

Méthode de paramétrage des graphismes

Médiaflip® est entièrement paramétrable avec les graphismes que vous désirez utiliser pour illustrer les différentes fonctions du jeu et plus particulièrement le fronton du jeu, depuis l'image de fond jusqu'aux caractères utilisés, compteurs, chiffres.....

Vous pouvez créer n'importe quel type de graphisme au format bmp ou jpg d'une dimension maximale de 1360 x 768. (cette limitation n'est pas figée mais conseillée).

Ces graphismes, dessins ou photographies doivent être placés dans le répertoire [mediaflip/fichiers images] sur le disque dur ou ssd de l'ordinateur pc.

Pour paramétrer les images, il faut, lorsque le flipper médiaflip® est en « game over », appuyer sur le bouton de test, situé sur la porte du flipper.

Un écran apparait, montrant une feuille similaire à celle d'un tableur, surmontée de différents onglets.

Cliquer sur l'onglet « paramétrage du fronton » fait apparaître la feuille avec les paramètres actuels.

On distingue 13 colonnes libellées sur fond rouge depuis la gauche :

Numéro d'image :

Il s'agit du numéro d'image attribué à l'image visible dans la colonne suivante « Aperçu Paramétrage»

Aperçu Paramétrage :

C'est une miniature de l'image portant le N° « Numéro d'image ».

Source gauche, Source droite, Source haut, Source bas :

Ce sont les coordonnées respectives de la portion d'image qui est utilisée. Par exemple, si vous utilisez, comme fichier image pour cette image un fichier contenant soit plusieurs images, soit plusieurs graphismes, ces coordonnées représenteront celles de la partie de l'image que vous souhaitez utiliser pour ce N° d'image.

Si vous utilisez la totalité de l'image, alors ce sont les coordonnées de l'image complète qu'il faudra utiliser : Exemple si votre image fait 1360 par 768, alors il faudra entrer respectivement 0, 1360,0 768.

A noter que ces coordonnées se calculent seules lors de la sélection du fichier image, comme nous le verrons plus loin.

Fonction de l'image :

Il s'agit de la fonction pour laquelle sera utilisée l'image dont le N° se trouve dans la colonne suivante « Numéro d'image pour cette fonction ».

	N° image	Aperçu Paramétrage	Source gauche	Source droite	Source haut	Source bas	Fonction de l'image	N° image pour cette fonction	Affichage gauche	Affichage droite
			0	1360	0	768	IMAGE DE FOND DU FRONTON	0	0	1600
1		9	0	40	0	60	TITRE OU NOM DU FLIPPER			
2		1	0	40	120	180	ROULEAU DES UNITES COMPTEUR SCORE JOUEUR 1	1	355	402

Affichage gauche, Affichage droite, Affichage haut, Affichage bas :

Ce sont les coordonnées respectives où sera affichée l'image sur le fronton de jeu, lorsqu'elle aura à être affichée.

N° de calque :

Les images sont affichées sur des calques virtuels qui, eux-mêmes, sont affichés selon un ordre. Si deux images sont affichées aux mêmes coordonnées (gauche, droite, haut, bas), la première image sera affichée, puis la seconde viendra la recouvrir, ce qui fait que tout ou partie de la première image sera masquée par la seconde.

Le N° de calque donne donc l'ordre d'affichage de l'image. Il n'est pas obligatoire de n'avoir qu'une seule image par calque. En effet, tant que les images n'ont pas les mêmes coordonnées, elles peuvent être sur le même N° de calque. Il en va de même si les images ne sont pas affichées dans la même séquence de jeu ou si, volontairement, l'une doit recouvrir, l'autre.

N° d'image parent :

Lorsqu'une image doit être effacée, on doit réafficher, à son emplacement, l'image qui était juste en dessous (bien souvent l'image de fond qui doit toujours être le N°0). Le N° d'image parent est donc le N° de l'image qui sera copiée à la place de l'image de la fonction de cette ligne, lorsqu'elle devra être effacée.

Exemple : pour la fonction « game over », l'image choisie pour cette fonction (généralement le mot « Game Over ») sera affichée sur l'image de fond (image 0). Lorsqu'une partie s'engage, la fonction « game over » n'est plus et son graphisme doit être effacé par la copie de l'image parent. Si l'image pour la fonction « game over » était affichée au dessus de l'image portant le N°13, alors il faudrait mettre « 13 » comme N° d'image parent. La plupart du temps, les symboles sont directement affichés au dessus de l'image de fond (N°0). Si c'est le cas, il faut mettre « 0 » comme image parent.

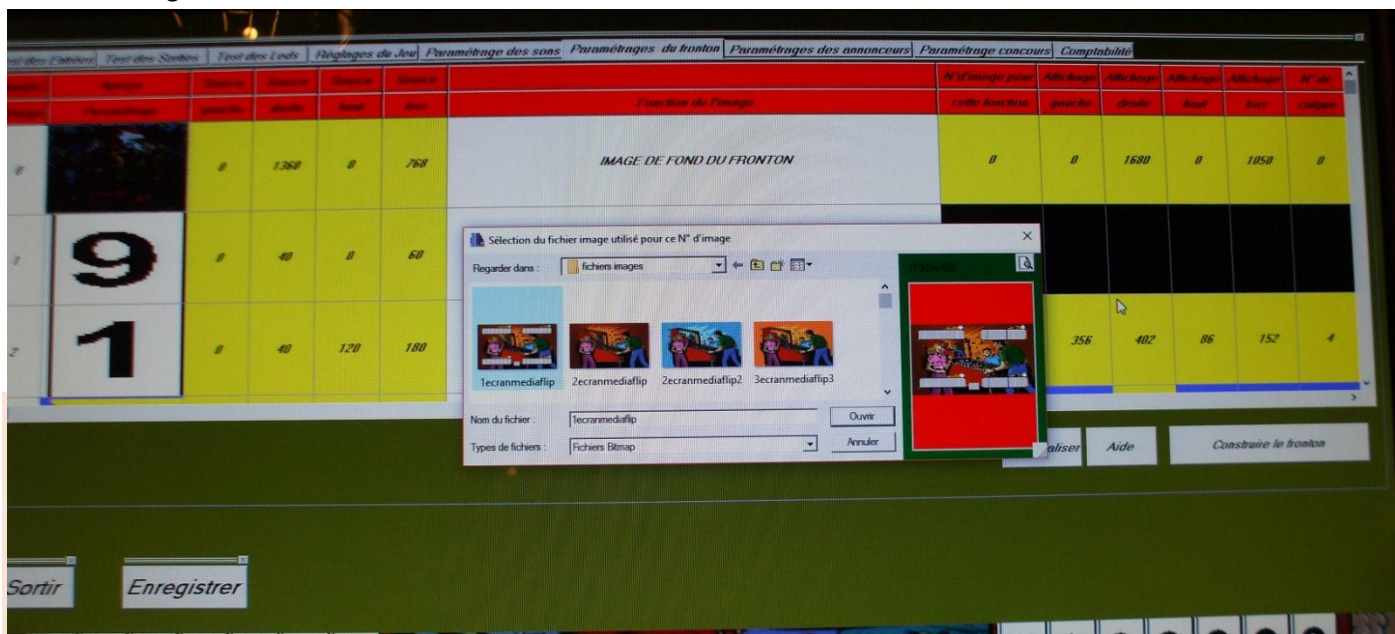
	N° d'image pour cette fonction	Affichage gauche	Affichage droite	Affichage haut	Affichage bas	N° de calque	N° Image Parent
ON	0	0	1680	0	1050	0	0
ORE JOUEUR 1	1	356	402	86	152	4	0

Réinitialiser Aide Construire le fronton

Attribution des fichiers d'image par rapport au N°

En cliquant, par exemple, sur la ligne correspondant au N°0 inscrit dans la colonne « Numéro d'image », s'ouvre une boîte de dialogue qui me permet de choisir un fichier image pour ce numéro .

Dans cette boîte de dialogue, vous choisissez l'image désirée. Celle-ci se visualise alors dans le rectangle rouge de la boîte de dialogue.



En cliquant sur la loupe, située en haut de ce rectangle rouge d'aperçu de l'image sélectionnée, Il apparait une nouvelle fenêtre, sur laquelle s'affiche l'image sélectionnée. A l'aide de la souris, click droit pour pointer, puis maintenir le click gauche pour dessiner un rectangle de sélection de la partie de l'image que vous désirez utiliser (ou la totalité si c'est la totalité de l'image que vous utiliserez). Pour recommencer, un click droit efface le rectangle de sélection courant. Il n'est pas utile d'être très précis car les coordonnées pourront être modifiées en entrant de nouvelles valeurs dans les colonnes « **Source gauche, Source droite, Source haut, Source bas** » du tableau de paramétrage.

Vous fermez cette fenêtre de prévisualisation en cliquant sur la croix de fermeture, en haut à droite de la fenêtre.



Paramétrage des images correspondant aux fonctions de jeu.

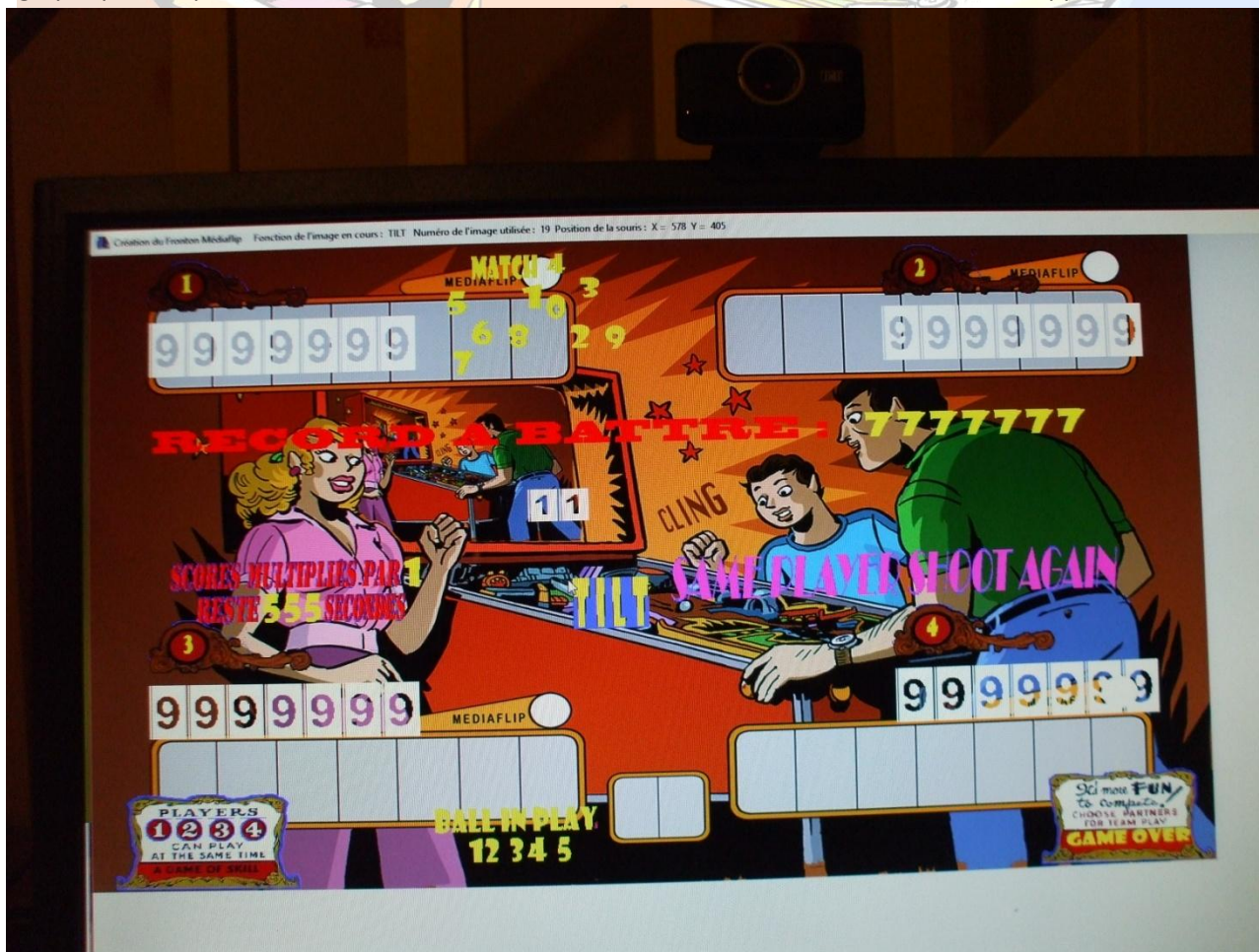
Il suffit, sur la ligne correspondant au libellé « Fonction de l'image », d'écrire le N° d'image souhaité pour cette fonction et c'est ce N° d'image qui s'affichera sur le fronton, au moment prévu par la règle du jeu.

Dans l'exemple sur la photo de dessous, on voit que rien n'est sélectionné pour le titre ou nom du flipper (rien ne s'affichera donc lorsque cette fonction sera sollicitée), et que l'image N°1 sera utilisée pour le graphisme « Rouleau des unités du compteur score joueur 1 ». (A noter que les graphismes utilisés pour les rouleaux doivent répondre à une taille spécifique : Image de 40 pixels de large par 660 pixels de haut, 10 symboles sur cette image. Chaque symbole mesurant 40 pixels de large par 60 pixels de haut, le dernier symbole devant être identique au 1^{er})

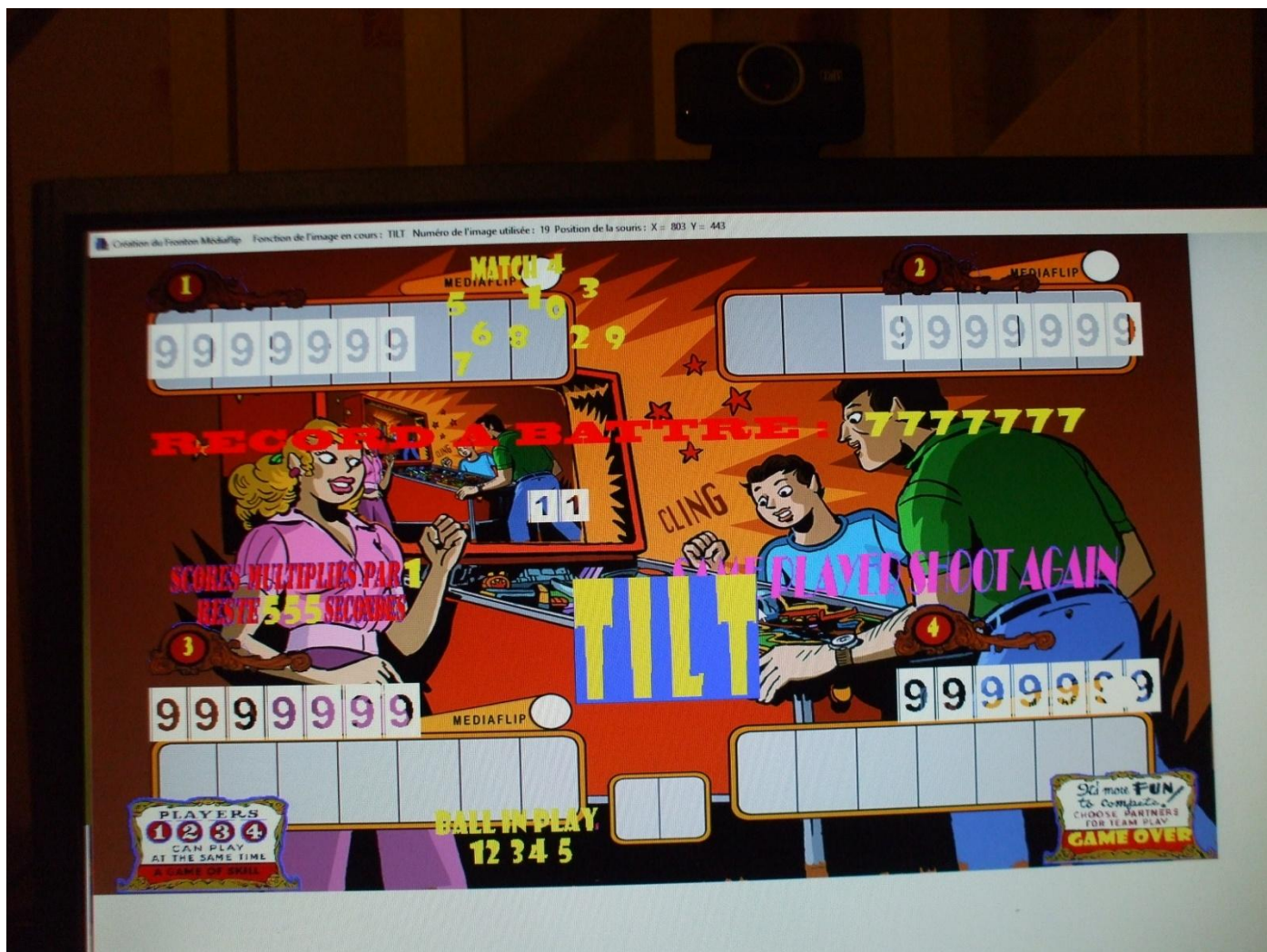
Tilt des Leds				Réglages de Jeu				Paramétrage des sons				Paramétrages du fronton				Paramétrages des annonceurs				Paramétrage concours				Comptabilité			
Fonction de l'image																N° d'image pour cette fonction	Affichage gauche	Affichage droite	Affichage haut	Affichage bas	N° de symbole						
IMAGE DE FOND DU FRONTON																0	0	1680	0	1050	0						
TITRE OU NOM DU FLIPPER																											
ROULEAU DES UNITES COMPTEUR SCORE JOUEUR 1																1	356	402	86	152	4						

Aide Construire le fronton

Lorsque tous les choix d'images pour les fonctions ont été paramétrés (ou à n'importe quel moment), en cliquant sur le bouton « Construire le fronton ». Il apparaît alors une nouvelle fenêtre sur laquelle on peut voir tous les graphismes qui sont utilisés pour le fronton de ce jeux. A l'aide d'un clique droit de la souris, on sélectionne le graphique à déplacer ou /et dont on veut modifier la taille. Ici, le tilt est sélectionné, il apparaît sur fond bleu.



A l'aide de la souris, on peut le déplacer sur l'écran, ou l'agrandir/le rétrécir en cliquant avec le bouton gauche sur l'extrémité que l'on veut modifier. (à noter que, suivant les résolutions de l'écran, il se peut que vous deviez d'abord déplacer le graphisme vers le milieu de l'écran pour le redimensionner, puis que vous le placiez ensuite à l'endroit désiré).



Lorsque le fronton est construit, on doit cliquer sur la croix de fermeture en haut de la fenêtre de construction. La fenêtre se ferme et il apparaît alors le tableau permettant de visualiser les paramètres ou de les modifier.

Si on ne modifie rien dans ce tableau, il suffit de cliquer sur « sortir ». Après le temps nécessaire à la reprogrammation des graphismes, le nouveau fronton sera visible et on pourra à nouveau jouer avec Médiaflip®.

Si on modifie quelque chose dans le tableau, il est alors nécessaire de cliquer le bouton « Enregistrer », puis sur le bouton « Construire le fronton ». Cette fois, si vous n'avez rien à modifier sur le visuel, vous fermez la fenêtre en cliquant sur la croix de fermeture, puis, sans rien modifier dans le tableau, sur « Sortir ».

Le nouveau fronton apparaîtra alors, après le temps nécessaire à la reprogrammation des graphismes, et vous pourrez à nouveau jouer avec votre flipper Médiaflip® dont vous aurez construit l'image de glace de fronton.

IMPORTANT : Dans certains cas, dépendant de la carte graphique du pc, il peut être nécessaire d'éteindre le flipper puis de le rallumer, après une quinzaine de secondes, afin qu'il se reprogramme.