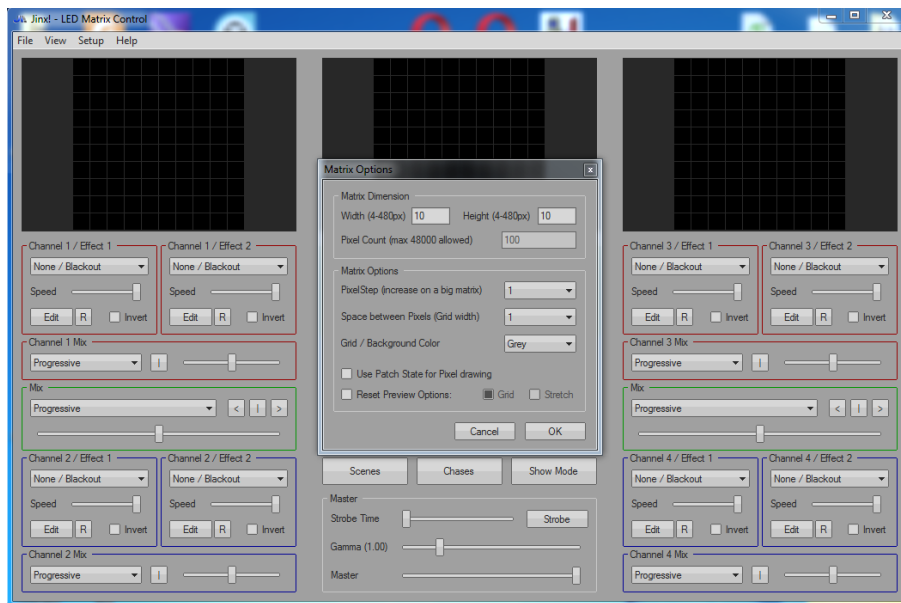


Изначально была мысль сделать (офигенную) новогоднюю гирлянду на елку. Купил управляемых светодиодов (пикселей)- WS8212B b и контроллер T1000S. Пробовал все получилось – но в программе управления контроллером T1000S – LedEdit/довольно скудный набор эффектов (и добавить можно только нарисовав GIF или FLASH). Решение делать все в программе Jinx но возник вопрос создания матрицы из управляемых светодиодов не только квадратно прямоугольной формы но и произвольной (меня интересовала матрица в форме треугольник- эта форма наиболее логична для расположения на пирамиде – еовогодней елке)

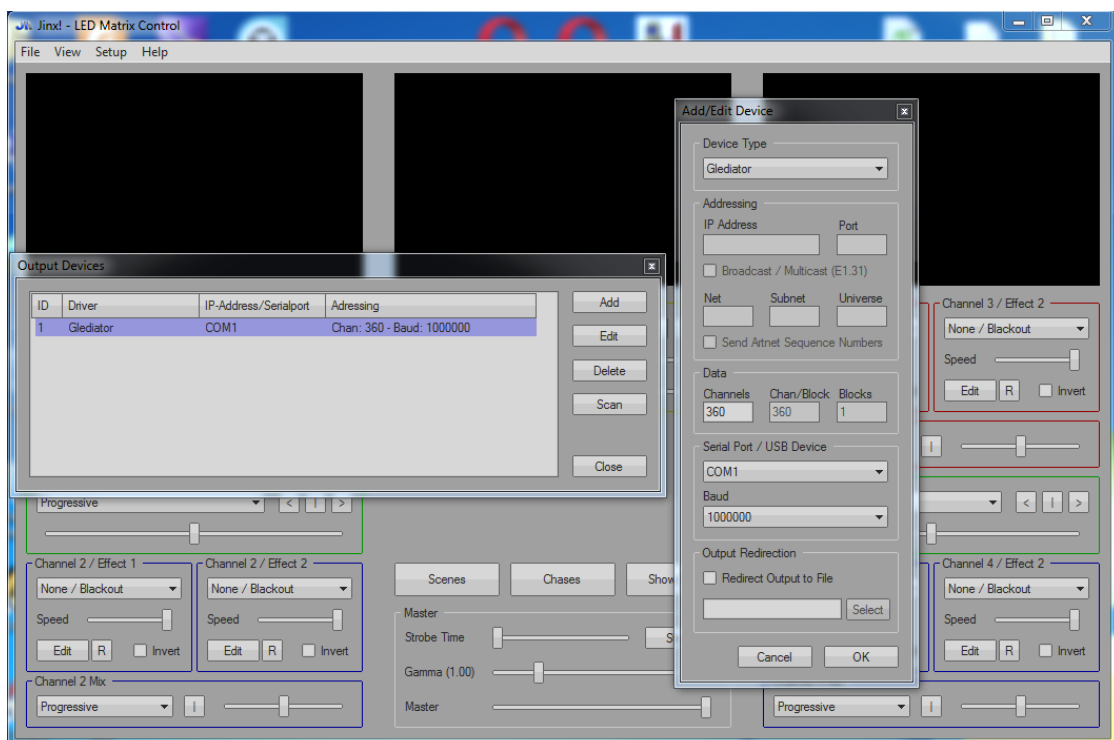
И так что делаем-

В Jinx-сев меню Setap-Matrix-Options S задаем размер матрицы из светодиодных пикселей X по горизонтали и Y по вертикали.

(В моем случае Width 12 Hieight 10. 12 по горизонтали 10 по вертикали)

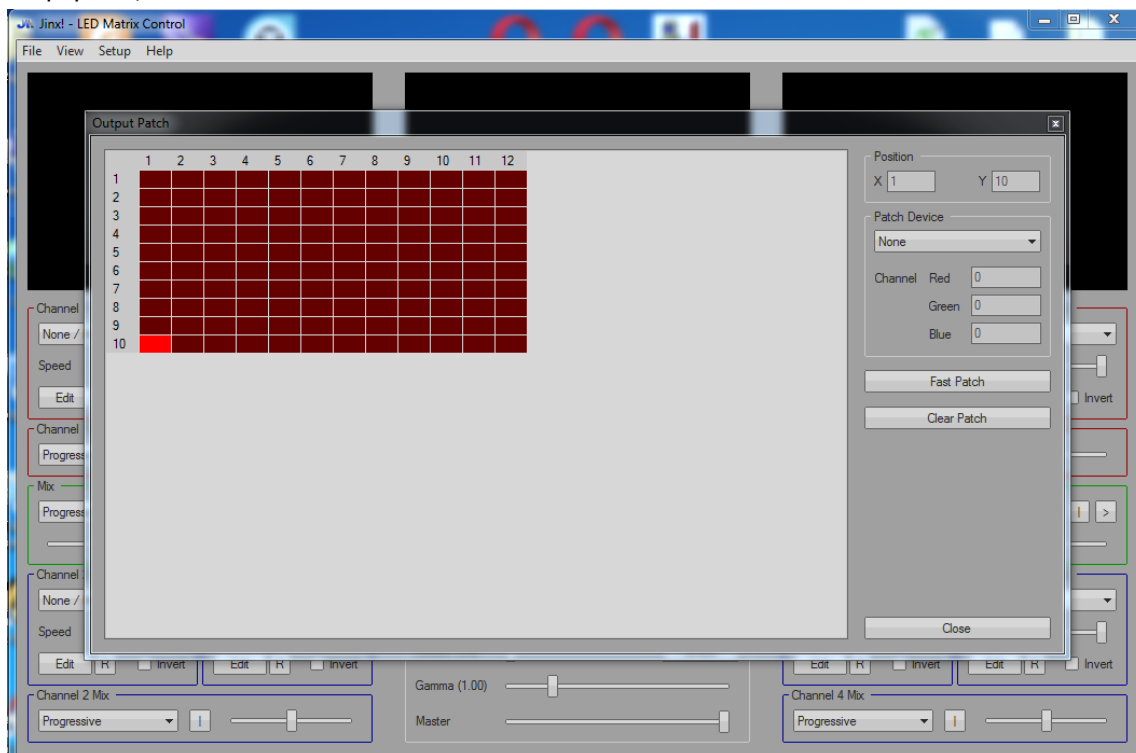


Далее непременно в меню Setap выбираем устройство на которое мы будем отображать мигалки (устройство вывода) здесь все просто и понятно и сто раз везде расписано.

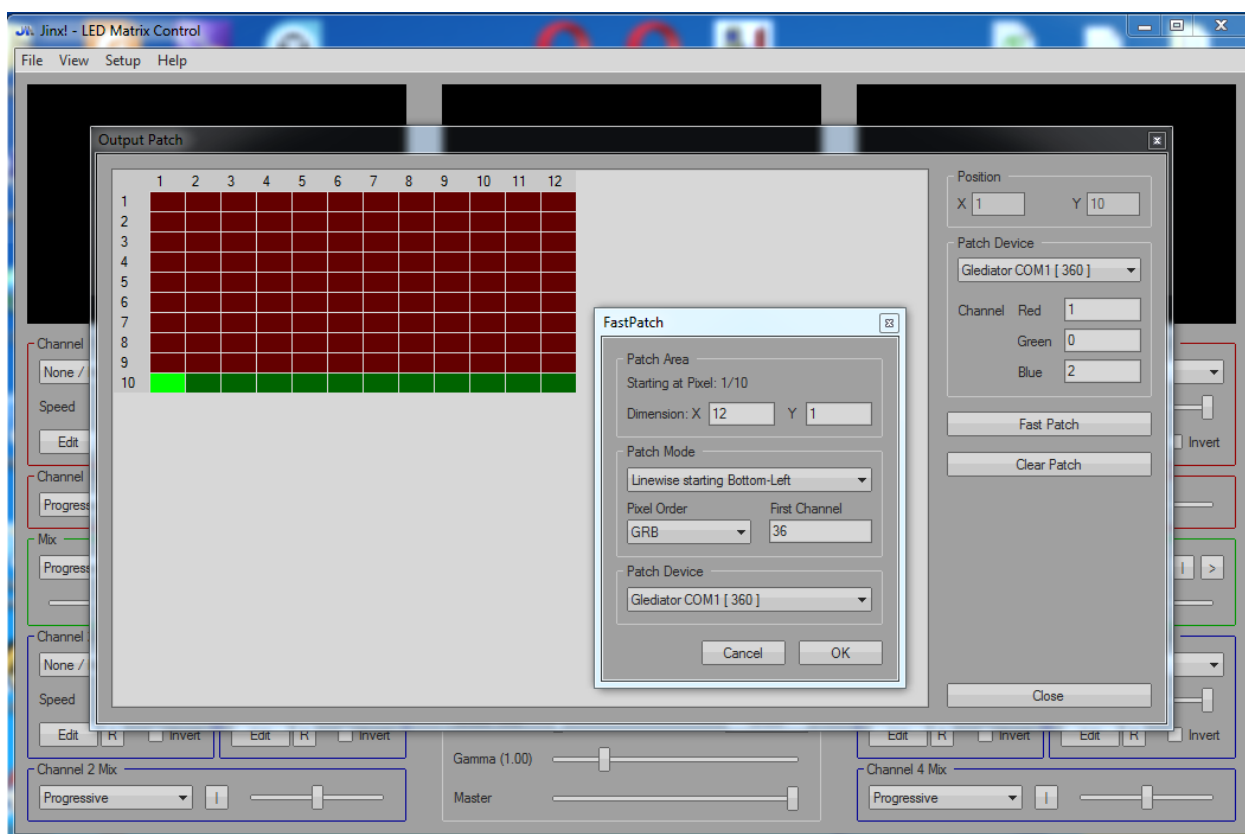


Следующий пункт Setap-Output Patch- он самый интересный.

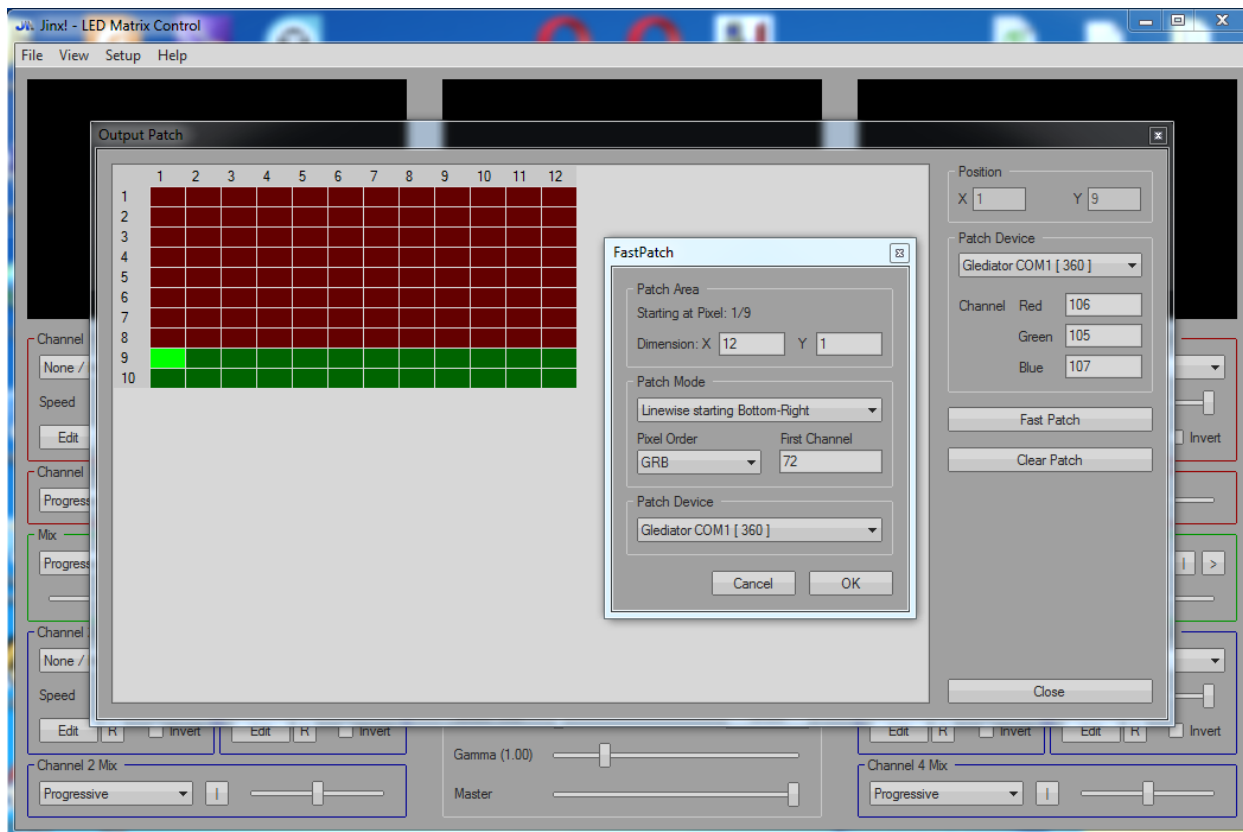
Вот тут начинается шаманство. Имеем поле с количеством бордовых(темных) квадратов.(условно квадрат соответствует одному управляемому светодиоду –пикселю) Когда цвет красный то значит пиксель не назначен то есть не активен и не будет задействован в матрице при выводе информации.



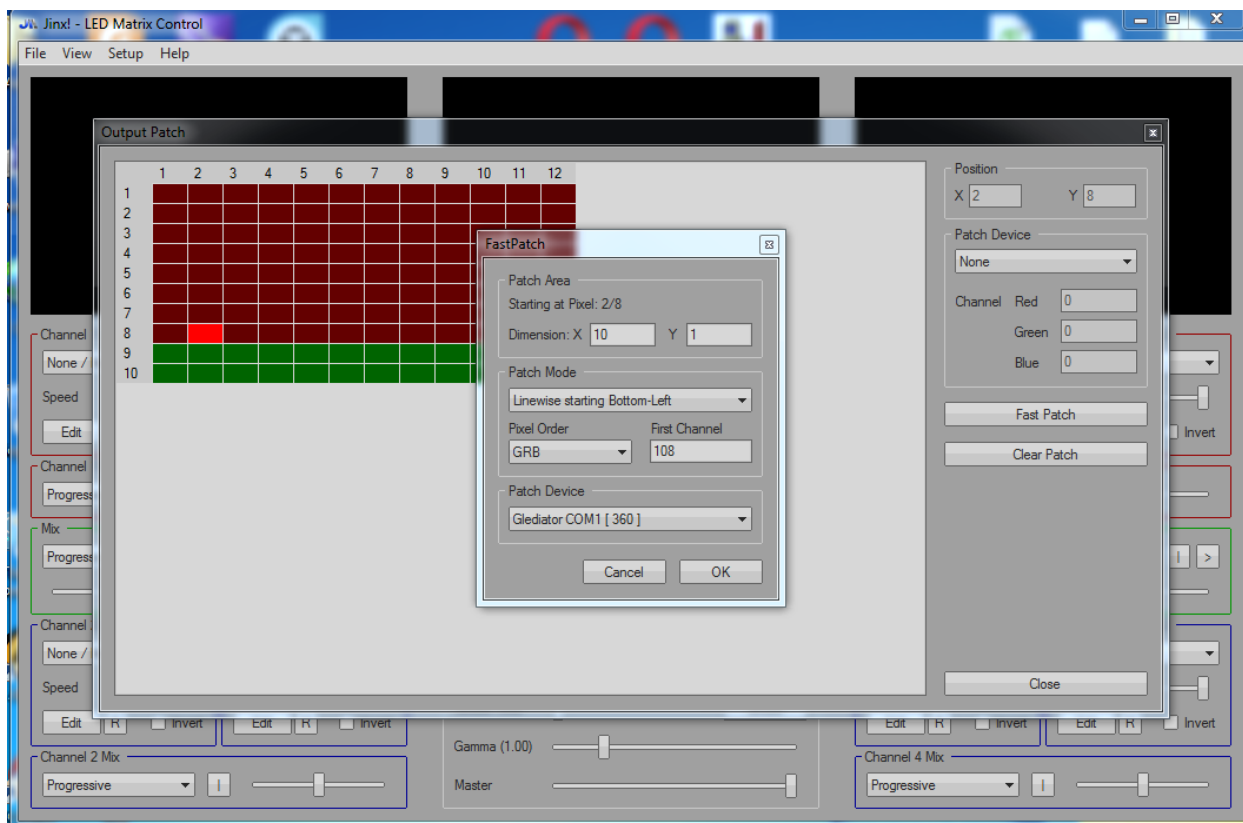
Определяем начало матрицы то есть первый светодиод в матрице и тычем в него мышкой . Он окрашивается в красный цвет Жмем Fast Patch, и выбираем Demension X (количество светодиодов которое будет использовано по горизонтали в данной строке) Y количество строк. Patch Mode – выбираем начало для выбранной строки. В моем случае это горизонтальная змейка с началом в низу слева. Формат светодиодов для WS8212S –GRB/ b и количество светодиодов линейке 36. Устройство вывода для данной линейки (или группы светодиодов – пикселей)

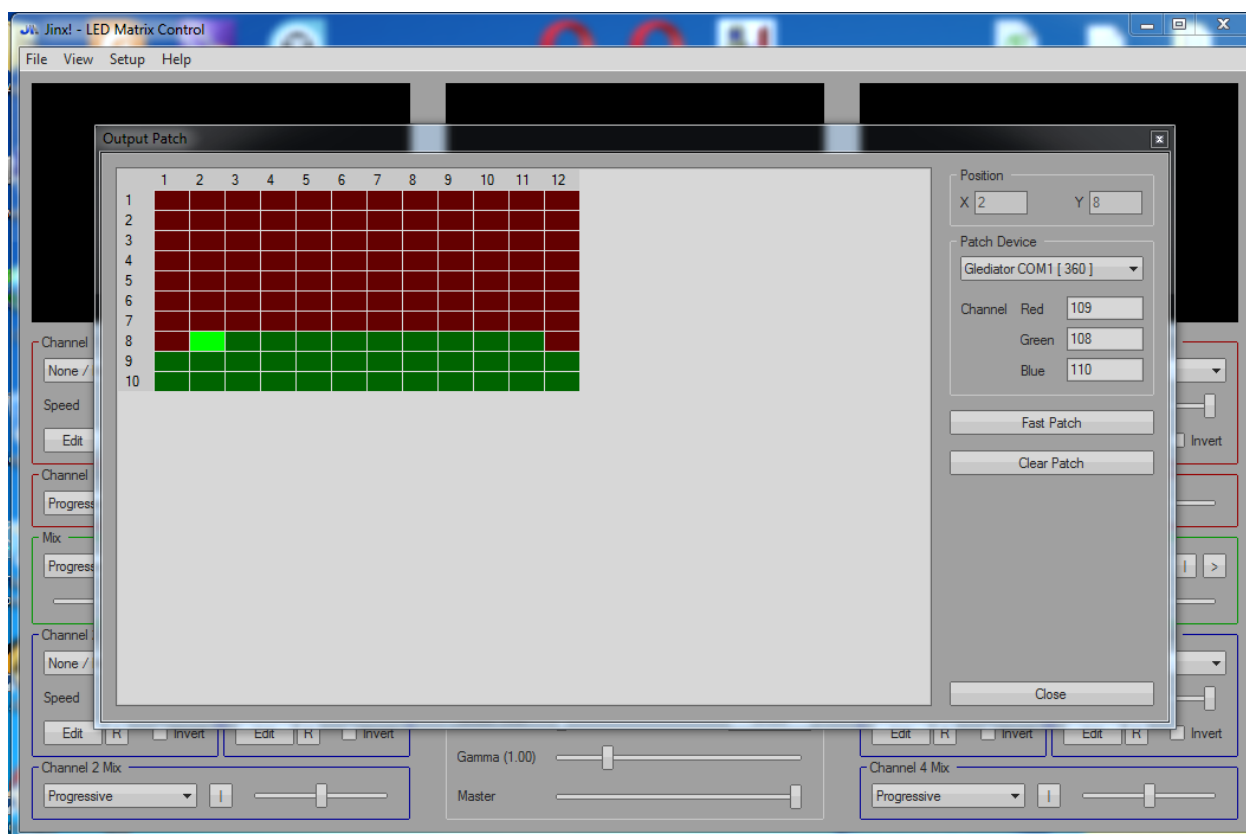


Жмем ОК/ и выбираем следующую строку



Так же выбираем следующий светодиод для начала линейки (хотя можно вообще оставить один светодиод в линейке) и указываем продолжительность линейки и её направление (теперь оно уже направо а не налево как в первой линейке). Заметьте что в пункте First Channel меняется значение. Это с какого по счету светодиода начнется эта линейка (номер светодиода в матрице помноженное на 3). Опять ОК так же делаем дальше со всеми светодиодами которые хотим включить в матрицу.





В результате картинка выводимая на матрицу будет соответствовать заданной. И тут нет предела фантазии. Хоть буквы хоть цветочки рисуй.

Надеюсь я немного помог вам разобраться со способом создания фигурной матрицы из светодиодов в программе Jinx

Всем добра и быстрого интернета