DecoderPro3® User's Guide

Version 3.2



1/12/2013



Traduction Gilles COLLIN

Mars 2013

Toute reproduction interdite sans l'autorisation du traducteur

DecoderPro3[®] Version 3.2 Révision 1/12/2012

DecoderPro®3 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	
Les boutons de lecture et d'écriture	
Fenêtre Motor Control	
Fenêtre Speed Control	45
Quelques suggestions sur l'utilisation des contrôles de base du moteur et de la prog sur la voie principale	rammation 46
fenêtre Speed Table	47
Courbe de vitesse droite	
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	
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	
DecoderPro [®] fenêtre Principale	
Présentation de la fenêtre principale	
Barre de Menu	
File	
Restauration de la liste pour voir toutes les locomotives	
Fenêtre Function Labels	85
Fenêtre Roster Media	86
fenêtre de la manette JMRI [®]	
PANNEAU D'ADRESSE de la manette	

panneau de contrôle de la manette	
Panneau de fonction de la manette	
Barre de menu de la fenêtre manette	
Fenêtre de manette JMRI [®] - Barre d'outils	
Outils d'Unité multiple	
Outils d'Unité multiple de DecoderPro	
Contrôle d'aiguillages	
contrôle d'aiguillage	
Aiguillage	
Contrôle de l'alimentation	
compteur de vitesse	105
Programmeur Simple de CV	105
Démarrage du serveur WiThrottle	
Démarrage du serveur Web	
Recréez les Index de la Liste Roster	106
Recréer les index de Décodeur	
Exécuter un script	107
Menu spécifique de constructeurs	107
Acela	107
CMRI	108
EasyDCC	110
Grapevine	
LocoNet	112
Moniteur LocoNet	112
Moniteur des Slots	
Surveillance de l'horloge	
Moniteur des Statistiques LocoNet	113
Configuration du BDL16/BDL168	
Configuration de LocolO	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	

	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
fer	nêtre JMRI	137
	Help	137
	Barre d'outils	137
	Table des locomotives	138
	Barre d'état	141
me	essages 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
 - o Ubuntu GNU/Linux
 - o Xubuntu
 - OpenSuSe linux

DEMARRAGE AVEC DECODERPRO3 ®

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 **CV**s, 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
 - o RR-CirKits LocoBuffer-USB
 - LocoBuffer-II (LocoBuffer)
 - o 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 **programmer 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

🔀 Decoder Pro Wizard	
	Welcome to JMRI StartUp Wizard
1 1 m	Welcome to JMRIs' Decoder Pro3
JMRI	This little wizard will help to guide you through setting up Decoder Pro3 for the first time
	< Back Next > Cancel

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

🔀 Decoder Pro Wizard	
S SMRI SMRI	Set the Default Language and Owner Select your language English (United States) There in the default owner for all your loco roster entries If you are part of group or club, where different people will be accessing Decoder Pro, then you can leave this blank Default Owner
	< Back Next > Cancel

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

🔀 Decoder Pro Wizard				
	Select your D	CC Connection		
S. Arna	System manufacturer:			
		(none selected)	-	
First select the manufacturer	System connection:	(none selected) None Atlas Bachrus C/MRI CTI Electronics		
Followed by the type of		Digitrax DCC Specialties	Ţ	
connection being used.	Settings:			
Finally select the serial port or enter in the IP address of the device				
			1	
			< Back	Next > Cancel

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

	Select your E System manufacturer:	DCC Connection			
JMRI	System connection:	LocoNet PR3	-	1	
First select the manufacturer of your DCC system	Settings: Serial port: Command station time:	(none selected) LocoNet LocoBuffer-USB LocoNet PR2 LocoNet PR3	•	Programmer	-
Followed by the type of connection being used.	Connection Prefix	LocoNet Simulator LocoNet Server	_	r programmer	
naily select the serial port or enter in the IP address of he device		LocoNet LocoBuffer-II	•	nection Settings	
		< Back	(Next >	Cancel

Sélectionnez la connexion de votre système.

🔀 Decoder Pro Wizard				
	Select your D System manufacturer:	DCC Connec	etion	
First select the manufacturer	System connection: Settings:	LocoNet PR3	-	
of your DCC system	Serial port: Command station type: Connection Prefix		Communications Port (COM4)	-
Followed by the type of			DCS100 (Chief)	-
connection being used.			PR3 standalone programmer	-
	Connection Name		DCS100 (Chief)	
Finally select the senal port or enter in the IP address of the device			DCS200 DCS50 (Zephyr) DCS51 (Zephyr Xtra) DB150 (Empire Builder) Intellibox	ncel

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

🔀 Decoder Pro Wizard				
Names -	Select your E System manufacturer:	DCC Connec	tion	
JMRI	System connection:	LocoNet PR3	•	
First select the manufacturer of your DCC system	Serial port:		Communications Port (COM4)	-
Followed by the type of connection being used.	Command station type: DCS100 (Chief) Connection Prefix L		DCS100 (Chief) L	•
Finally select the serial port or enter in the IP address of the device	Connection Name		LocoNet	
			< Back Next >	Cancel

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

🔀 Decoder Pro Wizard	
	Finish and Connect
	Configuration is now all complete, press finish below to connect to your system and start using Decoder Pro3 If at any time you need to change your settings, you can find the preference setting under the Edit Menu
	< Back Finish Cancel

Appuyez sur le bouton *Finish*

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

🖥 DecoderPro 3: All Entri	25			
Elle Edit Settings Action	s LocoNet Window Help	7000		
🕂 New Loco 🔍 H	dentify 🕜 Help	Off off	Programming Mode Paged Mod	e
Getting Started	The second part of the second pa	Then either select your decoder from the list or choose "Read type from decoder". Once Selected, click on "Open Programmer" to then begin programming your decoder.	Segan-merican recent MAL Programmy mail Protect relation and Instructions and Instructions and Instructions Instructions	In the next screen enter in the basic information of the loco to create your first roster entry.
1	And the spectral second second second	2		2
	ID; Road Name; Road Number; Manufacturer; Owner; Model; DCC Address; Decoder Family; Decoder Family; Decoder Model; Filename;		Progr Progr Cattel	amming Track amming On Main Inly Program s & Media
Service Mode Programmer Locot	let is Online Operations Mode Programme	r LocoNet Is Online Programmer Sta	atus: idie	

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, ouvre 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.

ns LocoNet Wir Identity () Ha Address 1792 ()	stp New Taratti			-				
Address	New Throttl	-		1				
Address 1792	lcon			O ou		Programming Mode P	aged Mod	
1792		Decoder Model	Road Name	Read Number	Manufacturer	Model	Owner	Date Modified
the second se	The Party of Lot	P29: N USRA 2-8-8-2	Santa Fe	1792	Life Like	USRA 2-8-6-2	Tripp	Oct 18, 2011 2 20:14 AM
1000	m	2 ft pollon decoder (36-552)	Industrial	1000	Eachmann	44 Ton Switcher	Tripp	Sep 27, 2011 2 35 29 AM
4275	Statement, Substate	DZ125P8	Southern Pacific	4275	intermountern	AC-12 4-8-8-4 Cab Forward	Tripp	Oct 4, 2011 12:55:06 AM
4278	DAMAGES. AND	DZ125P8	Southern Pacific	4278	Intermolentain	AC-12	Tripp	Oct 4, 2011 1:14 34 AM
4292	CONTRACT, MILLION	SDN144PS	Southern Pacific	4292	Intermountain	AC-12 4-9-9-4 Cab Forward	Tripp	Oct 4, 2011 2 24 33 AM
2003		2 function decoder (36-557)	AMTRAN	2003	BaCHMAN	Acela	Tripp	Qct 17, 2011 11:55 21 PM
6390	Statement of the local division of the local	DN163A0	Santa Fe	6390	Atlas	823-7	Tripp	Sep 27, 2011 2:13:43 AM
7412	States -	DN163AD	Santa Fe	7412	Abas		Tripp	Sep 27, 2011 2:34 49 /4/
40	ALL DOT OF THE OWNER.	Ameam Big Boy of Challenger	undec	40	Atheam	4-9-8-4 Big Boy	Tripp	Sep 27, 2011 4,39.07 /4/
4024	Sufficiency.	Athearn Big Boy or Challenger	Union Pacific	4024	Atheam	4-8-8-4 Big Boy	Tripp.	Sep 27, 2011 3:41:34 AM
4926		DN163K1B	ENGF	4925	Kato	C44-9	Tripp	Sep 27, 2011 7:49:48 F M
3985	The Real Property in	Athsam Big Soy of Challenger	Union Pacific	3985	Alheam	4-6-6-4 Challenger	Tripp.	Sep 28, 2011 2 06 59 MM
6932	CTILIZED RE	A fl. notion decoder (36-550)	Union Pacific	6932	Bachmann	OD40X	Tripp	Sep 28, 2011 5:01:14 AM
8018	on some same in	DIM163KQA	Southern Pacific	6010	Kato	15-8A	Tripp	Sep 28, 2011 4:24 03 AM
8018	an owner the real of	DN163R0A	Soumern Pacific	8046	Kato	E-8A	Tripp	Sep 28, 2011 4 20 26 AM
5719		DZ*25IN	BNSF	5719	FoxValley	ES44AC	Tripp	Sep 27, 2011 1:47 56 ##
5719	Total Section of the local sec	DZ125IN	BNSE	5738	Fox Valley	EB44AC	Tripp	Sep 27, 2011 1 46 45 AM
	ID:						# P	rogramming Track
	Road Name:							Containing Con Main
P	koad Number:							rogramming on man
	Aanufacturer:						QE	dif Only
	Owner:						1	
	Model:							A
	OCC Address:							Formano
De	coder Family:						-	
De	scoder Model:						I	main in Marilia Thursto
	Filenamec						-	
	4926 3985 6932 6018 5719 5719	4920 3985 6932 6018 5719 7519 Road Name: Road Name: Road Name: Mandactur er: Model: DCC Address: Decute Family: Decute Family: Decute Model: Fisname:	4920 Anisar Big Say of Challenger 3985 Anisar Big Say of Challenger 6932 Anisar Big Say of Challenger 6916 DMT6340A 6018 DMT6340A 6018 DMT6340A 5719 D2735N 5719 D2735N 7719 D2755N 7719 D2755N	4920 DMR 52(19) Big Soy of Challengin Union Pacific 3395 African Big Soy of Challengin Union Pacific 6933 African Big Soy of Challengin Union Pacific 6018 DMR 530A Southern Pacific 5719 D2125IN ENST 7519 D2125IN ENST Road Number: Road Number: Road Number: Mandob DCC Address: Decuder family: Docuder Modeb DCC Address:	4920 4920 4926 4928 4926 49 49 49 49 49 49 49 49 49 49 49 49 49 4	4920 DMR 5/C18 4926 4926 4926 3985 Almam Big Say or Challemain Union Pacific 6932 Bachmann 6932 Afficiant Big Say or Challemain Union Pacific 6932 Bachmann 6018 DMR 34X04 Southern Pacific 6914 Kato 6018 DMR 34X04 Southern Pacific 8144 Kato 5719 D2* 251M BMSF 5718 Fox Valley 5719 D2* 251M BMSF 5738 Fox Valley 6018 D2* 251M BMSF 5738 Fox Valley 6719 D2* 251M BMSF 5738 Fox Valley 719 D2* 251M BMSF 5738 Fox Valley 80 Altherset: Maadebacturer: Maadebacturer: Fox Valley Fox Valley 00:endet Farnitye: Decenter Farnitye: Decenter Farnitye: Fox Valley Fox Valley	4926 Advant Big Sey of Challenger Union Pacific 3885 Advant 4-6-6-4 Challenger Union Pacific 3885 Advant 4-6-6-4 Challenger Union Pacific 6932 Bachmann DD-40X et al. Challenger DD-40X et al. Chall	4926 Anima Big Sav of Challenger Union Pacific 3885 Animan C4-6-6 Challenger Tripp. 3985 Animan Big Sav of Challenger Union Pacific 3885 Animan OD-40X Tripp. 6932 Carter Animan Big Sav of Challenger Union Pacific 6932 Blackmann OD-40X Tripp. 6938 DM 10 DM 10 ANA Southern Pacific 6932 Blackmann OD-40X Tripp. 6938 DM 10 DM 10 ANA Southern Pacific 6934 Eachmann OD-40X Tripp. 6939 DM 10 DM 10 ANA Southern Pacific 6944 Kato E-6A Theb 6939 DM 10 DM 10 ANA Southern Pacific 6944 Kato E-6A Tripp. 5719 DD 22:251N ENGE 5718 Fox Valley E-5844AC Tripp. 5719 DD 22:251N ENGE 5738 Fox Valley E-5844AC Tripp. 5719 DD 22:251N ENGE 5738 Fox Valley E-5844AC Tripp. 70 Marc BN 20 DM 10 ANA Southern Pacific 60 A II ANA SOUTHERN E-5844AC Tripp. 70 Marc BN 20 DM 10 ANA SOUTHERN E-5738 Fox Valley E-5844AC Tripp. 70 Marc BN 20 DM 10 ANA SOUTHERN E-5738 Fox Valley E-5844AC Tripp. 70 Marc BN 20 DM 10 ANA SOUTHERN E-5738 Fox Valley E-5844AC Tripp. 70 Marc BN 20 DM 10 ANA SOUTHERN E-5738 Fox Valley E-5844AC Tripp. 70 Marc BN 20 DM 10 ANA SOUTHERN E-5738 Fox Valley E-5844AC Tripp. 70 DM 10 DM 10 ANA SOUTHERN E-5738 Fox Valley E-5844AC Tripp. 70 DM 10 DM 10 ANA SOUTHERN E-5738 Fox Valley E-5844AC Tripp. 70 DM 10 DM 10 ANA SOUTHERN E-5738 Fox Valley E-5844AC Tripp. 71 DM 10 DM 10 ANA SOUTHERN E-5738 Fox Valley E-5844AC Tripp. 71 DM 10 DM 10 ANA SOUTHERN E-5738 Fox Valley E-5844AC Tripp. 71 DM 10 DM 10 ANA SOUTHERN E-5738 Fox Valley E-584AC Tripp. 71 DM 10 DM 10 ANA SOUTHERN E-5738 Fox Valley E-584AC E-584 Fox Valley E-584AC E-584 Fox Valley

Cela peut mettre du temps à s'afficher, surtout si vous possédez un vieil ordinateur lent. Rappelezvous 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 apparaitra 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 Preferences s'affichera automatiquement pour vous permettre de paramétrer votre configuration particulière. Egalement, 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.

DecoderPro File Edit Tools Roster Panels Operations LocoNet Debug Window Help D Roster 2-r21862, part of the JMRI project DecoderPro Create Entry... Edit Entry... a LocoNet PR3 on COM4 Copy Entry... 1.7.0_09 (en_US) Import Entry... Export Entry... rack) Programmer Delete Entry... ck) Programmer Print Summary... Print Preview Summary... uit Roster Groups . **Monitor LocoNet** New Export Complete Roster ...

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 :

File	Edit Settings A		Actions Loc	
	Cul		0	
I	Copy	/	Identity	
	Pasi	e	DCC Addres	
2-8	2-8 Duplicate Loco		17	
44	Dele	te Loca	10	
AC	Dere	10 2000	42	
AC	Pref	erences	42	
AC	-12-43	292	42	

(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** ou 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 **Preferences** 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.

Preferences		
Window Help		
Connections Defaults File Locations Start Up Display Messages Roster Throttle WiThrottle JSON Server Web Server	LocoNet System manufacturer: Digitrax System connection: LocoNet PR3 Settinger	
	Settings: Serial port: Communications Port (COM4) Command station type: DCS100 (Chief) Connection Prefix L Connection Name LocoNet Additional Connection Settings	
Save	Disable Connection	

Connections	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 recte des paramètres sont utilisés pour personnaliser
	definit votre systeme bec. Le reste des parametres sont utilises pour personnaiser
	votre système specifique.
Defaults	Montre les paramètres par défaut du système
File	Défini l'endroit de stockage des fichiers utilisateur et des fichiers de script
Locations	
Start Up	Vous permet de définir les actions, les boutons, les fichiers et les scripts qui sont
	lancés au lancement du logiciel
Display	Vous permet de sélectionner le mode d'affichage de votre ordinateur
Messages	Définit les actions par défaut générées quand un message système est affiché
Roster	Vous permet de définir le programmeur par défaut et l'endroit des listes
Throttle	Vous permet de paramétrer vos préférences pour la manette
Wi Throttle	Vous permet de paramétrer une manette Wifi

JSON Server	Le JMRI Json Servlet fournit un accès Web aux listes et valeurs pour les
	Nombreuses entités JMRI définies, dans un format moderne JSON.
Web Server	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.

LocoNet 🕂			
System manufacturer			
	Digitr	ax 💌	
	Linear		
system connection:	-		
	LocoNet I	PR3 💌	
Settings:			
150.002			
	Automake .	Commission Destrophin	
	Serial port:	Communications Port (COM4)	
	Command station type:	DCS100 (Chief)	
	Connection Prefix	L .	
	Connection Name	LocoNet	
	Additional Connection S	ettings	

System	Liste déroulant	e avec tous les fabricants DCC supportés, sélectionnez le	
manufacturer:	fabricant de votre système.		
System	Liste déroulante avec toutes les interfaces supportées par le système DCC du		
connection:	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 ^{ème}	
		liste déroulante peut apparaitre s'il y a plus d'une possibilité.	
	Command	Liste déroulante pour sélectionner le type de station de	
	station type:	commande que JMRI utilisera pour envoyer vos commandes	
		DCC.	

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

□ 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

	The default location for saving your files.	
User File Locations	C:\Documents and Settings\Dale\JMRI\roster\	Set
Jython Script Location	I (C:(Program FilesUMRI())thon\	Set

User FileLocations	Sélectionnez l'endroit de stockage de vos fichiers utilisateur de votre
	système
Jython Script Location	Sélectionnez l'endroit de stockage des fichiers script Jython

FENETRE START UP

Actions	Buttons	Files	Scripts		
	Sel	ect any a	ctions you'd l	ike to have happen when the program starts.	
				Add Action	

Onglet Actions	Add Action Pour configurer une action au démarrage	Remove Load Default Throttle Layout Load Default Throttle Layout Load Panel File New Panel Open Acela Monitor Open Analog Clock Open Block Table Open C/MRI Monitor
Onglet Buttons	Add Button Pour ajouter à la barre de menu de DecoderPro3	Remove Load Default Throttle Layout Load Default Throttle Layout Image: Construction of the
Onglet Files	Add Files Le fichier que vous voulez charger au démarrage	Core Look Is Insertorys: Insertite Insertite State farme: Here of Type: Pytherr script Time: Open: Cancel
Onglet Scripts	Add Scripts Le script que vous voulez charger au démarrage	Losis, its: rotter Instatisterve: Atheren_F590H4 450.cml programmers Atheren_F590H4 450.cml Instatis Atheren_F945_106.cml Atheren_F945_106.cml B

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

ictiona	Buttons	Files	Scripts	
	Sele	ect any a	ctions you	au'd like to have happen when the program starts.
		Re	emove	Load Default Throttle Layout
		Re	emove	Load Default Throttle Layout

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

FENETRE DISPLAY

ONGLET GUI (INTERFACE UTILISATEUR GRAPHIQUE)

UI Loca	e Console	
	Select your preferred appear	ance for buttons, menus, etc.
) Metal 🔾 Windows Classic 📿	CDE/Motif 🥥 Windows 🔾 Nimbus
	Select font size	12 v points
	🕞 Use non-standard relea	ise event for mouse click?

	🖸 Métal
Célestiennez l'ennerges que vous préférez nour les	Windows Classic
Selectionnez l'apparence que vous preferez pour les	CDEMotif
boutons, les menus, etc.	🖸 Windows
	🖸 Nimbus
Sélectionnez la taille de la fonte en points	select font size
Utilisez un événement de relâchement non conforme pour le clic de	e souris ?

ONGLET LOCALE

UL	Locale	Console		
		Sele	ct your preferred language for me	enus, buttons, etc.
			English (United States)	-
			English (United States)	
			Finnish (Finland)	
			Icelandic	
			Czech	
			English (Malta)	
			Slovenian (Slovenia)	
			Slovak (Slovakia)	
			Italian	*

Liste déroulante pour sélectionner votre emplacement et votre langue.

5		
GU	Il Locale Console	
5	Select your preferred appearance for the JMRI System Cons	ole
< 	Console color scheme	
\sim		
and the second se	Select font style Monospaced 🔹 12 💌 points f	i F
Anne		-
ð	Select fext wrapping style Wrap text at end of last word	

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.

Programmer	Roster					
		Select your preferm "Advanced" contain "Basic" is the minir	ed DecoderPro ns everything. nal starting poli	programmer foi nt.	mat.	
		Format	: Advanced	*		
		V	Show empty ta	bs		

ONGLET ROSTER

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

a solution of the	Roster				
	Se	lect a new default location for	your locom	otive roster.	
	Ros	ster info location: C:\Digitrax\	Set	Reset	

FENETRE THROTTLE

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

]		
Use extended throttle		
Save throttles when sav	ing throttle windows layout	
Use roster image as bac	skground	
Do not scale image		
Search roster info when	address entered	
Automatic load of throttl	e window preferences when linked to roster	
ignore throute frome	nosilion	
Hide undefined roster fu	nction buttons	
Enable button icons whe	in available	
Enable throttle toolbar		
🗘 🔲 Clean throttle on window	u close	
> For new preferences to be f	ully applied, all throttles windows must be closed and reopened.	
Réset	Apph	,

Fenêtre WiThrottle

Cette fenêtre permet aux utilisateurs WiThottle de personnaliser les paramètres.

yeStop	🗹 Use eStop 🗌	10 Seconds until eStop	
Function Butt	ons ⊮ F2 alı	ways momentary	
Network	🗌 Use fixe	ed port # Automatic	
) Allowed Com >	ols 2 Track Power 🕑 Turnouts 🕑 R	NMRA Format	
> For i	ew preferences to be applied, all th	rottles must be closed and reopened. Appl	v

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*.

Server	2058 Dort Number	
	Portraitue	
JSON	15 Heartheat Interval	
3		

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.

	Railroad Name My JMRI Railroad		1
	Rebuild in	dex.html?] Port#	
Frame Server			
	1 Click Delay 5	Refresh Delay 🗹 Use Ajax?	
	JMRI Mini Web Server DecoderPro LocoNet Simulator		
	Preferences WiThrottle	Disallowed Frames	

Avant de quitter les préférences, Cliquez sur le bouton Save

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.

DecoderPro 3: A	Actions LocoNet V	Vindew Help	-							
New Loco	Q Identify	Help New Thre	ottle	2) On		Programming Me	ode Paged M	ode 🔻	
D 718-300-8 F7B-300-C F7B-300-C F7B-300-F F7B-300-F F7B-300-F F7A5-100 FP45-100 FP45-105 Mikado-0 P328WH-506 SD-40-2-5026	DCC Address 300 300 300 300 100 105 0 506 5028	icon	Decoder Madel ONTESKUB DINTESKUB DINTESKUP DINTESKUP DINTESKUP SELCES NIF245 NIF245 NIF245 NIF245 NIF245 DINTESKUB	Road Name Santa Fe Santa Fe Santa Fe Santa Fe Santa Fe Santa Fe Santa Fe NATO AMTRAK Santa Fe	Road Number 300 300 300 300 100 105 506 5026	Manufacturer Kato Kato Kato Kato Alheam Alheam Kato Atlas Kato	Model F-78 F-78 F-78 F-78 F-78 F-76 F-745 FP45 FP45 FP45 Mikado P328WH SD-40-2	Owne rapp Tripp Tripp Tripp Tripp Tripp Tripp Tripp Tripp Tripp	r Date Modified Step 26, 2011 4 46:31 AM Sep 28, 2011 4 46:31 AM Sep 28, 2011 4 47:31 AM Sep 29, 2011 4 47:53 AM Sep 29, 2011 3 28:13 AM Sep 29, 2011 3 28:53 AM Sep 28, 2011 1 34:55 AM Sep 27, 2011 4 55:27 AM	•
	ł	ID: Road Nambe: Road Number: Manufacturer: Owner: Modet: DCC Address: Decoder Family: Decoder Modet: Filename:	•	4	5				Programming Track Programming On Main Edit Only Program Labels & Mettia Thro	ttie

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.

BigBoy-40	40	- Concernation	Athean	n Big Boy or Challeng	er	undec	40	Athearn
FP45-100	100	Lonica,	NEP4	5		Santa Fe	100	Athearn
FP45-105	105	Lossa .	NFP4	5		Santa Fe	105	Athearn
F7A-300-A	300	Company and the	DN163	KOB		Santa Fe	300	Kato
F7A-300-B	300		DN163	IK0B		Santa Fe	300	Kato
F7B-300-0	300	Line in	DN167	NK0D	1	Santa Fe	300	Kato
F7B-300-D	300		DN161	Program	E	Santa Fe	1300	Kato
F7B-300-E	300		DN163	Programmer type +	۲	Programming	Kato	
F7B-300-F	300		DN163	and an an and the	D	Programming On Main		Kato
F40PH-342	342	And the	DN163	Labels and Media		rivgramming	regramming on man	
P32BWH-506	506	The second se	N12AC	Throttle	0	Edn	1	Atlas
44Ton-1000	1000	<u>man</u>	2 funci	Dunliesta	E	Industrial	1000	Bachman
2-8-8-2-1792	1792		P2kN	Dublicate	E	Santa Fe	1792	Life Like
Acela-2003	2003		2 funct	Delete	E	AMTRAK	2003	BaCHMAI
Challenger-3985	3985		Athean	n Big Boy or Challeng	er.	Union Pacific	3985	Athearn

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).

🖼 Create New Lo	CO			
File Roster				
	Programming Mode	Paged Mode	-	
Decoder installed:	 NMRA Arnold - Rivarossi Atlas Broadway Limited mp Bachmann Trains CML Systems CT Elektronik CVP Products DCC Concepts DIgitrax Electronic Solutions U Fleischmann GFB Designs Haber and Koenig Ele Hornby Kato Kuehn Lenz MERG Public-domain anc DI 	orts, LLC Im GmbH ctronics GmbH		Read type from decoder
	 Service Mode (programming t 	rack) 😳 Edit	Only	
Programmer form	at:Basic		-	
1	7.01	nen Programm	er	
idle				

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 packagés 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**.

🖼 Create New Lo	00		
File Roster			
	Programming	Mode Direct Byte	T
Decoder installed:	 Baldwin VO-1000 EMD FT EMD F3 EMD F7 EMD F9 GE U25B Tsunami Diesel Genes F2 F3 F7 F9 FP7 F45 GP7 GP15-1 GP15-1 	sis OEM	Read type from decoder
	Service M (program)	lode ming track) 💭 Edit	t Only
Programmer forma	at: Comprehensive		•
		Open Programm	ner
idle			

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 Save to Roster 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 Reget to Defaults 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 sauviez 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 cidessous:



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 boite déroulante

	Save to Roster	Reset to d	efaults		
Read changes on all sheets	Write changes or	n all sheets	Read	all sheets	Write all sheets
	Programming Mod	e Direct Byte	•		
		idl Paged Mod Register Me	e ode		
		Direct Byte			
		Address M	ode		

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.

	Save to Roster	Reset to de	faults		
Read changes on all sheets	Write changes on all sheets		Read	all sheets	Write all sheets
	Programming Mode	Direct Byte	-		
	id	Paged Mode Register Mo	de		
		Direct Byte			
		Address Mo	de		

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.

🔀 Program <new loco=""> in Servi</new>	ce Mode (Programming Track)				
File Reset Window Help					
Roster Entry Basic					
ID:	Atheam FP-45-100				
Road Name:	Santa Fe				
Road Number:	100				
Manufacturer:	Atheam				
Owner:	Tripp				
Model:	FP-45				
DCC Address:	Contraction of the second seco				
Throttle Speed Limit (%)	100				
Comment:	Factory installed sound decoder				
Decoder Family:	Tsunami Diesel Genesis OEM				
Decoder Model:	FP45				
Decoder Comment:	<u>+</u>				
	*				
Filename; Date Modified;	Jul 27, 2012 5:05:52 PM				
	Save to Roster Reset to defaults				
Read changes on all sheets	Write changes on all sheets Read all sheets Write all sheets				
	Programming Mode Direct Byte 💌				
R	oster file Athearn_FP_45_100.xml saved OK				

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.

🔀 Program <new loco=""> in Serv</new>	ice Mode (Programming Track)	
File Reset Window Help			
Roster Entry Basic			
Analog (Read changes on sheet	One byte (short) address Two byte (extended) addres Active DCC Address: 3 DC) Operation Alternate Power S Write changes on sheet	ss ource Enabled	Write full sheet
Read changes on all sheets	Write changes on all sheets	Read all sheets	Write all sheets
	Programming Mode Direct Byte	•	
F	loster file Athearn_FP_45_100.xr	nl saved OK	

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 confirmée au niveau du décodeur. Les paramètres qui ont été changés par l'utilisateur et n'ont pas été écrites 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 passe 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.

Program <new in="" loca?="" serv<="" th=""><th>ice Mode (Programming Track)</th><th></th><th>_ 🗆 🗙</th></new>	ice Mode (Programming Track)		_ 🗆 🗙
File Reset Window Help			
Roster Entry Basic			
Analog (One byte (short) address Two byte (extended) address Active DCC Address: 100 DC) Operation Alternate Power Se	ource Enabled	
Read changes on sneet	write changes on sheet	Read full sheet	write full sheet
Read changes on all sheets	write changes on all sheets	Read all sheets	Write all sheets
	Programming Mode Direct Byte		
	ОК		

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.

DecoderPro 3: Al	l Entries									
He East Settings	- New Loco Stdemity Rep New Throttle Programming Mode Direct By									
ID	DCC Address	icon	Decoder Model	Road Name	Road Number	Manufacturer	Model	Owner	Date Modified	
2-8-8-2-1792	1792	States and a state of the state	P2kN USRA 2-8-8-2	Santa Fe	1792	Life Like	USRA 2-8-8-2	Tripp	Oct 18, 2011 2:20:14 AM	
44Ton-1000	1000	STT - FIL	2 function decoder (36-552)	Industrial	1000	Bachmann	44 Ton Switcher	Тпрр	Sep 27, 2011 2:35:29 AM	
AC-12-4275	4275	MILL AND A	DZ125PS	Southern Pacific	4275	Intermountain	AC-12 4-8-8-4 Cab Forward	Tripp	Oct 4, 2011 12:55:06 AM	
AC-12-4278	4278	Martin	DZ125PS	Southern Pacific	4278	Intermountain	AC-12	Tripp	Oct 4, 2011 1 14:34 AM	
AC-12-4292	4292	STATE	SDN144PS	Southern Pacific	4292	Intermountain	AC-12 4-8-8-4 Cab Forward	Tripp	Oct 4, 2011 2:24:33 AM	
Acela-2003	2003		2 function decoder (35-552)	AMTRAK.	2003	BaCHMAN	Acela	Tripp	Oct 17, 2011 11:55:21 PM	
Atheam FP-45-100	100/		FP45	Santa Fe	100	Atheam	FP-45	Tripp	Jul 27, 2012 5:25:27 PM	
B23-7-6390	6390	Contraction of the	DN163A0	Santa Fe	6390	Atlas	B23-7	Tripp	Sep 27, 2011 2:13:43 AM	
B23-7-7412	7412	Contraction of the	DN163A0	Santa Fe	7412	Allas		Tripp	Sep 27, 2011 2 34 49 AM	
BigBas-40	40		Albeam Bin Bocor Challenner	under	40	Atheam	4-8-8-4 Bin Rox	Trinn	Sen 27 2011 4 39 07 AM	
		ID: Road Name. Road Number: Manufacturer: Owner: Model: DCC Address: Decoder Family: Decoder Model: Filename:	Atheam FP-45-100 Santa Fe 100 Atheam Tripp FP-45 100 Tsunam Diesel Genesis OEM FP45 Atheam FP 45 100 yml						Programming Track Programming On Main Edit Only Program Labels & Media Throl	

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 programmateur 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 programmateur 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 inclue dans JMRI. Cliquez sur les liens que nous avons inclus et jeter regardez.

DECODERPRO3[®] COMPREHENSIVE PROGRAMMER

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**.

	- entres									
File Edit Settings	Actions LocoNet	Window Help								
New Loco	John Identify	Help New Th	rottle		Unknow	m	Programming Mode	Direct B	yte 💌	
ID	DCC Address	icon	Decoder Model	Road Name	Road Number	Manufacturer	Model	Owner	Date Modified	
2-8-8-2-1792	1792	States of the state of the stat	P2kN USRA 2-8-8-2	Santa Fe	1792	Life Like	USRA 2-8-9-2	Tripp	Oct 18, 2011 2:20:14 AM	- (÷)
44Ton-1000	1000	ALL ALL	2 function decoder (36-552)	Industrial	1000	Bachmann	44 Ton Switcher	Tripp	Sep 27, 2011 2:35:29 AM	
AC-12-4275	4275	STATE _ AND STATE	DZ125PS	Southern Pacific	4275	Intermountain	AC-12 4-8-8-4 Cab Forward	Tripp	Oct 4, 2011 12:55:06 AM	
AC-12-4278	4278	Martin - Conversion	DZ125PS	Southern Pacific	4278	Intermountain	AC-12	Tripp	Oct 4, 2011 1 14:34 AM	
AC-12-4292	4292	STATE - CONNER	SDN144PS	Southern Pacific	4292	Intermountain	AC-12 4-8-8-4 Cab Forward	Tripp	Oct 4, 2011 2:24:33 AM	
Acela-2003	2003		2 function decoder (35-552)	AMTRAK	2003	BaCHMAN	Acela	Tripp	Oct 17, 2011 11:55:21 PM	1
Atheam FP-45-100	100		FP45	Santa Fe	100	Athean	FP-45	Tripp	Jul 27, 2012 5:25:27 PM	
B23-7-6390	6390	Contraction of the local division of the loc	DN163A0	Santa Fe	6390	Atlas	B23-7	Tripp	Sep 27, 2011 2:13:43 AM	
B23-7-7412	7412	and the local division of the local division	DN163A0	Santa Fe	7412	Allas	and the second sec	Tripp	Sep 27, 2011 2 34:49 AM	
BigBaicA0	40		Atheam Bin Bosor Challenner	lunder	lan	Atheam	4.8.8.4 Bin Rox	Trino	Sen 27 2011 4:39:07 AM	1
		ID: Road Name: Road Number; Manufacturer: Owner:	Atheam FP-45-100 Santa Fe 100 Atheam Tripp					0.0.0	Programming Track Programming On Main Edit Only	
		Model: DCC Address: Decoder Family: Decoder Model: Filename:	FP-45 100 Tsunami Diesel Genesis OEM FP45 Atheam_FP_45_100 xml						Program Labels & Media Thre	ottle

Nous avons programmé une Athearn FP-45 dans le programmateur 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 cliquez 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.

🚟 Athearn FP-45	-100											
File Reset Winde	ow Help											
Analog Controls	Consist	Advanced	Sound	Sound	Levels	CVs	Tsuna	mi Lighting	Equalizer	Reverb	ASC	
Roster Entry	Functio	n Labels	Roster M	Aedia	Basic	Mo	otor	Basic Sp	eed Control	Spee	d Table	Function Map
		ID: Road Name Road Numi Manufactuu Owner: Model: DCC Addre Throttle Sp Comment: Decoder Fa Decoder M Decoder Ca	er: rer: ss: eed I imit (mily: odel: omment:	AA S S I I A F F S S F F F F F F F F F F F F F F F	thearn FP- anta Fe 00 thearn ripp P-45 100 actory insta actory insta sunami Dia 45	45-100 alled so esel Ger 45_10	und dec nesis OF	oder				
				Sav	e to Roste	er I	Reset to	defaults				
	Read	changes on a	Il sheets	Wi	te change	s on all	sheets	Read a	Il sheets	Write all	sheets	
				Prog	ramming	Mode [)irect By	te 💌				
						idle	1					

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 programmateur 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'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 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'ECRITURE

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

man and				an a	
	Read changes on sheet	Write changes on sheet	Read full sheet	Write full sheet	
	Read changes on all sheets	Write changes on all sheets	Read all sheet	s Write all sheet	ts
	I	Direct byte mode programming	Set		
		idle			

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.

🚟 Athearn FP-4:	5-100										
File Reset Wind	low Help			102							
Analog Controls	Consist	Advanced	Sound	Sound Lev	/els	CVs	Tsunami Lighting	Equalizer	Reverb	ASC	
Roster Entry	Function La	abels Ros	ster Media	Basic	Mo	otor	Basic Speed Control	Speed	Table	Function	1 Мар
	Read cha	inges on shee	BEM st Wri	Ac De IF Cutout (0- ite changes	celer celer 127 o	ration R ration R r 128-2 neet	ate D ate D 55) D Read full sheet	Write full s	sheet		
R	ead change	s on all sheets	s Writ	te changes	on all	sheets	Read all sheets	Write	all sheets		
			Prog	ramming Mo	ode [Direct B	yte 🔻				
6 mar					OK						

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.

🔀 Athearn FP-45-100						
File Reset Window Help			_			
Analog Controls Consist Advanced	Sound	Sound Levels	CVs	Tsunami Lighting	Equalizer Rever	b ASC
Roster Entry Function Labels Ro	ster Media	Basic Mo	tor	Basic Speed Control	Speed Table	Function Map
Start	Select ti To Voltage (0-2	Use Start Volt Use Start Volt turn off, use Spee	ettings age (V ed Table	: shown below start) e pane		
Read changes on she	et Wr	ite changes on sh	eet	Read full sheet	Write full sheet	
Read changes on all shee	ts Wri	te changes on all	sheets	Read all sheets	Write all sheet	s
	Prog	ramming Mode	irect B	yte 🔻		
		OK				

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 choisissez 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'oublier 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 écrire) 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 peutêtre 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 connaitre 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 parait, 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 cidessous sont actives et vous permettent de choisir la touche de fonction à laquelle la manette répond à chaque activation.

🗮 Athearn FP-45-	100									[
File Reset Windo	w Help										
Analog Controls	Consist	Advance	d Sound	Sound Levels	CVs	Tsunami Lighting	Equ	alizer	Reverb	ASC	
Roster Entry	Function La	bels	Roster Media	Basic	Motor	Basic Speed Com	rol	Speed	I Table	Functio	n Map
Description Forward Headlight Reverse Headlight Function 1 Function 2 Function 3 Function 4 Function 5 Function 6 Function 7 Function 8 Function 9 Function 10 Function 11 Function 12	1 White FO(F)	Use ti 2 Yellow 2 2 Yellow	his sheet to de	termine which	o functions	will control which of utput wire or opera short Horn Faus(+)	tion Dimm	ing Mut	e Comp(-) What hap button i	Brakes	Coupler
	Read ch	anges on	sheet Wr	ite changes or	n sheet	Read full sheet	W	rite full	sheet		
R	ead change	es on all sl	neets Wr	ite changes or	all sheets	Read all she	ets	Write	all sheets	ie l	
	-		Prog	ramming Mod	e Direct B	yte 🔻					
					ок						

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.

🖏 Program Kato C44-9W-4926 in Service	e Mode (Program	ning Track)				
File Reset Window Help						
Lights Analog Controls Consist Ad	vanced Sound	Sound Levels	CVs Digitrax	L		
Roster Entry Basic	Motor	Basic Spee	d Control	Speed Ta	able	Function Map
Lamp keep-alive voltage FX rate adjus Ditch light hold-over time Forward light FOF effect generated Forward light FOR effect generated Reverse light FOR effect generated Reverse light FOR behavio Function 1 effect generated Function 2 effect generated		of lead n, ON with function of lead n, ON with function of lead n, ON with function of lead	ON, phase A ON, phase A ON, phase A ON, phase A	•	Contents of change dr decoder M capabilies	of this page astically with the Ifr lighting
Function 2 behavior	Forward direction	n, ON with function	ON, phase A	-		
Function 3 effect generate	I Normal function	of lead	-			
Function 3 behavio	Forward direction	n, ON with function	ON, phase A	-		
Function 4 effect generate	Normal function	of lead	-			
Function 4 behavio	F <mark>Forward direction</mark>	1, ON with function	ON, phase A	•		
Read change	s on sheet 🛛 🕅	frite changes on sh	eet Read full	sheet Write	full sheet	
Read changes on	all sheets W	rite changes on all	sheets Read	all sheets W	/rite all sheets	
	Direc	t byte mode progra	mming Set	1		
		idle				

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-verrouillage (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.

📕 Athearn FP-45	-100									
File Reset Winde	ow Help					Aleren .				
Analog Controls	Consist Advanced	Sound Sou	nd Levels	CVs	Tsunami	ighting	Equalizer	Reverb	ASC	
Roster Entry	Function Labels	Roster Med	lia Ba	sic	Motor	Basic	Speed Con	trol	Speed Table	Function Map
Alternate Power So Analog Mode Moto Analog Mode Max	Power Source Enable A urce Conversion Type A Start Voltage (0-255) 1 Motor Voltage (0-255) 1	ternate Power S nalog power sup]]	Source Enab	vled 🔻	Analog Analog Analog Analog Analog Analog Analog	Mode Fui Mode Fui Mode Fui Mode Fui Mode Fui Mode Fui Mode Fui	nction Statu Inction Statu Inction Statu Inction Statu Inction Statu Inction Statu	IS - F2 IS - F3 IS - F4 IS - F5 IS - F6 IS - F7 IS - F8 IS - F8	Analog Mode I Analog Mode Fi Analog Mode Fi Analog Mode Fi	Function Status - F9
	Read chan	ges on sheet	Write ch	anges (on sheet	Read fu	II sheet	Write fu	ll sheet	
	Read changes	on all sheets	Write cha	anges o	n all sheets	Rea	d all sheets	Writ	e all sheets	
			Programm	ning Mo	de Direct B	/te 💌	•			
					idle		-			

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 envoyées 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^{ère} 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^{ème} 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.

📑 Program Kato C44-9W-4926 in Service	Mode (Progra	mming Track)			
File Reset Window Help					
Lights Analog Controls Consist Ad	vanced Sour	rd Sound Levels CVs	Digitrax		
Roster Entry Basic	Motor	Basic Speed Contro	ol S	peed Table	Function Map
if your loco won't respond to it's own address, try reading this to see if the loco thinks it's in a consist. Set to zero and write it, to remove loco from consist.		Idvanced Consist address <mark>O</mark> dvanced Consist direction <mark>for</mark>	ward 💌		
	Will decode	r respond to function requests	at consist address?		
	Advanced (Advanced (Advanced (Advanced (Advanced (Advanced (Advanced (Advanced (Consist Function 0 Override Consist Function 1 Override Consist Function 2 Override Consist Function 3 Override Consist Function 4 Override Consist Function 5 Override Consist Function 6 Override Consist Function 7 Override		This will b decoder N	e different for each Ifr and family
Read change	Advanced (Consist Function & Override No	Read full sheet	Write full sheet	
Read changes on	all sheets	write changes on all sheets	Read all sheets	Write all si	ieets
	Di	rect byte mode programming	Set		
		īdle			

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.

🗮 F7A-300-A									
File Reset W	indow Help				_				
Speed Table	Function Map	Lights	Analog Controls	Consist	Advanced	CVs	Digitrax		
Roster Entr	y Fun	ction Labels	s Roste	r Media	Basic	Mot	tor	Basic Speed	l Control
	Read change	es on sheet	Write chang	jes on sheet	Read fu	ll sheet	Wri	te full sheet	
110	Read changes or	all sheets	Write change	es on all she	ets Rea	d all she	ets	Write all sheets	
			Programming	Mode Dire	ct Byte 💌				
				idle					

Simple fenêtre Avancé pour un décodeur Digitrax.

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

😹 Athearn FP-45-100														
File Reset Window Help		-	-	-						-				
Function Map Analog Controls	Consist	Advanced	Sound	Sound Levels	CVs	Tsunami Light	ting E	qualizer	Reverb	ASC				
Roster Entry	Function	Labels	16	Roster Media	1	Basic	N	lotor		Basic Sp	eed Control	r	Speed Table	
Packet Time Out Value (0-255) 0	Functi	CV Unlock CV Lock CV CV (CV (on Group 2 an F11 Brakin F11 Transpo	Register (ID Code (/ Lock En Clear (CVC d 3 Excha g Rate (0 Braking S ending Cor	0-7) 0 0-7) 0 able Normal ope CLR) Normal ope inge Exchange 0 127) 0 Add value to ntrol Normal	ration (n ration iroup 2 (l o baselin	o locking) 5-F8) and Group e braking rate (i	3 (F9-F4	12) 👻 s braking d	delay)	-	M Motor Con	Motor K Motor F Motor Con Iotor Control S trol Sample Aj	p Coefficient (0-255) (i Coefficient (0-255) trol Intensity (0-255) ample Period (0-31) perture Time (0-255)	25 20 255 15 15
		Read cl	hanges on	sheet Wri	te chang	es on sheet	Read f	ull sheet	Write	full sheet				
I		Read chang	es on all s	theets Writ	e change	es on all sheets	Re	ad all shee	ts V	Write all she	ets			
				Progr	amming	Mode Direct By	te	-		-				
						īdle								

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 déclenchées 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.

🚟 Athearn FP-45-	100					
File Reset Windo	w Help					
Analog Controls	Consist Advanced Sou	nd Sound Levels	CVs 1	sunami Lighting 🛛 E	qualizer Reverb AS	C
Roster Entry	Function Labels Roste	Media Basic	Motor	Basic Speed Cont	trol Speed Table	Function Map
Auto Engine Sta	t Enable Prime mover starts	up when track is powe	red on	-		
Auto Air Compresso	r Enable Turns on and off aut	omatically with engine	sound	-	Bell Ring Rate	
Auto Radiator Fa	n Enable Turns on and off aut	omatically with engine	sound		3	
Dynamic Brake	Override Turning on Dynamic	Brakes forces engine	RPMs to a	Irop to i 💐 🔻	Quiet Mode Time	aut Period
Engine RPM	nterlock Interlock is disabled	10		-		
Engine No	tch Rate Engine RPM increas	es every 7 speed steps	5	1		
Airhoi Alternate Airhoi Analog Horn Contro	n Select <mark>Leslie RS3L 👻</mark> n Select <mark>Short Horn 👻</mark> I (0-255) 0	Sounds Avai	lable	Optio list f	n in drop-down or a selected sound	
	Read changes on sheet	Write changes of	n sheet	Read full sheet	Write full sheet	
	Read changes on all sheets	Write changes or	n all sheet	s Read all shee	ts Write all sheets	
		Programming Mod	e Direct l	Byte 💌		
			idle			

Pour les options de fonctions spécifiques, voir la documentation de votre décodeur et le programmateur 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



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 partir 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 le liste à plusieurs reprises et le CV 15 n'apparait pas". C'est à dessein, afin de minimiser le verrouillage par inadvertance par une Ecriture 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-i	650 in Serv	vice Mode	(Programmi	ng Track)						
File Reset Window Help	(in the second se					-				
Lights Analog Controls	Consist	Advance	d Sound	Sound Level	s CVs D	igitrax				
Roster Entry	Basic	M	otor	Basic S	Speed Control		Speed	Table		Function Map
CVI	Number .	~		Value	(in Decim	al notatio	n)		Results Compar	of clicking e
	E	Number	Value (Deci.	State 🔫	Read	Write	Compare	11		
	1		1	Unknown	Read	Write	Com	1		
	2	5	1	Unknown	Read	Write	Com	+	State:	
Yellow values are from the Roster file	n 🔪 3	(1	Ŋ.	Unknown	Read	Write	Com		Same- me in the deco	ans that the value oder matched that
	4			Unknown	Read	Write	Com	-	in the Valu	ie column
	5		0	From file	Read	Write	Com		If there is a	a difference, the
	6	1	0	From file	Read	Write	Com		value will	turn red and State
Selected CV			51	From file	Read	Write	Com		decoder	the value in the
	8	1.	129	From file	Read	Write	Com	1	State will	also show red if
Amber values have be	en _ 9	1.	0	From file	Read	Write	Com		there is an	error with any
edited by DecoderPro,	but 1	7	194	Edited	Read	Write	Com		attempt to value	read or write a CV
decoder	1	8	100	Edited	Read	Write	Com		CVI-7 and	0
	1	9	0	From file	Read	Write	Com	1	Manufactu	rers ID number
	2	!1	0	From file	Read	Write	Com		and Version number. The	
White values have been	n 2	2	0	From file	Read	Write	Com		the decode	er and cannot be
read ironiaic decoder	2	9	54	From file	Read	Write	Com		changed.	
	E.		0	e				-		
Dead absurge as about		A.	hast C				La.)Africa	full obast	Compose full sheet
Read changes on sheet	WITTE CI	nanges on	sneet C	ompare chang	les on sheet	Read ful	sneet	write	tuit sheet	compare rui sheet
R	lead change	es on all sh	eets W	rite changes of	n all sheets	Read all s	sheets	Write	all sheets	
			Direct	t byte mode pro	ogramming	Set				
		P	rogrammer	error: Timeout	talking to com	mand statio	n (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.



Recorden anno lacos in Secular Made (Descentarios Teach)		& Microphon	e userools 😰	
File Resat Window Haln				
Linkte Analog Controle Consist Advanced Sound Sound Lawle	Cite Empliyor Dam	ASC		
Roster Entry Basic Motor	Cos Containzer never	a de la de l	Speed Table	Function Map
The SoundTrax Tsunami has so many manufacturer dependent settlings that three panes are used to: accommodate them. They often do not have tool tips, so get out your manual.				
	AUTOMATIC SOUND CONT	ROL		
Automatic Grade Crossing Horn Enat Automatic Horn Signal Enat Automatic Bell Enat Automatic Brake Squeal Enat	ele 🗌 Automatic Grad de 🔄 Autom de 📄 de 📄 Automa	e Crossing Horn Enabl atic Horn Signal Enabl Automatic Bell Enabl ic Brake Squeal Enabl	ie (Analog Mode) 📃 ie (Analog Mode) 🛄 ie (Analog Mode) 🛄 ie (Analog Mode) 🛄	
These for the 15	CVs allow the user to set the Automatic Sound Control fe Bell-On Set Point	parameters dures.		
19	Bell-Off Set Point	ensitivity		
3	Brake Squeal Sensitivity			
Read changes on sheet W	rite changes on sheet	Read full sheet	Write full sheet	
Read changes on all sheets W	rite changes on all sheets	Read all sheets	Write all sheets	
Direc	t byte mode programming	Set		
	idle			

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 programmateur 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 boite de dialogue Select Items to Print

🐵 Select Items to Print 🛛 🗖 🔯
Select the items that you wish to appear in the print out
- Function List
🔤 Basic
Motor
Basic Speed Control
Speed Table
🔲 Function Map
Lights
🗌 Analog Controls
🗌 Consist
Advanced
Sound 🔄
Sound Levels
CVs
🔲 Digitrax
Select All
Cancel Okay

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

Print CVs..., Preview CVs...Affiche la boite 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. Allezy 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

File Reset W	findow H	lelp	
Save	Basic	Motor	Basic Speed Co
Print 🔸			
Print Preview	Preview	All	
Import +	Preview	CVs	
Export +			

rint Previ	w												
aicale Frage	Ne	od Pa	ge	Page	1 of 2	Clo	se						
FP	15-10	15						-1	5		_	September 30, :	2011 11:23 PM
												-	Decoder
												R	TAT
													UMRI *
	ID:				FP45-1()5							
	File	name:			FP45 10	5. seml							Sec. 1
	Road	i name			Santa I	e						Bunch	100 miles
	Road	i numb	er:		105							The second second	
	Hany	factu	irer:		Atheam	r.						and the second second second	income non-
	Owne	er,			Tripp								
	Hode	: 1 :			FP45								
	DCC	Addre	:55:		105								
	Deco	der b	fodel	.a.,	N FP45								
	Deco	oder E	amil	Y:	Tsunami	. Diese	:1 G	enesis	OEH				
	-	Val	ue		Val	ie	- 10	Val	ue	-	Val	ue	
	cv	Dec	Hex	cv	Dec 1	Тех	cv	Dec	Hex	CV	Dec	Нен	
	1	105	69	42	Ó	00	78	109	бD	137	128	80	
	2	0	00	43	128	80	79	118	76	139	128	80	
	3	0	00	44	128	80	80	127	71	140	95	50	
	4	0	00	45	8	08	81	137	89	143	80	50	
	7	54	40	45	15	LO	82	145	92	153	.1.	01	
A	8 4	- seve	-8D	47	1	the second se	83	100	2B	150	56	380	man 1

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.

CP5864 SD40-2 Snoot

 $= \{ j \in I \}$

ID: Filename: Road name: Road number: Hanufacturer: Hodel: DCC Address: Comment: Decoder Hodel: Decoder Family: CP5064 SD40-2 Snoot CP5064_SD40-2_Snoot.xml CP Rmil S904 Eato SD40-2 Snoot 3864 MT Equipped, Facman DM149E2 Fremium FX with BENF



INC .	
Field	Setting
Addressing Mode	4 digit addressing
Primary Address	1
Long Address	3864
Normal direction of motion.	forward
Speed steps	20/120
Analog conversion mode	On
User Private ID #1	0
User Private ID #2	0
Manufacturer ID	0
Version ID	0
· · · ·	
Managine .	
NOTOR.	Setting
MOTOR Field Sick Start	Setting
MOTOR Field Rick Start Acceleration Bate	Setting 0
MOTOR Field Sick Start Acceleration Bate Deceleration Bate	Setting 0 0
MOTOR Field Kick Start Acceleration Rate Deceleration Pate Static compensation for speed	Setting 0 0 0 128
MOTOR Field Nick Start Acceleration Bate Deceleration Bate Static compensation for speed stabilization	Setting 0 0 0 128
MOTOR Field Kick Start Acceleration Bate Deceleration Bate Static compensation for speed stabilization Dynamic compensation for speed	Setting 0 0 128 48
MOTOR Field Kick Start Acceleration Rate Deceleration Pate Static compensation for speed stabilization Dynamic compensation for speed stabilization	Setting 0 0 128 49
MOTOR Field Kick Start Acceleration Rate Deceleration Rate Static compensation for speed stabilization Dynamic compensation for speed stabilization Solo operation droop compensation	<i>Betting</i> 0 0 128 48 48
MOTOR Field Kick Start Acceleration Rate Deceleration Rate Static compensation for speed stabilization Dynamic compensation for speed stabilization Solo operation droop compensation for speed stabilization	<i>Betting</i> 0 0 0 128 49 4
Field Field Sick Start Acceleration Bate Deceleration Bate Static compensation for speed stabilization Dynamic compensation for speed stabilization Solo operation droop compensation for speed stabilization	<i>Betting</i> 0 0 0 128 40 6

SPEED CONTROL

Field Use Speed Table Start Volts Wid Volts Max Volts Forward Trim Reverse Trim Speed Table Setting

Use Vetart, Vmid, Vhigh 0 0 0 0 0 0, 9, 18, 27, 36, 45, 54, 63, 72, 81, 91, 100, 109, 118, 127, 136, 145, 154, 163, 173, 102, 191, 200, 209, 210, 227, 236, 245

Setting Field Setting FL(f) controls output 1 0 FL(r) controls output 2 0 F1 controls output 3 0 F2 controls output 4 0 F1controls output 4 0 F1 controls output 4 0 F2 controls output 4 0 F1controls output 4 0 F1 controls output 4 0 F2 controls output 4 0 F1 controls output 4 0 F2 controls output 4 0 F3 controls output 4 0 F3 controls output 4 0 F4 controls output 4 0 F4 controls output 4 0 F5 controls output 5 0 F5 controls output 6 0 F5 controls output 7 0 F5 controls output 6 <t< th=""><th>nction ON,</th></t<>	nction ON,
Field Setting FL(f) controls output 1 0 FL(r) controls output 2 0 F1 controls output 3 0 F2 controls output 4 0 Gers Setting Field Setting Directional Headlights Normal headlight operation Lamp keep-alive voltage 0 FX rate adjunt 0 Ditch light hold-over time 0 Forward light FOF effect generated Normal function of lead Forward light FOF behavior Forward direction, GN with furphase A Reverse light FOR effect generated Normal function of lead Function 1 effect generated Normal function of lead	nction ON,
FL(f) controls output 1 0 FL(r) controls output 2 0 F1 controls output 3 0 F2 controls output 4 0 fderes Setting 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, CN with furphase A Reverse light FOR behavior Forward direction, CN with furphase A Function 1 effect generated Normal function of lead	nction OS,
FL(r) controls output 2 0 F1 controls output 3 0 F2 controls output 4 0 GETS Setting Field 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, CN with furphase A Reverse light FOR behavior Forward direction, CN with furphase A Function 1 effect generated Normal function of lead	nction ON,
F1 controls output 3 0 F2 controls output 4 0 Germs Setting Field Setting Directional Headlights Normal headlight operation Lamp keep-alive voltage 0 FX rate adjunt 0 Ditch light hold-over time 0 Forward light FOF effect generated Normal function of lead Forward light FOF behavior Forward direction, CN with furphase A Reverse light FOR effect generated Normal function of lead Function 1 effect generated Normal function of lead	nction OS,
F2 controls output 4 0 Gerrs 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, CN with function of lead Reverse light FOE effect generated Normal function of lead Reverse light FOE behavior Forward direction, CN with function of lead Function 1 effect generated Normal function of lead	nction OS,
Give Setting 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 furphase A Reverse light FOR effect generated Normal function of lead Function 1 effect generated Normal function of lead	nction ON,
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, GN with furphase A Reverse light FOR effect generated Normal function of lead Forward direction, CN with furphase A Forward direction, CN with furphase A Function 1 effect generated Normal function of lead	nction ON,
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, CN with furphase A Reverse light FOR effect generated Normal function of lead Forward light FOR effect generated Normal function of lead Function 1 effect generated Normal function of lead	nction ON,
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 fur phase A Reverse light FOR effect generated Normal function of lead Reverse light FOR behavior Forward direction, ON with fur phase A Function 1 effect generated Normal function of lead	nction OF,
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 fur phase A Reverse light FOR effect generated Normal function of lead Reverse light FOR behavior Forward direction, ON with fur phase A Function 1 effect generated Normal function of lead	nction OF,
Ditch light hold-over time 0 Forward light FOF effect generated Normal function of lead Forward light FOF behavior Forward direction, CN with furphase A Reverse light FOR behavior Forward direction, CM with furphase A Function 1 effect generated Normal function of lead	nction ON,
Forward light FOF effect generated Normal function of lead Forward light FOF behavior Forward direction, CN with furphase A Reverse light FOR behavior Forward direction, CN with furphase A Function 1 effect generated Normal function of lead	nction ON,
Forward light FDF behavior Forward direction, CN with furphase A Reverse light FDR effect generated Normal function of lead Reverse light FDR behavior Forward direction, CN with furphase A Function 1 effect generated Normal function of lead	nction OS,
Reverse light FOR effect generated Normal function of lead Reverse light FOR behavior Forward direction, GM with fu- phase A Function 1 effect generated Normal function of lead	
Reverse light FOR behavior Forward direction, CN with furphase A Function 1 effect generated Rormal function of lead	
Function 1 effect generated Normal function of lead	nction ON,
and the second	
Function 1 behavior Forward direction, CN with fu phase A	nction ON,
Function 2 effect generated Normal function of lead	
Function 2 behavior Forward direction, ON with furphase A	nction ON,
F0 Forward during DC operation Off	
F0 Reverse during DC operation Off	
F1 during DC operation Off	
F2 during DC operation Off	
MEIST	
Field	
Advanced Consist address 0	
Advanced Consist direction forward	

CP5864 SD40-2 Snoot

- 3 -

December 26, 2003 12:50 PM

Fiel Dig:	D Lei itrax	Transpo	nding			Settin Off	a.				
5											
	Val.	108		Val			Ve3		_	Va:	
CV	Desc	Kex .	CV	Dec	Bea	CV	Dec	362	UV	1.0.0	200
1	3	03 -	50	0	00	70	27	115	81	1.01	30
2		00	51		00	71	.29	2.9	00	1.2.2	10.0
3	0	00	52	0	00	7.6	90 6.4	3.0	00 07	182	20
4	0	90	9-9 6-6	120	2-2	7.2- 11.4	- 22	20	90	101	35
0	0	00	54	48	-84	20	22	38	00 85	205	- CB
		00	21	0	DB DB	- 90 10	61	51	90	209	D1
		00	6.9	0	00	2.7	91	55	91	218	DA
	0	0.0	6.0. 6.3.	0 0	00	28	100	6.4	92	227	83
8.2	202	00 CT	65		00	2.9	109	60	93	236	EC.
10	2.4	18	66	. 0	00	90	118	76	94	245	25
1.0		00	67	i a	00	81	127	TE	95	D	00
2.2	1.0	24	68	9	0.9	82	136	88	105	0	00
49	0	00	69	18	1.2	83	145	91	106	0	00
GITR. Min	630 1.41					Set 1 is					
and and an	andi ana manda	eensi ee	dinoare			0	- 14				
COMP.	nacest Declarit	tan fw	aneed .			-					
at al	n i 1 i a a	tion	- shound								
Spe	ed Ore	penseti	ion Cente	eo1		F5 has	i no e	affect	on speed	comp	ensation
- Spl	it fie	id moto	X			Norma	DC r	notor			
Vat	art/W	id/Vtul	11 in 120) stag	node	Enable	ud.				
She	rt-cie	cuit re	otection	1		Enable	ed.				

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.

嘴 Decode	rPro 3					1
Eile Edit	Settings	Actions	LocoNet	Window	Help	~

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 boite de dialogue **Open** pour vous permettre de sélectionner un fichier Roster Entry à importer.
<mark>8</mark> Open		Þ
Look in: 📑 roster	-	a 🗅 🗆 88 8-
 Zepher_9900.xml Zepher_9900.xml.bak 44Ton_1000.xml 44Ton_1000.xml.bak AC_12_4275.xml AC_12_4275.xml.bak 	AC_12_4278.xml AC_12_4278.xml.bak AC_12_4292.xml AC_12_4292.xml AC_12_4292.xml.bak Acela_2003.xml Acela_2003.xml.bak	Athearn_FP_4 Athearn_FP_4 B23_7_6390.x B23_7_6390.x B23_7_6390.x B23_7_7412.x B23_7_7412.x
		N N
File <u>Name:</u> Files of <u>Type</u> : Omit archiv	e files	Dpen Cancel

Import Decoder File

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

🛃 Open	×
Look In: 🖾 JMRI	
decoders miniserver operations programmers resources	Systemfiles P throttle n Bachman_2_8_0_Consolidated.xml S decoderIndex.xml U DecoderProConfig2 xml U
roster	DecoderProConfig3.xml
File <u>Name</u> : Files of <u>Type</u> : XML files	(Deen Cancel

Import d'une URL de décodeur

Input		
?	URL to import:	
	On Cancer	

Export Roster Entry

ĺ	FP45-105	~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~		حملهر
	F7A-300-A	300		D
	F7A-300-B	300		٩g
		\sim	~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~	~~~~

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

×
DP
D n
mi 🗋 re
Ds
Du
Dυ
•
-
incel

Export Complete Roster

Exporte la liste complète

Save		X
Save In:	Digitrax	
Old roster File 01 roster.xml roster.xml	l.bak	
File <u>N</u> ame:	roster.xml	
Files of <u>Type</u> :	All Files	
		Save Cancel

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 boite de dialogue Select Items to Print



Page imprimée pour la liste d'entrées sélectionnée.

44Ton-1000		-1-	August 3, 2012 2:15 AM
			Decoder Minip Pro
ID:	44Ton-1000		-
Filename:	44Ton 1000.xml		adverte an average
Road name:	Industrial		·····································
Road number:	1000		And Long
Manufacturer:	Bachmann		
Owner:	Tripp		
Model:	44 Ton Switcher		
DCC Address:	1000		
Decoder Model:	2 function decoder	(36-552)	
Decoder Family:	E-Z Command decode:	rs	
BASIC			
Field		Setting	
Primary Address	(CV1)	3	
Addressing Mode	(CV29)	2 digit addressing	
Long Address (CV)	17)	0	
Consist Address	(CV19)	0	
the second se	manda (march 6)	0-	

Summary

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

coderPro Roster All Ent	ries - 1 -	September 29, 2011 1:28 AM
		Decoder
		Pro
		JMRI
ID:	Zephyr 9900	Part Accession
Filename:	Zepher 9900,xml	
Road name:	Burlington	AND A BARA TO THE
Road number:	9900	
Manufacturer:	ConCors	The second second second second second
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	And the second s
Road name:	Industrial	And Berner Arden
-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 Deco	oderPro3.

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.

Enter id for new roster entr	y:
sample	
OK Cancel	
	Enter id for new roster entr sample OK Cancel

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



Delete Loco

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



Preferences

Ouvre la fenêtre **Preferences**.

Preferences			
Connections Defaults File Locations Start Up Display	LocoNet System manufacturer:	Digitrax	
Messages Roster Throttle WiThrottle	System connection:	LocoNet PR3	
Web Server	Settings:	Communications Bort (COM4)	T-I
	Command station type:	DCS100 (Chief)	-
	Connection Prefix	L	
	Connection Name	LocoNet	
I.		Additional Connection Settings	
Save	Disable Connection		

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

Man mun	~300~~~~	Jung	~ Augumer	-	Am	may
F7A-300-B	300		TON163KUB	Santare	· · · 300	Kato
F7B-300-C	300	-	DN163KUB	Santa Fe	300	Kato y
1528-300-D	300 [DN163K0B	Santa Fe	300	Kato
		ID:	AC-12-4292			
		Road Name:	Southern Pacific			2
	Ro	ad Number:	4292			Ţ
	Ma	nufacturer:	Intermountain			7
	10	Owner:	Tripp			1
		Model:	AC-12 4-8-8-4 Cab Forwar	ď		1
Sections Phone - Surrell's	DC DC	CC Address:	4292			1
	Dec	oder Family:	SFX Sound Decoders			
	Dec	oder Model:	SDN144PS			5
		Filename:	AC_12_4292.xml			1
Service Mode Programmer Locoly	let Is Online 🕴 Oper	ations Mode Pro	grammer LocoNet Is Online 🌖 I	Programmer Status :	idle	1

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.

ALT PASO	~~~~~^^	a manamal			
F7A-300-B	300		DN163K0B	Santa Fe	
F7B-300-C	300		DN163K0B	Santa Fe 🍦	
				J.	
		ID:	AC-12-4292	2	
		Road Name:	Southern Pacific	2	
		Road Number:	4292	<	
		Manufacturer:	Intermountain	لر	
STR.		Owner:	Tripp	<	
		Model:	AC-12 4-8-8-4 Cab Forw	'ard 🖉	
SOUTHERN PACIFIC	CAB FORWARD	DCC Address:	4292	<u>é</u>	
		Decoder Family:	SFX Sound Decoders	2	
		Decoder Model:	SDN144PS		
		Filename:	AC_12_4292.xml	₹	
Service Mode Programm	er LocoNet Is Online	Operations Mode Pro	ogrammer LocoNet Is Online	Programmer Status : idle 🚶	

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.

oster Groups	1 ID	DCC Address	Icon	Decoder Model	Road Name
All Entries	F7A-300-A	300		DN163K0B	Santa Fe
AMTRAK	F7A 600-B	300		DN163K0B	Santa Fe
BNSF	F7B-300-C	300	In successful	DN163K0B	Santa Fe
Santa Fe	F7B-300-D	300	[DN163K0B	Santa Fe
Southern Pacific	F7B-300-E	300	[DN163K0B	Santa Fe
	F7B-300-F	300	Lange and	DN163K0B	Santa Fe
	FP45-100	100	Lanses (N FP45	Santa Fe
	FP45-105	105	Lanks,	N FP45	Santa Fe
	SD-40-2-5026	5026	In second second	DN163K1B	Santa Fe

Suppression de la fenêtre des Groupes de Roster

ID	DCC Address	Icón	Decoder Model
2-8-8-2-1792	1792	In the second second	P2k N USRA 2-8-8-2
44Ton-1000	1000	MTC - TTU	2 function decoder (36-5
AC-12-4275	4275	The state of the state	DZ125PS
AC-12-4278	4278	States and a state of the	DZ125PS
AC-12-4292	4292	The second second	SDN144PS
Acela-2003	2003		2 function decoder (36-55
Athearn FP-45-100	100	17 C-+	FP45
B23-7-6390	6390	Santa Personal	DN163A0
B23-7-7412	7412	Manna	DN163A0
BigBoy-40	40		Athearn Big Boy or Challe
BigBoy-4024	4024	CONTRACTOR OF	Athearn Big Boy or Chaine
C44-9-4926	4926		DN163K1B
Challenger-3985	3985		🛓 Athearn Big Boy or Chall
DD40X-6932	6932	For the first	4 function decoder (36-5
E-8A-6018F	6018		DN163K0A
E-8A-6018R	6018		DN163K0A
ES44AC-5719	5719		DZ125IN 6
ES44AC-5738	5719		DZ125IN.
F40PH-342	342	August Con-	DN163K0D
F7A-300-A	300		DN163K0B
F7A-300-B	300		DN163K0B
F7B-300-C	300	Line L	DN163K0B
X		1	

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 boite de dialogue **Create new roster group**



New Ro	ster Group	
0	Create new roster grou	up
C	Santa Fe	
	OK Can	el

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

Help	New Loco	i⇔ Identify
	Roster Groups	1
All Entrie	15	P3:
BNSF		C4 ES SD SD Ze 44 Mik B2
ļ	•	- B2

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 boite de dialogue de renommage du groupe de Roster s'ouvre

Renam	e Roster Group	
i	Rename roster group Select the roster group to re	ename.
	AMTRAK	-
	OK Cancel	

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.

Renam	e Roster Group AMTRAK	
i	Rename roster group Enter the new name for roster group	"AMTRAK".
	OK Cancel	

Duplicate Roster Group

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

Duplic	ate Roster Group	
i	Duplicate roster group Select the roster group	to duplicate.
	AMTRAK	-
	OK Cance	

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

Duplica	te Roster Group AMTRAK	
i	Duplicate roster group Enter the name for the new	roster group.
	OK Cancel	

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.

0	Delate sector many				
	Roster entries in the group	are not deleted.			
	AMTRAK	-			
	OK Cancel	1			

Une boite de dialogue de Confirmation est affichée.

re you sure you w	vant to dele	te roster g	roup "AMTRAK"?
Del	ete Ca	ncel	
	re you sure you v Del	re you sure you want to delet	re you sure you want to delete roster g Delete Cancel

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.

Roster Group	Tank				×
Window Help					
	Sele	ct Roster Group: Santa Fe 💌			
ID /	Road Num	Road Name	Manufact	Owner	Include
Zephyr 9900	9900	Burlington	ConCors	Tripp	
44Ton-1000	1000	Industrial	Bachma	Tripp	
B23-7-6390	6390	Santa Fe	Atlas	Tripp	Y
B23-7-7412	7412	Santa Fe	Atlas	Tripp	Y
BigBoy-40	40	undec	Athearn	Tripp	
BigBoy-4024	4024	Union Pacific	Athearn	Tripp	
C44-9-4926	4926	BNSF	Kato	Tripp	
Challenger-3985	3985	Union Pacific	Athearn	Tripp	
DD40X-6932	6932	Union Pacific	Bachma	Tripp	
E-8A-6018F	6018	Southern Pacific	Kato	Tripp	
E-8A-6018R	6046	Southern Pacific	Kato	Tripp	
E844AC-5719	5719	BNSF	Fox Valley	Tripp	
ES44AC-5738	5738	BNSF	Fox Valley	Tripp	
F7A-300-A	300	Santa Fe	Kato	Tripp	V
F7A-300-B	300	Santa Fe	Kato	Tripp	V
F7B-300-C	300	Santa Fe	Kato	Tripp	V
F7B-300-D	300	Santa Fe	Kato	Tripp	¥
F7B-300-E	300	Santa Fe	Kato	Tripp	V
F7B-300-F	300	Santa Fe	Kato	Tripp	V
FP45-100	100	Santa Fe	Athearn	Tripp	V
FP45-105	105	Santa Fe	Athearn	Tripp	V
Mikado-O		KATO	Kato	Tripp	
P2k-1792	1792	Santa Fe	Life Like	Tripp	Ŷ
P32BWH-506	506	AMTRAK	Atlas	Tripp	
SD-40-2-5026	5026	Santa Fe	Kato	Tripp	V
SD-40-2-6340	6340	BNSF	Kato	Tripp	
SD70MAC-9959	9969	BNSF	Kato	Tripp	
1					

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.

DESASSOCIASSIONS D'ENTREES D'UN GROUPE

Pour désassocier une entrée de liste d'un groupe, ouvrez la Table des groupes de Liste et décocher 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**.

-	7B-300-F									1	
File	Reset Window Help										
Fu	nction Labels Roster Media					_					
		Use this tab to c	ustomi	ze you	r JMRI th	rottle	function buttons for this locomotive				
fn	label	lock	off	on	shunt	fn	label	lock	off	on	shunt
0					0	15					0
1					0	16					0
2					0	17					0
3					0	18					0
4		r			0	19		R			0
5					0	20					0
6					0	21					0
7					0	22					0
8					0	23	[0
9					0	24					0
10					0	25					0
11					0	26		V			0
12					0	27		V			0
13					0	28					0
14		R			0						
					Saun	to Dos	tor				
					Save	to nos					

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:

	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
lock	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.
off	Place pour l'icône qui s'affiche sur le bouton de fonction quand il est à l'arrêt.
on	Place pour l'icône qui s'affiche sur le bouton de fonction quand il est en état de marche.
	Définit la clé «virtuelle» de fonction pour la manette logicielle. L'option "verrouillage" doit
chunt	également être réglé simultanément avec le "shunt" pour activer la fonction de touche virtuelle.
Shuht	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 ^{Save to Roster} 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.

Athearn FP-45-100	
File Reset Window Help	
Function Labels Roster Media	
Use this tab to add various image for this locomotive:	s medias to your roster
Image to be used as an icon for that locomotive, head to the right: Web reference:	
Roster custom attributes (delete Name to remove entry) (DO NOT C	:HANGE unless you know what you're doing)
Name	Value
Save to F	toster

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'in 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. 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'in 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.

DecoderPro 3: Al	Actions LocoN	et Window Heip								610
Hew Loco	Q Identity (Help New TI	rotte		0	Off	Programming	Mode Pa	igent Mode	
10	DCC Address	Ican	Decoder Model -	Road Name	Road Number	Manufacturer	Model	Owner	Diete Modified	Pratocol
SD-40-2-5026	5028		DN163K1B	Santa Fe	5028	Kato	(SD-40-2	Tripp	Sep 27, 2311 7:35:26 PM	DCC Long
SD-40-2-6340	6340	anne and a	DN163K1B	BNSF	6340	Kato	SD-48-2 Shoot nose	Tripp	Sep 29, 2011 1 41 32 AM	DOC Long
SD70MAC-9959	9959	THE OWNER WATER	DN163K1B	BNSF	9959	Kato	SD70MAC	Tripp	Sep 27, 2011 8 02:09 PM	DOC Long
ES44AC-5719	6719	(All and a little	DZ125IN	BNSF	5719	Fox Valley	ES44AC	Tripp	Sep 27, 2011 1.47 58 AM	DCC Long
ES44AC-5738	5719		DZ1258N	BNSF	57.38	Fox Valley	ES44AC	Tripp	Sep 27, 2011 1,46:45 AM	DCC Long
AC-12-4275	4275	STAL STREET	DZ125PS	Southern Pacific	4275	Intermountain	AC-12 4-8-8-4 Cab Ferward	Tripp	Oct 4, 2011 12:55:08 AM	DCC Long
AC-12-4278	4279		DZ125PS	Southern Pacific	4278	Intermountain	AC-12	Tripp	Oct 4, 2011 1 14 34 AM	DCC-Long
Seth-Allae MP15D/C	530		Dual Mode	AMTRAK	530	Adlan	MP16DQ	Seth	Mar 9, 2012 4 10 15 PM	DCC Long
Atheam FP-45-100	100		FP45	Santa Fe	100	Atheam	FP-45	Tripp	Jul 27, 2012 5:25:27 PM	DCC Short
FF45-100	100		N FP45	Santa Fe	100	Athearti	FP45	Tripp	Wug 23, 2312 12 45 24 PM	DOC Shart
FP45-105	105	-	N FP45	Banta Fe	105	Atheam	FP45	Tripp	Sep 26, 2011 3 09:53 AM	DCC Short
P32BWH-508	508	200	IN12A0	AMTRAK	506	Aties	P32BWH	Tripp	Sep 27, 2011 4:59:27 AM	DCC Long
	-	ID; Road Name: Road Number: Manufacturer:	FF45-100 Santa Fe 100						 Programming T Programming O Edd Only 	rack In Main
Samf.		Decoder family Decoder family Decoder family	Tripo FF45 100 Tsurrami Diesal Genesis OEM N [±] P45 FF45_100.xml						Progr	am Thrott

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.

📇 333(L)				
File Edit View	Power Window	v Help		
4 -	8 4	- B		
🗆 🗗 🖂	Function Par	nel	⊳ " [≥	a
100%	Fl	F2	F3	
	F4	F5	F6	
	F7	F8	F9	
50%	F10	F11	F12	
	F13	F14	F15	
	*	Light	#	Annual State
Stop		101	- с ^к Б	a
Forward	Address Pal	••••	Set	
Q Reverse	000		261	
Idle	Kato F40 333			
STOP!	Dispatch	Release	Program	

(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 revérifiez. 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

Address Pa	inel		° X
333			Set
<no loco="" selec<="" th=""><th>ted></th><th>-</th><th></th></no>	ted>	-	
Dispatch	Release	Pro	gram

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.

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

Release Est utilisé pour libérer l'adresse de votre système.

Program 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



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

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 boite 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.

🛃 Edit Speed Control Panel	
Display speed slider (from 0	to 100)
💭 Display speed steps	
Display shunting speed slide	r (from -100 to 0 to 100)
Track slider in real time	
Switch to continuous speed slid	er on function :
ОК	Cancel

affiche le contrôle de manette comme à gauche

Display Speed Slider (from 0 to 100) --

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: F⁵ 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.

comme à droite

PANNEAU DE FONCTION DE LA MANETTE

Function Pan	iel	•	\mathbf{X}
Fl	F2	F3	
F4	F5	F6	
F7	F8	F9	
F10	Fll	F12	
F13	F14	F15	
*	Light	#	

dialogue Edit Function Button s'affiche.

🛃 Edit Function	Button 🛛 🔀
Function Number:	1
Text:	F1
Font Size:	12
Lockable	
✓ Visible	
Function off icon:	Function on icon:
ок	Cancel

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^{ème} 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 boite de

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 boite 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

			A CONTRACTOR OF A DESCRIPTION	
Edit	View	Power	Window	Help
	Edit	Edit View	Edit View Power	Edit View Power Window

File

New Throttle...

Ouvre une autre copie de la manette.

• Open Throttle

🛃 Open			×
Look (n:	throttle		· 360 - 288
 Athearn Fl Atlas GP-3 Bachman FP45-100. JMRI_Thro Kato_F40_ ThrottlesP 	P-45-100.xml 80 3276.xml DD40X-6932.xml xml ottlePreference.x _333.xml Preferences.xml	WiThrottlePre	eferences.xml
File <u>N</u> ame: Files of <u>T</u> ype:	XML files		
			Open Cancel

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

Save				×
Save (n:	throttle			
Athearn Ff	P-45-100.xml 80 3276.xml DD40X-6932.xml xml ottlePreference.xn _333.xml Preferences.xml	D WiThrottlePref	ferences.xml	
File <u>N</u> ame: Files of <u>T</u> ype:	XML files			-
			Save	ancel

- **Open Throttles Layout...** Ouvre la manette réseau que vous avez sélectionnée.
- Save Throttles Layout...
- Enregistre la manette réseau dans un fichier dans le répertoire ThrottleLoad 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

Auven	amdx4 192.168.2.5:4	932		lients:
80	Roster Gr	oup A	ll Entries	-
Device	Name:		Address:	

Edit

• Frame Properties

🎂 Edit Throttle Fran	16		X
Frame Title:			
	Address		
	Text		
Frame Title Component	s: Text Address		
	Address Text		
and the second	Roster ID		
Frame Decorations:	Frame Bor	der Off	
ок		Cancel	

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

Update	e roster entry	×
?	Update roster entry with function buttons cha	anges?

Préférences de la manette

Use extended throttle		
Save throttles when	n sawing throttle windows layout	
🖉 Use roster image a:	s background	
🔲 Do not scale ima	age	
Search roster info	when address entered	
Automatic load of th	hrottle window preferences when linked t	o roster
Ignore throme fr	name position	
Hide undefined rost	ter function buttons	
Enable button icons	s when available	
Enable throttle tool	bar	
🗌 Clean throttle on wi	indow close	
or new preferences to	be fully applied, all throttles windows mu	ist be closed and reopened.

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

🖬 FP45-100		
File Edit View	Power Window Help	
0 - o' 🛛	🗍 Function Panel 🛛 🕺	1
100%	BELL ATRHOFS SHORT AIGHODS DYNAMIC BRARE	
	F5 F6 DIMMER MUTH	F
	PADIATOR FANS AIR COMPRESSOR	L
505	BRAFE SQUEAL/PELEASE COUFIER CLANK F13	L
	F14 F15 * LIGHTS #	L
Y		
Stop	Address Panel of D	
# Forward	100	
idle		
STOP	Dianatris Daliana Drogram	
Constanting of the	Construction of the Problem	

Frames off



• Show/Hide Throttles list window

Affiche/cache les manettes locales JMRI dans la fenêtre de liste

🗮 Local JMRI throttles	
📑 🐼 🕐 🚃	
	_

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.

Throttles preferences		- 🗆 🗙
✓ Use extended throttle		
Save throttles when saving throttle windows layout		
🗹 Use roster image as background		
Do not scale image		
Search roster info when address entered		
Automatic load of throttle window preferences when linked to roster		
🕑 Ignore lin ottle frame position		
Hide undefined roster function buttons		
Enable button icons when available		
Enable throttle toolbar		
Clean throttle on window close		
For new preferences to be fully applied, all throttles windows must be closed and reopened.		
Cancel	Apply	Save

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



Local JMRI throttles		Ouvre une nouvelle manette
Address 3542(L)		Arrêt d'urgence pour toutes les manettes sous le contrôle de JMRI
Kato_F40_333 Brian	0	Contrôle de l'alimentation de voie
	Vaa	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.

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

Notes d'usage des noms des Fabricant

 Unité multiple assistée par le décodeur (CAD), souvent désigné comme Unité multiple avancée. Le NMRA [®] 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 programmateur 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**.

🚆 Consist Control			×
Window Help			
Consist:	Advanced	Consist 🔘 Command Station Consist	
New Locomotive		Direction Normal add reset	
Address	Roster Entry	Direction Normal?	
			-
	Delete Thro	ottle Reverse	
	Re	eady	

Les boutons **E** Advanced Consist et **C** 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

🖏 Turnout Control		CONTROLE D'AIGUILLAGE
Window Help		
Turnout Thrown	Closed	AIGUILLAGE Entrez le numéro d'accessoires ou le nom
Current State <unkno< td=""><td>wn></td><td>l'aiguillage que vous souhaitez contrôler. Par</td></unkno<>	wn>	l'aiguillage que vous souhaitez contrôler. Par
Feedback Mode <unkno< td=""><td>wn></td><td>exemple, entrer 678 et en appuyant sur</td></unkno<>	wn>	exemple, entrer 678 et en appuyant sur
Advanced Features		ou , vous devriez être en mesure de
Cab operation:	Normal	changer l'état de l'accessoire Numero 678 sur le réseau.
Pushbuttons:	Nermal	Un autre exemple, un nom système valide
l'aiguillage pour NCE pou levriez être en mesure de	ırrait être NT456. E e changer l'état de	Ensuite, en appuyant sur Thrown ou closed, vous 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 <u>Thrown</u>ou<u>closed</u> 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.

CON		
CUN	DELA	

📽 Power Control 📃 🗖 🔀	
Connection Win	dow Help
Layout power:	Off
On	Off

COMPTEUR DE VITESSE

🚟 Speedome	ter		
Window Hel	p		-
Sensor	starts timers o	n 🖲 entry	🔾 exit 🔘
Sensor	stops timer 1 o	n 🖲 entry	🔾 exit 🏼 O
Sensor	stops timer 2 o	on 🖲 entry	🔾 exit 🍳
D	istance 1 (scale feet): istance 2 (scale feet):		
	To metric units	Start	
Timer 1 Spe	ed (scale MPH):	Time (seco	nds):
Timer 2 Spe	ed (scale MPH):	Time (seco	nds):

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 [®]. Le programmateur simple vous permet de lire ou d'écrire des valeurs de CV dans les décodeurs DCC une à la fois.

Windo	ow Help	
	Read CV	Write CV
CV Nun Value:	nber:	
 Pai Dir Dir Rei Adu Op Lot 	ged Mode ect EM ect Eyte gister Mode dress Mode s Byte Mode	Value is:

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

📑 JMRI Mini Web Server	×	
Web server started at http://192.168.2.2:12080	Open in Browser	

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[®].

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.

🚟 Send Acela command	
Command:	
Soud	
Send	

• Configurer les nœuds

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

Configure Nodes	
Window Help	
The Nodes in the Network	
The nodes: 0	0 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19
	As Configured: AC
As Polled:	Hardware Polling Double Check Not Supported Yet
	Node Address: 0 💌
	Node Type: Acela
Specific Configuration Data fo	or a Given Node
The firs	st node (node address 0) must be an Acela Node.
An Acela	a node has no output circuits and no input circuits.
Unless you have already	done this before, before proceeding, please click on the Help Menu
at the top of the pa	age and then read the entries starting from 'Windows Help'.
It really is time well spen	nt there are many side effects of customizing your configuration.
N.A.z	*
Notes	
To Add a	new node, enter information and select 'Add Node',
To Edit a	node, enter node address, then select 'Edit Node'.
To Delete a node, enter node	address, then select 'Delete Node'. Bogus padding just for the fun of it,
Add Noc	le Edit Node Delete Node Done
Hild Hot	Participante Participante Participante

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**.
🚟 Send CMRI serial	command	
	Command:	
	Send	
UA: 0	Send poll	

• 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.

🖼 Run CMRI Diagnostic	
Window Help	
Test Type	- 1
Output Test Output Test	
Test Set Up	
Node(UA): 0 Out Card: 0 Output Test Only - Observation Delay: 2000 Wraparound Test Only - In Card: 2 Filtering Delay: 0	
Status Please ensure test hardware is installed. Select Test Type, enter Test Set Up information, then select Run b	elow.
Continue Stop Run	

• Configurer les nœuds C/MRI

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

👫 Configure C/MRI Nod	95						[E	
Window Help	_									
Node Address (UA) : 0	N	ode Typ	ie;	s	MI	NI				-
Receiv	e Delay (I	DL): 0								
Pulse Width	: 500	(miß	ise	col	nds	5)				
Click on first bit of each 2-lead oscillating	Port Card 0 F	Bit - 'ort A	0	1	2	3	4	5	6	7
searchlight signal.	Card 0 F	ort B ort C								
No entry needed if no 2-lead oscillating searchlight signals.	Card 1 F Card 1 F	ort B fort C								
Notes										-
To Add a new node, ent	er inform	nation a	nd	se	lec	t'l	Add	IN	ode	a'.
To Edit a node, enter n	ode addr	ess, the	en s	sel	ect	'E	dit	No	de	5
To Delete a node, enter n	ode addr	ess, the	en s	sel	ect	10	ele	ete	No	de'.
Add Node Edit M	lode	Delet	e N	lod	le	1		Do	ne	E:

• 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.

📑 List C	/MRI	Assign	ments	
Window	Helj	p		
C/MRI N	ode			
Node:	-	() Sho	ow Input Bits	Show Output Bits
	ER	ROR - n	o C/MRI nodes	wet Select this button to s
			Print	

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.

🔀 Send EasyDcc comma	and 🔳 🗖 🔯
Command:	
Send	

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.

Window H	apevine serial Ielp	command _	
	Co	ommand:	
	Set Parity	Send	
Addre	ss: 0	Query Node	

• 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.

🚟 Grapevine Nodes				
Window Help				
Address	Status =			
1		Add		A
2		Add		
3		Add		
4		Add		
5		Add		
Check Grapevine fai	Change Node B	oard Address		

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.

Mo:	nitor Slots																I	JE	
Windo	w Help																		
				Sho	w unused slots	Show	system s	lots estop	all										
Slot		Address	Speed	Status	Use	1	Consi	Throttle ID	Dir	FD	F1	F2	F3	F4	F5	F6	F7	F8	
1	E Stop	0	(estop) 1	28 step	Common	Free	none	44 33	F	R									^
2	E Stop	4275	(estop) 1	128 step	Idle	Free	none	44 33	R						×		1		
3	E Stop	100	(estop) 1	128 step	Idle	Free	none	44 33	R										
4	E Stop	1000	(estop) 1	128 step	Idle	Free	none	44 33	F										
5	E Stop	200	(estop) 1	t 28 step	Idle	Free	none	44 33	F										
5	E Stop	300	(estop) 1	128 step	Idle	Free	none	44 33	F										
7	E Stop	3000	(estop) 1	128 step	Idle	Free	none	44 33	F										
8	E Stop	2000	(estop) 1	128 step	Idle	Free	none	44 33	R	1									
9	E Stop	103	(estop) 1	128 step	Idle	Free	none	44 33	F			E					D		Ŧ

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)
- <u>estop all</u> Exécutes un arrêt d'urgence pour toutes les locomotives

• Description des colonnes :

Colonne	affichage								
Slot	Le numéro de	e numéro de slot							
Address	Adresse de lo	Adresse de locomotive que le slot contrôle							
Speed	Pour les locor	notives et les adresses qui ne sont pas en Unité multiple et qui sont en							
	tête d'une un	ité multiple, il s'agit du réglage de la vitesse en cours. Il s'agit d'une							
	valeur interne	e pour les slots d'Unité multiple.							
Decoder	Le format des	commandes envoyées au décodeur, généralement, 128 pas ou 28 pas,							
type	d'autres valeu	irs sont possibles.							
Status	Un des 4 état	s 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 m	nultiple, 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 hex	kadécimale d'entête et une valeur secondaire hexadécimale							
	programmabl	e pour l'utilisateur. Elle est représentée par deux octets hexadécimaux,							
	consultez les	instructions Digitrax pour plus de détails.							
Direction	Si le décodeur	r en cours est commandé en marche avant ou arrière.							
F0-F8	paramètre co	urant 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.

📸 Monitor Clack	X								
Window Help									
Day: 41 Time: 2	: 0 . 704								
Rate: 4	Rate: 4								
Read									

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 BDL16/BDL1	68	
Window Help		
Unit address: 1	Read fromBDL16	Write toBDL16
OpSw 01: Common rail	wiring	
OpSw 03: Reverse pola	ity for detection	
OpSw 05: Enable transp	onding	
OpSw 06: Reserved (Un	set if RX4 connected)	
OpSw 07: Reserved (Un	set if RX4 connected)	
OpSw 09: Show unoccu	pied when power off	
OpSw 10: Section 16 us	ed to sense power	
OpSw 11: Do not allow E	3DL 16 to be LocoNet ma	ister
OpSw 12: Do not allow E	BDL 16 to terminate Loco	Net
OpSw 13: Delay only 1/2	second at power up	
OpSw 19: High threshol	d sense (10kohms)	
OpSw 25: Drive LEDs fro	om switch commands, r	not occupancy
OpSw 26: Decode switc	h commands from Loco	Net
OpSw 36: Ignore GPON	messages, only reply to	interrogate
OpSw 37: Long detection	n delay (BDL 168 only)	
OpSw 38: Extra long det	ection delay (BDL 168 or	nly)
OpSw 39: Transponder	Tracking (BDL 168 only)	
OpSw 42: Turn off powe	r-on interogate (HDL 16)	i only)
OpSw 43: Anti-chatter fi	Itering (BDL 168 only)	
OpSw 44: Anti-chatter fi	lter sensitivity (BDL 168	only)
OpSw 40: Restore facto	ry default, including add	Iress
The BDL 16 should be in nor	mai mode (Don't push ti	ie buttons on the BDL 16!

CONFIGURATION DE LOCOIO

Ouvre la fenêtre Configure LocolO.

-	Configure LocolO								
W	indow Help						140 C		
Loc	olO address: 0x 51 /00	Probe	Rea	id All		Write A	MI	Set addres	s
1	<none></none>		<none></none>	0x0	0x0	0x0	Capture	Read	Write
2	<none></none>		<none></none>	0x0	0x0	0x0	Capture	Read	Write
3	<none></none>		<none></none>	0x0	0x0	0x0	Capture	Read	Write
4	<none></none>		<none></none>	0x0	0x0	0x0	Capture	Read	Write
5	<none></none>		<none></none>	0x0	0x0	0x0	Capture	Read	Write
6	<none></none>		<none></none>	0x0	0x0	0x0	Capture	Read	Write
7	<none></none>		<none></none>	0x0	0x0	0x0	Capture	Read	Write
8	<none></none>		<none></none>	0x0	0x0	0x0	Capture	Read	Write
9	<none></none>		<none></none>	0x0	0x0	0x0	Capture	Read	Write
10	<none></none>		<none></none>	0x0	0x0	0x0	Capture	Read	Write
11	<none></none>		<none></none>	0x0	0x0	0x0	Capture	Read	Write
12	<none></none>		<none></none>	0x0	0x0	0x0	Capture	Read	Write
13	<none></none>		<none></none>	0x0	0x0	0x0	Capture	Read	Write
14	<none></none>		<none></none>	0x0	0x0	0x0	Capture	Read	Write
15	≺none>		<none></none>	0x0	0x0	0x0	Capture	Read	Write
16	<none></none>		<none></none>	0x0	0x0	0x0	Capture	Read	Write
Loc	obuffer rev: 1.0	Statu	s: Aborted				LocolO Fi	mware rev: <	unknown>

CONFIGURATION DU PM4/PM42

Ouvre la fenêtre Configure PM4/PM42.

ndow nep			
Unit address: 1	Read fr	omPM4	Write toPM4
c	current limit: 3	amps	•
Section 1: Speed	Standard	-	Autoreversing
Section 2: Speed	Standard	-	Autoreversing
Section 3: Speed	Standard	-	Autoreversing
Section 4: Speed	Standard		Autoreversing

CONFIGURATION DU SE8C

Ouvre la fenêtre Configure SE3C.

🚟 Configure SEBc		
Window Help		
Unit address: 1	Read fromSE8	Write toSE8
Reserved (OpSw 1)		
Two aspects (one t	urnout address) per head	
Cables 1-4 are	3 LEDs common anode	•
Cables 5-8 are	3 LEDs common anode	•
4th a	spect is flashing yellow	•
Semaphore mode		
Pulsed switch outp	uts	
Disable DS input		
Enable switch com	mand from loconet	
Disable local switc	h control	
Next switch comm	and sets signal address	
Next switch comm	and sets broadcast addre	SS
Next switch comm	and sets semaphore addr	ess
Restore factory del	ault, including address	
Show LED exercise	pattern	
The SE8 should be in n	ormal mode (Don't push th	e buttons on the SE8!)

CONFIGURATION DU DS64

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

Window	Help		
I	Query	Set	
	LocoNet ID	. 0 -	

CONFIGURATION DE GROUPE DUPLEX

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

🚆 Duplex Group	Configuration	_ 🗆 🔀
Window Help		
Group Identity	Channel Scan	
	Duplex Group Name	
	Duplex Group C	hannel:
	Duplex Group Pas	sword: 19979
	Duplex Grou	p ID:
	Found 0 UR	92 devices
Rea	ad Group Information	Set Group Information
	No UR92 found. No	thing to configure.

ENVOI DE MESSAGES AUX MANETTES

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

🚆 Send Throttle Mes	sages 🔳 🗖 🔀
Window Help	
	Send

ENVOI DE PAQUETS LOCONET

Ouvre la boite de dialogue Send LocoNet Packet qui vous permet de commander directement les équipements LocoNet.

🛤 Send Loco	Net Packet		
Window Hel	p	The second second second second	
Packet:		Send one packe	t:
Send			
-		Send sequence	of packets:
	Send	packet	wait (msec)
1			
2			
3			
4			
Go			

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 boite de dialogue Select PR3 Mode.

🔀 Select PR3 Mode		
Window Help		
Set Programmer Mode	Set Interface Mode	Interface 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.

🗃 Firmware Dov	vnloader 📃	
Window Help		
	Select Input file:	
File f	ormat: 🖲 16 bit 🔾 24 bit	
Bootloader Versio	n Number: 1	
Manufacturer Num	ber:1	
Developer Number	:1	
Product Code: 1]
Hardware Version	Number: 1	
	O Don't check hardware version	
	Require hardware version exact	t match
	Accept later hardware versions	
Software Version I	Number: 1	
	Don't check software version	
	Only overwrite earlier software	versions
Delay (msec): 200		
Start of EEPROM a	ddresses (hex): C00000]
Read fi	le Download Verify Abort	
	Click Salact to nick the firmware file	
	citer select to pick the thirthware file	

Pour utiliser cet outil :

- Cliquez sur le bouton Select et sélectionnez le fichier .dmf 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

Download Sounds		
Window Help		
	Select Input file:	
	Read file	
File label:)
	Download	
C	ick "Select" and pick a .spj file	

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 (<u>http://www.digitrax.com/sounddepot.php</u>). 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.
- 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.

🗮 Edit SPJ Sound	File 🗖 🗖 🗙
Window Help	
Open File	Save File

DEMARRAGE DU SERVEUR LOCONET

Démarre le serveur LocoNet.

DEMARRAGE DU SERVEUR LOCONET SUR TCP

Ouvre la boite 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 boite 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.

Macro:	
Reply:	unknown
Send	

• 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.

📑 Edi	t NCE Macro			
Windo	w Help			
T		Macro	-	1
	Previous		Next	Empty Macro
Reply:	unknown	Get		NCE Turnout
1	empty		Add	Delete
2	empty		Add	Défete
3	empty		Add	Delete
4	empty		Add	Délete
5	empty		Add	Delete
6	empty		Add	Défete
7	empty		Add	Delete
8	empty		Add	Délete
9	empty		Add	Delete
10	empty		Add	Link macro
		Save	Backup	Restore

Bouton Backup

Cliquez sur le bouton **Backup** localisé sur la ligne du bas. Cela ouvrira une boite 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 boite 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.

📕 Edit NCE Cor	isist				
Tools Window	Help				
		Consist		-	the second second second
	Previous	127	Next		Empty consist
Status:	unknown	Get			Verify loco
	Conciet				
					Consist roster
Locomotive	Roster	Address	Туре	Direction	
Lead			Lang	22	Add
Rear			Lonu	??	Add
Mid 1			Long	17	Add
Mid 2			Long	77	Add
Mid 3			Lang	77	Add
Mid 4			Long	77	Athd
Throttle	Clear	Save	Delete	Backup	Restore

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.

🚟 NCE clock monit	or					
Window Help						
Internal Clock Status	S.					
RUNNING 04:27:43	Ratio: 1.000:1					
NCE Clock Status						
Set Clock Values						
	Time: 00 :	00:00	Set	Hours:Mir	utes	
Set Clock Ratio						
		Ratio: 1:1	Set Ratio			
Set Clock 12/24 Mod	le					
	24	Hour Format	Set 12/2	4 Mode]	
Control and Comma	nds					
	Start NCE Clock	Stop NCE CI	ock	Read All	Clock Settings	
Set Polling Speed						
	Clock Interface Polling	Interval 5.0	Secs	Set	Update Interval	
				_		15.00

• 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.

	Comm	and:	
	Ser	hd	
	Ser	nd	-
Address: 0		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.

🞇 Powerline: Command Generator	
Window Help	
Command:	
Interlock	
Send	

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.

🚟 Send QSI command 🔳 🗖 🔀					
Command					
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.

Window Hel	er Control						
Receiver	X	Y	7	LastTime	Active?	Min Time	Max Time
1	0	0	72	-1		0	99999
2	72	0	72	-1		0	99999
VS	ound: 0.0135	Number of	Receivers	: 2 Algorithm	Set : Ash 2.1	▼ Set]
		Set Defau	lts S	tore	Load		

• 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.

🚟 RPS Polling Control 📃 🗔								
Window Hel	p						-	
Roster N	ID	Locom	Long	Polled	LastX	LastY	LastZ	Last Time
	ŝ	O Use BSC Pol	r					
□ P	llo	Use Direct P	oll Inte	rval 500	Stor	e New Defa	ult Values	
		O Use Throttle	Poll					-

• 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.

👪 RPS Debugger	
File Window Help	
Time measurements	St.
rt:	r-t:
r2:	j r-t:
ld:	
Result	s:
Х:	
Y:	
Z:	
	Code:
From time fie	luis 🔻 Do Once

• 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.

🔛 RPS T	racking 📃 🗖 🔀
Window	Help
Clear	Show error points Show receivers Show regions Upper-right corner X, Y: 50.0 50.0 Lower-left corner X, Y: -10.0 -10.0 Set

• 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.

📑 RPS Sound Speed C	ontrol	
Window Help	and the second sec	
1	Current sound velocity:	01354
New s	ound velocity:	Set
Known Distance:	Transmitter ID;	Receiver Number:
Measured Spee	d: 🗌 🖾 Aut	o Set Damping: 10.

• Outils d'alignement RPS

🔣 RPS Alignment Window Help Position: 70.1 21.2 2 Times: 1282 3818 5209 4677 Acquire п: Reset Position: 25.6 14.1 2 Acquire Reset n: Times: 4412 1334 1956 3362 Position: 32.2 4.2 2 Times: 4010 1119 2876 4177 Acquire Reset n: Position: 14.2 47.4 2 Acquire Times: 5762 3634 1607 1340 Reset n: Position: 70.1 21.2 7.5 Times: 1083 3765 5247 4216 Acquire 🗌 Reset n: 7.5 Position: 25.6 141 Times: 4328 1091 2312 3333 Acquire n: Reset 4.2 Position: 32.2 7.5 Acquire Reset n: Times: 3959 831 3165 4148 47.4 7.5 Times: 5741 3599 1119 Position: 14.2 1509 Acquire Reset n: Ash 2.1 ▼ Vs: 0.01345 Calculate X: Y: Z: S: Store Load...

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.

🚆 Send SECSI serial c	ommand 📃 🗖 🔯
(command:
	Send
Address: 0	Send poll

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**.

🛗 Send S	prog command	
Command		
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.

Sprog Console		
Window Help		
Command History		
cmd:""		
	Clear screen Freeze screen Show raw data Show timestamps	
	Choose log file Start logging Stop logging	
Add Message		
-Send Command	Command: Send	
-Speed Step Mode f	for SPROG Throttle 😳 14 step 😳 28 step 😳 128 step	
Configuration	Current Limit (mA): Set ZTC mode Set Bluefine mode Unlock firmware	
-Save/Load Configu	Save	

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	S Firmware Update	
?	In order to proceed with a SPROG firmware updateYou Are you certain you want to update the SPROG firmware	nust have a valid .hex firmware update file ?
	Cancel Update	1

SPROG II Firmware Update

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

тмсс

• 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 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.

Send TMCC command	
Command:	
Send	1

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

Send NCE command	Command: — tapez la commande dans la zone de texte.
Window Help	Bouton Send —envoie la commande à la station de commande DCC dans un format convenu.
Command.	La case à cocher Binary est cochée pour des commandes binaires
Send Binary	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 boite de dialogue. Cliquez sur le bouton « Close » pour fermer la boite de dialogue.

📲 XPressNet System	Information	
Window Help		
Command Station:	<unknown></unknown>	
Software Version:	-1.0	
Status:	Unknown	
Interface:		
Hardware Version:		
Software Version:		
Get System Info	Ch	ose

• 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.

📑 Send Xp	ressNet Packet	
Packet:		
Send		

• 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.

🖏 Command Station	1 Stack Monitor	
Window Help		
	Refresh	
Address	Entry Type	
Address	Entry Type	<u></u>

• Gestionnaire de configuration LI101

Ouvrez la fenêtre LI101 Configuration Utility.

🛤 L1101 Configuratio	n Utility		
	Xpressnet add	iress:	
	LI101 Speed Setting		
Read from LI101	Write to LI101	Reset to Factory Defaults	Close

• Gestionnaire de configuration LZ100

Ouvrez la fenêtre LZ100 Configuration Manager.

🔀 LV100 Configuration Manager	
Command Station Configuration:	
Command Station Start-up Mode: 🔘 Auto 📿 Man	ual Get Current Mode Set Mode
Command Station Options:	set Command Station
Close	

• Gestionnaire de configuration LZV100

Ouvrez la fenêtre LZV100 Configuration Manager.

Booster/Power Station Co	onfiguration:	-
	E-Line Status:	
RailCom Status:	RailCom Mode:	-
Write to Power Station	B. D. B. B. B. B.	
THE COLONE STUDIE	Reset to Factory Defaults	Clear Current Selections

• Gestionnaire de configuration LV102

Ouvrez la fenêtre LV102 Configuration Manager.

Booster/Power Station Co	nfiguration:	
Tra	:k Voltage:	-
	E-Line Status:	
RailCom Status:	RailCom Mode:	-
Write to Power Station	Reset to Factory Defaults	Clear Current Selections

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.

🞇 Send MX-1 Packet 📃 🗖 🔀					
Packet:					
Send					

FENETRE JMRI

- Minimize
- open windows listed

HELP

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



BARRE D'OUTILS

New Loco	Q Identify	🕐 Help	New Throttle	0	Off	Pr	ogramming Mode	Direct Byte	-
ID	DCC Address		Icon	Decoder Model	Roa	d Nama	Road Number	Manufacturer	1

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

New Throttle	Ouvre une nouvelle Throttle ou d'autres boutons ajoutés dans les préférences.
Off	Contrôle l'alimentation de voie si votre station de commande le supporte.
Programming Mode Paged Mode 💌	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.

D	DCC Address	lcon	Decoder Model	Road Name	Ruad Number	Minufacturer	Model	Owner	Date Mudified	Protocol
172-300-L	100		Dist 03100B	Saute Lo	300	5600	3.1 P	Tubb	Call 50, 501 4 47 51 500	CCC CONY)
F7B-300-C	300	Contraction of the	DN163K0E	Santa Fe	300	15:810	F-78	Tripp	Sep 28, 2011 4:46 31 AM	DCC Long
F7A-300-B	300		DM163K0B	Santa Fe	300	Fate	F-TA	Tripp	Sep 28, 2011 4 42:07 AM	DCC Long
F7A-300-A	300	and the second s	DN163K0B	Santa Fe	300 OOE	lifato.	JE-7A	Tripp	Sep 28, 2011 4:41:29 AM	DCC Long
FAOPH-342	342		ON163K0D	AMTRAK	342	Kato	F-40PH	Tripp	Oct 18, 2011 12 59:41 AM	DCC Long
ES44AC-5738	5719		D2125M	BINSF	5730	Fox Valley	ES44AC	Tripp	Sep 27, 2011 1:46:45 AM	DCC Long
ES44AC-5719	5719	the second se	DZ125IN	BNSF	5719	Fox Valley	E844AC	Tripp	Sep 27, 2011 1:47:55 AM	DCC Long
E-84-6018FI	6018	and support to the local division of the	DN163K0A	Southern Pacific	6046	Kato	E-8A	Tripp	Sep 26, 2011 4:20:26 AM	DCC Long
E-8A-6018F	6016	and and a support of	EN163K0A	Southern Pacific	8018	1Kalu	E-8A	Tripp	Sep 28, 2011 4 24:03 AM	DCC Long
DD40%-6932	6932	(The second	4 function decode= (35-550)	Union Pacific	6932	Bathmann	DD4010	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.

ID: FF Road Name: S: Road Number: 10	P45 Ø Date Modified ants 30 Ø Protocol		
i a	- Owner		an ing
DD40X-6932	Model 1	Variation and and and and and and and and and an	2
E-8A-6018F	Manufacturer	THE REAL PROPERTY	1
E-8A-6018R	I Handaatura		C
ES44AC-5719	Road Number	and the second s	Č
ES44AC-5738	Road Name	Martine and A	F
F40PH-342	M Decoder Model	Started Startes	0
F7A-300-A	is icon		Ċ
F7A-300-B	1 Ican		0
F7B-300-C	Z DCC Address	- the state of the	0
F76-300-D	L ID	ICON	-

Avec des colonnes cachées.

ile Edit Settings A	ctions LocoNet W	Vindow Help		
New Loco	Identify 🔘	Help 🙆 Off		
1D	10 D	Decoder Model	Road Nam	
F7B-300-C	DCC Address	вков	Santa Fe Santa Fe Santa Fe AMTRAK BNSF BNSF Southern Pac Southern Pac	
F7A-300-B	- Icon	вков		
F7A-300-A	i kon	вков		
F40PH-342	Decoder Model	BKOD		
ES44AC-5738	Road Name	IIN		
ES44AC-5719	P Road Number	IIN		
E-8A-6018R	i≌ roou monoet	вкоа		
F-8A-6018F	Manufacturer	вкла		
DD40X-6932	Model	ion decoder (36-550)	Union Pacific	
*	2 Owner			
ID: FP4 Road Name: San Road Number: 100	Date Modified			

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

Owner:	Tripp	man m		ma	-
Road Name: Road Number: Manufacturer:	Santa Fe 100 Athearn	Duplicate Delete			
ID: FP45-100		Throttle	O Edit		
T		Labels and Media	Programming Track Programming On Main		
DD40X-6932		Programmer type r			
E-8A-6018E		Dranganunar have h	A Dreaton	aming Trools	
E-8A-6018R	-	Program	ana ana	DN163K0A	
ES44AC-5719		5710		DZ125IN	
ES44AC-5738		5719	111	DZ125IN	
F40PH-342		342		DN163K0D	-
F7A-300-A		300		DN163K0B	
F7A-300-B		300		DN163K0B	
F7B-300-C		300		DN163K0B	
10 T	Duc	Address	icon	Dec	oder.

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

Road Name	Road Number	wanulacie	Sdel	Road Name	Road Number	Manufacturer
Santa Fe	300	Kato 🧃	5	Santa Fo	200	Kato
Santa Fe	300	Kato }		Oanta Fe	000	Natu Vata
Santa Fe	300	Kato 3	2	Santa Fe	300	Kato
Conto Eo	200	Kata (1	Santa Fe	300	Kato
Oantaire Oanta Ea	300		2	Santa Fe	300B	Kato
Santa Fe	100	Athearn	1	Santa Fe	100	Athearn
ISanta Fe	105	Athearn	$\langle -$	Santa Fe	105	Athearn
			}			

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

105 N FP45-105	Affiche les informations sur le décodeur en
	cours selectionne.
ID: FP45-100	
Road Name: Santa Fe	
Road Number: 100	
Manufacturer: Athearn	
Owner: Tripp	
Model: FP45	
DCC Address: 100	
Decoder Family: Tsunami Diesel Genesis OEM	
Decoder Model: N FP45	
Filename: FP45_100.xml	
Service Mode Recommendations Mode Py	
T 1 12:55:06 Am O Programming Track	Vous pouvez sélectionner le mode de programmation:
Dregromming On Main	C Programming on Main
	E Edit Only your parmat d'éditor la liste
🖇 🔾 Edit Only	
immen and	sans programmer la locomotive.

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

BARRE D'ETAT

Service Mode Programmer LaProgrammerManager Is Available Uperations Mode Programmer Manager Is Available Programmer Status Done Active Roster Group : All Entries

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 apparaitre, 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 apparaitre 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.

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 apparait. 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 apparaitre occasionnellement lors d'erreur transitoire. DecoderPro retentera généralement avec succès dans ce cas.

307 — UNKNOWN ERROR

Une erreur apparait, mais JMRI de 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.

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.