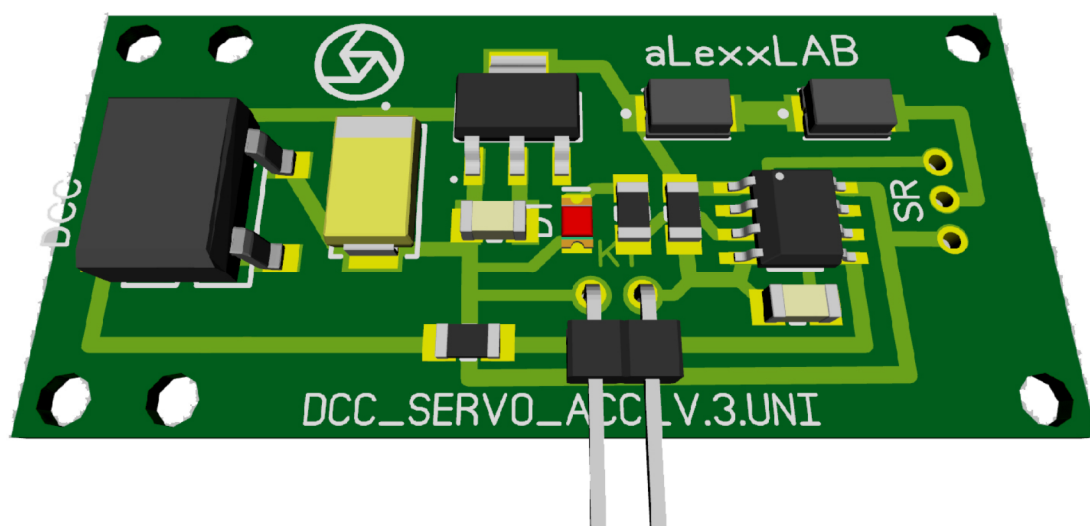


# **Аксессуарный декодер для управления сервоприводом стрелки DCC\_SERVO\_ACC\_V.3.UNI**



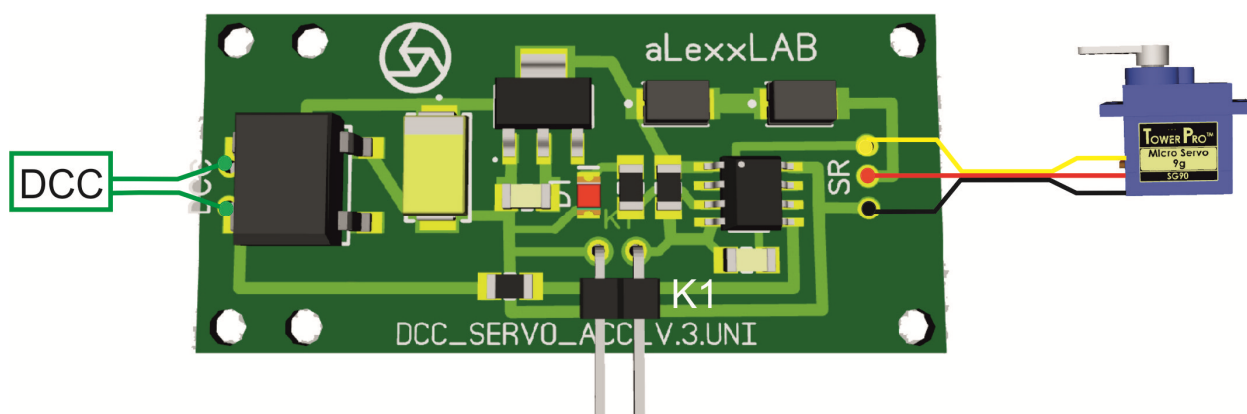
**aLexxLAB 2016**

## Основные характеристики.

Данный декодер является унифицированной версией декодера DCC\_SERVO\_ACC\_V.3. У него нет таких функций как управление светодифом и переключением полярности крестовины стрелки. Остальные характеристики идентичны.

- Диапазон адреса декодера от 1 до 1024
- Управление светодифом и крестовиной стрелки.
- Простота установки и настройки.
- Данный декодер можно использовать как в цифровой, так и в аналоговой системе.

### Схема 1. Подключения декодера.



**!!! Все подключения производить только при обесточенном декодере!!!**

Выход на сервоприводы рассчитан на 3.7 вольта.

## Программирование.

Переход в режим программирования осуществляется замыканием разъема K1 (схема 1) на 3 секунды. Далее светодиод D1 (схема 1) начинает мигать с малой частотой. Переключение между режимами программирования производится кратковременным замыканием разъема D1. Выход из режима программирования аналогичен.

## Основные настройки.

Задание переменной производится выбором № стрелки и ее переключением с пульта командной станции. Например, Вам нужно поменять какое-либо значение на 25. Заходим в режим программирования, на пульте КС выбираем номер стрелки 25 и нажимаем кнопку

переключения положения стрелки. Переменная задана, и декодер переходит в обычный режим.

Светодиод	Значение	По умолчанию	Описание
Не горит	-		Обычный режим
Мигает медленно	1-1024	1	Режим программирования адреса декодера
Горит постоянно	1-50	50 (35 для стрелки Roco geoline)	Режим программирования диапазона движения сервопривода
Мигает быстро	1-20	20	Режим программирования скорости сервопривода (изменять только на скоростных сервах)

### Использование декодера в аналоговой системе.

Данный декодер можно использовать как в цифровой, так и в аналоговой системе. В аналоговом режиме переключение стрелки производится кратковременным замыканием разъема K1 (схема 1). Для удобства лучше использовать выносную кнопку.