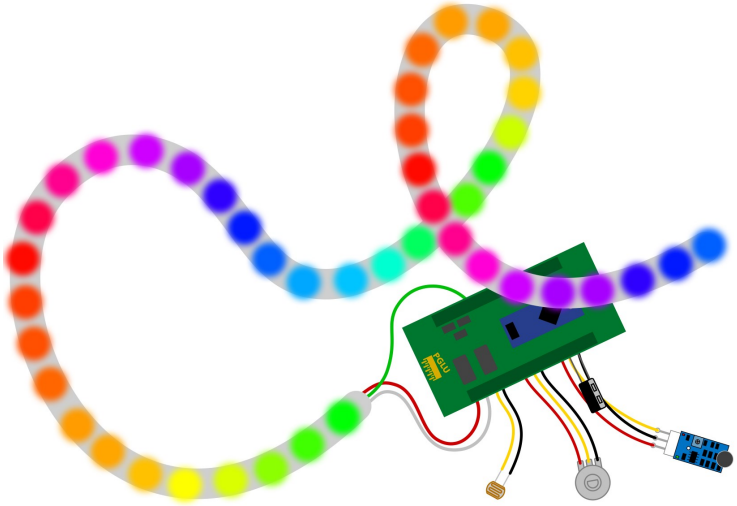
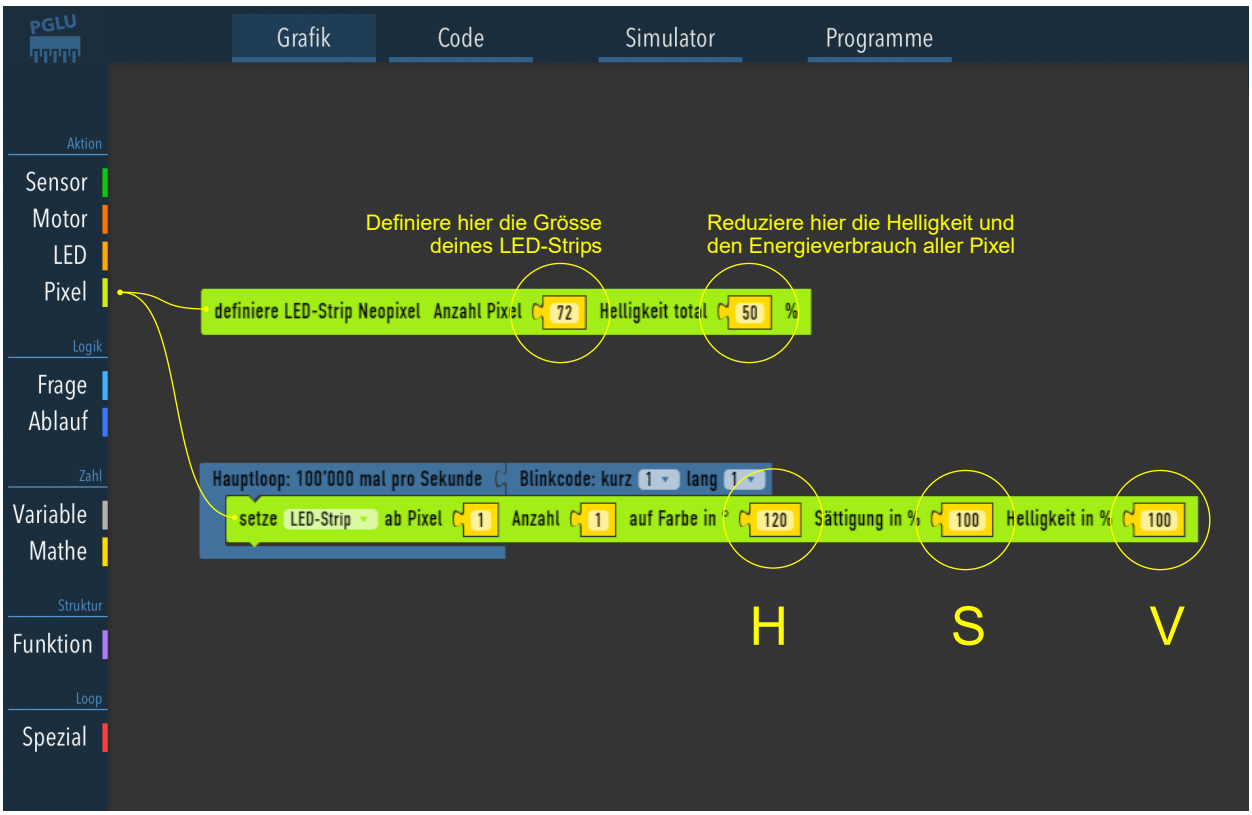


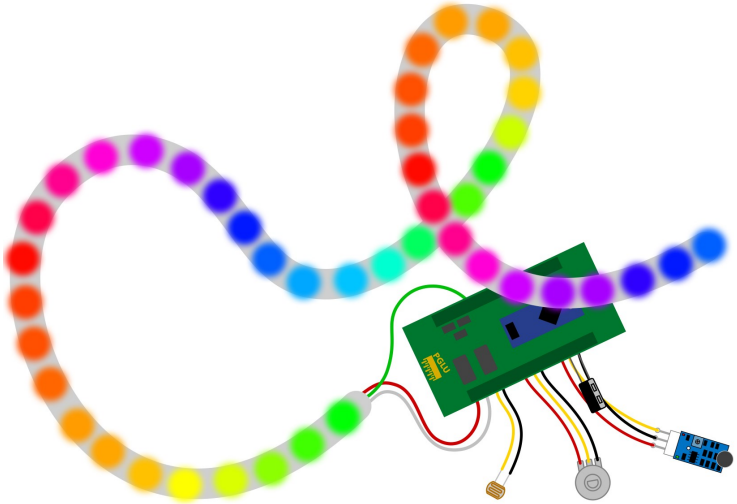
Ein Pixel leuchtet direkt - Video 1

Lasse mit dem einfachen Pixel-Block beliebige Pixel leuchten. Teste alle Werte und ihre Effekte

Hinweis I: Die Pixel-Blöcke werden im Menu „Spezial“ erst sichtbar, wenn der LED-Streifen definiert ist.
Hinweis II: das erste Speichern des Programms dauert bis zu 30 Sekunden

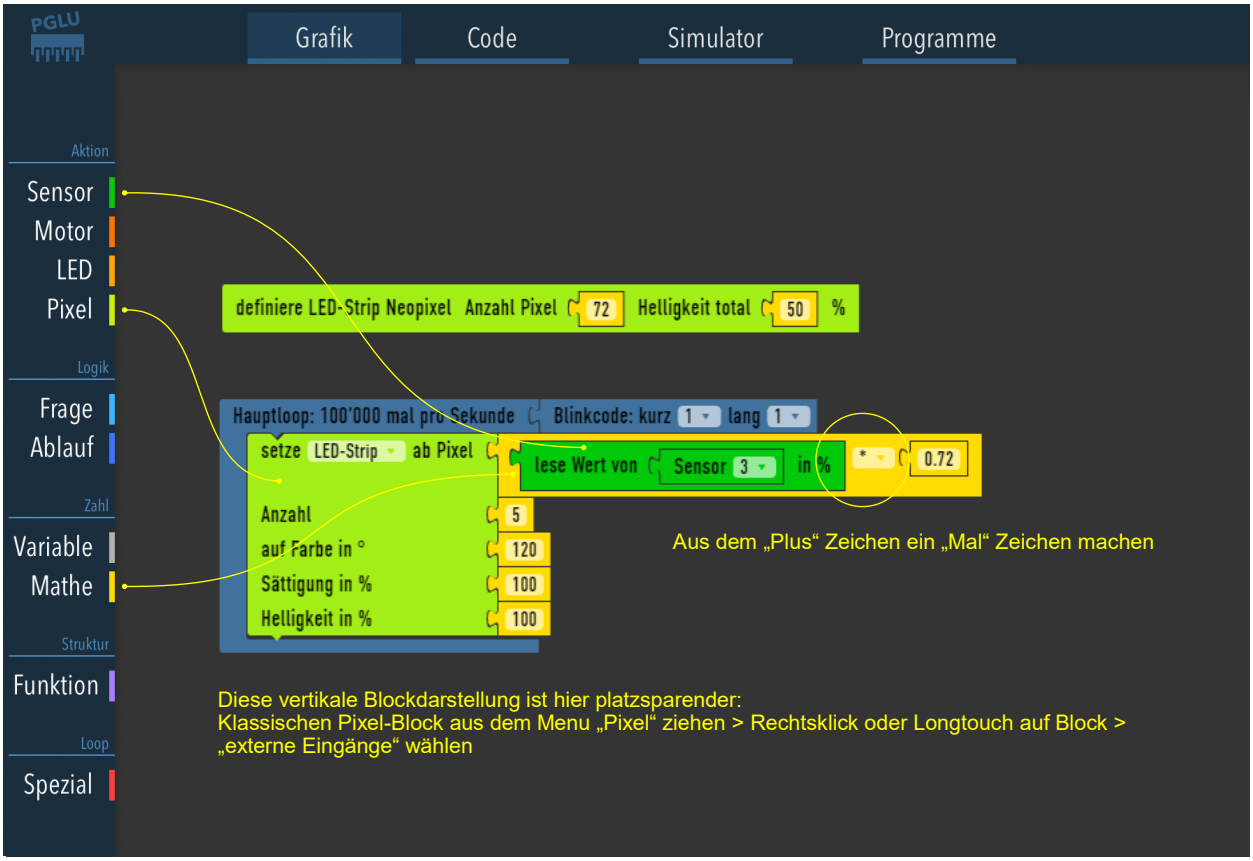


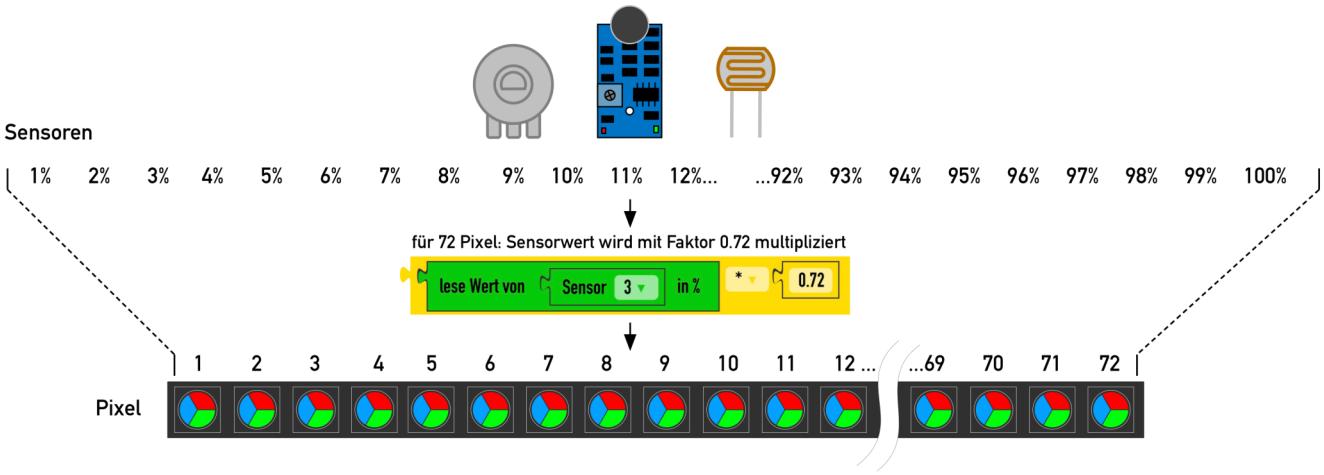
2



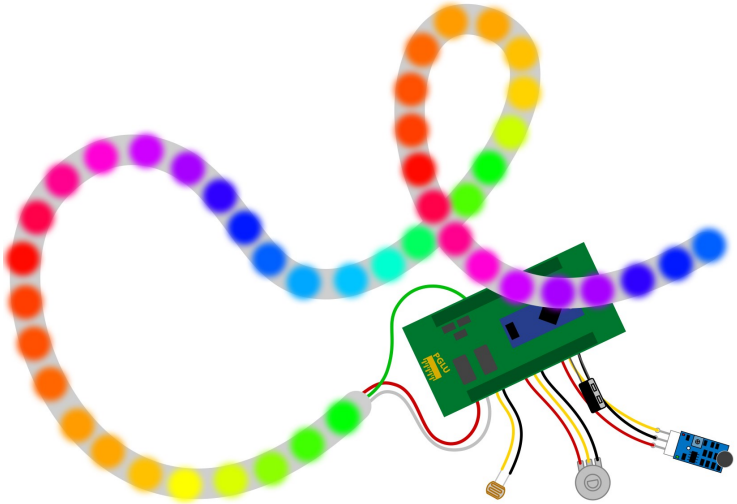
Sensor steuert die Lage von 5 Pixeln - Video 2

Der eingesetzte Sensor steuert die Lage von 5 leuchtenden Pixeln.
Damit die Sensorwerte 0 -100% auf die Pixel 1-72 angewendet werden können, wird der Sensorwert mit dem Faktor 0.72 multipliziert.





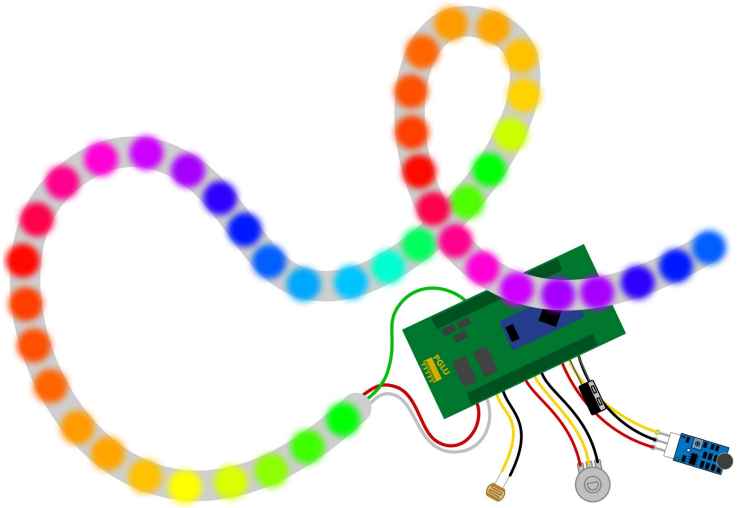
3



Sensor steuert Anzahl Pixel - Video 3

Der Eingesetzte Sensor steuert die Anzahl Pixel ab Pixel 1.
Wenn du als Sensor ein Mikrofon anschliesst, ist das eine klassische Pegelanzeige.

4



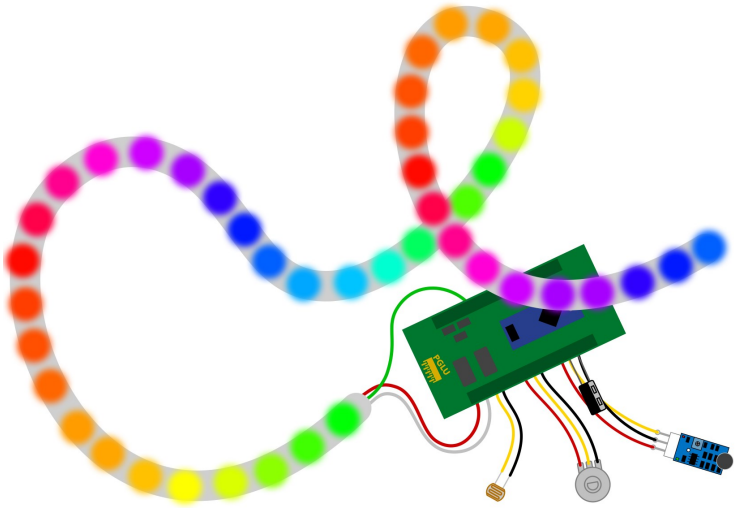
Sensor steuert Anzahl und Farbe der Pixel - Video 4

Ein Poti an Sensor 3 liefert die Werte 0-100%. Diese Werte werden mit dem Faktor 0.72 der Anzahl zu leuchtender Pixel (1-72) zugewiesen.

Das gleiche Poti steuert auch die Farbe: beginnend bei 0%=rot 0° verläuft der Balken über den gesamten Farbkreis bis zu 100%= wieder rot 360°.

Es gilt also die Poti-Werte 0-100% mit dem Faktor 3.6 auf die Farbwerte 0°-360° zu skalieren.

5



Sensor steuert Lage und Anzahl der Pixel - Video 5

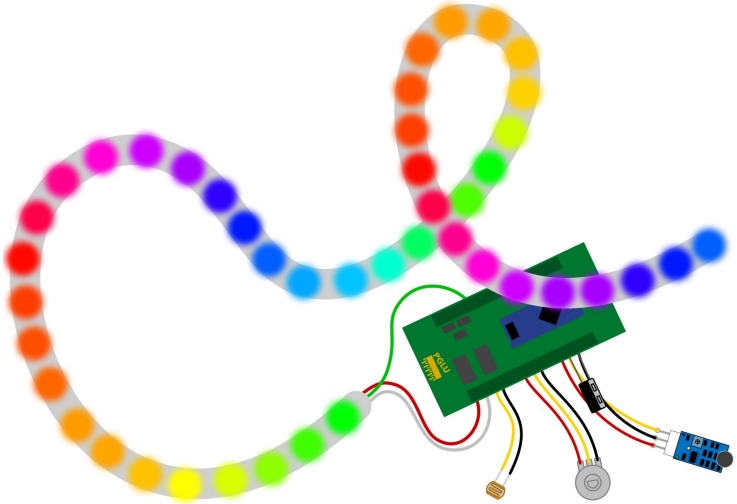
Ganz schön knifflig. Wenn du dir das Schnipsel auf deinem LED-Strip anschaust, ist es jedoch leicht verständlich:

Start ist in der Mitte bei Pixel 36. Wird die Musik lauter, schiebt sich der Anfangspunkt der Pegelanzeige um 36 Pixel nach unten.

Die Länge des Pegels wird ebenfalls durch die Musik bestimmt. Diese kann sich bei lauter Musik um bis zu 72 Pixel erhöhen.

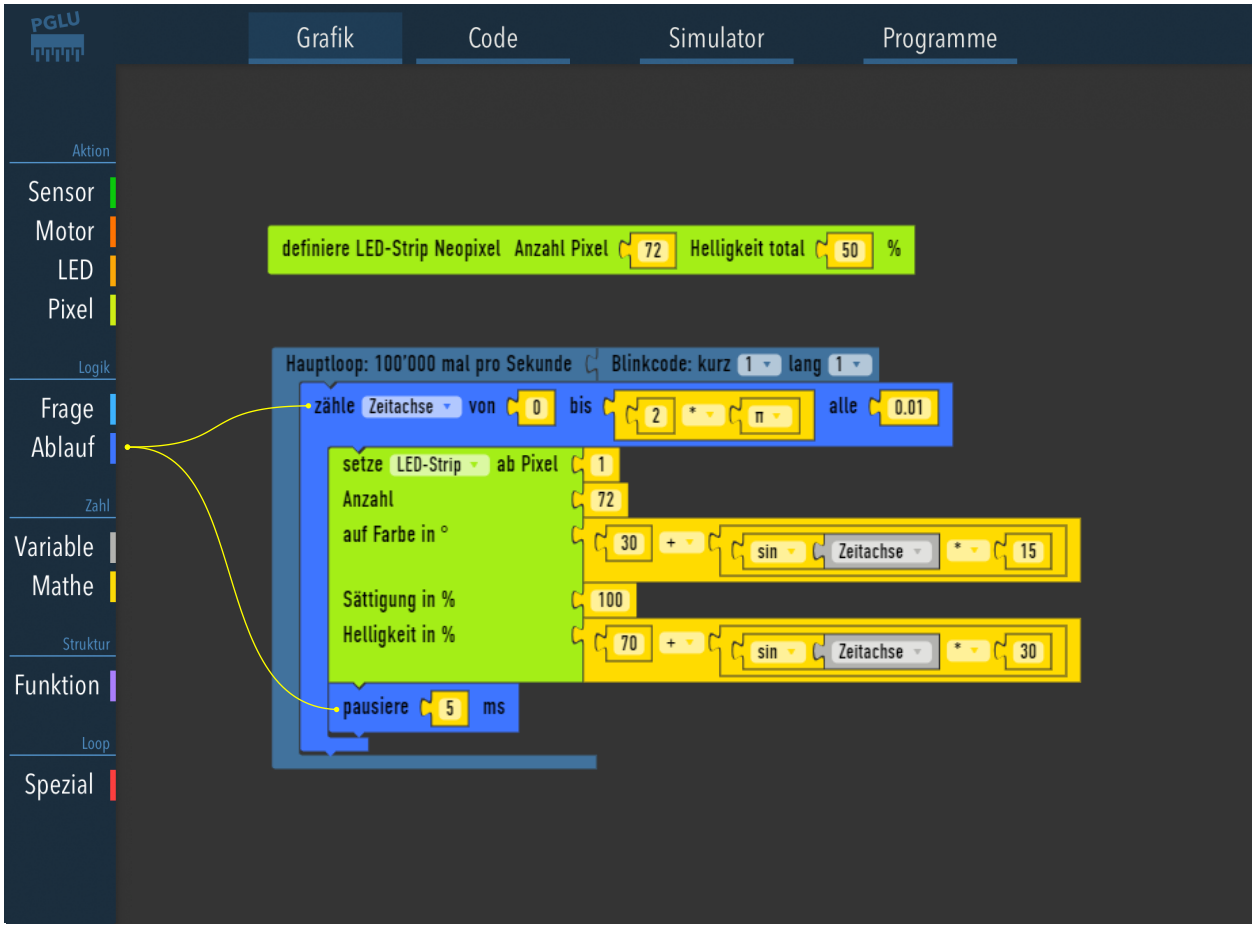
Übrigens: dieser symmetrische Effekt wirkt besonders gut auf einem Neopixel Ring!

6



Breath - Video 6

Dieses Schnipsel sieht einfach toll aus, auch wenn es nicht voll und ganz verstanden wird..

Die Sinuskurve bewirkt ein sanftes Auf und Ab von Helligkeit und Farbton, als würden die Pixel atmen. Experimentiere mit den Zahlenwerten oder setze Sensoren ein!

Du möchtest mehr über die Sinuskurve wissen? Im PGLU-Projekt Lasershow wird sie leicht verständlich beschrieben (Aufgabe/Lösung 5).