

INJECTER UN PROGRAMME

Méthode pour injecter un programme dans un émetteur ou un récepteur radio de la gamme PANTHER ou TIGER

Outils nécessaire :

- Un PC avec Windows et une interface USB2.0
- Un câble USB standard (type périphérique imprimante)
- Un convertisseur Tele Radio **D2-3**
- Un câble 3 points Tele Radio **CABLE004-5**



PILOTE

Un pilote est nécessaire pour raccorder l'interface D2-3 à un ordinateur

Si nécessaire, lors de la première utilisation, installer le [Pilote USB](#) sur votre ordinateur. Une fois le pilote installé, brancher le convertisseur D2-3 à votre PC avec un câble USB. Si le pilote est correctement installé le convertisseur s'allume.

LOGICIEL

Télécharger l'interface [Tele Radio Programmer](#) sur votre ordinateur. C'est un exécutable. Il n'y a pas d'installation à prévoir.

RACCORDER UN RECEPTEUR

Grâce au câble 3 points, raccorder le convertisseur au connecteur de programmation du récepteur. Le connecteur de programmation peut être situé à différents endroits suivant le modèle de récepteur.



Connecteur de programmation



Une fois raccordé, cela alimentera le récepteur.

Note : suivant le type de PC, l'alimentation via USB ne sera pas suffisante pour tester et actionner les relais, il faudra donc brancher le récepteur sur une alimentation extérieure.

RACCORDER UN EMETTEUR

Grâce au câble 3 points, raccorder le convertisseur au connecteur de programmation de l'émetteur.
Le connecteur de programmation peut être situé à différents endroits suivant le modèle d'émetteur.



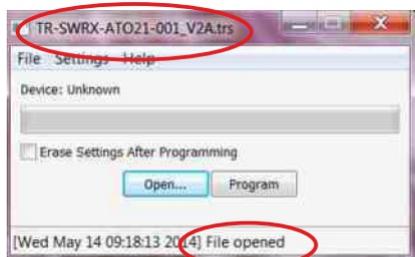
Pour les versions avec batterie amovible
Insérer le convertisseur en lieu et place de
la batterie (le câble 3 points n'est pas utile)

S'il y a un switch de coupure batterie 0/I au dos de l'émetteur, s'assurer qu'il soit bien en **position I (ON)**.
Pour les émetteurs avec bouton Arrêt d'urgence, il faut le **déverrouiller, avant d'injecter un programme**.

INJECTER UN PROGRAMME

Executer le logiciel **Programmer**

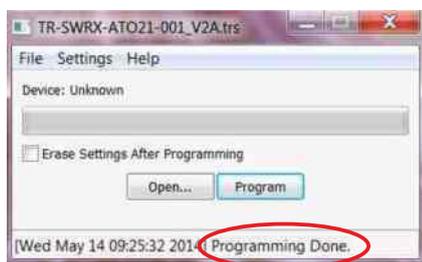
Une fenêtre doit s'ouvrir. Faire un glissé/déposé du fichier **.trs** (ou .trf) dans la fenêtre, ou cliquer sur le bouton **Open...** et sélectionner le fichier.



Une fois ouvert, le nom du fichier apparaît en haut de la fenêtre, et l'indication « File opened » en bas.

Cliquer sur **Program**

Une fois le fichier compilé, le message « Programming Done » apparaît en bas. C'est terminé.



Note : Une fois le ou les fichiers injectés, il faut faire l'appairage de l'émetteur vers son récepteur selon la méthode standard d'apprentissage
Pour plus d'informations rendez-vous sur notre page : [support](#)