderne, permet une commande intuitive. Comme sur les smartphones et les tablettes modernes, il suffit de toucher l'écran et d'utiliser la fonction zoom pour agrandir les sections choisies. Un simple mouvement du doigt (Drag & Drop) permet par exemple de reprendre rapidement des locomotives dans le pupitre de commande ou des articles électromagnétiques sur le TCO (Layout).

Avec la Central Station 3, Märklin propose pour la première fois deux versions de l'unité de commande : la Central Station 3 plus (réf. 60216) et la Central Station 3 (réf. 60226). Important : Les deux appareils s'utilisent de la même manière. La présente notice d'utilisation vaut donc pour les deux versions. Les deux versions de la CS3 se distinguent essentiellement par leur équipement matériel :

Central Station 3 plus (60216) : Cette version permet l'utilisation parallèle de plusieurs Central Stations. Elle dispose en outre de sa propre connexion S88 et donc d'une possibilité de connexion directe pour les modules de rétrosignalisation réf. 60881 et 60882.

Central Station 3 (60226) : Cette version est idéale pour les réseaux qui ne peuvent être commandés que par une seule centrale. Ici, d'éventuels modules de rétrosignalisation S88 doivent ici être raccordés via le Link S88 (60883).

Vous trouverez une liste des possibilités de raccordement des unités de commande sur les pages 38 et 39.

Ce système complexe garantira une fiabilité parfaite de l'exploitation si vous n'utilisez que les composants du système Märklin, contrôlés et testés. L'utilisation de produits d'autres marques annule donc toute garantie de la part du fabricant Märklin. La responsabilité concernant d'éventuels dommages provoqués par l'utilisation de produits d'autres marques incombe donc à l'utilisateur lui-même. Lors du branchement de votre réseau, respectez les techniques et principes présentés dans cette notice. Des câblages différents peuvent entraîner la détérioration de composants électroniques. Mieux vaut donc renoncer à certaines expériences qui pourraient s'avérer coûteuses.

La Central Station n'est pas un jouet. Veillez donc à ce que cet appareil soit utilisé uniquement comme appareil de commande pour le réseau miniature, également par les enfants. Nous espérons que la Central Station vous donnera entière satisfaction et vous permettra de passer de bons moments avec votre réseau miniature.

Le service clientèle Märklin

Consignes de sécurité

- Exclusivement pour l'exploitation dans des pièces exemptes d'humidité.
- Les LED intégrées correspondent à la classe de laser 1 selon norme EN 60825-1.
- Cet appareil peut être utilisé par des enfants à partir de 8 ans et par des personnes ayant des capacités physiques, sensorielles ou psychiques réduites ou manquant d'expérience et/ou de connaissances s'ils sont sous surveillance ou s'ils ont été instruits de la manière correcte d'utiliser l'appareil et s'ils ont compris les dangers inhérents à l'utilisation. Les enfants ne doivent en aucun cas jouer avec l'appareil.
- Nettoyage et entretien ne doivent pas être effectués par des enfants sans surveillance.
- Alimentation en tension : A utiliser uniquement avec les convertisseurs Märklin 60 Watt (60061), Märklin 100 Watt (60101) ou LGB 100 Watt (51095).
- Respectez les indications figurant sur la notice du convertisseur utilisé.
- Pour le nettoyage de l'appareil, utilisez un chiffon humide. N'utilisez ni dissolvants ni détergents. Pour le nettoyage, l'appareil doit être hors tension.
- Conservez la notice.

Informations techniques

- Cet appareil est un appareil de commande numérique pour l'exploitation de trains miniatures traditionnels avec Märklin Digital, Märklin Systems, Märklin MM ou DCC.
- Pour l'extension de la mémoire interne, vous pouvez utiliser une carte mémoire SD de 32 GB maximum.
- Les deux ports USB peuvent servir à raccorder souris, clavier ou clé USB, au choix directement ou via un hub USB.
- La prise de chargement USB est prévue pour l'alimentation en courant par exemple d'une tablette/d'un routeur WIFI (charge maximale 1 A).

Limites de la Central Station 60226

La Central Station 60226 ne disposant pas d'entrée pour bus CAN Märklin, elle ne peut être utilisée en tant qu'esclave dans une exploitation maître/esclave. A la place de l'entrée pour bus CAN Märklin, elle dispose d'une seconde connexion pour appareil Märklin. En outre, des modules de rétrosignalisation ne peuvent être raccordés que via le Link S88 (60883). La connexion S88 sur le dessous de l'appareil n'existe pas.

Mise en service












Pour la première mise en service, il suffit de raccorder la voie et le convertisseur à la Central Station.

1. Raccorder la voie de circulation et, le cas échéant, la voie de programmation à la Central Station.
2. Relier la Central Station au convertisseur.
3. Relier le convertisseur au réseau électrique local. Nous recommandons l'utilisation d'un bloc multiprise commutable auquel sont raccordées toutes les alimentations du réseau miniature.
4. La Central Station démarre automatiquement.
5. Lors du premier démarrage, vous pourrez procéder aux paramétrages concernant la langue et serez guidé à travers l'appareil par un assistant au démarrage. Dans l'appareil sont intégrés d'autres assistants qui vous introduiront dans les particularités de la Central Station.

Remarque : Une longue pression sur la touche STOP (jusqu'à 10 sec.) vous permet de forcer l'arrêt de la Central Station. Une seconde pression sur la touche STOP lance le redémarrage de la Central Station.

- Hauteur d'exploitation : inférieure ou égale à 2000 mètres.
- L'appareil doit impérativement être alimenté par un SELV (circuit à tension de sécurité extra-basse), conformément à ce qui est marqué sur la plaque signalétique.

Connexions

-  Convertisseur
-  Connexion à la voie (max. 5 A)
-  Connexion pour la voie de programmation (max. 1,5 A) ; Schéma de connexion comme pour la voie de circulation
-  Bus CAN Märklin Entrée (6 pôles; uniquement pour 60216)
-  Connexion appareils Märklin (7 pôles) pour Booster (60175/60174), adaptateur 6021 (60128) et Link S88 (60833)
-  Bus CAN Märklin Sortie (9 pôles)
-  USB : souris, clavier, mémoire, Hub, ...
-  USB : uniquement pour le chargement
-  Réseau local, liaison directe avec un routeur
-  Line Out, raccordement d'un haut-parleur actif
-  S88 Connexion sur le dessous de l'appareil pour décodeurs S88 60881/60882, (uniquement pour 60216)

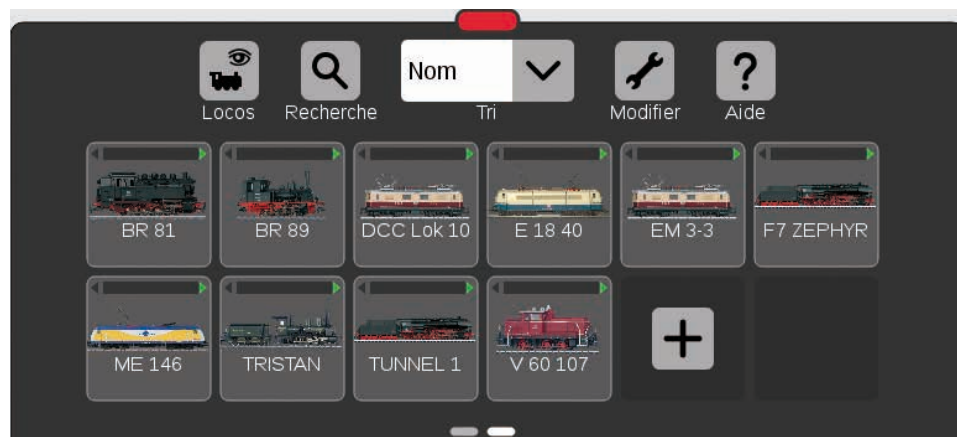
Conduite

Liste des locomotives · Activer des fonctions · Modifier des locomotives



Sélectionner et conduire

Intégrer des locomotives à la liste : Enregistrement automatique des locomotives mfx

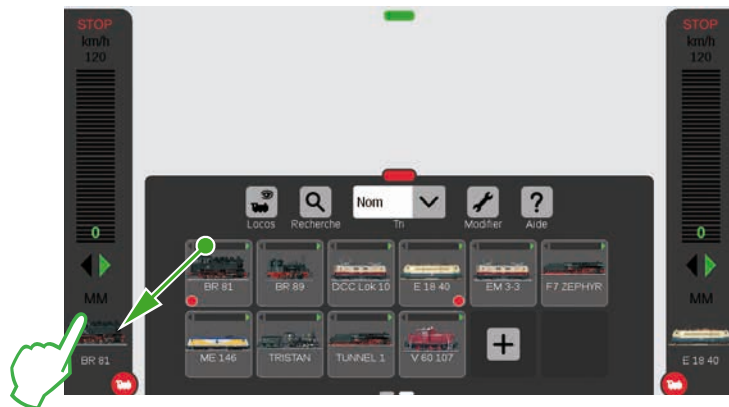


Au début, il est conseillé de commencer par enregistrer toutes les locomotives équipées d'un décodeur mfx (voir accès rapide page 5). C'est la solution la plus simple pour remplir la liste des locos (illustration ci-dessus) et commencer immédiatement.

NB : Plusieurs locomotives mfx peuvent être enregistrées simultanément. Il est toutefois conseillé de les enregistrer les unes après les autres. L'expérience a montré que c'était plus rapide.

NB : Veillez à ce que la touche STOP ne soit pas activée. En mode Stop, aucun enregistrement n'est possible.

Faire glisser les locos dans le pupitre de commande



Dans la liste des locomotives, un petit point rouge indique les deux locomotives activées dans les pupitres de commande.

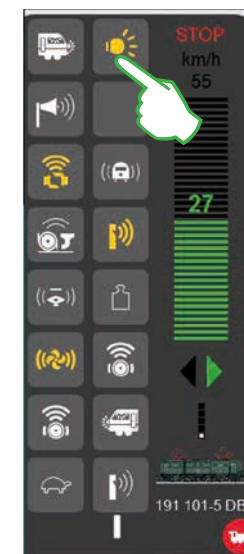
Pour sélectionner une loco, faites-la glisser à partir de la liste vers le bord gauche (comme sur l'illustration) ou droit de l'écran. Relâchez la pression de votre doigt quand vous avez atteint le pupitre de commande qui s'affiche automatiquement. Dans le pupitre de commande s'affichent alors la locomotive sélectionnée, le protocole mfx, la flèche verte indiquant le sens de marche, le régulateur de vitesse et, tout en haut, l'élément de commande STOP. La circulation d'une locomotive est également indiquée dans la liste des locos par une barre verte sur le bord supérieur du symbole de la locomotive concernée.

Afficher les fonctions



Déplacez le cercle rouge avec une petite loco blanche vers le milieu de l'écran : Les fonctions de la loco s'affichent, huit fonctions par colonne. En fonction des dimensions que vous donnez à la liste, jusqu'à 32 fonctions peuvent être affichées simultanément.

Activer les fonctions



Pour activer les différentes fonctions, il suffit de taper sur les symboles correspondants. Dans l'illustration de gauche sont par exemple activés la lumière, l'attelage/dételage, le sifflet et l'aérateur.

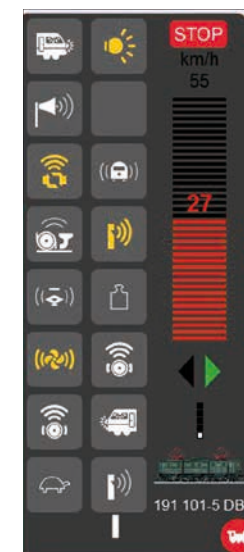
NB : En tapant du doigt sur le cercle rouge, vous fermez le pupitre de commande – ou l'ouvrez à nouveau.

Conduire avec le régulateur de marche



Tapez sur le régulateur de marche, la barre verte apparaît : La locomotive est en circulation. Vous pouvez également passer votre doigt sur la barre ou commander avec le bouton tournant rouge – et ce même si le pupitre de commande n'est pas fermé. Via la flèche verte ou en appuyant sur le bouton rotatif, vous inversez le sens de marche.

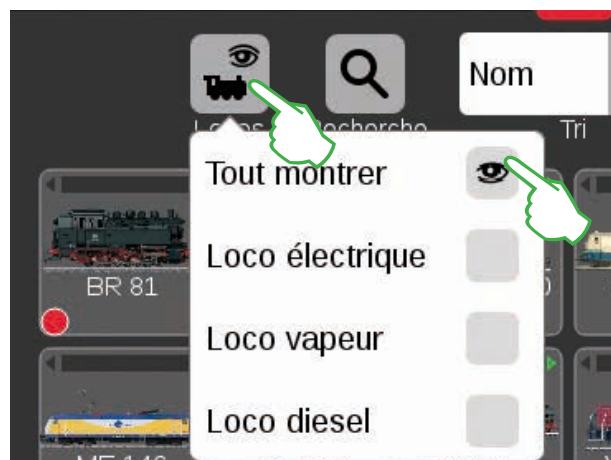
Arrêt d'urgence / Stop



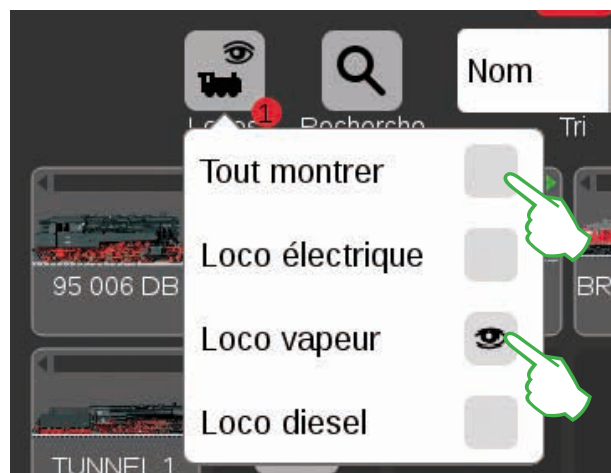
La couleur rouge de la barre de vitesse signifie que le mode Stop est activé. Pour le désactiver, appuyez sur la touche STOP ou tapez sur le symbole STOP à l'extrémité supérieure du pupitre de commande.

Liste des locos : Trier et rechercher des locos

Afficher les locomotives enregistrées en fonction du mode de traction



Afin de vous offrir une meilleure vue d'ensemble, la liste des locomotives peut être filtrée en fonction du mode de traction. Une légère pression du doigt sur le symbole de la loco situé sur le bord supérieur de la liste permet d'ouvrir un petit menu. Une nouvelle pression sur le symbole permet de refermer ce menu de sélection.

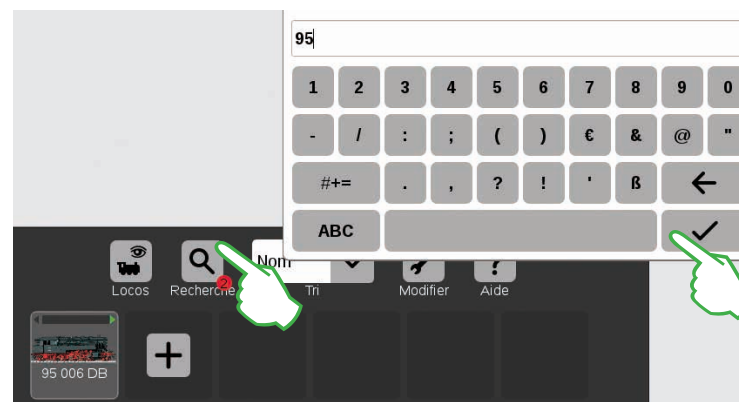


Important : Pour afficher individuellement les modes de tractions, la fonction « Tout montrer » doit être désactivée.

Si vous tapez du doigt sur « Loco vapeur », par exemple, toutes les locomotives à traction vapeur s'affichent. Les autres locomotives n'apparaissent pas à l'écran. Le petit point rouge indique que le filtre est activé.

NB: Après le choix d'un mode de traction (par ex. locomotive à vapeur/ locomotive diesel) vous pouvez rapidement rétablir l'affichage de toute la liste via la fonction « Tout montrer ».

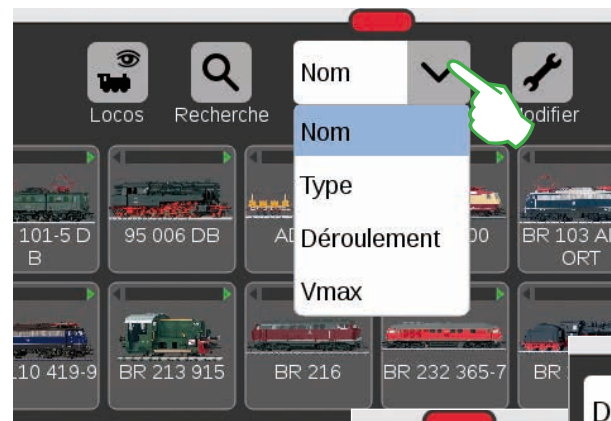
Rechercher des locomotives précises / Recherche Live



Le petit point rouge au pied du symbole de la loupe indique que la fonction de recherche est activée.

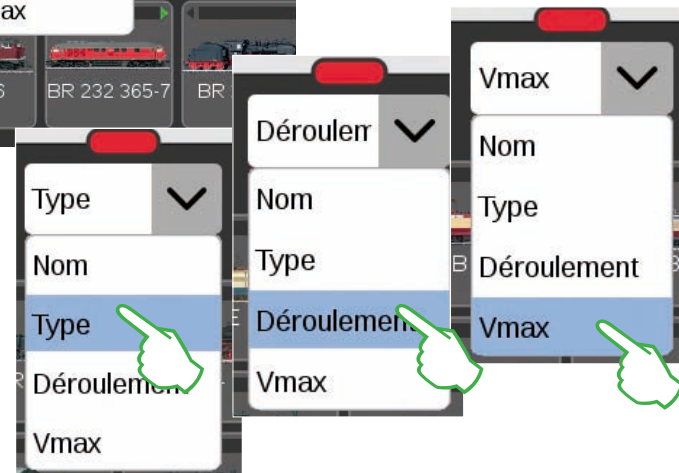
Vous cherchez une locomotive précise ? Tapez du doigt sur la loupe marquée « Recherche » située sur le bord supérieur de la liste et saisissez le nom, resp. une partie du nom de la loco recherchée. La CS3 exécute une recherche Live à chaque caractère saisi. Important : Afin de clore la recherche, il faut effacer l'intégralité du mot de recherche.

Les différentes possibilités de tri



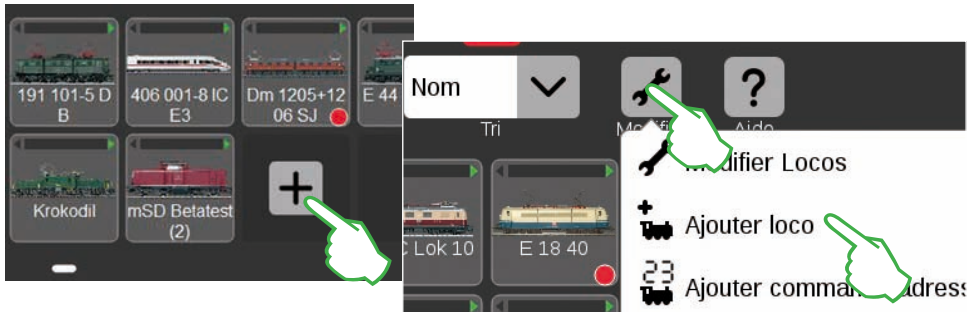
Vous obtiendrez une vue d'ensemble encore plus claire avec le menu déroulant situé sur le bord supérieur de la liste des locomotives. Vous pouvez l'ouvrir par une simple pression du doigt. En tapant sur « Nom », vous pouvez trier les locos en fonction de leur nom. Les trains sont alors triés par ordre alphabétique (voir à gauche).

Si vous tapez sur « Type », la liste trie en fonction du type de locomotive selon l'ordre suivant : vapeur, diesel, électrique, autres. Si vous sélectionnez « Déroulement » seront alors d'abord affichées les dernières locomotives utilisées. « Vmax » permet de trier la liste en fonction de la vitesse maximale indiquée sous « Tachymètre » lors des paramètres (voir page 11).

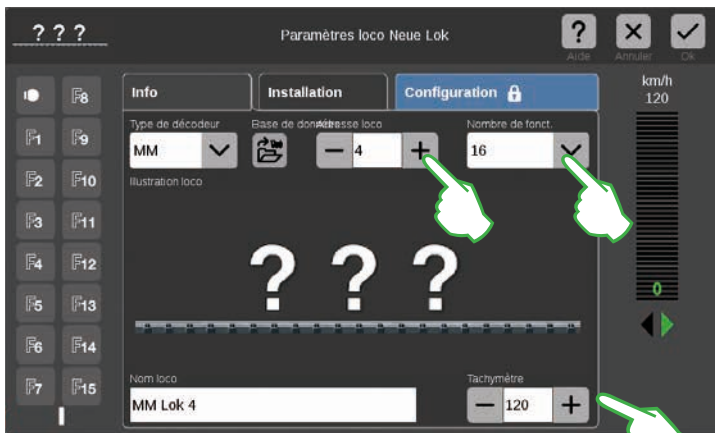


Ajouter une locomotive manuellement

Pour ajouter d'autres locomotives, procédez de la manière suivante :



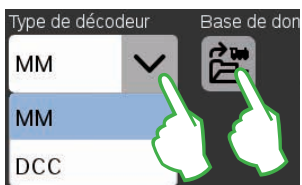
Les locomotives dépourvues de décodeur mfx doivent être ajoutées manuellement. A cet effet, il vous suffit d'appuyer sur le grand signe « plus » situé à la fin de la liste. Vous pouvez également appuyer sur le symbole outil (« Modifier ») dans la liste des locomotives et sélectionner « Ajouter loco » dans le menu affiché. Les paramètres de la locomotive sont affichés, l'onglet « Info » est activé. Vous pouvez y ajuster tous les paramètres (illustration ci-dessous).



Dans le champ « Tachymètre », définissez la vitesse maximale qui sera affichée dans le pupitre de commande.

Vous pouvez définir l'adresse de la loco en tapant sur les signes « moins » et « plus ». Important : Si l'adresse apparaît en rouge, c'est qu'elle est déjà attribuée. Continuez alors à taper sur « Plus » jusqu'à ce que la couleur repasse au noir. A droite de ce champ se trouve le menu déroulant « Nombre de fonctions », dans lequel vous pouvez définir le nombre des fonctions activables.

Ajouter des locomotives avec décodeur MM



La banque de données intégrée permet d'ajouter de manière très confortable une locomotive avec décodeur MM à la liste. Commencez par sélectionner l'option « MM » sur le bord supérieur gauche de la fiche « Info » dans le champ « Type de décodeur » (illustrations en haut et à gauche). Tapez ensuite sur le symbole marqué « Base de données » situé juste à côté. Apparaît alors un masque de recherche (illustration en haut à droite).

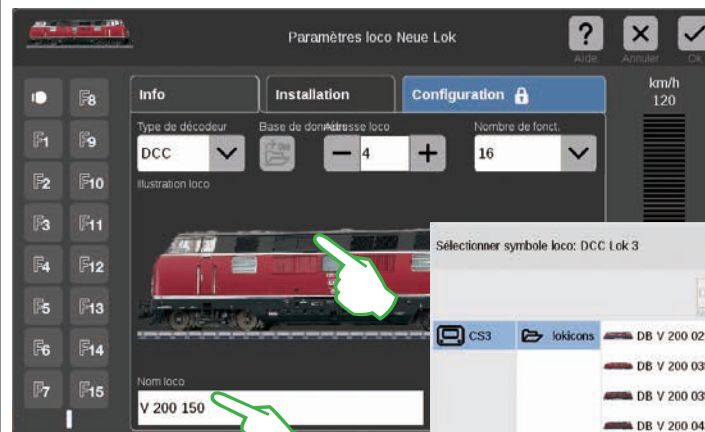
Tapez du doigt sur le symbole de la loupe. Apparaît alors un clavier sur lequel vous pouvez saisir la référence ou le nom de la locomotive : Le système lance immédiatement la recherche. Tout caractère supplémentaire permet d'affiner la recherche. Sélectionnez ensuite la locomotive recherchée et confirmez par « Ok ».



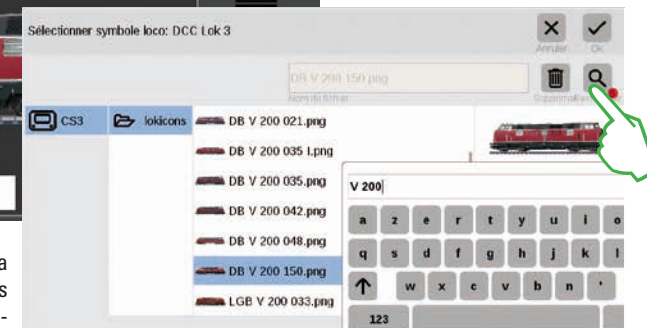
NB : Préférez la recherche via la référence, celle-ci étant sans équivoque.

Ajouter des locomotives avec décodeur DCC

Pour une locomotive équipée d'un décodeur DCC, commencez par entrer la désignation de la locomotive dans le champ « Nom de la loco » situé sur le bord inférieur de l'écran. La CS3 recherche alors automatiquement l'illustration correspondante et l'insère (écran du bas). Au départ d'usine, la CS3 dispose déjà d'un grand nombre d'illustrations de locomotives.



Si la CS3 ne peut affecter aucune image correspondante, il peut s'avérer utile d'accéder directement à la banque d'images loco : Pour l'ouvrir, tapez du doigt sur le milieu de l'écran.



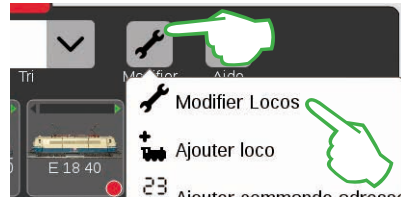
Dans le masque de recherche, tapez sur la loupe, saisissez le nom de la loco et faites votre choix à partir des alternatives proposées. Pour finir, confirmez par « Ok ».

Utiliser ses propres images de locomotives

Vous pouvez également enrichir la banque loco de la CS3 avec vos propres images. La manière la plus simple consiste à passer par l'interface web de la CS3. Vous trouverez de plus amples informations à ce sujet à la page 35.

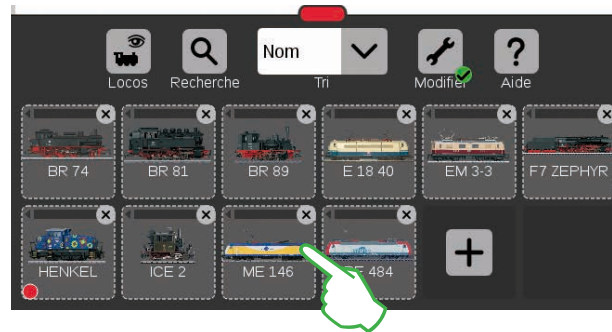
Modifier les paramètres loco | Carte loco

Passer en mode Modification

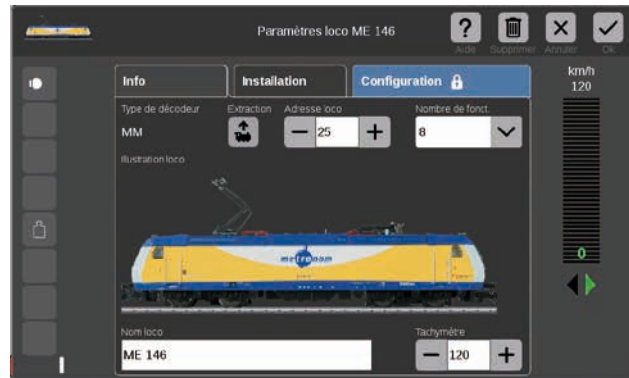


Commencez par activer le mode Modification en tapant du doigt sur le symbole outil, puis sur « Modifier Locos » (illustration de gauche). Vous le reconnaîtrez à la coche verte au pied du symbole outil (illustration ci-dessous). Toutes les locomotives apparaissent alors avec un bord hachuré et peuvent être supprimées par simple effleurement du « X ».

Vous pouvez maintenant modifier les paramètres des différentes locomotives : A cet effet, tapez du doigt sur la locomotive souhaitée (illustration de droite) pour afficher les paramètres de celle-ci (illustration ci-dessous).

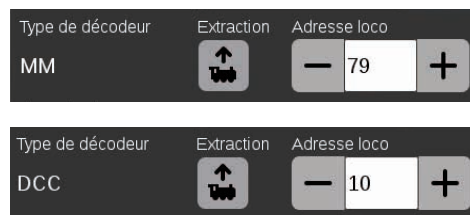


Fiche « Info » : Modifier les données principales



Vous vous trouvez à présent face à la fiche « Info » des paramètres loco. Si vous le souhaitez, vous pouvez ici – même pour les locomotives mfx – modifier le nom et la vitesse maximale indiquée sur le pupitre de commande.

Extraire l'adresse du décodeur de loco



Sur le bord supérieur de l'onglet « Info » des paramètres loco, vous trouverez pour les locos MM et DCC l'option « Extraction » : Tapez dessus afin que la CS3 récupère l'adresse définie dans le décodeur de la loco.
NB : Une nouvelle locomotive doit avoir été préalablement ajoutée (voir page 11).

Fiche « Installation » : Modifier des fonctions et des paramètres importants

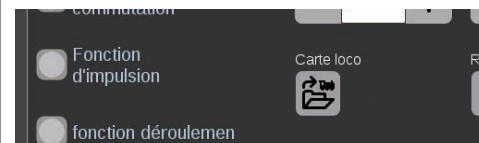
Pour accéder aux paramètres de la loco, commencez par activer le mode Modification dans la liste des locomotives, puis sélectionnez la locomotive à traiter (voir section « Passer en mode Modification » à gauche de cette page). Appuyez ensuite sur l'onglet « Installation ».



Important : Les modifications sont immédiatement enregistrées dans le décodeur de la loco. Pour toute modification, les locomotives MM et DCC doivent être placées sur la voie de programmation.

Cas particulier carte loco : Extraire et enregistrer des données loco

Vous pouvez reprendre des locomotives de cartes existantes ou enregistrer de nouvelles données sur la carte.
Lire : Enfichez la carte loco dans le lecteur tel qu'indiqué sur le schéma. Les données sont reprises dans la liste des locomotives et vous pouvez immédiatement conduire la loco. Important : Veillez à ce que la puce de la carte soit orientée vers le bas.



Enregistrer : Enfichez la carte loco dans le lecteur tel qu'indiqué sur le schéma. Tapez sur le symbole « Carte loco » dans l'onglet « Installation » des paramètres loco. La CS3 enregistre les données loco sur la carte loco.

Configurer | Modifier des CV

Etablir des fonctions

Pour attribuer une fonction à la locomotive, appuyez sur un champ de fonction sur le côté gauche, par exemple « F4 ». Le symbole « F4 » apparaît alors au milieu de la fenêtre. Si vous tapez dessus avec le doigt s'ouvre alors un masque de saisie (petite illustration à gauche).

Répartis sur les trois onglets « Eclairage », « Son » et « Mécanique », de nombreux symboles de fonction sont ici disponibles. Dans l'exemple, nous tapons sur l'onglet « Mécanique » et sélectionnons le symbole « TAF désactivée ». La CS3 remplace alors le symbole « F4 » garde-place par l'icône de l'action venant d'être sélectionnée (illustration de droite).

Sélectionner et tester un type de fonction

Vous pouvez en outre définir la manière dont l'action sélectionnée doit être activée. Si vous souhaitez pouvoir activer et désactiver l'action, sélectionnez « Fonction de commutation » (illustration de droite). « Fonction d'impulsion » active l'ordre pour un court moment. L'option « Fonction déroulement » (illustration de gauche) vous permet d'accéder à des déroulements de fonctions que vous avez vous-même définis (voir chapitre « Evènements » à partir de la page 27). Pour tester le champ de fonction que vous venez de créer, tapez sur l'élément « Test » situé au milieu (illustration en haut à droite).

Mode jeu

Pour les locomotives équipées de décodeurs mfx+, vous pouvez définir le mode souhaité via le menu déroulant « Mode Jeu ». Le mode défini par défaut est le mode « Sans consommation » (poste de conduite, sans simulation de la consommation). Vous disposez toutefois des options « Avec consommation » (poste de conduite avec simulation de la consommation) et « Remise à niveau des consommables – dépôt » (Simulation de la consommation plus ravitaillement via contacts de rétrosignalisation).

Important : Le poste de conduite s'affiche quand vous faites entièrement glisser le pupitre de commande de l'autre côté de l'écran.

Pour modifier les différents CV, procédez de la manière suivante :

Après avoir activé le mode Modification et la sélection des locomotives à traiter (voir section « Installation » à la page 12), appuyez sur l'onglet « Configuration ». Pour une locomotive avec décodeur DCC apparaît l'interface ci-dessous; Pour un décodeur MM, la fiche est assez semblable. **NB** : Les zones bleues sont réservées aux experts. Procédez à des modifications uniquement si vous savez ce que vous faites.

L'option POM (Programming on the Main) permet également de programmer des décodeurs DCC adaptés sur la voie principale.

L'option « CV suppl. » vous permet d'ajouter d'autres lignes de CV.

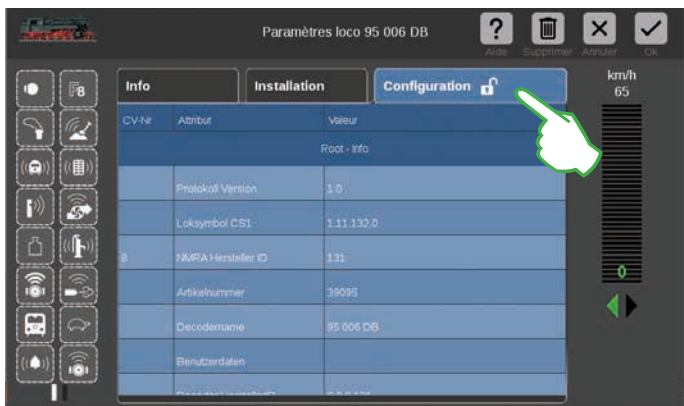
Transférer le contenu d'un fichier modèle chargé dans le décodeur de loco.

Dans les différentes lignes de CV, vous pouvez modifier le nom et la valeurs des CV. Vous pouvez accéder aux champs de saisie en appuyant pendant quelques secondes sur le champ correspondant.

Charger et enregistrer les modèles CV

Pour charger un modèle de CV existant ou enregistrer un nouveau modèle de CV, appuyez dans l'onglet « Configuration » sur les deux symboles « Enregistrer » et « Charger ». S'ouvre alors un dialogue de sélection de fichier où est proposé un nom de fichier pour l'enregistrement.

Configurer des locomotives mfx



L'ouverture de la fiche « Configuration » dans les paramètres loco d'une locomotive mfx entraîne automatiquement le chargement de tous les paramètres détaillés du décodeur de loco.

Important : Les zones bleues sont exclusivement réservées aux experts. Ne procédez à des modifications que si vous savez exactement ce que vous faites. En exploitation normale, vous n'avez aucune sorte de modifications à faire ici.

Conduire une loco via l'adresse



Pour appeler et conduire une loco directement via son adresse, tapez dans la liste sur le symbole outil (« Modifier »), puis sélectionnez dans le menu déroulant qui s'ouvre alors « Ajouter commande adresse » (illustration de gauche).

Saisissez l'adresse de la locomotive concernée sur le pavé numérique affiché et sélectionnez le protocole du décodeur utilisé. L'adresse saisie est automatiquement reprise dans le pupitre de commande (l'adresse 25 dans l'exemple de droite) – vous pouvez maintenant conduire directement la loco.

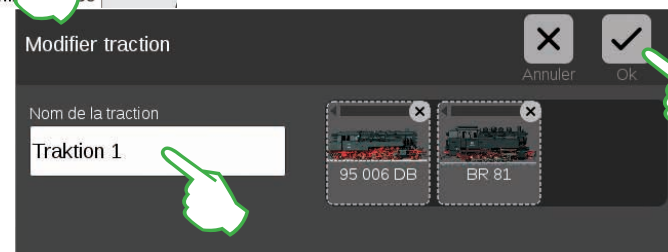
Vous pouvez à tout instant modifier l'adresse et le protocole d'une telle locomotive à commande d'adresse : Il vous suffit de taper sur la représentation de l'adresse pour ouvrir à nouveau le pavé numérique (illustration de droite).



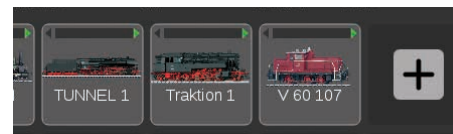
Réunir des locomotives en traction



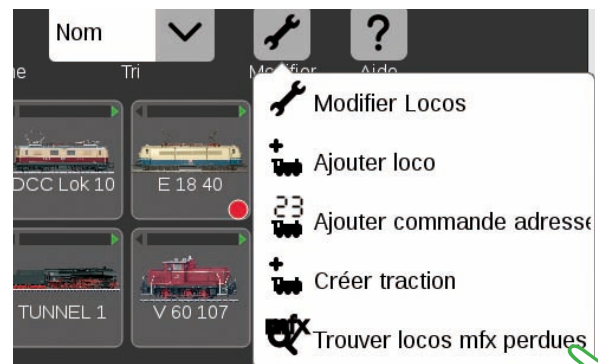
Pour créer une double traction ou une traction multiple, appuyez sur le point de menu « Créer traction » (illustration de gauche). Le menu déroulant s'ouvre dès que vous appuyez sur le symbole outil dans la liste des locomotives (« Modifier »). Dans le masque de saisie qui s'ouvre alors, indiquez un nom pour la nouvelle traction.



Pour créer la traction, faites glisser du doigt les locomotives souhaitées de la liste vers le masque de saisie (illustration du milieu, à droite). Confirmez en tapant sur « Ok » – la nouvelle traction apparaît alors dans la liste des locos (illustration de droite).



Trouver des locomotives mfx perdues



Il peut arriver (cas rares) qu'une locomotive mfx n'apparaisse plus dans la liste des locomotives. Cette option peut alors vous aider. Toutes les données existantes sont vérifiées et les locomotives mfx manquantes sont recherchées dans le système.

Activez la fonction dans la liste des locomotives via le bouton de commande « Modifier », puis appuyez sur « Trouver locos mfx perdues ».

Modifier la liste des articles

Créer · trier · commuter des articles électromagnétiques



Ajouter des articles électromagnétiques

Préparation

A la livraison, la Central Station 3 propose la représentation d'un coffret de départ Märklin – avec une liste d'articles comprenant peu d'articles électromagnétiques et un schéma des voies très simple. Si vous n'avez pas besoin du schéma des voies et des articles, effacez impérativement les articles. Vous pouvez en outre créer sans attendre un nouveau plateau et en choisir le nom.

Supprimer des articles électromagnétiques existants



Pour supprimer un article de la CS3, tapez d'abord sur le symbole outil (« Modifier ») dans la barre de symbole de la liste des articles, puis sélectionnez « Modifier liste des articles ». Supprimez les différents articles en tapant sur le « X » situé dans le coin supérieur droit (illustration de gauche).

Créer un nouveau plateau avec un nom personnalisé



Le plateau représente la base de votre TCO. Pour ajouter un nouveau plateau, appuyez d'abord en haut à droite sur le symbole outil (« Modifier ») et sélectionnez ensuite « Modifier schéma des voies ». Dans la barre de symboles qui apparaît alors, appuyez sur « Schéma des voies/surface », puis dans le menu déroulant sur « Ajouter plateau ». Vous trouverez de plus amples informations sur la création d'un plateau à la page 21.

Ajouter une aiguille

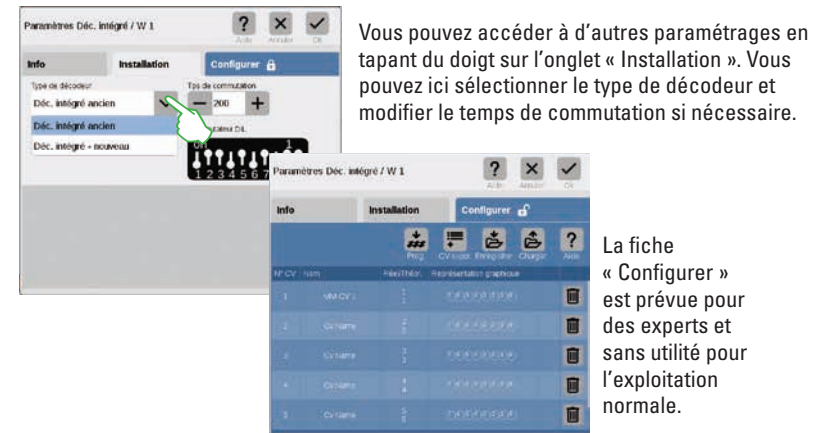
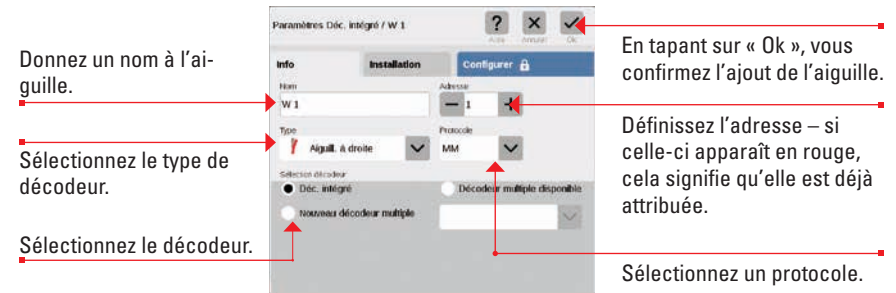


Pour créer un nouvel aiguillage, appuyez sur le symbole outil et ouvrez ainsi un menu déroulant. Dans ce menu, sélectionnez « Ajouter article ».

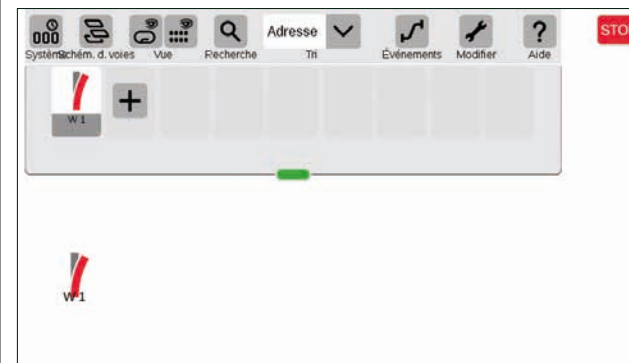


Un autre menu déroulant apparaît. Dans ce menu, sélectionnez « Aiguillage ».

Le masque de saisie qui s'ouvre alors vous permet de définir tous les détails relatifs à la nouvelle aiguille :

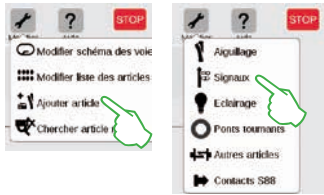


La nouvelle aiguille est enregistrée dans la liste des articles électromagnétiques dès que vous confirmez par « Ok ». L'aiguille apparaît simultanément sur le plateau (illustration ci-dessous).



Important : Tout nouvel article ajouté est placé par la CS3 automatiquement sur le plateau activé au moment de l'ajout. Soyez donc attentif au plateau situé en premier plan.

Ajouter un signal



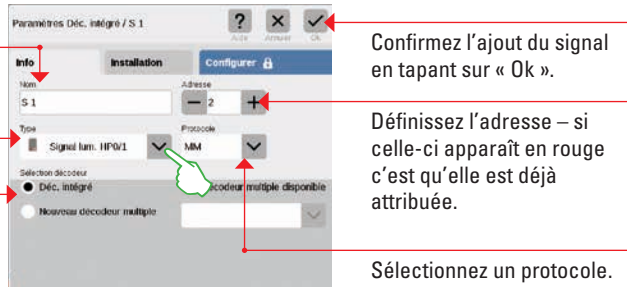
Pour créer un nouvel article de signalisation, appuyez dans la liste des articles sur le symbole outil et sélectionnez « Ajouter article » dans le menu déroulant qui s'ouvre alors (illustration de gauche). Appuyez ensuite sur « Signaux » (illustration de droite) pour ouvrir les paramètres (illustration ci-dessous).

Vous pouvez ici définir les détails relatifs au nouvel article de signalisation :

Donnez un nom au signal.

Sélectionnez le type de signal.

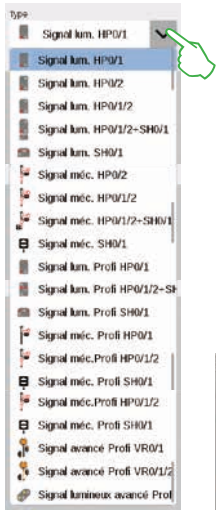
Sélectionnez le décodeur.



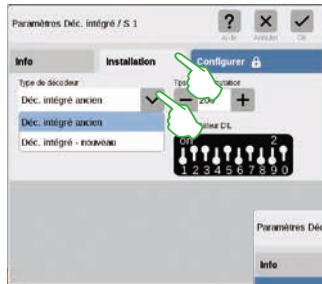
Confirmez l'ajout du signal en tapant sur « Ok ».

Définissez l'adresse – si celle-ci apparaît en rouge c'est qu'elle est déjà attribuée.

Sélectionnez un protocole.



Définissez le type de signal via le menu déroulant que vous ouvrez d'une simple pression du doigt. Plusieurs variantes de signaux vous sont alors proposées.

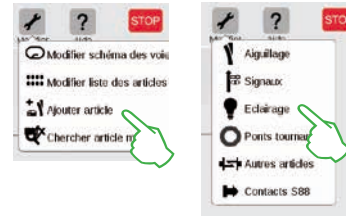


Dans la fiche « Installation », vous pouvez procéder à d'autres paramétrages. Vous pouvez ici sélectionner le type de décodeur et modifier le temps de commutation.

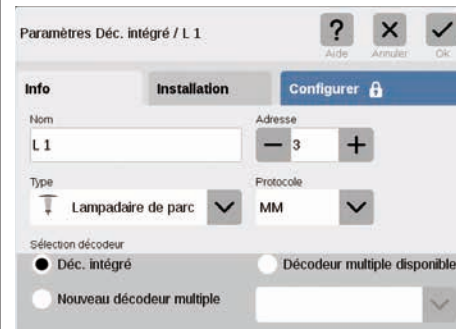


La fiche « Configurer » est réservée aux experts et sans utilité pour l'exploitation normale.

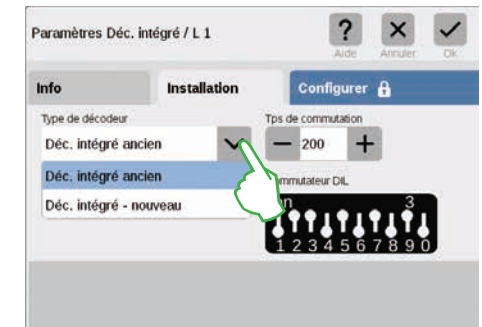
Ajouter un éclairage



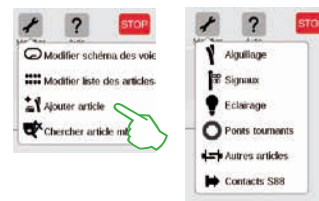
Créer un nouvel article d'éclairage est très simple : Tapez du doigt sur le symbole outil de la liste des articles (« Modifier ») et sélectionnez « Ajouter article » dans le menu déroulant qui s'ouvre alors. Dans le menu suivant, tapez sur « Eclairage » (illustration de gauche).



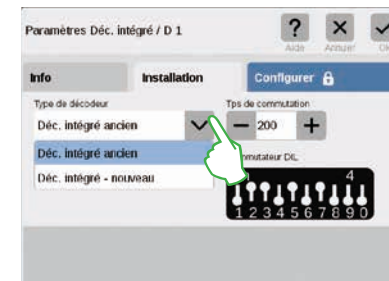
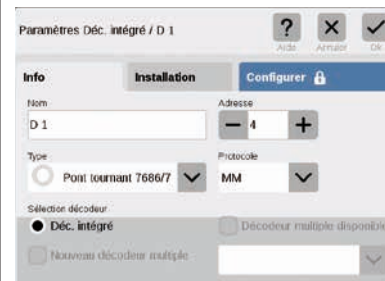
Tous les paramètres (nom, adresse, type, protocole, décodeur resp. type de décodeur et temps de commutation) peuvent alors être modifiés. Dans les fiches « Info » (illustration de gauche) et « Installation » (illustration ci-dessous).



Ajouter un pont tournant

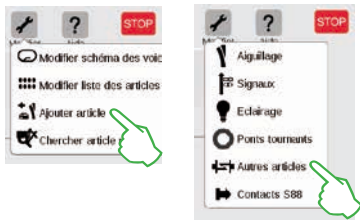


L'ajout d'un pont tournant dans la liste des articles est également très rapide : Tapez du doigt sur le symbole outil de la liste des articles (« Modifier ») et sélectionnez « Ajouter article » dans le menu déroulant qui s'ouvre alors (illustration de gauche). Dans le menu suivant, appuyez sur « Ponts tournants ».

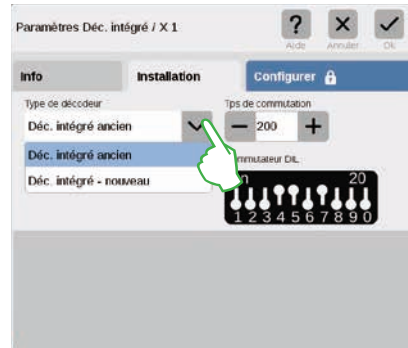
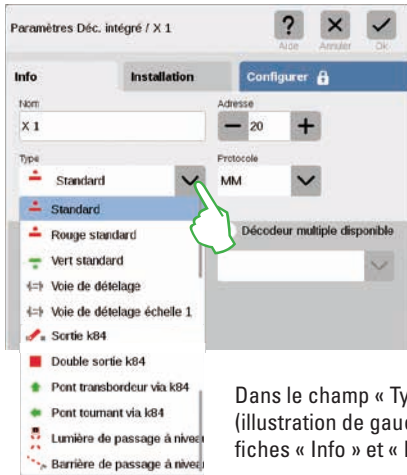


Vous avez maintenant accès à tous les paramètres dans les fiches « Info » (nom, adresse, type, protocole, décodeur; illustration de gauche) et « Installation » (type de décodeur et temps de commutation; illustration de droite).

Ajouter d'autres articles

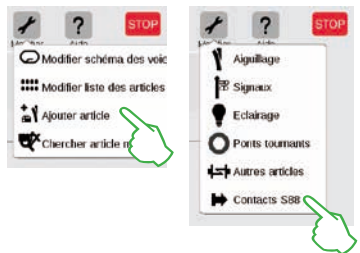


Cette option permet d'ajouter les articles les plus divers : Tapez sur le symbole outil dans la liste des articles, puis sélectionnez « Ajouter Article » dans le menu déroulant (illustration de gauche) et ensuite « Autres articles ».



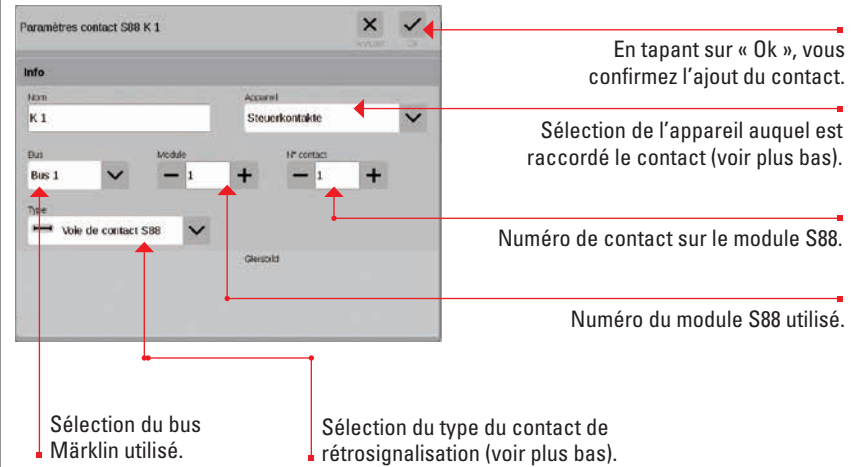
Dans le champ « Type », définissez le type d'article concret (illustration de gauche) et adaptez les champs restants – dans les fiches « Info » et « Installation » – en fonction de vos besoins.

Ajouter des contacts S88



Les contacts S88 élargissent énormément les possibilités de commande. Pour les ajouter dans la liste des articles, appuyez sur le symbole outil dans la liste (« Modifier ») puis sur « Ajouter Article » dans le menu déroulant (illustration de gauche). Dans le menu suivant, sélectionnez « Contacts S88 ».

Vous vous trouvez à présent dans le menu « Paramétrages ». Vous pouvez y définir tous les détails concernant le nouveau contact S88 :



En tapant sur « Ok », vous confirmez l'ajout du contact.

Sélection de l'appareil auquel est raccordé le contact (voir plus bas).

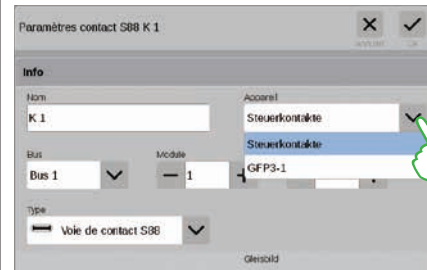
Numéro de contact sur le module S88.

Numéro du module S88 utilisé.

Sélection du bus Märklin utilisé.

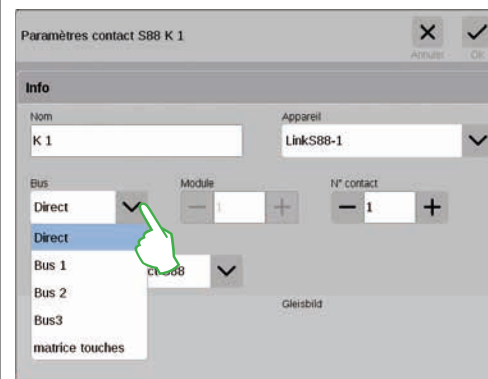
Sélection du type du contact de rétrosignalisation (voir plus bas).

Chemin de raccordement du contact de rétrosignalisation :



Dans le menu déroulant « Appareil », définissez l'appareil auquel vous avez raccordé le contact de rétrosignalisation. Sur la CS3 plus, vous trouvez ici l'option « GFP3-1 » qui correspond à la connexion S88 sur le dessous de l'appareil (illustration de gauche). Sur la CS3 (60226), les modules de rétrosignalisation doivent être raccordés via le Link S88 (voir en bas).

Entrée d'un bus ou d'un module lors de l'utilisation du Link S88 :

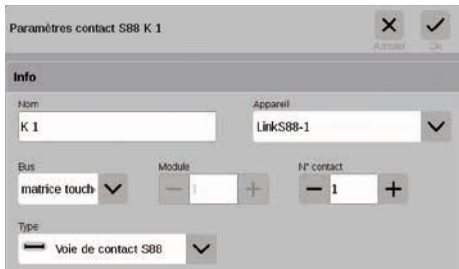


Si vous utilisez le Link S88, vous pouvez raccorder des contacts de rétrosignalisation de plusieurs manières :

- directement au Link S88
- à d'autres modules S88 raccordés au Link S88 (via Bus 1, Bus 2 ou Bus 3)
- via une matrice de touches (voir page 19).

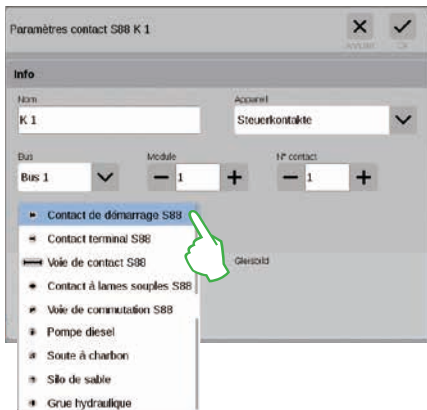
Pour chaque contact, choisissez le type de raccordement (Bus) et saisissez le numéro du module S88 (1-32) ainsi que le numéro du contact de commutation sur le module. Pour le type de raccordement « Direct », il suffit de donner le numéro du contact de commutation sur le Link S88.

Matrice de touches :



Vous pouvez utiliser le L88 pour une matrice de touches, par exemple pour un TCO. Jusqu'à 64 touches (32 articles électromagnétiques ou 64 itinéraires) peuvent être prises en charge. Entrez les points de commutation correspondants dans le champ « N° contact ».

Sélectionnez le type de contact de rétrosignalisation S88 :

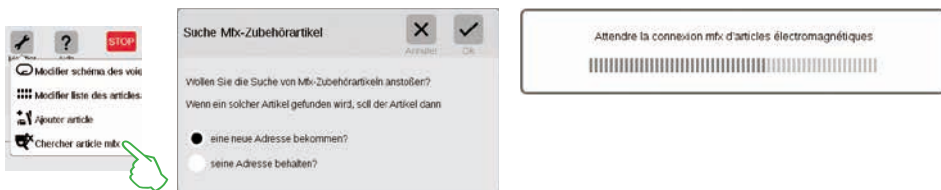


Dans le menu déroulant « Type », sélectionnez le type du contact de rétrosignalisation installé : Voie de contact, contact à lames souples ou voie de commutation.

Pour le mode Spielwelt mfx+, d'autres types de contact tels que station diesel, soute à charbon, installation d'alimentation en sable, grue hydraulique sont proposés.

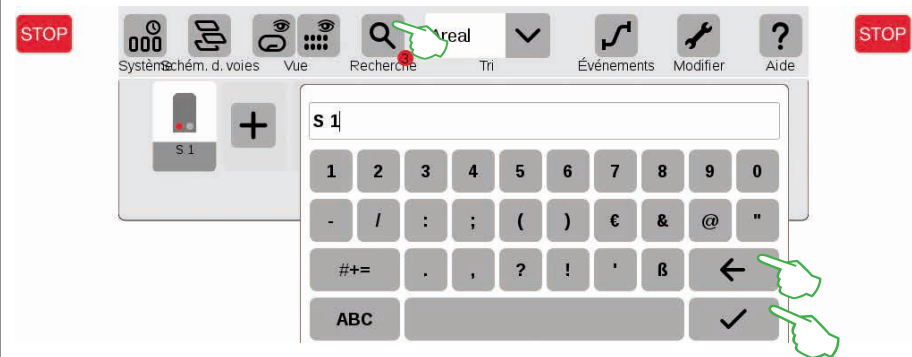
Chercher des articles mfx

Il peut arriver (cas rares) qu'un article créé n'apparaisse plus dans la liste. Cette fonction sert à le retrouver.



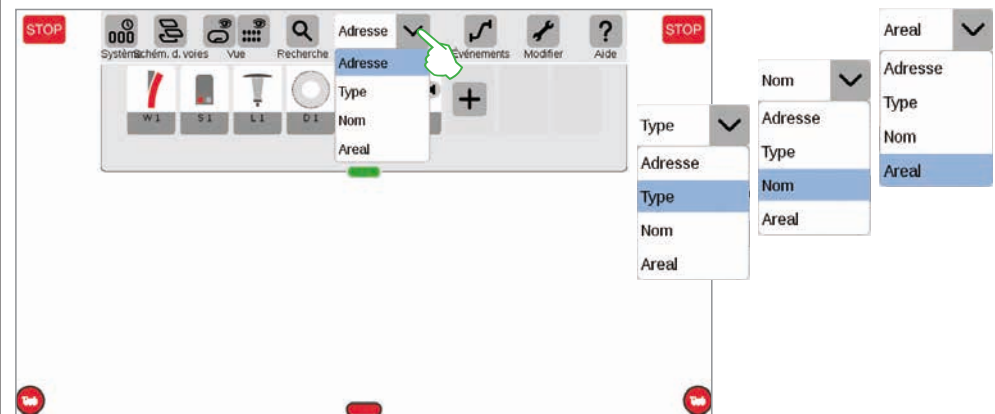
Pour lancer la fonction, appuyez sur le symbole outil (« Modifier ») dans la liste des articles puis sur « Chercher article mfx » dans le menu déroulant (illustration de gauche). La CS3 vous demande alors si les articles trouvés conservent leur adresse ou s'ils doivent être affectés à une nouvelle adresse (écran du milieu). Confirmez votre choix en cliquant sur « OK ». Via un affichage correspondant, la CS3 vous informe alors de la progression de son travail (illustration de droite).

Rechercher des articles électromagnétiques/Recherche live



La fonction de recherche vous permet d'exécuter une recherche ciblée avec le nom ou une partie du nom d'un ou de plusieurs articles magnétiques. Tapez sur le symbole de la loupe (« Recherche ») et saisissez le mot de recherche sur le clavier qui apparaît alors. La CS3 effectue une recherche à chaque caractère saisi (recherche live). Un petit point rouge indique que la recherche est active, le nombre inscrit à l'intérieur correspond au nombre de caractères saisis. Pour quitter le mode recherche, effacer le mot de recherche avec la touche retour. Tapez sur la coche de confirmation sur le clavier afin de le fermer.

Trier des articles électromagnétiques



Via le menu déroulant situé sur le bord supérieur de la liste des articles, triez les articles électromagnétiques selon différents critères. Selon l'adresse attribuée, la désignation de l'article (« Nom »), le type d'article ou l'appartenance à une zone (« Areal »).

Modifier le TCO

Positionner · faire pivoter · relier des articles de voie



Elaborer le TCO

Dans ce paragraphe, vous découvrirez toutes les étapes nécessaires à la création d'un TCO (tableau de commande optique) dans la Central Station 3. L'exemple choisi est le schéma des voies, simple, du coffret de départ Märklin (voir page 24), que nous « modelons » pas à pas sur les pages suivantes.

Ajouter un plateau

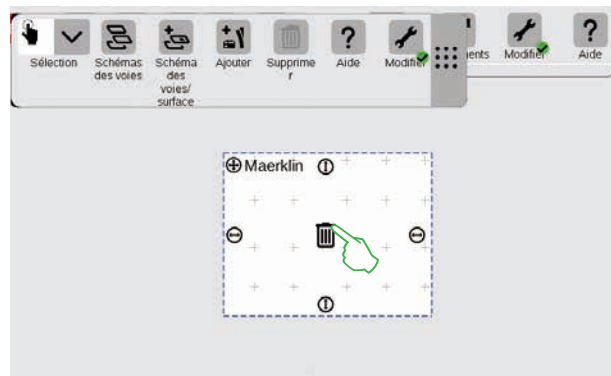


Le plateau est la base du TCO. Commencez par activer le mode de modification en appuyant en haut à droite sur le symbole outil (« Modifier »), puis sélectionnez « Modifier schéma des voies ». Dans la barre de symboles qui apparaît alors, appuyez sur « Schéma des voies/surface », puis dans le menu déroulant sur « Ajouter plateau ». **NB** : Vous pouvez déplacer la barre de symboles en positionnant du doigt à l'endroit souhaité le symbole 9 points situé à son extrémité droite.



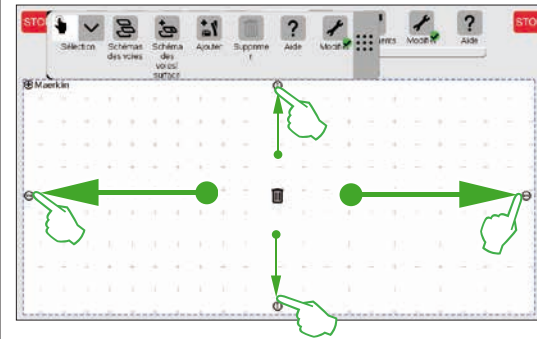
Dans la fenêtre de dialogue ouverte, donnez un nom au nouveau plateau et appuyez sur « Ok ». Important : Réfléchissez bien avant d'attribuer le nom. Le nom du plateau ne peut pas être modifié ultérieurement.

Supprimer le plateau



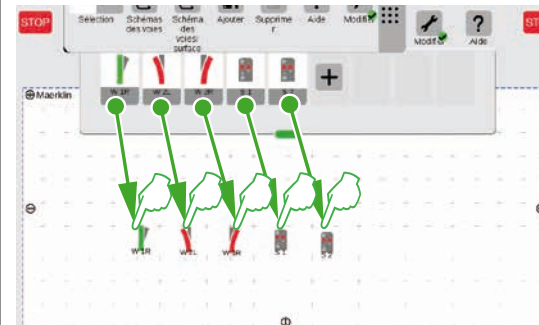
Et déjà le nouveau plateau est créé, dans notre exemple sous le nom de « Maerklin ». Une simple pression du doigt sur le symbole poubelle situé au milieu du plateau permet de le supprimer – tant que cette poubelle est vide et que le mode Modification est activé. Vous le reconnaîtrez à deux caractéristiques : Aux signes « plus » gris clair en fond du plateau et au cercle vert avec coche au pied du symbole outil.

Modifier la taille du plateau



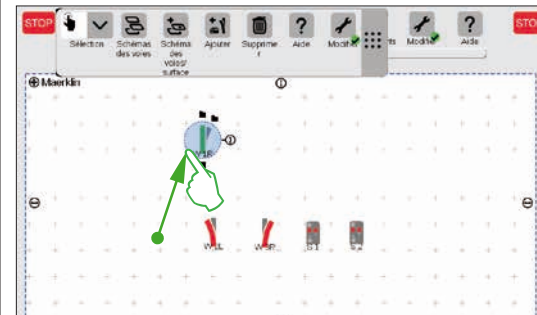
Les petits cercles noirs visibles de chaque côté du plateau permettent d'agrandir ou de réduire celui-ci à volonté. Pour agrandir le plateau à la taille de l'écran, appuyez sur l'un des cercles et faites glisser votre doigt vers le bord de l'écran. Répétez l'opération pour les trois autres côtés. Terminé ! Vous disposez maintenant de suffisamment de place pour créer le schéma des voies simple présenté sur les pages suivantes (voir page 24).

Placer des articles électromagnétiques figurant dans la liste sur le plateau



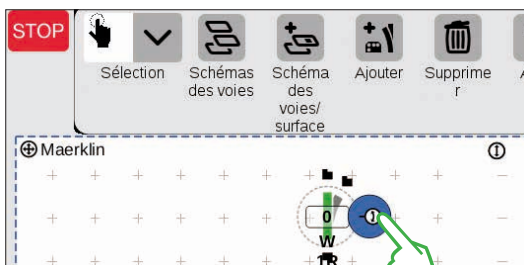
Faites maintenant glisser les articles électromagnétiques dont vous avez besoin à partir de la liste sur le plateau créé : Les aiguilles W 1R, W 2L et W 3R ainsi que les signaux S 1 et S 2. A cet effet, tapez sur le symbole correspondant, déplacez votre doigt vers le milieu de l'écran puis relâchez la pression. Important : Pour ces opérations, le mode de modification du schéma des voies doit rester activé.

Déplacer des articles électromagnétiques sur le plateau

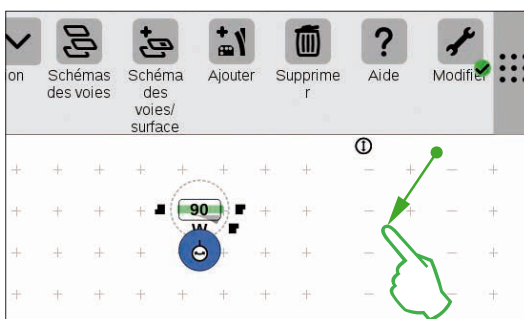


Dans le schéma des voies prévu (voir page 24), l'aiguille W 1R a sa place dans la section supérieure gauche du plateau. De ce fait, déplacez l'aiguille dans cette zone en appuyant sur le symbole de l'aiguille et en le faisant glisser du doigt vers le haut de l'écran. Le cercle bleu clair autour de l'aiguille signifie que vous l'avez sélectionné en appuyant sur l'écran.

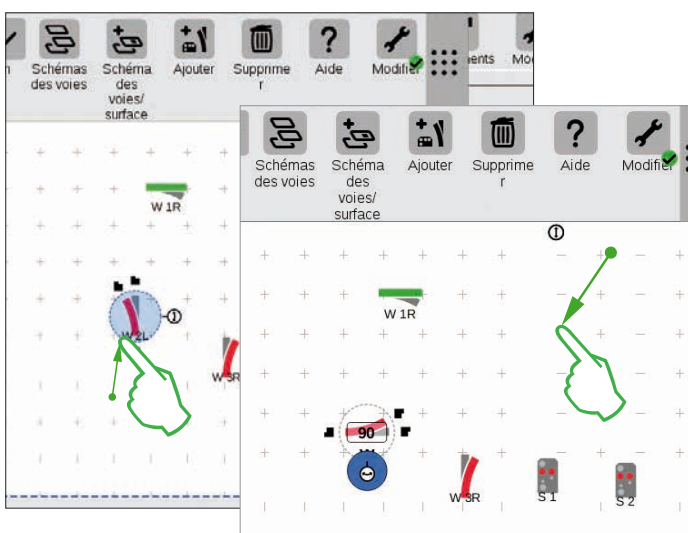
Faire pivoter un article électromagnétique : Le mode Rotation



Pour le TCO prévu, nous avons besoin de l'aiguille à l'horizontale. Nous la faisons donc pivoter de 90 degrés. Nous commençons par marquer l'aiguille en « tapant » dessus. Vous apercevez à nouveau le cercle bleu clair autour de l'aiguille. Tapez alors une seconde fois, en maintenant toutefois le doigt sur l'écran. La double flèche sur le bord de l'aiguille apparaît alors bordée de bleu (illustration de gauche).

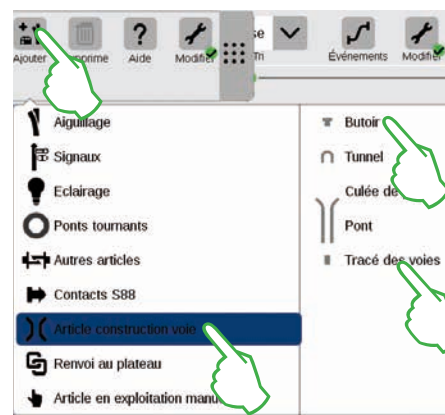


L'aiguille se trouve désormais en **mode rotation**. Vous pouvez maintenant déplacer votre doigt sur l'écran à votre guise – dès que vous retirerez le doigt de l'écran, vous quitterez toutefois le mode « Rotation ». L'aiguille pivote en fonction du mouvement de votre doigt, l'angle actuel étant indiqué sur le symbole de l'aiguille. Arrêtez à 90 degrés.
NB : Plus le mouvement de votre doigt est loin de l'aiguille et plus la rotation est lente. L'angle visé est ainsi plus facile à obtenir.



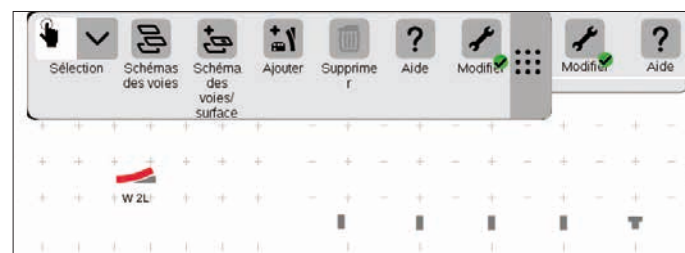
Pour nous rapprocher du schéma des voies ciblé, nous avons besoin de l'aiguille « W 2L » située dans la section inférieure droite du plateau. Nous devons donc passer par les mêmes étapes que décrites plus haut. Faites donc glisser l'aiguille dans la section inférieure gauche du plateau (illustration de gauche), activez le mode Rotation et faites pivoter l'aiguille en position horizontale selon un angle indiqué de 90 degrés (illustration de droite).

Ajouter des articles pour la construction de la voie

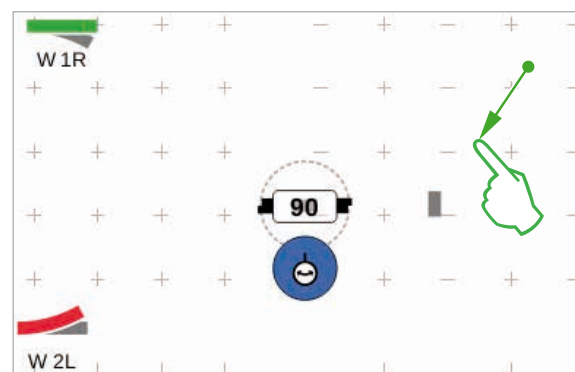


Pour créer un schéma des voies plaisant, nous avons besoin d'articles pour le tracé de la voie. Il s'agit d'éléments purement décoratifs, sans fonction particulière. Le bouton de commande « Ajouter » dans la barre des symboles vous permet d'ouvrir un menu déroulant dans lequel vous sélectionnez « Article construction voie ». Dans le menu suivant, appuyez quatre fois sur « Tracé des voies » et une fois sur « Butoir », une voie de garage faisant également partie du schéma des voies cible. Pour fermer le menu, tapez encore une fois sur « Ajouter » ou en dehors du menu.

NB : Vous pouvez selon le même principe ajouter d'autres articles pour la construction de la voie tels que tunnels, contreforts de pont et ponts (illustration de gauche). Tous les autres articles, des aiguilles jusqu'aux contacts S88 peuvent également être ajoutés de cette manière et simultanément enregistrés dans la liste des articles.

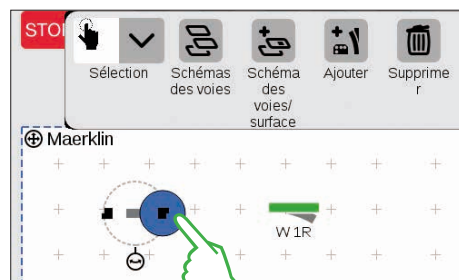


Lors de l'ajout, les articles pour le tracé de la voie et le butoir sont placés automatiquement sur le plateau activé, dans notre cas sur le « Maerklin ».



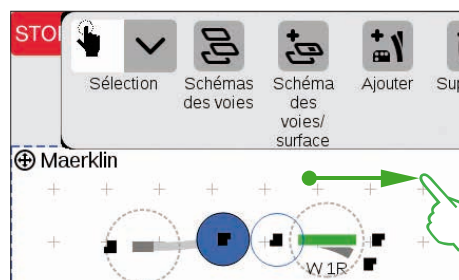
Les articles ajoutés apparaissent sur le plateau toujours selon une orientation bien définie. La prochaine étape nécessitant pour le tracé de la voie un article horizontal, nous allons devoir le faire pivoter (voie « mode Rotation » au début de cette page).

Raccorder des articles : Le mode Raccord



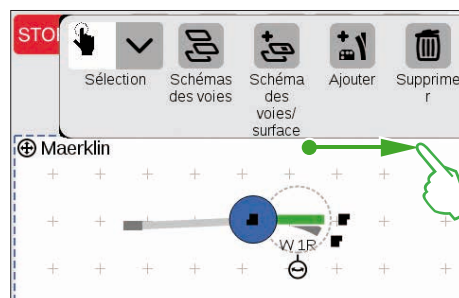
Faites glisser l'article pour le tracé de la voie, maintenant horizontal, à gauche de l'aiguille « W 1R ». Sur le bord de l'article sélectionné pour le tracé de la voie, vous apercevez à droite et à gauche deux symboles noirs. Ce sont les points d'ancrage permettant de raccorder deux articles entre eux.

Tapez alors sur le symbole de droite qui apparaîtra alors marqué en bleu : Vous venez d'activer le **Mode Raccord** (illustration de gauche).

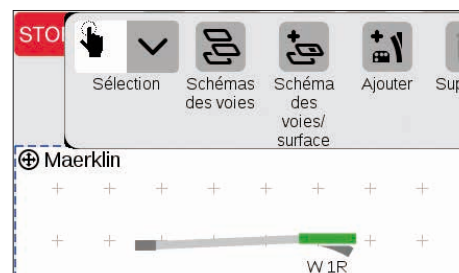


Faites glisser ce symbole de raccord marqué en bleu en direction de l'aiguille (illustration de gauche).

NB : Le mouvement du doigt peut se faire à n'importe quel endroit de l'écran. Ce qui vous permet de garder une bonne visibilité des articles à raccorder.



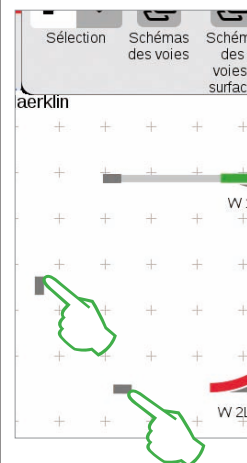
Dès que les deux points d'ancrage se chevauchent, relâchez la pression de votre doigt sur l'écran. La Central Station 3 raccorde automatiquement la voie entre les points de raccord (illustration de gauche).



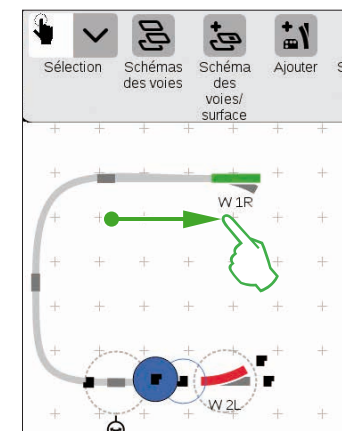
Si vous tapez sur le plateau à côté de l'aiguille et de l'article pour le tracé de la voie, tous les marquages seront effacés. Seuls les articles avec raccord de la voie restent visibles (illustration de gauche).

Bravo, vous avez raccordé votre première paire d'articles !

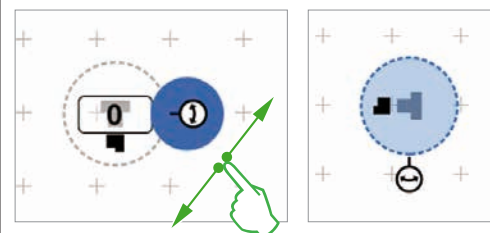
NB : Vous pouvez également raccorder des articles en les plaçant l'un près de l'autre.



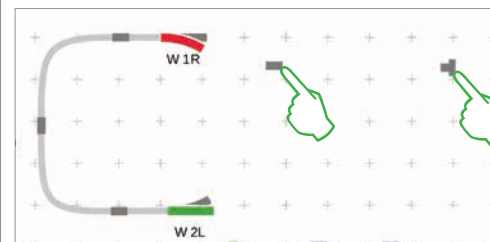
L'occasion se présente à nouveau de s'exercer pour le raccordement : Etablissez le raccord avec l'aiguille « W 2L » déjà positionnée à la page précédente. A cet effet, placez deux des articles déjà ajoutés pour le tracé de la voie tel que décrit (illustration de gauche). Pour l'un deux, une rotation de 90 degrés est nécessaire (voir « mode Rotation » page 22). Pour finir, reliez les articles en commutant d'abord un point de d'ancrage en mode Raccord (illustration de droite), puis en établissant le raccord (voie « Mode Raccord » au début de cette page).



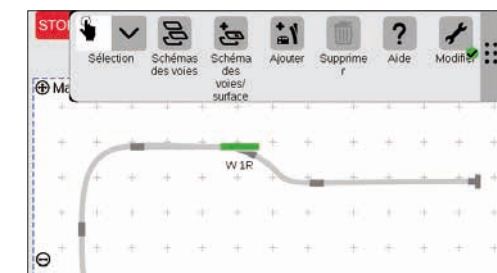
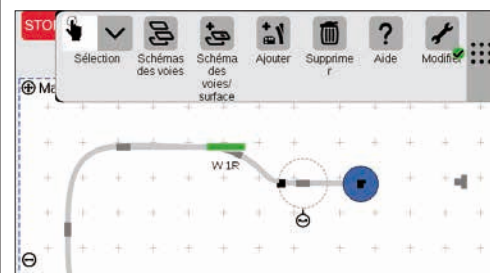
Raccorder aiguille et butoir



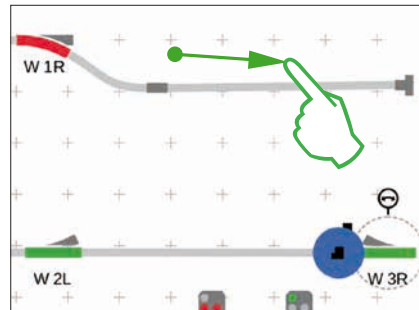
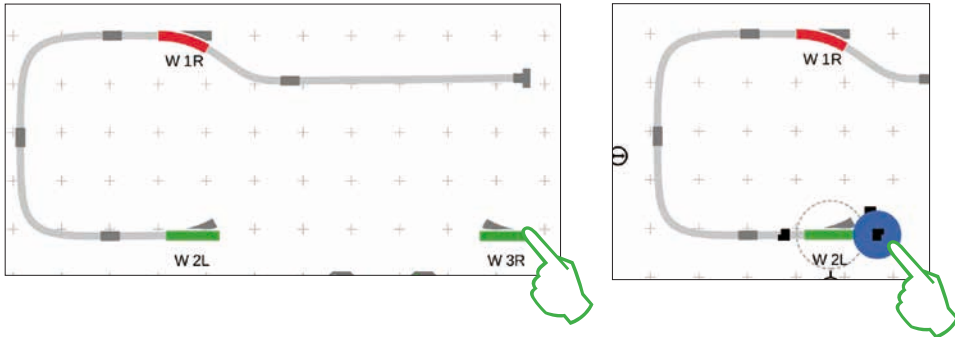
Nous allons maintenant relier une voie de garage à l'aiguille supérieure. A cet effet, commencez par faire pivoter le butoir et un article pour le tracé des voies selon un angle de 90 degrés (illustration de gauche; voir « mode Rotation » page 22).



Les deux articles pour le tracé de la voie sont alors positionnés comme sur l'image ci-contre. L'aiguille est ensuite raccordée à l'article pour le tracé de la voie (voir « Mode Raccord » au début de cette page). Etablissez ensuite le raccord entre l'article pour le tracé de la voie et le butoir (illustration ci-dessous).

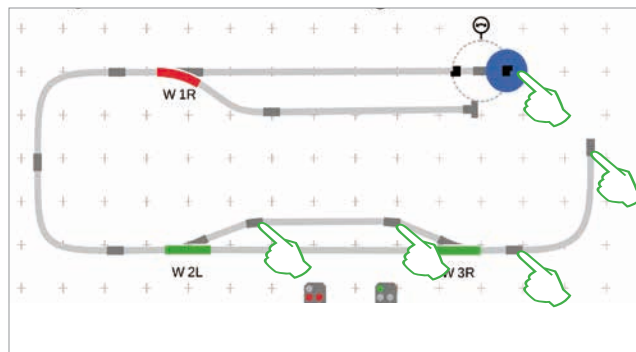
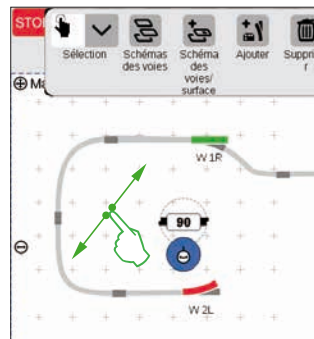


Compléter le TCO



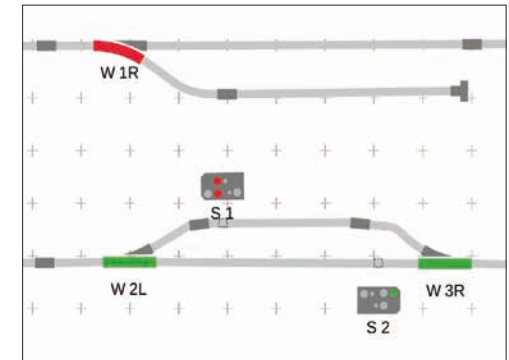
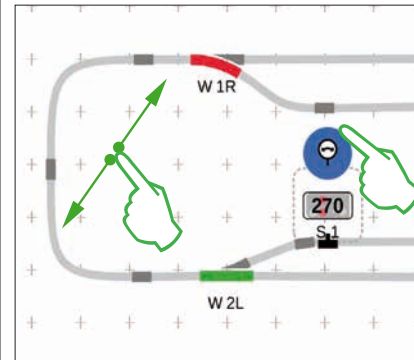
La moitié du schéma des voies est prête. Suivent maintenant la gare et le reste de l'ovale : Nous faisons glisser l'aiguille « W 3R » dans la section inférieure droite du plateau et la faisons pivoter en position horizontale (illustration en haut à gauche), activons sur l'aiguille « W 2L » le mode Raccord (illustration en haut à droite) et la relient avec l'aiguille de droite (illustration de gauche).

Il faut à présent intégrer une deuxième voie dans la gare et fermer l'ovale. A cet effet, nous ajoutons cinq autres articles pour le tracé de la voie, les positionnons comme décrit ci-dessous et les faisons pivoter selon l'orientation souhaitée (illustration en bas à gauche). Pour finir, aiguilles et articles pour le tracé de la voie sont raccordés entre eux.



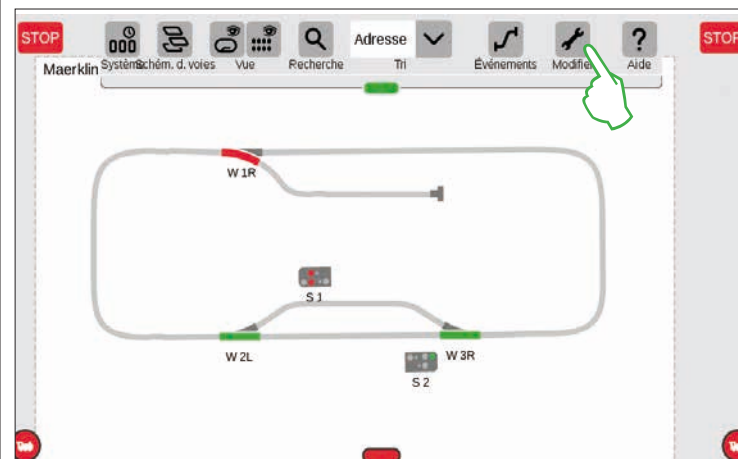
Ajouter des signaux

Suivent alors les signaux : Commençons par faire glisser les signaux en position. Dès qu'ils se trouvent sur la bonne section de voie, relâchez la pression de votre doigt sur l'écran. Le signal s'arrime automatiquement à la voie.



Si nécessaire, l'orientation du signal peut être ajustée à la main. A cet effet, il faut à chaque fois activer le mode Rotation puis définir l'angle.

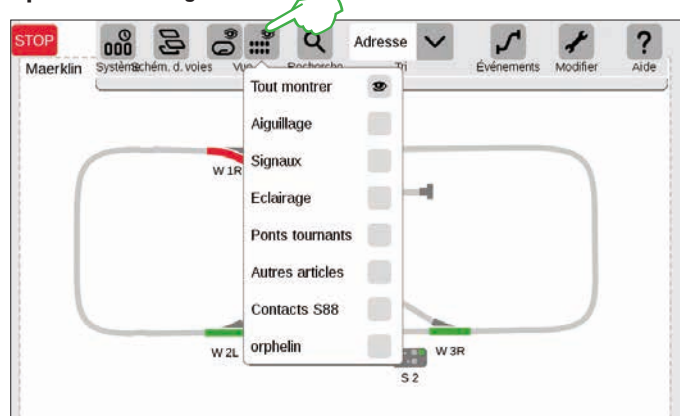
TCO terminé



Pour finir, quittez le mode Modification en tapant sur le symbole Outil. Les articles pour le tracé de la voie sont alors masqués (illustration de gauche).

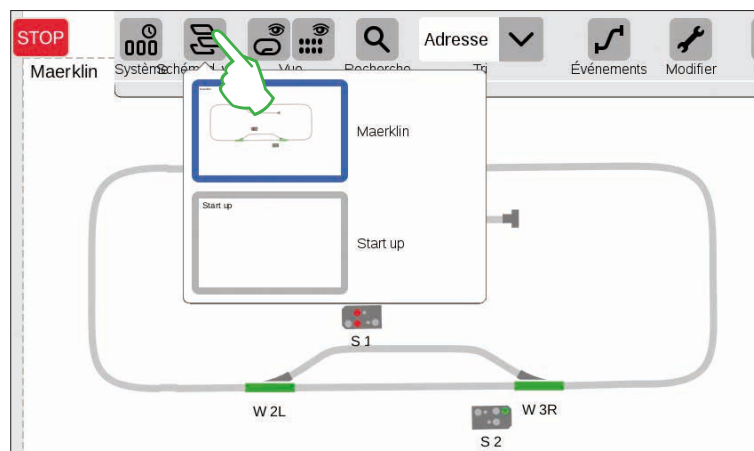
Bravo, vous venez de créer votre premier schéma des voies ! Vous avez certainement remarqué que le travail sur le schéma des voies devient de plus en plus simple au fil des opérations.

Options d'affichage



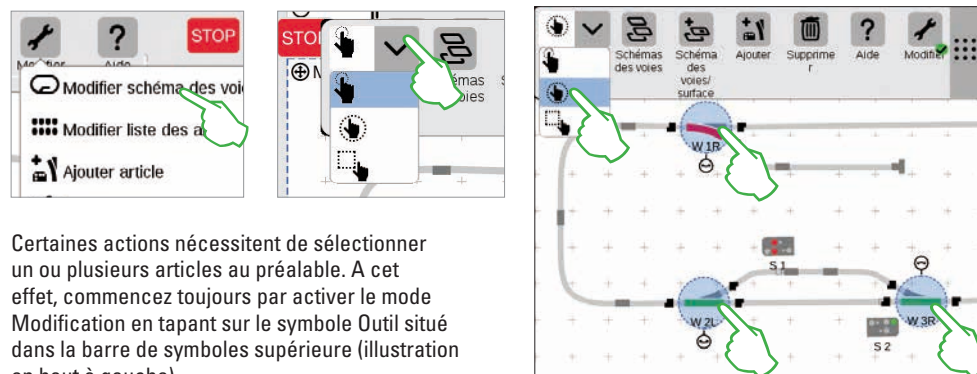
Tapez sur le bouton de commande « Vue » dans la barre de symboles afin d'afficher les nombreuses options de filtre. Dans la configuration standard, c'est l'option « Tout montrer » qui est sélectionnée. Une pression du doigt sur les différentes catégories d'articles, vous permet d'obtenir une excellente vue d'ensemble de votre plateau.

Changer de plateau



Dès que vous gérez des TCO sur plusieurs plateaux, le bouton de commande « Schémas des voies » vous sera très utile afin de naviguer entre les différents TCO. Pour changer de plateau, tapez sur le bouton de commande « Schémas des voies », puis sur le plateau souhaité : Le plateau sélectionné arrive alors au premier plan. Tapez deux fois sur le plateau activé pour l'afficher en entier.

Sélection d'un et de plusieurs articles

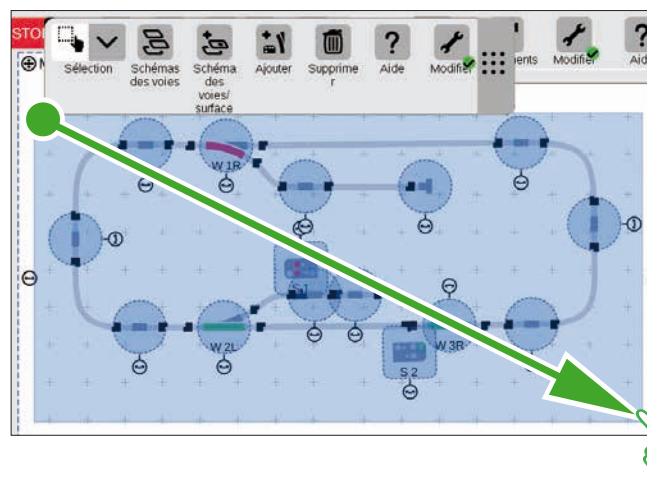


Certaines actions nécessitent de sélectionner un ou plusieurs articles au préalable. A cet effet, commencez toujours par activer le mode Modification en tapant sur le symbole Outil situé dans la barre de symboles supérieure (illustration en haut à gauche).

Pour sélectionner des **articles séparément**, il vous suffit de « taper » dessus avec le doigt : Un cercle bleu clair signale alors la sélection, la double flèche pour le mode Rotation et les points d'ancrage pour le mode Raccord apparaissent. Dans le menu déroulant représenté ci-dessus, il s'agit de la première option.

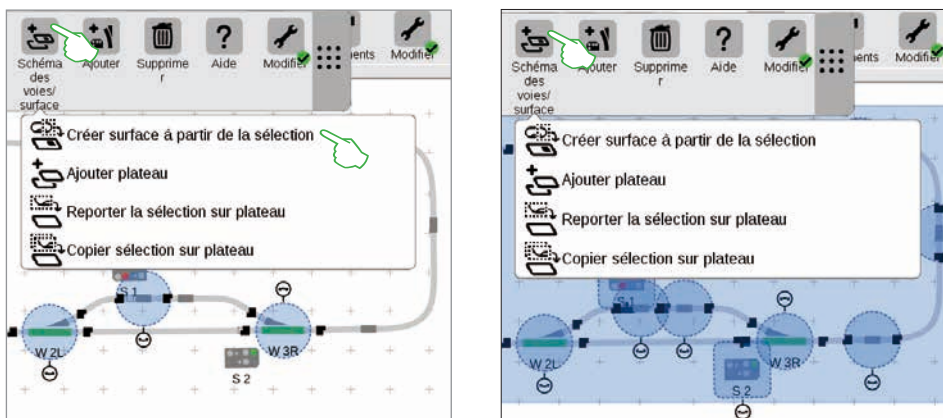
Pour sélectionner **plusieurs articles**, tapez en haut à gauche sur le bouton de commande « Sélection » situé dans la barre de symboles Modification et sélectionnez ensuite la seconde option dans le menu déroulant : la main encerclée (illustration du milieu, en haut). Tapez ensuite l'un après l'autre sur tous les objets que vous souhaitez intégrer dans la sélection (illustration en haut à droite).

Sélection d'une surface



La sélection d'une surface vous permet de marquer tout un plateau ou la section de votre choix. A cet effet, tapez sur le bouton de commande « Sélection » en haut à gauche dans la barre de symboles Modification. Dans le menu déroulant, sélectionnez l'option tout en bas représentée par un carré. Tapez alors sur un coin de la surface que vous souhaitez sélectionner, faites glisser votre doigt vers le coin opposé et enlevez votre doigt de l'écran.

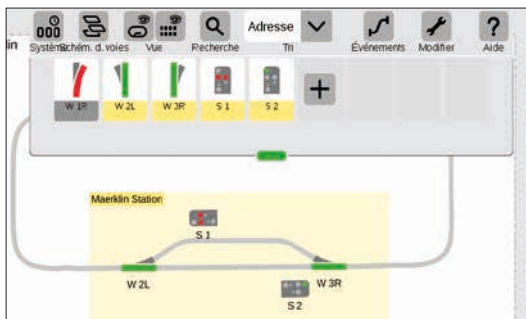
Créer une zone à partir d'une sélection



A partir du moment où vous avez sélectionné plusieurs articles (illustration de gauche) ou une surface (illustration de droite), tel que décrit à la page précédente, d'autres options auparavant grisées vous sont proposées dans le menu déroulant du bouton de commande « Schéma des voies/surface » : « Créer surface à partir de la sélection », « Reporter la sélection sur plateau » et « Copier sélection sur plateau ».



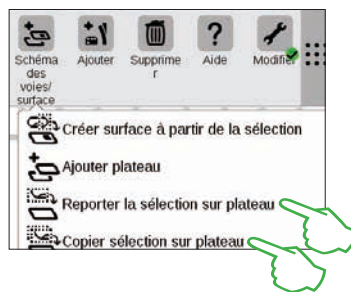
Pour créer une zone, il vous faut avoir sélectionné une surface. Dans cet exemple, nous créons une zone à partir de la gare sélectionnée (voir illustration de gauche). A cet effet, ouvrez le menu déroulant correspondant en tapant du doigt sur le bouton de commande « Schéma des voies/surface » et choisissez « Créer surface à partir de la sélection ». Dans le masque de saisie qui apparaît, attribuez un nom à la zone, choisissez sa couleur et confirmez par « Ok ».



La zone sélectionnée est alors durablement marquée dans la couleur choisie. Grâce au marquage couleur, tous les articles d'une même zone sont aussi facilement identifiables dans la liste.

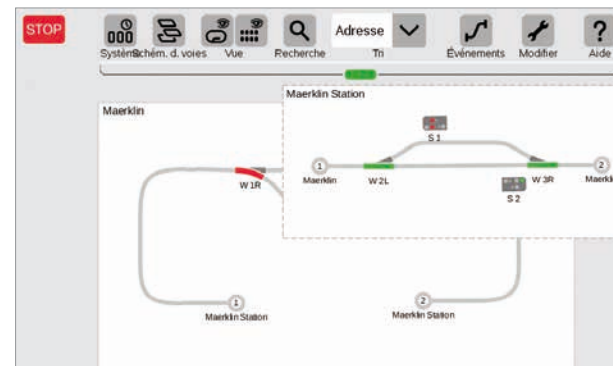
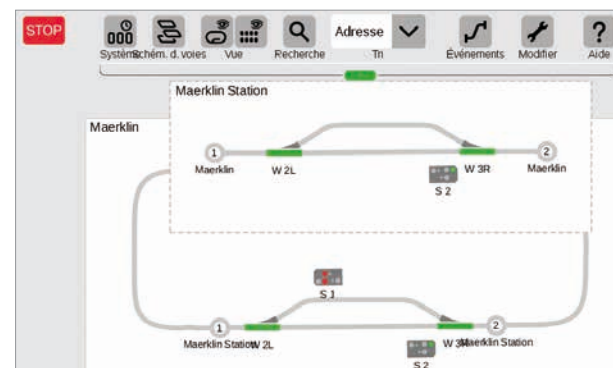
La suppression d'une zone est également très simple : Après avoir activé le mode Modification du schéma des voies, tapez sur le nom de la zone dans le coin supérieur gauche de la zone. Dans la fenêtre qui s'ouvre alors, sélectionnez l'option « Supprimer ».

Reporter et copier la sélection sur le plateau

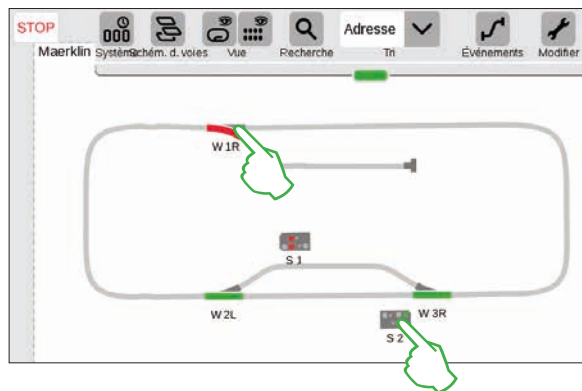


Pour obtenir une meilleure vue d'ensemble dans le cas de réseaux complexes, utilisez la fonction « Copier (illustration en haut à droite) ou reporter (illustration à droite) une sélection sur un nouveau plateau ». Nous avons appelé le nouveau plateau « Maerkin Station ».

Votre réseau est ainsi réparti sur deux plateaux, les liaisons logiques étant toutefois maintenues – la fonction n'en est pas affectée. Les passages entre les deux plateaux sont symbolisés ici par les deux chiffres « 1 » et « 2 ».



Commuter aiguilles et signaux



Sur vos TCO, vous pouvez commander directement tous les articles électromagnétiques tels qu'aiguilles ou signaux : Il vous suffit de taper du doigt sur le symbole correspondant.

NB : Veillez à ce que la touche STOP ne soit pas activée. Pour commuter, les voies doivent être sous tension.

Créer et modifier des évènements

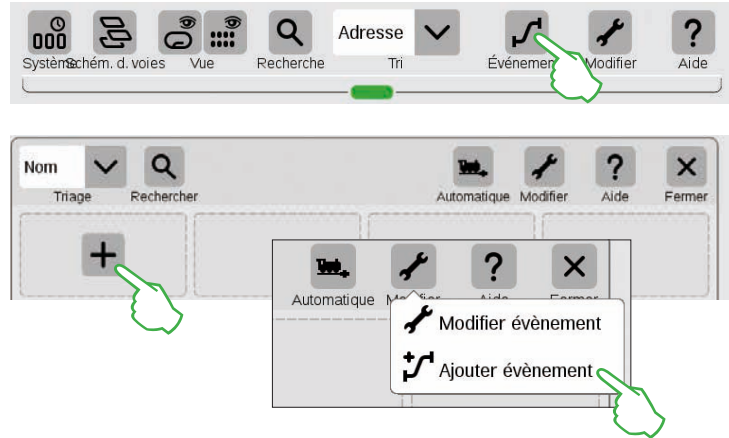
Créer des itinéraires · Programmer et commander des déroulements



Ajouter des évènements | Automatiser des déroulements

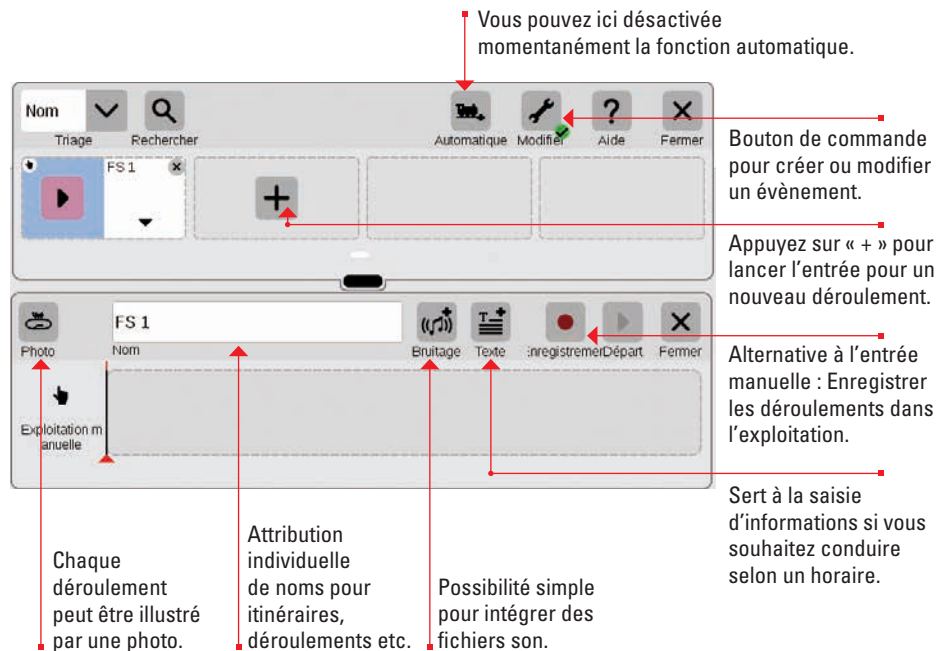
Lancer la programmation est aussi simple que cela

Pour de nombreux modélistes, l'automatisation de déroulements est le nec plus ultra de leur hobby. Avec la Central Station 3, la création d'itinéraires, de circulations de locos et la commande automatique de réseaux entiers sont encore sensiblement simplifiés. Grâce au Drag & Drop, il suffit de déplacer les différents éléments dans la barre de déroulement. Le contrôle est également bien plus simple.

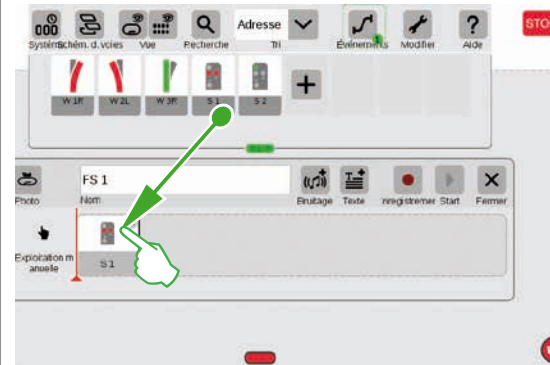


Pour créer de nouveaux déroulements ou modifier des déroulements existants, appuyez sur le bouton de commande « Évènements ». De manière similaire aux thèmes loco et article apparaît là encore une liste. Si aucun déroulement n'est encore programmé apparaît alors dans le premier carré un signe « + ». Pour ajouter un nouveau déroulement, appuyez sur le signe « + » ou sur les points de menu « Modifier », « Ajouter évènement ».

Aperçu du menu principal pour la commande de déroulements

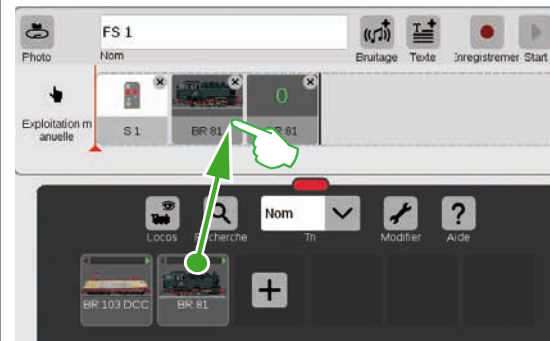


Créer des itinéraires : Pas à pas



Après ouverture du point de menu « Ajouter évènement », faites simplement glisser les articles correspondants dans la barre temporelle – par exemple Signal 1. Vous pouvez ainsi petit à petit élaborer votre itinéraire. Si vous tapez sur un article – par exemple sur le Signal 1 – la barre de menu s'ouvre automatiquement pour vous permettre de paramétrer la fonction souhaitée.

Intégrer des locomotives



De manière similaire aux articles électromagnétiques, vous pouvez à partir de la liste des locos faire glisser l'engin souhaité dans la barre temporelle.

Via le bouton de commande « Bruitage », vous pouvez à tout endroit du déroulement intégrer des fichiers son. Ces fichiers peuvent soit être enregistrés sur la CS3, soit être importés via une clé USB (illustration de droite).

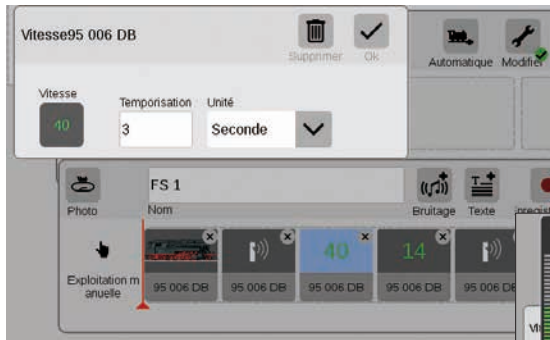


Finaliser un petit trajet



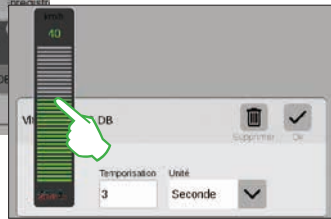
Grâce au Drag & Drop, l'itinéraire peut être élaboré simplement, étape par étape. Chaque paramètre (vitesse, positions des signaux et aiguilles etc.) peut être adapté individuellement (voir sur les pages suivantes).

Modifier des paramètres / la vitesse

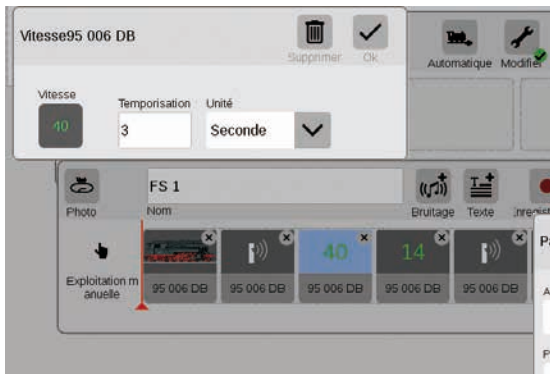


L'adaptation de paramètres fonctionne de la manière suivante : Ouvrez le point « Modifier évènement » et tapez du doigt sur le déroulement correspondant. L'évènement passe en mode Modification, reconnaissable à des petites croix dans les carrés en haut à droite.

La vitesse d'une loco peut ainsi être réajustée via la barre de vitesse.



Entrer des indications temporelles / des temporisations



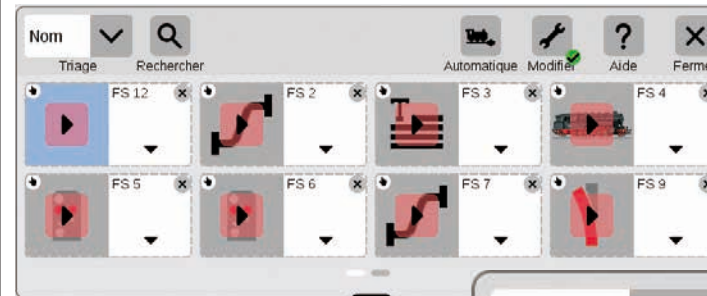
Pour permettre la synchronisation exacte de plusieurs déroulements, vous pouvez saisir les unités temps correspondantes dans le champ « Temporisation ». La temporisation indique alors quand le prochain évènement doit être déclenché.

Ajouter des informations textuelles



Le point « Texte » permet d'entrer des informations lorsque vous souhaitez suivre un horaire.

Trier des évènements

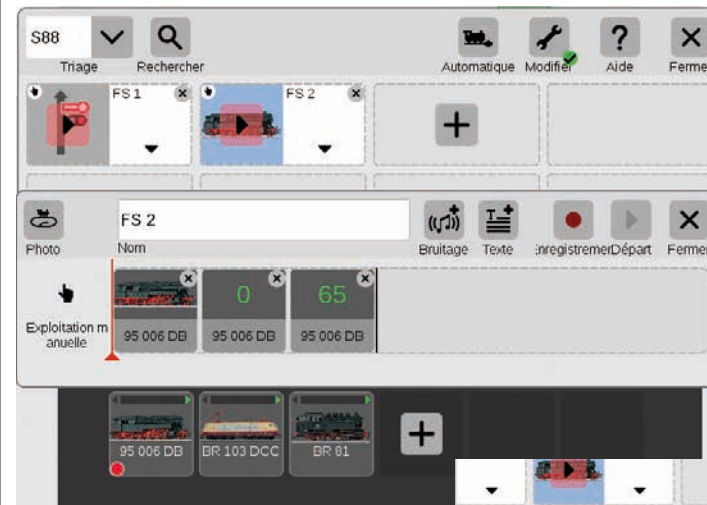


Vue d'ensemble : Tous les itinéraires et déroulements créés peuvent être triés simplement en fonction de leur nom ou des contacts de rétrosignalisation (S88). Il vous suffit de taper sur le menu déroulant dans le coin supérieur gauche de la fenêtre.

Le tri en fonction des contacts de rétrosignalisation est pertinent lorsqu'il s'agit d'obtenir rapidement une vue d'ensemble sur les différents signaux d'occupation.



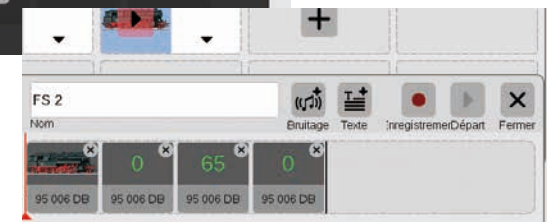
Utiliser la fonction d'enregistrement



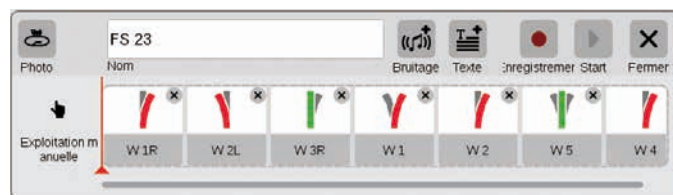
Outre l'entrée manuelle, la CS3 offre également la possibilité de saisir des itinéraires et des déroulements via une fonction d'enregistrement. De manière similaire à une caméra vidéo, la CS3 enregistre alors un déroulement et le restitue plus tard.

Important : Lors de la programmation via la fonction d'enregistrement, seul l'itinéraire souhaité doit être commandé.

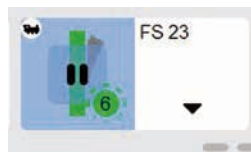
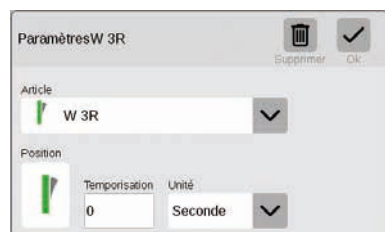
Enregistrement manuel : Placez la loco, appuyez sur le bouton de commande « Enregistrement », démarrez. Un point rouge indique que l'enregistrement est en cours. A la fin du parcours, gardez la locomotive et coupez l'enregistrement (en réappuyant sur le bouton de commande). Après l'enregistrement, chaque élément du déroulement peut être modifié (illustration à droite).



Créer des batteries de cisailles

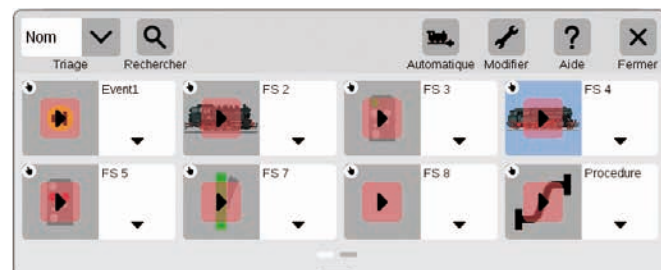


La CS3 permet de créer des batteries de cisailles plus simplement que jamais : il vous suffit de faire glisser les différentes aiguilles depuis la liste des articles dans l'axe temporel et l'itinéraire est créé.



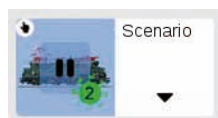
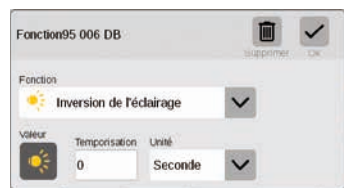
Via le menu « Modifier », vous pouvez configurer toutes les aiguilles individuellement (illustration tout à gauche). Le bouton de commande « Start » permet de vérifier l'itinéraire – dans le champ de l'itinéraire apparaît alors un point vert. Il indique en outre l'état actuel de la commande de déroulement.

Programmer des scénarios de loco

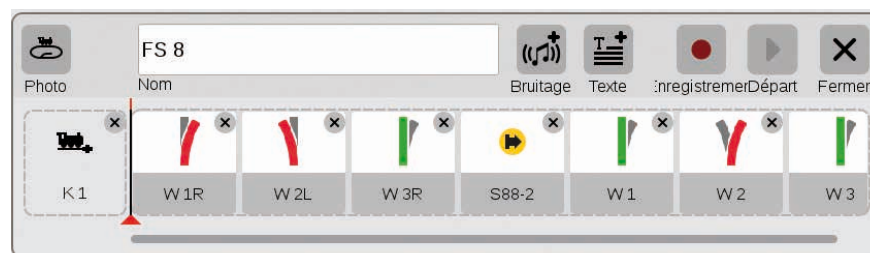


La CS3 permet aussi de programmer confortablement des scénarios de locos : Sélectionnez la loco et reprenez les différentes fonctions telles que « Bruitage de marche » ou « Inversion de l'éclairage » dans les éléments de fonction.

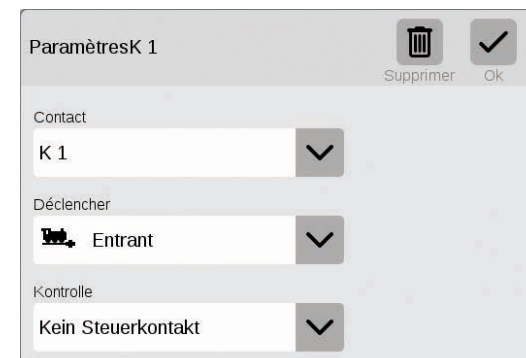
Une simple pression du doigt sur les différents icônes permet de paramétrer chaque fonction de manière individuelle (illustration du bas). Le bouton de commande « Start » permet de lancer/contrôler tout le scénario.



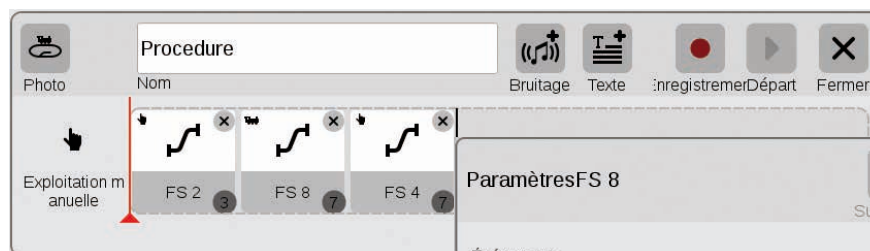
Commande de déroulements via contacts de rétrosignalisation



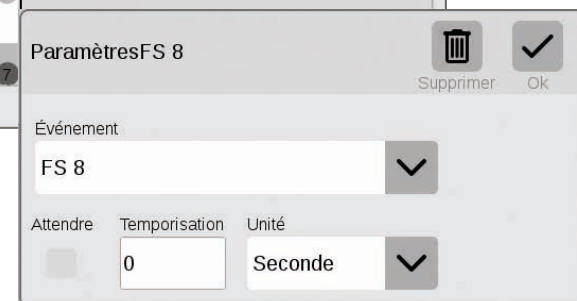
Si vous souhaitez utiliser des contacts pour déclencher des itinéraires ou des déroulements automatisés, vous pouvez procéder très simplement de la manière suivante : Faites glisser le contact à gauche dans le champ sur le bord de l'itinéraire – par ex. K1 (illustration ci-dessus). Tapez ensuite du doigt sur ce symbole de contact et définissez les conditions – par ex. « Entrant » (illustration de droite). L'intégralité du déroulement sera alors déclenché lorsque le contact K1 signalera une occupation. Dans le déroulement lui-même vous pouvez enregistrer d'autres contacts de rétrosignalisation (par ex. S88-2, illustration en haut) en les faisant glisser dans la barre temporelle.



Commande de déroulement avec exécution sous condition



La CS3 maîtrise également sans problème l'enchaînement d'itinéraires et de déroulements entiers. A cet effet, créez un nouvel événement via « Modifier » et faites glisser les icônes des déroulements correspondants dans la barre temporelle. Chaque événement peut être alors réadapté via le menu « Modifier ».



Paramètres système

Adaptation du système · Informations système



Appeler et modifier des paramètres système

Appeler le menu Système

Pour accéder à la page d'accueil des paramètres système (illustration de droite), tapez du doigt sur le bouton de commande « Système » situé dans la barre de symboles de la liste d'articles, en haut à gauche (voir également page 6). Sur la page d'accueil, ouvrez les paramètres resp. une vue détaillée d'une simple pression du doigt.

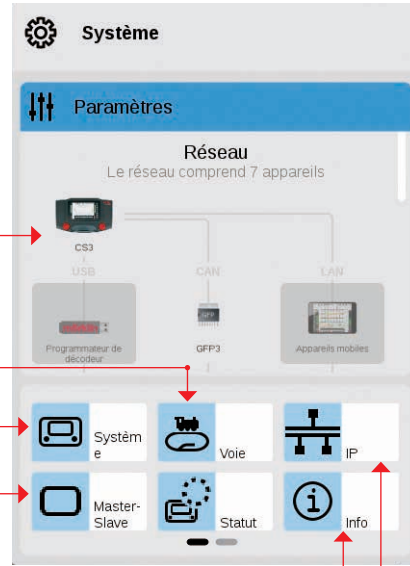
Aperçu des appareils raccordés.

Options pour le comportement de locomotives et d'articles électromagnétiques.

Paramètres de la Central Station 3.

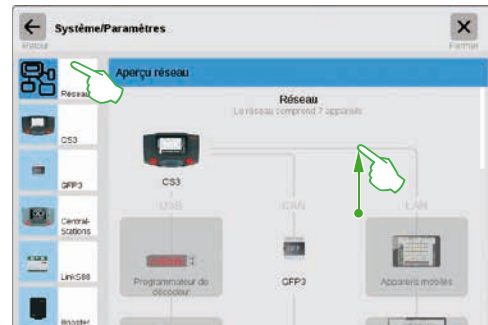
Options maître-esclave.

Indique les numéros de version de matériel et du logiciel.



Paramètres IP, dans le cas où un câble RLE est raccordé.

Réseau : Vue d'ensemble sur tous les composants actifs



L'aperçu réseau informe sur tous les appareils connectés actifs. Vous pouvez accéder à leurs paramètres en tapant du doigt directement dans l'aperçu ou via la colonne de menu située à gauche de l'écran. En faisant glisser votre doigt vers le haut, vous accédez aux sections inférieures de la page (illustration de droite). Les appareils inactifs apparaissent grisés.

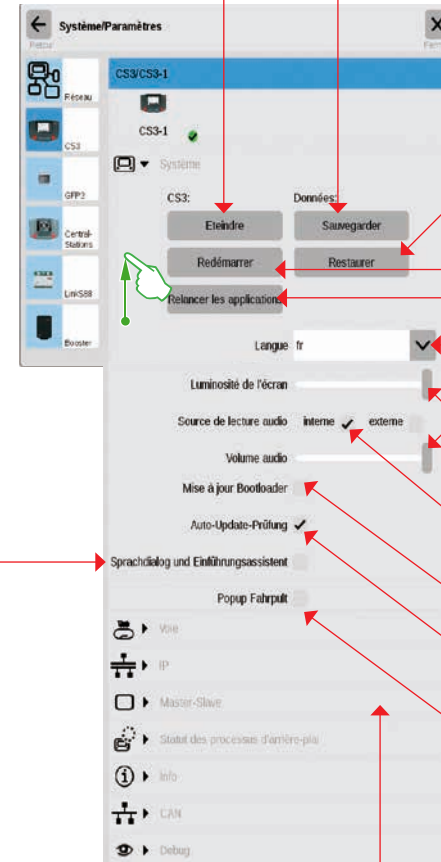


Accéder aux fonctions de base de la Central Station 3

Pour ouvrir les paramètres système de la CS3, tapez du doigt sur le symbole de la CS3 dans l'aperçu réseau ou dans la colonne de menu située sur le bord gauche de l'écran. Pour visionner la partie inférieure de la page, faites glisser votre doigt vers le haut en partant du milieu de l'écran.

La manière la plus sûre et la plus recommandée pour éteindre la CS3.

Crée une sauvegarde de vos données CS3 actuelles.
NB : Utilisez cette fonction régulièrement afin de sauvegarder vos étapes de traitement – dans l'idéal aussi avec une clé USB.



A l'aide d'un fichier de sauvegarde créé auparavant, réinitialise la CS3 à une étape de traitement antérieure (voir également page 6).

Eteint la CS3 et la redémarre.

Redémarrage des applications internes telles que l'interface utilisateur.

Modifier la langue de l'interface utilisateur.

Régler la luminosité de l'écran, resp. le volume sonore avec le curseur.

Choix entre haut-parleur intégré ou externe.

Pertinent uniquement si la mise à jour de la CS3 est incomplète.

Si coché, la CS3 vérifie régulièrement si une mise à jour du micrologiciel est disponible.

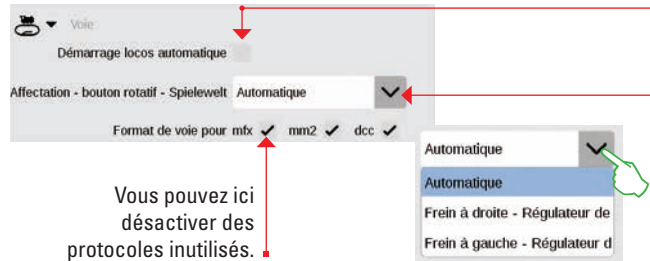
Activer et désactiver la commande spontanée dans la liste des locomotives.

Active le dialogue de sélection de la langue et l'assistant d'installation lors du lancement de la CS3 (voir également page 3).

Les autres sections « Voie », « IP », « Master-Slave » et « Info » sont expliquées sur les pages suivantes. Pour les ouvrir, il vous suffit de taper dessus avec le doigt.

Appuyez sur le bouton de commande « Retour » en haut à gauche afin de revenir à tout moment à la page d'accueil des paramètres système. Vous pouvez accéder aux autres options figurant dans la colonne gauche également d'une simple pression du doigt.

Appeler les paramètres de la voie

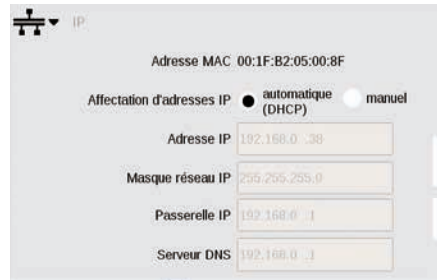


Vous pouvez ici désactiver des protocoles inutilisés.

Réinitialise automatiquement toutes les locomotives à leur dernier état connu après un redémarrage.

Dans le menu déroulant, vous pouvez définir l'affectation des boutons rotatifs dans le mode Spielwelt (univers ludique).

Consulter les paramètres IP



Cette option est disponible si vous raccordez votre Central Station 3 à votre routeur via câble RLE. Ici, vous pouvez choisir si la CS3 doit automatiquement récupérer les adresses réseau nécessaires sur le routeur ou si vous entrez les données manuellement.

Paramètres maître-esclave



Le paragraphe suivant devient important à partir du moment où vous utilisez plus d'une CS3, resp. plus d'une CS3 plus : C'est ici que vous définissez quelle CS3 est l'appareil principal (Maître) et quel appareil est un appareil secondaire.

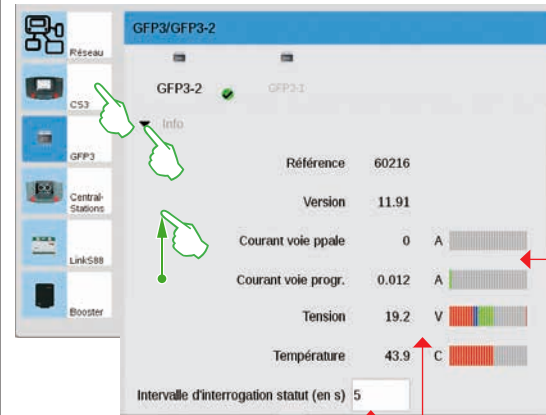
Section Info



La section Info présente les versions matériel et logiciel de votre CS3 ainsi que des informations juridiques.

Données GFP3

Le GFP3 (Processeur Format Voie 3), vous permet d'obtenir des informations sur les mesures actuelles du réseau et de la CS3. En faisant glisser votre doigt vers le haut, vous accédez aux sections inférieures de la page, y compris aux paramètres (illustrations du bas).

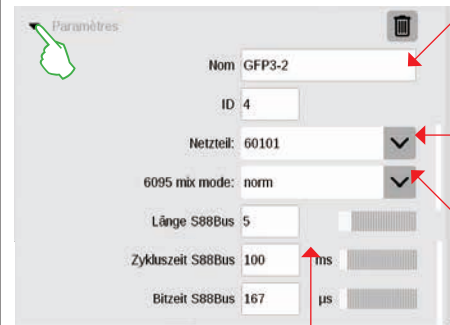


Intensité du courant actuellement sur les voies principale et de programmation.

Définition du laps de temps au bout duquel les valeurs de mesure doivent être enregistrées à nouveau.

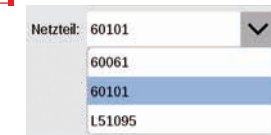
Valeurs de tension et température momentané de la CS3.

Paramètres GFP3

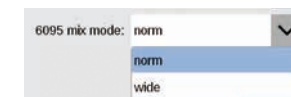


Modifier la désignation.

Sélection de l'alimentation électrique utilisée :

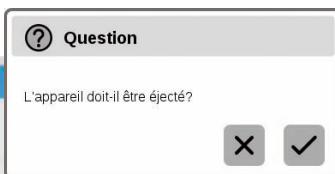
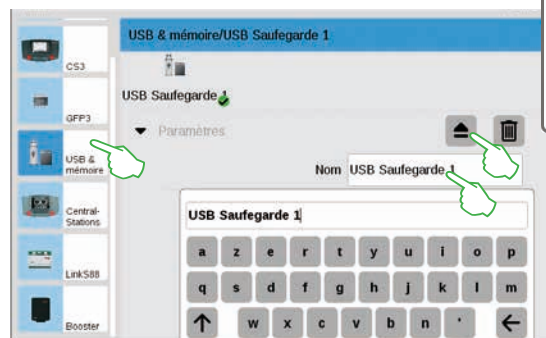


Adapter le mode :



S88Bus : Définir longueur, durée du cycle et temps bits.

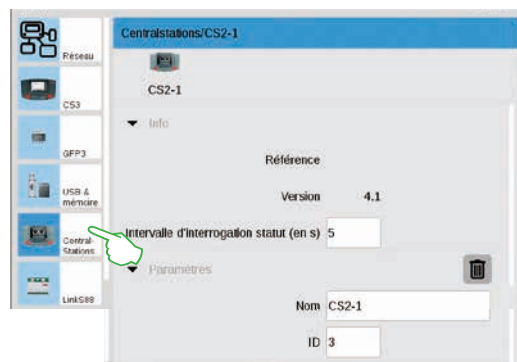
Gérer connexion USB & mémoire



Cette section vous donne un aperçu des appareils USB raccordés. Pour passer d'un appareil à l'autre, tapez du doigt dans la première ligne. Pour donner un nom explicite, tapez dans le champ « Nom ». Tapez sur l'icône Ejecter afin d'éjecter l'appareil USB (petite illustration).

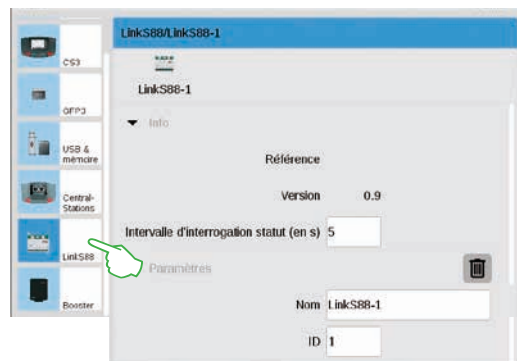
NB : Afin d'éviter toute perte de données sur votre clé USB, veuillez toujours utiliser cette option d'éjection avant de retirer votre clé USB de la CS3.

Central-Station : Intégration d'autres unités de commande CS



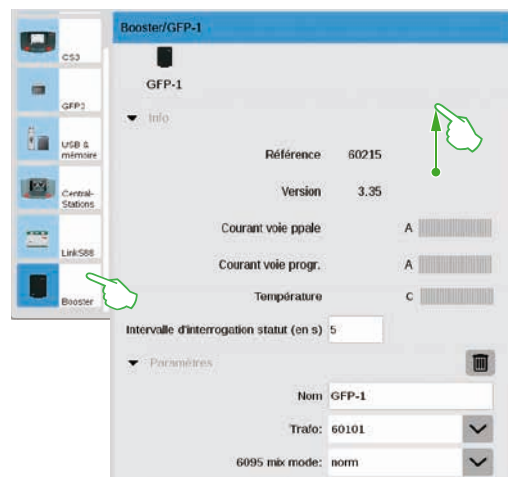
Dans les paramètres de la Central Station, vous pouvez attribuer une désignation individuelle. Vous pouvez en outre adapter l'intervalle auquel le statut de l'appareil est interrogé. Paramètre par défaut : Toutes les cinq secondes. L'identification est attribuée automatiquement. Dans le cas d'un nouvel appareil remplaçant un appareil défectueux, reportez ici la valeur de l'appareil précédent.

Link S88



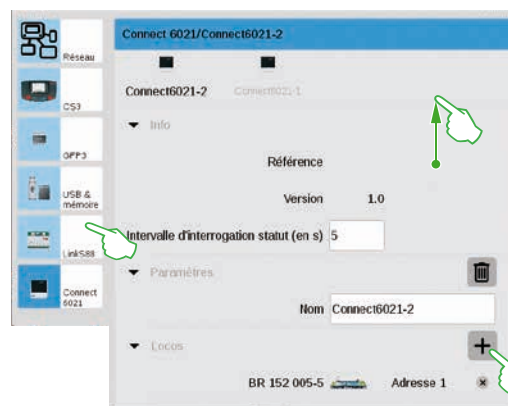
Dans les paramètres pour Link S88, définissez l'intervalle auquel le module de rétrosignalisation interroge le statut. Paramètre par défaut : Toutes les cinq secondes. Là encore, vous avez la possibilité de modifier la désignation. La CS3 attribue automatiquement une identification. Dans le cas d'un nouveau Link S88 remplaçant un appareil défectueux, reportez ici la valeur de l'appareil précédent.

Configurer des connexions booster

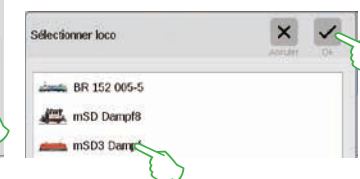


Dans les paramètres booster, vous pouvez modifier laps de temps s'écoulant entre deux interrogations de statut. Paramètre par défaut : Toutes les cinq secondes. Vous pouvez en outre adapter individuellement la désignation du booster ainsi que le transfo utilisé et le mode Mix souhaité. Pour visualiser les sections inférieures de la page, balayez du doigt l'écran vers le haut.

Intégrer des unités de commande Connect 6021



Dans les segments paramètres et Info, vous pouvez si nécessaire modifier l'intervalle d'interrogation des statuts et le nom. Dans le segment « Locos », tapez du doigt sur le signe « plus » pour ajouter des locomotives. Dans la fenêtre de sélection affichée, faites votre sélection d'une simple pression du doigt (petite illustration). Les locomotives ajoutées apparaissent alors tout en bas (illustration de gauche).



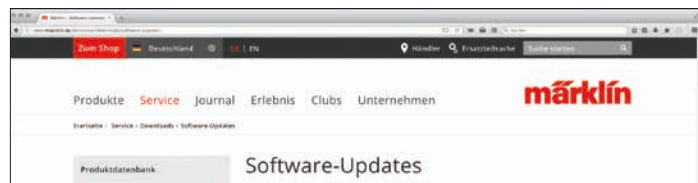
Supprimer des paramètres d'appareils qui ne sont plus utilisés



La CS3 retient les paramètres de chaque appareil qui a déjà été raccordé une fois. L'avantage : Vous pouvez débrancher tous les appareils de la CS3 sans perdre leurs paramètres. L'icône Corbeille à papier permet toutefois de supprimer ces paramètres si nécessaires. L'icône se trouve dans les paramètres système, toujours dans la section « Paramètres » de chaque appareil. En tapant du doigt sur l'icône, vous supprimez les données de l'appareil; dès lors, l'appareil n'est plus affiché dans les paramètres système.

Mise à jour via clé USB

Si vous ne disposez pas de connexion réseau pour actualiser la CS3, vous pouvez également procéder à une mise à jour vers la version logicielle la plus récente à l'aide d'une clé USB.



A cet effet, commencez par charger le fichier Image à partir du Site Web Märklin (<http://www.maerklin.de/de/service/downloads/cs3-updates/>) et enregistrez celui-ci dans le répertoire principal d'une clé USB. Après avoir enfilé la clé USB dans le port correspondant de la CS3, veuillez patienter 10 à 15 secondes. La CS3 reconnaît automatiquement la nouvelle version logicielle sur la clé USB et le signale par un petit point rouge sur l'icône Système.



Les étapes suivantes sont les mêmes que pour l'actualisation via le réseau. Veuillez consulter pour cela la description page 6.

Exécuter régulièrement des sauvegardes

La CS3 enregistre automatiquement données et modifications en quelques secondes. Vos données sont donc sauvegardées même en cas de panne de courant ou de redémarrage du disque dur. Des sauvegardes régulières, également sur clés USB, sont toutefois vivement recommandées. Cela permet par exemple d'annuler très simplement des modifications d'une certaine importance en rétablissant un stade de traitement antérieur.

Carte SD : Augmenter la mémoire interne



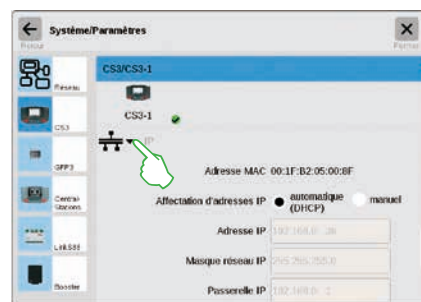
Une carte SD (SDHC) vous permet d'augmenter la mémoire interne (4 GB) de jusqu'à 32 GB. Il suffit pour cela d'enfiler la carte dans la fente prévue à cet effet. Vous n'avez besoin de procéder à aucun autre paramétrage.

NB : Märklin conseille de ne pas utiliser les cartes SD comme support amovible, mais exclusivement pour l'extension de la mémoire, tel que décrit ici. Pour copier des données telles que des photos de locos sur la CS3, utilisez plutôt une clé USB.

Importer des photos de locomotives via navigateur Internet

La CS3 est déjà livrée avec un grand nombre de photos de locos qui devraient pouvoir satisfaire aux exigences de nombreux modélistes. En outre, vous pouvez également importer vos propres photos dans la banque d'images de la CS3 (voir page 11). Le procédé le plus simple consiste à passer par l'interface Web de la CS3 que vous pouvez appeler via n'importe quel navigateur Internet.

Important : A cet effet, la CS3 doit être reliée à l'ordinateur via un routeur réseau.



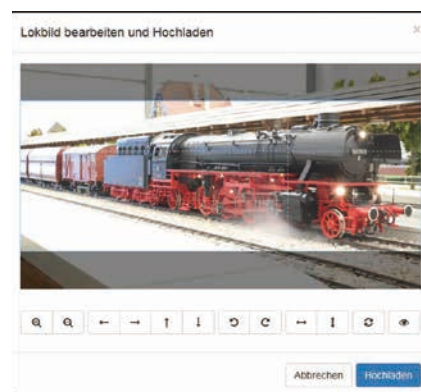
Pour lancer l'interface web, il vous faut d'abord trouver l'adresse IP de votre CS3. A cet effet, appelez les paramètres système de la CS3 (voir page 32) et ouvrez-y une section « IP ». Dans la configuration standard, une adresse IP est automatiquement affectée à la CS3 par le routeur raccordé. Celle-ci est indiquée dans le champ « Adresse IP » (illustration de gauche).



Reportez alors cette adresse IP, dans notre exemple „192.168.0.38“, dans la ligne d'adresse de votre navigateur Internet et appuyez sur Entrée : L'interface Web de la CS3 Märklin apparaît à l'écran (illustration de gauche).

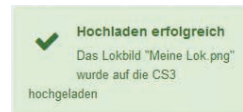


Déplacez le curseur de la souris sur le bouton de commande « Lokbilder » et cliquez sur l'option « Hochladen » qui apparaît alors en surbrillance. Vous pouvez alors confortablement faire glisser votre photo dans le champ prévu à cet effet (illustration de gauche). Une autre solution consiste à cliquer sur le champ pour sélectionner le fichier image. Important : Le fichier ne doit pas faire plus de 5 MB. Le format ou la taille de l'image, par contre, n'ont aucune importance.



Si vous avez fait glisser la photo dans le champ ou avez sélectionné la photo souhaitée, celle-ci sera ouverte dans un éditeur d'images offrant de nombreuses possibilités de traitement. Vous pouvez ainsi recadrer votre motif, changer la taille de l'image, la faire pivoter ou utiliser l'effet miroir. Tout à droite vous est proposée l'option « Aperçu » qui vous permet de vérifier une dernière fois l'image traitée. Pour finir, cliquez sur « Hochladen ». La photo de la loco est alors enregistrée dans la banque d'images sous son nom de fichier.

Une petite insertion verte indique que le chargement des photos a réussi.

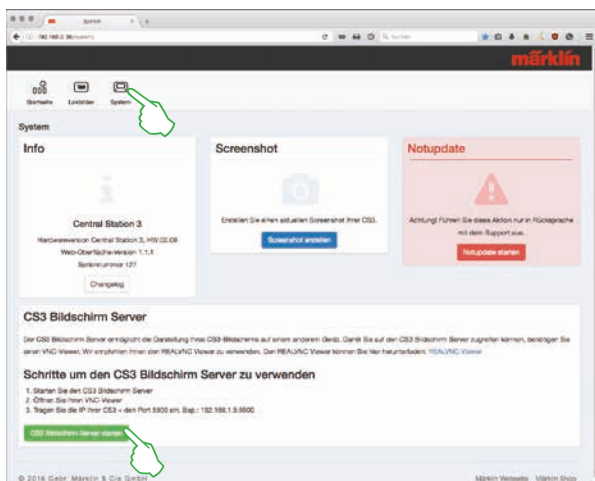


Serveur écran CS3

Lancer le serveur écran de la CS3

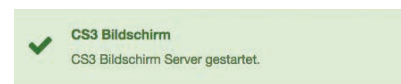
Commandez votre CS3 à partir des appareils les plus divers – PC et Mac jusqu’à la commande sans fil avec tablette ou smartphone sous Android ou iOS. Cette souplesse d’utilisation est possible grâce au serveur écran de la CS3, qui mobilise l’interface utilisation de la CS3 via le réseau.

Pour lancer le serveur écran de la CS3, commencez par appeler l’interface web de la CS3. A cet effet, vous pouvez utiliser le navigateur Internet de votre choix. Vous trouverez sur la page précédente des explications détaillées quant à la manière d’accéder à l’interface web.

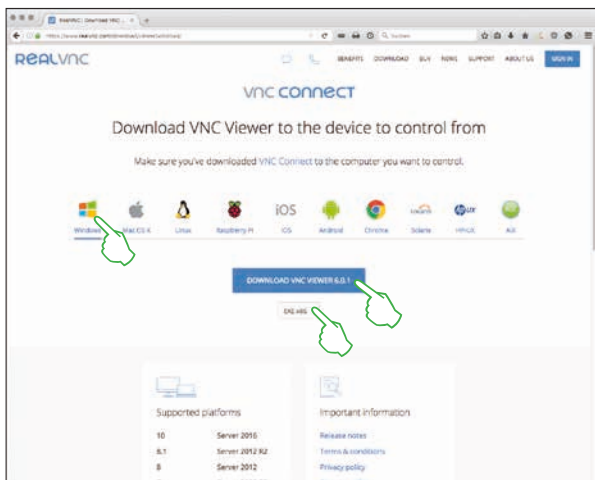


Sur la page d’accueil de l’interface web, cliquez alors sur le point de menu « Système », dans la zone supérieure. Vous accédez alors à la représentation ci-contre.

Lancez le serveur écran de la CS3 en cliquant sur le bouton de commande vert « CS3 Bildschirm Server starten » (Lancer le serveur écran de la CS3) situé en bas de la page. Dans le coin inférieur droit de l’écran s’affiche en vert le message suivant qui confirme le lancement du serveur (« Serveur écran CS3 lancé ») :



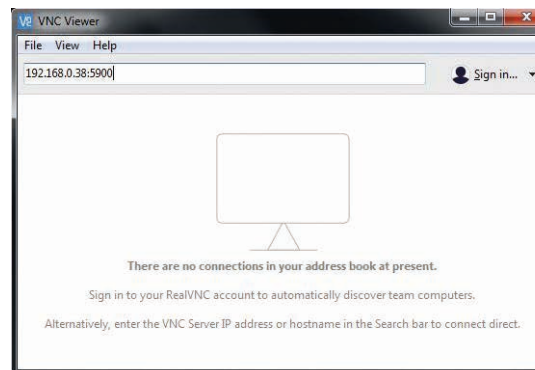
Téléchargement du logiciel d’observation



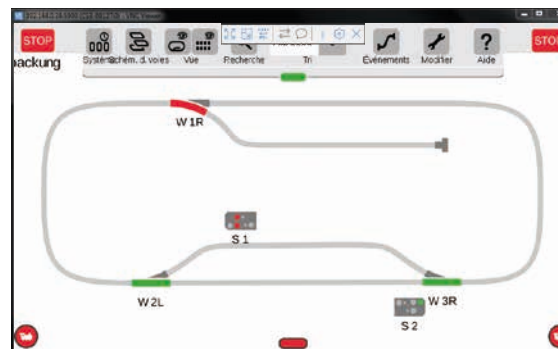
L’accès au serveur écran désormais activé de la CS3 à partir de votre appareil de commande nécessite un Viewer VNC (Virtual Network Computing). Märklin recommande l’utilisation du Viewer RealVNC. Vous pouvez télécharger celui-ci sous <https://www.realvnc.com/download/viewer/> pour toutes les plateformes usuelles (écran de ci-contre). Sur la page web, sélectionnez la plateforme correspondante en cliquant dessus. En fonction des différentes plateformes, d’autres possibilités de sélection sont disponibles juste au-dessous du bouton de commande bleu pour le téléchargement. Pour Windows, par exemple, vous pouvez choisir entre une version 32 bits et une version 64 bits du programme.

Lancement du logiciel d’observation

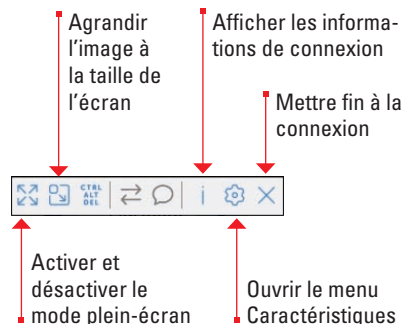
L’installation du viewer RealVNC diffère considérablement d’une plateforme en fonction du système. Nous comptons sur votre compréhension pour le fait que nous ne pouvons aborder ici tous les processus d’installation. Veuillez rechercher les informations relatives à votre plateforme dans les ouvrages de référence correspondants.



Une fois le programme lancé, le viewer RealVNC attend que vous renseigniez l’adresse IP du serveur écran de la CS3. Il s’agit de la même adresse qui vous a permis auparavant d’appeler l’interface web de votre CS3. Il vous faut en outre compléter cette IP avec l’adresse port 5900. Si votre adresse IP est par exemple „192.168.0.38“, vous devez donc saisir „192.168.0.38:5900“ dans le RealVNC-Viewer. Confirmez ensuite votre entrée. L’illustration ci-contre montre l’exemple du RealVNCViewer pour Windows.



Directement après l’entrée, respectivement la confirmation de l’adresse IP correcte et du port, la fenêtre du programme affiche le contenu de votre écran CS3: Vous pouvez alors immédiatement commander la CS3, selon l’appareil via la souris ou en déplaçant votre doigt sur l’écran comme sur la CS3.



La barre de symboles située sur le bord supérieur de la fenêtre du programme vous permet de choisir entre différents modes d’affichage et de procéder à des paramétrages avancés. A gauche, la barre de symboles telle qu’elle apparaît sous Windows.

Important : Sur les smartphones et les tablettes, le RealVNC-Viewer diffère de la commande tactile habituelle: Le doigt permet de modifier la position du curseur de la souris et donc de commander de manière plus précise. Taper du doigt sur l’écran permet comme d’habitude de déclencher une action – à la position du curseur de la souris.

Symboles

Pictogrammes fonctions disponibles

Cette page vous offre un aperçu complet de tous les pictogrammes disponibles sur la CS3. Il s'agit des mêmes symboles de fonction que vous pouvez sélectionner dans les paramètres Loco lors de l'établissement des fonctions (voir page 13) – classés selon les sections Eclairage, Son et Mécanique. Cette vue d'ensemble vise à faciliter votre choix.

Eclairage

Sans fonction	F1	Eclairage	Eclairage arrière	Eclairage avant	Eclairage intérieur	Poste de conduite
Eclairage plafond	Table 1	Table 2	Table 3	Eclairage extérieur	Plaque d'immatriculation	Eclairage lignes
Eclairage Transmission	Feu d'avertissement	Marches d'accès	Boîte à feu	Eclairage extérieur avant	Feu longue portée	Feu longue portée arrière
Feu longue portée avant						

Son

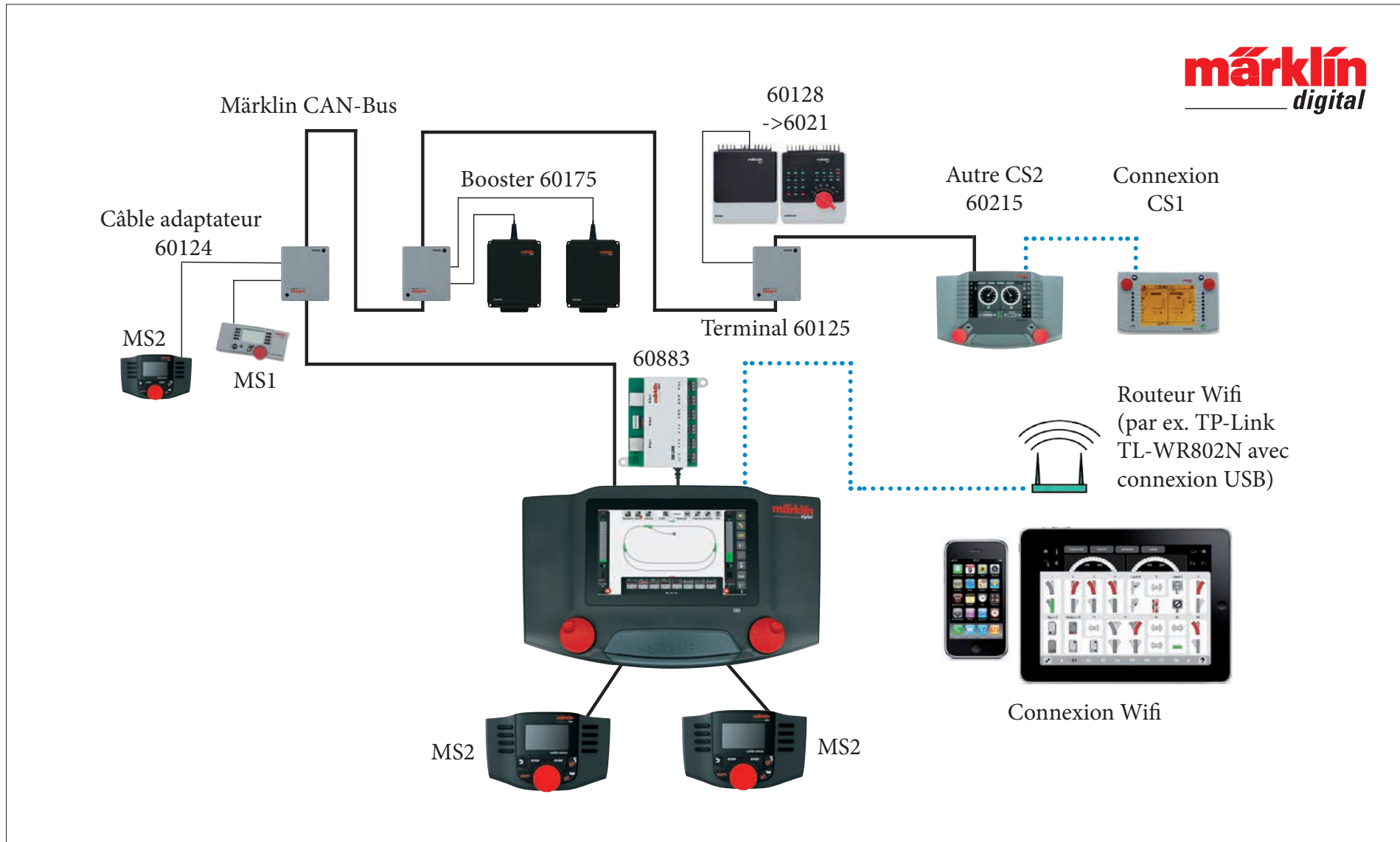
Sans fonction	F1	Bruit d'exploitation	Grincement de freins désact.	Attelage/Dételage	Relever/Abaisser les p.	Joint de rail
Sifflet du contrôleur	Crans de marche	Cylindres/Vapeur	Grille à secousses	Générateur	Coup de tampon	Fête
Air comprimé	Prélubr. de la machine	Sabler	Grincement de freins	Bruitage de marche	Annoce parlée	Annonce en gare
Annonce sur les quais	Conversation radio	Bulle (BD)	Cloche	Trompe/typhon	Sifflet	Fermeture des portes
Aérateurs	Pompe à air	Pompe à air manuelle	Pompe à vide	Injecteur	Pompe à eau d'alimentation	Pelletage du charbon

Mécanique

Sans fonction	F1	Vitesse de manœuvre act.	Autorisation de manœuvre	TAF désactivée	TAF désactivée	Telex
Telex à l'arrière	Telex à l'avant	Générateur de fumée	Pantographe	Pantographe à l'arrière	Pantographe à l'avant	Fermeture des portes
Aérateurs	Grue	Incliner la grue	Relev./Abaiss. la grue	Rotat. gauche de la grue	Rotat. droite de la grue	Déplacer la grue
Grue double crochet	Aimant de la Grue	Grue relevée	Grue abaissée	Grue à gauche	Grue à droite	Shift
Mute/Fade						

Architecture système: CS3

märklin
digital



Représentation schématique. Pour le raccordement, reportez-vous aux notices d'utilisation des différents appareils.

Central Station 3

märklin
digital



Opbouwen en beginnen	2
Basisfuncties en aansluitingen	4
Bediening Snel beginnen	5
Importeren van CS2 gegevens Actualiseren van het CS3	6
Inleiding Technische gegevens	7
Rijden	8
Kiezen en rijden	9
Loclijst: locs sorteren en zoeken	10
Locs handmatig toevoegen	11
Loc instellingen bewerken Lockkaart	12
Configureren CV-waarden wijzigen	13
Artikelenlijst bewerken	15
Magneetartikelen toevoegen	16
mfx artikelen zoeken	19
Magneetartikelen zoeken en sorteren	19
Seinpaneel bewerken	20
Seinpaneel opbouwen	21
Draaimodes	22
Verbindingsmodes	23
Artikelen en vlak kiezen	25
Areaal maken Gekozone op plaat verschuiven en kopiëren	26
Wissels en seinen schakelen	26
Gebeurtenissen maken en bewerken	27
Gebeurtenis toevoegen Automatiseren van aflopen	28
Sorteren Opnamefunctie gebruiken	29
Loc aflopen programmeren Besturing via terugmeldcontacten	30
Systeeminstellingen	31
Systeeminstellingen oproepen en wijzigen	32
Update met USB-stick	35
SD-kaart: Uitbreiden van het interne geheugen	35
Importeren van locafbeeldingen via webbrowser	35
CS3 Beeldscherm server	36
Bijlage	
Beschikbare functie-pictogrammen	37
Systeemarchitectuur: CS3 en CS3 plus	38
Systeemarchitectuur: CS3	39

Om te beginnen zijn de volgende componenten nodig

Netadapter 60061 (60 VA; voor Märklin H0, Trix H0 en Minitrix) of de netadapter 60101 resp. 51095 (100 VA; voor Märklin spoor 1 reps. LGB), Central Station 3, railaansluitsnoer, rails, rollend materieel en/of magneetartikelen.

Uitsluitend de hier boven genoemde netadapters mogen gebruikt worden. Transformatoren zijn niet meer toegestaan.

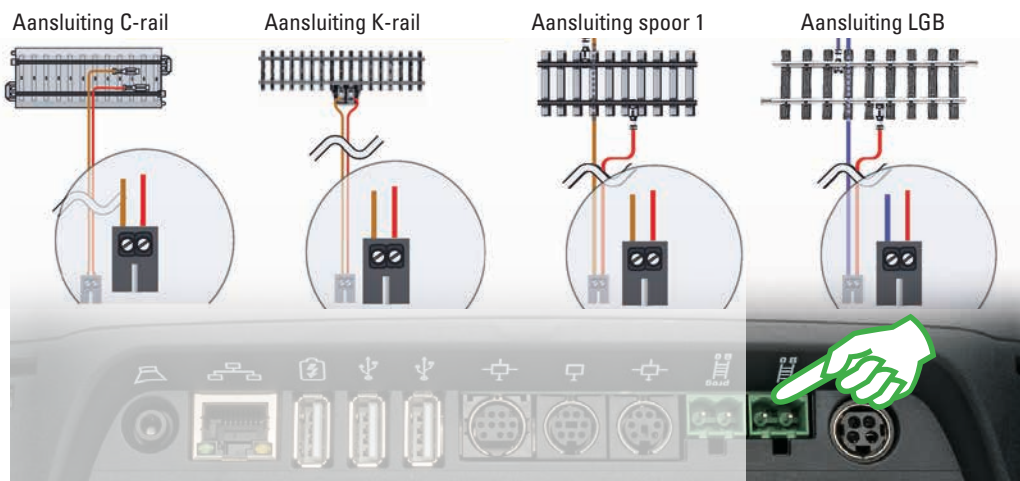
Verbind de apparaten volgens de onderstaande afbeelding. Als eerste verbind u het Central Station met de modelbaan, dan sluit u de netadapter aan en als laatste steekt u de stekker in de wandcontactdoos.

Aansluiting stroomvoorziening
Central Station



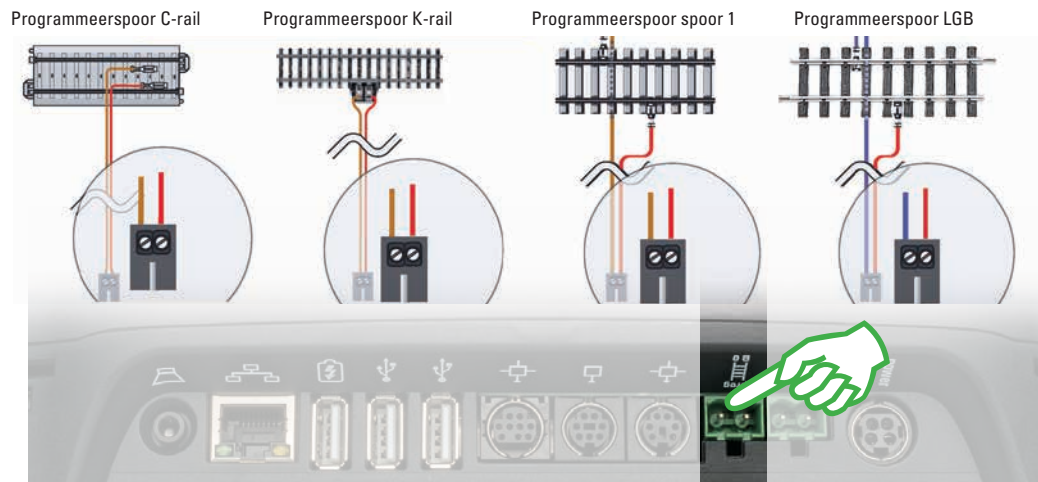
Aansluiten aan de modelbaan

Let op de juiste polariteit: rood - baanstroom (B), bruin/blauw - massa (0)

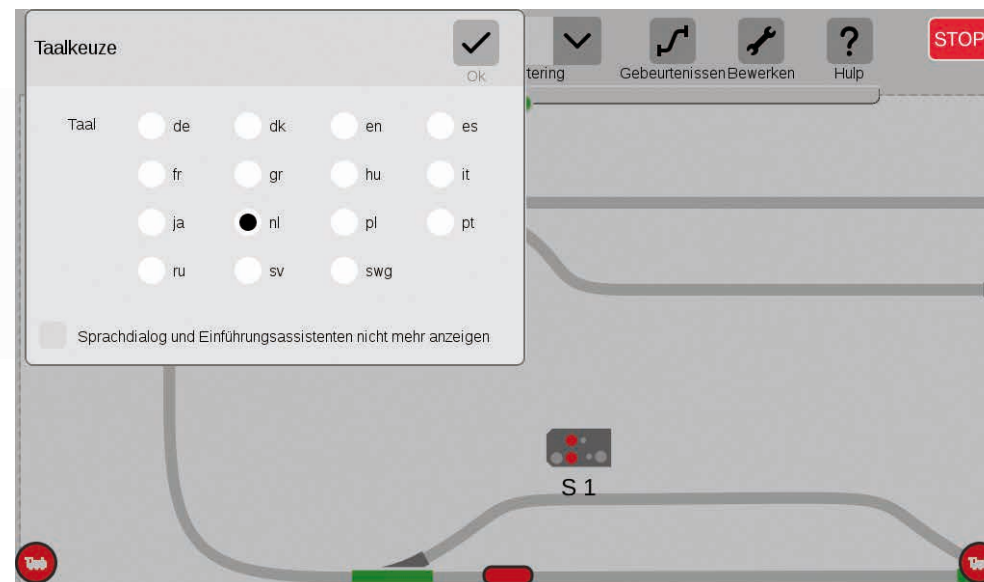


Aansluiting aan programmeerspoor

Het programmeerspoor mag geen directe elektrische verbinding hebben met de modelbaan en er mogen geen andere verbruikers (bijv. verlichting, wisseldecoder, verlicht stootblok e.d) aangesloten zijn.



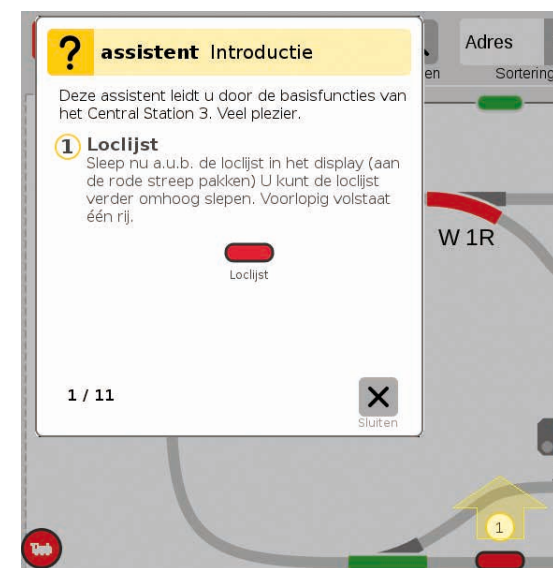
Taal kiezen / Introductieassistent



Na het inschakelen begroet het CS3 u met de taalkeuze dialoog (afb. boven). Hier kunt u de gebruikerstaal instellen. De Nederlandse taal is al voorgeselecteerd. Bevestig de keuze met aantippen van „Ok”.

Aansluitend verschijnt de introductieassistent (afb. rechts) die u d.m.v. meerdere korte oefeningen de basisbeginselen leert kennen van de bediening van het CS3.

Tip: Doorloop om te beginnen de introductieassistent in elk geval een keer. Om er voor te zorgen dat de taalkeuze en de introductieassistent niet meer automatisch starten bij een volgende start van het CS3, activeert u in het taalkeuzevenster de optie „Sprachdialog und Einführungsassistenten nicht mehr anzeigen”. In de systeeminstellingen kunt u deze beslissing weer ongedaan maken (zie pag. 32).



Basisfuncties en aansluitingen

1

Groot display met een hoogoplossend kleurenbeeldscherm met touchscreen – alle functies schakelbaar met vingertop.

2

Het seinpaneel staat in het middelpunt van het CS3 en levert de belangrijkste info over de actuele situatie van uw eigen modelbaan.

3

Twee rijregelaars (links en rechts) zijn zichtbaar in de basisinstelling.

4

De centrale STOP toets dient gelijktijdig als „nood-uit“ – in kritische rijssituaties. Misschien wel de belangrijkste functie op het CS3.



5

De omschakelbalk: van hieruit komt u in de verschillende basismenu's. Een punt aantippen en het nieuwe menu verschijnt.

6

Praktisch: de snelheid laat zich nu met de vingertop via de verticale balk regelen.

7

In rijen van elk 8 posities worden de functies van de verschillende locs getoond. Ze laten zich door aantippen met de vingertop schakelen.

8

Met de draairegelaar laat de snelheid zich eveneens besturen. Optisch wordt de wijziging (groen) in de snelheidsbalk weergegeven.



Het CS3 beschikt daarnaast aan de onderzijde over een directe S88 aansluiting.



Uitgang Mobile Station

Uitgang Mobile Station



Gleuf voor chipkaart met locgegevens

Aansluiting netwerk/PC

USB aansluiting voor gegevensuitwisseling

Märklin CAN-bus ingang 6-polig

Aansluiting netadapter

Gleuf voor chipkaart met locgegevens

Slot voor SD geheugenkaart (max. 32 GB)

Aansluiting luidspreker/hoofdtelefoon

USB aansluiting voor het laden van apparaten

Märklin apparaten aansluiting 7-polig

Märklin CAN-bus (9 polig)

Hoofdspoor
Programmeerspoor

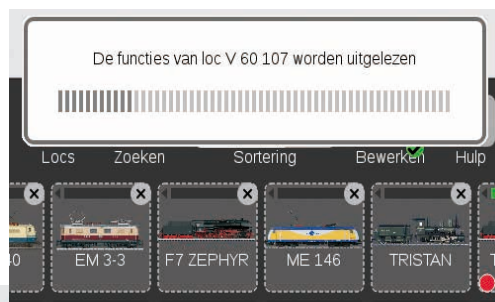
Bediening | snel beginnen

Aantippen en vegen: het werken met het touchscreen.

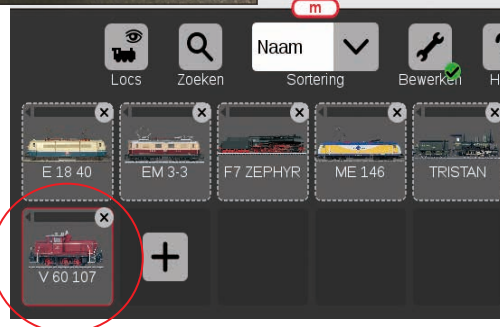


Trekken en zoomen: Dankzij het hoogoplossende touchscreen volstaat een eenvoudige aanraking om het apparaat te bedienen zoals een smartphone of een tablet. Om bijv. het seinpaneel te vergroten trekt men het met duim en wijsvinger „uit elkaar“.

Aanmelden van mfx-locs



Opstellen: De mfx-loc geheel op de rails plaatsen. Het aanmelden van mfx-loc is zowel op het hoofd- als programmeerspoor mogelijk.



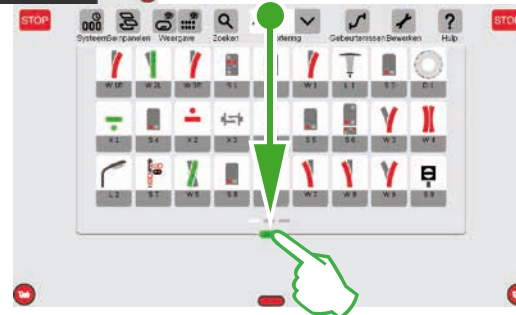
Uitlezen: Na enkele seconden begint het CS3 automatisch met het uitlezen van de gegevens. **Klaar:** De nieuw ingelezen loc verschijnt in de loclijst. Een rode „m“ aan de rand van de loclijst wijst eveneens op de nieuwe aanmelding van een mfx-loc.

Eenvoudige toegang tot loc- en artikelenlijst



Loclijst uitschuiven: De loclijst laat zich m.b.v. het rode dwarsbalkje aan zijn bovenkant naar wens vergroten. Eenvoudig het rode dwarsbalkje aanraken en naar boven schuiven. Schuiven in tegenovergestelde richting verkleint de loclijst of laat hem geheel verdwijnen.

Artikellijst uitschuiven: Het groene dwarsbalkje aanraken en naar beneden schuiven. De artikellijst wordt geopend. Het verschuiven van het dwarsbalkje naar boven verkleint de artikellijst of laat hem geheel verdwijnen.



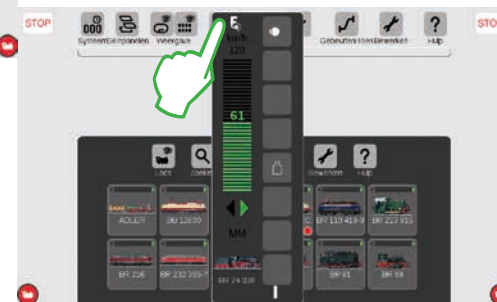
Snelle toegang tot de rijregelaar

(Voordien moet de optie „Pop-up rijregelaar“ in de systeeminstelling geactiveerd worden, zie pag. 32)



Loc laten rijden: Op het locsymbool tippen en enigszins ingedrukt houden, de spontaanbesturing opent zich (afb. links). Met de vingertop op de rijregelaar stelt men de snelheid in. Als alternatief kunt u ook de groene balk „naar boven schuiven“. U sluit de spontaanbesturing door links of rechts ernaast het beeldscherm aan te raken.

Functie oproepen: Toon de functies van de loc door het „F“ teken aan de bovenzijde van de rijregelaar aan te tippen. (afb. rechts). Met de vingertop schakelt u de functies.



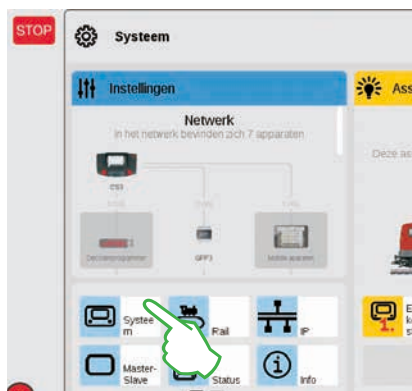
Importeren van CS2 gegevens

Importeren van de aanwezige gegevens in het Central Station 2

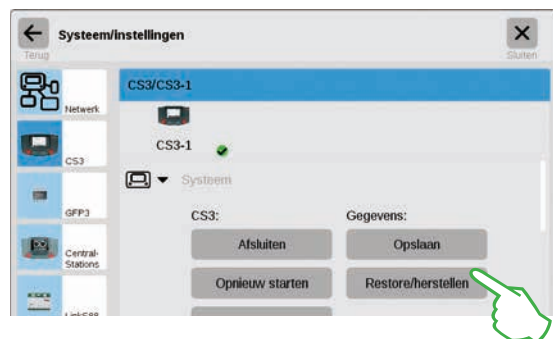
Heeft u tot nu toe met het Central Station 2 uw modelbaan bestuurd? Dan kunt u uw waardevolle loc, magneetartikel en seinbeeldgegevens van daaruit in een paar stappen in het Central Station 3 overnemen. Alles wat u daarvoor nodig heeft is een USB-stick met een back-up van de CS2 gegevens. **Belangrijk:** steek als eerste stap de USB-stick in één van de beide databussen op de achterzijden van het CS3.



Op het startbeeldscherm van het CS3 tikt u in de linkerbovenkant op de „Systeem” knop (afb. boven). In het systeemoverzicht tikt u links onder op „Systeem” (afb. rechts).



Zo bereikt u direct de systeeminstelling van het CS3. Daar tikt u op de knop „Restore/herstellen”.



Nu vraagt het CS3 nog of u daar zeker van bent. Bevestig dat met het aantippen van het vinkje.



In de dialoog gegevenskeuze tikt u op „USB” en op de map die de CS2 back-up bevat. Kies de back-up uit en bevestig dat met „Ok”. Na enkele ogenblikken keert u terug naar het startscherm van het CS3.

Opmerking: Uitvoerige informatie over het maken van een back-up van uw CS2 gegevens vindt u in de gebruiksaanwijzing van uw CS2.

Actualiseren van het CS3

Zo bent u altijd up-to-date: Actualiseren van de CS3 software

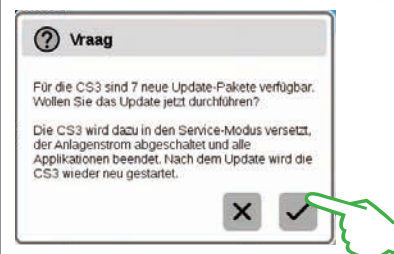
Märklin ontwikkelt voortdurend de besturingssoftware van het CS3. Zodra een nieuwe versie beschikbaar is, signaleert een kleine rode stip onderaan de knop „Systeem” dat op het CS3 startscherm. **Tip:** Als er geen aansluiting van u CS3 op het internet mogelijk is, kunt u updates ook d.m.v. een USB-stick uitvoeren. (zie pag. 35).



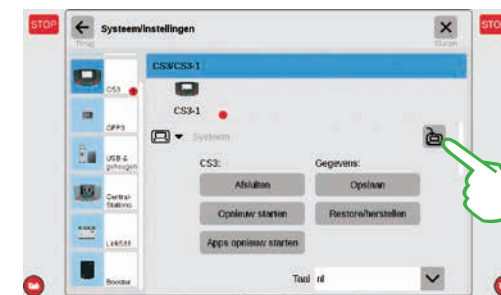
Om de firmware te actualiseren tikt u op het „Systeem” symbool. De rode stip leidt u door de systeem instelling. Tip telkens op de symbolen naast de rode stip.



Daarna in het systeemoverzicht (afb. boven), dan in de systeeminstelling (afb. links). Daar leiden beide mogelijkheden naar hetzelfde doel: Naar de update knop (afb. onder), die u door aan te tippen activeert.



Het CS3 vraagt nu nog of u de update werkelijk wilt uitvoeren. Bevestig dat door op het vinkje te tippen. Nu verschijnen detail informatie over de update, bevestig het rechtsboven met de vingertop op „Start”. Het CS3 voert daarna de update uit. Als laatste bevestigd u rechtsboven met „Ok”. In de systeeminstelling signaleert een groen vinkje dat het CS3 nu de laatste versie van de besturingssoftware gebruikt (afb. rechts).



Overzicht van de technische gegevens van het Central Station 3 plus en Central Station 3

Inleiding

Sneller, comfortabeler en nog gebruiksvriendelijker: het nieuwe Central Station 3 biedt de modelbaner niet alleen de nieuwste techniek van een meertreinen-besturing, maar tevens een bedieningsscherm, dat dankzij een touchscreen een innovatieve besturing mogelijk maakt. Net als bij moderne smartphones en tablets hoeft het beeldscherm alleen maar aangeraakt te worden en met de zoomfunctie kunnen vensters vergroot worden. Met een vingerveeg (Drag & Drop) laten zich bijv. ook locomotieven snel en eenvoudig in de rijregelaar overnemen of magneetartikelen in het seinpaneel (layout).

Voor het eerst biedt Märklin met het Central Station 3 twee versies van het besturingsapparaat aan: het Central station 3 plus (art. 60216) en het Central Station 3 (art. 60226). Belangrijk: De bediening van de beide apparaten is identiek. De voor u liggende gebruiksaanwijzing geldt daarom voor beide versies. De beide versies van het CS3 onderscheiden zich in wezen door hun hardware uitrusting.

Central Station 3 plus (60216): deze versie maakt het inzetten van meerdere parallele Central Stations mogelijk. Daarnaast beschikt deze over een eigen S88 aansluiting en daarmee over een directe aansluitmogelijkheid voor de terugmeldmodules 60881 en 60882.

Central Station 3 (60226): deze versie is ideaal voor modelbanen die uitsluitend via een centrale bestuurd worden. S88 terugmeldmodules zijn hierbij via de Link 88 (60883) aan te sluiten.

Een overzicht van de aansluitmogelijkheden van de besturingseenheden vindt u op de pagina's 38 en 39.

Door uitsluitend de beproefde en geteste Märklin systeemcomponenten te gebruiken bent u zeker van een betrouwbaar bedrijf van dit complexe systeem. Bij het gebruik van producten van andere fabrikanten, vervalt elke fabrieksgarantie van Märklin. Voor schade, bij het gebruik van deze niet Märklin producten, is zodoende de gebruiker verantwoordelijk.

Houd u bij het aansluiten van de modelbaan aan de voorgestelde technieken en principes uit deze gebruiksaanwijzing. Het gebruik van andere schakelingen kan gemakkelijk tot beschadigingen van de elektronische componenten leiden. Laat u daarom niet verleiden door „dure“ experimenten.

Het Central Station is geen speelgoed. Zorg er voor dat dit apparaat ook door kinderen alleen als besturingsapparaat voor de modelbaan wordt gebruikt. We wensen u veel plezier bij het gebruik van het Central Station op uw modelbaan.

Uw Märklin Service Team

Veiligheidsaanwijzingen

- Alleen voor het gebruik in droge ruimtes.
- Gebruikte LED's voldoen aan de laserklasse 2 volgens NEN 60825 1.
- Dit apparaat kan door kinderen vanaf 8 jaar en personen met een beperkte fysieke, zintuiglijke of geestelijke vaardigheden of een gebrek aan ervaring en/of kennis gebruikt worden, als er toezicht op gehouden wordt of ze aangaande een juist gebruik van het apparaat onderwezen zijn en de daaruit resulterende gevaren begrepen hebben. Kinderen mogen niet met het apparaat spelen. Het

reinigen en gebruikerssonderhoud mag niet door kinderen zonder toezicht worden uitgevoerd.

- Stroomvoorziening: Alleen gebruiken met de netadapters Märklin 60 Watt (60061), Märklin 100 Watt (60101) of LGB 100 Watt (51095).
- Let op de aanwijzingen in de gebruiksaanwijzing van de gebruikte netadapter.
- Voor het reinigen van het apparaat gebruikt u een vochtige doek. Gebruik geen oplos- of reinigingsmiddel. Het apparaat moet tijdens het reinigen spanningsloos zijn.
- Gebruiksaanwijzing bewaren.

Technische aanwijzingen

- Het apparaat is een digitaal besturingsapparaat voor het gebruik met gangbare modelspoorbanen met Märklin Digital, Märklin Systems, Märklin MM of DCC.
- Voor het uitbreiden van het geheugen kan er een SD geheugenkaart van max. 32 GB ingestoken worden.
- Op de twee USB bussen kunnen muis, keyboard of een geheugenstick, naar keuze direct of via een USB Hub aangesloten worden.
- De USB-laadbus is voor de stroomvoorziening voor bijv. een tablet/WLAN router (belasting max 1 A) bedoelt.

Beperkingen van het Central Station 60226

Aangezien het Central Station niet voorzien is van de Märklin CAN bus kan ze in een master/slave bedrijf niet als slave ingezet worden. In plaats van de Märklin CAN ingangsbuss heeft deze een tweede Märklin apparaat aansluiting. Daarnaast kunnen terugmeldmodules alleen via de Link 88 (60883) aangesloten worden. De S88 aansluiting aan de onderzijde van het apparaat vervalt.

In gebruik nemen

Voor de eerste in gebruikname volstaat het de rails en de netadapter aan het Central Station aan te sluiten.

1. Hoofdspoor en evt. programmeerspoor op het Central Station aansluiten.
2. Central Station met de netadapter verbinden.
3. Netadapter met het gebruikelijk stroomnet verbinden. We adviseren het gebruik van een schakelbare verdeeldoos, waarop alle netadapters van uw modelbaan aangesloten worden.
4. Het Central Station start automatisch.
5. Bij de eerste start kunt u de taalinstelling uitvoeren en met behulp van een start-assistent u door het apparaat laten leiden. Er zijn meerdere assistenten in het apparaat geïntegreerd die u kennis laten maken met de mogelijkheden van het Central Station.

- Bedrijfshoogte niet boven 2.000 meter
- Het apparaat mag alleen d.m.v. een veilige laagspanningsvoeding (SELV) van stroom worden voorzien, overeenkomstig de vermelding op het typeplaatje.

Opmerking: Door lang op de STOP toets te drukken (ca 10 sec.) kunt u het uitschakelen van het Central Station afdwingen. Door nogmaals de STOP toets in te drukken start het Central Station weer op.

Aansluitingen

- | | |
|---|--|
|  | Netadapter |
|  | Hoofdspoor aansluiting (max. 5 A) |
|  | Programmeerrail aansluiting (max. 1,5A); aansluiting als bij het hoofdspoor. |
|  | Märklin CAN-bus ingang (6-polig; alleen bij 60216) |
|  | Märklin apparatenaansluiting (7-polig) voor booster (60175/60174), connect 6021, (60128) en Link S88 (60883) |
|  | Märklin CAN-bus uitgang (9-polig) |
|  | USB: muis, toetsenbord, geheugen, Hub, ... |
|  | USB: alleen voor het laden |
|  | LAN, directe verbinding naar een router |
|  | Line Out, aansluiting voor een actieve luidspreker |
|  | S88 Aansluiting aan de apparaat onderzijde voor decoder S88 60881/60882, (alleen bij 60216) |

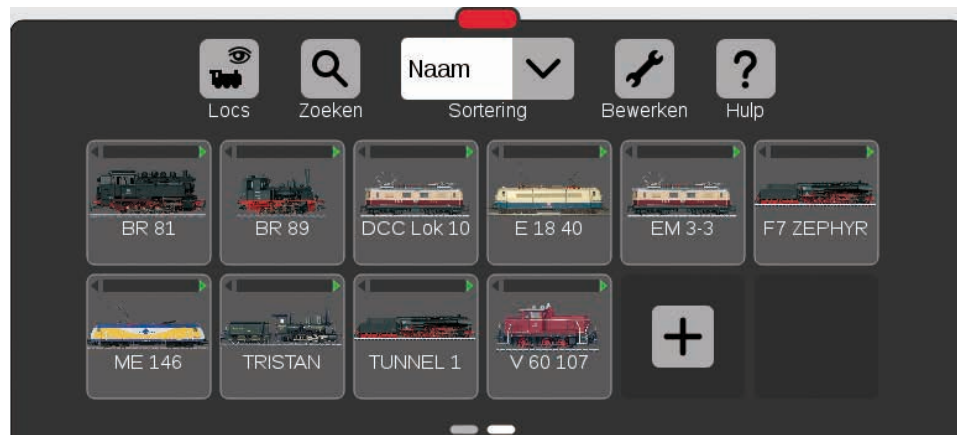
Rijden

Loclijst · Functies schakelen · Locs bewerken



Kiezen en rijden

Locs in de loclijst opnemen; Automatisch aanmelden van mfx locs

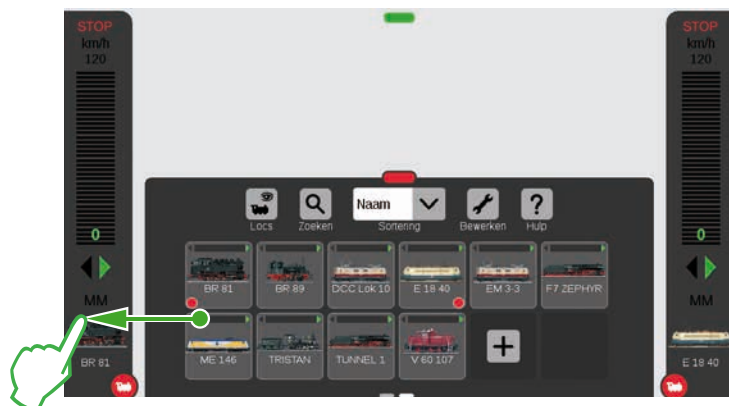


Voor het begin is het aan te raden als eerste alle locs die uitgerust zijn met een mfx decoder aan te melden. (zie snel beginnen op pag. 5). Dat is de eenvoudigste weg om de loclijst te vullen (afb. boven) en direct te starten.

Tip: Er kunnen meerdere mfx-locs gelijktijdig aangemeld worden. Het is echter aan te bevelen ze na elkaar toe te voegen. Ervaring leert dat dat sneller gaat.

Tip: Let er op dat de STOP toets niet actief is. In de stop modes is aanmelden niet mogelijk.

Locs in de rijregelaar slepen



In de loclijst accentueert een kleine rode stip de beide, in de rijregelaars, actieve locs.

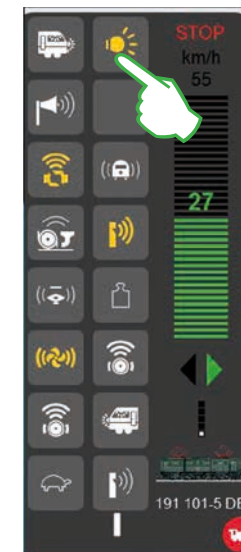
Om een loc uit te kiezen, sleept u deze uit de loclijst naar de linker (zoals hier in beeld) of naar de rechter beeldschermrand. Boven de automatisch getoonde rijregelaar laat u de vinger los van het display. In de rijregelaar worden nu de gekozen loc, het mfx-protocol, de groene rijrichtingspijl, de snelheidsbalk en geheel bovenaan het STOP bedieningselement weergegeven. Als de loc rijdt wordt dit ook in de loclijst met een groene balk in de bovenrand van het loc symbool getoond.

Functies tonen



Sleep de rode cirkel met de kleine witte loc in de richting van het midden van het beeldscherm. De loc functies worden zichtbaar, acht functies per kolom. Afhankelijk hoever u de lijst uittrekt, kunnen tot 32 functies in één keer worden getoond.

Functies schakelen



Door het aantikken van de functiesymbolen worden de functies geschakeld. In het linker beeld zijn bijv. het licht, het aan- afkoppelen, de fluit en de ventilator geactiveerd.

Tip: het aantikken van de rode cirkel toont de rijregelaar of verbergt deze.

Rijden met de rijregelaar



Tip op de rijregelaar, de groene balk wordt zichtbaar: de loc rijdt. Als alternatief veegt u over de balk of u draait aan de rode draaiknop, ook als de rijregelaar niet wordt getoond. Met de groene pijl – of door op de draaiknop te drukken – wisselt u de rijrichting.

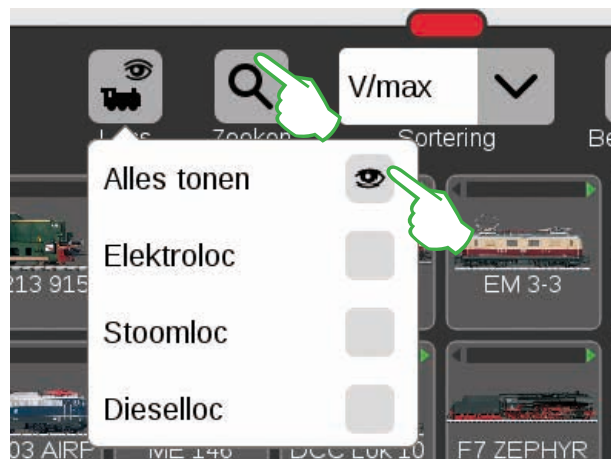
Noodstop / Stop



Als de snelheidsbalk in rood wordt getoond, is de stop modus geactiveerd. Om deze modus op te heffen drukt u op de STOP toets of tip op het STOP symbool aan de bovenkant van de rijregelaar.

Loclijst: Locs sorteren en zoeken

Toon de aangemelde locs afhankelijk van het aandrijftype



Om u een beter overzicht te geven laat de loclijst zich filteren aan de hand van het loc aandrijftype. Met het aantippen van het locsymbool op de bovenrand van de loclijst opent zich een klein menu. Aantippen van het locsymbool verbergt het keuzemenu weer.

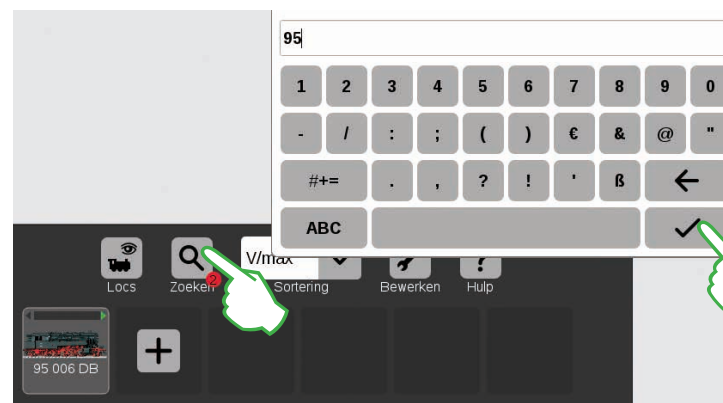


Belangrijk: om een bepaald type te tonen moet „Alles tonen“ gedeactiveerd zijn.

Het aantippen op bijv. „Stoomloc“ laat alle locomotieven met stoomtractie zien. De overigen zijn verborgen. De kleine rode stip laat zien dat het filter actief is.

Tip: Na een type wisseling (bijv. stoomloc/dieselloc) toont u met „Alles tonen“ snel de hele loclijst weer.

Bepaalde locs zoeken / live zoeken



Wilt u een bepaalde loc vinden? Tip dan op de loep met de tekst „Zoeken“ in de bovenrand van de loclijst en voer de naam of een deel van de naam in. Het CS3 voert direct na het invoeren van een teken een live-zoek opdracht uit. Belangrijk: om het zoeken te beëindigen, moet u het gehele zoekonderwerp weer wissen.

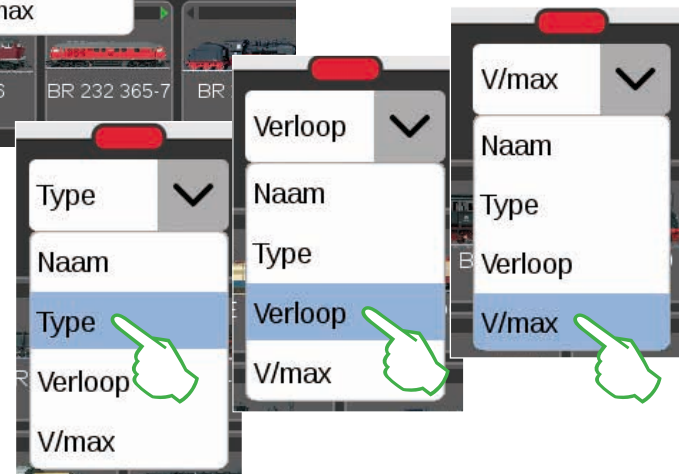
De kleine rode stip in de hoek van het loepsymbool toont aan dat de zoekfunctie actief is.

De verschillende sorteermogelijkheden



Nog meer overzicht krijgt u met behulp van het uitklap menu in de bovenrand van de loclijst. eenvoudig aantippen en het menu opent zich. U kunt op locnamen sorteren door op naam te tippen. De treinen worden dan alfabetisch gesorteerd (zie links).

Het tippen op „Type“ sorteert de loclijst op loctype in de volgorde stoom, diesel, elektro- loc en andere. Kiest u „Verloop“ dan worden de als laatst gebruikte loc als eerste weergegeven. „V/max“ sorteert de loclijst aan de hand van de onder „Snelheidsmeter“ ingestelde maximumsnelheid (zie pag. 11).

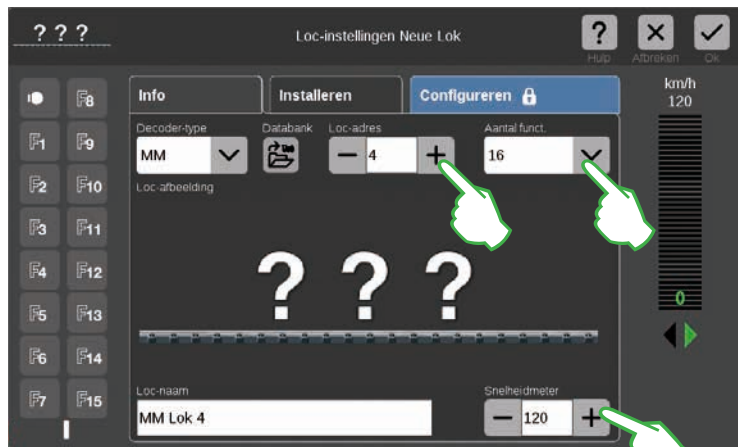


Loc handmatig toevoegen

Zo voegt u locs toe



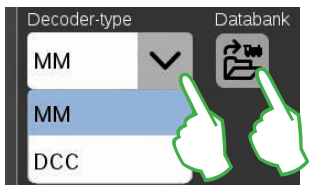
Locs zonder mfx decoder voegt u handmatig toe. Daarvoor tikt u op het grote plusteken aan het einde van de loclijst. Als alternatief kunt u ook op het sleutelsymbool („Bewerken“) in de loclijst tippen en kies dan in getoonde menu „Loc toevoegen“. De loc-instellingen worden getoond, het tabblad „Info“ is actief. Hier worden alle instellingen aangepast (afb. onder).



In het veld „Snelheidsmeter“ stel u de maximumsnelheid zoals die in de rijregelaar wordt weergegeven.

Door op het min- of plusteken te tippen stelt u het adres van de loc in. Belangrijk: als het adres in rood wordt getoond, is dit adres al in gebruik. Dan gewoon op „plus“ blijven tippen tot dat het nummer weer zwart wordt. Rechts daarvan bevindt zich het uitrolmenu „Aantal funct.“ waarin u het aantal beschikbare functies in kunt stellen.

Locs met MM-decoder toevoegen



Een locomotief met een MM-decoder laat zich zeer comfortabel toevoegen aan de loclijst m.b.v. de geïntegreerde locdatabank. Als eerste kiest u in de linkerbovenrand van het tabblad „Info“, in het veld „Decodertype“, de optie „MM“ (afb. boven en links). Dan tikt u direct daaroponder op het „Databank“ symbool. Een zoekmasker wordt geopend (afb. rechtsboven).

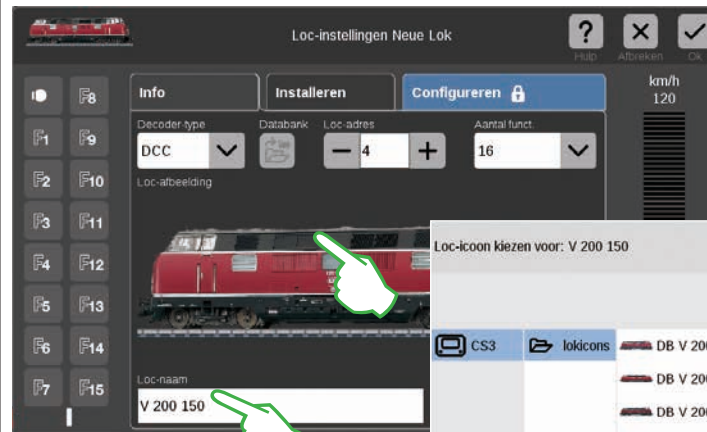
Met een vingertip op het loepsymbool wordt een toetsenbord geopend waarmee u het artikelnummer of een locnaam in kunt voeren. Het systeem begint direct met zoeken. Elk verder teken maakt de zoekopdracht nauwkeuriger. Aansluiten kiest u de gewenste loc en bevestigt dat met „Ok“.



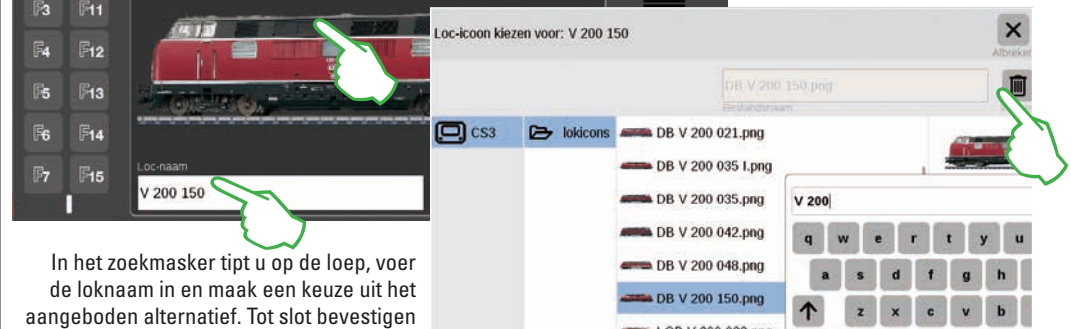
Tip: Zoek bij voorkeur op artikelnummer omdat dat eenduidig is.

Locs met DCC decoder toevoegen

Bij een locomotief met een DCC decoder voert u eerst, in het veld „Loc naam“ aan de onderste displayrand, het kenmerk van de loc in. Het CS3 zoekt dan automatisch naar een passende afbeelding en voegt deze toe (afb. onder). Het CS3 beschikt af fabriek over een grote hoeveelheid afbeeldingen.



Als het CS3 geen passende afbeelding toe kan voegen, helpt eventueel een blik in de afbeeldingdatabank: deze opent u door op de afbeelding in het midden van het display te tippen.



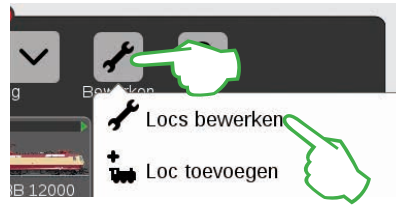
In het zoekmasker tikt u op de loep, voer de loknaam in en maak een keuze uit het aangeboden alternatief. Tot slot bevestigen met „Ok“.

Eigen loc afbeeldingen gebruiken

U kunt de loc afbeeldingsdatabank van het CS3 ook uitbreiden met eigen afbeeldingen. Dat kan op eenvoudige wijze via de webbrowser van het CS3. Details vindt u op pag. 35.

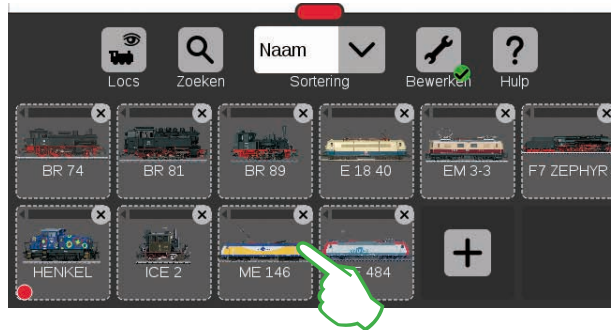
Loc instelling bewerken | Lockaart

Naar de modus bewerken



De modus „Bewerken“ activeert u door met de vinger op het sleutelsymbool te tippen en daarna op „Locs bewerken“ (afb. links). U herkent dit aan de groene stip met het vinkje in de rechter onderhoek van het sleutelsymbool (afb. onder): Alle locs verschijnen nu met een gestippelde rand en kunnen door op de „X“ te tippen worden gewist uit de loclijst.

Nu kunt u de instellingen van de locs bewerken: tip op de gewenste loc (afb. rechts) en het loc-instelmenu wordt geopend (afb. onder).



Tabblad „Info“: basisgegevenswijzigen



U bevindt zich nu in het geopende tabblad „Info“ van de loc instellingen. Ook bij mfx loc kunt u hier indien gewenst de naam en de op de regelaar weer te geven maximumsnelheid wijzigen.

Adres van de loc decoder uitlezen



Aan de bovenrand van het „Info“ tabblad van de loc instelling ziet u bij MM en DCC locs de optie „Uitlezen“: als u daarop tipt, neem het CS3 het in de decoder ingestelde adres over.

Tip: een nieuwe loc moet eerst toegevoegd worden (zie pag. 11).

Tabblad „Installeren“: belangrijke instellingen en functies wijzigen

U komt in de loc instellingen nadat u eerst in de loclijst de modus bewerken heeft geactiveerd en de te bewerken loc heeft gekozen (zie „Naar de modus bewerken“ links op deze pagina). Tip aansluitend op het tabblad „Installeren“.

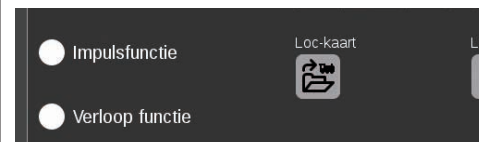


Belangrijk: de gewijzigde gegevens worden direct in de locdecoder opgeslagen. MM- en DCC-locs moeten voor het bewerken op het programmeerspoor staan.

Specialiteit lockaart: Locgegevens uitlezen en opslaan

U kunt locs uit beschikbare lockaarten in de loclijst overnemen of een lockaart opnieuw beschrijven.

Lezen: steek de lockaart zoals afgebeeld in de kaartlezer. De gegevens worden overgenomen in de loclijst en u kunt direct met de loc rijden. Belangrijk: let er op dat de chip op de kaart naar beneden wijst.



Schrijven: Steek de lockaart zoals afgebeeld in de kaartlezer. Tip op het tabblad „Installeren“ in de loc instelling op het symbool „Loc-kaart“: het CS3 schrijft de gegevens naar de lockaart.

Configureren | CV waarden wijzigen

Functies installeren

Om aan de loc een functie toe te wijzen tikt u op een functieveld aan de linkerkant, bijv. „F4“. Nu verschijnt het „F4“ symbool in het midden van het venster. Door daarop te tippen opent zich een invoermasker (kleine afb. links).

Opgedeeld door de drie tabbladen „Licht“, „Geluid“ en „Mechaniek“ zijn hier talrijke verschillende functiesymbolen beschikbaar. In dit voorbeeld tippen we op het tabblad „Mechaniek“ en kiezen het optrek/afremsymbool. Nu vervangt het CS3 het „F4“ tekstsymbool door het nieuw gekozen icoon van de gekozen actie (afb. rechts).

Functietype kiezen en testen

Daarnaast kunt u vastleggen op welke wijze de gekozen actie geschakeld moet worden: Wilt u de actie aan- en uit kunnen schakelen, kies dan „Schakelfunctie“ (afb. rechts). „Impulsfunctie“ activeert de opdracht een kort moment. Met de optie „Verloop functie“ (afb. links) heeft u toegang tot zelf gedefinieerde functieverlopen (zie hoofdstuk „Gebeurtenissen“ op pag. 27). Om de nieuwe geïnstalleerde functie te testen, tikt u op het veld onder de tekst „Test“ (afb. rechtsboven).

Spelwereld modus

Bij locomotieven met een mfx+ decoder kunt u de gewenste spelwereld modus via het afrolmenu „Speelmodus“ instellen. Vooringesteld is de modus „zonder verbruik“ (cabine, zonder de simulatie van het hulpstoffenverbruik). Als alternatief zijn de opties „met verbruik“ (cabine, met simulatie van het hulpstoffenverbruik) en „BW tanken“ (simulatie van het hulpstoffenverbruik en het bijtanken op een loc verzorgingsplaats d.m.v. terugmeldcontacten).

Belangrijk: de cabine wordt getoond als u de rijregelaar geheel uitschuift tot aan de tegenoverliggende zijde.

Zo bewerkt u afzonderlijke CV waarden

Na het activeren van de modus bewerken en het kiezen van de te bewerken loc (zie hoofdstuk „Installeren“ op pag. 12) tikt u op het tabblad „Configureren“. Bij een loc met DCC decoder verschijnt het volgende beeld; bij een MM decoder ziet het tabblad er net zo uit. **Tip:** Het blauwe gebied is alleen voor specialisten bedoeld. Verander alleen dan iets als u weet wat u doet.

Met de optie POM (Programming on the Main) zijn de daarvoor geschikte DCC decoders ook op het hoofdspoor te programmeren.

Met „CV toevoegen“ voegt u verdere CV regels toe.

De inhoud van een geladen instelbestand in de locdecoder opslaan.

In de afzonderlijke CV regels kunt u de naam en de waarden van de CV's wijzigen. U krijgt toegang tot de invoervelden door op het desbetreffende veld te tippen.

CV-sjabloon laden en opslaan

Om een aanwezige CV-sjabloon te laden of een nieuwe CV-sjabloon op te slaan, tikt u in het tabblad „Configureren“ op de beide symbolen „Opslaan“ en „Laden“. Dan wordt een bestandsoverzicht getoond resp. voor het opslaan een bestandsnaam voorgesteld.

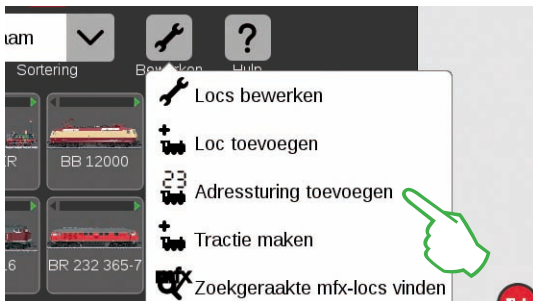
mfX-loc configureren



Zodra u in de loc-instellingen het tabblad „Configureren“ opent, worden alle details van de loc-instelling geladen.

Belangrijk: Het blauwe gebied is alleen voor specialisten bedoeld. Verander alleen dan iets als u weet wat u doet. Bij het normale bedrijf hoeft u op deze plaats geen instellingen aan te passen.

Loc met adresbesturing laten rijden



Om een loc direct met zijn adres te besturen tikt u in de loclijst op het sleutelsymbool (Bewerken) en op het zich uitrollende menu kiest u „Adressturing toevoegen“ (afb. links)

Op het numerieke toetsenbord voert u het adres van de loc in en kiest het protocol van de gebruikte decoder. In de rijregelaar wordt automatisch het adres overgenomen (in het voorbeeld rechts het adres 25) nu kunt u direct met de loc rijden.

Adres en protocol van een dergelijke adresbestuurde loc kunt u op elk moment wijzigen: tip gewoon op de adres weergave, het toetsenbord verschijnt dan opnieuw (afb. rechts).

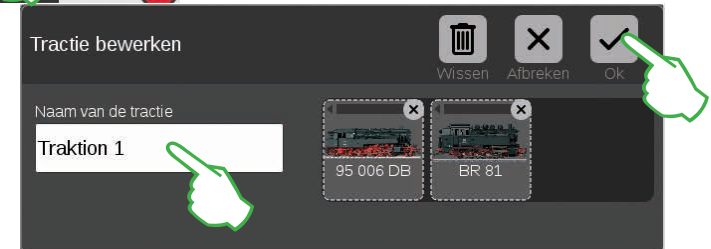


Loc's in een tractie samenvoegen



Een dubbel- of meervoudige tractie maakt u met het menupunt „Tractie maken“ (afb. links). Het afrolmenu opent u door het aantikken van het sleutelsymbool in de loclijst („Bewerken“). In het daarna getoonde invoermasker kunt u de nieuwe tractie een naam geven.

Om de tractie te maken sleept u de gewenste locs uit de loclijst in het invoermasker (middelste afb. rechts). Bevestigen door op „Ok“ te tippen en de nieuwe tractie verschijnt in de loclijst (afb. rechts).



Zoekgeraakte mfx-loc's vinden



In zeldzame gevallen kan het voorkomen dat een mfx loc niet meer in de loclijst weergegeven wordt. Dan is deze optie behulpzaam. Alle beschikbare gegevens worden gecontroleerd en het systeem wordt onderzocht op missende mfx locs.

De functie start u in de loclijst met de knop „Bewerken“ en aansluitend de optie „Zoekgeraakte mfx-locs vinden“.

Artikelenlijst bewerken

Magneetartikelen invoeren · sorteren · schakelen



Magneetartikel toevoegen

Vorbereiden

In de uitleveringstoestand is de Märklin startset in het Central Station 3 afgebeeld – met enkele magneet-artikelen in de artikellijst en een eenvoudig seinpaneel. Heeft u het seinpaneel en de artikelen niet nodig, dan dient u die in elk geval te wissen. Daarnaast kunt u dan tevens een nieuwe plaat met zelfgekozen naam invoeren.

Aanwezige magneetartikelen wissen



Om een artikel uit het CS3 te verwijderen tikt u eerst in de symboolbalk van de artikellijst op het sleutelsymbool „Bewerken“ en kiest daar „Artikellijst bewerken“. Het bewuste artikel wist u door op het „X“ in de rechterbovenhoek te tippen (afb. links).

Invoeren van een nieuwe plaat met individuele naam



De plaat is de basis voor uw seinpaneel. Om een nieuwe plaat toe te voegen tikt u eerst rechtsboven op het sleutelsymbool („Bewerken“) en kiest aansluitend „Seinpaneel/Areaal“. In de nu getoonde symboolbalk tikt u op „Seinpaneel/Areaal“ en in het afrolmenu op „Plaat toevoegen“ (afb. links). Verdere details voor invoeren van een plaat vindt u op pag. 21.

Wissel toevoegen

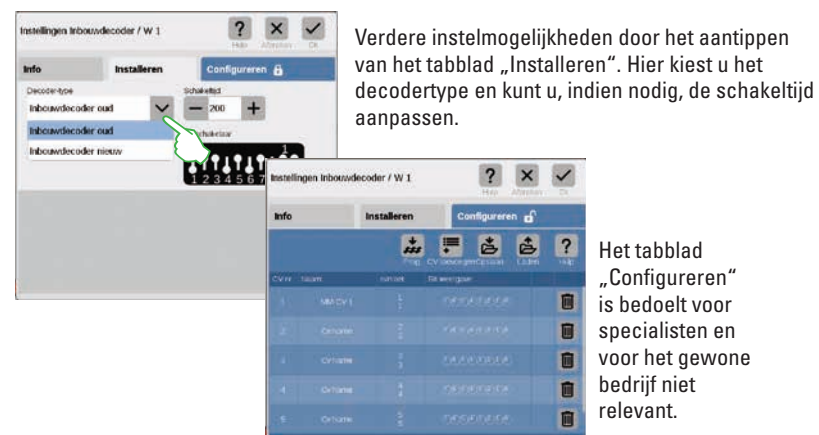


Om een wissel in te voeren, tikt u op het sleutelsymbool en opent daarmee het afrolmenu. Daar kiest u „Artikel toevoegen“.

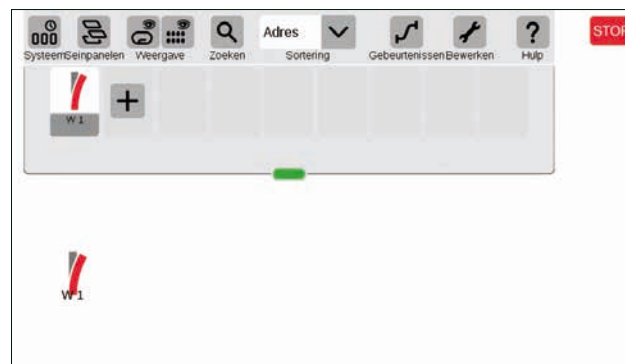


Een volgend afrolmenu wordt getoond. Daar kiest u „Wissels“.

In het nu getoonde invoermasker kunnen alle details van het nieuwe wissel ingesteld worden.

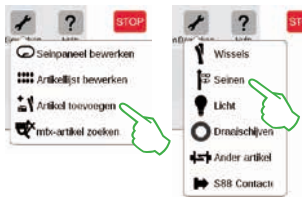


Zodra u het met „Ok“ bevestigt, wordt het wissel in de artikellijst overgenomen. Gelijktijdig verschijnt het wissel al op de plaat (afb. onder).



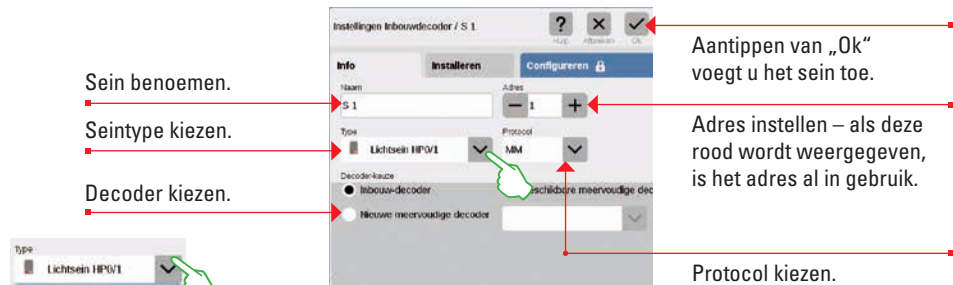
Belangrijk: Elk nieuw toegevoegd artikel plaatst het CS3 automatisch op de desbetreffende plaat die op dat moment actief is. Let er daarom op welke plaat er in de voorgrond afgebeeld wordt.

Sein toevoegen



Voor het toevoegen van een seinartikel tikt u in de artikelbalk op het sleutelsymbool en kies in het daarop volgende afrolmenu „Artikel toevoegen“ (afb. links). Aansluitend tikt u op „Seinen“ (afb. rechts) en opent daarmee de instellingen (afb. onder).

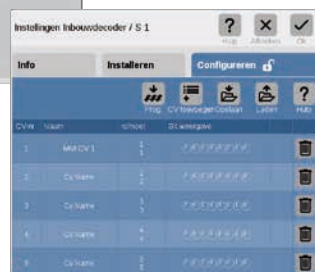
Hier kunt u de details van het nieuwe sein instellen.



Het seintype legt u vast d.m.v. een afrolmenu wat u met het aantippen opent. Daarin staan de verschillende varianten om uit te kiezen al gereed.

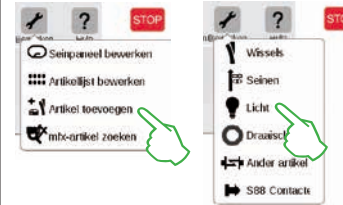


Op het tabblad „Installeren“ kunt u verdere instellingen instellen. Hier kiest u het decodertype en kunt u ook de schakeltijd aanpassen.

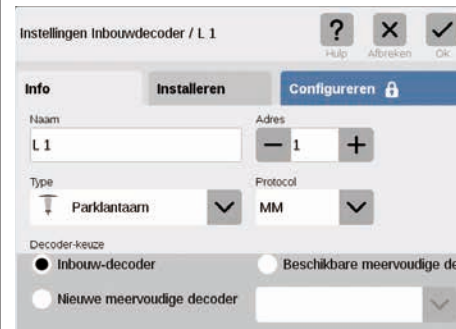


Het tabblad „Configureren“ is bedoeld voor specialisten en voor het gewone bedrijf niet relevant.

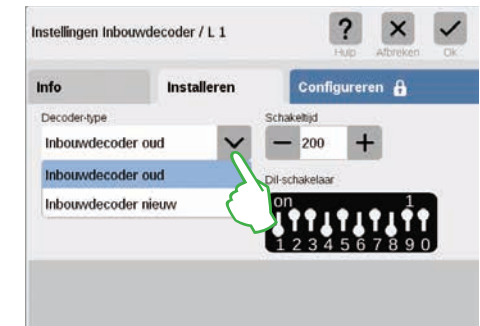
Licht toevoegen



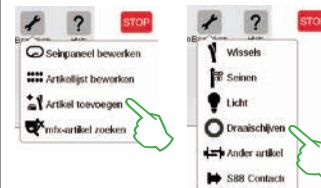
Een nieuw lichtartikel is snel ingevoerd: met een vingertip op het sleutelsymbool van de artikellijst („Bewerken“) opent zich een afrolmenu, waarin men „Artikel toevoegen“ kiest. In het volgende afrolmenu tikt men op „Licht“ (afb. links).



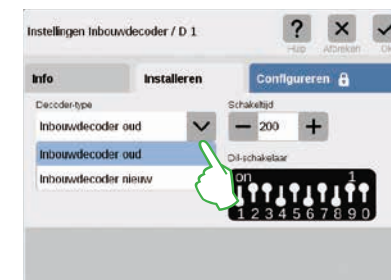
Nu kunnen alle instellingen (naam, adres, type, protocol, decoder resp. decodertype en schakeltijd) bewerkt worden: in de tabbladen „Info“ (afb. links) en „Installeren“ (afb. onder).



Draaischijven toevoegen



Ook een draaischijf staat in een handomdraai in de artikelenlijst: met het aantippen van het sleutelsymbool in de artikelenlijst („Bewerken“) opent zich een afrolmenu waarin u „Artikel toevoegen“ kiest (afb. links). In het volgende menu tikt u op „Draaischijven“.

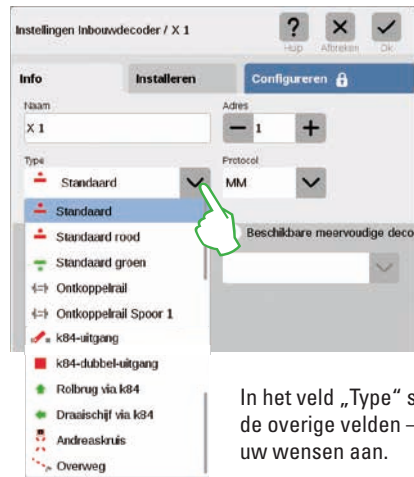


Nu heeft u toegang op alle instellingen in het tabblad „Info“ (naam, adres, type, protocol en decoder; afb. links) en „Installeren“ (decoder type en schakeltijd; afb. rechts).

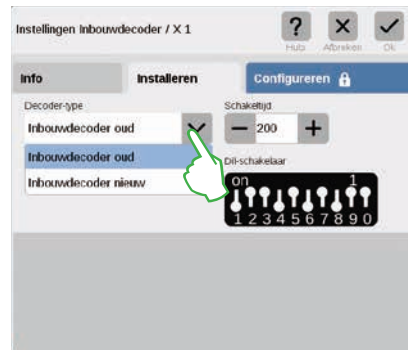
Ander artikel toevoegen



Verschillende artikelen laten zich via deze optie toevoegen: Op het sleutelsymbool in de artikellijst tippen en in het afrolmenu „Artikel toevoegen“ (afb. links) en aansluitend „Ander artikel“ kiezen.



In het veld „Type“ stelt u het juiste artikeltype in (afb. links) en past de overige velden – in de tabbladen „Info“ en „Installeren“ – aan uw wensen aan.

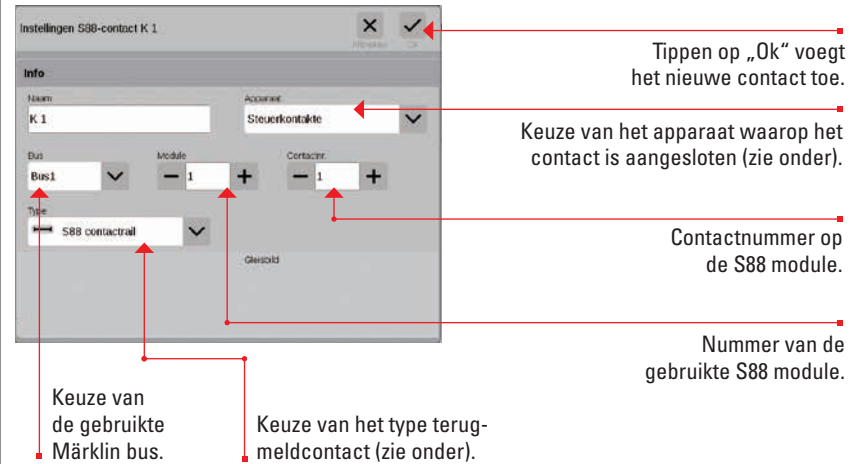


S88-contacten toevoegen



S88-contacten breiden de besturingsmogelijkheden enorm uit. Om deze aan de artikelenlijst toe te voegen, tikt u op het sleutelsymbool van de artikelenlijst („Bewerken“) en in het afrolmenu op „Artikel toevoegen“ (afb. links). In het volgende menu kiest u „S88 Contact“.

Nu bent u in het instellingsmenu. Hier stelt u de details van het nieuwe S88 contact in.



Tippen op „Ok“ voegt het nieuwe contact toe.

Keuze van het apparaat waarop het contact is aangesloten (zie onder).

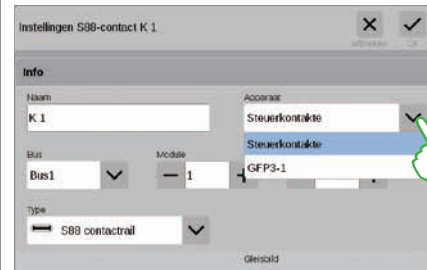
Contactnummer op de S88 module.

Nummer van de gebruikte S88 module.

Keuze van de gebruikte Märklin bus.

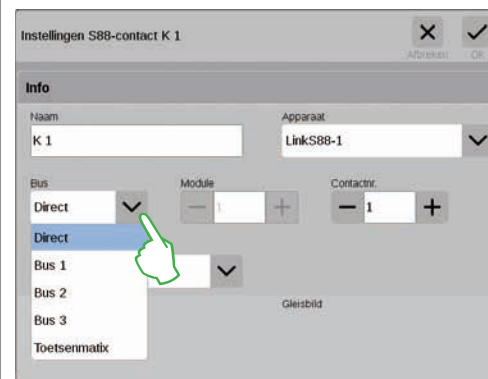
Keuze van het type terugmeldcontact (zie onder).

Aansluittraject van het terugmeldcontact:



In het afrolmenu „Apparaat“ stelt u het apparaat in waar u de terugmeldmodule op aan heeft gesloten. Bij de CS3 plus vindt u hier de optie „GFP3-1“, waarmee de aansluiting aan de onderzijde van het CS3 wordt bedoeld (afb. links). Bij het CS3 (60226) worden de terugmeldcontacten via de Link S88 aangesloten (zie pag. 19).

Bus- en module invoer bij het gebruik van de Link S88:

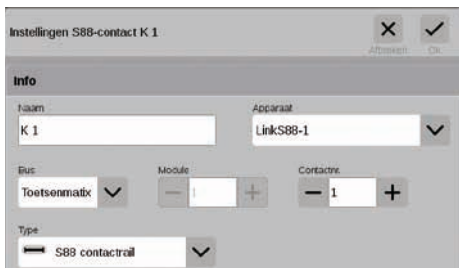


Bij het gebruik van de Link S88 kunt u de terugmeldcontacten op de volgende wijze aansluiten:

- direct aan de Link S88
- op andere S88 modules die op de Link S88 zijn aangesloten (via bus 1, bus 2 of bus 3)
- via een toetsenmatrix (zie pag. 19).

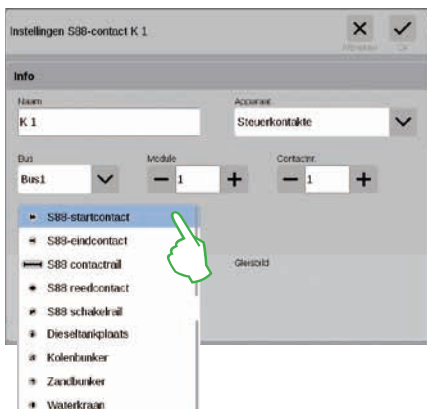
Per contact kiest u de aansluitwijze (bus) en voert het nummer van de S88 module (1-32) en het nummer van het schakelcontact op de module in. Bij de aansluitwijze „Direct“ is het voldoende om het nummer van het schakelcontact op de Link S88 in te voeren.

Toetsenmatrix:



U kunt de L88 gebruiken voor een toetsenmatrix, bijv. voor een extern seinpaneel. Tot 64 toetsen (32 magneetartikelen of 64 rijwegen) worden ondersteund. De bijbehorende schakelpunten voert u in het veld „Contactnr.“ in.

Type van de S88 terugmeldcontacten kiezen:

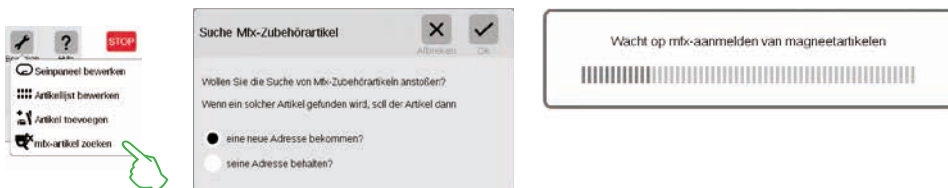


In het afrolmenu „Type“ kiest u het type van het gebruikte terugmeldcontact: contactrail, reedcontact of schakelrail.

Voor de mfx+ speelwereld staan nog meer contact types tot uw beschikking, zoals dieseltankplaats, kolenbunker, zandbunker en waterkraan.

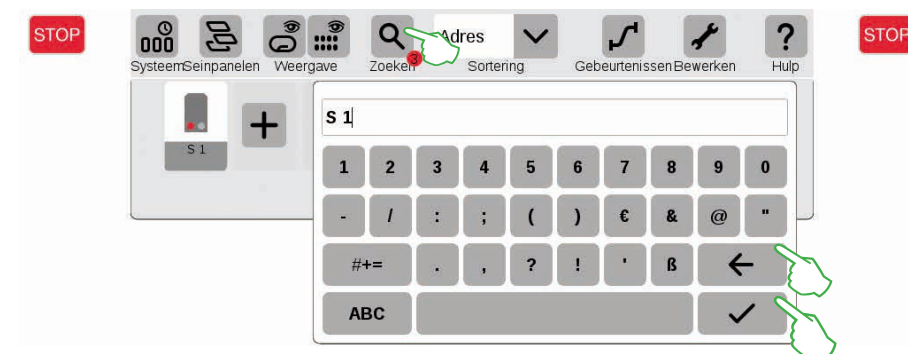
mfx-artikel zoeken

In zeldzame gevallen kan het voorkomen dat een ingevoerd artikel niet meer in de artikellijst weergegeven wordt. Deze functie dient er voor om deze weer te vinden.



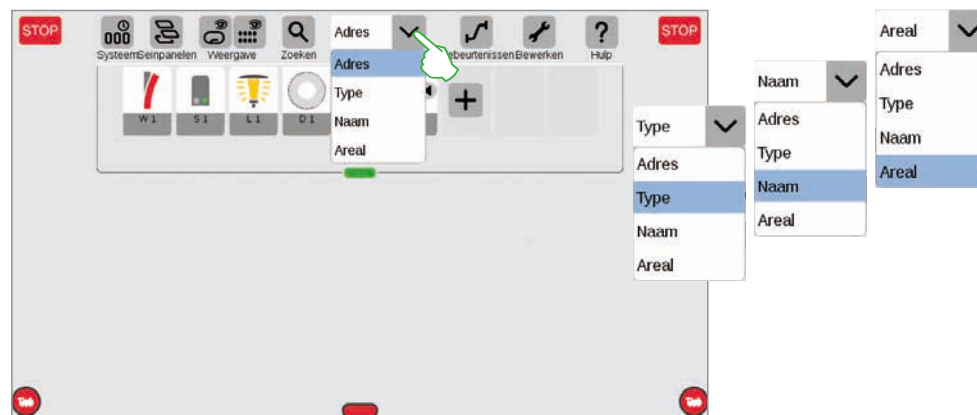
De functie start u door op het sleutelsymbool van de artikellijst („Bewerken“) en in het afrolmenu op „mfx-artikel zoeken“ te tippen (afb. links). Daarna vraagt het CS3 of het gevonden artikel zijn adres moet behouden of dat het een nieuw adres moet krijgen (afb. midden). Bevestig uw keuze met „Ok“. Nu informeert het CS3 u met verschillende meldingen over het verloop van de actie (afb. rechts).

Magneetartikelen zoeken / live zoeken



Met de zoekfunctie zoekt u gericht naar een naam of een deel van een naam van enkel of meerdere magneetartikelen. Tip op het loepsymbool („Zoeken“) en voer op het getoonde toetsenbord de zoekterm in. Het CS3 zoekt direct na het invoeren van een teken. Een kleine rode stip geeft aan dat het zoeken actief is en het getal in de stip geeft het aantal ingevoerde tekens weer. De zoekmodus beëindigd u door het wissen van de tekens met de backspace toets. Tip op het bevestigingsvinkje om het toetsenbord te verbergen.

Magneetartikelen sorteren



Met het afrolmenu aan de bovenste rand van de artikelenlijst sorteert u de magneetartikelen naar verschillende criteria: volgens het gegeven adres, de artikelbeschrijving („Naam“), het artikeltype of het toebehoren aan een areaal.

Seinpaneel bewerken

Railartikelen positioneren · draaien · verbinden



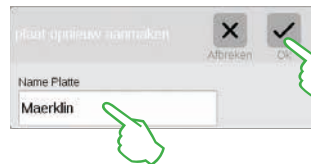
Seinpaneel opbouwen

In dit hoofdstuk leert u alle noodzakelijke stappen, die voor het opbouwen van een seinpaneel in het Central Station 3 nodig zijn. Als voorbeeld dient het eenvoudige seinpaneel van de Märklin startset (zie pag. 24) dat we op de volgende pagina's stap voor stap opbouwen.

Plaat toevoegen

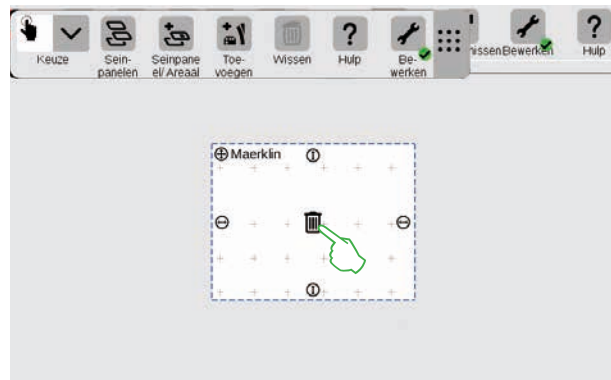


Met een plaat maakt u de basis aan van het seinpaneel. Activeer eerst de bewerkingsmodus door rechtsboven op het sleutelsymbool („Bewerken“) te tippen en aansluitend „Seinpaneel bewerken“ te kiezen. In de nu getoonde symboolbalk tikt u op „Seinpaneel/Areal“ en in het afrolmenu op „Plaat toevoegen“ **Tip:** De symboolbalk kunt u verschuiven als u het symbool met de negen punten aan de rechterzijde met de vinger naar de gewenste positie sleept.



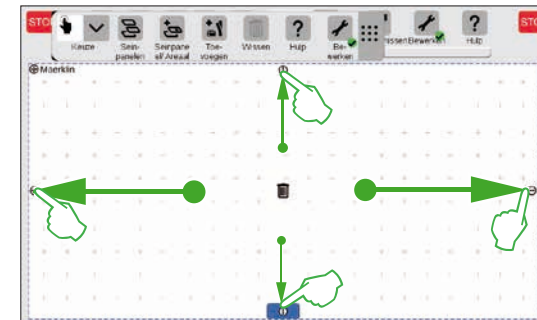
In het getoonde dialogveld geeft u de nieuwe plaat een naam en bevestigt dat met „Ok“. **Belangrijk:** Kies de naam doelbewust, de naam van de plaat kan later niet gewijzigd worden.

Plaat wissen



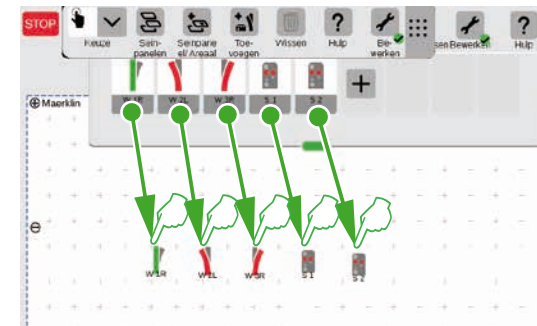
En nu is de nieuwe plaat al aangemaakt, in dit voorbeeld met de naam „Maerklin“. Dan kunnen we met een vingertip op het vuilnisemmersymbool in het midden van de plaat deze plaat weer wissen, tenminste zolang deze leeg is en de bewerkingsmodus nog actief is. Dit herkend u aan twee merktekens: de lichtgrijze plustekens (hulpraster) op de ondergrond van de plaat en aan de hand van de groene punt met het vinkje aan de voet van het sleutelsymbool.

Grootte van de plaat veranderen



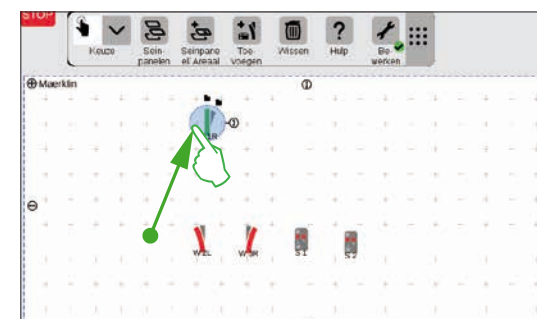
Met behulp van de kleine zwarte cirkels, die aan elke zijde van de plaat te zien zijn, kan de plaat vergroot of verkleint worden. Om de plaat tot de grote van het display uit te trekken, tikt u één van de cirkels en houdt de vinger op het display en verschuift de vinger naar de rand van het beeldscherm. Herhaal dit voor de andere drie zijden. Klaar! Nu heeft u voldoende ruimte om het op de volgende pagina's beschreven, eenvoudige seinpaneel (zie pag. 24) op te bouwen.

Magneetartikel uit de artikellijst op de plaat slepen



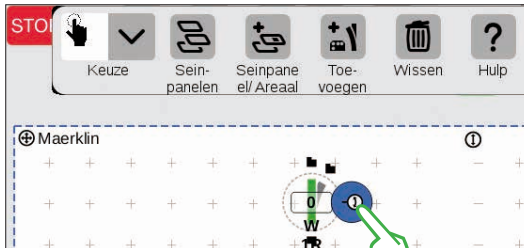
Sleep nu de benodigde magneetartikelen uit de artikellijst op de aangemaakte plaat: De wissel W1R, W2L en W3R alsmede de seinen S1 en S2. Daarvoor raakt u met de vinger het symbool aan en sleept het naar het midden van het display en laat het los. **Belangrijk:** de seinpaneel-bewerkingsmodus moet voor deze stappen verder geactiveerd blijven.

Magneetartikel op de plaat verschuiven

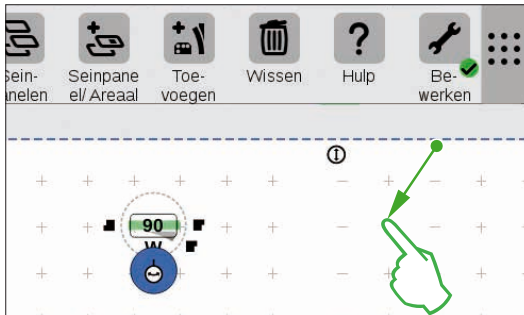


In het geplande seinpaneel (zie pag 24) heeft het wissel W1R een plaats in het linkerboven gedeelte van de plaat. Sleep daarom het wissel naar dit gebied door het wisselsymbool aan te raken en met de vinger op het display naar boven te slepen. De lichtblauwe kring om de wissel toont aan dat u dit wissel door aan te tippen uitgekozen heeft.

Magneetartikel draaien: De draaimodus

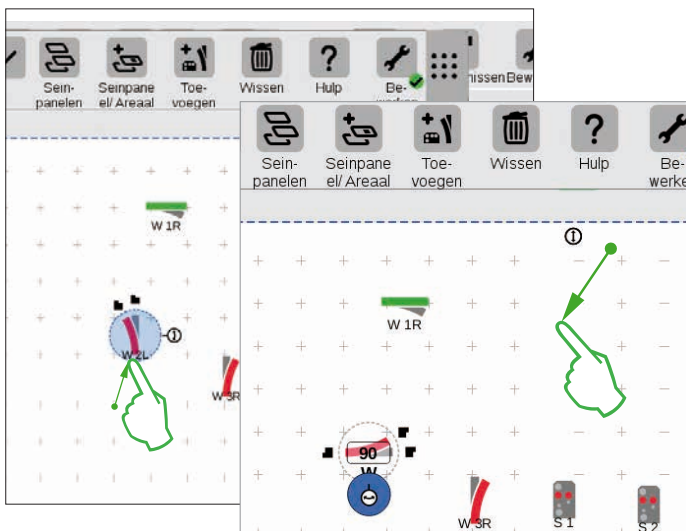


Voor het geplande seinpaneel hebben we het wissel in een horizontale stand nodig. Daarvoor draaien we hem 90 graden: als eerste selecteren we het wissel door hem kort aan te tippen. U ziet weer de lichtblauwe cirkel om het wissel heen. Dan tikt u nog eens, maar laat uw vinger op het scherm. De dubbelpijl aan de rand van de wissel wordt nu blauw omrand weergegeven (afb. links).



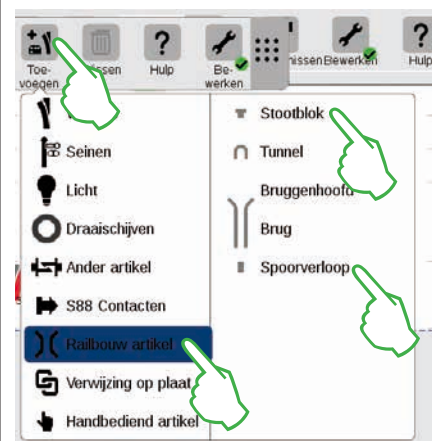
Het wissel bevindt zich nu in de draaimodus. U kunt nu met de vinger op het display heen en weer vegen – zodra u echter uw vinger van het scherm neemt, beëindigt de draaimodus. Het wissel draait zich volgens, uw vinger bewegingen, parallel daaraan wordt op het wisselsymbool de actuele hoek getoond. Stop bij 90 graden.

Tip: hoe verder van de wissel u de vinger over het beeldscherm beweegt, des te langzamer volgt het draaien: de draaihoek laat zich zo gemakkelijker instellen.



Om in de richting van het bedoelde seinpaneel te komen moet de wissel „W 2L“ in het gedeelte links onder van de plaat komen. Daarvoor gebruiken we dezelfde stappen als bovenstaand beschreven: sleep de wissel in het deel links onder (afb. links), activeer de draaimodus en draai het wissel in horizontale richting, overeenkomstig de getoonde hoek van 90 graden (afb. rechts).

Toevoegen van railbouwartikelen

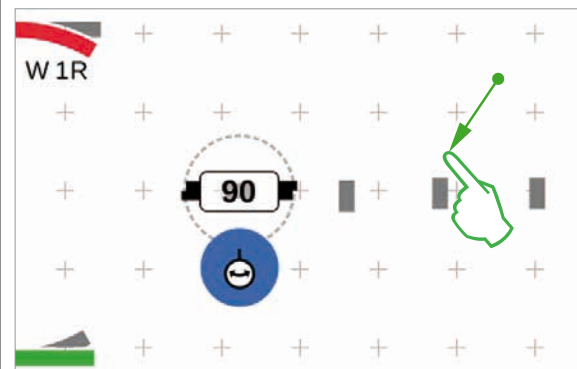


Om een optisch gelijkend seinpaneel te maken hebben we de railbouwartikelen nodig. Dit zijn tekenelementen zonder verdere functies. Met de knop „Toevoegen“ in de symbolbalk opent u een afrolmenu waarin u „Railbouw artikel“ kiest. In het volgende menu tikt u 4 keer op „Spoorverloop“ en 1 keer op „Stootblok“, aangezien ook een opstelspoor in het railplan voorkomt. Om het menu te sluiten tikt u nogmaals op „Toevoegen“ of op een plek buiten de menu's.

Tip: Volgens hetzelfde principe voegt u ook andere railbouwartikelen zoals tunnel, bruggenhoofd en brug toe (afb. links). Ook alle andere artikelen van wissels tot S88 contacten laten zich op deze manier toevoegen en gelijktijdig in de artikellijst invoeren.

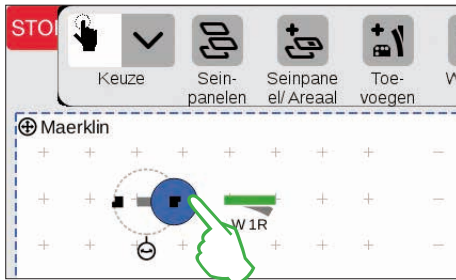


De spoorverloop artikelen en het stootblok worden door het toevoegen automatisch op de actieve plaat geplaatst, in dit geval op de „Maerklin“.

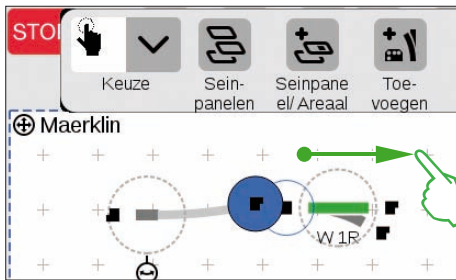


De toegevoegde artikelen verschijnen steeds in de vastgelegde richting. Aangezien we voor de volgende stap een horizontaal spoorverloop nodig hebben moeten we deze eerst in horizontale richting draaien (draaimodus zie pag. 22).

Artikelen verbinden: de verbindingmodus

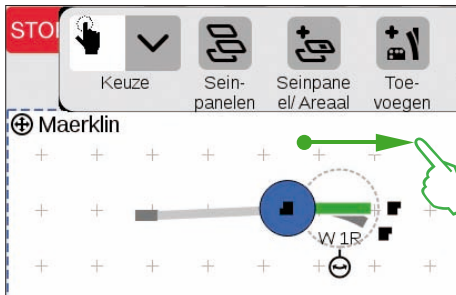


Schuif nu het horizontale spoorverloopartikel links naast het wissel „W 1R“. Aan de rand van het spoorverloopartikel ziet u links en rechts twee zwarte symbolen. Dit zijn aankoppelpunten waarmee twee artikelen met elkaar verbonden worden. Nu tikt u op het rechter symbool dat daardoor blauw gemarkeerd wordt: u heeft de **verbindingmodule** geactiveerd (afb. links).



Trek het blauw gemarkeerde verbindingssymbool in de richting van het wissel (afb. links).

Tip: u kunt de schuifbeweging met de vinger op elke plaats op het display uitvoeren. Zo heeft u goed zicht op het te verbinden artikel

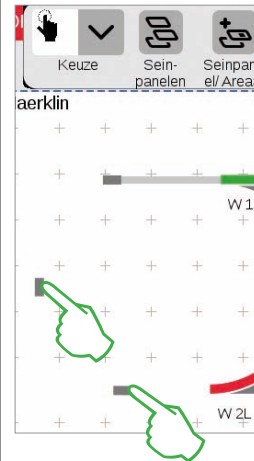


Zodra de beide aankoppelpunten elkaar overlappen, haalt u de vinger van het display. Het Central Station 3 maakt automatisch een railverbinding tussen de beide verbindingpunten (afb. links).

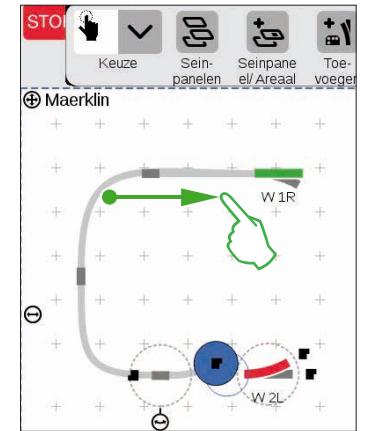


Tipt u naast het wissel en spoorverloopartikel op de plaat, dan worden alle markeringen verwijderd. U ziet nu alleen het artikel als railverbinding. (afb. links). Hartelijk gefeliciteerd, u heeft uw eerste artikelenpaar met elkaar verbonden!

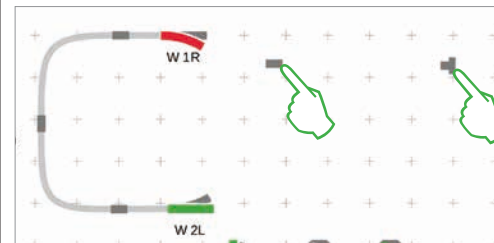
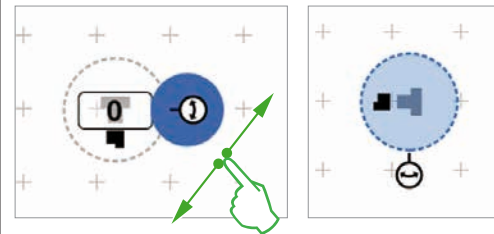
Tip: als alternatief kunt u de artikelen verbinden door ze dicht bij elkaar te plaatsen.



Nu heeft u tevens de mogelijkheid het verbinden verder te oefenen: maak een verbinding met de wissel „W 2L“ die u op de vorige pagina reeds plaatste. Daarvoor plaatst u twee al toegevoegde railverloopartikelen zoals afgebeeld (afb. links). De ene moet 90 graden gedraaid worden (zie „draaimodus“ op pag. 22). Aansluitend verbindt u de artikelen door telkens eerst een aankoppelpunt in de verbindingmodus te schakelen (afb. rechts) en dan de verbinding te maken (zie „verbindingmodus“ aan het begin van deze pagina).

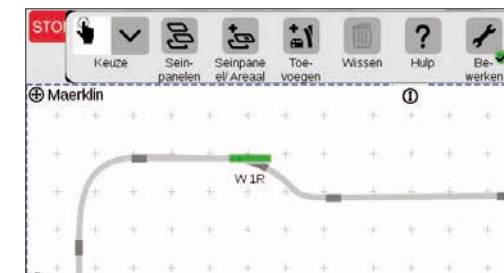
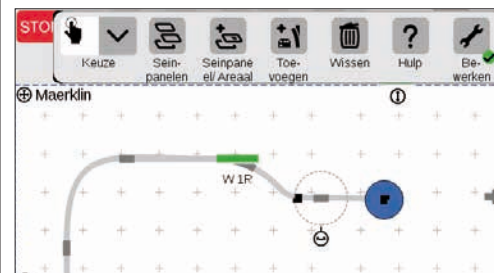


Wissel en stootblok verbinden

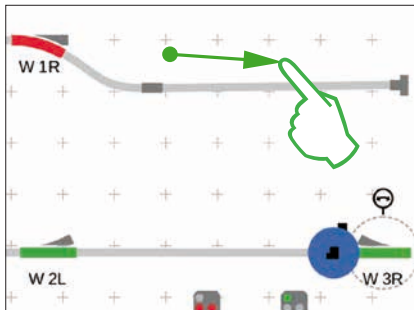
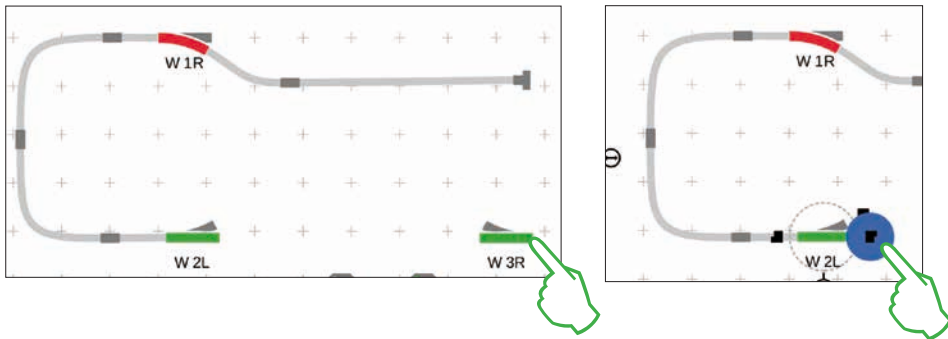


Nu wordt het opstelspoor verbonden met het bovenste wissel. Daarvoor draait u eerst het stootblok en een railverloopartikel onder een hoek van 90 graden (afb. links; zie „draaimodus“ op pag. 22).

Nu worden de beide spoorverloopartikelen geplaatst zoals onderstaand afgebeeld. Daarna wordt het wissel met het spoorverloopartikel verbonden (zie „verbindingmodus“ aan het begin van deze pagina). Aansluitend maakt u de verbinding tussen het spoorverloopartikel en het stootblok (afb. onder).

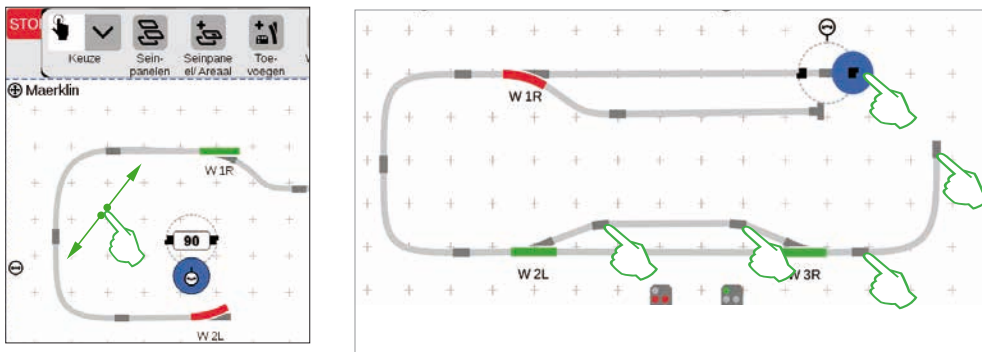


Seinpaneel volmaken



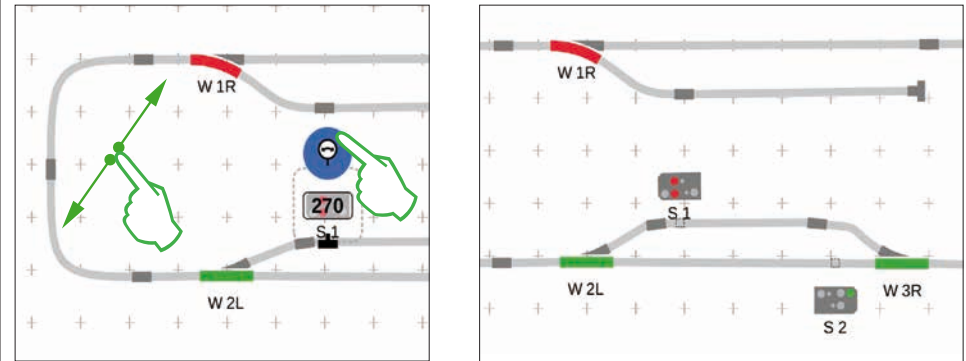
De helft van het seinpaneel is nu gereed. Nu volgt het station en de rest van het ovaal: We schuiven het wissel „W 3R“ naar rechtsonder op de plaat en draaien het horizontaal (afb. linksboven), activeren de verbindingsmodus aan het wissel „W 2L“ (afb. rechtsboven) en verbinden deze met de rechter wissel (afb. links).

Nu wordt in het station nog een tweede spoor gemaakt en het ovaal gesloten. Daarvoor voegen we eerst vijf spoorverloopartikelen toe, plaatsen en draaien ze indien nodig in de juiste richting (afb. linksonder). Aansluitend worden de wissels en de spoorverloopartikelen met elkaar verbonden.



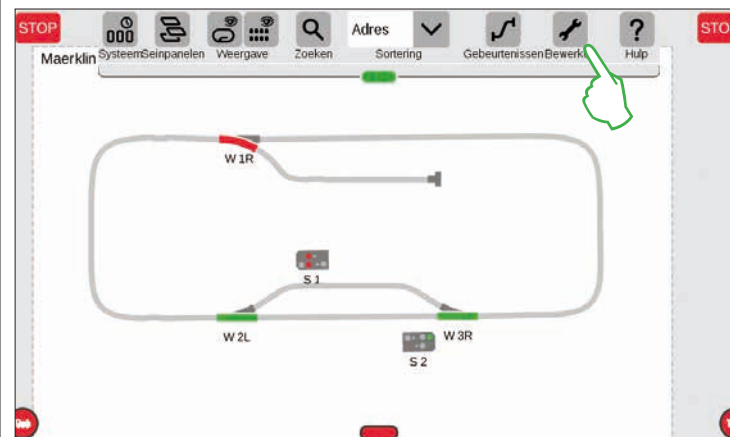
Seinen toevoegen

Nu volgen de seinen: als eerste slepen we de seinen naar de juiste plaats: zodra ze zich boven het juiste spoor bevinden, haalt u de vinger van het display. Het sein koppelt zich automatisch aan het spoor.



Indien nodig kan de richting van het sein handmatig aangepast worden. Daarvoor wordt de draaimodus geactiveerd en aansluitend de juiste hoek ingesteld.

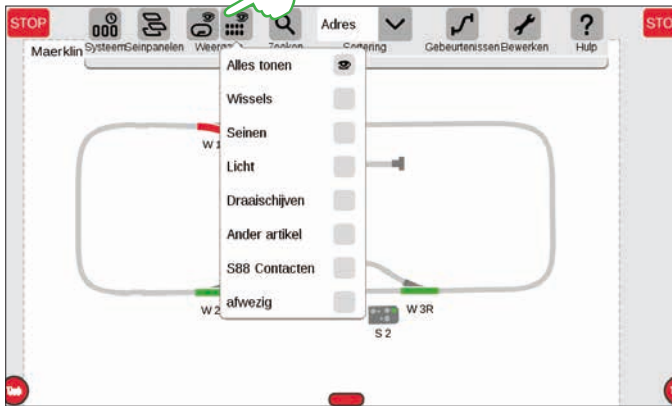
Seinpaneel gereed gemaakt



Afsluitend beëindigt u de bewerkingsmodus door op het sleutelsymbool te tippen. Daarmee worden de spoorverloopartikelen verborgen (afb. links).

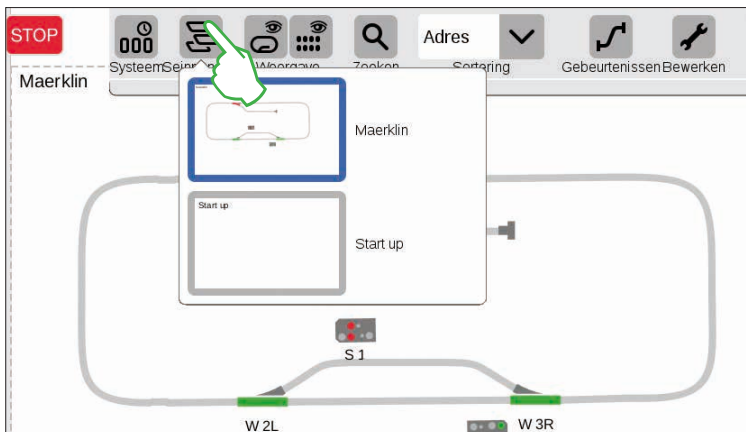
Gefeliciteerd, u heeft uw eerste seinpaneel gemaakt. U heeft zeker gemerkt dat het bewerken van een seinpaneel met elke verandering u telkens gemakkelijker af gaat.

Weergave opties



Tip op de knop „Weergave” in de bovenste symboolbalk om talrijke filteropties weer te geven. In de standaardinstelling is de optie „Alles tonen” gemarkeerd. Door het aantikken van de afzonderlijke artikelcategorieën kunt u een beter overzicht krijgen van de plaat.

Actieve plaat verwisselen



Zodra u seinpanelen op meerdere platen beheert, komt de knop „Seinpanelen” goed van pas om tussen de seinpanelen heen en weer te schakelen. Om van actieve plaat te wisselen, tikt u op de knop „Seinpanelen” en aansluitend op de gewenste plaat. De nieuwe plaat is nu in de voorgrond. Tip dubbel op de actieve plaat om deze in zijn geheel te tonen.

Kiezen van enkele of meerdere artikelen

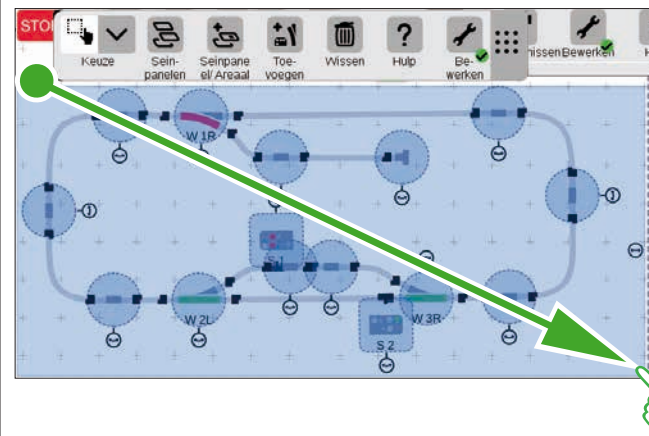


Voor de verschillende acties is het noodzakelijk om voordien één of meerdere artikelen te kiezen. De eerste stap daarvoor is steeds het activeren van de bewerkingsmodus door op het sleutelsymbool in de bovenste symboolbalk te tippen (afb. linksboven).

Een enkel artikel kiest u door deze kort aan te tippen: een lichtblauwe cirkel signaleert de keuze, de dubbelpijl voor de draaimodus en de aankoppelpunten voor de verbindingsmodus zijn zichtbaar. In het boven getoonde afrolmenu is dat de eerste optie.

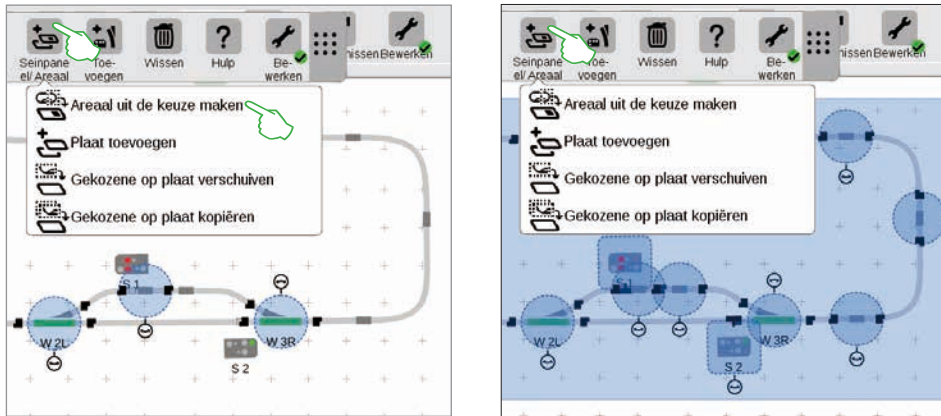
Meerdere artikelen kiest u uit, door in de bewerkingssymboolbalk linksboven op de knop „Keuze” te tippen en in het afrolmenu de tweede optie te kiezen, de omcirkelde hand (middelste afb. boven). Aansluitend tikt u opvolgend op alle objecten die u in uw keuze wilt betrekken (afb. rechtsboven).

Vlak kiezen

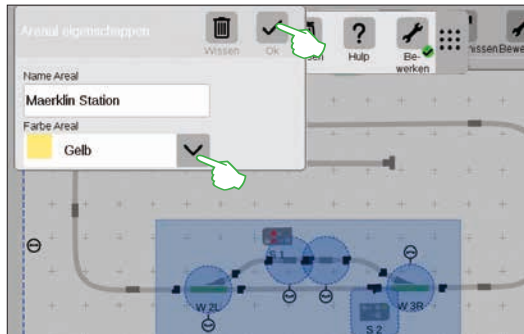


Een hele plaat of een bepaald gedeelte daarvan kunt u als vlak selecteren. Daarvoor tikt u op „Keuze” linksboven in de bewerkingssymboolbalk. In het afrolmenu kiest u de onderste optie, die door een vierkantje wordt weergegeven. Nu tikt u op een hoekpunt van het vlak dat u wilt kiezen en trek de vinger in de richting van de tegenoverliggende hoek en haal uw vinger van het display.

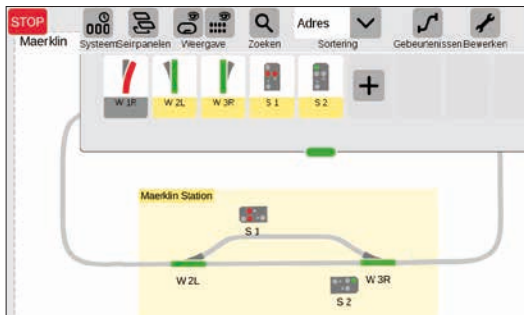
Areaal vanuit de keuze maken



Zodra u meerdere artikelen (afb. links) of een vlak (afb. rechts) gekozen heeft zoals beschreven op de vorige pagina, zijn in het afrolmenu van de knop „Seinpaneel/Areaal” meerdere, voorheen uitgegrijpsde, opties beschikbaar: „Areaal uit de keuze maken”, „Gekozone op plaat verschuiven” en „Gekozone op plaat kopiëren”.



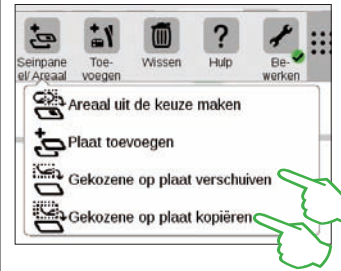
Om een areaal te maken moet u een vlak uitgekozen hebben. In dit voorbeeld maken we uit het als vlak gekozen station een areaal. Daarvoor opent u met een vingertip op de knop „Seinpaneel/Areaal” het desbetreffende afrolmenu en kiest daar „Areaal uit de keuze maken”. In het getoonde invoermasker geeft u het areaal een naam, kiest een kleur en bevestigt alles met „Ok”.



Daaropvolgend wordt het uitgekozen vlak continu in de gekozen kleur weergegeven. Ook in de artikellijst laten zich, aan de hand van de kleur, de artikelen in het areaal gemakkelijk herkennen.

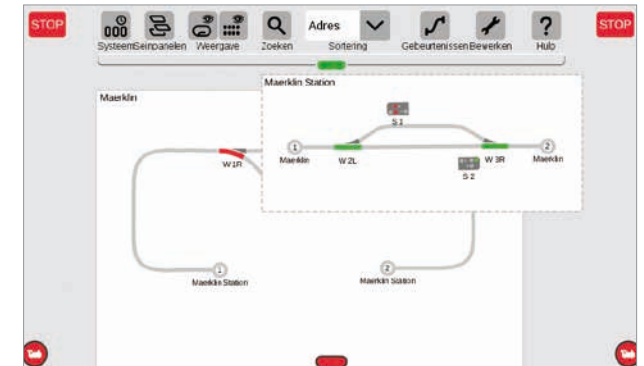
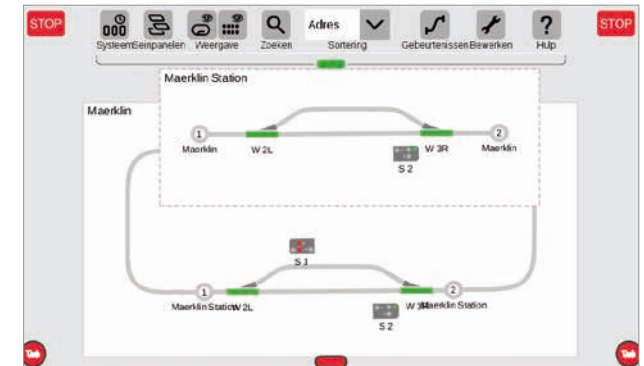
Het wissen van een areaal is eveneens eenvoudig: in het actieve seinpaneel-bewerkingsmodus tikt u op de arealnaam in de linkerbovenhoek. In het dan getoonde venster kiest u de optie „Wissen”.

Gekozone op de plaat verschuiven en kopiëren

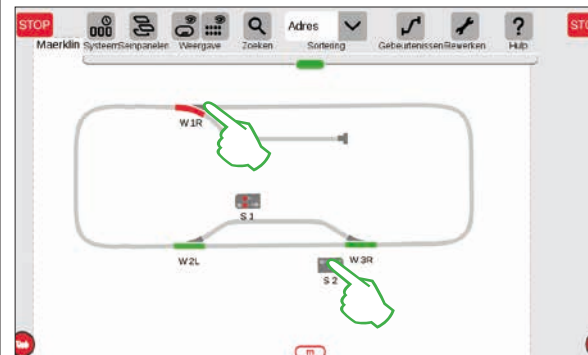


Een beter overzicht, juist bij complexe banen, bereikt men met de functie „Gekozone op plaat kopiëren” (afb. rechtsboven) of „Gekozone op plaat verschuiven” (afb. rechts). De nieuwe plaat werd „Maerkin Station” genoemd.

Uw modelbaan wordt daarbij over twee platen verdeeld maar blijft echter logisch met elkaar verbonden – aan de functies veranderd niets. De overgangen tussen de beide platen worden hier door de beide getallen „1” en „2” gesymboliseerd.



Wissels en seinen schakelen



Op uw seinpanelen kunt u alle magneetartikelen direct schakelen, tip gewoon op het desbetreffende symbool.

Tip: let er op dat de STOP toets niet geactiveerd is. Om te kunnen schakelen moeten de rails van stroom zijn voorzien.

Gebeurtenissen maken en bewerken

Rijwegen aanmaken · Aflopen programmeren en schakelen



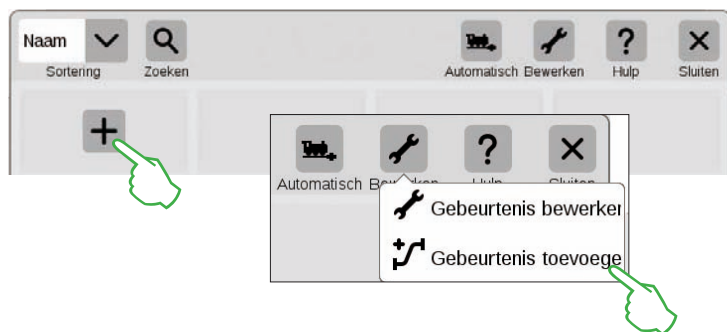
Gebeurtenissen toevoegen | Automatiseren van aflopen

Zo eenvoudig start u de programmering

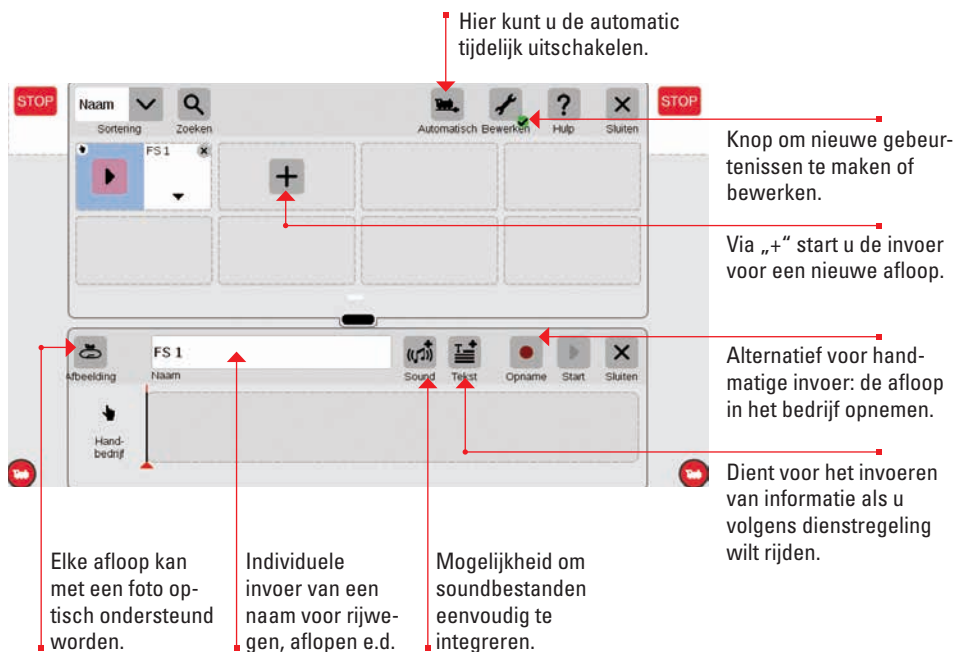
Het automatiseren van aflopen is voor veel modelbaanliefhebbers de bekroning van hun hobby. Met het Central Station 3 wordt het aanmaken van rijwegen, loc aflopen en de automatische besturing van de hele modelbaan nogmaals duidelijk vereenvoudigt. Dankzij Drag & Drop hoeven de losse elementen alleen nog maar in de aflooppijst geschoven te worden. Ook de controle is beduidend eenvoudiger.



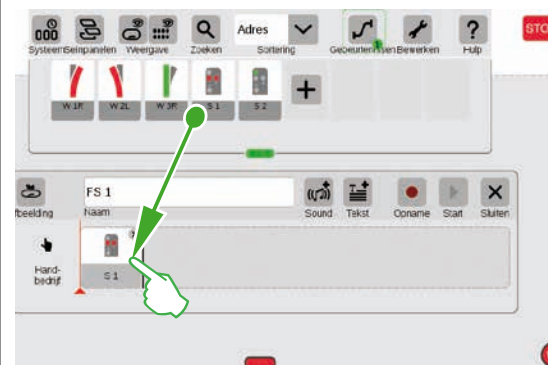
Om nieuwe aflopen te maken of bestaande te bewerken, tikt u op de knop „Gebeurtenissen“. Net als bij de thema's loc en artikel opent zich een lijst. Is er nog geen afloop geprogrammeerd, dan bevindt zich in het eerste vierkant een „+“ teken. Een nieuwe afloop voegt u over het „+“ teken toe of via het menupunt „Bewerken“, „Gebeurtenis toevoegen“.



Overzicht van het hoofdmenu voor afloopsturing

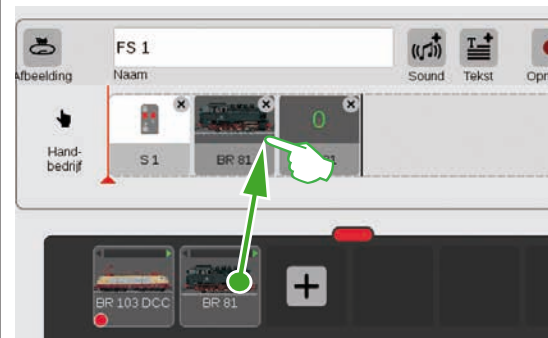


Rijwegen opbouwen: stap voor stap



Na het openen van het menupunt „Gebeurtenis toevoegen“ eenvoudig het betreffende artikel in de tijd balk slepen – bijv. sein 1. Stap voor stap kunt u zo de rijweg opbouwen. Bij het aantikken van het artikel – bijv. van sein 1 – opent zich automatisch de menulijst, om de gewenste functie in de stellen.

Locomotieven invoegen



Net als bij de magneetartikelen kan uit de loclijst het gewenste voertuig eveneens in de tijdlijst gesleept worden.

Met de knop „Sound“ kan er op elke plek in de afloop een soundbestand geïntegreerd worden. De bestanden kunnen vanuit het CS3 of via een USB-stick geïmporteerd worden (afb. rechts).

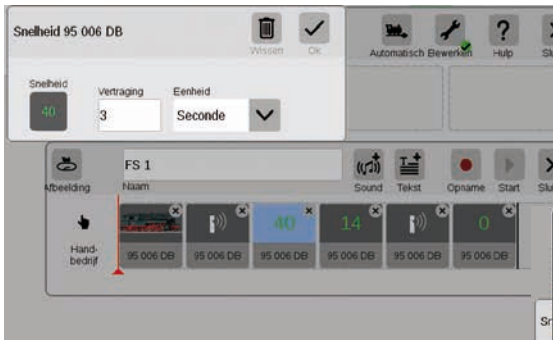


Kleine rijweg voltooien



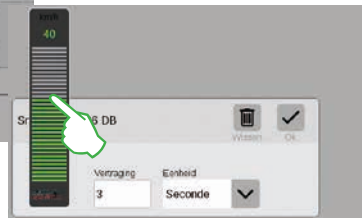
Stap voor stap laat de rijweg zich met Drag & Drop samenstellen. Elk afzonderlijk punt (snelheid, sein- en wisselstand e.d.) kan daarbij individueel worden aangepast (zie volgende pagina's).

Instellingen bewerken / Snelheid



Zo werkt het aanpassen van instellingen: Het punt „Gebeurtenis bewerken” openen en de betreffende afloop aantippen. De gebeurtenis wisselt naar de bewerkingsmodus, herkenbaar aan de kleine kruisjes rechtsboven in de vierkanten.

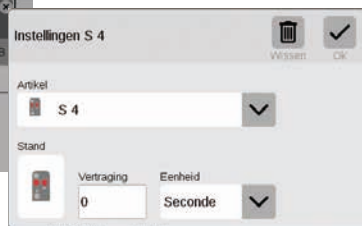
De snelheid van een loc laat zich met de snelheidsbalk opnieuw justeren.



Tijdmelding / Vertraging invoeren



Om aflopen in de tijd exact op elkaar af te stemmen, is er de mogelijkheid om in het veld „Vertraging” de betreffende tijd in te voeren. De vertraging geeft daarbij aan wanneer de volgende gebeurtenis gestart moet worden.

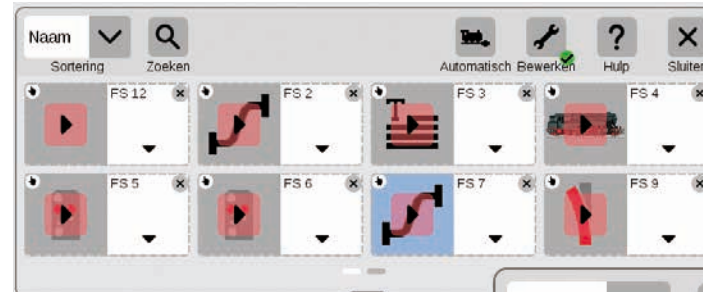


Tekstinformatie toevoegen



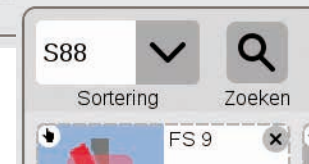
Met het punt „Tekst” is er een component beschikbaar om informatie in te voeren als er volgens dienstregeling gereden moet worden.

Sorteren van de gebeurtenissen

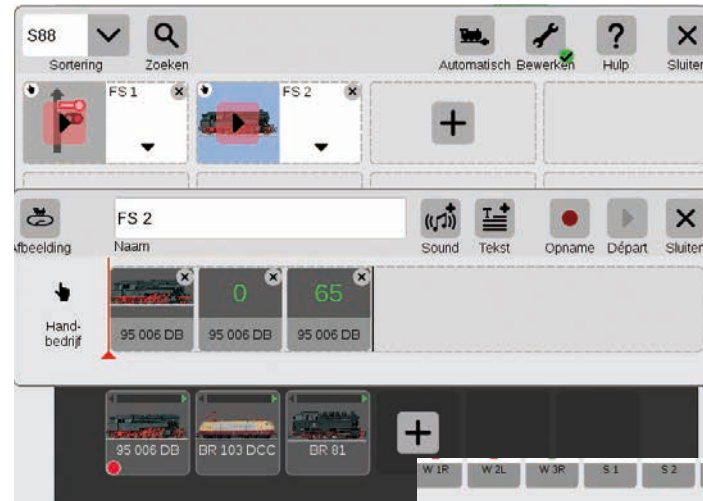


Overzicht: alle gemaakte rijwegen en aflopen laten zich heel eenvoudig op naam of terugmeldcontact (S88) sorteren. Tip eenvoudig op het afrolmenu in de linkerbovenhoek van het venster.

Het sorteren op terugmeldcontact is handig wanneer het er om gaat snel een overzicht van de bezetmeldingen te krijgen.



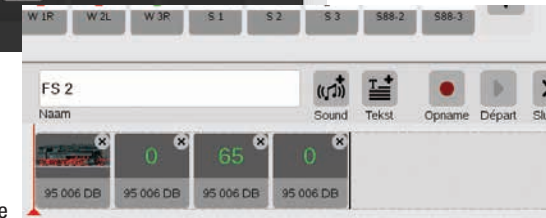
Opnamefunctie gebruiken



Parallel aan de handmatige invoer, bestaat bij het CS3 de mogelijkheid om via een opnamefunctie rijwegen aan te maken. Net als bij een videocamera neemt het CS3 daarbij een afloop op en geeft die later weer.

Belangrijk: bij het programmeren via de opnamefunctie mag alleen de gewenste rijweg geschakeld worden.

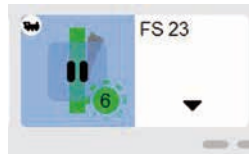
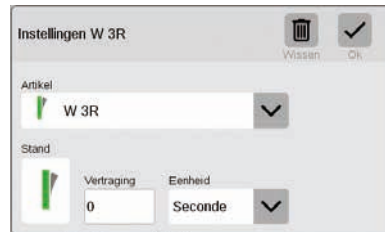
Handmatige opname: loc op de rails plaatsen, opnameknop aantippen, vertrekken. Een rode stip signaleert de lopende opname. Aan het einde van de rit de loc stoppen en de opname beëindigen (weer op de de knop tippen) Na de opname kan elk element afzonderlijk na bewerkt worden (afb. rechts).



Rijwegen aanmaken

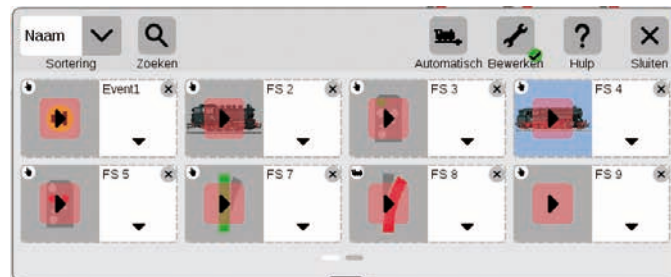


Nog nooit was het zo eenvoudig als met het CS3 rijwegen te maken: de losse wissels één voor één uit de artikellijst in de tijdbalk slepen en de rijweg is klaar.



Via het menu „Bewerken“ laten alle wissels zich individueel instellen (afb. geheel links). Met de „Start“ knop kan de rijweg gecontroleerd worden – in het veld van de rijweg verschijnt een groene punt. Het geeft tevens de actuele stand van de afloopsturing weer.

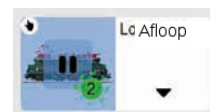
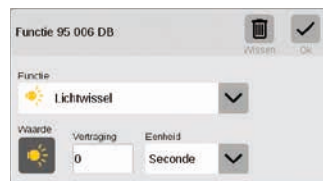
Loc aflopen programmeren



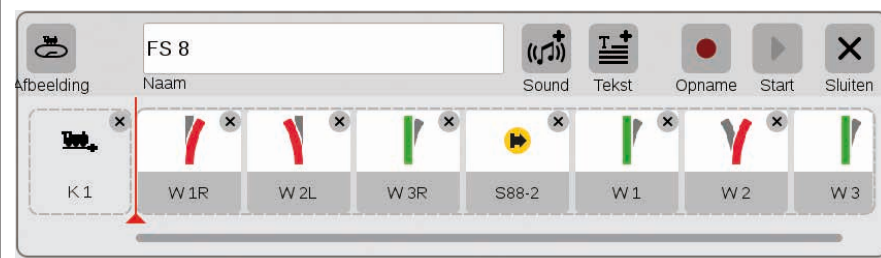
Ook loc aflopen laten zich zeer gemakkelijk met het CS3 programmeren: loc kiezen en de verschillende functies als „Rijgeluid“ of „Lichtwissel“ uit de functieelementen overnemen.



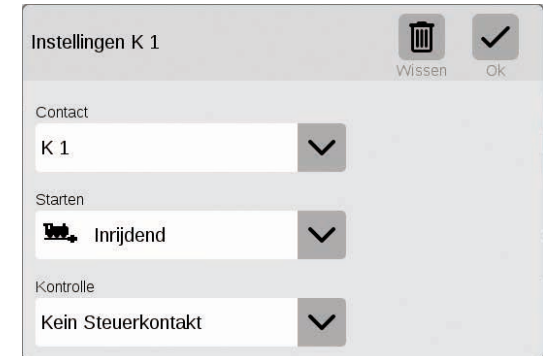
Door het symbool aan te tippen kan elke functie individueel ingesteld worden (afb. onder). Met de knop „Start“ kan de gehele afloop afgespeeld/gecontroleerd worden.



Afloopsturing via terugmeldcontacten



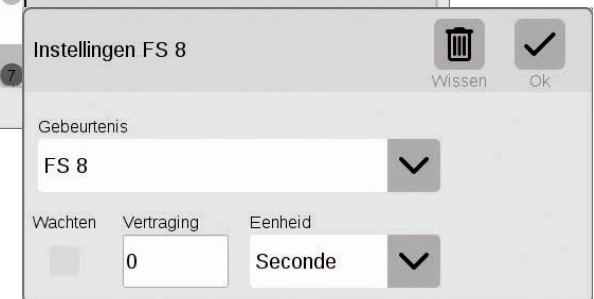
Als terugmeldcontacten voor het starten van rijwegen of automatische aflopen gebruikt worden, kan men eenvoudig als volgt te werk gaan: contact in het veld aan de linkerzijde van de rijweg slepen- bijv. K1 (afb. boven). Dan dit contactsymbool aantippen en de voorwaarden definiëren – bij. „Inrijdend“ (afb. rechts). De gehele afloop wordt dan geschakeld als contact K1 „bezet“ meld. In de afloop zelf kunnen ook weer andere terugmeldcontacten opgenomen worden (bijv. S88-2, afb. boven) als men ze in de tijdbalk sleept.



Afloopsturing met voorwaardelijke uitvoering



Ook in het koppelen van hele rijwegen en aflopen is het CS3 heer en meester. Daarvoor via „Bewerken“ een nieuwe gebeurtenis maken en de desbetreffende iconen van aflopen in de tijdbalk slepen. Elke gebeurtenis laat zich daarbij via het menu „Bewerken“ weer individueel aanpassen.



Systeeminstellingen

Aanpassing van het systeem · Systeeminformatie



Stysteeminstelling oproepen en wijzigen

Oproepen van het systeemmenu

U bereikt de instappagina van de systeeminstelling (afb. rechts) door in de symboolbalk van de artikellijst linksboven op de knop „Systeem” te tippen (zie ook pag. 6) Op de startpagina opent u met een vingertip de gewenste instelling resp. een gedetailleerd overzicht.

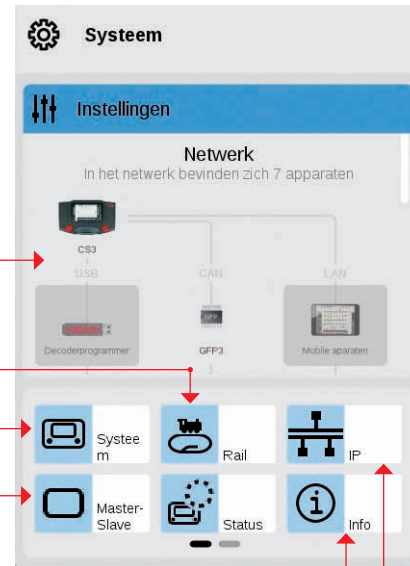
Overzicht van de aangesloten apparaten.

Opties voor het gedrag van loc's en magneetartikelen.

Instellingen van het Central Station 3.

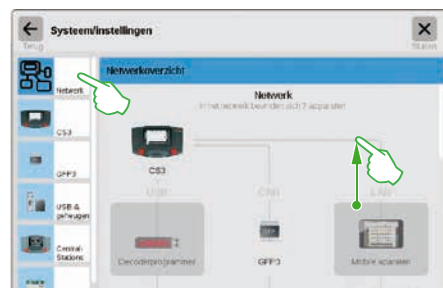
Master-Slave opties.

Toont de versie nummers van hard- en software.



IP instellingen indien een LAN kabel is aangesloten.

Netwerk: overzicht van alle actieve componenten



Het netwerkoverzicht informeert u over alle aangesloten en actieve apparaten. De instellingen daarvan bereikt u door aantippen in het overzicht of via de menulijst aan de linkerkant. Met een veegbeweging met de vinger worden ook de onderste apparaten in beeld gebracht (afb. rechts) Niet actieve apparaten worden uitgegrijpsd weergegeven.



Toegang tot de basisfuncties van het Central Station 3

Om de systeeminstellingen van het CS3 te openen, tikt u in het systeemoverzicht of in de menulijst in de linkerzijde op het CS3 symbool. De onderstaande paginadelen bereikt u door met de vinger naar boven te vegen in het midden van het display.

De veilige weg om het CS3 af te sluiten.

Stelt uw actuele CS3 gegevens veilig (back-up).
Tip: Gebruik deze functie regelmatig om de bewerkte bestanden veilig op te slaan – het beste ook op een USB-stick.

Stelt het CS3 met behulp van een eerder opgeslagen back-upbestand terug in een vroegere bewerkingstoestand (zie ook pag. 6).

Sluit het CS3 af en start deze daarna weer opnieuw op.

Opnieuw starten van de interne applicaties zoals bijv. het bedieningsscherm.

Taal van de gebruikersinterface wijzigen.

Met de schuifregelaar helderheid beeldscherm resp. volume aanpassen.

Kiezen tussen ingebouwde of externe luidspreker.

Alleen relevant bij een niet complete CS3 update.

Geactiveerd met een vinkje, controleert het CS3 of er nieuwe firmware beschikbaar is.

Spontane besturing van uit de loclijst in- en uitschakelen.

Activeert de taalkeuze dialoog en de introductieassistent bij het opstarten (zie ook pag. 3).

De verdere onderdelen „Rail“, „IP“, „Master-Slave“ en „Info“ worden op de volgende pagina behandeld. U kunt ze openen door aantippen.

Tip op de „Terug“ knop linksboven in het scherm om op elk gewenst moment terug te gaan naar de beginpagina van de systeeminstellingen. De andere opties in de linker menulijst opent u eveneens door ze aan te tippen.

Rail instelling oproepen

Stelt na het opstarten alle locs in op de laatst bekende status.

In het afrolmenu legt u de belegging van de draaiegeleers vast in de speelwereld modus.

Hier kunt u de niet gebruikte protocollen uitschakelen.

IP-instelling bekijken

MAC-adres 00:1F:B2:05:00:8F

IP-Adres vergeven auto (DHCP) handmatig

IP-adres 192.168.0.30

IP-netmasker 255.255.255.0

IP-Gateway 192.168.0.1

DNS-Server 192.168.0.1

Deze optie is beschikbaar als u het Central Station 3 met een LAN-kabel met uw router verbindt. U heeft hier de keuze of het CS3 automatisch het benodigde IP-adres van de router toegewezen krijgt of dat u het handmatig instelt.

Master-slave instellingen

Master IP 192.168.78.21

Master CS3

Neven apparaat

Zodra meer dan één CS3 resp. CS3 plus in gebruik zijn, is dit deel van toepassing: hier stelt u in welke CS3 het hoofdapparaat (Master) is en of dit apparaat een nevenapparaat is.

Info-deel

Central Station 3

Hardwareversion HW:03.03
Softwareversion 1.0.0 (0) ©
Serienummer 281

(GPL) GNU/Linux 4.5.0 armv7l
(GPL) U-Boot 2015.01

Copyright © 2016 Gebr. Märklin & Cie GmbH.
Alle Rechte vorbehalten.
<http://www.maerklin.de>

In het info gedeelte worden de hardware- en softwareversie van uw CS3 alsmede de gerechtelijke informatie getoond.

GFP3 gegevens

Via de GFP3 (Rail formaat processor) krijgt u inzicht in de actuele meetgegevens van de modelbaan en van het CS3. Door met de vinger te vegen ziet u ook het onderste gedeelte inclusief de instelling (afbeeldingen onder).

Artikelnummer 60216

Versie 11.91

Stroom hoofdspoor 0 A

Stroom programmeerspoor 0.012 A

Spanning 19.2 V

Temperatuur 44.4 C

Status-opvraag-interval (in s) 5

De actuele stroom van het hoofd- en programmeerspoor.

Instellen van de intervalltijd voor het meten van de gegevens.

Actuele spanning en temperatuurwaarden van het CS3.

GFP3 instellingen

Naam GFP3-1

Kenmerk 3

Trafo: 60101

6095 mix mode: norm

Länge S88Bus 5

Zykluszeit S88Bus 100 ms

Bitzeit S88Bus 167 µs

Omschrijving wijzigen.

Keuze van de gebruikte netadapter:

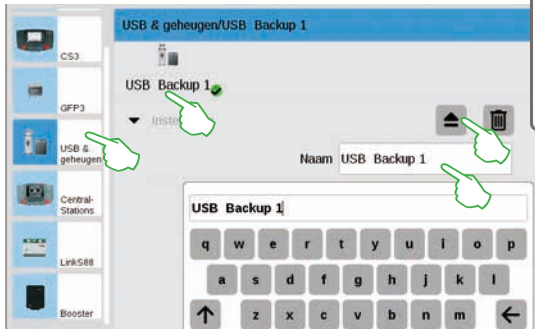
Netteil: 60101

Modus aanpassen:

6095 mix mode: norm

S88 bus: lengte, cyclustijd en bittijd instellen.

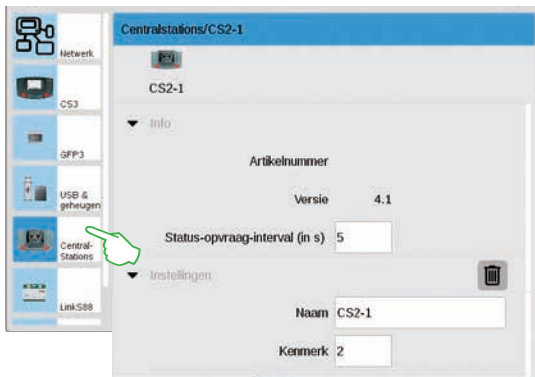
USB- aansluitingen & geheugen beheren



In dit deel ziet u de aangesloten USB apparaten. Met het aantippen in de eerste regel wisselt u tussen de apparaten. Tip op het naamveld om een duidelijke naam in te voeren. Tip op het uitwerpteken, om het USB apparaat af te sluiten (kleine afb.).

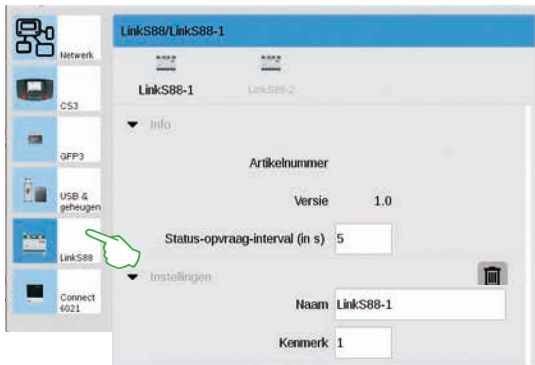
Tip: om data verlies te voorkomen op uw USB stick, gebruikt u steeds de uitwerp optie voordat u de USB stick uit het CS3 neemt.

Central Stations: koppelen van andere CS-besturingsapparaten



In de Central Stations instelling kunt u een individuele omschrijving invoeren. Daarnaast is de interval aan te passen hoe vaak de apparaatstatus wordt afgevraagd. Standaardinstelling: elke vijf seconden. In het geval een nieuw apparaat het defecte apparaat vervangt, stelt u hier de waarde van het vorige apparaat in.

Link S88



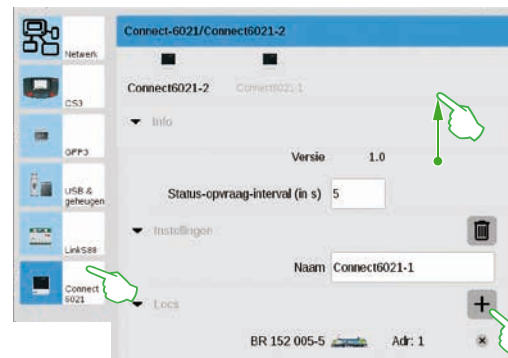
In de instellingen voor de Link S88 stelt u de interval in, hoe vaak de terugmeldmodule de status afvraagt. Standaard: alle vijf seconden. Ook hierbij heeft u de mogelijkheid de omschrijving te veranderen. Het kenmerk wordt automatisch door het CS3 ingesteld. In het geval een nieuwe Link S88 het defecte apparaat vervangt, stelt u hier de waarde van het vorige apparaat in.

Configureren van booster aansluitingen



Bij de booster instellingen kunt u de tijd tussen twee status afvragen instellen. Standaard alle vijf seconden. Daarnaast kunt u de omschrijving van de boosters, de gebruikte trafo en de gewenste mix-mode individueel aanpassen. Om het onderste deel te zien, veegt u met de vinger in de richting van bovenste beeldschermrand.

Koppelen van de besturingseenheden Connect 6021



In de info en instelling segmenten past u de status afvraag interval en de naam aan indien dat nodig is. In het „Locs“ segment tikt u op het plus-teken om locomotieven toe te voegen. In het getoonde keuzevenster kiest u met een vingertip (kleine afb.). de toegevoede loc's verschijnen daarna op de onderste regel (afb. links).



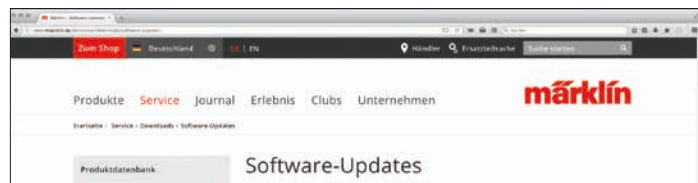
Wissen van niet meer benodigde apparaat instellingen



Het CS3 kent de instelling van elk apparaat dat een keer aangesloten is geweest. Het voordeel: u kunt alle apparaten scheiden van het CS3 zonder dat instellingen verloren gaan. Met het prullenbak icoon kunt u deze instellingen echter ook nog wissen, indien noodzakelijk. Het icoon vindt u in de systeeminstelling, telkens in het hoofdstuk „Instellingen“, bij elk apparaat. Met een vingertip op het icoon verwijderd u de apparaatgegevens, het apparaat wordt niet meer getoond in de systeeminstelling.

Update met USB stick

Indien u niet over een netwerkaansluiting beschikt om uw CS3 te actualiseren, kunt u ook m.b.v. een USB-stick een update van de nieuwste softwareversie laden.



Download hiervoor eerst het image bestand van de Duitse Märklin website (<http://www.maerklin.de/de/service/downloads/cs3-updates/>) en sla deze op in de root van een USB-stick. Nadat u de USB-stick heeft aangesloten op het CS3, wacht u geduldig 10 tot 15 seconden. Het CS3 herkent de nieuwe software versie op de USB-stick automatisch en signaleert dat met een kleine rode stip op het „Systeem“ icoon.

De verdere stappen zijn hetzelfde als bij het actualiseren via het netwerk. Gebruik daarvoor de beschrijving op pagina 6.



Regelmatig een back-up maken

Het CS3 slaat invoer en aanpassingen telkens zelf op binnen enkele seconden. Uw gegevens zijn daardoor ook bij een stroomuitval of een reset veilig. Regelmatig een back-up, ook op een USB-stick is echter toch aan te bevelen. Daardoor is het namelijk ook mogelijk om omvangrijke veranderingen weer ongedaan te maken door een vroegere bewerkingstoestand te herstellen.

SD-kaart: uitbreiding van het interne geheugen.



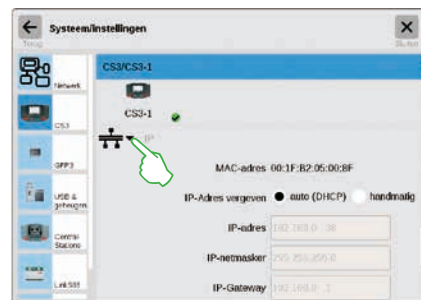
Met een SD-kaart (SDHC) kunt u het interne geheugen (4 GB) met 32 GB uitbreiden. U kunt volstaan met het in het slot steken van de kaart. U hoeft geen verdere instellingen te maken.

Tip: Märklin adviseert om de SD-kaart niet als wisselmedium te gebruiken maar uitsluitend voor de hier beschreven toepassing, het uitbreiden van het geheugen. Gebruik de USB-stick om bestanden zoals bijv. loc afbeeldingen naar het CS3 te kopiëren.

Importeren van loc afbeeldingen met de webbrowser.

Het CS3 wordt al geleverd met een groot aantal loc afbeeldingen die in veel gevallen, voor de meeste modelspoorders al voldoende zijn. Daarnaast kunt u eigen afbeeldingen in de afbeeldingsdatabank van het CS3 importeren (zie pag 11). De eenvoudigste weg leidt via het web-scherm van het CS3, dat via een willekeurige webbrowser opgeroepen kan worden.

Belangrijk: het CS3 moet daarvoor via een netwerk-router met de computer verbonden zijn.



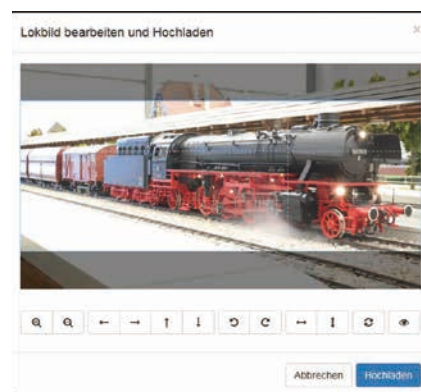
Om het web-scherm te starten moet u eerst het IP-adres van uw CS3 weten. Daarvoor roept u de CS3 systeeminstelling op (zie pag. 32) en opent daar de optie „IP“. In de standaardinstelling krijgt het CS3 van de aangesloten router automatisch een IP-adres toegewezen. Dit adres wordt getoond in het veld „IP-adres“ (afb. links).



Nu voert u dat IP, in ons voorbeeld „192.168.0.38“, in de adresbalk van uw webbrowser en drukt op „Enter“. Het web-scherm verschijnt op het beeldscherm (afb. links).

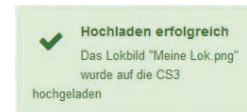


Beweegt u de muisaanwijzer over de knop „Lokbilder“ (Loc afbeeldingen) en klik op de dan getoonde optie „Hochladen“ (up-loaden). Uw loc afbeelding kunt u nu eenvoudig in het getoonde veld slepen (afb. links). Als alternatief kunt u in het veld klikken om het gewenste afbeeldingsbestand te kiezen. Belangrijk: het bestand mag maximaal 5 MB groot zijn. Beeldformaat of grootte spelen daarbij geen rol.



Heeft u de afbeelding in het veld geslept of de gewenste afbeelding gekozen, dan wordt een beeldeditor geopend die talrijke mogelijkheden voor beeldbewerking biedt. U kunt het motief verschuiven, de grootte wijzigen, draaien en spiegelen. Geheel rechts is de optie „Vorschau“ (voorbeeld) waarmee u het aangepaste motief nogmaals kunt controleren. Afsluitend klikt u op „Hochladen“ (up-loaden). De loc afbeelding wordt nu onder deze bestandsnaam in de afbeeldingsdatabank opgeslagen.

Een klein groen gekleurde melding informeert u dat het up-loaden van de afbeelding succesvol is verlopen.

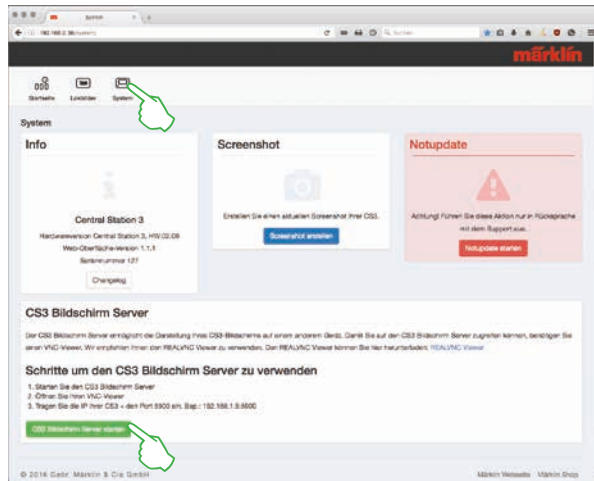


CS3 Beeldscherm server

Starten van de CS3 beeldscherm server

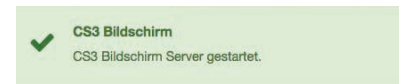
Bedien uw CS3 vanaf verschillende apparaten – van PC en Mac tot aan de mobiele besturing met tablet of smartphone onder Android en IOS. Dit wordt mogelijk gemaakt door de flexibiliteit van de CS3 beeldscherm server, die de webbrowser van het CS3 via het netwerk beschikbaar stelt.

Om de CS3 beeldscherm server te starten, moet u eerst de website van het CS3 openen. U kunt daarvoor elke webbrowser gebruiken. op de vorige pagina is in detail beschreven hoe u die web pagina opent.

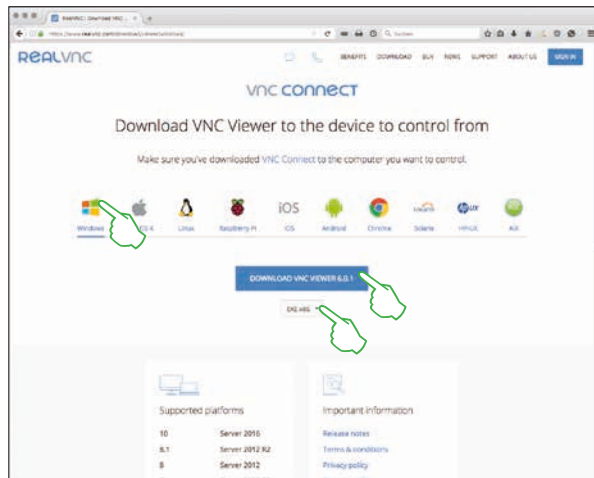


Op de startpagina van de website klik u op menupunt „System“ op de linkerbovenzijde van de pagina. Dan wordt de hier naast getoonde afbeelding geopend.

De CS3 beeldscherm server start u door het aanklikken van de groene knop „CS3 Bildschirm Server starten“ aan de onderkant van het scherm. In de rechter onderhoek van het beeldscherm wordt de onderstaande melding getoond in een groen veld welke het starten van de server bevestigt.



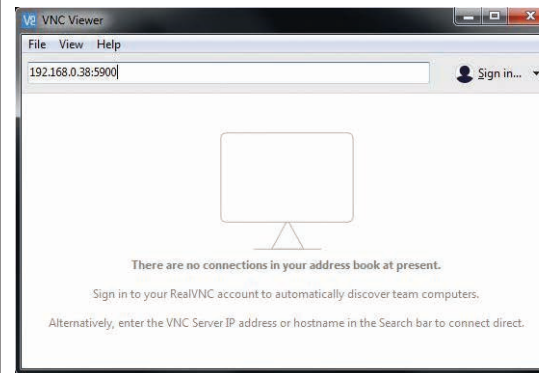
Downloaden van de weergave software



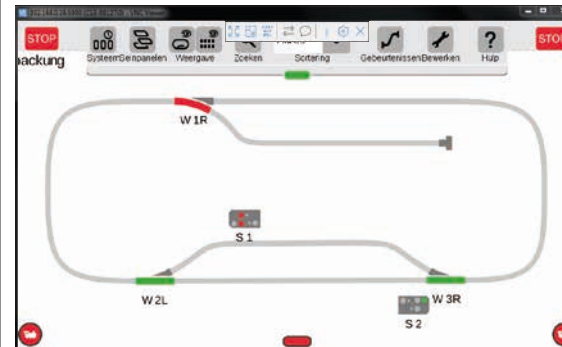
Om te kunnen werken met het actieve CS3 beeldscherm van uw besturingsapparaat, heeft u een VNC Viewer (Virtual Network Computing) nodig. Märklin adviseert het gebruik van Real VNC-Viewers. Deze kunt u voor alle gangbare platformen downloaden van <https://www.realvnc.com/download/viewer/> (afb. links). Op de website kiest u met een muisklik het desbetreffende platform. Direct onder de blauwe downloadknop zijn – afhankelijk van het gekozen platform – verdere keuzemogelijkheden beschikbaar. Voor Windows kunt u bijv. kiezen tussen de 32 bit en de 64 bit versie van het programma.

Starten van de weergave software

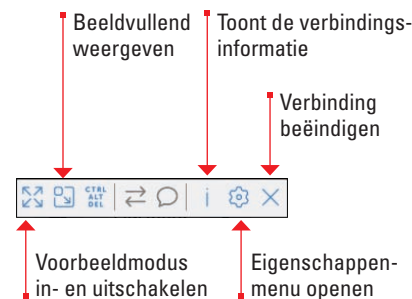
De installatie procedure van de RealVNC-Viewer onderscheidt zich sterk voor de verschillende platform-systemen. We hopen dat u er begrip voor heeft dat we niet in kunnen gaan op de verschillende installatie processen. Zie daarvoor de ondersteunende literatuur voor uw platform.



Na het starten van het programma verwacht de RealVNC-Viewer, dat u het IP-adres van het CS3 beeldscherm invoert. Dit is hetzelfde adres waarmee u voordien de website van uw CS3 heeft opgeroepen. Daarnaast moet u dit IP uitbreiden met het poortadres 5900. Als het IP-adres bijv. „192.168.0.38“ was, voert u in de RealVNC-Viewer nu dus „192.168.0.38:5900“. In de linker afbeelding ziet u een voorbeeld van de RealVNC-Viewer voor Windows.



Direct na het invoeren resp. bevestigen van het juiste IP en poortadres geeft het programma venster de inhoud van uw CS3 display weer: u kunt direct uw CS3 besturen, afhankelijk van het apparaat met de muis of uw vinger net als op het CS3.

























Belangrijk: op de smartphone en tablet wijkt de RealVNC-Viewer af van de bekende touchscreen bediening: met de vinger wijzigt u de positie van de cursor en kunt op die wijze deze precies sturen. Het tippen met de vinger start de gekozen actie op de plek van de cursor.

Symbolen




































Beschikbare functie pictogrammen

Alle in het CS3 beschikbare pictogrammen in één oogopslag, dat vindt u op deze pagina. Het zijn dezelfde functiesymbolen, waaruit u kunt kiezen tijdens het toevoegen van de functies bij het instellen van een loc (zie pag. 13). Onderverdeling in de groepen licht, geluid en mechaniek. Dit overzicht maakt de keuze gemakkelijker.

Licht

						
Zonder functie	F1	Licht	Licht achter	Licht voor	Binnenverlichting	Cabine
						
Plafondverlichting	Tafel 1	Tafel 2	Tafel 3	Buiten licht	Nummer bord	Trajectlicht
						
Drijfwerk	Alarmlicht	Tree-plank	Vuurkist	Buiten voor	Verstraler	Verstraler achter
						
Verstraler voor						

Geluid

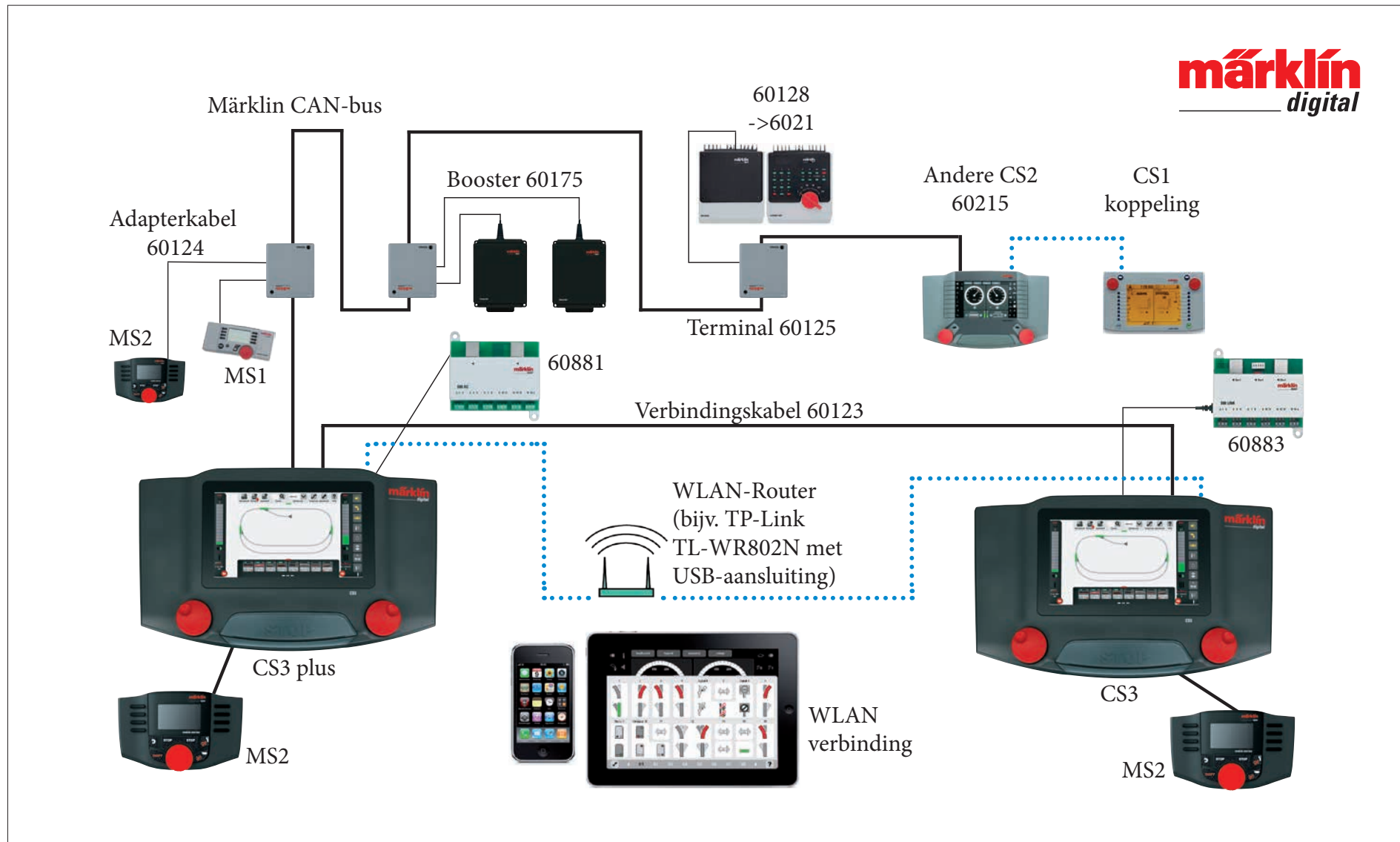
						
Zonder functie	F1	Bedrijfs geluid	Remgeluid uit	Aan-/afkoppelen	Hoog-/laag panto	Raillen
						
Conducteur fluit	Schakelstanden	Cilinder/stoom	Schud rooster	Generator	Aanstoten-buffers	Party
						
Perslucht	Machine voorsmeren	Zanden	Rem-geluid	Rijgeluid	Oproepbericht	Stations omroep
						
Perron omroep	Telefoon gesprek	Tekst wolkje	Luidklok	Hoorn/typhoon	Fluit	Deuren sluiten
						
Ventilator	Luchtpomp	Luchtpomp handmatig	Vacuüm pomp	Injector	Voedings waterpomp	Kolen scheppen

Mechaniek

						
Zonder functie	F1	Rangeer stand aan	Rangeer vrijgave	ABV uit	ABV uit	Telex
						
Telex achter	Telex voor	Rook generator	Pantograaf	Panto achter	Panto voor	Deuren sluiten
						
Ventilator	Kraan	Kraan neigen	Kraan heffen/zakken	Kraan links draaien	Kraan rechts draaien	Kraan verrijden
						
Dubbele kraanhaak	Kraan magneet	Kraan omhoog	Kraan omlaag	Kraan links	Kraan rechts	Shift
						
Mute/Fade						

Systemarchitectuur: CS3 en CS3 plus

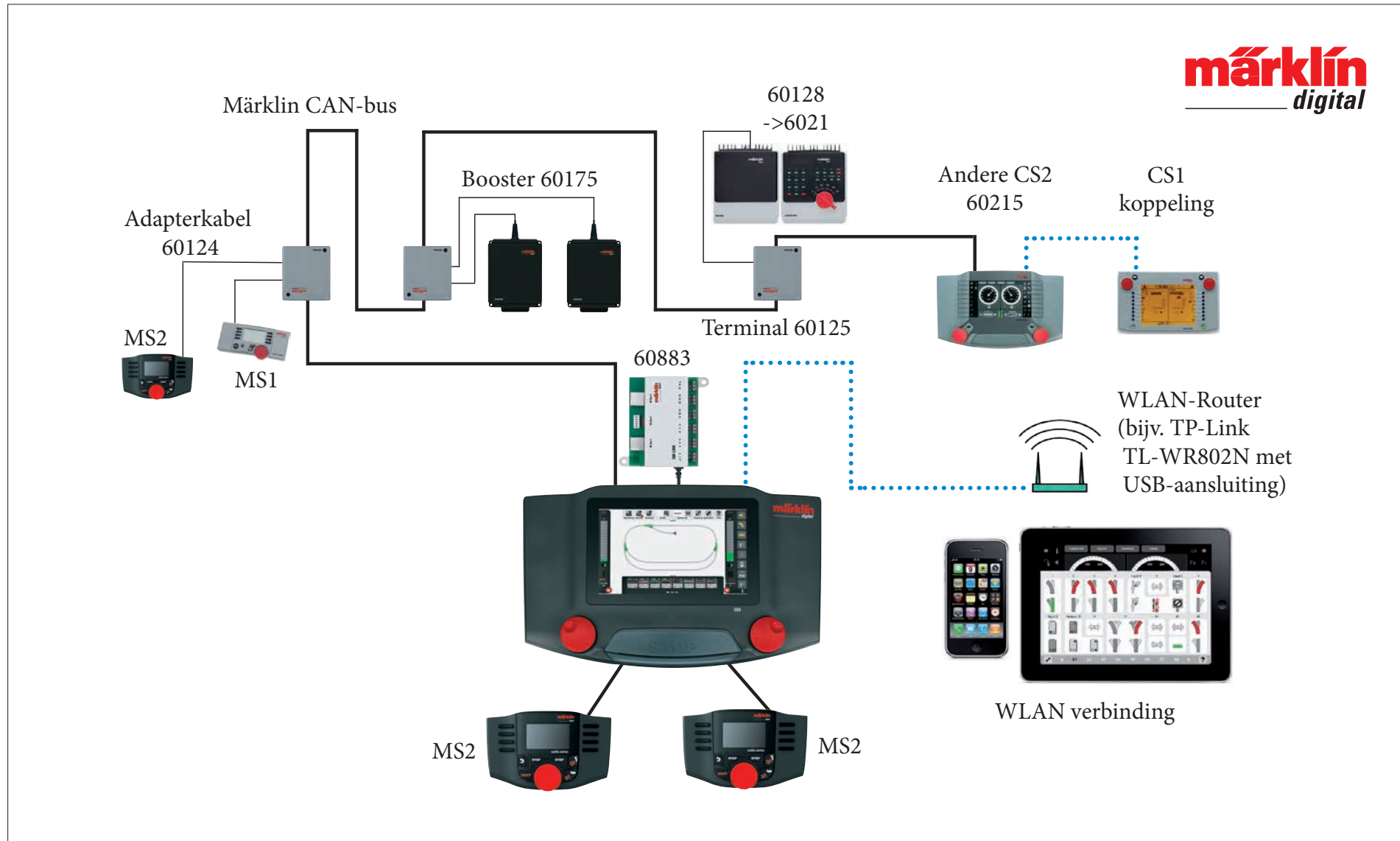
märklin
digital



Schematische weergave. De exacte aansluitgegevens vindt u in de gebruiksaanwijzing van het desbetreffende apparaat.

Stroomarchitectuur: CS3

märklin
digital



Schematische weergave. De exacte aansluitgegevens vindt u in de gebruiksaanwijzing van het desbetreffende apparaat.