

Effekte-MLL - Tasterfunktionen

Folgende Taster können verwendet werden:

SwitchAx	Analoge Taster
SwitchBx	Taster an der Push Button-Platine (Border, 1 - 10 oder mehr)
SwitchCx	Taster an der Push Button-Platine (Stellpult, 80 und mehr Taster)
SwitchDx	Taster auf der Hauptplatine (1 - 3)

Taster unbeleuchtet

Diese Funktion besitzt keine Status LED.

Parametereingabe der 'PushButton_0_5' Funktion ✕

Die "Knopf Druck Aktion" wird mit einem Taster am Anlagenrand gestartet. Mit dieser Funktion können fünf verschiedene Aktionen ausgelöst werden. Mit dem ersten druck auf den Taster wird die Zielvariable 1 aktiviert. Mit dem zweiten druck wird die Zielvariable 2 aktiviert. Entsprechendes gilt für die folgenden Tastendrucke. Die Zielvariable 0 ist aktiv im Ruhezustand aktiv.
Diese Funktion besitzt keine Status LED.

Tast0	Zielvariable 1
1	Zustände rotieren [0 / 1]
0	Verwende Zustand 0 beim rotieren [0 / 1]
1	Abschalten durch langes drücken [0 / 1]
0	Optionale Zähler Parameter
30 Sek	Abschaltzeit

Abbruch
OK

Zielvariable 1	Name der Variablen, die dann eine Funktion auslöst. Sie ist hier immer mit der Endung ,0' anzugeben (z.B.: Tast0) . Die aktive bekommt dann die Endung ,1' oder höher, je nach Anzahl der Tastenfunktionen (z.B.: Tast1).
Zustände rotieren [0/1]	Springt von der letzten aktiven Funktion zur ersten Funktion. 0 = nicht verwendet; 1 = verwendet.
Verwende Zustand 0 beim rotieren [0/1]	Beim Rotieren wird auch der Zustand 0 (nicht aktiv) verwendet. 0 = nicht verwendet; 1 = verwendet.
Abschalten durch langes drücken [0/1]	Mit langem Drücken des Tasters wird die Tastenfunktion beendet. 0 = nicht verwendet; 1 = verwendet.
Optionale Zähler Parameter	CF_INV_INPUT, CF_BINARY, CF_ROTATE, CF_PINGPONG, CF_Random
Abschaltzeit	Zeit, bis die Funktion automatisch beendet wird. 0 bedeutet keine Abschaltung.

Optionale Zähler Parameter

CF_INV_INPUT	Variante wahrscheinlich ungeeignet, da sie den Eingang negiert.																
CF_BINARY	Bei Funktionen, die mehrere Zustände haben: Die Ausgänge werden binär hoch- bzw. runter-gezählt. Beispiel 3 Funktionen: <table border="1" style="margin-left: 20px;"> <thead> <tr> <th>Tasterdruck</th> <th>Ausgang (z.B.: Tastx)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>1</td><td>Tast1</td></tr> <tr><td>2</td><td>Tast2</td></tr> <tr><td>3</td><td>Tast1, Tast2</td></tr> <tr><td>4</td><td>Tast3</td></tr> <tr><td>5</td><td>Tast1, Tast3</td></tr> <tr><td>6</td><td>Tast2, Tast3</td></tr> <tr><td>7</td><td>Tast1, Tast2, Tast3</td></tr> </tbody> </table>	Tasterdruck	Ausgang (z.B.: Tastx)	1	Tast1	2	Tast2	3	Tast1, Tast2	4	Tast3	5	Tast1, Tast3	6	Tast2, Tast3	7	Tast1, Tast2, Tast3
Tasterdruck	Ausgang (z.B.: Tastx)																
1	Tast1																
2	Tast2																
3	Tast1, Tast2																
4	Tast3																
5	Tast1, Tast3																
6	Tast2, Tast3																
7	Tast1, Tast2, Tast3																
CF_ROTATE	Fängt am Ende wieder von vorne an. Keine wirkliche Auswirkung.																
CF_PINGPONG	Wechselt am Ende die Richtung (also Tast1, dann Tast2, Tast3 und dann wieder zurück).																
CF_Random	Es wird ein zufälliger Ausgang verwendet.																

Die einzelnen Parameter können mit ‚|‘ verknüpft werden. === Beispiel: === CF_BINARY | CF ROTATE | CF_RANDOM

Taster unbeleuchtet, 1 Funktion

➡ PushButton_0_1 (Experteneinstellung)

Die „Knopf Druck Aktion“ wird mit einem Taster z.B. am Anlagenrand gestartet. Wenn der Taster betätigt wird, wird die Zielvariable 1 aktiviert. Damit kann dann in der folgenden Zeile eine Aktion ausgelöst werden. Die Zielvariable 0 ist aktiv im Ruhezustand aktiv.

Beispiel:

PushButton_0_1(#InCh, Tast0, 1, 0, 1, 0, 30 Sek)

✓	SwitchD1					➡ Taster unbeleuchtet. 1 Funktion	PushButton 0 1(#InCh, Tast0, 1, 0, 1, 0, 30 Sek)			1	0
✓	Tast1					🌈 RGB-LED einstellbar	ConstRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	1	1	1	0

Taster unbeleuchtet, 2 Funktionen

➡ PushButton_0_2 (Experteneinstellung)

Die „Knopf Druck Aktion“ wird mit einem Taster z.B. am Anlagenrand gestartet. Mit dieser Funktion können zwei verschiedene Aktionen ausgelöst werden. Wird der Taster einmal betätigt, so ist die Zielvariable 1 aktiviert. Mit dem zweiten Druck wird die Zielvariable 2 aktiviert. Die Zielvariable 0 ist im Ruhezustand aktiv.

Beispiel:

Taster beleuchtet

Diese Funktion verwendet eine normale LED zur Statusanzeige. Die Funktion erwartet für die Statusanzeige ein WS2811-Modul. Hier kann dann die rote, grüne oder blaue LED ausgewählt werden. Bei Verwendung der Push Button Platine 4017 ist darauf zu achten, dass der WS2811-Ausgang zur Taste passt (Tast1 = rot, Taste 2 = grün, Taste 3 = blau, Taste 4 = rot usw.). Ggf. kann mit der Funktion „Next LED“ die Position entsprechend angepasst werden.

Parametereingabe der 'PushButton_w_LED_BL_0_5' Funktion ✕

Die "Knopf Druck Aktion" wird mit einem Taster am Anlagenrand gestartet. Mit dieser Funktion können fünf verschiedene Aktionen ausgelöst werden. Wenn der Taster ein mal betätigt wird blinkt er ein mal und die Zielvariable 1 wird aktiviert. Mit dem zweiten druck wird die Zielvariable 2 aktiviert. Dabei Blinkt die LED im Taster 2 mal. Entsprechendes gilt für die folgenden Tastendrucke. Die Zielvariable 0 ist im Ruhezustand aktiv.

LED Kanal Auswahl

Alle 1 / Rot
 1&2 / Gelb 2 / Grün
 2&3 / Zyan 3 / Blau

Tast0	Zielvariable 1
1	Zustände rotieren [0 / 1]
0	Verwende Zustand 0 beim rotieren [0 / 1]
1	Abschalten durch langes drücken [0 / 1]
0	Optionale Zähler Parameter
30 Sek	Abschaltzeit
127	Helligkeit wenn aktiv
10	Hintergrundbeleuchtung
1 LED Kanal	

Abbruch
OK

LED Kanal Auswahl	Ausgang des WS2811: 1/rot oder 2/grün oder 3/blau.
Zielvariable 1	Name der Variablen, die dann eine Funktion auslöst. Sie ist hier immer mit der Endung ,0' anzugeben (z.B.: Tast0). Die aktive bekommt dann die Endung ,1' oder höher, je nach Anzahl der Tastenfunktionen (z.B.: Tast1).
Zustände rotieren [0/1]	Springt von der letzten aktiven Funktion zur ersten Funktion. 0 = nicht verwendet; 1 = verwendet.
Verwende Zustand 0 beim rotieren [0/1]	Beim Rotieren wird auch der Zustand 0 (nicht aktiv) verwendet. 0 = nicht verwendet; 1 = verwendet.

Abschalten durch langes drücken [0/1]	Mit langem Drücken des Tasters wird die Tastenfunktion beendet. 0 = nicht verwendet; 1 = verwendet.
Optionale Zähler Parameter	CF_INV_INPUT, CF_BINARY, CF_ROTATE, CF_PINGPONG, CF_Random (siehe Taster unbeleuchtet)
Abschaltzeit	Zeit, bis die Funktion automatisch beendet wird. 0 bedeutet keine Abschaltung.
Helligkeit wenn aktiv	Helligkeit der LED, wenn die Funktion aktiv ist.
Hintergrundbeleuchtung	Helligkeit der LED, wenn Funktion nicht aktiv ist.
LED Kanal	Beim Einsatz der Push Button Platinen ist es immer der Kanal 1


Taster beleuchtet, 1 Funktion

PushButton_w_LED_BL_0_1 (Experteneinstellung)

Die „Knopf Druck Aktion“ wird mit einem Taster am Anlagenrand gestartet. Wenn der Taster betätigt wird, so blinkt er und die Zielvariable 1 wird aktiviert. Damit kann dann in der folgenden Zeile eine Aktion ausgelöst werden. Die Zielvariable 0 ist aktiv im Ruhezustand aktiv.

Beispiel:

PushButton_w_LED_BL_0_1(#LED, C1, #InCh, Tast0, 1, 0, 1, 0, 30 Sek, 127, 31)

✓	SwitchB1					 Taster beleuchtet, 1 Funktion	PushButton_w_LED_BL_0_1(#LED, C1, #InCh, Tast0, 1, 0, 1, 0, 30 Sek, 127, 31)	1-0	C1-1	1	0	1
✓	Tast1					 RGB-LED einstellbar	ConstrRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	0-1	1	1	0	0





Taster beleuchtet, 2 Funktionen

PushButton_w_LED_BL_0_2 (Experteneinstellung)

Die „Knopf Druck Aktion“ wird mit einem Taster am Anlagenrand gestartet. Mit dieser Funktion können zwei verschiedene Aktionen ausgelöst werden. Wenn der Taster einmal betätigt wird blinkt er einmal und die Zielvariable 1 wird aktiviert. Mit dem zweiten Druck wird die Zielvariable 2 aktiviert. Dabei blinkt die LED im Taster 2 mal. Die Zielvariable 0 ist im Ruhezustand aktiv.

Beispiel:

PushButton_w_LED_BL_0_2(#LED, C1, #InCh, Tast0, 1, 0, 1, 0, 30 Sek, 127, 31)

✓	 SwitchB1					 Taster beleuchtet, 2 Funktionen	PushButton_w_LED_BL_0_2(#LED, C1, #InCh, Tast0, 1, 0, 1, 0, 30 Sek, 127, 31)	1-0	C1-1	1	0	1
✓	Tast1					 RGB-LED einstellbar	ConstrRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	0-1	1	1	0	0
✓	Tast2					 RGB-LED einstellbar	ConstrRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	0-2	1	1	0	0

Taster beleuchtet, 3 Funktionen

PushButton_w_LED_BL_0_3 (Experteneinstellung)

Die „Knopf Druck Aktion“ wird mit einem Taster am Anlagenrand gestartet. Mit dieser Funktion können drei verschiedene Aktionen ausgelöst werden. Wenn der Taster einmal betätigt wird blinkt er einmal und die Zielvariable 1 wird aktiviert. Mit dem zweiten Druck wird die Zielvariable 2 aktiviert.

RGB-Taster beleuchtet

Diese Funktion benötigt eine RGB-LED (WS2812) an entsprechender Position zur Taste. Ggf. kann mit der Funktion „Next LED“ die Position entsprechend angepasst werden.

Parametereingabe der 'PushButton_RGB_0_1' Funktion ✕

Die "Knopf Druck Aktion" wird mit einem Taster am Anlagenrand gestartet. Wenn der Taster betätigt wird blinkt er und die Zielvariable 1 wird aktiviert. Damit kann dann in der folgenden Zeile eine Aktion ausgelöst werden. Die Zielvariable 0 ist aktiv im Ruhezustand aktiv.

<input type="text" value="Tast0"/>	Zielvariable 1
<input type="text" value="1"/>	Zustände rotieren [0 / 1]
<input type="text" value="0"/>	Verwende Zustand 0 beim rotieren [0 / 1]
<input type="text" value="1"/>	Abschalten durch langes drücken [0 / 1]
<input type="text" value="0"/>	Optionale Zähler Parameter
<input type="text" value="30 Sek"/>	Abschaltzeit
<input type="text" value="10 0 0"/>	Farbe im abgeschalteten Zustand (R G B)
<input type="text" value="0 127 0 0 0 0"/>	Farbe im Zustand 1 (R1 G1 B1 R2 G2 B2)
<input type="text" value="1"/> LED Kanal	

Zielvariable 1	Name der Variablen, die dann eine Funktion auslöst. Sie ist hier immer mit der Endung ,0' anzugeben (z.B.: Tast0) . Die aktive bekommt dann die Endung ,1' oder höher, je nach Anzahl der Tastenfunktionen (z.B.: Tast1).
Zustände rotieren [0/1]	Springt von der letzten aktiven Funktion zur ersten Funktion. 0 = nicht verwendet; 1 = verwendet.
Verwende Zustand 0 beim rotieren [0/1]	Beim Rotieren wird auch der Zustand 0 (nicht aktiv) verwendet. 0 = nicht verwendet; 1 = verwendet.
Abschalten durch langes drücken [0/1]	Mit langem Drücken des Tasters wird die Tastenfunktion beendet. 0 = nicht verwendet; 1 = verwendet.
Abschaltzeit	Zeit, bis die Funktion automatisch beendet wird. 0 bedeutet keine Abschaltung.
Optionale Zähler Parameter	CF_INV_INPUT, CF_BINARY, CF_ROTATE, CF_PINGPONG, CF_Random (siehe Taster unbeleuchtet)
Farbe im abgeschalteten Zustand (R G B)	Farbe/Helligkeit der RGB-LED, wenn die Funktion nicht aktiv ist
Farbe im Zustand 1 (R1G1 B1 R2 G2 B2)	Farbe/Helligkeit der RGB-LED, wenn die Funktion aktiv ist. Die LED blinkt dann im Wechsel von Farbe 1(R1 G1 B1) und Farbe 2 (R2 G2 B2).

Farbe im Zustand 2 - 5	Jeweils ein Eintrag pro zusätzlicher Funktion in der Form R1 G1 B1 R2 G2 B2. Die LED blinkt dann im Wechsel von Farbe 1(R1 G1 B1) und Farbe 2 (R2 G2 B2).
LED Kanal	Beim Einsatz der Push Button Platinen ist es immer der Kanal 1



RGB-Taster beleuchtet, 1 Funktion

PushButton_RGB_0_1 (Experteneinstellung)

Die „Knopf Druck Aktion“ wird mit einem Taster z.B. am Anlagenrand gestartet. Wenn der Taster betätigt wird blinkt er und die Zielvariable 1 wird aktiviert. Damit kann dann in der folgenden Zeile eine Aktion ausgelöst werden.

Beispiel:

PushButton_RGB_0_1(#LED, #InCh, Tast0, 1, 0, 1, 0, 30 Sek, 10, 0, 0, 0, 127, 0, 0, 0, 0)

✓	SwitchB1					 RGB-Taster, 1 Funktion	PushButton_RGB_0_1(#LED, #InCh, Tast0, 1, 0, 1, 0, 30 Sek, 10, 0, 0, 0, 127, 0, 0, 0, 0)	1-0	1	1	0	1
✓	Tast1					 RGB-LED einstellbar	ConstRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	0-1	1	1	0	0




RGB-Taster beleuchtet, 2 Funktionen

PushButton_RGB_0_2 (Experteneinstellung)

Die „Knopf Druck Aktion“ wird mit einem Taster z.B. am Anlagenrand gestartet. Mit dieser Funktion können zwei verschiedene Aktionen ausgelöst werden. Wenn der Taster einmal betätigt wird, blinkt er in der Farbe „Zustand 1“ und die Zielvariable 1 wird aktiviert. Mit dem zweiten Druck wird die Zielvariable 2 aktiviert. Dabei blinkt die LED in der Farbe „Zustand 2“.

Beispiel:

PushButton_RGB_0_2(#LED, #InCh, Tast0, 1, 0, 1, 0, 30 Sek, 10, 0, 0, 0, 127, 0, 0, 0, 0, 127, 0, 0, 0)

✓	SwitchB1					 RGB-Taster, 2 Funktionen	PushButton_RGB_0_2(#LED, #InCh, Tast0, 1, 0, 1, 0, 30 Sek, 10, 0, 0, 0, 127, 0, 0, 0, 0, 127, 0, 0, 0)	1-0	1	1	0	1
✓	Tast1					 RGB-LED einstellbar	ConstRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	0-1	1	1	0	0
✓	Tast2					 RGB-LED einstellbar	ConstRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	0-2	1	1	0	0

RGB-Taster beleuchtet, 3 Funktionen

PushButton_RGB_0_3 (Experteneinstellung)

Die „Knopf Druck Aktion“ wird mit einem Taster z.B. am Anlagenrand gestartet. Mit dieser Funktion können drei verschiedene Aktionen ausgelöst werden. Wenn der Taster einmal betätigt wird, blinkt er in der Farbe „Zustand 1“ und die Zielvariable 1 wird aktiviert. Mit dem zweiten Druck wird die Zielvariable 2 aktiviert. Dabei blinkt die LED in der Farbe „Zustand 2“. Entsprechendes gilt für die folgenden Tastendrucke.

Beispiel:

PushButton_RGB_0_3(#LED, #InCh, Tast0, 1, 0, 1, 0, 30 Sek, 10, 0, 0, 0, 127, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 127, 0, 0, 0, 0, 127, 0, 0, 0)

✓	SwitchB1					RGB-Taster, 3 Funktionen	PushButton_RGB_0_3(#LED, #InCh, Tast0, 1, 0, 1, 0, 30 Sek, 10, 0, 0, 0, 127, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 127, 0, 0, 0, 0, 127, 0, 0, 0)	1-0	1	1	0	1
✓	Tast1					RGB-LED einstellbar	ConstrRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	0-1	1	1	0	0
✓	Tast2					RGB-LED einstellbar	ConstrRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	0-2	1	1	0	0
✓	Tast3					RGB-LED einstellbar	ConstrRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	0-3	1	1	0	0

RGB-Taster beleuchtet, 4 Funktionen

PushButton_RGB_0_4 (Experteneinstellung)

Die „Knopf Druck Aktion“ wird mit einem Taster z.B. am Anlagenrand gestartet. Mit dieser Funktion können vier verschiedene Aktionen ausgelöst werden. Wenn der Taster einmal betätigt wird, blinkt er in der Farbe „Zustand 1“ und die Zielvariable 1 wird aktiviert. Mit dem zweiten Druck wird die Zielvariable 2 aktiviert. Dabei blinkt die LED in der Farbe „Zustand 2“. Entsprechendes gilt für die folgenden Tastendrucke.

Beispiel:

PushButton_RGB_0_4(#LED, #InCh, Tast0, 1, 0, 1, 0, 30 Sek, 10, 0, 0, 0, 127, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 127, 0, 0, 0, 0, 127, 127, 0, 0, 0, 127, 0, 127, 0, 0, 0)

✓	SwitchB1					RGB-Taster, 4 Funktionen	PushButton_RGB_0_4(#LED, #InCh, Tast0, 1, 0, 1, 0, 30 Sek, 10, 0, 0, 0, 127, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 127, 0, 0, 0, 0, 127, 127, 0, 0, 0, 127, 0, 127, 0, 0, 0)	1-0	1	1	0	1
✓	Tast1					RGB-LED einstellbar	ConstrRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	0-1	1	1	0	0
✓	Tast2					RGB-LED einstellbar	ConstrRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	0-2	1	1	0	0
✓	Tast3					RGB-LED einstellbar	ConstrRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	0-3	1	1	0	0
✓	Tast4					RGB-LED einstellbar	ConstrRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	0-4	1	1	0	0

RGB-Taster beleuchtet, 5 Funktionen

PushButton_RGB_0_5 (Experteneinstellung)

Die „Knopf Druck Aktion“ wird mit einem Taster z.B. am Anlagenrand gestartet. Mit dieser Funktion können fünf verschiedene Aktionen ausgelöst werden. Wenn der Taster einmal betätigt wird, blinkt er in der Farbe „Zustand 1“ und die Zielvariable 1 wird aktiviert. Mit dem zweiten Druck wird die Zielvariable 2 aktiviert. Dabei blinkt die LED in der Farbe „Zustand 2“. Entsprechendes gilt für die folgenden Tastendrucke.





Beispiel:

PushButton_RGB_0_5(#LED, #InCh, Tast0, 1, 0, 1, 0, 30 Sek, 10, 0, 0, 0, 127, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 127, 0, 0, 0, 0, 127, 0, 0, 0, 127, 127, 0, 0, 0, 127, 0, 127, 0, 0, 0, 127, 127, 127, 0, 0, 0)

✓	SwitchB1					RGB-Taster, 5 Funktionen	PushButton_RGB_0_5(#LED, #InCh, Tast0, 1, 0, 1, 0, 30 Sek, 10, 0, 0, 0, 127, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 127, 0, 0, 0, 0, 127, 0, 0, 0, 127, 127, 0, 0, 0, 127, 0, 127, 0, 0, 0, 127, 127, 127, 0, 0, 0)	1-0	1	1	0	1
✓	Tast1					RGB-LED einstellbar	ConstrRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	0-1	1	1	0	0
✓	Tast2					RGB-LED einstellbar	ConstrRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	0-2	1	1	0	0
✓	Tast3					RGB-LED einstellbar	ConstrRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	0-3	1	1	0	0
✓	Tast4					RGB-LED einstellbar	ConstrRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	0-4	1	1	0	0
✓	Tast5					RGB-LED einstellbar	ConstrRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	0-5	1	1	0	0

2 Taster unbeleuchtet

Diese Funktion besitzt keine Status LED's. „Knopf Druck Aktion“ mit zwei Tastern. Der erste Taster stoppt die Aktion, der Zweite aktiviert die verschiedenen Zustände. Bei der Steuerung über DCC/SX/CAN werden zwei aufeinander folgende Kanäle verwendet. Dann muss der zweite Taster auf „SI_0“ stehen. Achtung: Der Eingang zum Ausschalten wird in der „Adresse oder Name“ Spalte angegeben. Wenn der zweite Eingang „SI_0“ ist, dann wird die Eingangsnummer des Ersten Kanals +1 verwendet (nur DCC/SX/CAN). Beispiele für DCC:

10	Rot				10 grün = aktivieren 10 rot = deaktivieren
10 - 11	AnAus				11 = aktivieren 10 = deaktivieren

Die AN/AUS-Funktion sollte aber als Impuls arbeiten und nicht als Dauersignal. Dier werden beide Fälle für SwitchXy und DCC/SX/CAN betrachtet. DCC:

Parametereingabe der 'PushButton2I_0_1' Funktion ✕

Die "Knopf Druck Aktion" kann über DCC/SX/CAN und mit einem Taster am Anlagenrand gestartet werden. Mit dem betätigen des Tasters wird die Zielvariable 1 wird aktiviert. Damit kann dann in der folgenden Zeile eine Aktion ausgelöst werden. Die Zielvariable 0 ist aktiv im Ruhezustand aktiv.
Diese Funktion besitzt keine Status LED.

SI_0	Optionaler zweiter Schalter
Tast0	Zielvariable 1
1	Zustände rotieren [0 / 1]
0	Verwende Zustand 0 beim rotieren [0 / 1]
1	Abschalten durch langes drücken [0 / 1]
0	Optionale Zähler Parameter
30 Sek	Abschaltzeit

Abbruch
OK

Switch:

Parametereingabe der 'PushButton2I_0_1' Funktion ✕

Die "Knopf Druck Aktion" kann über DCC/SX/CAN und mit einem Taster am Anlagenrand gestartet werden. Mit dem betätigen des Tasters wird die Zielvariable 1 aktiviert. Damit kann dann in der folgenden Zeile eine Aktion ausgelöst werden. Die Zielvariable 0 ist aktiv im Ruhezustand aktiv.
Diese Funktion besitzt keine Status LED.

SwitchB2	Optionaler zweiter Schalter
Tast0	Zielvariable 1
1	Zustände rotieren [0 / 1]
0	Verwende Zustand 0 beim rotieren [0 / 1]
1	Abschalten durch langes drücken [0 / 1]
0	Optionale Zähler Parameter
30 Sek	Abschaltzeit

Abbruch
OK

Generell:

| Optionaler zweiter Schalter Bei DCC ist es „SI_0“. | Es ist aber auch möglich z.B.- SwitchB2 für den 2. Taster zu verwenden.

Dieser Schalter wird für das Einschalten verwendet. Ausgeschaltet wird über den Schalter/DCC in der Spalte „Adresse oder Name“. |

Zielvariable 1	Name der Variablen, die dann eine Funktion auslöst. Sie ist hier immer mit der Endung ‚0‘ anzugeben (z.B.: Tast0) . Die aktive bekommt dann die Endung ‚1‘ oder höher, je nach Anzahl der Tastenfunktionen (z.B.: Tast1).
Zustände rotieren [0/1]	Springt von der letzten aktiven Funktion zur ersten Funktion. 0 = nicht verwendet; 1 = verwendet.
Verwende Zustand 0 beim rotieren [0/1]	Beim Rotieren wird auch der Zustand 0 (nicht aktiv) verwendet. 0 = nicht verwendet; 1 = verwendet.
Abschalten durch langes drücken [0/1]	Mit langem Drücken des Tasters wird die Tastenfunktion beendet. 0 = nicht verwendet; 1 = verwendet.
Optionale Zähler Parameter	CF_INV_INPUT, CF_BINARY, CF_ROTATE, CF_PINGPONG, CF_Random (siehe Taster unbeleuchtet)
Abschaltzeit	Zeit, bis die Funktion automatisch beendet wird. 0 bedeutet keine Abschaltung.

2 Taster unbeleuchtet, 1 Funktion

PushButton2I_0_1 (Experteneinstellung)

Die „Knopf Druck Aktion“ wird mit dem Taster, der als optionaler zweiter Schalter definiert ist, z.B. am Anlagenrand oder über DCC/SX/CAN gestartet. Wenn der Taster betätigt wird, wird die Zielvariable 1 aktiviert. Mit dem Taster oder DCC/SX/CAN-Adresse in der Spalte „Adresse oder Name“ kann die Aktion wieder beendet werden. Die Zielvariable 0 ist aktiv im Ruhezustand aktiv.

Beispiel:

DCC:

PushButton2I_0_1(#InCh, SI_0, #LocInCh, Tast0, 1, 0, 1, 0, 30 Sek)

✓	10	Rot						2 Taster unbeleuchtet. 1 Funktion	PushButton2I_0_1(#InCh, SI_0, #LocInCh, Tast0, 1, 0, 1, 0, 30)			2	1		
✓	Tast1							RGB-LED einstellbar	ConstrRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	1	1	1	0	0	0

Switch:

PushButton2I_0_1(#InCh, SwitchB2, #LocInCh, Tast0, 1, 0, 1, 0, 30 Sek)

✓	SwitchB1	Rot						2 Taster unbeleuchtet. 1 Funktion	PushButton2I_0_1(#InCh, SwitchB2, #LocInCh, Tast0, 1, 0, 1, 0, 30)			2	1		
✓	Tast1							RGB-LED einstellbar	ConstrRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	1	1	1	0	0	0

2 Taster unbeleuchtet, 2 Funktionen

PushButton2I_0_2 (Experteneinstellung)

Die „Knopf Druck Aktion“ wird mit dem Taster, der als optionaler zweiter Schalter definiert ist, z.B. am Anlagenrand oder über DCC/SX/CAN gestartet. Wenn der Taster betätigt wird, wird die Zielvariable 1 aktiviert. Mit dem zweiten Druck auf den zweiten Schalter wird die Zielvariable 2 aktiviert. Die Zielvariable 0 ist im Ruhezustand aktiv. Mit dem Taster oder DCC/SX/CAN-Adresse in der Spalte „Adresse oder Name“ kann die Aktion wieder beendet werden. Die Zielvariable 0 ist aktiv im Ruhezustand aktiv.

Beispiel:

DCC:

PushButton2I_0_2(#InCh, SI_0, #LocInCh, Tast0, 1, 0, 1, 0, 30 Sek)

✓	10	Rot						2 Taster unbel. 2 Funktionen	PushButton2I_0_2(#InCh, SI_0, #LocInCh, Tast0, 1, 0, 1, 0, 30)			2	1		
✓	Tast1							RGB-LED einstellbar	ConstrRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	1	1	1	0	0	0
✓	Tast2							RGB-LED einstellbar	ConstrRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	2	1	1	0	0	0

Switch:

PushButton2I_0_2(#InCh, SwitchB2, #LocInCh, Tast0, 1, 0, 1, 0, 30 Sek)

✓	SwitchB1	Rot						2 Taster unbel. 2 Funktionen	PushButton2I_0_2(#InCh, SwitchB2, #LocInCh, Tast0, 1, 0, 1, 0, 30)			2	1		
✓	Tast1							RGB-LED einstellbar	ConstrRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	1	1	1	0	0	0
✓	Tast2							RGB-LED einstellbar	ConstrRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	2	1	1	0	0	0

2 Taster unbeleuchtet, 3 Funktionen

PushButton2I_0_3 (Experteneinstellung)

Die „Knopf Druck Aktion“ wird mit dem Taster, der als optionaler zweiter Schalter definiert ist, z.B. am Anlagenrand oder über DCC/SX/CAN gestartet. Wenn der Taster betätigt wird, wird die Zielvariable 1 aktiviert. Mit dem weiteren Druck auf den zweiten Schalter wird die Zielvariable weitergezählt und aktiviert. Die Zielvariable 0 ist im Ruhezustand aktiv. Mit dem Taster oder DCC/SX/CAN-Adresse in der Spalte „Adresse oder Name“ kann die Aktion wieder beendet werden. Die Zielvariable 0 ist aktiv im Ruhezustand aktiv.

Beispiel:

DCC:

PushButton2I_0_3(#InCh, SI_0, #LocInCh, Tast0, 1, 0, 1, 0, 30 Sek)

✓		10	Rot						2 Taster unbel., 3 Funktionen	PushButton2I_0_3(#InCh, SI_0, #LocInCh, Tast0, 1, 0, 1, 0, 30)				2	1	
✓		Tast1							RGB-LED einstellbar	ConstrRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	1	1	1	0	0	0
✓		Tast2							RGB-LED einstellbar	ConstrRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	2	1	1	0	0	0
✓		Tast3							RGB-LED einstellbar	ConstrRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	3	1	1	0	0	0

Switch:

PushButton2I_0_3(#InCh, SwitchB2, #LocInCh, Tast0, 1, 0, 1, 0, 30 Sek)

✓		SwitchB1	Rot						2 Taster unbel., 3 Funktionen	PushButton2I_0_3(#InCh, SwitchB2, #LocInCh, Tast0, 1, 0, 1, 0, 30)				2	1	
✓		Tast1							RGB-LED einstellbar	ConstrRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	1	1	1	0	0	0
✓		Tast2							RGB-LED einstellbar	ConstrRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	2	1	1	0	0	0
✓		Tast3							RGB-LED einstellbar	ConstrRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	3	1	1	0	0	0

2 Taster unbeleuchtet, 4 Funktionen

PushButton2I_0_4 (Experteneinstellung)

Die „Knopf Druck Aktion“ wird mit dem Taster, der als optionaler zweiter Schalter definiert ist, z.B. am Anlagenrand oder über DCC/SX/CAN gestartet. Wenn der Taster betätigt wird, wird die Zielvariable 1 aktiviert. Mit dem weiteren Druck auf den zweiten Schalter wird die Zielvariable weitergezählt und aktiviert. Die Zielvariable 0 ist im Ruhezustand aktiv. Mit dem Taster oder DCC/SX/CAN-Adresse in der Spalte „Adresse oder Name“ kann die Aktion wieder beendet werden. Die Zielvariable 0 ist aktiv im Ruhezustand aktiv.

Beispiel:

DCC:

PushButton2I_0_4(#InCh, SI_0, #LocInCh, Tast0, 1, 0, 1, 0, 30 Sek)

✓		10	Rot						2 Taster unbel., 4 Funktionen	PushButton2I_0_4(#InCh, SI_0, #LocInCh, Tast0, 1, 0, 1, 0, 30)				2	1	
✓		Tast1							RGB-LED einstellbar	ConstrRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	1	1	1	0	0	0
✓		Tast2							RGB-LED einstellbar	ConstrRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	2	1	1	0	0	0
✓		Tast3							RGB-LED einstellbar	ConstrRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	3	1	1	0	0	0
✓		Tast4							RGB-LED einstellbar	ConstrRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	4	1	1	0	0	0

Switch:

PushButton2I_0_4(#InCh, SwitchB2, #LocInCh, Tast0, 1, 0, 1, 0, 30 Sek)

✓		SwitchB1	Rot						2 Taster unbel., 4 Funktionen	PushButton2I_0_4(#InCh, SwitchB2, #LocInCh, Tast0, 1, 0, 1, 0, 30)				2	1	
✓		Tast1							RGB-LED einstellbar	ConstrRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	1	1	1	0	0	0
✓		Tast2							RGB-LED einstellbar	ConstrRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	2	1	1	0	0	0
✓		Tast3							RGB-LED einstellbar	ConstrRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	3	1	1	0	0	0
✓		Tast4							RGB-LED einstellbar	ConstrRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	4	1	1	0	0	0

2 Taster unbeleuchtet, 5 Funktionen


PushButton2I_0_5 (Experteneinstellung)

Die „Knopf Druck Aktion“ wird mit dem Taster, der als optionaler zweiter Schalter definiert ist, z.B. am Anlagenrand oder über DCC/SX/CAN gestartet. Wenn der Taster betätigt wird, wird die Zielvariable 1 aktiviert. Mit dem weiteren Druck auf den zweiten Schalter wird die Zielvariable weitergezählt und aktiviert. Die Zielvariable 0 ist im Ruhezustand aktiv. Mit dem Taster oder DCC/SX/CAN-Adresse in der Spalte „Adresse oder Name“ kann die Aktion wieder beendet werden. Die Zielvariable 0 ist aktiv im Ruhezustand aktiv.

Beispiel:



DCC:

PushButton2I_0_5(#InCh, SI_0, #LocInCh, Tast0, 1, 0, 1, 0, 30 Sek)

✓		10	Rot						2 Taster unbel. 5 Funktionen	PushButton2I_0_5(#InCh, SI_0, #LocInCh, Tast0, 1, 0, 1, 0, 30 Sek)			2	1	
✓		Tast1							RGB-LED einstellbar	ConstrRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	1	1	1	0	0
✓		Tast2							RGB-LED einstellbar	ConstrRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	2	1	1	0	0
✓		Tast3							RGB-LED einstellbar	ConstrRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	3	1	1	0	0
✓		Tast4							RGB-LED einstellbar	ConstrRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	4	1	1	0	0
✓		Tast5							RGB-LED einstellbar	ConstrRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	5	1	1	0	0

Switch:

PushButton2I_0_5(#InCh, SwitchB2, #LocInCh, Tast0, 1, 0, 1, 0, 30 Sek)

✓		SwitchB1	Rot						2 Taster unbel. 5 Funktionen	PushButton2I_0_5(#InCh, SwitchB2, #LocInCh, Tast0, 1, 0, 1, 0, 30 Sek)			2	1	
✓		Tast1							RGB-LED einstellbar	ConstrRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	1	1	1	0	0
✓		Tast2							RGB-LED einstellbar	ConstrRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	2	1	1	0	0
✓		Tast3							RGB-LED einstellbar	ConstrRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	3	1	1	0	0
✓		Tast4							RGB-LED einstellbar	ConstrRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	4	1	1	0	0
✓		Tast5							RGB-LED einstellbar	ConstrRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	5	1	1	0	0

2 Taster beleuchtet

„Knopf Druck Aktion“ mit zwei Tastern. Der erste Taster stoppt die Aktion, der Zweite aktiviert die verschiedenen Zustände. Bei der Steuerung über DCC/SX/CAN werden zwei aufeinander folgende Kanäle verwendet. Dann muss der zweite Taster auf „SI_0“ stehen. Achtung: Der Eingang zum Ausschalten wird in der „Adresse oder Name“ Spalte angegeben. Wenn der zweite Eingang „SI_0“ ist, dann wird die Eingangsnummer des Ersten Kanals +1 verwendet (nur DCC/SX/CAN). Es wird aber nur eine Taste beleuchtet (die in der Spalte „Adresse oder Name“ angegeben ist). DCC:

Parametereingabe der 'PushButton2I_w_LED_BL_0_1' Funktion

"Knopf Druck Aktion" mit zwei Tastern. Der erste Taster stoppt die Aktion, der Zweite aktiviert sie. Bei der Steuerung über DCC/SX/CAN werden zwei aufeinander folgende Kanäle verwendet. Dann muss der zweite Taster auf "SI_0" stehen.
Achtung: Der Eingang zum Ausschalten wird in der "Adresse oder Name" Spalte angegeben. Wenn der zweite Eingang "SI_0" ist, dann wird die Eingangsnummer des Ersten Kanals +1 verwendet.

LED Kanal Auswahl

Alle 1 / Rot
 1&2 / Gelb 2 / Grün
 2&3 / Zyan 3 / Blau

SI_0	Optionaler zweiter Schalter
Tast0	Zielvariable 1
1	Zustände rotieren [0 / 1]
0	Verwende Zustand 0 beim rotieren [0 / 1]
1	Abschalten durch langes drücken [0 / 1]
0	Optionale Zähler Parameter
30 Sek	Abschaltzeit
127	Helligkeit wenn aktiv
31	Hintergrundbeleuchtung
1 LED Kanal	

Abbruch OK

Switch:

Parametereingabe der 'PushButton2|_w_LED_BL_0_1' Funktion ✕

"Knopf Druck Aktion" mit zwei Tastern. Der erste Taster stoppt die Aktion, der Zweite aktiviert sie. Bei der Steuerung über DCC/SX/CAN werden zwei aufeinander folgende Kanäle verwendet. Dann muss der zweite Taster auf "SI_0" stehen.
 Achtung: Der Eingang zum Ausschalten wird in der "Adresse oder Name" Spalte angegeben. Wenn der zweite Eingang "SI_0" ist, dann wird die Eingangsnummer des Ersten Kanals +1 verwendet.

LED Kanal Auswahl

Alle

1 / Rot

1&2 / Gelb

2 / Grün

2&3 / Zyan

3 / Blau

Optionaler zweiter Schalter

Zielvariable 1

Zustände rotieren [0 / 1]

Verwende Zustand 0 beim rotieren [0 / 1]

Abschalten durch langes drücken [0 / 1]

Optionale Zähler Parameter

Abschaltzeit

Helligkeit wenn aktiv

Hintergrundbeleuchtung

LED Kanal

Generell:

LED Kanal Auswahl	Ausgang des WS2811: 1/rot oder 2/grün oder 3/blau.
Optionaler zweiter Schalter	Bei DCC ist es „SI_0“. Es ist aber auch möglich z.B.- SwitchB2 für den 2. Taster zu verwenden. Dieser Schalter wird für das Einschalten verwendet. Ausgeschaltet wird über den Schalter/DCC in der Spalte „Adresse oder Name“.
Zielvariable 1	Name der Variablen, die dann eine Funktion auslöst. Sie ist hier immer mit der Endung ,0' anzugeben (z.B.: Tast0). Die aktive bekommt dann die Endung ,1' oder höher, je nach Anzahl der Tastenfunktionen (z.B.: Tast1).
Zustände rotieren [0/1]	Springt von der letzten aktiven Funktion zur ersten Funktion. 0 = nicht verwendet; 1 = verwendet.
Verwende Zustand 0 beim rotieren [0/1]	Beim Rotieren wird auch der Zustand 0 (nicht aktiv) verwendet. \0 = nicht verwendet; 1 = verwendet.
Abschalten durch langes drücken [0/1]	Mit langem Drücken des Tasters wird die Tastenfunktion beendet. 0 = nicht verwendet; 1 = verwendet.

Optionale Zähler Parameter	CF_INV_INPUT, CF_BINARY, CF_ROTATE, CF_PINGPONG, CF_Random (siehe Taster unbeleuchtet)
Abschaltzeit	Zeit, bis die Funktion automatisch beendet wird. 0 bedeutet keine Abschaltung.
Helligkeit wenn aktiv	Helligkeit der LED, wenn die Funktion aktiv ist.
Hintergrundbeleuchtung	Helligkeit der LED, wenn Funktion nicht aktiv ist.
LED Kanal	Beim Einsatz der Push Button Platinen ist es immer der Kanal 1




2 Taster beleuchtet, 1 Funktion

PushButton2I_w_LED_BL_0_1 (Experteneinstellung)




Die „Knopf Druck Aktion“ wird mit dem Taster, der als optionaler zweiter Schalter definiert ist, z.B. am Anlagenrand oder über DCC/SX/CAN gestartet. Wenn der Taster betätigt wird, wird die Zielvariable 1 aktiviert und die LED blinkt einmal. Mit dem Taster oder DCC/SX/CAN-Adresse in der Spalte „Adresse oder Name“ kann die Aktion wieder beendet werden. Die Zielvariable 0 ist aktiv im Ruhezustand aktiv.

Beispiel:

DCC: PushButton2I_w_LED_BL_0_1(#LED, C1, #InCh, SI_0, #LocInCh, Tast0, 1, 0, 1, 0, 30 Sek, 127, 31)

✓	SwitchB1	Rot								 2 Taster beleuchtet, 1 Funktion	PushButton2I_w_LED_BL_0_1(#LED, C1, #InCh, SI_0, #LocInCh, T	1-0	C1-1	2	1	1
✓	Tast1									 RGB-LED einstellbar	ConstRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	0-1	1	1	0	0

Switch: PushButton2I_w_LED_BL_0_1(#LED, C1, #InCh, SwitchB2, #LocInCh, Tast0, 1, 0, 1, 0, 30 Sek, 127, 31)

✓	SwitchB1	Rot								 2 Taster beleuchtet, 1 Funktion	PushButton2I_w_LED_BL_0_1(#LED, C1, #InCh, SwitchB2, #LocInC	1-0	C1-1	2	1	1
✓	Tast1									 RGB-LED einstellbar	ConstRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	0-1	1	1	0	0

2 Taster beleuchtet, 2 Funktionen

PushButton2I_w_LED_BL_0_2 (Experteneinstellung)

Die „Knopf Druck Aktion“ wird mit dem Taster, der als optionaler zweiter Schalter definiert ist, z.B. am Anlagenrand oder über DCC/SX/CAN gestartet. Wenn der Taster betätigt wird, wird die Zielvariable 1 aktiviert und die LED blinkt einmal. Mit dem zweiten Druck auf den zweiten Schalter wird die Zielvariable 2 aktiviert und die LED blinkt zweimal. Die Zielvariable 0 ist im Ruhezustand aktiv. Mit dem Taster oder DCC/SX/CAN-Adresse in der Spalte „Adresse oder Name“ kann die Aktion wieder beendet werden. Die Zielvariable 0 ist aktiv im Ruhezustand aktiv.

Beispiel:

DCC: PushButton2I_w_LED_BL_0_2(#LED, C1, #InCh, SI_0, #LocInCh, Tast0, 1, 0, 1, 0, 30 Sek, 127, 31)

✓	SwitchB1	Rot								 2 Taster beleuchtet, 2 Funktionen	PushButton2I_w_LED_BL_0_2(#LED, C1, #InCh, SI_0, #LocInCh, T	1-0	C1-1	2	1	1
✓	Tast1									 RGB-LED einstellbar	ConstRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	0-1	1	1	0	0
✓	Tast2									 RGB-LED einstellbar	ConstRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	0-2	1	1	0	0

Switch: PushButton2I_w_LED_BL_0_2(#LED, C1, #InCh, SwitchB2, #LocInCh, Tast0, 1, 0, 1, 0, 30 Sek,

127, 31)

✓	SwitchB1	Rot							2 Taster beleuchtet, 2 Funktionen	PushButton2I w LED BL 0 2(#LED, C1, #InCh, SwitchB2, #LocInCh, T	1-0	C1-1	2	1	1
✓	Tast1								RGB-LED einstellbar	ConstrRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	0-1	1	1	0	0
✓	Tast2								RGB-LED einstellbar	ConstrRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	0-2	1	1	0	0

2 Taster beleuchtet, 3 Funktionen

PushButton2I_w_LED_BL_0_3 (Experteneinstellung)

Die „Knopf Druck Aktion“ wird mit dem Taster, der als optionaler zweiter Schalter definiert ist, z.B. am Anlagenrand oder über DCC/SX/CAN gestartet. Wenn der Taster betätigt wird, wird die Zielvariable 1 aktiviert und die LED blinkt einmal. Mit dem weiteren Druck auf den zweiten Schalter wird die Zielvariable weitergezählt und aktiviert und die LED blinkt entsprechend oft. Die Zielvariable 0 ist im Ruhezustand aktiv. Mit dem Taster oder DCC/SX/CAN-Adresse in der Spalte „Adresse oder Name“ kann die Aktion wieder beendet werden. Die Zielvariable 0 ist aktiv im Ruhezustand aktiv.

Beispiel:

DCC: PushButton2I_w_LED_BL_0_3(#LED, C1, #InCh, SI_0, #LocInCh, Tast0, 1, 0, 1, 0, 30 Sek, 127, 31)

✓	SwitchB1	Rot							2 Taster beleuchtet, 3 Funktionen	PushButton2I w LED BL 0 3(#LED, C1, #InCh, SI 0, #LocInCh, T	1-0	C1-1	2	1	1
✓	Tast1								RGB-LED einstellbar	ConstrRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	0-1	1	1	0	0
✓	Tast2								RGB-LED einstellbar	ConstrRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	0-2	1	1	0	0
✓	Tast3								RGB-LED einstellbar	ConstrRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	0-3	1	1	0	0

Switch: PushButton2I_w_LED_BL_0_3(#LED, C1, #InCh, SwitchB2, #LocInCh, Tast0, 1, 0, 1, 0, 30 Sek, 127, 31)

✓	SwitchB1	Rot							2 Taster beleuchtet, 3 Funktionen	PushButton2I w LED BL 0 3(#LED, C1, #InCh, SwitchB2, #LocInCh, T	1-0	C1-1	2	1	1
✓	Tast1								RGB-LED einstellbar	ConstrRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	0-1	1	1	0	0
✓	Tast2								RGB-LED einstellbar	ConstrRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	0-2	1	1	0	0
✓	Tast3								RGB-LED einstellbar	ConstrRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	0-3	1	1	0	0

2 Taster beleuchtet, 4 Funktionen

PushButton2I_w_LED_BL_0_4 (Experteneinstellung)

Die „Knopf Druck Aktion“ wird mit dem Taster, der als optionaler zweiter Schalter definiert ist, z.B. am Anlagenrand oder über DCC/SX/CAN gestartet. Wenn der Taster betätigt wird, wird die Zielvariable 1 aktiviert und die LED blinkt einmal. Mit dem weiteren Druck auf den zweiten Schalter wird die Zielvariable weitergezählt und aktiviert und die LED blinkt entsprechend oft. Die Zielvariable 0 ist im Ruhezustand aktiv. Mit dem Taster oder DCC/SX/CAN-Adresse in der Spalte „Adresse oder Name“ kann die Aktion wieder beendet werden. Die Zielvariable 0 ist aktiv im Ruhezustand aktiv.

Beispiel:

DCC: PushButton2I_w_LED_BL_0_4(#LED, C1, #InCh, SI_0, #LocInCh, Tast0, 1, 0, 1, 0, 30 Sek, 127, 31)

✓	SwitchB1	Rot							2 Taster beleuchtet, 4 Funktionen	PushButton2I w LED BL 0 4(#LED, C1, #InCh, SI 0, #LocInCh, T	1-0	C1-1	2	1	1
✓	Tast1								RGB-LED einstellbar	ConstrRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	0-1	1	1	0	0
✓	Tast2								RGB-LED einstellbar	ConstrRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	0-2	1	1	0	0
✓	Tast3								RGB-LED einstellbar	ConstrRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	0-3	1	1	0	0
✓	Tast4								RGB-LED einstellbar	ConstrRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	0-4	1	1	0	0

Switch: PushButton2I_w_LED_BL_0_4(#LED, C1, #InCh, SwitchB2, #LocInCh, Tast0, 1, 0, 1, 0, 30 Sek, 127, 31)

✓	SwitchB1	Rot	■ ■					2 Taster beleuchtet, 4 Funktionen	PushButton2I w LED BL 0 4(#LED, C1, #InCh, SwitchB2, #LocInCh	1-0	C1-1	2	1	1
✓	Tast1							RGB-LED einstellbar	ConstrRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	0-1	1	1	0	0
✓	Tast2							RGB-LED einstellbar	ConstrRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	0-2	1	1	0	0
✓	Tast3							RGB-LED einstellbar	ConstrRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	0-3	1	1	0	0
✓	Tast4							RGB-LED einstellbar	ConstrRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	0-4	1	1	0	0

2 Taster beleuchtet, 5 Funktionen

PushButton2I_w_LED_BL_0_5 (Experteneinstellung)

Die „Knopf Druck Aktion“ wird mit dem Taster, der als optionaler zweiter Schalter definiert ist, z.B. am Anlagenrand oder über DCC/SX/CAN gestartet. Wenn der Taster betätigt wird, wird die Zielvariable 1 aktiviert und die LED blinkt einmal. Mit dem weiteren Druck auf den zweiten Schalter wird die Zielvariable weitergezählt und aktiviert und die LED blinkt entsprechend oft. Die Zielvariable 0 ist im Ruhezustand aktiv. Mit dem Taster oder DCC/SX/CAN-Adresse in der Spalte „Adresse oder Name“ kann die Aktion wieder beendet werden. Die Zielvariable 0 ist aktiv im Ruhezustand aktiv.

Beispiel:

DCC: PushButton2I_w_LED_BL_0_5(#LED, C1, #InCh, SI_0, #LocInCh, Tast0, 1, 0, 1, 0, 30 Sek, 127, 31)

✓	SwitchB1	Rot	■ ■					2 Taster beleuchtet, 5 Funktionen	PushButton2I w LED BL 0 5(#LED, C1, #InCh, SI 0, #LocInCh, T	1-0	C1-1	2	1	1
✓	Tast1							RGB-LED einstellbar	ConstrRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	0-1	1	1	0	0
✓	Tast2							RGB-LED einstellbar	ConstrRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	0-2	1	1	0	0
✓	Tast3							RGB-LED einstellbar	ConstrRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	0-3	1	1	0	0
✓	Tast4							RGB-LED einstellbar	ConstrRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	0-4	1	1	0	0
✓	Tast5							RGB-LED einstellbar	ConstrRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	0-5	1	1	0	0

Switch: PushButton2I_w_LED_BL_0_5(#LED, C1, #InCh, SwitchB2, #LocInCh, Tast0, 1, 0, 1, 0, 30 Sek, 127, 31)

✓	SwitchB1	Rot	■ ■					2 Taster beleuchtet, 5 Funktionen	PushButton2I w LED BL 0 5(#LED, C1, #InCh, SwitchB2, #LocInCh	1-0	C1-1	2	1	1
✓	Tast1							RGB-LED einstellbar	ConstrRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	0-1	1	1	0	0
✓	Tast2							RGB-LED einstellbar	ConstrRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	0-2	1	1	0	0
✓	Tast3							RGB-LED einstellbar	ConstrRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	0-3	1	1	0	0
✓	Tast4							RGB-LED einstellbar	ConstrRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	0-4	1	1	0	0
✓	Tast5							RGB-LED einstellbar	ConstrRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	0-5	1	1	0	0

2 RGB-Taster beleuchtet

2 Taster beleuchtet

„Knopf Druck Aktion“ mit zwei Tastern. Der erste Taster stoppt die Aktion, der Zweite aktiviert die verschiedenen Zustände. Bei der Steuerung über DCC/SX/CAN werden zwei aufeinander folgende Kanäle verwendet. Dann muss der zweite Taster auf „SI_0“ stehen. Achtung: Der Eingang zum Ausschalten wird in der „Adresse oder Name“ Spalte angegeben. Wenn der zweite Eingang „SI_0“ ist, dann wird die Eingangsnummer des Ersten Kanals +1 verwendet (nur DCC/SX/CAN). Es wird aber nur eine Taste beleuchtet (die in der Spalte „Adresse oder Name“ angegeben ist).

Parametereingabe der 'PushButton2I_RGB_0_1' Funktion ✕

Die "Knopf Druck Aktion" wird mit einem Taster am Anlagenrand gestartet. Mit dieser Funktion können fünf verschiedene Aktionen ausgelöst werden. Wenn der Taster ein mal betätigt wird blinkt er ein mal und die Zielvariable 1 wird aktiviert. Mit dem zweiten druck wird die Zielvariable 2 aktiviert. Dabei Blinkt die LED im Taster 2 mal. Entsprechendes gilt für die folgenden Tastendrucke. Die Zielvariable 0 ist im Ruhezustand aktiv.

<input type="text" value="SwitchB2"/>	Optionaler zweiter Schalter
<input type="text" value="Tast0"/>	Zielvariable 1
<input type="text" value="1"/>	Zustände rotieren [0 / 1]
<input type="text" value="0"/>	Verwende Zustand 0 beim rotieren [0 / 1]
<input type="text" value="1"/>	Abschalten durch langes drücken [0 / 1]
<input type="text" value="0"/>	Optionale Zähler Parameter
<input type="text" value="30 Sek"/>	Abschaltzeit
<input type="text" value="10 0 0"/>	Farbe im abgeschalteten Zustand (R G B)
<input type="text" value="0 127 0 0 0 0"/>	Farbe im Zustand 1 (R1 G1 B1 R2 G2 B2)
<input type="text" value="1"/> LED Kanal	

Zielvariable 1	Name der Variablen, die dann eine Funktion auslöst. Sie ist hier immer mit der Endung ,0' anzugeben (z.B.: Tast0) . Die aktive bekommt dann die Endung ,1' oder höher, je nach Anzahl der Tastenfunktionen (z.B.: Tast1).
Optionaler zweiter Schalter	Bei DCC ist es „SI_0“. Es ist aber auch möglich z.B.- SwitchB2 für den 2. Taster zu verwenden. Dieser Schalter wird für das Einschalten verwendet. Ausgeschaltet wird über den Schalter/DCC in der Spalte „Adresse oder Name“.
Zustände rotieren [0/1]	Springt von der letzten aktiven Funktion zur ersten Funktion. 0 = nicht verwendet; 1 = verwendet.
Verwende Zustand 0 beim rotieren [0/1]	Beim Rotieren wird auch der Zustand 0 (nicht aktiv) verwendet. \\0 = nicht verwendet; 1 = verwendet.
Abschalten durch langes drücken [0/1]	Mit langem Drücken des Tasters wird die Tastenfunktion beendet. 0 = nicht verwendet; 1 = verwendet.

Abschaltzeit	Zeit, bis die Funktion automatisch beendet wird. 0 bedeutet keine Abschaltung.
Optionale Zähler Parameter	CF_INV_INPUT, CF_BINARY, CF_ROTATE, CF_PINGPONG, CF_Random (siehe Taster unbeleuchtet)
Farbe im abgeschalteten Zustand (R G B)	Farbe/Helligkeit der RGB-LED, wenn die Funktion nicht aktiv ist
Farbe im Zustand 1 (R1G1 B1 R2 G2 B2)	Farbe/Helligkeit der RGB-LED, wenn die Funktion aktiv ist. Die LED blinkt dann im Wechsel von Farbe 1(R1 G1 B1) und Farbe 2 (R2 G2 B2).
Farbe im Zustand 2 - 5	Jeweils ein Eintrag pro zusätzlicher Funktion in der Form R1 G1 B1 R2 G2 B2. Die LED blinkt dann im Wechsel von Farbe 1(R1 G1 B1) und Farbe 2 (R2 G2 B2).
LED Kanal	Beim Einsatz der Push Button Platinen ist es immer der Kanal 1



2 RGB-Taster beleuchtet, 1 Funktion

PushButton2I_RGB_0_1 (Experteneinstellung)

Die „Knopf Druck Aktion“ wird mit dem Taster, der als optionaler zweiter Schalter definiert ist, z.B. am Anlagenrand oder über DCC/SX/CAN gestartet. Wenn der Taster betätigt wird, wird die Zielvariable 1 aktiviert und der !Aus“-Taster blinkt in der Farbe des Zustandes 1. Mit dem Taster oder DCC/SX/CAN-Adresse in der Spalte „Adresse oder Name“ kann die Aktion wieder beendet werden. Die Zielvariable 0 ist aktiv im Ruhezustand aktiv.

Beispiel:

PushButton2I_RGB_0_1(#LED, #InCh, SwitchB2, #LocInCh, Tast0, 1, 0, 1, 0, 30 Sek, 10, 0, 0, 0, 127, 0, 0, 0, 0)

✓		SwitchB1	Rot			 2 RGB-Taster, 1 Funktion	PushButton2I_RGB_0_1(#LED, #InCh, SwitchB2, #LocInCh, Tast0,	1-0	1	2	1	1
✓		Tast1				 RGB-LED einstellbar	ConstRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	0-1	1	1	0	0




2 RGB-Taster beleuchtet, 2 Funktionen

PushButton2I_RGB_0_2 (Experteneinstellung)

Die „Knopf Druck Aktion“ wird mit dem Taster, der als optionaler zweiter Schalter definiert ist, z.B. am Anlagenrand oder über DCC/SX/CAN gestartet. Mit dieser Funktion können zwei verschiedene Aktionen ausgelöst werden. Wenn der Taster einmal betätigt wird, blinkt er in der Farbe „Zustand 1“ und die Zielvariable 1 wird aktiviert. Mit dem zweiten Druck wird die Zielvariable 2 aktiviert. Dabei blinkt die LED in der Farbe „Zustand 2“.

Beispiel:

PushButton2I_RGB_0_2(#LED, #InCh, SwitchB2, #LocInCh, Tast0, 1, 0, 1, 0, 30 Sek, 10, 0, 0, 0, 127, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 127, 0, 0, 0)

✓		SwitchB1	Rot			 2 RGB-Taster, 2 Funktionen	PushButton2I_RGB_0_2(#LED, #InCh, SwitchB2, #LocInCh, Tast0,	1-0	1	2	1	1
✓		Tast1				 RGB-LED einstellbar	ConstRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	0-1	1	1	0	0
✓		Tast2				 RGB-LED einstellbar	ConstRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	0-2	1	1	0	0

RGB-Taster beleuchtet, 3 Funktionen

PushButton_RGB_0_3 (Experteneinstellung)

Die „Knopf Druck Aktion“ wird mit dem Taster, der als optionaler zweiter Schalter definiert ist, z.B. am Anlagenrand oder über DCC/SX/CAN gestartet. Mit dieser Funktion können drei verschiedene Aktionen ausgelöst werden. Wenn der Taster einmal betätigt wird, blinkt er in der Farbe „Zustand 1“ und die Zielvariable 1 wird aktiviert. Mit dem zweiten Druck wird die Zielvariable 2 aktiviert. Dabei blinkt die LED in der Farbe „Zustand 2“. Entsprechendes gilt für die folgenden Tastendrucke.

Beispiel:

PushButton2I_RGB_0_3(#LED, #InCh, SwitchB2, #LocInCh, Tast0, 1, 0, 1, 0, 30 Sek, 10, 0, 0, 0, 127, 0, 0, 0, 0, 0, 127, 0, 0, 0, 0, 127, 127, 0, 0, 0)

✓		SwitchB1	Rot					 2 RGB-Taster, 3 Funktionen	PushButton2I_RGB_0_3(#LED, #InCh, SwitchB2, #LocInCh, Tast0,	1-0	1	2	1	1
✓		Tast1						 RGB-LED einstellbar	ConstrRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	0-1	1	1	0	0
✓		Tast2						 RGB-LED einstellbar	ConstrRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	0-2	1	1	0	0
✓		Tast3						 RGB-LED einstellbar	ConstrRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	0-3	1	1	0	0






RGB-Taster beleuchtet, 4 Funktionen

PushButton_RGB_0_4 (Experteneinstellung)

Die „Knopf Druck Aktion“ wird mit dem Taster, der als optionaler zweiter Schalter definiert ist, z.B. am Anlagenrand oder über DCC/SX/CAN gestartet. Mit dieser Funktion können vier verschiedene Aktionen ausgelöst werden. Wenn der Taster einmal betätigt wird, blinkt er in der Farbe „Zustand 1“ und die Zielvariable 1 wird aktiviert. Mit dem zweiten Druck wird die Zielvariable 2 aktiviert. Dabei blinkt die LED in der Farbe „Zustand 2“. Entsprechendes gilt für die folgenden Tastendrucke.

Beispiel:

PushButton2I_RGB_0_4(#LED, #InCh, SwitchB2, #LocInCh, Tast0, 1, 0, 1, 0, 30 Sek, 10, 0, 0, 0, 127, 0, 0, 0, 0, 0, 127, 0, 0, 0, 0, 127, 127, 0, 0, 0, 127, 0, 127, 0, 0, 0)

✓		SwitchB1	Rot					 2 RGB-Taster, 4 Funktionen	PushButton2I_RGB_0_4(#LED, #InCh, SwitchB2, #LocInCh, Tast0,	1-0	1	2	1	1
✓		Tast1						 RGB-LED einstellbar	ConstrRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	0-1	1	1	0	0
✓		Tast2						 RGB-LED einstellbar	ConstrRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	0-2	1	1	0	0
✓		Tast3						 RGB-LED einstellbar	ConstrRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	0-3	1	1	0	0
✓		Tast4						 RGB-LED einstellbar	ConstrRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	0-4	1	1	0	0

RGB-Taster beleuchtet, 5 Funktionen

PushButton_RGB_0_5 (Experteneinstellung)

Die „Knopf Druck Aktion“ wird mit dem Taster, der als optionaler zweiter Schalter definiert ist, z.B. am Anlagenrand oder über DCC/SX/CAN gestartet. Mit dieser Funktion können fünf verschiedene Aktionen ausgelöst werden. Wenn der Taster einmal betätigt wird, blinkt er in der Farbe „Zustand 1“ und die Zielvariable 1 wird aktiviert. Mit dem zweiten Druck wird die Zielvariable 2 aktiviert. Dabei blinkt die LED in der Farbe „Zustand 2“. Entsprechendes gilt für die folgenden Tastendrucke.

Beispiel:

PushButton2I_RGB_0_5(#LED, #InCh, SwitchB2, #LocInCh, Tast0, 1, 0, 1, 0, 30 Sek, 10, 0, 0, 0, 127, 0, 0, 0, 0, 0, 127, 0, 0, 0, 0, 127, 127, 0, 0, 0, 127, 0, 127, 0, 0, 0, 127, 127, 127, 0, 0, 0)

✓	SwitchB1	Rot					2 RGB-Taster. 5 Funktionen	PushButton2I_RGB_0_5(#LED, #InCh, SwitchB2, #LocInCh, Tast0,	1-0	1	2	1	1
✓	Tast1						RGB-LED einstellbar	ConstrRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	0-1	1	1	0	0
✓	Tast2						RGB-LED einstellbar	ConstrRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	0-2	1	1	0	0
✓	Tast3						RGB-LED einstellbar	ConstrRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	0-3	1	1	0	0
✓	Tast4						RGB-LED einstellbar	ConstrRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	0-4	1	1	0	0
✓	Tast5						RGB-LED einstellbar	ConstrRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	0-5	1	1	0	0

Danksagung

Herzlichen Dank geht hier an PeterVT11 aus dem Stummiforum, der uns die Informationen für diese Seite zusammengestellt hat inkl. aller Bilder.

From:

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

Permanent link:

https://wiki.mobaledlib.de/anleitungen/effekte_mll/taster_funktionen

Last update: **2024/10/06 11:32**

