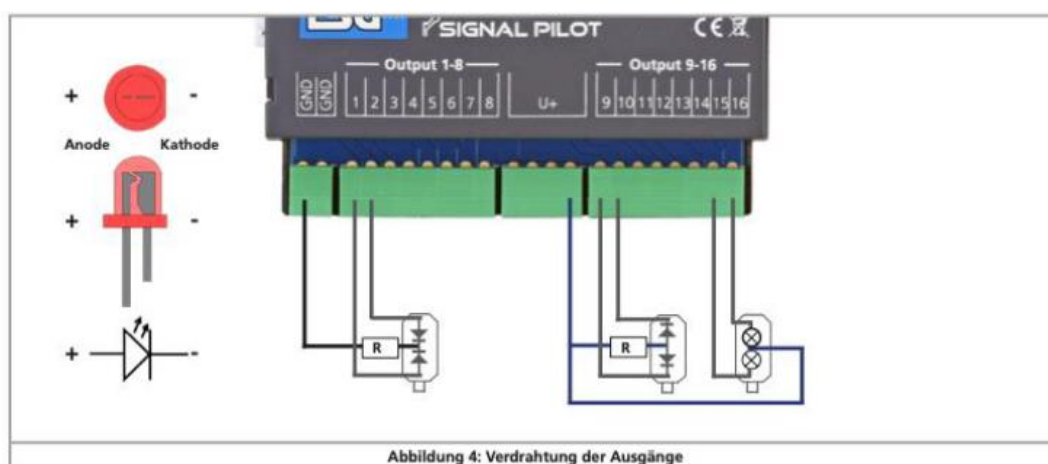
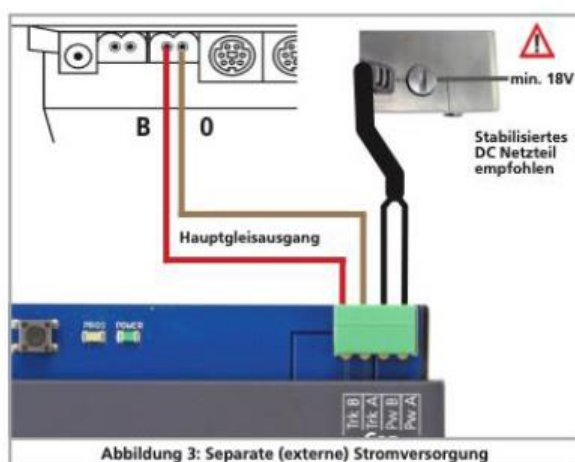
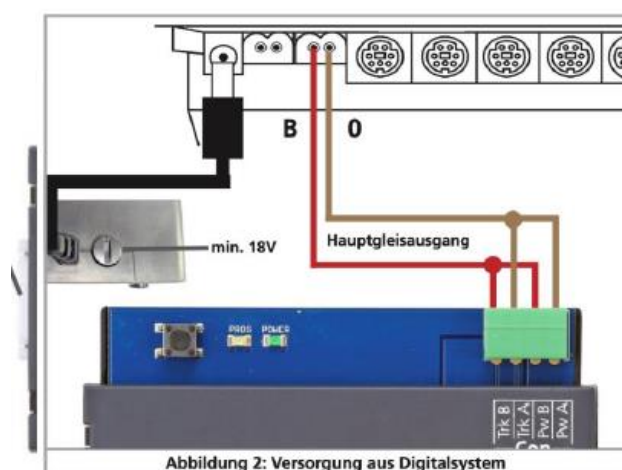


ESU Signal Pilot

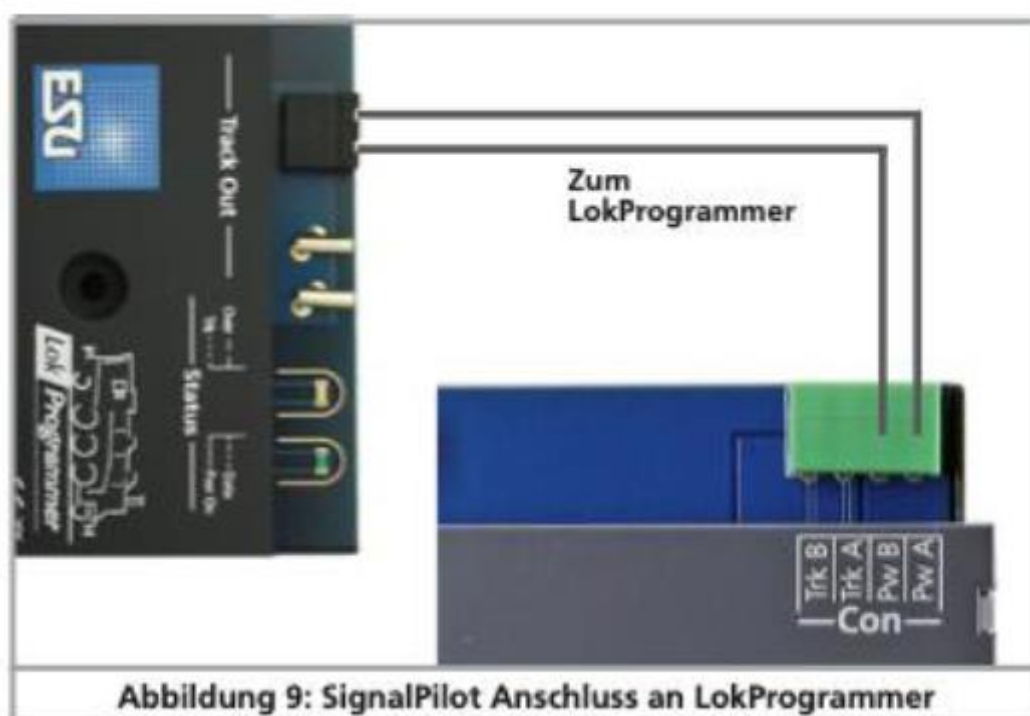
Note sul paragrafo 6 del manuale. CONFIGURAZIONE

Leggendo le prime pagine del manuale del decoder ESU Signal Pilot, le prime figure vi mostrano come collegare i diversi cavi al decoder (alimentazione, binario che fa da bus alla comunicazione digitale) e come collegare diodi led e lampadine (dei segnali...).



La prima mossa che dovete fare sul decoder Signal Pilot è però la configurazione. Dovete inserire nella memoria del decoder quali segnali dovrà comandare e con quali svariate configurazioni (o per meglio dire Aspetti) che può assumere il segnale con i vari colori.

Quindi dimenticate le figure appena viste e concentratevi su come collegare i cavi per la PROGRAMMAZIONE.



Anche se esistono vari midi (molto complicati) per programmare ESU Signal Pilot, il modo migliore (e forse unico documentato da ESU) è quello di usare l'apparato e il software LokProgrammer. Potrà apparire costoso, ma li vale tutti.

Nella figura appare tale LokProgrammer e gli unici fili da collegare al decoder ESU signal pilot.

Un altro concetto importante è che la programmazione del decoder si svolge su 3 fasi consecutive:

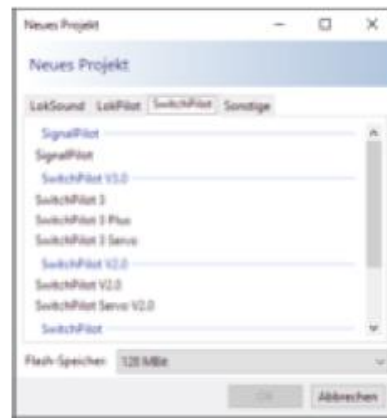
- Disegnate il Progetto con il software

- Salvate il Progetto in un file. E' fondamentale per poter fare future modifiche.

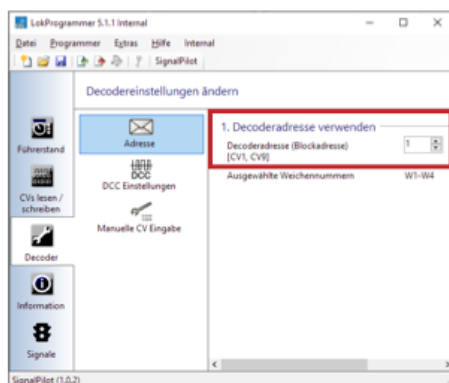
- Quindi, scaricate i dati del progetto sul Decoder.

Disegnate il Progetto con il software

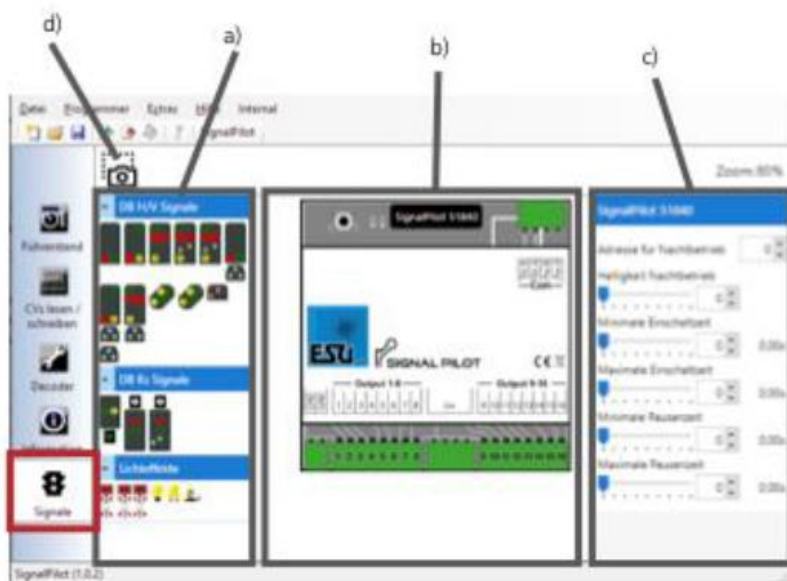
. Allo scopo scegliete nel menù "file" la voce "Nuovo Progetto" e quindi selezionate dalla scheda registro "SwitchPilot" il SignalPilot.



Il manuale a questo punto vi illustra l'indirizzo di base e il menu "Decoder" per settarlo. Per un primo progetto lavorato su un binario (o un semplice cavetto) di programmazione, non toccate nulla. Lascitelo a 1 . Servirà modificarlo solo se passerete alla programmazione POM (non accade quasi mai).



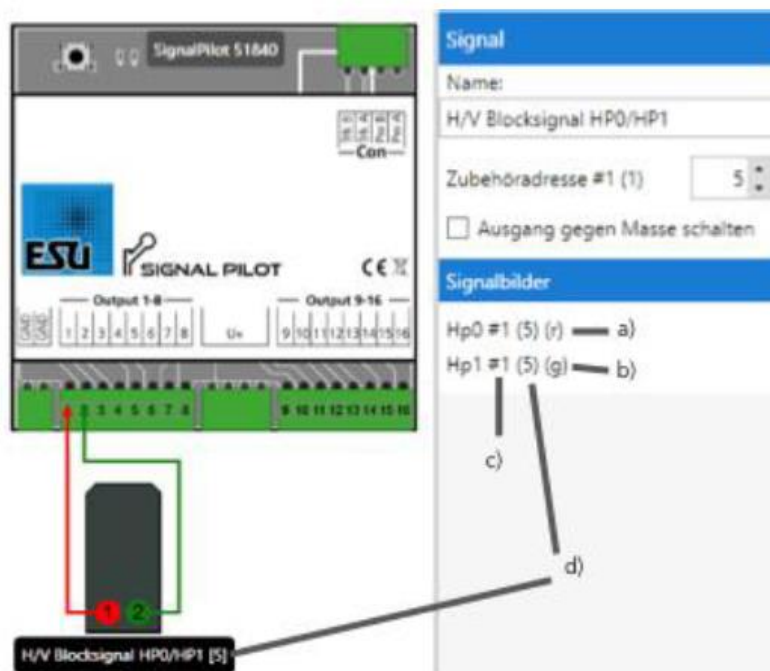
Il menu "Segnale" ci permette di disegnare lo schema di collegamento dei segnali



Se fai clic sul disegno del decoder ESU, a destra vedrai un menu al momento non ci occorre: il funzionamento notturno: quando ci appariranno segnali troppo luminosi; si può fare alla fine.

Dopo aver trascinato i segnali sullo spazio sotto il decoder ESU, vedremo che vengono occupate via via le 16 uscite del decoder.

Il disegno non fa apparire il collegamento del polo comune



Se fai click sul disegno di un segnale, a destra vedrai un menu pronto per ricevere i dati del segnale:

un nome di fantasia che ti faccia comodo;

il numero con cui chiamerai il segnale nel mondo DCC (come per le locomotive; dimentica il gioco delle quartine dei decoder scambi). Dal momento che il DCC mette sullo stesso piano scambi e segnali, è opportuno battezzare i segnali a partire da un numero alto, molto maggiore dello scambio con numero più alto già presente (derivato dalle quartine). Per esempio, scegliere 101 per il primo segnale può essere una buona scelta. Sarebbe anche il numero di una Keyboard se si pilotano i segnali con una tastiera. (in tal caso occorre non sovrapporsi ai numeri scambi). Certamente il numero 101 è comodo se poi si pilota con Personal computer con quadro sinottico grafico (es Rocrail).

Se il segnale ha il negativo comune, va settato il campo GND.

Ogni Aspetto del segnale (es Rosso o Verde) comparirà nelle righe successive del menu. Le righe si chiamano Hp0, Hp1, ...

Quando avrai un segnale con 3 aspetti, il software ti assegna nuovi numeri di segnale; spunta Hp2 (es giallo), ma leggerai un nuovo numero di segnale (quello del rosso/verde +1, è la soluzione più sicura) e saranno disponibili due righe (se hai segnale a 4 Aspetti).

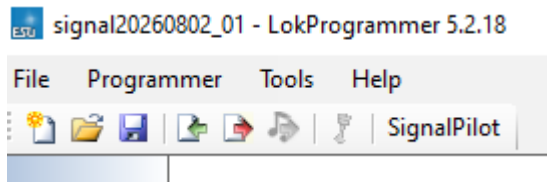
Se fai click sul disegno di un singolo colore del segnale, a destra vedrai menu con altri parametri da scegliere.

Salvate il Progetto in un file

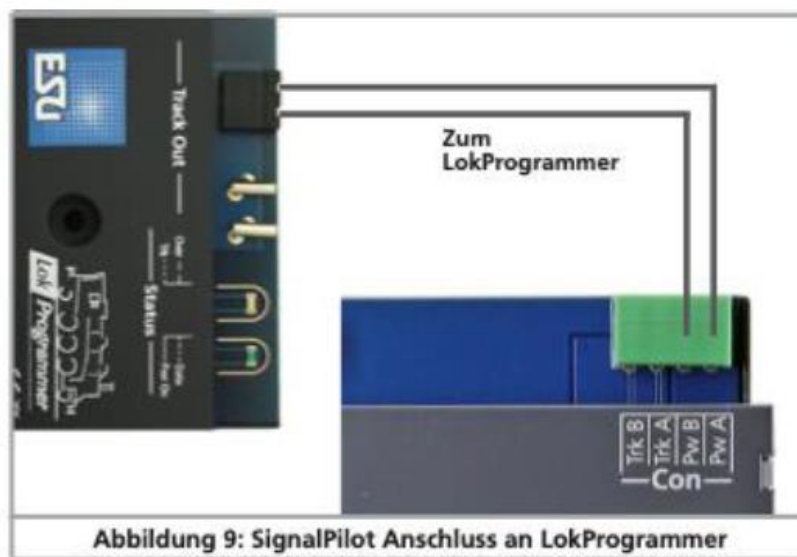
Inseriti tutti i parametri per tutti i segnali, è il momento di SALVARE IL FILE PROGETTO.

Scaricate i dati del progetto sul Decoder.

Segue il momento di trasferire la configurazione sul decoder signal pilot. Icona con freccia rossa.

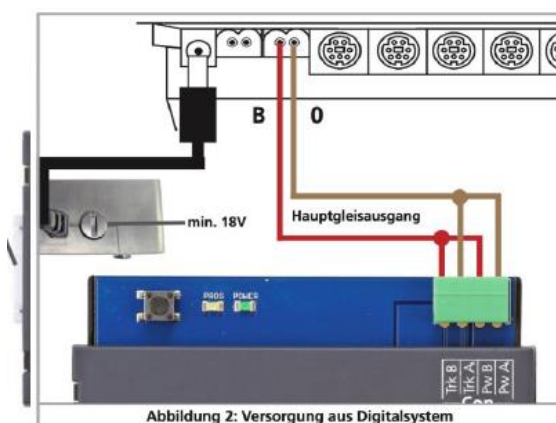


Ricordate che i cavi vanno collegati così:

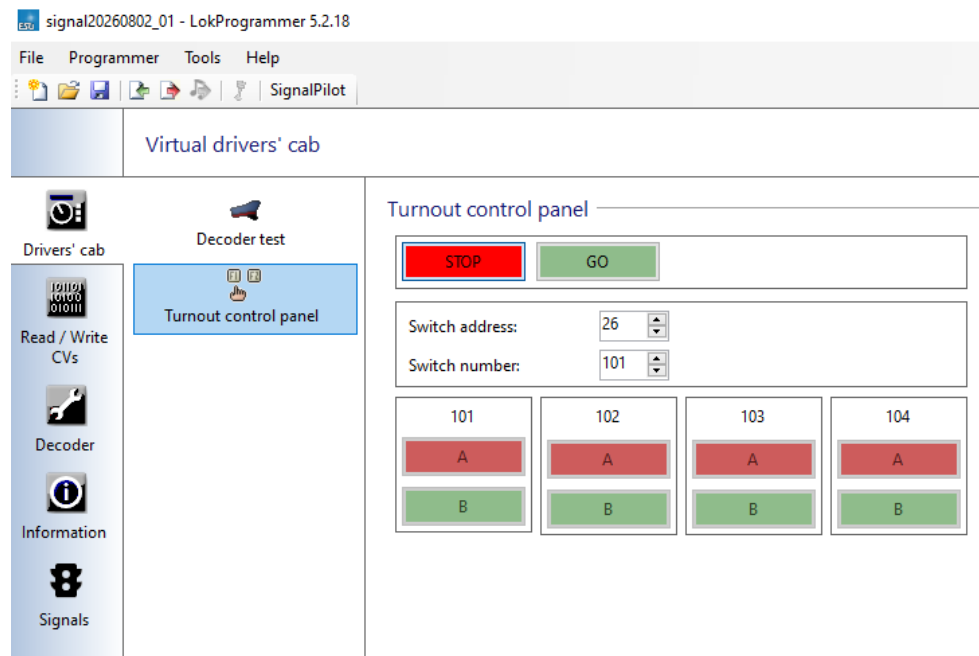


Se non ci sono segnalazioni di errore, la configurazione è finita.

Per provarne il funzionamento bisogna tornare alle connessioni della prima pagina; per esempio:



Con il menu Driver Cab, zona Turnout, si apre il menu di test dei segnali



Bisogna inserire i numeri per quel segnale; per il segnale numero 101, metti 26 sulla prima riga e vai sulla seconda riga, dove spunta 101. Questo 101 è quello che conta.

Accendi il meccanismo di test con il tasto GO e il segnale si accende rosso o verde quando clicchi sui rettangoli rosso e verde della colonna 101.

Arrivati fin qui con successo, diventa facile tornare sui menu per esplorare le numerose funzioni disponibili per segnali anche molto complessi;