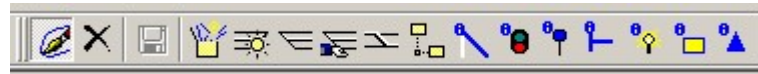
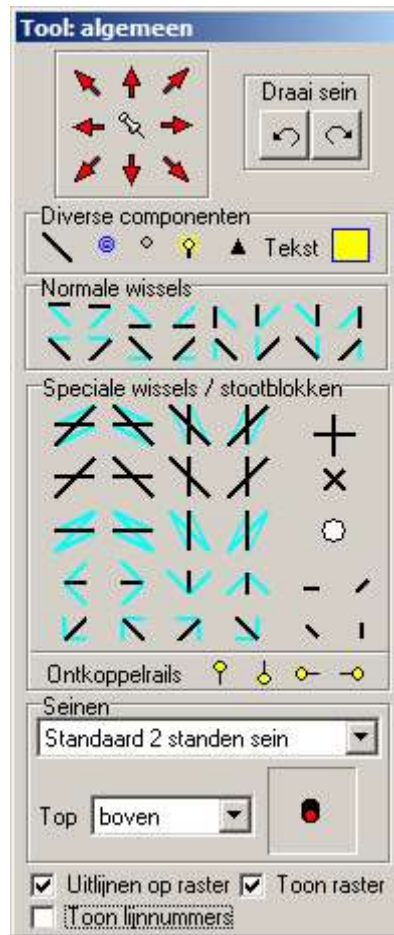
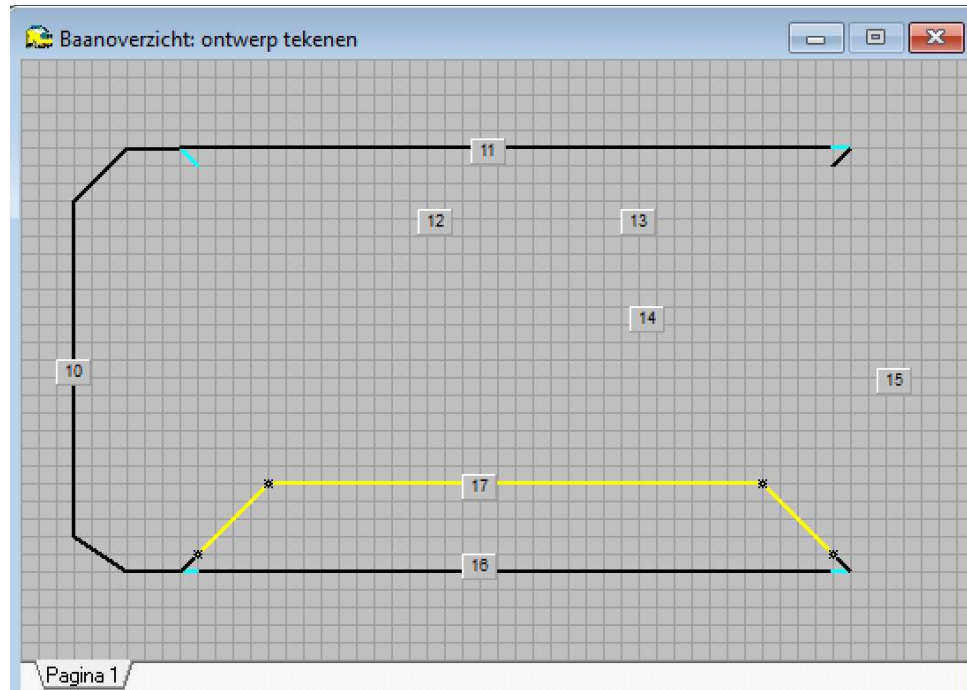


Tekenen van het baanontwerp

Onderhouden/baandefinities/Baanontwerp



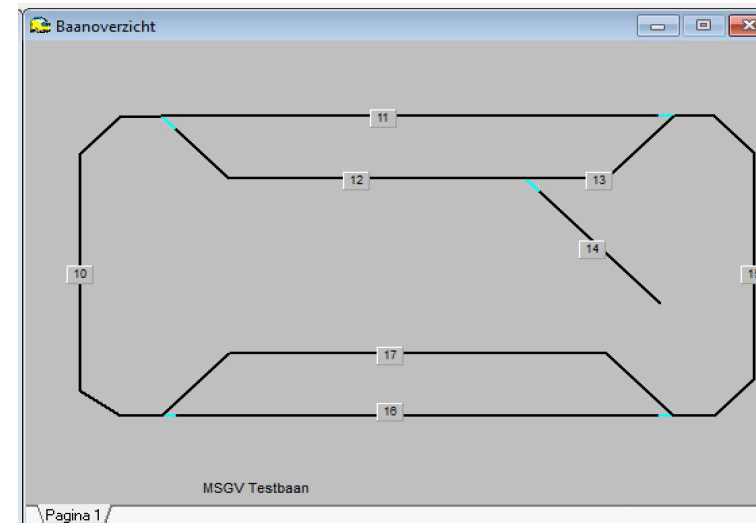
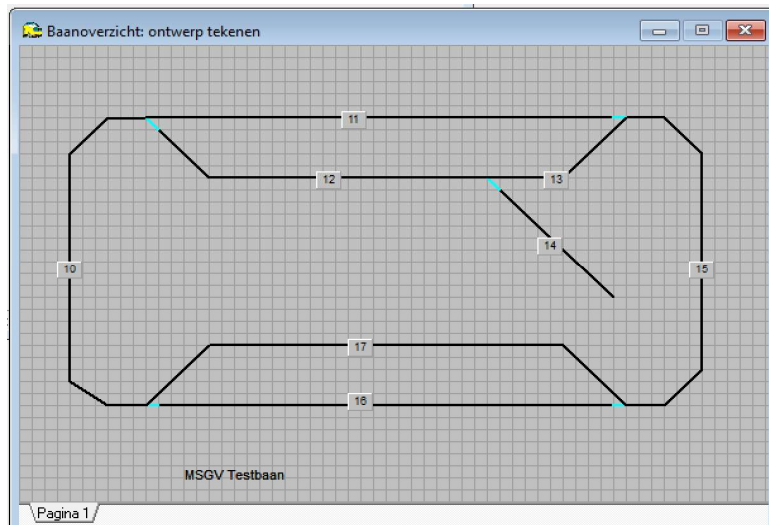
Selecteer het linker symbool op de toolbar (verfkwast)



Zet de blokken op een logische plek
Sleep wisselsymbolen
Verbinden met lijnen

De lijnen lopen door de bloknummers heen, dus niet hier stoppen. Lijnen worden getekend door het lijnsymbool naar het beginpunt te slepen en vervolgens het uiteinde naar het eindpunt te brengen (linker muisknop en dan slepen). Of activeer het juiste uiteinde (* wordt □) en klik op de juiste plaats terwijl de shifttoets wordt ingedrukt. Hierdoor kan de lijn een hoek maken. Begin wel een nieuwe lijn bij een nieuw blok. Probeer netjes op het raster te werken zodat strakke lijnen getekend worden.

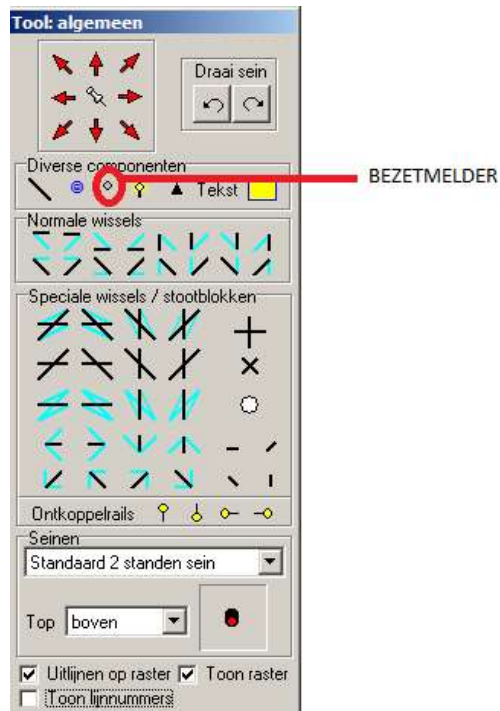
Probeer netjes op het raster te werken zodat strakke lijnen getekend worden.



Sla je werk regelmatig op met het diskette symbool uit de toolbar.

Door het ontwerpscherm te sluiten wordt het resultaat zichtbaar.

Teken de bezetmelders en seinen



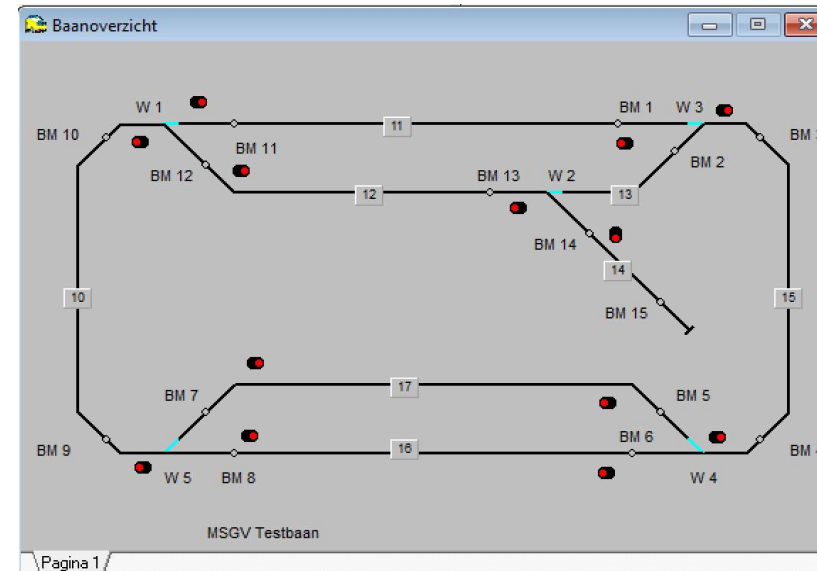
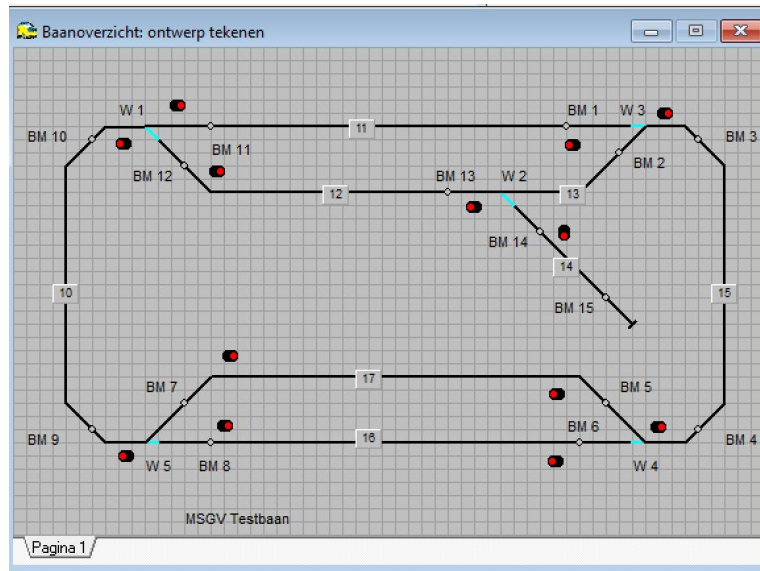
Het derde van links symbool van 'Diverse componenten' in het toolwindow is de bezetmelder. Sleep dit naar de juiste plaats in het ontwerp.

Door te selecteren, rechtsklik, verwijderen kan een foute punt worden weggehaald.



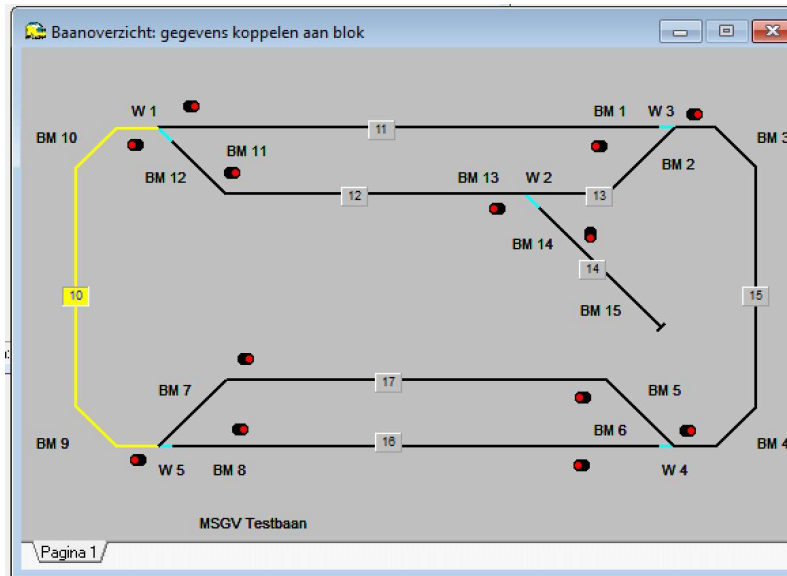
Sleep het seinsymbool naar de juiste plaats. Door rechtsklikken, eigenschappen kan de juiste positie opgegeven worden.

Zet ook een tekst (woord tekst slepen naar plaats en erop dubbelklikken) bij elke bezetmelder, wissel en sein.



Lijnen toekennen aan blokken

Om tijdens het rijden te zien welke blokken bezet of gereserveerd zijn, worden lijnen toegekend aan blokken.



Activeer in de ontwerpmodus dit symbool.



Klik op een blok en zet de bijbehorende lijn(en) op 'aan' door er op te klikken. De kleur van de lijn verandert. Doe dit voor alle blokken en sla weer op.

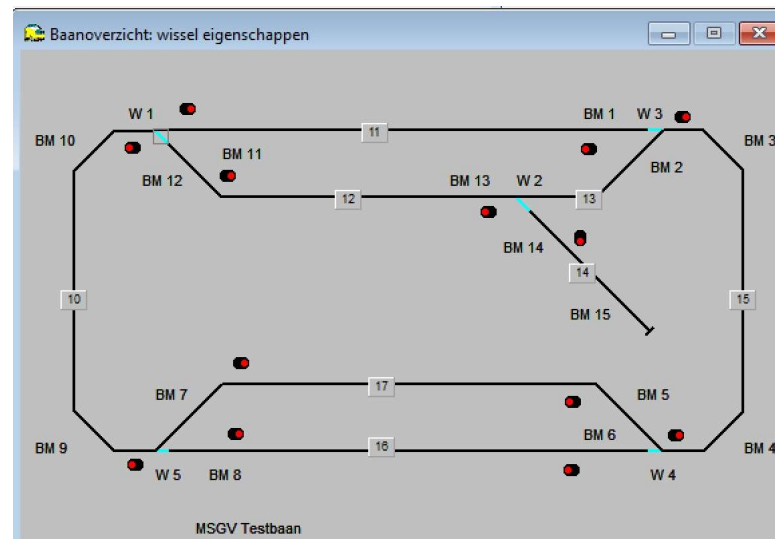
Wissels decodernummer toekennen

Activeer in de ontwerpmodus dit symbool .



Selecteer een wissel en vul in het tool 'Wisseleigenschappen' het decodernummer in.

wissel	decoderadres
1	1
2	2
3	3
4	4
5	5



Tool: wisseleigenschappen

Soort functiedecoder
Märklin (ook IB/TC)

Wisselnummer 1

Wisselnr. 2e aandrijving 0

Bekrachtigingstijd (sec) 0.00

☐ Wissel fout aangesloten

☐ 2e aandrijving fout aangesloten

☐ Altijd initialiseren

☐ Heen en weer

☐ Dubbele aandrijving: 1 uitgang

☒ Heel engels wissel

☐ Half engels wissel boven

☐ Half engels wissel onder

☐ Half engels wissel links

☐ Half engels wissel rechts

☐ Default stand (pas op!!)

Netwerk identificatie 0

Type voor netwerk

Decodernummer, voor een engelswissel een 2de

Bekrachtigingstijd blijft 0, en is dan de default waarde

Vinkje wissel fout aangesloten is handig als de wisselstand op het scherm niet overeenkomt met de werkelijke stand.

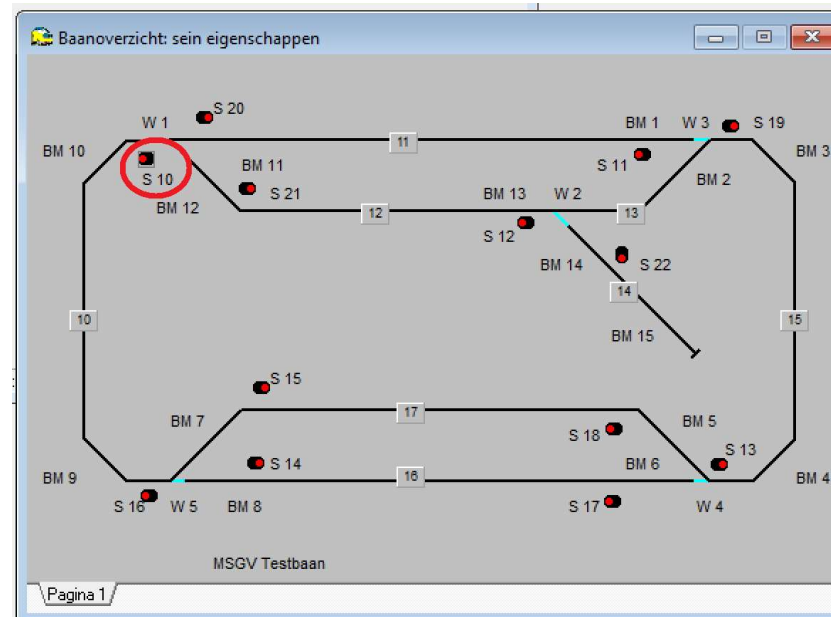
Seinen decodernummer toekennen

Activeer in de ontwerpmodus dit symbool



Selecteer een sein en vul in het tool
'Seineigenschaften' het decodernummer in.

sein	decoderadres
10	10
11	11
12	12
13	13
14	14
15	15
16	16
17	17
18	18
19	19
20	20
21	21



Tool: seineigenschappen

Standaard 2 standen sein

Soort functiedecoder
Märklin (ook IB/TC)

Seinnummer 10 Uitgebreid

☐ Fout aangesloten

Bekrachtigingstijd (sec) 0,00

Protocol

Staat in blok 10

Volgend (hoofd)sein

Staat bij hoofdsein

Stand van welk sein

Default seinstand
☒ Onveilig ☐ Veilig

Naar welke blokken:

☒ 11 ☐ 17
☒ 12
☐ 16

Cijfer in bak
☒ 0 ☐ 4 ☐ 6 ☐ 8

☐ Belgisch seinstelsel: tegenspoor

☐ Netwerk: geef stand door

Decodernummer,

Bekrachtigingstijd blijft 0, en is dan de default waarde

Vinkje fout aangesloten is handig als de seinstand op het scherm niet overeenkomt met de werkelijke stand.

Geef aan in welk blok het sein staat en vink aan voor welk volgende blok dit sein geldt.

Bezetmelders in blokken

Tool: wissel/waar in bezet bij ...

Bezetmeldingsnummer 1.02

Aantal wissels 0

Aantal lijnen 0

Aantal 'waar in blok' 1

☐ Toon lijnummers

Activeer in de ontwerpmodus dit symbool



Selecteer het bezetmeldnummer en klikt vervolgens op de desbetreffende punt in het baanontwerp. De punt wordt nu geel. Doe dit voor alle bezetmelders. Sla weer op.

Wisselstraten

Activeer in de ontwerpmodus dit symbool



Tool: wisselstraten

Van: 10 naar: 11

Wisselstraatvolgnummer 1

Volgend sein

Snelheidsbeperking

Geijkt 0 km/uur

Decoderstap

Opheffen bij

☐ Belgisch sein: toon keper (V)

☐ Sein: remweg 'naar' blok te kort

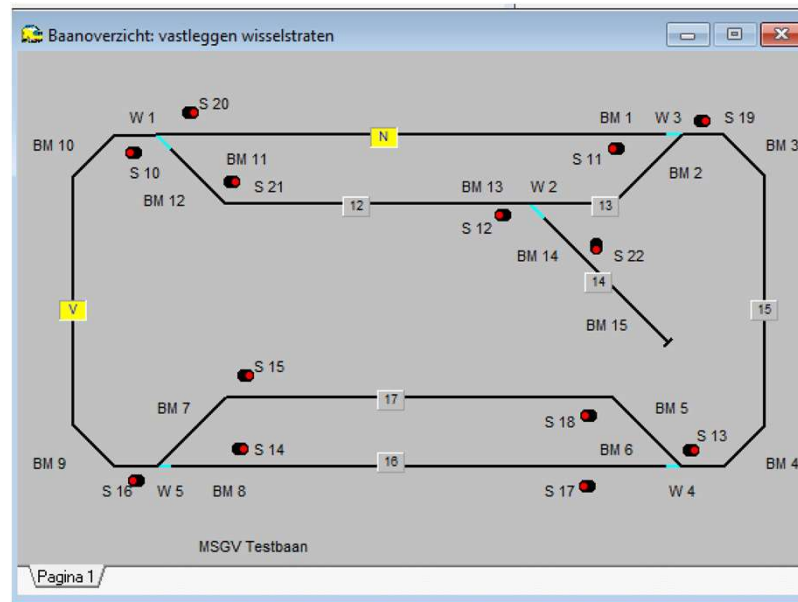
Onderhouden van

☒ Wissel/Lijn ☐ (Rangeer)sein

Vrijgave & lengte wisselstraat

Aanvullende blokken

☐ Toon lijnummers



In het baanontwerp zie je nu V (van) N (naar) en in het tool 'Wisselstraten' zie je Van 10 naar 11.

Om deze route te rijden moet wissel 1 recht staan.

Zet deze op rechtdoor en klik rechts, er wordt een venster zichtbaar met 'geselecteerd', klik links.

Tool: wisselstraten

Van: 10 naar: 11

Wisselstraatvolgnummer 1

Volgend sein 11

Snelheidsbeperking
Niet van toepassing

Geijkt 0 km/uur

Decoderstap

Opheffen bij

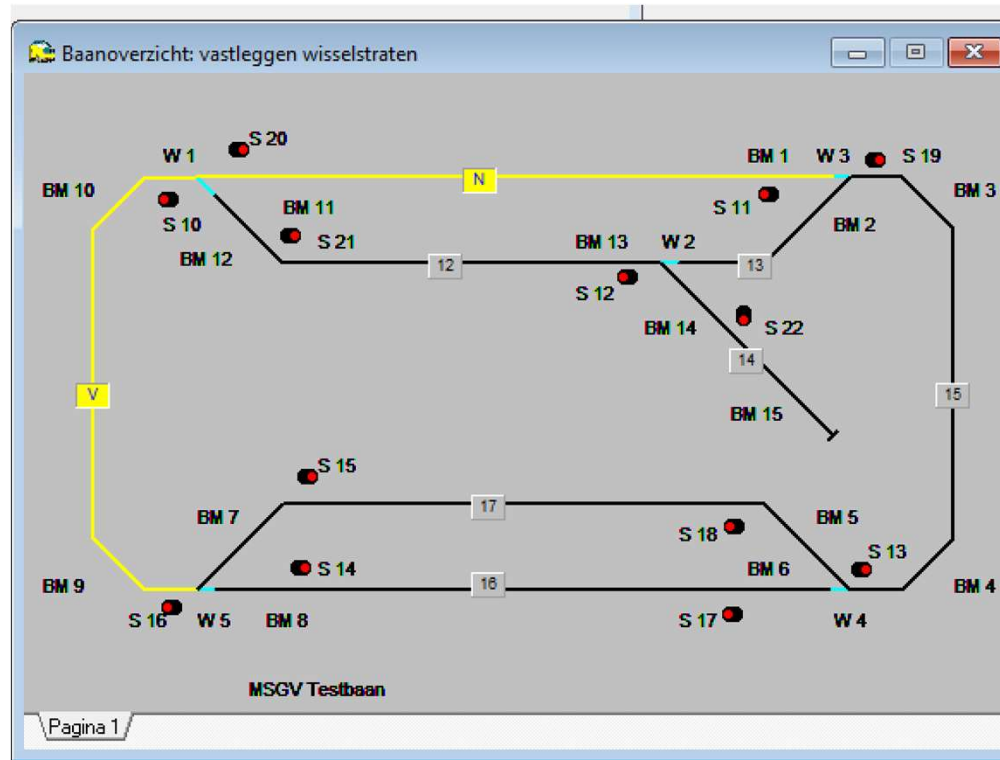
☐ Belgisch sein: toon keper (V)
☐ Sein: remweg 'naar' blok te kort
 Onderhouden van
☒ Wissel/Lijn ☐ (Rangeer)sein

1

Vrijgave & lengte wisselstraat

Aanvullende blokken

☐ Toon lijnummers



In het tool 'Wisselstraten' is nu een 10 en 11 zichtbaar.

De gele lijn is de actieve stand.

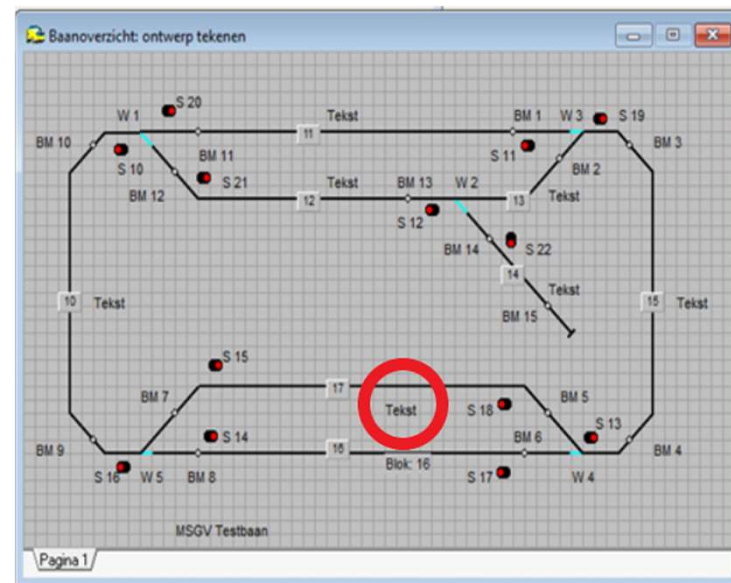
Let op dat de wissels goed staan.

Selecteer ook de lijnen tussen de wissels.

Vul het decodernummer in van het Volgend sein.

Locomotief kenmerk koppelen aan een blok

Sleep een Tekst naar elk blok.
Als de tekst is geselecteerd,
klik dan rechts voor
eigenschappen.



Eigenschappen van de tekst

Voorbeeld

Blok: 16

OK

Annuleer

Help

Tekst: Blok: 16

Hoek: 0

Grootte: 8

Lettertype: Arial

Tekstkleur: [Zwart]

☒ Achtergrond

☐ Teken van rand

☐ Altijd opnieuw tekenen

☐ Informatieve tekst

☐ Italisch

☐ Doorhalen

☐ Vet

☐ Onderstrepen

Achtergrond: [Grijs]

Rand kleur: [Zwart]

Ga naar tabblad: N.v.t.

Toon tekst van: Blok

Vaste breedte: 0

Gekoppeld met blok: 16

Overnemen kleuren: Achtergrondkleur

Overnemen tekst: Locomotiefkenmerk

☒ Alleen zichtbaar met tekst

☐ Tekst als blok = huidig blok locomotief

☐ en locomotief staat stil in blok

Telfunctie: N.v.t.

Blokgroep: N.v.t.

Logische actie: ☒ N.v.t.

Kies de volgende instellingen:

Vinkje bij 'Achtergrond'

'Toon tekst van' --> blok.

'Gekoppeld met blok' --> het bloknummer

'Overnemen kleuren' --> achtergrondkleur.

'Overnemen tekst' --> Locomotiefkenmerk.

Vinkje aan bij 'alleen zichtbaar met tekst'

Treintype per bloktype

Onderhouden/Gegevens treintype-bloktype

In een station stopt een personentrein in 80% van de gevallen.

Hier kan je voor elk bloktype per treintype eigenschappen ingeven.

Bij een normaal blok wordt niet gestopt.

Wel staat de extra vertrekvertraging standaard op 1 sec. Dus als de trein hier stopt zal bij veilig sein het vertrek 1 sec extra duren boven op de ingegeven vertraging bij het treintype.

Onderhouden gegevens per trein- & bloktype

Treintype

- Goederentrein
- Personentrein
- Rangeer

Bloktype

- Normaal
- Rangeer
- Station

Stamgegevens

Divers

Wachttijd minimaal 15 sec

Wachttijd maximaal 60 sec

Stopkans in % 0

Extra vertrekvertraging 5 sec

Snelheden geijkt (in km/uur)

☐ Overschrijf snelheden trein- en/of bloktype

Maximum snelheid 0

Gemiddelde snelheid 0

Minimum snelheid 0

Snelheden bij rijden met decoderstappen

Maximum snelheid (decoder) Maximum

Minimum snelheid (decoder) Minimum

Maar een goederentrein stopt niet (tenzij het vervolg blok niet vrij is).

Samenvatting deel 2

- Teken en baanontwerp
- Teken en bezetmelders en seinen
- Lijnen toekennen aan blokken
- Wissels decodernummer toekennen
- Seinen decodernummer toekennen
- Bezetmelders in blokken
- Locomotief kenmerk koppelen aan blok
- Treintype per bloktype