

Besturing van de Miniatuurwereld

OC32

**Apparaatdefinities
Nederland (NL)**

Auteur: Leon J.A. van Perlo
Versie: 2013/03/03
Datum: 31 maart 2013

Release beheer

Deze handleiding is van toepassing op

- Software
 - OC32Config Rel 0.0.2.0 (of later)
- Definitiebestand
 - 2013/03/05

Leeswijzer

Deze handleiding bevat de beschrijving van de definities voor apparaten, die relevant zijn voor uitbeelding van **Nederland (NL)** 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	Normale seinen.....	4
2	Aangepaste seinen.....	5
3	Seinen met voorsein.....	6
4	Rangeerseinen.....	7
5	Overige	7

1 Normale seinen

[4]NL:3-kleuren + cijfer



Pin [N+0]

- Asp 0 = Rood
- Asp 1 = Groen
- Asp 2 = Geel + cijfer
- Asp 3 = Geel
- Asp 4 = Groen knipper + cijfer
- Asp 5 = Groen knipper
- Asp 6 = Geel + knipperend cijfer
- Asp 7 = Geel knipper

Pin [N+1]

- Asp 0 = (R) Geel
- Asp 1 = (R) Geel knipper

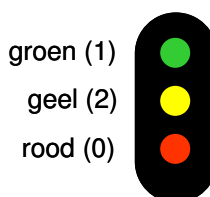
Pin [N+2]

- Asp 0 = (R) Groen knipper
- Asp 1 = (R) Geel + cijfer

Pin [N+3]

- Asp 0 = (R) Groen knipper + cijfer
- Asp 1 = (R) Geel + knipperend cijfer

[3]NL:3-kleuren



Pin [N+0]

- Asp 0 = Rood
- Asp 1 = Groen
- Asp 2 = -
- Asp 3 = Geel
- Asp 4 = -
- Asp 5 = Groen knipper
- Asp 6 = -
- Asp 7 = Geel knipper

Pin [N+1]

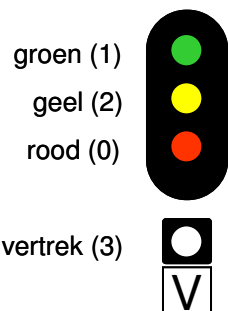
- Asp 0 = (R) Geel
- Asp 1 = (R) Geel knipper

Pin [N+2]

- Asp 0 = (R) Groen knipper
- Asp 1 = -

2 Aangepaste seinen

[4]NL:3-kleuren + vertreksein



Pin [N+0]

Asp 0 = Rood
Asp 1 = Groen + vertrek
Asp 2 = -
Asp 3 = Geel + vertrek
Asp 4 = -
Asp 5 = Groen knipper + vertrek
Asp 6 = -
Asp 7 = Geel knipper

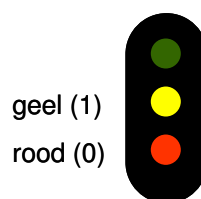
Pin [N+1]

Asp 0 = (R) Geel + vertrek
Asp 1 = (R) Geel knipper

Pin [N+2]

Asp 0 = (R) Groen knipper + vertrek
Asp 1 = -

[2]NL:3-kleuren zonder groen



Pin [N+0]

Asp 0 = Rood
Asp 1 = -
Asp 2 = -
Asp 3 = Geel
Asp 4 = -
Asp 5 = -
Asp 6 = -
Asp 7 = Geel knipper

Pin [N+1]

Asp 0 = (R) Geel
Asp 1 = (R) Geel knipper

3 Seinen met voorsein

[3]NL:3-kleuren + voorsein



Pin [N+0]

- Asp 0 = Rood + geel (v)
- Asp 1 = Groen + groen (v)
- Asp 2 = -
- Asp 3 = Geel + groen (v)
- Asp 4 = -
- Asp 5 = Groen knipper + groen (v)
- Asp 6 = -
- Asp 7 = Geel knipper + geel (v)

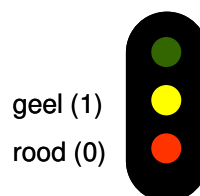
Pin [N+1]

- Asp 0 = (R) Geel + groen (v)
- Asp 1 = (R) Geel knipper + geel (v)

Pin [N+2]

- Asp 0 = (R) Groen knipper + groen (v)
- Asp 1 = -

[2]NL:3-kleuren zonder groen + voorsein



Pin [N+0]

- Asp 0 = Rood + geel (v)
- Asp 1 = -
- Asp 2 = -
- Asp 3 = Geel + groen (v)
- Asp 4 = -
- Asp 5 = -
- Asp 6 = -
- Asp 7 = Geel knipper + geel (v)

Pin [N+1]

- Asp 0 = (R) Geel + groen (v)
- Asp 1 = (R) Geel knipper + geel (v)

4 Rangeerseinen

[3]NL:3 kleuren dwerg



Pin [N+0]

Asp 0 = Rood

Asp 1 = Groen

Asp 2 = -

Asp 3 = Geel

Asp 4 = -

Asp 5 = -

Asp 6 = -

Asp 7 = Geel knipper

Pin [N+1]

Asp 0 = (R) Geel

Asp 1 = (R) Geel knipper

5 Overige

[2]NL:WUBO

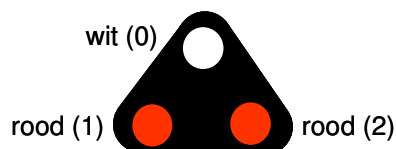


Pin [N+0]

Asp 0 = Veilig

Asp 1 = Waarschuwing

[3]NL:AKI



Pin [N+0]

Asp 0 = Veilig

Asp 1 = Waarschuwing

(Deze pagina is opzettelijk leeg)