

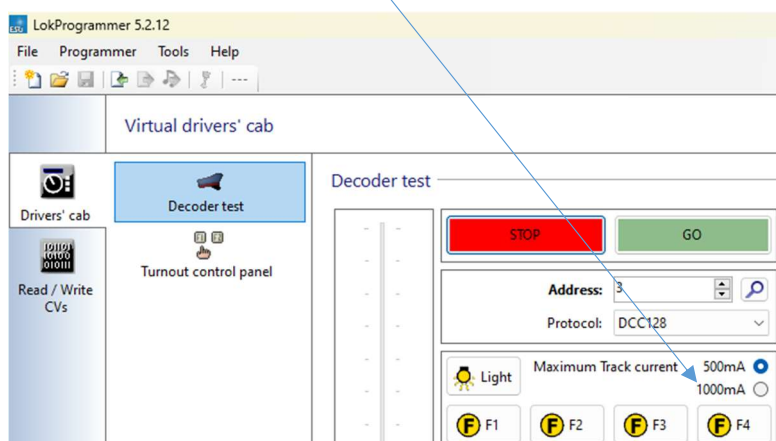
LOKPROGRAMMER - BIEN INTERPRETER DES MESSAGES

Nouveauté très importante version 5.2.12 du Lokprogrammer

Attention cette version du Lokprogrammer à introduit **une notion d'Ampérage maximum** dans la voie de **prog.** ou de traction si l'on veut travailler en mode Pom (ce que je déconseille)

D'usine dans cette version l'intensité est limitée à 500 Ma. **Il se peut donc que votre locomotive ne fonctionne que quelques secondes avant de s'arrêter, et que votre Lokprogrammer se positionne en mode STOP**

Je vous conseille donc avant de faire fonctionner votre loco de passer en Maximum Track Current sur le bouton 1 A (1000 Ma)



Par ailleurs n'activez pas les fonctions gourmandes pendant ces actions

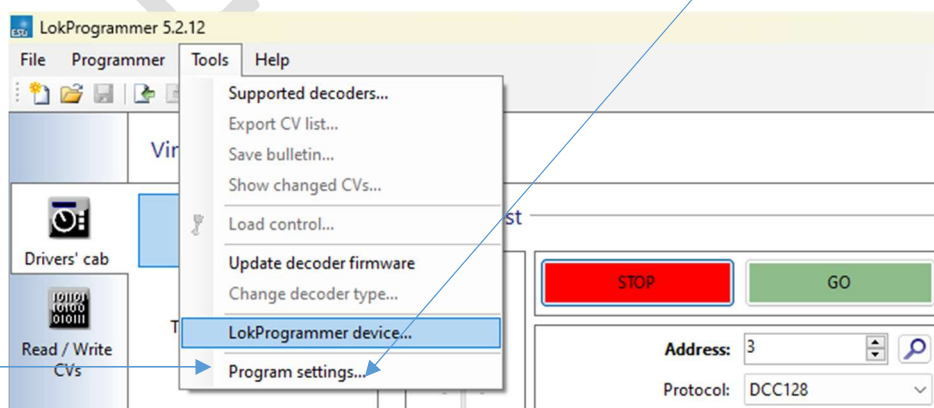
Vous devrez remettre sur 1 A à chaque nouvelle utilisation du Lokprogrammer sauf peut-être pour un petit loco tracteur peu gourmand

Modification de paramètres sur un décodeur Esu en ayant recours au Lokprogrammer

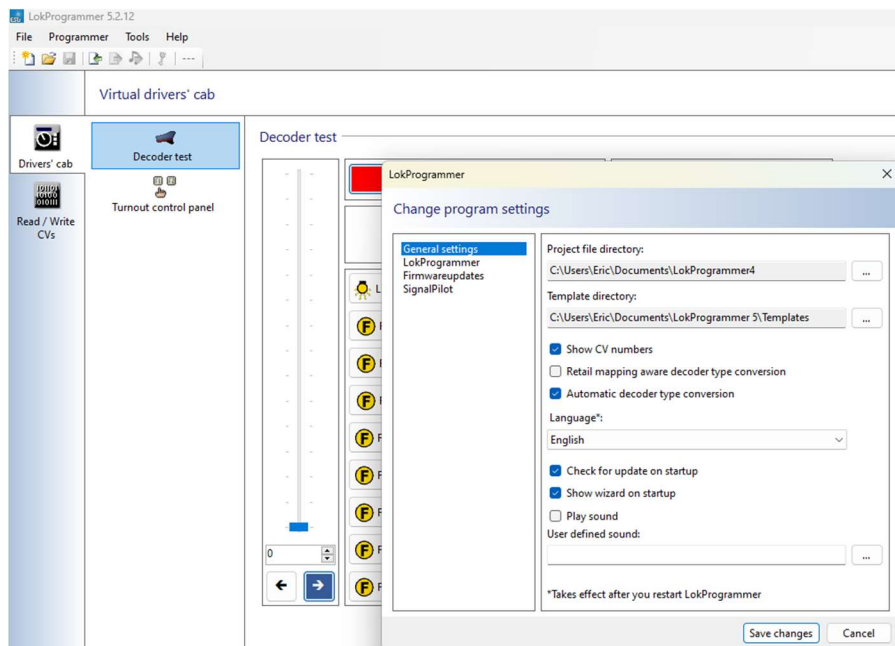
Il est important de savoir que dès que l'on modifie un paramètre d'un décodeur Esu **avec le Lokprogrammer** et qu'une fois les modifications réalisées sur l'interface du Lokprogrammer on procède alors à l'écriture sur le décodeur (WRITE DECODEUR DATA).

Et bien **ces actions entraînent une mise à jour à la dernière version du firmware** (fonction bien évidemment de la version du soft du Lokprogrammer utilisée).

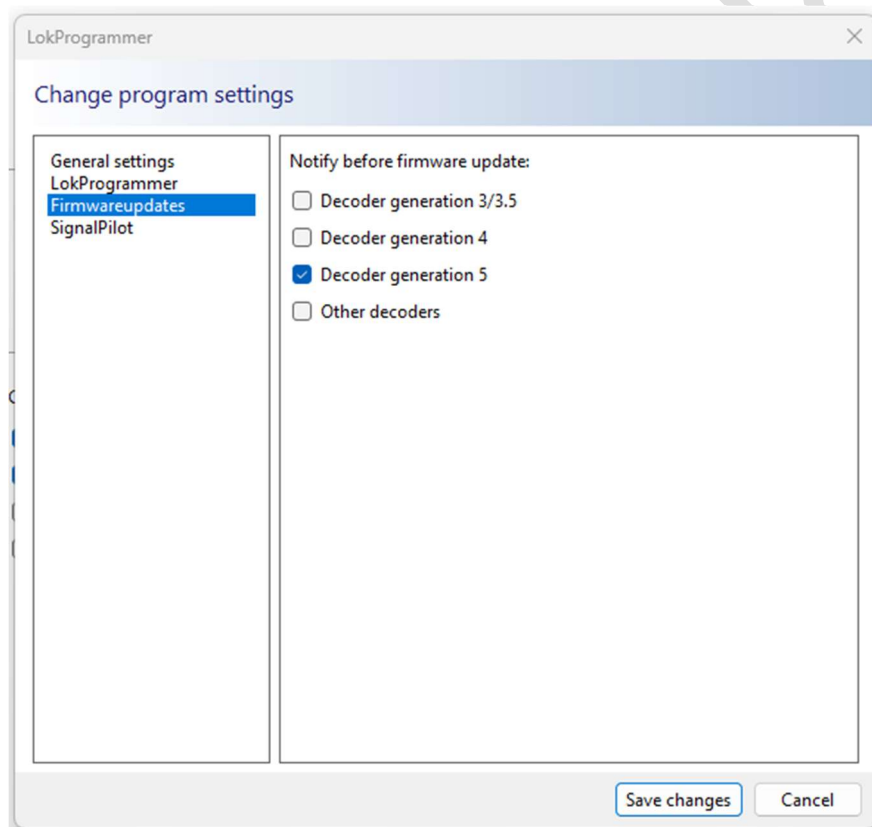
Avant cette mise à jour du firmware vous pouvez toutefois retrouver ici les différentes versions des décodeurs Esu, vous pourrez alors cocher le bon décodeur



Puis

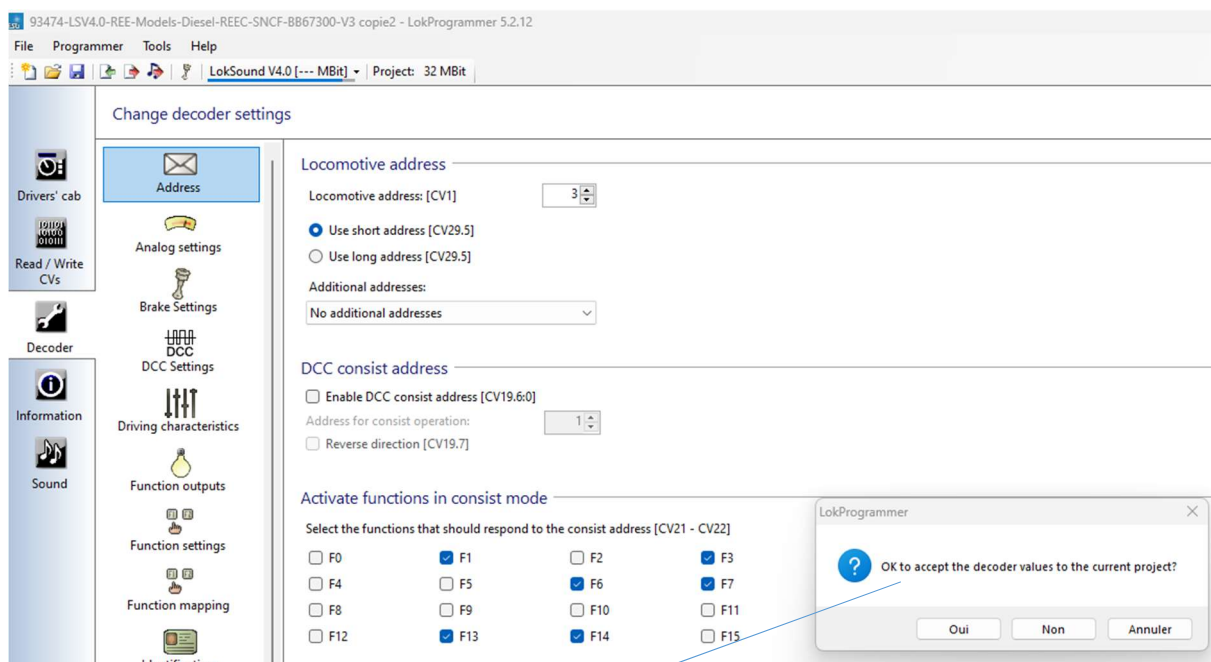


Et enfin cet affichage ou vous choisissez le bon décodeur ici un décodeur V5



Message lors de la lecture puis l'écriture d'un décodeur

READ DECODEUR DATA (lecture)

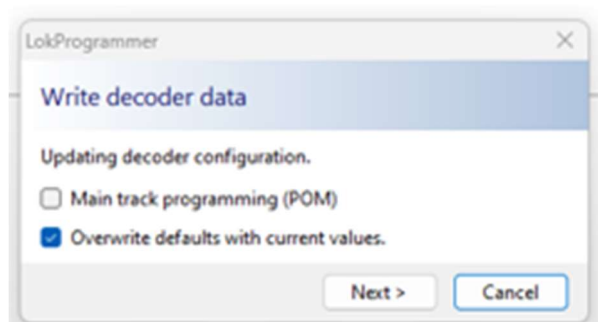
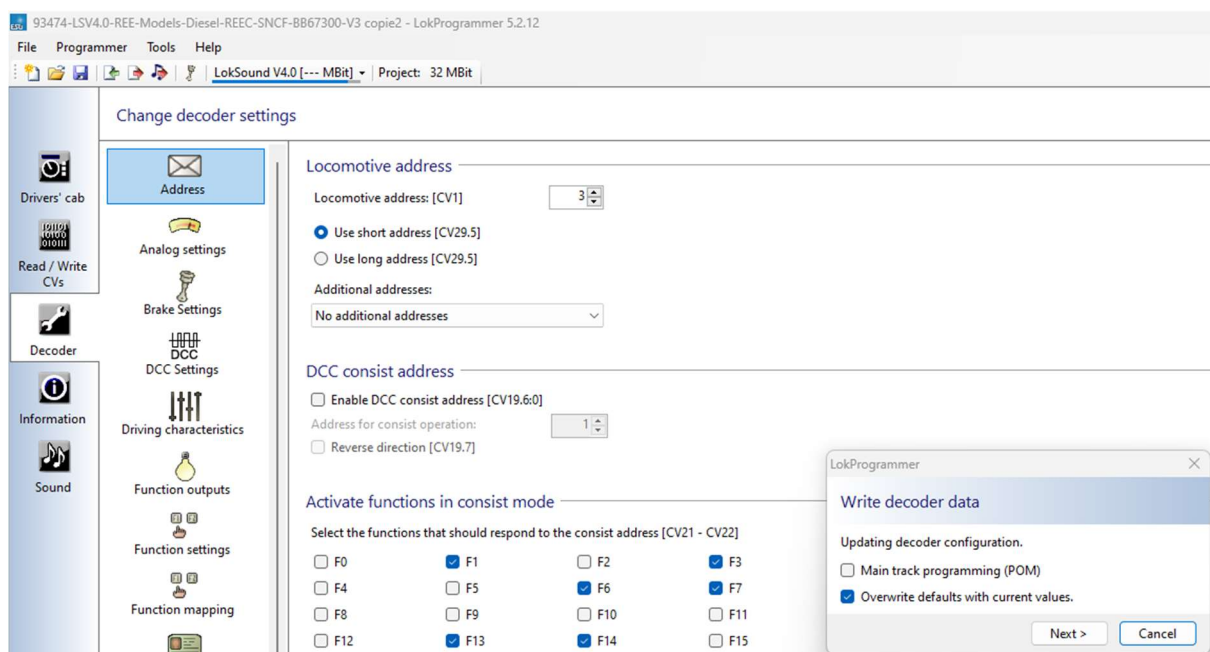


OK TO ACCEPT
THE DECODEUR
VALUES TO THE
CURRENT
PROJECT

OK POUR
ACCEPTER LES
VALEURS DU
DÉCODEUR POUR
LE PROJET
ACTUEL

Bien sûr il faut répondre OUI

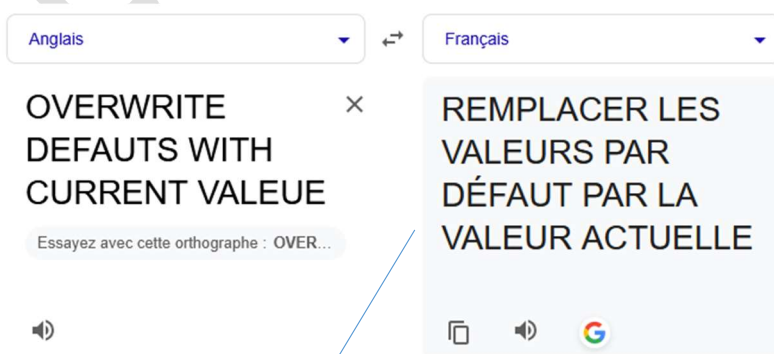
WRITE DECODEUR DATA (écriture)



Ici le message et le choix est double :

- Est-ce que la mise à jour s'effectue à partir de la voie classique du réseau donc en mode (Pom) ? D'usine cette option n'est pas cochée et c'est bien il faut mieux effectuer cette mise à jour à partir de la voie de programmation.
Attention ne négligez pas le premier paragraphe de la présente page en lien avec l'intensité de la voie de programmation

•



Il y a lieu bien sur de laisser coché cette case sinon vous allez enregistrer les valeurs de votre Décodeur mais les valeurs de base celle mise par Esu, **donc certainement pas** celles du décodeur qui a déjà été paramétré par votre fabricant qui vous a produit la locomotive que vous avez acheté Jouef Ree LsModels.....

Par contre les modifications que vous avez réalisées seront alors modifiées sur le décodeur qui a été paramétré par le fabricant de votre locomotive c'est bien ce que nous voulons

ATTENTION ne jamais faire WRITE SOUND DATA sur un décodeur SONORE sans avoir à disposition le diagramme son du projet (le flux audio)

Voir mon article

<https://www.espacerrails.com/modelisme/article-172-lokprogrammer-incorporer-modifier-un-son.html>

Dont voici le résumé sur ce seul point, que vous retrouverez dans l'article indiqué

Synthèse : Importation d'un son personnel dans un décodeur LOKSOUND Esu à partir du Lokprogrammer

Je veux insérer un son (ex annonce passage d'un train) dans sur ma loco disposant au minimum d'un Loksound V.4			
	Le fichier à insérer que j'ai téléchargé est en .mp3 c'est un son enregistré	Le fichier à insérer est converti ou déjà téléchargé en .wav c'est le son enregistré. converti	Le fichier à insérer que je dispose est déjà en .esut
Le constructeur ne met pas à disposition le fichier de la machine (le flux audio n'est pas disponible). Lorsqu'après avoir lu le décodeur de ma loco à partir du Lokprogrammer (WRITE DECODEUR DATA) je consulte un slot son (partie 1) à partir de l'onglet SOUND du Lokprogrammer, je constate qu'il n'y a pas la vision du flux audio, les slots sons apparaissent en grisés. Je ne dispose donc pas du flux audio dans le projet Esu.	Convertir ce fichier en .wav en utilisant par exemple le convertisseur itunes ne me servira à rien car je ne pourrai pas disposer de la restitution du son "annonce passage d'un train" dans un slot son, je ne peux rien faire ! Je conserve le son Pire si j'insère un son .wav à partir de la librairie esu (partie 2) dans un slot son disponible en partie 1 ici grisée et que j'exécute WRITE SOUND DATA je perds tous les sons de ma loco sauf celui que je viens de rentrer qui remplace les autres qui sont alors écrasés	Malgré mon fichier déjà en .wav je ne pourrai pas disposer de la restitution du son "annonce passage d'un train" dans un slot son, je ne peux rien faire ! Pire si j'insère un son .wav à partir de la librairie esu (partie 2) dans un slot son disponible en partie 1 ici grisée et que j'exécute WRITE SOUND DATA je perds tous les sons de ma loco sauf celui que je viens de rentrer qui remplace les autres qui sont alors écrasés	Malgré le fait que mon fichier déjà en .esut je ne pourrai pas disposer de la restitution du son "annonce passage d'un train" dans un slot son, je ne peux rien faire ! Pire si j'insère un son .wav à partir de la librairie esu (partie 2) dans un slot son disponible en partie 1 ici grisée et que j'exécute WRITE SOUND DATA je perds tous les sons de ma loco sauf celui que je viens de rentrer qui écrase tous les autres
Le constructeur met à disposition le fichier de la machine via son propre site ou sur le site d'Esu. (le flux audio est donc disponible) Lorsqu'après avoir lu le décodeur de ma loco à partir du Lokprogrammer (WRITE DECODEUR DATA) je consulte un slot son (partie 1) à partir de l'onglet SOUND du Lokprogrammer, je constate qu'il n'y a pas la vision du flux audio du son concerné, les slots apparaissent grisés. Certes je vois le fichier du constructeur mais il ne propose pas le flux audio dans le projet de ma machine MAIS Le constructeur de la locomotive propose le fichier complet sur son site Je télécharge alors le fichier du projet sur le site du constructeur et je vais travailler avec car les slots sons apparaissent NON grisés cette fois ci, bien sur j'ai ouvert ce fichier avec le Lokprogrammer Je peux donc travailler avec sereinement	Je dois convertir le fichier .mp3, son que j'ai enregistré en .wav en utilisant par exemple le convertisseur itunes. Je stocke alors ce nouveau fichier sur mon PC. Je suis maintenant les modalités d'insertion dans la colonne à côté puisque je dispose maintenant d'un fichier en .wav RAPPEL : On est bien d'accord que si je n'ai pas le fichier du flux audio je ne peux rien faire de plus simplement mon fichier en .wav pourra me servir uniquement si je suis dans la situation de la colonne centrale	1 - Je viens placer par copier/coller le son en .wav dans la partie 4 du nouveau fichier téléchargé sur le site du constructeur 2 - A partir de l'onglet SOUND j'utilise dans la partie 1 un slot son que je n'utilise pas avec les fonctions de ma centrale. Ainsi j'aurai juste à remplacer le fichier. J'essaie de choisir un son dont le flux serait le même que celui que je souhaite afin de ne pas avoir à le concevoir. Ou alors je construis un flux audio dans lequel j'insérerai le fichier .wav qui représente le son téléchargé 3 - Je le teste sur la partie flux audio pour voir son parfait fonctionnement. 4 - Je regarde à partir du mapping si le son est bien remplacé 5 - J'enregistre le nouveau fichier modifié sur mon PC puis après avoir effectué une sauvegarde de celui figurant sur ma loco je fais WRITE DECODEUR DATA sur le décodeur de ma loco puis WRITE SOUND DATA en actant aussi la dernière coche voir plus haut	1 - J'insère mon fichier .esut dans les Templates du répertoire du Lokprogrammer sur mon PC via l'explorateur de mon PC. L'avantage consiste à disposer d'un fichier qui comprend le flux audio entièrement réalisé (sons + actions) 2 - J'ouvre mon projet (celui de ma loco) sur le Lokprogrammer en lisant celui ci figurant dans le Loksound de ma loco à partir d'une voie de programmation 3- mon fichier .esut apparaît maintenant dans la partie 2 J'ai au préalable créé un sous dossier dans les Annonceur "Annonces" Française 4 - J'utilise un slot son libre dans la partie 1, pour cela je fais passer le son de la partie 2 à la partie 1, je peux en remplacer un que je n'utilise plus. 5 - J'affecte le son une fonction F permettant de l'activer sur la centrale, j'effectue cela avec le Mapping du Lokprogrammer 6 - Je vérifie dans le mapping que le son est bien présent ou bien remplacé 7 - Je termine en faisant enregistrer ce nouveau fichier avec un nouveau nom et je l'écris sur ma loco à partir de la voie de programmation en faisant WRITE DECODEUR DATA puis WRITE SOUND DATA