BRUGERMANUAL

# LED-postere

Sådan opretter, overfører og vedligeholder du indhold med HDPlayer på Windows.

## INDHOLD


02 Installation og forbindelse

03 Opret din LED-poster

04 Byg dit program

05 Forhåndsvis og gem

06 Send over netværket

07 Overfør med USB

08 Lysstyrke og afspilning

09 Fejlfinding


Dansk vejledning baseret på *HDPlayer User Manual V3.9* fra Shenzhen Huidu Technology. Skærmbillederne stammer fra originalmanualen.

01 / VEJLEDNING

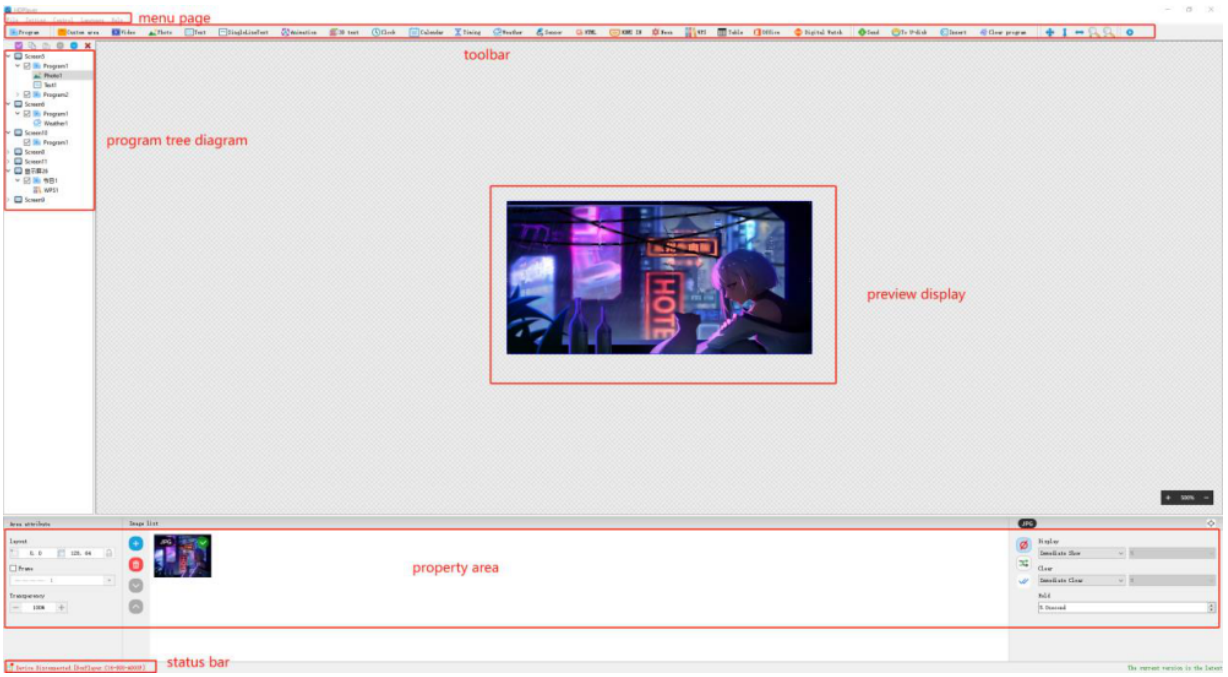
# Installation og forbindelse

Du skal bruge en Windows-pc og HDPlayer til en LED-poster med en kompatibel Huidu-controller.

1 **Installér HDPlayer**
Åbn installationsfilen, vælg sprog, og følg **Next** → **Install** → **Finish**. Brug installationspakken til den leverede controller.

2 **Tilslut posteren**
Tænd posteren, og forbind pc'en til controllerens netværksport direkte eller via det samme lokale netværk. Hvis controlleren har Wi-Fi, kan pc'en også forbindes til dens trådløse netværk.

3 **Kontrollér forbindelsen**
Åbn HDPlayer. Vent på, at enhedsnavn og ID vises i statuslinjen nederst. Notér ID'et, især hvis du administrerer flere postere.




HDPlayers hovedvindue med programtræ, arbejdsområde og statuslinje.

> **Hurtig vej til første visning**
> Forbind posteren → opret skærmen → tilføj et billede eller en video → gem og overfør.

02 / VEJLEDNING

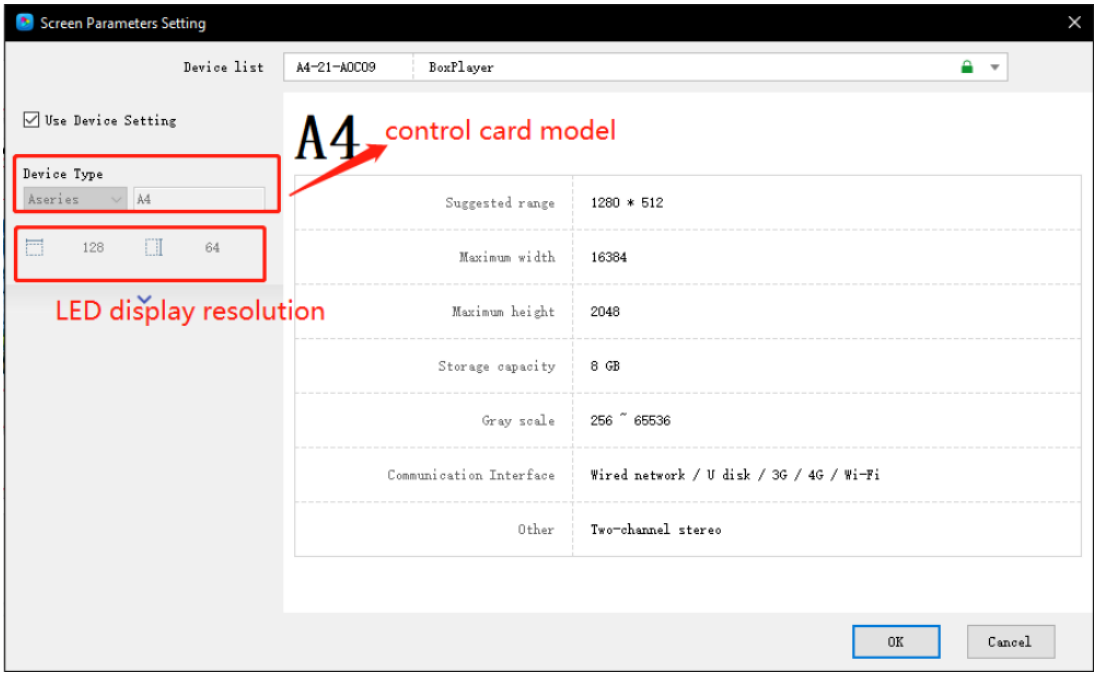
# Opret din LED-poster

HDPlayer bruger skærmens pixelmål til at placere og skalere dit indhold.

1 **Opret en skærm**
Vælg **File** → **New**. Giv skærmen et navn, du kan genkende, fx efter placering eller enheds-ID.

2 **Hent skærmens opløsning**
Åbn **Settings** → **Screen Parameter Settings**. Vælg **Use Hardware Settings** for at læse opløsningen fra den tilsluttede controller.

3 **Kontrollér bredde og højde**
Sammenhold værdierne med posterens dokumenterede pixelmål. Indtaster du målene manuelt, skal en stående poster have den korte side som bredde og den lange side som højde.




Screen Parameter Settings i den engelske brugerflade.

**Brug posterens faktiske pixelmål.** Hent dem fra controlleren eller leverancens specifikationer. Behold den leverede hardwarekonfiguration.

03 / VEJLEDNING

# Byg dit program

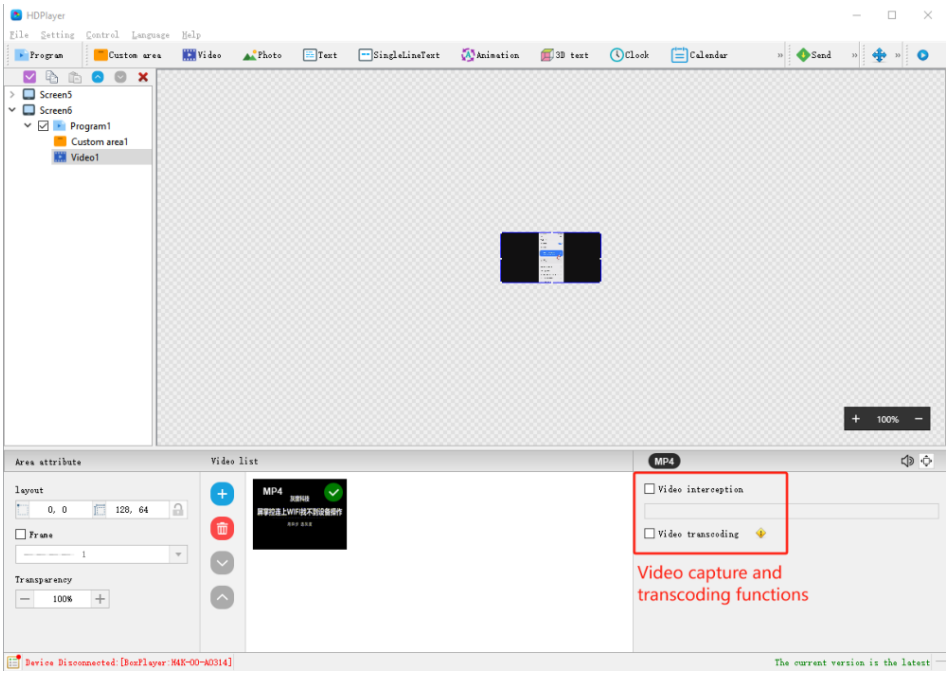
En skærm kan have flere programsider. Programmerne kan afspilles efter hinanden, mens områder på samme side vises samtidigt.

1 **Tilføj en programside**
Markér skærmen i programtræet, og tilføj et program. Giv det et navn, fx Velkomst eller Ugens tilbud.

2 **Tilføj billede, video eller tekst**
Markér programmet. Brug værktøjslinjen til at tilføje den ønskede indholdstype, og vælg filen eller indtast teksten.

3 **Placér indholdet**
Til helskærm skal området starte ved X = 0 og Y = 0 og have samme bredde og højde som skærmen. Ved flere områder justerer du placering og størrelse. Nyere områder kan dække tidligere områder.

4 **Kontrollér visningstid**
Gennemgå egenskaberne for de enkelte medier og programmet. Her kan du indstille varighed og eventuelle perioder for afspilning.




Eksempel på videoegenskaber i HDPlayer.

**Til stående postere**
Klargør billedet eller videoen i samme billedforhold som posterens pixelmål, så motivet passer til fladen.

04 / VEJLEDNING

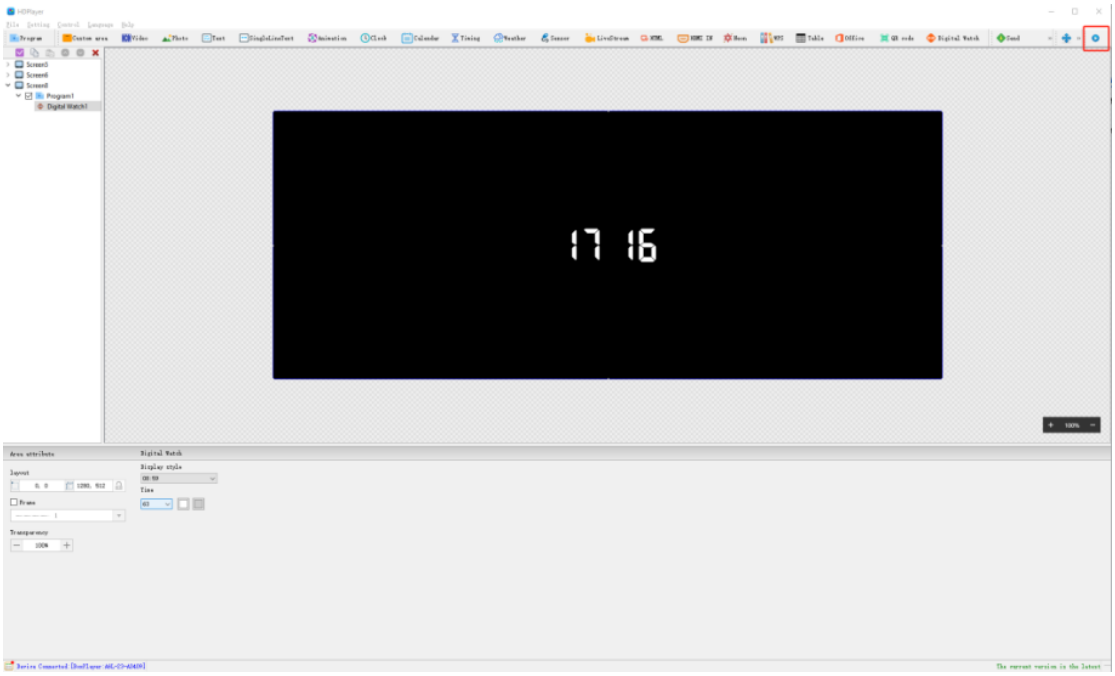
# Forhåndsvis og gem

Se programmet igennem på pc'en, og gem en projektfil, så du kan redigere indholdet senere.

1 **Start forhåndsvisningen**
Vælg skærmen, og klik på **Play** i forhåndsvisningen. Funktionen i originalmanualen afspiller det første program på den valgte skærm i en løkke.

2 **Kontrollér indholdet**
Se efter afskårne kanter, læsbar tekst og korrekt orientering. Klik på **Stop** for at gå tilbage til redigering.

3 **Gem projektet**
Vælg **File** → **Save** eller tryk **Ctrl+S**. Brug **File** → **Save As** til at vælge navn og placering for projektfilen (.boo). Åbn den igen med **File** → **Open**.




Forhåndsvisning med afspilning, pause og stop.

> **Se også resultatet på selve posteren.** Kontrollér det efter overførslen, især hvis projektet indeholder flere programmer eller en afspilningsplan.

05 / VEJLEDNING

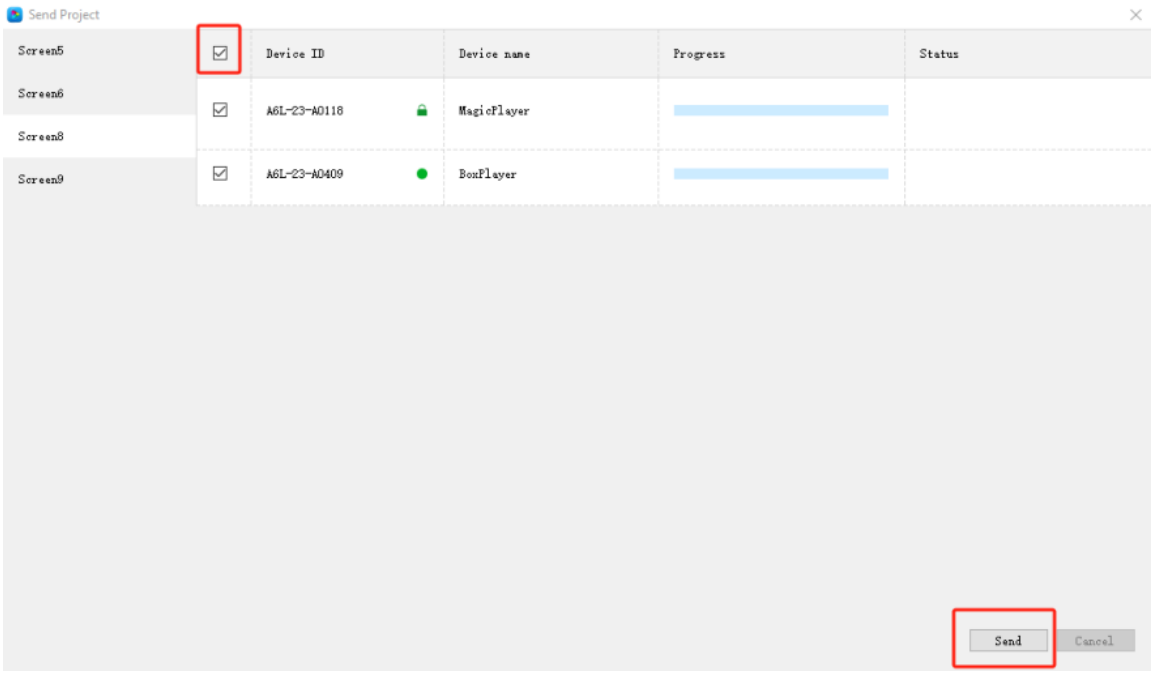
# Send over netværket

Brug netværksoverførsel, når HDPlayer kan se controlleren via netværkskabel eller Wi-Fi.

1 **Vælg det færdige projekt**
Åbn projektet, og kontrollér, at du har valgt den skærm i programtræet, der passer til den fysiske poster.

2 **Vælg modtageren**
Åbn **Control** → **Cluster Send**, og markér den ønskede enheds ID. Ved flere postere kan samme projekt sendes samlet, når controllermodel, pixelmål og indhold er ens.

3 **Send og kontrollér**
Klik på **Send**, og vent på, at overførslen er færdig. Kontrollér indholdet på hver valgt poster. Gentag med det korrekte projekt for hver enhed, der skal have andet indhold.




Cluster Send med enhedsvalg og afsendelse.

**Flere postere på samme netværk**
Sammenhold enheds-ID'et med posterens placering, inden du sender.

06 / VEJLEDNING

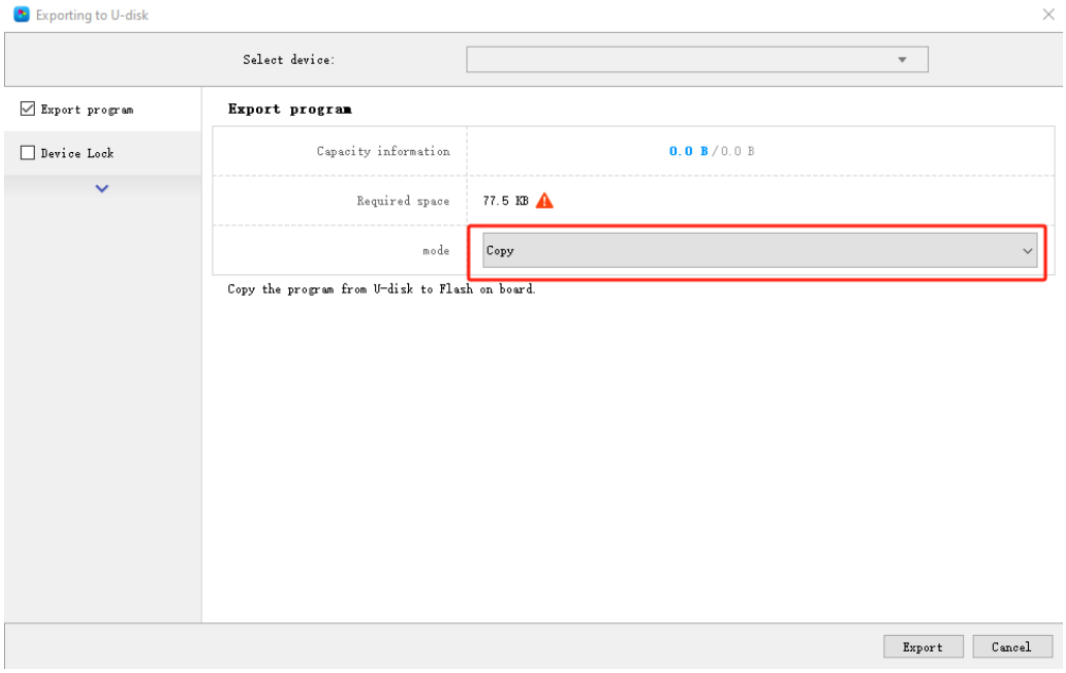
# Overfør med USB

USB kan bruges på modeller, der understøtter programoverførsel via USB.

1 **Eksportér fra pc'en**
Sæt en USB-nøgle i pc'en. Vælg **Control** → **Exporting to U-disk**, vælg USB-drevet og derefter **Copy**. Eksportér programmet.

2 **Kopiér til posteren**
Sæt USB-nøglen i controllerens USB-port. Vent, til kopieringen til den interne hukommelse er færdig. Tag derefter nøglen ud, og kontrollér afspilningen.

3 **Afspil direkte fra USB ved behov**
Vælg **Play** ved eksport, hvis controlleren understøtter det, og indholdet skal afspilles direkte fra nøglen. Lad nøglen sidde under afspilning.




USB-eksport med valg mellem kopiering og direkte afspilning.

> **Copy** gemmer indholdet på controlleren. **Play** bruger USB-nøglen som afspilningskilde.

07 / VEJLEDNING

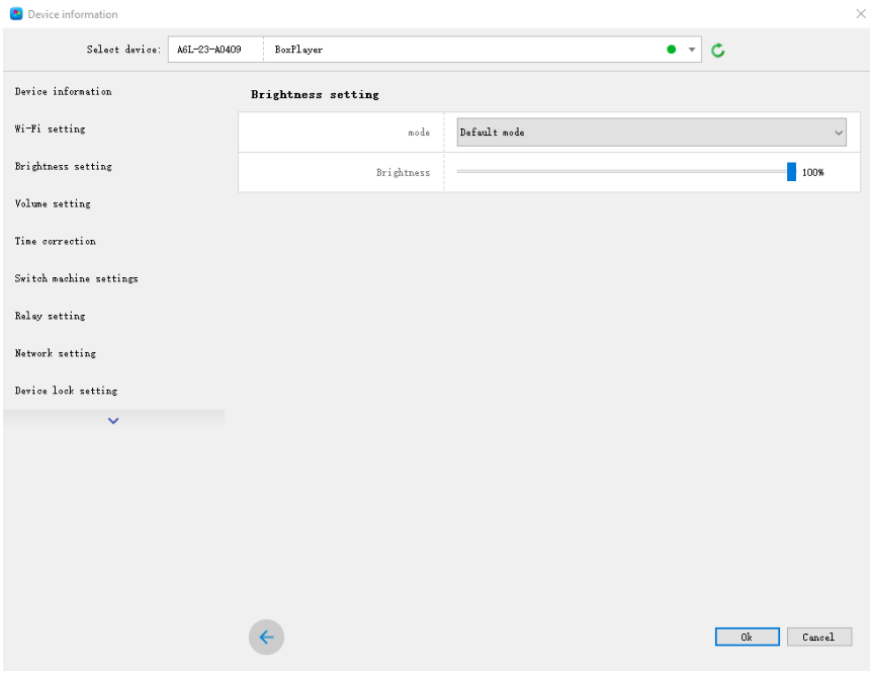
# Lysstyrke og afspilning

Tilpas lysstyrken til placeringen, og kontrollér controllerens ur, hvis indholdet skal skifte efter en tidsplan.

1 **Justér lysstyrken**
Åbn **Brightness Settings** under **Control**, og vælg posterens enheds-ID. Vent, til den aktuelle lysstyrke er hentet. Vælg manuel lysstyrke eller tidsperioder, hvis de understøttes.

2 **Gem indstillingen**
Bekræft ændringen, og vent på kvittering. Automatisk lysstyrke kræver en kompatibel lyssensor.

3 **Kontrollér afspilningsplanen**
Brug **Time Correction** under **Control** til at kontrollere eller korrigere controllerens ur. Indstil derefter de ønskede afspilningsperioder i programegenskaberne, og send programmet igen.




Dialog til manuel justering af lysstyrken.

**Ved tidsstyret afspilning**
Kontrollér et planlagt skift på selve posteren.

08 / VEJLEDNING

# Fejlfinding

Brug nedenstående kontroller til at afgrænse fejlen, før du ændrer konfigurationen.

1 **HDPlayer finder ikke posteren**
Kontrollér strøm og netværkskabel. Ved Wi-Fi skal pc'en være på det relevante netværk. Vent på enheds-ID'et i statuslinjen. Hvis forbindelsen går via det lokale netværk, så kontrollér, at pc og controller er på samme netsegment.

2 **Billedet er skævt, beskåret eller fylder forkert**
Kontrollér projektets pixelmål og orientering. Se efter, om medieområdet går ud over skærmens kanter, eller om en forkert skærm blev valgt ved afsendelse.

3 **Nyt indhold vises ikke**
Kontrollér enheds-ID, overførselsstatus og programmets afspilningsperiode. Ved USB-overførsel skal du kontrollere, om du valgte Copy eller Play, og om kopieringen blev færdig.

4 **Posteren er mørk på bestemte tidspunkter**
Kontrollér lysstyrkens tidsplan, controllerens ur og programmets afspilningstider. Test med et enkelt billede, som må afspilles hele dagen.

5 **Du har brug for hjælp til opsætningen**
Notér postermodel, controllerens enheds-ID, HDPlayer-versionen og den præcise fejltekst. Send gerne et foto af posteren og et skærmbillede af HDPlayer til din kontakt hos Kjær Visual.

**Manualens omfang**
Vejledningen dækker indhold og daglig betjening. Menuer og funktioner kan variere med controllermodel og softwareversion.