

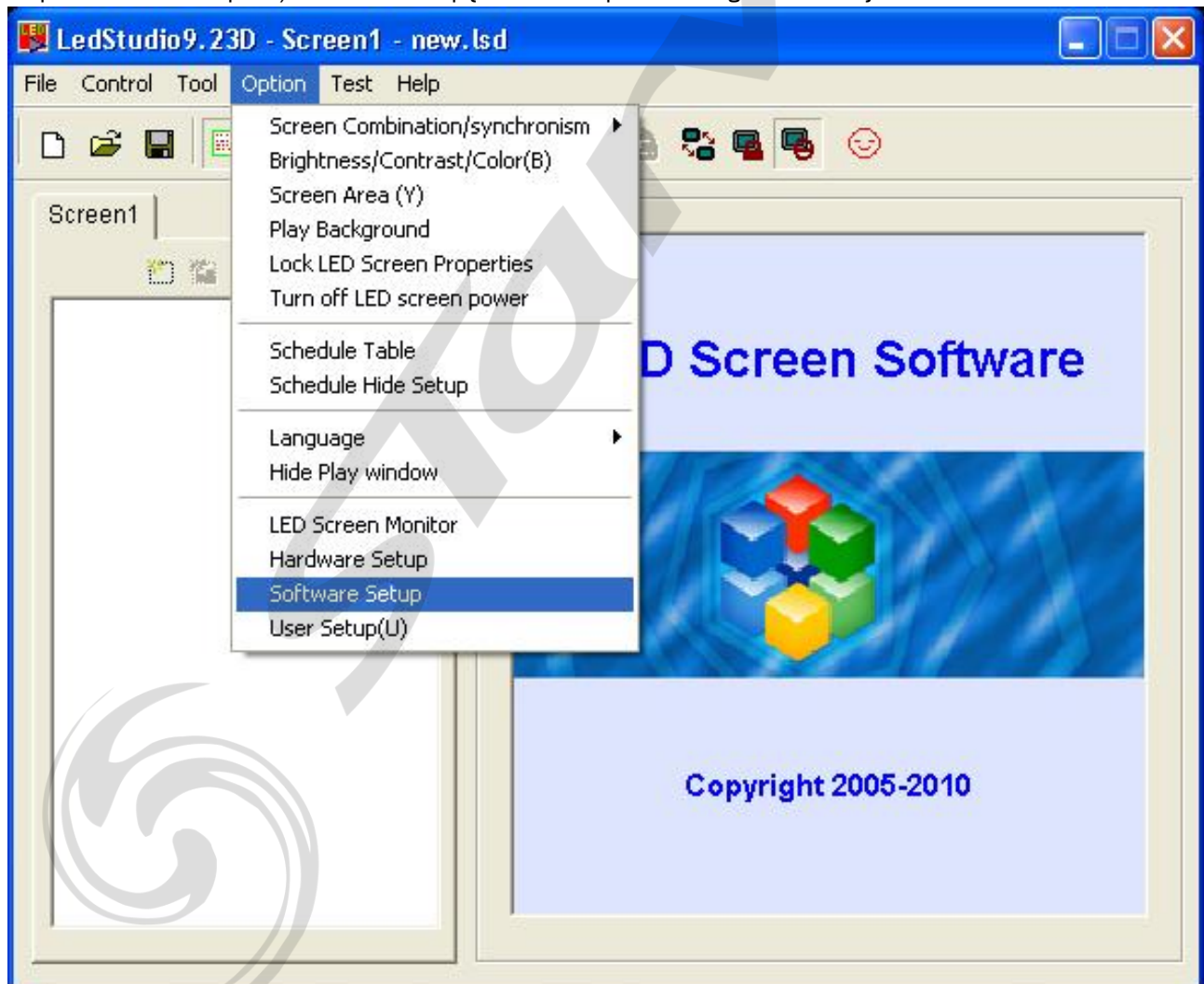
# LED Studio – Configuration des Starframes

Après avoir installé physiquement les StarFrames, installez la StarGate et le logiciel de gestion LED Studio.

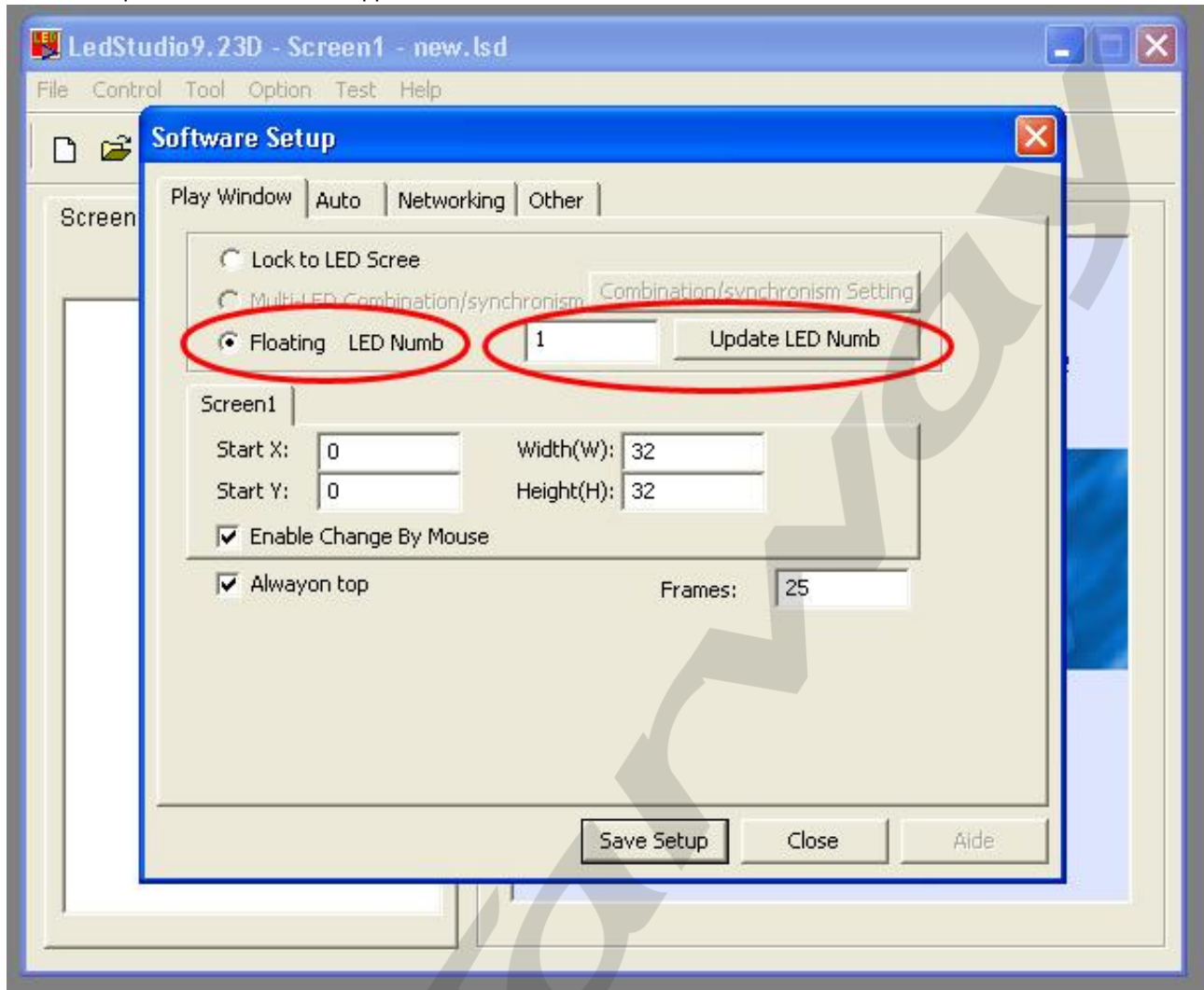
NB : pensez à connecter la Stargate à l'aide du câble DB9/RJ41 au port com de l'ordinateur.

Lancez le logiciel LED Studio

Cliquez sur le menu Option / Software Setup (comme indiqué dans la figure suivante)



Une fois cliqué la fenêtre suivante apparaît :

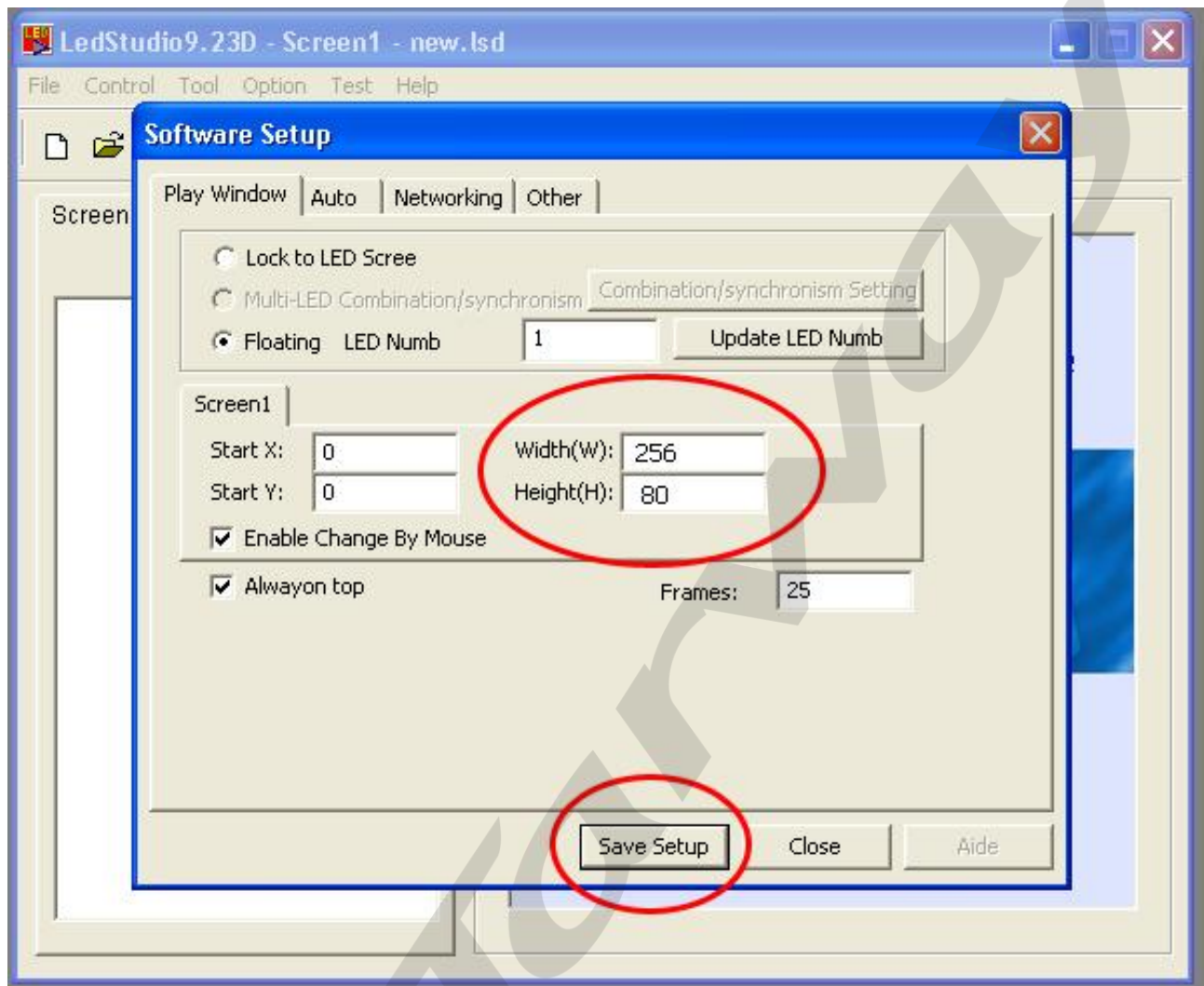


Cochez "Floating LED numb"

Tapez 1

Puis cliquez sur "Update LED Numb"

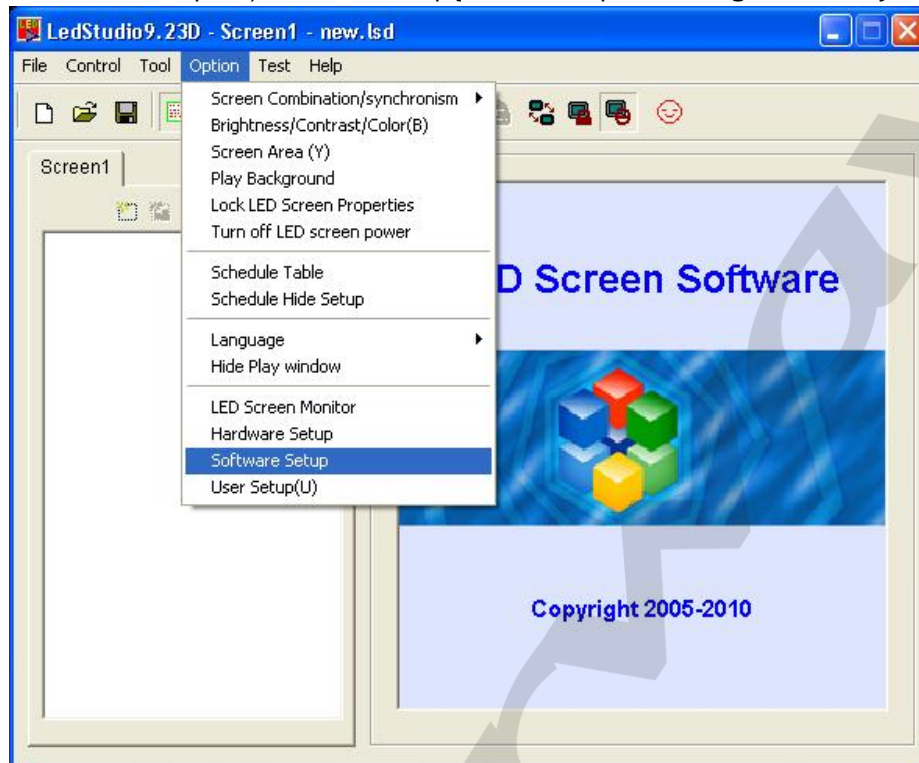
Entrez la taille réelle de votre écran StarFrames en Pixels, dans ce cas 256 pixels de large et 80 pixels de haut.  
Soit 16 dalles de large par 5 dalles de haut.  
[1 StarFrame = 16 x 16 pixels]



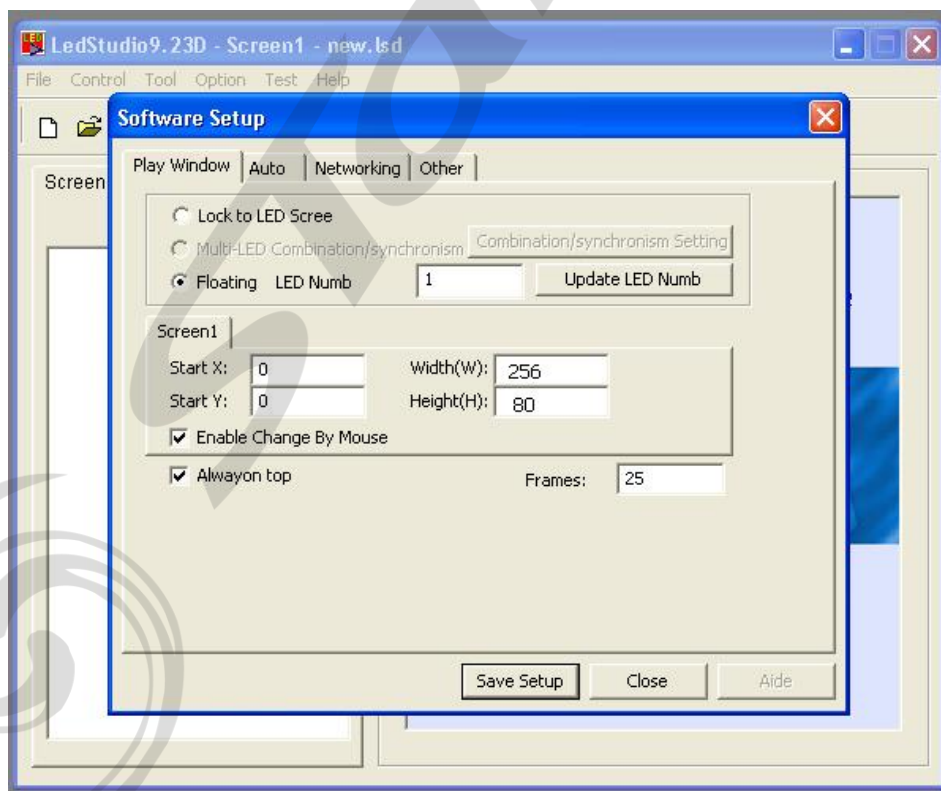
Appuyez sur "Save Setup"

Vous revenez à la fenêtre principale du logiciel LEDStudio.

Cliquez à nouveau sur le menu Option / Software Setup (comme indiqué dans la figure suivante)



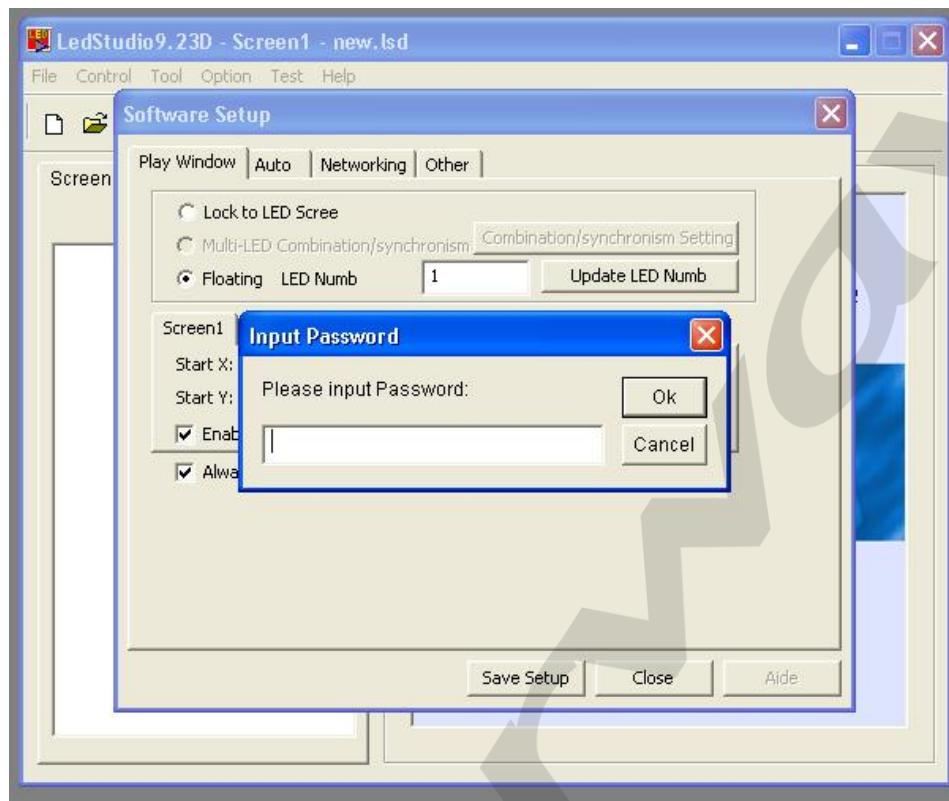
Une fois cliqué la fenêtre suivante apparaît :



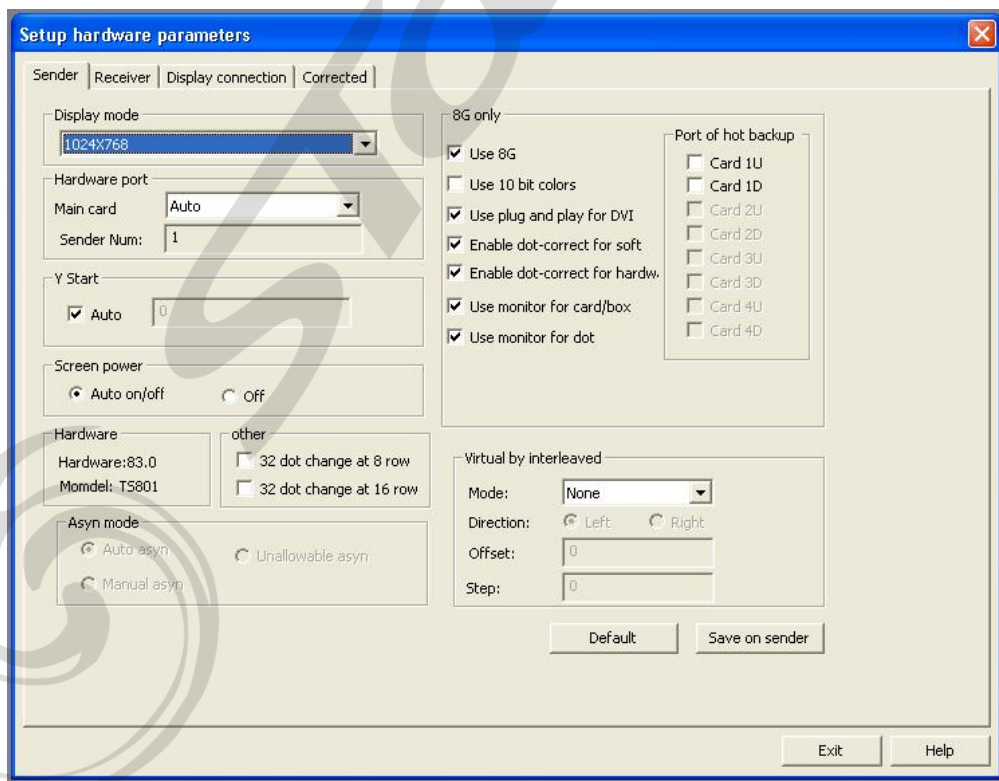
A ce moment tapez "linsn" en minuscules pour faire apparaître le menu de configuration caché.

**NB : ne pointez aucun des champs de saisie de la fenêtre.**

Et dans la fenêtre "Input Password" tapez le mot de passe "168" et cliquez sur OK



Le menu de configuration caché apparaît



Ce menu vous permettra de gérer l'ensemble des paramètres de configuration.



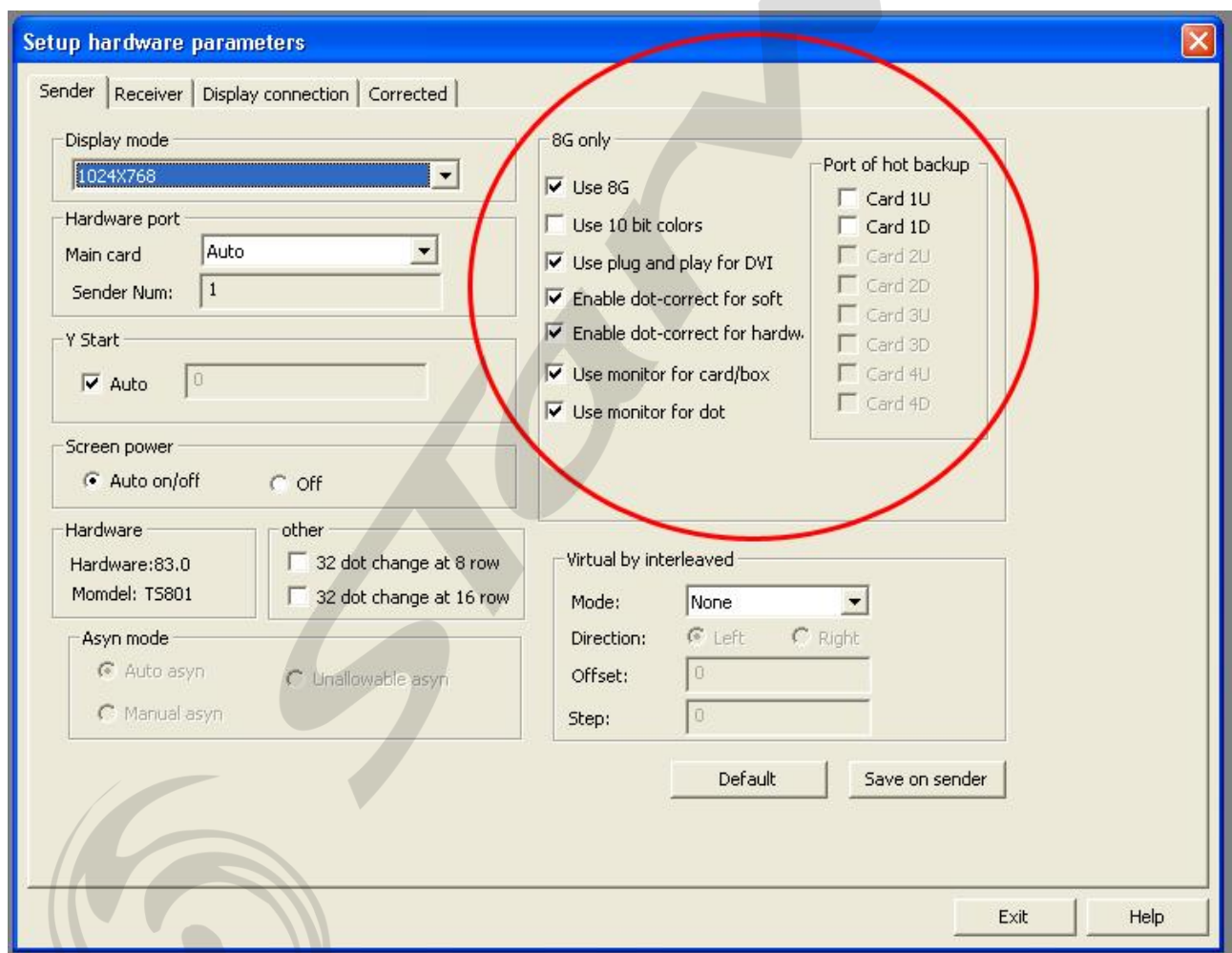
Ce menu caché est décomposé en 4 parties :

## 1. Onglet SENDER

Cet onglet gère directement la StarGate,

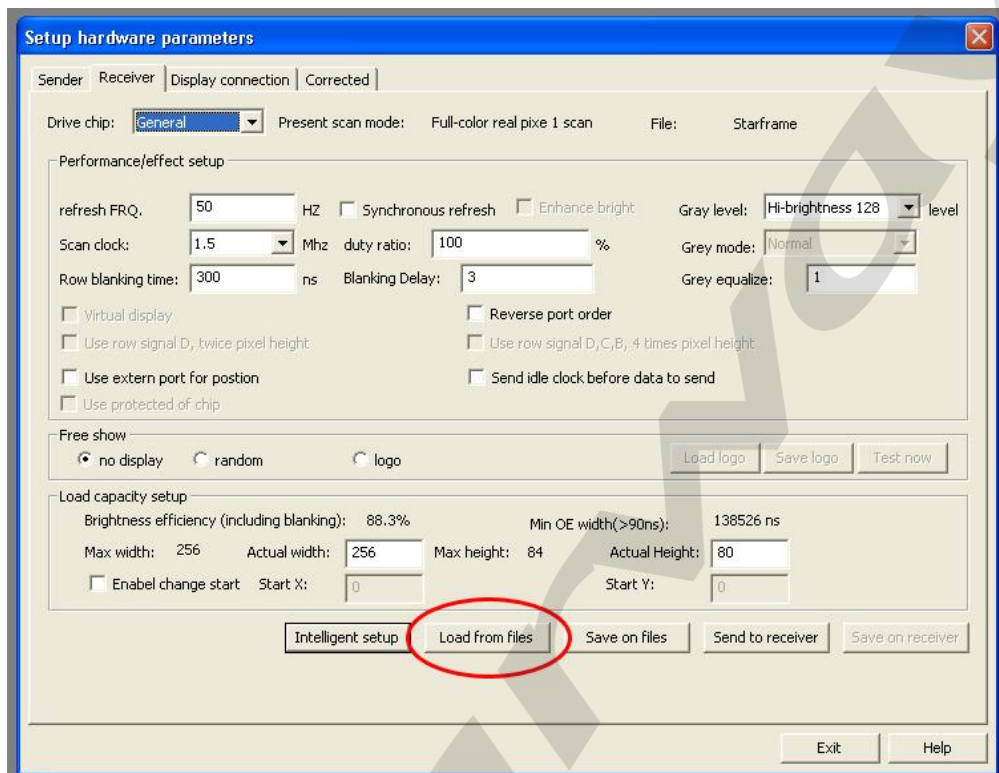
Nous vous conseillons de garder les valeurs par défaut de cet onglet.

Selon la version de votre StarGate, les options entourées peuvent être grisées

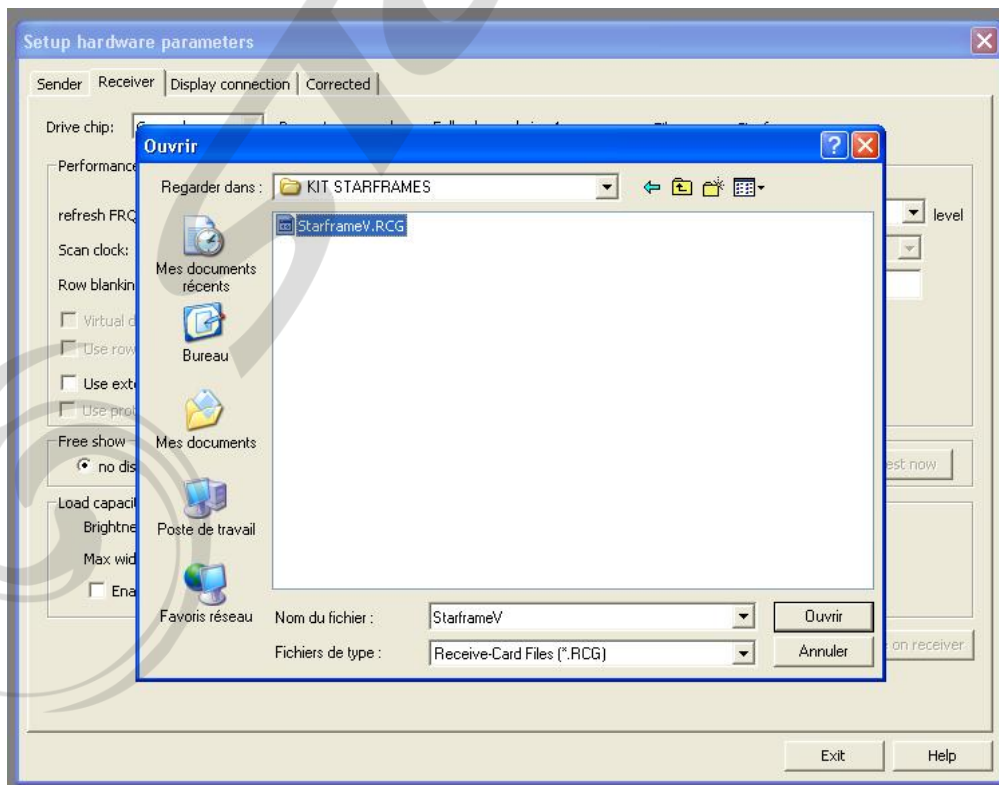


## 2. Onglet RECEIVER

Dans le fichier ZIP « VISIONGRAPHIK Suite » vous trouverez le fichier STARFRAMEV.RCG vous permettant de revenir à la configuration d'origine.

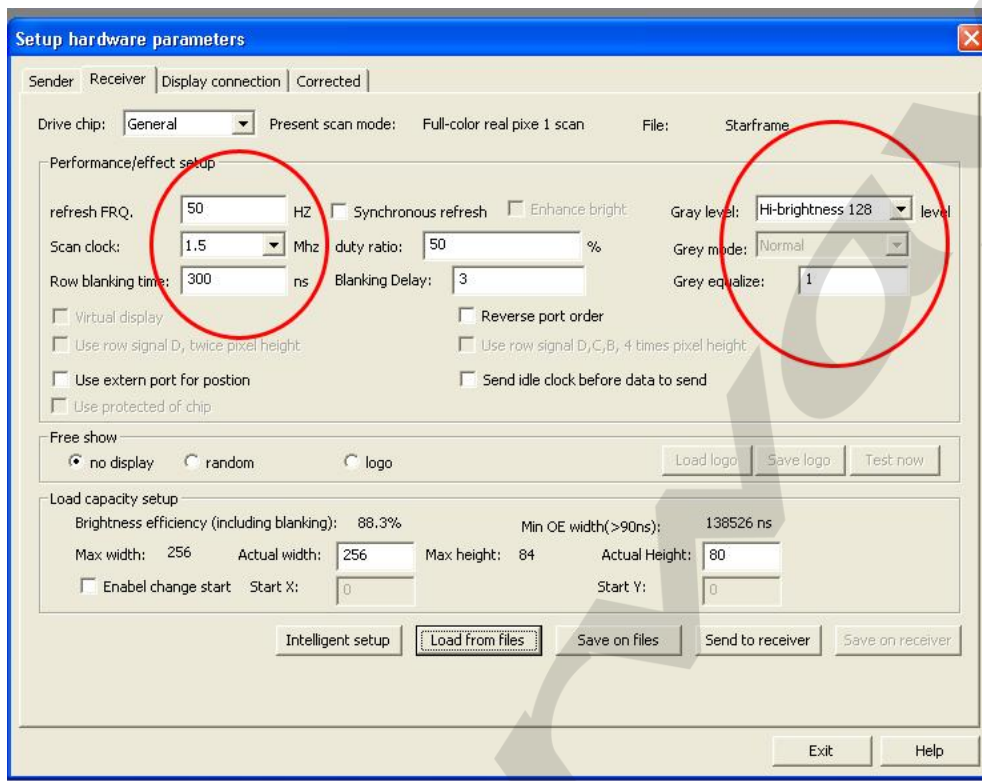


Cliquez sur LOAD FROM FILE comme indiqué ci-dessus pour charger le fichier de configuration que vous avez préalablement dézippé.



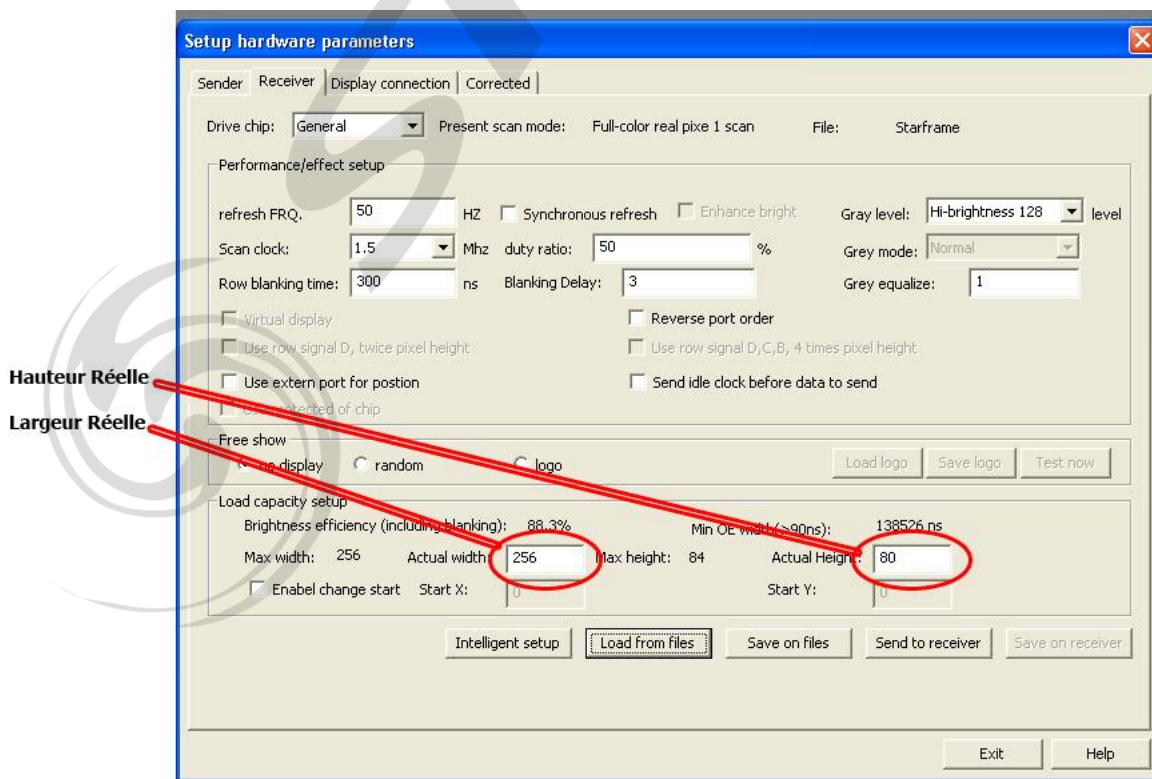
Pointez le dossier où vous avez stocké le fichier STARFRAMEV.RCG, mettez-le en surbrillance puis cliquez sur Ouvrir

Une fois le fichier de configuration ouvert, vérifiez que les valeurs entourées correspondent à la figure ci-dessous.



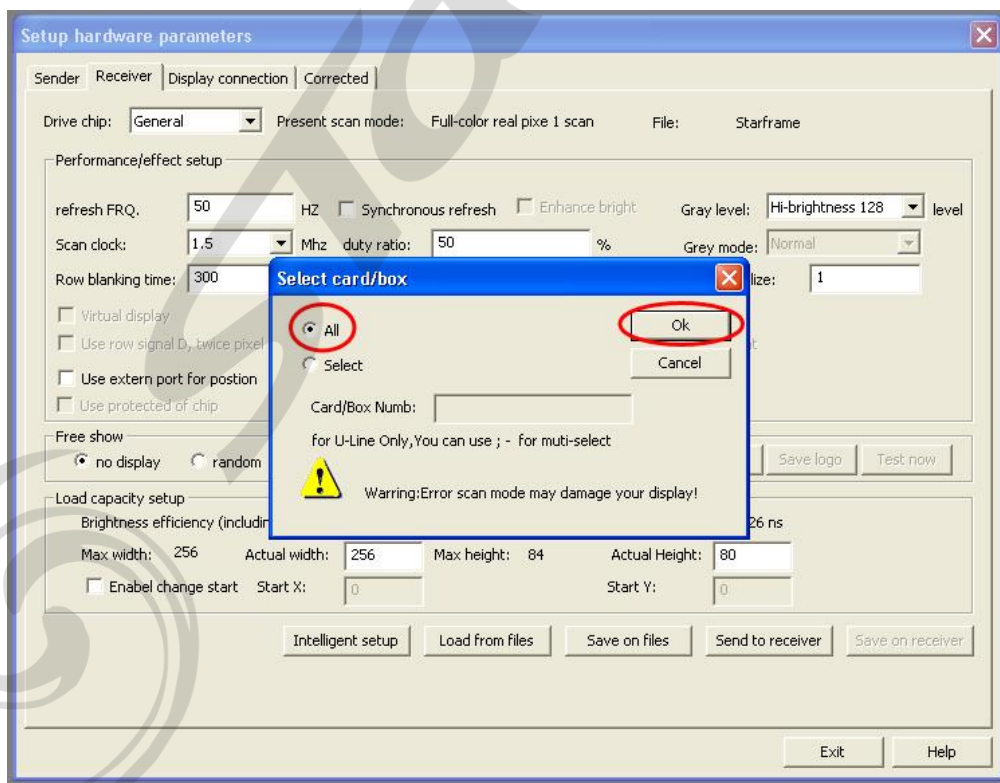
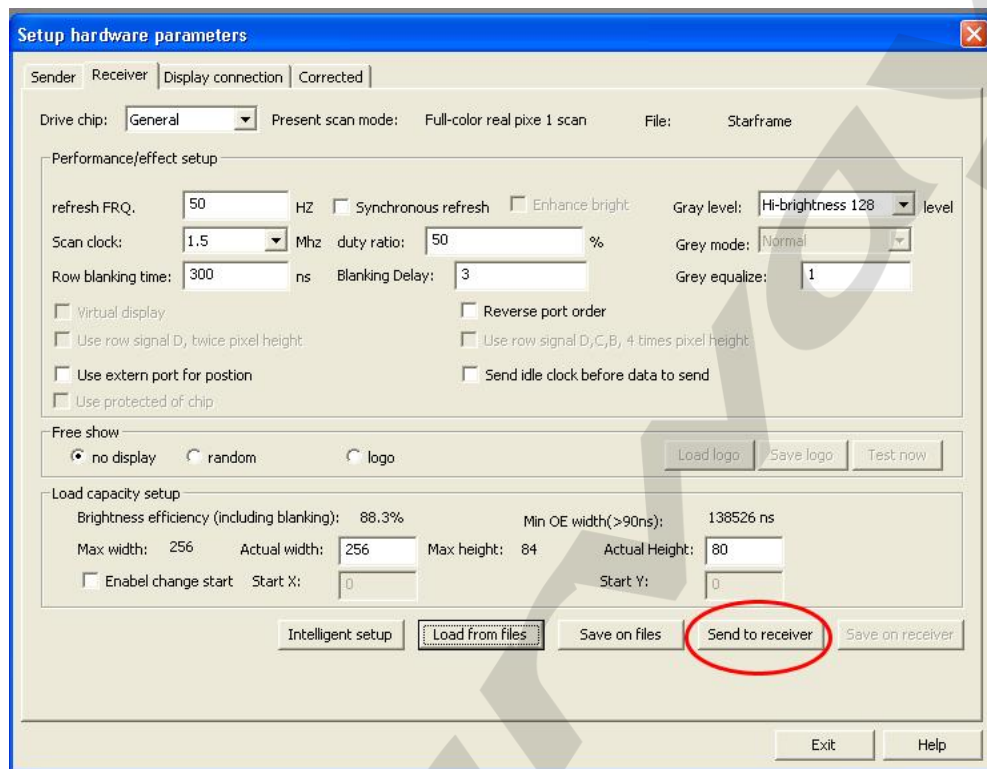
Il vous faut maintenant définir la taille exacte des StarFrame connectées à la scanbox comme indiqué ci dessous.  
[ 1 StarFrame = 16 x 16 pixels]

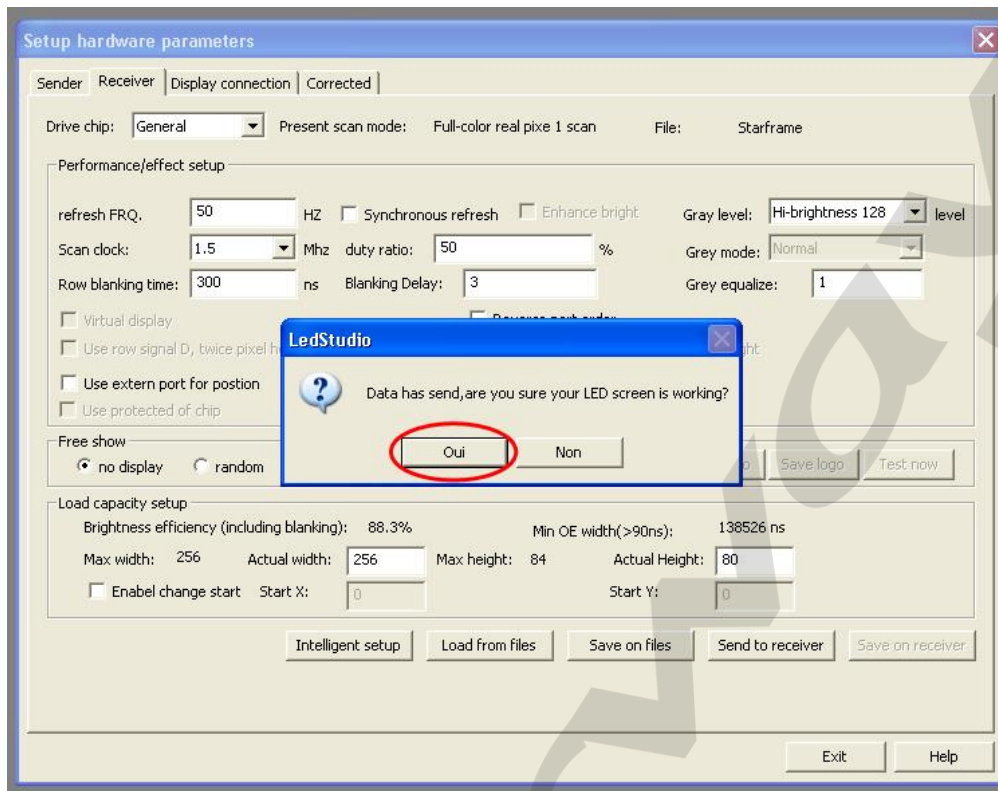
**Rappel:** 1 scanbox peut gérer un maximum de 16 colonnes de 5 StarFrame soit 16 x 16 pixels (256) de large et 5 x 16 Pixels (80) de haut.





Une fois la taille des StarFrame connectées à la scanbox définie,  
Cliquez sur SEND TO RECEIVER comme indiqué ci-dessous  
Cette opération permet de "shooter" la configuration dans la scanbox connectée.

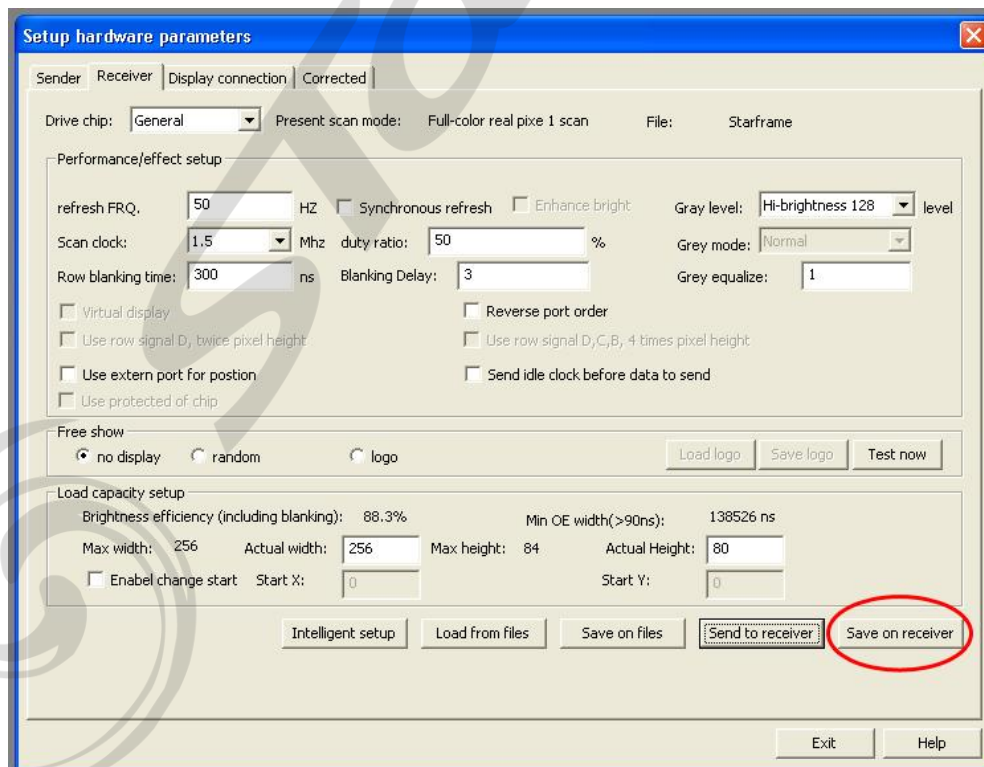


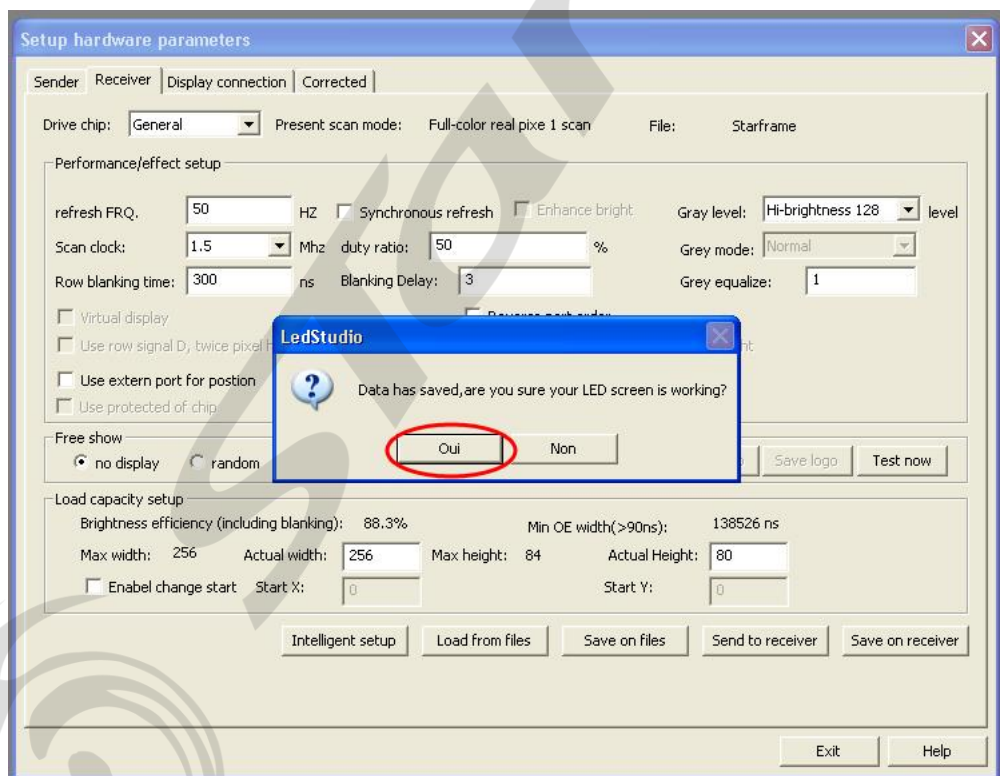
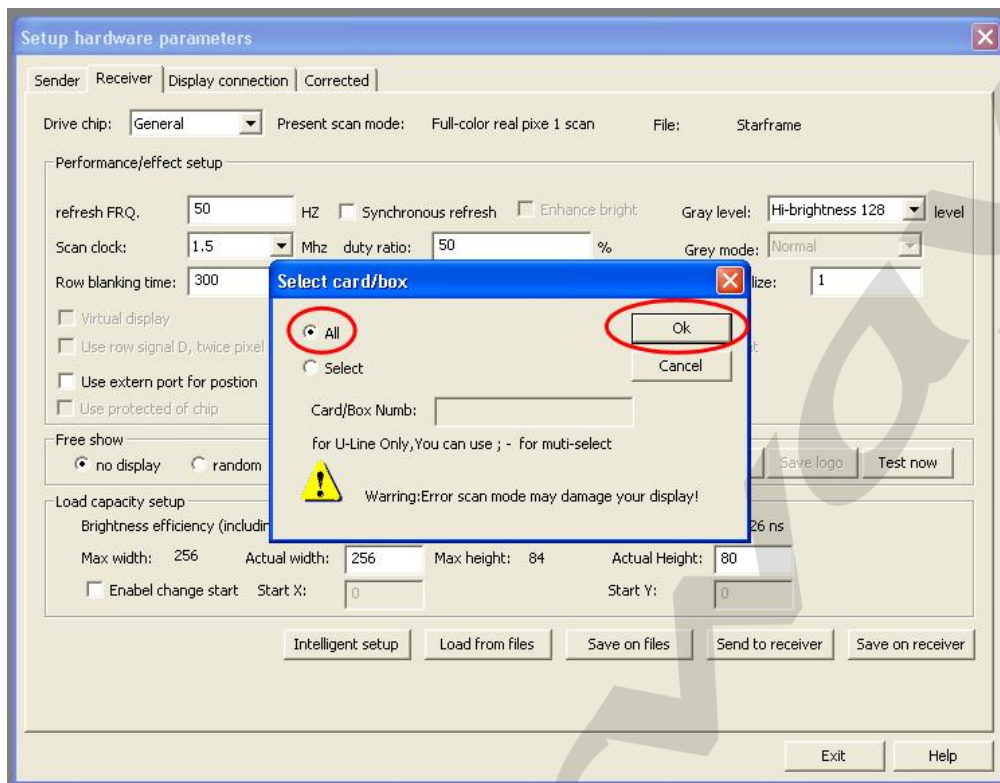


A ce moment vérifiez que vos StarFrame sont correctement configurées.

Si tel est le cas passez à l'étape suivante

Cliquez sur SAVE ON RECEIVER comme indiqué ci-dessous





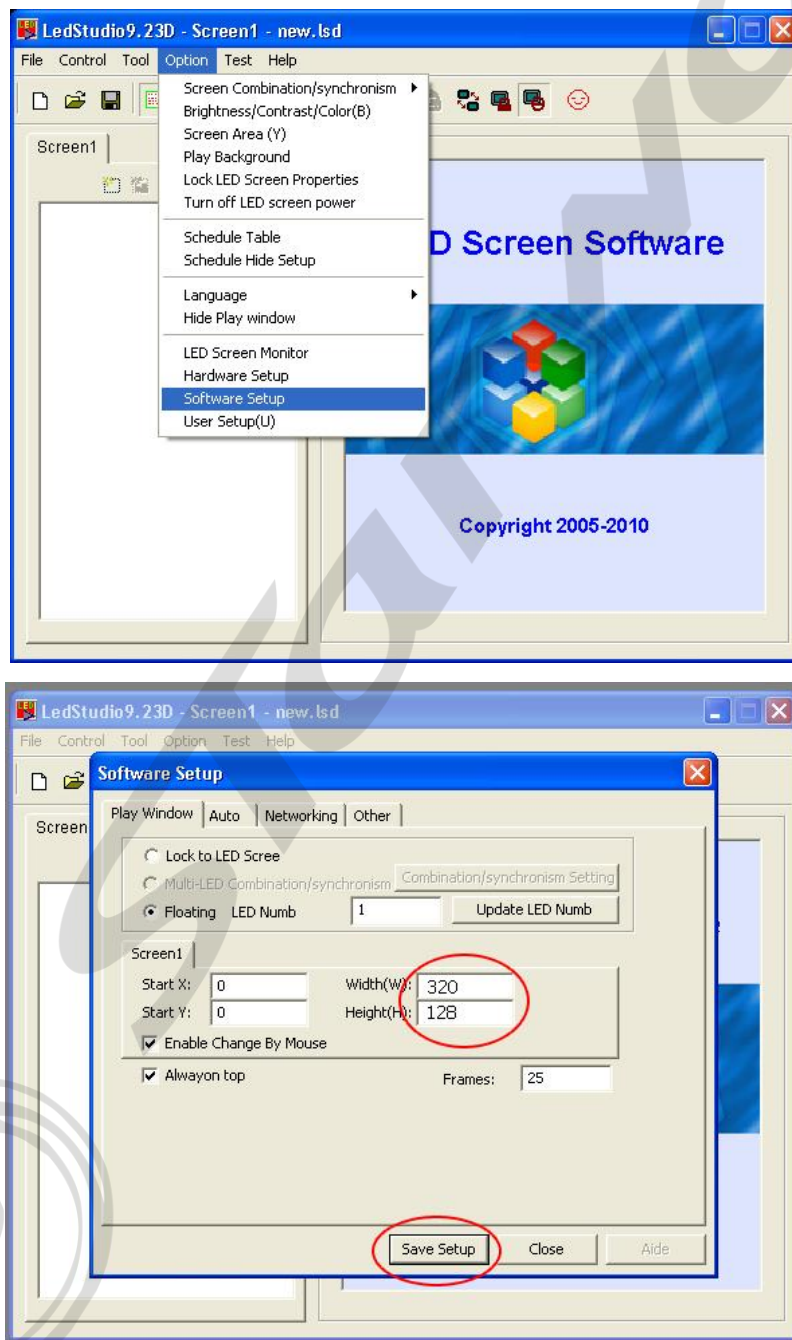
Cette opération permet de sauvegarder sur la Scanbox la configuration que vous venez de shooter.

***Cette opération est indispensable de manière à ce que la configuration ne soit pas perdue à l'extinction de la scanbox.***

### 3. Onglet DISPLAY CONNECTION

Cette partie du menu caché vous permet de définir votre écran de StarFrames. Celui-ci peut être composé d'une ou plusieurs Scanboxes. Dans l'exemple ci-après nous simulerons un écran composé de 4 Scanboxes. Nous partirons du principe que chaque Scanbox sera « chargée » avec le même nombre de dalles StarFrames (10 dalles horizontales par 4 dalles verticales soit 160x64 pixels). Soit un écran d'une taille totale de 320 pixels par 128 pixels.

Dans un premier temps nous allons reconfigurer la taille de la fenêtre d'émission comme indiqué ci-dessous.





Après avoir connecté toutes les StarFrames aux Scanboxes, connecté les Scanboxes entre elles et la première Scanbox à la StarGate selon le schéma ci-dessous.

*NB : l'ordre d'entrée du signal dans les différentes Scanboxes est à votre convenance. Néanmoins, prenez soins de noter cet ordre qui sera indispensable lors de la création de l'écran complet.*

Schéma de montage général

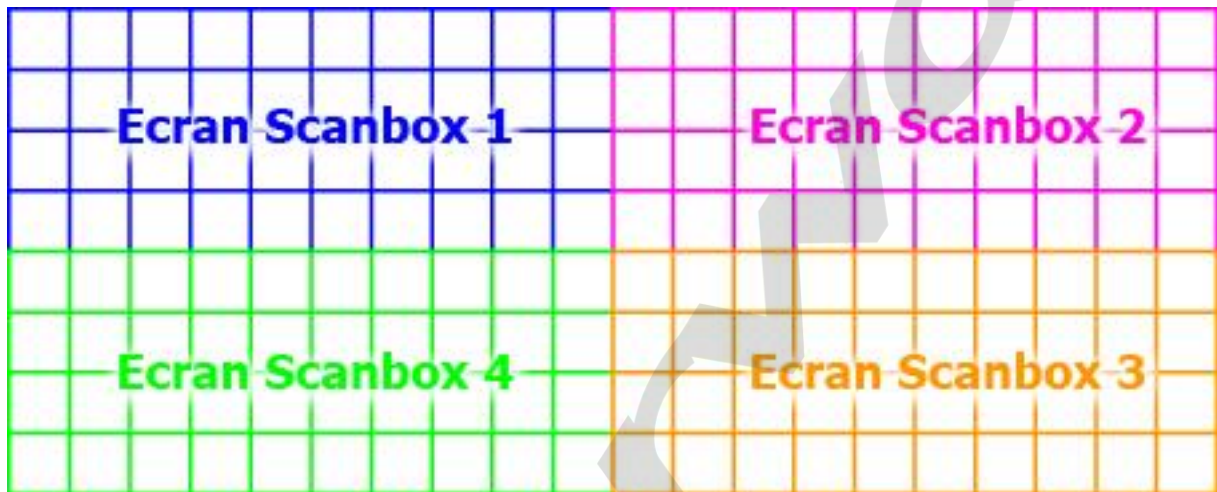
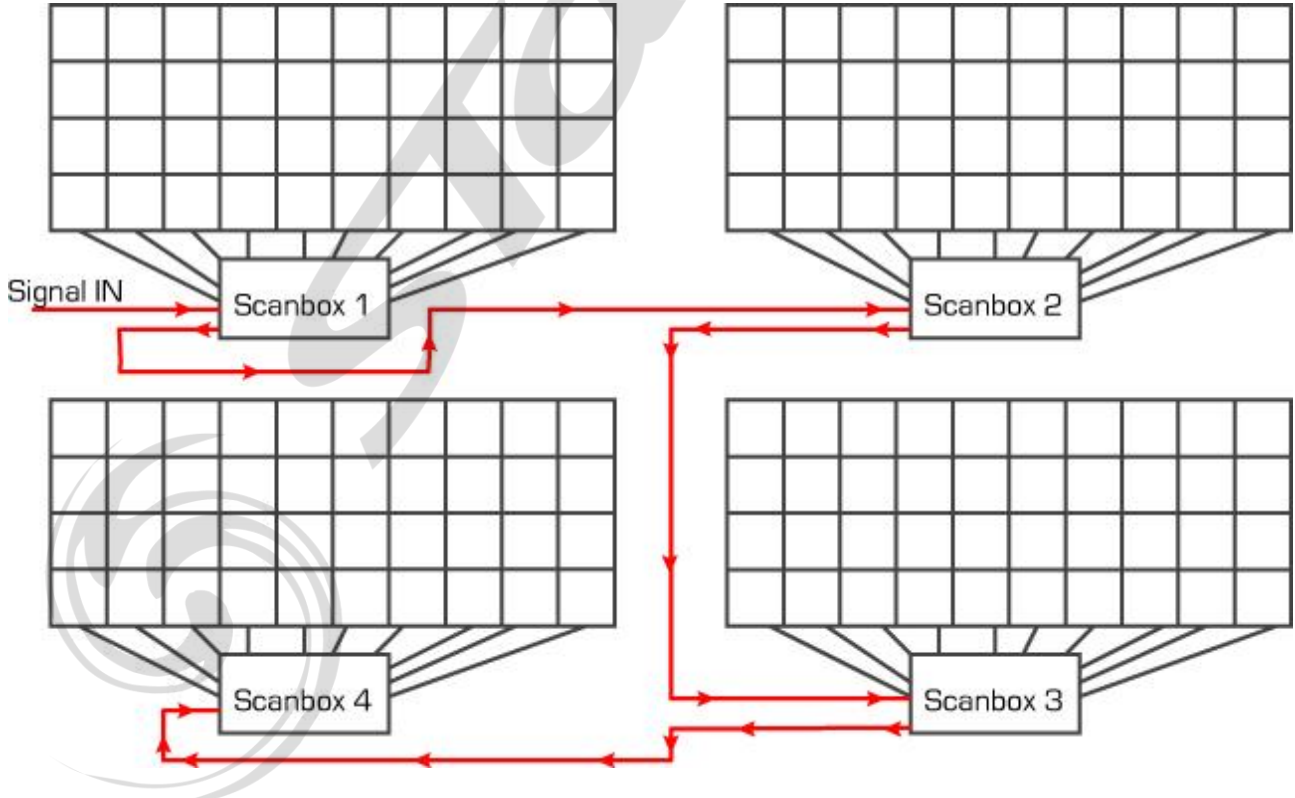


Schéma détaillé

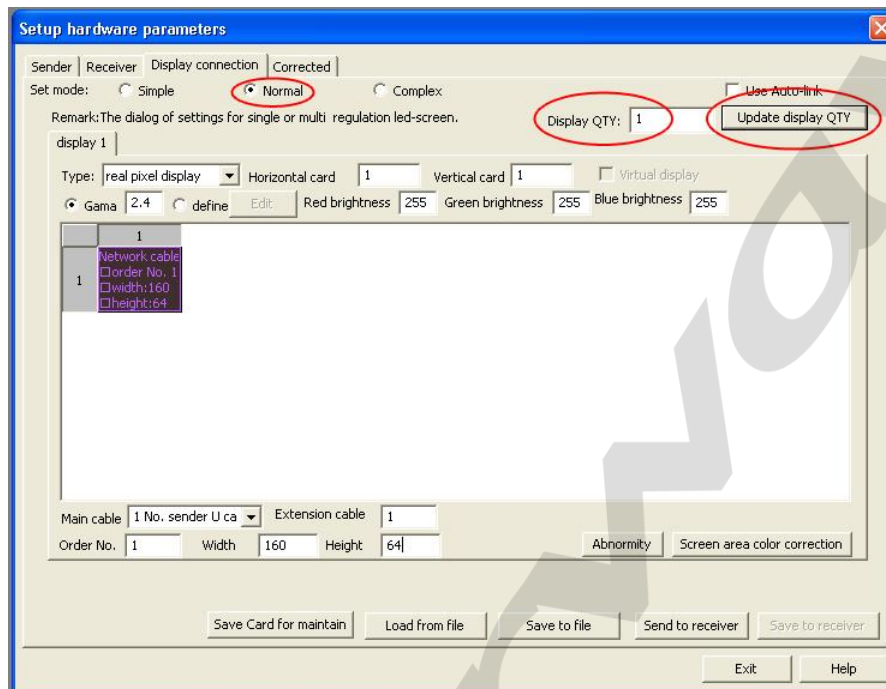




Comme indiqué cidessous, cochez "Normal"

Dans le champ "Display QTY" tapez 1 puis cliquez sur "Update Display QTY"

Veillez à ce que le champ "Type" indique : "Real Pixel Display"



Sélectionnez le Bloc 1/1 [ce bloc correspond à la scanbox N°1]

Dans le champ "Main Cable", sélectionnez l'option "1No. Sender U Cable" –

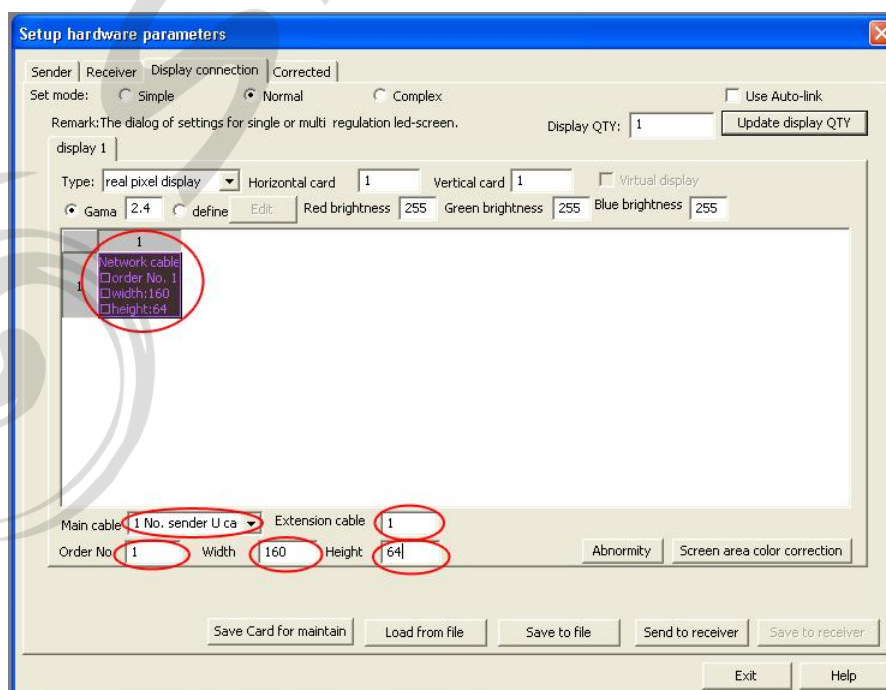
*voir en fin de manuel la définition de U Cable et D cable*

Dans le champ "Extension Cable" tapez 1 (Ce chiffre sera toujours 1)

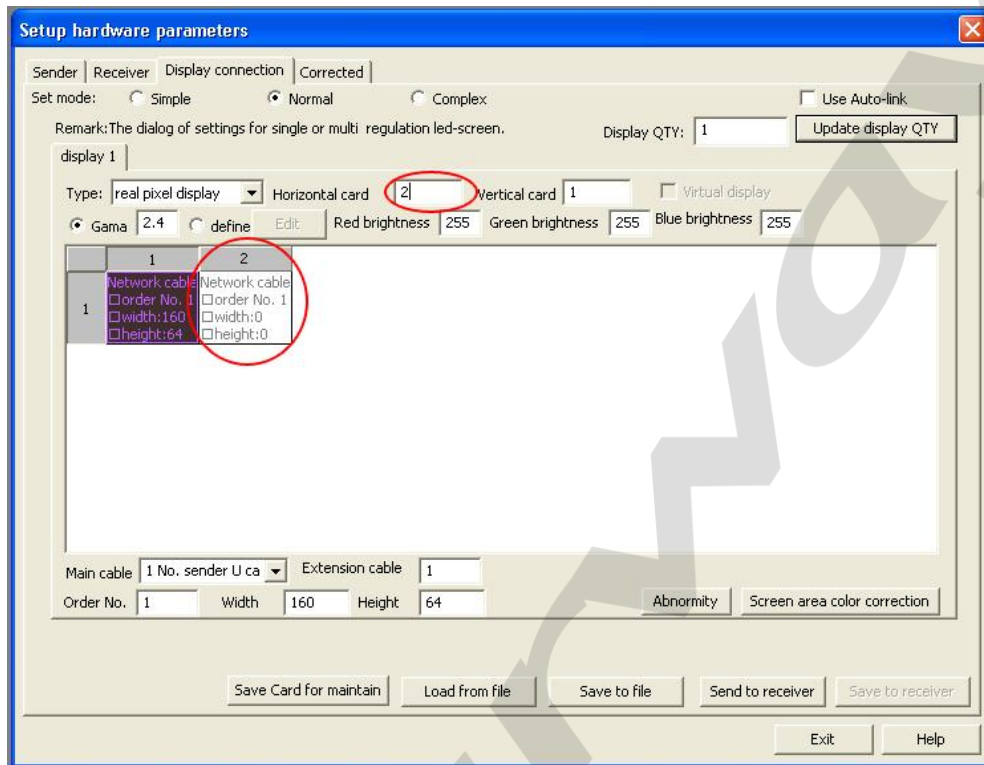
Dans le champ "Order No" tapez 1 (Ce chiffre correspond à l'ordre de câblage des scanboxes)

Dans le champ "Width" indiquez la largeur en pixels des StarFrames connectées à la scanbox, dans notre exemple 160 pixels soit 10 dalles.

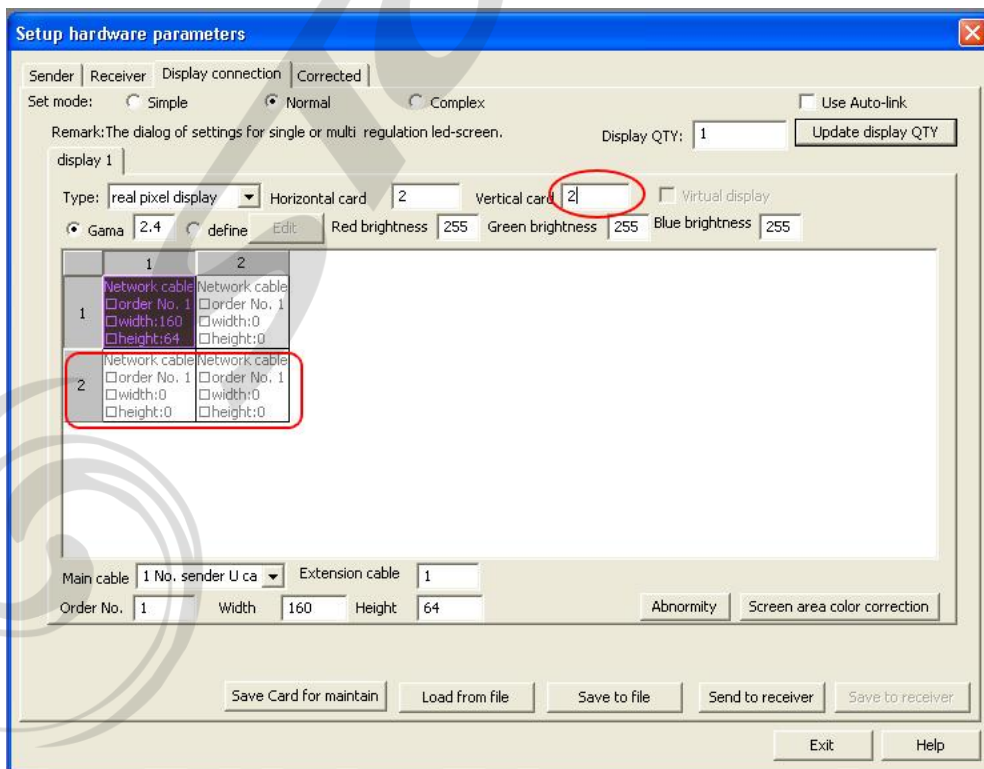
Dans le champ "Height" indiquez la hauteur en pixels des StarFrames connectées à la scanbox, dans notre exemple 64 pixels soit 4 dalles.



Dans le champ "Horizontal Cards", tapez le nombre de Scanboxes utilisées horizontalement, dans notre exemple 2.  
Vous constatez qu'un deuxième bloc apparaît.

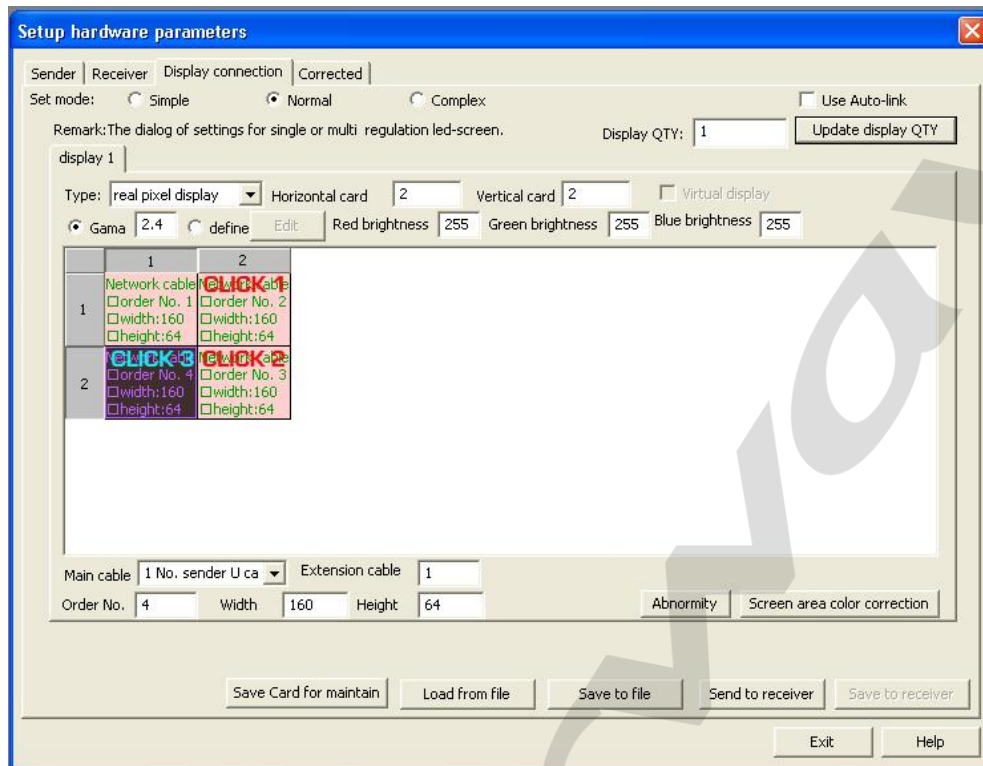


Dans le champ "Vertical Cards", tapez le nombre de Scanboxes utilisées verticalement, dans notre exemple 2.  
Vous constatez que deux blocs supplémentaires apparaissent.

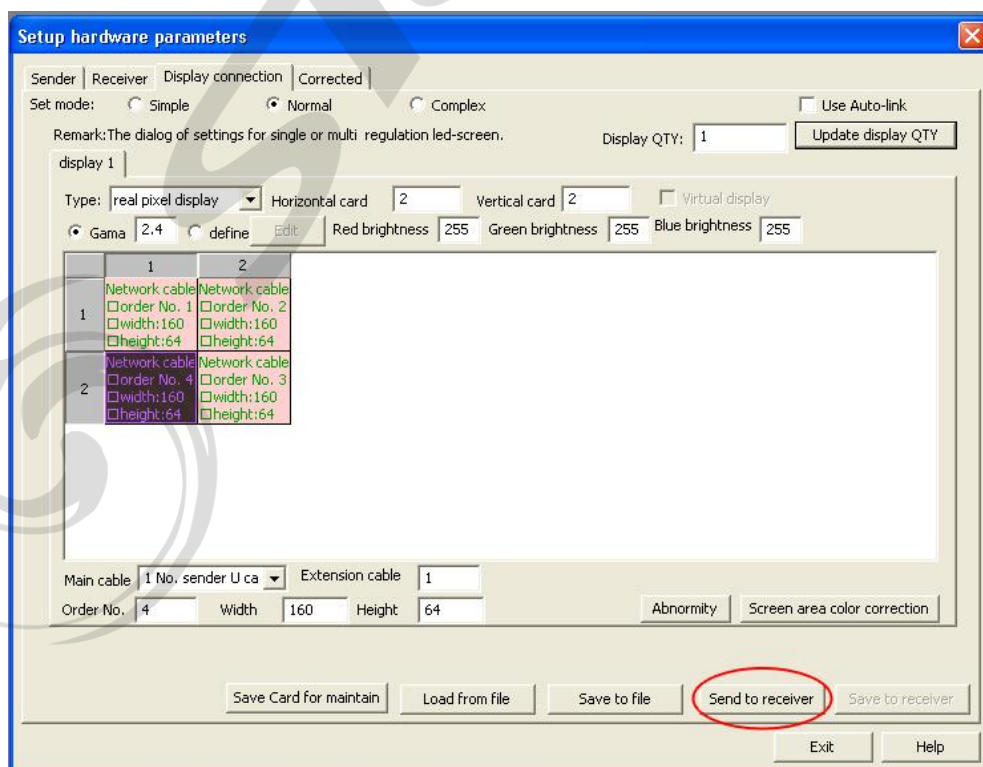


Les quatre blocs correspondent à nos 4 Scanboxes utilisées dans notre exemple.

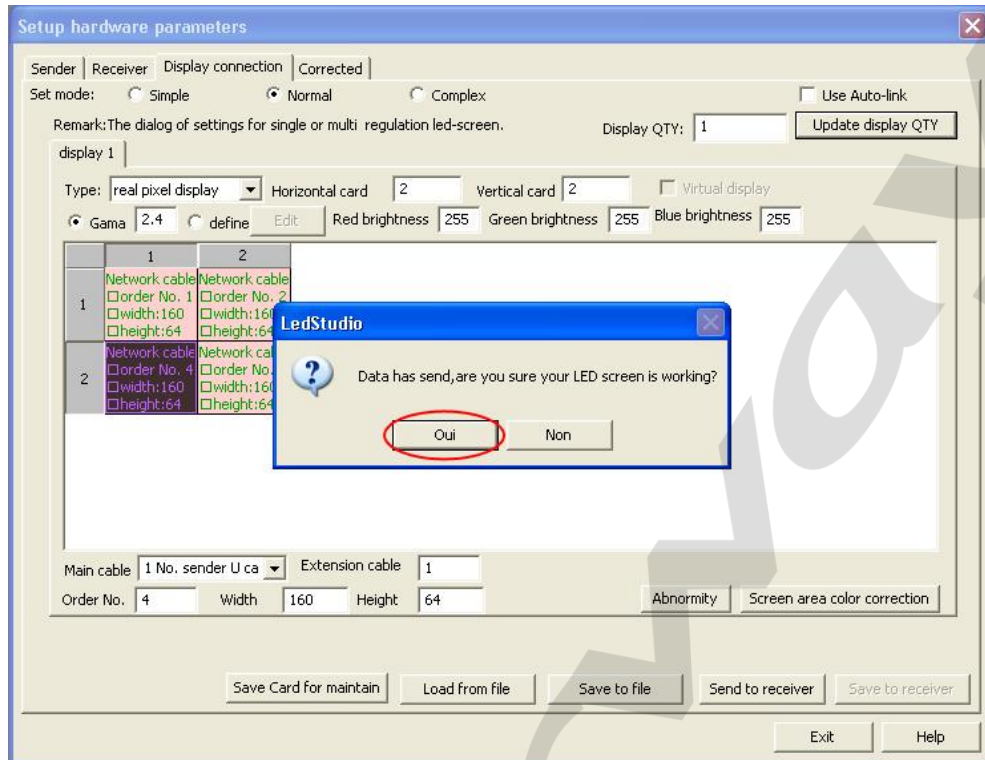
Cliquez maintenant sur chacun des blocs dans l'ordre de câblage comme indiqué ci-dessous.



Vous constaterez que le logiciel recopie automatiquement les valeurs "Main Cable", "Extension Cable", "Width" et "Height". Dans le même esprit, le logiciel, incrémente automatiquement la valeur "Order No" en fonction de l'ordre dans lequel vous avez cliqué sur les différents blocs correspondant à l'ordre de câblage des Scanboxes. Néanmoins, il est toujours possible de changer cet ordre en sélectionnant le bloc et en changeant la valeur dans le champ "Order No". Il est aussi possible de changer la taille en pixels de chaque bloc (dans le cas où toutes les Scanboxes ne seraient pas chargées de la même manière. Cliquez maintenant sur "Send to Receiver" de manière à implanter les Scanboxes.



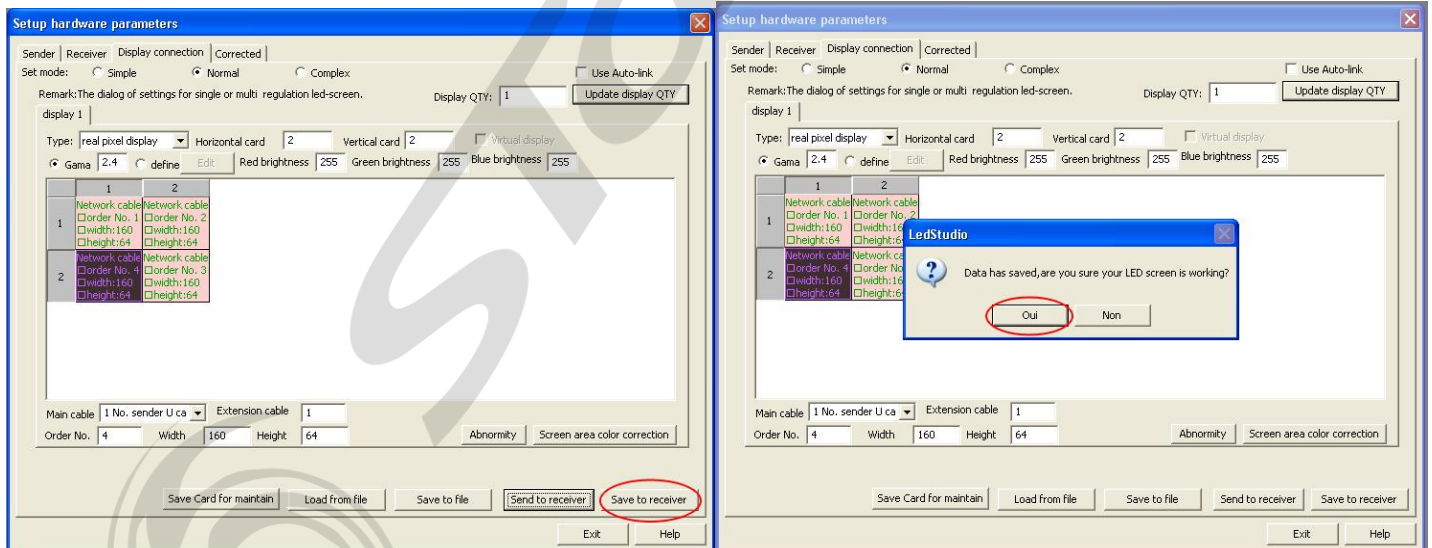
Cliquez sur "Oui" si l'agencement de votre écran vous satisfait, comme indiqué ci-dessous.



Cliquez maintenant sur "Save On Receiver"

Cette opération permet de sauvegarder sur les Scanboxes l'agencement que vous venez de shooter.

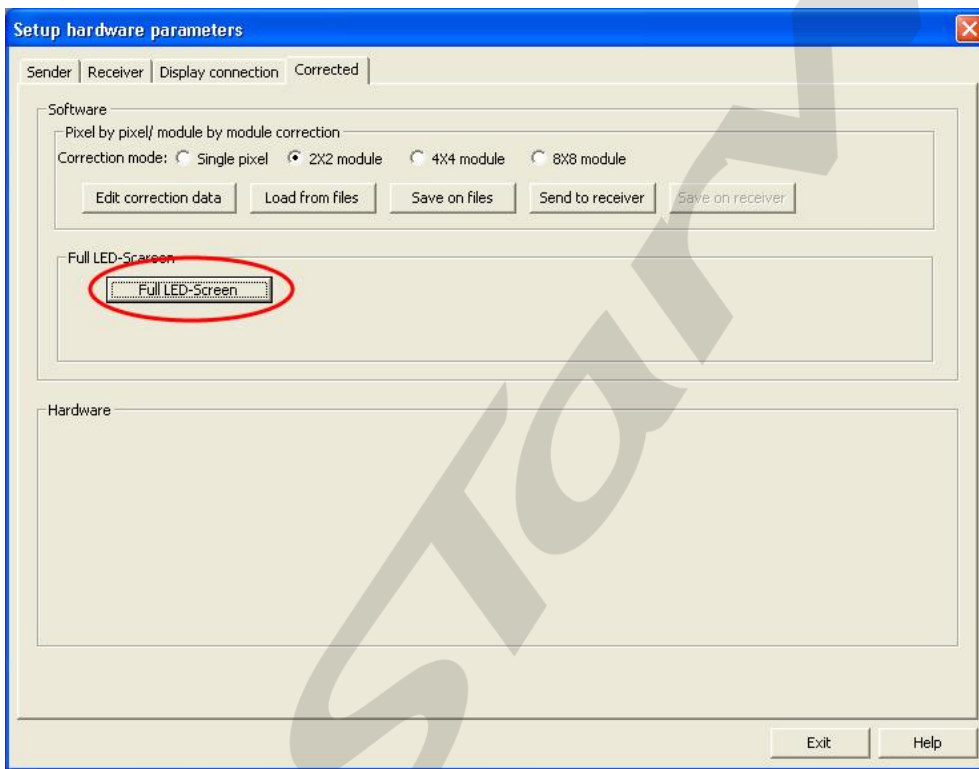
***Cette opération est indispensable de manière à ce que la configuration ne soit pas perdue à l'extinction des Scanboxes.***



Vous avez également la possibilité de sauvegarder cet agencement en cliquant sur la touche "Save On File";

#### 4. Onglet CORRECTED

Vous avez la possibilité de modifier l'équilibre des couleurs à l'aide du système inclus dans le menu caché. Par soucis de simplicité, et du au fait des bains de LEDs, nous vous conseillons, dans la mesure du possible, de regrouper les StarFrame par numéro de série (celui-ci se trouve sur l'étiquette apposée sur le côté de la dalle). En effets, il vous sera plus aisé de corriger les couleurs.

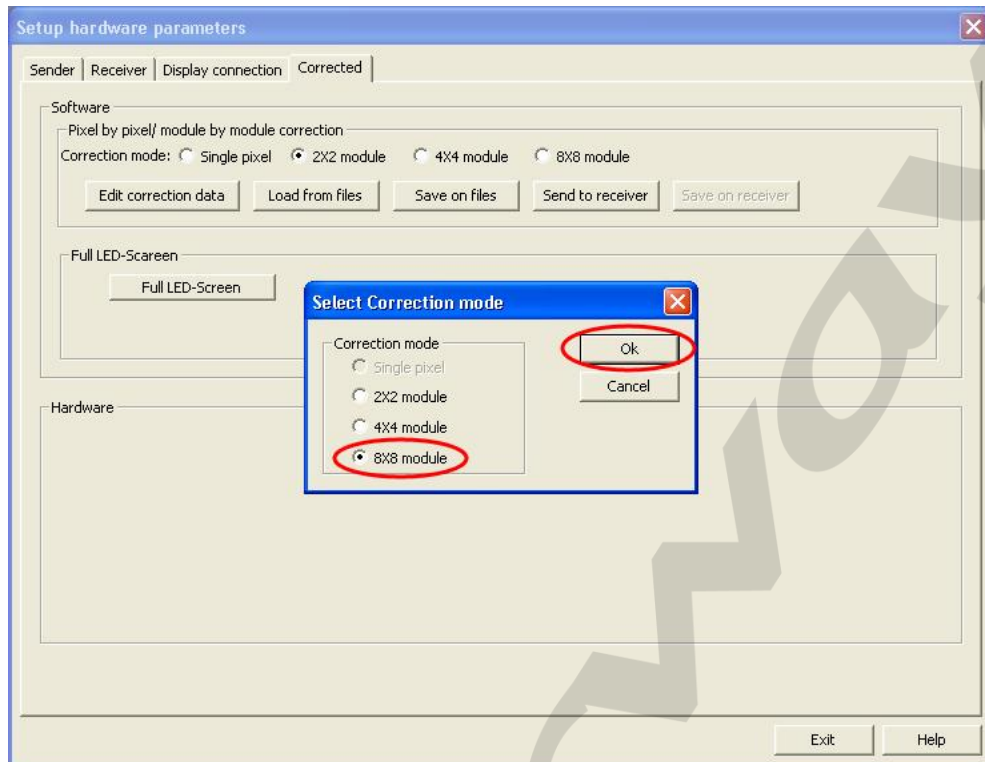


**NB : Même si vous n'utilisez qu'une seule Scanbox dans votre installation il est INDISPENSABLE de créer votre écran. Pour ce faire, reportez vous à la section précédente : Onglet « Display Connection »**

*Dans cet exemple de correction de couleurs, nous avons utilisé l'écran de 320x128 pixels que nous avons créé dans la section précédente.*



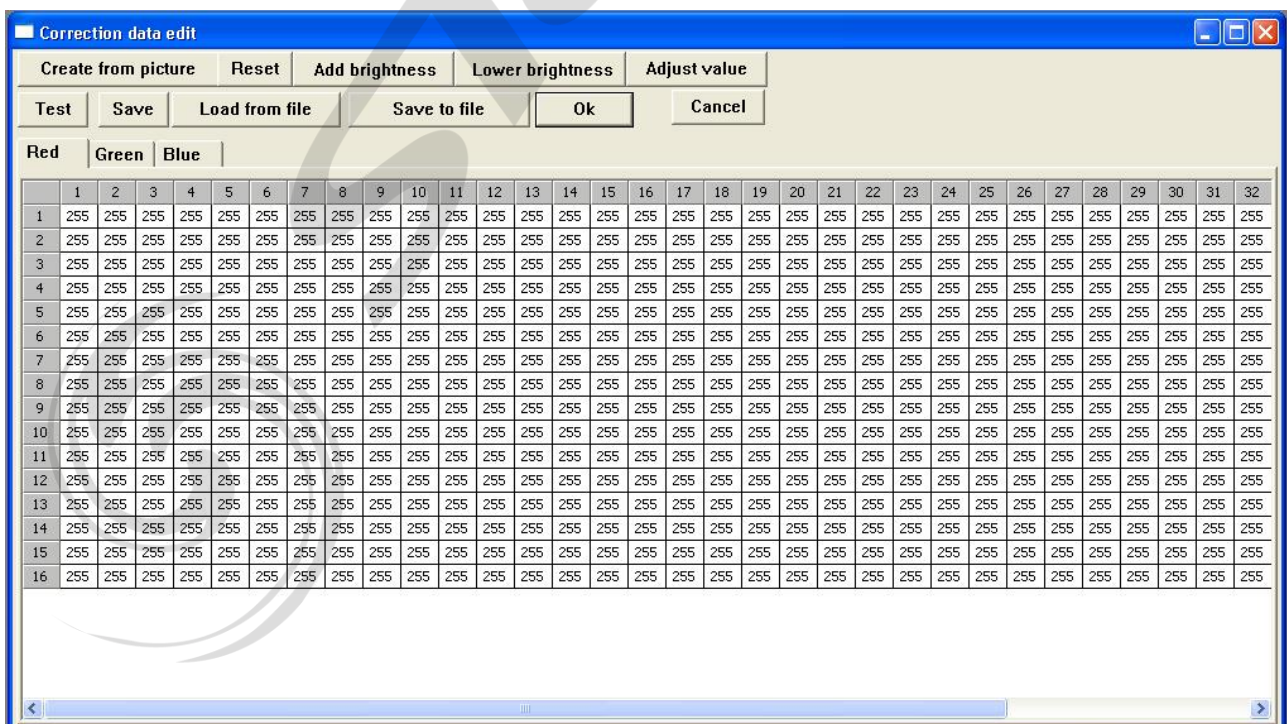
Sélection du mode correction :



Vous avez la possibilité de choisir le mode de correction :

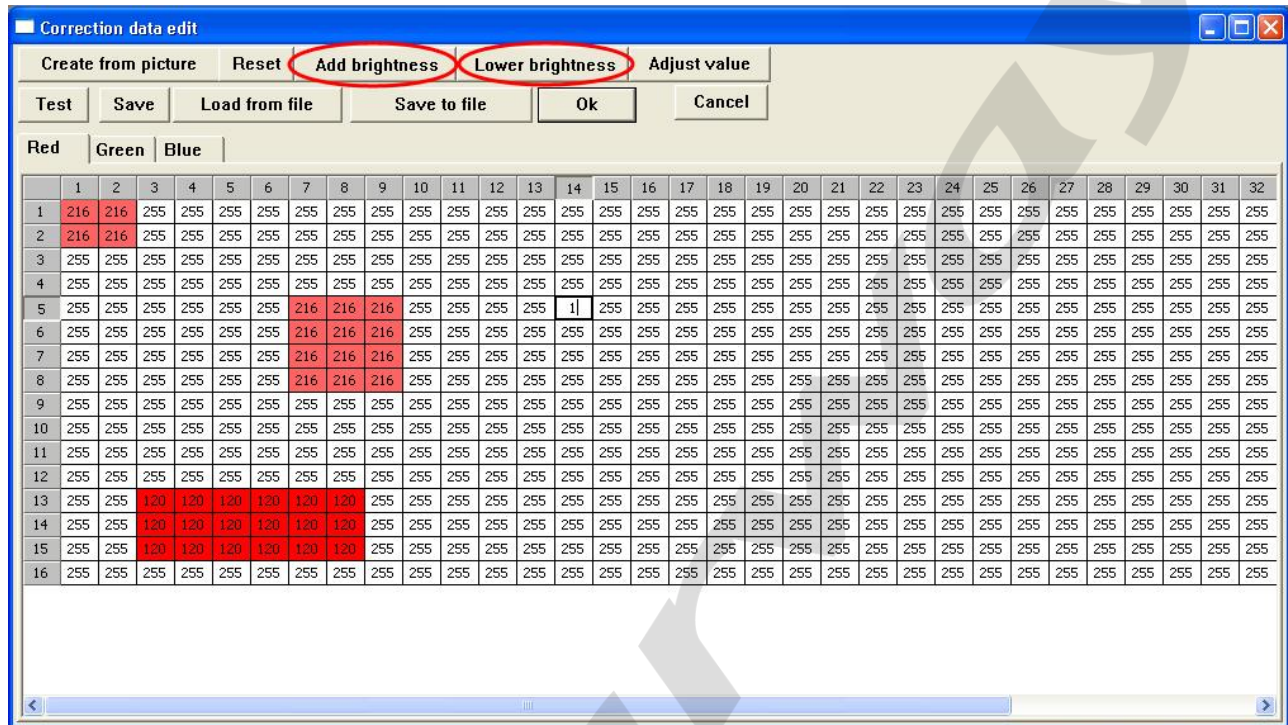
- 2 pixels par 2 pixels
- 4 pixels par 4 pixels
- 8 pixels par 8 pixels

Le mode correction 8 x 8 pixels est le plus adapté. Cochez la case "8x8 module" puis cliquez sur OK. Ce mode divise vos dalles StarFrame en 4 parties égales.

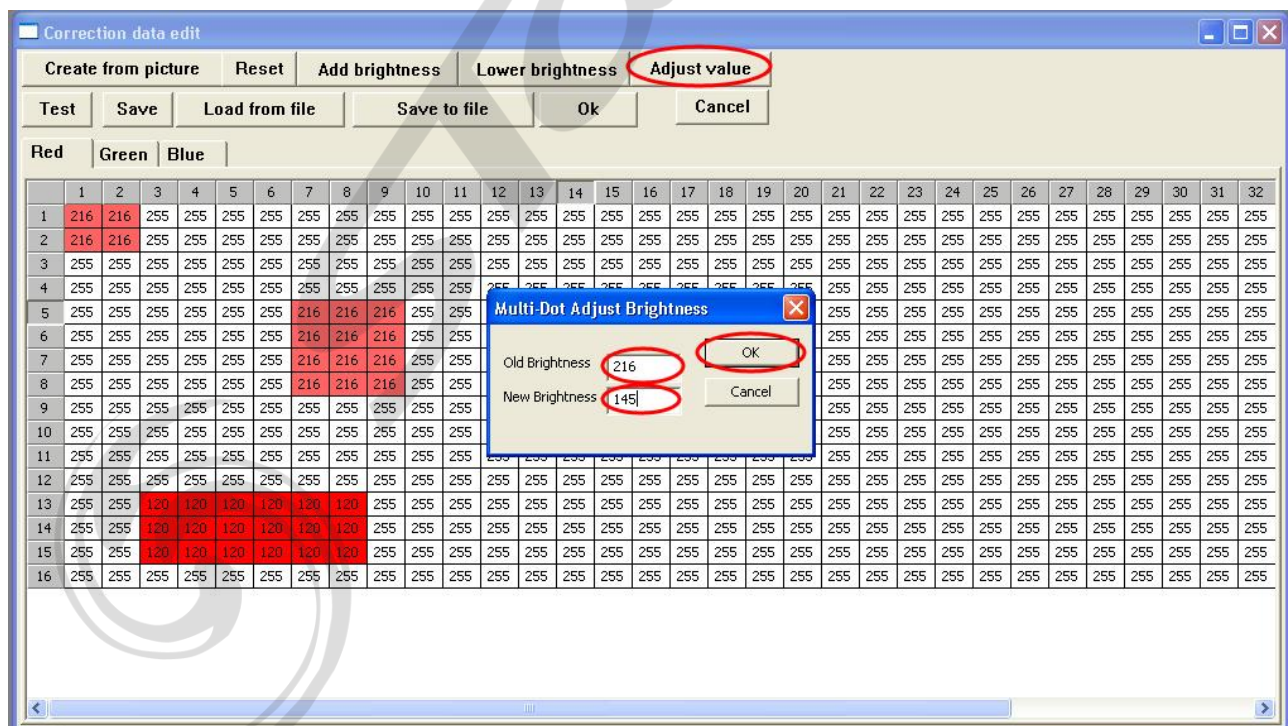


Vous pouvez maintenant corriger les modules couleur par couleur (Rouge / Vert / Bleu) en donnant la valeur comprise entre 0 et 255. Pour ce faire vous pouvez utiliser plusieurs méthodes :

- En sélectionnant le module et en entrant la valeur directement au clavier,
- En sélectionnant 1 ou plusieurs modules et en utilisant les boutons "Lower Brightness" et "Add Brightness"



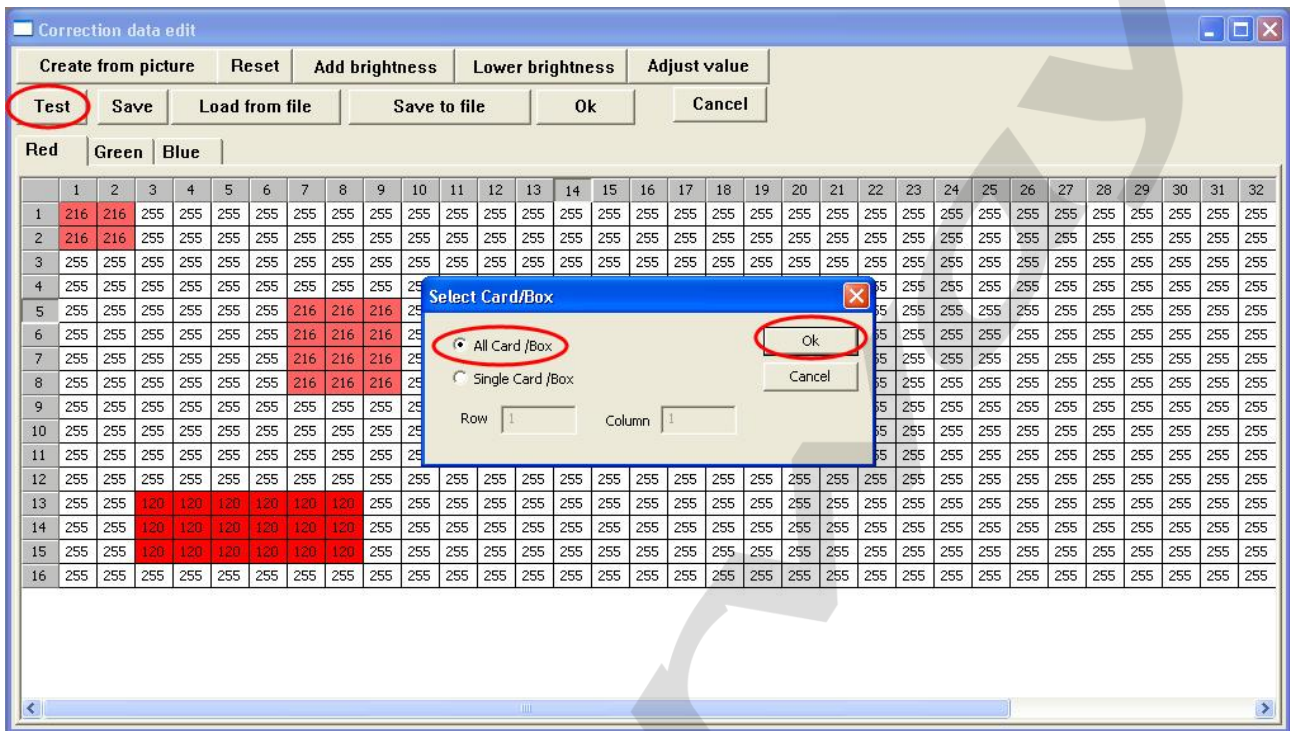
Vous avez également la possibilité de modifier toutes les mêmes valeurs ensemble en cliquant sur "ADJUST VALUE"



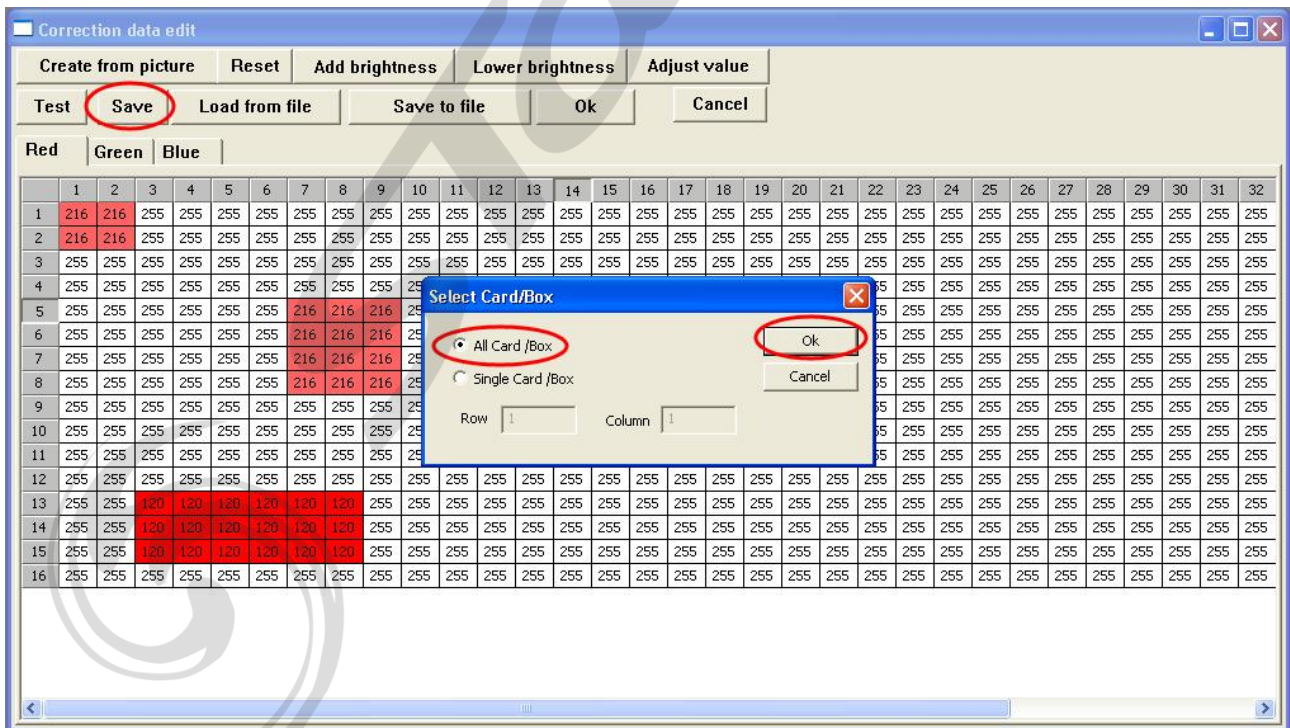
Par exemple si vous voulez changer toutes les valeurs 216 pour une valeur 145, entrez la valeur 216 dans le champ "OLD BRIGHTNESS," entrez la valeur 145 dans le champ "NEW BRIGHTNESS" puis cliquez sur OK. Toutes les valeurs 216 se changent en 145 mais les autres valeurs ne sont pas affectées.



Une fois les corrections entrées, vous devez les tester en appuyant sur le bouton "TEST". Puis sélectionnez la case "All Card/Box" et cliquez sur "OK"



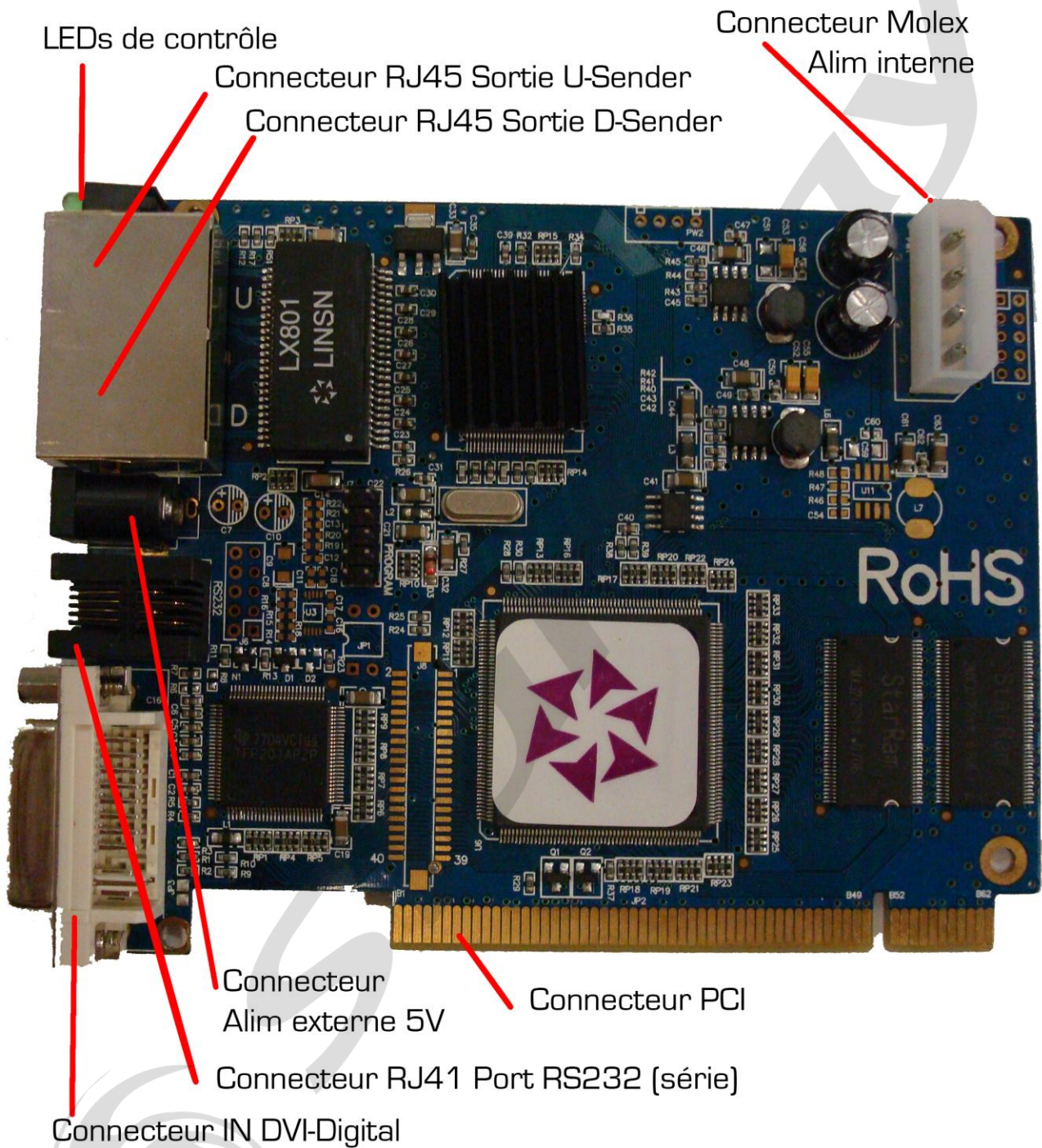
Une fois que les corrections vous conviennent, appuyez sur "SAVE". Puis sélectionnez la case "All Card/Box" et cliquez sur "OK"



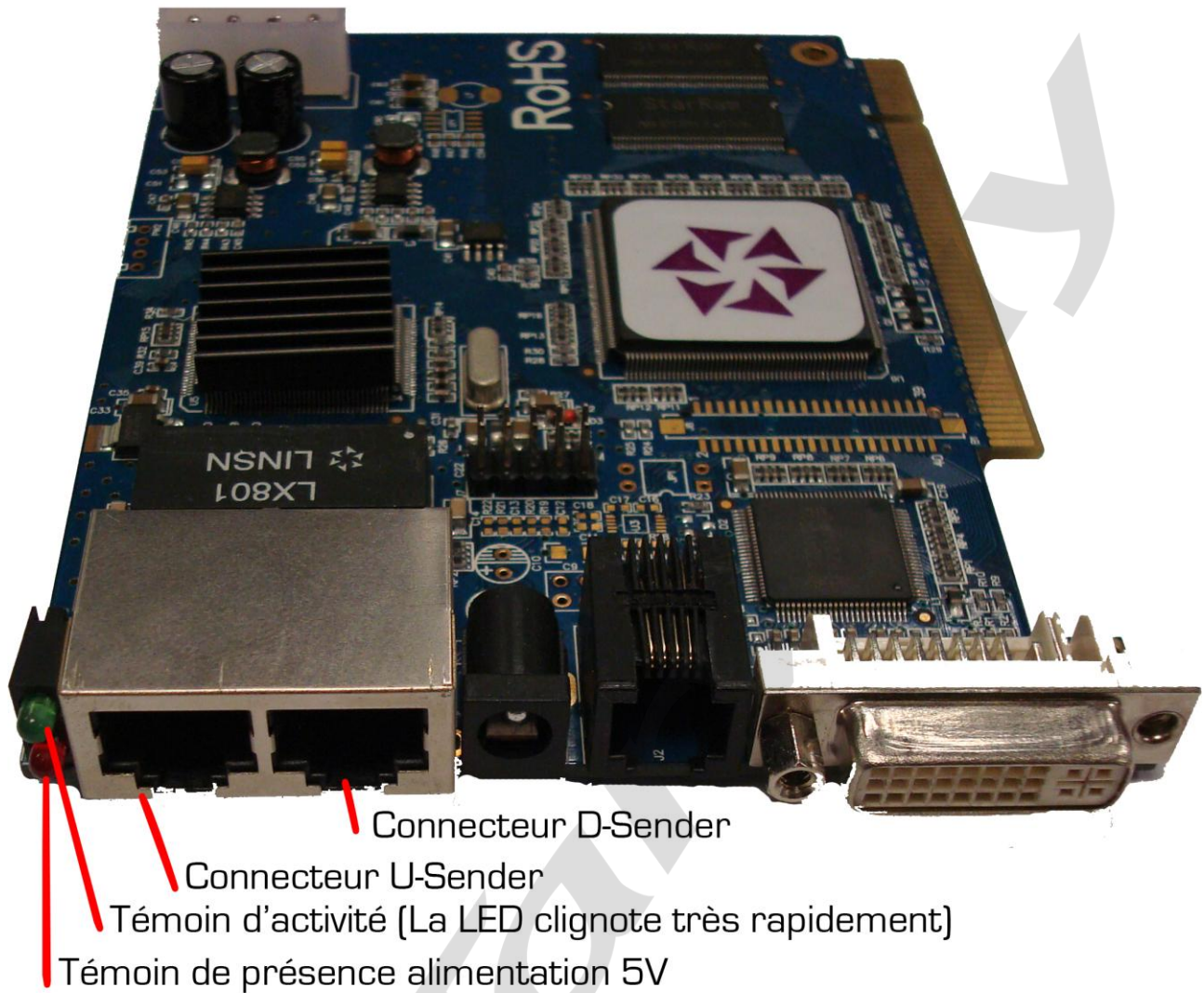
Cette opération permet de sauvegarder sur les Scanboxes les corrections couleurs que vous venez de shooter.

***Cette opération est indispensable de manière à ce que les corrections de couleur ne soit pas perdues à l'extinction des Scanboxes.***

## 5. STARGATE







Vous pouvez utiliser l'une ou l'autre des sorties RJ45. Néanmoins, nous vous conseillons d'utiliser la sortie RJ45 U-Sender. Veillez à noter sur quelle sortie vous êtes connectés, cette information vous sera indispensable lors de la configuration de votre écran.