

# 3D-Signale von Lorenz

## Eignung für 3D-Drucker

FFF / FDM ★★★★★ SLA / STL ★★★★★

## Benötigte Werkzeuge:

- 3D-Drucker
- Bastelmesser
- Lötkolben mit SMD-Spitze
- Lötzinn
- Lötwasser (no clean)
- feine Feile
- Litze (möglichst in vier Farben)
- Kupferlackdraht

## Benötigte Bauteile:

- 6 LED WS2812 im Formfaktor SMD 2020
- Platinen für Signale (zu beziehen über Alfred?)

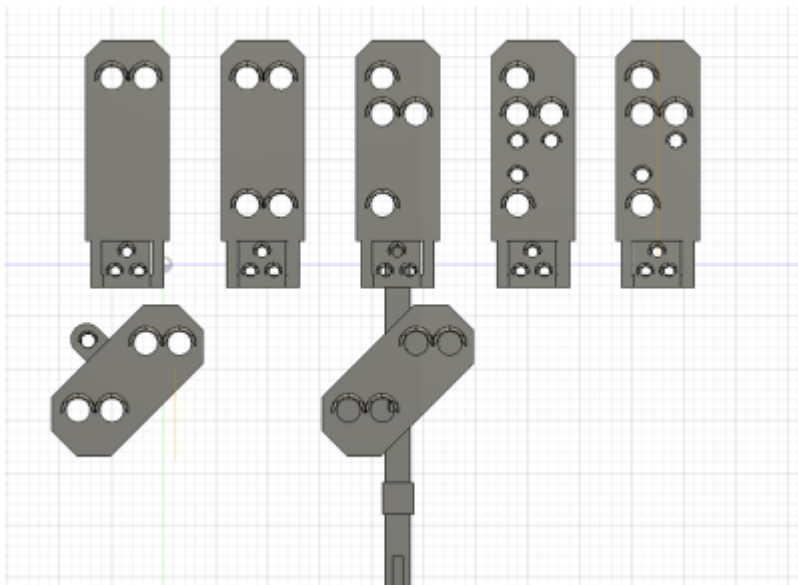
Menge	Produkt	Anbieter	Artikelnummer	ca. Preis
4x15cm	Litze 0.04mm <sup>2</sup> (jeweils rot, schwarz, weiß, blau)	voelkner.de	Beli-Beco L 104/10	3,85€/10m
ca. 20cm	Federstahldraht 0.8mm	voelkner.de	Reely Federstahl 0,8mm	0,58€/1m
2x8cm	Federstahldraht 1000mm 0.5mm	voelkner.de	Reely Federstahl 0,5mm	0,60€/1m
6 Tropfen	Micro Kristal Klear	amazon.de	MI-9 Kristal Klear	8,90€/Flasche
1	Signal-Mast	github.com		
1	Signal-Sockel (Länge passend zur Anlagenplattendicke)	github.com		
1	Wannenhalterung 4pol. oder 6pol.	github.com		
1	Signal-Verteilerkasten	github.com		
1	Signal-Blende	github.com		
1	Signal-Gitterkorb	github.com		
1	Signal-Blende Rückwand	github.com		
1	Stiftleiste 2x2	reichelt.de	RND 205-00633	0,03€
6	LED WS2812 2020	de.aliexpress.com	WS2812 2020	14,19€/100 Stk.
6	Kondensator 100nF (SMD 0603)	de.aliexpress.com	0603 SMD 100nF	ca. 0,02€/Stk.
4x5mm	Schrumpfschlauch 1,6mm	reichelt.de	SDH 1,6 SW	0,27€
1	Farbe Resedagrün		RAL 6011	ca. 3€/Dose
1	Farbe Mattschwarz		RAL 9005	ca. 3€/Dose

Menge	Produkt	Anbieter	Artikelnummer	ca. Preis
1	Farbe Hellgrau			ca. 3€/Dose
1	Farbe Stahlgrau oder Zink		z.B. Vallejo 71.065	ca. 3€/Dose
2	Senkkopfschrauben 3×10	Baumarkt		ca. 0,10€/Stk.

## Bauanleitung

MobaLedLib eignet sich sehr gut zum Ansteuern von Signalen, dies funktioniert sowohl für Lichtsignale über WS2811-LED, als auch für Formsignale mittels Servosteuerung.

3D-Druckvorlagen für H/V-Lichtsignale für Spur H0 und die passende Anleitung als PDF finden sich unter: [https://github.com/LorenzSteinke/Lichtsignal\\_H0](https://github.com/LorenzSteinke/Lichtsignal_H0)



# Signale Maßstab (H0) von Matthias

## Eignung für 3D-Drucker

FFF / FDM ★★★★★ SLA / STL ★★★★★

Matthias ([schma29](#)) hat die Patenschaft der Signale von Lorenz übernommen und diese weiter entwickelt.

Über Matthias lassen sich auch die Platinen (bestückt und unbestückt) für die verschiedenen Signale beziehen.



## Druckdaten

Die Druckdaten, um die Signale mit einem 3D-Drucker auszudrucken, sind auf Github verfügbar.

[https://github.com/Hardi-St/MobaLedLib\\_Docu/tree/master/3D\\_Daten\\_fuer\\_die\\_MobaLedLib/Signale\\_SC\\_HMA29/1\\_Signale](https://github.com/Hardi-St/MobaLedLib_Docu/tree/master/3D_Daten_fuer_die_MobaLedLib/Signale_SC_HMA29/1_Signale)

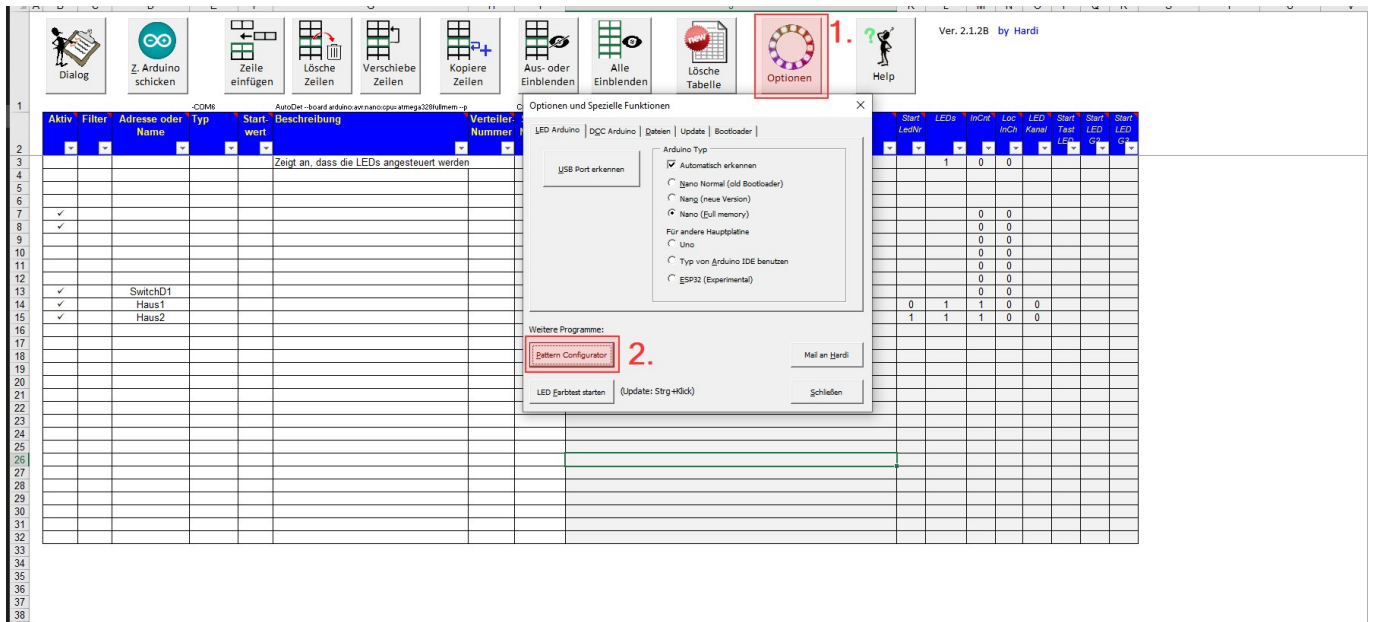
---

# Signalbild in Programm-Generator verwenden

Für die verschiedenen Signale wurden Vorlagen für den Pattern-Configurator erstellt. Um diese verwenden zu können, müssen diese erst aktuell noch extra geladen werden. Dies kann nach der folgenden Anleitung bewerkstelligt werden.

## Programm-Generator starten

Als erstes muss der Programm-Generator gestartet werden. Wenn dies erfolgt ist, auf die gewünschte Seite wechseln, wo später das Signal eingebunden werden soll. Hier nun das Optionenmenü (Punkt 1, LED-Farbkreis) aufrufen und auf den Button „Pattern-Configurator“ (Punkt 2) klicken.

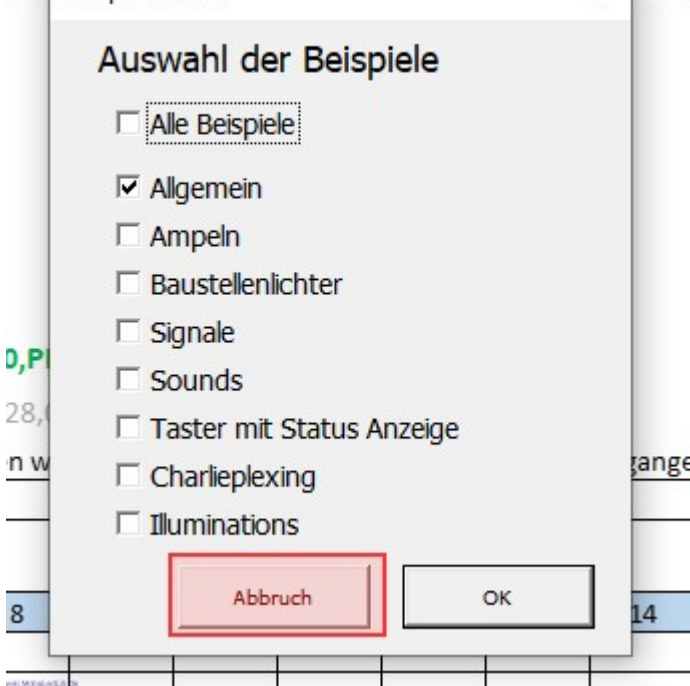


## Optionenmenu aufrufen und Pattern-Configurator starten

### Laden der mitgelieferten Beispiele abbrechen

Sollte der Pattern-Configurator noch nie aufgerufen worden sein, startet der automatische Dialog um Beispiele zu laden. Dies kann man wenn gewünscht machen, allerdings dauert es je nach Umfang mehr weniger lang. Daher klicken wir jetzt auf „Abbrechen“. Keine Sorge der Dialog kann jederzeit erneut aufgerufen werden.

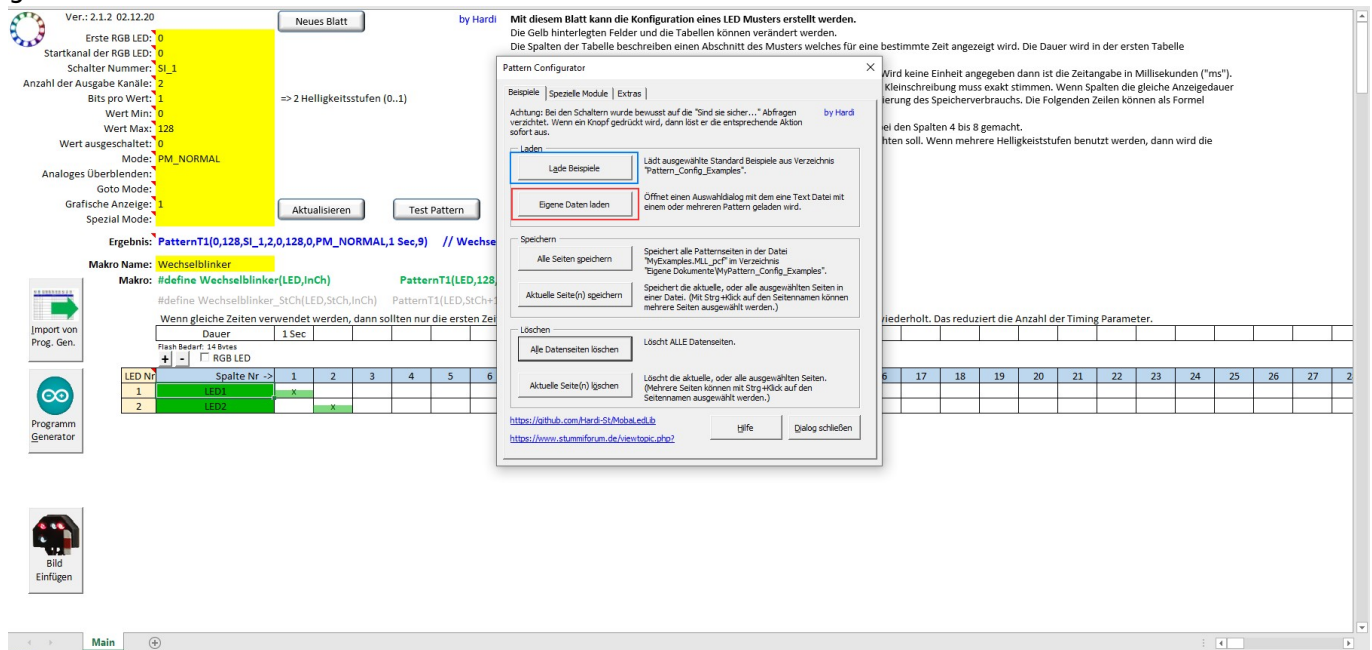
mit man sieht wie lange der Abschnitt dauert. Im Beispiel u  
en 1 Beispiele Laden



## Optionenmenu starten

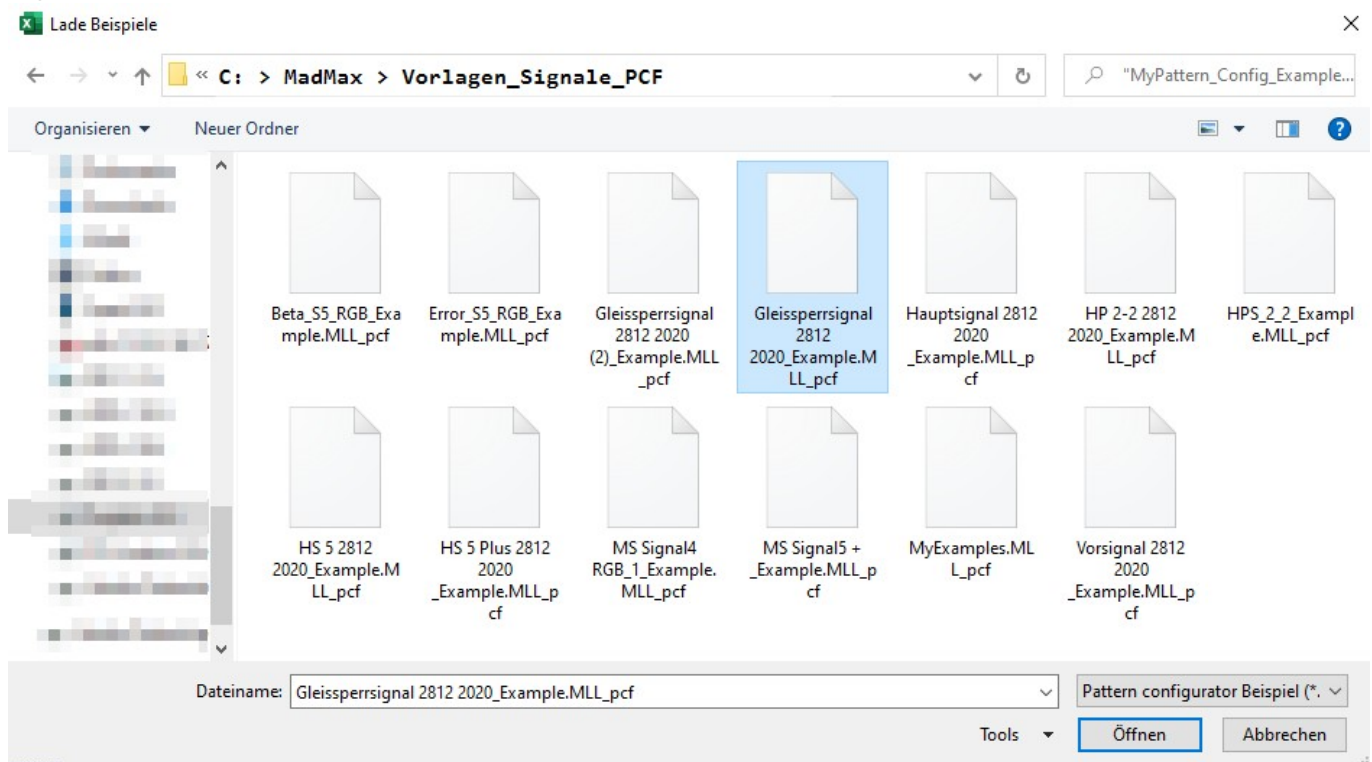
Im Pattern-Configurator rufen wir nun auch wieder das Optionenmenü über den LED-Farbkreis (oben links) auf. In dem aufgehendem Dialogfenster klicken wir dann auf „Eigene Daten laden“ (rot markiert).

Der Button „Lade Beispiele“ (blau markiert) ruft das „Dialogfenster für die Standardbeispiele“ von gerade eben nochmals auf.



## Datei auswählen

In diesem Fenster nun bitte zu dem Speicherort der Beispieldatei navigieren und das gewünschte Signal auswählen.



Die Vorlage für das Signal wird dann importiert und eine neue Seite im Pattern-Configurator angelegt und automatisch ausgewählt.



## Signalbild in Programm-Generator importieren

Das ausgewählte Signalbild kann nun mit dem Button „Programm-Generator“ an eben diesen geschickt werden.

The screenshot shows the software interface with the 'Program Generator' button highlighted. Below it, the 'Signalbild' table is visible, showing a sequence of events for LEDs 1, 2, 3, and 4. The table has columns for LED Nr., Spalte Nr., and a grid for timing parameters. The 'Goto Tabelle' button is also visible.

Ergebnis: `XPatternT1(1,12,SI_LocalVar,12,0,32,0,0,500 ms,0,0,0,0,0,0,240,0,0,128,0,0,0,0,0,207,12,0,188,11,0 ,0,63,128,63) // _Dep_Signal4_RGB`

Makro Name: `_Dep_Signal4_RGB`

Makro: `#define _Dep_Signal4_RGB(LED,StCh) XPatternT1(LED,12,SI_LocalVar,12,0,32,0,0,500 ms,0,0,0,0,0,0,240,0,0,128,0,0,0,0,0,207,12,0,188,11,0 ,0,63,128,63)`

#define \_Dep\_Signal4\_RGB\_StCh(LED,StCh) XPatternT1(LED,StCh+12,SI\_LocalVar,12,0,32,0,0,500 ms,0,0,0,0,0,0,240,0,0,128,0,0,0,0,0,207,12,0,188,11,0 ,0,63,128,63)

Wenn gleiche Zeiten verwendet werden, dann sollten nur die ersten Zeiten eingetragen werden. Bei leeren Spalten werden die vorangegangenen Zeiten wiederholt. Das reduziert die Anzahl der Timing Parameter.

Dauer: 500 ms

Flash Bedarf: 37 Bytes

LED Nr. Spalte Nr. 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28

LED 1 15 12 12

LED 2 15 12 11 11

LED 3 8

LED 4

## Zeile für das Signalbild wählen

Nun wechselt das Fenster zurück zum Programm-Generator und öffnet das nachfolgende Dialogfenster.

Nun kann man auswählen an welcher Stelle man das Signal haben möchte und klickt im Anschluss auf den Button „OK“.

The screenshot shows the software interface with the 'Zielzeile für das neu erzeugte LED Muster im Prog\_Generator auswählen' dialog box open. The dialog box contains instructions for selecting the target row for the new LED pattern. The 'OK' button is highlighted.

Ver. 2.1.2B by Hardi

Zielzeile für das neu erzeugte LED Muster im Prog\_Generator auswählen

Klicken Sie in die Zeile in der das Muster eingetragen werden soll und betätigen dann den "Ok" Knopf. Wenn bereits die richtige Zeile aktiviert ist, dann kann dieser Dialog direkt mit "Enter" geschlossen werden.

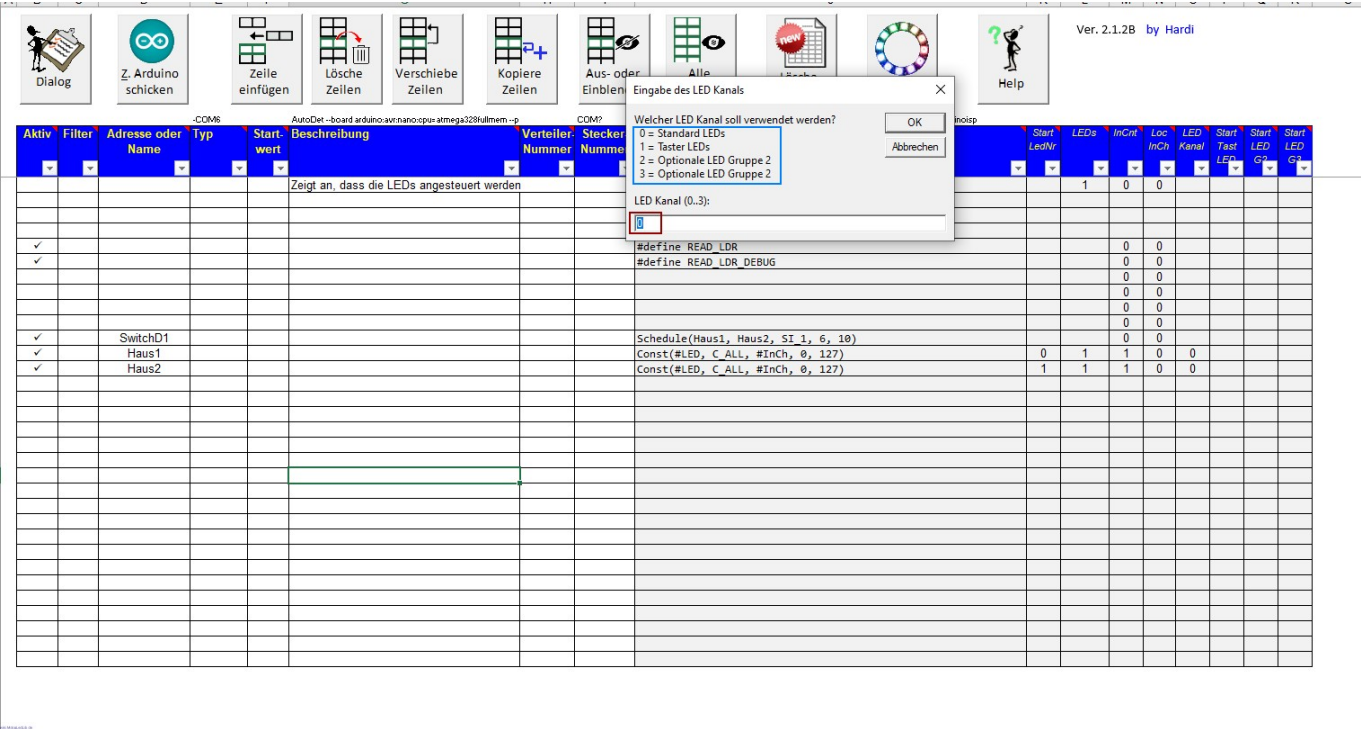
Achtung: Bereits existierende Einträge in der Spalte "Beleuchtung, Sound, oder andere Effekte" werden überschrieben.

☐ gleich zum Arduino schicken

☐ Anschließend zurück zum Pattern\_Configurator

Abbrechen OK

Sollte das Beispiel noch nicht im Programm-Generator sein oder man eine leere Zeile auswählt, geht das nachfolgende Dialogfenster auf und fragt, welcher LED-Kanal verwendet werden soll.

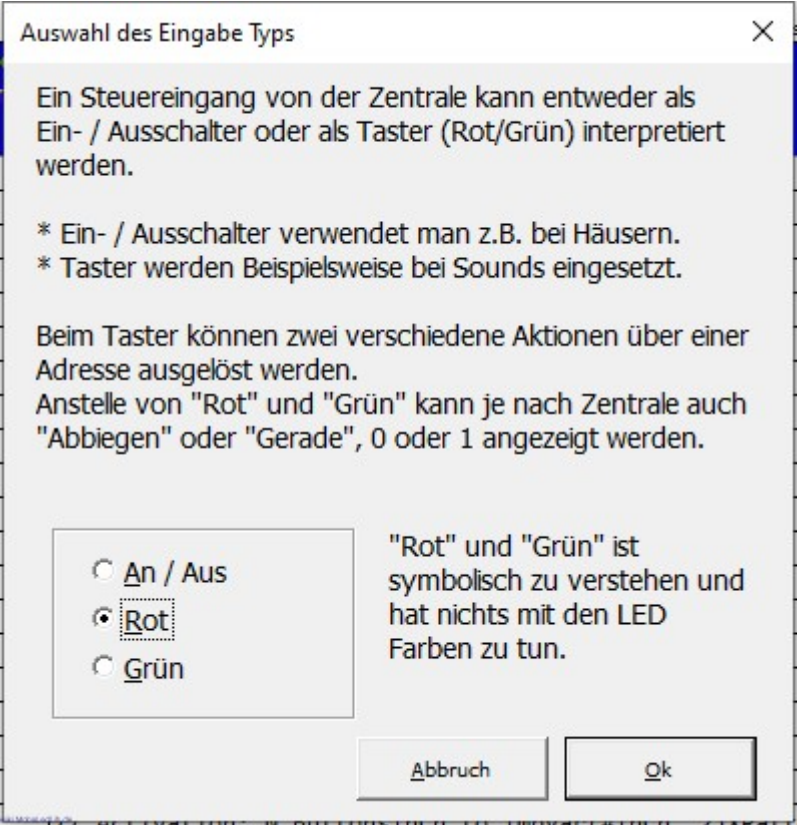


Adresse festlegen

Der letzte Schritt ist dann das festlegen der gewünschten Adresse.

✓	1	Rot	Dep_Signal4_RGB (pc)	// Activation: N.ButtonsInCh to TmpVar(#InCh, 2)XPatternT1(#LE	2	4	2	0	0
---	---	-----	----------------------	--	---	---	---	---	---

Bei Signalbildern hat es sich bewährt diese als Taster anzulegen.



Im Anschluss kann das Programm wie gewohnt hochgeladen werden.

From:

<https://wiki.mobaledlib.de/> - **MobaLedLib Wiki**

Permanent link:

[https://wiki.mobaledlib.de/3d\\_druck/deko/3dsignale?rev=1610385345](https://wiki.mobaledlib.de/3d_druck/deko/3dsignale?rev=1610385345)

Last update: **2021/01/11 18:15**

