

Contenu

Alimentation **+5V** / 1A



Entrée Alimentation
+5VDC (tension MAXI a ne surtout pas dépasser)

Connecteurs USB pour le
DAC et stick/disque dur
USB

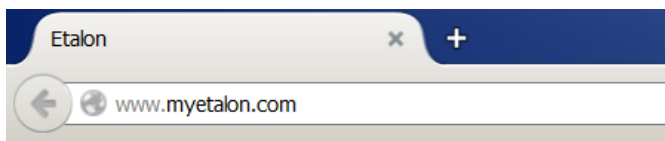
Entrée Ethernet RJ45

Mise en route

- 1) Raccorder un câble Ethernet RJ45 de votre réseau domestique au strEamer (pour un meilleur résultat musical, il est recommandé d'utiliser un filtre "Ethernet" comme l'Isolator d'Etalon).
- 2) Raccorder un câble USB entre votre DAC et le strEamer.
- 3) Connecter éventuellement un stick USB, ou un disque dur USB (autoalimenté), contenant votre médiathèque, au StrEamer.
- 4) Mettre votre DAC sous tension.
- 5) Raccorder l'alimentation **+5Vdc (valeur limite de tension d'alimentation à ne pas dépasser; cause risques de destruction du strEamer)** au strEamer.

Accès au menu de configuration du strEamer

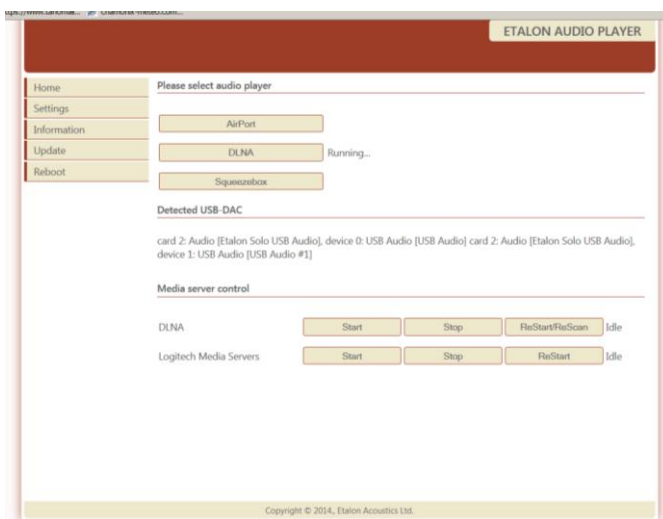
Depuis, un PC, un Mac, une Tablette ou un Smartphone, taper la ligne de commande suivante dans la barre d'adresse d'un navigateur internet: www.myetalon.com.



The IP address of your device: 192.168.1.92

La commande renvoie l'adresse IP du menu de configuration du strEamer

Il suffit alors de cliquer sur l'adresse (ici 192.168.1.92) pour accéder au menu de configuration proprement dit.



Bouton Airport: pour faire fonctionner le strEamer avec un serveur audio Apple en mode Airplay - iTunes...).

Bouton DLNA: pour faire fonctionner le strEamer avec un logiciel serveur audio compatible avec la norme DLNA comme Jriver, Foobar, BubbleUpnp....

Bouton Squeezebox: Pour faire fonctionner le strEamer avec Logitech Media Server. Le strEamer se comporte alors comme une sQueuebox.

Champ "Detected USB-DAC": Dans cette partie s'affichent des informations relative à votre DAC. Si rien ne s'affiche alors le strEamer n'a pas détecté votre DAC et ne fonctionnera donc pas. Redémarrez le Dac et le strEamer.

Champ "Media server control": Deux logiciel serveur sont pré-installé et peuvent ainsi rendre le strEamer autonome. Chacun des serveurs peut être arrêté si nécessaire.

Pour plus d'informations, se reporter à la notice complète du strEamer