

ANALOG WAY LIVECORE™

Module: SCREEN

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'un processeur LiveCore™. Il prend en charge les fonctions principales liées au contrôle d'un seul écran. Il est donc nécessaire d'implémenter dans le projet autant d'instances de ce module que d'écrans pilotés.

IMPLEMENTATION

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

- Inclure le module LiveCore_Screen dans le programme principal. Implémenter et configurer autant d'instances de ce module que de d'écrans pilotés sur le processeur LiveCore™ (cf. programme exemple disponible avec ce package).
- Modifier le fichier LiveCore_User_Definitions.axi : Si le module SCREEN est utilisé dans le programme principal et que plusieurs instances ont été déclarées, il est alors nécessaire d'attribuer la valeur 1 aux variables LiveCore_ScreenX_Usage correspondantes (X correspondant à l'index de l'écran contrôlé).

COMMANDES

Command Control

Aucun

Channels

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

Code channel	Description
1..24	Déclenche la lecture des informations du layer X (channel 1 pour le layer 1, channel 2 pour le layer 2, ...)
120	Déclenche une action TAKE pour cet écran
255	Initialisation du module SCREEN (réalisée automatiquement après la connexion)

Levels

Les 'levels' de commande pris en charge par le module SCREEN sont listés ci-dessous.

Code level	Description
1..24	<p>Sélection du type de bordure du layer X sur le Program (level 1 pour le layer 1, level 2 pour le layer 2, ...)</p> <p>Valeurs possibles :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 : Pas de bordure - 2 : Bordure Edge - 3 : Bordure Smooth - 4 : Bordure Smooth Edge - 5 : Bordure Shadow Edge
31..54	<p>Sélection du type de bordure du layer X sur le Preview (level 31 pour le layer 1, level 32 pour le layer 2, ...)</p> <p>Valeurs possibles :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 : Pas de bordure - 2 : Bordure Edge - 3 : Bordure Smooth - 4 : Bordure Smooth Edge - 5 : Bordure Shadow Edge
60	<p>Sélection de la source de fond natif sur le Program</p> <p>Valeurs possibles :</p> <ul style="list-style-type: none"> -0 : Désactivé -1 à 8 : Set1 à 8
61..84	<p>Sélection de la source du layer X pour le Program (level 61 pour le layer 1, level 62 pour le layer 2, ...)</p> <p>Voir table ci-dessous pour les types de sources possibles</p>
90	<p>Sélection de la source de fond natif sur le Preview</p> <p>Valeurs possibles :</p> <ul style="list-style-type: none"> -0 : Désactivé -1 à 8 : Set1 à 8
91..114	<p>Sélection de la source du layer X pour le Preview (level 91 pour le layer 1, level 92 pour le layer 2, ...)</p> <p>Voir table ci-dessous pour les types de sources possibles</p>
120	Définition de la position du TBAR (0 to 65535)

STATUTS

Channels

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

Code channel	Description
252	Etat de la fonction Z mixing de l'écran
253	Etat de la fonction Perspective layer pour l'écran
254	Disponibilité de l'écran
255	Statut de l'initialisation du module

Levels

Les 'levels' de statut pris en charge par le module SCREEN sont listés ci-dessous.

Code level	Description
130	Position du TBAR (0 à 65535)

Textes

Les textes pris en charge par le module SCREEN sont listés ci-dessous.

Code texte	Description
1	Nombre de layers valides pour cet écran
2	Hauteur de l'écran en pixel
3	Largeur de l'écran en pixel
4	Description de l'écran
21..44	URL de la capture pour le layer X sur le Program (code texte 21 pour le layer 1, code texte 22 pour le layer 2, ...)
51..74	URL de la capture pour le layer X sur le Preview (code texte 51 pour le layer 1, code texte 52 pour le layer 2, ...)

Sources

0	Aucune
1	Entrée 1 de la carte IN 1 du processeur principal
2	Entrée 2 de la carte IN 1 du processeur principal
3	Entrée 3 de la carte IN 1 du processeur principal
4	Entrée 4 de la carte IN 1 du processeur principal
5	Entrée 1 de la carte IN 2 du processeur principal
6	Entrée 2 de la carte IN 2 du processeur principal
7	Entrée 3 de la carte IN 2 du processeur principal
8	Entrée 4 de la carte IN 2 du processeur principal
9	Entrée 1 de la carte IN 3 du processeur principal
10	Entrée 2 de la carte IN 3 du processeur principal
11	Entrée 3 de la carte IN 3 du processeur principal
12	Entrée 4 de la carte IN 3 du processeur principal
13	Entrée 1 de la carte IN 1 du processeur secondaire
14	Entrée 2 de la carte IN 1 du processeur secondaire
15	Entrée 3 de la carte IN 1 du processeur secondaire
16	Entrée 4 de la carte IN 1 du processeur secondaire
17	Entrée 1 de la carte IN 2 du processeur secondaire
18	Entrée 2 de la carte IN 2 du processeur secondaire
19	Entrée 3 de la carte IN 2 du processeur secondaire
20	Entrée 4 de la carte IN 2 du processeur secondaire
21	Entrée 1 de la carte IN 3 du processeur secondaire
22	Entrée 2 de la carte IN 3 du processeur secondaire
23	Entrée 3 de la carte IN 3 du processeur secondaire
24	Entrée 4 de la carte IN 3 du processeur secondaire
25	Frame 1 du processeur principal
26	Frame 2 du processeur principal
27	Frame 3 du processeur principal
28	Frame 4 du processeur principal
29	Frame 1 du processeur secondaire
30	Frame 2 du processeur secondaire
31	Frame 3 du processeur secondaire
32	Frame 4 du processeur secondaire
33	Logo 1 du processeur principal
34	Logo 2 du processeur principal
35	Logo 3 du processeur principal
36	Logo 4 du processeur principal
37	Logo 1 du processeur secondaire
38	Logo 2 du processeur secondaire
39	Logo 3 du processeur secondaire
40	Logo 4 du processeur secondaire
41	Couleur unie (ou noir)