Virtual Pinball Cabinet Projekt

Einleitung

Das Virtual Pinball Cabinet Projekt zielt darauf ab, einen interaktiven virtuellen Flipperautomaten zu bauen. Dieses Dokument bietet eine detaillierte Übersicht über die verschiedenen Bauabschnitte, Materialien und die Aufteilung der Arbeit in Holzbearbeitung, Metallarbeiten, Elektronik, Programmierung und Gestaltung.

Bauabschnitte

1. Holzbearbeitung

In diesem Abschnitt werden die grundlegenden Strukturen des Cabinets geschaffen.

Schritt	Beschreibung	Materialien	Status / Helfer
———	——————————-	———————————	———————-
1	Design und Planung	CAD-Programm	
2	Bau des Holzrahmens	Holzleisten, MDF-Platten, Säge	
3	Montage der Struktur	Holzleim, Schrauben, Winkel	

2. Metallarbeiten

Hier erfolgt die Installation von Metallkomponenten für die Stabilität und das authentische Aussehen des Cabinets.

Schritt	Beschreibung	Materialien	Status & Helfer
———	——————————-	——————————–	———————
1	Bau des Rahmens + Beine	Metallrohre, Schweißgerät, Gummifüße	
2	Montage von Metallteilen	Schrauben, Bohrer, Gewindeschneider	

Idee:

- Tragender Rahmen aus 4-Kant-Rohr + Backplane-Stütze + Beine (abnehmbar?)
- Gummifüße oder (gut!) blockierbare Rollen
- Optional: VESA-Halterung für Monitore, idealerweise klappbar für Wartungszugriff

3. Elektronik

Die Elektronikkomponenten ermöglichen die Interaktivität des Virtual Pinball Cabinets.

Schritt	Beschreibung	Materialien	Status / Helfer
———	——————————-	——————————-	
1	Einbau der Monitore	Spielflächenmonitor, Backboardmonitor, Kabel	
2	Verkabelung der Tasten	Tasten (mind. 3x), Kabel, Stecker	
3	Anschluss der Elektronik	PC, HID-Controller, Kabel	
4	Integration von Lautsprechern	Lautsprecher, Audiokabel	

Kriterien für den Hauptmonitor:

- ca 42 Zoll (50cm-60cm breit)
- mind. FullHD; 4k sieht besser aus, braucht aber unnötig teure Grafikkarte
- guter Blickwinkel bis 170 Grad oder besser in alle Richtungen
- 120Hz oder bessere Widerholfrequenz
- 5ms Reaktion oder besser

Kriterien für den Backboard-Monitor:

- ca 23 Zoll

Optional: Dot-Matrix Punkte-Display:

- ca 35cm x 8cm

Kriterien PC:

- Ca. 3gHz QuadCore i5
- Grafikkarte mit 2 Ausgängen, stark genug für FullHD/4k 3D-Ausgabe je nach Spielfeldmonitor
- viel RAM, WLAN, moderat große SSD
- optional USB 3.0 oder besser für spätere Kinect-Erweiterung

4. Programmierung

Dieser Abschnitt befasst sich mit der Softwareintegration für das Virtual Pinball Erlebnis.

Schritt	Beschreibung	Software
———	——————————-	——————————-
1	Installation des Betriebssystems	Mint-Linux (alternative: Windows10)
2	Konfiguration der Pinball-Software	Visual Pinball X oder Future Pinball
3	Programmierung von Spezialfunktionen	Für HID-Controller

5. Gestaltung

Die ästhetische Gestaltung verleiht dem Virtual Pinball Cabinet seinen einzigartigen Charakter.

Schritt	Beschreibung	Materialien
———	——————————-	——————————-
1	Lackierung und Verzierung	Farben, Pinsel, Spraydosen
2	Anbringung von Grafiken	Vinyl-Aufkleber, Airbrush
3	Beleuchtungseffekte hinzufügen	LED-Streifen, Kabel

Status

- 09/12/2023 Wiki-Artikel angelegt
- 09/12/2023 Visual-Pinball-X Test auf Windows-PC (nur teilweise erfolgreich)
- 09/12/2023 Test-PC (2.7GHz Dual-Core) + 21 Zoll 16:10 Monitor + 18 Zoll 4:3 Monitor aquiriert; Linux-Installation vorbereitet

Dauerhafter Link zu diesem Dokument:
https://wiki.technikkultur-erfurt.de/projekte:virtualpinballcabinet?rev=1702143525

Dokument zuletzt bearbeitet am: **09.12.2023 17:38**

Verein zur Förderung von Technikkultur in Erfurt e.V
https://wiki.technikkultur-erfurt.de/