

501DE-Sound Modul MP3-TF-16P

Bestückungsanleitung

Benötigte Werkzeuge:

- Lötkolben
 - Lötzinn
 - Seitenschneider
-

Stückliste:

Anzahl	Bezeichnung	Beschreibung	Bestellnummer	Alternativen, Bemerkungen
1	Board	Platine	501-Sound_MP3-TF-16P	
4	C1, C4, C5, C7	Keramikkondensator 100nF, 50V	Z5U-2,5 100N	
2	C2, C3	Elektrolytkondensator, 4.7µF / 50V	EB-A 4,7U 50	Anpassung des Elkos wegen unterschiedliche Steuerchips der Module. weitere Infos
1	C6	Elektrolytkondensator, 470µF / 6,3V	RAD LXZ 6,3/470	
1	IC1	LDO-Regler, fest, 3,3 V, TO-92	LP 2950 ACZ3,3	
1	J1 / Speaker	Stiftleiste, 2pol für Lautsprecheranschluss	MPE 087-1-002	
1	J2 / LED	Buchsenleiste, 2pol für LED Kanal Blau	BKL 10120944	optional wenn zusätzlich auch eine LED, über den blauen Kanal des WS2811, angesteuert werden soll.
1	R1	Widerstand, 150 Ω	METALL 150	
2	R2, R4	Widerstand, 1.50 KΩ, 1%	METALL 1,50K	
2	R3, R5	Widerstand, 33,0 Ω, 1%	METALL 33,0	
1	R6	Widerstand, 1,00 Ω	METALL 1,00	
1	SV1	Wannenstecker, 6-pol	WSL 6G	Alternative: Buchse RJ10 / RJ10 Stecker: Modular Stecker RJ10, 4/4, Flachkabel - MP 4-4
1	SV1 - Stecker	Pfostenleiste	PFL 6	Modular Stecker RJ10, 4/4, Rundkabel - MP 4-4R
1	SV2	Buchsenleiste, 3-polig	BKL 10120945	Optional, da noch ungetestet
1	U2	WS2811 SMD	z.B.: eBay , Amazon , Aliexpress	Nicht im Warenkorb enthalten
2	Soundmodul	Buchsenleiste für Soundmodul, 8-polig	MPE 094-1-008	
1	Soundmodul	MP3-TF-16	z.B.: eBay Amazon Aliexpress	Nicht im Warenkorb enthalten

Link zum Warenkorb für die Stückliste: <https://www.reichelt.de/my/1766282>

Lautsprecher

Laut Datenblatt des Soundmoduls befindet sich auf diesem ein Verstärker mit 3W Leistung.
Daher könne für das Soundmodul Lautsprecher mit bis zu 3W und 4Ω bzw 8Ω verwendet werden.

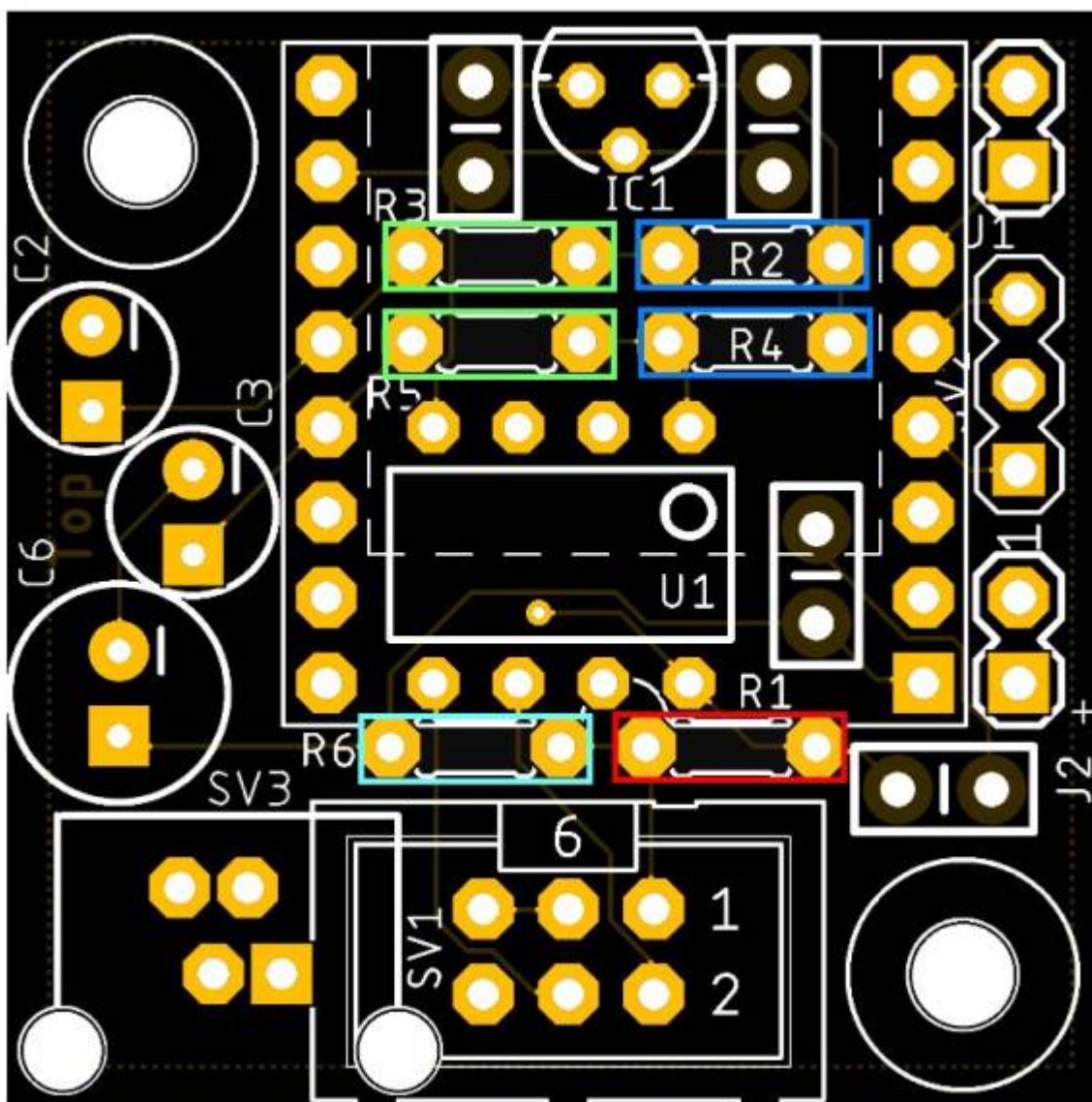
- [Amazon Lautsprecher 8Ω 2W](#)
 - [Pollin - Kleinlautsprecher VISATON K 50, 2 W, 8 Ω](#)
-

Bauanleitung

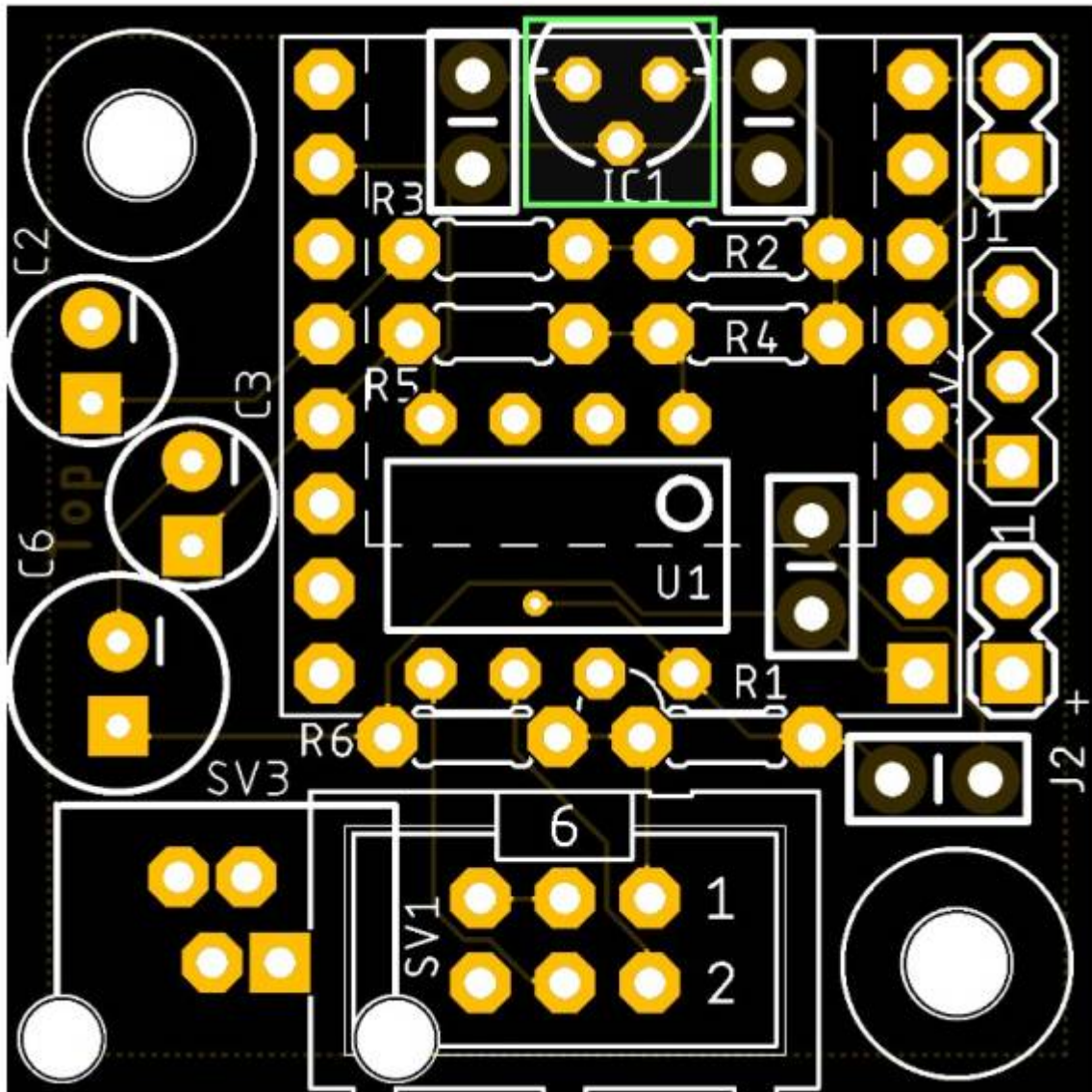
Oberseite

Beim Aufbau der Platine wird mit den Widerständen R1 (150 Ω), R2 & R4 (1,50 K Ω), R3 & R5 (33 Ω), sowie R6 (1,00 Ω) begonnen.

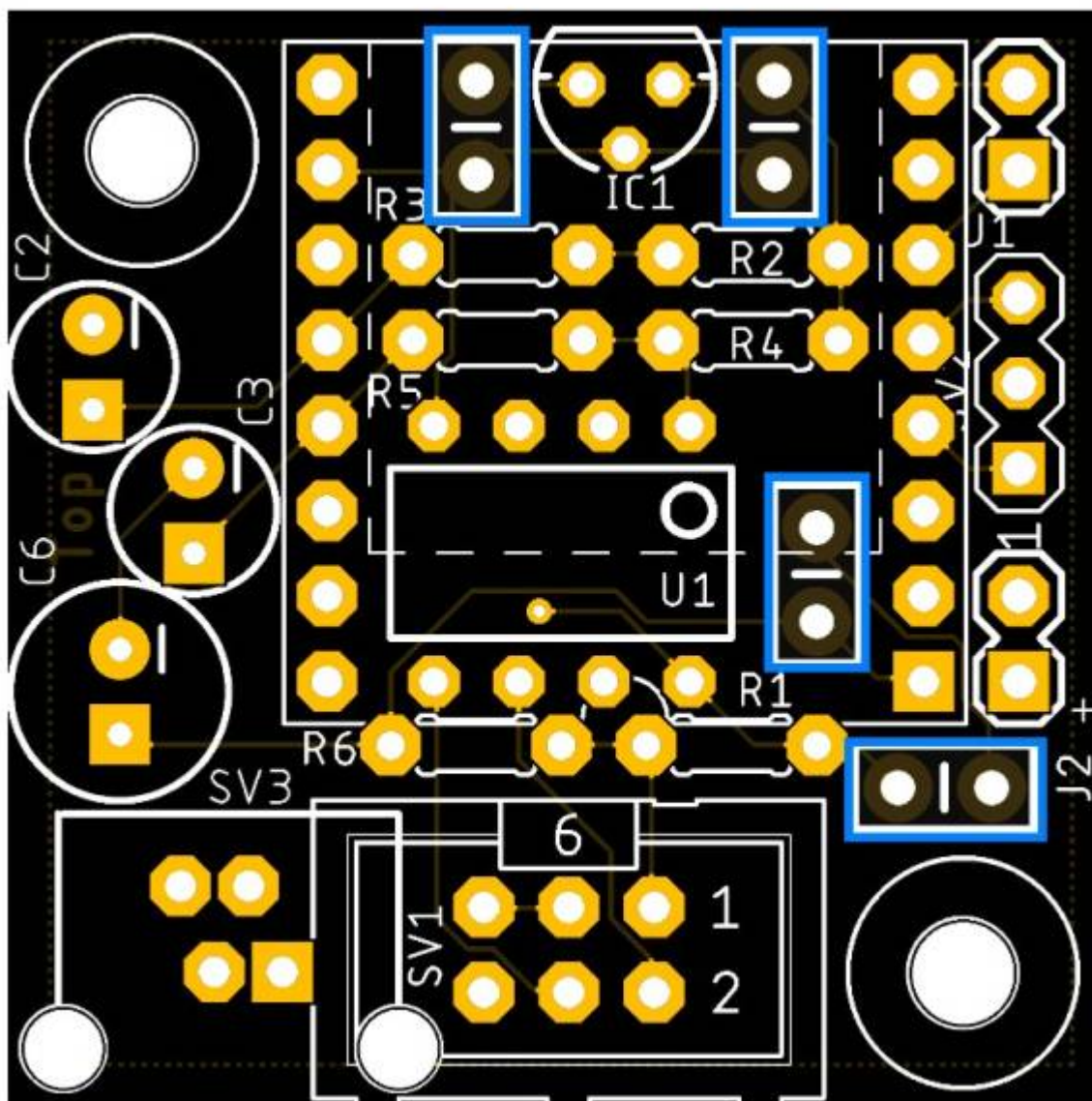
Da der Platz sehr knapp bemessen ist, müssen die Widerstände wie eine Rutsche eingelötet werden.



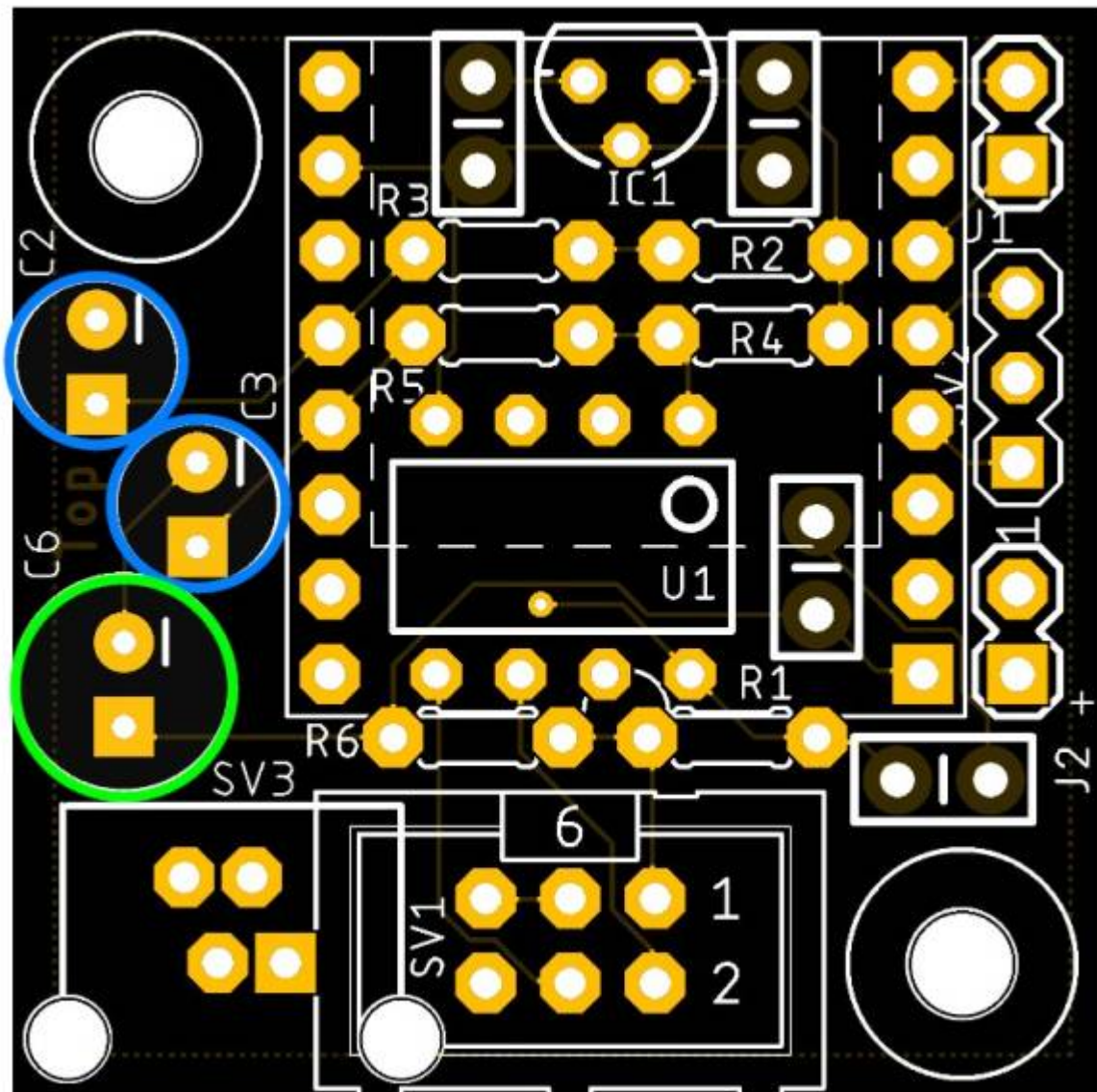
Als nächstes kommt nun IC1 an die Reihe. Diese wird wie aufgedruckt, soweit wie möglich, in die Platine eingesteckt. Dazu vorher den mittleren Pin etwas nach vorne biegen.



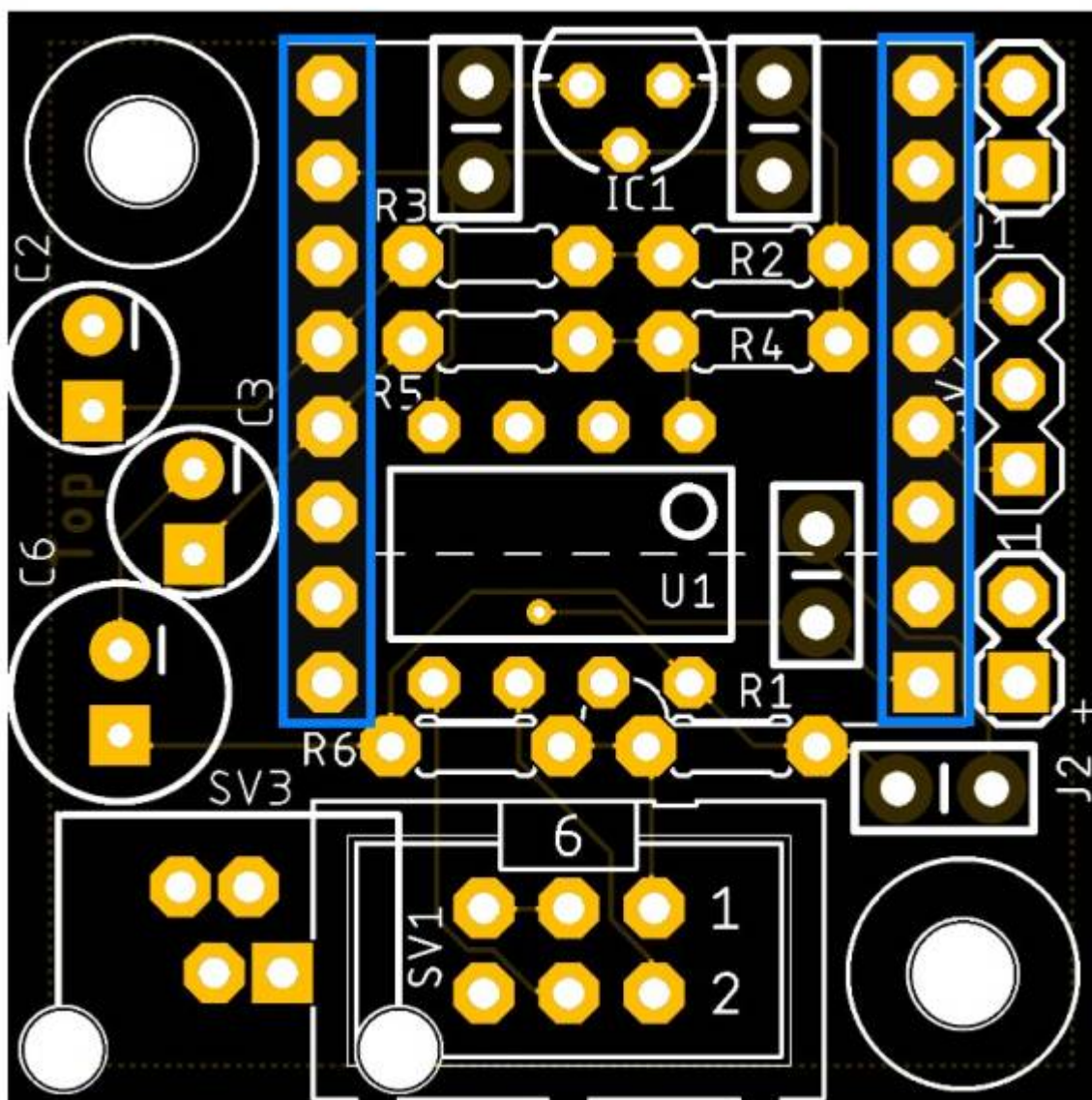
Im Anschluss folgen die vier Keramikkondensatoren (C1, C4, C5 und C7, je 100nF) auch diese müssen soweit wie möglich eingesteckt werden, andernfalls passt das Soundmodul später nicht in die Platine.



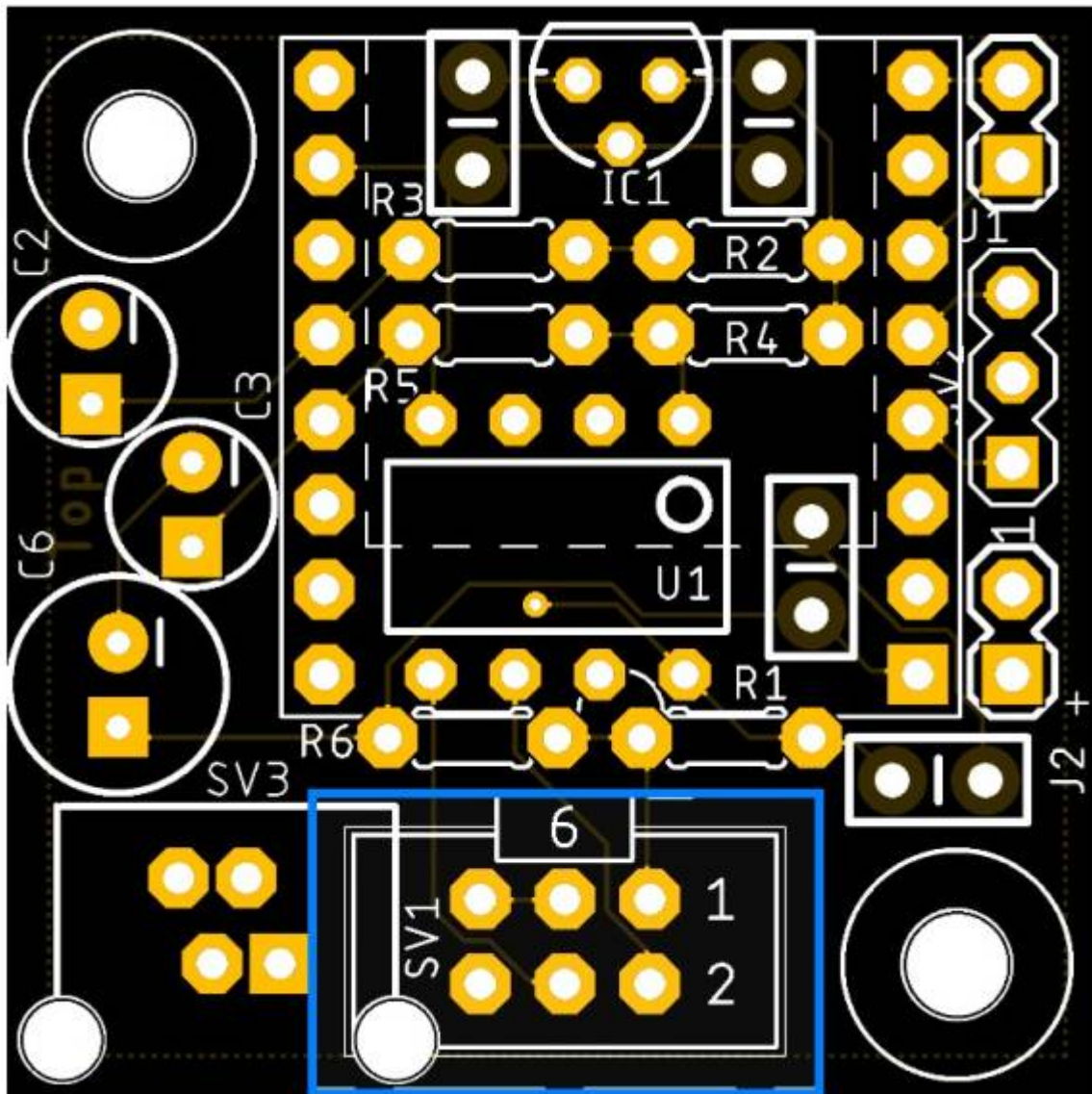
Nun kommen die drei Elektrolytkondensator C2, C3 (4.7 μ F) und C6 (470 μ F) an die Reihe. Bei diesen muss die Polarität >wie bei der LED< beachtet werden. Dazu besitzt jeder Elko eine aufgedruckte Markierung für den Minuspol bzw für den Pluspol. Auf der Platine ist der Minuspol durch einen Strich markiert. Die Spannung von C2 und C3 sollte mindestens 10V betragen ¹⁾.



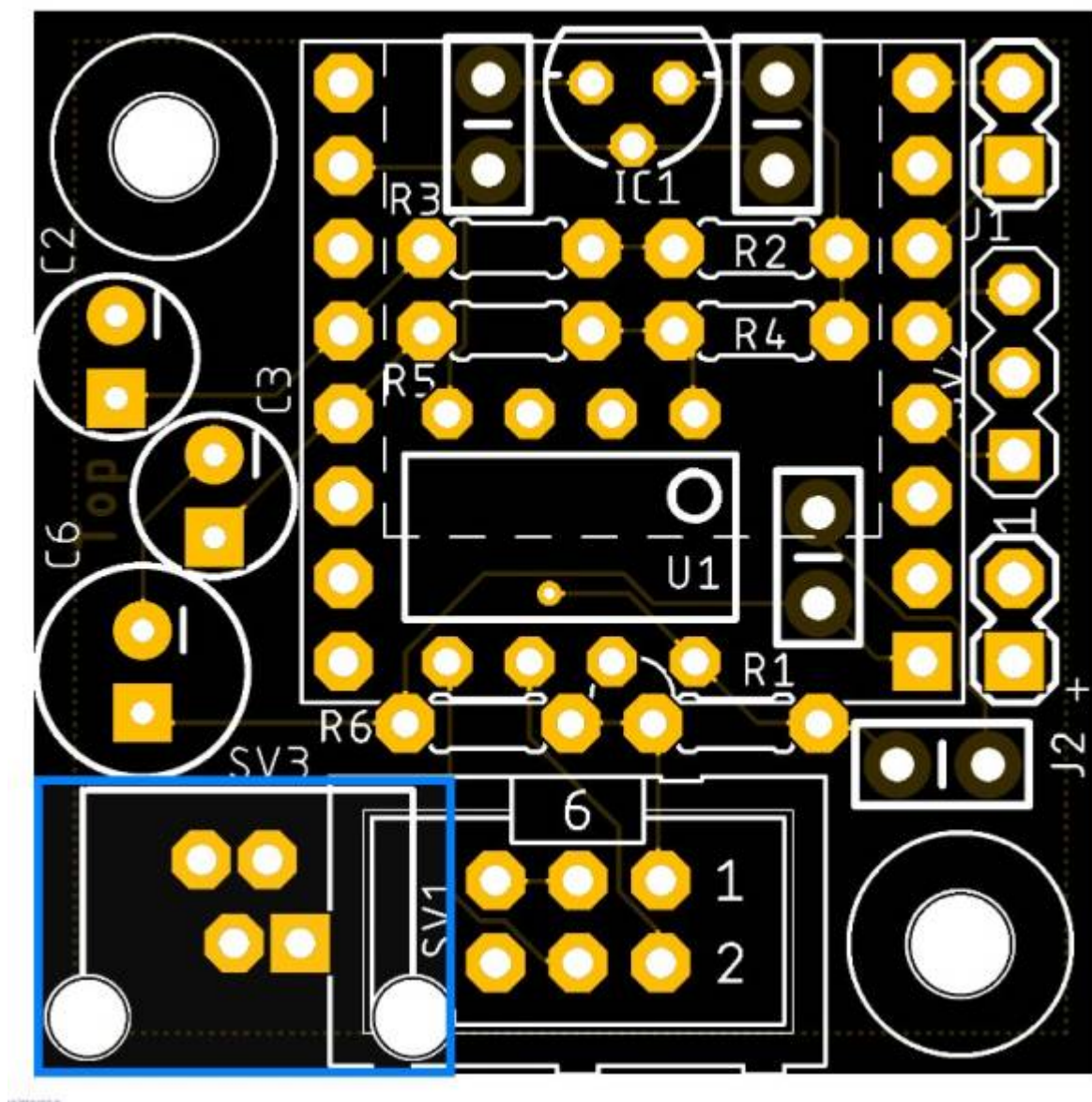
Nun wird noch die Buchsenleisten für das Soundmodul eingelötet.



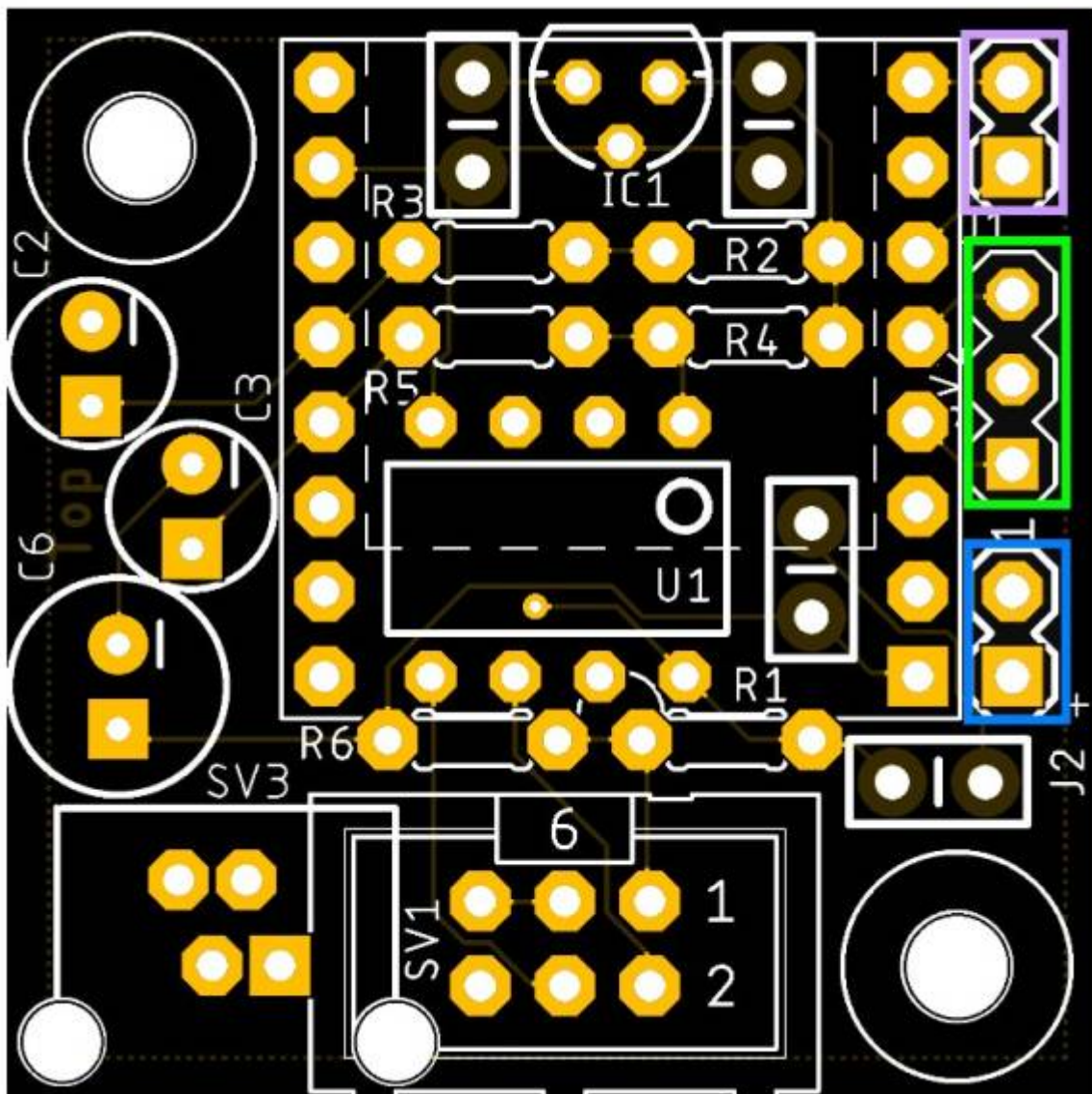
Bei Verwendung des Wannensteckers ist die Einbaurichtung zu beachten.



Optional kann anstelle des Wannensteckers auch eine [RJ10-Buchse \(AliExpress\)](#) eingebaut werden.

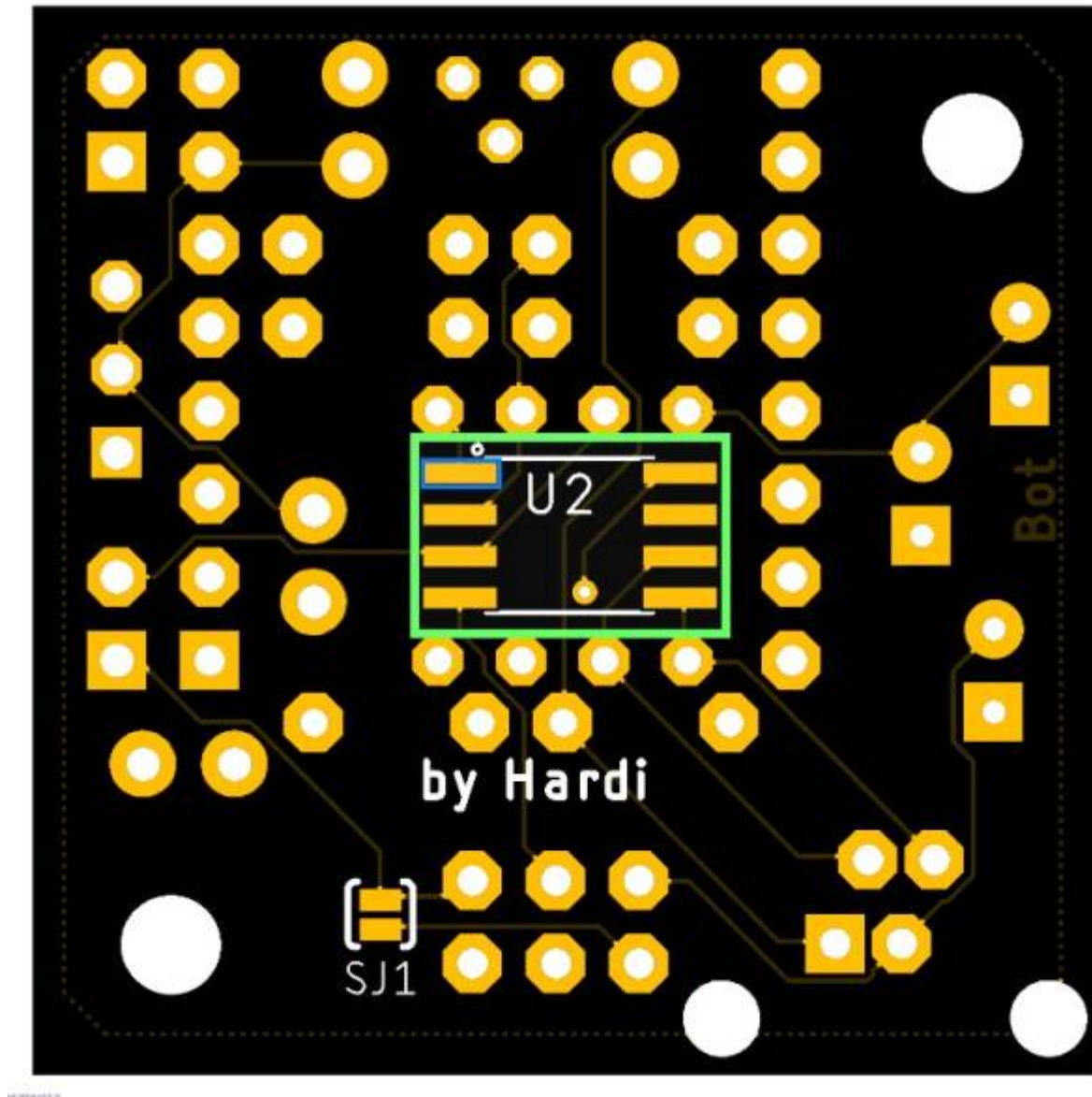


Für den Anschluss der LED (J2, blau) wird eine zweipolige Buchsenleiste und für Speaker (J1, violett) wird eine 2-polige Stiftleiste (gibt es in verschiedenen Längen/Ausführungen) verwendet, für den Aux-Out (SV2, gruen) wird eine 3-polige Buchsenleiste verwendet.



Unterseite

Zum Abschluss wird dann noch der WS2811 (U2), auf der Unterseite der Platine eingelötet. Pin 1 ist markiert



Achtung der Spannungsregler L78L33 kann nicht verwendet werden !

Entweder U1 oder U2 bestücken

PWM 420Hz
2KHz new WS2811

Sound Modul

MP3-TF-16P

Revision History:
28.07.20: Added SMD WS2811

Sound_MP3-TF-16P		Ver.: 1.1	
		28.07.2020 23:58	
		Sheet: 1/1	

Sounds auf SD-Karte übertragen



Die Audiodateien auf der Micro-SD-Karte werden in der Reihenfolge abgespielt, in der sie der Karte hinzugefügt wurden. So wie in anderen Anleitungen immer wieder behauptet, hat ihr Name keinen Einfluss auf die Reihenfolge bei der Wiedergabe.

Am einfachsten ist es wenn man Dateien löschen oder hinzufügen möchte, die Dateien alle von der SD-Karte zu löschen und dann anschließend einzeln und nacheinander auf die SD-Karte kopieren. Dadurch behalten alle Sounds Ihren Platz in der gewünschten Reihenfolge bei, auch wenn man nur eine einzige austauschen möchte.

Überprüfung der Reihenfolge

Um die Reihenfolge im Anschluss zu prüfen, muss man die „CMD“ aufrufen und sich mit folgenden Befehlen die Reihenfolge auf der SD-Karte anzeigen lassen. Bei den nachfolgenden Zeilen gehen wir davon aus, dass die SD-Karte den Laufwerksbuchstaben „T“ bekommen hat.

```
t:
```

```
dir
```

Dies ergibt dann folgenden Ausgabe, in der man die aktuelle Reihenfolge erkennen kann.

```
Microsoft Windows [Version 10.0.18364.753]
(c) 2019 Microsoft Corporation. Alle Rechte vorbehalten.
```

```
C:\Users\MadMax>t:
```

```
T:\>dir
```










```
Datenträger in Laufwerk T: ist SOUND_1
Volumeserienummer: 1FB2-3248
```

```
Verzeichnis von T:\
```

31.03.2020	13:31	1.982	Stellwerk_Schalter.mp3
31.03.2020	13:34	8.690	Einzelner_Dampfstoß_2.mp3
31.03.2020	13:33	18.622	Glocke_1.mp3
31.03.2020	13:34	4.192	Einzelner_Dampfstoß.mp3
31.03.2020	13:28	16.540	Diesel_Leerlauf_Tick.mp3
31.03.2020	13:31	35.939	Sand_auf_Schienen.mp3
31.03.2020	13:29	6.556	Bremse.mp3
31.03.2020	13:26	148.443	Dampflok_Anlassen.mp3
31.03.2020	13:30	25.876	Horn_1.mp3
9 Datei(en),		266.840	Bytes

```
T:\> 0 Verzeichnis(se), 30.054.912 Bytes frei
```

Im Date Explorer sieht es so oder so ähnlich aus.

Name	Änderungsdatum	Typ	Größe
 Bremse.mp3	31.03.2020 13:29	MP3 Audio File (V...	7 KB
 DampfloK_Anlassen.mp3	31.03.2020 13:26	MP3 Audio File (V...	145 KB
 Diesel_Leerlauf_Tick.mp3	31.03.2020 13:28	MP3 Audio File (V...	17 KB
 Einzelner_Dampfstoß.mp3	31.03.2020 13:34	MP3 Audio File (V...	5 KB
 Einzelner_Dampfstoß_2.mp3	31.03.2020 13:34	MP3 Audio File (V...	9 KB
 Glocke_1.mp3	31.03.2020 13:33	MP3 Audio File (V...	19 KB
 Horn_1.mp3	31.03.2020 13:30	MP3 Audio File (V...	26 KB
 Sand_auf_Schienen.mp3	31.03.2020 13:31	MP3 Audio File (V...	36 KB
 Stellwerk_Schalter.mp3	31.03.2020 13:31	MP3 Audio File (V...	2 KB

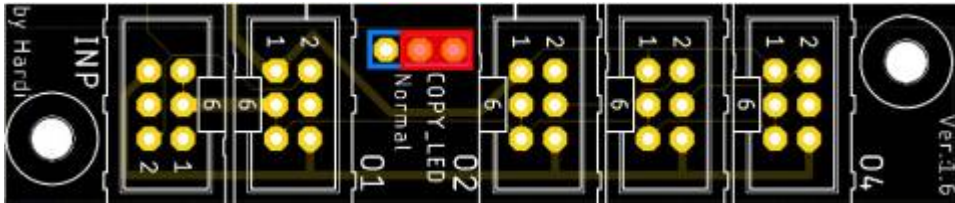
Die Abspielreihenfolge ist aber diese hier.

1	Stellwerk_Schalter.mp3
2	Einzelner_Dampfstoß_2.mp3
3	Glocke_1.mp3
4	Einzelner_Dampfstoß.mp3
5	Diesel_Leerlauf_Tick.mp3
6	Sand_auf_Schienen.mp3
7	Bremse.mp3
8	DampfloK_Anlassen.mp3
9	Horn_1.mp3

Verwenden des Soundmoduls

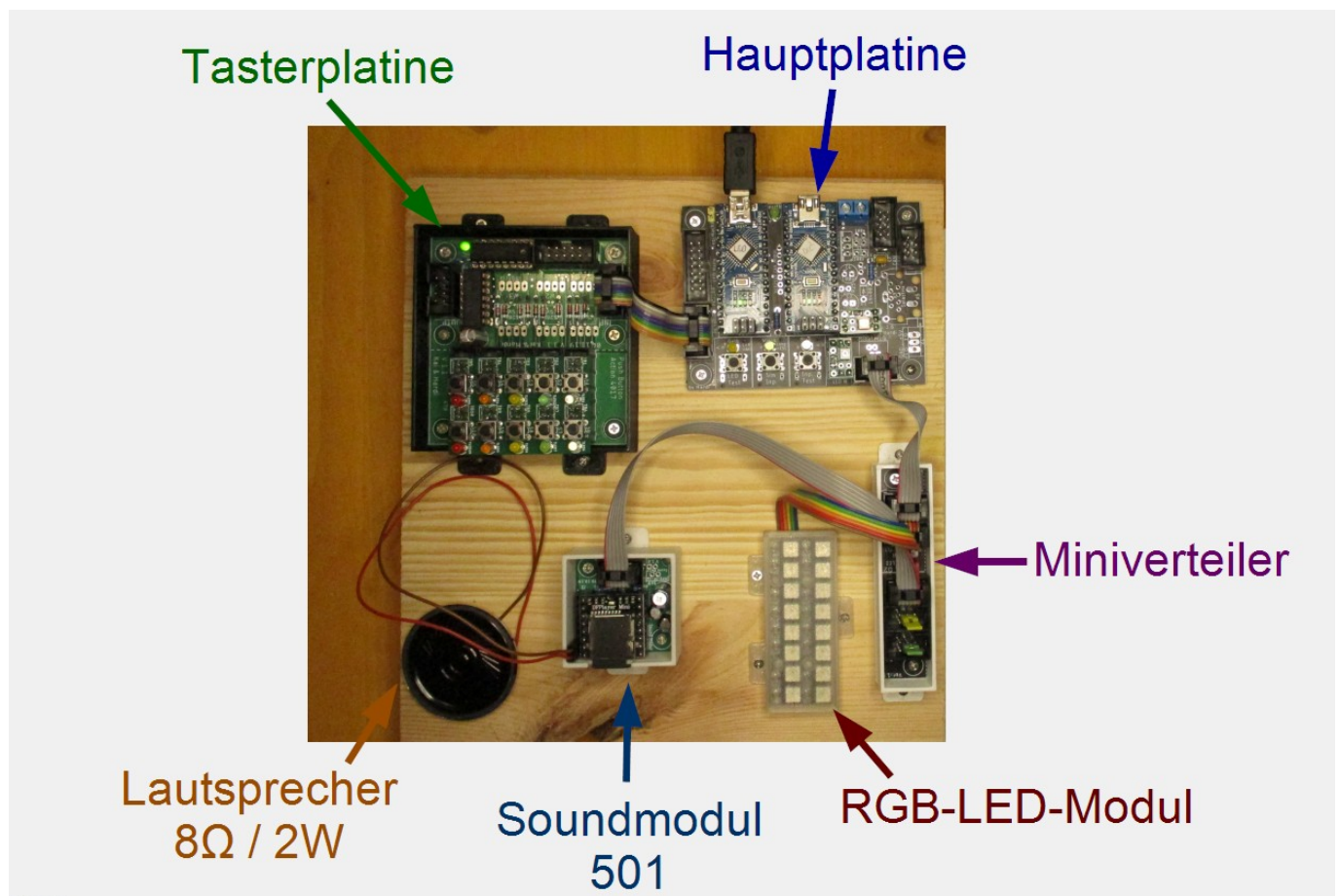
Verkabelung

Für die erste Verwendung reicht eine Hauptplatine und die Soundplatine. Um auch die Befehle welche das Soundmodul zu sehen, wurde auch ein RGB-Modul über einen Miniverteiler angeschlossen. Am Miniverteiler wurde dazu die Funktion „COPY-LED“ gewählt.



Die Kabel sind wie folgt angeschlossen

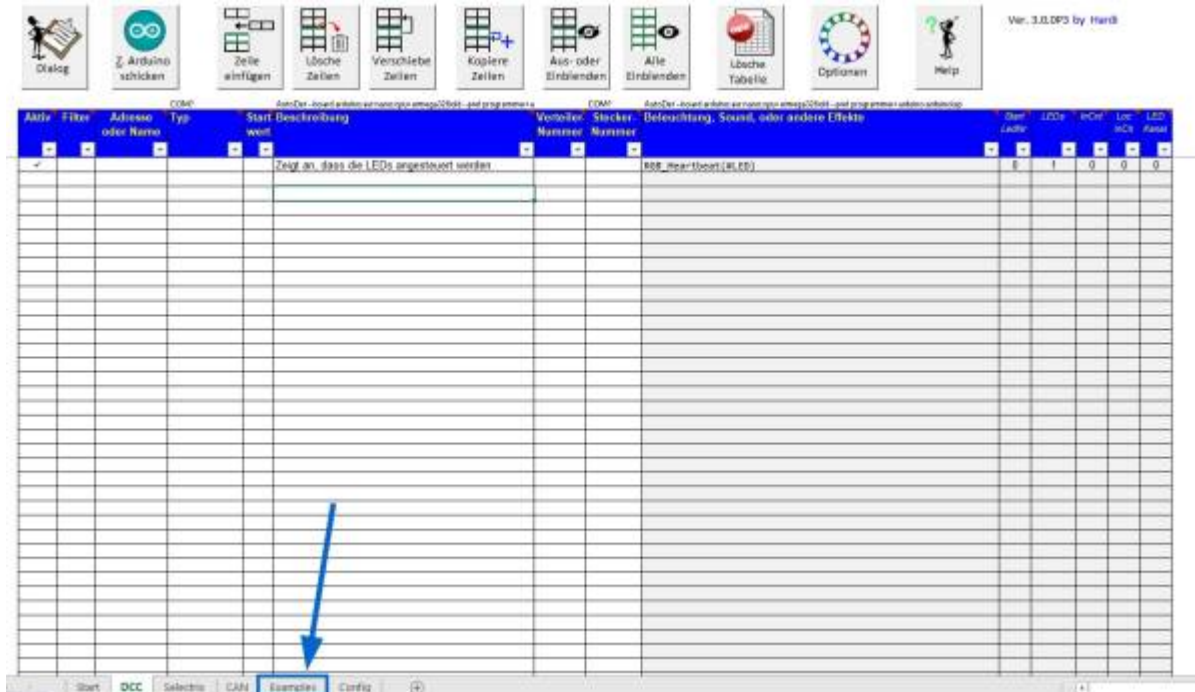
- Hauptplatine LEDs geht an INP vom Verteiler
- RGB-LED-MNodul ist an Anschluss 1
- Soundmodul an Anschluss 2
- Die Anschlüsse 3 & 4 sind mit Jumpers überbrückt.



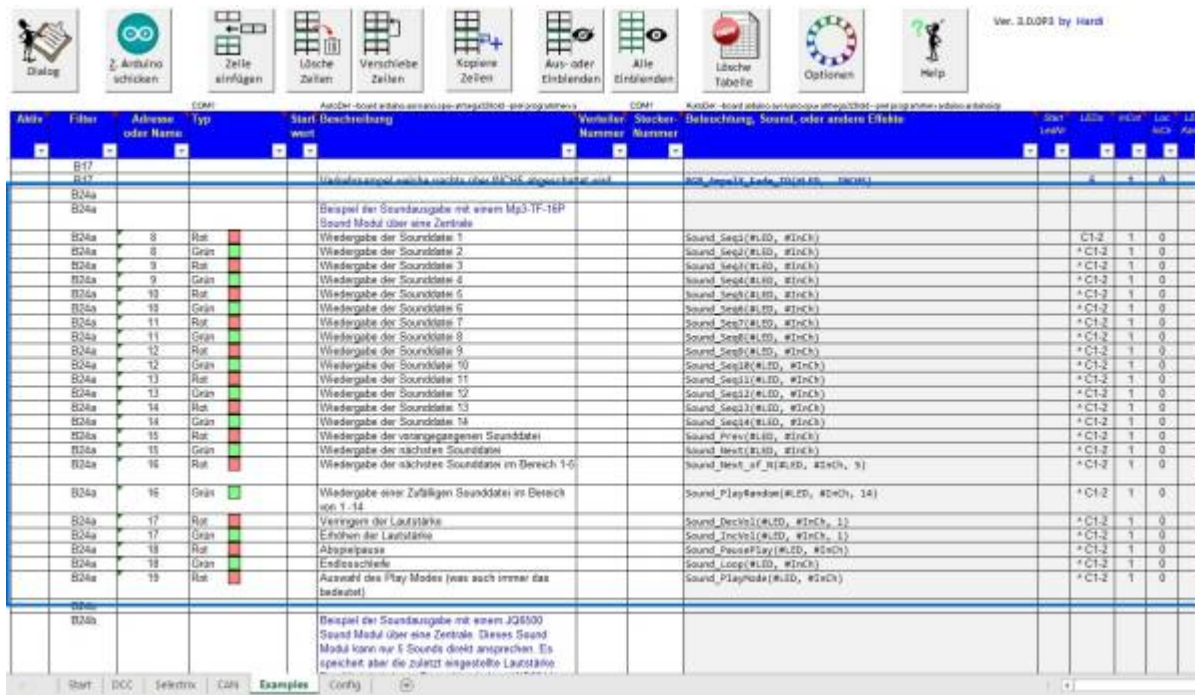
Programm Beispiel verwenden

Um die erste Verwendung einfacher zu gestalten, gibt es im Programm-Generator die Seite „Example“.

Diese Seite kann man öffnen, in dem in der Registerleiste am unteren Bildschirmrand auf das Register „Example“ geklickt wird.



Nun werden die „fertigen“ Beispiele angezeigt. Auch für das Soundmodul „MP3-TF-16P“ gibt es welche. Diese sind unter dem Filter „B24a“ auffindbar.



Zum Verwenden der Beispiele, einfach die entsprechende Zeilen aktivieren (Haken hinzufügen)

										Ver. 3.0.0P2 by Hardt									
Aktiv	Filter	Adresse oder Name	Typ	Startwert	Beschreibung	Variabler Name	Stecker Nummer	Halbschaltung, Sound, oder andere Effekte	Startwert	LED	INCH	LED	INCH	LED	INCH	LED	INCH	LED	INCH
		B17			Verkehrssignal welche rechts über RCHS abgeschaltet wird			Rut Aspek. Fade (0(RLEB, INCHS)											
		B17																	
		B24a			Beispiel der Soundausgabe mit einem MQ3-TF-16P Sound Modul über eine Zentrale														
		B24a	8	Rut	Wiedergabe der Sounddatei 1			Sound_Seq1(WLEB, #INCH)	1	C1-2	1								
		B24a	8	Grün	Wiedergabe der Sounddatei 2			Sound_Seq2(WLEB, #INCH)	1	*C1-2	1								
		B24a	9	Rut	Wiedergabe der Sounddatei 3			Sound_Seq3(WLEB, #INCH)	1	*C1-2	1								
		B24a	9	Grün	Wiedergabe der Sounddatei 4			Sound_Seq4(WLEB, #INCH)	1	*C1-2	1								
		B24a	10	Rut	Wiedergabe der Sounddatei 5			Sound_Seq5(WLEB, #INCH)	1	*C1-2	1								
		B24a	10	Grün	Wiedergabe der Sounddatei 6			Sound_Seq6(WLEB, #INCH)	1	*C1-2	1								
		B24a	11	Rut	Wiedergabe der Sounddatei 7			Sound_Seq7(WLEB, #INCH)	1	*C1-2	1								
		B24a	11	Grün	Wiedergabe der Sounddatei 8			Sound_Seq8(WLEB, #INCH)	1	*C1-2	1								
		B24a	12	Rut	Wiedergabe der Sounddatei 9			Sound_Seq9(WLEB, #INCH)	1	*C1-2	1								
		B24a	12	Grün	Wiedergabe der Sounddatei 10			Sound_Seq10(WLEB, #INCH)	1	*C1-2	1								
		B24a	13	Rut	Wiedergabe der Sounddatei 11			Sound_Seq11(WLEB, #INCH)	1	*C1-2	1								
		B24a	13	Grün	Wiedergabe der Sounddatei 12			Sound_Seq12(WLEB, #INCH)	1	*C1-2	1								
		B24a	14	Rut	Wiedergabe der Sounddatei 13			Sound_Seq13(WLEB, #INCH)	1	*C1-2	1								
		B24a	14	Grün	Wiedergabe der Sounddatei 14			Sound_Seq14(WLEB, #INCH)	1	*C1-2	1								
		B24a	15	Rut	Wiedergabe der vorangegangenen Sounddatei			Sound_Prev(WLEB, #INCH)	1	*C1-2	1								
		B24a	15	Grün	Wiedergabe der nächsten Sounddatei			Sound_Next(WLEB, #INCH)	1	*C1-2	1								
		B24a	16	Rut	Wiedergabe der nächsten Sounddatei im Bereich 1-5			Sound_Next_of_5(WLEB, #INCH, 5)	1	*C1-2	1								
		B24a	16	Grün	Wiedergabe einer zufälligen Sounddatei im Bereich von 1-14			Sound_PlayRandom(WLEB, #INCH, 14)	1	*C1-2	1								
		B24a	17	Rut	Verringern der Lautstärke			Sound_Decre(WLEB, #INCH, 1)	1	*C1-2	1								
		B24a	17	Grün	Erhöhen der Lautstärke			Sound_Incre(WLEB, #INCH, 1)	1	*C1-2	1								
		B24a	18	Rut	Abstoppen			Sound_PausePlay(WLEB, #INCH)	1	*C1-2	1								
		B24a	18	Grün	Endloschleife			Sound_Loop(WLEB, #INCH)	1	*C1-2	1								
		B24a	19	Rut	Auswahl des Play Modus (was auch immer das bedeutet)			Sound_PlayMode(WLEB, #INCH)	1	*C1-2	1								
		B24b			Beispiel der Soundausgabe mit einem JQ600 Sound Modul über eine Zentrale. Dieses Sound Modul kann nur 5 Sounds direkt ansprechen. Es speichert aber die zuletzt eingegebene Lautstärke														

und im Anschluss auf den LED-Nano laden.

Ver. 3.0.0P2 by Hardt

Programme für DCC Arduino

Wurde das Programm des rechten DCC Arduino bereits installiert?

Das Programm muss nur beim ersten mal auf den Arduino hochgeladen werden. Danach muss es nicht mehr verändert werden solange es keine neue Version der Mobaledlib gibt (oder auf Selectrio, Loconet umgestellt wird).

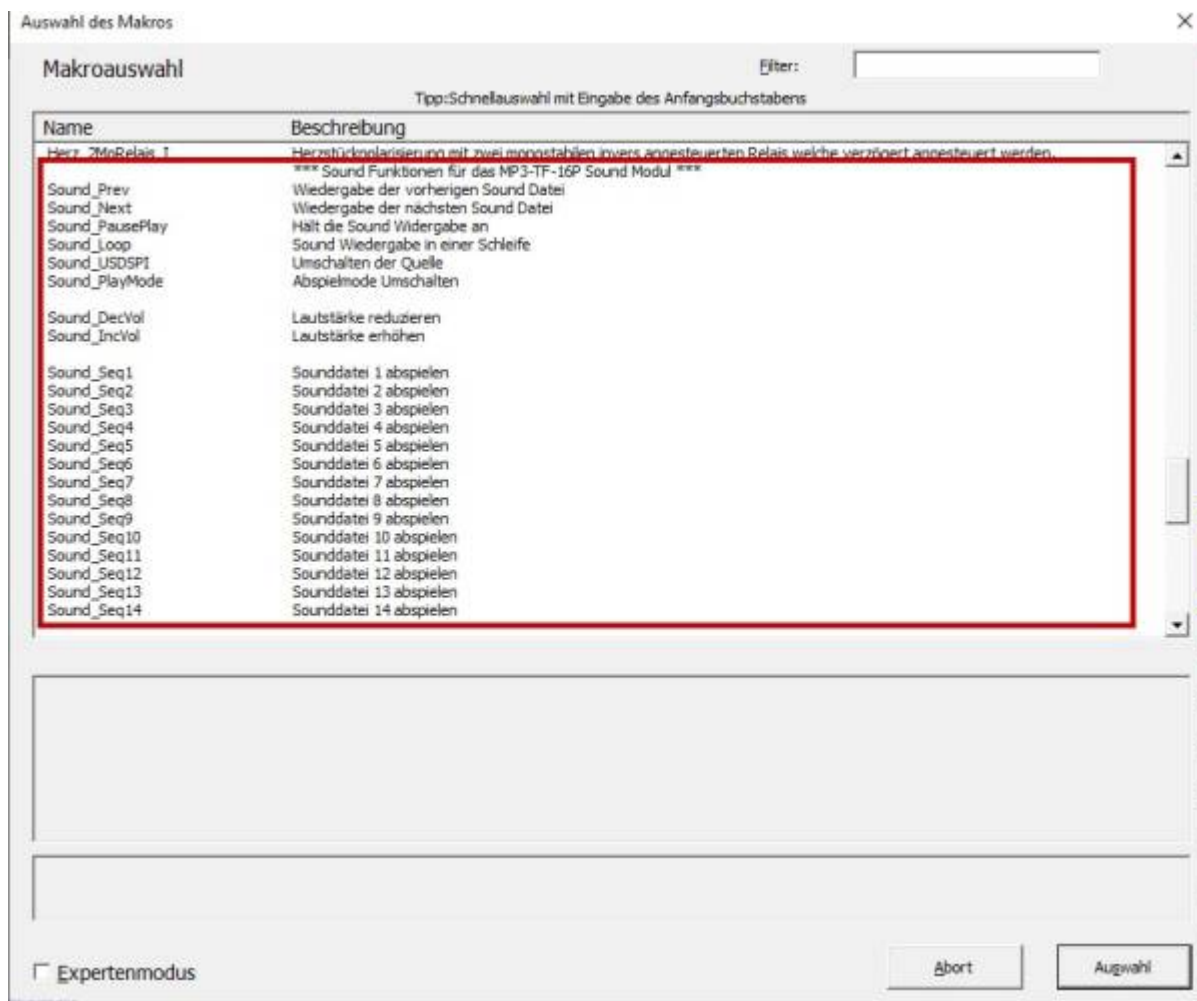
Ist diese Frage wird nicht mehr gestellt. Installieren: Das Programm wird installiert.

2.

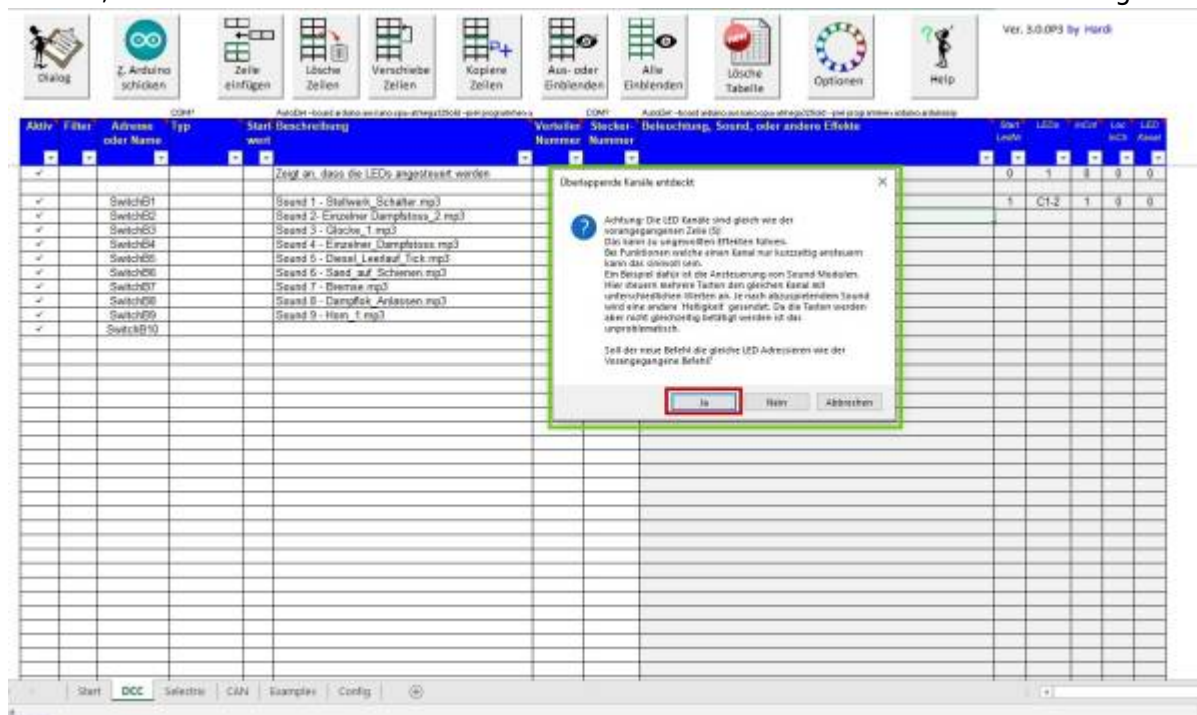
Installieren | Löschen | Ja

Aktiv	Filter	Adresse oder Name	Typ	Startwert	Beschreibung	Variabler Name	Stecker Nummer	Halbschaltung, Sound, oder andere Effekte	Startwert	LED	INCH	LED	INCH	LED	INCH	LED	INCH	LED	INCH
		B17			Verkehrssignal welche rechts														
		B17																	
		B24a			Beispiel der Soundausgabe mit einem MQ3-TF-16P Sound Modul über eine Ze														
		B24a	8	Rut	Wiedergabe der Sounddatei 1			Sound_Seq1(WLEB, #INCH)	1	C1-2	1								
		B24a	8	Grün	Wiedergabe der Sounddatei 2			Sound_Seq2(WLEB, #INCH)	1	*C1-2	1								
		B24a	9	Rut	Wiedergabe der Sounddatei 3			Sound_Seq3(WLEB, #INCH)	1	*C1-2	1								
		B24a	9	Grün	Wiedergabe der Sounddatei 4			Sound_Seq4(WLEB, #INCH)	1	*C1-2	1								
		B24a	10	Rut	Wiedergabe der Sounddatei 5			Sound_Seq5(WLEB, #INCH)	1	*C1-2	1								
		B24a	10	Grün	Wiedergabe der Sounddatei 6			Sound_Seq6(WLEB, #INCH)	1	*C1-2	1								
		B24a	11	Rut	Wiedergabe der Sounddatei 7			Sound_Seq7(WLEB, #INCH)	1	*C1-2	1								
		B24a	11	Grün	Wiedergabe der Sounddatei 8			Sound_Seq8(WLEB, #INCH)	1	*C1-2	1								
		B24a	12	Rut	Wiedergabe der Sounddatei 9			Sound_Seq9(WLEB, #INCH)	1	*C1-2	1								
		B24a	12	Grün	Wiedergabe der Sounddatei 10			Sound_Seq10(WLEB, #INCH)	1	*C1-2	1								
		B24a	13	Rut	Wiedergabe der Sounddatei 11			Sound_Seq11(WLEB, #INCH)	1	*C1-2	1								
		B24a	13	Grün	Wiedergabe der Sounddatei 12			Sound_Seq12(WLEB, #INCH)	1	*C1-2	1								
		B24a	14	Rut	Wiedergabe der Sounddatei 13			Sound_Seq13(WLEB, #INCH)	1	*C1-2	1								
		B24a	14	Grün	Wiedergabe der Sounddatei 14			Sound_Seq14(WLEB, #INCH)	1	*C1-2	1								
		B24a	15	Rut	Wiedergabe der vorangeg			Sound_Prev(WLEB, #INCH)	1	*C1-2	1								
		B24a	15	Grün	Wiedergabe der nächsten			Sound_Next(WLEB, #INCH)	1	*C1-2	1								
		B24a	16	Rut	Wiedergabe der nächsten Sounddatei im Bereich 1-5			Sound_Next_of_5(WLEB, #INCH, 5)	1	*C1-2	1								
		B24a	16	Grün	Wiedergabe einer zufälligen Sounddatei im Bereich von 1-14			Sound_PlayRandom(WLEB, #INCH, 14)	1	*C1-2	1								
		B24a	17	Rut	Verringern der Lautstärke			Sound_Decre(WLEB, #INCH, 1)	1	*C1-2	1								
		B24a	17	Grün	Erhöhen der Lautstärke			Sound_Incre(WLEB, #INCH, 1)	1	*C1-2	1								
		B24a	18	Rut	Abstoppen			Sound_PausePlay(WLEB, #INCH)	1	*C1-2	1								
		B24a	18	Grün	Endloschleife			Sound_Loop(WLEB, #INCH)	1	*C1-2	1								
		B24a	19	Rut	Auswahl des Play Modus (was auch immer das bedeutet)			Sound_PlayMode(WLEB, #INCH)	1	*C1-2	1								
		B24b			Beispiel der Soundausgabe mit einem JQ600 Sound Modul über eine Zentrale. Dieses Sound Modul kann nur 5 Sounds direkt ansprechen. Es speichert aber die zuletzt eingegebene Lautstärke														

Jetzt können die Sounds über die DCC-Befehlsimulationsbuttons oder über eine bereits eingerichtet und angeschlossene DCC-Zentrale abgerufen werden.



Bei der Einrichtung der Befehle über das Dialogsystem unbedingt bei dem folgenden Fenster auf „Ja“ klicken, andernfalls wird die nächste LED und somit nicht mehr das Soundmodul angesteuert.



Das man richtig geklickt hat, sieht man an dem Dach ^ vor dem LED-Kanal. Dieser bedeutet, dass die gleiche LED angesteuert wird.

Aktiv	Filter	Adresse oder Name	Typ	Start wert	Beschreibung	Verteiler Nummer	Stecker Nummer	Beleuchtung, Sound, oder andere Effekte	LED	LED	LED	LED	LED
✓					Zeigt an, dass die LEDs angesteuert werden			ESP_Heartbeat(1000)	0	1	0	0	0
✓		SwitchB1			Sound 1 - Stellwerk Schalter.mp3			Sound_Seq1(LED, #Ch)	1	C12	1	0	0
✓		SwitchB2			Sound 2 - Einzelner Dampfloss 2.mp3			Sound_Seq2(LED, #Ch)	1	C12	1	0	0
✓		SwitchB3			Sound 3 - Glocke 1.mp3			Sound_Seq3(LED, #Ch)	1	C12	1	0	0
✓		SwitchB4			Sound 4 - Einzelner Dampfloss.mp3			Sound_Seq4(LED, #Ch)	1	C12	1	0	0
✓		SwitchB5			Sound 5 - Diesel Leerlauf Tick.mp3			Sound_Seq5(LED, #Ch)	1	C12	1	0	0
✓		SwitchB6			Sound 6 - Stand auf Schienen.mp3			Sound_Seq6(LED, #Ch)	1	C12	1	0	0
✓		SwitchB7			Sound 7 - Bremsen.mp3			Sound_Seq7(LED, #Ch)	1	C12	1	0	0
✓		SwitchB8			Sound 8 - Dampflok Anlassen.mp3			Sound_Seq8(LED, #Ch)	1	C12	1	0	0
✓		SwitchB9			Sound 9 - Horn 1.mp3			Sound_Seq9(LED, #Ch)	1	C12	1	0	0
✓		SwitchB10			Abschleuse			Sound_PausePlay(LED, #Ch)	1	C12	1	0	0

Nach dem Hochladen des Programms, ist es nun möglich über die Taster „SwitchB1“ bis SwitchB9,, die rechtsprechenden Sounds aufzurufen.

Aktiv	Filter	Adresse oder Name	Typ	Start wert	Beschreibung	Verteiler Nummer	Stecker Nummer	Beleuchtung, Sound, oder andere Effekte	LED	LED	LED	LED	LED
✓					Zeigt an, dass die LEDs angesteuert werden			ESP_Heartbeat(1000)	0	1	0	0	0
✓		SwitchB1			Sound 1 - Stellwerk Schalter.mp3			Sound_Seq1(LED, #Ch)	1	C12	1	0	0
✓		SwitchB2			Sound 2 - Einzelner Dampfloss 2.mp3			Sound_Seq2(LED, #Ch)	1	C12	1	0	0
✓		SwitchB3			Sound 3 - Glocke 1.mp3			Sound_Seq3(LED, #Ch)	1	C12	1	0	0
✓		SwitchB4			Sound 4 - Einzelner Dampfloss.mp3			Sound_Seq4(LED, #Ch)	1	C12	1	0	0
✓		SwitchB5			Sound 5 - Diesel Leerlauf Tick.mp3			Sound_Seq5(LED, #Ch)	1	C12	1	0	0
✓		SwitchB6			Sound 6 - Stand auf Schienen.mp3			Sound_Seq6(LED, #Ch)	1	C12	1	0	0
✓		SwitchB7			Sound 7 - Bremsen.mp3			Sound_Seq7(LED, #Ch)	1	C12	1	0	0
✓		SwitchB8			Sound 8 - Dampflok Anlassen.mp3			Sound_Seq8(LED, #Ch)	1	C12	1	0	0
✓		SwitchB9			Sound 9 - Horn 1.mp3			Sound_Seq9(LED, #Ch)	1	C12	1	0	0
✓		SwitchB10			Abschleuse			Sound_PausePlay(LED, #Ch)	1	C12	1	0	0

Besonderheit "Gleicher LED-Kanal"

Für den Betrieb von den verschiedenen Soundmodulen ist es notwendig, alle Befehle für das gleiche Soundmodul an eine LED-Adresse zu schicken. Dies erfolgt über ein Dialogfenster welches angezeugt wird, wenn die gleiche LED mehrmals verwendet werden soll. Wenn wirklich die gleiche LED angesteuert werden soll, einfach auf „Ja“ klicken. Dadurch wird der LED-Nummer das Dach ^ vorangestellt.

Dialog

Z. Arduino schicken

Zelle einfügen

Lösche Zellen

Verschiebe Zellen

Kopiere Zellen

Aus- oder Einblenden

Alle Einblenden

Lösche Tabelle

Optionen

Help

Ver. 3.0.0.0 by Hardi

aktiv	Fiber	Adresse oder Name	Typ	Start wert	Beschreibung	Versteckt Nummer	Stecken Nummer	Beleuchtung, Sound, oder andere Effekte	Start Leuchte	LED1	InCh	LED2	LED3	LED4
✓					Zeigt an, dass die LEDs angeschaltet werden			RGB_Heartbeat (#LED)	0	1	0	0	0	0
✓		SwitchB1			Sound 1 - Stellwerk Schalter.mp3			Sound_Seq1(LE(0), #InCh)	1	1,2	1	0	0	0
✓		SwitchB2			Sound 2 - Einzelner Dampfzug 2.mp3			Sound_Seq2(LE(0), #InCh)	1	1,2	1	0	0	0
✓		SwitchB3			Sound 3 - Gleise 1.mp3									
✓		SwitchB4			Sound 4 - Einzelner Dampfzug.mp3									
✓		SwitchB5			Sound 5 - Dampf Leerlauf Tick.mp3									
✓		SwitchB6			Sound 6 - Sand auf Schienen.mp3									
✓		SwitchB7			Sound 7 - Bremsen.mp3									
✓		SwitchB8			Sound 8 - Dampflok Anlassen.mp3									
✓		SwitchB9			Sound 9 - Horn 1.mp3									
✓		SwitchB10												

1)
größer ist kein Problem - aber 50V-Kondensatoren haben dann einen entsprechend größeren Einbaudurchmesser!

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

Permanent link:
https://wiki.mobaledlib.de/anleitungen/bauanleitungen/501de_sound_mp3tf16_v1-1

Last update: 2023/03/04 18:05

