

# Central Station 3

**märklin**  
digital





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

## Composants requis pour le démarrage

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

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

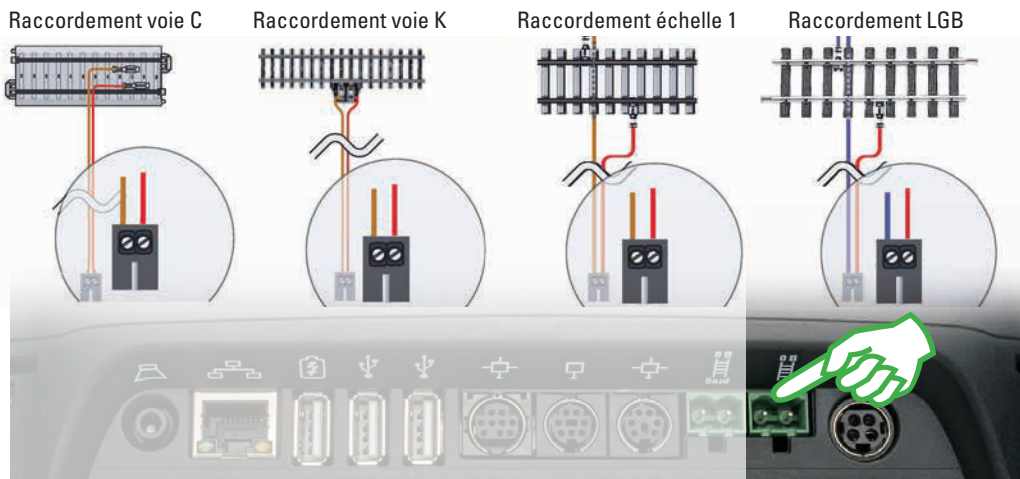
Raccordez les éléments conformément aux illustrations suivantes. Pour commencer, raccordez la Central Station au réseau miniature puis raccordez le convertisseur et branchez-le à une prise secteur.

Raccordement Alimentation électrique  
Central Station



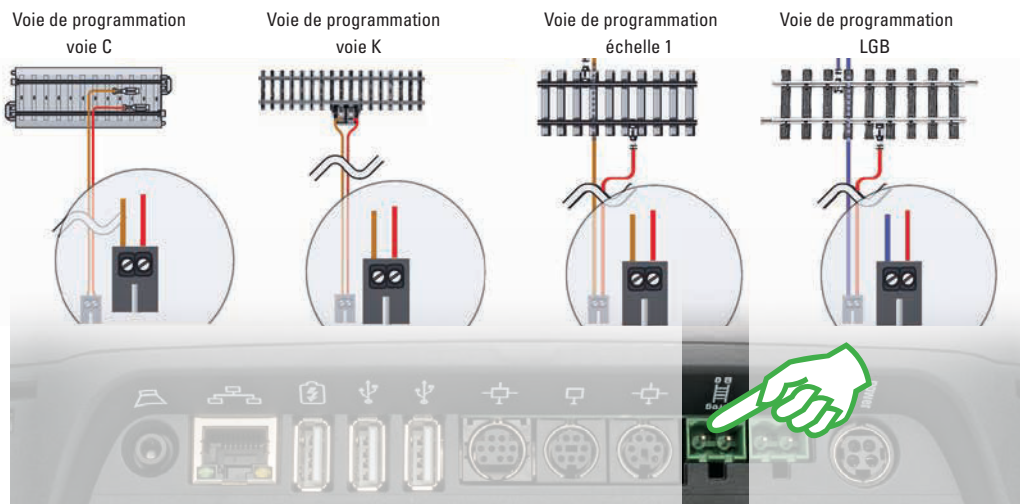
## Raccordement à un réseau

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

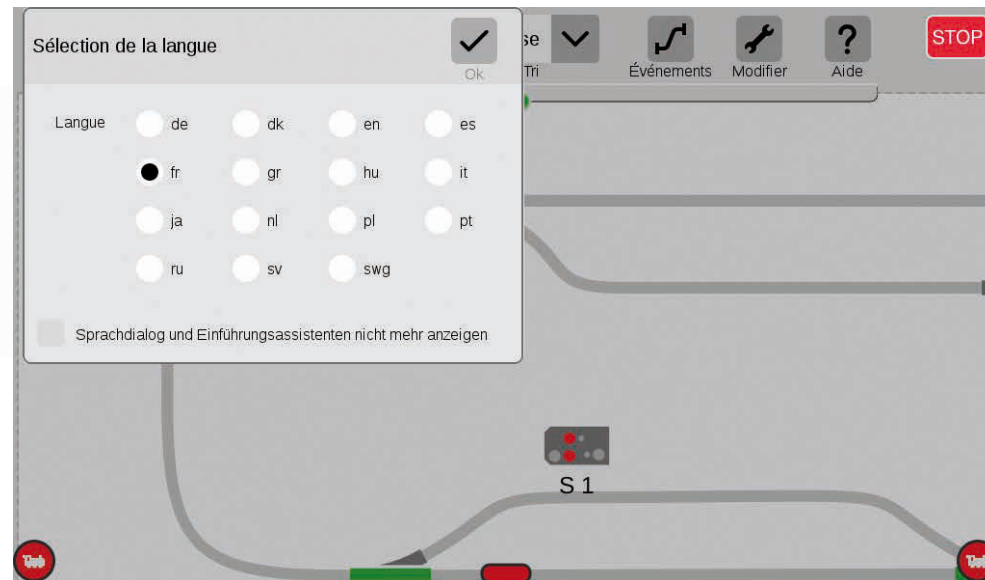


## Raccordement à la voie de programmation

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



## Sélection de la langue / Assistant de départ



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

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

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



# Fonctions de base et connexions

1

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

2

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

3

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

4

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



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

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

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

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

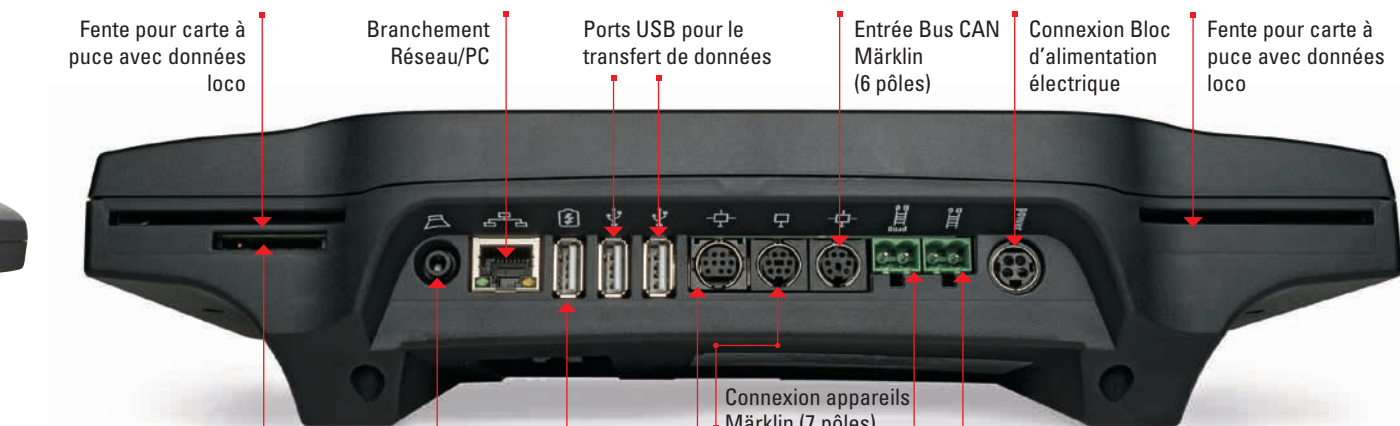


La CS3 plus dispose en outre d'une connexion S88 directe sur le dessous de l'appareil.



Sortie Mobile Station

Sortie Mobile Station



Fente pour carte mémoire SD (max. 32 GB)

Connexion Haut-parleur/ Ecouteurs

Port USB pour le chargement d'appareils

Bus CAN Märklin Sortie (9 pôles)

Voie de programmation

Fente pour carte à puce avec données loco

Branchement Réseau/PC

Ports USB pour le transfert de données

Entrée Bus CAN Märklin (6 pôles)

Connexion Bloc d'alimentation électrique

Fente pour carte à puce avec données loco

Connexion appareils Märklin (7 pôles)

Voie principale



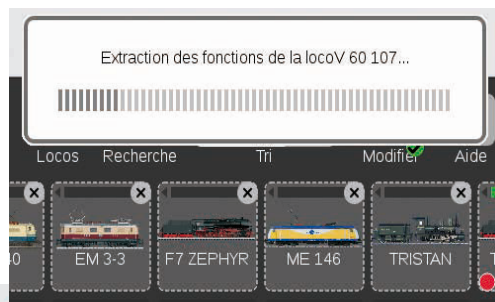
# Utilisation | Accès rapide

## Taper et balayer : Travailler avec l'écran tactile

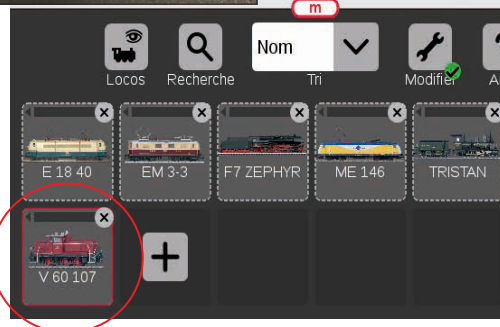


**Tirer et zoomer :** Grâce à l'écran tactile haute définition, il suffit d'effleurer l'écran pour utiliser l'appareil – comme sur un smartphone ou une tablette. Pour agrandir le schéma de voie par exemple, il suffit de l'étirer avec le pouce et l'index.

## Enregistrement de locomotives mfx

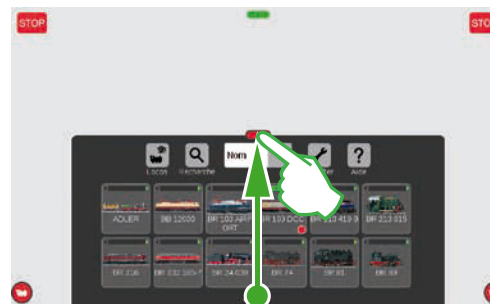


**Mise en place :** Placer la locomotive mfx entièrement sur la voie. L'enregistrement de locomotives mfx est possible aussi bien sur la voie principale que sur la voie de programmation.



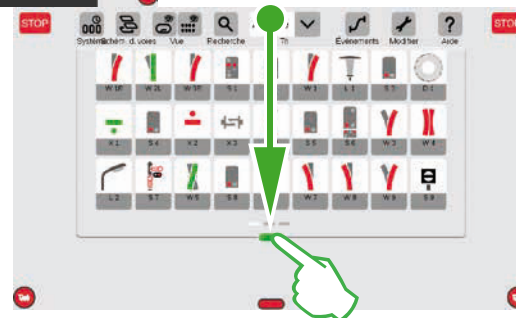
**Récupération :** Au bout de quelques secondes, la CS3 lance automatiquement la récupération des données.  
**Terminé :** La nouvelle locomotive créée apparaît cerclée de rouge dans la liste. Un « m » rouge au bord de la liste indique également l'enregistrement d'une nouvelle locomotive mfx.

## Accès simple à la liste des locos et des articles électromagnétiques



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

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



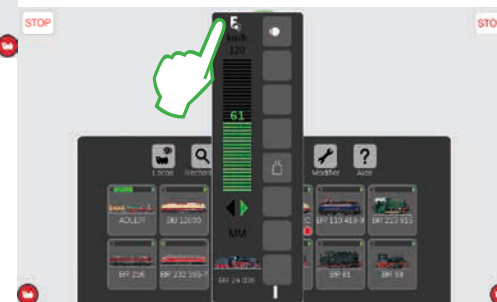
## Accès rapide au pupitre de commande

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



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

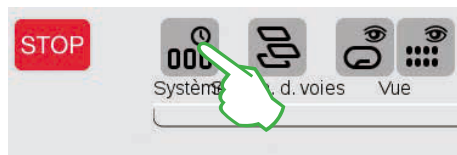
**Appeler des fonctions :** Affichez les fonctions de la loco en appuyant sur la lettre « F » située à l'extrémité supérieure du régulateur de marche (illustration de droite). Une simple pression du doigt permet alors de commuter les différentes fonctions.



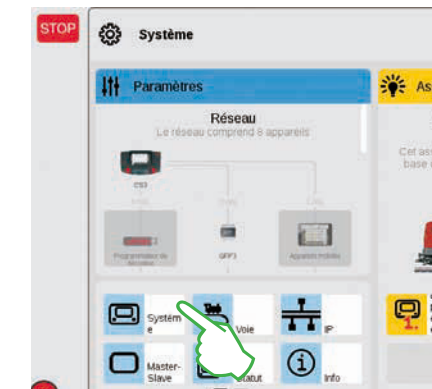
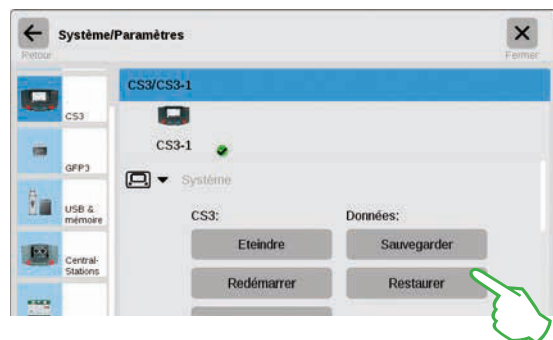
# Importer des données à partir de la CS2

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

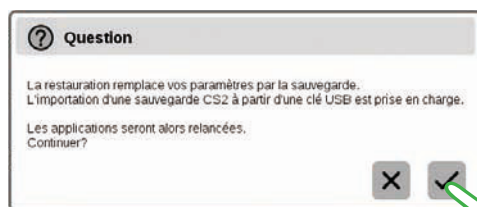
Avez-vous jusqu'à présent déjà commandé votre réseau avec la Central Station 2 ? En quelques étapes, vous pouvez alors reprendre dans la Central Station 3 vos précieuses données concernant locomotives, articles électromagnétiques et voie. Tout ce dont vous avez besoin est une clé USB avec une sauvegarde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



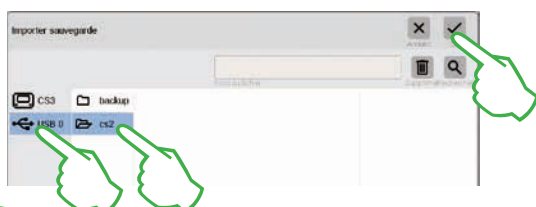
Sur l'écran de départ de la CS3, tapez sur le bouton de commande « Système » situé dans le coin supérieur gauche (illustration ci-dessus). Dans le panneau de configuration, tapez sur « Système » en bas à gauche (illustration de droite).



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



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



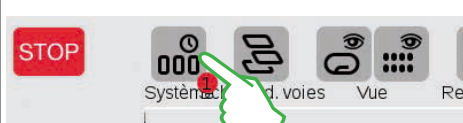
Dans le dialogue de sélection des fichiers, tapez sur « USB », puis sur le dossier contenant la sauvegarde de la CS2. Sélectionnez la sauvegarde et confirmez avec « Ok ». Après quelques instants apparaît l'écran de départ de la CS3.

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

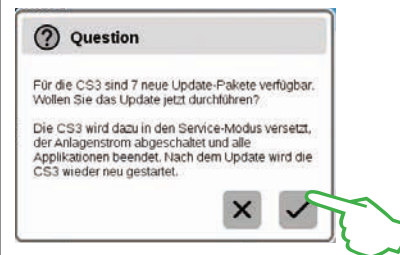
# Actualiser la CS3

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

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



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

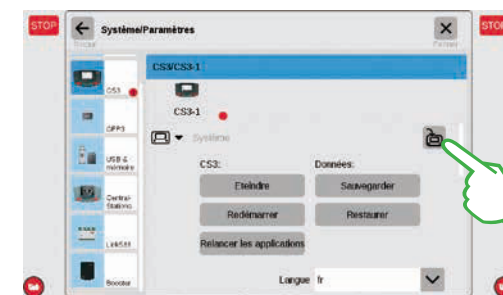


La CS3 demande alors si vous souhaitez réellement exécuter la mise à jour. Confirmez en tapant sur la coche. Apparaissent alors des informations détaillées sur la mise à jour – confirmez en haut à droite en tapant sur « Start ». La CS3 exécute alors la mise à jour. A la fin, confirmez en haut à droite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

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



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





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

## Introduction

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

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

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

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

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

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

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

Le service clientèle Märklin












## Consignes de sécurité

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

## Informations techniques

- Cet appareil est un appareil de commande numérique pour l'exploitation de trains miniatures traditionnels avec Märklin Digital, Märklin Systems, Märklin MM ou DCC.
- Pour l'extension de la mémoire interne, vous pouvez utiliser une carte mémoire SD de 32 GB maximum.
- Les deux ports USB peuvent servir à raccorder souris, clavier ou clé USB, au choix directement ou via un hub USB.
- La prise de chargement USB est prévue pour l'alimentation en courant par exemple d'une tablette/d'un routeur WIFI (charge maximale 1 A).
- Hauteur d'exploitation : inférieure ou égale à 2000 mètres.
- L'appareil doit impérativement être alimenté par un SELV (circuit à tension de sécurité extra-basse), conformément à ce qui est marqué sur la plaque signalétique.

## Connexions

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

## Limites de la Central Station 60226

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

## Mise en service

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

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

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

# Conduite

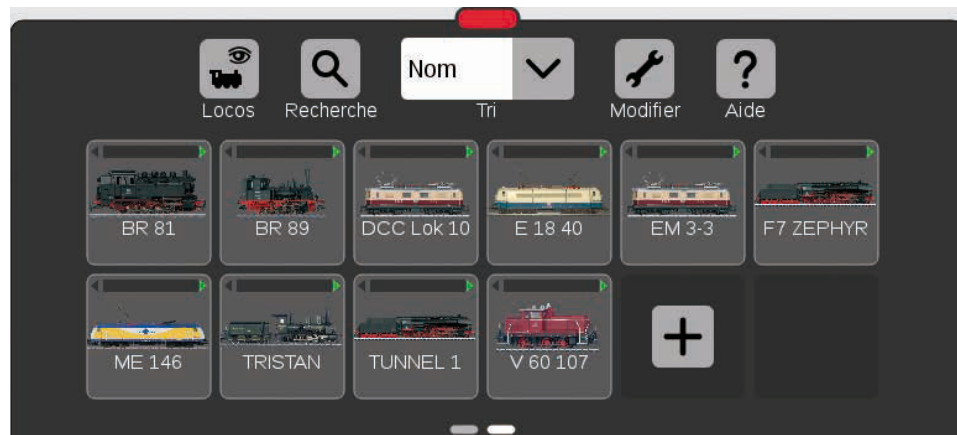
Liste des locomotives · Activer des fonctions · Modifier des locomotives





# Sélectionner et conduire

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

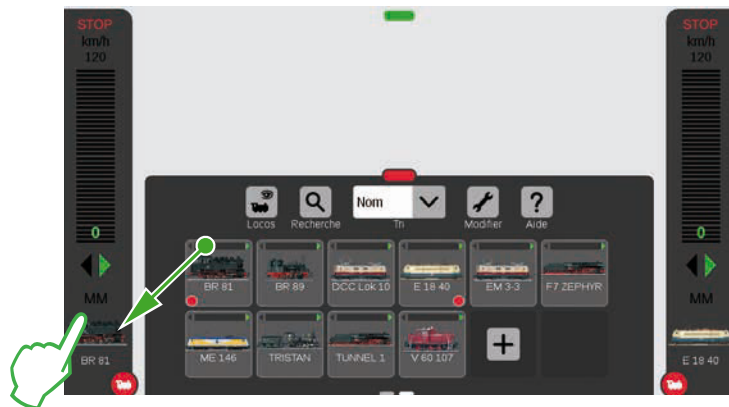


Au début, il est conseillé de commencer par enregistrer toutes les locomotives équipées d'un décodeur mfx (voir accès rapide page 5). C'est la solution la plus simple pour remplir la liste des locos (illustration ci-dessus) et commencer immédiatement.

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

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

## Faire glisser les locos dans le pupitre de commande



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

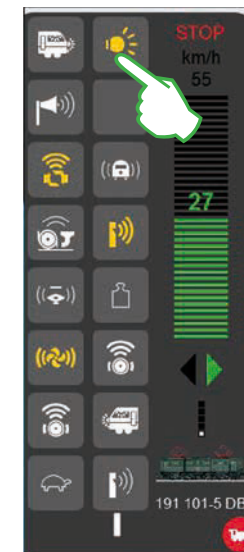
Pour sélectionner une loco, faites-la glisser à partir de la liste vers le bord gauche (comme sur l'illustration) ou droit de l'écran. Relâchez la pression de votre doigt quand vous avez atteint le pupitre de commande qui s'affiche automatiquement. Dans le pupitre de commande s'affichent alors la locomotive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

## Afficher les fonctions



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

## Activer les fonctions



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

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

## Conduire avec le régulateur de marche



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

## Arrêt d'urgence / Stop



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

# Liste des locos : Trier et rechercher des locos

## Afficher les locomotives enregistrées en fonction du mode de traction



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

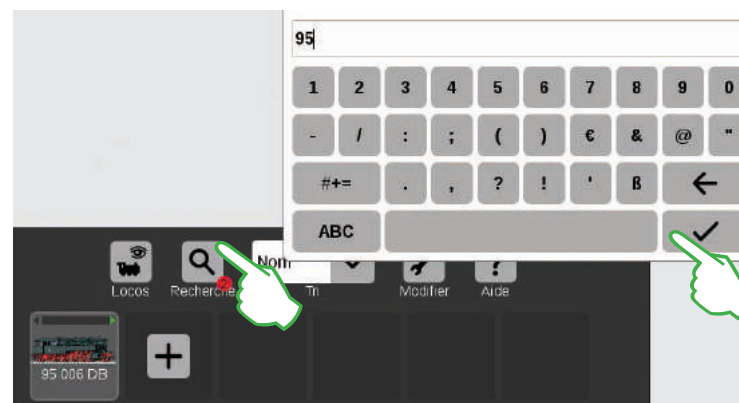


Important : Pour afficher individuellement les modes de tractions, la fonction « Tout montrer » doit être désactivée.

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

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

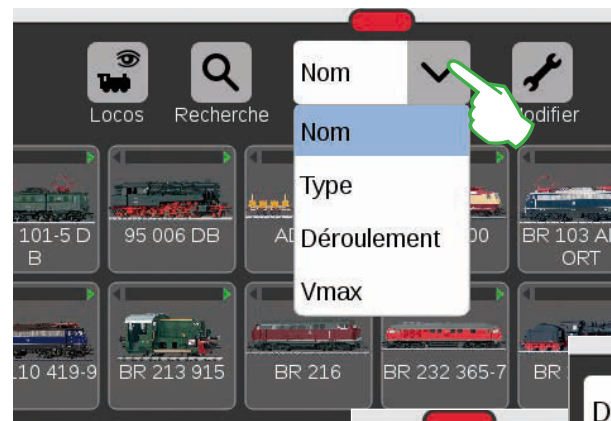
## Rechercher des locomotives précises / Recherche Live



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

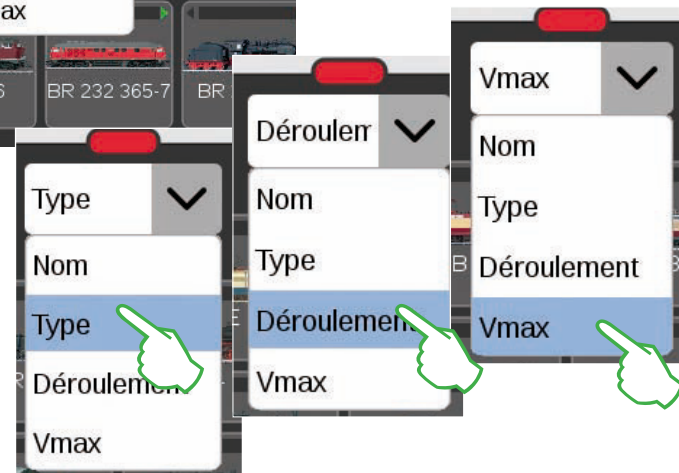
Vous cherchez une locomotive précise ? Tapez du doigt sur la loupe marquée « Recherche » située sur le bord supérieur de la liste et saisissez le nom, resp. une partie du nom de la loco recherchée. La CS3 exécute une recherche Live à chaque caractère saisi. Important : Afin de clore la recherche, il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

## Les différentes possibilités de tri



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

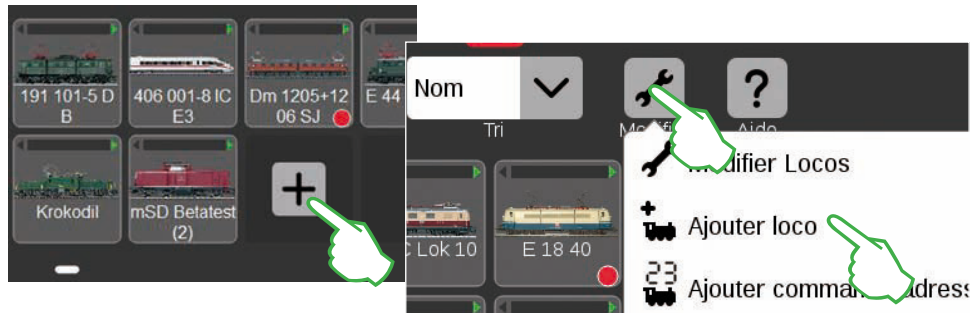
Si vous tapez sur « Type », la liste trie en fonction du type de locomotive selon l'ordre suivant : vapeur, diesel, électrique, autres. Si vous sélectionnez « Déroulement » seront alors d'abord affichées les dernières locomotives utilisées. « Vmax » permet de trier la liste en fonction de la vitesse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



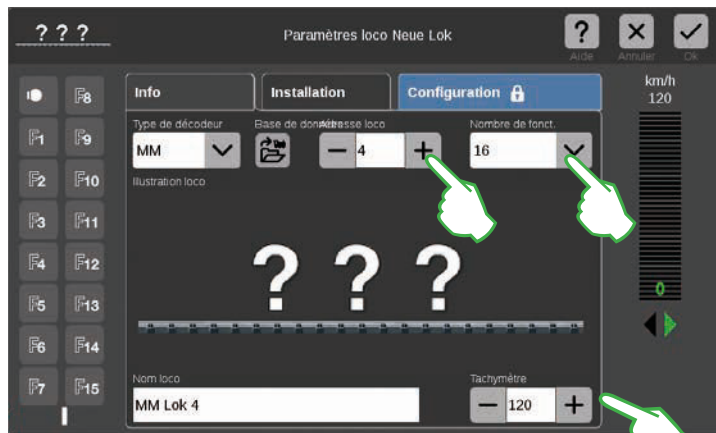


# Ajouter une locomotive manuellement

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

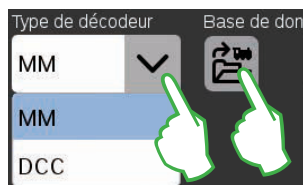


Les locomotives dépourvues de décodeur mfx doivent être ajoutées manuellement. A cet effet, il vous suffit d'appuyer sur le grand signe « plus » situé à la fin de la liste. Vous pouvez également appuyer sur le symbole outil (« Modifier ») dans la liste des locomotives et sélectionner « Ajouter loco »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



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

## Ajouter des locomotives avec décodeur MM



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

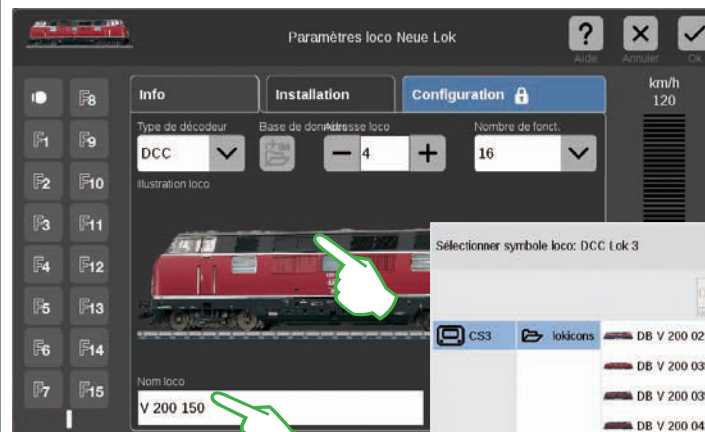
Tapez du doigt sur le symbole de la loupe. Apparaît alors un clavier sur lequel vous pouvez saisir la référence ou le nom de la locomotive : Le système lance immédiatement la recherche. Tout caractère supplémentaire permet d'affiner la recherche. Sélectionnez ensuite la locomotive recherchée et confirmez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



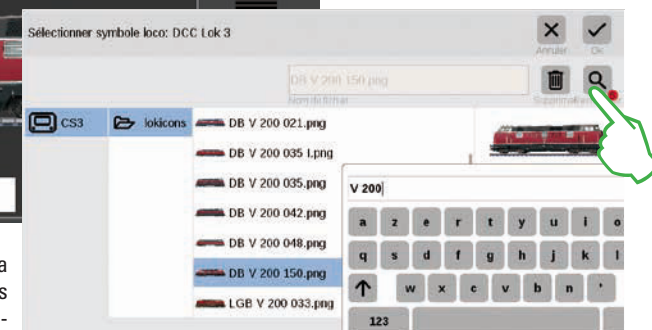
**NB :** Préférez la recherche via la référence, celle-ci étant sans équivoque.

## Ajouter des locomotives avec décodeur DCC

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



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



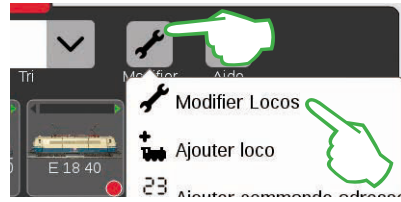
Dans le masque de recherche, tapez sur la loupe, saisissez le nom de la loco et faites votre choix à partir des alternatives proposées. Pour finir, confirmez par « Ok ».

## Utiliser ses propres images de locomotives

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

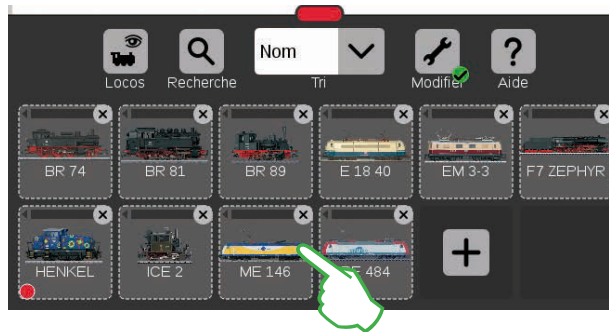
# Modifier les paramètres loco | Carte loco

## Passer en mode Modification

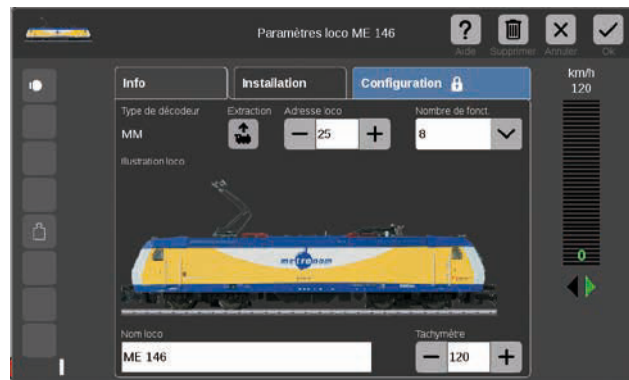


Commencez par activer le mode Modification en tapant du doigt sur le symbole outil, puis sur « Modifier Locos » (illustration de gauche). Vous le reconnaîtrez à la coche verte au pied du symbole outil (illustration ci-dessous). Toutes les locomotives apparaissent alors avec un bord hachuré et peuvent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

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

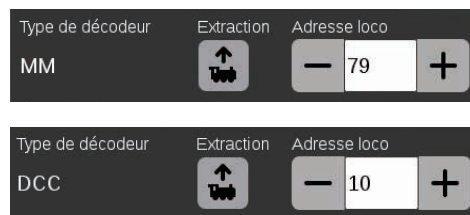


## Fiche « Info » : Modifier les données principales



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

## Extraire l'adresse du décodeur de loco



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

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

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



Etablir les fonctions.

Configuration du mode Jeu.

Transfert des données loco sur une carte loco.

Réinitialisation de la loco aux paramètres d'usine.

Définition de la temporisation d'accélération et de freinage.

Définition des vitesses minimale et maximale.

Réglage du volume sonore.

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

## Cas particulier carte loco : Extraire et enregistrer des données loco

Vous pouvez reprendre des locomotives de cartes existantes ou enregistrer de nouvelles données sur la carte.

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



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





# Configurer | Modifier des CV

## Etablir des fonctions

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

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

## Sélectionner et tester un type de fonction

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

## Mode jeu

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

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

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

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

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

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

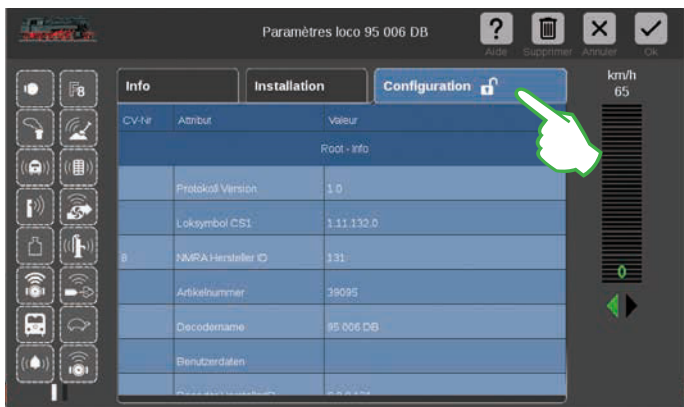
Transférer le contenu d'un fichier modèle chargé dans le décodeur de loco.

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

## Charger et enregistrer les modèles CV

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

## Configurer des locomotives mfx



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

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

## Conduire une loco via l'adresse



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

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

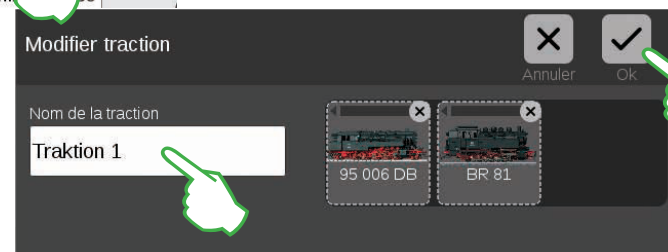
Vous pouvez à tout instant modifier l'adresse et le protocole d'une telle locomotive à commande d'adresse : Il vous suffit de taper sur la représentation de l'adresse pour ouvrir à nouveau le pavé numérique (illustration de droite).



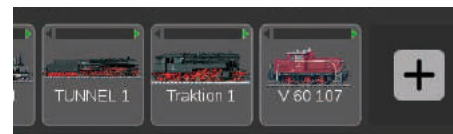
## Réunir des locomotives en traction



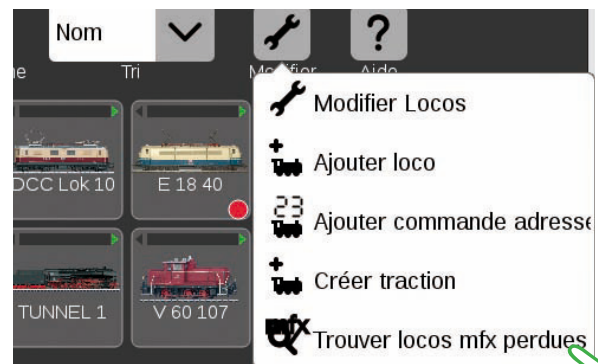
Pour créer une double traction ou une traction multiple, appuyez sur le point de menu « Créer traction » (illustration de gauche). Le menu déroulant s'ouvre dès que vous appuyez sur le symbole outil dans la liste des locomotives (« Modifier »). Dans le masque de saisie qui s'ouvre alors, indiquez un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



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



## Trouver des locomotives mfx perdues



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

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



# Modifier la liste des articles

Créer · trier · commuter des articles électromagnétiques

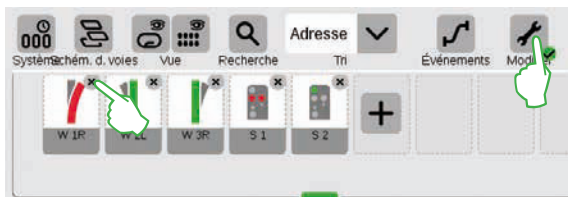


# Ajouter des articles électromagnétiques

## Préparation

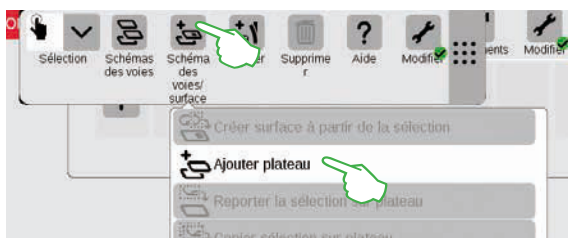
A la livraison, la Central Station 3 propose la représentation d'un coffret de départ Märklin – avec une liste d'articles comprenant peu d'articles électromagnétiques et un schéma des voies très simple. Si vous n'avez pas besoin du schéma des voies et des articles, effacez impérativement les articles.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

## Supprimer des articles électromagnétiques existants



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

## Créer un nouveau plateau avec un nom personnalisé

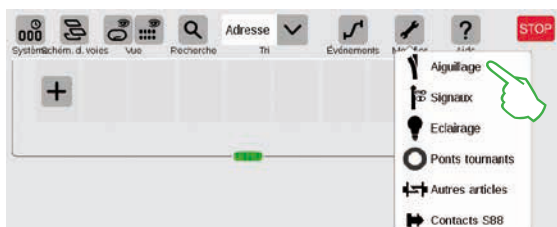


Le plateau représente la base de votre TCO. Pour ajouter un nouveau plateau, appuyez d'abord en haut à droite sur le symbole outil (« Modifier ») et sélectionnez ensuite « Modifier schéma des voies ». Dans la barre de symboles qui apparaît alors, appuyez sur « Schéma des voies/surface », puis dans le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

## Ajouter une aiguille

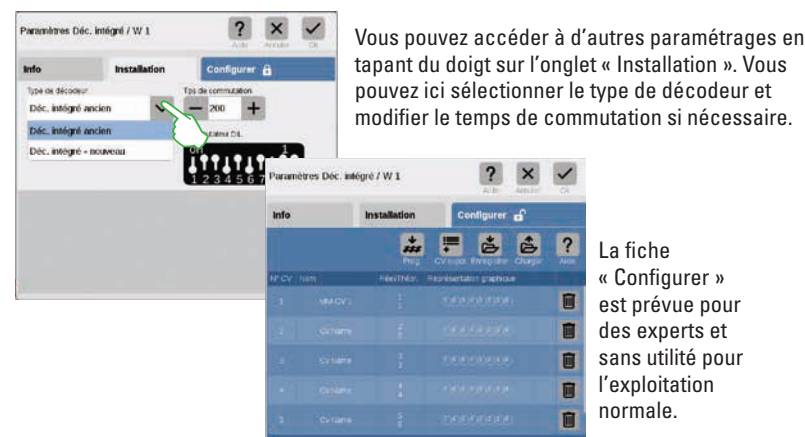
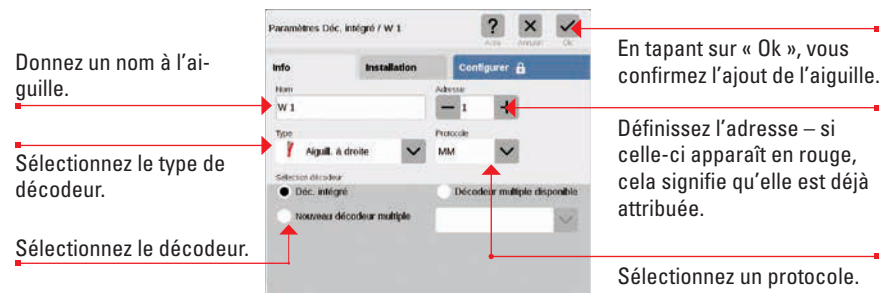


Pour créer un nouvel aiguillage, appuyez sur le symbole outil et ouvrez ainsi un menu déroulant. Dans ce menu, sélectionnez « Ajouter article ».

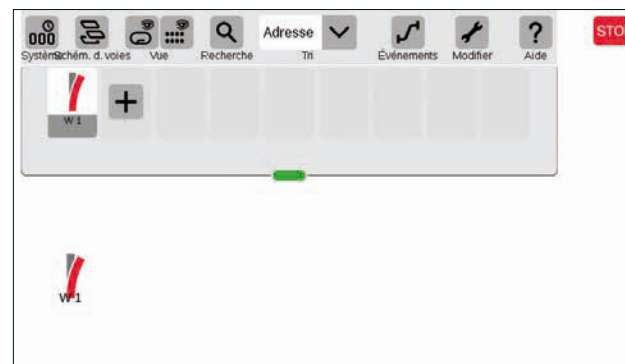


Un autre menu déroulant apparaît. Dans ce menu, sélectionnez « Aiguillage ».

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



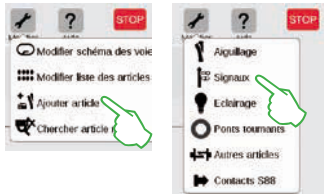
La nouvelle aiguille est enregistrée dans la liste des articles électromagnétiques dès que vous confirmez par « Ok ». L'aiguille apparaît simultanément sur le plateau (illustration ci-dessous).



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



## Ajouter un signal



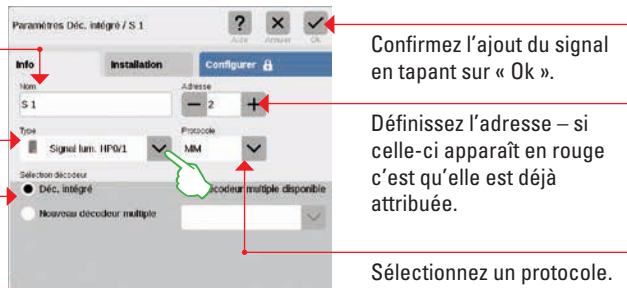
Pour créer un nouvel article de signalisation, appuyez dans la liste des articles sur le symbole outil et sélectionnez « Ajouter article » dans le menu déroulant qui s'ouvre alors (illustration de gauche). Appuyez ensuite sur « Signaux » (illustration de droite) pour ouvrir les paramètres (illustration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

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

Donnez un nom au signal.

Sélectionnez le type de signal.

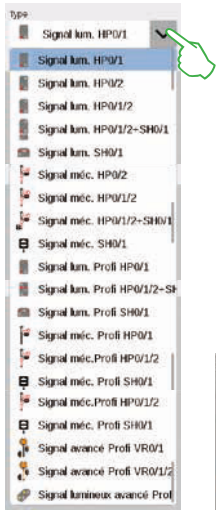
Sélectionnez le décodeur.



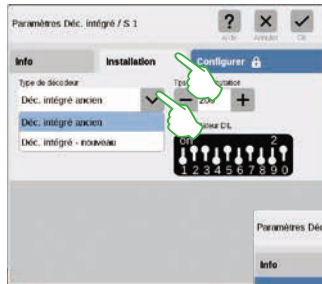
Confirmez l'ajout du signal en tapant sur « Ok ».

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

Sélectionnez un protocole.



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

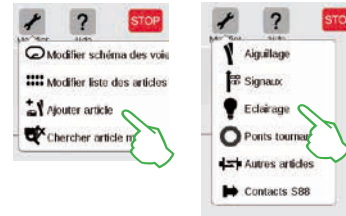


Dans la fiche « Installation », vous pouvez procéder à d'autres paramétrages. Vous pouvez ici sélectionner le type de décodeur et modifier le temps de commutation.

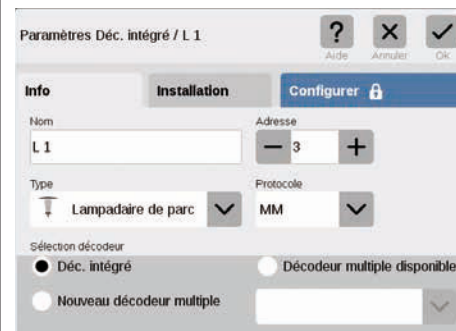


La fiche « Configurer » est réservée aux experts et sans utilité pour l'exploitation normale.

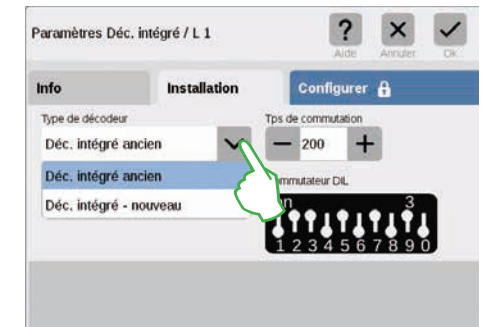
## Ajouter un éclairage



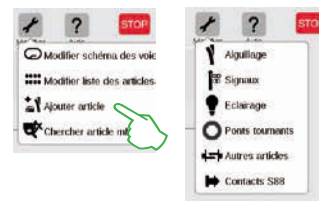
Créer un nouvel article d'éclairage est très simple : Tapez du doigt sur le symbole outil de la liste des articles (« Modifier ») et sélectionnez « Ajouter article » dans le menu déroulant qui s'ouvre alors. Dans le menu suivant, tapez sur « Eclairage » (illustration de gauche).



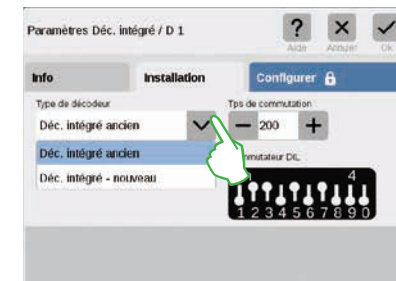
Tous les paramètres (nom, adresse, type, protocole, décodeur resp. type de décodeur et temps de commutation) peuvent alors être modifiés. Dans les fiches « Info » (illustration de gauche) et « Installation » (illustration ci-dessous).



## Ajouter un pont tournant

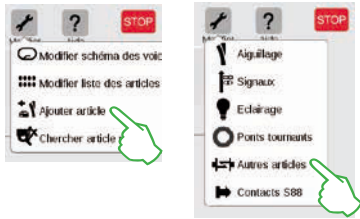


L'ajout d'un pont tournant dans la liste des articles est également très rapide : Tapez du doigt sur le symbole outil de la liste des articles (« Modifier ») et sélectionnez « Ajouter article » dans le menu déroulant qui s'ouvre alors (illustration de gauche). Dans le menu suivant, appuyez sur « Ponts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

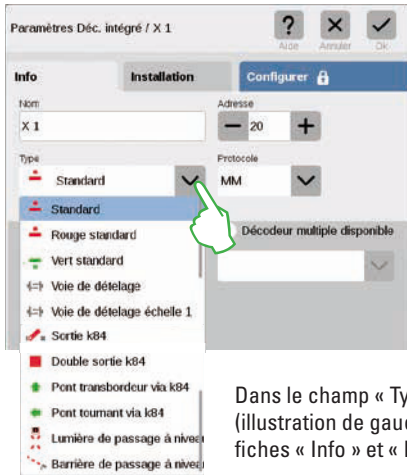


Vous avez maintenant accès à tous les paramètres dans les fiches « Info » (nom, adresse, type, protocole, décodeur; illustration de gauche) et « Installation » (type de décodeur et temps de commutation; illustration de droite).

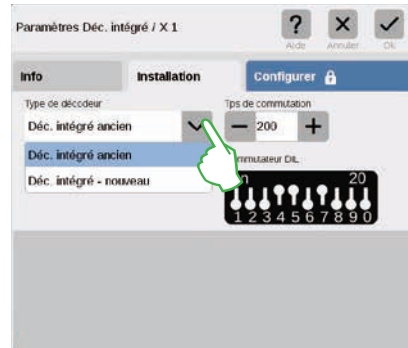
## Ajouter d'autres articles



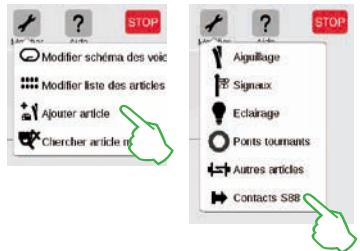
Cette option permet d'ajouter les articles les plus divers : Tapez sur le symbole outil dans la liste des articles, puis sélectionnez « Ajouter Article » dans le menu déroulant (illustration de gauche) et ensuite « Autres articles ».



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

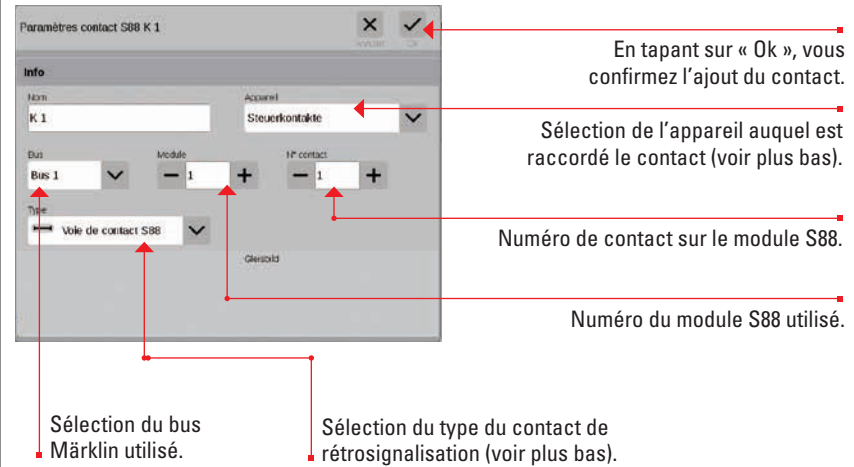


## Ajouter des contacts S88



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

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



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

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

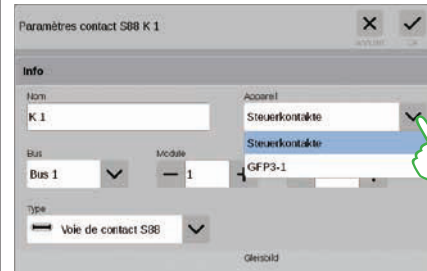
Numéro de contact sur le module S88.

Numéro du module S88 utilisé.

Sélection du bus Märklin utilisé.

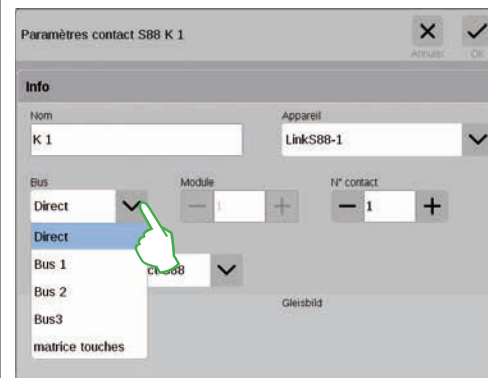
Sélection du type du contact de rétrosignalisation (voir plus bas).

Chemin de raccordement du contact de rétrosignalisation :



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

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



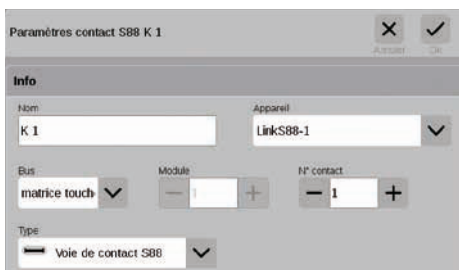
Si vous utilisez le Link S88, vous pouvez raccorder des contacts de rétrosignalisation de plusieurs manières :

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

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

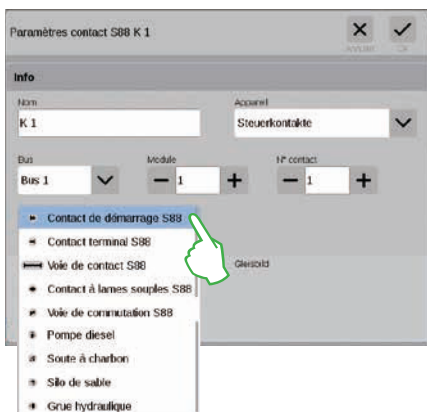


Matrice de touches :



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

Sélectionnez le type de contact de rétrosignalisation S88 :

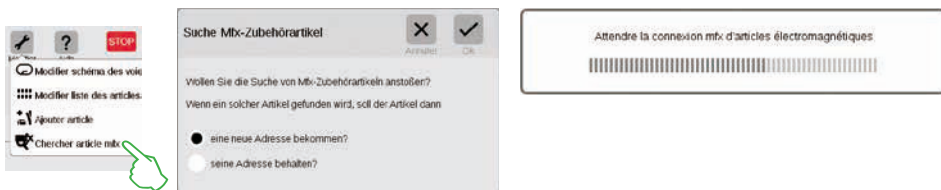


Dans le menu déroulant « Type », sélectionnez le type du contact de rétrosignalisation installé : Voie de contact, contact à lames souples ou voie de commutation.

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

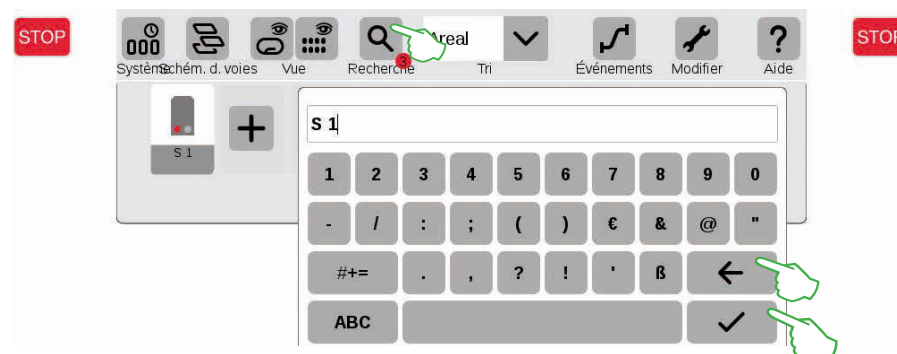
### Chercher des articles mfx

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



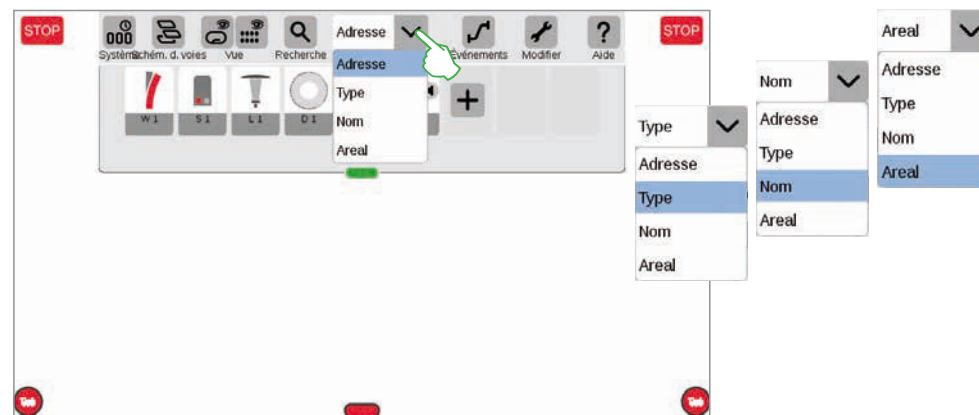
Pour lancer la fonction, appuyez sur le symbole outil (« Modifier ») dans la liste des articles puis sur « Chercher article mfx » dans le menu déroulant (illustration de gauche). La CS3 vous demande alors si les articles trouvés conservent leur adresse ou s'ils doivent être affectés à une nouvelle adresse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

### Rechercher des articles électromagnétiques/Recherche live



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

### Trier des articles électromagnétiques



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

# Modifier le TCO

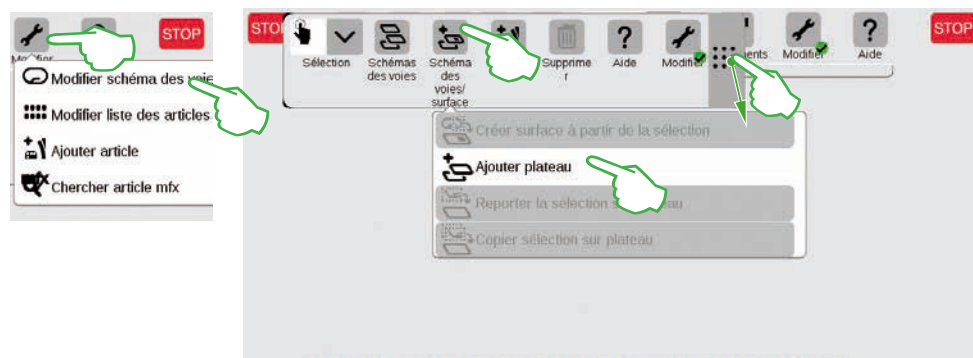
Positionner · faire pivoter · relier des articles de voie



# Elaborer le TCO

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

## Ajouter un plateau

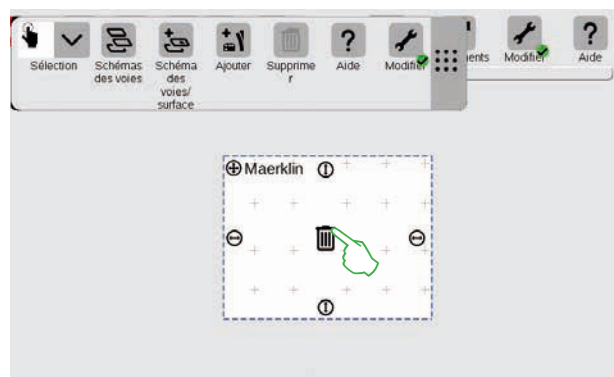


Le plateau est la base du TCO. Commencez par activer le mode de modification en appuyant en haut à droite sur le symbole outil (« Modifier »), puis sélectionnez « Modifier schéma des voies ». Dans la barre de symboles qui apparaît alors, appuyez sur « Schéma des voies/surface », puis dans le menu déroulant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



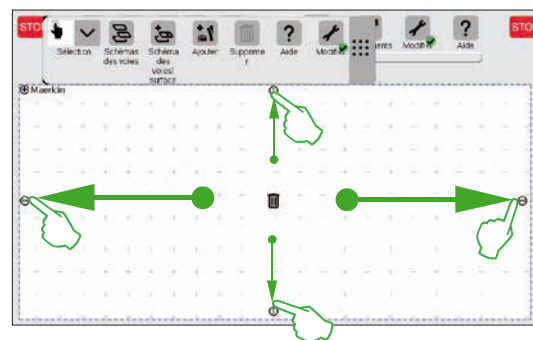
Dans la fenêtre de dialogue ouverte, donnez un nom au nouveau plateau et appuyez sur « Ok ». Important : Réfléchissez bien avant d'attribuer le nom. Le nom du plateau ne peut pas être modifié ultérieurement.

## Supprimer le plateau



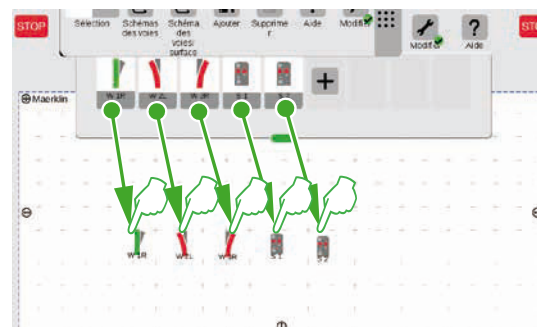
Et déjà le nouveau plateau est créé, dans notre exemple sous le nom de « Maerklin ». Une simple pression du doigt sur le symbole poubelle situé au milieu du plateau permet de le supprimer – tant que cette poubelle est vide et que le mode Modification est activé. Vous le reconnaîtrez à deux caractéristiques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

## Modifier la taille du plateau



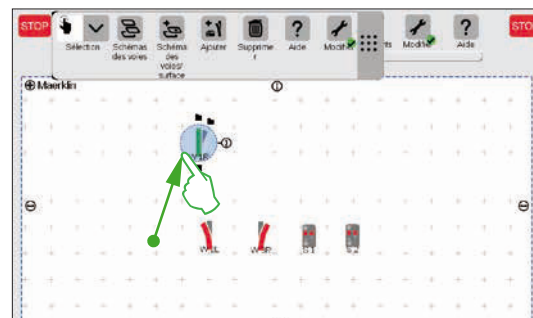
Les petits cercles noirs visibles de chaque côté du plateau permettent d'agrandir ou de réduire celui-ci à volonté. Pour agrandir le plateau à la taille de l'écran, appuyez sur l'un des cercles et faites glisser votre doigt vers le bord de l'écran. Répétez l'opération pour les trois autres côtés. Terminé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

## Placer des articles électromagnétiques figurant dans la liste sur le plateau



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

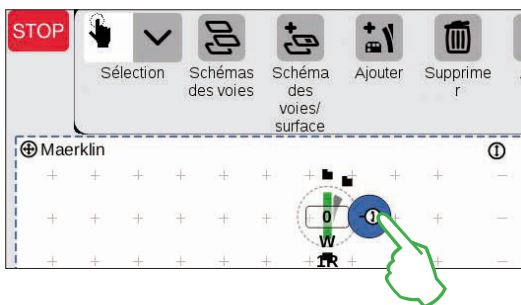
## Déplacer des articles électromagnétiques sur le plateau



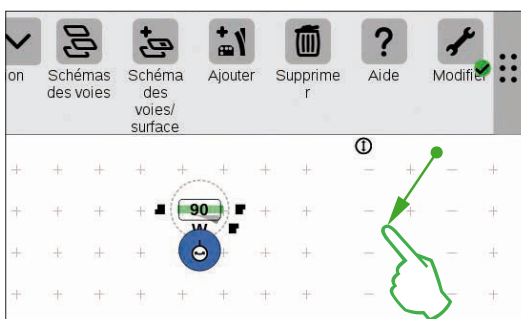
Dans le schéma des voies prévu (voir page 24), l'aiguille W 1R a sa place dans la section supérieure gauche du plateau. De ce fait, déplacez l'aiguille dans cette zone en appuyant sur le symbole de l'aiguille et en le faisant glisser du doigt vers le haut de l'écran. Le cercle bleu clair autour de l'aiguille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



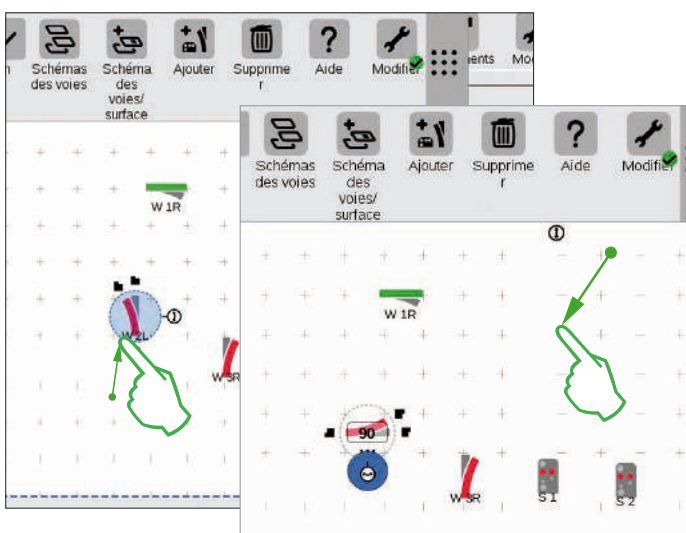
## Faire pivoter un article électromagnétique : Le mode Rotation



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

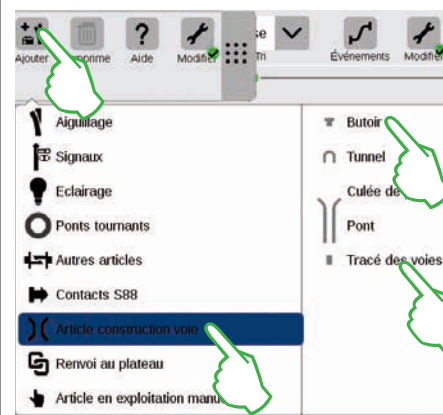


L'aiguille se trouve désormais en **mode rotation**. Vous pouvez maintenant déplacer votre doigt sur l'écran à votre guise – dès que vous retirerez le doigt de l'écran, vous quitterez toutefois le mode « Rotation ». L'aiguille pivote en fonction du mouvement de votre doigt, l'angle actuel étant indiqué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



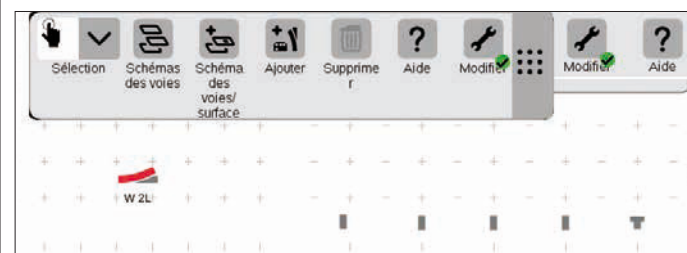
Pour nous rapprocher du schéma des voies ciblé, nous avons besoin de l'aiguille « W 2L » située dans la section inférieure droite du plateau. Nous devons donc passer par les mêmes étapes que décrites plus haut. Faites donc glisser l'aiguille dans la section inférieure gauche du plateau (illustration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

## Ajouter des articles pour la construction de la voie

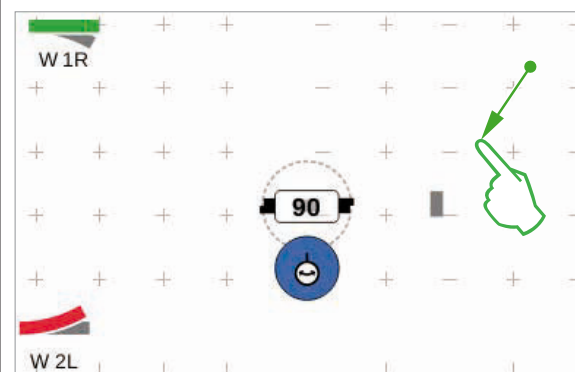


Pour créer un schéma des voies plaisant, nous avons besoin d'articles pour le tracé de la voie. Il s'agit d'éléments purement décoratifs, sans fonction particulière. Le bouton de commande « Ajouter » dans la barre des symboles vous permet d'ouvrir un menu déroulant dans lequel vous sélectionnez « Article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

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

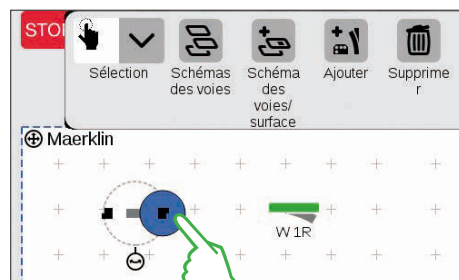


Lors de l'ajout, les articles pour le tracé de la voie et le butoir sont placés automatiquement sur le plateau activé, dans notre cas sur le « Maerklin ».



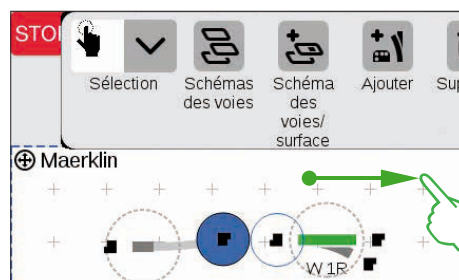
Les articles ajoutés apparaissent sur le plateau toujours selon une orientation bien définie. La prochaine étape nécessitant pour le tracé de la voie un article horizontal, nous allons devoir le faire pivoter (voie « mode Rotation » au début de cette page).

## Raccorder des articles : Le mode Raccord



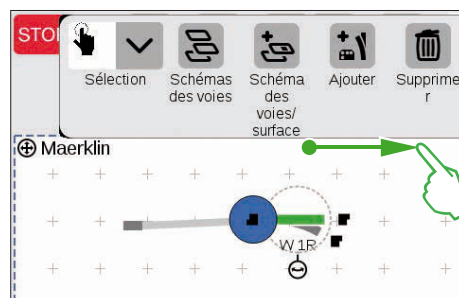
Faites glisser l'article pour le tracé de la voie, maintenant horizontal, à gauche de l'aiguille « W 1R ». Sur le bord de l'article sélectionné pour le tracé de la voie, vous apercevez à droite et à gauche deux symboles noirs. Ce sont les points d'ancrage permettant de raccorder deux articles entre eux.

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

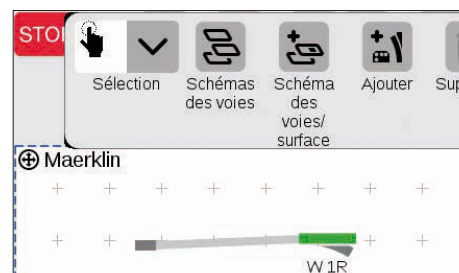


Faites glisser ce symbole de raccord marqué en bleu en direction de l'aiguille (illustration de gauche).

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



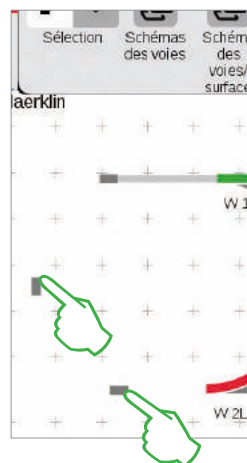
Dès que les deux points d'ancrage se chevauchent, relâchez la pression de votre doigt sur l'écran. La Central Station 3 raccorde automatiquement la voie entre les points de raccord (illustration de gauche).



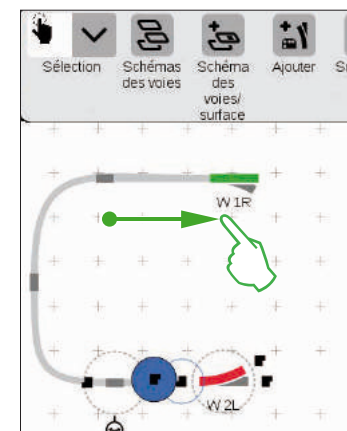
Si vous tapez sur le plateau à côté de l'aiguille et de l'article pour le tracé de la voie, tous les marquages seront effacés. Seuls les articles avec raccord de la voie restent visibles (illustration de gauche).

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

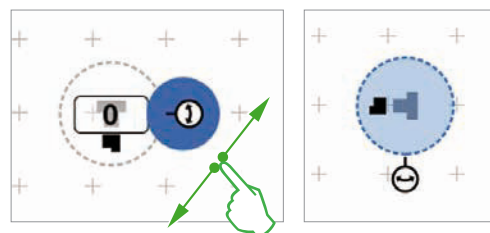
**NB** : Vous pouvez également raccorder des articles en les plaçant l'un près de l'autre.



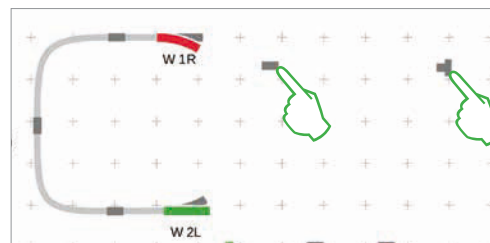
L'occasion se présente à nouveau de s'exercer pour le raccordement : Etablissez le raccord avec l'aiguille « W 2L » déjà positionnée à la page précédente. A cet effet, placez deux des articles déjà ajoutés pour le tracé de la voie tel que décrit (illustration de gauche). Pour l'un deux, une rotation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



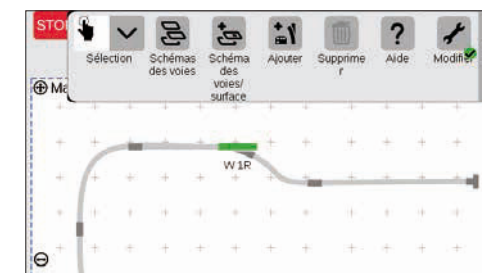
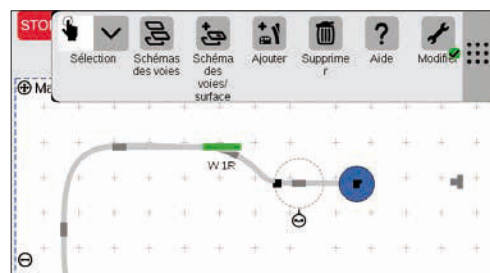
## Raccorder aiguille et butoir



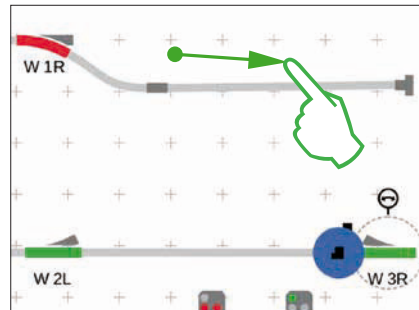
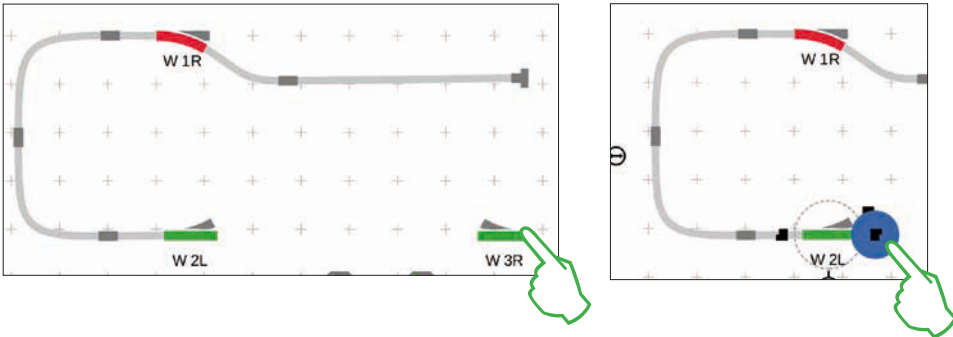
Nous allons maintenant relier une voie de garage à l'aiguille supérieure. A cet effet, commencez par faire pivoter le butoir et un article pour le tracé des voies selon un angle de 90 degrés (illustration de gauche; voir « mode Rotation » page 22).



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

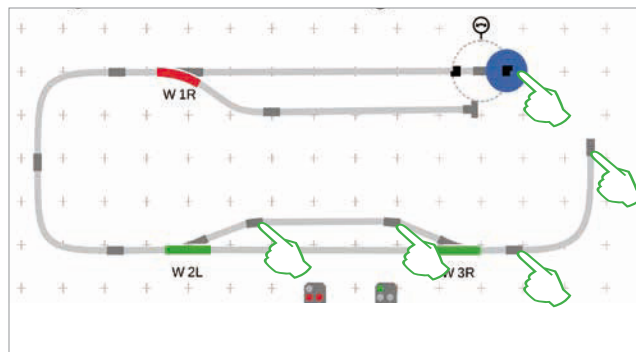
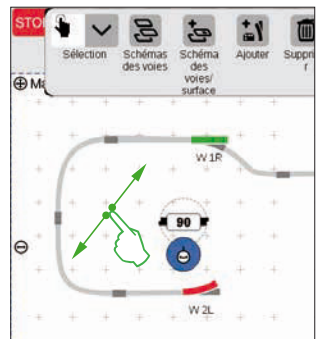


## Compléter le TCO



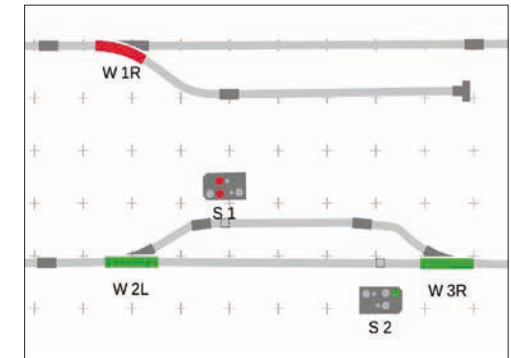
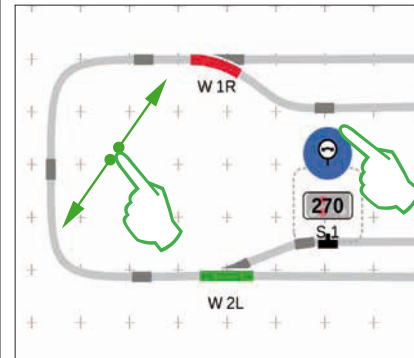
La moitié du schéma des voies est prête. Suivent maintenant la gare et le reste de l'ovale : Nous faisons glisser l'aiguille « W 3R » dans la section inférieure droite du plateau et la faisons pivoter en position horizontale (illustration en haut à gauche), activons sur l'aiguille « W 2L » le mode Raccord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

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



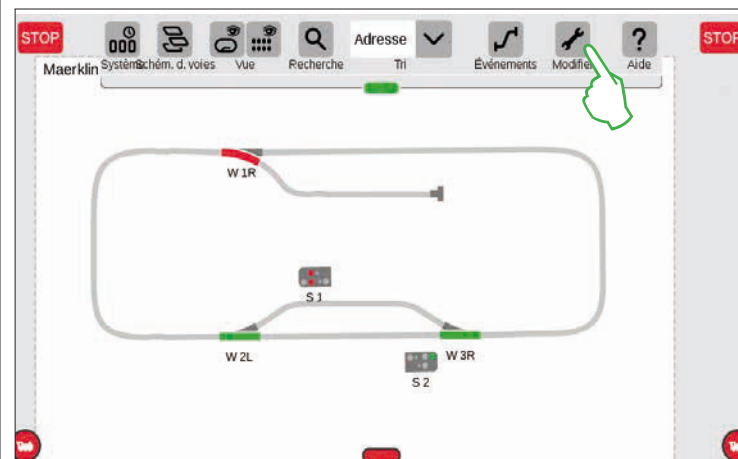
## Ajouter des signaux

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



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

## TCO terminé

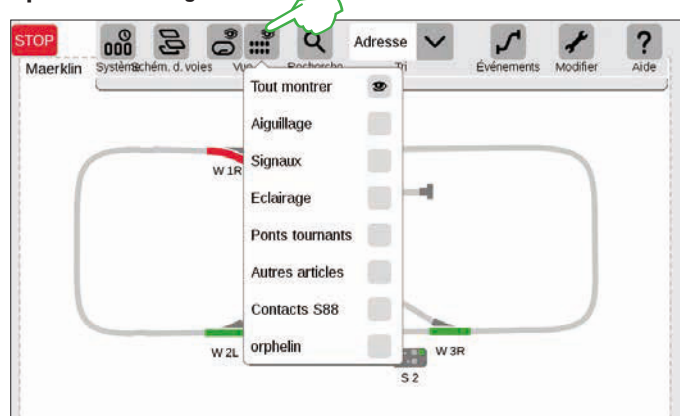


Pour finir, quittez le mode Modification en tapant sur le symbole Outil. Les articles pour le tracé de la voie sont alors masqués (illustration de gauche).

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

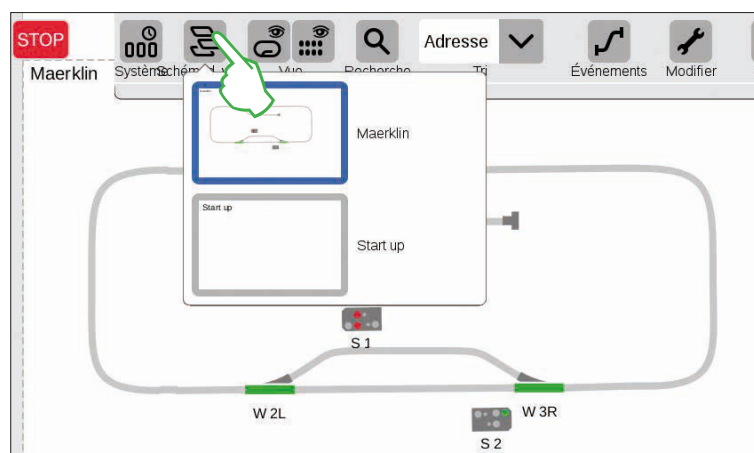


## Options d'affichage



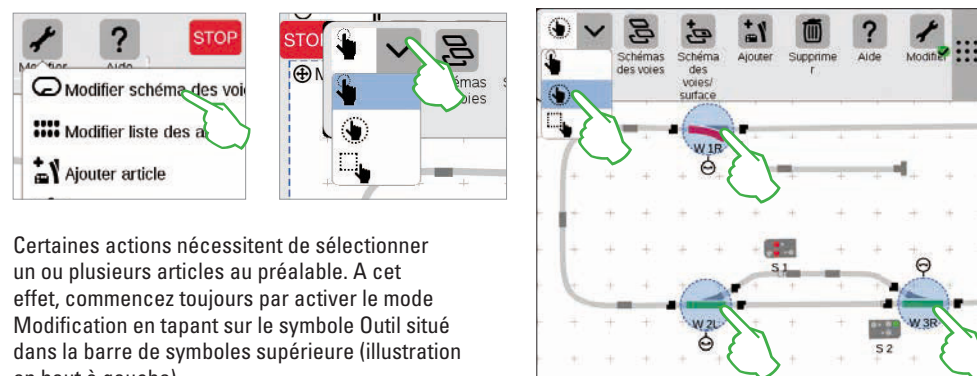
Tapez sur le bouton de commande « Vue » dans la barre de symboles afin d'afficher les nombreuses options de filtre. Dans la configuration standard, c'est l'option « Tout montrer » qui est sélectionnée. Une pression du doigt sur les différentes catégories d'articles, vous permet d'obtenir une excellente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

## Changer de plateau



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

## Sélection d'un et de plusieurs articles

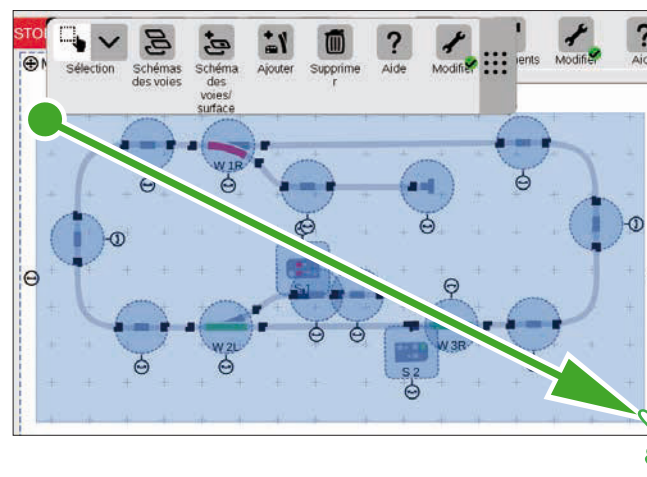


Certaines actions nécessitent de sélectionner un ou plusieurs articles au préalable. A cet effet, commencez toujours par activer le mode Modification en tapant sur le symbole Outil situé dans la barre de symboles supérieure (illustration en haut à gauche).

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

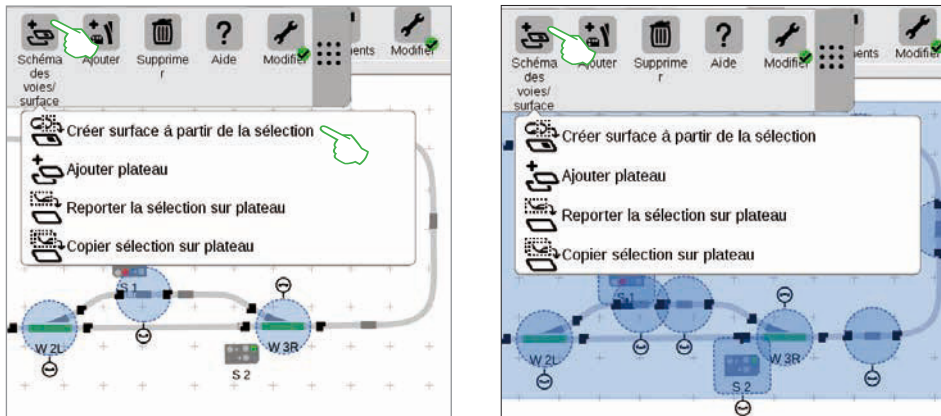
Pour sélectionner **plusieurs articles**, tapez en haut à gauche sur le bouton de commande « Sélection » situé dans la barre de symboles Modification et sélectionnez ensuite la seconde option dans le menu déroulant : la main encerclée (illustration du milieu, en haut). Tapez ensuite l'un après l'autre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

## Sélection d'une surface

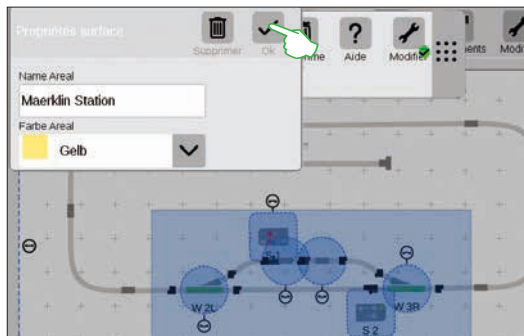


La sélection d'une surface vous permet de marquer tout un plateau ou la section de votre choix. A cet effet, tapez sur le bouton de commande « Sélection » en haut à gauche dans la barre de symboles Modification. Dans le menu déroulant, sélectionnez l'option tout en bas représentée par un carré. Tapez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

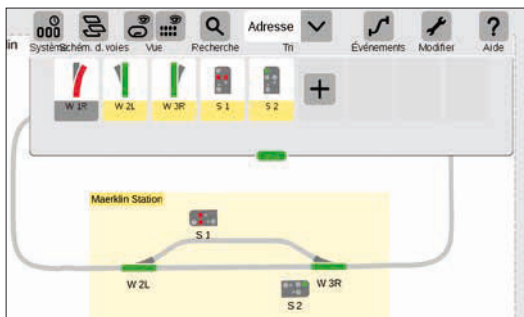
## Créer une zone à partir d'une sélection



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



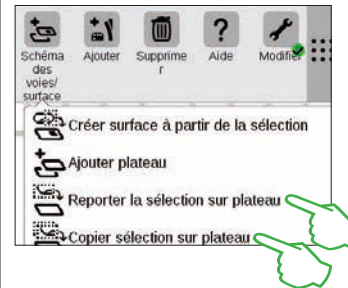
Pour créer une zone, il vous faut avoir sélectionné une surface. Dans cet exemple, nous créons une zone à partir de la gare sélectionnée (voir illustration de gauche). A cet effet, ouvrez le menu déroulant correspondant en tapant du doigt sur le bouton de commande « Schéma des voies/surface » et choisissez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



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

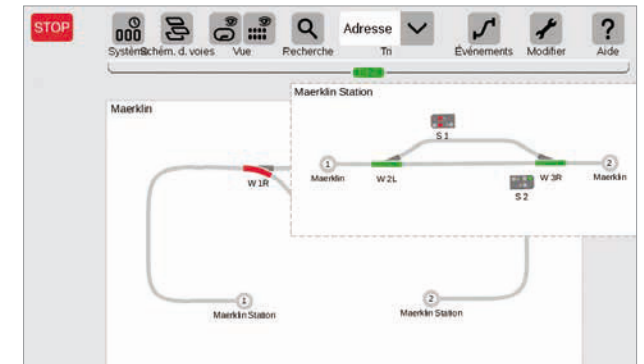
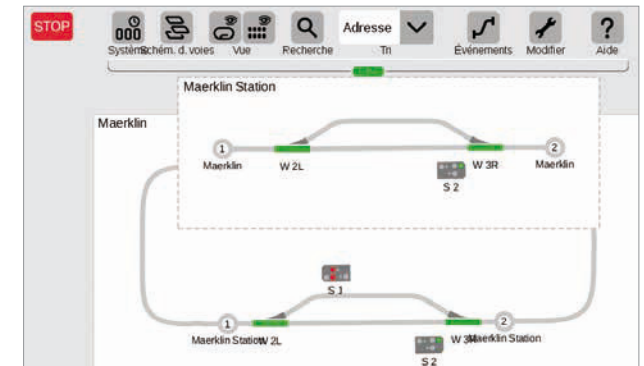
La suppression d'une zone est également très simple : Après avoir activé le mode Modification du schéma des voies, tapez sur le nom de la zone dans le coin supérieur gauche de la zone. Dans la fenêtre qui s'ouvre alors, sélectionnez l'option « Supprimer ».

## Reporter et copier la sélection sur le plateau

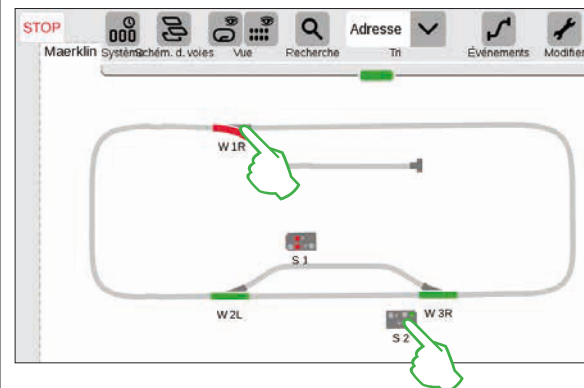


Pour obtenir une meilleure vue d'ensemble dans le cas de réseaux complexes, utilisez la fonction « Copier (illustration en haut à droite) ou reporter (illustration à droite) une sélection sur un nouveau plateau ». Nous avons appelé le nouveau plateau « Maerkin Station ».

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



## Commuter aiguilles et signaux



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

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

# Créer et modifier des événements

Créer des itinéraires · Programmer et commander des déroulements

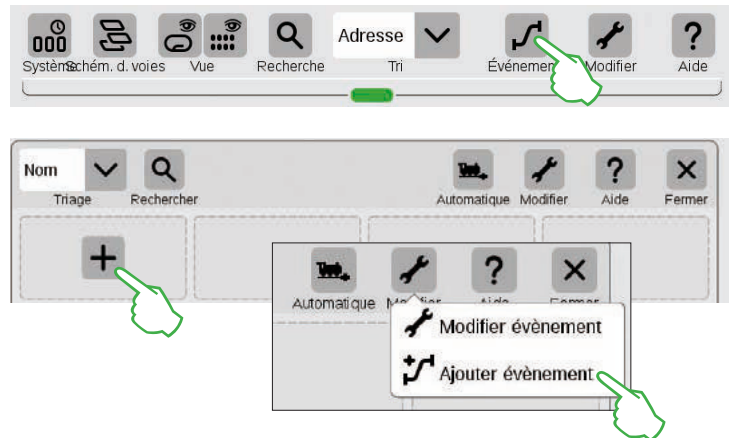




# Ajouter des évènements | Automatiser des déroulements

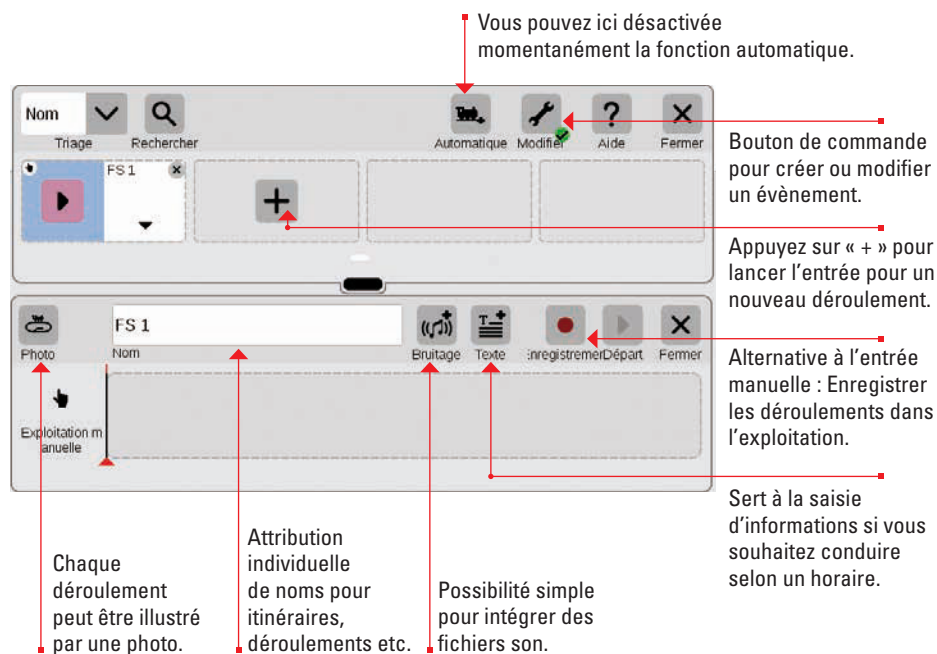
## Lancer la programmation est aussi simple que cela

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

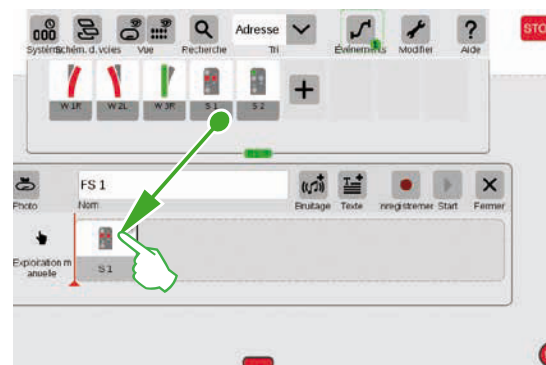


Pour créer de nouveaux déroulements ou modifier des déroulements existants, appuyez sur le bouton de commande « Évènements ». De manière similaire aux thèmes loco et article apparaît là encore une liste. Si aucun déroulement n'est encore programmé apparaît alors dans le premier carré un signe « + ».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

## Aperçu du menu principal pour la commande de déroulements

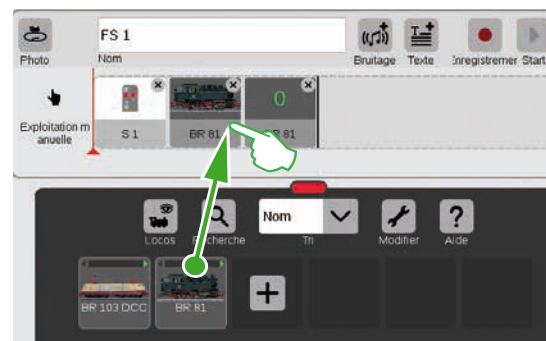


## Créer des itinéraires : Pas à pas



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

## Intégrer des locomotives



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

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



## Finaliser un petit trajet



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

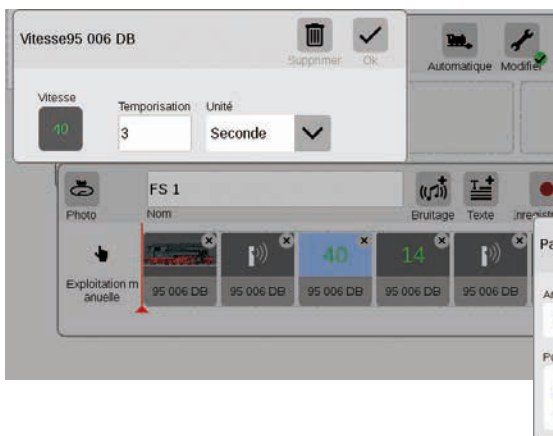
## Modifier des paramètres / la vitesse



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

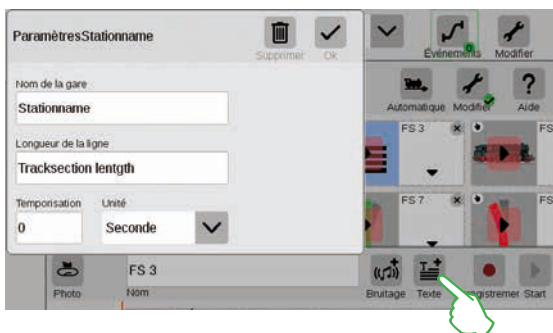
La vitesse d'une loco peut ainsi être réajustée via la barre de vitesse.

## Entrer des indications temporelles / des temporisations



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

## Ajouter des informations textuelles



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

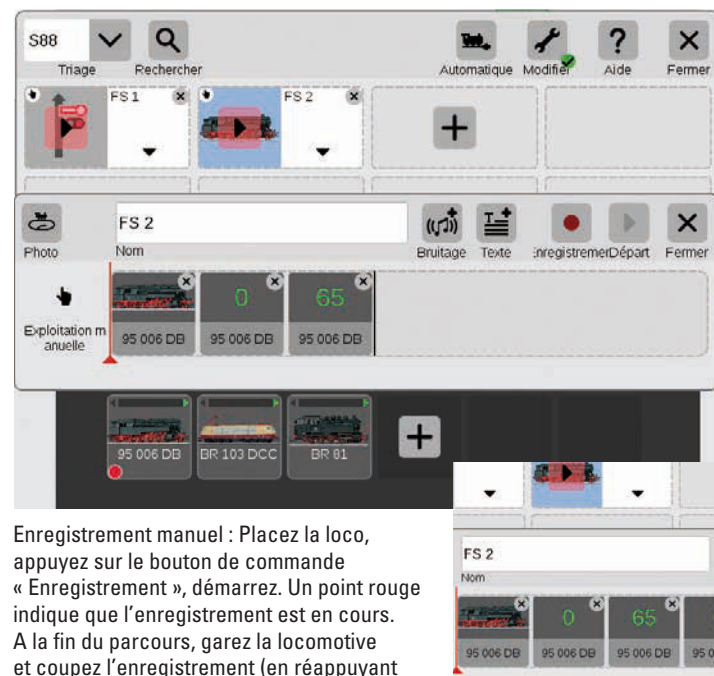
## Trier des évènements



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

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

## Utiliser la fonction d'enregistrement

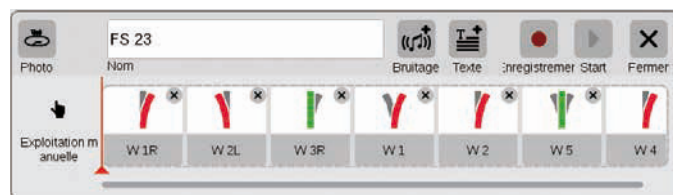


Outre l'entrée manuelle, la CS3 offre également la possibilité de saisir des itinéraires et des déroulements via une fonction d'enregistrement. De manière similaire à une caméra vidéo, la CS3 enregistre alors un déroulement et le restitue plus tard.

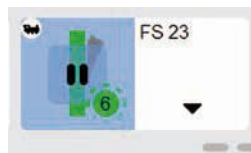
**Important : Lors de la programmation via la fonction d'enregistrement, seul l'itinéraire souhaité doit être commandé.**

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

## Créer des batteries de cisailles

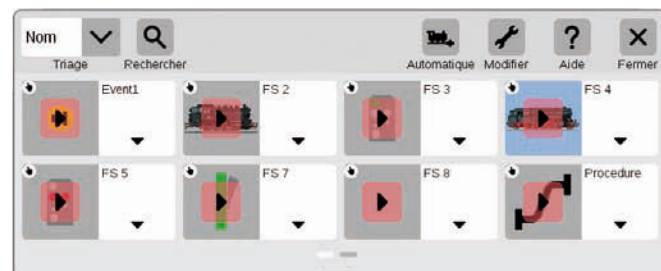


La CS3 permet de créer des batteries de cisailles plus simplement que jamais : il vous suffit de faire glisser les différentes aiguilles depuis la liste des articles dans l'axe temporel et l'itinéraire est créé.



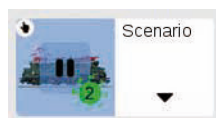
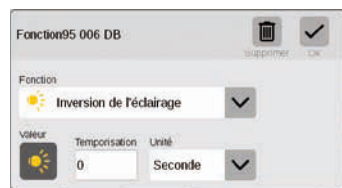
Via le menu « Modifier », vous pouvez configurer toutes les aiguilles individuellement (illustration tout à gauche). Le bouton de commande « Start » permet de vérifier l'itinéraire – dans le champ de l'itinéraire apparaît alors un point vert. Il indique en outre l'état actuel de la commande de déroulement.

## Programmer des scénarios de loco

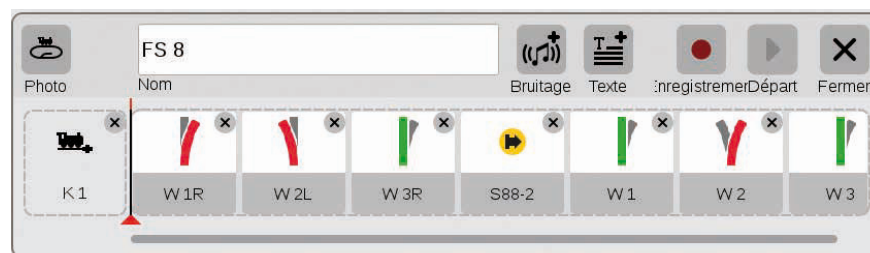


La CS3 permet aussi de programmer confortablement des scénarios de locos : Sélectionnez la loco et reprenez les différentes fonctions telles que « Bruitage de marche » ou « Inversion de l'éclairage » dans les éléments de fonction.

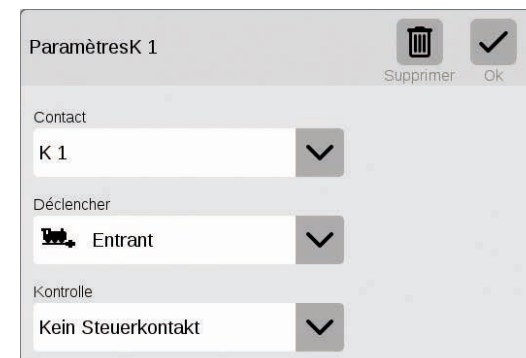
Une simple pression du doigt sur les différents icônes permet de paramétrer chaque fonction de manière individuelle (illustration du bas). Le bouton de commande « Start » permet de lancer/contrôler tout le scénario.



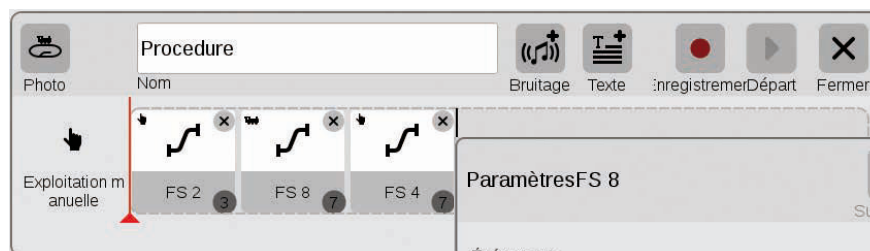
## Commande de déroulements via contacts de rétrosignalisation



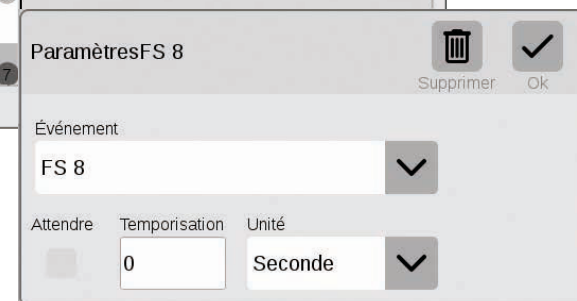
Si vous souhaitez utiliser des contacts pour déclencher des itinéraires ou des déroulements automatisés, vous pouvez procéder très simplement de la manière suivante : Faites glisser le contact à gauche dans le champ sur le bord de l'itinéraire – par ex. K1 (illustration ci-dessus). Tapez ensuite du doigt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



## Commande de déroulement avec exécution sous condition



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





# Paramètres système

## Adaptation du système · Informations système



# Appeler et modifier des paramètres système

## Appeler le menu Système

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

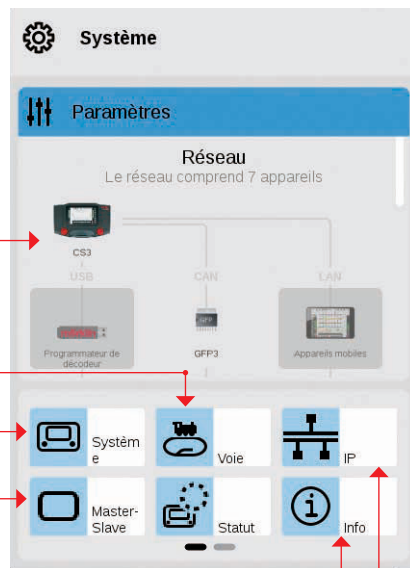
Aperçu des appareils raccordés.

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

Paramètres de la Central Station 3.

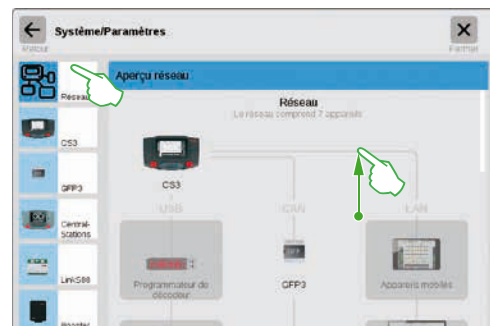
Options maître-esclave.

Indique les numéros de version de matériel et du logiciel.



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

## Réseau : Vue d'ensemble sur tous les composants actifs



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

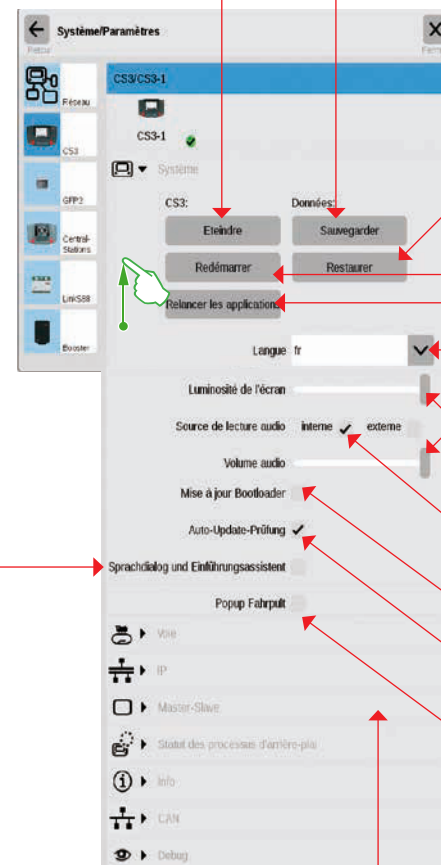


## Accéder aux fonctions de base de la Central Station 3

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

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

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



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

Eteint la CS3 et la redémarre.

Redémarrage des applications internes telles que l'interface utilisateur.

Modifier la langue de l'interface utilisateur.

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

Choix entre haut-parleur intégré ou externe.

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

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

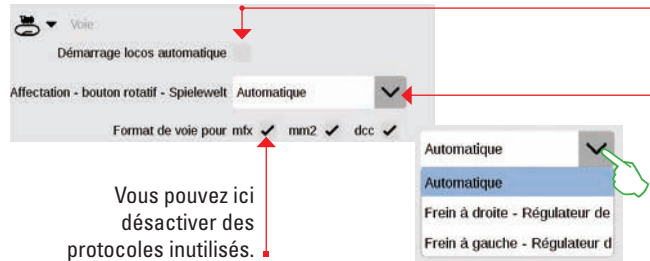
Activer et désactiver la commande spontanée dans la liste des locomotives.

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

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

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

## Appeler les paramètres de la voie

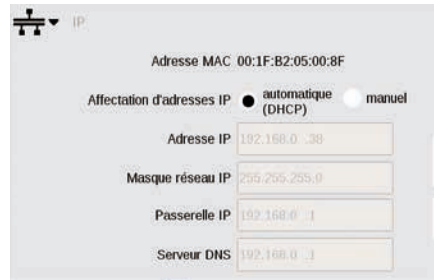


Vous pouvez ici désactiver des protocoles inutilisés.

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

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

## Consulter les paramètres IP



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

## Paramètres maître-esclave



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

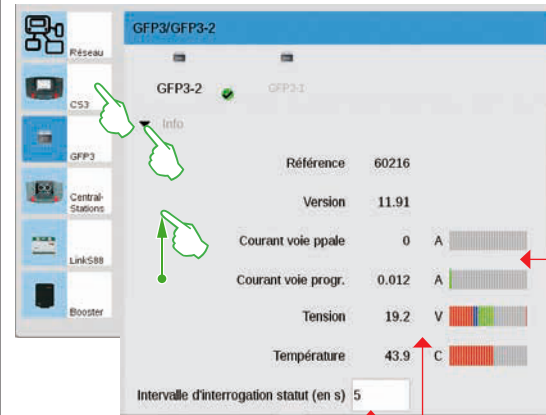
## Section Info



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

## Données GFP3

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

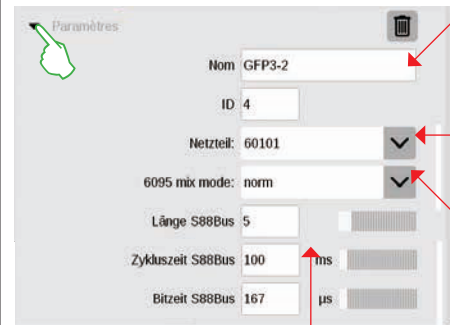


Intensité du courant actuellement sur les voies principale et de programmation.

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

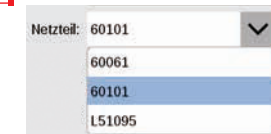
Valeurs de tension et température momentané de la CS3.

## Paramètres GFP3

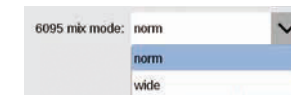


Modifier la désignation.

Sélection de l'alimentation électrique utilisée :



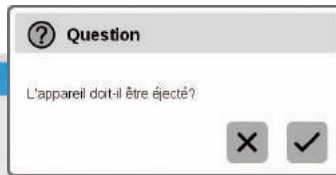
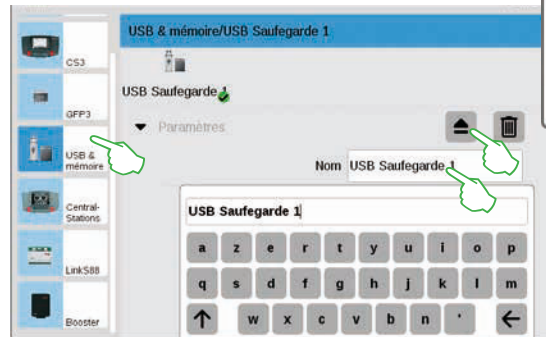
Adapter le mode :



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



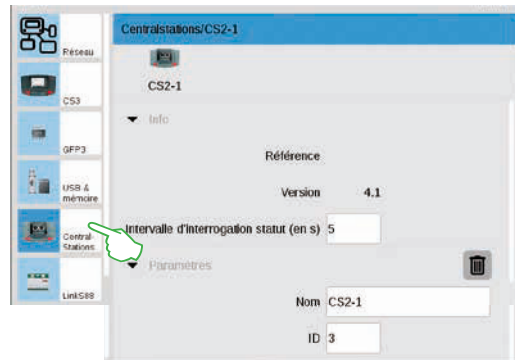
## Gérer connexion USB & mémoire



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

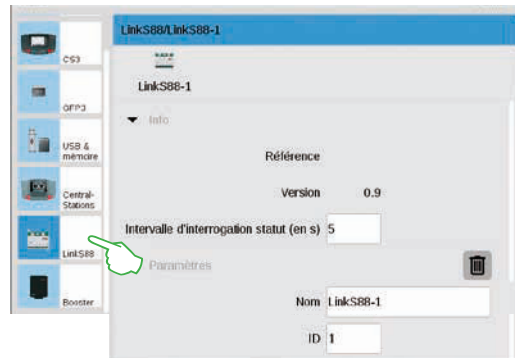
**NB :** Afin d'éviter toute perte de données sur votre clé USB, veuillez toujours utiliser cette option d'éjection avant de retirer votre clé USB de la CS3.

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



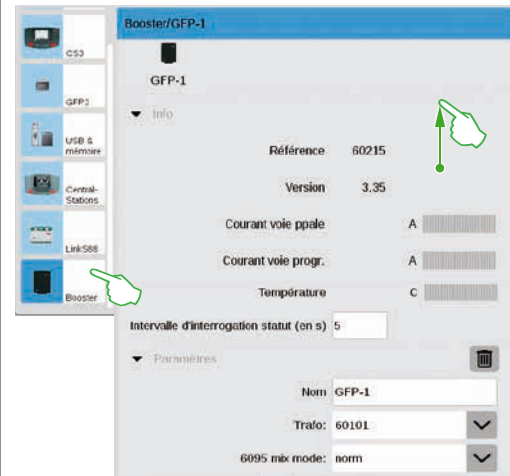
Dans les paramètres de la Central Station, vous pouvez attribuer une désignation individuelle. Vous pouvez en outre adapter l'intervalle auquel le statut de l'appareil est interrogé. Paramètre par défaut : Toutes les cinq secondes. L'identification est attribuée automatiquement. Dans le cas d'un nouvel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

## Link S88



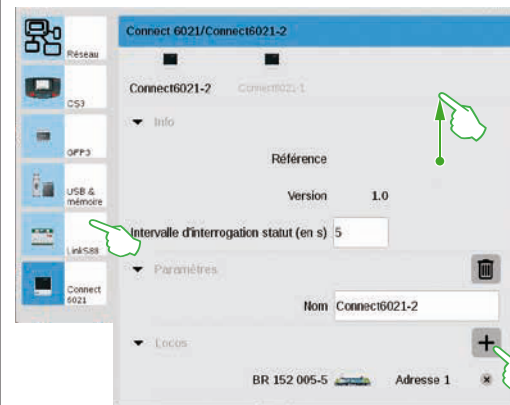
Dans les paramètres pour Link S88, définissez l'intervalle auquel le module de rétrosignalisation interroge le statut. Paramètre par défaut : Toutes les cinq secondes. Là encore, vous avez la possibilité de modifier la désignation. La CS3 attribue automatiquement une identification. Dans le cas d'un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

## Configurer des connexions booster



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

## Intégrer des unités de commande Connect 6021



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



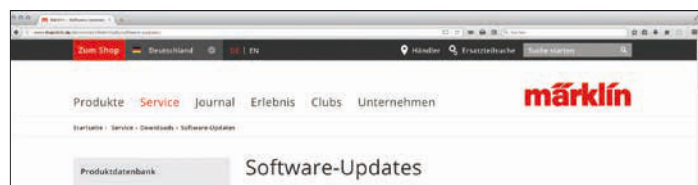
## Supprimer des paramètres d'appareils qui ne sont plus utilisés



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

## Mise à jour via clé USB

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



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



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

## Exécuter régulièrement des sauvegardes

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

## Carte SD : Augmenter la mémoire interne



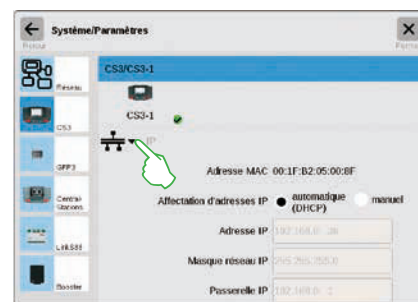
Une carte SD (SDHC) vous permet d'augmenter la mémoire interne (4 GB) de jusqu'à 32 GB. Il suffit pour cela d'enfiler la carte dans la fente prévue à cet effet. Vous n'avez besoin de procéder à aucun autre paramétrage.

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

## Importer des photos de locomotives via navigateur Internet

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

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



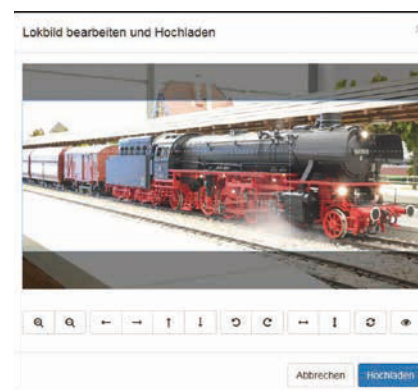
Pour lancer l'interface web, il vous faut d'abord trouver l'adresse IP de votre CS3. A cet effet, appelez les paramètres système de la CS3 (voir page 32) et ouvrez-y une section « IP ». Dans la configuration standard, une adresse IP est automatiquement affectée à la CS3 par le routeur raccordé. Celle-ci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



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

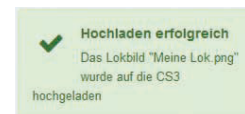


Déplacez le curseur de la souris sur le bouton de commande « Lokbilder » et cliquez sur l'option « Hochladen » qui apparaît alors en surbrillance. Vous pouvez alors confortablement faire glisser votre photo dans le champ prévu à cet effet (illustration de gauche). Une autre solution consiste à cliquer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



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

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

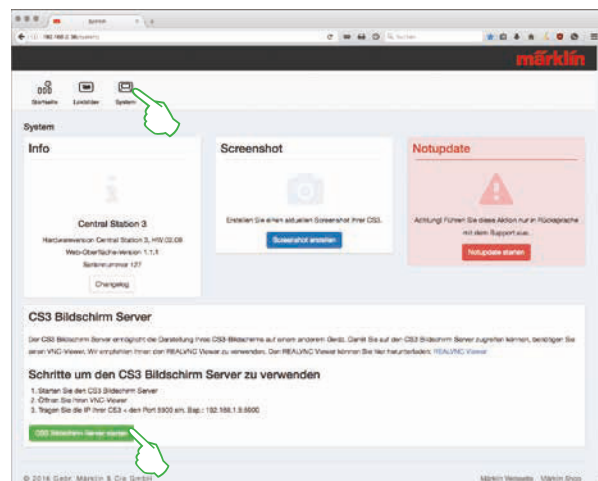


# Serveur écran CS3

## Lancer le serveur écran de la CS3

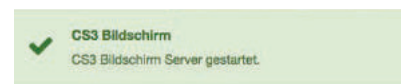
Commandez votre CS3 à partir des appareils les plus divers – PC et Mac jusqu’à la commande sans fil avec tablette ou smartphone sous Android ou iOS. Cette souplesse d’utilisation est possible grâce au serveur écran de la CS3, qui mobilise l’interface utilisation de la CS3 via le réseau.

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

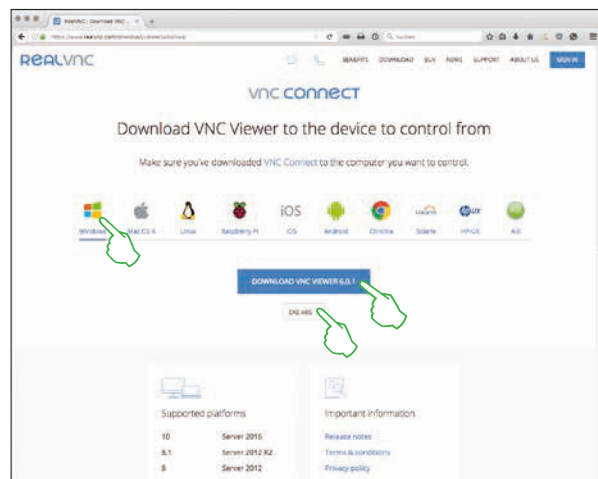


Sur la page d’accueil de l’interface web, cliquez alors sur le point de menu « Système », dans la zone supérieure. Vous accédez alors à la représentation ci-contre.

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



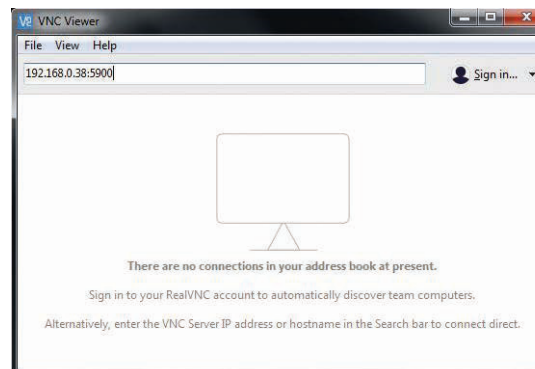
## Téléchargement du logiciel d’observation



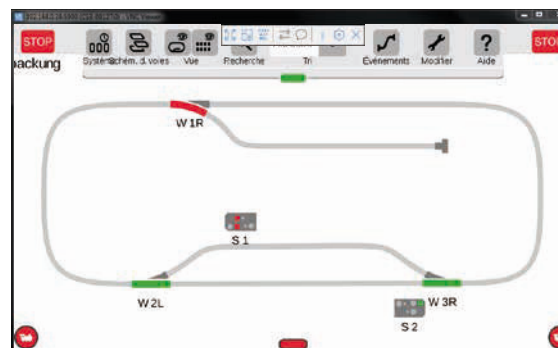
L’accès au serveur écran désormais activé de la CS3 à partir de votre appareil de commande nécessite un Viewer VNC (Virtual Network Computing). Märklin recommande l’utilisation du Viewer RealVNC. Vous pouvez télécharger celui-ci sous <https://www.realvnc.com/download/viewer/> pour toutes les plateformes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

## Lancement du logiciel d’observation

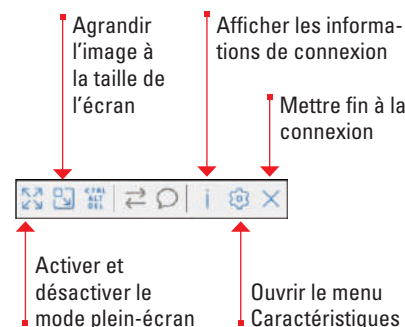
L’installation du viewer RealVNC diffère considérablement d’une plateforme en fonction du système. Nous comptons sur votre compréhension pour le fait que nous ne pouvons aborder ici tous les processus d’installation. Veuillez rechercher les informations relatives à votre plateforme dans les ouvrages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



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



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



La barre de symboles située sur le bord supérieur de la fenêtre du programme vous permet de choisir entre différents modes d’affichage et de procéder à des paramétrages avancés. A gauche, la barre de symboles telle qu’elle apparaît sous Windows.

Important : Sur les smartphones et les tablettes, le RealVNC-Viewer diffère de la commande tactile habituelle: Le doigt permet de modifier la position du curseur de la souris et donc de commander de manière plus précise. Taper du doigt sur l’écran permet comme d’habitude de déclencher une action – à la position du curseur de la souris.



# Symboles

## Pictogrammes fonctions disponibles

Cette page vous offre un aperçu complet de tous les pictogrammes disponibles sur la CS3. Il s'agit des mêmes symboles de fonction que vous pouvez sélectionner dans les paramètres Loco lors de l'établissement des fonctions (voir page 13) – classés selon les sections Eclairage, Son et Mécanique. Cette vue d'ensemble vise à faciliter votre choix.

### Eclairage

Sans fonction	F1	Eclairage	Eclairage arrière	Eclairage avant	Eclairage intérieur	Poste de conduite
Eclairage plafond	Table 1	Table 2	Table 3	Eclairage extérieur	Plaque d'immatriculation	Eclairage lignes
Eclairage Transmission	Feu d'avertissement	Marches d'accès	Boîte à feu	Eclairage extérieur avant	Feu longue portée	Feu longue portée arrière
Feu longue portée avant						

### Son

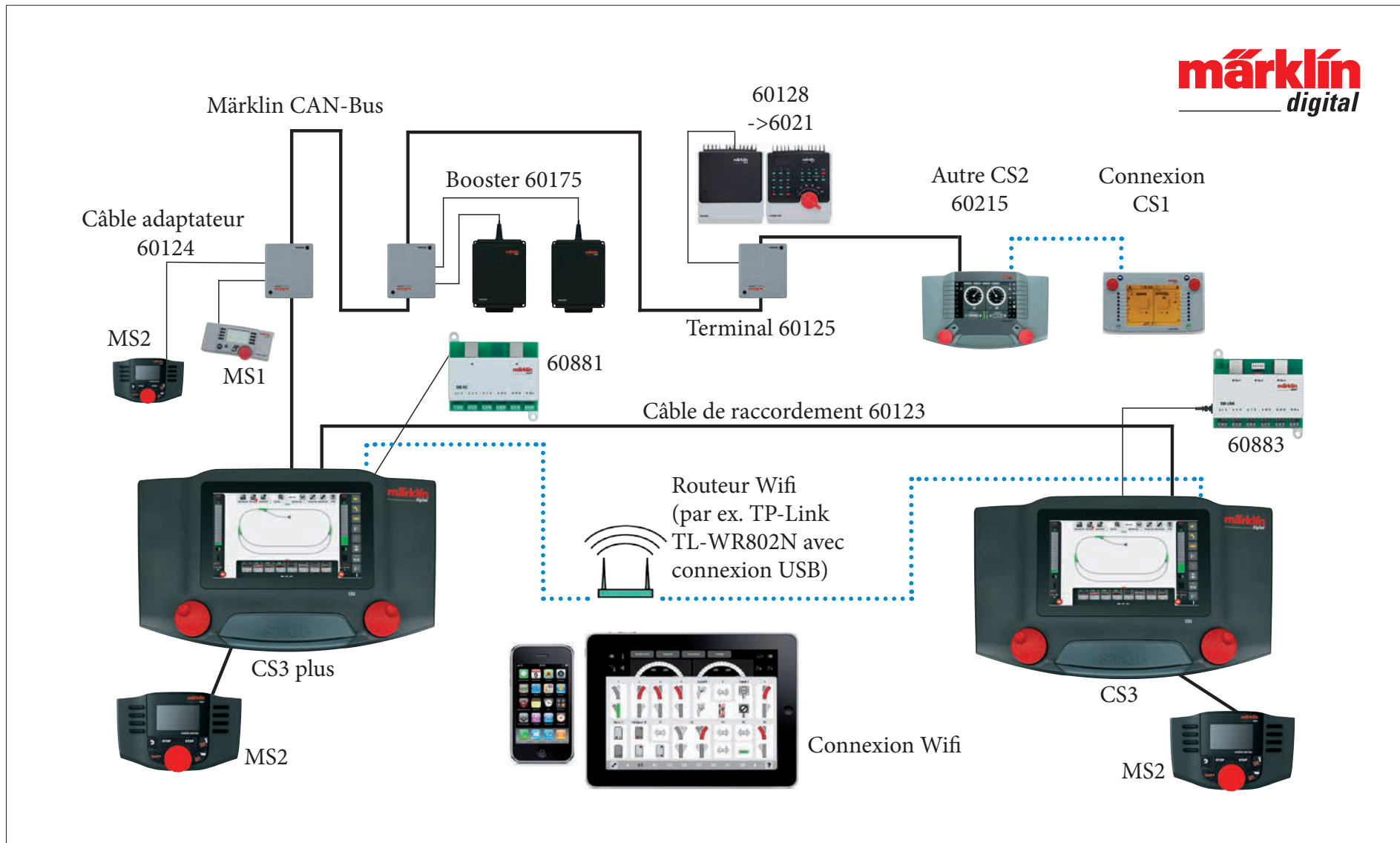
Sans fonction	F1	Bruit d'exploitation	Grincement de freins désact.	Attelage/Dételage	Relever/Abaisser les p.	Joint de rail
Sifflet du contrôleur	Crans de marche	Cylindres/Vapeur	Grille à secousses	Générateur	Coup de tampon	Fête
Air comprimé	Prélubr. de la machine	Sabler	Grincement de freins	Bruitage de marche	Annoce parlée	Annonce en gare
Annonce sur les quais	Conversation radio	Bulle (BD)	Cloche	Trompe/typhon	Sifflet	Fermeture des portes
Aérateurs	Pompe à air	Pompe à air manuelle	Pompe à vide	Injecteur	Pompe à eau d'alimentation	Pelletage du charbon

### Mécanique

Sans fonction	F1	Vitesse de manœuvre act.	Autorisation de manœuvre	TAF désactivée	TAF désactivée	Telex
Telex à l'arrière	Telex à l'avant	Générateur de fumée	Pantographe	Pantographe à l'arrière	Pantographe à l'avant	Fermeture des portes
Aérateurs	Grue	Incliner la grue	Relev./Abaiss. la grue	Rotat. gauche de la grue	Rotat. droite de la grue	Déplacer la grue
Grue double crochet	Aimant de la Grue	Grue relevée	Grue abaissée	Grue à gauche	Grue à droite	Shift
Mute/Fade						

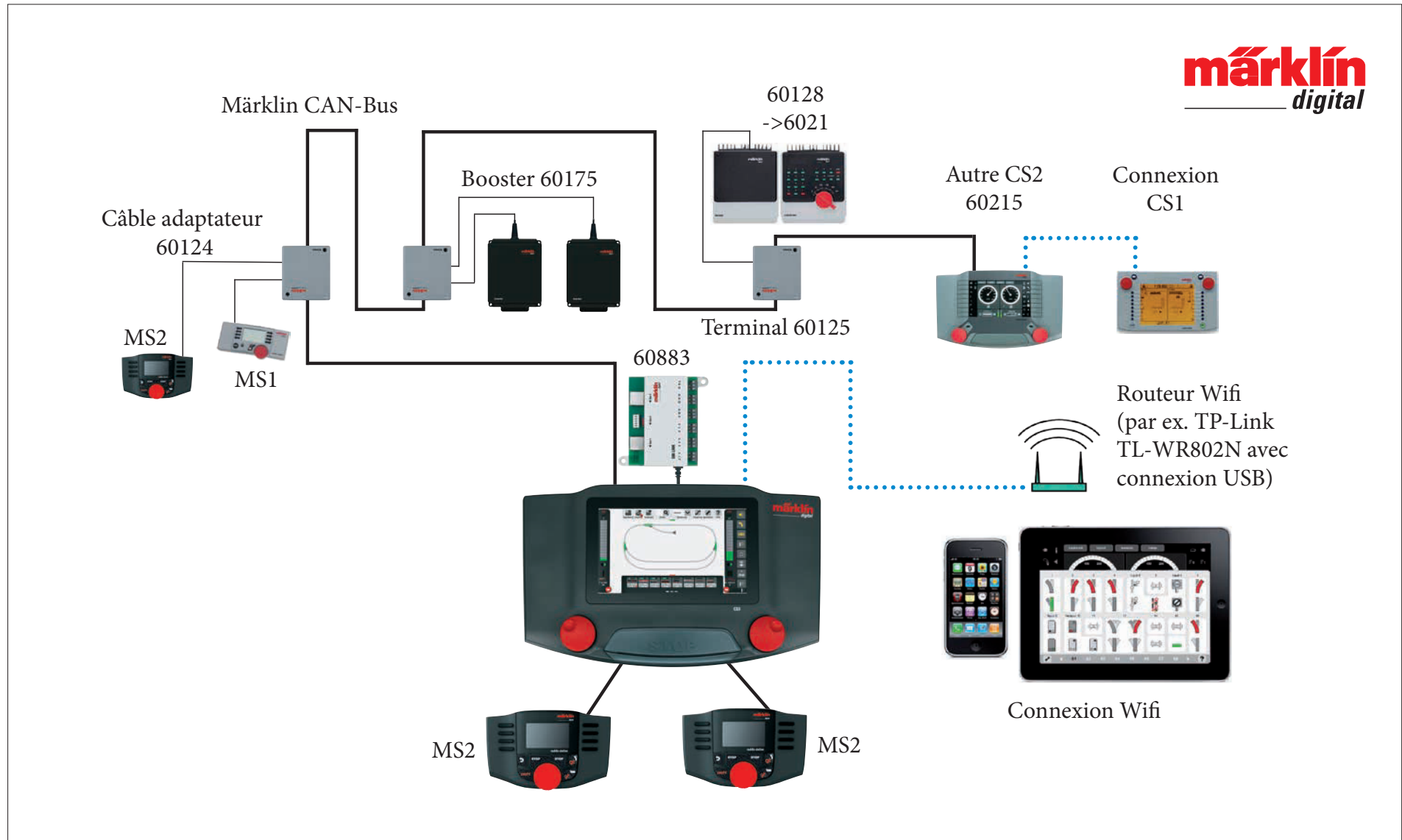
# Architecture système : CS3 et CS3 plus

**märklin**  
digital



Représentation schématique. Pour le raccordement, reportez-vous aux notices d'utilisation des différents appareils.

# Architecture système: CS3



Représentation schématique. Pour le raccordement, reportez-vous aux notices d'utilisation des différents appareils.