

DMD Extender

Konfigurationsprogramm

V0.5 April 2013

Einleitung

Das DMD Extender Konfigurationsprogramm ist eine Windows basierte Anwendung. Dieses macht die Einstellung des Extenders so einfach wie möglich.

Jeder DMD Extender hat seine eigene Softwareversion. Sollten Sie die Version 0.4 installiert haben, so wird empfohlen auf die nächst höhere/aktuellste Version zu aktualisieren, da diese Version nicht unterstützt wird. Mit dem Konfigurationsprogramm können die Einstellungen zurückgesetzt werden.

Das DMD Extender Konfigurationsprogramm ist Urheberrechtlich geschützt (2013 DrPinball).

Installation

Bitte besuchen Sie unsere Website, um die neueste Version des Programms zu erhalten:

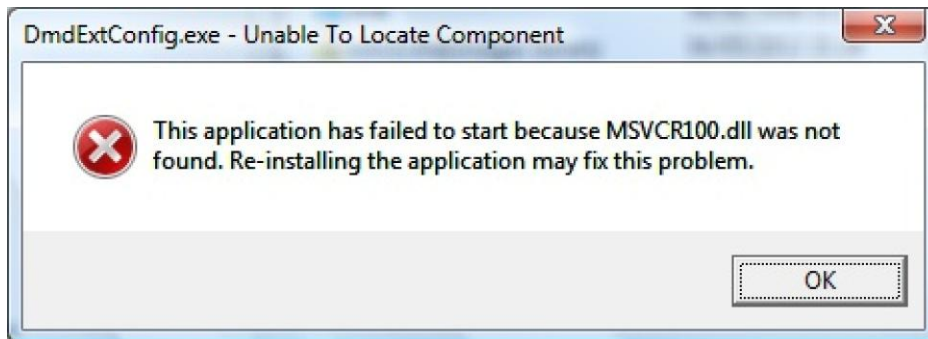
www.drpinball.co.uk/downloads.htm

Laden Sie die Datei „DmdExtConfig.exe“ herunter und kopieren Sie diese in das Hauptverzeichnis der SD-Karte.

Erstinbetriebnahme

Stecken Sie die SD-Karte in einem Windows Computer ein und lassen diese auslesen. Anschließend führen Sie das Programm „DmdExtConfig.exe“ (von der SD-Karte) per Doppelklick aus. Die Anwendung sollte gestartet werden.

Es kann Ihnen passieren, dass eine Fehlermeldung wie diese erscheint:



Laden Sie sich dann diese Datei „Microsoft Visual C + + 2010 Redistributable Package (x86)“ unter der folgenden Adresse herunter:

<http://www.microsoft.com/de-de/download/details.aspx?id=55555>

Wenn die Anwendung erfolgreich zum ersten Mal läuft, werden automatisch Backups der Konfigurationsdateien auf der SD-Karte gespeichert. Folgende Dateien sollten neu auf der SD-Karte sein:

- pinball.bak
- config.bak (optional)

Bitte lassen Sie diese Dateien auf der SD-Karte. Sie dienen als Sicherungskopie für Ihre Konfiguration, sie enthält u.a. auch Ihren eigenen Produkt-Schlüssel.

Bedienung des Konfigurationsprogramms

Das Konfigurationsprogramm sollte so aufgebaut sein wie in Bild 1 zusehen.

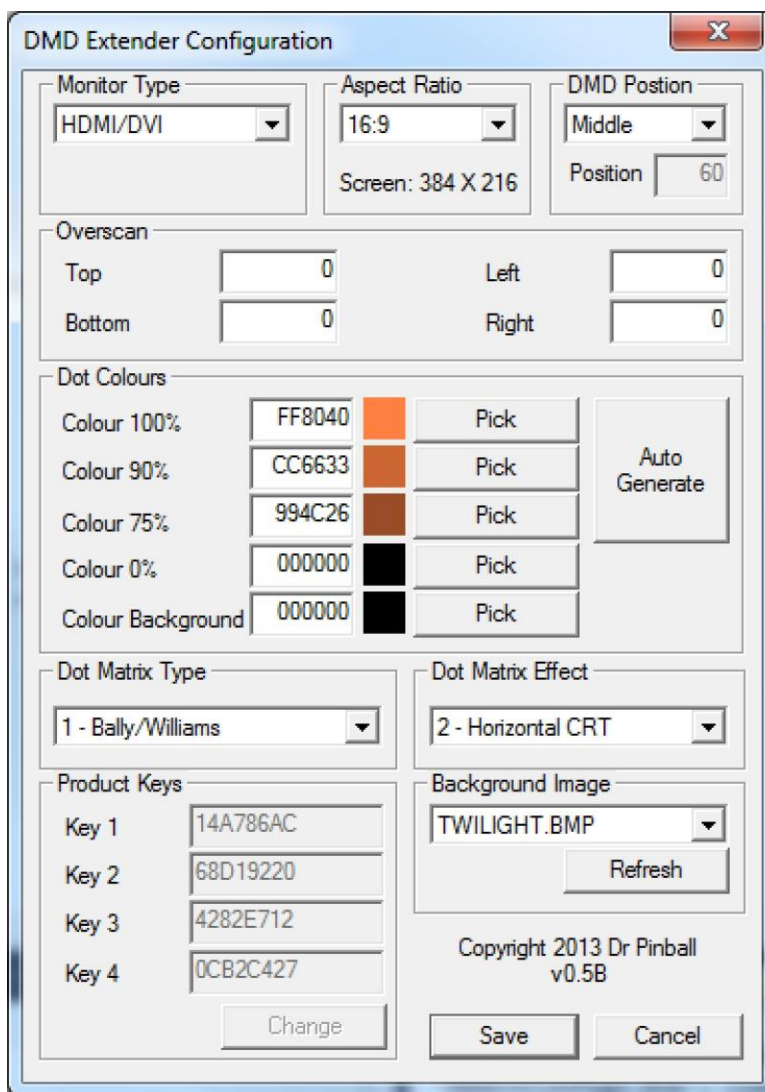


Bild 1 – DMD Extender Konfigurationsprogramm

Die Anwendungen sind in mehrere Abschnitte aufgeteilt, diese werden nachfolgend genauer beschrieben.

Anschlussart (Monitor Type)

Verwenden Sie die Auswahlliste, um die Anschlussart Ihres Monitors am Raspberry Pi Computers festzulegen.

Folgende Optionen stehen zur Auswahl:

- HDMI / DVI – Nutzung des HDMI Anschlusses
- Composite NTSC – Nutzung des Composite Anschlusses – Amerikanischer TV/Monitor
- Composite NTSC (J) – Nutzung des Composite Anschlusses – Japanischer TV/Monitor
- Composite PAL - Nutzung des Composite Anschlusses – UK / Europäischer TV/Monitor
- Composite PAL (B) – Nutzung des Composite Anschlusses – Brasilien TV/Monitor

Die Anschlussart des Monitors hat Einfluss auf die möglichen Bildformate.

Bildformate (Aspect Ratio)

Das Seitenverhältnis eines Fernsehgeräts oder Monitors definiert die relative Größe des Bildschirms. Es hat einen Einfluss auf die ideale Bildschirmauflösung die verwendet wird.

Verwenden Sie die Auswahlliste, um das Bildformat des am Raspberry Pi Computer angeschlossenen Monitors festzulegen.

Folgende Optionen stehen zur Auswahl:

- 4:3 - Portable und kleine Röhrenmonitore sowie Flachbild TVs
- 14:9 – große Röhrenmonitore (kommt selten vor, benutzen Sie zuerst 16:9)
- 16:9 – große / moderne Röhrenmonitore sowie Flachbild TVs / Monitore
- 16:10 – Moderne HDMI / DVI Flachbildschirme

Bei der Auswahl einer dieser Optionen, wird Ihnen die Bildschirmauflösung (in Pixel) unterhalb der Auswahl dargestellt. Beachten Sie diese Auflösung beim Erstellen eines Hintergrundbildes für Ihren DMD Extender.

Bitte beachten Sie, dass das Bildformat 16:10 nicht zur Verfügung steht, wenn Sie die Anschlussart „Composite“ ausgewählt haben.

DMD Position

Dieser Abschnitt ermöglicht die Auswahl der Position des DMDs innerhalb des Bildschirms. Der DMD Abschnitt ist der Teil des Bildschirms welcher die Informationen/Daten enthält. Es ist immer 384 X 96 Pixel groß.

Sie können entscheiden, ob das DMD am oberen, in der Mitte oder am unteren Rand des Bildschirms dargestellt werden soll. Oder Sie wählen einen benutzerdefinierten Wert irgendwo zwischen diesen Einstellungen.

Bei einer der vordefinierten Möglichkeiten (Top, Middle oder Bottom) wird unterhalb der Auswahl, der aktuelle Wert angezeigt. Bei der Benutzerdefinierten Auswahl können Sie in das Feld Position manuell einen Wert eintragen. Den angezeigten Wert im Feld Position benötigen Sie für die Erstellung eines Hintergrundbildes. Dieser Wert ist der Bereich der das DMD wiedergibt, er sollte gleich mit der ausgewählten Hintergrundfarbe sein.

Ein anderes Bildformat ändert automatisch den Wert für die DMD Position, außer Sie haben Benutzerdefiniert ausgewählt.

Bildausrichtung (Overscan)

Dieser Abschnitt ermöglicht die Feinabstimmung der Bildschirmposition. Es ist sehr nützlich wenn Sie die Composite Anschlussart verwenden. Wenn die Bildschirmausgabe nicht mittig- oder verschoben ist, ist es möglich den Bildschirm in eine bestimmte Richtung zu verschieben:

- Positive Zahlenwerte verschieben das Bild von dem ausgewählten Bereich.
- Negative Zahlenwerte verschieben das Bild näher an den ausgewählten Bereich.
- Für kleinere Abstimmungen fangen Sie mit kleinen Werten an (+10 oder -10).

Farbe der Punkte (Dot Colours)

Das Dot-Matrix-Display verwendet vier unterschiedliche Helligkeiten (100%, 90%, 75% und 0% [aus]).

Das Konfigurationsprogramm ermöglicht dem Benutzer eine Auswahl an Farben für die vier Helligkeitsstufen.

Zusätzlich kann eine Hintergrundfarbe ausgewählt werden, die den Bildschirm komplett füllt, wenn kein Hintergrundbild verwendet wird.

Sie können in den Eingabefeldern Werte für die Farben eintragen. Diese Werte setzen sich aus sechs Hexadezimalzahlen zusammen (rot, grün und blau Farbspektren). Es ist eine standardisierte Anwendung für 24-Bit-Farben.

Um den Prozess zu erleichtern können Sie mit der „Pick“ Taste den Standard-Windows-Farbverwalter aufrufen, um eine Farbe zu erstellen und auszuwählen.

Eine weitere Erleichterung bietet Ihnen die „Auto Gen“ Taste. Wenn Sie den Wert für die 100% Farbe ausgewählt haben, können Sie mit der „Auto Gen“ Taste die restlichen Werte für die anderen Helligkeiten automatisch berechnen lassen.

Die ausgewählte Farbe wird immer in dem Quadrat neben dem entsprechenden Eingabefeld angezeigt.

Dot Matrix Typ (Dot Matrix Type)

Die verschiedenen Hersteller haben unterschiedliche Signaltimings verwendet. Der DMD Extender unterstützt unterschiedliche Arten. Wählen Sie in diesem Abschnitt den Flipperhersteller aus.

Die derzeit unterstützten Modelle:

- Bally / Williams
- Data East / Sega 128 X 32 dot

Weitere Modelle werden folgen, sobald die Logik und Timings für die jeweiligen Flipper programmiert wurden.

Dot Matrix Effekt (Dot Matrix Effect)

Dieser Abschnitt ermöglicht eine Auswahl von Effekten, die für die wiedergegebenen Punkte (dots) angewendet werden können:

- Normal dots – ursprüngliches Design
- Horizontal CRT – Horizontale Verbindung der Punkte
- Vertical CRT- Vertikale Verbindung der Punkte

Hintergrundbild (Background Image)

Dieser Abschnitt ermöglicht die Auswahl eines Hintergrundbilds. Die Auswahlliste zeigt alle Bitmap-Dateien auf der SD-Karte, die einen gültigen Namen für die Extender-Software haben (Es ist wichtig, dass Sie das 8.3 Format beachten d.h. maximal 8 Zeichen, Punkt als Symbol, und abschließend 3 Buchstaben für Bitmap.)

Ein Beispiel für eine Bitmap Datei: IMAGE.BMP

Verwenden Sie die Schaltfläche Refresh, um die Liste zu aktualisieren – (nützlich, wenn Sie eine neue Datei auf die SD-Karte kopiert haben)

Wird kein Hintergrundbild gewünscht wählen Sie <No Image> aus.

Produkt Schlüssel (Product Keys)

Diese Werte werden nur als Referenz angezeigt und können nicht geändert werden.

Speichern / Abbrechen (Save / Cancel)

Die Auswahl der Schaltfläche Speichern schreibt die Konfigurationseinstellungen in die beiden Konfigurationsdateien pinball.txt und config.txt.

Abbrechen beendet das Programm ohne irgendwelche Änderungen zu übernehmen.