

playTIME H35

사용자 설명서

Revision 2.0

사용자 설명서 보는 방법

- 1장 ~ 3장의 내용에 따라 playTIME을 TV 또는 PC와 연결방법을 참조합니다.
- 4장의 내용에 따라 playTIME의 운용방법을 참조합니다.
- 5장의 내용에 따라 사용자 자신의 Skin을 구성해 볼 수 있습니다.

목 차

사용자 설명서 보는 방법	2
1장 제품 개요	6
1.1 제품 특징	6
1.2 제품 사양	6
1.3 제품 내용물	7
1.4 제품의 명칭	8
2장 PLAYTIME의 연결	14
2.1 HDD 장착	14
2.2 콤포지트 단자를 이용한 TV 연결	15
2.3 S-VIDEO 단자를 이용한 TV 연결	15
2.4 컴포넌트 단자를 이용한 TV 연결	16
2.5 아나로그 오디오 단자 연결	17
2.6 COAXIAL 디지털 오디오 단자 연결	17
2.7 OPTICAL 디지털 오디오 단자 연결	18
3장 PLAYTIME H35와 PC 연결	19
3.1 USB 단자 연결	19
3.2 윈도우 98에서 드라이버 설치	20
3.3 윈도우 98/ME에서 PLAYTIME HDD 파티션 및 포맷	21
3.4 윈도우 2000/XP에서 PLAYTIME HDD 파티션 및 포맷	26
3.5 PLAYTIME PC 연결 사용 및 사용 후 분리 방법	29

4장 PLAYTIME 사용하기	30
4.1 제품 초기 화면	30
4.2 환경 설정	30
4.2.1 비디오 설정	31
4.2.2 오디오 설정	32
4.2.3 사진 설정	32
4.2.4 스킨 설정	33
4.2.5 기타 설정	33
4.2.6 펌웨어	33
4.3 PLAYTIME 메뉴 설명	34
4.3.1 파일탐색모드 메뉴	34
4.3.2 재생목록모드 메뉴	35
4.3.3 재생목록편집모드 메뉴	35
4.4 영화보기	36
4.4.1 선택파일 재생 하기	36
4.4.2 자동 재생 하기	36
4.4.3 BOOKMARK 재생 하기	36
4.4.4 리모콘 기능별 설명 - 영화재생시	37
4.5 음악듣기	37
4.5.1 BGM으로 재생 하기	38
4.5.2 자동 재생 하기	38
4.5.3 MP3 HOT KEY로 재생 하기	38
4.5.4 BOOKMARK로 재생 하기	39
4.5.5 리모콘 기능별 설명 - 음악재생시	39
4.6 사진보기	39
4.6.1 선택파일 재생 하기	39
4.6.2 자동 재생 하기	40
4.6.3 BOOKMARK 재생 하기	40
4.6.4 리모콘 기능별 설명 - 사진재생시	40

4.7 PLAYTIME 활용하기	41
4.7.1 재생목록 사용하기	41
4.7.2 음악과 사진 동시 감상하기	42
4.7.3 M3U 파일 사용하기	43
4.7.4 MP3 가사 보기	44
4.8 펌웨어 업그레이드	45
5장 SKIN 만들기	46
5.1 SKIN 파일 구성 요소	47
5.2 BACKGROUND	49
5.3 FILEBROWSER 영역	50
5.4 MENU 영역	51
5.5 MUSICPLAYINFO 영역	54
5.6 기타 영역	55
부록 A. 문제점 해결	57
부록 B. 제품 보증서 및 고객 지원	58

1장 제품 개요

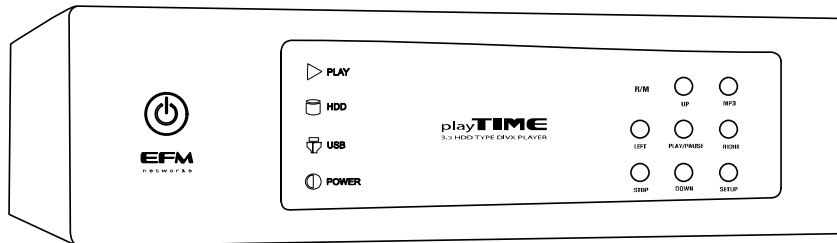
1.1 제품 특징

- ☐ USB 외장형 HDD
- ☐ 비디오, 오디오, 이미지 파일 저장 및 기타 외장형 저장 장치로 사용 가능
- ☐ USB 1.1 및 2.0 지원 (2.0 연결 시 최대 480Mbps 고속 통신)
- ☐ Windows 98SE, ME, 2000, XP 등에서 완벽한 호환성 유지
- ☐ PnP 기능으로 USB 연결 시 PC에서 자동 인식
- ☐ MP3 코덱 내장으로 WMA, Ogg, MPA 등의 음악 파일 재생
- ☐ MPEG2/4 코덱 내장으로 Divx, Xvid, MPG 등 동영상 파일 재생
- ☐ IFO 파일 해독을 통한 DVD 타이틀 재생 기능
- ☐ MP3 hot 버튼으로 TV 없이 간편한 MP3 음악 파일 재생
- ☐ DTS Pass Through 지원으로 DTS 디코더 연결시 다채널 영화 감상
- ☐ 컴포넌트 단자 지원으로 프로그래시브 스캔 TV 지원 (480p, 720p, 1080i)

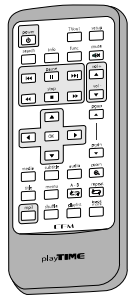
1.2 제품 사양

항목	지원 사양
지원 동영상 파일	Divx 3.x/4.x/5.x, XViD, AVI, MPG, DAT, VOB
지원 음악 파일	MP3, WMA, Ogg
지원 이미지 파일	JPEG
비디오 출력	컴포지트(composite), S-Video, HD 컴포넌트(component) *컴포넌트 단자 지원 해상도 (480i, 480p, 720p, 1080i)
오디오 출력	아날로그 RCA-L/R, 디지털 동축 케이블, 디지털 광 단자
PC 인터페이스	USB 2.0
데이터 전송 속도	480Mbps (USB 2.0 접속 시)
운영체제	Windows 98SE, ME, 2000, XP 이상
지원 파일 시스템	NTFS, FAT32
크기	180 x 57 x 144mm
무게	HDD 미포함시 약 550g, HDD 포함시 약 1Kg
동작 온도	0 ~ 40도
전원	동봉된 정격 어댑터 (입력 110~220V, 출력 12V-2.5A)

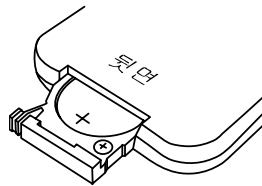
1.3 제품 내용물



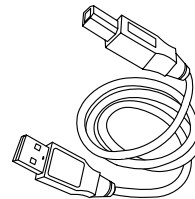
<playTIME H35 본체>



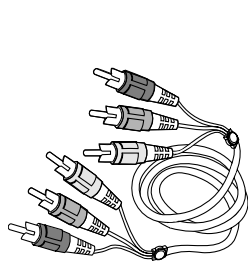
<리모컨>



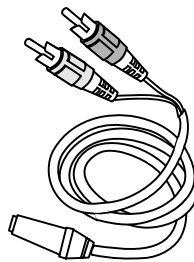
<리모컨 건전지>



<USB 케이블>



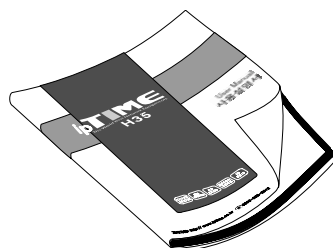
<AV 케이블>



<오디오 헤드폰 케이블>



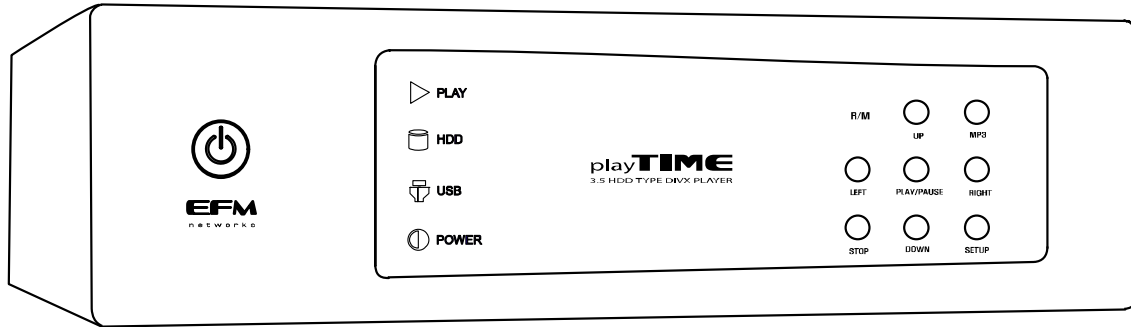
<CD>



<사용자 설명서>

1.4 제품의 명칭

전면부

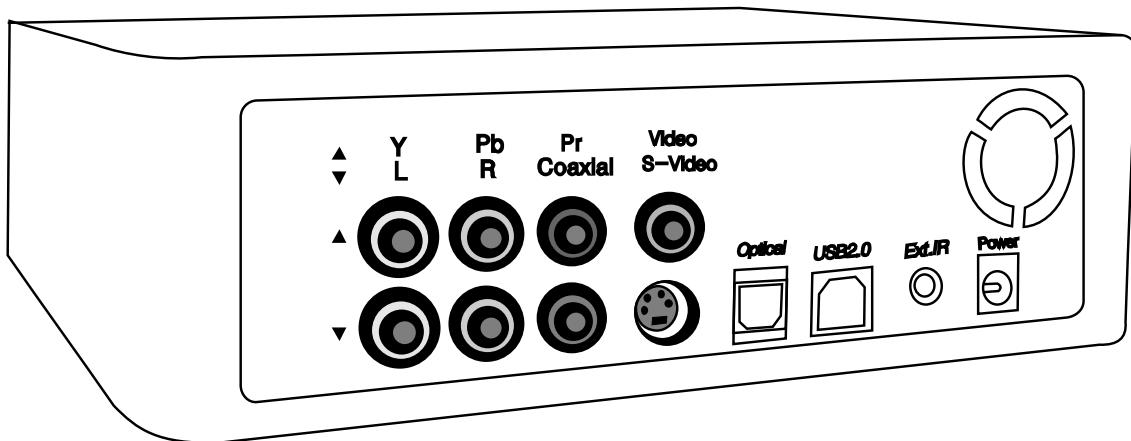


<전면부 그림>

항목	기능
Power 버튼	전원 On/Off 기능
Up 버튼	파일 검색시 위로 이동합니다. 음악 재생, 비디오 재생시에는 볼륨을 크게 합니다.
Down 버튼	파일 검색시 아래로 이동합니다. 음악 재생, 비디오 재생시에는 볼륨을 작게 합니다.
Left 버튼	파일 검색시 상위 폴더로 이동합니다. 음악 재생시 이전 곡으로 이동합니다. 사진 재생시 이전 파일로 이동합니다. 비디오 재생시 뒤로 감기 기능이 실행됩니다.
Right 버튼	파일 검색시 우측 메뉴로 이동합니다. 음악 재생시 다음 곡으로 이동합니다. 사진 재생시 다음 파일로 이동합니다. 비디오 재생시 앞으로 감기 기능이 실행됩니다.
Play/Pause 버튼	파일 검색시 선택된 파일을 재생합니다. 비디오 재생시 일시 정지 기능이 실행됩니다.
MP3 버튼	하드디스크 첫번 째 파티션의 모든 음악파일을 찾아 재생합니다.
STOP 버튼	재생중인 비디오, 오디오, 사진들을 중지하고 파일 검색화면으로 돌아옵니다.
SETUP 버튼	파일탐색모드에서 환경설정모드로 전환합니다. 환경설정모드에서는 모든 설정을 저장한 후, 파일탐색모드로 전환합니다. 비디오 재생시에는 환경설정 팝업화면을 띄웁니다.

항목	기능
리모컨수신부(R/M)	리모컨 신호를 수신하는 센서가 장치되어 있습니다.
POWER LED	전원이 인가된 경우 LED가 On 됩니다.
USB LED	USB 포트를 통하여 PC로 연결되어 외장형 HDD로 동작하는 경우 LED가 On 됩니다. USB LED가 On 된 경우에는 playTIME H35는 외장형 HDD로 동작하여 멀티미디어 파일을 재생할 수 없습니다.
HDD LED	USB HDD 또는 멀티미디어 재생 시 HDD가 액세스되는 것을 보여줍니다.
PLAY LED	음악, 비디오 파일일 재생되고 있을 때 LED가 On 됩니다. (펌웨어가 손상되었을 경우 복구상태를 보여줍니다. 부록A 참조)

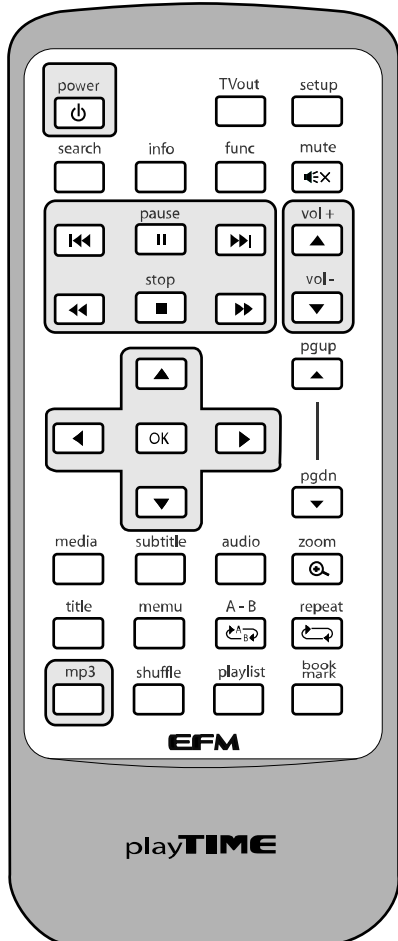
후면부



<후면부 그림>

항목	기능
Power	외장형 어댑터 연결 단자
Ext. IR	외장 리모컨 센서 연결 단자 (외장형 리모컨 센서는 별매)
L/R	아날로그 오디오 연결 단자
Coaxial	디지털 오디오용 동축 케이블 연결 단자
Optical	디지털 오디오용 광 케이블 연결 단자
Y/Pb/Pr	컴포넌트 비디오 (DTV) 연결 단자
Video	컴포지트 비디오 연결 단자
S-Video	S-Video 연결 단자
USB 2.0	USB 연결 단자

리모콘



<리모콘 그림>

버튼		기능
Power		전원 버튼
Setup		파일탐색모드에서 환경설정모드로 전환합니다. 환경설정모드에서는 모든 설정을 저장한 후, 파일탐색모드로 전환합니다. 비디오 재생시에는 환경설정 팝업화면을 띄웁니다
Search		비디오 재생시 원하는 시간부터 볼 수 있도록 팝업화면을 띄웁니다. 팝업화면이 실행된 후 상하좌우 키를 이용하여 시간 또는 챕터(IFO 실행시)를 설정한 후, OK 버튼을 누르면 원하는 위치부터 비디오를 재생할 수 있습니다.

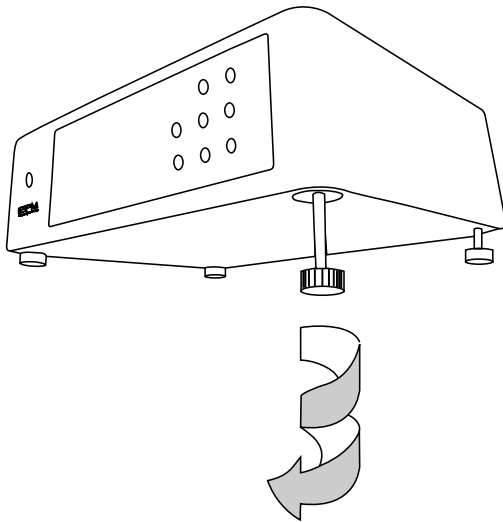
버튼		기능																					
TVout		버튼을 누를 때 마다 아래의 순서로 비디오 출력모드가 변경됩니다.																					
		<table><tr><th>#</th><th>비디오출력</th><th>설명</th></tr><tr><td>1</td><td>NTSC/S-Video</td><td>Video,S-Video 컴포지트 단자출력</td></tr><tr><td>2</td><td>YPbPr/480i</td><td rowspan="4">Y,Pb,Pr 컴포넌트 단자 출력</td></tr><tr><td>3</td><td>YPbPr/480p</td></tr><tr><td>4</td><td>YPbPr/720p</td></tr><tr><td>5</td><td>YPbPr/1080i</td></tr><tr><td>6</td><td>PAL/S-Video</td><td>Video,S-Video 컴포지트 단자출력</td></tr><tr><td>7</td><td>YPbPr/PAL</td><td>Y,Pb,Pr 컴포넌트 단자 출력</td></tr></table>	#	비디오출력	설명	1	NTSC/S-Video	Video,S-Video 컴포지트 단자출력	2	YPbPr/480i	Y,Pb,Pr 컴포넌트 단자 출력	3	YPbPr/480p	4	YPbPr/720p	5	YPbPr/1080i	6	PAL/S-Video	Video,S-Video 컴포지트 단자출력	7	YPbPr/PAL	Y,Pb,Pr 컴포넌트 단자 출력
		#	비디오출력	설명																			
		1	NTSC/S-Video	Video,S-Video 컴포지트 단자출력																			
		2	YPbPr/480i	Y,Pb,Pr 컴포넌트 단자 출력																			
		3	YPbPr/480p																				
		4	YPbPr/720p																				
		5	YPbPr/1080i																				
6	PAL/S-Video	Video,S-Video 컴포지트 단자출력																					
7	YPbPr/PAL	Y,Pb,Pr 컴포넌트 단자 출력																					
Func		좌우볼륨조정, 밝기조절, 명암조절, 채도조절 등을 할 수 있습니다. 팝업화면이 실행된 후 좌우버튼을 이용하여 설정합니다.																					
Mute		소리를 끕니다. 다시 누르면 해제됩니다.																					
		음악 재생시 이전 곡으로 이동합니다.																					
-		음악, 비디오 재생시 잠시 재생을 정지합니다. 다시 누르면, 멈춘 순간부터 재생됩니다.																					
-		음악 재생시 다음 곡으로 이동합니다.																					
-		비디오 재생시 뒤로 되감는 기능입니다. 최대 128배속까지 지원합니다. MP3음악 재생시 10초 뒤로 이동 후 재생합니다.																					
-		재생중인 비디오, 오디오, 사진들을 중지하고 파일탐색모드로 돌아옵니다.																					
-		비디오 재생시 앞으로 감는 기능입니다. 최대 128배속까지 지원합니다. MP3음악 재생 시 10초 앞으로 이동 후 재생합니다.																					
Vol+		볼륨을 크게 합니다. 버튼을 계속 누르면 빠르게 볼륨이 커집니다.																					
Vol-		볼륨을 작게 합니다. 버튼을 계속 누르면 빠르게 볼륨이 작아집니다.																					

버튼		기능										
상		파일 검색시 위로 이동합니다. 음악 재생, 비디오 재생시에는 볼륨을 크게 합니다.										
하		파일 검색시 아래로 이동합니다. 음악 재생, 비디오 재생시에는 볼륨을 작게 합니다.										
좌		파일 검색시 상위 폴더로 이동합니다. 음악 재생시 이전 곡으로 이동합니다. 사진 재생시 이전 파일로 이동합니다. 비디오 재생시 뒤로 감기 기능이 실행됩니다.										
우		파일 검색시 우측 메뉴로 이동합니다. 음악 재생시 다음 곡으로 이동합니다. 사진 재생시 다음 파일로 이동합니다. 비디오 재생시 앞으로 감기 기능이 실행됩니다.										
OK		파일 검색시 선택된 파일을 재생합니다.										
pgup		파일 검색시 이전 페이지로 이동합니다.										
pgdn		파일 검색시 다음 페이지로 이동합니다.										
media		파일 검색시 보여줄 멀티미디어 파일의 종류를 선택합니다. 버튼을 누를 때 마다 모든 파일, 영화, 음악, 사진 순으로 파일 리스트가 갱신됩니다. 현재의 선택된 모드는 오른쪽 최상단 메뉴에서 확인할 수 있습니다. 각각의 모드에서 보여주는 파일 확장자는 아래와 같습니다.										
		<table><tr><td>미디어선택</td><td>파일 확장자</td></tr><tr><td>모든 파일</td><td>아래의 모든 형식을 보여줌</td></tr><tr><td>영화</td><td>avi,mp4,mpg,m1v,m2v,mpeg,ifo,vob,dat</td></tr><tr><td>음악</td><td>mp3,mp2,mp1,m3u,wma,ogg,ac3,mpga</td></tr><tr><td>사진</td><td>jpg,jpeg</td></tr></table>	미디어선택	파일 확장자	모든 파일	아래의 모든 형식을 보여줌	영화	avi,mp4,mpg,m1v,m2v,mpeg,ifo,vob,dat	음악	mp3,mp2,mp1,m3u,wma,ogg,ac3,mpga	사진	jpg,jpeg
		미디어선택	파일 확장자									
		모든 파일	아래의 모든 형식을 보여줌									
		영화	avi,mp4,mpg,m1v,m2v,mpeg,ifo,vob,dat									
		음악	mp3,mp2,mp1,m3u,wma,ogg,ac3,mpga									
사진	jpg,jpeg											
subtitle		비디오 재생시 자막위치, 자막크기, 자막언어, 자막 싱크 등을 조절할 수 있습니다. MP3음악 재생시 가사가 포함된 MP3파일의 가사를 끄거나 켤 수 있습니다.										
audio		여러 개의 오디오를 지원하는 비디오 파일 재생시 오디오를 선택할 수 있습니다.										
zoom		비디오 또는 사진 파일 재생시 화면을 확대, 축소시킬 수 있습니다. 사진 재생시에는 사진을 확대, 축소시킬 수 있습니다.										

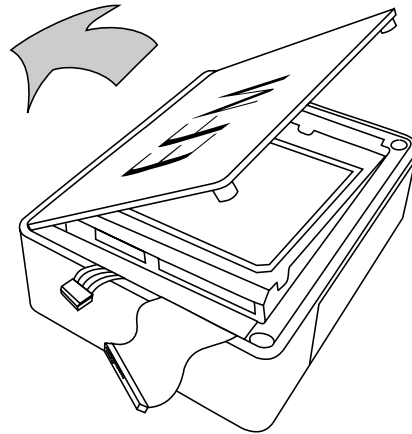
버튼		기능
title		DVD 네비게이션 실행 시(IFO 파일) title기능을 실행합니다.
menu		DVD 네비게이션 실행 시(IFO 파일) menu화면을 실행합니다.
A-B		DVD 재생시(IFO파일) 구간 반복을 설정합니다. 반복하기 원하는 구간의 시작(A지점)에서 버튼을 누르고, 구간의 끝(B지점)에서 다시 버튼을 누르면, A지점에서 B지점사이만 반복이 됩니다. 한번 더 버튼을 누르면 반복이 해제 됩니다.
repeat		음악재생 시 현재 파일을 계속 반복하여 듣습니다.
mp3		하드디스크 첫번째 파티션의 모든 음악파일을 찾아 재생합니다.
shuffle		현재 폴더에 있는 파일을 무작위로 재생합니다.
playlist		재생목록에 설정되어있는 파일을 재생합니다.
book mark		마지막으로 재생되었던 비디오 또는 오디오파일의 중단 시점부터 재 생을 시작합니다.

2장 playTIME의 연결

2.1 HDD 장착



<하단 나사 풀기>



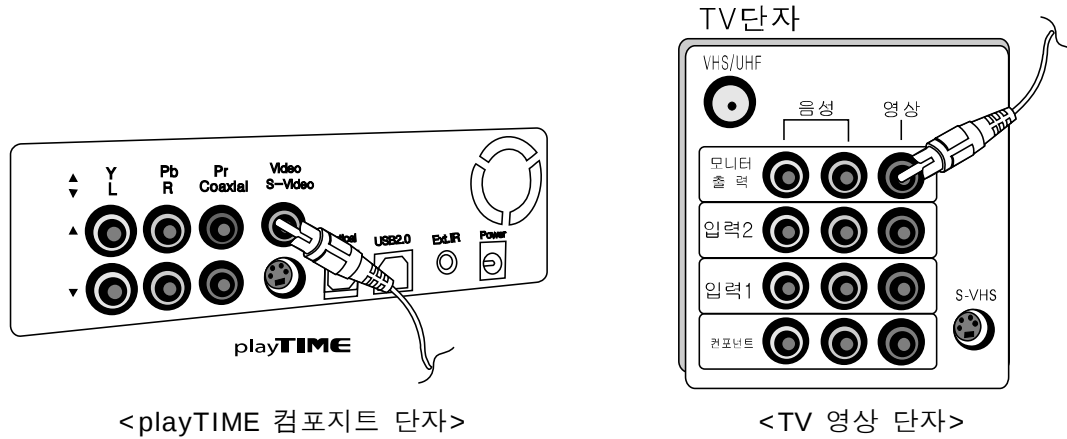
<상면 뚜껑 열기>

- HDD를 장착하시기 전에 제품의 손상을 방지하기 위하여 어댑터 전원을 분리합니다.
- 하드디스크 장착을 위해서는 playTIME H35의 상면 뚜껑을 분리합니다.
- 상면 뚜껑 분리를 위해서 하단의 받침대 나사 4개를 풀어줍니다.
- 상면 뚜껑이 분리된 후 3.5인치 HDD에 IDE 케이블과 전원 케이블을 연결합니다.
- HDD 연결 후 상면 뚜껑을 덮고 하단 받침대 나사를 조여 고정합니다.

참고

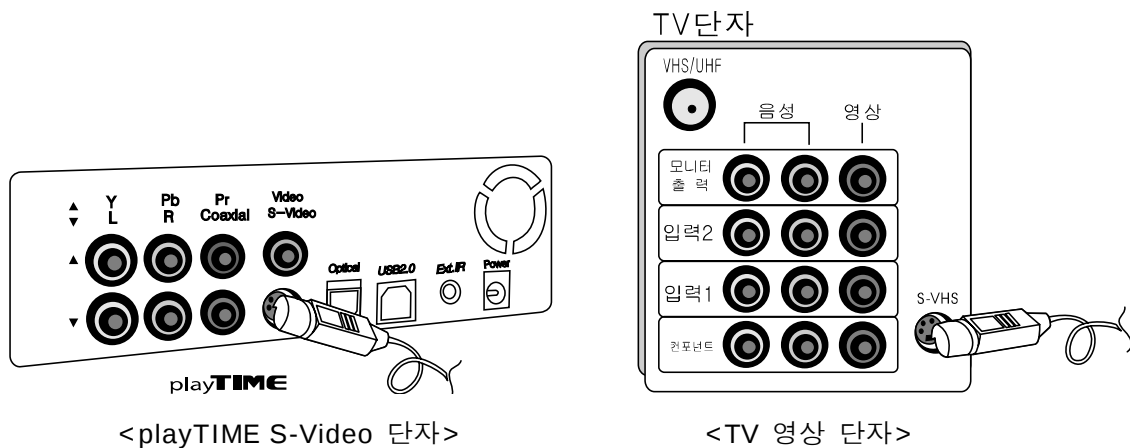
1. HDD의 점퍼는 Master 모드로 설정합니다.
2. 연결된 HDD를 사용하기 위해서는 먼저 playTIME H35를 USB로 PC에 연결하여 포맷 등을 하여야 합니다. 이와 관련된 내용을 3장을 참고합니다.

2.2 컴포지트 단자를 이용한 TV 연결



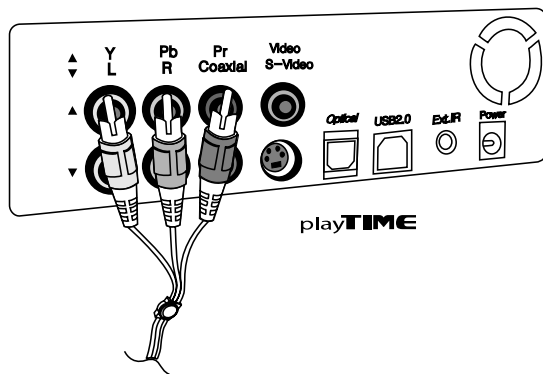
- playTIME의 컴포지트 비디오 단자와 TV의 단자를 연결합니다.
- 컴포지트 단자를 이용하여 연결한 경우 480i의 해상도로 화면이 표현됩니다.

2.3 S-Video 단자를 이용한 TV 연결

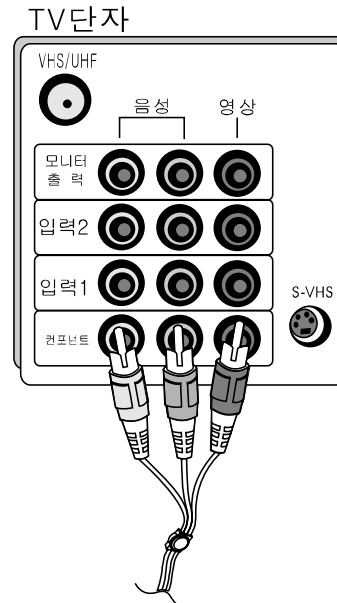


- playTIME의 S-Video 단자와 TV의 S-Video 단자를 연결합니다.
- S-Video 단자를 이용하여 연결한 경우 480i의 해상도로 컴포지트 단자와 동일한 해상도를 지원하나 영상의 휘도 신호와 색차 신호가 분리되어 TV에 전달되므로 색감이 더 뚜렷한 영상을 얻을 수 있습니다.

2.4 컴포넌트 단자를 이용한 TV 연결



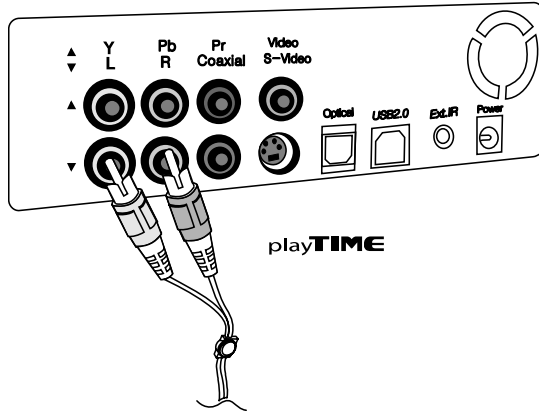
<playTIME 컴포넌트 단자>



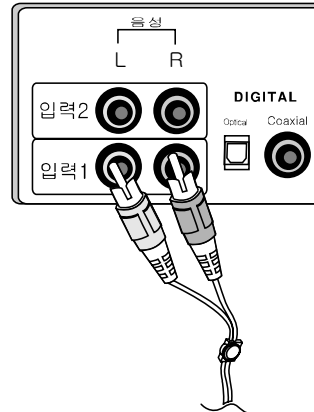
<TV 컴포넌트 단자>

- playTIME의 Y/Pb/Pr 단자와 TV의 컴포넌트 단자를 연결합니다.
- 컴포넌트 단자를 이용하면 삼원색인 RGB (Red, Green, Blue)에 대응하는 세가지 신호로 영상을 TV에 전송하므로 보다 뚜렷한 색감으로 화면을 감상할 수 있습니다.
- 컴포넌트 단자는 480i, 480p, 720p, 1080i의 해상도를 지원합니다. 컴포넌트 단자가 지원하는 고해상도로 playTIME을 설정하기 위해서는 4장의 내용을 참고합니다.

2.5 아나로그 오디오 단자 연결



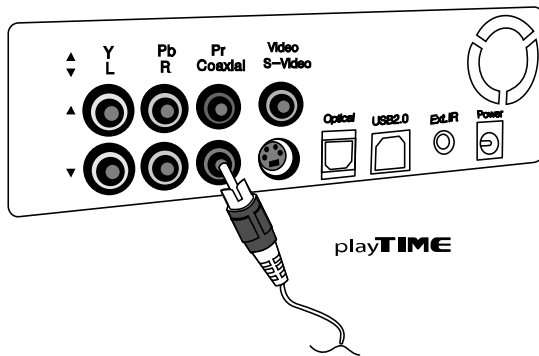
<playTIME 오디오 단자>



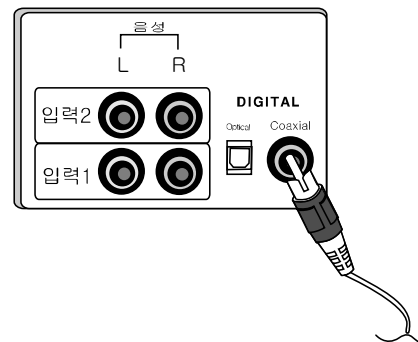
<오디오의 음성단자>

- playTIME의 아나로그 오디오 L/R 단자와 TV 또는 오디오의 음성단자를 연결합니다.
- DTS로 음성 신호가 인코딩된 영상 파일 또는 음성 파일의 경우 아나로그 단자로는 소리가 출력되지 않습니다.

2.6 Coaxial 디지털 오디오 단자 연결



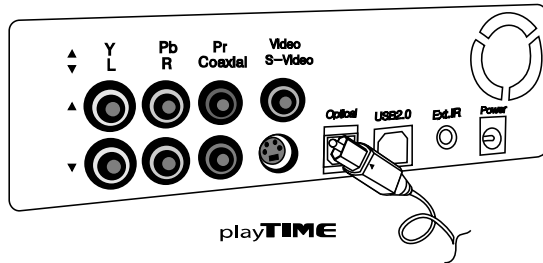
<playTIME 오디오 단자>



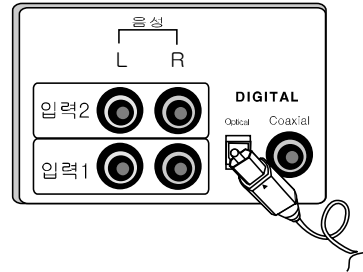
<오디오의 디지털 단자>

- playTIME의 디지털 오디오 동축 단자와 오디오 디코더의 디지털 동축 단자를 연결합니다.
- 디지털 오디오 출력으로 음악을 듣기 위해서는 돌비 서라운드 리시버와 같은 디코더 기기가 필요합니다.

2.7 Optical 디지털 오디오 단자 연결



<playTIME 오디오 단자>



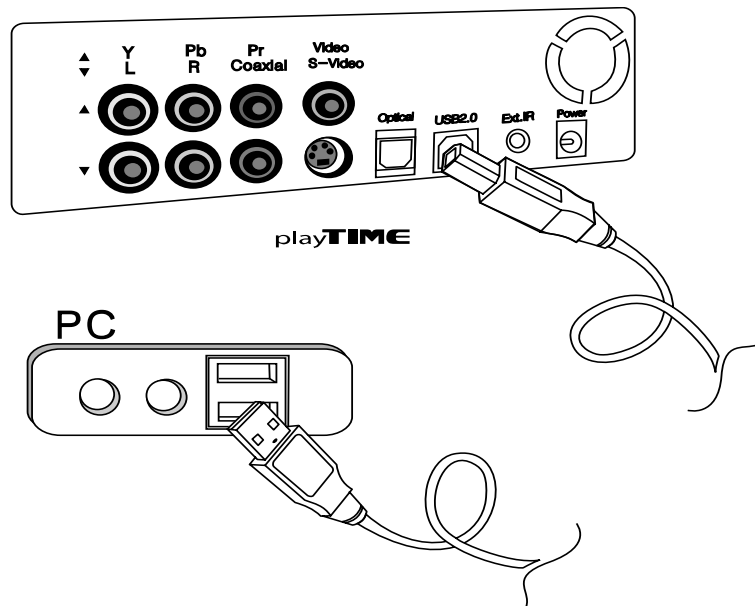
<오디오의 디지털 단자>

- playTIME의 디지털 오디오 광 단자와 오디오 디코더의 디지털 광 단자를 연결합니다.
- 디지털 오디오 출력으로 음악을 듣기 위해서는 돌비 서라운드 리시버와 같은 디코더 기기가 필요합니다.

3장 playTIME H35와 PC 연결

3.1 USB 단자 연결

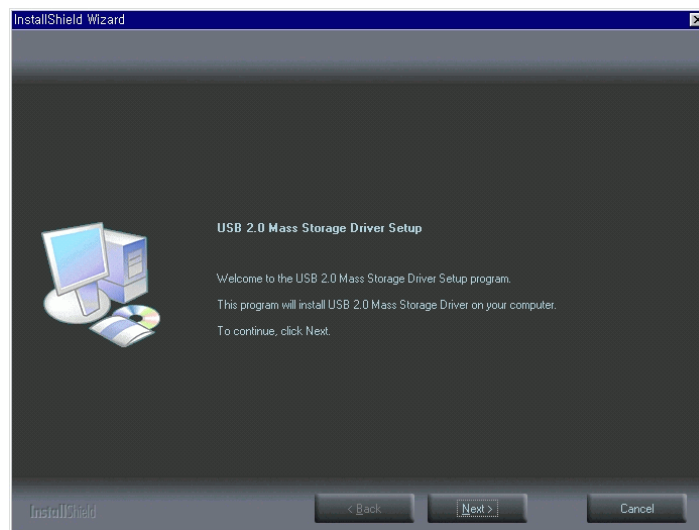
- USB 연결을 위해서 playTIME의 USB 단자와 PC의 USB 단자를 연결합니다.
- playTIME을 PC의 USB 포트에 연결하면 멀티미디어 플레이어 기능은 중단되며 외장형 하드디스크로 동작합니다.
- Windows 98/ME/2000/XP에서는 USB 외장형 HDD의 Plug & Play를 지원하므로 PC와 playTIME을 연결하면 자동으로 인식합니다. 단 Windows 98/ME의 경우 USB 외장형 HDD를 위한 드라이버를 미리 설치하여야 합니다.



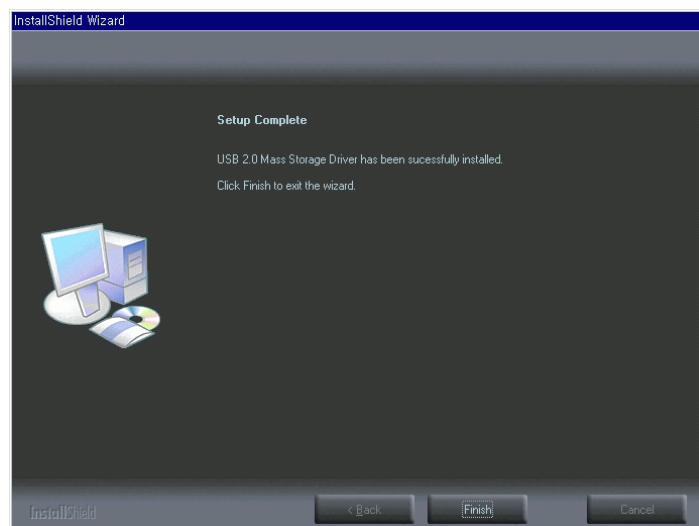
<PC와 PlayTIME의 USB 단자 연결>

3.2 윈도우 98에서 드라이버 설치

- Windows 98SE에 playTIME을 연결하기 위해서는 먼저 Win98SE 전용 드라이버를 설치하여야 합니다.
- Windows 98SE용 드라이버는 CD의 X:\PTIME98 폴더나 <http://www.efm-net.com>에서 다운 받을 수 있습니다.
- 드라이버 설치를 위해서 다운 받거나 CD에 있는 Setup.exe를 실행합니다.



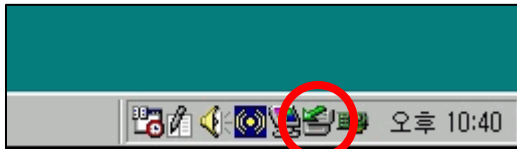
<Setup 실행 화면>



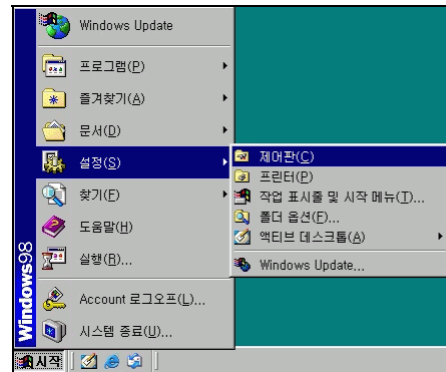
<Setup 종료화면>

3.3 윈도우 98 / ME에서 playTIME HDD 파티션 및 포맷

- playTIME의 전원을 켜고 윈도우98/ME PC의 USB 포트에 연결하면 playTIME은 자동으로 인식되며 아래 그림과 같이 트레이에 등록 아이콘이 생성됩니다.
- 시스템에 등록된 playTIME의 외장형 HDD의 설정을 위하여 **시작** - **설정** - **제어판** 메뉴를 클릭합니다.

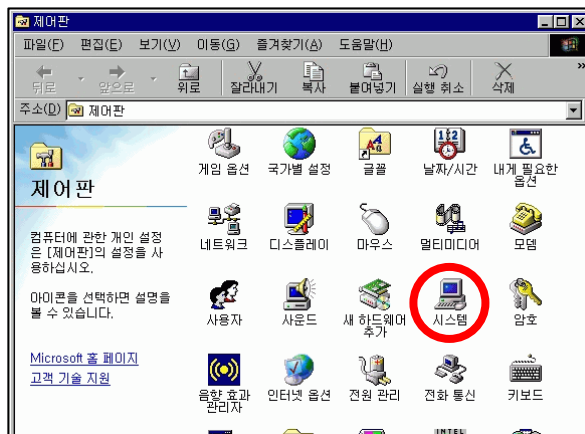


<playTIME의 윈도우 트레이 등록 확인>

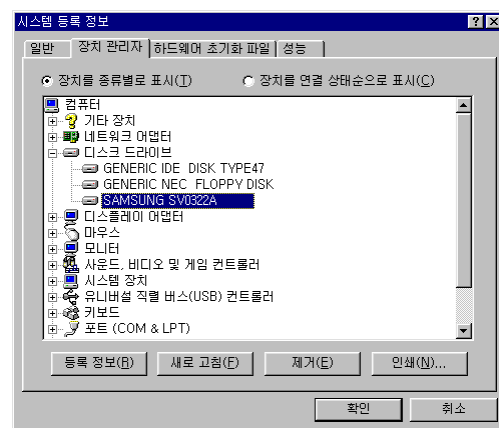


<윈도우 98/ME 제어판 실행>

- 제어판에서 **시스템** 아이콘을 더블 클릭합니다..
- 시스템 등록정보의 디스크드라이브에서 playTIME으로 연결된 HDD를 더블클릭합니다.

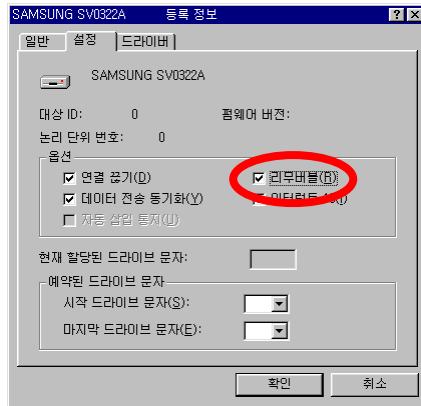


<제어판의 시스템 항목 선택>

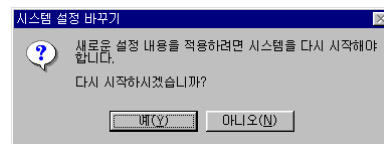


<연결한 HDD 더블 클릭>

- 선택한 HDD의 등록 정보 화면에서 리무버블 항목을 check 합니다.
- 설정 후 **확인** 버튼을 클릭하고 시스템을 재시작합니다.



<리무버블 check>



<시스템 재시작>

하드디스크 초기화 : 파티셔닝(Partitioning)과 포맷(Format)

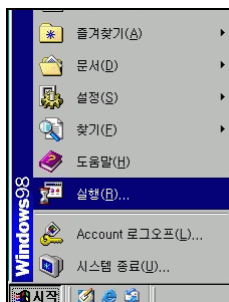
파티셔닝이란? 파티셔닝이란 하나의 물리적인 하드디스크를 다수개의 논리적인 하드 디스크로 나누는 과정입니다. 일반적으로 하드 디스크를 최초 연결하는 경우 먼저 파티셔닝을 진행한 후 사용하여야 합니다.

포맷이란? 포맷은 파티셔닝에 의하여 논리적으로 나누어진 하드디스크를 파일 폴더 등을 저장하기 위하여 필요한 초기화 작업하는 것입니다. 포맷 시에 결정되는 초기화 방법에 따라 FAT, FAT32, NTFS 등 파일 시스템의 종류가 결정됩니다.

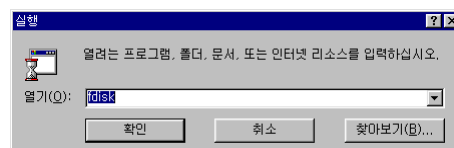
결론적으로 하드 디스크 사용전 먼저 파티셔닝을 한 후 사용하고자 하는 파일 시스템의 종류에 맞게 포맷을 수행하여야 합니다.

Windows98 / ME의 Fdisk를 이용한 파티셔닝 순서

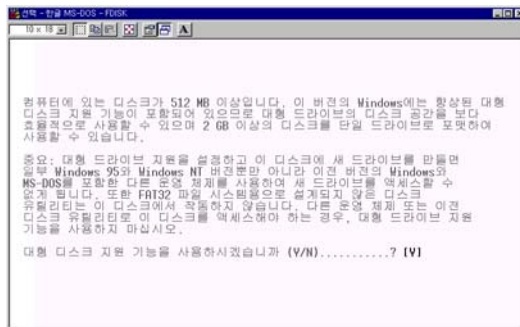
- 파티셔닝은 fdisk DOS 명령어를 사용하며 다음과 같은 순서로 진행합니다.
- 시스템이 재시작된 뒤 **시작** - **실행** 버튼을 클릭합니다.
- 열기에서 fdisk를 입력하고 **확인** 버튼을 클릭합니다.



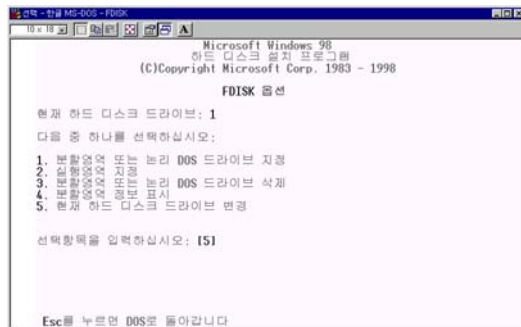
<실행 선택>



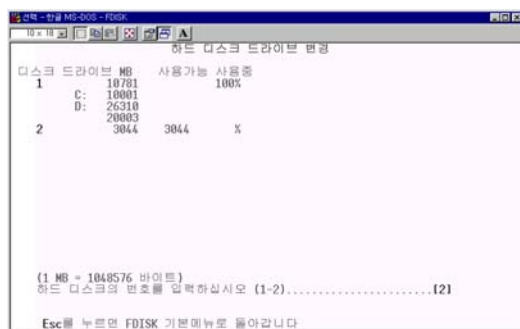
<fdisk 실행>



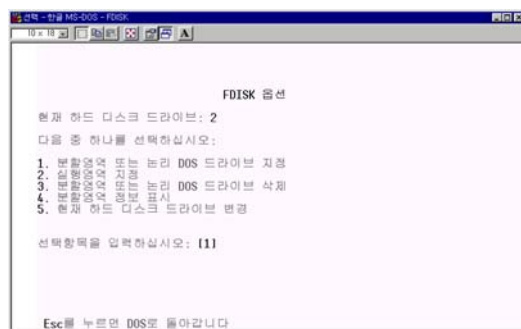
<1. 대용량 드라이버 사용 확인>



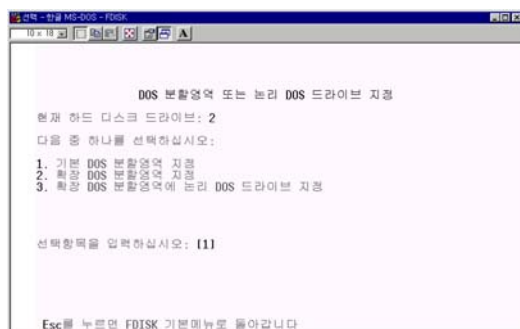
<2. 드라이브 변경 선택>



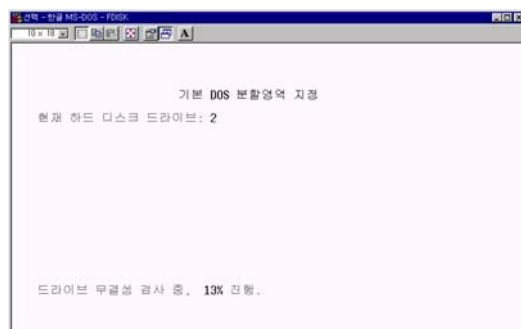
<3. 추가된 하드디스크 번호 입력>



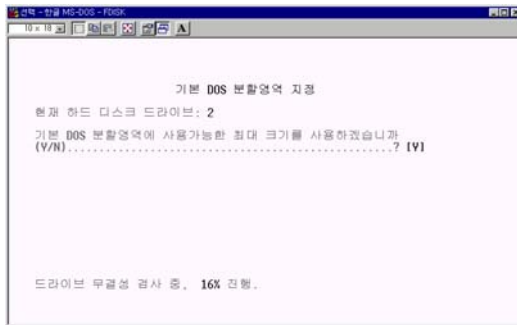
<4. 분할 영역 지정 선택>



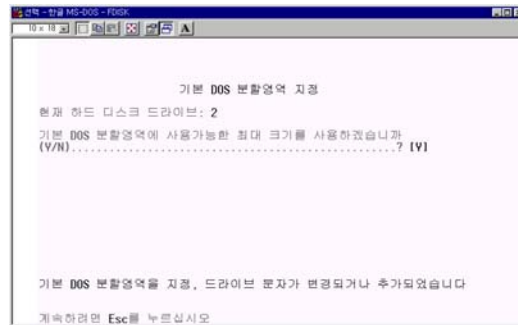
<5. 기본 DOS 분할영역지정 선택>



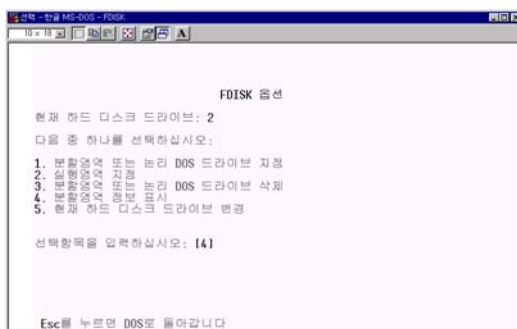
<6. fdisk의 디스크 검사>



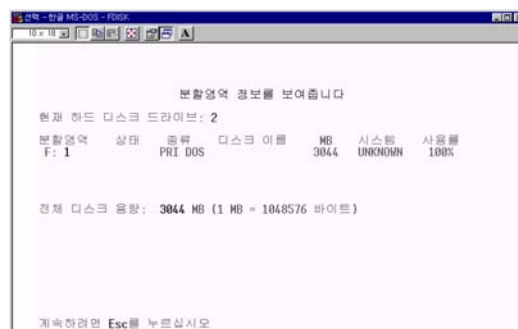
<7. 파티션 크기 선택(기본 최대)>



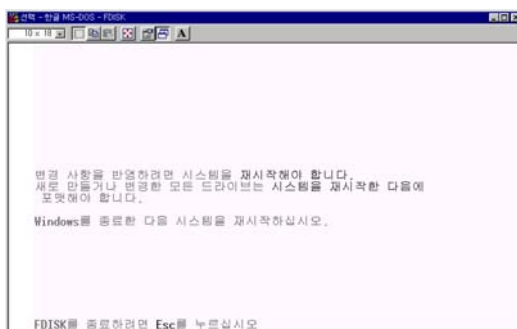
<8. 파티션 설정 완료 화면>



<9. 정보 표시 선택>



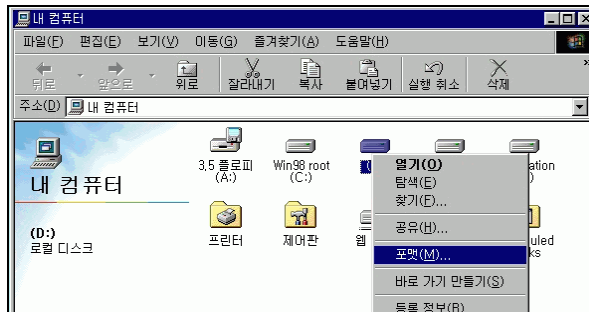
<10. 파티션 설정 정보 확인>



<11. fdisk 종료>

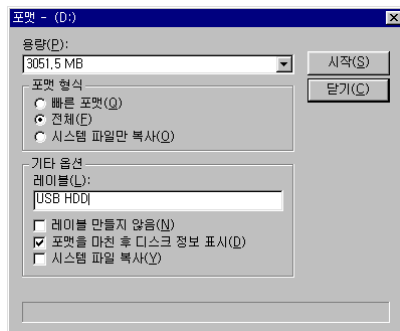
Windows98 / ME에서의 하드디스크 포맷 방법

- 바탕화면의 내 컴퓨터 아이콘을 더블 클릭하여 내 컴퓨터 창을 활성화시킵니다.
- USB로 연결된 하드 디스크를 마우스 우측 버튼으로 클릭하여 포맷을 선택합니다.

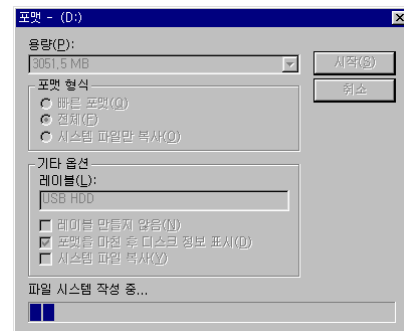


<포맷 선택>

- 포맷 창에서 전체 포맷을 선택하고 레이블에 하드 디스크 이름을 입력한 뒤 시작 버튼을 클릭하면 포맷이 진행됩니다.

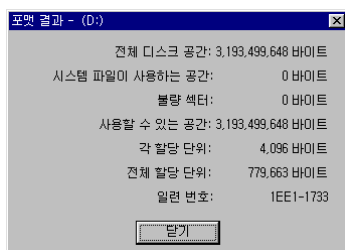


<포맷형식/레이블 입력 및 시작>

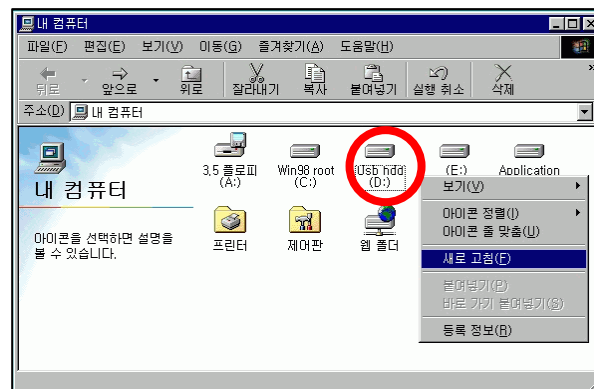


<포맷 진행 상황>

- 포맷이 완료되면 새로 고침을 선택하여 새 하드디스크를 확인할 수 있습니다.



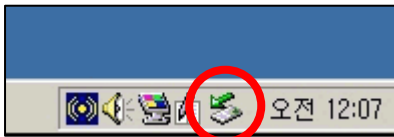
<포맷 결과 화면>



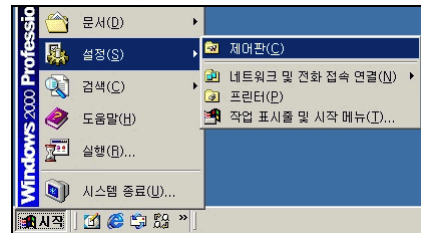
<포맷 후 USB 디스크 확인>

3.4 윈도우 2000 / XP에서 playTIME HDD 파티션 및 포맷

- playTIME의 전원을 켜고 윈도우2000/XP PC의 USB 포트에 연결하면 playTIME은 자동으로 인식되며 아래 그림과 같이 트레이에 등록 아이콘이 생성됩니다.
- 시스템에 등록된 playTIME의 외장형 HDD의 설정을 위하여 **시작** - **설정** - **제어판** 메뉴를 클릭합니다.

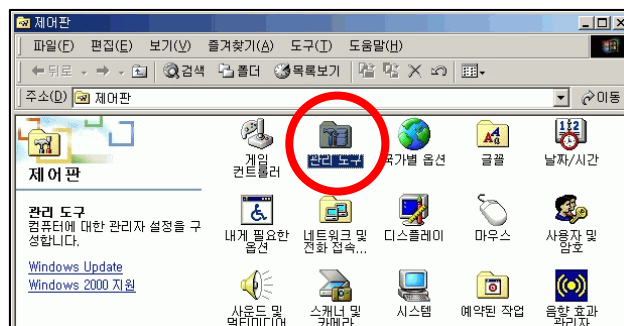


<playTIME의 윈도우 트레이 등록 확인>



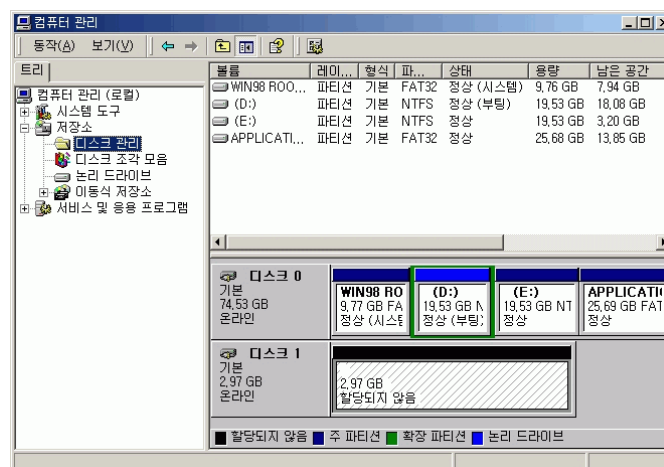
<윈도우 98/ME 제어판 실행>

- 제어판 윈도우에서 관리 도구를 더블 클릭합니다.



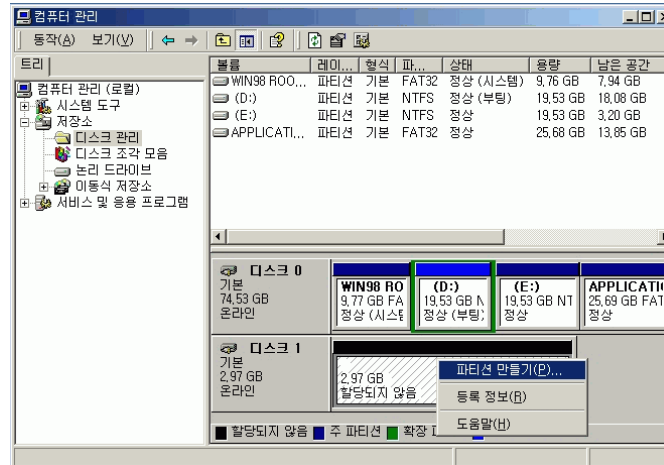
<제어판에서 관리도구 선택>

- 관리 도구에서 디스크 관리를 클릭하면 디스크에 관한 정보가 표시됩니다.



<디스크 관리를 통한 하드디스크 확인>

- 하드 디스크 정보 중 우측 하단에서 USB로 새로 연결되어 할당되지 않은 마우스 우측 버튼으로 클릭한 뒤 파티션 만들기를 선택합니다.



<파티션 만들기 선택>

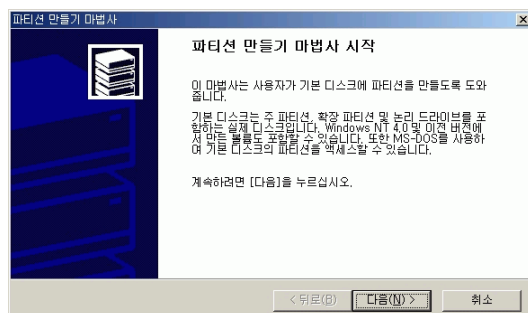
하드디스크 초기화 : 파티셔닝(Partitioning)과 포맷(Format)

파티셔닝이란? 파티셔닝이란 하나의 물리적인 하드디스크를 다수개의 논리적인 하드 디스크로 나누는 과정입니다. 일반적으로 하드 디스크를 최초 연결하는 경우 먼저 파티셔닝을 진행한 후 사용하여야 합니다.

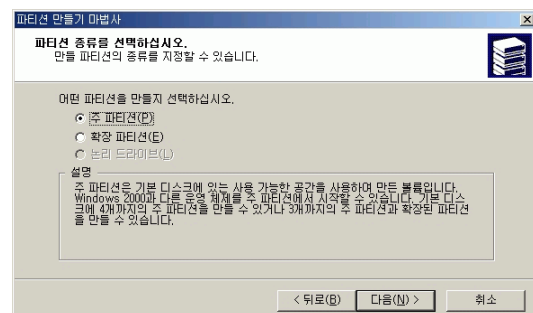
포맷이란? 포맷은 파티셔닝에 의하여 논리적으로 나누어진 하드디스크를 파일 폴더 등을 저장하기 위하여 필요한 초기화 작업하는 것입니다. 포맷 시에 결정되는 초기화 방법에 따라 FAT, FAT32, NTFS 등 파일 시스템의 종류가 결정됩니다.

결론적으로 하드 디스크 사용전 먼저 파티셔닝을 한 후 사용하고자 하는 파일 시스템의 종류에 맞게 포맷을 수행하여야 합니다.

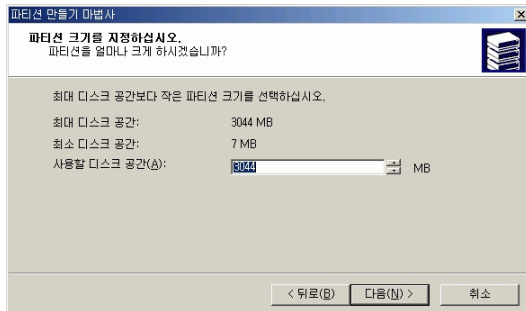
- 파티션 만들기 마법사가 실행되면 마법사의 진행에 따라 아래 순서와 같이 파티셔닝과 파티션된 하드 디스크에 대한 포맷을 실행합니다.



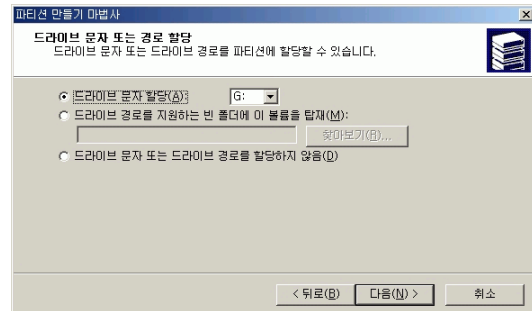
<마법사 실행 화면>



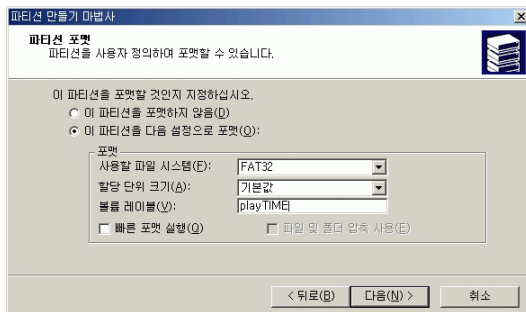
<파티션 종류 선택>



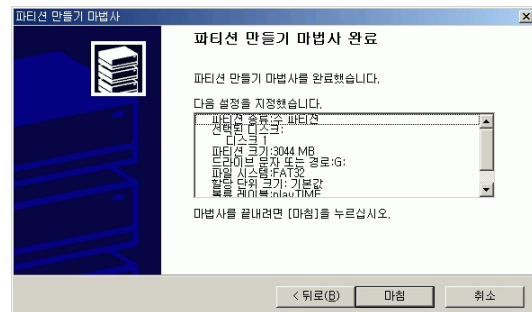
<파티션 크기 선택>



<드라이브 문자 지정>

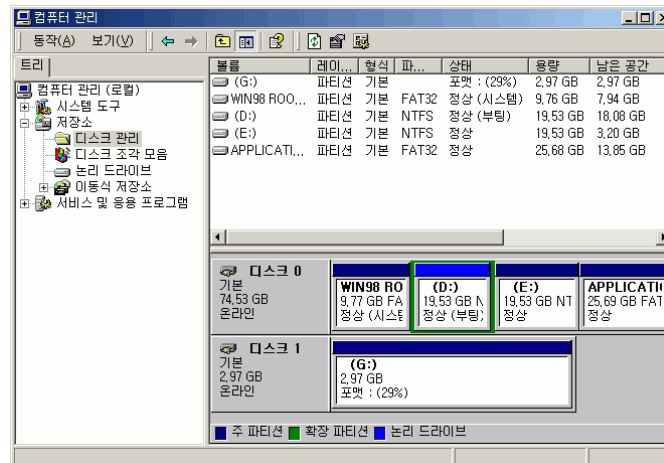


<포맷 방식 설정>



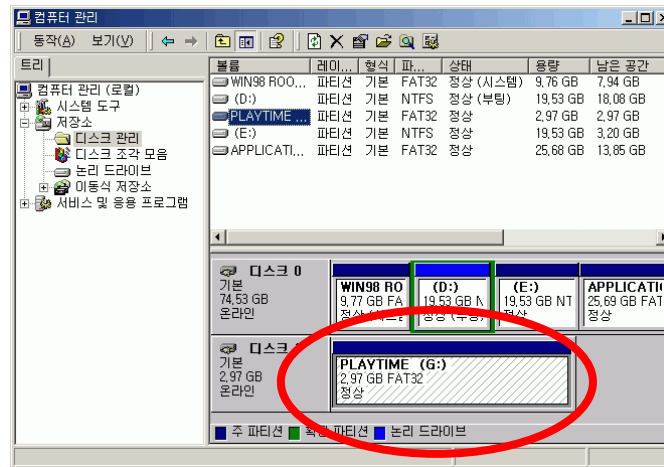
<마법사 완료 화면>

□ 마법사 실행이 완료되면 컴퓨터 관리창을 통하여 디스크 포맷이 진행됩니다.



<컴퓨터 관리에서 포맷 진행>

□ 포맷이 완료된 후 컴퓨터 관리에서 새로 등록된 디스크의 상태가 정상임을 확인 할 수 있습니다.



<컴퓨터 관리에서 하드 디스크 정상 확인>

3.5 playTIME PC 연결 사용 및 사용 후 분리 방법

- PC에 연결된 playTIME은 화면 우측 하단에서 PnP 아이콘으로 확인할 수 있습니다.

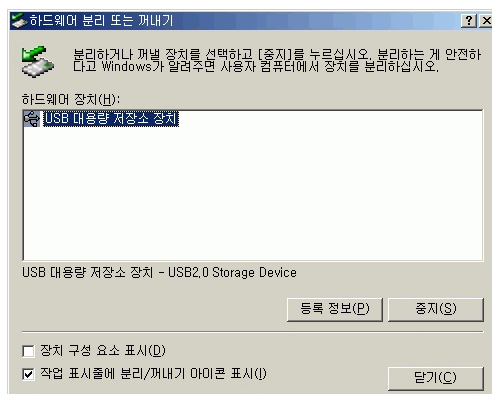


<PnP 장치 확인>

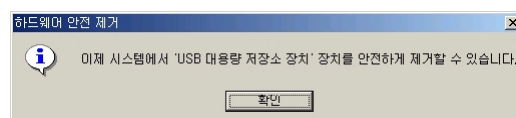
- PnP 장치를 정상적으로 시스템에서 제거하기 위해서는 PnP 아이콘을 마우스로 클릭하여 사용을 중지하고자 하는 장비를 선택합니다.



<PnP 장치 중지 선택>



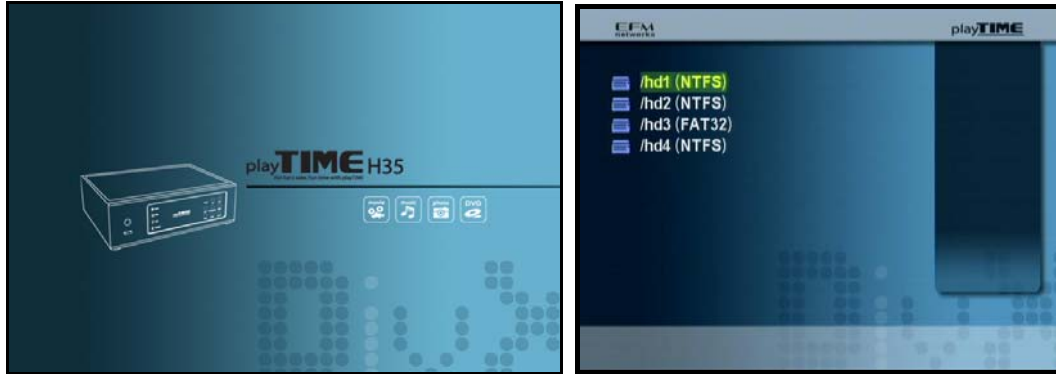
<장비 중지 확인 창>



<최종 확인 화면>

4장 playTIME 사용하기

4.1 제품 초기 화면



playTIME의 전원스위치를 ON시키면 위의 그림과 같은 초기화면과 “하드디스크 검색중”이라는 메시지가 나타납니다. 이때 playTIME에서 정상적으로 하드디스크 검색이 되면, 현재 하드디스크의 파티션 리스트가 보이게 됩니다.



특정 파티션을 선택하면 옆의 그림과 같이 폴더 및 파일을 볼 수 있습니다.

① 영역	폴더 및 파일 리스트를 보여주는 영역입니다.
② 영역	현재폴더의 전체 항목의 개수, 페이지의 수, 폴더의 위치를 보여주는 영역입니다.
③ 영역	현재모드에서 사용 가능한 메뉴 리스트를 보여주는 영역입니다.

4.2 환경 설정

리모콘의 [setup] 또는 정면판넬의 [setup] 버튼을 누르면 환경설정 모드로 들어갑니다. 환경설정모드는 “비디오설정”, “오디오설정”, “사진설정”, “스킨설정”, “기타설정”, “펌웨어” 6가지 메뉴로 구성되어 있습니다.

여기서는 “펌웨어” 메뉴를 제외한 나머지 메뉴에 대해서 알아보기로 하겠습니다. “펌웨어” 메뉴에 대한 설명은 “4.8장 펌웨어 업그레이드”를 참조하시기 바랍니다.

※ 환경설정 메뉴 키조작 방법

이동법	사용버튼
메인메뉴에서 하위메뉴 이동시	[OK] 또는 [↓] 사용
하위메뉴에서 메인메뉴 이동시	[↑] 또는 [←] 사용
하위메뉴에서 설정값 선택메뉴 이동	[→] 사용
설정값 이동 및 선택	[↑], [↓], [OK] 사용
모든 설정 저장후 빠져나오기	[setup] 버튼 사용

4.2.1 비디오 설정



“비디오설정” 메뉴는 ‘비디오출력’, ‘TV종류’, ‘밝기조정’, ‘명암조절’, ‘채도조절’ 5가지 메뉴로 구성되어 있습니다.

메뉴	설명	
비디오출력	NTSC/S-Video	Video, S-Video 컴포지트 단자출력
	YPbPr/480i	Y, Pb, Pr 컴포넌트 단자 출력
	YPbPr/480p	
	YPbPr/720p	
	YPbPr/1080i	
	PAL/S-Video	Video, S-Video 컴포지트 단자출력
TV종류	YPbPr/PAL	Y, Pb, Pr 컴포넌트 단자 출력
	4:3	4:3 레터박스 TV 비율
	16:9	16:9 와이드 TV 비율
밝기 조정	TV 화면의 밝기를 조정합니다.	
명암 조절	TV 화면의 명암을 조절합니다.	
채도 조정	TV 화면의 채도를 조정합니다.	

4.2.2 오디오 설정



“오디오설정” 메뉴는 ‘오디오출력’, ‘볼륨조정’, ‘좌우볼륨’ 3가지 메뉴로 구성되어 있습니다.

※ 오디오 형식이 DTS 일 경우에는 디지털 단자로 패스쓰루(Pass-through)됩니다. 즉 외부에 별도의 디코더가 있어야 오디오를 정상적으로 감상할 수 있습니다.

메뉴	설명	
오디오출력	동시출력	AC3 포맷의 오디오를 다운 믹싱하여 스테레오로 출력합니다.
	디지털	AC3 포맷의 오디오를 디지털 출력 단자(동축, 광)로 출력합니다.(AC3 Pass-through) 이 경우에는 AC3 코덱 일 경우 아날로그 오디오 단자로 출력되지 않습니다.
볼륨조정	영화 및 음악 감상시 볼륨의 크기를 조정합니다.	
좌우볼륨	좌우볼륨의 밸런스를 조정합니다.	

4.2.3 사진 설정



“사진설정” 메뉴는 ‘사진미리보기’, ‘사진보기간격’, ‘사진보기효과’ 3가지 메뉴로 구성되어 있습니다.

메뉴	설명	
사진미리보기	파일탐색시 현재 선택바가 위치한 사진을 작은크기로 미리 볼 수 있습니다. 단, 사진미리보기를 사용할 경우에는 사진의 크기에 따라 파일탐색시 선택바의 이동속도가 느려질 수 도 있습니다.	
사진보기간격	슬라이드쇼방식으로 여러장의 사진을 감상시 초단위로 보기간격을 조절할 수 있습니다.	
사진보기효과	‘점점 흐리게/밝게’ 또는 ‘줌 인/아웃’ 방식으로 사진보기 효과를 선택할 수 있습니다.	

4.2.4 스킨 설정



제품에 적용할 스킨을 사용자가 선택할 수 있습니다.

사용자가 제작한 임의의 스킨을 하드디스크 첫번째 파티션의 skin 폴더밑에 사용자 정의 폴더를 만들고 스킨파일을 복사해 두면 해당 메뉴에서 사용자 정의 폴더이름이 보입니다. 그리고 해당 폴더이름을 선택하면 제품의 스킨이 변경됩니다.

스킨설정에 대한 자세한 설명은 “제5장 스킨만들기”를 참조하기 바랍니다.

4.2.5 기타 설정



“기타설정” 메뉴는 ‘언어’, ‘시스템초기화’, ‘자막크기’, ‘자막색깔’ 4가지 메뉴로 구성되어 있습니다.

메뉴	설명
언어	playTIME에서 사용할 언어를 선택합니다.
시스템초기화	공장출하상태로 모든 설정을 초기화합니다.
자막크기	영화(DVD제외)감상시 사용되는 자막의 크기를 선택합니다.
자막색깔	영화(DVD제외)감상시 사용되는 자막의 색깔을 선택합니다.

4.2.6 펌웨어

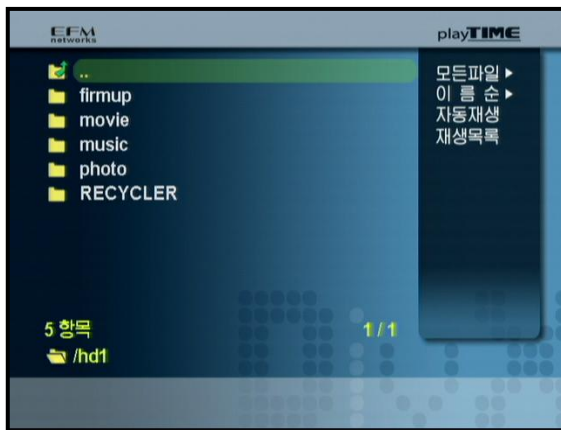
“펌웨어” 메뉴에 대한 설명은 “4.8장 펌웨어 업그레이드”를 참조하시기 바랍니다.

4.3 playTIME 메뉴 설명

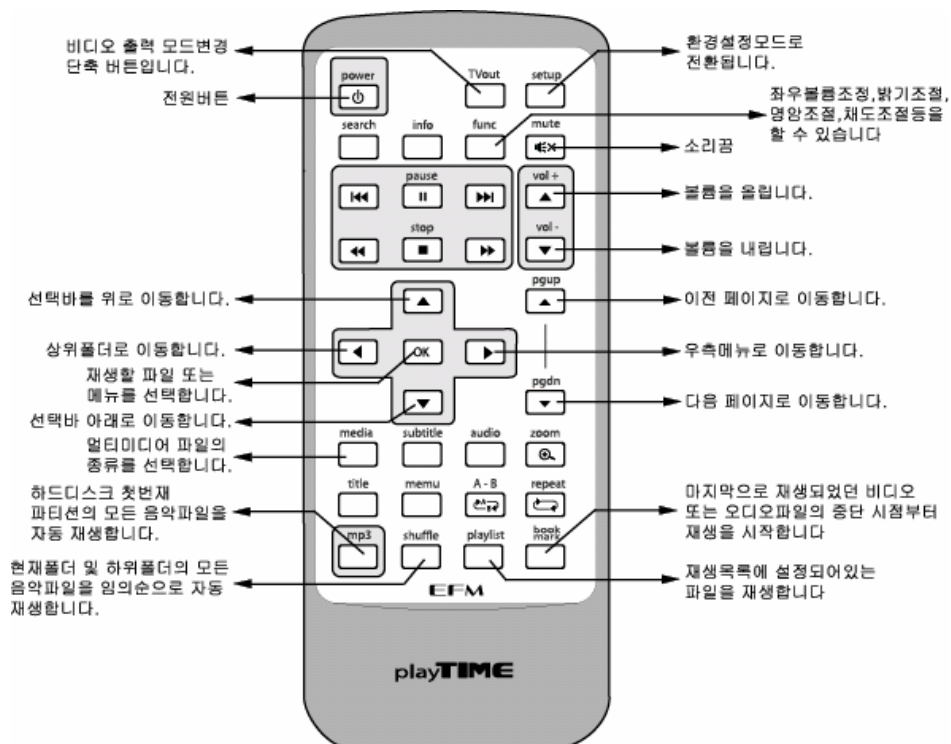
오른쪽 이동키를 누르면 파일탐색에 위치한 선택바(select bar)가 우측의 메뉴선택쪽으로 이동 됩니다. 그리고 상/하 이동키 또는 선택키(OK)를 눌러 조작하면 됩니다.

4.3.1 파일탐색모드 메뉴

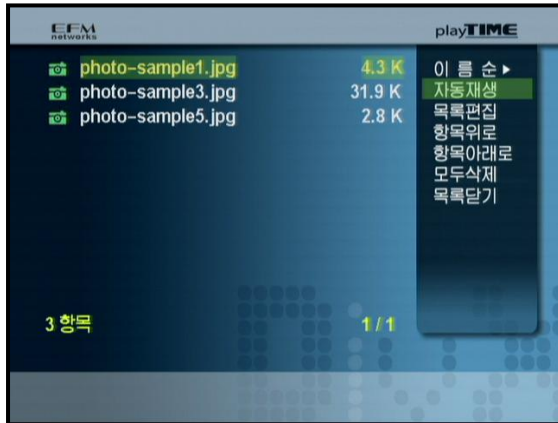
파일탐색모드메뉴는 미디어필터, 파일정렬, 자동재생, 재생목록으로 구성되어 있습니다.



메뉴	설명
미디어 필터	원하는 미디어타입의 파일만 볼 수 있습니다. '모든파일','영화','음악','사진' 필터가 있습니다.
파일정렬	원하는 정렬방식으로 파일을 정렬합니다. '이름순','종류순','임의순','파일순'으로 정렬할 수 있습니다.
자동재생	현재폴더와 모든하위폴더의 파일을 순차적으로 자동재생합니다.
재생목록	재생목록모드로 전환합니다.



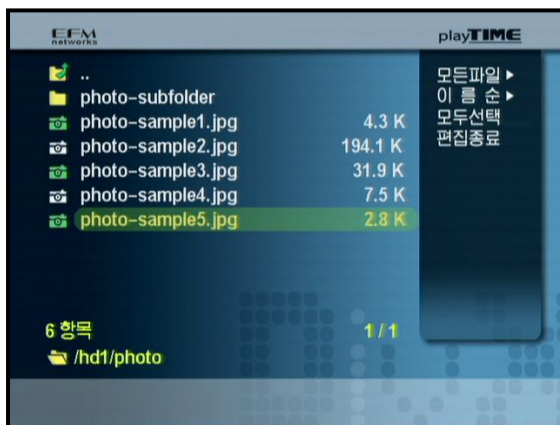
4.3.2 재생목록모드 메뉴



재생목록모드메뉴는 파일정렬, 자동재생, 목록편집, 항목위로, 항목아래로, 모두삭제, 목록닫기로 구성되어 있습니다.

메뉴	설명
파일정렬	원하는 정렬방식으로 파일을 정렬합니다. '이름순', '종류순', '임의순', '파일순'으로 정렬할 수 있습니다.
자동재생	선택된 재생목록을 순차적으로 자동재생합니다.
목록편집	재생목록편집 모드로 전환합니다.
항목위로	현재 선택되어 있는 파일의 재생순서를 하나 위로 옮깁니다.
항목아래로	현재 선택되어 있는 파일의 재생순서를 하나 아래로 옮깁니다.
모두삭제	현재의 모든 재생목록을 삭제합니다. 한 개이상의 특정목록을 삭제하려면, '목록편집' 모드로 전환하여야 합니다.
목록닫기	파일탐색모드로 전환합니다.

4.3.3 재생목록편집모드 메뉴

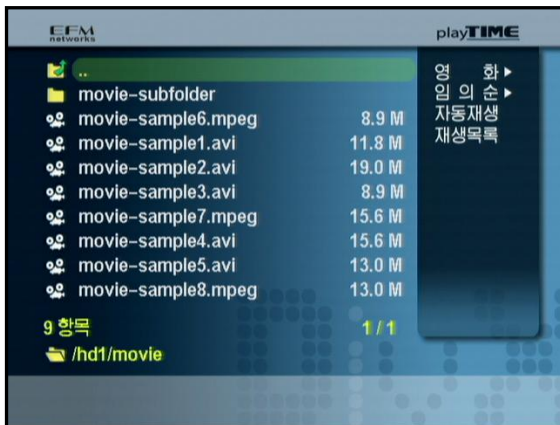


재생목록편집모드메뉴는 미디어필터, 파일정렬, 모두선택, 편집종료로 구성되어 있습니다.

메뉴	설명
미디어 필터	원하는 미디어타입의 파일만 볼 수 있습니다. '모든파일','영화','음악','사진' 필터가 있습니다.
파일정렬	원하는 정렬방식으로 파일을 정렬합니다. '이름순','종류순','임의순','파일순'으로 정렬할 수 있습니다.
모두선택	현재폴더의 모든 파일을 선택하여 재생목록에 추가합니다. 재생목록에 파일별 추가는 해당파일에 선택바를 이동시키고 선택키(OK)를 누르면 됩니다. 선택된 파일에서 선택키(OK)를 누르면 해당 파일은 재생목록에서 삭제됩니다.
편집종료	재생목록모드로 전환합니다.

4.4 영화보기

playTIME에서 영화를 재생하는 3가지 방법은 선택파일 재생하기, 자동 재생하기, bookmark 재생하기가 있습니다.



4.4.1 선택파일 재생 하기

감상하기를 원하는 영화파일을 선택하면 재생이 됩니다. 단, 선택된 파일의 재생이 종료되면 파일탐색모드로 전환됩니다.

4.4.2 자동 재생 하기

현재폴더에 있는 모든 영화파일을 자동으로 재생하기를 원하는 경우에는 우측메뉴의 '자동재생' 메뉴를 선택합니다. 단, 하위폴더가

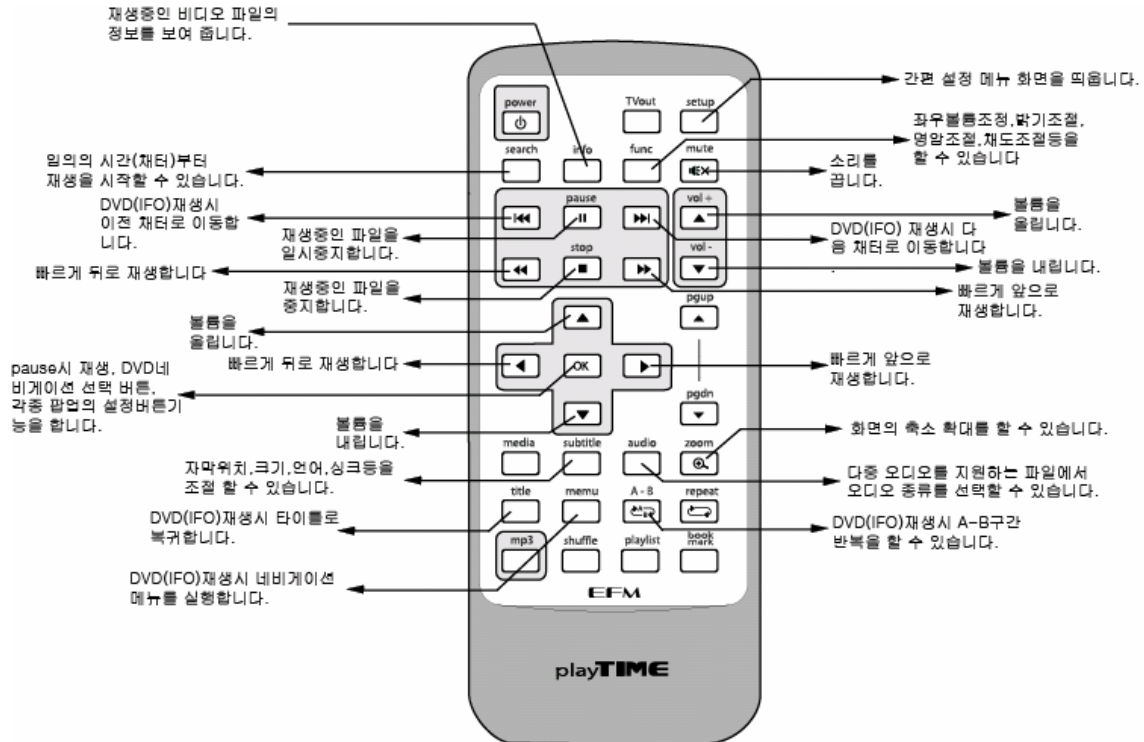
있는 경우에는 하위폴더의 파일이 우선 재생됩니다.

4.4.3 Bookmark 재생 하기

playTIME에서 마지막으로 재생중에 중지된 미디어 타입이 영화인 경우에, Bookmark를 이용면 마지막으로 감상중이었던 영화의 중지된 부분부터 재생이 됩니다.

※ 영화와 관련된 자막 파일(smi, sub, srt)은 보이지 않습니다.

4.4.4 리모콘 기능별 설명 - 영화재생시



4.5 음악듣기

playTIME에서 음악을 재생하는 4가지 방법은 BGM(BackGround Mode)으로 재생하기, 자동재생 하기, MP3 Hot key로 재생하기 그리고 bookmark로 재생하기가 있습니다.



위 그림중 우측은 음악재생모드의 화면입니다

4.5.1 BGM으로 재생 하기

파일탐색모드에서 감상하기를 원하는 음악파일을 선택하면 음악재생모드로 전환되면서 재생이 됩니다. 그리고 이후부터는 현재 폴더안에 있는 모든 음악파일이 순차적으로 재생이 되고, 모든 음악파일이 재생이 되고나면 자동적으로 선택한 파일부터 반복 재생됩니다.



음악재생모드에서 'OK'버튼을 누르면 파일탐색모드로 전환되고, 이때부터는 음악은 백그라운드로 동작하면서 동시에 파일 탐색이 가능합니다. 음악이 BGM으로 동작하면 좌측그림처럼 파일탐색모드의 우측하단 부분에 재생중인 음악파일의 정보가 표시됩니다. 그리고 전환된 파일탐색모드에서 5초 동안 키입력이 발생하지 않으면 자동적으로 음악재생모드로 전환됩니다.

음악재생모드에서 'OK'버튼을 눌러 파일탐색모드로 전환된 상태에서 사진보기를 시도하면, 음악을 들으면서 사진을 동시에 볼 수 있습니다.

감상할 음악을 선택하기 전에 파일정렬방법을 '임의순'으로 설정하게 되면 폴더내의 음악파일을 임의의 순서로 감상할 수 있습니다.

4.5.2 자동 재생 하기

현재폴더에 있는 모든 음악파일을 자동으로 재생하기를 원하는 경우에는 우측메뉴의 '자동재생' 메뉴를 선택합니다. 단, 하위폴더가 있는 경우에는 하위폴더의 파일이 우선적으로 자동 재생됩니다.

자동재생하기의 경우에는 'OK'버튼을 눌러 파일탐색모드로 전환할 수 없습니다.

자동 재생 하기전에 파일정렬방법을 '임의순'으로 설정하게 되면 폴더내의 음악파일을 임의의 순서로 감상할 수 있습니다.

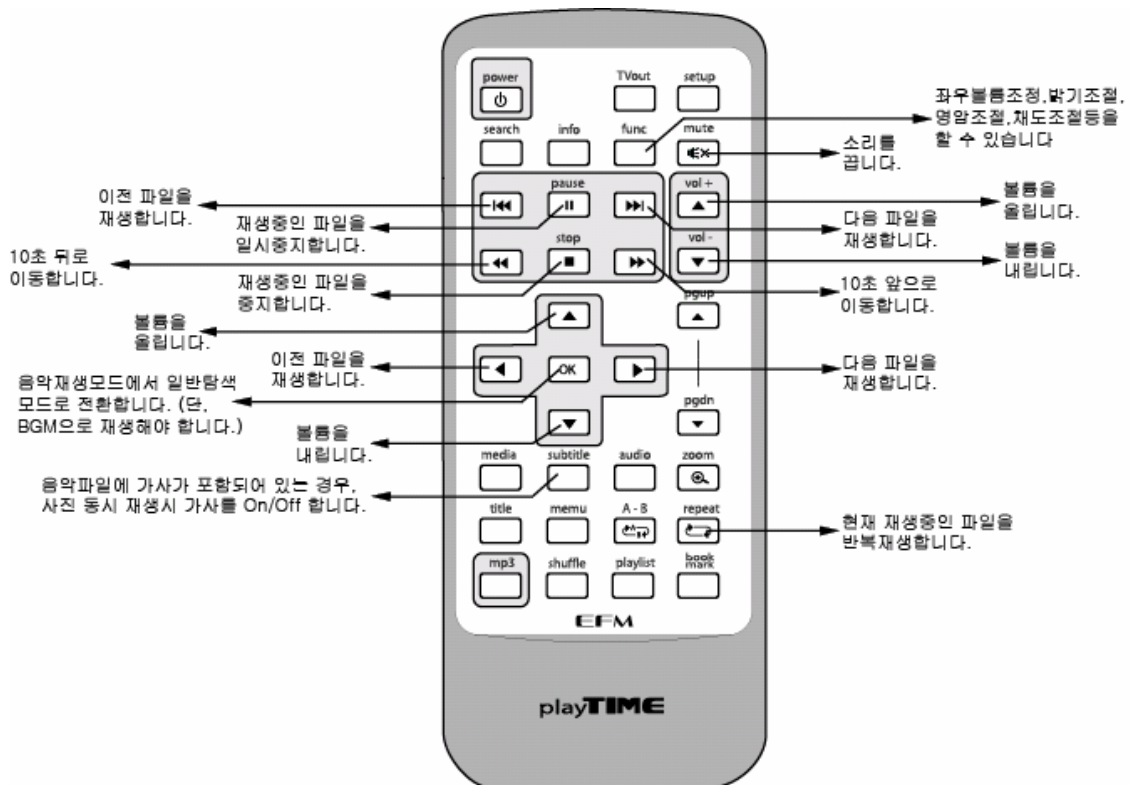
4.5.3 MP3 Hot key로 재생 하기

리모콘의 'mp3' 버튼 또는 프론트패널의 'mp3' 버튼을 누르면, 하드디스크의 첫번째 파티션에 존재하는 모든 음악파일을 임의의 순서로 자동 재생합니다.

4.5.4 bookmark로 재생 하기

playTIME에서 마지막으로 재생중에 중지된 미디어 타입이 음악인 경우에, Bookmark를 이용하면 마지막으로 감상중이었던 음악파일을 처음부터 재생합니다.

4.5.5 리모콘 기능별 설명 - 음악재생시



4.6 사진보기

playTIME에서 사진을 감상하는 3가지 방법은 선택파일 재생하기, 자동 재생하기, bookmark 재생하기가 있습니다.



4.6.1 선택파일 재생 하기

감상하기를 원하는 사진파일을 선택하면 재생이 됩니다. 'stop'버튼을 누르기 전까지는 계속해서 사진을 볼 수 있습니다. 사진을 보고 있는 상태에 '좌/우' 이동 버튼을 누르면 이전/다음 사진파일을 볼 수 있습니다.

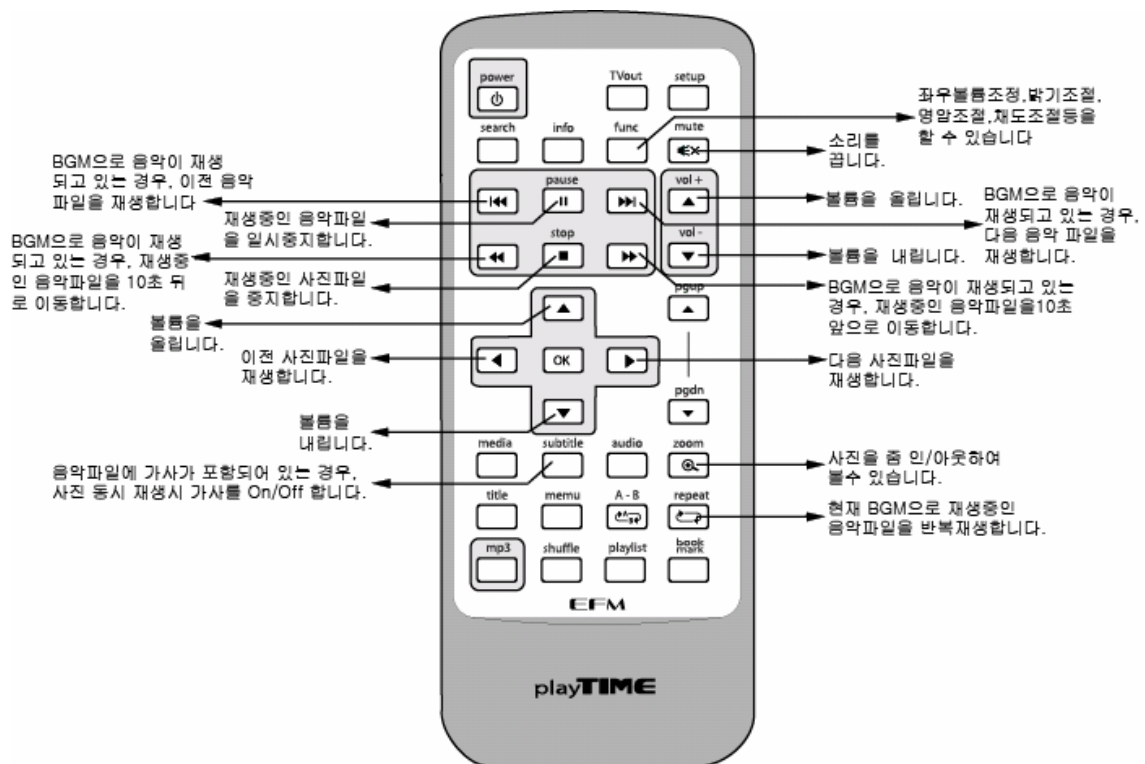
4.6.2 자동 재생 하기

현재폴더에 있는 모든 사진파일을 자동으로 재생하기를 원하는 경우에는 우측메뉴의 '자동 재생' 메뉴를 선택합니다. 단, 하위폴더가 있는 경우에는 하위폴더의 파일이 우선 재생됩니다.

4.6.3 Bookmark 재생 하기

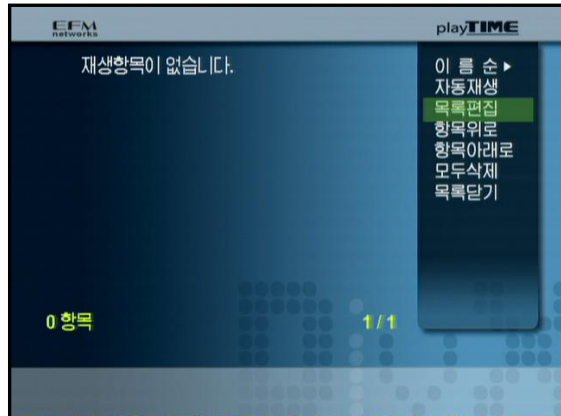
playTIME에서 마지막으로 재생중에 중지된 미디어 타입이 사진인 경우에, Bookmark를 이용하면 마지막으로 감상중이었던 사진이 재생이 됩니다.

4.6.4. 리모콘 기능별 설명 - 사진재생시

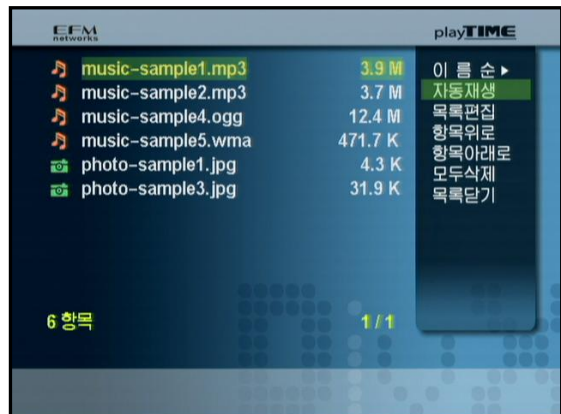
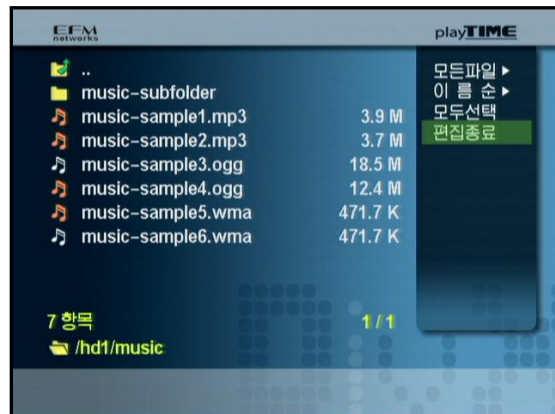


4.7 playTIME 활용하기

4.7.1 재생목록 사용하기



- 1) 파일탐색모드 메뉴에서 '재생목록' 메뉴를 선택하면, 재생목록모드로 전환 됩니다.
- 2) 재생목록모드에서 선택된 재생목록이 없으면, "재생목록이 없습니다"라는 메시지가 보이게 됩니다. 재생목록을 구성하기 위해서는 '목록편집' 메뉴를 선택하여 재생목록편집모드로 전환 합니다.



- 3) 재생목록편집모드 재생목록에 추가하기를 원하는 파일을 '선택키(OK)' 버튼을 눌러 선택하면, 아이콘의 색이 변경이 됩니다. 선택된 파일을 취소하기 위해서는 다시 한번 '선택키(OK)' 버튼을 누르면 됩니다.
- 4) 재생목록편집모드에서 재생목록 구성을 종료하려면, '편집종료' 메뉴를 선택하고, 재생목록모드로 전환합니다.
- 5) '자동재생' 메뉴를 선택하면 구성된 모든 재생목록을 순차적으로 반복 재생하게 됩니다. 즉, 위의 우측 그림예제처럼 음악파일과 그림파일이 섞여 있는 경우에도 모든 파일을 순차적으로 반복 재생합니다.
- 6) 재생목록중 특정 음악 파일을 선택하면, 재생목록중 음악파일만 BGM(BackGround Mode)으로 반복재생되고 그림파일은 재생되지 않습니다. **재생목록 BGM 재생시에는 음악을 감상하면서 재생목록을 추가/삭제하는 작업을 동시에 진행 할 수 있습니다.**

4.7.2 음악과 사진 동시 감상하기

- 1) 음악폴더와 사진폴더를 각각 구분하여 파일을 저장하는 경우



음악폴더에서 음악파일을 선택하여 BGM으로 재생시킨 후에 사진폴더로 이동하여 '자동재생' 메뉴를 선택하면, 사진 슬라이드쇼가 진행되면서 음악을 감상할 수 있습니다. 단, 사진 폴더안에는 사진파일 이외에 다른 미디어 파일이 섞여 있으면 안 됩니다.

- 2) 동일한 폴더에 음악파일과 사진폴더를 같이 저장하는 경우



선택한 폴더에서 음악파일을 선택하여 BGM으로 재생시킨 후에 미디어필터를 '사진'으로 변경하고 '자동재생' 메뉴를 선택하면, 사진 슬라이드쇼가 진행되면서 음악을 감상할 수 있습니다.

- 3) 재생목록을 이용하는 경우



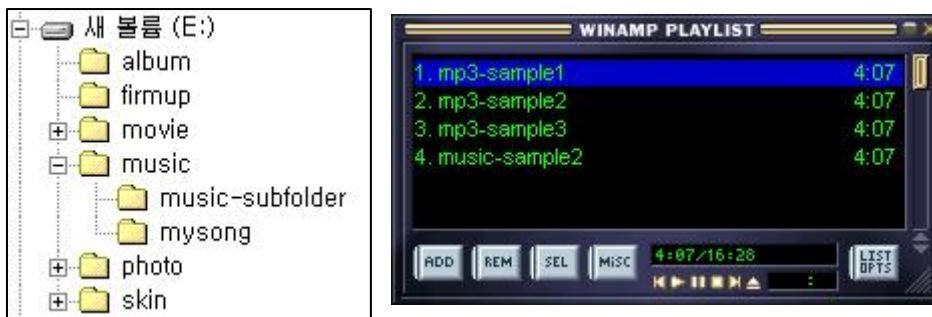
① 좌측그림처럼 음악파일로 재생목록을 구성하고 BGM으로 음악을 재생시킨후에, '목록닫기' 메뉴 선택하여 파일탐색모드에서 사진폴더로 이동하여 '자동재생' 메뉴를 선택하면, 사진 슬라이드쇼가 진행되면서 음악을 감상할 수 있습니다. 단, 사진 폴더안에는 사진파일 이외에 다른 미디어 파일이 섞여 있으면 안됩니다.



② 파일탐색 모드에서 음악파일을 BGM으로 재생시킨 후에, 사진파일로만 구성된 재생목록을 '자동재생'시키면 사진 슬라이드쇼가 진행되면서 음악을 감상할 수 있습니다

4.7.3 M3U 파일 사용하기

다음의 예제는 'mysong' 폴더의 'mp3-sample1.mp3, mp3-sample2.mp3, mp3-sample3.mp3' 파일과 'music'폴더의 'music-sample2.mp3' 파일로 M3U 파일을 만드는 경우입니다.



- 1) WINAMP를 실행 시킨후, 위의 그림처럼 WINAMP PLAYLIST를 만듭니다.
- 2) WINAMP 하단우측의 'LIST OPTS -> SAVE LIST' 메뉴를 선택하면, M3U Playlist를 저장시킬 폴더를 선택하는 창이 나타납니다.
- 3) M3U 파일의 원하는 폴더에 저장합니다.



- 4) PC와 playTIME의 USB케이블 제거하고 playTIME을 부팅시킨 후에, 재생목록편집모드로 전환합니다.

- 5) PC에서 저장한 'my1_m3u.m3u' 파일을 선택하고 재생목록편집을 종료합니다.
- 6) M3U 파일에 저장된 MP3 파일리스트가 재생목록에 나타나게 됩니다.

※ M3U 파일은 재생목록에서만 재생이 가능하고, 파일탐색모드에서 M3U파일 선택시 자동으로 재생목록으로 전환됩니다..

※ M3U 파일에 포함된 리스트중에서 하드디스크에 존재하지 않는 항목을 재생목록에서 보이지 않습니다.

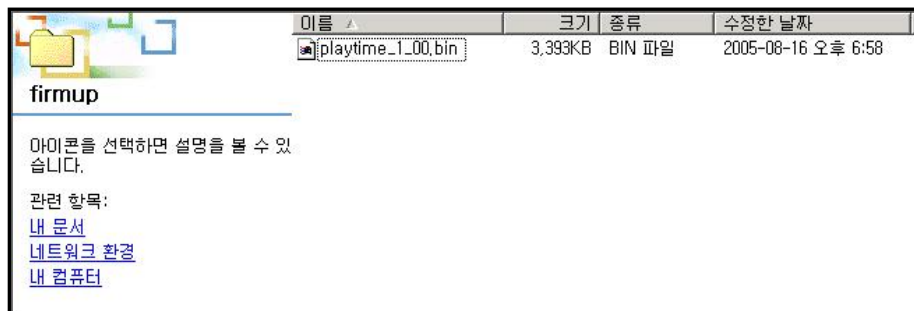
4.7.4 MP3 가사 보기

playTIME은 MP3 파일안에 포함되어 있는 가사를 지원합니다. 지원되는 가사입력 프로그램은 iriver의 'Caption Editor' 와 'LDB Manager' 입니다.

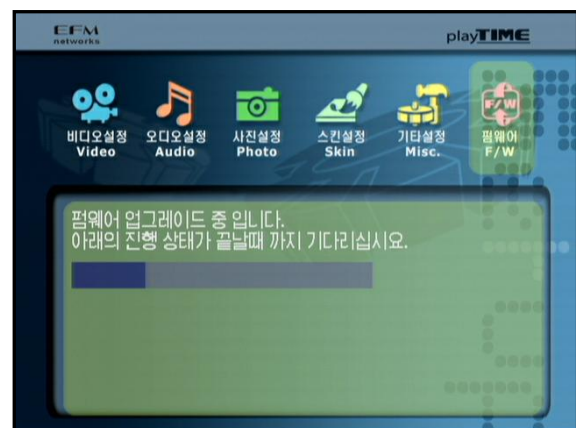
단, LDB Manger의 경우 가사편집메뉴에서 확인시 첫번째 라인의 시작시간이 반드시 0초로 시작하여야 가사의 싱크가 일치합니다.

4.8 펌웨어 업그레이드

- 1) 홈페이지 <http://www.efm-net.com>에서 playTIME 제품용 펌웨어를 다운로드 받습니다. playTIME용 펌웨어의 파일이름은 playtime_m_nn.bin 형태로 되어 있습니다.
- 2) playTIME을 USB 케이블로 펌웨어를 다운로드 받은 PC에 연결합니다.
- 3) playTIME이 USB 외장 하드디스크로 인식이 되면, USB 외장 하드디스크의 첫번째 파티션의 루트(root) 폴더에 'firmup' 폴더를 새로 만듭니다.



- 4) 새로만든 'firmup'폴더에 다운로드 받은 playTIME용 펌웨어 playtime_m_nn.bin 파일을 복사합니다.
- 5) playTIME을 PC와 분리시키고 난 후에, playTIME이 부팅이 완료되면 'setup'버튼을 눌러 환경설정모드로 전환합니다.
- 6) 환경설정모드에서 펌웨어(F/W)를 선택하면 펌웨어 정보가 표시 됩니다.



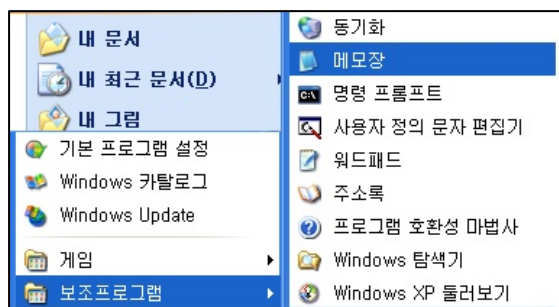
- 7) 화면에 표시된 설명에 따라 'OK' 버튼을 3초이상 누르고 있으면 펌웨어 업그레이드가 진행이 됩니다.

5장 SKIN 만들기

기본적으로 시스템 내부의 기본 skin파일을 바탕으로 playTIME의 화면은 구성되고, 별도로 사용자가 자신의 의도에 따라 skin파일을 작성하여 자신만의 skin을 사용할 수 도 있습니다.

사용자정의 skin파일의 사용법은 다음과 같습니다.

- 1) Windows 운영체제를 사용하는 PC라면 '메모장'을 실행합니다. 기타 별도의 다른 Text Editor를 사용하여도 상관은 없습니다.
- 2) Skin파일 구성형태에 따라 skin파일을 작성하고 screenconfig.xml 이름으로 저장합니다. skin파일의 이름은 반드시 screenconfig.xml로 저장해야 합니다.



- 3) playTIME의 첫번째 파티션의 루트 폴더 밑에 'skin' 폴더를 생성하고, 'skin'폴더 밑에 자신이 작성한 skin파일을 저장할 하부폴더를 생성합니다.

예를 들어, playTIME을 PC와 USB 케이블로 연결하여 PC에서 인식된 playTIME의 첫번째 파티션을 E: 라고 가정할 때, E:\skin\myskin이라는 폴더를 만듭니다. 하부폴더 이름은 임의로 지정해도 상관없습니다. 단, 루트 폴더 밑의 'skin' 폴더 이름은 반드시 지켜야 합니다.



- 4) 2)번에서 저장한 screenconfig.xml skin파일을 3)에서 생성한 E:\skin\myskin 폴더에 복사를 합니다.
- 5) 별도의 그림파일을 사용할 경우에는 해당 그림파일을 모두를 E:\skin\myskin 폴더에 복사합니다.

- 6) PC와 연결된 playTIME을 분리하고 부팅시킨 후에, 환경설정모드로 전환합니다.
- 7) 환경설정모드에서 skin 메뉴를 선택하고 사용자가 생성한 myskin 폴더 이름을 선택하면 새로운 사용자 정의 skin이 playTIME에 적용됩니다.



5.1 Skin 파일 구성 요소

Skin 파일은 Background를 지정하는 <background> 태그 및 각 영역별 속성을 지정하는 <area> 태그로 크게 구성 되어 있습니다. 각 <area> 태그는 해당 영역의 공통된 속성을 지원하기 위한 <property> 태그, 영역에서 사용되는 객체를 구분하는 <text> 와 <icon> 태그를 포함하고 있습니다.



기본 탐색모드에서의 Skin <area> 이름은 다음과 같습니다.

영역	기본 <area> 이름
1	FileBrowser
2	Menu
3	ListCount
4	ListPage
5	FileInfo

이외에 추가적으로 2개의 skin <area>가 더 있습니다.

영역	기본 <area> 이름	설명
6	MusicPlayMode	음악 재생 모드 화면을 구성하는 영역입니다.
7	UserInfoMsg	사용자 정보를 표시 속성을 지정하는 영역입니다.

위와 같이 총 7개의 영역이 playTIME의 화면구성을 위해 사용되는 필수 영역이고, 사용자가 임의로 <area> 이름을 변경하거나 삭제할 수 없습니다.

Skin 파일의 내용을 보면 다음과 같이 위에서 정의한 <area>들로 구분하여 작성되어 있습니다. 각 <area>을 구성하는 <property>, <text> 와 <icon> 태그들에 대해서는 별도의 Chapter를 통해서 알아보기로 하겠습니다.

```
<?xml version="1.0" encoding="EUC-KR" ?>
<skin>
    <background>
    ...
    </background>

    <area name="FileBrowser" posX="50" posY="56" width="464" height="290">
    ...
    </area>

    <area name="Menu" posX="516" posY="50" width="160" height="340">
    ...
    </area>

    <area name="ListCounter" posX="54" posY="354" width="160" height="22">
    ...
    </area>

    <area name="ListPage" posX="450" posY="354" width="80" height="22">
    ...
    </area>

    <area name="FileInfo" posX="44" posY="380" width="632" height="30">
    ...
    </area>

    <area name="MusicPlayInfo" posX="10" posY="10" width="700" height="450">
    ...
    </area>

    <area name="UserInfoMsg">
    ...
    </area>
</skin>
```

< Skin 파일의 전체 구성 형식 >

※ 스킨에서 사용되는 좌표 및 각 아이템의 크기

- X 좌표 : 0 ~ 720 (pixel)
- Y 좌표 : 0 ~ 480 (pixel)
- 배경그림 크기 : 720 x 480 (pixel)
- 아이콘 크기 : 가로 - 32 pixel의 배수(32, 64, 128, ...)
 세로 - 24 pixel의 배수(24, 48, 96, ...)
- * 현재 기본 스킨에서 사용되는 아이콘의 크기 : 32 x 24 pixel, 128 x 24 pixel

※ 태그에서 사용되는 세부속성

세부속성	설명	사용가능한 태그
name	태그 이름	사용자 변경불가
posX	아이템의 시작 X 좌표	모든태그
posY	아이템의 시작 Y 좌표	모든태그
width	아이템의 가로 크기	모든태그
hight	아이템의 세로 크기	모든태그
color	문자아이템의 색깔	property, text
transparency	문자아이템의 색깔 투명도 (ff - 투명도 없음)	property, text
bgcolor	아이템의 배경색깔	property, text
bgtransparency	아이템의 배경색깔 투명도	property, text
outline	문자의 외각선 색깔	Property, text
content1	아이템의 위치 또는 내용 문자아이템의 영문 내용	모든태그
content2	문자아이템의 한글 내용	property, text

5.2 Background

property	설명
Main	기본 배경 그림을 지정합니다.
Setup	환경설정모드 배경 그림을 지정합니다.
PlayMusic	음악 재생시 배경 그림을 지정합니다.

다음은 시스템에 포함되어 있는 기본 스킨의 내용 입니다.

```
<background>
  <property name="Main" content1="/img/background.jpg" />
  <property name="Setup" content1="/img/setup.jpg" />
  <property name="PlayMusic" content1="/img/playmusic_bg.jpg" />
</background>
```

다음은 기본 배경그림을 사용자지정 배경그림으로 변경한 경우 입니다.

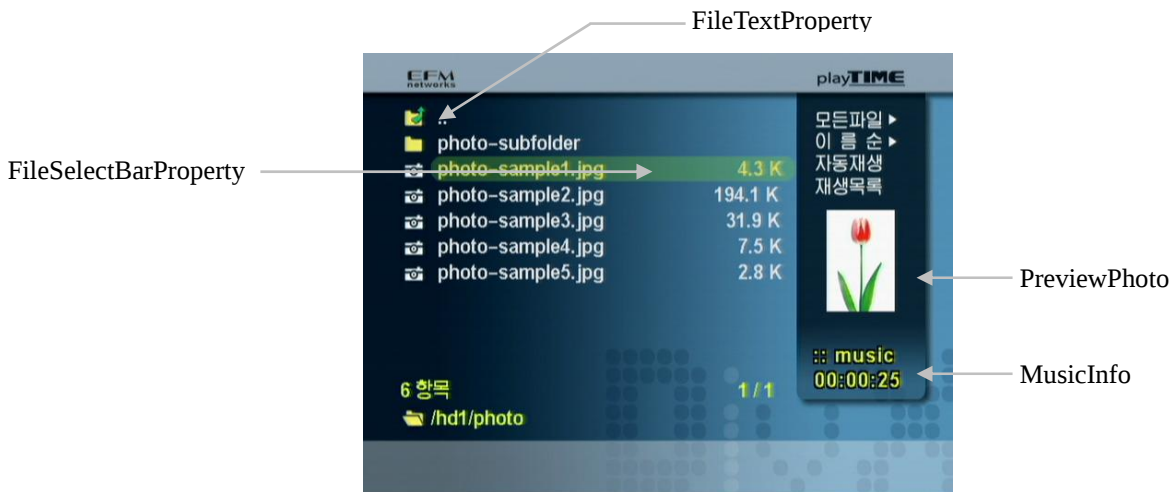
```
<background>
  <property name="Main" content1="/hd1/skin/myskin/background.jpg" />
  <property name="Setup" content1="/img/setup.jpg" />
  <property name="PlayMusic" content1="/img/playmusic_bg.jpg" />
</background>
```

“/hd1/skin/...”는 5장 앞부분에서 예를 들었던, playTIME의 첫번째 파티션의 루트(E:\) 밑에 생성한 skin 폴더를 나타내고 있는 것입니다. 즉, “/hd1”은 playTIME의 첫번째 파티션을 의미합니다.

5.3 FileBrowser 영역

FileBrowser 영역에서 사용되는 'property' 태그들의 설명입니다.

property	설명
FileSelectBarProperty	파일탐색시 사용되는 선택바의 시작위치, 크기, 선택바의 색깔과 선택된 항목의 색깔을 지정합니다.
FileTextProperty	파일리스트중 첫번째 항목의 X좌표, Y좌표, 항목의 최대 가로크기, 세로크기 및 항목의 색깔을 지정합니다.
MusicInfo	BGM으로 재생중인 음악파일의 정보를 표시하는 영역 및 영역에서 사용되는 문자의 색깔을 지정합니다.
SongWord	사진감상시 BGM으로 재생중인 음악파일의 가사가 있는 경우, 가사를 표시할 영역 및 가사의 색깔을 지정합니다.
PreviewPhoto	사진미리보기 옵션이 활성화되어 있는 경우, 미리보기 영역을 지정합니다.



다음은 시스템에 포함되어 있는 기본 스킨의 내용입니다.

```

<area name="FileBrowser" posX="50" posY="56" width="464" height="290">
  <property name="FileSelectBarProperty" posX="90" posY="57" width="426" height="28"
    color="#f2d654" transparency="#ff" bgcolor="#86d416" bgtransparency="#40" />

  <!-- First File X, Y position & Color -->
  <property name="FileTextProperty" posX="98" posY="58" width="414" height="28"
    color="#ffffff" transparency="#ff" bgcolor="#000000" bgtransparency="#00" />
  <property name="MusicInfo" posX="530" posY="316" width="110" height="60"
    color="#ffff00" transparency="#ff" bgcolor="#000000" bgtransparency="#00"
    outline="#000000"/>
  <property name="SongWord" posX="54" posY="410" width="630" height="54"
    color="#f2d654" transparency="#ff" bgcolor="#000000" bgtransparency="#00"
    outline="#000000" />
  <property name="PreviewPhoto" posX="530" posY="170" width="128" height="128"/>
</area>
  
```

스킨 파일의 주석처리부분

다음 기본 스킨 내용중에서 'SongWord' 영역을 변경한 경우입니다.

... (중략)

```
<property name="SongWord" posX="70" posY="410" width="600" height="54"
  color="#f2d654" transparency="#ff" bgcolor="#000000" bgtransparency="#00"
  outline="#ffffff" />
```

위와 같이 사용자는 태그이름을 제외한 태그에서 사용되는 모든 세부속성을 임의적으로 변경하여 사용할 수 있습니다.

5.4 Menu 영역

Menu영역에서 사용되는 'property' 태그들의 설명입니다.

property	설명
MenuType	"Left" – 좌측메뉴타입, "Right" – 우측메뉴타입
FirstMenuPostion	첫번째 메뉴의 X,Y 좌표를 지정합니다.
MenuSelectBarProperty	메뉴선택바의 시작위치(X,Y좌표), 가로크기, 세로크기, 색깔을 지정합니다.
MenuTextProperty	텍스트 메뉴를 사용할 경우 메뉴의 색깔을 지정합니다. 아이콘 메뉴인 경우에 해당 속성은 무시됩니다.

Menu영역에서 사용되는 'icon' 또는 'text' 태그들의 설명입니다.

icon / text	설명
MediaAll	'모든파일' 메뉴의 아이콘 또는 텍스트를 지정합니다.
MediaMovie	'영화' 메뉴의 아이콘 또는 텍스트를 지정합니다.
MediaMusic	'음악' 메뉴의 아이콘 또는 텍스트를 지정합니다.
MediaPhoto	'사진' 메뉴의 아이콘 또는 텍스트를 지정합니다.
SortFile	'파일순' 메뉴의 아이콘 또는 텍스트를 지정합니다.
SortName	'이름순' 메뉴의 아이콘 또는 텍스트를 지정합니다.
SortType	'종류순' 메뉴의 아이콘 또는 텍스트를 지정합니다.
SortRandom	'임의순' 메뉴의 아이콘 또는 텍스트를 지정합니다.
Play	'자동재생' 메뉴의 아이콘 또는 텍스트를 지정합니다.
PlayList	'재생목록' 메뉴의 아이콘 또는 텍스트를 지정합니다.
EditPlayList	'목록편집' 메뉴의 아이콘 또는 텍스트를 지정합니다.
ItemUp	'항목위로' 메뉴의 아이콘 또는 텍스트를 지정합니다.
ItemDown	'항목아래로' 메뉴의 아이콘 또는 텍스트를 지정합니다.
DeleteAll	'모두삭제' 메뉴의 아이콘 또는 텍스트를 지정합니다.
ClosePlayList	'목록닫기' 메뉴의 아이콘 또는 텍스트를 지정합니다.
SelectAll	'모두선택' 메뉴의 아이콘 또는 텍스트를 지정합니다.
DoneEditList	'편집종료' 메뉴의 아이콘 또는 텍스트를 지정합니다.

※ 메뉴는 아이콘 타입 또는 텍스트 타입으로 사용자가 임의 지정하여 사용할 수 있습니다.



다음은 시스템에 포함되어 있는 기본 스킨의 내용입니다.

```
<area name="Menu" posX="516" posY="50" width="160" height="340">
  <property name="MenuType" content1="Right" />
  <property name="FirstMenuPosition" posX="532" posY="58" />
  <property name="MenuSelectBarProperty"
    posX="526" posY="55" width="138" height="28"
    color="#f2d654" transparency="#ff"
    bgcolor="#86d416" bgtransparency="#50" />

  <!-- Media Type Selection Menu -->
  <icon name="MediaAll" width="128" height="24"
    content1="/img/en/m_e_all.jpg"
    content2="/img/kr/m_all.jpg" />
  <icon name="MediaMovie" width="128" height="24"
    content1="/img/en/m_e_movie.jpg"
    content2="/img/kr/m_movie.jpg" />
  <icon name="MediaMusic" width="128" height="24"
    content1="/img/en/m_e_music.jpg"
    content2="/img/kr/m_music.jpg" />
  <icon name="MediaPhoto" width="128" height="24"
    content1="/img/en/m_e_pic.jpg"
    content2="/img/kr/m_pic.jpg" />

  <!-- Sort Type Selection Menu -->
  <icon name="SortFile" width="128" height="24"
    content1="/img/en/m_e_file.jpg"
    content2="/img/kr/m_file.jpg" />
  <icon name="SortName" width="128" height="24"
    content1="/img/en/m_e_name.jpg"
    content2="/img/kr/m_name.jpg" />
  <icon name="SortType" width="128" height="24"
    content1="/img/en/m_e_type.jpg"
    content2="/img/kr/m_type.jpg" />
```

```

<icon    name="SortRandom" width="128" height="24"
        content1="/img/en/m_e_random.jpg"
        content2="/img/kr/m_random.jpg" />
<icon    name="Play" width="128" height="24"
        content1="/img/en/m_e_play.jpg"
        content2="/img/kr/m_play.jpg" />
<icon    name="PlayList" width="128" height="24"
        content1="/img/en/m_e_playlist.jpg"
        content2="/img/kr/m_playlist.jpg" />
<icon    name="EditPlayList" width="128" height="24"
        content1="/img/en/m_e_editlist.jpg"
        content2="/img/kr/m_editlist.jpg" />
<icon    name="ItemUp" width="128" height="24"
        content1="/img/en/m_e_itemup.jpg"
        content2="/img/kr/m_itemup.jpg" />
<icon    name="ItemDown" width="128" height="24"
        content1="/img/en/m_e_itemdown.jpg"
        content2="/img/kr/m_itemdown.jpg" />
<icon    name="DeleteAll" width="128" height="24"
        content1="/img/en/m_e_delall.jpg"
        content2="/img/kr/m_delall.jpg" />
<icon    name="ClosePlayList" width="128" height="24"
        content1="/img/en/m_e_closelist.jpg"
        content2="/img/kr/m_closelist.jpg" />
<icon    name="SelectAll" width="128" height="24"
        content1="/img/en/m_e_selall.jpg"
        content2="/img/kr/m_selall.jpg" />
<icon    name="DoneEditList" width="128" height="24"
        content1="/img/en/m_e_doneedit.jpg"
        content2="/img/kr/m_doneedit.jpg" />

</area>

```

다음 기본스킨 내용중에서 메뉴타입을 좌측 텍스트 타입으로 변경한 경우 입니다.

```

<property name="MenuType" content1="Left" />
... (중략)
<property name="FirstMenuPosition" posX="532" posY="58" />
<property name="MenuTextProperty" color="#ffffff" transparency="#ff"
        bgcolor="#000000" bgtransparency="#00" outline="#000000"/>
... (중략)
<text    name="MediaAll" content1="All File" content2="모든파일" />
<text    name="MediaMovie" content1="Media(Movie)" content2="미디어(영화)" />
<text    name="MediaMusic" content1="Media(Music)" content2="미디어(음악)" />
<text    name="MediaPhoto" content1="Media(Photo)" content2="미디어(사진)" />
... (중략)
<text    name="SelectAll" content1="Select All" content2="모두선택" />
<text    name="DoneEditList" content1="Done" content2="편집종료" />

```

텍스트타입 메뉴를 사용하는 경우에는 'MenuTextProperty' 태그가 추가되어야 합니다.

5.5 MusicPlayInfo 영역

MusicPlayInfo영역에서 사용되는 'property' 태그들의 설명입니다.

property	설명
Info	MusicPlayInfo 영역의 모든 문자 색깔을 지정합니다.
PlayTimeInfo	재생시간을 보여줄 위치를 지정합니다.
FolderInfo	재생 파일이 위치한 폴더이름을 보여줄 위치를 지정합니다.
FileInfo	재생 파일이름을 보여줄 위치를 지정합니다.
EncodingInfo	인코딩 정보를 보여줄 위치를 지정합니다.
RepeatInfo	반복 옵션을 표시할 위치를 지정합니다.
SongWord	가사를 보여줄 위치를 지정합니다.



다음은 시스템에 포함되어 있는 기본 스킨의 내용입니다

```
<area name="MusicPlayInfo" posX="10" posY="10" width="700" height="450">
  <property name="Info" color="#ffffff" transparency="#ff"
    bgcolor="#000000" bgtransparency="#00" outline="#000000" />

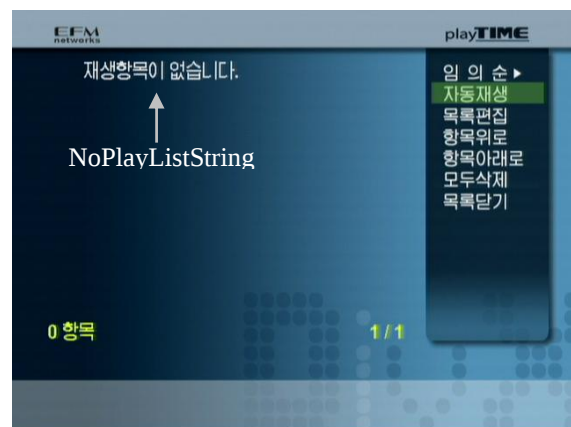
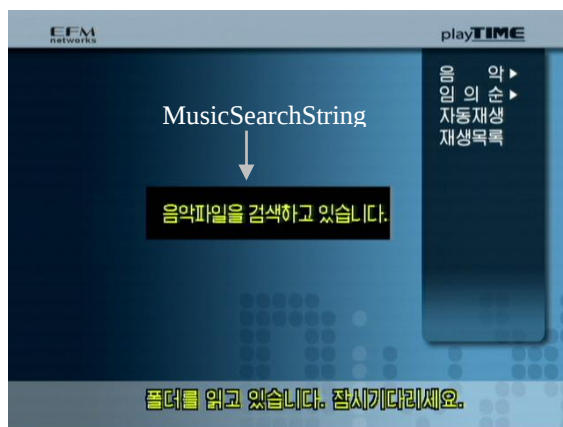
  <property name="PlayTimeInfo" posX="520" posY="370" width="150" height="30" />
  <property name="FolderInfo" posX="140" posY="162" width="490" height="30" />
  <property name="FileInfo" posX="110" posY="200" width="510" height="30" />
  <property name="EncodingInfo" posX="100" posY="370" width="480" height="30" />
  <property name="RepeatInfo" posX="400" posY="370" width="50" height="30" />
  <property name="SongWord" posX="100" posY="274" width="530" height="54"
    color="#f2d654" transparency="#ff" bgcolor="#000000" bgtransparency="#00"
    outline="#000000"
    content1="No Song Words" content2="가사가 없는 파일입니다" />
</area>
```

5.6 기타 영역

‘ListCounter’ 영역, ‘ListPage’영역, ‘FileInfo’ 영역 그리고 ‘UserInfoMsg’ 영역에 대해서 알아보기로 하겠습니다.

다음은 영역별 사용되는 태그들의 설명입니다.

태그		설명
‘ListCounter’ 영역		
property	TextProperty	해당 영역의 문자 색깔을 지정합니다.
text	ItemString	표시될 문자열을 지정합니다.
‘ListPage’ 영역		
property	TextProperty	해당 영역의 문자 색깔을 지정합니다.
‘FileInfo’ 영역		
property	TextProperty	해당 영역의 문자 색깔을 지정합니다.
icon	FolderInfo	표시될 아이콘을 지정합니다.
‘UserInfoMsg’ 영역		
text	NoPlayListString	재생목록이 없는 경우 표시할 문자열을 지정합니다.
text	MusicSearchString	MP3 Hot key 사용시 음악파일 검색중 메시지를 지정하는 문자열입니다.
text	ReadFolderString	폴더 이동시 표시되는 문자열을 지정합니다.



다음은 시스템에 포함되어 있는 기본 스킨의 내용입니다

```

<area name="ListCounter" posX="54" posY="354" width="160" height="22">
  <property name="TextProperty"
    color="#ffff00" transparency="#ff"
    bgcolor="#000000" bgtransparency="#00" />
  <text name="ItemString" content1="Item(s)" content2="항목" />
</area>

<area name="ListPage" posX="450" posY="354" width="80" height="22">
  <property name="TextProperty"
    color="#ffff00" transparency="#ff"
    bgcolor="#000000" bgtransparency="#00" />
</area>

<area name="FileInfo" posX="44" posY="380" width="632" height="30">
  <property name="TextProperty"
    color="#ffff00" transparency="#ff"
    bgcolor="#000000" bgtransparency="#00" />

  <property name="FolderInfo" posX="54" posY="384" width="32" height="24"/>
</area>

<area name="UserInfoMsg">
  <text name="NoPlayListString"
    content1="No Item"
    content2="재생 항목이 없습니다." />

  <text name="MusicSearchString"
    content1="Searching Music File"
    content2="음악파일을 검색하고 있습니다." />

  <text name="ReadFolderString"
    posX="180" posY="430" width="400" height="30"
    content1="Reading Folder, Wait a moment."
    content2="폴더를 읽고 있습니다. 잠시기다리세요." />
</area>

```

부록 A. 문제점 해결

□ 펌웨어 업그레이드 후 Play LED가 주기적으로 깜박거릴 경우

펌웨어 업그레이드 도중 전원이 꺼지게 되면, playTIME의 펌웨어가 손상됩니다.

이때 playTIME에 전원을 인가하면, playTIME은 하드디스크에 있는 펌웨어 파일을 이용해 자동으로 펌웨어를 복구합니다.

펌웨어 복구과정은 2 ~ 3 분정도의 시간이 소요되며, 아래와 같이 Play LED의 상태로 현재의 복구과정을 볼 수 있습니다.

Play LED 상태	설명
1초간격으로 깜박거림	playTIME의 펌웨어가 손상되어 복구를 준비하는 상태입니다. 이 상태가 2분 이상 지속되면, 하드디스크의 /firmup 폴더에 최신 펌웨어를 저장한 후, 재시작 하십시오.
빠르게 깜박거림	playTIME의 펌웨어가 복구되고 있음을 나타냅니다. 이 과정은 2 ~ 3 분정도 소요됩니다. 복구과정이 끝나면 playTIME은 자동으로 재시작됩니다.

□ 제품 초기화는 어떻게 하나요?

playTIME에 전원을 인가와 동시에(5초 이내) 전면부 버튼 중 [PLAY/PAUSE] 버튼과 [SETUP] 버튼을 동시에 누른 후 playTIME 초기화면이 나타날 때까지 기다립니다.

모든 설정값이 공장 초기값으로 복원 되었는지 확인 합니다.

부록 B. 제품 보증서 및 고객 지원

제품 보증서

제품명 : 멀티미디어 플레이어

모델명 : playTIME H35

본 제품은 구입일로부터 2년간 품질을 보증하며 보상 규정은 아래와 같습니다.

보증 규약 내용

1. AS 보증 대상 기기 : playTIME H35
2. AS 보증 기간 : 구입일로부터 2년간 (구입일 미확인 시 제조일로부터 27개월)
3. 무상 서비스
 - AS 보증 기간 내 제품의 하자 발생 시
4. 유상 서비스
 - AS 보증 기간이 경과된 제품의 하자 발생 시
 - 화재, 수재, 낙뢰 등의 천재 지변으로 인한 고장 발생 시
 - 임의 개조 또는 수리 등에 의한 하자 발생 시
 - 기타 소비자 과실에 의한 제품 하자 발생 시
5. AS 운송 처리
 - 당사에 직접 입고 원칙
 - 무상 AS 기간내 제품 입고 비용은 사용자 부담, 출고 비용은 당사 부담
 - 무상 AS 기간 이후의 제품 운송 비용은 입출고 모두 사용자 부담
 - 하자가 없는 제품의 입출고 비용은 모두 사용자 부담

(주)이에프엠네트웍스 (직인 생략)

고객 지원실 운영 안내

고객 지원실 전화 번호 : 0505-555-2512

인터넷 고객 지원실 : <http://www.efm-net.com>