

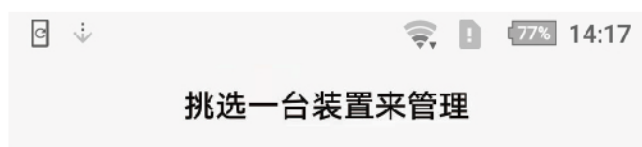
在 Z1 上如何使用 ReadyMedia ?



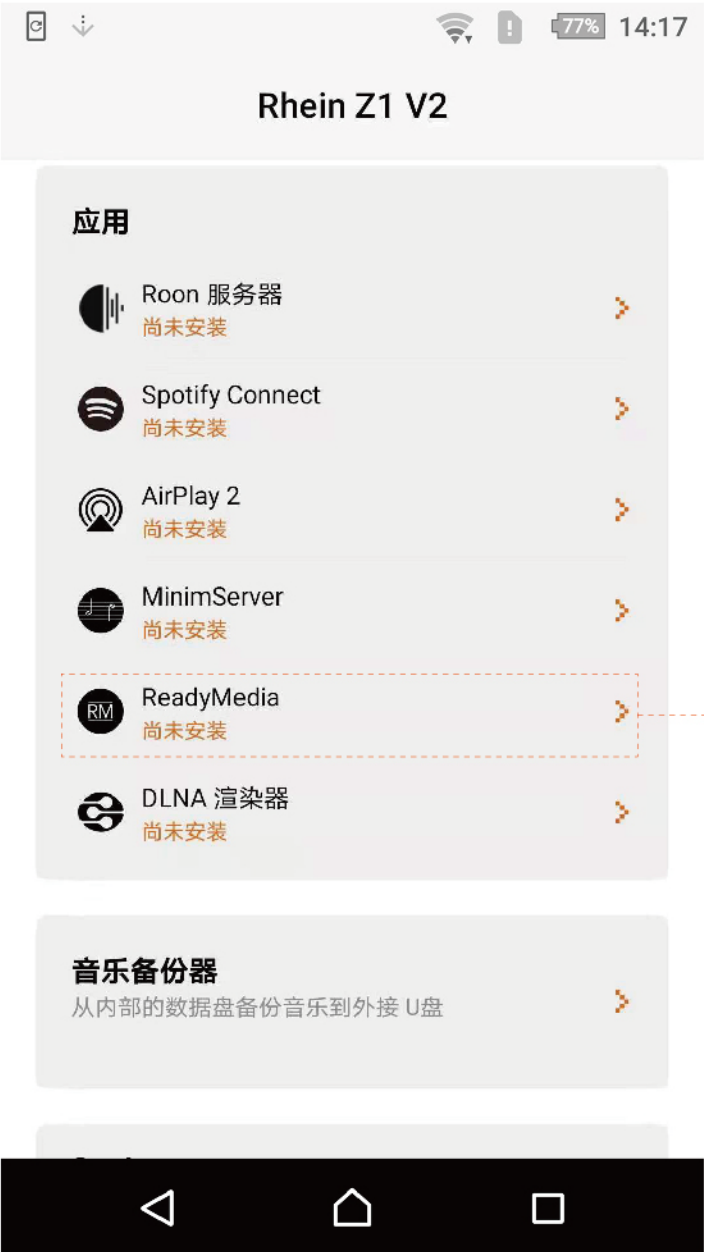
ReadyMedia 是一个支持 DLNA/UPnP 的音乐服务器。主要功能是读取、整理 Z1 数据盘和外接 USB 硬盘音乐文件，管理音乐文件输出格式。在使用 ReadyMedia 前请确认您的移动设备有安装 DLNA 相关的 APP（推荐使用:BubbleUPnP, mconnect, Audirvana, 以及 JRiver），同时请在您的移动设备上安装 VitOS Manager 应用程序。您的移动设备都已安装相关 APP 后，也请确认您的移动设备已连接到与 Z1 相同的网络中。

第一步: 在 Z1 中安装 ReadyMedia，并设置 Z1 的转码格式和音频选择器

打开Z1的电源，然后打开移动设备中“VitOS Manager”应用程序以发现您的 Z1。下面该图显示了“VitOS Manager”应用程序的发现页面。



找到 Z1，然后单击“管理”进入这台Z1 主页。

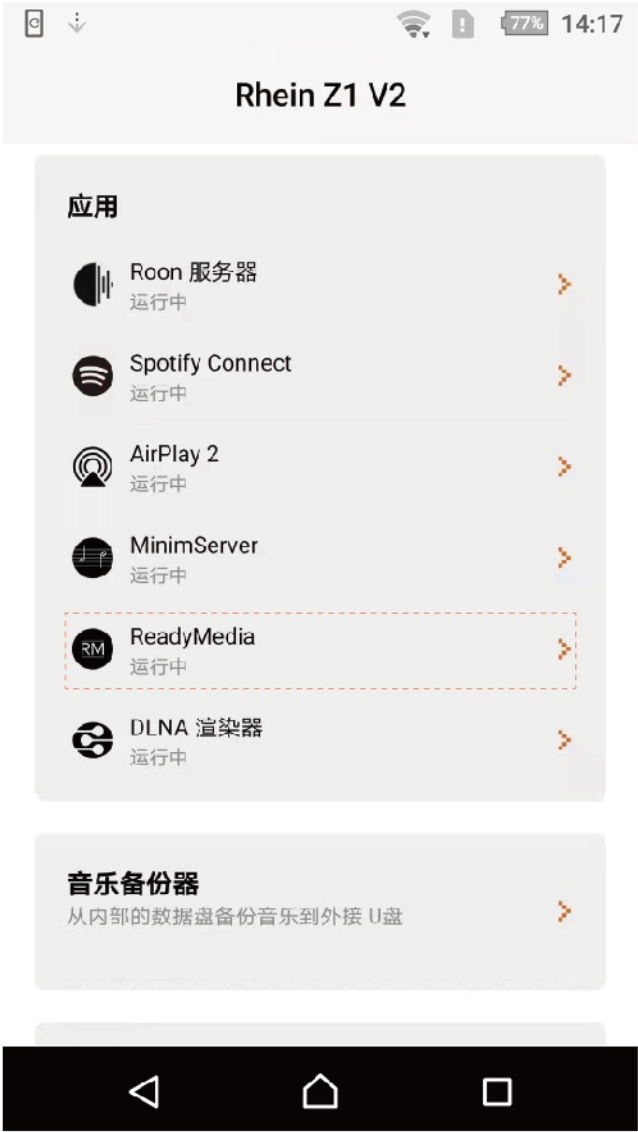


在“应用程序”块中检查“ReadyMedia”的状态。如果状态为“尚未安装”，您将需要安装“ReadyMedia”到这台 Z1。点击 ReadyMedia 旁边的“>”进入“ReadyMedia”页面。



单击“安装”按钮将“ReadyMedia”安装到此 Z1。

等待安装过程完成，将显示“ReadyMedia”页面 ReadyMedia 的运行状态为“运行中”，表示“ReadyMedia”功能正在运行。下图显示了“ReadyMedia”页面和主页。



完成“ReadyMedia”安装后，按照您的喜好设置您喜欢的音乐文件输出格式，软件默认音乐文件转码为 CD 音质的WAV格式。更改输出格式按如下操作。



在“ReadyMedia”页面，找到“转码设置”栏，点击转码设置旁边的“>”进入“ReadyMedia 转码设置”页面。



若您的播放器支持 DSD 与 PCM 格式，您可以选择 "不转码" 以充分运用播放器的功能。若您的播放器仅支持 PCM 格式而不支持 DSD 格式，建议您把 DSD 格式转码为适合您播放器的 PCM 格式，如此一来，当您选择播放 DSD 格式的音乐时，便可以透过 ReadyMedia 的转码功能将 DSD 音乐转码为 PCM 格式传输给您的播放器播放。

音乐文件输出格式设置完成，点击“套用”完成最终设置。

备注：如果您想恢复默认设置，请点击“加载默认值”，待加载完成点击“套用”完成默认设置。

当 Z1 有外接 USB 硬盘时，ReadyMedia 会自动扫描外接硬盘并显示状态。软件默认外接数据盘状态为“未加入”，加入外接 USB 硬盘时需对外接数据盘进行设置，具体操作如下：



单击“设置”按钮进入 U 盘设置界面。

在 U 盘设置界面将音乐数据库设置为“加入音乐数据库” 点击确认，完成设置。设置完成后 U 盘状态显示为“已连接” 即为 U 盘已连接上 Z1。具体设置及显示如下图：

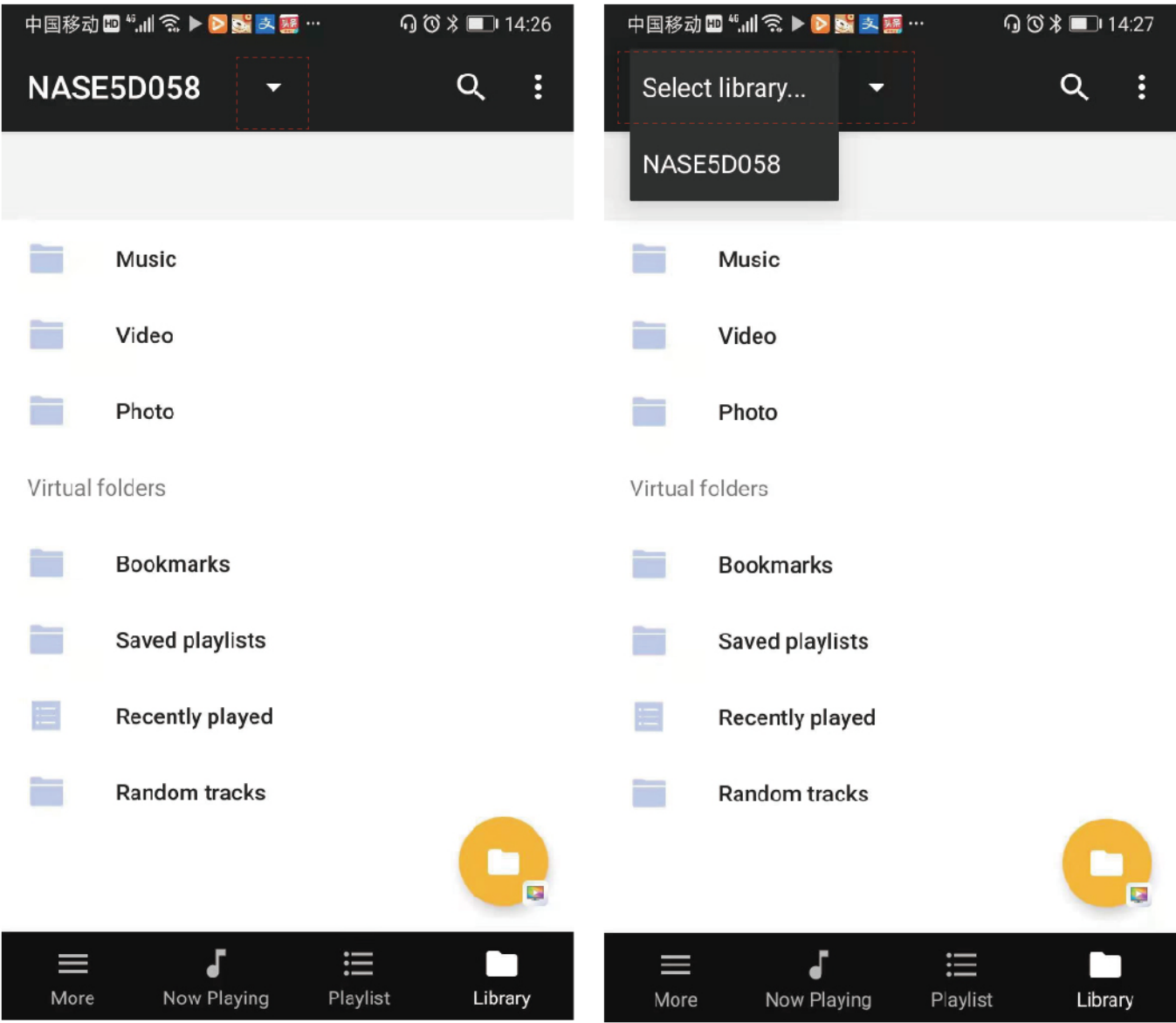


请注意，设置 Z1 数据盘或外接 USB 硬盘内音乐作为音源输出时，需要设置音频选择器。请在主页使用“音频选择器”，然后单击“变更”按钮来更改“音频来源”为“DLNA 渲染器”。这样，连接到 Z1 的 USB DAC 被“DLNA 渲染器”使用。

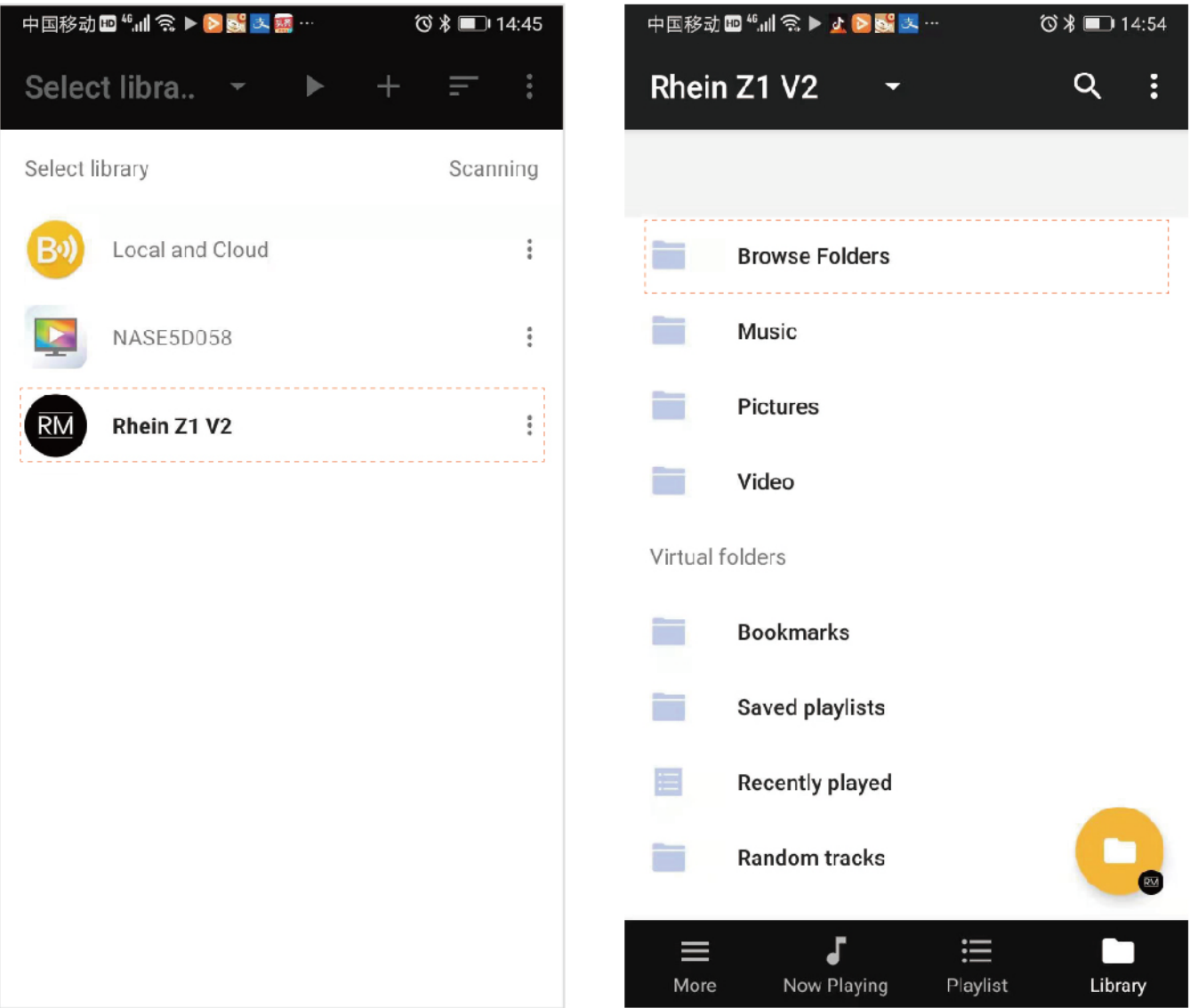


第二步: 使用 DLNA 控制器 APP 去选择音源并控制 Z1 播放音乐

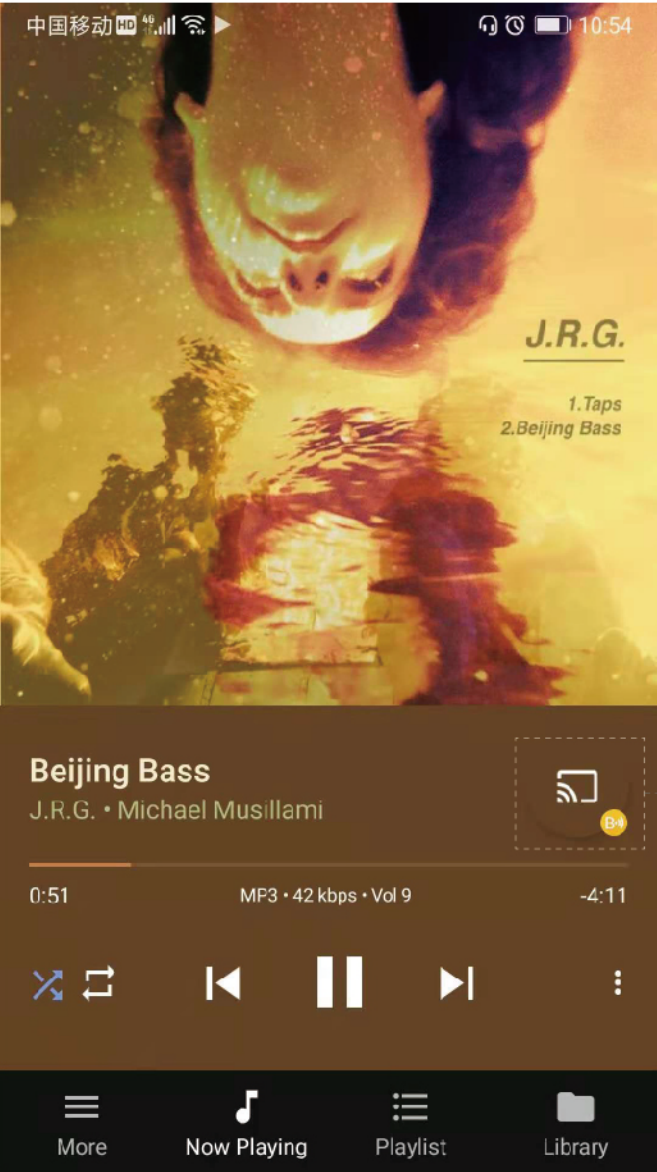
打开您的移动设备 DLNA 相关的 APP （推荐使用:BubbleUPnP, mconnect, Audirvana, and JRiver）；举例 BubbleUPnP 读取 Z1 数据盘音乐及外接 USB 硬盘并控制 Z1 播放音乐。首先打开 BubbleUPnP 在 “Library” 界面点击左上角 “▼” 选择数据源，具体如下图。



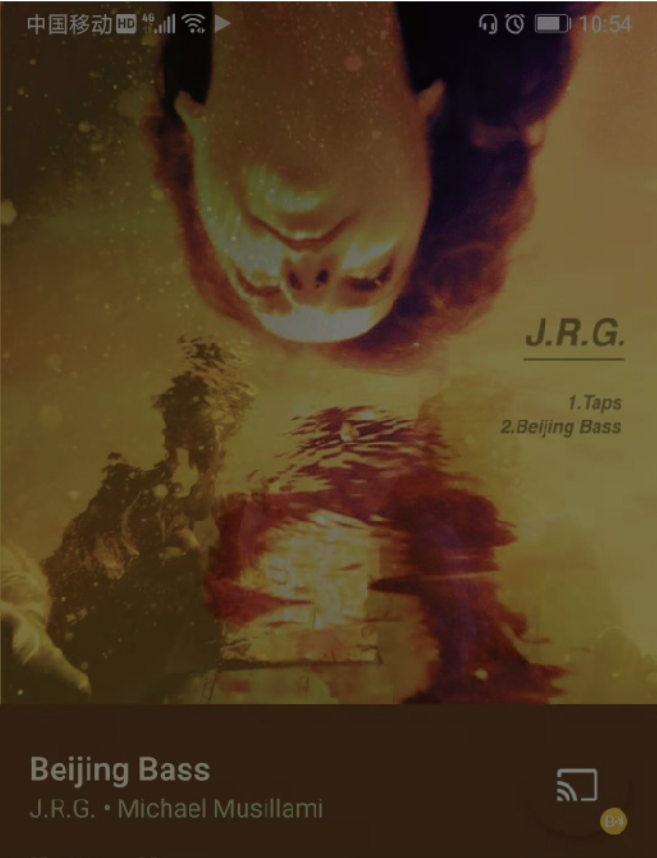
选择 Z1 作为数据源，并选择您需要播放的数据盘及音乐文件，具体如下图：



在播放控制界面设置 Z1 作为音源输出，播放您的音乐。具体设置如下图：



在 “Now Playing” 页面中，单击此按钮以进入选择渲染器页面。



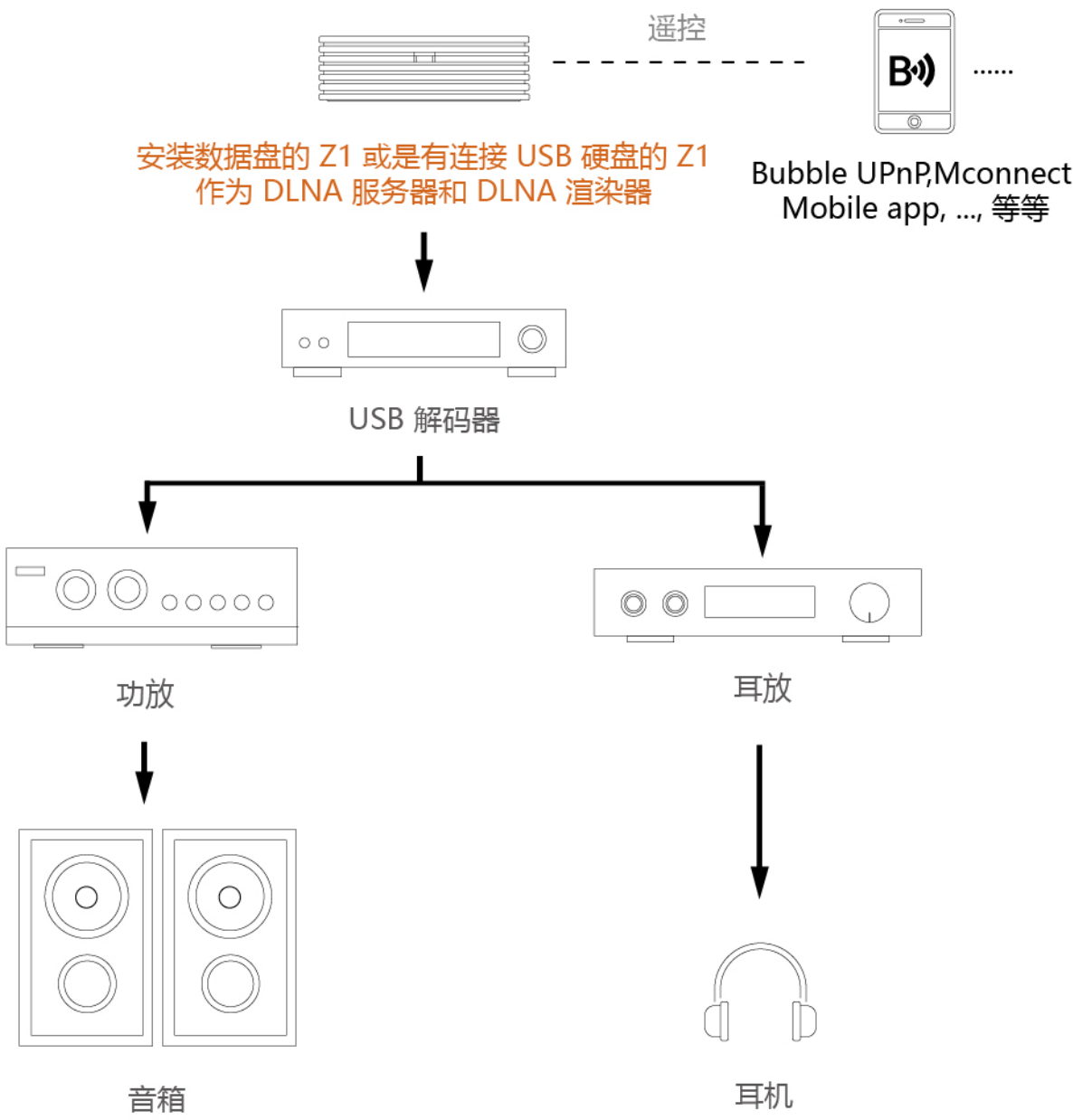
在 “选择渲染器” 页面中，选择 Z1 播放音乐。

参考资料：

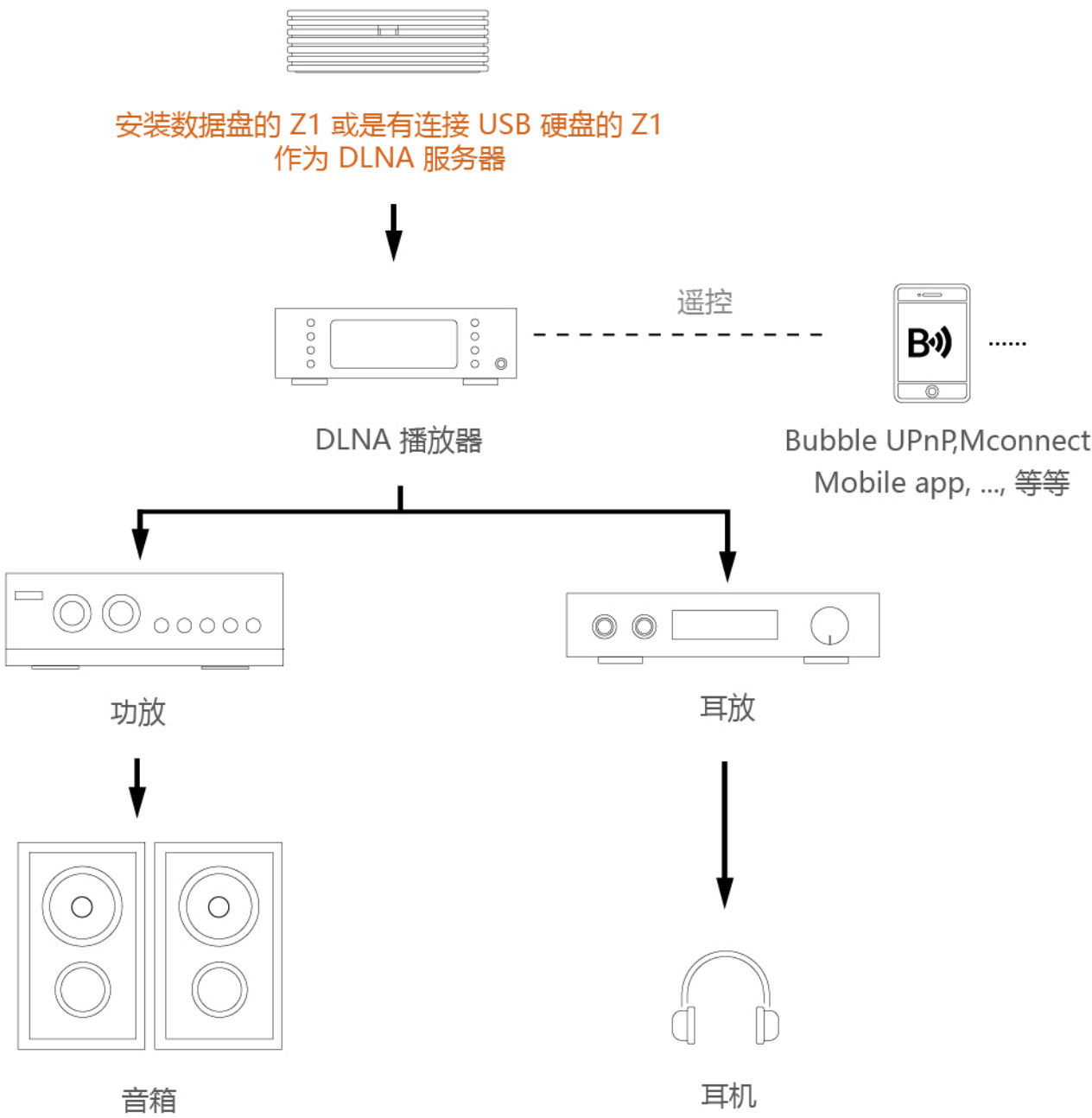
了解 ReadyMedia 和 Z1 的关系

安装 ReadyMedia的 Z1 设备，在运用场景中的角色，具体如下图展示：

场景(一)



场景(二)



* BubbleUPnP app 适用于Android设备
* Mconnect app 适用于iOS设备