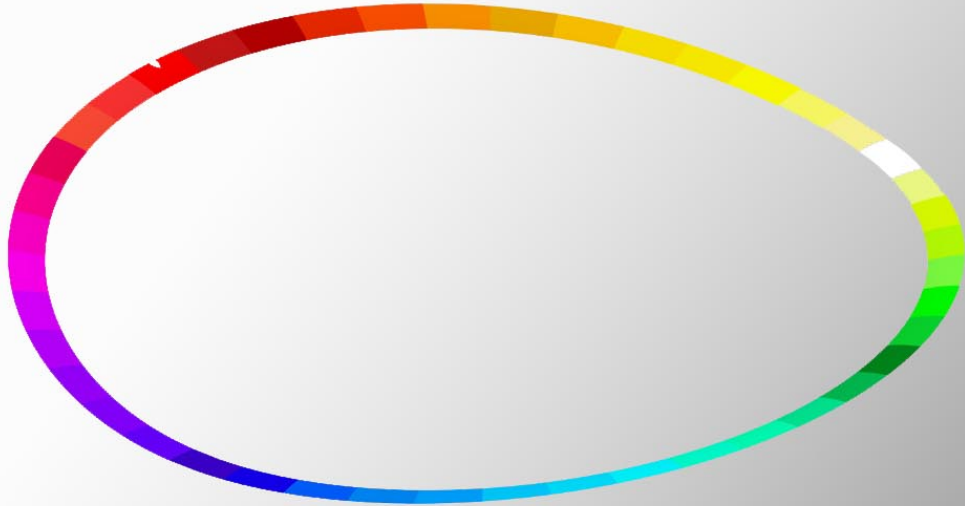




digilogs



die aufgabe dieses projektes bestand darin, analogien für bedienungen von digitalen bzw. technischen geräten zu finden, um eine intuitivere bedienbarkeit zu erreichen.

ich selbst habe mich mit einem lichtschafter für rgb led gestützte raumleuchten befasst. bis dato gibt es noch wenige möglichkeiten die leds anzusteuern, die meisten davon nur digital als software. diese haben den nachteil, dass sie ohne kenntnisse nur schlecht bedient werden können.

mein schalter soll als analoge schnittstelle zwischen farbleuchte und raumnutzer fungieren. grundgedanke ist der drehknopf. er ist selbsterklärend und lädt zum anfassen und benutzen ein. ist aber gleichzeitig einfach und schnell zu bedienen. diese zentrale position spiegelt sich auch im design wieder. um den analogen gedanken zu stärken habe ich auf ein display verzichtet. alle anzeigen werden von rgb-leds übernommen, was die reale farbwiedergabe garantiert.

grundidee

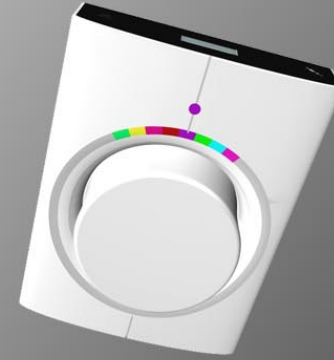
sättigung



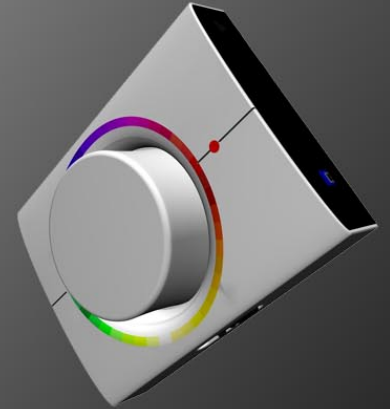
lichtstärke



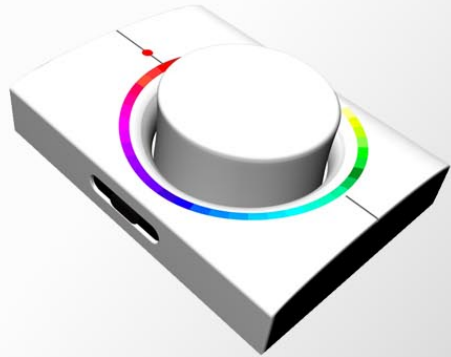
laden



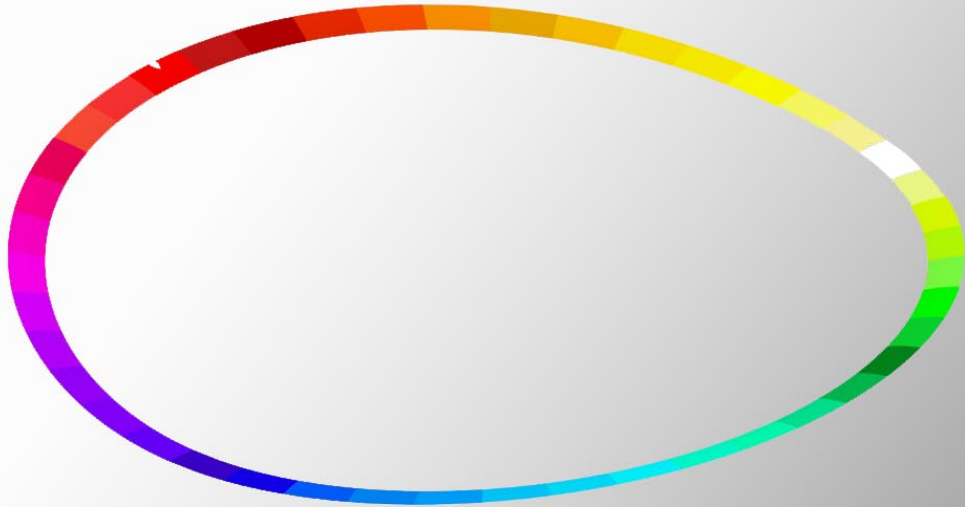
speichern



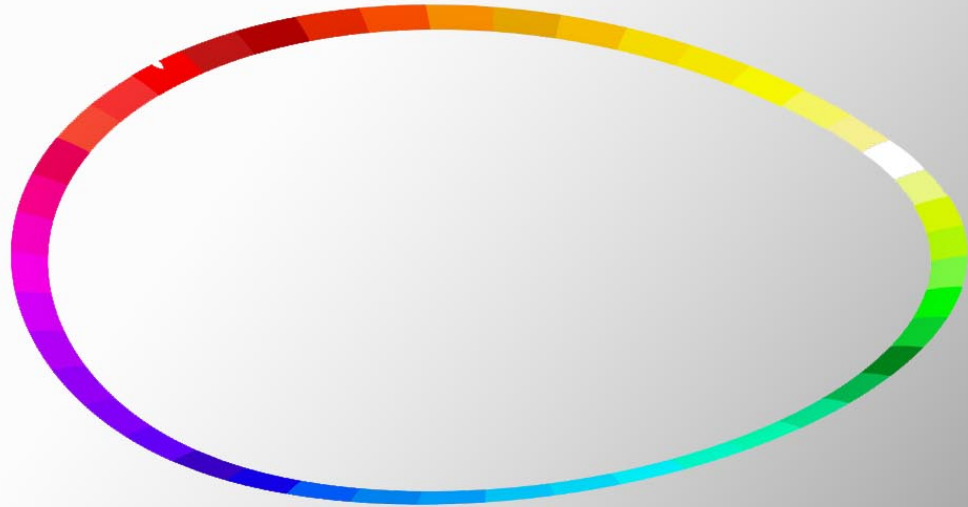
farbauswahl



ansichten

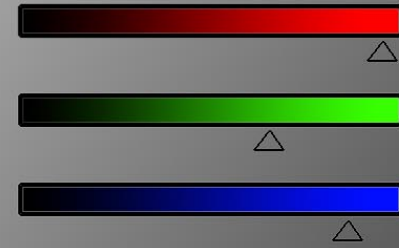


bedienung

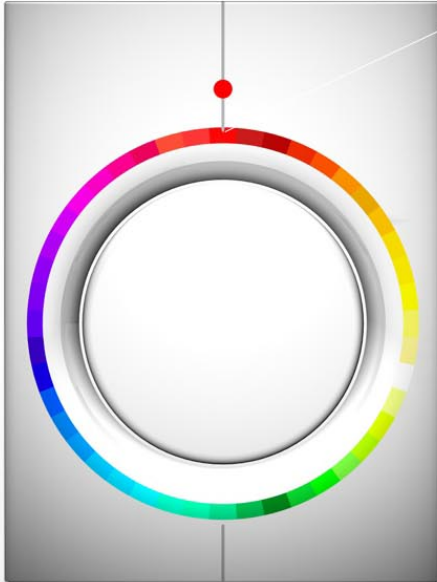


jetzt

früher

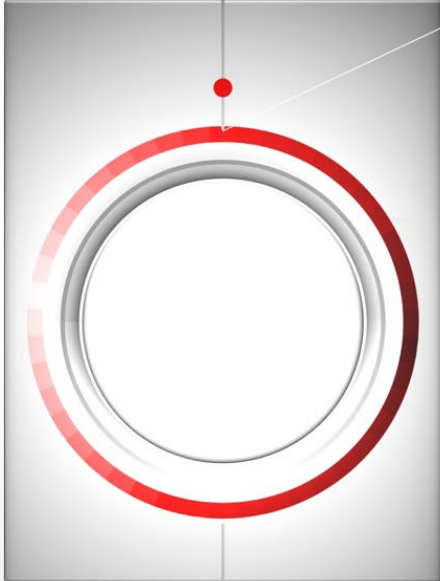


bedienung



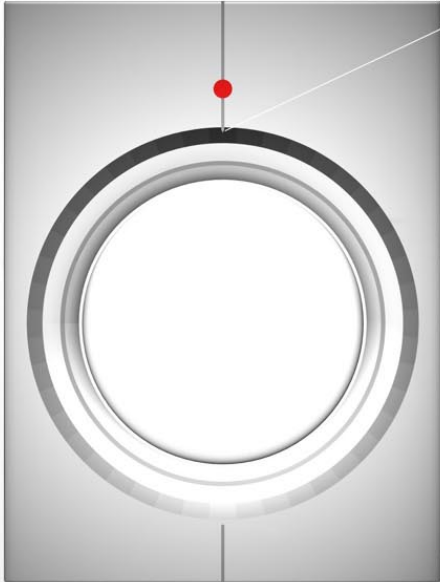
um den schalter und somit auch die raumbeleuchtung zu aktivieren, drückt man auf den drehknopf. der farbkranz baut sich innerhalb von 1 sec auf, indem die zuletzt ausgewählte farbe zuoberst erscheint, gefolgt von den angrenzenden farben, usw., ...bis alle 44 vollfarben im kranz angezeigt werden. die farbauswahl ist immer die erste rubrik die man beim einschalten vorfindet. die leds gehen nach 20 sec. ohne benutzung aus und nur die aktuelle farbe wird als hinterleuchtung des drehknopfes angezeigt. die auswahl wird über die oberste led getroffen. diese farbe wird sofort von der, vom farbkreis getrennten led, übernommen. bei schnellem drehen des knopfes passiert die farbauswahl nur auf dem gerät. wenn man nun im gewünschten farbbereich ist, wird die genaue und langsam passierende auswahl auch über die im raum befindlichen leds angezeigt. somit bekommt der/die benutzter/in keinen farbkolaps wenn er/sie z.b. von rotem zu türkischem licht wechseln will.

# farbauswahl



der an der linken seite befindliche schieberegler funktioniert wie eine tipptronik. sprich: er kann nach oben oder unten geschoben werden um sich im menü zu bewegen. er schnappt allerdings immer wieder in die nullstellung zurück. wenn man ihn nach oben schiebt ist die erste rubrik die sättigung. sobald man von der farbauswahl zur sättigung gelangt, passiert genau dasselbe wie vorher beim einschalten. die farbe die vorher ausgewählt wurde wird nun in seiner sättigungstufen angezeigt (22 abstufungen). die auswahl geschieht wieder über den drehknopf.

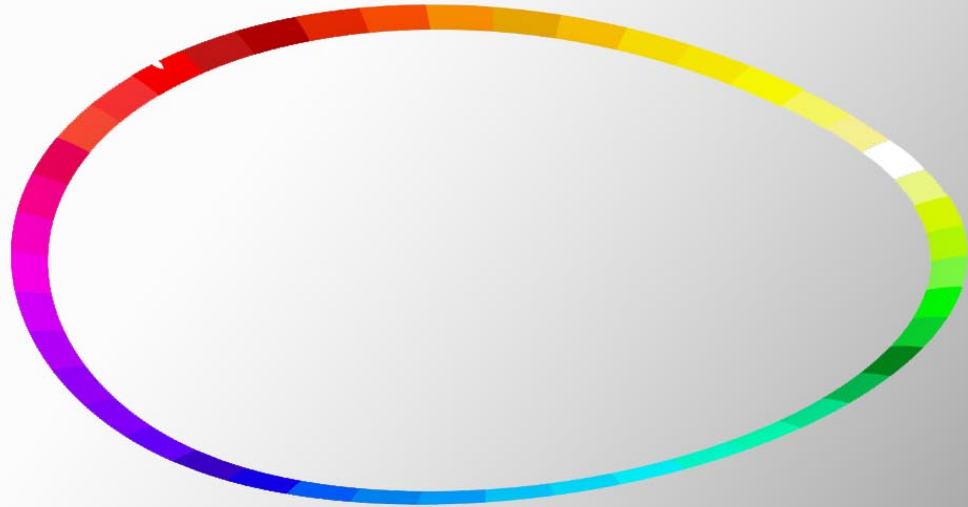
# sättigung

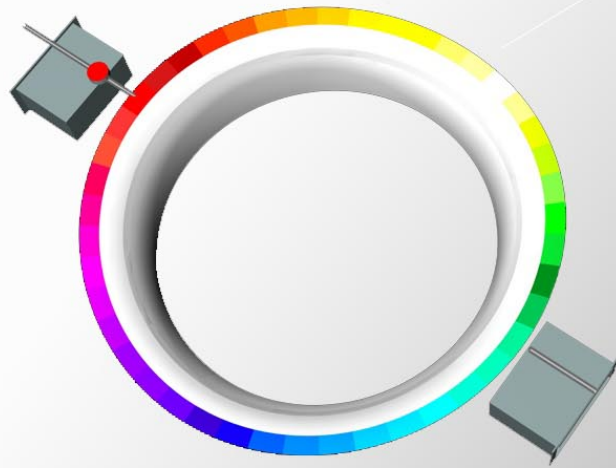


die nächste rubrik im menü ist die lichtstärke. sie wird erreicht wenn man den schieberegler nach unten oder zweimal nach oben schiebt (funktioniert wie ein dimmer).

lichtstärke

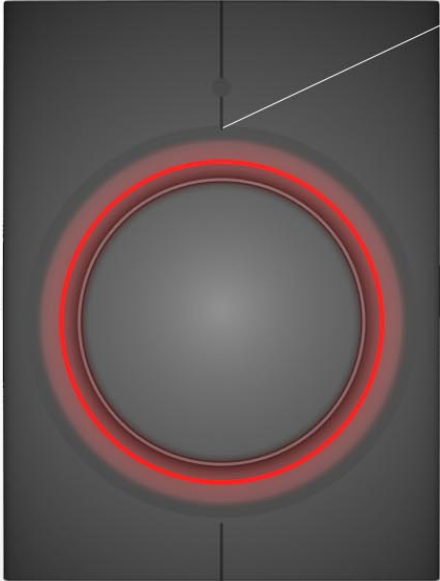






es besteht die möglichkeit jegliche rgb farbe in den schalter zu laden oder Lieblingsfarben aus dem gerät zu speichern. als speicher- oder lademedium dient hierbei ein usb stick. der schalter trägt zwei usb ports in sich. einen an der oberseite den anderen an der unteren. sie sind von zwei kunststoffblenden verdeckt, die man über den rechten schieberegler öffnen kann. der obere usb port dient zum laden von farben, der untere zum speichern. idee ist, die schattenfugen zur visualisierung dieser funktionen zu nutzen. wenn nun eine farbe geladen werden soll, wird der usb stick oben eingeführt. über seitlich eingebaute leds wird ein farbspektrum dargestellt, welches durch die obere schattenfuge in den farbkranz zu fließen scheint. die nun auswählbaren farben werden im farbkranz dargestellt und können wie gewohnt über den drehknopf aktiviert werden. ähnliches passiert beim speichern. der usb stick wird unten eingesteckt und eine farbe wird ganz normal ausgesucht. wenn man nun die richtige farbe gefunden hat, drückt man den drehknopf und die gewünschte farbe fließt durch die untere schattenfuge in den stick. die verwendung von zwei usb ports wurde gewählt, um die analogie von fließender farbe darzustellen: entweder man drückt die farbe von oben in den schalter rein oder man fängt runtertropfende farbe von unten auf.

# laden & speichern



mit wiederholtem drücken schaltet man das licht aus. die zuletzt benutzte farbe wird in einem lichtkranz der den drehknopf umgibt, angezeigt.

ausgeschaltet