

Besturing van de Miniatuurwereld

OC32

**Apparaatdefinities
(Generiek)**

Auteur: Leon J.A. van Perlo
Versie: 2013/03/25
Datum: 27 maart 2013

Release beheer

Deze handleiding is van toepassing op

- Software
 - OC32Config Rel 0.0.2.3d
- Definitiebestand
 - OC32Devices Generic 2013/03/25

Leeswijzer

Deze handleiding bevat de beschrijving van de Generieke (land-onafhankelijke) definities voor apparaten. 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	Omgaan met apparaatdefinities vanaf OC32 Config 0.0.2.3d	4
1.1	Verschillende definitiebestanden.....	4
1.2	Standaard definitiebestand.....	4
1.3	Het laden van definitiebestanden	4
1.4	Namen en beschrijvingen	4
2	Seinen	5
3	Verkeerslichten	5
4	Diversen	6
4.1	Aan/Uit	6
4.2	Knipperen.....	6
4.3	Vlamboogsimulatie (intermitterend).....	6
5	Wisselbesturing.....	7
5.1	Puls aansturing (spoelen en motoren met of zonder eindafschakeling)	7
5.2	Permanente aansturing (spoelen en motoren met eindafschakeling)	7

1 Omgaan met apparaatdefinities vanaf OC32 Config 0.0.2.3d

1.1 Verschillende definitiebestanden

Apparaatdefinities voor de OC32 zijn opgesplitst in verschillende definitie-bestanden:

- OC32Devices Generic <datumstempel>.def
Hierin zit een zeer beperkt aantal definities voor algemeen gebruik.
- OC32Devices <CC> <datumstempel>.def
Hierin zitten landspecifieke definities. <CC> is de ISO Country Code in hoofdletters, dus bv "NL" voor Nederland en "DE" voor Duitsland. Alle namen van apparaten bevatten tevens de Country Code.
- OC32Devices <Special> <datumstempel>.def
Hierin zitten definities voor speciale apparaten

1.2 Standaard definitiebestand

Het definitiebestand dat je als "standaard" wilt gebruiken bij opstarten van OC32Config (in de meeste gevallen is OC32Devices Generic ...def een logische keuze) kopieer je naar de map waarin OC32Config.exe is geïnstalleerd en hernoemt dat bestand daar naar "OC32Devices.def".

Je kunt "OC32Devices.def" ook weglaten uit die map, dan vraagt OC32Config elke keer dat het start welke definitiefile je wilt laden.

1.3 Het laden van definitiebestanden

Het advies is om de OC32DeviceDefinitions die voor jou interessant zijn "ergens" op te slaan op de harde schijf van je PC waar je OC32Config op draait. Doe dat op een plek waar je ze gemakkelijk kunt vinden.

In OC32Config (0.0.2.3. of later) zit een knop "Reload DD". Dat staat voor "Reload Device Definitions". Daarmee kun je, terwijl OC32Config actief is een nieuwe Device Definitiefile selecteren. De eerste keer dat je die functie gebruikt moet je, als de locatie waar je de bestanden hebt opgeslagen anders is dan de map waarin OC32Config.exe staat, bladeren naar de map waarin je de apparaatdefinities hebt opgeslagen. Heb je dat eenmaal gedaan dan gaat dat voortaan vanzelf.

Heb je definities van meerdere definitiebestanden tegelijk nodig en vind je het lastig te schakelen tussen definitielijsten, dan kun je (vanaf OC32Config 0.0.2.3d) door het indrukken van de "Shift" toets bij het klikken op "Reload DD" een te selecteren definitiefile toevoegen aan hetgeen op dat moment al is geladen.

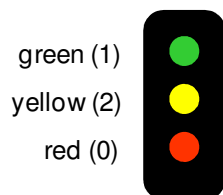
1.4 Namen en beschrijvingen

De namen van de apparaten, pinnen en aspects zijn gesteld in de taal van het land waar ze betrekking op hebben. Voor Duitsland bv "(5)DE:Hauptsperrsignal". De reden voor deze keuze is dat de OC32tevens gebruikt wordt door anderstaligen en dit de meest universele keuze van naamgeving is.

De naamgeving in generieke en speciale definitiebestanden is in principe in het Engels.

2 Seinen

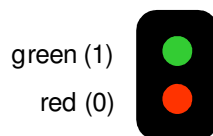
[3]Gen: Red/Green/Yellow



Pin [N+0]
 Asp 0 = Red
 Asp 1 = Green
 Asp 2 = Yellow

Pin [N+1]
 Asp 0 = (R) Yellow

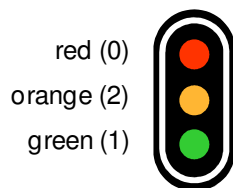
[2]Gen: Red/Green



Pin [N+0]
 Asp 0 = Red
 Asp 1 = Green

3 Verkeerslichten

[3]Gen: Traffic Light

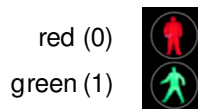


Pin [N+0]
 Asp 0 = Red
 Asp 1 = Green
 Asp 2 = Orange
 Asp 3 = Orange Blink
 Asp 4 = Red+Orange

Pin [N+1]
 Asp 0 = (R) Orange
 Asp 1 = (R) Orange Blink

Pin [N+2]
 Asp 0 = (R) Red + Orange

[3]Gen: Pedestrian Light



Pin [N+0]
 Asp 0 = Red
 Asp 1 = Green
 Asp 2 = Green Blink
 Asp 3 = Dark

Pin [N+1]
 Asp 0 = (R) Green Blink
 Asp 1 = (R) Dark

4 Diversen

4.1 Aan/Uit

(1)Gen: On/Off

Pin [N+0]
Asp 0 = Off
Asp 1 = On

4.2 Knipperen

(1)Gen: Blink

Bij deze apparaatdefinitie kun je een fijnafstelling toepassen. Activeer "Show Details"

Aspect definities:

Pin [N+0]
Asp 0 = Off
Asp 1 = Blink

Fijnafstelling.

Pin = [N+0]

Aspect Configuratie blok:

Aspect = 1 ("Blink")

Instruction 0 ("Invert")

Vul onder "T(60)" de tijd in van de halve periode in eenheden van 1/60s. 30 (voorbeeld) is dus een halve periode van $30s/60 = 0,5s$ en derhalve een knipperfrequentie van 1x per seconde.

4.3 Vlamboogsimulatie (intermitterend)

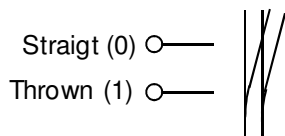
(1)Gen: Welding Arc

Pin [N+0]
Asp 0 = Off
Asp 1 = On

5 Wisselbesturing

5.1 Puls aansturing (spoelen en motoren met of zonder eindafschakeling)

[2]Gen: Turnout (pulse)



Bij deze apparaatdefinitie kun je een fijnafstelling toepassen. Activeer "Show Details"

Aspect definities:

Pin [N+0]

Asp 0 = Straight

Asp 1 = Thrown

Fijnafstelling.

Pin = [N+0]

Aspect Configuratie blok:

Aspect = 0 ("Straight")

Instruction 1 ("On")

Vul onder "T(/60)" de gewenste pulsduur in, in eenheden van 1/60s. 9 (voorbeeld) is dus een pulsduur van $9s/60 = 150ms$.

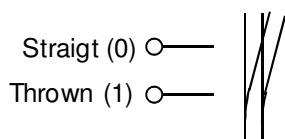
Aspect = 1 ("Thrown")

Instruction 1 ("On")

Vul onder "T(/60)" de gewenste pulsduur in, in eenheden van 1/60s. 9 (voorbeeld) is dus een pulsduur van $9s/60 = 150ms$.

5.2 Permanente aansturing (spoelen en motoren met eindafschakeling)

[2]Gen: Turnout (permanent)



Pin [N+0]

Asp 0 = Straight

Asp 1 = Thrown

(Deze pagina is opzettelijk leeg)