

# ProCLD 1000 HD Mediaplayer

(Herstellerbezeichnung-CRY-MBHD-PLAT-GEH)

## Benutzerhandbuch



Inhaltsverzeichnis	Seite
1. Vorwort .....	2
2. Einführung .....	2
3. Merkmale.....	3
4. Technische Spezifikationen .....	3
5. Anschlüsse .....	4
6. Inbetriebnahme - Schnellstart.....	4
7. Pinbelegung 20-Pin I/O Port .....	5
8. Playlisten .....	5
9. Befehle für die Playlisten .....	6
10. Programme für Videoclips .....	7
11. Programme für JPEG Bilder .....	8

## **1. Vorwort**

Die Firma FMS - Film & Medien Service vertreibt seit vielen Jahren kundenspezifische Mediaplayer. Die neuste Version „Movebox Platin HD Mediaplayer“ unterscheidet sich von den Vorgänger-Modellen (ProCLD 5000 1080P, HDMI, VGA, etc.) vor allem dadurch, dass der Benutzer seine eigenen Betriebsprogramme (playlist) erstellen kann. Die mit einem Text-Editor erstellte „Playliste“ wird zusammen mit den gewünschten Video-Dateien auf eine Speicherkarte (oder USB Stick) kopiert. Nach Stromzufuhr „liest“ das System zuerst die playlist.txt Datei und spielt danach die Videoclips in der gewünschten Reihenfolge ab.

Ebenfalls NEU sind folgende Punkte:

- Loopen (Endlosschleufe) von HD Videoclips ohne Unterbruch
- kurze Reaktionszeiten beim Betätigen der Tasten/Sensoren
- 16 Tasten/Sensoren können direkt mit Klemmen am Player angeschlossen werden
- Einstellung der Lautstärke direkt über Klemmen, Fernbedienung oder über playlist.txt
- PAUSE/PLAY Funktion mit Klemmen

## **2. Einführung**

Bitte lesen Sie diese Gebrauchsanleitung sorgfältig, bevor Sie den Mediaplayer anschließen und in Betrieb nehmen.

**Anschluss und Inbetriebnahme darf nur von qualifiziertem Fachpersonal durchgeführt werden.**

Der HD Mediaplayer spielt Bilder, Video- und Audiodateien in hochwertiger Qualität abspielt. Der Mediaplayer verfügt über HDMI, A/V und Audio Ausgänge, sodass eine Anzeige direkt auf einem LCD Bildschirm, TV Gerät oder Videoprojektor möglich ist. Videofilme in hochwertiger HD-Bildqualität, digitale Fotoalben und Musik (MP3) können auf einer handelsüblichen SDHC (Secure Digital High Capacity) Speicherkarte oder auf einen USB Stick (USB Flash Drive) abgespeichert und anschließend auf dem HD Mediaplayer abgespielt werden. Nebst klassischem Einsatzgebiet am POS (Point of Sales) oder als Werbemittel, kann der Mediaplayer für unzählige andere Applikationen eingesetzt werden (Videokunst, Museen, Firmenpräsentationen, Displays für Schaufenster, Lehrmittel, etc.). Der HD Mediaplayer bietet zudem die Möglichkeit die Dateien auf der Speicherkarte oder auf dem USB Stick zu löschen oder zu kopieren.

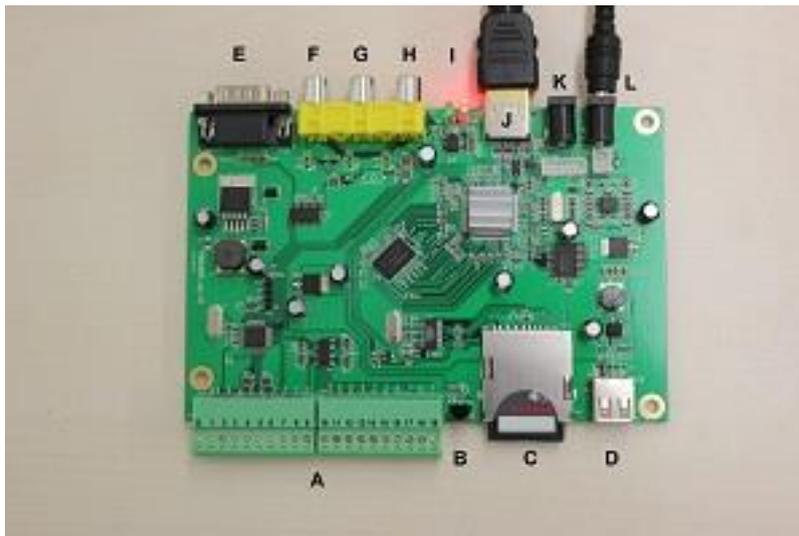
### **3. Merkmale**

- 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/WMV9
- 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)

### **4. Technische Spezifikationen**

Artikel Nummer	CRY-MBHD-PLATIN-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

## 5. 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**

## 6. Inbetriebnahme - Schnellstart

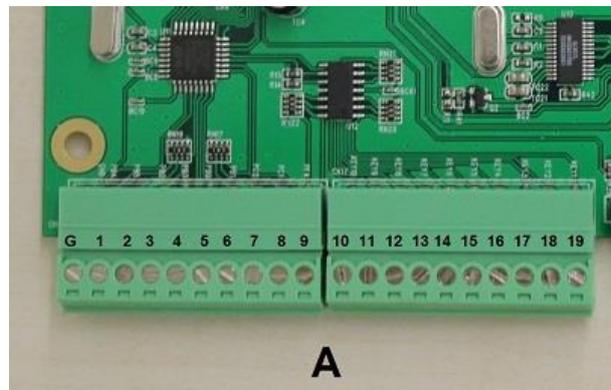
1. Schließen Sie den HD Mediaplayer mit einem HDMI Anschlusskabel an einen handelsüblichen LCD Monitor, LCD Video Monitor, TV Gerät oder Videoprojektor an. Der HDMI Ausgang wurde im Lieferwerk auf 480P voreingestellt.
2. Die bespielte SDHC Speicherkarte vorsichtig in den Karteneinschub drücken, bis Sie 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 die Platine ist unbrauchbar.**
3. Das 12 VDC Netzkabel anschließen und schon sind Sie bereit!

 **Hinweis 1:** Es wird empfohlen, SDHC Speicherkarten nur mit einer hohen Lesegeschwindigkeit 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.

## 7. Pinbelegung 20-Pin I/O Port

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



## 8. 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.

## **9. 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
Loop10	mit diesem Befehl werden nur die ersten 10 Sekunden eines Videoclips abgespielt
Jump1=5	Das System springt beim Schliessen des Kontakts 1 (I/O Port) zum [Content5]
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
Length=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
Sync=1	Mit diesem Befehl kann man mehrere Player miteinander via RS232 Schnittstelle synchronisieren. Dazu benötigen Sie eine spezielle RS232 Multiplexer
File=photo/*.*	definiert einen Ordner in der jeweiligen Programmzeile. Mit diesem Befehl kann man den Inhalt eines ganzen Ordners abspielen. Es können auch mehrere Ordner in einem Programm verwendet werden.

## **10a 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]

## **10b 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]

## **10c 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

## **10d Programm für Videoclip mit 10 Sek. Loop**

**[Content0]**  
**File=muster1.mpg** spielt den Videoclip „muster1.mpg“ ab  
**Loop10** spielt nur die ersten 10 Sekunden des Videoclips „muster1.mpg“ nahtlos in einer Endlosschleife

## 10e Programm für Ansteuerung mit 2 externen Tasten

**[Content0]**  
**File=muster1.mpg** spielt den Videoclip „muster1.mpg“ ab  
**Jump1=1** Kontakt 1 (I/O Port) springt zur Programmzeile [Content1]  
**Jump2=2** Kontakt 2 (I/O Port) springt zur Programmzeile [Content2]  
**Loop** Endlosbetrieb

**[Content1]**  
**File=muster2.mpg** spielt den Videoclip „muster2.mpg“ ab  
**Jump1=1** Kontakt 1 (I/O Port) springt zur Programmzeile [Content1]  
**Jump2=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  
**Jump1=1** Kontakt 1 (I/O Port) springt zur Programmzeile [Content1]  
**Jump2=2** Kontakt 2 (I/O Port) springt zur Programmzeile [Content2]  
**Succ=0** springt zurück zur Programmzeile [Content0]

## 11a 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

## 11b Programm für JPEG Bildershow (ein Ordner)

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

## 11c Programm für JPEG Bildershow (mehrere Ordner)

**Transition=1** spielt die JPEG Bildershow mit Bildübergang 1 (**Random Mode**)  
**[Content0]**  
**File=photo1/\*.\*** spielt alle Bilder vom Ordner „photo1“ ab  
**Length=10** Übergang der Bilder 10 Sekunden  
**Succ=1** springt danach zur Programmzeile [Content1]  
**[Content1]**  
**File=photo2/\*.\*** spielt alle Bilder vom Ordner „photo2“ ab  
**Length=5** Übergang der Bilder 5 Sekunden  
**Succ=2** springt danach zur Programmzeile [Content2]  
**[Content2]**  
**File=photo3/\*.\*** spielt alle Bilder vom Ordner „photo3“ ab  
**Length=10** Übergang der Bilder 10 Sekunden  
**Succ=0** springt zurück zur Programmzeile [Content0]

## **11d Programm für JPEG Bilder mit 2 externen**

### **Tasten**

#### **[Content0]**

**File=start.jpg** spielt das Bild „start.jpg“ ohne Unterbruch ab  
**Jump1=0** Kontakt 1 (I/O Port) springt zur Programmzeile [Content0]  
**Jump2=1** Kontakt 2 (I/O Port) springt zur Programmzeile [Content1]  
**Jump3=2** Kontakt 3 (I/O Port) springt zur Programmzeile [Content2]  
**Loop** Endlosbetrieb

#### **[Content1]**

**File=tiger.jpg** spielt das Bild „tiger.jpg“ ohne Unterbrechung ab  
**Jump1=0** Kontakt 1 (I/O Port) springt zur Programmzeile [Content0]  
**Jump2=1** Kontakt 2 (I/O Port) springt zur Programmzeile [Content1]  
**Jump3=2** Kontakt 3 (I/O Port) springt zur Programmzeile [Content2]  
**Loop** Endlosbetrieb

#### **[Content2]**

**File=bird.jpg** spielt das Bild „bird.jpg“ ohne Unterbrechung ab  
**Jump1=0** Kontakt 1 (I/O Port) springt zur Programmzeile [Content0]  
**Jump2=1** Kontakt 2 (I/O Port) springt zur Programmzeile [Content1]  
**Jump3=2** Kontakt 3 (I/O Port) springt zur Programmzeile [Content2]  
**Loop** Endlosbetrieb

## **11e Programm für JPEG Bilder mit Audio MP3**

Erstellen Sie auf der Speicherkarte einen Ordner „photo“ mit Bilder und einen Ordner „photo\_audio“ mit MP3 Audio-Files.

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

Erstellen Sie auf der Speicherkarte einen Ordner „photo“ mit JPEG-Bilder und einen Ordner „photo\_audio“ mit MP3 Audio-Dateien.

Bei diesem Programm spielt das System die MP3 Hintergrundmusik zur JPEG-Bildershow ab. Die Gesamtlänge der MP3 Musik-Dateien sollte ungefähr mit der Gesamtlänge der Bildershow übereinstimmen. Die MP3 Musik-Dateien werden nur einmal abgespielt. Erst bei einem neuen Durchlauf der Bildershow fängt die MP3 Hintergrundmusik wieder an zu spielen.