

ANALOG WAY MIDRA

Module: SCREEN

AMX NETLINX

Date: **16 Octobre 2017**
Version du driver: **V1.11**
Testé avec: **Midra Firmware v02.00.15**

INTRODUCTION

Ce module est un module optionnel pour le contrôle d'une machine Midra. Le module prend en charge toutes les fonctions liées à un seul écran. Il est donc nécessaire de déclarer et configurer 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 Midra_Screen dans le programme principal. Déclarer et configurer autant d'instances de ce module que de d'écrans pilotés (cf. programme exemple disponible avec ce package).
- Modifier le fichier Midra_User_Definitions.axi : Si le module SCREEN est utilisé dans le programme principal et que plusieurs instances ont été déclarées pour chaque écran concerné, il est alors nécessaire d'attribuer la valeur 1 aux variables Midra_ScreenX_Usage correspondantes (X correspondant au No de l'écran). Si un ou plusieurs écrans ne sont pas pilotés alors la valeur des variables correspondantes doit rester à 0.

COMMANDES

Command Control

None

Channels

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

Code channel	Description
1..8	Déclenche la lecture des informations du layer X (channel 1 pour le layer 1, channel 2 pour le layer 2, ...)
11..18	Active ou désactive le gel du layer X sur le Preview de l'écran (level 11 pour le layer 1, level 12 pour le layer 2, ...)
21..28	Désactive la bordure du layer X sur le Preview de l'écran (level 21 pour le layer 1, level 22 pour le layer 2, ...)
31.38	Active la bordure de type 'Edge' du layer X sur le Preview de l'écran (level 31 pour le layer 1, level 32 pour le layer 2, ...)
41.48	Active la bordure de type 'Shadow' du layer X sur le Preview de l'écran (level 41 pour le layer 1, level 42 pour le layer 2, ...)

Page 2 / 5



51..58	Active ou désactive le gel du layer X sur le Main de l'écran (level 51 pour le layer 1, level 52 pour le layer 2, ...)
61..68	Désactive la bordure du layer X sur le Main de l'écran (level 61 pour le layer 1, level 62 pour le layer 2, ...)
71.78	Active la bordure de type 'Edge' du layer X sur le Main de l'écran (level 71 pour le layer 1, level 72 pour le layer 2, ...)
81.88	Active la bordure de type 'Shadow' du layer X sur le Main de l'écran (level 81 pour le layer 1, level 82 pour le layer 2, ...)
120	Déclenche le TAKE pour cet écran
121	Active ou désactive le gel de l'écran
123	Active ou désactive l'affichage de la frame sélectionnée en tant que "Quick Frame" avec une transition CUT
253	Initialisation de ce module SCREEN uniquement
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
11..18	Sélection du niveau de transparence du layer X pour le Preview (level 11 pour le layer 1, level 12 pour le layer 2, ...) -> 0 = transparent
21..28	Sélection de la source du layer X pour le Preview (level 21 pour le layer 1, level 22 pour le layer 2, ...) Voir table ci-dessous pour la liste des entrées possibles
51..58	Sélection du niveau de transparence du layer X pour le Main (level 51 pour le layer 1, level 52 pour le layer 2, ...) -> 0 = transparent
61..68	Sélection de la source du layer X pour le Main (level 61 pour le layer 1, level 62 pour le layer 2, ...) Voir table ci-dessous pour la liste des entrées possibles
120	Définition de la position du T-Bar (0 to 65535)



STATUTS

Channels

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

Code channel	Description
131	TAKE disponible pour l'écran
132	TAKE ONE SHOT sera utilisé pour réaliser la prochaine transition pour cet écran: la transition sera réalisée en une seule étape
133	TAKE TWO SHOT sera utilisé pour réaliser la prochaine transition pour cet écran: la transition sera réalisée en deux étapes.
134	TAKE AUTO SEQUENCE sera utilisé pour réaliser la prochaine transition pour cet écran: la transition sera réalisée en plusieurs étapes en utilisant des transitions "CLOSING" et "OPENING". Ceci est généralement lié à la nécessité de disposer d'un trop grand nombre de scalers pour l'opération demandée.
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
111..118	Niveau de transparence du layer X pour le Preview (level 111 pour le layer 1, level 112 pour le layer 2, ...) -> 0 = transparent
121	Nombre de layers valides pour cet écran
130	Position du TBar (0 à 65535)
151..158	Niveau de transparence du layer X pour le Main (level 151 pour le layer 1, level 152 pour le layer 2, ...) -> 0 = transparent



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

Liste des entrées assignables aux Layers

0	Aucune
1	Entrée ou Frame 1
2	Entrée ou Frame 2
3	Entrée ou Frame 3
4	Entrée ou Frame 4
5	Entrée ou Frame 5
6	Entrée ou Frame 6
7	Entrée ou Frame 7
8	Entrée ou Frame 8
9	Entrée ou Frame 9
10	Entrée ou Frame 10
11	Couleur ou noir (remplissage du PIP)

