

Volfoni Loader

How to

www.volfoni.com

SOMMAIRE

1. UTILISER LE VOLFONI LOADER	3.
1.1 PASSER LES PRODUITS EN UPDATE MODE	3.
1.2 CONNECTER UN PRODUIT	3.
1.3 VÉRIFIER LES MISES À JOUR	4.
1.4 REVENIR À UNE VERSION PRÉCÉDENTE	5.
1.5 RESTAURER LE PRODUIT	5.
2. SMARTCRYSTAL PRO - DEFINITION DES PARAMETRES	6.
2.1 ETAT INITIAL	6.
2.2 SYNCHRONISATION INVERSÉE	6.
2.3 LEFT EYE DELAY / RIGHT EYE DELAY	7.
2.4 DELTA SYNC.	8.
3. LUNETTES 3D - DEFINITION DES PARAMETRES	9.
3.1 ETAT INITIAL	9.
3.2 SYNCHRONISATION INVERSÉE	9.
3.3 DARKTIME	10.
3.4 DELTA SYNC	10.

1. UTILISER LE VOLFONI LOADER

1.1 Passer les produits en update mode

Certains produits ont besoin d'une procédure pour être passés en update mode (aussi appelé bootloader mode). La plupart du temps, vous avez besoin d'appuyer sur un bouton et de mettre en marche le produit / de brancher le produit en USB.

La procédure change pour chaque produit. Pour voir la procédure de votre produit, allez dans le menu «help» et dans «How to put the product in update mode».

Ce menu apparait uniquement quand le Volfoni Loader ne détecte pas de produit.

Mettre les EDGE VR, EDGE Universal et EDGE RF en update mode

Une fois le câble USB/ µUSB connecté à l'ordinateur, maintenez appuyé le bouton ON/OFF pendant 3 secondes

Mettre l'ActivEyes Pro en update mode:

Une fois le câble USB/ µUSB connecté à l'ordinateur, maintenez appuyé le bouton de l'ActivMe et commutez le bouton d'alimentation sur «1»

Mettre le SmartCrystal Pro et l'ActivHub RF50 en update Mode:

Vous avez juste à brancher le produit à l'ordinateur

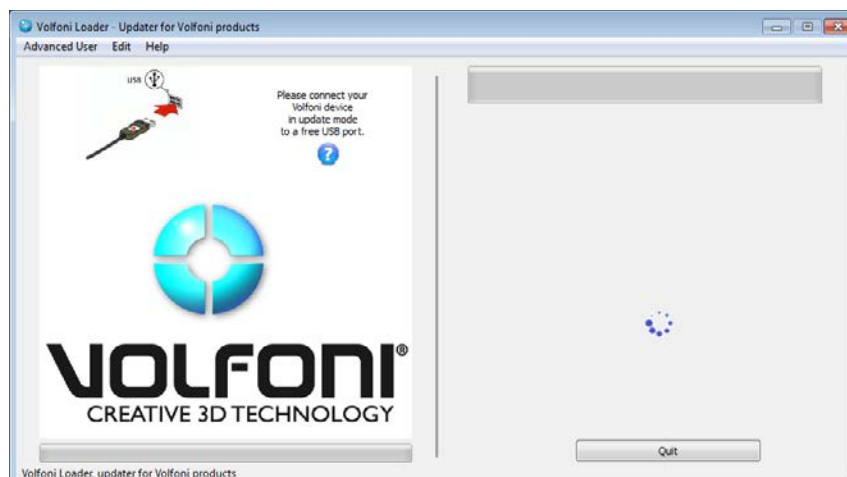


1.2 Connecter un produit.

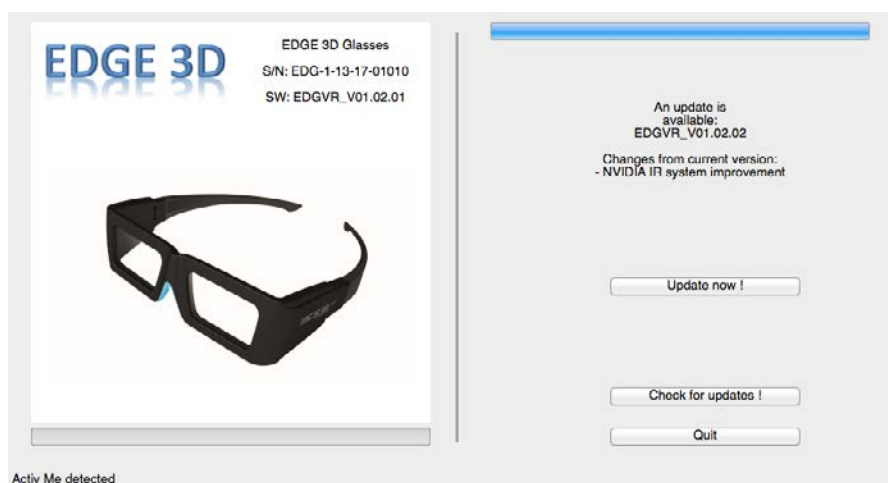
Sur chaque produit Volfoni, vous avez un connecteur µUSB; vous devez le connecter sur votre ordinateur avec le câble adapté.

Si le Volfoni Loader détecte votre produit, vous allez voir plus d'informations à propos de votre produit comme une photo, le numéro de série ou la version logicielle installée.

Si vous ne voyez pas d'information à propos de votre produit quand il est connecté, c'est parce que le Volfoni loader ne le détecte pas. Vérifiez la connexion entre l'ordinateur et le produit et que celui-ci est en update mode



Le Volfoni Loader attend un produit



Le Volfoni Loader a détecté un produit

1.3 Vérifier les mises à jour

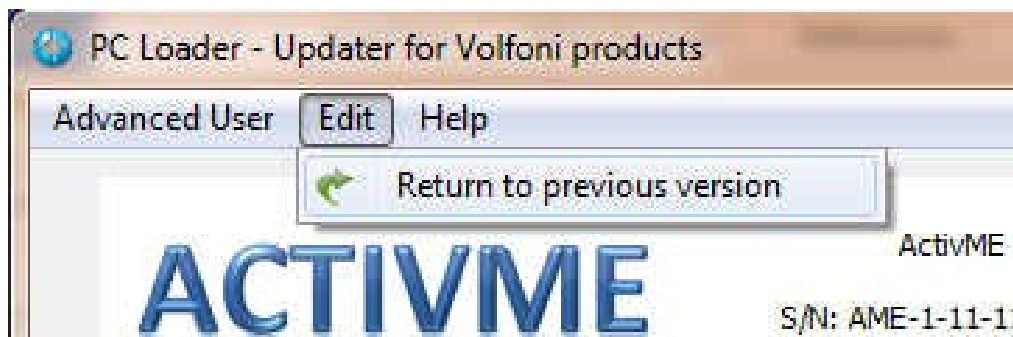
Si le Volfoni Loader a reconnu votre produit, le bouton «Check for update!» Apparaît. Cliquez dessus si vous voulez vérifier s'il y a une nouvelle version logicielle disponible pour votre produit.

Si une nouvelle version est disponible, vous verrez un message à ce propos. Le changement entre le logiciel actuel et le dernier vont apparaître ainsi qu'un bouton «Update Now!». Cliquez dessus pour mettre à jour votre produit.

1.4 Revenir à une version précédente

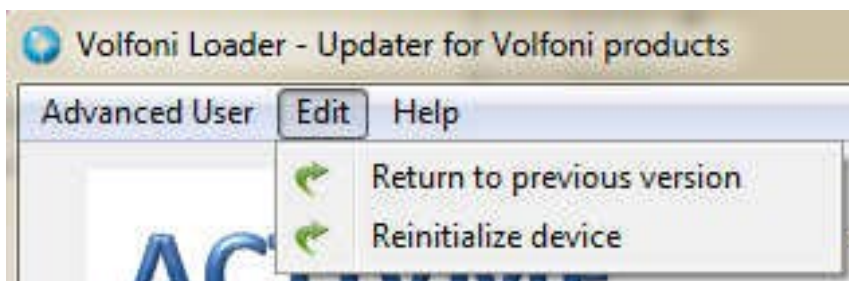
Il existe une option pour retourner à la dernière version installée sur votre appareil (par exemple s'il est meilleur que le nouveau), pour ce faire allez sur le menu «Edit» et sélectionnez «Return to last version».

Cette option n'est activée que si vous avez fait une mise à jour par le passé avec le même ordinateur.



1.5 Restaurer le produit

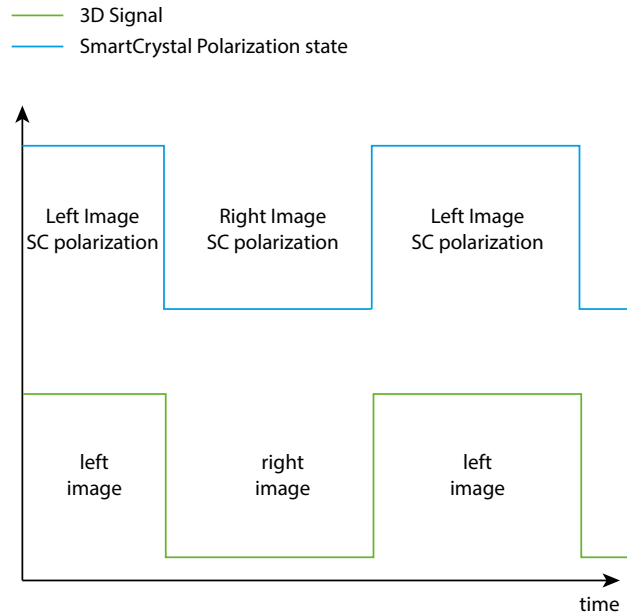
Un menu est disponible pour retourner à la version d'usine. Vous pouvez l'utiliser sans internet. Pour ce faire allez dans le menu «Edit» puis sur «Reinitialize device»



2. SMARTCRYSTAL PRO - DEFINITION DES PARAMETRES

2.1 Etat initial

De base, le timing de polarisation est aligné sur le signal de synchronisation d'entrée VESA :



A cet état, les paramètres optiques sont :

Left Eye Delay = 0 μ s

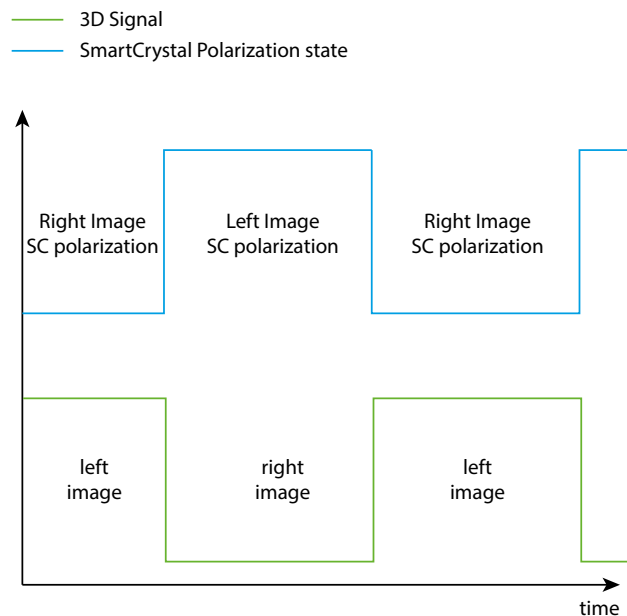
Right Eye Delay = 0 μ s

Delta Sync. = 0 μ s

3D Synchronization = Normal

2.2 Synchronisation inversée

Il est possible d'inverser les image gauche et droite directement sur le SCP via les paramètres de synchronisation 3D



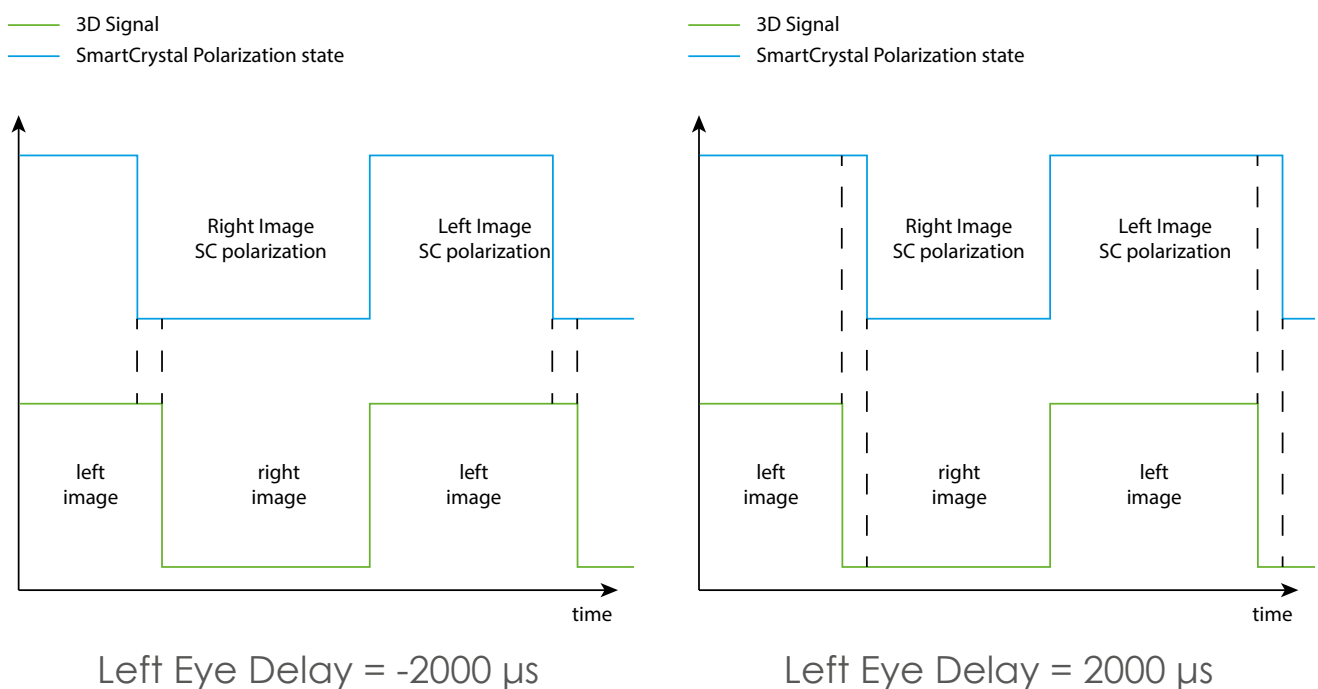
2.3 Left Eye Delay / Right Eye Delay

Il est possible de modifier la durée de polarisation d'un œil par rapport à l'autre en utilisant les paramètres Left Eye Delay et Right Eye Delay.

Diminuer le paramètre Left Eye Delay a pour effet de diminuer le temps de polarisation correspondant à l'œil gauche et donc d'augmenter celui de l'œil droit.

Augmenter le paramètre Left Eye Delay a pour effet d'augmenter le temps de polarisation correspondant à l'œil gauche et donc de diminuer celui de l'œil droit.

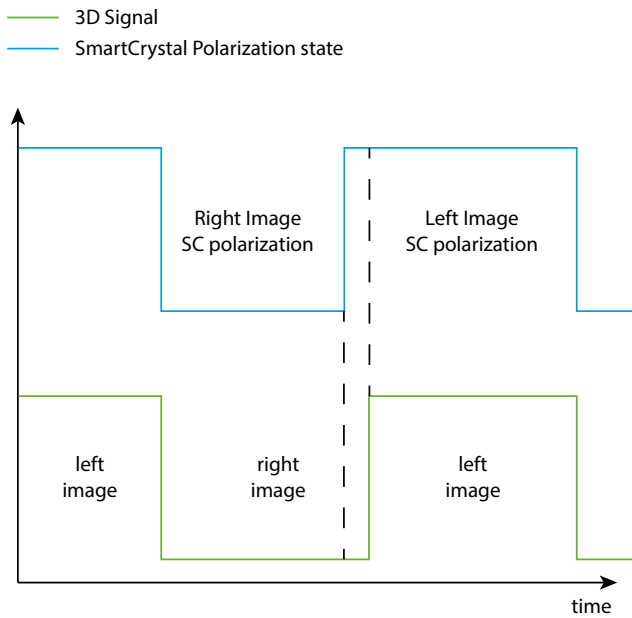
Modifier le paramètre Left Eye Delay a un effet sur les transitions d'image gauche à image droite.



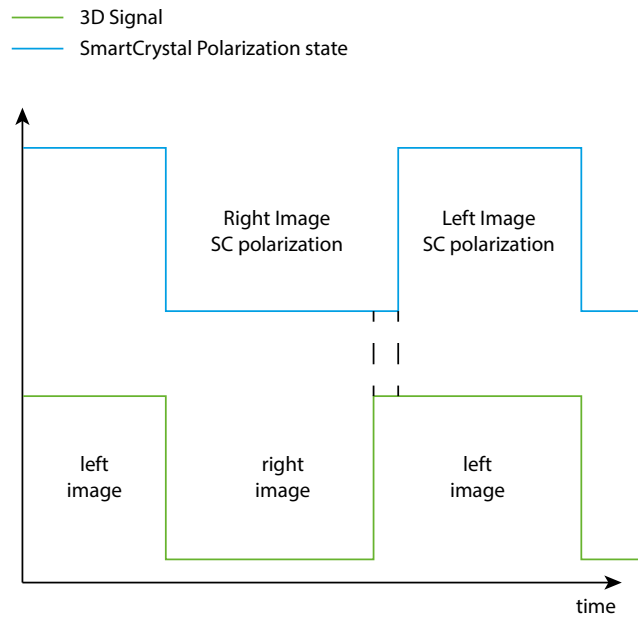
Diminuer le paramètre Right Eye Delay a pour effet de diminuer le temps de polarisation correspondant à l'œil droit et donc d'augmenter celui de l'œil gauche.

Augmenter le paramètre Right Eye Delay a pour effet d'augmenter le temps de polarisation correspondant à l'œil droit et donc de diminuer celui de l'œil gauche.

Modifier le paramètre Right Eye Delay a un effet sur les transitions d'image droite à image gauche.



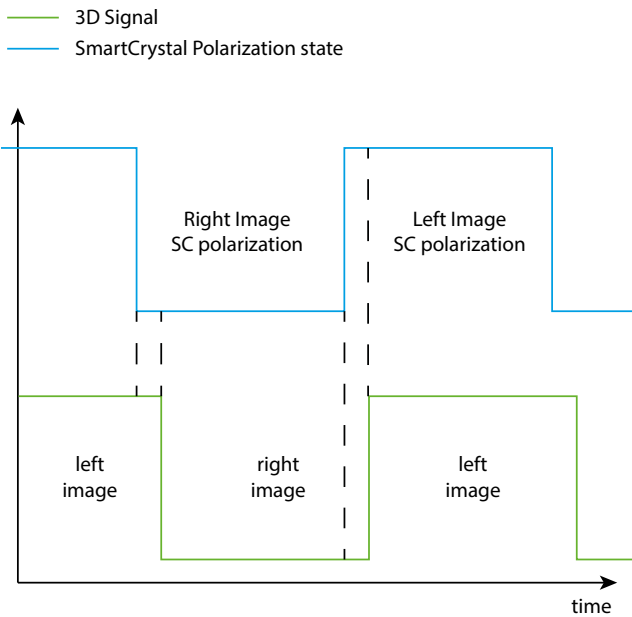
Left Eye Delay = $-2000 \mu\text{s}$



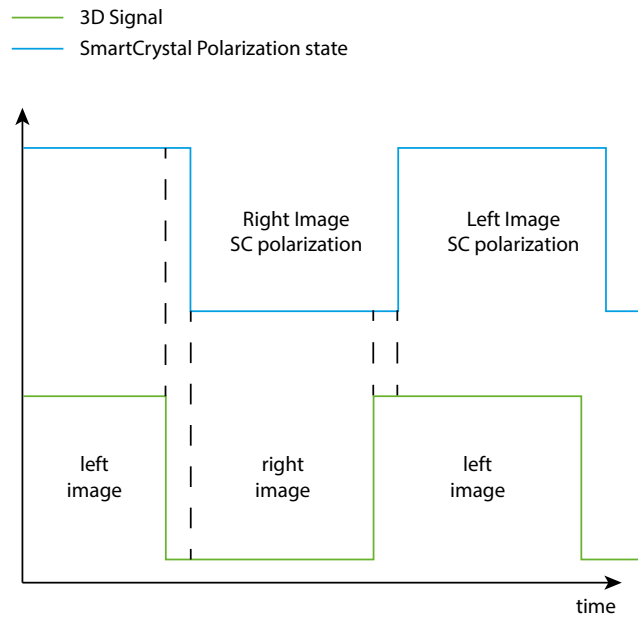
Left Eye Delay = $2000 \mu\text{s}$

2.4 Delta Sync.

Il est possible de retarder ou d'avancer simultanément les deux courbes du polariseur en modifiant le paramètre Delta Sync



Delta Sync = $-2000 \mu\text{s}$

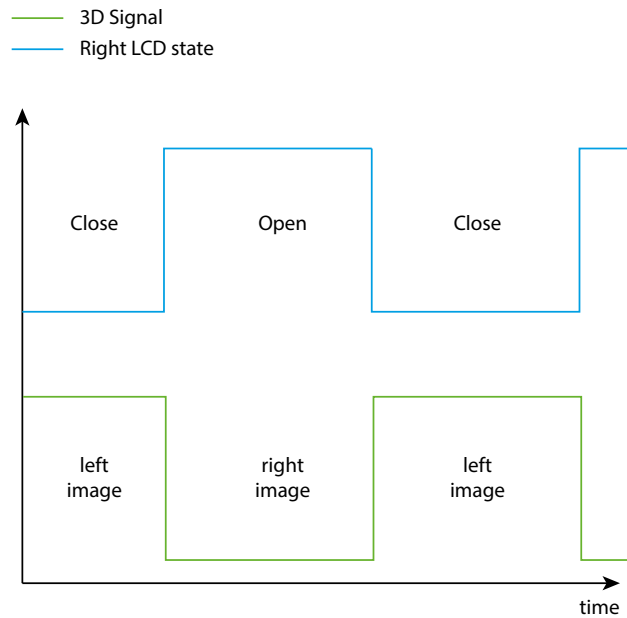


Delta Sync = $2000 \mu\text{s}$

3. LUNETTES 3D - DEFINITION DES PARAMETRES

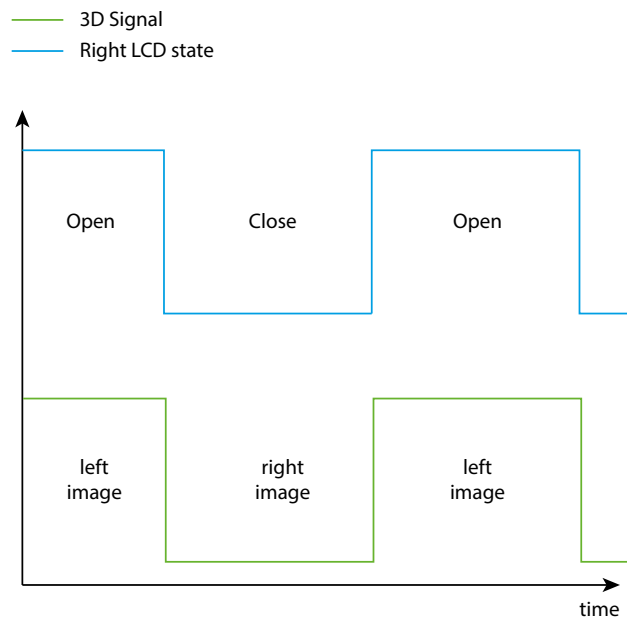
3.1 Etat initial

De base, le timing de polarisation est aligné sur le signal de synchronisation 3D :



3.2 Synchronisation inversée

Il est possible d'inverser les images droite et gauche directement sur les lunettes avec les paramètres de synchronisation 3D:



3.3 Darktime

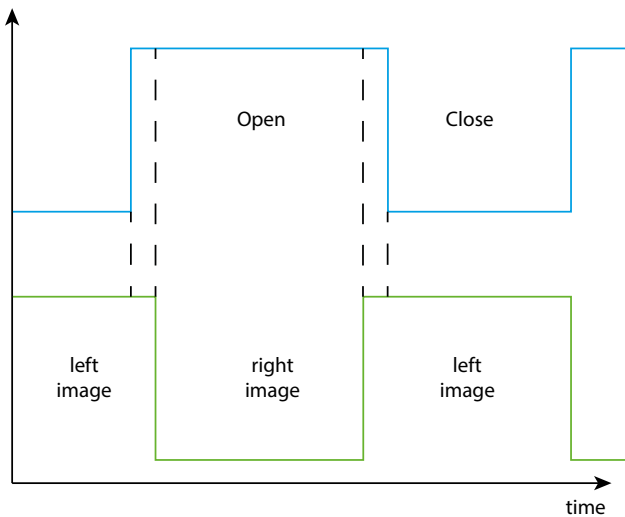
Vous permet de changer la valeur du Darktime

Le slider vous permet d'ajuster la valeur entre -4000 ms (meilleur luminosité) et 4000 ms (meilleur contraste). La valeur est inscrite au dessus du slider (0 dans cet exemple).

Un Darktime négatif permet un recouvrement de l'ouverture des yeux gauche et droit, ce qui permet d'augmenter la luminosité mais favorise l'effet de crosstalk.

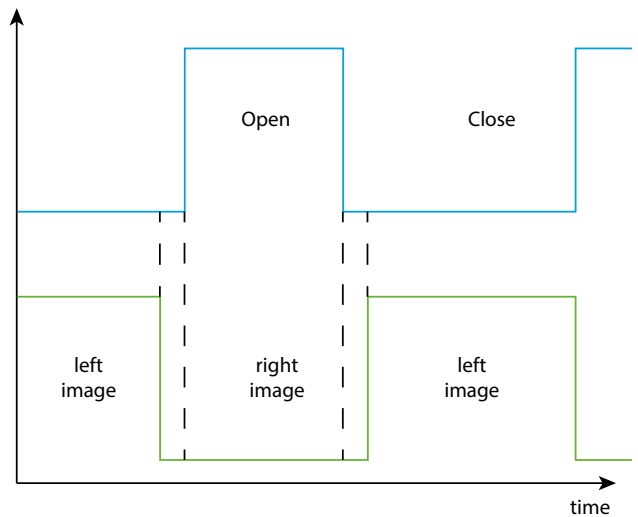
Un Darktime positif permet d'obturer complètement les 2 yeux en même temps, qui ce qui a pour effet de diminuer l'effet de crosstalk, mais qui diminue également la luminosité des lunettes.

— 3D Signal
— Right LCD state



DarkTime = -4000 μ s

— 3D Signal
— Right LCD state

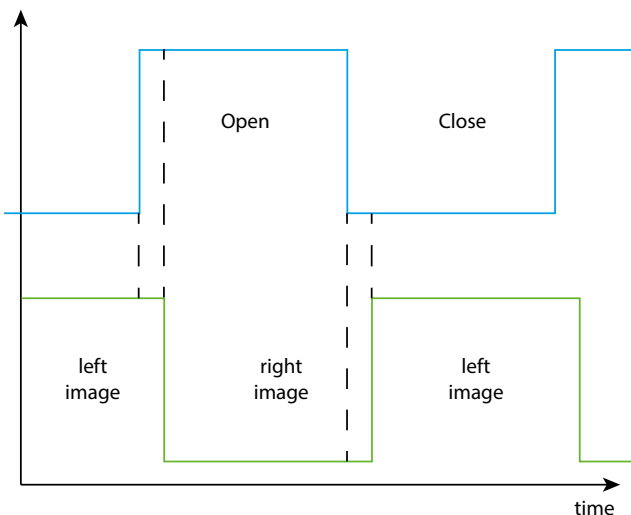


DarkTime = 4000 μ s

3.4 Delta Sync

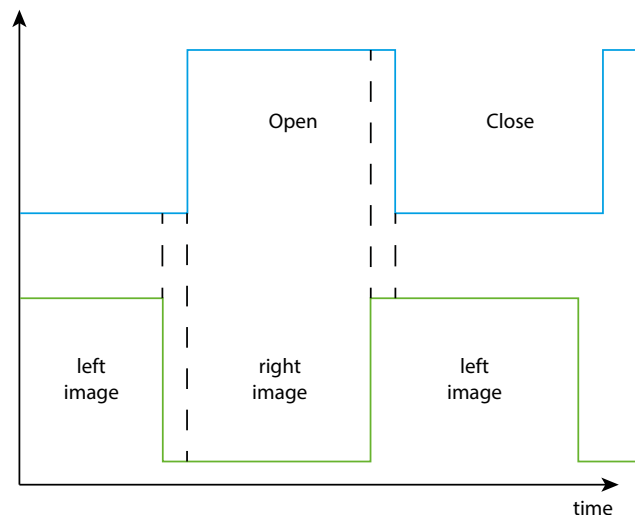
Compensation du signal de synchronisation (entre -2000 et 2000 microsecondes). Défaut = 0

— 3D Signal
— Right LCD state



Delta Sync = -4000 μ s

— 3D Signal
— Right LCD state



Delta Sync = 4000 μ s