

# MULTI-LANGUAGE USER GUIDE

# bitfunx

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 Bitfunx*



bitfunx



# 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
トラブル	67
ツツツツツ	67

レビューを削除しました)

Bitfenixから。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
嫌つき	嫌つき	嫌つき	嫌つき	嫌つき	嫌つき
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。

#### 火が高熱の源から保ってください:

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あります。

#### 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。

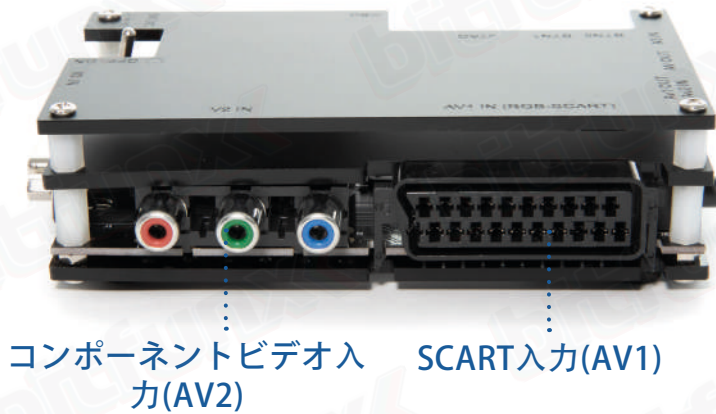
#### 静的なグラフィックやテキストを長時間表示するソースでは、Osscのデインターレーザーを使用することに注意してください:

OSSCsデインターレーザーは、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-Sub15(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

嫌つキ。  
OSSCモード

Samp. Phase +/-  
Linemault. Mode

メニューオン/オフ  
前/次のオプション

AV2 - YPbPr  
AV2 - RGsB  
AV1 - RGBS  
AV1 - RGsB  
AV1 - YPbPr

プロフィール負荷

LCDバックライトオ  
フ/オン

Scanlineのタイプ  
走査線モード  
スキャンライン  
Int.

値-/+  
嫌つキ

バック

ソース情報

AV3 - RGBHV  
AV3 - RGsB  
AV3 - RGsB  
AV3 - YPbPr





## 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+/-。

### 嫌つキツ:

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。

### ツつツつツつ\_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:

保存されたプロフア



# ボタン、コネクタ、 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

デバイスファームウェアの更新をご覧ください“ファ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以前のレビジョンのみ)

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もできますが、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オーディオで(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、要するトランスコーディングへのRGBです。欧州仕様の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

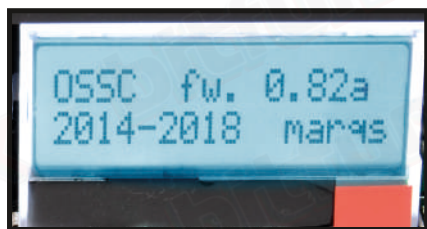
適した5ボルト、2.1x5.5mmの肯定的な先端PSUを接続して下さい流れの少なくとも1つのampを供給して下さい。

## 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る。このため、ユニットは、レトロなコンソールが出力する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



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BTNO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やウ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

## オプション



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、メニューモードに変更されます。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できるシミュレこれらの走査線単位で転送され、画像が本物で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、あなた自身の個人的な好みで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一つの走査線出力は、よりラグを無料で変換240pに480pです。ライントリプルモード(Line3x)によるトリプ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(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。

できない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つたら“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。“ライントリプル”モードで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ピュータとコンピュータ（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っ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deinterlacedです。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ス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途がある選択である。

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または480pモードに設定してくださいのことで。

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のデインターレース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/バース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、あなたはど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](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

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比べて、適切なオーディオ入力を使用されます。

また外的なハイファイがホームシアターシステムにthe3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。

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て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最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の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ロードい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](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コーストブレ3とポスト3
イメージは縦の明滅/微光の効果をもたらしま	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です
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って設定	プレスの源ボタンを再度変更し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:

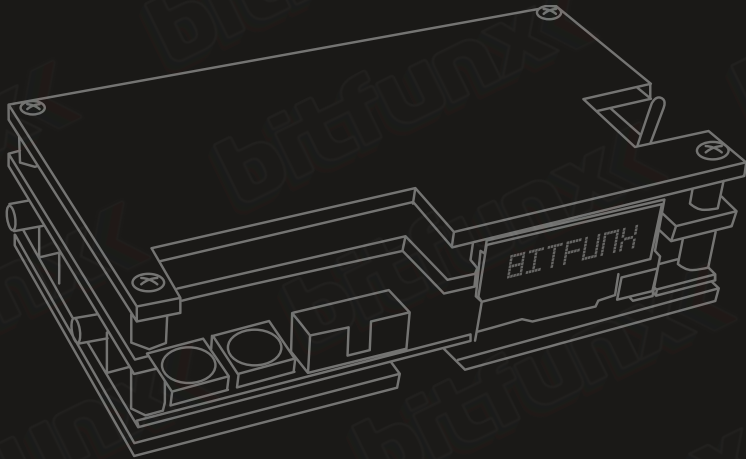
ウェブ: [www.bitfunx.com](http://www.bitfunx.com) | メール: [sales@bitfunx.com](mailto:sales@bitfunx.com)



**NOTES**

# bitfunx

*OPEN SOURCE SCAN CONVERTER*



# bitfunx

Baoan District 46 | Huachuangda Building 305  
Shenzhen City | Guangdong Province 518133 | China  
E: [sales@bitfunx.com](mailto:sales@bitfunx.com) | W: [www.bitfunx.com](http://www.bitfunx.com)