

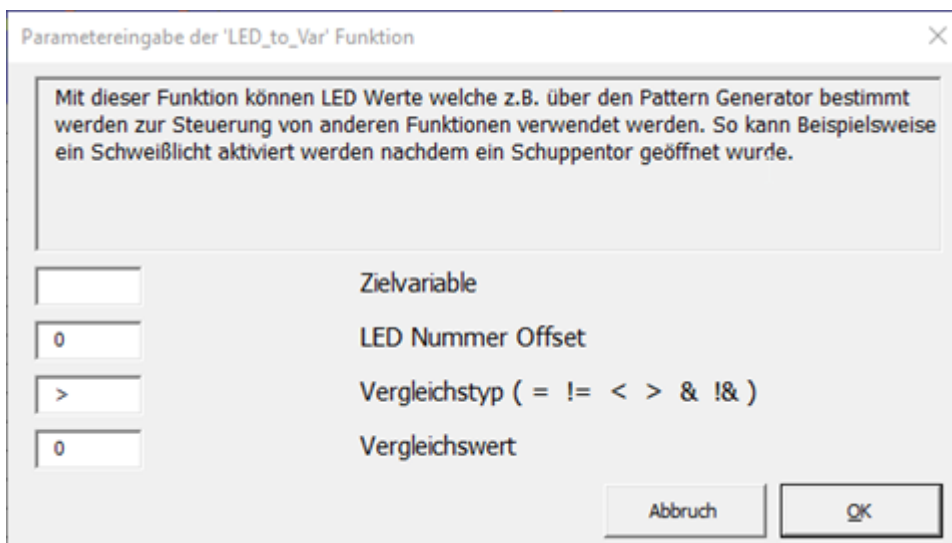
Die Wunderwaffe LED-to-VAR

Wie sich auf einfachste Weise Funktionen beim Erreichen bestimmter Helligkeitswerte schalten lassen und wie man damit jeden Ablauf optimieren kann.

von Michael

Diese Anleitung soll euch die Angst vor einer komplett unterschätzten Funktion der MobaLedLib nehmen. Oftmals wird die Funktion als eine Gimmick für Profis dargestellt, doch im Grunde ist sie ganz einfach zu verstehen.

Los geht es mit dem Menü, das nach dem Auswählen der Funktion **LED-Werte als Variable** (auch bekannt als  **LED_to_Var**) erscheint. Bereits hier zeigt sich eine einfache Parametereingabe.



Zielvariable

Hier ist man also völlig frei und kann als Variable den spezifischen Namen der gewünschten Funktion eingeben, z. B. „Heissluftballon“. Wichtig ist - wie bei allen Variablen - dass der verwendete Name einzigartig ist, denn der Name wird hierdurch zu einem Schalter. Richtig: Statt einer DCC-Adresse schaltet das Wort Heissluftballon zukünftig LEDs oder startet den Gasbrenner zum Abheben.

LED Nummer Offset

Okay, ich gebe zu, das ist ein bisschen unglücklich formuliert und vermutlich ist das die größte Hürde. Was hier eigentlich gemeint ist, ist die Frage nach der referenzierten LED. Also der LED, die wir auslesen wollen bzw. die maßgeblich dafür ist, wann bestimmte Funktionen ausgelöst werden. Damit diese Hürde ein für allemal beseitigt wird, gehe ich in diesem Kapitel möglichst einfach darauf ein.

Wichtig: Die Funktion LED-to-VAR bezieht sich **immer** auf die Funktion, die sich **direkt über** ihr befindet. Um das besser zu verstehen, folgt ein einfaches Beispiel: Wir schalten eine RGB-LED, die nur rot leuchtet, wenn sie eingeschaltet ist und gar nicht leuchtet, wenn sie ausgeschaltet ist. Das ist für den Einstieg sehr einfach. Direkt darunter fragen wir mit der **LED-to-Var**-Funktion genau dieses rote Leuchten ab. Sobald nun die vergebene Variable „Heissluftballon“ aktiv wird (also wenn die rote LED

mit irgendeiner Helligkeit leuchtet, die größer als 0 ist), wird der Gasbrenner im Heißluftballon gezündet und dieser hebt ab.

Aktiv	Filter	Adresse oder Name	Typ	Startwert	Beschreibung	Verteiler-Nummer	Stecker-Nummer	Icon	Name	Beleuchtung, Sound, oder andere Effekte	Start LedNr	LEDs
✓									Heartbeat LED	RGB_Heartbeat(#LED)	0	1
									Pins LED Bus definieren	// Set_LED_OutPinLst(6 V)		
✓		1	AnAus	0	rote RGB-LED mit voller Helligkeit Aktiv, wenn Kanal rot größer als 0 ist				RGB-LED einstellbar LED-Werte als Variable	ConstRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 255, 0, 0) LED_to_Var(heissluftballon, 0, >, 0)	1	1
✓		heissluftballon			Gasbrenner starten				Feuer	Fire(#LED, #InCh, 3, 200)	2	3

Wenn bis hierhin alles klar ist, schauen wir uns genau an dieser Stelle den **LED Nummer Offset** genauer an. Wie wir oben gelernt haben, fangen wir bei der ersten LED mit null an zu zählen, die direkt über der LED-to-VAR-Funktion steht (im Folgenden LED-Nr. genannt), in unserem Fall also die rote RGB-LED, deren roter Kanal im aktiven Zustand leuchtet. Man erkennt sie im Screenshot an der rot unterlegten **255** die darüber mit **Kanal 0** gekennzeichnet ist. Die grün unterlegte **0** bezieht sich exakt auf diesen Kanal. Gelb unterlegt ist lediglich die Wenn-Bedingung (größer als null), worauf ich weiter unten eingehe.

LED-Nr.	Kanal	Offset
1	Rot	0
1	Grün	1
1	Blau	2

Das war bisher ein Kinderspiel, oder? Dann darf's jetzt ein bisschen mehr sein, oder? Sehr gern.

Bevor ich aber jetzt auf Werte unterhalb der LED-Variable eingehe (ja, das geht auch), schauen wir uns an, wie es sich verhält, wenn wir eine Funktion abfragen müssen, die aus mehr als einer RGB-LED besteht oder anders gesagt aus mehr als drei Kanälen. Das könnte beispielsweise ein belebtes Haus sein, immerhin kann die LED-to-VAR-Funktion bis zu 31 Kanäle abfragen, was also locker für zehn RGB-LEDs innerhalb einer Funktion ausreicht. Doch ich mache lieber mit zwei WS2811 bzw. sechs Kanälen weiter.

Im Folgenden nehmen wir uns die [MicroStepper Pro-Platine](#) als Referenz. Das ist im Übrigen ein sehr praktisches Beispiel, weil es sehr wahrscheinlich ist, dass beim Bewegen des Steppermotors auch passende Licht oder Soundfunktionen ausgelöst werden sollen. Die farbliche Unterlegung spare ich mir im folgenden Screenshot, da ich den Steppermotor bereits mit einem Pattern steuere. Doch keine Angst, es bleibt alles leichte Kost. Deshalb verzichte ich hier auf die Erklärungen zum [Pattern Configurator](#). Wichtig ist hier nur, dass der Steppermotor sechs Sekunden lang in die eine Richtung fährt und am Ziel für zehn Sekunden pausiert, bevor er für sechs Sekunden wieder zurück fährt. Genau das zeigt der folgende Screenshot.

Der aufmerksame Leser wird jetzt bereits erkennen, dass die Kontroll-LED in jeder dieser Phasen einen anderen Helligkeitswert hat - dazu später mehr.

Dauer		20	6000	10000	6000	
-------	--	----	------	-------	------	--

Flash Bedarf: 49 Rvtes

☐ RGB LED

LED Nr	Spalte Nr ->	1	2	3	4	5
1	MS1					
2	MS2					
3	MS3		255		255	
4	Bewegung		127	0	127	0
5	Richtung		255			
6	Kontroll-LED	0	1	2	3	0

Vergleichstyp (= != < > & !&)

Vergleichswert

From:

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

Permanent link:

https://wiki.mobaledlib.de/anleitungen/prog_gen/led-to-var?rev=1791922017

Last update: 2026/10/13 20:06

