

movebox PLATIN Mediaplayer Benutzerhandbuch (mit RS232)



Inhaltsverzeichnis

Seite

1. Merkmale	3
2. Technische Spezifikationen	3
3. Anschlüsse	4
4. Inbetriebnahme - Schnellstart	4
5. Pinbelegung 20-Pin I/O Port	5
6. Playlisten	5
7. Befehle für die Playlisten	6
8. Programme für Videoclips	7
9. Programme für JPEG Bilder	8
10. Arbeiten mit Eingabeterminal RS232	9

1. Eigenschaften

- Autostart – der Mediaplayer spielt die Dateien automatisch nach Stromzufuhr ab
- 1080P – Full HD Auflösung 1920x1080
- nahtloser Übergang bei einer Endlosschleife (Loop)
- unterstützt SDHC Speicherkarten und USB Sticks (USB Flash Drive)
- Ansteuerung mit externen Tasten/Sensoren möglich
- Betriebssysteme (Playlisten) können selber erstellt werden
- OSD Menü mit Fernbedienung
- Unterstützte Video Formate: AVI/MPG/MPEG/VOP/DIVX/MOV
- PAL oder NTSC Videosystem
- JPEG-Diashow mit Hintergrundmusik
- Video-Einstellung 4:3 / 4:3 Letter Box / 16:9 / 16:10
- Synchron-Funktion: verschieden Player können synchronisiert werden (RS232)

2. Technische Spezifikationen

Artikel Nummer	CRY-MBHD-PLAT-GEH / CRY-MBHD-PLAT-PCB
Spannungsversorgung	12 VDC Eingang/Ausgang
Leistungsaufnahme	1,5 A
Unterstützte Medien	SDHC (Secure Digital High Capacity)
	USB Stick (USB Flash Drive)
Formatierung	FAT32, NTFS
Ausgänge	HDMI
	Composite Video (Cinch)
	Audio Stereo L/R (Cinch)
Eingänge	USB Buchse
	20-Pin I/O Port (potentialfrei)
	RS232
Ausgabeformate über HDMI	480P / 576P / 720P (50/60Hz) / 1080P (50/60Hz)
	1080P (50/60Hz)
Ausgabeformate über Composite-Video	PAL / NTSC
Unterstützte Video Formate	MPEG 1, 2, 4, DVIX, WMV9, H263, H264
Unterstützte Bildformate	JPEG, bmp, tiff
Unterstützte Audio Formate	MP3, WMA, AAC
Gewicht	124 g
Abmessungen L/B/H	154 x 102 x 17 mm
Zubehör	Fernbedienung, 2 Klemmlisten


3. Anschlüsse




- A 20-Pin I/O Port
- B IR-Empfänger
- C SDHC Speicherkarten-Einschub
- D USB-A-Typ-Buchse, für USB Stick (USB Flash Drive)
- E RS232
- F Audio L (Cinch)
- G Audio R (Cinch)
- H Composite Video (Cinch)
- I LED Anzeige
- J HDMI Ausgang
- K 12 VDC Ausgang
- L 12 VDC Eingang

4. Inbetriebnahme - Kurzanleitung

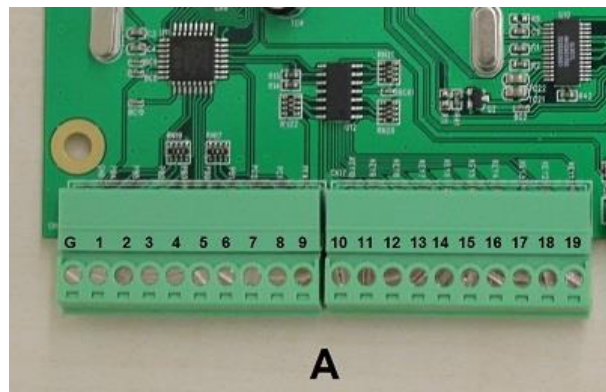
1. Schließen Sie den movebox PLATIN Mediaplayer mit einem HDMI Anschlusskabel an einen handelsüblichen LCD Monitor, LCD Video Monitor, TV Gerät oder Videoprojektor an. Der HDMI Ausgang wurde im Lieferwerk auf 480P voreingestellt.
2. Die bespielte SDHC Speicherkarte vorsichtig in den Karteneinschub drücken, bis Sie ein „Klick“ hören. **Achtung: Der Karteneinschub ist kodiert und hat einen Anschlag. Sollte die Speicherkarte auf der falschen Seite eingeführt werden, wird der Mechanismus zerstört und der Player ist unbrauchbar.**
3. Das 12 VDC Netzkabel anschließen und schon sind Sie bereit!

 **Hinweis 1:** Es wird empfohlen, SDHC Speicherkarten nur mit einer hohen Lese-geschwindigkeit ab ca. 10 mBit/Sek. zu verwenden.

 **Hinweis 2:** Nehmen Sie im Wiedergabemodus nicht die Speicherkarte aus dem Steckplatz, da andernfalls Daten verloren gehen bzw. beschädigt werden. Entfernen Sie das Gerät vom Stromnetz, bevor Sie die SDHC Speicherkarte aus dem Gerät ziehen.

5. Pinbelegung 20-Pin I/O Port

G	=	Ground / Erde
1-16	=	I/O Pins für playlist.txt
17	=	Volume +
18	=	Volume -
19	=	Reserve



6. Playlisten

Mit einer Playliste lassen sich anspruchsvolle Abläufe programmieren. Die Dateien können in einer ganz bestimmten Reihenfolge wiedergegeben werden oder mit einer externen Ansteuerung (z.B. Tasten/Sensoren) ausgelöst werden.

Wenn keine Playliste auf der SDHC Speicherkarte vorhanden ist, spielt das Gerät die vorhandenen Dateien alphabetisch oder numerisch im Endlosbetrieb ab.

Die Playliste ist eine Textdatei mit dem Namen **playlist.txt** und kann mit jedem handelsüblichen Text-Editor-Programm erstellt werden. Sie finden ein einfaches „Editor“-Programm auch unter Windows „Zubehör“. Speichern Sie die Playliste als Datei **playlist.txt** zusammen mit Ihren gewünschten Videoclips auf eine SDHC Speicherkarte.

7. Befehle für die Playlisten

Mit folgenden Befehlen sind Sie in der Lage, anspruchsvolle Playlisten herzustellen:

[Content0]	Programmzeilen: dienen zur Orientierung und zum direkten Anspringen mit dem Succ oder Jump Befehl
File=muster.mpg	definiert die gewünschte Datei in der jeweiligen Programmzeile
Succ=2	nach dem Abspielen der Datei springt das System zur gewünschten Programmzeile, in diesem Fall springt das Programm zur Programmzeile [Content2]
Loop	Endlosschleufe, mit diesem Befehl wird der Videoclip nahtlos geloopt
Jump0=5	Das System springt beim Schliessen des Kontakts 1 (I/O Port) zum [Content5]
Jump1=3	Das System springt beim Schliessen von Kontakts 2 (I/O Port) zum [Content3]
Pause=4	Beim Schliessen von Kontakt 4 (I/O Port) unterbricht das System den Videoclip. Bei einem weiteren Schliessen von Kontakt 4 (I/O Port) spielt das System den Film weiter
Volume=5	Die Datei wird mit Lautstärke 5 abgespielt. Parameter von 1 bis 31 können verwendet werden
Slidetime=5	Mit diesem Befehl spielt ein Bild 5 Sekunden ab
Transition=9	definiert den Übergang von einem Bild zum anderen Bild
Transition=1	Random Mode
Transition=2	unterteilt in 20 Quadrate
Transition=3	werden von unten/oben/links/rechts überblendet
Transition=4	werden von unten/oben/links/rechts geschoben
Transition=5	werden vom Zentrum nach aussen überblendet
Transition=6	werden von unten/oben/links/rechts gequetscht
Transition=7	Pixel
Transition=8	Einblenden/Ausblenden
Transition=9	Ken Burns Effekt
Transition=10	Überblenden
Transition=0	keine Überblendung

File=photo/*.* definiert einen Ordner in der jeweiligen Programmzeile. Mit diesem Befehl kann man den Inhalt eines ganzen Ordners abspielen. In diesem Beispiel benennen wir den Ordner „photo“. Es können auch mehrere Ordner in einem Programm verwendet werden.

File=photo/Bild1.jpg definiert ein Bild in einem Ordner. In diesem Beispiel spielt der Mediaplayer das Bild „Bild1.jpg“ vom Ordner „photo“ ab.

8a Programm für Videoclips mit Lautstärke

[Content0]
File=muster1.mpg spielt den Videoclip „muster1.mpg“ ab
Volume=5 spielt den Videoclip „muster1.mpg“ mit Lautstärke 5
Succ=1 springt zur Programmzeile [Content1]
[Content1]
File=muster2.mpg spielt den Videoclip „muster2.mpg“ ab
Volume=15 spielt den Videoclip „muster2.mpg“ mit Lautstärke 15
Succ=2 springt zur Programmzeile [Content2]
[Content2]
File=muster3.mpg spielt den Videoclip „muster3.mpg“ ab
Succ=0 springt zurück zur Programmzeile [Content0]

8b Programm für Videoclips mit Pause

[Content0]
File=muster1.mpg spielt den Videoclip „muster1.mpg“ ab
Pause=4 Kontakt 4 (I/O Port) hält den Film an
Succ=1 springt zur Programmzeile [Content1]
[Content1]
File=muster2.mpg spielt den Videoclip „muster2.mpg“ ab
Succ=0 springt zur Programmzeile [Content0]

8c Programm für Videoclip mit nahtlosem Übergang

[Content0]
File=muster1.mpg spielt den Videoclip „muster1.mpg“ ab
Loop spielt den Videoclip „muster1.mpg“ nahtlos in einer Endlosschleife

8d Programm für Ansteuerung mit 2 externen Tasten

[Content0]
File=muster1.mpg spielt den Videoclip „muster1.mpg“ ab
Jump0=1 Kontakt 1 (I/O Port) springt zur Programmzeile [Content1]
Jump1=2 Kontakt 2 (I/O Port) springt zur Programmzeile [Content2]
Loop Endlosbetrieb

[Content1]
File=muster2.mpg spielt den Videoclip „muster2.mpg“ ab
Jump0=1 Kontakt 1 (I/O Port) springt zur Programmzeile [Content1]
Jump1=2 Kontakt 2 (I/O Port) springt zur Programmzeile [Content2]
Succ=0 springt zurück zur Programmzeile [Content0]

[Content2]
File=muster3.mpg spielt den Videoclip „muster3.mpg“ ab
Jump0=1 Kontakt 1 (I/O Port) springt zur Programmzeile [Content1]
Jump1=2 Kontakt 2 (I/O Port) springt zur Programmzeile [Content2]
Succ=0 springt zurück zur Programmzeile [Content0]

9a Programm für ein JPEG Bild im Endlosbetrieb

[Content0]
File=muster.jpg zeigt das Bild „muster.jpg“
Loop spielt das Bild „muster.jpg“ nahtlos im Endlosbetrieb ab

9b Programm für JPEG Bildershow (ein Ordner)

[Content0]
File=photo/*.* spielt alle Bilder vom Ordner „photo“ ab
Slidetime=10 Übergang der Bilder 10 Sekunden
Transition=1 spielt die JPEG Bildershow mit Bildübergang 1 (**Random Mode**)
Succ=0 spielt danach zurück an den Anfang zum [Content0]

9c Programm für JPEG Bildershow (mehrere Ordner)

[Content0]
File=photo1/*.* spielt alle Bilder vom Ordner „photo1“ ab
Slidetime=10 Übergang der Bilder 10 Sekunden
Transition=1 spielt die JPEG Bildershow mit Bildübergang 1 (**Random Mode**)
Succ=1 springt danach zur Programmzeile [Content1]

[Content1]
File=photo2/*.* spielt alle Bilder vom Ordner „photo2“ ab
Slidetime=10 Übergang der Bilder 10 Sekunden
Transition=1 spielt die JPEG Bildershow mit Bildübergang 1 (**Random Mode**)
Succ=2 springt danach zur Programmzeile [Content2]

[Content2]
File=photo3/*.* spielt alle Bilder vom Ordner „photo3“ ab
Slidetime=10 Übergang der Bilder 10 Sekunden
Transition=1 spielt die JPEG Bildershow mit Bildübergang 1 (**Random Mode**)
Succ=0 springt zurück zur Programmzeile [Content0]

9d Programm für JPEG Bilder mit 3 externen Tasten

[Content0]
File=start.jpg spielt das Bild „start.jpg“ ohne Unterbruch ab
Transition=0 spielt die JPEG Bildershow ohne Bildübergang (**Random Mode**)
Jump0=0 Kontakt 1 (I/O Port) springt zur Programmzeile [Content0]
Jump1=1 Kontakt 2 (I/O Port) springt zur Programmzeile [Content1]
Jump2=2 Kontakt 3 (I/O Port) springt zur Programmzeile [Content2]
Loop Endlosbetrieb

[Content1]
File=tiger.jpg spielt das Bild „tiger.jpg“ ohne Unterbrechung ab
Slidetime=5 Übergang der Bilder 5 Sekunden
Transition=0 spielt die JPEG Bildershow ohne Bildübergang (**Random Mode**)
Jump0=0 Kontakt 1 (I/O Port) springt zur Programmzeile [Content0]
Jump1=1 Kontakt 2 (I/O Port) springt zur Programmzeile [Content1]
Jump2=2 Kontakt 3 (I/O Port) springt zur Programmzeile [Content2]
Succ=0 springt zurück zur Programmzeile [Content0]

[Content2]
File=bird.jpg spielt das Bild „bird.jpg“ ohne Unterbrechung ab
Slidetime=10 Übergang der Bilder 10 Sekunden
Transition=0 spielt die JPEG Bildershow ohne Bildübergang (**Random Mode**)
Jump0=0 Kontakt 1 (I/O Port) springt zur Programmzeile [Content0]
Jump1=1 Kontakt 2 (I/O Port) springt zur Programmzeile [Content1]
Jump2=2 Kontakt 3 (I/O Port) springt zur Programmzeile [Content2]
Succ=0 springt zurück zur Programmzeile [Content0]

10. Arbeiten mit Eingabeterminal RS232

Parameter für Eingabeterminal RS232: **Baud Rate 9600/ Data Bits 8 / Stop Bits 1**

Eingabebefehl Ausführung

@00:0\$	springt auf [Content0] der Playliste und spielt diesen Inhalt
@00:1\$	springt auf [Content1] der Playliste und spielt diesen Inhalt
@00:2\$	springt auf [Content2] der Playliste und spielt diesen Inhalt
@00:mute\$	Stummschaltung (wiederholte Eingabe = Stummschaltung aus)
@00:vol+\$	Volumen +
@00:vol-\$	Volumen –
@00:ok\$	Return Taste
@00:fwd\$	schneller Vorlauf
@00:rep\$	Wiederholung des Contents
@00:pause\$	Pause
@00:next\$	springt zum nächsten Content
@00:prev\$	springt einen Content zurück
@00:power\$	schaltet das System aus

Als Echo erfolgt die Rückmeldung @0:AOK nach einer Eingabe

Echo Rückmeldung

@0:AOK	nach jeder Eingabe
@0:END00	Der Inhalt vom [Content0] wurde fertig gespielt
@0:END03	Der Inhalt vom [Content3] wurde fertig gespielt

Probleme mit einem tbm Gerät? Bitte kontaktieren Sie uns.

Wenn Sie technische Fragen an die Serviceabteilung von tbm haben, senden Sie eine E-Mail an service@tbmgmbh.de und machen bitte folgende Angaben zu Ihrem Gerät:

1. Modell Bezeichnung und Nummer:
2. Seriennummer:
3. Firmware Version:
4. Speichergröße und Fabrikat der Speicherkarte:
5. Eine Beschreibung des Problems:
6. Den Namen des Händlers oder der Internetadresse, wo Sie das Gerät erworben haben.

tbm Technologieberatung & Medienservice GmbH

Schragenhofstraße 35

D-80992 München

Fon + 49 (0) 89 30 76 42 81

Fax + 49 (0) 89 30 76 42 83

E-Mail service@tbmgmbh.de