

Menu Edition

Leds menu
raccordée au Strip haut de panneaux Led[1]

Volume audio
direct volume audio logitech

Variateur platine disque
direct arduino dédiée ULN2003

Bouton Menu
digital input 14 / puredata d0

Le patch puredata surveille le bouton Menu.

le mode edition coté puredata : swith audio off, DMX fade to black, tous les autres ensors n'emmettent plus ni vers DMX, ni vers StripLeds

Seul un appui de plus de 3 secondes lui permet d'envoyer vers les Leds.

Après un appui de plus de 3 seconde, le btn menu envoie un compteur modulo 3 vers les Leds :

A - DECLANCHEMENT DU MODE EDITION

[PRESSER +3"] :

Pattern lumineux "Edit menu"

(les 3 pictos blink rapide 5 fois puis SOLID BLANC intensité faible (40)

B - SELECTION MODE

[SINGLE PUSH] :

Navigation %3 entre picto zen / accueil / jeu - intensité moyenne (100)

C - VALIDATION MODE

S'arreter sur le mode souhaité. si pas de push 5" > selected devient BLEU intensité moyenne

Ref. sensors & Leds



SENSORS

arduino mega /dev/ttyACM0

Panneau Sapiens :

digital input **15** / puredata **d1**
digital input **16** / puredata **d2**

Panneau Flore :

digital input **17** / puredata **d3**
analog input **0** / puredata **a0**

Panneau Cosmos :

analog input **1** / puredata **a1**
digital input **18** / puredata **d4**
analog input **2** / puredata **a2**

Panneau Faune :

analog input **3** / puredata **a3**
digital input **19** / **d5**

STRIPS LEDS

arduino nano /dev/ttyUSB1

Strip Led[0] : bas de panneaux

Strip Led[1] : haut de panneaux + Leds Menu*

ID LEDS

cf. doc arduino :

https://reso-nance.org/wiki/_media/projets/totem/test-ids-leds.ino.zip

int P1b[] = { 0,1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12}; // panneau1 - Flore bas
int P1h[] = { 51,50,49,48,47,46,45,44,43,42,41,40,39}; // panneau1 - Flore haut

int P2b[] = { 13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25}; // panneau2 - Cosmos bas
int P2h[] = { 38,37,36,35,34,33,32,31,30,29,28,27,26}; // panneau2 - Cosmos haut

int P3b[] = { 26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38}; // panneau3 - Faune bas
int P3h[] = { 25,24,23,22,21,20,19,18,17,16,15,14,13}; // panneau3 - Faune haut

int P4b[] = { 39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50,51}; // panneau4 - Sapiens bas
int P4h[] = { 12,11,10,9,8,7,6,5,4,3,2,1,0}; // panneau4 - Sapiens haut

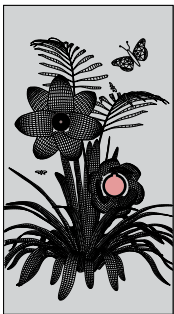
*int Menu[] = { 60,61,62,63,65,66}; // Menu Zen / accueil / Jeu (par groupe de 2 leds)



Menu Zen

Tres peu interactif sur les leds - privilege la sieste et projection plafond.
Par defaut toutes leds eteintes. **mode couleur HSV**

1 valeur globale random produite au lancement du mode.
Chaque panneau a cette meme couleur avec chacun un leger decalage/
ex. : globalerdmVal(255) + (de id panneau * 2)



P1 - FLORE

BTN-down

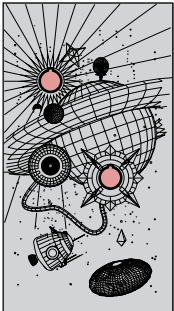
declanche 1 vague de leds (onde 3/5 leds) autour de la valeur de son pot (map 0 127 0 13).
symetrie strip haut et bas.

BTN-release

fade to black 2"

ROT.

modifie sa couleur autour de la couleur definie par le mode



P2 - COSMOS

BTN-down

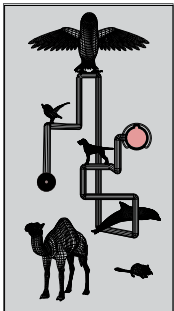
declanche 1 vague de leds (onde 3/5 leds) autour de la valeur de son pot (map 0 127 0 13).
symetrie strip haut et bas.

BTN-release

- fade to black 2"

ROT1 & ROT2 modifie la meme valeur

modifie sa couleur autour de la couleur definie par le mode



P3 - FAUNE

BTN-down

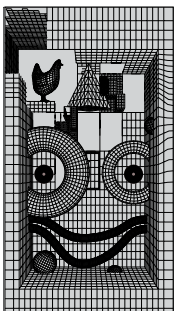
declanche 1 vague de leds (onde 3/5 leds) autour de la valeur de son pot (map 0 127 0 13).
symetrie strip haut et bas.

BTN-release

- fade to black 2"

ROT.

modifie sa couleur autour de la couleur definie par le mode



P4 - SAPIENS

BTN-down 1 et 2 font la meme chose.

declanche 1 vague de leds (onde 3/5 leds) toujours au meme endroit (pas de rotatif)
symetrie strip haut et bas.

BTN-release

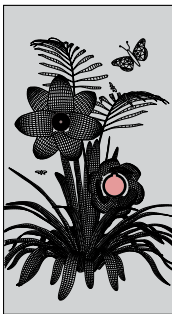
- fade to black 2"



Menu Accueil

Lumineux mais peu interactif sur les leds - pour pas scotcher dessus !
Par défaut toutes leds legerement allumées. intensité globale 40. **mode couleur RGB**

Sapiens - Blue
Flore - Green
Cosmos - White
FLore - Jaune

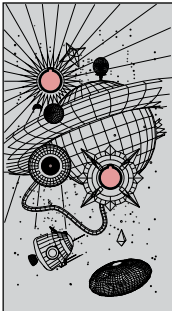


P1 - FLORE

BTN-down
trig sur l'intensité du panneau. fade de 200 à 40 en 1"

BTN-release
rien

ROT.
rien

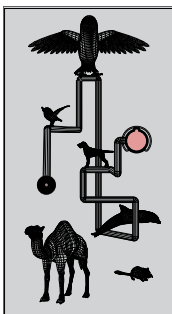


P2 - COSMOS

BTN-down
trig sur l'intensité du panneau. fade de 200 à 40 en 1"

BTN-release
rien

ROT1 & ROT2
rien

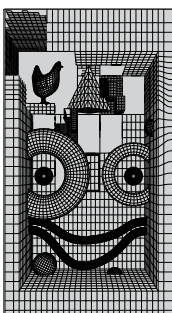


P3 - FAUNE

BTN-down
trig sur l'intensité du panneau. fade de 200 à 40 en 1"

BTN-release
rien

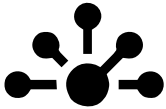
ROT1 & ROT2 modifie la meme valeur
rien



P4 - SAPIENS

BTN-down 1 et 2 font la meme chose.
trig sur l'intensité du panneau. fade de 200 à 40 en 1"

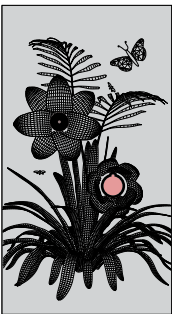
BTN-release
rien



Menu Jeu

Par défaut toutes leds legerement allumées. intensité globale 40. **mode couleur RVB**
Tous les panneaux se colorent selon le dosage en direct des rotatifs :

a0 - R
a1 - G
a2 - B
a3 - shift sur toutes les valeurs (ex. R = a0 + a3 % 255)
(ex. G = a1 + a3 % 255)
(ex. B = a2 + a3 % 255)

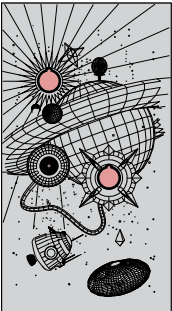


P1 - FLORE

BTN-down
trig sur l'intensité du panneau. fade de 200 à 40 en 1"

BTN-release
rien

ROT.
select couleur Rouge

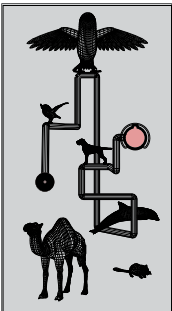


P2 - COSMOS

BTN-down
trig sur l'intensité du panneau. fade de 200 à 40 en 1"

BTN-release
rien

ROT1 & ROT2
Select couleur Vert

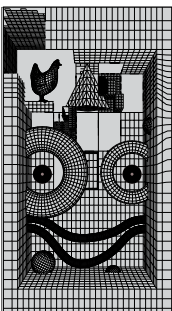


P3 - FAUNE

BTN-down
trig sur l'intensité du panneau. fade de 200 à 40 en 1"

BTN-release
rien

ROT1 & ROT2 modifie la meme valeur
Select couleur Bleu



P4 - SAPIENS

BTN-down 1 et 2 font la meme chose.
trig sur l'intensité du panneau. fade de 200 à 40 en 1"

BTN-release
rien