

Besturing van de Miniatuurwereld

OC32

**Apparaatdefinities
Zwitserland (CH)**

Auteur: Leon J.A. van Perlo
Versie: 2013/03/12
Datum: 12 maart 2013

Release beheer

Deze handleiding is van toepassing op

- Software
 - OC32Config Rel 0.0.2.0 (of later)
- Definitiebestand
 - OC32Devices CH 2013/03/12

Leeswijzer

Deze handleiding bevat de beschrijving van de definities voor apparaten, die relevant zijn voor uitbeelding van **Zwitserland (CH)** op de miniatuurwereld. Voor een volledig begrip is het noodzakelijk dat je tevens de handleiding OC32 leest.

Voor de goede orde: Met "apparaat" wordt hier bedoeld: Een onderdeel dat je aansluit op -en bestuurt met de OC32, dus bijvoorbeeld een sein, verkeerslicht of wisselaandrijving.

Apparaatdefinities omvatten:

- De volgorde waarin de verschillende aansluitingen van een apparaat dienen te worden aangesloten op de OC32. De eerste aansluiting van de OC32 die voor het apparaat wordt gebruikt is [N+0], de volgende zijn [N+1], [N+2], etc. In de plaatjes wordt meestal alleen [0], [1] aangegeven om ruimte te besparen. Het is van belang dat de juiste volgorde wordt aangehouden bij het aansluiten;
- De karakteristiek waarmee elke door het apparaat gebruikte uitgang wordt aangestuurd;
- De "aspect definities" behorende bij het apparaat. De definities voor uitgang [N+0] is in principe de volledige set die gebruikt wordt door het programma Koploper. Bij aansturing vanuit DCC kun je meestal (afhankelijk van je digitaal systeem en je software) allen de standen 0 en 1 adresseren. Om dan toch alle standen te kunnen gebruiken zijn de "aspects" 2 t/m 11 van [N+0] ook bereikbaar via de standen 0 en 1 van opvolgende uitgangen [N+1], [N+2], etc

Apparaatdefinities omvatten **NIET**:

- Het type uitgang (sink driver, source driver, weerstandsbank) dat je moet gebruiken op de OC32. Dit hangt af van de elektrische eigenschappen van het apparaat dat je gebruikt/aan sluit. Raadpleeg hiervoor de handleiding van je "apparaat" en de OC32 handleiding. De apparaatdefinities bepalen dus alleen de volgorde waarin de uitgangen moeten worden aangesloten en de softwarematige aansturing, niet de elektrische aansturing.

Kom je er niet uit, gebruik dan het forum op <http://www.dinamousers.net>

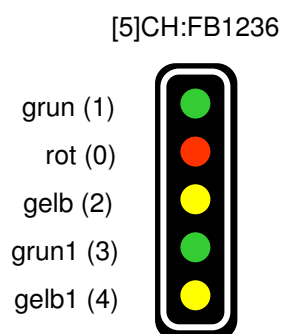
©2013 Dit document, dan wel enige informatie hieruit, mag niet worden gekopieerd en/of verspreid, geheel of gedeeltelijk, in welke vorm dan ook zonder uitdrukkelijke schriftelijke toestemming van de oorspronkelijke auteur. Het maken van kopieën en afdrukken door gebruikers van de OC32 module uitsluitend ten behoeve van eigen gebruik is toegestaan.

Inhoud

1	Seinen	4
1.1	Hoofdseinen.....	4
1.2	Voorseinen	5
1.3	Rangeerseinen.....	5
2	Verkeerslichten	6
2.1	Voetgangerslichten.....	6

1 Seinen

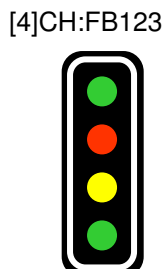
1.1 Hoofdseinen



Pin [N+0]
Asp 0 = Halt
Asp 1 = Fahrt
Asp 2 = Fahrt 40km/h
Asp 3 = Fahrt 60km/h
Asp 4 = -
Asp 5 = Kurze Fahrt 40km/h

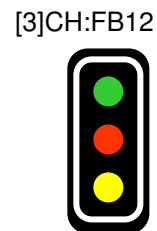
Pin [N+1]
Asp 0 = (R) Fahrt 40km/h
Asp 1 = (R) Fahrt 60km/h

Pin [N+2]
Asp 0 = -
Asp 1 = (R) Kurze Fahrt 40km/h



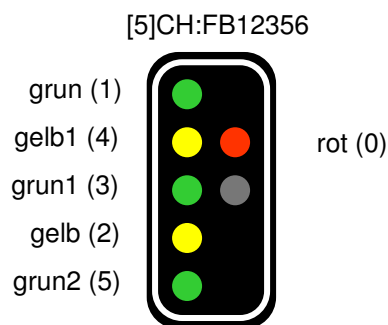
Pin [N+0]
Asp 0 = Halt
Asp 1 = Fahrt
Asp 2 = Fahrt 40km/h
Asp 3 = Fahrt 60km/h

Pin [N+1]
Asp 0 = (R) Fahrt 40km/h
Asp 1 = (R) Fahrt 60km/h



Pin [N+0]
Asp 0 = Halt
Asp 1 = Fahrt
Asp 2 = Fahrt 40km/h

Pin [N+1]
Asp 0 = (R) Fahrt 40km/h
Asp 1 = -

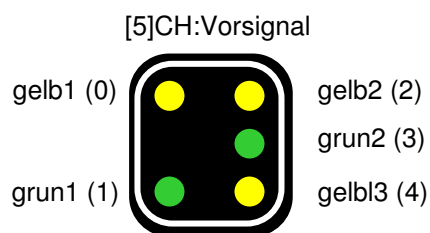


Pin [N+0]
Asp 0 = Halt
Asp 1 = Fahrt
Asp 2 = Fahrt 40km/h
Asp 3 = Fahrt 60km/h
Asp 4 = Fahrt 90km/h
Asp 5 = Kurze Fahrt 40km/h

Pin [N+1]
Asp 0 = (R) Fahrt 40km/h
Asp 1 = (R) Fahrt 60km/h

Pin [N+2]
Asp 0 = (R) Fahrt 90km/h
Asp 1 = (R) Kurze Fahrt 40km/h

1.2 Voorseinen



Pin [N+0]

- Asp 0 = Halt
- Asp 1 = Fahrt
- Asp 2 = Fahrt 40km/h
- Asp 3 = Fahrt 60km/h
- Asp 4 = Fahrt 90km/h
- Asp 5 = Fahrt 40km/h
- Asp 6 = Dunkelschaltung

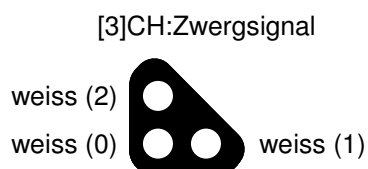
Pin [N+ 1]

- Asp 0 = (R) Fahrt 40km/h
- Asp 1 = (R) Fahrt 60km/h

Pin [N+2]

- Asp 0 = (R) Fahrt 90km/h
- Asp 1 = (R) Dunkelschaltung

1.3 Rangeerseinen



Pin [N+0]

- Asp 0 = Halt
- Asp 1 = Fahrt
- Asp 2 = Fahrt mit Vorsicht

Pin [N+ 1]

- Asp 0 = (R) Fahrt mit Vorsicht

2 Verkeerslichten

2.1 Voetgangerslichten

[3]CH: Fußgängerampel 1



Pin [N+0]

Asp 0 = Rot

Asp 1 = Grün

Asp 2 = Orange blink

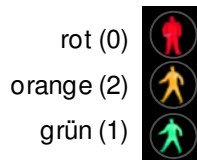
Asp 3 = Orange blink (nacht)

Pin [N+1]

Asp 0 = (R) Orange blink

Asp 1 = (R) Orange blink (nacht)

[3]CH: Fußgängerampel 2



Pin [N+0]

Asp 0 = Rot

Asp 1 = Grün

Asp 2 = Grün blink → orange

Asp 3 = Orange blink (nacht)

Pin [N+1]

Asp 0 = (R) Grün blink → orange

Asp 1 = (R) Orange blink (nacht)

(Deze pagina is opzettelijk leeg)

(Deze pagina is opzettelijk leeg)