

français

# Bref mode d'emploi

à partir de version logicielle 2.0

# Central Station 3

**märklin**  
digital



# Sommaire

<b>Bases et mise en service</b>	<b>3</b>
Connexions et extensions	4
Installation et raccordement	5
Utilisation	6
Ecran de visualisation	7
Premiers pas et préparation	8
<b>Départ rapide – Commander des locomotives</b>	<b>9</b>
Connecter des locomotives mfx et configurer des pupitres de commande	10
Commuter des fonctions et appeler le poste de conduite	11
Ajouter des locomotives manuellement (DCC,MM)	12
Harmoniser les caractéristiques et fonctions de la locomotive	13
<b>Départ rapide – commuter des articles</b>	<b>14</b>
Ajouter des articles et sélectionner le type	15
Modifier des articles et créer des contacts	16
<b>Départ rapide – Créer un schéma de voies</b>	<b>17</b>
Créer des plateaux/pupitres de commande et placer des articles	18
Tracer des lignes et compléter les signaux	19
<b>Départ rapide – Automatiser</b>	<b>20</b>
Créer des événements, enregistrer des actions	21
Configurer des scénarios, utiliser la rétrosignalisation	22
<b>Fonctions système</b>	<b>23</b>
Configurer la CS3	24
Gérer des appareils	25
Sauvegarde des données et actualisation	26
Interface Internet et télécommande	27
<b>Service – Astuces pratiques</b>	<b>28</b>
Remplacement resp. combinaison de 6021, MS2,CS2	30
Locomotives - Commande d'adresse, traction	31
Filtrer, trier et rechercher dans la liste des locos	32
Images loco, carte loco et webcam	33
Filtrer la liste des articles, configurer la plaque tournante	34
Schéma de voies - Sélection, périmètres et vues	36
Serveur écran CS3	37
Aide en cas de dysfonctionnements	38
<b>Annexe</b>	<b>39</b>
Glossaire des symboles	40
Pictogrammes des différentes fonctions	41
Systèmes numériques - Protocoles	42
Architecture système : CS3 et CS3 plus	

# Avant-propos

## Introduction

Cette courte notice pratique vous permet de configurer votre système CS3 en un tournemain et de commander simplement et confortablement vos locomotives ainsi que l'intégralité de votre réseau. Sont d'abord présentées les possibilités de connexion et de commande, puis les fonctions de base les plus importantes.

La Central Station 3 est un appareil de commande numérique pour l'exploitation de trains miniatures avec Märklin Digital, Märklin Systems, Märklin MM ou DCC (vous trouverez de plus amples informations sur les différents protocoles à la page 41). Elle offre aux modélistes non seulement une technique numérique actuelle, mais également une interface utilisateur qui, grâce à son écran tactile moderne, permet une commande intuitive - par simple effleurement.

Avec la mise à jour vers la version logicielle 2.0, la Central Station 3 offre en outre de nouvelles fonctions telles que la création de pupitres de commande par exemple. Grâce à l'interface Internet accessible par navigateur, vous pouvez même commander votre réseau via d'autres terminaux tels qu'ordinateurs, tablettes ou smartphones. La mise à jour gratuite peut être téléchargée simplement (voir détails à la page 25) à partir du site Internet de la firme Märklin ([www.maerklin.de](http://www.maerklin.de)) ou bien effectuée par un magasin spécialisé ou le service après-vente Märklin.

Avec la Central Station 3, Märklin propose 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 vaut donc pour les deux versions qui se différencient essentiellement par leurs équipements respectifs : La Central Station 3 plus dispose de sa propre connexion S88 et ainsi d'une possibilité de raccordement directe pour les modules de rétrosignalisation réf. 60881 et 60882. Pour la Central Station 3, les modules de rétrosignalisation doivent être raccordés via le Link S88 (réf. 60883), voir page 3.

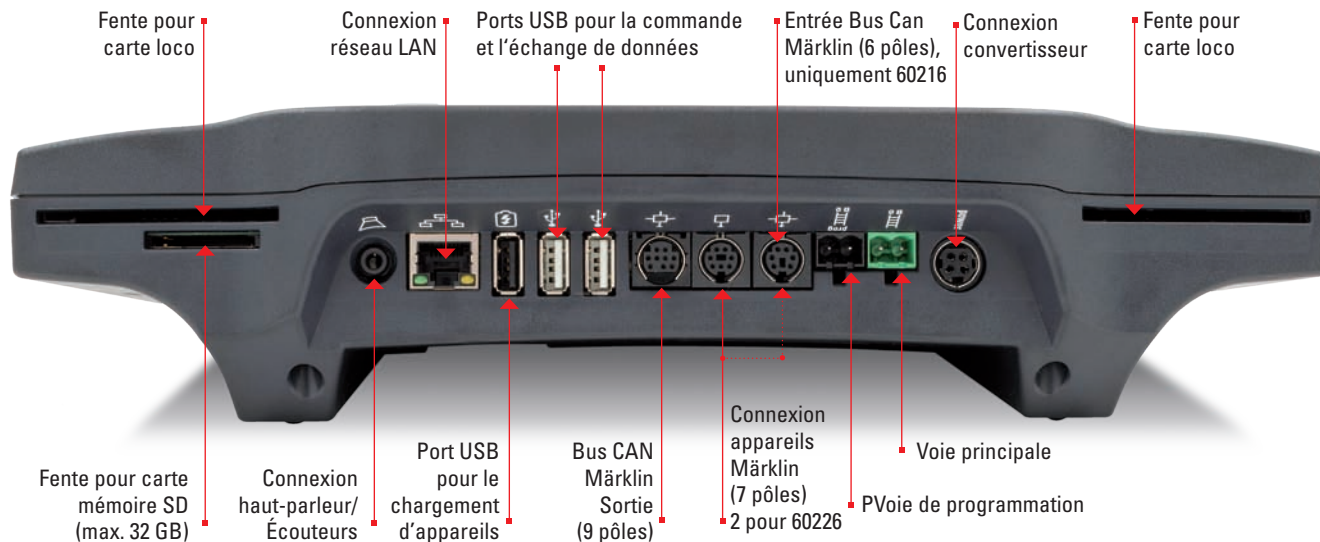
Chaque Central Station 3 dispose en outre de deux lecteurs de cartes loco intégrés (pour l'enregistrement des données loco sur une carte loco, resp. pour la sélection rapide de la locomotive en insérant la carte correspondante), d'un slot pour carte SD pour l'extension de mémoire ainsi que d'un haut-parleur intégré pour la lecture de bruitages caractéristiques du train miniature, n'excluant pas la possibilité de raccorder aussi des haut-parleurs externes.

Un booster puissant est intégré pour l'alimentation du réseau en courant traction et courant de commutation. La CS3 dispose en outre de deux ports USB intégrés (par ex. pour souris, clavier, clé USB), d'une prise de chargement USB, d'une connexion réseau pour la communication avec un routeur, de connexions pour deux Mobile Stations et d'autres pour le système Bus Märklin.

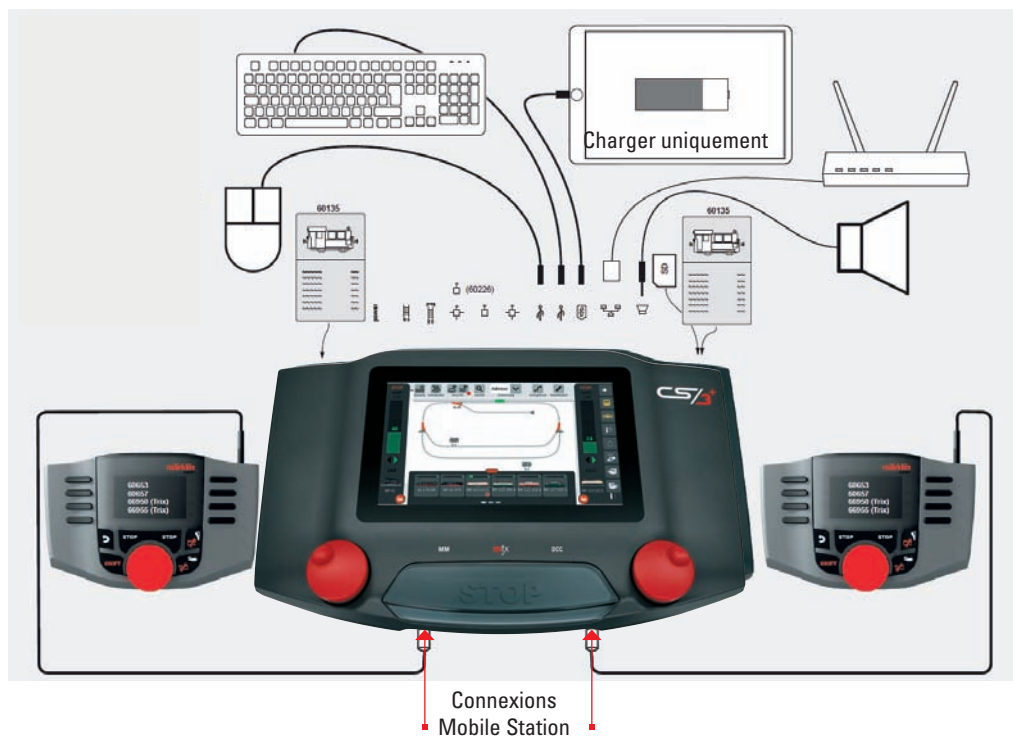
La Central Station 3 est compatible avec plusieurs appareils. En d'autres termes, le câble optionnel (60123) permet d'exploiter plusieurs Central Station 3 plus (60216) avec connexions réseau respectives sur un même réseau. D'autres pupitres de commande, Layouts et Keyboards viennent enrichir la commande du réseau (voir page 42).

La Central Station 3 n'est pas un jouet. Veillez donc à ce que cet appareil soit utilisé - même par les enfants - uniquement comme appareil de commande pour le réseau miniature. Nous espérons que la Central Station vous donnera entière satisfaction et vous permettra de passer de bons moments avec votre réseau miniature. Vous trouverez de plus amples informations dans le Märklin Magazin et sur [www.maerklin.de](http://www.maerklin.de)

# Connexions et extensions




## Extensions: Raccordement des appareils à la CS3



La CS3 plus (60216) dispose en outre d'une connexion S88 directe sur le dessous de l'appareil.



## Signification des symboles de connexion:

-  Alimentation en tension: A utiliser uniquement avec les convertisseurs Märklin 60 watts (60041 ou 60061 H0), Märklin 100 watts (60101, échelle 1) ou LGB 100 watts (51095)
-  Connexion à la voie (max. 5 A).
-  Connexion de la voie de programmation (max. 1,5 A) ; schéma de connexion comme pour la voie de raccordement
-  Entrée Bus Can Märklin (6 pôles, uniquement pour 60216)
-  Connexion appareils Märklin (7 pôles) pour Booster (60175/60174), adaptateur 6021 (60128) , Link S88 (60833) ou terminal (60145).
-  Sortie Bus Can Märklin (9 pôles)
-  USB: Connexion par ex. pour souris PC, clavier, mémoire, hub, ...
-  USB: Uniquement pour le chargement (max. 1 A)
-  LAN, connexion directe à un routeur
-  Line Out, connexion d'un haut-parleur actif
-  Connexion sur le dessous de l'appareil pour décodeurs S88 60881/60882, (uniquement pour 60216)

## Limites de la Central Station 60226:

La Central Station 3 (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. La connexion S88 sur le dessous de l'appareil n'existe pas. Ainsi, des modules de rétro-signalisation ne peuvent être raccordés que via le Link S88 (60883)., voir page 42.

**Important :** Une longue pression sur la touche STOP (jusqu'à 10 sec.) vous permet de forcer l'arrêt de la CS3. Une seconde pression 3 sur la touche STOP lance le redémarrage de la Central Station 3.

# Installation et raccordement

## Composants requis pour le démarrage :

Central Station 3 (60216 reps. 60226), convertisseur 60041 ou 60061 (60 VA; pour Märklin H0, Trix H0 et Minitrix; 60042 pour UK; 60045 pour US) ou convertisseurs 60101 resp. 51095 (100 VA; pour Märklin échelle 1 resp. LGB), 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.

## 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 (voir page de droite).
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 tous les blocs d'alimentation du réseau miniature. Toutefois, il est préférable d'allumer d'abord la centrale de commande maître et ensuite les autres composants.
4. La Central Station 3 démarre automatiquement (sinon, il suffit d'exercer une pression sur la touche STOP de la CS3).
5. La CS3 doit être éteinte conformément au processus décrit page 23, puis tous les appareils d'alimentation doivent être coupés du secteur, ce que simplifie l'utilisation d'un bloc multiprise.

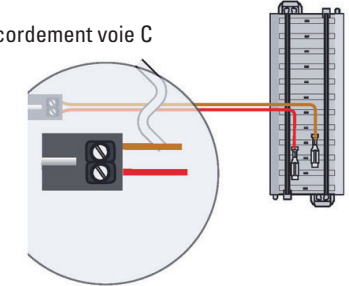


## Raccordement à un réseau

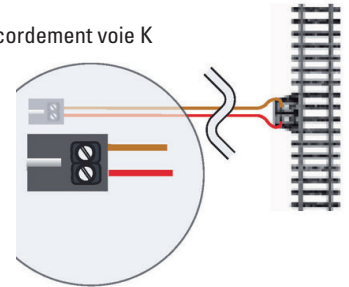


N'importe quel élément de voie peut être utilisé comme voie de raccordement pour l'alimentation du réseau. La Central Station 3 est reliée à la voie via deux connexions marquées comme suit:  
B=courant traction (marquage rouge). Cette connexion est le conducteur d'amenée pour l'alimentation des locomotives via les rails.  
0= masse/conducteur retour (marquage marron resp. bleu pour LGB). Cette connexion sert de retour lors des circulations

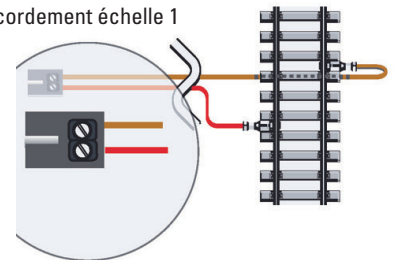
## Raccordement voie C



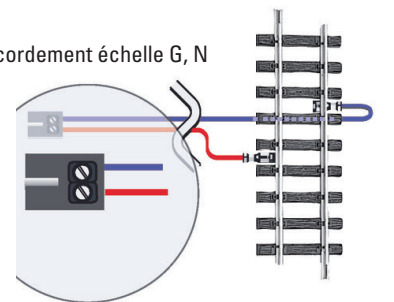
## Raccordement voie K



## Raccordement échelle 1



## Raccordement échelle G, N



## 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.

Afin d'éviter d'éventuels dysfonctionnements, veuillez à ce que la polarité soit correcte : rouge = courant traction (B), marron/bleu = masse (0)

## Ecran, régulateur de marche et touche Stop

La Central Station 3 est très conviviale. L'élément le plus important est l'écran central situé au milieu de l'appareil, très simple d'utilisation comme vous allez le découvrir sur les pages suivantes.

Sur le bord inférieur de la CS3 sont positionnés deux régulateurs rotatifs de grande qualité qui, à l'aide des deux rondelles rapportées sur le côté ou du creux sur le dessus correspondant à la taille d'un doigt, peuvent être tournés précisément dans les deux sens, par exemple pour régler la vitesse de marche. Est en outre intégré un contact par pression qui, en appuyant sur le bouton, permet de déclencher un arrêt d'urgence des locomotives en marche et inverse le sens de marche respectif de la locomotive concernée.

S'il s'agit d'immobiliser tout le réseau, il suffit d'exercer une simple pression sur la grosse touche STOP située entre les deux boutons rotatifs. Si le mode STOP est activé, la touche s'allume en rouge (LED), ce qui signifie que l'alimentation en courant du réseau est coupée. **Attention** : Même en cas de coupure du courant traction, les locomotives en marche continuent de rouler sur leur erre.

La touche STOP sert d'« arrêt d'urgence » - dans des situations critiques, il s'agit sans aucun doute de la fonction la plus importante de la Central Station 3 puisqu'elle permet de couper la tension de la voie.



Les boutons rotatifs permettent de régler la vitesse des locomotives (dans les pupitres de commande latéraux). Une pression sur le bouton rotatif inverse le sens de marche.

Plutôt que l'écran tactile, nous conseillons d'utiliser une souris via le port USB. Avantage : Le curseur permet une commande précise sans restreindre la visibilité par la main.

**Important** : Une longue pression sur la touche STOP (jusqu'à 10 sec.) vous permet de forcer l'arrêt de la CS3. Une seconde pression sur la touche STOP lance le redémarrage de la Central Station.

## Tapoter et balayer: Utilisation de l'écran tactile



Grâce à la sensibilité de l'écran, il suffit d'un contact du doigt pour commander l'appareil. Comme sur les smartphones ou tablettes, vous avez différentes possibilités :



**Tapoter l'écran** : Donner une tape brève sur l'écran tactile et relevez le doigt aussitôt. Ce geste sert à sélectionner un objet ou à activer une touche/un symbole.



**Appuyer sur l'écran** : Appuyez sur l'écran avec la pointe du doigt et maintenez la pression quelques secondes. Ce geste sert à activer une zone de texte.



**Faire défiler, balayer l'écran** : Déplacez votre doigt de haut en bas ou de bas en haut, resp. vers la gauche ou vers la droite afin par exemple de visualiser des objets situés hors de la zone visible ou d'afficher d'autres options d'une liste.



**Faire glisser (Drag-&Drop)** : Vous pouvez déplacer des objets ou modifier la position d'un schéma de voies en le faisant glisser. A cet effet, posez votre doigt sur l'objet et déplacez-le pour atteindre la position souhaitée. Retirez votre doigt.

### Fonctions zoom:

#### Effectuer un zoom avant en écartant les doigts:

Poser deux doigts sur l'écran tactile et écartez-les lentement. Ce geste permet de visualiser certaines parties d'un schéma des voies en gros plan.

#### Effectuer un zoom arrière en rapprochant les doigts:

Poser deux doigts écartés sur l'écran et rapprochez-les lentement l'un de l'autre. Ce geste permet de diminuer la taille des schémas de voie et d'en visualiser une plus grande partie.

**Remarque** : A partir d'une certaine taille, les inscriptions et textes d'un schéma des voies ne sont plus affichées.



# Écran de visualisation

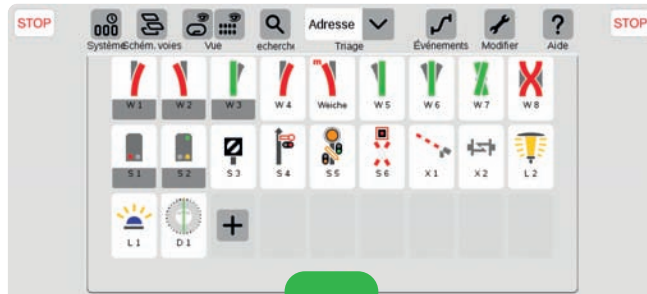
## Structure de l'interface utilisateur

En arrière-plan de l'écran de la CS3 reste toujours affiché le schéma des voies sur lequel des fenêtres peuvent être ouvertes des quatre côtés. Plus les fenêtres sont tirées loin des bords respectifs de l'écran et plus elles s'agrandissent et recouvrent le schéma des voies. A partir des bords gauche et droit de l'écran, le symbole de la loco dans un cercle rouge permet d'afficher les pupitres de commande latéraux. A partir du bord supérieur de l'écran, la barre de menu et la liste des articles se déroulent sur le schéma des voies tandis que la liste des locomotives s'ouvre vers le haut à partir du bord inférieur de l'écran. Si tous les éléments ne peuvent pas être affichés dans une fenêtre, des barres grises apparaissent dans le bord inférieur de celle-ci pour chaque page de contenu.



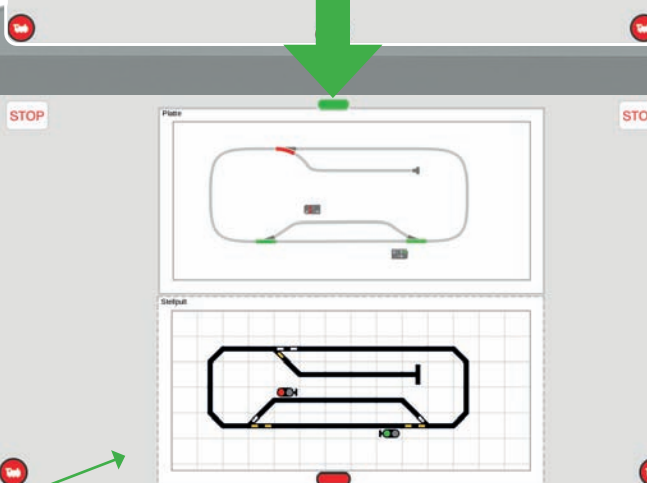
## Schéma des voies:

En arrière-plan sont affichés les plateaux et postes d'aiguillage créés. Les schémas des voies servent à avoir une représentation visuelle du réseau - totale ou partielle. Outre la visualisation de la position actuelle des articles, ils permettent, par simple « tapotement », de commuter directement signaux, aiguilles et autres articles. L'affichage des différents schémas des voies peut être rétréci ou agrandi. Les schémas des voies peuvent en outre être affichés les uns à côtés des autres ou les uns au-dessus des autres (voir à partir de la page 16).



## Barre de menu et liste des articles:

A partir du bord supérieur de l'écran, tirez la barre verte transversale vers le bas; s'affiche alors le menu, puis progressivement la liste des articles. Le symbole de modification permet de créer très simplement des articles et des schémas de voies. Via « Système », vous pouvez accéder aux assistants et le symbole événement permet des automatisations - par exemple en enregistrant les étapes de commande. Le point d'interrogation permet d'accéder directement aux pages d'aide correspondantes. En dessous s'affiche la liste des articles dans laquelle sont répertoriés tous les éléments du réseau (tels qu'aiguilles, signaux, contacts, etc.), voir à partir de la page 13.



## Pupitres de commande:

A partir de la liste des locos, vous pouvez « tirer » des locomotives dans les pupitres de commande latéraux où elles pourront être commandées via les deux boutons rotatifs. En faisant glisser les cercles rouges avec le symbole loco vers le centre de l'écran, les pupitres de commande s'agrandissent et d'autres fonctions telles que tachymètre (voir à gauche) ou même le poste de conduite (voir page 10) peuvent être affichées.

## Liste des locos :

A partir du bord inférieur de l'écran, déroulez la liste vers le haut en tirant la barre transversale rouge. Dans la liste des locos est géré le matériel roulant. Vous pouvez ici utiliser différents filtres d'affichage, mais également personnaliser certaines locomotives avec des icônes ou noms choisis. En outre, des locomotives peuvent être commandées directement (voir à partir de la page 8).

**Remarque :** En tapotant sur le symbole d'ouverture des fenêtres (barres transversales verte et rouge ainsi que cercles rouges avec symbole loco), vous pouvez directement ouvrir ou fermer les fenêtres correspondantes.

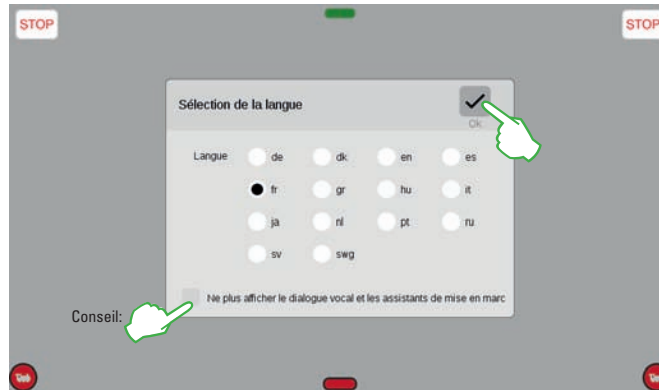


# Premiers pas

## Sélection de la langue

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

**Remarque :** Vous pouvez à tout moment modifier la langue dans les paramètres système (voir page 23).

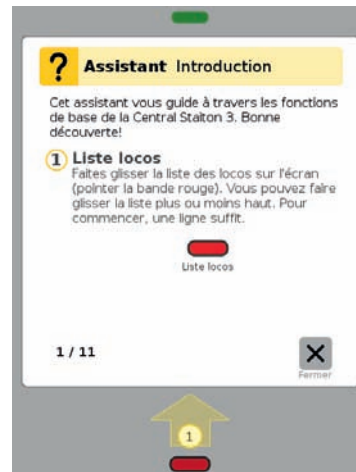


## Assistant de départ

L'assistant de départ apparaît alors (illustration de droite) et vous présente les principales étapes pour l'exploitation de l'interface utilisateur par le biais de plusieurs petits exercices.

**Remarque :** L'assistant peut également être appelé à tout moment dans les paramètres système (voir illustration ci-dessous et page 23).

**Conseil :** 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 „Ne plus afficher le dialogue de sélection de la langue ni l'assistant de départ ». Vous pouvez à tout moment revenir sur cette décision dans les paramètres système.



**Aide:** Dans la plupart des modes d'affichage, le symbole d'aide « ? » apparaît en haut et il vous suffit d'appuyer dessus pour obtenir de l'aide sur le thème actuel.

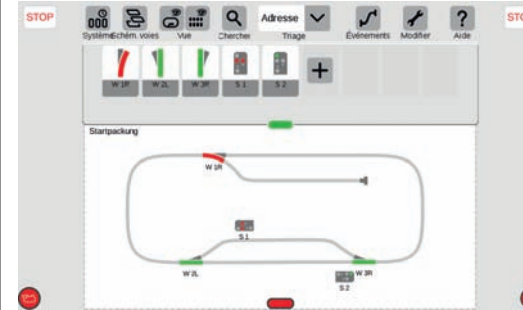


**Remarque :** Un point rouge sur le symbole CS3  et sur le symbole Système  indique qu'une mise à jour est disponible pour la CS - voir page 25.

# Préparation

## Supprimer exemple par valeur par défaut manquante

A des fins de démonstration et pour l'assistant, la CS est dotée au départ d'usine d'un « pack » de départ avec une liste d'articles contenant quelques articles électromagnétiques et un schéma de voie (voir illustration).



Si vous n'avez pas besoin du schéma de voie et de ces articles, supprimez impérativement les articles. La liste des articles reste ainsi claire et vous prévenez ainsi d'inutiles conflits dûs à des adresses déjà affectées.

**Astuce:** Une sauvegarde des données permet d'enregistrer les paramètres actuels de la CS3 et de les restaurer à tout instant (voir page 25).

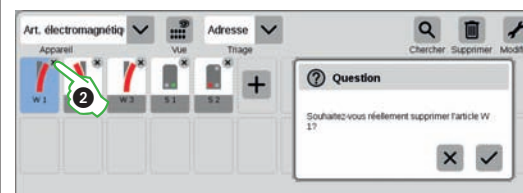
Afin d'obtenir une meilleure vue d'ensemble de votre réseau sur la Central Station 3, il est conseillé de supprimer les exemples pré-installés. A cet effet, le plus simple est d'installer une configuration vide, disponible de série sur la CS3. Pour cela, procédez comme pour une restauration de données décrite page 25, mais dans le dossier CS3-Backup, sélectionnez le fichier « leer.zip » (voir illustration).



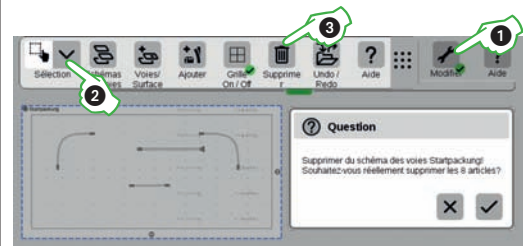
**Remarque :** La récupération du fichier « leer.zip » remplace la configuration actuelle et, d'éventuels articles, locomotives et schémas de voies déjà existants ne sont alors plus disponibles.

## Supprimer manuellement des objets de démonstration

Les éléments de démonstration pré-installés peuvent être supprimés en respectant les étapes suivantes:



Pour supprimer des articles, appuyez d'abord sur le symbole outil (« modifier ») ① situé dans la barre de symboles de la liste d'articles et sélectionnez « Modifier la liste des articles ». Pour supprimer un article, appuyez respectivement sur le « X » situé dans le coin supérieur droit des symboles ② ou sur le symbole poubelle (« Supprimer »).



Afin de nettoyer aussi le schéma des voies, appuyez à nouveau sur le symbole outil ① et sélectionnez ensuite « Modifier le schéma de voies ». Apparaît alors une autre barre de symboles sur laquelle vous pouvez activer la sélection de surface ②. Dans le schéma de voies, sélectionnez les articles à supprimer et appuyez sur le symbole poubelle (« Supprimer ») ③. Pour modifier le nom du plateau, appuyez sur la désignation située dans le coin supérieur gauche.

## ■ Lancement rapide – Commander des locomotives

Tellement simple...

- ... Connecter des locomotives mfx et configurer des pupitres de commande
- ... Commuter des fonctions de la loco et appeler le poste de conduite
- ... Ajouter des locomotives manuellement (MM,DCC)
- ... Adapter la configuration et les fonctions de la locomotive

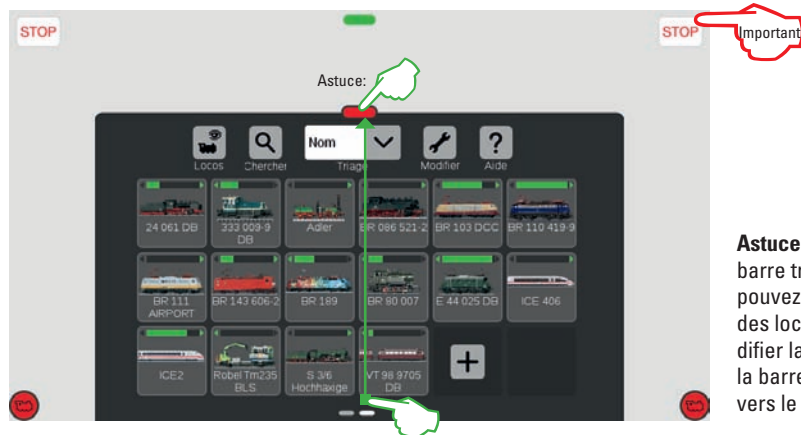




# Connecter des locomotives

## Liste des locos : Aperçu des locomotives

Sur la CS3, les locomotives sont gérées dans la liste des locos. Elles y sont créées, configurées et commandées. Pour afficher la liste des locos, déplacez la barre transversale rouge du bas vers le haut (voir page 6). Si toutes les locos ne peuvent pas être affichées pas dans la fenêtre, des barres grises apparaissent dans le bord inférieur pour accéder à d'autres pages.

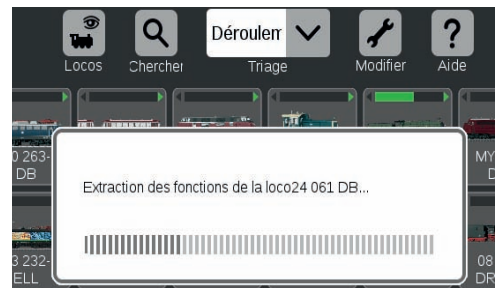
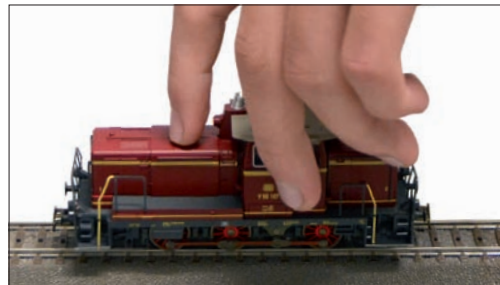


**Important :** Veillez à ce que la touche STOP ne soit pas activée. En mode Stop, aucune connexion mfx n'est possible.

**Astuce:** En appuyant sur la barre transversale rouge, vous pouvez ouvrir ou fermer la liste des locomotives. Pour en modifier la taille, tirez simplement la barre rouge vers le haut ou vers le bas.

Au début, il est conseillé de commencer par enregistrer toutes les locomotives équipées d'un décodeur mfx (voir plus bas). L'ajout et la configuration manuels de locomotives avec les protocoles DCC ou MM sont expliqués page 11.

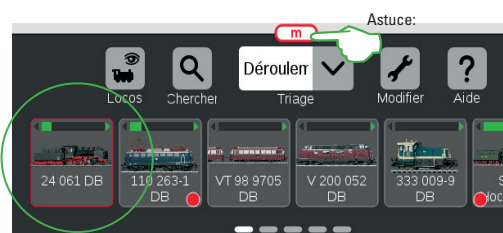
## Enregistrement de locomotives mfx



**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 du décodeur si le mode Stop n'est pas activé.

La nouvelle locomotive mfx créée apparaît cernée de rouge dans la liste des locos. **Astuce:** Un « m » rouge dans la barre transversale de la liste des locos indique également la nouvelle connexion d'une locomotive mfx.

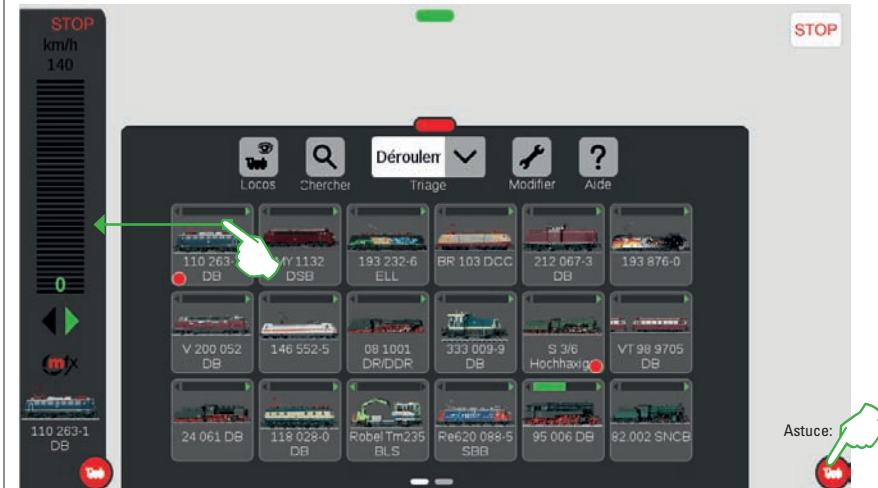


**Remarque :** Plusieurs locomotives mfx peuvent être enregistrées simultanément. Toutefois, nous conseillons de les ajouter une à une. D'expérience, cela va plus vite.

# Pupitres de commande

## Faire glisser les locos dans le pupitre de commande

Pour sélectionner une loco, faites glisser celle-ci avec le doigt depuis la liste vers le bord gauche 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, la flèche verte indiquant le sens de marche, le régulateur de vitesse et, tout en haut, l'élément de commande STOP.



Dans la liste des locomotives, un petit point rouge indique les deux locomotives activées dans les pupitres de commande. De plus, pour chaque loco est affiché la flèche verte indiquant le sens de marche et le régulateur vitesse.

**Astuce:** En appuyant sur le cercle rouge avec le symbole de la loco, vous pouvez afficher ou fermer les pupitres de commande latéraux.

## Accès rapide au pupitre de commande



**Astuce pratique pour accès rapide :** L'option „Pupitre de commande- popup“ doit d'abord être activée dans les paramètres Système, voir page 23. Ensuite, vous n'avez plus qu'à appuyer sur le symbole loco de votre choix dans la liste pour ouvrir une fenêtre de pupitre de commande (illustration ci-dessus) . Pour fermer cette fenêtre, appuyez à gauche ou à droite de celle-ci.

## Affichage du pupitre de commande

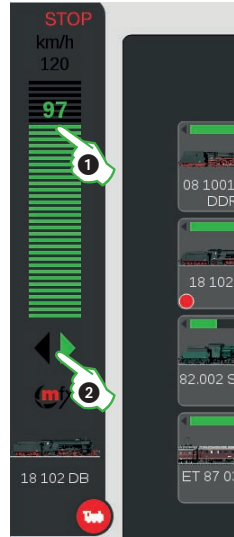


Si vous faites glisser la barre transversale rouge jusqu'au bord supérieur de l'écran, la liste des locos se transforme en pupitre de commande dans lequel vous pouvez commander directement plusieurs locomotives.

**Astuce:** Via les barres transversales grises situées sur le bord inférieur de l'écran, vous pouvez accéder aux autres pages.

# Conduite et commutation des fonctions

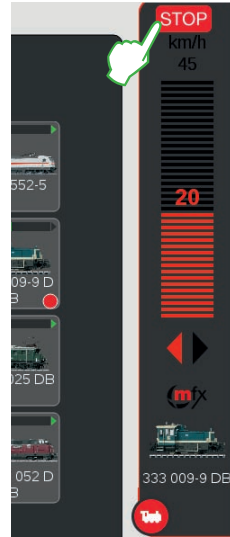
## Conduire avec régulateur de marche et bouton rotatif



En tapant du doigt sur la barre de vitesse ①, vous pouvez régler le tempo. Appuyer les flèches indiquant le sens de marche ② ou sur le bouton rotatif permet d'inverser le sens de marche. Le bouton rotatif vous permet de commander des locomotives même quand les pupitres de commande ne sont pas affichés.



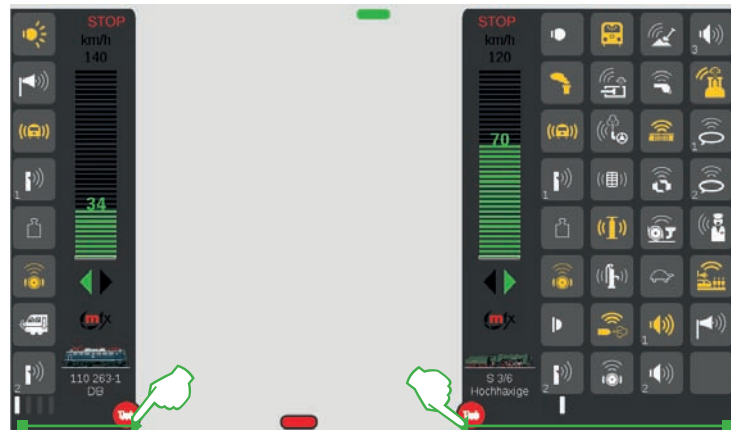
## Nothalt / Stop-Modus



L'affichage des barres de vitesse et de la flèche du sens de marche en rouge indique que le mode Stop est activé et que la tension de la voie est donc coupée. Pour désactiver le mode Stop, appuyez sur la touche STOP ou tapez du doigt sur le symbole STOP situé à l'extrémité supérieure du pupitre de commande. La vitesse peut être modifiée même en mode Stop.



## Afficher et déclencher les fonctions



Pour afficher la liste des fonctions, faites glisser le cercle rouge avec la loco blanche vers le milieu de l'écran : Les fonctions de la loco s'affichent, huit fonctions par colonne. Si vous agrandissez la liste, vous pourrez afficher jusqu'à 32 fonctions simultanément.

Pour déclencher une fonction, il suffit de taper du doigt sur le symbole correspondant; la fonction apparaît alors en jaune tant qu'elle est activée. La page 40 vous livre un aperçu de toutes les fonctions.

Astuce:



### Astuce pratique:

Avec le pupitre de commande popup (activable dans les paramètres système, voir page 23), vous pouvez afficher les fonctions en appuyant sur le signe « F » situé à l'extrémité supérieure du régulateur de marche.

# Tachymètre et poste de conduite

## Afficher le tachymètre



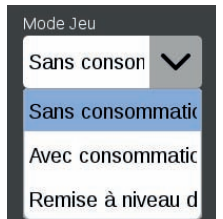
Si vous déplacez le cercle rouge avec une petite loco blanche vers le milieu de l'écran, un tachymètre apparaît après les fonctions de la locomotive. Pour commander la loco, il suffit de taper du doigt sur la vitesse ou le sens de marche souhaités (triangles).

## Poste de conduite et « Spielwelt » (univers ludique)



Le poste de conduite apparaît quand vous tirez un pupitre de commande latéral Complètement vers le bord opposé de l'écran. Pour les locomotives mfx+, le layout est prédéfini et pour toutes les autres, il peut être sélectionné dans les paramètres (voir page 12).

Mode Spielwelt : Pour les locomotives équipées d'un décodeur mfx+, vous pouvez configurer le mode Spielwelt souhaité dans les paramètres de la loco, via le menu déroulant « Mode de jeu » que vous trouverez sur l'onglet « Configuration » (voir page 12). Le mode défini par défaut est « 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 remise à niveau dans le dépôt grâce aux contacts de rétrosignalisation). Vous trouverez de plus amples détails sur les différents postes de conduite sur [www.maerklin.de](http://www.maerklin.de) dans la partie Service sous „Notices - Spielwelt“.



# Ajouter des locomotives manuellement

## Ajouter des locomotives avec un protocole MM ou DCC:

Il vous suffit pour cela de taper du doigt sur le symbole Plus situé à l'extrémité de la liste des locos ①. Vous pouvez également appuyer sur le symbole Outil (« Modifier ») ② dans la liste des locomotives et sélectionner « Ajouter Loco » ③ dans le menu affiché.



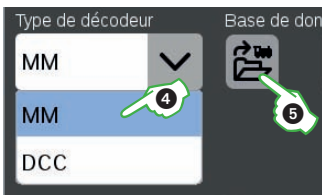
Les paramètres de la loco s'affichent (illustration ci-dessous). Les données de commande nécessaires sont paramétrées dans l'onglet actif « Info ». Pour commencer, sélectionnez le type de décodeur de la locomotive (DCC ou MM).



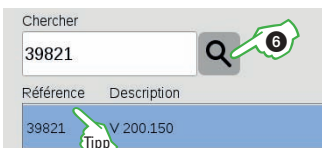
L'onglet « Info » est activé.

Dans le menu déroulant « Type de décodeur », vous pouvez choisir entre MM et DCC.

## Récupérer des paramètres loco à partir d'une base de données MM



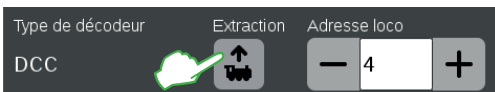
Grâce à sa base de données intégrée, une locomotive Märklin avec décodeur MM peut être très facilement enregistrée dans la CS3. Commencez par sélectionner l'option « MM » ④ sur le bord supérieur gauche de l'onglet « Info » dans le champ « Type de décodeur ». Tapez ensuite sur le symbole marqué « Base de données » ⑤ situé juste à côté. Apparaît alors un masque de recherche.



Dans le dialogue de recherche, appuyez sur le symbole Loupe ⑥ et affichez ainsi un clavier. Celui-ci vous permet d'entrer la réf. ou le nom de la locomotive: Le système lance immédiatement la recherche. Toute saisie d'un caractère supplémentaire permet d'affiner la recherche (recherche Live). Sélectionnez ensuite la locomotive recherchée et confirmez par « OK ». **Astuce :** Préférez la recherche via la référence, celle-ci étant sans équivoque.

## Extraire l'adresse du décodeur de loco

Si vous refermez les paramètres de la loco via « OK » et que vous les ouvrez à nouveau, l'option « Extraire » apparaît alors pour les locomotives MM et DCC à la place du bouton de commande « base de données ». Appuyez dessus et la CS3 récupère l'adresse paramétrée dans le décodeur de la loco à condition que celle-ci soit placée sur la voie de programmation et que le mode Stop soit désactivé.



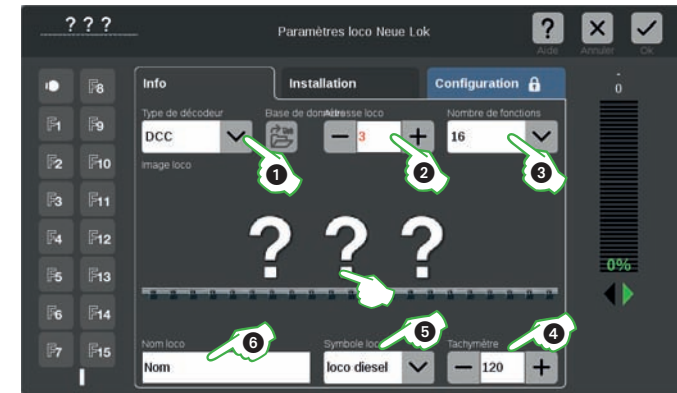
**Remarque :** Pour certains décodeurs de locomotive tels que Delta, l'extraction ne fonctionne pas. L'adresse doit alors être paramétrée manuellement.

# Modifier les paramètres et les images de la loco

## Définir manuellement les paramètres de la loco:

Outre le type de décodeur ①, vous pouvez configurer dans le champ « Adresse Loco » ② l'adresse loco correspondante (voir notice de la loco) en appuyant sur « Moins » resp. « Plus » ou directement via le champ de valeur.

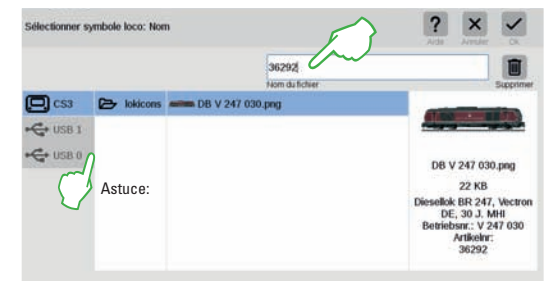
**Important :** Si l'adresse s'affiche en rouge, cela signifie qu'elle a déjà été attribuée. Vous devez alors la modifier jusqu'à ce qu'elle réapparaisse en noir. Vous pouvez définir le nombre de fonctions loco affichées dans le champ du même nom ③. Dans le champ « Tachymètre », définissez la vitesse maximale, qui sera affichée dans le pupitre de commande ④ et sélectionnez à côté le symbole de la loco ⑤.



Pour finir, saisissez dans le champ « Nom de la loco » ⑥ une désignation univoque de la loco. Au départ d'usine, la CS3 dispose déjà d'un grand nombre d'illustrations de locomotives; elle recherche automatiquement l'image correspondante et l'ajoute. **Astuce :** Si la CS3 ne peut affecter aucune image correspondante ou si vous souhaitez une autre illustration, il peut s'avérer utile d'accéder directement à la banque d'images loco.

## Banque d'images loco

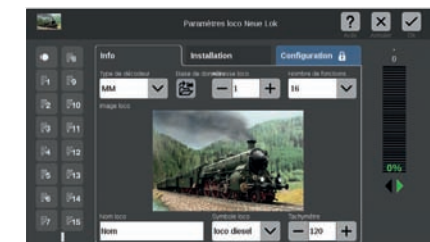
Pour ouvrir la banque d'images loco (voir illustration de droite), appuyez sur l'image de la loco ou sur les trois points d'interrogation (voir illustration ci-dessous). La solution la plus simple consiste à entrer la réf. de la Loco dans le masque de recherche, mais vous pouvez également entrer le nom de la loco et sélectionner l'une des propositions. Pour finir, confirmez par la coche « OK ».



**Astuce :** Outre la banque d'images loco interne de la CS3, vous pouvez également recourir à des médias externes tels qu'une clé USB et sélectionner vos propres images loco (voir illustration ci-dessous).

## Utiliser ses propres images de locomotives

Vous pouvez également enrichir la banque d'images 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 détails sur la page 32. Vous pouvez aussi enregistrer les images souhaitées sur une clé USB et les sélectionner ensuite dans la banque d'images loco.



# Modifier les propriétés de la loco

## Passer en mode Modification

Commencez par activer le mode Modification en tapant du doigt sur le symbole outil ①, puis sur « Modifier Locos » ②. Au pied du symbole Outil apparaît alors une coche sur fond vert et toutes les locos présentent une bordure hachurée.

**Attention :** Si vous appuyez sur « X », vous supprimez la loco.

Ce mode vous permet de modifier les locomotives: A cet effet, tapez du doigt sur la locomotive souhaitée ③ (et les paramètres de celle-ci s'affichent):



## Onglet « Info » Modifier les données principales



Vous visualisez à présent les paramètres de la loco avec l'onglet « Info » sélectionné, qui est expliqué à la page 11 avec les paramètres de la loco.

**Remarque :** Si vous le souhaitez, vous pouvez ici – même pour les locomotives mfx – modifier le nom, le symbole et la vitesse maximale indiquée sur le pupitre de commande.

**Astuce:** Si vous inscrivez la valeur « 10 » sur le tachymètre, la vitesse ne sera pas affichée en km/h mais en pourcent. Pour l'affichage des crans de marche, il vous faut les préciser (126 pour mfx, 14 pour MM et pour DCC: 14, 28 ou 126).

## Onglet « Configuration » Modifier des fonctions et paramètres importants pour les locos

Dans les paramètres de la loco, appuyez sur l'onglet « Configurer » afin de modifier les paramètres.

Configuration des fonctions de la loco.

Définir le mode de jeu (pour décodeur mfx+) ou sélectionner l'affichage du poste de conduite

Transférer les données loco sur une carte loco.

Réinitialiser une loco aux paramètres d'usine.

Actualiser un décodeur de loco mfx.

Définir la temporisation d'accélération et de freinage

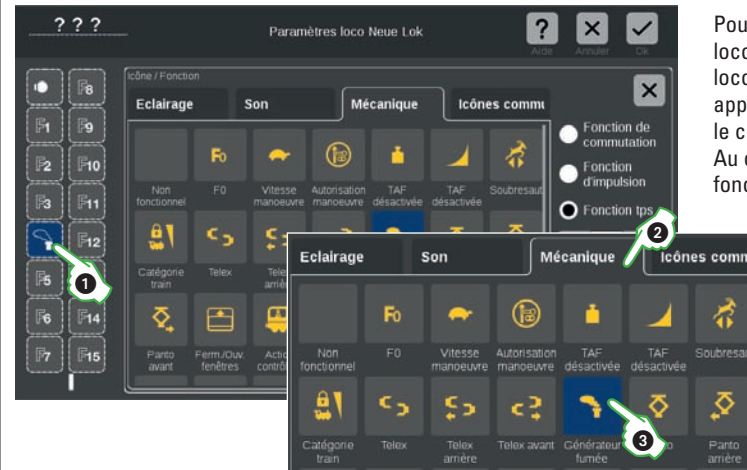
Définir les vitesses minimale et maximale.

Régler le volume sonore.

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

# Configurer les fonctions de la loco

## Configurer des fonctions



Pour affecter une fonction à une locomotive, accédez aux paramètres loco puis à l'onglet « Configurer » et appuyez sur un champ de fonction sur le côté gauche, par exemple « F4 » ①. Au centre apparaît alors la liste des fonctions classées par thème.

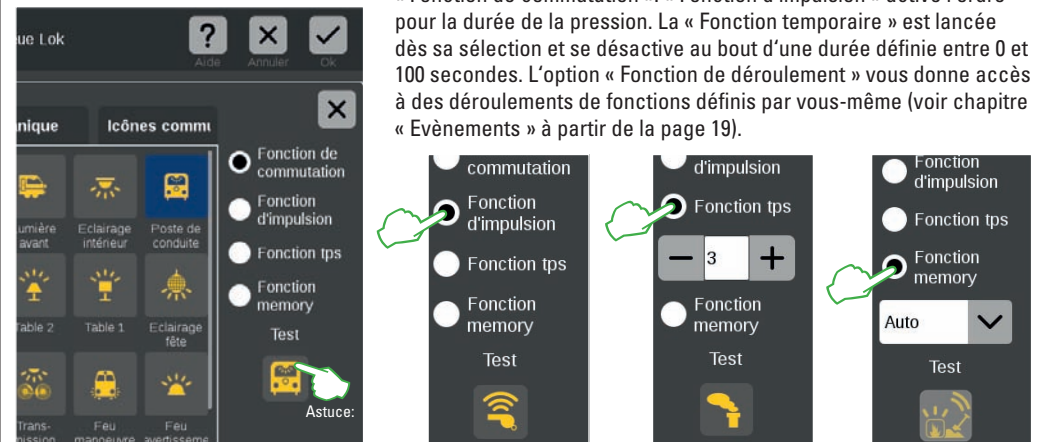
Répartis sur les fiches « Éclairage », « Son », « Mécanique » et « Icônes fréquents », de nombreux symboles de fonction différents sont ici disponibles. Dans l'exemple, nous tapons sur l'onglet « Mécanique » ② et sélectionnons le symbole du générateur de fumée ③. La CS3 remplace alors le symbole « F4 » par l'icône de l'action venant d'être sélectionnée ①. Avec le doigt, vous pouvez aussi simplement faire glisser des symboles de fonction sur une touche de fonction (Drag-&Drop).

**Remarque :** Vous trouverez un aperçu de tous les symboles de fonction à la page 40.

## Sélectionner et tester un type de fonction

Vous pouvez en outre définir la manière dont la fonction sélectionnée doit être activée:

Si vous souhaitez pouvoir activer et désactiver l'action, sélectionnez « Fonction de commutation ». « Fonction d'impulsion » active l'ordre pour la durée de la pression. La « Fonction temporaire » est lancée dès sa sélection et se désactive au bout d'une durée définie entre 0 et 100 secondes. L'option « Fonction de déroulement » vous donne accès à des déroulements de fonctions définis par vous-même (voir chapitre « Evénements » à partir de la page 19).



**Astuce:** Pour tester le champ de fonction que vous venez de configurer, tapez sur l'élément « Test » situé en bas.

## Lancement rapide – commuter des articles

Si simple...

... Créer des articles dans la CS3

... Commuter un article électromagnétique

... Configurer des contacts



# Créer des articles

## Artikelliste: Übersicht sämtlicher Artikel

Avant de pouvoir commander des éléments du réseau tels qu'aiguilles, signaux, éclairages de bâtiment, S88 etc. avec la CS3, ceux-ci doivent être créés comme articles. Ces derniers sont affichés dans la liste des articles que vous pouvez ouvrir en tirant la barre transversale verte du haut vers le bas (voir page 6).

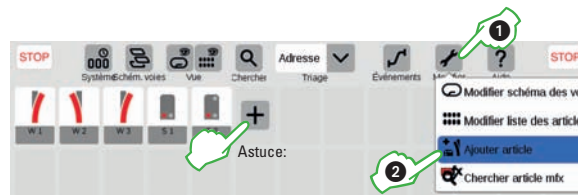
**Astuce :** En appuyant sur la barre transversale verte, vous pouvez ouvrir ou fermer la liste des articles.



Au départ d'usine, des articles figurent déjà dans la liste (voir illustration de gauche). Pour que la liste reste claire et afin d'éviter des conflits, nous vous conseillons de supprimer ces articles - tel que décrit sur la page 7.

## Ajouter des articles manuellement

Pour créer un nouvel article, appuyez sur le symbole Outil (« Modifier ») ① et accédez ainsi à un menu déroulant dans lequel vous pouvez sélectionner « Ajouter Article » ②.



S'affiche alors un autre menu déroulant. Vous y choisissez le type d'article souhaité, par exemple « Aiguilles » ③. S'ouvre ensuite la fenêtre de traitement des articles (voir page de droite).



**Astuce :** Le symbole Plus dans la liste des articles vous permet également d'ajouter de nouveaux articles.

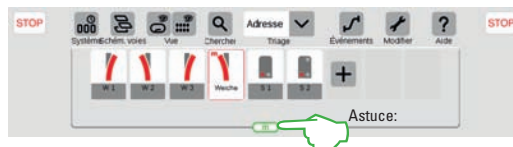
## Ajouter des articles mfx

Des décodeurs accessoires compatibles mfx raccordés au réseau ne sont pas - contrairement aux locomotives - automatiquement reconnus par la CS3 et doivent être recherchés activement. Pour lancer cette fonction, appuyez sur le symbole Outil de la liste des articles (« Modifier ») ①, puis sur « Rechercher articles mfx » ② dans le menu déroulant.

La CS3 demande alors s'il faut attribuer une nouvelle adresse aux articles trouvés ou si ceux-ci doivent garder leur adresse ③. Ce dernier choix est à privilégier dans le cas de réseaux existants avec des adresses déjà paramétrées. Confirmez votre choix en appuyant sur « ok » ④. **Remarque :** Pour assurer une meilleure identification des articles mfx, il est recommandé de leur configurer un protocole et une adresse avec les commutateurs Dip.



Les articles mfx sont intégrés dans la liste des articles. Pour les décodeurs d'aiguilles ou les décodeurs multiples, l'article doit encore être adapté manuellement dans la fenêtre correspondante (voir page de droite). **Astuce :** Un « m » dans la barre transversale de la liste des articles indique l'enregistrement d'un nouvel article mfx.



# Sélectionner le type d'article

## Modifier un article

Lors de l'ajout d'un nouvel article, la fenêtre de Modification de l'article s'ouvre directement. Pour modifier des articles déjà existant, appuyez sur le symbole Outil (« Modifier ») ①, puis sur « Modifier la liste des articles » ②.



La fenêtre de modification des articles permet de définir les détails pour tous les articles.

La moitié supérieure affiche la liste des articles avec possibilités de filtres et de recherche. Ici, vous devez sélectionner l'article à traiter en l'effleurant du doigt, par exemple aiguille W 1R. ③.

Ici, le type d'article est sélectionné à partir de plusieurs registres (voir plus bas).

Configuration de l'article (voir page suivante).

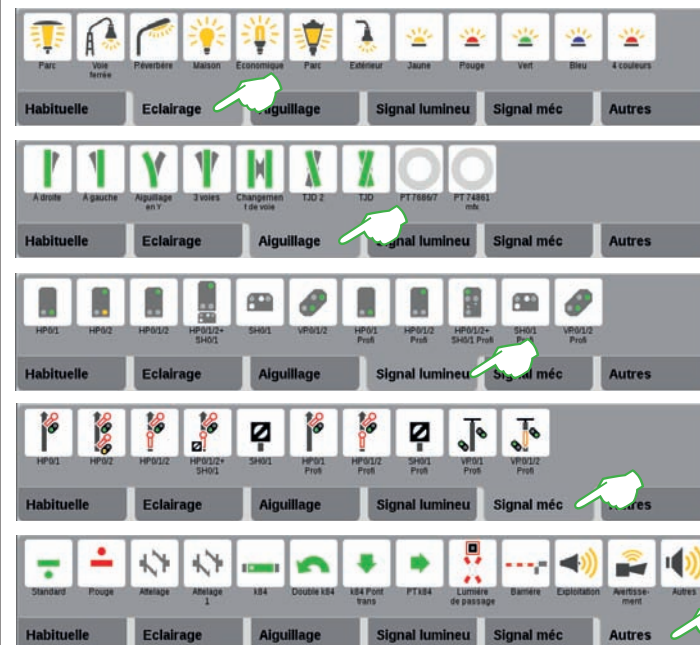
« Modifier » ferme la fenêtre.

**Attention :** Si vous appuyez sur « X », vous supprimez l'article.

Crée un nouvel article.

Habituelle	Eclairage	Aiguillage	Signal lumineux	Signal mec	Autres
Nom	Protocole	Adresse	Connexion	Tps de commutation	
W 1	MM	- 1	Rouge	- 200	

## Artikel-Typ definieren



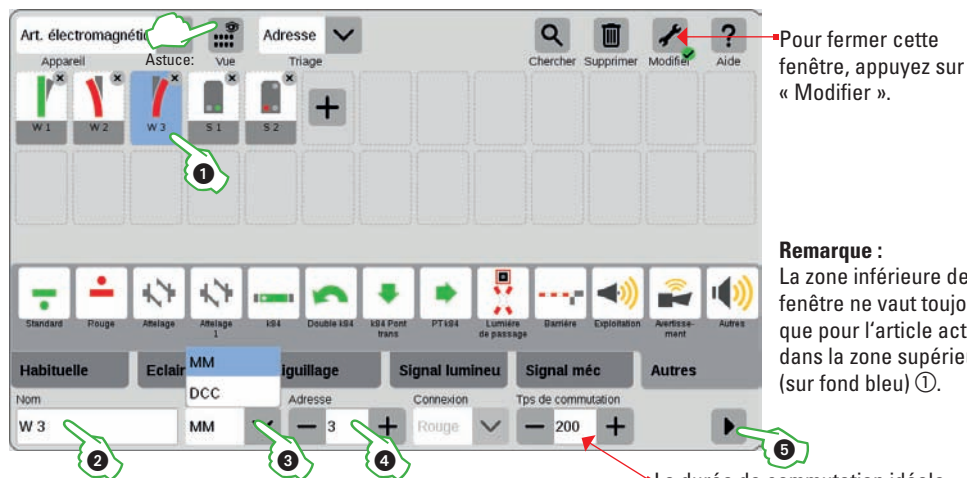
Chaque article peut être défini de manière très simple dans la CS3: L'article souhaité doit d'abord être activé (illustration ci-dessus) ③. Via les différentes fiches (icônes fréquentes, éclairage, aiguilles, signaux lumineux, signaux mécaniques et autres), vous pouvez sélectionner le type d'article en appuyant dessus.

**Remarque :** Chacun de vos choix est immédiatement enregistré et vous pouvez fermer la fenêtre en appuyant sur « Modifier » (voir illustration ci-dessus).

# Configurer des articles

## Adapter les paramètres des articles

Outre la sélection du type d'article (voir page précédente), la fenêtre de modification des articles permet également de définir tous les paramètres (nom, protocole, adresse, connexion et durée de commutation):



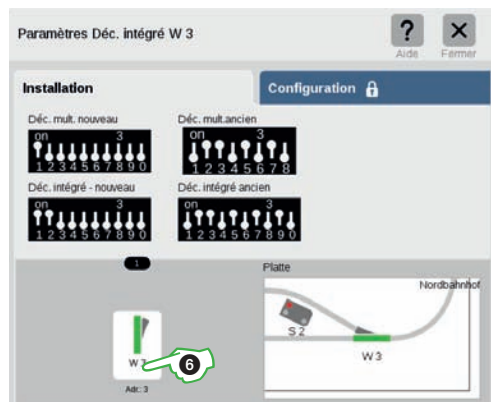
Chaque article a besoin d'une désignation univoque ② qui, dans l'idéal, décrit également sa position/fonction.

Vous avez le choix entre deux protocoles de commande (MM et DCC) ③ – voir page 41. Dans le champ « adresse » ④, entrez l'adresse du décodeur soit en appuyant sur Moins ou Plus, soit directement via le champ de valeur. Si l'adresse apparaît en rouge, c'est qu'elle a déjà été attribuée. Appuyez alors sur « Plus » jusqu'à ce que l'adresse réapparaisse en noir.

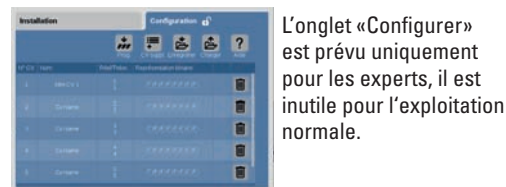
**Astuce:** Le filtre d'affichage dans la barre de menu permet d'afficher les adresses encore libres.

La durée de commutation idéale de 200 ms ne doit être modifiée qu'exceptionnellement.

## Tester les paramètres d'un article



La pointe noire ⑤ de la flèche permet d'ouvrir la fiche « Configurer » sur laquelle, en guise d'aide, sont indiquées les positions correctes de commutateurs Dip pour différents types de décodeurs pour l'adresse d'article sélectionnée. En-dessous, la fonction de commutation de l'article peut être testée en appuyant ⑥ dessus et, s'il a été installé, il s'affiche à côté dans le schéma des voies.



L'onglet « Configurer » est prévu uniquement pour les experts, il est inutile pour l'exploitation normale.

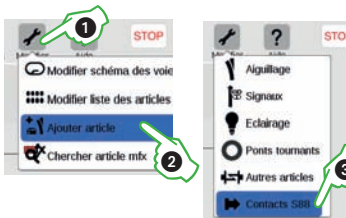
# Configurer des contacts

## Ajouter des contacts S88

S88 est un système de rétrosignalisation dans les réseaux miniatures numérisés, qui, par le biais de contacts, permet par exemple de signaler une section de voie comme « occupée ». Pour des déroulements automatisés, la rétrosignalisation est particulièrement importante.

Pour créer des contacts S88 dans la CS3, appuyez sur le symbole Outil (« Modifier ») ① dans la liste des articles et ouvrez ainsi un menu déroulant. Dans ce menu, sélectionnez « Ajouter article » ②. Dans le menu suivant, appuyez sur « Contacts S88 » ③!

S'ouvre alors la fenêtre de modification déjà connue des articles dans laquelle vous pouvez configurer les détails du nouveau contact S88.



**Astuce:** Via le menu de sélection, vous pouvez changer entre articles électromagnétiques et contacts. Vous pouvez ainsi ouvrir cette fenêtre de modification des paramètres d'articles.

## Sélectionner le type de contact

Dans la fenêtre de modification, commencez par activer le contact souhaité ④. Sélectionnez ensuite le type du contact de rétrosignalisation installé à partir des différentes fiches (contacts de voie ou contacts de commutateurs) ⑤ en appuyant sur une variante disponible ⑥.

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



## Configurer un contact

Le plus important est de configurer correctement le chemin de connexion du contact. A cet effet, sélectionnez dans le champ « Transfert activé » ⑦ parmi les appareils connus par la CS3 (voir page 24). Les contacts de commande ne sont que des commutateurs marche/arrêt créés virtuellement dans la CS3.

**Astuce:** Via le menu de sélection des appareils, vous pouvez passer d'un appareil à l'autre. Pour chaque contact, entrez un nom univoque et sélectionnez le type de connexion (bus). 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

Saisissez en outre le numéro du module S88 (1-32) ainsi que le numéro du contact de commutation sur le module.



## Lancement rapide – Créer un schéma de voies

Si simple...

... Créer des plateaux/pupitres de commande

... Positionner des articles de voie

... Dessiner des lignes

... Compléter des signaux





# Créer des plateaux/pupitres de commande

Dans ce paragraphe, vous découvrirez toutes les étapes nécessaires à la création d'un schéma des voies dans la Central Station 3. Les schémas des voies permettent de représenter le réseau intégralement ou en partie. Il existe deux types de représentation : Plateaux et postes d'aiguillage. Les premiers permettent de montrer le tracé de la voie de manière aussi réaliste que possible car les articles peuvent être disposés à votre guise. Les postes d'aiguillage, par contre, montrent une représentation symbolique de la ligne selon le modèle des postes d'aiguillage de la DB et les articles peuvent y être positionnés uniquement dans une trame selon un angle de 45 degrés.

## Mode « Modification du schéma des voies »

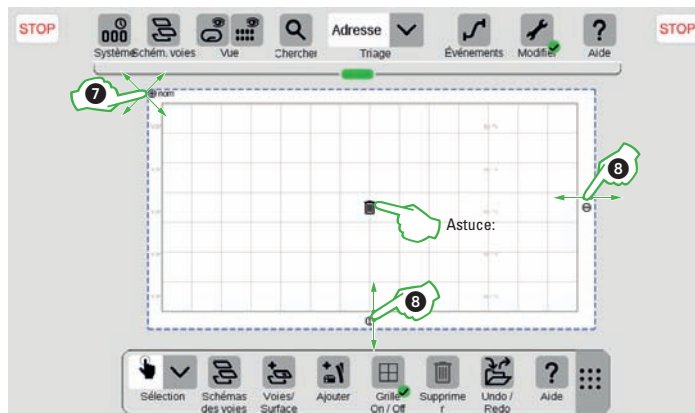
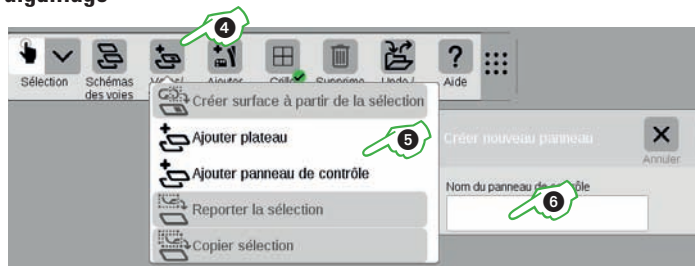
Seul le mode de modification permet de procéder à des modifications dans les schémas des voies. Pour l'activer, appuyez dans le menu de la liste des articles sur le symbole Outil « Modifier » ①, puis sur « Modifier schéma des voies » ②. Vous savez que le mode Modification du schéma des voies est activé par la présence d'une barre de symbole supplémentaire et d'un point vert sur le symbole Outil « Modifier » ③. Pour quitter le mode de modification, vous devez également appuyer sur ce symbole.



**Astuce :** Vous pouvez déplacer la barre de symboles supplémentaire en faisant glisser du doigt à l'endroit souhaité le symbole 9 points situé à son extrémité droite.

## Ajouter des plateaux/postes d'aiguillage

Dans la barre des symboles pour le schéma des voies, appuyez d'abord sur « Schéma des voies/périmètre » ④ et dans le menu déroulant sur « Ajouter Plateau ou Poste d'aiguillages » ⑤. Dans la fenêtre de dialogue ouverte, donnez un nom unique ⑥ au nouveau schéma des voies et confirmez par „OK“. Ce nom pourra être modifié par la suite en appuyant sur le nom dans le coin supérieur gauche de la surface de dessin. Via le symbole 4 flèches ⑦ situé juste à côté, vous pouvez modifier la position de la surface de dessin par rapport à d'autres schémas de voies. La taille de la surface de dessin peut être modifiée en conséquence avec les symboles flèches ⑧ inférieur et à droite.



**Astuce :** Une simple pression du doigt sur le symbole pouibelle situé au milieu du plateau permet de supprimer celui-ci – mais uniquement s'il est vide.

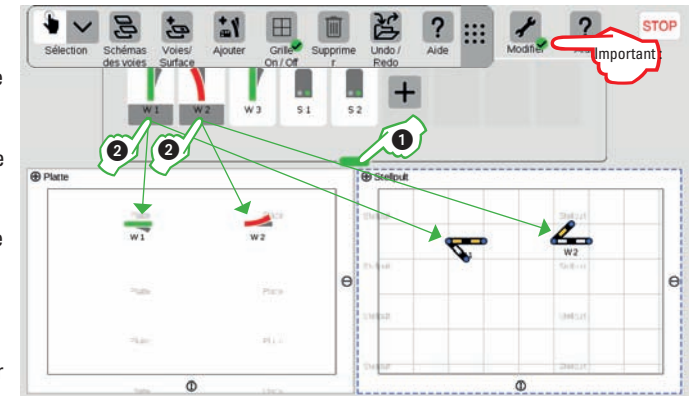
# Positionner des articles

## Faire glisser des articles sur un schéma des voies

Pour placer des articles électromagnétiques sur un schéma des voies existant, la liste des articles doit être affichée ①. Avec votre doigt, vous pouvez alors faire glisser l'article de votre choix sur le plateau ou le poste d'aiguillage puis le relâcher – par exemple W1 et W2 ②.

**Important :** Pour ces étapes, le mode Modification du schéma des voies doit rester activé (coche verte sur le symbole Outil).

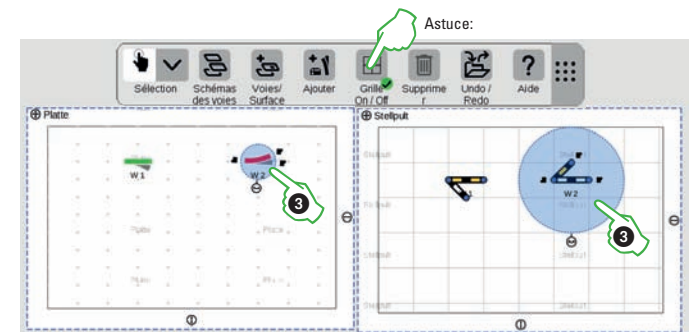
**Remarque :** Les articles placés apparaissent marqués d'une couleur dans la liste des articles ②.



## Positionner des articles

Dans le schéma des voies, vous pouvez déplacer des éléments en les sélectionnant d'abord du doigt (apparaît alors un cercle bleu) ③ et en les faisant glisser ensuite.

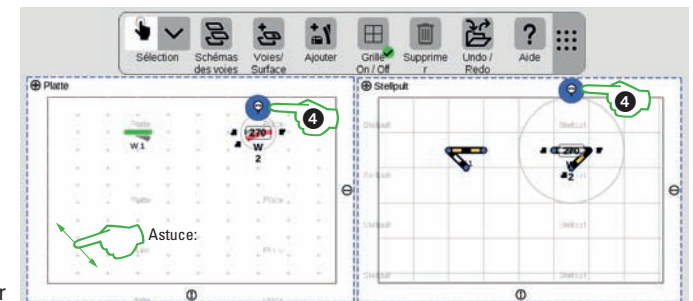
**Astuce :** Si la trame est activée, le positionnement des articles sur le plateau s'avère plus simple. La configuration personnalisée de la trame peut être effectuée dans le système (voir page 23).



## Faire pivoter des articles

Pour faire pivoter un article, il faut d'abord le sélectionner du doigt ③. Appuyez ensuite sur le symbole de rotation ④ et laissez votre doigt sur l'écran! Non pas l'article, mais le symbole de rotation apparaît alors dans un cercle bleu. Vous pouvez maintenant déplacer votre doigt sur l'écran à votre guise. L'article pivote en fonction du mouvement de votre doigt, l'angle actuel étant indiqué sur l'article.

Dès que vous retirez votre doigt de l'écran, le mode rotation s'achève et l'article est alors positionné conformément à la configuration de la trame définie (voir page 23). Pour des postes d'aiguillage, toujours selon un angle de 45 degrés. **Astuce :** Plus vous éloignez votre doigt de l'aiguille, et plus la rotation est lente. L'angle visé est ainsi plus facile à obtenir.



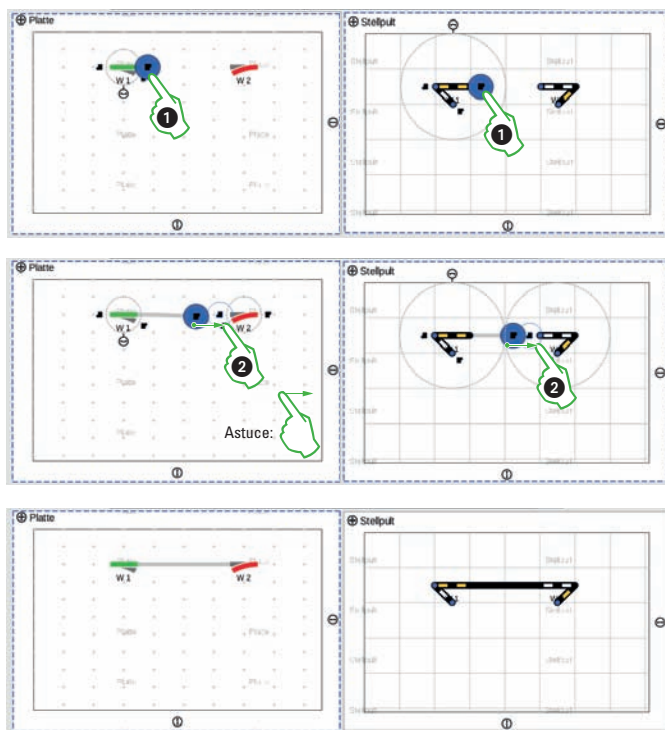
# Dessiner des lignes

## Relier des articles dans le schéma des voies

Si vous sélectionnez un article dans le schéma des voies en appuyant dessus, apparaissent alors à côté du symbole de rotation des connecteurs de ligne, à l'aide desquels vous pouvez relier deux éléments entre eux. Si vous sélectionnez un connecteur de ligne du doigt, celui-ci est alors surligné en bleu ①.

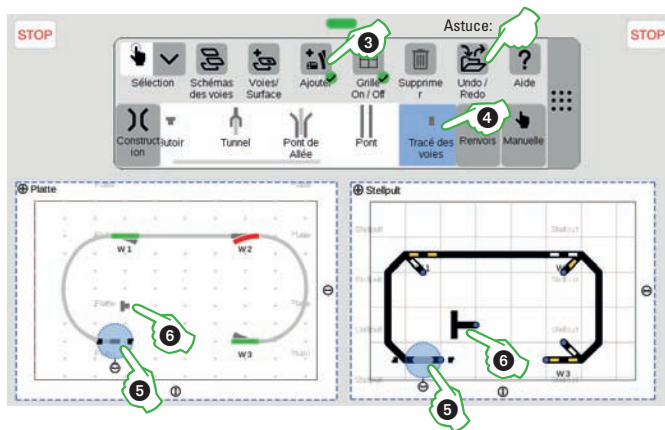
Faites glisser ce connecteur de ligne à proximité d'un autre élément, d'éventuels points de connexion y sont indiqués par un cercle bleu. **Astuce :** Vous pouvez effectuer le mouvement à n'importe quel endroit de l'écran, de manière à avoir une vue dégagée sur le point de connexion.

Dès que les deux points de liaison se chevauchent, relâchez la pression de votre doigt sur l'écran. La CS établit une connexion de ligne entre les points de liaison. **Remarque :** Si vous maintenez la pression de votre doigt à un endroit donné, y sera alors créé un article de tracé de voie.



## Aménager le tracé de la voie

Pour créer un schéma de voies satisfaisant d'un point de vue esthétique, vous disposez d'éléments de création sous forme d'articles de tracé de voies. Via le bouton de commande « Ajouter » ③ dans la barre de symboles du schéma des voies, vous pouvez ouvrir un menu déroulant. À droite de « Pose de la voie », vous pouvez sélectionner du doigt différents articles tels que « Tracé de la voie » ④. Une fois sélectionnés, ces articles peuvent être traités comme ceux issus de la liste d'articles et être positionnés, pivotés et reliés dans le schéma des voies ⑤.



**Remarque :** Selon le même principe, vous pouvez également ajouter des articles tels que tunnels, ponts ou butoirs ⑥.

**Astuce :** Le bouton de commande « Annuler/Restaurer » permet d'annuler des modifications ou de les restaurer.

# Relier et commuter des signaux

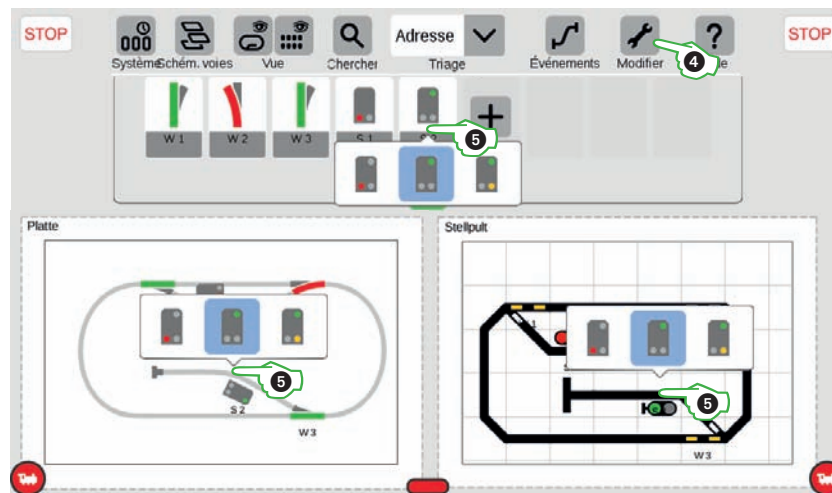
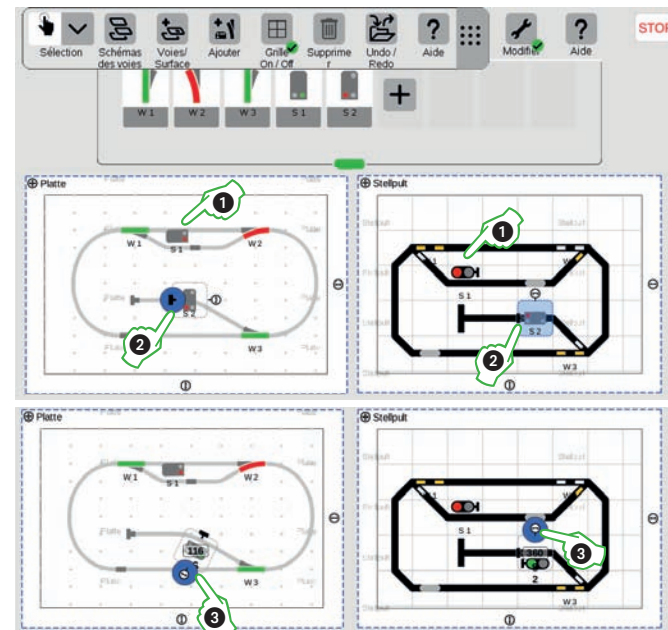
## Ajouter des signaux

Commencer par faire glisser un signal sur le schéma des voies à partir de la liste des articles et relâchez. Sélectionnez ensuite ce signal du doigt et faites-le glisser jusqu'à la section de ligne souhaitée. Vous pouvez alors retirer votre doigt. Le signal s'arrime automatiquement à l'élément de voie souhaité ①. Si la voie doit être changée, le symbole d'arrimage ② vous permet de sélectionner une autre section de voie.

Si les signaux sont arrimés à la bonne section de ligne, vous pouvez les faire pivoter avec le symbole de rotation ③ pour les placer de l'autre côté de la voie. **Remarque :** Selon le même principe, vous pouvez également intégrer au schéma des voies des contacts, éclairage de lignes, et des textes.

## Utiliser le tableau de commande optique

Pour finir, quittez le mode Modification en tapant sur le symbole Outil ④. Les articles pour le tracé de la voie sont alors masqués.



Sur vos tableaux de commande optiques ou dans la liste des articles, vous pouvez commuter directement la totalité des articles: Il vous suffit pour cela d'appuyer sur le symbole correspondant. Si plusieurs états de commutation sont possibles, apparaît alors un choix ⑤.

## ■ Lancement rapide – Automatisation

Si simple...

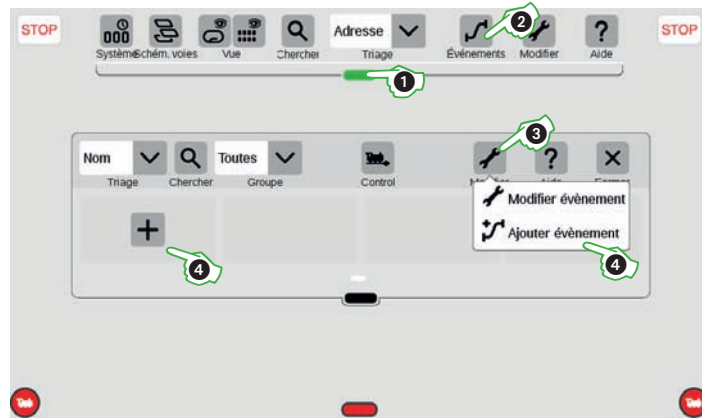
- ... Créer des évènements
- ... Enregistrer des actions
- ... Configurer des déroulements
- ... Utiliser la rétrosignalisation



# Créer des évènements

## Lancer la programmation est aussi simple que cela

Pour de nombreux modélistes, l'automatisation de déroulements est le nec plus ultra. Sur la CS3, les itinéraires, roulements de loco et la commande automatique de réseaux entiers sont désignés comme évènements. Grâce au Drag-&-Drop, il suffit de faire glisser les différents éléments dans la barre de déroulement ou, pour faire encore plus simple, d'enregistrer les ordres de commande pour l'automatisation.



Vous trouverez des évènements dans le menu de la liste d'articles, que vous pouvez tirer vers le bas à partir de la barre transversale verte ①. Pour créer des évènements ou modifier des évènements existants, appuyez sur le symbole « Evénements » ②. S'ouvre alors une nouvelle fenêtre. Vous pouvez ajouter un nouvel évènement dans la liste via les points de menu « Modifier » ③ et « Ajouter Évènement » ④ ou via le signe « + ».

## Aperçu du menu principal pour la commande de déroulements

Commencez ça et filtrez les événements

Trier, rechercher et filtrer les événements

Vous pouvez ici contrôler les évènements : « Bloquer » empêche le lancement de nouveaux évènements, « Arrêter » termine des évènements en cours et « Interrompre » interrompt momentanément les évènements.

**Important :** Aide pour les évènements

Astuce: La pointe de la flèche permet d'ouvrir la fenêtre de modification d'évènements suivante:

Lancer déroulement

Alternative à l'entrée manuelle : Enregistrer les déroulements dans l'exploitation.

Chaque déroulement peut être illustré par une photo.

Attribution individuelle de noms pour itinéraires, déroulements etc.

Possibilité d'intégrer simplement des fichiers son ou du texte.

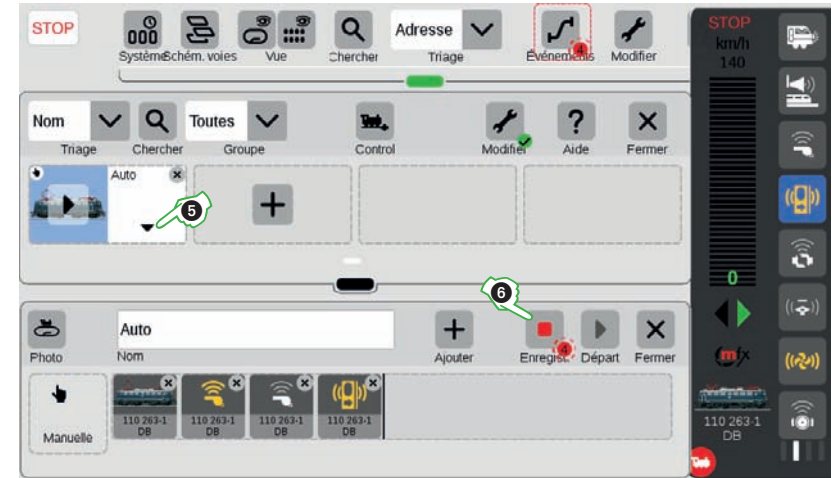
**Astuce:** Les fenêtres peuvent être déplacées avec le doigt dans les zones libres de l'écran.

# Enregistrer des actions

## Utiliser la fonction d'enregistrement

Le moyen le plus simple de créer des évènements est d'utiliser la fonction Enregistrement. L'utilisation de la CS3 est alors enregistrée.

**Remarque :** La fonction Enregistrement enregistre tous les ordres de commande. Ceux-ci peuvent ensuite être modifiés.

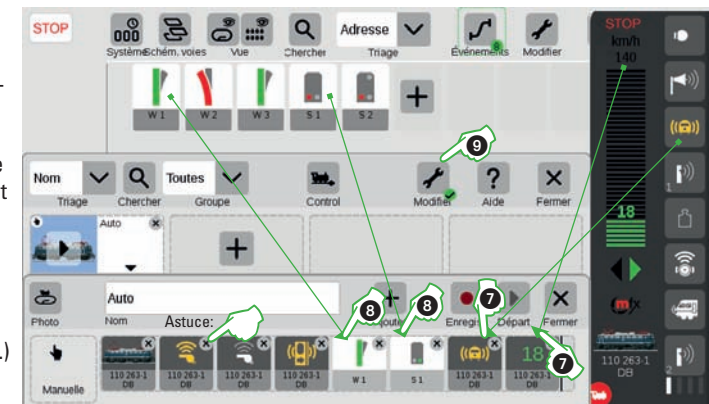


La fenêtre de modification des évènements s'ouvre automatiquement après « Ajouter Évènement », (vous pouvez aussi appuyer sur la pointe de la flèche) ⑤. Pour lancer le processus d'enregistrement, appuyez sur le symbole « Enregistrement » ⑥. Un point rouge indique que l'enregistrement est en cours. Il est conseillé de déplacer les fenêtres inutiles sur le côté afin que les ordres de commandes puissent être exécutés - par exemple dans l'illustration du haut, pour la 110, les fonctions loco sifflet du contrôleur et fermeture des portes. Une fois que toutes les actions souhaitées ont été exécutées, l'enregistrement peut être stoppé (en appuyant à nouveau sur le symbole « Enregistrement ») ④.

## Intégrer des ordres d'évènement

Plutôt que d'utiliser la fonction d'enregistrement, vous pouvez également faire glisser directement tous les ordres de commande dans la liste d'éléments pour évènements (Drag-&-Drop) – par exemple pour la loco 110 le cran de marche 27 et le bruitage de locomotive électrique ⑦.

Tout comme les ordres pour la loco, vous pouvez aussi faire glisser dans la liste des éléments pour évènements les articles électromagnétiques ou les contacts à partir de la liste des articles ou directement à partir du schéma de voies - par exemple l'aiguille W1 et le signal S1 ⑧. Pas à pas, la fonction Drag-&-Drop permet ainsi de créer un évènement. Pour modifier l'ordre, chaque élément (fonction loco, position d'aiguille ou de signal etc.) peut être sélectionné du doigt et être positionné à un autre endroit.



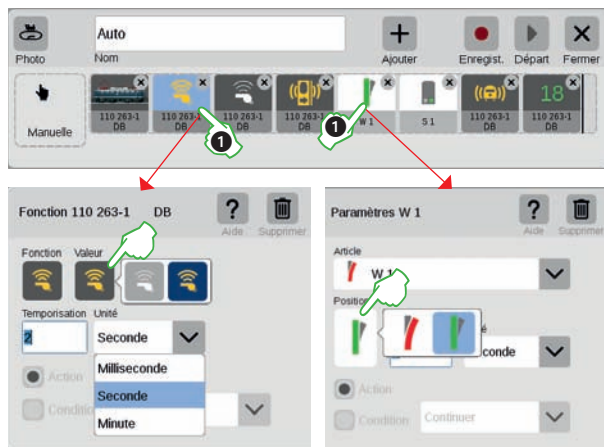
**Astuce:** Vous pouvez supprimer un élément d'évènement en appuyant sur la « X » située dans le coin supérieur droit de l'élément. **Remarque :** Pour lancer un évènement, vous devez quitter le mode Modification (symbole Modification) ⑨.

# Modifier les étapes d'évènement

## Adapter la fonction de déroulement

Le mode Modification d'évènements permet de traiter n'importe quel élément de la liste. Si vous appuyez sur l'élément correspondant ① s'ouvre alors une nouvelle fenêtre (voir illustration).

Pour chaque élément d'évènement, vous pouvez définir la valeur devant être exécutée - par exemple activer le sifflet du contrôleur (jaune) ou placer l'aiguille W1 en position directe (verte). Pour synchroniser des actions, vous avez la possibilité de définir dans le champ « temporisation » le délai après lequel doit être déclenché le prochain évènement.



## Lancer des évènements

Pour exécuter un évènement, vous devez quitter le mode Modification en appuyant sur le symbole « Modification » ②. Vous pouvez alors lancer le déroulement complet via le symbole Départ dans l'aperçu des évènements ③ ou dans l'évènement lui-même ④.

**Remarque :** Dans la liste des éléments pour évènements, une flèche rouge indique l'action qui est en cours d'exécution et le chiffre dans le point vert indique les étapes restantes.



## Commande de déroulement

Le bouton « Contrôle » ⑤ permet de commander le déroulement des évènements. Des évènements en cours peuvent alors être immédiatement stoppés ou seulement interrompus. En cas de blocage, les évènements sont exécutés jusqu'au bout, mais aucun autre n'est lancé.

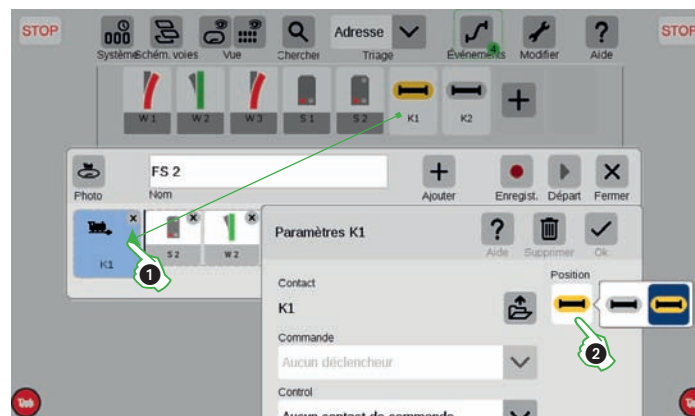
**Astuce :** Pour une meilleure identification, vous pouvez - outre sa désignation - affecter à chaque évènement une image correspondante.



# Automatisation

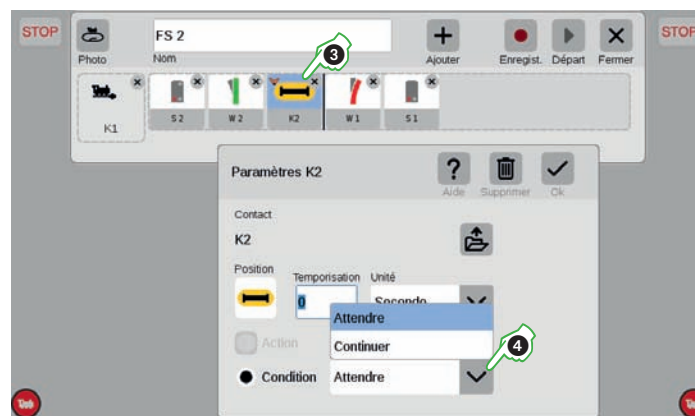
## Commande d'évènement via contacts de rétrosignalisation

Pour utiliser des contacts afin de déclencher des itinéraires ou des déroulements automatisés, vous pouvez procéder de la manière suivante : Faites glisser le contact dans le champ de déclenchement sur le bord gauche de la liste des éléments - par exemple K1 ①. Appuyez ensuite sur le symbole de ce contact et définissez les conditions de déclenchement ②. Le déroulement de l'évènement sera alors lancé quand le contact signalera la position définie.



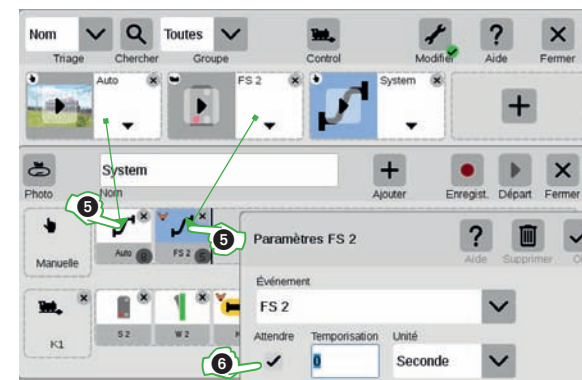
## Contacts de rétrosignalisation comme condition

Vous pouvez intégrer au déroulement d'évènements lui-même d'autres contacts de rétrosignalisation (par exemple K2) ③ en les faisant glisser dans la liste d'éléments pour évènements. Dans les conditions, vous pouvez, outre la position, également définir la condition ④. Avec « Attendre », la poursuite du déroulement de l'évènement est interrompue jusqu'à ce que ce contact indique la position définie. La condition « Poursuivre » interrompt l'évènement en cas de position incorrecte.



## Relier des évènements

Il est également possible de relier des évènements de votre choix tels qu'itinéraires et déroulements. A cet effet, créez un nouvel évènement via « Modifier » et faites glisser les évènements correspondants dans la liste des éléments ⑤. Chaque évènement peut alors être réadapté en appuyant dessus quelques secondes. Toutefois, des évènements seront exécutés en parallèle si la coche de la fonction « Attendre » n'est pas activée ⑥, ce qui est indiqué par un « W » dans le symbole Évènement.



# Paramètres système

Si simple...

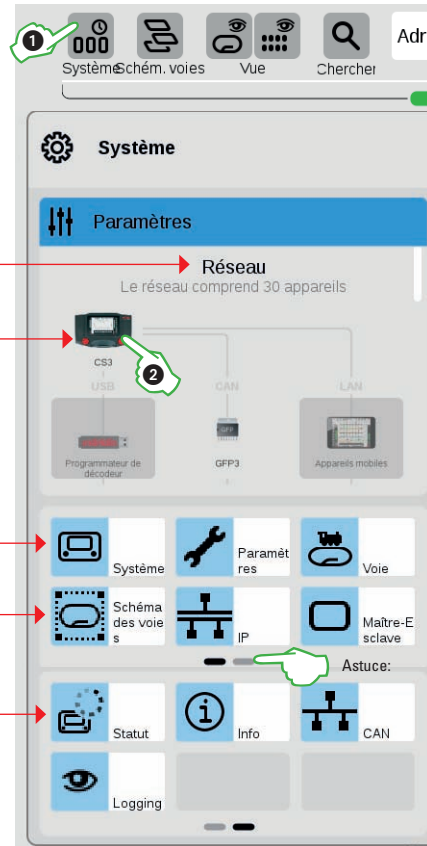
- ... Configurer la CS3
- ... Gérer des appareils
- ... Sauvegarde des données
- ... Actualisation
- ... Interface Internet



# 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 à gauche dans la barre de menu de la liste d'articles ①. Vous obtiendrez ainsi un aperçu des appareils dont vous pourrez ouvrir les paramètres respectifs par une simple pression du doigt.



Réseau : Aperçu des appareils raccordés (voir page 24).

Ouvrir les paramètres de la CS3.

Accès rapide à des domaines des paramètres système de la CS3.

**Astuce :** Via les barres transversales grises situées sur le bord inférieur de l'écran, vous pouvez accéder à d'autres pages.

## Système de la Central Station 3

Pour ouvrir les paramètres système de la CS3, tapez du doigt sur le symbole de la CS3 ② dans l'aperçu réseau ou dans la colonne de menu située sur le bord gauche de l'écran.

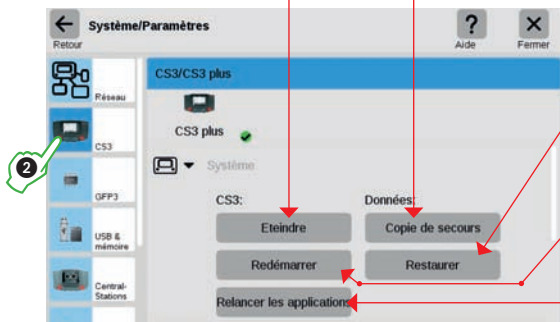
Procédure sûre et recommandée pour éteindre la CS3.

Crée une sauvegarde de vos données CS3 actuelles (voir page 25). **Remarque :** Utilisez cette fonction régulièrement afin de sauvegarder vos étapes de modification, dans l'idéal aussi sur une clé USB.

Grâce à un fichier de sauvegarde créé auparavant, réinitialise la CS3 à une étape de traitement antérieure (voir également page 25).

Éteint le système CS3 et la redémarre.

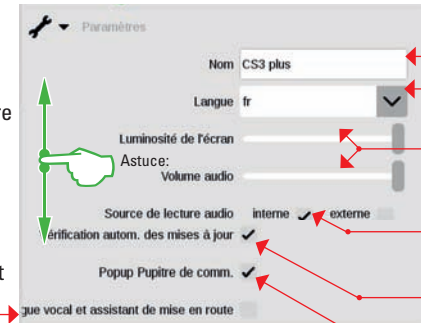
Redémarrage des applications internes telles que l'interface utilisateur.



## Accès aux paramètres de la CS3

**Astuce :** Pour atteindre les éléments du bas, faites glisser votre doigt du milieu vers le haut de l'écran.

Active la fenêtre lors du lancement de la CS3.



Entrez la désignation de cette CS3.

Modifier la langue de l'interface utilisateur.

Avec le régulateur coulissant, réglez la luminosité de l'écran, resp. le volume sonore.

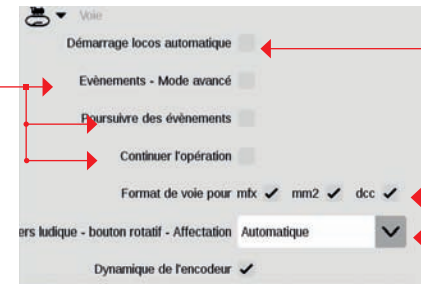
Choix entre haut-parleur intégré et haut-parleur externe.

Si la coche est active, la CS3 vérifie régulièrement si des mises à jour sont disponibles.

Ouvrir et fermer la fenêtre du pupitre de commande dans la liste des locos (voir page 9).

## Appeler les paramètres de la voie

L'intégralité des événements ne doit être activée qu'en cas de besoin.



Réinitialise automatiquement toutes les locomotives et/ou événements à leur dernier état connu après un redémarrage.

Vous pouvez ici désactiver des protocoles non utilisés (voir page 41).

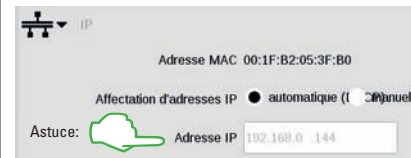
Dans le menu déroulant, vous pouvez définir l'affectation des boutons rotatifs dans le mode Spielemwelt (univers ludique).

## Définir la trame du schéma des voies



Lors de la création des schémas de voies, vous pouvez définir une trame qui facilitera le positionnement. La trame se calcule en fonction de l'angle d'aiguille de 30° et également en fonction de la distance parallèle souhaitée dans le schéma des voies. La rotation des aiguilles doit se faire dans cette trame. Cette trame peut être activée/désactivée dans le schéma des voies (voir page 17).

## Consulter les paramètres IP

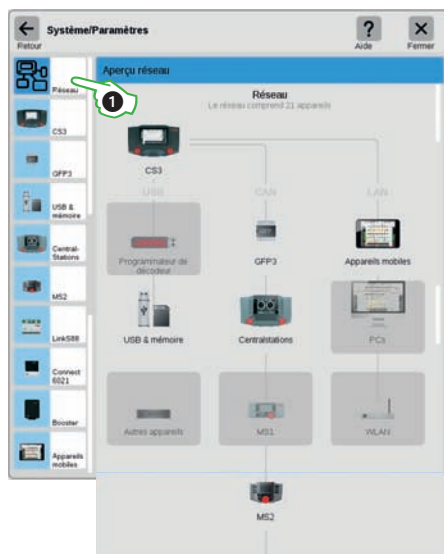


Cette option est disponible si vous reliez votre CS3 à votre routeur via un câble LAN (que ce soit avec ou sans accès Internet). Vous pouvez ici déterminer si la CS3 doit automatiquement récupérer l'adresse réseau nécessaire à partir du routeur ou si vous entrez les données manuellement. Dans la plupart des cas, il est conseillé d'opter pour « auto ».

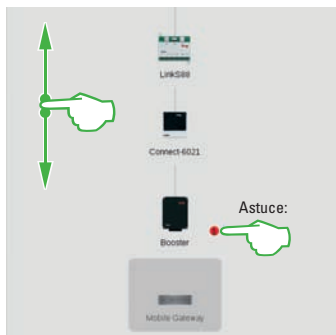
**Astuce :** L'adresse IP permet d'ouvrir l'interface Internet de la CS3 sur un terminal du même réseau (voir page 26).

# Gestion des appareils

## Réseau : Aperçu des appareils raccordés

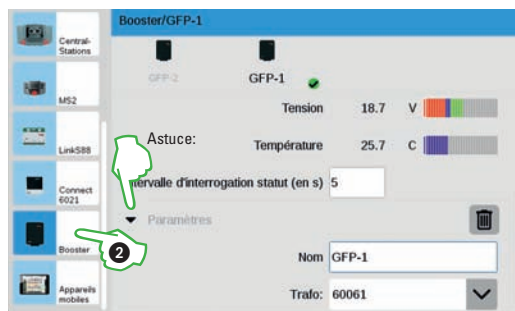


L'aperçu réseau ① vous informe sur tous les appareils raccordés. Vous pouvez accéder à leurs paramètres en tapant du doigt directement dans l'aperçu ou via les classes d'appareils situées dans la colonne de menu à gauche de l'écran. En faisant glisser votre doigt vers le haut, vous accédez aux sections inférieures de la page (illustration ci-dessous). Les appareils inactifs apparaissent grisés.



**Astuce :** Un point rouge à côté d'un appareil indique qu'une mise à jour est disponible (voir page 25).

## Configurer des connexions booster



Dans les paramètres booster ②, vous pouvez modifier l'intervalle de temps s'écoulant entre deux interrogations de statut. Standard: Toutes les cinq secondes. Vous pouvez en outre modifier individuellement la désignation du booster ainsi que le transfo utilisé et le mode Mix souhaité. Pour visualiser les sections inférieures de la page, faites glisser votre doigt vers le bord supérieur de l'écran.

**Astuce :** Pour ouvrir le point de menu correspondant, tapez du doigt sur la pointe de la flèche.

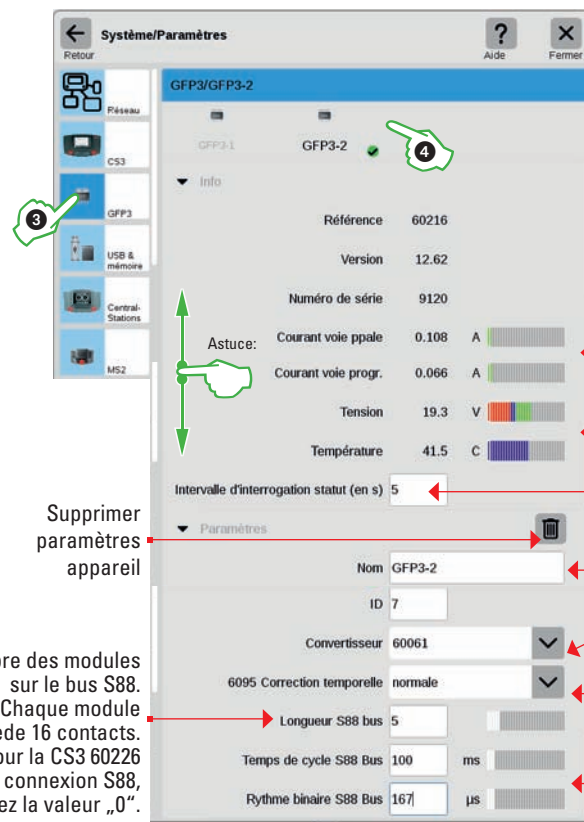
## Supprimer des paramètres d'appareils qui ne sont plus utilisés



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.

## PFV3

Le PFV3 (Processeur Format Voie 3) ③, vous permet d'obtenir des informations sur les mesures actuelles du réseau et de la CS3. Pour plusieurs appareils, chacun peut être sélectionné et configuré individuellement dans la ligne d'en-tête ④.



**Astuce :** En faisant glisser votre doigt vers le haut, vous accédez aux sections inférieures de la page.

Intensité du courant actuellement sur la voie de principale et la voie de programmation.

Valeurs de tension et de température momentanéées de la CS3

Définition de l'intervalle de temps selon lequel les valeurs de mesure doivent être saisies.

Modifier la désignation.

Le choix du convertisseur utilisé détermine le comportement de mise à l'arrêt de la CS3.

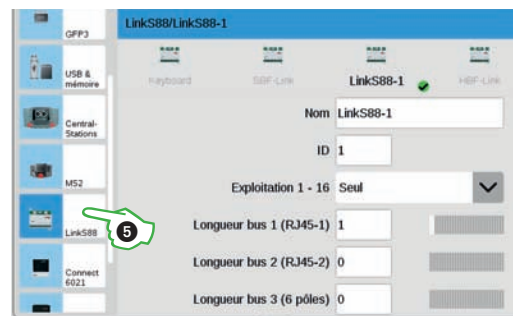
Paramètres de configuration pour ancienne 6095. Décodeur en exploitation mixte DCC/mfx

Période et rapidité des cycles de requêtes du bus S88.

Supprimer paramètres appareil

Nombre des modules sur le bus S88. Chaque module possède 16 contacts. Pour la CS3 60226 sans connexion S88, entrez la valeur „0”.

## Link S88



Dans les paramètres pour le Link S88 ⑤, vous avez la possibilité de changer le nom. La CS3 attribue automatiquement une identification. Si vous remplacez un Link S88 défectueux, retenez l'identification, avant de supprimer l'ancien appareil avec l'icône de la corbeille à papiers. Reprenez alors cette identification pour le nouvel appareil.

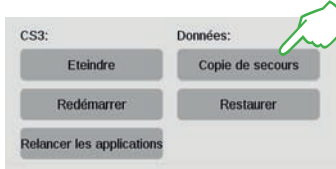
**Important :** Dans « Longueur », précisez correctement le nombre de décodeurs S88 raccordés au Link pour chaque connexion (Bus), sinon ces derniers ne seront pas reconnus par la CS3.



# Sauvegarde/Restauration des données

## Sauvegarde: Création de sauvegardes de données

La CS3 enregistre automatiquement données et modifications en quelques secondes. Vos données sont donc sauvegardées même en cas de panne de courant. **Remarque :** 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.



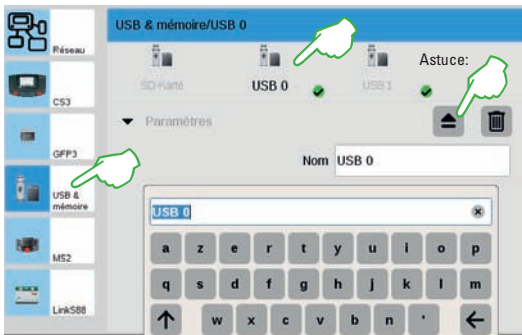
Lors de la sauvegarde des données, tous les paramètres de la Central Station sont sauvegardés. Cela comprend aussi les paramètres de tous les appareils jamais détectés. Pour créer une sauvegarde, appuyez sur le bouton de commande « Enregistrer » dans les paramètres système de la CS3 (voir page 23). Choisissez ensuite l'endroit de l'enregistrement du fichier de sauvegarde. **Remarque :** Des noms de fichiers pertinents (peut-être avec la date) faciliteront ensuite l'identification.

## Restauration: Intégrer une sauvegarde



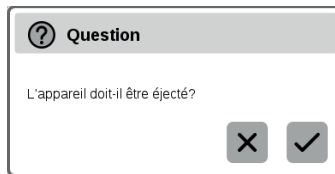
Lors de la restauration, les paramètres de la CS3 contenus dans la sauvegarde de données sont restaurés. A cet effet, appuyez sur « Restaurer » dans les paramètres système de la CS3 et sélectionnez le fichier de sauvegarde. **Remarque :** Dans le cas de la récupération d'une configuration externe ou d'un changement de Central Station, la restauration ne permettra pas d'obtenir un environnement fonctionnel, la configuration des différents appareils n'étant généralement pas correct. Par principe, il vous faut revérifier les paramètres.

## Gérer connexion USB & mémoire



Ce menu vous permet de visualiser les périphériques de stockage. Pour passer d'un appareil à l'autre, tapez du doigt dans la ligne d'en-tête. Pour donner un nom explicite, tapez dans le champ NOM.

**Astuce :** Afin d'éviter toute perte de données sur votre clé USB, utilisez l'option



d'éjection avant de retirer votre clé USB de la CS3.

**Remarque :** La Central Station 3 dispose de trois ports USB, deux pouvant être utilisés pour l'échange de données, le troisième servant uniquement au chargement.

## Carte SD: Augmenter la mémoire interne



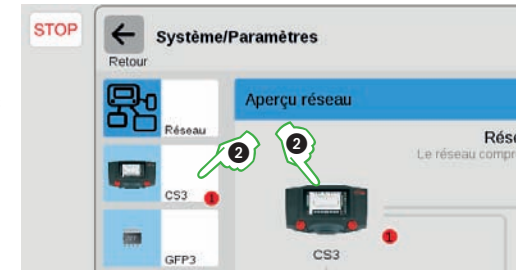
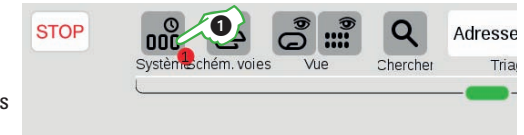
Une carte SD (SDHC) vous permet d'augmenter la mémoire interne (4 GB) de jusqu'à 32 GB. Il suffit d'insérer la carte dans la fente prévue à cet effet. Vous n'avez besoin de procéder à aucun autre paramétrage. **Remarque :** Märklin conseille de ne pas utiliser les cartes SD comme support amovible, mais 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.

# Actualisation de la CS3

## Pour être à la page: Mise à jour du logiciel de la CS3

Märklin continue à développer le logiciel de la CS3. La disponibilité d'une version plus récente est immédiatement signalée par un petit point rouge au pied du symbole « Système » ① dans la liste d'articles, que vous pouvez ouvrir en tirant la barre transversale verte vers le bas.

**Remarque :** La CS3 ne recherche une actualisation que si la vérification d'auto-mise à jour est activée (voir page 23). **Important :** Si votre CS3 n'est pas connectée à Internet, vous pouvez également effectuer des mises à jour avec une clé USB (voir plus bas). Pour actualiser le logiciel de la CS3, appuyez sur le symbole « Système » ① ! Le point rouge vous guide à travers les paramètres système. Tapez respectivement sur les symboles CS3 avec le point rouge ②.



Si vous voyez le bouton de commande « Mise à jour » ③ dans les paramètres de la CS3 pour Système, activez-le en appuyant dessus. La CS3 demande alors si vous souhaitez exécuter la mise à jour. Confirmez en tapant sur la coche ④. Apparaissent alors des informations détaillées sur la mise à jour - confirmez en haut à droite en appuyant sur « Lancer ». La CS3 exécute alors la mise à jour. A la fin, confirmez en haut à droite en appuyant sur « OK ».

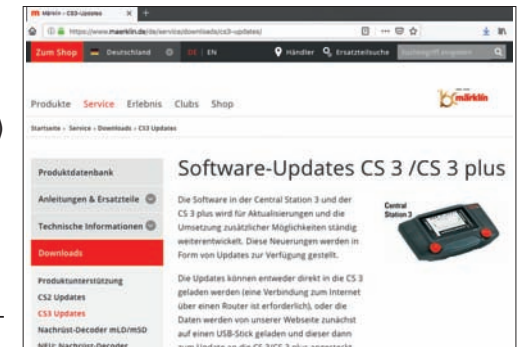


**Remarque :** Avant toute mise à jour, il est conseillé de procéder à une sauvegarde des données (voir page de gauche) et séparer tous les appareils auxiliaires (MS2, terminal, S88, etc.) de la CS3.

**Important :** Si le point rouge n'apparaît pas pour la CS3, mais pour un autre appareil, une mise à jour est donc disponible pour celui-ci. Procédez comme pour une mise à jour de la CS3 et lancez l'actualisation de l'appareil.

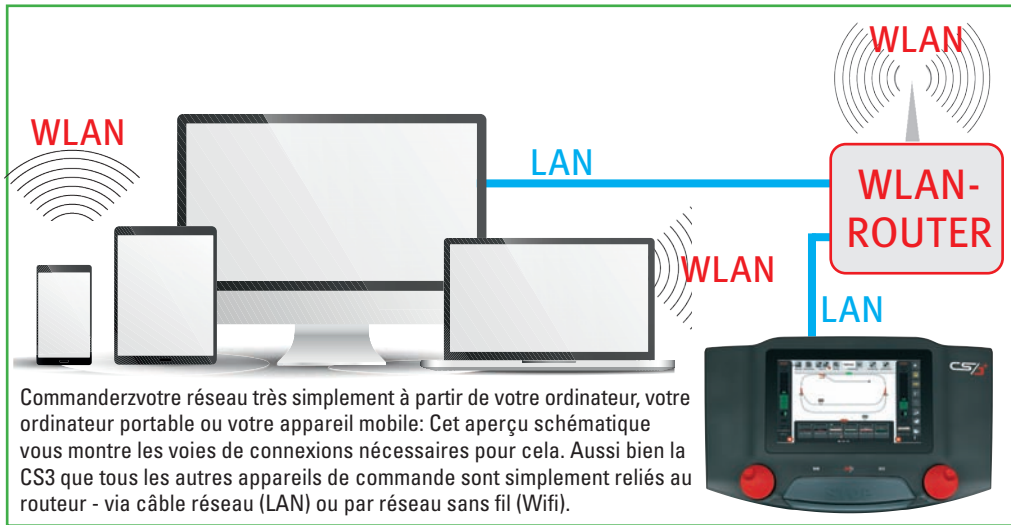
## Mise à jour via clé USB

Si votre CS3 n'est pas connectée à Internet, vous pouvez également effectuer une mise à jour vers la dernière version logicielle avec une clé USB. Sur un ordinateur, téléchargez à partir du site Internet Märklin ([www.maerklin.de/de/service/downloads/cs3-updates/](http://www.maerklin.de/de/service/downloads/cs3-updates/)) le fichier Image actuel et enregistrez-le dans le répertoire principale d'une clé USB. Après avoir enfilé la clé USB dans le port correspondant de la CS3, veuillez patienter un moment. 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 - voir plus haut.



# Appeler l'interface Internet

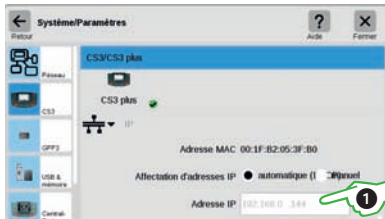
## Lancer l'interface Internet de la CS3



L'utilisation de l'interface Internet requiert obligatoirement la version logicielle 1.3.3. ou supérieure qui doit être installée sur la CS3. La CS3 est alors reliée au routeur par un câble LAN. Étant donné qu'il n'existe pas d'exigences particulières concernant le routeur, vous pouvez également utiliser des appareils plus anciens. Pour commencer, allumez le routeur, puis la CS3. Une fois lancée, la CS3 se connecte automatiquement au routeur et se voit affecter une adresse IP. Cette adresse IP permet alors aux autres appareils de se connecter à la CS3.

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

**Remarque :** Un accès Internet n'est pas nécessaire.



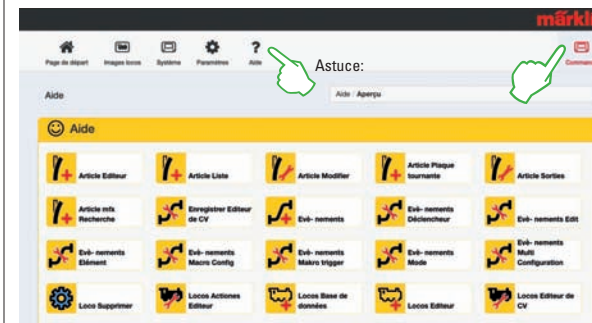
Pour lancer l'interface web, il vous faut d'abord trouver l'adresse IP de votre CS3. A cet effet, appelez les paramètres système de la CS3 (voir page 23) et ouvrez-y la section « IP ». Dans la configuration standard, une adresse IP est automatiquement affectée à la CS3 par le routeur raccordé. Celle-ci apparaît alors dans le champ « Adresse IP » ①.



**Astuce :** Le bouton de commande « Paramètres » vous permet de définir la langue pour « Cet appareil ».

# Télécommander via le web

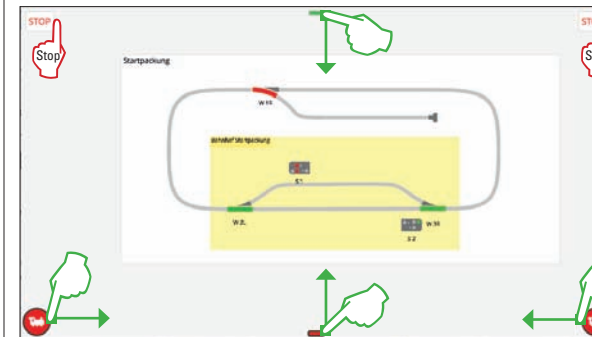
## Commander avec l'interface Internet de la CS3



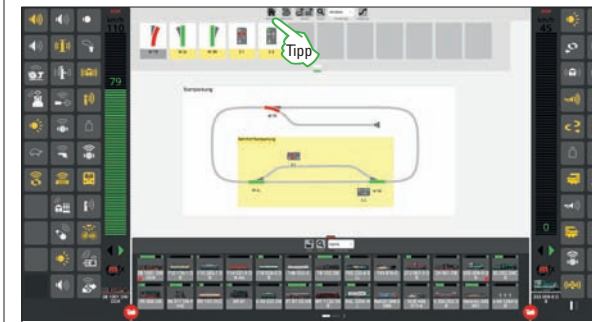
Sur l'interface Internet, cliquez dans le coin supérieur droit sur le bouton de commande « Commande ».

**Remarque :** Vous pouvez également ouvrir la commande dans un nouvel onglet ou une nouvelle fenêtre, plusieurs instances sont ainsi possibles.

**Astuce :** Si vous appelez l'aide de l'interface Internet, vous pouvez tester l'indication directement sur la CS3 ou l'imprimer.



Utilisation identique à celle sur la CS3 (voir page 6). Le schéma des voies se trouve en arrière-plan, les pupitres de commande sont situés à droite et à gauche et peuvent être ouverts et refermés. La liste des locomotives peut être affichée à partir du bord inférieur et la liste des articles à partir du bord supérieur. Pour déclencher l'arrêt d'urgence, il suffit de cliquer sur un symbole Stop.



Représentation individuelle: L'affichage de chaque fenêtre de l'interface Internet peut être choisi individuellement. Ainsi, vous pouvez par exemple afficher le schéma des voies tout en gardant un œil sur la commande de la loco dans une autre fenêtre ou sur un autre appareil. Les pupitres de commande latéraux doivent alors être garnis indépendamment l'un de l'autre sur chaque surface de commande.

**Astuce :** Pour revenir à l'interface Internet, cliquez sur le symbole Maison « Page d'accueil ».

**Important :** L'interface de commande Internet permet d'exécuter tous les ordres de commande directs relatifs à la conduite, la commutation d'articles et du schéma des voies ainsi que le déclenchement d'évènement à partir de n'importe quel appareil de commande auxiliaire. Ces modifications apparaissent alors automatiquement en temps réel sur tous les autres appareils de commande. En outre, le logiciel évolue en permanence afin que de nouveaux articles, locomotives et schémas des voies puissent être créés.

**Remarque :** Le nombre des « Appareils de commande auxiliaires » n'est pas limité par la CS3. Vous pouvez ouvrir autant d'instances que vous le souhaitez, une fois par fenêtre de navigateur. Peu importe alors si ces fenêtres sont ouvertes sur différents appareils ou sur le même, mais elles doivent appartenir au même réseau.

## Astuces pratiques...

... Remplacer une 6021, MS2, CS2

... Gérer des locomotives

... Gérer des articles

... Gérer des schémas de voies

... Serveur écran

... Aide en cas de dysfonctionnements



## Utiliser la Mobile Station 2

### Raccorder la MS2 à la CS3

La CS3 possède à l'avant de l'appareil deux connexions pour respectivement une Mobile Station 2 (voir page 3). Pour commander à partir d'une MS2, il suffit donc de brancher celle-ci sur la CS3. La CS3 devient alors la centrale (maître) et indique locos et articles électromagnétiques parmi lesquels toutes les MS2 raccordés peuvent se servir. Les places de locomotives peuvent toutefois être attribuées individuellement sur la MS2. Pour la conduite et la commutation, tous les régulateurs de marche sont à égalité, les ordres sont traités dans l'ordre d'entrée. **Important** : Une boîte de raccordement à la voie ne doit en aucun cas être utilisée dans le système CS3. **Remarque** : Vous pouvez raccorder d'autres Mobile Station à la CS3 via un terminal et un câble adéquat (voir page 42).

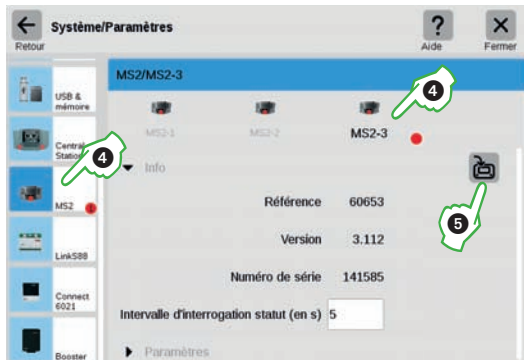


### Paramètres de la MS2



Dans les paramètres système de la CS3, appuyez sur MS2 ① dans la liste des appareils. Toutes les MS2 reconnues par la CS3 y sont affichées dans la ligne d'en-tête ②. Vous pouvez attribuer une désignation personnelle à chaque appareil ③. Vous pouvez en outre adapter la fréquence d'interrogation quant au statut de l'appareil. Dans la plupart des cas, l'intervalle standard de cinq secondes est toutefois optimal.

### Mise à jour de la Mobile Station 2



Pour actualiser le logiciel de la MS2, la MS2 est raccordée à une CS3 dont la version logicielle est actuelle. Ignorez les premiers messages de mise à jour sur la MS2, cela peut prendre un certain temps avant que la CS3 n'indique la nouvelle mise à jour de la MS2 par un point rouge dans les paramètres système ④. Appuyez alors sur les symboles avec le point rouge jusqu'à ce que le bouton de commande « Mise à jour » ⑤ apparaisse. La mise à jour de la MS2 est alors lancée sur la CS3 et le logiciel actuel transféré sur la MS2 à condition que l'autorisation soit donnée.

**Remarque** : Lors de l'actualisation de la CS3, il est conseillé de débrancher tous les appareils (y compris la MS2).

## Remplacement de la Control Unit 6021

### De la Control Unit 6021 à la CS3

Pour passer d'une Control Unit 6021 à la CS3, il existe deux possibilités:

Vous remplacez votre Control Unit 6021 par la CS3.

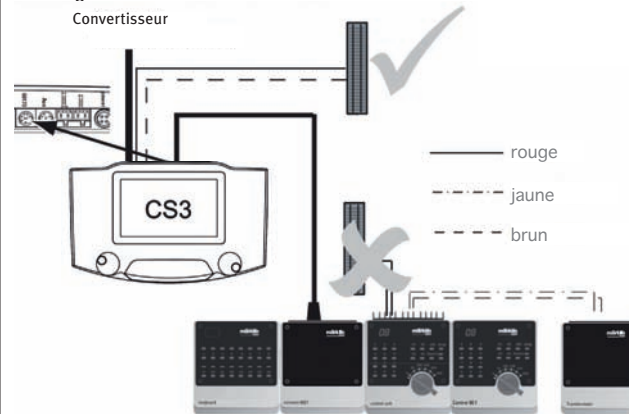
Les décodeurs de loco et d'articles électromagnétiques utilisés jusqu'alors peuvent être commandés sans problème par la CS3 - il suffira juste de les configurer dans la CS3.

Ou bien, vous intégrez via un Connect 6021 la Control Unit 6021 et la plupart des appareils de commande qui y sont raccordés dans le système global de la CS3.

Si un booster 6015 ou 6017 était raccordé à la Control Unit, celui-ci doit être remplacé - par exemple par le booster 60175.

Si des commutations automatiques ont été réalisées sur la Control Unit 6021 via la Memory, vous pouvez continuer à utiliser les modules de rétrosignalisation.

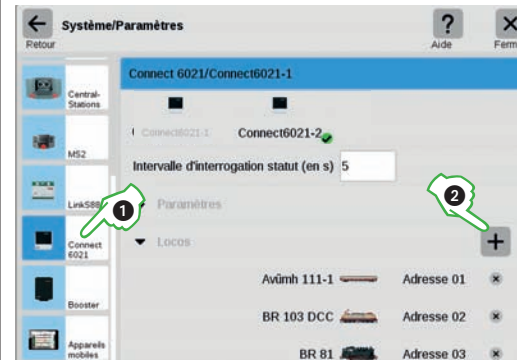
Toutefois la rétrosignalisation n'est pas visible sur la CS3, c'est pourquoi il est préférable de raccorder les modules de rétrosignalisation à la CS3 via un Link S88.



**Important** : Seule une Control Unit 6021 peut être utilisée dans le système global. Aucun consommateur ne doit être raccordé à la sortie de la Control Unit. D'autres pupitres de commande tels que le Keyboard 6040, la Memory 6043 et les régulateurs de marche 6036 ou 6035 peuvent être raccordés.

**Remarque** : Vous trouverez de plus amples détails sur l'architecture numérique du système CS3 à la page 42.

### Intégrer les unités de commande Connect 6021



Dans les paramètres système de la CS3, appuyez sur Connect 6021 ① dans la liste des appareils. Dans les segments Info et Paramètres, adaptez le nom et, si besoin, également la fréquence d'interrogation du statut.

**Important** : Pour le Connect 6021, les locomotives doivent être affectées manuellement. A cet effet, tapez du doigt sur le signe « plus » ② dans le segment « Locos » pour ajouter des locomotives. Dans la fenêtre ouverte, sélectionnez la loco correspondante avec le doigt. Les locomotives ajoutées apparaissent alors tout en bas (illustration de gauche).

# Complément pour la CS2

## De la Central Station 2 à la CS3

Si vous commandez votre réseau et de nombreuses commutations avec une Central Station 2, celle-ci peut être remplacée par une CS3. Mais les deux Central Stations peuvent également être utilisées ensemble, ce qui vous offre une possibilité de commande supplémentaire à un autre endroit du réseau par exemple pour un autre « joueur ».

Si vous possédez une CS2 réf. 60215, il suffit d'ajouter la CS3 (réf. 60226) et un convertisseur (réf. 60061).

La sortie de puissance de cette CS3 peut être utilisée pour l'alimentation d'une zone de votre réseau.

Il suffit alors d'isoler le conducteur central entre les zones alimentées par une CS2, CS3 ou un booster.

L'insertion d'une bascule de coupure n'est pas nécessaire. Vous n'avez rien à changer sur les modules de rétro-signalisation raccordés jusqu'alors à la CS2. Si vous souhaitez ajouter d'autres modules de rétro-signalisation, vous pouvez agrandir les chaînes de modules de rétro-signalisation existantes ou bien raccorder un module de rétro-signalisation Link S88 (réf. 60883) à la CS3. L'avantage de ce système par rapport aux anciens modules de rétro-signalisation réf. 6088 ou 60880 est le niveau de tension plus élevé (12 V contre 5 V auparavant), ce qui les rend moins sensibles aux impulsions parasites.

Si vous possédez par contre une CS2 réf. 60213 ou 60214, vous devez la compléter par une CS3 plus (réf. 60216).

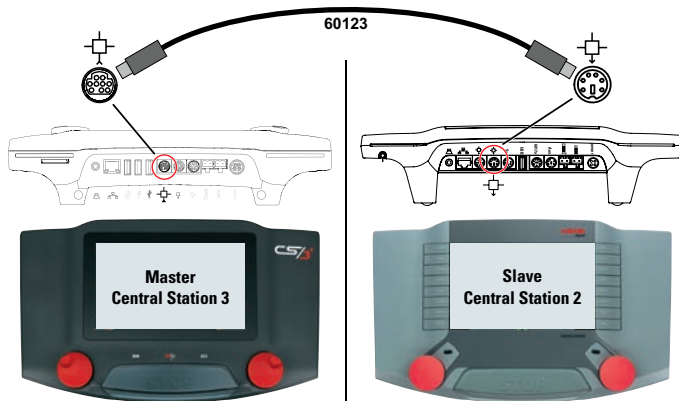
Sur la CS3 plus, les modules de rétro-signalisation S88 c.a. ou S88 c.c. peuvent être raccordés directement et

l'installation du module de rétro-signalisation Link S88 comme premier module n'est pas nécessaire.

Les deux Central Stations doivent être reliées entre elles. Vous pouvez pour cela utiliser un câble de raccordement réf. 60123. S'il est trop court, utilisez la rallonge réf. 60126.

**Important :** Outre le câble de raccordement, les deux Central Stations devraient également être reliées à un même routeur via un câble LAN - une connexion Internet - n'est pas nécessaire.

**Remarque :** Vous trouverez de plus amples détails sur l'architecture numérique du système CS3 à la page 41.



## Paramètres maître-esclave.

A partir du moment où vous utilisez plus d'une seule CS3, cette section de la configuration Système CS3 devient pertinente: C'est ici que vous définissez quelle CS3 est l'appareil principal (maître) et quel appareil est un appareil secondaire.

**Remarque :** Si vous remplacez un appareil, retenez-en l'identification avant de supprimer l'appareil en appuyant sur l'icône de la corbeille à papier. Reprenez alors cette identification pour le nouvel appareil.



# Récupérer les données de la CS2 dans la CS3

## Importer des données existantes à partir de la Central Station 2

Si vous avez déjà commandé votre réseau avec la Central Station 2, vous pouvez alors en quelques étapes importer vos précieuses données dans la CS3. Tout ce dont vous avez besoin est une clé USB avec une sauvegarde de vos données CS2.

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

**Important :** Commencez par enficher votre clé USB avec la sauvegarde CS2 dans l'un des deux ports USB situés au dos de la CS3.

Sur la CS3, appuyez sur le bouton de commande « Système » ① situé tout à gauche dans la liste des articles (tirez la barre transversale verte vers le bas). Dans l'aperçu Système, appuyez à gauche sur « Système » ②.

Vous accédez ainsi directement aux paramètres système de la CS3. Tapez alors sur le bouton de commande « Restaurer » ③.

La CS3 demande alors si vous souhaitez réellement exécuter l'opération.

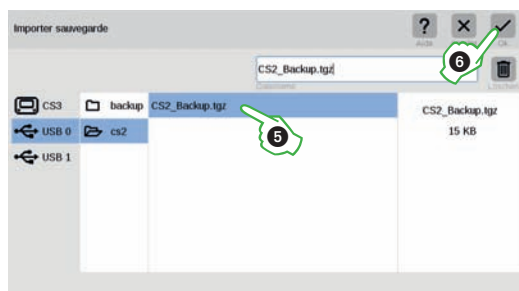
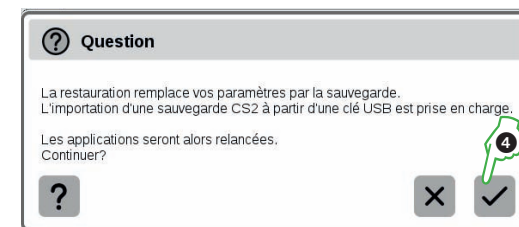
**Remarque :** La récupération d'une configuration externe remplace la configuration actuelle. Avant toute restauration, il est donc préférable d'effectuer une sauvegarde (voir page 25).

Pour lancer l'importation d'une sauvegarde CS2, appuyez du doigt sur la coche ④.

Dans le dialogue de sélection, appuyez sur le support USB correspondant, puis sur le répertoire où est enregistré la sauvegarde de votre CS2. Sélectionnez le fichier de sauvegarde souhaité ⑤.

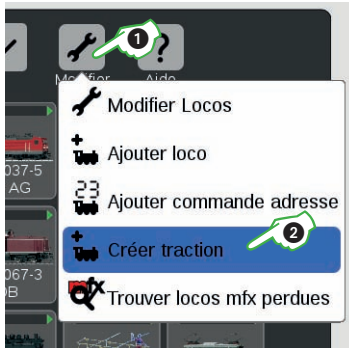
Confirmez la restauration des données par « Ok » ⑥. L'écran de départ de la CS3 apparaît au bout de quelques instants.

**Important :** Les layouts de la CS2 sont importés dans la CS3. Toutefois, la classification des schémas de voies dans la CS3 est complètement différente de celle dans la CS2. Les schémas de voies doivent donc être adaptés à la nouvelle classification de la CS3 après l'importation.



# Commande de loco avec traction et adresse

## Réunir des locomotives en traction



Pour créer une double traction ou une traction multiple, appuyez sur le point de menu « Créer traction » ②. A cet effet, ouvrez le menu déroulant en appuyant du doigt sur le symbole Outil (« Modifier ») ① dans la liste des locos. Dans le masque de saisie qui s'ouvre alors (voir illustration plus bas), indiquez un nom pour la nouvelle traction ③.

Pour créer la traction, faites glisser du doigt les locomotives souhaitées de la liste vers le masque de saisie ④. Confirmez en appuyant sur « Ok » et la nouvelle traction apparaît dans la liste des locos.



## Retrouver des locomotives mfx perdues



Il peut arriver (cas rares) qu'une locomotive mfx n'apparaisse plus dans la liste. La procédure suivante, au cours de laquelle toutes les données existantes sont vérifiées et le système exploré à la recherche de locomotives mfx manquantes, peut s'avérer utile.

Lancer la fonction en appuyant sur le bouton de commande « Modifier » ① dans la liste des locos puis sur « Rechercher locomotives mfx perdues » ②.

Replier toutes les locomotives mfx connues - ne pas interrompre!



## Conduire une loco via l'adresse



Pour contrôler et conduire une locomotive directement via son adresse, appuyez sur le symbole de l'outil („Modifier“) ① dans la liste des locomotives et sélectionnez „Ajouter un contrôle d'adresse“ dans le menu contextuel qui s'ouvre ②.

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 23 dans l'exemple de droite) – vous pouvez maintenant conduire directement la loco.

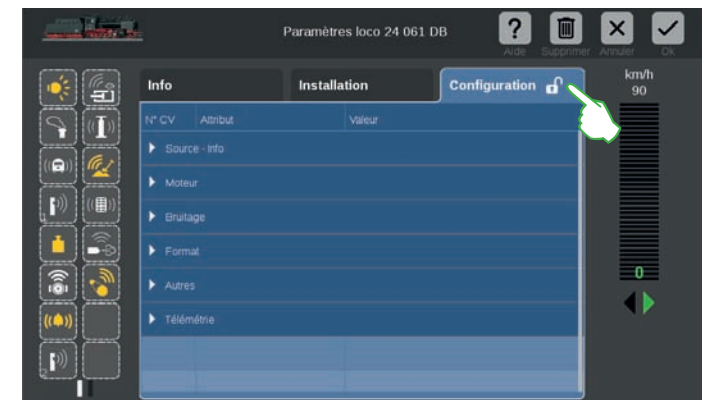
**Astuce :** Vous pouvez à tout instant modifier l'adresse et le protocole d'une telle locomotive commandée par l'adresse : Il vous suffit alors de taper du doigt sur la représentation de l'adresse pour ouvrir à nouveau le pavé numérique



## Uniquement pour les experts: Configurer des locomotives mfx

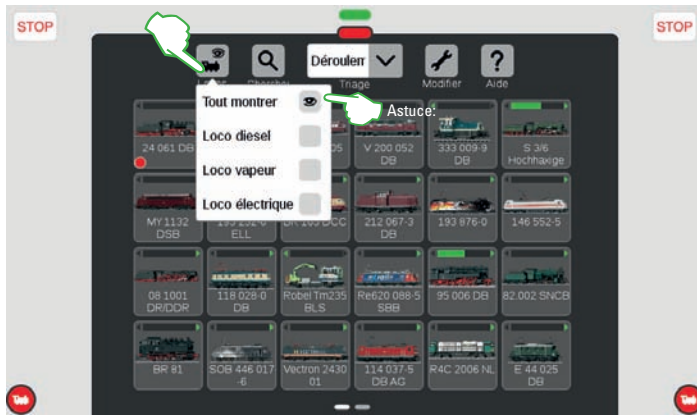
L'ouverture de l'onglet « Configuration » dans les paramètres loco d'une locomotive mfx entraîne automatiquement le chargement de tous les paramètres détaillés du décodeur de loco.

**Important :** Les zones bleues sont destinées exclusivement aux experts. Ne procédez à des modifications que si vous savez exactement ce que vous faites.

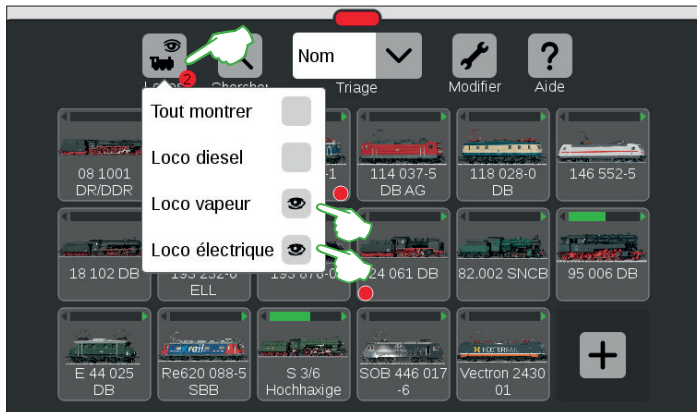


# Filter, trier et rechercher dans la liste des locos

## Afficher les locomotives en fonction du mode de traction



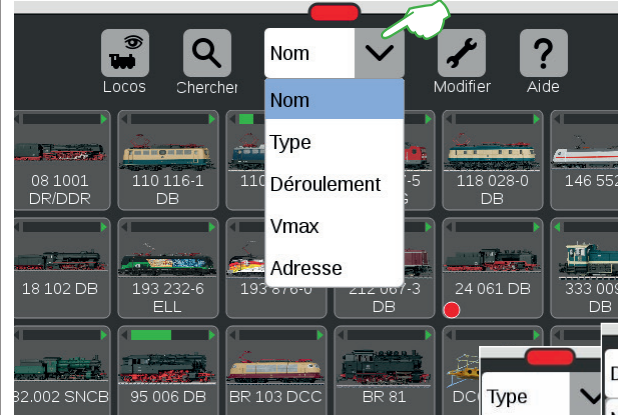
Afin de vous offrir une meilleure vue d'ensemble, la liste des locomotives peut être filtrée en fonction du mode de traction. Appuyez sur le bouton de commande avec le symbole de loco « Affichage » dans la liste des symboles afin d'accéder aux nombreuses options de filtre. Dans la configuration standard, c'est l'option « Tout afficher » qui est sélectionnée. En tapant du doigt sur les différents modes de traction (locomotive diesel, locomotive à vapeur et locomotive électrique), vous pouvez accéder à un aperçu très clair de vos locomotives. Pour quitter le mode filtre, sélectionnez « Tout afficher ».



Pour obtenir par exemple l'affichage de toutes vos locomotives à traction électrique, tapez du doigt sur « Locomotives électriques ». Les autres locomotives n'apparaissent alors pas à l'écran. Le petit point rouge indique des filtres actifs et le chiffre qui apparaît à l'intérieur correspond au nombre de critères. **Important :** Pour afficher individuellement les modes de traction, la fonction „Tout afficher“ doit être désactivée.

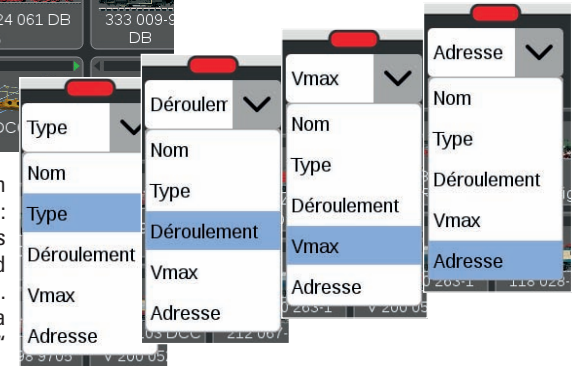
**Remarque :** Après le choix d'un mode de traction (par ex. locomotive à vapeur/locomotive diesel) vous pouvez rapidement rétablir l'affichage de toute la liste via la fonction „Tout afficher“.

## Possibilité de tri dans la liste des locos.



Pour obtenir une classification encore plus claire, vous pouvez trier vos locos via le menu déroulant à partir du bord supérieur de la liste. Pour l'ouvrir, une simple pression du doigt suffit. 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 « Historique » seront alors d'abord affichées les dernières locomotives utilisées. „V/max“ permet de trier la liste en fonction de la vitesse maximale indiquée sous „Tachymètre“ lors des paramétrages (voir page 12). Si vous sélectionnez « Adresse », les locos seront triées en fonction de leur adresse.



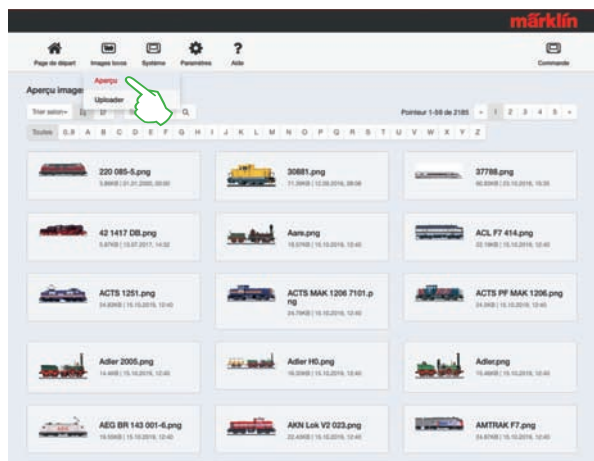
## Rechercher des locomotives précises / Recherche Live



La fonction de recherche vous permet d'exécuter une recherche ciblée en fonction du nom ou d'une partie du nom d'une ou de plusieurs locomotives. Tapez sur le symbole de la loupe (« Rechercher ») et saisissez le critère de recherche sur le clavier qui apparaît alors. La CS3 lance une recherche à chaque caractère saisi (recherche live). Un petit point rouge indique que la recherche est active, le chiffre qui apparaît à l'intérieur correspond au nombre de caractères saisis.

**Remarque :** Pour quitter le mode Recherche, supprimez le critère de recherche avec la touche retour ou la « X » dans le champ de saisie, puis appuyez sur la coche de confirmation du clavier.

## Aperçus des images de locos dans le navigateur Internet



L'interface Internet vous permet d'accéder facilement à la banque d'images loco de la CS3 (voir page 26). Sélectionnez simplement « Images loco » dans la barre des symboles, puis « Aperçu » dans le menu déroulant (voir illustration). Vous pouvez trier l'affichage de toutes les images locos en fonction du nom, de la date et de la taille ou simplement en fonction de la première lettre. La recherche peut aussi afficher rapidement les images souhaitées.

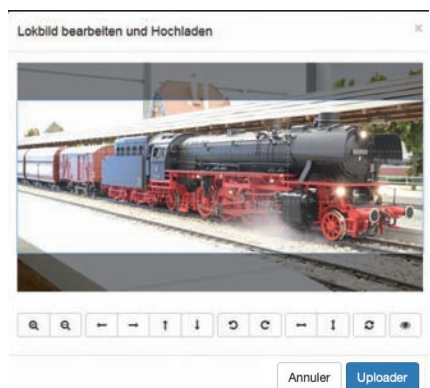
## Importer des images de locomotives via navigateur Internet

La CS3 est déjà livrée avec un grand nombre d'images de locos qui devraient pouvoir satisfaire aux exigences de nombreux modélistes. En outre, vous pouvez également importer vos propres images dans la banque d'images de la CS3 (voir page 11). Le procédé le plus simple consiste à passer par l'interface Internet de la CS3 que vous pouvez appeler via n'importe quel navigateur Internet (voir page 26).



Pointez le curseur de la souris sur le bouton de commande « Images locos » et cliquez sur l'option qui apparaît alors. 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 pas d'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 avez l'option « Prévisualisation » qui vous permet de vérifier à nouveau le motif traité. Pour finir, cliquez sur « Charger ». La photo de la loco est alors enregistrée sous son nom de fichier dans la banque d'images.

Une insertion verte indique que le chargement de la photo a réussi.

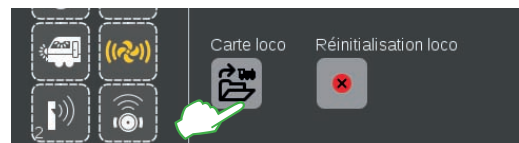


## Cas particulier carte loco :

Vous pouvez récupérer les données d'une loco dans la liste à partir de cartes existantes ou écraser les données existantes sur une carte avec de nouvelles données.

**Lire :** Enfichez la carte loco dans l'un des deux lecteurs. Les données sont récupérées dans la liste et la loco est immédiatement reprise dans le pupitre de commande du côté qui a reçu la carte.

**Important :** Veillez à ce que la puce de la carte soit orientée vers le bas.



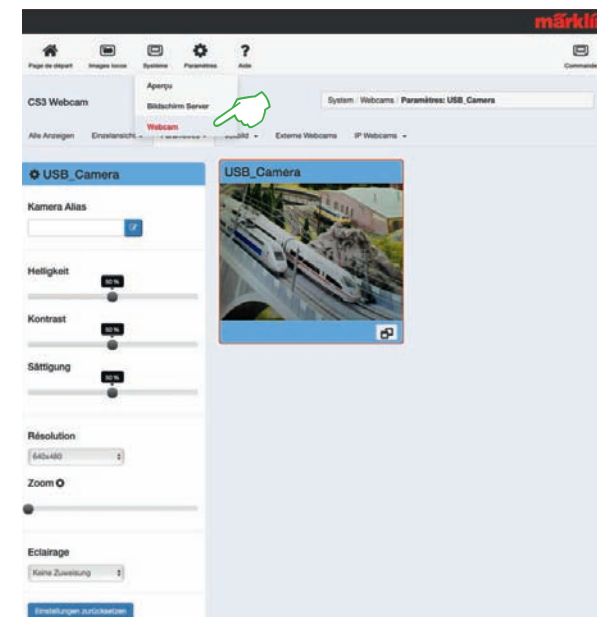
**Enregistrer :** Enfichez la carte loco dans le lecteur tel qu'indiqué sur le schéma dans le lecteur de droite. Dans les paramètres loco, appuyez sur le symbole « Carte loco » dans l'onglet « Configurer » : La CS3 enregistre les données de la loco sur la carte loco.



## Webcam

Surveillance vidéo du réseau: Avec des caméras USB ou des caméras IP, la CS3 est en mesure de réaliser une surveillance en temps réel de l'exploitation. La représentation se fait dans l'interface Internet sous le point de menu « Système » dans la fenêtre de sélection « Webcam ». Raccordez simplement la caméra USB à la CS3 et, si besoin, modifiez les paramètres (illustration de droite).

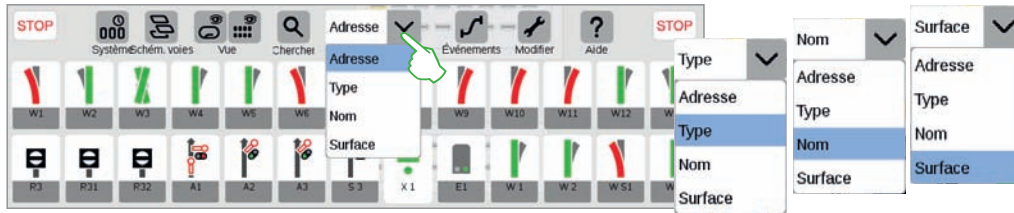
**Remarque :** En raison de la charge importante de la CS3 liée au traitement des données, le nombre de caméras USB est limité à une seule active, mais plusieurs caméras peuvent être raccordées. Vous pouvez utiliser plusieurs caméras IP car celles-ci ne génèrent pas la même charge pour la CS3. La webcam USB doit assurer la prise en charge du « USB Video Device Class » (UVC) standard et du format Motion JPEG (MJPEG).





# Filtrer, trier et rechercher dans la liste des articles

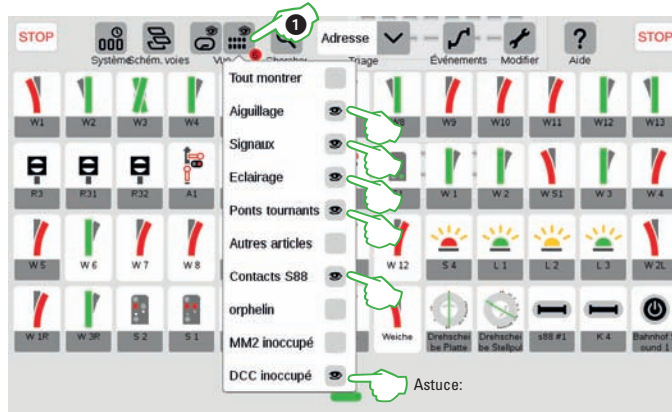
## Trier la liste des articles



Via le menu déroulant situé sur le bord supérieur de la liste des articles, vous pouvez trier les articles électromagnétiques selon différents critères: Selon l'adresse attribuée, la désignation de l'article (« Nom »), le type d'article ou l'appartenance à périmètre du tableau de commande optique.

## Filtrer la liste des articles

Vous pouvez réduire la liste des articles avec des « Filtres ». A cet effet, tapez du doigt sur le symbole correspondant situé sur le bord supérieur de la liste des articles ①. Apparaît alors un menu déroulant avec différents critères permettant de filtrer la liste des articles. Vous pouvez également combiner plusieurs filtres. Un petit point rouge indique des filtres actifs, le chiffre qui apparaît à l'intérieur correspond au nombre de critères. Pour quitter le mode filtre, sélectionnez « Tout afficher ».



**Astuce :** Le filtre permet également d'afficher des adresses non attribuées qui peuvent alors être distribuées simplement.

## Rechercher des articles

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. Appuyez sur le symbole Loupe (« Rechercher ») et saisissez le critère de recherche à l'aide du clavier affiché. La CS3 lance une recherche à chaque caractère saisi (recherche live). Un petit point rouge indique que la recherche est active, le chiffre qui apparaît à l'intérieur correspond au nombre de caractères saisis.



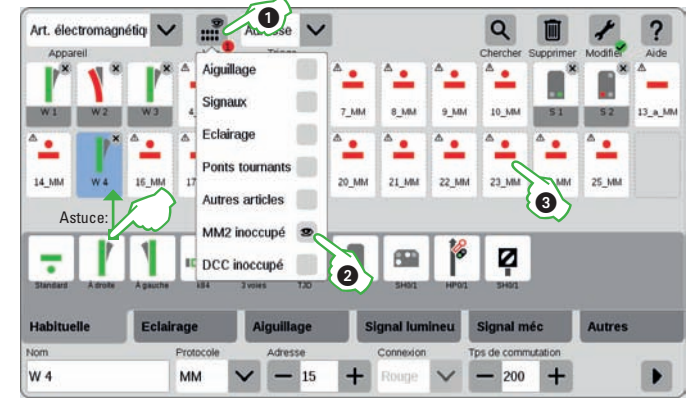
**Astuce :** Pour quitter le mode Recherche, supprimez le critère de recherche avec la touche retour ou la « X » dans le champ de saisie, puis appuyez sur la coche de confirmation du clavier.

# Configuration des adresses libres et de la plaque tournante

## Afficher des adresses non attribuées

Dans la liste des articles, la fonction filtre de l'affichage ① permet également d'afficher des adresses libres ② et donc directement disponibles pour la commande d'articles, sans avoir besoin de les créer au préalable. Les adresses non attribuées apparaissent alors dans le coin supérieur gauche de l'aperçu sous forme de commutateur rouge/vert avec triangle d'avertissement ③.

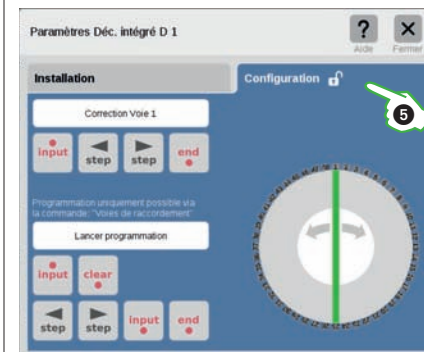
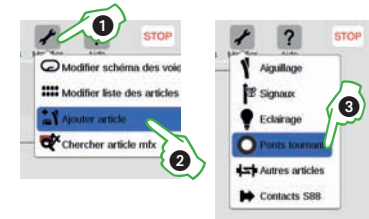
**Astuce :** La fonction Drag-&Drop permet de façon simple d'attribuer les adresses libres aux différents articles. A cet effet, faites glisser le symbole de l'article souhaité sur le caractère d'emplacement de l'adresse.



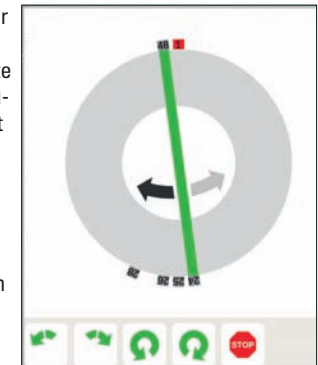
## Configurer des plaques tournantes

La plaque tournante (réf. 7286) peut être créée aussi facilement que les articles électromagnétiques: Appuyez dans la liste des articles sur le symbole Outil (« Modifier ») ① et dans le menu déroulant qui s'affiche alors, sélectionnez « Ajouter Article » ②. Appuyez ensuite sur « Plaques tournantes » ③.

Appuyez ensuite sur « Plaques tournantes ». La CS3 peut commander des plaques tournantes de deux manières différentes: Positions 1 à 24. Dans ce mode, sont desservies toutes les positions raccordées dans le schéma des voies. Une programmation compliquée du décodeur de la plaque tournante est inutile. Embranchements: La programmation du décodeur de la plaque tournante détermine les voies que la plaque tournante peut desservir. **Remarque :** Le schéma des voies doit correspondre à la plaque tournante réelle.



Vous devrez ensuite procéder à une programmation du décodeur de la plaque tournante avec une séquence de déroulement précise de Stop-Go et de touches de commandes dans les paramètres article sous « Configuration » ⑤. La correction Voie 1 permet de définir la position exacte de la voie 1. Si la programmation a été correctement faite, la plaque tournante peut être simplement commandée via une fenêtre popup (illustration de droite).

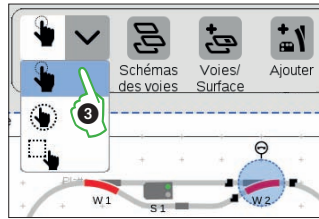


# Schéma de voies: Sélection d'articles et sélection de surfaces

## Sélection d'un ou de plusieurs articles

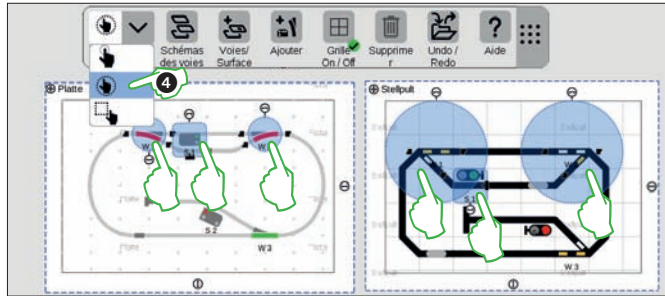


Pour différentes actions, la sélection préalable d'un ou de plusieurs articles est nécessaire. A cet effet, la première étape consiste toujours à activer le mode Modifier en appuyant sur le symbole Outil dans la barre des symboles de la liste des articles ①, puis de sélectionner « Modifier Schéma des voies » ②.



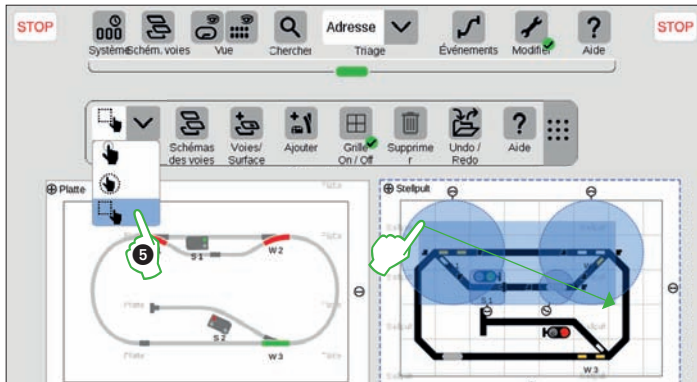
Pour sélectionner un **seul article**, il vous suffit de « taper » dessus avec le doigt: Un cercle bleu clair signale alors la sélection, la double flèche pour le mode Rotation et les points d'arrimage pour le mode Raccord apparaissent. L'option est prédéfinie dans le menu déroulant « Sélection » en haut à gauche de la barre des symboles de modification ③.

Pour sélectionner **plusieurs articles** à la fois, appuyez sur le bouton de commande « Sélection » situé tout à gauche de la barre des symboles et, dans le menu déroulant, sélectionnez la deuxième option, la main dans un cercle ④. Tapez ensuite sur tous les objets l'un après l'autre que vous souhaitez intégrer dans la sélection (illustration de droite).



## Sélection de surface

La sélection de surface vous permet de marquer tout un plateau ou un périmètre 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 ⑤. 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.



# Définir des périmètres

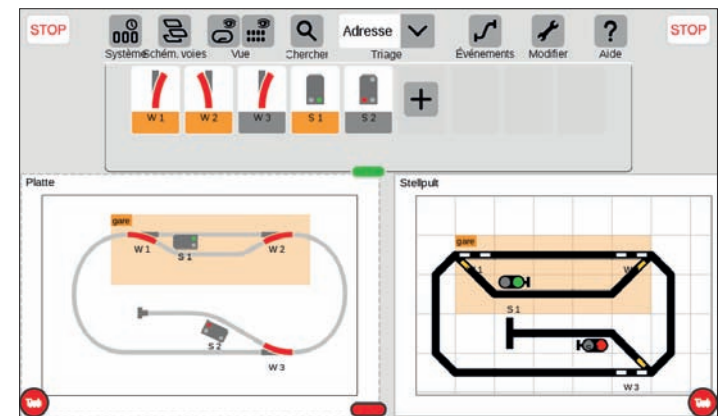
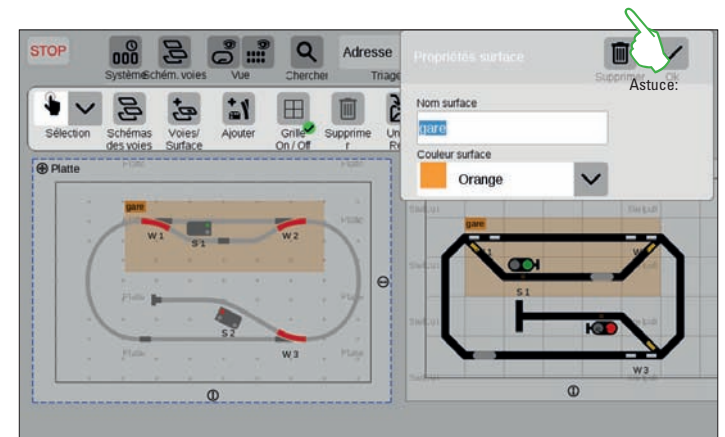
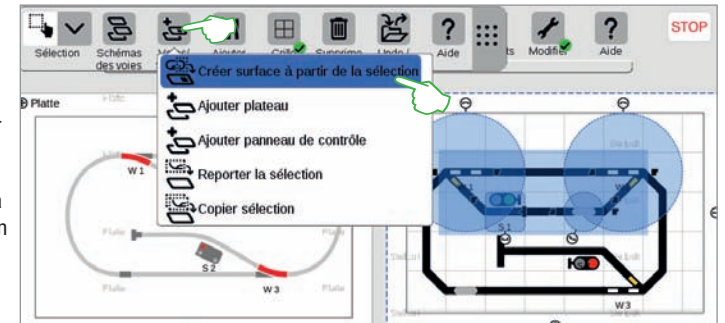
## Créer une zone à partir d'une sélection

A partir du moment où vous avez sélectionné plusieurs articles ou toute une périmètre, d'autres options apparaissent grisesées vous sont proposées dans le menu déroulant du bouton de commande « Schéma des voies/Périmètre » : « Créer un périmètre à partir de la sélection », « Déplacer la sélection sur le plateau » et « Copier la sélection sur le plateau ». Une zone représente ici une partie d'un schéma de voies possédant un nom et une couleur qui lui sont propres.

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

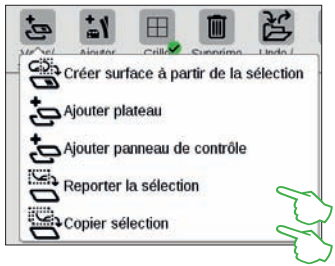
La zone sélectionnée est alors durablement marquée dans la couleur choisie. Grâce au marquage couleur, tous les articles d'un même périmètre sont également facilement identifiables dans la liste.

**Astuce :** 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 ».

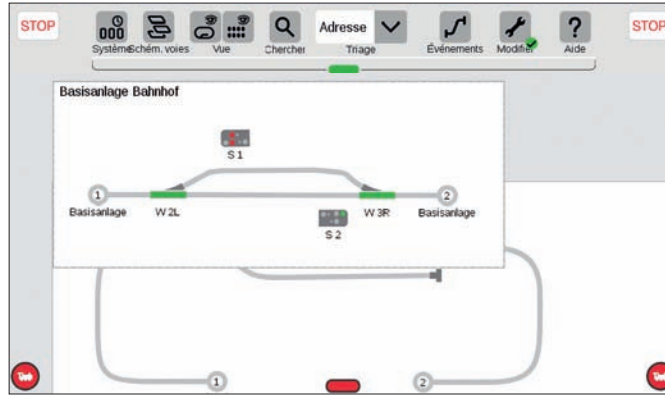
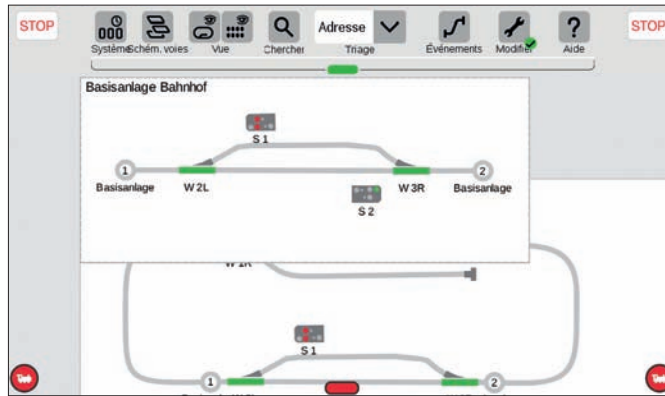


# Schéma de voies: Sélection et vues

## Copier et déplacer une sélection



Pour obtenir un aperçu un peu plus grand, surtout pour des réseaux plus complexes, vous pouvez utiliser la fonction « Copier une sélection sur un nouveau schéma des voies » (illustration en haut à droite) ou « Déplacer une sélection sur un nouveau schéma des voies » (illustration du milieu, à droite). Le nouveau schéma des voies a été baptisé « Réseau de base Gare » et se compose de la partie inférieure de la ligne. Le réseau est ainsi réparti sur deux schémas des voies - toutefois logiquement reliés entre eux - ceci ne change en rien le fonctionnement. Les passages entre les deux schémas de voie sont symbolisés ici par les deux chiffres « 1 » et « 2 ». En appuyant sur les chiffres, vous pouvez passer d'un côté à l'autre.

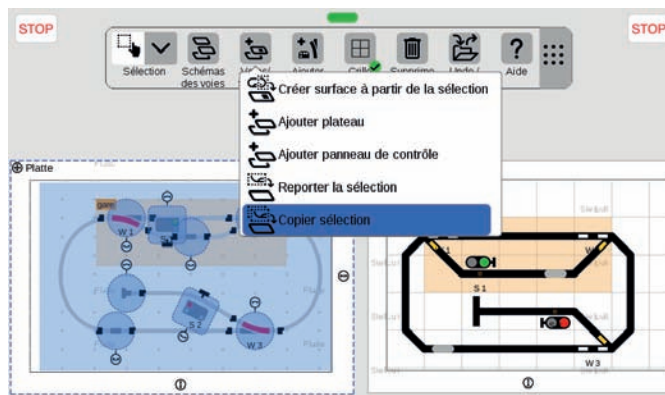


## Gleisbild-Typ wechseln

La copie de certaines parties de schéma ou des schémas entiers permet aussi de transformer des plateaux en postes d'aiguillage et inversement. A cet effet, vous devez sélectionner la zone souhaitée et choisir lors de l'insertion le type de schéma de voies souhaité.

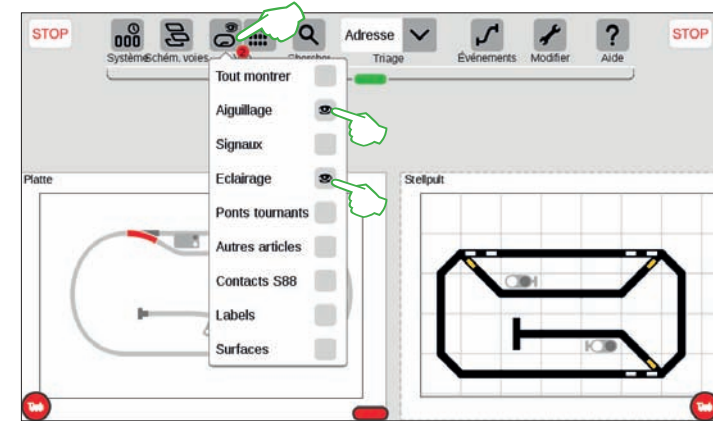
**Remarque :** Plateaux et postes d'aiguillage ayant des logiques de positionnement différentes, une intervention manuelle est ensuite nécessaire.

**Important :** Si vous utilisez des articles identiques sur différents schémas de voie, les raccords doivent eux aussi être identiques.



## Filtres d'affichage pour schéma des voies

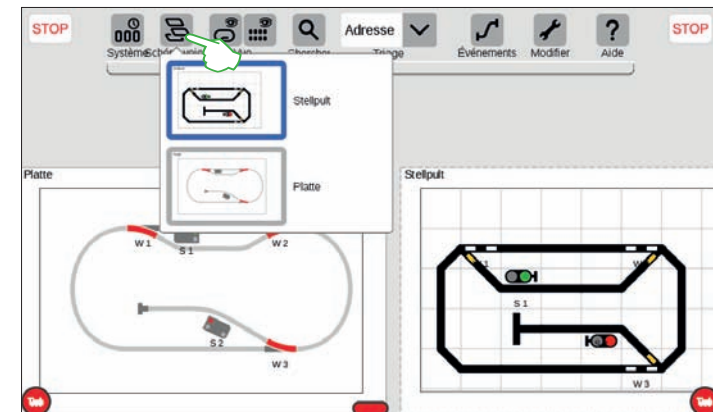
Tapez sur le bouton de commande « Affichage » dans la barre de menu de la liste d'articles afin d'afficher les nombreuses options de filtre. Dans la configuration standard, c'est l'option « Tout afficher » qui est sélectionnée. Une pression du doigt sur les différentes catégories d'articles vous permet d'obtenir une excellente vue de leur emplacement dans le schéma des voies, les autres éléments étant alors grisés. Un petit point rouge indique des filtres actifs, le chiffre qui apparaît à l'intérieur correspond au nombre de critères. Pour quitter le mode Filtre, sélectionnez « Tout afficher ».



## Changer de schéma de voies actif

Dès que vous gérez des schémas de voies sur plusieurs plateaux ou pupitres de commande, le bouton de commande „Schémas de voie” vous est très utile pour naviguer entre plateaux et postes d'aiguillage. Pour changer de schéma des voies actif, tapez sur le bouton de commande « Schéma des voies », puis sur le plateau ou le poste d'aiguillage souhaité : Le schéma des voies choisi apparaît alors en premier plan.

**Remarque :** Tapez deux fois sur le schéma des voies activé pour l'afficher en grand.

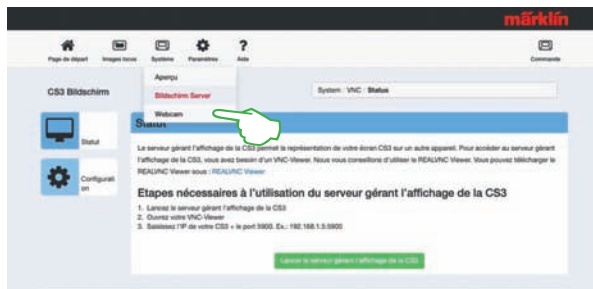


# Serveur écran CS3

## Télécommander la CS3 avec le serveur de l'écran

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 utilisateur de la CS3 via le réseau - avec toutes les fonctions.

Pour lancer le serveur écran de la CS3, commencez par appeler l'interface Internet de la CS3. A cet effet, vous pouvez utiliser le navigateur Internet de votre choix. À la page 26, vous trouverez des explications détaillées quant à la manière d'accéder à l'interface web.

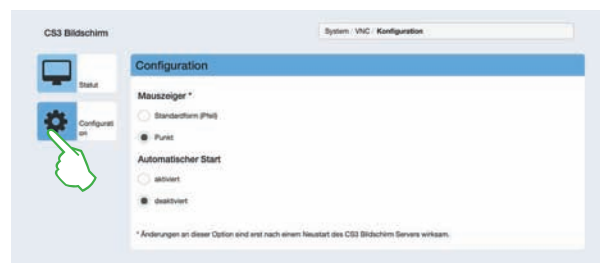


Sur la page d'accueil de l'interface Internet, déplacez le curseur de la souris dans la zone supérieure, sur le point de menu « Système ». Apparaît alors un menu déroulant dans lequel vous pouvez cliquer sur « Serveur écran » (illustration de gauche).

Lancez le serveur écran de la CS3 en cliquant sur le bouton de commande „Lancer le serveur écran de la CS3“ situé sur le bord inférieur de la page. Dans le coin inférieur droit de l'écran s'affiche en vert le message suivant :



Sous « Configuration », dans l'interface Internet, vous pouvez encore définir certains détails relatifs au serveur écran (illustration de gauche).



## Téléchargement du logiciel d'observation

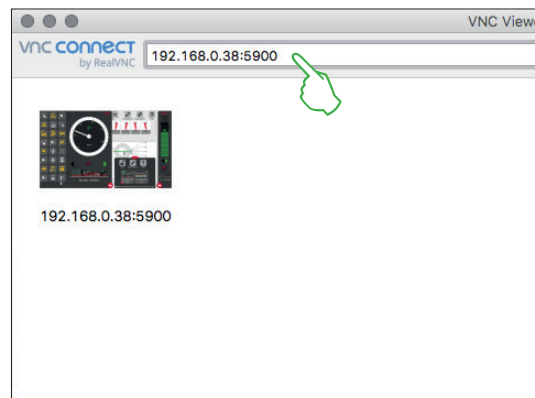
L'accès au serveur écran désormais activé de la CS3 à partir de votre appareil de commande nécessite un Viewer VNC (Virtual Network Computing). Märklin recommande l'utilisation du Viewer RealVNC. Vous pouvez télécharger celui-ci sous <https://www.realvnc.com/download/viewer/> pour toutes les plates-formes usuelles (illustration ci-dessous).



Sur la page web, sélectionnez la plate-forme correspondante en cliquant dessus. En fonction des différentes plates-formes, 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 varie d'une plate-forme à l'autre 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 plate-forme dans les ouvrages de référence correspondants.



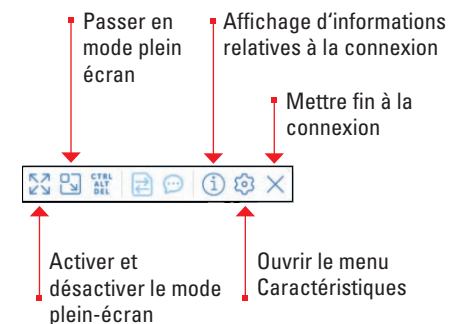
Une fois le programme lancé, le viewer RealVNC attend que vous renseigniez l'adresse IP du serveur écran de la CS3. Il s'agit de la même adresse IP qui vous a permis auparavant d'appeler l'interface Internet de votre CS3 (voir page 36). Il vous faut en outre compléter cette IP avec le port 5900. Si votre 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. Dans l'illustration de gauche, vous voyez l'exemple du viewer RealVNC pour Mac.



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

Sur le bord supérieur de la fenêtre du programme apparaît une barre de symboles qui vous permet de choisir entre différents modes d'affichage et de procéder à des paramétrages détaillés. A gauche, la barre de symboles telle qu'elle apparaît.

**Important :** Sur les smartphones et les tablettes, le viewer RealVNC 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.



# Aide en cas de dysfonctionnements

Erreur	Causes possibles	Réparer les erreurs	Erreur	Causes possibles	Réparer les erreurs
La CS3 ne démarre pas.	<p>Pas de tension d'alimentation</p> <p>Après sa mise à l'arrêt, la CS3 n'a pas été séparée du secteur.</p>	<p>Enfichez le connecteur du secteur</p> <p>Coupez la liaison avec le secteur puis rétablissez-la.</p>	Après chaque redémarrage, tous les ordres de conduite doivent être à nouveau enregistrés.	La fonction « Démarrer des locomotives automatiquement » dans la configuration Système sous CS2 - Voie n'est pas activée (voir page 23).	Modifier des paramètres. Important: Les locomotives sans ordres de conduite ne peuvent se voir affecter des fonctions enregistrées qu'en même temps qu'un ordre de roulement.
La CS3 ne fonctionne plus correctement après la mise à jour.	Tous les appareils n'ont pas été actualisés.	Dans le point de menu « Système », effectuez la mise à jour (voir page 25) pour les appareils avec le point rouge sur le symbole.	Les décodeurs tels que m83, m845 ou décodeur intégré ne fonctionnent pas.	<p>Définition des paramètres incorrecte</p> <p>Connexion interrompue</p> <p>Aucune cause identifiable</p>	<p>Corriger la configuration de l'article</p> <p>Vérifier la connexion du décodeur et l'alimentation séparée.</p> <p>Affecter l'adresse d'un décodeur fonctionnant correctement au décodeur. S'il ne réagit toujours pas, il est probablement défectueux.</p>
La loco ne se connecte pas.	<p>En fonction du décodeur de la loco:</p> <p>mfx : La locomotive mfx est déjà dans la liste des locos.</p> <p>Pas de courant sur la voie de programmation et le réseau</p> <p>Problèmes pour la connexion automatique de locomotives mfx</p> <p>MM, DCC: Des locomotives ne se connectent pas automatiquement.</p> <p>Les paramètres de la loco tels que format de données, adresse etc. ne sont pas corrects.</p>	<p>Utilisez l'entrée dans la liste des locos.</p> <p>Appuyez sur la touche Stop de manière à ce que le courant traction soit établi.</p> <p>Utilisez la fonction « Retrouver des locomotives mfx perdues » (voir page 30).</p> <p>Créez la loco manuellement (voir page 11).</p> <p>Corrigez l'entrée dans la liste des locos, programmez l'adresse dans le décodeur.</p>	Problèmes de fonctionnement avec des décodeurs de rétrosignalisation	<p>Définition de la longueur du bus incorrecte</p> <p>Affectation incorrecte</p> <p>Potentiel de référence différent</p>	<p>Dans les paramètres systèmes sur le GFP3, le Link S88 ou n'importe quel autre système, corriger la longueur de bus définie.</p> <p>Dans les paramètres de l'article, vérifier et corriger les paramètres pour les contacts.</p> <p>Établir une liaison entre le premier module de rétrosignalisation et le raccordement à la masse (0) du système d'alimentation.</p>
La locomotive ne réagit pas aux ordres.	<p>La locomotive se trouve dans une zone hors tension.</p> <p>Impossible d'utiliser toutes les fonctions de conduite ou de commutation</p>	<p>Établir le courant traction pour la loco.</p> <p>Vérification du modèle par un spécialiste</p>	Schéma des voies non visible	Section d'écran déplacée.	Si l'affichage est centré, tapez deux fois rapidement du doigt dans le schéma des voies ou sur le point de menu « Schéma des voies » (voir page 35).
L'article avec décodeur mfx ne se connecte pas.	L'article mfx n'est pas recherché activement.	Exécutez la recherche d'articles mfx (voir page 14).	Vous trouverez les réponses aux questions les plus fréquentes sous <a href="http://www.maerklin.de/service/kundeservice">www.maerklin.de/service/kundeservice</a> ou dans le Märklin Magazin ( <a href="http://www.maerklin-magazin.de">www.maerklin-magazin.de</a> ).		

## Annexe

---

En un coup d'œil...

... Glossaire des symboles

... Pictogrammes des différentes fonctions

... Systèmes numériques - Protocoles

... Architecture système :



## Symboles de la Central Station 3

Cette page vous offre une vue d'ensemble des symboles les plus importants. Elle vous permet ainsi de savoir ce que les symboles signifient et à quelle page les différentes fonctions sont expliquées.





### Symboles généraux

 Aide page 7	 Rechercher pages 11, 31, 32, 33
 Arrêt d'urgence / Stop pages 5, 9, 10	 Arrêt d'urgence / Mode Stop activé page 5, 9, 10
 Pupitre de commande (vide) pages 6, 9	 Pupitre de commande avec loco page 6, 9
 Ajouter, compléter	 Modifier
 Menu déroulant	 Fermer
 Sélection, filtre activé	 Mode activé
 Confirmer l'entrée	 Supprimer l'entrée
 Charger	 Enregistrer
 Supprimer	 Annuler/Rétablir les modifications

### Symboles de la commande Système

 Système pages 7, 23, 29	 Central Station 3 pages 7, 23, 26, 29
 Mise à jour pages 7, 25, 28	 Assistants page 7















### Symboles de la liste des articles

 Modifier la liste des articles page 14	 Ajouter un article Pages pages 14, 15, 18, 33
 Aperçu articles pages 15, 33	 Rechercher des articles mfx page 14





### Symboles de la liste des locos

 Représentation de la loco page 31	 Afficher les fonctions page 10
 Ajouter une loco page 11	 Charger des données loco pages 11, 32
 Extraire la loco page 11	 Commande par adresse page 30
 Charger à partir de la voie	 Enregistrer sur la voie
 Créer une traction page 30	 Trouver une locomotive mfx page 30
 Réinitialisation loco page 12	 Mise à jour loco page 12

### Symboles dans le schéma des voies

 Schéma des voies page 35	 Modifier le schéma des voies page 17
 Ajouter un plateau/un pupitre page 17	 Créer des périmètres page 34
 Schéma des voies - aperçu page 35	 Trame page 17
 Sélection individuelle page 34	 Sélection multiple page 34
 Sélection de surface page 34	 Sélection - Créer des périmètres page 34
 Déplacer la sélection page 35	 Copier la sélection page 35
 Mode rotation page 17	 Mode Raccord page 18

### Symboles pour évènement



























 Evènement page 20	 Ajouter un évènement page 20
 Lancer l'enregistrement page 20	 Stopper l'enregistrement pages 20, 21

# 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 la configuration des fonctions (voir page 12) – classés selon les sections Éclairage, Mécanique et Son.































### Éclairage

 Fonction 0-31	 Éclairage	 Lumière arrière	 Lumière-avant	 Éclairage-intérieur	 Poste de conduite	 Technique éclairage
 Console éclairage	 Éclairage plafond	 Table 3	 Table 2	 Table 1	 Éclairage fête	 Éclairage-extérieur
 Extérieur avant	 Plaque immatriculation	 Éclairage lignes	 Transmission	 Feu manoeuvre	 Feu avertissement	 Marches d'accès
 Clignotant	 Boîte à feu	 Feu longue portée	 Feu longue portée	 Feu longue portée		

### Mécanique

 Fonction 0-31	 Vitesse manoeuvre	 Autorisation-manoeuvre	 TAF désactivée	 TAF désactivée	 Soubresaut	 Catégorie train
 Telex	 Telex arrière	 Telex avant	 Générateur fumée	 Panto	 Panto arrière	 Panto avant
 Fem./Ouv. fenêtres	 Action contrôleur	 Grue	 Incliner Grue	 Hauteur Grue	 Rotation gauche de la grue	 Déplace-ria grue
 Crochet princ. grue	 Aimant de la grue	 Grue relevée	 Grue abaissée	 Grue à gauche	 Grue à droite	 Rotation droite de la grue
 Shift	 Mute/Fade					

### Son

 Fonction 0-31	 Bruitage l'exploitation	 Désactivé. Grincement	 Dépl./Repl. Pantographes	 Coup échappement	 Attelage/ Dételage	 Joint de rail
 Sifflet du contrôleur	 Crans de marche	 Cylindres/ Vapeur	 Chauffage diesel	 Clapet de sécurité	 Grille à secousses	 Générateur
 Coup de tampon	 Fête	 Musique pour	 Échappement pr.	 Prélubr. Machine	 Chauffage chaudière	 Groupe auxiliaire
 Chauffage train	 Grincement dans les	 Purgeur	 Sabler	 Grincement freins	 Bruitage marche	 Marche sur l'erre
 Annonce pariée	 Annonce gare	 Annonce sur les	 Annonce destination	 Convers. radio	 Voyageurs en attente	 Annonce contrôleur
 Bulle (BD)	 Conversation mécanicien	 Message d'information	 Ambiance urbaine	 Ambiance tunnel	 Ambiance acier	 Ambiance béton
 Avertissement sonore	 Information train	 Annonce train	 Voyageurs en attente	 Annonce train	 Cloche	 Trompe/ typhon
 Sifflet	 Fermeture des portes	 Fermeture des portes	 Fermeture des portes	 Portes articulées	 Portes à charnières	 Portes multiples
 Porte roulante	 Porte coulissante	 Bruitage fenêtres	 Fermeture à gauche	 Aérateurs	 Aérateurs	 Pompe à air
 Air manuelle	 Compresseur	 Pompe à vide	 Injecteur	 Pomp à eau	 Pompe à huile	 Pompe à huile
 Pompe à diesel	 Autre pompe	 Pelletage du charbon	 Combin. charbon			



## Aperçu des différents systèmes numériques

Dans le cadre de la commande numérique de trains miniatures, les protocoles sont comme une langue utilisée par les différents composants pour échanger des instructions. La Central Station 3 maîtrise les formats suivants

## MM

En 1984, Märklin présentait le système numérique « MM » qui pour la première fois permettait de commander jusqu'à 80 locomotives simultanément sur une réseau. La transmission des informations était assurée par un protocole développé par Motorola (T). « MM » signifie donc « Märklin Motorola (TM) ». L'architecture du système était encore relativement simple. Le nombre de fonctions était lui aussi raisonnable: Il n'y avait qu'une seule fonction, généralement utilisée pour l'éclairage frontal de la locomotive.

Dès 1993, arriva sur le marché le MM amélioré (MM2) avec l'appareil de commande correspondant (6021). Les compétences de MM s'étaient enrichies de quatre fonctions supplémentaires, la régulation du moteur avait été introduite et le nombre de crans de marche passait de 14 à 28. MM2 (souvent désigné comme fx) est capable de gérer jusqu'à 250 adresses de locomotives.

MM est le système numérique classique pour Märklin H, mais à partir de 1993, il poursuivait déjà sa marche triomphale à l'échelle 1.

**Remarque :** L'adresse du décodeur doit être définie séparément pour chaque protocole (MM, DCC).



Lancement en 1984: Märklin Digital avec le pupitre de commande

## DCC

Dans les années 90, le système DCC (Digital Command Control) fit son apparition sur le marché. Ce système est basé sur des développements de la firme Lenz pour le système numérique Märklin proposé à la fin des années 80. Aux Etats-Unis, les caractéristiques du système DCC furent définies par la NMRA. La normalisation ne définit toutefois que le protocole, de sorte que les caractéristiques de décodeurs ou de régulateurs de marche DCC sont très diverses. S'ou l'incompatibilité, souvent critiquée, de différents appareils.

En dehors de cela, DCC offre à l'utilisateur de vastes possibilités pour adapter les différents engins à ses propres besoins - à commencer par la possibilité de programmer jusqu'à 10000 adresses différentes. Toutefois, la définition des différents paramètres n'est pas toujours simple.

DCC a su s'établir sur le marché des systèmes à deux conducteurs tel que Trix.



Moyens de communication: Les décodeurs reçoivent les ordres directement via les adresses.

**Important :** Le meilleur protocole numérique est celui offrant le maximum de possibilités. Les protocoles numériques sont classés du plus intéressant au moins intéressant:

Priorité 1: mfx – Priorité 2: DCC – Priorité 3: MM

Si le décodeur reconnaît davantage de protocoles numériques, il choisit le « meilleur ».

**Remarque :** Les protocoles non utilisés doivent être désactivés afin d'éviter tout dysfonctionnement (voir page 23).



En 2004, Märklin présentait un nouveau système numérique baptisé « mfx ». Il s'agissait d'un tout nouveau système avec de nouvelles caractéristiques: Comme pour DCC, les décodeurs sont également programmables sous mfx sans avoir besoin de démonter la loco. La configuration des décodeurs se fait via des « CV » (variables de contrôle).

L'innovation la plus importante de mfx est toutefois la connexion automatique dans le style « Plug-& Play »: Une locomotive munie d'un décodeur mfx et placée sur la voie se connecte automatiquement à la CS3 avec une identification univoque.

**Remarque :** L'adresse de la loco devient inutile avec mfx et n'a donc plus besoin d'être modifiée ou adaptée.

mfx est le système actuel chez Märklin utilisé pour toutes les échelles (H0, 1, G) et pour tous les systèmes de voie usuels.



Plug & Play: Les locomotives équipées d'un décodeur mfx se connectent directement à la CS3.



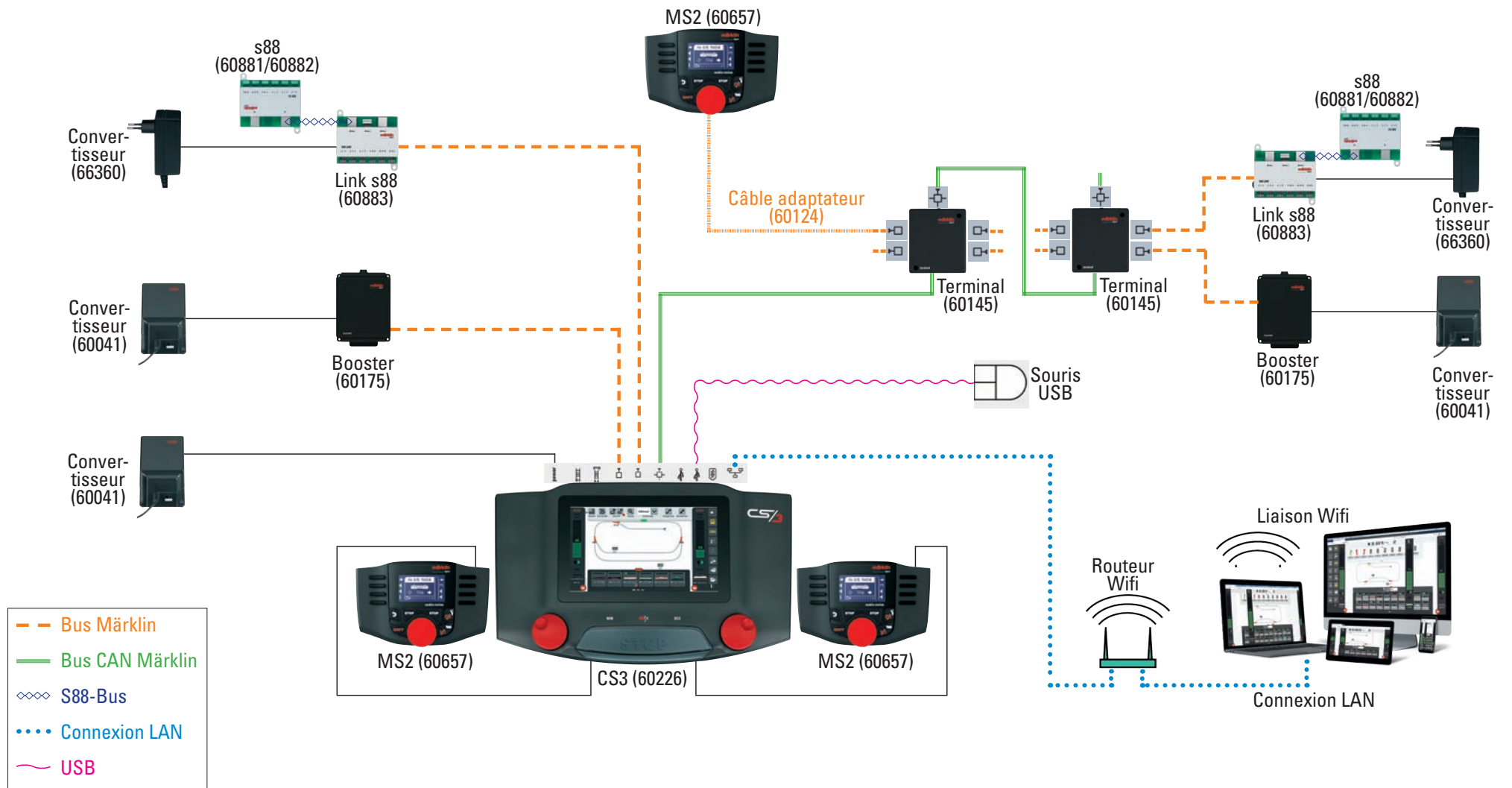
En 2013, Märklin complète le protocole de base mfx existant avec d'autres applications possibles: Le format « mfx+ » était né. Il permet la circulation et la commande de locomotive en « mode Spielwelt » (univers ludique). Ainsi, une locomotive équipée d'un décodeur mfx+ peut dès lors être exploitée non plus seulement avec le pupitre de commande usuel, mais également avec la CS3 en mode « Poste de conduite » via les commandes de bord du modèle réel. Le poste de conduite peut désormais être affichée sur la Central Station 3 pour n'importe quelle locomotive.

En principe, un décodeur mfx+ se comporte de la même manière qu'un décodeur mfx. Avec mfx+, l'utilisateur peut toutefois choisir entre trois modes de jeu: « Sans consommation », « Avec consommation » et « Ravitaillement au dépôt », ce qui offre des possibilités de jeu plus réalistes.



Expérience de conduite: Dans le poste de conduite virtuel de la CS3, toutes les locomotives peuvent être commandées de manière réaliste - même en fonction des consommables (Spielwelt).

# Architecture Système CS3



La représentation schématique montre de manière exemplaire l'architecture Système de Märklin Digital avec des appareils actuels. Märklin veillant toujours à la compatibilité, l'intégration de composants numériques plus anciens est naturellement possible. Pour le raccordement, reportez-vous aux notices d'utilisation des différents appareils.

