

## II MultiMaus breve introduzione.

LC-Display

LC display

Écran

LC display

Pfeiltaste (links)

Arrow Key (left)

touche »flèche«

(à gauche)

Tasto freccia (sinistra)

Licht / OK-Taste

Light / OK Key

touche »feux / OK«

Tasto luce / OK

Funktionstasten

Function Keys

touches »fonctions«

Tasti funzionali

Shift-Taste

Shift Key

touche »majuscules«

Tasto shift



Stop-Taste

Stop Key

touche »Stop«

Tasto di arresto

Pfeiltaste (rechts)

Arrow key (right)

touche »flèche«

(à droite)

Tasto freccia (destra)

Fahrregler

control knob

bouton régulateur

Regolatore di

marcia

Lok / Weichen-Taste

Loco / Turnout Key

touche »Locomotive /

aiguillages«

Tasto locomotiva /

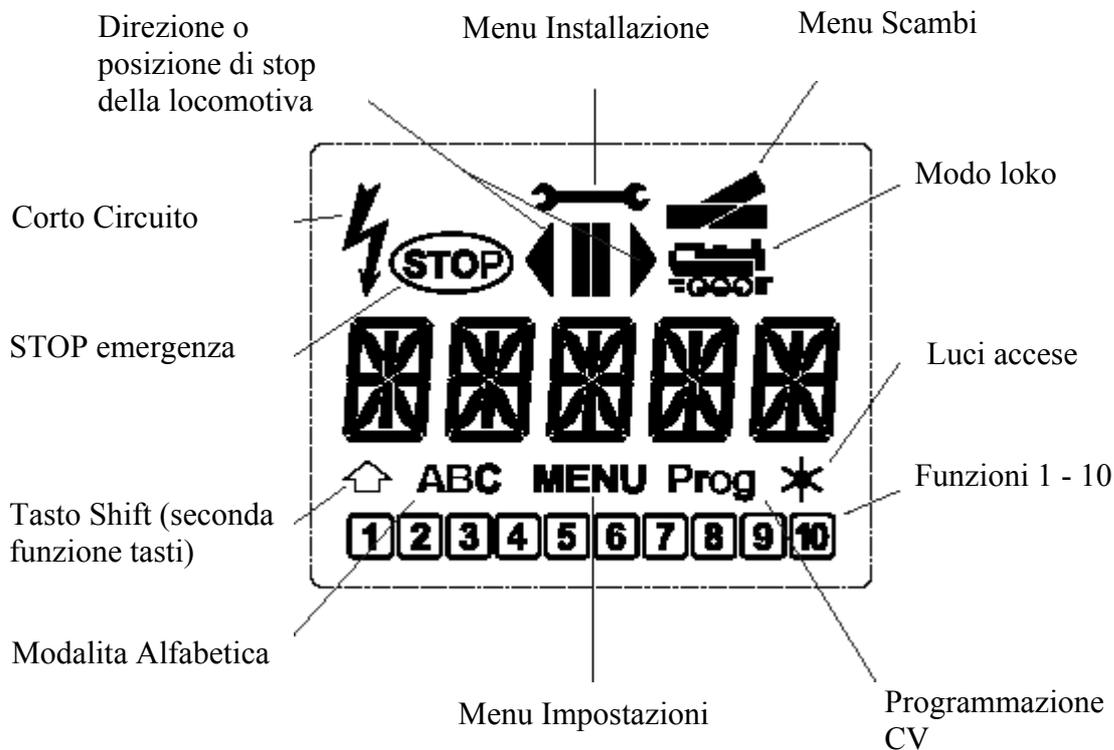
scambi

Menü-Taste

Menu Key

touche »Menu«

Tasto menu



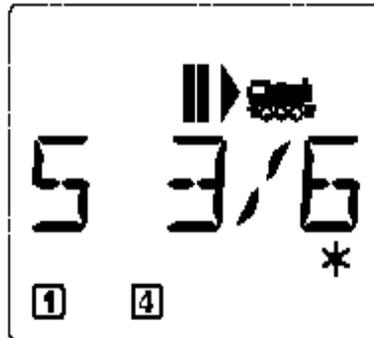
Cosa può fare il lokmaus nuovo rispetto al vecchio?

- pilota fino a 9999 locomotive invece di sole 99
- pilota i decoder funzioni per scambi e segnali
- memorizza il nome delle locomotive
- segnala più chiaramente la direzione della locomotiva ma il regolatore è sempre a zero centrale
- le funzioni o le luci attivate sono segnalate a display
- il corto circuito è segnalato meglio
- attraverso i tasti da 1 a 9 si possono richiamare direttamente gli scambi (o instradamenti) più usati
- attraverso la RS485 è possibile aggiornare il sw del MultiMaus

Autore: Yuri Pini ([spurn\\_db@hotmail.it](mailto:spurn_db@hotmail.it)) per [www.dccworld.it](http://www.dccworld.it)

### **muoviamo una locomotiva**

questa figura segnala la loco ferma in direzioni dx con nome S 3/6 luci e funzioni 1 e 4 attive



### **muoversi tra una loco e l'altra**



### **cambiare la posizione in elenco di una loco**

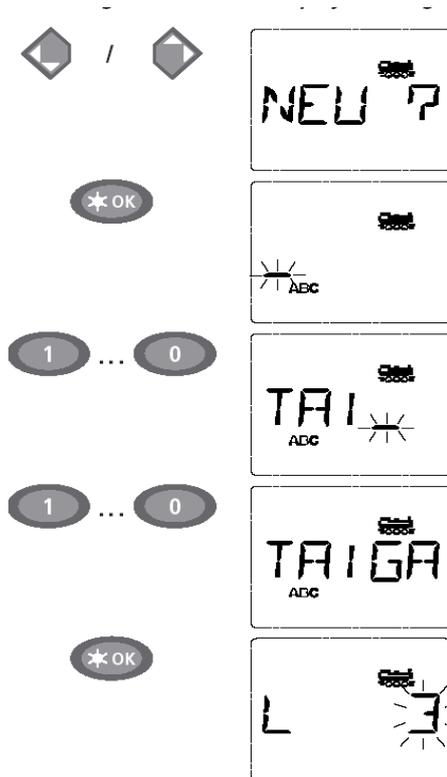
i tasti sono gli stessi di prima con l'ausilio del tasto shift in questo modo possiamo disporre in sequenza le loko a nostro piacimento per richiamarle più rapidamente.

È comunque possibile copiare spostare aggiungere loko in maniera abbastanza semplice. Oppure attraverso i settaggi del maus è possibile lasciare le loko semplicemente in ordine di indirizzo.

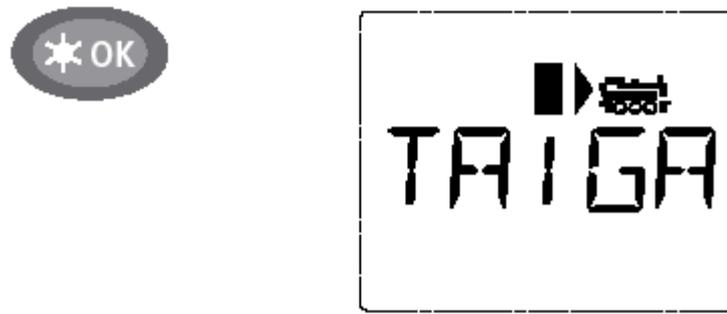
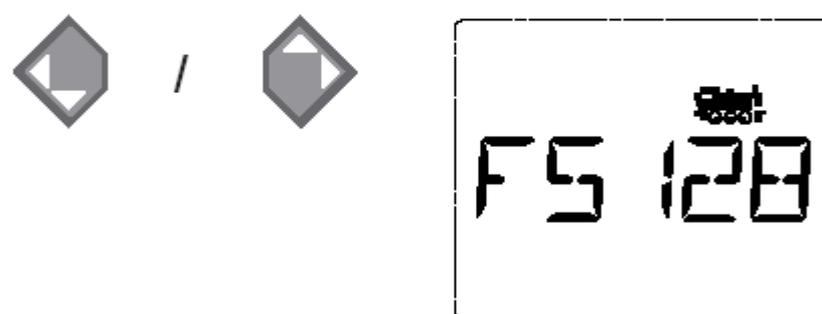
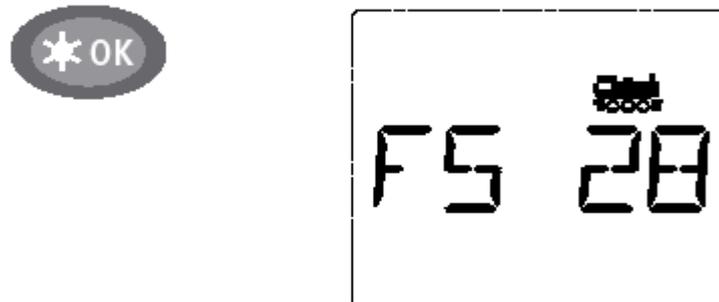
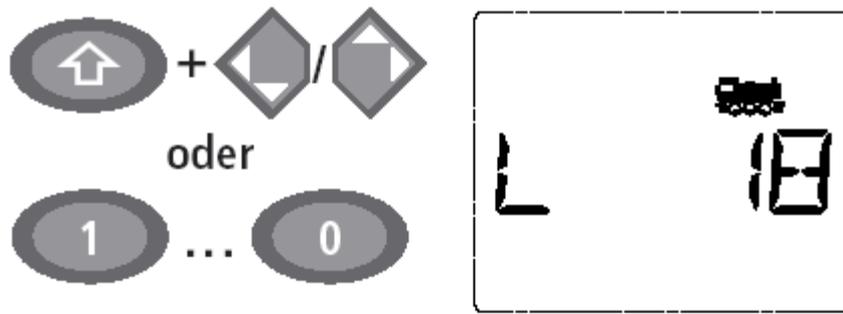
Autore: Yuri Pini ([spurn\\_db@hotmail.it](mailto:spurn_db@hotmail.it)) per [www.dccworld.it](http://www.dccworld.it)

Autore: Yuri Pini ([spurn\\_db@hotmail.it](mailto:spurn_db@hotmail.it)) per [www.dccworld.it](http://www.dccworld.it)

### aggiungere una loko



dapprima si arriva a una posizione vuota marcata come "NEU ?" si inserisce il nome della loko e poi il suo indirizzo

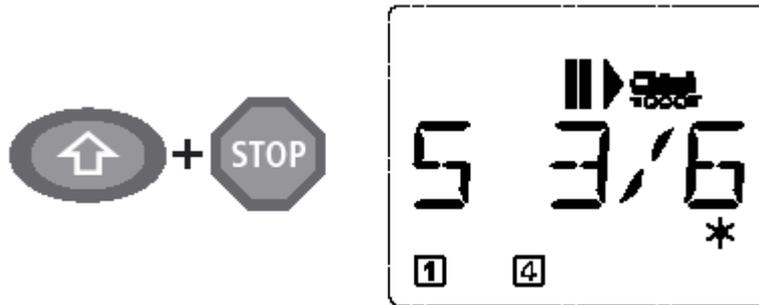


infine la scelta del numero di passi 14-28-128 un ultimo ok e la loko diventa “attiva”.

Autore: Yuri Pini ([spurn\\_db@hotmail.it](mailto:spurn_db@hotmail.it)) per [www.dccworld.it](http://www.dccworld.it)

### Stop e Stop mirato

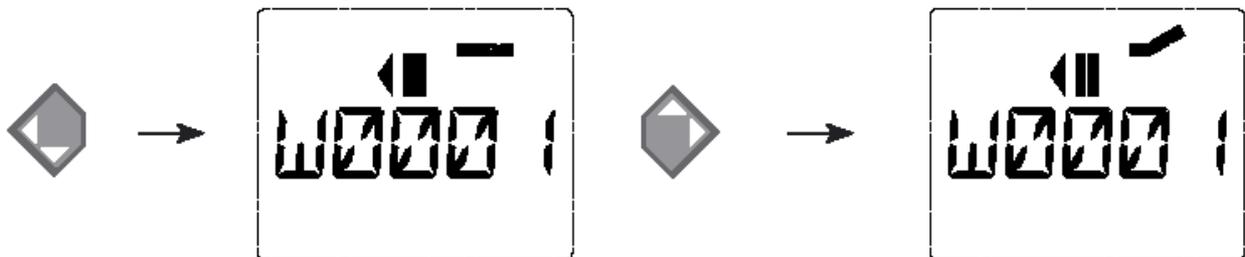
ovviamente premendo per qualche istante stop tutto si ferma ma se premete:



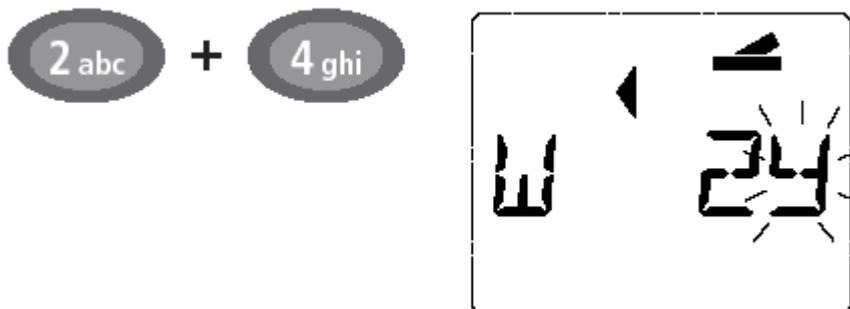
otterrete uno stop immediato solo della locomotiva visualizzata in quel momento. Ad esempio se avete impostato un'inertza lunga e avete fatto male i conti con la fine del tronchino.....

### Muovere uno scambio

Se volete muovere uno scambio non vi resta che premere sul tasto che passa dalla modalit  loco a quella scambi dopodich  scegliete lo scambio desiderato e con i tasti rombo cambiate deviate:



i tasti da 1 a 9 vi permettono di digitare il numero dello scambio per poi cambiarne la posizione

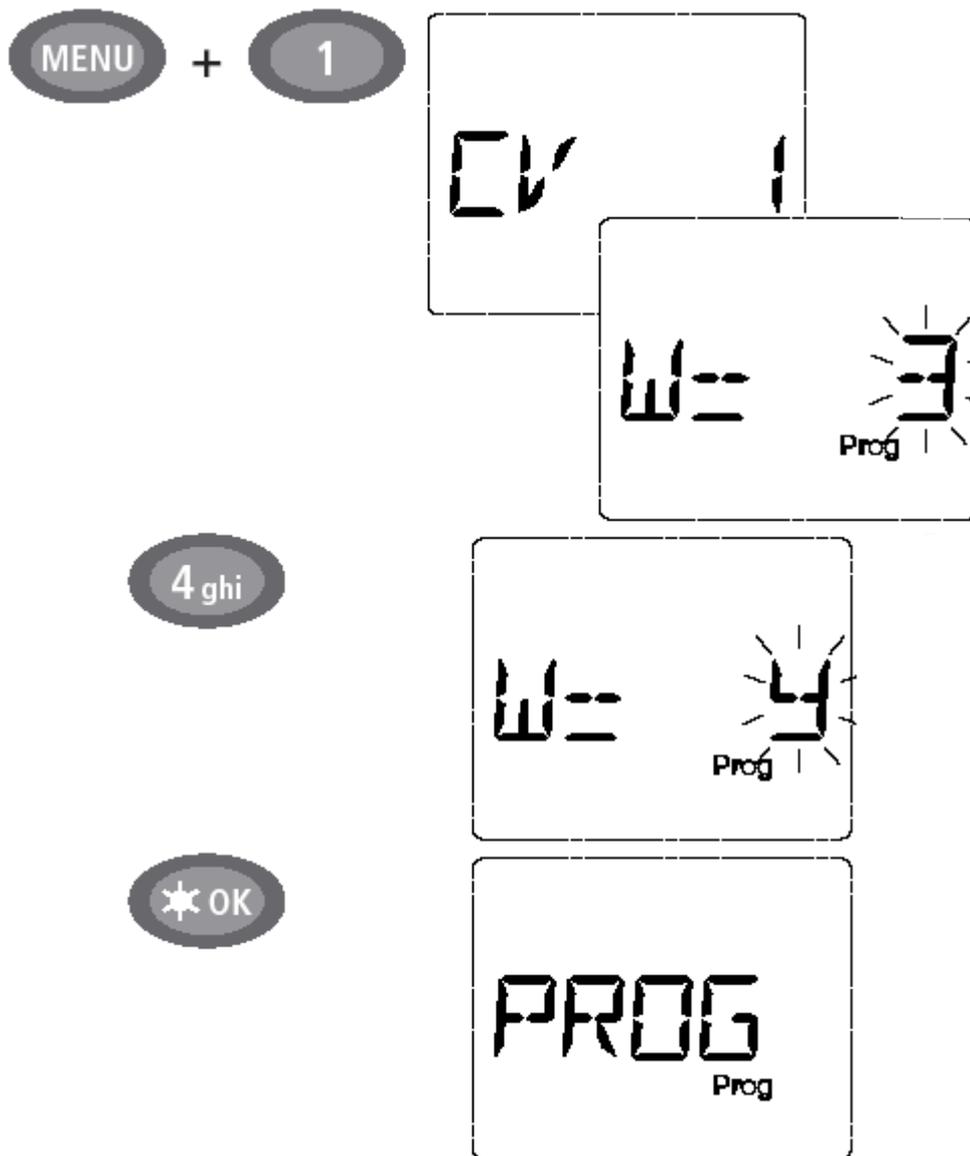


no   chiaro se   possibile memorizzare degli instradamenti.

Autore: Yuri Pini ([spurn\\_db@hotmail.it](mailto:spurn_db@hotmail.it)) per [www.dccworld.it](http://www.dccworld.it)

## Programmazione

ancora una volta niente programmazione in corsa



SpurN\_DB per [www.dccworld.com](http://www.dccworld.com)