



# Système de commande sur PC pour réseaux de chemins de fer miniatures

Pour les contrôleurs DCC Elite et eLink

Version 1.74 (avec le pack *Pro* optionnel)

(Révision décembre 2020)

**PRENEZ CONNAISSANCE DE CE GUIDE AVANT TOUTE OPERATION**

Merci de lire entièrement ce guide. Cela vous prendra environ une heure

**VEUILLEZ NOTER QUE LA LICENCE LOGICIELLE N'EST PAS TRANSFÉRABLE.**

Copyright 2010-2020 Hornby Plc sous licence. Tous droits réservés.



# Préface

Merci d'avoir choisi RailMaster et le contrôleur DCC Elite ou eLink pour commander votre réseau de chemin de fer avec un PC sous Windows Microsoft.

RailMaster est optimisé pour fonctionner avec les contrôleurs DCC Hornby Elite et eLink qui vous permettent de contrôler plus efficacement votre réseau de chemins de fer. L'idée directrice de ce logiciel est la simplicité. Vous pouvez très rapidement configurer vos locomotives et concevoir votre réseau dans RailMaster même si vous avez peu ou pas d'expérience sur un PC ou des contrôleurs DCC. **Cependant, il est préférable que vous ayez des connaissances informatiques de base.** RailMaster vous évitera d'avoir à faire de nombreuses opérations DCC complexes, mais il est quand même hautement souhaitable de lire ce guide en totalité pour bien comprendre les capacités de RailMaster avant d'installer et d'utiliser le logiciel.

Si vous utilisez des circuits de commande analogiques, vous pouvez utiliser RailMaster simplement pour contrôler tous vos aiguillages et signaux, tout en continuant à contrôler vos locomotives avec votre contrôleur analogique. Pour cela, il suffit d'avoir un circuit DCC séparé pour les signaux et les aiguillages, contrôlé par des décodeurs d'accessoires.

Bien entendu, une grande partie du plaisir d'un réseau de chemins de fer est le contrôle manuel des trains, des signaux et des aiguillages, mais imaginez ce que vous pourrez faire si vous automatisez une partie de votre réseau tout en contrôlant d'autres aspects manuellement.

Avec RailMaster, vous pouvez faire les opérations suivantes :

- ♦ Configurer et commander des locomotives sur l'écran de votre PC (optimisé pour les écrans tactiles, y compris sous Windows XP, Vista, 7, 8 et 10 avec des utilitaires).
- ♦ Utiliser différentes échelles, y compris 00, H0, EM, P4, N (Royaume Uni et Europe), 0 (R.U., Europe et USA), TT et Z.

- ♦ Afficher jusqu'à dix contrôleurs de loco à l'écran en même temps pour les contrôler, selon la résolution de l'écran (1920x1200). Vous pouvez consulter jusqu'à 192 contrôleurs de locos en deux colonnes par groupe de locos, et avoir un nombre illimité de groupes de locomotives.
- ♦ Contrôler un maximum de 25 fonctions sonores et lumineuses pour chaque loco depuis l'écran de votre PC (jusqu'à 25 dans les programmes, en fonction des capacités du contrôleur DCC et du décodeur. Le progiciel 1.3 ou version postérieure est nécessaire pour Hornby Elite.
- ♦ Actionner jusqu'à 2048 aiguillages et signaux depuis l'écran de votre PC, simplement en cliquant dessus avec la souris ou en utilisant un écran tactile.
- ♦ Utiliser vos locos, signaux, aiguillages et accessoires avec un micro sans fil et le contrôle vocal. *Pro*Pack uniquement.
- ♦ Définir des itinéraires rapides qui actionnent plusieurs aiguillages et signaux en une seule opération.
- ♦ Écrire des programmes simples pour utiliser les locos, aiguillages, signaux, plaques tournantes et autres accessoires électriques Hornby tels que le convoyeur et la benne.
- ♦ Enregistrer le fonctionnement des automatismes du réseau (aiguillages, signaux, locos) en temps réel puis le relire.
- ♦ Lire et écrire les CV (Variables de Contrôle) pour chacune de vos locos, en fonction des capacités du décodeur DCC.
- ♦ Concevoir votre réseau sur un écran de PC avec des aiguillages, des signaux et des étiquettes sous forme d'un schéma matriciel MIMIC à cases.
- ♦ Composer jusqu'à 5 unités multiples (jusqu'à 5 locos par unité multiple) fonctionnant automatiquement à la vitesse maximale de la moins rapide, conformément à la réalité. Avec le pack *Pro* vous pouvez aussi effectuer

des inversions de marche avec les locos sélectionnées dans les unités multiples, tout comme dans la réalité.

- ♦ Détecter les locos, le sens de déplacement, la vitesse et même l'accélération/décélération en utilisant le système de détection de locos en option (bientôt disponible).
- ♦ Sélectionner des locos et contrôler la vitesse et la direction des locos avec une souris sans fil.
- ♦ Organiser votre parc moteur dans différents groupes de locos pour contrôler différents réseaux (époques, régions, types d'engins, etc.)
- ♦ Utiliser toutes les locos Hornby (catalogue, Collectors Club et certaines séries limitées) remontant jusqu'à 1975, et toutes les locos Hornby International (Rivarossi, Jouef, Electrotren et Arnold remontant jusqu'à 2007) à la véritable vitesse maximale à l'échelle .  
Il y a maintenant plus de 2 500 locomotives intégrées à RailMaster. Vous pouvez bien entendu utiliser les locomotives ainsi que les décodeurs DCC de toute locomotive déjà digitalisée.
- ♦ Mettre en réseau jusqu'à neuf ordinateurs basés sur Windows pour contrôler différentes parties d'un grand réseau, ainsi que plusieurs listes de locomotives.
- ♦ Utilisez votre téléphone ou tablette iPhone, iPod, iPad ou Android avec l'appli optionnelle RailMaster HandHeld, disponible sur [www.my-apps.eu](http://www.my-apps.eu). Vous pouvez même utiliser un Palm OS 5 ou Windows CE ou PDA plus ancien sous Windows Mobile PDA. Vous trouverez toutes les informations dans la rubrique Latest News de RailMaster.
- ♦ Programmer différents modules de décodeurs d'accessoires.
- ♦ Actionner des signaux lumineux à plusieurs aspects par simple pression sur une touche, y compris des signaux clignotants (avec *Pro*Pack uniquement).

- ♦ Regarder des tutoriels vidéo depuis le logiciel lui-même, présentés par le Directeur du développement de RailMaster.

Voir le fichier « Release notes.txt » qui se trouve dans le dossier du programme RailMaster pour en savoir plus sur les nouvelles fonctionnalités de cette version du logiciel.

Remarque : Ce guide part du principe que vous savez vous servir d'un PC – mise en route, arrêt, installation et exploitation de programmes et utilitaires de périphériques, et que vous savez naviguer dans votre disque dur avec Windows Explorer.

Ce logiciel n'est pas transférable à un autre utilisateur une fois activé.

## Fonctionnalités supplémentaires dans le pack RailMaster

### *Pro*

RailMaster, sous sa forme standard, est un système très puissant et facile d'utilisation pour contrôler les réseaux de chemins de fer ; il convient à la majorité des utilisateurs. Ceux qui souhaitent avoir plus de fonctionnalités peuvent ajouter le pack *Pro* optionnel à leur installation en achetant cette mise à niveau depuis le logiciel lui-même.

Ces fonctionnalités sont :

- Contrôle vocal des locos, aiguillages, signaux et accessoires avec la voix naturelle
- Système de sauvegarde rapide des données (locos, plans et programmes) pour sécuriser vos données
- Enregistrement des unités multiples formées pour les utiliser lors du prochain démarrage du programme
- Possibilité d'actionner d'autres aiguillages ou signaux quand vous en actionnez un

- Possibilité de lancer des programmes quand vous cliquez sur n'importe quel aiguillage ou signal
- Possibilité de lancer des programmes depuis la barre de boutons flottante
- Boutons positionnables supplémentaires dans la conception des réseaux pour lancer des programmes
- Boutons minimiser, maximiser et fermer plus grands pour les utilisateurs d'écrans tactiles
- Impression des listes de CV des locos
- Paramétrage de l'ordre des aiguillages et signaux au démarrage
- Commande des signaux lumineux multi-aspects, y compris signaux clignotants
- Identification des aiguillages et signaux affichée à tous les niveaux de zoom sur la fenêtre principale
- Prise en charge de tous les signaux lumineux de la marque Train-Tech
- Éléments d'aiguillages positionnés à 45 degrés sur l'écran de conception du réseau
- Impression des plans de circuits sur une imprimante monochrome ou couleur
- Configuration d'aiguillages 'intelligents' type traversées de jonction simples ou doubles et aiguillages triples
- Système de profilage automatique des locos utilisant la détection optionnelle des locos
- Test immédiat des aiguillages et signaux en mode de conception du plan de voies
- Fonction de réinitialisation des décodeurs locos dans la fenêtre de programmation des CV
- Impression des listes d'horaires
- Possibilité de supprimer des plans de voies avec la fenêtre de conception des voies
- Possibilité de supprimer des programmes dans la fenêtre d'édition des programmes
- Paramètre de marche arrière de loco dans la fenêtre des paramètres locos
- Possibilité d'effectuer des inversions de sens de marche avec des locos spécifiques dans des unités multiples

- Réduction des sections supérieure et inférieure de fenêtre pour agrandir la vue du plan de circuit
- Second grand contrôleur de loco pop-up (fenêtre)
- Enregistrement du niveau de zoom du plan de réseau sélectionné au redémarrage
- Possibilité d'envoyer un courriel à l'utilisateur si un court-circuit ou une erreur arrête le programme

D'autres fonctionnalités en cours de réalisation dans le pack Pro existent et ne sont pas mentionnées ci-dessus.

Vous pouvez acheter le pack *Pro* RailMaster en accédant à l'écran « About », où vous trouverez le formulaire de paiement par carte. Une clé supplémentaire vous sera alors envoyée par courriel, qui débloquera immédiatement toutes les fonctionnalités du pack *Pro*.

# SOMMAIRE

Installation de RailMaster	11
Configuration du Contrôleur HORNBY DCC	16
Paramètres du système	25
Configuration des locomotives	40
Contrôle des locomotives	51
Commande vocale (pack <i>Pro</i> seulement)	59
Lecture et écriture des CV de locomotives	76
Programmation des décodeurs d'accessoires	80
Comment dessiner un plan de voie	84
Unités multiples	111
Programmation pour automatiser votre circuit	111
Touches flottantes programmables	119
Horloge	123
Options de la ligne de commande	126
Programmation des commandes et fonctions	129
Mise à niveau et activation du logiciel	145
Demande d'aide en ligne et reconfiguration	149
Remarques importantes concernant les vitesses à l'échelle et le contrôle précis des locos	155
Guide de dépannage	159
Index	161



# Installation de RailMaster – **LISEZ CE**

## **CHAPITRE AVANT DE PROCÉDER À**

### **L'INSTALLATION**

Vous avez peut-être obtenu une version d'évaluation de RailMaster par téléchargement ou bien vous souhaitez l'installer depuis un CD du commerce.

Dans les deux cas, l'installation est très simple. Vous aurez à tout moment la possibilité d'acheter la version complète si vous ne l'avez pas déjà.

Lorsque vous voyez apparaître la question « Voulez-vous vraiment exécuter ce logiciel ? », cliquez sur Exécuter. Sur les ordinateurs fonctionnant sous Windows Vista et 7 ou 8, vous devez cliquer droit sur le programme de configuration puis sur « Exécuter en tant qu'Administrateur ». Ceci est particulièrement important si vous avez une version 64 bits de Windows.

Si vous avez installé RailMaster par inadvertance sans cliquer droit sur le fichier de configuration, et si vous rencontrez des problèmes au moment de l'activation, cliquez droit sur l'icône que vous utilisez pour lancer RailMaster, sélectionnez « Propriétés » dans le menu pop-up puis cliquez sur l'onglet Compatibilité. Ensuite, vérifiez que la case « Exécuter en tant qu'Administrateur » est cochée. Cela n'est pas nécessaire sous Windows XP.

Sur les systèmes non 64 bits, le dossier du programme RailMaster se trouve à C:\Program Files\RailMaster, et dans les systèmes 64 bits il se trouve à C:\Program Files (x86)\RailMaster. Vous pouvez télécharger le programme de configuration RailMaster le plus récent depuis [www.rail-master.com/rm\\_setup.exe](http://www.rail-master.com/rm_setup.exe) et l'enregistrer dans un dossier temporaire sur votre disque dur puis cliquer droit et choisir « Exécuter en tant qu'Administrateur » pour l'installer si vous devez le faire, mais RailMaster devrait vous informer automatiquement dès qu'une mise à jour devient disponible. Quand vous téléchargez manuellement le fichier de configuration le plus récent sur les systèmes Windows 64 bits, vous devez enregistrer le

fichier téléchargé dans un dossier temporaire puis cliquer droit sur le fichier téléchargé et sur « Exécuter en tant qu'Administrateur ».

### **Logiciel antivirus et pare-feu Internet**

Avant d'activer ou de désactiver RailMaster, vous devez vérifier que le programme a été ajouté dans les exceptions de votre logiciel de sécurité Internet, faute de quoi le processus pourrait être bloqué. Certains logiciels de sécurité Internet comme McAfee et Norton bloquent automatiquement le programme sans vous le dire, puis vous empêchent d'ajouter RailMaster à la liste des exceptions des éléments antivirus et pare-feu du programme. Vous devez donc consulter la documentation de votre programme de sécurité Internet pour voir comment ajouter un programme en tant qu'exception au pare-feu et au logiciel antivirus. Consultez le guide PDF séparé installé avec RailMaster pour savoir comment ajouter des exceptions aux logiciels de sécurité Internet les plus courants. Si le guide de sécurité Internet n'est pas installé sur votre bureau Windows, vous pouvez le télécharger sur [www.railmaster.com/security\\_en.pdf](http://www.railmaster.com/security_en.pdf).

### **Limitations de la version d'évaluation**

La version d'évaluation de RailMaster vous permet d'essayer le logiciel durant 90 jours avant de l'acheter. Avec cette version, vous pourrez uniquement définir un maximum de deux locomotives, utiliser quatre aiguillages et signaux (dans n'importe quelle combinaison) et écrire des programmes de contrôle automatique de votre circuit comportant un maximum de dix étapes. Après l'expiration de la version d'évaluation, vous pourrez l'activer pour passer à la version complète à tout moment.

Quand vous aurez téléchargé le logiciel ou inséré le CD sur lequel il a été fourni, il vous suffira d'exécuter le programme de configuration (en cliquant droit dessus et en choisissant « Exécuter en tant qu'Administrateur » sous Windows Vista et Windows 7 et 8). Ce programme installera le logiciel sur votre PC. À l'heure actuelle, Windows 98, XP, 2000, Vista, Windows 7 et Windows 8 sont pris en charge. Votre PC devra avoir au moins un port USB pour la connexion à un ou deux contrôleurs DCC Elite ou eLink (pour deux contrôleurs, il faudra deux ports USB).

**Ne branchez jamais un contrôleur DCC sur un concentrateur USB, car il ne fonctionnera pas correctement.**

Remarque importante : Quand vous exécutez le programme de configuration sous Windows Vista ou Windows 7 ou Windows 8 vous devez l'exécuter en tant qu'Administrateur. Pour cela, il suffit de cliquer droit sur le nom du fichier setup.exe et de choisir « Exécuter en tant qu'Administrateur ». Si vous ne le faites pas, le programme risque de ne pas s'activer et de se désactiver correctement. Il risque aussi de fonctionner de manière irrégulière. Si vous avez oublié de le faire, vous pouvez cliquer droit sur l'icône RailMaster sur votre bureau Windows, sélectionner « Propriétés » puis cocher la case « Exécuter en tant qu'Administrateur » dans l'onglet Compatibilité.

Quand vous exécuterez le logiciel pour la première fois, vous verrez la fenêtre ci-dessous :



Sur cet écran vous pouvez configurer la langue que vous préférez pour les messages à l'écran et les étiquettes et vous pouvez aussi indiquer à RailMaster quel Contrôleur DCC vous avez ainsi que l'unité de vitesse souhaitée (km/h ou MPH).

Quand vous aurez rempli l'écran de configuration, vous passerez au programme RailMaster principal. Un message d'erreur pourra s'afficher, indiquant « Unable to open the designated DCC controller port » (Impossible d'ouvrir le port contrôleur DCC désigné) Ce problème vient du fait que votre ordinateur et/ou RailMaster ne peut pas encore voir votre contrôleur DCC.

Nous vous donnons des informations détaillées sur la configuration de votre contrôleur DCC dans la section suivante.

**Important : si vous prévoyez de désinstaller RailMaster vous devez le désactiver avant d'entamer le processus (voir plus loin dans ce guide). Veuillez également noter que RailMaster n'est pas transférable à un autre utilisateur.**

**VEUILLEZ LIRE CE GUIDE DANS SON INTÉGRALITÉ ET CONSULTER LA SECTION DÉPANNAGE AVANT D'APPELER OU D'ENVOYER UN COURRIEL AU SERVICE CLIENTS**

# Configuration de votre contrôleur DCC

Une fois le logiciel RailMaster installé, vous pouvez configurer votre contrôleur DCC Elite ou eLink.

Si vous n'avez pas encore configuré votre contrôleur DCC pour qu'il communique avec votre ordinateur, RailMaster contient des utilitaires qui vous permettent de le faire.



Hornby Elite connecté avec  
câble USB blindé haute qualité



eLink DCC  
Interface/contrôleur

Ces instructions partent du principe que vous utilisez Windows XP. Windows 98 et Windows Vista, Windows 7 et Windows 8 peuvent être différents. Consultez le guide PDF d'installation des utilitaires si vous avez besoin d'autres informations.

Mettez votre contrôleur DCC en route et connectez-le à votre PC en utilisant un câble USB blindé haute qualité. Ne le connectez pas à un concentrateur USB. Ne le connectez pas encore à votre circuit. Quand la fenêtre « Assistant Matériel détecté » s'affiche, sélectionnez « Pas cette fois » pour permettre à Windows de rechercher sur Internet un utilitaire si vous utilisez Windows XP ou Vista (Windows 7 et 8 utilisent leur propre utilitaire ; l'utilitaire fourni n'est pas nécessaire. Dans ce cas, vous devez laisser Windows rechercher un utilitaire sur Internet – cliquez sur « Oui »). Ensuite, cliquez sur « Suivant ».

L'écran suivant affiche alors le matériel « CDC RS-232 Emulation Demo » trouvé et vous devez cocher « Installer à partir d'une liste ou d'un emplacement spécifié (utilisateurs expérimentés) » puis cliquez sur « Suivant », uniquement si vous utilisez Windows 98, Windows XP ou Vista.

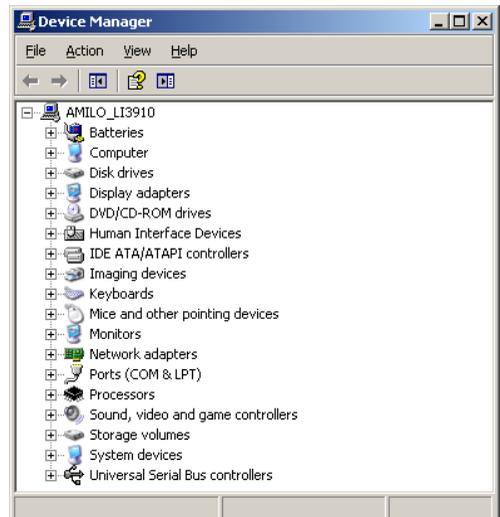
Windows 7 et 8 téléchargeront et installeront leur propre utilitaire générique de port série ; vous devez les autoriser à le faire.

Sous Windows 98, XP et Vista, utilisez le bouton « Parcourir » de la page suivante, naviguez jusqu'à « C:\Program Files\RailMaster » et cliquez sur « OK ». Remarque : ce chemin pose l'hypothèse que vous avez installé RailMaster dans le dossier par défaut indiqué dans le programme de configuration. Nous vous conseillons de le faire, à moins d'avoir une très bonne raison d'ordre technique pour ne pas le faire. Si vous utilisez une version 64 bits de Windows, le chemin est C:\Program Files (x86)\RailMaster.

Utilisez l'utilitaire Windows XP pour Windows XP et l'utilitaire Windows Vista pour Windows Vista. L' « Assistant Ajout de nouveau matériel détecté » dira alors que vous installez le « R8214 Hornby Elite » et vous demandera si vous souhaitez continuer ou arrêter. Vous devez choisir le bouton « Continuer » et l'utilitaire s'installera en quelques secondes. Windows 7 et 8 vous montreront un utilitaire de port série générique qu'ils auront téléchargé depuis le système Windows Update.

Quand l'installation de l'utilitaire est terminée, vous devez identifier le port COM que Windows lui a attribué. Pour cela, accédez au Panneau de configuration de Windows puis ouvrez l'icône « Système ». Sous Windows 7 et 8 il vous suffit de taper

« Gestionnaire de périphériques » dans la case de recherche. Dans la fenêtre des Propriétés du système, cliquez sur l'onglet « Matériel » puis sur le bouton « Gestionnaire de périphériques ». Pour Windows Vista, Windows 7 et 8, vous pouvez aussi taper « devmgmt.msc » dans la fenêtre de la commande Exécuter du menu Démarrer pour accéder au Gestionnaire de périphériques. Consultez le guide



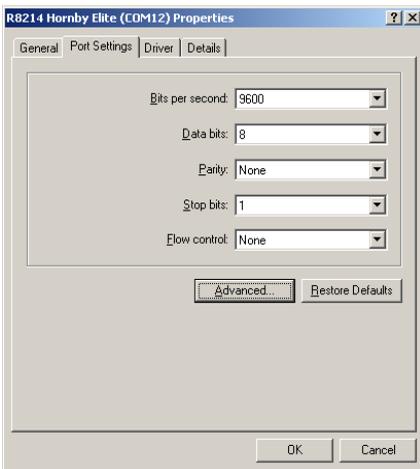
PDF d'installation des utilitaires où vous trouverez plus de détails.

Vous verrez un écran similaire à celui de droite.

Sur cet écran, vous devez ouvrir la section « Ports (COM & LPT) » en cliquant sur le symbole + sur la gauche. Vous verrez alors le contrôleur Hornby Elite listé (ou l'utilitaire port série générique sous Windows 7 ou 8), selon la version de Windows que vous utilisez.

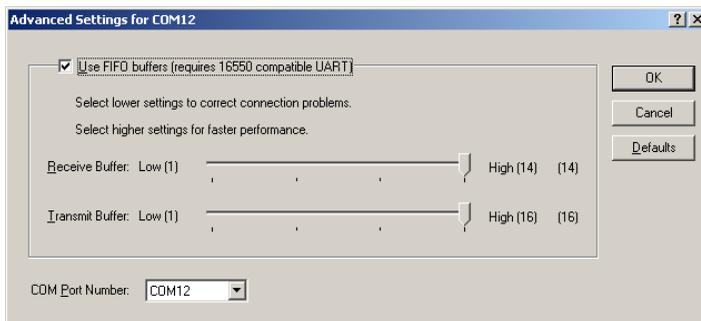


Vous verrez peut-être d'autres ports listés, par exemple si vous avez aussi une imprimante ou d'autres périphériques série ou parallèles connectés à votre PC.



Double cliquez sur la ligne de l'utilitaire et dans la fenêtre ci-dessous sélectionnez « Paramètres du port ». Vous verrez un écran similaire à celui de gauche. Vérifiez que les paramètres BAUD rate, data bits, parity, stop bits et flow contro sont configurés sur 19200, 8, None, 1, None pour Elite. eLink peut fonctionner au débit BAUD plus élevé de 115 200, que vous devez alors utiliser.

Après avoir vérifié les paramètres du port, cliquez sur le bouton « Avancé ». Vous verrez apparaître le numéro de port COM actuellement affecté au contrôleur Elite ou eLink, que vous devez noter.



Si le numéro du port COM est élevé (supérieur à 4) dans l'idéal vous devriez le changer pour un numéro moins élevé, s'il est disponible et si vous avez des problèmes de communication avec Elite ou eLink. Il suffit d'ouvrir la liste « Numéro du port COM » et de voir si un numéro inférieur est disponible. S'il est disponible, il suffit de le sélectionner et de noter le numéro. Cliquez sur OK pour enregistrer les nouveaux paramètres.

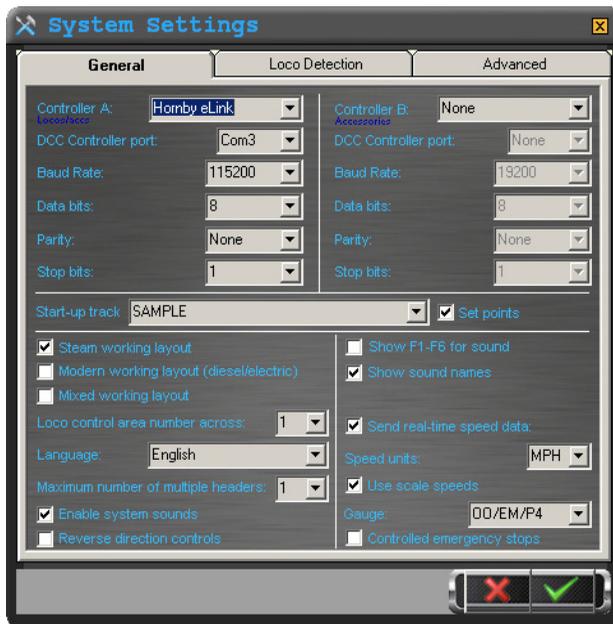
Quand vous avez déterminé le numéro du port COM auquel votre contrôleur DCC est connecté, vous devez exécuter RailMaster puis accéder à la fenêtre des paramètres du système. Consultez la rubrique Dépannage si vous avez des problèmes de communication.

## Windows 7 et 8

Windows 7 et 8 utilisent leurs propres utilitaires de port série génériques pour communiquer avec les contrôleurs Elite et eLink. Vous devez autoriser Windows 7 et 8 à utiliser la fonctionnalité Windows Update pour télécharger et installer l'utilitaire pertinent. Si vous rencontrez des difficultés, consultez le guide PDF des utilitaires où vous trouverez des informations plus détaillées.



Appuyez sur le bouton des paramètres du système dans la barre de menu de l'écran principal de RailMaster et la fenêtre des Paramètres système s'affichera.



Vous verrez les paramètres de deux contrôleurs DCC maximum, nommés A et B. Le contrôleur que vous avez initialement sélectionné quand vous avez exécuté RailMaster pour la première fois est le Contrôleur A. Ce contrôleur vous permet de contrôler à la fois les locomotives et les aiguillages et les signaux (par l'intermédiaire des décodeurs accessoires Hornby ou d'autres fabricants).

Les paramètres de communication par défaut pour les contrôleurs DCC sont présentés ci-dessus, et doivent aussi correspondre aux paramètres du périphérique dans le Panneau de configuration. Vous devez toujours régler BAUD rate sur 19 200 pour Elite et 115 200 pour eLink.

Sélectionnez le port du Contrôleur DCC correct dans la liste déroulante et cliquez sur la coche verte pour enregistrer les paramètres.

Remarque : RailMaster prend en charge un ou deux contrôleurs DCC simultanément.

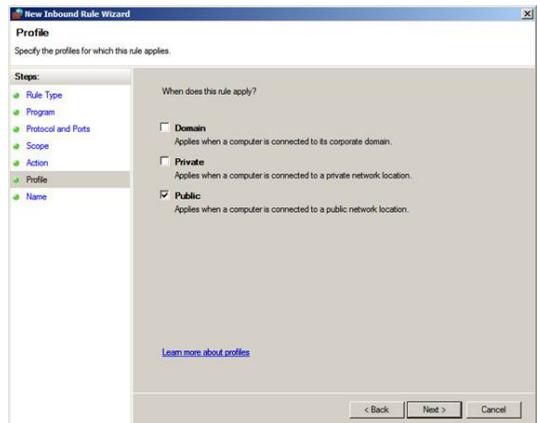
Chaque unité Hornby Elite comporte une alimentation électrique 4 ampères qui peut contrôler jusqu'à 20 locomotives modernes simultanément à la

vitesse maximale à l'échelle alors qu'eLink, avec son alimentation 1 ampère, peut en contrôler environ 8 (à une vitesse maximale à l'échelle modérée), mais vous pouvez avoir bien plus de locos sur votre circuit, et de nombreux aiguillages et signaux. Si vous voulez contrôler plusieurs locomotives en même temps, ainsi que de nombreux aiguillages et signaux, vous pouvez rattacher un second contrôleur à un autre port USB libre et consacrer le Contrôleur A aux locomotives et le Contrôleur B aux aiguillages et signaux. Ceci permet d'éviter les problèmes de consommation d'énergie. Vous pouvez aussi ajouter un booster de puissance Hornby 4 ampères à Elite pour augmenter la puissance communiquée aux locos, et acheter une alimentation 4 ampères avec eLink au lieu de l'alimentation 1 ampère fournie.

## Pare-feu Windows et autres logiciels pare-feu

Lors de votre première utilisation de RailMaster, vous risquez de recevoir une notification Windows similaire à celle que vous voyez sur la droite.

Cette fenêtre contextuelle vous demande si vous souhaitez permettre à RailMaster de traverser votre



pare-feu .Vous devez le faire pour pouvoir charger les mises à niveau automatiques, activer et désactiver et envoyer des demandes d'aide. Vous devez choisir les deux options « Privé » et « Public » puis terminer l'assistant. La fenêtre peut avoir un aspect différent sous Windows 7 et 8.

## Dépannage de la configuration du contrôleur DCC

Votre contrôleur DCC Hornby peut ne pas être reconnu par Windows sur certains PC, ou bien ne sera pas reconnu par RailMaster.

Cela peut provenir de nombreuses raisons, mais les principales sont la manière dont Windows traite les ports USB et affecte les ports Com virtuels (série RS232) aux ports USB. Le guide ci-dessous vous permettra de vérifier progressivement chaque facteur pouvant empêcher le contrôleur DCC d'être reconnu par Windows.

### 1. Affectation du mauvais port

Windows affecte parfois un port Com inattendu au contrôleur, même si un port de nombre inférieur est disponible. Si le port Com sélectionné par Windows est supérieur à 4, vous devez envisager de le modifier dans le Gestionnaire de périphériques du panneau de configuration dans Windows. Il y a différentes manières d'accéder au Gestionnaire de périphériques en fonction de la version de Windows que vous utilisez.

Quand vous accédez à la section Ports Com du Gestionnaire de périphériques, cliquez sur le bouton Avancé pour le port Hornby Elite ou le port série générique et modifiez le numéro du port Com pour choisir un numéro inférieur avant de réessayer. Certains ordinateurs plus anciens ont des ports série RS232 (Com) physiques intégrés (généralement le port com 1 ou 2) ; s'ils ne sont pas utilisés, vous pouvez les désactiver dans les paramètres BIOS de votre ordinateur (consultez le manuel de votre ordinateur ou de votre carte mère pour avoir tous les détails). Une fois ces ports libérés, vous pourrez utiliser le Gestionnaire de périphériques pour indiquer à Windows qu'il doit utiliser l'un de ces ports pour Elite ou eLink.

### 2. Surcharge USB

Les ports USB peuvent alimenter les périphériques externes ; c'est pourquoi les ports USB restent actifs même quand l'ordinateur est arrêté. Une chose simple à essayer est d'arrêter l'ordinateur, de le débrancher au secteur et d'enlever la batterie si vous utilisez un ordinateur portable. Il faut absolument que l'ordinateur ne soit pas alimenté, y compris par sa batterie. Vous devez alors laisser l'ordinateur pendant environ dix minutes avant de le rebrancher. Vous pouvez aussi appuyer sur le bouton de mise sous tension pendant que l'ordinateur est déconnecté du secteur et de la batterie pour accélérer la décharge des composants internes.

### 3. Câble USB défectueux ou de mauvaise qualité

Cela peut sembler élémentaire, mais de nombreuses personnes ne pensent pas à vérifier si leur câble USB est défectueux ou de mauvaise qualité. Vu les procédures de production de masse actuelles, de nombreux câbles USB échappent au processus de contrôle qualité. Il vous suffit d'essayer un autre câble blindé.

### 4. Progiciel

Elite doit utiliser le progiciel version 1.3 ou version ultérieure (actuellement 1.41) et doit fonctionner en mode Standard. Quand vous démarrez Elite, il vous indique quelle est la version du progiciel installée. Quand vous mettez le progiciel à niveau, Elite peut revenir au mode Classic. Dans ce mode, les aiguillages et signaux ne fonctionnent pas correctement via RailMaster ; vous devez donc remettre Elite en mode Standard.

Si la version du progiciel est antérieure à 1.3, vous devez exécuter le fichier Elite13.exe dans le dossier Elite 1.3 Update dans le dossier du programme RailMaster. Vous devez d'abord vous assurer qu'Elite peut être identifié par Windows. Pour en savoir plus sur la mise à jour du progiciel Elite, consultez les forums Hornby sur [www.hornby.com](http://www.hornby.com).

Pour le contrôleur eLink, le progiciel installé doit être la version 1.04 ou ultérieure. Cela est automatiquement fait lors de votre première utilisation de RailMaster.

### 5. Connexion via un concentrateur USB

Vous ne **DEVEZ PAS** connecter un contrôleur DCC via un concentrateur USB. Effectuez toujours la connexion directement sur un port USB sur votre PC, sinon vous rencontrerez des problèmes.

### 6. Installation du mauvais utilitaire

Si vous utilisez Windows 98, 2000, XP ou Vista vous devez utiliser l'utilitaire fourni dans le dossier du programme RailMaster. Si vous utilisez Windows 7 ou 8, vous devez laisser Windows utiliser son propre utilitaire port série générique, que Windows téléchargera sur Internet Si vous avez utilisé par inadvertance l'utilitaire fourni sous Windows 7 ou 8, vous devez le désinstaller

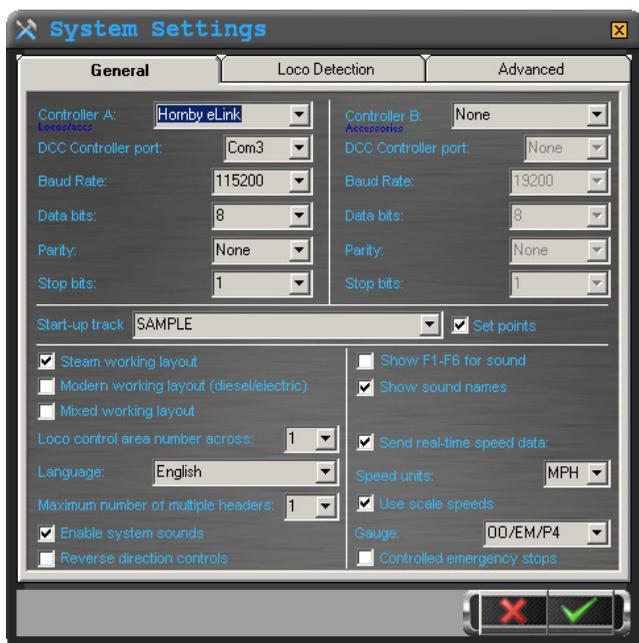
du Gestionnaire de périphériques Windows et laisser Windows rechercher à nouveau le matériel et utiliser le service Windows Update pour installer son propre utilitaire.

Si vous continuez à rencontrer des problèmes avec la connexion du contrôleur DCC, vous pouvez appeler le service clients Hornby au +33 130 527 300 ou le contacter par courriel à [hornby@hornbyfrance.fr](mailto:hornby@hornbyfrance.fr). Merci de ne pas utiliser le système Demande d'aide intégré au système pour les problèmes liés au contrôleur Elite ou eLink, aux utilitaires, aux mises à jour du progiciel ou aux communications avec votre PC. Le service Demande d'aide est réservé aux problèmes liés spécifiquement au fonctionnement de RailMaster une fois qu'il a été configuré.

**Remarque : comme il existe un grand nombre de systèmes d'exploitation Windows qui fonctionnent différemment, si vous rencontrez des problèmes dans l'installation de l'utilitaire Elite ou eLink nous vous recommandons de consulter le guide PDF « Installation des utilitaires » installé avec RailMaster, disponible via le menu Démarrer. Vous le trouverez aussi dans votre dossier de programme RailMaster et il est installé sur votre bureau Windows.**

# Paramètres du système

Vous avez déjà vu la fenêtre Paramètres système ci-dessus quand vous avez configuré votre Contrôleur DCC. Vous pouvez définir d'autres paramètres dans cette zone du logiciel.



La partie supérieure de la fenêtre est dédiée à la configuration d'un maximum de deux Contrôleurs DCC (voir section précédente).

## Plan de réseau

Dans cette fenêtre vous pouvez aussi configurer le plan initial de votre réseau. RailMaster vous permet de concevoir un nombre illimité de circuits et vous pouvez choisir celui qui sera chargé chaque fois que le logiciel démarre. Pour cela, il suffit d'ouvrir la liste « Start-up track plan ». Tous les plans disponibles seront affichés. Tous les plans de circuits sont stockés avec une extension .pln dans le dossier du programme RailMaster. Vous pouvez renommer et supprimer ces fichiers en utilisant Windows Explorer, ce qui vous permet d'échanger des plans entre différents PC et utilisateurs.

Le nouveau plan sélectionné sera automatiquement chargé quand vous enregistrez les paramètres du système. Vous devez redémarrer RailMaster pour être sûr que tous les paramètres seront chargés pour le plan de circuit sélectionné.

### **Réglage initial des aiguillages**

A chaque démarrage de RailMaster lors de la sélection du plan de réseau, vous pouvez demander à ce que tous les aiguillages et signaux soient réglés sur leur position de départ par défaut en cliquant sur la case « Set points » (Régler les aiguillages). Lorsque ce paramètre est activé, RailMaster positionne tous les aiguillages et signaux en fonction des paramètres de démarrage par défaut spécifiés dans votre plan de réseau lorsque vous l'avez conçu. Vous pouvez régler RailMaster pour qu'il vous demande à chaque fois si vous souhaitez positionner les aiguillages. Pour cela, vous devez modifier le fichier RailMaster.ini (nous y reviendrons plus tard). Vous pouvez aussi définir l'ordre de l'activation des aiguillages et si certains d'entre eux sont activés ou non au démarrage de la fenêtre Track Design (conception du circuit). Cette fonction est uniquement disponible dans le pack *Pro*.

### **Type de réseau**

Vous pouvez aussi indiquer à RailMaster le type de circuit que vous possédez. Vous avez peut-être un circuit vapeur, avec des locos vapeur (et peut-être une diesel plus ancienne) et surtout des signaux mécaniques (avec peut-être un ou deux signaux lumineux). En sélectionnant le type de circuit correct, vous modifierez de manière subtile le look de RailMaster pour vous permettre d'utiliser le logiciel en tout confort.

### **Loco Control Area Number Across Fenêtres de contrôle de locomotives**

Cette option vous permet de spécifier l'espace sur l'écran principal que vous souhaitez consacrer au contrôle des locomotives. L'écran PC typique affiche quatre ou cinq locos à la fois, mais si vous souhaitez en gérer un plus grand nombre simultanément, choisissez « 2 » pour le nombre sur la liste déroulante. Cela vous permettra de voir jusqu'à 10 locos à la fois, en deux colonnes, en fonction de la résolution de votre écran d'ordinateur (1920x1200). Vous pouvez facilement faire défiler vos locos en utilisant la barre de défilement ou

en faisant avancer la liste du bout du doigt si vous utilisez un écran tactile. Si vous choisissez zéro, aucune commande de loco ne sera disponible et la totalité de l'écran sera consacrée à votre plan de circuit pour le contrôle des aiguillages, signaux et plaques tournantes .

### **Language**

Vous avez défini la langue de tous les messages système et étiquettes quand vous avez démarré le logiciel pour la première fois. Mais vous pouvez la modifier à tout moment. A l'heure actuelle, le logiciel supporte l'anglais, le français, l'allemand, l'italien et l'espagnol.

Toutes les étiquettes du programme sur tous les écrans seront présentées dans la langue souhaitée. Veuillez noter que toutes les commandes de programmation sont en anglais pour assurer la compatibilité.

### **Fonctions sonores**

RailMaster permet d'utiliser un maximum de six fonctions sonores pour la loco principale depuis l'écran principal par simple pression sur un bouton. Quand vous utilisez le contrôleur de locos déroulant (voir plus loin) vous avez accès à un maximum de 25 fonctions son et lumière principales . Vous pouvez choisir d'utiliser F1, F2 etc. comme étiquettes pour les boutons sonores ou bien faire apparaître la fonction lumière/son sur les boutons eux-mêmes (pictogrammes) ou encore nommer directement les boutons selon les fonctions que vous avez définies, ce qui est très pratique.

### **Envoi de commandes en temps réel**

Cette option permet à votre PC d'envoyer les données de vitesse et de direction à votre contrôleur DCC quand vous déplacez la glissière, en temps réel. Normalement, cette fonction est activée, sauf si vous avez un PC très ancien ou peu puissant qui ne peut pas prendre en charge le volume de données pouvant être transmises par le port USB , surtout quand vous utilisez plusieurs unités multiples .Si cette option n'est pas réglée, les données de vitesse seront uniquement transmises au contrôleur DCC quand vous relâchez la souris (ou soulevez votre doigt) du bouton de la coulisse. La plupart des ordinateurs ultra-portables utilisent des processeurs de faible puissance et,

même s'ils sont modernes, peuvent ne pas donner de bonnes performances si vous activez cette fonction.

### **Unités de mesure de vitesse**

Sélectionnez simplement vos unités préférées, MPH (miles/h) ou KPH (km/h). Toutes les unités de vitesse affichées dans le logiciel apparaîtront alors dans le format souhaité pour la vitesse à l'échelle. Vous devrez peut-être avoir à redémarrer RailMaster pour que ce paramètre s'applique.

### **Nombre d'unités multiples**

Cette option vous permet de spécifier à l'avance le nombre maximum d'unités multiples que vous pouvez configurer en même temps. Il est normal sur un circuit standard de configurer une ou deux unités multiples, par exemple deux groupes de DMU (engins diesels) ou EMU (engins électriques) reliés ou deux locos tirant un long convoi de wagons. Cette option vous permet de faire défiler plus facilement les options de création des unités multiples (voir plus loin).

### **Utilisation du bip**

Si vous activez les sons système, un bip retentira quand vous cliquez ou touchez une option à l'écran, comme des boutons, des voyants de contrôle des aiguillages etc. Ceci est particulièrement utile pour les utilisateurs d'écrans tactiles, pour leur confirmer l'enregistrement de leur action. Si le bip vous dérange, désactivez cette option.

### **Use Scale Speeds**

Caractéristique unique parmi les systèmes de contrôle des circuits de train, RailMaster peut faire fonctionner les locos à leur vraie vitesse maximale à l'échelle et contient une base de données de plus de 2 500 locomotives entièrement profilées, accompagnées d'images. Le fonctionnement en vitesse à l'échelle permet de faire circuler les trains de manière plus réaliste et définit des limites de vitesse maximales pour une loco sur votre circuit en fonction de la vitesse de la vraie locomotive. Vous pouvez aussi configurer des unités multiples en sachant que les locos de l'unité se déplaceront toutes à la même vitesse, et que leurs roues patineront peu ou pas. L'activation de cette option

active automatiquement le fonctionnement à vitesse à l'échelle dans l'ensemble de RailMaster, à l'échelle souhaitée. Vous pouvez revenir au contrôle de toutes les locomotives en pas de vitesse DCC (de 0 à 127) en désactivant cette fonction, mais cela diminue beaucoup la fonctionnalité du logiciel et n'est pas recommandé.

### **Gauge Echelle**

Ce paramètre est utilisé en conjonction avec Scale Speeds et indique à RailMaster comment calculer les vitesses à l'échelle pour différents calibres de circuits. Il vous permet aussi de faire fonctionner l'horloge RailMaster à la vitesse à l'échelle, par exemple 76 fois plus vite pour l'échelle OO, 87 fois plus vite pour HO, etc.

### **Reverse Direction Controls Sens de marche**

Les êtres humains associent généralement la droite à l'avant et la gauche à l'arrière, mais dans les commandes de locomotives du monde réel la gauche correspond à la marche avant et la droite à la marche arrière. L'écran intégré de Hornby Elite utilise ce dernier mode de fonctionnement.

Si vous souhaitez que RailMaster adopte les mêmes règles, il suffit de cocher la case « Reverse Direction Controls » et de redémarrer le programme. La gauche deviendra la marche avant, et la droite la marche arrière. Les flèches Elite seront alors évidemment dans le sens inverse car elles ne changeront pas.

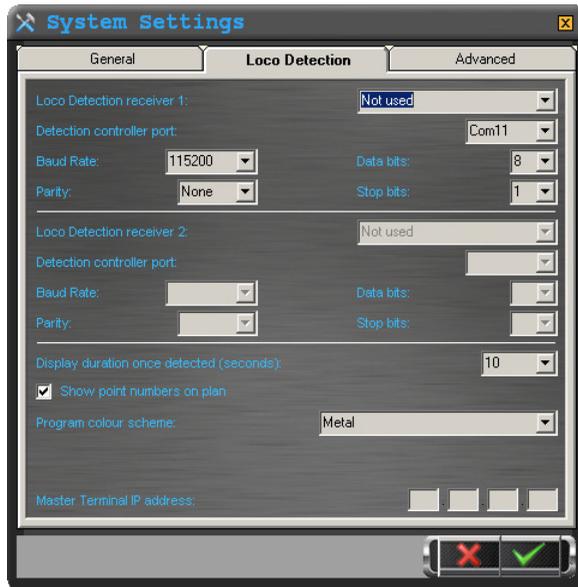
### **Controlled Emergency Stops Arrêt d'urgence**

Quand vous appuyez sur le bouton rouge d'arrêt d'urgence d'Elite, toutes les locos s'arrêtent immédiatement. Ceci peut éviter des accidents, mais c'est inélégant et peut endommager les moteurs et les engrenages à long terme. En cochant cette case, quand vous appuierez sur le gros bouton « Arrêter tout » de RailMaster, toutes les locos s'arrêteront progressivement et élégamment, quel que soit le contrôleur DCC utilisé.

Bien entendu, cela augmentera légèrement la distance d'arrêt. Quand vous appuierez à nouveau sur le bouton (maintenant en vert), on vous demandera si vous voulez reprendre la vitesse précédente. RailMaster continuera alors à faire circuler les locos comme avant l'arrêt.

## Additional Settings Réglages complémentaires

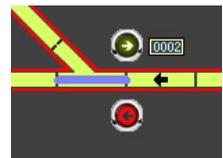
Dans le second onglet de System Settings vous pouvez indiquer des options supplémentaires pour le système de détection de locos optionnel (prochainement disponible) et pour la mise en réseau des PC.



Les paramètres des récepteurs de détection de locos 1 et 2 seront expliqués dans une prochaine version de ce guide.

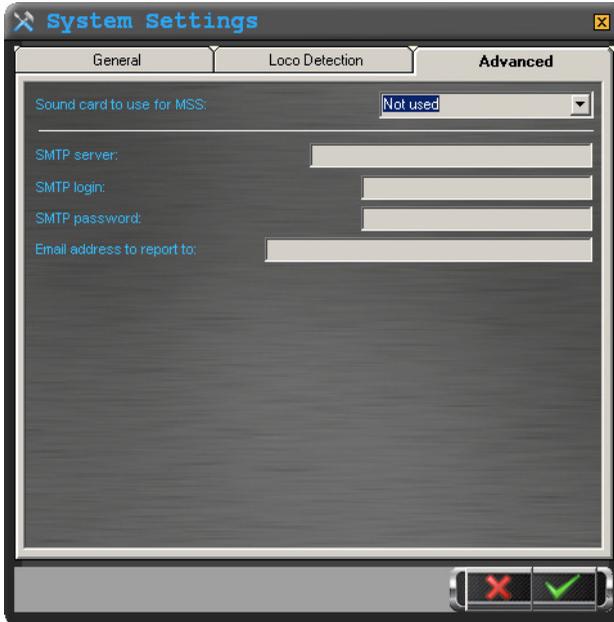
### Show point numbers on plan Identification des aiguilles

Cette option, lorsqu'elle est activée, demande à RailMaster d'indiquer tous les numéros de port des décodeurs accessoires des aiguillages dans de petites cases en face de tous les aiguillages qui ont été configurés sur l'écran de conception uniquement à un zoom 100 % ou à tous les niveaux de zoom lorsque le pack *Pro* en option est installé.



## Additional Settings (Pack *Pro* seulement)

Dans le troisième onglet de System Settings, vous pouvez spécifier des options supplémentaires se rapportant à l'envoi des courriels.



Le système MSS n'a pas encore été mis en œuvre ; vous pouvez donc ne pas tenir compte du premier paramètre.

Vous pouvez spécifier l'adresse SMTP (Simple Mail Transfer Protocol Server) de votre fournisseur de service Internet et des paramètres de connexion optionnels si vous souhaitez que RailMaster vous envoie des courriels en cas d'erreur. Ceci est utile si un court-circuit se produit pendant que vous exploitez un programme. Un courriel vous sera envoyé instantanément, peut-être sur votre téléphone mobile, pour vous informer de l'erreur. Les paramètres saisis ici sont également utilisés pour l'auto-profilage des locomotives, mais vous pouvez les remplacer lorsque vous accédez au système de profilage.



les circuits d'exposition, lorsque le public peut « jouer » uniquement avec certaines fonctions mises à sa disposition.

La mise en réseau permet aux ordinateurs esclaves Windows de se connecter à un seul terminal maître (auquel est rattaché le contrôleur DCC) et d'actionner les locos, aiguillages et signaux par le biais de ce terminal maître. Le schéma synoptique ci-dessous le montre.



Quand vous mettez des ordinateurs en réseau pour exploiter RailMaster, ils doivent tous avoir une adresse IP dédiée et unique (statique) dans les options de réseau Windows (consultez votre documentation Windows pour savoir comment configurer l'adresse IP de votre ordinateur). Par exemple, le terminal principal peut avoir l'adresse 192.168.0.1 et les PC supplémentaires pourraient avoir les adresses 192.168.0.2, 192.168.0.3 et ainsi de suite. Les trois premiers blocs de chiffres pour chaque adresse IP doivent être identiques, par exemple 192.168.0.

Le terminal principal (où le contrôleur DCC est connecté) ne doit pas avoir une adresse IP spécifiée dans le paramètre « Master terminal IP address » des paramètres du système, mais vous devez spécifier l'adresse IP du terminal principal (dans cet exemple, 192.168.0.1) dans « Master Terminal IP address » dans RailMaster sur tous les ordinateurs esclaves.

Quand un ordinateur esclave se connectera au terminal principal, vous remarquerez une icône de réseau en haut de l'écran RailMaster qui l'indiquera, au lieu de l'icône d'un contrôleur DCC. Quand vous actionnez des aiguillages,

signaux ou locos sur un ordinateur esclave, vous verrez qu'ils changeront aussi sur l'écran du terminal principal puis sur les autres ordinateurs esclaves et les appareils portables si vous les utilisez. Il faut quelques secondes pour que les actualisations atteignent chaque ordinateur du réseau si vous avez un réseau WiFi lent ou peu fiable.

Si vous avez des doutes sur les réseaux TCP/IP vous pouvez faire des recherches sur Internet, où vous trouverez de nombreuses informations pour vous aider. Vous trouverez aussi des informations complémentaires sur les réseaux, y compris les tests, dans le guide PDF de l'appli manuelle RailMaster installé sur votre bureau Windows.

### Colour Schemes Couleurs d'écran

RailMaster comporte un moyen de modifier le look du programme en changeant ses couleurs. Lorsqu'il est initialement installé, RailMaster utilise par défaut les couleurs « Classic » (ou « Metal » si vous utilisez le pack

*Pro* optionnel), comme indiqué sur toutes les images d'écran de ce guide. Vous avez le choix entre cinq autres possibilités :



Black and Gold

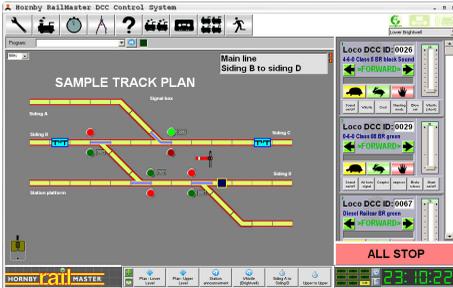
Emerald



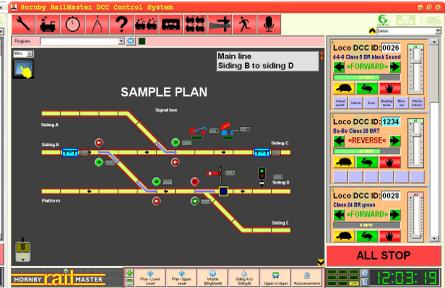
Ocean



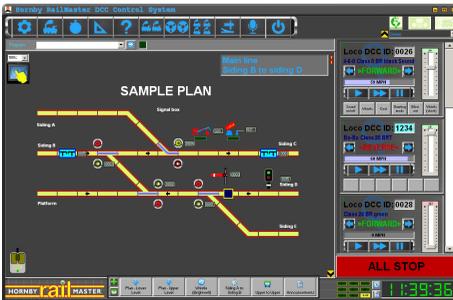
Sunset



White



Classic



Metal (couleurs par défaut sur le pack *Pro* )

Il suffit de sélectionner les couleurs souhaitées dans la liste déroulante de l'onglet de détection des locos de la fenêtre des paramètres.

Les nouvelles couleurs choisies seront immédiatement appliquées.

## Remarques concernant le fichier RailMaster.ini

Certains paramètres par défaut plus techniques peuvent être modifiés dans le fichier railmaster.ini, qui se trouve dans le dossier de programme RailMaster (C:\Program Files\RailMaster ou C:\Program Files (x86)\RailMaster pour les systèmes 64 bits).

Le fichier RailMaster.ini initialement installé ne comportera pas toutes les options suivantes car beaucoup d'entre elles sont optionnelles. Vous pouvez les ajouter en bas du fichier RailMaster.ini pour remplacer les paramètres par défaut intégrés à RailMaster pour chaque paramètre. Vous pouvez supprimer le fichier RailMaster.ini à tout moment pour réinitialiser tous les paramètres à leurs valeurs par défaut ; RailMaster créera alors un nouveau fichier la prochaine fois qu'il sera lancé.

Voici la liste des paramètres par défaut, et leur description :

Tipper speed =80 benne	Règle la vitesse de la puce de décodeur qui actionne la benne
Tipper timer =86.4 pour accomplir un cycle	Nombre de secondes de fonctionnement de la benne
Turntable speed =40 plaque tournante	Règle la vitesse de la puce de décodeur qui actionne la plaque tournante
Turntable timer =19.30 tournante	Nombre de secondes de fonctionnement de la plaque tournante
Points timer =0.75 des aiguillages	Nb de secondes de pause entre l'actionnement rapide des aiguillages
Conveyor speed =65 convoyeur	Règle la vitesse de la puce de décodeur qui actionne le convoyeur
TCP start port =30 portables	Le port de départ IP pour les réseaux/appareils portables
Check serial ports=1 au démarrage	Pour savoir si les ports du contrôleur DCC sont vérifiés au démarrage
Show upgrade button=0 activée – ne pas modifier	Pour savoir si l'option de mise à niveau (paiement) est activée – ne pas modifier
Allow deactivate=1	Pour savoir si la désactivation du logiciel est autorisée
Use default curves=1 n'existe pas de profil de loco	Utilisation des courbes de vitesse par défaut lorsqu'il n'existe pas de profil de loco
Polling time =1	Nb. de secondes pour la mise à jour des aiguillages/signaux/états des locos sur le PC principal/les PC esclaves

<b>Confirm delete=1</b> s'affiche dans Designer.0=pas de confirmation	1= le message de confirmation de suppression
<b>Show point indicators =1</b> principal.0=ne pas afficher les indicateurs	1=affichage d'indicateurs aiguillages bleus sur le plan
<b>Uncoupler time=5</b> dételage doivent restés levés	Règle le délai en secondes pendant lequel les rails de
<b>Classic Buttons=0</b> tortue et lièvre. 1=utiliser les boutons texte	0=Utiliser les nouveaux boutons graphiques d'arrêt
<b>Detection Timeout=5</b> d'abandonner une lecture de détection	Règle le nombre de secondes d'attente avant
<b>Button bar vertical =0</b> boutons flottants verticale	0=barre horizontale de boutons flottants, 1=barre de
<b>Throttle timer=5</b> envoyer les données de vitesse des locos au contrôleur DCC	Nb de millièmes de secondes d'intervalle pour
<b>Ask to set points=1</b> RailMaster si les aiguillages et signaux doivent être prépositionnés	1=demander à l'utilisateur au démarrage de
<b>Handheld plan area =1,1,135,135</b> envoyer à l'appareil	Spécifie la zone de grille gauche, haute, droite, bas à
<b>Program tick sound=1-50</b> seconde pendant les tests des programmes. 0 = désactivé	Durée pendant laquelle un son « tic » retentit chaque
<b>PING time=60</b> recherche des dispositifs manuels	Nombre de millièmes de seconde de délai pendant la
<b>Reset eLink on start=1</b> RailMaster. 0 = désactive la fonction	1=réinitialiser le contrôleur eLink au démarrage de
<b>Check controller=0</b> secondes. 0 = désactive la fonction	1=vérifier la présence du contrôleur eLink toutes les 5
<b>Check controller2=0</b> secondes. 0 = désactive la fonction pour le deuxième dispositif de commande	1=vérifier la présence du contrôleur eLink toutes les 5
<b>Enable mouse=1</b> locos à distance. 0 = désactive la fonction	1=active l'utilisation de la souris pour contrôler les
<b>Warn Static IP=1</b> quand on utilise des appareils portables. 0 = désactive l'avertissement.	1=avertissement si absence d'adresse IP statique
<b>Point button arrows=1</b> aiguillages. 0=ne pas afficher les flèches	1=Affiche des flèches sur les boutons de contrôle des
<b>Load Hornby locos=1</b> paramètres locos des locos disponibles	1=Les locos Hornby sont incluses dans la liste des
<b>Load Rivarossi locos=0</b> paramètres locos des locos disponibles	1= Les locos Rivarossi sont incluses dans la liste des
<b>Load Jouef locos=0</b> paramètres locos des locos disponibles	1= Les locos Jouef sont incluses dans la liste des
<b>Load Arnold locos=0</b> paramètres locos des locos disponibles	1= Les locos Arnold sont incluses dans la liste des

Load Electrotren locos=0 paramètres locos des locos disponibles	1= Les locos Electrotren sont incluses dans la liste des
Spoken confirmation=0 vocal (Pro-Pack)	0= Joue un ding, 1= dit «confirmé» dans le contrôle
Controllers on top=1 sur le dessus des autres fenêtres	1= Grandes pop-up contrôleurs de loco sont toujours
Double pulse=1 des moteurs. 0 = impulsion unique	1= Railmaster enverra une double impulsion au point
Alternative comms=1 mises à jour pour Windows 8.1 / 10	0 = Utilisez comms classiques. 1 comms = utilisation
Alternative comms2=1 mises à jour pour Windows 8.1 / 10 pour le deuxième	0 = Utilisez comms classiques. 1 comms = utilisation dispositif de commande
Elite feedback=0 = Retour papillon	0 = Ne pas réaction accélérateur pour Railmaster 1
Full Controllers=0 élargi	0= Afficher les gros contrôleurs normaux 1= Afficher
Show animations=0 point 1 = Afficher les animations	0=Ne pas afficher d'animation sur les boutons de
Expand plan=1 plan complet de la piste (Pro-Pack uniquement)	1=Réduire les panneaux supérieur et inférieur pour un

Vous pouvez modifier le fichier RailMaster.ini en cliquant sur  l'icône dans le coin inférieur gauche de la fenêtre À propos.

Certaines options présentées ne seront pas visibles dans le fichier railmaster.ini car la plupart d'entre elles sont optionnelles. Si vous avez apporté des modifications qui ont créé des problèmes et n'êtes pas sûr de ce que vous avez fait, il vous suffit de supprimer le fichier RailMaster.ini. RailMaster reconstruira alors un nouveau fichier par défaut lors de son prochain démarrage.

**AVERTISSEMENT : Ne changez les paramètres du fichier RailMaster.ini que si vous savez ce que vous faites. Nous ne pouvons être tenus responsables du mauvais fonctionnement de RailMaster si les paramètres ci-dessus ont été modifiés.**

# Configuration des locomotives

Dans la version d'évaluation de RailMaster, vous pouvez configurer un maximum de deux locomotives. Dans la version complète du logiciel, le nombre de locomotives est illimité car la base de données peut en contenir des millions.



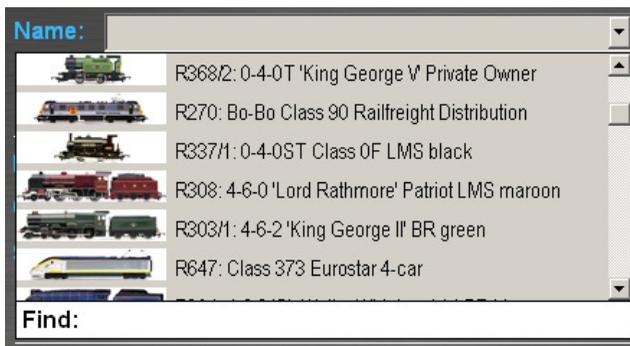
Pour configurer des locomotives, appuyez sur le bouton des paramètres de locomotives. Il vous amènera à la fenêtre de définition des locomotives.



Dans cette fenêtre, vous pouvez configurer les locomotives et leurs caractéristiques spécifiques.

Pour configurer une nouvelle locomotive, ouvrez la liste « Locomotive DCC ID » et choisissez l'identifiant DCC (adresse) que vous avez programmé (ou allez programmer) pour la locomotive en question. Consultez la programmation des CV plus loin dans ce guide.

Après avoir cliqué sur la liste déroulante des locomotives, vous pouvez sélectionner le nom de la locomotive dans la liste déroulante « Name ». Vous verrez aussi une petite image de votre locomotive.



Plus de 2 500 locomotives Hornby International peuvent être répertoriées, en fonction des options « Load » choisie dans le fichier RailMaster.ini (voir plus haut), ainsi que leurs images.

Il suffit de sélectionner votre locomotive. Si votre locomotive n'est pas répertoriée, il suffit de taper son nom ou sa référence R, HR, HJ etc. dans la case « Find » au lieu d'utiliser la liste déroulante. C'est à vous de décider si vous souhaitez utiliser l'une des images de la liste. Vous pouvez ne pas l'utiliser si vous le souhaitez, ou sélectionner votre propre image.

**Remarque : Si vous avez une loco Hornby International, vous devez sélectionner la version correcte car plusieurs versions différentes de la même loco peuvent avoir été fabriquées au fil des années, avec différentes caractéristiques de fonctionnement et de vitesse. Il est préférable de faire une recherche dans la liste en utilisant le numéro de la loco comme critère ; vous serez ainsi certain d'avoir sélectionné la bonne.**

Les vitesses de croisière (= vitesse maximale en service) et de manœuvre par défaut pour toutes les locomotives ont été prédéfinies dans la liste, mais vous pouvez en configurer une différente.

En règle générale, les locomotives plus grandes et plus rapides doivent être réglées sur les paramètres suivants :

Vitesse de croisière  
80-90 miles/h (129 à 145 km/h)

## Vitesse de manœuvre 10-20 miles/h (16 à 32 km/h)

Lorsque les vitesses de croisière (= maximale en service, rapportée à l'échelle de réduction de la machine) et de manœuvre sont définies, elles sont basées sur des chiffres obtenus pour la vitesse de fonctionnement normale maximale de la loco dans la réalité, et la vitesse minimale à laquelle cette loco particulière (sortant neuve de l'usine) peut traverser les zones d'aiguillages sans à-coup. Ces chiffres peuvent être modifiés à tout moment.

Vous disposez aussi de 25 fonctions DCC supplémentaires contrôlables via Elite ou eLink (qui se trouvent généralement dans DCC Sound ). Comme de nombreuses locomotives ont des jeux de sons différents, toutes les fonctions les plus utilisées sont répertoriées et peuvent être affectées à chaque bouton de fonction. Vous pouvez aussi cocher la case de droite pour un maximum de six sons, qui seront alors à votre disposition sur l'écran principal. Vous pouvez aussi tester immédiatement les sons en appuyant sur le  bouton de test audio.

Si vous avez installé le pack *Pro* en option, vous pouvez régler la loco pour qu'elle fonctionne en marche arrière sur simple pression sur l'indicateur de direction  à gauche du champ DCC ID de la loco. La flèche passe de la droite (marche avant) à la gauche (marche arrière). Vous pouvez aussi programmer une loco pour fonctionner en marche arrière en configurant le bit de marche arrière dans la CV 29 (voir plus loin dans ce guide).

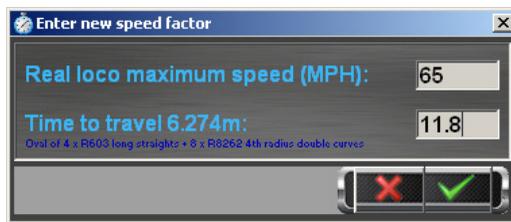
### **Vitesse à l'échelle des locomotives de marques autres que Hornby International**

Toutes les locos Hornby International intégrées à RailMaster ont été préconfigurées, après de nombreuses recherches et un profilage optimisé, pour rouler à des vitesses correspondantes à leur échelle avec précision. Ceci inclut plus de 2 500 locos Hornby, Rivarossi, Arnold, Electrotren et Jouef. Un travail très important a été réalisé pour connaître les vitesses maximales des locos dans la réalité, puis l'utilisation des modèles réduits à différentes vitesses

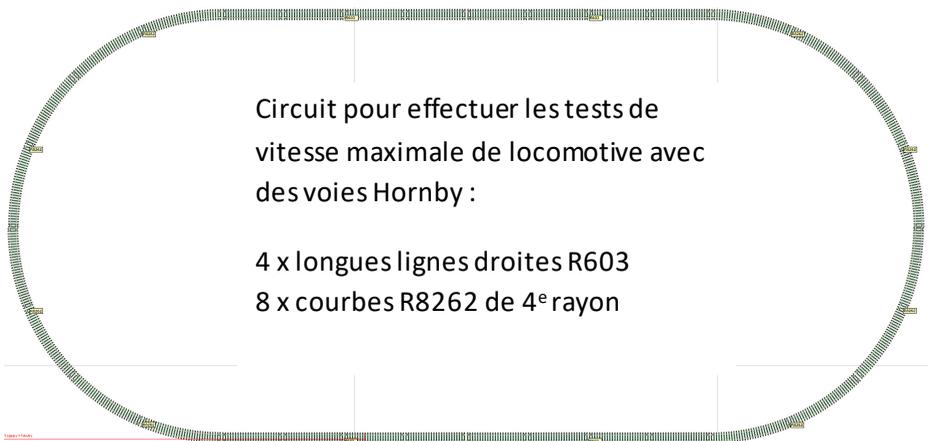
pour que vous puissiez profiter d'une véritable vitesse à l'échelle sur votre réseau sur toute la plage de vitesse du moteur de chaque locomotive.

## Paramètres de vitesse pour des locomotives non Hornby International

Si vous souhaitez ajouter la loco d'un autre fabricant et la faire circuler à la vitesse à l'échelle (ou proche de celle-ci), vous pouvez le faire très facilement en appuyant sur le  bouton de vitesse à l'échelle, en mesurant le temps que met la loco pour effectuer une boucle et en saisissant deux paramètres. La fenêtre suivante s'affichera.



Avant de saisir les chiffres, vous devez créer un ovale de circuit qui fera exactement 6,274 mètres de longueur. Le moyen le plus facile d'y parvenir en utilisant des voies Hornby est le suivant.



Si vous prévoyez de configurer la vitesse maximale à l'échelle de plusieurs locos, il est utile d'avoir les pièces ci-dessus mises de côté pour pouvoir

rapidement créer ce circuit de test. Veuillez noter que vous ne devez utiliser ni aiguillages ni passages à niveau, car ils pourraient influencer les tests de vitesse.

Une fois le circuit mis en place, vous devez faire circuler la loco à environ 75 % de sa vitesse maximale en utilisant votre contrôleur DCC pendant une ou deux minutes, pour laisser le moteur chauffer.

Ensuite, placez une marque à un certain point le long de l'une des lignes droites pour que vous sachiez exactement où la loco a démarré. À pleine vitesse (avec la molette ou la glissière du contrôleur DCC tournée au maximum) laissez la loco faire une fois le tour du circuit puis démarrez un chronomètre au moment où elle passe devant la marque de départ à pleine vitesse. Quand la loco a fait un tour de circuit, quand elle passe à nouveau devant le même point du circuit, arrêtez le chrono. Prenez la moyenne de quatre ou cinq relevés.

Quand vous avez obtenu le temps, par exemple 9,53 secondes, saisissez ce chiffre dans le champ supérieur « Time to travel 6.274m ». Vous devez aussi saisir la vitesse de la loco réelle dans la seconde case. Il y a deux manières de la connaître.

1) s'il s'agit d'une loco non-Hornby ou Hornby International, mais qu'une version Hornby de la classe de votre loco existe dans la base de données, appelez-la. Vous verrez alors la vitesse maximale imprimée en bleu, sous la vitesse de croisière.

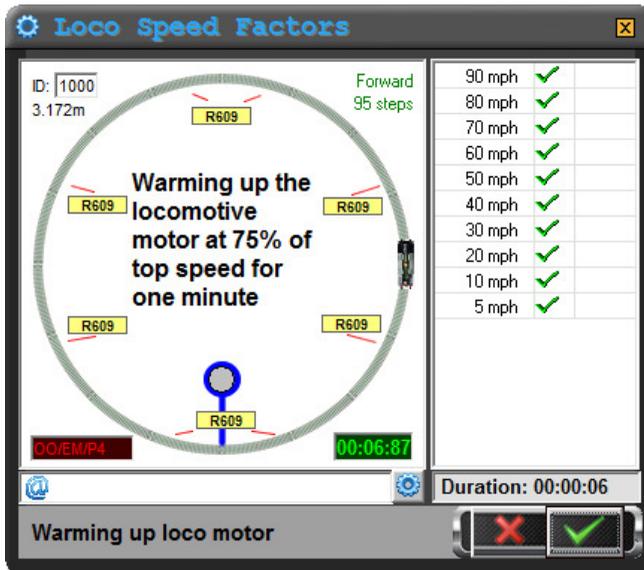
2) faites des recherches sur Internet ou à votre bibliothèque locale.

**Remarque : quand vous saisissez un facteur de vitesse pour une loco non-Hornby, bien que ce chiffre soit précis à 95 % (si le chronométrage est effectué correctement), cette opération mesure un facteur basé seulement sur la vitesse maximale de la loco et extrapole les facteurs à différentes autres vitesses. La dynamique du moteur de votre loco spécifique peut signifier que la vitesse maximale à l'échelle n'est pas réaliste pour toutes les vitesses. Malgré**

tout, la saisie d'un facteur de vitesse rendra le fonctionnement à vitesse à l'échelle bien plus réaliste que de ne rien saisir du tout.

## Courbe de vitesse

Vous pouvez utiliser la fonction de profilage automatique dans le pack *Pro* pour obtenir des courbes de vitesse plus précises car RailMaster testera la loco par pas de 10 miles/h (16 km/h) jusqu'à 5 miles/h (8 km/h). Pour cela, vous devez avoir le système optionnel de détection de locos.



Pour créer le circuit de profilage automatique, vous avez besoin de sections de voie courbes pour former un cercle. Pour les locos à l'échelle OO, EM, HO et P4, nous recommandons d'utiliser les courbes Hornby R609 de 3<sup>e</sup> rayon (8 pièces). Vous devez absolument utiliser une boucle de sections correcte, sinon les courbes de vitesse seront fausses. Pour l'échelle britannique N, vous devez utiliser une voie ST-17 de 3<sup>e</sup> rayon (8 pièces) et pour l'échelle européenne N, vous devez utiliser des voies Arnold HN8007 de 3<sup>e</sup> rayon (8 pièces). Pour l'échelle O (UK, USA ou Europe) utilisez les voies Peco ST-725 de 2<sup>e</sup> rayon (16 pièces).



Sur une section de voie, vous devez fixer un capteur sur voie du système Hornby de détection de loco.



Pour chaque loco profilée, vous devez ajouter une petite bande réfléchissante à la face inférieure de la loco, en vérifiant qu'elle se trouve à une distance entre 1 et 4 mm du capteur sur voie. Vous pouvez utiliser des cales d'épaisseur autocollantes pour rapprocher la bande du capteur.

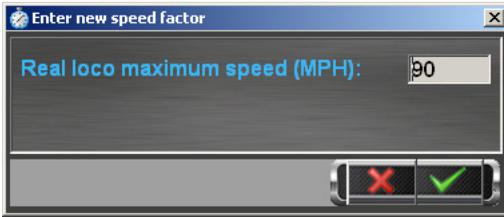
Une fois le module du système de détecteur de loco connecté à un port USB libre sur votre ordinateur et après l'avoir configuré (voir le guide PDF séparé du système de détection des locos pour avoir plus de détails), vous êtes prêt à commencer le profilage automatique.

Remarque : si vous utilisez une loco longue, vous devez placer la bande réfléchissante sur un bogie ou très près des roues, sinon elle ne sera pas lue, ceci sera le cas si vous la placez au centre du châssis d'un wagon long.



Une fois le système de détection de loco configuré et la locomotive préparée, vous pouvez commencer le profilage automatique. Dans la fenêtre des paramètres de loco, appuyez sur le bouton Auto Profiling  vous serez alors amené à la fenêtre de profilage automatique présentée ci-dessous. Appuyez

sur la coche verte pour commencer le processus :on vous invitera à saisir la vitesse maximale réelle de la loco que vous profilez.



RailMaster commencera alors le processus de profilage automatique et mesurera toutes les vitesses entre la vitesse maximale de la loco jusqu'à 8 km/h (5 miles/h). Cela peut

prendre entre 15 minutes et une heure, en fonction de la vitesse maximale de la loco. Vous pouvez laisser RailMaster se charger de tout pendant que vous faites autre chose.

Vous pouvez aussi dire à RailMaster de vous envoyer un courriel, éventuellement sur votre téléphone mobile, pour vous dire si la loco s'est arrêtée pendant le processus de profilage et pour vous dire quand le processus sera terminé.



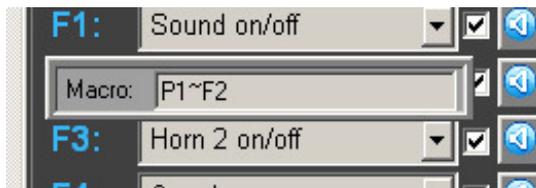
Pour cela, il suffit d'appuyer sur le bouton des paramètres et de saisir le serveur SMTP de votre système de courriel ainsi que l'adresse à laquelle vous souhaitez que les courriels soient envoyés. Si une loco ne passe pas devant le capteur sur voie lorsque RailMaster s'y attend, le programme vous enverra un courriel vous en informant.

## Macro d'édition des sons DCC

Certaines locomotives dotées de sons DCC peuvent ne pas fonctionner correctement avec certains contrôleurs DCC en raison de la manière dont les instructions sonores sont envoyées.

Sur l'écran de définition des locomotives RailMaster, vous pouvez ajuster la manière dont le programme envoie les commandes des sons DCC au contrôleur DCC en utilisant une langue macro simple.

Si vous cliquez sur l'étiquette de n'importe quelle fonction de F0 à F25, une petite fenêtre de macro s'affiche, où vous pouvez saisir une chaîne de caractères qui enverra des commandes supplémentaires au contrôleur DCC chaque fois qu'une touche est pressée.



Les commandes que vous pouvez entrer incluent des fonctions et des pauses (temporisation). Elles sont représentées de manière simple par la première lettre : P pour pause et F pour fonction.

Exemple :

La commande « Whistle (long) » (sifflet long) est une commande continue quand elle est envoyée par un contrôleur DCC à la locomotive. Vous devez donc envoyer la commande deux fois depuis le contrôleur DCC à la locomotive : une fois pour l'activer et une seconde fois, un peu plus tard, pour la désactiver. Cela peut vous faire perdre beaucoup de temps si vous commandez un circuit manuellement. Cette fonction s'appelle « fonction avec blocage » car elle reste activée tant que vous ne la désactivez pas.

RailMaster envoie la commande d'activation du sifflet long mais ce son continuerait à retentir jusqu'à ce qu'il soit arrêté.

La saisie macro « P2~F2 » permet de le faire. Voici comment elle fonctionne :

RailMaster envoie une première fois F2 pour activer le sifflet quand vous appuyez sur le bouton de fonction, puis « P2 » dans la macro dit à RailMaster de faire une pause de 2 secondes pendant la diffusion du son. Enfin, « F2 » demande à la puce audio DCC de couper le son en envoyant la fonction 2 une seconde fois. Vous pouvez modifier la pause en fonction de la durée de sifflet que vous recherchez. Vous devez absolument séparer les commandes P et F par le caractère « ~ ».

Cette fonctionnalité vous évite d'avoir à passer votre temps à surveiller les boutons que vous avez pressés quand vous voulez actionner d'autres locos, aiguillages ou signaux.

Si votre loco ne réagit pas comme vous vous y attendez lorsque RailMaster envoie des commandes audio, il vous suffit de faire quelques essais avec la fonction Macro, après quoi le son devrait fonctionner comme prévu.

Dans la plupart des cas, le fait d'appuyer sur le bouton des commandes  fera défiler les sons, les boutons par défaut et les macros les plus souvent utilisés pour les locos vapeur et diesel. À l'heure actuelle, le profil de toutes les locomotives Hornby et Hornby International sonores est chargé lorsque vous sélectionnez cette loco ; vous ne devriez donc pas avoir à modifier les macros.

Avec un peu de créativité, vous pouvez programmer les boutons de fonction RailMaster pour qu'ils exécutent plusieurs fonctions sur le même bouton, par exemple vous pouvez avoir une loco diesel avec un sifflet grave et un sifflet aigu ; au lieu d'appuyer sur plusieurs boutons pour obtenir un simple son de double sifflet, comme c'est courant sur les voies ferrées, vous pouvez laisser RailMaster le faire pour vous.

Partons du principe que le sifflet grave est sur F4 et le sifflet aigu sur F5. Vous pouvez créer une macro du type P1~F4~F5~P1~F5 sur le bouton F4, qui fera retentir le sifflet grave pendant une seconde, puis l'arrêtera, puis fera retentir le sifflet aigu une seconde et l'arrêtera. Ce scénario part du principe que les deux sifflets sont de type « à blocage ». Si ce n'est pas le cas, la simple macro F5 sur le bouton F4 fera retentir le sifflet aigu immédiatement après le sifflet grave.

Vous pouvez modifier rapidement toute loco sonore non-Hornby ou loco équipée d'un décodeur de son. Appuyez sur le bouton  une fois pour configurer le profil audio sur « vapeur 1 », qui utilise les paramètres de la fonction par défaut pour la majorité des locos vapeur audio Hornby. Appuyez une fois de plus sur le bouton pour choisir le réglage « vapeur 2 », qui correspond aux fonctions par défaut pour la plupart des locos vapeur Bachmann. Appuyez encore une fois et « diesel 1 » s'affiche, qui correspond à l'audio diesel Hornby et encore une fois sur « diesel 2 » pour activer le jeu de sons diesel Bachmann le plus courant. Vous pouvez alors peaufiner les paramètres sonores erronés au lieu d'avoir à tous les saisir depuis zéro.

Vous pouvez aussi tester chaque son quand vous éditez les macros sonores, directement depuis l'écran des locomotives en appuyant sur le bouton  sur la droite de chaque fonction sonore.

Quand vous avez fini d'éditer chaque locomotive, appuyez sur la coche verte pour enregistrer. Les locomotives que vous avez créées seront alors disponibles ; vous pourrez les contrôler et les utiliser dans les programmes.

Sans avoir à faire quoi que ce soit d'autre, vous pouvez maintenant commencer à contrôler vos locomotives depuis l'écran principal de RailMaster car nous avons fait pour vous tout le travail laborieux de recherche et de profilage pour plus de 2 500 locos Hornby International.

Vous verrez que les locomotives que vous avez ajoutées s'affichent maintenant du côté droit de l'écran RailMaster.

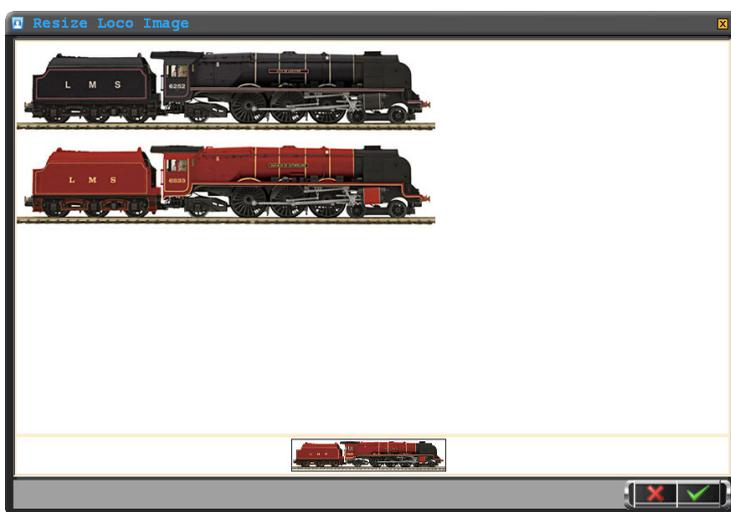
Si vous avez sélectionné « one across » dans les paramètres du système, vous verrez une colonne de locos, qui en contiendra jusqu'à cinq, en fonction de la taille de votre écran (1920x1200). Si vous avez choisi « two across », vous verrez deux colonnes de locomotives, ce qui réduira aussi la zone visionnable de votre plan de réseau.

### **Configurer et redimensionner vos propres images de locos**

RailMaster contient une bibliothèque de plus de 2 500 images de locos Hornby

International remontant à de nombreuses années, mais vous souhaitez peut-être configurer une loco pour laquelle il n'y a pas d'image standard. En appuyant sur le bouton d'image  en bas à droite de l'image de loco, vous pouvez spécifier votre propre image de loco, que vous aurez peut-être téléchargée sur Internet ou choisie dans votre collection. L'idéal est de copier les images que vous souhaitez utiliser dans le dossier des images de locos RailMaster, généralement C:\Program Files\RailMaster\Locos or C:\Program Files (x86)\RailMaster\Locos sur les systèmes Windows 64 bits.

Vous pouvez naviguer jusqu'à l'image souhaitée et l'ouvrir. Si l'image est trop grande, le système vous invitera à la redimensionner automatiquement.



Quand vous choisissez de redimensionner automatiquement une image, RailMaster vous montre l'image que vous avez choisie. Dans l'exemple ci-dessus, une image contenant deux locos Duchess a été ouverte et affichée ; une seule est nécessaire, mais bien plus petite pour pouvoir être utilisée dans RailMaster.

Il vous suffit de positionner le curseur de la souris en haut, de pointer gauche où vous souhaitez rogner l'image puis de glisser lentement jusque dans l'angle inférieur droit. Quand vous relâchez le bouton de la souris, l'image sera rognée

et automatiquement redimensionnée pour RailMaster. Un aperçu d'image sera présenté en bas de la fenêtre.

Vous pouvez rogner et redimensionner une image de loco aussi souvent que vous souhaitez dans cette fenêtre. Quand vous êtes satisfait du résultat, appuyez sur la coche verte pour enregistrer votre image.

**Remarque : Vous devez toujours choisir l'image source de la plus haute qualité car le processus de redimensionnement et de rognage élimine des détails.**

Quand vous enregistrez l'image, une copie est sauvegardée dans le dossier des images de locos RailMaster sur votre disque dur et l'image est affichée à l'écran d'édition des locos.



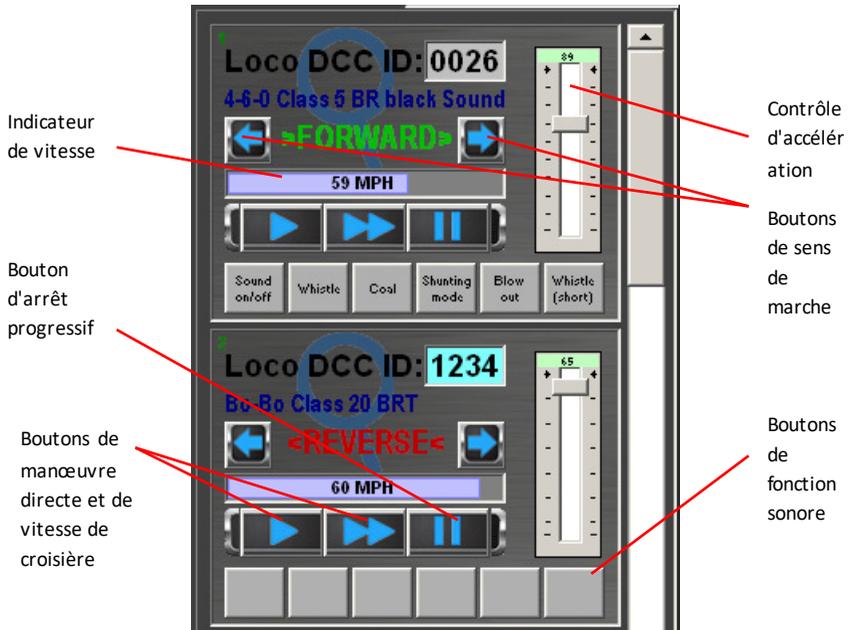
Si vous le souhaitez, vous pouvez utiliser un logiciel d'imagerie externe tel que Photoshop pour redimensionner et mettre à l'échelle vos images, mais vous devez malgré tout les placer dans le dossier C:\Program Files\RailMaster\Locos (C:\Program Files (x86)\RailMaster\Locos pour les systèmes Windows 64 bits).

Si une image Hornby existe déjà pour votre loco, il est plus facile d'utiliser cette image : il vous suffit de naviguer jusqu'à l'image dans l'un des dossiers ci-dessus.

### **Recherche rapide de locomotives**

En cliquant sur le bouton de la loupe à droite, l'en-tête de l'ID sur votre liste de locomotives, vous pouvez entrer l'ID DCC ou le nom / numéro de course d'une locomotive que vous souhaitez trouver et il apparaîtra comme première entrée sur la liste lorsque vous appuyez sur Entrée.

# Contrôle des locomotives



Dans la zone de contrôle des locos, vous pouvez définir la direction et la vitesse de chaque locomotive et réaliser un arrêt d'urgence. A la différence du bouton rouge d'arrêt d'urgence du contrôleur Hornby Elite et du bouton ALL STOP en bas de l'écran RailMaster, le bouton « STOP LOCOMOTIVE » fait ralentir la locomotive jusqu'à l'arrêt complet, de manière contrôlée et élégante.

L'équivalent de la vitesse à l'échelle de la locomotive contrôlée est affiché sur l'indicateur à l'écran, en kilomètres/heure ou en miles //heure.

Si vos locomotives ne peuvent pas toutes être affichées en même temps à l'écran, vous pouvez les faire défiler rapidement pour sélectionner celles que vous souhaitez contrôler. Si vous utilisez un écran tactile, il suffit de faire avancer la zone des locos vers le haut ou vers le bas pour faire défiler la liste. Vous aurez peut-être besoin d'un peu d'entraînement pour maîtriser ce geste.

Conseil : Si vous avez une liste favorite de locomotives que vous voulez toujours contrôler en premier, utilisez les flèches de direction quand vous définissez la loco initialement pour définir l'ordre de préférence sur l'écran principal des paramètres de locomotives.



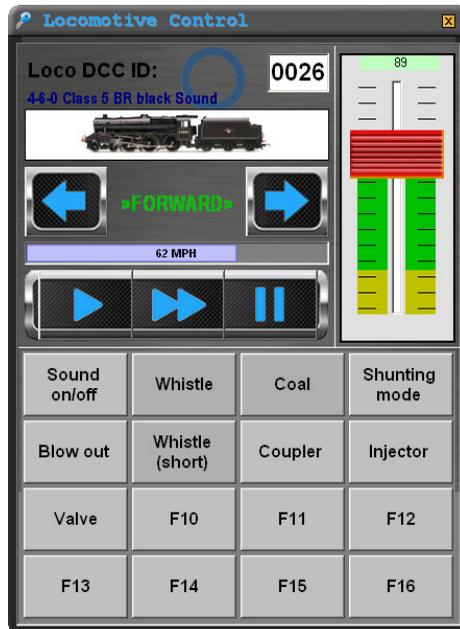
Pour sélectionner l'ordre dans lequel vous préférez voir les locomotives affichées à l'écran principal, sélectionnez la locomotive dans la liste puis appuyez sur le bouton de flèche vers le haut ou vers le bas pour la positionner dans la liste. Cet ordre se reflètera alors chaque fois que vous lancerez le logiciel RailMaster.

Vous pouvez affecter jusqu'à six boutons de fonction pour prendre en charge les fonctions les plus courantes parmi le maximum de 25 fonctions (son, éclairage, etc.) DCC améliorées intégrées à votre locomotive quand elle est contrôlée sur l'écran RailMaster principal. Vous pouvez sélectionner les six fonctions principales que vous souhaitez avoir à disposition ici en utilisant l'écran d'édition des locomotives. Voir « Définition et contrôle des locomotives » plus haut.

Dans le grand contrôleur pop-up, vous pouvez voir un maximum de 26 fonctions (8 initialement puis les 25 quand la zone des boutons est déplacée vers le haut ou vers le bas). Le contrôleur pop-up est particulièrement utile si vous utilisez un écran tactile ou si vous voulez simplement voir les commandes en plus grand. Pour afficher le contrôleur pop-up, appuyez ou cliquez n'importe où sur le filigrane en forme d'empreinte digitale ou de loupe dans la zone de contrôle des locos. Quand vous le faites, une fenêtre similaire à celle-ci s'affiche.



Quand vous faites défiler la zone des boutons, vous verrez apparaître plus de fonctions.

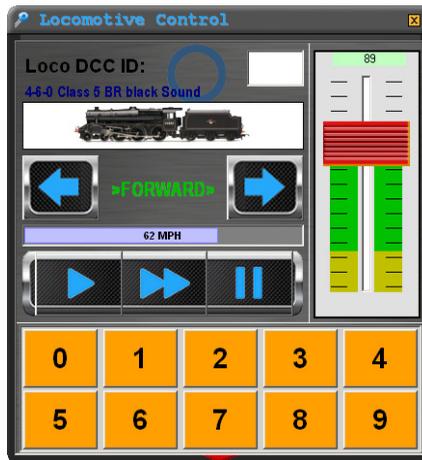


Vous pouvez aussi voir des fonctions supplémentaires en faisant glisser la zone des boutons vers le haut ou vers le bas avec la souris ou avec le doigt.

Vous pouvez déplacer la fenêtre de contrôle des locos à n'importe quel endroit de l'écran en glissant la barre de titre ; la prochaine fois que vous utiliserez RailMaster, il se souviendra de cette position, même si vous avez refermé le logiciel entretemps.

Si vous avez installé le pack *Pro* en option, vous pouvez glisser le contrôleur de locos en mettant le doigt à n'importe quel endroit à l'intérieur et lancer deux grands contrôleurs pop-up.

Vous pouvez aussi sélectionner une nouvelle loco directement en saisissant son adresse : ID DCC quand vous êtes en mode contrôleur pop-up. Pour cela, il suffit de cliquer sur la case DCC ID. Un pavé de touches numériques s'affiche alors, pour vous permettre de saisir l'ID DCC directement en utilisant le pavé.



La nouvelle loco sélectionnée apparaît alors dans le contrôleur de locos quand vous appuyez sur le quatrième chiffre de l'ID de la loco .Pour les ID à deux ou trois chiffres, vous devez faire précéder les chiffres par des zéros, par exemple 0012 pour l'adresse « 12 ».

## Commande par la souris

RailMaster peut vous permettre de commander les locomotives en utilisant une souris standard dotée d'une molette. L'utilisation d'une souris sans fil vous permettra de commander les locos à distance.



En bas à gauche de la fenêtre RailMaster principale, vous verrez une icône de commande par souris. Cette icône est normalement grisée (pas d'activité) mais si vous cliquez sur une partie de la case de contrôle d'une loco sur la droite de l'écran, puis déplacez le curseur de la souris dans une zone vide du diagramme du circuit, vous remarquerez que l'icône de la souris est surligné et que l'ID DCC de la loco sélectionnée s'affiche sur le corps de la souris.



À ce stade, vous pouvez utiliser le bouton gauche de la souris pour mettre la loco en marche arrière, le bouton droit pour la marche avant et la molette vers l'avant et l'arrière pour respectivement augmenter ou réduire la vitesse.

Vous pouvez aussi appuyer momentanément sur la molette de la souris pour arrêter la loco de manière contrôlée (comme si vous appuyiez sur le bouton STOP dans la zone de contrôle des locos). Si vous prolongez la pression sur la molette de la souris au-delà d'une seconde, une fenêtre s'affiche à l'écran, qui

vous permet de faire défiler et de sélectionner une autre loco à contrôler, là aussi avec la molette.

Utilisez simplement la molette pour faire défiler la liste vers le haut ou le bas puis appuyez sur la molette pour sélectionner une nouvelle loco. Vous pouvez passer de l'une à l'autre de vos locos en utilisant cette méthode.

Pour désactiver la commande par souris, il suffit de faire glisser le curseur de la souris sur l'icône de la souris ; l'ID DCC de la loco actuellement contrôlée disparaît et l'icône revient à son état inactif normal.

**Remarque : Quand vous utilisez une petite souris pour contrôler plusieurs locos, vous devez poser un petit morceau de ruban adhésif sur le détecteur de mouvement de la souris pour éviter de déplacer le curseur de la souris par inadvertance sur l'écran avec la paume de la main.**

**Quand vous ramenez le curseur de la souris sur la zone de contrôle des locos à l'écran, les locos ne peuvent plus être commandées par la souris. Vous pouvez aussi déplacer le curseur de la souris à nouveau sur une zone vide du plan de circuit pour reprendre la commande par souris.**

## Groupes de locos



Si vous avez configuré des locos en tant que membres de groupes de locos, vous verrez apparaître une liste déroulante en haut à droite de la fenêtre de contrôle RailMaster principale, juste au dessus de la zone de contrôle des locos. L'appellation des groupes de locomotives est laissée à votre initiative : vapeur, électrique, diesel-électrique, TER, région, époque, international, etc.

Depuis cette liste, vous pouvez sélectionner un groupe de locos à contrôler. Vous pouvez gérer des circuits de régions ou périodes différentes, par exemple, pour que seules les locos de groupes pertinentes s'affichent pour le groupe actuellement sélectionné. Voir Définition des locos plus haut pour avoir des détails sur la configuration des groupes. **Ne changez jamais un**

groupe à mi-session sinon il y aura des résultats imprévisibles avec les fonctions de loco.

### Commande à l'écran



Il est parfois nécessaire de pouvoir désactiver les opérations par cliquage ou tactiles, notamment sur les écrans tactiles et lorsque l'écran peut être accessible au public ou à de jeunes enfants.

Vous pouvez activer et désactiver la saisie tout simplement en appuyant sur l'icône à l'écran.

Vous pouvez glisser cette icône vers n'importe quel point de la fenêtre RailMaster, et sa position sera mémorisée.

### Quick Loco Select Sélection rapide de locomotive

Si vous avez plus de cinq locos dans votre liste, le bouton Quick Loco Select peut être un moyen pratique d'accéder à une loco pour la contrôler rapidement et facilement, tout en vous évitant d'avoir à faire défiler la zone de contrôle des locos.

Remarque : si vous avez moins de cinq locomotives, le bouton de sélection ne sera pas surligné.



Appuyez sur le bouton sur l'écran RailMaster principal. Une fenêtre présentant votre groupe actuel de locomotives s'affichera, similaire à celle-ci :



Si toutes vos locos ne peuvent pas être affichées sur cette fenêtre, il vous suffit de faire glisser la liste de locos vers le haut avec la souris ou le doigt pour afficher les autres. Si vous appuyez sur une locomotive à n'importe quel moment, elle passera en première position dans la liste de la zone de commande. Ou bien, si vous connaissez l'identifiant IDD de la loco (adresse) à contrôler, vous pouvez simplement utiliser le pavé de chiffres et appuyer sur le bouton en forme de coche verte. Cette fonction est particulièrement utile sur un écran tactile. Jusqu'à cinq locos circulant sur votre réseau seront affichées en bas à droite de l'écran de sélection rapide, et seront mises à jour en temps réel.

# Commande vocale (pack *Pro* seulement)

Une nouvelle méthode passionnante pour contrôler la totalité de votre réseau a été introduire dans le pack *Pro* RailMaster. Ce système vous permet de commander par la voix vos locos, aiguillages, signaux, tables tournantes et le système RailMaster lui-même afin de faire fonctionner tout votre réseau en gardant les mains libres. **Vous devez lire cette section dans son intégralité avant d'utiliser la commande vocale RailMaster .**

## Exigences

Vous devez avoir installé RailMaster avec le pack *Pro* optionnel pour pouvoir utiliser la commande vocale. Vous devez aussi acheter un casque de bonne qualité doté d'un micro, de préférence sans fil. N'utilisez pas de micro de bureau ou intégré à un PC, car il ne convient pas.



Nous vous recommandons d'utiliser un casque sans fil de bonne qualité, qui vous permettra de vous déplacer librement. Les

casques sans fil 2,4 GHz vous offrent la plus grande liberté, car ils ont généralement une plus grande portée que leur équivalent Bluetooth. Quand vous utilisez le casque, vous devez positionner le micro devant votre bouche pour que le système de commande vocale RailMaster puisse fonctionner même quand il y a un peu de bruit ambiant.

Quand vous faites l'apprentissage de votre système de reconnaissance vocale, utilisez toujours le même micro que celui que vous utiliserez pour commander votre circuit. N'oubliez pas non plus que si votre voix change, par exemple si vous avez un rhume, vous devrez refaire l'apprentissage de votre système de reconnaissance vocale si vous avez l'intention d'utiliser la commande vocale

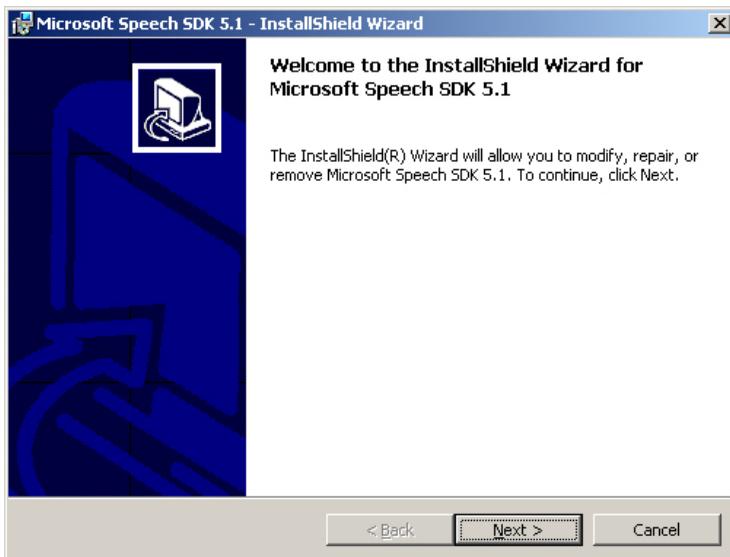
pendant cette période.

## Installation

RailMaster utilise le moteur de reconnaissance vocale Microsoft, intégré à toutes les versions Windows à partir de XP. Mais l'installation au sein de Windows n'est pas complète ; vous devez installer des fichiers supplémentaires pour que le système de commande vocale RailMaster fonctionne.

Si vous avez un disque RailMaster 2.xx, les fichiers dont vous avez besoin s'y trouvent. Vérifiez que le programme RailMaster ne fonctionne pas, puis naviguez jusqu'au dossier « SpeechEngine » de votre disque RailMaster. Dans ce dossier, double cliquez sur le programme « setup » pour installer le logiciel.

Si vous n'avez pas un disque RailMaster version 1.56 ou version ultérieure, vous pouvez télécharger Microsoft Speech Engine sur <http://www.rail-master.com/Speech.zip>. Il s'agit d'un fichier zip comprimé contenant plusieurs autres fichiers ; après le téléchargement, vous devrez le décompresser dans un dossier temporaire en cliquant droit sur le fichier puis en exécutant le programme « setup.exe » dans le dossier décomprimé.



Réalisez l'installation sans changer les options. Laissez le programme de configuration s'installer dans son dossier par défaut etc.

Par défaut, ceci installe les fichiers supplémentaires Microsoft Speech Recognition ainsi que le système de reconnaissance vocale anglais. Si vous parlez français, allemand, italien ou espagnol, vous devrez peut-être installer des fichiers de reconnaissance vocale et de texte-voix supplémentaires pour la langue de votre choix.

Vous pouvez aussi parler à RailMaster en anglais si vous avez un accent étranger, du moment que l'apprentissage Microsoft Speech Recognition est scrupuleusement effectuée (voir plus loin).

## **Langues**

Par défaut, la commande vocale RailMaster est conçue pour fonctionner en anglais, mais vous pouvez la configurer pour qu'elle comprenne le français, l'allemand, l'italien et l'espagnol.

Vous devez d'abord télécharger les fichiers de langue dont vous avez besoin :

[www.rail-master.com/SpeechRecognition\\_French.msi](http://www.rail-master.com/SpeechRecognition_French.msi)  
[www.rail-master.com/TextToSpeech\\_French.msi](http://www.rail-master.com/TextToSpeech_French.msi)  
[www.rail-master.com/SpeechRecognition\\_German.msi](http://www.rail-master.com/SpeechRecognition_German.msi)  
[www.rail-master.com/TextToSpeech\\_German.msi](http://www.rail-master.com/TextToSpeech_German.msi)  
[www.rail-master.com/SpeechRecognition\\_Italian.msi](http://www.rail-master.com/SpeechRecognition_Italian.msi)  
[www.rail-master.com/TextToSpeech\\_Italian.msi](http://www.rail-master.com/TextToSpeech_Italian.msi)  
[www.rail-master.com/SpeechRecognition\\_Spanish.msi](http://www.rail-master.com/SpeechRecognition_Spanish.msi)  
[www.rail-master.com/TextToSpeech\\_Spanish.msi](http://www.rail-master.com/TextToSpeech_Spanish.msi)

Après le téléchargement, exécutez le programme d'installation (TextToSpeech et SpeechRecognition pour chaque langue).

## Configuration et apprentissage



Avant d'utiliser le système de commande vocale RailMaster, vous devez d'abord réaliser l'apprentissage de votre système Microsoft Speech Recognition. Cette étape est cruciale car si vous la sautez la commande vocale ne fonctionnera pas correctement. Le moteur Microsoft Speech Recognition vous permet de configurer plusieurs profils. Vous pouvez

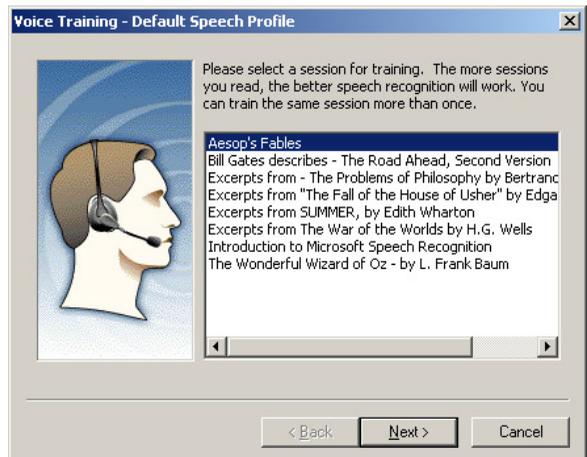


notamment configurer un profil pour vous-même, un ami ou un proche, un environnement silencieux, un environnement bruyant (pas trop), etc.

Il y a plusieurs manières d'effectuer l'apprentissage du système Microsoft Speech Recognition en fonction de la version de Windows que vous possédez. Sous Windows XP, vous devez aller dans le Panneau de configuration Windows et double cliquer sur l'icône vocale.

Vous serez alors amené à la fenêtre Propriétés vocales où vous pourrez configurer les profils comme mentionné plus haut.

Vous devez d'abord configurer votre micro pour obtenir les meilleurs résultats (voir les détails plus loin). Vous pouvez aussi commencer l'apprentissage du profil en cliquant sur le



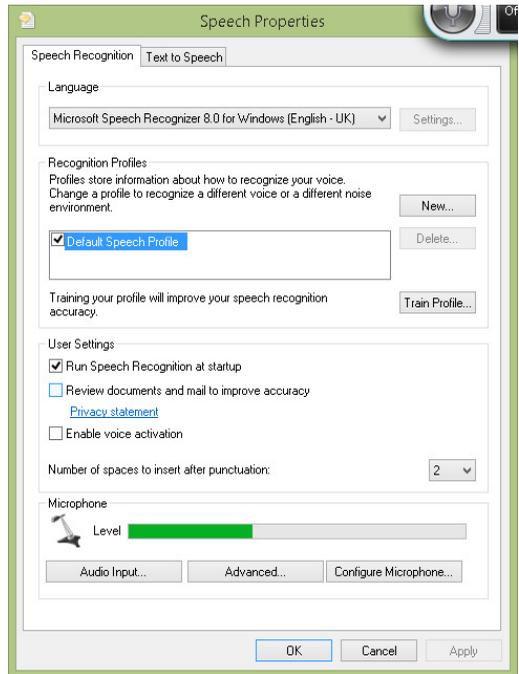
bouton « Apprentissage... ». Quand vous le faites pour la première fois, Windows vous guide au cours de la première session de formation initiale, qui est très basique et n'est pas suffisante. Vous devez suivre toutes les sessions de formation indiquées avant de pouvoir utiliser le système de commande vocale RailMaster avec succès.

**Merci de ne pas contacter le service Hornby Support pour les problèmes concernant la reconnaissance vocale si vous n'utilisez pas un casque micro de haute qualité ou n'avez pas réalisé complètement l'apprentissage de Microsoft Speech Recognition.**



Dans Windows Vista, Windows 7 et 8, la procédure

d'apprentissage du système Microsoft Speech Recognition est légèrement différente. La première chose que vous devez faire est de vous rendre dans le Panneau de commande Windows et de taper « Voix » dans la fenêtre de recherche. Vous verrez alors une entrée accompagnée d'une icône de micro. Double cliquez dessus pour accéder à la fenêtre Propriétés de la synthèse vocale.



Vous devez commencer par configurer votre micro, en suivant les instructions à l'écran.

Dites d'abord à Windows quelle entrée audio vous utilisez (casque) puis quel type de micro vous utilisez. Pour contrôler RailMaster efficacement, vous devez utiliser exclusivement un casque micro de haute qualité. Aucun autre



type de micro ne convient à la commande vocale.

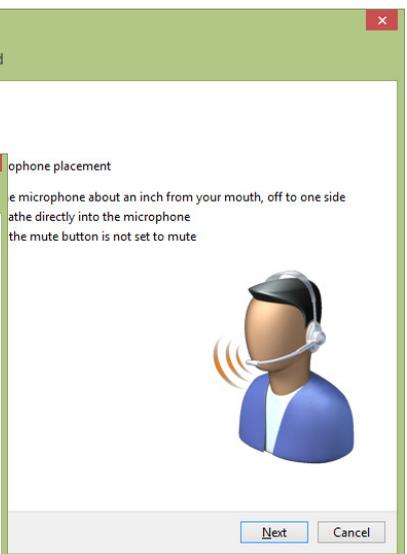
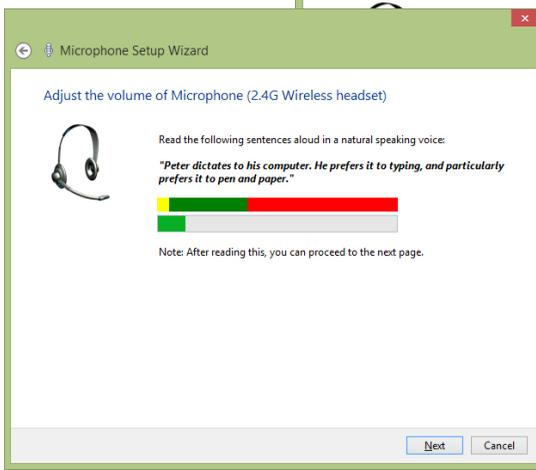
Pour pouvoir efficacement commander RailMaster à la voix, vous devez placer le micro de votre casque directement devant votre bouche, aussi près que possible mais sans que le micro soit en contact avec votre bouche. L'idéal pour la

plupart des micros est une distance de deux ou trois centimètres.

Vous pouvez alors cliquer sur le bouton « Suivant » pour passer à la configuration du niveau d'entrée du micro pour votre casque et votre voix.

Après avoir choisi le type de micro et appuyé sur « Suivant », on vous présentera une fenêtre vous expliquant la meilleure manière de positionner votre micro.

On vous demandera de lire une phrase simple ; faites-le à un



Microphone placement  
Position the microphone about an inch from your mouth, off to one side and pointing directly into the microphone. If the mute button is not set to mute



niveau de voix normal, sans élever la voix et sur un ton assez neutre, sans mettre trop d'intonation (évitez de monter et de descendre le ton de votre voix). Prononcez chaque mot clairement et nettement puis cliquez sur le bouton « Suivant » quand vous avez terminé.

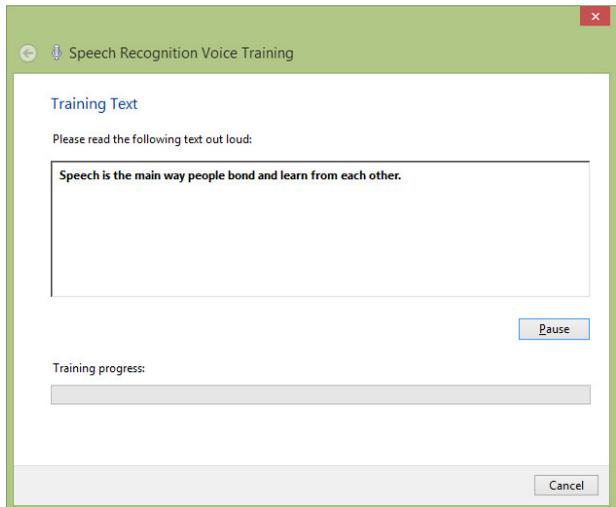
Cette première partie de la configuration du système Microsoft Speech Recognition est très importante car elle règle le niveau de votre micro pour toutes les futures sessions de commande vocale. Vous devez absolument utiliser le même micro que celui avec lequel vous avez configuré le système. Si vous changez de micro, vous devez refaire la configuration du micro et l'apprentissage.

Quand vous avez terminé la configuration du micro, vous pouvez commencer les sessions d'apprentissage de reconnaissance vocale. Il y en a plusieurs, que vous pouvez faire démarrer en cliquant sur le bouton « Apprentissage... » dans la fenêtre Propriétés de la synthèse vocale. Vous verrez apparaître une série de fenêtres vous demandant de lire des passages de texte.

Quand vous lisez chaque passage, Windows écoute attentivement ; quand il a compris ce que vous dites, il passe automatiquement au passage suivant.

Vous devez absolument lire le texte clairement, comme le ferait un présentateur d'actualités, pas trop vite

et de manière assez neutre. Vous devez faire au moins cinq sessions d'apprentissage de reconnaissance vocale ; vous devrez donc appuyer cinq fois sur le bouton « Apprentissage... »



Quand vous aurez terminé la configuration de votre micro et suivi au moins cinq sessions d'apprentissage, vous serez prêt à utiliser le système de commande vocale de RailMaster.

Si vous utilisez le système de commande vocale dans un lieu différent, avec des propriétés acoustiques différentes, par exemple s'il y a de l'écho, vous devez refaire l'apprentissage de Microsoft Speech Recognition. Vous pouvez configurer un profil supplémentaire pour ce nouveau lieu, pour vous permettre de passer d'un lieu à l'autre quand vous le souhaitez.

**Remarque : Merci de ne pas contacter le service Hornby Support pour les problèmes concernant la reconnaissance vocale si vous n'utilisez pas un casque micro de haute qualité ou n'avez pas configuré votre micro ou fait au moins cinq sessions d'apprentissage de Microsoft Speech Recognition pour le lieu où vous utilisez la commande vocale RailMaster.**

### **Utilisation de la commande vocale RailMaster**



Quand vous avez configuré avec succès le système Microsoft Speech Recognition, vous pouvez commencer à utiliser votre circuit avec commande vocale.

La commande vocale RailMaster est intelligente : elle peut reconnaître différentes commandes signifiant la même chose, par exemple les instructions « Signal trois ouvert » et « Signal trois vert » ou même « Signal trois Go » seront toutes comprises de la même manière. Vous pouvez aussi prononcer la première partie, par exemple « Signal trois » puis attendre et dire « Ouvert, Go ou Vert ».

Quand vous lancez le système de commande vocale en appuyant sur le bouton micro de l'écran RailMaster principal, une fenêtre pop-up devrait s'afficher et vous devriez entendre RailMaster dire « RailMaster Voice Control ready ».



La fenêtre de commande vocale RailMaster vous donne une représentation visuelle constante des commandes vocales que vous donnez au système. Cela inclut le contrôle des locos, les aiguillages, les signaux, les plaques tournantes, les bennes, les convoyeurs et RailMaster lui-même. L'écran ci-dessus montre une loco qui a été appelée et dont la vitesse a été réglée.

### Locomotives

Vous pouvez désigner les locomotives de plusieurs manières :

1. RailMaster prend le nom de la catégorie dans le nom d'une loco et l'utilise. Par exemple, vous pouvez simplement faire référence à « A1A-A1A Class 31 BR SubSector Sound » par « Class 31 » quand vous parlez à RailMaster.
2. Si une loco a un nom, par exemple « Duchess of Sutherland », vous pouvez l'utiliser pour envoyer l'instruction à RailMaster. En fait, toute entrée de loco contenant du texte entre guillemets signifie que RailMaster vous autorise à utiliser ce nom ou cette expression pour émettre la commande vocale. CO-CO Class 60 'The Hundred of Hoo' peut être désignée par « Class 60 » ou « The Hundred of Hoo ».

3. Vous pouvez aussi configurer un nom défini par l'utilisateur, que RailMaster comprendra, dans les paramètres de configuration des locos.



L'exemple ci-dessus montre l'expression « Big diesel » attribuée à une A1A-A1A Class 31 BR SubSector Sound. Cette loco peut donc maintenant être appelée « Class 31 » ou « Big diesel ». Si elle avait un nom, elle pourrait aussi être identifiée en utilisant ce nom.

4. RailMaster utilise aussi des noms spéciaux pour désigner une loco ou un train, par exemple « Brighton Belle ». RailMaster contient une petite base de données de locos ou trains ayant un nom spécial, mais ce nom peut ne pas apparaître entre guillemets.

5. Enfin, vous pouvez désigner une loco par son ID DCC. Par exemple, une loco dont l'ID DCC est 0026 peut être simplement désignée par « Loco vingt-six ».

Comme vous le voyez, le système de commande vocale RailMaster est flexible en ce qui concerne le nom des locomotives. Cela vous évite d'avoir à mémoriser des mots clés ou des séquences.

Plusieurs commandes sont disponibles pour faire circuler les locos, et pour actionner leurs fonctions.

Vous pouvez changer le sens de marche d'une loco en disant simplement « avant » ou « arrière ». Vous pouvez arrêter une loco en disant « stop ». Vous pouvez définir une vitesse à l'échelle pour une loco, jusqu'à sa vitesse maximale, en disant « vitesse vingt et un » ou toute autre vitesse.

Pour activer les fonctions d'une loco avec éclairage ou son, il suffit de dire le nom de la fonction, par exemple « sifflet », « avertisseur », « vapeur » etc.

### Aiguillages et signaux

Les aiguillages et signaux sont désignés par leurs numéros. Tout a été mis en œuvre pour éviter d'utiliser les numéros des aiguillages et signaux dans

RailMaster, mais dans ce cas la méthode la plus simple pour désigner un accessoire est d'utiliser son numéro.

Vous devez activer l'affichage des numéros des aiguillages et signaux sur le plan du circuit, si vous ne l'avez pas encore fait, pour vous faciliter la tâche. Cette activation est réalisée dans la fenêtre des paramètres RailMaster. Vous pourrez ainsi voir sur le plan du circuit le numéro de l'aiguillage ou du signal que vous souhaitez actionner. L'utilisation d'un système de numérotation des aiguillages et signaux à partir du chiffre un est également utile car il est bien plus facile de dire « aiguillage quatre gauche » que « aiguillage un trois cinq sept gauche ». Pour cela, vous devrez programmer les ports des décodeurs d'accessoires à partir du numéro un.

Quand vous actionnez des aiguillages, il vous suffit de dire le mot « aiguillage » suivi par son numéro puis « gauche » ou « droite », par exemple « aiguillage quatre gauche ». Il n'est pas nécessaire de faire une pause entre les mots. Vous pouvez dire toute la phrase d'un seul coup. Vous pouvez aussi dire par exemple « aiguillage quatre » puis attendre aussi longtemps que vous voulez avant de dire « gauche » ou « droite » ou « rouge » ou « vert ».

Les signaux peuvent être actionnés en utilisant différentes commandes, par exemple pour faire passer le signal « trois » au mode « arrêt », vous pouvez dire « signal trois arrêt » ou « signal trois rouge » ou « signal trois stop ». De même, vous pouvez dire « signal trois ouvert », « signal trois vert » ou « signal trois go ». Quand vous commandez des signaux lumineux à plusieurs aspects, vous pouvez aussi dire « signal trois jaune », « signal trois double jaune », « signal trois jaune clignotant », « signal trois double jaune clignotant », « signal trois vert clignotant » et « signal trois rouge clignotant ».

### Autres opérations à commande vocale

RailMaster vous permet de commander d'autres accessoires et le programme RailMaster lui-même par la parole.

Vous pouvez réaliser un arrêt d'urgence en disant « arrêt d'urgence » ou « arrêter toutes les locos » et vous pouvez reprendre la circulation en disant « tout reprendre » ou bien « démarrer toutes les locos ».

Vous pouvez aussi contrôler les plaques tournantes en disant « plaque tournante vingt et une » (ou le numéro de votre plaque) suivi par « sens horaire deux » pour la faire avancer de deux voies ou « antihoraire quatre » pour la faire reculer de quatre voies.

Deux accessoires Hornby supplémentaires peuvent être actionnés par commande vocale : les bennes et les convoyeurs. Pour démarrer ou arrêter un convoyeur, vous pouvez dire « démarrer convoyeur » ou « convoyeur démarrer » ou « arrêter convoyeur » ou « convoyeur arrêter ». De même, vous pouvez commander une benne en disant « benne démarrer », « démarrer benne » ou même « vider wagon ». Il n'y a pas de commande d'arrêt pour les bennes car elles s'arrêtent automatiquement après avoir terminé un cycle de vidage de wagon.

Vous pouvez aussi contrôler le plan de circuit RailMaster en disant « zoom avant », « zoom arrière », « aller à gauche » ou « scroller à gauche », « aller à droite » ou « scroller à droite » et « réinitialiser zoom ».

RailMaster connaît toutes les locos de votre liste enregistrée et tous vos aiguillages, signaux et accessoires. Si vous tentez de contrôler une loco, un aiguillage, un signal ou un autre accessoire qui n'existe pas, ou tentez de faire circuler une loco à une vitesse qu'elle ne peut pas atteindre, RailMaster émettra un avertissement sonore. Quand RailMaster reconnaît ce que vous dites, vous entendez un petit bip dans votre casque. Cela vous permet de commander votre circuit sans regarder l'écran RailMaster pour avoir une confirmation visuelle. Si vous entendez l'avertissement mais savez que ce que vous avez dit est correct, répétez la commande. Si vous vous apercevez que vous devez vous répéter plusieurs fois, refaites la configuration micro et l'apprentissage de reconnaissance vocale présentés ci-dessus. Si vous remarquez que la commande est reconnue dans la zone de l'état de commande vocale mais que RailMaster ne l'applique pas, envisagez d'augmenter le niveau de reconnaissance (voir plus loin).

RailMaster mémorise toujours le dernier élément que vous avez commandé ; par exemple si la dernière loco que vous avez commandée était une diesel

classe 24, et que vous avez ensuite actionné un aiguillage et un signal, il n'est pas nécessaire de dire à nouveau « classe 24 ». Il suffit de dire « avant » ou « vitesse 23 » par exemple, ce qui fera apparaître la diesel classe 24 et la commandera. Si vous dites « stop », RailMaster appliquera cette commande au dernier élément actionné comprenant la commande stop : les locos et les aiguillages.

### Référence rapide des commandes vocales RailMaster et de leurs variantes

Locomotives	<nom de la loco> <nom de loco défini par l'utilisateur> Stop Vitesse <chiffre> Arrière Croisière Sifflet Sifflet long Fonction <nombre 1 - 25> <noms de fonctions spécifiés pour une loco>	Classe <classe de la loco>  Loco <ID>  Avant Manœuvre  Avertisseur Sifflet court
Aiguillages	Aiguillage <numéro> gauche	Aiguillage <numéro> droit
Signaux	Signal <numéro> danger Signal <numéro> rouge Signal <numéro> go Autres options : Jaune Jaune clignotant Rouge clignotant	Signal <numéro> stop Signal <numéro> ouvert Signal <numéro> vert  Double jaune Double jaune clignotant Vert clignotant
Plaques tournantes	Plaque tournante gauche Antihoraire Plaque tournante droite Horaire	Plaque tournante antihoraire  Plaque tournante horaire

Bennes	Démarrer benne Activer benne Départ benne	Benne démarrer Lancer benne Vider wagon
Convoyeurs	Démarrer convoyeur Convoyeur démarrer Départ convoyeur Arrêter convoyeur Convoyeur arrêter	Activer convoyeur Lancer convoyeur Désactiver convoyeur
Autres	Pause commande vocale Commande vocale pause Commande vocale reprendre Démarrer commande vocale Quitter commande vocale	Arrêter commande vocale Suspendre commande vocale Reprendre commande vocale Uncoupler <num> Commande vocale quitter
Plan réseau	Aller à droite Plan droite Scroller plan droite Aller à gauche Plan gauche Scroller plan gauche Aller en haut Plan haut Scroller plan haut Aller en bas Plan bas Scroller plan bas Zoom avant Réinitialiser plan Réinitialiser zoom	Scroller à droite Droite plan Aller droite plan Scroller à gauche Gauche plan Aller gauche plan Scroller en haut Haut plan Aller plan haut Scroller en bas Bas plan Aller plan bas Zoom arrière Plan réinitialiser Zoom réinitialiser
Urgence	Arrêt d'urgence Tout arrêter Arrêter locos Tout lancer Démarrer tout	Arrêter tout Suspendre tout Stopper tout Tout démarrer Reprendre tout

	Reprendre locos
Itinéraires	Régler itinéraire <nom de l'itinéraire>

Ce qui précède montre que RailMaster accepte la commande de ressources spécifiques sur votre réseau de plusieurs manières différentes, sur la base du bon sens. Il n'est pas nécessaire de faire particulièrement attention à la prononciation des chiffres, par exemple RailMaster comprend la classe 2721 quand elle est prononcée « classe deux sept deux un » ou bien « classe vingt sept vingt et un ». En revanche, il n'accepte pas « classe deux mille sept cent vingt et un » car c'est une manière laborieuse de commander une loco. De même, quand vous indiquez une vitesse telle que « 100 » vous pouvez dire « vitesse cent » ou « vitesse un zéro zéro ».

### **Paramètres de la commande vocale**

Dans la fenêtre de commande locale il y a plusieurs paramètres que vous pouvez modifier sans avoir à accéder au panneau de commande vocale de Windows.

Appuyez sur le bouton Voice Control Settings  pour agrandir la fenêtre de commande vocale et accéder aux options que vous pouvez modifier.



Vous pouvez modifier ici le niveau d'entrée du micro, mais si vous avez configuré le micro correctement dans le panneau de commande vocale de Windows, vous ne devriez pas avoir besoin de le faire.

Vous pouvez aussi régler le niveau de confiance vocal. RailMaster fait de son mieux pour « deviner » ce que vous dites si vous ne prononcez pas quelque chose correctement et s'il a un contexte, par exemple si vous êtes en train d'actionner un aiguillage ou une loco. Vous pouvez augmenter ou diminuer le niveau de confiance pour laisser RailMaster utiliser les mots que vous dites même s'il ne les comprend pas. Vous devrez faire plusieurs réglages de ce paramètre car il peut donner des résultats surprenants. Le réglage par défaut se trouve au centre de la glissière, mais le réglage optimum se situe entre 90 et 95.

Vous pouvez aussi sélectionner l'appareil d'entrée audio (micro) ici, en le sélectionnant dans la liste déroulante.

**Remarque : certains casques sans fil s'arrêtent automatiquement après un délai d'inutilisation pour faire des économies de batterie. Vous devrez donc**

peut-être arrêter et remettre en marche votre casque puis le sélectionner dans la liste déroulante si cela se produit.

Il est facile de changer la langue utilisée pour parler à RailMaster : sélectionnez la langue souhaitée dans la liste déroulante.

Appuyez sur le  bouton de feedback sonore pour activer ou désactiver le feedback sonore vers votre casque, par exemple l'avertisseur quand RailMaster ne comprend pas ce que vous dites, les bips et le feedback vocal.

Appuyez sur le bouton  Windows Speech Properties pour accéder directement à la fenêtre des propriétés de synthèse vocale (voir plus haut) sans avoir à passer par le panneau de configuration Windows.

Si Microsoft Speech Recognition est correctement configuré, vous devriez constater que la commande vocale est un moyen fiable et simple de commander votre circuit.

**Merci de ne pas contacter le service clients à propos de la synthèse vocale ou de la commande vocale si vous n'avez pas respecté exactement les instructions ci-dessus.**

# Lecture et écriture des CV des locomotives

Vous pouvez utiliser RailMaster pour lire rapidement et facilement les CV de votre loco et les modifier. Par exemple, pour configurer l'ID DCC d'une loco (inférieur à 127) il suffit écrire la valeur sur CV 1. Voir plus loin pour les adresses de locos longues (jusqu'à 9999). Votre loco doit se trouver sur la voie de programmation connectée à la sortie PROG de votre contrôleur DCC. Pour tester les locos (déplacement, fonctions etc.) vous devez remettre la loco sur la voie connectée à la sortie TRACK de votre contrôleur.



Pour lire et écrire les CV, appuyez sur le bouton dans la fenêtre des paramètres de loco (voir Configuration des locos plus haut). Cela vous amènera dans la fenêtre de listage et d'édition des CV.

CV	Description	Value	Status/String
1	Primary address	003	99 20 1 3 117
2	Start voltage	003	99 20 1 3 117
3	Acceleration rate	010	99 20 3 10 126
4	Deceleration rate	010	99 20 4 10 121
5	Vhigh	040	99 20 5 40 90
6	Vmid	020	99 20 6 20 101
7	Manufacturer version	059	Loksound decoder
8	Manufacturer ID	151	Electronic Solutions Ulm Gmb
9	Not used	000	99 20 9 0 126
10	Not used	000	99 20 10 0 125
11	Not used	000	99 20 11 0 124
12	Not used	000	99 20 12 0 123
13	Analogue mode	001	99 20 13 1 123
14	Not used	003	99 20 14 3 122
15	Not used	000	99 20 15 0 120
16	Not used	000	99 20 16 0 103
17	Extended address	195	99 20 17 195 165
18	Extended address	195	99 20 17 195 165
19	Not used	000	99 20 19 0 100
20	Not used	000	99 20 20 0 99
21	Not used	000	99 20 21 0 98

Dans cette fenêtre, vous pouvez lire les CV en spécifiant la plage dans la section en haut. 1 to 255 lira toutes les CV mais cela pourra prendre plus d'une

heure. Si le pack **Pro** RailMaster optionnel est installé, vous pouvez lire et écrire jusqu'à 1023 CV de locos, mais très peu de locos ont ce nombre de CV.

**Remarque : La lecture des 255 CV de votre locomotive peut prendre plus d'une heure.**

Le temps de pause est le délai avant que RailMaster lise un CV. En général, ceci prend environ 11 secondes. Vous pouvez faire plusieurs essais pour cette valeur, jusqu'à ce que vous trouviez une pause suffisamment courte mais qui fonctionnera correctement. La valeur la plus basse est de 8 secondes.

Différents décodeurs de locos fonctionnent à différentes vitesses.

Quand vous voulez écrire des valeurs de CV de locos, il suffit de cliquer sur la valeur de la CV et de saisir une nouvelle valeur dans la case. Vous pouvez aussi saisir des valeurs binaires en incluant les huit chiffres binaires entre crochets []. RailMaster les convertira. Ceci est réservé aux utilisateurs confirmés. En général, il vous suffit quand vous achetez une nouvelle loco de configurer son adresse (ID DCC) soit en réglant la valeur dans CV 1 (pour les adresses inférieures à 128) soit en utilisant le bouton Long Addresses pour les numéros d'adresse plus longs.

**Remarque : Différents décodeurs permettent d'écrire différents CV. Par exemple, Hornby R8215 et Hornby R8249 sont des décodeurs de base qui autorisent seulement l'écriture d'une poignée des 255 CV. Quand vous lisez l'un de ces décodeurs, RailMaster indique les données des CV qui peuvent être écrites. Certaines CV ne peuvent pas être écrites car elles contiennent l'identifiant du fabricant et le numéro de version du décodeur. Le décodeur et les décodeurs audio Hornby Sapphire plus récents permettent de lire et d'écrire beaucoup plus de CV. A l'heure actuelle, tous les décodeurs Hornby, Bachmann, ZTC, Hattons, ESU et de nombreux autres, y compris les décodeurs audio, sont pris en charge par RailMaster en ce qui concerne la liste des CV inscriptibles et non inscriptibles. D'autres décodeurs DCC fonctionnent mais ne sont pas pris en charge de cette manière.**

### **Spécification des adresses longues**

Vous pouvez spécifier une adresse de locomotive de 1 à 9999, mais le stockage

des adresses de locos est différent pour les ID DCC de 1 à 127 et les ID de 128 à 9999.

La NMRA (National Model Railroad Association) spécifie que les adresses courtes sont stockées dans CV 1 et les adresses longues sont spécifiées en utilisant une formule dans CV 17 et CV 18. RailMaster vous évite d'avoir à calculer les deux valeurs pour les adresses longues (celles qui sont supérieures à 127).

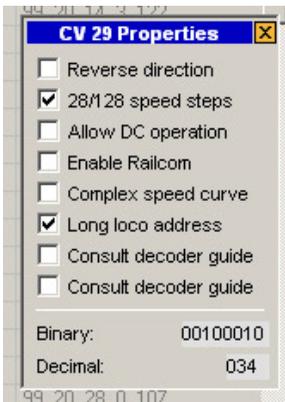
Appuyez sur le bouton  pour saisir ou ouvrir une adresse longue dans la fenêtre de droite. Sélectionnez l'adresse souhaitée et appuyez sur la coche verte. Quand vous écrivez alors toutes les CV modifiées, RailMaster écrit toutes les CV nécessaires pour stocker l'adresse de locomotive longue.



Quand vous avez terminé la lecture et l'écriture des CV des locomotives, n'oubliez pas de remettre votre loco sur la voie connectée à la sortie TRACK de votre contrôleur DCC pour pouvoir tester les modifications.

## Modifier CV29

La CV29 est particulièrement importante car il contient plusieurs paramètres dans une seule CV. La valeur décimale de CV29 est d'ailleurs une représentation d'un numéro binaire 8 bits, en d'autres termes il y a huit paramètres dans CV29 activés (1) ou désactivés (0).



Si vous cliquez sur CV29 comme si vous souhaitiez le modifier, puis double cliquez sur la valeur, un petit panneau s'affiche et vous permet de configurer les chiffres binaires individuels de CV29. Quand vous sélectionnez ou désélectionnez chaque paramètre, vous remarquerez que RailMaster bâtit la chaîne binaire et vous montre la valeur décimale qui sera écrite.

Quand vous avez terminé, appuyez simplement sur le bouton de fermeture (croix) en haut à droite du panneau CV29 Properties ; vous pourrez alors écrire sur le décodeur de la manière normale.

### Impression de la liste des CV *(pack Pro uniquement)*

Appuyez sur le bouton d'impression  pour imprimer une liste de toutes les descriptions et valeurs de CV pour une locomotive spécifique. Vous pouvez sélectionner l'imprimante sur laquelle imprimer, ou une impression PDF si vous avez installé le logiciel de lecture de PDF sur votre ordinateur.

CV No.	CV Name	Value	Result String
1	Primary address	003	99 20 1 3 117
2	Start voltage	003	99 20 1 3 117
3	Acceleration rate	010	99 20 3 10 126
4	Deceleration rate	010	99 20 4 10 121
5	Vhigh	040	99 20 5 40 90
6	Vmid	020	99 20 6 20 101
7	Manufacturer version	059	Loksound decoder
8	Manufacturer ID	151	Electronic Solutions Ulm
13	Analogue mode	001	99 20 13 1 123
17	Extended address	195	99 20 17 195 165
18	Extended address	195	99 20 17 195 165
29	Decoder config	000	99 20 29 34 72
49	Extended config	000	
50	Analogue mode	000	
51	Brake mode	000	

### Réinitialisation du décodeur de locomotives *(pack Pro seulement)*

Appuyez sur le bouton de réinitialisation du décodeur  pour confirmer si vous souhaitez réinitialiser le décodeur de locomotives à ses paramètres d'usine par défaut. Cela réinitialisera aussi l'adresse ID DCC de la locomotive sur 3.

Si votre décodeur n'est pas reconnu, ou si le mauvais décodeur est affiché pour le décodeur que vous connaissez, vous pouvez forcer le choix du décodeur en double-cliquant sur CV7 et en sélectionnant le décodeur approprié dans la liste. Vous devez être sûr que le décodeur de votre locomotive correspond à celui que vous avez choisi.

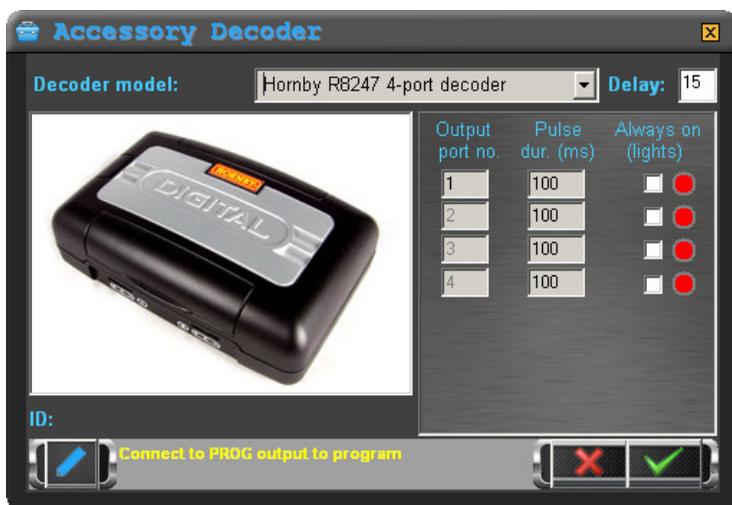
# Programmation des décodeurs d'accessoires

RailMaster vous permet de programmer rapidement et facilement des modules de décodeurs d'accessoires, par exemple Hornby R8247 et les modules Hornby R8216 plus anciens, ainsi que les décodeurs d'autres fabricants.

Jusqu'à maintenant, la lecture de paramètres et le paramétrage des modules de décodeurs d'accessoires étaient un processus délicat exigeant l'utilisation de votre contrôleur DCC. Mais avec RailMaster ce processus est désormais très facile.



Appuyez sur le bouton Accessory Modules sur l'écran principal ; vous accèderez alors à la fenêtre de programmation des décodeurs d'accessoires.



Sur cet écran unique, vous pouvez lire tous les paramètres des décodeurs d'accessoires (lorsque les modules prennent en charge cette fonction) et programmer les paramètres des décodeurs d'accessoires.

La première chose à faire est de connecter votre module de décodeur d'accessoires à la voie de programmation du contrôleur DCC (ou à la voie

principale pour certains modules). Vous devez le faire de manière isolée, en d'autres termes **la voie de programmation ne doit pas être connectée à votre réseau**, sinon les autres décodeurs d'accessoires et locos seront aussi réinitialisés !

RailMaster sait déjà quels décodeurs parmi les plus courants prennent en charge quelles fonctions et donc ce qui peut et ne peut pas être fait.

Bien que les décodeurs d'accessoires Hornby R8247 et R8216 paraissent identiques, leur fonctionnement présente des différences.

### **Décodeur d'accessoires R8216**

Il s'agit d'un module plus ancien qui prend seulement en charge l'activation des aiguillages. Vous ne pouvez pas commander les signaux avec ce décodeur, et vous ne pouvez pas modifier le temps d'impulsion depuis chaque port de sortie. Ce délai est fixé à 100 millièmes de seconde.

### **Décodeur d'accessoires R8247**

Il s'agit d'un décodeur Hornby plus récent qui, bien que d'aspect identique à son prédécesseur, vous permet de programmer chacun des quatre ports comme une sortie d'impulsions (pour les moteurs d'aiguillages à électro-aimant) ou continuellement activé (pour les signaux lumineux et moteurs lents).

Quand vous sélectionnez chaque décodeur dans la liste, vous remarquerez que certaines fonctions apparaissent ou disparaissent dans RailMaster, en fonction des capacités du module décodeur.

Avant de programmer un module de décodeur d'accessoires, vous devez prendre connaissance de tous les paramètres. Pour cela, appuyez sur le bouton  (le R8216 et certains autres décodeurs n'acceptent pas la lecture, seulement l'écriture). Selon le décodeur d'accessoires que vous possédez, cela peut prendre plusieurs minutes. Vous pouvez modifier le délai, mais il est déjà réglé correctement pour la majorité des décodeurs pour garantir une lecture et écriture correctes. Après la lecture, vous verrez apparaître un numéro de progiciel et les paramètres actuels des différents ports de sortie (certains décodeurs ne prennent pas en charge le signalement de la version du progiciel).

Vous verrez que sur plusieurs modèles de décodeurs d'accessoires, seul le premier numéro de port de sortie peut être modifié. La raison est que les décodeurs sont généralement programmés par blocs de quatre. La configuration du premier numéro de port règlera donc automatiquement les numéros de ports suivants.

Numéro du décodeur d'accessoires	Numéro de port de départ
1	1
2	5
3 ....	9 ....

Quand vous programmez les numéros de ports vous devez respecter le tableau ci-dessus, qui permettra aussi de trouver plus facilement les défauts ultérieurement. Il peut aussi être utile d'étiqueter chaque décodeur après sa programmation et avant de le connecter à votre réseau.

Une fois que vous êtes satisfait des paramètres du décodeur d'accessoires, il suffit d'appuyer sur le bouton  pour programmer tous les paramètres du module. Ceci peut prendre plusieurs minutes.

## Tests

Après avoir programmé un module de décodeur d'accessoires, vous pouvez tester les ports soit en utilisant un plan que vous avez déjà créé (vous devrez d'abord connecter le module à la sortie TRACK de votre contrôleur DCC) soit en utilisant les boutons de commande rouge/vert sur la droite de chaque port sur l'écran de programmation du décodeur d'accessoires. Cela configurera les aiguillages ou signaux que vous avez connectés au module.

**Remarque :** Les décodeurs d'accessoires présentés qui ne sont pas fabriqués par Hornby ne sont pas officiellement pris en charge par Hornby. Vous devrez donc contacter le fournisseur ou le fabricant du décodeur d'accessoires en cas de problème. RailMaster a introduit le moyen sans doute le plus simple actuellement disponible pour programmer les décodeurs, mais n'oubliez pas que les spécifications des autres fabricants peuvent changer sans préavis. Les décodeurs d'accessoires présentés ont été entièrement testés avec RailMaster.

Notez également que les instructions de certains fabricants peuvent vous demander de connecter l'entrée d'alimentation du module de décodeur accessoire à la sortie voie de votre contrôleur DCC .Cela ne marche pas toujours ; dans certains cas vous devrez donc connecter une source d'alimentation externe à l'entrée de votre décodeur d'accessoires.

Notez aussi que les décodeurs de tous les fabricants listés dans RailMaster ont été entièrement testés avec le programme et qu'ils fonctionnent. Vous devez donc vérifier les instructions de votre décodeur d'accessoires pour savoir si vous avez correctement connecté le décodeur et l'avez configuré pour la programmation, car ce processus est assez compliqué dans certains cas.

Le décodeur d'accessoires Hornby R8247 est le plus simple à programmer, car il exige seulement une connexion à 2 fils à la sortie PROG du contrôleur DCC.

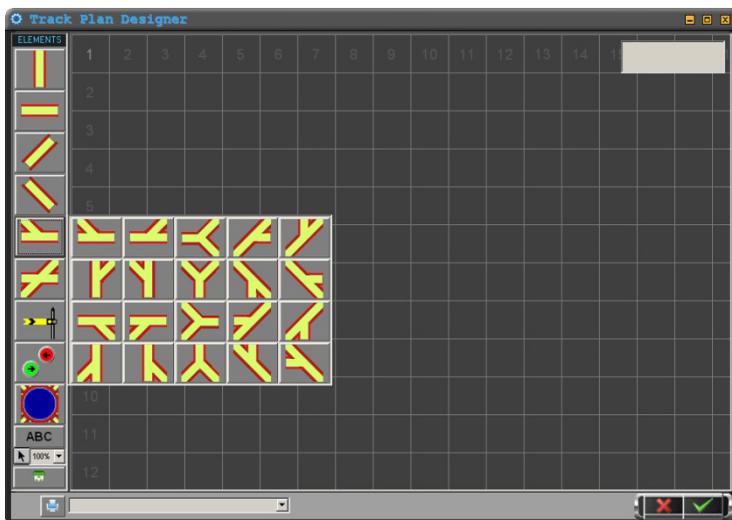
# Conception d'un schéma de réseau et configuration des aiguillages et signaux

RailMaster vous permet de concevoir n'importe quel nombre de plans de réseau à utiliser avec vos différents réseaux. Vous pouvez alors vous servir du même PC pour utiliser différents réseaux (un à la fois).

RailMaster est fourni avec un exemple de plan et les coffrets de réseaux et ovale A à F Hornby intégrés, ainsi que de nombreux plans tirés du Hornby Track Plans Book 2009, ce qui vous permet de vous familiariser avec les fonctionnalités de conception du logiciel. Mais vous pouvez aussi concevoir vos propres plans de circuit et spécifier les aiguillages et signaux à contrôler.



Appuyez sur le bouton Track Design pour faire apparaître la fenêtre de conception des circuits.



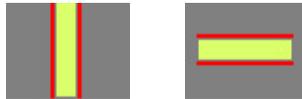
Sur cet écran, vous pouvez disposer les éléments de voie, les boutons de commande des signaux et aiguillages ainsi que les étiquettes de texte. Le plan se présente sous la forme d'un schéma matriciel d'angles horizontaux, verticaux et 45 degrés type « poste d'aiguillage ». En utilisant les éléments de voie disponibles, vous devriez pouvoir concevoir des circuits sophistiqués. Le

concept de rayon de voie n'existe pas ; vous pouvez donc avoir autant de voies parallèles et de « courbes » que vous voulez.

La surface totale disponible (environ à l'échelle OO/HO ) est d'environ 24 m x 24 m en fonction de la mémoire système disponible. Vous pouvez faire défiler la zone du plan simplement en cliquant et glissant votre souris sur une zone vide de la grille. Cette même technique peut être utilisée pour parcourir le plan fini quand vous êtes en train de contrôler vos trains. RailMaster permet aussi de mettre en réseau plusieurs PC pour contrôler différentes parties du même circuit, ce qui est particulièrement utile pour les circuits d'exposition plus grands, pour lesquels il y a plusieurs contrôleurs humains.

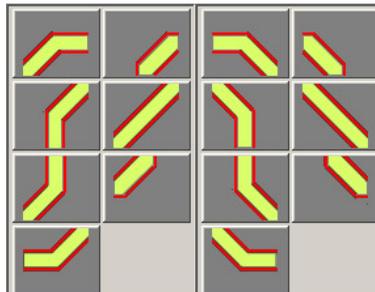
Vous pouvez ajouter les éléments de voie suivants sur votre plan en cliquant l'élément souhaité sur la gauche de l'écran de conception.

### Éléments verticaux et horizontaux



Ces éléments seront utilisés plus que tous autres dans vos réseaux et s'imbriqueront avec les aiguillages et les angles. Vous remarquerez que tous les éléments de voie correspondent aux carrés de la grille pour vous aider à créer votre réseau le plus rapidement possible. Vous pouvez double cliquer sur une zone libre pour répéter l'ajout de ces éléments sans avoir à les sélectionner à nouveau.

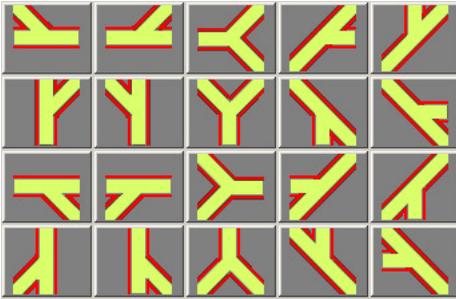
### Angles serrés et ouverts gauches et droits



Dans RailMaster, le concept de voies de premier, second, troisième et quatrième rayon n'existe pas, à la différence des circuits réels, par exemple.

C'est parce que la voie peut seulement être 'posée' horizontalement, verticalement ou à 45 degrés. Vous pouvez ainsi créer n'importe quel nombre de rayons différents.

### Aiguillages (verticaux, horizontaux et diagonaux)

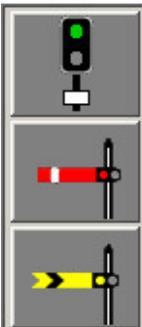


Il y a vingt formes d'aiguillages différentes. Vous pouvez donc créer pratiquement n'importe quel type de configuration d'aiguillage. Ces éléments de voie s'imbriquent eux aussi et s'alignent avec les éléments verticaux, horizontaux, d'angle et autres éléments d'aiguillage. Les huit

éléments d'aiguillages à 45 degrés sont uniquement disponibles dans le pack *Pro* en option.

Si vous voulez incorporer un aiguillage triple, comme le type fabriqué par Peco, associez simplement deux aiguillages. Cela est plus simple que d'avoir un symbole d'aiguillage triple spécifique car l'association de deux aiguillages est plus simple à contrôler depuis l'écran de votre PC. Vous verrez plus loin dans ce guide comment configurer des aiguillages simples, doubles et triples.

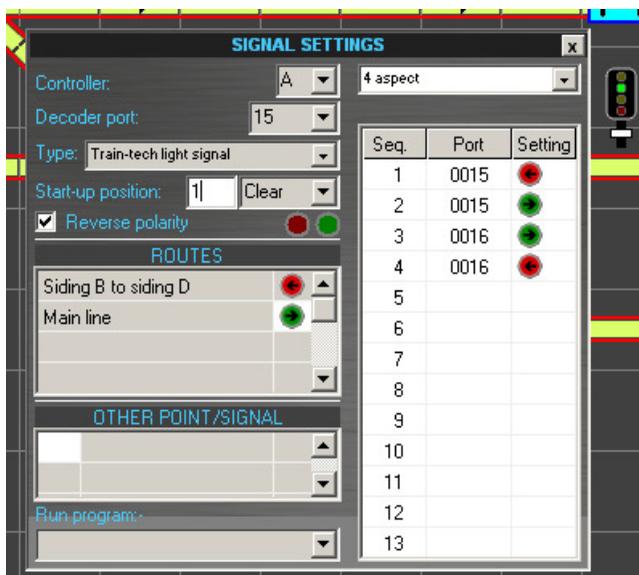
### Signaux (lumineux et sémaphores)



Vous pouvez ajouter des signaux lumineux à deux aspects (comme ceux fournis par Hornby), des signaux lumineux à plusieurs aspects (avec le pack *Pro* en option) tels que ceux de Train-tech, Berko et Eckon ou bien utiliser des sémaphores contrôlés par des solénoïdes. Il vous suffit de cliquer sur le type de signal souhaité et de le positionner sur le plan.

Vous remarquerez que les signaux ne s'intègrent pas aux carrés de la grille – vous pouvez les positionner précisément, à n'importe quel endroit du plan.

Quand vous avez positionné un signal, vous pouvez expliquer à RailMaster comment vous souhaitez le contrôler. Pour cela, il vous suffit de cliquer droit sur le signal souhaité. Une fenêtre pop-up de paramètres s'affichera alors sur le plan en face du signal.



Les paramètres de signal vous permettent de sélectionner le port du contrôleur DCC, le numéro du décodeur d'accessoire et la position de départ, ainsi que plusieurs fonctionnalités avancées. Vous pouvez aussi spécifier un groupe auquel le signal appartient pour l'actionnement des signaux/aiguillages multiples, et à quelle position il doit être configuré.

Quand vous commandez le signal, si le graphique fonctionne dans la direction opposée du signal lui-même, vous avez deux possibilités. Vous pouvez intervertir le fil rouge et vert entre le moteur de l'aiguillage et le décodeur d'accessoires ou bien, si vous estimez que c'est plus pratique, vous pouvez cocher la case d'inversion de polarité « Reverse polarity ». Cela intervertira virtuellement les fils pour vous éviter d'avoir à le faire.

## Controller

RailMaster vous permet de connecter jusqu'à deux contrôleurs DCC à votre PC (du moment que vous avez suffisamment de ports USB). En effet, vous pourriez décider de contrôler toutes les locomotives en utilisant un contrôleur DCC avec son alimentation 4 ampères et de contrôler tous les aiguillages et signaux avec un contrôleur dédié et sa propre alimentation de 4 ampères. Quand vous contrôlez de nombreuses locos et que vous actionnez de nombreux signaux et aiguillages, cela réduira les erreurs de fonctionnement provoquées par des problèmes de consommation électrique. Dans la plupart des cas, ce ne sera pas nécessaire, mais la fonction existe si vous souhaitez l'utiliser.

Si vous avez un seul contrôleur, ce réglage est toujours « A ». Cela veut dire que vous contrôlez les locos, aiguillages et signaux avec le seul et même contrôleur DCC.

## Decoder Port

Spécifie le numéro de port du décodeur d'accessoire auquel le signal est connecté. Le décodeur accessoire Hornby R8247 par exemple a quatre ports numérotés 1, 2, 3 et 4.



Quand vous programmez un décodeur d'accessoires Hornby, vous devez attribuer le premier module décodeur (quatre ports) à 1, puis le second module (quatre autres ports) à 5 et ainsi de suite, en groupes de quatre. Utilisez toujours le mode d'écriture « Reg » d'Elite pour programmer les modules du décodeur d'accessoires. Consultez les instructions fournies avec le module de décodeur d'accessoires pour en savoir plus. Vous pouvez aussi utiliser RailMaster pour programmer les ports de décodeur d'accessoires de différents modules courants (voir plus haut).

## Start-up Position et Order of Firing

Quand RailMaster démarre, il charge le plan de réseau par défaut spécifié dans System Settings et met tous les aiguillages et signaux à leur position de

départ par défaut si la case « Set points » a été cochée. Cette position de départ peut être réglée pendant la conception de votre plan de réseau.

Clear signifie que les signaux lumineux seront verts et que les sémaophores proches et distants seront en position relevée.

Vous pouvez aussi régler l'ordre dans lequel les aiguillages et signaux doivent se déclencher en spécifiant un nombre de 1 jusqu'au nombre maximum d'aiguillages et signaux figurant sur votre circuit. Cette fonction est uniquement disponible dans le pack *Pro*. Si vous spécifiez le même numéro pour plusieurs aiguillages ou signaux, ils se déclencheront dans l'ordre où ils ont été ajoutés au plan de circuit. Si vous ne souhaitez pas qu'un aiguillage ou signal se déclenche au démarrage, saisissez zéro dans la case « Firing Order ».

## Groups

Vous pouvez placer les aiguillages et signaux dans des groupes soit en sélectionnant un groupe dans la liste déroulante « Group » soit en saisissant le nom d'un nouveau groupe dans la boîte Group. Quand vous taperez un nouveau nom, vous remarquerez que le nom du nouveau groupe est répertorié en haut à droite de l'écran de conception.

Pour supprimer un groupe, il suffit de supprimer cette entrée de tous les signaux et aiguillages du plan. Quand vous aurez supprimé le dernier, le nom du groupe disparaîtra de la liste en haut à droite de l'écran de conception.

Si vous spécifiez un nom de groupe, vous pouvez spécifier la position ou le réglage du signal quand vous appuyez sur le groupe pendant le contrôle du réseau.

Les groupes définis s'affichent à l'écran RailMaster principal quand vous contrôlez votre réseau. Vous pouvez alors appuyer sur un nom de groupe à tout moment et vous verrez tous les signaux et aiguillages du groupe sélectionné passer automatiquement à leur position de groupe.

## Reverse Polarity

Cette case vous permet de modifier rapidement et simplement la polarité du signal si vous avez effectué le câblage à l'envers.

## Other Point/Signal (pack *Pro* seulement)

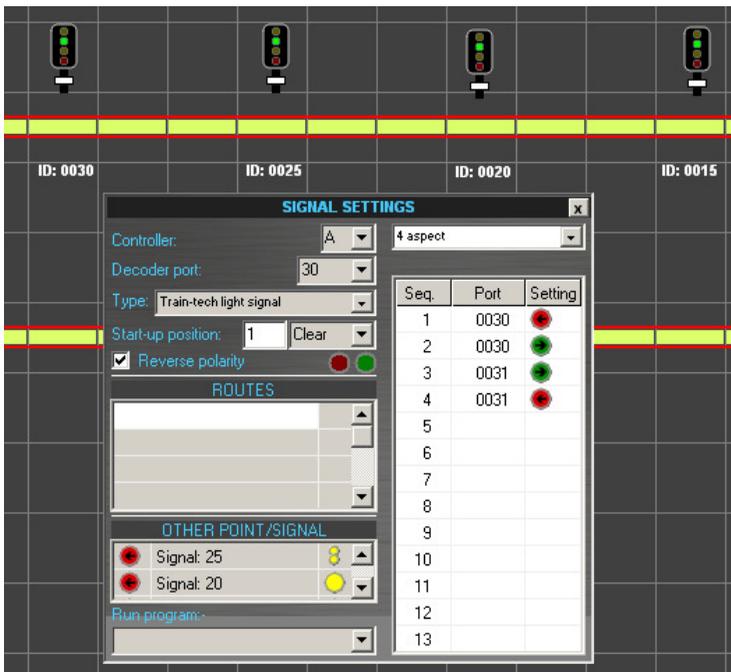
Il s'agit d'une puissante fonctionnalité, qui vous permet d'actionner d'autres



aiguillages et signaux quand vous activez un signal choisi. Si vous le souhaitez, vous pouvez spécifier un aiguillage à actionner pour une condition de signal spécifique.

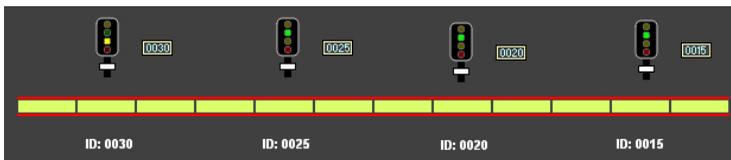
L'exemple de gauche montre l'actionnement d'un aiguillage sur le port 1 sur la gauche (rouge) seulement lorsque le signal est au vert (ouvert). Quand le signal est au rouge (danger), l'aiguillage ne s'actionne pas. Vous pouvez spécifier jusqu'à dix aiguillages ou signaux qui doivent s'actionner lorsque vous actionnez un signal spécifique.

Avec ce système, vous pouvez automatiquement lancer une séquence d'autres signaux, par exemple dans un ensemble de signaux lumineux à quatre aspects comme ci-dessous :



Vous pouvez configurer un ensemble de signaux de manière à ce que le fait d'appuyer sur l'un d'entre eux règle automatiquement les autres signaux liés. Une seconde pression peut être configurée pour actionner d'autres signaux, selon la configuration du premier signal. Voici un exemple de séquence typique, quand on appuie plusieurs fois de suite sur le signal 20 :





Un exemple de plan de réseau est inclus dans RailMaster sous le nom « Train-Tech signals » que vous pouvez charger pour mieux comprendre comment fonctionne l'actionnement des signaux en séquence.

### Run a Program (pack *Pro* seulement)

Quand vous actionnez un signal, vous pouvez spécifier l'exécution d'un programme quelconque lorsque vous appuyez sur le signal.

**Remarque :** Le programme ne s'exécutera pas si le signal est lancé depuis un autre programme.

Seq.	Port	Setting
1	0015	●
2	0015	●
3	0016	●
4	0016	●
5	0017	●
6	0018	●
7	0018	●
8		
9		

### Multi-aspect Signals (pack *Pro* seulement)

Cette puissante fonctionnalité vous permet de configurer pratiquement n'importe quel type de signal à plusieurs aspects, qu'il soit connecté à plusieurs ports d'un décodeur accessoires ou lorsque le signal lui-même comporte un décodeur intégré, tels que ceux fournis par Train-Tech.

RailMaster contient des profils prédéfinis pour les signaux Train-Tech. Ces profils fonctionnent aussi pour les signaux rattachés à un décodeur d'accessoires, s'il est correctement câblé.

Vous pouvez aussi configurer vos propres profils pour les signaux lumineux à plusieurs aspects (deux aspects, trois aspects, quatre aspects), y compris ceux qui ont des voyants clignotants et des indicateurs d'itinéraires. Le simple fait de sélectionner le type de signal multi-aspect que vous possédez dans la liste déroulante remplit automatiquement la séquence.

Il y a jusqu'à 13 séquences pour chaque signal et vous pouvez voir pour l'exemple le plus complexe (un signal lumineux en couleur à quatre aspects, avec voyants clignotants) que quatre ports décodeur séparés sont utilisés pour

obtenir la séquence : vert, rouge, jaune double, jaune simple, vert clignotant, double jaune clignotant, jaune simple clignotant et rouge. Avec ce système, vous pouvez définir n'importe quelle séquence de votre choix, dans n'importe quel ordre.

Remarque : quand plusieurs signaux et aiguillages sont actionnés en une seule opération au cours du fonctionnement normal du réseau, vous remarquerez un délai entre l'actionnement de chacun d'entre eux. C'est parce que le module du décodeur d'accessoires a besoin d'un certain temps pour recharger la CDU (unité de décharge de condensateur) intégrée, pour qu'elle fournisse assez de puissance pour actionner les aiguillages et les sémaphores. La même chose se produit lorsque le plan de réseau par défaut est chargé au démarrage du programme.

### Immediate Testing (pack *Pro* seulement)



Quand vous construisez votre plan de réseau, vous pouvez tester les aiguillages et signaux dans un environnement réel, en appuyant sur le bouton rouge ou vert. Ces boutons vous permettent aussi de tester la polarité du câblage signal/aiguillage.

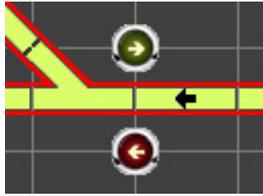
### Boutons/voyants de commande des aiguillages



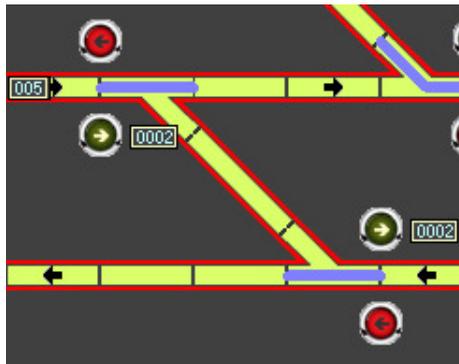
Les boutons de commande des aiguillages sont positionnés sur le plan du circuit comme les signaux, et vous permettent aussi de spécifier des paramètres supplémentaires. Consultez la section sur les paramètres des signaux pour avoir tous les détails.

Quand vous positionnerez des boutons de commande des aiguillages sur votre plan en les faisant glisser jusqu'au centre de l'aiguillage souhaité, vous remarquerez qu'ils se mettent automatiquement en place de chaque côté de l'aiguillage le plus proche. Le vert contrôle toujours la voie de droite et le rouge celle de gauche. N'essayez pas de forcer les boutons de commande des aiguillages à une autre position, sinon les indicateurs d'itinéraire d'aiguillage dans la fenêtre RailMaster principale ne fonctionneront pas correctement.

Un exemple est donné ci-dessous.

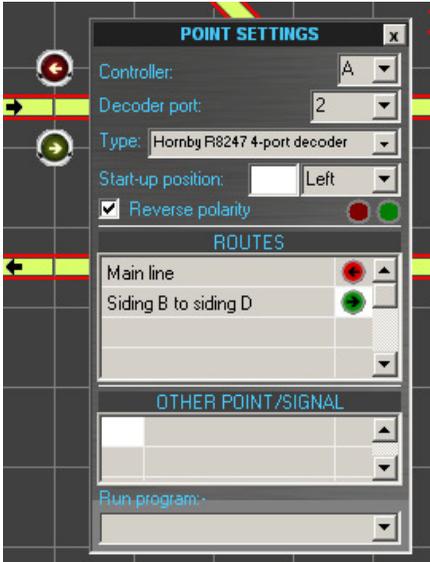


Vous remarquerez que les boutons des aiguillages se sont alignés sur l'intersection des carrés de la grille. Le respect de cette règle générale permet d'obtenir des plans de réseaux nets faciles à suivre. Quand vous utilisez votre réseau, la position actuellement choisie s'allume. Il vous suffit alors de cliquer sur le bouton de l'aiguillage pour l'actionner. Si vous voulez contrôler une traversée comme ici :



Il suffit d'attribuer à chaque aiguillage le même numéro de port décodeur et de câbler les deux aiguillages dans le même port du module décodeur accessoires. Le fait de cliquer sur l'un ou l'autre des boutons actionnera les deux aiguillages ensemble. Vous pouvez aussi placer des points dans des groupes d'acheminement, qui permettent de régler plusieurs aiguillages d'une manière spécifique pour un itinéraire défini.

Quand vous actionnez l'aiguillage, si le graphique fonctionne dans la direction opposée de l'aiguillage lui-même, vous avez deux possibilités. Vous pouvez



intervertir le fil rouge et vert entre le moteur de l'aiguillage et le décodeur d'accessoires ou bien, si vous estimez que c'est plus pratique, vous pouvez cocher la case d'inversion de polarité « Reverse polarity ». Cela intervertira virtuellement les fils pour vous éviter d'avoir à le faire.

Vous pouvez saisir jusqu'à 100 noms de groupes (itinéraires) dans la grille, dans les paramètres des aiguillages. Quand vous saisissez de nouveaux groupes, ils s'affichent dans la liste des groupes en haut à droite de l'écran de conception. Il

suffit de cliquer sur la boîte des paramètres (verte ou rouge) pour spécifier la position de l'aiguillage dans ce groupe. Les aiguillages et signaux peuvent être activés ensemble au sein du même groupe pour définir un itinéraire.

Vous pouvez modifier le paramètre « Show button arrows » du fichier RailMaster.ini si vous ne souhaitez pas voir les flèches dans les boutons indicateurs des aiguillages (voir plus haut).

### **Autres aiguillages/signaux, traversées de jonction simples, doubles et aiguillages triples (pack *Pro* seulement)**

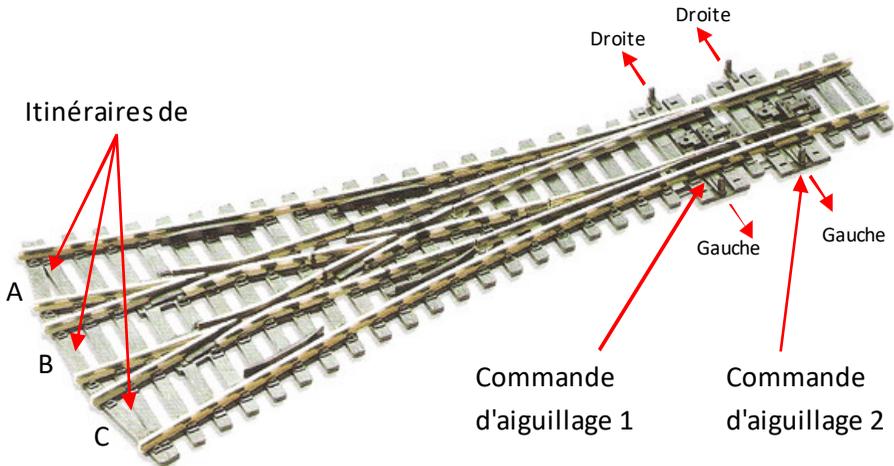
Tout comme pour les signaux, RailMaster vous permet d'actionner d'autres aiguillages et signaux. Pour voir comment cela fonctionne de manière générale, consultez l'actionnement d'autres aiguillages et signaux dans la rubrique sur les signaux ci-dessus.

Ce système vous permet de configurer l'actionnement « intelligent » de traversées de jonction simples, doubles et d'aiguillages triples, par exemple.

Ces aiguillages ont tous une manière particulière de fonctionner qui ne peut pas être présentée simplement par deux boutons standards de commande d'aiguillage pour chaque aiguillage.

### Aiguillages triples Peco (pack *Pro* seulement)

Ces aiguillages fonctionnent un peu comme si vous aviez deux aiguillages, l'un après l'autre, et offrent trois itinéraires possibles, mais en prenant bien moins de place.



Les aiguillages triples Peco fonctionnent d'une manière particulière, selon l'itinéraire choisi.

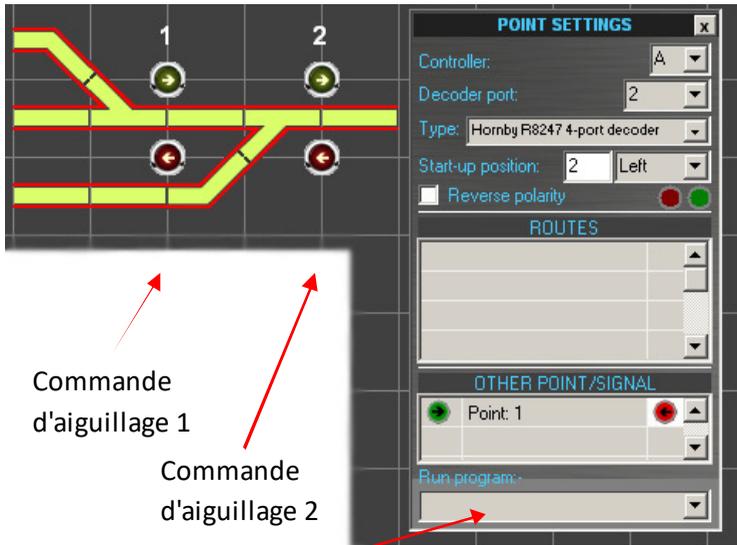
**Itinéraire de sortie A :** Pour configurer l'itinéraire A, vous devez actionner le moteur d'aiguillage de la commande d'aiguillage 2 sur la gauche. Vous devez aussi actionner la commande d'aiguillage 1 sur la gauche. Si la commande d'aiguillage 1 est déjà positionnée sur la droite, le lancement de la commande d'aiguillage 2 sur la gauche pousse automatiquement les lames de l'aiguillage de la commande d'aiguillage 1 vers la gauche. RailMaster peut prendre en charge cette logique.

**Itinéraire de sortie B :** Pour configurer l'itinéraire B vous devez actionner la commande d'aiguillage 1 à gauche et la commande d'aiguillage 2 à droite.

**Itinéraire de sortie C :** Pour configurer l'itinéraire C vous devez actionner la commande d'aiguillage 1 à droite et la commande d'aiguillage 2 à droite. Là aussi, les lames de la commande d'aiguillage 1 pousseront automatiquement la commande d'aiguillage 2 vers la droite quand elle sera lancée. Une fois de plus, RailMaster peut être configuré avec cette logique.

Pour représenter un aiguillage triple dans RailMaster, il suffit de joindre deux aiguillages entre eux comme ceci :

Quand la commande d'aiguillage 2 est lancée à droite (vert), RailMaster a reçu l'instruction de lancer la commande d'aiguillage 1 à gauche (rouge) pour correspondre à ce qui se passera sur l'aiguillage triple Peco.



Commande d'aiguillage 1

Commande d'aiguillage 2

Modification de

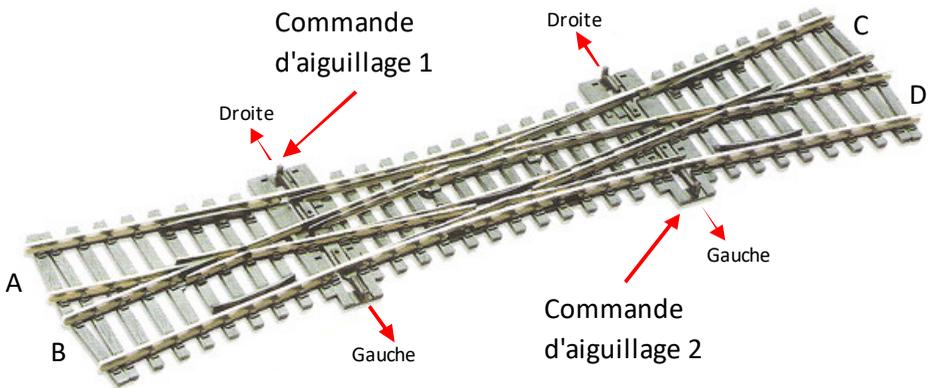
pour correspondre à ce qui se passera sur l'aiguillage triple Peco.

d'aiguillage 2

Vous pouvez aussi copier le fonctionnement de l'aiguillage triple Peco lorsqu'il est configuré sur l'itinéraire C décrit plus haut. Voir la conception de circuit « Three way » incluse dans RailMaster.

### Traversées de jonction simples et doubles Peco (pack *Pro* seulement)

Ces aiguillages fonctionnent de manière similaire aux aiguillages doubles standard configurés dos à dos, mais prennent moins de place. Comme pour les aiguillages triples, il faut retenir certains aspects intéressants à propos de leur actionnement.



Les traversées de jonction doubles et simples Peco fonctionnent d'une manière particulière, selon l'itinéraire choisi. À la différence de l'aiguillage triple, lorsque l'un ou l'autre des jeux de lames est actionné, l'autre ne l'est pas automatiquement. Cependant, si les deux jeux de lames ne sont pas configurés correctement, en fonction de l'itinéraire choisi, vos locos et wagons risquent de dérailler. Heureusement, RailMaster vous autorise à construire la logique permettant d'éviter ce problème. L'image ci-dessus présente une traversée de jonction double, mais une traversée simple est similaire. Une traversée de jonction double permet d'avoir des itinéraires de A vers C et D, et de B vers C et D, alors qu'une traversée simple n'autorise la circulation que de A vers C et D par exemple.

**Itinéraire A à C :** Pour configurer l'itinéraire A à C vous devez actionner le moteur d'aiguillage de la commande d'aiguillage 1 à gauche et la commande d'aiguillage 2 également à gauche. Si la commande d'aiguillage 1 ou la commande d'aiguillage 2 est positionnée vers la droite, vos locos dérailleront.

**Itinéraire A à D :** Pour configurer l'itinéraire A à D vous devez actionner le moteur d'aiguillage de la commande d'aiguillage 1 à droite et la commande d'aiguillage 2 à gauche. Si la commande d'aiguillage 2 est réglée vers la droite, vos locos dérailleront.

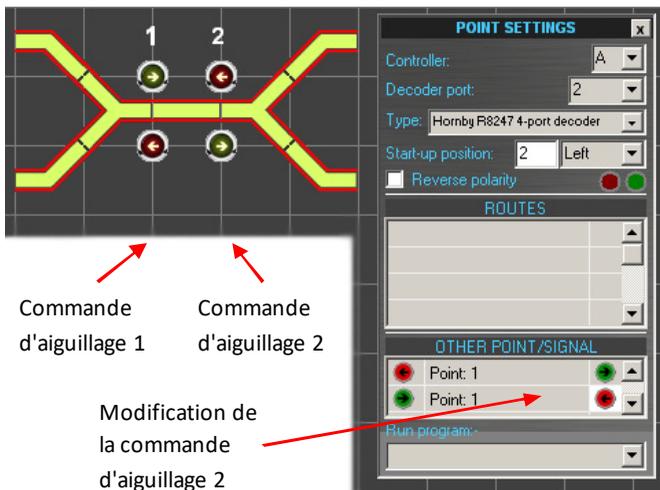
**Itinéraires B à C et B à D :** Ces itinéraires fonctionnent exactement de la même manière que les deux itinéraires ci-dessus, mais sont une image miroir. Là

aussi, si les deux aiguillages ne sont pas correctement positionnés, vos locos dérailleront.

Vous voyez qu'il est important de bien configurer les paramètres des commandes d'aiguillage pour les traversées de jonction Peco, sinon vos locos dérailleront. RailMaster vous permet de configurer la logique en utilisant les options « Switch

Other Point/Signal » pour faire en sorte que lorsque vous sélectionnez un aiguillage l'autre soit toujours positionné correctement.

Les paramètres de droite montrent comment l'aiguillage 1 est réglé



automatiquement lorsque l'aiguillage 2 est actionné vers la gauche ou vers la droite. Vous pouvez utiliser un principe similaire pour régler automatiquement l'aiguillage 2 lorsque l'aiguillage 1 est actionné. Un exemple de conception de circuit double est inclus dans RailMaster.

### Position d'initialisation

Quand RailMaster démarre, il charge le plan de réseau par défaut spécifié dans System Settings et met tous les aiguillages et signaux à leur position de départ par défaut si la case « Set points » a été cochée. Cette position de départ peut être réglée pendant la conception de votre plan de réseau.

Clear signifie que les signaux lumineux seront verts et que les sémaphores (signaux mécaniques) proches et distants seront en position relevée (voie libre).

Vous pouvez aussi régler l'ordre dans lequel les aiguillages et signaux doivent se déclencher en spécifiant un nombre de 1 jusqu'au nombre maximum

d'aiguillages et signaux figurant sur votre réseau. Cette fonction est uniquement disponible dans le pack *Pro*. Si vous spécifiez le même numéro pour plusieurs aiguillages ou signaux, ils se déclencheront dans l'ordre où ils ont été ajoutés au plan de réseau. Si vous ne souhaitez pas qu'un aiguillage ou signal se déclenche au démarrage, saisissez zéro dans la case « Firing Order ».

### Immediate Testing (pack *Pro* seulement) Test direct



Quand vous construisez votre plan de réseau, vous pouvez tester les aiguillages et signaux dans un environnement réel, en appuyant sur le bouton rouge ou vert. Ces boutons vous permettent aussi de tester la polarité du câblage signal/aiguillage.

### Dételeurs automatiques



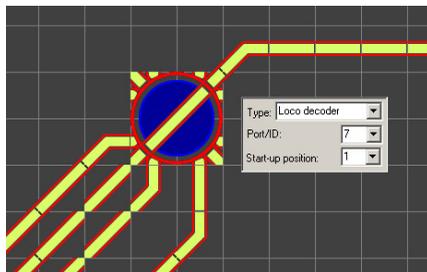
RailMaster autorise l'insertion de dételeurs Hornby avec moteurs d'aiguillage sur n'importe quelle section de voie droite. Il suffit de glisser le symbole du déteur sur n'importe quelle section de voie et de le déposer à l'endroit souhaité. En cliquant droit dessus, vous pouvez alors spécifier les paramètres du port de la même manière que lorsque vous configurez un aiguillage ou un signal. Quand vous utilisez le déteur en pratique, RailMaster active le déteur (dételle le matériel roulant) puis, cinq secondes plus tard, le désactive. Cette pause peut être modifiée dans le fichier railmaster.ini. Elle doit donner suffisamment de temps pour déplacer le matériel roulant.

### Plaques tournantes



Vous pouvez ajouter un nombre quelconque de plaques tournantes à votre circuit, mais il est rare d'en avoir plus d'une. Il suffit de cliquer sur le bouton Plaque tournante sur la gauche et de faire glisser la plaque tournante vers n'importe quelle position sur l'écran du plan de circuit.

Vous pouvez raccorder jusqu'à 12 voies à une plaque tournante et la contrôler avec un décodeur de loco. Si vous utilisez la plaque tournante Hornby R070 , vous devez d'abord la convertir pour qu'elle fonctionne avec DCC. La méthode recommandée est de la convertir pour l'utiliser avec un décodeur loco DCC comme le Hornby R8249 . Vous trouverez toutes les instructions pour cela sur le site web de Hornby.



Pour contrôler la plaque tournante depuis votre écran de contrôle, cliquez (ou appuyez si vous avez un écran tactile ) dessus et la plaque tournante passe automatiquement à la position suivante. Appuyez une fois de plus et elle passe à la position suivante et ainsi de suite. Appuyez sur la partie droite de la plaque tournante pour la faire pivoter dans le sens horaire, ou sur sa partie gauche pour la faire pivoter dans le sens antihoraire. Vous pouvez effectuer plusieurs pressions.

Vous pouvez utiliser les plaques tournantes d'autres fabricants, par exemple Heljan, qui incorpore un décodeur de rotation utilisant l'adressage des décodeurs accessoires. Pour cela, il suffit d'utiliser les boutons de commande des aiguillages et de les positionner sur les voies d'entrée/sortie.

Vous pouvez spécifier « Turntable speed = » et « Turntable time = » (vitesse et durée de rotation de la plaque tournante) pour la plaque tournante contrôlée par le décodeur de loco dans le fichier RailMaster.ini . Vous devrez peut-être modifier ces valeurs lorsque vous utilisez la plaque tournante Hornby pour optimiser la position de la voie de la plaque tournante aux différentes voies de sortie. Cela vous demandera de faire plusieurs essais.

La meilleure méthode pour minuter le mouvement de la plaque tournante est de commencer par choisir une valeur haute pour le paramètre « Turntable time = » dans le fichier RailMaster.ini puis d'utiliser un chronomètre pour voir combien de temps la plaque tournante prend pour passer du milieu de la pause à une voie vers le milieu de la pause à la voie suivante. Saisissez ensuite ce chiffre dans le fichier RailMaster.ini et vous devriez constater que le mouvement et l'arrêt de la plaque tournante sont plus précis.

## Convoyeur



Vous pouvez ajouter jusqu'à dix convoyeurs (Hornby R8131 ) sur un réseau. Les convoyeurs doivent d'abord être adaptés au mode DCC en ajoutant un décodeur DCC au moteur et surtout en supprimant la petite diode noire du câblage existant, sinon le moteur fonctionnera à pleine vitesse pendant quelques secondes puis s'arrêtera.

Vous devez spécifier le port contrôleur et l'adresse du décodeur DCC du convoyeur. Quand vous utilisez le convoyeur depuis l'écran principal, il suffit de cliquer dessus pour l'activer. Cliquez une fois de plus pour le désactiver.

Vous pouvez modifier la vitesse du convoyeur en éditant la ligne « Conveyor speed = » dans le fichier RailMaster.ini dans le dossier RailMaster. Un éditeur de texte comme Notepad vous permettra de le faire. Si vous faites des erreurs dans le fichier RailMaster.ini, il vous suffit de supprimer le fichier, de relancer RailMaster et le fichier sera à nouveau créé avec ses paramètres par défaut. Les paramètres par défaut devraient bien fonctionner.

## Benne



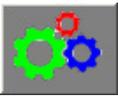
Vous pouvez ajouter jusqu'à dix bennes (Hornby R8132 ) sur un réseau. Les bennes doivent d'abord être adaptées au mode DCC en ajoutant un décodeur DCC au moteur.

Vous devez spécifier le port contrôleur et l'adresse du décodeur DCC de la benne. Quand vous utilisez la benne depuis l'écran principal, il suffit de cliquer dessus pour l'activer pour un cycle complet, qui vide le wagon puis ramène la benne à sa position baissée normale. Cliquez à nouveau pour la désactiver, à

tout moment, ce qui interrompra le cycle. Chaque cycle prend environ 86 secondes à la vitesse par défaut.

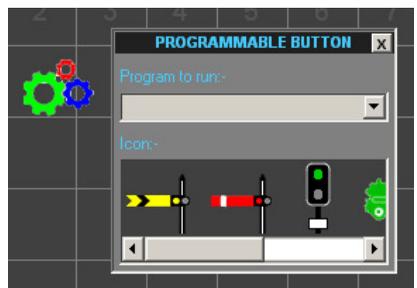
Vous pouvez modifier la vitesse et la durée du cycle de la benne en éditant les lignes « Tipper speed = » et « Tipper timer » dans le fichier RailMaster.ini dans le dossier RailMaster. Un éditeur de texte comme Notepad vous permettra de le faire. Si vous faites des erreurs dans le fichier RailMaster.ini, il vous suffit de supprimer le fichier, de relancer RailMaster et le fichier sera à nouveau créé avec ses paramètres par défaut.

### Fonction Command (pack *Pro* seulement) Boutons de commandes spéciaux



Avec le pack *Pro* RailMaster optionnel, vous pouvez configurer des boutons de commande spéciaux et les positionner à n'importe quel point de votre plan pour effectuer des fonctions spécifiques.

Vous pouvez affecter n'importe quel programme que vous avez écrit à un bouton programmable. Il peut s'agir de programmes pour émettre des sons, activer des aiguillages et des signaux et effectuer toute autre action programmable.



Cliquez droit sur l'icône de commande programme et indiquez le nom du

programme que vous souhaitez exécuter quand le bouton est pressé. Vous pouvez aussi sélectionner une icône par défaut que vous affecterez au bouton pour qu'il ait plus de sens pour vous.



## Étiquettes de texte

ABC

Vous pouvez positionner autant d'étiquettes que vous le souhaitez, à n'importe quel endroit de votre plan de réseau. Les étiquettes permettent d'annoter les numéros de voies de garage, les ID (adresses) des aiguillages ou même les positions de départ des locos et les noms des gares. En fait, tout ce que vous voulez !

Comme les boutons de commande des signaux et des aiguillages, les étiquettes peuvent être positionnées précisément n'importe où sur le plan. Pour éditer le texte d'une étiquette, il suffit de double cliquer sur le texte, qui s'affichera alors sur fond bleu. Vous pouvez alors supprimer le texte existant et ajouter le vôtre. Cliquez droit sur l'étiquette pour choisir la police et la taille des caractères, ainsi que leurs propriétés.

## Indicateurs de direction Sens de circulation



Quand vous concevez de grands réseaux, il est utile de pouvoir indiquer la direction normale de déplacement sur certaines lignes. RailMaster vous permet d'ajouter des indicateurs de direction aux sections de voies verticales et horizontales.

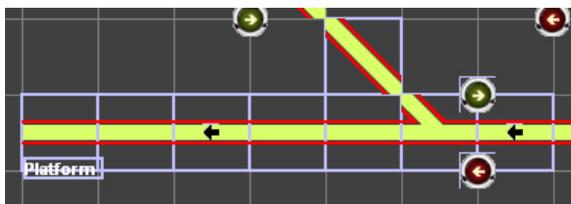
Il suffit de cliquer droit sur une section de voie horizontale ou verticale ; un menu pop-up (fenêtre) apparaîtra et vous présentera un choix d'indicateurs. Cliquez sur la direction souhaitée, la flèche s'alignera au centre de la section de voie. Si vous souhaitez changer une flèche, il suffit de cliquer droit sur une zone libre de la section de voie et de choisir une nouvelle flèche de direction dans le menu. Pour supprimer une flèche, cliquez sur l'entrée Remove.

Vous devez placer des flèches sur des longueurs de voies quand vous utilisez le système optionnel de détection de locos.

## Déplacer plusieurs éléments de voie

Vous pouvez sélectionner plusieurs éléments de voie en appuyant sur le bouton Maj du clavier en même temps que vous cliquez sur n'importe quel

nombre d'éléments sur l'écran de conception. Vous remarquerez une ligne en pointillés qui apparaîtra autour de chaque élément sélectionné. Quand vous avez fini de sélectionner les éléments requis, cliquez et déplacez n'importe lequel d'entre eux; les autres suivront. Quand vous relâchez le bouton de la souris, tous les éléments du circuit s'encastrent à leur nouvelle position sur la grille.



Vous pouvez aussi sélectionner plusieurs éléments en faisant glisser un cadre autour des éléments que vous souhaitez sélectionner. Cela vous évite d'avoir à utiliser « Maj-clic » sur de nombreux éléments individuels.

Il suffit d'appuyer sur le bouton  pour qu'il apparaisse enfoncé. Ensuite, faites glisser depuis une partie vide de l'écran de conception de réseau jusqu'à ce que vous ayez entouré tous les éléments souhaités. Remarque : Vous devez englober la totalité du carré de la grille pour chaque élément, sinon cet élément ne sera pas inclus dans la sélection.

**Remarque :** essayez de positionner les éléments de voie sélectionnés aussi près que possible de leur nouvelle position sur la grille, car comme les étiquettes et signaux peuvent être positionnés de manière précise et ne s'enclenchent pas dans leur nouvelle position, ils peuvent sembler bizarres après un déplacement.

### Supprimer des éléments de voie

Pour supprimer un élément de voie, un signal ou une paire de boutons de commande d'aiguillage, cliquez sur l'élément que vous souhaitez supprimer puis appuyez sur le bouton de suppression  ou bien sur la touche Suppr du clavier de votre ordinateur. Vous pouvez supprimer le dialogue de confirmation de suppression en modifiant le fichier railmaster.ini. Voir Paramètres du système plus haut pour avoir plus de détails.

## Enregistrer le plan de réseau (et supprimer des plans de réseau)

Quand vous avez fini de travailler sur un nouveau plan de réseau, il suffit de taper son nom dans la boîte en bas de l'écran et d'appuyer sur le bouton de la coche verte pour l'enregistrer.

Si vous souhaitez que votre nouveau réseau devienne le plan par défaut chargé lorsque RailMaster démarre, il suffit de le configurer dans System Settings (voir plus haut dans ce manuel pour la procédure à suivre).

Vous pouvez aussi supprimer les plans enregistrés si vous avez installé le pack *Pro*. Pour cela, il suffit de charger le plan en question dans les fenêtres de conception de réseau et de cliquer sur le bouton de la corbeille à papiers sur la droite du nom du plan.



Le système vous demandera de confirmer votre action. Si vous répondez oui, le plan sera supprimé de votre disque dur mais restera à l'écran. Si vous n'avez pas installé le pack *Pro*, vous pouvez utiliser Windows Explorer pour accéder au dossier du programme RailMaster et supprimer ou renommer des fichiers.

## Zoom

Vous pouvez visionner votre plan de réseau à cinq niveaux de zoom différents, que vous pouvez sélectionner dans la liste déroulante des pourcentages en bas à gauche de la fenêtre du plan de réseau. Il est cependant préférable de travailler sur des plans au niveau de zoom 100 %.

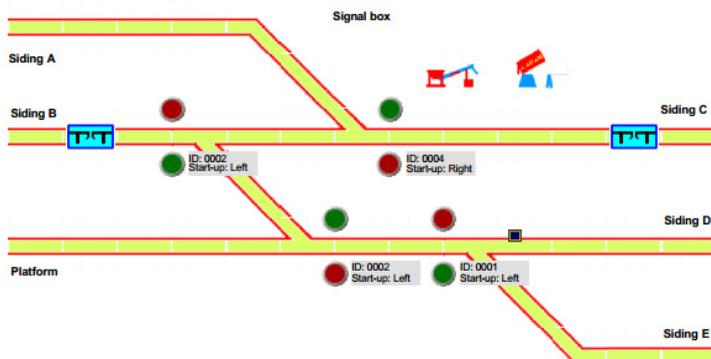
Les fonctions supplémentaires liées au système optionnel de détection des locos seront présentées dans un autre guide.

## Imprimer le plan de circuit (plan *Pro* seulement)

Vous pouvez imprimer le plan de circuit à tout moment en appuyant sur le bouton d'impression du plan . Vous obtiendrez ainsi un plan en couleur si

vous avez une imprimante couleur, sinon le plan sera imprimé en dégradés de gris.

## SAMPLE PLAN



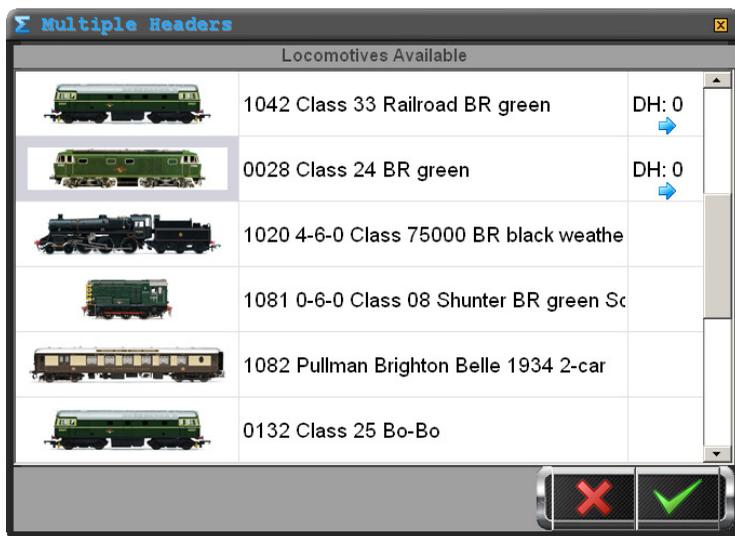
# Unités multiples

Sur les voies ferrées réelles, vous pouvez voir plusieurs locomotives tirer un long train de marchandises ou un train de voyageurs dans une rampe. Avec RailMaster, vous pouvez configurer jusqu'à cinq unités multiples, qui peuvent contenir chacune jusqu'à cinq locomotives.

La fonction « Multiple header » est bien plus puissante dans RailMaster que dans la plupart des contrôleurs DCC. En effet, RailMaster utilise des vitesses à l'échelle pour faire rouler plusieurs locos et les faire circuler à la même vitesse. En plus, la vitesse maximale de l'unité multiple sera celle de la plus lente du groupe de locomotives, quel que soit l'accélérateur utilisé.



Pour configurer plusieurs unités multiples, cliquez sur le bouton et une fenêtre similaire à celle-ci s'affichera, pour vous présenter toutes les locomotives définies dans la liste existante (groupe de locos).



Cliquez sur la colonne de droite de n'importe quelle locomotive : le texte « DH: 0 » apparaîtra. Si vous continuez à cliquer sur cette case, les ID disponibles des unités multiples s'afficheront tour à tour : « DH: 1 », « DH: 2 » etc. Vous

pouvez configurer jusqu'à cinq unités multiples. Le nombre de groupes dans la liste peut être configuré dans les paramètres du système pour vous éviter de perdre du temps à faire défiler des nombres que vous n'utiliserez pas.

Quand vous avez fini d'ajouter des locomotives aux identifiants des unités multiples, cliquez sur la coche verte et elles seront enregistrées et disponibles.

Quand vous déplacez le régulateur d'une loco membre d'une unité multiple sur l'écran principal ou appuyez sur un bouton marche avant ou marche arrière, toutes les locomotives sont automatiquement contrôlées avec l'unité multiple contenant le même identifiant.

Pour dissoudre une unité multiple, il vous suffit de revenir à la fenêtre des unités multiples et de cliquer sur la colonne DH. Ensuite, cliquez sur la coche verte et toutes les locomotives seront à nouveau contrôlables indépendamment.

Si vous utilisez un écran tactile, vous pouvez activer et désactiver les locos d'une unité multiple par simple pression sur la colonne DH. Vous pouvez aussi faire défiler la liste des locos disponibles en faisant un mouvement du doigt vers le haut ou vers le bas à l'écran, à n'importe quel point de la liste.

Quand vous contrôlez plusieurs locomotives dans une unité multiple, celle qui a la vitesse maximale la plus basse imposera la vitesse maximale de toutes les locos (quand vous utilisez l'option de vitesse à l'échelle).

### **Inversion de sens des locos dans une unité multiple (pack *Pro* seulement)**

RailMaster vous permet d'inverser la direction de n'importe quelle loco dans une unité multiple. Vous remarquerez que le bord de l'image de cette loco s'estompe. Cela vous rappelle que vous pouvez cliquer ou appuyer sur l'image de la loco ; le petit indicateur de direction bleu changera. Cette fonction est utile pour créer des unités multiples dans lesquelles deux locos sont orientées en opposition de sens, comme ceci arrive dans la réalité.

Quand vous quittez RailMaster, si une unité multiple est actuellement en place, le programme vous demandera si vous souhaitez la mémoriser (pack *Pro* seulement). Si vous répondez oui, la prochaine fois que vous lancerez RailMaster, les unités multiples seront automatiquement configurées.

# Programmation pour automatiser votre réseau

L'aspect le plus puissant de RailMaster est sans aucun doute sa capacité à automatiser votre réseau. Si vous consacrez un peu de temps à écrire des programmes simples, vous pourrez faire évoluer les locomotives depuis n'importe quelle position sur votre réseau vers toute autre position, actionner les aiguillages et les signaux, et activer les fonctions des locos, les plaques tournantes, etc.



Le point de départ pour développer des programmes RailMaster est d'appuyer sur le bouton de programme dans la fenêtre principale de RailMaster, mais vous pouvez aussi enregistrer des opérations en temps réel puis les relire (voir plus loin). Cela vous amènera à l'écran de programmation, où vous pourrez définir la séquence d'événements, basée sur le temps, qui fera démarrer et arrêtera les locomotives et actionnera les aiguillages et les signaux.

Start (secs)	Resource	Resource Name	Instruction	Notes/Start Position Details	Run
0.0		0029 Diesel Shunter Class 08 BR 0-6-0	Forward to [65]	Starts at right of siding C facing left	
1.0		Controller: A Port: 004	Switch right	Starting position by signal box	
3.0		Controller: A Port: 002	Switch left	Paired points switch to main line	
10.0		0016 Class 110 3-car DMU BR green	Forward to [24]	Starts at siding E - two car	
13.0		Controller: A Port: 003	Signal stop		
14.0		0029 Diesel Shunter Class 08 BR 0-6-0	Stop	Stops at opposite siding & waits for 0-6-2	
15.0		Controller: A Port: 004	Switch left		
16.0		0015 BR 0-6-2 ex-LMS black	Forward to [31]	Starts at siding B facing right with 4 wagons	
18.5		0016 Class 110 3-car DMU BR green	Stop	Stop at station	
24.0		Controller: A Port: 001	Switch left		
27.5		0015 BR 0-6-2 ex-LMS black	Stop		
28.0		Controller: A Port: 003	Signal clear	Signal clear for DMU to leave station	
30.0		Controller: A Port: 004	Switch right		
31.0		0016 Class 110 3-car DMU BR green	Reverse to [25]	Leave station onto main line	
32.0		0029 Diesel Shunter Class 08 BR 0-6-0	Reverse to [60]		
36.0		Controller: A Port: 003	Signal stop		
38.5		0016 Class 110 3-car DMU BR green	Stop	Stop at other end of main track	
39.7		0029 Diesel Shunter Class 08 BR 0-6-0	Stop	Stop at wagons with BR 0-6-2	
42.0		Controller: A Port: 004	Switch left		
43.0		0029 Diesel Shunter Class 08 BR 0-6-0	Forward to [65]	Take wagons from BR 0-6-2	
53.2		0029 Diesel Shunter Class 08 BR 0-6-0	Stop	Stop at siding B - left	
55.0		0015 BR 0-6-2 Class N2 black	Reverse to [34]		

La première chose que vous remarquerez est le nom du plan de réseau par défaut chargé. En effet, les programmes sont écrits en utilisant le plan de réseau actuellement sélectionné. Si le plan que vous souhaitez utiliser n'est

pas affiché en haut de la fenêtre, vous devez le configurer dans les réglages du système et redémarrer RailMaster puis ouvrir à nouveau l'écran de programmation.

### Ajouter des étapes de programme

Pour ajouter une étape de programme, vous pouvez soit cliquer sur la colonne « Start (secs) » de la première ligne vide soit appuyer sur le bouton .

Vous devez ensuite cliquer sur la case « Start (secs) » où vous pourrez saisir le moment où vous souhaitez que l'opération se déroule, en dixièmes de seconde (par exemple 0.0). Vous pouvez spécifier des secondes entières si vous le souhaitez, puis faire un réglage fin avec des fractions de seconde plus tard.

En général, un programme débute à 0 (zéro) secondes. Vous pouvez ensuite appuyer sur la case « Resource » qui affichera une locomotive. Cliquez plusieurs fois sur l'image « Resource » pour afficher successivement le type de ressource à sélectionner : , , ,  et  ou bien vous pouvez sélectionner la ressource dans la liste présentée. Ceci vous permet de dire au programme RailMaster qu'il doit sélectionner une locomotive, un aiguillage, un signal, une 'autre' ressource (comme une plaque tournante ou un dételeur) ou contrôler ou saisir une commande de programmation comme la configuration d'une boucle pour exécuter un bloc du programme plusieurs fois de suite.

Vous pouvez alors choisir la ressource sur la base du type de ressource. Ceci répertoriera toutes les locomotives définies auparavant ou pourra répertorier tous les aiguillages et signaux de votre plan de réseau. Vous pouvez alors configurer l'instruction à exécuter et des notes expliquant l'instruction ou la situation. Voici une étape de programme type :

Start (secs)	Resource	Resource Name	Instruction	Notes/Start Position Details
0		0003 LNER Class A4 Mallard	Forward to shunt	Starting position at siding A

Vous pouvez ensuite ajouter d'autres étapes, par exemple un programme court pour démarrer une loco, la faire fonctionner pendant sept secondes puis l'arrêter ressemblera à ceci :

Start (secs)	Resource	Resource Name	Instruction	Notes/Start Position Details
0		0003 LNER Class A4 Mallard	Forward to shunt	Starting position at siding A
7		0003 LNER Class A4 Mallard	Stop	

Pour tester un programme , mettez la locomotive et les aiguillages dans leur position de départ puis appuyez sur le bouton  pour marquer toutes les lignes à exécuter (ou bien cliquez sur le carré « Lancer » pour chaque ligne, puis appuyez sur le bouton  pour exécuter le programme. Pendant l'exécution des programmes, vous entendez un tic discret chaque seconde. Vous pouvez le désactiver dans le fichier RailMaster.ini.

Quand vous êtes satisfait de votre programme, donnez-lui un nom dans la case en haut de la fenêtre et appuyez le bouton d'enregistrement en forme de coche verte.

Vous verrez qu'il faut faire quelques essais avant d'arriver à créer un programme précis. Vous devrez peut-être exécuter les mêmes instructions plusieurs fois pour voir où une locomotive risque de s'arrêter, car elle ne s'arrêtera pas exactement au même endroit à chaque fois. La précision d'une locomotive dépend de la qualité de son moteur, de la propreté de votre voie et des contacts, et de l'âge ou de la température du moteur. Vous devez d'abord échauffer votre moteur en le faisant tourner pour qu'il fonctionne de manière plus fiable et répétitive.

Vous pouvez déplacer les étapes de programmation dans la liste, vers le haut ou vers le bas, en utilisant les touches fléchées, mais n'oubliez pas de faire en sorte que les horaires se suivent de manière séquentielle. Vous ne pouvez pas avoir une instruction suivie d'une autre dont l'heure de début est plus tôt.

### **Insertion de délais dans les programmes**

Quand vous créez de longs programmes sophistiqués, vous souhaitez parfois décaler des portions entières du programme de plusieurs secondes pour

insérer de nouvelles lignes. Vous pouvez le faire en appuyant sur le bouton . Le programme vous demande alors de combien de secondes vous souhaitez décaler les lignes suivantes. RailMaster recalculera alors les nouveaux horaires suivants. Vous pouvez ensuite utiliser le bouton  pour insérer de nouvelles lignes de programme à la position souhaitée.

**Remarque :** Quand vous ajoutez des étapes pour produire un son avec vos locos DCC audio , vous devez laisser suffisamment de temps entre les étapes pour que le son puisse être produit, par exemple un « sifflet long » pourra prendre 3 secondes donc vous devez laisser au moins trois secondes après cette étape avant de passer à la suivante. Cela ne concerne pas toutes les locos audio ; vous devez donc faire un test avec les vôtres.

### Remplacer une loco dans un programme

Vous souhaitez peut-être remplacer une loco dans un programme à un moment donné. Pour cela, appuyez sur le bouton de remplacement de loco . Quand vous le faites, la fenêtre de remplacement de loco s'affiche.



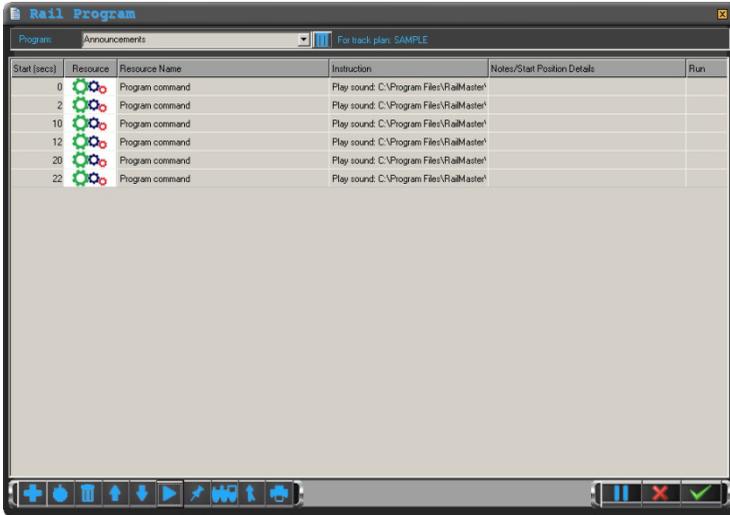
Quand vous sélectionnez une nouvelle loco, l'existante sera remplacée dans la totalité du programme en question.

**REMARQUE :** Quand vous remplacez une loco vous devez tenir compte du fait que les positions prévues de la loco sur votre réseau, quand vous exécuterez le programme, seront différentes vu les caractéristiques différentes du moteur et des engrenages de la loco de substitution.

### Fusionner des programmes

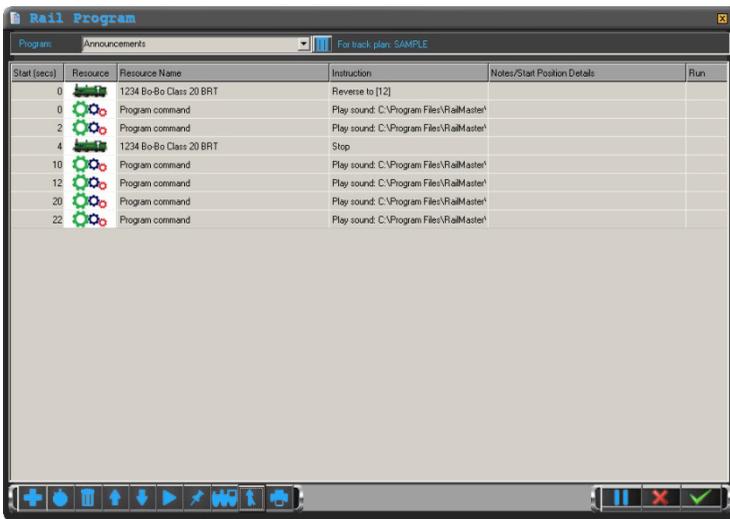
RailMaster vous permet de créer de petits programmes que vous pouvez

ensuite fusionner. Vous pouvez charger ou créer un programme initial, par exemple celui présenté ci-dessous.



Ensuite, appuyez sur le bouton de fusion  pour faire apparaître la fenêtre de dialogue Windows et naviguer jusqu'à un autre programme à fusionner. Avant de le faire, vous devez cependant cliquer sur une ligne (temps) où vous souhaitez insérer le nouveau programme. Le nouveau programme sera alors fusionné pour correspondre au minutage de l'existant.

Un exemple est présenté ci-dessous avec un second programme fusionné avec le précédent.



Vous remarquerez que RailMaster a fusionné le nouveau programme pour qu'il corresponde au minutage de l'existant. Utilisez cette fonction avec prudence et faites d'abord des essais. Enregistrez **toujours** votre programme avant de le fusionner pour pouvoir le rappeler si la fusion ne donne pas le résultat prévu.

### Imprimer des programmes

Vous pouvez imprimer un programme affiché sur l'écran en appuyant sur le bouton d'impression . Cela reproduira le programme sur votre imprimante, en couleur si votre imprimante le permet.

### Supprimer des programmes (pack *Pro* seulement)

Vous pouvez supprimer un programme existant en le chargeant dans la fenêtre de programmation puis en appuyant sur le bouton de la corbeille, sur la droite du nom du programme.



On vous demandera de confirmer que vous souhaitez bien supprimer le programme. Si vous répondez oui, le programme sera supprimé de votre disque dur mais restera dans la fenêtre de programmation.

Si vous n'avez pas installé le pack *Pro*, vous pouvez utiliser Windows Explorer pour accéder au dossier du programme RailMaster et supprimer ou renommer des fichiers.

### **Enregistrer des étapes de programme**

Vous pouvez utiliser RailMaster pour enregistrer le fonctionnement de votre circuit sans avoir à saisir chaque étape manuellement. RailMaster bâtira alors le programme pour vous, en temps réel. C'est un bon point de départ pour la création de programmes.



Pour enregistrer le fonctionnement de votre réseau, placez les locos dans la position de départ souhaitée. Quand vous êtes prêt à commencer l'enregistrement, appuyez sur le bouton d'enregistrement .

Ceci fera démarrer le programme à zéro secondes. A partir de là, tout ce que vous faites sur RailMaster pour utiliser des locos, émettre des sons, actionner des aiguillages et des signaux sera enregistré en temps réel jusqu'à la prochaine pression sur le bouton d'enregistrement.

Quand vous avez fini l'enregistrement , vous serez invité à visionner le programme créé par RailMaster dans la fenêtre d'édition du programme. Vous remarquerez que tous les horaires sont indiqués au dixième de seconde. Ceci améliore la précision de la lecture.

Dans la fenêtre de visionnement du programme , vous pouvez apporter des modifications, ajouter des notes descriptives, etc.

Remarque : Quand vous enregistrez des programmes , essayez de ne pas faire trop de choses trop rapidement à la suite car Elite ou eLink pourrait ne pas recevoir certaines des commandes qui lui sont envoyées. Par exemple, si vous actionnez l'avertisseur sonore d'une loco puis actionnez un aiguillage immédiatement après, ou déplacez la loco, l'étape après l'avertisseur pourrait ne pas être prise en compte. Vous devez toujours attendre qu'un son se

termine avant d'émettre une nouvelle commande, surtout si vous avez configuré une macro de fonction sonore.

Quand vous émettez des sons sur une loco, vous devez toujours attendre quelques secondes avant d'effectuer une nouvelle fonction.

**Remarque : certains sons empêchent Hornby Elite de traiter les commandes qui suivent immédiatement après. Par exemple, la fonction de « Purge » d'une locomotive vapeur peut prendre cinq secondes avant de libérer Elite pour recevoir d'autres commandes.**

# Touches flottantes programmables

RailMaster incorpore une fonction qui vous permet de programmer certaines fonctions souvent utilisées telles que la lecture de sons intégrés (annonces de gares et effets de bruit ambiant ), la sélection d'une locomotive et la définition d'itinéraires, plus facilement qu'en sélectionnant l'itinéraire dans la liste à l'écran principal. Les itinéraires ne sont pas enregistrés quand on utilise la fonction Record.



Pour afficher la case des touches programmables, il suffit de double cliquer n'importe où sur le logo RailMaster en bas de l'écran de commande principal. Un écran similaire à celui de gauche s'affichera. Pour ajouter un nouveau bouton programmable , appuyez sur le symbole de « + » vert . La fenêtre des touches flottantes programmables s'agrandira alors et ressemblera à ce qui suit.



Vous pouvez sélectionner le type de fonction pour la touche en ouvrant la liste Function. Il peut s'agir par exemple de Loco, Son, Itinéraire, Plan et Programme. Après avoir sélectionné le type de fonction souhaité, vous pouvez ouvrir la seconde liste, qui vous présente toutes les locos disponibles, les fichiers audio à lire, les itinéraires disponibles et les programmes exécutables, en fonction de votre choix initial.



Enfin, choisissez une appellation pour ce bouton. Elle sera affichée sur le bouton. Par exemple, si vous avez choisi d'utiliser une loco avec la fonction Loco et avez spécifié la loco dans la liste et saisi une description, vous pouvez obtenir le bouton programmable présenté à droite.

Vous pouvez spécifier jusqu'à dix boutons programmables à afficher, et déplacer la fenêtre des boutons à n'importe quel point de l'écran en la faisant glisser tout en appuyant sur un bouton quelconque. Quand vous fermerez et

redémarrerez RailMaster, vous n'aurez pas à double cliquer sur le logo RailMaster, et celui-ci se souviendra de la dernière position que vous aviez définie.

### **Loco – sélectionner une loco**

Quand vous ajoutez une loco aux touches flottantes programmables pour pouvoir y accéder rapidement, il vous suffit de choisir la loco dans la liste disponible. Vous pouvez aussi donner une description unique à la loco, pour la touche, qui pourra être différente du nom de la loco. Quand vous appuyez sur la touche de la loco en utilisation normale, le grand contrôleur de locos s'affiche à l'écran.

### **Son – lire un fichier audio**

Cette fonction vous permet de spécifier le fichier audio qui sera lu quand ce bouton sera pressé.

Dans le champ Description, vous pouvez spécifier une appellation pour le bouton. Vous pouvez faire votre choix parmi plus de 200 fichiers audio intégrés à RailMaster et fournis dans le dossier Sounds, ou ajouter les vôtres. Si vous ajoutez vos propres sons, ils doivent être au format WAV et être enregistrés dans le dossier C:\Program Files (x86)\RailMaster\Sounds. Dans l'idéal, les sons doivent être produits sur la voie gauche ou droite pour vous permettre de les lire depuis la sortie audio gauche ou droite de la prise casque de votre PC ou des haut-parleurs.

### **Route – configurer un itinéraire en une seule opération**

Il existe déjà un moyen pour sélectionner un itinéraire rapide dans la liste en haut à droite de la fenêtre RailMaster, mais cette fonction a été optimisée pour les écrans tactiles pour pouvoir choisir plus facilement les itinéraires les plus souvent utilisés. Il vous suffit de choisir l'itinéraire dans la liste et de lui attribuer une description. Vous pouvez configurer un nombre illimité d'itinéraires sur l'écran de conception du plan.

### **Plan – passer rapidement à une zone du plan**

Cette fonction vous permet de positionner rapidement une partie du plan à l'écran, ce qui vous évite d'avoir à la faire glisser chaque fois vers la position souhaitée. Pour cela, choisissez « Plan » dans la liste des fonctions puis indiquez les coordonnées gauche et haut de la position du plan que vous souhaitez visionner (recommandé) ou bien glissez simplement le plan actuel

vers la position souhaitée, ce qui remplira automatiquement les coordonnées. Pour terminer, donnez une description à la position du plan. Cette fonction est particulièrement utile pour les grands plans, ou bien lorsque vous souhaitez accéder rapidement à une section pour commander des aiguillages et signaux spécifiques.



Vous pouvez aussi choisir d'afficher la barre des boutons flottants dans un format vertical si vous préférez. Pour cela, vous devez modifier le fichier railmaster.ini dans le dossier du programme RailMaster et ajouter ou modifier la ligne « Button bar vertical =1 ».

Consultez la section expliquant comment modifier le fichier railmaster.ini plus haut dans ce guide.

### Exécuter un programme (pack *Pro* seulement)

Si vous avez installé le pack *Pro* en option, vous pouvez aussi spécifier des boutons de programme qui exécuteront un programme spécifique lorsque vous les pressez.

Il suffit de sélectionner Program dans les types de boutons, puis de sélectionner un programme dans la liste déroulante et de lui donner un nom.

# Horloge, minuteur de programmes et horaires des trains

L'horloge numérique RailMaster affiche l'heure mais a d'autres fonctions, y compris la définition des horaires des trains .



## Régler l'heure de l'horloge

Vous pouvez régler l'horloge RailMaster simplement en double cliquant sur le premier chiffre. Le premier chiffre de l'heure se mettra à clignoter. Saisissez alors simplement l'heure en appuyant sur les touches numériques du clavier de votre ordinateur. Pour régler midi, tapez simplement « 120000 ».

Une fois l'horloge réglée, RailMaster fonctionne à partir de cette heure et tous les programmes configurés pour démarrer commenceront sur la base de l'heure actuelle de RailMaster. Vous pouvez aussi régler l'horloge dans les programmes ; vous pouvez par exemple exécuter un programme au démarrage de RailMaster qui règle toujours l'horloge sur une heure spécifique. Voir également les fonctions de ligne de commande /PROG: et /TIME: qui vous permettent de spécifier qu'un programme doit démarrer automatiquement et régler l'heure de l'horloge RailMaster au démarrage de RailMaster.

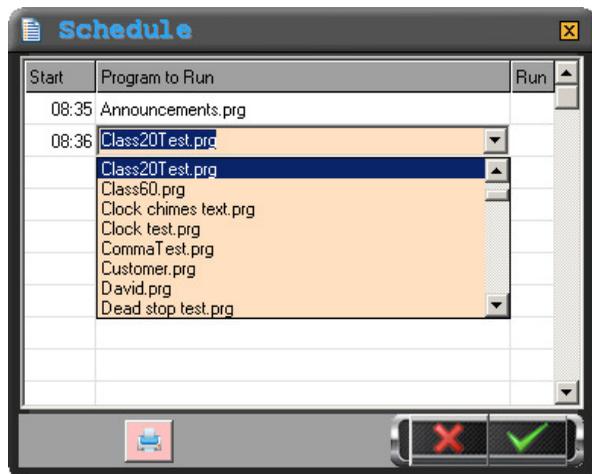
## Utiliser une horloge de maquette

L'échelle système sélectionnée ( 00, H0, N, 0 par exemple) est configurée dans System Settings. Si vous cliquez sur le bouton de l'horloge de maquette, RailMaster fera fonctionner l'horloge à la vitesse l'échelle de réduction. Par exemple, l'échelle H0 est 1:87, en d'autres termes ces maquettes sont 87 fois plus petites que les trains réels.



Appuyez sur le bouton scale clock et l'horloge de RailMaster fonctionnera 87 fois plus vite (échelle H0). À l'échelle N (Royaume Uni) 148 fois plus vite, à l'échelle 0 (R.U.) 43 fois plus vite et ainsi de suite. La couleur des chiffres de l'horloge change pour vous rappeler que l'horloge fonctionne à la vitesse correspondant à l'échelle choisie.

## Minutage des programmes (Horaires des trains)



Vous pouvez configurer jusqu'à 100 programmes qui démarreront à un moment spécifique, en appuyant sur le bouton de minutage des programmes.

Une fenêtre similaire à celle de gauche s'affichera ; vous pourrez y définir une heure de départ et sélectionner dans la liste déroulante le programme

qui doit s'exécuter. Assurez-vous que les horaires d'exécution des programmes ne se chevauchent pas.

Vous pouvez aussi activer ou désactiver un programme spécifique à tout moment en activant ou désactivant la coche. Vous pouvez régler l'horloge par programmation dans programmes en utilisant la commande « Set clock hh:mm:ss ».

Vous pouvez aussi activer ou désactiver l'horloge de maquette dans les programmes. Voir plus loin dans ce guide.

Utilisez le minuteur de départ des programmes pour configurer un système de programmation d'horaires qui pourra gérer jusqu'à 100 trains. Vous pourriez configurer un train spécifique, par exemple le « 12:15 pour Bordeaux » et faire partir le train à 12:15 pile (selon l'horloge RailMaster). Si vous souhaitez

répéter une séquence d'horaires, il vous suffit de ramener l'horloge RailMaster à l'heure de départ du dernier programme que vous avez exécuté. Cela vous permet de répéter tous les programmes d'horaires indéfiniment si vous le souhaitez.

Si vous répétez les horaires de trains, vous devez vous assurer que votre programme remet le train pertinent à sa position de départ.

**Remarque :** quand vous configurez une liste de programmes à exécuter, vérifiez que vous tenez compte de la durée d'exécution de chaque programme et ne spécifiez pas de programmes ultérieurs qui démarreraient avant la fin du précédent, sinon le programme précédent sera annulé au moment du chevauchement. Notez également que si d'autres fenêtres sont ouvertes, à l'exception des gros contrôleurs de fenêtres publicitaires intempestives, les programmes programmés ne seront pas exécutés.

### **Imprimer les horaires(pack *Pro* seulement)**

Vous pouvez aussi imprimer votre liste actuelle d'horaires en utilisant le bouton d'impression qui se trouve en bas de la fenêtre.

# Options de la ligne de commande

Quand vous démarrez RailMaster, vous pouvez spécifier des options de ligne de commande qui vous permettront de demander à RailMaster d'exécuter une fonction spécifique chaque fois que le programme démarre.

Ces options sont spécifiées sur la ligne de commande quand le programme est exécuté. Vous pouvez soit ajouter les options à l'icône que vous utilisez pour exécuter le programme, soit les saisir dans la commande Exécuter du menu Démarrer de Windows.



Quand vous cliquez droit sur l'icône que vous utilisez pour exécuter RailMaster, vous pouvez ajouter des options de ligne de commande à la fin du chemin spécifié dans le champ Target.

Avec l'option Exécuter du menu Démarrer de Windows, vous pouvez spécifier exactement le même chemin et les mêmes options de ligne de commande que dans le champ Target des propriétés de l'icône.

Si vous le souhaitez, vous pouvez configurer plusieurs icônes RailMaster sur votre bureau, avec

ou sans options de ligne de commande. Consultez la documentation Windows pour savoir comment ajouter une icône de programme sur votre bureau.

Pour l'instant, il existe deux options de ligne de commande. /PROG:, qui vous permet de spécifier un programme qui s'exécutera chaque fois que RailMaster démarre et /TIME:, qui vous permet de régler l'heure à la même heure chaque

fois que RailMaster démarre. Cela peut être utile si vous utilisez le système de programmation d'horaires (voir ci-dessus).

### **Configurer un programme pour qu'il s'exécute au démarrage de RailMaster(/PROG:)**

Vous pouvez ajouter l'option de ligne de commande /PROG: à votre programme RailMaster de la manière suivante :

```
C:\Program Files (x86)\RailMaster\RailMaster.exe /PROG:<nom du programme>
```

Dans ce cas, RailMaster est utilisé sur une version 64 bits de Windows. Si vous avez une version 32 bits de Windows, il est inutile de spécifier « (x86) » après « Program Files ».

Il suffit de remplacer <nom du programme> par le nom du programme que vous souhaitez exécuter automatiquement quand RailMaster démarre. Le programme doit se trouver dans le dossier de programme RailMaster et il est inutile de spécifier l'extension de nom de fichier .prg. Remarquez bien l'espace avant le caractère « / ». Vous ne pouvez pas spécifier le chemin vers un programme ; seulement le nom du programme lui-même. Le programme spécifié sera lancé uniquement après le démarrage complet de RailMaster. Vous aurez la possibilité d'annuler le démarrage du programme dans les dix secondes qui suivront le démarrage de RailMaster.

### **Régler l'horloge RailMaster**

Vous pouvez ajouter l'option de ligne de commande /TIME: pour régler l'horloge. C'est très simple. Pour régler l'horloge RailMaster sur 13:15:00 chaque fois que le programme démarre, utilisez la ligne de commande suivante :

```
C:\Program Files (x86)\RailMaster\RailMaster.exe /TIME:13:15:00
```

Notez que l'horloge sera réglée uniquement après le démarrage complet de RailMaster. Si vous avez un programme /PROG: qui s'appuie sur l'horloge

RailMaster, vous devez régler d'abord le /TIME: puis le programme à exécuter, par exemple :

```
C:\Program Files (x86)\RailMaster\RailMaster.exe /TIME:13:15:00  
/PROG:<nom du programme>
```

Vous verrez que vous pouvez spécifier plusieurs options de ligne de commande, l'une après l'autre. L'important est de ne pas avoir d'espace après les deux points des noms des options.

# Programmation des commandes et fonctions

Cette section présente toutes les commandes et fonctions utilisées dans le système de programmation de RailMaster.



## Fonctions des locomotives

### Forward to Shunt et Reverse to Shunt

Ces fonctions indiquent à la locomotive sélectionnée qu'elle doit accélérer ou ralentir en marche avant ou en marche arrière jusqu'à ce qu'elle atteigne la vitesse de manœuvre spécifiée, à la vitesse à l'échelle, si cette fonction est configurée pour la locomotive, et si les vitesses à l'échelle sont activées dans le système. Cette vitesse est configurée dans la base de données des locomotives. La locomotive continuera ses manœuvres jusqu'à ce qu'elle soit arrêtée, mise en marche arrière ou configurée pour se déplacer à la vitesse maximale de service.

La vitesse de manœuvre est généralement la vitesse minimale utile à laquelle une locomotive peut se déplacer, y compris sur les aiguillages, afin de conserver son mouvement fluide et ne pas s'arrêter. RailMaster inclut déjà la vitesse de manœuvre optimale pour plus de 2 500 locomotives fournies avec le logiciel.

### Forward to Cruise et Reverse to Cruise

La vitesse de croisière est normalement la vitesse maximale en service à laquelle la locomotive circule en réalité (mais pas nécessairement sa vraie vitesse maximale). RailMaster indique la vitesse de croisière de toutes les locomotives fournies avec le logiciel.

Ces fonctions indiquent à la locomotive sélectionnée qu'elle doit accélérer ou ralentir en marche avant ou en marche arrière jusqu'à ce qu'elle atteigne la vitesse de croisière spécifiée, à la vitesse correspondant à l'échelle, si cette fonction est configurée pour la locomotive, et si les vitesses à l'échelle sont activées dans le système. Cette vitesse est configurée dans la base de données des locomotives. La locomotive continuera de se déplacer à la vitesse maximale de service jusqu'à ce qu'elle soit arrêtée, mise en marche arrière ou configurée pour se déplacer à la vitesse de manœuvre.

### **Forward to [] et Reverse to []**

Ces fonctions vous permettent de spécifier la vitesse exacte à laquelle la locomotive doit se déplacer. La plupart des contrôleurs DCC, y compris Hornby Elite et eLink ont 128 crans de vitesse qui vont de la vitesse minimum (0) à la vitesse maximum (127). La locomotive accélère ou ralentit à la vitesse spécifiée selon les paramètres CV actuels du décodeur DCC et de la locomotive.

**Remarque : le chiffre saisi entre crochets est la vitesse en crans de vitesse et pas la vitesse en miles/h ou km/h. Ce réglage vous permet en fait de contourner le système de vitesse à l'échelle.**

### **Accelerate/Decelerate Forward/Reverse [a] to [b], i**

Vous remarquerez peut-être que lorsque vous émettez des commandes de manœuvre, croisière ou arrêt dans les programmes, l'accélération et le ralentissement peuvent se produire trop rapidement pour certaines locos. Vous pouvez évidemment modifier un paramètre CV sur le décodeur de la loco et définir un temps d'accélération et de ralentissement plus lent, mais vous souhaitez peut-être ne pas réduire l'accélération et le ralentissement en permanence, mais seulement dans le cadre des programmes, par exemple en fonction du type ou de la charge du train

Dans les programmes, vous pouvez émettre une commande Accelerate Forward ou Reverse qui permettra une accélération bien plus progressive qui

semblera plus réaliste sur votre réseau. Vous voyez ci-dessous un exemple d'accélération de l'arrêt jusqu'à 10 km/h :

Accelerate Forward [0] to [10]

Vous pouvez accélérer en marche avant et en marche arrière, et ralentir en marche avant et en marche arrière. Pour amener une loco à un arrêt progressif à partir d'une vitesse de 20 km/h, émettez la commande suivante :

Decelerate Forward [20] to [0]

L'intervalle de temps par défaut entre les différentes vitesses pendant l'accélération ou le ralentissement est d'une seconde. Dans les exemples ci-dessus, il faudra donc dix secondes à la loco pour accélérer en marche avant de 0 à 10 km/h et 20 secondes pour ralentir jusqu'à l'arrêt.

RailMaster autorise un troisième paramètre : l'intervalle de temps. Vous pouvez donc spécifier le rythme d'accélération et de ralentissement. Par exemple, la ligne :

Accelerate Forward [0] to [10], 0.5

signifie que l'accélération prendra la moitié du temps, soit 5 secondes. Dans cet exemple, le rythme de changement entre chaque 1 km/h est réglé sur une demi-seconde. Avec le même système, vous pouvez allonger le temps d'accélération ou de ralentissement en spécifiant « ,1 » ou « ,1.5 ». Faites des essais jusqu'à ce que vous trouviez les rythmes qui vous conviennent.

Le paramètre « i » est optionnel et spécifie l'intervalle en secondes de l'actualisation de la vitesse. La valeur par défaut est de 1 m/h par seconde. Exemple 0.5 = une demi-seconde.

**Si une fonction Accelerate ou Decelerate est la dernière commande dans un programme, la fonction peut ne pas être complète. Ajoutez une fonction de programme finale après la fin prévue de l'accélération ou du ralentissement, par exemple « Stop », en laissant suffisamment de temps au cycle d'accélération ou de ralentissement pour se terminer.**

## Stop

Cette fonction arrête toute locomotive en circulation en la faisant ralentir jusqu'à l'arrêt complet. L'arrêt se fait de manière fluide et progressive, au lieu d'un arrêt brusque. L'arrêt est basé sur le paramètre CV de ralentissement dans le décodeur de la locomotive.

## F0: .... F25

Cette fonction vous permet de spécifier quelle fonction de locomotive doit être activée ou désactivée. De nombreuses locomotives sont désormais fournies avec tout un éventail de fonctions intégrées afin de contrôler l'éclairage et le son. Les options spécifiques disponibles sont différentes sur toutes les locomotives. Le nombre de chiffres « F » listés est basé sur les fonctions disponibles dans la locomotive sélectionnée et sur le nombre de fonctions que votre contrôleur DCC est capable de prendre en charge.

### **Avec blocage et sans blocage**

Certaines fonctions sont activées puis désactivées (blocage), mais la plupart des fonctions loco sont activées pendant une courte période.

Par exemple, les feux sont une fonction activée/désactivée ce qui signifie que la sélection de F0:lights on/off activera les feux de la locomotive. Plus loin dans le programme vous pourrez choisir à nouveau la même fonction, qui éteindra les feux de la locomotive. C'est la même chose pour l'activation et la désactivation des sons.

Les autres fonctions sans blocage s'activent pendant quelques secondes seulement. Par exemple, un sifflet. Mais certains sifflets sont à blocage, c'est-à-dire qu'ils continuent à retentir jusqu'à ce que vous ayez envoyé à nouveau la même commande « F ». Dans RailMaster, la plupart de ces types de fonctions a été prédéfinie en utilisant des macros sur l'écran de configuration des locomotives, pour être activées pendant quelques secondes seulement avant

de s'arrêter à nouveau automatiquement. Ceci peut être contourné si, par exemple, vous voulez qu'un sifflet à **blocage** dure quatre au lieu de deux secondes.



## Fonctions des aiguillages

### Switch Left et Switch Right

Ces fonctions vous permettent de sélectionner la position de n'importe quel aiguillage. L'aiguillage est initialement sélectionné dans la liste déroulante dans la colonne « Resource Name ».



Quand vous sélectionnez « Switch Left », l'aiguillage sélectionne la voie de gauche (point rouge) ou la voie de droite (point vert). RailMaster envoie automatiquement deux impulsions au moteur de l'aiguillage pour être sûr qu'il a été actionné.



## Fonctions des signaux

### Signal clear et Signal stop

Ces fonctions vous permettent de configurer le statut d'un signal. Le signal à actionner est initialement sélectionné dans la liste déroulante dans la colonne « Resource Name ».

Le choix de « Signal clear » mettra le signal lumineux au vert et le bras du sémaphore en position ouverte. « Signal stop » mettra un signal lumineux au rouge et un sémaphore en position fermée.

Si vous avez installé le pack Pro optionnel et utilisez des signaux lumineux à plusieurs aspects, vous pouvez aussi configurer les options suivantes :

Signal jaune

Signal double jaune

Signal jaune clignotant

Signal double jaune clignotant



## Autres fonctions de commande DCC

### Dételeurs – **Activate** et **Deactivate**

En plus des rampes de dételage passives sur votre réseau, vous pouvez aussi activer des rampes de dételage à solénoïde. Quand vous sélectionnez cette option sur l'écran RailMaster, la rampe de dételage se soulève pendant environ cinq secondes puis s'abaisse automatiquement. Pour vous donner plus de contrôle au niveau de la programmation, vous pouvez décider d'activer et de désactiver le dételeur à tout moment.

Vous pouvez modifier la durée de maintien de la position relevée du dételeur en paramétrant « Uncoupler time » dans le fichier RailMaster.ini (voir plus haut dans ce guide).

### Plaque tournante – **Clockwise n** et **Anticlockwise n**

Cette fonction permet d'automatiser les plaques tournantes motorisées. La plaque tournante Hornby a 14 voies d'entrée/sortie possibles. Chacune peut être sélectionnée par rapport à la voie actuelle.



Pour déplacer la plaque tournante de trois voies dans le sens horaire, il suffit de sélectionner la commande « Clockwise 3 ». Pour faire pivoter la plaque tournante à 180 degrés (pour mettre une locomotive dans l'autre sens) sélectionner « Clockwise 8 ».

**Remarque : la nature du moteur de la plaque tournante et l'absence de feedback de la plaque tournante elle-même en ce qui concerne sa position signifient qu'après de nombreux mouvements le pont ne sera peut-être pas**

aligné exactement avec une voie d'entrée/sortie. Si cela se produit, il suffit d'utiliser votre contrôleur DCC, de sélectionner l'identifiant de la plaque tournante et de la faire pivoter manuellement jusqu'à ce qu'elle soit alignée.

### Benne – Empty wagon

La benne Hornby est l'un des accessoires de la gamme Action qui ajoute une dimension supplémentaire aux réseaux de train.



Comme pour la plaque tournante, un décodeur DCC locomotive peut être monté sur cet accessoire et la benne peut être soulevée et abaissée pour vider le contenu du wagon, toute l'opération étant contrôlée par RailMaster. Pour actionner la benne, il suffit d'entrer la commande « Empty wagon ». Le cycle de montée de la benne, vidage du wagon et descente de la benne à sa position de départ sera alors réalisé.

**Remarque : il est inutile d'utiliser le commutateur de levier fourni.**

### Convoyeur – Activate et Deactivate

Le convoyeur Hornby est l'un des accessoires de la gamme Action qui ajoute une dimension supplémentaire aux réseaux de train. Comme pour la



plaque tournante, on peut monter un décodeur DCC locomotive sur cet accessoire et le convoyeur peut être activé ou désactivé pour transporter du charbon ou des matériaux similaires vers un wagon en attente. Pour actionner le convoyeur, il suffit de saisir la commande « Activate ». Quand le contenu souhaité a été transporté, saisissez « Deactivate ». Cet accessoire fonctionne de manière optimale lorsqu'il est associé à la benne.

Remarque : il est inutile d'utiliser le commutateur de levier fourni.



## Commandes de programme

### - Inhibition de commande

Le fait de placer un tiret « – » devant le minutage de toute ligne de programmation annulera l'exécution de cette ligne. Ceci est utile pour désactiver temporairement une ligne de programme sans avoir à la supprimer.

Quand vous placez un « – » devant un minutage, la totalité de la ligne devient verte :

-00:00  1031 0-6-0 Class 08 BR Late      Forward to shunt

### Chain program: <nom du programme>

La commande Chain est une puissante fonctionnalité du système de programmation qui vous permet de créer plusieurs programmes plus petits puis de les fusionner pour créer un programme plus grand et plus sophistiqué.

Vous devrez peut-être faire quelques essais avec cette commande, pour vérifier que les programmes en chaîne ne créent pas de conflits, dans le programme RailMaster ou sur votre réseau.

Par exemple, vous pourriez créer un programme qui manœuvre un wagon dans une voie de garage :

00:00		1031 0-6-0 Class 08 BR Late	Forward to shunt
00:05		1031 0-6-0 Class 08 BR Late	Stop
00:07		1031 0-6-0 Class 08 BR Late	Reverse to cruise
00:10		1031 0-6-0 Class 08 BR Late	Stop

Et un autre qui fait circuler un train sur ligne secondaire :

00:00		0048 Class 108 BR Late	Forward to [40]
00:08		0048 Class 108 BR Late	Stop
00:09		0048 Class 108 BR Late	Forward to shunt

Ensuite, créez un troisième programme, le programme maître, qui fusionne les deux précédents :

00:00		Program command	Chain program:shunt
00:02		Program command	Chain program:branch

Ceci créera un programme fusionné qui, même si vous ne pouvez pas le voir, exécutera l'équivalent de ceci :

00:00.C		1031 0-6-0 Class 08 BR Late	Forward to shunt
00:02.C		0048 Class 108 BR Late	Forward to [40]
00:05.C		1031 0-6-0 Class 08 BR Late	Stop
00:07.C		1031 0-6-0 Class 08 BR Late	Reverse to cruise
00:10.C		1031 0-6-0 Class 08 BR Late	Stop
00:10.1		0048 Class 108 BR Late	Stop
00:11.1		0048 Class 108 BR Late	Forward to shunt

Les programmes enchaînés ne peuvent pas être exécutés dans la fenêtre de programme ; ils peuvent l'être seulement sur l'écran principal RailMaster.

Utilisez le bouton de recherche  pour ouvrir le programme que vous souhaitez enchaîner.

**Remarque : Les programmes enchaînés ne doivent pas contenir eux-mêmes des commandes Chain. Vous devez également faire très attention pour l'utilisation des boucles Repeat ... End Repeat dans les programmes enchaînés, qui pourraient entraîner l'exécution répétée de multiples commandes enchaînées et avoir des effets indésirables. Il est préférable d'éviter d'utiliser les boucles Repeat ... End Repeat dans les programmes que vous avez l'intention d'enchaîner au sein d'un programme maître.**

**Clock chimes on (left/right) et Clock Chimes off**

Utilisez cette commande pour ajouter des sons réalistes à votre réseau. Quand vous lancez la commande Clock chimes on (left) ou Clock chimes on (right), RailMaster génère le son d'un carillon type Westminster tous les quarts d'heure et sonne l'heure. Il s'agit d'enregistrements de haute qualité d'un vrai clocher de campagne. En utilisant la variante « left » ou « right » de la commande, vous pouvez faire venir le son du haut-parleur gauche ou droit.

Une fois la commande émise, le carillon se produira tant que RailMaster fonctionnera, même quand le programme d'appel est terminé. Pour désactiver le carillon, émettez la commande « Clock chimes off » ou redémarrez RailMaster.

### **Message [message], n**

Cette commande vous permet d'afficher un message bref pendant l'exécution du programme. Vous pouvez configurer le message pour qu'il reste à l'écran pendant n secondes. Par exemple, « Message [Dégager le train de céréales], 5 » affichera le message « Dégager le train de céréales » pendant cinq secondes.

Cette commande est également utile pour effectuer des démonstrations interactives, car elle permet d'expliquer des éléments de l'écran lorsqu'ils se présentent.

### **Move plan [x,y]**

Pendant l'exécution du programme, vous souhaitez peut-être faire défiler votre plan de réseau pour pouvoir visionner une zone opérationnelle spécifique. Pour cela, utilisez la commande « Move plan ».

Il suffit de spécifier la coordonnée x et la coordonnée y de la grille dans votre plan de réseau ; le plan mettra alors cette position en haut à gauche de la fenêtre RailMaster. Cette commande peut être utilisée avec les commandes « Message » et « Zoom » pour donner d'excellents résultats dans les démonstrations.

## Play sound

Dans RailMaster, vous pouvez jouer des fichiers audio. Vous pouvez choisir n'importe quel fichier audio au format WAV. Ceci vous permet de positionner les deux haut-parleurs à deux endroits de votre circuit, peut-être deux gares, et de diffuser des annonces.

RailMaster utilise la prise du casque stéréo pour diffuser les fichiers audio vers des haut-parleurs externes. Vous pouvez utiliser l'enregistreur audio Windows pour enregistrer les annonces des gares et d'autres sons qui vous sont propres, et vous pouvez enregistrer sur le canal gauche ou droit du micro.

Ainsi, le son enregistré sera ensuite diffusé par le haut-parleur gauche ou droit.

Pour diffuser un fichier audio, saisissez la commande « Play <fichier audio> ». Voici un exemple : « Play c:\program files\sound.wav ».

Les sons fournis avec RailMaster ont été optimisés pour une lecture sur le haut-parleur gauche ou droit, et comportent un préfixe en conséquence « L\_ » pour gauche et « R\_ » pour droite. Les annonces de gare ont aussi un léger écho, et il y a une fonction de carillon de clocher (voir plus haut) que vous pouvez utiliser pour avoir un carillon en temps réel, peut-être dirigé vers une église implantée sur votre circuit. Consultez la section sur les commandes Clock Chimes on (left), Clock Chimes on (right) et Clock Chimes off dans cette section.

Vous pouvez aussi produire vos propres sons pour les diffuser ensuite dans RailMaster. Si vous ajoutez vos propres sons, ils doivent être au format WAV et être enregistrés dans le dossier C:\Program Files (x86)\RailMaster\Sounds.

Dans l'idéal, les sons doivent être produits sur la voie gauche ou droite pour vous permettre de les lire depuis la sortie audio gauche ou droite de la prise casque de votre PC.

## Repeat [n] Times ..... End Repeat

Il est parfois utile de répéter une section des étapes de programmation. Pour cela, positionnez la commande « Repeat [n] Times » au début de la section que vous souhaitez répéter, puis la commande « End Repeat » à la fin de la section. Si vous remplacez la lettre n par un chiffre, par exemple « Repeat [3] Times », la section suivante du programme sera répétée trois fois.

Voici un exemple :

Start (secs)	Resource	Resource Name	Instruction
0		0003 CO-CO 'The Hundred of Hoo' EWS Sound	F1: Sound on/off
4		Program command	Repeat [2] Times
5		0003 CO-CO 'The Hundred of Hoo' EWS Sound	Forward to shunt
10		0003 CO-CO 'The Hundred of Hoo' EWS Sound	Reverse to shunt
15		0003 CO-CO 'The Hundred of Hoo' EWS Sound	Stop
16		Program command	End Repeat
17		0003 CO-CO 'The Hundred of Hoo' EWS Sound	F1: Sound on/off

L'exemple ci-dessus activera le son de la locomotive, puis fera manœuvrer la locomotive vers l'avant et vers l'arrière deux fois, la fera s'arrêter et coupera le son. Vous pouvez implanter un bloc Repeat ... End Repeat n'importe où dans votre programme.

Des commandes supplémentaires associées à la détection des locos seront présentées dans un guide PDF spécial qui sera publié ultérieurement.

## Set clock hh:mm:ss/Actual

Cette commande de programme vous permet, au sein des programmes en cours d'exécution, de configurer une horloge interne RailMaster. Celle-ci n'a aucune incidence sur l'horloge de votre ordinateur. Si vous souhaitez régler l'horloge sur 12:30:00 ajoutez simplement la commande :

Set clock 12:30:00

L'heure RailMaster actuelle passera à 12:30 quand l'instruction du programme sera traitée. Cette commande est particulièrement utile pour exécuter des programmes selon des horaires définis. Voir aussi Scale clock on/off.

Vous souhaitez peut-être utiliser cette commande en conjonction avec les minuteurs de programme (voir horloge) pour configurer les programmes afin qu'ils s'exécutent à des horaires spécifiques.

En fait, vous pouvez régler l'horloge sur une heure où un autre programme doit être exécuté à la fin d'un programme en cours.

Pour remettre l'horloge RailMaster à l'heure de votre ordinateur, utilisez :

Set clock (réglage heure) : Actual

### Scale clock on/off

Vous pouvez utiliser cette commande en conjonction avec « Set clock hh:mm:ss » pour faire fonctionner l'horloge interne de RailMaster à la vitesse correspondant à l'échelle de réduction du réseau. Ceci revient au même que si vous cliquez sur le bouton de vitesse à l'échelle  sur la gauche de l'horloge.

Pour régler l'horloge à l'échelle fonctionnant dans les programmes, il suffit de sélectionner :

Scale clock on

Et pour utiliser l'heure normale :

## Zoom

Pendant l'exécution du programme, vous pouvez régler le niveau de zoom de votre plan de réseau par programmation. Ceci peut être utile pour préparer le fonctionnement manuel d'une partie d'un réseau (utilisé avec la commande Move plan).

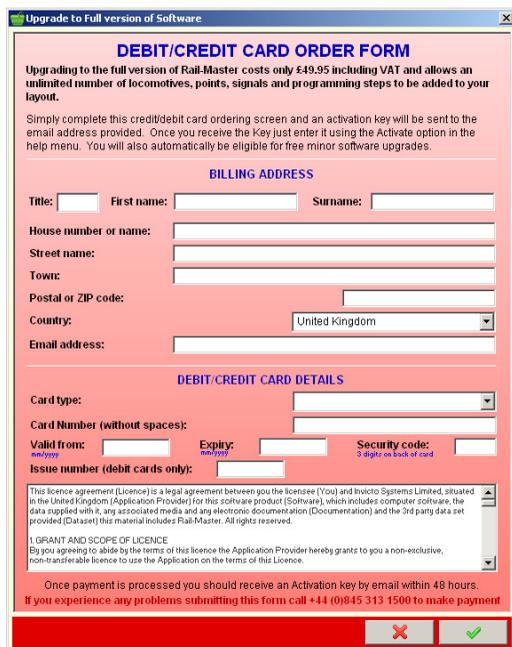
Choisissez simplement le niveau de zoom souhaité dans la liste de commandes de la ligne de programme.

# Mise à niveau et activatio du logiciel

Vous avez peut-être téléchargé ou installé le logiciel RailMaster depuis un CD. Dans les deux cas, une fois installé, le logiciel est une version d'évaluation. Si vous avez acheté le logiciel sur un CD avec une clé d'activation, vous devez appuyer sur le bouton d'activation  sur l'écran principal RailMaster pour saisir la clé d'activation et enregistrer le logiciel en version intégrale. **Veillez noter que le logiciel n'est pas transférable à un autre utilisateur une fois qu'il a été activé.**

Si vous utilisez la version d'évaluation du logiciel et souhaitez acheter la version intégrale, vous devez cliquer sur le bouton de mise à niveau  pour acheter la version complète du logiciel. Vous devez avoir une connexion Internet pour activer le logiciel ou le mettre à niveau. Le bouton de mise à niveau n'est pas disponible dans tous les pays.

## Mise à niveau – Sauter cette étape si vous avez une clé d'activation



The screenshot shows a window titled "Upgrade to Full version of Software" with a close button (X). The main content is a "DEBIT/CREDIT CARD ORDER FORM".

**DEBIT/CREDIT CARD ORDER FORM**  
Upgrading to the full version of Rail-Master costs only £49.95 including VAT and allows an unlimited number of locomotives, points, signals and programming steps to be added to your layout.

Simply complete this credit/debit card ordering screen and an activation key will be sent to the email address provided. Once you receive the Key just enter it using the Activate option in the help menu. You will also automatically be eligible for free minor software upgrades.

**BILLING ADDRESS**

Title:  First name:  Surname:

House number or name:

Street name:

Town:

Postal or ZIP code:

Country:

Email address:

**DEBIT/CREDIT CARD DETAILS**

Card type:

Card Number (without spaces):

Valid from:  Expires:  Security code:

Issue number (debit cards only):

This licence agreement (Licence) is a legal agreement between you the licensee (You) and Invicta Systems Limited, situated in the United Kingdom (Application Provider) for this software product (Software), which includes computer software, the data supplied with it, any associated media and any electronic documentation (Documentation) and the 3rd party data set provided (Dataset); this material includes Rail-Master. All rights reserved.

**GRANT AND SCOPE OF LICENCE**  
By you agreeing to abide by the terms of this licence the Application Provider hereby grants to you a non-exclusive, non-transferable licence to use the Application on the terms of this Licence.

Once payment is processed you should receive an Activation key by email within 48 hours.

**If you experience any problems submitting this form call +44 (0)845 313 1500 to make payment**

At the bottom right, there are two buttons: a red 'X' button and a green checkmark button.

Avant de mettre le logiciel à niveau, vous devez vous assurer que vous avez une connexion internet fiable et que vous avez les coordonnées de votre carte de crédit sous la main. Quand vous cliquez sur le bouton de mise à niveau, la fenêtre de gauche s'affiche.

Vous devez remplir ces détails correctement puis cliquer sur la coche verte pour envoyer la commande. Tous vos détails seront chiffrés de manière sûre pendant leur transmission et les

cartes de crédit ne seront PAS traitées ou stockées en ligne ; ce qui ajoutera un niveau de sécurité supplémentaire.

Quand votre commande de mise à niveau aura été envoyée et traitée avec succès, vous recevrez une clé d'activation par e-mail à l'adresse électronique indiquée dans la commande. Notez que cela peut prendre jusqu'à 48 heures ouvrées.

**Vous devez absolument avoir ajouté RailMaster aux exceptions dans votre antivirus et votre pare-feu, sinon le processus de commande de la mise à niveau échouera.**

## Activation du logiciel

Une fois votre commande de mise à niveau reçue et correctement traitée, on vous remettra une clé d'activation, ou bien vous en posséderez déjà une si vous avez acheté une version complète en magasin ou l'avez obtenue dans un pack eLink ou un coffret de train eLink. Vous devez saisir cette clé sur l'écran suivant :

**Software Activation by Internet**

**Current Registration: Evaluation Version**

Title:  First name:  Surname:

House number or name:

Street name:

Town:

Postal or ZIP code:

Country:

Email address:

Activation Key:

The Activation Key can be found on a yellow label attached to the back page of the manual contained within the software case, or in an email sent to you, if you downloaded this software.

This licence agreement (Licence) is a legal agreement between you the licensee (You) and Invictio Systems Limited, situated in the United Kingdom (Application Provider) for this software product (Software), which includes computer software, the data supplied with it, any associated media and any electronic documentation (Documentation) and the 3rd party data set provided (Dataset) this material includes Rail-Master. All rights reserved.

**I. GRANT AND SCOPE OF LICENCE**  
By you agreeing to abide by the terms of this licence the Application Provider hereby grants to you a non-exclusive, non-transferable licence to use the Application on the terms of this Licence.

Ici aussi, vous devez vous assurer que votre PC est connecté à Internet pour pouvoir traiter l'activation . Une fois votre commande traitée, vous bénéficierez de la version complète du logiciel.

Important : Si RailMaster n'a pas été installé avec les droits d'administrateur, vous pourrez ne pas pouvoir activer le programme. Pour le vérifier, cliquez droit sur l'icône que vous utilisez pour démarrer RailMaster, en sélectionnant « Propriétés » puis en cliquant sur l'onglet Compatibilité et en vérifiant que la case « Exécuter en tant qu'administrateur » est bien cochée.

Vous devez aussi vérifier que RailMaster a été ajouté comme exception complète à votre logiciel antivirus et pare-feu, y compris le pare-feu Windows.

Vous aurez le droit de recevoir des mises à niveau gratuites jusqu'à la publication de la prochaine version majeure, par exemple 1.xx à 2.xx ou 2.xx à 3.xx. Notez également que la clé de licence logicielle n'est pas transférable à un autre utilisateur. Vous devez aussi absolument avoir ajouté RailMaster aux exceptions dans votre antivirus et votre pare-feu, sinon le processus d'activation échouera. Un guide PDF séparé consacré à la sécurité Internet a été installé avec RailMaster et placé sur votre bureau Windows. Vous devez le lire avant de l'activer et de le désactiver.

## Désactivation

RailMaster peut être désactivé si vous souhaitez réinstaller et activer le logiciel sur un autre PC (pas un autre utilisateur, car le logiciel n'est pas transférable). Dans ce cas, le logiciel actuel sera ramené à la version d'évaluation, qui permet de charger et contrôler jusqu'à deux locos, quatre aiguillages/signaux et jusqu'à dix lignes de programmation par programme.



Pour désactiver le logiciel, appuyez sur le bouton About . Une fenêtre similaire à celle-ci s'affichera.



Cette fenêtre présentera toutes vos licences. Vous aurez la licence RailMaster de base et vous aurez peut-être aussi acheté des licences supplémentaires pour appareils mobiles. Si c'est le cas, vous devez absolument désactiver les licences mobiles avant la licence PC.

Quand vous appuierez sur le bouton de désactivation , RailMaster vous demandera de confirmer. Vous devez avoir une connexion Internet disponible pour pouvoir désactiver le logiciel. Vous devez aussi noter votre clé de licence, affichée dans la fenêtre « About ».

Une fois votre logiciel désactivé, il redeviendra une copie d'évaluation et vous pourrez utiliser la clé d'activation que l'on vous a fournie sur un autre PC.

Si vous avez configuré des locos, conçu des plans de réseau ou créé des programmes, vous pouvez les copier sur le nouveau PC sur lequel vous souhaitez effectuer l'activation. Tous les fichiers sont stockés dans le dossier de programme RailMaster C:\Program Files\RailMaster (or C:\Program Files (x86)\RailMaster sur les systèmes Windows 64 bits). Voici les fichiers à copier :

Resource.mdb	Contient toutes les locos que vous avez configurées
*.pln	Fichiers de plans
*.prg	Fichiers de programme
Groups.dat	Groupes de locos que vous avez configurés

La désactivation ne supprime aucun de vos travaux dans RailMaster.

Remarque : Vous aurez droit à des mises à jour gratuites des logiciels pour toutes les versions mineures de RailMaster ; le programme vérifiera régulièrement si de nouveaux fichiers ou mises à jour sont disponibles. Ceci peut inclure de nouvelles locos, des images, des améliorations du programme etc. Si Windows demande si vous souhaitez autoriser RailMaster à utiliser la connexion Internet, vous devez toujours répondre par l'affirmative. On vous informera aussi quand une mise à jour majeure ou un pack Pro sera disponible, par exemple le passage de la version 1.xx à la version 2.00 ou de la version 2.xx à la version 3.00 et on vous invitera à acheter la nouvelle version majeure directement auprès de RailMaster.

## Nouvelles informations

Si vous appuyez sur le bouton Latest News  dans l'écran About, vous afficherez les dernières nouvelles de RailMaster dans une fenêtre de navigateur web dédiée. Vérifiez souvent pour rester au courant de ce qui se passe dans l'univers RailMaster.



Quand des nouvelles sont disponibles, RailMaster vous invite à les afficher lors de votre prochain démarrage du programme. Si vous choisissez de ne pas

afficher les nouvelles , RailMaster ne vous le rappellera plus, mais vous pourrez afficher les dernières nouvelles quand vous le souhaitez par l'intermédiaire de l'écran About .

Nous vous conseillons de répondre oui quand on vous demande si vous souhaitez afficher les dernières nouvelles, car celles-ci pourront contenir des annonces importantes.

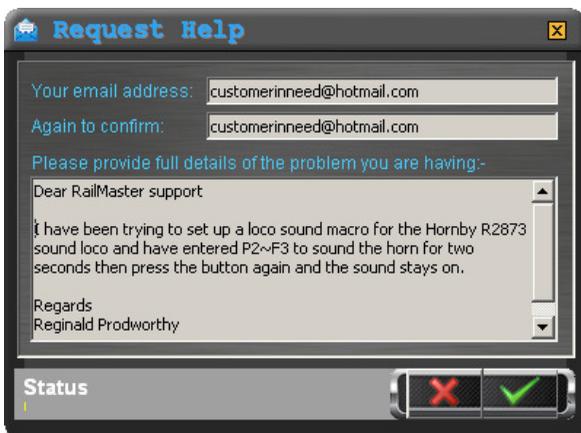
Les dernières nouvelles vous donneront aussi des détails sur la manière de télécharger l'appli RailMaster HandHeld pour votre téléphone ou tablette Apple ou Android. Vous y trouverez aussi un lien pour accéder au guide PDF de l'appli RailMaster HandHeld, qui devrait déjà être installé sur votre bureau Windows.

# Demander de l'aide avec le système Help Request

Une fonction est intégrée à RailMaster permettant de demander de l'aide en ligne, directement depuis le programme, du moment que vous êtes connecté à Internet et que votre logiciel de sécurité Internet ne bloque pas le programme.

**Utilisez cette fonction uniquement si vous avez totalement épuisé les conseils de ce guide, du guide de l'appli RailMaster HandHeld, du guide d'installation des utilitaires, du guide des logiciels de sécurité Internet et des forums en ligne.** Nous vous demandons de ne pas l'utiliser pour poser des questions dont les réponses se trouvent dans ce guide, par exemple comment configurer les aiguillages, les locos etc. Et nous vous remercions aussi de ne pas utiliser le système Help Request pour demander des informations à propos des produits devant bientôt sortir.

Si vous rencontrez des problèmes avec votre contrôleur Elite ou eLink, vos utilitaires, la mise à niveau du progiciel ou la communication entre votre PC et le contrôleur, contactez le service clients Hornby à [hornby@hornbyfrance.fr](mailto:hornby@hornbyfrance.fr) ou par téléphone au +33 130 527 300. Si vous ne respectez pas ces consignes, vous recevrez une réponse vous demandant de consulter le guide ou de contacter le service clients.



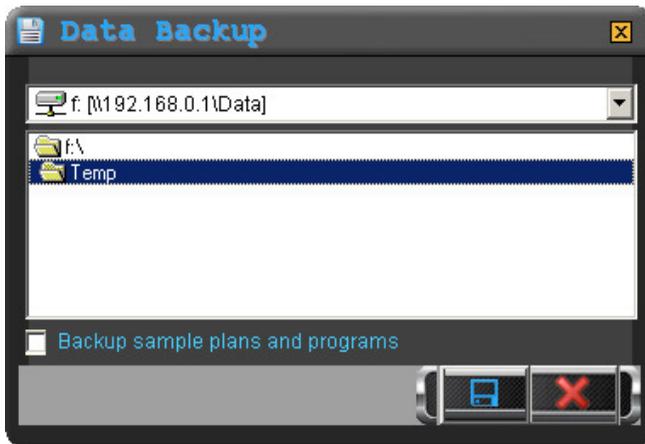
Pour demander de l'aide, cliquez sur le bouton de demande d'aide  sur l'écran « A propos ». Une fenêtre similaire à celle de gauche s'affiche, qui vous permet d'indiquer votre adresse e-mail et de taper un message détaillé.

Vérifiez que le message contient tous les détails de votre problème et pas seulement quelques mots. Si votre demande d'aide concerne l'activation ou la désactivation de RailMaster, merci d'inclure votre clé d'activation RailMaster, votre nom et prénom et votre adresse dans le message.

Remarque : Quand le message est envoyé, vos paramètres RailMaster actuels, le programme de démarrage, le plan de réseau de démarrage, une image de l'écran actuel, certains paramètres Windows (RAM disponible, espace sur disque dur, etc.) et le fichier journal du programme RailMaster seront automatiquement envoyés en même temps pour permettre à l'équipe de soutien RailMaster de vous aider aussi efficacement que possible.

## Sauvegarde des données

Le pack *Pro* RailMaster comporte une fonctionnalité de sauvegarde des données. Sur l'écran About, appuyez simplement sur le bouton de sauvegarde des données .



Sur l'écran de sauvegarde, vous pourrez sélectionner la destination de sauvegarde de vos données. Si vous cochez la case « Backup sample plans and programs », tous les fichiers et programmes des spécimens de plans seront aussi sauvegardés, au cas où vous les auriez modifiés.

# Lecture des vidéos de tutoriels

Le pack *Pro* RailMaster comporte une fonction permettant de lire une série de vidéos de tutoriels depuis le programme lui-même. Si vous avez acheté RailMaster sur un DVD (pas un CD), plusieurs de ces vidéos auront déjà été installées sur votre disque dur.



Vous pouvez aussi télécharger les vidéos de tutoriels RailMaster sur le site Hornby à [www.hornby.com](http://www.hornby.com) et les enregistrer dans votre dossier C:\Program Files (x86)\RailMaster\Videos.

Il suffit de sélectionner dans la liste déroulante la vidéo que vous souhaitez regarder ; elle commencera à se diffuser. Vous pouvez faire une pause ou arrêter la vidéo à tout moment, alors que la glissière des minutes vous permet d'avancer rapidement ou de revenir en arrière.

# **Remarques importantes concernant les vitesses à l'échelle et le contrôle précis des locos**

Plus de 2500 locomotives sont incluses dans RailMaster, machines dont la fabrication remonte jusqu'en 1975 dans de nombreux cas, dont des modèles Hornby, Rivarossi, Jouef, Arnold et Electrotren. Plusieurs facteurs importants déterminent le bon fonctionnement de votre circuit à la vitesse correspondant à l'échelle du réseau.

## **Âge des locos**

En général, plus une loco est ancienne, plus il est probable que son moteur et ses engrenages sont usés. C'est une des raisons pour laquelle les locos plus anciennes fonctionnent parfois de manière irrégulière.

## **Les moteurs ne sont pas tous égaux**

Les moteurs fabriqués dans une même série présentent de minimes différences de performance. Deux locos identiques, fabriquées en même temps, pourront donc fonctionner à des vitesses légèrement différentes. Ce point concerne plus les locos anciennes.

## **Lubrification des pièces**

Les performances d'une loco sont influencées par l'absence de lubrification des pièces mobiles ou par une lubrification sale ou ancienne. Vous devez donc supprimer la lubrification ancienne de temps à autre et vérifier que toutes les pièces mécaniques mobiles ont reçu une minuscule goutte d'huile de bonne qualité, spéciale pour le modélisme.

## **Voie sale ou roues sales**

L'un des aspects les plus fondamentaux du contrôle des locos est d'avoir des roues de locos propres entrant en contact avec une voie propre. Les roues des locos peuvent être nettoyées régulièrement avec un coton-tige imbibé de produit genre « Eau Ecarlate » que vous pouvez frotter soigneusement tout

autour des roues. Vous pouvez utiliser la même méthode pour nettoyer la voie. Vous pouvez utiliser une machine comme le wagon de nettoyage Dapol B800 , un wagon motorisé contrôlé par DCC, qui peut broser, aspirer et polir les voies pendant qu'il est tracté par une loco. Vous pouvez même l'incorporer à un programme RailMaster pour nettoyer automatiquement la totalité de votre réseau pendant que vous faites autre chose.

Beaucoup de temps a été consacré à la construction du profil de pratiquement toutes les locos fabriquées par le groupe Hornby, afin d'identifier leur vitesse maximum à l'échelle et leur performance à faible vitesse (manœuvres).

Des courbes de vitesse ont également été ajoutées pour tenir compte de la performance du moteur à différentes vitesses.

Il s'agit d'un travail sans précédent dans l'univers de la commande des réseaux de chemins de fer, qui définit une nouvelle norme dans le réalisme du contrôle des locos. Vu les facteurs ci-dessus, état des voies, des roues, du graissage par exemple, les locos ne se déplaceront peut-être pas à la vitesse à l'échelle exacte, mais la précision restera bien supérieure que lorsqu'on utilise les crans de vitesse.

Par exemple, le locotracteur diesel Hornby 08 fabriqué à partir de 2008 fonctionne à une vitesse à l'échelle 00 qui correspondrait à 35 miles à l'heure. La vitesse de cet engin en réalité était seulement de 15 miles à l'heure. RailMaster a donc tenu compte de cette limite et réduit la vitesse. La loco peut donner l'impression qu'elle se déplace très lentement sur la voie à pleine vitesse, mais il s'agit de la vitesse à l'échelle maquette correcte.

Une loco peut fonctionner à une vitesse légèrement différente par rapport à une autre, mais quand vous utilisez une unité multiple vous verrez que la différence est si petite que les deux ou trois locos fonctionneront malgré tout sans patinage ou à-coups évidents car leurs performances seront équilibrées.

### **Choix correct de la loco**

Vérifiez que vous avez bien choisi la bonne loco dans la liste : la même loco peut y figurer plusieurs fois. Par exemple, la loco Flying Scotsman britannique

figure plus de 20 fois dans la liste car elle a été fabriquée sous plusieurs formats, avec différents moteurs et engrenages. Vous devez donc choisir votre loco selon sa référence R, HJ, E etc.

### **Exécution précise des programmes**

Pour obtenir l'exécution précise et réussie des programmes, vous devez tenir compte de tous les points ci-dessus. Vous devez également vérifier que votre réseau a été installé correctement et que toutes ses voies sont alimentées en électricité de manière égale. Ainsi, toutes les locos fonctionneront sans s'arrêter.

Si vous utilisez un réseau d'exposition, ou si vous voulez réduire les risques d'arrêt des locos sur votre circuit, surtout à faible vitesse, évitez d'utiliser des locos dotées de très peu de contacts électriques, par exemple les 0-2-0 et certaines 0-3-0.

Quand la fonction de détection des locos sera disponible, elle permettra à RailMaster de savoir où se trouve chaque loco sur votre réseau et de prendre de gérer les automatismes en conséquence. Les locos pourront ainsi s'arrêter à la position souhaitée à chaque fois dans les gares et les signaux seront automatiquement positionnés quand une loco passera sur un aiguillage spécifique. En attendant, pour obtenir la position correcte des trains sur les grands ovales dans les programmes, vous pouvez envisager de faire sortir un train sur une voie de garage, peut-être dans un endroit caché ou une voie de formation de trains et les faire avancer très lentement au contact d'un heurtoir pendant quelques secondes, avant de les ramener à la ligne principale, ce qui calibrera la position de la loco.

Vous pouvez aussi utiliser cette méthode sur les réseaux de point à point, lorsqu'un train peut entrer dans un terminus puis, très lentement et presque imperceptiblement, se déplacer contre les heurtoirs d'extrémité pendant quelques secondes avant de repartir.

# Guide de dépannage

## Activation – RailMaster ne s'active pas

La plupart des problèmes interviennent quand les logiciels de sécurité Internet installés sur le PC bloquent le processus. Certains logiciels antivirus et pare-feu sont plus agressifs que d'autres et ne vous avertissent pas toujours qu'ils bloquent un programme. McAfee et Norton en sont les meilleurs exemples.

Vous devez absolument placer RailMaster dans la liste des exceptions de votre logiciel antivirus et pare-feu. Vérifiez les instructions fournies avec votre logiciel de sécurité Internet ou recherchez des informations sur Internet pour voir comment le faire, car le process est différent pour chaque logiciel de sécurité Internet. Un guide séparé consacré à la sécurité Internet aura été installé sur votre bureau Windows quand vous avez installé RailMaster. Il couvre les logiciels de sécurité Internet les plus courants et vous montre comment ajouter RailMaster parmi les exceptions.

Un autre problème intervient lorsque le logiciel n'a pas été installé avec les droits d'administrateur, notamment sur les systèmes Windows 64 bits, où il est impératif de le faire. Quand vous l'installez, vous devez absolument cliquer droit sur le fichier de configuration du programme et choisir « Exécuter en tant qu'administrateur ». Il est aussi important d'accorder un accès total à RailMaster dans le pare-feu Windows.

Pour vérifier que vous utilisez bien RailMaster avec les droits d'administrateur, cliquez droit sur l'icône que vous utilisez normalement pour lancer le programme, sélectionnez « Propriétés » dans le menu contextuel qui s'affiche, cliquez sur l'onglet Compatibilité et vérifiez que l'option « Exécuter en tant qu'administrateur » est cochée.

Quand vous installez le logiciel, vous devez vérifier que vous utilisez la version la plus récente du programme en téléchargeant le fichier de configuration le plus récent sur [www.rail-master.com/rm\\_setup.exe](http://www.rail-master.com/rm_setup.exe) puis en l'exécutant. Vous devez d'abord vérifier que RailMaster n'est pas en cours de fonctionnement. Une fois installé, RailMaster télécharge automatiquement le dernier fichier de

configuration et l'exécute pour vous. S'il ne le fait pas correctement, cela indique à coup sûr que votre logiciel de sécurité Internet gêne l'opération ou que RailMaster n'a pas de droits d'accès en tant qu'administrateur.

Si vous utilisez Windows Vista, vous devez aussi vérifier dans l'onglet Compatibilité de RailMaster que le programme fonctionne en mode de compatibilité « Windows XP SP3 ».

### **Elite/eLink Installation des utilitaires – Elite/eLink non reconnu**

Si Windows ne reconnaît pas Elite ou eLink, essayez d'utiliser un port et/ou câble USB différent. Dans tous les cas, vu le débit important de données, vous devez utiliser un câble USB court et blindé pour que toutes les commandes et retours soient traités correctement. Consultez le guide PDF consacré à l'installation des utilitaires.

Si vous utilisez le contrôleur eLink DCC et Windows 10 ou supérieur, assurez-vous que les lignes suivantes sont contenues dans votre fichier RailMaster.ini, que vous pouvez modifier en cliquant sur la petite icône de rouage dans la fenêtre d'aide:

```
Alternative comms=1  
Check controller=1
```

Pour les contrôleurs eLink et Elite utilisant Windows 8 ou inférieur, les lignes doivent être:

```
Alternative comms=0  
Check controller=0
```

Si vous rencontrez toujours des difficultés, vous devez contacter le support RailMaster par e-mail à [support@rail-master.com](mailto:support@rail-master.com)

### **Commande instable des locos/aiguillages/signaux**

Ces problèmes peuvent provenir de plusieurs causes, que vous devez examiner chacune à son tour.

1. Si vous utilisez Hornby Elite, vérifiez qu'il utilise la version 1.3 ou version ultérieure du progiciel. Vous pouvez le voir lorsque vous mettez le contrôleur en route. La version actuelle du progiciel est 1.41 ; elle est disponible sur [www.hornby.com/downloads](http://www.hornby.com/downloads).
2. Vérifiez qu'Elite est en mode « Standard ». RailMaster ne fonctionne pas correctement si Elite est en mode « Classic ».
3. Si vous utilisez le contrôleur DCC eLink, vérifiez que RailMaster a mis à niveau son progiciel au moins à la version 1.04. Si RailMaster ne peut absolument pas communiquer avec eLink, continuez à vérifier les points suivants.
4. Utilisez un câble USB court et de bonne qualité (blindé)
5. Essayez d'utiliser un port USB différent sur le PC et de changer le numéro du port Com (dans le panneau de configuration) pour un numéro inférieur à 5. Si vous avez un connecteur série RS-232 physique sur votre PC, inutilisé et affecté à Com1, désactivez-le dans le BIOS du PC et utilisez Com1 pour l'utilitaire du contrôleur DCC.
6. Vérifiez que les paramètres du port com sont identiques dans le panneau de configuration Windows et dans les paramètres RailMaster.
7. Réinitialisez le contrôleur DCC en déconnectant son cordon d'alimentation, attendez quelques secondes puis reconnectez-le.
8. Vous aurez peut-être besoin d'arrêter votre PC, de débrancher son câble d'alimentation, de retirer la batterie (si c'est un portable) puis d'appuyer sur le bouton de mise sous tension pour décharger tous les condensateurs internes, mais cela est très rare. Attendez cinq minutes avant de remettre le PC sous tension.
9. Si vous utilisez Windows 7 ou Windows 8, vous devez utiliser l'utilitaire générique de port série de Windows pour les contrôleurs Hornby Elite et eLink. Si vous avez installé l'utilitaire fourni par Hornby, vous devez le

désinstaller et laisser Windows utiliser sa fonction Update pour trouver l'utilitaire correct.

10. Ne connectez surtout pas un contrôleur DCC sur un concentrateur USB. Il doit être connecté directement au port USB de votre ordinateur.
11. En dernier ressort, et si vous avez accès à un autre ordinateur Windows, installez la version d'évaluation de RailMaster sur cet autre ordinateur pour voir si le contrôleur DCC fonctionne sur ce PC. S'il fonctionne, le problème sur votre PC d'origine a une autre source.

C'est seulement après avoir essayé toutes les solutions ci-dessous que vous pourrez contacter le service clients Hornby.

### **Problèmes d'enregistrement du fichier OCX après l'installation**

Ces problèmes proviennent généralement d'un logiciel plus ancien comportant une version dépassée des commandes MSINET ou MSCOMM n'autorisant pas RailMaster à les actualiser dans le Registre Windows. Vous pouvez télécharger un fichier de configuration actualisé depuis [www.rail-master.com/rm\\_setup.exe](http://www.rail-master.com/rm_setup.exe) pour résoudre ce problème. Enregistrez ce fichier dans un dossier temporaire sur votre ordinateur, par exemple c:\install puis exécutez-le en cliquant droit sur le fichier puis en choisissant « Exécuter en tant qu'administrateur ». Vous devrez peut-être désinstaller d'abord RailMaster puis supprimer le dossier C:\Program Files\RailMaster. Le nom et l'emplacement du fichier de configuration pourront changer. Si vous ne parvenez pas à le télécharger, contactez le service clients Hornby ou utilisez le système Help Request.

### **Programmes– les locos ne s'arrêtent pas au même endroit à chaque fois**

Ce problème peut provenir de plusieurs causes, principalement liées à la maintenance des voies et des locos. Ce sont les locos plus anciennes qui seront principalement concernées, ainsi que les locos qui fonctionnent à grande vitesse. Pour obtenir des informations générales, consultez la section

précédente. Il est aussi très important d'avoir correctement installé votre réseau (parfaitement plat) et qu'il soit tenu propre.

### **Programmes– aiguillages, signaux, opérations de loco 'sautés'**

La cause la plus courante de ce problème est une mauvaise communication entre le PC et le contrôleur DCC. Voir le titre « Contrôle irrégulier des locos/aiguillages/signaux » pour une solution possible.

Si aucune de ces solutions ne fonctionne et le problème se produit au même point du programme chaque fois qu'il est exécuté et qu'il y a une fonction audio de loco exécutée juste avant les étapes manquantes, il se peut que vous n'ayez pas laissé suffisamment de temps pour que la fonction audio soit traitée. Ceci peut se produire particulièrement si la fonction audio est à blocage, c'est-à-dire que RailMaster exécute la fonction, fait une pause puis l'arrête, ou encore lorsque la fonction audio contient une macro audio. Dans ces circonstances, l'étape de programme suivante ne doit pas être activée avant que la fonction audio soit complètement terminée.

### **Aiguillages ou signaux s'activant du 'mauvais' côté**

Ceci est très facile à rectifier : il suffit d'invertir les fils (rouge et vert) entre l'aiguillage ou le signal et le décodeur d'accessoires. Vous pouvez aussi configurer l'option « Inversion polarité » en mode conception pour les signaux et aiguillages.

### **Aiguillages triples et traversées de jonction simples et doubles**

Les aiguillages triples et les traversées de jonctions simples et doubles (de fabricants tels que Peco) sont pris en charge dans le pack *Pro* en option. Vous pouvez les émuler dans une certaine mesure en utilisant deux aiguillages standards dans RailMaster, l'un après l'autre. Mais n'oubliez pas que la logique des aiguillages triples et des traversées de jonction ne sera pas totalement émulée sans le pack *Pro*.

## **Aiguillages et signaux ne fonctionnent pas correctement après la mise à niveau du progiciel Elite**

Quand vous faites passer le progiciel d'Elite à la version 1.4, le contrôleur est mis automatiquement en mode « Classic ». Vous devez alors le remettre en mode « Standard » pour que les aiguillages et signaux fonctionnent correctement. Consultez le manuel Elite pour savoir comment vous y prendre. Si les problèmes persistent, contactez le service clients Hornby au +33 130 527 300 ou par courriel à [hornby@hornbyfrance.fr](mailto:hornby@hornbyfrance.fr)

## **Échec de la mise à niveau du progiciel eLink**

Quand RailMaster tente de mettre à niveau le progiciel eLink, il échoue et un message d'erreur s'affiche. Dans ce cas, localisez la version la plus récente du progiciel dans le dossier C:\Program Files\RailMaster (Dossier C:\Program Files (x86)\RailMaster sur les systèmes Windows 64 bits) et installez le progiciel manuellement. Le nom du fichier sera eLinkNNN.exe, NNN représentant le numéro de la version du progiciel. S'il y a plusieurs fichiers, sélectionnez celui qui a le numéro NNN le plus récent. Vérifiez que RailMaster est fermé avant de réaliser la mise à niveau du progiciel.

Cela devrait permettre au progiciel d'être mis à niveau, mais il faut se poser la question de savoir pourquoi il ne se met pas à niveau par l'intermédiaire de RailMaster. Vous devez vérifier tous les paramètres de communication, comme indiqué ci-dessus.

Si vous rencontrez des problèmes qui ne sont pas couverts par le contenu de ce guide, le guide d'installation des utilitaires ou le guide de la sécurité Internet, ou des problèmes ne mettant pas en jeu Elite ou eLink, utilisez le système Help Request intégré à RailMaster.