

MULTI-LANGUAGE USER GUIDE



OPEN SOURCE SCAN CONVERTER



Official Wiki: <http://junkerhq.net/xrgb/index.php?title=OSSC>
Please refer to this Wiki for more information on specific console settings

The OSSC is an 'open source' project, however the logo contained in this document is copyright© of Kaico® International Ltd.



EDITION



OPEN SOURCE SCAN CONVERTER - QUICK START GUIDE (REV2)

CONTENTS

Important Safety Information	3
Overview (v1.6 Revision Units)	4
Remote Control Layout	6
Remote Control Features	7
Buttons, Connectors and External Controls	8
Connecting your OSSC	9
Scanlines and Line Multiplication Modes	10
Interlace Video and Fine Tuning an Image	11
Audio Input and Output	11
Firmware Updates	11
Troubleshooting	12
More Information	12

Thank you for purchasing the Open Source Scan Converter (OSSC) from Kaico. Please take time to read through this short document before you start using the unit.

OTHER LANGUAGES

English	German	French	Italian	Spanish	Japanese
Pages 2-12	Pages 13-23	Pages 24-34	Pages 35-45	Pages 46-56	Pages 57-67

IMPORTANT SAFETY INFORMATION

Please observe the following safety precautions when using your OSSC.

Use the correct power supply:

OSSC is designed to run with a 5 volt, 2.1 x 5.5mm positive tip power supply unit (PSU) supplying at least 1 amp of current. Please ensure your power supply meets these requirements. Never connect a power supply that supplies more than 5 volts. Doing so can damage the OSSC.

Turn off the power before connecting/disconnecting equipment:

To prevent damage of the OSSCs integrated circuits, always turn off the power before connecting to a display or a device.

Do not expose to moisture:

Droplets of moisture may contact the PCB and cause a short circuit.

Never submerge the unit in water.

Keep away from fire or high heat sources:

OSSC is not flammable but high temperatures, such as those from a fire or electric heater may melt the

plastic casing.

Please supervise children:

OSSC is not a toy and is not designed for use by children.

Please supervise children if they use the OSSC.

Beware of using the OSSCs deinterlacer on sources that display static graphics or text for a long period of time:

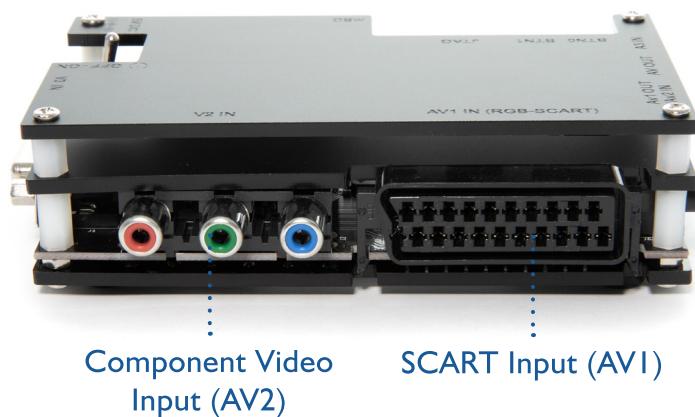
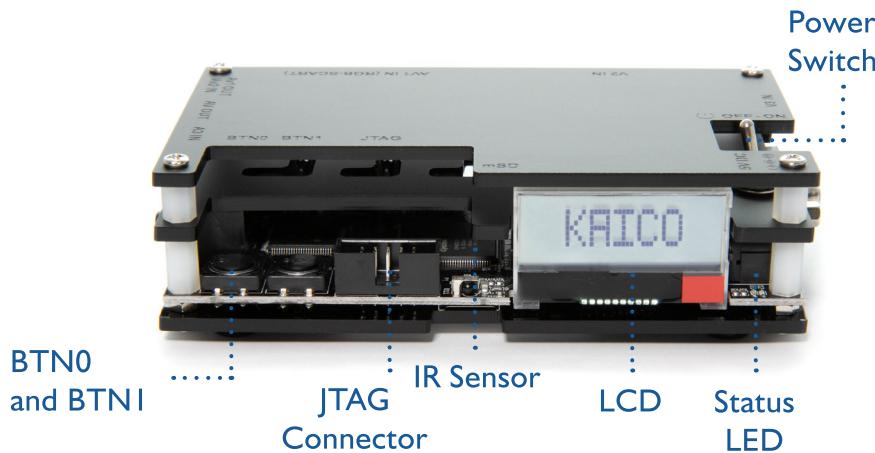
OSSCs deinterlacer produces a constant flickering effect. This can cause image retention/burn-in to occur faster than normal.

[See page 11 for more information.](#)





OSSC OVERVIEW (V1.6 REVISION UNITS) FRONT AND REAR VIEWS

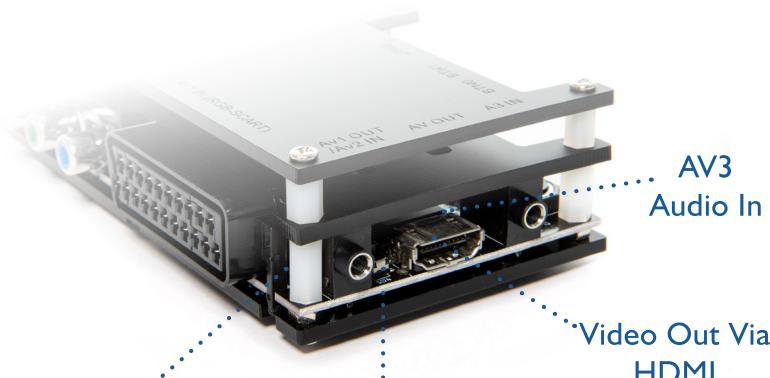


OSSC OVERVIEW (V1.6 REVISION UNITS) LEFT AND RIGHT SIDE VIEWS



Power Input

VGA/D-Sub15(AV3)



AV2 Audio In/
AV1 Audio Out

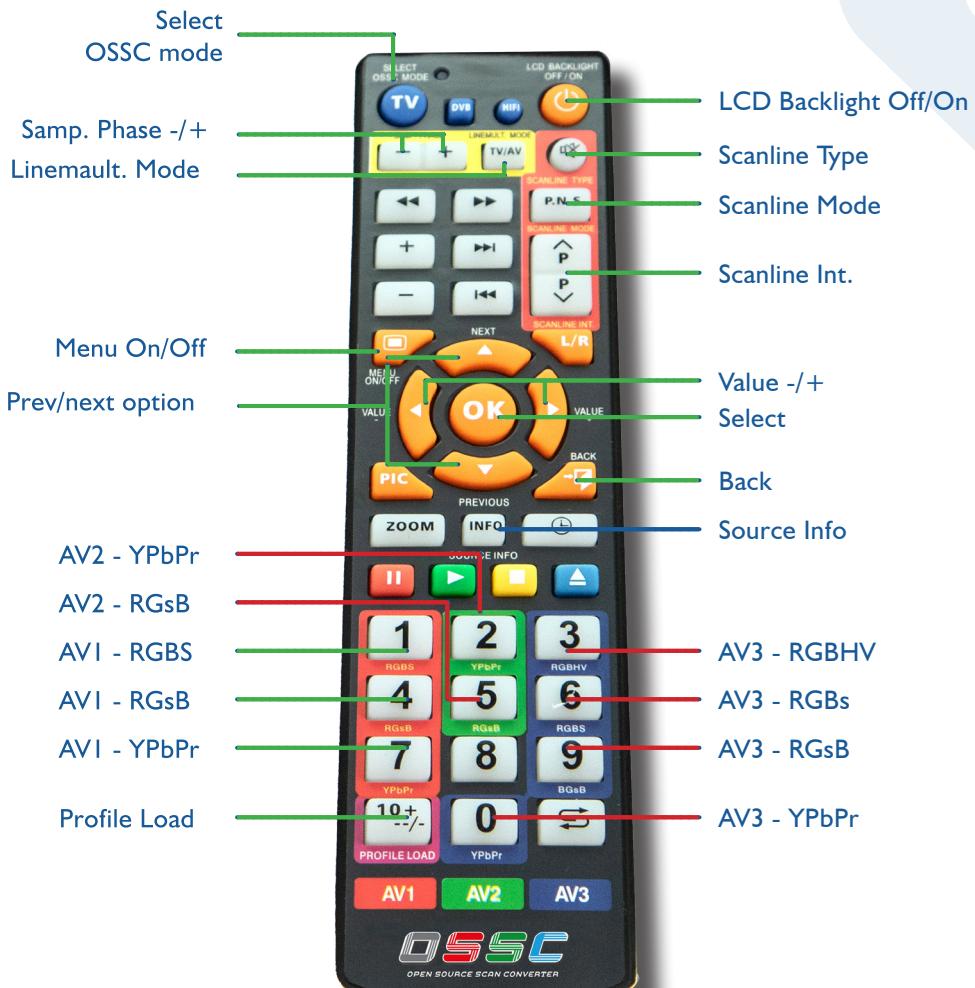
Audio Toggle

AV3
Audio In

Video Out Via
HDMI



REMOTE CONTROL LAYOUT



REMOTE CONTROL FEATURES

0-9:

Selects AV source and input format.

Please see [Remote Control Layout](#) for reference.

MENU:

Activates/deactivates menu on the on-board character LCD display.

OK:

Selects sub-menu or function.

BACK:

Returns to previous menu level or from info page to normal source display page.

UP/DOWN:

Selects next/previous menu option.

LEFT/RIGHT:

Option value -/+.

INFO:

Displays extra information on video source processing. Top row shows current profile and current video mode preset. Bottom row shows accurate timing data from FPGA: lines per frame, p/i status, special processing (indicated by *) and cycles per frame (divide 27000000 to convert to Hz).

LCD_BACKLIGHT:

Turns on-board character LCD backlight off/on.

SCANLINE_MODE:

Hotkey for selecting next "Scanlines" option value.

SCANLINE_TYPE:

Hotkey for selecting next Scanline type option value.

SCANLINE_INT+/- :

Hotkeys for adjusting Scanline strength.

LINEMULT_MODE:

Hotkey for selecting line multiplication mode for current video mode.

SAMP_PHASE+/- :

Hotkey for sampling phase adjustment.

PROFILE_LOAD:

Hotkey for quick loading of a saved profile.





BUTTONS, CONNECTORS, AND EXTERNAL CONTROLS

Please refer to pages 4 and 5 for the location of the following features on the OSSC.

Status LED's

Green LED indicates that power is on. This green LED will go out briefly when an IR remote code is detected. The red LED indicates unstable sync when lit.

LCD

Displays the OSSC's menus and information about the current source.

MicroSD Card Slot

For updating the devices firmware

Please see "Firmware Updates".

IR Sensor

Receives commands from the remote control unit. Line of sight is required.

JTAG Connector

For software development purposes and firmware updates.

BTNO and BTN1

Perform various functions without the need of a remote control.

Video out

On 1.5 and earlier models, an industry standard DVI-D connector outputs digital video at chosen resolution to your display. Does not support output analogue DVI. On 1.6 OSSC models this is replaced by a standard HDMI connector.

Audio out (V1.5 and earlier revisions only)

Standard 3.5mm stereo headphone plug type connector.

Audio fed in through AV1 (RGB SCART) will be output here. If an audio upgrade board is installed, you can also feed in analogue audio through this connection, but please note the SCART cable should be disconnected from AV1 first.

AV2 audio in/AV1 audio out

(V1.6 and later revision units only)

Standard 3.5mm stereo headphone plug type connector. Use this connector to output audio from AV1/SCART or to input audio for AV2/Component video sources.

Audio toggle (V1.6 and later revision units only) Toggle between outputting audio from AV1 or inputting and digitizing audio on AV2.

AV3 audio in (V1.6 and later revision units only)

Standard 3.5mm stereo headphone plug type connector. Use this connector to input and digitize audio for AV3/D-Sub15 (VGA) sources.

AV1 In

Connect an RGB SCART source to this input.

Important:

The input must be an RGB or YPbPr signal. S-Video and Composite SCART sources are NOT supported and require transcoding into RGB first. Only European specification RGB SCART cables are supported. The less common Japanese JP21 cable must be used with a converter.

AV2 In

Connect component video or RGB with sync on green sources to this input.

AV3 In

Standard D-Sub15 (VGA) connector. You can connect sources such as the Sega Dreamcast or a retro gaming PC. This input does NOT have a sync low pass filter as this is normally not required for VGA connections. Signals up to a maximum resolution of 720p are supported on all inputs.

Power Switch

Toggles the power off and on.

Power Input

Connect a suitable 5 volt, 2.1 x 5.5mm positive tip PSU supplying at least 1 amp of current.

The OSSC has been designed as a next-generation line-doubler.

Rather than a complicated video processor, the OSSC is designed to process individual 'Scanlines' in real time. Because of this, the unit can convert between the 15khz video that retro consoles output and the 31khz video that modern displays work best with, whilst only developing a few microseconds of input lag.

CONNECTING YOUR OSSC OPTIONS



Ensure the PSU is turned on at the wall, then power on your OSSC using the power switch. The LCD on the front of the unit should light up and display the current firmware version, as shown in the picture above. A letter 'a' after the firmware version number indicates audio capable firmware. Switch your display to the correct input. If everything is working correctly, a grey test card pattern should appear.

To access the OSSC options menu, press the Menu on/off button on the remote. The LCD on the front of the unit will then change to menu mode, as shown in the picture above. In the latest firmware, options are now organised into sub-categories. You can navigate between categories using the 'Prev/Next' option buttons on the remote control and select an option using the 'OK' button.

CONNECTING A CONSOLE, PCB OR OTHER HARDWARE

Power your OSSC off and connect a suitable source to the AV1, AV2 or AV3 connectors. For most systems, using a properly wired RGB SCART cable connected to the AV1 input is the best option. You can connect either 15khz or 31khz sources to any input on the OSSC, but remember that the AV3 (VGA or D-Sub15) connector does not have the additional filtering that RGB SCART sources often require.

Once you have connected your hardware, power on the OSSC. Select the appropriate input using the remote or by pressing BTNO until the LCD displays the correct input. Now, power on your console, PCB or vintage computer hardware. You should see it displayed on your TV or monitor.

You can then change the values of various options using the 'Value -/+ ' buttons.

For details of all available options, see the OSSC Wiki page here:

<http://junkerhq.net/xrgb/index.php?title=OSSC>





Vintage games consoles such as the Sega MegaDrive and Nintendo NES used a special screen mode which resulted in alternating lines on a CRT display being left blank. Typically, when people in the retro-gaming communities refer to 'Scanlines', they mean the blank lines between parts of an image on a CRT that were a result of this screen mode.

The OSSC allows you to simulate these Scanlines, making the image look more authentic. You can enable or disable Scanlines on the OSSC by using the menu and navigating to "Post-Proc" and then "Scanlines".

Setting Scanlines to "Auto" means that Scanlines appear only on 240p/288p sources, while "Manual" Scanlines will appear over all sources regardless of original resolution. Alternatively, you can toggle Scanlines by pressing 'BTN1' on the device, or by pressing the 'Scanline Mode' button on the remote control.

You can also configure Scanline strength from the OSSC menu, or by using the 'Scanline Int' button on the remote. How pronounced the Scanlines would look on a real CRT varies greatly between displays, so set the Scanline strength to your own personal taste.

LINE TRIPLE, QUADRUPLE AND QUINTUPLE

By default the OSSC takes in one Scanline and outputs two, resulting in a lag free conversion of 240p to 480p. Line triple mode (Line3x) attempts to triple each Scanline instead. The OSSC now offers a line quadruple and quintuple mode too (hereafter referred to as Line4x and Line5x respectively). These modes can result in a very sharp image on compatible displays. Unfortunately, not every display is compatible.

To change the line multiplication mode, press the 'Menu on/off' button so that the OSSC menu is displayed on the LCD and then navigate to "Output opt", select this and then navigate to "240p/288p Proc". Use the 'Prev/Next' buttons on the remote to choose the desired multiplication mode. For most sources you should also check that your chosen line multiplication mode is set to "Generic 4:3". While still on the Output opt menu, use the remote to select "Line3x mode" (or the appropriate setting for your chosen line multiplication setting) and ensure that it is set to "Generic 4:3".

For Line5x mode, you can also choose the picture format under "Line5x format". The available options are 1920x1080, 1600x1200 or 1920x1200. If your display supports 1600x1200 or 1920x1200 then using these modes will display the full image on your display. In 1920x1080 mode, parts of the image will be cropped.

You cannot damage your display by trying the line multiplication modes. If your display refuses to show a picture, simply use the LCD to turn 'line triple' mode off again. There are a small number of displays that are more compatible in 'line triple' mode.

INTERLACE VIDEO AND THE OSSC

Certain retro consoles and computers (e.g. Sony PS2 and Nintendo Gamecube) output in interlace modes. These modes send alternating Scanlines to the display in each frame and were how standard definition analogue television was broadcast. To display interlace video on modern displays, it must be deinterlaced first. As with progressive sources, the OSSC can deinterlace content like this with no input lag. However, the image that is produced tends to exhibit some flickering and combing artefacts.

The OSSC is a line doubler and therefore cannot perform sophisticated deinterlacing because it does not have a frame buffer. Because of this, you can choose to use the OSSCs deinterlacing or your displays built in deinterlacer (if available).

The rule of thumb is, if your priority is a good picture, use your displays deinterlacer. If your priority is reducing input lag, let the OSSC handle deinterlacing.

To toggle between the two deinterlacing options, press the 'menu' button on the remote and navigate to "Output opt". Press the 'OK' button, then navigate to "480i/576i Proc". Now, choose "Passthru" to use your displays deinterlacer, or any other option to use the OSSCs deinterlacing. "Line 2x (Bob)" is the most common and most compatible option.

Try to avoid interlace software and modes where possible. It is not possible to have both low input lag and excellent picture quality with interlace sources. If your software title supports progressive or 480p mode then be sure to enable this.

Beware of using the OSSCs deinterlacer on sources that display static graphics or text for long periods of time.

The constant flickering can cause image retention/burn-in to occur faster than normal.

FINE TUNING THE IMAGE

By exploring the OSSC menus you will notice options such as "Video LPF", "Analog Sync LPF" and "H-PLL Post-Coast", along with various others. These options can be used to further fine tune the image or to fix compatibility problems. The OSSC's default settings are fine for most sources.

For specific recommendations, see the official OSSC Wiki page here:

http://junkerhq.net/xrgb/index.php?title=Category:game_Consoles

AUDIO INPUT AND OUTPUT

Digital audio output is standard on OSSC 1.6 versions and can be added to earlier model OSSC's by installing an audio expansion board.

When using an OSSC 1.5 or earlier with an audio expansion board, any audio fed in via AV1 or the 3.5mm audio connector will be digitized no matter which video input is selected. For OSSC 1.6, the appropriate audio input will be used depending on the active video input.

You can also connect your OSSC's audio to an external hi-fi or home theatre system via the 3.5mm audio connector.

Please Note: Routing your OSSC's video output through equipment such as home theatre receivers or video processors can add input lag. Routing the signal through home theatre receivers, switches, splitters, audio integrators or other video processors can also increase the time it takes to re-sync the signal on game titles which switch between 480i and 240p screen modes.

FIRMWARE UPDATES

New features are periodically added to the OSSC in the form of firmware updates. The devices firmware can be updated using an MicroSD card. The MicroSD card should first be formatted with the new firmware. Once this is done, insert the card into the OSSC, enter the menu and choose "FW. update".

The firmware files are named using the following conventions:

-jp – Japanese language version
-aud – Digital audio enabled version suitable for OSSC's with audio expansion board or OSSC 1.6.
-aud -jp – As above with Japanese language translation

To check for the latest firmware version and to see a tutorial on how to correctly update the firmware on your device, please visit:

http://junkerhq.net/xrgb/index.php?title=OSSC#Firmware_update



TROUBLESHOOTING TABLE

Symptom	Possible Cause	Solution
Certain Genesis/MegaDrive games don't work	Coast values need changing	Set H-PLL coast pre 3 and post 3
Image has a vertical flicker/shimmer effect	Interface source connected	This is a normal side effect of lag-free deinterlacing, no action is required
Image unstable and/or flickers on and off	Nintendo SNES/Super Famicom console connected	Try a different display
Horizontal jitter/wobble on image	Fine tuning required	Try adjusting low pass filter settings. See the wiki for recommendations
Missing pixels in the image	Wrong line triple mode selected	Use generic 4:3 or Generic 16:9 line triple mode instead
No audio	Display incompatibility	Use a different display or choose a different line multiplication mode
No audio	Sample mode incompatible	Change the Downsampling option under "Audio options" to 2x
No audio on AV2	Audio toggle switch set to input mode	Change audio toggle switch (next to HDMI connector)
No image	Sync mode set wrong	Press the source button again to change sync mode. Most common sync type is RGBs for SCART, YPbPr for component and RGBHV for DSub15/VGA
No image	Line triple/quadruple/quintuple enabled	Switch to line double mode. Other modes are not compatible with all displays
No image	HDMI/DVI handshake failed	Power cycle the OSSC
No image	Unusual sync signal	Power off OSSC and your source. Power on the OSSC and select the correct input, then power on your source
No image and LCD says NO SYNC	Source not powered on	Check power to source device
No image and LCD says NO SYNC	Source not outputting RGB or YPbPr	Make sure your source device outputs RGB and your SCART cable is wired for RGB

MORE INFORMATION

For more information on the OSSC, please refer to the Official Wiki at:
<http://junkerhq.net/xrgb/index.php?title=OSSC>

You can also contact Kaico® directly using the information below:

Web: www.kaicolabs.com | Email: info@kaicolabs.com



OPEN SOURCE SCAN CONVERTER - KURZANZEITUNG (REV1)

INHALT

Important Safety Information	14
Overview (v1.6 Revision Units)	15
Remote Control Layout	17
Remote Control Features	18
Buttons, Connectors and External Controls	19
Connecting your OSSC	20
Scanlines and Line Multiplication Modes	21
Interlace Video and Fine Tuning an Image	22
Audio Input and Output	22
Firmware Updates	22
Troubleshooting	23
More Information	23

Vielen Dank, dass Sie sich für den Open Source Scan Converter (OSSC) von Kaico entschieden haben. Bitte nehmen Sie sich die Zeit, dieses kurze Dokument durchzulesen, bevor Sie das Gerät in Betrieb nehmen.

ANDERE SPRACHEN

Englisch	Deutsch	Französisch	Italienisch	Spanisch	Japanisch			
Seiten 2-12	Seiten 13-23	Seiten 24-34	Seiten 35-45	Seiten 46-56	Seiten 57-67			



WICHTIGE SICHERHEITSHINWEISE

Bitte beachten Sie folgende Sicherheitsvorkehrungen bei der Verwendung Ihrer OSSC.

Verwenden Sie das richtige Netzteil:

OSSC ist für den Betrieb mit einem 5 Volt, 2,1 x 5,5 mm Positiv-Spitzen-Netzteil (PSU) ausgelegt, das mindestens 1 Ampere Strom liefert. Bitte stellen Sie sicher, dass Ihr Netzteil diese Anforderungen erfüllt. Schließen Sie niemals ein Netzteil an, das mehr als 5 Volt liefert. Andernfalls kann das OSSC beschädigt werden.

Schalten Sie das Gerät aus, bevor Sie es anschließen/trennen:

Um eine Beschädigung der integrierten Schaltungen des OSSCs zu vermeiden, schalten Sie immer das Gerät aus, bevor Sie es an ein Display oder ein Gerät anschließen.

Nicht der Feuchtigkeit aussetzen:

Feuchtigkeitstropfen können die Leiterplatte berühren und einen Kurzschluss verursachen. Tauchen Sie das Gerät niemals in Wasser.

Von Feuer oder starken Wärmequellen fernhalten:

OSSC ist nicht brennbar, aber hohe Temperaturen, z.B. von einem Feuer oder einer elektrischen Heizung, können das Kunststoffgehäuse schmelzen.

Bitte betreuen Sie Kinder:

OSSC ist kein Spielzeug und ist nicht für den Gebrauch durch Kinder bestimmt.

Bitte beaufsichtigen Sie Kinder, wenn sie die OSSC nutzen.

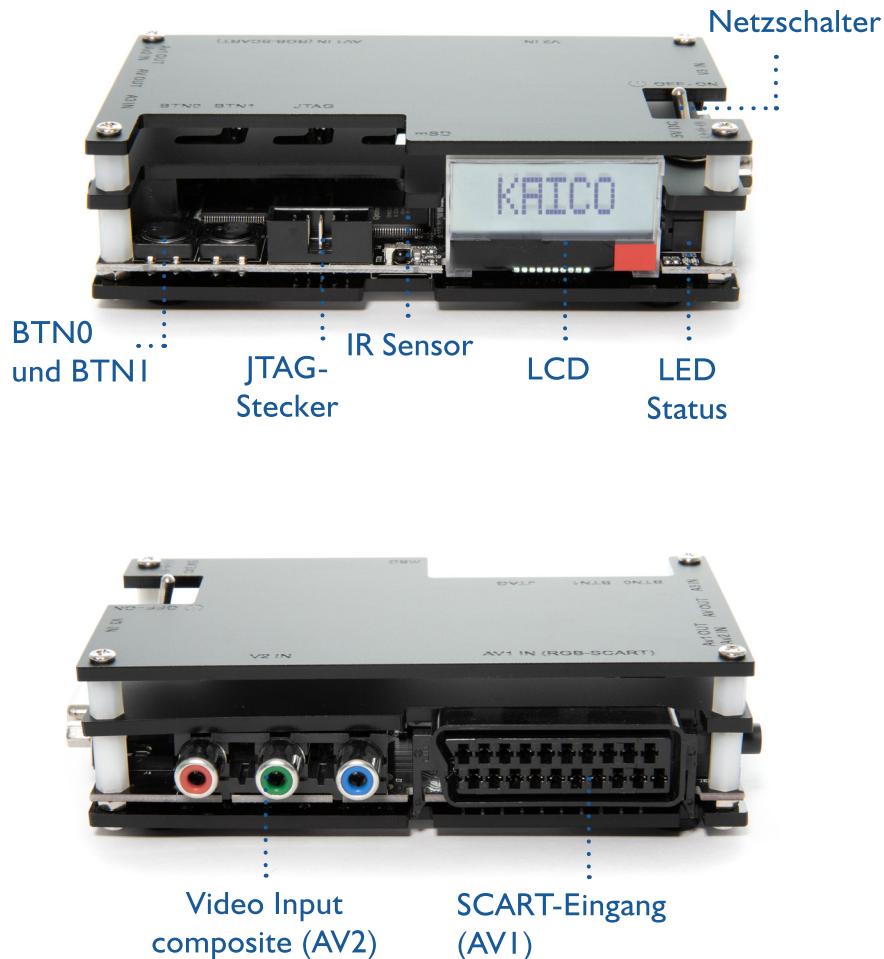
Achten Sie darauf, den OSSCs-Deinterlacer auf Quellen zu verwenden, die über einen längeren Zeitraum statische Grafiken oder Texte anzeigen:

OSSCs Deinterlacer erzeugt einen konstanten Flackereffekt. Dies kann dazu führen, dass die Bildaufbewahrung/das Einbrennen von Bildern schneller als normal erfolgt.

Weitere Informationen finden Sie auf Seite 22.

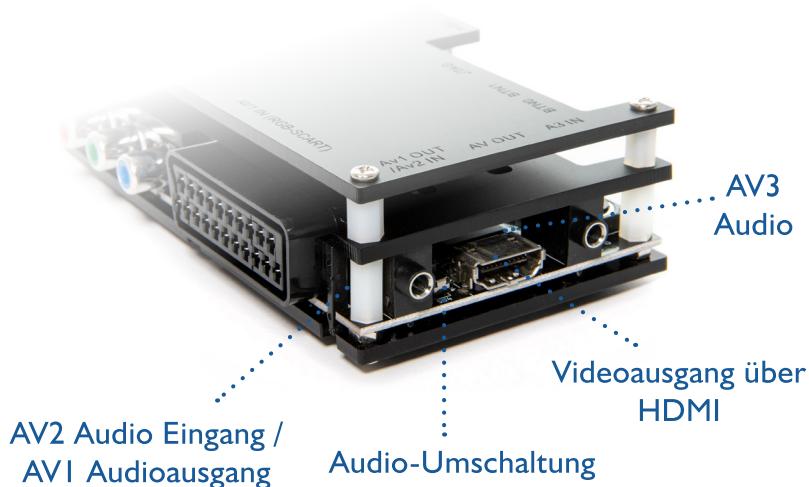
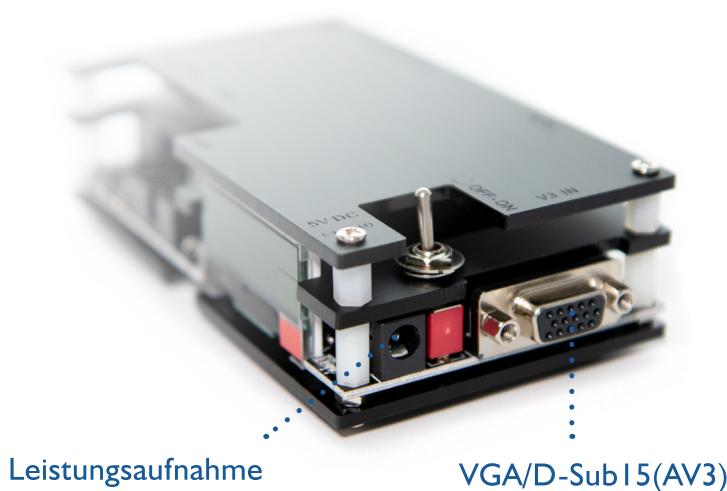


OSSC ÜBERSICHT (V1.6 REVISIONSEINHEITEN) VORDER- UND RÜCKANSICHT



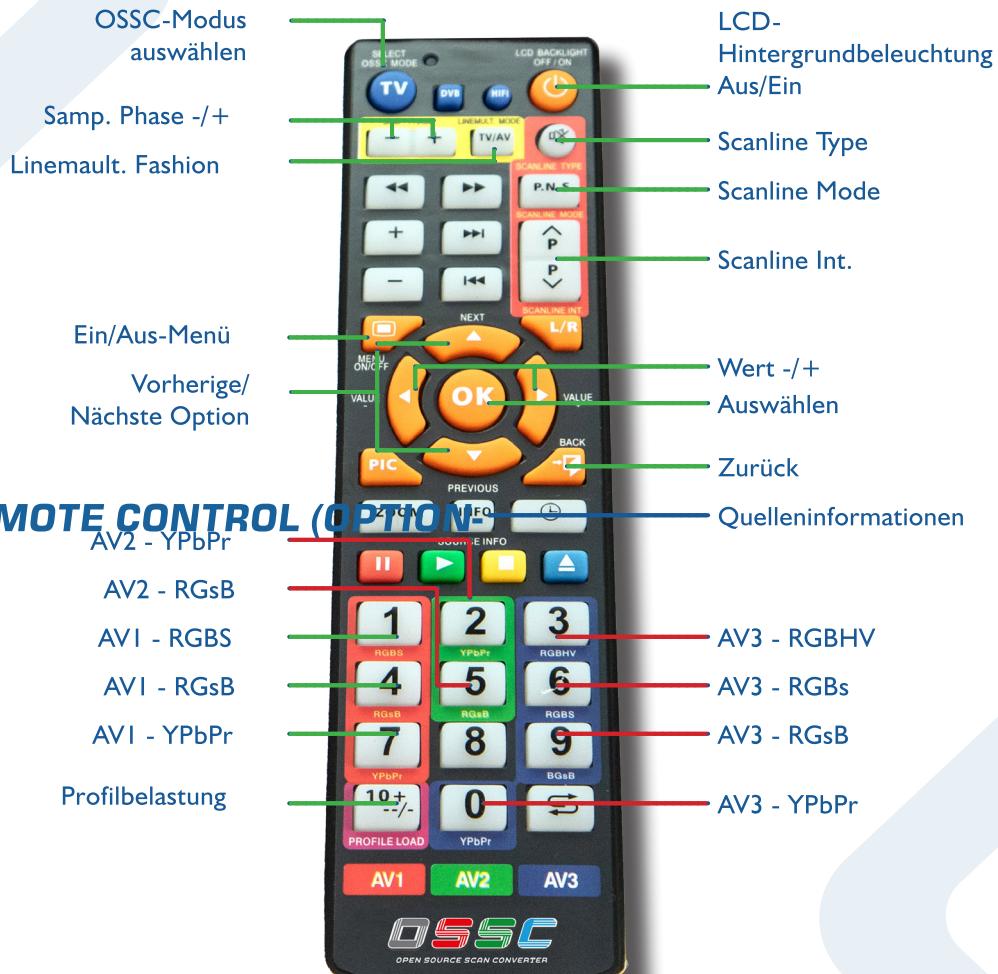


OSSC ÜBERSICHT (V1.6 REVISIONSEINHEITEN) LINKE UND RECHTE SEITENANSICHT



RI

FERNGESTEUERTES LAYOUT





MERkmale der Fernbedienung

0-9:

Wählt AV-Quelle und Eingangsformat.

Bitte beachten Sie das Layout der Fernbedienung.

MENÜ:

Aktiviert/deaktiviert das Menü auf dem On-Board-Gerät.
LCD-Zeichenanzeige.

OK:

Wählt das Untermenü oder die Funktion aus.

ZURÜCK:

Kehrt zur vorherigen Menüebene oder von der Infoseite zur normalen Quellenanzeige zurück.

AUF/AB:

Wählt die nächste/vorherige Menüoption aus.

LINKS/RECHTS:

Optionswert -/+.

INFO:

Zeigt zusätzliche Informationen zur Verarbeitung der Videoquelle an. Die obere Zeile zeigt das aktuelle Profil und die aktuelle Voreinstellung des Videomodus. Die untere Zeile zeigt genaue Timing-Daten vom FPGA: Zeilen pro Frame, p/i-Status, spezielle Verarbeitung (gekennzeichnet durch *) und Zyklen pro Frame (teilen Sie 270000000000 zur

Konvertierung in Hz).

LCD_HINTERGRUNDBELEUCHTUNG:

Schaltet die Hintergrundbeleuchtung des LCD-Bildschirms ein/aus.

SCANLINE_MODE:

Hotkey zur Auswahl des nächsten Optionswertes "Scanlines".

SCANLINE_TYPE:

Hotkey zur Auswahl des nächsten Optionswertes für den Scanline-Typ.

SCANLINE_INT+/- :

Hotkeys zur Einstellung der Scanline Stärke.

LINEMULT_MODE:

Hotkey zur Auswahl des Zeilenmultiplikationsmodus für den Strom Videomodus.

SAMP_PHASE+/- :

Hotkey zur Einstellung der Abtastphase.

PROFILE_LOAD:

Hotkey zum schnellen Laden eines gespeicherten Profils.



KNÖPFE, ANSCHÜSSE, UND EXTERNE KONTROLLEN

Den Standort entnehmen Sie bitte den Seiten 15 und 16. der folgenden Features auf dem OSSC.

Status LED's Die grüne LED zeigt an, dass die Stromversorgung eingeschaltet ist. Diese grüne LED erlischt kurzzeitig, wenn ein IR-Fernbedienungscode erkannt wird. Die rote LED zeigt eine instabile Synchronisation an, wenn sie leuchtet.

LCD:

Zeigt die Menüs des OSSC und Informationen über die Stromquelle.

MicroSD-Kartensteckplatz:

Zum Aktualisieren der Geräte-Firmware
Bitte beachten Sie "Firmware-Updates"

IR Sensor: Empfängt Befehle von der Fernbedienung. Eine Sichtlinie ist erforderlich.

JTAG-Stecker

Für Softwareentwicklungszecke und Firmware-Updates.

BTNO und BTN1:Führen Sie verschiedene Funktionen aus, ohne eine Fernbedienung zu benötigen.

Videoausgang: Bei 1.5 und früheren Modellen gibt ein Industriestandard-DVI-D-Anschluss digitales Video in der gewählten Auflösung auf Ihrem Bildschirm aus. Unterstützt/ ausgibt keinen analogen DVI. Bei 1.6 OSSC-Modellen wird dies durch einen Standard-HDMI-Anschluss ersetzt.

Audioausgang (nur V1.5 und frühere Versionen)

Standard 3,5 mm Stereo-Kopfhöreranschluss. Hier wird das über AV1 (RGB SCART) eingespeiste Audio ausgegeben. Wenn eine Audio-Upgrade-Karte installiert ist, können Sie über diese Verbindung auch analoges Audio einspeisen, aber bitte beachten Sie, dass das SCART-Kabel zuerst vom AV1 getrennt werden sollte.

AV2-Audioeingang/AV1-Audioausgang (nur V1.6 und spätere Revisionseinheiten)

Standard 3,5 mm Stereo-Kopfhöreranschluss. Verwenden Sie diesen Anschluss, um Audio von AV1/SCART auszugeben oder Audio für AV2/Komponenten-Videoquellen einzugeben.

Audio-Umschaltung (nur für V1.6 und spätere Revisionseinheiten) Wechseln Sie zwischen der Ausgabe von Audio aus AV1 oder der Eingabe und Digitalisierung von Audio aus AV2.

AV3-Audioeingang (nur V1.6 und spätere Revisionseinheiten)

Standard 3,5 mm Stereo-Kopfhöreranschluss. Verwenden Sie diesen Anschluss, um Audio für AV3/D-Sub15 (VGA)-Quellen einzugeben und zu digitalisieren.

AV1 In

Schließen Sie an diesen Eingang eine RGB-SCART-Quelle an.

Wichtig: Der Eingang muss ein RGB- oder YPbPr-Signal sein. S-Video- und Composite-SCART-Quellen werden NICHT unterstützt und müssen zuerst in RGB umgewandelt werden. Es werden nur RGB-SCART-Kabel nach europäischer Spezifikation unterstützt. Das weniger verbreitete japanische JP21-Kabel muss mit einem Konverter verwendet werden.

AV2 In

Verbinden Sie Komponentenvideo oder RGB mit der Synchronisation auf grüne Quellen mit diesem Eingang.

AV3 In

Standard D-Sub15 (VGA) Anschluss. Sie können Quellen wie die Sega Dreamcast oder einen Retro-Gaming-PC anschließen. Dieser Eingang verfügt NICHT über einen Synchron-Tiefpassfilter, da dieser normalerweise nicht für VGA-Verbindungen benötigt wird. An allen Eingängen werden Signale bis zu einer maximalen Auflösung von 720p unterstützt.

Netzschalter

Schaltet das Gerät aus und ein.

Leistungsaufnahme

Schließen Sie ein geeignetes Netzteil mit 5 Volt, 2,1 x 5,5 mm positiver Spitze an, das mindestens 1 Ampere Strom liefert.

as OSSC wurde als eine Art Linienverdoppler der nächsten Generation.

Statt eines komplizierten Videoprozessors ist der OSSC so konzipiert, dass er einzelne "Scanlines" in Echtzeit verarbeitet. Aus diesem Grund kann die Einheit zwischen dem 15khz Video, das Retro-Konsolen ausgibt, und dem 31khz Video, mit dem moderne Displays am besten funktionieren, konvertieren, während sie nur wenige Mikrosekunden Eingangsverzögerung entwickelt.



VERBINDEN IHR OSSC



Stellen Sie sicher, dass das Netzteil an der Wand eingeschaltet ist, und schalten Sie dann Ihr OSSC mit dem Netzschalter ein. Die LCD-Anzeige auf der Vorderseite des Geräts sollte aufleuchten und die aktuelle Firmware-Version anzeigen, wie im Bild oben gezeigt. Ein Buchstabe "a" hinter der Firmware-Versionsnummer zeigt die audiofähige Firmware an. Schalten Sie Ihr Display auf den richtigen Eingang. Wenn alles korrekt funktioniert, sollte ein graues Testkartenmuster erscheinen.

ANSCHLUSS EINER KONSOLE, PLATINE ODER ANDERER HARDWARE

Schalten Sie Ihr OSSC aus und schließen Sie eine geeignete Quelle an die Anschlüsse AV1, AV2 oder AV3 an. Für die meisten Systeme ist die Verwendung eines ordnungsgemäß verkabelten RGB-SCART-Kabels, das an den AV1-Eingang angeschlossen ist, die beste Option. Sie können entweder 15kHz oder 31kHz Quellen an jeden Eingang des OSSC anschließen, aber denken Sie daran, dass der AV3 (VGA oder D-Sub15) Anschluss nicht über die zusätzliche Filterung verfügt, die RGB SCART Quellen oft benötigen.

Sobald Sie Ihre Hardware angeschlossen haben, schalten Sie das OSSC ein. Wählen Sie den entsprechenden Eingang mit der Fernbedienung oder durch Drücken von BTNO, bis auf der LCD-Anzeige der richtige Eingang angezeigt wird. Jetzt können Sie Ihre Konsolen-, PCB- oder klassische Computerhardware einschalten. Sie sollten es auf Ihrem Fernseher oder Monitor sehen.

OPTIONEN

Um auf das OSSC-Optionsmenü zuzugreifen, drücken Sie die



Taste Menu on/off auf der Fernbedienung. Die LCD-Anzeige auf der Vorderseite des Geräts wechselt dann in den Menübetrieb, wie im Bild oben gezeigt. In der neuesten Firmware sind die Optionen nun in Unterkategorien organisiert. Sie können mit den Optionstasten "Zurück/Nächste" auf der Fernbedienung zwischen den Kategorien navigieren und mit der Schaltfläche "OK" eine Option auswählen.

Sie können dann die Werte verschiedener Optionen über die Schaltflächen 'Value -/+/-' ändern.

Für Details zu allen verfügbaren Optionen, siehe die OSSC Wiki-Seite hier:

<http://junkerhq.net/xrgb/index.php?title=OSSC>



SCANLINES

Intage-Spielkonsolen wie das Sega MegaDrive und das Nintendo NES verwendeten einen speziellen Bildschirmmodus, der dazu führte, dass abwechselnde Zeilen auf einem CRT-Display leer gelassen wurden. Wenn sich die Leute in den Retro-Gaming-Communities auf 'Scanlines' beziehen, meinen sie typischerweise die Leerzeilen zwischen Teilen eines Bildes auf einem CRT, die ein Ergebnis dieses Bildschirmmodus waren.

Mit dem OSSC können Sie diese Scanlines simulieren, so dass das Bild authentischer aussieht. Sie können Scanlines auf dem OSSC aktivieren oder deaktivieren, indem Sie das Menü verwenden und zu "Post-Proc" und dann zu "Scanlines" navigieren.

Wenn Sie Scanlines auf "Auto" setzen, bedeutet dies, dass Scanlines nur auf 240p/288p-Quellen erscheinen, während "Manuelle" Scanlines über alle Quellen hinweg erscheinen, unabhängig von der Originalauflösung. Alternativ können Sie die Scanlines umschalten, indem Sie auf dem Gerät "BTN1" oder auf der Fernbedienung die Taste "Scanline Mode" drücken.

Sie können die Scanline-Stärke auch über das OSSC-Menü oder über die Schaltfläche "Scanline Int" auf der Fernbedienung konfigurieren. Wie ausgeprägt die Scanlines auf einem echten CRT aussehen würden, variiert stark zwischen den Displays, also stellen Sie die Scanline-Stärke auf Ihren persönlichen Geschmack ein.

DREIFACHE, VIERFACHE UND FÜNFFACHE LINIE

Standardmäßig nimmt das OSSC eine Scanline auf und gibt zwei aus, was zu einer verzögerungsfreien Konvertierung von 240p nach 480p führt. Line triple mode (Line3x) versucht stattdessen, jede Scanline zu verdreifachen. Das OSSC bietet nun auch einen Line Vierfach- und Fünffachmodus (nachfolgend Line4x bzw. Line5x genannt). Diese Modi können zu einem sehr scharfen Bild auf kompatiblen Displays führen. Leider ist nicht jedes Display kompatibel.

Um den Zeilenvervielfachungsmodus zu ändern, drücken Sie die Taste "Menu on/off", so dass das OSSC-Menü auf dem LCD-Bildschirm angezeigt wird, und navigieren Sie dann zu "Output opt", wählen Sie diese und navigieren Sie dann zu "240p/288p Proc". Verwenden Sie die Tasten "Zurück/Nächste" auf der Fernbedienung, um den gewünschten Multiplikationsmodus auszuwählen. Für die meisten Quellen sollten Sie auch überprüfen, ob der gewählte Zeilenvervielfachungsmodus auf "Generic 4:3" eingestellt ist. Wählen Sie, solange Sie sich noch im Menü Output opt befinden, mit der Fernbedienung "Line3x mode" (oder die entsprechende Einstellung für die gewählte Zeilenvervielfachung) und stellen Sie sicher, dass sie auf "Generic 4:3" eingestellt ist.

Für den Line5x-Modus können Sie unter "Line5x-Format" auch das Bildformat wählen. Die verfügbaren Optionen sind 1920x1080, 1600x1200 oder 1920x1200. Wenn Ihr Bildschirm 1600x1200 oder 1920x1200 unterstützt, wird bei Verwendung dieser Modi das gesamte Bild auf Ihrem Bildschirm angezeigt. Im Modus 1920x1080 werden Teile des Bildes beschnitten.

Sie können Ihre Anzeige nicht beschädigen, indem Sie die Zeilenvervielfachungsmodi ausprobieren. Wenn sich Ihr Display weigert, ein Bild anzuzeigen, verwenden Sie einfach das LCD-Display, um den Modus "Line Triple" wieder auszuschalten. Es gibt eine kleine Anzahl von Displays, die im Modus "line triple" kompatibler sind.



INTERLACE-VIDEO UND DIE OSSC

Bestimmte Retro-Konsolen und Computer (z.B. Sony PS2 und Nintendo Gamecube) geben im Interlace-Modus aus. Diese Modi senden abwechselnd Scanlines auf das Display in jedem Frame und waren die Art und Weise, wie analoges Fernsehen in Standardauflösung übertragen wurde. Um Interlace-Video auf modernen Displays anzuzeigen, muss es zuerst deinterlaced werden. Wie bei progressiven Quellen kann das OSSC solche Inhalte ohne Verzögerung deinterlacing. Das erzeugte Bild zeigt jedoch tendenziell einige flackernde und kämmende Artefakte.

Der OSSC ist ein Zeilenverdoppler und kann daher kein anspruchsvolles Deinterlacing durchführen, da er keinen Frame-Puffer hat. Aus diesem Grund können Sie wählen, ob Sie das OSSCs-Deinterlacing oder Ihre im Deinterlacer eingebauten Displays verwenden möchten (falls vorhanden).

Die Faustregel lautet: Wenn Ihre Priorität ein gutes Bild ist, verwenden Sie Ihre Displays Deinterlacer. Wenn Ihre Priorität darin besteht, die Eingabeverzögerung zu reduzieren, lassen Sie das OSSC das Deinterlacing behandeln.

Um zwischen den beiden Deinterlacing-Optionen umzuschalten, drücken Sie die Taste "menu" auf der Fernbedienung und navigieren Sie zu "Output opt". Drücken Sie die Taste "OK" und navigieren Sie dann zu "480i/576i Proc". Wählen Sie nun "Passthru", um Ihren Display-Deinterlacer zu verwenden, oder eine andere Option, um das OSSCs-Deinterlacing zu verwenden. "Line 2x (Bob)" ist die häufigste und kompatibelste Option.

Versuchen Sie, Software und Modi nach Möglichkeit nicht zu verwechseln. Es ist nicht möglich, sowohl eine geringe Eingangsverzögerung als auch eine ausgezeichnete Bildqualität mit Interlace-Quellen zu erreichen. Wenn Ihr Softwaretitel den Progressive- oder 480p-Modus unterstützt, stellen Sie sicher, dass dies aktiviert ist.

Beachten Sie, dass Sie den OSSCs-Deinterlacer nicht für Quellen verwenden, die statische Grafiken oder Texte über einen längeren Zeitraum anzeigen.

Das ständige Flackern kann dazu führen, dass die Bildkonserverierung/das Einbrennen von Bildern schneller als normal erfolgt.

FEINABSTIMMUNG DAS BIÜD

Beim Betrachten der OSSC-Menüs werden Sie Optionen wie "Video LPF", "Analog Sync LPF" und "H-PLL Post-Coast" sowie verschiedene andere bemerken. Diese Optionen können verwendet werden, um das Bild weiter zu verfeinern oder Kompatibilitätsprobleme zu beheben. Die Standardeinstellungen des OSSC sind für die meisten Quellen in Ordnung.

Für spezifische Empfehlungen, siehe die offizielle OSSC Wiki-Seite hier:

http://junkerhq.net/xrgb/index.php?title=Category:game_Consoles

AUDIOEINGANG UND OUTPUT

Der digitale Audioausgang ist bei den OSSC 1.6-Versionen Standard und kann durch die Installation einer Audioerweiterungsplatine zu den OSSCs früherer Modelle hinzugefügt werden.

Bei Verwendung eines OSSC 1.5 oder früher mit einer Audioerweiterungskarte wird jedes Audio, das über AV1 oder den 3,5-mm-Audioanschluss eingespeist wird, digitalisiert, unabhängig davon, welcher Videoeingang ausgewählt ist. Für OSSC 1.6 wird je nach aktivem Videoeingang der entsprechende Audioeingang verwendet.

Sie können das Audiomaterial Ihres OSSC auch über die Taste 3,5-mm-Audioanschluss.

Bitte beachten Sie:

Wenn Sie den Videoausgang Ihres OSSC über Geräte wie Heimkinoempfänger oder Videoprozessoren leiten, kann dies zu einer Verzögerung der Eingabe führen. Die Weiterleitung des Signals über Heimkinoempfänger, Schalter, Splitter, Audiointegratoren oder andere Videoprozessoren kann auch die Zeit erhöhen, die benötigt wird, um das Signal auf Spieltiteln wieder zu synchronisieren, die zwischen 480i und 240p Bildschirmmodi wechseln.

FIRMWARE AKTUALISIERUNGEN

Neue Funktionen werden dem OSSC regelmäßig in Form von Firmware-Updates hinzugefügt. Die Firmware der Geräte kann mit einer MicroSD-Karte aktualisiert werden. Die MicroSD-Karte sollte zunächst mit der neuen Firmware formatiert werden. Danach stecken Sie die Karte in das OSSC, öffnen das Menü und wählen "FW. update".

Die Benennung der Firmware-Dateien erfolgt nach den folgenden Konventionen:

- jp - Japanische Sprachversion
- aud - Digitale audiofähige Version, geeignet für OSSC's mit Audioerweiterungsplatine oder OSSC 1.6.
- aud -jp - Wie oben mit japanischer Sprachübersetzung

Um nach der neuesten Firmware-Version zu suchen und ein Tutorial zu sehen, wie Sie die Firmware auf Ihrem Gerät korrekt aktualisieren können, besuchen Sie bitte die Seite:

http://junkerhq.net/xrgb/index.php?title=OSSC#Firmware_update

FEHLERBEHEBUNGSTABELLE

Symptom	Mögliche Ursache	Lösung
Bestimmte Genesis/MegaDrive-Spiele funktionieren nicht.	Küstenwerte müssen sich ändern	H-PLL-Küste vor 3 und Post 3 einstellen
Das Bild hat einen vertikalen Flimmer-/Schimmereffekt.	Interlace-Quelle angeschlossen	Dies ist eine normale Nebenwirkung des verzögerungsfreien Deinterlacing, es ist keine Aktion erforderlich.
Das Bild ist instabil und/oder flackert ein und aus.	Nintendo SNES/Super Famicom-Konsole angeschlossen	Probieren Sie eine andere Anzeige aus
Horizontales Zittern/Wackeln im Bild	Feinabstimmung erforderlich	Versuchen Sie, die Tiefpassfiltereinstellungen anzupassen. Siehe Wiki für Empfehlungen
Fehlende Pixel im Bild	Falscher Drei-Linien-Modus ausgewählt	Verwenden Sie stattdessen den generischen 4:3 oder generischen 16:9 Linien-Dreifachmodus.
Kein Audio	Inkompatibilität anzeigen	Verwenden Sie eine andere Anzeige oder wählen Sie einen anderen Zeilenvervielfachungsmodus.
Kein Audio	Sample-Modus inkompatibel	Ändern Sie die Option Downsampling unter "Audiooptionen" auf 2x.
Kein Audio auf AV2	Audio-Kippschalter auf Eingangsmodus eingestellt	Ändern des Audio-Kippschalters (neben dem HDMI-Anschluss)
Kein Bild	Synchronisationsmodus falsch eingestellt	Drücken Sie die Quellentaste erneut, um den Synchronisationsmodus zu ändern. Der gebräuchlichste Synchronisationstyp ist RGBs für SCART, YPbPr für Komponenten und RGBHV für DSub15/VGA.
Kein Bild	Linie dreifach/vierfach/fünffach aktiviert	Wechseln Sie in den Zeilendoppelmodus. Andere Modi sind nicht mit allen Displays kompatibel.
Kein Bild	HDMI/DVI-Handshake fehlgeschlagen	Stromausfall der OSSC
Kein Bild	Quelle nicht eingeschaltet	Schalten Sie OSSC und Ihre Quelle aus. Schalten Sie den OSSC ein und wählen Sie den richtigen Eingang, dann schalten Sie Ihre Quelle ein.
Kein Bild und LCD sagt KEIN SYNC aus.	Quelle nicht eingeschaltet	Überprüfen Sie die Stromversorgung des Quellgeräts.
Kein Bild und LCD sagt KEIN SYNC aus.	Quelle gibt kein RGB oder YPbPr aus	Stellen Sie sicher, dass Ihr Quellgerät RGB ausgibt und Ihr SCART-Kabel für RGB verdrahtet ist.
SSC Zurücksetzen/Neustarten	Netzteil nicht geeignet	Verwenden Sie ein anderes Netzteil mit mindestens einem 1 Ampere Strom

WEITERE INFORMATIONEN

Weitere Informationen über die OSSC finden Sie im offiziellen Wiki unter:

<http://junkerhq.net/xrgb/index.php?title=OSSC>

Sie können Kaico® auch direkt über die folgenden Informationen kontaktieren:

Web: [www.kaicolabs.com](http://www kaicolabs com) | E-Mail: info@kaiclabs.com



CONVERTISSEUR DE SCAN OPEN SOURCE - DE DÉMARRAGE RAPIDE (REV1)

CONTENU

Renseignements importants sur l'innocuité	25
Vue d'ensemble (v1.6 Unités de révision)	26
Disposition de la télécommande	28
Caractéristiques de la télécommande	29
Boutons, connecteurs et commandes externes	30
Connexion de votre OSSC	31
Lignes de balayage et modes de multiplication de lignes	32
Entrelacement vidéo et réglage fin d'une image	33
Entrée et sortie audio	33
Mises à jour du micrologiciel	33
Dépannage et dépannage	34

Merci d'avoir acheté l'Open Source Scan Converter (OSSC) de Kaico. Veuillez prendre le temps de lire ce court document avant de commencer à utiliser l'appareil.

AUTRES LANGUES

Anglais	Allemand	Français	Italien	Espagnol	Japonais	Pages 2-12	Pages 13-23	Pages 24-34	Pages 35-45	Pages 46-56	Pages 57-67

RENSEIGNEMENTS IMPORTANTS EN MATIÈRE DE SÉCURITÉ

Veuillez respecter les consignes de sécurité suivantes lorsque vous utilisez votre OSSC.

Utilisez l'alimentation électrique correcte:

OSSC est conçu pour fonctionner avec un bloc d'alimentation (PSU) de 5 volts, 2,1 x 5,5 mm à extrémité positive, fournissant au moins 1 ampère de courant. Veuillez vous assurer que votre alimentation électrique répond à ces exigences. Ne jamais brancher une source d'alimentation qui fournit plus de 5 volts. Vous risqueriez d'endommager l'OSSC.

Mettez l'appareil hors tension avant de le brancher ou de le débrancher :

Pour éviter d'endommager les circuits intégrés de l'OSSC, éteignez toujours l'appareil avant de le connecter à un écran ou à un appareil.

Ne pas exposer à l'humidité :

Des gouttelettes d'humidité peuvent entrer en contact avec le circuit imprimé et provoquer un court-circuit. Ne jamais immerger l'appareil dans l'eau.

Tenir à l'écart du feu ou des sources de chaleur élevée :

OSSC is not flammable but high temperatures, such as those from a fire or OSSC n'est pas inflammable, mais des températures élevées, comme celles d'un feu ou d'un chauffage électrique, peuvent faire fondre le boîtier en plastique.

Veuillez surveiller les enfants :

OSSC n'est pas un jouet et n'est pas conçu pour être utilisé par les enfants. Veuillez surveiller les enfants s'ils utilisent l'OSSC.

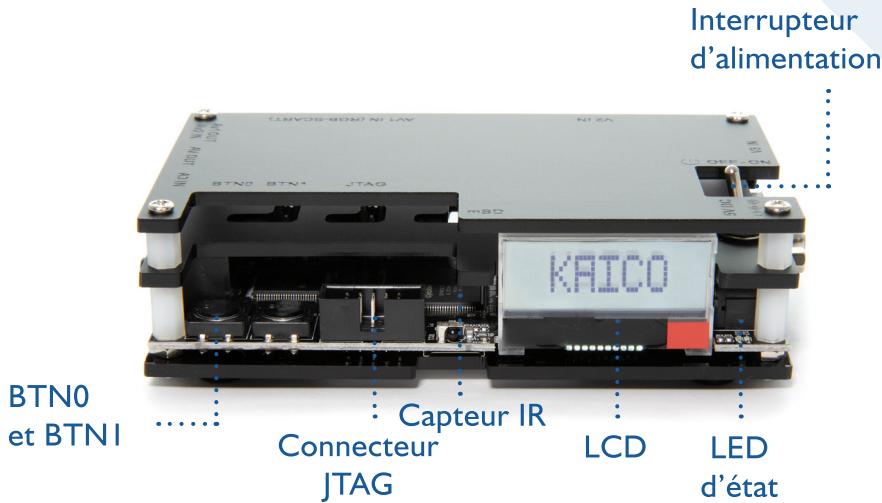
Méfiez-vous de l'utilisation du désentrelaceur OSSC sur des sources qui affichent des graphiques ou du texte statiques pendant une longue période de temps :Le désentrelaceur OSSC produit un effet de scintillement constant. Cela peut entraîner une rétention/brûlage de l'image plus rapide que d'habitude. Cela peut entraîner une rétention/brûlage de l'image plus rapide que d'habitude.

[Voir page 33 pour plus d'informations.](#)

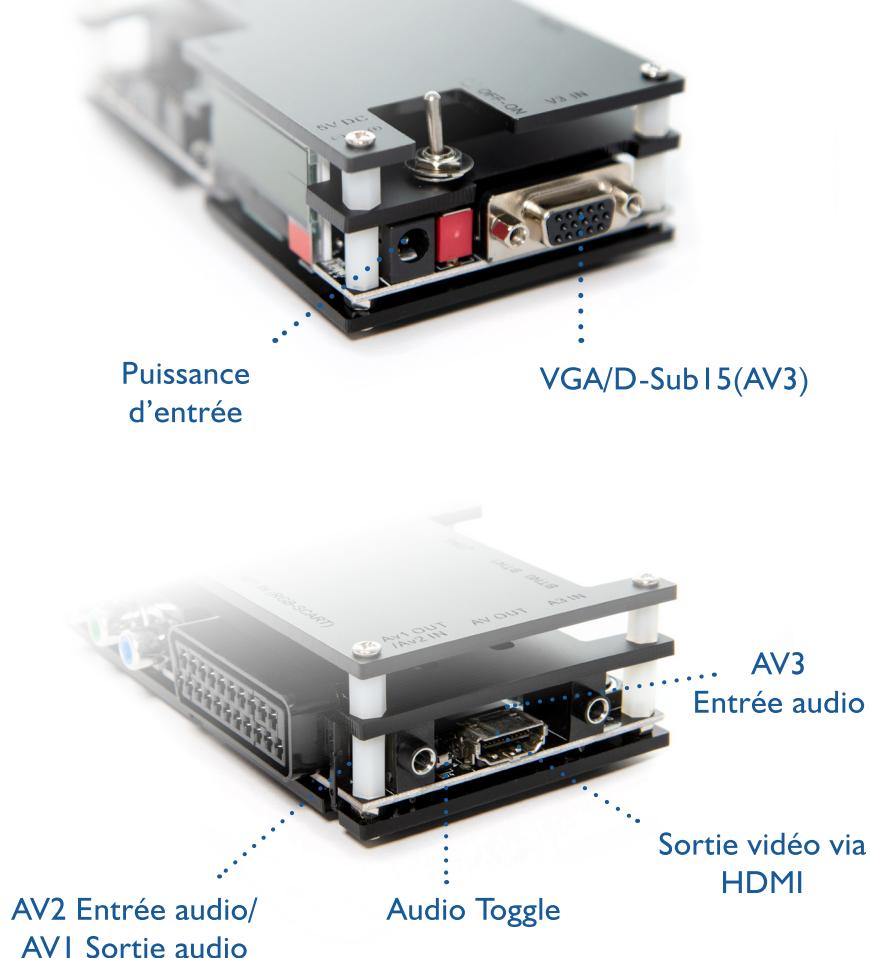




APERÇU DU CSST (UNITÉS DE RÉVISION V1.6) VUES AVANT ET ARRIÈRE

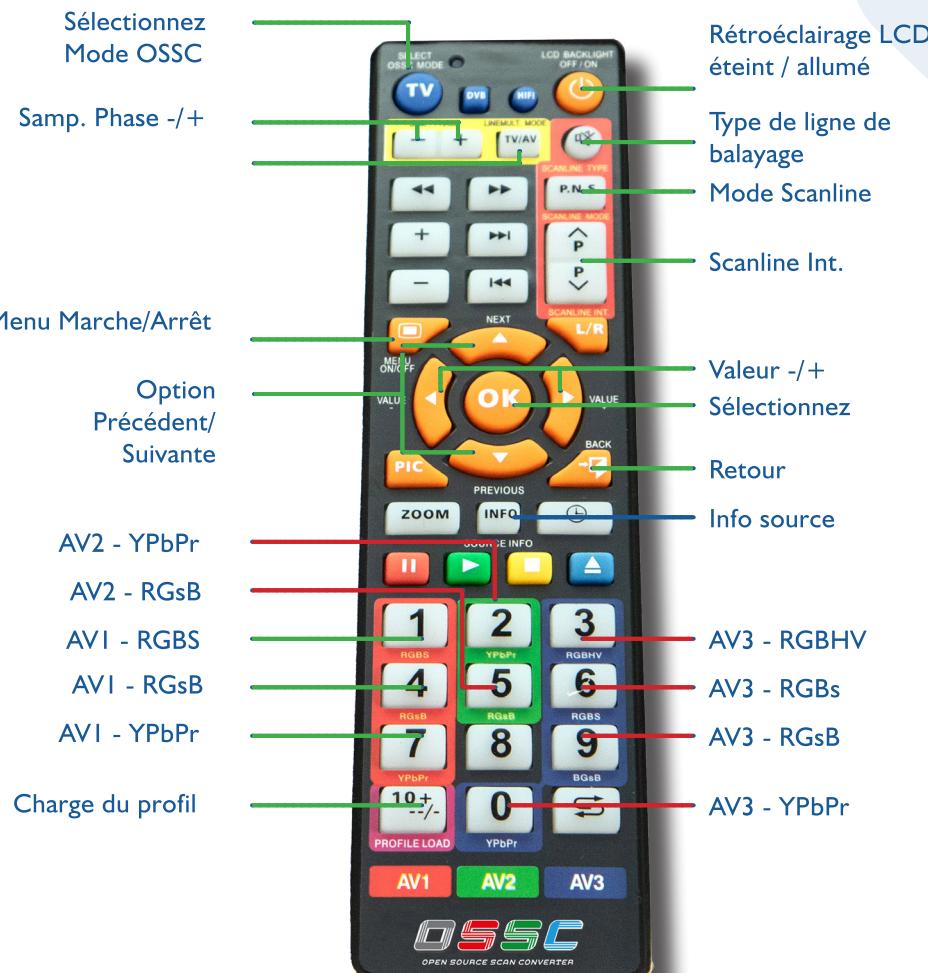


APERÇU DU CSST (UNITÉS DE RÉVISION V1.6) VUES DE GAUCHE ET DE DROITE





DISPOSITION DE LA TÉLÉCOMMANDE



CARACTÉRISTIQUES DE LA TÉLÉCOMMANDÉ

0-9:

Sélectionne la source AV et le format d'entrée.

Veuillez consulter la disposition de la télécommande pour plus d'informations.

MENU:

Activation/désactivation du menu à bord de l'appareil écran LCD à cristaux liquides de caractère.

OK:

Sélectionne un sous-menu ou une fonction.

RETOUR :

Revient au niveau de menu précédent ou de la page d'information à la page d'affichage de la source normale.

HAUT/BAS:

Sélectionne l'option suivante/précédente du menu.

GAUCHE/DROITE :

Valeur de l'option -/+.

INFO:

Affiche des informations supplémentaires sur le traitement des sources vidéo. La ligne du haut affiche le profil actuel et le mode vidéo actuel préréglé. La ligne du bas montre les données de chronométrage précises du FPGA : lignes par image, état p/i, traitement spécial

(indiqué par *) et cycles par image (divisez 2700000000 pour convertir en Hz).

LCD_BACKLIGHT:

Permet d'activer/désactiver le rétroéclairage de l'écran

LCD

à caractères intégré.

SCANLINE_MODE:

Touche de raccourci pour sélectionner la valeur suivante de l'option "Scanlines".

SCANLINE_TYPE:

Touche de raccourci pour sélectionner la valeur de l'option de type Scanline suivante.

SCANLINE_INT+/- :

Touches de raccourci pour le réglage de l'intensité de la ligne de balayage.

LINEMULT_MODE:

Touche de raccourci pour sélectionner le mode de multiplication de ligne pour le courant mode vidéo.

SAMP_PHASE+/- :

Touche de raccourci pour le réglage de la phase d'échantillonnage.

PROFILE_LOAD:

Touche de raccourci pour le chargement rapide d'un profil enregistré.





BOUTONS, CONNECTEURS, ET CONTRÔLES EXTERNES

Veuillez vous reporter aux pages 26 et 27 pour l'emplacement des caractéristiques suivantes sur l'OSSC.

DEL d'état

La DEL verte indique que l'appareil est sous tension. Cette DEL verte s'éteint brièvement lorsqu'un code de télécommande IR est détecté. La LED rouge indique une synchronisation instable lorsqu'elle est allumée.

À CRISTAUX LIQUIDES

Affiche les menus de l'OSSC et des informations sur l'OSSC source de courant.

Fente pour carte MicroSD

Pour la mise à jour du firmware de l'appareil
[Voir "Mises à jour du micrologiciel".](#)

Capteur IR

Reçoit les commandes de la télécommande.
La ligne de visée est obligatoire.

Connecteur JTAG

Pour le développement de logiciels et les mises à jour de firmware.

BTNO et BTN1

Effectuer diverses fonctions sans avoir besoin d'une télécommande.

Sortie vidéo

Sur les modèles 1.5 et plus anciens, un connecteur DVI-D standard de l'industrie fournit une sortie vidéo numérique à la résolution choisie sur votre écran. Ne prend pas en charge/sortie DVI analogique. Sur les modèles 1.6 OSSC, ce connecteur est remplacé par un connecteur HDMI standard.

Sortie audio (V1.5 et révisions précédentes uniquement)

Connecteur stéréo standard de 3,5 mm pour casque d'écoute. L'audio introduit par l'AV1 (Péritel RVB) sera émis ici. Si une carte de mise à niveau audio est installée, vous pouvez également alimenter en audio analogique par cette connexion, mais veuillez noter que le câble Péritel doit d'abord être déconnecté de l'AV1.

Entrée audio AV2 / Sortie audio AV1 (Unités de révision V1.6 et ultérieures uniquement)

Connecteur stéréo standard de 3,5 mm pour

casque d'écoute. Utilisez ce connecteur pour la sortie audio de l'AV1/SCART ou pour l'entrée audio des sources vidéo AV2/Component.

Commutation audio (unités V1.6 et révisions ultérieures uniquement) Permet de basculer entre la sortie audio de l'AV1 ou l'entrée et la numérisation de l'audio sur l'AV2.

AV3 audio in (V1.6 et versions ultérieures uniquement)

Connecteur stéréo standard de 3,5 mm pour casque d'écoute.

Utilisez ce connecteur pour entrer et numériser l'audio des sources AV3/D-Sub15 (VGA).

AV1 Entrée

Connectez une source périphérique RVB à cette entrée.

Majeur :

L'entrée doit être un signal RGB ou YPbPr. Les sources S-Vidéo et Péritel composite ne sont PAS prises en charge et nécessitent d'abord un transcodage en RVB. Seuls les câbles Péritel RVB de spécification européenne sont supportés. Le câble JP21 japonais le moins courant doit être utilisé avec un convertisseur.

Entrée AV2

Connectez la vidéo composante ou RVB avec synchronisation sur les sources vertes à cette entrée.

AV3 Entrée

Connecteur standard D-Sub15 (VGA). Vous pouvez connecter des sources telles que le Sega Dreamcast ou un PC de jeu rétro. Cette entrée n'a PAS de filtre passe-bas de synchronisation car ce n'est normalement pas nécessaire pour les connexions VGA. Les signaux jusqu'à une résolution maximale de 720p sont pris en charge sur toutes les entrées.

Interrupteur d'alimentation

Permet d'éteindre et de rallumer l'appareil.

Puissance d'entrée

Connectez un bloc d'alimentation approprié de 5 volts, 2,1 x 5,5 mm à pointe positive fournissant au moins 1 ampère de courant.

Le CSPO a été conçu comme un la nouvelle génération de doubleurs de ligne.

Plutôt qu'un processeur vidéo compliqué, l'OSSC est conçu pour traiter des "Scanlines" individuelles en temps réel. De ce fait, l'unité peut convertir entre la vidéo 15khz que rétro console la sortie et la vidéo 31khz avec laquelle les écrans modernes fonctionnent le mieux, tout en développant seulement quelques microsecondes de retard en entrée.

RACCORDEMENT VOTRE OSSC



Assurez-vous que le bloc d'alimentation est allumé au mur, puis allumez votre OSSC à l'aide de l'interrupteur d'alimentation. L'écran LCD à l'avant de l'appareil doit s'allumer et afficher la version actuelle du microprogramme, comme illustré dans l'image ci-dessus. Une lettre 'a' après le numéro de version du micrologiciel indique que le micrologiciel est compatible audio. Commuter l'affichage sur l'entrée correcte. Si tout fonctionne correctement, un motif de carte de test gris devrait apparaître.

CONNEXION D'UNE CONSOLE, D'UN CIRCUIT IMPRIMÉ OU DE TOUT AUTRE MATERIEL

Mettez votre OSSC hors tension et connectez une source appropriée aux connecteurs AV1, AV2 ou AV3. Pour la plupart des systèmes, l'utilisation d'un câble périphérique RVB correctement câblé connecté à l'entrée AV1 est la meilleure option. Vous pouvez connecter des sources 15khz ou 31khz à n'importe quelle entrée de l'OSSC, mais n'oubliez pas que le connecteur AV3 (VGA ou D-Sub15) n'a pas le filtrage supplémentaire que les sources RGB SCART nécessitent souvent.

Une fois que vous avez connecté votre matériel, allumez l'OSSC. Sélectionnez l'entrée appropriée à l'aide de la télécommande ou en appuyant sur BTNO jusqu'à ce que l'écran LCD affiche la bonne entrée. Maintenant, allumez votre console, votre circuit imprimé ou votre ordinateur d'époque. Vous devriez le voir s'afficher sur votre téléviseur ou votre écran..

POSSIBILITÉS



Pour accéder au menu des options OSSC, appuyez sur la touche Menu on/off de la télécommande. L'écran LCD à l'avant de l'appareil passe alors en mode menu, comme illustré dans l'image ci-dessus. Dans le dernier firmware, les options sont maintenant organisées en sous-catégories. Vous pouvez naviguer entre les catégories à l'aide des boutons d'option "Précédent/Suivant" de la télécommande et sélectionner une option à l'aide du bouton "OK".

Vous pouvez ensuite modifier les valeurs des différentes options à l'aide des boutons "Valeur -/+". Pour plus de détails sur toutes les options disponibles, voir la page Wiki du OSSC ici :
<http://junkerhq.net/xrgb/index.php?title=OSSC>





LIGNES DE BALAYAGE

Les consoles de jeux anciennes comme la Sega MegaDrive et la Nintendo NES utilisaient un mode d'écran spécial qui laissait les lignes alternées sur un écran CRT vides. Typiquement, quand les gens dans les communautés de rétro-jeux se réfèrent aux "Scanlines", ils désignent les lignes vides entre les parties d'une image sur un CRT qui sont le résultat de ce mode d'écran.

L'OSSC vous permet de simuler ces lignes de balayage, rendant l'image plus authentique. Vous pouvez activer ou désactiver Scanlines sur l'OSSC en utilisant le menu et en naviguant vers "Post-Processeur" puis "Scanlines".

Régler Scanlines sur "Auto" signifie que les lignes de balayage n'apparaissent que sur les sources 240p/288p, alors que les lignes de balayage "Manuel" apparaîtront sur toutes les sources quelle que soit la résolution originale. Vous pouvez également basculer d'une ligne de balayage à l'autre en appuyant sur "BTN1" sur l'appareil, ou en appuyant sur le bouton "Mode Scanline" de la télécommande.

Vous pouvez également configurer l'intensité de Scanline à partir du menu OSSC ou en utilisant le bouton "Scanline Int" de la télécommande. L'apparence des lignes de balayage sur un tube cathodique réel varie considérablement d'un écran à l'autre, alors réglez la puissance de la ligne de balayage à votre goût personnel.

TRIPLE, QUADRUPLE AND QUINTUPLE LINE

Par défaut, l'OSSC prend en charge une ligne de balayage et en sort deux, ce qui permet une conversion sans décalage de 240p à 480p. Le mode triple ligne (Line3x) tente de tripler chaque Scanline à la place. L'OSSC offre maintenant aussi un mode quadruple et quintuple ligne (ci-après appelé Line4x et Line5x respectivement). Ces modes peuvent donner une image très nette sur les écrans compatibles. Malheureusement, tous les écrans ne sont pas compatibles.

Pour changer le mode de multiplication de ligne, appuyez sur le bouton "Menu on/off" pour que le menu OSSC s'affiche sur l'écran LCD et naviguez jusqu'à "Output opt", sélectionnez ceci puis naviguez jusqu'à "240p/288p Proc". Utilisez les touches "Précédent/Suivant" de la télécommande pour choisir le mode de multiplication désiré. Pour la plupart des sources, vous devez également vérifier que le mode de multiplication de ligne que vous avez choisi est "Générique 4:3". Tout en restant dans le menu Output opt, utilisez la télécommande pour sélectionner "Line3x mode" (ou le réglage approprié pour le réglage de multiplication de ligne que vous avez choisi) et assurez-vous qu'il est réglé sur "Generic 4:3".

Pour le mode Line5x, vous pouvez également choisir le format d'image sous "Format Line5x". Les options disponibles sont 1920x1080, 1600x1200 ou 1920x1200. Si votre écran prend en charge 1600x1200 ou 1920x1200, l'utilisation de ces modes affiche l'image complète sur votre écran. En mode 1920x1080, certaines parties de l'image seront rognées.

Vous ne pouvez pas endommager votre écran en essayant les modes de multiplication de ligne. Si votre écran refuse d'afficher une image, utilisez simplement l'écran LCD pour désactiver à nouveau le mode "triple ligne". Il y a un petit nombre d'écrans qui sont plus compatibles en mode "triple ligne".

VIDÉO ENTRELACÉE ET L'OSSC

Certaines consoles rétro et certains ordinateurs (p. ex. Sony PS2 et Nintendo Gamecube) fonctionnent en mode entrelacé. Ces modes envoient des lignes de balayage alternées à l'écran dans chaque image et c'est ainsi que la télévision analogique de définition standard était diffusée. Pour afficher la vidéo entrelacée sur les écrans modernes, elle doit d'abord être désentrelacée. Comme pour les sources progressives, l'OSSC peut désentrelacer le contenu de cette façon sans décalage d'entrée. Cependant, l'image qui est produite a tendance à montrer des artefacts qui vacillent et se peignent.

L'OSSC est un doubleur de ligne et ne peut donc pas effectuer un désentrelacement sophistiqué car il n'a pas de frame buffer. Pour cette raison, vous pouvez choisir d'utiliser le désentrelacement des OSSCs ou vos écrans intégrés dans le désentrelacement (si disponible).

La règle de base est, si votre priorité est une bonne image, utilisez votre désentrelaceur d'écrans. Si votre priorité est de réduire le délai d'entrée, laissez l'OSSC se charger du désentrelacement.

Pour basculer entre les deux options de désentrelacement, appuyez sur la touche 'menu' de la télécommande et naviguez jusqu'à 'Output opt'. Appuyez sur le bouton 'OK', puis naviguez jusqu'à "480i/576i Proc". Maintenant, choisissez "Passthru" pour utiliser votre désentrelaceur d'écrans, ou toute autre option pour utiliser le désentrelacement des OSSCs. "Ligne 2x (Bob)" est l'option la plus courante et la plus compatible.

Essayez d'éviter d'entrelacer les logiciels et les modes lorsque c'est possible. Il n'est pas possible d'avoir à la fois un faible décalage d'entrée et une excellente qualité d'image avec les sources entrelacées. Si le titre de votre logiciel prend en charge le mode progressif ou 480p, assurez-vous de l'activer.

Méfiez-vous de l'utilisation du désentrelaceur OSSC sur des sources qui affichent des graphiques ou du texte statiques pendant de longues périodes.

Le clignotement constant peut entraîner une rétention/brûlage de l'image plus rapide que la normale.

MISE AU POINT L'IMAGE

En explorant les menus OSSC, vous remarquerez des options telles que "Video LPF", "Analog Sync LPF" et "H-PLL Post-Coast", ainsi que diverses autres. Ces options peuvent être utilisées pour affiner l'image ou pour résoudre des problèmes de compatibilité. Les paramètres par défaut de l'OSSC sont corrects pour la plupart des sources.

Pour des recommandations spécifiques, voir la page officielle du wiki OSSC ici :

http://junkerhq.net/xrgb/index.php?title=Category:game_Consoles

ENTRÉE AUDIO ET SORTIE

La sortie audio numérique est standard sur les versions OSSC 1.6 et peut être ajoutée aux modèles OSSC précédents en installant une carte d'extension audio.

Lors de l'utilisation d'un OSSC 1.5 ou d'une version antérieure avec une carte d'extension audio, tout signal audio transmis via AV1 ou le connecteur audio 3,5 mm sera numérisé, quelle que soit l'entrée vidéo sélectionnée. Pour OSSC 1.6, l'entrée audio appropriée sera utilisée en fonction de l'entrée vidéo active.

Vous pouvez également connecter l'audio de votre OSSC à un système hi-fi ou home cinéma externe via le connecteur audio 3,5 mm.

Remarque: Le routage de la sortie vidéo de votre OSSC à l'aide d'équipements tels que des récepteurs de cinéma maison ou des processeurs vidéo peut ajouter un décalage d'entrée. Le routage du signal à travers des récepteurs de cinéma maison, des commutateurs, des séparateurs, des intégrateurs audio ou d'autres processeurs vidéo peut également augmenter le temps nécessaire pour re-synchroniser le signal sur les titres de jeux qui basculent entre 480i et 240p modes d'écran.

MISES À JOUR DU MICROLOGICIEL

De nouvelles fonctionnalités sont ajoutées périodiquement à l'OSSC sous la forme de mises à jour du firmware. Le firmware de l'appareil peut être mis à jour à l'aide d'une carte MicroSD. La carte MicroSD doit d'abord être formatée avec le nouveau firmware. Une fois cela fait, insérez la carte dans l'OSSC, entrez dans le menu et choisissez "FW. update".

Les fichiers de microprogramme sont nommés selon les conventions suivantes :

-jp - version en japonais
-Aud - Version numérique audio compatible avec les OSSC avec carte d'extension audio ou OSSC 1.6.
aud -aud -jp - Comme ci-dessus
avec traduction en japonais

Pour vérifier la dernière version du firmware et pour voir un tutoriel sur la façon de mettre à jour correctement le firmware sur votre appareil, veuillez visiter :

http://junkerhq.net/xrgb/index.php?title=OSSC#Firmware_update



TABLEAU DE DÉPANNAGE

Symptôme	Cause Possible	Solution
Certains jeux Genesis/MegaDrive ne fonctionnent pas	Les valeurs côtières doivent être modifiées	Régler H-PLL côte avant 3 et après 3
L'image a un effet de scintillement/éblouissement vertical.	L'image a un effet de scintillement/éblouissement vertical.	C'est un effet secondaire normal du désentrelacement sans décalage, aucune action n'est requise.
L'image est instable et/ou clignote de façon intermittente	Nintendo SNES/Super Famicom console connectée	Essayez un autre affichage
Gigue horizontale / gargouillis sur l'image	Réglage fin requis	Essayez d'ajuster les réglages du filtre passe-bas. Voir le wiki pour les recommandations
Pixels manquants dans l'image	Ligne incorrecte mode triple sélectionné	Utilisez plutôt le mode triple ligne générique 4:3 ou le mode triple ligne 16:9 générique.
Pas d'audio	Incompatibilité d'affichage	Utiliser un affichage différent ou choisir un mode de multiplication de lignes différent
Pas d'audio	Mode d'échantillonnage incompatible	Changer l'option de sous-échantillonnage sous "Options audio" à 2x
Pas d'audio sur l'AV2	Interrupteur à bascule audio réglé sur le mode d'entrée	Changer l'interrupteur à bascule audio (à côté du connecteur HDMI)
Pas d'image	Sync mode set wrong	Appuyez à nouveau sur la touche source pour changer de mode de synchronisation. Le type de synchronisation le plus courant est RGBs pour SCART, YPbPr pour composant et RGBHV pour DSub15/VGA
Pas d'image	Ligne triple/quadruple/quintuple activée	Passez en mode double ligne. Les autres modes ne sont pas compatibles avec tous les écrans
Pas d'image	Echec du handshake HDMI/DVI	Mise sous tension de l'OSSC
Pas d'image	Signal de synchronisation inhabituel	Eteignez l'OSSC et votre source. Allumez l'OSSC et sélectionnez l'entrée correcte, puis allumez votre source.
Pas d'image et l'écran LCD indique NO SYNC Pas	Source non alimentée	Vérifier l'alimentation électrique de l'appareil source
Pas d'image et l'écran LCD indique NO SYNC	Source n'émettant pas de RVB ou YPbPr	Assurez-vous que votre périphérique source fournit des sorties RVB et que votre câble Péritel est câblé pour RVB.
éinitialisation/redémarrage de l'OSSC	Alimentation électrique inadaptée	Utilisez un autre bloc d'alimentation avec au moins 1 ampère de courant

PLUS D'INFORMATIONS

Pour plus d'informations sur l'OSSC, veuillez consulter le wiki officiel à l'adresse :

<http://junkerhq.net/xrgb/index.php?title=OSSC>

Vous pouvez également contacter directement Kaico® en utilisant les informations ci-dessous :

Web: www.kaicolabs.com | Courriel : info@kaicolabs.com



CONVERTITORE DI SCANSIONE OPEN SOURCE - GUIDA DI AVVIO RAPIDO (REV1)

CONTENUTO

Importanti informazioni di sicurezza	36
Noramica (v1.6 Unità di revisione)	37
Layout del telecomando	39
Caratteristiche del telecomando	40
Pulsanti, connettori e controlli esterni	41
Collegamento del vostro OSSC	42
Linee di scansione e modalità di moltiplicazione di linea	43
Intreccia il video e la messa a punto fine di un'immagine	44
Ingresso e uscita audio	44
Aggiornamenti del firmware	44
Risoluzione dei problemi	45
Per saperne di più	45

Grazie per aver acquistato Open Source Scan Converter (OSSC) da Kaico.
Si prega di leggere questo breve documento prima di iniziare a utilizzare l'unità.

ALTRÉ LINGUE

Inglese Pagine 2-12	Tedesco Pagine 13-23	Francese Pagine 24-34	Italiano Pagine 35-45	Spagnola Pagine 46-56	Giapponese Pagine 57-67



IMPORTANTI INFORMAZIONI DI SICUREZZA

Osservare le seguenti avvertenze di sicurezza quando si usa il proprio OSSC.

Utilizzare l'alimentazione corretta:

OSSC è progettato per funzionare con un alimentatore (PSU) da 5 volt, 2,1 x 5,5 mm con punta positiva che fornisce almeno 1 ampere di corrente. Assicuratevi che il vostro alimentatore soddisfi questi requisiti. Non collegare mai un alimentatore che fornisce più di 5 volt. In questo modo si può danneggiare l'OSSC.

Spegnere l'alimentazione prima di collegare/scollegare l'apparecchiatura:

Per evitare danni ai circuiti integrati OSSC, spegnere sempre l'alimentazione prima di collegare un display o un dispositivo

Non esporre all'umidità:

Gocce di umidità possono entrare in contatto con il PCB e causare un corto circuito. Non immergere mai l'unità in acqua.

Tenere lontano dal fuoco o da fonti di calore elevato:

OSSC non è infiammabile, ma le alte temperature, come quelle provenienti da un incendio o da un riscaldatore elettrico, possono fondere l'involucro in plastica.

Si prega di sorvegliare i bambini:

OSSC non è un giocattolo e non è progettato per l'uso da parte dei bambini.

Si prega di sorvegliare i bambini se usano l'OSSC.

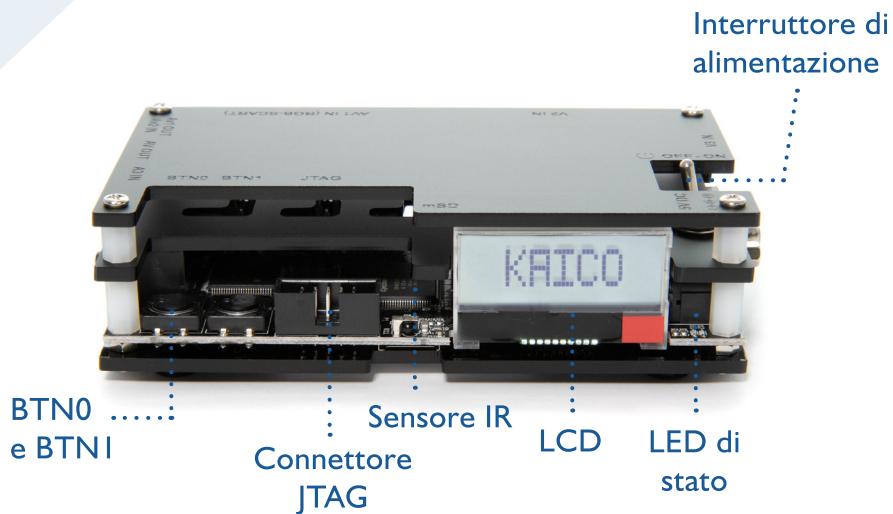
Attenzione a non utilizzare il deinterlacciatore OSSC su sorgenti che mostrano grafici o testi statici per un lungo periodo di tempo:

Il deinterlacciatore OSSC produce un effetto di sfarfallamento costante. Questo può causare la ritenzione di immagini/incendio dell'immagine più velocemente del normale.

Per ulteriori informazioni, vedere pagina 44.

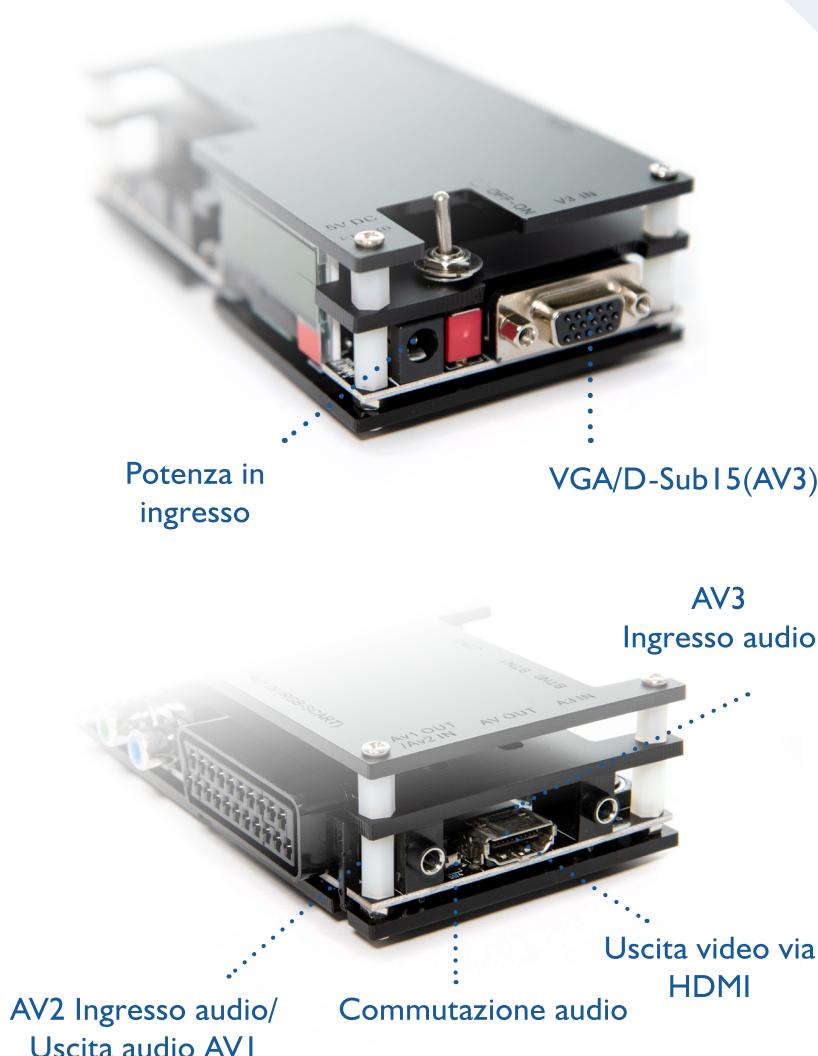


PANORAMICA OSSC (V1.6 UNITÀ DI REVISIONE) VISTA ANTERIORE E POSTERIORE

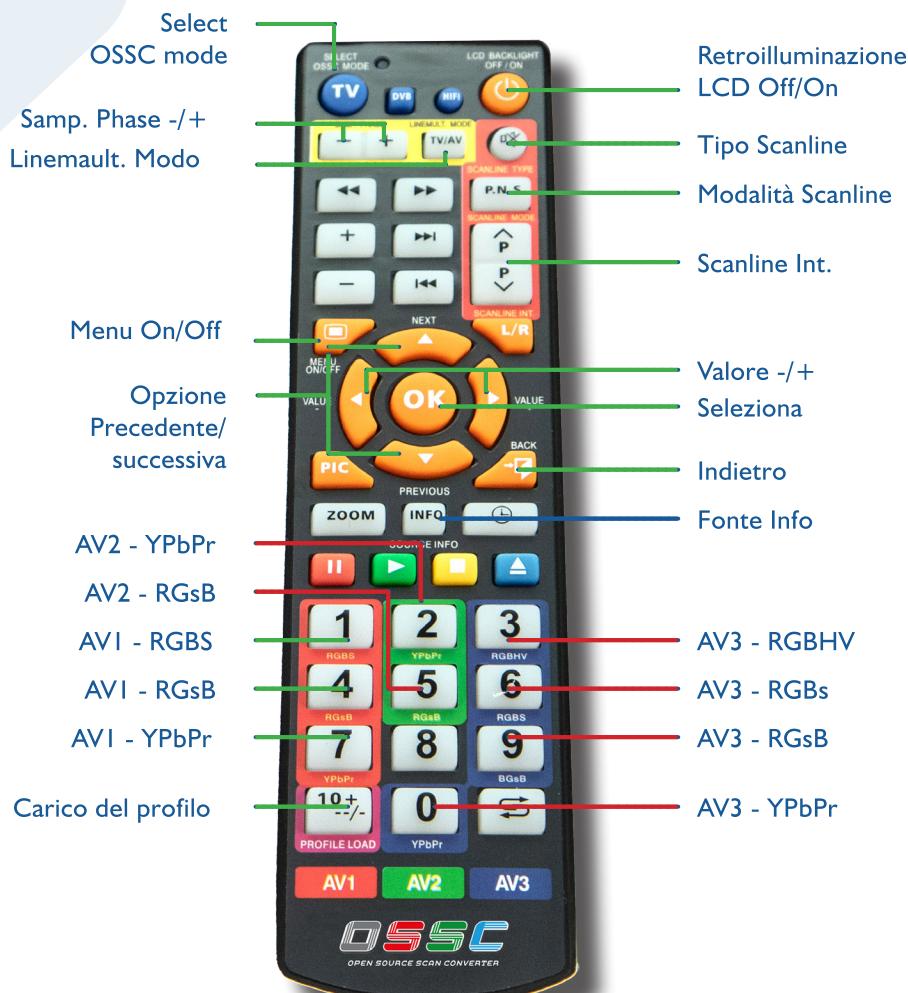




PANORAMICA OSSC (V1.6 UNITÀ DI REVISIONE) VISTA LATERALE SINISTRA E DESTRA



LAYOUT DEL TELECOMANDO





CARATTERISTICHE DEL TELECOMANDO

0-9:

Selezione la sorgente AV e il formato di ingresso.
[Consultare la sezione Layout del telecomando per maggiori informazioni.](#)

MENU:

Attiva/disattiva il menu di bordo.

carattere Display LCD.

OK:

Selezione il sottomenu o la funzione..

INDIETRO:

Ritorna al livello di menu precedente o dalla pagina info alla pagina di visualizzazione della sorgente normale.

SU/GIU':

Selezione l'opzione di menu successiva/precedente.

SINISTRA/DESTRA:

Valore dell'opzione -/+.

INFO:

DVisualizza informazioni aggiuntive sull'elaborazione della sorgente video. La riga superiore mostra il profilo corrente e la modalità video correntemente impostata. La riga inferiore mostra i dati di cronometraggio precisi di FPGA: linee per fotogramma, stato p/i, elaborazione speciale (indicata da *) e cicli per fotogramma (dividere 270000000000 per convertire in Hz).

LCD_BACKLIGHT:

Disattiva/disattiva/disattiva la retroilluminazione del display LCD a caratteri integrati.

MODALITÀ SCANLINE:

Tasto di scelta rapida per selezionare il prossimo valore dell'opzione "Scanlines".

SCANLINE_TYPE:

Tasto di scelta rapida per la selezione del prossimo valore di opzione del tipo Scanline.

SCANLINE_INT+/- :

Tasti di scelta rapida per regolare l'intensità di Scanline.

LINEMULT_MODE:

Tasto di scelta rapida per la selezione della modalità di moltiplicazione della linea per la corrente.modalità video.

SAMP_PHASE+/- :

Tasto di scelta rapida per la regolazione della fase di campionamento.

CARICA PROFILO:

Tasto di scelta rapida per il caricamento rapido di un profilo salvato.



PULSANTI, CONNETTORI, E CONTROLLI ESTERNI

Per la posizione, fare riferimento alle pagine 37 e 38. delle seguenti caratteristiche dell'OSSC.

LED di stato

Il LED verde indica che l'alimentazione è accesa. Questo LED verde si spegne brevemente quando viene rilevato un codice remoto IR. Il LED rosso indica una sincronizzazione instabile quando è acceso.

LCD

Visualizza i menu dell'OSSC e le informazioni relative al sistema operativo OSSC. fonte di corrente.

Slot per schede MicroSD

Per aggiornare il firmware dei dispositivi
Vedere "Aggiornamenti del firmware".

Sensore IR

Riceve comandi dal telecomando. È necessaria la linea di vista.

Connettore JTAG

Per lo sviluppo del software e gli aggiornamenti del firmware.

BTNO e BTN1

Eseguire varie funzioni senza bisogno di un telecomando.

Uscita video

Sui modelli 1.5 e precedenti, un connettore DVI-D standard del settore emette video digitale alla risoluzione scelta per lo schermo. Non supporta/uscita DVI analogico. Sui modelli OSSC 1.6 questo è sostituito da un connettore HDMI standard.

Uscita audio (solo V1.5 e revisioni precedenti)

Connettore standard per cuffie stereo da 3,5 mm. L'audio alimentato tramite AV1 (RGB SCART) verrà emesso qui. Se è installata una scheda di aggiornamento audio, è possibile alimentare anche l'audio analogico attraverso questa connessione, ma si prega di notare che il cavo SCART dovrebbe essere scollegato prima dall'AV1.

**Ingresso audio AV2 in/uscita audio AV1
(solo per le unità di revisione V1.6 e successive)**
connettore standard per cuffie stereo da 3,5 mm. Utilizzare questo connettore per l'uscita audio da AV1/SCART o per l'ingresso audio per sorgenti video AV2/Component.

Audio (solo per le unità V1.6 e successive revisioni)
Connettore standard per cuffie stereo da 3,5 mm.

Utilizzare questo connettore per immettere e digitalizzare l'audio per le sorgenti AV3/D-Sub15 (VGA).

Ingresso audio AV3 (solo per le unità di revisione V1.6 e successive)

Connettore standard per cuffie stereo da 3,5 mm. Utilizzare questo connettore per immettere e digitalizzare l'audio per le sorgenti AV3/D-Sub15 (VGA).

Ingresso AV1

Collegare una sorgente RGB SCART a questo ingresso.

Importante:

L'ingresso deve essere un segnale RGB o YPbPr. Le sorgenti S-Video e Composite SCART NON sono supportate e richiedono prima la transcodifica in RGB. Sono supportati solo cavi RGB SCART con specifiche europee. Il cavo JP21 giapponese meno comune deve essere usato con un convertitore.

Ingresso AV2 In

Collegare a questo ingresso il video component o RGB con sincronizzazione su sorgenti verdi.

Ingresso AV3

Connettore standard D-Sub15 (VGA). È possibile collegare fonti come il Sega Dreamcast o un PC di gioco retrò. Questo ingresso NON ha un filtro passa-basso sincronizzato in quanto normalmente non è necessario per le connessioni VGA. Su tutti gli ingressi sono supportati segnali fino ad una risoluzione massima di 720p.

Interruttore di alimentazione
Spegnere e riaccendere l'apparecchio.

Ingresso alimentazione

Collegare un alimentatore con punta positiva da 5 volt, 2,1 x 5,5 mm, in grado di fornire almeno 1 ampere di corrente.

'OSSC è stato progettato come un il raddoppiatore di linea di nuova generazione.'

Piuttosto che un complicato processore video, l'OSSC è progettato per elaborare le singole 'Scanlines' in tempo reale. Per questo motivo, l'unità è in grado di convertire tra il video a 15 kHz che esce dalle console retrò e il video a 31 kHz con cui i display moderni funzionano meglio, sviluppando solo pochi microsecondi



COLLEGAMENTO IL TUO OSSC



Assicurati che l'alimentatore sia acceso alla parete, quindi accendi il tuo OSSC usando l'interruttore di alimentazione. L'LCD sulla parte anteriore dell'unità dovrebbe illuminarsi e visualizzare la versione corrente del firmware, come mostrato nell'immagine sopra. Una lettera 'a' dopo il numero di versione del firmware indica che il firmware è in grado di supportare l'audio. Passare all'ingresso corretto. Se tutto funziona correttamente, dovrebbe apparire uno schema di test grigio.

COLLEGAMENTO DI UNA CONSOLE, PCB O ALTRO HARDWARE

Spegnere il vostro OSSC e collegare una sorgente adatta ai connettori AV1, AV2 o AV3. Per la maggior parte dei sistemi, utilizzare un cavo RGB SCART correttamente cablato collegato all'ingresso AV1 è l'opzione migliore. È possibile collegare sorgenti 15khz o 31khz a qualsiasi ingresso dell'OSSC, ma ricordate che il connettore AV3 (VGA o D-Sub15) non ha il filtro aggiuntivo che le sorgenti SCART RGB spesso richiedono.

Una volta collegato l'hardware, accendere il sistema operativo. Selezionare l'ingresso appropriato usando il telecomando o premendo il tasto BTNO finché il display LCD non visualizza l'ingresso corretto. Ora, accendere la console, la scheda PCB o l'hardware del computer d'epoca. Dovrebbe essere visualizzato sul televisore o sul monitor.

OPZIONI



Per accedere al menu delle opzioni OSSC, premere il tasto Menu on/off sul telecomando. L'LCD sulla parte anteriore dell'unità passerà quindi alla modalità menu, come mostrato nell'immagine sopra. Nell'ultimo firmware, le opzioni sono ora organizzate in sottocategorie. È possibile navigare tra le categorie utilizzando i pulsanti di opzione 'Prev/Next' sul telecomando e selezionare un'opzione utilizzando il pulsante 'OK'.

È quindi possibile modificare i valori delle varie opzioni utilizzando i pulsanti 'Valore -/+'.

Per i dettagli di tutte le opzioni disponibili, vedi la pagina Wiki di OSSC qui:

<http://junkerhq.net/xrgb/index.php?title=OSSC>



LINEE DI SCANSIONE

Le console per videogiochi d'epoca come Sega MegaDrive e Nintendo NES hanno utilizzato una speciale modalità schermo che ha permesso di lasciare in bianco le linee alternate su un display CRT. In genere, quando le persone nelle comunità di retro-gaming si riferiscono a 'Scanlines', si intendono le linee vuote tra le parti di un'immagine su un CRT che sono il risultato di questa modalità schermo.

OSSC consente di simulare queste linee di scansione, rendendo l'immagine più autentica. È possibile attivare o disattivare Linee di scansione su OSSC utilizzando il menu e navigando su "Post-Proc" e poi su "Linee di scansione".

Impostando Linee di scansione su "Auto" significa che le linee di scansione vengono visualizzate solo sulle sorgenti 240p/288p, mentre le linee di scansione "Manuale" vengono visualizzate su tutte le sorgenti indipendentemente dalla risoluzione originale. In alternativa, è possibile attivare o disattivare le linee di scansione premendo 'BTN1' sul dispositivo o premendo il pulsante 'Scanline Mode' sul telecomando.

È inoltre possibile configurare l'intensità della Scanline dal menu OSSC o utilizzando il pulsante "Scanline Int" sul telecomando. L'intensità della linea di scansione su un vero CRT varia notevolmente da un display all'altro, quindi impostate l'intensità della linea di scansione in base ai vostri gusti personali.

LINEA TRIPLOA, QUADRUPLOA E QUINTUPLOA

Per impostazione predefinita, l'OSSC prende in una Scanline e ne produce due, con conseguente conversione senza ritardi da 240p a 480p. La modalità Line triple (Line3x) tenta invece di triplicare ogni Scanline. L'OSSC offre ora anche una modalità quadrupla e quintupla (di seguito denominate rispettivamente Line4x e Line5x). Queste modalità possono risultare in un'immagine molto nitida su display compatibili. Sfortunatamente, non tutti i display sono compatibili.

Per cambiare la modalità di moltiplicazione delle righe, premere il pulsante 'Menu on/off' in modo che il menu OSSC sia visualizzato sul display LCD e poi passare a "Output opt", selezionarlo e quindi passare a "240p/288p Proc". Usare i pulsanti 'Prev/Next' sul telecomando per scegliere la modalità di moltiplicazione desiderata. Per la maggior parte delle sorgenti si dovrebbe anche controllare che il modo di moltiplicazione di linea scelta sia impostato su "Generico 4:3". Mentre siete ancora nel menu Output opt, usate il telecomando per selezionare "Line3x mode" (o l'impostazione appropriata per la vostra impostazione di moltiplicazione di linea scelta) e assicuratevi che sia impostato su "Generic 4:3".

Per la modalità Line5x, è anche possibile scegliere il formato immagine sotto "Formato Line5x". Le opzioni disponibili sono 1920x1080, 1600x1200 o 1920x1200. Se il display supporta 1600x1200 o 1920x1200, l'uso di queste modalità consente di visualizzare l'immagine completa sul display. In modalità 1920x1080, parti dell'immagine verranno ritagliate.

Non è possibile danneggiare lo schermo provando le modalità di moltiplicazione di linea. Se il display si rifiuta di visualizzare un'immagine, è sufficiente utilizzare l'LCD per disattivare nuovamente la modalità "linea tripla". Ci sono un piccolo numero di display più compatibili in modalità "linea tripla".



VIDEO INTERLACCIAUTO E L'OSSC

Alcune console e computer retrò (ad esempio, Sony PS2 e Nintendo Gamecube) producono in modalità interlacciata. Queste modalità inviano linee di scansione alternate al display in ogni fotogramma ed erano la modalità di trasmissione della televisione analogica a definizione standard. Per visualizzare il video interlacciato su display moderni, deve essere prima deinterlacciato. Come per le sorgenti progressive, l'OSSC è in grado di deinterlacciare contenuti come questo senza alcun ritardo di ingresso. Tuttavia, l'immagine prodotta tende a mostrare alcuni artefatti sfarfallio e pettinatura.

L'OSSC è un raddoppiatore di linea e quindi non può eseguire un sofisticato deinterlacciamento perché non ha un frame buffer. Per questo motivo, è possibile scegliere di utilizzare il deinterlacciamento OSSC o i display integrati nel deinterlacciamento (se disponibile).

La regola generale è, se la vostra priorità è una buona immagine, usate il vostro deinterlacciatore di display. Se la vostra priorità è la riduzione del ritardo di ingresso, lasciate che OSSC gestisca il deinterlacciamento.

Per passare tra le due opzioni di deinterlacciamento, premere il pulsante 'menu' sul telecomando e passare a "Output opt". Premere il pulsante 'OK', quindi passare a "480i/576i Proc". Ora, scegliete "Passthr" per utilizzare il vostro deinterlacciatore di display, o qualsiasi altra opzione per utilizzare il deinterlacciamento OSSCs. "Line 2x (Bob)" è l'opzione più comune e più compatibile.

Cercate di evitare di intrecciare software e modalità dove possibile. Non è possibile avere sia un basso ritardo d'ingresso che un'eccellente qualità dell'immagine con sorgenti interlacciate. Se il titolo del vostro software supporta la modalità progressiva o 480p, assicuratevi di abilitare questa opzione.

Attenzione a non usare il deinterlacciatore OSSCs su sorgenti che mostrano grafica statica o testo per lunghi periodi di tempo.

Lo sfarfallamento costante può causare la ritenzione di immagini/incendio dell'immagine più velocemente del normale.

REGOLAZIONE FINE L'IMMAGINE

Esplorando i menu OSSC noterete opzioni come "Video LPF", "Analog Sync LPF" e "H-PLL Post-Coast", oltre a varie altre. Queste opzioni possono essere utilizzate per ottimizzare ulteriormente l'immagine o per risolvere problemi di compatibilità. Le impostazioni predefinite di OSSC vanno bene per la maggior parte delle sorgenti.

Per raccomandazioni specifiche,
vedi la pagina ufficiale di OSSC Wiki qui:
http://junkerhq.net/xrgb/index.php?title=Category:game_Consoles

INGRESSO AUDIO E USCITA

L'uscita audio digitale è standard sulle versioni OSSC 1.6 e può essere aggiunta ai precedenti modelli OSSC installando una scheda di espansione audio.

Quando si utilizza un OSSC 1.5 o precedente con una scheda di espansione audio, qualsiasi audio alimentato tramite AV1 o il connettore audio da 3,5 mm verrà digitalizzato indipendentemente dall'ingresso video selezionato. Per OSSC 1.6, verrà utilizzato l'ingresso audio appropriato a seconda dell'ingresso video attivo.

Potete anche collegare l'audio del vostro OSSC ad un impianto hi-fi esterno o home theatre tramite il connettore audio da 3,5 mm.

Nota: l'instradamento dell'uscita video del vostro OSSC attraverso apparecchiature come ricevitori home theatre o processori video può aggiungere un ritardo di ingresso. L'instradamento del segnale attraverso ricevitori home theatre, interruttori, splitter, integratori audio o altri processori video può anche aumentare il tempo necessario per sincronizzare nuovamente il segnale sui titoli di gioco che passano da 480i a 240p. modalità schermo.

AGGIORNAMENTI DEL FIRMWARE

Nuove funzioni vengono aggiunte periodicamente all'OSSC sotto forma di aggiornamenti del firmware. Il firmware dei dispositivi può essere aggiornato utilizzando una scheda MicroSD. La scheda MicroSD deve prima essere formattata con il nuovo firmware. Una volta fatto questo, inserire la scheda nel OSSC, entrare nel menu e scegliere "FW. update".

I file del firmware vengono denominati secondo le seguenti convenzioni:

jp - jp - versione in lingua giapponese

aud - aud - Versione con audio digitale adatto per OSSC con scheda di espansione audio o OSSC 1.6.

aud - aud - jp - Come sopra con la traduzione in giapponese

Per verificare l'ultima versione del firmware e per vedere un tutorial su come aggiornare correttamente il firmware sul dispositivo, visitare la pagina:

http://junkerhq.net/xrgb/index.php?title=OSSC#Firmware_update

TABELLA DI RISOLUZIONE DEI PROBLEMI

Sintomo	Possibile causa	La soluzione
Alcuni giochi Genesis/MegaDrive non funzionano	I valori delle coste devono essere modificati	I valori delle coste devono essere modificati
L'immagine ha un effetto flicker/shimmer verticale	Sorgente interlacciata collegata	Questo è un normale effetto collaterale del deinterlacciamento senza ritardo, non è necessaria alcuna azione.
Immagine instabile e/o sfarfallii on e off	Immagine instabile e/o sfarfallii on e off	Prova un display diverso
Jitter orizzontale / oscillazione sull'immagine	Necessaria una regolazione fine	Provare a regolare le impostazioni del filtro passa-basso. Vedere il wiki per le raccomandazioni
Pixel mancanti nell'immagine	Selezionata la modalità tripla linea errata	Utilizzare invece il modo generico 4:3 o il modo generico 16:9 a linea tripla.
Nessun audio	Incompatibilità del display	Utilizzare un display diverso o scegliere un diverso modo di moltiplicazione delle linee
Nessun audio	Modalità campione incompatibile	Modificare l'opzione Downsampling in "Opzioni audio" in 2x
Nessun audio su AV2	Interruttore di commutazione audio impostato sulla modalità di ingresso	Cambiare l'interruttore audio (accanto al connettore HDMI)
Nessuna immagine	Modalità di sincronizzazione impostata in modo errato	Premere nuovamente il pulsante della sorgente per cambiare modalità di sincronizzazione. Il tipo di sincronizzazione più comune è RGBs per SCART, YPbPr per il componente e RGBHV per DSub15/VGA.
Nessuna immagine	Linea tripla/quadrupla/quintupla abilitata	Passare alla modalità doppia linea. Le altre modalità non sono compatibili con tutti i display.
Nessuna immagine	HDMI/DVI stretta di mano fallita	Ciclo di alimentazione dell'OSSC
Nessuna immagine	Segnale di sincronizzazione insolito	Spegnere OSSC e la sorgente. Accendere il OSSC e selezionare l'ingresso corretto, quindi accendere la sorgente.
Nessuna immagine e il display LCD dice NO SYNC	Fonte non accesa	Controllare l'alimentazione del dispositivo sorgente
Nessuna immagine e il display LCD dice NO SYNC	Sorgente che non emette RGB o YPbPr	Assicuratevi che il vostro dispositivo sorgente emetta RGB e che il cavo SCART sia cablato per RGB.
Reset/riavvio di OSSC	Alimentazione elettrica non adatta	Utilizzare un altro alimentatore diverso con almeno 1 ampere di corrente

PER SAPERNE DI PIÙ

Per maggiori informazioni sull'OSSC, si prega di fare riferimento al Wiki ufficiale all'indirizzo:

<http://junkerhq.net/xrgb/index.php?title=OSSC>

È inoltre possibile contattare direttamente Kaico® utilizzando le informazioni riportate di seguito:

Web: www.kaicolabs.com | Email: info@kaicolabs.com



CONVERSOR DE ESCÁNER DE CÓDIGO ABIERTO - GUÍA DE INICIO RÁPIDO (REV1)

CONTENIDO

Información importante de seguridad	47
Descripción general (v1.6 Unidades de revisión)	48
Disposición del mando a distancia	50
Características del mando a distancia	51
Botones, conectores y controles externos	52
Conexión de su OSSC	53
eas de escaneo y modos de multiplicación de líneas	54
Entrelazar vídeo y ajustar una imagen	55
Entrada y salida de audio	55
Actualizaciones de firmware	55
Solución de problemas	56
Para más información	56

Gracias por adquirir el Open Source Scan Converter (OSSC) de Kaico.
Por favor, tómese su tiempo para leer este breve documento antes de empezar a utilizar la unidad.

OTROS IDIOMAS

Ingles	Alemán	Francés	Italiano	Castellano	Nipona			
Pages 2-12	Pages 13-23	Pages 24-34	Pages 35-45	Pages 46-56	Pages 57-67			

INFORMACIÓN IMPORTANTE DE SEGURIDAD

Tenga en cuenta las siguientes precauciones de seguridad cuando utilice su OSSC.

Utilice la fuente de alimentación correcta:

punta positiva (PSU) que suministra al menos 1 amperio de corriente. Asegúrese de que su fuente de alimentación cumple estos requisitos. Nunca conecte una fuente de alimentación que suministre más de 5 voltios. Si lo hace puede dañar el OSSC.

Desconecte la alimentación eléctrica antes de conectar/desconectar el equipo:

TPara evitar daños en los circuitos integrados de los OSSC, apague siempre la unidad antes de conectarla a una pantalla o a un dispositivo.

No lo exponga a la humedad:

Las gotas de humedad pueden entrar en contacto con la placa de circuito impreso y causar un cortocircuito. Nunca sumerja la unidad en agua.

Manténgalo alejado del fuego o de fuentes de calor intenso:

OSSC no es inflamable, pero las altas temperaturas, como las de un fuego o un calentador eléctrico, pueden derretir la carcasa de plástico.

Por favor, supervisen a los niños:

OSSC no es un juguete y no está diseñado para el uso de los niños.

Por favor, supervise a los niños si utilizan el OSSC.

Tenga cuidado con el uso del desentrelazador de OSSCs en fuentes que muestran gráficos o texto estáticos durante un largo período de tiempo:

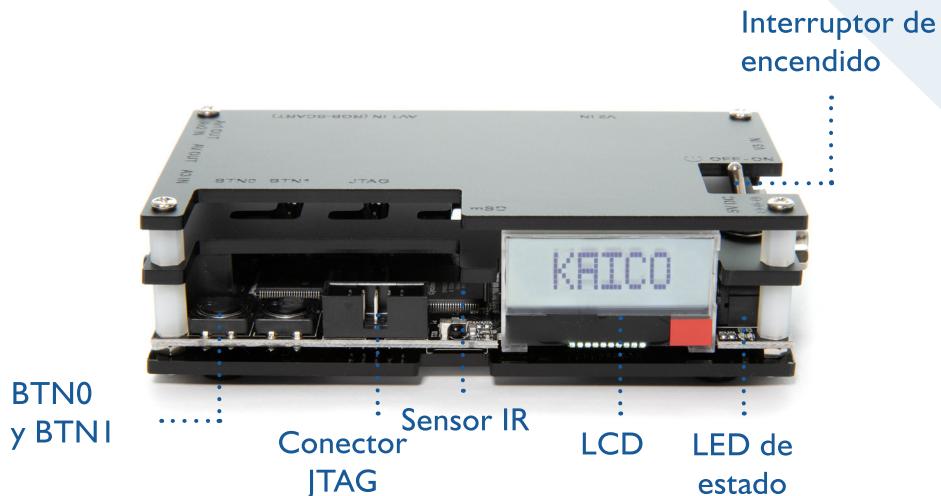
El desentrelazador OSSC produce un efecto de parpadeo constante. Esto puede causar que la retención de la imagen se produzca más rápido de lo normal.

Consulte la página 55 para obtener más información.





DESCRIPCIÓN GENERAL DE OSSC (V1.6 UNIDADES DE REVISIÓN) VISTA FRONTAL Y TRASERA

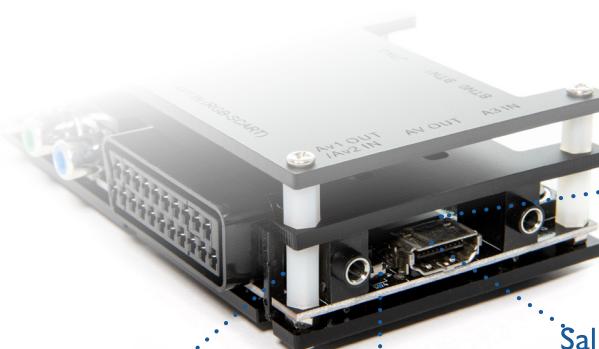


DESCRIPCIÓN GENERAL DE OSSC (V1.6 UNIDADES DE REVISIÓN) VISTAS LATERALES IZQUIERDA Y DERECHA



Entrada de
energía

VGA/D-Sub15(AV3)



Entrada de audio AV2
Salida de audio AV1

Conmutador de audio

AV3
Entrada
de audio

Salida de vídeo a
través de HDMI



DISEÑO DEL MANDO A DISTANCIA



FUNCIONES DEL MANDO A DISTANCIA

0-9:

Selecciona la fuente AV y el formato de entrada.
[consulte la disposición del mando a distancia para obtener más información.](#)

MENÚ:

Activar/desactivar el menú de la tarjeta de a bordo de caracteres de la pantalla LCD.

OK:

Selecciona el submenú o la función.

ATRÁS:

Vuelve al nivel de menú anterior o de la página de información a la página de visualización de la fuente normal.

ARRIBA/ABAJO:

Selecciona la opción de menú siguiente/anterior.

IZQUIERDA/DERECHA:

Valor de opción +/-.

INFORMACIÓN:

Muestra información adicional sobre el procesamiento de la fuente de video. La fila superior muestra el perfil actual y la configuración prefijada del modo de video actual. La fila inferior muestra datos de tiempo precisos de FPGA: líneas por cuadro, estado p/i, pro-

cesamiento especial (indicado por *) y ciclos por cuadro (divida 2700000000 para convertir a Hz).

RETROILUMINACIÓN LCD:

Enciende/apaga la luz de fondo del LCD de los caracteres integrados.

MODO_ESCANELA:

Tecla de acceso directo para se

lecciónar el siguiente valor de la opción "Scanlines".

ESCANEAR_TYPE:

Tecla de acceso directo para seleccionar el siguiente valor de opción de tipo Scanline.

ESCANEAR_INT+/- :

Teclas de acceso directo para ajustar la fuerza de Scanline.

MODO_LINEMULT:

Tecla de acceso directo para seleccionar el modo de multiplicación de líneas para la corriente modo de video.

SAMP_PHASE+/- :

Tecla de acceso directo para el ajuste de la fase de muestreo.

PERFIL_CARGA:

Tecla de acceso rápido para cargar rápidamente un perfil guardado.





BOTONES, CONECTORES, Y CONTROLES EXTERNOS

Consulte la ubicación en las páginas 48 y 49.
de las siguientes características en el OSSC.

LEDs de estado

El LED verde indica que la alimentación está encendida. Este LED verde se apagará brevemente cuando se detecte un código IR remoto. El LED rojo indica una sincronización inestable cuando está encendido.

LCD

Muestra los menús del OSSC y la información sobre el fuente de corriente.

Ranura para tarjetas MicroSD

Para actualizar el firmware del dispositivo
Consulte "Actualizaciones de firmware".

Sensor IR

Recibe comandos de la unidad de control remoto. Se requiere línea de visión

Conejor JTAG

Para fines de desarrollo de software
y actualizaciones de firmware.

BTNO y BTN1

Realice varias funciones sin necesidad
de un mando a distancia.

Salida de vídeo

En los modelos 1.5 y anteriores, un conector DVI-D estándar de la industria emite video digital con la resolución elegida a su pantalla. No soporta/salida DVI analógica. En los modelos 1.6 OSSC se sustituye por un conector HDMI estándar.

Salida de audio (V1.5 y revisiones anteriores solamente)

Conejor estándar de 3,5 mm tipo enchufe para auriculares estéreo. El audio alimentado a través de AV1 (RGB SCART) se emitirá aquí. Si se instala una tarjeta de actualización de audio, también puede alimentar audio analógico a través de esta conexión, pero tenga en cuenta que el cable SCART debe desconectarse primero del AV1.

Entrada de audio AV2/Salida de audio AV1 (Sólo unidades de revisión V1.6 y posteriores)

Conejor estándar de 3,5 mm tipo enchufe para auriculares estéreo. Utilice este conector para la

salida de audio de AV1/SCART o para la entrada de audio de las fuentes de AV2/Vídeo componente.

Comutar audio (sólo unidades de revisión V1.6 y posteriores) Comutar entre la salida de audio de AV1 o la entrada y digitalización de audio en AV2.

Entrada de audio AV3 (sólo unidades de revisión V1.6 y posteriores)

Conejor estándar de 3,5 mm tipo enchufe para auriculares estéreo. Utilice este conector para introducir y digitalizar audio para fuentes AV3/D-Sub15 (VGA).

Entrada AV1

Conecte una fuente RGB SCART a esta entrada.

Importante:

La entrada debe ser una señal RGB o YPbPr. Las fuentes S-Video y SCART compuesto NO son compatibles y requieren transcodificación a RGB primero. Sólo se admiten los cables SCART RGB de especificación europea. El cable JP21 japonés menos común debe utilizarse con un convertidor.

Entrada AV2

Conecte el componente de video o RGB con sincronización en fuentes verdes a esta entrada.

Entrada AV3

Conejor D-Sub15 (VGA) estándar. Puede conectar fuentes como Sega Dreamcast o un PC de juegos retro. Esta entrada NO tiene un filtro de paso bajo de sincronización, ya que normalmente no es necesario para las conexiones VGA. Todas las entradas admiten señales de hasta una resolución máxima de 720p.

Interruptor de encendido

Apaga y enciende el equipo.

Entrada de energía

Conecte una fuente de alimentación de 5 voltios, 2,1 x 5,5 mm de punta positiva que suministre al menos 1 amperio de corriente.

El OSSC ha sido diseñado como un la próxima generación de dobladores de líneas.

En lugar de un complicado procesador de video, el OSSC está diseñado para procesar 'Scanlines' individuales en tiempo real. Debido a esto, la unidad puede convertir entre el video de 15khz que la salida de las consolas retro y el video de 31khz con el que las pantallas modernas trabajan mejor, mientras que sólo desarrolla unos pocos microsegundos de retraso de entrada.

CONECTANDO SU OSSC



Asegúrese de que la fuente de alimentación esté encendida en la pared y, a continuación, encienda su OSSC con el interruptor de encendido. La pantalla LCD de la parte frontal de la unidad debería encenderse y mostrar la versión actual del firmware, como se muestra en la imagen de arriba. Una letra 'a' después del número de versión del firmware indica que se trata de un firmware con capacidad de audio. Cambie su pantalla a la entrada correcta. Si todo funciona correctamente, debería aparecer un patrón de tarjeta de prueba gris.

CONEXIÓN DE UNA CONSOLA, PLACA DE CIRCUITO IMPRESO U OTRO HARDWARE

Apague su OSSC y conecte una fuente adecuada a los conectores AV1, AV2 o AV3. Para la mayoría de los sistemas, la mejor opción es usar un cable SCART RGB conectado correctamente a la entrada AV1. Puede conectar fuentes de 15khz o 31khz a cualquier entrada en el OSSC, pero recuerde que el conector AV3 (VGA o D-Sub15) no tiene el filtrado adicional que las fuentes RGB SCART a menudo requieren.

Una vez que haya conectado el hardware, encienda el OSSC. Seleccione la entrada apropiada usando el control remoto o presionando BTN0 hasta que la pantalla LCD muestre la entrada correcta. Ahora, encienda su consola, placa de circuito impreso o hardware de ordenador antiguo. Debería verlo en su televisor o monitor.

OPCIONES



Para acceder al menú de opciones de OSSC, pulse el botón Menu on/off del mando a distancia. La pantalla LCD en la parte frontal de la unidad cambiará al modo menú, como se muestra en la imagen de arriba. En el último firmware, las opciones están ahora organizadas en subcategorías. Puede navegar entre las categorías utilizando los botones de opción "Anterior/Siguiente" del mando a distancia y seleccionar una opción con el botón "Aceptar".

A continuación, puede cambiar los valores de varias opciones utilizando los botones 'Value -/+'.

Para más detalles de todas las opciones disponibles, ver la página Wiki de OSSC aquí:
<http://junkerhq.net/xrgb/index.php?title=OSSC>





LÍNEAS DE ESCANEO

Las consolas de juegos antiguas como Sega MegaDrive y Nintendo NES utilizaban un modo de pantalla especial que daba como resultado líneas alternas en una pantalla CRT que se dejaban en blanco. Tipicamente, cuando la gente en las comunidades de juegos retro se refiere a 'Scanlines', se refieren a las líneas en blanco entre las partes de una imagen en un CRT que fueron el resultado de este modo de pantalla.

El OSSC le permite simular estas líneas de escaneo, haciendo que la imagen se vea más auténtica. Puede activar o desactivar Scanlines en el OSSC usando el menú y navegando hasta "Post-Proc" y luego "Scanlines".

Configurar las líneas de escaneo en "Auto" significa que las líneas de escaneo sólo aparecen en fuentes de 240p/288p, mientras que las líneas de escaneo "Manual" aparecerán en todas las fuentes independientemente de la resolución original. Alternativamente, puede cambiar las líneas de escaneo pulsando 'BTN1' en el dispositivo, o pulsando el botón 'Modo de línea de escaneo' en el mando a distancia.

También puede configurar la intensidad de Scanline desde el menú OSSC, o utilizando el botón 'Scanline Int' del mando a distancia. La intensidad con la que se verían las líneas de Scanline en una CRT real varía enormemente entre pantallas, así que ajuste la intensidad de Scanline a su gusto personal.

LÍNEA TRIPLE, CUÁDRUPLE Y CUÁDRUPLE

Por defecto, el OSSC toma una Scanline y emite dos, lo que resulta en una conversión sin retardo de 240p a 480p. El modo de línea triple (Line3x) intenta triplicar cada Scanline en su lugar. El OSSC ahora ofrece también un modo de línea cuádruple y cuádruple (en adelante denominado Line4x y Line5x respectivamente). Estos modos pueden dar como resultado una imagen muy nítida en pantallas compatibles. Desafortunadamente, no todas las pantallas son compatibles.

Para cambiar el modo de multiplicación de líneas, pulse el botón 'Menu on/off' para que el menú OSSC se muestre en la pantalla LCD y luego navegue hasta "Output opt", selecciónelo y navegue hasta "240p/288p Proc". Utilice los botones 'Anterior/Siguiente' del mando a distancia para elegir el modo de multiplicación deseado. Para la mayoría de las fuentes también debe comprobar que el modo de multiplicación de líneas elegido está ajustado a "Genérico 4:3". Mientras se encuentre en el menú Output opt, utilice el mando a distancia para seleccionar "Line3x mode" (o el ajuste adecuado para el ajuste de multiplicación de líneas elegido) y asegúrese de que está ajustado a "Generic 4:3".

Para el modo Line5x, también puede elegir el formato de imagen en "Formato Line5x". Las opciones disponibles son 1920x1080, 1600x1200 o 1920x1200. Si su pantalla soporta 1600x1200 o 1920x1200 entonces usando estos modos se mostrará la imagen completa en su pantalla. En el modo 1920x1080, se recortarán partes de la imagen.

No puede dañar su pantalla probando los modos de multiplicación de líneas. Si su pantalla se niega a mostrar una imagen, simplemente utilice la pantalla LCD para desactivar de nuevo el modo 'línea triple'. Hay un pequeño número de pantallas que son más compatibles en el modo 'línea triple'.

VIDEO ENTRELAZADO Y LA OSSC

Algunas consolas retro y ordenadores (por ejemplo, Sony PS2 y Nintendo Gamecube) emiten en modo entrelazado. Estos modos envían Scanlines alternantes a la pantalla en cada fotograma y fueron la forma en que se emitió la televisión analógica de definición estándar. Para mostrar el video entrelazado en pantallas modernas, primero debe ser desentrelazado. Al igual que con las fuentes progresivas, el OSSC puede desentrelazar el contenido de esta manera sin retardo de entrada. Sin embargo, la imagen que se produce tiende a exhibir algunos objetos que parpadean y se peinan.

El OSSC es un doblador de líneas y por lo tanto no puede realizar un desentrelazado sofisticado porque no tiene un buffer de tramas. Debido a esto, puede optar por utilizar el desentrelazado de OSSCs o el desentrelazado de pantallas integrado (si está disponible).

La regla general es, si su prioridad es una buena imagen, utilice el desentrelazador de pantallas. Si su prioridad es reducir el retardo de entrada, deje que el OSSC se encargue del desentrelazado.

Para alternar entre las dos opciones de desentrelazado, pulse el botón 'menú' del mando a distancia y navegue hasta "Output opt". Pulse el botón 'OK' y navegue hasta "480i/576i Proc". Ahora, elija "Passthru" para usar el desentrelazador de pantallas, o cualquier otra opción para usar el desentrelazado de OSSCs. "Línea 2x (Bob)" es la opción más común y más compatible.

Trate de evitar software y modos entrelazados cuando sea posible. No es posible tener un retardo de entrada bajo y una calidad de imagen excelente con fuentes entrelazadas. Si el título de su software admite el modo progresivo o 480p, asegúrese de habilitarlo.

Tenga cuidado con el uso del desentrelazador de OSSCs en fuentes que muestran gráficos o texto estáticos durante largos períodos de tiempo.

El parpadeo constante puede hacer que la retención de la imagen se produzca más rápido de lo normal.

AJUSTE FINO DE LA IMAGEN

Al explorar los menús de OSSC notará opciones como "Video LPF", "Analog Sync LPF" y "H-PLL Post-Coast", entre otras. Estas opciones se pueden utilizar para afinar aún más la imagen o para solucionar problemas de compatibilidad. La configuración predeterminada de OSSC está bien para la mayoría de las fuentes. Para recomendaciones específicas, ver la página oficial de OSSC Wiki aquí:

ENTRADA DE AUDIO Y SALIDA

La salida de audio digital es estándar en las versiones OSSC 1.6 y se puede añadir al modelo anterior de OSSC mediante la instalación de una tarjeta de expansión de audio.

Cuando se utiliza un OSSC 1.5 o anterior con una tarjeta de expansión de audio, cualquier audio alimentado a través de AV1 o el conector de audio de 3,5 mm se digitalizará independientemente de la entrada de video seleccionada. Para OSSC 1.6, se utilizará la entrada de audio adecuada en función de la entrada de video activa.

También puede conectar el audio de su OSSC a un sistema externo de alta fidelidad o de cine en casa a través del conector de audio de 3,5 mm.

Por favor, tenga en cuenta que el enrutamiento de la salida de video de su OSSC a través de equipos tales como receptores de cine en casa o procesadores de video puede añadir retardo de entrada. Enrutar la señal a través de receptores de cine en casa, commutadores, splitters, integradores de audio u otros procesadores de video también puede aumentar el tiempo necesario para volver a sincronizar la señal en los títulos de los juegos, que oscilan entre 480i y 240p.modos de pantalla.

ACTUALIZACIONES DE FIRMWARE

Periódicamente se añaden nuevas características al OSSC en forma de actualizaciones de firmware. El firmware del dispositivo se puede actualizar con una tarjeta MicroSD. La tarjeta MicroSD debe formatearse primero con el nuevo firmware. Una vez hecho esto, inserte la tarjeta en el OSSC, entre en el menú y seleccione "FW. update".

Los archivos de firmware se nombran utilizando las siguientes convenciones:

- jp - versión en japonés
- aud - Versión digital habilitada para audio adecuada para OSSC con tarjeta de expansión de audio o OSSC 1.6.
- aud -jp - Como arriba con la traducción al japonés

Para comprobar la última versión del firmware y para ver un tutorial sobre cómo actualizar correctamente el firmware de tu dispositivo, visita la página:
http://junkerhq.net/xrgb/index.php?title=OSSC&Firmware_update



TABLA DE SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Síntoma	Possible causa	Solución
Algunos juegos de Genesis/MegaDrive no funcionan	Los valores de la costa necesitan cambiar	Ajustar la costa H-PLL pre 3 y post 3
La imagen tiene un efecto de parpadeo vertical/brillo	Fuente entrelazada conectada	Este es un efecto secundario normal del desentrelazado sin retardo, no se requiere ninguna acción.
Imagen inestable y/o parpadeos encendidos y apagados	Consola Nintendo SNES/Super Famicom conectada	Pruebe una pantalla diferente
Movimientos horizontales en la imagen	Se requiere un ajuste fino	Intente ajustar la configuración del filtro de paso bajo. Ver el wiki para recomendaciones
Faltan píxeles en la imagen	Se ha seleccionado el modo triple de línea incorrecto	Utilice el modo 4:3 genérico o el modo triple de línea 16:9 genérico en su lugar
No hay audio	Incompatibilidad de visualización	Usar una pantalla diferente o elegir un modo de multiplicación de líneas diferente
No hay audio	Modo de muestreo incompatible	Cambie la opción Downsampling en "Audio options" a 2x
No hay audio en AV2	Interruptor de commutación de audio en modo de entrada	Cambiar el commutador de audio (junto al conector HDMI)
No hay imagen	Modo de sincronización mal ajustado	Pulse el botón de fuente de nuevo para cambiar el modo de sincronización. El tipo de sincronización más común es RGBs para SCART, YPbPr para componente y RGBHV para DSub15/VGA
No hay imagen	Línea triple/cuádruple/quintuplete habilitada	Cambiar a modo de línea doble. Otros modos no son compatibles con todas las pantallas
No hay imagen	Fallo en el handshake HDMI/DVI	Ciclo de potencia del OSSC
No hay imagen	Señal de sincronización inusual	Apague OSSC y su fuente. Encienda el OSSC y seleccione la entrada correcta, luego encienda la fuente.
No hay imagen y la pantalla LCD dice NO SYNC	La fuente no está encendida	Compruebe la alimentación del dispositivo fuente
No hay imagen y la pantalla LCD dice NO SYNC	Fuente que no emite RGB o YPbPr	Asegúrese de que el dispositivo de origen emite RGB y de que el cable SCART está cableado para RGB.
Reinicios/Rebotas de OSSC	La fuente de alimentación no es adecuada	Utilice una fuente de alimentación diferente con al menos 1 amperio de corriente

PARA MÁS INFORMACIÓN

Para más información sobre el OSSC, por favor, consulte el Wiki Oficial en:

<http://junkerhq.net/xrgb/index.php?title=OSSC>

También puede ponerse en contacto directamente con Kaico® utilizando la siguiente información:

Web: www.kaicolabs.com | Correo electrónico: info@kaicolabs.com



オープンソーススキャン - クイックスタートガイド(REV1)

内容

重要な安全情報	58
概要(v1.6改訂単位)	59
遠隔制御レイアウト	61
リモート制御機能	62
ボタン、コネク	63
あなたのOSSCの接続	64
走査線および線乗算モード	65
ビデオのインターレースとイメージの微調整	66
オーディオ入出力	66
ファーム	66
トラブ	67
ツツヅツツツ	67

につきましては予告なしに変更、オープンソースのスキャンコンバータ
ー(OSSC)からKaicoます。ユニットの使用を開始する前に、この短い文書
を読むのに時間がかかるしてください。

その他の言語

英語	ドイツ語	フランス語	イタリア語	スペイン語	日本語	
慊つヰ	慊つヰ	慊つヰ	慊つヰ	慊つヰ	慊つヰ	
2-12	13-23	24-34	35-45	46-56	57-67	



重要な安全情報

以下の安全上の注意に従ってください
あなたのOSSCを使用する場合。

正しい電源を使用する:

OSSCは5ボルト、流れの少なくとも1つのampを供給する2.1x5.5mmの肯定的な先端の電源の単位(PSU)と動くように設計されている。 してください電力供給にこの要件を満たすものである。 5ボルト以上の電源を接続しないでください。 そうすることはOSSCを傷つけることができる。

機器の接続/切断前に電源を切ってください:

OSSCsの集積回路の損傷を防ぐために、常にディスプレイやデバイスに接続する前に電源をオフにしてください。

湿気に露出しないで下さい:

水滴がPCBに接触し、短絡の原因となることがあります。 ユニットを水中に沈めないでください。

火か高熱の源から保って下さい:

OSSCは可燃性ではありませんが、火災や電気ヒーターなどの高温でプラスチックケースが溶けることができます。

子供を監督してください:

OSSCはおもちゃではなく、子供が使用するために設計されていません。

彼らはOSSCを使用する場合は、子どもたちを監督してください。

静的なグラフィックやテキストを長時間表示するソースでは、Osscのディンターレーザーを使用することに注意してください:

OSSCsディンターレーザーは、一定のちらつき効果を生成します。 これにより、画像の保持/バーンインが通常よりも速く発生する可能性があります。

詳細は、[ページ66を参照してください](#)。



OSSCの概要 (V1.6改訂単位) フロントとリアビュー

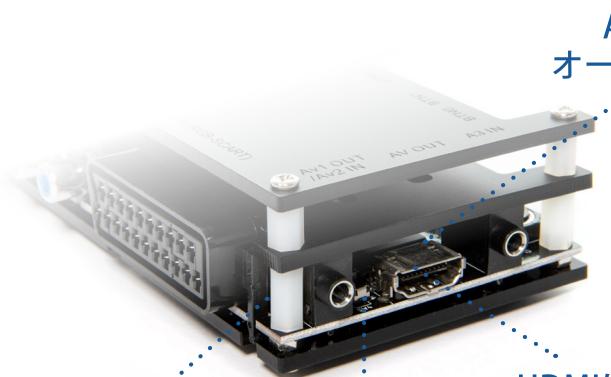


OSSCの概要
(V1.6改訂単位)
左右の側面図



電源入力

VGA/D-Sub 15(AV3)



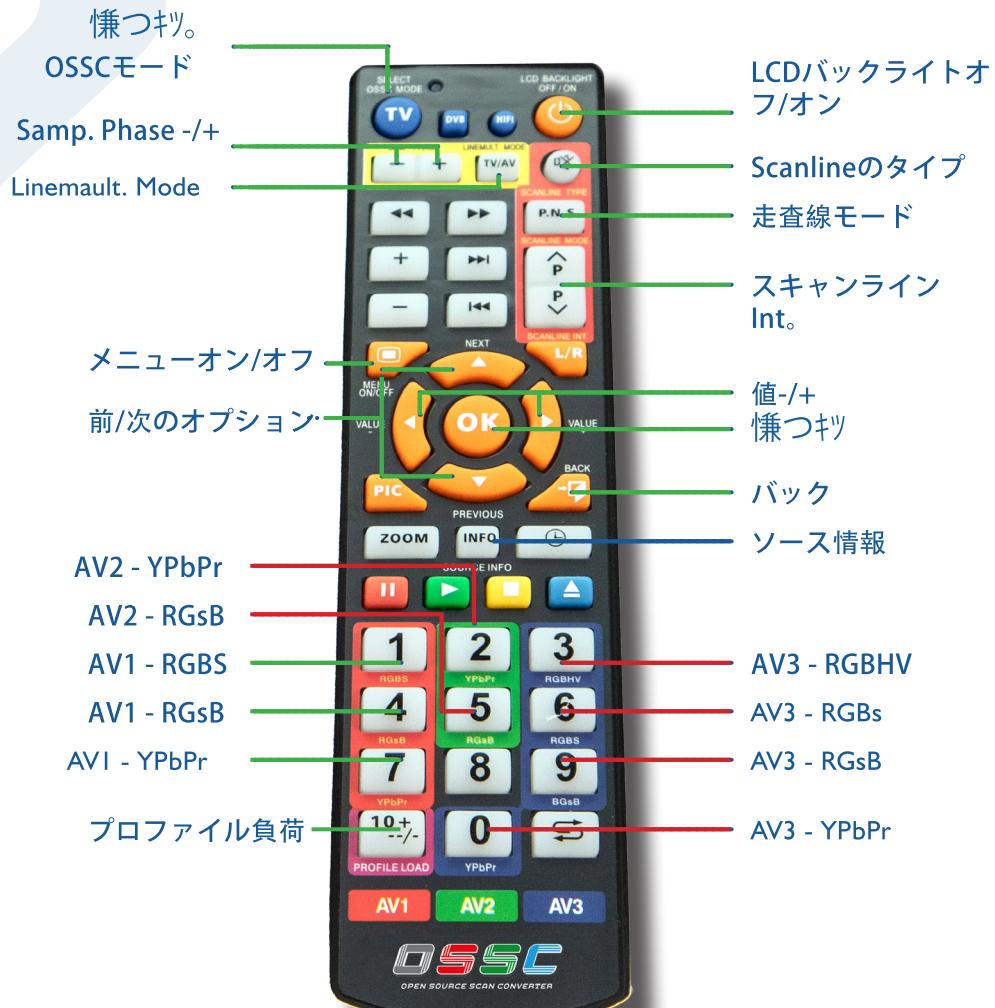
AV3
オーディオ

AV2音声/
AV1オーディオ出力

音声トグル

HDMIによるビ
デオ

遠隔制御レイアウト





リモート制御機能

0-9:

AVソースと入力形式を選択します。
をご覧くださいリモート制御のレイアウトになります。

メニュー:

オンボード上のメニューの有効化/無効化特性LCDの表示。

はい:

サブメニューまたは機能を選択します。

バック:

前のメニューレベルまたは情報ページから通常のソース表示ページに戻ります。

アップ/ダウン:

前後のメニューオプションを選択します。

左/右:

オプション値-/+。

慊つキ:

ビデオソース処理に関する追加情報を表示します。上段の図では電流分布および現在のビデオモードプリセットします。下の行は、FPGAからの正確なタイミングデータを示しています：フレームあたりの行、p/iステータス、特殊な処理（*で示される）と、フレームあたりのサイクル（Hzに

LCD_逆光:

オンボードの文字LCDバックライトをオフ/オンにします。

走査線モード:

次の“Scanlines”オプション値を選択するためのホットキー。

スキャンラインのタイプ:

ホットキーの選択次の走査線タイプのオプション価格です。

スキャンライン_INT+/-:

Scanlineの強さを調節するためのホットキー。

ツツツツツツモード

現在のビデオモードの行乗算モードを選択するためのホットキー。

SAMPフェーズ+/-:

段階の調節を見本抽出するためのホットキー

概要_負荷:

保存されたプロファ



ボタン、コネクター、 そして外部制御

OSSCの以下の機能の場所については、ページ58および59を参照してください。

状態LED's

緑色のLEDは電源が入っていることを示します。この緑色のLEDは、IRリモートコードが検出されたときに簡単に消灯します。赤いLEDはつけられたとき不安定なsyncを示します。

LCD

OSSCメニューと現在のソースに関する情報を表示します。

MicroSDのカードスロット

デバイスマーケットの更新
をご覧ください" フームウェアのアップデート" です。

IRセンサー

コマンド受信、リモートコントロールユニットです。見通し線が必要です。

JTAGコネクタ

ソフトウェ

BTN0およびBTN1

リモコンを必要とせずに様々な機能を実行します。

ビデオアウト

1.5以前のモデルでは、業界標準のDVI-Dコネクタが選択した解像度でデジタルビデオをディスプレイに出力します。/出力アナログDVIをサポートしていません。1.6OSSCモデルでは、これは、標準のHDMIコネクタに置き換えられます。

オーディオ出力 (V1.5以前のリビジョンのみ)

標準3.5mmステレオヘッドフォンプラグ式コネクタが付いています。AV1(RGB SCART)から入力されたオーディオが 出力されます。オーディオアップグレードボードが取り付けられている場合は、この接続を介してアナログオーディオを供給することができますが、SCARTケーブルをAV1から

オーディオ入力/AV1オーディオ出力 (V1.6以降の改訂単位のみ)

標準3.5mmステレオヘッドフォンプラグ式コネクタが付いています。このコネクタを使用して、AV1/SCARTからオーディオを出力するか、AV2/Componentビデオソースのオーディオを入力します。

オーディオトグル (V1.6以降の改訂単位のみ) AV1からの音声出力とAV2からの音声入力とデジタル化を切り替えます。

AV3オーディオ (V1.6以降の改訂単位のみ)

標準3.5mmステレオヘッドフォンプラグ式コネクタが付いています。このコネクタを使用して、AV3/D-Sub15(VGA)ソースの音声を入力およびデジタル化します。

AV1で

この入力にRGB SCARTソースを接続します。

重要:

入力はRGBまたはYPbPr信号でなければなりません。Sビデオ・複合SCART源対応していない、要するトランスクーディングへのRGBます。欧洲仕様のRGB SCARTケーブルのみがサポートされます。の共通の日本JP21ケーブルで使用する必要があるコンバータです。

AV2で

この入力に緑のソースに同期してコンポーネントビデオやRGBを接続します。

AV3で

標準D-Sub15(VGA)コネクタ。Sega Dreamcastやretro gaming PCなどのソースを接続することができます。この入力には、通常、VGA接続には必要ないため、syncローパス・フィルタはありません。最大解像度720pまでの信号は、すべての入力でサポートされています。

電源スイッチ

電源オフとオンを切り替えます。

電源入力

適した5ボルト、2.1x5.5mmの肯定的な先端PSUを接続して下さい流れの少なくとも1つのampを供給して下さい。

OSSCはaとして設計されていました 次世代ラインダブラー。

複雑なビデオプロセッサよりもむしろ、OSSCはリアルタイムの個々の走査線を処理するように設計されています。このため、ユニットは、レトロなコンソールが効率的に15khzのビデオと、最新のディスプレイが最適な31khzのビデオの間で変換することができます。

接続する あなたのOSSC

オプション



電源スイッチを使用してOSSCの電源を入れます。ユニットの前面にあるLCDが点灯し、上の図に示すように、現在のファームウェアバージョンが表示されます。文字' a'の後にファームウェアバージョン番号を示すオーディオ対応のファームウェアです。ディスプレイを正しい入力に切り替えます。すべてのものが正常に動作して、灰色の試験カードのパターンが表示されます。

を接続するコンソール、プリント基板やその他のハードウェア

OSSCの電源をオフにし、適切なソースをAV1、AV2、AV3コネクタに接続します。ほとんどのシステムでは、適切に配線されたRGB SCARTケーブルをAV1入力に接続して使用することをお勧めします。15KHZまたは31khzのいずれかのソースをOSSCの任意の入力に接続することができますが、AV3(VGAまたはD-Sub15)コネクタにはRGB SCARTソースがしばしば必要と

ハードウェアを接続したら、OSSCの電源を入れます。リモコンを使用するか、LCDに正しい入力が表示されるまでBTN0を押して、適切な入力を選択します。現在、電源コンソールでは、PCBやヴィンテージコンピュータのハードウェアです。それはあなたのテレビやモニターに表示されるはずです。

OSSCオプションメニューにアクセスするには、リモコンのMenu on/offボタンを押します。ユニットの前面にあるLCDは、上の図に示すように、メニュー mode に変更されます。最新のファームウェアでは、オプションがサブカテゴリに編成されます。リモコンの"Prev/Next" オプションボタンを使用してカテゴリ間を移動し、"OK" ボタンを使用してオプションを選択することができます。

その後、' Value-/+ ' ボタンを使用して、さまざまなオプションの値を変更できます。

詳細は利用可能なすべてのオプション、ここでOSSCのWikiページを参照してください:

<http://junkerhq.net/xrgb/index.php?title=OSSC>



走査線

セガメガドライブと任天堂NESなどのビンテージゲームコンソールは空白のままにされているCRTディスプレイ上の行を交互になった特殊な画面モードを典型的には、レトロゲームコミュニティの人々が“走査線”を参照する場合、CRT上の画像の部分の間の空白行がこの画面モードの結果であることを意味する。

のOSSCできるシミュレーこれらの走査線単位で転送され、画像が本物ではなくてはなりません。メニューを使用して“Post-Proc”に移動し、次に“Scanlines”に移動することで、OSSCでスキャンラインを有効または無効にすることができます。

スキャンラインを“自動”に設定すると、スキャンラインは240p/288pソースにのみ表示され、“手動”スキャンラインは元の解像度に関係なくすべてのソースにまた、あなたは、デバイス上の“BTN1”を押すことによって、またはリモコンの“走査線モード”ボタンを押して走査線を切り替えることができます。

また、OSSCメニューから、またはリモコンの‘Scanline Int’ボタンを使用して、Scanlineの強度を設定することもできます。スキャンラインが実際のCRT上でどのように見えるかは、ディスプレイ間で大きく異なるので、あなたの個人的な好みに走査線の強さを設定し

ライン三重、四倍および五重

デフォルトでは、OSSCからの走査線出力は、よりラグを無料に変換240pに480pます。ライントリブルモード(Line3x)によるトリブルサーフェスの各スキャンラインです。OSSCはライン四倍および五重モードを余りに提供する(以後それぞれLine4xおよびLine5xと言われる)。これらのモードは多用性がある表示の非常に鋭いイメージで起因できる。残念ながらないという表示のみ対応しています。

回線乗算モードを変更するには、OSSCメニューがLCDに表示されるように“Menu on/off”ボタンを押してから“Output opt”に移動し、これを選択して“240p/288p Proc”に移動し目的の乗算モードを選択するには、リモコンの“Prev/Next”ボタンを使用します。ほとんどのソースでは、選択した行の乗算モードが“汎用4:3”に設定されていることも確認する必要があります。まだ出力optメニューで、“Line3xモード”を選ぶのにリモートを(またはあなたの選ばれたライン乗法の設定のための適切な設定)使用し、“一般的な4:3”に設

Line5xモードでは、“Line5x形式”で画像形式を選択することもできます。利用可能なオプションは、1920x1080、1600x1200または1920x1200です。場合に表示対応1600x1200は1920x1200を用いてこれらのモードの表示画像を表示します。1920x1080モードでは、画像の一部が切り取られます。

できな損傷をご表示のようにライン増殖モードです。あなたの表示が映像を示すことを断ったら“ライン三倍”モードを再度消すのにLCDを単に使用して下さい。“ライントリブル”モードにより互換性のあるディスプレイの数が少ないです。

インターレースビデオ そしてOSSCは

インターレースモードで出力される一部のレトロコンソールとコンピュータ（例：Sony PS2とNintendo Gamecube）。これらのモードで送信が交互に走査線単位で転送されるディスプレイを各フレームで明らかになつた標準の定義はアナログテレビ放送されます。表示の際のビデオモダンなディスプレイが必要ですdeinterlacedします。プログレッシブ-ソースと同様に、OSSCはこのようなコンテンツのインターレースを解除できます。ただし、生成されるイメージは、いくつかのちらつきとコーミング遺物を展示する傾向があります。

OSSCはラインダブラーであるため、フレームバッファを持たないため、高度なデインターレースを実行できません。このため、Osscのデインターレースまたはデインターレーサ内蔵のディスプレイ(使用可能な場合)を使用することができます。

親指のルールは、あなたの優先順位が良い絵であれば、あなたのディスプレイdeinterlacerを使用し、です。あなたの優先順位が入力遅れを減らしている場合は、OSSCがデインターレースを処理するようにします。

二つのデインターレースオプションを切り替えるには、リモコンの”メニュー”ボタンを押して、”出力オプション”に移動します。“OK”ボタンを押し、“480i/576i Proc”に移動します。さて、あなたのディスプレイdeinterlacer、またはOSSCsデインターレースを使用する他のオプションを使用するには、“Passthru”を選択します。“ライン2x（ボブ）”は共通およびほとんどの多用性がある選択である。

をしないようにして背面にてソフトウェアのモードが可能です。インターレースソースでは、低入力遅れと優れた画質の両方を持つことはできません。だソフトの対応が進または480pモードに設定してくださいすることです。

静的なグラフィックやテキストを長時間表示するソースでは、Osscのデインターレーザーを使用することに注意してください。

一定のちらつきは、画像保持/バーンインが通常よりも速く発生する可能性があります。

微調整 イメージ

OSSCメニューを探索することによって、あなたはそのような様々な他と一緒に、”ビデオLPF”、“アナログ同期LPF”と”H-PLLポストコスト”などのオプションがわかりこれらのオプション OSSCのデフォルトこれはほとんどのソースの問題ではありません。特定の推奨事項について、ここで公式OSSC Wikiページを参照してください：

http://junkerhq.net/xrgb/index.php?title=Category:game_Consoles

オーディオ入力 そして出力

デジタル

オーディオ拡張ボードでOSSC1.5以前を使用する場合、どのビデオ入力を選択してもAV1または3.5mmオーディオコネクタを介して入力されたオーディオ OSSC1.6では、アクティブなビデオ入力に応じて、適切なオーディオ入力が使用されます。

また外的なハイファイかホームシアターシステムにて3によってあなたのOSSCの音声を接続できる。5mmの可聴周波コネクター。

ご注意ください:ルーティングおOSSCのビデオ出力装置などのホームシアターレシーバや映像プロセッサを付加できる入力遅れを波及してきています。ホームシアターのレシーバー、スイッチ、スプリッター、オーディオインテグレーター、その他のビデオプロセッサを介して信号をルーティングすることで、ゲームタイ

画面モード。

ファーム

新機能は定期的にファームウェアのアップデートの形でOSSCに追加されます。デバイスファームウェアは、MicroSDカードを使用して更新できます。MicroSDカードの初のフォーマットの新ファームウェアです。これが完了したら、カードをOSSCに挿入し、メニューに入り、“FW”を選択します。更新”。

ファーム:

- 日本語バージョン
- aud-オーディオ拡張ボードまたはOSSC1.6とOSSCに適したデジタルオーディオ対応バージョン。
- aud-jp上記のように日本語での翻訳

チェックの最新ファームウェアバージョンコードいただけストリートビューをどのように正しくファームウェアのアップデートがデバイスご覧ください:

http://junkerhq.net/xrgb/index.php?title=OSSC#Firmware_update

トラブル

症状	考えられる原因	解決
特定の創世記/メガドライブゲームは動作しません	海岸の価値観の変化	セットH-PLLコーストプレ3とポスト3
イメージは継の明滅/微光の効果をもたらします	インターレースソース接続	これは遅れなしのdeinterlacingの正常な副作用、行為要求されません
画像不安定および/またはオンとオフのちらつき	任天堂SNES/接続スーパーファミコンコンソール	別の表示を試す
イメージの横のジッター/動揺	微調整が必要	ローパスフィル推奨事項のwikiを参照してください
イメージ内のピクセルの欠落	間違ったライントリプルモードの選択	代わりに汎用4:3または汎用16:9ライントリプルモードを使用します
オーディオなし	表示の非互換性	別の表示を使用するか、別の行の乗算モードを選択します
オーディオなし	サンプルモード	“Audio options” の下のダウンサンプリングオプションを2倍に変更します
AV2のオーディオなし	音声トグルスイッチ入力モードに設定	更オーディオトグルスイッチ（次のHDMIコネクタ）
画像なし	同期モードが間違って設定	プレスの源ボタンを再度変更に同期モードになります。ほとんどの共通のsyncのタイプは部品のSCART、YPbPrおよびDSub15/VGAのためのRGBHVのためのRGBsです
画像なし	ライントリプル/クワッド/五重有効	ライン二重モードに転換して下さい。他のモードはすべての表示と互換性がありません
画像なし	HDMI/DVIハンドシェイクに失敗しました	パワーサイクルOSSC
画像なし	異常な同期信号	電源遮断のOSSCおよびあなたの源。OSSCの電源を入れ、正しい入力を選択してから、ソースの電源を入れます
いいえ画像とLCDは何の同期を言いません	電源が入っていないソース	電源デバイスへの電源のチェック
いいえ画像とLCDは何の同期を言いません	RGBまたはYPbPrを出力しないソース	ソースデバイスがRGBを出力し、SCARTケーブルがRGBに配線されていることを確認します
OSSCのリセット/再起動	適しなかった電源	少なくとも別のPSUを使用してください 流れの1つのamp

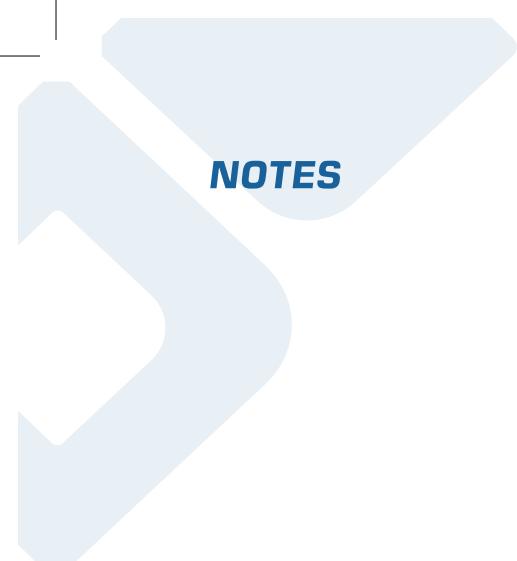
ツツツツヅツ

OSSCの詳細については、公式のWIKIを参照してください:
<http://junkerhq.net/xrgb/index.php?title=OSSC>

また、以下の情報を使用して直接Kaicolに連絡することもできます:

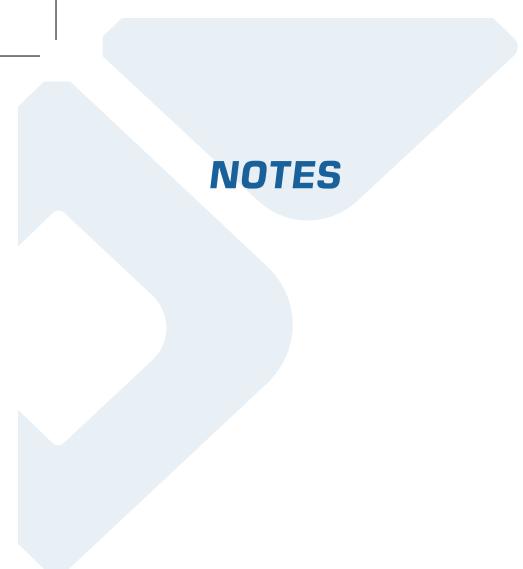
ウェブ: [www.kaicolabs.com](http://www kaicolabs com) | メール: info@kaicolabs.com

NOTES



NOTES

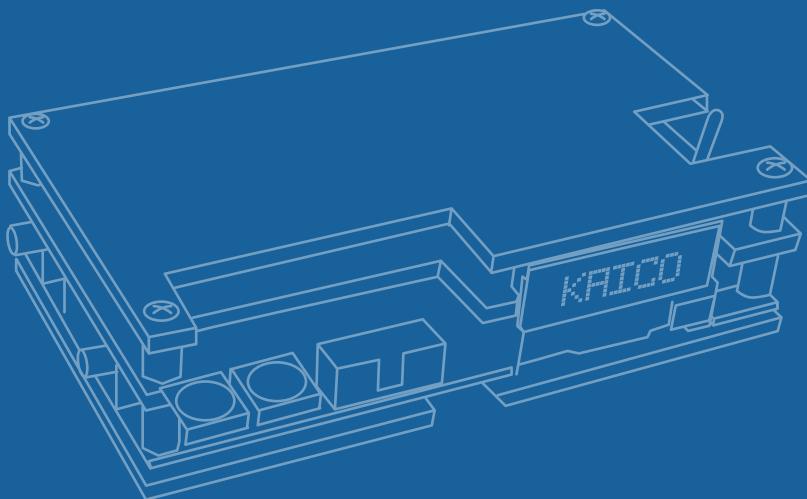
NOTES



NOTES



OPEN SOURCE SCAN CONVERTER



KAICO INTERNATIONAL LTD

Unit 14 Elgar Business Centre, I Moseley Road I Hallow
Worcester I WR2 6NJ I United Kingdom

E: info@kaicolabs.com | T : +44 (0)115 871 2427 | W : www.kaicolabs.com

Registered in England & Wales under company no: 10813536