

Contest[®]
architecture



SMART**PIXEL**

By *Contest*[®]
architecture

Veiligheidsinstructies

Belangrijke informatie inzake veiligheid



Dit apparaat is ontworpen om te werken in een verwarmde omgeving en is geïsoleerd tegen elke vorm van vocht of waternevel. Elk gebruik in een vochtige, onbeschermde plaats of blootgesteld aan aanzienlijke temperatuurschommelingen kan een risico vormen voor zowel het apparaat als elke persoon in de nabijheid.



Alleen de technische diensten bevoegd en erkend door CONTEST zijn gemachtigd om het onderhoud van dit apparaat uit te voeren. Routine-onderhoudsprocedures moeten de voorzorgsmaatregelen in deze handleiding volgen.



Dit apparaat bevat in de behuizing niet-geïsoleerde onderdelen met een spanning die hoog genoeg is om een risico op elektrische schokken te vormen. Voer in geen geval onderhoud aan dit apparaat uit wanneer het is ingeschakeld.

Instructies en aanbevelingen

1- Lees de instructies:

Het is raadzaam om alle gebruiks- en bedieningsinstructies te lezen voordat u het apparaat gebruikt.

2- Bewaar de instructies:

Het is raadzaam om de gebruiks- en bedieningsinstructies te bewaren voor later.

3- Neem de waarschuwingen in acht:

Het is raadzaam om rekening te houden met alle waarschuwingen en instructies voor het gebruik van het product.

4- Volg de instructies:

Het is raadzaam om alle gebruiks- en bedieningsinstructies goed te volgen.

6- De installatie:

Plaats dit apparaat niet op rollend meubilair, een statief, een onstabiele standaard of tafel. Het apparaat kan vallen en een kind of een volwassene ernstig verwonden en ernstig beschadigd raken. Gebruik alleen rollend meubilair, plank, statief, standaard of tafel die door de fabrikant worden aanbevolen of verkocht bij het apparaat. In elk geval is het raadzaam om de instructies van de fabrikant te volgen en de door hem aanbevolen instrumenten te gebruiken. Het wordt sterk aanbevolen om de meubels voorzichtig te verplaatsen wanneer het apparaat erop staat. Plots stoppen, teveel duwkracht en ruwe oppervlakken kunnen het geheel doen vallen.

7- Montage aan plafond of wand:

Het wordt aanbevolen dat u contact opneemt met uw dealer voordat u gaat monteren.

8- Ventilatie:

De gleuven en openingen in de behuizing zijn voorzien voor ventilatie, om een gebruik in alle vertrouwen te garanderen en om oververhitting te voorkomen. Deze openingen mogen niet worden geblokkeerd of bedekt. Zorg ervoor dat deze openingen nooit worden geblokkeerd door het product op een bed, bank, kled of ander gelijkaardig oppervlak te plaatsen. Dit apparaat mag niet in een gesloten ruimte worden geplaatst, zoals een koffer of rek, tenzij voor ventilatie is gezorgd of de instructies van de fabrikant zijn opgevolgd.

9- Hitte:

Het is raadzaam om het product uit de buurt te houden van warmtebronnen zoals radiatoren, kachels, warmterosters of andere producten (en versterkers) die warmte produceren.



CAUTION

**RISK OF ELECTRIC SHOCK
DO NOT OPEN**



LET OP: Om het risico op elektrische schokken te verminderen, verwijder nooit de kappen. Het apparaat bevat geen onderdelen die door de gebruiker kunnen worden onderhouden.

Neem contact op met een gekwalificeerde technische dienst voor het onderhoud van dit apparaat.

Gebruik geen verlengsnoer, meervoudige stekker of ander verbindingssysteem om het risico op elektrische schokken te voorkomen, tenzij de metalen delen die in contact zijn volledig buiten bereik zijn.



Bescherming van het milieu

- HITMUSIC beschermt het milieu, we verkopen alleen schone, ROHS-conforme producten.
- Uw product bestaat uit materialen die moeten worden gerecycled. Gooi het niet bij uw afval, breng het naar een verzamelcentrum in de buurt van uw woonst. Geautoriseerde servicecentra nemen uw apparaat aan het einde van zijn levensduur terug om het volgens de milieureggeving te vernietigen.

10- Stroomvoorziening:

Dit product werkt alleen op het voltage aangegeven op een label op de achterkant van het apparaat. Neem contact op met uw dealer of energiebedrijf als u niet zeker bent van de spanning van uw elektrische installatie.

11- Bescherming van elektrische kabels:

Zorg ervoor dat er niet op de stroomkabels kan worden gelopen of dat ze niet bekneld kunnen raken door objecten die erop of ertegen worden geplaatst, en let vooral op de kabels bij de uitgangen en hun uitgangspunt op het apparaat.

12- Om te reinigen

Koppel het apparaat los voordat u het reinigt. Gebruik geen accessoires die niet door de fabrikant worden aanbevolen. Gebruik een vochtige doek op het oppervlak van het apparaat. Plaats het apparaat niet onder water.

13- Periode van niet-gebruik:

Koppel het netsnoer los van uw lezer als u deze lange tijd niet gebruikt.

14- Penetratie van objecten of vloeistoffen:

Laat nooit voorwerpen in de openingen van dit apparaat komen, omdat deze brand of een elektrische schok kunnen veroorzaken.

Mors nooit vloeistoffen op het product.

15- Schade die onderhoud vereist:

Wend u tot gekwalificeerde personen in de volgende gevallen: Wanneer het netsnoer of de stekker beschadigd is.

Als er vloeistof is gemorst of er voorwerpen in het apparaat zijn gevallen.

Als het product in contact is gekomen met regen of water.

Als het product niet normaal werkt wanneer u de instructies volgt.

Als het product een schok heeft gehad.

16- Onderhoud/revisie:

Probeer dit product niet zelf te reviseren. Dit zou u blootstellen aan gevaarlijke spanning. Neem contact op met een gekwalificeerd persoon.

17- Werkomgeving:

Temperatuur van de werkomgeving: Van +5 tot +35 °C.

Installeer het apparaat niet in een slecht geventileerde ruimte of in direct zonlicht (of sterk kunstlicht).

EFFECTENGENERATOR

Editie van 25/09/19

U KUNT 128 DMX-UNIVERS OF 102 400 RGB-LEDS MET 16 DMX-KANALEN AANSTUREN!

Het is een unieke manier om duizenden lichtgevende punten te beheren die buitengewone animaties kunnen vormen. Met een paar DMX-kanalen creëert u oneindig veel animaties in configuraties die de mogelijkheden van de gebruikelijke controllers overstijgen.

De complete set is verdeeld in twee niveaus:

SMART-CTL800 LED-bedieningsmodule in WS2812-formaat. Samengesteld uit 8 kanalen met 8 DMX-kanalen. Elke lijn is een lichtspel op zich

SMART-DMX is een vergelijkbare module maar met 2 DMX-universums. Deze module kan 8 rijen RGB- of RGBW-punten in DMX-indeling aansturen.

Ze kan worden gebruikt als een "Master" om 128 DMX-universums of 128 Smart-lijnen te besturen. In dit geval worden slechts 16 kanalen gebruikt: 8 voor de keuze van de animatie die voor alle lijnen geldt en 8 voor het beheren van vertragingen.

PLAN VAN HET DOCUMENT

Dit document is dynamisch: klik bij het lezen van de PDF's op de koppelingen om naar het gekozen segment te gaan

▶ Het GAMMA SMART	5
▶ FAMILIES VAN EFFECTEN	11
▶ DEFINITIE VAN DE FUNCTIES	12
▶ SPECIALE FUNCTIES	13
▶ MASTER EFFECT	35
▶ STAND ALONE	45
▶ DEFINITIE VAN DE GEBRUIKTE TERMEN	46



SMART-CTL800: 8 uitgangen in WS2812-formaat (maximaal 800 RGB-punten)

SMART-DMX: 2 DMX-universums in slave-modus (Fysiek identiek aan SMART-CTL800)

Over het algemeen komt een uitgang overeen met een lijn RGB-LED's

Het basisstation heeft 8 uitgangen met in totaal 800 RGB-punten. Deze 800 punten kunnen worden verdeeld over de 8 uitgangen en worden ingedeeld volgens de keuze van de gebruiker (we adviseren om altijd hetzelfde aantal punten per lijn te hebben) Voorbeeld: 1 lijn van 800 punten, 2 lijnen van 400, 3 lijnen van 250, 4 lijnen van 200 ... 8 lijnen van 100. Dit zijn maximale waarden, u kunt natuurlijk ook slechts 8 rijen van 50 gebruiken.

Deze waarden moeten worden geprogrammeerd door de simulatiesoftware met de **SMART-USB**-kabel (optioneel) met RDM-tabblad.

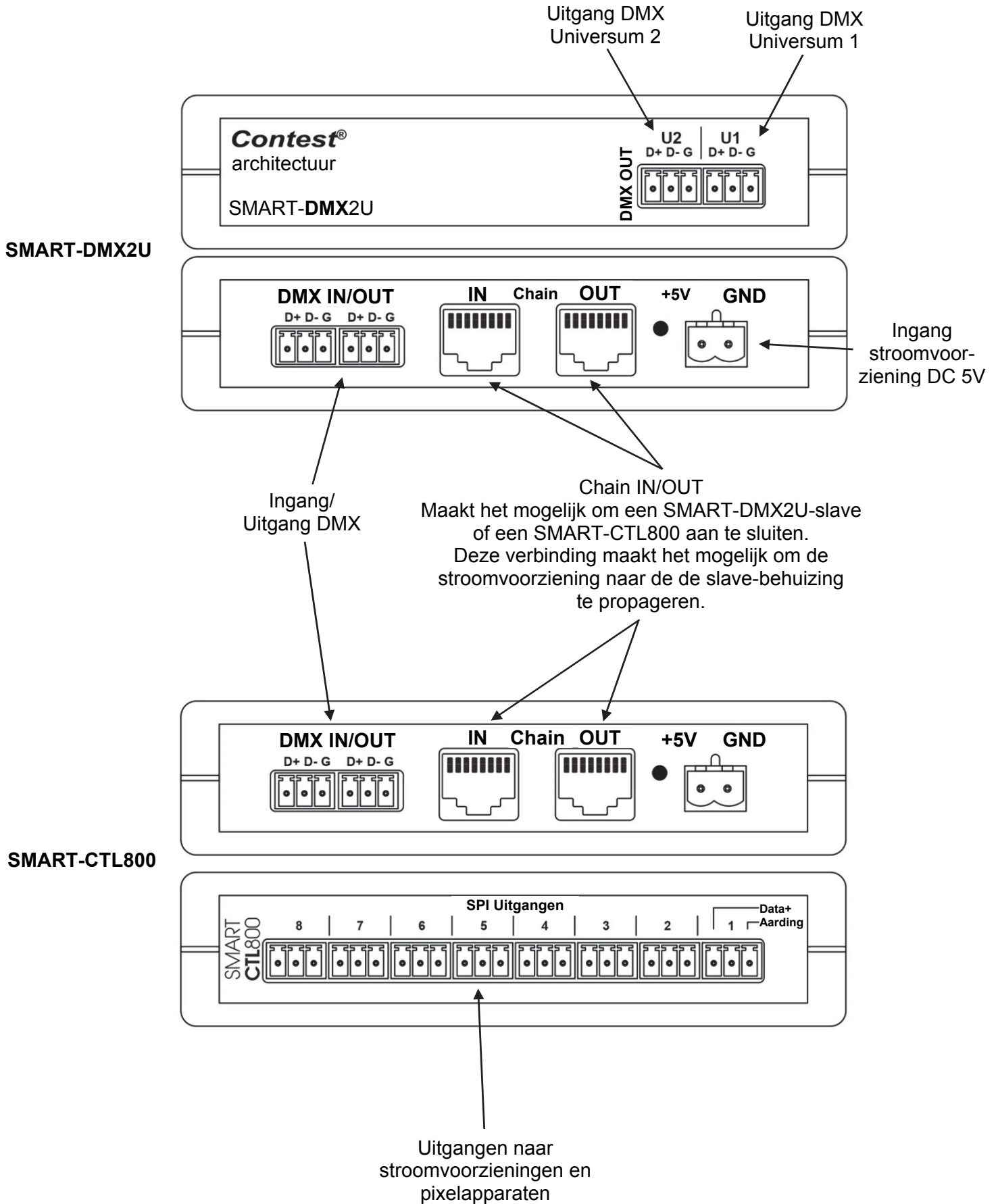
Op dit tabblad kunt u de kaart in elke vorm configureren en de adressen programmeren.

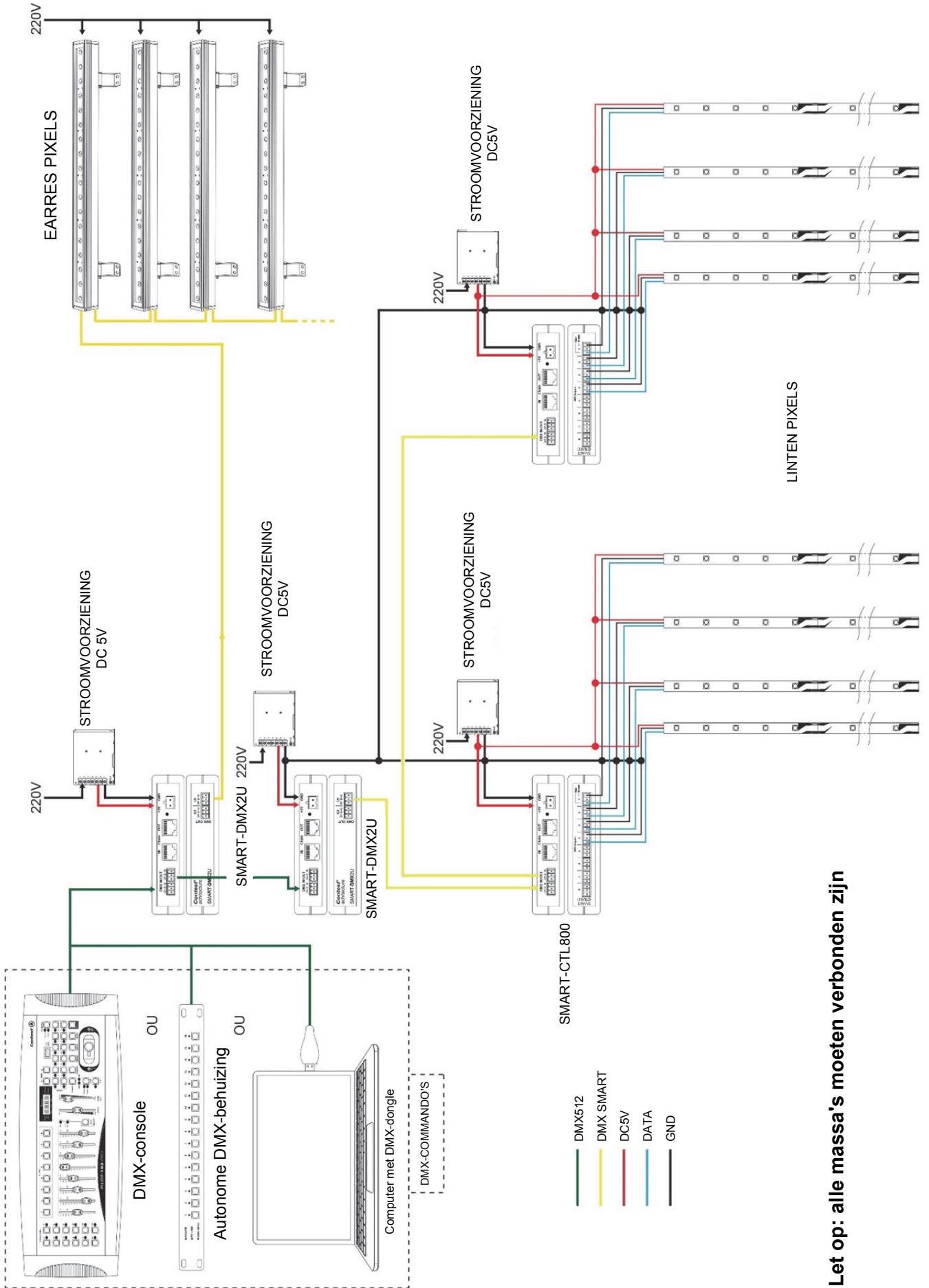
De **SMART-CTL800**-kaarten: elke uitgang gebruikt 8 DMX-kanalen. Een complete kaart (8 uitgangen) gebruikt 64 adressen (8x8). Deze kaarten kunnen direct worden aangestuurd door elke software of console.

Daar waar de **SMARTPIXEL** al zijn kracht haalt: u gebruikt meerdere lijnen en dus tal van DMX-kanalen. De **SMART-DMX**-kaart (**MASTER-modus**) komt het beheer vereenvoudigen. Voor een set lijnen hebt u de 8 identieke effectenkanalen die automatisch op elke **SMART-CTL800** worden verzonden en 8 extra kanalen voor speciale effecten. U gebruikt dus slechts 16 kanalen voor een volledige installatie.

Als u 8 lijnen gebruikt, kunt u een behuizing in de "ECO"-modus gebruiken, wat intern een **MASTER**-functie zal integreren.

Merk op dat de beheermodus kan overschakelen naar de "PRO"-modus waar u RGB-kleuren 1 en 2 op een klassieke manier beheert, maar uiteraard met meer kanalen (16 in plaats van 8 per lijn)






Let op: alle massa's moeten verbonden zijn

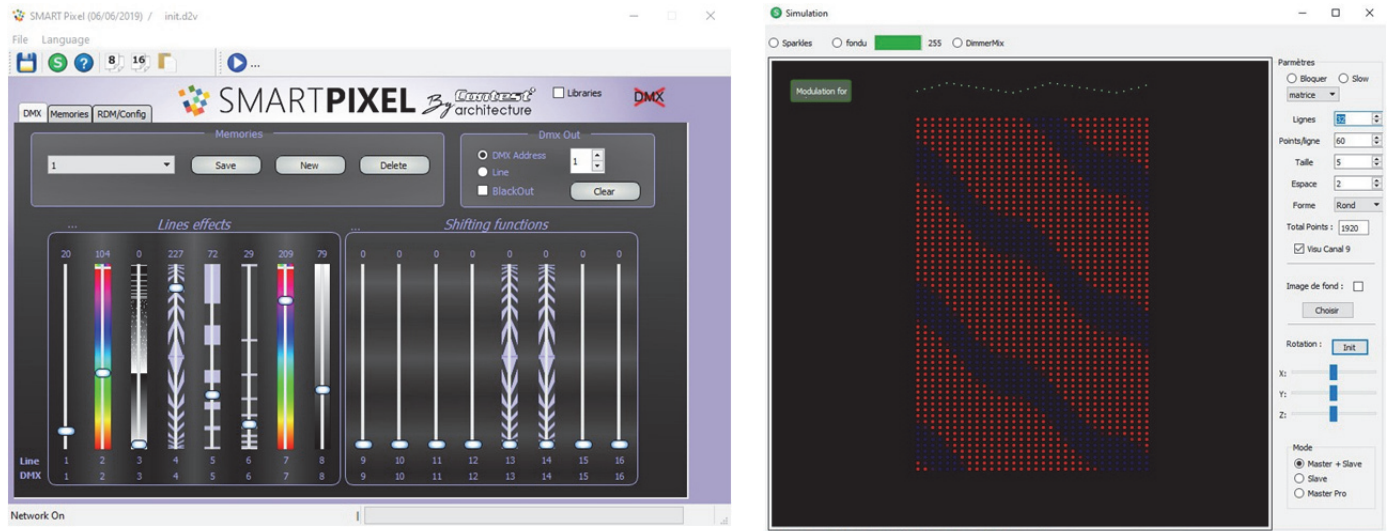
SIMULATOR

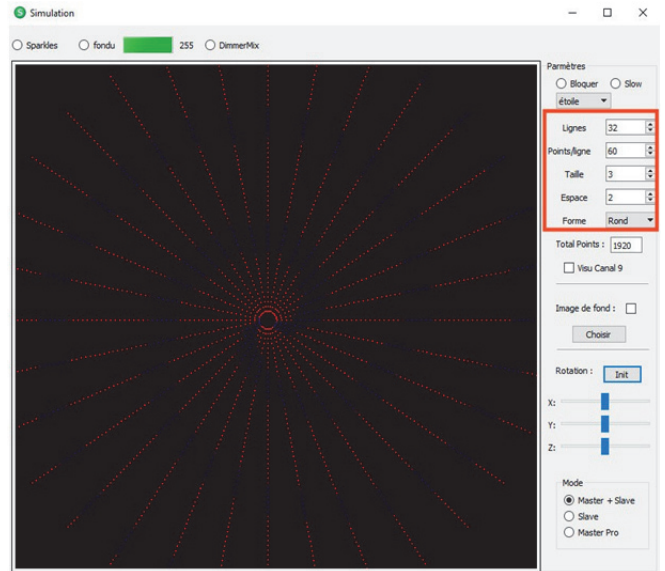
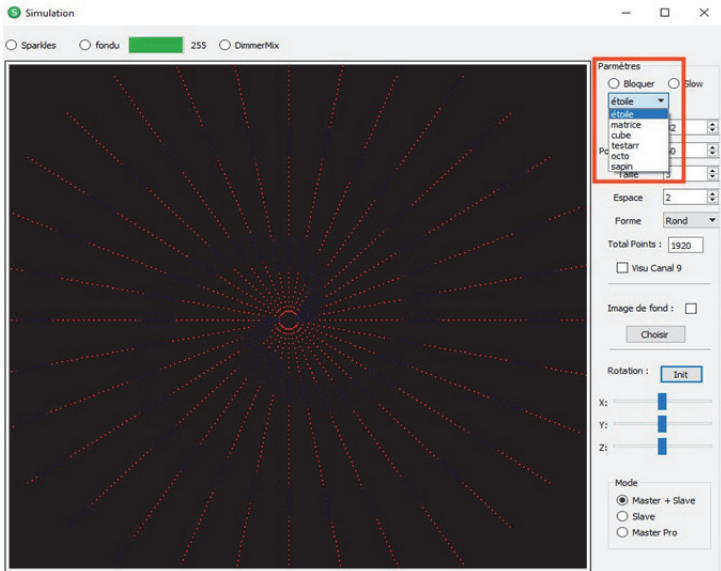
Raadpleeg het einde van de handleiding voor het gedeelte RDM/CONFIGURATIE

Met de simulator kunt u de SMARTPIXEL rechtstreeks vanaf een computer ontdekken, effecten maken en deze onthouden.

Selecteer uw taal (Frans/Engels) in het menu "TAAL"

De simulator bestaat uit een regeleenheid die 16 DMX-kanalen reproduceert en een uitvoerscherm dat de effecten weergeeft. Dit venster wordt geactiveerd door de toets  linksboven.

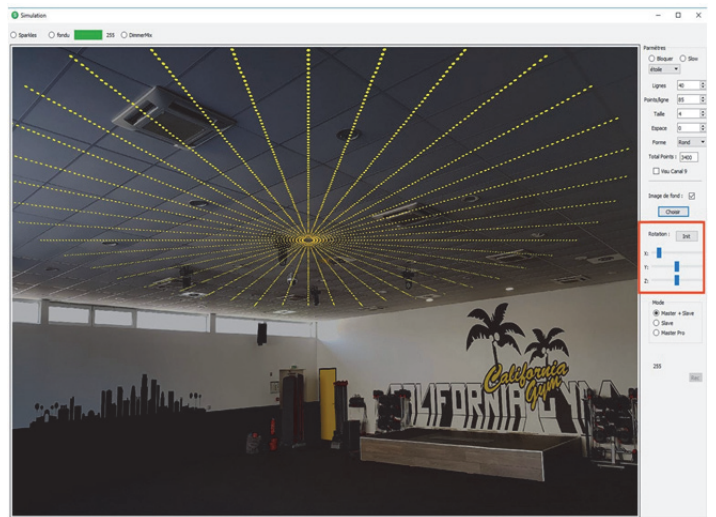
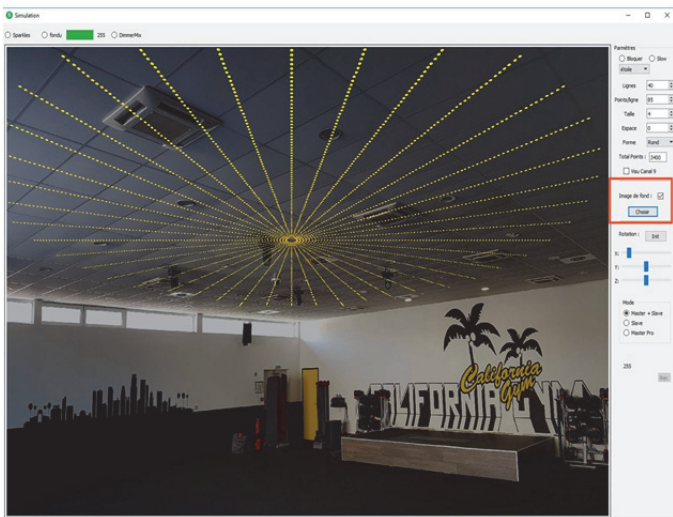




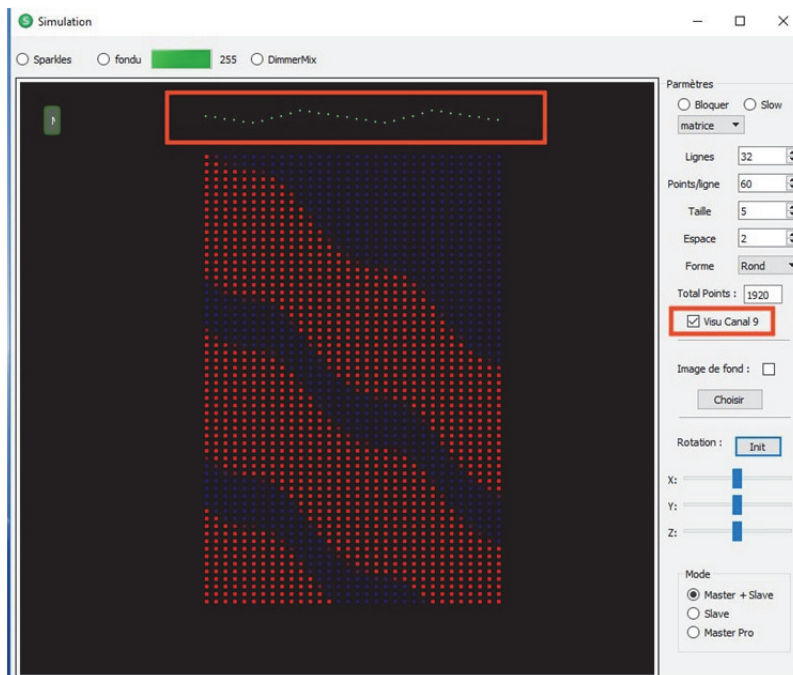
Op de simulator kunnen we het type configuratie (matrix of ster), het aantal lijnen en het aantal punten (max. 60x300) selecteren. Let op, de weergaven zijn variabel, afhankelijk van de mogelijkheden van uw computer en zijn niet noodzakelijkerwijs hetzelfde als de werkelijke uitvoer.

EEN BEELD PLAATSEN

Om projecten te creëren, neemt u een foto van de projectruimte en plaatst u de foto in de SMARTPIXEL-map. Laad de afbeelding door "**achtergrondafbeelding**" te openen, en zoek vervolgens met de hoekschuivers het juiste perspectief. De effecten zijn vervolgens direct beschikbaar.



De actie van de kanalen 9 tot 16 kunnen worden gevisualiseerd door te klikken op **Weergave kanaal 9**. De groene stippen geven vervolgens de acties aan die zijn toegepast op vertragingen.



FAMILIES VAN EFFECTEN

De effecten zijn voor het gemak gegroepeerd per familie.

De effecten worden verdeeld per familie van 10 op 10 en worden dus gelijkgesteld aan groepen. Ze kunnen vervolgens worden gepersonaliseerd (zie pagina 12 definitie van functies).

GROEP 0: Vaste effecten

GROEP 1: Looplichten

GROEP 2: Stapels

GROEP 3: Sparkles

GROEP 4: Kruisingen

GROEP 5: Bubbels en Storm

GROEP 6: Statische effecten-vlag

GROEP 7: Statisch gordijn

GROEP 8: Niagara (watervaleffect)

GROEP 9: Highway

GROEP 10: Vu-meters

GROEP 11: Magie

GROEP 12: Statische magie

GROEP 13: Stop and Go

GROEP 14: Stop and Reverse

GROEP 15: Heen en terug + Sinus

GROEP 16: Niet gebruikt

GROEP 17: Vlammen

GROEP 25: SPECIALE FUNCTIES

DEFINITIE VAN DE FUNCTIES

Elk effect kan variëren dankzij de bijbehorende functies (kleur, snelheid, grootte, enz.)

In het document worden de DMX-adressen als volgt gesymboliseerd: 0-1-2...

Vervolgens kunnen we met de kanalen spelen

Kanaal 1 : Effect (zie sectie met effecten)

Kanaal 2 : Kleur 1

1>252 Rood naar Rood (alle kleuren) 253-254

Gepersonaliseerd 1 en 2

255 Rainbow

Kanaal 3 : Dimmer - Transparantie

1>100 100% > 0% - 101>200 Transparantie 0% > 100%

201>255 Stroboscoop Snel > Traag 255: RESET

Kanaal 4 : Snelheid

1>127 Richting 1 128>255 Omgekeerde richting (of speciale functies)

Kanaal 5 : Grootte van het effect

1>255 1 pixel > Lengte van het segment

Kanaal 6 : Ruimtes

1>255 1 pixel > Lengte van het segment (minimaal 5 pixels afstand)

Kanaal 7 : Kleur 2 (achtergrond)

1>252 Rood naar Rood (alle kleuren)

253-254 Gepersonaliseerd 1 en 2 255 Rainbow

Kanaal 8 : Dimmer kleur 2

1>255 0% > 100 %

● Kanaal 1: EFFECTEN

0: OFF – 1 tot 240 effecten

241 tot 255: Speciale functies: Deze functies worden gebruikt om bepaalde effecten te configureren, zoals overgangen of architectmodus

● Kanaal 2: KLEUR VAN DE EFFECTEN dimbaar

0-254: Kleur - 253: Gepersonaliseerd 1 - 254: Gepersonaliseerd 2 - 255: RAINBOW

● Kanaal 3: DIMMER/DIMMER + SPARKLES/STROBOSCOOP

0>100 DIMMER (0 Dimmer maximaal – 100 Dimmer tot 0)

101 >200: DIMMER + SPARKLES (101 Dimmer maximaal – 200 Dimmer tot 0)

201>255: snelheid van de STROBOSCOOP

● Kanaal 4: SNELHEID VAN DE EFFECTEN

0 vast (stop)

1>127: toenemende loopsnelheid

128>255: omgekeerde richting - afnemende loopsnelheid

● Kanaal 5: GROOTTE VAN DE EFFECTEN

(in % vergeleken met de lengte van de stripled)

● Kanaal 6: Grootte van het effect of startadres

(in % vergeleken met de lengte van de stripled)

● Kanaal 7: ACHTERGRONDKLEUR dimbaar

0-254: Kleur - 253: Gepersonaliseerd 1 - 254: Gepersonaliseerd 2 - 255: RAINBOW

● Kanaal 8: DIMMER van de achtergrondkleur

0>255 DIMMER (0 Dimmer tot 0 – 127 Dimmer Maximum)

SPECIALE FUNCTIES

De speciale functies maken permanente wijzigingen mogelijk om te werken met voorprogrammering. Ze zijn bedoeld om door speciale knoppen te worden opgeroepen en blijven in RAM (zolang de module is ingeschakeld) of in FLASH (permanent zelfs met de module uitgeschakeld). In de simulator worden een aantal van deze functies opgeroepen door "Bibliotheken" te activeren.

**LET OP: het FLASH-geheugen is beperkt in aantal gebruiken
Gebruik de flash-functie alleen voor stand alone-bewerkingen.
Om deze reden zijn FLASH-validaties alleen geschikt voor bepaalde functies
en door kanaal 8 minimaal 3 seconden op waarde 127 te houden.**

Voor gebruik met console of software, creëer een knop met een duur van 1 seconde voor de activering van elke functie, en mogelijk één voor de verwijdering van de functie: bijvoorbeeld voor additieve sparkles, maak een knop "SPARKLES ON" met de waarden 248 - 255 - 0 - 0 - 0 - 0 - 0 - 255, vervolgens een knop "SPARKLES OFF" met de waarden 248 - 0 - 0 - 0 - 0 - 0 - 0 - 255.

Als u deze functies inschakelt, wordt het huidige effect niet verwijderd, maar wordt de functie toegevoegd.

KANAAL 1

255 **DMX THRU** (de DMX-commando's aan de ingang worden gekopieerd aan de uitgang)
254
253
252
251

250 FADE-EFFECT

Kanaal 1 tot 250

Kanaal 2 voor de overgangssnelheid (in tienden van een seconde)

Kanaal 8 op 255 valideert de actie in RAM

Kanaal 8 op 127 valideert de actie in FLASH Na 3 seconden (knipperen)

U kunt de fade-tijd volgen door de groene meter bovenaan het simulatiescherm

249

248 EFFECT TOEGEVOEGDE SPARKLES in RAM

Kanaal 1 tot 248

Kanaal 2 op 255 activeert de sparkles – 0 deactiveert ze

Kanaal 8 op 255 valideert de actie

Op het simulatiescherm geeft een vinkje de activering van het effect aan.

247 PERSONALISEERBARE KLEUR kanalen 2-3-4 RVB
Gevalideerd door kanaal 8 op127 in FLASH Na 2 seconden - kanaal 8 op 255 in RAM

Het is mogelijk om 2 persoonlijke kleuren te creëren: 253 en 254
Deze kleuren zijn gedefinieerd in RGB en herbruikbaar in Kleur 1 en 2.
De verlopen gebruiken deze kleuren eveneens.

- Kanaal 1: **247** GEPERSONALISEERDE KLEUR
- Kanaal 2: **253** of **254**
- Kanaal 3:
- Kanaal 4: **ROOD**
- Kanaal 5: **GROEN**
- Kanaal 6: **BLAUW**
- Kanaal 7: **WIT** voor de RGBW-modus
- Kanaal 8: **255** valideert de actie in RAM - **127** valideert de actie in FLASH Na 3 seconden (knipperen)



Gebruik:
Kanaal 1: 8
Kanaal 2 keuze van de te personaliseren kleur
Pas RGB aan met de kanalen 4-5-6 (7 voor wit)
Valideer de kleur met kanaal 8 door de cursor te verhogen naar 255

246 MIXER DIMMERS
Hiermee kunt u het kanaal Dimmer Kleur 1 gelijktijdig gebruiken met de achtergronddimmer gebruiken (Kleur 2) Zeer handige functie voor kleine controllers die slechts één dimkanaal gebruiken
Canal 1 op **246**: Mixer Dimmer
Kanaal 2: **0** tot **127**: OFF
Kanaal 2: **128** tot **255**: ON
Kanaal 8 op **255** valideert de actie

245 GROEPERING CONFIGURATIE VAN DE SEGMENTEN
Maakt het gebruik van gesegmenteerde lijnen in driehoeken (3), vierkant (4), enz ... tot 8 mogelijk
De lijn wordt vervolgens behandeld in een enkele lijn of in onafhankelijke segmenten
Dit gebruik kan alleen worden gebruikt op kanaal 1 bij exclusief gebruik van uitgangen 2 tot 8
Kanaal 2 hergroepeert 0 of 1 volledige configuratie, 2 hergroepering per 2, 3 door 3 ... 8 -> segmenten
gevalideerd op kanaal 8 op 255

Gebruik:
Kanaal 1: 245
Kanaal 2 keuze van de groepering 1 tot 8
Valideer de functie met kanaal 8 door de cursor te verhogen naar 255

- Kanaal 1: **245** GROEPERING
- Kanaal 2: **1** tot **8** groepering van de lijnen door 1-2-3-4-5-6-7-8
- Kanaal 3:
- Kanaal 4:
- Kanaal 5:
- Kanaal 6:
- Kanaal 7:
- Kanaal 8: **255** valideert de actie

Voorbeeld van groepering

Voorbeelden (waarden selecteren, kopiëren (Ctrl + C), de muis op de simulator plaatsen en kopiëren (Ctrl + V))

KANAAL	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Groepering per 8	245	8	0	0	0	0	0	255	0	0	0	0	0	0	0	0
Groepering per 4	245	4	0	0	0	0	0	255	0	0	0	0	0	0	0	0
Groepering per 1	245	1	0	0	0	0	0	255	0	0	0	0	0	0	0	0

FUNCTIE LIJNTEST: Schakelt LED 1 in, knipperend evenals de laatste

Kanaal 2 geeft de kleur, kanalen 3-4-5 geven de pixelwaarde $752 = \text{kanaal 3 op 7} - 4 \text{ tot } 5 - 5 \text{ tot } 2$

EFFECTEN (KANAAL 1)

Op het geselecteerde kanaal is het gegeven nummer het niveau 0 tot 255

0: OFF

Groep 0: VAST

0-A 1 VASTE KLEUREN

- Kanaal 2: Kleur 1 (Effect) 1 Rood naar Rood (alle kleuren) 253-254 Gepersonaliseerd 255
Rainbow
- Kanaal 3: Dimmer – Transparantie
Voor de Rainbow
- Kanaal 4: Snelheid 1>127 Richting 1 128>255 Omgekeerde richting
- Kanaal 5: Grootte van het effect 1>255 1 Pixel > Lengte van het segment

0-B 2 VERLOOP 1

Kleur 2 achtergrond naar 1 voorgrond

De overgang is instelbaar

- Kanaal 1: Effect
- Kanaal 2: Kleur 1 (Effect)
- Kanaal 3: Dimmer – Transparantie
- Kanaal 4: Snelheid Inversie
- Kanaal 5: Grootte van het effect - NO -
- Kanaal 6: Ruimtes - NO -
- Kanaal 7: Kleur 2
- Kanaal 8: Dimmer kleur 2

0-C 3 VERLOOP 2

Kleur achtergrond naar voorgrond vervolgens naar achtergrond
De frequentie is instelbaar evenals de positie > bewegende golf

- Kanaal 1: Effect
- Kanaal 2: Kleur 1 (Effect)
- Kanaal 3: Dimmer – Stroboscoop
- Kanaal 4: Snelheid Startpositie van kleur 1
- Kanaal 5: Grootte van het effect Overgangspositie
- Kanaal 6: Ruimtes Aantal overgangen
- Kanaal 7: Kleur 2
- Kanaal 8: Dimmer kleur 2

0-D 4 FADE KLEUR 1<>2

Overgang van een kleur naar een andere
Regelbaar in snelheid

0-E 5 REGENBOOG 1 verloop van kleuren met mix

rood – groen – blauw > de kleuren kruisen met een vlak gedeelte bij elke verzadiging (255)

0-F 6 REGENBOOG 2 verloop van kleuren met zwart

Rood - geel - groen - cyaan - blauw - magenta met zwarte vervaging tussen elke kleur

0-A 7 TOEVOEGING VAN KLEUREN

Kleur 1 vast, kleur 2 oscilleert bovendien

0-A 8 VASTE KLEUREN

Uitsluitend kleur 2

Kleur gedefinieerd in RGB

Kanaal 1: VASTE
GEPERSONALISEERDE
KLEUR

Kanaal 2:

Kanaal 3:

Kanaal 4: **ROOD**

Kanaal 5: **GROEN**

Kanaal 6: **BLAUW**

Kanaal 7:

Kanaal 8:


Pas RGB aan met kanalen 4-5-6

KLEURENPALET

KLEUR	DMX		
ROOD	1		
GROEN	84		
BLAUW	168		
PAARS	210		
GEEL	42		
CYAAN	126		
ORANJE	10		
PERSO 253	253	(WARMWIT	255-146-46)
PERSO 254	254	(KOUDWIT	255-255-255)
RAINBOW	255		

Groep 1: LOOPLICHTEN (CHASER) Regelmatige opeenvolging van pixels

1-A 10 EFFEN LOOPLICHT Vierkant

<p>Kanaal 2: Kleur 1 (Effect) Actief</p> <p>Kanaal 3: Dimmer – Transparantie Actief</p> <p>Kanaal 4: Snelheid 0-127: Toenemende snelheid – 128-255: Omgekeerde afnemende snelheid</p> <p>Kanaal 5: Grootte van het effect Actief</p> <p>Kanaal 6: Ruimtes Actief</p> <p>Kanaal 7: Kleur 2 (achtergrond) Actief</p> <p>Kanaal 8: Dimmer kleur 2 Actief</p>	
--	---

1-B 11 LOOPLICHT Slang Afnemend

Klassiek looplicht maar slang afnemend in intensiteit in de lengte



1-C 12 LOOPLICHT Slang Toenemend

Klassiek looplicht maar slang toenemend in intensiteit in de lengte



1-D 13 LOOPLICHT Slang Toenemend-Afnemend

Klassiek looplicht maar slang toenemend en afnemend in intensiteit in de lengte



1-E 14 LOOPLICHT Slang Afnemend-Toenemend

Klassiek looplicht maar slang afnemend en toenemend in intensiteit in de lengte




1-F 15 LOOPLICHT Slang Wit-Kleur

Looplicht begint wit en wordt gedegraderd naar kleur 1



1-G 16 LOOPLICHT Slang Kleur 1 – Kleur 2

Looplicht beginnend met Kleur voorgrond en vervolgens gedegraderd tot kleur achtergrond
(Geen achtergrondkleur)


<p>Kanaal 1: Effect</p> <p>Kanaal 2: Kleur 1 (Effect)</p> <p>Kanaal 3: Dimmer - Transparantie</p> <p>Kanaal 4: Snelheid</p> <p>Kanaal 5: Grootte van het effect</p> <p>Kanaal 6: Ruimtes</p> <p>Kanaal 7: Kleur 2</p> <p>Kanaal 8: Dimmer kleur 2</p>	
---	---

Startkleur van de slang

Eindkleur van de slang

1-H 17 VALLENDE STER (STARFILE)

Witte punt gevolgd door een dalende staart

<p>Effect van een witte pixel gevolgd door een afname van kleur (kijk of willekeurige mogelijkheid in beide richtingen mogelijk is)</p> <p>Kanaal 2: Kleur 1 (Effect) Actief</p> <p>Kanaal 3: Dimmer - Transparantie Actief</p> <p>Kanaal 4: Snelheid Actief</p> <p>Kanaal 5: Grootte van het effect Actief Grootte van de staart</p> <p>Kanaal 6: Ruimtes Actief</p> <p>Kanaal 7: Kleur 2 (achtergrond) Actief</p> <p>Kanaal 8: Dimmer kleur 2 Actief</p>	
--	---

1-I 18 GOLF

Gelijkt op effect 13 de afname gebeurt in kleur 2 (niet in het zwart)



Groep 2: STAPELS

2-A	20	STAPEL 1	Stapel en vervolgens Reset
Kanaal 2:	Kleur 1 (Effect)	Actief	
Kanaal 3:	Dimmer - Transparantie	Actief	
Kanaal 4:	Snelheid	Actief	
Kanaal 5:	Grootte van het effect	Actief	
Kanaal 6:	Type effect	Actief	Verschil met andere effecten: het patroon wordt hier beheerd

Kanaal 7:	Kleur 2 (achtergrond)	Actief
Kanaal 8:	Dimmer kleur 2	Actief

2-A **20** **STAPEL 1** Stapel en vervolgens Reset

2-B **21** **STAPEL 2** Stapelen en vervolgens Ontbinden in dezelfde richting

2-C **22** **STAPEL 3** Stapelen en vervolgens Ontbinden in omgekeerde richting

2-D **23** **CONSTRUCTIE 1** Ontbinden pixel per pixel (of groep)
Een pixel beweegt en ontbindt op het einde, dan gaan de pixels terug naar boven (waar ze vandaan komen)

2-E **24** **CONSTRUCTIE 2** Ontbinden pixel per pixel (of groep)
Een pixel beweegt en ontbindt op het einde, dan gaan de pixels terug naar beneden (in de richting van de ontbinding)

2-F **25** **CONSTRUCTIE 3** Ontbinden pixel per pixel (of groep)
Een pixel beweegt en ontbindt op het einde, dan verdwijnt de volledige lijn als een waterval

2-G **26** **xxx** xxx

2-H **27** **xxx** xxx

2-I **28** **xxx** xxx

2-J **29** **xxx** xxx

Groep 3: SPARKLES

3-A 30 FONKELING (Sparkles) Willekeurig ontstekings-effect van de LED's

Kanaal 1: Effect	9
Kanaal 2: Kleur 1 (Effect)	
Kanaal 3: Dimmer – Transparantie	
Kanaal 4: Snelheid	Duur van de flits (0 minimum)
Kanaal 5: Grootte van het effect	Dichtheid
Kanaal 6: Ruimtes	- NO -
Kanaal 7: Kleur 2	
Kanaal 8: Dimmer kleur 2	

3-B 31 FALL DOWN (Sparkles met afnemend effect) Willekeurig ontstekings-effect van de LED's met afnemend effect van de intensiteit

Kanaal 4: Duur van de flits (0 minimum)

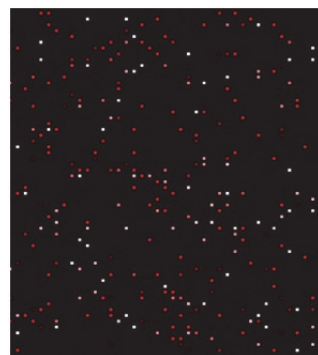
Kanaal 5: dichtheid

3-C 32 FLASH FALL DOWN (Witte sparkles en vervolgens afnemend kleureffect)

Willekeurig ontstekings-effect van de LED's, maar elk punt blijft branden tot het volledig is gevuld, vervolgens omgekeerd effect waarbij de punten doven. Het is belangrijk om een witte flits te hebben bij de ontsteking en bij het doven om het punt te "markeren"

Kanaal 4: Duur van de flits (0 minimum)

Kanaal 5: dichtheid



3-D 33 FLASH FALL DOWN (Sparkles)

3-E 34 FLASH FALL DOWN (Sparkles)

3-F 35 FLASH FALL DOWN (Sparkles)

3-G 36 FLASH FALL DOWN (Sparkles)

3-H 37 FLASH FALL DOWN (Sparkles)

3-I 38 FLASH FALL DOWN (Sparkles)

3-J 39 FLASH FALL DOWN (Sparkles)

GROEP 4: KRUISINGEN

Regelmatige opeenvolging van pixels vanaf de uiteinden die elkaar kruisen

4-A 40 EFFEN KRUISINGEN Vierkant

Alle niet-beschreven effecten zijn standaard identiek aan die van het looplicht



4-B 41 KRUISINGEN Slang Afnemend

Klassiek looplicht maar slang afnemend in intensiteit in de lengte



4-C 42 KRUISINGEN Slang Toenemend

Klassiek looplicht maar slang toenemend in intensiteit in de lengte



4-D 43 KRUISINGEN Toenemend-Afnemend (Speer)

Klassiek looplicht maar slang toenemend en afnemend in intensiteit in de lengte



4-E 44 KRUISINGEN Afnemend-Toenemend

Klassiek looplicht maar slang afnemend en toenemend in intensiteit in de lengte



4-F 45 KRUISINGEN Slang Wit-Kleur

Looplicht begint wit en wordt gedegraded naar kleur 1



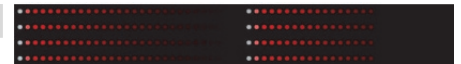
4-G 46 KRUISINGEN Slang Kleur 1 – Kleur 2

Looplicht beginnend met kleur voorgrond en vervolgens gedegraded tot kleur achtergrond (geen achtergrondkleur)



4-H 47 KRUISINGEN Vallende Ster (STARFILE)

Effect van een witte pixel gevolgd door een afname van kleur (kijk of willekeurige mogelijkheid in beide richtingen mogelijk is)



4-I 48 KRUISINGEN GOLF

Gelijkt op effect 43 de afname gebeurt in kleur 2 (niet in het zwart)



4-J 49 KRUISINGEN



Groep 5: EFFECTEN BUBBELS en STORM

5-A 50 BUBBEL 1

Bubbel die verschijnt en willekeurig vervaagt

Kanaal 1: Effect 50

Kanaal 2: Kleur 1 (Effect)

Kanaal 3: Dimmer – Transparantie

Kanaal 4: Snelheid

Kanaal 5: Grootte van het effect

Kanaal 6: Ruimtes

Kanaal 7: Kleur 2

Kanaal 8: Dimmer kleur 2



5-B 51 BUBBEL 2

Hetzelfde effect als bubbel 1, maar de vlek verschijnt niet in het midden en verdwijnt globaal

5-C 52 STORM 1

Willekeurig bliksemeffect met verplaatsing

Kanaal 1: Effect 52

Kanaal 2: Kleur 1

Kanaal 3: Dimmer – Transparantie

Kanaal 4: Bewegingssnelheid

Kanaal 5: Grootte van de bliksems

Kanaal 6: Dichtheid (frequentie)

Kanaal 7: Kleur 2

Kanaal 8: Dimmer kleur 2

5-D 53 STORM 2

Willekeurig bliksemeffect met uitbarstingen van 3

Kanaal 1: Effect 52

Kanaal 2: Kleur 1

Kanaal 3: Dimmer – Transparantie

Kanaal 4: Knippersnelheid

Kanaal 5: Grootte van de bliksems

Kanaal 6: Dichtheid (frequentie)

Kanaal 7: Kleur 2

Kanaal 8: Dimmer kleur 2

5-E 54 xx

5-F 55 xx

5-G 56 xx

5-H 57 xx

5-I 58 xx

5-J 59 xx

Groep 6: STATISCHE EFFECTEN

6-A 60 STATISCH EFFECT 1 Vierkant

Aan te passen groep pixels. Geen enkele beweging geprogrammeerd, de beweging wordt uitgevoerd door het snelheidskanaal. Dit maakt het mogelijk om vaste cijfers te blokkeren, of om een geluidseffect op kanalen 5-6 of 7 te introduceren waarmee de afmetingen en posities "live" kunnen worden gewijzigd

Kanaal 1: Effect

Kanaal 2: Kleur 1 (Effect)

Kanaal 3: Dimmer – Stroboscoop

Kanaal 4: Snelheid

Kanaal 5: Grootte van het effect

Kanaal 6: Ruimtes

Kanaal 7: Kleur 2

Kanaal 8: Dimmer kleur 2

Startpositie (%)

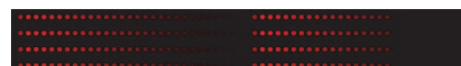
Grootte (%)

Ruimtes (%)



6-B 61 STATISCH 1 Slang Afnemend

Statisch 1 maar slang afnemend in intensiteit in de lengte



6-C 62 STATISCH 1 Slang Toenemend

Statisch 1 maar slang toenemend in intensiteit in de lengte



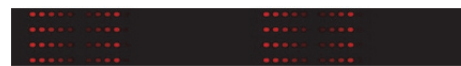
6-D 63 STATISCH 1 Toenemend-Afnemend (Speer)

Statisch 1 maar slang toenemend en afnemend in intensiteit in de lengte



6-E 64 STATISCH 1 Slang Afnemend-Toenemend

Statisch 1 maar slang afnemend en toenemend in intensiteit in de lengte



6-F 65 STATISCH 1 Slang Wit-Kleur

Statisch 1 begint wit en wordt gedegraded naar kleur 1



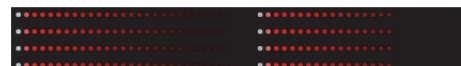
6-G 66 STATISCH 1 Slang Kleur 1 – Kleur 2

Statisch 1 beginnend met kleur voorgrond en vervolgens gedegraded tot kleur achtergrond (geen achtergrondkleur)



6-H 67 STATISCH 1 Vallende Ster (STARFILE)

Statisch 1 Effect van een witte pixel gevolgd door een afname van kleur (kijk of willekeurige mogelijkheid in beide richtingen mogelijk is)



6-I 68 STATISCH 1 GOLF

Gelijkt op effect 63 de afname gebeurt in kleur 2 (niet in het zwart)



6-J 69 GORDIJN

Maakt het mogelijk om een vlag met 3 kleuren te creëren

Kanaal 1: Effect 69

Kanaal 2: Kleur 1

Kanaal 3: Kleur 2

Kanaal 4: NC

Kanaal 5: NC

Kanaal 6: NC

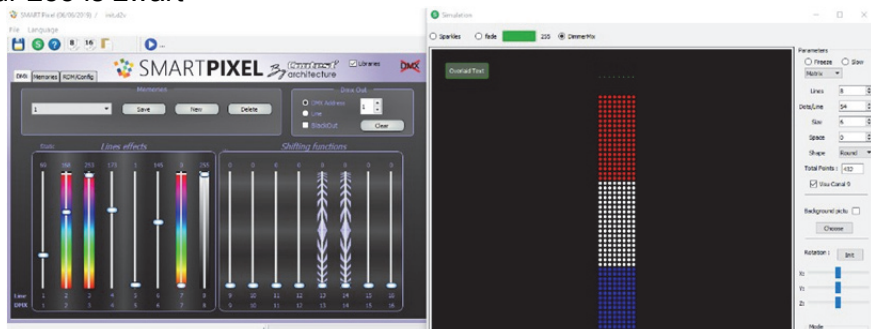
Kanaal 7: Kleur 3

Kanaal 8: Dimmer

de kleur 255 is zwart

de kleur 255 is zwart

de kleur 255 is zwart



Groep 7: OPENING VAN STATISCHE GORDIJNEN

7-A 70 STATISCH EFFECT 2 Vierkant

Aan te passen groep pixels. Effect nagenoeg identiek aan Statisch 1, maar de opening gebeurt vanuit het midden

Kanaal 4: - Kanaal 5:

Kanaal 1: Effect

Kanaal 2: Kleur 1 (Effect)

Kanaal 3: Dimmer – Stroboscoop

Kanaal 4: Snelheid

Kanaal 5: Grootte van het effect

Kanaal 6: Ruimtes

Kanaal 7: Kleur 2

Kanaal 8: Dimmer kleur 2

Startpositie (%)

Grootte (%)

Ruimtes (%)



7-B 71 STATISCH 2 Slang Afnemend

Statisch 1 maar slang afnemend in intensiteit in de lengte



7-C 72 STATISCH 2 Slang Toenemend

Statisch 1 maar slang toenemend in intensiteit in de lengte



7-D 73 STATISCH 2 Toenemend-Afnemend (Speer)

Statisch 1 maar slang toenemend en afnemend in intensiteit in de lengte



7-E 74 STATISCH 2 Slang Afnemend-Toenemend

Statisch 1 maar slang afnemend en toenemend in intensiteit in de lengte



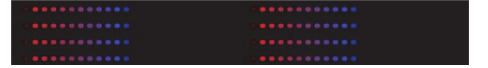
7-F 75 STATISCH 2 Slang Wit-Kleur

Statisch 1 begint wit en wordt gedegraded naar kleur 1



7-G 76 STATISCH 2 Slang Kleur 1 – Kleur 2

Statisch 1 beginnend met kleur voorgrond en vervolgens gedegraded tot kleur achtergrond (geen achtergrondkleur)



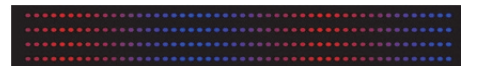
7-H 77 STATISCH 2 Vallende Ster (STARFILE)

Statisch 1 Effect van een witte pixel gevolgd door een afname van kleur (kijk of willekeurige mogelijkheid in beide richtingen mogelijk is)



7-I 78 STATISCH 2 GOLF

Gelijkt op effect 73 de afname gebeurt in kleur 2 (niet in het zwart)



Groep 8: NIAGARA

EFFECT VAN EEN WATERVAL

Segmenten worden willekeurig van het ene uiteinde losgemaakt en versnellen terwijl ze verlengen. Afhankelijk van de richting is dit effect spectaculair om een waterval, stromend water of (stijgende) champagne bubbels te simuleren.

De segmenten zijn onafhankelijk van elkaar. U kunt ook een interessant crossover-effect creëren door de snelheid regelmatig om te keren (bijvoorbeeld elke seconde).

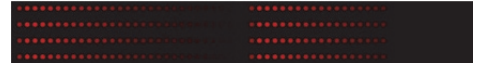
8-A 80 NIAGARA Vierkant

Aan te passen groep pixels. Effect nagenoeg identiek aan Statisch 1, maar de opening gebeurt vanuit het midden
Kanaal 4: - Kanaal 5:

Kanaal 1: Effect	Startpositie (%)
Kanaal 2: Kleur 1 (Effect)	Grootte (%)
Kanaal 3: Dimmer – Stroboscoop	Ruimtes (%)
Kanaal 4: Snelheid	
Kanaal 5: Grootte van het effect	
Kanaal 6: Ruimtes	
Kanaal 7: Kleur 2	
Kanaal 8: Dimmer kleur 2	

8-B 81 NIAGARA Afnemend

Statisch 1 maar slang afnemend in intensiteit in de lengte



8-C 82 NIAGARA Toenemend

Statisch 1 maar slang toenemend in intensiteit in de lengte



8-D 83 NIAGARA Toenemend-Afnemend (Speer)

Statisch 1 maar slang toenemend en afnemend in intensiteit in de lengte



8-E 84 NIAGARA Afnemend-Toenemend

Statisch 1 maar slang afnemend en toenemend in intensiteit in de lengte



8-F 85 NIAGARA Slang Wit-Kleur

Statisch 1 begint wit en wordt gedegraded naar kleur 1



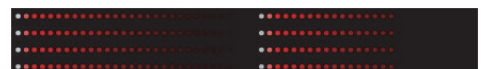
8-G 86 NIAGARA Slang Kleur 1 – Kleur 2

Statisch 1 beginnend met kleur voorgrond en vervolgens gedegraded tot kleur achtergrond (geen achtergrondkleur)



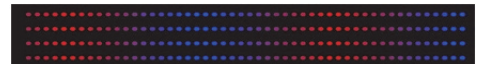
8-H 87 NIAGARA Vallende Ster (STARFILE)

Statisch 1 Effect van een witte pixel gevolgd door een afname van kleur (kijk of willekeurige mogelijkheid in beide richtingen mogelijk is)



8-I 88 NIAGARA Golf

Gelijkt op effect 83 de afname gebeurt in kleur 2 (niet in het zwart)



Voorbeelden (waarden selecteren, kopiëren (Ctrl + C), de muis op de simulator plaatsen en kopiëren (Ctrl + V))

KANAAL	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Waterval:	81	253	155	178	7	2	143	204	0	0	0	0	0	0	0	0
	85	137	137	185	4	24	143	204	0	0	0	0	0	0	0	0
Champagne:	81	253	0	57	1	83	32	105	0	0	0	0	0	0	0	0

Groep 9: HIGHWAY

De HIGHWAY is gelijk aan een looplicht maar met een willekeurige start. Wanneer men hem gebruikt, vult hij de lijnen in willekeurige volgorde. Een slang die begint, blijft zijn weg vervolgen met zijn parameters van grootte, snelheid, kleur tot het einde van het traject, onafhankelijk van de anderen.

Dit effect, gebruikt met variaties van externe parameters, wordt aanbevolen om bubbeffecten te creëren met variabele grootte en snelheid voor het effect van champagne of van een aquarium.

Bij plafondeffecten kan de snelheid op verschillende manieren worden omgekeerd en verbluffende effecten creëren.

9-A 090 EFFEN HIGHWAY Vierkant

Alle niet-beschreven effecten zijn standaard identiek aan die van het looplicht



9-B 091 HIGHWAY Slang Afnemend

Klassiek looplicht maar slang afnemend in intensiteit in de lengte



9-C 092 HIGHWAY Slang Toenemend

Klassiek looplicht maar slang toenemend in intensiteit in de lengte



9-D 093 HIGHWAY Toenemend-Afnemend (Speer)

Klassiek looplicht maar slang toenemend en afnemend in intensiteit in de lengte



9-E 094 HIGHWAY Afnemend-Toenemend

Klassiek looplicht maar slang afnemend en toenemend in intensiteit in de lengte



9-F 095 HIGHWAY Slang Wit-Kleur

Looplicht begint wit en wordt gedegrademd naar kleur 1



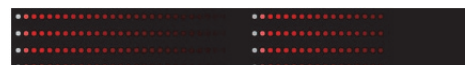
9-G 096 HIGHWAY Slang Kleur 1 – Kleur 2

Looplicht beginnend met kleur voorgrond en vervolgens gedegrademd tot kleur achtergrond (geen achtergrondkleur)



9-H 097 HIGHWAY Vallende Ster (STARFILE)

Effect van een witte pixel gevolgd door een afname van kleur (kijk of willekeurige mogelijkheid in beide richtingen mogelijk is)



9-I 098 HIGHWAY Golf

Gelijkt op effect 93 de afname gebeurt in kleur 2 (niet in het zwart)



9-J 099 HIGHWAY

Voorbeeld:

KANAAL	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Ster:	97	0	0	16	88	255	0	0	20	110	17	126	0	0	0	0

Groep 10: VU-METERS

10-A 100 VU-METER LED WILLEKEURIG $\frac{1}{2}$ Groen + $\frac{1}{4}$ Geel + $\frac{1}{4}$ Rood

Een willekeurig effect van groen naar rood verdeeld in segmenten (groen + geel + rood) + zwart
Parameteriseerbaar in minimale en maximale grootte, segment, snelheid en willekeurige snelheid

Kanaal 1: Effect **100**
Kanaal 2: Kleur 1 (Effect) 1-63 Groen-Geel-Rood/64-127 Blauw-Cyaan-Rood/128-191 Oranje-Geel-Rood/192-255 Paars-Blauw-Rood

Kanaal 3: Dimmer – Stroboscoop
Kanaal 4: Snelheid Inversie
Kanaal 5: Grootte van het effect **XX**
Kanaal 6: Ruimtes **XX**
Kanaal 7: Kleur 2
Kanaal 8: Dimmer

10-B 101 VU-METER

Een audio-effect Vu-meter parameteriseerbaar in een reeks kleuren
Parameteriseerbaar in positie en echte audio-amplitude op kanaal 6

Kanaal 1: Effect
Kanaal 2: Kleur 1 (Effect)
Kanaal 3: Dimmer – Stroboscoop
Kanaal 4: Snelheid Inversie
Kanaal 5: Grootte van het effect Startpositie
Kanaal 6: Ruimtes Amplitude (geluidsniveau)
Kanaal 7: Kleur 2
Kanaal 8: Dimmer kleur 2

10-C 102 **XX**

Effect

Kanaal 1: Effect 102
Kanaal 2: Kleur 1 (Effect)
Kanaal 3: Dimmer – Stroboscoop
Kanaal 4: Snelheid Inversie
Kanaal 5: Grootte van het effect
Kanaal 6: Ruimtes
Kanaal 7: Kleur 2
Kanaal 8: Dimmer kleur 2

10-D 103 **XX**

Stand-by

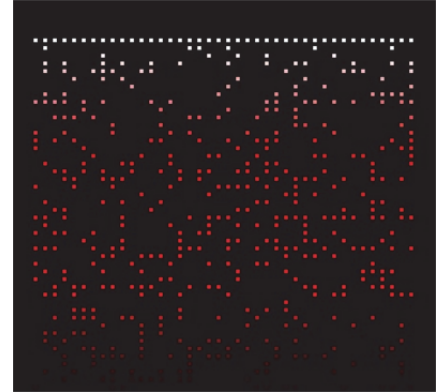
10-E 104 **XX**

Stand-by

Groep 11: MAGIE

Kanaal 1: Effect **110**
Kanaal 2: Kleur 1 (Effect)
Kanaal 3: Dimmer – Stroboscoop
Kanaal 4: Snelheid
Kanaal 5: Grootte van het effect
Kanaal 6: Ruimtes
Kanaal 7: Kleur 2
Kanaal 8: Dimmer

Inversie
xx
Dichtheid van de sterren



11-A **110** **MAGIE 1**

Een groep verplaatst zich door pixels willekeurig te belichten, deze vervagen zachtjes

11-B **111** **MAGIE 2**

Identiek aan Magie 1, maar als eerste met een witte pixel die ook willekeurig verschijnt. Kanaal 5 > persistentie

11-C **112** **MAGIE 3**

Een pixel verplaatst zich als een looplicht en projecteert pixels ervoor met variabele snelheden en levensduur Kanaal 5 > persistentie

Groep 12: STATISCHE MAGIE

Eén punt verplaatst zich door anderen te genereren die langzaam verdwijnen

Kanaal 5 is het positiekanaal
Zijn beweging genereert de effecten

12-A 120 Statische magie 1

Eén punt verplaatst zich door anderen te genereren die langzaam verdwijnen

12-B 121 Statische magie 2

Identiek aan Magie 1, maar als eerste met een witte pixel die ook willekeurig verschijnt. Kanaal 5 > persistentie

12-C 122 Statische magie 3

Een pixel verplaatst zich als een looplicht en projecteert pixels ervoor met variabele snelheden en levensduur Kanaal 5 > persistentie

12-D 123 xx

Stand-by

12-E 124 xx

Stand-by

12-F 125 xx

Stand-by

12-G 126 xx

Stand-by

12-H 127 xx

Stand-by


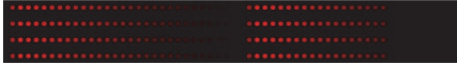





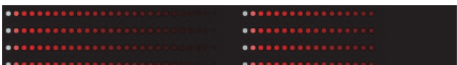

12-I 128 xx

Stand-by


12-J 129 xx

Stand-by

Groep 13: STOP AND GO
 Looplicht versnelt, vertraagt, stopt en vertrekt opnieuw



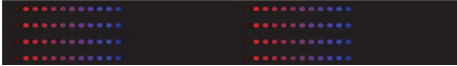
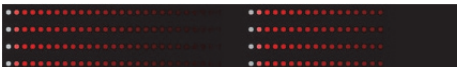
13-A	130	STOP AND GO Vierkant	
Kanaal 2: Kleur 1 (Effect)	Actief		
Kanaal 3: Dimmer – Stroboscoop	Actief		
Kanaal 4: Snelheid	Actief		
Kanaal 5: Grootte van het effect	Actief		
Kanaal 6: Ruimtes	Actief		
Kanaal 7: Kleur 2 (achtergrond)	Actief		
Kanaal 8: Dimmer kleur 2	Actief		
13-B	131	STOP AND GO Afnemend	
Stop and Go maar afnemende Slang			
13-C	132	STOP AND GO Toenemend	
Stop and Go maar toenemende Slang			
13-D	133	STOP AND GO Toenemend-Afnemend	
Stop and Go maar toenemende en afnemende Slang			
13-E	134	STOP AND GO Afnemend - Toenemend	
Stop and Go maar afnemende en toenemende Slang			
13-F	135	STOP AND GO Wit-Kleur	
Stop and go beginnend met Kleur Wit en vervolgens gedegradieerd naar kleur 1			
13-G	136	STOP AND GO Kleur 1 – Kleur 2	
Stop and go beginnend met kleur voorgrond en vervolgens gedegradieerd tot kleur achtergrond (geen achtergrondkleur)			
13-H	137	STOP AND GO (Starfile)	
Effect van een witte pixel gevolgd door een afname van kleur (kijk of willekeurige mogelijkheid in beide richtingen mogelijk is)			
13-I	138	STOP AND GO Golf	
Gelijkt op effect 133 de afname gebeurt in kleur 2 (niet in het zwart)			
13-J	139	STOP AND GO	

Groep 14: STOP AND REVERSE
 Looplicht versnelt, vertraagt, stopt en vertrekt opnieuw

14-A 140	STOP AND REVERSE Vierkant	
Kanaal 2: Kleur 1 (Effect)	Actief	
Kanaal 3: Dimmer – Stroboscoop	Actief	
Kanaal 4: Snelheid	Actief	
Kanaal 5: Grootte van het effect	Actief	
Kanaal 6: Ruimtes	Actief	
Kanaal 7: Kleur 2 (achtergrond)	Actief	
Kanaal 8: Dimmer kleur 2	Actief	
14-B 141	STOP AND REVERSE Afnemend	
Stop and Reverse maar afnemende Slang		
14-C 142	STOP AND REVERSE Toenemend	
Stop and Reverse maar toenemende Slang		
14-D 143	STOP AND REVERSE Toenemend-Afnemend (Speer)	
Stop and Reverse maar toenemende en afnemende Slang		
14-E 144	STOP AND REVERSE Afnemend-Toenemend	
Stop and Reverse maar afnemende en toenemende Slang		
14-F 145	STOP AND REVERSE Wit-Kleur	
Stop and Reverse beginnend met Kleur Wit en vervolgens gedegrademd naar kleur 1		
14-G 146	STOP AND REVERSE Kleur 1 – Kleur 2	
Stop and Reverse beginnend met kleur voorgrond en vervolgens gedegrademd tot kleur achtergrond (geen achtergrondkleur)		
Kanaal 1: Effect		
Kanaal 2: Kleur 1 (Effect)	Startkleur van de slang	
Kanaal 3: Dimmer – Stroboscoop		
Kanaal 4: Snelheid		
Kanaal 5: Grootte van het effect		
Kanaal 6: Ruimtes		
Kanaal 7: Kleur 2	Eindkleur van de slang	
Kanaal 8: Dimmer kleur 2		
14-H 147	STOP AND REVERSE Vallende ster	
Effect van een witte pixel gevolgd door een afname van kleur (kijk of willekeurige mogelijkheid in beide richtingen mogelijk is)		
14-I 148	STOP AND REVERSE Golf	
Gelijkt op effect 143 de afname gebeurt in kleur 2 (niet in het zwart)		
14-J 149	STOP AND REVERSE Looplicht versnelt, vertraagt, stopt en vertrekt opnieuw	

Groep 15: HEEN-TERUG (GO-BACK) & SINUS

Regelmatige opeenvolging van pixels die van de ene rand naar de andere gaan
De differentiatie van de functies wordt gedaan door de snelheid 0-127/128-255)

15-A 150	EFFEN LOOPLICHT Vierkant	
Kanaal 2: Kleur 1 (Effect)	Actief	
Kanaal 3: Dimmer – Stroboscoop	Actief	
Kanaal 4: Snelheid	0-127 lineaire snelheid – 128-255: Sinusvormige snelheid	
Kanaal 5: Grootte van het effect	Actief	
Kanaal 6: Ruimtes	Actief	
Kanaal 7: Kleur 2 (achtergrond)	Actief	
Kanaal 8: Dimmer kleur 2	Actief	
15-B 151	HEEN-TERUG 1 Slang Afnemend	
Klassiek looplicht maar slang afnemend in intensiteit in de lengte		
15-C 152	HEEN-TERUG 1 Slang Toenemend	
Klassiek looplicht maar slang toenemend in intensiteit in de lengte		
15-D 153	HEEN-TERUG 1 Slang Toenemend-Afnemend	
Klassiek looplicht maar slang toenemend en afnemend in intensiteit in de lengte		
15-E 154	HEEN-TERUG 1 Slang Afnemend-Toenemend	
Klassiek looplicht maar slang afnemend en toenemend in intensiteit in de lengte		
15-F 155	HEEN-TERUG Slang Wit-Kleur	
Looplicht begint wit en wordt gedegrademd naar kleur 1		
15-G 156	HEEN-TERUG Slang Kleur 1 – Kleur 2	
Looplicht beginnend met kleur voorgrond en vervolgens gedegrademd tot kleur achtergrond (geen achtergrondkleur)		
15-H 157	HEEN-TERUG VALLENDE STER	
Effect van een witte pixel gevolgd door een afname van kleur (kijk of willekeurige mogelijkheid in beide richtingen mogelijk is)		
15-A 158	HEEN-TERUG Golf	
Gelijkt op effect 83 de afname gebeurt in kleur 2 (niet in het zwart)		
15-A 159	HEEN-TERUG	

Groep 16:

15-A 150

Kanaal 2: Kleur 1 (Effect)
Kanaal 3: Dimmer – Stroboscoop
Kanaal 4: Snelheid
Kanaal 5: Grootte van het effect
Kanaal 6: Ruimtes
Kanaal 7: Kleur 2 (achtergrond)
Kanaal 8: Dimmer kleur 2

15-B 151

15-C 152

15-D 153

15-E 154

15-F 155

15-G 156

15-H 157

15-A 158

15-A 159

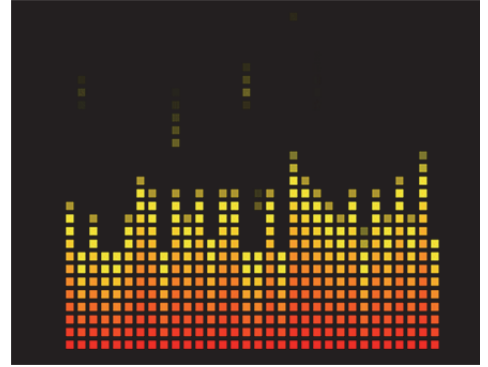
GROEP 17: EFFECTEN VAN VUUR

17-A 170 VLAM 1

Effect van vuur met kleur

Kanaal 1: Effect
Kanaal 2: Kleur 1 (Effect)
Kanaal 3: Dimmer – Stroboscoop
Kanaal 4: Snelheid
Kanaal 5: Grootte van het effect
Kanaal 6: Ruimtes
Kanaal 7: Kleur 2
Kanaal 8: Dimmer kleur 2

Inversie
Amplitude van de vlam
Grootte van het vuur



Voorbeeld:

KANAAL	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Vuur:	170	33	0	48	255	32	0	255	0	0	0	0	0	0	0	0

Let op: dit effect werkt goed in matrix of enkele lijn en op relatief korte lijnen moeten de parameters 4 en 5 dienovereenkomstig worden aangepast.

17-B 171 VLAM 2

Variant van VLAM 1 → Trilling van de vlam om het realistische effect te versterken

17-C 172 VLAM 3

Variant van VLAM 1 → Permanente achtergrond. De hoge en lage kleur worden gedefinieerd in een kleurbereik (kanaal 2), de achtergrondkleur wordt gedefinieerd door 7 en 8.

MASTER EFFECT

1-8 MASTER KANALEN

001 MASTER Kanaal 1: EFFECTEN

0: off - 1 tot 255 effecten

002 MASTER Kanaal 2: KLEUR VAN DE EFFECTEN

0: RAINBOW - 1-254: Kleur - 255: WIT

003 MASTER Kanaal 3: DIMMER/STROBOSCOOP/SPARKLES VAN DE EFFECTEN

0>127 DIMMER (0 Dimmer maximaal – 127 Dimmer op 0)

128 >200: Snelheid van de STROBOSCOOP

201>226: Sparkles 1

227>254: Sparkles 2

255: RESET

004 MASTER Kanaal 4: SNELHEID VAN DE EFFECTEN

0 Vast (stop)

1>126: Afnemende snelheid van verloop - Snelheid

127 Vast (stop)

128>254: Toenemende snelheid van verloop omgekeerde kleuren

255: DMX THRU

005 MASTER Kanaal 5: GROOTTE VAN DE EFFECTEN

(in % vergeleken met de lengte van de stripled)

006 MASTER Kanaal 6: Startadres

(In % vergeleken met de lengte van de stripled)

007 MASTER Kanaal 7: ACHTERGRONDKLEUR dimbaar

0: RAINBOW - 1-254: Kleur - 255: WIT

008 MASTER Kanaal 8: DIMMER van de achtergrondkleur

0>127 DIMMER (0 Dimmer tot 0 – 127 Dimmer Maximum)

128 >200: Snelheid van de STROBOSCOOP

201>226: Sparkles 1

227>254: Sparkles 2

255:

De Master Command beheert de lijnen ten opzichte van elkaar.

Als er bijvoorbeeld een opdracht looplicht wordt gegeven, regelt de MC de vertraging tussen alle lijnen. Een looplicht start vanaf lijn 1, daarna hetzelfde looplicht vanaf lijn 2 met een kleine vertraging en vervolgens lijn 3, enz ... Zo wordt er een figuur gecreëerd dat zal veranderen afhankelijk van de toegepaste vertraging.

Kanaal 9 is het kanaal dat het type vertraging beheert.

Voor kanaal 1 bijvoorbeeld, zijn de effecten gegroepeerd per 10 in families.

Van 1 tot 80 zijn de groepen de functies van de schuifregelaars 1 tot 8

De schuifregelaars van 10 tot 14 veranderen dan van functies volgens de groepen (vooral de 10)

Voor de voorbeelden die volgen, plaatsen we de simulator in 8 lijnen van 50 punten.

Om de effecten geproduceerd door de verschillende vertragingen te begrijpen, raden we aan om te beginnen met het "STATISCH" effect: kanaal 1 op 60

Laten we de waarden van kanalen 1 tot 8 zetten op

60 0 0 72 38 59 253 62

(U kunt deze waarden kopiëren en plakken)

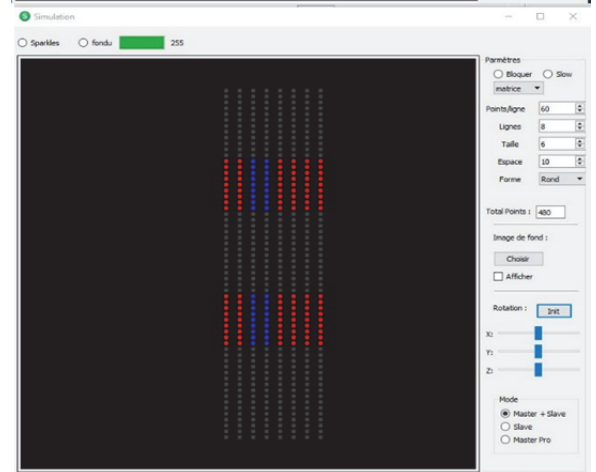
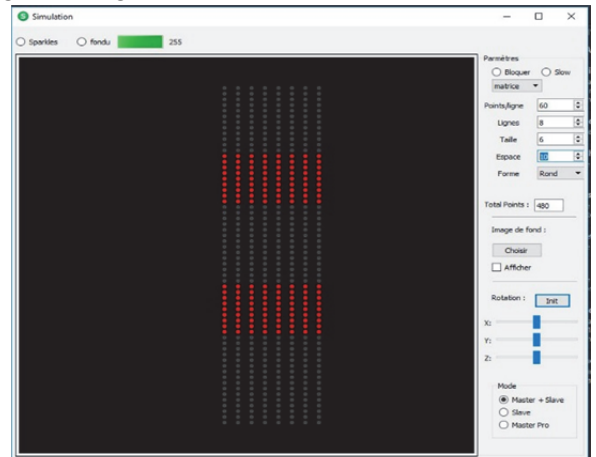
Zet vervolgens kanaal 9 op 10, vervolgens kanalen 11 en 12 op 40 en 40: We stellen vast dat één lijn op 2 verdwijnt.

Stel kanaal 12 in op 255, er blijft nog maar één lijn over: dit is de maximale afstand tussen lijnen (zoals kanaal 6 in het looplicht). Verplaats vervolgens kanaal 11 naar de waarde 255: dit is het aantal gegroepeerde lijnen (zoals kanaal 5 van het looplicht).

Pas waarden 80 en 255 toe op kanalen 11 en 12 en verplaats vervolgens kanaal 13 "snelheid"

De lijnen verplaatsen zich vervolgens in horizontale looplichten. Laten we naar de kleur gaan: Zet kanaal 9 op 20, schuifregelaar 10 neemt het kleurenpalet.

Zet een blauwe kleur en we zien het blauw zich verplaatsen.



Ga over naar waarde 30 en schuifregelaar 10 wordt de dimmer. We oefenen dan invloed uit op de intensiteit. Dezelfde functies als de dimmer met de intensiteit, de transparantie en de stroboscoop.

Test de waarden 40, 50, 60, 70 en 80.

Er is dan een kleine uitzondering voor de waarde 40, waar we een bijzonder belang bij de functies van het looplicht zullen zien.

Zet de waarden 10 0 0 72 38 59 253 62 40 166 39 41 0 0 0 0

We krijgen een looplicht met een lijn op 2 omgekeerd. U kunt de snelheid van kanaal 4 en die van kanaal 10 verplaatsen om de actie van snelheid te begrijpen.

Verplaats vervolgens kanalen 11, 12 en 13 om bewegende figuren te creëren.

Op dezelfde basis, met behulp van de willekeurige generaties van kanaal 1 tot 90, test

97 0 0 72 124 59 253 0 40 29 124 120 104 0 0 0
160 0 0 7 15 92 253 0 40 13 124 121 117 0 0 0

Hier is een reeks basisparameters voor tests:

KANAAL	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Looplicht:	10	160	0	24	24	51	41	221	4	111	176	177	110	126	0	0

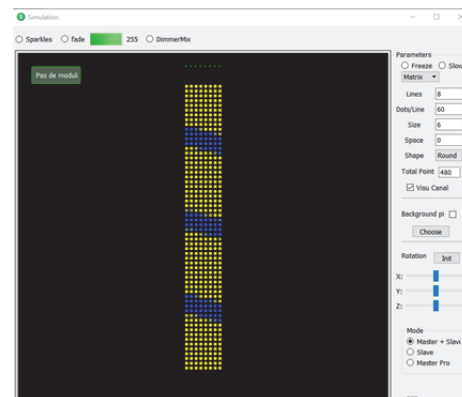
KANAAL 9

Over het algemeen openen de onpare effecten (1,3,5,7 ...) in "gordijn" takken van het midden naar buiten (voor 20 takken begint men 10-11, dan 9-12, 8-13 ...).

Voor de pare effecten (2,4,6 ...) gebeuren de openingen van links naar rechts of van rechts naar links.

Kanaal 14 bepaalt de richting en de snelheid.

(Tegenovergestelde: opening "gordijn")



Voor elk effect 9 wijzigen de parameters van de volgende kanalen de voortgang van de vertraging. Voor meer expliciete inzichten, gebruik de voorbeelden voorzien in de simulator.

In het bovenstaande voorbeeld maakt kanaal 14 het mogelijk om de openingsrichting te definiëren: verander de waarde 126 in 128, herstart het effect en vergelijk,

KANAAL 9

Groep 10

Om groep 10 te testen, gebruik de volgende parameters

KANAAL	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Waarde	10	160	0	120	82	209	41	221	10	62	54	37	129	116	0	0

Speel op kanalen 11 en 12 om de banden te verspreiden, en op 13 voor de loopsnelheid

Groep 20 KLEUREN

Om groep 20 te testen, gebruik de volgende parameters

KANAAL	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Waarde	10	160	0	120	82	209	253	221	20	5	48	40	33	118	0	0

Kanaal 10 definieert de kleur in de rotatie (hier rood)

Speel op kanalen 11 en 12 om de kleuren van de banden te vertragen, en op 13 voor de loopsnelheid

Met kanaal 14 kunt u de start wijzigen: De pare waarden starten het actieve effect, terwijl de onpare waarden het effect van een slag vervullen.

Groep 30 DIMMER

Om groep 30 te testen, gebruik de volgende parameters

KANAAL	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Waarde	10	160	0	120	82	209	253	221	30	85	196	166	124	102	0	0

Kanaal 10 definieert de dimmer in de rotatie

Speel op kanalen 11 en 12 om de intensiteiten te vertragen, en op 13 voor de loopsnelheid

Groep 40 SNELHEID

Om groep 40 te testen, gebruik de volgende parameters

KANAAL	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Waarde	10	160	0	120	82	209	253	221	40	228	6	7	0	0	0	0

Kanaal 10 definieert de snelheid van een tweede groep. In dit voorbeeld keren we de snelheid om om het directe effect te zien en geen vertraging te creëren (13 en 14 tot 0)

Speel op kanalen 11 en 12 om groepen te maken, bijvoorbeeld met 18 - 18 bekommen we 2 lijnen in de ene richting en 2 in de andere.

Om te proberen in matrix

KANAAL	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Waarde	10	160	0	17	20	23	253	221	40	182	18	18	49	0	0	0
Verander vervolgens de waarde 9 in 45																
	10	160	0	32	24	23	253	221	45	71	18	18	51	0	0	0
	10	160	0	196	24	23	253	221	45	201	51	18	42	0	0	0

Groep 50 GROOTTE

Om groep 50 te testen, gebruik de volgende parameters

KANAAL	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Waarde	10	160	0	120	82	209	253	221	53	26	40	43	120	99	0	0

Kanaal 10 creëert verschillende formaten

Speel op kanalen 11 en 12 om aanvals- en sluitsnelheden te beheren om bewegende puntige effecten te genereren.

Groep 60 RUIMTE

Om groep 60 te testen, gebruik de volgende parameters

KANAAL	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Waarde	10	160	0	17	20	23	253	221	60	11	9	107	16	17	0	0

Kanaal 10 creëert ruimtes

Speel op kanalen 11 en 12 om aanvals- en sluitsnelheden te beheren om bewegende puntige effecten te genereren (schommelingen)

Merk op dat kanaal 14 een onpare waarde heeft die een lijn creëert vanaf het begin. Voer een pare waarde in om het effect geleidelijk te zien verschijnen.

Groep 70 KLEUR 2 (achtergrond)

Om groep 70 te testen, gebruik de volgende parameters

KANAAL	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Waarde	10	160	0	17	20	23	253	221	70	65	116	116	123	142	0	0

Kanaal 10 creëert de achtergrondkleur (hier groen)

Speel op kanalen 11 en 12 om ruimtes te beheren

Kanaal 14 beheert de snelheid van de vertraging van de banden, 15 die van het effect.

Groep 80 DIMMER 2 (achtergrond)

Om groep 80 te testen, gebruik de volgende parameters

KANAAL	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Waarde	10	160	0	17	20	23	253	221	82	102	116	145	142	136	0	0

Kanaal 10 beheert de helderheid van de achtergrond (hier wit, kleur van kanaal 7) Speel op kanalen 11 en 12 om ruimtes te beheren

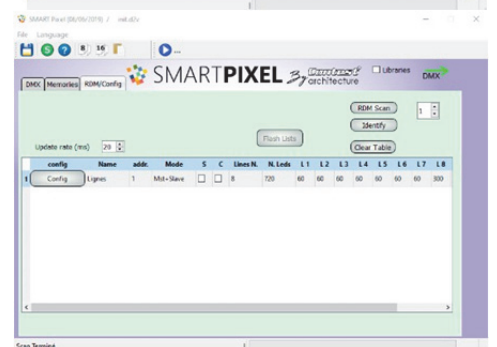
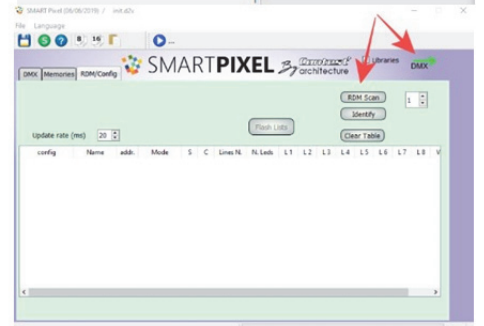
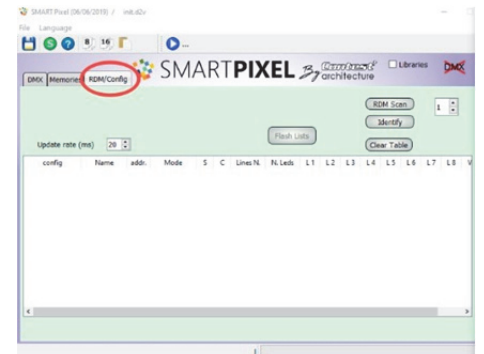
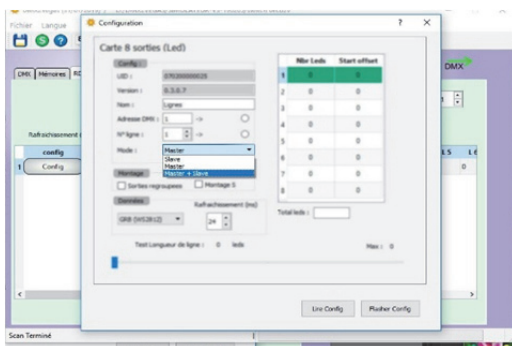
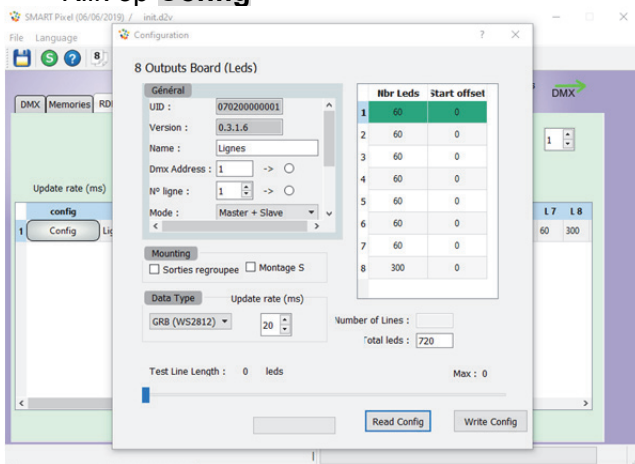
Kanaal 14 beheert de snelheid van de vertraging van de banden, 15 die van het effect.

PROGRAMMERING VAN DE CONFIGURATIE VAN DE MODULES

Dit onderdeel is bedoeld voor het configureren van kaarten door te informeren over hun functie, hun configuratie (aantal LED-lijnen, type LED's ...)

Het tabblad **RDM/Config** is toegankelijk in de simulator. Gebruik de SMART-USB-kabel om met de kaarten te communiceren. U kunt meerdere kaarten tegelijkertijd gebruiken, maar we raden u aan ze één voor één te programmeren.

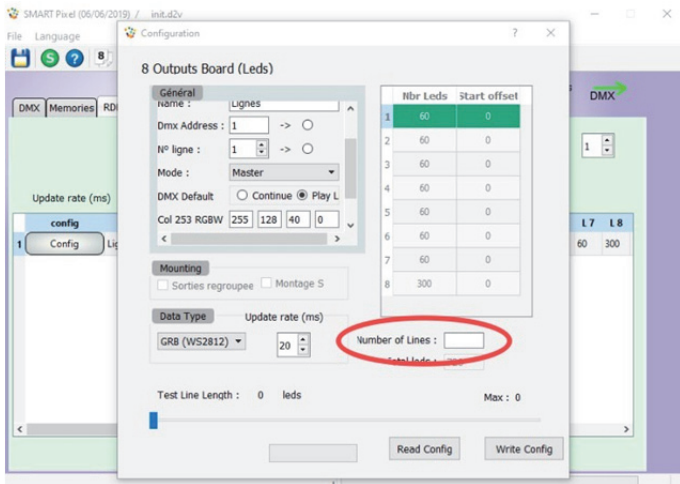
- Sluit de USB-kabel aan op de computer en start het programma.
- Open het tabblad "**RDM/Config**"
- Verbind de DMX-uitgang (oranje) met de DMX-ingang van de module
- Sluit de module aan op een 5V-stroomvoorziening
- Start de simulator.
- → Rechtsboven moet het woord **DMX** worden weergegeven met een groene pijl (indien niet, start de simulator opnieuw).
- De configuratielij wordt dan weergegeven
- Selecteer de modulelijn door erop te klikken
- Klik op **Config**



Configureer het type toepassing:

- **Master** als de module wordt gebruikt om slaves aan te sturen (alleen SMART-DMX)
- **Slave** als de module als slave wordt gebruikt
- **Master + Slave** als de module in gemengde modus wordt gebruikt

CONFIGURATIE MASTER



De MASTER-configuratie wordt gebruikt om slave-modules te besturen.

Het basisadres is configureerbaar van 1 tot 498 in het standaardnetwerk.

Het aantal lijnen komt overeen met de configuratie van de slaves (let op, het is niet het aantal modules). Deze lijnen kunnen striped-lijnen of DMX-lijnen zijn

Het maximum is 128

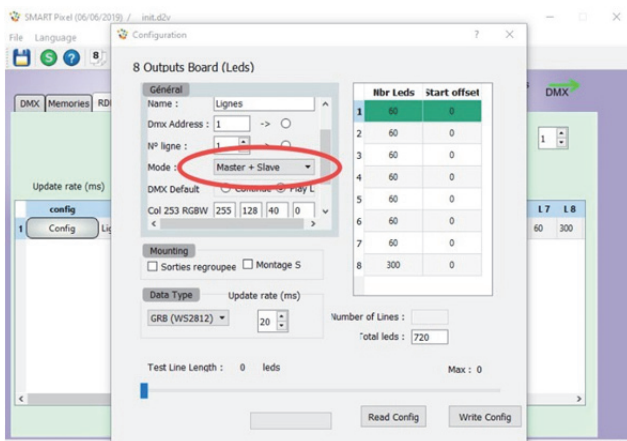
1-64 lijnen: uitgang Universum 1

65-128: uitgang Universum 2

CONFIGURATIE SLAVES DMX of STRIPLED'S (STRL)

De twee modi zijn vergelijkbaar in globale kenmerken (aantal lijnen, aanpasbare kleuren ...)

GEMEENSCHAPPELIJKE FUNCTIES

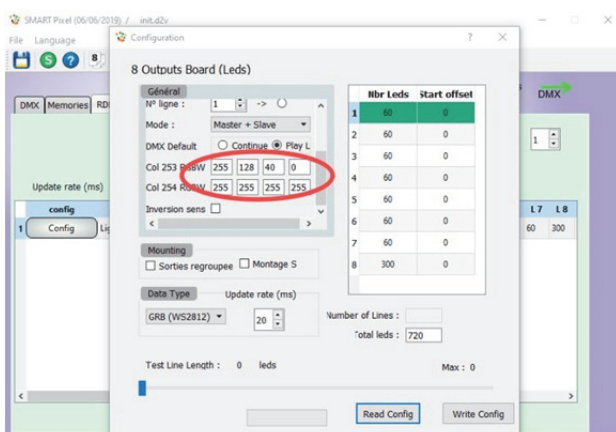


DMX Standaard

Dit is de actie in geval van afwezigheid van DMX.

Het aanvinken van **DOORGAAN** verlengt de laatst ontvangen instructie.

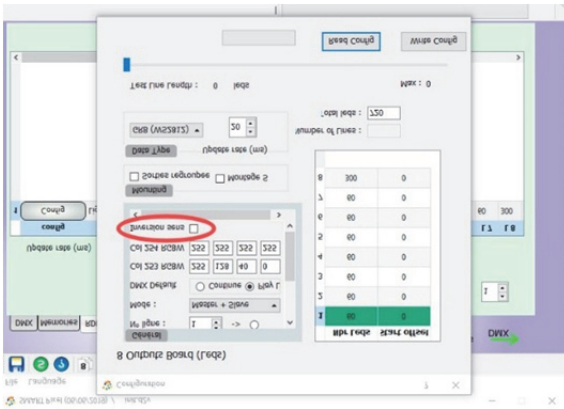
Het aanvinken van **SPEELLIJST** activeert het lezen van de lijst (indien opgeslagen). Deze selectie is verplicht bij gebruik van de **STAND ALONE**-modus



AANPASBARE KLEUREN

Hier zijn de standaard aanpasbare kleuren gedefinieerd.

De kleuren 253 & 254 zijn standaard in warmwit en koud wit, maar u kunt ze naar keuze definiëren.

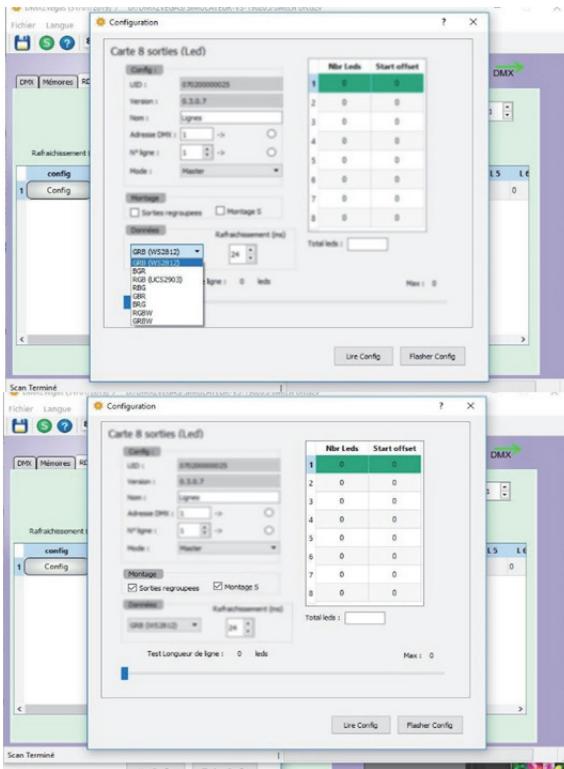


OMGEKEERDE RICHTING

U kunt standaard de werkingsrichting van de module instellen.

Deze functie is handig in toepassingen waarbij modules in verschillende richtingen werken, of als de besturingsmodules fysiek op tegenovergestelde locaties worden geplaatst

Voorbeeld: in een installatie van hangende lampen of in toepassingen (driver omhoog of omlaag)

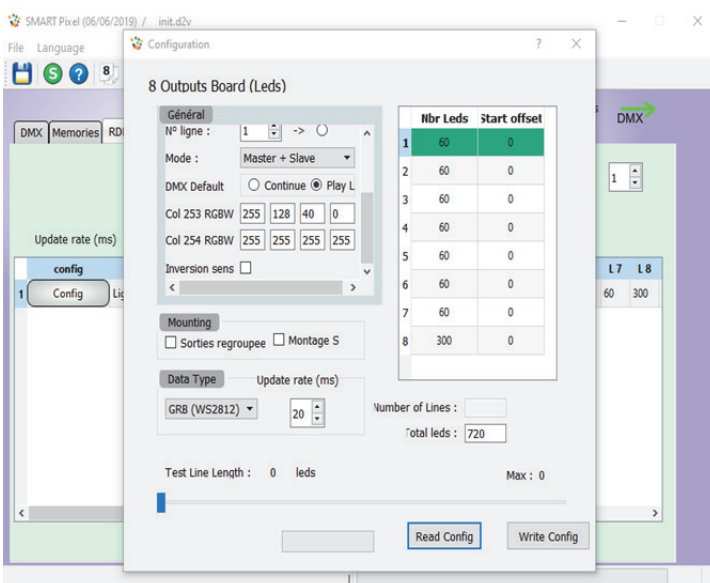


Configureer het type LED of lint dat wordt gebruikt.

- Deze configuratie kan verschillende keren worden getest om de juiste configuratie te vinden: het is dan nodig om de configuratie te flashen, vervolgens te verlaten en te testen met het kleurenpalet om de juiste configuratie te vinden. Eén configuratie per module, maar de combinaties van de modules kunnen verschillende configuraties gebruiken.

Configureer het montagetypen:

- Als het vakje **Gegroepeerde uitgangen** is aangevinkt, betekent dit dat de gebruikte uitgangen op fysieke uitgang 1 staan. Deze montage wordt gebruikt als u afzonderlijke lijnen gebruikt die op elkaar volgen. Bijvoorbeeld een toer door de kamer of een rechthoekige installatie.
- Als het vakje **Montage S** is aangevinkt, zullen de gebruikte uitgangen op fysieke uitgang 1 staan, maar één lijn op 2 is omgekeerd. Deze functie wordt gebruikt in een matrix waar de lijnen heen-terug bewegen.



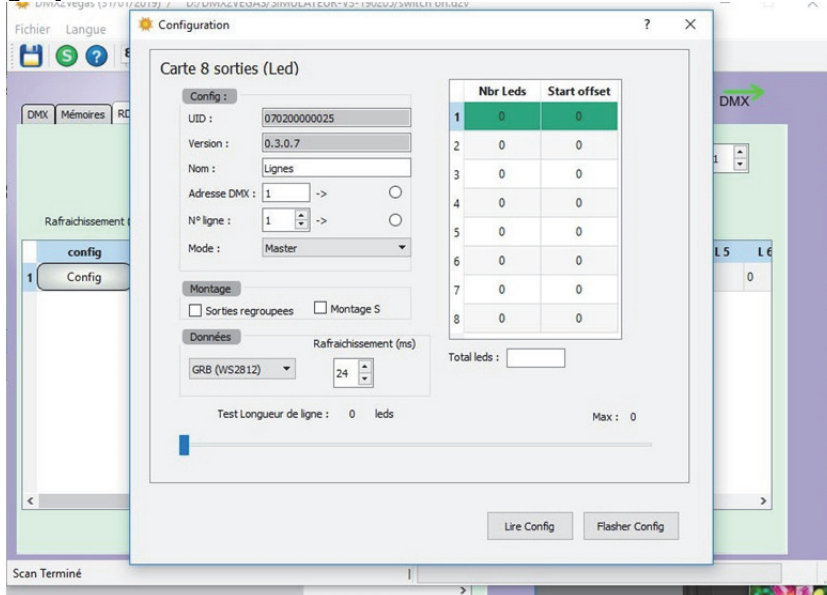
Configuratie van de LED-uitgangen

Met deze tool kunt u de LED's voor elke lijn tellen, de offsets invoeren en de configuratie programmeren.

- Klik op de lijn, voer handmatig het aantal pixels in of gebruik de hulp-"schuifregelaar".
- Gebruik van de schuifregelaar: verplaats de schuifregelaar met de muis of het wielje. Op het lint verschijnt een witte pixel gevolgd door een rode vulling.
- Breng de witte pixel naar de laatste pixel van het lint: de weergegeven waarde wordt gebruikt voor toekomstige animaties. Klik op de volgende lijn om de keuze te valideren
- Herhaal indien nodig de bewerking voor elke lijn.

OFFSETS

Offsets zijn spookwaarden. Ze worden gebruikt voor installaties waarbij de linten fysiek worden verschoven. Voorbeeld: u hebt twee parallelle lijnen die identieke effecten moeten hebben, maar er is een obstakel aanwezig vanaf de tweede lijn. De eerste lijn heeft 100 punten en de tweede van dezelfde lengte begint 30 cm verder vanwege een verkeerd geplaatst technisch luik ... Kortom, er zijn 10 punten die niet kunnen worden geïnstalleerd. Ofwel plaatst u 10 punten achter het luik (om een vertraging van de animatie te voorkomen) of geeft u in de offset aan dat er 10 spookpunten zijn. Wanneer de animatie wordt uitgevoerd, worden de linten gesynchroniseerd.



Let op: aangezien de berekeningen evenredig zijn aan het aantal punten, krijgt u vertraagde animaties als u de waarde 100 geeft aan de eerste regel en 90 aan de tweede.

Opmerking: als uw luik zich aan het einde van de lijn bevindt, moeten de twee lijnen worden ingesteld op 100, het ingekorte lint 90 blijft qua animatie gelijk.

UID: Serienr. van de module
Versie: Versie van de interne software
Naam: Aanpasbare modulenaam
DMX-adres: aanpasbaar adres
Lijnnr.: Gebruikt voor gebruik met individuele lijnen

De SMART-DMX-kaart die als Master is geconfigureerd, neemt elke waarde (1 tot 496) in het hoofd-DMX-universum aan.

Eenmaal geadresseerd, moet ze worden geïnformeerd over het aantal lijnen dat ze gebruikt (1 tot 128)

Afhankelijk van het aantal gebruikte regels moet elke behuizing zijn adres hebben. Het is voldoende om het adres van de eerste regel van de behuizing in te voeren.

In de volgende tabellen worden de nummeringsvoorbeelden gegeven voor behuizingen met 8 en 4 regels. Het DMX-adres van elke behuizing staat **vet** gedrukt.

Zie de Rekencel voor het volledige detail: Overeenkomen van alle moduleconfiguraties en DMX-gebruiken (enkel RGB- en RGBW-projectoren en projectorbalken)

OPMERKING VOOR DMX-TOEPASSINGEN

Als pixelbalken worden gebruikt, moet u ervoor zorgen dat de laatste balk 2 universums niet overlapt. Gebruik de rekencel om de adressen van de balken te bekomen en de laatste te kennen.

VERNIEUWEN

De snelheid van vernieuwen is standaard 24 (ms). Voor gebruik van meer dan 700 pixels op dezelfde lijnen, moet deze snelheid worden aangepast. Als deze snelheid te klein is, kan de informatie vastlopen. De snelheid moet op zijn best worden aangepast op straffe van licht flikkeren van het lint.

STAND ALONE

De modus **Stand Alone** definieert de werking zonder DMX.

De functie "LIJST" neemt alle gemaakte scènes over, het is mogelijk om de volgorde (met de pijlen) te wijzigen en de duur van elk van de scènes te wijzigen.

We kunnen verschillende lijsten creëren en deze een naam geven.

Nadat de lijsten zijn gecreëerd, gaat u naar het tabblad RDM, scant u het netwerk, kiest u de module en verzendt u de lijst (FLASH-LIJST).

Als er geen DMX-siginaal wordt gedetecteerd, speelt de module standaard de lijst nr. 1 af (verwijder de INIT-scène die zou worden afgespeeld en een "Black-Out" zou veroorzaken

INGANGSPOORTEN

Let op: deze poorten moeten met voorzichtigheid worden gebruikt: onbeschermd kan een elektrische schok de module beschadigen. Gebruik interne verbindingen (te solderen) met afgeschermdde draden van korte lengte.

Gebruik de gemeenschappelijke naar de poorten:

Poort 8 verhoogt de lijst (drukknop om lijst te wijzigen)

Poorten 1 tot 7 spelen de lijsten 1-7 af in de modi "Wissel" of "Flash"

Modus "Wissel" als er geen poort is geactiveerd, wordt lijst 1 afgespeeld, als poort 2 geactiveerd is, wordt lijst 2 geactiveerd, als poort 2 wordt vrijgegeven, neemt lijst 1 het over.

Modus "Flash": Standaard wordt lijst 1 afgespeeld. Een puls op poort 2 (drukknop) activeert lijst 2 en blijft erop staan.

DEFINITIE VAN DE GEBRUIKTE TERMEN

SEGMENT: Dit is een reeks punten die elkaar opvolgen (1 tot 800). Alle effecten van kanalen 1 tot 8 worden in een segment gedefinieerd.

SLANG: Dit is een blok van bewegende punten. Een slang kan de grootte hebben van 1 punt tot de lengte van een segment.

KLEUR 1: Dit is standaard de kleur van een slang (kleur voorgrond)

KLEUR 2: Dit is standaard de kleur van de achtergrond, maar bij sommige effecten is dit de tweede gebruikte kleur.

EFFECT: Dit is een visuele functie toegewezen aan een segment, ze gebruikt slangen die zijn gedefinieerd in aantal, snelheid, kleur en ruimte.

ACHTERGRONDKLEUR (Kleur 2): Dit is de kleur die over de hele lengte achter een slang verschijnt. Ze is alleen controleerbaar in kleur en intensiteit.