

Bauanleitung für Funkschalter zum Triggern des Sprite Media Player

Bauanleitung für die Auslösung per Funkschaltung einer Trigger Datei (001...) am Sprite Media Player

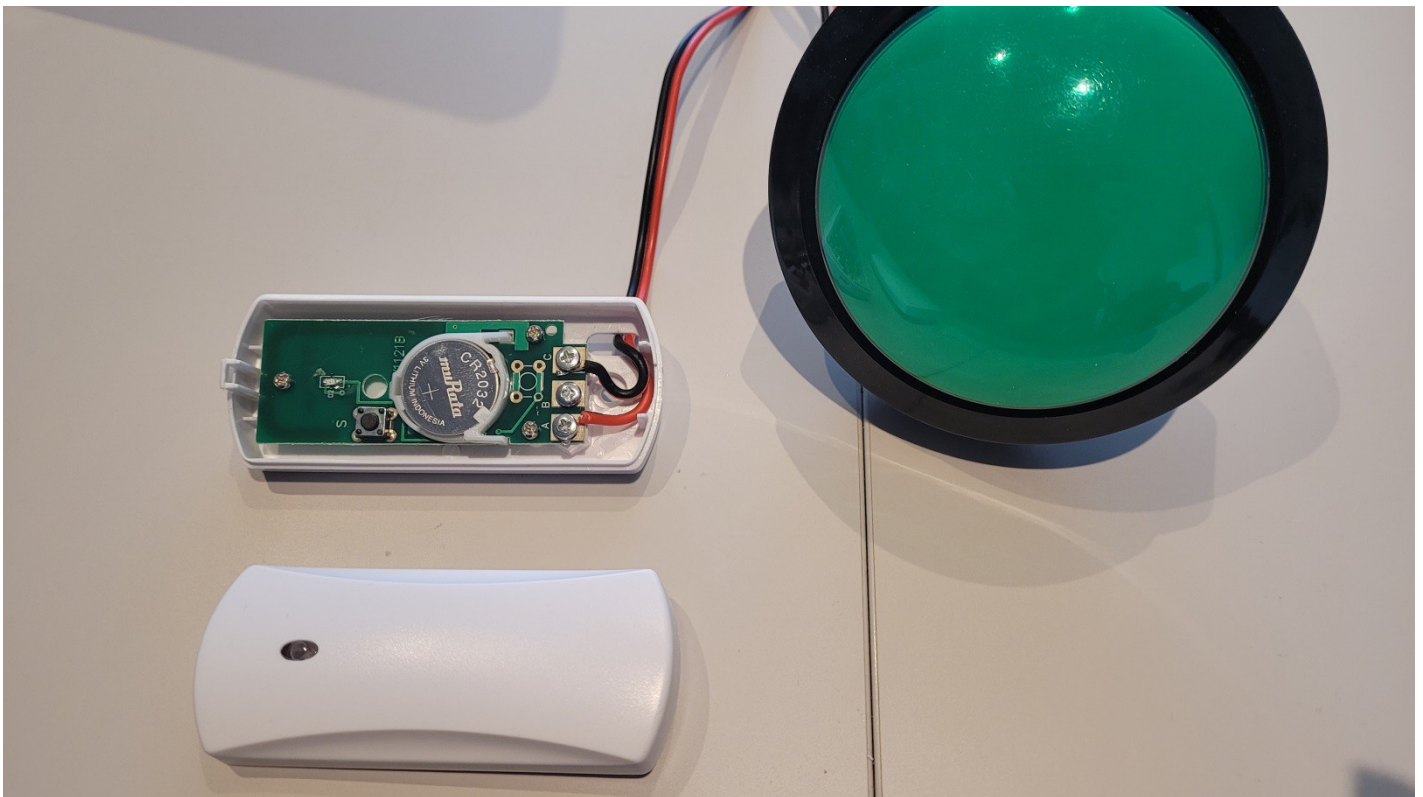
Als Sender und Empfänger dient das Funkklingelsortiment von Heidemann (die Funkgongserie HX, Batteriebetrieben)
Es sind bis zu 4 Sender und beliebig viele Empfänger auf einer Frequenz verwendbar.

Die Sender: Klingeltaster, Funkkonverter, Bewegungsmelder und einiges mehr. Die Empfänger: Diverse Funkgongs

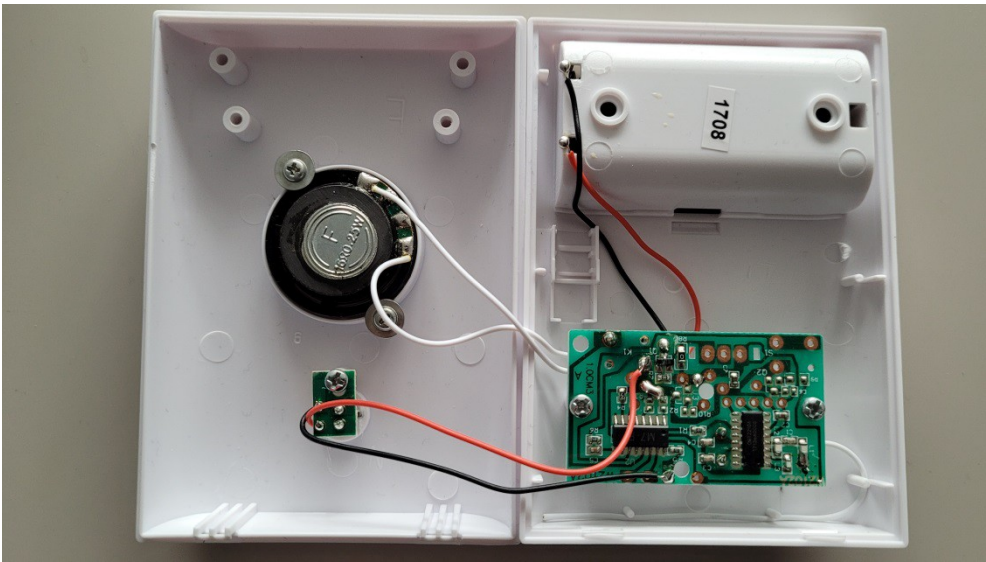
Ich habe als Sender den [Funkkonverter Art.Nr. 70399](#) benutzt und als Empfänger den [Funk Gong Art.Nr. 70860](#)



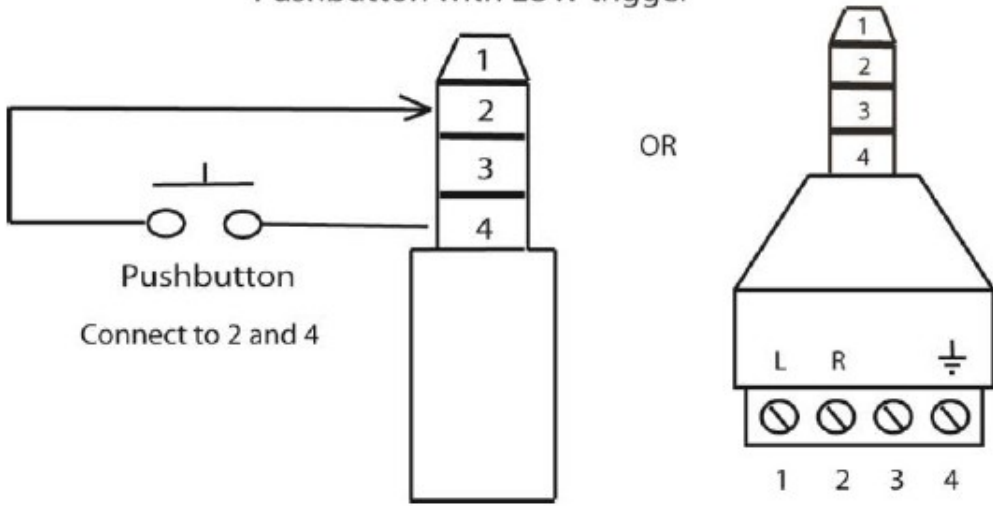
Am Converter habe ich ein längeres Kabel angeschlossen um ihn mit einen Arcade [Buzzer](#) zu verbinden



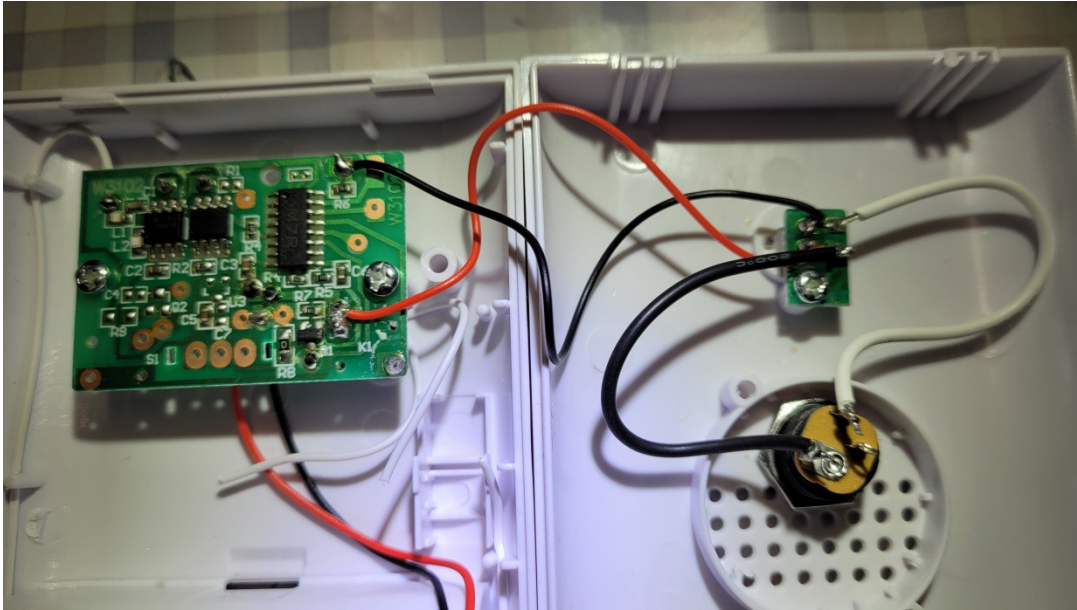
Umbau Funkempfänger



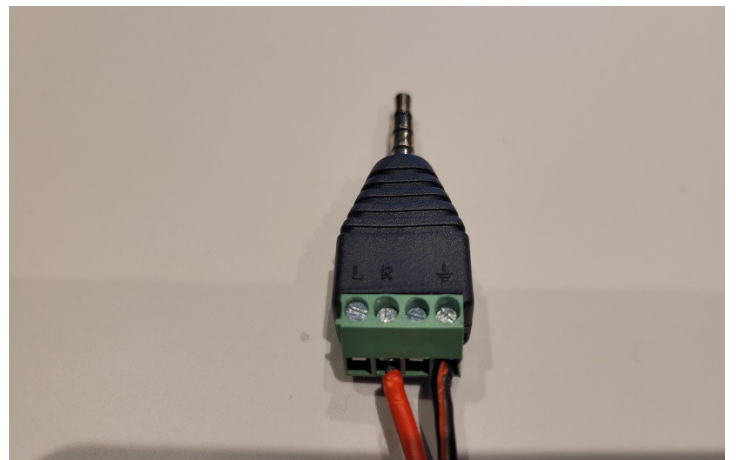
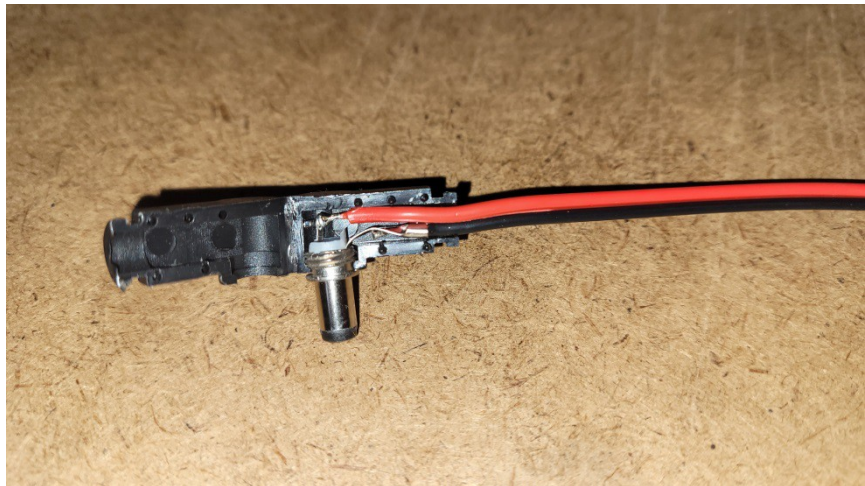
Pushbutton with LOW trigger



Fertig verlötet

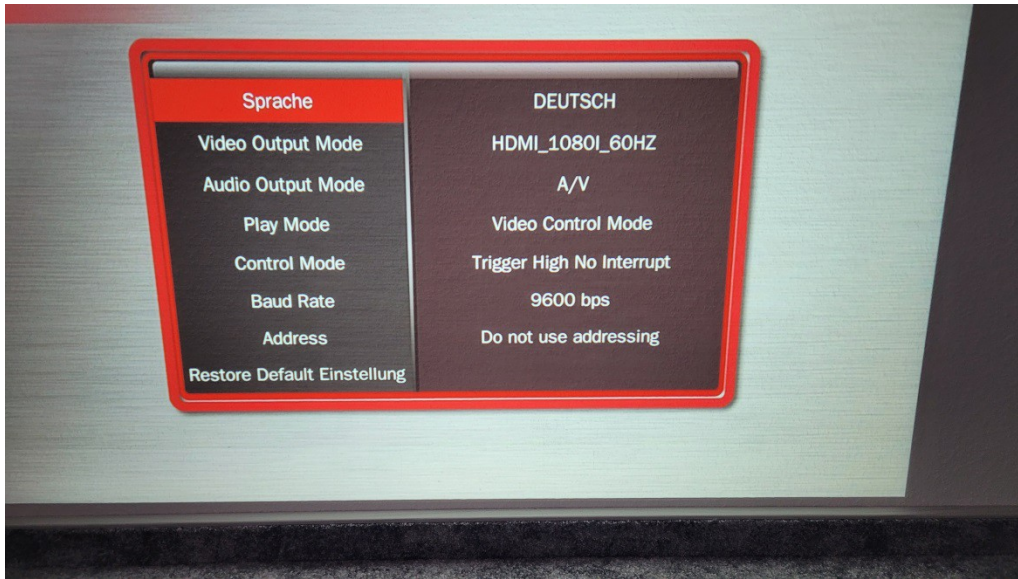


[Buchse und Stecker Set:](#)



[Adapter Klinenstecker 3,5mm Klinke Stecker 4 polig Terminalblock](#)

Einstellungen Sprite Player: **Wichtig ist das Trigger High No Interrupt ausgewählt ist. Bei externen Lautsprecher muss A/V ausgewählt werden.**



Optional kann die Anlage mit Lautsprecher erweitert werden. Der Verstärker wird an den Sprite Player angeschlossen und wird von diesem mit 5 Volt Spannung versorgt.

Verstärker für passive Lautsprecher: [5V 12V 24V / 2 x 50Watt](#)



3,5mm Klinke Stecker auf 3,5mm Klinke Stecker



Wasserdichte Marine Lautsprecher



Das fertige Projekt

