

ESU 51840 - SignalPilot, Signaldecoder mit 16 unabhängigen Funktionsausgängen Push/Pull, Abnehmbare Klemmen

Art. Nr.: N10676

UVP 71,99 €

59,90 €**Hersteller:** ESU**Artikelzustand:** Neuware**Typ:** Decoder**Steuerung:** digital**Gewicht:** 0.2 kg

Sofort lieferbar

Der SignalPilot ist ein Multiprotokoll-Zubehördecoder, der zum Schalten von Signalen vorgesehen ist. Durch seine intelligente Software kann er sowohl unter DCC oder Motorola® eingesetzt werden. Die flexible Programmierung macht diesen Decoder zum Alleskönner unter unseren Zubehördecodern. Der SignalPilot besitzt 16 Ausgänge, an die direkt die einzelnen Mikrolampen bzw. LEDs von Lichtsignalen angeschlossen werden können. Weil die Ausgänge als Push-/Pullendstufen ausgeführt sind, eignen sich sowohl herkömmliche Lichtsignale mit gemeinsamer Anode als auch Lichtsignale bzw. Lichtleisten mit gemeinsamem Masseanschluss (gemeinsame Kathode), wie sie bei Viessmann® Signalen vorkommen können. Aber auch motorische Formsignale und Weichenantriebe können direkt mit dem SignalPilot betrieben werden.

Betriebsarten

Der SignalPilot kann unter DCC mit RailComPlus® und Motorola® verwendet werden. Jedem Ausgang kann hierbei eine beliebige Adresse oder Kombination von Adressen softwareseitig zugewiesen werden.

Funktionsweise

Der SignalPilot kann entweder direkt von der Digitalzentrale oder separat von einem Gleich- oder Wechselspannungstrafo versorgt werden. An die 16 Ausgänge können Sie direkt die LEDs von zwei-, drei-, oder 4-begriffigen Lichtsignalen anschließen. Jeden Ausgang können Sie individuell als Dauerlicht, Blinklicht oder Pulslicht betreiben. Hierbei kann die Helligkeit bzw. Blinkfrequenz ebenso eingestellt werden wie Auf- und Abblendzeiten. Verschiedene vorbildgetreue Lichteffekte wie Softdimmen, Neonröhren-Effekt, Defekte Neonröhre, Gaslaternensimulation, oder Flackerlicht sorgen für ein realistisches Ergebnis. Zufallsgesteuertes Ein- oder Ausschalten ist oder eine Ein- und Ausschaltverzögerung sind ebenfalls aktivierbar. Eine Nachtschaltung kann die Ausgänge auf Wunsch gemeinsam dunkler schalten.

Die Ausgänge des SignalPilots werden bei der Konfiguration zu Signalbildern zusammengefasst. Hierbei sind prinzipiell zwei-, drei-, vier- oder mehr-begriffige Signale denkbar. Je nach Anzahl der beteiligten Ausgänge werden jedem Signal ein oder mehrere Weichennummern (Weichenadressen) zugeordnet, mit deren Hilfe Sie später die einzelnen Signalbilder schalten können. Hierfür sind bis zu 16 Weichennummern verfügbar.

Die Konfiguration der Signalbilder erfolgt ausschließlich mit Hilfe der ESU LokProgrammer Software. Sie wählen die gewünschten Signalbilder aus, übertragen diese dann in den Decoder und verdrahten schließlich die Signale wie konfiguriert.

Alle in der LokProgrammer Software vordefinierten Signalbilder können individuell abgeändert werden. Die Beschreibung der Signalbilder selbst erfolgt mit Hilfe von XML-Dateien, die einerseits regelmäßig von ESU erweitert werden oder von Ihnen selbst komplett nach freiem Ermessen erstellt und erweitert werden können. Auf diese Weise können auch „exotische“ Signale unterstützt werden. Der SignalPilot ist multiprotokollfähig und kann sowohl mit Zentralen nach dem Märklin® Motorola® System (z.B. 6021, Central Station® oder Mobile Station®) als auch DCC-fähigen Zentralen verwendet werden. Die Konfiguration kann sowohl auf dem Hauptgleis als auch Programmiergleis stattfinden. Dank RailCom® können CVs auch ausgelesen werden.

Optional kann an den SignalPilot ein SwitchPilot Extension RelaisModul angedockt werden. Mit dessen Hilfe können z.B. Bremsabschnitte aktiviert oder Herzstücke polarisiert werden.

LokProgrammer

Mit dem ESU LokProgrammer können Sie die Konfiguration des SignalPilots supereinfach direkt am Bildschirm durchführen: Wählen Sie einfach den gewünschten Signaltyp aus und lassen Sie sich den Anschluss direkt am Bildschirm anzeigen.

Zukunft eingebaut

Mit Hilfe des LokProgrammers kann die Betriebssoftware des SignalPilot jederzeit aktualisiert werden. Dies kann erforderlich sein, wenn wir weitere Signaltypen einbauen.