

# NeoControl EWS - Beispiele

## Gruppeneffekte

### Hausbeleuchtung

Es soll ein Haus mit 11 Zimmern beleuchtet werden. Wenn die Beleuchtung eingeschaltet ist sollen mindestens 4, aber maximal 8 Zimmer beleuchtet werden.

Es wird Gruppe 3 sowie die Light Engine Elemente 40 bis 50 verwendet.

Die CVs für die Gruppeneffekte der Gruppe 3 fangen an bei:  $782 + 3 \cdot 6 = 800$ .

CV	Wert	Bedeutung
800	$131 = 128 + 3$	Bit 7 gesetzt für kontinuierlichen Ablauf, Bit 1+0 für Modus Hausbeleuchtung
801	40	Erstes Light Engine Element der Gruppe
802	50	Letztes Light Engine Element der Gruppe
803	19	Änderung der Beleuchtung minimal alle 200msec
804	$16 = 16 + 0$	Direktes ein- bzw. ausschalten der LEDs
805	$52 = 0 \times 34$	Mindestens 3 sollen aus bleiben (11-8) und mindestens 4 sollen an sein

Dazu muß noch das LED Mapping gesetzt werden, zum Beispiel wie folgt:

Pos	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23
CV	888	889	890	891	892	893	894	895	896	897	898	899	890	891
Wert/LEE	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	42	44	46

Die Positionen 10 bis 20 werden entsprechend den 11 Elementen des Effektes belegt. Zusätzlich werden die Positionen 21, 22 und 23 mit dem 3., 5. und 7. Element des Effektes belegt.

Eingeschaltet wird der Gruppeneffekt über das Einschalten von SPORT 3. Danach werden durch die Baugruppe einzelne LEDs zufällig (im Raster von 200msec) eingeschaltet bis die Mindestanzahl überschritten ist. Ab diesem Zeitpunkt können einzelne LEDs auch wieder ausgeschaltet werden. Zudem wird überprüft das die Mindestzahl der ausgeschalteten LEDs eingehalten wird. Beim Ausschalten werden nach und nach mit einer zufälligen Abfolge alle noch eingeschalteten LEDs ausgeschaltet.

### Benutzung des NodeScripting Wizard

Mit dem Script „NeoEWS: Konfiguration einer Lichtgruppe für Modus 3: Hausbeleuchtung“ können die Werte wie folgt gesetzt werden:

BiDiB NodeScript Wizard

Eingabewerte auswählen

Wählen Sie die Parameters für das Skript aus.

Nummer der Lichtgruppe (0-15)

3

Nummer des ersten Lightports der Gruppe

40 :

Anzahl der Lightports der Gruppe  
| >=1

11

Zeit pro Schritt: Minuten  
| Min: 0,01s - Max: 10min 55sec

0

Zeit pro Schritt: Sekunden

0

Zeit pro Schritt: Hundertstel

20

Einschaltverhalten der LEDs in dieser Gruppe  
| 1=An,3=Dimm,4=Neon,5=BlinkA,6=BlinkB,7=FlashA,8=FlashB,9=Double

1

Ausschaltverhalten der LEDs in dieser Gruppe  
| 0=Aus,2=Dimm

0

Mindestzahl LEDs An (0-15)

4

Mindestzahl LEDs Aus (0-15)

3

Endloser Lauf der Gruppe

☒

Stripe-Pos der 1. LED

10

Zurück

Weiter

Abbrechen

https://forum.opendcc.de/wiki/

Printed on 2024/04/28 08:28

**BiDiB NodeScript Wizard**

**Eingabewerte auswählen**

Wählen Sie die Parameters für das Skript aus.

Stripe-Pos der 2. LED	
Wenn min. 2 LEDs in dieser Gruppe	+1
Nummer oder +Offset oder -Offset	
Stripe-Pos der 3. LED	
Wenn min. 3 LEDs in dieser Gruppe	+1
Nummer oder +Offset oder -Offset	
Stripe-Pos der 4. LED	
Wenn min. 4 LEDs in dieser Gruppe	+1
Nummer oder +Offset oder -Offset	
Stripe-Pos der 5. LED	
Wenn min. 5 LEDs in dieser Gruppe	+1
Nummer oder +Offset oder -Offset	
Stripe-Pos der 6. LED	
Wenn min. 6 LEDs in dieser Gruppe	+1
Nummer oder +Offset oder -Offset	
Stripe-Pos der 7. LED	
Wenn min. 7 LEDs in dieser Gruppe	+1
Nummer oder +Offset oder -Offset	
Stripe-Pos der 8. LED	
Wenn min. 8 LEDs in dieser Gruppe	+1
Nummer oder +Offset oder -Offset	

Zurück Weiter Abbrechen

Einzig die zusätzlichen Einträge im LED Mapping müssen nachträglich über den CV-Editor gesetzt werden:

Pos	18	19	20	21	22	23
CV	896	897	898	899	890	891
Wert/LEE	48	49	50	42	44	46

Als Vorteil werden die Namen der einzelnen Elemente passend gesetzt.

## TV-Simulation

Die TV-Simulation soll das Flackern eines TV-Gerätes simulieren. Es basiert auf der Implementierung die [hier](#) vorgestellt wurde. Insgesamt werden 4 LEDs angesteuert die durch verschiedene LED-Bausteine aufgebaut werden können:

### WS2811

Hier werden 4 LEDs der folgenden Farben an die einzelnen Ausgänge angeschlossen: Rot, Grün, Blau und Weiß. Die 4 Light Engine Elemente werden in dieser Reihenfolge den LEDs zugeordnet.

## WS2812 im Farbmodus

Hier werden 4 WS2812 LEDs benötigt, dazu müssen die Farben entsprechend den 4 WS2812 zugeordnet werden: Rot (32), Grün (107) und Blau (181). Für Weiß muß eine selbstdefinierte Farbe verwendet werden.

## SK6812 im Farbmodus

Im Prinzip genau wie bei den WS2812 im Farbmodus, nur kann hier für Weiß der 4. Farbkanal verwendet werden.

## WS2812 mit Einzel-LED-Ansteuerung

In diesem Fall sind zwei WS2812 ausreichend, die Rot, Grün und Blau-Elemente werden einfach auf die 3 Farbkanäle einer WS2812 LED gemappt. Für den weißen Anteil wird die 2. WS2812-LED verwendet und dort werden alle 3 Farbkanäle einfach dem vierten Light Engine Element zugeordnet

## SK6812 mit Einzel-LED-Ansteuerung

Entsprechend der WS2812-Einzel-Ansteuerung, nur das nur eine SK6812-LED benötigt wird und Weiß auf das 4. LEE gemappt wird.

Somit kann mit jeder Konfiguration die man für einen Strang benötigt eine entsprechende Ansteuerung für die TV-Simulation gefunden werden.

## CV-Werte

Es wird Gruppe 4 sowie die Light Engine Elemente 36 bis 39 verwendet.

Die CVs für die Gruppeneffekte der Gruppe 4 fangen an bei:  $782 + 4 \cdot 6 = 806$ .

CV	Wert	Bedeutung
806	$131 = 128 + 11$	Bit 7 gesetzt für kontinuierlichen Ablauf, Bit 3,1,0 für Modus TV
807	36	Erstes Light Engine Element der Gruppe
808	39	Letztes Light Engine Element der Gruppe
809	0	Schrittfrequenz für den TV-Effekt: 10msec
810	$16 = 16 + 0$	Direktes ein- bzw. ausschalten der LEDs
811	0	Nicht benötigt

Dazu muß noch das LED Mapping gesetzt werden, zum Beispiel wie folgt:

Pos	24	25	26	27
CV	892	893	894	895
Wert/LEE	36	37	38	39

Die Positionen 24 bis 25 werden entsprechend den 4 Elementen des Effektes belegt.

Mit dem Nodescripting Wizard und dem Script „NeoEWS: Konfiguration einer Lichtgruppe für Modus 11: TV-Simulation“ geht dies ganz einfach:

BiDiB NodeScript Wizard

Eingabewerte auswählen

Wählen Sie die Parameters für das Skript aus.

Nummer der Lichtgruppe (0-15)

4

Nummer des ersten Lightports der Gruppe

36 :

Größe der Gruppe: 4

Benutze RGB-LEDs

Farbe #31 wird mit Weiß belegt

☐

Endloser Lauf der Gruppe

☒

Stripe-Pos der 1. LED (rot)

24

Stripe-Pos der 2. LED (grün)

+1

Nummer oder +Offset oder -Offset

Stripe-Pos der 3. LED (blau)

+1

Nummer oder +Offset oder -Offset

Stripe-Pos der 4. LED (weiß)

+1

Nummer oder +Offset oder -Offset


Zurück

Weiter

Abbrechen

Mit der Checkbox „Benutze RGB-LEDs“ werden in diesem Fall auch gleich die Farben richtig gesetzt.

Ampel

 **Fix Me!**

CVs prüfen, Nodescripting Wizard hinzufügen

Eine Ampel mit Fußgängersignalen soll konfiguriert werden (Gruppe 2):

CV	Wert	Bedeutung
794	135=128+7	Bit 7 gesetzt für endlosen Ablauf, Bit 2+1+0 für Modus Ampel+Fußgänger
795	0	Erstes Light Engine Element der Gruppe
796	9	Letztes Light Engine Element der Gruppe
797	49	Grundschrift 0,5sec (zum Beispiel Dauer Gelbphase)
798	50=48+2	Gedimmtes ein- bzw. ausschalten der LEDs
799	20	Grünphase 20*Grundschrift = 10sec

Die ersten 3 Light Engine Elemente sind für die erste Fahrtrichtung, danach folgen die 3 Elemente für die Querrichtung. Und dahinter dann 2 \* 2 Elemente für die Fußgänger. Um alle Ampeln mit eigenen LED-Ausgängen zu versorgen kann das LED-Mapping wie folgt gesetzt werden.:

Pos	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
CV	878	879	880	881	882	883	884	885	886	887	888	889	890	891	892	893	894	895	896	897
Wert/LEE	0	1	2	0	1	2	3	4	5	3	4	5	6	7	6	7	8	9	8	9

## Makros

### Hausbeleuchtung mit Fernseheffekt

Weiter oben wurde die Konfiguration der Hausbeleuchtung beschrieben. Weiterhin gibt es den Gruppeneffekt für eine TV-Simulation. Wenn nun ein Haus beleuchtet werden soll bei dem nicht nur die Zimmerbeleuchtung sondern zusätzlich auch eine TV-Simulation mit einem Befehl eingeschaltet werden soll, so kann man dies über zwei Makros erreichen. Das erste Makro schaltet in zwei aufeinanderfolgenden Schritten die beiden Gruppeneffekte ein:



Bild des ersten Makros

Das zweite Makro schaltet dann beide Gruppeneffekte wieder aus:



Bild des zweiten Makros

Diese beiden Makros können mit einem Accessory verknüpft werden.



Accessory verknüpfen?

Hinweis: Auch wenn die beiden Effekte nun zusammen ein- und ausgeschaltet werden, können die beiden Gruppen unabhängig voneinander direkt ein- bzw. aus geschaltet werden.

## Accessory LEDmapped

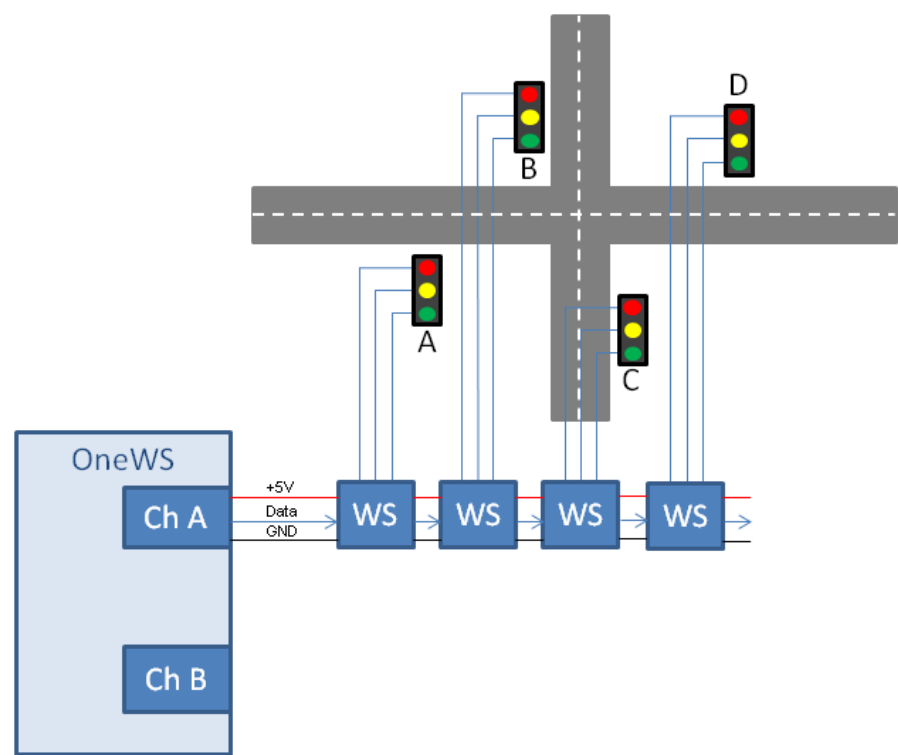
### Ampel



CVs prüfen

Wenn die Ampelphasen vom Host-Programm direkt gesteuert werden können/sollen, kann die Ampel-Steuerung dem Host-Programm überlassen werden. Die einzelnen Ampelphasen können dann über ein Accessory gesteuert werden. In diesem Beispiel werden die LEDs einer Ampel wie folgt an die

WS2811 angeschlossen:



Die Ampeln A und D sowie B und C werden identisch geschaltet. Somit müssen 6 LEDs gesteuert werden:

Die angegebenen CV-Adressen gelten für Accessory 0.

Phase	A rot Bit 0	A gelb Bit 1	A grün Bit 2	B rot Bit 3	B gelb Bit 4	B grün Bit 5	CV	Wert
1 - Alle rot	1	0	0	1	0	0	487	0x09 = 9
2 - RotGelb für AD	1	1	0	1	0	0	488	0x0B = 11
3 - Grün für AD	0	0	1	1	0	0	489	0x0C = 12
4 - Gelb für AD	0	1	0	1	0	0	490	0x0A = 10
5 - RotGelb für BC	1	0	0	1	1	0	491	0x19 = 25
6 - Grün für BC	1	0	0	0	0	1	492	0x21 = 33
7 - Gelb für BC	1	0	0	0	1	0	493	0x11 = 17
8 - Alle aus	0	0	0	0	0	0	494	0x00 = 0

Die Light Engine Elemente werden wie folgt auf die Ausgänge der WS2811-Bausteine gemapped:

Ausgang	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
WS-Baustein	#1 G	#1 R	#1 B	#2 G	#2 R	#2 B	#3 G	#3 R	#3 B	#4 G	#4 R	#4 B

Ampel/Farbe	A Rot	A Gelb	A Grün	B Rot	B Gelb	B Grün	C Rot	C Gelb	C Grün	D Rot	D Gelb	D Grün
CV	858	859	860	861	862	863	864	865	866	867	868	869
Wert	0	1	2	3	4	5	3	4	5	0	1	2

Dazu muß der WS2811-Modus mit Einzelbitsteuerung gesetzt werden, dazu ist folgende Konfiguration notwendig (aus [NeoControl EWS - Grundkonfiguration](#)):

Anwendung	CV 1115
Ein Strang mit WS2811 Bausteinen an einer NeoControl HW angeschlossen, die LEDs der WS2811 sollen einzeln angesteuert werden (nur max. 85 WS2811!)	0b00000001 = 0x01

Nun muß noch das entsprechende Accessory konfiguriert werden:

CV	Wert	Bedeutung
1117	0x26 = 38	Die oberen 4 Bit stehen für den Lichteffect, die 2 bedeutet gedimmtes Ein- und Ausschalten die unteren 4 Bit geben die Anzahl der betroffenen Light Engine Elements an, hier 6
1118	0x00 = 0	Das erste Light Engine Element. Da 6 benötigt werden, folgen noch 5 weitere
1119	0x14 = 20	200ms Pause zwischen den Übergängen

From:  
<https://forum.opendcc.de/wiki/> - BiDiB Wiki

Permanent link:  
[https://forum.opendcc.de/wiki/doku.php?id=onews:examples\\_oneswi&rev=1490130333](https://forum.opendcc.de/wiki/doku.php?id=onews:examples_oneswi&rev=1490130333)

Last update: 2017/03/21 22:05

