

# 53451 LokProgrammer

## Mode d'emploi sommaire.

Deuxième édition, février 2012

Version du hardware V3.0

Version du logiciel 2.x.x

Version du logiciel 4.x.x

*Remarque* : ce mode d'emploi sommaire ne contient que des informations de base. Les instructions détaillées pour l'emploi du LokProgrammer se trouvent sur le DVD ci-joint.

Version Francophone : [www.loksound.be](http://www.loksound.be).

### 1. Caractéristiques du LokProgrammer.

Merci beaucoup d'avoir acheté un set LokProgrammer. Le LokProgrammer est l'outil idéal pour la programmation de tous les décodeurs ESU.

Les deux éléments de base du LokProgrammer sont : un module d'interface qui assure la liaison physique entre le PC et la locomotive et un logiciel qui tourne sur tout PC fonctionnant sous MS Windows.

Avec cette combinaison, il est possible de programmer facilement les nombreux paramètres et caractéristiques des décodeurs ESU. Grâce à l'interface graphique de Windows, chacun peut réaliser le paramétrage optimal d'un décodeur même s'il a peu ou pas d'expérience dans la 'programmation' de décodeurs numériques.

Le LokProgrammer vous permet également de modifier ultérieurement tous les bruitages mémorisés sur un décodeur LokSound. A cette fin, nous mettons à votre disposition sur notre site web des centaines de fichiers audio que vous pouvez utiliser tels quels ou personnaliser selon vos souhaits.

### 2. Configuration minimale du système.

Le logiciel du LokProgrammer requiert comme base un PC standard avec les caractéristiques suivantes:

- Système d'exploitation Microsoft Windows XP SP3 ou supérieur
- Installation de Microsoft .NET Framework version 3.5 (y compris SP1)
- Lecteur de CD-ROM optique
- Un port USB 2.0 ou un port série disponible (port COM)
- Une liaison Internet pour effectuer des mises à jour en ligne.

Pour raccorder le PC au LokProgrammer, nous vous recommandons d'utiliser une interface série libre (appelé COM-port). A cette fin, nous fournissons un câble approprié avec le LokProgrammer. Si vous utilisez un ordinateur portable ou un PC moderne, il se pourrait que vous ne disposiez que de ports USB. C'est seulement dans ce cas que vous devez utiliser le câble adaptateur USB inclus.

### 3. Raccordement du LokProgrammer.

Pour la liaison entre le LokProgrammer et le PC, il y a deux possibilités, en fonction de la connexion que vous souhaitez utiliser.

### 3.1. Interface série (port COM)

Si votre PC possède un véritable port série (port COM), il faudra l'utiliser. Windows propose toujours un driver approprié et l'utilisation de cette technologie éprouvée ne pose aucun problème. La figure 1 montre comment le câble gris fourni (équipé aux deux extrémités d'un connecteur DB9) est relié au LokProgrammer.



Abbildung 1: Anschlussschema

Illustration 1 : schéma de branchement.

### 3.2. Port USB.

Malheureusement, les PC modernes et les portables n'ont plus de ports série. Dans ce cas, la connexion doit se faire via une entrée USB.

La figure 2 montre la liaison entre le LokProgrammer et le PC en utilisant le câble adaptateur USB 2.0.

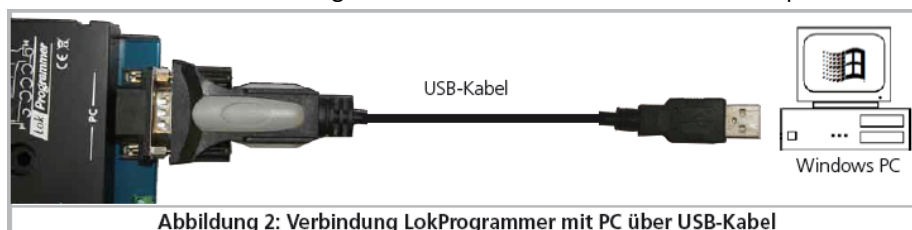


Abbildung 2: Verbindung LokProgrammer mit PC über USB-Kabel

Illustration 2 : raccordement LokProgrammer – PC au moyen du câble USB.

⚠ Utilisez uniquement le câble USB 2.0 fourni avec un chipset FTDI. L'utilisation de tout autre adaptateur peut entraîner des ruptures de connexion ou des problèmes de communication.

⚠ Si vous utilisez sur votre ordinateur le câble USB pour la première fois; veuillez installer le logiciel avant de insérez le câble svp.

### 3.3 Alimentation.

Pour l'alimentation, il y a deux possibilités :

- Utilisez l'adaptateur secteur fourni. Sa sortie doit être raccordée à la prise d'alimentation du LokProgrammer. La figure 3 montre la polarité des broches.



Abbildung 3: Steckerbelegung des Netzteils

Illustration 3 : affectation des conducteurs de l'alimentation.

- Utilisez la sortie lumière (AC) d'un transformateur pour train miniature ou une alimentation DC régulée. Deux

connecteurs à vis sont prévus à cet effet sur le LokProgrammer. Cette connexion est recommandée pour la programmation de locomotives de l'écartement 1.

⚠ N'utilisez **jamais** les deux connexions **en même temps**! Cela pourrait détruire le LokProgrammer.

Après la mise sous tension, la LED verte "Power" du LokProgrammer doit restée allumée de façon permanente.

### 3.4. Raccordement à la voie de programmation.

La connexion à la voie de programmation peut se faire de deux manières.

- Utilisez les deux mini-jacks. Ils sont conçus pour des mini-fiches banane de 2,6mm.
- Utilisez le connecteur à deux pôles avec un écartement de 5,08 mm pour réaliser la liaison avec la voie.

⚠ Veuillez vous assurer que la voie de programmation est complètement isolée du reste du réseau! Assurez-vous que, à aucun moment, par exemple, une locomotive/un wagon ne crée une liaison (pontage) entre la voie de programmation du LokProgrammer et la voie principale du réseau alimenté par un booster. La destruction du LokProgrammer en serait la conséquence immédiate !

## 4. Les LED sur le LokProgrammer

Les deux LED du LokProgrammer donnent les indications suivantes:

LED verte: s'allume lorsque le LokProgrammer est sous tension. Clignote lorsque le LokProgrammer reçoit des données du PC.

LED jaune: clignote rapidement lorsque l'alimentation est appliquée à la voie de programmation et que des données sont transmises via la voie de programmation. Clignote lentement lorsque le LokProgrammer détecte une surcharge et a coupé le courant sur la voie.

## 5. Installation du logiciel.

Assurez-vous que le LokProgrammer est correctement raccordé et alimenté en courant. Le logiciel peut ensuite être installé. Il est probable que la version du logiciel en votre possession sera déjà dépassée au moment où vous allez l'installer. Ce n'est pas un défaut mais la conséquence du développement permanent du logiciel du LokProgrammer. Vous devez de toute façon installer le logiciel. Au premier lancement, il cherchera l'existence de nouvelles versions via la liaison Internet existante et vous proposera les mises à jour.

Dès que vous insérez le DVD dans le lecteur, le programme d'installation automatique démarre.

Le logiciel du LokProgrammer se compose de deux parties que vous pouvez sélectionner sur l'écran :

- La version 4.x.x. du logiciel du LokProgrammer convient pour la programmation de tous les décodeurs LokSound V4.0 et LokPilot V4.0 (décodeurs de dernière génération). Le logiciel fonctionne sous Windows XP, Windows Vista et Windows 7.
- La version 2.x.x. du logiciel du LokProgrammer convient pour la programmation de tous les anciens décodeurs LokSound et LokPilot (en particulier la famille des LokSound V3.5 et LokPilot V3.0 ) ainsi que les décodeurs SwitchPilot. Ce logiciel fonctionne sous Windows 2000, Windows XP et Windows 7, mais pas sous Windows Vista.



Abbildung 4: Installations-Startbildschirm

*Illustration 4 : écran de démarrage d'installation.*

Si vous souhaitez paramétrer tous les décodeurs ESU, vous pouvez facilement installer et utiliser les deux logiciels en parallèle sur votre ordinateur. Pour cela, installer les deux logiciels l'un après l'autre.

### 5.1. L'installation du pilote pour le câble USB.

Si vous connectez le LokProgrammer tel que décrit à la section 3.2., il faut éventuellement installer un pilote pour le câble USB. Le principe suivant est d'application :

- Si vous utilisez Windows 7 (version 32 bits ou 64 bits), Windows trouve en général automatiquement le pilote nécessaire: il est soit compris dans les fonctionnalités de Windows ou sera chargé automatiquement à partir du site Web de Microsoft. Le pilote fourni par ESU ne doit pas être installé !
- Si vous utilisez Windows 2000 ou Windows XP, le programme d'installation va proposer l'installation des pilotes. Dans l'illustration 5, vous devez, dans ce cas, cocher la case "USB-Treiber" et "FTDI USB Adapter". N'installez le pilote que la première fois. Si vous avez déjà une ancienne version du LokProgrammer sur l'ordinateur, une ré-installation du pilote n'est généralement pas nécessaire.



Abbildung 5: USB-Treiberinstallation

*Illustration 5 : installation du pilote USB.*

### 6. Lancement du programme.

Le programme d'installation crée une entrée dans le menu Démarrer. Cliquez sur "Start-Program-LokProgrammer2-LokProgrammer" pour démarrer la version 2.x.x. du logiciel ou "Start-Program-LokProgrammer4-LokProgrammer" pour la version 4.x.x.

Alternativement, vous pouvez également ouvrir directement un fichier ESU en double-cliquant. Les fichiers avec l'extension '\*.esu' s'ouvriront avec le logiciel LokProgrammer 2.x.x., les fichiers avec l'extension '\*.esux' s'ouvriront avec la version 4.x.x. du logiciel.

## 7. Mise à jour Internet.

Lors du premier démarrage du programme, le logiciel va essayer de se connecter via la liaison Internet pour chercher des mises à jour. Veillez à avoir une liaison Internet fonctionnelle de façon à ce que la recherche puisse s'effectuer.

Utilisez toujours la dernière version du logiciel du LokProgrammer. De cette façon, vous bénéficierez des nouvelles fonctionnalités et corrections de bugs.

D'autre part, vous pouvez consulter régulièrement le site [www.esu.eu](http://www.esu.eu), "Download" - "Software" - "LokProgrammer" pour vérifier si de nouvelles versions sont disponibles.

## 8. Support et aide.

Si vous avez besoin d'aide, consultez d'abord votre détaillant spécialisé chez qui vous vous êtes procuré votre LokProgrammer. Il est votre partenaire compétent pour toutes les questions concernant le modélisme ferroviaire.

Vous pouvez nous contacter de différentes manières. Envoyez-nous de préférence un courriel ou un Fax ou contactez notre Forum-Support sur [esu.eu/forum](http://esu.eu/forum). Vous y trouverez déjà quelques réponses et éventuellement aussi des conseils d'autres utilisateurs dans la rubrique 'Support/FAQ'.

Par fax : ++49 (0)731 – 1 84 78 – 299

Par E-mail : [www.esu.eu/kontakt](http://www.esu.eu/kontakt)

Par courrier ESU GmbH & Co.KG

Edisonallee 29

D-89231 Neu-Ulm

[www.esu.eu](http://www.esu.eu)

© Train Service Danckaert, 2012