

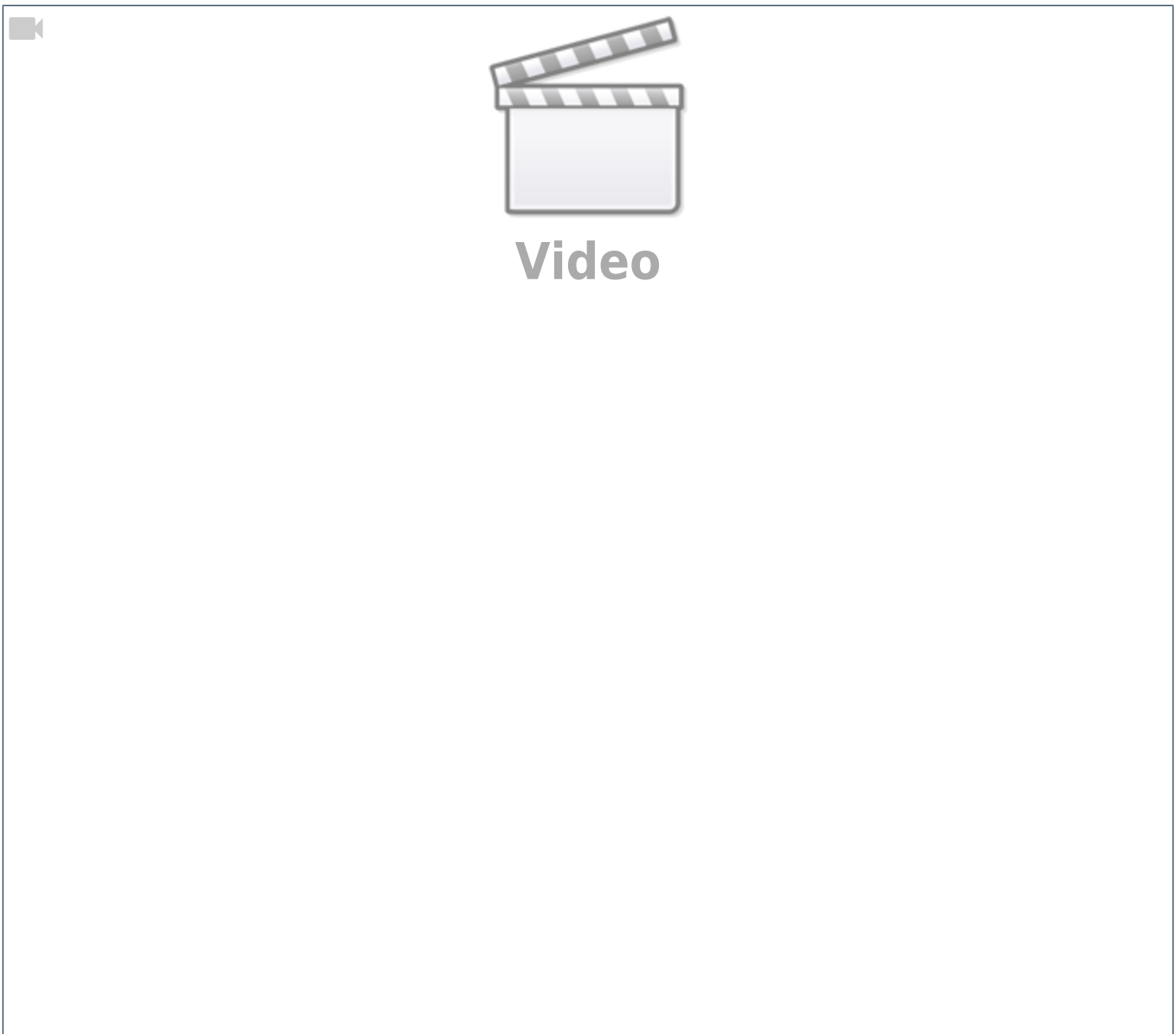
00:00:00	<b>Grundlagen zum Pattern_Configurator</b>
	<b>Stammtisch MLL Januar 2021</b>
00:01:45	<a href="https://www.spiegel.de/netzwelt/web/software-archiv-in-der-arktis-github-legt-code-fuer-1000-jahre-auf-eis-a-1296411.html">https://www.spiegel.de/netzwelt/web/software-archiv-in-der-arktis-github-legt-code-fuer-1000-jahre-auf-eis-a-1296411.html</a> <a href="https://archiveprogram.github.com/">https://archiveprogram.github.com/</a> <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>
	<b>Übersicht</b>
00:02:34	LED Kanal Zuweisung
00:02:45	Pattern zum Arduino senden
00:03:35	Zwischenfrage: wie kann ich ein, im ProgGenerator vorhandenes Pattern/Makro umkonfigurieren?
00:03:37	Erklärung und Funktionsweise des Pattern_Configurator
00:03:38	2. Beschreibung von Funktionen der Makros im ProgGenerator (Datei <MobaLedLib.h>) an Hand des BlueLight Makros
00:05:30	<b>Aufbau des Beispiels von Günter aus dem Stummiforumbeitrag</b> <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	3D-Druck und Erstellen von Menschen mit „MakeHuman“
01:05:25	Beispielvorgabe: LED-Schalter mit Taster/DCC geschaltet werden und von selber ausgehen.
01:05:25	0.2.1. Effekt mit der MLL über DMX512
01:06:22	0.2.2. Allgemeine Prozedur
01:06:22	0.2.2.1. Allgemeine Prozedur 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.
01:43:58	<b>Beispiel von Gerald „ungewollt belebtes Haus“ aus dem Stummiforumbeitrag</b> <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>
01:43:58	Das ist ein „Stammtisch“ und kein strukturiertes Tutorial handelt, sind die Zeiten nicht präzise und die Themen unkoordiniert.
01:43:58	Das ist mit Taster/DCC der Orientierung und reichlicher Wiederfinden von speziellen Fragen und Beschreibungen.
01:44:30	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 <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“ <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 - 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

From:

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

Permanent link:

[https://wiki.mobaledlib.de/stammtische/videos/januar\\_2021?rev=1612819386](https://wiki.mobaledlib.de/stammtische/videos/januar_2021?rev=1612819386)

Last update: **2021/02/08 22:23**

