



Abspieler mit USB-Fußtaster

Bedienungsanleitung

Version 1.2.xx

**ROY GmbH
Geitbecke 19
D – 58675 Hemer**

**Tel +49 (0) 2372 - 13212
Fax +49 (0) 2372 - 13483**

info@mpad-online.de

Inhaltsverzeichnis

TECHNISCHE DATEN	3
SYSTEMVORRAUSSETZUNGEN	3
INSTALLATION	3
INSTALLATION DES FUBTASTERS	3
DEINSTALLATION.....	3
DEMOVERSION.....	3
UPDATES	3
PROGRAMMSTART	4
HAUPTBILDSCHIRM.....	4
STOP	5
PLAY	5
PAUSE	6
BEDIEN- UND ANZEIGEELEMENTE IM DETAIL	6
TITELANZEIGEN	8
BEARBEITEN VON SPRUNGMARKEN	8
TASTENKOMBINATIONEN	9
PROGRAMM-KONFIGURATION.....	10
KONFIGURATION DES FUBTASTERS.....	11

Technische Daten

Unterstützte Audioformate :	WAV, WMA, MP3
Sprungmarken :	Maximal 49 je Audiodatei, mit freiem Text belegbar
Fußtaster :	3 Tasten, mit USB-Anschluß
USB-Interface :	1.1 Low Power, HDI, kein spezieller Treiber notwendig

Systemvoraussetzungen

Das M-PAD Audioabspielprogramm kann auf jedem PC installiert werden, der die folgenden Mindestvoraussetzungen erfüllt. Dies kann natürlich auch ein Notebook oder ein 19“ Industrie-PC sein.

Mindestvoraussetzungen : Intel Pentium 2, 128MB RAM, 20MB freier Festplattenplatz zur Installation, Windows 2000, XP, Vista oder 7, Soundkarte, Windows Mediaplayer ab Version 9.00.00.4503.

Installation

Auf der Installations-CD im Verzeichnis „Abspieler“ doppelklicken Sie auf die Datei „Setup.Exe“. Das Installationsprogramm wird gestartet. Bitte folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm. Nach Abschluss der Installation werden Sie u. U. aufgefordert, das System neu zu starten. Der Abspieler wird im Verzeichnis „C:\MPAD\Abspieler“ installiert.

Installation des Fußtasters

Der USB-Fußtaster wird von Windows 2000/XP/Vista/7 als Standard Human-Device-Interface (HDI) erkannt. Beim erstmaligen Einstecken in einen USB-Port wird von Windows automatisch der passende Treiber installiert. Dieser Treiber ist im Windows enthalten !

Unter Umständen kann es passieren, das der Fußtaster beim ersten Programmstart des Abspielers nicht erkannt wird. In diesem Fall beenden Sie den Abspieler, warten einige Sekunden und starten ihn erneut. Nun sollte der Fußtaster korrekt erkannt werden.

Die Prüfung, ob der Fußtaster vorhanden ist, wird nur beim Programmstart durchgeführt. **Der Anschluss des Fußtasters bei laufendem Programm ist also nicht möglich !**

Deinstallation

Die Deinstallationsroutine finden Sie im Windows im Bereich Start – Einstellungen – Systemsteuerung – Software. Dort den Eintrag „M-PAD Abspieler“ anwählen. Mit „Entfernen“ wird das Programm deinstalliert.

Demoversion

Die Demoversion ist uneingeschränkt lauffähig, die Funktionalität des Fußtasters ist vorbereitet.

Updates

Auf der Internetseite www.mpad-online.de finden Sie die jeweils aktuelle Version als gezippte EXE-Datei. Diese können Sie einfach über die vorhandene Datei drüberkopieren. Voraussetzung dafür ist immer eine installierte Version des Abspielers ab 1.0.20.

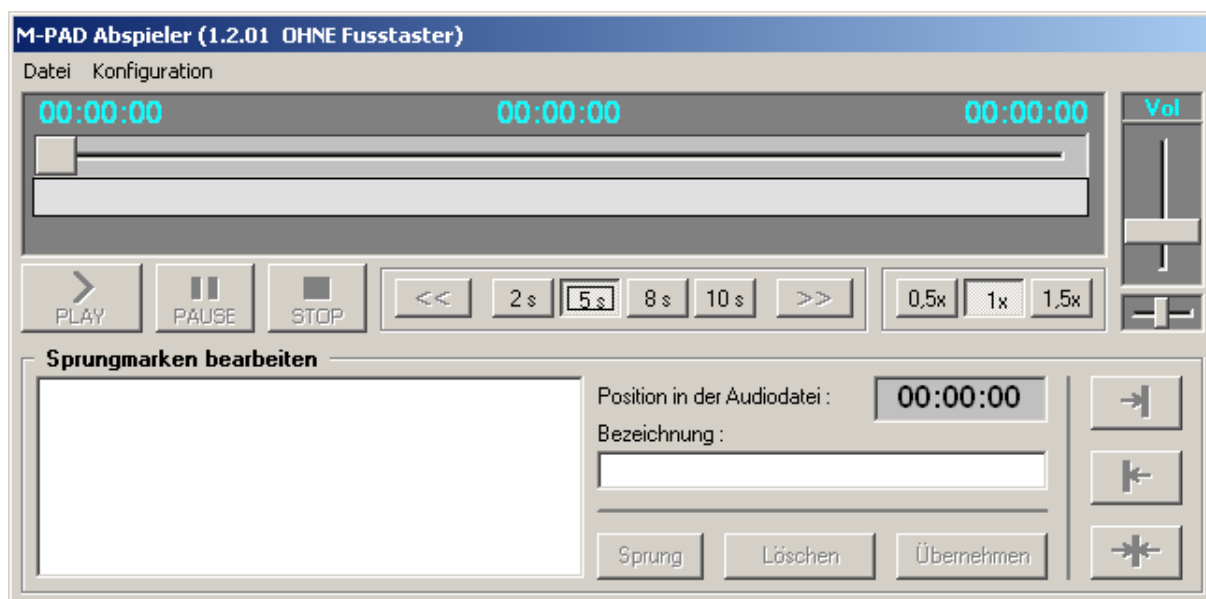
Programmstart

Doppelklicken Sie auf das Icon "M-PAD Abspieler" auf dem Desktop. Das Programm wird gestartet und es erscheint der folgende Bildschirm :



Es wird ein eventuell vorhandener Fußtaster gesucht. Sollte kein Fußtaster angeschlossen sein, startet das Programm ohne diese Funktionalität, und der folgende Bildschirm erscheint :

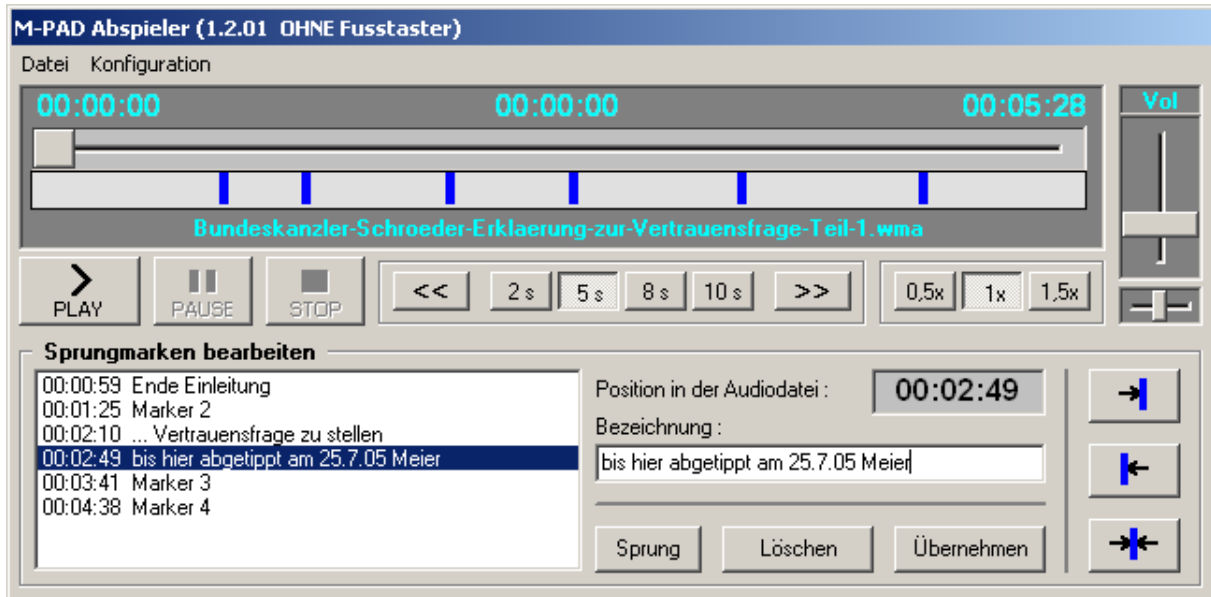
Hauptbildschirm



Mit dem Menüpunkt Datei\Öffnen muss nun zuerst die abzuspielenden Audio-Datei ausgewählt werden. Es können Audiodateien vom Typ **wav**, **wma** und **mp3** geöffnet und abgespielt werden.

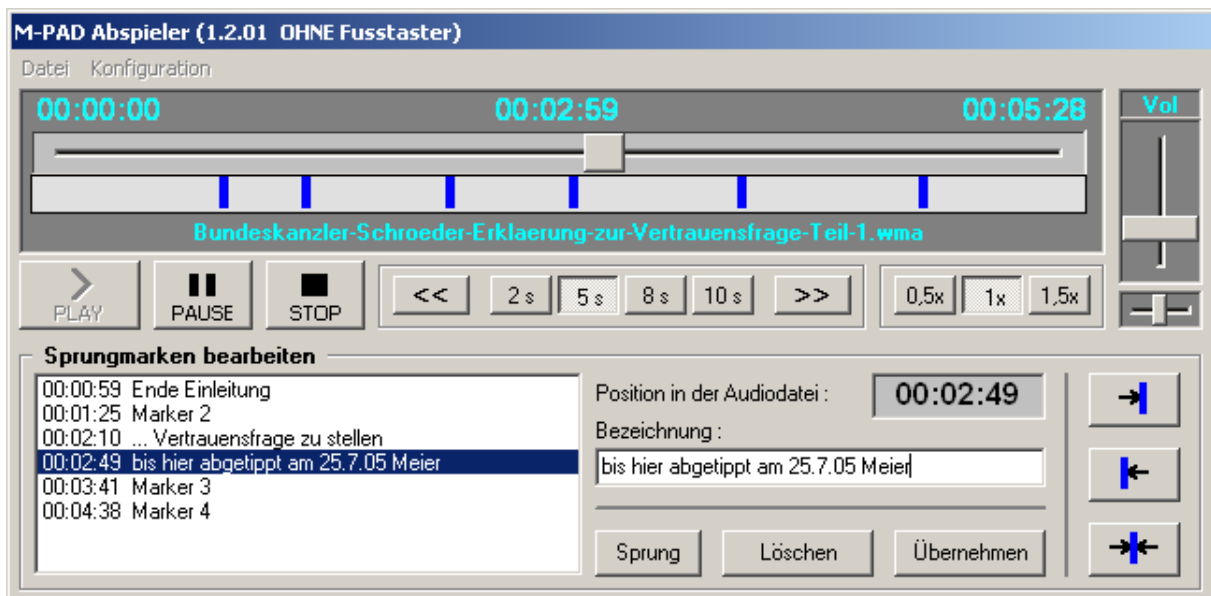
Nach dem Öffnen der Audiodatei erscheint der folgende Bildschirm :

Stop



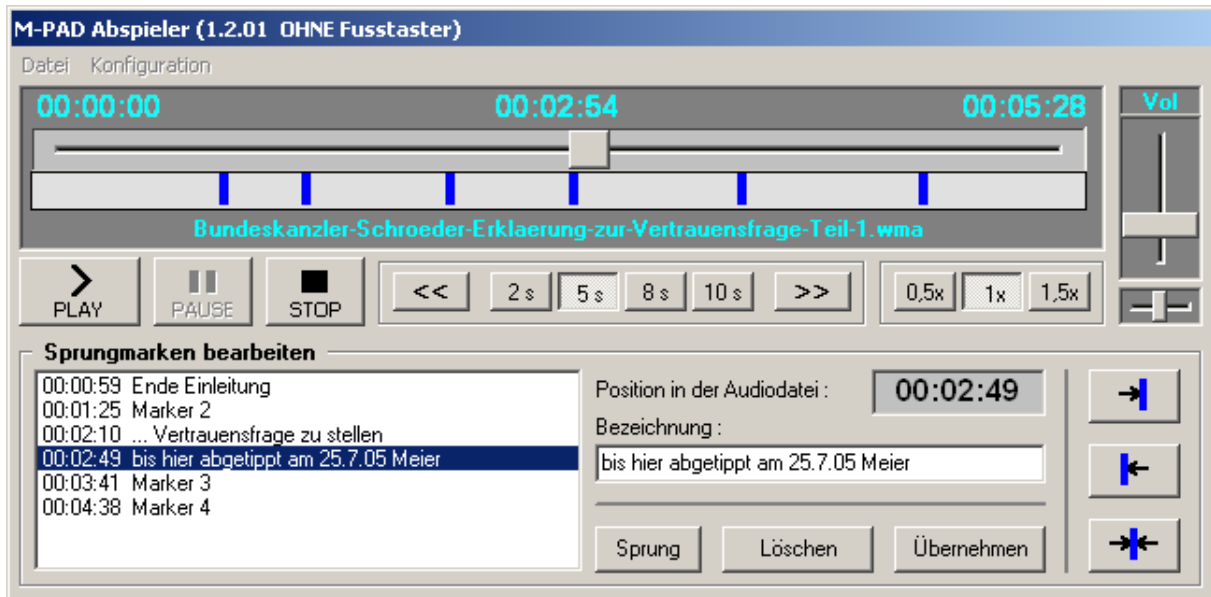
Der Abspieler befindet sich im Stop-Modus. Nun kann mit der PLAY-Taste (ALT+P) oder dem dafür konfigurierten Schalter am Fußtaster die Wiedergabe gestartet werden. Im Stop-Modus kann auch bereits mit den Sprungtasten << (ALT+Z), >> (ALT+V), den dafür konfigurierten Schaltern am Fußtaster, oder mit dem Schieberegler der Positionsanzeige an eine beliebige Stelle der Audio-Datei gesprungen werden. PLAY spielt dann ab dieser Stelle ab.

Play



Der Abspieler befindet sich im Play-Modus. Die Wiedergabe kann mit der PAUSE-Taste (ALT+A) oder mit dem dafür konfigurierten Schalter am Fußtaster angehalten werden. Im Play-Modus kann mit den Sprungtasten << (ALT+Z), >> (ALT+V), den dafür konfigurierten Schaltern am Fußtaster, oder mit dem Schieberegler der Positionsanzeige an eine beliebige Stelle der Audio-Datei gesprungen werden. Der Abspielvorgang wird ab dieser Stelle fortgesetzt. STOP (ALT+S) beendet die Wiedergabe und setzt die Audiodatei an den Anfang.

Pause

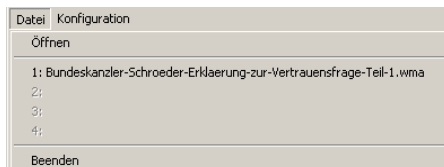


Der Abspieler befindet sich im Pause-Modus. Im Paus-Modus kann mit den Sprungtasten << (ALT+Z), >> (ALT+V), den dafür konfigurierten Schaltern am Fußtaster, oder mit dem Schieberegler der Positionsanzeige an eine beliebige Stelle der Audio-Datei gesprungen werden. Der nächste PLAY-Befehl setzt den Abspielvorgang ab dieser Stelle fort. STOP (ALT+S) beendet Pause-Modus und setzt die Audiodatei an den Anfang.

Bedien- und Anzeigeelemente im Detail

M-PAD Abspieler (1.2.01)

M-PAD Abspieler (1.2.01 OHNE Fusstaster)



Titelleiste

Anzeige des Programmnamens, der Programmversion und ob ein Fußtaster angeschlossen ist oder nicht.

Die Überprüfung, ob der Fußtaster vorhanden ist, wird nur beim Programmstart durchgeführt. Der Anschluss des Fußtasters bei laufendem Programm ist also nicht möglich !

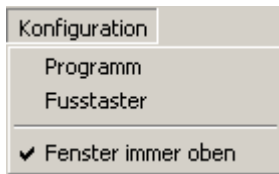
Menü Datei

Öffnen öffnet den Windows-Dialog zur Dateiauswahl. Hier wird die abzuspielende Audio-Datei ausgewählt.

1 – 4 zeigt die 4 zuletzt geöffneten Dateien an.

Beenden beendet das Programm.

Sollten Sie Änderungen an den Sprungmarken der aktuellen Audiodatei vorgenommen haben, werden Sie vor Öffnen oder Beenden gefragt, ob Sie diese Änderungen Speichern möchten. Sie haben dann die Möglichkeit, die Änderungen zu speichern, zu verwerfen oder den Vorgang abzubrechen.



Menü Konfiguration

Programm öffnet den Bildschirm für die Audio-Konfiguration. Dieses Menü steht nur im STOP-Modus zur Verfügung.

Fußtaster öffnet den Bildschirm für die Fußtaster-Konfiguration. Dieses Menü steht nur im STOP-Modus zur Verfügung.

Fenster immer oben ist ein Schalter, der bewirkt, dass das Fenster des Abspielers immer über allen anderen in den Windows geöffneten Programmfenstern liegt.

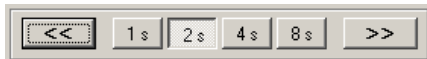


Bedientasten „Laufwerkssteuerung“

Play startet das Abspielen der ausgewählten Datei, oder setzt den mit PAUSE angehaltenen Abspielvorgang fort. Alternativ kann die Tastenkombination ALT+P verwendet werden.

PAUSE hält den Abspielvorgang vorübergehend an. Alternativ kann die Tastenkombination ALT+A verwendet werden.

STOP beendet den Abspielvorgang. Die Datei wird an den Anfang zurückgesetzt. Alternativ kann die Tastenkombination ALT+S verwendet werden.



Sprung vor/zurück

>> springt um die ausgewählte Sprungweite vorwärts.
<< springt um die ausgewählte Sprungweite rückwärts.
Alternativ können die Tastenkombination ALT+V für Vorwärts und ALT+Z für Rückwärts verwendet werden.

Sprungweiten Knopfleiste

Bestimmt, wie weit vor- oder zurückgesprungen wird. Die Belegung der Tasten wird in der Programm-Konfiguration vorgenommen.



Abspielgeschwindigkeiten Knopfleiste

Legt die Abspielgeschwindigkeit der Audiodatei fest (nur bei MP3 und WMA). Die Belegung der Tasten wird in der Programm-Konfiguration vorgenommen.



Lautstärke (Vol) und Balance

Hier kann die aktuelle Abspiellautstärke (Volume) und die Balance Links/Rechts eingestellt werden. Beide Regler regeln nicht den Windows-Mixer, sondern nur die Werte innerhalb der Instanz des Abspielers (also VOR dem Windows-Mixer !). Mit den Reglern im Windows-Mixer stellen Sie die Maximallautstärke ein und mit dem Regler im Abspieler die Lautstärke von 0 bis zur eingestellten Maximallautstärke.



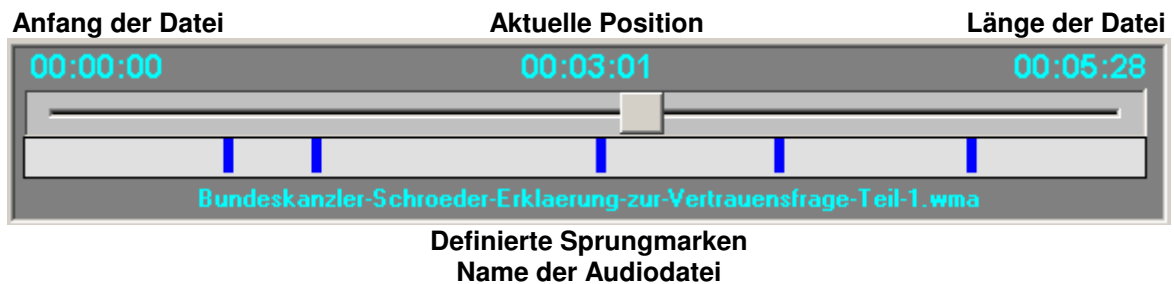
Sprungmarken

Sprung zur nächsten Marke springt zur, von der aktuellen Abspielposition aus gesehen, nächsten definierten Sprungmarke. Alternativ kann die Tastenkombination ALT+F verwendet werden.

Sprung zur vorherigen Marke springt zur, von der aktuellen Abspielposition aus gesehen, vorherigen definierten Sprungmarke. Alternativ kann die Tastenkombination ALT+B verwendet werden.

Sprungmarke setzen erzeugt an der aktuellen Abspielposition eine neue Sprungmarke. Alternativ kann die Tastenkombination ALT+M verwendet werden.

Titelanzeigen



Der **Laufbalken** (Schieberegler) wird mit der aktuellen Position innerhalb der Datei mitbewegt. Dieser kann (auch während des Abspielvorgangs) mit der Maus angefasst und verschoben werden. Damit ist ein schneller Sprung an eine beliebige Stelle innerhalb der Audiodatei möglich.

Die **blauen Balken** zeigen die für diese Audiodatei definierten Sprungmarken. Ein Mausklick auf einen dieser Balken setzt die aktuelle Abspielposition auf die in der Sprungmarke definierte Zeit (auch während des Abspielvorgangs).

Bearbeiten von Sprungmarken

Sprungmarken bearbeiten	
00:00:59 Ende Einleitung	Position in der Audiodatei : 00:02:49
00:01:25 Marker 2	Bezeichnung :
00:02:10 ... Vertrauensfrage zu stellen	bis hier abgetippt am 25.7.05 Meier
00:02:49 bis hier abgetippt am 25.7.05 Meier	
00:03:41 Marker 3	
00:04:38 Marker 4	
	<input type="button" value="Sprung"/> <input type="button" value="Löschen"/> <input type="button" value="Übernehmen"/>

Es können zu jeder Audiodatei maximal 49 Sprungmarken definiert und mit einer wahlfreien Bezeichnung versehen werden. Diese Bearbeitung kann auch während des Abspielvorgangs erfolgen.

Liste der Sprungmarken zeigt die für die aktuelle Audiodatei definierten Sprungmarken. Die Sortierung erfolgt nach den jeweiligen Zeiten aufsteigend. Die Auswahl einer Marke erfolgt durch anklicken mit der Maus.

Position in der Audiodatei zeigt die Position der ausgewählten Sprungmarke innerhalb der Audiodatei.

Bezeichnung ermöglicht die Eingabe eines freien Textes für die ausgewählte Sprungmarke. Dieser Text kann bis zu 50 Zeichen lang sein. Eventuell eingegebene Leerzeichen am Anfang oder Ende werden beim **Übernehmen** entfernt. Aus technischen Gründen ist es nicht möglich, in diesem Text das Zeichen „#“ zu verwenden.

Sprung setzt die aktuelle Abspielposition auf die in der Sprungmarke definierte Zeit (auch während des Abspielvorgangs).

Löschen löscht die aktuell ausgewählte Sprungmarke.

Übernehmen übernimmt die Änderungen an der ausgewählten Sprungmarke in das System.

Das Abspeichern der definierten Sprungmarken erfolgt beim Beenden des Programms, oder bei der Auswahl einer neuen Audiodatei. Sollten Sie Änderungen an den Sprungmarken der aktuellen Audiodatei vorgenommen haben, werden Sie vor **Öffnen** oder **Beenden** gefragt, ob Sie diese Änderungen **Speichern** möchten. Sie haben dann die Möglichkeit, die Änderungen zu speichern, zu verwerfen oder den Vorgang abubrechen.

Das Speichern der Sprungmarken erfolgt in einer eigenen Datei mit dem Namen der aktuellen Audiodatei und der Endung .mrk. Diese Datei wird in der Regel im gleichen Verzeichnis abgelegt wie die zugehörige Audiodatei. Sollte die Audiodatei auf einem schreibgeschützten Medium (z.B. einer CD) abgelegt sein, wird die Sprungmarkendatei im Programmverzeichnis (normalerweise „C:\MPAD\Abspieler“) gespeichert.

Tastenkombinationen

Die folgenden Tastenkombinationen stehen zur Verfügung. Diese Tasten gelten nicht im gesamten Windows-System, sondern nur innerhalb der Abspielersoftware. Sie funktionieren also nur, wenn das Programmfenster des Abspielers den Focus hat !

Tastenkombination	Funktion
ALT + P	Play
ALT + A	Pause
ALT + S	Stop
ALT + V	Sprung Vor
ALT + Z	Sprung Zurück
ALT + M	Neue Sprungmarke setzen
ALT + B	Sprung zur vorherigen Marke
ALT + F	Sprung zur nächsten Marke

Programm-Konfiguration

Hier werden die möglichen Sprungweiten, die Abspielgeschwindigkeiten und der automatische Rücksprung eingestellt. Der Aufruf der Programmkonfiguration ist nur im Stop-Modus möglich.

Programm-Konfiguration

Auto-Sprung
 Automatischer Rücksprung bei betätigen der PAUSE-Taste
 Sprungweite : 2 Sek.

Abspielgeschwindigkeiten
 Knopf 1 : 0,5 fach
 Knopf 2 : 1,0 fach
 Knopf 3 : 1,5 fach

Sprungweiten
 Sprungweite Knopf 1 : 2 Sek.
 Sprungweite Knopf 2 : 5 Sek.
 Sprungweite Knopf 3 : 8 Sek.
 Sprungweite Knopf 4 : 10 Sek.

Speichern Abbrechen

Automatischer Rücksprung bei betätigen der PAUSE-Taste : legt fest, ob bei betätigen der PAUSE-Taste ein automatischer Rücksprung um die in **Sprungweite** definierte Anzahl von Sekunden stattfinden soll oder nicht. Eingestellt werden können Zeiten zwischen 1 und 99 Sekunden.

Wenn diese Funktion eingeschaltet ist, ist sie auch immer wirksam. Das heisst, egal wie die PAUSE-Funktion ausgelöst wird (Mausklick, Fußtaster oder Tastenkombination), der automatische Rücksprung findet immer statt. Dies gilt auch bei der kombinierten Fußtastenbelegung **Drücken -> Play, Loslassen -> Pause** !

Sprungweite Knopf X : legt fest, um wieviele Sekunden innerhalb der Audiodatei vor- oder zurückgesprungen werden kann. Dies ist die Vorbelegung der Sprungweiten-Taster im Hauptbildschirm. Eingestellt werden können jeweils Zeiten zwischen 1 und 99 Sekunden.

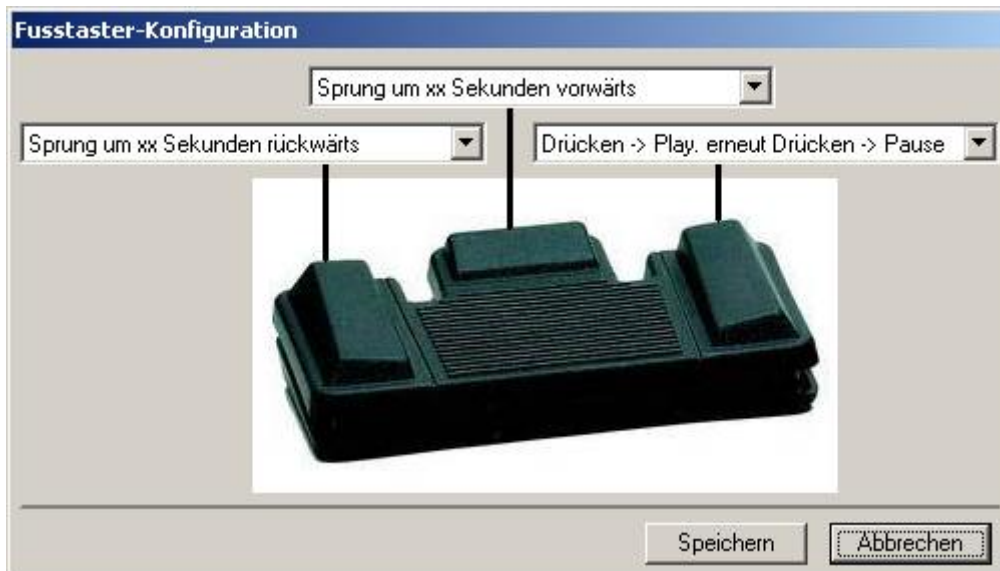
Abspielgeschwindigkeiten : legt fest, mit welchen Geschwindigkeiten die Audiodatei abgespielt werden kann. Dies ist die Vorbelegung der Geschwindigkeiten-Schalter im Hauptbildschirm. Eingestellt werden können jeweils Faktoren zwischen 0,5 und 3. **Diese Funktion ist nur bei Audiodateien im MP3- und WMA-Format wirksam.**

Abbrechen verwirft alle Änderungen und kehrt zurück zum Abspielprogramm.

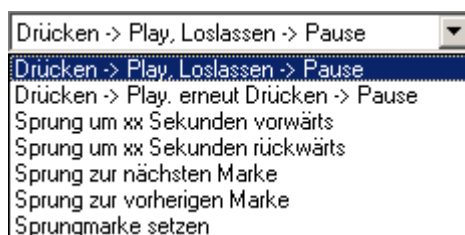
Speichern übernimmt die Einstellungen in das System.

Konfiguration des Fußtasters

Hier werden die Tastenbelegungen des Fußtasters eingestellt. Der Aufruf der Fußtasterkonfiguration ist nur im Stop-Modus möglich. Bitte beachten Sie, dass die Prüfung, ob der Fußtaster vorhanden ist, nur beim Programmstart durchgeführt wird. Der Anschluss des Fußtasters bei laufendem Programm ist also nicht möglich !



Jede der 3 Tasten am Fußtaster kann beliebig mit einer der folgenden Möglichkeiten belegt werden :



Drücken -> Play, Loslassen -> Pause bedeutet, drücken des entsprechenden Tasters startet den Abspielvorgang. Abgespielt wird solange der Taster gedrückt bleibt. Beim loslassen geht der Abspieler in den PAUSE-Modus und springt automatisch um die in **Automatischer Rücksprung bei betätigen der PAUSE-Taste** eingestellte Zeit zurück (sofern diese Funktion eingeschaltet ist, siehe Abschnitt Programm-Konfiguration). Durch erneutes Drücken des Tasters wird der Abspielvorgang fortgesetzt.

Drücken -> Play, erneut Drücken -> Pause bedeutet, drücken des entsprechenden Tasters startet den Abspielvorgang. Abgespielt wird solange bis der Taster erneut gedrückt wird. Beim erneuten drücken geht der Abspieler in den PAUSE-Modus und springt automatisch um die in **Automatischer Rücksprung bei betätigen der PAUSE-Taste** eingestellte Zeit zurück (sofern diese Funktion eingeschaltet ist, siehe Abschnitt Programm-Konfiguration).

Sprung um xx Sekunden vorwärts springt um die im Hauptbildschirm ausgewählte Zeit vorwärts. Diese Funktion wird bei Betätigen nur einmal ausgelöst (kein Autorepeat).

Sprung um xx Sekunden rückwärts springt um die im Hauptbildschirm ausgewählte Zeit rückwärts. Diese Funktion wird bei Betätigen nur einmal ausgelöst (kein Autorepeat).

Sprung zur nächsten Marke springt zur, von der aktuellen Position aus gesehen, nächsten definierten Sprungmarke.

Sprung zur vorherigen Marke springt zur, von der aktuellen Position aus gesehen, vorherigen definierten Sprungmarke.

Sprungmarke setzen erzeugt an der aktuellen Abspielposition eine neue Sprungmarke.

Abbrechen verwirft alle Änderungen und kehrt zurück zum Abspielprogramm.

Speichern übernimmt die Einstellungen in das System.