

|          |   |
|----------|---|
| 00:00:00 | <b>Grundlagen zum Pattern_Configurator</b>  |
| 00:01:45 | Die Aufzeichnung ist vom 16.12.2020 und umfasst die Themen:<br>- das Schema von GitHub in der Arktis eingetragene <a href="https://3n.de/news/heiligkeiten-arktis-github-1300494/">https://3n.de/news/heiligkeiten-arktis-github-1300494/</a><br><a href="https://3n.de/news/github-arktic-code-vault-1222534/">https://3n.de/news/github-arktic-code-vault-1222534/</a><br><a href="https://www.spiegel.de/netzwelt/web/software-archiv-in-der-arktis-github-legt-code-fuer-1000-jahre-auf-eis-a-1296411.html">https://www.spiegel.de/netzwelt/web/software-archiv-in-der-arktis-github-legt-code-fuer-1000-jahre-auf-eis-a-1296411.html</a><br><a href="https://archiveprogram.github.com/">https://archiveprogram.github.com/</a><br><a href="https://www.golem.de/news/open-source-github-schliesst-archivierung-im-eis-ab-2007-149719.html">https://www.golem.de/news/open-source-github-schliesst-archivierung-im-eis-ab-2007-149719.html</a> |
| 00:02:15 | <b>Übersicht</b><br>- Aufbau und Funktionsweise des Pattern_Configurator  |
| 00:23:40 | LED Kanal Zuweisung   |
| 00:27:45 | Pattern zum Arduino senden  |
| 00:37:35 | Zwischenfrage: wie kann ich ein, im ProgGenerator vorhandenes Pattern/Makro umkonfigurieren?  |
| 00:38:25 | Erklärungen zum Pattern_Configurator<br>- Beschreibung und Funktion der Makros im ProgGenerator (Datei <MobaLedLib.h>) an Hand des BlueLight Makros   |
| 00:57:30 | <b>Aufbau des Beispiels von Günter aus dem Stummiforumbeitrag</b><br><a href="https://www.stummiforum.de/viewtopic.php?f=7&amp;t=165060&amp;sd=a&amp;start=4740">https://www.stummiforum.de/viewtopic.php?f=7&amp;t=165060&amp;sd=a&amp;start=4740</a>  |
| 01:04:40 | Beispielvorgabe: LED's sollen mit Taster/DCC geschaltet werden und von selber ausgehen.   |
| 01:07:25 | Effekte mit der MLL über DMX512   |
| 01:08:00 | <b>Allgemeine Fragen</b><br>- Beispiel mit Taster schalten im ProgGenerator   |
| 01:14:05 | Beispiel mit Taster schalten im ProgGenerator   |
| 01:19:00 | Beispiel mit <Goto Mode> im Pattern_Configurator #1   |
| 01:26:25 | Fehlermeldung bei Taster SwitchD3 - Lösungsbeschreibung   |
| 01:29:20 | Beispiel mit <Goto Mode> im Pattern_Configurator #2 <Goto Aktivierung> Auswahl  |
| 01:31:15 | Beispielvorgabe: die Sequenz darf durch Taster/DCC nicht unterbrochen werden. Eine von mehreren Lösungen: Makro im ProgGenerator  |
| 01:31:40 | Beschreibung der Makros <PushButton....> im ProgGenerator   |
| 01:37:30 | Absturz des EXCEL-Programmes - Fehler wird in der EXCEL Kopierfunktion vermutet.  |
| 01:38:25 | <b>Beispiel von Gerald „ungewollt belebtes Haus“ aus dem Stummiforumbeitrag</b><br><a href="https://www.stummiforum.de/viewtopic.php?f=7&amp;t=165060&amp;sd=a&amp;start=4768">https://www.stummiforum.de/viewtopic.php?f=7&amp;t=165060&amp;sd=a&amp;start=4768</a>  |
| 01:42:30 | Beispielvorgabe der Szene: ein normal belebtes Haus, welches mit Taster/DCC ein/ausgeschaltet wird. Zusätzlich kann anschließend Blaulicht dargestellt werden.  |
| 01:44:30 | Beschreibung der Vorgehensweise mit den Tastern der Hauptplatine mit Makros <Logic>, Makros <Led_to_Var>, Besonderheit des Makros <HouseT>  |
| 01:48:00 | Beschreibung der Besonderheit des <HouseT> Makro im ProgGenerator und der damit verbundenen Problematik in diesem Beispiel.   |
| 01:52:25 | Beschreibung des Schrittschaltwerkes/Zustandsautomat für den Szenenablauf. Wann und wie lange wird eine Aktion (LED/Sound) aktiviert.   |
| 02:02:00 |   |
| 02:02:35 | Beschreibung des Taschenlampeneffektes #1 im Pattern_Configurator.  |
| 02:03:20 | Problematik des <HouseT> Makro bei der Erstellung eines weiteren Makros mit denselben im Haus verbauten LED's. Beschreibung der speziellen Programmierung des <HouseT> Makro und Lösungsansätze für spezielle Abläufe.  |
| 02:12:40 | Diskussion über spezielle Lösungen für das <HouseT> Makro im ProgGenerator.   |
| 02:14:45 | Beschreibung des Taschenlampeneffektes #2 im Pattern_Configurator.  |
| 02:18:00 | Allgemeine Diskussion über das Beispiel „ungewollt belebtes Haus“ für Beginner und Fortgeschrittene.  |
| 02:25:50 | <b>Beitrag von Lorenz zum Thema 3D-Druck für die MobaLedLib im Speziellen und allgemein für die Modellbahn.</b>   |
| 02:27:50 | Allgemeines über die Verwendung von 3D-Drucken und Beschreibung der unterschiedlichen Druckverfahren bei Filamentdruckern („Würstchenleger“) oder Resindruckern (SLA).  |
| 02:29:05 | Beispiele zum Vergleich von Herstellermodellen zu 3D-Drucke.  |
| 02:30:00 | Beschreibung der Zusammenarbeit mit Hardi und Entwicklung von eigenen Signalmodellen für die MobaLedLib.  |
| 02:31:50 | Beispiel einer Mauer hergestellt mit einer 3D gedruckten Rolle und andere Modelle.  |
| 02:32:50 | Beispiel von Ampeln für die MLL.  |
| 02:34:00 | Beispiel einer Leuchtreklame.   |
| 02:34:15 | Lorenz arbeitet für die Konstruktion der Modelle derzeit mit dem CAD Programm Fusion360<br><a href="https://www.autodesk.de/products/fusion-360/personal">https://www.autodesk.de/products/fusion-360/personal</a>  |
| 02:34:55 | Beispiele von 3D-Drucke für die MLL von Lorenz.   |
| 02:37:36 | Fragen zum Drucken von Modellhäusern. Wie sollen Wände gedruckt werden und welche Einstellungen kann man verwenden. Unterschiede bei den verschiedenen 3D-Druckern.   |
| 02:43:00 | Erklärungen zum Entwerfen von 3D Modellen.  |
| 02:43:30 | Beschreibung der momentan Druckauflösungen von gängigen 3D-Druckern.  |
| 02:44:45 | Beispiel eines Prellbocks in 3D-Druck.  |
| 02:45:50 | weitere Beispiele von Stammtischteilnehmer und Wasserkran von Lorenz.   |
| 02:46:45 | Lichtboxen und Ausstattung/Mobilar einer Faller Polizeiinspektion.  |
| 02:51:00 | Figuren in 3D modellieren und ausdrucken. Kostenloses Programm „MakeHuman“<br><a href="http://www.makehumancommunity.org/content/downloads.html">http://www.makehumancommunity.org/content/downloads.html</a>   |

|          |  |
|----------|--|
| 03:04:00 | _Erstellte Figuren in das STL Format exportieren und in einem SlicerProgramm öffnen. Lorenz verwendet Chitubox für den Resindrucker. |
| 03:07:00 | <b>DMX Erweiterung der MobaLedLib (derzeit Betaversion)</b>  |
| 03:08:33 | FORTSETZUNG im 2. Teil des Videostammtisches Jänner 2021   |

## Video #2

|          |  |
|----------|--|
| 00:00:00 | <b>Fortsetzung von Video #1 - DMX Lichtsteuerung Erweiterung der MobaLedLib (Betaversion)</b>  |
| 00:02:55 | _Beschreibung der Buchsen auf der Hauptplatine für die Nutzung der LED-Kanäle in der MLL.  |
| 00:05:15 | _Beschreibung der Anschlüsse von der Hauptplatine zum DMX Anschlussadapter.  |
| 00:06:30 | _Frage zur Definition der Anschlusspins für das DMX.   |
| 00:07:00 | _Möglichkeiten einer DMX Steuerung für die Moba (Scheinwerfer 230V, Moving Heads etc. Ansteuerung aller DMX-Geräte für Bühnenbeleuchtung). |
| 00:07:45 | _Frage zum Anschluss der DMX Kabel an die Hauptplatine der MLL.  |
| 00:08:30 | _Beschreibung der DMX-Technik und Verkabelung.   |

## Videos



Video



## Video

From:

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

Permanent link:

[https://wiki.mobaledlib.de/stammtische/videos/januar\\_2021?rev=1612819335](https://wiki.mobaledlib.de/stammtische/videos/januar_2021?rev=1612819335)

Last update: **2021/02/08 22:22**

