



Ⓓ

1. Bestimmungsgemäße Verwendung
2. Voraussetzungen zur Anwendung
3. Anwendungen
4. Einstellen/ändern der Soundparameter

2  
2  
2  
7

## 1. Bestimmungsgemäße Verwendung

Bereitstellen und Verwalten von CV und Sound zur Übertragung durch den Programmierer 60971 oder die Central Station (60213/60214/60215).

## 2. Voraussetzungen zur Anwendung:

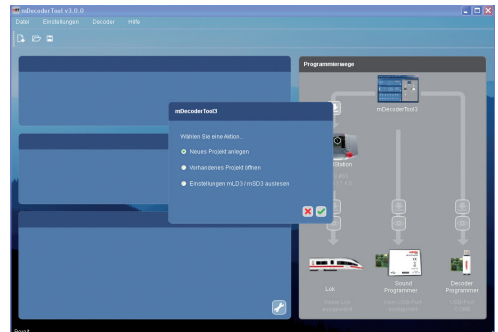
- PC mit Internetanschluss und 30 MB freier Speicher für das Tool
- 1GB freier Speicherplatz für die Soundbibliothek
- Windows XP oder höher
- Sound-Bibliothek (Download von Märklin-Webseite, *Produkte*, -> *Tool & Downloads* -> *Soundbibliothek*)
- Märklin Decoder mSD/3 60975 - 60979, 60985 - 60987 und CV Verwaltung bei mLD/3 Decoder 60972 und 60982.

### 2.1 Vorbereitungen:

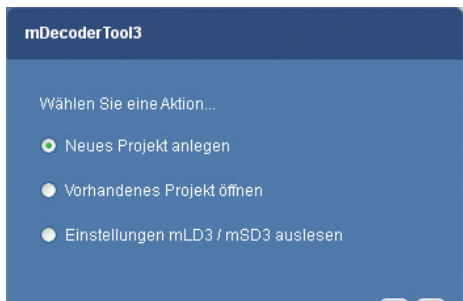
Laden Sie nun das Decoder Tool von der Märklin-Webseite (*Produkte* -> *Tool & Downloads* -> *mDecoderTool* oder [www.maerklin.de/de/produkte/tools\\_downloads/decoder-updates/decoder-tool.html](http://www.maerklin.de/de/produkte/tools_downloads/decoder-updates/decoder-tool.html)) herunter, speichern Sie dieses Tool auf Ihrem PC. Rufen sie nun die gespeicherte Setup-Datei: *mDecoderTool-v300-Setup.exe* auf um mit der Installation zu beginnen. Folgen sie den Installations-Anweisungen. Sie finden nun auf Laufwerk C folgenden Ordner: *C:\Programme\Maerklin\mDecoderTool3\** (Programm-Ordner), darin befinden sich die Programmdateien und Vorlagen für die Decoder mLD/3 und mSD/3. Unter *C:\Dokumente und Einstellungen\Benutzername\Eigene Dokumente\Maerklin\** sind die Unterordner *mDecoderTool* und *Soundbibliothek* .

## 3. Anwendungen

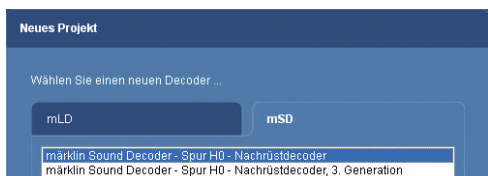
Nach der Installation öffnen Sie das Tool. Es erscheint folgendes Startbild.



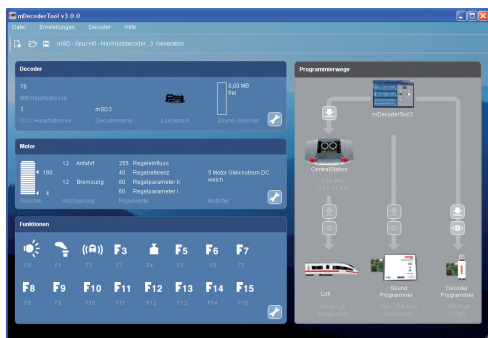
Nachfolgend wird die Funktionsweise des Programmers an einem Beispiel erklärt. Wählen Sie die Funktion „neues Projekt anlegen“. Bestätigen Sie die Auswahl.



Wählen Sie den gewünschten Decodertyp aus, z.B. Nachrüstdecoder, 3. Generation (mSD/3) und bestätigen Sie die Auswahl.



Bevor Sie starten, aktualisieren Sie unter „Hilfe/Sound-Bibliothek aktualisieren“ die Sound-Bibliothek (ca. 500 MB)



Auf dem angezeigten Dashboard finden Sie: Decoder, Motor, Funktionen und Programmierwege.

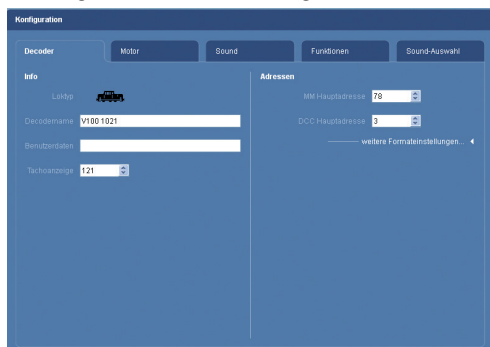
Es werden darin die vorgeschlagenen Grundeinstellungen angezeigt.

Tippen Sie auf das Symbol Werkzeug des Decoders. Die beiden anderen Fenster ermöglichen ihnen den direkten Zugang bei Bearbeitung eines vorhandenen Projektes.

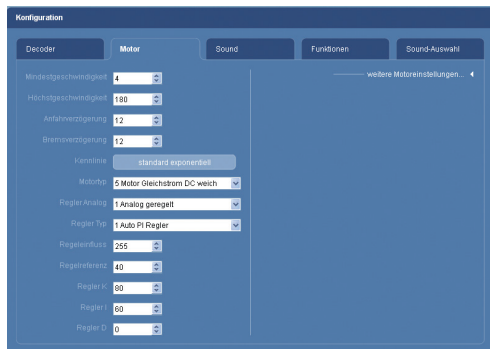
Geben Sie den Decodernamen (Loknamen), ihre Benutzerdaten und ggf. MM bzw. DCC Adresse ein. Durch anklicken des Loksymbols erhalten Sie eine Auswahl mit div. Loksymbole (MS1, MS2, CS1), wählen Sie das entsprechende aus.



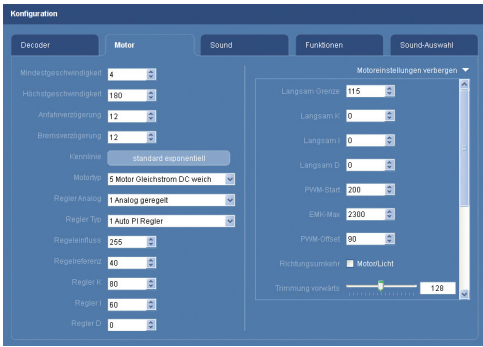
Durch Druck auf den Pfeil öffnen Sie weitere Formateinstellungen. Hier finden Sie ergänzende Einstellmöglichkeiten für Ihren Decoder. Nehmen Sie die gewünschten Einstellungen vor.



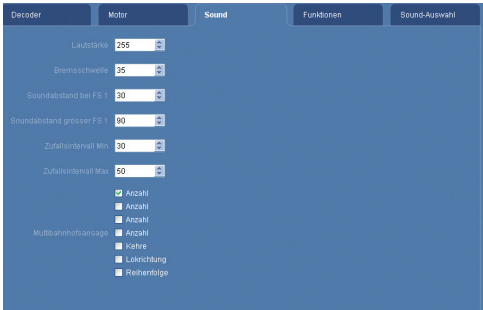
Sind alle Einstellungen vorgenommen wechseln Sie zum Reiter „Motor“. Hier wählen Sie den Motortyp aus, die weiteren Grundeinstellungen können Sie vorerst beibehalten. Bei der am Ende durchzuführenden Einmessfahrt werden diese automatisch ermittelt und eingestellt.



Durch Druck auf den Pfeil öffnen Sie weitere Motoreinstellungen. Hier werden für den Fahrbetrieb ergänzende Einstellungen ermöglicht.

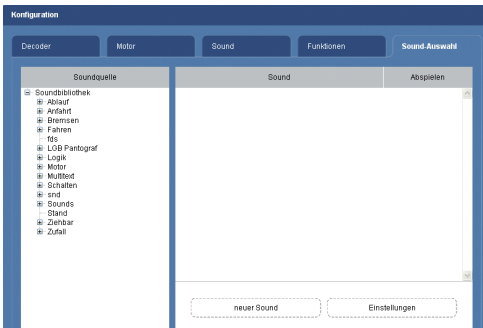


Sind alle gewünschte Einstellungen eingetragen, wechseln Sie zum Reiter Sound. Sie finden die Einstellungen in ihrer Decoderanleitung bzw. unter — [www.maerklin.de/de/produkte/tools\\_downloads/technische\\_informationen.html](http://www.maerklin.de/de/produkte/tools_downloads/technische_informationen.html) —.



Wenn keine Änderungen vorgenommen werden, wechseln Sie direkt zur Soundauswahl.

Hier stellen Sie ihre Soundliste zusammen. Klicken Sie auf „neuer Sound“.



Es folgendes dieses Fenster. Wählen Sie z.B: „Fahrgeräusch“. Diese und folgende Auswahlen dienen vorerst als Platzhalter bis zur Wahl der gewünschten Sounds.



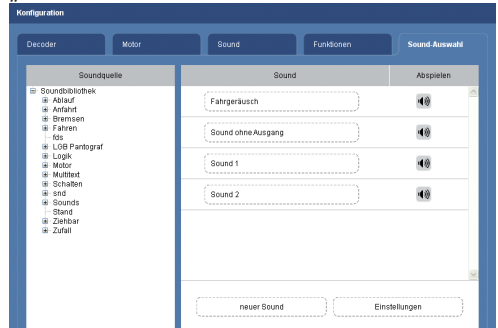
Als nächstes wählen Sie mit „neuer Sound“ einen weiteren Sound z.B: „Sound ohne Ausgang“ aus.



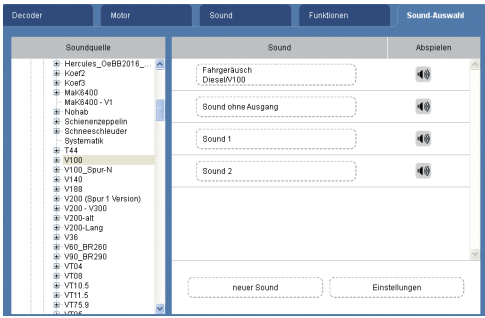
Diese Auswahl ist wichtig für Geräusche die vom Fahrsound abhängig sind, dazu gehören Sounds aus den Kategorien: Anfahrt, Bremsen und Schalten.

Weitere Sounds können Sie mit dem Button „neuer Sound“ hinzufügen. Die Nummerierung der Sounds dient hinterher für das Einstellen der Funktionen und für das Funktionsmapping.

Haben Sie ihre Funktionen (max. 16 inkl. Stirnbeleuchtung) ausgewählt, füllen sie nun die einzelnen Sounds mit den gewünschten Geräuschen. Dazu wählen Sie aus der Soundquelle z.B. „Motor“.

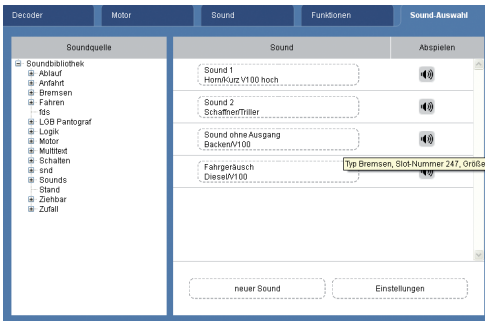


Danach ihr gewünschtes Lokgeräusch (V100) mit der linken Maus Taste auswählen und den markierten Sound mit gehaltener Maustaste in das Feld Fahrgeräusch ziehen. Maustaste los lassen.



In das Feld „Sound ohne Ausgang“ muss ein Sound aus den Kategorien Anfahrt, Bremsen (z.B. „Backen/V100“) oder Schalten gesetzt werden. Es ist möglich mehrere Felder „Sound ohne Ausgang“ anzulegen und mit Geräuschen aus den oben genannten Kategorien zu füllen.

Sound ohne Ausgang zählt nicht zu den max.16 Funktionen.



Sind alle gewünschten Sounds mit Geräuschen belegt, wechseln Sie in den Reiter „Funktionen“.

Mit den „+“ Symbolen der rechte Spalte „Aktionen“ können Sie eine Aktion der markierten Funktionstaste hinzufügen. Mit dem Werkzeugsymbol besteht die Möglichkeit zum Konfigurieren der jeweiligen Aktion.

Die Funktion F0, F1, F2 und F4 sind mit Beispielen vorbelegt, diese können übersprungen oder angepasst werden.



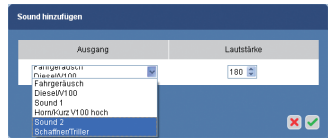
Durch Anklicken der Funktion mit der rechten Maustaste kann das Feld zurückgesetzt werden, so dass es für eigene Funktionen verwendet werden kann. Durch einen Rechtsklick können Aktionen einzeln gelöscht.

## Zuordnung der Soundaktionen.

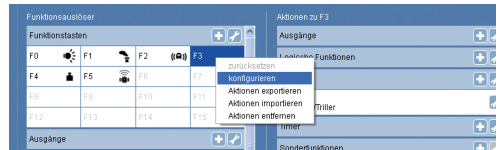
Markieren Sie den gewünschten Soundauslöser (F3), wählen die gewünschte Aktion indem Sie auf + (Sounds) drücken



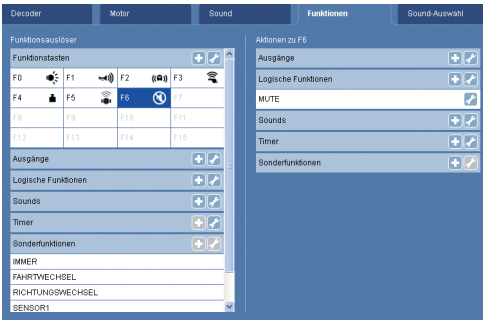
und danach den gewünschten Sound (Sound 2) auswählen gegebenenfalls Lautstärke anpassen.




Mit der rechte Maustaste konfigurieren Sie das Symbol zu dieser Funktion .



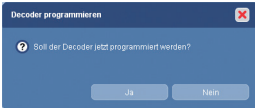
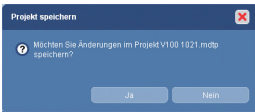
Auf die gleiche Weise können Sie logische Funktionen wie Bremsenquietschen oder/und Mute einer Funktionstaste zuweisen.



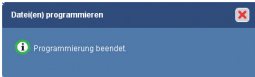
Haben Sie alle Einstellungen vorgenommen, können Sie den Decoder programmieren.

Mit dieser Taste  die Übertragung zum ausgewählten Gerät anstoßen. Bei nicht angeschlossenen Geräten ist dieser Pfeil grau.

Die erscheinende Frage beantworten.



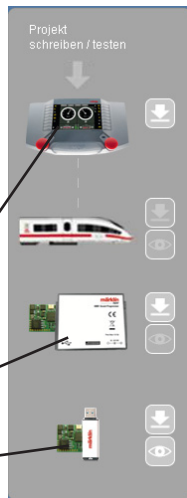
Nach erfolgreicher Übertragung können Sie das Programm schließen.



Langsame Übertragung aller Sounds und Decoder-einstellungen

Nur Sound übertragen

Schnelle Übertragung aller Sounds und Decodereinstellungen



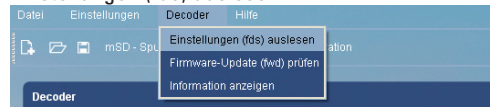
Zum Übertragen der Datei durch die CS 2, muss an diese ein Stick mit einem Ordner CS 2 und mindestens 10 MB freien Speicherplatz angesteckt sein. Schließen Sie das Konfigurationsfenster und wechseln Sie zur Einstiegsseite. Drücken Sie nun auf den Pfeil über der CS 2 und folgen den Hinweisen.



Den Decoder in die Lok einbauen und mit der Einmessfahrt starten. Beachten Sie dazu die Hinweise in der Decoder Anleitung.

Ist die Einmessfahrt abgeschlossen, haben Sie die Möglichkeit den Decoder einzulesen und die Daten im Projekt zu speichern. Diese Funktion steht nur mit Decoder Programmer 60971 zur Verfügung.

Öffnen sie das bestehende Projekt und stecken den Decoder wieder in den Programmer. Gehen Sie auf Decoder, im aufgeklappten Fenster auf Einstellungen (fds) auslesen.



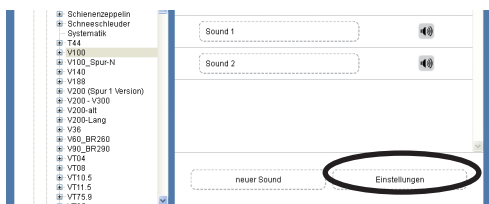
Anschließende Frage beantworten und anschließend das Projekt wieder speichern.

### Sound-und Funktions-Typen

- **Sounds:** Einzelne Sounds wie z. B. Pfeife, Horn.
- **Ablauf:** Sounds, die beim Ein- oder Ausschalten bzw. beim Ein- und Ausschalten in gewisser Häufigkeit gespielt werden. Die Abspielhäufigkeit wird über die Parameter (siehe Punkt 8) eingestellt.
- **Zufall:** Beinhaltet mehrere unterschiedliche Sounds, die zufällig beim Abspielen ausgewählt werden, z.B. verschiedene Bahnsteigansagen.

- **Stand:** Dieser Sound wird nur abgespielt, wenn das Fahrzeug mindestens 256 Sekunden steht. Der Sound wird abgebrochen, wenn das Fahrzeug seine Fahrt fortsetzt.
- **Logik/ Sound Mute:** dieses Feld kann nur mit einer Sound-Nummer (1 - 15) belegt werden, eine weitere Auswahl ist nicht möglich. Diese Sound-Nummer bewirkt ein sanftes aus/einblenden der aktiven Sounds.
- **Schalten:** Sound für Schaltgeräusche in Abhängigkeit zum Fahrsound „Sound ohne Ausgang“.
- **Fahren:** Diese Sounds gehören zu Geräuschen, die zum Fahren gehören z.B. Schienenstoß und werden Geschwindigkeitsabhängig abgespielt.
- **Anfahrt:** Geräusch, das vor Fahrtbeginn abgespielt wird z.B. Bremsen lösen (Bremsen\_auf) „Sound ohne Ausgang“.
- **Bremsen:** Auswahl des Bremsounds z. B. Scheiben, eine Sound-Nummer kann nicht vergeben werden „Sound ohne Ausgang“.
- **Multitext:** Sound mit aufeinander folgenden Ansagen z.B. Ansage des nächsten Halts eines Zuglaufes. Kann bis zu 3 Sound-Nummern benötigen. Voraussetzung ist die richtige Konfiguration des Decoders (CV 60).
- **Logik/ Bremsen aus:** Mit dieser Funktion kann das Bremsenquietschen bei eingeschaltetem Betriebsgeräusch abgeschaltet werden.
- **Motor:** Dieser Sound ist immer das loktypische Betriebsgeräusch für Loktypen Dampf-, E- und Diesellokomotiven.

#### 4. Einstellen/ändern der Soundparameter

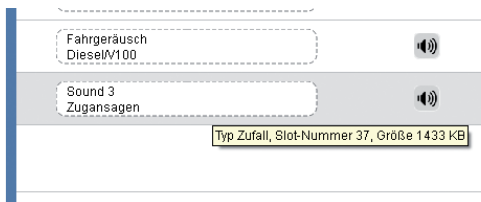


Mit „Einstellungen“ können Sie einzelne Soundparameter ändern bzw anpassen. Diese Einstellungen werden mit den Sounds durch den Sound-Programmer mit übertragen.

#### Zufalls-Geräusche

Ein Zufallsgenerator bestimmt den Zeitpunkt wann der Sound abgespielt wird. Abgespielt wird der Sound-Slot. Die Nummer des Sound-Slots finden

Sie unter Sound indem Sie mit dem Mauszeiger darauf verharren.



Diese Slotnummer müssen sie in die Einstellungen eintragen. Im Beispiel sind aufgeführt: 75 (Sek)= Abschaltzeit, 60 (Sek) = Einschaltzeit, 15 (Sek) = Abspieldauer (ergibt sich durch Abschaltzeit - Einschaltzeit) und Sound\_Slotnr. 37 (Sound 3)

Name	Adresse	Größe	Werte
Edt. Eingang 2	78	1	0
Zufallsounds (Start Ende: Soundnr. Prior)	128	128	
Zufallsound 1	128	4	75 60 15 37
Zufallsound 2	132	4	0 0 0 0
Zufallsound 3	136	4	0 0 0 0
Zufallsound 4	140	4	0 0 0 0
Zufallsound 5	144	4	0 0 0 0
Zufallsound 6	148	4	0 0 0 0
Zufallsound 7	152	4	0 0 0 0

#### Parameter Ablauf Sounds

Änderbar: Hier kann die Anzahl der abzuspieldenden Geräusche nach dem Einschalten und/ oder Ausschalten festgelegt werden, z.B. Glocke nach dem Ausschalten 12 x läuten.

