

Central Station 3



SP

Instalación y puesta en marcha	2
Funciones básicas y conexiones	4
Funcionamiento Primeros pasos	5
Importar datos de la CS2 Actualización de la CS3	6
Resumen de los datos técnicos de la CS3 plus y la CS3	7
Conducción	8
Selección y conducción	9
Lista de locomotoras: organizar y buscar	10
Añadir locomotoras manualmente	11
Editar configuración de locomotoras Tarjeta de locomotora	12
Configurar Cambiar valores de CV	13
Editar lista de artículos	15
Añadir artículos electromagnéticos	16
Búsqueda de artículos mfx	19
Búsqueda de artículos electromagnéticos y su ordenación	19
Editar imagen alternativa de un esquema de vías	20
Diseño de la imagen alternativa de un esquema de vías	21
Modo de rotación	22
Modo de conexión	23
Selección de uno o varios artículos	25
Crear zonas Mover una parte copiada de la pista	26
Conmutación de desvíos y señales	26
Creación y edición de eventos	27
Añadir eventos La automatización de procesos	28
Ordenar Uso de la función de grabación	29
Programar procesos de loco. Control con contac. de realimentación	30
Configuración del sistema	31
Ver y modificar la configuración del sistema	32
Actualización a través de memoria flash USB	35
Tarjeta SD: expansión de la memoria interna	35
Importar imágenes de locomotoras a través de la web	35
Apéndice	
Pictogramas de funciones disponibles	36
Arquitectura del sistema CS3 y CS3 plus	37

Instalación y puesta en marcha

Para empezar se requieren los siguientes componentes: fuente de alimentación conmutada 60061 (60 VA, para Märklin H0, Trix H0 y Minitrix) o fuentes de alimentación conmutadas 60101 o 51095 (100 VA. para Märklin escala 1 o LGB), la Central Station 3, cable de conexión para la vía, material rodante y/o artículos electromagnéticos.

Sólo se pueden usar con la CS3 las fuentes de alimentación conmutadas de la lista. Los transformadores clásicos no están permitidos.

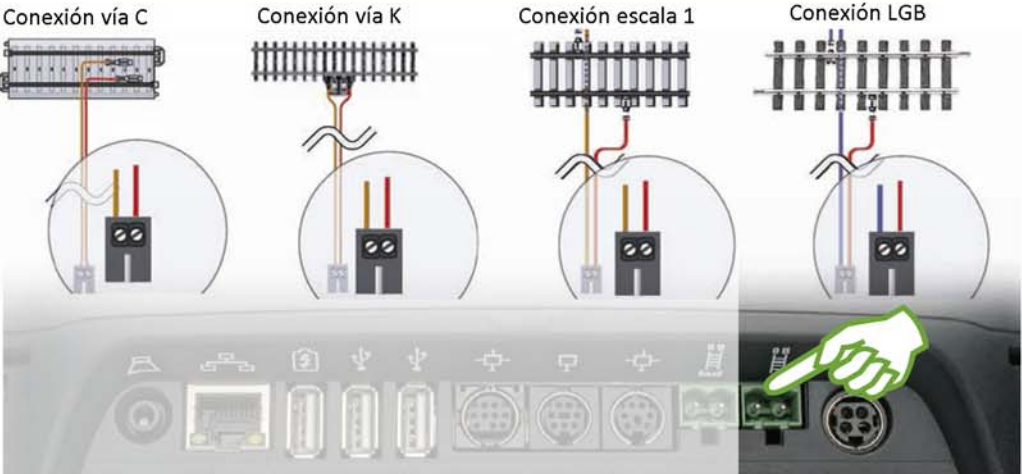
Conectar las partes de acuerdo con las siguientes ilustraciones. En primer lugar la Central Station 3 con el sistema de vías, a continuación conecte la fuente de alimentación a la CS3 y finalmente conecte la fuente de alimentación a una toma de corriente de la red doméstica.

Fuente de alimentación
Central Station 3



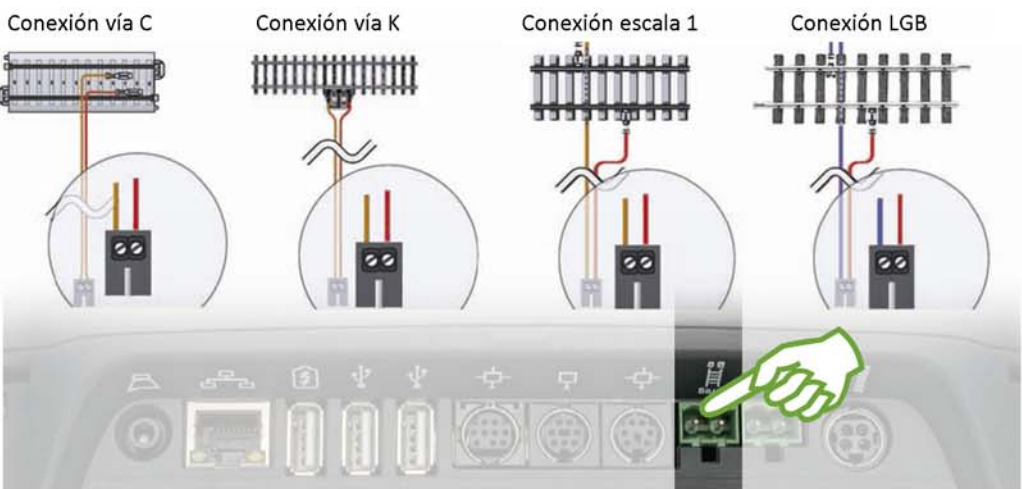
Conexión a la vía principal

Asegurar la correcta polaridad: Rojo=fuerza de tracción (B), Marrón/Azul=tierra (0)

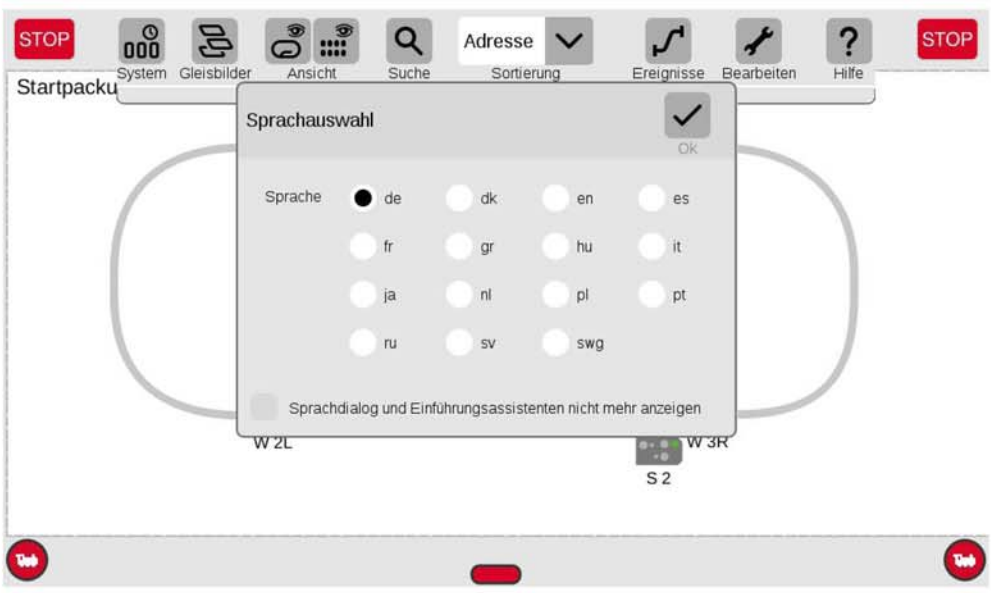


Conexión a la vía de programación

La vía de programación debe estar aislada de la vía principal. Los consumidores (por ejemplo, la iluminación, los decodificadores de desvíos, topes con luz, etc.) no pueden alimentarse de la vía de programación. La lectura y edición de vehículos con formato Motorola (mm2) o DCC deberá hacerse en la vía de programación. Para el registro de vehículos mfx no es necesaria la vía de programación.



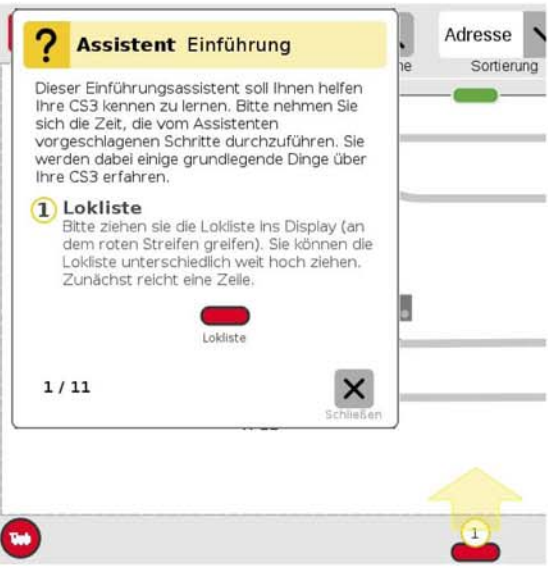
Elejir idioma/Introducción al asistente



Después de encender la CS3, ésta le da la bienvenida con la selección de idioma (imagen superior). Aquí deberá seleccionar el idioma de la interfaz de usuario. En este caso el seleccionado es el alemán, debe confirmar su elección tocando con el dedo el icono "OK".

Posteriormente a la introducción aparece el Asistente (imagen derecha) que proporciona ayuda básica a través de cortos comunicados.

Consejo: Al principio, debería trabajar con el Asistente. Para que posteriormente la CS3 no inicie automáticamente el cuadro de diálogo de Selección de idioma y el Asistente, en la ventana de Selección de idioma active la casilla denominada "No mostrar más el diálogo de Idioma y el Asistente". En cualquier momento puede configurarlo para que vuelva a salir (ver pág. 32).



Funciones básicas y conexiones

1 Gran pantalla táctil de color en alta resolución, todas las funciones son conmutables con la yema del dedo.

2 El diseño de la planta es el centro de la CS3 y proporciona información clave sobre el estado actual de la propia planta.

3 Dos cabinas (izquierda y derecha) están visibles con sus ajustes básicos.

4 El botón central de parada sirve de "Emergencia" en situaciones críticas de conducción y es la función más importante de la CS3

5 Área de conmutación: desde aquí se accede a los diferentes menús básicos. Pulsando un elemento aparece el nuevo menú.

6 Práctica: Pruebe a regular la velocidad deslizando la yema del dedo sobre el gráfico vertical de barras.

7 Las funciones de las locomotoras se muestran en filas verticales de ocho posiciones. Con la yema del dedo podemos acceder a ellas para habilitarlas.

8 El botón de control permite variar la velocidad y la dirección. Esto también puede verse ópticamente en el gráfico de barras vertical y en las flechas opuestas de dirección (en verde).



La CS3 lleva en su parte inferior un conector directo para los actuales S88.

Ranura para la tarjeta chip con datos de locomotora

Conector de Red/PC

Puerto USB para intercambio de datos

Märklin entrada Bus CAN (6 pins)

Conector para fuente alimentación

Ranura para la tarjeta chip con datos de locomotora

Salida Mobile Station

Salida Mobile Station

Ranura para tarjeta de memoria (Max. 32 GB)

Conexión altavoz/auricular

Puerto USB para dispositivos de carga

Märklin salida Bus CAN (9 pins)

Vía principal

Vía programación

Conexión dispositivo Märklin(7 pins)

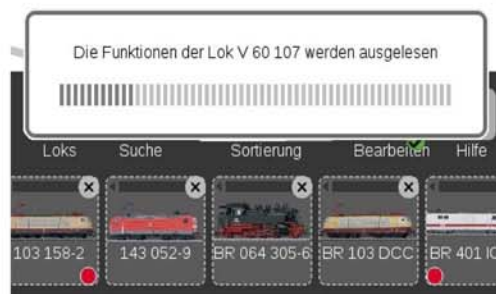
Funcionamiento | Primeros pasos

Selección y desplazamiento: uso de la pantalla táctil



Arrastrar y zoom: Gracias a las pantallas táctiles de alta resolución, con varios toques simples usamos un dispositivo como el teléfono inteligente o la tableta. Por ejemplo, para aumentar el trazado de la pista colocamos el dedo pulgar y el índice encima de ésta y separándolos hacemos un zoom.

El registro de las locomotoras mfx



Instalación: coloque la locomotora en la vía, ésta se registrará automáticamente. Las locomotoras mfx se pueden registrar tanto en la vía principal como en la de programación.



Lectura: Después de unos pocos segundos la CS3 comienza la lectura de los datos de la locomotora.
Acabado: La reciente locomotora creada ahora aparece en la lista de locomotoras. Una "m" en rojo situada en la parte superior de la imagen nos indica que el nuevo registro se ha llevado a término.

Fácil acceso a la lista de locomotoras y de artículos



Aumentar la lista de locomotoras: Arrastrando con la yema del dedo la barra roja de la parte inferior hacia la parte superior, podrá aumentar la lista hasta donde crea conveniente. De la misma forma pero en dirección opuesta podrá disminuirla o incluso ocultarla del todo.



Aumentar la lista de artículos: Arrastrando con la yema del dedo la barra verde de la parte superior hacia la parte inferior, podrá aumentar la lista hasta donde crea conveniente. De la misma forma pero en dirección opuesta podrá disminuirla o incluso ocultarla del todo.

Acceso rápido al mando de control



Mover la locomotora: Toque durante un momento el símbolo de la locomotora, el control se abre espontáneamente (imagen izquierda). Use la punta del dedo en el control de velocidad. Alternativamente, se puede arrastrar la barra "hacia arriba". Cierre el control espontáneamente haciendo clic en la izquierda o toque en el lado derecho de la pantalla.

Llamar a las funciones: Para llamar a las funciones, deberá tocar el signo "F" situado en la parte superior del controlador (imagen derecha). Con la presión del dedo puede activar las funciones.



Importación de datos de la CS2

Importación de datos existentes en la Central Station 2

Ha estado controlando su pista con la CS2 ? Usted puede guardar su valiosa información. Locomotoras, artículos electromagnéticos y datos de la pista con unos pocos pasos serán asumidos por la CS3. Sólo necesita una unidad flash USB con la copia de seguridad de los datos de su CS2.

Importante: El primer paso es conectar su memoria flash USB a uno de los puertos de datos USB situados en la parte posterior de la CS3.

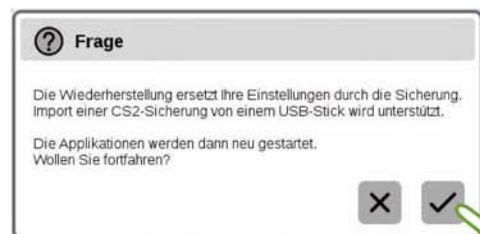


Startpackung

En la pantalla principal de la CS3, en la esquina superior izquierda está el icono "Sistema" (imagen superior). Si toca este icono obtendrá la vista general del Sistema (imagen derecha).



Vaya directamente a la configuración del Sistema de la CS3, toque el icono "Restaurar" (imagen izquierda).



Ahora la CS3 le pregunta si está realmente seguro de continuar. Para confirmarlo toque el icono "Gancho".



En el cuadro de diálogo de selección de archivos, toque en primer lugar "USB" seguido de otro en la carpeta CS2. Seleccione la copia de seguridad y toque el icono "OK". Después de unos momentos recibirá la pantalla de inicio de la CS3.

Nota: Para obtener más información sobre como crear una copia de seguridad de los datos de su CS2, consulte el manual de instrucciones de ésta.

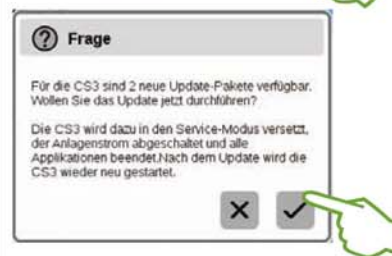
Actualización de la CS3

Para tener la CS3 al día: actualice su software a la versión más reciente

Märklin desarrolla el software que opera en la CS3 de forma continua. Cuando una nueva versión está disponible aparece un pequeño punto rojo en la parte inferior del icono "Sistema" en la pantalla de inicio de la CS3. **Consejo:** Si no hay posibilidad de conectar la central a un router, podrá actualizar la CS3 a través de memoria flash USB (ver pág. 35).



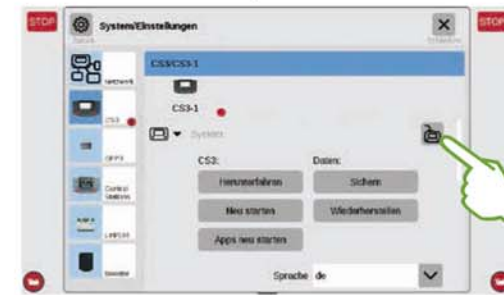
Para actualizar el firmware, toque el icono "Sistema". El punto rojo le guiará a través de la configuración del Sistema. Toque en cada uno de los iconos que tengan un punto rojo.



Ahora la CS3 le pregunta si quiere realizar la actualización. Confírmelo tocando el icono "Gancho", acto seguido le saldrá información detallada de la actualización; para iniciar la actualización toque el icono "Start". Una vez actualizada salga de la pantalla tocando el icono "OK". En la configuración del Sistema ahora hay un pequeño círculo verde que confirma que la actualización se ha hecho correctamente. Ahora su CS3 tiene el software actualizado (imagen derecha).



En primer lugar tiene la vista general del Sistema (imagen superior). Luego, en la configuración del Sistema (imagen izquierda) tiene dos posibilidades que conducen al mismo fin, elija una de ellas, le saldrá la pantalla de la imagen inferior, debe tocar el icono señalado por el dedo.



Resumen de los datos técnicos de la CS3 plus y la CS3

Introducción

Más rápida, más cómoda y más fácil de usar: Esto es lo que le ofrece la nueva Central Station 3. No sólo incorpora la última tecnología en multi-control de trenes, además de una interfaz de usuario gracias a una pantalla táctil de última generación que proporciona un control muy intuitivo. Igual que los teléfonos inteligentes y las modernas tabletas. Por medio de arrastrar y soltar (drag & drop), por ejemplo, las locomotoras pueden ser arrastradas a un lugar determinado o cualquier artículo electromagnético puede ser arrastrado al trazado de la pista.

Por primera vez, Märklin proporciona dos versiones de la Central Station 3, La Central Station 3 plus (Art. 60216) y la Central Station 3 (Art. 60226). Importante: El funcionamiento de ambos dispositivos es idéntico. Por lo tanto este manual se aplica a ambas versiones. Las dos versiones de la CS3 difieren principalmente en sus equipos de hardware.

Central Station 3 plus (60216): La versión permite el uso de varias estaciones centrales en paralelo. También tiene su propio puerto S88 y por tanto tiene la opción directa de conexión para los módulos 60881 y 60882.

Central Station 3 (60226): La versión es ideal para los sistemas que se controlen sólo a través de una central. Los módulos S88 se han de conectar a ella a través del módulo de enlace S88 (60883).

Tiene una visión general de las posibilidades de conexión de las unidades de control en las pág. 37-38.

Asegúrese de que este sistema complejo tenga un funcionamiento adecuado, utilice componentes Märklin que tienen la garantía de haber sido ensayados. Por lo tanto, al utilizar productos de terceros, queda eliminada cualquier garantía de Märklin. Los daños a productos de terceros la responsabilidad recae en el operador.

Al conectar el sistema mantenga las técnicas y principios presentados en este manual de instrucciones. El uso de otros componentes puede dañar fácilmente a la electrónica que contiene la unidad. Por lo tanto, absténgase de experimentos que le pueden salir "caros".

La estación central no es un juguete. Los menores no deben utilizar el dispositivo si no están bajo su supervisión. Esperamos que usted disfrute utilizando la estación central en su maqueta de ferrocarril en miniatura.

Advertencias de seguridad

- Solo para su uso en recintos secos.
- Los LEDs integrados cumplen la clase láser 1 según la norma EN 60825-1.
- Este dispositivo puede ser utilizado por niños a partir de una edad de 8 años y por personas con facultades físicas, sensoriales o intelectuales mermadas o con falta de experiencia y/o conocimientos, si son supervisados durante el uso o si han sido instruidos en el uso seguro del aparato y han comprendido los peligros que supone el uso del mismo. No está permitido a los niños jugar con el aparato. La limpieza y el mantenimiento no deben ser realizados

- por niños sin supervisión alguna.
- Alimentación eléctrica: utilizar únicamente en combinación con las fuentes de alimentación conmutadas Märklin 60 vat. (60061), Märklin 100 vat. (60101) o LGB 100 vat. (51095).
- Tenga presentes las indicaciones y consejos relativos a la fuente de alimentación conmutada utilizada que se incluyen en las instrucciones de empleo.
- Para limpiar el dispositivo, utilice un paño húmedo. No utilice disolventes ni productos de limpieza. Para su limpieza asegúrese que el dispositivo no esté conectado a la tensión.
- Conservar las instrucciones de empleo.

Indicaciones técnicas

- El presente dispositivo es una unidad de control digital para el funcionamiento de maquetas de trenes con Märklin Digital, Märklin Systems, Märklin MM o DCC.
- Para ampliar la memoria interna se puede utilizar una tarjeta de memoria SD de hasta 32 GB.
- En los dos puertos USB pueden enchufar un ratón, teclado o memoria USB opcionalmente por vía directa o a través de un concentrador USB.
- La hembra de carga USB se ha previsto exclusivamente para conectar un dispositivo y cargar su pila recargable (carga máx. acoplada 1 A).

Limitaciones de la Central Station 60226

Dado que la Central Station 60226 no dispone de entrada de bus de dispositivos, no puede utilizarse como esclavo en el modo maestro/esclavo. En lugar de la entrada del bus de dispositivos, ésta posee un segundo puerto de bus Märklin. A ello se ha de añadir que se puede conectar únicamente el módulo de realimentación 60883, habiéndose eliminado la conexión S88 en el lado inferior del dispositivo.

Puesta en servicio











Para la puesta en servicio por primera vez es suficiente conectar las vías y la fuente de alimentación conmutada a la Central Station.

1. Conectar a la central la vía de circulación y, en su caso, la vía de programación.
 2. Interconectar la central a la fuente de alimentación conmutada.
 3. Interconectar la fuente de alimentación conmutada a la red eléctrica local. Recomendamos utilizar una regleta de enchufes desconectable a la cual puedan conectarse todas las fuentes de alimentación de la maqueta.
 4. La Central Station arranca automáticamente.
 5. En el primer arranque puede realizar configuraciones de idioma y utilizar el asistente de arranque que le guiará por los distintos menús del dispositivo. El dispositivo integra otros asistentes que le presentan los detalles de la central.
- Altitud de empleo no superior a 2000 metros.
 - El dispositivo se alimenta únicamente con una

tensión extra-baja de seguridad (SELV) conforme al marcado de valores de tensión en la placa de características.

Nota: Pulsando de manera prolongada la tecla STOP (hasta 10 s) puede forzar el apagado de la central. Si pulsa de nuevo la tecla STOP, la central vuelve a arrancar.

Conexiones

-  Fuente de alimentación conmutada
-  Conexión de vía (máx. 5 A)
-  Conexión vía programación (máx. 1,5 A); esquema de conexiones como en la vía de circulación
-  Entrada de bus de dispositivos, 60123 (solo con la 60216)
-  Märklin bus, Link S88; Conexión 6021; Booster
-  Salida de bus de dispositivos, 60125, 60126
-  USB, ratón, teclado, memoria, concentrador USB, ...
-  USB, solo para cargar
-  LAN, interconexión directa con un router
-  Line Out, conexión de altavoz activo
-  Conexión en el lado inferior del dispositivo para módulos S88 60881/60882, solo en la 60216)

Conducción

Lista de locomotoras - Funciones de conmutación - Edición de locomotoras



Selección y conducción

Lista de locomotoras registradas: El registro de las locomotoras mfx es automático



Para empezar, se recomienda que registre todas las locomotoras equipadas con decodificadores mfx (ver pág. 5). Esta es la manera más fácil puesto que al tenerlas en la lista ya las puede conducir al momento (imagen superior).

Consejo: Puede registrar varias locomotoras mfx simultáneamente. Pero sin embargo le recomendamos que las registre una tras otra.

Consejo: Asegúrese de que el botón "STOP" no está activado. En modo "STOP" no hay ninguna posibilidad de registro.

Arrastre la locomotora a la consola de control



En la lista de locomotoras quedan marcadas con un punto rojo las que estén seleccionadas en las respectivas consolas laterales.

Seleccione la locomotora de la lista y arrástrela hacia la izquierda de la pantalla (imagen izquierda), o si lo prefiere hacia la derecha, suelte la locomotora, automáticamente le aparecerá la consola de control. En ella encontrará la imagen de la locomotora, su protocolo, el sentido de dirección indicado por una flecha verde, el regulador de velocidad en forma de barras y en la parte superior el elemento STOP totalmente operativo. Si pone en marcha la locomotora lo verá reflejado en el regulador de velocidad en forma de barras verdes.

Visualización de funciones



Arrastre el círculo rojo con una locomotora en su interior hacia el centro de la pantalla. Se visualizan las funciones, 8 por columna. Según la longitud del arrastre puede llegar a visualizar hasta 32 funciones.

Activación de funciones



Al tener a la vista los símbolos de función los puede conmutar. En la imagen de la izquierda, puede comprobar que la luz, el télex, el silbato y el ventilador están activados.

Consejo: Tocando el círculo rojo con una locomotora en su interior, la consola de control se ocultará de nuevo.

Conducir con el controlador



Arrastre el acelerador, la barra verde empieza a aparecer y la locomotora empieza a moverse. Alternativamente al acelerador puede controlar la velocidad con el mando rojo de la velocidad con el mando rojo de la central, incluso si la consola no está visible. Con las flechas de dirección o mediante la pulsación del mando rojo de la central, puede cambiar la dirección.

Parada de emergencia/STOP



Si la barra de velocidad se muestra en rojo, el modo parada de emergencia está activado. Para volver a desactivarlo, pulse el elemento STOP situado en la parte superior de la barra de aceleración o pulse el botón STOP externo que tiene la central.

Lista de locomotoras: organizar y buscar

La visualización de las locomotoras registradas dependen del tipo de filtro seleccionado



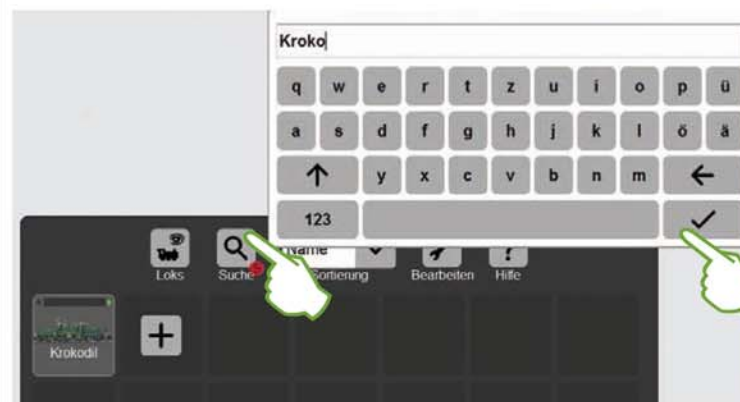
Con el fin de proporcionarle una búsqueda más rápida en la lista de locomotoras, ésta le proporciona un filtro. Si coloca el dedo en la pequeña barra roja situada en la parte superior de la lista y lo arrastra hacia arriba, le aparecerá un menú de iconos. Toque el icono "Locomotoras" se abre un desplegable, seleccione el tipo de filtro que desee; volviendo a tocar el icono "Locomotoras" el desplegable se oculta.



Importante: Para tracciones individuales, el apartado "Mostrar todas" tiene que estar deshabilitado. Con la punta del dedo, por ejemplo, active el apartado "Loco a vapor", ahora todas las locomotoras que tiene a la vista son de este tipo, las demás han desaparecido. El pequeño punto rojo que aparece en el icono "Locomotoras" indica que hay un filtro activado.

Consejo: Después de una selección del tipo de tracción (por ejemplo, "Loco a vapor"/"Loco Diésel", si pulsa el apartado "Mostrar todas" aparecerán el resto de locomotoras y a la vez desaparece el pequeño punto rojo del icono "Locomotoras".

Búsqueda de locomotoras concretas /Buscar en directo



El pequeño punto rojo que aparece en el icono "Buscar" indica que la función de búsqueda está activa.

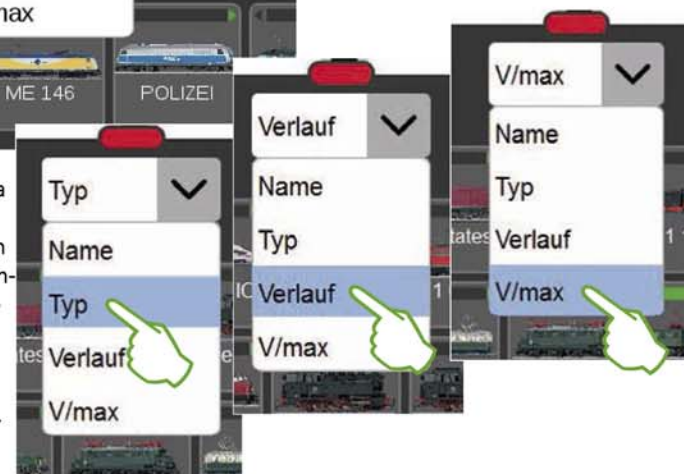
Quiere encontrar una locomotora concreta? Toque el icono "Buscar" marcado con una lupa, se encuentra en la parte superior de la lista, le aparecerá un teclado donde debe escribir el nombre o parte de este de la locomotora a buscar. Al introducir la primera letra la CS3 ya busca en tiempo real todas las locomotoras que empiezan por esta letra, a medida que va escribiendo se van reduciendo las locomotoras hasta quedar la concreta si el nombre escrito coincide con ella. Importante: Si la búsqueda no da resultado borre el nombre y escriba otro.

Las diversas opciones de ordenación



Para una mejor ordenación de las locomotoras, toque el icono "Ordenación". En él podrá seleccionar la forma en que quiera ordenar las locomotoras en la lista, esta puede ser, por ejemplo "Nombre" éstas aparecerán ordenadas alfabéticamente (imagen izquierda).

Un toque en "Tipo" ordena la lista en función del tipo (vapor, diésel, eléctrica, etc.). En "Recorrido" las ordena en función de las utilizadas por última vez y finalmente "VMáx" las ordena en función de la velocidad máxima que marca el tacómetro de la locomotora (ver pág. 11).



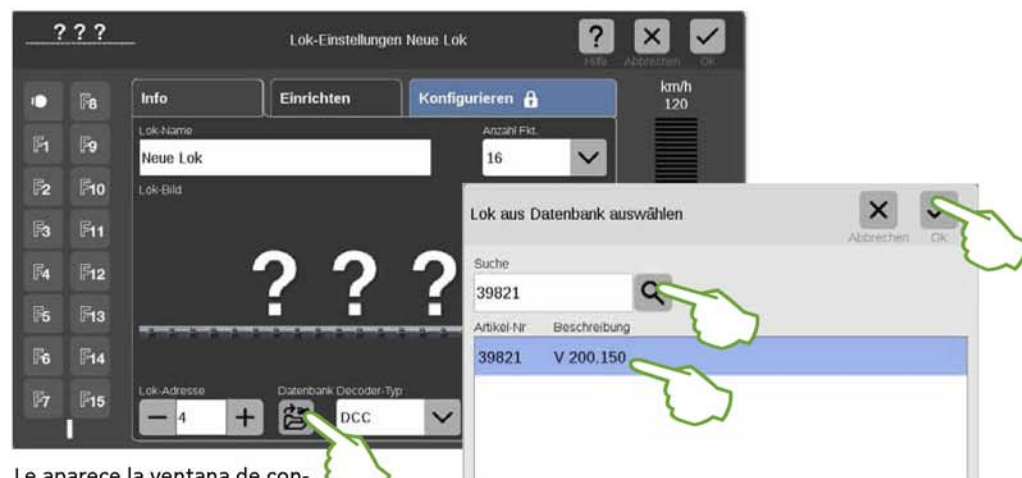
Añadir locomotoras manualmente

Para añadir más locomotoras



Incorpore manualmente las locomotoras que no sean mfx. Toque el signo "+", como alternativa puede tocar el icono "Editar" se abre un desplegable, seleccione el apartado "Añadir locomotora"

Paso 1: Encuentre la locomotora en la base de datos

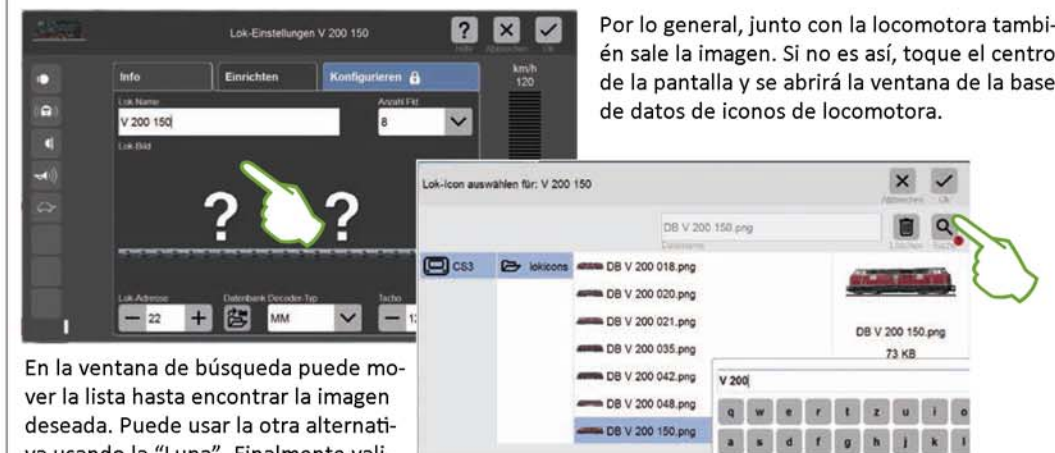


Le aparece la ventana de configuración de la nueva locomotora con la pestaña "Info" activada (imagen superior). Empiece siempre con la base de datos para buscar la locomotora deseada. Para ello en la parte inferior debe tocar el icono "Base de datos", se abre una ventana de búsqueda (imagen derecha).

Toque el icono "Lupa", le aparece un teclado, introduzca el número de artículo, el sistema comienza a buscarlo y si está en la base le aparecerá el número exacto junto con la descripción de la locomotora, lo selecciona y lo confirma pulsando el icono "OK".

Consejo: Arrastre la búsqueda usando usando el número de artículo y descripción, puesto que es único.

Paso 2: Insertar la imagen desde la base de iconos de locomotora

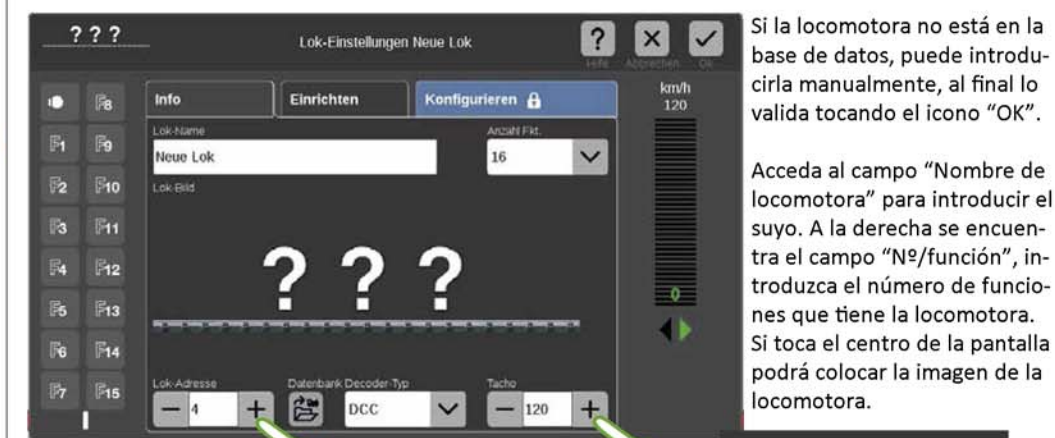


Por lo general, junto con la locomotora también sale la imagen. Si no es así, toque el centro de la pantalla y se abrirá la ventana de la base de datos de iconos de locomotora.

En la ventana de búsqueda puede mover la lista hasta encontrar la imagen deseada. Puede usar la otra alternativa usando la "Lupa". Finalmente valide tocando el icono "OK".

Consejo: También puede importar sus propias imágenes de locomotora. Ver detalles en pág. 35.

Locomotoras sin entrada de datos: Introducción manual completa



Si la locomotora no está en la base de datos, puede introducirla manualmente, al final lo valida tocando el icono "OK".

Acceda al campo "Nombre de locomotora" para introducir el suyo. A la derecha se encuentra el campo "Nº/función", introduzca el número de funciones que tiene la locomotora. Si toca el centro de la pantalla podrá colocar la imagen de la locomotora.

Tocando los signos - / + podrá colocar la dirección de la locomotora. Importante: si aparece la dirección en rojo es que ya está en uso. La dirección correcta debe aparecer en negro.

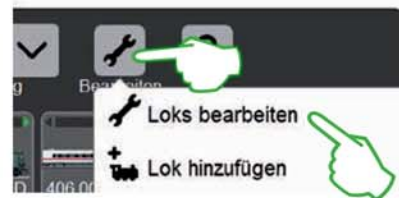
En "Tacómetro" inserte la velocidad máxima que aparecerá en la consola de control.



Pulsando el icono "V" en "Tipo de decoder" deberemos seleccionar el que corresponda.

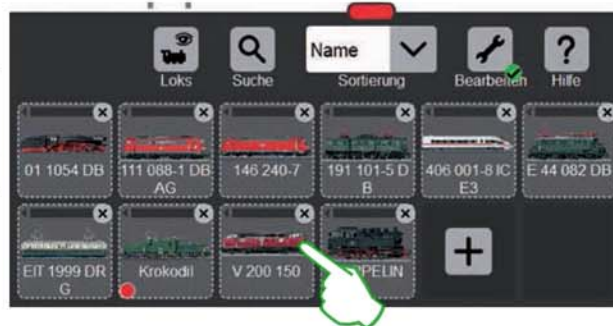
Editar configuración de locomotora | Tarjeta de locomotora

Cambiar a modo edición



Primero toque el icono "Editar" se abre un desplegable (imagen izquierda), seleccione "Editar locomotora", ahora en el icono aparece un círculo verde con un gancho en su interior lo que significa que está en modo edición. Las locomotoras aparecen en un cuadro de líneas discontinuas, tocando la "x" de cualquier cuadro elimina la locomotora (imagen inferior)..

Ahora usted puede editar los ajustes de la locomotora, para eso toque encima de ella y se abrirá (imagen inferior).



Pestaña "Info": Cambiar datos principales



Ahora tiene abierta la pestaña "Info", aquí puede incluso configurar una locomotora mfx, si lo desea puede cambiar el nombre de la locomotora así como la velocidad máxima del tacómetro. Además tiene una barra de aceleración y flechas para sentido de marcha que puede usar.

Leer la dirección del decodificador



En la parte inferior de la información aparece la dirección de la locomotora. Si el decodificador es MM o DCC aparece un icono de "Lectura", que tocándolo hará que la CS3 haga una búsqueda de la dirección.

Consejo: para lo que acabamos de comentar previamente tendremos que haber añadido una nueva locomotora (ver pág. 11).

Pestaña "Puesta a punto": Cambiar configuraciones importantes y funciones

Para acceder a la pestaña "Puesta a punto" de la locomotora, primero debe tocar el icono "Editar" (vea la sección cambiar a modo edición en la parte izquierda de esta página), seleccione la pestaña "Puesta a punto".



Configuración de funciones

Ajustar modo de juego

Transmitir los datos de la locomotora a una tarjeta

Retornar a los ajustes de fábrica

Retardo de arranque y de frenado

Velocidad mínima y máxima

Volumen de sonido

Importante: Si ha cambiado los datos, éstos se almacenan inmediatamente en el decodificador. Para hacer el proceso de ajustes las locomotoras MM y DCC deberán estar en vía de programación.

Especial tarjeta de locomotora: Leer y guardar los datos de la locomotora

Puede aceptar tarjetas de locomotoras existentes en la lista de locomotoras, éstas serán sobrescritas.

Leer: Inserte la tarjeta de locomotora en la ranura. Los datos se guardan en la lista de locomotoras y se puede conducir inmediatamente. Importante: Asegúrese que el chip de la tarjeta esté hacia abajo cuando lo introduzca en la ranura (imagen derecha).



Escribir: Inserte la tarjeta de locomotora tal como se muestra en la imagen derecha. Toque la pestaña "Puesta a punto" acto seguido toque el icono "Tarjeta de loco": la CS3 escribe los datos de la locomotora en la tarjeta.



Configurar | Cambiar valores de CV

La asignación de funciones

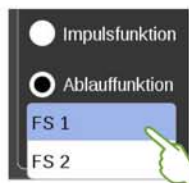


Para asignar una función a la locomotora, toque un símbolo de función del lado izquierdo, ejemplo, "F4", ahora aparece el símbolo en la ventana central. Si lo toca abriera otra ventana denominada "Icono/Función".

La ventana consta de tres pestañas "Luz" "Audio" y "Mecánica", en ellas se encuentran multitud de símbolos para elegir. En el ejemplo anterior sustituya "F4" por el símbolo denominado "Retardo de aceleración y frenada" (lo encontrará en la pestaña "Mecánica"), selecciónelo y la CS3 lo cambiará automáticamente (imagen derecha).

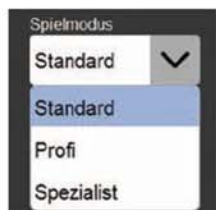


Tipo de función y prueba



Puede especificar en que forma a de ser la acción de conmutar. Si quiere que la acción encienda o apague, seleccione "Función de conmutación (imagen superior derecha). La acción "Función de impulsos" activa la función por un breve espacio de tiempo. La acción "Función de secuencia" (imagen izquierda) tiene acceso a secuencias de ejecución de funciones personalizadas (ver "Eventos" en pág. 27). Si quiere hacer la prueba de la función toque el icono "Test" (imagen superior).

Modo Mundo de juego



Para las locomotoras mfx+ hay un desplegable donde puede seleccionar el "Modo de juego". Por defecto tiene el modo "Standard" (cabina sin simulación de consumos y recursos). Alternativamente puede seleccionar el modo "Profi" (cabina con simulación de consumo y recursos), finalmente tiene el modo "Spezialist" (cabina con simulación de consumo y recursos y además repostaje por contactos de realimentación).



Importante: Una vez arrastrada completamente la consola del acelerador hasta el borde opuesto de la pantalla se muestra la cabina de conducción.

Para editar valores individuales de CV

Después de activar el modo edición y selección de temas que se procesan en la locomotora (ver la sección "Editar configuración" en la pág. 12), Toque la pestaña "Configuración", si la locomotora lleva un decodificador MM o DCC aparecerá la siguiente interfaz de usuario. **Consejo:** Las zonas azules sólo son aptas para expertos. Por favor, sólo cambie algo si usted sabe lo que tiene que hacer.



Con "Agregar CV" puede añadir filas de CV.

El contenido de un archivo de plantilla es cargado en el decodificador de la locomotora.



En las filas individuales CV puede asignar un nombre y editar valores de CV. Usted puede tener acceso a un campo tocando con el dedo uno de ellos durante un momento.

Cargar y guardar plantillas CV



Para cargar una plantilla de CV existente o para guardar una recién creada, en "Configuración" toque los iconos "Cargar" o "Backup" respectivamente. Al seleccionar "Cargar se muestran una serie de archivos, debe seleccionar el adecuado a su locomotora, en "Backup" le pedirá que le dé un nombre.

Configuración de las locomotoras mfx



Una vez abierta la pestaña "Configuración" una locomotora mfx carga todos los ajustes de su decodificador en la pantalla. Importante: Las zonas azules sólo son aptas para expertos. Por favor, sólo cambiar algo si uno sabe lo que está haciendo. En funcionamiento normal, usted no puede hacer ningún ajuste a la locomotora.

Conducir la locomotora con control de dirección



Para obtener directamente una locomotora a través de su dirección y poder conducirla; en la lista de locomotoras toque el icono "Editar", se abre un desplegable y en él debe seleccionar "Agregar control de direcciones" (imagen izquierda).

A través del teclado numérico de la pantalla, introduzca la dirección de la locomotora y seleccione el protocolo del decodificador. El control remoto recibe automáticamente la dirección introducida (en el ejemplo la derecha el 25), ahora puede conducir la locomotora inmediatamente.



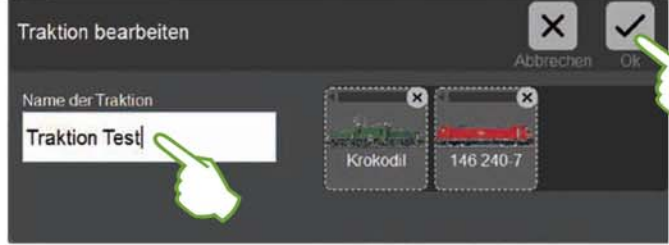
La dirección y protocolo del control se pueden cambiar en cualquier momento: Sólo tiene que tocar el display de dirección y aparece el teclado para poder hacerlo (imagen derecha).

Montar locomotoras de tracción



Para colocar una tracción doble o múltiple, en el desplegable del editor seleccione "Crear nueva tracción" (imagen izquierda), se le abrirá la ventana "Editar tracción", en ella deberá escribir un nombre para la nueva tracción.

Para crear la tracción arrastre con el dedo las locomotoras deseadas desde la lista de locomotoras hasta el editor de tracción (imagen central superior derecha). Para confirmarlo toque el icono "OK" y la nueva tracción aparece en la lista de locomotoras (imagen central inferior derecha).



Relocalizar locomotoras mfx perdidas



En raros casos puede ocurrir que una locomotora mfx ya no aparezca en la lista de locomotoras. La siguiente opción se utiliza para verificar todos los datos existentes en el sistema hasta encontrar la locomotora mfx perdida.

Dicha opción la encontrará en la lista de locomotoras tocando el icono "Editar" se le abrirá un desplegable y debe seleccionar "Relocalizar locos mfx perdidas".

Editar lista de artículos

Artículos electromagnéticos · ordenar · conmutar



Añadir artículos electromagnéticos

Preparación

Märklin entrega la CS3 con un paquete inicial de pocos artículos electromagnéticos y la imagen de una sencilla placa de esquema de vías. Al iniciar la central debe ver dicho esquema de vías, para ver los artículos debe arrastrar hacia abajo la barra verde (parte superior de la pantalla), éstos pueden ser eliminados. También podrá crear una nueva placa de esquema de vías con auto selección de nombre.

Eliminar artículos electromagnéticos existentes



Para eliminar un artículo de la CS3, toque el icono "Editar" situado en la barra de herramientas; aparece un desplegable, seleccione "Editar lista de artículos", ahora los artículos individualmente tienen en la parte superior derecha una X, tocando en ella eliminara el artículo (imagen izquierda).

Crear nueva placa de esquema con nombre individual



La placa es la base de su esquema de vías. Para añadir una nueva placa toque el icono "Editar" aparece un desplegable, seleccione "Editar esquema de vías" aparece una barra de herramientas, toque el icono "Esquema de vías/zona" aparece un desplegable, seleccione "Agregar placa" (imagen izquierda). Para más detalles de como agregar una placa vea la página 21).

Añadir desvío

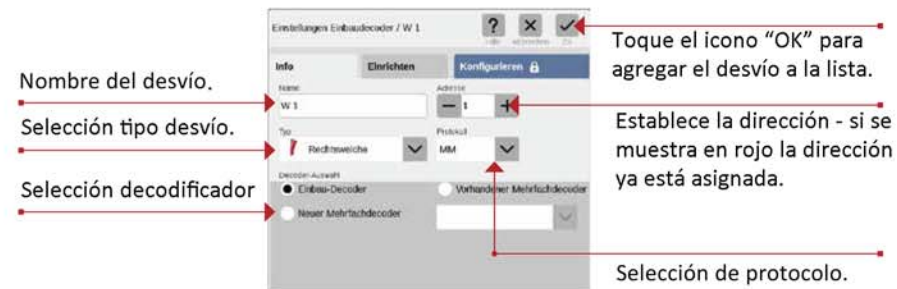


Para añadir un nuevo desvío toque el icono "Editar" aparece un desplegable, seleccione "Agregar los artículos".



Aparece otro desplegable, seleccione "Desvíos"

Aparece una ventana en donde debererá entrar todos los datos del nuevo desvío:



Nombre del desvío.

Selección tipo desvío.

Selección decodificador

Toque el icono "OK" para agregar el desvío a la lista.

Establece la dirección - si se muestra en rojo la dirección ya está asignada.

Selección de protocolo.



Puede hacer otros ajustes tocando la pestaña "Puesta a punto". Aquí si es necesario debe seleccionar el tipo de decodificador y cambiar el tiempo de conmutación.

La pestaña "Configuración" es apta sólo para expertos. Para una operación normal no es necesario entrar en esta pestaña.



Importante: La adición de un nuevo artículo, la CS3 establece automáticamente que dicha adición está activa en la placa de esquema que está en primer plano.

Añadir señal



Para crear una nueva señal en la lista de artículos, en la barra de menús toque el icono "Editar" se abre un desplegable, seleccione "Agregar los artículos" se abre otro desplegable, seleccione "Señales" (imágenes de la izquierda).

Aquí puede ajustar los detalles de la nueva señal:

Nombre de la señal.

Selección tipo señal.

Selección decodificador.



Toque el icono "OK" para agregar la señal a la lista.

Establece la dirección - si se muestra en rojo la dirección ya está asignada.

Selección de protocolo.



El tipo de señal es establecido a través de un menú desplegable fijo. Existen variaciones de la señal por lo que deberá adecuar la selección al tipo de señal que tenga que poner en la maqueta.



En la pestaña "Puesta a punto" puede hacer otros ajustes. En ella puede seleccionar el tipo de decodificador y también puede cambiar el tiempo de conmutación.

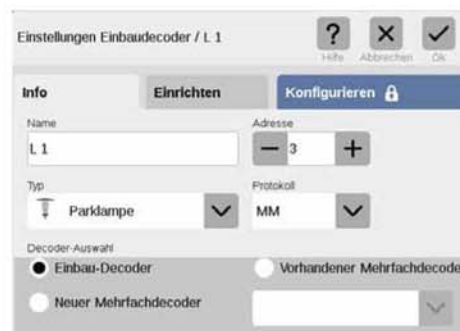


La pestaña "Configuración" es apta sólo para expertos. Para una operación normal no es necesario entrar en esta pestaña.

Añadir luz



También se pueden crear artículos de luz. En la barra de menús toque el icono "Editar" se abre un desplegable, seleccione "Agregar los artículos" se abre otro desplegable, seleccione "Luz" (imágenes de la izquierda).



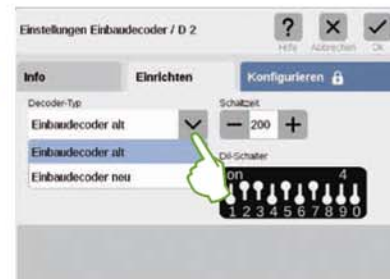
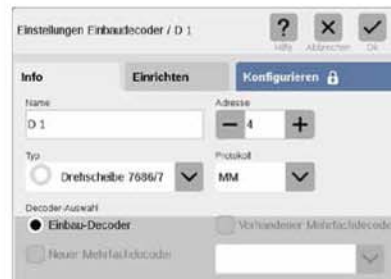
Ahora en la pestaña "Info" puede ajustar los parámetros nombre, dirección, tipo de luz, protocolo y selección de decodificador (imagen izquierda). En la pestaña "Puesta a punto" el tipo de decodificador y cambiar el tiempo de conmutación (imagen inferior).



Añadir plataforma giratoria



Además puede crear una plataforma giratoria en la lista de artículos. En la barra de menús toque el icono "Editar" se abre un desplegable, seleccione "Agregar artículos" se abre otro desplegable, seleccione "Plataforma" (imágenes de la izquierda).

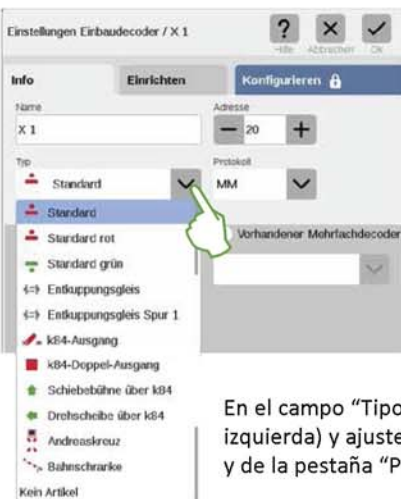


Ahora tiene acceso a la pestaña "Info" nombre, dirección, protocolo, selección decodificador y en la pestaña "Puesta a punto" tipo de decodificador y cambio del tiempo de conmutación (imágenes de la izquierda)

Añadir otros artículos



Opción de añadir otros artículos. En la barra de menús toque el icono "Editar" se abre un desplegable, seleccione "Agregar artículos" se abre un nuevo desplegable, seleccione "Otros artículos" (imágenes de la izquierda).



En el campo "Tipo" seleccione el artículo específico (imagen izquierda) y ajuste los campos restantes de la pestaña "Info" y de la pestaña "Puesta a punto".

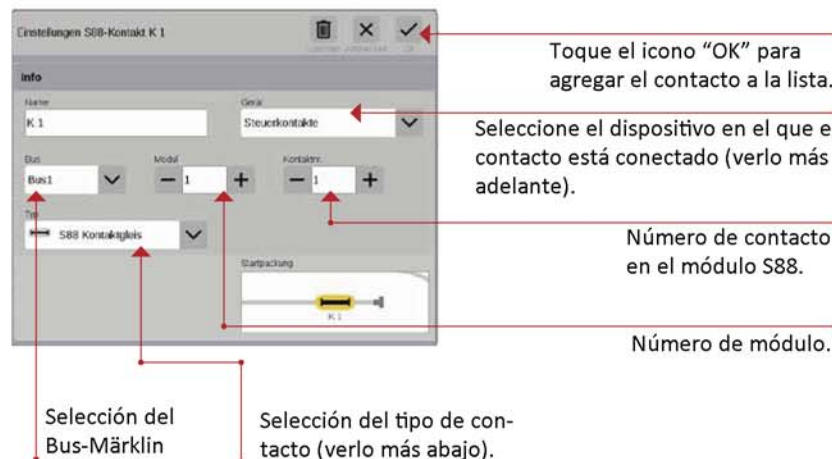


Añadir contactos S88



Los contactos S88 mejoran enormemente las posibilidades de control. Para añadirlos a la lista de artículos, en la barra de menús toque el icono "Editar" se abre un desplegable, seleccione "Agregar los artículos" se abre un nuevo desplegable, seleccione "Contactos S88" (imágenes de la izquierda)

Ahora usted está en la pestaña "Info". Aquí puede ajustar los detalles del nuevo contacto S88:

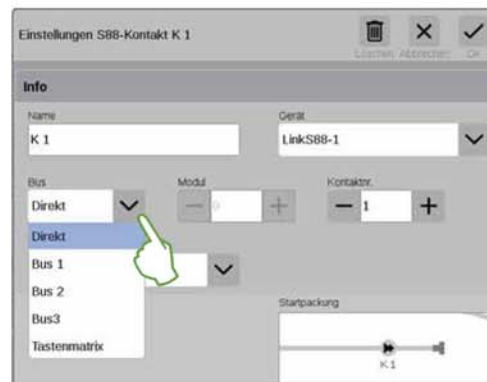


Ruta de conexión del contacto de realimentación:



En el apartado "Dispositivo" toque el desplegable para configurar el dispositivo de conexión al cual ha de ser conectado el módulo de realimentación. En la CS3 plus se encuentra la opción "GFP3-1" que corresponde al conector S88 situado en la parte inferior de la central (lado izquierdo). En el caso de la CS3 (60266), los módulos de realimentación están conectados a través del Link S88. (ver imagen inferior)

Bus- Entrada del módulo LinkS88



Cuando use el Link S88 puede conectarlo de la siguiente manera:

- Directamente en el conector Link S88
- En el Link S88 puede conectar módulos S88 en los Buses 1, 2 y 3
- Se puede contruir una Matriz de teclas (ver pág. 19).

Para cada grupo de módulos, seleccione el nº de "Bus" (1-3). Introduzca el nº de "Módulos" (1-32) y el "Nº de contacto" de realimentación del módulo. Para el tipo de conexión "Directa" es suficiente el nº de contacto de realimentación en el Link S88 (1-16).

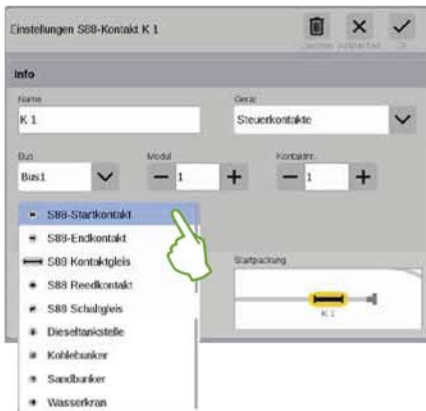
Matriz de teclas



Se puede usar el Link S88 para confeccionar una matriz de teclas, por ejemplo, para tener un panel de control en la maqueta con un total de 64 teclas (para controlar 32 artículos electromagnéticos con doble conmutación o 64 artículos con una sola conmutación).

Los puntos de conmutación correspondientes introdúzcalos en el campo "Nº contacto".

Seleccionar tipo de contacto S88



En el menú desplegable "Tipo", seleccione el tipo de contacto que necesite. Vía de contacto, contacto de láminas (Reed) o vía de conmutación.

Para el mfx+ en modo mundo de juego, tiene la posibilidad de seleccionar diferentes tipos de contacto, tales como estación para cargar diesel, carga de carbón, carga de arena y carga de agua (aguada).

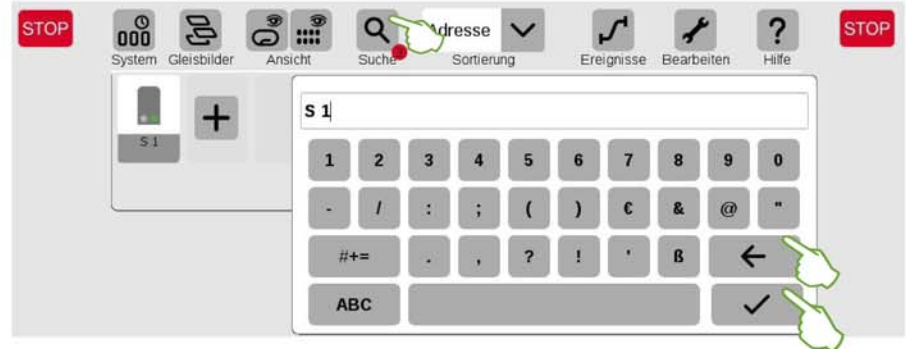
Búsqueda de artículos mfx

En raros casos, puede ocurrir que un artículo ya cargado en la lista no aparezca en ella. Esta función sirve para encontrarlo de nuevo.



Puede iniciar la función desde la barra de menús tocando el icono "Editar" se abre un desplegable, seleccione "Buscar artículo mfx" (imagen izquierda), a partir de ahora la CS3 muestra una ventana con una barra progresiva y empieza la búsqueda del artículo mfx (hay que esperar un momento hasta que lo encuentre).

Búsqueda de artículos electromagnéticos/Búsqueda en vivo



Utilice la función de búsqueda para buscar el nombre o parte de éste de uno o varios artículos electromagnéticos. Toque el icono "Buscar" (Lupa) y se abre un teclado, La CS3 empieza a buscar a partir del primer carácter introducido (búsqueda en vivo). Un pequeño punto rojo aparece en el icono, éste indica que la búsqueda está activada, el número que aparece en él se corresponde con el número de caracteres introducidos. Para terminar el modo de búsqueda debe eliminar los caracteres escritos en la pantalla del teclado mediante la tecla de retorno y a continuación tocando la tecla del gancho el teclado desaparecerá.

Ordenación de los artículos electromagnéticos



Utilice el menú emergente situado en la parte superior de la lista de artículos para ordenar a estos según diferentes criterios. Criterios: Por "Dirección" asignada, por "Tipo" de artículo, por "Nombre" asignado, por pertenencia a una "Zona", el criterio "Recorrido" se utiliza para ordenar los artículos usados últimamente, el criterio "Manual" se añadió más tarde en una actualización de la CS3, Éste hace posible que mediante arrastrar y soltar cualquier artículo lo pueda colocar en el lugar que usted prefiera de la lista.

Editar imagen alternativa de un esquema de vías

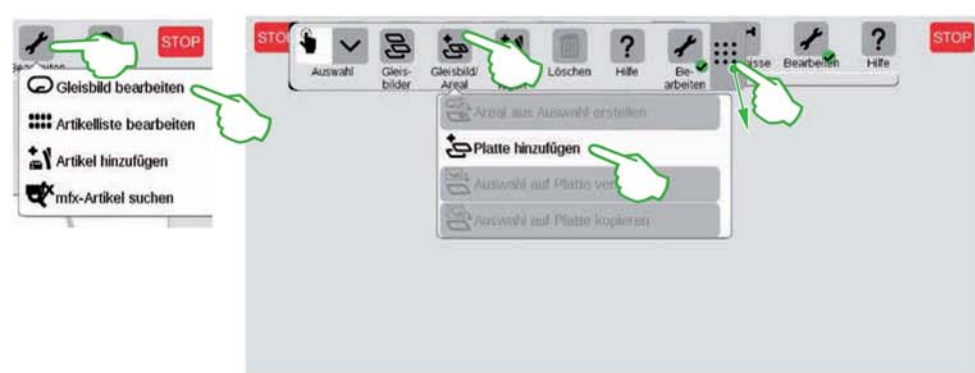
Posicionamiento de vías y artículos - Giro - Ensamblaje



Diseño de la imagen alternativa de un esquema de vías

En esta sección, usted aprenderá todos los pasos para el desarrollo de la imagen de un esquema de vías en la CS3. A modo de ejemplo, construirá un trazado de vías (ver pág. 24) de una típica caja de iniciación de Märklin la cual desarrollará en las siguientes páginas.

Añadir la placa

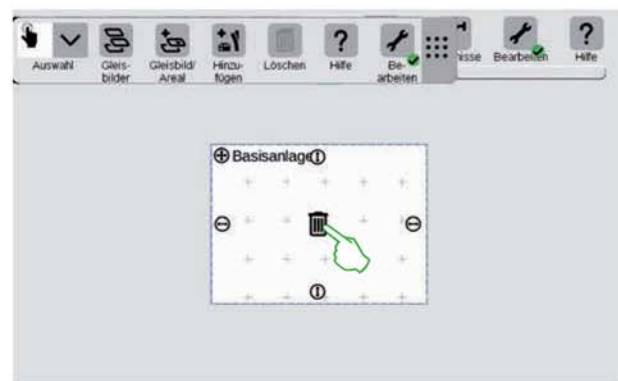


La placa es la base donde se construye el esquema de vías. En primer lugar toque el icono "Editar" aparece un desplegable, seleccione "Editar esquema de vías". Aparece una nueva barra de menús, toque el icono "Esquemas de vía/zona" aparece un desplegable, seleccione "Agregar placa".
Consejo: La barra de menús tiene un icono con 9 puntos, si coloca el dedo encima de él podrá arrastrar y posicionar la barra en cualquier punto de la pantalla.



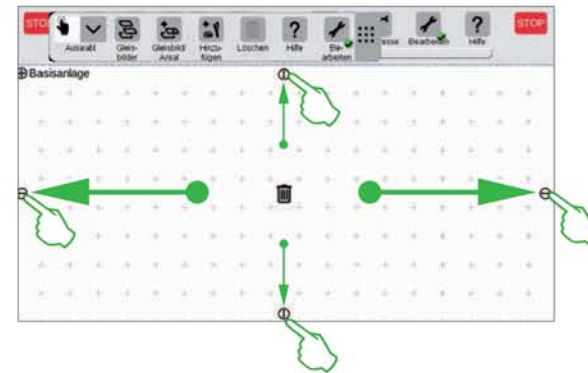
En el cuadro de diálogo, introduzca el nombre de la nueva placa y confírmelo con "OK".
Importante: Seleccione el nombre de forma deliberada. Una vez puesto éste no se puede cambiar

Borrar placa



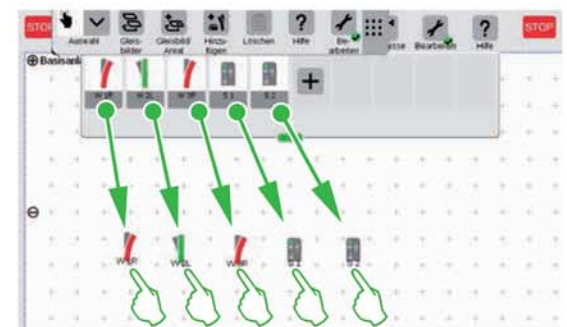
Cuando confirme el nombre de la nueva placa, en el ejemplo "Basisanlagen" aparecera un cuadro que representa la placa, en su interior hay una papelera y un círculo en cada lateral del cuadro, tocando la papelera aparece una pregunta la cual le dá la opción de borrar la placa o continuar con ella, si la borra desaparece el cuadro. Mientras tenga el cuadro en pantalla estará en modo edición, se reconoce por tener su fondo claro y los signos + y en la barra de menús el icono "editar" tiene un círculo verde y un gancho interno.

Cambiar el tamaño de la placa



Use los pequeños círculos para ampliar la placa. Con la placa inicial usted puede determinar su tamaño colocando el dedo en uno de los círculos y arrastrarlo tal como puede ver en la imagen izquierda, de esta forma puede ampliar o disminuir la placa desde los cuatro lados. Una vez terminada, usted tendrá el suficiente espacio para el diseño del esquema de vías descrito en la página 24.

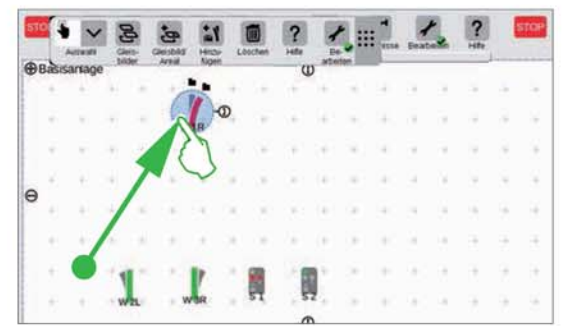
Desplazar el artículo de la lista hacia la placa



De la lista arrastre y suelte en la placa los siguientes artículos: desvíos W1R, W2L y W3R y las señales S1 y S2.

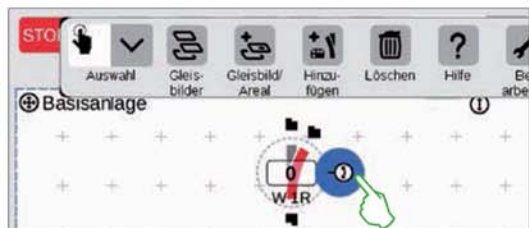
Importante: Para seguir estos pasos el icono de la barra de menús "Editar" debe estar activado, es decir, en modo edición (círculo verde con gancho interno).

Mover el artículo electromagnético en la placa

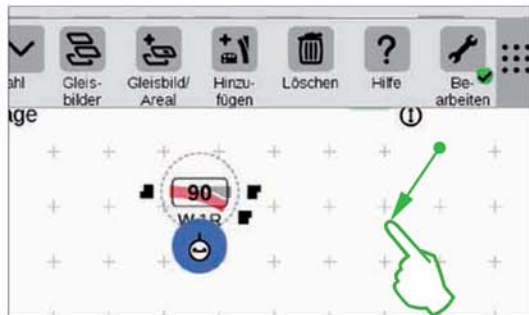


El esquema previsto para la pista (ver pág. 24) tiene un desvío en la parte superior izquierda de la placa. deberá arrastrar el desvío W1R situado en el centro de la placa y luego suéltelo en el lugar mencionado anteriormente. El círculo azul que envuelve el desvío le indica que aún lo tiene seleccionado (imagen izquierda).

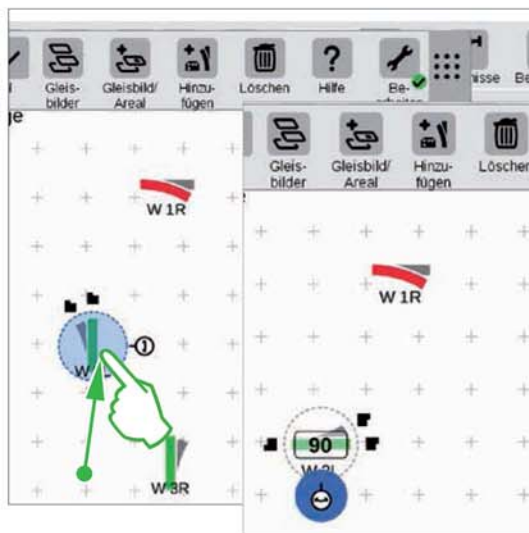
Girar el artículo electromagnético: El modo rotación



Si mira la imagen prevista del trazado verá que el desvío tiene que estar en posición horizontal. Por tanto, le dará la vuelta 90°. Si el desvío no está envuelto en un círculo azul deberá tocarlo con el dedo para que quede en esta situación. Entonces debe tocar el pequeño círculo con una doble flecha en su interior y éste se mostrará envuelto en un círculo azul fuerte (imagen de la izquierda).

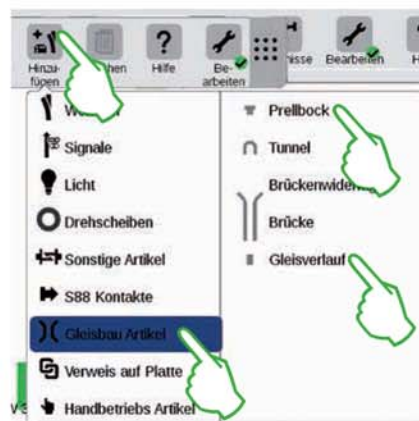


El desvío ahora se encuentra en **Modo rotación**. Ahora si coloca el dedo en la pantalla y lo mueve de arriba hacia abajo, paralelamente el símbolo del desvío rotará, deberá dejarlo en 90° (se ve indicado en el interior del símbolo). **Consejo:** Cuanto más lejos está el dedo del símbolo del desvío, más lenta será la rotación. De esta forma el ángulo de un símbolo se puede ajustar de forma más precisa.



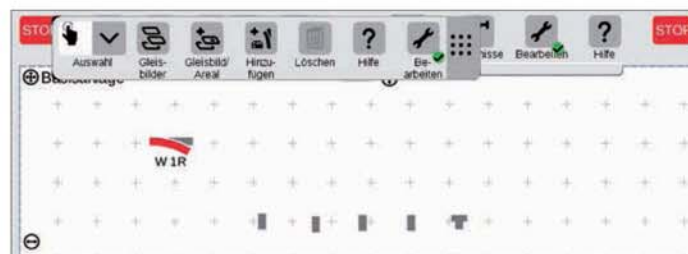
Para el diseño de la pista necesitará que los símbolos estén lo más cerca posible al lugar de su ubicación. Ahora coloque el dedo encima del desvío W2 que está situado en la parte inferior de la placa lo arrastra y lo suelta en la misma columna de signos + que está el W1R dejando entre ellos tres signos +. Ahora debe hacer la rotación tal como hizo con el W1R, es decir, estando en modo rotación gire el desvío 90° para que quede colocado en posición horizontal (imagen lateral derecha).

Como agregar artículos para construir la pista

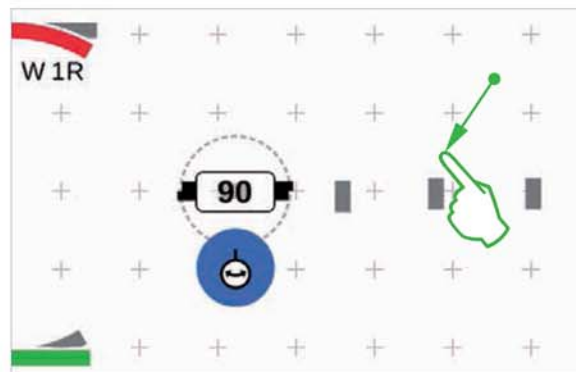


Para crear un trazado de pista visualmente atractivo, necesitará arrastrar una serie de elementos. Éstos son puro diseño y no tienen ninguna otra función. En la barra de menús toque el icono "Agregar" se abre un desplegable, seleccione "Artículos para construcción de vías". Ahora aparece otro desplegable, toque cuatro veces el apartado "Recorrido de vías" y una vez el apartado "Juego de topes fijo", éste forma parte de una vía muerta contenida en el trazado de la pista. Para cerrar los desplegables toque de nuevo el icono "Agregar".

Consejo: Con este mismo principio, es posible añadir al trazado elementos como túneles, puentes, etc. (imagen izquierda). También pueden ser añadidos al trazado los tramos de contacto S88 y conectados a la vez en la línea de artículos.

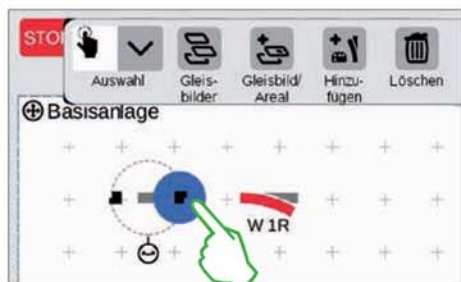


Los elementos de vías y tope son añadidos automáticamente a la placa activa, en el ejemplo "Basisanlage" (Sistema básico, nombre dado a este proyecto de placa).

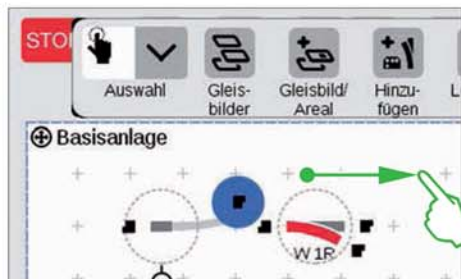


Los elementos añadidos aparecen automáticamente sobre la placa en un sentido fijo. Si en el momento de ensamblarlo con el trazado no queda alineado con éste, deberá hacerlo usando el modo rotación (lo puede ver en esta misma página).

Ensamblaje del artículo: Modo conexión

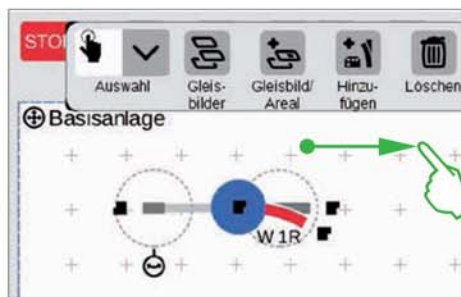


Tire de la vía horizontalmente hacia el artículo W1R, al arrastrarla le saldrán dos iconos negros uno en cada borde de la vía, deberá arrastrar dicha vía hasta el desvío para que queden unidos los dos artículos entre sí. Proceda a tocar el icono negro de la derecha, éste queda resaltado por un círculo azul: en este momento se activa el **"Modo conexión"** (imagen izquierda).

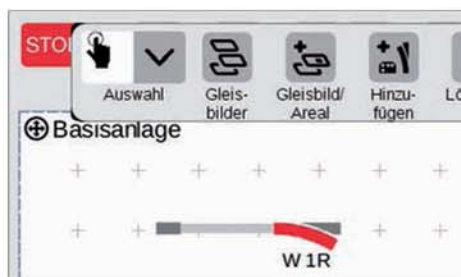


Arrastre suavemente el símbolo de conexión enmarcado en azul hacia el desvío (imagen izquierda).

Consejo: Usted puede desplazar con el dedo desde cualquier punto de la pantalla. De esta forma tiene una visión perfecta para ver la unión entre los dos artículos.



Una vez que los puntos de conexión se solapan, quite el dedo de la pantalla. La Central Station 3 ajusta automáticamente una conexión de vía entre las uniones (imagen izquierda).



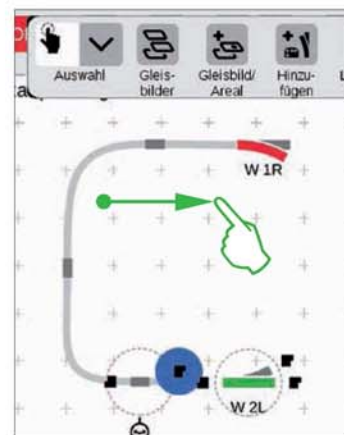
Toque desvíos, vías y demás artículos de la placa, entonces aparecen las marcas de distancia. Sólo se pueden ver todos los artículos juntos con la conexión de vía (imagen izquierda).

Felicitaciones, usted tiene su primer par de artículos conectados.

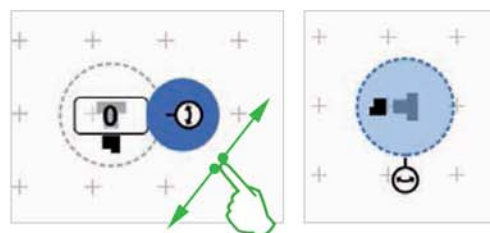
Consejo: Usted puede combinar artículos colocándolos juntos.



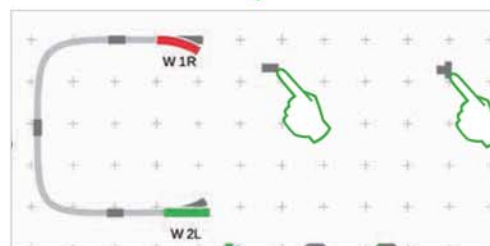
Ahora que ya conoce los pasos a seguir, continúe con la práctica de conectar el resto de artículos. Haga la conexión con el desvío W2L que fué ya posicionado en los pasos de la página anterior. Los artículos de vía ya están colocados en su lugar (imagen izquierda), deberá hacer alguna rotación de 90° en alguna de las vías (ver modo rotación en pág. 22). Por último conecte los artículos entre ellos con el modo conexión (imagen derecha) comenzando por el artículo de vía más próximo al desvío y ésta (ver modo conexión en esta página).



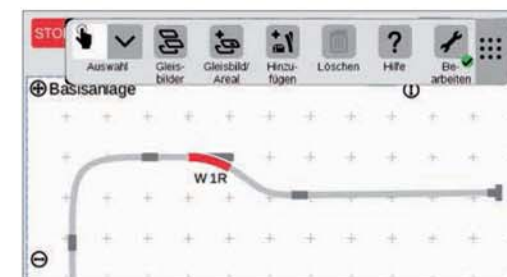
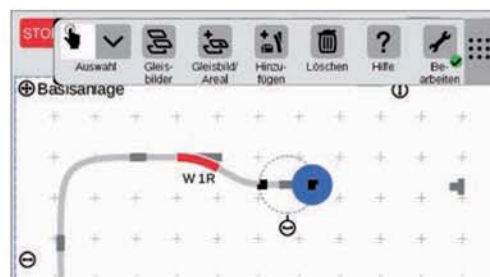
Conectar desvío con topera final de vía muerta



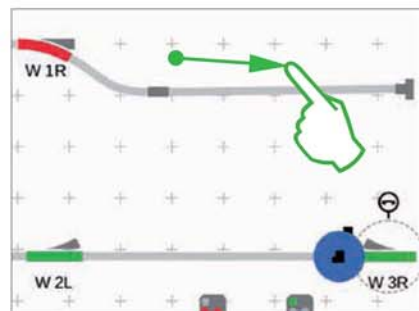
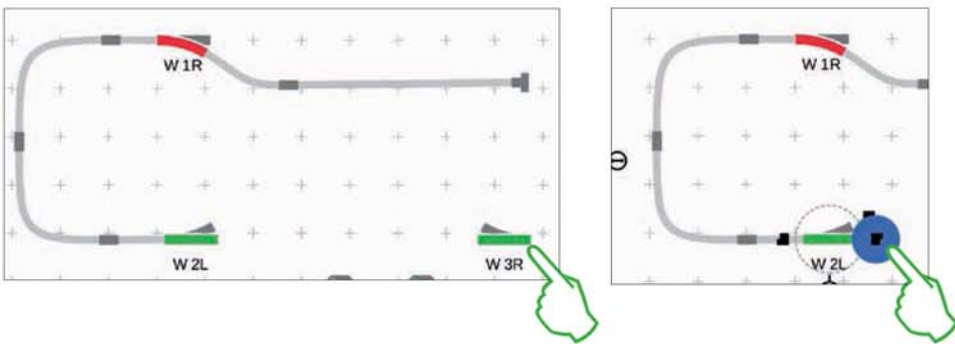
Ahora haga el trazado de vía muerta en el desvío W1R situado en la parte superior de la placa. En primer lugar deberá rotar 90° un artículo de vía y el de tope (imagen izquierda), ver modo rotación en pág. 22.



Ahora deberá colocar estos dos artículos en su lugar correspondiente (imagen izquierda). Acto seguido conecte estos dos artículos empezando por el desvío y la vía intermedia. Finalmente conecte la vía intermedia con la topera (imagen inferior).

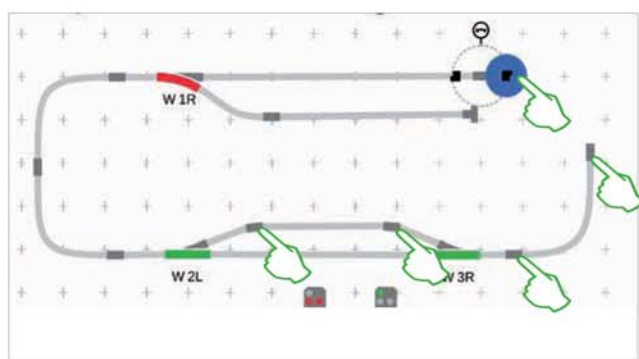
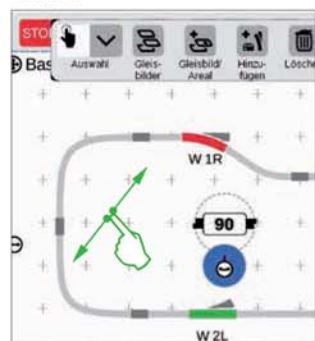


Completar la imagen alternativa del esquema de vías



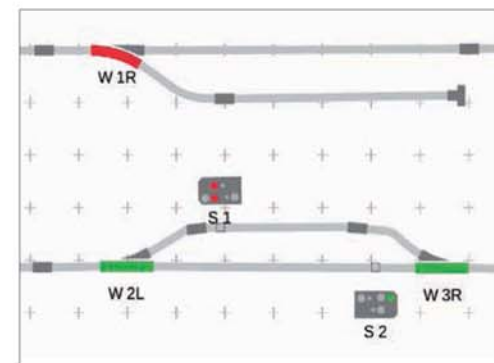
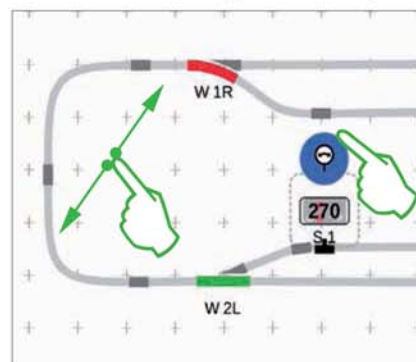
Ya tiene hecho la mitad del trazado de la pista. Ahora siga con la estación de tren y el resto del óvalo. Arrastre el desvío W 3R y suéltelo en la parte inferior derecha de la placa, lo deberá girar para que quede en posición horizontal (imagen superior izquierda), active el desvío W 2L en modo conexión (imagen superior derecha) y conéctelo con el desvío de la derecha (imagen izquierda)

La segunda pista de la estación está sin conectar y el óvalo de la derecha le ocurre lo mismo. Añada los cinco elementos de vía en las posiciones indicadas en la imagen inferior derecha, si es necesario deberá girarlas (imagen inferior izquierda) para que queden alineadas según el trazado previsto. Por último, los desvíos y los elementos de vía deben interconectarse a través del modo conexión.



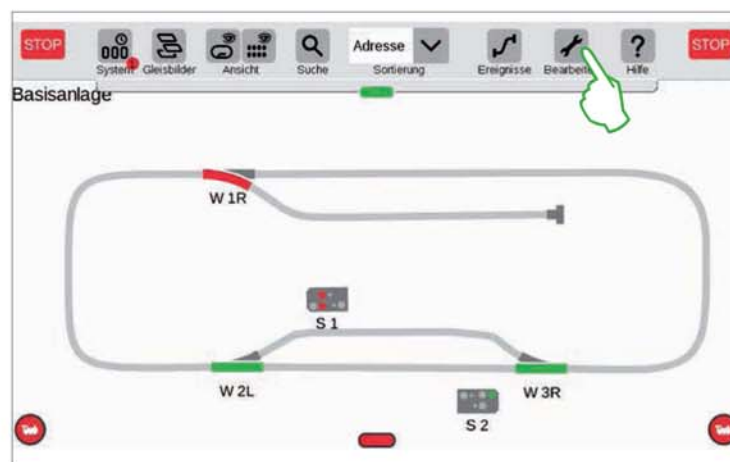
Inserte la señal

Ahora siga con las señales: En primer lugar coloque las señales en la posición indicada en la imagen inferior derecha, al soltarlas seguirán estando en posición vertical. Toque con el dedo una de las señales, ésta se pone en modo giro, ahora coloque el dedo en el círculo blanco rodeado de azul y gire la señal tal como indica la imagen inferior izquierda, alce el dedo, la señal se acopla automáticamente.



Estando en modo giro la señal de la izquierda deberá girarla 270° (imagen superior izquierda) y para la señal de la derecha el giro será de 90°.

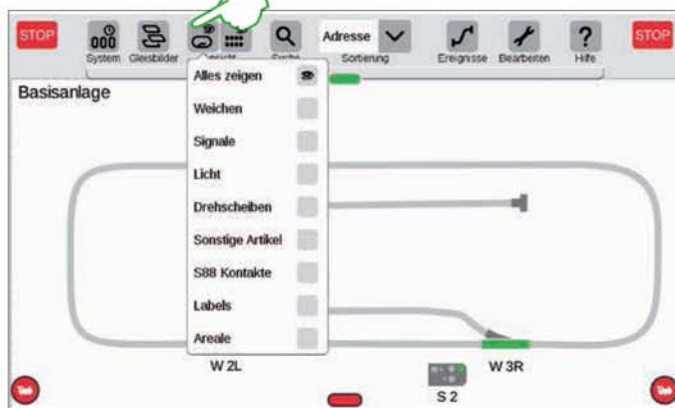
Terminar la imagen alternativa del esquema de vías



Terminar saliendo del modo edición, para ello en la barra de menús toque el icono "Editar". Ahora ya tiene hecho el esquema de vías.

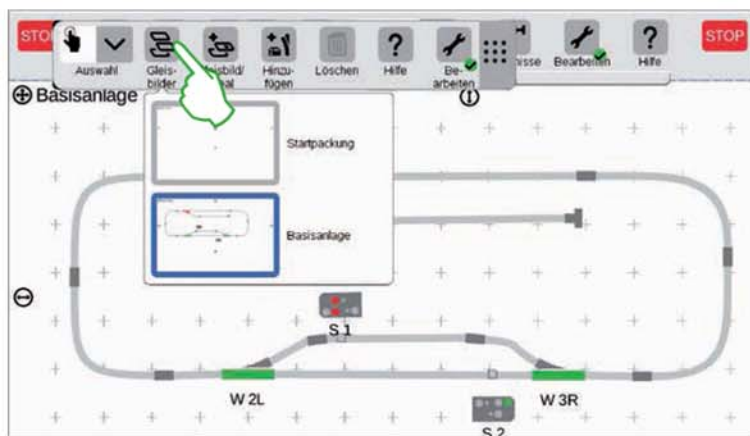
Felicitaciones, usted ya tiene creado su primer esquema de vías. Seguramente al hacer este primer diseño usted habrá tenido que hacer un cierto esfuerzo. El próximo esquema que haga seguro que le resultará más fácil.

Opciones de visualización



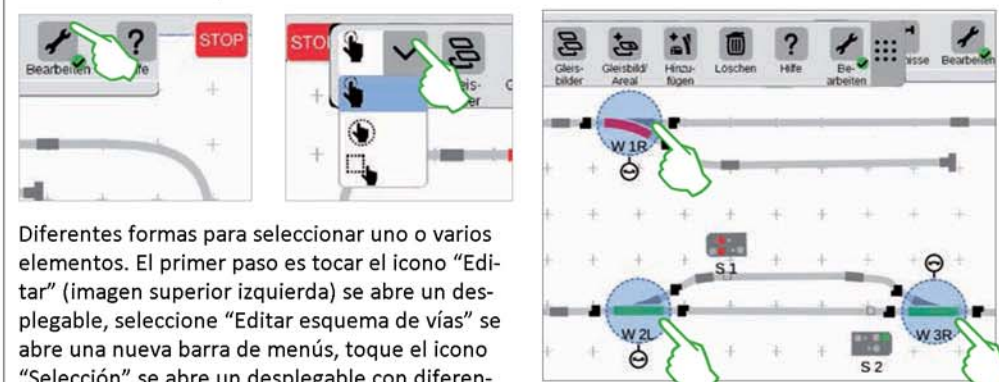
Toque el icono "Vista" de la barra de menús, le aparece un desplegable con diferentes opciones de filtro. En la configuración predeterminada la opción marcada es "Mostrar todos". Con la punta del dedo puede marcar cualquier opción, de esta forma usted puede acotar la información general vista en el esquema de vías.

Cambiar la placa de esquema activa



Como activar una placa de esquema determinada cuando se tienen varias. El icono "Esq. de vías" es muy útil para activar cualquiera de las placas de esquema que tenga diseñadas. Para cambiar una placa de esquema que tenga activa, toque el icono "Esq. de vías", le aparecen las placas de esquema que tiene diseñadas seleccione la que usted desee. Ahora la nueva placa de esquema se encuentra en primer plano activada. Si toca dos veces en la placa de esquema la podrá ver al completo.

Selección de un simple artículo o de varios

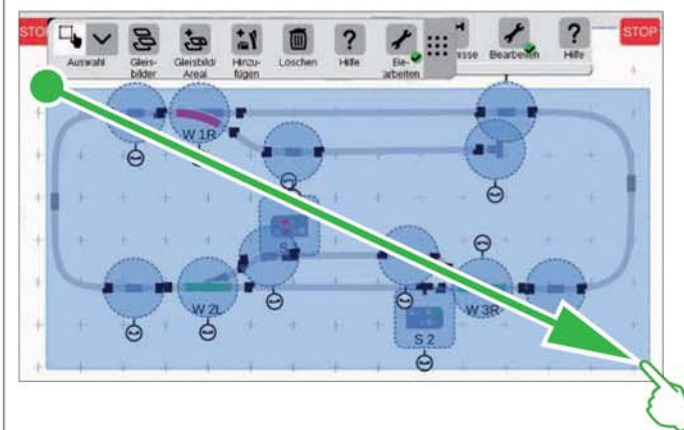


Diferentes formas para seleccionar uno o varios elementos. El primer paso es tocar el icono "Editar" (imagen superior izquierda) se abre un desplegable, seleccione "Editar esquema de vías" se abre una nueva barra de menús, toque el icono "Selección" se abre un desplegable con diferentes símbolos (imagen superior central).

Para seleccionar un artículo individualmente, simplemente tóquelo con el dedo: Un círculo azul claro envuelve el artículo acompañado por los puntos negros de conexión y de un pequeño círculo blanco que en su interior tiene una doble flecha, ésta sirve para entrar en modo giro. En el último icono desplegado con símbolos, el primero de ellos es esta opción.

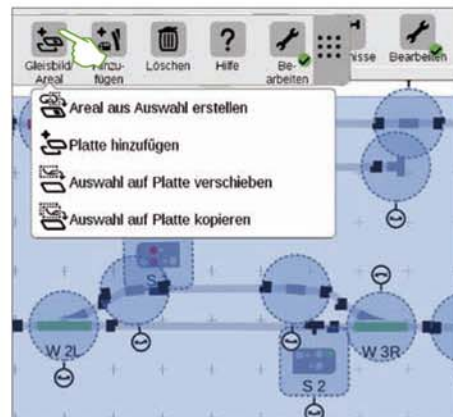
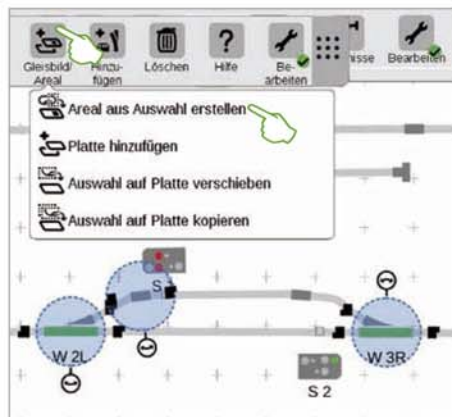
Para seleccionar varios artículos, toque el icono "Selección" y en el desplegable seleccione el segundo símbolo (imagen superior central). A continuación toque con el dedo cada uno de los artículos que quiera seleccionar (imagen superior derecha).

Selección de una zona

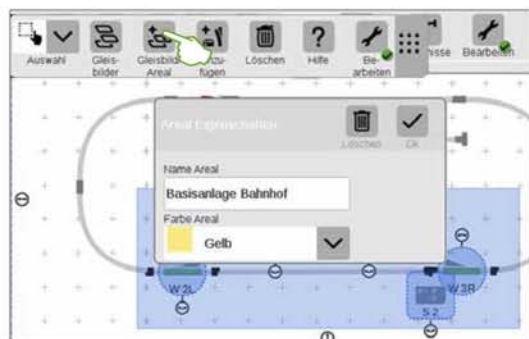


Una parte de la placa de esquema o toda ella puede ser seleccionada, pello toque el icono "Selección" y en su desplegable seleccione el último símbolo. En la parte superior izquierda de la placa de esquema hay un círculo con una cruz en su interior, ponga el dedo sobre ella y empiece a arrastarlo en diagonal, verá que la área que va surgiendo es de color azul muy claro. Si alza el dedo en un punto concreto la zona queda seleccionada hasta dicho punto.

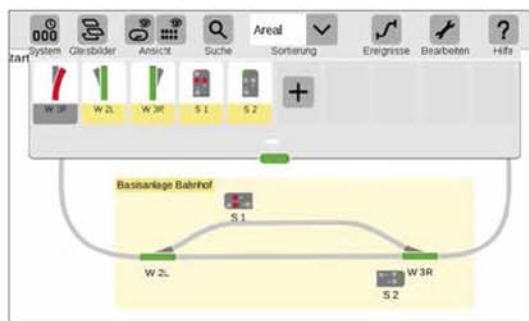
Crear zona a partir de selección



Una vez seleccionados varios artículos (imagen superior izquierda) o una área (imagen superior derecha) como los descritos en la página anterior, toque en la nueva barra de menús el icono “Esquemas de vías/zona” se abre un desplegable; si no tiene activa ninguna selección, los siguientes apartados del desplegable estarán oscurecidos en gris “Crear zona a partir de selección”, “Mover selección a placa” y “Copiar selección a placa”.



Para crear una zona a partir de selección ésta debe estar activada, en el ejemplo tenemos la zona de la estación activada (imagen izquierda). En la nueva barra de menús toque el icono “Esquemas de vías/zona” se abre un desplegable, seleccione “Crear zona a partir de selección” aparece una ventana en donde debe introducir el nombre de la zona y seleccionar un color para ella, finalmente toque el icono “OK”.

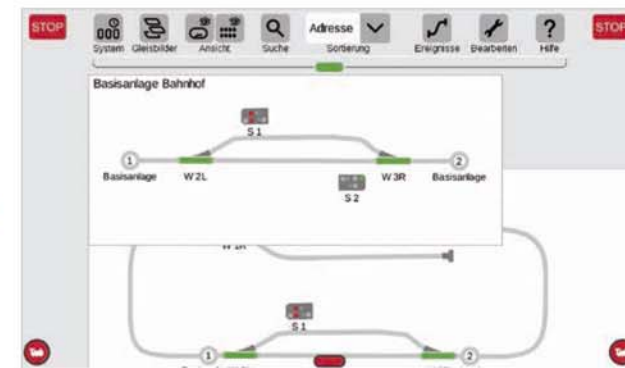


A continuación en la placa donde vemos todo el esquema verá de forma permanente la zona de la estación con el nombre que introdujo y el color que seleccionó anteriormente. A la vez, en la lista de artículos aparecen marcados con el mismo color de la zona todos los artículos que pertenecen a ella (imagen izquierda)

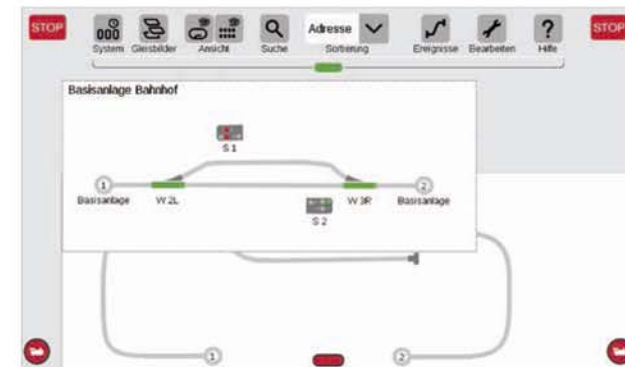
Copiar o mover la selección a una nueva placa



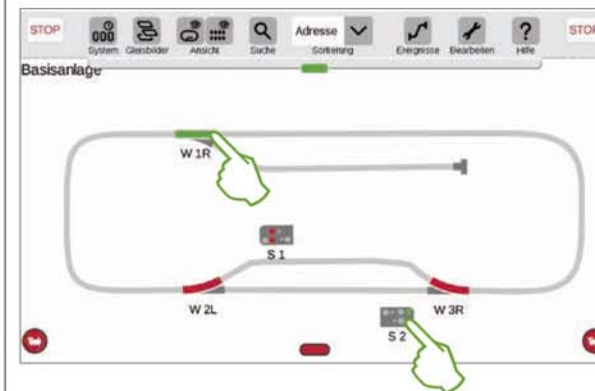
Para tener en otra placa una zona compleja del circuito, por ejemplo la zona de la estación, con la función “Copiar selección a placa” (imagen superior derecha) puede hacer una copia de la citada zona en una nueva placa, esta llevará el nombre del ejemplo “estación”.



El mismo ejemplo anterior tiene otra variante si seleccionamos la función “Mover selección a placa” (imagen inferior derecha). Esta función corta la zona seleccionada y la copia en la nueva placa, a través de los círculos de enlace 1 y 2 las dos placas quedan interconectadas.



Conmutación de desvíos y señales



Usted puede conmutar directamente todos los desvíos y señales del circuito. Sólo tiene que hacer un toque con el dedo encima de cada artículo.

Consejo: Asegúrese de que el botón STOP esté desactivado. El circuito de vías debe tener corriente, sin este requisito, desde el circuito de la placa, no podrá conmutar los artículos que hay en ella.

Creación y edición de eventos

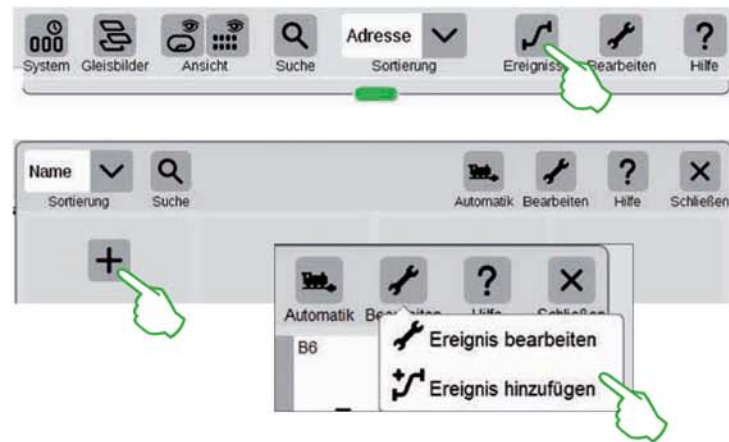
Creación de eventos - Secuencias de programación y de conmutación



Añadir eventos | Automatización de procesos

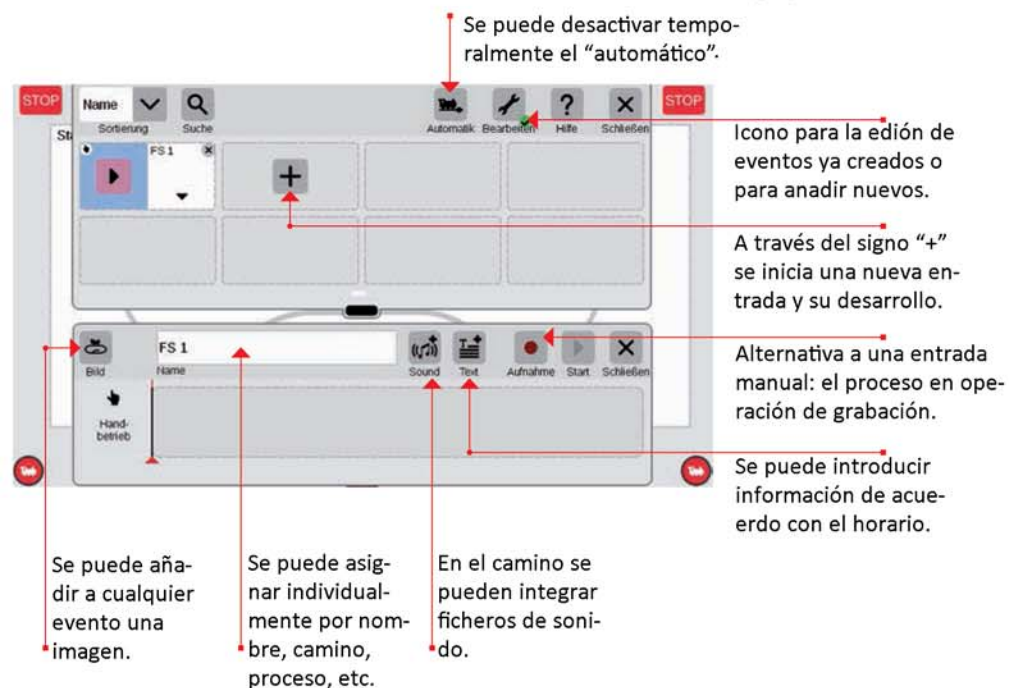
Facilidad para iniciar la programación

Para muchos, la automatización de los procesos es la culminación de su afición al ferrocarril en miniatura. En la CS3 la aplicación de caminos, los procesos de locomotoras y el control automático de plantas completas, de nuevo se simplifican notablemente. Gracias a que arrastrar y soltar los elementos sólo necesitan ser arrastrados a la barra de progresión y soltarlos en ella.

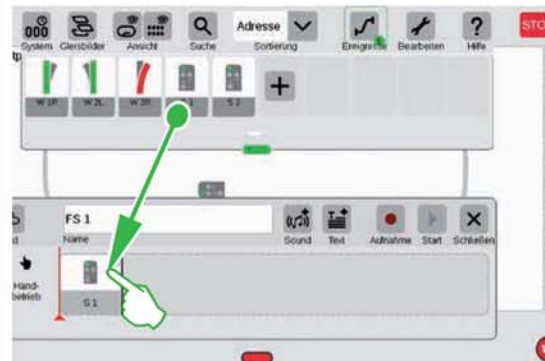


Para crear nuevos procesos o editar los existentes, toque el icono "Eventos". Temas análogos abrirán lista de locomotoras y artículos electromagnéticos. Si no hay procesos programados toque el signo "+" situado en el interior del cuadro, o desde la barra de menús toque el icono "Eventos" se abre una ventana, en su barra de menús toque el icono "Editar" se abre un desplegable, seleccione "Añadir evento".

El menú principal para el control del flujo en un vistazo

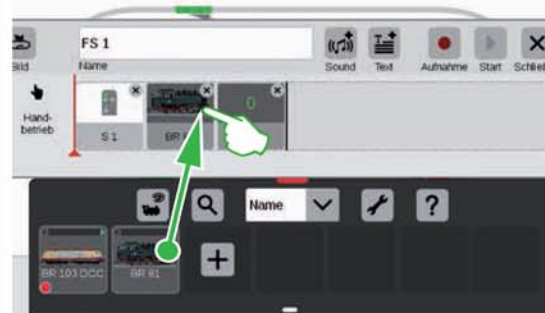


Construir caminos de entrada: paso a paso



Después de haber seleccionado del desplegable "Añadir evento", simplemente arrastre los elementos correspondientes y suéltelos en la barra de progresión. De esta forma, paso a paso irá construyendo el camino. Por ejemplo, usted acaba de arrastrar desde la línea de artículos la señal S1, ésta una vez situada en la barra de progresión, tocando sobre ella obtendrá una ventana en donde podrá configurarla.

Integrar locomotoras



Al igual que los artículos electromagnéticos, desde la lista de locomotoras usted puede arrastrar una de ellas y soltarla en la barra de progresión.

Con el icono de "Sonido" puede agregar archivos de este tipo para que suenen en un punto determinado del camino. Los archivos de sonido puede importarlos desde la CS3 o bien desde un stick de memoria USB.



Finalizar el pequeño camino de entrada



Paso a paso se va haciendo el camino, compile simplemente arrastrando y soltando. Cada punto individual (velocidad, señal, desvío, etc.) pueden personalizarse (ver siguientes páginas).

Editar configuración / Velocidad



Como personalizar la configuración: Toque “Editar evento”, éste se coloca en modo edición reconocible por una “x” en la parte superior derecha de cada secuencia. Ahora toque la secuencia deseada para entrar en su configuración.

Ajuste de una secuencia de velocidad: Escoja la secuencia deseada, ésta se queda en azul (imagen central), se abre una ventana (imagen superior) toque el icono de “Velocidad”, se abre la barra de velocidad (imagen derecha), deslice el dedo sobre la barra y ajuste la deseada. Salga tocando el icono “OK”.

Introducir/Tiempo de retardo



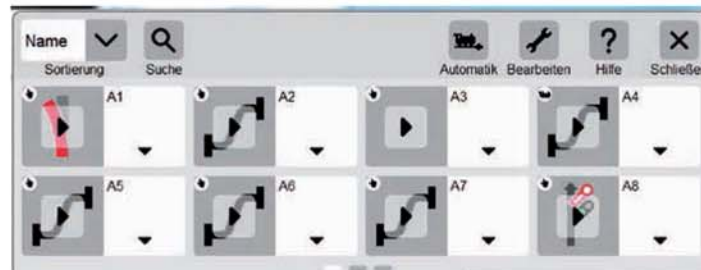
Para sincronizar el retardo entre secuencias, usted deberá tener la habilidad de escoger la secuencia previa para sincronizarla con la siguiente secuencia. En esta secuencia previa deberá colocar en el campo “Retardo” el tiempo deseado para que la siguiente secuencia se active.

Añadir información de texto



El icono “Texto” le dá la posibilidad de introducir información entre dos secuencias y además le permite colocar un tiempo de retardo para la activación de la siguiente secuencia.

Orden de los eventos

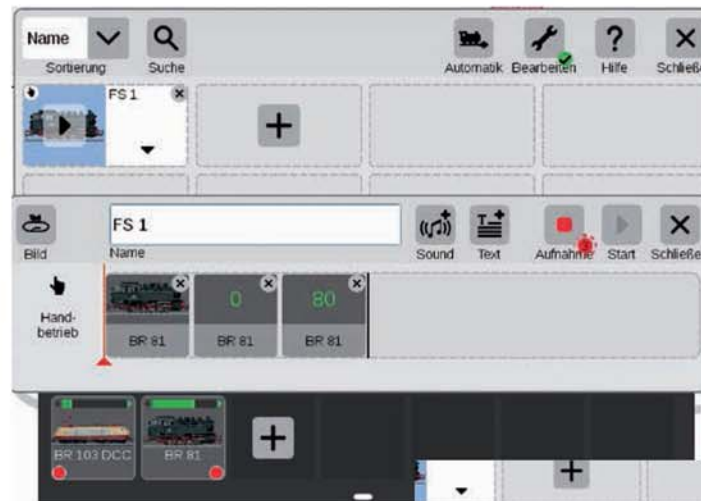


Ordenar por contactos le dá una vista general para ver individualmente en que momento está ocupado un contacto, esto lo puede ver siempre y cuando haya usado contactos de realimentación para activar un evento.



Visión general: Todos los eventos y procesos creados pueden ser fácilmente ordenados o bien por su nombre o por el contacto de realimentación S88. Para ello toque la ventana situada en la parte superior izquierda y ordénelos según nombre o contacto.

Uso de la función de grabación



Además de la introducción manual de secuencias, la CS3 tiene una función de grabación que le permite hacer una captura similar a una cámara de vídeo. La CS3 le mostrará más tarde las secuencias grabadas.

Importante: Cuando haya programado desde la función de grabación se le habrá creado un evento. Para ver el resultado de éste y ya estando fuera de edición, toque el icono “>” (play) de dicho evento.

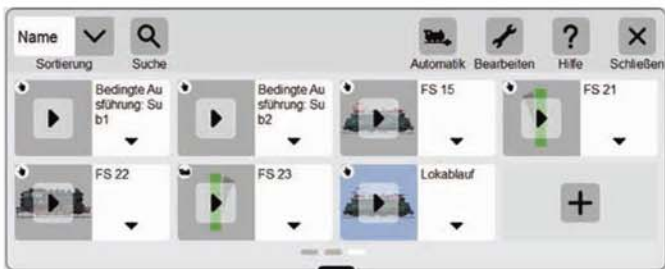
Como hacer la grabación: Ponga una locomotora en la vía, toque el icono “Grabación”, se activa un círculo rojo que le indica la puesta en marcha de la grabación. Ponga en marcha la locomotora, empieza la grabación de secuencias. Finalmente cuando la locomotora se acerque a su destino reduzca la velocidad y finalmente déjela parada. Al finalizar el camino hecho por la locomotora toque de nuevo el icono “Grabación”, ésta se detiene. Pruebe el evento tocando el icono “>” (play) de éste.



Creación de caminos de entrada



Programación del proceso de una locomotora



La creación de caminos ahora es más fácil en la CS3. Los desvíos de la lista de artículos mediante arrastrar y soltar puede incorporarlos a la barra de progresión (imagen izquierda).

A través del icono "Editar" puede configurar individualmente cualquiera de los desvíos (imaterial izquierda). Mediante el icono ">" del evento creado puede hacer un chequeo a los desvíos colocados en éste, además en el lado inferior derecho del icono ">" sale un círculo verde donde se ve pasar el número de cada secuencia hasta llegar a la última (imagen izquierda).

Las secuencias de locomotoras también son fáciles en la CS3. Seleccione una locomotora y tire de ella para ver sus funciones, mediante arrastrar y soltar tome cada una de las siguientes funciones y colóquelas en la barra de progresión: "Ruido de funcionamiento", "Luz encendida" y "Silbato". Toque la secuencia deseada, entrará en configuración, en su interior ajuste la imagen (amarilla encendida y blanca apagada); si pone una función en amarillo, en una secuencia posterior deberá poner la misma en blanco para apagarla, también debe poner un tiempo de retardo para verlas en el chequeo, toque el icono ">" del propio evento.

Control de la secuencia a través de contactos de realimentación



Los contactos están destinados para activar eventos o secuencias individuales automáticamente, ingréselos de la siguiente forma en la barra de progresión: En la lista de artículos arrastre el contacto K1 y suéltelo en la parte izquierda de la barra de progresión pero fuera de ella (imagen superior), a continuación toque el símbolo K1 que ha soltado, se abre una ventana, en el campo "Activar" seleccione "Entrando" (imagen derecha), de esta forma el contacto se activará justo en su entrada. Dentro de la misma barra de progresión puede añadir contactos adicionales, por ejemplo, de la lista de artículos arrastre el S88-2. Una vez creado este evento debe cerrar el editor, se guardará en forma de rectángulo con un desvío de fondo y el icono ">".



Secuenciador con ejecución condicional



La CS3 también controla sin problemas la interconexión entre eventos y secuencias. A través de "Editar" cree un nuevo evento y arrastre los iconos de secuencias apropiados y suéltelos en la barra de progresión. Cada evento puede ser configurado individualmente a través del icono "Editar".

Configuración del sistema

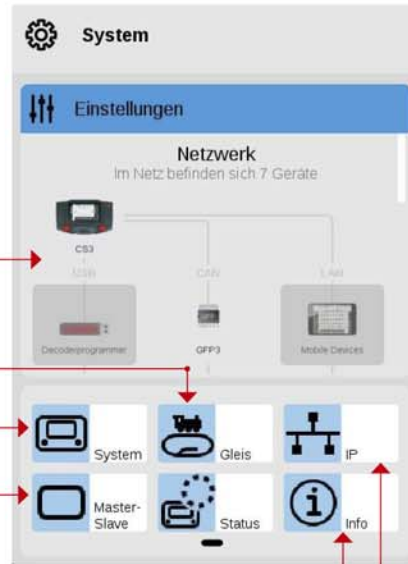
Ver y modificar la configuración del sistema



Ver y modificar la configuración del sistema

Llamar al menú del sistema

Esta es la página general de la configuración del sistema (imagen derecha), para obtenerla deberemos ir a la barra de herramientas y en la parte superior izquierda haga clic en el icono "Sistema" (ver pág. 6). Al abrirse la página tendrá una visión general de los ajustes o una vista más detalla.



Descripción general de conexión de dispositivos.

Opciones en el comportamiento de locomotoras y artículos.

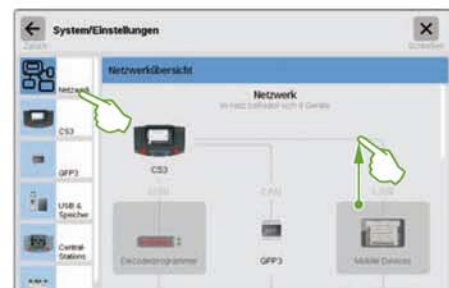
Configuración de la CS3.

Opción Maestra-Eslava.

Versiónes de hardware y de software.

La configuración de IP si la CS3 esta conectada con un cable al router.

Red: visión general de todos los componentes activos



La visión general de red muestra todos los posibles dispositivos a conectar. Pulse directamente el icono superior de la columna del menú situada en el borde izquierdo. Le aparecerá la parte superior de la red, para ver la parte inferior deslice el dedo hacia arriba (imagen derecha). Los dispositivos inactivos estarán atenuados.

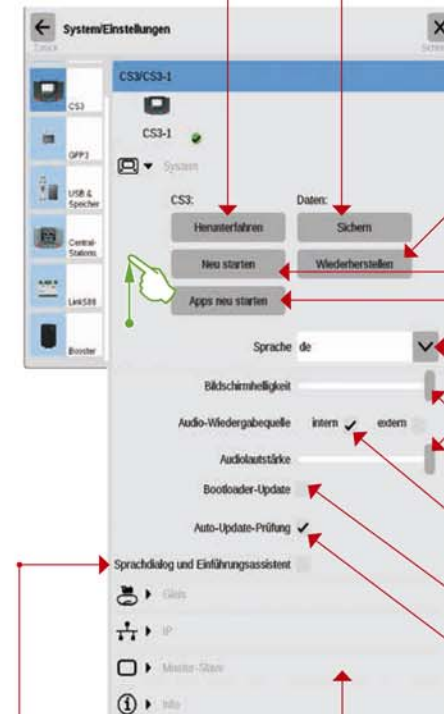


El acceso a las funciones básicas de la CS3

Para abrir la configuración de la CS3, toque en el mapa de red o en el menú de la columna izquierda el icono CS3. las secciones inferiores de la red se pueden ver colocando el dedo en el centro de la pantalla y deslizarlo hacia la parte superior de ésta.

Para asegurar los datos pulse el icono cierre para para apagar la CS3.

Crear una copia de seguridad de los datos actuales. **Consejo:** Hágalo con regularidad para asegurar los estados de procesamiento. Mejor es guardarlos en sticks USB.



Es una gran ayuda para la CS3, puesto que podemos recuperar una copia de seguridad de cualquier estado anterior (ver pág. 6).

Apaga la CS3 y se reinicia.

Reinicio de las aplicaciones internas, por ejemplo, la interfaz de usuario.

Cambio de idioma en la interfaz de usuario.

Deslizador para el control del brillo de la pantalla o del volumen de sonido.

Fuente de reproducción de audio.

Sólo relevante en caso de actualizaciones no completadas.

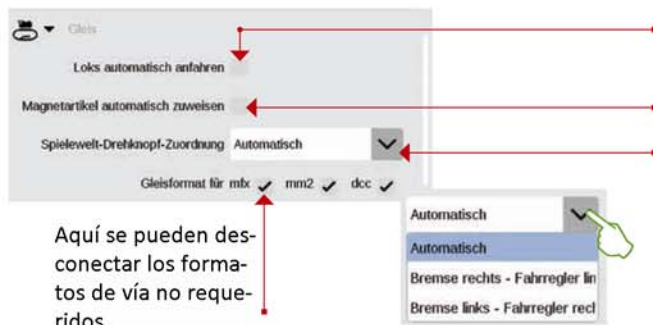
Con la casilla marcada, la CS3 comprueba periódicamente si hay una nueva actualización.

Permite la selección de idioma y el asistente de configuración al iniciarse la CS3 (ver en pág. 3).

Las secciones restantes de "Vía", "IP", "Maestra-Eslava" e "Información" se comentan en la siguiente página, se abren pulsando sus correspondientes iconos.

Tocando el icono "Atrás" situado en la parte superior izquierda, en cualquier momento podemos volver a la página principal de Configuración del Sistema. Las otras opciones que aparecen en el menú de la columna izquierda también sus iconos son accesibles pulsando con el dedo en cualquiera de ellos.

Ajustes de vía



Aquí se pueden desconectar los formatos de vía no requeridos.

Después de un reinicio, restablece todas las locomotoras a su estado anterior.

Asignación automática de direcciones libres a artículos electromagnéticos mfx.

Asignación de pomo giratorio de Mundo de Juegos.

Ver la configuración de IP



Esta opción está disponible si su CS3 está conectada mediante cable a un router. Usted tiene la opción de que su CS3 obtenga la dirección IP automáticamente o bien que la pueda poner manualmente.

Configuración Maestra-Esclava



Si hay más de una CS3 o CS3 plus, esta sección consigue su utilización. Significado: Aquí puede seleccionar la CS3 que será Maestra y la segunda unidad quedará como Esclava.

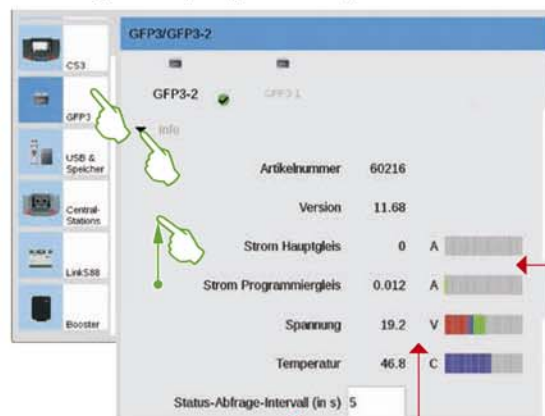
Sección de información



La sección de información enumera la versión del hardware, la versión del software y el número de serie de su CS3 además de otras informaciones.

Datos - GFP3

El GFP3 (procesador de formato de pista 3) proporciona en forma de medida la información real de los datos del sistema de la CS3 (corriente vía principal y de programación, tensión y temperatura). Deslizando el dedo hacia arriba podemos acceder a las secciones inferiores incluyendo los ajustes de configuración (imagen inferior).

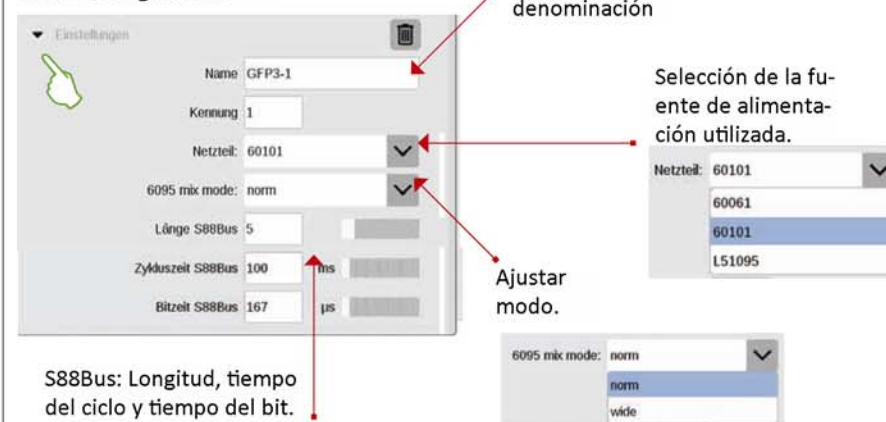


Corriente actual aplicada a la vía principal y a la de programación.

Especifica el tiempo del intervalo de consulta de estado

Valores de voltaje y de temperatura

GFP3 - Configuración



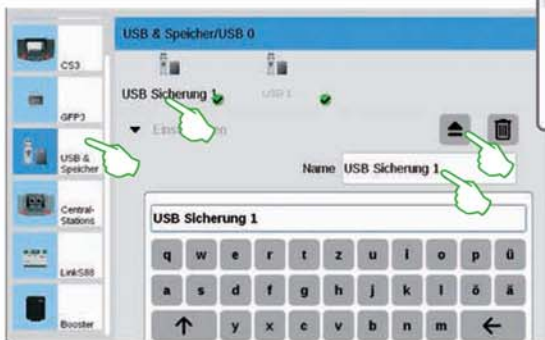
Cambio de denominación

Selección de la fuente de alimentación utilizada.

Ajustar modo.

S88Bus: Longitud, tiempo del ciclo y tiempo del bit.

Puerto USB y gestión de la memoria



En esta sección vemos los dispositivos que están conectados a los puertos USB. Con el dedo seleccionamos el icono de puertos, a continuación seleccionamos cualquiera de los dispositivos conectados, pulsando sobre el nombre sale un teclado para poder cambiarlo. Si queremos expulsar el dispositivo pulsar icono del triángulo y confirmar en el mensaje que sale (imagen superior).

Consejo: Para evitar la pérdida de datos en la unidad flash USB, por favor, utilice la opción comentada anteriormente antes de sacar la unidad del puerto USB. Una vez validado el mensaje de expulsión ya podrá sacarla.

Centrales de control: Incluir otras unidades de control CS



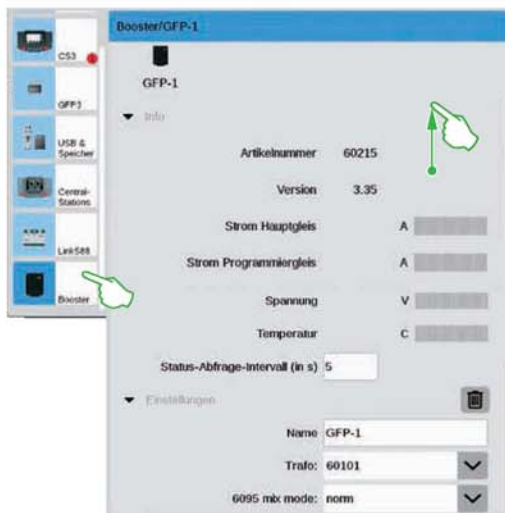
En la configuración de la Central Stations se puede otorgar una designación individual. Además deja personalizar el intervalo de consulta de estado del dispositivo (por defecto cada 5 s). La identificación se asigna automáticamente. En el caso de sustituir un dispositivo defectuoso por uno nuevo, éste debe conservar el valor del dispositivo anterior.

Link S88



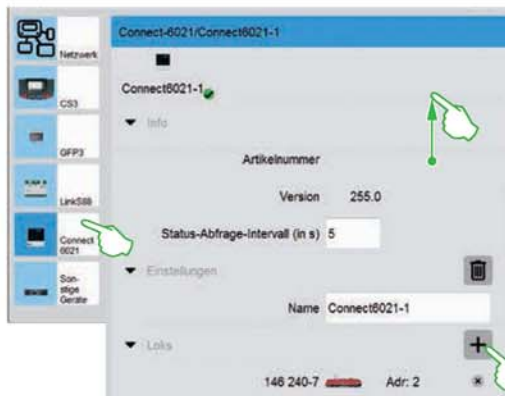
Si añade un enlace Link S88 debe especificar el intervalo de consulta de estado del dispositivo (por defecto cada 5 s). Una vez más, usted tiene la opción de cambiar el nombre del dispositivo. La CS3 lo identificará automáticamente. En el caso de sustituir un enlace Link S88 defectuoso por uno nuevo, éste deberá conservar el valor del anterior.

Configuración de las conexiones del booster



En la configuración del booster, puede cambiar el intervalo de consulta de estado del dispositivo (por defecto serán 5 s). Además puede renombrar el booster y seleccionar el transformador que quiere utilizar y adaptar individualmente el modo de mezcla deseado. Para ver las secciones inferiores desplace el dedo en la dirección indicada en la pantalla (imagen izquierda).

La integración de la unidad de control 6021



En los apartados de ajustes, deberá colocar el intervalo de consulta de estado del dispositivo (por defecto serán 5 s) y renombrarlo si lo cree necesario. En el apartado de locomotoras pulse el signo + para ir añadiéndolas. En la muestra de la ventana de selección (imagen inferior) resalte la locomotora a añadir y pulse el icono validar. Las locomotoras añadidas aparecen en la parte inferior (imagen izquierda).



Eliminación de la configuración de dispositivos innecesarios



La CS3 recuerda la configuración de cada dispositivo que alguna vez se haya conectado. Esto tiene una ventaja: puede desconectar los dispositivos de la CS3 sin que pierdan su configuración. Si es necesario con el icono de la papelera se pueden eliminar estos ajustes.

Pulse sobre el dispositivo para eliminar los ajustes de éste y al momento su icono desaparece del sistema.

Actualización a través de memoria flash USB

Si usted no tiene una conexión de red disponible para actualizar la CS3, puede utilizar una unidad flash USB y grabar en ella la actualización de software más reciente.



En primer lugar debe cargar el archivo desde el sitio web de Märklin (märklin.de) y guardarlo en el directorio raíz de una memoria flash USB. Después de conectarlo al puerto USB de la CS3 espere de 10 a 15 segundos. La CS3 reconoce automáticamente la nueva versión de software en la memoria flash USB, este hecho se demuestra con la aparición de un punto rojo en el icono "Sistema".

Los siguientes pasos son los mismos que la actualización a través de una toma de Red. Por favor, lea la descripción en la pág. 6.



Creación de copias de seguridad regulares

La CS3 siempre guarda automáticamente las entradas y ajustes hechos en la central en cuestión de pocos segundos. Por tanto, sus datos están seguros en caso de un apagón o un restablecimiento completo. Es muy recomendable hacer copias de seguridad con regularidad en una memoria flash USB. Esto hace por ejemplo, el poder hacer importantes modificaciones y si éstas no resultan podemos recuperar la anterior copia guardada.

Tarjeta SD. Expandir la memoria interna



Con una tarjeta SD (SDHC) puede ampliar la memoria interna de la central (4GB) hasta un total de 32 GB. Sólo debe insertar la tarjeta en la correspondiente ranura de la CS3. Usted no debe hacer ningún ajuste.

Consejo: Märklin recomienda el uso de tarjetas SD para los fines descritos en cuanto a expansión de memoria interna. Usar memoria flash USB para archivos tales como la copia de imágenes de locomotora a la CS3.

Importación de imágenes de locomotoras a través de la web

La CS3 ya está equipada con un número de imágenes, para los requisitos de la mayoría de casos deberían ser suficientes. Además también se pueden cargar imágenes propias de una locomotora en la base de datos de la CS3 (ver pág. 11) importándolas. La forma más sencilla es a través de la interfaz web de la CS3, a la cual se puede acceder desde cualquier navegador.

Importante: La CS3 debe estar conectada al router de la Red.



Para iniciar la interfaz web primero deberemos averiguar la dirección IP de su CS3. Esto puede hacerlo entrando en la configuración del sistema (ver pág. 32) y abriendo en ella la sección "IP". Por defecto la CS3 solicita automáticamente al router la asignación de una dirección IP. Esto lo encontrará en el campo "dirección IP" (imagen izquierda).

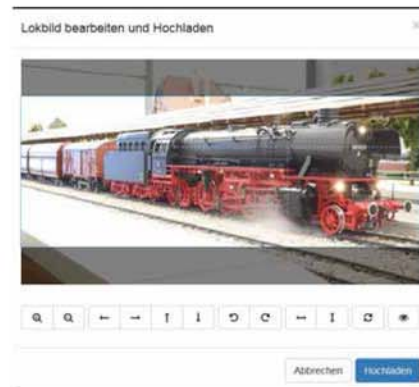


A continuación introduzca la IP (en nuestro ejemplo "192.168.0.61") en la barra de direcciones del navegador y pulse Intro. En la pantalla de su ordenador aparecerá la interfaz web de Märklin CS3 y en ella está expuesto todo lo que se puede hacer (imagen izquierda).



Pase el ratón sobre "Lokbilder", en el desplegable haga clic en "Hochladen", le aparecerá la imagen que tiene a la izquierda. Pulse en el recuadro señalado con el dedo, se abrirá una ventana, busque en ella la imagen de la locomotora que quiere subir.

Importante: El archivo a subir no debe superar los 5 MB. El formato o tamaño de la imagen no son importantes.



Seleccione la imagen y arrástrela hasta el interior del recuadro mencionado anteriormente. Se le abrirá un editor de imágenes (imagen izquierda) donde usted tendrá numerosas posibilidades de ajustar la imagen (moverla, cambiar tamaño, rotar, etc.). En el extremo derecho del editor un icono con un ojo le permite ver cómo ha quedado la imagen después de un ajuste. Por último haga clic en "Hochladen" y la imagen quedará almacenada en la base de datos de imágenes de la central.

Un pequeño recuadro de color verde le informa acerca del éxito de la carga de la imagen de la locomotora.



Apéndice

Pictogramas de funciones disponibles

Todos los pictogramas disponibles en la CS3 de un vistazo. Símbolos de funciones a partir de los cuales se pueden seleccionar para configurar las funciones de una locomotora (ver pág. 13); está dividido en secciones de iluminación, de sonido y de mecánica. Esta descripción general del producto pretende facilitar la selección de ellos.

Iluminación

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

Sonido

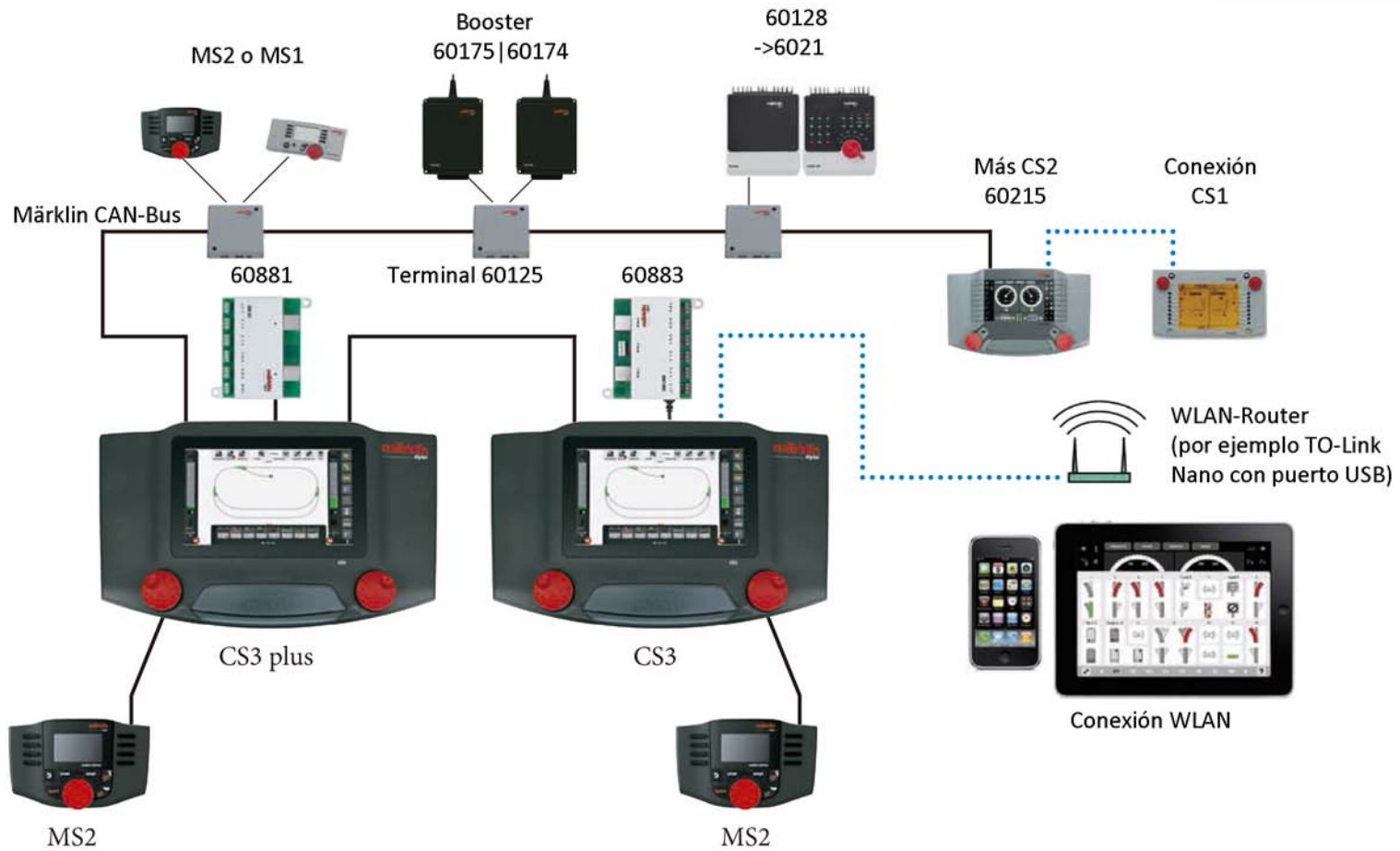
ohne Funktion	F1	Betriebsgeräusch	Bremsenq. aus	An-/Abkuppeln	Auf-/Abbügeln	Schienenstoß
Schaffnerpiff	Schaltstufen	Zylinder/Dampf	Schüttelrost	Generator	Pufferstoß	Party
Pressluft	Maschine vorschm.	Sanden	Bremsenquietschen	Fahrgeräusch	Sprachausgabe	Bahnhofsdurchsage
Bahnsteigdurchsage	Funkgespräch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

Mecánica

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

Arquitectura del sistema: CS3 y CS3 plus

märklin
digital



Arquitectura del sistema: CS3

