märklin digital

F

Märklin Decoder Tool 3

1. Usage conforme 2
2. Conditions préalables à l'utilisation 2
2.2 Choix de la langue 2
2.3 Sonothèque 2
2.4 Responsabilité 2
3. Décodeur 3
3.1 Sélectionner le décodeur 3
3.2 Mise à jour du microloigiciel 3
4. Nouveau projet 3
4.1 Valeurs de base 4
4.2 Valeurs moteur 4
4.3 Son 4
4.4 Sélection des sons 4
4.5 Fonctions 6
4.6 Sauvegarder le projet 6
5. Programmer le décodeur 6
5.1 Avec la Central Station (2 ou 3) 7
5.2 avec le Sound Programmer 60801 7
6. Après la programmation 7
7. Créer ses propres sons 7
8. Projets 8

Cette notice explique le principe de fonctionnement du mDecoderTool3. L'utilisateur averti découvrira d'autres possibilités de paramétrage, qui ne sont toutefois pas exposées ici.

1. Usage conforme

Le Märklin Decoder Tool est un programme PC pour la gestion et la configuration de sons, CV et autres paramètres pour les décodeurs mSD3/ mLD3 de Märklin.

2. Conditions préalables à l'utilisation

- PC avec connexion Internet et 50 MB de mémoire libre pour le Tool
- 1GB de mémoire libre pour la sonothèque
- Windows® 7 ou version ultérieure
- Sonothèque
- Au choix une Central Station 2 / Central Station 3 ou un Programmer réf. 60971.
  Le Soundprogrammer réf. 60801 permet de transférer uniquement des sons et ce uniquement sur des décodeurs mSD, c'est pourquoi il n'est pas mentionné ici.

2.1 Installation

Une fois le téléchargement terminé, lancez l'installation du programme (mDecoderTool3-v330-Setup.exe). Suivez les indications. Tenez compte du fait que le programme ne peut en aucun cas être installé sur un ordinateur en réseau.

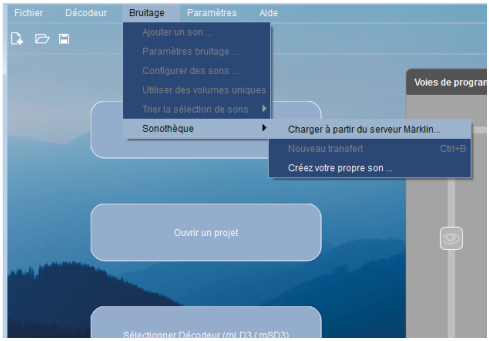
2.2 Choix de la langue

Sous <Einstellungen><Programm/Projekt …> (<Paramètres><Programme/Projet …>), vous pouvez choisir la langue du programme: anglais, français ou néerlandais.

2.3 Sonothèque

Pour que le Tool vous permette de traiter aussi des sons, il vous faut installer la sonothèque au préalable. Celle-ci ne fait pas partie du programme, mais peut-être téléchargée à partir du programme lui-même.

Vous pouvez lancer l'installation de la sonothèque via le point de menu <Bruitage><Sonithèque> <Charger à partir du serveur Märklin ...>.



Le téléchargement et l'installation de la sonothèque peuvent prendre quelques miuntes.

2.4 Responsabilité

Condition préalable : Veiller à ce que la connexion avec le décodeur ne soit pas interrompue ou perturbée pendant la programmation. Toute interruption ou perturbation pourrait être fatale au décodeur.

Märklin décline toute responsabilité quant à d'éventuels dégâts causés par une procédure non-conforme ou une mauvaise programmation des décodeurs.

3. Décodeur

Afin d'être sûr que le décodeur traité est le bon, celui-ci doit d'abord être sélectionné. Si nécessaire, une mise à jour du micrologiciel du décodeur peut ensuite être lancée.

Via le point de menu <Décodeur><Afficher informations décodeur> lancez une **brève** extraction des données du décodeur. S'affichent alors le type du décodeur et la version de son micrologiciel.

3.1 Sélectionner le décodeur

Dans la fenêtre principale du programme, le point « Sélectionner Décodeur » vous permet de d'extraire la totalité des **données** et paramètres concernant un décodeur connecté. Ces données ne comprennent toutefois pas les sons.

Vous pouvez également lancer cette procédure via le point de menu <Décodeur><Sélectionner Décodeur>. Ces données décodeur sont traitées comme projet indépendant et peuvent ensuite être traitées dans le programme ou enregistrées comme projet indépendant.

3.2 Mise à jour du microloigiciel

Une mise à jour du micrologiciel du décodeur peut être transférée sur le décodeur via le point de menu <Décodeur><Update firmware du décodeur>.

Le micrologiciel actuel respectif du décodeur fait partie du programme et n'a donc pas besoin d'être spécialement installé dans le Tool avant la mise à jour.

4. Nouveau projet

Les paragraphes suivants décrivent l'exemple de la programmation d'un décodeur msD 3.

Dans la fenêtre principale du programme, sélectionnez le point « Créer un nouveau projet »

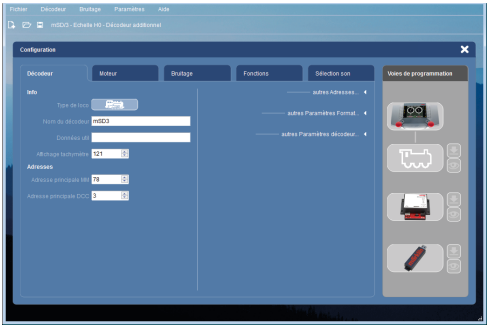
Dans la fenêtre qui s'ouvre alors, sélectionnez le décodeur concerné, dans cet exemple le « mSD/3 - échelle H0- décodeur additionnel ».

Pour les paramètres correspondants, vous trouverez dans la fenêtre du programme affichée les trois sous-fenêtres « Décodeur », « Fonctions » et « Voies de programmation ». Aucune fenêtre n'est prévue pour les paramètres du moteur. Les paramètres du moteur sont déterminés et paramétrés automatiquement plus tard, lors de la marche de calibrage.

Dans les fenêtres relatives aux paramètres du décodeur et des fonctions sont d'abord uniquement affichées des valeurs standard.

4.1 Valeurs de base

Via vous pouvez ouvrir une fenêtre avec 5 onglets pour les paramètres du décodeur. Commencez par définir les informations de base : Type de la loco, nom du décodeur (nom indiqué dans la CS2/3 & MS2), données personnelles supplémentaires, affichage tachymètre (pour la CS2/3) ainsi que les adresses pour MM et DCC. Le type de la loco doit toujours être défini correctement car cette entrée est exploitée pour différentes fonctions du décodeur.



Dans la partie droite de la fenêtre figurent trois autres points. Vous pouvez ici procéder à des paramétrages avancés. Toutefois, des valeurs standards sont déjà prédéfinies.

4.2 Valeurs moteur

Accédez aux paramètres du moteur via l'onglet « Moteur ».

Contentez-vous ici de sélectionner le moteur concerné car les autres paramètres seront déterminés et paramétrés lors de la prochaine marche de calibrage.

Là encore, vous pouvez définir d'autres paramètres dans la partie droite de la fenêtre. Les possibilités offertes ici permettent un paramétrage affiné de décodeurs déjà calibrés.

4.3 Son

Accédez aux paramètres du son via l'onglet « Bruitage ».

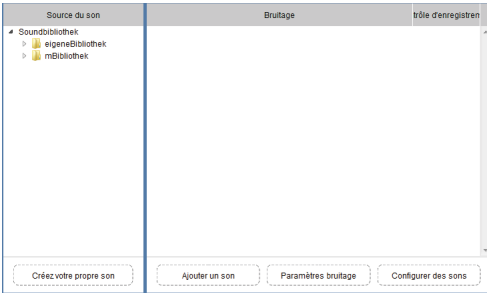
Contentez-vous ici de procéder à une configuration générale des fonctions sonores. Les sons eux-mêmes seront traités plus tard.

4.4 Sélection des sons

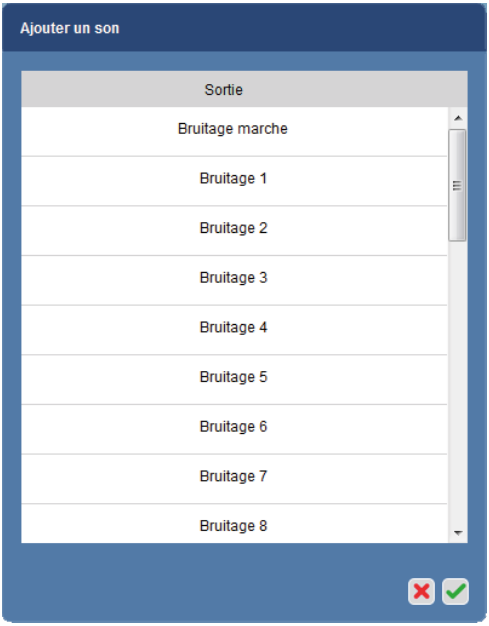
Accédez à l'onglet « Sélection son ». Différents sons sont préparés ici afin d'être affectés plus tard à différentes fonctions du décodeur sous « Fonctions ».

Ici, vos propres sons peuvent également être traités. La préparation des sons est décrite plus tard dans le chapitre 7 « Créer ses propres sons ».

La fenêtre de sélection des sons se divise en deux parties: A gauche les sons disponibles dans les sonothèques et à droite les sons sélectionnés pour le décodeur actuel.

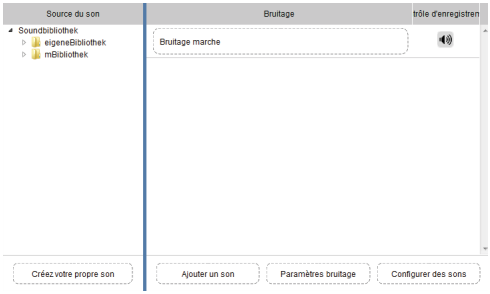


Vous pouvez créer un nouveau son via Ajouter un son Apparaît alors une fenêtre dans laquelle vous pouvez sélectionner le nouveau son.



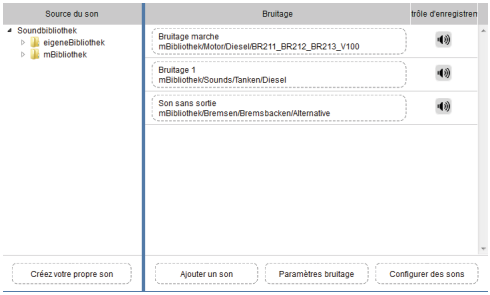
Sachez que :

- Les sons 1 à 28 sont des sons normaux qui peuvent être sélectionnés via une touche fonction.
- Le bruitage de marche est toujours affecté à la fonction bruitage de marche Il n'y a pas d'autre possibilité.
- « Son sans sortie » sont des sons qui ne sont pas affectés à des fonctions mais qui font partie d'un autre son. Par exemple, le grincement de frein fait partie du bruitage de marche. Ces sons complètent automatiquement le bruitage de marche.

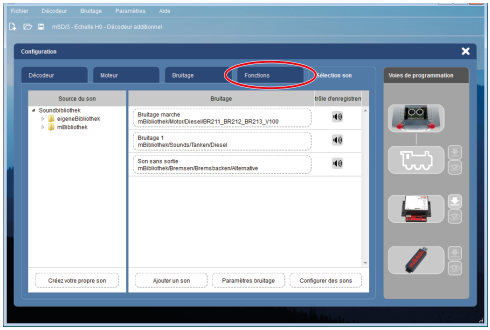


Une fois que le son est créé, il faut lui affecter un son effectif à partir de la sonothèque. Recherchez le son correspondant et faites-le glisser (en maintenant le clic de la souris enfoncé) sur le nouveau son créé (Drag&Drop).

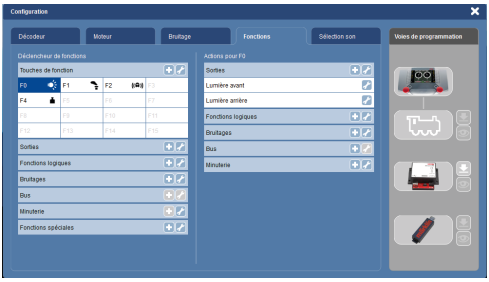
D'autres sons peuvent être créés de la même manière selon vos souhaits et besoins.



Une fois que vous avez créé tous les sons souhaités, accédez à l'onglet « Fonctions ».



4.5 Fonctions



La fenêtre « Fonctions » comporte 2 colonnes. Dans la colonne de gauche sont listés des déclencheurs de fonction, dans celle de droite les fonctions possibles. Des fonctions sont déjà affectées aux touches F0 – F2 & F4. Le bruitage de marche créé précédemment est ici immédiatement correctement affecté et n'exige plus aucune intervention.

D'autres fonctions peuvent être créées en sélectionnant à gauche le déclencheur souhaité, puis en y affectant la fonction correspondante à droite. Par exemple cliquez à gauche sur « F3 » puis à droite dans « Bruitages » sur , puis sur le son correspondant. La touche située près du son sélectionné permet ensuite de limiter l'émission du son.

Sont ensuite sélectionnés pour la fonction, via un double-clic sur le déclencheur correspondant (par ex. F3), un icône adapté (pour la Central Station) ainsi que le mode de fonctionnement. Des paramétrages pour l'exploitation analogique et traction DCC sont en outre possibles.

Pour finir, quittez la configuration en cliquant sur la « X ».

4.6 Sauvegarder le projet

Entre les différentes étapes de travail déjà décrites, nous conseillons de sauvegarder les données entrées en tant que projet.

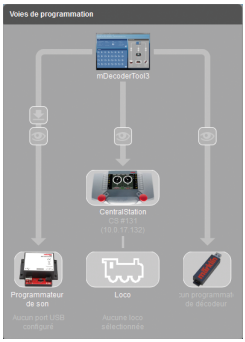
A cet effet, cliquez au choix sur le symbole de la disquette dans le programme principal ou sélectionnez le point de menu <Fichier><Ouvrir>.

5. Programmer le décodeur

Les étapes décrites jusqu'ici visent à programmer un décodeur avec des paramètres individuels. Quand un projet fini est disponible, c'est-à-dire que tous les paramétrages nécessaires ont été effectués et enregistrés dans le programme, les données peuvent être transférées sur le décodeur correspondant. Il existe pour cela différentes possibilités :

- Via le Programmer 60971
- Via la Central Station 2 ou 3
- De manière limitée avec le SoundProgrammer 60801

Dans la partie droite de la fenêtre du programme principal est représenté une fenêtre dans laquelle le mDecoderTool3 indique les appareils actuellement raccordés et reconnus pour la programmation du décodeur (uniquement Programmer 60971 ou Central Station).



L'image montre un exemple dans lequel un Programmer 60971 est raccordé et reconnu. On le voit à l'œil symbolisé au niveau du moyen de programmation. Cet oeil permet de sélectionner à nouveau le décodeur raccordé et d'en afficher les propriétés reconnues.

En cliquant sur la touche , vous lancez la procédure de programmation via le moyen correspondant. Apparaît alors une boîte de dialogue vous permettant de renseigner si

uniquement des sons, uniquement des paramètres ou bien les deux doivent être transférés sur le décodeur.

5.1 Avec la Central Station (2 ou 3)

Lors de la programmation via la Central Station, la programmation est assurée par la Central Station et seulement guidée par le mDecoderTool3.

La loco avec le décodeur à programmer doit impérativement se trouver sur la voie de programmation. En outre, aucun autre décodeur ne doit être raccordé via la voie de programmation.

La Central Station 1 n'est pas prise en charge.

5.2 avec le Sound Programmer 60801

Le Sound Programmer 60801 permet uniquement de transférer des sons sur le mSD-Decoder. Il ne permet aucun autre paramétrage du décodeur.

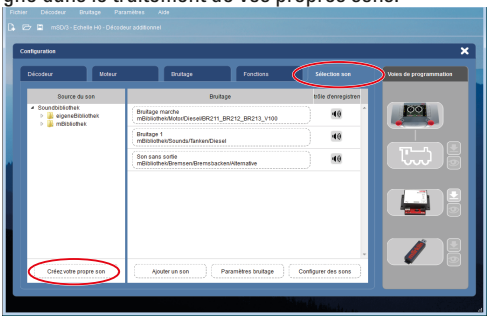
6. Après la programmation

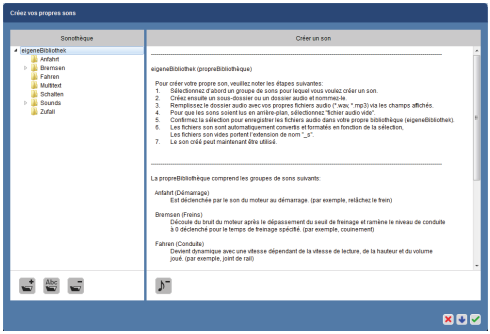
Une fois que la programmation du décodeur avec le mDecoderTool3 est terminée, le décodeur peut être utilisé. Toutefois, aucun paramétrage pour la commande moteur n'a encore été effectué. Par conséquent, l'exploitation de la loco avec le décodeur nouvellement programmé ne sera pas encore optimale.

Pour des caractéristiques de roulement optimales, nous vous conseillons d'effectuer une marche de calibrage avec le mDecoderTool3 après la programmation. A cet effet, observez impérativement les indications figurant dans la notice du décodeur.

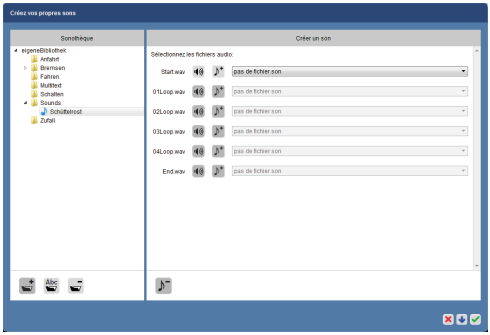
7. Créer ses propres sons

A Sur la page avec l'onglet « Sélection des sons » (voir chapitre 4.4), la touche « Créer ses propres sons » permet de lancer un assistant qui vous accompagne dans le traitement de vos propres sons.





Dans la partie gauche de la fenêtre, les catégories dans lesquelles sont classés les nouveaux sons apparaissent dans une structure en arborescence. Dans la partie droite de la fenêtre apparaît un texte d'aide correspondant. Commencez par sélectionner à gauche la catégorie correspondant à vos sons. Dans cet exemple, nous créons un son standard pour la grille à secousses. Nous sélectionnons donc « Sons » et, avec la touche , créons un nouveau dossier appelé « grille à secousses ».



Le son qui doit être créé est composé de plusieurs parties :

Start.wav : Le son est émis en premier quand la fonction correspondante est activée.

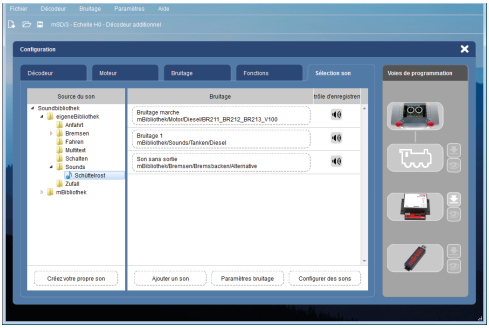
0xLoop.wav : Le son lui-même est composé par les boucles qui sont lues dans un ordre aléatoire tant que le son est activé.

End.wav : Est émis à la fin quand la fonction est désactivée.

La touche permet d'affecter le fichier son de votre choix à n'importe quel élément son. Vous pouvez ici utiliser des fichiers au format wav et/ou au format mp3. Des éléments sons auxquels rien n'est affecté ne sont pas pris en compte. Pour

terminer la composition de sons, appuyez sur la touche ✔.

Le nouveau son créé est maintenant disponible dans la sonothèque.



8. Projets

Vous avez la possibilité de télécharger des projets complets à partir du serveur Märklin.

Toutes les données nécessaires au décodeur d'une loco ont été rassemblées par Märklin dans un projet pour la référence du produit correspondant.

Les données peuvent être téléchargées et programmées sur un **décodeur** installé ultérieurement (mSD3/mLD3), telles quelles ou après avoir été adaptées individuellement.

Gebr. Märklin & Cie. GmbH
Stuttgarter Str. 55 - 57
73033 Göppingen
Germany
www.maerklin.com

mdt3/1119/Sm5
Änderungen vorbehalten
© Gebr. Märklin & Cie. GmbH