

ST-TRAIN - Eingabe des Gleisbildes

Allgemeines zur Eingabe des Gleisbildes	4
Bedienungselemente: Menüpunkt – Datei.....	5
Neu:.....	5
Öffnen:.....	5
Speichern:.....	5
Speichern unter...:.....	6
Bild importieren...:.....	6
1 ... 5:.....	6
Beenden:.....	6
Bedienungselemente: Menüpunkt – Blocks	7
Verschieben:.....	7
Kopieren:.....	7
Zeigen:.....	7
Löschen:.....	7
Verändern - Blockdaten:.....	7
Verändern - Blockbezeichner:.....	7
Verändern - Richtungspfeil:.....	7
Belegtmeldertyp:.....	7
Bedienungselemente: Menüpunkt – Weichen	8
Eingeben - Alle neuen	8
Eingeben - Einzeln	8
Zeigen.....	8
Löschen	8
Verändern - Weichendaten.....	8
Verändern - Nummerposition	8
Verbinden / trennen	8
Bedienungselemente: Menüpunkt – Signale	9
Eingeben.....	9
Verschieben	9
Zeigen.....	9
Löschen	9
Verändern - Signaldaten / Nummerposition	9
Bedienungselemente: Menüpunkt – Taster.....	10
Eingeben.....	10
Verschieben	10
Zeigen.....	10
Löschen	10
Verändern - Nummerposition	10
Verändern - Aktive Tasterfarbe	10
Verändern - Inaktive Tasterfarbe	10
Einstellen - Aktive Tastenfarbe	10
Einstellen - Inaktive Tastenfarbe	10
Zuordnen - SX-Adresse/Rückstellzeit	10
Bedienungselemente: Menüpunkt – Text	11
Eingeben.....	11
Verschieben	11
Löschen	11
Einstellen - Textart u. Größe.....	11
Einstellen - Textfarbe	11

Bedienungselemente: Menüpunkt - Zubehör	12
Eingeben Linie	12
Eingeben Rechteck	12
Eingeben Rechteck gefüllt	12
Eingeben Kreis	12
Eingeben Kreis gefüllt	12
Eingeben VAnzeige	12
Löschen	12
Verschieben	12
Einstellen - Zubehörfarbe	12
Bedienungselemente: Menüpunkt – Löschen	13
Blocks	13
Weichen	13
Signale	13
Taster	13
Text	13
Zubehör	13
Bild löschen	13
Bedienungselemente: Icons	14
Bockstrecken	15
Blockstrecken: eingeben	15
Blockstrecken: zuordnen	17
Blockstrecken: Richtungspfeil	19
Blockstrecken: verändern	20
Blockstrecken: löschen	20
Blockstrecken: verschieben	22
Blockstrecken: anzeigen	23
Blockstrecken: Grafik verändern	23
Blockstrecken: Belegtmeldertyp festlegen	24
Blockstrecken: Loknummernmeldung festlegen	25
Weichen	26
Weichen: eingeben	26
Weichen: zuordnen	28
Weichen: verändern	29
Weichen: löschen	30
Weichen: verbinden/trennen	31
Weichen: zeigen	31
Signale	32
Signale: eingeben	32
Signale: Block-/Ein-/Ausfahrtsignale zuordnen	33
Signale: Vorsignale zuordnen	35
Signale: verändern	37
Signale: löschen	37
Signale: verschieben	38
Signale: zeigen	38
Taster	39
Taster: eingeben	39
Taster: verschieben	40
Taster: zeigen	40
Taster: löschen	41
Taster: Nummernposition	41
Taster: Aktive Tasterfarbe ändern	42
Taster: Inaktive Tasterfarbe ändern	42
Taster: Aktive Tasterfarbe einstellen	43
Taster: Inaktive Tasterfarbe einstellen	43

Taster: SX-Adresse/Rückstellzeit	44
Text	46
Text: eingeben.....	46
Text: Art und Größe einstellen.....	47
Text: Farbe einstellen.....	47
Text: verschieben.....	48
Text: löschen.....	48
Zubehör	49
Zubehör: Grafik-Zubehör eingeben.....	49
Zubehör: VAnzeigen eingeben.....	50
Zubehör: Drehscheibe eingeben.....	51
Zubehör: verschieben.....	51
Zubehör: Farbe einstellen.....	52
Zubehör: löschen.....	52
Entkuppler	53

ST-TRAIN - Eingabe des Gleisbildes

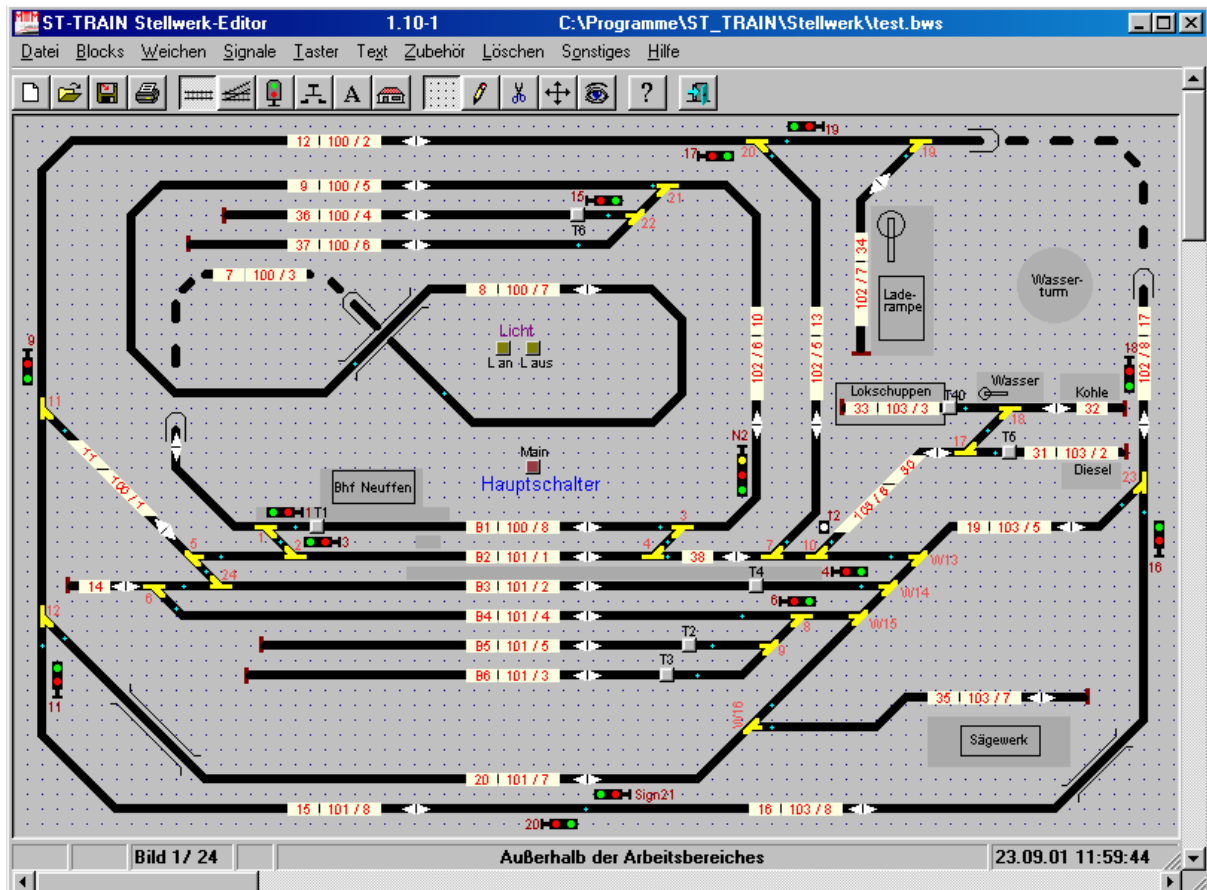
Allgemeines zur Eingabe des Gleisbildes

Dies ist der Programmteil von ST-TRAIN für Windows, mit welchem ein grafisches Stellpult, ähnlich einem normalen Stellpult, auf dem Computerbildschirm erstellt wird.

Dabei wird der Schienenverlauf der Modellbahnanlage, in stilisierter Form, über die Computermouse eingegeben und die Blockstrecken, Weichen und Signale den entsprechenden SELECTRIX Adressen zugeordnet.

Das damit erzeugte Stellpult wird nach der Eingabe abgespeichert und kann danach vom ST-TRAIN Programmteil **'Stellwerk und Fahrplanablauf'** geladen und somit zur Steuerung der Modellbahn verwendet werden.

Es ist genau so möglich, Änderungen oder Erweiterungen für Streckenverlauf oder SELECTRIX Adressen an einem bestehenden Gleisbild/Stellpult vorzunehmen.



Bedienungselemente: Menüpunkt – Datei



Neu:

Hiermit kann das aktuelle Bild oder alle Bilder des Stellwerkes gelöscht werden.



Öffnen:

Hiermit wird ein bestehendes Stellwerk geladen und angezeigt.

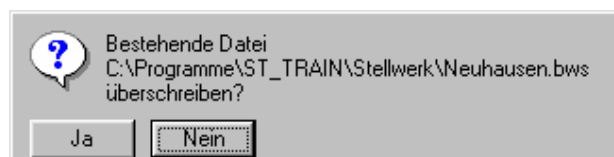


Über die Dateiauswahl wird der Namen des zu ladenden Stellwerkes eingegeben.

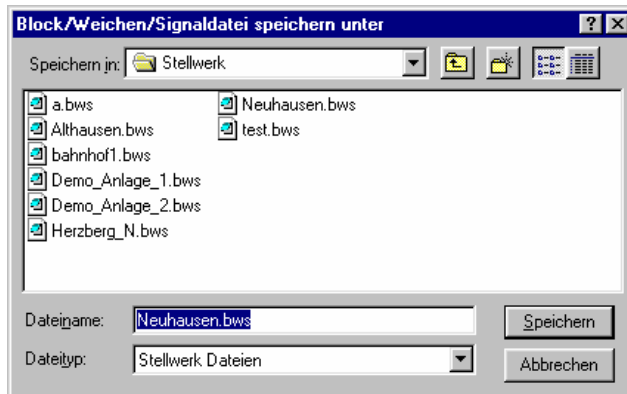
HINWEIS: Ein eventuell neu gezeichnetes Stellwerk wird durch das bestehende/geladene Stellwerk überschrieben! Aus diesem Grund sollte das neu gezeichnete Stellwerk vorher gespeichert werden.

Speichern:

Hiermit wird ein neu gezeichnetes bzw. ein verändertes Stellwerk gesichert. Dabei wird der Name zum Speichern verwendet, der ganz oben rechts neben der Versionsnummer steht. Für den Fall, dass schon eine Stellwerksdatei mit diesem Namen existiert, erscheint eine Sicherheitsabfrage:



Speichern unter...:



Hiermit wird ein neu gezeichnetes bzw. ein verändertes Stellwerk gesichert. Dabei wird dem Stellwerk ein Namen gegeben, unter dem es gespeichert wird bzw. unter dem es dann auch wieder aufgerufen werden kann. Für den Fall, dass schon eine Stellwerksdatei mit diesem Namen existiert, erscheint auch hier eine Sicherheitsabfrage:

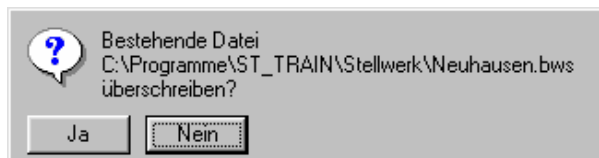


Bild importieren...:

Hier kann ein einzelnes Bild aus einem anderen Stellwerk geladen werden. Dazu erscheint wie unter Öffnen die Dateiauswahl, in der das Stellwerk ausgewählt wird, aus welchem das Bild geladen werden soll. Dann erscheint:



Hier wird die Bildnummer des zu ladenden Bildes abgefragt und die Bildnummer in welche es aktuell geladen werden soll.

1 ... 5:

Hier stehen die letzten fünf gespeicherte Stellwerke zur Lade-Schnellauswahl zur Verfügung.

Beenden:

Das ST-TRAIN Programm wird beendet

Bedienungselemente: Menüpunkt – Blocks



Verschieben:

Siehe unter [Blockstrecken verschieben](#)

Kopieren:

Hiermit kann ein zugeordneter Block kopiert werden. Dabei wird nur der grafische Teil des Blocks, nicht seine Zuordnung kopiert. Der Block kann dann wie unter [Blockstrecken eingeben](#) verändert werden und muss danach noch wie dort beschrieben zugeordnet werden.

Zeigen:

Siehe unter [Blockstrecken anzeigen](#)

Löschen:

Siehe unter [Blockstrecken löschen](#)

Verändern - Blockdaten:

Siehe unter [Blockstrecken verändern](#)

Verändern - Blockbezeichner:

Siehe unter [Blockstrecken verändern](#)

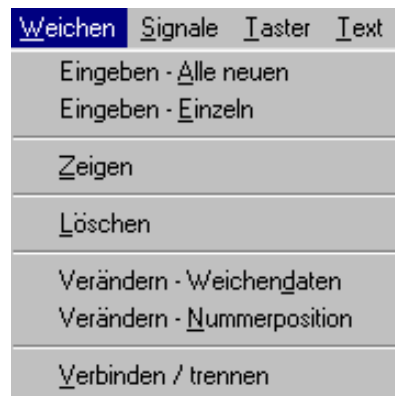
Verändern - Richtungspfeil:

Siehe unter [Blockstrecken Richtungspfeil](#)

Belegtmeldertyp:

Siehe unter [Blockstrecken Belegtmeldertyp](#)

Bedienungselemente: Menüpunkt – Weichen



Eingeben - Alle neuen

Siehe unter [Weichen eingeben](#)

Eingeben - Einzeln

Siehe unter [Weichen eingeben](#)

Zeigen

Siehe unter [Weichen zeigen](#)

Löschen

Siehe unter [Weichen löschen](#)

Verändern - Weichendaten

Siehe unter [Weichen verändern](#)

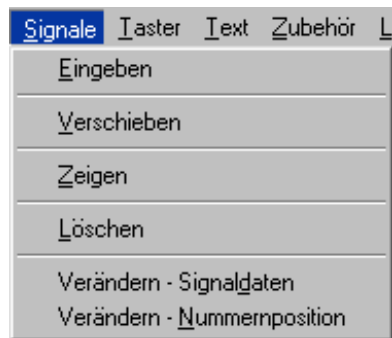
Verändern - Nummerposition

Siehe unter [Weichen verändern](#)

Verbinden / trennen

Siehe unter [Weichen verbinden](#)

Bedienungselemente: Menüpunkt – Signale



Eingeben

Siehe unter [Signale eingeben](#)

Verschieben

Siehe unter [Signale verschieben](#)

Zeigen

Siehe unter [Signale zeigen](#)

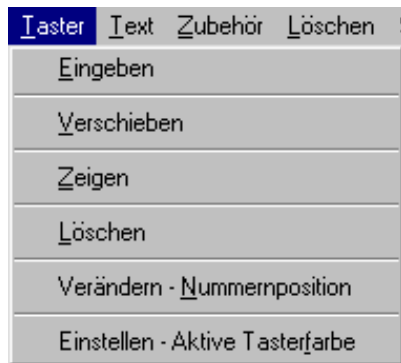
Löschen

Siehe unter [Signale löschen](#)

Verändern - Signaldaten / Nummerposition

Siehe unter [Signale verändern](#)

Bedienungselemente: Menüpunkt – Taster



Eingeben

Siehe unter [Taster eingeben](#)

Verschieben

Siehe unter [Taster verschieben](#)

Zeigen

Siehe unter [Taster zeigen](#)

Löschen

Siehe unter [Text löschen](#)

Verändern - Nummerposition

Siehe unter [Taster Nummernposition](#)

Verändern - Aktive Tasterfarbe

Siehe unter [Taster Aktive-Farbe ändern](#)

Verändern - Inaktive Tasterfarbe

Siehe unter [Taster Inaktive-Farbe ändern](#)

Einstellen - Aktive Tastenfarbe

Siehe unter [Taster Aktive-Farbe](#)

Einstellen - Inaktive Tastenfarbe

Siehe unter [Taster Inaktive-Farbe](#)

Zuordnen - SX-Adresse/Rückstellzeit

Siehe unter [Taster SX Adresse](#)

Bedienungselemente: Menüpunkt – Text



Eingeben

Siehe unter [Text eingeben](#)

Verschieben

Siehe unter [Text verschieben](#)

Löschen

Siehe unter [Text löschen](#)

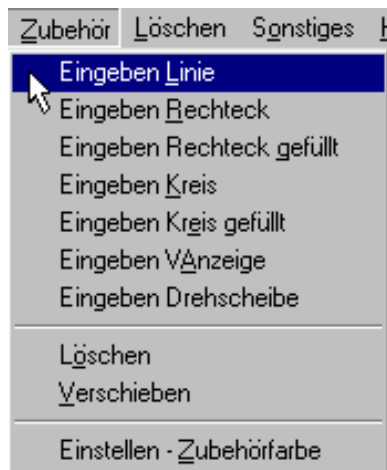
Einstellen - Textart u. Größe

Siehe unter [Textart und Größe](#)

Einstellen - Textfarbe

Siehe unter [Textfarbe](#)

Bedienungselemente: Menüpunkt - Zubehör



Eingeben Linie

Siehe unter [Zubehör-Grafik](#)

Eingeben Rechteck

Siehe unter [Blockstrecken Grafik](#)

Eingeben Rechteck gefüllt

Siehe unter [Zubehör Grafik](#)

Eingeben Kreis

Siehe unter [Zubehör Grafik](#)

Eingeben Kreis gefüllt

Siehe unter [Zubehör Grafik](#)

Eingeben VAnzeige

Siehe unter [Zubehör VAnzeige](#)

Löschen

Siehe unter [Zubehör löschen](#)

Verschieben

Siehe unter [Zubehör löschen](#)

Einstellen - Zubehörfarbe

Siehe unter [Zubehör-Farbe](#)

Bedienungselemente: Menüpunkt – Löschen



Blocks

Siehe unter [Blockstrecken löschen](#)

Weichen

Siehe unter [Weichen löschen](#)

Signale

Siehe unter [Signale löschen](#)

Taster

Siehe unter [Taster löschen](#)

Text

Siehe unter [Text löschen](#)

Zubehör

Siehe unter [Zubehör löschen](#)

Bild löschen

Hier kann zwischen Löschen des aktuellen Bildes oder aller Bilder gewählt werden.



Bedienungselemente: Icons



Aktuelles oder alle Bilder löschen



Bestehendes Stellwerk laden - Datei



Aktuelles Stellwerk speichern - Datei



Aktuelles Stellwerkbild drucken



Blockstrecken zeichnen - Blockstrecken eingeben



Weichen eingeben usw. - Weichen eingeben



Signale eingeben usw. - Signale eingeben



Taster eingeben usw. - Taster eingeben



Text eingeben usw. - Text eingeben



Zubehör eingeben usw. - Zubehör eingeben



Rasterpunkte sichtbar / unsichtbar



Bild neu zeichnen



Ausschneiden - Löschen



Block oder Bild verschieben

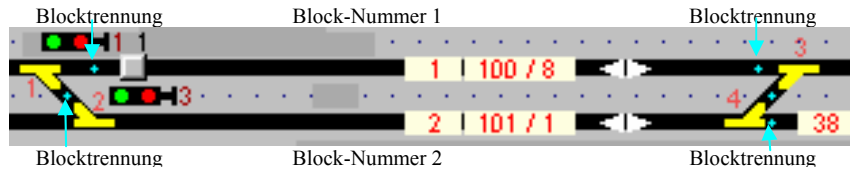


Ansehen / zeigen

Bockstrecken

Blockstrecken: eingeben

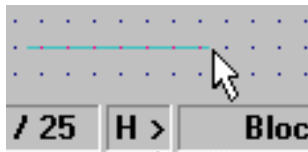
Eine Blockstrecke, im folgenden nur noch Block genannt, ist ein Teil der Gesamtanlage, bestehend aus einer oder mehreren Schienen, inklusive Weichen.



Damit das ST-TRAIN den entsprechenden Blockzustand -frei, angefordert, belegt- anzeigen oder damit der Fahrplan den Block für eine bestimmte Lok verwalten kann, muss dieser einen eigenen Anschluss an einem Belegtmelder haben. Die Schienenlänge des Blockes spielt dabei keine Rolle.

Um einen Block zu zeichnen, wird zunächst der Mauszeiger auf den entsprechenden Anfangspunkt des zu zeichnenden Blockes gebracht und die linke Maustaste betätigt.

Über die Maus wird der Block nun 'aufgezogen'. Dabei wird dieser als dünne Linie wie ein Gummiband mitgeführt. Als Block erkannt wird die gezeichnete Linie nur, wenn sie vom Anfangspunkt aus horizontal, vertikal oder diagonal gezeichnet wird.



H > bedeutet: Linie horizontal nach rechts

Außerdem gibt es noch:

< H bedeutet: Linie horizontal nach links

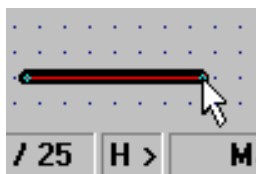
V v bedeutet: Linie vertikal nach unten

V ^ bedeutet: Linie vertikal nach oben

D \ bedeutet: Linie diagonal von links oben nach rechts unten oder umgekehrt

D / bedeutet: Linie diagonal von links unten nach rechts oben oder umgekehrt

Ist die gezeichnete Linie an der Stelle angekommen, an der der Block aufhören bzw. ein Bogen entstehen soll (Block-Teil-Ende), so ist wieder die linke Maustaste zu betätigen. Nun wird der Block bzw. der Teil des Blockes dargestellt.



Der Block kann nun weitergezeichnet, unterbrochen oder beendet werden.

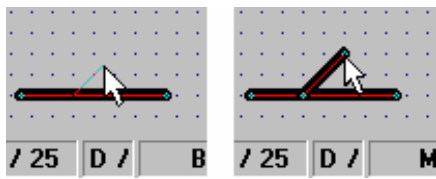
Zum Weiterzeichnen wird wie oben beschrieben gearbeitet, wobei der Block nicht zurück oder 90° abgehend gezeichnet werden darf.

Zum Unterbrechen oder Beenden des Blockes wird die rechte Maustaste betätigt.

Unterbrochen wird ein Block z.B., um eine Weiche anzusetzen. Dies geschieht, indem man das Fadenkreuz an die entsprechende Stelle des Blockes positioniert, an der die Weiche abzweigen soll.

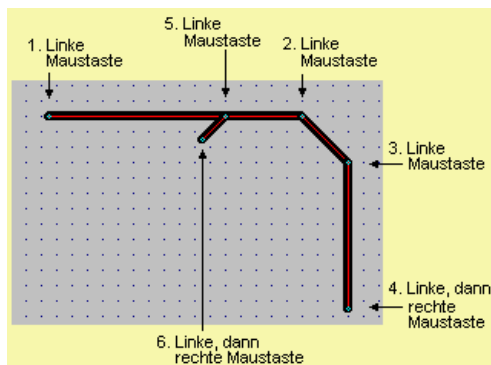
Ist das Fadenkreuz an der richtigen Stelle, wird die linke Maustaste betätigt.

Nun wird die Weiche wie ein zusätzlicher Teil des Blockes gezeichnet.



Hier gilt es zu beachten, dass Weichen immer im 45° Winkel vom Block abgehen und immer Teil eines Blockes sind und immer am Weichenherzstück beginnen müssen, da sie sonst nicht als Weichen erkannt werden.

Das folgende Beispiel zeigt, wie man einen Block (Schiene), der eine Weiche enthält, zeichnen kann. Die einzelnen Schritte sind unten ausführlich beschrieben. Nach dem Zeichnen muss die Weiche noch zugeordnet werden. Wie dies geschieht, wird unter Weichen beschrieben.



1. Die Maus auf den Blockanfang positionieren.
- 1.a Durch Drücken der linken Maustaste wird das Blockzeichnen begonnen.
2. Die Blockstrecke mit der Maus nach rechts aufziehen (H>).
- 2.a Mit der linken Maustaste das Block-Teil-Ende markieren
3. Blockstrecke mit der Maus nach rechts unten aufziehen (D \).
- 3.a Mit linker Maustaste diagonales Block-Teil-Ende markieren.
4. Blockstrecke mit der Maus nach unten aufziehen (V v).
- 4.a Mit linker Maustaste vertikales Block-Teil-Ende markieren.
- 4.b Mit rechter Maustaste Blockende markieren.
5. Die Weiche (Schiene) auf im Block ansetzen.
- 5.a Dazu mit dem Weichenmittelpunkt in der Mitte des bestehenden Blocks beginnen.
- 5.b Durch Drücken der linken Maustaste wird das Blockzeichnen begonnen.
6. Block mit der Maus nach links unten aufziehen (D /).
- 6.a Mit linker Maustaste diagonales Block-Teil-Ende markieren.
- 6.b Mit rechter Maustaste Blockstrecke unterbrechen.

Fertig mit Zeichnen des Blockes.

HINWEIS: Während des Zeichnens einer Blockstrecke kann die Position dieser Blockstrecke über die Pfeiltasten der Tastatur verschoben werden.

Beachten Sie bitte auch immer die Statuszeile, die Hilfe zur jeweiligen Aktion anbietet.

Als Nächstes muss der Block noch zugeordnet werden. Siehe unter [Blockstrecken](#)

Blockstrecken: zuordnen

Ist der Block komplett gezeichnet, wird er beendet bzw. zugeordnet. Dazu wird zuerst über die Tastatur die Strg Taste gedrückt, und während diese gedrückt gehalten wird, wird die rechte Maustaste betätigt.

Es erscheint darauf folgendes Eingabefenster, in dem die Zuordnung für den Block eingegeben wird:

Blockdaten zuordnen

Block-Nummer	178	(1 - 300)
Block-Bezeichnung	Nb7	(max 3)
Belegtmelder-Adresse	98	(1 - 111)
Belegtmelder-Anschluß	4	(1 - 8)
Block-Länge	800	(in mm)
Geschwindigkeit	80	(in km/h)
Text	Nebenbahnstrecke Block 7	

Ok Abbrechen SX-Bus

Eingaben, die notwendig sind:

Block-Nummer

Beispiel: 178

Nummer der Blockstrecke (von 1 bis 511)

Eingabe unbedingt erforderlich

Eingaben, die nicht unbedingt notwendig sind

Belegtmelder-Adresse

Beispiel: 98

SELECTRIX Adresse des Belegtmelders, an welchem der Block angeschlossen ist (1 bis 111 bei altem SELECTRIX System, 1 bis 103 bei SELECTRIX 2000 System)

Belegtmelder-Anschluss

Beispiel: 4

Anschluss am Belegtmelder (1 bis 8).

Wenn keine Belegtmelder-Adresse und –Anschluss eingegeben wurde, kann der entsprechende Block im Stellwerk nicht ausgeleuchtet werden.

Block-Bezeichnung

Beispiel: Nb7

Name der Blockstrecke. Wird alternativ zur Block-Nummer Angezeigt (maximal 3 Zeichen). Wird keine Blockbezeichnung Eingegeben, wird die Blocknummer angezeigt, sonst die Blockbezeichnung.

Blocklänge in mm

Beispiel: 800

Länge des Blockes in mm (wird zur Zeit noch nicht verwendet)

Block-Geschwindigkeit

Beispiel: 80

Zulässige Höchstgeschwindigkeit in km/h (wird zur Zeit noch nicht verwendet)

Text

Beispiel: Nebenbahnstrecke Block 7

Blockbeschreibung

Eine automatische Erkennung und Zuordnung der SELECTRIX Adresse kann durch Anklicken der Schaltfläche SX-Bus ausgelöst werden. Dabei muss das Computer Interface an das SELECTRIX System und den Computer angeschlossen und in Betrieb sein. Durch Belegung bzw. Freigabe des entsprechenden Blockes, erkennt ST-TRAIN dessen SELECTRIX Zuordnung und trägt sie automatisch ein..

Durch Anklicken der Schaltfläche OK wird die Blockdatenzuordnung bestätigt.

Wurde im Feld Belegtmelder-Adresse kein Eintrag vorgenommen, so wird abgefragt, ob der Block ohne Zuordnung (ohne Belegtmelderanschluss) aufgenommen werden soll.

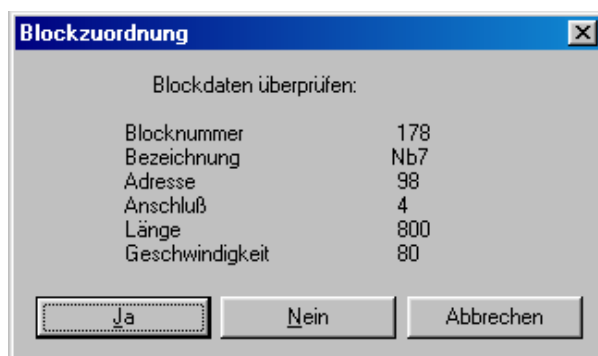
Dadurch ist es möglich, Blockstrecken zu zeichnen, die noch mit keinem Belegtmelderanschluss verbunden sind. In einem solchen Fall kann 'Stellwerk und Fahrplanablauf' den wirklichen Blockzustand - belegt / frei - natürlich nicht darstellen und ein Fahrplan diesen Block nicht berücksichtigen.

Wird später einmal die Blockstrecke mit einem Belegtmelder verbunden, so kann über 'Blocks' -> 'Verändern - Blockdaten' die Belegtmelder-Adresse usw. nachträglich eingegeben werden.

Ist der Block (die Blocknummer) im selben Bild schon vergeben, also schon vorhanden, kann die Eingabe wiederholt werden oder es kann der neu gezeichnete Blockteil an den schon bestehenden Block 'angehängt' (erweitert) werden.

Ist die Blocknummer in einem anderen Bild schon vergeben, besteht die Möglichkeit der Eingabewiederholung, oder es können die Daten (Adresse, Bezeichnung, ..) des bestehenden Blockes aus dem anderen Bild übernommen werden.

Nach der normalen Bestätigung der Eingaben zur Blockzuordnung erscheint zur Überprüfung der Eingabe folgendes Bild:



The screenshot shows a Windows-style dialog box titled 'Blockzuordnung'. Inside, the text 'Blockdaten überprüfen:' is followed by a list of block data:

Blocknummer	178
Bezeichnung	Nb7
Adresse	98
Anschluß	4
Länge	800
Geschwindigkeit	80

At the bottom of the dialog, there are three buttons: 'Ja' (highlighted with a dashed border), 'Nein', and 'Abbrechen'.

Als Nächstes muss der Blockbezeichner positioniert werden.

Blockstrecken: Bezeichner

Nach der Zuordnung der Blockdaten, muss nun noch der Blockbezeichner positioniert werden. Dieser besteht aus zwei Teilen. Der erste Teil beinhaltet die Blocknummer. Der zweite, abschaltbare Teil beinhaltet bei der Stellwerkserstellung die Belegtmelderdaten (Adresse/Anschluss) bzw. im 'Stellwerk und Fahrplanablauf' den über den Fahrplan verwalteten Loknamen.

Der Blockbezeichner sollte so auf dem Block positioniert werden, dass er keine Weichen überdeckt.

Er kann durch Klicken auf die rechte Maustaste horizontal, vertikal und diagonal gedreht werden.

Über die Tastatur-Tasten K und L kann vom zweiteiligen auf den einteiligen Blockbezeichner und zurück umgeschaltet werden.

Soll auf den Blockbezeichner ganz verzichtet werden, so wird dieser über die Taste O ausgeblendet.

Durch Klicken auf die linke Maustaste wird der Blockbezeichner fixiert.



Nach dem Blockbezeichner wird der Richtungspfeil positioniert.

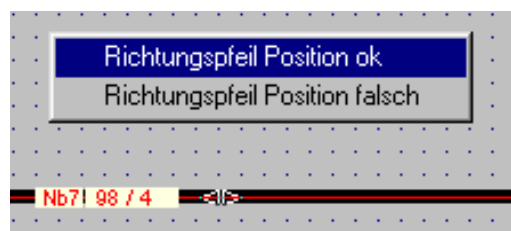
Blockstrecken: Richtungspfeil

Nach dem Blockbezeichner wird der Richtungspfeil angebracht. Auch dieser wird ähnlich dem Blockbezeichner an den Block 'geklebt'.

Durch Betätigen der rechten Maustaste kann er gedreht bzw. in seiner Form geändert werden.

Mit der linken Maustaste wird er fixiert.

Soll auf den Richtungspfeil ganz verzichtet werden, so ist dazu die Taste O zu betätigen.



Damit ist die Blockeingabe beendet.

Blockstrecken: verändern

Verändert werden können:

Blockdaten

Hier können die Blockdaten wie Block-Nummer, Block-Bezeichnung, Belegtmelder-Adresse, Belegtmelder-Anschluss usw. verändert werden.

Blockbezeichner

Hier kann die Position und Art Blockbezeichners verändert werden.

Richtungspfeil

Hier kann die Position und Art des Richtungspfeiles verändert werden.

Es erscheint zuerst die Blocknummer-Auswahl, in der angegeben wird, welcher Block verändert werden soll. Die Auswahl kann entweder über die Block-Nummer oder über die Block-Bezeichnung erfolgen.



Blockstrecken: löschen

Man muss hier zwischen zwei Arten unterscheiden.

1. Löschen von noch nicht zugeordneten Blockstrecken(-Teilen).
2. Löschen von Blockstrecken(-Teilen) von schon zugeordneten Blockstrecken.

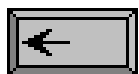
Zu 1:

Um ein Teil einer neu gezeichneten Blockstrecke zu löschen, geht man folgendermaßen vor:
Zuerst muss der gezeichnete Block mit der rechten Maustaste unterbrochen werden.

Über die Taste



entfernt den zu erst gezeichneten Blockteil

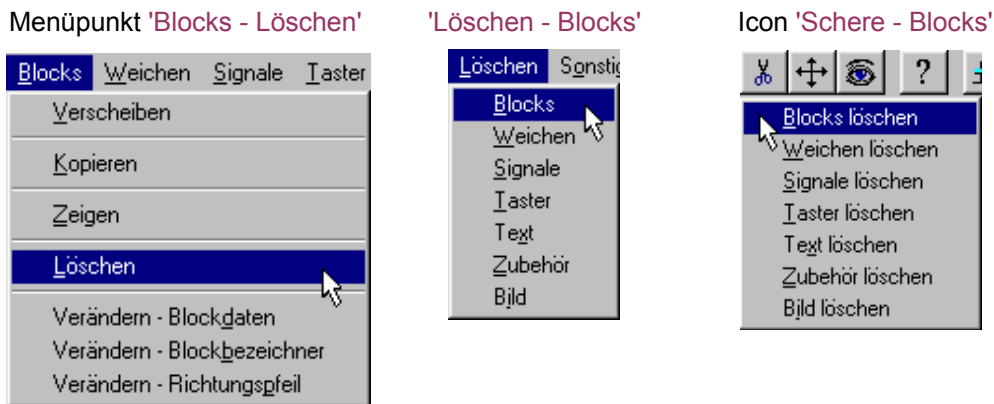


entfernt den zu letzt gezeichneten Blockteil

Zu 2:

Um einen zugeordneten Block, oder Teile von diesem, zu löschen, kann man folgendermaßen vorgehen:

Auswahl der Blocklöschfunktion über



Danach erscheint eine Abfrage, über welche die entsprechende Blocknummer oder die Block-Bezeichnung des zu löschenden Blocks einzugeben ist.



Wird die eingegebene Blocknummer mit OK bestätigt, erscheint folgende Abfrage:



Hier kann ausgewählt werden, ob nur ein bestimmter Blockteil, ob der gesamte Block oder ob der gesamte Block inklusive aller Weichen innerhalb des Blockes gelöscht werden sollen.

'Gesamten Block löschen' löscht zwar den gesamten Block. lässt aber die Weichen, falls vorhanden und zugeordnet, des Block stehen.

'Bestimmten Blockteil löschen...' zeigt danach jeden einzelnen Teil des Blocks in grün an. Mit der Taste L wird dieser grün angezeigte Blockteil dann gelöscht, mit der Taste Eingabe wird der nächste Blockteil grün markiert. Esc bricht den Löschvorgang ab.

Blockstrecken: verschieben

Über

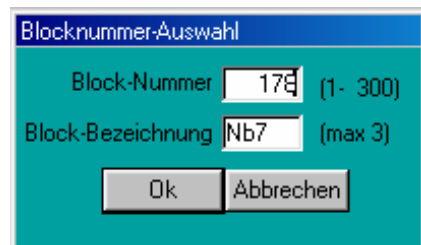
Menüpunkt

oder

Icon



können zugeordnete Blockstrecken verschoben werden. In beiden Fällen erscheint die Frage nach der zu verschiebenden Blocknummer bzw. der Block-Bezeichnung.



Wird die eingegebene Blocknummer mit OK bestätigt, kann der Block über die **Pfeiltasten** der Tastatur nach links, rechts, oben oder unten verschoben werden.

Dies geht allerdings nur so weit, bis der Block an die Umrandung anstößt.

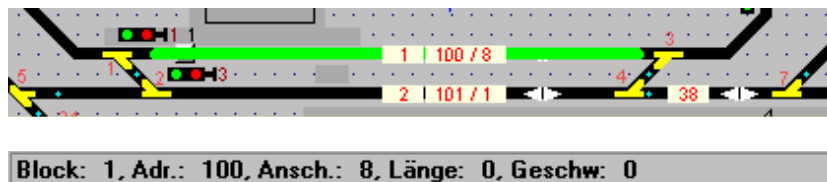
Über die Eingabetaste wird die neue Position bestätigt.

Blockstrecken: anzeigen

Um Information über Blocks zu erhalten, wird dieser Menüpunkt ausgewählt.

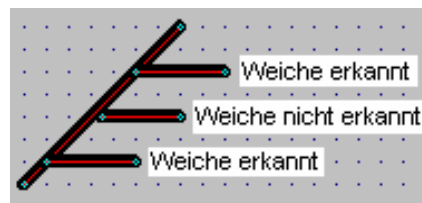
Darauf erscheint eine Abfrage, ob Information über einen einzelnen Block (**Blockteile**) oder über **alle** Blocks ausgegeben werden soll.

Wählt man '**Alle**', wird jeder einzelne Block und seine Zuordnungsdaten angezeigt. Dabei wird der aktuell angezeigte Block grün dargestellt. Die Zuordnungsdaten sind im unteren mittleren Teil zu sehen.



Über die Eingabe-Taste wird auf den nächsten Block umgeschaltet, mit der Taste A oder mit der Taste Esc kann das Anzeigen der Blockstrecken abgebrochen werden.

Wählt man '**Blockteile**', erscheint die Blocknummernabfrage, in die man die Blocknummer des gewünschten Blockes eingibt. Darauf hin wird dieser Block mit allen seinen Einzelteilen durch eine dünne rote Linie markiert, an der auch die Anfangs- und Endpunkte sichtbar sind. Dies hilft z.B. dabei, festzustellen, warum eine Weiche von ST-TRAIN nicht erkannt wird.



Blockstrecken: Grafik verändern

Manchmal ist es notwendig, die grafische Darstellung der Blockstrecke zu verändern. Hierbei gibt es verschiedene Möglichkeiten.

So kann über Blockstrecken entweder die gesamte Blockstrecke oder einzelne Teile der Blockstrecke gelöscht werden.

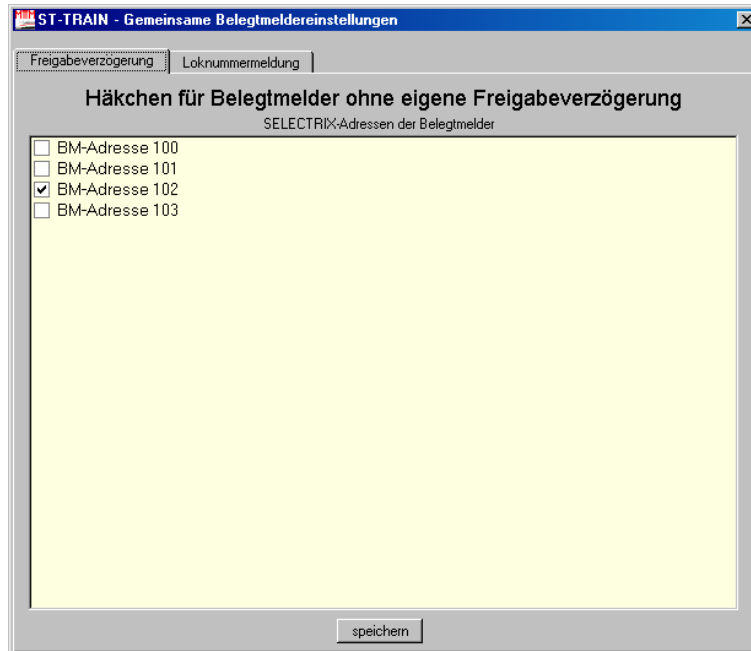
Soll eine Blockstrecke erweitert werden, wird wie über [Blockstrecken eingeben](#) der Blockteil gezeichnet. Nachdem der Blockteil gezeichnet wurde, wird er über Blockstrecken zugeordnet.

Hierbei muss dem neuen Blockteil die Blocknummer des zu erweiternden Blockes gegeben werden. Wird darauf die Abfrage 'Anhängen?' mit 'ja' beantwortet, wird der neue Blockteil dem zu erweiternden Block zugewiesen.

Blockstrecken: Belegtmeldertyp festlegen

Über den Menüpunkt: 'Blocks -> Belegtmeldertyp ...' kann man den Typ des Belegtmelders festlegen.

Da es für das SELECTRIX-System verschiedene Belegtmeldertypen gibt, kann über diesen Menüpunkt eingestellt werden, was der Belegtmelder kann.



Es werden alle im aktuellen Gleisbild vorhandenen Belegtmelderadressen angezeigt. Es muss nun für Belegtmelder ohne eigene Freigabeverzögerung die Adresse angeklickt werden, um ein Häkchen einzugeben. Erscheint das Häkchen, wird diese Adresse über ST-TRAIN verzögert freigegeben.

Die Freigabeverzögerungszeit kann im Programmteil '**Einstellungen**' (über ST-TRAIN Hauptmenü) spezifiziert werden.

Was ist Freigabeverzögerung?

Grundsätzlich gibt es zur Zeit zwei Belegtmeldertypen - mit und ohne Freigabeverzögerung.

Normalerweise meldet ein Belegtmelder einen Block als belegt, wenn eine Lok in diesen einfährt. Der Block bleibt normalerweise so lange als belegt gemeldet, bis die Lok (oder andere Verbraucher, die sich auf dem Block-Gleisabschnitt befinden) ihn wieder verlässt.

Wenn nun aber Kontaktprobleme die Stromzuführung zur Lok kurzzeitig unterbrechen, meldet ein Belegtmelder ohne Freigabeverzögerung den Block als frei - obwohl die Lok noch auf ihm fährt. Ein Belegtmelder mit Freigabeverzögerung meldet den Block erst dann frei, wenn nach einer gewissen Zeit (meist ca. 0,8 bis 1 Sekunde) der Kontakt zur Lok nicht wieder hergestellt wurde.

Es gibt einen großen Vorteil für Belegtmelder mit Freigabeverzögerung: Der Meldeaufwand vom Computerinterface zum Computer ist wesentlich geringer, da nicht bei jedem Kontaktproblem zwei Meldungen zum Computer gehen müssen (Frei - und kurz darauf wieder die Belegtmeldung).

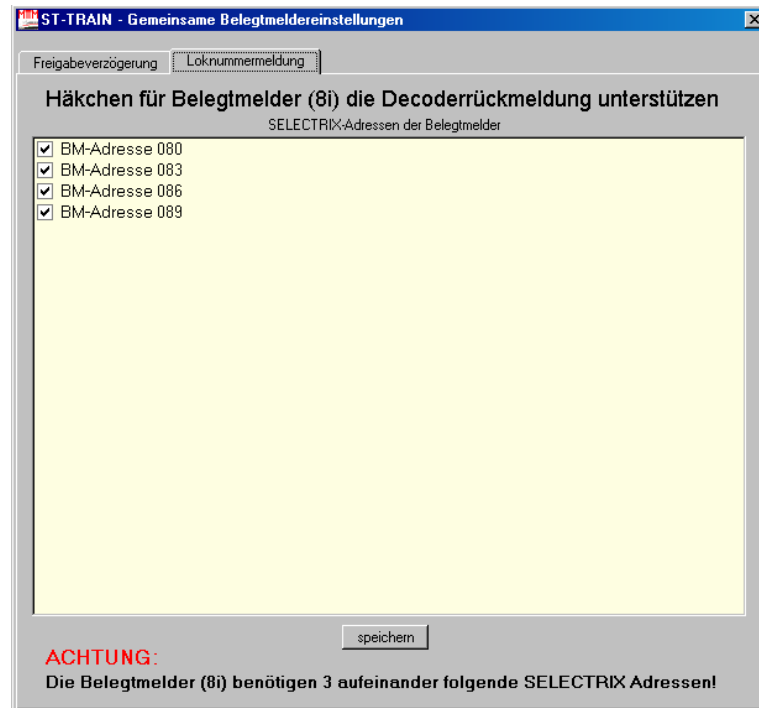
Für den Ablauf eines Fahrplanes ist es extrem wichtig, dass nur wirklich freie Blocks als frei gemeldet werden.

Um auch Belegtmelder einzusetzen, die keine Freigabeverzögerung haben, kann man hier festlegen, welcher Belegtmelder (bzw. welche Belegtmelderadresse) keine Freigabeverzögerung hat. Belegtmelder die dementsprechend markiert sind (Häkchen), werden erst nach einer einstellbaren Zeit (Programmteil 'Einstellungen') von ST-TRAIN als frei angesehen.

Blockstrecken: Loknummernmeldung festlegen

Über den Menüpunkt: 'Blocks -> Belegtmeldertyp ...' -> Loknummernmeldung kann man festlegen, welcher Belegtmelder ein intelligenter Belegtmelder (8i) ist.

Ein intelligenter Belegtmelder (8i) hat die Fähigkeit, die Decodernummer die der Decoder über das Gleis aussendet zu empfangen und in das SELECTRIX System zu bringen. Dazu benötigt er zusätzlich zu seiner normalen Belegtzustandsadresse zwei weitere Adressen auf dem SELECTRIX Bus zur Übermittlung der Decoderinformation der acht Blockabschnitte.



Hierbei ist unbedingt zu beachten, dass die Belegtmelder von den Adressen richtig eingestellt wurden. Es müssen dabei immer zwei Adressen frei bleiben!

Ferner ist bei der Programmierung/Einstellung der Belegtmelder darauf zu achten, dass sie in den Betriebsmodus 1 zu stellen sind (Adresse 0 = 2, Adresse 1 = 8).

Weichen

Weichen: eingeben

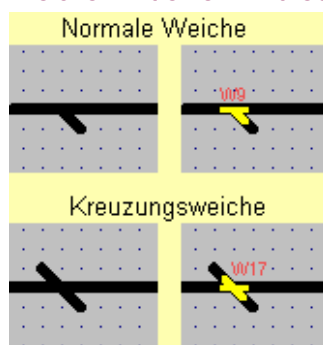
Eine Weiche ist immer zuerst Bestandteil eines Blockes. Sie muss also, bevor sie eingegeben werden kann, als Teil einer Blockstrecke gezeichnet worden sein.



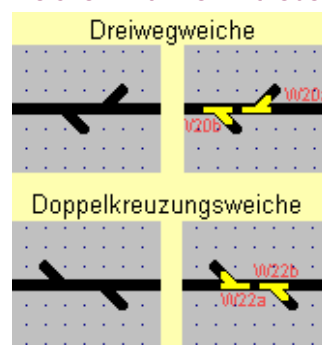
Beim Zeichnen des Weichenblockes ist zu beachten, dass es Weichen mit einem und zwei Antrieben gibt.

Weichen mit zwei Antrieben werden als zwei getrennte Weichen gezeichnet!

Weichen mit einem Antrieb:



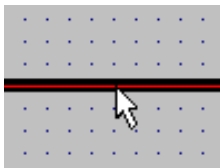
Weichen mit zwei Antrieben:



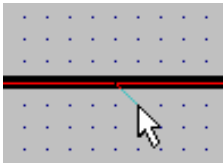
Bei einer DKW ist unbedingt darauf zu achten, dass die Antriebe gekreuzt eingegeben werden müssen (die linke Weiche im Gleisbild steuert die rechte Weiche der DKW, die rechte Weiche im Stellpult steuert die linke Weiche der DWK)!

Weiterhin gilt es zu beachten, dass Weichen immer vom Weichenherzstück (Weichenmittelpunkt) beginnend gezeichnet werden muss!

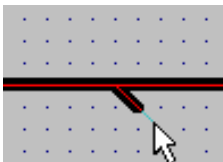
- 1.) Maus auf Weichenherzstück (Weichenmittelpunkt) positionieren und linke Maustaste drücken



- 2.) Weichenteil mit Maus aufziehen.



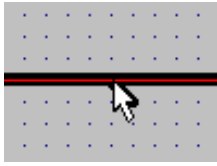
- 3.) Linke Maustaste drücken, um Teil zu zeichnen, dann rechte Maustaste drücken, um Block zu unterbrechen



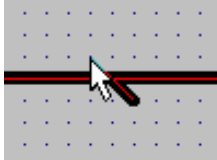
Damit ist eine normale Weiche gezeichnet.

Um z.B. eine Kreuzungsweiche zu zeichnen muss wie folgt weiter verfahren werden:

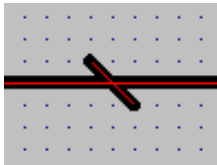
- 4.) Zuerst wie unter Punkt 1 bis 3 den ersten Teil der Weiche zeichnen. Dann die Maus wieder auf Weichenherzstück positionieren und linke Maustaste drücken



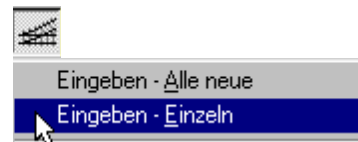
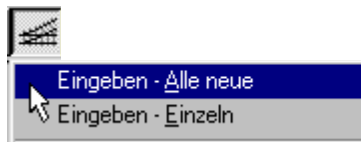
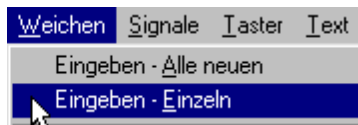
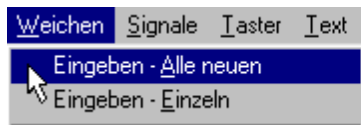
- 5.) Zweiten Weichenteil aufziehen



- 6.) Linke Maustaste drücken, um Teil zu zeichnen, dann rechte Maustaste drücken um Block zu unterbrechen.



Nach dem Zeichnen der Weiche gibt es zwei Möglichkeiten, diese zu zuzuordnen.



1. Über 'Eingeben - Alle neuen'
2. Über 'Eingeben - Einzeln'

Bei der ersten Variante sucht ST-TRAIN selbst innerhalb des Stellwerkbildes Weichen, die noch nicht zugeordnet sind.



Bei der zweiten Variante muss mittels Mausklick auf den Weichenmittelpunkt die entsprechende Weiche ausgewählt werden.

Sobald die Weiche identifiziert ist, können nun die Weichendaten zugeordnet werden.
Siehe unter Weichen

Hinweis:

Wird eine gezeichnete Weiche nicht als solche erkannt, sollte über den Punkt [Blockstrecken anzeigen](#) (einzelnen Block) der Block bzw. die Weiche nochmals inspiziert werden. Wichtig ist, dass das Weichenherzstück genau in der Mitte der Blockstrecke beginnt. Ist dies nicht der Fall, wird die Weiche nicht als solche erkannt!

Weichen: zuordnen

Damit ST-TRAIN die Weiche stellen kann, muss diese über das SELECTRIX System an einem Weichendecoder (Funktionsdecoder) angeschlossen sein.

Damit jeder Weichendecoder eindeutig identifizierbar ist, hat er innerhalb des SELECTRIX Systems eine Adresse.

Pro Weichendecoder können bis zu 8 Weichen angeschlossen werden.

Damit nun ST-TRAIN eine Verbindung zwischen der Weichen-Nummer bzw. Weichen-Bezeichnung und der Weiche herstellen kann, muss diese Zuordnung erfolgen.

Hierbei wird festgelegt, an welchem Weichendecoder (Adresse) und an welchem Anschluss sich die Weiche befindet.

Weichendaten zuordnen

Weichen-Nummer (1 - 511)

Weichen-Bezeichnung (max 6)

Weichen-Adresse (1 - 111)

Weichen-Anschluß (1 - 8)

Rückmelde-Adresse (1 - 111)

Antriebsart: ☐ Doppelspule ☒ Motor

Anschluß: ☒ Normal ☐ Gedreht

Weichen-Nummer (notwendig)

Jede Weiche oder besser jeder Weichenantrieb muss hier mit einer eigenen Nummer identifiziert werden. Über diese Nummer kann die Weiche dann z.B. in Fahrplan angesprochen werden.

Weichen-Bezeichnung

Zusätzlich zur Weichen-Nummer kann eine Weichen-Bezeichnung eingegeben werden. Diese Bezeichnung wird dann Anstelle der Weichen-Nummer angezeigt. Die Weiche kann dann wahlweise über ihre Nummer oder Bezeichnung angesprochen werden.

Weichen-Adresse (zum Schalten notwendig)

Hier wird die SELECTRIX Adresse des Weichendecoders eingetragen werden.

Weichen-Anschluss (zum Schalten notwendig)

Hier wird die Anschlussnummer des Weichendecoders an welchem die Weiche angeschlossen ist eingetragen.

Rückmelde-Adresse

Wenn ein Weichendecoder mit Weichenstellungsrückmeldung vorhanden ist, wird hier die Rückmeldeadresse eingetragen. Weichendecoder mit Weichenstellungsrückmeldung haben folgende Vorteile:

1. Beim Einschalten der Anlage ist die aktuelle Weichenstellung sofort bekannt
2. Wenn die Weiche über ST-TRAIN gestellt wird, sie aber nicht schaltet, kann ST-TRAIN dies feststellen und darauf reagieren.

Antriebsart

Hier wird eingetragen, um welche Weichenantriebsart es sich handelt. Dies ist in Zusammenhang mit der Rückmeldeadresse zu betrachten. Da ein Motor eine längere Stelldauer hat als eine Doppelspule, wartet ST-TRAIN auch länger, bis es die Rückmeldung auswertet und eventuell den fehlgeschlagenen Stellversuch wiederholt.

Anschluss

Wenn im Stellwerk die Weichenrichtung falsch angezeigt wird, gibt es zwei Möglichkeiten dies zu ändern. Zum Einen kann am Weichendecoder der Weichenanschluss gedreht werden - was mit Arbeit verbunden ist - oder man stellt hier die Einstellung um.

SX-Bus:

Bei Doppelspulenantrieben und Weichendecodern mit Weichenstellungsrückmeldung kann über diese Taste die Adresse und Anschlussbelegung automatisch erfolgen.

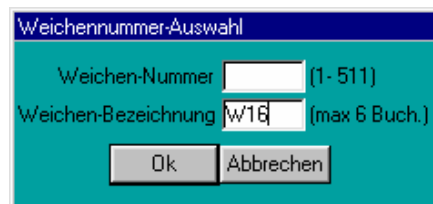
Nach 'Anklicken' dieser Taste wird der SELECTIX Bus auf Änderungen abgefragt.

Dabei wird ein Umschalten der Weiche von Hand erkannt und die Adresse des Weichendecoders und der Anschluss der Weiche an diesem wird eingetragen.

Sehr wichtig ist dabei, dass keinerlei sonstige Aktivitäten auf der Anlage sein dürfen!

Weichen: verändern

Es erscheint zuerst die Weichennummer-Auswahl, in der angegeben wird, welche Weiche verändert werden soll.



Hier kann entweder die Weichennummer oder die Weichenbezeichnung eingegeben werden. Bei Eingabe der Weichenbezeichnung ist auf Groß-/Kleinschreibung zu achten.

Wenn die Weichendaten geändert werden sollen, erscheint wie unter [Weichen zuordnen](#) die Weichenzuordnungsmaske, in welcher die entsprechenden Änderungen vorgenommen werden können.

Wenn die Weichennummerposition geändert werden soll, kann über die Maus die Nummer bzw. die Bezeichnung der Weiche neu positioniert werden.

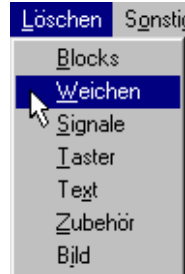
Weichen: löschen

Um eine zugeordnete Weiche zu löschen, kann man folgendermaßen vorgehen:
Auswahl der Weichelöschfunktion über

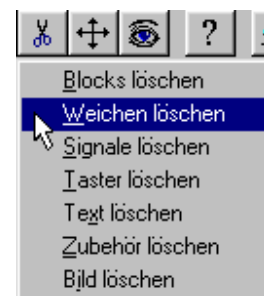
Menüpunkt 'Weichen - Löschen'



'Löschen - Weichen'



Icon 'Schere - Weichen'



Danach erscheint eine Abfrage, über welche die entsprechende Weichennummer oder Weichenbezeichnung einzugeben ist. Wird eine Weichenbezeichnung eingegeben, so ist auf Groß-/Kleinschreibung zu achten!

A screenshot of a dialog box titled 'Weichennummer-Auswahl'. It contains two input fields: 'Weichen-Nummer' with a range '(1- 511)' and 'Weichen-Bezeichnung' with the text 'W16' and a range '(max 6 Buch.)'. At the bottom are 'Ok' and 'Abbrechen' buttons.

Wird die Sicherheitsabfrage



W: 16/W16, Adr: 96, Ans: 3, RM: 97, Normal, Motor, Blk: 20

mit OK bestätigt, werden alle Weichendaten der entsprechenden Weiche gelöscht. Dies bedeutet nicht, dass die Weiche als Schiene (Block) gelöscht wird.

Weichen: verbinden/trennen

Da es Weichenkombinationen gibt, die immer Paarweise gestellt werden müssen, kann man hierüber zwei Weichen miteinander verbinden.



In diesem Beispiel müssen beide Weichen entweder immer auf gerade oder beide immer auf abbiegen stehen.

Wird nach dem Verbinden der Weiche 1 mit der Weiche 2 z.B. die Weiche 1 gestellt, stellt sich die Weiche 2 automatisch mit.

Durch 'Anklicken' der Kästchen 'Verbindung trennen' wird die Verbindung wieder aufgelöst.

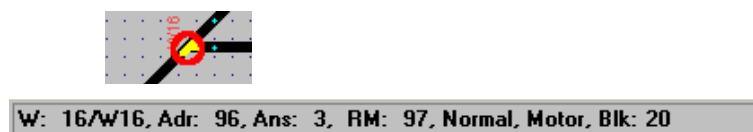
Hinweis:

Verbundene Weichen sind nur für das manuelle Stellen (anklicken der Weiche) über das Gleisbild verwendbar. Wird beim Anklicken gleichzeitig die Strg-Taste gedrückt, wird nur die angeklickte Weiche gestellt.

Die Weichenverbindung besteht weder im Fahrplan noch in den Fahrstraßen. Hier müssen beide Weichen separat gestellt werden!

Weichen: zeigen

Hier wird jede einzelne Weiche und ihre Zuordnungsdaten angezeigt. Dabei wird die aktuell angezeigte Weiche rot umrandet dargestellt. Die Zuordnungsdaten sind im unteren mittleren Teil zu sehen.



Über die Eingabe-Taste wird auf die nächste Weiche umgeschaltet, mit der Taste A oder mit der Taste Esc kann das Anzeigen der Weichen abgebrochen werden.

Signale

Signale: eingeben

Über die Menüauswahl



oder über Iconauswahl

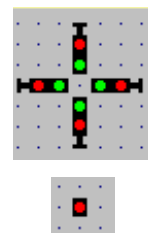


können Signale eingegeben werden. Dabei kann über die rechte Maustaste das Signal gedreht werden. Über die Taste L wird zwischen einem langen (drei-/vier-begriffig) und einem kurzen (zweibegriffig) Signal umgeschaltet.

In ST-TRAIN gibt es folgende zweibegriffige Signaltypen:

- Blocksignal
- Gleissperrsignal
- Vorsignal
- Abfahrtsignal

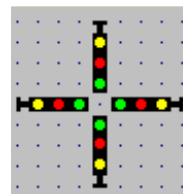
zweibegriffig



folgende dreibegriffiger Signaltypen:

- Einfahrtsignal
- Vorsignal

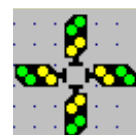
drei-/vierbegriffig



und folgender vierbegriffiger Signaltyp:

- Ausfahrtsignal

zwei-/dreibegriffig



Nachdem das Signal über die linke Maustaste positioniert wurde, muss nun noch die Signalzuordnung gemacht werden.

Signale: Block-/Ein-/Ausfahrtsignale zuordnen

Die nachfolgende Block-/Ein-/Ausfahrtsignal Eingabemaske erscheint::

Signaldaten zuordnen

Signal-Nummer (1 - 511)

Signal-Bezeichnung (max 6 Buchst.)

Signal-Adresse (1 - 111)

Signal-Anschluß (1 - 8)

Signal sichert Block (1 - 511)

über Weiche (gerade) (1 - 511)

auf Block (1 - 511)

Signal-Typ

- ☒ Blocksignal (Hp0/Hp1)
- ☐ Gleissperrsignal (Sh0/Sh1)
- ☐ Vorsignal (Vr0/Vr1/Vr2)
- ☐ Abfahrtsignal (aus/Zp91)
- ☐ Einfahrtsignal (Hp0/Hp1/Hp2)
- ☐ Ausfahrtsignal (Hp00/Hp1/Hp2/Sh1)

Anschluß

- ☒ Normal angeschlossen
- ☐ Gedreht angeschlossen

Ok Abbrechen

Signal-Nummer (notwendig)

Jedes Signal muss hier mit einer eigenen Nummer identifiziert werden. Über diese Nummer kann das Signal dann z.B. in Fahrplan angesprochen werden.

Signal-Bezeichnung

Zusätzlich zur Signal-Nummer kann eine Signal-Bezeichnung eingegeben werden. Diese Bezeichnung wird dann Anstelle der Signal-Nummer angezeigt. Das Signal kann dann wahlweise über seine Nummer oder Bezeichnung angesprochen werden.

Signal-Adresse (zum Schalten notwendig)

Hier wird die SELECTRIX Adresse des Signaldecoders eingetragen werden. Wird keine Adresse eingetragen, handelt es sich um ein 'virtuelles' Signal ohne Anschluss.

Signal-Anschluss (zum Schalten notwendig)

Hier wird die erste Anschlussnummer des Signaldecoders an welchem das Signal angeschlossen ist eingetragen.

Signal sichert Block

Wenn das Signal nicht über einen Fahrplan sondern über die Signal-Halbautomatik gestellt werden soll, wird hier die Nummer des Blockes eingetragen, den das Signal schützt. Ist dann im Stellwerk die Signal-Halbautomatik aktiviert, stellt sich das Signal automatisch abhängig vom Zustand (frei/belegt) des Blockes.

über Weiche (gerade)

Wenn über die Signal-Halbautomatik nicht nur ein, sondern zwei Blocks gesichert werden sollen, wird hier die Nummer der Weiche eingetragen, die zwischen den beiden Blocks sitzt.

auf Block

Wenn über die Signal-Halbautomatik nicht nur ein, sondern zwei Blocks gesichert werden sollen, wird hier die Nummer des zweiten Blocks eingetragen.

Dieses Bild zeigt wie die unter - 'über Weiche' und 'auf Block' - einzugebenden Werte zu verstehen sind

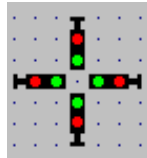


Signal sichert Block	35	(1 - 511)
über Weiche (gerade)	47	(1 - 511)
auf Block	34	(1 - 511)

Signal-Typen

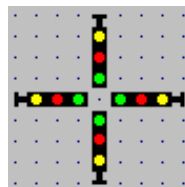
Zweibegriffige Signale

Blocksignal
Gleisperrsignal



Drei-/Vierbegriffige Signale

Einfahrtsignal
Ausfahrtsignal



Alle Signaltypen inklusive Abfahrtsignal



Anschluss

Wenn im Stellwerk das Signalbild falsch angezeigt wird, gibt es zwei Möglichkeiten dies zu ändern. Zum Einen kann am Signaldecoder der Signalanschluss gedreht werden - was mit Arbeit verbunden ist - oder man stellt hier die Einstellung um.

HINWEIS: Dies funktioniert nur bei zweibegriffigen Signalen!

Signale: Vorsignale zuordnen

Die nachfolgende Vorsignal-Eingabemaske erscheint:

Signalaten zuordnen

Signal-Nummer 78 (1 - 300)

Signal-Bezeichnung Vs78 (max 6 Buchst.)

Signal-Adresse 86 (1 - 111)

Signal-Anschluß 4 (1 - 8)

Signal-Typ

☒ Vorsignal (Vr0/Vr1)

☐ Vorsignal (Vr0/Vr1/Vr2)

von Signal an Signal

Signal-Nummer

Signal-Bezeichnung

Anschluß

☒ Normal angeschlossen

☐ Gedreht angeschlossen

Ok Abbrechen

Signal-Nummer (notwendig)

Jedes Signal muss hier mit einer eigenen Nummer identifiziert werden. Über diese Nummer kann das Signal dann z.B. in Fahrplan angesprochen werden.

Signal-Bezeichnung

Zusätzlich zur Signal-Nummer kann eine Signal-Bezeichnung eingegeben werden. Diese Bezeichnung wird dann Anstelle der Signal-Nummer angezeigt. Das Signal kann dann wahlweise über seine Nummer oder Bezeichnung angesprochen werden.

Signal-Adresse (bedingt notwendig, siehe -von Signal-)

Hier wird die SELECTRIX Adresse des Signaldecoders eingetragen werden. Wird keine Adresse eingetragen, muss im Feld 'von Signal' ein Hauptsignal eingetragen werden. Fehlt auch dort der Eintrag, dann handelt es sich um ein 'virtuelles' Vorsignal ohne Anschluss.

Signal-Anschluss (bedingt notwendig, siehe -von Signal-)

Hier wird die Anschlussnummer des Signaldecoders an welchem das Signal angeschlossen ist eingetragen. Wird kein Anschluss eingetragen, muss im Feld 'von Signal' ein Hauptsignal eingetragen werden.

Signal-Typ

Hier kann zwischen zwei- und dreibefräftigen Vorsignalen ausgewählt werden.

von Signal

Wenn das Vorsignal parallel zum Hauptsignal angeschlossen ist, also keine eigene SELECTRIX Adresse hat, wird hier wahlweise die Nummer oder die Bezeichnung des Hauptsignals eingetragen. Dadurch werden Adresse und Anschluss des Hauptsignals übernommen. Einträge in den Feldern Signal-Adresse und Signal-Anschluss werden dann ignoriert.

an Signal

Wenn das Vorsignal am Masten eines Hauptsignals sitzt, wird es, sobald dieses Hauptsignal Hp0 zeigt, dunkel getastet. Dazu kann hier wahlweise die Nummer oder die Bezeichnung des entsprechenden Hauptsignals eingegeben werden.

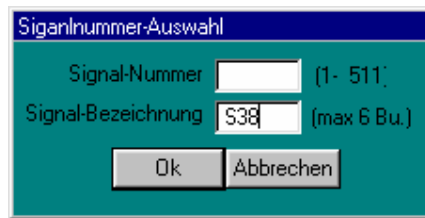
Anschluss

Wenn im Stellwerk das Signalbild falsch angezeigt wird, gibt es zwei Möglichkeiten dies zu ändern. Zum Einen kann am Signaldecoder der Signalanschluss gedreht werden - was mit Arbeit verbunden ist - oder man stellt hier die Einstellung um.

HINWEIS: Dies funktioniert nur bei zweibegriffigen Signalen!

Signale: verändern

Es erscheint zuerst die Signalnummer-Auswahl, in der angegeben wird, welches Signal verändert werden soll.



The dialog box 'Signalnummer-Auswahl' has a blue title bar. It contains two input fields: 'Signal-Nummer' with a range '(1- 511)' and 'Signal-Bezeichnung' with a range '(max 6 Bu.)'. The 'Signal-Bezeichnung' field contains the text 'S38'. At the bottom are 'Ok' and 'Abbrechen' buttons.

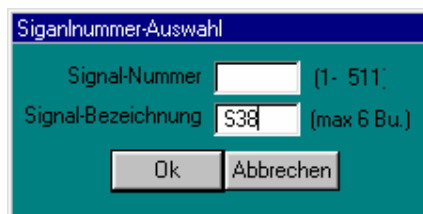
Hier kann entweder die Signalnummer oder die Signalbezeichnung eingegeben werden. Bei Eingabe der Signalbezeichnung ist auf Groß-/Kleinschreibung zu achten.

Wenn die Signaldaten geändert werden sollen, erscheint wie unter [Signale zuordnen](#) die Signalzuordnungsmaske, in welcher die entsprechenden Änderungen vorgenommen werden können.

Wenn die Signalnummerposition geändert werden soll, kann über die Maus die Nummer bzw. die Bezeichnung des Signals neu positioniert werden

Signale: löschen


Es erscheint zuerst die Signalnummer-Auswahl, in der angegeben wird, welches Signal gelöscht werden soll.



This is an identical screenshot of the 'Signalnummer-Auswahl' dialog box as shown in the previous section, with 'Signal-Bezeichnung' set to 'S38'.

Hier kann entweder die Signalnummer oder die Signalbezeichnung eingegeben werden. Bei Eingabe der Signalbezeichnung ist auf Groß-/Kleinschreibung zu achten.

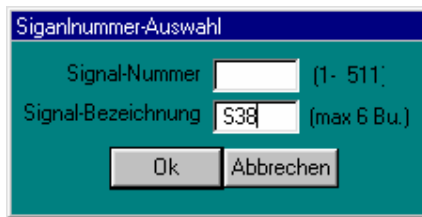
Wird die folgende Sicherheitsabfrage mit Ja beantwortet, wird das Signal und die zugehörigen Daten gelöscht.



The image shows a track diagram at the top with a red circle highlighting a signal labeled 'S38'. Below the diagram is a dialog box titled 'Signal löschen' with a close button. The text inside asks 'Signal 38 wirklich löschen?'. At the bottom are 'Ja' and 'Nein' buttons.

Signale: verschieben

Es erscheint zuerst die Signalnummer-Auswahl, in der angegeben wird, welches Signal verschoben werden soll.

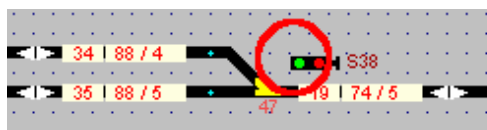


Hier kann entweder die Signalnummer oder die Signalbezeichnung eingegeben werden. Bei Eingabe der Signalbezeichnung ist auf Groß-/Kleinschreibung zu achten.

Wurde ein Signal ausgewählt, kann es nun über die Maus neu positioniert werden. Hierbei lässt es sich auch wie unter [Signale eingeben](#) in seiner Art ändern.

Signale: zeigen

Hier wird jedes einzelne Signal und seine Zuordnungsdaten angezeigt. Dabei wird das aktuell angezeigte Signal rot umrandet dargestellt. Die Zuordnungsdaten sind im unteren mittleren Teil zu sehen.



Sig: 38/S38, Adr: 66, Ans: 4, BlockSig, Blk: 35 & 34, Wei: 47

Über die Eingabe-Taste wird auf das nächste Signal umgeschaltet, mit der Taste A oder mit der Taste Esc kann das Anzeigen der Signale abgebrochen werden.

Taster

Taster: eingeben

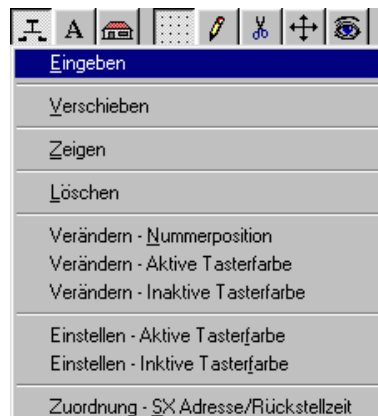
Über die Taster kann z.B. im Fahrplan ein Ablauf einer Sequenz beeinflusst werden oder er kann als Auslöser für Fahrstraßen verwendet werden. Über einen Taster kann auch direkt eine Funktion auf dem SELECTRIX-Bus ausgelöst werden um z.B. einen Entkuppler anzusteuern.



Über die Menüauswahl



oder über Iconauswahl

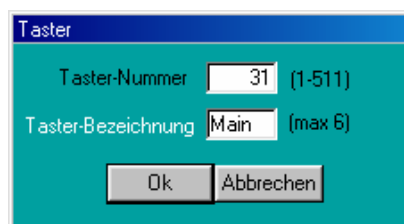


können bis zu 255 Taster eingegeben werden.

Dabei wird der neue Taster über die Maus positioniert. Über die linke Maustaste wird er dann fixiert.

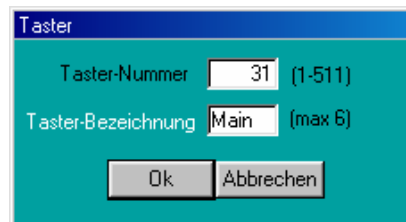
Ist der Taster fixiert, erscheint die Abfrage nach der Nummer des Tasters. Jeder Taster muss hier mit einer eigenen Nummer identifiziert werden. Über diese Nummer kann der Taster dann z.B. in Fahrplan angesprochen werden.

Zusätzlich zu seiner Nummer kann einem Taster auch eine Bezeichnung zugeordnet werden. Diese wird dann anstatt der Nummer angezeigt bzw. kann er über diese angesprochen werden.



Taster: verschieben

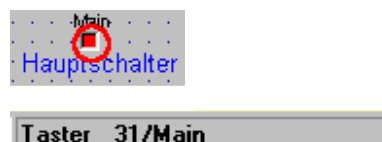
Es erscheint zuerst die Tasternummer-Auswahl, in der angegeben wird, welcher Taster verschoben werden soll. Hierbei kann die Auswahl entweder über die Taster-Nummer oder die Taster-Bezeichnung vorgenommen werden.



Wurde ein Taster ausgewählt, kann es nun über die Maus neu positioniert werden.

Taster: zeigen

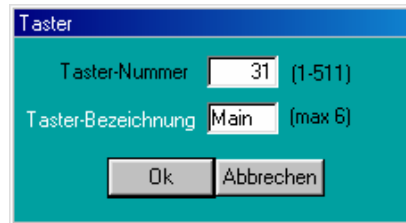
Hier wird jeder einzelne Taster und seine Zuordnungsdaten angezeigt. Dabei wird der aktuell angezeigte Taster rot umrandet dargestellt. Die Tasternummer ist im unteren mittleren Teil zu sehen.



Über die Eingabe-Taste wird auf den nächsten Taster umgeschaltet, mit der Taste A oder mit der Taste Esc kann das Anzeigen der Taster abgebrochen werden.

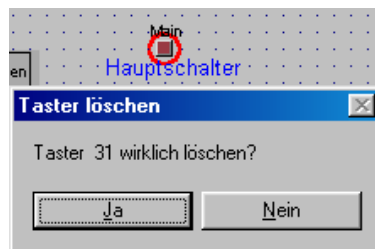
Taster: löschen

Es erscheint zuerst die Tasternummer-Auswahl, in der angegeben wird, welcher Taster gelöscht werden soll. Hierbei kann die Auswahl entweder über die Taster-Nummer oder die Taster-Bezeichnung vorgenommen werden.



The 'Taster' dialog box has a blue title bar. It contains two input fields: 'Taster-Nummer' with the value '31' and a range '(1-511)', and 'Taster-Bezeichnung' with the value 'Main' and a limit '(max 6)'. At the bottom are 'Ok' and 'Abbrechen' buttons.

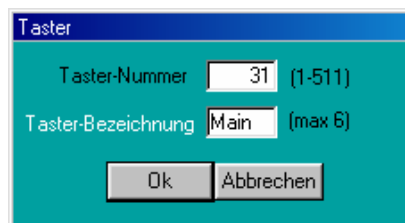
Wird die folgende Sicherheitsabfrage mit Ja beantwortet, wird der Taster und die zugehörigen Daten gelöscht.



The 'Taster löschen' dialog box has a blue title bar. It asks 'Taster 31 wirklich löschen?'. There are 'Ja' and 'Nein' buttons. In the background, a grid shows a button labeled 'Main' and 'Hauptschalter' with a red circle around it.

Taster: Nummernposition

Es erscheint zuerst die Tasternummer-Auswahl, in der angegeben wird, für welchen Taster die Nummernposition verändert werden soll. Hierbei kann die Auswahl entweder über die Taster-Nummer oder die Taster-Bezeichnung vorgenommen werden.



This is an identical screenshot of the 'Taster' dialog box as described in the first image, showing the selection of Taster-Nummer 31 and Taster-Bezeichnung Main.

Wurde ein Taster ausgewählt, kann dessen Nummernposition nun über die Maus neu positioniert werden.

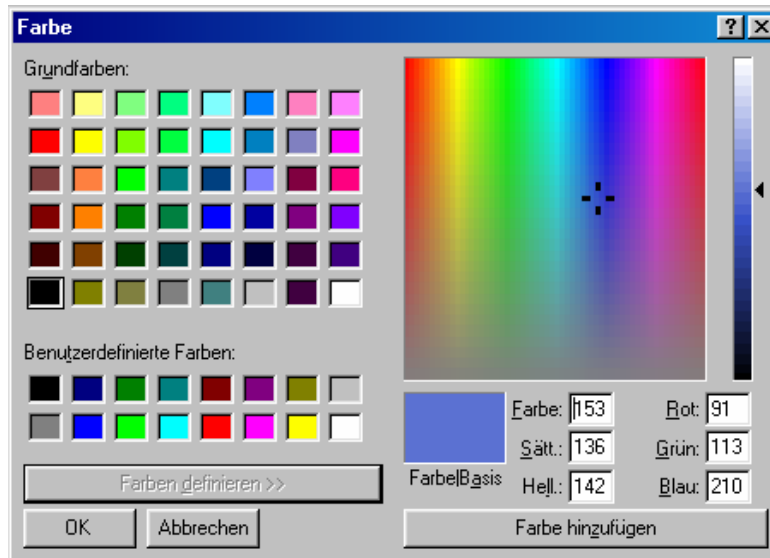
Taster: Aktive Tasterfarbe ändern

Hier kann die Farbe des Tasters verändert werden, mit welcher er dargestellt wird, wenn er über die Maustaste im Stellwerk aktiviert (angeklickt) wurde.

Die Veränderung kann nur an einem schon eingebenden Taster erfolgen.



Über die folgende Farbpalette kann dann die entsprechende Farbe ausgewählt werden.



Taster: Inaktive Tasterfarbe ändern

Hier kann die Farbe des Tasters verändert werden, mit welcher er dargestellt wird, wenn er inaktiv ist, also nicht angeklickt wurde.

Die Veränderung kann nur an einem schon eingebenden Taster erfolgen.



Auch hier kann dann die entsprechende Farbe aus der oben gezeigten Palette ausgewählt werden.

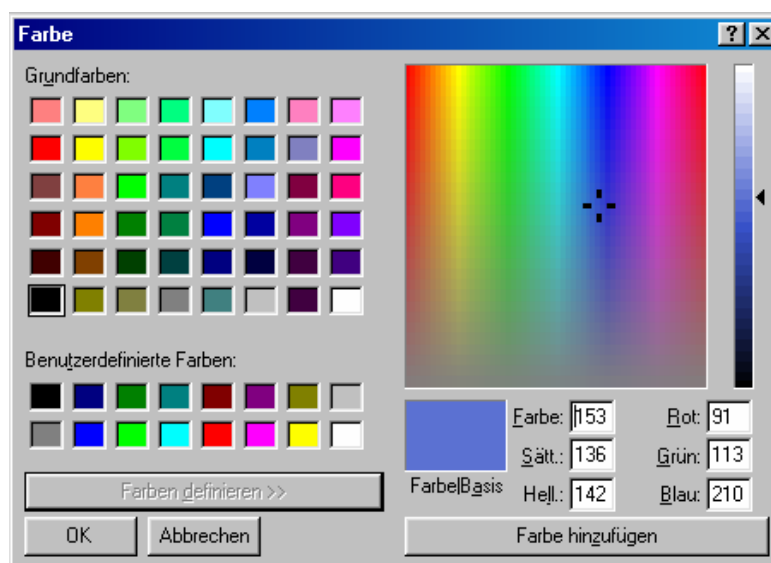
Taster: Aktive Tasterfarbe einstellen

Hier wird die Farbe des Tasters eingestellt, mit welcher er dargestellt wird, wenn er über die Maustaste im Stellwerk aktiviert (angeklickt) wurde.

Die Einstellung muss vor dem Eingeben des Tasters erfolgen.



Über die folgende Farbpalette kann dann die entsprechende Farbe ausgewählt werden.



Taster: Inaktive Tasterfarbe einstellen

Hier kann die Farbe des Tasters verändert werden, mit welcher er dargestellt wird, wenn er inaktiv ist, also nicht angeklickt wurde.

Die Einstellung muss vor dem Eingeben des Tasters erfolgen.



Hier kann dann die entsprechende Farbe aus der oben gezeigten Palette ausgewählt werden.

Taster: SX-Adresse/Rückstellzeit

Um über einen Taster direkt ein Ereignis auf dem SELECTRIX-Bus auszulösen, kann dem Taster eine SX-Adresse und ein Anschluss an dieser Adresse zugeordnet werden.

Verwendet werden kann dies, um z.B. Verbraucher wie Beleuchtungen oder Entkuppler direkt über einen Taster ein- und auszuschalten.

Taster - Adresszuordnung

Taster-Nummer (1 - 511)

Taster-Bezeichnung (max. 6)

SELECTRIX Adresse (1 - 111)

SELECTRIX Anschluß (1 - 8)

oder 8 Bit-Wert (8...1) - aktiv

und 8 Bit-Wert (8...1) - inaktiv

an Interface ((B)lock, (W)eiche, (S)ignal oder (L)ok)

Rückstellzeit (0.5 - 9.9 Sek.)

☐ Zuordnung aufheben

Dabei wird über die Taster-Nummer bzw. die Taster-Bezeichnung der entsprechende Taster ausgewählt. Dieser muss natürlich zuvor über [Taster eingeben](#) eingegeben worden sein.

Über das Feld 'SELECTRIX Adresse' wird das entsprechende Anzeigemodul am SX-Bus, welches auf dieser Adresse eingestellt sein muss, zugewiesen.

Soll nur ein bestimmter Anschluss des Anzeigemodules angesprochen werden, wird diese Anschlussnummer im Feld 'SELECTRIX Anschluss' eingegeben.

Sollen aber mehrere Anschlüsse gleichzeitig geschaltet werden, um z.B. mehrer Lampen gleichzeitig zu ein- bzw. auszuschalten, wird das Feld 'SELECTRIX Anschluss' freigelassen und die entsprechenden Werte in die Felder 'oder' und 'und' eingetragen. Dabei müssen alle 8 Anschlüsse eingegeben werden. Soll ein Anschluss eingeschaltet werden, wird für ihn eine 1 eingetragen. Soll er ausgeschaltet werden, wird eine 0 eingetragen. Soll der Anschluss nicht geändert werden, wird ein x eingetragen.

Nun ein kleines Beispiel: An dem Anzeigemodul auf der Adresse 65 sind an den Anschlüssen 1 bis 6 Lampen angeschlossen. An den Anschlüssen 7 und 8 dagegen Signale. Der Taster mit der Bezeichnung Licht soll nun so zugeordnet werden, dass die Anschlüsse 1 bis 6 ein- bzw. ausgeschaltet werden können. Die Anschlüsse 7 und 8 sollen dabei nicht verändert werden.

Da ST-TRAIN mehrere Interfaces und SX-Busssysteme unterstützt, muss noch festgelegt werden, an welchem Bus über welches Interface der Verbraucher erreichbar ist.

Die Möglichkeiten sind hier: Block, Weiche, Signal, Taster und Lok.

Um Verbraucher wie Entkupppler, die nur kurzzeitig eingeschaltet werden sollen nicht manuell wieder ausschalten zu müssen, kann eine Rückstellzeit eingegeben werden.



Taster ohne Adresse und Rückstellzeit



Taster mit Adresse



Taster mit Rückstellzeit



Taster mit Adresse und Rückstellzeit

Um eine bestehende Zuordnung aufzuheben, muss zuerst die Taster-Nummer eingegeben werden und dann das Feld 'Zuordnung aufheben' angeklickt werden (Häkchen).

Bestätigt werden müssen die gemachten Eingaben über die 'Ok' Taste.

Text

Text: eingeben

Mit der Texteingabe kann man z.B. Beschriftungen im Stellwerk vornehmen. Dabei kann die Textgröße, die Textart und die Textfarbe eingestellt werden.



Über

Menüauswahl

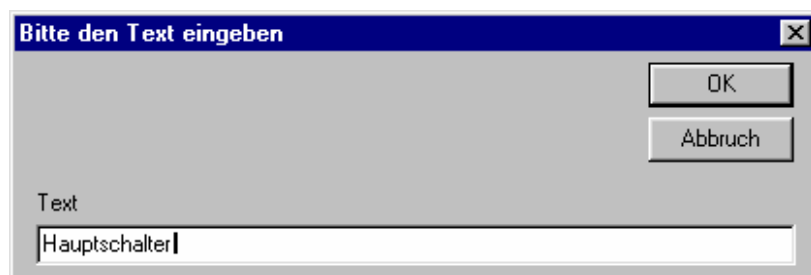
oder

Iconauswahl



kann Text eingegeben werden.

Es erscheint darauf die Texteingabemaske, über die der Text eingegeben wird.

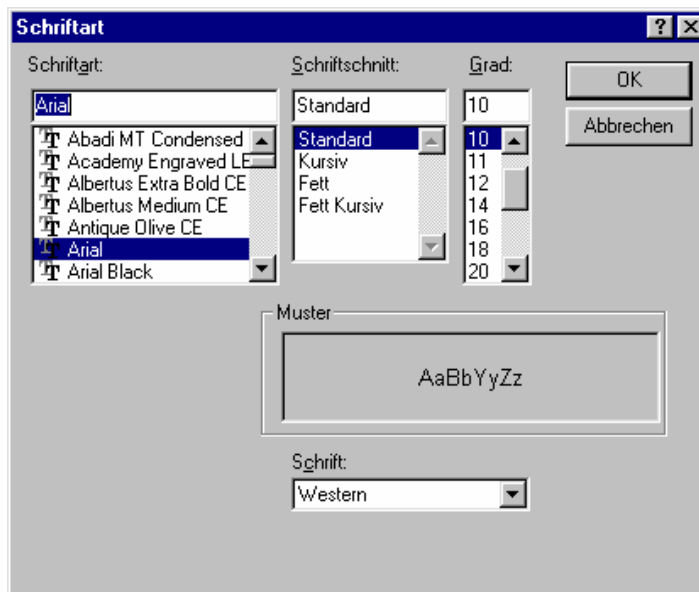


Danach wird der Text über die Maus positioniert und über die linke Maustaste fixiert.

HINWEIS: Die Textgröße, die Textart und die Textfarbe müssen **vor** der Texteingabe eingestellt werden.

Text: Art und Größe einstellen

Über diesen Punkt kann die Schriftgröße und die Schriftart eingestellt werden.



Dabei ist die Anzahl der vorhandenen Schriftarten abhängig von den Zeichensätzen (Fonts), die unter Windows installiert sind.

Nachdem eine Schriftart / Schriftgröße ausgewählt wurde, wird wie unter [Text eingeben](#) weiter verfahren.

Text: Farbe einstellen

Über diesen Punkt kann die Schriftfarbe eingestellt werden.



Nachdem eine Schriftfarbe ausgewählt wurde, wird wie unter [Text eingeben](#) weiter verfahren.

Text: verschieben

Hier kann ein zuvor eingegebener Text an eine andere Position verschoben werden.

Zur Auswahl der Textes wird dazu mit der Maus irgendwo innerhalb der Textes geklickt.



Nun kann wie unter [Text eingeben](#) die Position des Textes neu bestimmt werden.

Text: löschen

Hier kann ein zuvor eingegebener Text wieder gelöscht werden.

Zur Auswahl der Textes wird dazu mit der Maus irgendwo innerhalb der Textes geklickt.



Wird die folgende Sicherheitsabfrage mit Ja beantwortet, wird der Text gelöscht.



Zubehör

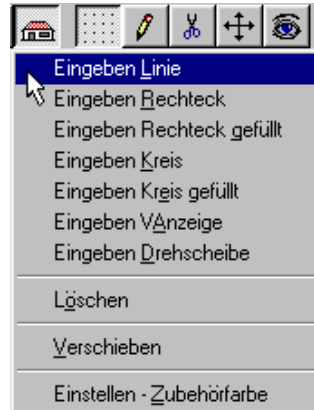
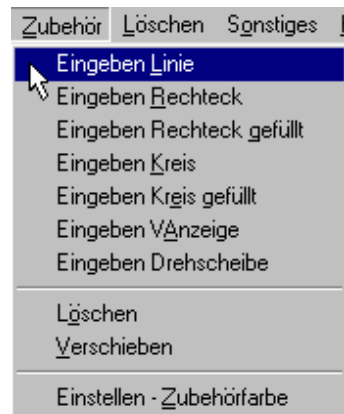
Zubehör: Grafik-Zubehör eingeben

Über

Menüauswahl

oder

Iconauswahl

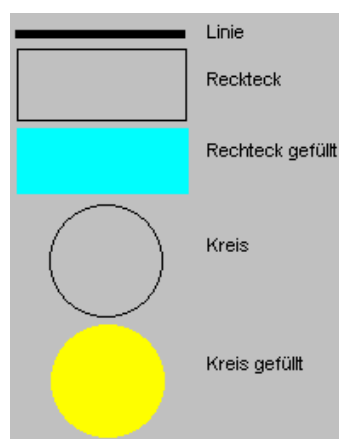


können verschiedenes Zubehör eingegeben werden.

Darunter fallen:

- | | |
|---------------------|---|
| 1. Linie | - Über die Taste D kann die Dicke der Linie in 20 Schritten eingestellt werden. |
| 2. Rechteck | |
| 3. Rechteck gefüllt | - Wird mit der Zubehörfarbe gefüllt |
| 4. Kreis | |
| 5. Kreis gefüllt | - Wird mit der Zubehörfarbe gefüllt |
| 6. VAnzeige | - Siehe unter: Zubehör-VAnzeige |
| 7. Drehscheibe | - Siehe unter: Zubehör-Drehscheibe |

Das rein grafische Zubehör ist:



Die Größe des Zubehörs wird durch Drücken der rechten Maustaste und gleichzeitiges bewegen der Maus eingestellt.

Zubehör: VAnzeigen eingeben

Variable Anzeigen dienen zum einen der Anzeige von Texten, die über den Fahrplan verändert werden können. Zum anderen der Interaktion zwischen Bediener und Fahrplan.

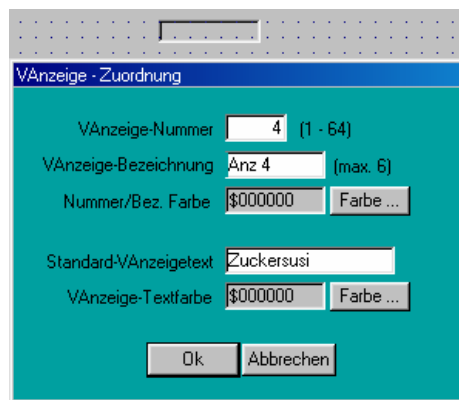
Verwendet werden sie im Fahrplan über die Kommandos

VAnzeige
von Block übernehmen,
von Tastatur übernehmen,
auf Wert setzen

Lokname
über VAnzeige absetzen

Es können insgesamt 64 variable Anzeigen eingegeben werden.

Nach der Positionierung der variablen Anzeigen erscheint die Abfrage:



VAnzeige-Nummer

Dies ist die Nummer über die die variable Anzeige angesprochen wird (1 bis 64)

VAnzeige-Bezeichnung

Zusätzlich zur VAnzeige-Nummer kann eine VAnzeige-Bezeichnung eingegeben werden. Diese Bezeichnung wird dann Anstelle der VAnzeige-Nummer angezeigt. Die VAnzeige kann dann wahlweise über ihre Nummer oder Bezeichnung angesprochen werden.

Nummer/Bez. Farbe

Hier kann die Farbe der VAnzeige-Nummer/-Bezeichnung gewählt werden. Dazu kann auf die Taste Farbe... geklickt werden. Über die dann erscheinende Farbpalette kann die gewünscht Farbe ausgewählt werden.

Standard-VAnzeigetext

Hier kann ein beliebiger Text eingegeben werden, der standardmäßig angezeigt wird.

VAnzeige-Textfarbe

Hier kann die Farbe des VAnzeige-Textes gewählt werden. Dazu kann auf die Taste Farbe... geklickt werden. Über die dann erscheinende Farbpalette kann die gewünscht Farbe ausgewählt werden.

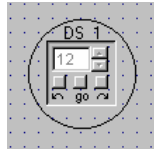
Nach der Eingabe der entsprechenden Daten wird die 'Variable Anzeige' dargestellt.



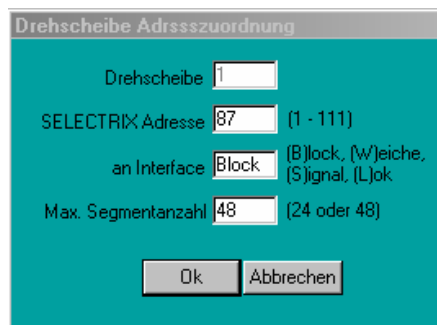
Zubehör: Drehscheibe eingeben

Über diesen Punkt können bis zu vier Drehscheibensteuerungen eingegeben werden.

Nach dem Anklicken dieses Punktes erscheint ein Kreis, welches über die Maus positioniert werden muss (linke Maustaste). Ist der Kreis positioniert und die linke Maustaste gedrückt, erscheint die Drehscheibensteuerung an der entsprechenden Position.



Ebenso erscheint die Abfrage nach der SELECTRIX Adresse der Drehscheibe.



Die Nummer der Drehscheibe wird automatisch vergeben.

Einzugeben sind:

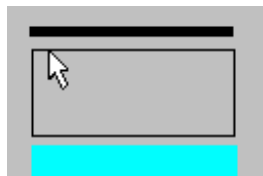
Die SELECTRIX Adresse der Drehscheibenansteuerung

Das Interface (Block-, Weichen-, Signal-, Taster- oder Lok-Interface)

Die Anzahl der Drehscheibensegmente - 24 oder 48

Zubehör: verschieben

Durch Anklicken des entsprechenden Zubehöerteiles am Rand mit der Maus wird dieses ausgewählt.



Danach kann es verschoben und auch in der Größe verändert werden.

Zubehör: Farbe einstellen

Über diesen Punkt kann die Zubehörfarbe eingestellt werden.

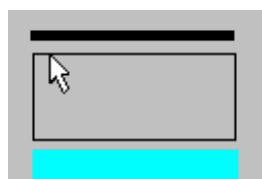


Danach werden alle Zubehöreingaben mit dieser Farbe dargestellt.

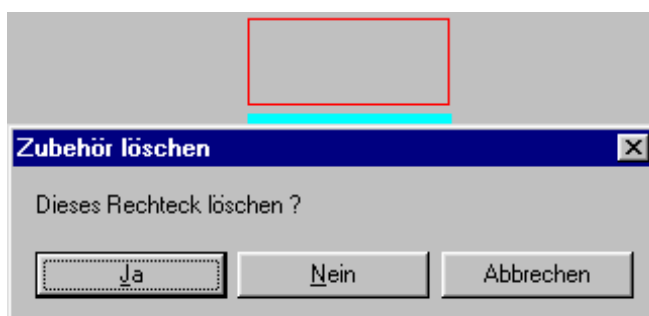
Zubehör: löschen

Hiermit können die Grafik-Zubehöerteile wie Linien, Rechtecke und Kreise gelöscht werden. Um eine VAnzeige oder eine Drehscheibe zu löschen, muss über den Menüpunkt 'löschen'

Durch Anklicken des entsprechenden Zubehörteiles am Rand mit der Maus wird dieses ausgewählt.



Wird die folgende Sicherheitsabfrage mit 'Ja' beantwortet, wird das Zubehör gelöscht.



Entkuppler

Entkuppler, die an einem Funktionsdecoder am SX-Bus angeschlossen sind, können von ST-TRAIN aus angesteuert werden. Dazu werden sie als Taster eingegeben.

Danach wird diesem Taster die SX-Adresse des Funktionsdecoders und der Anschluss zugeordnet. Zusätzlich sollte dem Taster bei dieser Zuordnung eine Rückstellzeit mitgegeben werden.

Sie dazu [Taster eingeben](#) und [Taster SX Adresse](#)



Taster mit Adresse und Rückstellzeit

Taster - Adresszuordnung

Taster-Nummer

31

(1 - 511)

Taster-Bezeichnung

Main

(max. 6)

SELECTRIX-Adresse

50

(1 - 111)

SELECTRIX-Anschluß

1

(1 - 8)

oder

8 Bit-Wert (8...1) - aktiv

und

8 Bit-Wert (8...1) - inaktiv

an Interface

B

((B)lock, (W)eiche,
(S)ignal oder (L)ok)

Rückstellzeit

1

(0.5 - 9.9 Sek.)

☐

Zuordnung aufheben

Ok

Abbrechen