

DMD Extender

Utilitaire de configuration

V0.7 Juin 2013

Copyright 2013 - Dr Pinball

Introduction

L'utilitaire de configuration du DMD Extender est une application Windows conçue pour rendre la configuration du DMD Extender aussi simple que possible.

Chaque version du logiciel du DMD Extender est livrée avec sa propre version d'utilitaire de configuration, sauf la v0.4. Dans le cas de cette version du logiciel (v0,4), il est recommandé de mettre à jour vers la dernière version et d'utiliser l'utilitaire de configuration pour réinitialiser votre configuration.

L'utilitaire de configuration du DMD Extender est sous Copyright 2013 de Dr Pinball.

Installation

Visitez notre site internet pour obtenir la dernière version de l'utilitaire.

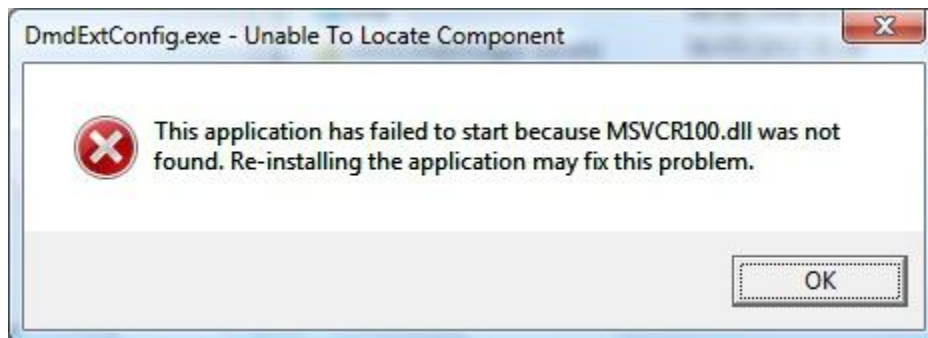
<http://www.drpinball.co.uk/downloads.htm>

Téléchargez le fichier DmdExtConfig.exe et copiez ce fichier dans le répertoire racine de la carte SD.

Première mise en route

Insérez la carte SD dans un ordinateur équipé de Windows et double-cliquez sur le fichier DmdExtConfig.exe. L'application va s'exécuter.

Il est possible que vous ayez le message suivant:



Si ce message apparaît, téléchargez « Microsoft Visual C++ 2010 Redistributable Package (x86) » depuis le site de Microsoft : <http://www.microsoft.com/en-us/download/details.aspx?id=5555>

Si l'application s'est correctement lancée, elle crée un fichier de sauvegarde de la configuration, il sera placé dans la carte SD.

Vous pouvez maintenant voir deux nouveaux fichiers :

- pinball.bak
- config.bak (optionnel)

Laissez ces fichiers sur la carte SD, ils sont la sauvegarde de votre configuration et ils contiennent les clés de licence du logiciel.

Comment utiliser l'utilitaire de configuration

L'utilitaire de configuration a 2 onglets, « General » et « Image ». Les sections suivantes décrivent les deux onglets.

Onglet **General**

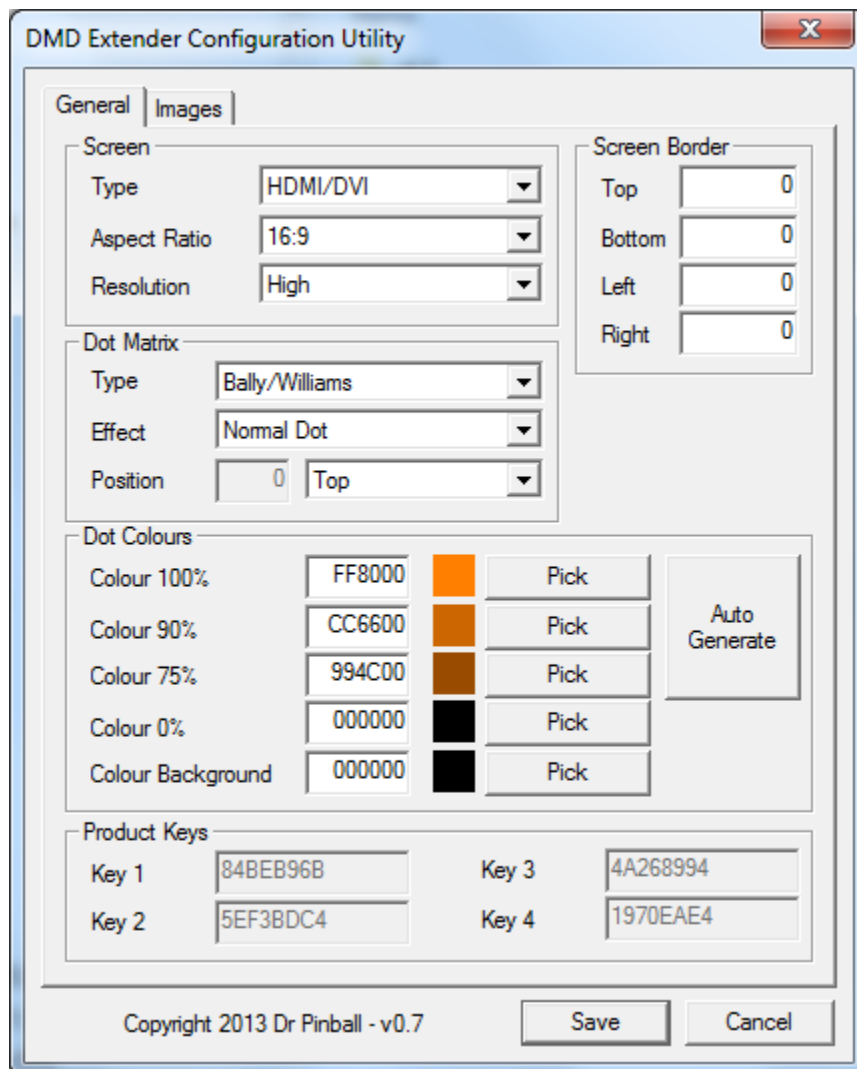


Photo 1 – onglet General

L'onglet General est divisé en plusieurs sections, chacune expliquée ci-dessous.

Screen

Cette section permet de sélectionner l'écran connecté.

Type

Utilisez le menu déroulant pour choisir le type d'écran connecté au Raspberry Pi. Les options disponibles sont les suivantes :

- HDMI / DVI – La prise HDMI est utilisée
- Composite NTSC – La prise Composite vidéo est utilisée – Standard Américain
- Composite NTSC (J) – La prise Composite vidéo est utilisée – Standard Japonais
- Composite PAL - La prise Composite vidéo est utilisée – Standard Français et Royaume-Unis
- Composite PAL (B) – La prise Composite vidéo est utilisée – Standard Brésilien

Le type d'écran sélectionné a une influence sur les options disponibles dans le menu « Aspect Ratio »

Aspect Ratio

Le rapport d'aspect d'un téléviseur ou d'un moniteur définit les tailles relatives aux dimensions de l'écran, et a un effet sur la résolution d'écran idéale.

Utilisez le menu déroulant pour choisir la taille d'écran connecté au RaspBerry Pi. Les options disponibles sont les suivantes :

- 4:3 – Petits écrans cathodiques et TV à écran plat
- 14:9 – Grands écrans cathodiques (peu courant). Utilisez 16:9 en premier
- 16:9 – Grands écrans modernes, cathodiques, plat ou moniteur PC
- 16:10 – Ecrans plats modernes avec HDMI/DVI

Veuillez noter que le ratio 16:10 n'est pas disponible si le type d'écran choisi est « Composite »

Ce réglage influe sur la taille de l'image de fond qui peut être utilisée.

Résolution

La résolution sélectionne le nombre de pixels utilisés pour tracer chaque point du DMD, comme suit:

- Low – chaque point du DOT est représenté en 1 X 1 pixel
- Medium – chaque point du DOT est représenté en 2 X 2 pixels
- High – chaque point du DOT est représenté en 3 X 3 pixels

Choisissez soit la résolution moyenne ou élevée (les plus courantes). Pour les Data East / Sega 192 X 64, la résolution High est la même que Medium.

Ce réglage influe sur la taille de l'image de fond qui peut être utilisée.

DOT Matrix

Cette section affecte le type et l'apparence de l'affichage sur le DOT.

Type

Les différents fabricants utilisent des logiques différentes d'écran et de synchronisations. Le DMD Extender est capable de supporter les différents types. Utilisez cette section pour définir le type de flipper utilisé.

- Bally / Williams
- Data East / Sega 128 X 32
- Data East / Sega 192 X 64

D'autres types seront disponibles dès que la logique et la synchronisation seront développées.

Effet

Cette section permet de sélectionner une variété d'effets qui peuvent être appliqués aux points, comme suit:

- Normal dots – points ronds traditionnels
- Horizontal CRT – simulation de ligne à balayage horizontal
- Vertical CRT- simulation de ligne à balayage vertical
- ZX Speccy – Une combinaison de Horizontal CRT et Vertical CRT

Position

Cette section permet de sélectionner la position de la partie DMD sur l'écran. La section DMD est la partie de l'écran qui affiche les informations.

Vous pouvez décider d'avoir la section DMD au sommet, au milieu ou en bas de l'écran, ou sélectionnez une valeur personnalisée entre ces paramètres.

Lorsque vous choisissez *Top*, *Middle* ou *Bottom* le champ *Position* montre la position calculée.

Lorsque vous choisissez *Personal* le champ *Position* devient disponible pour entrer manuellement une position.

Utilisez la valeur de position pour vous aider à la conception d'une image de fond.

Eviter d'avoir une image sur la zone d'affichage du DOT ; elle doit être réglée sur la couleur de fond de votre future image de fond.

La modification du format d'image change automatiquement la valeur de position, sauf si *Personal* est sélectionné.

Screen Border

Cette section permet de régler la bordure autour de l'affichage de l'écran. Ce paramètre est utile pour les affichages de type composite.

Si l'affichage fait apparaître une bordure ou semble décalé, il est possible de modifier les valeurs et de déplacer l'affichage dans une direction donnée comme suit:

- Une valeur positive décale l'affichage vers la droite de la bordure sélectionnée.
- Une valeur négative décale l'affichage vers la gauche de la bordure sélectionnée.

Pour les petits ajustements, commencez avec une valeur de +10 ou -10.

Dot Colors

L'affichage du DOT généré par le flipper utilise 4 luminosités : 100%, 90%, 75% et 0%.

Le DMD Extender permet à l'utilisateur de choisir une couleur par niveau de luminosité.

En outre, il est possible de choisir une couleur de fond qui sera utilisée lorsqu'il n'y a pas d'image à afficher.

L'utilisateur peut entrer des valeurs dans les champs de saisie pour chaque couleur. Les valeurs sont 6 nombres hexadécimaux représentant les composantes : rouge, verte et bleue de la couleur (RVB). Il s'agit d'un moyen standard de représenter une couleur de 24 bits.

La façon la plus simple est d'utiliser le bouton *Pick* et de choisir une couleur dans la boîte de dialogue. Afin de coordonner les autres teintes de luminosité, le bouton *Auto Generate* calculera automatiquement la teinte à appliquer aux 90% et 75%.

La couleur sélectionnée est toujours affichée à côté du champ de saisie.

Product Keys

Les clés de licence apparaissent en bas de la fenêtre mais ne sont pas modifiables.

Onglet *Images*

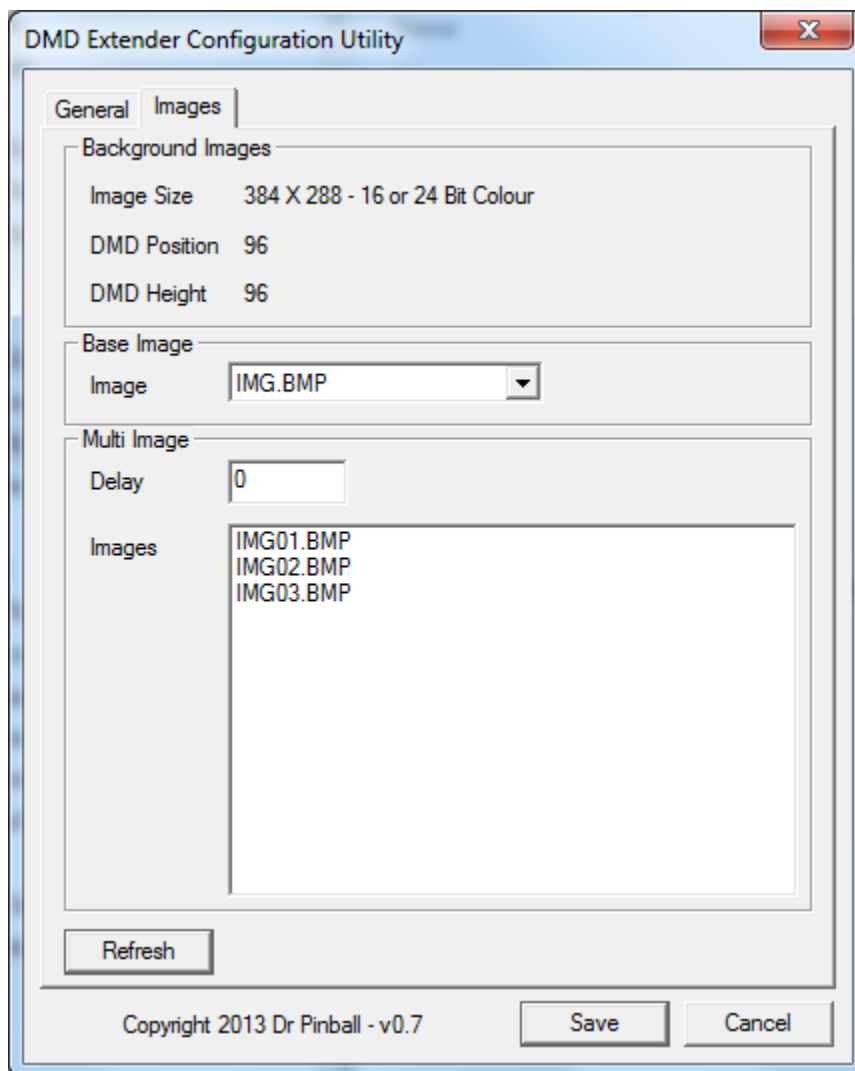


Photo 2 – onglet Images

Cette section permet de choisir des images de fond pour le DMD Extender. [Elles devront être copiées dans le répertoire de la carte SD.](#)

Background image

Cette section vous donne des informations sur la taille de l'image de fond. Les paramètres utilisés dans l'onglet *General* influent sur la taille de l'image qu'il va être possible d'utiliser.

- Image Size – taille de l'image en Largeur x hauteur, et soit 16 ou 24 bit.
- DMD Position – La position de l'affichage du DOT sur l'axe Y (sur l'axe X le DMD est toujours en plein écran)
- DMD Height – Hauteur de l'affichage du DOT

Base image

Le menu déroulant vous montre quelles images sont au bon format et en bonne résolution. L'image sélectionnée sera celle affichée en fond d'écran.

L'image doit être au format 8.3 (**8 caractères par nom et sans caractères spéciaux**) avec l'extension .bmp
Choisissez « no image » si vous ne voulez pas afficher d'image de fond.

Si vous créez un fond d'image animé, c'est l'image sélectionnée dans ce menu qui sera la première dans la séquence.

Si vous ne voyez pas votre image dans la liste, c'est peut être qu'elle est au mauvais format et/ou mauvaise résolution et/ou mauvaise extension.

Multi image

Delay

Si vous choisissez de faire un fond animé, ce champ indique l'intervalle de temps entre chaque image. La valeur correspond au nombre d'image/seconde affichée par le DOT. Une valeur à 1 correspond environ à 1/30è de seconde.

Une valeur à 0 arrête l'animation, et seule l'image de fond sélectionnée sera affichée.

Images

Pour créer un fond animé, vous devez ajouter plus d'une image. L'image de base choisie dans le menu déroulant, ci-dessus, sera la première de la séquence, et les suivantes devront être renommées ainsi :

Pour une animation contenant 4 images...

Base image : IMG.BMP
Images : IMG01.BMP
 IMG02.BMP
 IMG03.BMP

Si le nom des images contient 8 caractères, elles devront être nommées ainsi :

Base image : BACKIMAG.BMP
Images : BACKIM01.BMP
 BACKIM02.BMP
 BACKIM03.BMP

Démarrez avec l'image de base, et les suivantes seront affichées après le délai sélectionné. Quand la dernière image sera affichée, la séquence redémarrera avec l'image de base et ainsi de suite.

Refresh button

Utilisez ce bouton pour rafraîchir la liste des images, par exemple lorsque vous rajoutez des images sur la carte SD.

Save / Cancel

En cliquant sur *Save*, vous enregistrez les paramètres que vous venez de changer, ainsi que les deux fichiers pinball.txt et config.txt

En cliquant sur *Cancel*, vous quitter l'utilitaire de configuration sans que vos paramètres ne soient enregistrés.

Si l'utilisateur ajoute des paramètres aux fichiers pinball.txt ou config.txt, ils apparaîtront dans l'utilitaire de configuration lorsqu'il cliquera sur *Save*.