

PIC - OSD

By PI6TV*



Manuale Utente V1.2

Se il montaggio dei componenti è ben riuscito non ci dovrebbero essere problemi per un buon funzionamento dell'insieme, diamo quindi tensione al circuito, ovviamente avremo preventivamente collegato l'uscita video composito del nostro circuito ad un ingresso video di un monitor o televisore e l'ingresso video ad una sorgente di segnale es. generatore di monoscopio, telecamera ecc.

L'alimentazione in continua può variare da 8V a 14V e il consumo è poco meno di 50 mA.

Dopo che avremo dato tensione al circuito e che il **PIC** avrà terminato il ciclo di controllo (all'incirca 1/2 secondo), apparirà per circa 3 secondi in alto **PIC-OSD** seguita da una seconda riga riportante la scritta **V1.2** e sull'ultima riga in basso <http://www.pi6tv.net> indi il messaggio:

Press **MODE** to return to menu

A questo punto se premiamo il tasto [**MODE**], entreremo nel menu di programmazione delle righe di testo, mentre se lasciamo trascorrere circa un paio di secondi, le nostre scritte appariranno sul monitor. (questo vale se il PIC è già stato programmato)

Supponiamo ora di aver premuto il tasto [**MODE**], ci verrà proposta la seguente videata:

```

      MENU
Edit text 1      ↔ OFF
Edit text 2      ↔ OFF
Edit text 3      ↔ OFF
Edit scroll text ↔ OFF
Edit OSD position
```

La sesta riga può essere cambiata da **Overlay** a **Stand-alone**

Per ottenere alternativamente queste due funzioni è necessario premere il tasto [**MODE**], (funzione flip-flop).

La settima riga può essere cambiata da **Opaque** a **Translucent**

Anche per questa funzione vale quanto scritto per la precedente.

Ovviamente potremo spostarci solamente dal basso verso l'alto o viceversa utilizzando i tasti frecce [**UP**] e [**DOWN**], il cursore è rappresentato da un quadretto bianco.

Vediamo ora nei particolari le singole righe:

Edit text 1, per ottenere il cambiamento dallo stato **OFF** (inattiva, ovvero invisibile sul monitor) allo stato **ON** (attiva, visibile a monitor), è necessario utilizzando i tasti frecce **[UP]** e/o **[DOWN]** portare il cursore (quadretto bianco), sul bordo sinistro della riga interessata, ora premendo il tasto **[←]** andremo a cambiare lo stato da **OFF** ad **ON**, viceversa premendo il tasto **[→]** cambieremo lo stato da **ON** ad **OFF**.

questa condizione vale per tutte le righe che riportano lo stato **ON - OFF**. Praticamente i 4 testi che si possono editare, con un massimo di 28 colonne per riga.

Andiamo ora a vedere come si prepara un testo (nel caso riga numero 1), avremo posizionato il cursore a sinistra della prima riga partendo dall'alto, premeremo il tasto **[MODE]** per entrare nell'editor di linea, la pagina che ci apparirà riporta:

Edit text 1:

```
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □
```

```
X X X x x x ( max 28 colonne)
```

```
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □
```

↑ ↓ **Change char**

← → **Move cursor**

— → **Copy char**

← — **Delete char**

MODE

La riga che contiene le **X**, è la riga che conterrà la scritta che apparirà sul monitor, per selezionare i caratteri dovremo utilizzare i tasti **[UP]** e/o **[DOWN]**, i caratteri a disposizione sono divisi in due banchi uno dei quali è fisso e l'altro è lampeggiante i banchi contengono gli stessi caratteri e gli stessi simboli grafici e possono essere inseriti mischiati in modo da ottenere per esempio la parola CIAO avendo ad esempio la C lampeggiante e il resto della scritta fisso, dicevo che i banchi contengono una serie di caratteri MAIUSCOLI e minuscoli, numeri e punteggiature oltre che dei simboli vari, per un totale di 128 caratteri.

Per spostare il cursore avanti e indietro nella riga useremo i tasti [→] e [←].

E' possibile copiare i caratteri (ad esempio per le doppie), per ottenere questa opportunità è necessario porre il cursore a sinistra del carattere che si intende copiare premere il tasto [→] e mantenerlo premuto per il tempo necessario affinché il carattere venga copiato, lo stesso discorso vale per la cancellazione del carattere, però questa volta dovremo posizionarci a destra del carattere da cancellare e premere il tasto [←] finché il carattere venga cancellato. Una volta terminata l'immissione dei caratteri dovremo premere il tasto [MODE] per memorizzare la riga nel PIC e per uscire dall'editor.

Sarà possibile inserire sostituire cancellare caratteri e simboli senza riscrivere l'intera riga. Quanto detto sinora sull'editor vale per tutte e tre le righe di testo.

Quando si esce dal modo editor viene presentata la pagina di selezione della dimensione e la posizione dei caratteri, con il tasto [→] è possibile scegliere le dimensioni dei caratteri tra due dimensioni **ATTENZIONE!** Se avete scritto la riga per intero e cambiate la dimensione dei caratteri ne perderete alcuni perché com'è intuibile, se la dimensione dei caratteri raddoppia, nello stesso spazio ve ne entreranno la metà, altra cosa da ricordare è che la dimensione maggiore dei caratteri è possibile solamente se la riga in questione si trova in cima (prima riga) o in fondo (ultima riga) della finestra PIC-OSD (vedremo più avanti), comunque la possibilità di espandere i caratteri all'infuori di queste due posizioni viene negata dal programma residente eliminando la possibilità di espansione quando la riga si trova fuori dalle posizioni prestabilite.

Con il tasto [←] sarà possibile inserire uno sfondo grigio sotto la scritta in modo che non si confonda con l'immagine dello schermo

Con i tasti [UP] e [DOWN], potremo spostare la riga nella finestra di PIC-OSD.

Al termine delle manovre premeremo il tasto [MODE] per terminare l'elaborazione ed uscire dal modo editor di schermo.

Vediamo ora la funzione **Edit scroll test**, ovvero editore del testo scorrevole.

Portiamo il cursore sulla riga e premiamo il tasto [MODE], la pagina proposta è simile alle precedenti dell'editore di testo fisso, in questa riga inseriremo il testo che verrà visualizzato in movimento orizzontale da destra a sinistra e nella posizione che avremo scelto.

Al termine della preparazione della scritta quando avremo premuto il tasto [MODE], verrà proposta la pagina per la scelta della velocità e della pausa tra uno scorrimento della riga e il seguente e la posizione verticale della stessa nella finestra PIC-OSD.

Utilizzando il tasto [→] potremo incrementare la velocità di scorrimento tra 1 e 9, (1 = lento, 9 = veloce), per tornare a rallentare la scritta, tenere premuto il tasto [→] per più di un secondo, il valore tornerà a 0.

Utilizzando il tasto [←] potremo incrementare l'intervallo tra uno scorrimento e l'altro (circa 1 minuto per cifra), anche in questo caso per azzerare il tempo, tenere premuto il tasto [←] per più di un secondo. *N.B. nella pos.0 l'intervallo è di soli 7secondi.*

Utilizzando i tasti [UP] e [DOWN] potremo posizionare la riga nella posizione verticale del monitor che riterremo opportuna, **ATTENZIONE**, perché se la posizione scelta fosse la prima riga in alto oppure la riga più in basso, la riga produrrà un ondeggiamento durante lo scorrimento di tutto lo schermo.

Premendo il tasto [MODE] si uscirà dalla funzione.

Vediamo ora **Edit OSD position**:

Questa funzione ci permette di posizionare la finestra visibile sul nostro schermo, questa finestra conterrà le righe di testo fisso e quella scorrevole, le quali potranno essere posizionate all'interno di essa, utilizzare i tasti frecce per posizionala a piacere.

L'indicatore Position è puramente indicativo.

La pressione del tasto [**MODE**] ci farà tornare al menu principale.

Analizziamo ora la riga **Stand-alone / Overlay** (**da solo / sopra altro**), questo ci permette di vedere le scritte sovrapposte alle immagini presenti sul monitor (**Overlay**) oppure le sole scritte

(**Stand-alone**) su uno sfondo blu, se selezioneremo **Overlay** senza avere immagini sul monitor, non vedremo nemmeno le scritte.

Vediamo ora la riga **Translucent / Opaque** (**semitrasparente / opaco**), questa funzione ci permette di sovrapporre le scritte alle immagini del monitor in modo semitrasparente (comodo se i caratteri sono cubitali) nel modo **Translucent**, oppure opache (non si vede lo sfondo dietro al carattere) se opteremo per la funzione **Opaque**.

Ed ora portare il cursore alla linea **GO** e premere [**MODE**] per vedere i risultati

La funzione del Led è informarci che il Pic stà elaborando o è in attesa di nostre istruzioni, durante l'esposizione dei testi resterà spento.

* PI6TV è un ATVCLUB olandese gestito da 4 studenti OM.

Ringrazio Franco I4PUK per la stesura del testo e buon divertimento con il PIC-OSD.

Resto a disposizione per suggerimenti e/o critiche Silvano IK2RJZ.

E-Mail ikduerjz@tin.it.