

## **DecoderPro3® User's Guide**

---

Version 3.2



1/12/2013

Traduction Gilles COLLIN

Mars 2013

Toute reproduction interdite sans l'autorisation du traducteur

DecoderPro3® est une application multiplateforme basée sur Java pour les modélistes ferroviaires.

DecoderPro3® peut fonctionner sur n'importe quel système d'ordinateur qui supporte Java 1.6.0 ou plus, basé sur Macintosh, Windows, ou Linux. Java doit être installé sur l'ordinateur. Vous pouvez obtenir Java gratuitement en le téléchargeant à :

<http://java.sun.com/getjava/>

Note: Toutes les copies d'écran dans ce manuel sont issues d'une machine Windows utilisant l'option d'interface utilisateur "Métal". Parfois les écrans peuvent différer dans certains détails du réseau, mais ils sont essentiellement les mêmes. Tous les exemples programmés montrés sont effectués avec un PR3 Digitrax (mode MS100) connecté à une station de commande Radio Digitrax Super Chief. La plupart des décodeurs dans les exemples de locomotive sont de marque Digitrax, à l'exception des exemples des décodeurs de son.

Note: Le manuel entier a été mis à jour pour correspondre seulement à JMRI® 3.2 DecoderPro3®, et le SHTML a été vérifié en utilisant HTML4 et les feuilles de Style Cascading. Si le formatage a l'air bizarre, vous devrez probablement mettre à jour votre navigateur.

## TABLE DES MATIERES

Installation de JMRI® .....	7
Préparation de l'installation de JMRI® .....	7
Installation du logiciel JMRI.....	7
Démarrage avec DecoderPro3 ® .....	8
Qu'est-ce DCC ? .....	8
Quelles sont les systèmes DCC qui peuvent fonctionner avec DecoderPro3® ?.....	8
Quel type d'équipements avez-vous besoin ? .....	9
Comment démarrer le programme DecoderPro3® ? .....	9
Pour les utilisateurs débutants.....	9
Pour les utilisateurs avertis .....	13
fenêtre de Connexions .....	17
Fenêtre Defaults .....	18
Fenêtre File locations .....	19
Fenêtre Start Up .....	19
Fenêtre Display.....	21
Onglet GUI (interface utilisateur graphique).....	21
Onglet Locale .....	22
Onglet Console .....	22
Fenêtre Messages.....	23
Fenêtre Roster .....	23
Onglet Programmer.....	23
Onglet Roster.....	23
Fenêtre Throttle .....	24
Fenêtre JSON Server .....	25
Fenêtre Web Server .....	25
Comment dois-je paramétrer pour programmer un décodeur ?.....	26
Ajout d'une nouvelle Locomotive .....	28
Le Programmeur Basic.....	30
La fenêtre de la liste d'entrée .....	30
Modes de programmation .....	34
Fenêtre Basic .....	35
DecoderPro3® Comprehensive Programmer .....	40
Fenêtre Roster Entry .....	40

Fenêtre Expanded Basic .....	41
Les boutons de lecture et d'écriture .....	43
Fenêtre Motor Control .....	44
Fenêtre Speed Control .....	45
Quelques suggestions sur l'utilisation des contrôles de base du moteur et de la programmation sur la voie principale.....	46
fenêtre Speed Table .....	47
Courbe de vitesse droite .....	48
Substituer rapidement une courbe de vitesse .....	50
Courbe de vitesse d'une locomotive de manœuvre .....	50
courbe exponentielle.....	50
Courbe logarithmique .....	51
Déplacement de la table de vitesse vers la gauche.....	51
Déplacement de la table de vitesse vers la droite .....	52
Fenêtre de mappage de fonction .....	53
Fenêtre de fonction de phares et FX.....	54
Fenêtre Analog Controls.....	57
Fenêtre Consisting Functions .....	58
Fenêtre Advanced Features .....	60
Fenêtre Sound FX .....	61
Fenêtre Sound Levels .....	62
Fenêtre Global CV Listing .....	63
Verrouillage de Décodeur.....	63
Fenêtre des données spécifiques du constructeur .....	65
Impression des données de décodeur .....	66
DecoderPro® fenêtre Principale .....	71
Présentation de la fenêtre principale.....	72
Barre de Menu.....	72
File .....	72
Restauration de la liste pour voir toutes les locomotives .....	84
Fenêtre Function Labels .....	85
Fenêtre Roster Media.....	86
fenêtre de la manette JMRI® .....	89
PANNEAU D'ADRESSE de la manette .....	91

panneau de contrôle de la manette.....	92
Panneau de fonction de la manette.....	93
Barre de menu de la fenêtre manette .....	94
Fenêtre de manette JMRI® - Barre d'outils.....	100
Outils d'Unité multiple .....	102
Outils d'Unité multiple de DecoderPro.....	102
Contrôle d'aiguillages.....	104
contrôle d'aiguillage.....	104
Aiguillage.....	104
Contrôle de l'alimentation .....	104
compteur de vitesse .....	105
Programmeur Simple de CV .....	105
Démarrage du serveur WiThrottle .....	106
Démarrage du serveur Web .....	106
Recréez les Index de la Liste Roster .....	106
Recréer les index de Décodeur.....	106
Exécuter un script.....	107
Menu spécifique de constructeurs.....	107
Acela.....	107
CMRI .....	108
EasyDCC.....	110
Grapevine .....	111
LocoNet .....	112
Moniteur LocoNet .....	112
Moniteur des Slots .....	112
Surveillance de l'horloge .....	113
Moniteur des Statistiques LocoNet.....	113
Configuration du BDL16/BDL168.....	113
Configuration de LocoIO.....	115
Configuration du PM4/PM42 .....	115
Configuration du SE8C.....	116
Configuration du DS64 .....	116
Configuration de la Station de Commande .....	117
Configuration de l'ID LocoNet.....	117

Configuration de groupe Duplex .....	117
Envoi de Messages aux manettes .....	117
Envoi de paquets LocoNet.....	118
Sélection du mode PR3.....	118
Téléchargement logiciel .....	119
Téléchargement de Sons .....	119
Edition d'un fichier son SPJ.....	121
Démarrage du serveur LocoNet .....	121
Démarrage du serveur LocoNet sur TCP .....	121
NCE .....	121
OakTreeSystems .....	126
Powerline.....	127
QSI .....	127
RPS.....	127
SECSI .....	130
SPROG.....	131
wangrow.....	133
XpressNet .....	133
Zimo.....	136
fenêtre JMRI .....	137
Help .....	137
Barre d'outils .....	137
Table des locomotives.....	138
Barre d'état .....	141
messages d'erreur courants du programmeur de Décodeur.....	142
Codes d'erreur JMRI .....	142

## INSTALLATION DE JMRI®

### PREPARATION DE L'INSTALLATION DE JMRI®

Le package du logiciel JMRI comprend :

- DecoderPro
- DecoderPro 3
- PanelPro
- SoundPro
- Des opérations sont incorporées dans DecoderPro3® et PanelPro®

Il y a toujours deux versions du logiciel disponible :

- Version de Production : la version stable actuelle qui est stable dans sa conception et pour une utilisation générale. Pour un débutant, c'est la bonne version.
- Version de Développement : la version qui est en cours de développement à tester et qui est utilisée pour valider les nouvelles Fonctions et changements des caractéristiques existantes. Si vous êtes familiers avec JMRI et que vous voulez aider dans la validation en testant les processus, utilisez alors cette version.

Systèmes Supportés (vérifiez les matériels supportés.)

Avant d'installer JMRI, vous devez télécharger la bonne version pour votre système informatique.

- Windows
- Mac OS X
- Linux

### INSTALLATION DU LOGICIEL JMRI

Après avoir téléchargé le fichier JMRI, installez-le maintenant en utilisant le bon guide d'installation :

- Windows Installation Guide
- Mac OS X Installation Guide
- Linux Installation Guide
  - Ubuntu GNU/Linux
  - Xubuntu
  - OpenSuSe linux

### QU'EST-CE DCC ?

En bref, DCC est le contrôle de cmd numérique, un système pour le fonctionnement de chemins de fer miniatures d'une façon la plus réaliste possible. Chaque locomotive contient un contrôleur minuscule, spécialisé. Ces contrôleurs (décodeurs) acceptent des commandes numériques sur un réseau adressé (les rails) et les interprètent pour contrôler la vitesse, la direction, les effets de lumière, les sons et d'autres fonctions de locomotive. Chaque décodeur répond seulement aux commandes qui lui sont adressées. Les décodeurs ne répondront qu'aux fonctions de base disponibles sur la manette de commande. Bien qu'il y ait des normes NMRA® pour le format de communication (permettant à des décodeurs de constructeurs différents de travailler sur le même réseau), il y a en plus une multitude de fonctions supportées et mises en œuvre.

Comme tout autre contrôleur, les décodeurs doivent être programmés par l'utilisateur pour atteindre leur potentiel entier. Comme ils arrivent avec des paramètres par défaut de base, la plupart des utilisateurs souhaitent programmer l'adresse du décodeur, le contrôle du moteur, les phares, les sons, et d'autres fonctions pour correspondre aux besoins spécifiques. Vous réalisez ceci en éditant les **CVs**, ou les **Variables de Configuration**, dans le décodeur. Certains CVs utilisent des valeurs entre 0 et 255, d'autres utilisent leur espace dans la mémoire du décodeur comme une banque de 8 commutateurs on/off. Bien que vous puissiez faire beaucoup de choses avec peu de mémoire, cela peut devenir complexe si vous n'êtes pas familiarisé avec les termes de code binaire.

DecoderPro est là pour vous aider à contourner la complexité inévitable de ce système en fournissant un logiciel open source clair, ergonomique pour programmer les décodeurs embarqués. Les fenêtres de programmation sont écrites en **XML**, et peuvent être modifiées ou même créées par des utilisateurs qui ont une expérience familière avec XML.

### QUELLES SONT LES SYSTEMES DCC QUI PEUVENT FONCTIONNER AVEC DECODERPRO3® ?

DecoderPro3® fonctionnera avec les systèmes DCC suivants :

- Atlas
- C/MRI
- CTI Electronics Acela
- CVP Products Easy DCC
- DCC Specialties
- Digitrax (LocoNet)
  - Digitrax PR3 interface
  - RR-CirKits LocoBuffer-USB
  - LocoBuffer-II (LocoBuffer)
  - MS100 interface
- ESU
- Fleischmann
- Hornby
- Lenz
- Lionel TMCC
- Maple Systems
- MERG CBUS

- NAC Services
- NCE
- Oak Tree Systems
- Pro Trak Grapevine
- QSI Solutions
- PI Engineering RailDriver
- Roco
- SPROG II
- SRCP
- Uhlenbrock
- Wangrow
- X10
- Zimo
- ZTC Controls

### QUEL TYPE D'EQUIPEMENTS AVEZ-VOUS BESOIN ?

Vous avez besoin, d'un équipement pour connecter l'ordinateur aux voies sur lesquelles la locomotive est et prend les instructions série et les paquets DCC générés sur les rails. Au minimum, une station de commande/booster (votre système DCC suffira certainement), une interface supplémentaire pour envoyer les commandes de votre ordinateur à la station de commande (cela peut être un simple câble série), et une voie de programmation selon les instructions du constructeur.

Pour certains systèmes, vous aurez également besoin d'une interface supplémentaire pour envoyer les commandes depuis votre ordinateur à la station de commande, et de là aux décodeurs de la locomotive. Pour le système Digitrax, par exemple, vous aurez besoin soit de l'**interface MS100**, du **programmeur PR3** ou d'un **LocoBuffer**. L'équipement **PR1** de Digitrax est un programmeur indépendant et il n'est pas utilisable par ce logiciel.

Pour les systèmes qui n'ont aucune interface DCC et que vous voulez programmer une locomotive DCC en utilisant DecoderPro, procurez-vous le SPROG II USB. Il a toute l'électronique dans un seul lot avec assez de puissance en sortie pour faire rouler une locomotive. Il arrive complet avec un câble USB, une alimentation, des instructions and JMRI sur un disque. Vous avez juste besoin d'une voie de test.

Vous devez avoir également, bien sûr, des locomotives avec des décodeurs installés que vous voulez programmer.

### COMMENT DEMARRER LE PROGRAMME DECODERPRO3® ?

Si vous êtes un utilisateur débutant qui n'a jamais configuré ses préférences, alors suivez les étapes de cette procédure.

### POUR LES UTILISATEURS DEBUTANTS

Ou pour une nouvelle installation. Après avoir téléchargé le logiciel JMRI et l'avoir installé, ouvrez le programme simplement de la manière habituelle de votre système opérationnel. Une icône DecoderPro3® doit être présente sur votre bureau.

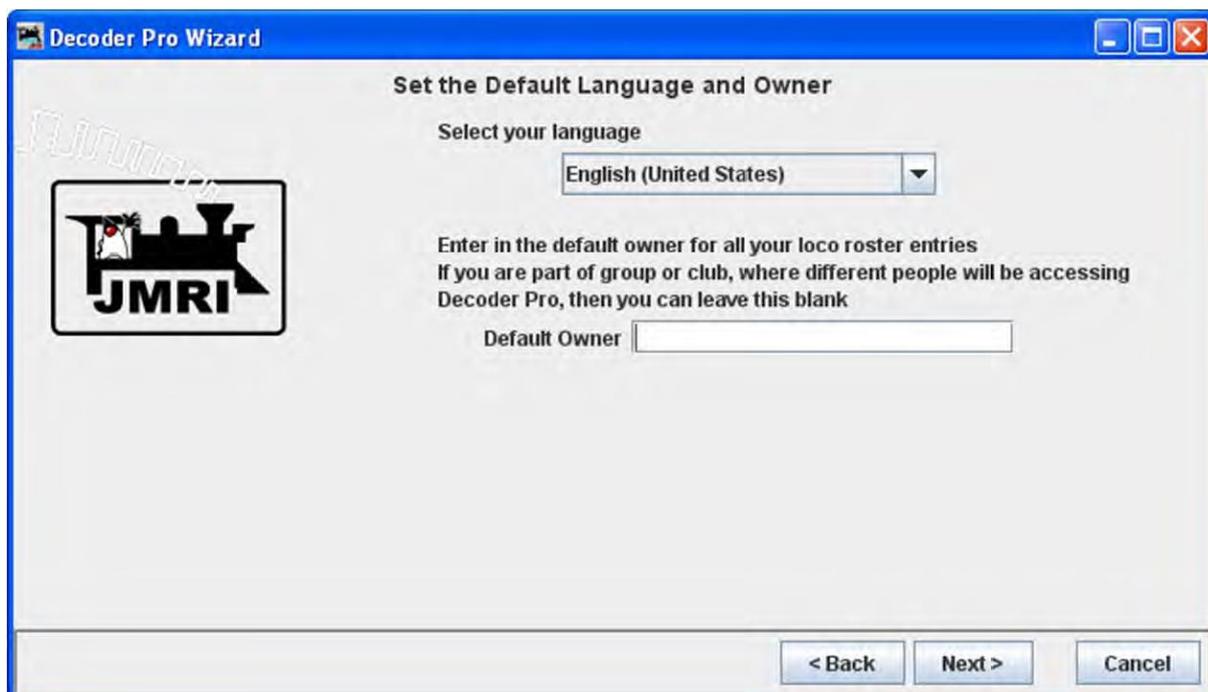


DecoderPro3® peut être ouvert en double cliquant sur l'icône dans le bureau et la fenêtre suivante de DecoderPro3® s'affichera dans le mode de démarrage d'une nouvelle installation avec aucuns paramètres enregistrés sur votre ordinateur.

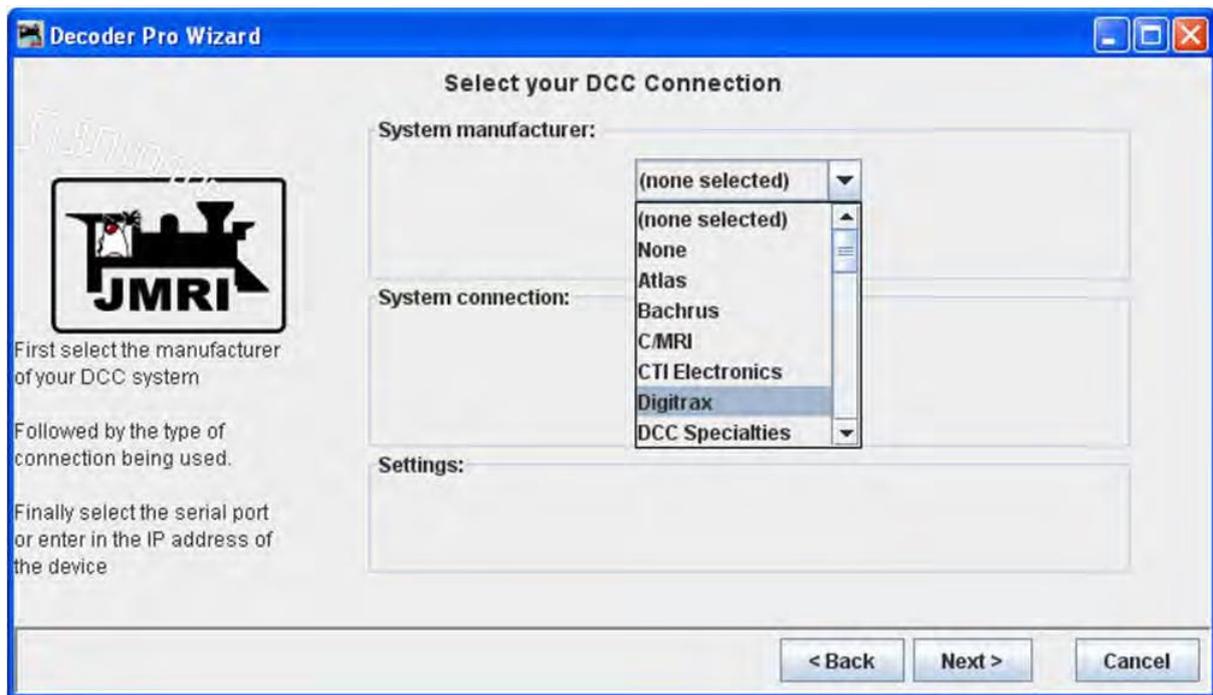
Ecran de démarrage de la première installation



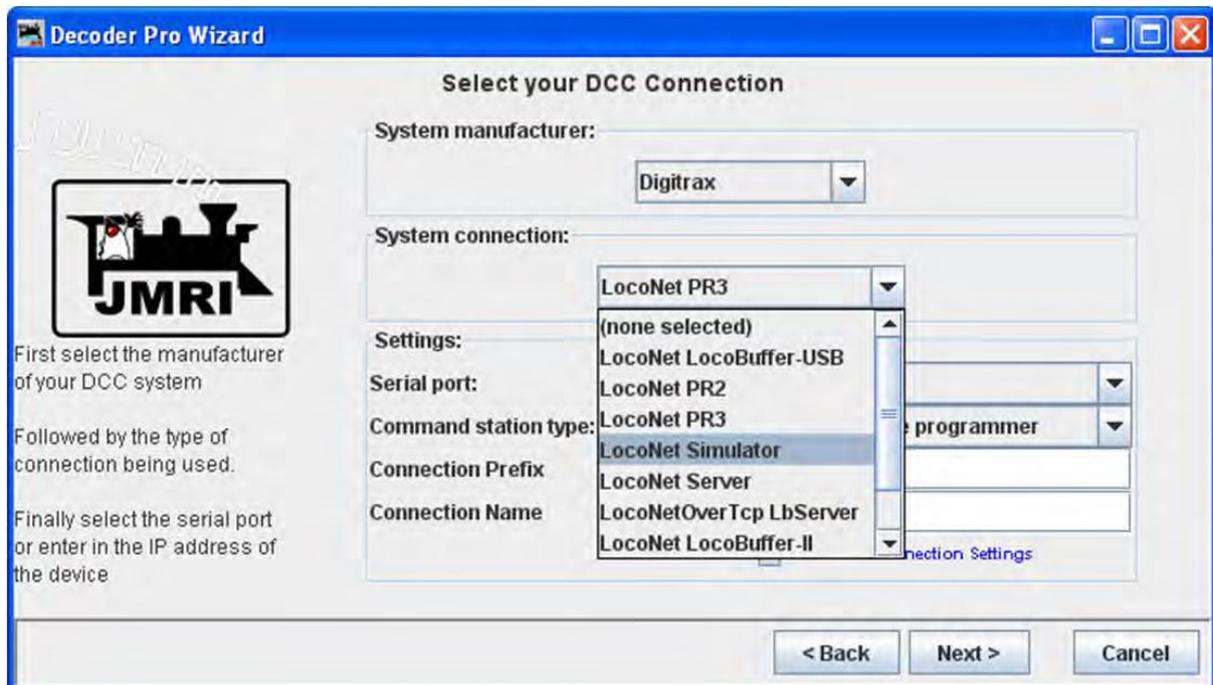
Appuyez sur le bouton **Next** pour démarrer la configuration...



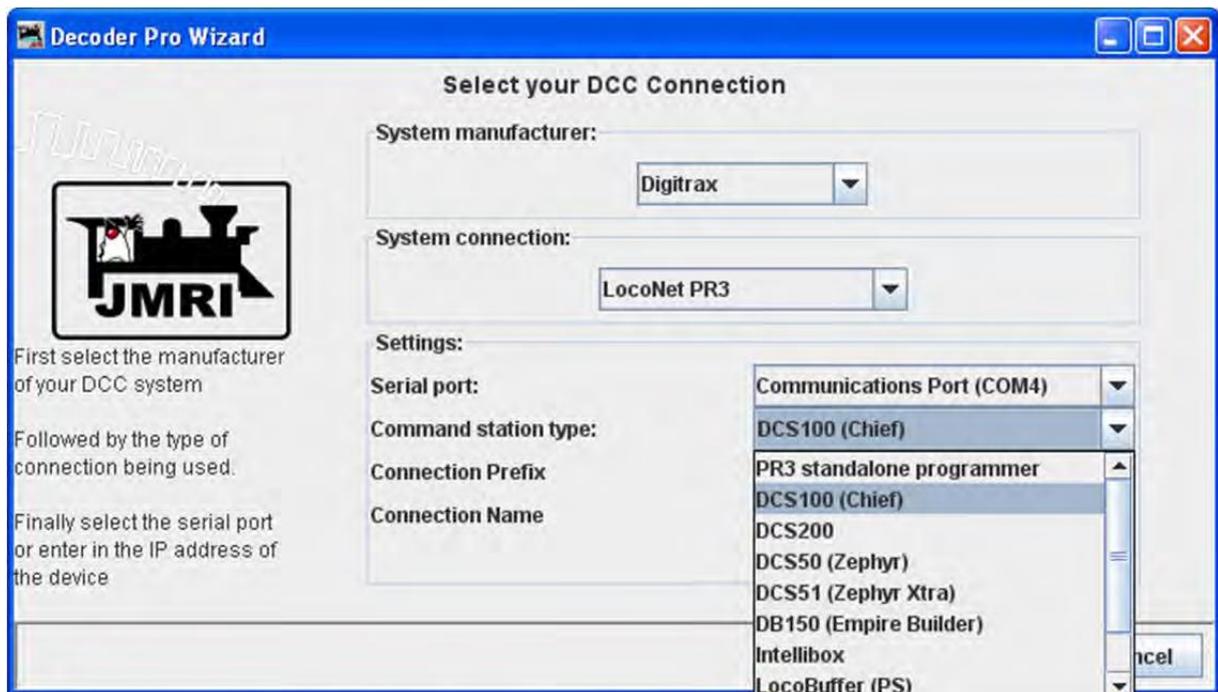
Réglez les paramètres et appuyez sur le bouton **Next** pour continuer...



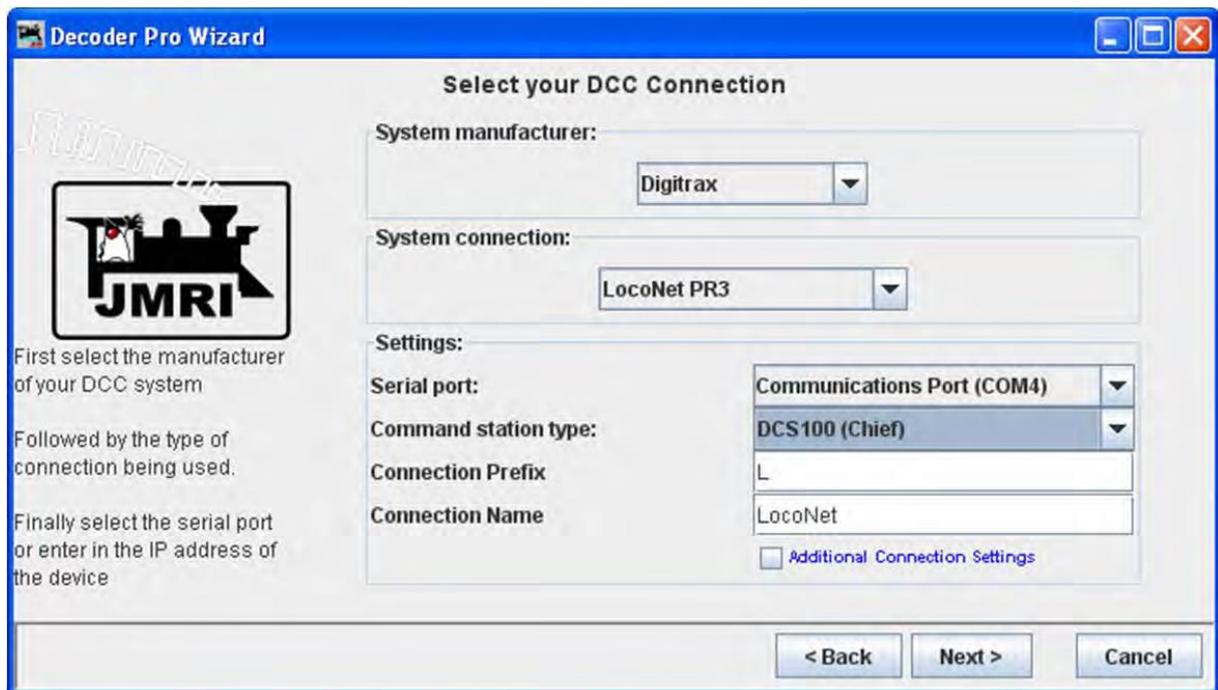
Sélectionnez votre système et les autres options de votre système qui sont affichées.



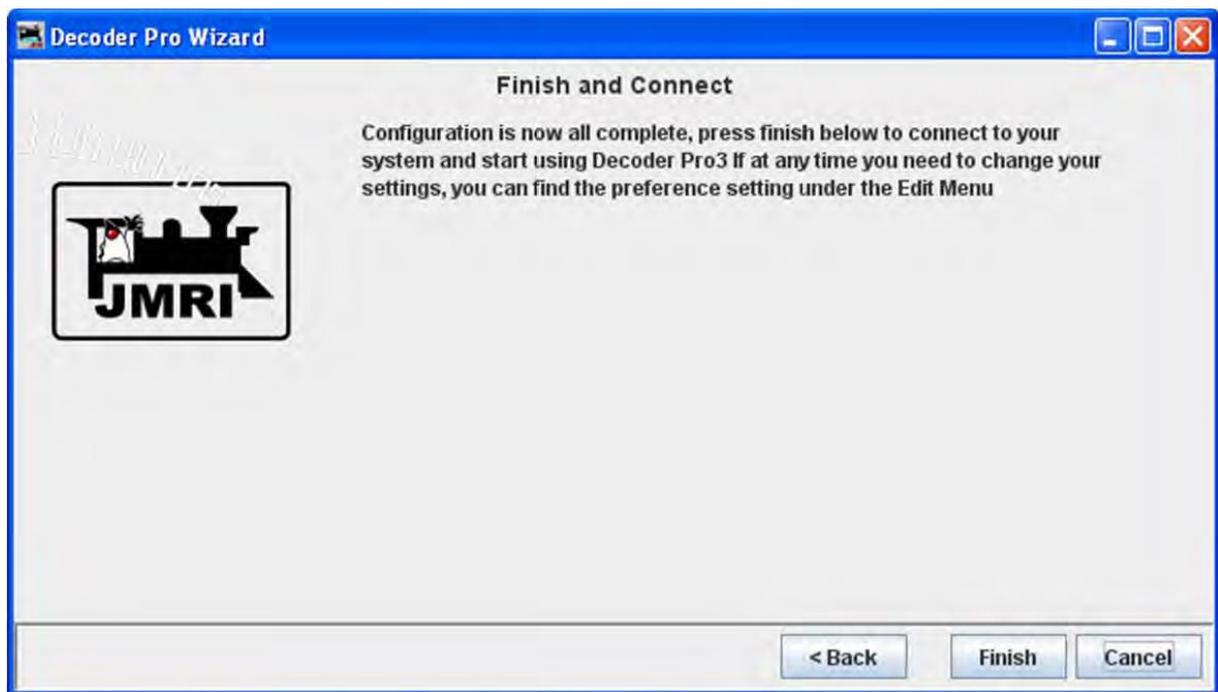
Sélectionnez la connexion de votre système.



Sélectionnez votre port série et le type de station de commande.

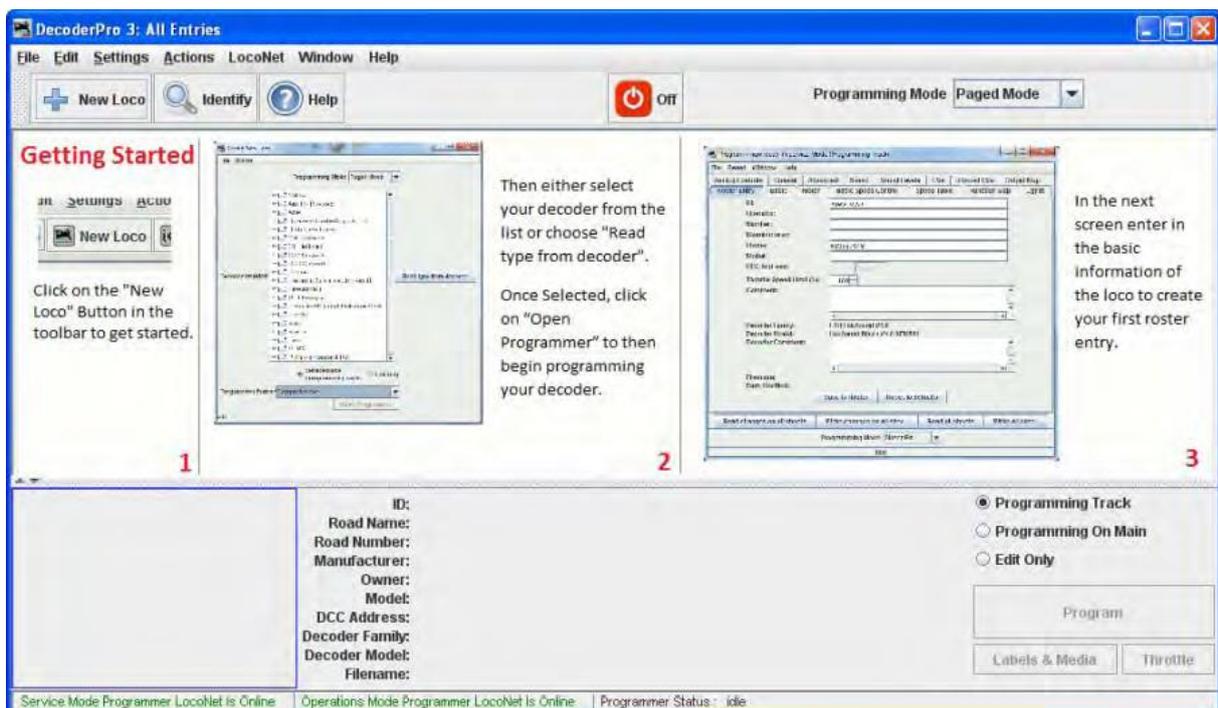


Sélectionnez le préfixe de la connexion et son nom, vous pouvez laisser les valeurs par défaut. Appuyez sur le bouton **Next** ...



Appuyez sur le bouton **Finish**

La fenêtre principale de DecoderPro3® s'affiche avec les instructions de démarrage...



Vous voudrez peut-être paramétrer les autres préférences à cette instant, pour se faire allez à la fenêtre [Preferences](#) qui vous permettra de paramétrer le système pour votre configuration particulière.

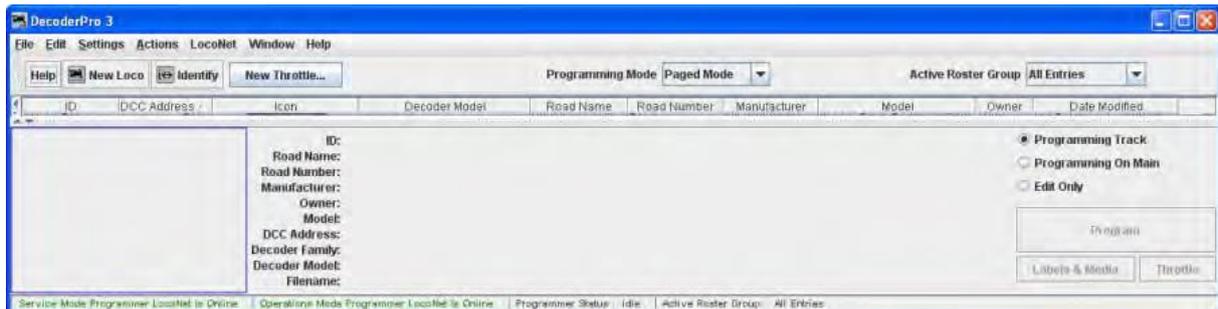
#### POUR LES UTILISATEURS AVERTIS

Si vous faites une mise à jour et que DecoderPro® a été installé avant, alors effectuez ce qui suit :

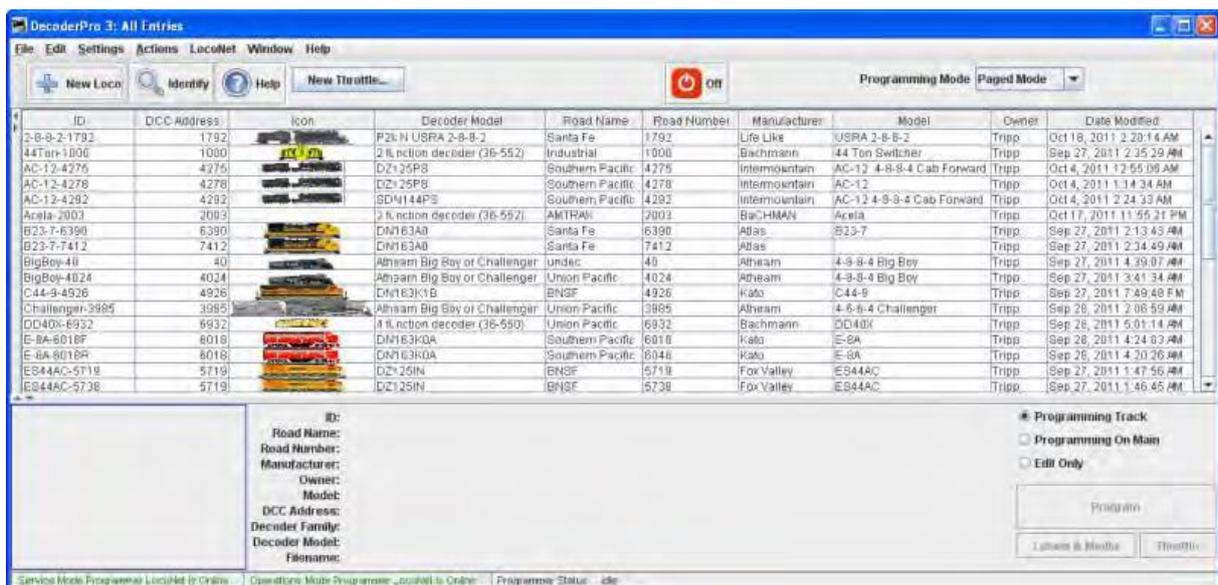
Une fois que vous avez téléchargé et installé le logiciel JMRI, ouvrez simplement le programme de la manière habituelle dans votre système d'exploitation. Une icône de DecoderPro3® doit être présente sur votre bureau.



DecoderPro3® peut être ouvert en double cliquant sur l'icône du bureau et la fenêtre initiale de DecoderPro3® comme montré ci-dessous s'affiche sans paramètres à entrer.



DecoderPro3 s'ouvrira en montrant vos paramètres si vous avez déjà entré une liste de locomotives.

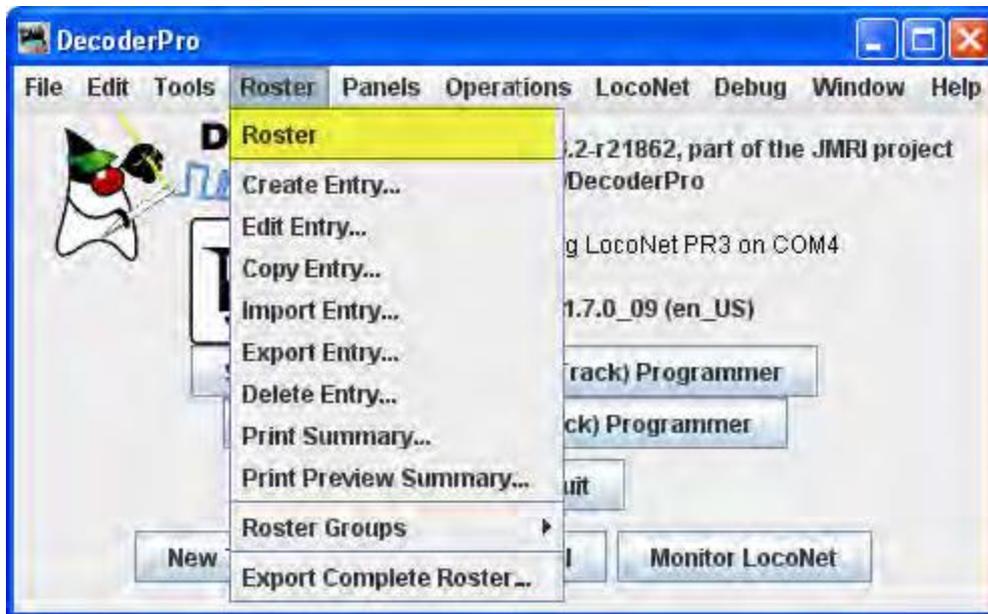


Cela peut mettre du temps à s'afficher, surtout si vous possédez un vieil ordinateur lent. Rappelez-vous que vous faites tourner principalement le programme sur un émulateur Java sur votre système opérationnel natif. Les nouveaux ordinateurs peuvent être beaucoup plus rapides, mais les anciens peuvent prendre en compte ce que vous faisiez au pare avant. Soyez patient - il apparaîtra au bout d'un certain temps! Même sur les vieux ordinateurs, une fois que le programme est ouvert, le temps de réponse est très bon.

Si c'est la première fois que vous exécutez le programme après avoir installé le logiciel, la fenêtre [Préférences](#) s'affichera automatiquement pour vous permettre de paramétrer votre configuration particulière. Également, si vous changez votre configuration du système, ou si votre portable n'est

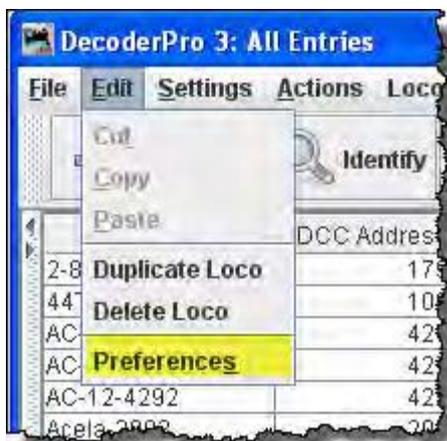
pas connecté au réseau, mais que vous voulez quand même utiliser JMRI il y a un mode simulation que vous pouvez utiliser. Alors cliquez sur **Next**, et regardez les préférences.

Maintenant. DecoderPro3 peut être ouvert depuis le menu **Roster** de DecoderPro.



Comment je dois paramétrer mes préférences ?

Depuis le Menu Edit dans DecoderPro3 sélectionnez l'option **Preferences** :



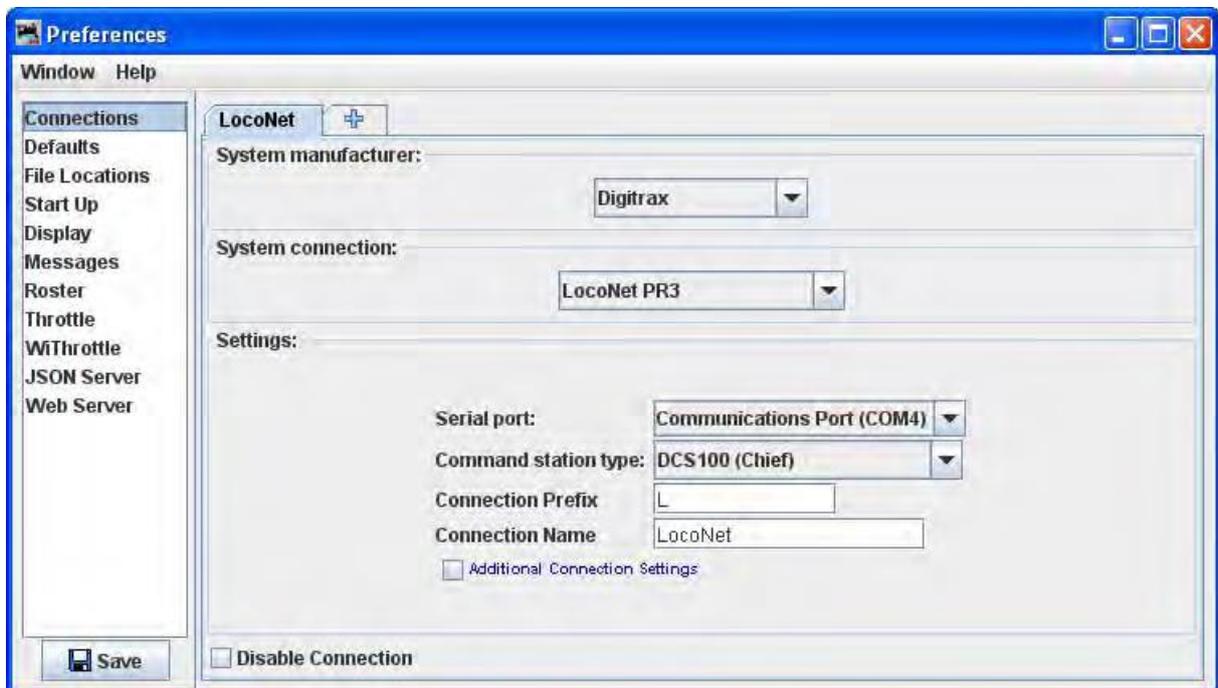
(Cette fenêtre peut s'ouvrir automatiquement la première fois que vous lancez le programme.)

Pour un utilisateur débutant l'information la plus importante est la fenêtre **Connections** où vous décrivez comment l'ordinateur parlera à la station de commande. Pour le reste vous pouvez laisser les paramètres à leur état initial ou par défaut jusqu'à ce que vous trouviez le besoin de changer quelque chose.

**Le plus important, vous devez cliquer pour finaliser vos paramètres et ensuite redémarrer le programme pour qu'ils prennent effet.**

La fenêtre **Préférences** donne accès aux informations de configuration basiques pour connecter votre ordinateur à votre système DCC. Vous utiliserez ce système pour programmer et faire fonctionner en réalité les trains équipés avec des décodeurs DCC. Un concept important à garder en tête est que JMRI n'est autre qu'une manette très Intelligente. Si vous pouvez faire certaines choses avec votre manette vous pourrez les faire probablement plus rapidement avec JMRI. Cependant, si votre system ne peut pas faire ce que vous voulez, soit parce que votre système n'est pas connecté correctement (il est cassé) soit parce que le Fabricant du système n'a pas incorporé ces fonctionnalités, alors JMRI ne pourra pas non plus les faire. Dans le dernier cas JMRI produira probablement un message d'erreur ou donnera une commande "grisée" pour vous aider à identifier pourquoi il ne peut pas accomplir votre requête.

La fenêtre est divisée en 2 zones, à gauche il y a la liste des groupes de préférences qui peuvent être paramétrés. En cliquant sur un des items on ouvre les options qui peuvent être paramétrées dans la zone de droite. Aucune sélection n'a été faite.



<a href="#">Connections</a>	Vous permet de sélectionner la connexion du système que vous utilisez pour gérer la connexion DCC à votre ordinateur. Ce sont les seuls paramètres exigés pour définir votre système DCC. Le reste des paramètres sont utilisés pour personnaliser votre système spécifique.
<a href="#">Defaults</a>	Montre les paramètres par défaut du système
<a href="#">File Locations</a>	Définit l'endroit de stockage des fichiers utilisateur et des fichiers de script
<a href="#">Start Up</a>	Vous permet de définir les actions, les boutons, les fichiers et les scripts qui sont lancés au lancement du logiciel
<a href="#">Display</a>	Vous permet de sélectionner le mode d'affichage de votre ordinateur
<a href="#">Messages</a>	Définit les actions par défaut générées quand un message système est affiché
<a href="#">Roster</a>	Vous permet de définir le programmeur par défaut et l'endroit des listes
<a href="#">Throttle</a>	Vous permet de paramétrer vos préférences pour la manette
<a href="#">Wi Throttle</a>	Vous permet de paramétrer une manette Wifi

<a href="#">JSON Server</a>	Le JMRI Json Servlet fournit un accès Web aux listes et valeurs pour les Nombreuses entités JMRI définies, dans un format moderne JSON.
<a href="#">Web Server</a>	Définit le mini-serveur DecoderPro®

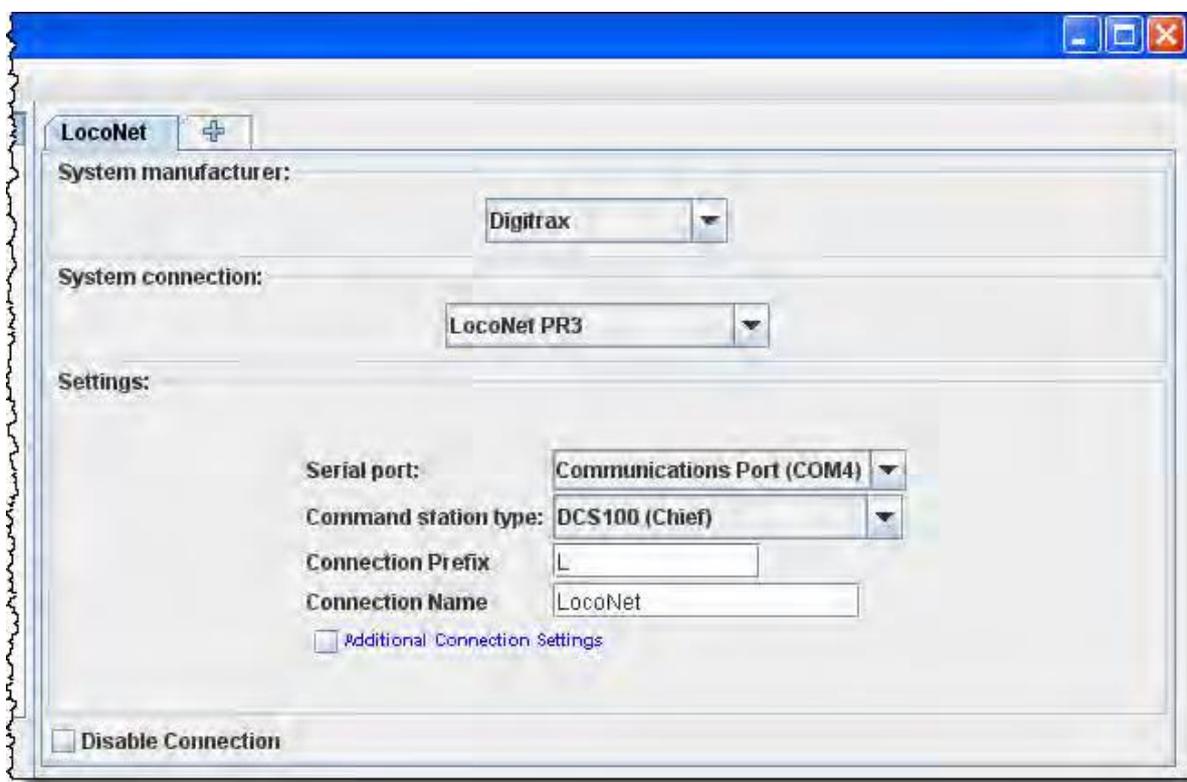
Maintenant nous allons définir les préférences pour l'environnement JMRI avec votre station de commande.

*J'utilise une station de commande Digitrax Super Chief (radio) interfacée à l'ordinateur via le LocoNet, PR3 (mode MS100) et un port USB. Je garde la liste principale pour le driver du système.*

## FENETRE DE CONNEXIONS

(Les onglets sont configurés pour votre système sélectionné)

Maintenant sélectionnez **Connections** et les options de connexion sont affichées à droite. Après avoir sauvegardé et redémarré, l'onglet s'appellera LocoNet. Ce paramètre est pour le système Digitrax Chief avec une interface PR3.



System manufacturer:	Liste déroulante avec tous les fabricants DCC supportés, sélectionnez le fabricant de votre système.	
System connection:	Liste déroulante avec toutes les interfaces supportées par le système DCC du fabricant que vous avez sélectionné, sélectionnez l'interface que vous utilisez.	
Settings:	Serial Port:	Liste déroulante pour sélectionner le port série où votre interface DCC est connectée. Si vous ne le connaissez pas, vérifiez votre manuel de configuration de l'ordinateur. Une 2 <sup>ème</sup> liste déroulante peut apparaître s'il y a plus d'une possibilité.
	Command station type:	Liste déroulante pour sélectionner le type de station de commande que JMRI utilisera pour envoyer vos commandes DCC.

	Connection prefix :	Inclus le préfixe de votre connexion, dans ce cas « L » est affiché par défaut.
	Connection name :	Doit être la connexion par défaut.

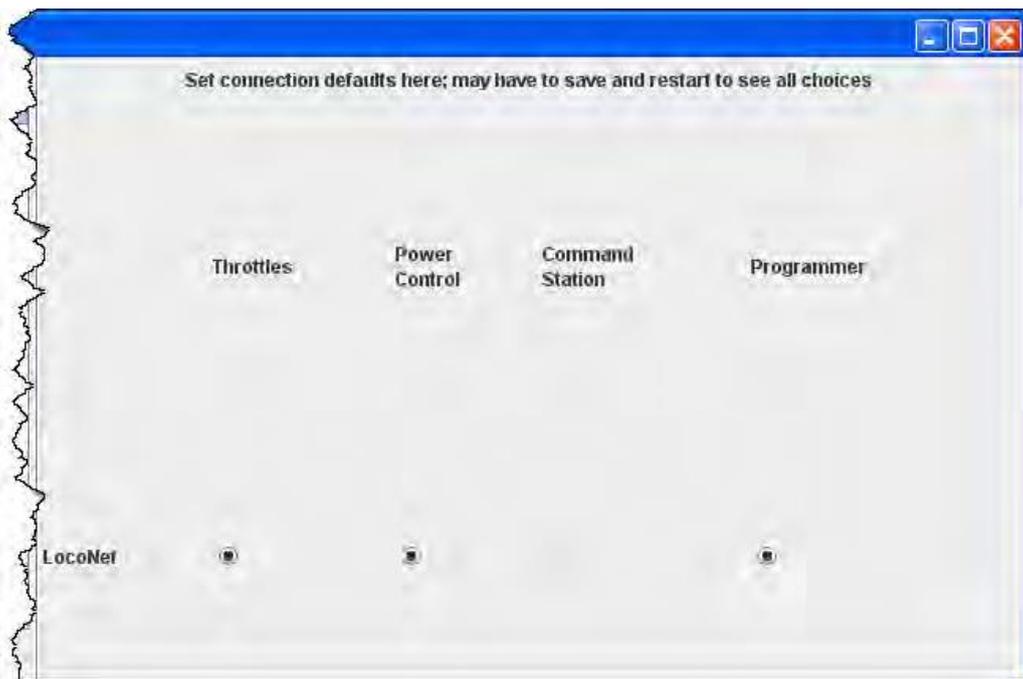
Si Additional Connection Settings est coché :



Disable Connection

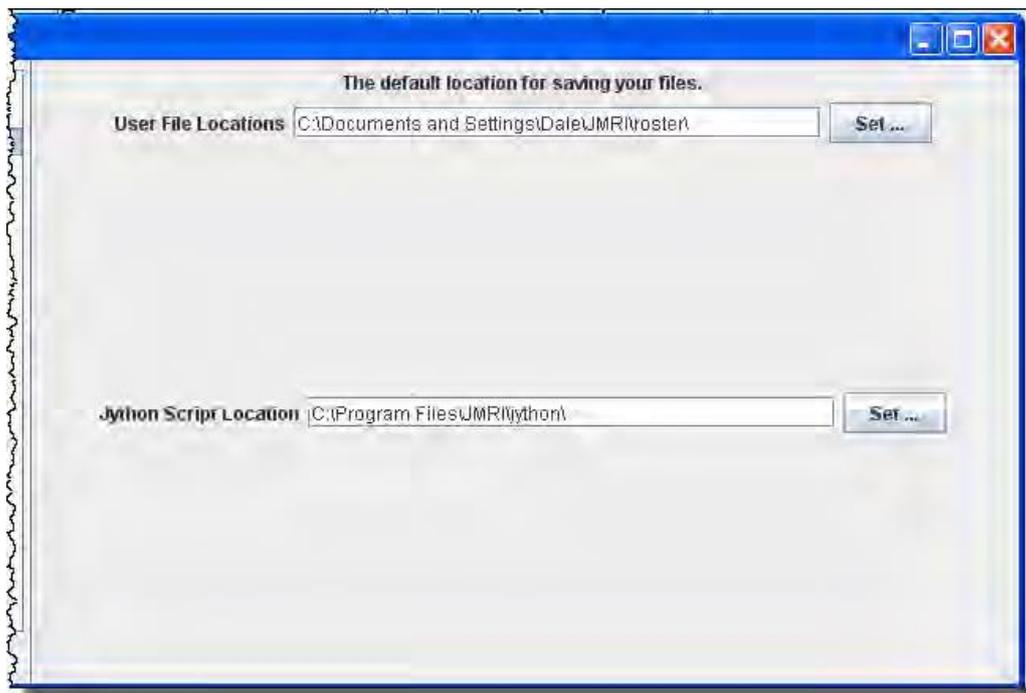
Dévalidera les paramètres de la connexion.

## FENETRE DEFAULTS



Affiche les paramètres par défaut en fonction du système utilisé.

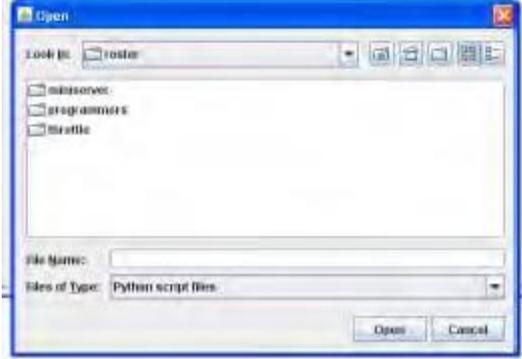
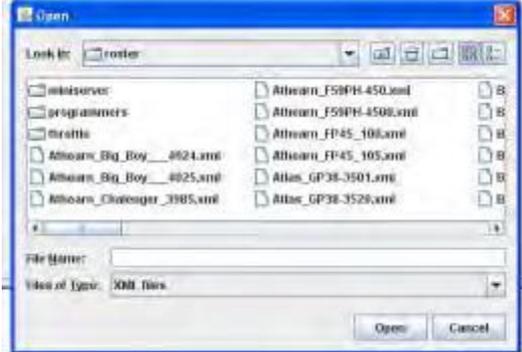
## FENETRE FILE LOCATIONS



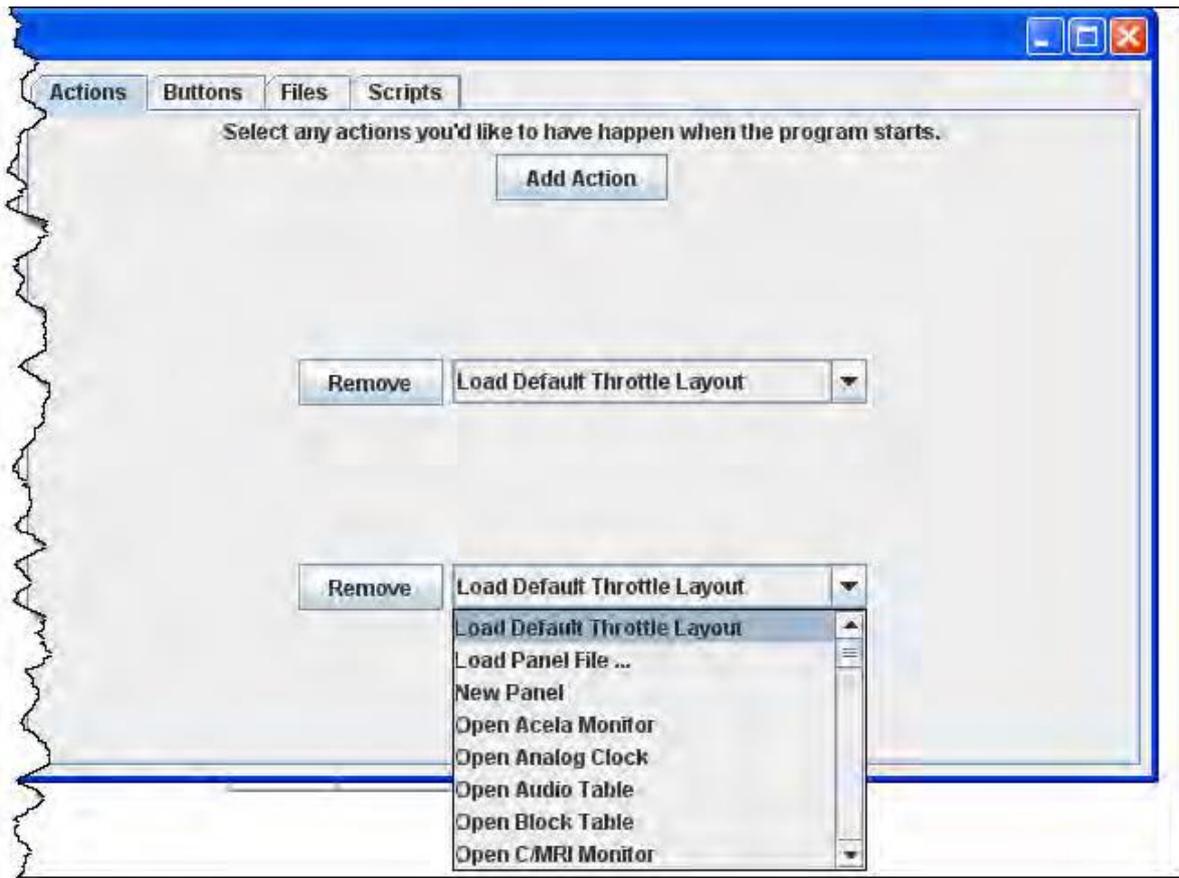
<b>User File Locations</b>	Sélectionnez l'endroit de stockage de vos fichiers utilisateur de votre système
<b>Jython Script Location</b>	Sélectionnez l'endroit de stockage des fichiers script Jython

## FENETRE START UP



<p><b>Onglet Actions</b></p>	<p><b>Add Action</b></p> <p>Pour configurer une action au démarrage</p>	
<p><b>Onglet Buttons</b></p>	<p><b>Add Button</b></p> <p>Pour ajouter à la barre de menu de DecoderPro3</p>	 
<p><b>Onglet Files</b></p>	<p><b>Add Files</b></p> <p>Le fichier que vous voulez charger au démarrage</p>	
<p><b>Onglet Scripts</b></p>	<p><b>Add Scripts</b></p> <p>Le script que vous voulez charger au démarrage</p>	

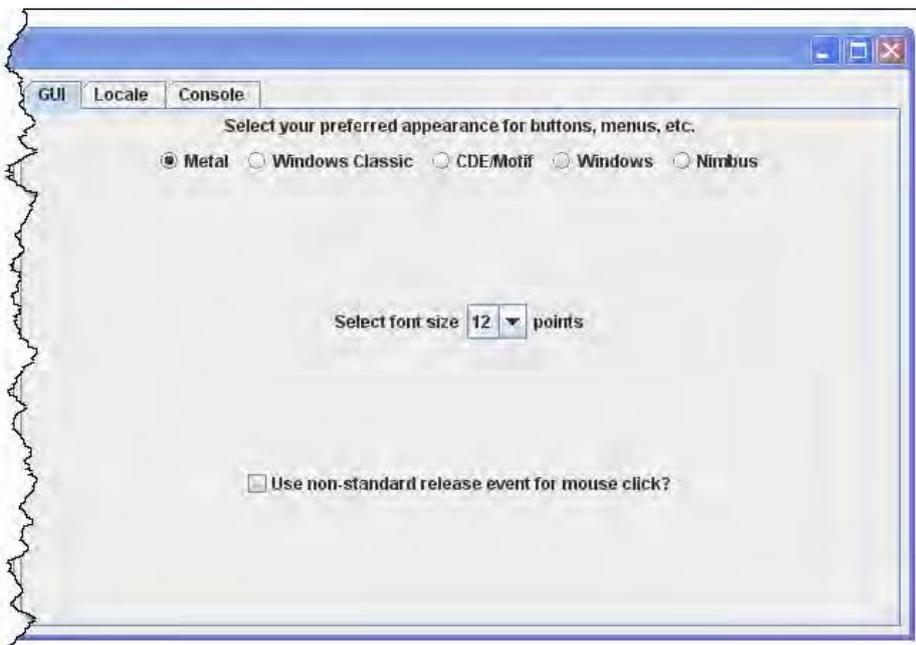
Vous pouvez ajouter autant d'items que vous voulez ouvrir au démarrage. Exemple d' **Actions** :



**Remove** Enlève l'item de la séquence de démarrage. Toutes les fenêtres sont du même format.

## FENETRE DISPLAY

### ONGLET GUI (INTERFACE UTILISATEUR GRAPHIQUE)



<b>Sélectionnez l'apparence que vous préférez pour les boutons, les menus, etc.</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Métal
	<input type="checkbox"/> Windows Classic
	<input type="checkbox"/> CDEmotif
	<input type="checkbox"/> Windows
	<input type="checkbox"/> Nimbus
<b>Sélectionnez la taille de la fonte en points</b>	<input type="text"/> select font size
<input type="checkbox"/> Utilisez un événement de relâchement non conforme pour le clic de souris ?	

## ONGLET LOCALE



Liste déroulante pour sélectionner votre emplacement et votre langue.

## ONGLET CONSOLE



Affiche les paramètres de la console système de JMRI.

## FENETRE MESSAGES

Les onglets et les sélections peuvent être utilisés pour paramétrer comment et quand les messages sont affichés.

## FENETRE ROSTER

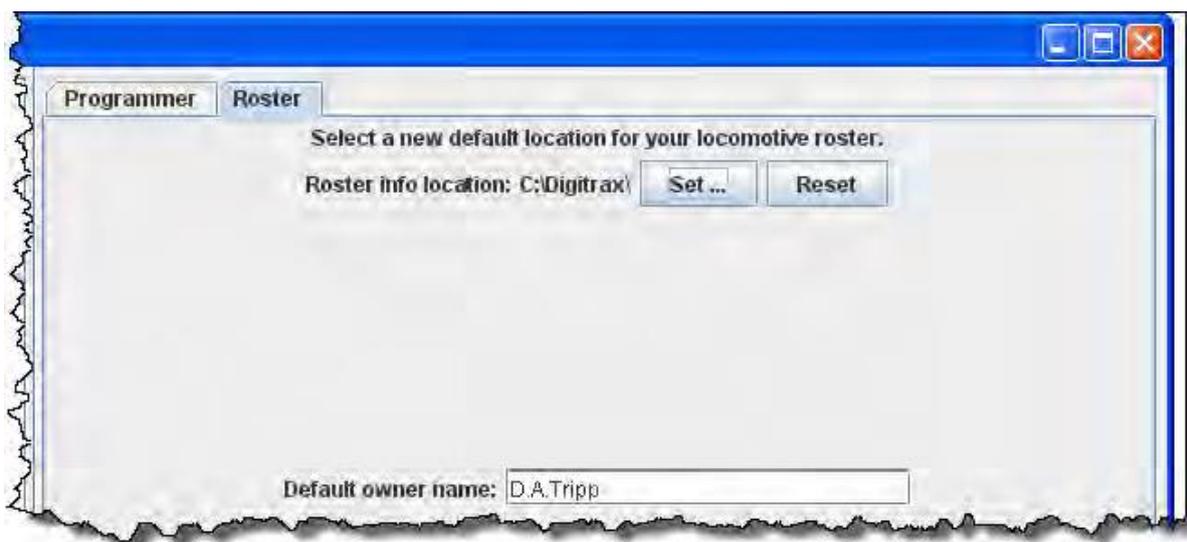
### ONGLET PROGRAMMER

Utilisé pour paramétrer le programmeur de décodeur préféré.



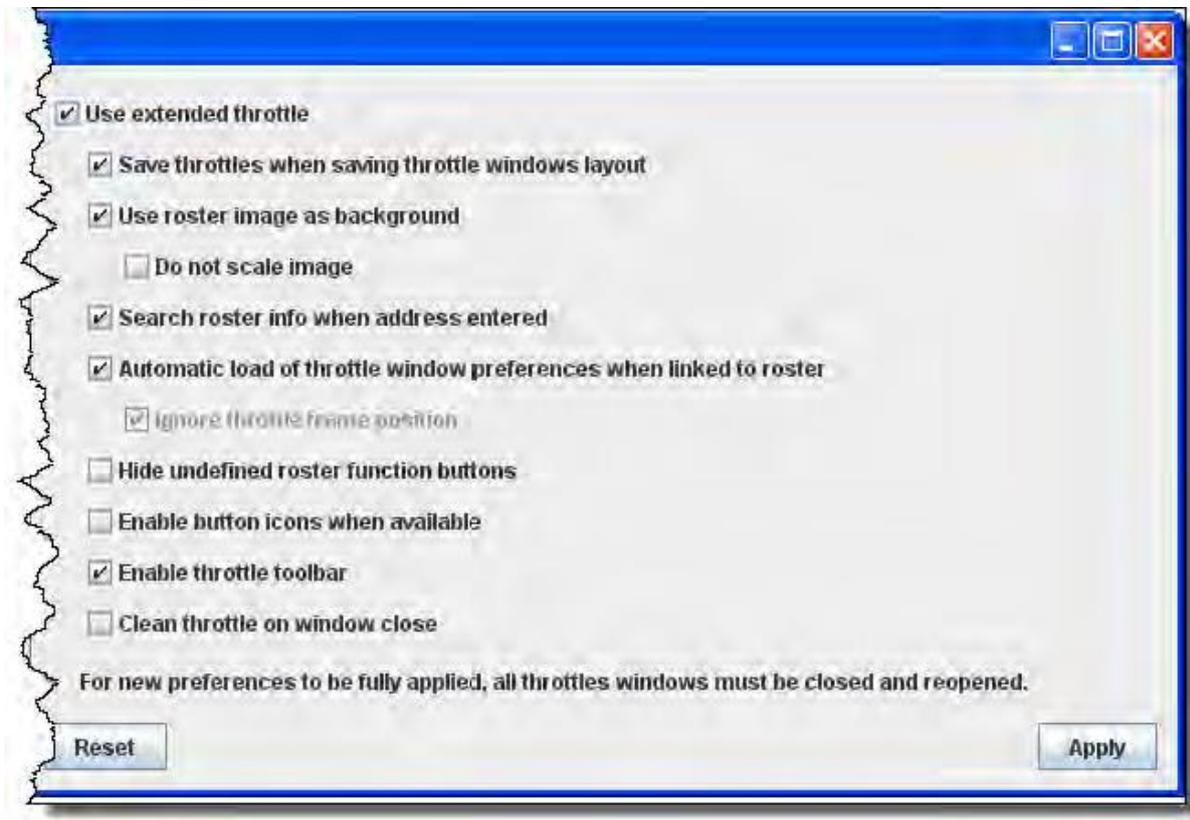
### ONGLET ROSTER

Vous pouvez paramétrer l'endroit de stockage par défaut de la liste des locomotives et le nom par défaut du conteneur.



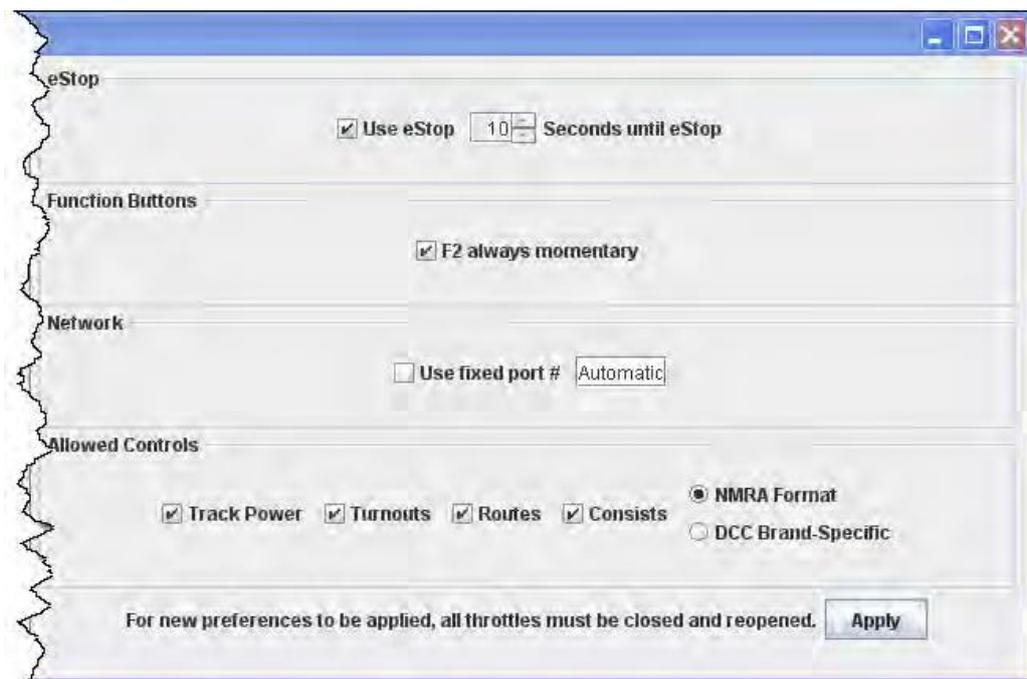
## FENETRE THROTTLE

Sélectionnez les conditions de démarrage de la manette, ce qui est montré est la valeur par défaut, mais vous pouvez la changer.



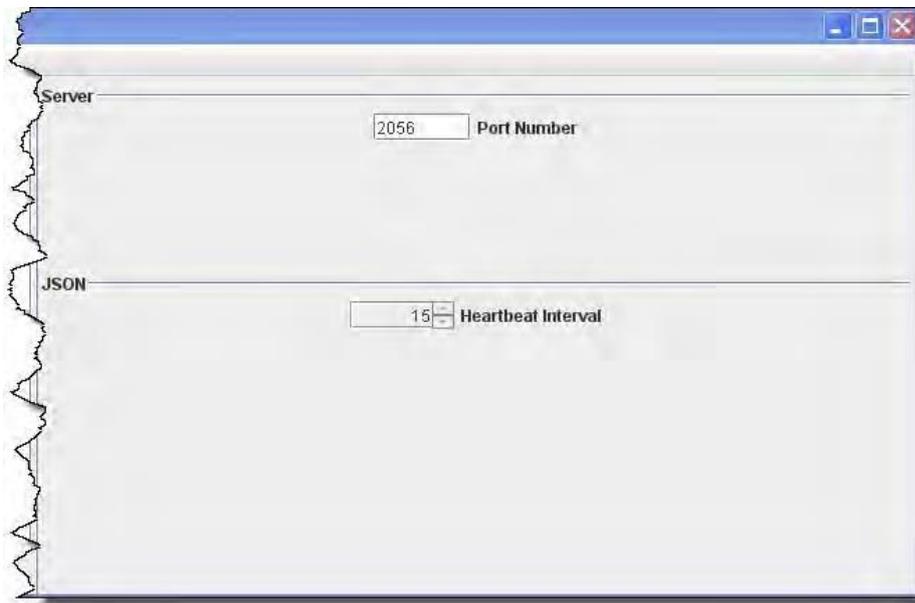
## Fenêtre WiThrottle

Cette fenêtre permet aux utilisateurs WiThottle de personnaliser les paramètres.



## FENETRE JSON SERVER

Le JMRI *Json* Servlet fournit un accès web pour les listes et les valeurs des nombreuses entités définies dans JMRI, dans un format moderne *JSON*.



## FENETRE WEB SERVER

Utilisez cette fenêtre pour paramétrer le Mini-Server si vous l'utilisez.

Ajax est maintenant utilisé pour un affichage et des clics rafraîchis plus lisses. Avec des navigateurs plus anciens vous pouvez ne pas choisir Ajax.



Avant de quitter les préférences, Cliquez sur le bouton  pour enregistrer vos sélections.

**Vous devez redémarrer DecoderPro pour que les préférences prennent effet**

## COMMENT DOIS-JE PARAMETRER POUR PROGRAMMER UN DECODEUR ?

Avant d'utiliser le programmeur, vous devez avoir terminé la section précédente, avoir votre ordinateur connecté à votre station de commande/booster avec l'équipement d'interface requises pour votre système DCC, vous êtes maintenant prêt pour programmer réellement un décodeur qui a été installé dans votre locomotive.

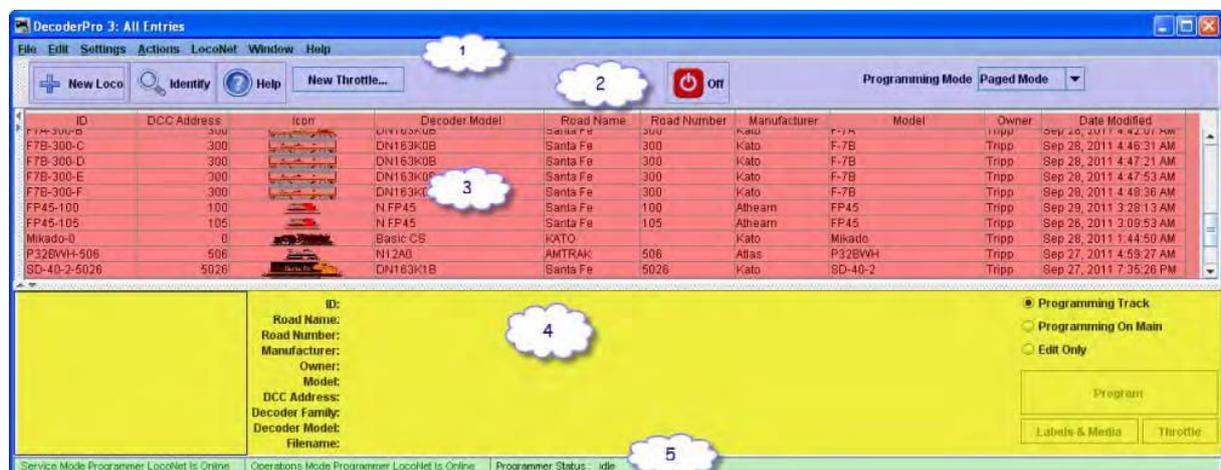
A l'ouverture de DecoderPro3, la page principale s'ouvre : (après que les préférences sont paramétrées). La liste des locomotives programmées by DecoderPro3 est vide jusqu'à ce que vous ajoutiez une locomotive. Ensuite, quand il est ouvert, la liste de toutes les locomotives dont les décodeurs ont été précédemment programmés dans DecoderPro3 ou DecoderPro classique seront listées.

DecoderPro3 donne accès aux outils de JMRI requis pour programmer les décodeurs DCC. Si vous êtes un utilisateur averti, utilisez le PanelPro pour lancer votre réseau, après avoir démarré PanelPro alors démarrez DecoderPro3 depuis le menu File.

Si vous avez déjà une liste d'entrées et que vous voulez démarrer la programmation en **Comprehensive Programmer**, double-cliquez sur la liste des entrées.

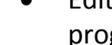
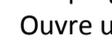
DecoderPro3 par lui-même peut programmer des décodeurs DCC et utiliser aussi les autres outils JMRI pour faire circuler manuellement vos trains de l'interface du logiciel. Ceux-ci comprennent la commande des manettes et le contrôle de puissance de votre réseau si votre système DCC leur permet.

La fenêtre DecoderPro3 est divisée en 5 sections principales de haut en bas.



1. La barre de Menu.
2. La barre d'outils.
3. La Table de Liste : une liste de tous les décodeurs dans votre liste qui font partie du groupe de liste actif. Pour configurer un groupe de liste en plus du groupe par défaut de Toutes les Entrées voyez les paramètres des groupes de Liste.
4. **La zone d'Information de décodeur**. Montre les informations de toute locomotive sélectionnée dans la liste.
5. Une barre d'état qui donne les informations sur le fonctionnement de DecoderPro3 incluant les erreurs.

Partout dans la liste vous pouvez faire un clic droit et un menu contextuel apparaitra.

Kato 0	0		Basic CS	KATO		
BigBoy-40	40		Atheam Big Boy or Challenger	undec	40	Atheam
FP45-100	100		N FP45	Santa Fe	100	Atheam
FP45-105	105		N FP45	Santa Fe	105	Atheam
F7A-300-A	300		DN163K0B	Santa Fe	300	Kato
F7A-300-B	300		DN163K0B	Santa Fe	300	Kato
F7B-300-C	300		DN163K0B	Santa Fe	300	Kato
F7B-300-D	300		DN163K0B	Santa Fe	300	Kato
F7B-300-E	300		DN163K0B	Santa Fe	300	Kato
F7B-300-F	300		DN163K0B	Santa Fe	300	Kato
F40PH-342	342		DN163K0B	Santa Fe	300	Kato
P32BWH-506	506		N12AL	Industrial	1000	Atlas
44Ton-1000	1000		2 func	Santa Fe	1792	Bachman
2-8-8-2-1792	1792		P2k N	AMTRAK	2003	Life Like
Acela-2003	2003		2 func	Union Pacific	3985	BACHMAN
Challenger-3985	3985		Atheam Big Boy or Challenger	Union Pacific	3985	Atheam
BigBoy-40	40		Atheam Big Boy or Challenger	Union Pacific	3985	Atheam

### Clic droit (Menu Contextuel)

Program

Programmer type 

-  [Programming Track \(voie de programmation\)](#)
-  [Programming on Main \(programmation sur la voie principale\)](#)
- Edit (vous permet d'éditer la liste sans faire de changement à programmer)

Labels and Media

Ouvre une page de programmation pour sélectionner soit l'onglet Labels ou l'onglet Roster Media

Throttle

Ouvre une manette JMRI

Duplicate

Copie l'entrée sélectionnée dans la liste pour utiliser le même type de locomotive.

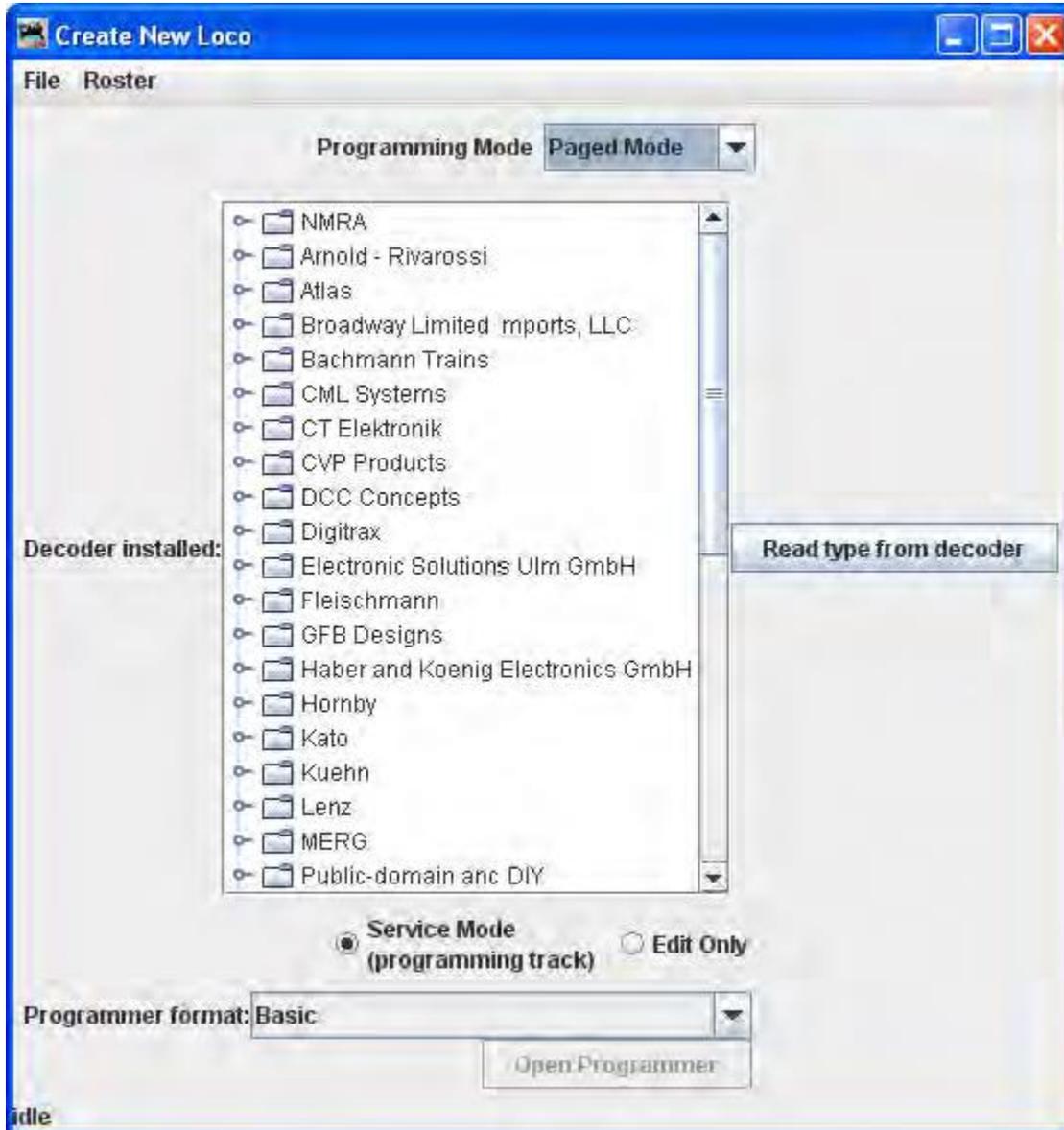
Delete

Efface l'entrée de la liste.

A ce moment, un nouvel utilisateur n'a pas d'entrées dans la liste des locomotives. Si vous avez mis à jour votre programme et que vous aviez une liste installée la liste est reprise comme affiché. Nous pouvons ajouter une locomotive à la liste.

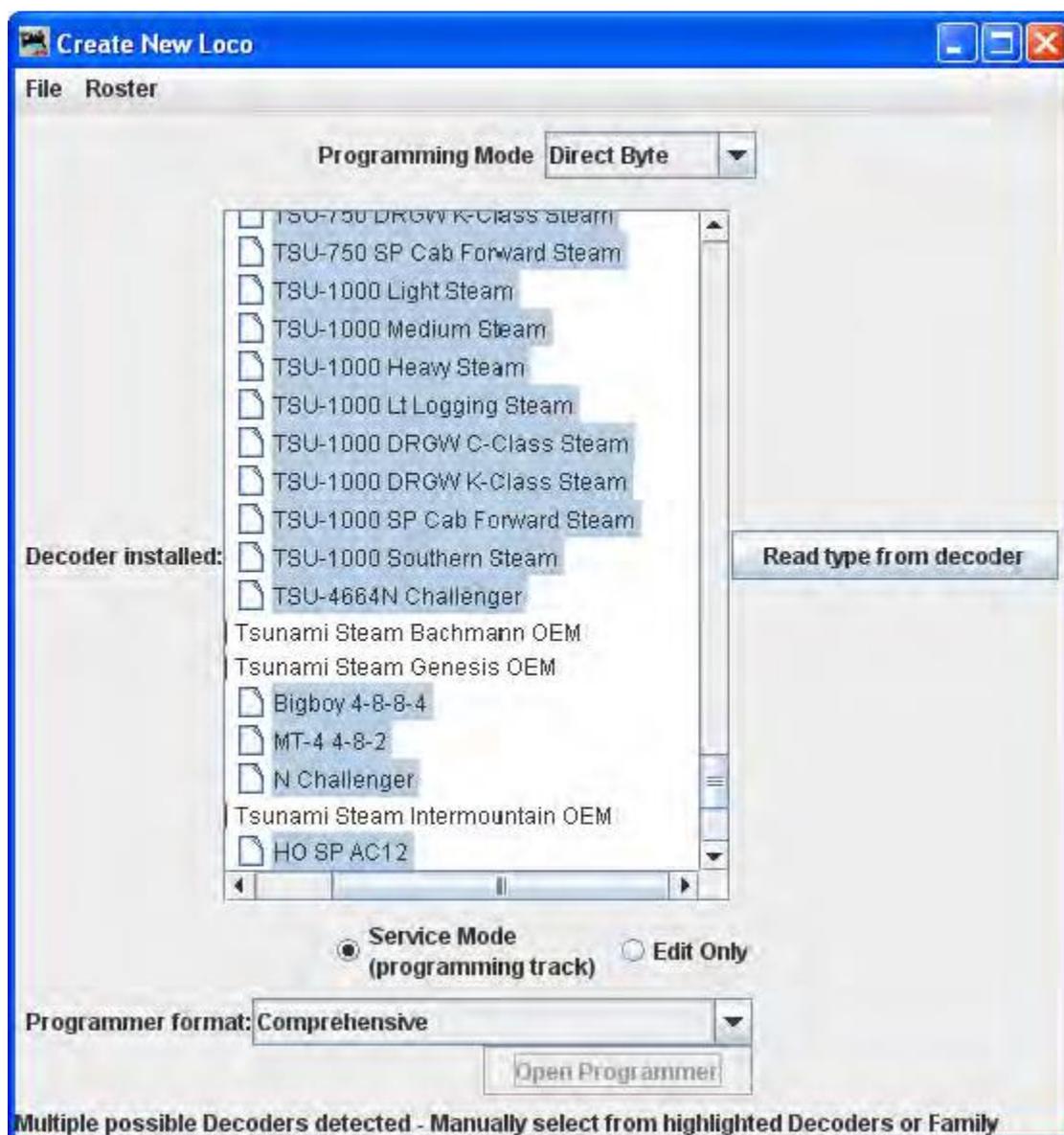
## AJOUT D'UNE NOUVELLE LOCOMOTIVE

Dans la barre d'outil il y a une icône appelée **New Loco**, cliquez sur l'icône et la fenêtre **Create New Loco** s'ouvre. Placez une locomotive (avec un décodeur installé) sur la voie de programmation (Mode Service), cliquez sur le bouton **Read type from decoder** (du côté droit au milieu).

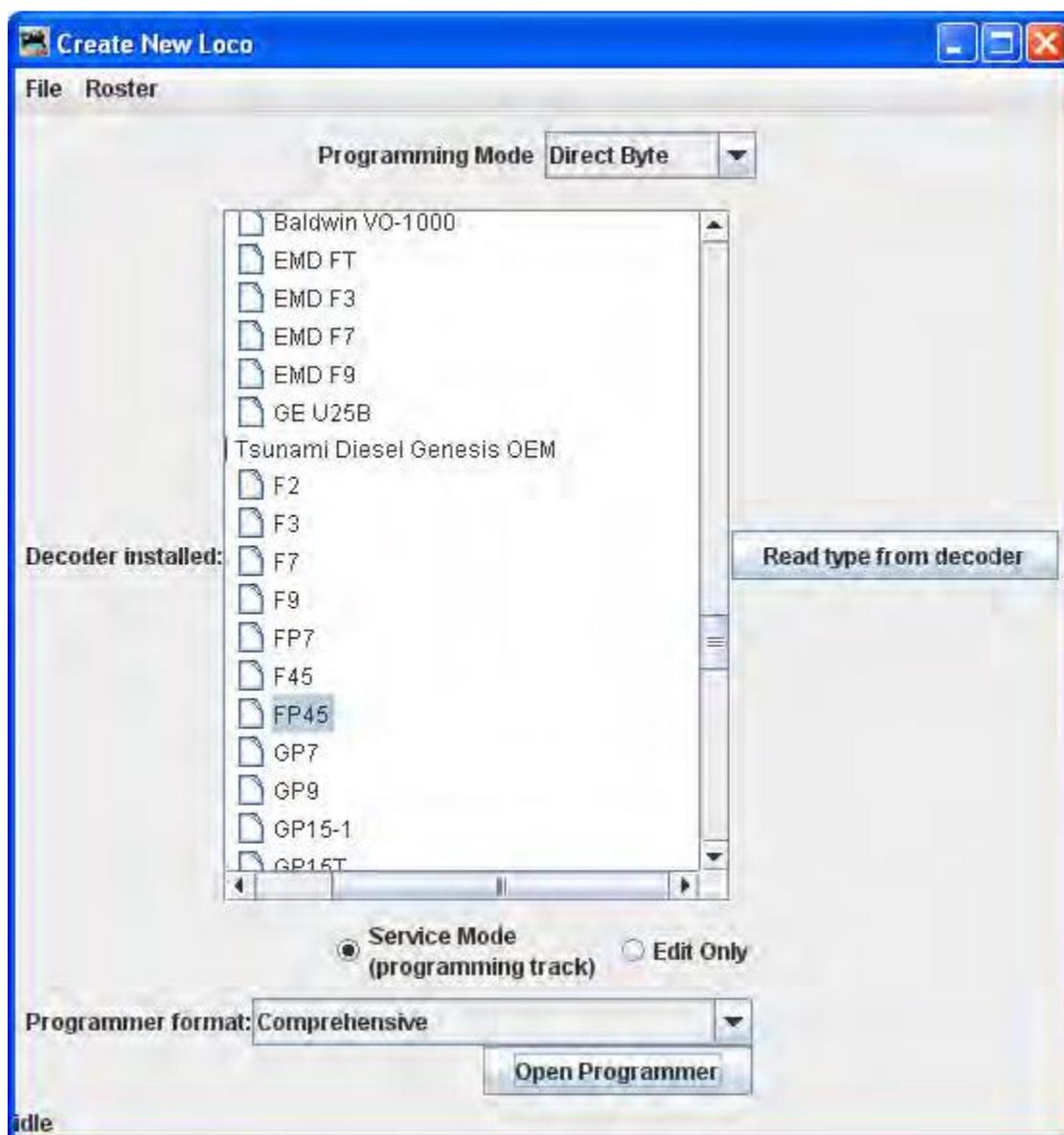


Comme dans la copie d'écran ci-dessous, plusieurs décodeurs possibles seront probablement en surbrillance. Ceci se produit parce que les décodeurs sont électriquement les mêmes mais sont emballés différemment pour correspondre aux locomotives qui sont utilisées. Si vous connaissez le décodeur utilisé, alors sélectionnez-le. Sinon, dans la plupart des cas tous les décodeurs en surbrillance fonctionneront, et vous devrez sélectionner celui qui a le moins de lettres à la fin, puisque les lettres sont souvent utilisées pour désigner la locomotive et des variations spécifiques.

Je sais que le décodeur est un décodeur installé en usine dans une Athern FP-45 à l'échelle N. alors je sélectionne ce décodeur.



Notez que nous avons sélectionné un décodeur, qui est en surbrillance. Aussi le bouton **Open Programmer** est actif pour nous permettre d'entrer le programmeur et le **Programmer format** peut être configuré à **Basic** ou **Comprehensive** en utilisant la liste déroulante. En tant que débutant sélectionnez **Basic**, ou en tant qu'expérimenté sélectionnez **Comprehensive**.

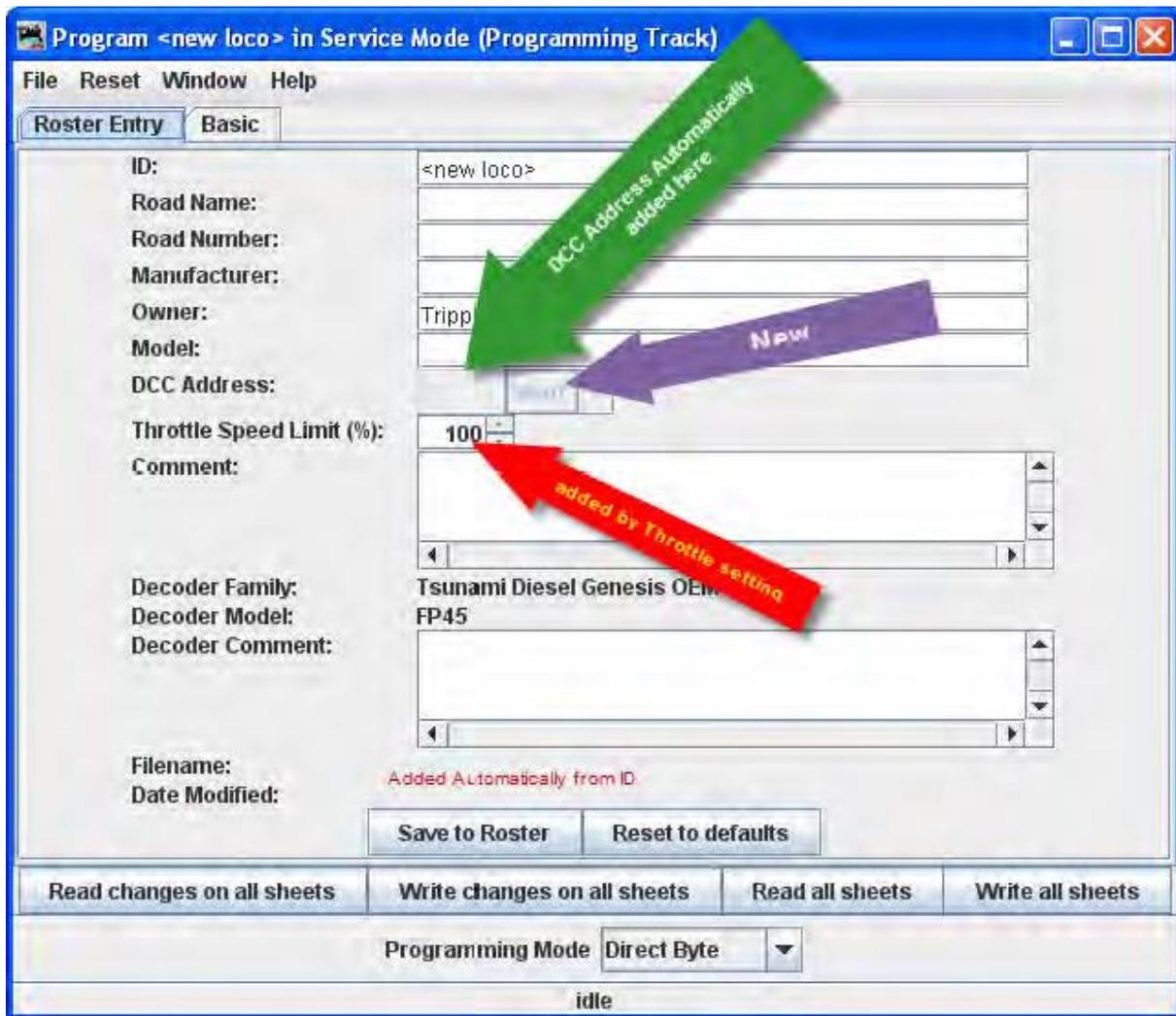


Cliquez sur le bouton **Open Programmer** et la fenêtre **Roster Entry** s'ouvrira pour le Programmeur sélectionné. Allez à la page suivante.

## LE PROGRAMMEUR BASIC

### LA FENETRE DE LA LISTE D'ENTREE

La première action pour programmer une locomotive avec DecoderPro3® est de remplir l'entrée dans l'écran liste. Le **roster** est la base de données de toutes les locomotives que votre DecoderPro3® a programmées. Toutes ces informations seront contenues dans la liste de la page principale de DecoderPro3. Cela comprend les informations vues dans la copie d'écran ci-dessous:



La plupart de ces champs sont évidents. Cependant, notez que le premier champ (**ID**) vient du nom du fichier dans la liste pour la locomotive que vous programmez. Définissez une méthode pour identifier votre locomotive à sa programmation du décodeur. C'est-à-dire. Mfr, type de Loco, et Adresse (Kato\_SD40-2\_5645). Les espaces dans le champ ID devront être remplacés par des sous-lignages (   ) quand le fichier est enregistré. Dans un environnement de club, souvent l'ID commence par le nom du propriétaire, ou le numéro de membre. De cette manière la liste (qui est triée par ordre alphabétique) permettra de rassembler les locomotives du même propriétaire ensemble. Ceci n'est pas nécessaire avec DecoderPro3 comme ce l'est dans DecoderPro® classique, car maintenant il est possible de trier les informations à l'écran à partir de n'importe quelle colonne en cliquant sur la tête de colonne. DecoderPro3 vous permet aussi de catégoriser les entrées de la liste en groupes, ainsi vous pouvez avoir des groupes différents pour chaque membre.

Quand nous arriverons aux groupes, nous verrons toutes les astuces qui peuvent être réalisées avec DecoderPro3. J'ai juste pensé que je vous donnerais un aperçu des possibilités qui vous permettra mentalement de remercier les développeurs de JMRI pour tout leur travail sur DecoderPro3. Bien sûr un message posté sur le groupe Yahoo JMRI serait aussi apprécié.

L'adresse DCC sera remplie automatiquement quand nous arrivons à la programmation de l'adresse. La famille et le modèle de décodeur sont entrés automatiquement depuis la page de sélection que nous avons juste utilisée pour arriver à ce point.

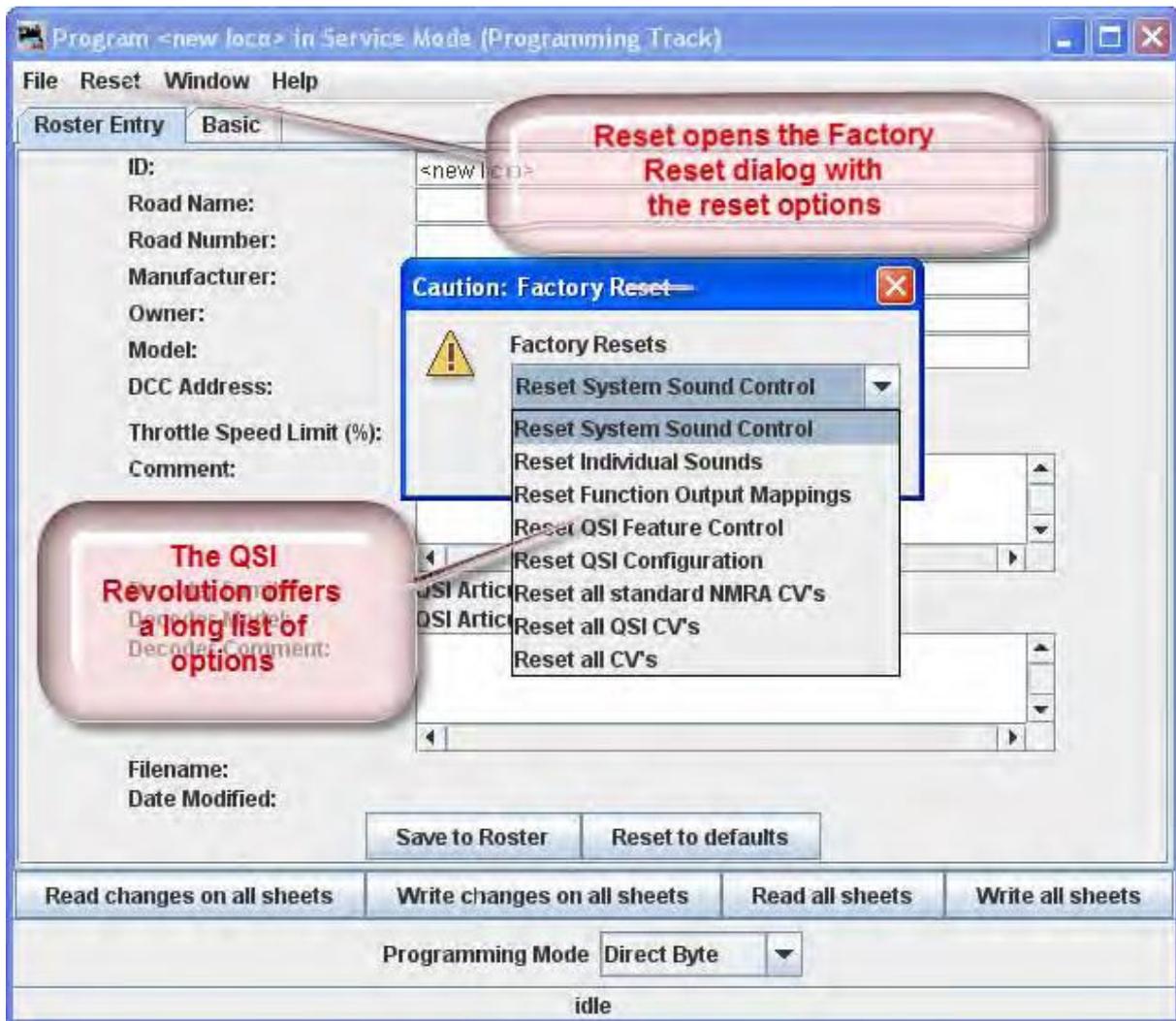
Le champ **Decoder Comment** est un bon endroit pour entrer la date d'acquisition de la locomotive, son prix, ou toute autre information dont vous voulez vous rappeler.

Le bouton  enregistre les informations du décodeur en cours sur le disque dur de votre ordinateur et dans le fichier où le fichier roster est localisé. L'enregistrement par défaut est dans le même dossier que l'installation du programme.

Le bouton  peut être utilisé pour remettre le fichier Roster aux valeurs initiales d'un nouveau fichier du type et de la version du décodeur listé dans l'entrée roster. Ceci ne change pas l'enregistrement des valeurs du fichier sur votre disque dur, à moins que vous ne le sauvez intentionnellement après avoir utilisé le bouton de réinitialisation. Il n'est pas écrit également dans le décodeur avant que vous ne sélectionnez une opération d'écriture. Ceci est compris de DecoderPro de sorte que si vous n'êtes pas convaincu des variables à entrer à l'écran, vous pouvez revenir à l'ensemble des bases du fabricant du décodeur par défaut et recommencer.

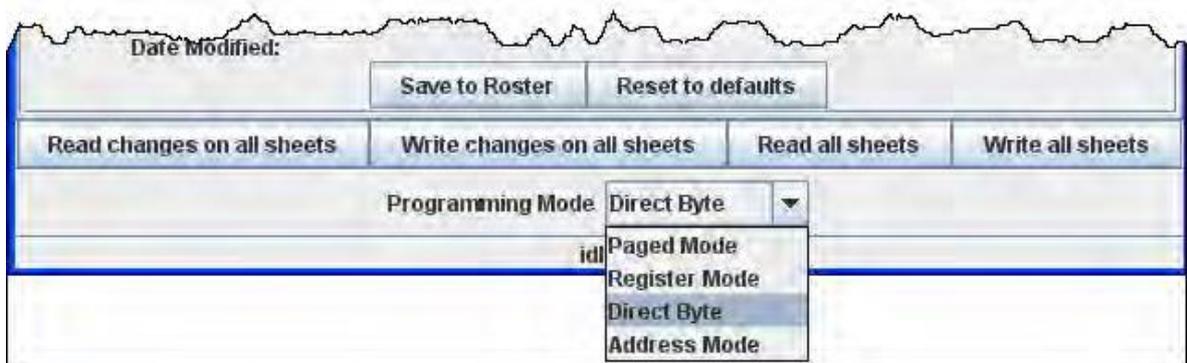
La plupart des décodeurs activeront le Menu **Reset Menu** (après le menu File en haut de la page). Ceci réinitialisera le décodeur à ses paramètres par défaut d'usine pour tous les CVs, ou juste certains d'eux si le constructeur possède plusieurs routine de réinitialisation. Il fait cela en écrivant directement sur un CV du décodeur, si ce décodeur possède cette caractéristique, le CV8 dans le cas de Digitrax. Tous les décodeurs peuvent ne pas supporter la réinitialisation.

Un décodeur avec une longue liste de routines de réinitialisations est le QSI Revolution decoder, qui met à disposition une liste déroulante d'options pour réinitialiser le décodeur comme indiqué ci-dessous:



Vous noterez que l'adresse du décodeur est affichée mais en grisé (ou en blanc si c'est une nouvelle locomotive dans la liste). Ce champ est automatiquement rempli selon le programme et est déterminé par l'adresse entrée en utilisant l'onglet **Basic** tab pour lequel nous arriverons bientôt. Cette adresse est utilisée avec la fonction **Ident** sur la page de démarrage si vous voulez rappeler une locomotive qui est déjà dans votre liste.

Le mode programmation peut être changé en cliquant sur la boîte déroulante



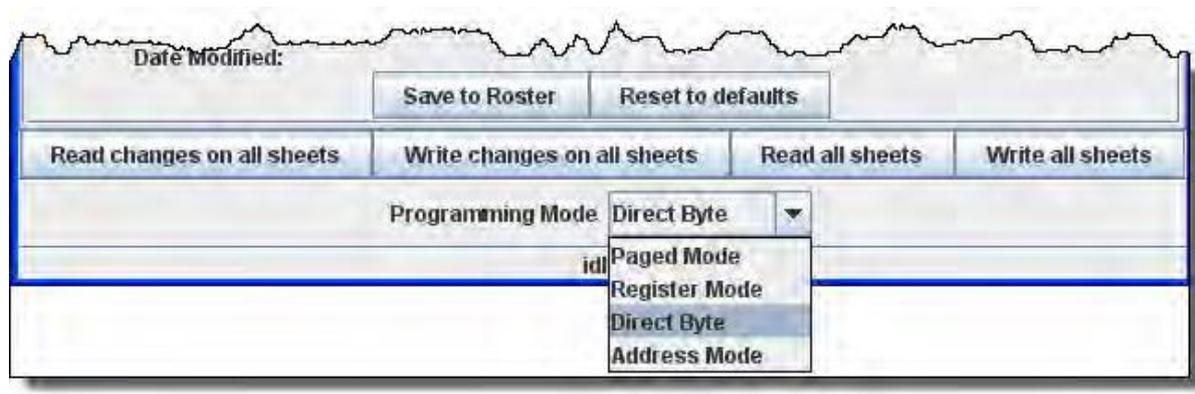
Il y a des options pour plusieurs **programming modes**. JMRI maintenant sélectionne le meilleur mode pour vous. Il détermine le mode en fonction du type de station que vous utilisez et du modèle de décodeur que vous tentez de programmer. Normalement le mode sera bon. Si vous avez des problèmes dans la programmation vous pouvez essayer un mode différent.

Pour la plupart des nouveaux décodeurs, restez en mode **Paged mode** ou n'importe quel mode or Direct que votre station de commande supporte.

La documentation de votre décodeur devrait vous indiquer si la programmation dans d'autres modes est nécessaire. Mais si vous avez des problèmes, essayez les autres modes. Si un mode n'est pas supporté pour le décodeur sélectionné et le système, cette option sera en grisé. Pour ce décodeur j'utiliserai le mode Direct Byte.

Quand vous effectuez votre sélection, le mode de programmation doit être maintenant affiché à gauche de la liste déroulante.

## MODES DE PROGRAMMATION



Quelques commentaires brefs sur les modes de programmation.

**Address Mode** est une méthode de programmation dépassée qui est présente pour la conformité avec la norme NMRA DCC.

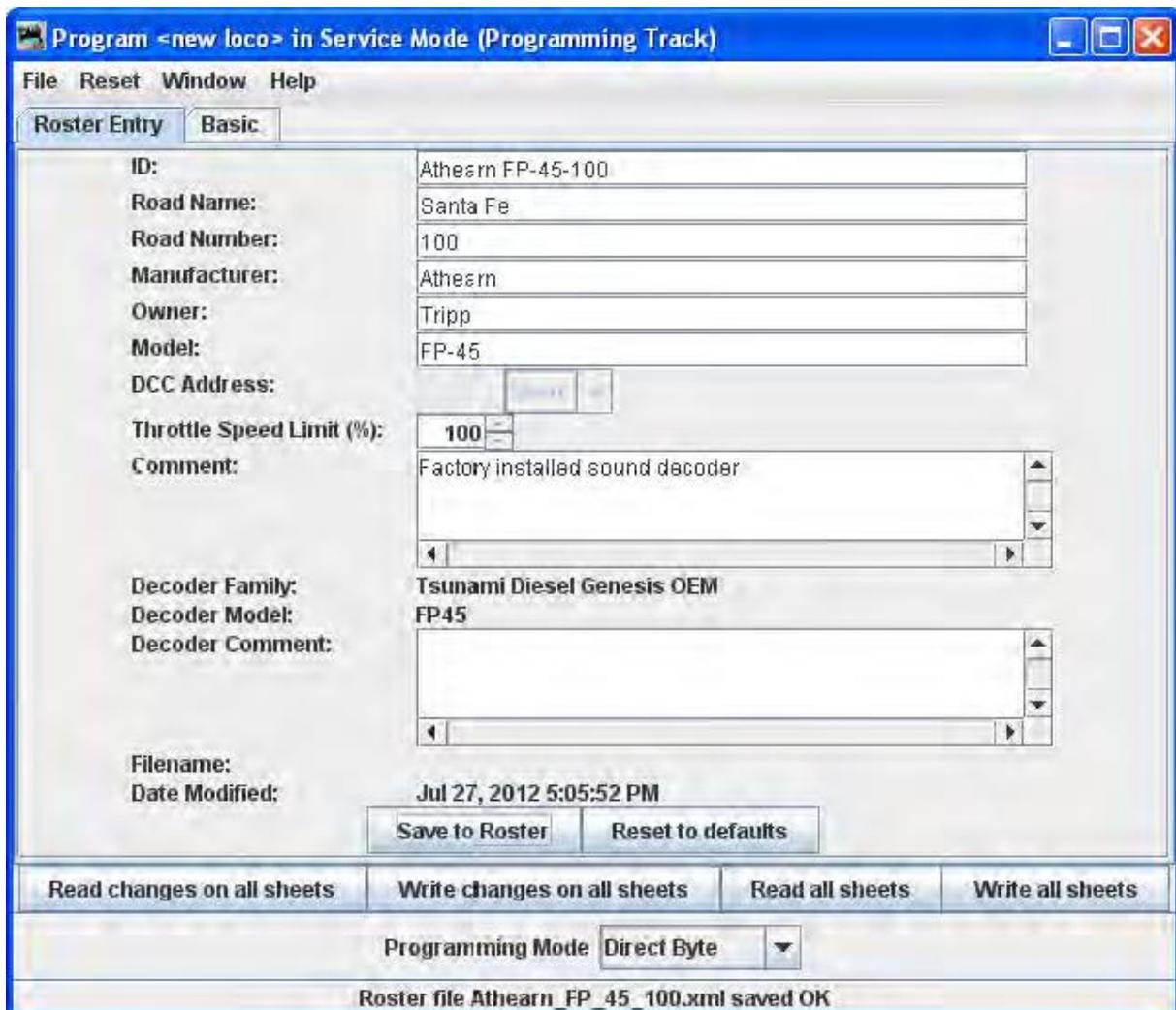
**Register Mode** est une forme étendue de mode d'Adressage, et qui toujours utilisée pour d'anciens décodeurs, particulièrement pour certains décodeurs MRC et Wangrow. Il est en soi limité dans ses capacités d'accès à tous les CV dans un décodeur.

**Paged Mode** est une extension du mode Register qui donne un accès complet à tous les CVs.

**Direct Mode** est une autre méthode, qui n'est pas supportée par tous les décodeurs, qui permet un accès complet. Il y a deux façons d'implémentation du mode Direct. Le bouton pour la méthode Direct Mode supportée par la station de commande sera activé.

Si vous rencontrez des difficultés de programmation d'un décodeur en mode Paged, essayez le mode Direct, puis le mode Register, et en tout dernier le mode Address. Le décodeur d'accessoires EasyDCC AD4 peut être programmé seulement en mode Direct.

Ci-dessous vous pouvez voir les paramètres basiques de programmation pour une locomotive Athearn FP-45 à l'échelle N avec un décodeur d'origine (Tsunami 750). Notez que l'état en bas de la fenêtre indique que le fichier a été sauvegardé.



Maintenant que les informations de la liste (Roster) sont en ordre, nous pouvons continuer à programmer le décodeur.

Il est opportun maintenant de cliquer sur le bouton **Save to Roster** pour enregistrer les données. Notez qu'un message bref apparait dans la barre d'état en bas de la fenêtre que l'élément a été sauvé.

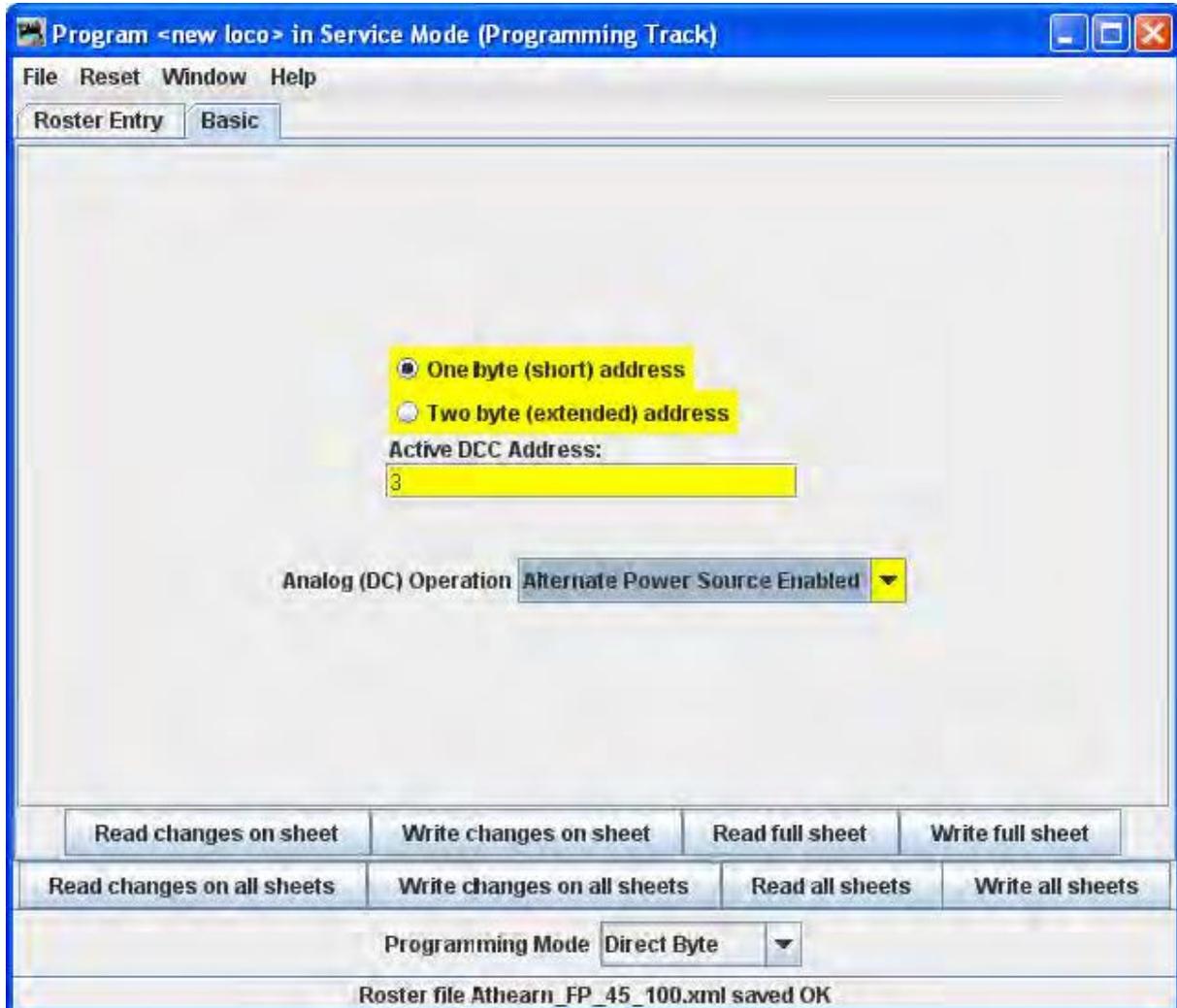
Passons au Programmeur de base.

## FENETRE BASIC

Vous pouvez noter qu'en haut de la fenêtre il y a 2 onglets: **Roster Entry** et **Basic**. Nous avons terminé l'onglet **Roster Entry** de la fenêtre de programmation, maintenant, cliquez sur l'onglet **Basic** pour changer de fenêtre et continuer la programmation de votre décodeur. La fenêtre **Basic** s'affichera et sera similaire à l'écran suivant : plusieurs fenêtres dans le programmeur contiennent

des caractéristiques dépendantes du décodeur, ce qui pourra être différent de ce que vous voyez ici en fonction du décodeur. Seules les variables que votre décodeur supporte seront affichées.

Ci-dessous l'écran montre un décodeur OEM qui est utilisé dans une locomotive **Athearn FP-45**. Normalement l'adresse 3 sera affichée comme paramètre usine.



Vous voyez 3 options que vous pouvez changer, surlignées en jaune :

1. L'adresse du décodeur (doit être unique entre vos locomotives, sauf si vous les faites fonctionner dans une unité multiple) souvent le numéro de la locomotive est utilisé.
2. 2 boutons d'option qui vous permettent de changer entre un adressage à 2 digits (1 octet, "Normal") ou 4 digits (2 octets, "Extended").
3. Fonctionnement en analogique (permet au décodeur de fonctionner en courant continu avec une alimentation conventionnelle) Validez Analog Operation avec précaution, car certains décodeurs passent en vitesse maximale et ceci revient à avoir une « locomotive folle » et provoque une pointe de puissance sur le signal digital décodeur. On ne peut pas l'arrêter sans couper le courant du réseau. Pour valider le fonctionnement en analogique (l'ancien DC, certains constructeurs appelle ceci le dual mode) sélectionnez l'entrée appropriée dans la liste déroulante.

La surbrillance jaune indique que ces options sont probablement paramétrées et n'ont pas été confirmées au niveau du décodeur. Les paramètres qui ont été changés par l'utilisateur et n'ont pas été écrits dans le décodeur apparaissent de couleur orange. Vous verrez des exemples tout au long de ce document.

Pour lire les paramètres actuels de ces options (et si votre système vous permet de lire les valeurs de CV sur un décodeur installé), cliquez sur le bouton **Read all sheet**. Chaque paramètre passera en rouge pendant qu'il est en cours de lecture (intelligent, hein?), et passera en blanc une fois que les valeurs ont été lues correctement depuis le décodeur. Une fois de plus, DecoderPro doit poser "Vingt questions" pour obtenir cette information, et parfois même les poser une ou deux fois.

Soyez patient, en particulier avec les vieux ordinateurs. Au bas de la fenêtre (où il est affiché "idle"), vous verrez défiler exactement ce que DecoderPro fait, par exemple, le CV spécifique en cours de lecture.

Encore une fois, la et les fonctions dépendent de votre station de commande. Si votre système ne possède pas la capacité de lire les CV, ces boutons ne seront pas disponibles.

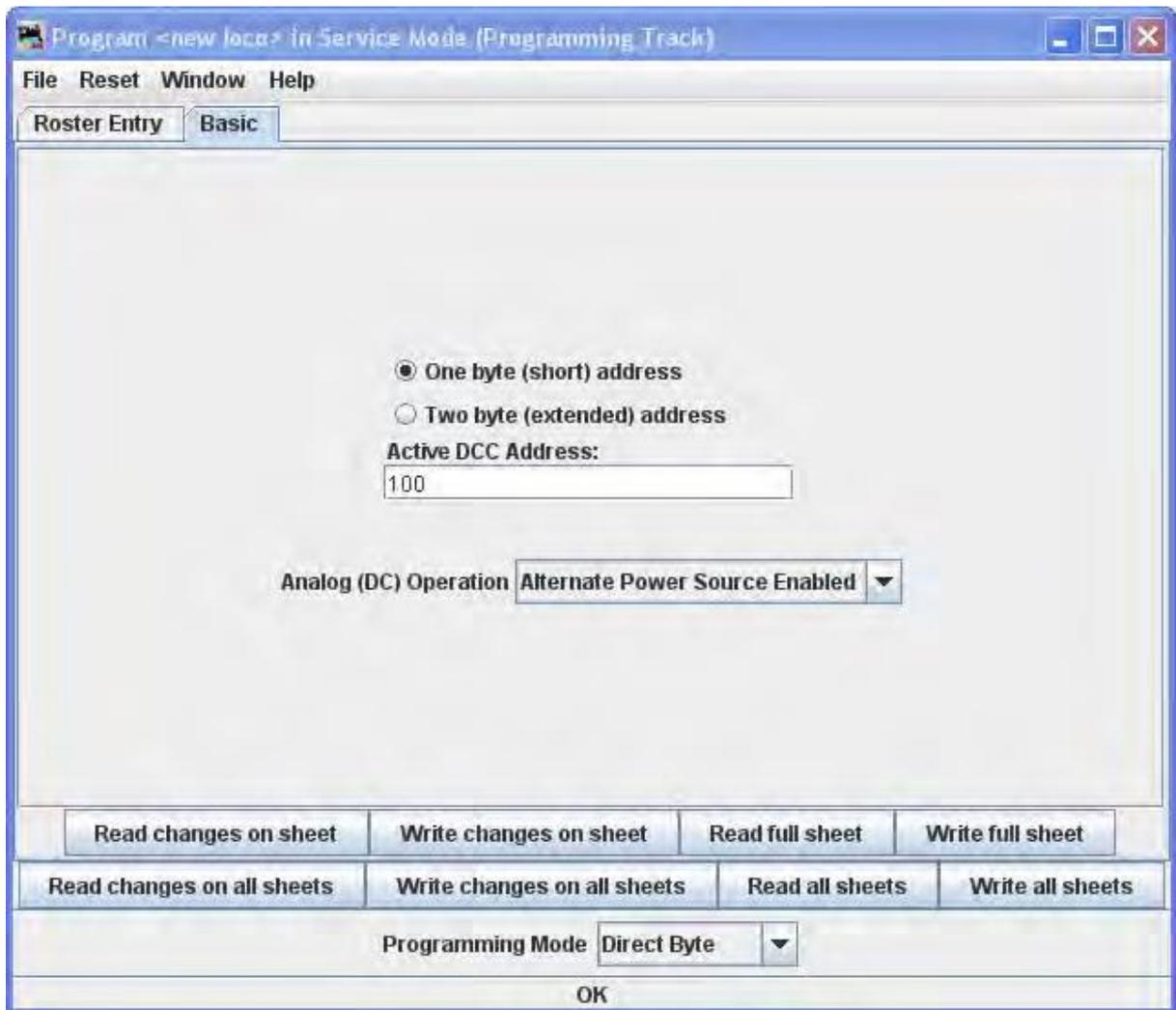
Si vous souhaitez modifier l'adresse de la locomotive, tapez la nouvelle adresse. Pour activer ou désactiver l'adressage à 4 digits, sélectionnez le bouton d'option désiré. Assurez-vous que le type d'adresse est en accord avec le nombre de digits de l'adresse.

Lorsque vous avez terminé, cliquez sur écrire les nouvelles valeurs dans le décodeur.

L'écriture prend généralement beaucoup moins de temps que la lecture, parce que la valeur peut être envoyée directement. Pendant que l'opération d'écriture se déroule, les données passent du jaune au blanc. S'il y a des difficultés pour écrire dans le décodeur, les données passent au rouge. Le logiciel va automatiquement continuer à essayer jusqu'à ce que l'opération d'écriture soit réussie. Dans certains cas, le système tombe en «time-out» après un certain nombre d'essais sans accusé de réception du décodeur. Cela ne signifie pas nécessairement que les valeurs n'ont pas été écrites, juste que le programme n'a pas reçu d'accusé de réception. Cela peut être dû au déplacement de la locomotive sur une voie sale et qu'elle ne puisse pas envoyer les impulsions de réponse, ou peut-être parce que la station de commande ou qu'un décodeur ne peut pas être lu. Essayez de déplacer la locomotive et essayez à nouveau. S'il s'agit d'une station de commande ou d'un décodeur avec un problème de relecture, essayez la locomotive sur la voie principale et voyez si la programmation a réussi.

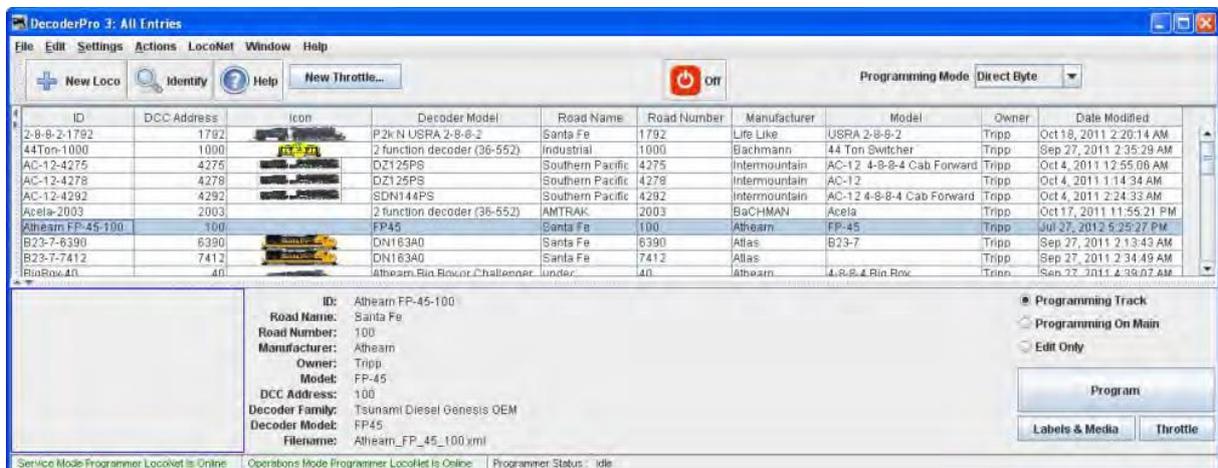
Pour terminer cette programmation de "base" d'un décodeur, cliquez à nouveau sur l'onglet **Roster Entry**, vous verrez que le champ d'adresse a été rempli, de sorte que vous pouvez maintenant cliquer sur le bouton **Write change on sheet**. Vos nouveaux paramètres de décodeur ont été écrits non seulement dans le décodeur, mais ils ont aussi été enregistrés dans un fichier informatique où ils peuvent être rappelés à l'avenir.

J'ai programmé l'adresse de la locomotive et cliqué sur le bouton **Write full sheet** pour envoyer l'adresse de la station de commande au décodeur. Notez que la ligne d'état vous permet de suivre ce qui est écrit et le processus devrait se terminer en cliquant sur OK si tout s'est bien passé ou par un message d'erreur qui habituellement indique que l'écriture n'est pas terminée. Toutes les entrées sont désormais de couleur blanche et correspondent au décodeur.



Maintenant que nous avons entré les données Roster et défini l'adresse souhaitée, revenez à la fenêtre principale de DecoderPro3 en fermant la fenêtre de programmation.

Notez que nous avons maintenant une liste de toutes les locomotives programmées à ce jour qui sont dans notre fichier.



Ce que nous avons fait jusqu'à présent est ce qui est disponible dans le mode de base de programmation dans DecoderPro3. Ceci est essentiellement le paramétrage de la Locomotive dans la liste et l'attribution d'une adresse. Un bon endroit pour commencer pour les débutants ou dans un club. Il est difficile de se tromper, mais vous pouvez changer l'adresse de la locomotive et l'ajouter à la liste, ce sont les deux actions les plus souvent nécessaires dans la programmation.

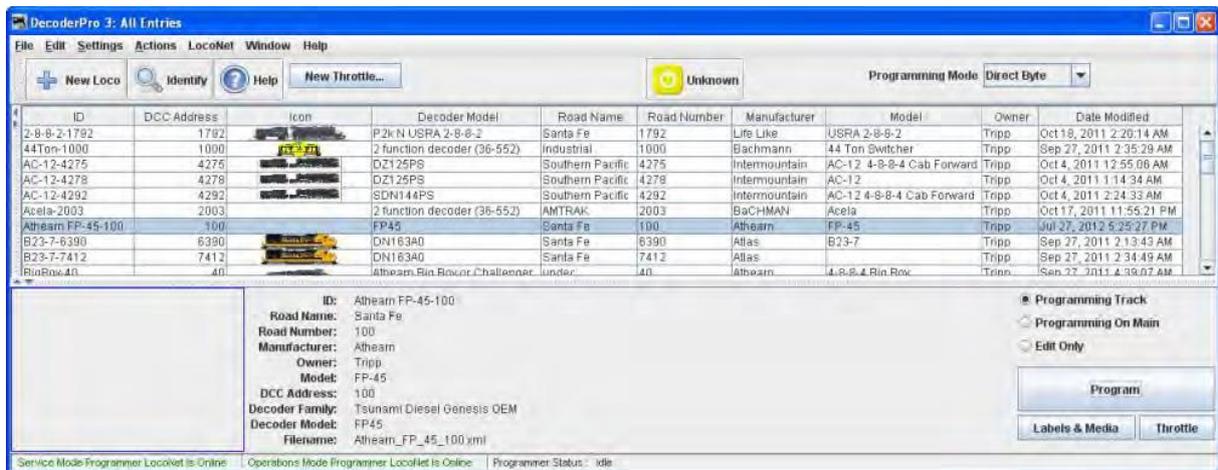
Le DecoderPro classique offrait un certain nombre de modes, dont la plupart étaient souvent redondant et déroutant montrant comment l'utilisateur peut éditer le fichier sous-jacent pour effectuer des modes de programmation d'applications spéciales. Le programmeur global a été le plus populaire pendant un long moment jusqu'aux avancées apparaissant avec des fonctions supplémentaires. Alors maintenant, ils ont été combinés dans DecoderPro3. Ainsi, le programmeur complet avec l'ajout de fonctionnalités avancées est le seul autre programmeur que DecoderPro3 offre. Puisque nous avons déjà couvert **Basic**, nous allons explorer le [Comprehensive Programmer DecoderPro3](#) !

Au bas de la fenêtre apparaissent les boutons [Labels & Media](#) et [Throttle](#). Utilisez ces boutons pour paramétrer les photos et Icônes pour vos entrées figurant sur la liste et paramétrez les étiquettes de fonction sur la manette logicielle incluse dans JMRI. Cliquez sur les liens que nous avons inclus et jeter regardez.

FENETRE ROSTER ENTRY

Le **Comprehensive Programmer** commence de la même manière que le programmeur de base, avec un volet **Programmer Setup** et un volet **Roster**. Les contenus sont identiques, de sorte qu'ils ne seront pas répétés ici.

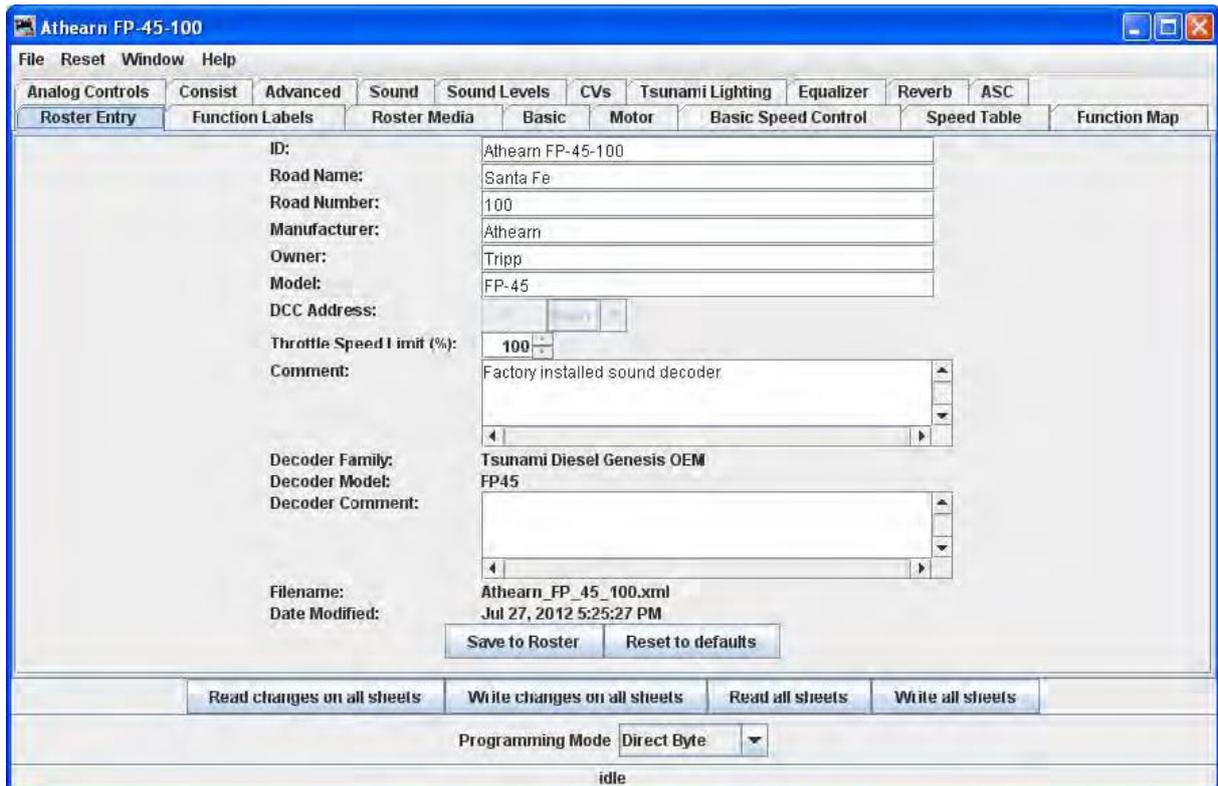
Assurez-vous Juste que vous sélectionnez le programmeur intégrale dans les Préférences de DecoderPro3, le volet Liste, l'onglet Programme, puis sélectionnez la locomotive que vous souhaitez programmer à partir de l'écran principal de DecoderPro3 dans la liste, appuyez maintenant sur le bouton **Program**.



Nous avons programmé une Athearn FP-45 dans le programmeur de base, il est dans la liste et la liste a été adressée. Si nous voulons ajouter des fonctionnalités supplémentaires au décodeur, nous allons sélectionner la locomotive dans liste Roster puis, définir des caractéristiques pour le programme complet, puis cliquer sur le bouton **Program**.

La fenêtre **Programmer** s'ouvrira, comme indiqué ci-dessous. Tous les programmeurs, de base et complets, s'ouvrent dans la fenêtre **Roster Entry**, qui sera similaire à celui représenté ci-dessous pour la FP-45. Le programmeur s'ouvre avec la page d'accueil de la liste remplie parce que nous avons choisi la locomotive partir du panneau **Roster** dans l'écran précédent. Notez qu'il y a maintenant beaucoup plus d'onglets en haut de la page, ce qui nous permet d'ouvrir plusieurs fenêtres pour programmer plus de fonctionnalités. Le nombre d'onglets dépend du décodeur programmé.

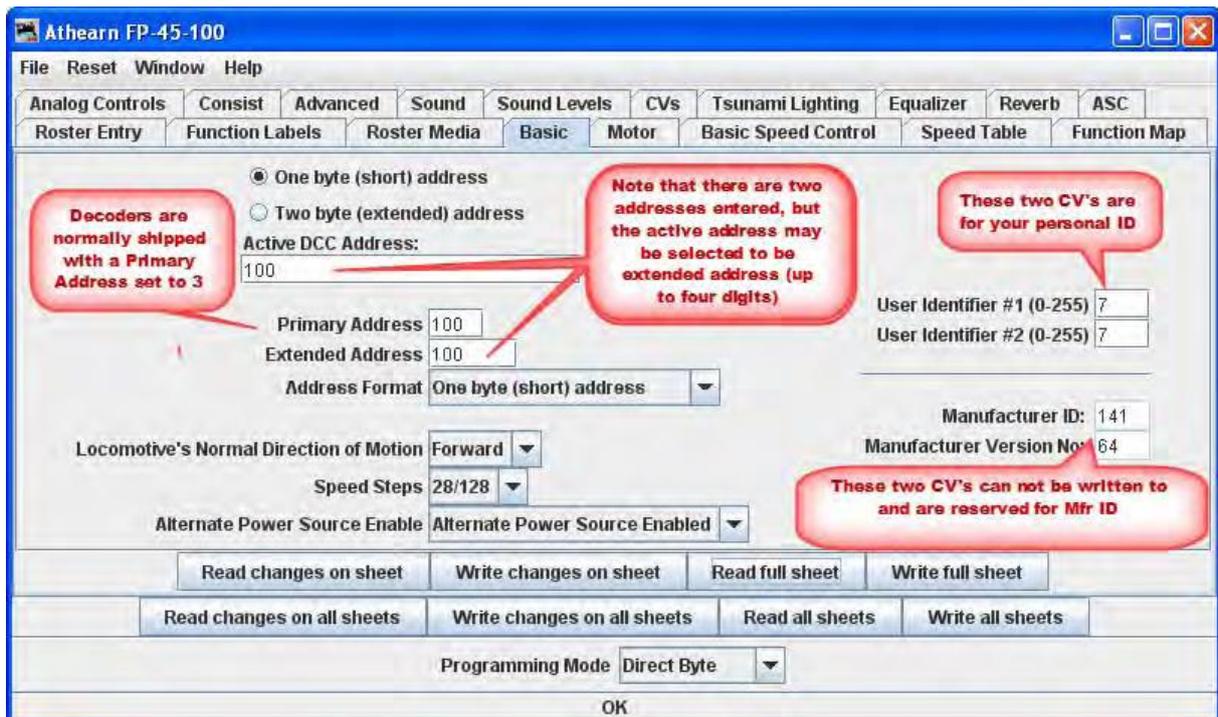
Cette programmation d'un Tsunami sonore comporte plusieurs onglets qui sont uniques aux décodeurs de son.



Notez que le volet **Roster** est essentiellement inchangé par rapport au programmeur de base, mais la fenêtre a beaucoup plus d'options dans les onglets en haut. Si vous n'êtes pas certain de la façon de traiter l'information **Roster**, revenez à la section du programmeur de base. Si vous êtes prêt à passer à des choses plus importantes, nous allons aller à l'onglet suivant.

## FENETRE EXPANDED BASIC

Une des premières choses que vous remarquerez à propos du volet **Basic** étendu dans le **Comprehensive Programmer** est qu'il y a beaucoup plus d'options que ce que vous avez trouvés dans le **Basic Programmer**. Maintenant, utilisez le bouton **Read full sheet** pour lire les valeurs programmées dans la locomotive. Maintenant, vous pouvez déterminer si vous voulez changer ces valeurs.



Sélectionnez le bouton d'option d'adressage 2 ou 4 digit pour sélectionner le mode d'adressage que vous voulez actif.

Vous pouvez entrer des adresses de locomotive à la fois l'adresse primaire et / ou dans l'adresse étendue. L'adresse d'un décodeur est le préfixe pour le code pour lequel il répond. C'est ainsi que vous êtes en mesure de faire fonctionner plusieurs locomotives sur une seule voie et de garder indépendantes tous leurs vitesses et fonctions. Des décodeurs d'origine peuvent avoir uniquement une adresse à deux digits... après tout, qui pourrait avoir besoin de plus de 100 locomotives ? Certaines stations de commande et décodeurs bas de gamme utilisent encore seulement deux digits d'adressage. Les nouveaux décodeurs peuvent avoir une adresse jusqu'à quatre digits. L'option "**Addressing Mode**" vous permet de choisir entre deux et quatre digits d'adresse. Les adresses elles-mêmes sont entrées dans les zones de texte appropriées. L'option "**Extended Addressing**" active ou désactive le mode d'Adresse à 4 digits. Cela vous permet d'avoir deux adresses différentes stockées dans un décodeur, et alterner entre les deux. Idéal pour les locomotives équipées de décodeurs séparés pour le moteur et pour le son.

**Normal direction of motion** (Direction normale de mouvement): Définit le sens de la locomotive : normale ou inversée à partir de la liste déroulante. L'option pour la direction normale de mouvement est important pour les modélistes ferroviaires, comme la NS, qui sont rouler les locomotives diesel capot en avant, ou à la personne qui fait une erreur de temps en temps et qui câble le décodeur en marche arrière. Il vous permet de changer le sens défini dans le décodeur "forward" (pas de démontage et de recâblage).

**Speed Steps** (Pas de vitesse) : À moins que votre station de commande ou que le décodeur ne puisse supporter que 14 pas de vitesse, choisissez le réglage 28/128. Si votre décodeur dispose de 128 pas de vitesse de fonctionnement, vous obtiendrez un contrôle beaucoup plus fin de vos locomotives en utilisant le réglage à 128 pas de vitesse. Vous choisissez entre 128 ou 28 avec votre manette, lorsque la locomotive est prête à rouler sur la voie.

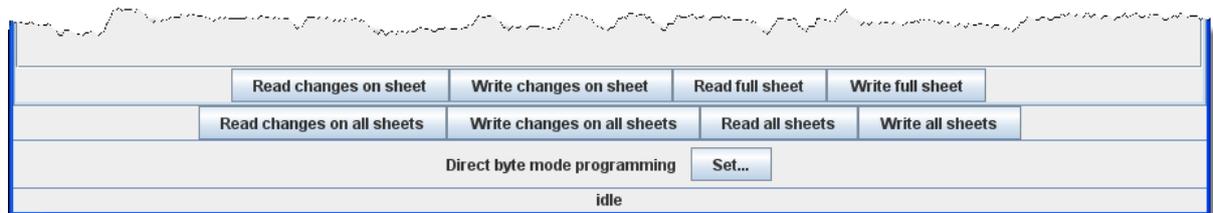
**Analog operation** Mode de fonctionnement analogique (permet au décodeur de fonctionner sous tension DC/une commande analogique) Activez le Fonctionnement en mode analogique avec prudence, car certains décodeurs passent à pleine vitesse provoquant une « locomotive folle » si elles sont activées pour un fonctionnement analogique et elles rencontrent des pointes de puissance sur un signal numérique DCC. Il est impossible de les arrêter sans couper l'alimentation du réseau. Très troublant pour vos compagnons d'exploitation.

Pour activer le fonctionnement analogique (l'ancien mode DC, certains fournisseurs se réfèrent au dual mode) sélectionnez l'entrée appropriée dans la liste déroulante.

**User ID #1** et **User ID #2** (à droite) : il y a deux CV qui n'ont rien à voir avec une quelconque fonction du décodeur. Ils sont là tout simplement pour vous fournir une méthode de marquage électronique de votre équipement. Utiliser ces CV, même si vous avez personnalisé votre matériel - elle assure un moyen de plus pour identifier vos décodeurs s'ils sont retirés de la locomotive.

## LES BOUTONS DE LECTURE ET D'ÉCRITURE

Au bas de la fenêtre du programmeur, vous trouverez trois rangées de boutons, comme indiqué :



La rangée du haut fonctionne UNIQUEMENT sur le volet actuellement visible. Ces boutons sont les suivants :

1. **Read changes on sheet** - un "Oops!" bouton qui vous permet de récupérer des données à partir du décodeur si vous l'avez changé accidentellement sur l'ordinateur (et ne me souviens pas ce que les valeurs étaient!), mais seulement si vous n'avez pas encore écrit.
2. **Write changes on sheet** - plus rapide que d'écrire toutes les données sur la feuille, et est idéal pour peaufiner les changements dans le **mode OPS**, la programmation sur la voie principale.
3. **Read full sheet** - lit toutes les données de ce volet du décodeur. Notez que cela peut prendre beaucoup de temps, selon la vitesse de votre ordinateur et la station de commande en cours d'utilisation.
4. **Write full sheet** - écrit toutes les données de ce volet dans le décodeur.

La seconde rangée de boutons remplit essentiellement les mêmes fonctions, mais sur l'ensemble des CV du décodeur. Cela vous permet de lire tous les CV, par exemple, ou de faire une série de changements à travers plusieurs volets, et lorsque vous avez terminé d'écrire tout dans le décodeur. Encore une fois, vous avez la possibilité de lecture/d'écriture uniquement des données modifiées ou de toutes les données.

Ci-dessous les deux rangées de boutons est une ligne de texte qui montre ce que le réglage actuel du mode de programmation, et d'un jeu de ... boutons qui vous permet de le modifier sans quitter le programmeur. Cliquez ici pour plus d'informations sur les modes de programmation.

Enfin, la ligne inférieure de la fenêtre est une barre d'état qui vous dit exactement ce que fait le système. Il montre **idle** dans ces captures d'écran parce que le système n'était pas en action de programmation de décodeurs quand ils ont été faits.

Maintenant allez dans l'onglet moteur.

## FENETRE MOTOR CONTROL

**Motor** control est divisé en trois volets distincts. Le volet **Motor Control** traite les CV qui simulent le poids de la locomotive ou son inertie. Le volet **Basic Speed Control** traite les CV de base de commande du moteur et le volet **Speed Table** couvre ceux qui traitent la méthode des tables de vitesse de commande du moteur. Ces deux dernières méthodes de contrôle du moteur sont mutuellement exclusives. La sélection est effectuée avec un bouton d'option dans la partie supérieure de chacun de ces deux volets. La sélection par défaut est le Contrôle de la vitesse de base.



Le contenu du volet du moteur varie considérablement entre les différentes marques et modèles de décodeurs. Dans le cas du décodeur indiqué sur l'illustration:

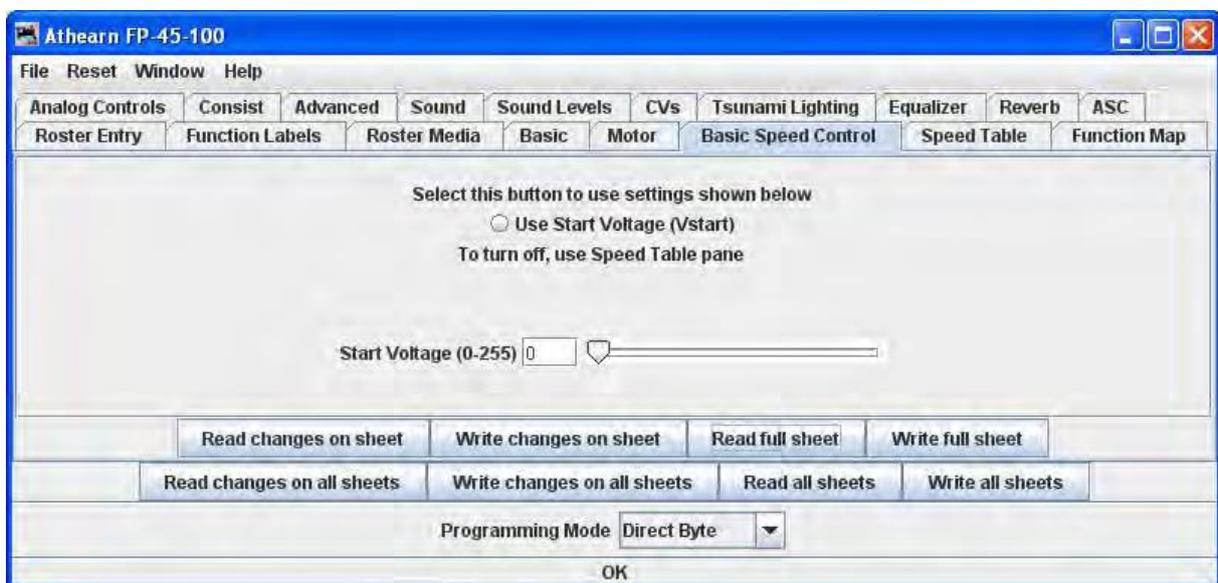
**Acceleration Rate** et **Deceleration Rate** aide à simuler une locomotive en charge - mais ne les utilisez pas sauf si vous avez une voie très propre, car une interruption du courant peut provoquer un arrêt de la locomotive et déclencher la courbe d'accélération à nouveau! Sur les derniers décodeurs diesel sonores tsunamis le logiciel a été modifié. Le décodeur revient maintenant à la dernière vitesse avant la coupure de courant, mais il n'a pas connaissance de l'endroit où il était dans la courbe d'accélération. Donc, si vous avez l'habitude d'utiliser beaucoup d'élan et de réglage de la vitesse au maximum pour obtenir le son à un cran 8 du moteur, il faut savoir que si la locomotive perd de la puissance juste un instant suite à des saletés sur les rails, il reprendra au pas de vitesse de pointe et semblera s'emballer.

Un Taux de décélération élevés peut effectuer des arrêts en gare et des manœuvres réaliste, mais très difficile !

**Back EMF** ou **Speed stabilization** est mis en œuvre différemment par chaque fabricant. Voyez la documentation de votre décodeur pour les meilleures façons de mettre en œuvre ces variables, et soyez prêt à faire beaucoup de tests ! Cependant ils font ce qu'ils disent, vous devriez le trouver dans ce volet.

## FENETRE SPEED CONTROL

Le volet **Speed Control** semble très compliqué, mais il peut être l'un des plus importants dans l'amélioration de la performance de votre parc de locomotives. N'oubliez pas que si vous utilisez l'onglet **Speed Table** cet onglet n'est pas utilisé.



Voyons d'abord en haut de la fenêtre: Vous avez maintenant la possibilité d'utiliser le Contrôle de vitesse de base (ce volet) ou le tableau de vitesse pour contrôler la vitesse de votre locomotive. Utilisez les onglets en haut de l'écran pour sélectionner la méthode que vous souhaitez utiliser, puis cliquez sur le bouton en haut au centre de la page pour sélectionner cette méthode de contrôle de la vitesse. Quel que soit celui que vous choisissiez en dernier avec le bouton il sera la méthode utilisée pour le contrôle de vitesse.

Maintenant, revenons au volet Contrôle de la vitesse de base. Nous voyons le curseur de la tension de démarrage (0-255) pour régler la tension de démarrage. Ce qui apparaît dans le corps de ce panneau dépend de ce qui est disponible auprès de votre fabricant de décodeur. La plupart ont quelque chose de semblable à ce qui est montré, mais la série Tsunami Soundtraxx est très limitée. Nous allons vous montrer un moyen de contourner cette limitation lorsque nous arriverons à l'écran Tableau de vitesse.

Trois CV importants sont programmés dans ce volet Vstart, Vmid et Vhigh. Ils travaillent ensemble pour faire une table de vitesse très basique à trois points. Sur certains décodeurs ces paramètres peuvent être nommés différemment et les trois peuvent ne pas être disponibles ensemble. DecoderPro affichera les options appropriées pour votre décodeur sélectionné.

Réglages possibles qui peuvent apparaître sur cet onglet.

**Vstart** (tension de démarrage) est la tension au niveau du premier pas de vitesse. Si votre locomotive ne démarre pas jusqu'à ce qu'il y ait trois volts sur la voie analogique, cela vous permet de configurer le décodeur pour lui mettre 2,99 volts tout de suite, elle va commencer à bouger lorsque vous avancez votre manette DCC.

**Vhigh (Top Voltage, Max Voltage, Maximum Voltage)** est le niveau maximum de puissance de la locomotive qui sera donné par le décodeur. Si votre locomotive ressemble à Chuck Yeager X-1 et fonctionne à plein régime, alors vous pouvez baisser la vitesse maximale à un niveau d'échelle plus raisonnable. Une limite semblable peut être réglée sur l'écran de saisie des listes, mais elle n'est appliquée que par les manettes JMRI.

**Vmid (Mid Voltage, Midpoint Voltage)** vous permet de configurer la pente entre **Vstart** et **Vhigh**, de sorte que si votre locomotive atteint sa vitesse maximale à 5 volts, vous pouvez étirer l'extrémité inférieure de la courbe pour obtenir un contrôle plus fin dans une plage utile de vitesse.

Si vous rencontrez des problèmes avec des vitesses non-prévues avec vos locomotives, vérifiez ces paramètres. Parfois, un ou plusieurs de ces paramètres ont été modifiés accidentellement (généralement dû à une erreur dans la programmation des CV avec une manette), conduisant à des réactions de vitesse très étranges. En particulier, si le Vmid est inférieur ou supérieur à Vstart VHIGH, les résultats peuvent être très imprévisibles. DecoderPro ne vous laissera pas faire cette erreur.

**Forward Trim** et **Reverse Trim** vous permettent de compenser les différences de vitesse avant et arrière de la locomotive. La plupart des modèles de locomotives ne fonctionnent pas à la même vitesse vers l'avant et vers l'arrière en raison de la mécanique du moteur et du train d'engrenages des roues.

Les paramètres de ces contrôles ne sont pas aussi intuitifs que vous ne le pensez. Une valeur de 0 dans ces CV les désactive. Cependant, un réglage de 128 dans l'un d'eux n'aura aucun effet visible! Pour faire un réglage avant et arrière efficace, augmentez la valeur au-dessus de 128 pour augmenter la vitesse, et abaissez-la en dessous de 128 pour diminuer la vitesse dans cette fenêtre. Le réglage de marche avant et arrière ne fonctionne pas pareil pour tous les décodeurs, il y a des variations entre les fabricants.

---

## QUELQUES SUGGESTIONS SUR L'UTILISATION DES CONTROLES DE BASE DU MOTEUR ET DE LA PROGRAMMATION SUR LA VOIE PRINCIPALE.

Sauf si vous voulez effectuer un réglage de vitesse de précision, vous n'aurez probablement pas besoin d'utiliser les tables de vitesse que vous verrez dans l'onglet **Speed Table** -vous êtes en mesure d'accomplir ce que vous voulez en utilisant simplement **Kick start** (fenêtre précédente), avec **Start Volts**, **Mid Volts**, et **Max Volts** s'ils sont disponibles dans ce volet ... mais comment faire cela ?

Commencez par la valeur **Kick start**, et la programmation sur la voie principale, plutôt que sur la voie de programmation. Réglez la locomotive à programmer au pas 1 sur la manette. Si elle se déplace complètement, ne modifiez pas la valeur **Kick start**. Si elle ne bouge pas, lentement augmentez l'accélérateur jusqu'à ce qu'elle avance. Ensuite, tournez la manette vers le bas. Si la

locomotive s'arrête au même paramètre que la valeur de départ, vous n'aurez pas besoin de redéfinir la valeur **Kick start**.

Toutefois, si elle continue de fonctionner à une vitesse trop lente que ce qu'elle doit au démarrage, alors augmentez la valeur **Kick start** jusqu'à ce qu'elle démarre et fonctionne à sa vitesse la plus lente possible.

Maintenant, si la locomotive ne fonctionne pas au pas 1 de la manette, augmentez la valeur **Start Volts** (et écrivez-la) sans changer la manette des gaz jusqu'à ce que la locomotive se déplace à peine ... vous pouvez normalement obtenir en baissant la vitesse égale pendant une minute ou ce que vous voulez ! Rappelez-vous, vous faites cela en "**ops mode**", de sorte que vous pouvez effectuer ces modifications pendant que la locomotive est effectivement en marche. N'oubliez pas d'écrire les changements de valeur dans le décodeur - ils ne prendront pas effet tant que vous ne le faites pas.

Maintenant, réglez la vitesse maximale de la locomotive. Augmentez la commande des gaz au maximum, et abaissez la valeur **Max Volts** (et écrivez) jusqu'à ce que la locomotive roule à la vitesse maximale que vous voulez qu'elle atteigne, mais n'oubliez pas que l'ajout d'un convoi va la ralentir!

Enfin, définissez la valeur **Mid Volts** environ à mi-chemin entre **Start Volts** et **Max Volts**. Un réglage supérieur ou inférieur à la moyenne entre les valeurs **Start Volts** et **Max Volts** vous donnera un réglage brut, c'est une table vitesse à trois points.

Il n'y a pas de règles absolues pour les nombres exacts à utiliser. Même les locomotives identiques équipées de décodeurs identiques auront besoin de valeurs différentes, à cause des variations dans les moteurs et les trains d'engrenages. Essayez différents paramètres – Avec DecoderPro, c'est si facile!

Remarque : tous les décodeurs n'ont pas Start, Mid et Max Volts, mais on le saura dans les versions de ce qui peut être affiché par DecoderPro pour un décodeur spécifique.

Si vous sélectionnez la table de vitesse tous les paramètres de ce volet sont ignorés.

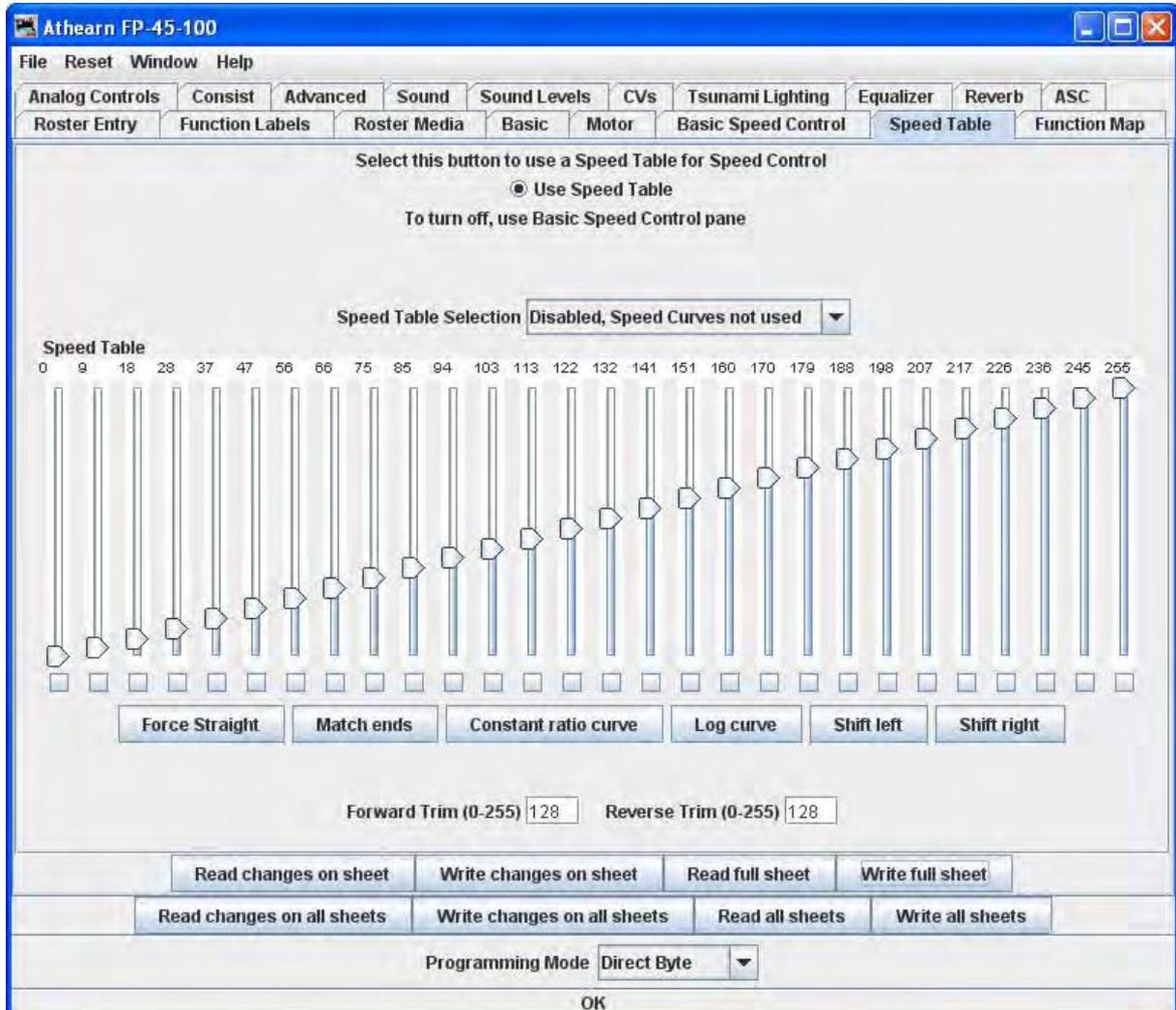
## FENETRE SPEED TABLE

La table de vitesse vous permet de régler avec précision la réponse de votre locomotive à la manette. Vous pouvez choisir que toutes vos locomotives répondent identiquement de sorte qu'elles fonctionnent à la même vitesse pour le même réglage des gaz, ou vous pouvez définir une table de façon à ce que votre locomotive roule à la vitesse indiquée à l'échelle réelle sur la manette. Ou peut-être vous avez quelqu'un dans votre groupe d'exploitation qui aime faire des manœuvres à Mach 2,5, et vous voulez les ralentir un peu. Il y a beaucoup de façons d'utiliser cette fonction. (Cette fonction peut varier selon le fabricant et la série de décodeur) Certains décodeurs peuvent avoir des courbes prédéfinies que vous pouvez sélectionner.

Vous avez maintenant la possibilité d'utiliser Speed Table (ce volet) qui, s'il est sélectionné et enregistré dans le décodeur remplacera le contrôle de base de la vitesse pour définir le mode de contrôle de vitesse de votre locomotive. Quel que soit celui que vous choisirez en dernier, une écriture dans votre décodeur sera la méthode utilisée pour le contrôle de vitesse. Pour sélectionner l'utilisation des tables de vitesse, le bouton d'option Use Table est sélectionné dans la partie

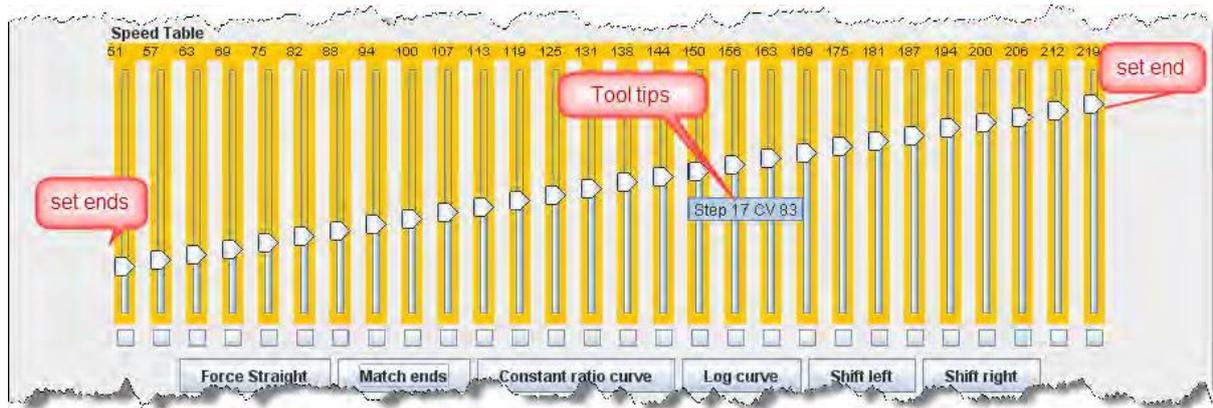
supérieure de la fenêtre, et dans le cas des décodeurs Soundtraxx et QSI, une liste déroulante de sélection doit être utilisée. Voir la discussion à la fin de cette section pour un exemple.

La table de vitesse par défaut pour la plupart des décodeurs est une ligne droite allant de zéro à gauche au maximum sur la droite. La table ci-dessous copie ce qui est dans la table.



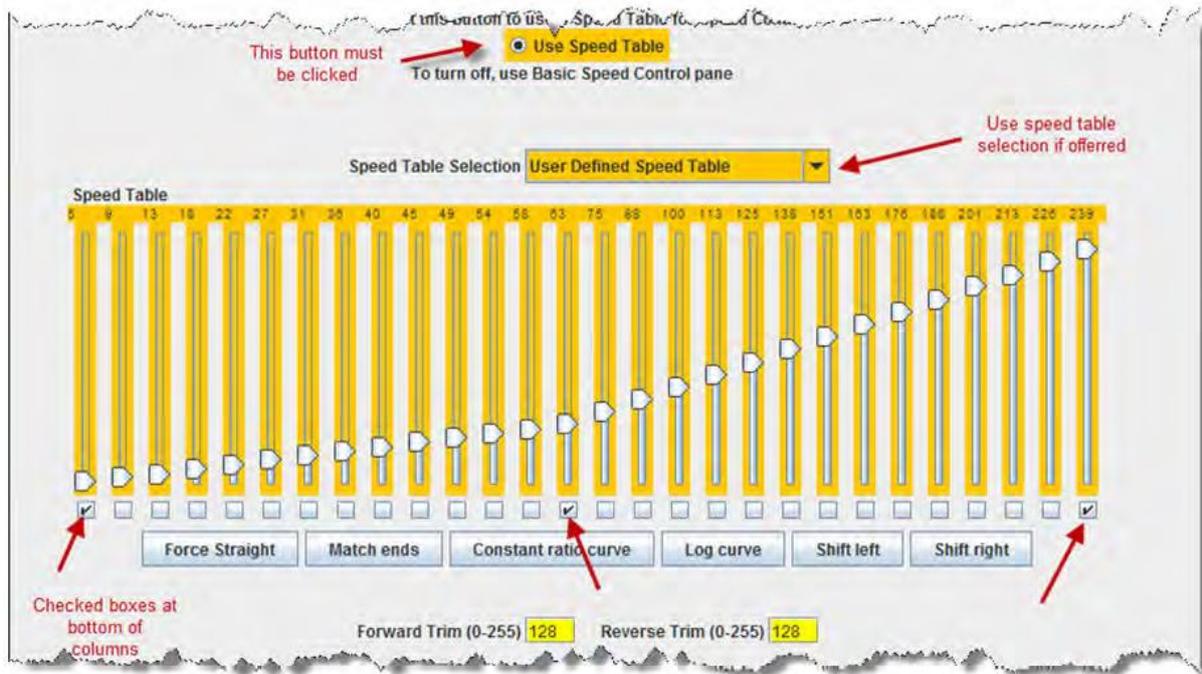
## COURBE DE VITESSE DROITE

Comme vous pouvez le voir, vous avez des chiffres et des curseurs pour régler. La modification d'un nombre ou curseur feront les changements pour y répondre. Si vous êtes curieux de connaître le CV, vous pouvez utiliser les bulles d'information. En passant sur les curseurs, la pointe de la souris révèle le CV sur lequel vous faites le réglage. Ceci entraînera également une courbe linéaire, mais vous pouvez compenser le début et la fin avec les valeurs que vous souhaitez. Les premiers et derniers pas sont utilisés pour définir les valeurs minimale et maximale de la courbe. La fonction tracera alors une ligne droite entre ces deux points extrêmes. Voici un exemple de résultat.



Maintenant, si vous avez utilisé DecoderPro dans le passé, vous vous demandez probablement ce que sont ces petites cases en bas de chaque curseur et à quoi elles servent. Eh bien, c'est difficile à expliquer, mais facile à utiliser. En fait, elles vous permettent de définir un curseur pour contrôler chaque curseur dans les colonnes à sa gauche comme à sa droite. Si vous cliquez deux des cases et ensuite vous déplacez un des curseurs vous verrez que les curseurs sont liés entre eux. Les points à droite ne sont pas plus bas que le curseur déplacé, et les points à gauche ne sont jamais plus hauts que le curseur déplacé. Il y a «toujours une progression de gauche à droite" normalement ce qui est la façon dont les curseurs travaillent, mais maintenant ceux entre la sélection sont liés. Si le curseur est baissé et monté ensuite une ligne droite est tracée entre la colonne sélectionnée vers la droite et la colonne que le curseur contrôle. C'est difficile à décrire, mais essayez et vous verrez.

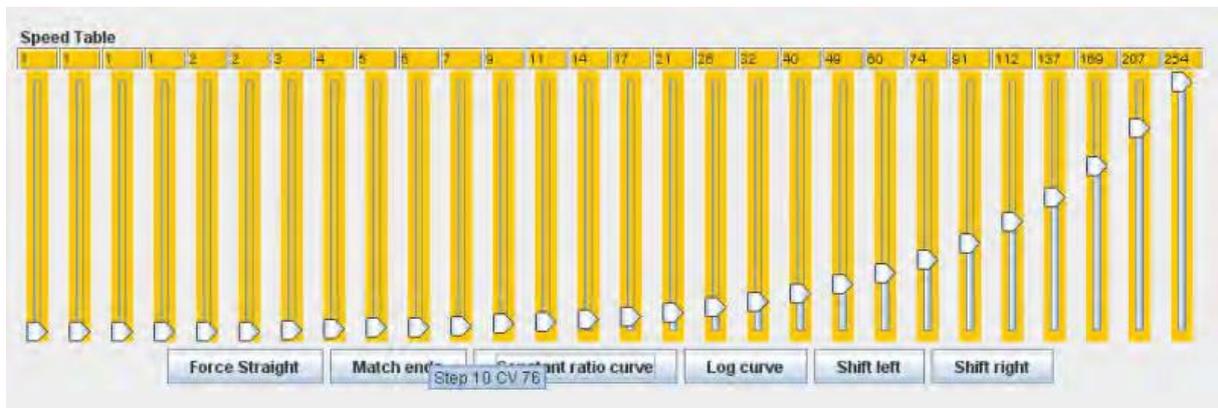
Vous vous demandez à quoi cela pourrait-il être utilisé ? Eh bien, beaucoup de décodeurs (comme le tsunami Soundtraxx dans cet exemple) ne supportent pas V-start, V-mid et V-max. Donc, si vous essayez d'utiliser la méthode simplifiée de réglage de vitesse des locomotives, ces décodeurs ne le supportent pas. Eh bien maintenant vous avez un moyen. Vérifiez les colonnes de gauche, de droite et du milieu. Régler la colonne de gauche pour V-start, la colonne de droite pour V-max, puis faites glisser le curseur du milieu de haut en bas jusqu'à ce que vous obteniez le V-mid que vous voulez. Maintenant, tout ce que vous avez à faire est d'écrire cette table de vitesse dans la locomotive et que vous avez accompli ce que vous vouliez faire, mais que le fabricant du décodeur ne prévoyait pas.



## SUBSTITUER RAPIDEMENT UNE COURBE DE VITESSE

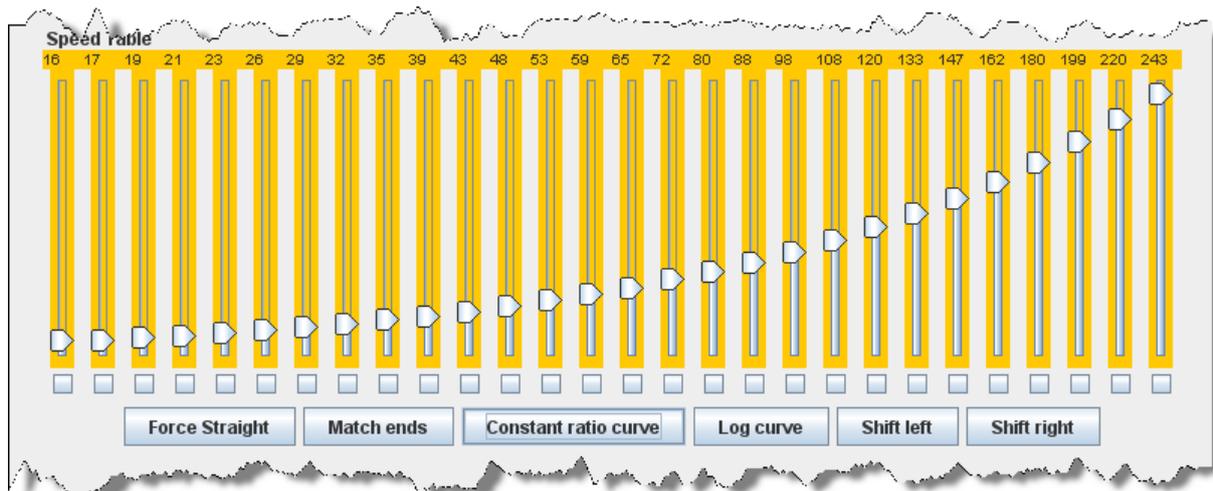
### COURBE DE VITESSE D'UNE LOCOMOTIVE DE MANŒUVRE

Si vous voulez mettre en place une locomotive pour effectuer des manœuvres, vous pouvez régler une vitesse de départ identique pour la première partie du réglage de la manette et réduire la vitesse de pointe pour une utilisation dans le dépôt, comme indiqué ci-dessous:



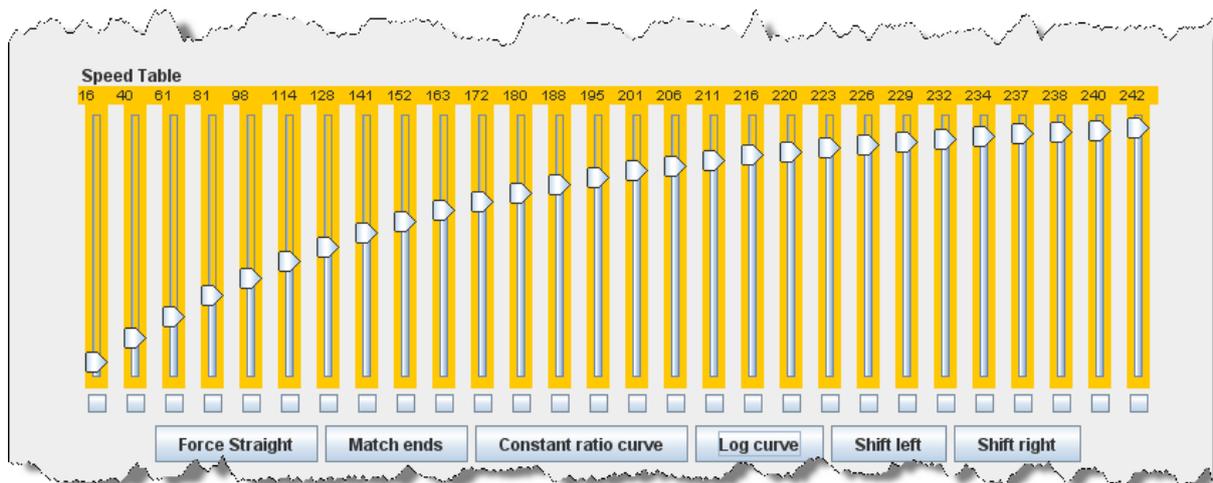
### COURBE EXPONENTIELLE

Si vous ne voulez pas une courbe de réponse linéaire il y a d'autres options disponibles. La courbe exponentielle vous donne une réponse qui augmente lentement dans le bas de gamme et rapide à haut régime. Cette fonction tracera également la courbe entre les points finaux prédéterminés.



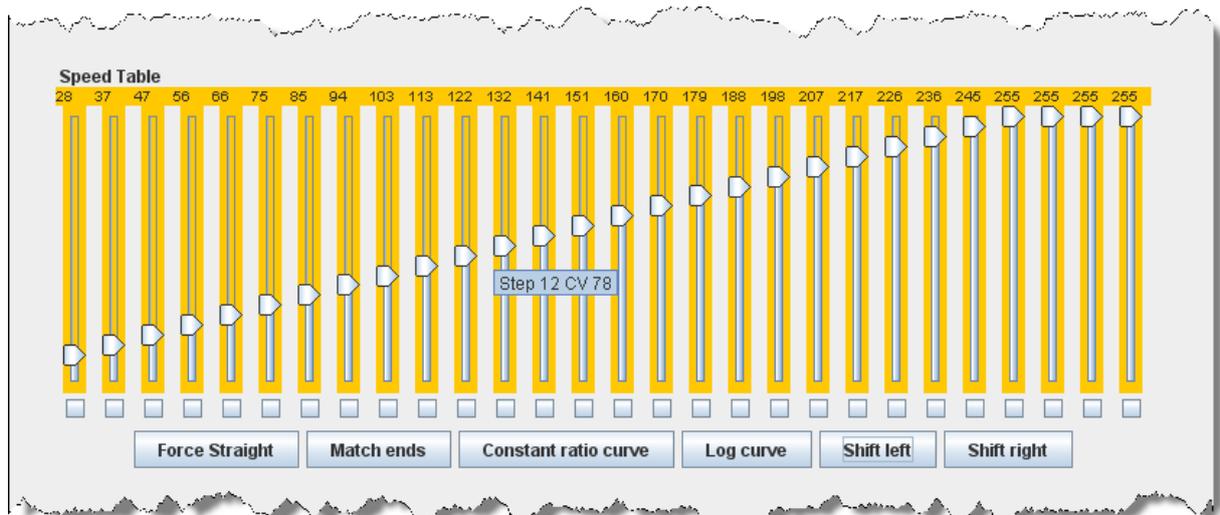
### COURBE LOGARITHMIQUE

La courbe logarithmique inverse cette réponse, vous donnant une courbe de réponse logarithmique avec une forte accélération à basse vitesse, mais s'infléchissant en haut rapidement. Elle tracera également la courbe entre les points finaux prédéterminés.



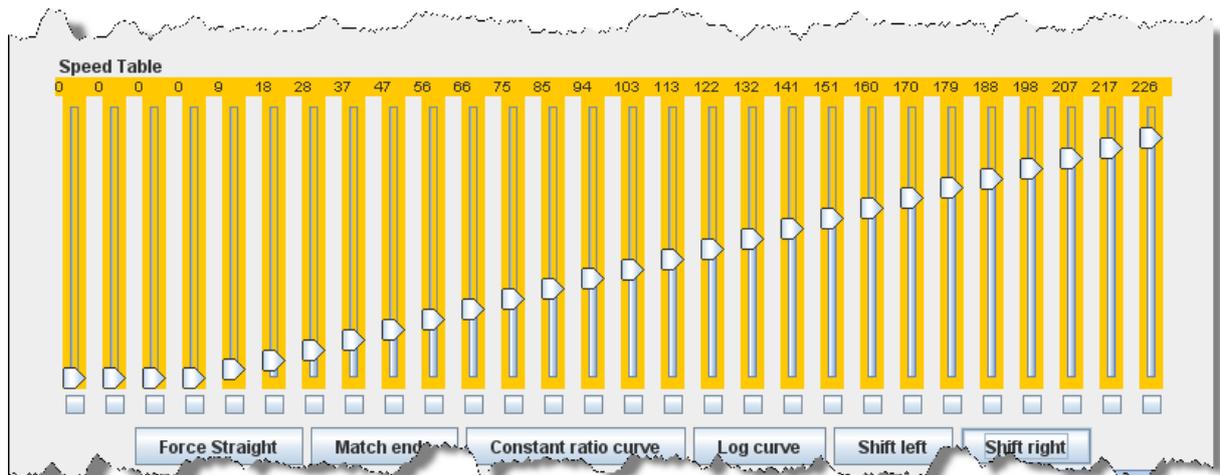
### DEPLACEMENT DE LA TABLE DE VITESSE VERS LA GAUCHE

Déplacement de la table de vitesse entière vers la gauche d'une case à chaque clic de bouton. L'exemple ci-dessous montre une table de vitesse à courbe linéaire de 0-255 qui a été décalée vers la gauche trois fois.



### DEPLACEMENT DE LA TABLE DE VITESSE VERS LA DROITE

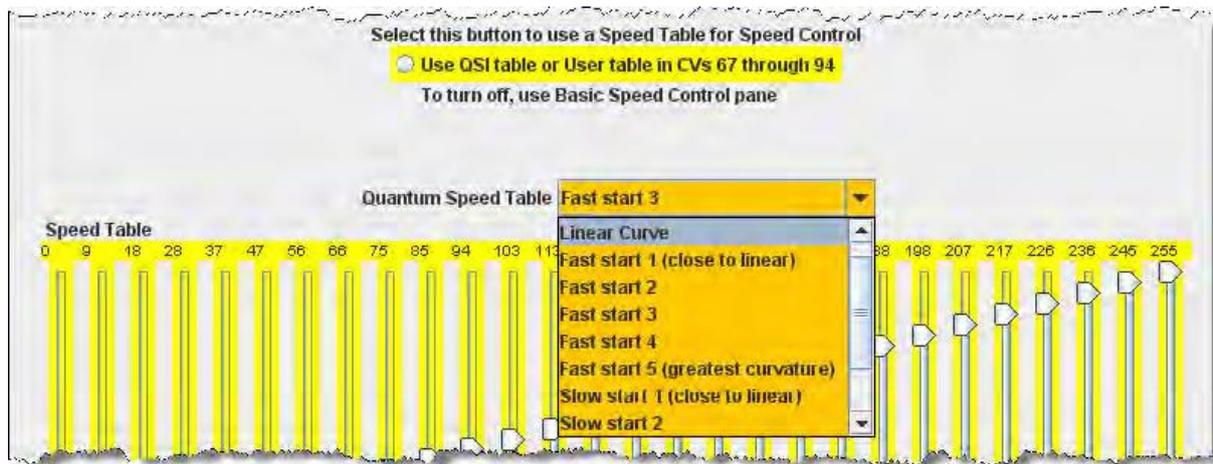
Déplacement de la table de vitesse entière vers la droite d'une case à chaque clic de bouton. L'exemple ci-dessous montre une table de vitesse à courbe linéaire de 0-255 qui a été décalée vers la droite trois fois.



Bien sûr, vous pouvez entrer les nombres individuellement ou déplacer les curseurs 1 par 1 pour créer votre propre table de vitesse entièrement personnalisée. Pour vous aider à définir les valeurs individuelles, la valeur du curseur est affichée en haut de chaque colonne. De plus, en passant la souris sur une colonne du curseur le numéro de CV entré sera affiché.

Une chose très importante à retenir: **Peu importe comment votre table de vitesses paraît, il n'y a absolument aucun effet sur la locomotive, tant que vous n'écrivez pas dans le décodeur!**

Et ce point est particulièrement pertinent avec les décodeurs QSI et tsunami Soundtraxx, parce qu'ils ont leur propre liste déroulante comme la boîte QSI ci-dessous. Ils exigent que vous sélectionniez l'entrée de la table de vitesse définie par l'utilisateur dans la boîte sinon votre table ne sera pas écrite dans le décodeur. Fait intéressant, le tsunami met la sélection au bas de la liste qui permet très facilement de pas l'oublier.

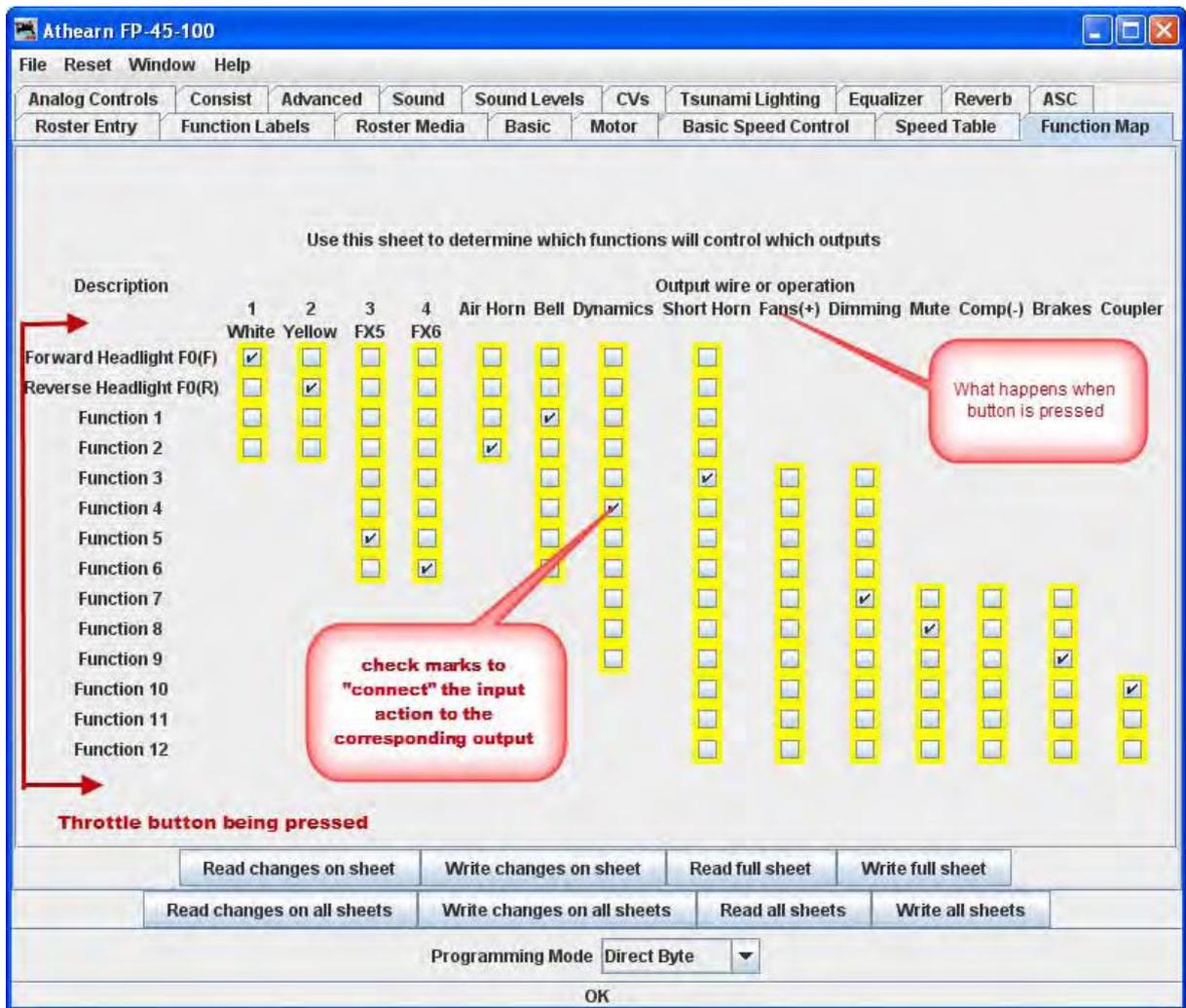


## FENETRE DE MAPPAGE DE FONCTION

Certains décodeurs permettent de changer la fonction attribuée à chaque ensemble de fils de sortie (ou plaquettes). Plusieurs choix pour les effets de la fonction sont représentés par plusieurs cases à cocher. Ceci est plus fréquent pour les décodeurs avec plus de quatre fonctions et les décodeurs sonores.

Certains nouveaux décodeurs sonores peuvent avoir jusqu'à 28 fonctions, et votre manette peut avoir une capacité de fonction limitée. Alors, voici l'opportunité de choisir celles que vous pouvez déclencher à partir de votre manette.

Lorsque cette fonctionnalité est présente, les cases à cocher comme indiquées dans la fenêtre ci-dessous sont actives et vous permettent de choisir la touche de fonction à laquelle la manette répond à chaque activation.

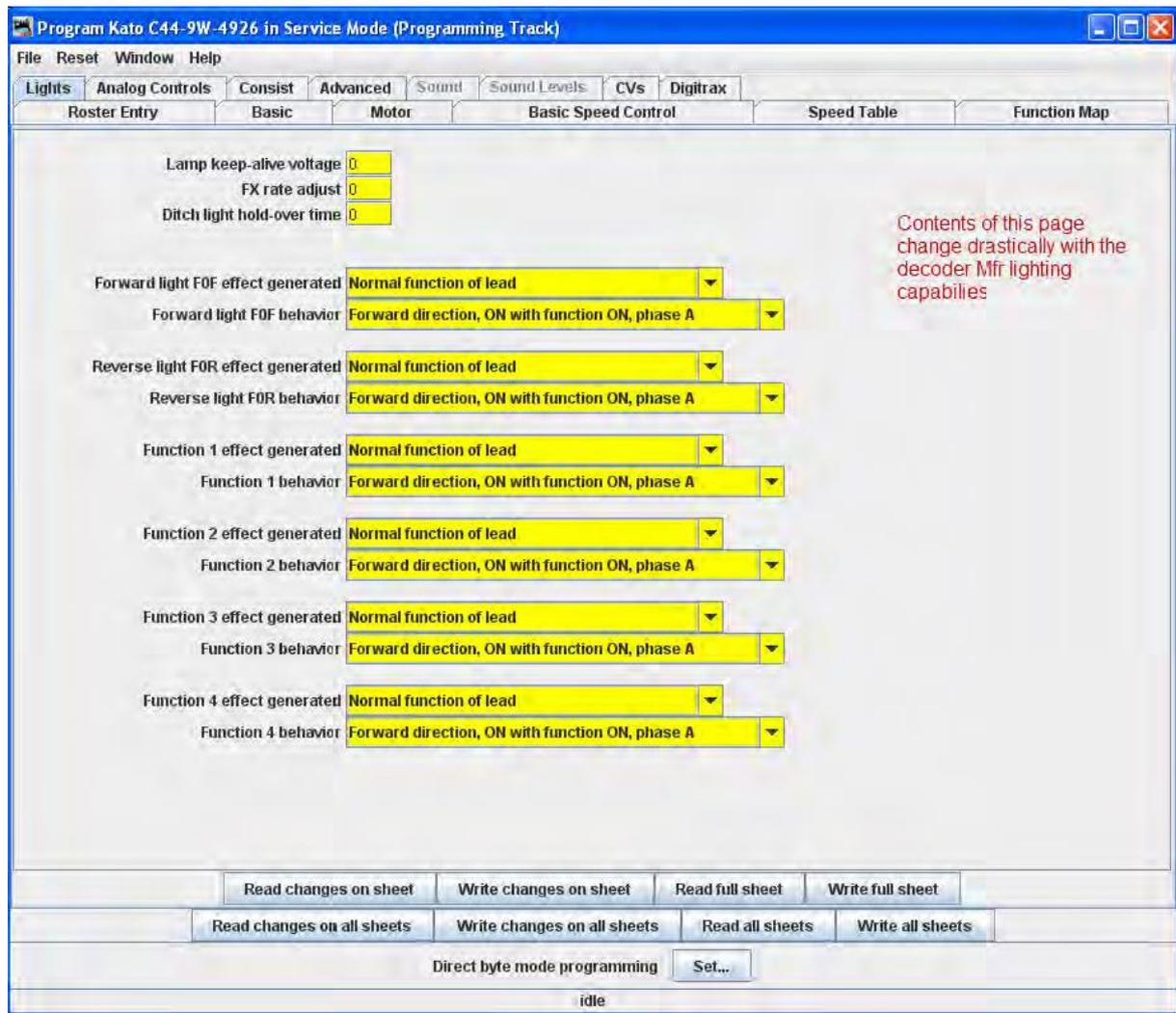


Si une case à cocher est grisée elle indique qu'aucun changement dans les affectations de fonction n'est possible. Tous les décodeurs ne permettent pas de redéfinir les fonctions et d'autres ont des fonctions très limitées. Seules les fonctions remappables sont disponibles si vous êtes sûr que vous savez ce que vous faites.

#### FENETRE DE FONCTION DE PHARES ET FX

Ce volet prévoit le contrôle de certaines des plus « bizarres » de fonctions du décodeur. Bien que le réglage du moteur soit important, et que les tables de vitesse aident à ajouter du réalisme dans le fonctionnement, tout le monde remarque les phares - surtout quand ils changent d'intensité, scintillent, flashent, ou s'alternent. Ils attirent l'attention d'autant plus lorsque, par exemple, les phares de fossé qui ont été régulièrement brillants et quand la locomotive s'approche du passage à niveau soudain ils commencent à clignoter alternativement, puis ils reviennent à un éclairage constant, ou quand une locomotive tire sur une voie d'évitement, s'arrête, et obscurcit son phare pour le train qui approche. Tous ces effets sont possibles avec le bon décodeur et le bon réglage, et ce réglage est possible avec DecoderPro.

Chaque fabricant et famille décodeur gère l'éclairage de manière unique, donc il y a beaucoup de versions de cette fenêtre.



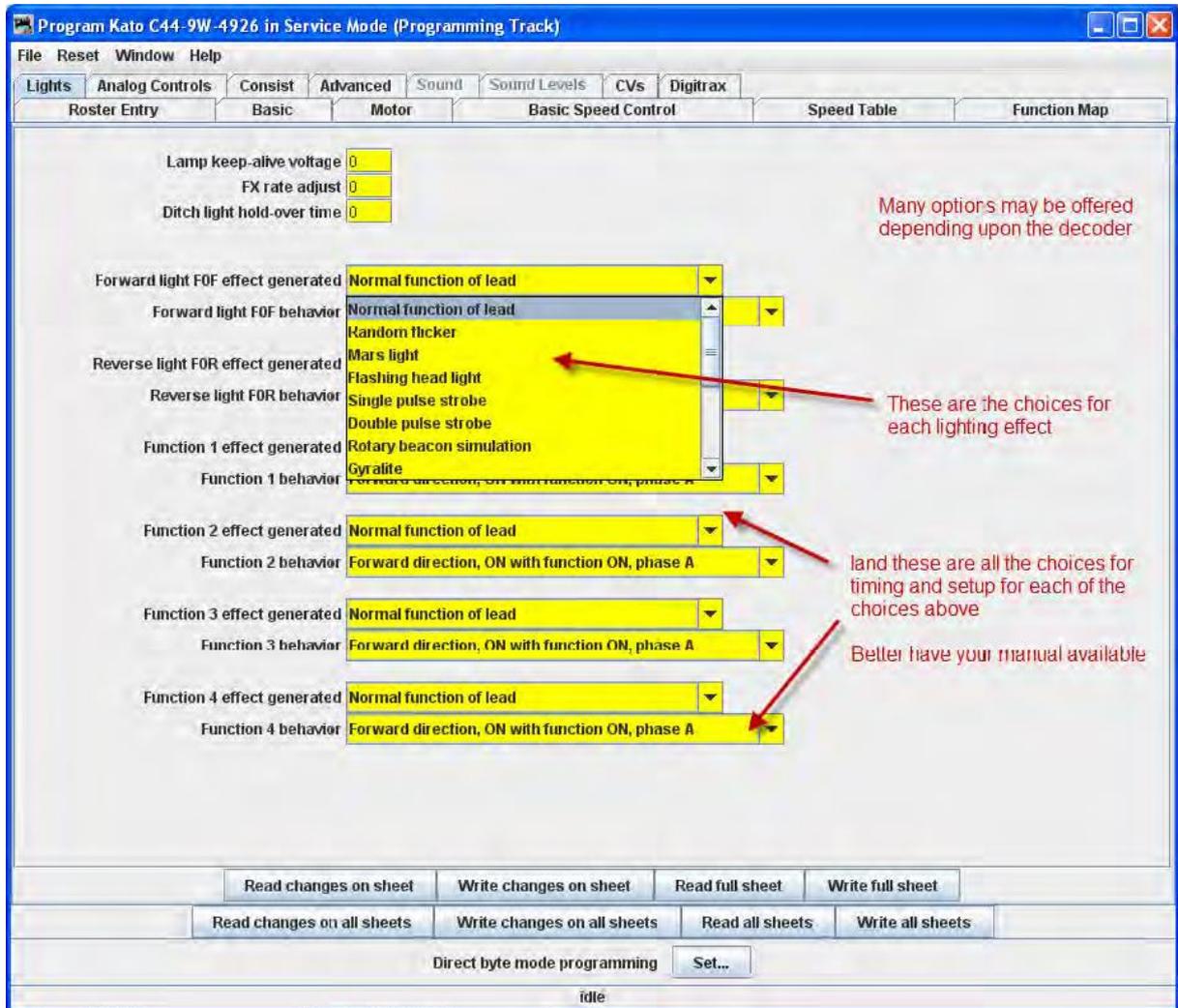
Les effets spécifiques disponibles diffèrent largement entre les fabricants, et même entre les différentes «familles» de décodeurs du même fabricant. L'exemple ci-dessus provient d'un décodeur Digitrax FX. Vous verrez dans de nombreux décodeurs certaines de ces fonctionnalités avancées (bien qu'elles puissent être désignées par des noms différents, mais elles restent semblables)

Le **Lamp keep-alive voltage** détermine comment une lumière s'assombrit depuis un éclairage complet. Cela peut vous permettre de régler les effets pour donner l'impression, par exemple, d'un point lumineux qui a aussi un gyrophare dans le même boîtier. Jouez avec cette valeur et voyez quel effet résultant vous obtenez pour votre décodeur spécifique.

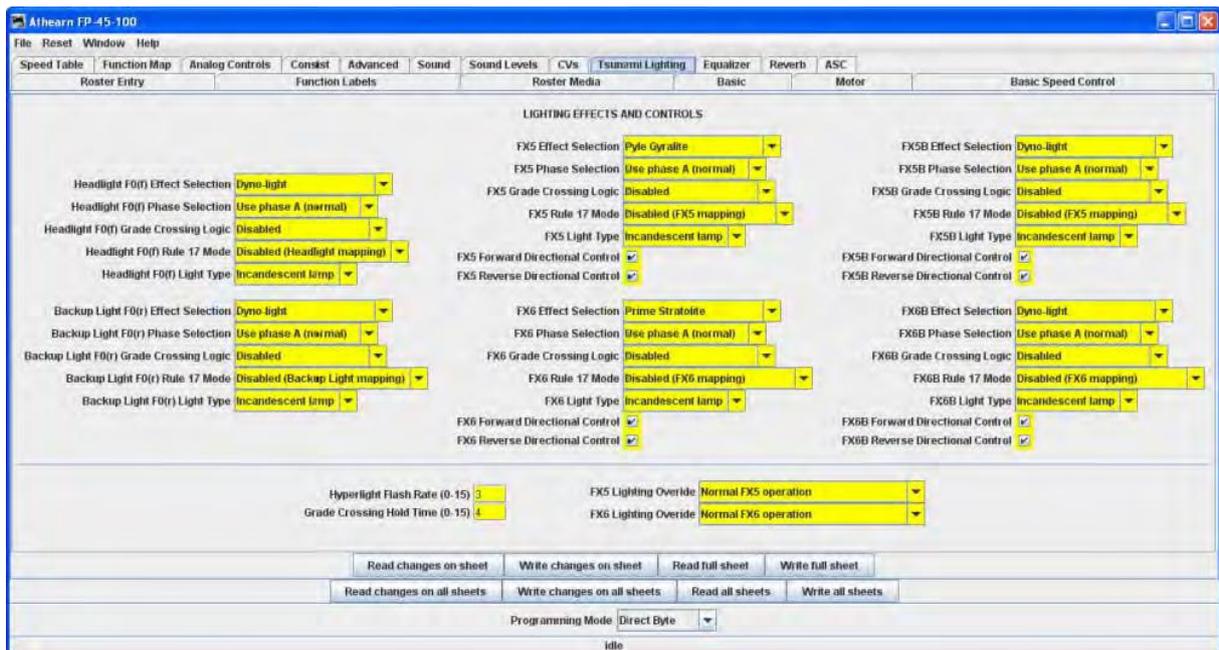
**FX rate adjust** contrôle la vitesse du fonctionnement d'un effet FX. Plus le nombre est élevé, plus lente est la fréquence de flash ou "rotation" de l'effet. Cela peut être utilisé pour définir les différences subtiles entre les locomotives. Comme vous pouvez le voir sur le panneau ci-dessus, il y a des lumières jumelles stroboscopiques alternatives sur les locomotives. Si vous modifiez le réglage pour que le Taux change légèrement, les locomotives clignotent à un rythme légèrement différent. Cela permet de maintenir des unités MU sans voir trop de coordination !

Le CV **Ditch light hold-over time** établit combien de temps l'effet des phares de fossé (clignotant en alternance) reste activé une fois que vous appuyez sur la touche de fonction F2. Comme la touche F2 est non-verrouillée (considérez-la comme un contact temporaire) qui est normalement éteinte

quand elle est relâchée. En augmentant la valeur de ce CV, vous pouvez laisser l'effet jusqu'à 30 secondes à partir d'une seule activation momentanée.



Les décodeurs sonores telles que le tsunami dans notre FP-45 OEM dispose d'un volet de programme d'éclairage extrêmement compliqué.



Notez que certaines fonctions d'éclairage peuvent être liées à une fonction son qui est unique dans les décodeurs sonores. Les décodeurs sonores ont beaucoup plus de fonctions que les décodeurs normaux de commande de moteur.

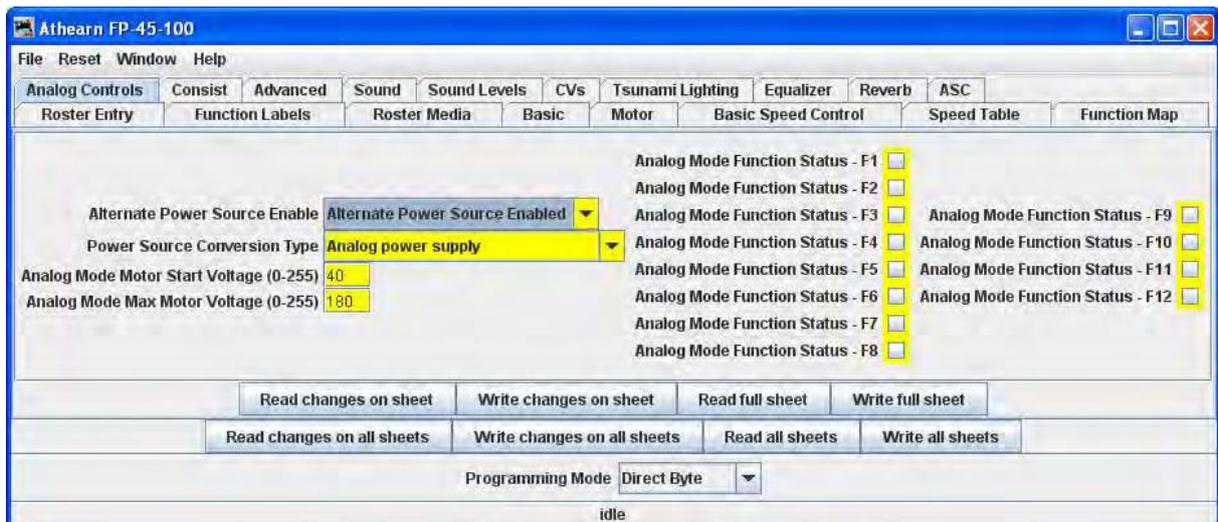
Les autres effets d'éclairage sont très variables entre les décodeurs. Vérifiez la documentation de votre décodeur spécifique pour voir ce que le décodeur est capable de faire. Ils apportent plus ou moins de satisfaction visuelle en de leurs capacités !

Même si la fonction et l'effet sont disponibles, vous pouvez avoir à ajouter des lampes dans votre locomotive afin de pouvoir utiliser cette fonction, comme l'ajout des phares de fossé, balises, etc.

## FENETRE ANALOG CONTROLS

Comme on le verra dans le volet **Expanded Basic**, certains décodeurs permettent le fonctionnement sur des alimentations en courant continu analogique. À la discrétion du fabricant, des non-réponses des moteurs peuvent être modifiables par le réglage de CV dans le décodeur. Cette fenêtre est l'endroit où vous souhaitez définir ces valeurs. Typiquement il serait bon de savoir si l'une des fonctions diverses (tels que les feux et la cloche) sont disponibles lorsque le décodeur est en mode DC. Consultez le manuel de votre décodeur pour les options disponibles.

Certains décodeurs analogiques ont une fenêtre du contrôle analogique simple et d'autres tels que le FP-45 est compliquée.



## FENETRE CONSISTING FUNCTIONS

L'Unité multiple est un moyen d'avoir deux ou plusieurs locomotives qui répondent aux commandes de la station de commande et qu'elle le fasse ensemble à l'unisson. Il y a un certain nombre de termes utilisés pour décrire l'Unité multiple, et les fabricants ne sont pas d'accord sur ces termes. Le NMRA a adopté la terminologie, et c'est ce qui va être utilisé dans cette discussion.

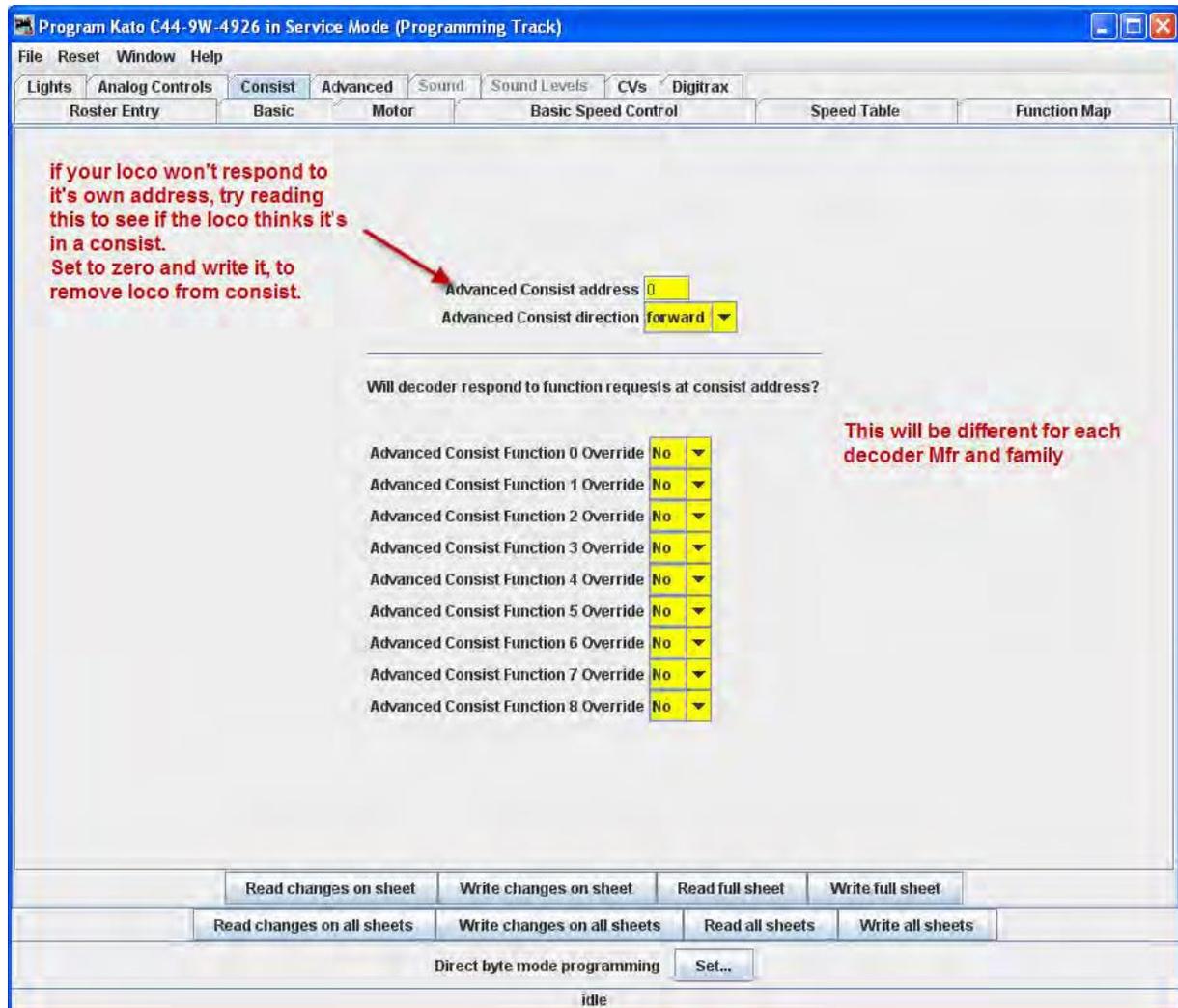
Adresse d'Unité multiple. Il vous suffit de définir la même adresse pour chaque locomotive, et nous pouvons utiliser le volet du programmeur de base pour le faire. Ensuite, une instruction DCC envoyée à une adresse de locomotive avec XX entraînera toutes les locomotives avec l'Adresse XX de répondre. Ceci fonctionne bien pour des locomotives qui sont toujours conduites en même temps, et c'est portable d'un réseau à l'autre. L'inconvénient est que c'est douloureux de ré-adresser vos locomotives, si vous ne voulez plus les faire fonctionner ensemble.

Ainsi, la NMRA a défini deux moyens supplémentaires d'Unité multiple. Une est mise en place, et mémorisée par la station de commande, et l'autre est située dans les décodeurs.

Le NMRA appelle la 1<sup>ère</sup> méthode Unité multiple basique basée sur la station de commande. La station de commande maintient une liste de toutes les locomotives dans l'Unité multiple. Quand une action est nécessaire, la station de commande envoie un paquet individuel pour chaque locomotive du train, ce qui les amène ensuite à agir ensemble. Mais cette méthode n'est pas portable vers un autre système. En outre, étant donné qu'elle n'a pas besoin d'être programmée dans les décodeurs, DecoderPro ne le prend pas en compte.

Le NMRA appelle la 2<sup>ème</sup> méthode Unité multiple avancé basée sur le décodeur. Pour mettre en œuvre ce système, le décodeur doit avoir un espace mémoire spécial (CV19) qui est utilisé pour stocker une adresse d'Unité multiple. Ce type de composant est portable entre les réseaux, car l'information que la locomotive est partie d'une unité, et les informations d'adresse d'Unité multiple s'effectue dans le décodeur. L'inconvénient est qu'une fois que la locomotive est affectée à une Unité multiple elle ne répondra qu'à l'adresse d'Unité multiple. Si vous oubliez de «casser» l'Unité multiple, à la fin d'une opération, vous aurez du mal à comprendre pourquoi votre locomotive ne répond pas aux demandes de mouvement, même si elle répond à certaines des fonctions d'éclairage.

DecoderPro utilise le volet d'Unité multiple pour mettre en place l'Unité multiple avancée du NMRA et la réponse de la locomotive aux demandes de fonctions sont envoyées à l'adresse d'Unité multiple.



L'adresse d'Unité multiple avancée Consiste est pour l'EPF (Paquet de Format étendu, tel que défini par les pratiques recommandées par le NMRA DCC). Si l'adresse d'Unité multiple a une valeur autre que zéro, la locomotive est considérée comme étant dans une rame et ne répond plus qu'aux instructions envoyées à l'adresse d'Unité multiple. Ainsi, nous avons mis une brève allocution ici pour créer un groupe de plusieurs machines qui répondent toutes à la même adresse. Pensez-y comme une adresse de locomotive spécifique UM. Comme l'adresse est dans la même gamme que les locomotives hors d'Unité multiple avec des adresses courtes, nous devons être sûrs que l'adresse est unique sur le réseau. Une façon de le faire est d'utiliser les valeurs supérieures de la plage d'adresses courtes à partir de 127 et de descendre. La plupart des gens qui travaillent avec des locomotives simples avec des adresses courtes ont tendance à utiliser la 3 celle par défaut du fabricant, ou d'autres valeurs faibles.

Ce volet permet également de charger dans le décodeur quels effets doivent être actifs lorsque la locomotive est dans une rame, en supposant que le décodeur est capable de répondre de manière appropriée. A titre d'exemple, cela vous permet de spécifier si les phares et les autres fonctions

d'éclairage doivent être toujours éteint si la locomotive est au milieu ou à la fin. Cela peut être pratique si ce n'est que les unités "B" qui possèdent le son. Vous pouvez définir ses lumières à être éteintes dans la rame, mais elle peut activer le klaxon même si elle est dans le train.

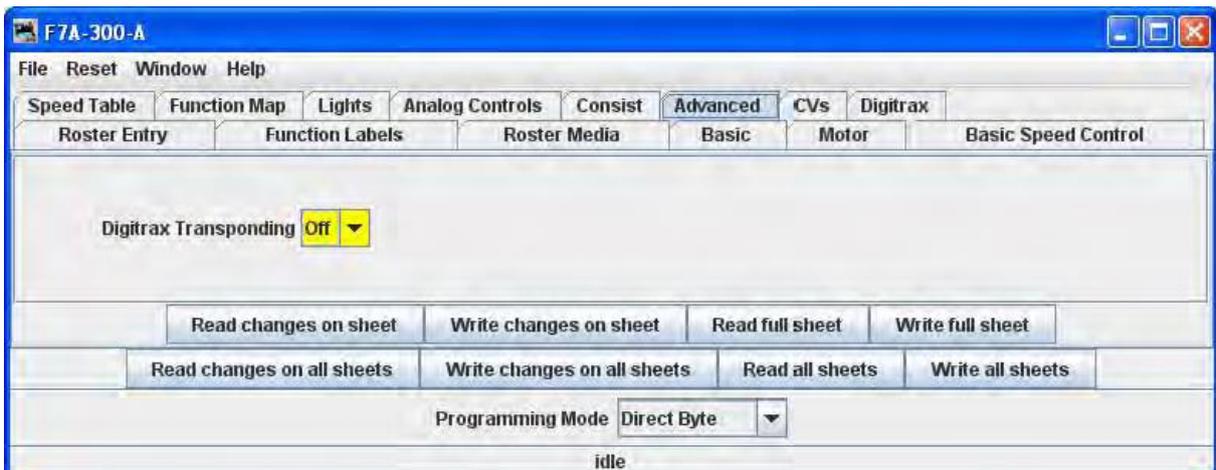
Si vous avez mis vos locomotives sur un autre réseau et qu'elles ont fonctionnés ensemble, mais qu'elles ne peuvent pas fonctionner ensemble sur votre système à la maison, vérifiez si elles n'ont pas une adresse d'Unité multiple définie.

## FENETRE ADVANCED FEATURES

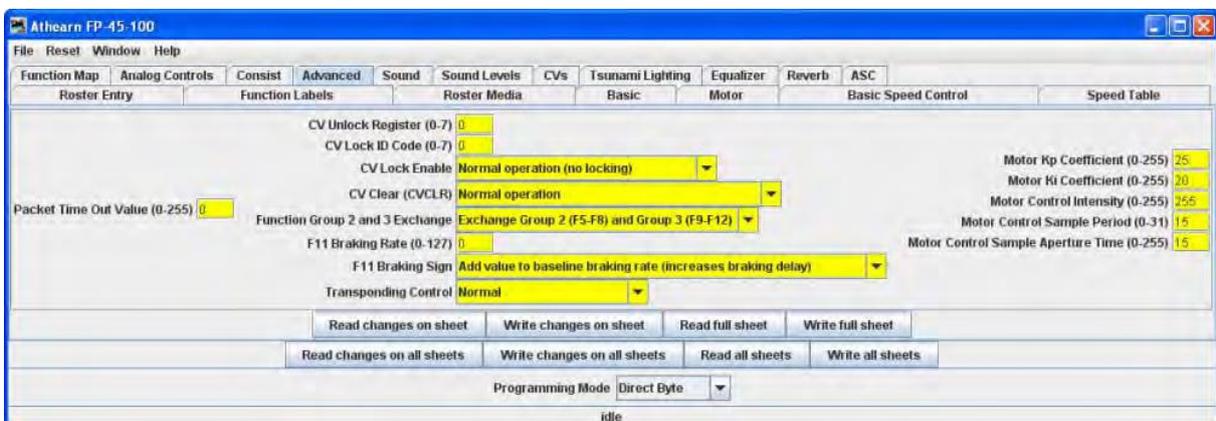
Le volet des Fonctionnalités avancées couvre les CVs qui ne tombent pas facilement dans l'une des autres catégories, et surtout qui ne font généralement pas partie de la norme NMRA DCC. C'est un peu comme la guerre des navigateurs Netscape / Microsoft, les zones où le fabricant pousse ses caractéristique. Dans ce cas, le CV ici contrôle la fonction de transponding des décodeurs Digitrax les plus récents, ce qui leur permet de signaler leur emplacement et le numéro de la locomotive vers le LocoNet.

Il peut y avoir un ou plusieurs de ces volets, en fonction de la complexité de la programmation du décodeur et le style de la personne qui a écrit le fichier de définition de votre décodeur particulier.

Simple fenêtre Avancé pour un décodeur Digitrax.



Volet Complexe avancée pour le tsunami OEM du décodeur de la FP-45.



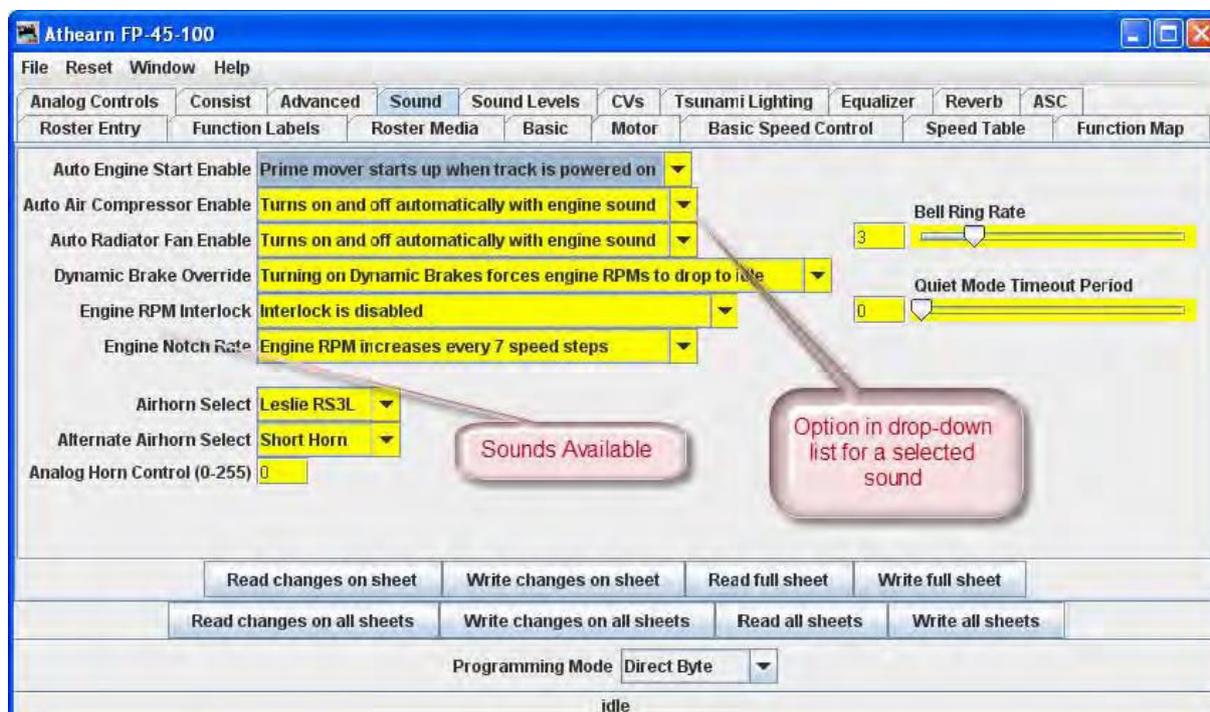
## FENETRE SOUND FX

Cette fenêtre ne s'affiche que pour les décodeurs sonores.

Plusieurs fabricants offrent maintenant des décodeurs qui incluent des fonctions sonores. Ce panneau est conçu pour contrôler les CV. La capture d'écran ci-dessous provient d'un programmeur pour le décodeur sonore tsunami OEM FP-45 sonore. Il y a aussi des décodeurs sonores vapeur disponibles.

Ces sons peuvent être coordonnés avec le mécanisme de la locomotive, et les sons appropriés peuvent être déclenchés à partir des touches de fonction de la manette. D'autres peuvent être réglés pour être déclenchés au démarrage ou à exécuter en arrière-plan.

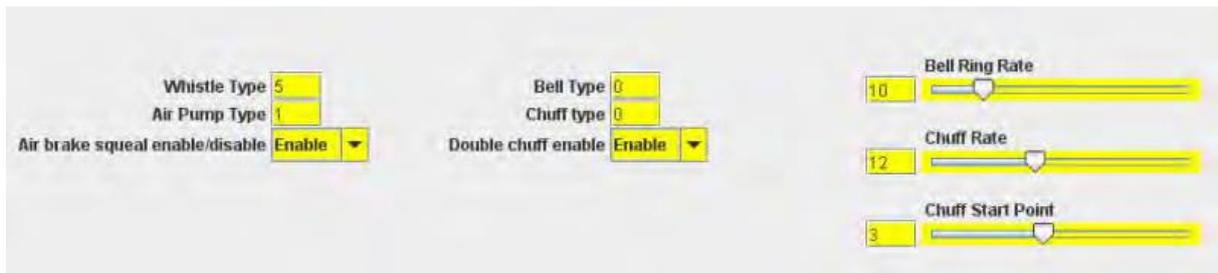
Ce volet permet de sélectionner des effets sonores de décodeurs sonores, et le volet **Sound Levels** permet de configurer les niveaux sonores de ces sons quand ils sont joués en arrière-plan.



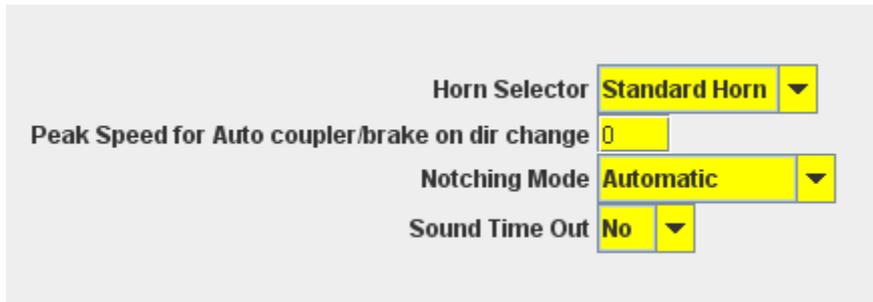
Pour les options de fonctions spécifiques, voir la documentation de votre décodeur et le programmeur du décodeur spécifique. Parfois (selon le bénévole qui a écrit le fichier de définition de décodeur), il y a des "info-bulles" qui apparaissent si vous passez la souris sur une zone de saisie de la sélection.

Voici un échantillon des fonctions sonores sur certains décodeurs autres:

### Athearn Echelle N Big Boy et Challenger

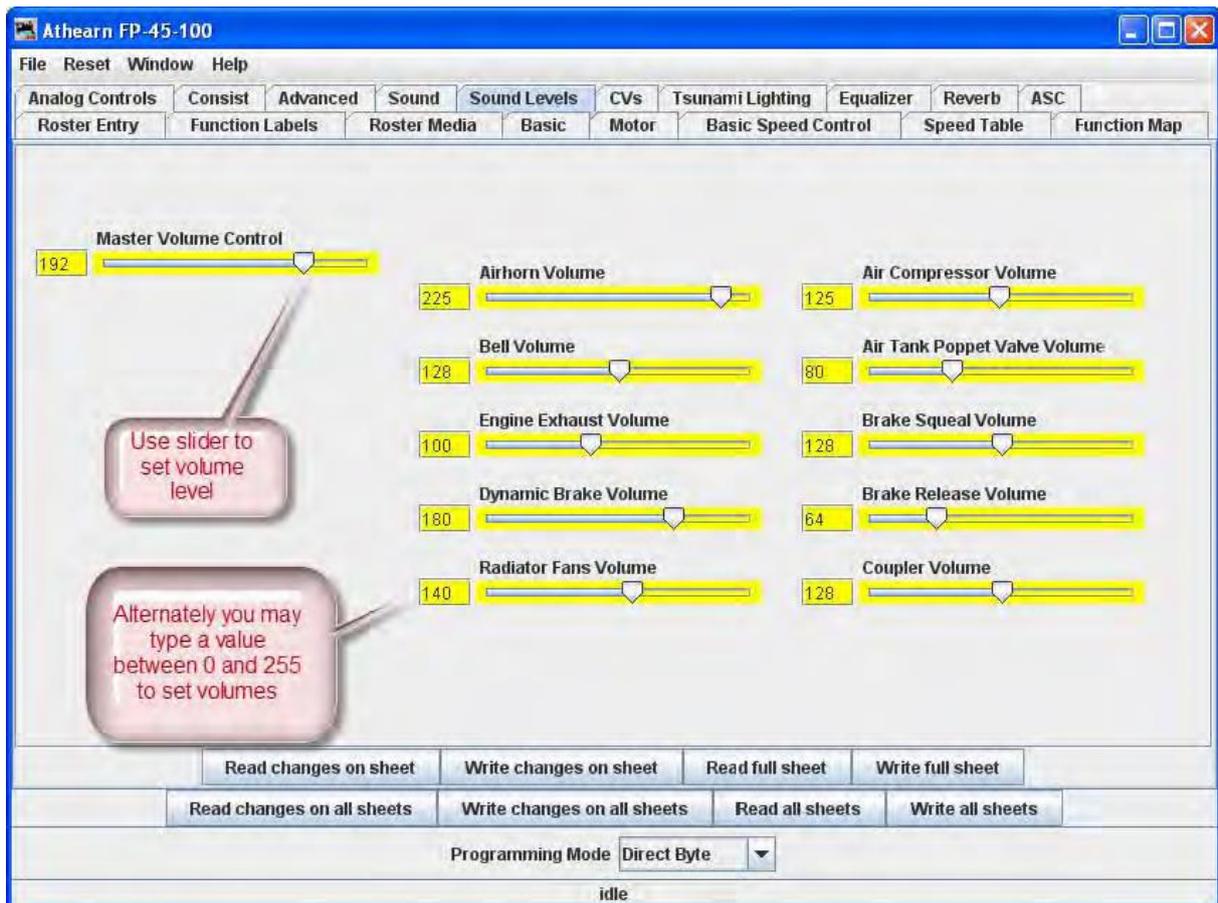


## Digitrax F40PH



## FENETRE SOUND LEVELS

Voici les commandes pour les volumes relatifs et les nuances de synchronisation du décodeur sonore. Encore une fois, il s'agit d'un exemple de mise en œuvre. Voir la documentation de votre décodeur et le programmeur spécifique du décodeur pour les détails applicables à votre matériel. Surtout, n'ayez pas peur de jouer avec ces paramètres et ceux de la fenêtre Sound jusqu'à ce que vous obteniez le son que vous souhaitez. C'est beaucoup plus facile à faire ici que de tenter de les programmer à l'aide d'une manette ! Et encore plus facile, si vous utilisez l'option Ops Mode pour programmer l'appareil quand il fonctionne sur la voie. Si vous «écrivez les modifications" après avoir fait votre changement, vous obtiendrez une réaction instantanée de la façon dont le son a changé.



## FENETRE GLOBAL CV LISTING

Pour le noyau dur du programmeur, ce volet est une liste des données brutes CV par numéro de CV, avec des données au format décimal. Vous pouvez modifier les données en tapant de nouveaux numéros dans la fenêtre Values. State montre la validité des données, si elle a été prise partit d'un fichier From file (informations enregistrées du décodeur dans la Liste), Edited en cours d'édition, Read lues directement à partir du décodeur, Stored stockées dans le décodeur ou si le statut est inconnu Unknown. Notez la barre de défilement sur le côté droit de la liste. Vous pouvez faire défiler vers le haut ou vers le bas pour accéder à toute la liste des CV.

## VERROUILLAGE DE DECODEUR

Vous avez essayé de lire une valeur de CV et obtenez "Error 308, No Acknowledgement from Decoder", alors le décodeur peut être verrouillé. Les CV 15 et 16 traitent le verrouillage, si votre fabricant applique cette fonction (et les fabricants ont de légères différences quant à la façon dont ils la mettre en œuvre). Si le décodeur est verrouillé, vous ne serez pas en mesure de lire les données qu'il contient ou d'y écrire. Pour déverrouiller le décodeur, vous devez entrer une valeur dans le CV15 (le seul CV qui peut être écrit lorsque le décodeur est verrouillé), qui est égale à la valeur qui est actuellement en CV16. Maintenant, je vous entends penser "mais je ne peux pas lire CV16 de savoir quoi mettre dans CV15". Eh bien, vous aurez à essayer toutes les valeurs possibles, ce qui n'est pas si difficile, car il ne peut avoir que 8 valeurs possibles de 0 à 7. Après chaque écriture, essayez de lire le CV16. C'est plus rapide en lecture, car il ne peut y avoir que 8 valeurs possibles. Si JMRI répond avec l'erreur no-ack, alors essayez la valeur suivante. Si elle retourne la valeur du CV16, vous avez

déverrouillé le décodeur et que vous êtes dedans. Si vous avez essayé sans succès les 8 possibilités, alors vérifiez votre connexion au réseau et les roues de la locomotive et l'état des connexions et essayez à nouveau. Maintenant, vous dites: «J'ai regardé la liste à plusieurs reprises et le CV 15 n'apparaît pas". C'est à dessein, afin de minimiser le verrouillage par inadvertance par une écriture sur toutes les feuilles. Vous devrez utiliser le [Single CV Programmer](#) pour écrire le CV15. Il peut être trouvé dans le menu Outils de la page principale, sous les programmeurs.

Si vous avez plus d'un décodeur dans la locomotive, vous avez probablement un schéma de verrouillage de décodeur mis en œuvre pour être en mesure d'accéder à chacun d'eux individuellement pour la programmation.

Vous pouvez lire ou écrire des CV individuels en utilisant les boutons dans leur ligne. Sur cette page, une opération **Read sheet** ou **Write sheet** est la même chose qu'un **Read all** ou un **Write all**. Encore une fois, un rappel: vous pouvez uniquement lire les CV si votre station de commande a cette capacité.

**Program Kato C44-9W-650 in Service Mode (Programming Track)**

File Reset Window Help

Lights Analog Controls Consist Advanced Sound Sound Levels CVs Digitrax

Roster Entry Basic Motor Basic Speed Control Speed Table Function Map

Number	Value (Deci...	State	Read	Write	Compare
1		Unknown	Read	Write	Com...
2		Unknown	Read	Write	Com...
3		Unknown	Read	Write	Com...
4		Unknown	Read	Write	Com...
5	0	From file	Read	Write	Com...
6	0	From file	Read	Write	Com...
7	51	From file	Read	Write	Com...
8	129	From file	Read	Write	Com...
9	0	From file	Read	Write	Com...
17	184	Edited	Read	Write	Com...
18	100	Edited	Read	Write	Com...
19	0	From file	Read	Write	Com...
21	0	From file	Read	Write	Com...
22	0	From file	Read	Write	Com...
29	54	From file	Read	Write	Com...

**CV Number** (points to column 1)

**Value (in Decimal notation)** (points to column 2)

**Results of clicking Compare** (points to column 6)

**Yellow values are from the Roster file** (points to row 5)

**Selected CV** (points to row 7)

**Amber values have been edited by DecoderPro, but not yet written to the decoder** (points to row 17)

**White values have been read from the decoder** (points to row 21)

**State:** Same - means that the value in the decoder matched that in the Value column

If there is a difference, the value will turn red and State will show the value in the decoder

State will also show red if there is an error with any attempt to read or write a CV value

CVs 7 and 8 are the Manufacturers ID number and Version number. They are automatically read from the decoder and cannot be changed.

Read changes on sheet Write changes on sheet Compare changes on sheet Read full sheet Write full sheet Compare full sheet

Read changes on all sheets Write changes on all sheets Read all sheets Write all sheets

Direct byte mode programming Set...

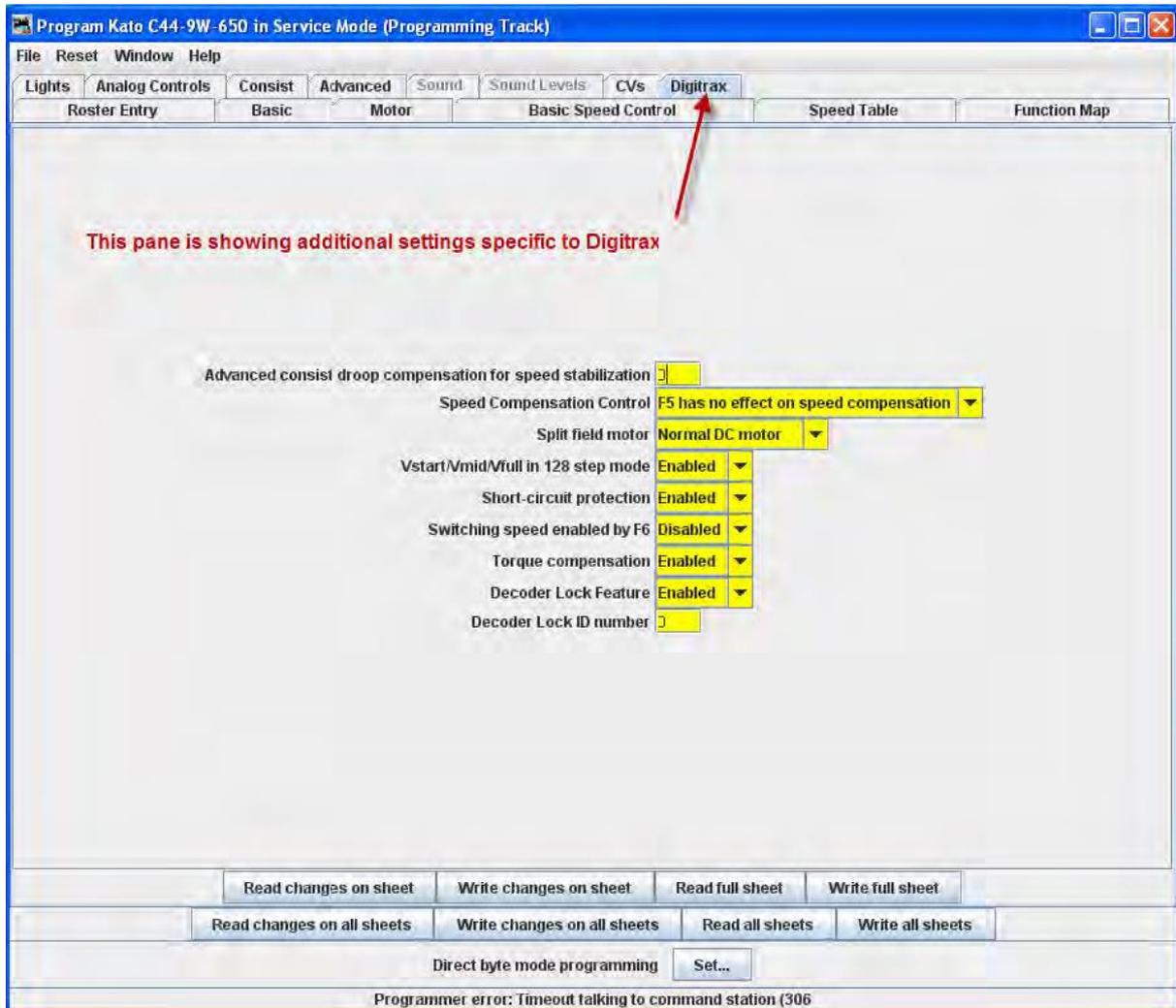
Programmer error: Timeout talking to command station (306)

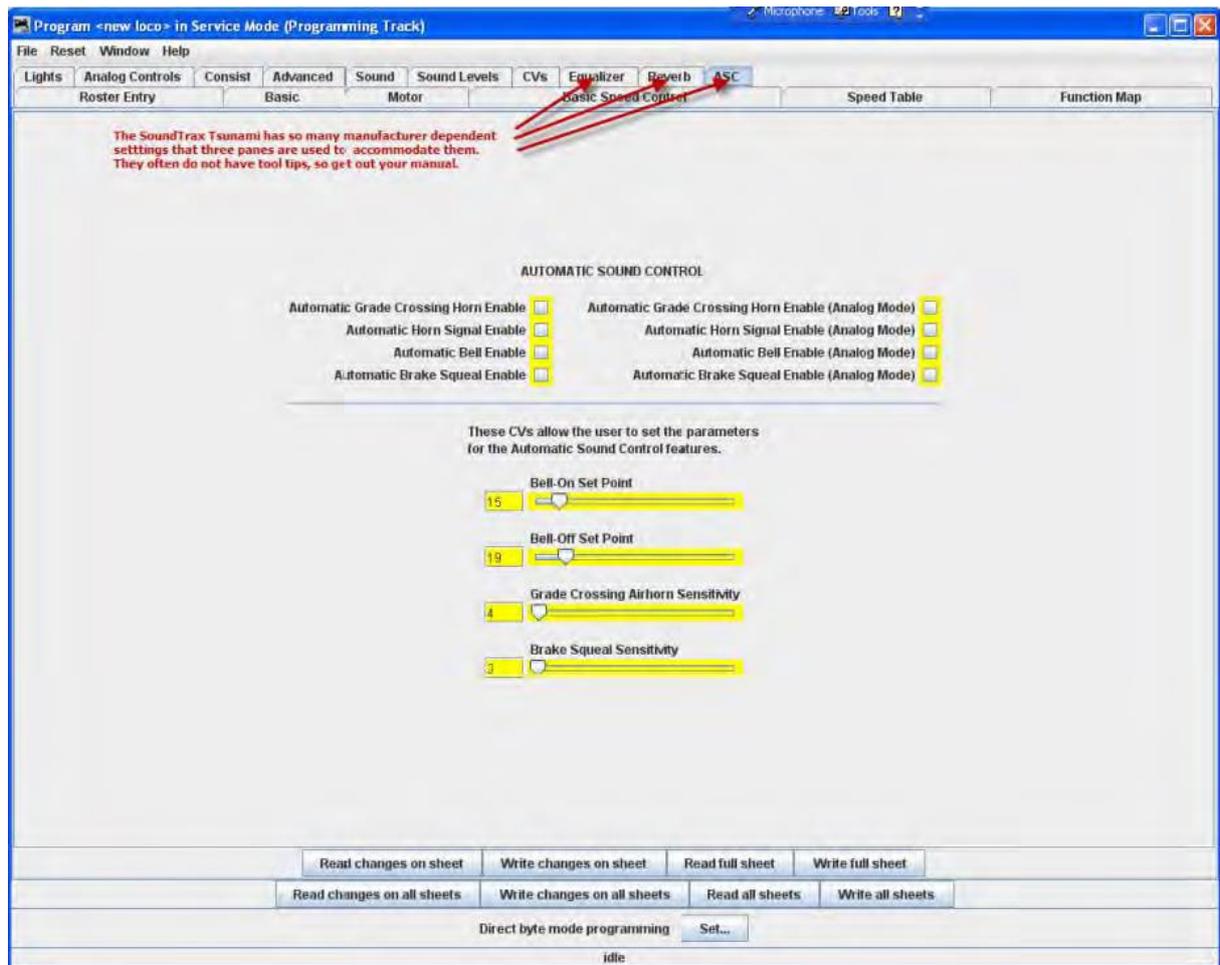
Une chose à garder à l'esprit à propos de la liste des CVs dans cette fenêtre - tout ce que vous pouvez faire ici, vous pouvez le faire à partir de l'un des autres volets de DecoderPro, sans avoir à connaître le numéro du CV ou comment compiler les valeurs pour obtenir l'effet désiré. Ce volet est destiné

aux utilisateurs avertis du DCC pour calculer eux-mêmes les chiffres. Pour les apprentis vous pouvez ignorer cette fenêtre sans perdre de capacité à programmer.

## FENETRE DES DONNEES SPECIFIQUES DU CONSTRUCTEUR

Ce volet dans le **Comprehensive Programmer** offre une programmation pour les fonctions qui sont spécifiques à un fabricant particulier, mais en dehors de la norme DCC. Alors que des caractéristique comme le **Transponding** peuvent trouver une place dans la norme NMRA DCC, et sont donc dans le volet Avancé, ces articles sont bien évidemment au-delà de cette catégorie. Ce volet sera dépendant et du fabricant du décodeur et de sa famille.



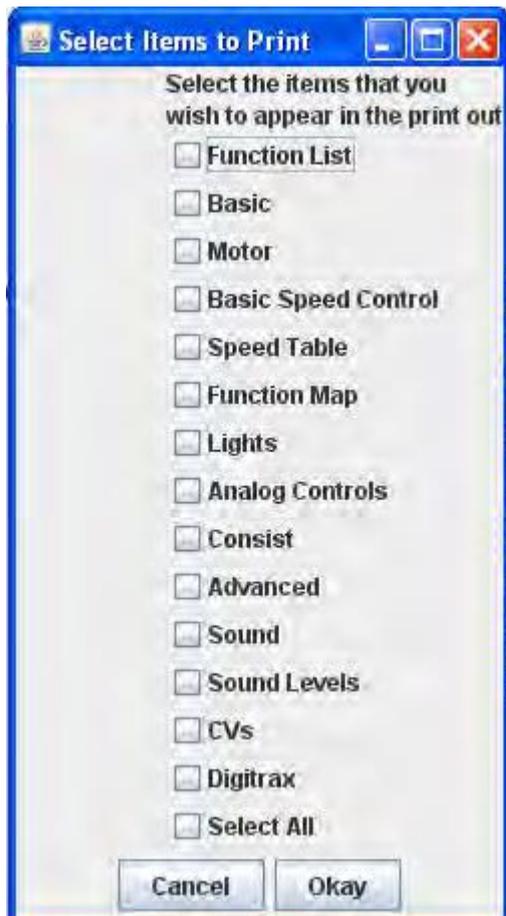


Ces articles varieront, par définition, grandement entre les fabricants. Une fois encore, votre meilleure ressource est la documentation du décodeur spécifique que vous programmez et ce volet dans le programmeur pour ce décodeur.

## IMPRESSION DES DONNEES DE DECODEUR

**Print Data** : DecoderPro offre la possibilité d'imprimer la liste complète des données de CV du décodeur ou des données sélectionnées. Pour imprimer, sélectionnez le menu **File** depuis n'importe quel volet du programmeur complète, puis sélectionnez la ou les options d'impression, Aperçu avant impression.

**Print all..., Preview all...** Affiche la boîte de dialogue **Select Items to Print**



Sélectionnez chacun ou tous les éléments du décodeur que vous souhaitez imprimer. Cliquez pour imprimer puis la boîte de dialogue Imprimer de votre système informatique est affichée.

**Print CVs..., Preview CVs...**Affiche la boîte de dialogue ou l'écran aperçu **Select Items to Print**

Ces impressions affichent les variables par le nom de chaque catégorie qui est sélectionnée. (Comme indiqué sur les fenêtres de DecoderPro) ainsi que leur numéro de CV et les Valeurs. Une référence utile pour l'avenir.

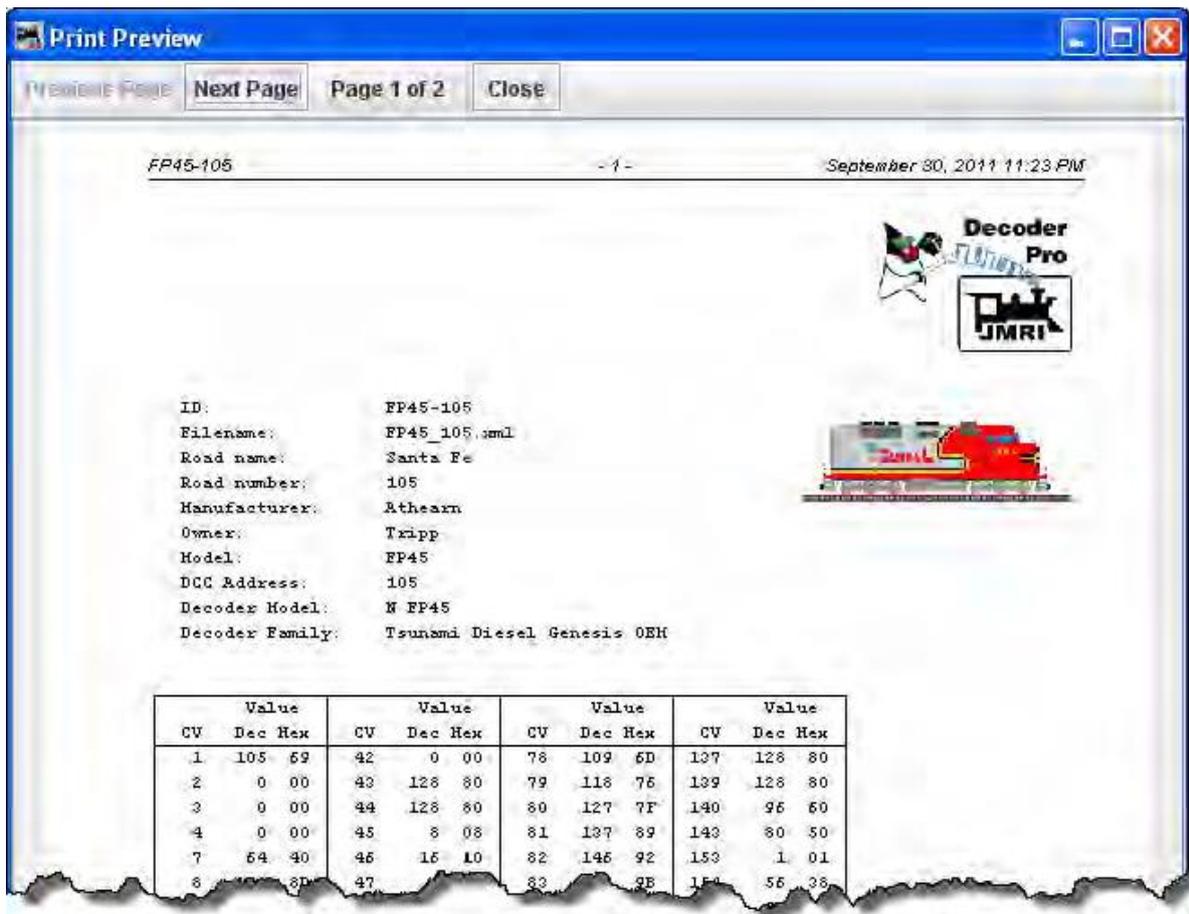
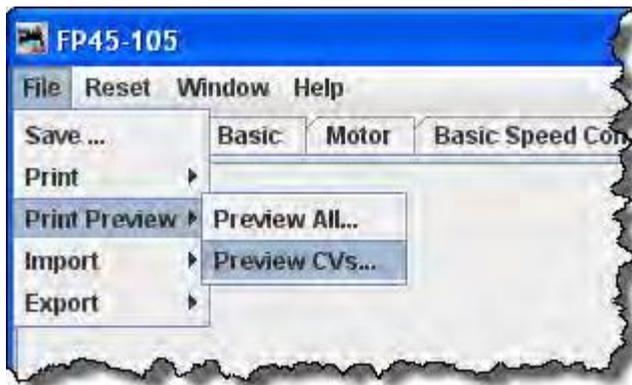
L'Aperçu avant impression ressemblera en tout point à l'impression de la liste, et demandera l'imprimante à utiliser. Ne paniquez pas !, C'est seulement pour obtenir l'aperçu pour travailler. Allez-y et sélectionnez l'imprimante et vous obtiendrez seulement l'aperçu.

**Import Data** : Vous pouvez importer la liste depuis un autre ordinateur dans le format de fichier PR1. Ainsi, la capacité d'exportation et d'importation vous permet de prendre les données d'un système informatique à un autre.

**Export Data** : vous pouvez exporter la liste dans l'un des types de fichiers:

- Fichier CSV... (une virgule sépare les variables)
- Fichier PR1DOS...
- Fichier PR1WIN...

Tous sont sur deux colonnes, CV#, et valeur en décimal et hexadécimal



Les trois images ci-dessous sont des exemples d'une impression totale de la SD40-2 qui a été utilisée comme exemple dans de nombreux endroits de ce manuel. Cliquez sur la page pour voir une grande image dans une nouvelle fenêtre.

**ID:** CP5864 SD40-2 Snoot  
**Filename:** CP5864\_SD40-2\_Snoot.xml  
**Road name:** CP Rail  
**Road number:** 5904  
**Manufacturer:** Kato  
**Model:** SD40-2 Snoot  
**DCC Address:** 3864  
**Comment:** MT Equipped, Poman  
**Decoder Model:** DM143E2  
**Decoder Family:** Premium FX with DMF



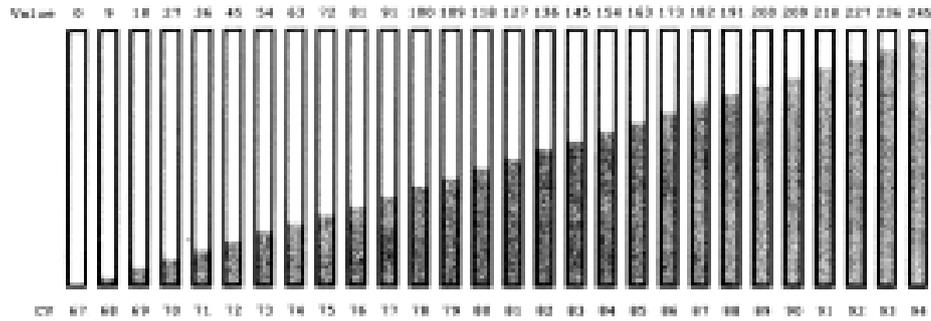
BASIC	
Field	Setting
Addressing Mode	4 digit addressing
Primary Address	3
Long Address	3864
Normal direction of motion	forward
Speed steps	28/128
Analog conversion mode	On
User Private ID #1	0
User Private ID #2	0
Manufacturer ID	0
Version ID	0

MOTOR	
Field	Setting
Kick Start	0
Acceleration Rate	0
Deceleration Rate	0
Static compensation for speed stabilization	128
Dynamic compensation for speed stabilization	48
Sole operation droop compensation for speed stabilization	6

SPEED CONTROL	
Field	Setting
Use Speed Table	Use Votart, Vmid, Vhigh
Start Volts	0
Mid Volts	0
Max Volts	0
Forward Trim	0
Reverse Trim	0
Speed Table	0, 9, 18, 27, 36, 45, 54, 63, 72, 81, 91, 100, 109, 118, 127, 136, 145, 154, 163, 173, 182, 191, 200, 209, 218, 227, 236, 245



**FUNCTION MAP**

Field	Setting
FL(l) controls output 1	0
FL(r) controls output 2	0
F1 controls output 3	0
F2 controls output 4	0

**LIGHTS**

Field	Setting
Directional Headlights	Normal headlight operation
Lamp keep-alive voltage	0
FX rate adjust	0
Ditch light hold-over time	0
Forward light FOF effect generated	Normal function of lead
Forward light FOF behavior	Forward direction, ON with function ON, phase A
Reverse light FOF effect generated	Normal function of lead
Reverse light FOF behavior	Forward direction, ON with function ON, phase A
Function 1 effect generated	Normal function of lead
Function 1 behavior	Forward direction, ON with function ON, phase A
Function 2 effect generated	Normal function of lead
Function 2 behavior	Forward direction, ON with function ON, phase A
F0 Forward during DC operation	Off
F0 Reverse during DC operation	Off
F1 during DC operation	Off
F2 during DC operation	Off

**CONSIST**

Field	Setting
Advanced Consist address	0
Advanced Consist direction	forward

<b>ADVANCED</b>			
<b>Field</b>		<b>Setting</b>	
Digitrax Transponding		Off	

<b>CVS</b>											
<b>Value</b>			<b>Value</b>			<b>Value</b>			<b>Value</b>		
<b>CV</b>	<b>Dec</b>	<b>Hex</b>									
1	3	03	50	0	00	70	27	1B	94	154	9A
2	0	00	51	0	00	71	36	24	95	163	A3
3	0	00	52	0	00	72	45	2D	96	173	AD
4	0	00	53	128	80	73	54	36	97	182	B6
5	0	00	54	48	30	74	63	3F	98	191	BF
6	0	00	57	6	06	75	72	48	99	200	C8
7	0	00	61	0	00	76	81	51	9A	209	D1
8	0	00	62	0	00	77	91	5B	9B	218	DA
13	0	00	63	0	00	78	100	64	9C	227	E3
17	207	CF	65	0	00	79	109	6D	9D	236	EC
18	24	18	66	0	00	80	118	7E	9E	245	F5
19	0	00	67	0	00	81	127	7F	9F	0	00
29	18	26	68	9	09	82	136	88	100	0	00
49	0	00	69	18	12	83	145	91	100	0	00

<b>DIGITRIX</b>			
<b>Field</b>		<b>Setting</b>	
Advanced consist droop compensation for speed stabilization		0	
Speed Compensation Control		F5 has no effect on speed compensation	
Split field motor		Normal DC motor	
Vstart/Vmid/Vfull in 128 step mode		Enabled	
Short-circuit protection		Enabled	

## DECODERPRO® FENETRE PRINCIPALE

### PRESENTATION DE LA FENETRE PRINCIPALE

Lorsque vous démarrez DécodeurPro3, la fenêtre DecoderPro est affichée. Toutes les fonctions de JMRI sont accessibles via la barre de menu sur les fenêtres de DecoderPro3®.



### BARRE DE MENU

La plupart des fonctions de DecoderPro3® peuvent être lancées par la barre de menu.



#### FILE

##### New Roster Window

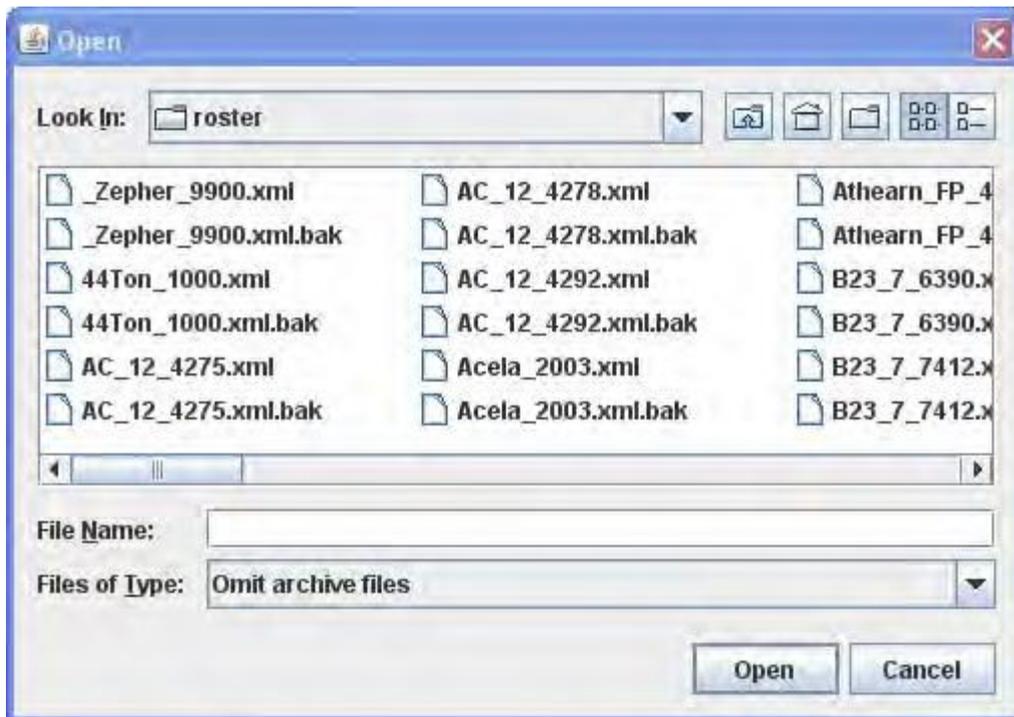
Ouvre une autre instance de la fenêtre principale Roster de DecoderPro3.

##### Import Roster

Importe Roster dans DecoderPro3®

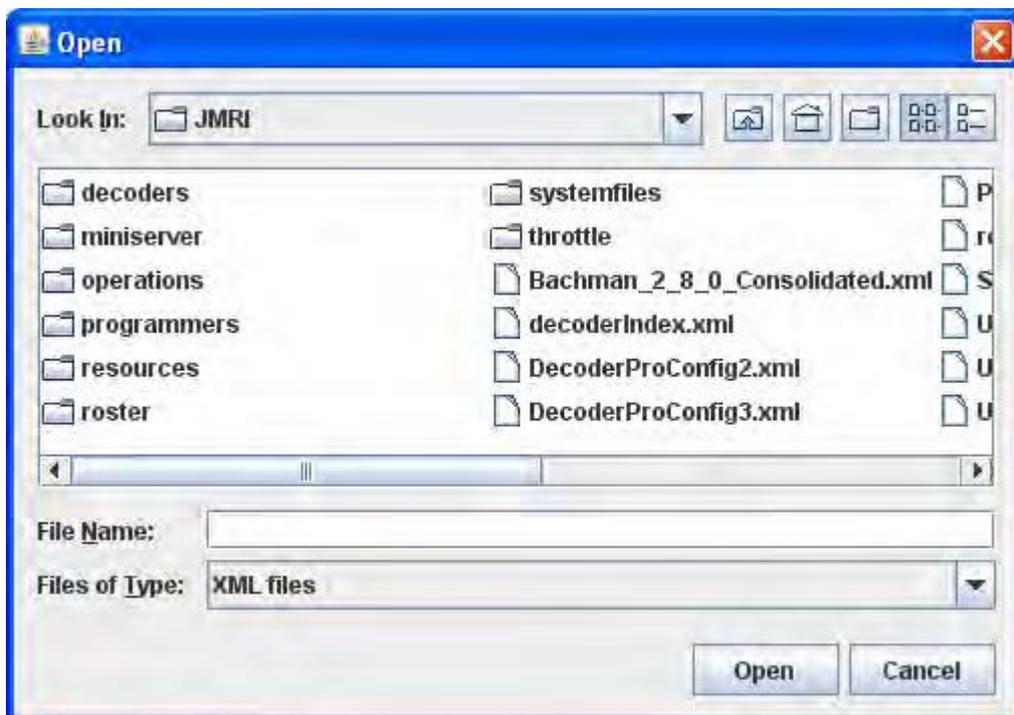
##### Import Roster Entry

Ouvre la boîte de dialogue **Open** pour vous permettre de sélectionner un fichier Roster Entry à importer.



#### Import Decoder File

Ouvre la boîte de dialogue pour vous permettre de sélectionner un fichier décodeur à importer.



#### Import d'une URL de décodeur

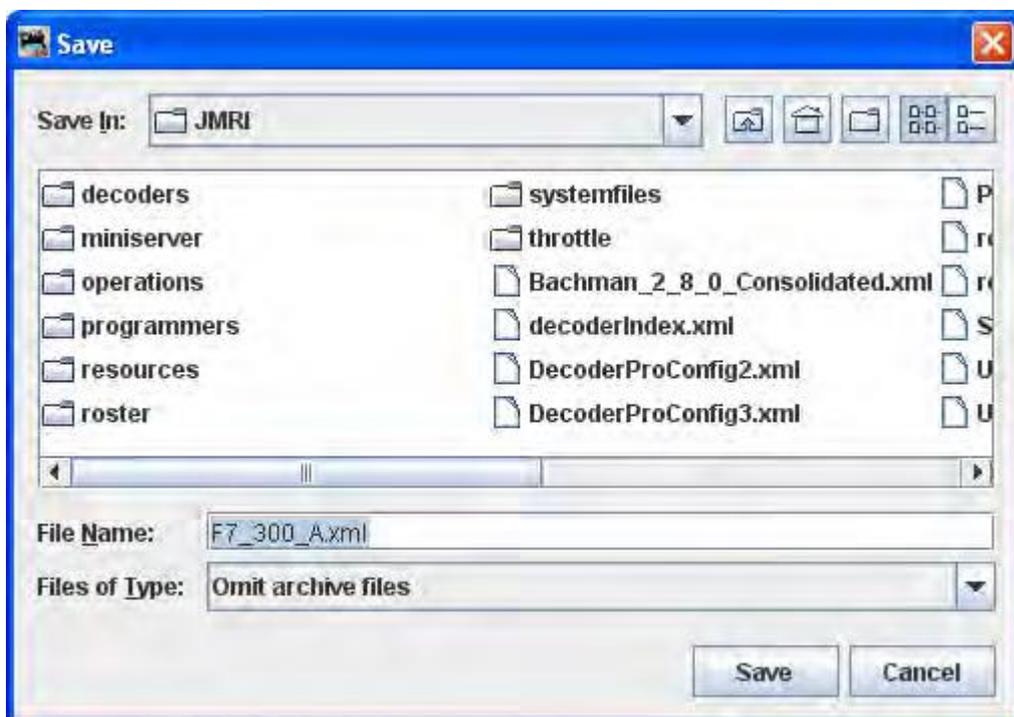


Export Roster Entry

FP45-105	105		D
F7A-300-A	300		D
F7A-300-B	300		D

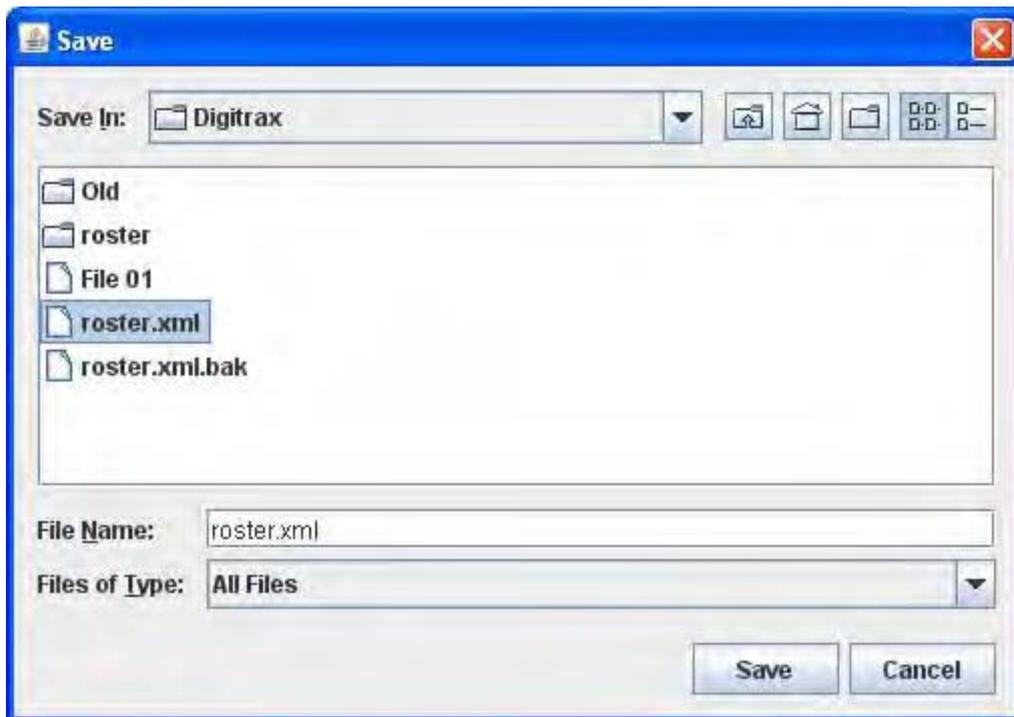
A screenshot of a locomotive roster table. The table has four columns. The first column contains locomotive identifiers, the second contains numbers, the third contains small locomotive icons, and the fourth contains a letter 'D'. A red arrow points to the 'F7A-300-A' entry in the first column.

Exporte un fichier .xml pour la locomotive sélectionnée dans votre liste.



Export Complete Roster

Exporte la liste complète



Close Window

Grisé si une seule fenêtre de Liste a été ouverte. Permet de fermer une fenêtre de Liste supplémentaire qui n'est plus nécessaire.

Print Roster

- *Entry*

Ouvre la boîte de dialogue **Select Items to Print**



Page imprimée pour la liste d'entrées sélectionnée.



ID: 44Ton-1000  
 Filename: 44Ton\_1000.xml  
 Road name: Industrial  
 Road number: 1000  
 Manufacturer: Bachmann  
 Owner: Tripp  
 Model: 44 Ton Switcher  
 DCC Address: 1000  
 Decoder Model: 2 function decoder (36-552)  
 Decoder Family: E-Z Command decoders



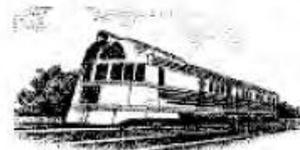
BASIC	
Field	Setting
Primary Address (CV1)	3
Addressing Mode (CV29)	2 digit addressing
Long Address (CV17)	0
Consist Address (CV19)	0
Analog conversion mode (CV29)	On

### Summary

Cette impression peut comprendre plusieurs pages. Vous pouvez imprimer un fichier pdf en utilisant la boîte de dialogue d'impression.



ID: Zephyr 9900  
 Filename: \_Zepher\_9900.xml  
 Road name: Burlington  
 Road number: 9900  
 Manufacturer: ConCors  
 Owner: Tripp  
 Model: Zepher  
 DCC Address: 9900  
 Comment: Articulated unit with plug-in decoder  
 Decoder Model: DN143IP  
 Decoder Family: Series 3 with FX3, silent, readback



ID: 44Ton-1000  
 Filename: 44Ton\_1000.xml  
 Road name: Industrial  
 Road number: 1000



## Print Preview Roster Entry

Identique à print sauf qu'il utilise la fenêtre d'aperçu d'impression du système.

## Summary Quit

Ferme DecoderPro3.

## Edit

Cut  
Copy  
Paste

## Copie de Locomotive

Sélectionnez l'entrée dans la liste que vous voulez copier. Entrez un nouveau nom pour l'entrée copiée.



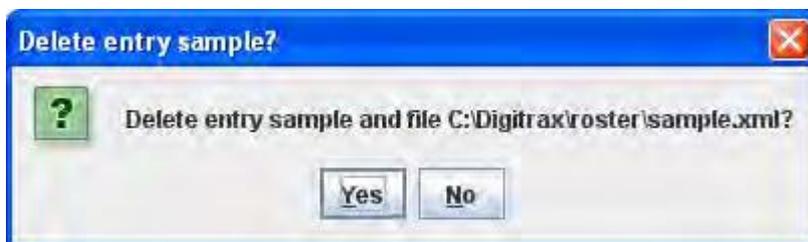
Cliquez sur OK et la copie est maintenant ajoutée à la liste roster. Vous pouvez maintenant la modifier ou la reprogrammer si nécessaire.



F7B-300	300	DN163K0B	Santa Fe	300	
sample	300	DN163K0B	Santa Fe	300	Kato
P32BWH-506	506	N12A0	AMTRAK	506	Atlas

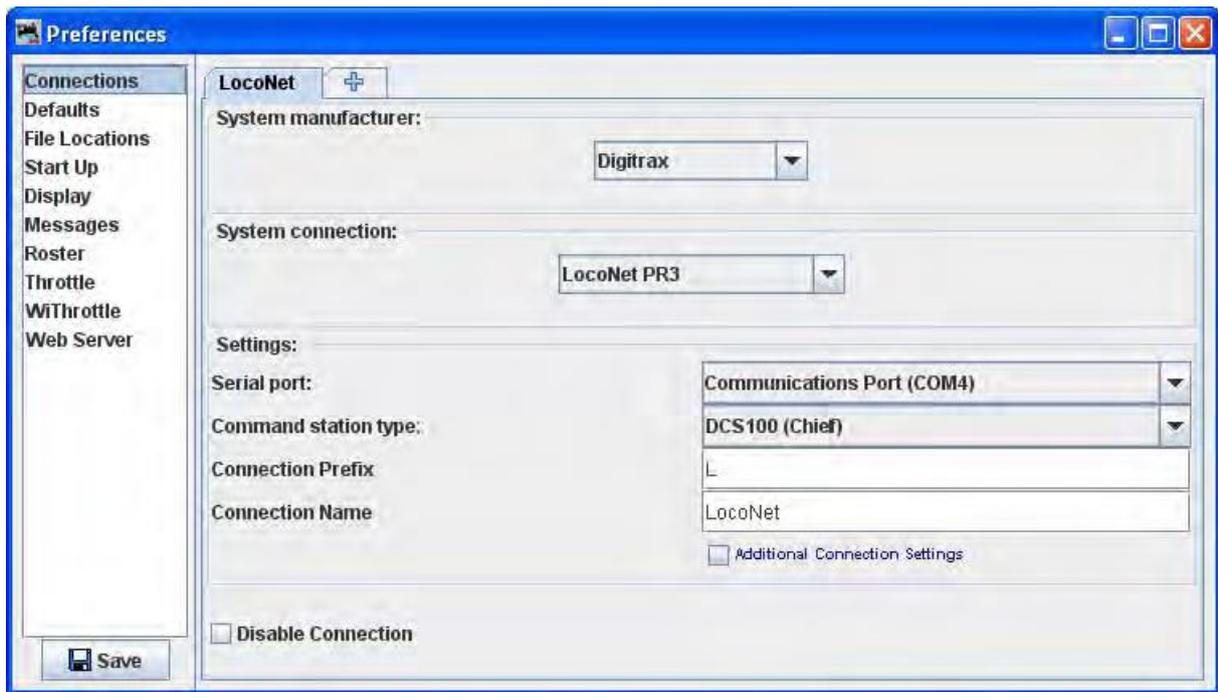
## Delete Loco

Sélectionnez la locomotive que vous souhaitez supprimer dans la liste Roster, sélectionnez le menu.



## Preferences

Ouvre la fenêtre **Preferences**.



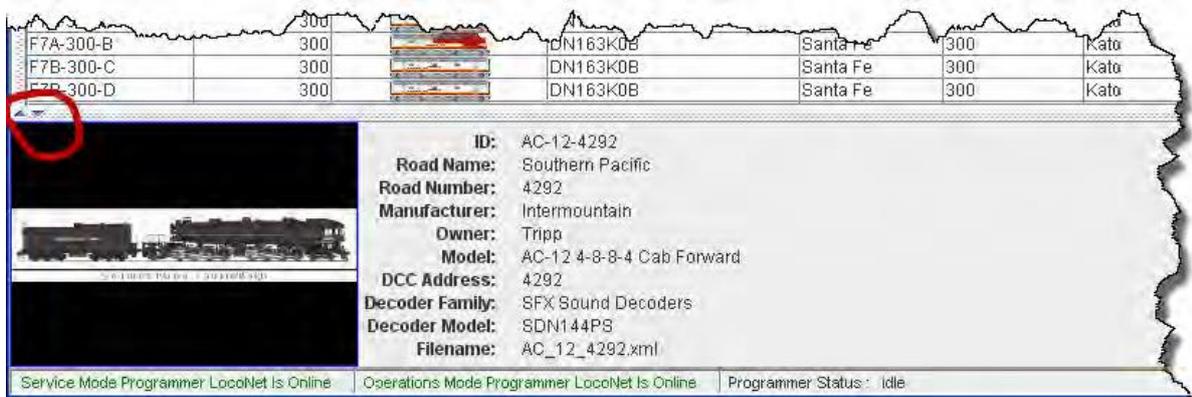
### Settings

#### Hide/Show Summary Pane

Active ou désactive les informations du décodeur marche/arrêt, la partie 4 de la fenêtre principale

#### Show decoder summary pane

#### Hide decoder summary pane



Notez les flèches vers le haut et vers le bas dans la zone au-dessus du volet de résumé. La flèche vers le bas permet de masquer le volet de résumé et la flèche vers le haut montre le volet Résumé quand on clique avec la souris.

Reset Window Sizes

Not available yet

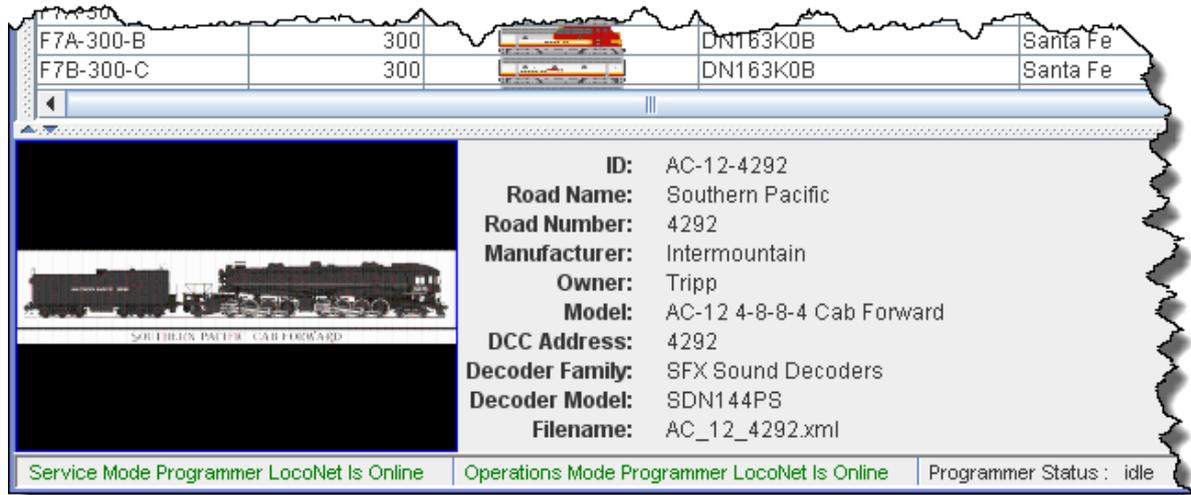
Réinitialise la largeur de colonne

Resets all of the columns to default settings if you have resized any of them.

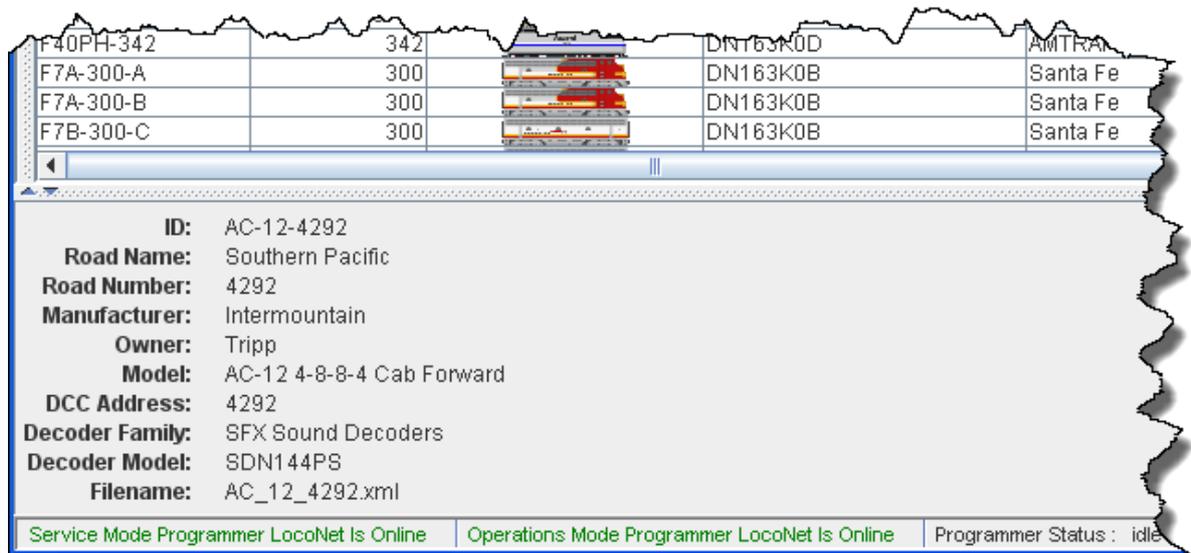
Hide/Show Roster Images

Bascule l'image du Roster dans la partie 4 de la fenêtre principale pour l'afficher ou la masquer

Montre l'image du Roster.



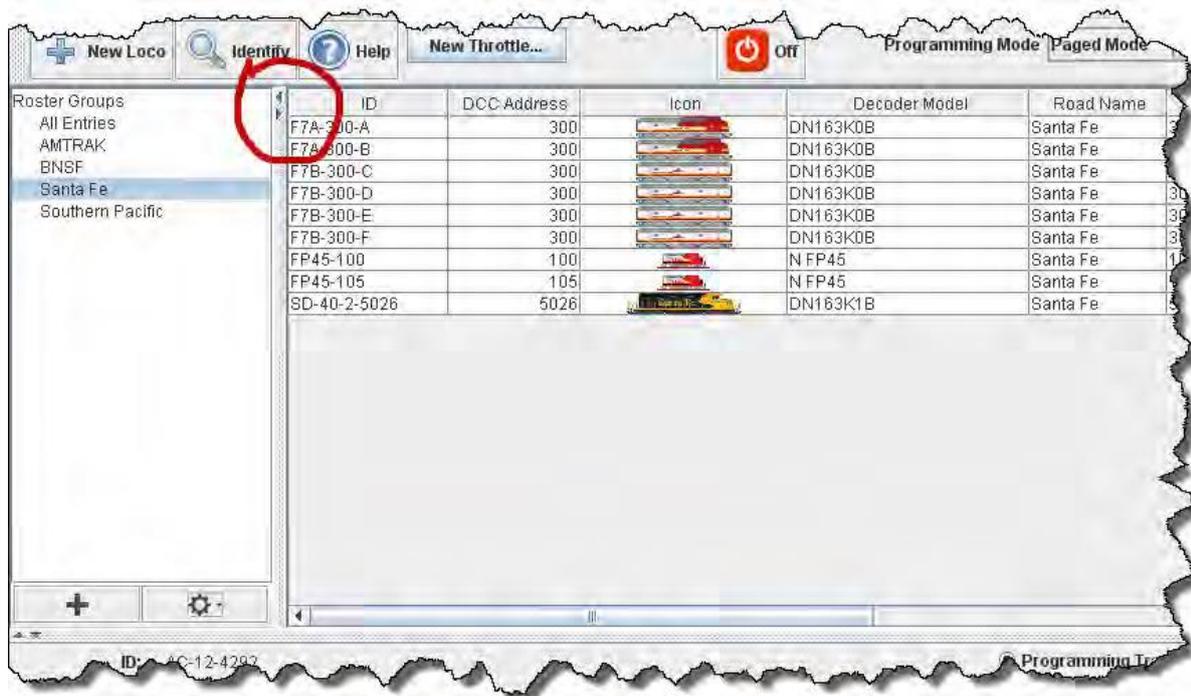
Cache l'image du Roster.



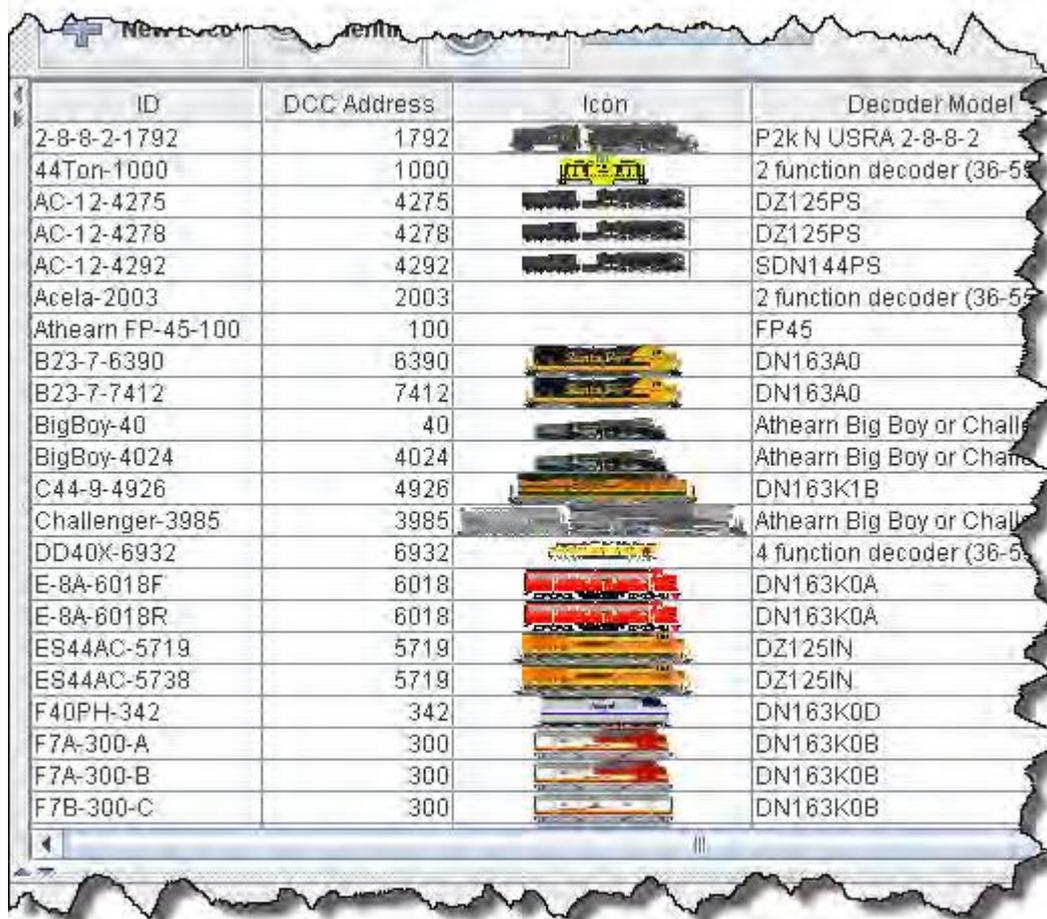
### Hide/Show Roster Groups

Affichage de la fenêtre des groupes de Roster

Les entrées sélectionnées des groupes de Rosters s'affichent. Sélectionnez Toutes les entrées pour montrer la Liste complète. Notez les flèches sur le bord de la table Liste. La Flèche de droite montre la fenêtre des Groupes de Roster et la flèche gauche cache la fenêtre des Groupes de Roster.



Suppression de la fenêtre des Groupes de Roster



## Programming

- **Programming Track**

Sélectionnez le **Mode Service** (voie de programmation)

- **Programming on Main**

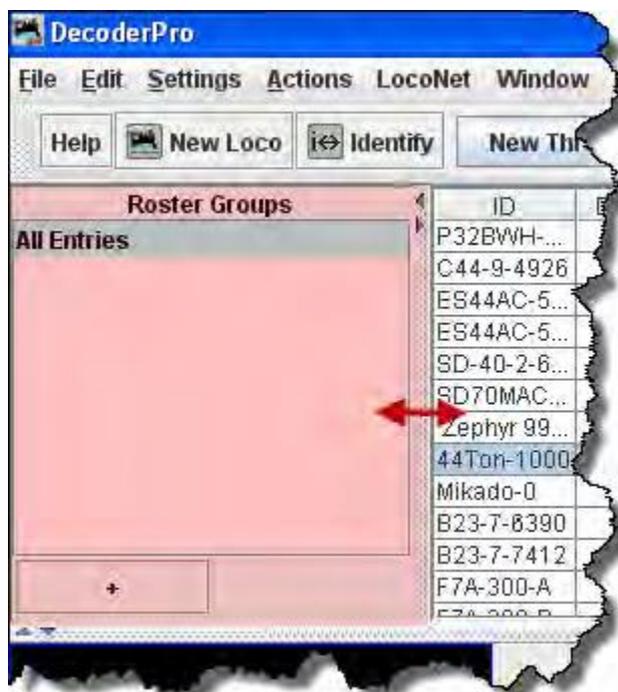
Sélectionnez le **Mode Opérations** (Programmation sur la voie principale)

- **Edit Only**

Sélectionnez le mode Edition qui vous permet d'éditer une locomotive sans changer de programme

- **Create Roster Group**

Utilisez la création de groupe de Roster pour définir le groupe que vous désirez. Ouvrez la boîte de dialogue **Create new roster group**



Fenêtre des groupes de Roster

Le bouton + crée un Nouveau Groupe Roster

Le bouton - supprime le groupe Roster qui est sélectionné.

Poignées sur le cadre de la fenêtre qui vous permettra de la dimensionner.



Entrez le nom de votre nouveau groupe de Roster

Cancel si vous ne voulez pas créer un nouveau groupe de Roster

OK pour créer le nouveau groupe de Roster



Le bouton OK ajoutera le groupe de Roster à la liste dans la fenêtre et la liste déroulante dans la barre d'outils de la fenêtre principale.

Vous pouvez maintenant ajouter des locomotives à n'importe quels groupes en les glissant depuis la liste ou en utilisant l'association à la table, dont on parlera plus tard.

- **Rename Roster Group**

La boîte de dialogue de renommage du groupe de Roster s'ouvre



Sélectionner le groupe à renommer dans la liste déroulante, puis cliquez sur le bouton OK. La boîte de dialogue Renommer s'affiche. Tapez le nouveau nom et cliquez sur le bouton OK.



- **Duplicate Roster Group**

La boîte de dialogue Dupliquer le groupe est affichée. Sélectionnez le groupe de la liste déroulante et cliquez sur le bouton OK.



La boîte de dialogue de copie de Groupe (nom choisi) s'affiche. Tapez le nouveau nom et cliquez sur le bouton OK.



- **Delete Roster Group**

La boîte de dialogue Supprimer le groupe est affichée. Sélectionnez le groupe de la liste déroulante et cliquez sur le bouton OK.



Une boîte de dialogue de Confirmation est affichée.



- **Roster Group Table Association**

Une fois que les groupes sont nommés, alors vous "associez" la liste des membres avec leur groupe. Cela peut être fait en utilisant la sélection **Table Association**. En haut de la table vous sélectionnez le groupe où vous voulez associer des membres, puis la liste des membres que vous souhaitez associer à ce groupe.

ID	Road Num...	Road Name	Manufact...	Owner	Include
Zephyr 9900	9900	Burlington	ConCors	Tripp	<input type="checkbox"/>
44Ton-1000	1000	Industrial	Bachma...	Tripp	<input type="checkbox"/>
B23-7-6390	6390	Santa Fe	Atlas	Tripp	<input checked="" type="checkbox"/>
B23-7-7412	7412	Santa Fe	Atlas	Tripp	<input checked="" type="checkbox"/>
BigBoy-40	40	undec	Atheam	Tripp	<input type="checkbox"/>
BigBoy-4024	4024	Union Pacific	Atheam	Tripp	<input type="checkbox"/>
C44-9-4926	4926	BNSF	Kato	Tripp	<input type="checkbox"/>
Challenger-3985	3985	Union Pacific	Atheam	Tripp	<input type="checkbox"/>
DD40X-6932	6932	Union Pacific	Bachma...	Tripp	<input type="checkbox"/>
E-8A-6018F	6018	Southern Pacific	Kato	Tripp	<input type="checkbox"/>
E-8A-6018R	6046	Southern Pacific	Kato	Tripp	<input type="checkbox"/>
ES44AC-5719	5719	BNSF	Fox Valley	Tripp	<input type="checkbox"/>
ES44AC-5738	5738	BNSF	Fox Valley	Tripp	<input type="checkbox"/>
F7A-300-A	300	Santa Fe	Kato	Tripp	<input checked="" type="checkbox"/>
F7A-300-B	300	Santa Fe	Kato	Tripp	<input checked="" type="checkbox"/>
F7B-300-C	300	Santa Fe	Kato	Tripp	<input checked="" type="checkbox"/>
F7B-300-D	300	Santa Fe	Kato	Tripp	<input checked="" type="checkbox"/>
F7B-300-E	300	Santa Fe	Kato	Tripp	<input checked="" type="checkbox"/>
F7B-300-F	300	Santa Fe	Kato	Tripp	<input checked="" type="checkbox"/>
FP45-100	100	Santa Fe	Atheam	Tripp	<input checked="" type="checkbox"/>
FP45-105	105	Santa Fe	Atheam	Tripp	<input checked="" type="checkbox"/>
Mikado-0		KATO	Kato	Tripp	<input type="checkbox"/>
P2k-1792	1792	Santa Fe	Life Like	Tripp	<input checked="" type="checkbox"/>
P32BWH-506	506	AMTRAK	Atlas	Tripp	<input type="checkbox"/>
SD-40-2-5026	5026	Santa Fe	Kato	Tripp	<input checked="" type="checkbox"/>
SD-40-2-6340	6340	BNSF	Kato	Tripp	<input type="checkbox"/>
SD70MAC-9959	9959	BNSF	Kato	Tripp	<input type="checkbox"/>

Select Roster Group: le groupe où vous voulez ajouter des entrées.

Le tableau montre toutes les locomotives dans votre liste.

Dans la colonne de droite, Include ... sélectionnez les entrées que vous souhaitez ajouter au groupe, cliquez individuellement pour sélectionner un seul élément, maintenez la touche Maj enfoncée pour sélectionner une série d'éléments, maintenez la touche CTRL vers le bas pour sélectionner aléatoirement des articles. Fermez la table et les entrées seront ajoutées au groupe.

Une fois que les associations ont été faites, alors vous pouvez sélectionner le groupe Roster actif. Une fois que ceci est fait, alors les actions Print et Print Summary n'affichera que la liste des membres associés à ce groupe. Par exemple, vous pouvez sélectionner le groupe Santa Fe et seulement la liste des membres de ce groupe et elle sera imprimée. L'impression ne montre pas actuellement le groupe actif dans l'en-tête. Le groupe actif influencera également toute zone de liste déroulante où il sera contenu, comme la manette, éditer l'entrée, copier, etc. Aussi, lors de l'ajout d'une nouvelle entrée de liste, elle sera automatiquement associée au groupe actif, de sorte qu'il est préférable de retourner au groupe actif global après avoir travaillé avec un groupe.

## RESTAURATION DE LA LISTE POUR VOIR TOUTES LES LOCOMOTIVES

Pour revenir à votre liste avec toutes les locomotives, Sélectionnez **Select Roster Group** de toutes les entrées, ou Global. Ensuite, vous serez certain que vous travaillez avec toutes les locomotives de votre liste.

## DESASSOCIATIONS D'ENTREES D'UN GROUPE

Pour désassocier une entrée de liste d'un groupe, ouvrez la Table des groupes de Liste et décochez les éléments et sauvegarder le en fermant la table des groupes de Roster.

### Actions

- **Program**

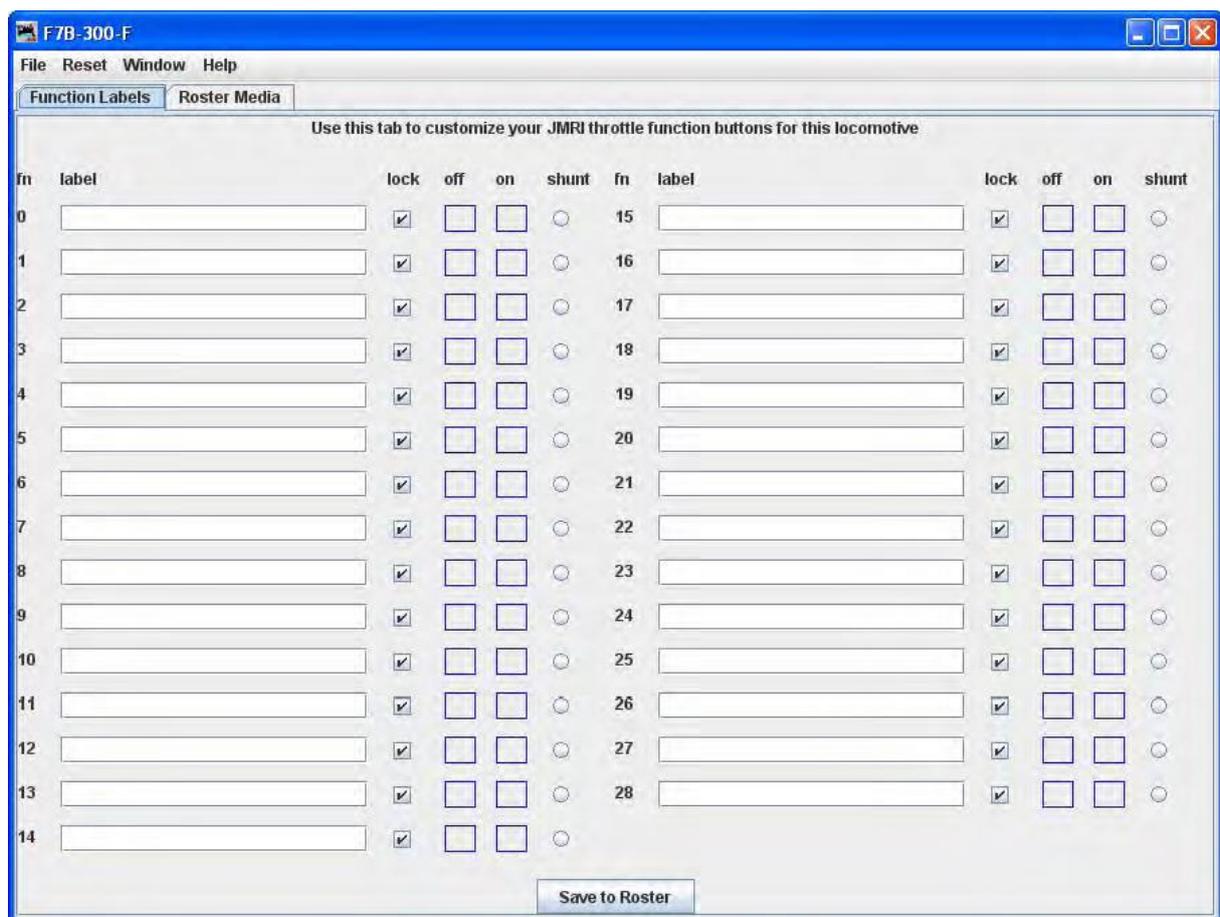
Ouvre le programmeur qui est configuré dans vos préférences pour l'entrée Roster sélectionnée, le **Comprehensive Programmer**, par défaut le **Basic Programmer**

- **Labels and Media**

Ouvre les fenêtres étiquettes et médias avec deux onglets pour configurer ces paramètres pour l'entrée sélectionnée dans votre liste. Sélectionnez l'onglet **Function Labels** pour éditer vos étiquettes de fonction de manette. Sélectionnez l'onglet **Roster Media** pour modifier l'icône de votre choix.

## FENETRE FUNCTION LABELS

Ce volet est ouvert à partir du bouton **Labels & Media** dans la fenêtre principale de DecoderPro3 ou dans le menu **Actions**.



Ce volet est plus qu'un bloc-notes pour garder une trace de ce qui se passe quand les touches de fonction sont activées. Il interagit également avec la manette JMRI.

L'onglet **Function Labels** paramètre les manettes logiciels au sein de JMRI. Principalement les manettes à l'écran, mais certains des paramètres sont mis en miroir sur les smartphones (iPhone/Android) à l'aide de l'interface WiThrottle.

Lorsque vous utilisez la liste déroulante sur la manette JMRI pour sélectionner une locomotive à partir de votre liste, les touches de fonction seront affichées par les descriptions que vous avez entrées pour ces fonctions dans cette fenêtre.

Dans cet exemple, les touches de fonction sur la manette seront marquées pour la FP-45 avec décodeur de son Tsunami OEM avec des fonctions de sons et d'éclairage.

À l'aide des cases à cocher, les boutons d'option à droite de chaque fonction elles peuvent être réglée sur:

<b>lock</b>	Donne la touche de fonction "verrouillage" ou "non-verrouillage". Lorsque la case est cochée la fonction est "verrouillée". La Fonction verrouillée : lorsqu'il est pressé, il reste à on (vers le bas) jusqu'à ce que vous appuyez de nouveau sur le bouton. Par exemple la Fonction étiquetée «Bell» sonne jusqu'à ce que vous appuyez de nouveau. Fonction déverrouillée lorsque vous appuyez sur la bascule, puis hors tension. Par exemple, le Bouton de fonction étiqueté «klaxon court», lorsqu'il est pressé fournit un son de klaxon.
<b>off</b>	Place pour l'icône qui s'affiche sur le bouton de fonction quand il est à l'arrêt.
<b>on</b>	Place pour l'icône qui s'affiche sur le bouton de fonction quand il est en état de marche.
<b>shunt</b>	Définit la clé «virtuelle» de fonction pour la manette logicielle. L'option "verrouillage" doit également être réglé simultanément avec le "shunt" pour activer la fonction de touche virtuelle. Lorsque cette touche de fonction est enfoncée, le curseur de vitesse de la manette change en style "décentré" de manœuvre, plutôt que le «full-range avec les touches de direction séparées"

Vous pouvez glisser et déposer des icônes dans la case ON ou OFF ou dans les propriétés de la fenêtre fonction de la manette.

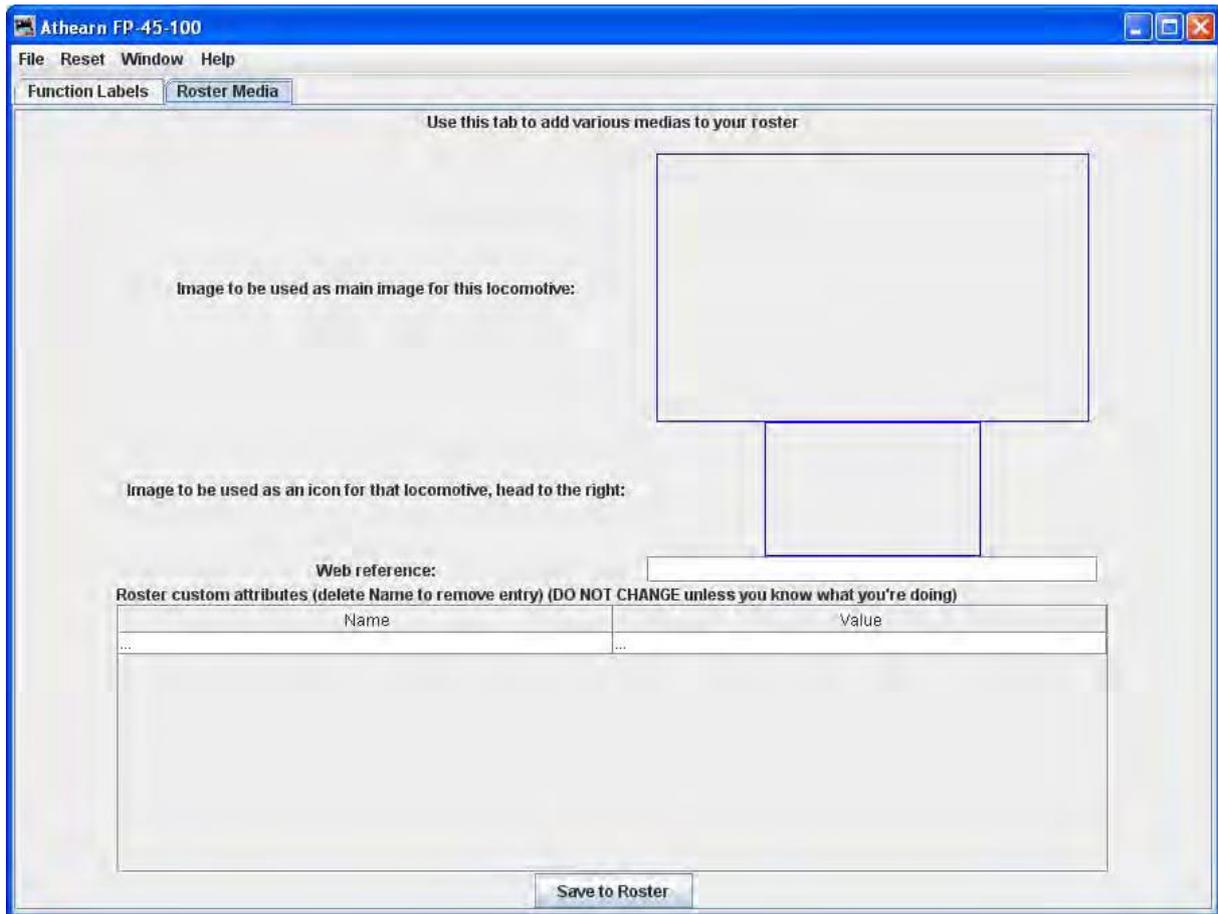
Vous pouvez également modifier le texte du bouton de fonction dans la manette JMRI et enregistrer ces modifications dans l'entrée de Liste sélectionnée. Pour utiliser ces entrées modifiées ensuite, assurez-vous d'avoir cliqué sur le bouton  pour sauvegarde ces valeurs dans l'entrée Liste en cours d'utilisation.

## FENETRE ROSTER MEDIA

Le volet Roster Media est ouvert à partir du bouton DecoderPro3 dans la fenêtre principale ou dans le menu Action, puis sélectionnez l'onglet Roster Media.

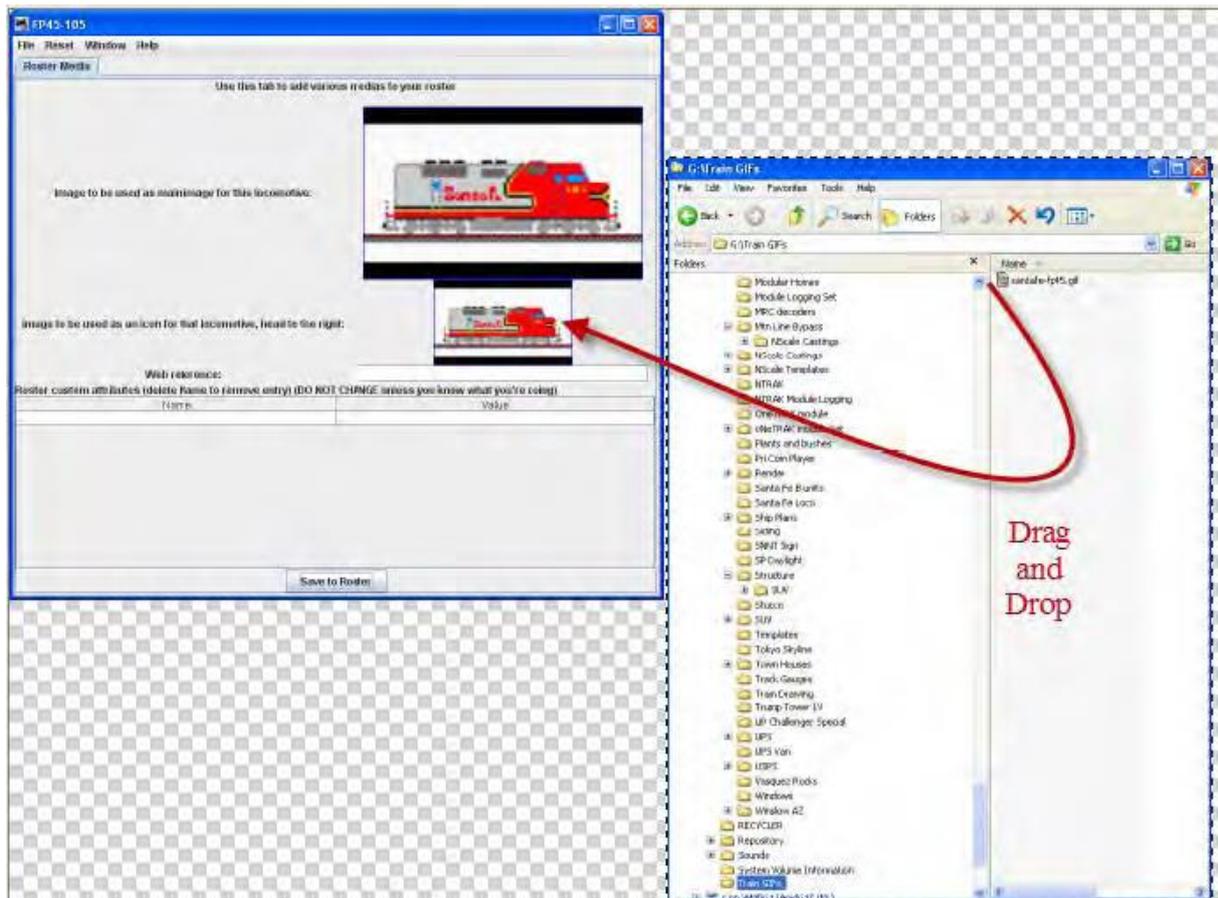
Le volet Roster Media vous permet d'ajouter une image principale et une icône à la liste des moteurs. L'image principale peut être utilisée pour l'image de fond de la manette si elle est sélectionnée dans les préférences de la manette. L'image de l'icône est utilisée dans la liste des manettes et diverse boites de listes déroulantes figurant sur la liste.

L'icône est une image qui apparaît dans la partie Information du décodeur dans l'écran DecoderPro3 initiale, une fois que vous avez sélectionné une locomotive de la liste. L'icône affiche également l'icône dans la colonne de la liste Roster des locomotives.



**Image à utiliser comme image principale pour cette liste:** La grande boîte noire est le support d'image. L'image est placée dans le support d'image en procédant comme suit.

1. Vous devez d'abord trouver l'image de la locomotive et la stocker sur votre disque dur.
  - a. Sources
    - i. Images à télécharger d'un site web dans votre ordinateur
    - ii. Photos prises par un appareil numérique ou un scanner
    - iii. Autres sources, CD, DVD images de vidéos etc. enregistrées comme une image dans votre ordinateur
  - b. Format
    - i. Le format GIF est préféré avec un fond transparent
    - ii. PNG avec un fond transparent
    - iii. JPG
2. Après stockage de l'image sur votre ordinateur, ouvrez le volet Roster Media, puis ouvrez l'Explorateur Windows ou le Gestionnaire de fichiers de votre système et faites glisser le fichier image dans la grande boîte noire. Vous pouvez également enregistrer l'image sur votre bureau et glisser-déposer dans le Roster Media à partir de là. NE PAS essayer de glisser-déposer à partir d'un site web.
3. Les images sont stockées dans le <dossier JMRI Préférences>/ressources. Quand une image est mise à jour ou enlevée, elle n'est pas supprimée de ce dossier.



Pour supprimer l'image soit à partir de la Liste, un clic droit et cliquez sur Supprimer dans le menu contextuel qui apparaît, cependant, il ne supprime pas l'image dans le dossier Ressources.

**Image à utiliser comme icône de cette liste, la tête vers la droite:** de même, il y a une petite boîte noire qui peut être remplie avec une image à utiliser comme icône pour l'identification d'entrée de liste. Les instructions sont également similaires:

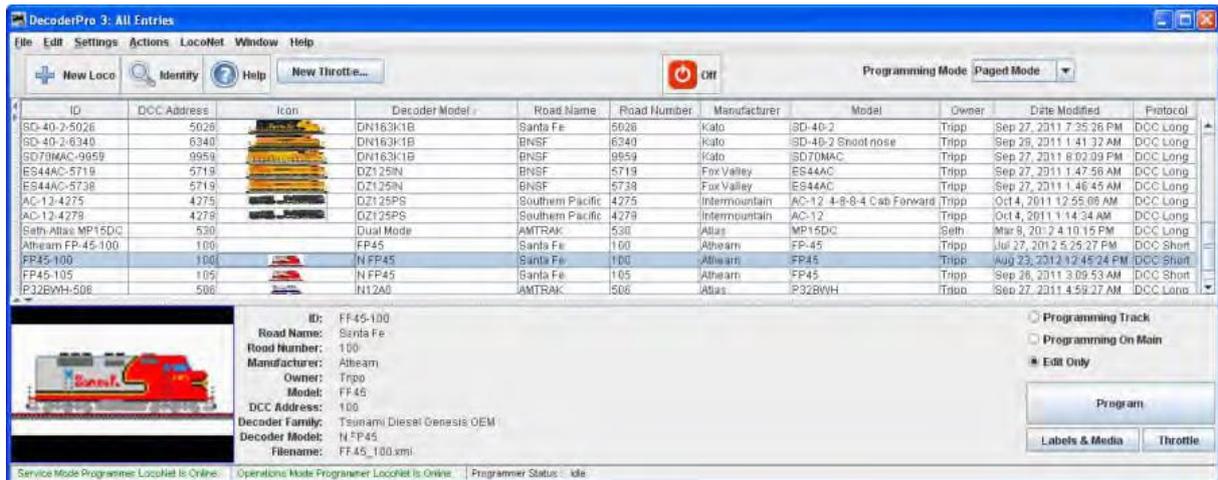
1. Ensuite, vous devez trouver une image de la locomotive à utiliser comme icône et la stocker sur votre disque dur.
  - a. Sources
    - i. Images à télécharger d'un site web dans votre ordinateur
    - ii. Photos prises par un appareil numérique ou un scanérisée
    - iii. Autres sources, CD, DVD images de vidéos etc. enregistrées comme une image dans votre ordinateur
  - b. Format
    - i. Le format GIF est préféré avec un fond transparent
    - ii. PNG avec un fond transparent
    - iii. Ne pas utiliser de JPG
2. Après avoir stocké l'image de l'icône sur votre ordinateur ouvrir le volet Roster Media, l'ouvrez l'Explorateur Windows ou le Gestionnaire de fichiers de votre système et faites glisser le fichier image dans la petite boîte noire. Vous pouvez également enregistrer l'image sur votre bureau et la glisser-déposer dans le Roster Media à partir de là. NE PAS essayer de glisser-déposer à partir d'un site web.

Pour supprimer l'image à partir de la Liste, un clic droit et cliquez sur Supprimer dans le menu contextuel qui apparaît, cependant, il ne supprime pas l'image dans le dossier Ressources.

**Référence Web** : Vous pouvez copier l'adresse URL du site Web où vous avez trouvé les images comme référence

Save to Roster

Après l'ajout d'images aux boîtes à images pour l'image principale et l'icône, cliquez sur ce bouton pour enregistrer les images dans votre Liste. Maintenant, l'image apparaît dans votre liste Roster dans DecoderPro3.



Les Liens pour les icônes et les images au format GIF de la plupart des locomotives sont énumérés ci-dessous:

Rail Serve <http://www.railserve.com/TrainGIFs/>

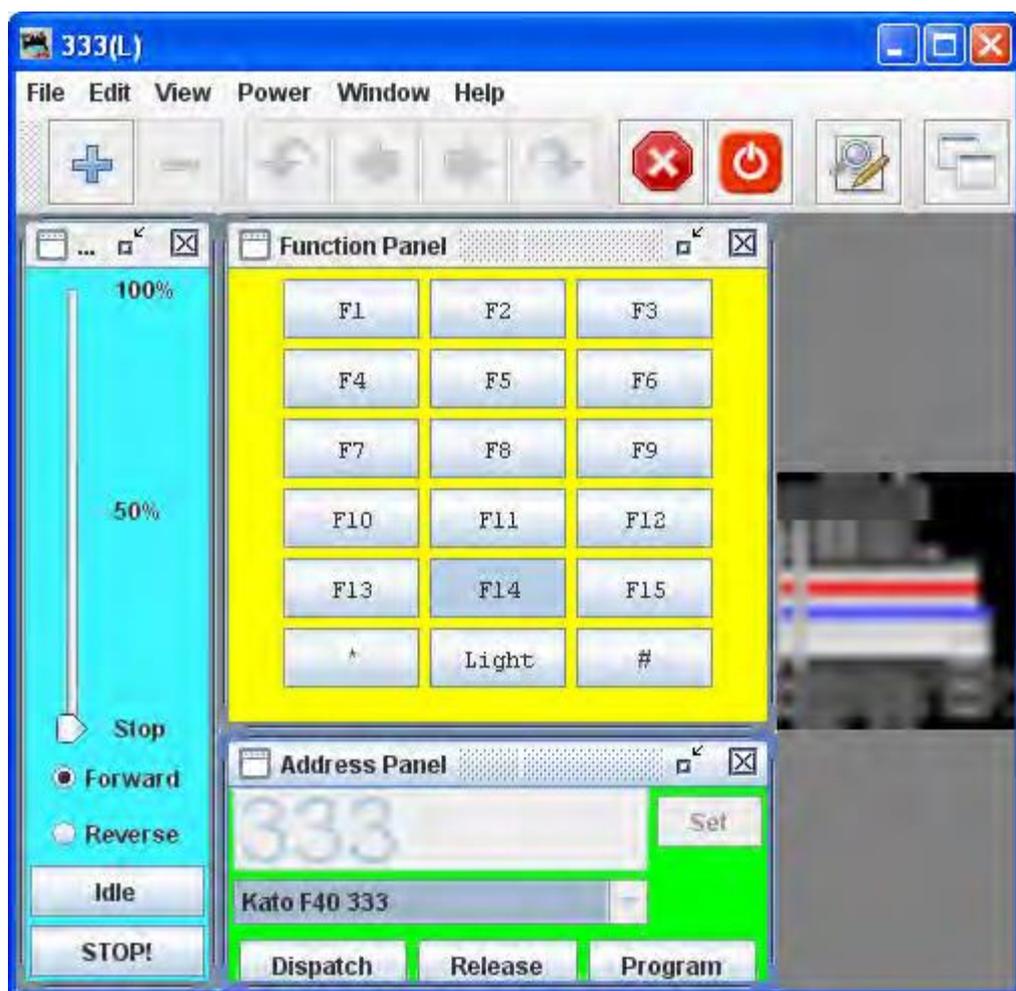
Train GIF Railyard <http://www.djcooley.com/info/gifs/loco/gifloco.htm>

Karl's RR Pages <http://www.kls2.com/~karl/rr/consists/>

ED Bindler Train GIF.s <http://www.bluarcher.com/traingifs/edtraingifsSD40.htm>

## FENETRE DE LA MANETTE JMRI®

La manette JMRI® peut être utilisée à l'écran de votre ordinateur pour remplacer la manette qui est fournie avec votre système DCC. Une ou plusieurs manettes peuvent être utilisées en même temps. La manette s'ouvre dans une fenêtre flottante qui peut être placée n'importe où sur votre bureau. Notez que la barre de titre contient les informations d'adresse de la locomotive.



(Des couleurs dégradés ont été ajoutées pour montrer les domaines fonctionnels des manettes)

La fenêtre manette contient une barre de menus, une barre d'outils et trois panneaux qui peuvent être activés ou désactivés via une case à cocher dans le menu Affichage. Chaque panneau a une barre de titre avec des contrôles de fenêtre pour réduire, agrandir et fermer :

**Attention !** Soyez prudent avec les boutons à gauche (réduire). Sous Windows, si la petite case est cliquée elle permettra de minimiser le panneau, ce qui signifie qu'il n'est plus visible, mais le bouton de restauration est perdu derrière les autres panneaux. Un moyen facile pour le récupérer, est d'aller dans le menu Affichage, décochez de là, puis revenez et vérifiez. Vous pouvez également faire glisser les panneaux pour découvrir l'icône Agrandir pour un panneau minimisé.

**Panneau d'adresses** (ombrage vert) facilite le réglage de l'adresse de la locomotive que vous voulez contrôler avec la manette.

## PANNEAU D'ADRESSE DE LA MANETTE



Est principalement utilisé pour identifier l'adresse des décodeurs, ainsi que pour d'envoyer ou de libérer l'adresse indiquée. L'Adresse de la locomotive peut être saisie par l'une des deux méthodes suivantes: tapée dans la boîte de texte ou sélectionnée dans la liste déroulante à partir de votre liste. Si vous avez ajouté des étiquettes de

fonction, à votre Liste, le texte de l'étiquette de la liste sera affiché sur les touches de fonction de la manette.

Cliquez sur  envoyer l'adresse à votre système pour que la manette soit active.

 Est utilisé pour libérer la locomotive de la manette de cette adresse de sorte qu'elle peut être acquise par une autre manette

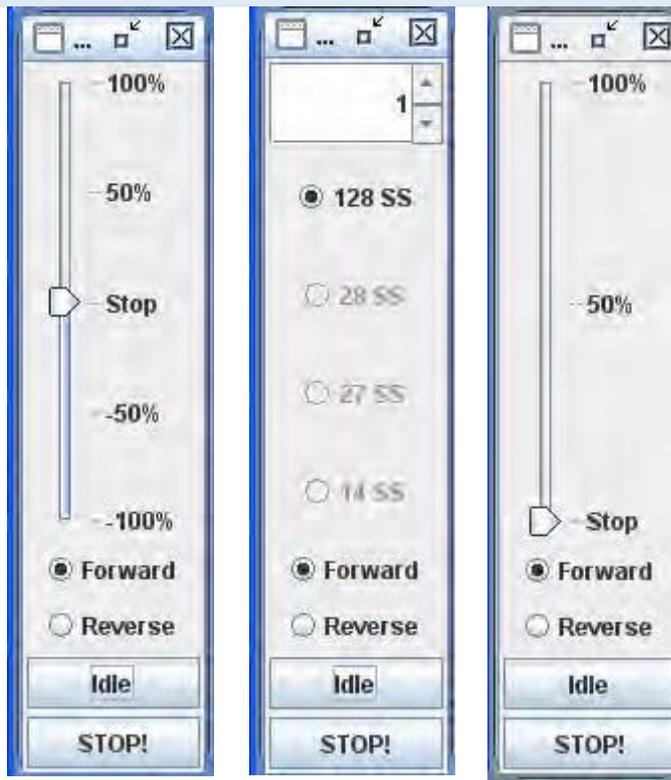
 Est utilisé pour libérer l'adresse de votre système.

 Ouvre la Programmeur pour la locomotive sélectionnée en mode ops (programmation sur la voie principale) Uniquement actif lorsque l'entrée de liste permet de sélectionner l'adresse pour la manette.

Un des boutons peuvent être grisées en fonction de l'état de votre système.

**Le Panneau de contrôle** (ombrage bleu) contient les commandes pour appliquer un courant à la locomotive qui est adressée et contrôler la vitesse

## PANNEAU DE CONTROLE DE LA MANETTE



Curseur de 0% à pas de vitesse 100%

Curseur de 100% à 100% à 0%

Après avoir choisi une adresse dans la manette, vous devriez être en mesure de faire circuler le train sur votre réseau. Le panneau de contrôle est utilisé pour contrôler la vitesse et la direction de votre locomotive lorsque la manette est utilisée pour piloter un réseau.

La curseur de la manette contrôle la vitesse et indique le pourcentage de puissance de 0 à 100%. Utilisez la souris pour faire glisser le curseur jusqu'à la vitesse désirée. Sinon, le curseur peut être réglé pour avoir 0 au milieu et passer à + 100% ou à -100% pour contrôler la vitesse de la locomotive.

Dans le mode pas à pas, les flèches haut et bas contrôlent la vitesse d'un pas à la fois, ou vous pouvez entrer un nombre dans la zone de zone de texte entre 0 et le pas maximum indiqué.

**Forward** et  **Reverse** sélectionne la direction de la locomotive.

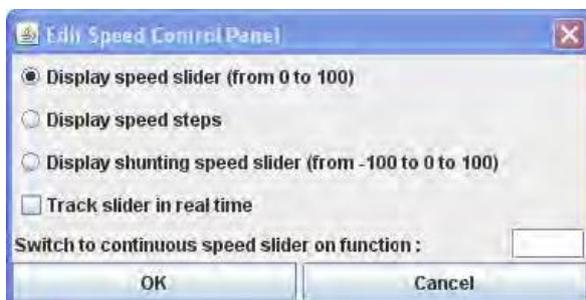
Stop!

Exécute un arrêt d'urgence, la locomotive s'arrête immédiatement l'emportant sur les BEMF ou autre dynamique programmée dans le décodeur.

Idle

Arrête la locomotive en douceur avec le réglage dynamique programmé dans le décodeur.

Les Propriétés du panneau de commande peuvent être réglées par un clic droit sur le panneau de commande (speed), la boîte de dialogue **Edit Speed Control Panel** s'affiche. Cela vous permet de Sélectionner un des 2 types de curseurs ou le contrôle de vitesse par pas.



comme à droite

**Display Speed Slider (from 0 to 100)** -- affiche le contrôle de manette comme à gauche

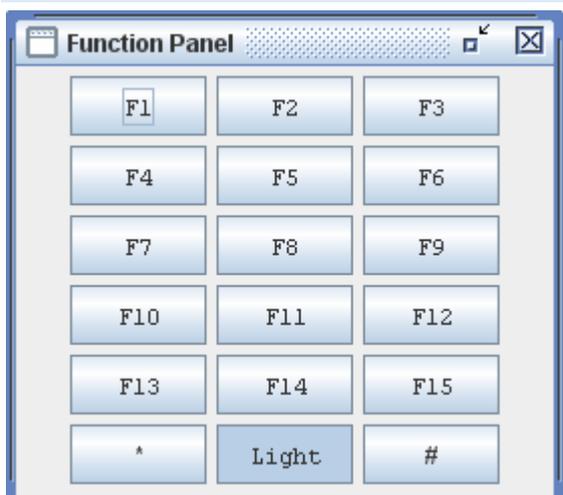
**Display Speed Steps** -- affiche le contrôle de manette comme au milieu

**Display shunting speed slider (from 100 to 0 to 100)** -- affiche le contrôle de manette

**Track sider in real time Switch to continuous speed slider on function:**  Entrez la fonction dans le panneau de fonction que vous voulez utiliser.

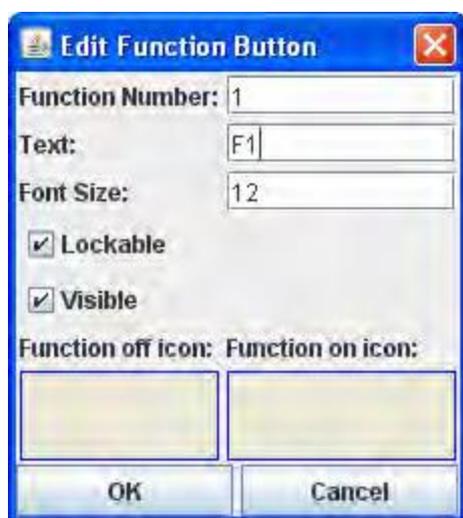
**Function Panel** (fond jaune) contient toutes les touches de fonction utilisées pour contrôler les fonctions des locomotives adressées.

## PANNEAU DE FONCTION DE LA MANETTE



Le panneau **Throttle Function** vous permet de sélectionner les fonctions du décodeur de F0 à F15 sur première page et de F16 à F28 sur la 2<sup>ème</sup> page. Beaucoup de décodeurs sonores modernes utilisent jusqu'à 28 fonctions. Utilisez le \* pour basculer entre les deux pages. Si vous avez entré étiquettes de fonction, le texte de l'étiquette apparaîtra sur les touches de fonction de la manette. Une autre façon de modifier les étiquettes sur les touches de fonction, est de faire un clic droit sur le bouton que vous souhaitez modifier, le mot **Properties** est affiché et quand on clique dessus, une boîte de

dialogue **Edit Function Button** s'affiche.



**Edit Function Button** vous permet de modifier le texte affiché sur le bouton et la fonction attribuée.

**Function Number:** zone de texte pour définir la fonction assignée à la touche.

**Attention!** Assurez-vous de ne pas attribuer le même numéro de fonction à plusieurs touches, sinon, des résultats indésirables peuvent se produire

**Text:** le texte que vous souhaitez afficher sur le bouton.

**Font Size:** Sélectionnez la taille de police en points.

**Lockable** - verrouille la fonction lorsque le bouton est

cliqué. Par exemple, le bouton permet d'être un bouton à bascule

**Visible** - rend visible le bouton. Lorsqu'elle n'est pas cochée le bouton ne sera pas affiché dans le panneau. Pour rétablir, utilisez le menu **View** et sélectionnez l'option **Show All Function Buttons**.

### Function off icon:

Glissez et déposez l'icône de votre choix dans la boîte. Pour supprimer l'icône faites un clic droit et cliquez sur Supprimer.

### Function on icon:

Glissez et déposez l'icône de votre choix dans la boîte. Pour supprimer l'icône faites un clic droit et cliquez sur Supprimer.

**OK** | L'ensemble de toutes les valeurs modifiées.

**Cancel** | Sortie de la boîte de dialogue sans changement.

Vous pouvez utiliser le bouton **Save** dans le panneau **Address Panel** pour enregistrer les fonctions modifiées pour votre locomotive.

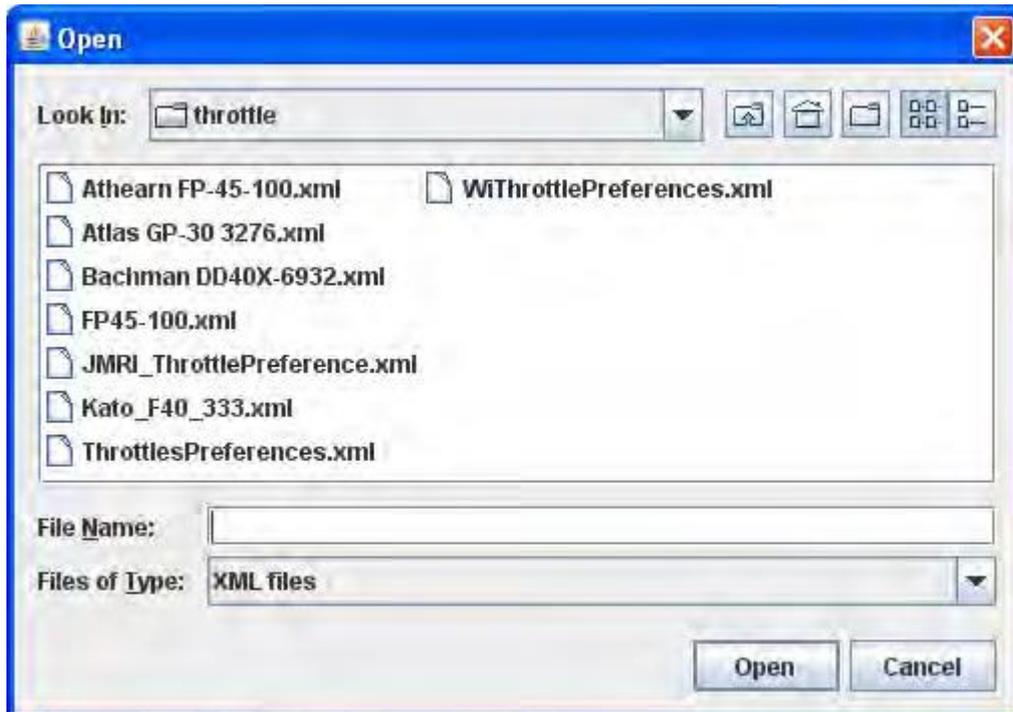
Les descriptions ci-dessus sont seulement une petite partie de ce que la fenêtre de manette peut faire. L'auteur(s) de la fenêtre de la manette a créé un vaste ensemble de fichiers d'aide pour vous aider à personnaliser la fenêtre de la manette à votre mode de fonctionnement. Pour accéder à l'aide, il suffit d'ouvrir une nouvelle manette. Ensuite, cliquez sur Aide, puis sélectionnez la Fenêtre d'Aide dans le menu déroulant. Il y a beaucoup de bons conseils.

#### BARRE DE MENU DE LA FENETRE MANETTE



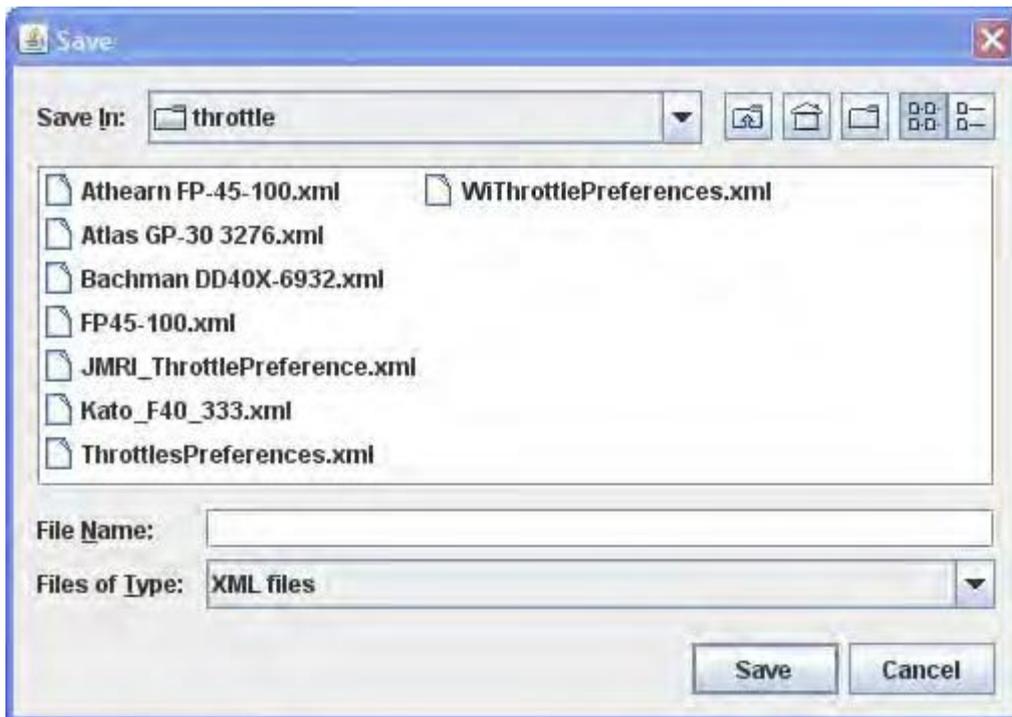
#### File

- **New Throttle...**  
Ouvre une autre copie de la manette.
- **Open Throttle**



Sélectionnez un fichier XML pour sauvegarder la manette.

- **Save Current Throttle**  
Enregistre la manette affichée dans un fichier à son nom désigné
- **Save Current Throttle As...**  
Enregistre la manette affichée dans un fichier avec le nom que vous entrez



- **Open Throttles Layout...**  
Ouvre la manette réseau que vous avez sélectionnée.
- **Save Throttles Layout...**  
Enregistre la manette réseau dans un fichier dans le répertoire Throttle
- **Load Default Throttles Layout**  
Charge la manette réseau par défaut depuis le répertoire Throttle
- **Save As Default Throttles Layout**  
Enregistre comme manette réseau par défaut dans le répertoire Throttle
- **Start WiThrottle**



Edit

- **Frame Properties**



**Frame Title** : Tapez le titre de votre choix pour le cadre de la manette. Ceci est dénommé ci-après «texte».

**Frame Title Components** : Sélectionnez le composant texte souhaité. Il y a deux éléments qui peuvent être dans la barre de titre de la manette "Texte" et "Adresse". Les sélections permettent une ou l'autre d'être dans le titre (dans l'ordre où elles apparaissent dans la sélection), ou on peut opter pour la description Entrée dans la Liste de locomotive

**Address** - Pour afficher automatiquement l'adresse de la locomotive sélectionnée. (Par défaut)

**Text** - Affiche le texte que vous saisissez dans le champ comme titre en haut de cette fenêtre

**Text Address** - Affiche le texte que vous avez entré, suivi de l'adresse sélectionnée

**Address Text** - Affiche l'adresse sélectionnée, suivi par le texte que vous avez entré

**Roster ID** – Affiche l'ID de la liste sélectionnée

(Notez que si vous saisissez du texte, il ne sera pas visible, sauf si l'un des trois modes intermédiaires est sélectionné)

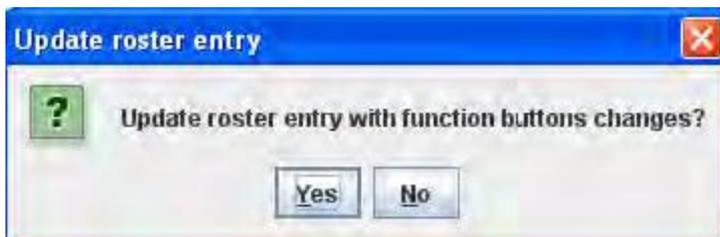
Décorations de fond:

Cela permettra d'éliminer les barres de contrôles individuels pour les volets distincts de la manette. Cela est conseillé pour les utilisateurs de Windows, comme en cliquant sur les boutons minimiser cela provoque que le bouton de restauration se perd derrière le reste des panneaux. Pour le Récupérer il suffit d'utiliser le menu vue pour supprimer, puis restaurer le panneau en question.

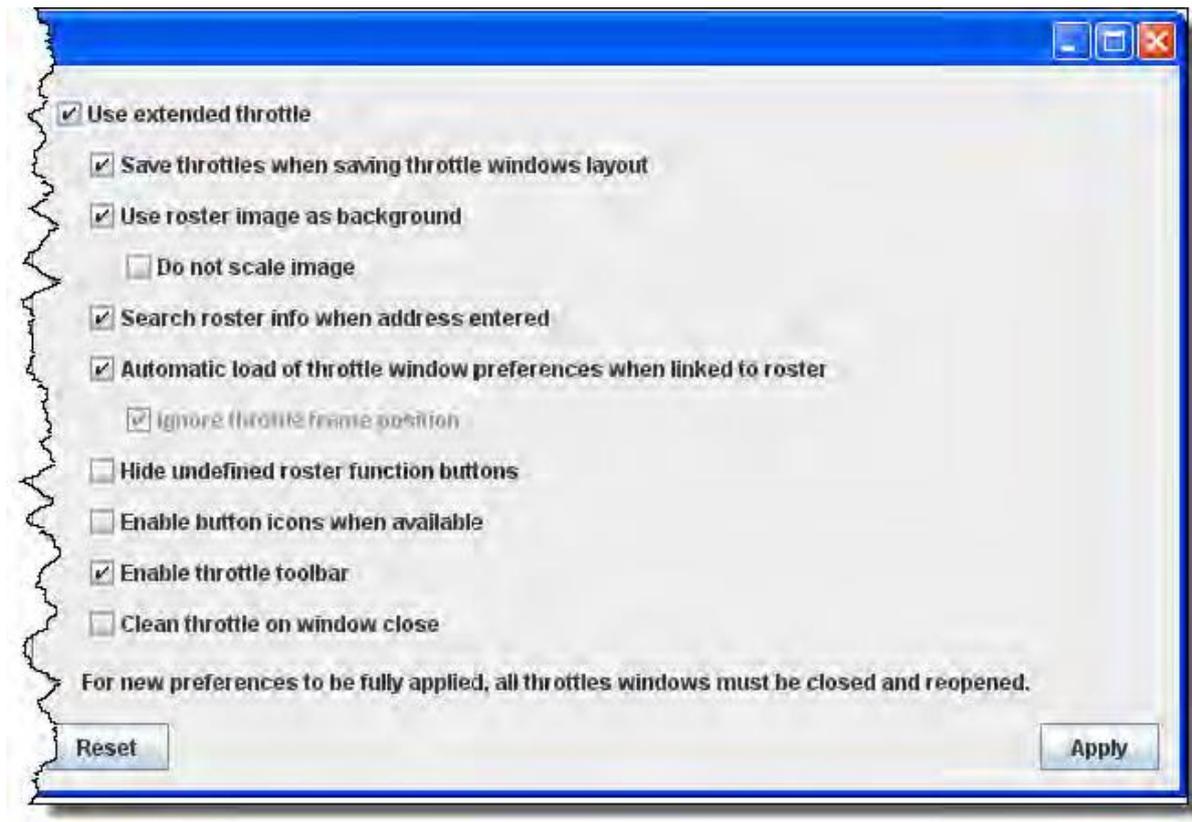
Bouton OK - ajoute les modifications

Bouton Annuler - annule l'opération

- Export de la manette en cours personnalisée dans le Roster



- Préférences de la manette



## View

Vous permet de sélectionner l'un des trois panneaux de la manette qui sont affichés. Placez une coche dans chacun des panneaux que vous voulez afficher.

- **Address Panel**
- **Control Panel**
- **Function Panel**

Vous pouvez vous demander: «Pourquoi voudrais-je désactiver l'un de ces panneaux?" par exemple, disons que nous avons une voiture d'observation à l'arrière d'un train de voyageurs. Nous pourrions équiper cette voiture avec un décodeur de fonction seulement pour contrôler:

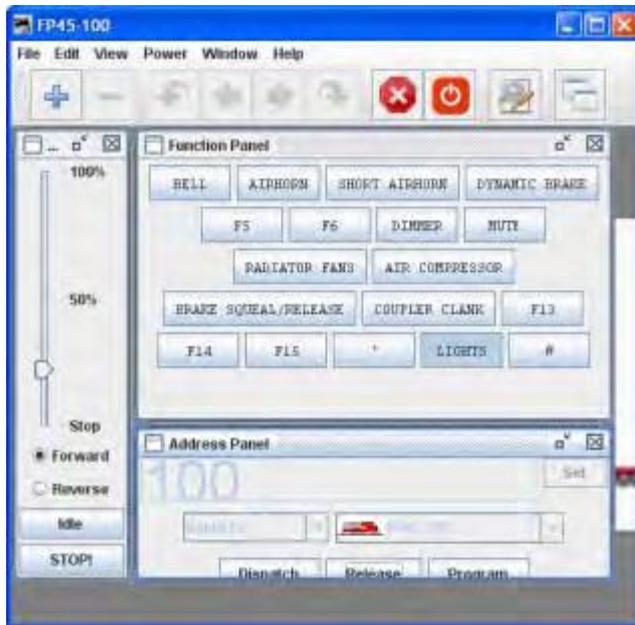
- L'Éclairage intérieur,
- Les Feux de position arrière et
- Un éclairage du tambour arrière.

Nous n'avons besoin pour le panneau de contrôle de vitesse que seulement trois touches de fonction. Avec un train de voyageurs tout équipé comme celui-ci, beaucoup d'espace à l'écran peut être économisé à l'aide du fichier de configuration de la manette pour optimiser la taille de la fenêtre. Ensuite, vous pouvez éteindre les lumières dans la cuisine et baisser les lumières dans la salle à manger afin que les passagers puissent profiter du coucher du soleil pendant qu'ils transitent dans les Rocheuses en sirotant un Cognac .... Mais je m'éloigne du sujet. Vous voyez l'idée.

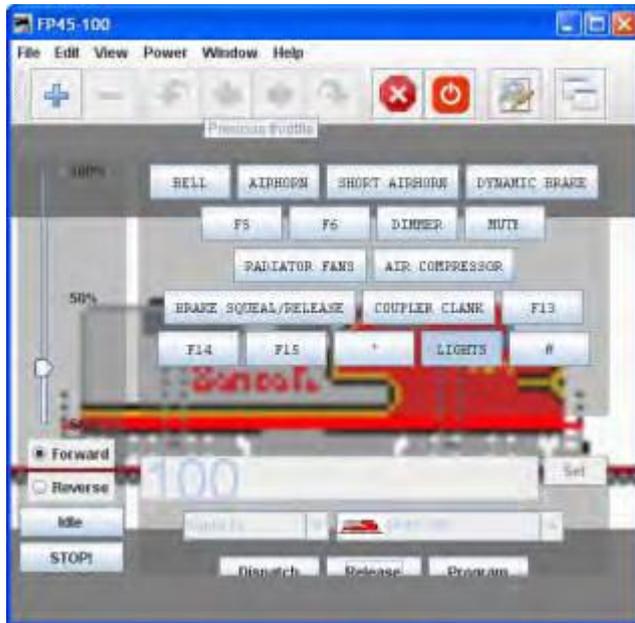
- **Reset Function Buttons**  
Réinitialise les boutons de fonction à leurs paramètres par défaut, etc.
- **Get all current throttle components in bounds**  
Remets tous les panneaux avec un cadre de manette.

- **Switch Throttle frame view mode**  
Bascule entre les images de fond on / off de la manette

Frames on



Frames off



- **Show/Hide Throttles list window**  
Affiche/cache les manettes locales JMRI dans la fenêtre de liste



Power (contrôle de l' alimentation de voie, *si supporté par votre système*)

- **Power On**
- **Power Off**

Window

- **Minimize**

Liste de toutes les fenêtres DecoderPro ouvertes. Si on clique sur une des fenêtres, elle sera mise à l'avant de sorte que vous pouvez la réduire dans la barre d'état système.

Help

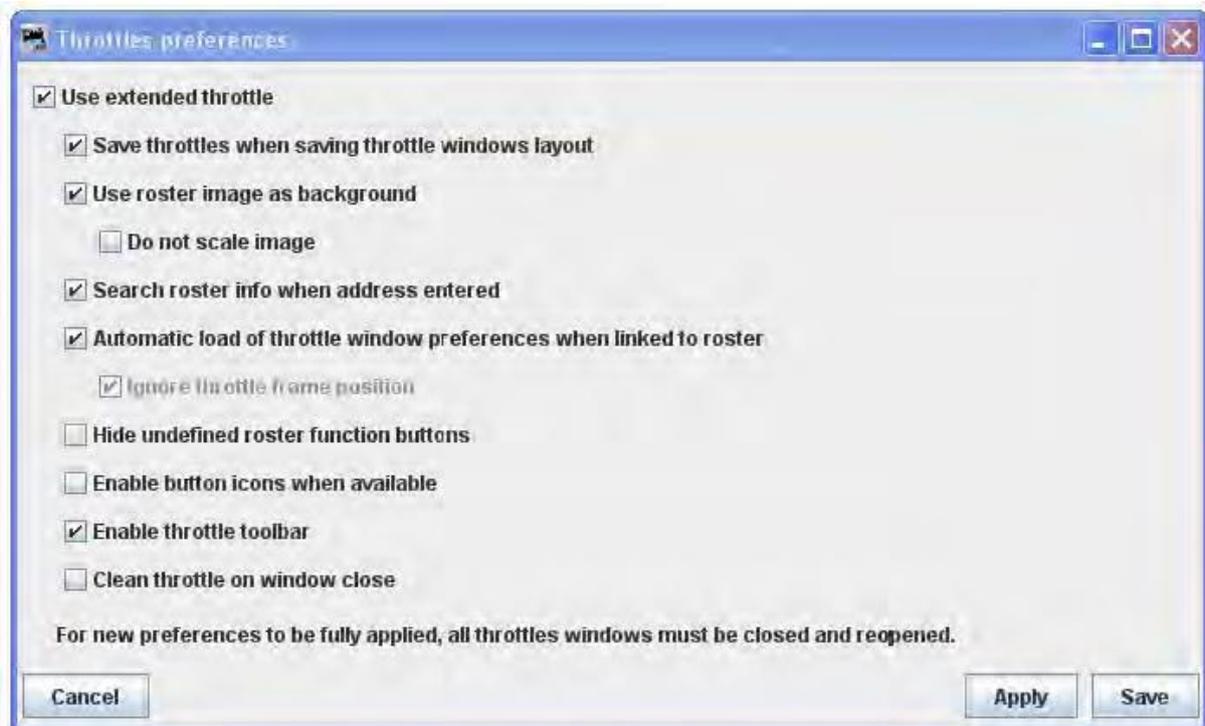
- **Window Help...**
- **General Help...**
- **License...**
- **Locations...**
- **Context**
- **System Console**
- **Upload Debugging Info...**

## FENETRE DE MANETTE JMRI® - BARRE D'OUTILS



La barre d'outils de la manette est activée dans le volet [Throttles Preferences](#).

Utilisez la fenêtre des préférences de la manette pour définir les préférences souhaitées.



Lorsque cette option est activée, une fenêtre de manette peut accueillir un ensemble de manettes. Vous pouvez parcourir ces manettes: Ajouter une nouvelle manette dans cette fenêtre de manettes. Une fois que le nombre de manette dans une fenêtre de manettes à une, les icônes Suivant et Précédent sont activés.

-  ouvre une nouvelle fenêtre de manette
-  ferme la fenêtre de manette en cours
-  revient à la locomotive précédente qui roule
-  revient à la fenêtre de manette précédente
-  va à la fenêtre de manette suivante
-  va à la locomotive suivante qui roule
-  émet une commande d'arrêt d'urgence de toutes les locomotives qui sont pilotées par JMRI
-  contrôle le courant de voie si c'est supporté par votre système
-  passe ou revient du mode d'édition de manette
-  ouvre une fenêtre locale de manette

		Ouvre une nouvelle manette
		Arrêt d'urgence pour toutes les manettes sous le contrôle de JMRI
		Contrôle de l'alimentation de voie
		Ouvre la fenêtre des préférences de manettes

## OUTILS D'UNITE MULTIPLE

Trois types d'Unité multiple sont utilisés sur les systèmes DCC :

- Unité multiple **basique** ou adresse primaire, où chaque locomotive est affectée à la même adresse sur la voie de programmation, ou sur la voie principale avec la programmation OpsMode (si supporté par la station de commande et le décodeur).
- Unité multiple assistée par la station de commande (CSAC) qui construit l'Unité multiple en utilisant une fonction de votre station de commande. L'Unité multiple assistée par la Station de commande est désignés sous les noms commerciaux indiqués ci-dessous.

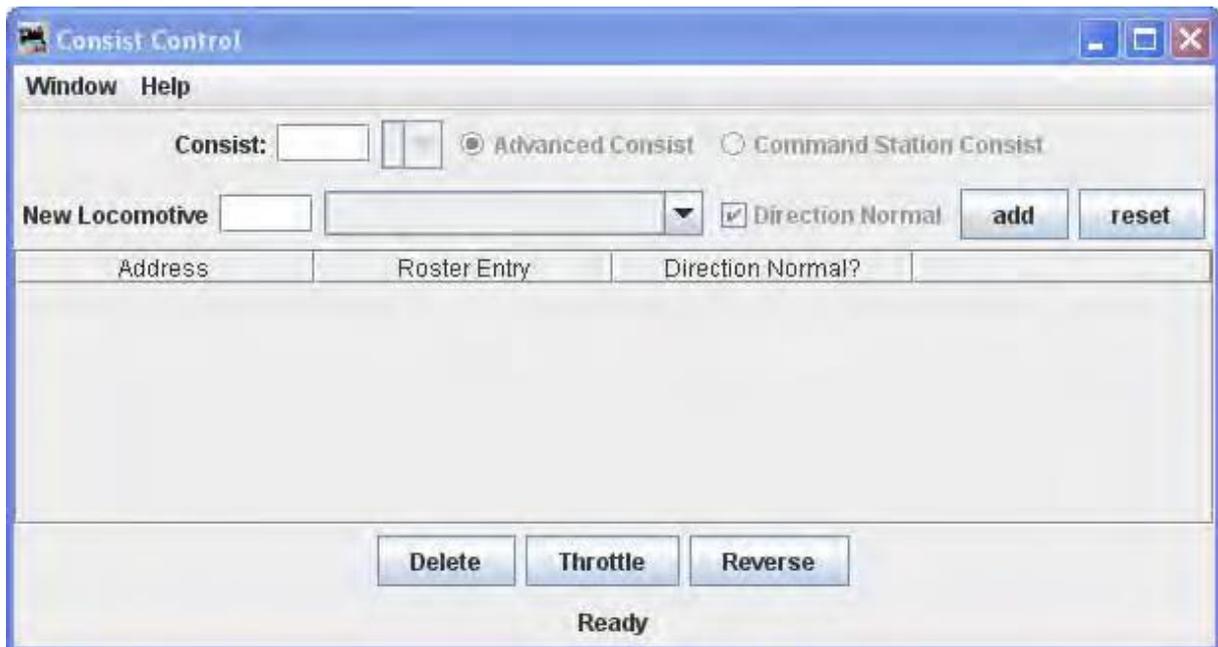
### Notes d'usage des noms des Fabricant

noms des Fabricant		Notes d'usage
Digitrax	Unité multiple universelle	Limité par le nombre de slots pris en charge par le système. Autorise n'importe quelle adresse
Lenz	Double tête	Limité à 2 locomotives. Permet n'importe quelle adresse à être utilisée sauf 00
NCE	Unité multiple style ancien	Limité à 8 locomotives. Permet n'importe quelle adresse à être utilisée sauf 00
EasyDCC	Unité multiple standard	Limité à 8 locomotives. Permet n'importe quelle adresse à être utilisée sauf 00

- Unité multiple assistée par le décodeur (CAD), souvent désigné comme Unité multiple avancée. Le NMRA<sup>®</sup> a réservé le CV19 pour les adresses d'Unité multiple. Si le CV19 contient une valeur autre que 0, la locomotive répondra aux commandes de vitesse et de direction envoyés à l'adresse du CV19. Si CV19 contient zéro, elle répondra aux commandes de vitesse et de direction envoyés à l'adresse du décodeur courte ou longue habituelle. Comme l'Unité multiple est un CV d'adresse unique, il est limité à l'intervalle de 1 à 127. Si vous ajoutez 128 à l'adresse d'Unité multiple, la locomotive roulera en arrière (par rapport à son sens normal de déplacement) dans l'Unité multiple. Le CAD peut être mis en place dans l'onglet Unité multiple dans le programmeur global.

## OUTILS D'UNITE MULTIPLE DE DECODERPRO

L'outil Unité multiple fournit un outil visuel pour manipuler l'**Unité multiple assistée par le décodeur** et, sur certaines stations de commande, l'**Unité multiple assistée par la station de commande**.



Les boutons  **Advanced Consist** et  **Command Station Consist** vous permettent de sélectionner le mode d'Unité multiple s'il est supporté par votre station de commande. Si ce n'est pas le cas les options seront grisées.

Boite de texte **Consist** : tapez l'ID de l'Unité multiple affecté au groupe de locomotives dans le mode Unité multiple assistée par le décodeur.

Pour l'Unité multiple assistée par la station de commande, il est automatiquement rempli avec l'adresse de la locomotive de tête du convoi.

Boite de texte **New Locomotive** : tapez une adresse de locomotive ou sélectionnez-la depuis la liste déroulante.

En cliquant sur le bouton adds on ajoutera la locomotive de la rame et elle apparaîtra dans la zone de liste de la fenêtre.

En cliquant sur le bouton reset on effacera les informations de la locomotive en cours.

La  **Direction Normal ?** Détermine le sens de déplacement de la locomotive en marche avant ou en marche arrière lorsque l'Unité multiple se déplace vers l'avant. Sera grisée si la locomotive de tête est sélectionnée.

Touche DEL supprime l'Unité multiple. La liste de l'Unité multiple aura un bouton DEL pour chaque locomotive, ce qui vous permet de supprimer une locomotive de la rame.

Bouton Delete - supprime l'ensemble de l'Unité multiple.

Bouton Throttle – détermine une manette pour l'Unité multiple.

Inverser Reverse - inverse le sens de l'Unité multiple.

## CONTROLE D'AIGUILLAGES



## CONTROLE D'AIGUILLAGE

### AIGUILLAGE

Entrez le numéro d'accessoires ou le nom système de l'aiguillage pour l'accessoire ou l'aiguillage que vous souhaitez contrôler. Par exemple, entrer 678 et en appuyant sur  ou , vous devriez être en mesure de changer l'état de l'accessoire Numéro 678 sur le réseau.

Un autre exemple, un nom système valide d'aiguillage pour NCE pourrait être NT456. Ensuite, en appuyant sur  ou , vous devriez être en mesure de changer l'état de l'aiguillage ou de l'accessoire 456 sur le réseau.

Un autre exemple, un nom valide d'aiguillage pourrait être IT123 qui est le numéro d'aiguillage interne 123. En appuyant sur  ou , changera l'état de l'aiguillage interne et ne changera pas l'aiguillage sur le réseau.

**Current state:** un aiguillage a quatre état : <unknown> inconnu, <inconsistent> incompatible, <thrown> dévié et <closed> fermé

**Feedback mode:** certains modes de report disponibles sont : <DIRECT>, <ONE SENSOR> un capteur, <TWO SENSOR> deux capteurs, et <MONITORING> surveillance. Un aiguillage utilisant le mode DIRECT n'a pas de report de position sur le réseau. ONE SENSOR utilise un capteur sur le réseau pour donner la position de l'aiguillage. TWO SENSOR utilise 2 capteurs, un pour dévié l'autre pour fermé. MONITORING obtient le report de position depuis le système soit en écoutant les commandes sur le bus de contrôle du réseau, soit en interrogeant le système sur l'état des aiguillages.

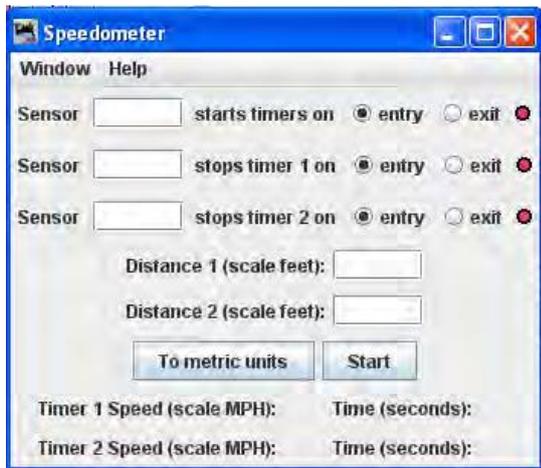
**Caboperation:** certains aiguillages peuvent être verrouillés. Si le bouton de contrôle est grisé, le paramètre de verrouillage n'est pas disponible.

**Pushbuttons:** affiche l'état des boutons poussoirs.

## CONTROLE DE L'ALIMENTATION



## COMPTEUR DE VITESSE



Trois capteurs sont installés sur votre réseau, capteur 1 et 2 pour les vitesses lentes, et capteur 1 et 3 utilisé pour des vitesses plus élevées. Le temps de voyage entre les capteurs est utilisé avec la distance pour calculer la vitesse en unités anglaises ou métriques

Entrez le numéro de capteur pour chacun des capteurs dans la zone de texte du capteur. Vous pouvez définir pour démarrer ou arrêter à l'entrée ou à la sortie du bloc.

Entrez la distance 1 (échelle pieds): dans la boîte de texte, qui est la distance entre le capteur 1 et 2.

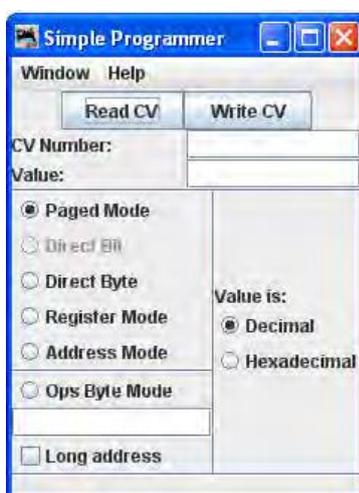
Entrez la distance 2 (échelle pieds): dans la boîte de texte, qui est la distance entre le capteur 1 et 3.

Le bouton Start démarre le compteur de vitesse. Le bouton des unités métriques convertit la sortie en valeurs métriques.

La vitesse de la Minuterie 1 et 2 (échelle MPH): et le temps (en secondes) sont affichés.

## PROGRAMMEUR SIMPLE DE CV

Le **Simple Programmer** est ouvert à partir de la page principale du menu **Action** de DecoderPro3<sup>®</sup>. Le programmeur simple vous permet de lire ou d'écrire des valeurs de CV dans les décodeurs DCC une à la fois.



Avant de lire une valeur CV, vous devez entrer le numéro de CV (adresse) dans la zone de texte **CV Number**. Si vous écrivez une valeur de CV, vous devez entrer le numéro de CV et ensuite une valeur dans la zone de texte **Value**. Vous pouvez entrer la valeur en décimal ou hexadécimal en fonction de l'option sélectionnée dans la zone **Value is**:

Sur le côté gauche de la fenêtre, vous pouvez sélectionner le mode de programmation. Les modes qui ne sont pas supportés par votre station de commande sont en grisé.

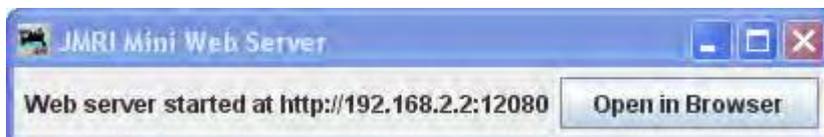
Si vous sélectionnez le mode **Ops**, qui programme sur la voie principale, vous devez entrer l'adresse du décodeur (locomotive) que vous programmez. Votre système DCC peut vous demander de cocher la case **Long address** pour une adresse longue. La plupart des systèmes DCC ne vous permettent pas de lire sur la voie principale, si c'est le cas, le bouton **Read CV** sera désactivé.

Maintenant que vous avez tout configuré, vous pouvez lire la valeur actuelle dans la mémoire du décodeur du CV en cliquant sur le bouton **Read CV** ou écrire votre nouvelle valeur CV pour le CV en cliquant sur le bouton **Write CV**.

#### DEMARRAGE DU SERVEUR WITHROTTLE



#### DEMARRAGE DU SERVEUR WEB



#### RECREEZ LES INDEX DE LA LISTE ROSTER

Recrée les index Roster lors de l'ajout de nouveaux fichiers XML figurant dans la liste.

#### RECREER LES INDEX DE DECODEUR

Utilisé Pour mettre à jour les index de décodeur lorsque des nouveaux fichiers de décodeurs sont ajoutés.

## EXECUTER UN SCRIPT

Ouvre une boîte de dialogue pour vous permettre de sélectionner un script qui sera exécuté dans les DecoderPro3<sup>®</sup>.

## MENU SPECIFIQUE DE CONSTRUCTEURS

Ce menu dépend de l'équipement que vous utilisez.

### ACELA

- **Moniteur de Commande**

Ouvre la fenêtre [Communications Monitor](#) et affiche automatiquement les informations qui sont envoyées et reçues sur la liaison de communication entre votre ordinateur et votre système DCC.

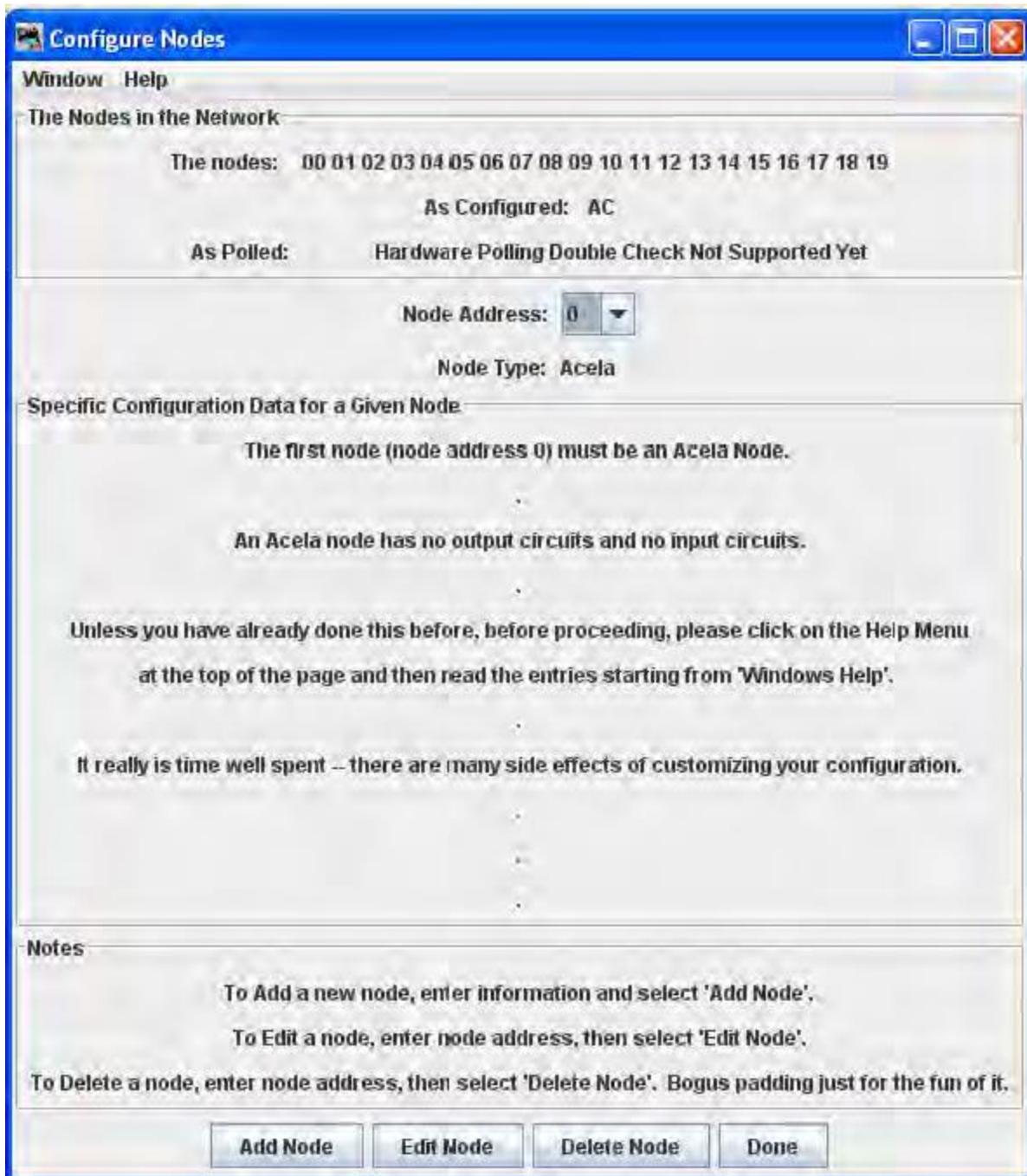
- **Envoyer une commande**

Ouvre la page d'invite de commandes Send Acela, tapez votre commande et cliquez sur le bouton Envoyer pour exécuter la commande.



- **Configurer les nœuds**

Ouvre la fenêtre Configure Nodes. Cet outil facilite la configuration des nœuds du réseau Acela.



## CMRI

- **Moniteur CMRI**

Ouvre la fenêtre [Communications Monitor](#) et affiche automatiquement les informations qui sont envoyées et reçues sur la liaison de communication entre votre ordinateur et votre système DCC.

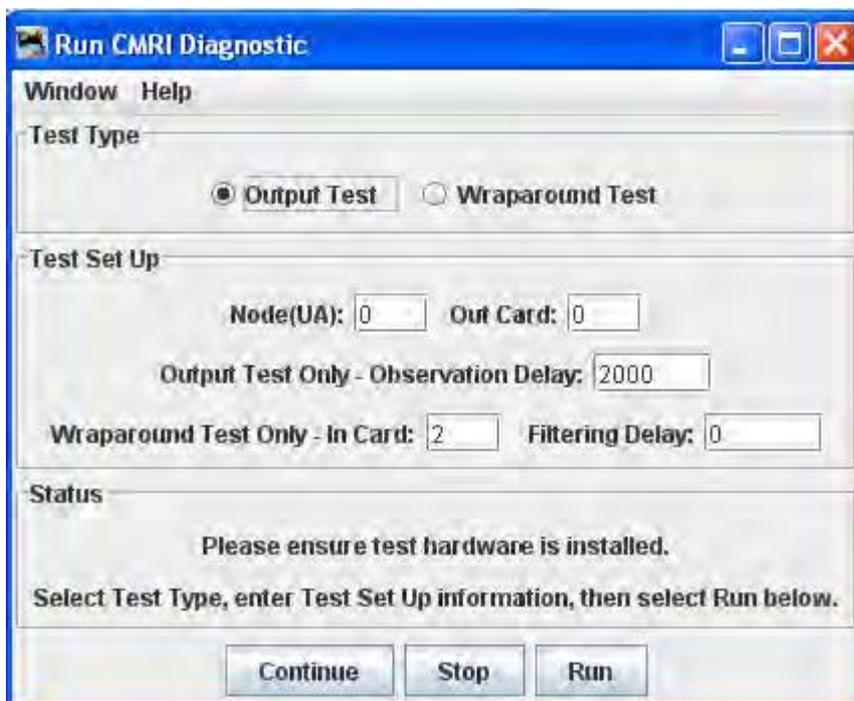
- **Envoyer la commande**

Ouvre l'invite de commande **Send CMRI serial**. Vous pouvez interroger les périphériques sur le lien série CMRI, en utilisant le bouton **Send poll**. Vous pouvez envoyer une commande à l'appareil en utilisant la zone de texte **Command:** et le bouton **Send**.



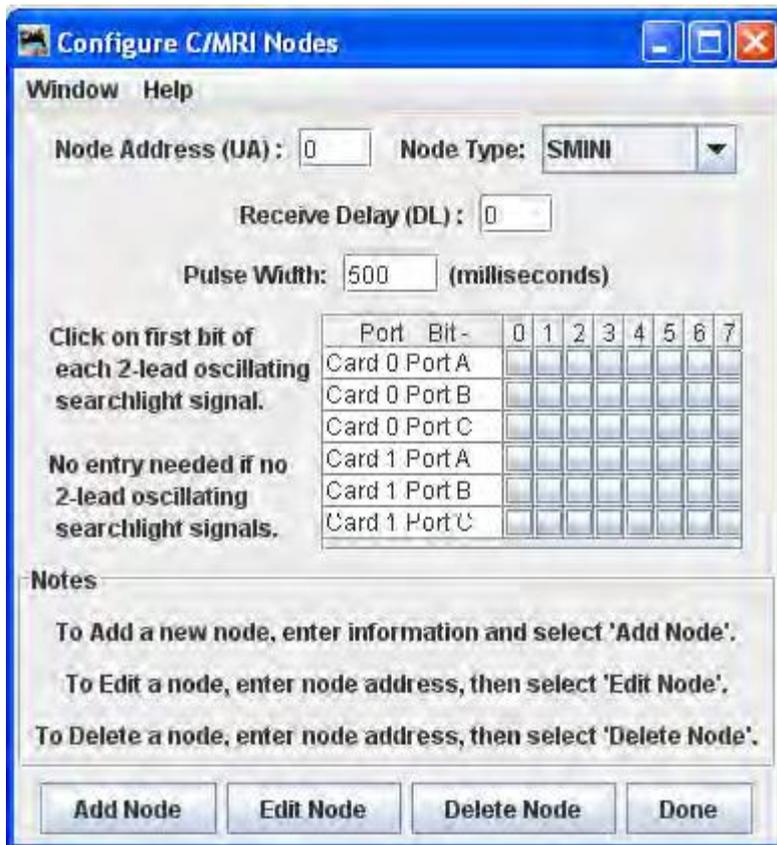
- **Exécuter les diagnostics**

Fournit un outil pour tester vos cartes série CMRI dans le système à l'aide d'un test de sortie ou un test Wraparound.



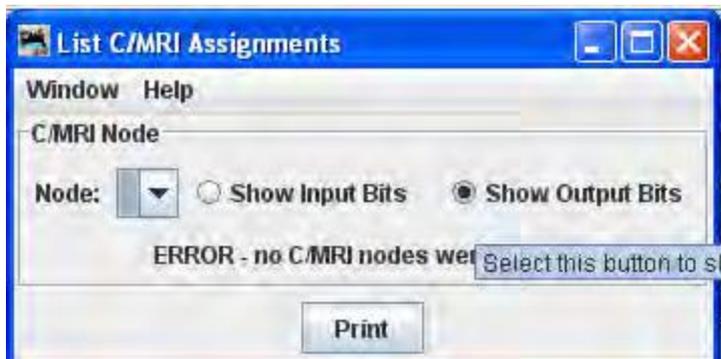
- **Configurer les nœuds C/MRI**

Outil qui vous permet de configurer vos nœuds système C/MRI.



- **Affectations de liste**

Ouvre la fenêtre Affectations de Liste C/MRI. Cet outil vous permet de vérifier l'affectation des broches de votre nœud C/MRI et de les imprimer.



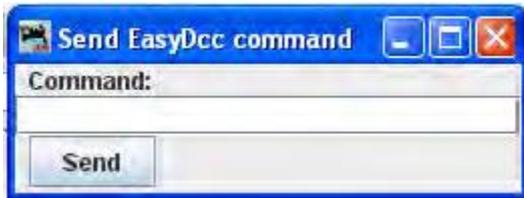
## EASYDCC

- **Commande Moniteur**

Ouvre la fenêtre [Communications Monitor](#) et affiche automatiquement les informations qui sont envoyées et reçues sur la liaison de communication entre votre ordinateur et votre système DCC.

- **Envoyer la commande**

Ouvre la page d'invite de commande Send EasyDcc, qui est utilisé pour envoyer des commandes à l'aide de DecoderPro.



## GRAPEVINE

- **Commande Moniteur**

Ouvre la fenêtre [Communications Monitor](#) et affiche automatiquement les informations qui sont envoyées et reçues sur la liaison de communication entre votre ordinateur et votre système DCC.

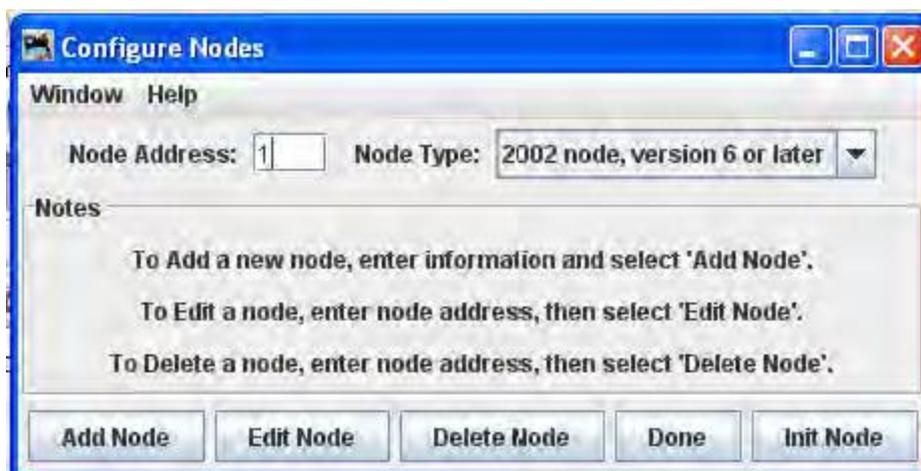
- **Envoyer la commande**

Ouvre le prompt **Send Grapevine serial command**. Tapez la Commande, puis cliquez sur le bouton **Send** pour envoyer la commande via le bus série. Tapez l'**Address** de nœud et cliquez sur le bouton **Query Node** pour interroger le nœud de bus série Grapevine.



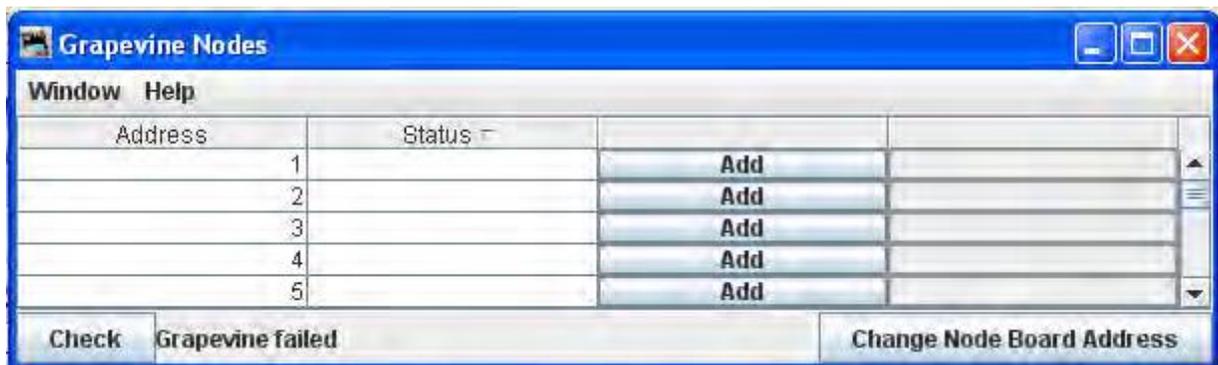
- **Configurer les nœuds**

Ouvre la fenêtre Configure Nodes, qui fournit les outils permettant de définir les nœuds de bus série Grapevine.



- **Tableau des Nœuds**

Ouvre la fenêtre **Grapevine Nodes** qui affiche un tableau des nœuds.



## LOCONET

### MONITEUR LOCONET

Ouvre la fenêtre [Monitor LocoNet](#) (fenêtre Générique du Moniteur de communication) et affiche automatiquement les informations qui sont envoyées et reçues sur la liaison de communication entre votre ordinateur et votre système DCC.

### MONITEUR DES SLOTS

Des zones mémoires sont utilisées pour contrôler les locomotives individuelles et les Unités multiples. L'affichage comprend le format de pas de vitesse du décodeur, les réglages actuels de la vitesse et des fonctions, l'information d'Unité multiple et l'état. Vous pouvez choisir d'afficher tous les slots ou seulement ceux utilisés actifs.



Les cases à cocher en haut permettent de sélectionner les slots qui sont affichés.

- **Show unused slots** (voir les slots libres)
- **Show system slots** (voir les slots système)
- Exécutes un arrêt d'urgence pour toutes les locomotives

- Description des colonnes :

Colonne	affichage	
Slot	Le numéro de slot	
Address	Adresse de locomotive que le slot contrôle	
Speed	Pour les locomotives et les adresses qui ne sont pas en Unité multiple et qui sont en tête d'une unité multiple, il s'agit du réglage de la vitesse en cours. Il s'agit d'une valeur interne pour les slots d'Unité multiple.	
Decoder type	Le format des commandes envoyées au décodeur, généralement, 128 pas ou 28 pas, d'autres valeurs sont possibles.	
Status	Un des 4 états possible	
	Free	Non réservé pour aucune utilisation particulière, aucun contenu
	Idle	Non réservé pour aucune utilisation particulière, aucun contenu
	Common	N'est pas utilisé pour le moment, mais contient encore des données valides pour le dernier décodeur qui l'a utilisé.
In use	Contrôle le décodeur en cours	
Consisted	Affiche l'état d'Unité multiple pour le slot, s'il n'est pas en Unité multiple, en tête d'une Unité multiple, inclus dans une Unité multiple, etc.	
Control ID	Les manettes UT4 dispose d'un ID de manette fixe. Le DT400 possède une valeur fixe commune hexadécimale d'entête et une valeur secondaire hexadécimale programmable pour l'utilisateur. Elle est représentée par deux octets hexadécimaux, consultez les instructions Digitrax pour plus de détails.	
Direction	Si le décodeur en cours est commandé en marche avant ou arrière.	
F0-F8	paramètre courant de la fonction	

---

## SURVEILLANCE DE L'HORLOGE

Un LocoNet Digitrax peut contenir sa propre base de temps d'horloge rapide. Elle peut être pilotée par une station de commande DCS100/DCS200, ou par un module d'horloge rapide indépendant comme celles faites par Logic Rail Technologies. La boîte de dialogue [Monitor Clock](#) vous permet de contrôler cette fonction.




---

## MONITEUR DES STATISTIQUES LOCONET

Si elle est active elle affiche les statistiques relatives au trafic dans la fenêtre LocoNet Monitor LocoNet Stats.

---

## CONFIGURATION DU BDL16/BDL168

Ouvre la fenêtre [Configure BDL 16/BDL168](#)

**Configure BDL 16/BDL 168**

Window Help

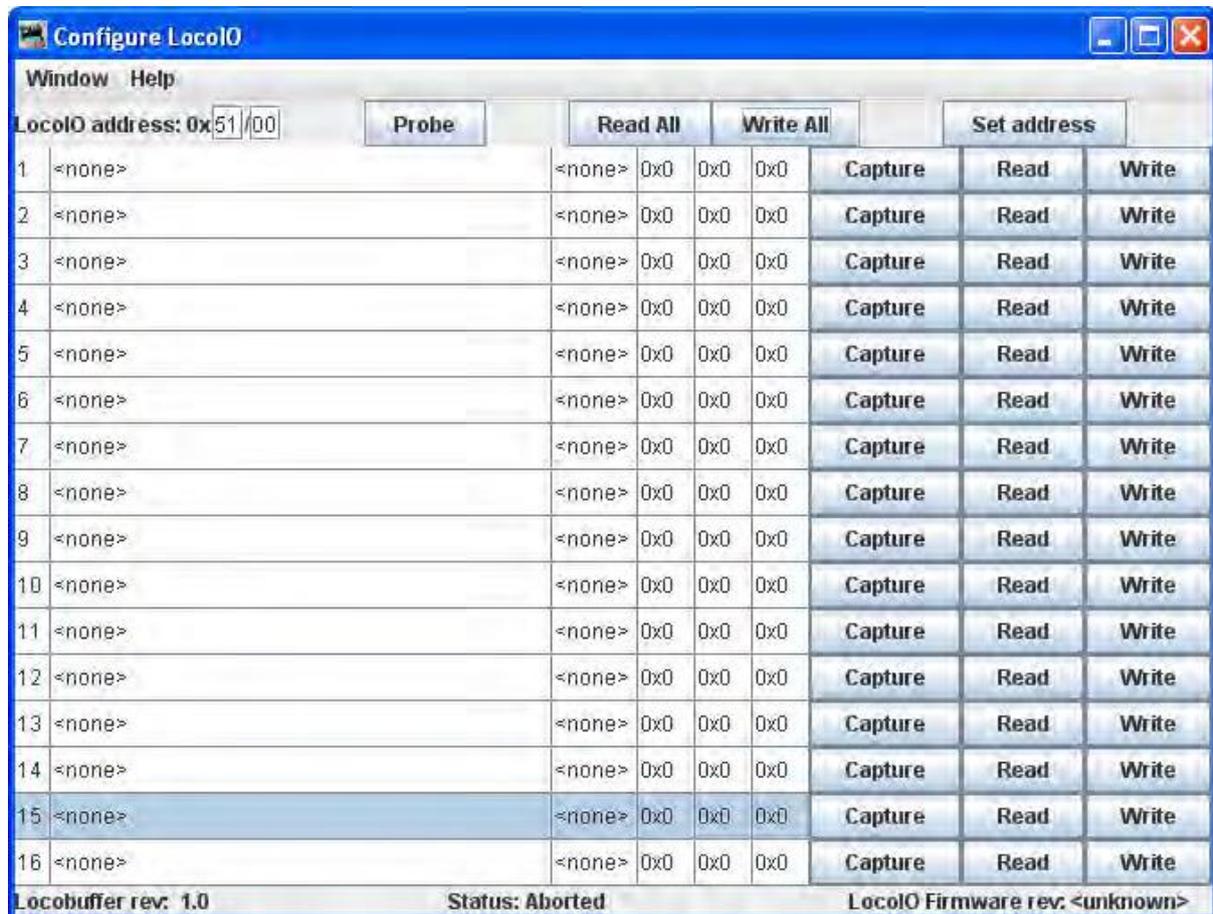
Unit address:

- OpSw 01: Common rail wiring
- OpSw 03: Reverse polarity for detection
- OpSw 05: Enable transponding
- OpSw 06: Reserved (Unset if RX4 connected)
- OpSw 07: Reserved (Unset if RX4 connected)
- OpSw 09: Show unoccupied when power off
- OpSw 10: Section 16 used to sense power
- OpSw 11: Do not allow BDL 16 to be LocoNet master
- OpSw 12: Do not allow BDL 16 to terminate LocoNet
- OpSw 13: Delay only 1/2 second at power up
- OpSw 19: High threshold sense (10kohms)
- OpSw 25: Drive LEDs from switch commands, not occupancy
- OpSw 26: Decode switch commands from LocoNet
- OpSw 36: Ignore GPON messages, only reply to interrogate
- OpSw 37: Long detection delay (BDL 168 only)
- OpSw 38: Extra long detection delay (BDL 168 only)
- OpSw 39: Transponder Tracking (BDL 168 only)
- OpSw 42: Turn off power-on interrogate (BDL 168 only)
- OpSw 43: Anti-chatter filtering (BDL 168 only)
- OpSw 44: Anti-chatter filter sensitivity (BDL 168 only)
- OpSw 40: Restore factory default, including address

The BDL 16 should be in normal mode (Don't push the buttons on the BDL 16!)

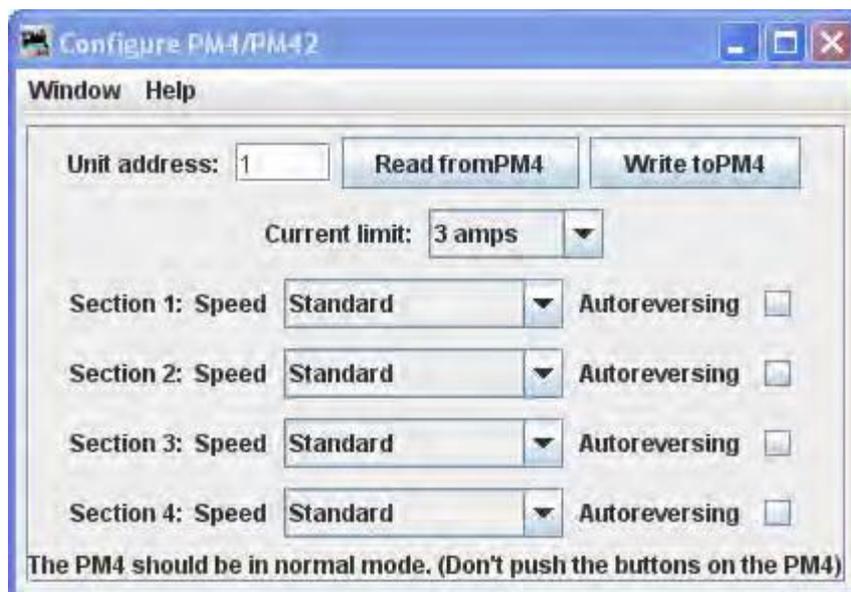
## CONFIGURATION DE LOCOIO

Ouvre la fenêtre [Configure LocoIO](#).



## CONFIGURATION DU PM4/PM42

Ouvre la fenêtre [Configure PM4/PM42](#).



---

## CONFIGURATION DU SE8C

Ouvrez la fenêtre [Configure SE3C](#).



---

## CONFIGURATION DU DS64

Ouvrez la fenêtre [Configure DS64](#).

Les outils de programmation du DS64 vous permettent de configurer les options internes du DS64 directement de votre ordinateur.

Tapez l'adresse de la carte DS64 dans une zone de texte et cliquez sur le bouton Read du DS64. L'outil lira l'état des diverses options, et positionnera les cases à cocher correspondantes à ces valeurs.

Vous pouvez ensuite, si vous le désirez, changer les cases à cocher et cliquez sur Write pour rendre les changements permanents.

### *Limitations*

En raison du fonctionnement de la carte DS64, cet outil peut changer les adresses de base de l'unité.

A cet instant, les routes du DS64 ne peuvent pas être programmées. C'est possible, mais personne n'a encore écrit le code car les routes JMRI sont plus faciles à utiliser.

---

## CONFIGURATION DE LA STATION DE COMMANDE

Ouvre la fenêtre Configure Command Station

---

## CONFIGURATION DE L'ID LOCONET

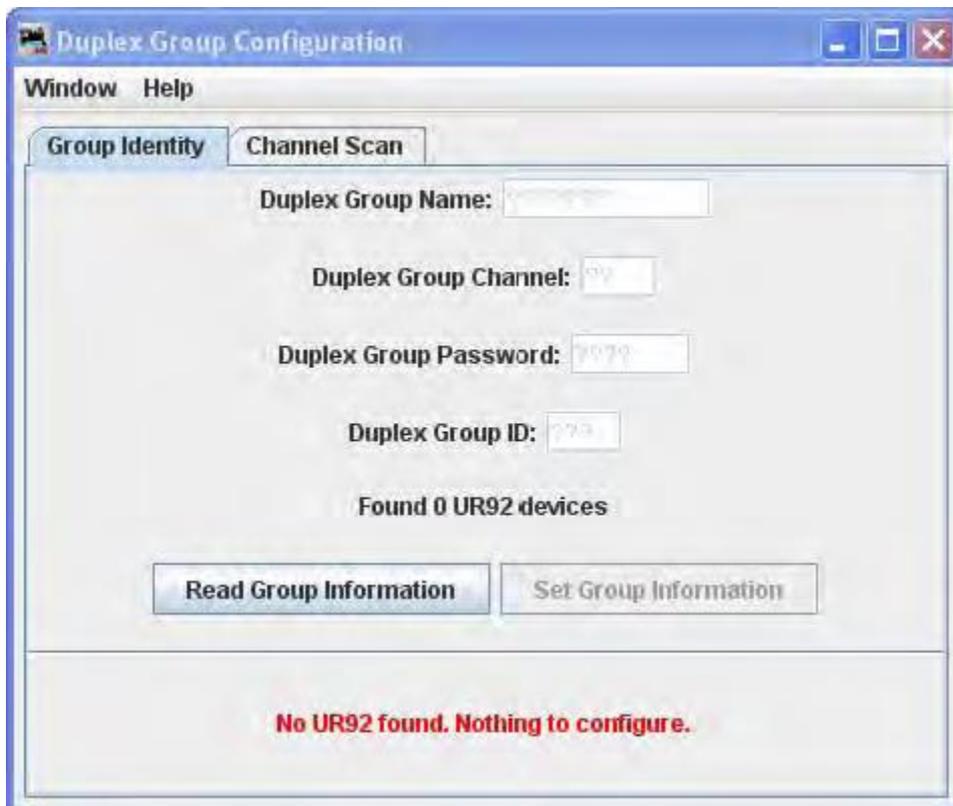
Ouvre la boîte de dialogue Configure LocoNet ID qui vous permet de lire  ou de régler  la valeur de l'ID du LocoNet :



---

## CONFIGURATION DE GROUPE DUPLEX

Fournit une boîte de dialogue pour configurer le système de Radio duplex.



---

## ENVOI DE MESSAGES AUX MANETTES

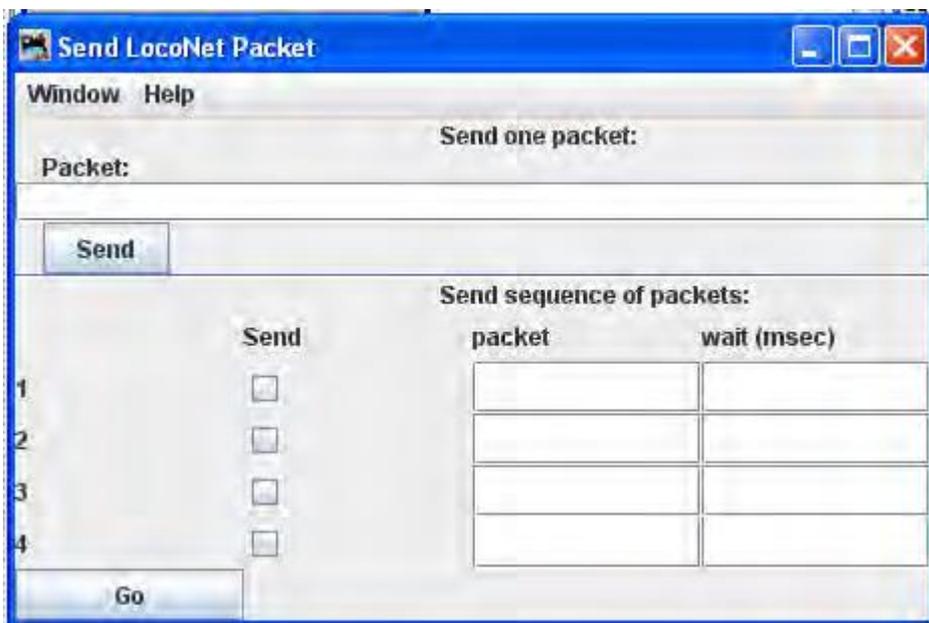
Ouvre un prompt de message de manette avec des possibilités limitées pour envoyer des messages aux manettes.



---

## ENVOI DE PAQUETS LOCONET

Ouvre la boîte de dialogue [Send LocoNet Packet](#) qui vous permet de commander directement les équipements LocoNet.



Les paquets LocoNet sont envoyés au format hexadécimal brut, vous pouvez utiliser la fenêtre Moniteur dans l'option **Show Raw Data** pour surveiller les paquets.

La partie supérieure vous permet d'envoyer un paquet LocoNet unique. Tapez les nombres hexadécimaux et cliquez sur le bouton Envoyer, vous devez inclure l'octet de la somme de contrôle (checksum) à la fin du message.

La partie inférieure permet de saisir un à quatre paquets qui seront envoyés à plusieurs reprises en séquence, avec des retards définis par l'utilisateur dans l'intervalle. Appuyez sur le bouton Go pour démarrer la séquence de transmission, et appuyez à nouveau pour arrêter la séquence.

---

## SELECTION DU MODE PR3

Ouvre la boîte de dialogue Select PR3 Mode.



---

## TELECHARGEMENT LOGICIEL

Ouvre le [Firmware Downloader](#).

Certains produits Digitrax peuvent avoir de nouveaux logiciels à être téléchargé. Les mises à jour sont disponibles en fichiers .dml (Digitrax Firmware Mangled). Ils contiennent à la fois le code lui-même, et les informations de gestion différentes pour s'assurer qu'il peut être téléchargé dans le matériel qu'il attend.



Pour utiliser cet outil :

- Cliquez sur le bouton Select et sélectionnez le fichier .dml que vous voulez télécharger.
- Cliquez sur le bouton Read file pour lire le fichier dans le programme et vérifier son contenu.
- Seulement si demandé par Digitrax, modifier les différentes valeurs dans les champs de contrôle (ce qui n'est généralement pas nécessaire)
- Cliquez sur le bouton Download pour charger le firmware. Cela va prendre un peu de temps.

---

## TELECHARGEMENT DE SONS



Les décodeurs sonores Digitrax sont chargés de «projets de sons», stockés dans des fichiers "Sound Project" (. Spj). Ceux-ci contiennent un certain nombre de "morceaux sonores" au format .wav, plus quelques informations de contrôle supplémentaires.

L'outil Decoder Sound Downloader vous permet de charger un nouveau fichier .spj dans un décodeur de son Digitrax via une interface Digitrax PR3 ou PR2. Si vous utilisez un PR3, il doit être mis en mode "Programmeur" avant d'essayer de télécharger, consultez la page principale du PR3.

Digitrax fournit des exemples de projets de fichiers sonores sur son Dépôt du site web (<http://www.digitrax.com/sounddepot.php> ). Vous pouvez également trouver des liens vers de la documentation et des outils supplémentaires au même endroit.

JMRI fournit également des outils pour éditer les fichiers audio du projet pour y inclure de nouveaux sons et même de changer la logique de son. Lorsque vous sélectionnez l'outil Download Sounds, il ouvre une boîte de dialogue avec la plupart des contrôles désactivés:

(Cliquez sur une image sur cette page pour voir une version plus grande)

La ligne d'état en bas vous guidera à travers les étapes nécessaires.

1. Tout d'abord, cliquez sur «Select» et sélectionnez le fichier .Spj que vous voulez télécharger.
2. Ensuite, cliquez sur "Read" pour lire le fichier (il s'agit d'une étape distincte de sorte que vous pouvez simplement cliquer sur " Read " plusieurs fois si vous avez modifié et enregistré de nouvelles versions du fichier).

Si tout est OK, le fichier sera lu dans le programme et vérifié, un texte de version du fichier sera affiché, et le bouton " Download " sera activé.

3. Cliquez sur " Download " pour démarrer le processus de téléchargement. Il faudra un peu de temps. La progression est écrite dans la ligne d'état:

" Starting download; erase flash "

La première étape consiste à effacer la mémoire des décodeurs afin qu'il puisse prendre de nouvelles données. Cela va prendre jusqu'à 30 secondes environ, en fonction du décodeur spécifique.

"Sending initialization message"

Prépare le décodeur à accepter les données après avoir été effacées. Cela ne devrait prendre qu'une fraction de seconde.

"Send SDF data"

Charge les données de définition du son dans le décodeur, ce qui ne devrait prendre que quelques secondes

"Send WAV data"

Les données audio sont en cours de téléchargement. Au fur et à mesure que chaque bloc est envoyé, vous recevrez une mise à jour: " Send WAV data block 1", puis 2, puis 3, etc.

"Done"

Le téléchargement est terminé.

Si quelque chose se passe mal, l'état final sera " Download aborted ". La raison la plus commune est que le PR2 ne pouvait pas gérer les données qui ont été envoyées, qui est classé comme " PR2 not ready ". Si cela se produit fréquemment, vérifiez que le port série et le câble que le PR2 sont utilisés comme contrôle du réseau.

---

#### EDITION D'UN FICHIER SON SPJ

Ouvrez l'outil d'édition de fichier de son.



---

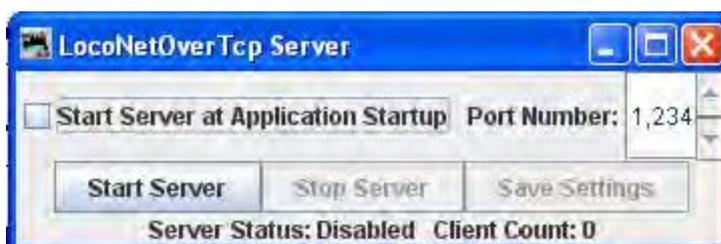
#### DEMARRAGE DU SERVEUR LOCONET

Démarre le serveur LocoNet.

---

#### DEMARRAGE DU SERVEUR LOCONET SUR TCP

Ouvre la boîte de dialogue LocoNetOver Tcp Server.



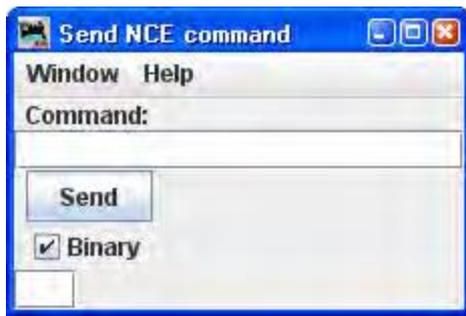
#### NCE

- **Moniteur de Commande**

Ouvre la fenêtre [Communications Monitor](#) et affiche automatiquement les informations qui sont envoyées et reçues sur la liaison de communication entre votre ordinateur et votre système DCC.

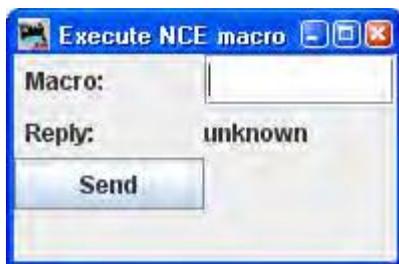
- **Envoyer une commande**

Ouvre une boîte de dialogue Send avec une zone de texte pour saisir la commande au Format NCE que vous souhaitez envoyer.



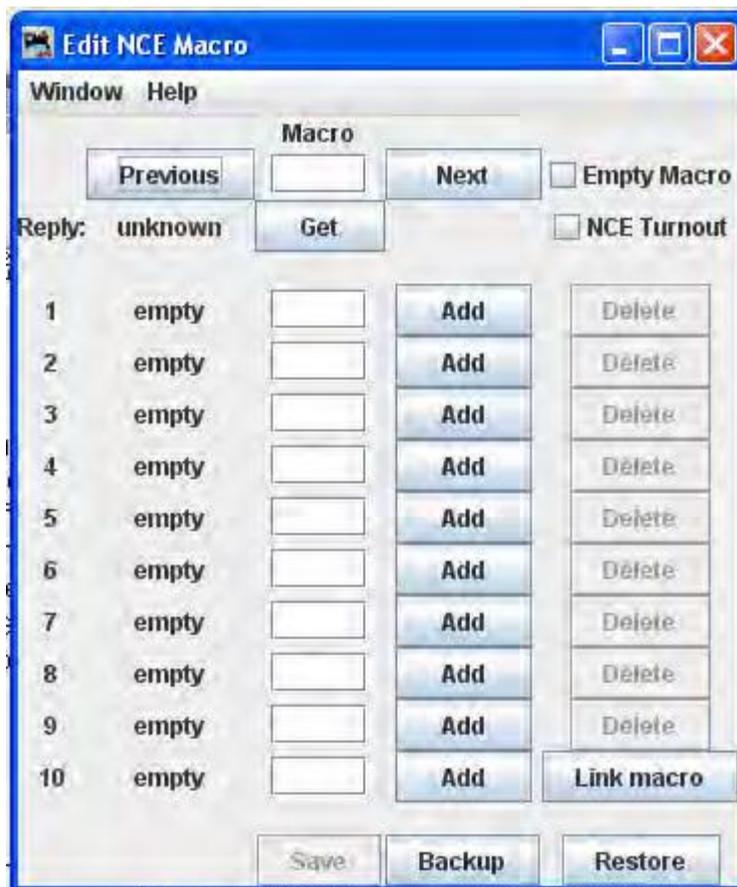
- **Envoyer une Macro**

Ouvre la fenêtre Execute NCE Macro qui vous permet d'entrer un numéro de Macro à exécuter. Cliquer sur le bouton Send envoie la macro.



- **Edition d'une Macro**

Cet outil vous permet de revoir, modifier et enregistrer des macros de style NCE. Il vous permet également de sauvegarder et de restaurer toutes les macros de la station de commande NCE vers et à partir d'un fichier. Le format de fichier est identique aux NCE, de sorte que vous pouvez restaurer un fichier qui a été généré par la commande backup des NCE. Il est recommandé de régler la vitesse de transmission à 9600 lors de l'utilisation de cet outil.



### Bouton Backup

Cliquez sur le bouton **Backup** localisé sur la ligne du bas. Cela ouvrira une boîte de dialogue **Save**. Ceci lira la mémoire de la station de commande NCE et enregistrera son contenu dans le fichier sélectionné.

### Bouton Restore

Cliquez sur le bouton **Restore** localisé sur la ligne du bas. Cela ouvrira une boîte de dialogue **Open**, sélectionnez le fichier que vous voulez restaurer dans la mémoire de la station de commande NCE et cliquez sur le bouton **Open**.

### Bouton Get

Pour consulter une macro, entrez le numéro de la macro dans la zone de texte sous la rubrique **Macro** et cliquez sur le bouton **Get**. Cela permettra de récupérer la macro à partir de la mémoire de la station de commande. Si la macro de la forme actuelle existe, la **Reply:** sera macro found. Si la macro n'existe pas, la **Reply:** sera macro empty. S'il y a une macro, l'éditeur affichera une liste d'accessoires pour lesquels la macro est programmée à activer.

### Bouton Add

Le bouton **Add** ajoutera une adresse d'accessoire

### Bouton Delete

Le bouton **Delete** effacera une adresse d'accessoire

### Bouton Link Macro

Lie cette macro avec une autre.

### Boutons Previous et Next

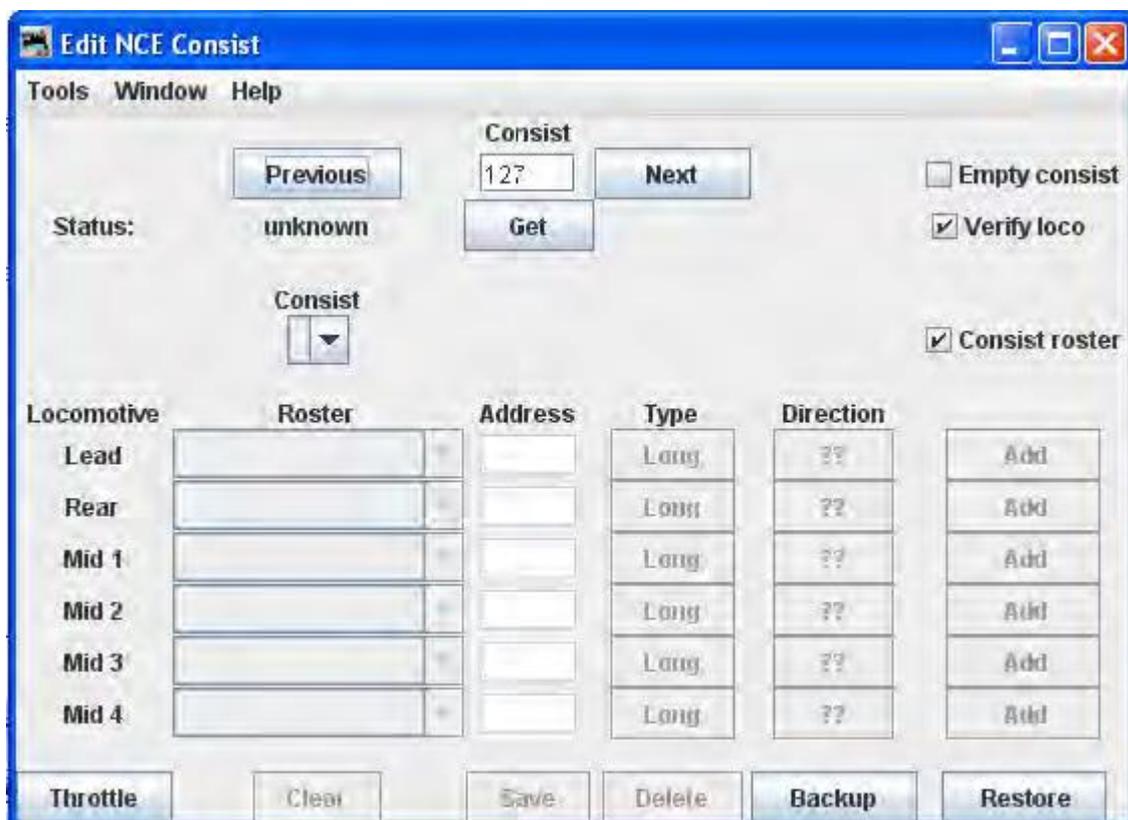
Vous permet de parcourir les macros.

### Bouton Save

Enregistre les macros dans la station de commande NCE

- **Edition d'Unité multiple**

Cet outil vous permet de revoir, modifier et enregistrer les Unités multiples NCE. Il vous permet également de sauvegarder et de restaurer toutes les Unités multiples des stations de commande NCE à partir d'un fichier.



Le bouton **Backup** vous permet d'enregistrer vos Unités multiples dans un fichier depuis la station de commande NCE.

Le bouton **Restore** vous permet de restaurer un fichier dans la station de commande NCE.

Le bouton **Get** est utilisé pour retrouver une Unité multiple dans la mémoire de la station de commande.

Vous pouvez ajouter une locomotive en entrant l'adresse et cliquez sur le bouton **??** pour régler en marche avant ou arrière.

Le bouton **Type** bascule entre l'adresse longue et courte (rappelez-vous que NCE permet à la fois les adresses longues et courtes dans la gamme en dessous de 128). Cliquez sur le bouton **Add** et cette locomotive sera ajoutée à l'Unité multiple.

Alternativement, vous pouvez ajouter une locomotive de votre Roster avec la liste déroulante, puis cliquez sur le bouton **Add**.

**Consist roster** permet de sauvegarder et de maintenir la liste des Unités multiples lorsqu'elle est cochée.

Les boutons **Save** et **Load** s'affiche sous la forme d'un bouton **Save** lorsque le programme a détecté qu'une modification a été apportée à une Unité multiple. Lorsque vous sélectionnez une Unité multiple à se charger à partir du menu consist, il se change en bouton **Load**.

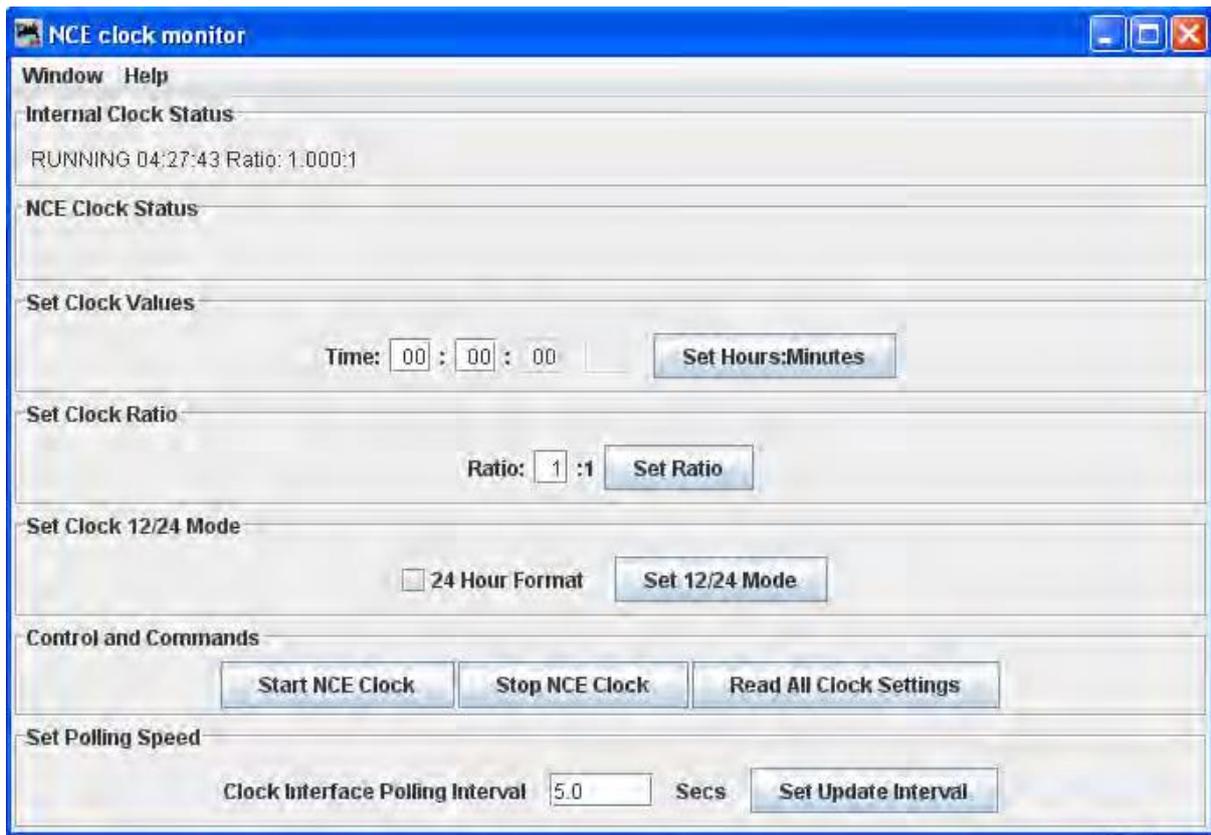
Le Bouton **Clear** supprime toutes les locomotives dans une Unité multiple.

- **Analyseur de paquets DCC**
- **Monitor Clock**

L'entrée d'analyseur de paquets DCC est un logiciel pour enregistrer des données à partir d'un périphérique matériel vendu par NCE qui permet à l'utilisateur d'observer les paquets sur le bus de commande NCE, ou bien directement à partir de la voie. Cette dernière caractéristique permet au dispositif d'examiner les paquets envoyés sur la voie de toutes les stations de commande qui sont conformes à la norme NMRA (comme Digitrax ou Lenz). Le signal d'entrée est interprété et envoyé à JMRI via une interface série. Avec celle-ci, l'utilisateur peut voir la vitesse et la fonction des instructions envoyées de la station de commande au décodeur

- **Moniteur d'Horloge**

Ouvre la fenêtre [NCE Clock Monitor](#). Lorsque l'horloge est en marche en mode d'horloge maître, la fréquence d'horloge interne est ajustée pour correspondre avec le temps horloge de la station de commande NCE. L'objectif est que la minute corresponde entre l'horloge interne et l'afficheur ProCab.



- **Affichage Cabines**

Ouvre une fenêtre qui affiche les cabines actuellement sur le système. Ceci est pratique pour déterminer le nombre de cabines assignées à une manette qui ne sont pas affichées. Il suffit d'utiliser " Show Cabs " pour afficher les cabines actuellement sur le système. Branchez ensuite la cabine en question et utilisez le bouton à nouveau pour voir laquelle a été ajoutée.

- **Programmation du Booster**

La Programmation du Booster est déclarée pour faire seulement le test du booster NCE, et avertit que le booster doit être débranché de la voie avant de l'utiliser.

## OAKTREESYSTEMS

- **Moniteur de communication**

Ouvre la fenêtre [Communications Monitor](#) et elle affiche automatiquement les informations qui sont envoyées et reçues sur la liaison de communication entre votre ordinateur et votre système DCC.

- **Envoyer une commande**

Ouvre l'invite de commande série Send Oak Tree, qui vous permettra de taper une commande: cliquez sur **Send**. Vous pouvez aussi taper une adresse: et interroger le système en cliquant sur le **Send poll**.



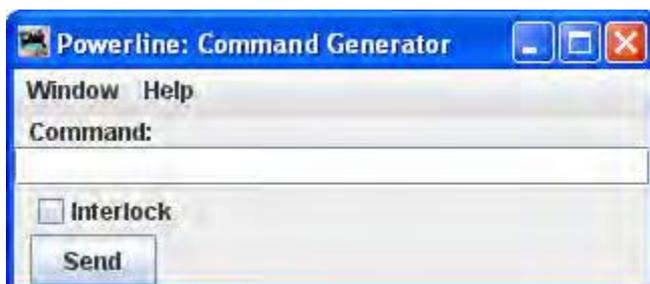
## POWERLINE

- **Moniteur de communication**

Ouvre la fenêtre [Communications Monitor](#) et elle affiche automatiquement les informations qui sont envoyées et reçues sur la liaison de communication entre votre ordinateur et votre système DCC.

- **Envoyer une commande**

Ouvre l'invite **Send power line device command** pour vous permettre de taper une **Command** et l'envoyer vers le dispositif en ligne.



## QSI

- **Moniteur de communication**

Ouvre la fenêtre [Communications Monitor](#) et elle affiche automatiquement les informations qui sont envoyées et reçues sur la liaison de communication entre votre ordinateur et votre système DCC.

- **Envoyer une commande**

Ouvre l'invite **Send QSI command** pour vous permettre de taper une **Command** et cliquez sur Send.



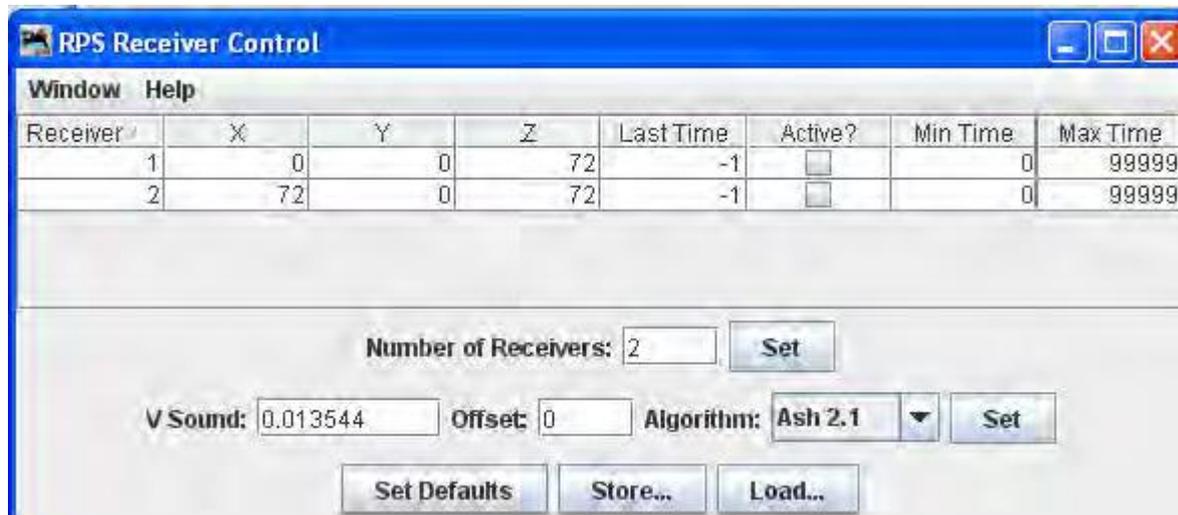
## RPS

- **Moniteur RPS**

Ouvre la fenêtre [Communications Monitor](#) et elle affiche automatiquement les informations qui sont envoyées et reçues sur la liaison de communication entre votre ordinateur et votre système DCC.

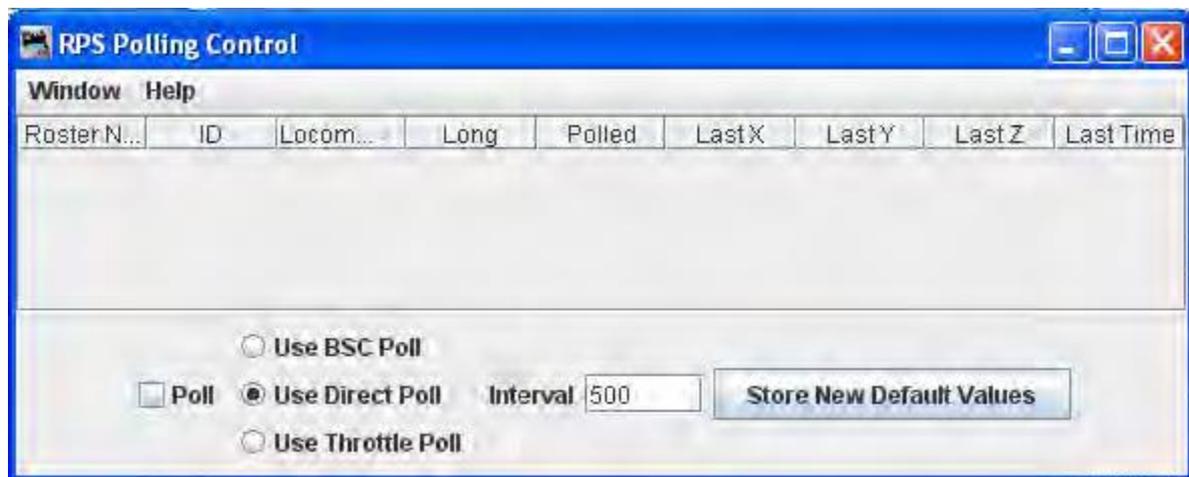
- **Contrôle de Récepteur RPS**

Ouvre la fenêtre [RPS Receiver Control](#), qui permet de détecter le nombre de récepteurs dont il dispose et de mettre en place une table avec le bon nombre de lignes.



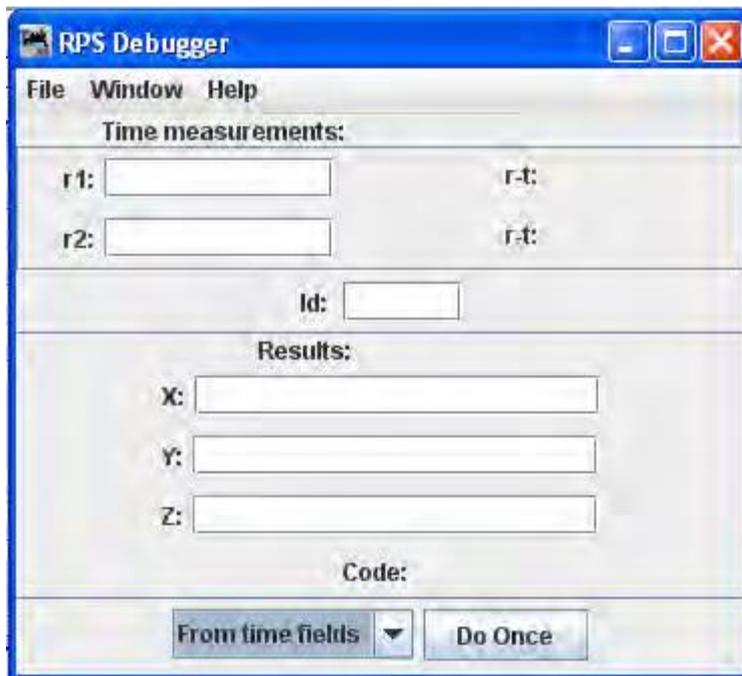
- **Contrôle d'interrogation RPS**

Ouvre la fenêtre [RPS Polling Control](#) où vous dites au système RPS quelles sont vos locomotives qui disposent d'émetteurs RPS, et combien de fois on leur parle.



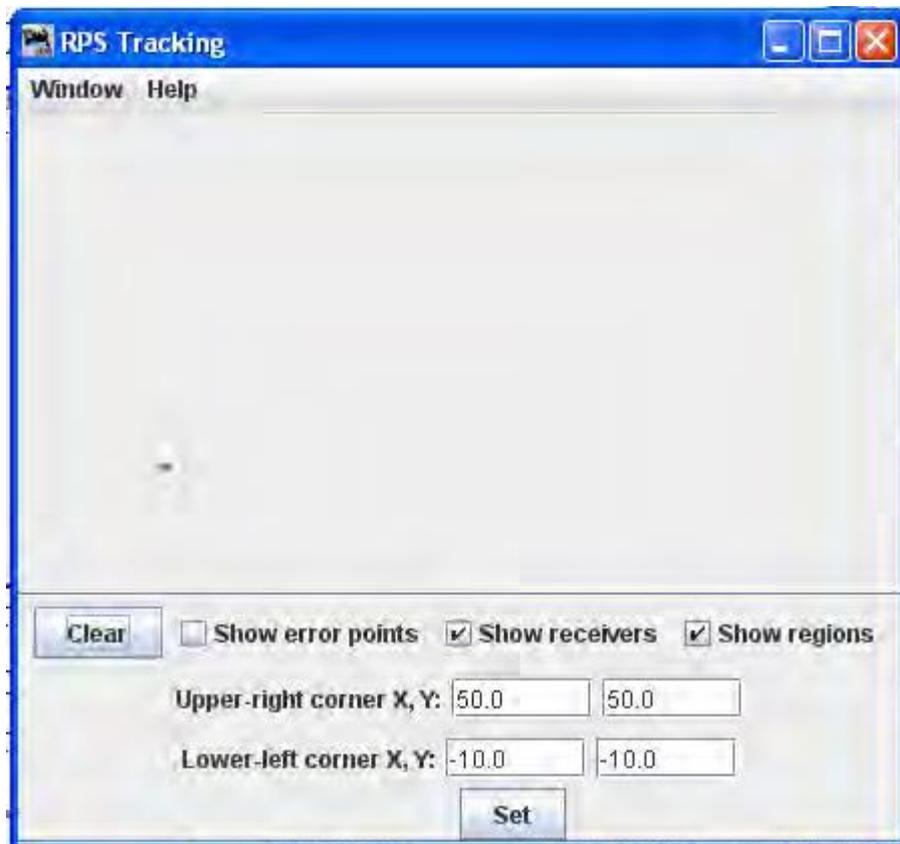
- **Fenêtre de Débogage RPS**

Ouvre la fenêtre [RPS Debugger](#) qui vous permet de chercher les informations au fur et à mesure qu'il se déplace à travers le système RPS.



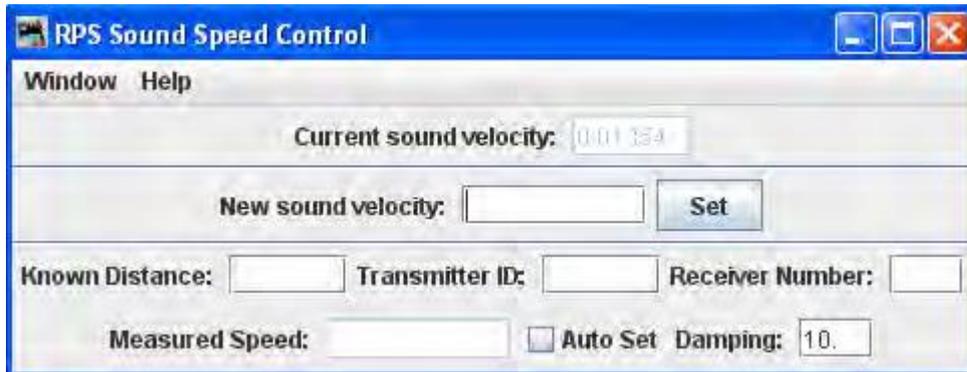
- **Suivi d'affichage RPS**

Ouvre le cadre [RPS Tracking](#) qui affiche deux types de choses, les positions mesurées et les chemins d'émetteurs RPS et les régions de détection utilisées pour blocs RPS et les capteurs.



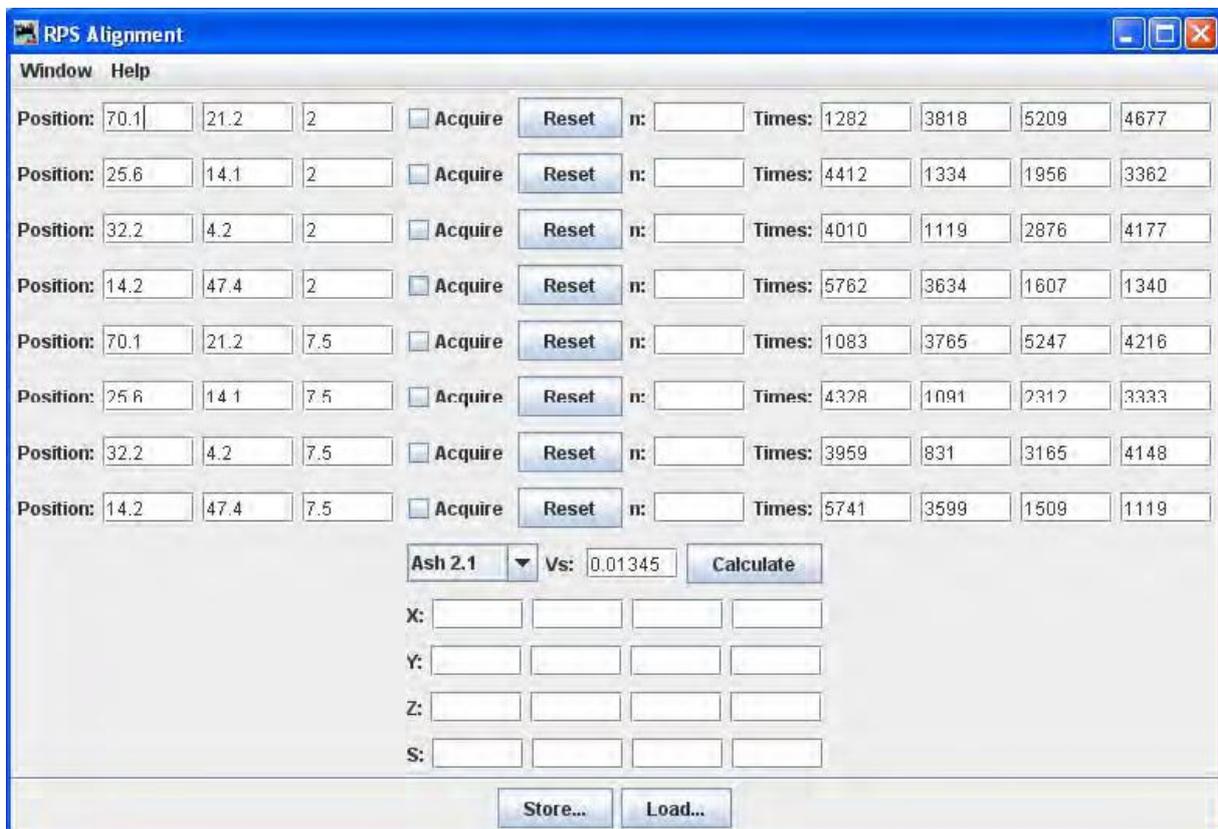
- **Moniteur de Vitesse du son RPS**

Ouvre la fenêtre [RPS Sound Speed Control](#) qui vous permet de surveiller et de contrôler la vitesse du son utilisée par le système RPS.



- **Outils d'alignement RPS**

Ouvre la fenêtre [RPS Alignment](#) qui vous permet d'aligner les capteurs.



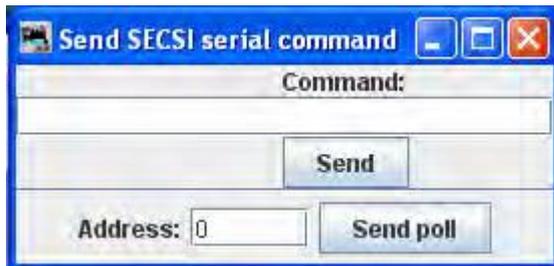
## SECSI

- **Moniteur de communication**

Ouvre la fenêtre [Communications Monitor](#) et elle affiche automatiquement les informations qui sont envoyées et reçues sur la liaison de communication entre votre ordinateur et votre système DCC.

- **Envoyer une commande**

Ouvre l'invite **Send SECSI serial command**.



Tapez la **Command** dans la zone de texte et cliquez sur le bouton **Send** pour envoyer la commande.

Une **Address**: d'interrogation peut être tapée dans la zone de texte au bas de la fenêtre de confirmation et cliquez sur **Send poll** pour interroger les adresses sur la liaison de communication.

## SPROG

- **Moniteur de communication**

Ouvrez la fenêtre [Communications Monitor](#) et elle affiche automatiquement les informations qui sont envoyées et reçues sur la liaison de communication entre votre ordinateur et votre système DCC.

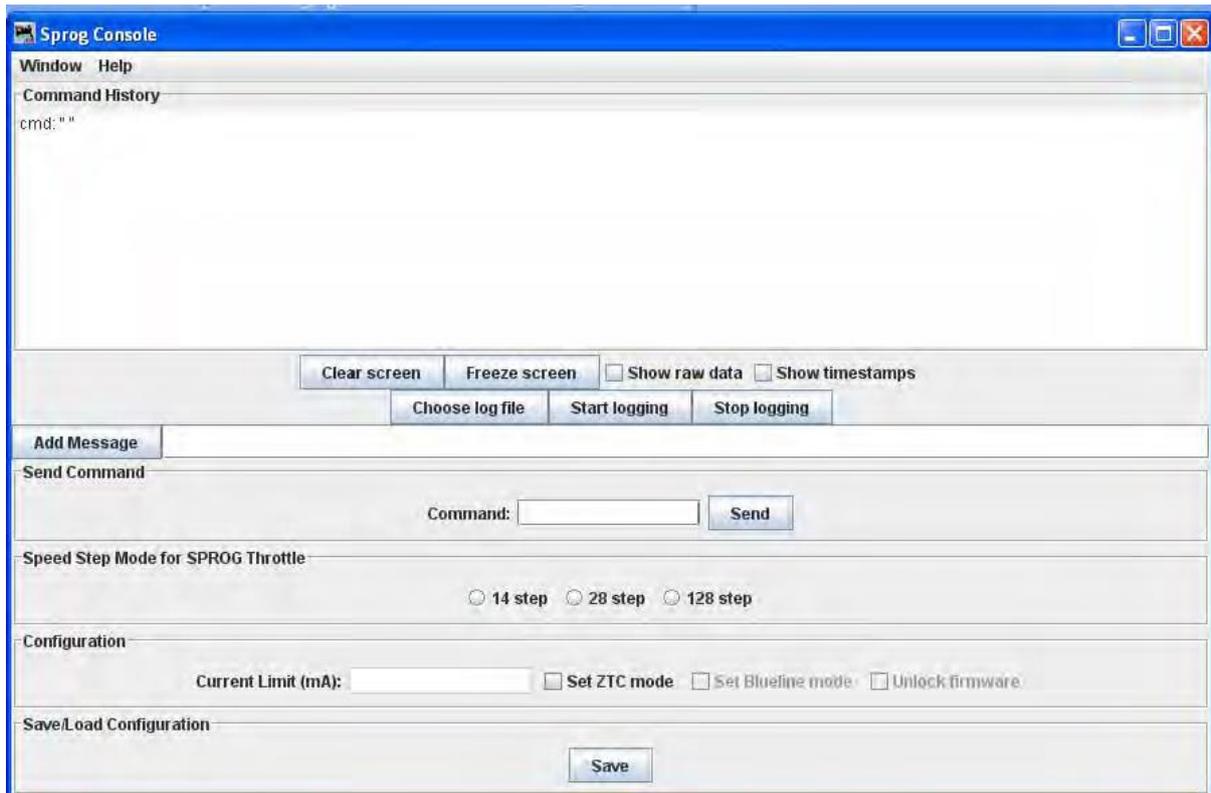
- **Envoyer une commande**

Ouvre l'invite Send avec une zone de texte pour entrer dans le message **Command** qui sera envoyé au système de CDC lorsque vous cliquez sur le bouton **Send**.



- **Console**

Ouvre la fenêtre [Sprog Console](#) qui combine le moniteur de communication, de commande Envoyer et d'autres fonctionnalités dans une interface utilisateur unique.



### Get SPROG Firmware Version

Récupère la version du firmware SPROG et affiche cette information.

### SPROG V3/V4 Firmware Update

Démarre l'Assistant Mise à jour du firmware SPROG.



### SPROG II Firmware Update

Démarre le SPROG II Firmware Update Wizard (essentiellement la même que ci-dessus)

TMCC

- **Moniteur de communication**

Ouvre la fenêtre [Communications Monitor](#) et elle affiche automatiquement les informations qui sont envoyées et reçues sur la liaison de communication entre votre ordinateur et votre système DCC.

- **Envoyer une commande**

Ouvrez la commande Send TMCC pour envoyer une commande au système DCC en tapant dans la zone de texte **Command** et en cliquant sur le bouton **Send** pour envoyer la commande.



## WANGROW

- **Moniteur de communication**

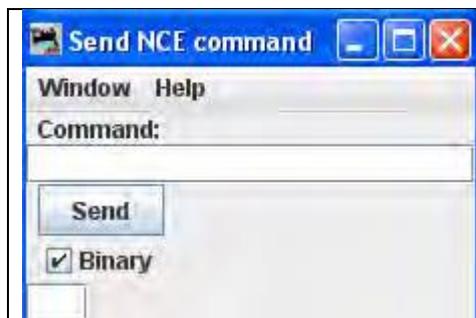
Ouvrez la fenêtre [Communications Monitor](#) et elle affiche automatiquement les informations qui sont envoyées et reçues sur la liaison de communication entre votre ordinateur et votre système DCC.

- **Envoyer une commande**

Ouvrez NCE Command Generator, qui comporte des commandes binaires conçues pour travailler avec un mode connu des ordinateurs.

Format de Commande (numéro de cmd) (data) (data) ...

Gamme de commandes de 0x80 à 0xBF



**Command:**— tapez la commande dans la zone de texte.  
Bouton **Send**—envoie la commande à la station de commande DCC dans un format convenu.  
La case à cocher **Binary** est cochée pour des commandes binaires  
La zone de texte en bas peut être utilisée pour dépasser le nombre d'octets émis.

## XPRESSNET

Fenêtre principale de DecoderPro®

Menu XpressNet

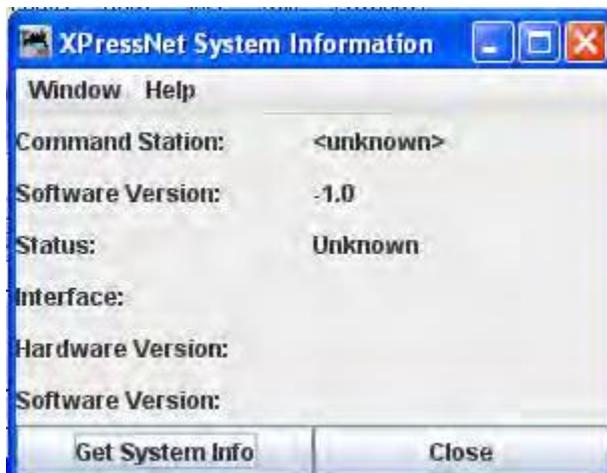
- **Moniteur XpressNet**

Ouvrez la fenêtre [Communications Monitor](#) et elle affiche automatiquement les informations qui sont envoyées et reçues sur la liaison de communication entre votre ordinateur et votre système DCC.

- **Informations système XpressNet**

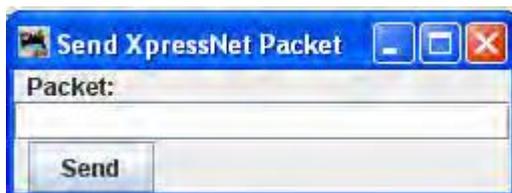
*Boite de dialogue des informations système XPressNet*

Cliquez sur le bouton « Get System Info » pour demander au système (Lenz ou autre) les informations système qui sont affichées dans la boîte de dialogue. Cliquez sur le bouton « Close » pour fermer la boîte de dialogue.



- **Commande XpressNet Send**

Ouvre le prompt Send XpressNet Packet qui vous permet de remplir un paquet: puis cliquez sur le bouton « Send » pour le transmettre via XpressNet à votre système.



- **Gestionnaire de la base de données de la station de commande**

*Moniteur de la station de commande*

Cliquez sur le bouton « Refresh » pour rafraîchir l'affichage des informations en cours.



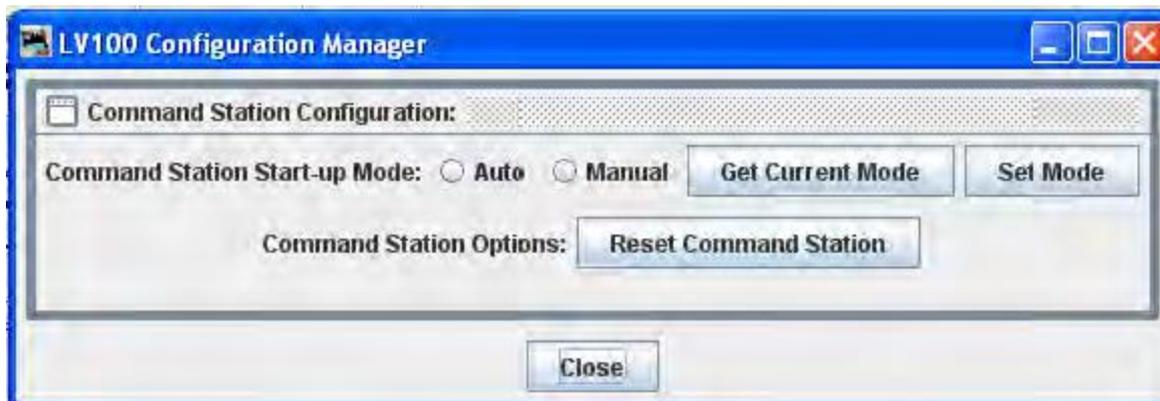
- **Gestionnaire de configuration LI101**

Ouvrez la fenêtre [LI101 Configuration Utility](#).



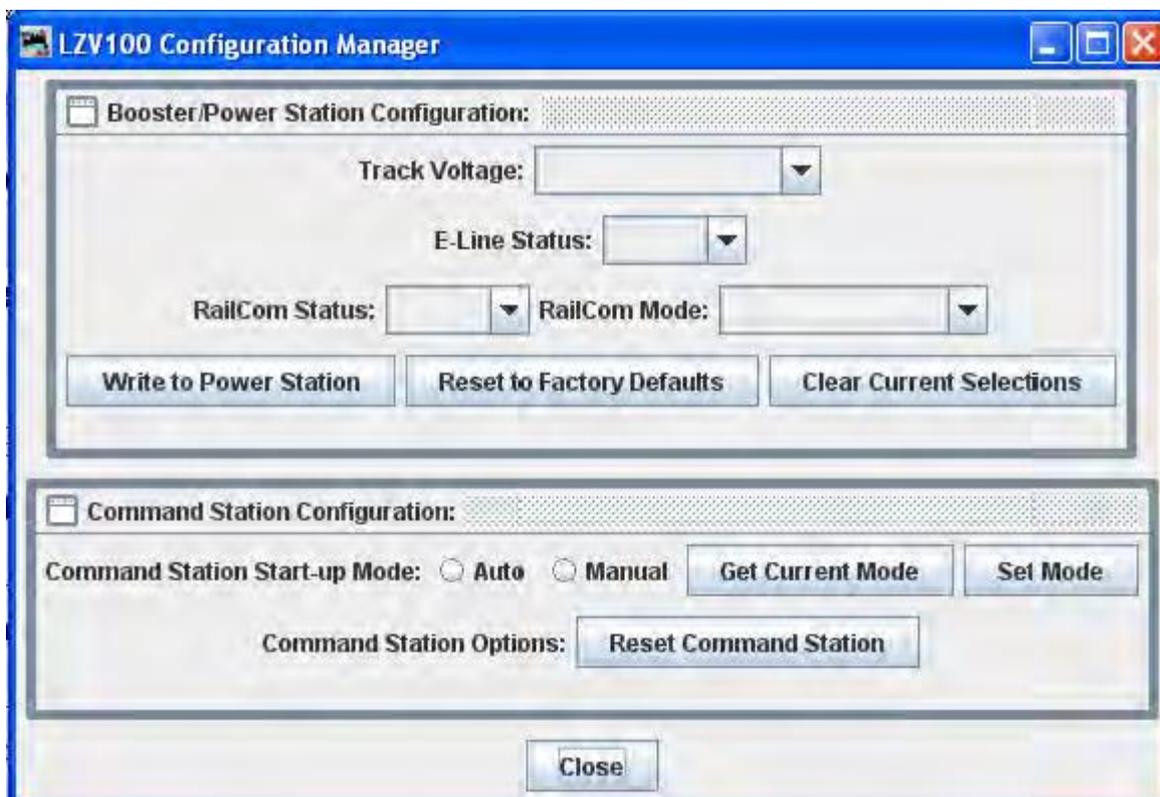
- Gestionnaire de configuration LZ100

Ouvrez la fenêtre [LZ100 Configuration Manager](#).



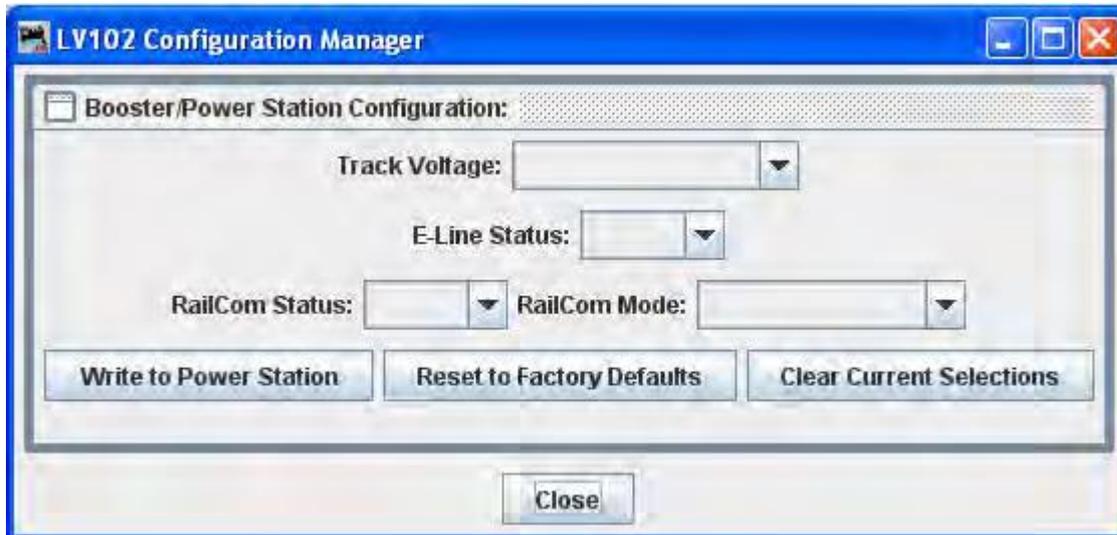
- Gestionnaire de configuration LZV100

Ouvrez la fenêtre [LZV100 Configuration Manager](#).



- **Gestionnaire de configuration LV102**

Ouvrez la fenêtre [LV102 Configuration Manager](#).



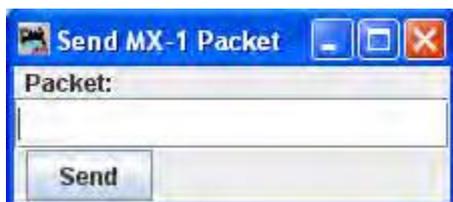
ZIMO

- **Commande Moniteur**

Ouvre la fenêtre [Communications Monitor](#) et affiche automatiquement les informations qui sont envoyées et reçues sur la liaison de communication entre votre ordinateur et votre système DCC.

- **Envoyer la commande**

Ouvre la page d'invite de commande Send, qui est utilisé pour envoyer des commandes.



## FENETRE JMRI

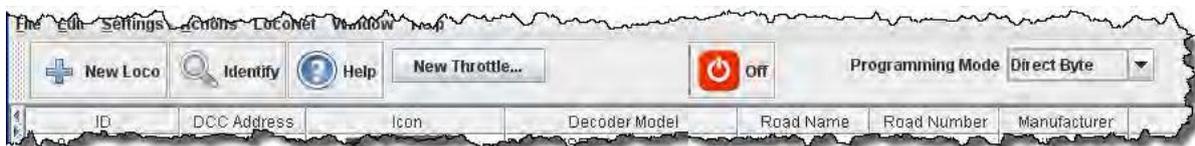
- Minimize
- open windows listed

## HELP

- Window Help...
- General Help...
- License...
- Locations...
- Context...
- System Console...
- Upload Debugging Info...
- About DecoderPro3



## BARRE D'OUTILS



 <b>New Loco</b>	Ouvre la fenêtre <b>create new loco</b>
 <b>Identify</b>	Attend pour identifier la locomotive si elle est dans la liste.
 <b>Identify</b>	Affiche le fichier d'aide de la fenêtre DecoderPro®

	Ouvre une nouvelle <b>Throttle</b> ou d'autres boutons ajoutés dans les <b>préférences</b> .
	Contrôle l'alimentation de voie si votre station de commande le supporte.
<b>Programming Mode</b> <b>Paged Mode</b> ▼	Liste déroulante vous permettant de sélectionner le mode de programmation

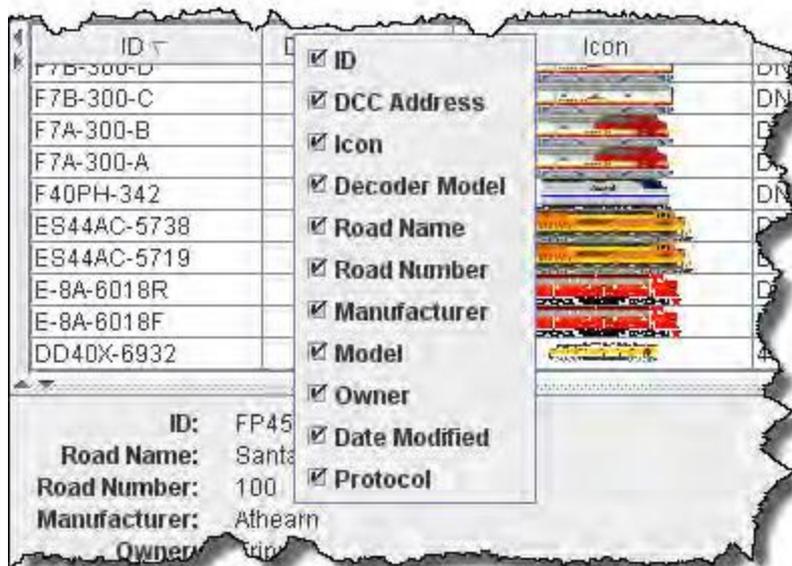
## TABLE DES LOCOMOTIVES

La table Roster dans la fenêtre principale de DecoderPro3® affiche toutes les locomotives dans votre liste ou votre groupe sélectionné.

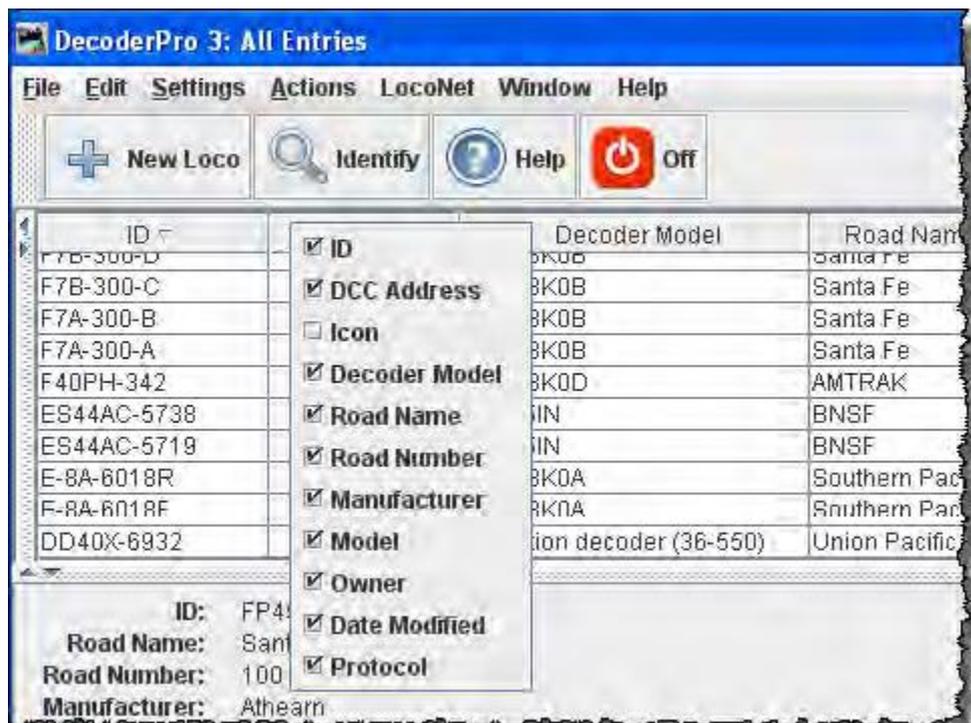
**TRIER** par n'importe quelle colonne en cliquant sur la tête de colonne. La liste ci-dessous est triée par adresses DCC.

ID	DCC Address	Icon	Decoder Model	Road Name	Road Number	Manufacturer	Model	Owner	Date Modified	Protocol
F7B-300-D	300		DM163K0B	Santa Fe	300	Fato	F-7B	Tripp	Sep 28, 2011 4:47:22 AM	DCC Long
F7B-300-C	300		DM163K0B	Santa Fe	300	Fato	F-7B	Tripp	Sep 28, 2011 4:46:31 AM	DCC Long
F7A-300-B	300		DM163K0B	Santa Fe	300	Fato	F-7A	Tripp	Sep 28, 2011 4:42:07 AM	DCC Long
F7A-300-A	300		DM163K0B	Santa Fe	300	Fato	F-7A	Tripp	Sep 28, 2011 4:41:29 AM	DCC Long
F40PH-342	342		DM163K0D	AMTRAK	342	Fato	F-40PH	Tripp	Oct 18, 2011 12:59:41 AM	DCC Long
ES44AC-5738	5719		DZ125N	BNSF	5738	Fox Valley	ES44AC	Tripp	Sep 27, 2011 1:46:45 AM	DCC Long
ES44AC-5719	5719		DZ125N	BNSF	5719	Fox Valley	ES44AC	Tripp	Sep 27, 2011 1:47:56 AM	DCC Long
E-8A-6018R	6018		DN163K0A	Southern Pacific	6046	Fato	E-8A	Tripp	Sep 28, 2011 4:20:26 AM	DCC Long
E-8A-6018F	6018		DN163K0A	Southern Pacific	8018	Fato	E-8A	Tripp	Sep 28, 2011 4:24:03 AM	DCC Long
DD40X-6932	6932		4 function decoder (3B-556)	Union Pacific	6932	Sachmann	DD40X	Tripp	Sep 28, 2011 5:01:14 AM	DCC Long

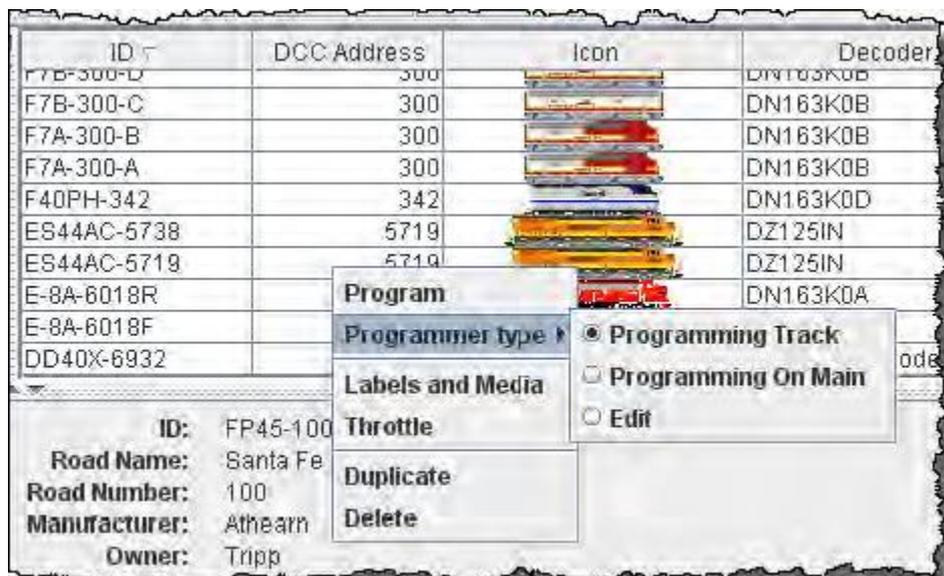
Cacher/afficher n'importe quelle colonne avec un clic droit n'importe où sur la tête de la liste et en cochant les colonnes à afficher et décochant les colonnes à cacher.



Avec des colonnes cachées.



Sélection d'une action en utilisant le menu contextuel (Clic droit) sur la locomotive sélectionnée. Sélectionnez l'action que vous voulez engendrer.



Double Cliquez sur la locomotive sélectionnée et la fenêtre de programmation s'ouvrira.

Edition d'une colonne d'une entrée de liste dans la table. Sélectionnez la locomotive puis cliquez sur la colonne que vous voulez éditer. Entrer votre changement.

Les colonnes suivantes peuvent être éditées.

- ID Col
- Road Name
- Road Number
- Manufacturer
- Model
- Owner



**L'ordre des colonnes** peut être changé et sauvegardé. Glisser seulement la tête de colonnes à la position désirée.

**La largeur de colonne** peut être changée en glissant la limite de colonne à la position désirée.

Vous pouvez utiliser la même technique pour remettre en forme les panneaux ou la fenêtre principale.

Zone d'informations du décodeur

<p> <b>ID:</b> FP45-100  <b>Road Name:</b> Santa Fe  <b>Road Number:</b> 100  <b>Manufacturer:</b> Athearn  <b>Owner:</b> Tripp  <b>Model:</b> FP45  <b>DCC Address:</b> 100  <b>Decoder Family:</b> Tsunami Diesel Genesis OEM  <b>Decoder Model:</b> N FP45  <b>Filename:</b> FP45_100.xml         </p>	<p>Affiche les informations sur le décodeur en cours sélectionné.</p>
<p> <input checked="" type="radio"/> <b>Programming Track</b>  <input type="radio"/> <b>Programming On Main</b>  <input type="radio"/> <b>Edit Only</b> </p>	<p>Vous pouvez sélectionner le mode de programmation:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input checked="" type="checkbox"/> <b>Programming Track</b></li> <li><input type="checkbox"/> <b>Programming on Main</b></li> <li><input type="checkbox"/> <b>Edit Only</b> vous permet d'éditer la liste sans programmer la locomotive.</li> </ul>

Program	Ouvre le <b>Default Programmer</b> pour le décodeur sélectionné dans la liste Roster
Labels & Media	Ouvre la fenêtre Labels & Media pour le membre de la liste sélectionné. L'onglet <b>Functions labels</b> ouvre le panneau <i>Function labels</i> qui vous permet de libeller les boutons de fonction de la manette L'onglet <b>Roster Media</b> ouvre le panneau <i>Roster Media</i> qui vous permet d'assigner une image à l'entrée de la liste
Throttle	Ouvre l'outil <b>throttle</b> pour la locomotive sélectionnée dans la liste Roster.

#### BARRE D'ETAT



Affiche des messages, ainsi vous pouvez déterminer l'état de DecoderPro3 pendant le fonctionnement.

## MESSAGES D'ERREUR COURANTS DU PROGRAMMEUR DE DECODEUR

Les choses peuvent varier en fonction du fonctionnement de JMRI avec votre station de commande pour programmer les décodeurs DCC. Ce chapitre liste les messages d'erreur qui peuvent apparaître, et décrit leur signification.

### CODES D'ERREUR JMRI

#### **301 — NO LOCOMOTIVE DETECTED**

La station de commande rapporte qu'elle ne voit pas de locomotive sur la voie de programmation. Cela peut apparaître quand la locomotive fait un mauvais contact électrique ou s'il y a une erreur de câblage dans la locomotive.

#### **302 — PROGRAMMER BUSY**

La station de commande rapporte qu'elle est occupée à faire quelque chose d'autre, et qu'elle ne peut rien exécuter pour l'instant. Cela signifie généralement qu'une autre partie du système DCC est en train de faire une opération de programmation, par exemple à partir d'une manette. Certains systèmes DCC ne savent pas exécuter de programmation en mode OPS (programmation en ligne) pendant qu'elle utilise la voie de programmation en mode service, et dans ce cas elles retournent ce message d'erreur.

#### **303 — REQUESTED NOT IMPLEMENTED IN COMMAND STATION**

Ceci signifie que JMRI a émis une requête à la station de commande qui n'est pas supportée. Ceci n'est pas supposé arriver, car JMRI devrait désactiver les modes de programmation que la station de programmation ne peut pas fournir. Si vous rencontrez ce message, merci de remonter l'information à la mailing List [jmriusers](mailto:jmriusers).

#### **304 — ABORTED BY USER**

L'utilisateur a demandé que l'opération de lecture ou d'écriture cesse prématurément. Ceci est considéré comme une erreur, parce que le programme ne sait pas si le décodeur voit l'opération en cours terminée ou non.

#### **305 — CONFIRM FAILED**

Certaines stations de commande vous permettent de "confirmer" le contenu du CV, plutôt que de lire sa valeur. En général, c'est plus rapide que d'effectuer une lecture entière. Si la valeur dans le CV ne correspond pas à la valeur voulue, ce message apparaît. C'est considéré comme une erreur parce que si la valeur ne correspond pas, nous savons que nous ne connaissons pas la bonne valeur du contenu du CV.

#### **306 — TIMEOUT TALKING TO COMMAND STATION**

Le programme n'a pas de retour de la station de commande comme il l'espère. C'est le message le plus souvent rencontré lorsque des nouveaux utilisateurs commencent à utiliser JMRI. Dans ce cas, cela veut dire généralement que la connexion à la station de commande n'est pas correcte. Cela peut être un problème de câble(s) de connexion, ou un problème de configuration des paramètres. Le choix du bon port série est particulièrement rencontré souvent.

Une fois que JMRI fonctionne correctement, cette erreur peut apparaître occasionnellement lors d'erreur transitoire. DecoderPro retentera généralement avec succès dans ce cas.

### **307 — UNKNOWN ERROR**

Une erreur apparaît, mais JMRI ne sait pas comment traiter ce retour. En général, JMRI déchiffre assez bien ce qui s'est passé, et ce message n'est pas très commun. Si vous voyez ce message, merci de remonter l'information à la mailing List [jmriusers](mailto:jmriusers).

### **308 — NO ACKNOWLEDGE FROM LOCOMOTIVE**

A la fin d'une opération de lecture ou d'écriture, the locomotive répond ("acquitte ") à la station de commande en utilisant une impulsion de courant.

Si cette impulsion n'est pas vue, certaines stations de commande donnent ce message d'erreur. Cela peut être dû à une connexion électrique défectueuse à la voie de programmation ou dans la locomotive. Il est possible aussi que le décodeur ne supporte pas la lecture.

Certains décodeurs, particulièrement certains décodeurs de son, consomment beaucoup de courant et l'impulsion de réponse n'est pas détectée par la station de commande. Dans ce cas, un modèle de "booster de programmation" peut résoudre le problème.

### **309 — SHORT CIRCUIT ON PROGRAMMING TRACK**

La station de commande rapporte qu'elle voit un court-circuit sur la voie de programmation. Ce qui empêche les opérations de programmation.

Vérifiez les connexions électriques de la voie de programmation, ainsi que dans la locomotive.