

# ANALOG WAY LIVECORE™

## Module: FRAME & LOGO

### AMX NETLINX

Date: **6 avril 2016**  
Version du driver : **V3.00**  
Compatible avec : **Firmware LiveCore™ v04.00.x ou supérieur**

## INTRODUCTION

Ce module est un module optionnel pour le contrôle d'une machine LiveCore™. Il permet le retour d'informations diverses sur les frames et les logos configurés.

## IMPLEMENTATION

Pour interfacer ce module dans un programme AMX, le programmeur doit réaliser les tâches suivantes :

- Modifier le fichier LiveCore\_User\_Definitions.axi : Si le module FRAME & LOGO est utilisé dans le programme final alors il est nécessaire d'attribuer la valeur 1 à la variable LiveCore\_Frame\_Logo\_Usage. Si ce n'est pas le cas, la valeur de cette variable doit rester à 0.
- Inclure le module LiveCore\_Frame\_Logo dans le programme principal et modifier les différents paramètres spécifiques du module (cf. programme exemple disponible avec ce package).

## COMMANDES

### Command Control

Aucun

### Channels

Les 'channels' de commande pris en charge par le module FRAME & LOGO sont listés ci-dessous.

Code channel	Description
1..8	Déclenche la lecture des informations d'une Frame (channel 1 pour la frame 1, channel 2 pour la frame 2, ...)
11..18	Déclenche la lecture des informations d'un logo (channel 11 pour le logo 1, channel 12 pour le logo 2 ...)
255	Initialisation du module FRAME & LOGO (réalisée automatiquement après la connexion)

## STATUTS

### Channels

Les 'channels' de statut pris en charge par le module FRAME & LOGO sont listés ci-dessous.

Code channel	Description
21..28	Disponibilité d'une Frame (channel 21 pour la frame 1, channel 22 pour la frame 2, ...)
31..38	Validité d'une Frame (channel 31 pour la frame 1, channel 32 pour la frame 2, ...)
41..48	Disponibilité d'un logo (channel 41 pour le logo 1, channel 42 pour le logo 2, ...)
51..58	Validité d'un logo (channel 51 pour le logo 1, channel 52 pour le logo 2, ...)
61..68	1 si la frame est utilisée dans un des programmes (fonction tally)
71..78	1 si la frame est utilisée dans un des previews (fonction tally)
81..88	1 si le logo est utilisé dans un des programmes (fonction tally)
91..98	1 si le logo est utilisé dans un des previews (fonction tally)
255	Statut de l'initialisation du module

## **Textes**

Les textes pris en charge par le module FRAME & LOGO sont listés ci-dessous.

Code texte	Description
1..8	Hauteur en pixel d'une Frame (code texte 1 pour la frame 1, code texte 2 pour la frame 2, ...)
11..18	Largeur en pixel d'une Frame (code texte 11 pour la frame 1, code texte 12 pour la frame 2, ...)
21..28	Description d'une Frame (code texte 21 pour la frame 1, code texte 22 pour la frame 2, ...)
31..38	Hauteur en pixel d'un logo (code texte 31 pour le logo 1, code texte 32 pour le logo 2, ...)
41..48	Largeur en pixel d'un logo (code texte 41 pour le logo 1, code texte 42 pour le logo 2, ...)
51..58	Description d'un logo (code texte 51 pour le logo 1, code texte 52 pour le logo 2, ...)