

# Central Station 3

**märklin**  
digital



# Indice del contenuto

<b>Installare e partire</b>	<b>2</b>
Funzionalità di base e collegamenti	4
Azionamento   Avvio rapido	5
Importazione di dati CS2   Aggiornamento della CS3	6
Introduzione   Dati tecnici	7
<b>Viaggiare</b>	<b>8</b>
Selezionare e viaggiare	9
Elenco locomotive: ordinare e ricercare locomotive	10
Inserire manualmente le locomotive	11
Elaborare le impostazioni delle locomotive   Scheda di locomotiva	12
Configurare   Modificare valori delle CV	13
<b>Elaborare un elenco di apparati</b>	<b>15</b>
Inserire apparati elettromagnetici	16
Ricerca apparati mfx	19
Ricerca e ordinare apparati elettromagnetici	19
<b>Elaborare un quadro sinottico di binari</b>	<b>20</b>
Installare un quadro sinottico di binari	21
Modalità di rotazione	22
Modalità di collegamento	23
Selezione di apparati e di superfici	25
All'estimato di un'area   Spostare e copiare una selezione sul pannello	26
Commutare deviatori e segnali	26
<b>Allestire ed elaborare avvenimenti</b>	<b>27</b>
Inserire avvenimenti   Automatizzazione di procedure	28
Riordinare   Utilizzo della funzione di ripresa	29
Programmazione di procedure di locomotive	
Comando mediante contatti di retroazione	30
<b>Impostazioni di sistema</b>	<b>31</b>
Richiamare e modificare impostazioni di sistema	32
Aggiornamento tramite penna USB	35
Scheda SD: ampliamento della memoria interna	35
Importazione di immagini di locomotive tramite "browser" del Web	35
"Server" dello schermo visore CS3	36
<b>Appendice</b>	
Pittogrammi disponibili per le funzioni	37
Architettura del sistema: CS3 e CS3 plus	38

# Installare e partire

## Per l'avvio si ha bisogno dei seguenti componenti

Alimentatore "switching" da rete 60061 (60 VA; per Märklin H0, Trix H0 e Minitrix) oppure alimentatori "switching" da rete 60101 o rispettivamente 51095 (100 VA; per Märklin scartamento 1 o rispettivamente LGB), Central Station 3, cavetto di connessione al binario, impianto di binari, materiale rotabile ed/oppure apparati elettromagnetici.

Con la CS3 possono venire utilizzati esclusivamente gli alimentatori "switching" da rete specificati. I trasformatori non sono più ammissibili.

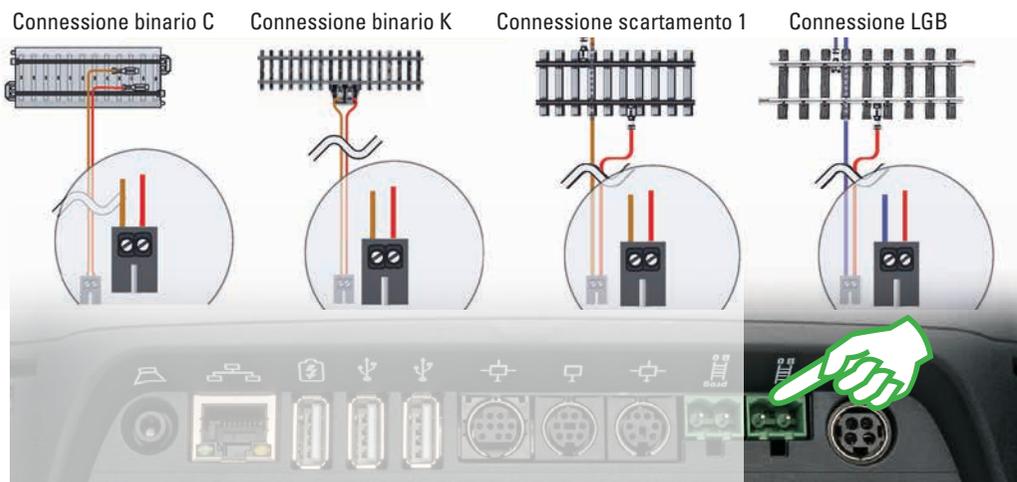
Vogliate collegare i componenti in conformità alle seguenti illustrazioni. Dapprima connettete la Central Station con l'impianto di ferrovia in miniatura, poi collegate l'alimentatore "switching" da rete e connettetelo alla fine con una presa ad innesto della rete domestica.

Connessione alimentazione di corrente  
Central Station



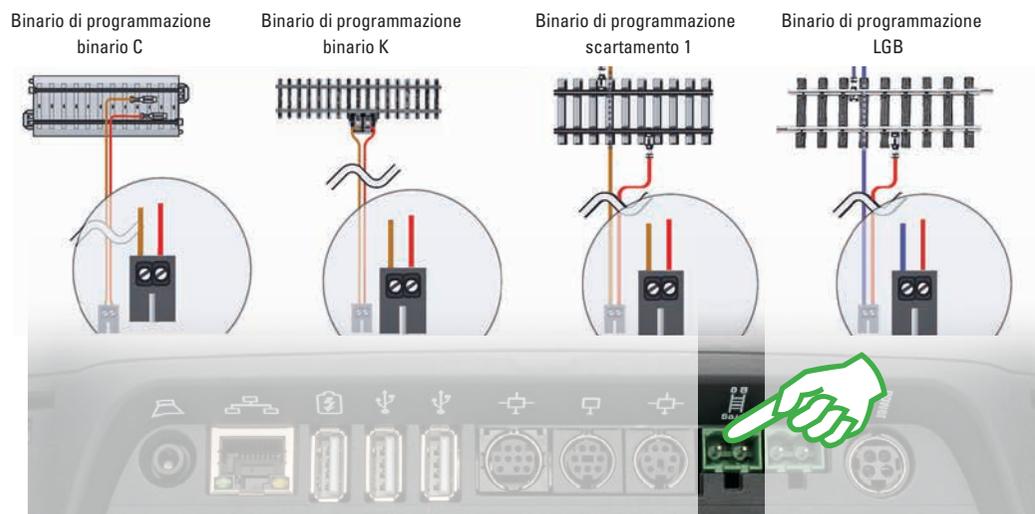
## Connessione ad un impianto

Prestare attenzione alla corretta polarità: rosso = corrente di trazione (B), marrone/blu = massa (0)

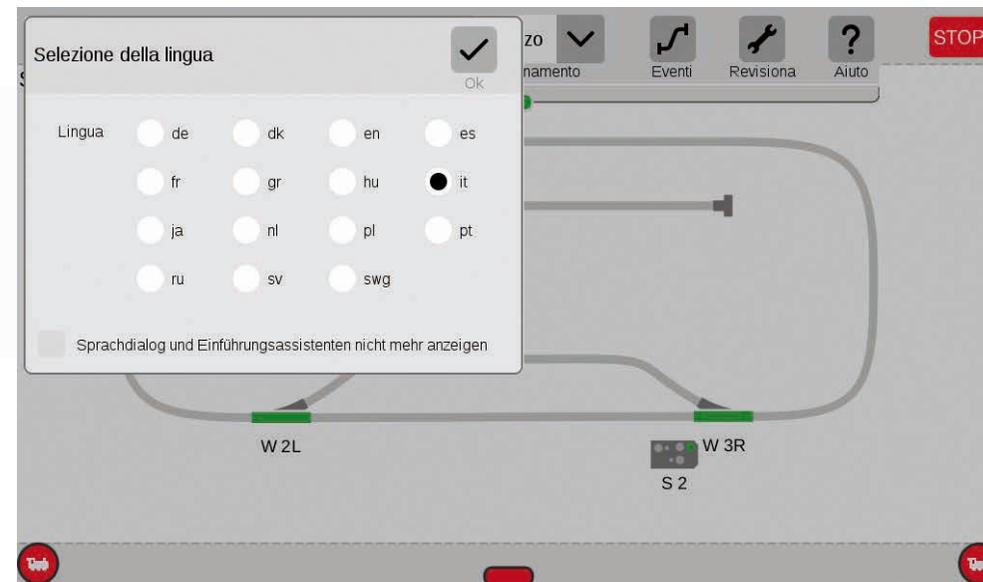


## Connessione al binario di programmazione

Tale binario di programmazione non deve avere alcun contatto elettrico diretto con l'impianto e non deve essere collegato alcun ulteriore utilizzatore (ad es. illuminazione, Decoder da deviatoi, paraurti illuminati ecc.). Esso viene richiesto per la lettura, la programmazione e l'elaborazione di rotabili nel formato DCC oppure Motorola (MM2). Per la registrazione di locomotive mfx non è necessario alcun binario di programmazione.



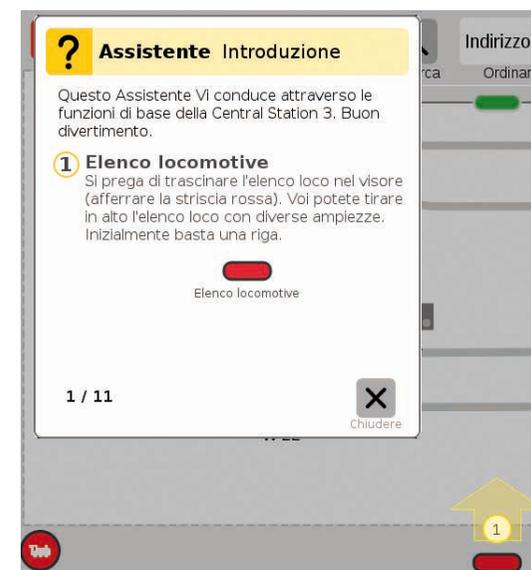
## Selezione della lingua / Assistente introduttivo



Dopo l'accensione la CS3 Vi saluta con il dialogo di selezione della lingua (figura sopra). Qui Voi potete impostare la lingua della superficie dell'utente. La lingua italiana è già selezionata prima. Vogliate confermare la Vostra selezione con un tocco del dito su „Ok“.

Successivamente appare l'assistente introduttivo (figura a destra), che Vi presenta dei passi fondamentali di azionamento della superficie di azionamento della CS3 con l'ausilio di numerosi brevi esercizi.

**Suggerimento:** al principio vogliate in ogni caso per una volta far lavorare estesamente tale assistente introduttivo. Affinché in occasione di successivi avviamenti della CS3 tale dialogo di selezione della lingua e l'assistente introduttivo non si avvino più in modo automatico, nella finestra di selezione della lingua vogliate attivare l'opzione „Sprachdialog und Einführungsassistenten nicht mehr anzeigen“. Nelle impostazioni di sistema Voi potete in ogni momento effettuare questa decisione in senso opposto (si veda pagina 32).



# Funzionalità di base e collegamenti

1

Grande schermo visore con monitor video a colori ad alta risoluzione comprendente schermo a sfioramento – tutte le funzioni sono commutabili con il tocco di un dito.

2

Lo schema dei binari si trova nel punto centrale della CS3 e fornisce le più importanti informazioni sulla attuale condizione del proprio impianto.

3

Due quadri di comando (a sinistra e a destra) sono visibili nell'impostazione di base.

4

Il tasto Stop centrale serve nello stesso tempo quale „Arresto d'emergenza” – in situazioni di marcia critiche, la funzione di gran lunga più importante della Central Station 3.



5

La zona di commutazione: a partire da qui si accede ai diversi menù fondamentali. Si tocca un punto col dito e appare il nuovo menù.

6

Modo pratico: la velocità si può adesso regolare con lo sfregamento di un dito sopra un grafico verticale a colonna.

7

In serie di otto posizioni ciascuna vengono mostrate le funzioni delle singole locomotive. Esse si possono attivare tramite un solo tocco del dito.

8

Mediante il regolatore rotativo si può ugualmente comandare la velocità. Tale variazione viene visivamente mostrata nel grafico a colonna (verde).



La CS3 plus dispone inoltre sul lato inferiore di una connessione S88 diretta.

Punto di innesto per scheda a Chip con dati delle locomotive

Connessione rete/PC

Connessioni USB per lo scambio dei dati

Ingresso per CAN-Bus Märklin (a 6 poli)

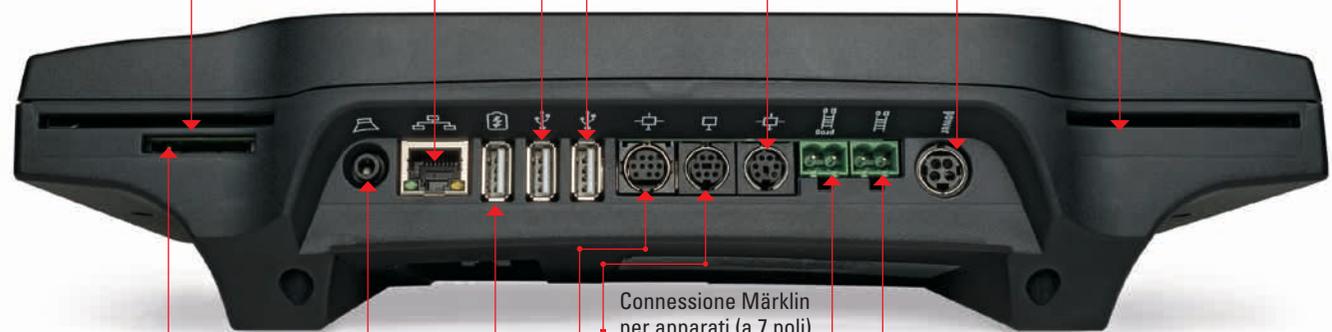
Connessione alimentatore da rete

Punto di innesto per scheda a Chip con dati delle locomotive



Uscita per Mobile Station

Uscita per Mobile Station



Fessura per scheda di memoria SD (max. 32 GB)

Connessione per altoparlante/auricolari a cuffia

Connessione USB per la ricarica di apparati

Connessione Märklin per apparati (a 7 poli)

Uscita per CAN-Bus Märklin (a 9 poli)

Binario principale

Binario di programmazione

# Azionamento | Avvio rapido

Battere il dito e sfregare: operare con lo schermo tattile

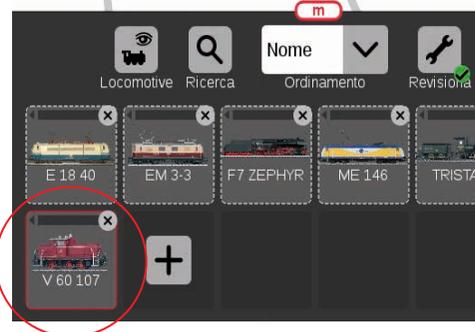


**Trascinare e zoomare:** grazie allo schermo tattile ad alta risoluzione sono sufficienti dei semplici tocchi, per azionare tale apparato – come nel caso degli Smartphone oppure Tablet. Ad es. per ingrandire lo schema dei binari, lo si trascina con pollice e dito indice „uno lontano dall'altro“.

## Registrazione di locomotive mfx



**Preparativi:** Collocare la locomotiva mfx completamente sul binario. La registrazione di locomotive mfx è possibile tanto sul binario principale quanto anche sul binario di programmazione.



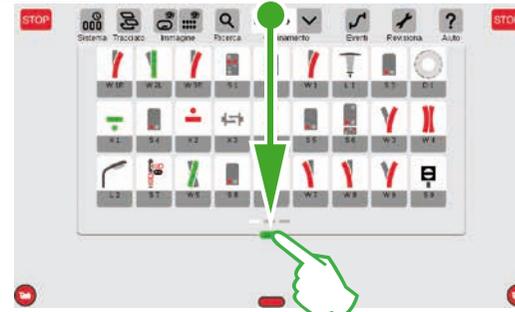
**Letture:** Dopo pochi secondi la CS3 incomincia automaticamente con la lettura dei dati.  
**Pronta:** La locomotiva appena registrata appare bordata di rosso nell'elenco delle locomotive. Una „m“ rossa sul margine dell'elenco locomotive avverte ugualmente della nuova registrazione della locomotiva mfx.

## Semplice accesso all'elenco di locomotive ed apparati



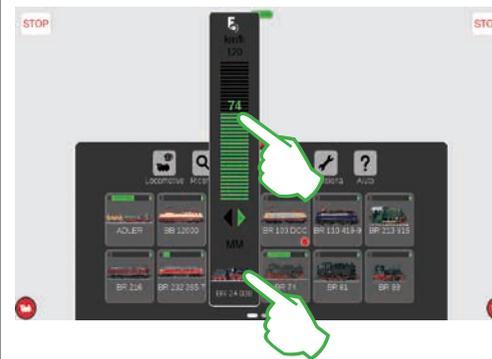
**Trascinare l'elenco locomotive:** L'elenco locomotive si può ingrandire secondo la necessità, con l'ausilio della barra trasversale rossa sul suo margine superiore. Basta semplicemente toccare la barra trasversale e trascinarla verso l'alto. Trascinando nella direzione opposta si rimpicciolisce l'elenco locomotive oppure addirittura lo si fa svanire del tutto.

**Trascinare l'elenco apparati:** Toccare la barra trasversale verde e trascinarla verso il basso: l'elenco apparati si apre tanto quanto è necessario. Il trascinamento della barra trasversale verso l'alto rimpicciolisce l'elenco apparati o risp. lo fa scomparire completamente.



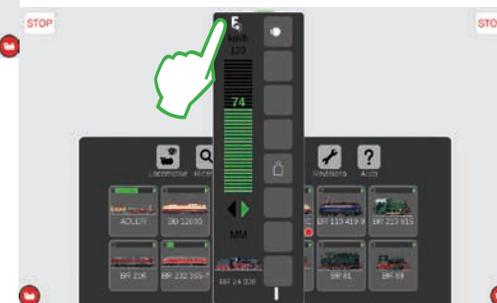
## Accesso rapido al quadro di comando

(Dapprima deve venire attivata l'opzione „Popup Fahrpult“ nelle impostazioni di sistema, si veda pagina 32.)



**Far viaggiare una locomotiva:** Battere sul simbolo della locomotiva e si apre il comando spontaneo (figura a sinistra). Con una battuta del dito sul regolatore di marcia si imposta la velocità. In alternativa Voi potete anche „spingere verso l'alto“ la colonna verde. Vogliate chiudere tale comando spontaneo, purché Voi battiate vicino ad esso sullo schermo visore a sinistra oppure a destra.

**Richiamare le funzioni:** Vogliate far apparire le funzioni della locomotiva, purché Voi battiate sul simbolo „F“ all'estremità superiore del regolatore di marcia (figura a destra). Vogliate commutare tali funzioni con la pressione di un dito.



# Importazione di dati da CS2

## Importazione di dati preesistenti dalla Central Station 2

Avete sinora già comandato il Vostro impianto con la Central Station 2? Allora con pochi passaggi da lì Voi potete prendere in carico nella Central Station 3 i Vostri preziosi dati di locomotive, apparati elettromagnetici e binari.

Tutto quello di cui Voi avete bisogno per questo scopo è una penna USB con il Backup dei Vostri dati CS2.

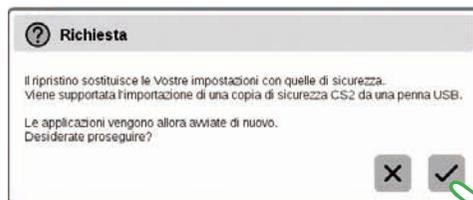
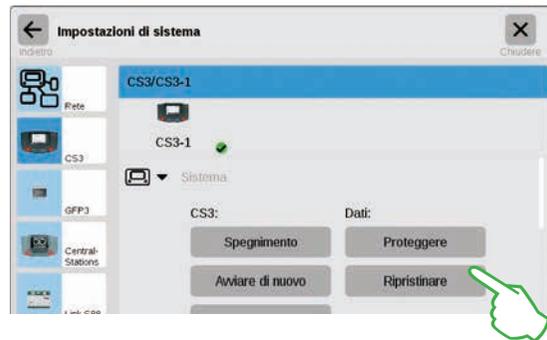
**Importante:** Come primo passo vogliate innestare la penna USB in una delle prese per dati USB sul lato posteriore della CS3.



Sullo schermo con le immagini di avvio della CS3 battete nell'angolo superiore sinistro sulla superficie di commutazione „Sistema“ (figura sopra). Nella panoramica del sistema battete in basso a sinistra su „Sistema“ (figura a destra).



Così Voi pervenite direttamente nelle impostazioni di sistema della CS3. Qui Voi battete sulla superficie di commutazione „Ripristinare“.



Ora la CS3 domanda se Voi siete realmente sicuri. Vogliate confermare con un tocco del dito sul segno di spunta.



Nel dialogo di selezione dei File battete su „USB“ e su quella cartella che contiene il Backup della CS2. Selezionate tale Backup e vogliate confermarlo con „Ok“. Dopo pochi momenti essa riceve la schermata di avvio della CS3.

**Avvertenza:** Esaurienti informazioni sulla creazione di un Backup dei Vostri dati della CS2 potete trovarle nelle istruzioni di servizio della Vostra CS2.

# Aggiornamento della CS3

## Così Voi siete sempre up-to-date: aggiornamento del Software della CS3

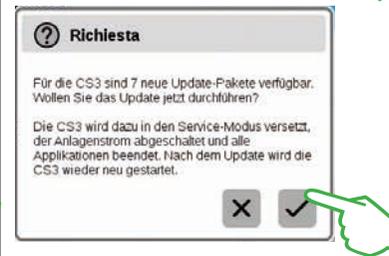
Märklin sviluppa ulteriormente il Software di esercizio della CS3 in modo continuo. Non appena è disponibile una versione più nuova, segnala questo un puntino rosso alla base del simbolo „Sistema“ sulla schermata di avvio della CS3. **Suggerimento:** Qualora una connessione della Vostra CS3 con Internet non sia possibile, Voi potete eseguire degli aggiornamenti anche per mezzo di una penna USB (si veda pagina 35).



Per rendere aggiornato il Firmware, battete sul simbolo „Sistema“. Il punto rosso Vi guida attraverso le impostazioni di sistema. Vogliate battere sui rispettivi simboli vicini al punto rosso.

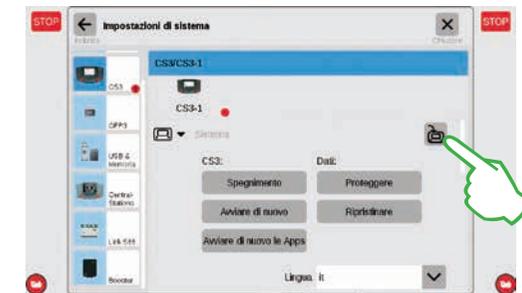


Inizialmente nella panoramica del sistema (figura sopra), poi nelle impostazioni del sistema (figura a sinistra). Qui entrambe le possibilità conducono al traguardo: Alla superficie di attivazione Update (figura sotto), che Voi attivate tramite un tocco col dito.



Adesso la CS3 domanda se Voi desiderate realmente eseguire l'aggiornamento. Vogliate confermare, non appena Voi battete sul segno di spunta. Appariranno delle informazioni di dettaglio sull'aggiornamento – vogliate confermare in alto a destra con un tocco del dito su „Start“. La CS3 da questo momento esegue l'aggiornamento. Alla fine, vogliate confermare in alto a destra con „Ok“.

Nelle impostazioni di sistema adesso il segno di spunta verde segnala il fatto che la CS3 utilizza la più nuova versione del Software di esercizio (figura a destra).



# Panoramica dei dati tecnici della Central Station 3 plus e Central Station 3

## Introduzione

- Più rapida, più comoda ed ancora più amichevole verso l'utilizzatore: la nuova Central Station 3 offre agli appassionati di ferrovia in miniatura non soltanto la più attuale tecnologia di un comando di numerosi treni, bensì un pannello di azionamento che, grazie ad un moderno schermo tattile, rende possibile un comando intuitivo. Come nel caso dei moderni Smartphone e Tablet, lo schermo visore deve soltanto più venire toccato e tramite la funzione di Zoom possono venire ingrandite delle sezioni. Con lo sfregamento di un dito (Drag & Drop) si possono ad esempio prendere in carico rapidamente e facilmente anche locomotive nel quadro di comando oppure apparati elettromagnetici sullo schema sinottico dei binari (Layout).

**Per la prima volta con la Central Station 3 Märklin propone due versioni dell'unità di comando: la Central Station 3 plus (Art. 60216) e la Central Station 3 (Art. 60226). Importante: L'azionamento di entrambi gli apparati è identico. Le presenti istruzioni di azionamento valgono pertanto anche per entrambe le versioni. Le due versioni della CS3 si differenziano essenzialmente a causa del loro equipaggiamento di Hardware:**

- **Central Station 3 plus (60216):** Tale versione rende possibile l'inserzione di numerose Central Station in parallelo. Oltre a ciò, essa dispone di una sua propria connessione S88 e pertanto di una possibilità di connessione diretta per i moduli di retroazione 60881 e 60882.
- **Central Station 3 (60226):** Tale versione è ideale per impianti i quali siano da comandare esclusivamente tramite una sola Centrale. Nel suo caso i moduli di retroazione S88 sono da collegare tramite il Link S88 (60883).

**Una panoramica sulle possibilità di collegamento delle unità di comando potete trovarla alle pagine 38 e 39.**

Un esercizio esente da inconvenienti in questo complesso sistema Ve lo potete assicurare qualora Voi ricorriate esclusivamente ai componenti del sistema Märklin collaudati e verificati. In caso di utilizzazione di prodotti estranei decade pertanto ogni garanzia del fabbricante di Märklin. Per difetti i quali intervengano in caso di impiego di prodotti estranei, è di conseguenza responsabile l'utilizzatore.

In occasione della connessione dell'impianto vogliate attenerVi alle tecniche ed ai principi presentati provenienti da queste istruzioni. La messa in opera di altri circuiti può facilmente condurre a danneggiamenti ai componenti elettronici. Vogliate pertanto rinunciare piuttosto a dei „costosi“ esperimenti.

La Central Station non è affatto un giocattolo. Vogliate assicurarVi del fatto che questo apparato venga utilizzato anche dai bambini soltanto come apparato di guida per la ferrovia in miniatura. Noi Vi auguriamo buon divertimento durante l'applicazione della Central Station al Vostro impianto di ferrovia in miniatura.

Il Vostro Service-Team Märklin

## Avvertenze di sicurezza

- Solo per il funzionamento in ambienti asciutti.
- I LED incorporati corrispondono alla categoria Laser 1 secondo la normativa EN 60825-1.
- Questo apparato può venire utilizzato dai bambini a partire da un'età di 8 anni e da persone con limitate capacità fisiche, sensoriali oppure mentali oppure una carenza di addestramento e/o conoscenza, qualora essi vengano sorvegliati oppure siano stati istruiti in riferimento al sicuro utilizzo dell'apparato ed abbiano compreso i pericoli da questo risultanti. I bambini non devono giocare con tale apparato. Pulitura e manutenzione dell'utente non possono venire eseguiti da parte di bambini senza una sorveglianza.
- Alimentazione di tensione: da utilizzare soltanto con gli alimentatori "switching" da rete Märklin da 60 watt (60061), Märklin da 100 watt (60101) oppure LGB da 100 watt (51095).
- Vogliate prestare attenzione alle avvertenze nelle istruzioni dell'alimentatore "switching" da rete utilizzato.
- Per la pulitura dell'apparato utilizzate un panno umido. Non utilizzate alcuna sostanza diluente oppure purificante. Per la pulitura l'apparato deve essere esente da tensione.
- Tenere da conto le istruzioni.

## Avvertenze tecniche

- Il presente apparato costituisce un apparato di comando digitale per l'esercizio delle tradizionali ferrovie in miniatura con Märklin Digital, Märklin Systems, Märklin MM oppure DCC.
- Per l'ampliamento della memoria interna può venire impiegata una scheda di memoria SD sino a 32 GB.
- Alle due prese USB possono venire innestati mouse, tastiera oppure una penna di memoria a scelta direttamente oppure tramite un Hub USB.
- La presa di ricarica USB è prevista per alimentazione di corrente ad esempio di un Tablet/WLAN-Router (carico sino al max. di 1 A).
- Altitudine di esercizio non oltre i 2.000 metri.
- Tale apparato si deve alimentare soltanto con bassa tensione di sicurezza (SELV) corrispondente al marchio identificativo sulla targa di classificazione.

**Avvertenza:** Mediante una prolungata pressione sul tasto di STOP (sino a 10 s) Voi potete forzare la disattivazione della Central Station. Un'ulteriore pressione sul tasto STOP conduce poi nuovamente all'avvio della Central Station.

## Connessioni

-  Alimentatore "switching" da rete
-  Connessione al binario (max. 5 A)
-  Connessione al binario di programmazione (max. 1,5 A); Schema di connessione come per il binario di marcia
-  Ingresso per CAN-Bus Märklin (a 6 poli; solo con 60216)
-  Connessione per apparati Märklin (a 7 poli) per Booster (60175/60174), Adapter 6021 (60128) e Link S88 (60833)
-  Uscita CAN-Bus Märklin (a 9 poli)
-  USB: mouse, tastiera, memoria, Hub, ...
-  USB: solo per ricarica
-  LAN, collegamento diretto ad un Router
-  Line Out, collegamento di un altoparlante attivo
-  Connessione sul lato inferiore dell'apparato per Decoder S88 60881/60882, (solo con 60216)

## Limitazioni della Central Station 60226

Poiché la Central Station 60226 non dispone di alcun ingresso per CAN-Bus Märklin, essa non può venire impiegata come Slave nell'esercizio Master/Slave. In luogo dell'ingresso per CAN-Bus Märklin questa possiede una seconda connessione per apparati Märklin. In aggiunta a ciò, i moduli di retroazione possono venire collegati soltanto tramite il Link S88 (60883). Tale connessione S88 è mancante sul lato inferiore dell'apparato.

## Immissione in esercizio

Per la prima immissione in esercizio è sufficiente collegare i binari e l'alimentatore "switching" da rete alla Central Station.

1. Collegare il binario di marcia ed eventualmente il binario di programmazione alla Central Station.
2. Allacciare la Central Station con l'alimentatore "switching" da rete.
3. Allacciare l'alimentatore "switching" da rete con la locale rete della corrente. Noi consigliamo l'utilizzo di una stecca di prese ad innesto commutabili, alla quale vengono collegati tutti i componenti da rete dell'impianto di ferrovia in miniatura.
4. La Central Station si avvia automaticamente.
5. Durante il primo avviamento Voi potete intraprendere le impostazioni della lingua ed esse vengono eseguite da parte dell'apparato con l'ausilio di un assistente di avvio. Nell'apparato sono integrati degli assistenti ulteriori, che Vi introdurranno nelle particolarità della Central Station.

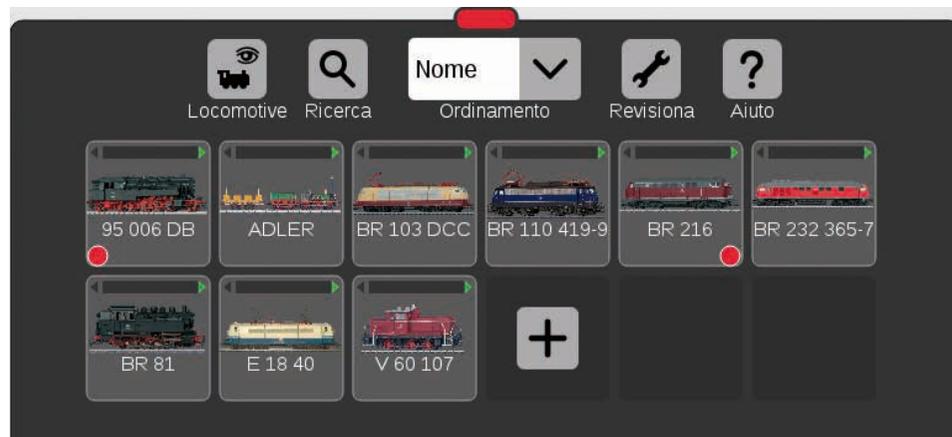
# Viaggiare

Elenco locomotive - Commutare funzioni - Elaborare locomotive



# Selezionare e viaggiare

## Includere locomotive nell'elenco loco: registrazione automatica delle locomotive mfx

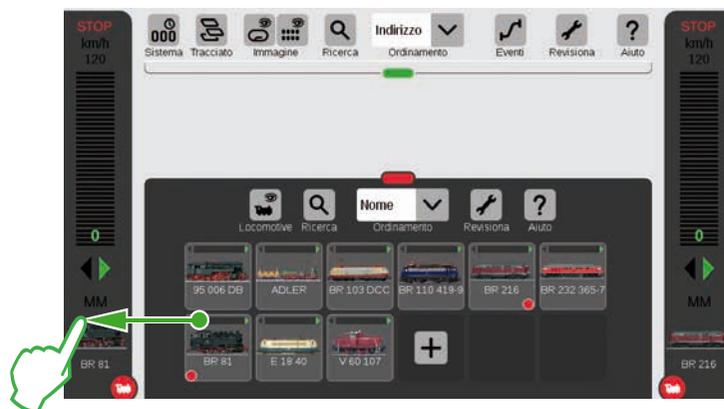


All'inizio è consigliabile anzitutto registrare tutte le locomotive equipaggiate con un Decoder mfx (si veda accesso rapido a pagina 5). Questo è il percorso più semplice per riempire l'elenco loco (figura sopra) e partire subito.

**Suggerimento:** Possono venire registrate numerose locomotive mfx nello stesso tempo. Tuttavia è consigliabile inserirle una dopo l'altra. Questo avviene più rapidamente in conformità all'esperienza.

**Suggerimento:** Vogliate prestare attenzione affinché il tasto STOP non sia attivato. Nella modalità di Stop non è possibile alcuna registrazione.

## Trascinare locomotive nel quadro di comando



Nell'elenco locomotive un piccolo punto rosso mette in evidenza entrambe le locomotive rispettivamente attive nei quadri di comando.

Per selezionare una locomotiva, trascinatela fuori dall'elenco loco verso il bordo dello schermo sinistro (come qui nella figura) oppure destro. Sopra al quadro di comando comparso automaticamente vogliate rilasciare il dito dallo schermo visore.

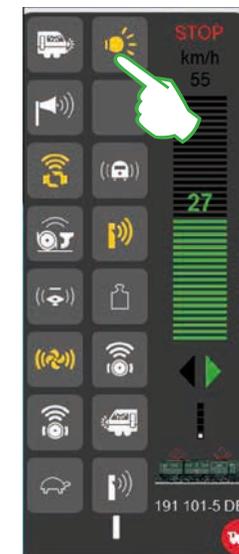
Sul quadro di comando vengono ora mostrati la locomotiva selezionata, il protocollo mfx, la freccia verde del senso di marcia, il regolatore di velocità e totalmente in alto l'elemento di azionamento STOP. Se una loco viaggia, questo viene mostrato anche nell'elenco locomotive con una barra verde sul bordo superiore del simbolo della locomotiva.

## Far comparire le funzioni



Trascinate il cerchio rosso con la piccola locomotiva bianca in direzione del centro dello schermo: Le funzioni della loco divengono visibili, otto funzioni per colonna. A seconda di quanto ampiamente Voi tirate in fuori l'elenco, possono venire raffigurate sino a 32 funzioni in una sola volta.

## Commutazione delle funzioni



Tramite un tocco del simbolo di funzione le funzioni vengono commutate. Nella figura a sinistra sono attivati ad esempio i fanali, l'aggancio/sgancio, il fischio ed il ventilatore.

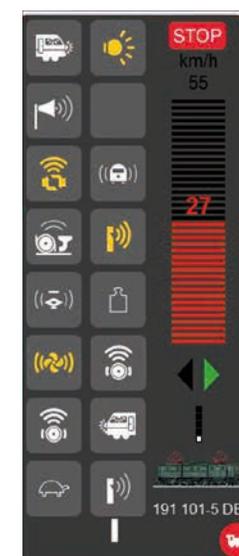
Suggerimento: Il tocco del cerchio rosso fa scomparire il quadro di comando – e lo fa anche ricomparire di nuovo.

## Viaggiare col regolatore di marcia



Battete sul regolatore di marcia, la barra verde diventa visibile: la locomotiva viaggia. In alternativa strisciate sopra la barra oppure comandate con la manopola rotativa rossa – anche quando il regolatore di marcia è occultato. Con la freccia verde – oppure con una pressione sul regolatore rotativo – potete commutare il senso di marcia.

## Arresto di emergenza / Stop



Quando la barra della velocità viene raffigurata in rosso, è attivata la modalità di Stop. Per sbloccarla, vogliate premere il tasto di STOP oppure battete il dito sul simbolo di STOP sull'estremità superiore del quadro di comando.

# Elenco locomotive: ordinare e ricercare locomotive

## Indicazione delle locomotive registrate in dipendenza dal tipo di propulsione



Per darvi una più ampia panoramica, l'elenco locomotive si può filtrare in base al tipo di propulsione. Con il tocco di un dito sul simbolo della loco sul bordo superiore della lista locomotive si apre un piccolo menù. Battendo sul simbolo della loco si fa di nuovo scomparire tale menù di scelta.

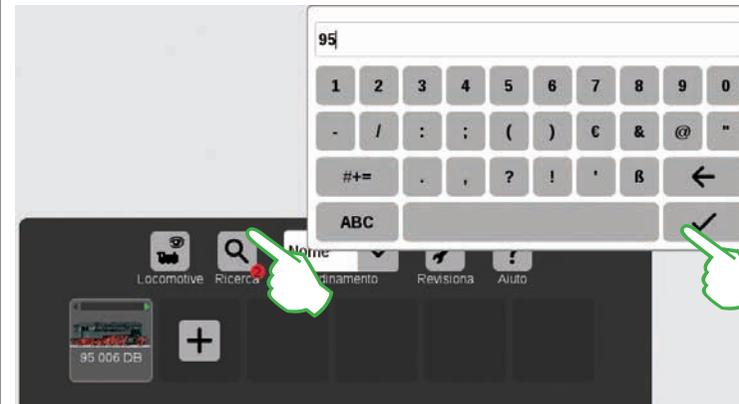


Importante: per mostrare i singoli tipi di trazione, deve essere disattivato „Mostrare tutto“.

Un tocco del dito ad es. su „Loco a vapore“ mostra tutte le locomotive con trazione a vapore. Le rimanenti sono oscurate. Il piccolo punto rosso indica che tale filtro è attivato.

**Suggerimento:** Dopo la selezione di una doppia trazione (ad es. loco a vapore/loco Diesel), con „Mostrare tutto“ fate apparire di nuovo rapidamente tutta la lista loco.

## Ricerca determinate locomotive / Ricerca „Live“



Il piccolo punto rosso alla base del simbolo di lente segnala che è attivata la funzione di ricerca.

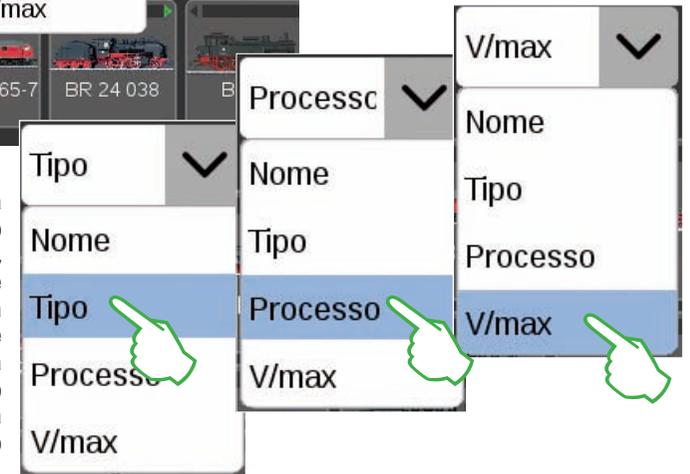
Desiderate trovare una determinata locomotiva? Battete sulla lente con la iscrizione „Ricerca“ sul bordo superiore della lista locomotive e inserite il nome o rispettivamente una parte del nome. La CS3 esegue, direttamente dopo l'inserimento di ogni carattere, una ricerca „dal vivo“. Importante: per porre termine alla ricerca, si deve di nuovo cancellare il completo ambito di ricerca.

## Le diverse possibilità di ordinamento



Una panoramica ancora migliore potete procurarvela con l'ausilio del menù a tendina sul bordo superiore della lista loco. Batteteci semplicemente sopra e tale menù si apre. Voi potete ordinare secondo il nome della loco, purché tocchiate su „Nome“. I treni vengono allora ordinati in modo alfabetico (si veda a sinistra).

Un tocco su „Tipo“ ordina la lista locomotive in base al tipo di loco nella sequenza Vapore, Diesel, Elettrica, Altre. Se selezionate „Processo“, vengono allora mostrate per prime le loco usate per ultime. „V/max“ ordina la lista delle locomotive secondo la velocità massima specificata nelle impostazioni sotto „Tachimetro“ (si veda pagina 11).



# Inserire manualmente le locomotive

Così Voi potete inserire ulteriori locomotive:



Le locomotive senza Decoder mfx potete inserirle a mano. A tale scopo battete semplicemente sul grande simbolo "Più" alla fine dell'elenco locomotive. In alternativa, toccate sul simbolo degli attrezzi („Rielaborare“) nell'elenco locomotive e nel menù apparso selezionate „Aggiungere loco“. Le impostazioni della locomotive vengono fatte apparire, l'etichetta „Info“ è attivata. Qui tutte le impostazioni vengono adattate (figura sotto).



Nel campo „Indirizzo loco“ con un tocco sui simboli „Meno“ o rispettiv. „Più“, impostate l'indirizzo della loco. Importante: Qualora l'indirizzo appaia in rosso, esso è già assegnato. Allora basta soltanto battere ulteriormente su „Più“, sino a quando il colore cambia di nuovo in nero. A destra di questo Voi trovate il menù a tendina „Numero di funz.“, nel quale potete impostare il numero delle funzioni occupabili.

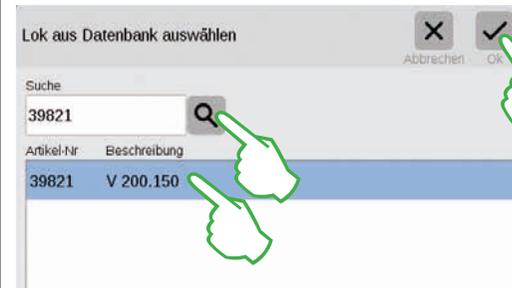
Nel campo „Tachimetro“ vogliate fissare la massima velocità, che viene indicata nel quadro di comando.

## Inserire locomotive con Decoder MM



Una locomotiva con Decoder MM si può aggiungere molto comodamente all'elenco locomotive con l'ausilio della banca dati locomotive integrata. Anzitutto selezionate, sul margine superiore sinistro della cartella di registrazione „Info“, nel campo „Tipo di Decoder“ l'opzione „MM“ (figure sopra e a sinistra). Poi battete direttamente vicino a questo, sul simbolo contrassegnato con „Banca dati“. Si apre una maschera di ricerca (figura a destra in alto).

Nel dialogo di ricerca toccate sul simbolo della lente e fate così apparire una tastiera. Su questa introduce il numero di Catalogo oppure il nome della locomotiva: il sistema incomincia subito con tale ricerca. Ciascun ulteriore carattere inserito rende più esatti i risultati della ricerca (ricerca „Live“). In conclusione selezionate la locomotiva cercata e confermate con „Ok“.



**Suggerimento:** Vogliate preferire tale ricerca per mezzo del numero di Catalogo, poiché questo è inequivocabile.

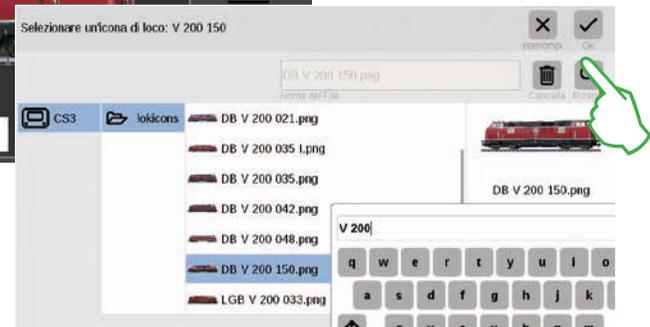
## Inserire locomotive con Decoder DCC

Nel caso di una locomotiva con Decoder DCC, inserite anzitutto la denominazione della locomotiva nel campo „Nome loco“ al bordo inferiore dello schermo. La CS3 ricerca allora automaticamente la immagine adatta e la inserisce (figura sotto). La CS3 dispone già di fabbrica di un gran numero di figure di locomotive.



Qualora la CS3 non possa assegnare alcuna immagine adatta, in certi casi può aiutare uno sguardo diretto nella banca dati di figure di locomotive: Voi potete aprirla con il tocco del dito sulla superficie della figura al centro dello schermo.

Nella maschera di ricerca battete sulla lente, inserite il nome della locomotiva e scegliete tra le alternative proposte. Alla fine confermate con „Ok“.



## Utilizzare immagini di locomotive proprie

La banca dati delle immagini di locomotive della CS3 Voi potete anche ampliarla con figure di locomotive proprie. Il percorso più semplice conduce attraverso la superficie Web della CS3. Dettagli a questo fine potete trovarli a pagina 35.

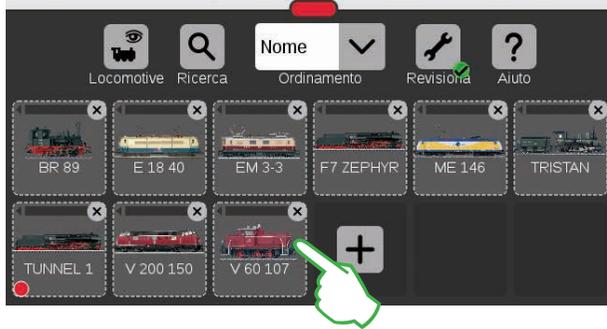
# Elaborare le impostazioni delle locomotive | Scheda di locomotiva

## Commutare nella modalità rielaborazione



Vogliate anzitutto attivare la modalità rielaborazione con il tocco di un dito sul simbolo degli attrezzi e poi su „Rielaborare loco“ (figura a sinistra). Voi riconoscete questa dal segno di spunta su fondo verde ai piedi del simbolo degli attrezzi (figura sotto): tutte le locomotive appaiono ora con una bordatura tratteggiata e possono venire cancellate per mezzo di un breve tocco della „X“.

Adesso Voi potete elaborare le impostazioni delle locomotive: a tale scopo battete sulla locomotiva desiderata (figura a destra) e vengono aperte le impostazioni della locomotiva (figura sotto).



## „Info“ della scheda registrata: modificare i dati principali



Voi Vi trovate adesso nelle „Info“ delle impostazioni della locomotiva della scheda registrata aperta. Anche per le locomotive mfx qui Voi potete – qualora sia desiderato – modificare il nome e la velocità massima indicata sul quadro di comando.

## Leggere l'indirizzo del Decoder della loco



Sul bordo superiore delle „Info“-scheda registrata delle impostazioni della loco, nel caso delle loco MM e DCC potete trovare l'opzione „Lettura“: battete su quella a la CS3 acquisisce l'indirizzo impostato nel Decoder della locomotiva.

**Suggerimento:** Una nuova locomotiva deve prima venire inserita (si veda pagina 11).

## Scheda di registrazioni „Inserimento“: modificare importanti impostazioni e funzioni

Alle impostazioni della locomotiva potete accedere, a condizione che anzitutto attiviate nell'elenco locomotive la modalità rielaborazione e che selezionate la locomotiva da elaborare (si veda il paragrafo „Commutare nella modalità rielaborazione“ a sinistra su questa pagina). In conclusione battete sull'etichetta „Inserimento“.



Inserimento delle funzioni.

Impostare la modalità di raffigurazione (con Decoder mfx+).

Trasferire i dati della locomotiva su una scheda da locomotive.

Fissare il ritardo di avviamento e di frenatura.

Regolare velocità minima e massima.

Regolare il volume sonoro.

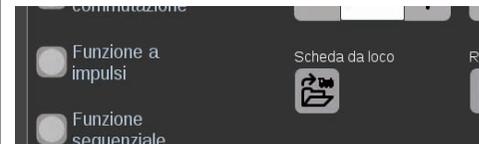
Ripristinare la locomotiva alle impostazioni di fabbrica.

Importante: i dati modificati vengono immediatamente memorizzati nel Decoder della loco. Le locomotive MM e DCC per l'elaborazione devono trovarsi sul binario di programmazione.

## Caso speciale scheda da locomotive: leggere e memorizzare i dati della locomotiva

Voi potete acquisire locomotive nella lista locomotive a partire da schede disponibili oppure scrivere in modo nuovo una scheda da locomotive.

**Leggere:** Innestate la scheda da locomotive nel lettore di schede come illustrato. I dati vengono acquisiti nella lista locomotive e Voi potete immediatamente far marciare la locomotiva. Importante: prestate attenzione affinché il "Chip" della scheda sia rivolto verso il basso.



**Scrivere:** Vogliate innestare la scheda da locomotive nel lettore di schede come illustrato. Nell'etichetta „Inserimento“ nelle impostazioni della locomotiva battete il dito sul simbolo „Scheda loco“: la CS3 scrive i dati della locomotiva sulla scheda da locomotive.



# Configurare | Modificare valori delle CV

## Inserimento di funzioni

Per assegnare una funzione alla locomotiva, battete su un campo di funzione sul lato sinistro, ad esempio „F4“. Adesso appare il simbolo „F4“ nel centro della finestra. Con un tocco del dito su questo si apre una maschera di inserimento (figura piccola a sinistra).

Suddivisi in tre etichette „Luce“, „Suono“ e „Meccanica“, si trovano qui a disposizione per la scelta numerosi simboli di funzioni differenti. Nell'esempio noi battiamo sull'etichetta „Meccanica“ e selezioniamo il simbolo Ritardo di avviamento/frenatura. Adesso la CS3 sostituisce il simbolo segnaposto „F4“ con l'icona della nuova azione selezionata (figura a destra).

## Selezionare e provare i tipi di funzione

In aggiunta Voi potete determinare in quale modo l'azione selezionata deve venire commutata: se desiderate poter attivare e disattivare tale azione, scegliete „Funzione di commutazione“ (figura a destra). „Funzione a impulsi“ attiva il comando per un breve momento. Con l'opzione „Funzione sequenziale“ (figura a sinistra) Voi avete accesso a sequenze di funzioni da Voi stessi definite (si veda il capitolo „Avvenimenti“ da pagina 27). Per provare tale campo di funzioni appena inserito, battete sull'elemento „Test“ situato al centro (figura sopra a destra).

## Modalità Mondo dei Giochi

Per le locomotive con Decoder mfx+ Voi potete impostare sulla scheda di registrazioni „Inserimento“ la modalità desiderata del Mondo dei Giochi mediante il menù a tendina „Modalità di gioco“. Impostata a priori è la modalità „senza consumo“ (cabina di guida, senza simulazione del consumo di materiali di esercizio). In alternativa sono disponibili le opzioni „con consumo“ (cabina di guida con simulazione del consumo di materiali di esercizio) e „Rifornimento in DL“ (simulazione del consumo di materiali di esercizio più rifornimento nel Deposito Locomotive per mezzo di contatti di retroazione).

Importante: la cabina di guida viene mostrata quando Voi trascinate il quadro di comando completamente sino al bordo dal lato opposto dello schermo visore.

## Così potete rielaborare i singoli valori delle CV

Dopo l'attivazione della modalità di elaborazione e la scelta della locomotiva da rielaborare (si veda il paragrafo „Inserimento“ a pagina 12) battete sull'etichetta „Configurazione“. Nel caso di una locomotiva con Decoder DCC appare la seguente superficie; nel caso di un Decoder MM la scheda di registrazione si presenta in modo simile. **Suggerimento:** Le zone azzurre sono concepite solo per esperti. Siete pregati di modificare qualcosa soltanto qualora Voi sappiate ciò che fate.

Con l'opzione POM (Programming on the Main) i Decoder DCC adatti a questo scopo sono programmabili anche sul binario principale.

Con „Inserire CV“ potete inserire ulteriori serie di CV.

Trasferire nel Decoder della locomotiva il contenuto di un File caricato di dati originali.

Nelle singole serie di CV Voi potete modificare il nome ed i valori delle CV. Potete ottenere accesso ai campi di inserimento, purché battiate sul rispettivo campo.

## Caricare e memorizzare dati di CV originali

Per caricare uno schema di CV oppure memorizzare uno schema allestito, battete in „Configurazione“ della scheda di registrazione sui simboli „Caricare“ o risp. „Memorizzare“. Di conseguenza viene fatto apparire un dialogo di scelta File o risp. proposto un nome di File per la memorizzazione (figura a sinistra).

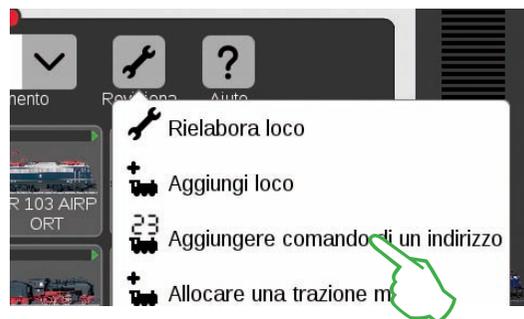
## Configurare locomotive mfx



Non appena nelle impostazioni di locomotive di una loco mfx Voi aprite „Configurazione“ della scheda di registrazione, vengono caricate tutte le impostazioni di dettaglio del Decoder della loco.

Importante: Le zone azzurre sono concepite solo per esperti. Siete pregati di modificare qualcosa soltanto qualora Voi sappiate ciò che fate. Nel funzionamento normale in questo punto Voi non dovete affatto intraprendere adattamenti.

## Far marciare una loco con comando di indirizzo



Per comandare e far marciare una locomotiva direttamente tramite il suo indirizzo, nell'elenco locomotive battete sul simbolo degli attrezzi („Revisiona“) e nel menù a tendina che si apre in esso selezionate „Aggiungere comando di un indirizzo“ (figura a sinistra).

Sulla tastiera numerica che compare inserite l'indirizzo della locomotiva e selezionate il protocollo del Decoder utilizzato. Nel quadro di comando viene automaticamente acquisito l'indirizzo inserito (nell'esempio a destra l'indirizzo 25) – ora Voi potete far marciare direttamente la locomotiva.

Indirizzo e protocollo di tale locomotiva a comando di indirizzo Voi potete modificarli in ogni momento: battete semplicemente sulla raffigurazione dell'indirizzo, la tastiera compare allora di nuovo (figura a destra).

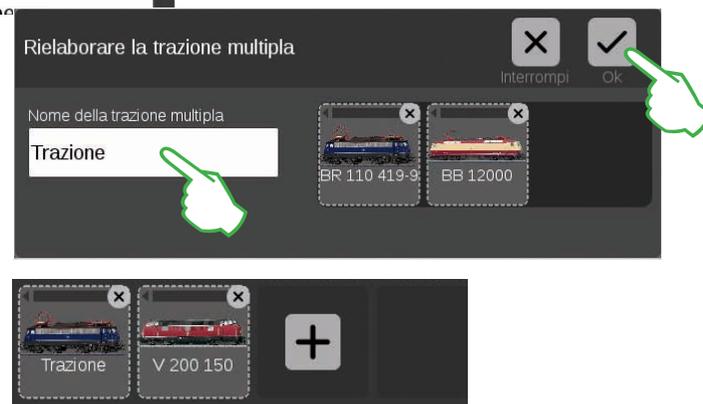


## Inserire assieme locomotive in una trazione multipla



Potete assegnare una doppia o multipla trazione con il punto del menù „Allocare una trazione multipla“ (figura a sinistra). Il menù a tendina potete aprirlo con un tocco del dito sul simbolo degli attrezzi nella lista locomotive („Revisiona“). Nella maschera di inserimento comparsa di conseguenza Voi potete dare un nome alla nuova trazione multipla.

Per allestire la trazione multipla, con una strisciata sopra del dito trascinate le locomotive desiderate dalla lista delle locomotive nella maschera di inserimento (figura centrale a destra). Potete confermare, purché Voi battiate su „Ok“ – e la nuova trazione multipla appare nella lista delle locomotive (figura a destra).



## Ritrovare loco mfx perse



In rari casi può succedere che una locomotiva mfx nell'elenco locomotive non venga più mostrata. Allora è di aiuto questa opzione. Tutti i dati disponibili vengono verificati ed il sistema vi ricerca le locomotive mfx mancanti.

Potete avviare tale funzione nella lista locomotive tramite la superficie di commutazione „Revisiona“ ed un successivo tocco del dito su „Ritrovare loco mfx perse“.

# Elaborare un elenco di apparati

Aggiungere · ordinare · commutare apparati elettromagnetici



# Inserire apparati elettromagnetici

## Preparazione

Nelle condizioni di fornitura, nella Central Station 3 è raffigurata la confezione di avvio Märklin – con un elenco di apparati comprendente pochi apparati elettromagnetici ed un semplice schema dei binari. Qualora Voi non abbiate bisogno di tale schema di binari e di tali apparati, dovrete in ogni caso cancellare gli apparati. Inoltre Voi potete anche allocare subito un nuovo pannello con un nome di scelta autonoma.

## Cancellare preesistenti apparati elettromagnetici



Per rimuovere un apparato dalla CS3, nella barra dei simboli della lista apparati battete anzitutto sul simbolo degli attrezzi („Revisiona“) ed ivi selezionate „Rielaborare elenco apparati“. Potete cancellare i singoli apparati, purché voi battiate sulla rispettiva „X“ nell'angolo superiore destro (figura a sinistra).

## Allocazione di un nuovo pannello con un nome individuale



Tale pannello costituisce la base del Vostro quadro sinottico binari. Per aggiungere un nuovo pannello, battete anzitutto a destra in alto sul simbolo degli attrezzi („Revisiona“) e selezionate successivamente „Rielaborare quadro sinottico binari/Area“ e nel menù a tendina su „Aggiungere un pannello“ (figura a sinistra). Ulteriori dettagli sull'allocazione di un pannello potete trovarli a pagina 21.

## Inserire deviatoi

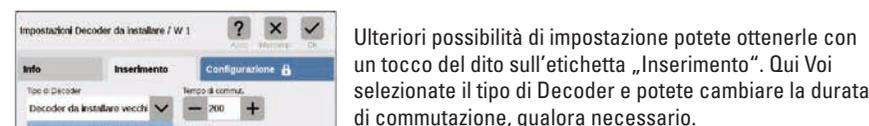
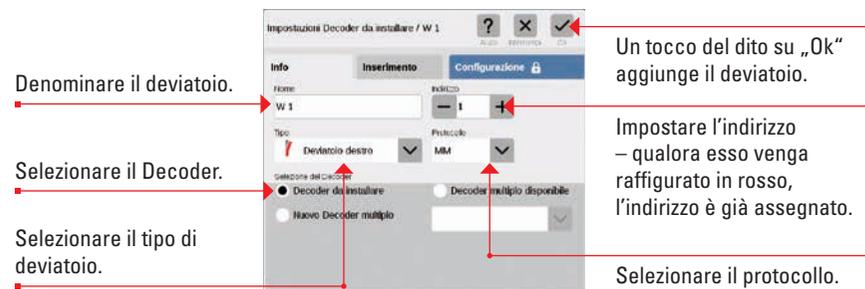


Per allocare un nuovo deviatoio, vogliate battere sul simbolo degli attrezzi ed aprire in tal modo un menù a tendina. Qui selezionate „Aggiungere un apparato“.



Viene mostrato un ulteriore menù a tendina. Qui Voi selezionate „Deviatoi“.

Nella maschera di inserimento ora comparsa possono venire impostati tutti i dettagli del nuovo deviatoio:



Ulteriori possibilità di impostazione potete ottenerle con un tocco del dito sull'etichetta „Inserimento“. Qui Voi selezionate il tipo di Decoder e potete cambiare la durata di commutazione, qualora necessario.



La scheda di registrazione „Configurazione“ è prevista per gli esperti e non è importante per il normale esercizio.

Non appena Voi confermate con „Ok“, il nuovo deviatoio viene allocato nell'elenco apparati. Nello stesso tempo tale deviatoio appare già sul pannello (figura sotto).



**Importante:** Ciascun apparato appena aggiunto la CS3 lo alloca in modo automatico a quel pannello il quale è attivo nel momento dell'inserimento. Vogliate pertanto prestare attenzione a questo, a quale pannello c'è in primo piano.

## Aggiungere un segnale



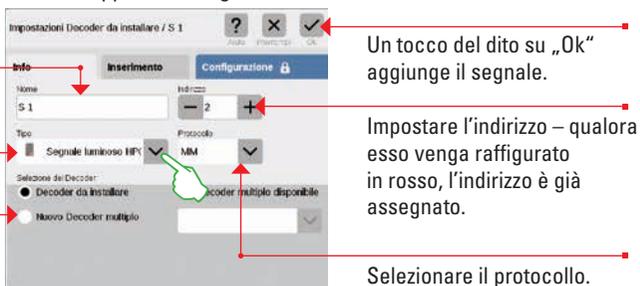
Per l'allocazione di un nuovo apparato dei segnali vogliate battere nell'elenco apparati sul simbolo degli attrezzi e nel seguente menù a tendina selezionate „Aggiungere un apparato“ (figura a sinistra). Al termine battete su „Segnali“ (figura a destra) ed aprite in tal modo le impostazioni (figura sotto).

Qui Voi potete impostare i dettagli del nuovo apparato di segnalamento:

Denominare il segnale.

Selezionare il tipo di segnale.

Selezionare il Decoder.



Un tocco del dito su „Ok“ aggiunge il segnale.

Impostare l'indirizzo – qualora esso venga raffigurato in rosso, l'indirizzo è già assegnato.

Selezionare il protocollo.



Il tipo di segnale potete fissarlo per mezzo di un menù a tendina, che Voi aprite con un tocco del dito. Qui si trovano pronte per la scelta differenti varianti di segnali.

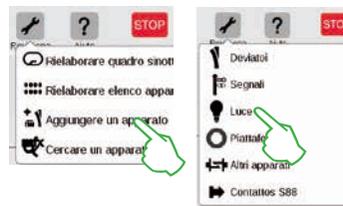


Nella scheda di registrazione „Inserimento“ potete intraprendere ulteriori impostazioni. Qui Voi selezionate il tipo di Decoder e potete inoltre cambiare la durata di commutazione.

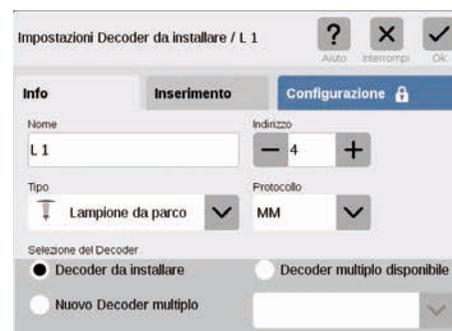


La scheda di registrazione „Configurazione“ è prevista per gli esperti e non è importante per il normale esercizio.

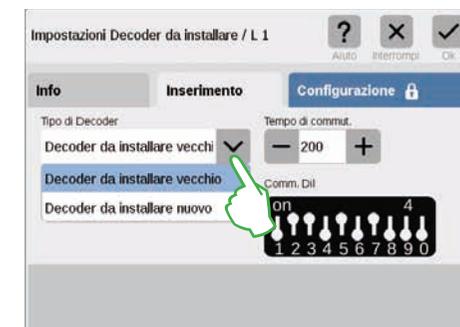
## Aggiungere luci



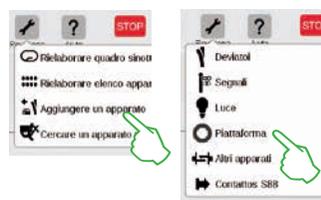
Un nuovo apparato di illuminazione viene prontamente allocato: con un tocco del dito sul simbolo degli attrezzi della lista apparati („Revisiona“) si apre un menù a tendina, nel quale si seleziona „Aggiungere un apparato“. Nel seguente menù si batte su „Luce“ (figure a sinistra).



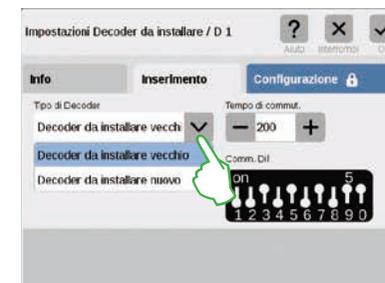
Ora tutte le impostazioni (nome, indirizzo, tipo, protocollo, Decoder o risp. tipo di Decoder e durata di commutazione) possono venire rielaborate: nelle schede di registrazione „Info“ (figura a sinistra) e „Inserimento“ (figura sotto).



## Aggiungere una piattaforma girevole



Anche una piattaforma girevole è allocata in un baleno nell'elenco apparati: con un tocco del dito sul simbolo degli attrezzi della lista apparati („Revisiona“) si apre un menù a tendina, nel quale Voi selezionate „Aggiungere un apparato“ (figura a sinistra). Nel seguente menù battete su „Piattaforma“.

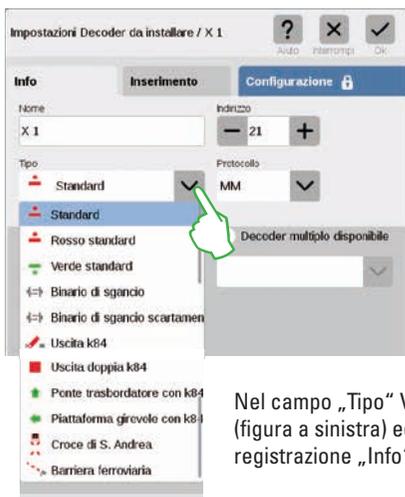


Ora Voi avete accesso a tutte le impostazioni nelle schede di registrazione „Info“ (nome, indirizzo, tipo, protocollo, Decoder; figura a sinistra) e „Inserimento“ (tipo di Decoder e durata di commutazione; figura a destra).

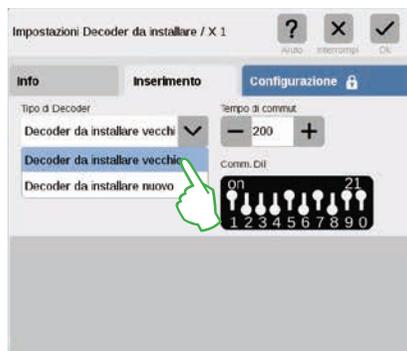
## Aggiungere altri apparati



I più svariati apparati si possono aggiungere mediante questa opzione: battete sul simbolo degli attrezzi della lista apparati e nel menù a tendina selezionate „Aggiungere un apparato” (figura a sinistra) nonché in successione „Altri apparati”.



Nel campo „Tipo” Voi impostate lo specifico tipo di apparato (figura a sinistra) ed adeguate gli ulteriori campi – nelle schede di registrazione „Info” e „Inserimento” – secondo la Vostra necessità.



## Aggiungere contatti S88



I contatti S88 amplificano enormemente le possibilità di comando. Per inserirli nell'elenco apparati, battete sul simbolo degli attrezzi della lista apparati („Revisiona”) e nel menù a tendina su „Aggiungere un apparato” (figura a sinistra). Nel seguente menù selezionate „Contatti S88”.

Ora Voi siete nel menù delle impostazioni. Qui potete impostare i dettagli del nuovo contatto S88:



Un tocco del dito su „Ok” aggiunge il contatto.

Selezione dell'apparato al quale il contatto è collegato (si veda sotto).

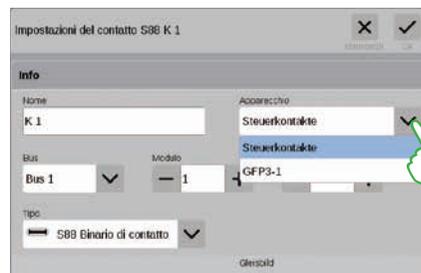
Numero del contatto sul modulo S88.

Numero del modulo S88 impiegato.

Selezione del Bus Märklin utilizzato.

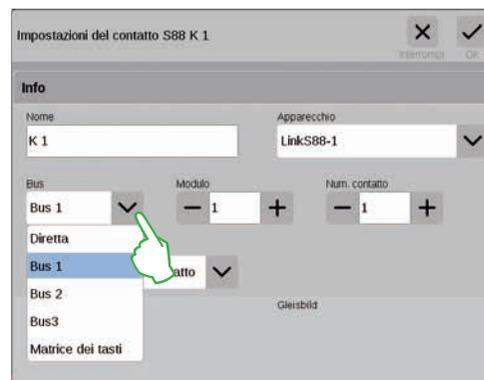
Selezione del tipo di contatto di retroazione (si veda sotto).

Percorso di connessione del contatto di retroazione:



Nel menù a tendina „Apparecchio” impostate l'apparato al quale Voi avete collegato il contatto di retroazione. Nel caso della CS3 plus Voi trovate qui l'opzione „GFP3-1”, che corrisponde alla connessione S88 sul lato inferiore (figura a sinistra). Con la CS3 (60226) i moduli di retroazione si devono collegare tramite il Link S88 (si veda sotto).

## Inserimento di Bus e moduli in caso di impiego del Link S88:



In caso di impiego del Link S88 Voi potete collegare i contatti di retroazione con le seguenti modalità:

- direttamente al Link S88
- ad ulteriori moduli S88 che siano collegati al Link S88 (tramite Bus 1, Bus 2 oppure Bus 3)
- tramite una matrice di tasti (si veda pagina 19)

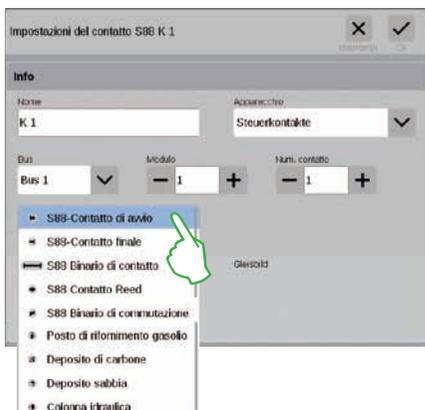
Per ciascun contatto scegliete il tipo di connessione (Bus) e inserite il numero del modulo S88 (1-32) ed il numero del contatto di commutazione sul modulo. Nel caso del tipo di connessione „Diretta” è sufficiente introdurre il numero del contatto sul Link S88.

Matrice di tasti:



Voi potete utilizzare il Link S88 per una matrice di tasti, ad esempio per un quadro di comando sinottico dei binari. Sino a 64 tasti (32 apparati elettromagnetici oppure 64 itinerari di marcia) vengono supportati. I rispettivi punti di commutazione potete inserirli nel campo „Num. contatto“.

Selezionare il tipo del contatto di retroazione S88:

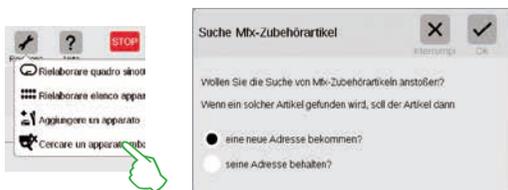


Nel menù a tendina „Tipo“ vogliate selezionare il tipo del contatto di retroazione incorporato: binario di contatto, contatto Reed oppure binario di commutazione.

Per la modalità di gioco mfx+ si trovano pronti per la scelta degli ulteriori tipi di contatti come posto di rifornimento gasolio, deposito di carbone, deposito sabbia e colonna idraulica.

## Cercare un apparato mfx

In rari casi può succedere che nell'elenco apparati un apparecchio allocato non venga più mostrato. Questa funzione serve affinché lo si trovi di nuovo.



Tale funzione potete avviarla purché Voi battiate sul simbolo degli attrezzi della lista apparati („Rielaborare“) e nel menù a tendina su „Cercare un apparato mfx“ (figura a sinistra). A questo punto la CS3 domanda se gli apparati trovati mantengono il loro indirizzo oppure se essi devono ricevere un nuovo indirizzo (figura al centro). Confermate la Vostra scelta con „Ok“. Ora la CS3 informa con diverse visualizzazioni circa il progresso del suo lavoro (figura a destra).

## Cercare un apparato elettromagnetico / Ricerca „Live“



Con tale funzione di ricerca Voi cercate specificamente in base al nome oppure la parte del nome di singoli o di numerosi apparati elettromagnetici. Battete sul simbolo della lente („Ricerca“) ed introduce il termine di ricerca sulla tastiera visualizzata. La CS3 cerca ogni volta direttamente dopo l'inserimento di ciascun carattere (ricerca „Live“). Un piccolo punto rosso avverte sulla ricerca attiva, il numero ivi raffigurato corrisponde alla quantità dei caratteri inseriti. Potete terminare la modalità di ricerca tramite la cancellazione del termine di ricerca con il tasto indietro. Battete sulla spunta di conferma sulla tastiera, per farla scomparire.

## Ordinare apparati elettromagnetici



Con il menù a tendina sul bordo superiore dell'elenco apparati potete ordinare gli apparati elettromagnetici secondo differenti criteri: secondo l'indirizzo assegnato, la rispettiva denominazione dell'apparato („Nome“), il tipo di apparato oppure l'appartenenza ad una data area.

# Elaborare un quadro sinottico di comando binari

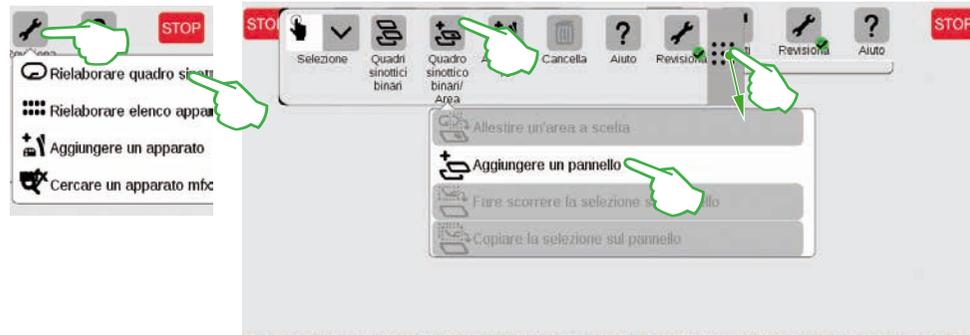
Posizionare · ruotare · collegare apparati di binario



# Installare un quadro sinottico di comando binari

In questo capitolo Voi imparate a conoscere tutti i passaggi occorrenti, che sono necessari per l'installazione di un quadro sinottico di comando binari nella Central Station 3. Quale esempio serve il semplice schema di binari della confezione di avvio Märklin (si veda pagina 24), che noi nelle seguenti pagine modelliamo passo per passo.

## Inserire un pannello

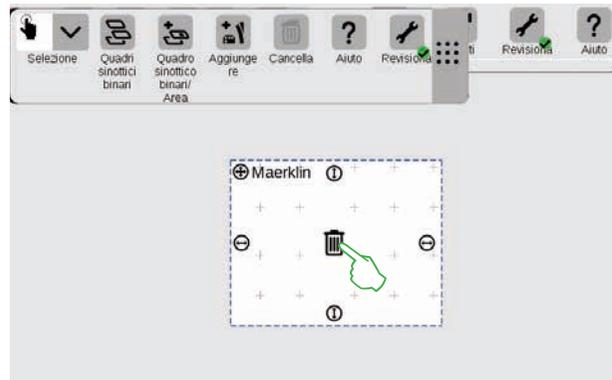


Con un pannello Voi create le fondamenta per il quadro sinottico di comando dei binari. Vogliate anzitutto attivare la modalità di elaborazione, purché Voi battiate a destra in alto sul simbolo degli attrezzi („Rielaborare“) e di seguito selezionate „Rielaborare quadro sinottico binari“. Nella barra dei simboli ora fatta comparire battete su „Quadro sinottico binari/Area“ e nel menù a tendina su „Aggiungere un pannello“. Suggerimento: La barra dei simboli potete farla scorrere, qualora Voi con il dito trascinate nella posizione di destinazione il simbolo a 9 punti alla estremità destra di quella.



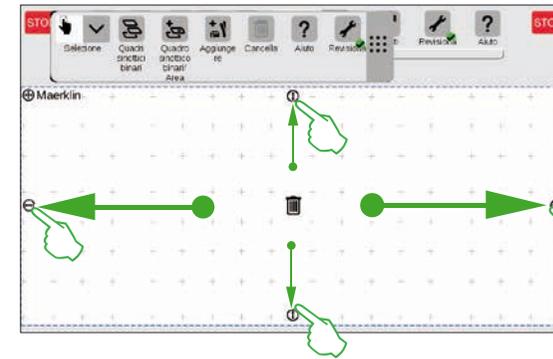
Nel campo di dialogo fatto apparire assegnate un nome al nuovo pannello e confermate con „Ok“. Importante: selezionate tale denominazione in modo consapevole. Il nome del pannello non può venire successivamente modificato.

## Cancellare un pannello



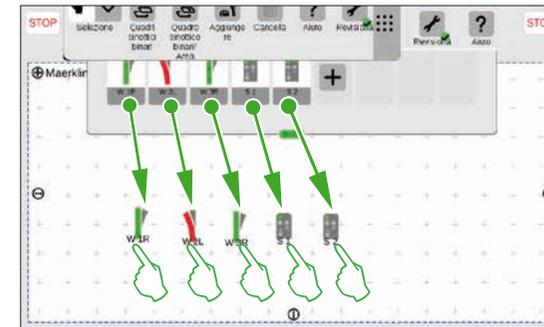
Ecco che già il nuovo pannello è allocato, qui nell'esempio con il nome „Maerklin“. Con un tocco del dito sul simbolo del bidone della spazzatura nel centro del pannello, questo si può nuovamente cancellare – a patto che esso sia vuoto e sia attivata la modalità di elaborazione. La potete riconoscere da due marchi distintivi: dai segni Più in grigio chiaro, con i quali il pannello è ombreggiato e in base al cerchio verde con segno di spunta ai piedi del simbolo degli attrezzi.

## Modificare la grandezza del pannello



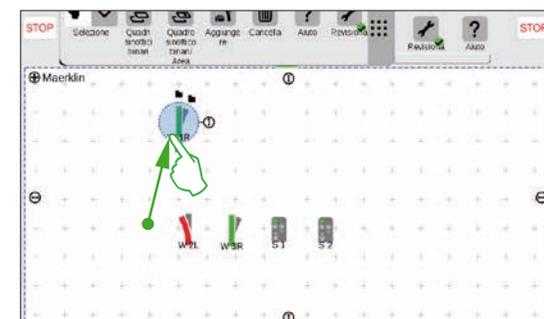
Con l'ausilio dei piccoli cerchi neri, che sono visibili su ciascun lato del pannello, si può ingrandire il pannello oppure rimpicciolirlo. Ora per trascinare il pannello alla grandezza dello schermo, battete su uno dei cerchi, mantenete il dito sullo schermo e trascinate il dito sino al bordo dello schermo visore. Vogliate ripetere questo per gli altri tre lati. Ecco fatto! Adesso Voi avete spazio sufficiente per costruirvi il semplice schema di binari descritto nelle pagine seguenti (si veda pagina 24).

## Trascinare apparati elettromagnetici dall'elenco apparati sul pannello



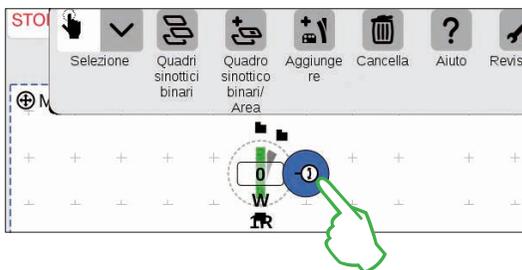
Potete ora trascinare gli apparati elettromagnetici occorrenti dall'elenco apparati sul pannello allocato: i deviatori W1R, W2L e W3R nonché i segnali S1 e S2. A questo scopo, toccate il rispettivo simbolo, trascinate il dito nel centro dello schermo e rilasciatelo di nuovo dallo schermo visore. Importante: per questi passaggi, deve essere ulteriormente attivata la modalità elaborazione dello schema dei binari.

## Fare scorrere apparati elettromagnetici sul pannello



Nello schema di binari progettato (si veda pagina 24) il deviatore W1R ha il suo posto nella sezione in alto a sinistra del pannello. Potete perciò trascinare tale deviatore in questa zona, purché Voi tocchiate il simbolo del deviatore e trascinate il dito sullo schermo verso l'alto. Il cerchio in blu chiaro attorno al deviatore indica che Voi avete selezionato tale deviatore tramite il tocco del dito.

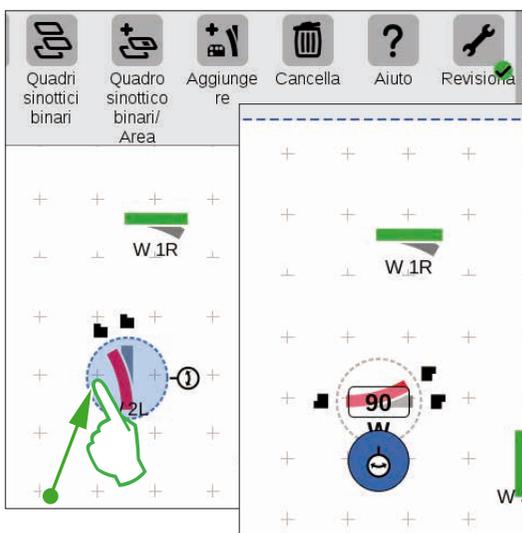
## Far ruotare apparati elettromagnetici: la modalità rotazione



Per il quadro sinottico dei binari progettato abbiamo bisogno di deviatori in direzione orizzontale. Li ruotiamo pertanto di 90 gradi: anzitutto noi marchiamo i deviatori, purché li tocchiamo brevemente col dito. Vedete di nuovo il cerchio blu chiaro, che circonda il deviatore. Poi battiamo un'altra volta, però lasciamo il dito sullo schermo. La doppia freccia al bordo del deviatore viene ora raffigurata contornata in blu (figura sinistra).

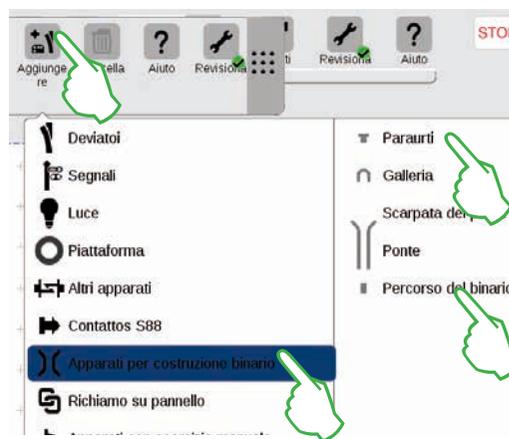


Il deviatore si trova adesso nella **modalità rotazione**. Voi potete con il dito sullo schermo avvicinarlo o allontanarlo in qualsiasi punto – comunque non appena voi rilasciate il dito dallo schermo, termina la modalità rotazione. Il deviatore si gira in modo rispondente al movimento del Vostro dito, parallelamente a ciò, sul simbolo del deviatore viene indicato l'angolo attuale. Vogliate fermarVi a 90 gradi. **Suggerimento:** quanto più Voi allontanate il Vostro dito dal deviatore, tanto più lentamente avviene la rotazione: l'angolo di arrivo si può così regolare più facilmente.



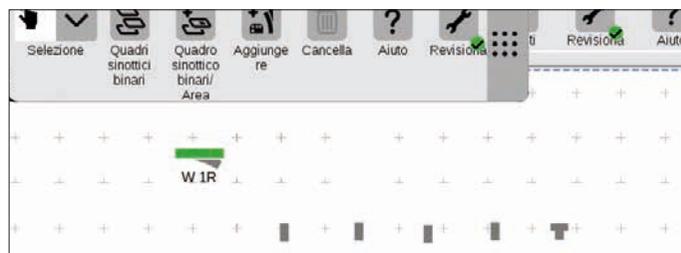
Per arrivare più vicino allo schema dei binari obiettivo, abbiamo bisogno del deviatore „W 2L” nella zona a sinistra in basso del pannello. A questo scopo esso richiede gli stessi passaggi come sopra descritto: vogliate trascinare quindi tale deviatore nella zona sinistra inferiore del pannello (figura sinistra), attivate la modalità rotazione e fate ruotare il deviatore in orizzontale, corrispondente ad un angolo indicato di 90 gradi (figura di destra).

## Inserimento di apparati per la costruzione del binario

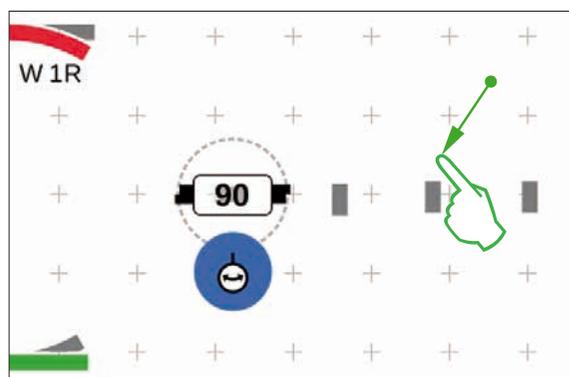


Per costruire uno schema di binario esteticamente soddisfacente, noi abbiamo bisogno di apparati di sviluppo del binario. Questi sono elementi di pura modellazione senza ulteriore funzionalità. Per mezzo della superficie di commutazione „Aggiungere” nella barra dei simboli, Voi aprite un menù a tendina, nel quale selezionate „Apparati per costruzione binario”. Nel menù seguente battete quattro volte su „Percorso del binario” ed una volta su „Paraurti”, poiché dello schema dei binari obiettivo fa parte anche un binario di ricovero. Per la chiusura del menù battete un'altra volta su „Aggiungere” oppure su una zona al di fuori del menù.

**Suggerimento:** Secondo lo stesso principio potete aggiungere altri possibili apparati per costruzione del binario come gallerie, scarpate di ponti e ponti (figura sinistra). Anche tutti gli ulteriori apparati, dai deviatori sino ai contatti S88, si possono aggiungere in questo modo e nello stesso tempo allocarli nella lista apparati.

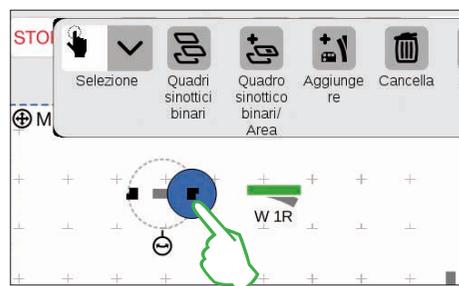


L'apparato di percorso del binario ed il paraurti vengono allocati automaticamente grazie all'inserimento sul pannello attivato, nel nostro caso sul „Maerklin”.

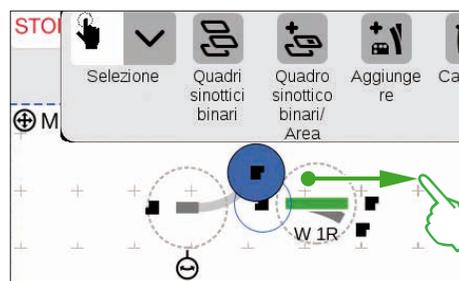


Gli apparati aggiunti appaiono sul pannello sempre con un orientamento prefissato. Poiché noi per il passaggio seguente abbiamo bisogno di un articolo di percorso del binario orizzontale, dobbiamo orientarlo nuovamente e ruotarlo nel senso orizzontale (modalità rotazione, si veda la mezza pagina sinistra).

## Congiungere apparati: la modalità di congiunzione



Trascinate l'apparato di percorso del binario ora orizzontale a sinistra accanto al deviatoio „W 1R“. Sul bordo dell'apparato di percorso del binario evidenziato potete vedere a sinistra e a destra due simboli neri. Essi sono i punti di allaccio, per mezzo dei quali due apparati vengono congiunti tra loro. Adesso battete sul simbolo di destra, che diviene pertanto evidenziato in blu: Voi avete attivato la modalità di congiunzione (figura a sinistra).



Trascinate questo simbolo di congiunzione evidenziato in blu nella direzione del deviatoio (figura a sinistra).

**Suggerimento:** Voi potete eseguire il movimento di trascinamento con il dito in qualsiasi punto sullo schermo visore. Così avete una perfetta visione sugli apparati da congiungere.



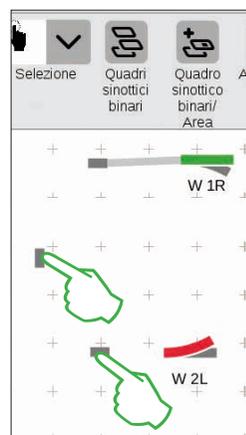
Non appena i due punti di allaccio si sovrappongono, rilasciate il dito dallo schermo. La Central Station 3 realizza automaticamente una connessione di binario tra i punti di congiunzione (figura a sinistra).



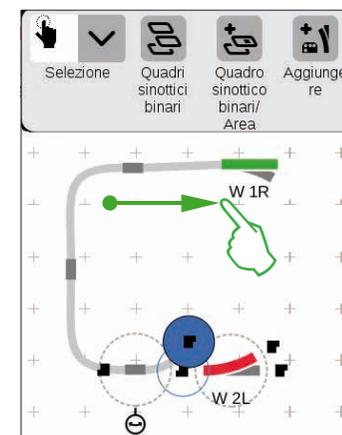
Vogliate battere sul pannello accanto al deviatoio e all'apparato di percorso del binario, vengono così rimosse tutte quante le evidenziazioni. Vedete ora gli apparati insieme alla connessione di binario (figura a sinistra).

Cordiali felicitazioni, Voi avete collegato la Vostra prima coppia di apparati!

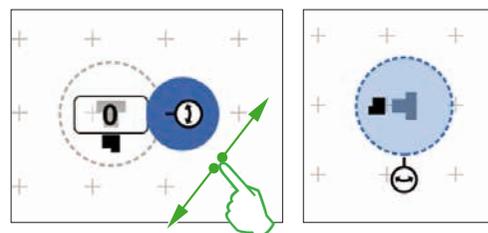
**Suggerimento:** In alternativa potete congiungere gli apparati, a patto che Voi collochiaste questi uno vicino all'altro.



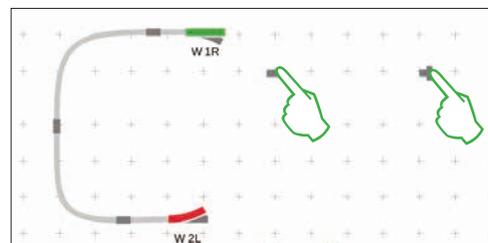
Adesso è subito disponibile l'opportunità di esercitarVi ulteriormente alla congiunzione: realizzate il collegamento con il deviatoio „W 2L“ già posizionato sulla precedente pagina. A tale scopo vogliate collocare due degli apparati di percorso del binario già aggiunti come raffigurato (figura a sinistra). In un caso è necessaria una rotazione di 90 gradi (si veda „Modalità rotazione“ a pagina 22). Successivamente potete congiungere gli apparati, purché anzitutto Voi commutate un rispettivo punto nella modalità di congiunzione (figura a sinistra) e poi realizzate il collegamento (si veda „Modalità di congiunzione“ al principio di questa pagina).



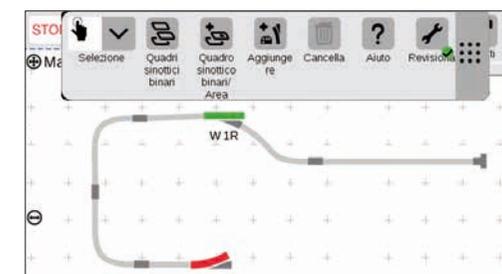
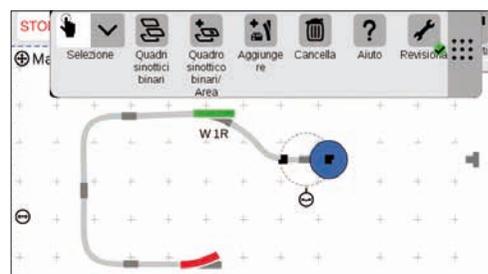
## Congiungere deviatoio e paraurti



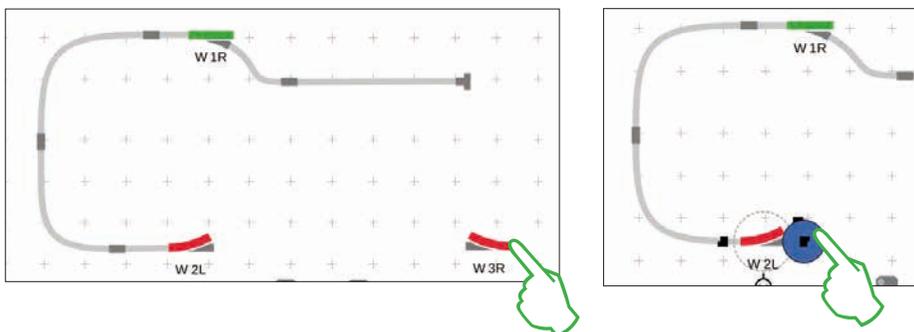
Adesso viene collegato un binario di ricovero al deviatoio superiore. A tal fine ruotate anzitutto il paraurti ed un apparato di percorso del binario con un angolo di 90 gradi (figure a sinistra; si veda „Modalità rotazione“ a pagina 22).



Adesso entrambi gli apparati di costruzione del binario vengono posizionati come accanto raffigurato. Dopodiché viene collegato il deviatoio con l'apparato di percorso del binario (si veda „Modalità di congiunzione“ al principio di questa pagina). In conclusione realizzate la congiunzione tra apparato di percorso del binario e paraurti (figura sotto).

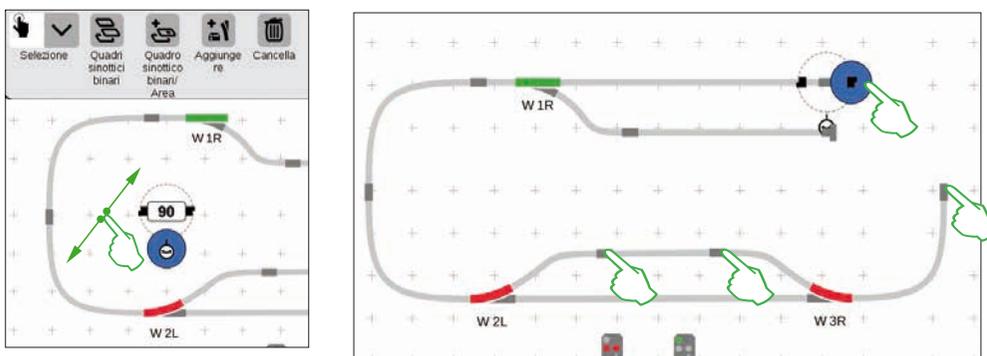


## Completare un quadro sinottico di comando binari



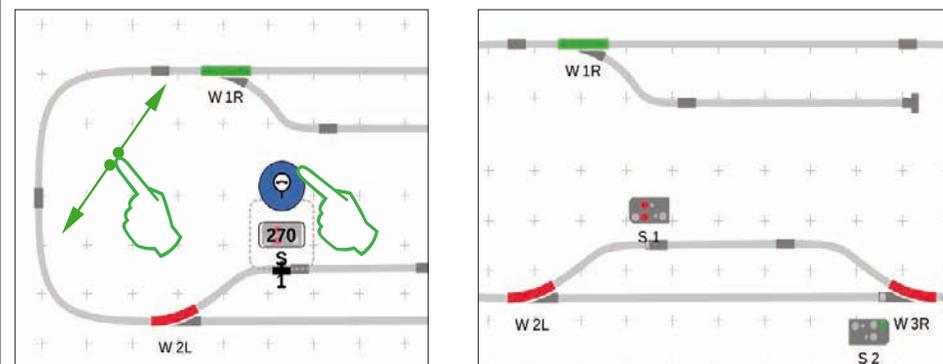
La metà dello schema dei binari si trova pronto. Segue ora la stazione ed il resto dell'ovale: trasciniamo il deviativo „W 3R” nella sezione inferiore destra del pannello e lo facciamo ruotare nel senso orizzontale (figura a sinistra in alto), attiviamo nel deviativo „W 2L” la modalità di congiunzione (figura a destra in alto) e lo congiungiamo con il deviativo destro (figura a sinistra).

Adesso nella stazione viene incorporato ancora un secondo binario e l'ovale chiuso. A tale scopo noi aggiungiamo cinque ulteriori apparati di percorso del binario, li posizioniamo come sotto raffigurato e li facciamo ruotare secondo il bisogno nell'adatta direzione (figura a sinistra sotto). In conclusione deviativi ed apparati di percorso del binario vengono collegati tra loro.



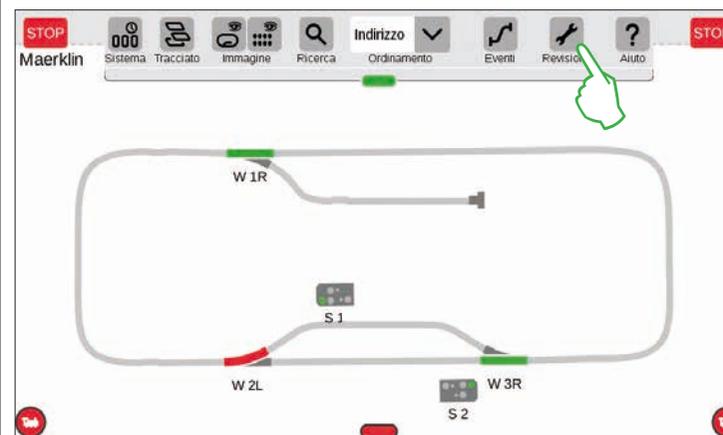
## Aggiungere dei segnali

Ora seguono i segnali: anzitutto noi trasciniamo i segnali in posizione: non appena essi si trovano sopra la corretta sezione di binario, vogliate rilasciare il dito dallo schermo. Il segnale si allaccia automaticamente al rispettivo binario.



Qualora necessario, l'orientamento del segnale può venire adattato a mano. A tale scopo viene attivata rispettivamente la modalità rotazione e successivamente viene regolato l'angolo.

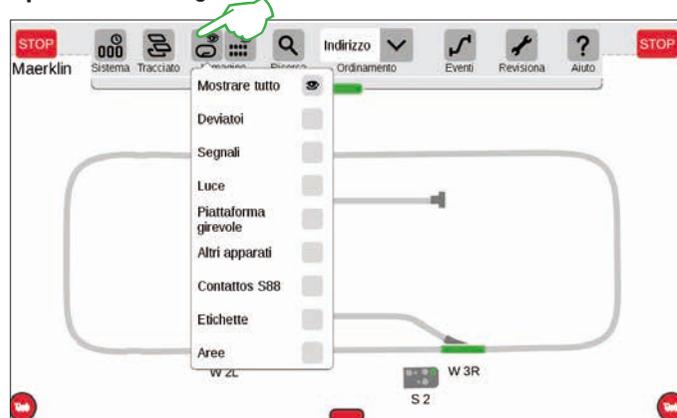
## Quadro sinottico di comando binari approntato



Come conclusione potete porre termine alla modalità di elaborazione, purché Voi battiate sul simbolo degli apparati di percorso del binario vengono fatti scomparire (figura a sinistra).

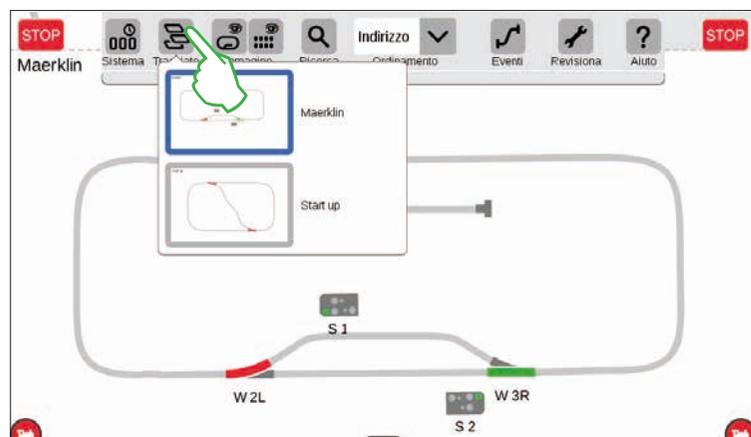
Congratulazioni, avete realizzato il Vostro primo schema di binario! Sicuramente avete notato che l'elaborazione dello schema di binario per ciascuna volta ulteriore esce dalle mani un poco più facilmente.

## Opzioni dell'immagine



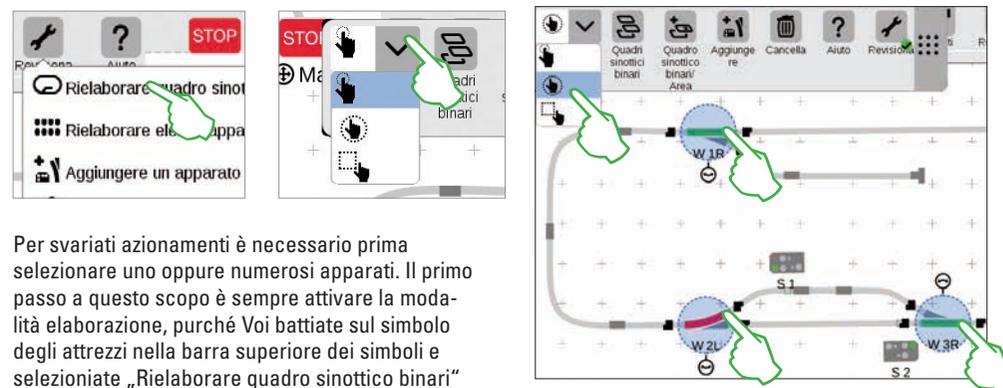
Battete sulla superficie di commutazione „Immagine” nella barra superiore dei simboli, perché numerose opzioni di filtraggio divengono indicate. Nella impostazione normale è evidenziata l'opzione „Mostrare tutto”. Con un tocco del dito sulle singole categorie di apparati, Voi potete procurarVi una straordinaria panoramica sul Vostro pannello.

## Cambiare il pannello attivo



Non appena Voi gestite dei quadri sinottici di binari su numerosi pannelli, è molto utile la superficie di commutazione „Tracciati”, per commutare qua e là tra i quadri sinottici dei binari. Per cambiare il pannello attivo, battete sulla superficie di commutazione „Tracciati” e successivamente sul pannello desiderato: il nuovo pannello è ora in primo piano. Vogliate battere due volte sul pannello attivo, per mostrarlo completamente.

## Selezione di apparati singoli e molteplici

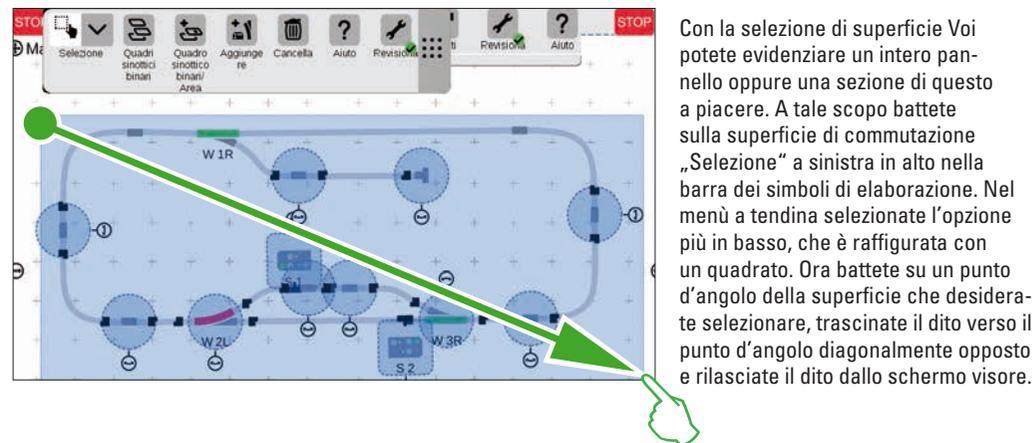


Per svariati azionamenti è necessario prima selezionare uno oppure numerosi apparati. Il primo passo a questo scopo è sempre attivare la modalità elaborazione, purché Voi battiate sul simbolo degli attrezzi nella barra superiore dei simboli e selezionate „Rielaborare quadro sinottico binari” (figura a sinistra in alto).

**Apparati singoli** potete selezionarli, purché voi li battiate brevemente: un cerchio blu chiaro visualizza la scelta, divengono visibili la doppia freccia per la modalità rotazione ed i punti di allaccio per la modalità congiunzione. Nel menù a tendina „Selezione” in alto a sinistra nella barra dei simboli di elaborazione questa opzione è impostata da prima (figura sopra al centro).

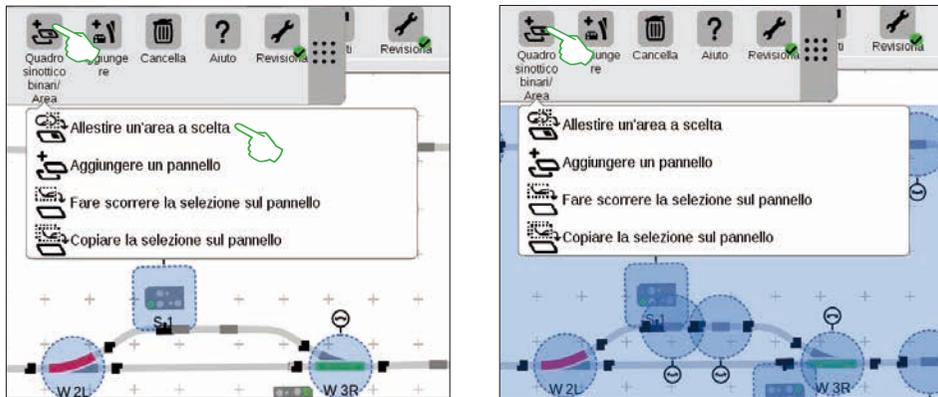
**Apparati multipli** potete selezionarli, purché voi nella barra dei simboli di elaborazione battiate in alto a sinistra sulla superficie di commutazione „Selezione” e nel menù a tendina scegliate la seconda opzione, la mano cerchiata. Successivamente battete in sequenza sino a tutti gli oggetti che Voi preferite includere nella selezione (figura in alto a destra).

## Selezione di una superficie

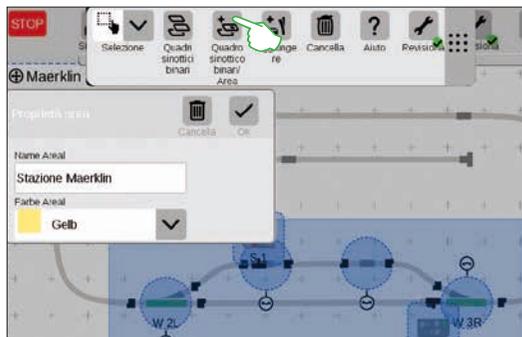


Con la selezione di superficie Voi potete evidenziare un intero pannello oppure una sezione di questo a piacere. A tale scopo battete sulla superficie di commutazione „Selezione” a sinistra in alto nella barra dei simboli di elaborazione. Nel menù a tendina selezionate l'opzione più in basso, che è raffigurata con un quadrato. Ora battete su un punto d'angolo della superficie che desiderate selezionare, trascinate il dito verso il punto d'angolo diagonalmente opposto e rilasciate il dito dallo schermo visore.

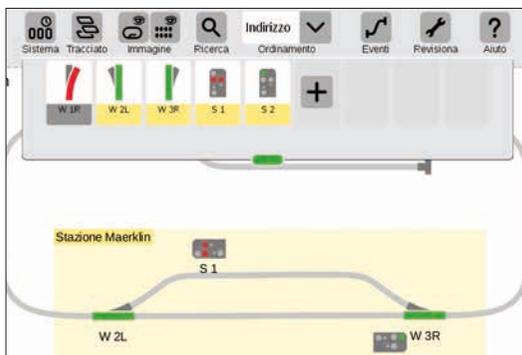
## Allestire un'area dalla scelta



Non appena Voi avete selezionato molteplici apparati (figura a sinistra) oppure una superficie (figura a destra), come descritto sulla pagina precedente, nel menù a tendina della superficie di commutazione „Quadro sinottico binari/Area“ sono attivabili ulteriori opzioni, in precedenza mascherate in grigio: „Allestire un'area a scelta“, „Far scorrere la scelta sul pannello“ e „Copiare la selezione sul pannello“.



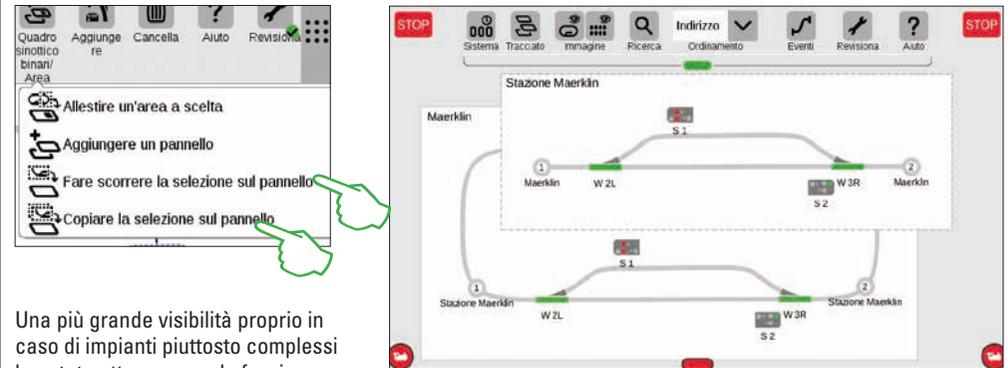
Per allestire un'area, Voi dovete avere selezionato una superficie. In questo esempio noi realizziamo un'area a partire dalla stazione selezionata per superficie (si veda la figura a sinistra). A tale scopo, con un tocco del dito sulla superficie di commutazione „Quadro sinottico binari/Area“ aprite il rispettivo menù a tendina ed ivi scegliete „Allestire un'area a scelta“. Nella maschera di inserimento comparsa assegnate all'area un nome, selezionate un colore e confermate con „Ok“.



Di conseguenza la sezione selezionata viene permanentemente evidenziata nel colore scelto. Anche nell'elenco apparati si possono facilmente riconoscere tutti gli apparati di una data area in base al colore.

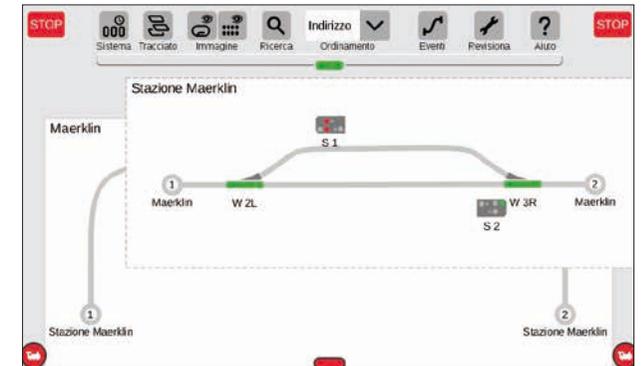
La cancellazione di una data area è ugualmente molto facile: nella modalità attivata di elaborazione degli schemi di binario, battete sul nome dell'area nell'angolo superiore sinistro dell'area. Nella finestra comparsa di conseguenza selezionate l'opzione „Cancella“.

## Spostare e copiare una selezione sul pannello

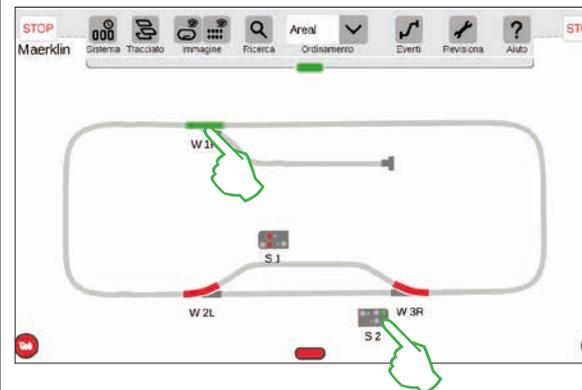


Una più grande visibilità proprio in caso di impianti piuttosto complessi la potete ottenere con la funzione per copiare una selezione su un nuovo pannello (figura a destra sopra) oppure per farla spostare (figura a destra). Il nuovo pannello è stato chiamato „Stazione Maerklin“.

Il Vostro impianto viene in tal modo ripartito su due pannelli, comunque rimane logicamente interconnesso – nel funzionamento non si modifica niente. Le transizioni tra i due pannelli vengono qui simboleggiate tramite i due numeri „1“ e „2“.



## Commutare deviatori e segnali



Sui Vostri quadri sinottici dei binari potete commutare direttamente tutti quanti gli apparati elettromagnetici come deviatori oppure segnali: basta solamente battere sul rispettivo simbolo.

**Suggerimento:** prestate attenzione affinché il tasto di STOP non sia attivato. Per la commutazione i binari devono essere alimentati dalla corrente.

# Allestire ed elaborare avvenimenti

Allocare itinerari di marcia - Programmare e commutare avvenimenti



# Inserire avvenimenti | Automattizzazione di procedure

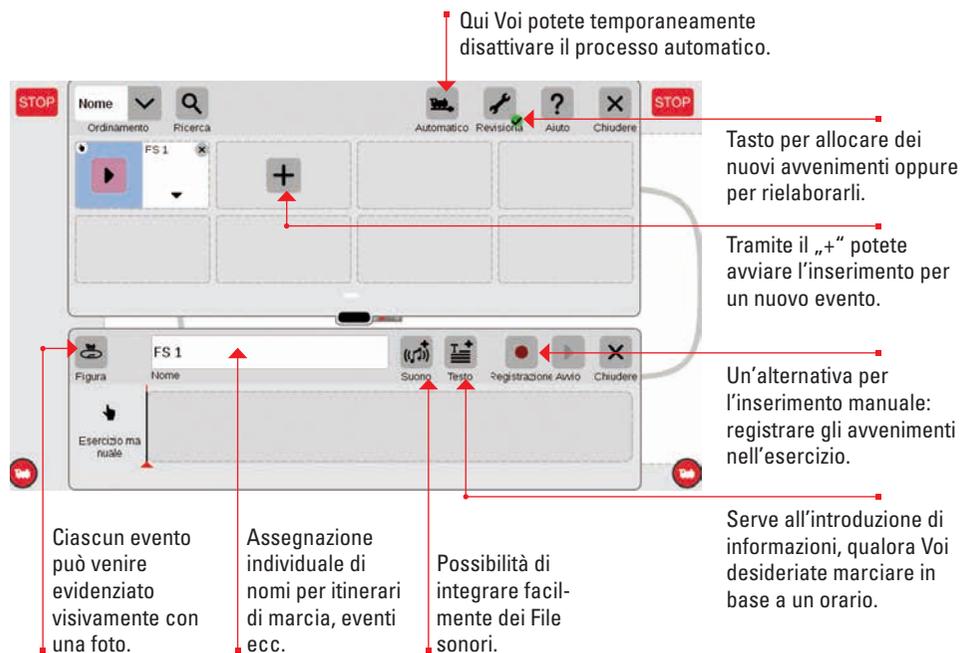
## Così facilmente potete avviare la programmazione

L'automattizzazione di avvenimenti costituisce per molti modellisti ferroviari il coronamento del loro hobby. Con la Central Station 3 l'allocazione di itinerari di marcia, di eventi di locomotive ed il comando automatico di tutto quanto l'impianto vengono ancora una volta notevolmente semplificati. Grazie al "Drag & Drop" i singoli elementi devono solo più venire trascinati nella striscia di avvenimenti. Anche il controllo è notevolmente più facile.

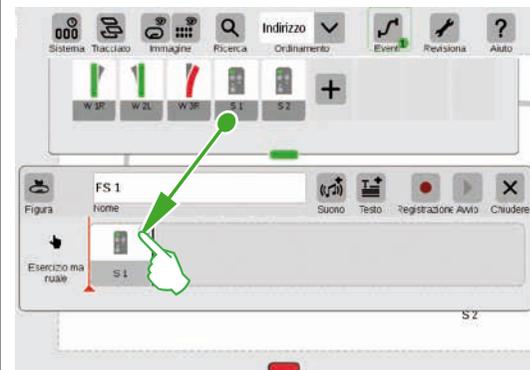


Per allocare dei nuovi avvenimenti oppure rielaborare quelli preesistenti, battete sul tasto „Eventi“. Analogamente ai temi Locomotive ed Apparat si apre ugualmente un elenco. Qualora non sia ancora programmato alcun evento, nel primo riquadro si trova un simbolo „+“. Potete aggiungere un nuovo evento tramite tale simbolo „+“ oppure, tramite il punto del menù „Revisoria“: „Aggiungere un evento“.

## Il menù principale per comando di avvenimenti nella panoramica

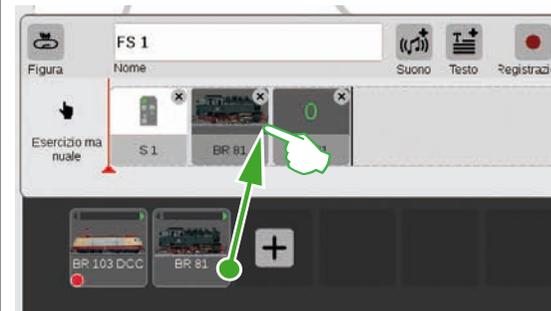


## Costruzione di itinerari di marcia: passo per passo



Dopo l'apertura del punto del menù „Aggiungere un evento“ basta semplicemente trascinare il corrispondente apparato nella striscia dei tempi – ad esempio il segnale 1. Passo per passo si può così costruire l'itinerario di marcia. Al momento del tocco dell'apparato – ad esempio del segnale 1 – si apre automaticamente la barra del menù, per impostare la funzione desiderata.

## Incorporare delle locomotive



Analogamente agli apparati elettromagnetici, dall'elenco locomotive il rotabile desiderato può ugualmente venire trascinato nella striscia dei tempi.

Mediante il tasto „Suono“ si possono integrare in ogni punto dell'avvenimento dei File sonori. Tali File possono risiedere sulla CS3 oppure venire importati tramite la penna USB (figura a destra).



## Finalizzare una piccola tratta di marcia



Passo per passo l'itinerario di marcia si può facilmente assemblare mediante "Drag & Drop". Ciascun singolo punto (velocità, disposizioni di segnali e deviatori ecc.) può in tal caso venire singolarmente adeguato (si vedano le pagine seguenti).

## Revisionare impostazioni / Velocità

L'adeguamento delle impostazioni funziona così: richiamare il punto „Rielaborare un evento“ e battere sul corrispondente avvenimento. Tale evento si commuta nella modalità di elaborazione, riconoscibile da una piccola croce nel quadrato in alto a destra.

La velocità di una data locomotiva si può regolare mediante la barra verde della velocità.

## Dati tempistici / Inserire dei rallentamenti

Per mettere esattamente in fase di tempo gli eventi uno dopo l'altro, è disponibile la possibilità di inserire le corrispondenti unità di tempo nel campo Ritardo. Tale ritardo indica quando il prossimo avvenimento verrà fatto iniziare.

## Aggiungere informazioni di testo

Con il punto „Testo“ si ha a disposizione un componente per introdurre informazioni su quando avverrà la marcia secondo l'orario.

## Ordinamento degli avvenimenti

Ordinamento: tutti gli itinerari di marcia e gli avvenimenti allocati si possono ordinare in modo del tutto semplice in base al nome oppure al contatto di retroazione (S88). Battete semplicemente sul menù a tendina nell'angolo superiore sinistro della finestra.

L'ordinamento in base al contatto di retroazione si propone allorché il problema è ottenere rapidamente una panoramica circa le singole segnalazioni di occupazione.

## Utilizzare la funzione di registrazione

Parallelemente all'inserimento manuale, con la CS3 sussiste anche la possibilità di acquisire itinerari di marcia ed avvenimenti tramite una funzione di registrazione. Similmente ad una videocamera, la CS3 in tal caso registra un dato avvenimento e lo riproduce in seguito.

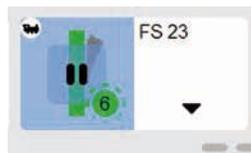
**Importante: in caso di programmazione tramite la funzione di ripresa deve venire commutato solamente l'itinerario di marcia desiderato.**

Ripresa manuale: collocare una locomotiva, premere il tasto di ripresa, avviare la marcia. Un punto rosso segnala la registrazione in corso. Alla fine della marcia mettere in sosta la locomotiva e porre termine alla ripresa (battere di nuovo sul tasto). Dopo la ripresa ciascun elemento dell'evento può venire rielaborato singolarmente (figura a destra).

## Allocare percorsi di deviatoi

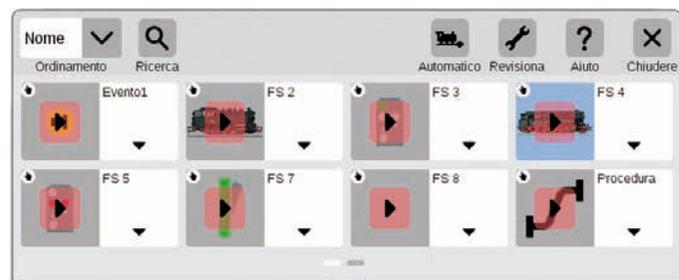


Tanto facilmente come mai prima d'ora con la CS3 si possono allocare i percorsi di deviatoi: basta trascinare i singoli deviatoi presi dall'elenco apparati nell'asse dei tempi e l'itinerario di marcia è presente.



Mediante il menù „Revisiona“ si possono impostare individualmente tutti i singoli deviatoi (figura alla estrema sinistra). Tramite il tasto „Start“ l'itinerario di marcia può venire collaudato – nel campo dell'itinerario di marcia appare un punto verde. Esso riproduce in aggiunta l'attuale condizione del comando dell'avvenimento.

## Programmare eventi di locomotive



Anche eventi di locomotive con la CS3 si possono programmare in modo del tutto conveniente: selezionare la locomotiva e acquisire le diverse funzioni come „Rumori di esercizio attivati“, „Annuncio attivato“ oppure „Fanali accesi“ dagli elementi delle funzioni.

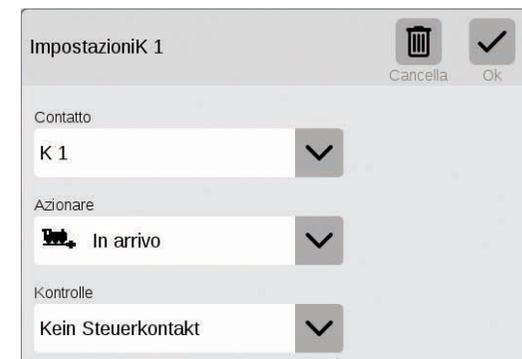
Tramite il tocco delle icone ciascuna singola funzione può venire impostata in modo individuale (figure sotto). Mediante il tasto „Start“ tutto l'avvenimento complessivo può venire riprodotto/controllato.



## Comando di avvenimenti tramite contatti di retroazione



Qualora vengano utilizzati dei contatti come attivatori per itinerari di marcia oppure avvenimenti automatizzati, si può procedere in modo del tutto semplice come segue: trascinare il contatto nel campo al bordo sinistro dell'itinerario di marcia – ad es. K1 (figura sopra). Battere allora questo simbolo di contatto e definire le condizioni – ad es. „in arrivo“ (figura a destra). Tutto quanto l'evento viene commutato allorché il contatto segnala una occupazione. Nell'avvenimento stesso possono a loro volta venire acquisiti degli ulteriori contatti di retroazione (ad es. S88-2, figura sopra), a patto che li si trascini nella striscia dei tempi.



## Comando di avvenimenti con esecuzione condizionata



Anche l'interconnessione di interi itinerari di marcia ed avvenimenti la CS3 la gestisce prontamente. A tale scopo tramite „Revisiona“ allestire un nuovo evento e trascinare le corrispondenti icone degli eventi nella striscia dei tempi. Ciascun singolo evento si può in tal caso adattare di nuovo individualmente tramite il menù „Revisiona“.

# Impostazioni di sistema

## Adattamento del sistema · Informazioni sul sistema



# Richiamare e modificare impostazioni di sistema

## Richiamo del menù di sistema

Alla pagina di accesso delle impostazioni di sistema (figura a destra) Voi pervenite purché nella barra dei simboli dell'elenco apparati in alto a sinistra battiate sulla superficie di commutazione „Sistema“ (si veda anche pagina 6). Su tale pagina di accesso con un tocco del dito potete rispettivamente aprire le impostazioni oppure una panoramica più dettagliata.

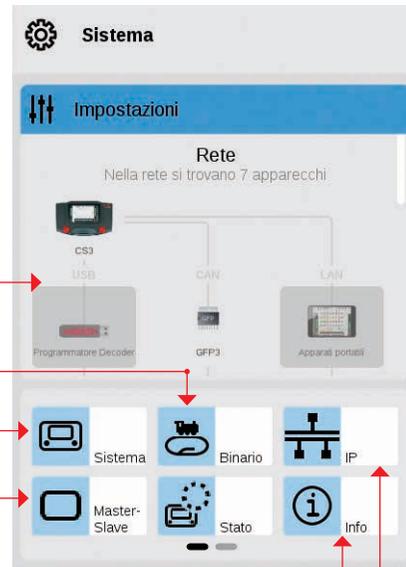
Panoramica degli apparecchi collegati.

Opzioni per la gestione di locomotive e apparati elettromagnetici.

Impostazioni della Central Station 3.

Opzioni Master-Slave.

Designa il numero della versione Hardware e Software.



Impostazioni IP, qualora sia collegato un cavetto LAN.

## Rete: panoramica su tutti i componenti attivi



La panoramica sulla rete informa circa tutti gli apparecchi collegati ed attivi. Le impostazioni di questi le potete ottenere con un tocco del dito direttamente in tale panoramica oppure tramite la colonna del menù sul bordo sinistro. Con una strisciata del dito verso l'alto potete accedere alla sezione inferiore della pagina (figura a destra). Gli apparecchi inattivi vengono raffigurati velati di grigio.



## Accesso alle funzioni di base della Central Station 3

Per aprire le impostazioni di sistema della CS3, battete nella panoramica della rete oppure nella colonna del menù al bordo sinistro sul simbolo della CS3. Le sezioni inferiori della pagina le potete raggiungere a patto che con il dito strisciate verso l'alto al centro dello schermo visore.

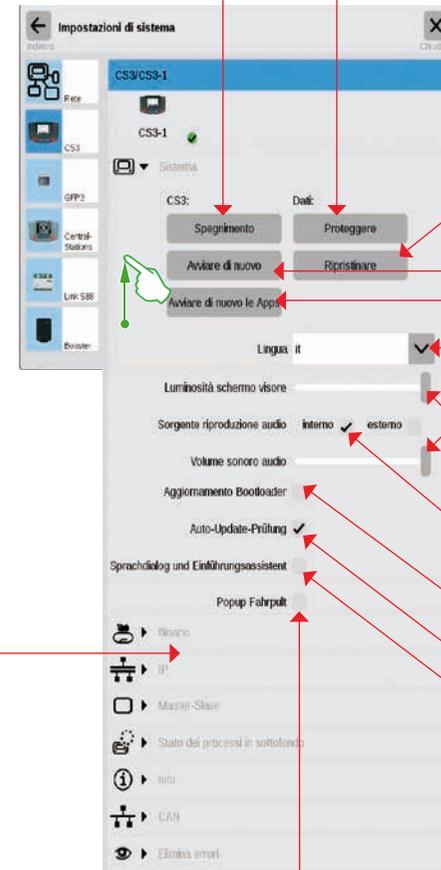
La strada sicura e consigliata per spegnere la CS3.

Crea una copia di sicurezza dei Vostri attuali dati della CS3. **Suggerimento:** vogliate utilizzare regolarmente questa funzione, per assicurare le condizioni di elaborazione – in modo ottimale anche per mezzo della penna USB.

Riporta indietro la CS3 con l'ausilio di un File di sicurezza prima realizzato ad una precedente condizione di elaborazione (si veda anche pagina 6).

Fa spegnere la CS3 e l'avvia di nuovo.

Avvia di nuovo le applicazioni interne come ad es. la superficie dell'utilizzatore.



Modificare il linguaggio della superficie dell'utilizzatore.

Con regolatore a slitta Adattare la luminosità dello schermo o rispettivamente il volume sonoro.

Sceita tra altoparlante incorporato ed esterno.

Importante solo in caso di un incompleto aggiornamento della CS3.

Con il segno di spunta attivato la CS3 controlla regolarmente se è disponibile un aggiornamento del Firmware.

Attiva il dialogo di scelta della lingua e l'assistente di inserimento al momento di avvio della CS3 (si veda anche pagina 3).

Attivare e disattivare il comando spontaneo nell'elenco locomotive.

Le ulteriori sezioni „Binario“, „IP“, „Master-Slave“ ed „Info“ vengono illustrate nella prossima pagina. Voi le potete aprire, purché battiate sulla rispettiva freccia al bordo sinistro.

Vogliate toccare la superficie di commutazione „Indietro“ in alto a sinistra, per accedere di nuovo in ogni momento alla pagina di accesso delle impostazioni di sistema. Le ulteriori opzioni specificate nella colonna del menù di sinistra potete raggiungerle ugualmente con un semplice tocco del dito.

## Richiamare le impostazioni del binario



Qui Voi potete disattivare i protocolli non utilizzati.

Dopo un nuovo avvio dispone tutte le locomotive automaticamente nell'ultimo stato conosciuto.

Nel menù a tendina potete allocare in modo fisso l'assegnazione del regolatore rotativo nella modalità Mondo dei Giochi.

## Esaminare le impostazioni IP



Questa opzione si trova a disposizione qualora Voi collegiate la Vostra Central Station 3 al Vostro Router tramite un cavetto LAN. Qui avete la scelta se la CS3 deve procurarsi i necessari indirizzi della rete automaticamente dal Router oppure se inserite Voi tali dati a mano.

## Impostazioni Master-Slave



Non appena viene impiegata più di una CS3 o rispettivamente CS3 plus, questa sezione acquisisce un significato: qui Voi impostate quale CS3 è l'apparecchio principale (Master) e se questo apparecchio è un apparecchio secondario.

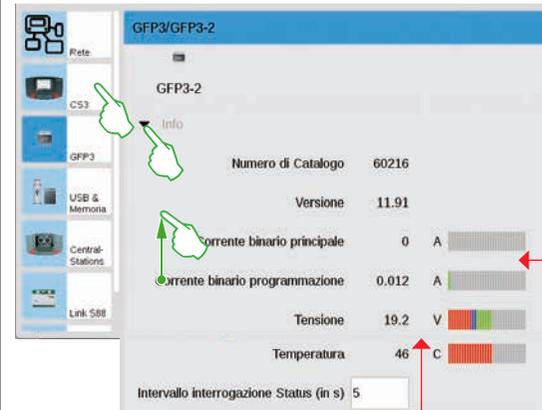
## Sezione Info



Nella sezione Info sono specificate le versioni Hardware e Software della Vostra CS3 nonché informazioni di legge.

## Dati GFP3

Mediante GFP3 (Processore formato di binario 3) potete ottenere informazioni circa gli attuali dati di misura dell'impianto e della CS3. Con una strisciata del dito verso l'alto Voi accedete alle sezioni inferiori della pagina, comprendenti le impostazioni (figura sotto).

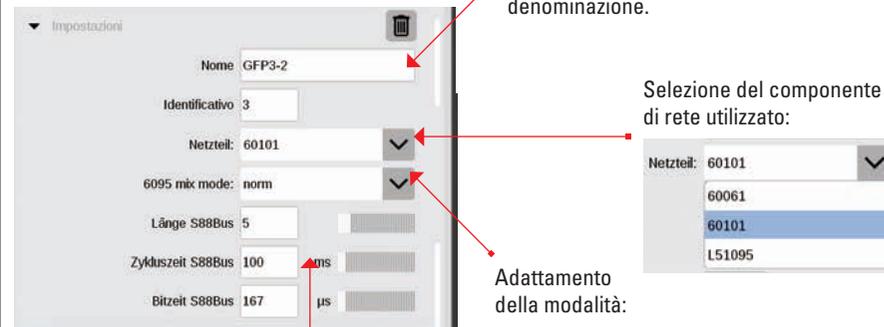


Attuale intensità di corrente applicata al binario principale e di programmazione.

Determinazione del lasso di tempo dopo il quale i valori di misura vengono acquisiti di nuovo.

Valori istantanei di tensione e di temperatura della CS3.

## Impostazioni GFP3



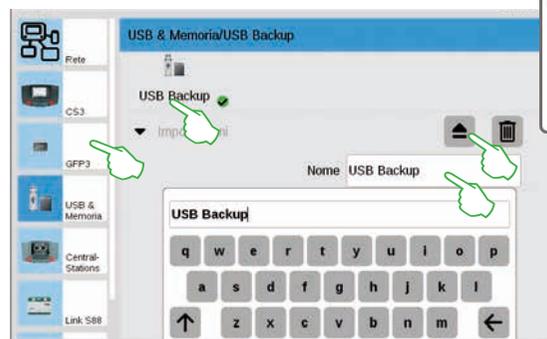
Cambiare denominazione.

Selezione del componente di rete utilizzato:

Adattamento della modalità:

Bus S88: impostare lunghezza, durata del ciclo e durata dei Bit.

## Gestione di connessione USB & memoria



In questa sezione potete vedere gli apparecchi USB collegati. Con un tocco del dito nella prima riga commutate tra gli apparati. Battete rispettivamente sul campo del nome, per assegnare un nome significativo. Vogliate toccare il simbolo di rifiuto, per espellere l'apparato USB (figura piccola).

**Suggerimento:** per impedire una perdita di dati sulla Vostra penna USB, vogliate utilizzare costantemente questa opzione di rifiuto, prima che Voi stacciate di nuovo la penna USB dalla CS3.

## Central-Station: integrazione di altre unità di comando CS



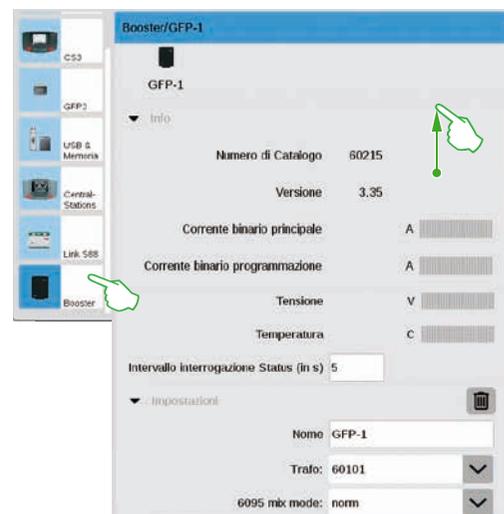
Nelle impostazioni della Central-Station Voi potete attribuire una denominazione individuale. Inoltre si può adattare l'intervallo di quanto frequentemente viene interrogato lo stato dell'apparecchio. Impostazione normale: ogni cinque secondi. L'identificativo viene attribuito automaticamente. Qualora Voi sostituite una CS difettosa con un apparecchio nuovo, annotateVi l'identificativo, prima di cancellare il vecchio apparato con l'aiuto dell'icona Cestino della carta. Vogliate poi acquisire questo identificativo per il nuovo apparecchio.

## Link S88



Nelle impostazioni per il Link S88 potete determinare l'intervallo di quanto spesso il modulo di retroazione interroga lo stato. Di norma: ogni cinque secondi. Anche qui Voi avete la possibilità di modificare la denominazione. L'identificativo lo assegna la CS3 automaticamente. Qualora Voi sostituite un Link S88 difettoso con un nuovo apparecchio, annotateVi l'identificativo, prima di cancellare il vecchio apparato con l'aiuto dell'icona Cestino della carta. Vogliate poi acquisire questo identificativo per il nuovo apparecchio.

## Configurazione di connessioni a Booster

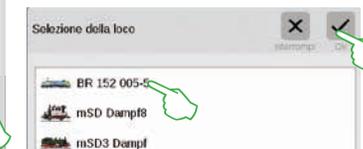


Nelle impostazioni per il Booster potete modificare il lasso di tempo tra due interrogazioni di stato. Di norma: ogni cinque secondi. Inoltre Voi potete adattare individualmente la denominazione del Booster nonché del trasformatore utilizzato e del Mix Mode desiderato. Per vedere le sezioni inferiori della pagina, strisciate con il dito nella direzione del bordo superiore dello schermo visore.

## Incorporazione delle unità di comando Connect 6021



Nei segmenti Info ed Impostazioni potete adattare l'intervallo di interrogazione di stato ed il nome, qualora necessario. Nel segmento „Locomotive“ battete sul segno Più, per aggiungere delle locomotive. Nelle finestra di selezione apparsa selezionate con un tocco del dito (figura piccola). Le locomotive aggiunte appaiono successivamente nella posizione più bassa (figura a sinistra).



## Cancellazione di impostazioni di apparecchi non più necessari



La CS3 si ricorda le impostazioni di ciascun apparecchio che una volta era collegato. Il vantaggio: Voi potete distaccare tutti quanti gli apparecchi dalla CS3, senza perdere le impostazioni di quelli. Con l'icona del Cestino della carta Voi potete comunque cancellare queste impostazioni, qualora necessario. Tale icona potete trovarla nelle impostazioni di sistema nella rispettiva sezione „Impostazioni“ di ciascun apparecchio. Con un tocco del dito sull'icona Voi rimuovete i dati dell'apparecchio, tale apparecchio non viene più indicato nelle impostazioni di sistema.

## Aggiornamento tramite penna USB

Qualora per Voi non si trovi a disposizione alcuna connessione alla rete, per aggiornare la CS3 potete installare un aggiornamento alla più nuova versione Software anche con l'ausilio di una penna USB.



A questo scopo, vogliate scaricare anzitutto il File immagine dal sito Web di Märklin (<http://www.maerklin.de/de/service/downloads/cs3-updates/>) e memorizzate questo nella cartella principale di una penna USB. Dopo che Voi avete collegato tale penna USB alla CS3, siete pregati di portare pazienza per circa da 10 a 15 secondi. La CS3 riconosce automaticamente la nuova versione Software sulla penna USB e segnala questo con un piccolo punto rosso sull'icona „Sistema“.



I rimanenti passaggi sono gli stessi come nel caso dell'aggiornamento tramite la Rete. A questo fine si prega di utilizzare la descrizione a pagina 6.

## Sistematica creazione di Backup

La CS3 memorizza costantemente in modo autonomo impostazioni e adeguamenti nel giro di pochi secondi. I Vostrì dati pertanto sono sicuri anche in caso di mancanza di corrente oppure di un ripristino Hardware. Dei Backup regolari, anche su penne USB, sono comunque molto consigliabili. In tale modo diventa possibili molto facilmente ad esempio rendere ripristinabili delle estese modificazioni, a patto che venga di nuovo creata una precedente condizione di elaborazione.

## Scheda SD: ampliamento della memoria interna

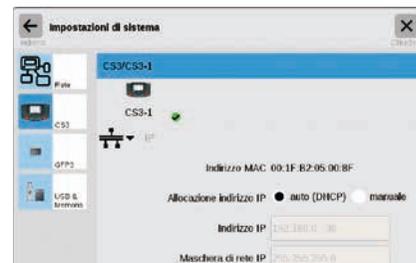


Con una scheda SD (SDHC) Voi potete estendere la memoria interna (4 GB) sino a 32 GB di spazio di memoria. È sufficiente innestare tale scheda nella fessura per schede. Voi non dovete intraprendere alcuna ulteriore impostazione.

**Suggerimento:** Märklin consiglia di non utilizzare le schede SD come dispositivo rimovibile, bensì esclusivamente per lo scopo qui descritto della estensione di memoria. Preferite le penne USB per copiare dei File sulla CS3, come ad esempio immagini di locomotive.

## Importazione di immagini di locomotive tramite "browser" del Web

La CS3 viene già fornita con una gran quantità di immagini di locomotive, che nell'assoluta maggioranza dei casi dovrebbero bastare alle esigenze di parecchi modellisti ferroviari. A parte questo, Voi potete anche importare delle immagini di locomotive personali nella banca dati delle immagini della CS3 (si veda pagina 11). La strada più semplice conduce attraverso la superficie Web della CS3, che viene richiamata tramite un qualsivoglia „browser“ Web. Importante: la CS3 deve a tale scopo essere collegata con il computer attraverso un Router di Rete.



Per avviare tale superficie Web, Voi dovete anzitutto ritrovare l'indirizzo IP della Vostra CS3. A tale scopo vogliate richiamare le impostazioni di sistema della CS3 (si veda anche pagina 32) e colà aprite la sezione „IP“. Nella normale impostazione la CS3 ottiene automaticamente dal Router collegato l'assegnazione di un suo indirizzo IP. Questo viene indicato nel campo „Indirizzo IP“ (figura a sinistra).



Adesso inserite questo IP, nel nostro esempio „192.168.0.38“, nella riga degli indirizzi del Vostro "browser" Web e premete il tasto di inserimento: la superficie Web della CS3 Märklin appare sullo schermo visore (figura a sinistra).



Muovete il puntatore del mouse sopra la superficie di commutazione „Lokbilder“ („Immagini di locomotive“) e fate click sull'opzione quindi comparsa „Hochladen“ („Caricare dentro“). La Vostra immagine di locomotiva potete adesso trascinarla dentro nel campo previsto in modo del tutto comodo (figura a sinistra). In alternativa, fate click su tale campo per selezionare il File con l'immagine. Importante: tale File può essere grande al massimo 5 MB. Formato dell'immagine o grandezza dell'immagine non giocano al contrario alcun ruolo.



Quando avete trascinato l'immagine nel campo oppure selezionato la Vostra immagine desiderata, tale immagine viene aperta in un editore di immagini, che propone numerose possibilità di elaborazione di immagini. Voi potete farci scorrere un Vostro motivo, modificarla nella grandezza, ruotarla e rispecchiarla. All'estrema destra è presente l'opzione „Vorschau“ („Anteprima“), con la quale potete controllare ancora una volta il motivo applicato. In conclusione fate click su „Hochladen“. L'immagine della locomotiva viene ora memorizzata nella banca dati di immagini sotto il nome del File di questa.

Una piccola apparizione di colore verde Vi informa circa il caricamento terminato con successo dell'immagine della locomotiva.

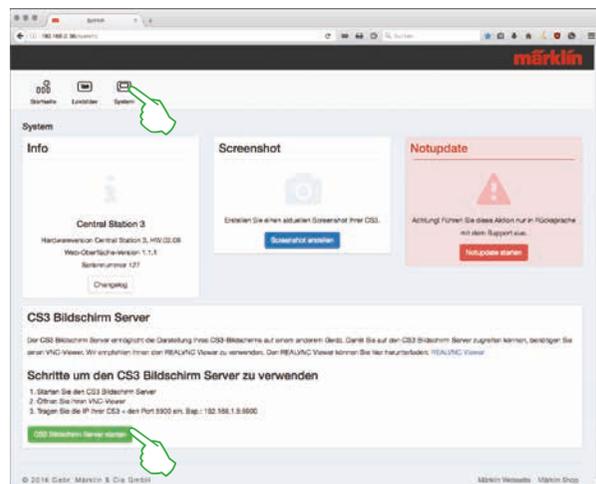


# „Server“ dello schermo visore CS3

## Avvio del Server dello schermo visore CS3

Potete azionare la Vostra CS3 a partire dai più svariati apparecchi – da un PC e un Mac sino al comando senza fili con un Tablet o uno Smartphone sotto Android ed iOS. Questa flessibilità la rende possibile il Server dello schermo visore della CS3, il quale rende disponibile la superficie utente della CS3 attraverso la Rete.

Per avviare il Server di schermo della CS3 Voi dovete anzitutto richiamare la superficie Web della CS3. A tale scopo potete utilizzare a piacere ogni „browser“ Web. Sulla pagina precedente è descritto nel dettaglio come Voi pervenite alla superficie Web.

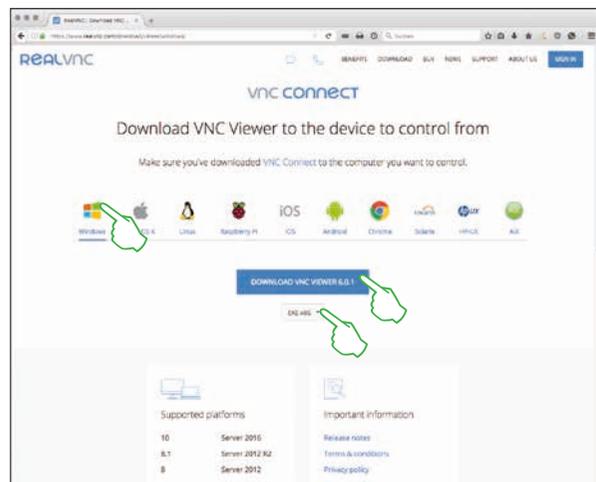


Sulla pagina di avvio della superficie Web vogliate allora fare click nella zona superiore della pagina sul punto del menù „Sistema“. Di conseguenza viene aperta la raffigurazione situata qui accanto.

Il Server di schermo della CS3 potete ora avviarlo con un click sulla superficie di commutazione „Avviare Server di schermo CS3“ al bordo laterale inferiore. Nell'angolo inferiore destro dello schermo visore viene fatto apparire il seguente avviso di colore verde:



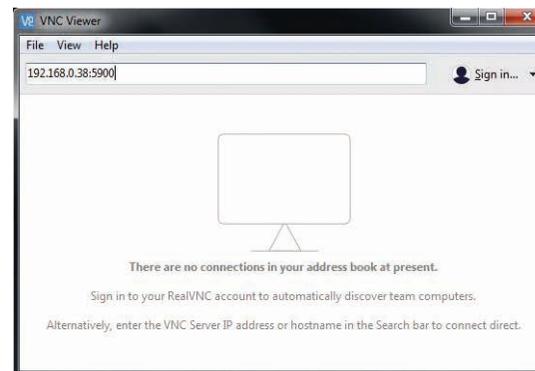
## Scaricare il Software di osservazione



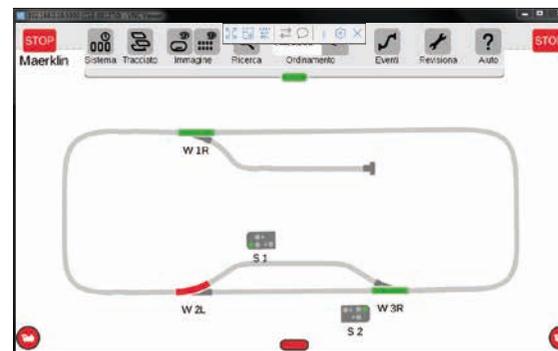
Per potere accedere al Server di schermo della CS3 ora attivo a partire dal Vostro apparecchio di controllo, avete bisogno di un „Viewer“ VNC (Virtual Network Computing). Märklin consiglia l'utilizzazione del Viewer RealVNC. Questo Voi potete scaricarlo sotto <https://www.realvnc.com/download/viewer/> per tutte le piattaforme correnti (figura a sinistra). Sul sito Web vogliate selezionare con un click del mouse la corrispondente piattaforma. Direttamente sotto la superficie blu di commutazione „Download“ si trovano a Vostra disposizione – in dipendenza dalla rispettiva piattaforma – ulteriori possibilità di scelta. Per Windows ad es. Voi potete scegliere tra una versione a 32 Bit ed una a 64 Bit del programma.

## Avvio del Software di osservazione

L'installazione del Viewer RealVNC differisce in misura rilevante tra le diverse piattaforme in modo condizionato dal sistema. Vi preghiamo pertanto di avere comprensione per il fatto che in questa sede non ci si può addentrare nei differenti processi di installazione. In luogo di ciò, siete pregati di consultare un'adatta letteratura di supporto per la Vostra piattaforma.



Dopo l'avvio del programma, il Viewer RealVNC attende che Voi inseriate l'indirizzo IP del Server di schermo della CS3. Esso è lo stesso indirizzo IP con il quale in precedenza Voi avete richiamato anche la superficie Web della Vostra CS3. In aggiunta Voi dovete completare questo IP con l'indirizzo della porta 5900. Qualora il Vostro indirizzo IP sia ad esempio „192.168.0.38“, nel Viewer RealVNC inserite quindi „192.168.0.38:5900“. Confermate poi il Vostro inserimento. Nella figura a sinistra potete vedere come esempio il Viewer RealVNC per Windows.



Direttamente dopo l'introduzione e rispettiva conferma di corretto indirizzo IP e porta, la finestra del programma mostra il contenuto dello schermo della Vostra CS3: Voi potete immediatamente comandare la CS3, con il mouse oppure con tocchi del dito a seconda dell'apparecchio, come sulla CS3.

Trascinare tutta l'immagine alla grandezza dello schermo visore.

Indicazione delle informazioni di connessione.

Terminare la connessione.



Attivare e disattivare la modalità immagine totale.

Aprire il menù delle proprietà.

Mediante la barra dei simboli al bordo superiore della finestra del programma Voi potete scegliere tra le diverse modalità di visione nonché intraprendere impostazioni di dettaglio. A sinistra potete vedere la barra dei simboli sotto Windows.

Importante: su Smartphone e Tablet il Viewer RealVNC si discosta dal consueto azionamento a tocco: con il dito Voi modificate la posizione del puntatore del mouse e potete così comandare in modo più esatto. Un tocco del dito provoca poi una data azione come di consueto – nella posizione del puntatore del mouse.

# Simboli

## Pittogrammi disponibili per le funzioni

Tutti i pittogrammi disponibili sulla CS3 in un solo sguardo – questo Vi offre questa pagina. Ci sono gli stessi simboli di funzione tra i quali Voi potete scegliere, durante l'installazione delle funzioni nelle impostazioni della locomotiva (si veda pagina 13) – suddivise nelle sezioni Luce, Suono e Meccanica. Questa panoramica complessiva potrà facilitarVi la scelta.

### Luce

senza funzione	F1	Fanali	Fanali posteriori	Fanali anteriori	Luce interna	Cabina di guida
Luce soffitto	Tavolo 1	Tavolo 2	Tavolo 3	Fanale esterno	Targa numerica	Luce di linea
Meccanismo motore	Fanale avviso	Predellini	Focolaio	Fanale esterno davanti	Faro di profondità	Faro di profondità dietro
Faro di profondità davanti						

### Suono

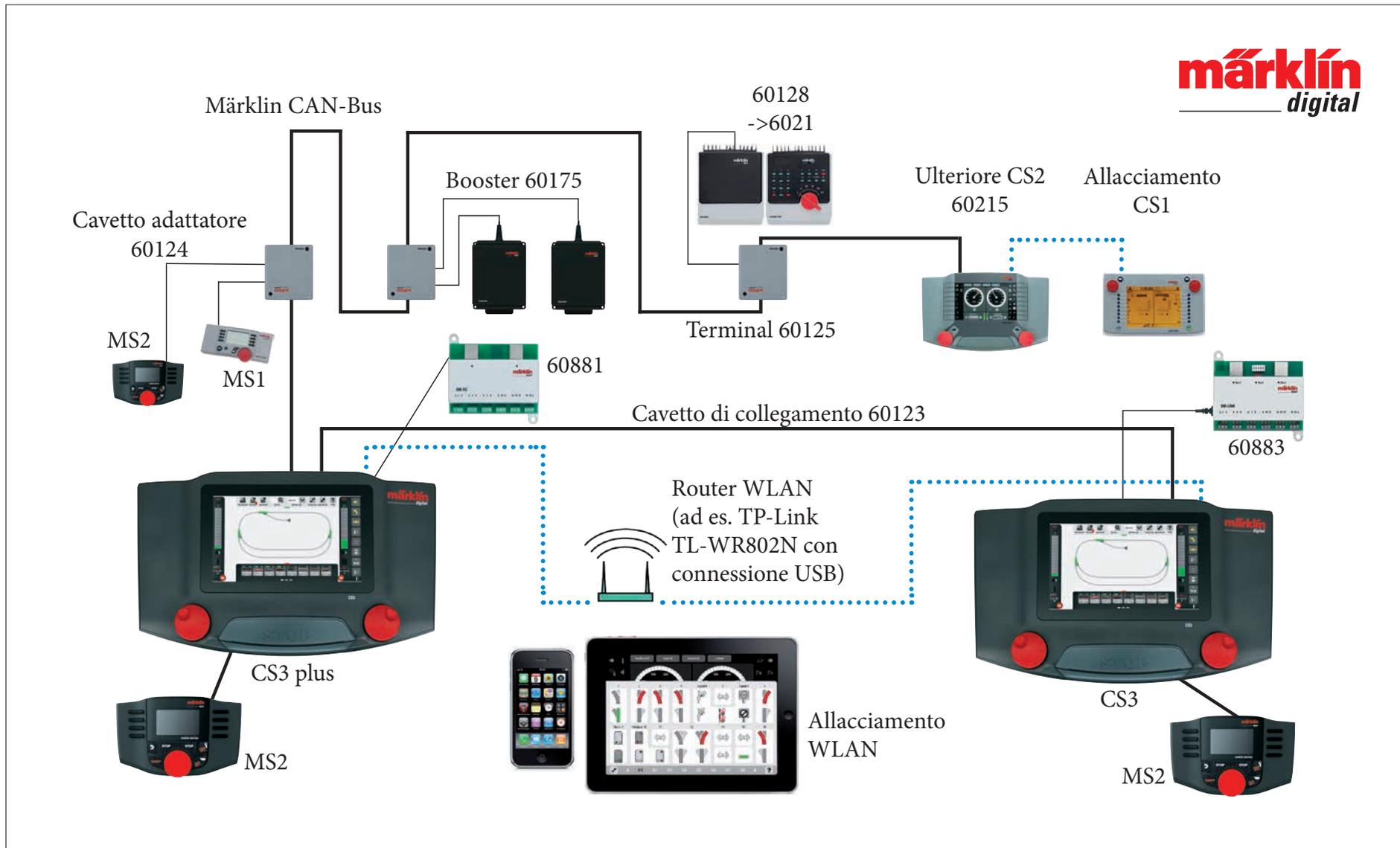
senza funzione	F1	Rumori di esercizio	Stridore freni spento	Aggancio/sgancio	Pantografo at-taccato/stacc.	Giunzione rotaie
Fischio del conduttore	Gradini di commutazione	Cilindri/Vapore	Scuotimento griglia	Alternatore	Urto di respingenti	Festa
Aria compressa	Pre-lubrif. motore	Lancio sabbia	Stridore dei freni	Rumori di marcia	Uscita voce	Annuncio di stazione
Annuncio alla banchina	Discorso via radio	Voci di fondo	Campana	Tromba/Sirena	Fischio	Chiusura porte
Ventilatori	Compressore aria	Compressore aria manuale	Pompa a vuoto	Iniettore	Pompa acqua di alimento	Spalatura carbone

### Meccanica

senza funzione	F1	Andatura di manovra attiva	Via libera alla manovra	ABV spento	ABV spento	Telex
Telex dietro	Telex davanti	Generatore di fumo	Pantografo	Pantogr. dietro	Pantogr. davanti	Chiusura porte
Ventilatori	Gru	Inclina gru	Solleva/abbassa gru	Rotaz. gru destra	Rotaz. gru sinistra	Far muovere gru
Doppio gancio gru	Magnete gru	Gru avvicina	Gru allontana	Gru a sinistra	Gru a destra	Cambio
Muto/Evanesc.						

# Architettura del sistema: CS3 e CS3 plus

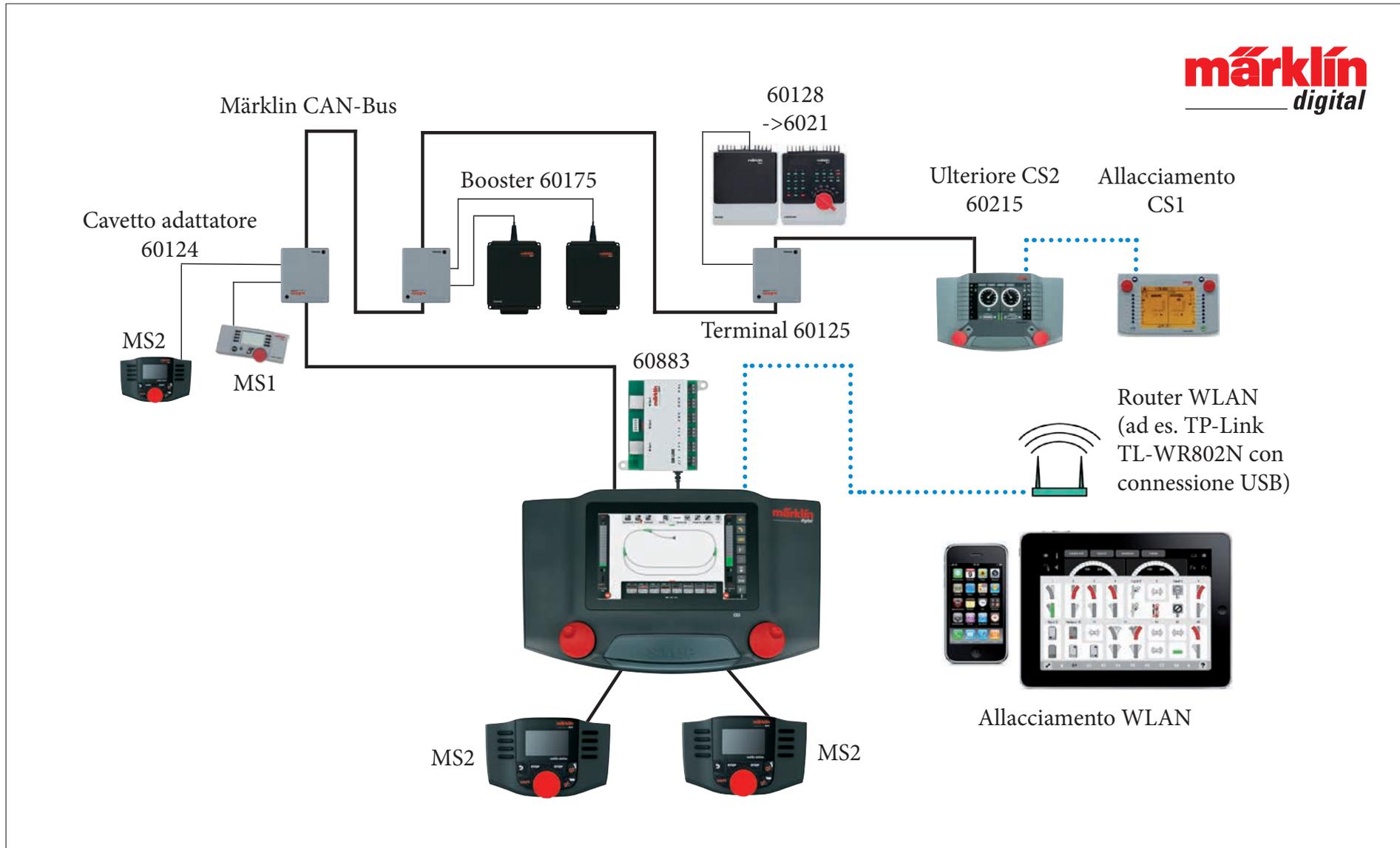
**märklin**  
digital



Rappresentazione schematica. L'esatta configurazione delle connessioni siete pregati di desumerla dalle istruzioni di azionamento dei rispettivi apparecchi.

# Architettura del sistema: CS3

**märklin**  
digital



Rappresentazione schematica. L'esatta configurazione delle connessioni siete pregati di desumerla dalle istruzioni di azionamento dei rispettivi apparecchi.