

NOTIZ

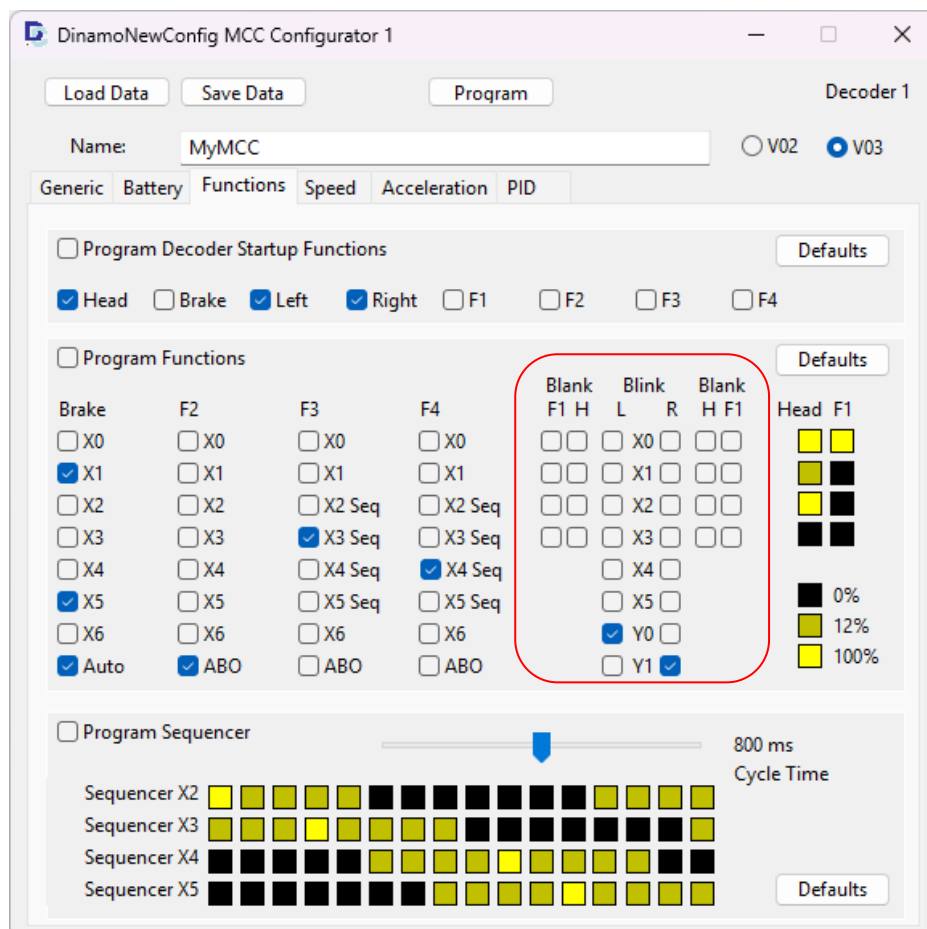
Betrifft: **MCCdec03 Version 3.2**
 Ziel: Erläuterung zur Verwendung der Funktion „Blink-Blanking“
 Datum: 21. April 2026
 Status: Veröffentlicht

Bei modernen Fahrzeugen mit LED-Scheinwerfern kommt es immer häufiger vor, dass beim Einschalten des Blinkers der Scheinwerfer auf der Seite des Blinkers erlischt, solange der Blinker eingeschaltet ist. Tatsächlich erlischt dann das Tagfahrlicht auf dieser Seite. Wenn das Fahrzeug mit Abblend- oder Fernlicht fährt, sollte die betreffende Leuchte weiterhin leuchten.

Um diese Funktion auch im Modell anbieten zu können, wurde sie in MCCdec03 **mit Firmware 3.2 oder höher** hinzugefügt. Diese Firmware kannst du nicht selbst einspielen. Wenn du diese Funktion nutzen möchtest, stelle sicher, dass der von dir gekaufte Decoder mit dieser Version ausgestattet ist, oder wende dich an deinen VPEB-Händler/Partner, um die entsprechenden Anpassungen vornehmen zu lassen.

Um die betreffende Funktion konfigurieren zu können, benötigen Sie DinamoNewConfig 1.0 Build 04 oder höher. Diese Software können Sie ganz einfach selbst von unseren Websites herunterladen und installieren. Da die Funktionsweise der Konfiguration möglicherweise nicht auf Anhieb intuitiv verständlich ist, beschreiben wir dies in dieser Anleitung.

Unter dem Reiter „Control“ auf dem Hauptbildschirm von DinamoNewConfig finden Sie die Schaltfläche „Open MCC Configurator“. In dem sich daraufhin öffnenden Fenster wechseln Sie zum Reiter „Functions“. Sie sehen dann in etwa den folgenden Bildschirm. Das Layout kann je nach Betriebssystem Ihres Computers abweichen.

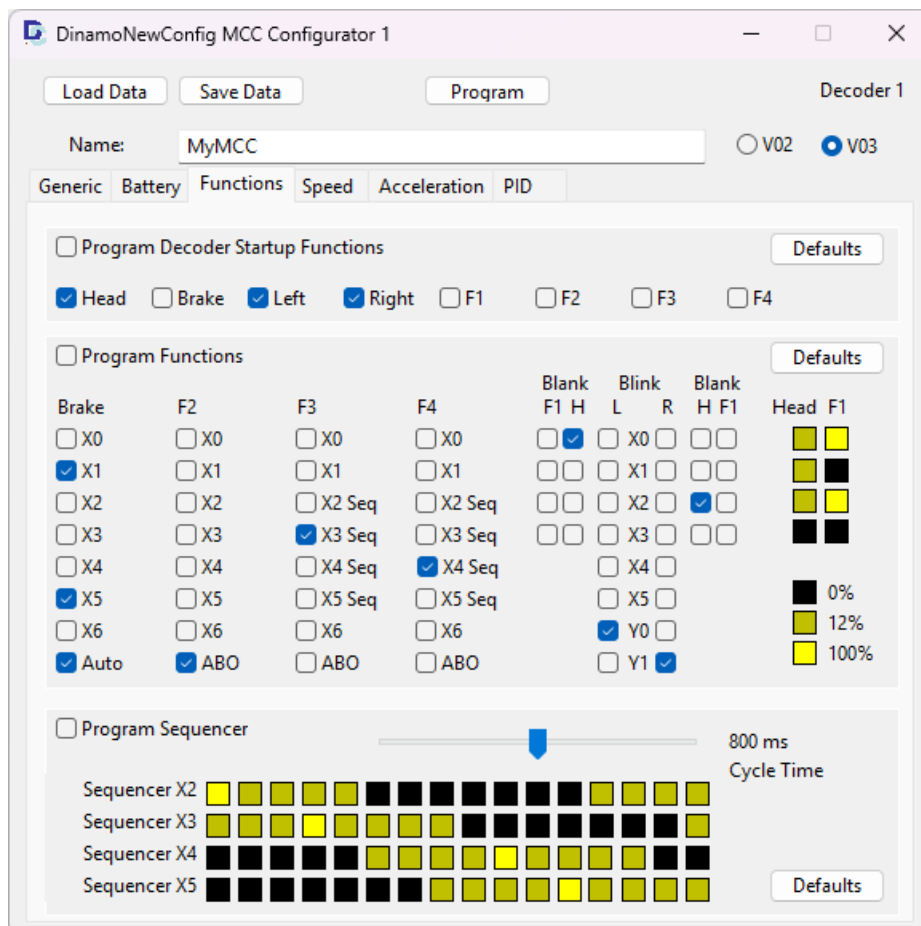


Beachte, dass sich das Fenster im Vergleich zu früheren Versionen an den Stellen geändert hat, an denen du oben den roten Rahmen siehst (der Vollständigkeit halber: Dieser Rahmen ist auf deinem Computerbildschirm nicht zu sehen). Im obigen Fenster siehst du die „Standardkonfiguration“ des Decoders.

Mit den Auswahlfeldern unter „Blink“ „L“ und „R“ kannst du wie gewohnt einstellen, welche Ausgänge blinken sollen, wenn du den Blinker links bzw. rechts einschaltest. Standardmäßig sind das Y0 und Y1. In der Standardkonfiguration ist X0 als Ausgang für die Scheinwerfer vorgesehen, X1 als Rücklicht-/Bremslichtkombination und X2 als Umrissbeleuchtung. Mit der „Head“-Funktion schaltest du die Beleuchtung ein und mit „F1“ kannst du die Scheinwerfer separat aktivieren. Oft wird X0 unter der „Head“-Funktion auf 12 % eingestellt, sodass du Abblendlicht oder Tagfahrlicht simulierst und die Scheinwerfer mit F1 auf „Fernlicht“ stellen kannst.

Wenn du möchtest, dass einer der Scheinwerfer ausgeht, während der andere anbleibt, muss jeder Scheinwerfer einen eigenen Ausgang haben. Es gibt mehrere Möglichkeiten, dies zu erreichen, aber es geht zum Beispiel, indem du den linken Scheinwerfer an X0 und den rechten Scheinwerfer an X2 anschließt.

Links und rechts neben den Kontrollkästchen für die Blinker befinden sich zwei Spalten: „Blank“, „F1“ und „H“. Die linke Gruppe ist für den linken Blinker, die rechte Gruppe für den rechten Blinker. Wir aktivieren „Blank H X0“ für links und „Blank H X2“ für rechts. Das bedeutet, dass X0 ausgeschaltet wird, wenn es durch die Funktion „Head“ aktiviert ist und der linke Blinker eingeschaltet wird. Ebenso wird X2 ausgeschaltet, wenn es durch die Funktion „Head“ aktiviert wurde und der rechte Blinker eingeschaltet wird. Sind X0 und X2 (auch) durch die Funktion „F1“ aktiviert, bleiben sie aktiv, da in den Spalten „Blank F1“ keine Häkchen gesetzt sind.



Wenn du möchtest, dass der Scheinwerfer auch erlischt, wenn der Blinker eingeschaltet wird, während der Scheinwerfer über die Funktion „F1“ aktiviert ist, setze einfach auch ein Häkchen in der Spalte „Blank F1“.

Die Verwendung der „Blanking“-Funktion bedeutet also im Endeffekt:

- Jeder Scheinwerfer muss über einen eigenen Anschluss verfügen.
- Für Scheinwerfer mit „Blanking“-Funktion kannst du X0, X1, X2 und X3 verwenden.
- Die Blanking-Funktion kann selektiv eingestellt werden, je nachdem, ob der Scheinwerfer über „Head“ oder „F1“ oder für beide gesteuert wird.

Die Steuerung bietet viele Variationsmöglichkeiten. Nehmen wir das folgende Beispiel, ganz abgesehen davon, ob es sich um ein realistisches Fahrzeug handeln würde:

- Ein amerikanisches Fahrzeug, also mit kombinierten Rück-/Bremslichtern und Blinkern
- Die vorderen Scheinwerfer simulieren ein Standlicht mit 12 % Helligkeit, das durch „Head“ aktiviert wird. „F1“ schaltet die Scheinwerfer auf Abblendlicht. Wenn der Blinker eingeschaltet wird, erlischt das Abblendlicht auf der entsprechenden Seite, das „Standlicht“ bleibt jedoch an.

Dies könnte wie folgt aussehen:

- Scheinwerfer links auf X0
- Scheinwerfer rechts auf X1
- Blinker vorne links auf Y0
- Blinker vorne rechts auf Y
- Rücklicht/Bremslicht/Blinker hinten links auf X2
- Rücklicht/Bremslicht/Blinker hinten rechts auf X3
- Drittes Bremslicht auf X5

Das Ganze kannst du wie folgt konfigurieren:

