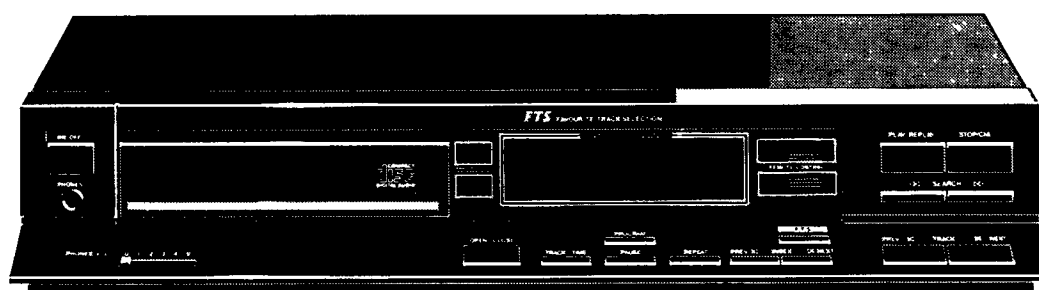




CONSUMER ELECTRONICS

PHILIPS



CD 473

GB	Compact Disc Player
F	Lecteur 'Compact Disc'
D	Compact-Disc-Spieler
NL	Compact Disc-Speler
E	Reproductor 'Compact Disc'
I	Lettore Compact Disc
DK	Compact Disc-Afspiller
S	Compact Disc-Spelaren
SF	Compact Disc -Soitin

English

Figures

page 1

page 74

Français

Figures

page 9

page 74

Deutsch

Abbildungen

Seite 18

Seite 74

Nederlands

Figuren

pagina 27

pagina 74

Español

Figuras

página 35

página 74

Italiano

Figure

pagina 43

pagina 74

Dansk

Figurer

side 51

side 74

Svenska

Figurer

sida 59

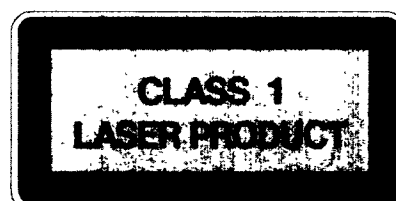
sida 74

Suomi

Kuvat

sivu 66

sivu 74



INLEIDING

Welkom bij de nieuwe geluidservaring van het digitale Audio Compact Disc-systeem.

Compact Disc is de grootste stap voorwaarts aller tijden op het gebied van de geluidstechniek. Door het gebruik van de meest verfijnde digitale en optische technieken biedt het Compact Disc-systeem niet alleen het hoogst bereikbare op het gebied van de geluidswaardering, maar krijgt u ook de beschikking over bedieningsfaciliteiten die geluidsapparatuur voor de huiskamer tot nu toe niet kon bieden, zoals bijvoorbeeld de snelle toegankelijkheid van elk stuk- en indexnummer op de plaat en de eenvoudige programmeermogelijkheden.

Daarnaast kan, ter vergroting van het bedieningsgemak, deze Compact Disc-speler op afstand worden bediend.

In deze gebruiksaanwijzing vindt u alles wat u moet weten over het installeren, het bedienen en het programmeren van uw Compact Disc-speler. Lees de tekst zorgvuldig door, u zult dan snel vertrouwd raken met alle mogelijkheden die deze nieuwe manier van platen beluisteren u biedt.

INHOUDSOPGAVE

	Pag.
IN GEBRUIK NEMEN	27-28
Uitpakken	27
Controleren van de netspanningsinstelling	27
Verwijderen van de transportbeveiliging	27
Plaatsen van de Compact Disc-speler	27
Aansluitingen	27,28
BEDIENING	28-30
De display	28,29
In- en uitschakelen	29
Inleggen en uitnemen van de plaat	29
Overgaan op stuknummer-indicatie	29
Afspelen van de hele plaat	29
Teruggaan naar het begin van een stuk	29
Overgaan naar een ander stuk	29
Overgaan naar een ander indexnummer	29
Beginnen met een bepaald stuknummer	30
Beginnen met een bepaald indexnummer	30
Opzoeken van een bepaalde passage	30
Vasthouden van het begin van een nummer of passage/ onderbreken van het afspelen	30
Herhalen van de plaat	30
Stoppen van het afspelen	30
PROGRAMMEREN	30-32
Programmeren in het tijdelijk geheugen	30,31
Programmeren in het 'FTS'-geheugen	31,32
GEBRUIK VAN DE AFSTANDSBEDIENING	32,33
Inzetten van de batterijen in de afstandsbediening	32
Mogelijkheden van de afstandsbediening	32
Aanpassen van de geluidsterkte	32
Gebruik van de toetsen '0-9'	32,33
Bereik van de afstandsbediening	33
Aansluiten van een aparte ontvanger voor de afstandsbediening	33
AANVULLENDE INFORMATIE	33
Luisteren via een hoofdtelefoon	33
Onderhoud van de platen	33
Onderhoud van de speler	33
Technische gegevens	33
STORINGEN EN MOGELIJKE OORZAKEN	34

Uitpakken

Als toebehoren worden bij deze Compact Disc-speler geleverd:

- een netsnoer;
- een verbindingskabel voor aansluiting op de versterker;
- een afstandsbediening;
- batterijen voor de afstandsbediening.

Vergeet niet deze toebehoren uit de doos te halen.

Verwijder alle verpakkingsmateriaal van de speler en de toebehoren.

Trek de doorzichtige beschermingsfolie van de display. Deze folie 'plakt' alleen door statische aantrekkingskracht en kan, te beginnen bij een hoekje, gemakkelijk worden verwijderd.

Controleren van de netspanningsinstelling (fig. 1)

Op het typeplaatje op de achterkant van uw Compact Disc-speler ziet u op welke netspanning hij mag worden aangesloten.

Als uw lichtnet een andere spanning heeft of eventueel zou krijgen, moet u uw handelaar of onze service-organisatie de netspanningsinstelling laten wijzigen.

Verwijderen van de transportbeveiliging (fig. 2-3)

In de bodem van de speler vindt u twee rode transportvergrendelingen. Hiermee zijn het mechanisme van de speler en de platelade vastgezet om ze tijdens transport te beveiligen.

Draai de beide vergrendelingen linksom, trek ze uit de speler en bewaar ze in de daarvoor aangebrachte gaten.

Als u de speler namelijk nog eens wilt vervoeren, moeten het mechanisme en de platelade weer worden vastgezet om beschadiging te voorkomen. Leg daarvoor de speler ondersteboven, steek de vergrendelingen in hun gaten en draai ze rechtsom tot ze stuiten.

Plaatsen van de Compact Disc-speler

Deze Compact Disc-speler kan zowel vrijstaand als in een audio-rack worden geplaatst of samen met andere apparaten worden gestapeld. Langdurige rechtstreekse bestraling door de zon of plaatsing vlakbij een warmtebron dient u hierbij te vermijden.

a. Vrijstaand - Als de speler vrijstaand wordt geplaatst, moet hij altijd horizontaal en op een vlakke en harde ondergrond staan, dus niet op een kleedje of iets dergelijks.

Bij plaatsing in een kast of wandmeubel moet de vrije ruimte boven de speler ten minste 3 cm bedragen om de koeling van het apparaat niet te bemoeilijken.

b. In een audio-rack - In een audio-rack kan de speler op elke willekeurige plaats worden gezet.

c. Gestapeld - In een door uzelf samengestelde, willekeurige stapel apparaten plaatst u de speler bij voorkeur onderaan of bovenop. In geen geval mag hij rechtstreeks op een versterker met een groot uitgangsvermogen worden geplaatst, aangezien een dergelijke versterker veel warmte afgeeft.

Waarschuwing - Leg in verband met de magnetische velden die ontstaan door de transformator in de speler er geen audio- of videocassettes bovenop.

Aansluitingen (fig. 4)

Aan de achterzijde van de speler vindt u de volgende aansluitbus-

sen:

a 'OUT': voor de verbindingskabel naar de versterker.

b 'RC5 IN/OUT': voor een aparte ontvanger voor de signalen van de afstandsbediening.

c 'DIG OUT': voor digitale apparatuur. Deze uitgang maakt de speler geschikt voor toekomstige Compact Disc-toepassingen zoals CD-I en digitale signaalverwerking.
d Aansluiting voor het netsnoer.

Aansluiten van de verbindingkabel - De verbindingkabel heeft aan beide uiteinden een rode stekker (voor het rechter kanaal) en een zwarte of witte stekker (voor het linker kanaal).

Steek een rode stekker in de bus 'R' (rechter kanaal) en de andere stekker in bus 'L' (linker kanaal). Steek de beide andere stekkers in de corresponderende bussen van de 'CD'- of 'AUX'-ingang van uw (stuur)versterker.

Als deze al bezet is kunt u ook de 'TUNER'- of 'TAPE IN'-aansluiting gebruiken, maar *in geen geval* de 'PHONO'-ingang. Deze laatste is namelijk niet geschikt voor het aansluiten van een Compact Disc-speler.

Aansluiten van het netsnoer - Steek de contrastekker van het netsnoer in de aansluitbus.

BEDIENING (fig. 5)

Uw Compact Disc-speler is nu klaar voor gebruik. Voor u hem echter gaat bedienen, is het aan te bevelen uzelf even vertrouwd te maken met de functies van zijn toetsen en display, waarvan wij een korte omschrijving geven. Verderop in de tekst zullen wij bij het verwijzen naar de toetsen steeds de benamingen gebruiken die erbij staan aangegeven. Zie in dit verband ook 'GEBRUIK VAN DE AFSTANDSBEDIENING'.

1 'ON/OFF'-toets: voor het in- en uitschakelen van de speler.

2 Display: fungeert als aan/uit- en 'stand-by'-indicator; laat het aantal stukken dat op de plaat staat zien; toont tijdens het afspelen welk stuknummer wordt gespeeld en de verstreken speelduur ervan; kan ook de totale speelduur van de plaat laten zien; signaleert fouten bij het bedienen of programmeren; geeft tevens informatie omtrent bepaalde functies van de speler. Zie ook 'De display'.

3 'REMOTE CONTROL'-oog: voor de ontvangst van de signalen van de afstandsbediening.

4 '<< SEARCH >>' -toetsen: voor het snel opzoeken van een bepaalde passage ('<<' terug, '>>' vooruit).

5 'PLAY/REPLAY'-toets: voor het starten van het afspelen ('PLAY') en het teruggaan naar het begin van een stuk ('REPLAY').

6 'STOP/CM'-toets: voor het tussentijds stoppen van het afspelen ('STOP') en het wissen van een programma ('CM' = Clear Memory).

7 'PHONES'-uitgang: voor het aansluiten van een hoofdtelefoon om platen te beluisteren zonder gebruik van een versterker. Zie ook: 'Luisteren via een hoofdtelefoon' onder 'AANVULLENDE INFORMATIE'.

8 'PHONES VOL'-regelaar: voor het regelen van de geluidsstrekte bij het luisteren via een hoofdtelefoon.

9 'OPEN/CLOSE'-toets: voor het openen ('OPEN') en sluiten ('CLOSE') van de platelade.

10 'TRACK TIME'-toets: voor het overgaan van speelduur- op stuknummer-indicatie en omgekeerd.

11 'PROGRAM'-toets: voor het vastleggen van de stuknummers van een programma, het wissen van nummers in een programma en het laten tonen van het vastgelegde programma.

12 'PAUSE'-toets: voor het vasthouden van het begin van een stuk of een passage en het onderbreken van het afspelen.

13 'REPEAT'-toets: voor het herhalen van een plaat of van een programma.

14 'PREV. < INDEX > NEXT'-toetsen: voor het teruggaan naar een vorig indexnummer of overgaan naar een volgend tijdens het afspelen; tevens voor het aanwijzen van het indexnummer waarmee u het afspelen wilt laten beginnen ('PREV. <' van indexnummer 99 naar indexnummer 01, '> NEXT' van indexnummer 01 naar indexnummer 99).

15 'FTS'-toets: voor het vastleggen en afspelen van favoriete selecties.

16 'PREV. < TRACK > NEXT'-toetsen: voor het teruggaan naar een vorig stuknummer of overgaan naar een volgend tijdens het afspelen; tevens voor het aanwijzen van het stuknummer waarmee u het afspelen wilt laten beginnen en het kiezen van stuknummers bij het samenstellen van een programma ('PREV. <' van hoog naar laag en '> NEXT' van laag naar hoog).

De display (fig. 6-14)

Vanwege de verscheidenheid van aanduidingen die de display te zien kan geven, worden deze hier apart beschreven.

Aan/uit-indicatie (6) - Als de speler is ingeschakeld, branden de indicaties 'TIME', 'min', 'sec' en '- -', de nummerindicator '1-20' en het 'IR'-embleem. Deze doven weer als de speler wordt uitgeschakeld.

'Stand-by'-indicatie (7) - Op het moment dat de platelade zich sluit, begint de indicatie '- -' te knipperen als teken dat de speler de inhoudsopgave van de plaat gaat aftasten. Tot dat is gebeurd, blijft de indicatie knipperen.

Aantal- en stuknummer-indicatie (8) - Zodra de inhoudsopgave van de plaat is afgetast, blijven van de nummerindicator '1-20' evenveel nummers branden als er stukken op de plaat staan. (Bijvoorbeeld '1-14' bij een plaat met 14 stukken.)

Het vorderen van het afspelen is te volgen aan het successievelijk gaan knipperen en doven van deze nummers.

Verstreken-speelduur-indicatie (9) - Tijdens het afspelen wordt onder 'min' en 'sec' de verstreken speelduur van elk stuk in minuten en seconden getoond. Hierbij brandt de indicatie 'TIME'.

Stuknummer- en indexnummer-indicatie boven 'TRACK' en 'INDEX' (10) - U kunt de nummers van de stukken op de plaat tevens boven 'TRACK' en 'INDEX' laten tonen. Daarvoor drukt u op de toets 'TRACK TIME'. De indicaties 'TIME', 'min' en 'sec' doven dan en 'TRACK' en 'INDEX' gaan branden.

Naarmate het afspelen vordert worden nu de stuknummers als '101', '201' enz. getoond. De cijfers boven 'INDEX' veranderen alleen als de verschillende delen van een stuk indexnummers hebben; zie de inhoudsopgave in de platedoos.

Totale-speelduur-indicatie (11) - Als u van een plaat de totale speelduur wilt weten, sluit u de lade met de toets 'OPEN/CLOSE' of met de hand. Onder 'min' en 'sec' wordt dan de totale speelduur in minuten en seconden getoond. (Bijvoorbeeld '59 17'.)

Platen met meer dan 20 stukken (12) - Bij het afspelen van zulke platen moet u rekening houden met de werking van de nummerindicator.

Deze werkt voor de eerste 20 stukken normaal, dat wil dus zeggen dat na het aftasten van de inhoudsopgave alle 20 nummers gaan branden; bovendien licht nu de indicatie '+ 20' op. De 20 nummers doven met het vorderen van het afspelen successievelijk. De indicatie '+ 20' begint na het beëindigen van het twintigste stuk te knipperen, als teken dat er nog een aantal stukken volgt. De nummers van deze stukken worden echter niet meer getoond op de nummerindicator, maar u kunt ze wel boven 'TRACK' en 'INDEX' laten tonen door op de toets 'TRACK TIME' te drukken. Als u de lade sluit met de toets 'OPEN/CLOSE' of met de hand, kunt u door op 'TRACK TIME' te drukken ook het totale aantal stukken van de plaat boven 'TRACK' laten tonen.

Fout-indicatie (13) - Als u bij het bedienen of programmeren een fout maakt, verschijnt als waarschuwing gedurende korte tijd de indicatie 'Err' (van 'Error'). Ze verschijnt ook, maar dan natuurlijk niet als waarschuwing bedoeld, als u de speler met een lege platelade inschakelt en als u na gebruik de lege lade sluit.

Overige indicaties (14) - 'PAUSE' en 'REPEAT' gaan branden als u op de overeenkomstige toetsen drukt. 'FTS' knippert of brandt continu na het drukken op de toets 'FTS'. 'o)))' licht op als u via de afstandsbediening een opdracht geeft.

In- en uitschakelen ('ON/OFF')

Inschakelen - U schakelt de 'speler' in door de toets 'ON/OFF' in te drukken. De indicaties 'TIME', 'min' en 'sec', de aan/uit-indicatie '- -', de nummerindicator '1-20' en het 'IR'-embleem gaan dan branden.

Uitschakelen - Als u 'ON/OFF' opnieuw indrukt wordt de speler weer uitgeschakeld. Alle verlichting dooft dan.

Inleggen en uitnemen van de plaat ('OPEN/CLOSE')

Inleggen (fig. 15-16) - U opent de platelade door op de toets 'OPEN/CLOSE' te drukken. De lade schuift dan automatisch naar buiten. Ze mag hierbij niet worden gehinderd, anders stopt ze na ca. 3 sec. Zou dat gebeuren, dan kunt u door tweemaal achtereen op de toets te drukken de lade toch volledig naar buiten brengen. Neem de plaat tussen duim en vingers van de gespreide hand uit de verpakking, blijf haar zo vasthouden en leg haar *met het label naar boven* in de uitsparing in de platelade.

U sluit lade door op 'PLAY/REPLAY' of 'OPEN/CLOSE' te drukken, of door simpelweg met de hand tegen de voorkant van de lade te duwen. Welke methode u het best kunt gebruiken wordt per geval aangegeven.

In alle gevallen schuift de lade automatisch naar binnen. Ook nu mag ze daarbij niet in haar loop worden gehinderd. Gebeurt dit wel dan stopt ze, en moet u opnieuw op 'OPEN/CLOSE' drukken om de lade weer naar buiten te brengen.

Zou na het sluiten van de lade de 'Err'-indicatie verschijnen, dan betekent dit dat u de plaat ondersteboven hebt ingelegd, ze vuil, sterk bekrast of niet goed is, of dat u vergeten hebt een plaat in te leggen.

Uitnemen - U opent de platelade door op de toets 'OPEN/CLOSE' te drukken. Pak de plaat bij het uitnemen op dezelfde wijze vast als bij het inleggen, dat voorkomt vervuiling.

Sluit een lege lade door ertegen te drukken of door op 'OPEN/CLOSE' te drukken.

Om het binnendringen van stof te voorkomen, dient open laten staan van de lade te worden vermeden.

Vermijd ook het openen van de lade tijdens het afspelen, tenzij het uw bedoeling is om de plaat te stoppen.

Overgaan op stuknummer-indicatie ('TRACK TIME')

Als u in plaats van de speelduur-indicatie - die u na het inschakelen altijd automatisch krijgt - de stuknummers tevens boven 'TRACK' en 'INDEX' wilt laten tonen, kunt u op elk gewenst moment op de toets 'TRACK TIME' drukken.

Om weer terug te keren naar speelduur-indicatie moet u opnieuw op 'TRACK TIME' drukken. Ook het uitschakelen van de speler maakt de keuze voor stuknummer-indicatie ongedaan.

Afspelen van de hele plaat ('PLAY/REPLAY')

Als u een plaat zonder meer in haar geheel wilt afspelen, sluit u de lade door op de toets 'PLAY/REPLAY' te drukken. Zodra de inhoudsopgave van de plaat is afgetast:

- toont de nummerindicator hoeveel stukken de plaat bevat,
- gaat de '1' van de nummerindicator knipperen,
- toont de display even '1',
- en begint het afspelen tegelijk met het tonen van de verstreken speelduur onder 'min' en 'sec'.

Telkens als een stuk geëindigd is, dooft zijn nummer op de nummerindicator en gaat het volgende nummer knipperen; tevens wordt dan het tonen van de verstreken speelduur met '000' hervat.

Zodra alle stukken zijn afgespeeld stopt de plaat en toont de nummerindicator weer het totale aantal stukken van de plaat en verschijnt onder 'min' en 'sec' haar totale speelduur.

Teruggaan naar het begin van een stuk ('PLAY/REPLAY')

U kunt tijdens het afspelen van een stuk teruggaan naar zijn begin door op de toets 'PLAY/REPLAY' te drukken. Nadat even het stuknummer is getoond, wordt het stuk dan weer aan het begin gestart.

Overgaan naar een ander stuk ('PREV. ◀ TRACK ▶ NEXT')

U kunt tijdens het afspelen op elk gewenst moment voor een ander stuk kiezen. Dit kan zowel een volgend als een vorig stuk zijn.

Zodra u gaat kiezen maakt de speelduur-indicatie plaats voor stuknummer-indicatie, echter zonder dat de indicaties 'TRACK' en 'INDEX' gaan branden. Als u de toets loslaat wordt het afspelen onderbroken, om onmiddellijk hervat te worden zodra het gekozen nummer op de nummerindicator begint te knipperen en de speelduur-indicatie terugkeert.

Kiezen van een volgend stuk - Druk op de toets 'TRACK ▶ NEXT' tot het gewenste stuknummer op de display verschijnt.

Zoudt u tijdens het laatste stuk op 'TRACK ▶ NEXT' drukken, dan verschijnt de 'Err'-indicatie om u erop te wijzen dat er geen volgend stuk is en wordt het afspelen van het laatste voortgezet. Als de plaat wordt herhaald, verschijnt in zo'n geval de 'Err'-indicatie niet en gaat het afspelen verder met het eerste stuk. De toets 'TRACK ▶ NEXT' kan ook worden gebruikt om snel een indruk van het karakter van een plaat te krijgen door even naar het begin van elk stuk te luisteren.

Kiezen van een vorig stuk - Druk op de toets 'PREV. ◀ TRACK' tot het gewenste stuknummer op de display verschijnt.

Zoudt u tijdens het eerste stuk op 'PREV. ◀ TRACK' drukken, dan verschijnt de 'Err'-indicatie om u erop te wijzen dat er geen vorig stuk is en wordt het afspelen van het eerste voortgezet. Als de plaat wordt herhaald, verschijnt in zo'n geval de 'Err'-indicatie niet en gaat het afspelen verder met het laatste stuk.

Overgaan naar een ander indexnummer ('TRACK TIME' en 'PREV. ◀ INDEX ▶ NEXT')

U kunt tijdens het afspelen ook overgaan naar een volgend indexnummer of teruggaan naar een vorig. Dit kan zowel een indexnummer zijn van het zelfde stuknummer als een indexnummer van een ander.

Om te kunnen zien welk indexnummer wordt afgespeeld, drukt u op de toets 'TRACK TIME'. Boven 'TRACK' en 'INDEX' verschijnen dan het spelende stuk- en indexnummer.

Zodra u hebt gekozen wordt het afspelen onderbroken, om onmiddellijk hervat te worden zodra de laser-pick-up het begin van het gekozen indexnummer heeft bereikt.

Als u zich hebt vergist door een te hoog indexnummer te kiezen, dan verschijnt de 'Err'-indicatie en begint het afspelen met het eerste indexnummer van het stuk.

Als u na het kiezen de speelduur-indicatie weer wilt laten terugkeren, moet u opnieuw op 'TRACK TIME' drukken.

Kiezen in hetzelfde stuknummer - Druk op 'INDEX ▶ NEXT' of 'PREV. ◀ INDEX' tot het gewenste indexnummer boven 'INDEX' verschijnt.

Kiezen in een ander stuknummer - Kies eerst het gewenste stuknummer met 'TRACK ▶ NEXT' of 'PREV. ◀ TRACK'. Druk vervolgens op 'INDEX ▶ NEXT' of 'PREV. ◀ INDEX' tot het gewenste indexnummer boven 'INDEX' verschijnt.

Beginnen met een bepaald stuknummer (**'PREV. ◀ TRACK ▶ NEXT'** en **'PLAY/REPLAY'**)

In plaats van met het eerste stuk, kunt u het afspelen ook beginnen met een ander, willekeurig stuk.

In dit geval sluit u de lade met **'OPEN/CLOSE'** of met de hand. Het hoogste stuknummer dat u kunt kiezen wordt dan vastgelegd in het geheugen van de speler en kan nu niet worden overschreden. De display toont echter de totale speelduur van de plaat totdat u gaat kiezen: **'TRACK ▶ NEXT'** brengt het eerste stuknummer op de display en **'PREV. ◀ TRACK'** het hoogste. Gebruik dus de toets die het snelst het gewenste stuknummer laat verschijnen. Het gekozen nummer blijft staan tot het afspelen wordt gestart. Op de nummerindicator gaat het knipperen, terwijl alle nummers ervoor doven.

Start het afspelen door op **'PLAY/REPLAY'** te drukken; het tonen van de verstreken speelduur wordt hierbij hervat.

Beginnen met een bepaald indexnummer (**'TRACK TIME'**, **'PREV. ◀ TRACK ▶ NEXT'**, **'PREV. ◀ INDEX ▶ NEXT'** en **'PLAY/REPLAY'**)

U kunt het afspelen ook beginnen met een bepaald indexnummer. Daarvoor moet u eerst het gewenste stuknummer kiezen en daarna het indexnummer. Sluit ook nu de lade met **'OPEN/CLOSE'** of met de hand en druk op de toets **'TRACK TIME'**.

Laat daarna het gewenste stuknummer boven **'TRACK'** verschijnen door op **'TRACK ▶ NEXT'** of **'PREV. ◀ TRACK'** te drukken. Druk vervolgens op **'INDEX ▶ NEXT'** of **'PREV. ◀ INDEX'** tot het gewenste indexnummer boven **'INDEX'** verschijnt.

Als u zich vergist door niet eerst een stuknummer te kiezen, dan verschijnt de **'Err'**-indicatie.

Druk als het kiezen beëindigd is op **'PLAY/REPLAY'**. Het afspelen begint dan met getoonde indexnummer. Hebt u een te hoog indexnummer gekozen, dan verschijnt de **'Err'**-indicatie en begint het afspelen met het eerste indexnummer van het stuk.

Als u na het starten van het afspelen weer terug wilt naar speelduur-indicatie, moet u opnieuw op **'TRACK TIME'** drukken.

Opzoeken van een bepaalde passage (**'◀◀ SEARCH ▶▶'**)

Tijdens het afspelen kunt u snel een bepaalde passage in een stuk opzoeken met de toetsen **'◀◀ SEARCH'** en **'SEARCH ▶▶'**. Zolang u op **'◀◀ SEARCH'** drukt gaat de laser pick-up terug naar het begin; blijft u op **'SEARCH ▶▶'** drukken, dan gaat ze meer naar het einde. Beide zoekrichtingen kunnen afwisselend worden gebruikt tot de gewenste passage is gevonden. Op het moment dat u de toets loslaat wordt het afspelen hervat.

Tijdens het zoeken beweegt de laser pick-up zich op drie opeenvolgende snelheidsniveaus: de eerste seconden betrekkelijk langzaam, daarna iets sneller en de hoogste snelheid wordt bereikt als u langer dan ca. tien seconden drukt.

Tijdens de eerste twee niveaus blijft het geluid van de plaat, behalve als u ook op **'PAUSE'** hebt gedrukt, versneld hoorbaar; daarna valt het weg. Bij het zoeken van een passage op het gehoor is het daarom raadzaam op dat moment de toets even los te laten; u behoudt dan het geluid als hulpmiddel.

Natuurlijk kunt u ook zoeken met behulp van de speelduur-indicatie of indexnummers; in dat geval is er geen reden om de hoogste snelheid niet te gebruiken. Zodra u dan in de buurt van de gewenste passage komt, laat u de toets even los om de laagste snelheid weer te bereiken.

Als u door het drukken op **'◀◀ SEARCH'** de laser pick-up uit het inloopspoor van het eerste stuk brengt, verschijnt de **'Err'**-indicatie en stopt de laser pick-up aan het begin van het stuk. De plaat blijft echter wel draaien, zodat het afspelen wordt hervat zodra u de toets loslaat.

Brengt u de laser pick-up door het drukken op **'SEARCH ▶▶'** in het uitloopspoor van het laatste stuk, dan verschijnt de **'Err'**-indicatie en springt de laser pick-up een tiental seconden terug in de plaat en blijft daar staan tot u de toets loslaat. Hierdoor wordt voorkomen dat de plaat tijdens het zoeken onbedoeld stopt.

Vasthouden van het begin van een nummer of passage/onderbreken van het afspelen (**'PAUSE'**)

Bij alle hiervoor genoemde mogelijkheden kunt u de laser pick-up exact aan het begin van een stuk of een passage laten stoppen door op de toets **'PAUSE'** te drukken voordat u de eigenlijke opdracht geeft. Als teken dat u op **'PAUSE'** hebt gedrukt gaat de indicatie **'PAUSE'** branden.

Op het moment dat u het afspelen wilt starten drukt u opnieuw op **'PAUSE'**; de indicatie **'PAUSE'** dooft dan.

Voor korte onderbrekingen van het afspelen drukt u eveneens op **'PAUSE'**. De plaat blijft dan wel draaien, maar het geluid valt weg; de indicatie **'PAUSE'** gaat ook nu branden.

Als u opnieuw op **'PAUSE'** drukt, wordt het afspelen precies op de plaats waar het werd onderbroken hervat; de indicatie **'PAUSE'** dooft dan.

Herhalen van de plaat (**'REPEAT'**)

Als u de plaat opnieuw wilt horen, moet u voordat ze is afgelopen op de toets **'REPEAT'** drukken; de indicatie **'REPEAT'** gaat dan branden. De nummers op de nummerindicator doven nu na het afspelen niet, en de plaat wordt herhaald tot u weer op **'REPEAT'**, op **'STOP/CM'** of **'OPEN/CLOSE'** drukt.

In het eerste geval wordt de plaat dan nog tot het einde afgespeeld, in de beide laatste stopt ze onmiddellijk. De indicatie **'REPEAT'** dooft.

Stoppen van het afspelen (**'STOP/CM'** of **'OPEN/CLOSE'**)

Om het afspelen voor het einde van de plaat te beëindigen drukt u op de toets **'STOP/CM'**.

Als u tevens de plaat wilt verwijderen, stopt u het afspelen door op de toets **'OPEN/CLOSE'** te drukken.

PROGRAMMEREN

In plaats van een plaat in haar geheel af te spelen, kunt u er ook een aantal stukken uit kiezen en alleen deze afspelen. Tevens kunt u de volgorde waarin u ze wilt horen bepalen.

Daarvoor is het nodig om uw keuze in de vorm van een programma vast te leggen in het geheugen van de speler. Dit bestaat uit een tijdelijk en een permanent (**'FTS'**) gedeelte.

Een programma wordt vastgelegd in het tijdelijk geheugen en automatisch gewist zodra de platelade wordt geopend. Als u het programma echter wilt bewaren, kunt u het overbrengen naar het permanent (**'FTS'**) geheugen. Zie hiervoor **'Programmeren in het 'FTS'-geheugen'**.

Programmeren in het tijdelijk geheugen

Het tijdelijk geheugen heeft een capaciteit van 20 plaatsen, dat wil zeggen dat er maximaal 20 stukken in opgeslagen kunnen worden; elk stuk kan echter slechts éénmaal worden vastgelegd. Zoudt u het maximum van 20 stukken overschrijden, dan verschijnt de **'Err'**-indicatie om u erop te wijzen dat het geheugen vol is en geen opdrachten meer kan accepteren.

Programmeren is alleen mogelijk als de plaat niet wordt afgespeeld. In principe zoudt u daarom al voor het inleggen van de plaat het gewenste programma kunnen vastleggen, maar u loopt dan wel de kans per abuis een of meer hogere nummers dan op de plaat voorkomen te programmeren. Weliswaar worden zulke nummers bij het starten van het afspelen gewist - waarbij de **'Err'**-indicatie verschijnt - maar u krijgt dan wel minder nummers in het programma dan u verwachtte.

Wij adviseren u daarom de plaat in de lade te leggen en deze met de toets **'OPEN/CLOSE'** of met de hand te sluiten. Het hoogste stuknummer dat u kunt kiezen wordt dan vastgelegd in het geheugen van de speler en kan nu niet worden overschreden. Ook nu wordt op de display echter de totale speelduur van de plaat getoond totdat u gaat kiezen.

De stuknummers die u in een programma wilt opnemen legt u vast met 'PROGRAM' nadat u ze aan de hand van de inhoudsopgave in de platen op de display hebt laten verschijnen met 'TRACK ▷ NEXT', uitgaande van het eerste stuknummer, of met 'PREV. ◀ TRACK', uitgaande van het hoogste stuknummer. Tussen het laten verschijnen van een nummer en het vastleggen ervan mag niet meer dan ca. 7 sec. verlopen, anders neemt de microprocessor aan dat u zich hebt bedacht en stopt het streepje achter het nummer met knipperen. Het nummer kan dan niet meer worden vastgelegd, en de 'Err'-indicatie zal daarom verschijnen - of de reeds vastgelegde nummers worden getoond - als u nu toch op 'PROGRAM' zou drukken. U kunt een gemist nummer echter weer activeren door even het vorige of het volgende nummer te laten verschijnen en onmiddellijk daarna weer terug te keren naar het gewenste. Indexnummers kunnen niet worden geprogrammeerd. Ze blijven echter wel bereikbaar tijdens het afspelen.

Vastleggen van een programma - Van een plaat met 14 stukken wilt u bijvoorbeeld de nummers 7, 3, 9, 5, 12 en 10 achtereenvolgens beluisteren.

Leg de plaat in de lade en sluit deze met de toets 'OPEN/CLOSE' of met de hand. Nadat de inhoudsopgave is afgetast verschijnt de totale speelduur van de plaat op de display en gaan de nummers '1-14' op de nummerindicator branden.

Druk nu op de toets 'TRACK ▷ NEXT' tot de display '7 -' aangeeft en druk dan op de toets 'PROGRAM'. Het knipperende streepje wordt nu vervangen door een 'P' (van 'Program') als teken dat dit stuk is vastgelegd; u leest dan '7 P'. Op de nummerindicator begint '7' te knipperen; de overige nummers doven.

Vervolgens keert u met 'PREV. ◀ TRACK' terug naar '3 -' en drukt weer op 'PROGRAM'; nu leest u '3 P'. Op de nummerindicator gaat nu '3' knipperen en '7' continu branden.

De resterende gewenste nummers laat u ook met 'TRACK ▷ NEXT' of 'PREV. ◀ TRACK' verschijnen en legt u telkens vast met 'PROGRAM'. Telkens als u daarbij een reeds vastgelegd nummer passeert, gaat de 'P' daarachter als waarschuwing knipperen. Zodra het laatste nummer is vastgelegd leest u '10 P'; dit blijft staan tot het afspelen wordt gestart. Op de nummerindicator blijft de '10' knipperen; de overige vastgelegde nummers branden continu.

Als u na het vastleggen van een stuknummer bemerkt dat u zich hebt vergist, herstelt u dat door even het vorige of het volgende nummer te laten verschijnen, terug te gaan naar het foute en dan weer op 'PROGRAM' te drukken. Als teken dat het foute stuknummer is gewist wordt de 'P' erachter vervangen door een 'C' (van 'Clear'). Op de nummerindicator blijft het gewiste nummer knipperen totdat u een ander nummer vastlegt; dan dooft het.

In ons voorbeeld: u hebt '4' vastgelegd in plaats van '5'. U gaat dan met 'PREV. ◀ TRACK' naar '3', met 'TRACK ▷ NEXT' weer naar '4' en drukt dan op 'PROGRAM'; u leest nu '4 C'. Dan gaat u verder met '5' vast te leggen.

Tijdens het programmeren of nadat u het hebt beëindigd, kunt u de *Inhoud* van het programma aflezen op de nummerindicator. De *volgorde* van het programma controleert u door op de toets 'PROGRAM' te drukken: alle stuknummers verschijnen dan successievelijk op de display, waarna het laatst vastgelegde nummer weer wordt getoond. In ons voorbeeld: '7 -' - '3 -' - '9 -' - '5 -' - '12 -' - '10 -' - '10 P'.

Als na het drukken op 'PROGRAM' de 'Err'-indicatie verschijnt, betekent dit dat er geen enkel nummer is vastgelegd.

Komt u tot de conclusie dat het programma een stuknummer bevat dat u niet wenst, dan kunt u dit alsnog wissen door het met 'TRACK ▷ NEXT' of 'PREV. ◀ TRACK' te laten verschijnen en dan op 'PROGRAM' te drukken. Op de nummerindicator blijft het gewiste nummer knipperen totdat het afspelen wordt gestart; dan dooft het.

Wilt u het hele programma wissen dan drukt u op de toets 'STOP/CM'.

Afspelen van een programma - Alle functies van de speler blijven bij het afspelen van een vastgelegd programma werkzaam, behalve het beginnen met een bepaald stuk- of indexnummer. U start het afspelen door op 'PLAY/REPLAY' te drukken. Het laatst vastgelegde nummer verdwijnt dan van de display en de speelduur-indicatie keert terug; op de nummerindicator begint het eerste stuknummer van het programma te knipperen. Het vorderen van het afspelen is te volgen aan het successievelijk gaan knipperen en doven van de brandende nummers. Als het programma wordt herhaald, blijven de nummers van de al gespeelde stukken branden.

Voor het teruggaan naar het begin van een stuk drukt u op 'PLAY/REPLAY'.

Als u wilt overgaan naar een volgend stuknummer van het programma drukt u op 'TRACK ▷ NEXT'; zoudt u dit tijdens het laatste stuk doen, dan verschijnt de 'Err'-indicatie en wordt het afspelen van het laatste stuk voortgezet.

Wilt u terug naar een vorig stuknummer van het programma dan drukt u op 'PREV. ◀ TRACK'; zoudt u dit tijdens het eerste stuk doen, dan verschijnt de 'Err'-indicatie en wordt het afspelen van het eerste stuk voortgezet.

Om over te gaan naar een ander indexnummer in het hetzelfde stuknummer drukt u op 'INDEX ▷ NEXT' of 'PREV. ◀ INDEX'. Wilt u naar een indexnummer in een ander geprogrammeerd stuknummer, dan drukt u op 'TRACK ▷ NEXT' of 'PREV. ◀ TRACK' en 'INDEX ▷ NEXT' of 'PREV. ◀ INDEX'.

Het opzoeken van een bepaalde passage met '◀◀ SEARCH' en 'SEARCH ▶▶' is beperkt tot de ruimte tussen het begin en einde van het stuk dat wordt afgespeeld; daarbuiten kunt u de laser pick-up niet brengen om te voorkomen dat u in een ander, al of niet geprogrammeerd stuk komt en daardoor de afloop van het programma verstoort. Het bereiken van die grenzen wordt aangeduid door het verschijnen van de 'Err'-indicatie, waarbij de laser pick-up stopt tot u de toets loslaat.

Om het begin van een stuk of passage vast te houden of het programma te onderbreken drukt u op 'PAUSE'.

Voor het herhalen van het programma drukt u op 'REPEAT'.

Als u op 'STOP/CM' drukt of als alle stukken van het programma zijn afgespeeld, stopt de plaat. Het programma blijft echter in het geheugen opgeslagen: de nummerindicator toont weer alle vastgelegde stuknummers.

Pas als u de lade opent wist u het programma. Het wordt eveneens gewist als u tijdens het afspelen *tweemaal achtereenvolgend* op de toets 'STOP/CM' drukt. Alle nummers van de nummerindicator gaan dan weer branden.

Programmeren in het 'FTS'-geheugen ('FTS' = Favourite Track Selection)

Als een programma uw favoriete selectie uit een plaat omvat die u steeds wilt afspelen, kunt u het bewaren door het over te brengen naar het 'FTS'-geheugen. Een dergelijke selectie kunt u dan op elk gewenst moment weer oproepen.

Het permanent geheugen telt 2045 geheugenplaatsen. Hiervan worden er 8 gebruikt voor de identificatie van elke plaat die u in het 'FTS'-geheugen vastlegt. Verder wordt voor elk nummer van het programma 1 plaats gebruikt.

Het aantal platen dat u kunt vastleggen is dus afhankelijk van het aantal nummers dat u per plaat programmeert. Als u bijvoorbeeld gemiddeld 5 nummers per plaat vastlegt, is er voldoende ruimte voor 157 platen - 2045:(8 + 5).

Elke plaat die in het 'FTS'-geheugen wordt vastgelegd krijgt een volgnummer van drie cijfers, dat op de display wordt getoond: '001', '002' enz. Het aantal beschikbare volgnummers is 254. Een vel met dit aantal genummerde zelfklevende stickers wordt bijgeleverd om uw platen met een 'FTS'-programma makkelijk te kunnen onderscheiden. Voorts bevat dit vel een aantal ongenummerde stickers om eventuele vergissingen te herstellen.

Een plaat blijft het eenmaal toegekende volgnummer houden, ook als u de oude selectie wist door een nieuwe vast te leggen. Een volgnummer vervalt pas als u de plaat uit het 'FTS'-geheugen wist. Het wordt echter niet meer opnieuw toegekend aan een andere

plaat; vandaar dat er meer volgnummers zijn dan het aantal platen dat kan worden vastgelegd. Pas als het gehele 'FTS'-geheugen wordt gewist komen alle volgnummers weer beschikbaar.

Door het wissen van selecties komt er ruimte in het geheugen vrij. Dat gebeurt ook als u van een plaat een nieuwe selectie vastlegt; die wordt namelijk op een andere plaats opgeslagen dan de oude selectie.

Deze onbenutte ruimte wordt echter pas aangesproken als het geheugen vol zou raken door het vastleggen van een nieuwe selectie. Op dat moment wordt het geheugen gereorganiseerd, dat wil zeggen dat de vrije ruimte beschikbaar wordt gemaakt. Deze reorganisatie wordt aangeduid door een versneld knippen van de indicatie 'FTS' en kan tot een minuut in beslag nemen. Daarom mag de speler *beslist* niet worden uitgeschakeld zolang de indicatie knippert, anders wordt na het weer inschakelen het gehele 'FTS'-geheugen gewist!

Het vastleggen van een plaat in het 'FTS'-geheugen betekent niet dat u alleen maar de gekozen selectie kunt afspelen. U kunt even goed de plaat in haar geheel afspelen of er een ander, tijdelijk programma uit samenstellen. Het kortstondig knippen van de indicatie 'FTS' na het inleggen van de plaat herinnert u er echter aan dat er een 'FTS'-programma van bestaat. Wilt u dat programma alsnog afspelen, dan drukt u op 'FTS' en meteen daarna op 'PLAY/REPLAY'.

De 'FTS'-functie wordt ingeschakeld door het drukken op de toets 'FTS'. De indicatie 'FTS' gaat dan ca. 5 sec knippen. Binnen deze tijd moet u de volgende opdracht geven, anders neemt de microprocessor aan dat u zich hebt bedacht en dooft de indicatie weer. U kunt de 'FTS'-functie dan weer activeren door opnieuw op 'FTS' te drukken.

Vastleggen van een favoriete selectie in het 'FTS'-geheugen - Stel eerst het programma samen zoals beschreven in 'Programmeren in het tijdelijk geheugen'.

Druk dan op de toets 'FTS' - de indicatie 'FTS' gaat knippen - en meteen daarna op de toets 'PROGRAM'. De indicatie 'FTS' dooft en het volgnummer dat de plaat krijgt verschijnt ca. 2 sec op de display, als teken dat het programma in het 'FTS'-geheugen is vastgelegd.

Plak de sticker met het toegekende nummer op de rug van de platendoos.

Zou na het drukken op 'PROGRAM' de 'Err'-indicatie verschijnen, dan kan dat de volgende oorzaken hebben:

- Het 'FTS'-geheugen is vol, maar het volgnummer is nog lager dan 254. U zult een of meer oude selecties moeten wissen om plaats te maken voor het nieuwe programma. (Zie 'Wissen van een favoriete selectie'.)
- Alle 254 volgnummers zijn verbruikt. U moet nu het gehele 'FTS'-geheugen wissen als u het nieuwe programma toch wilt vastleggen. (Zie 'Wissen van alle favoriete selecties'.)
- U hebt niet eerst een programma vastgelegd.

Afspelen van een favoriete selectie - Druk op de toets 'FTS' - de indicatie 'FTS' gaat knippen - en meteen daarna op de toets 'PLAY/REPLAY'; 'FTS' gaat nu continu branden. Als de inhoudsopgave van de plaat is afgetast, knippert 'FTS' weer even en wordt het volgnummer van de plaat kort op de display getoond. Meteen daarna begint het afspelen van de vastgelegde selectie, waarbij 'FTS' continu brandt.

Wat de functies van de speler tijdens het afspelen van een selectie betreft, gelden dezelfde aanwijzingen als voor het afspelen van een programma, met uitzondering van de passages die het wissen betreffen.

Wissen van een favoriete selectie - De selectie van een bepaalde plaat kan worden gewist zonder dat deze zich in de platelade bevindt. Het kan zelfs gebeuren terwijl een andere plaat wordt afgespeeld. Noodzakelijk is alleen dat het volgnummer van de plaat op het moment van wissen op de display wordt getoond. Houd de toets 'FTS' ingedrukt - de indicatie 'FTS' blijft knippen - en druk intussen zo vaak als nodig is op 'TRACK ▷ NEXT' of 'PREV. ◁ TRACK' om het te wissen volgnummer op de display te

laten verschijnen. Druk dan op 'STOP/CM' terwijl u 'FTS' ingedrukt houdt. Op de display verschijnt dan even '000' als teken dat de selectie is gewist.

Wissen van alle favoriete selecties - Druk op de toets 'FTS'. Druk, in de tijd dat de indicatie 'FTS' knippert, op de toets 'REPEAT', houd hem ingedrukt en druk op de toets 'STOP/CM'. De indicatie 'FTS' blijft nu knippen tot het wissen is voltooid. Op dat moment dooft ze en verschijnt op de display even '000'. Pas dan mag de speler eventueel worden uitgeschakeld!

GEBRUIK VAN DE AFSTANDSBEDIENING

Inzetten van de batterijen in de afstandsbediening (fig. 17)

De afstandsbediening werkt op drie R03-, UM4- of AAA-batterijen van 1,5 volt.

Open het deksel aan de achterkant van de afstandsbediening en zet de batterijen volgens het aangebrachte schema in het batterijvak. Breng het deksel weer aan.

In het algemeen zal de levensduur van een stel batterijen ongeveer een jaar bedragen. Verwijder de batterijen onmiddellijk als ze leeg zijn of als u de afstandsbediening lange tijd niet zult gebruiken om beschadiging van de afstandsbediening door mogelijk 'lekken' van de batterijen te voorkomen.

Mogelijkheden van de afstandsbediening

- Met uitzondering van het in- en uitschakelen, het openen van de platelade en het programmeren in het 'FTS'-geheugen kunnen alle functies van speler ook met de afstandsbediening worden gestuurd, met dien verstande dat het opzoeken van een bepaalde passage niet op de hoogste snelheid wordt uitgevoerd.

- De volgende toetsen van de afstandsbediening hebben een andere aanduiding dan de overeenkomende van de speler; hun functie is evenwel gelijk:

'STOP'; = 'STOP/CM'
'◀◀' = '◀◀ SEARCH'
'▶▶'; = '▶▶ SEARCH ▶▶'
'PROGR'; = 'PROGRAM'
'REP'; = 'REPEAT'

- Als extra heeft de afstandsbediening nog de toetsen: '— VOLUME +' , voor het aanpassen van de geluidsterkte; '0-9', die in plaats van de toetsen '◁ TRACK ▷' kunnen worden gebruikt.

Aanpassen van de geluidsterkte ('— VOLUME +')

Met de toetsen '— VOLUME +' kunt u bij versterkers die geen eigen afstandsbediening hebben, het geluidsniveau van de plaatweergave toch op afstand beïnvloeden.

Als u namelijk op '— VOLUME' drukt, neemt de op de versterker ingestelde geluidsterkte stapsgewijs af tot een bepaald niveau. Drukt u op 'VOLUME +', dan neemt ze in dezelfde stappen weer toe tot maximaal het oorspronkelijk ingestelde niveau.

De met de afstandsbediening gekozen instelling wordt weer ongedaan gemaakt als u de speler uitschakelt.

Bij het maken van een opname verdient het aanbeveling om '— VOLUME +' niet te gebruiken, omdat de werking ervan berust op het verminderen van de signaalsterkte van de speler.

Gebruik van de toetsen '0-9'

Deze toetsen kunnen in plaats van de toetsen '◁ TRACK ▷' worden gebruikt om rechtstreeks het gewenste stuknummer in te toetsen bij het overgaan naar een ander stuk, het beginnen met een bepaald stuknummer en het programmeren in het tijdelijk geheugen.

Waar u dan echter rekening mee moet houden, wordt hieronder per geval aangegeven.

Overgaan naar een ander stuk - Toets het gewenste stuknummer in en druk vervolgens binnen 7 sec. op 'PLAY/REPLAY'. Overschrijdt u deze tijd, dan verspringt de laser pick-up niet en keert de verstrekken speelduur van het stuk dat aan het spelen was weer terug op de display. Het afspelen gaat dan verder met dat stuk.

Beginnen met een bepaald stuknummer - Toets het gewenste stuknummer in en druk vervolgens binnen 7 sec. op 'PLAY/REPLAY'. Overschrijdt u deze tijd, dan verschijnt het hoogste stuknummer van de plaat op de display en begint het afspelen met het eerste nummer van de plaat.

Programmeren in het tijdelijk geheugen - Toets de gewenste stuknummers in en leg elk nummer binnen 7 sec. vast door op 'PROGR' te drukken. Nu wordt het overschrijden van die tijd echter niet aangeduid door het continu gaan branden van het streepje achter het nummer, maar door het verschijnen van het hoogste stuknummer van de plaat op de display.

Bereik van de afstandsbediening

Hoewel de speler de signalen van de afstandsbediening ook via reflectie kan ontvangen, verdient het toch aanbeveling de afstandsbediening rechtstreeks op het 'REMOTE CONTROL'-oog te richten.

De ontvangst van een opdracht wordt bevestigd door het oplichten van de indicatie 'o)))'.

Aansluiten van een aparte ontvanger voor de afstandsbediening

Als het door de opstelling van de speler moeilijk is hem rechtstreeks te bereiken met de signalen van de afstandsbediening, of als de afstand tussen de speler en de plaats waar u de afstandsbediening wilt gebruiken te groot is, kunt u op de bus 'RC5 IN/OUT' een aparte ontvanger aansluiten. Deze is als accessoire verkrijgbaar onder het typenummer EM 2200.

AANVULLENDE INFORMATIE

Luisteren via een hoofdtelefoon ('PHONES')

Met een op de uitgang 'PHONES' aangesloten hoofdtelefoon kunt u platen beluisteren zonder gebruik te maken van een versterker.

De hoofdtelefoon moet een stekker van 6,3 mm en een impedantie tussen 8 en 1000 ohm hebben.

De geluidsterkte regelt u met de regelaar 'PHONES VOL'.

Onderhoud van de platen

Hoewel de muzieksporen op de plaat door een speciale laag worden beschermd, is het toch aan te raden zorgvuldig met uw platen om te gaan. Als u de platen altijd bij de rand aanpakt en ze steeds meteen na gebruik in het doosje opbergt, zal schoonmaken van de platen in het algemeen overbodig zijn.

Zouden er toch vingerafdrukken, stof of vuil op zijn gekomen, dan kunt u die verwijderen met een zachte, niet-pluizende doek. Wrijf hierbij steeds in een rechte lijn vanuit het midden naar de rand. Eventueel kunt u eerst even op de plaat ademen, maar vet-oplossende of krassende reinigingsmiddelen mogen nooit worden gebruikt, evenmin als onderhoudsmiddelen voor conventionele grammofoonplaten!

Schrijf nooit op het label van de plaat: de muzieksporen kunnen er onherstelbaar door worden beschadigd!

Onderhoud van de speler

Het mechanisme van de speler is voorzien van zelfsmerende lagers en mag niet worden gesmeerd.

De kast kunt u zonodig reinigen met een met water bevochtigde zeem. Gebruik geen reinigingsmiddelen die alcohol, spiritus, ammonia of slijpende bestanddelen bevatten.

De platelade dient vrij van stof te worden gehouden.

Technische gegevens

Audiospecificaties (typisch)

- Aantal kanalen: 2
- Frequentiegebied: 2-20.000 Hz
- Amplitude-lineariteit: $\pm 0,1$ dB (20-20.000 Hz)
- Fase-lineariteit: $\pm 0,5^\circ$ (20-20.000 Hz)
- Dynamisch bereik: > 96 dB (20-20.000 Hz)
- Signaal/ruisverhouding: > 100 dB (20-20.000 Hz)
- Kanaalscheiding: > 96 dB (20-20.000 Hz)
- Totale harmonische vervorming: $< 0,003\%$ (20-20.000 Hz)
- Jengel: kwartskristal-precisie
- Digitaal/analoog-omzetting: viervoudige (176,4 kHz) oversampling met digitaal filter en twee 16-bits D/A-omzetters
- Foutcorrectiesysteem: Cross Interleaved Reed Solomon Code (CIRC)
- Audio-uitgangssignaal: $2 V_{rms}$
- Impedantie 'PHONES'-uitgang: 8-1000 ohm

Optisch uitleeselement (laser pick-up)

- Type laser: halfgeleider AlGaAs
- Golflengte: 800 nm

Signaalopbouw

- Bemonsteringsfrequentie: 44,1 kHz
- Kwantificering: 16 bits lineair/kanaal

Voeding

- Netspanning en -frequentie: zie het typeplaatje op de achterkant van de speler
- Opgenomen vermogen: ca. 25 W
- Veiligheidseisen: IEC

Kast, algemeen

- Materiaal/afwerking: metaal en polystyreen met siermaterialen
- Afmetingen (b $\times$ h $\times$ d): 420 $\times$ 81 $\times$ 280 mm
- Gewicht: ca. 3,1 kg

Plaat

- Diameter: 120 mm
- Dikte: 1,2 mm
- Draairichting (gezien vanuit leesrichting): linksdraaiend
- Aftastsnelheid: 1,2-1,4 m/s
- Draaisnelheid: 500-200 o.p.m.
- Max. speelduur (theoretisch): 74 min stereo
- Spoorafstand: 1,6 μ m
- Materiaal: kunststof

Wijzigingen voorbehouden

Deze Compact Disc-speler voldoet aan de radiostoringseisen zoals deze door de EEG zijn opgelegd.

STORINGEN EN MOGELIJKE OORZAKEN

Hoewel aan de fabricage van deze Compact Disc-speler de uiterste zorg is besteed, blijft de mogelijkheid bestaan dat zich tijdens het gebruik storingen voordoen of dat de speler niet tot uw volle tevredenheid functioneert.

De oorzaak hiervan zal echter lang niet altijd in de speler zelf moeten worden gezocht, aangezien invloeden van buitenaf zowel als het nog niet gewend zijn aan het totaal van een nieuw produkt en nieuwe platen evenzeer een rol kunnen spelen.

Om te voorkomen dat u zich onnodig tot uw handelaar of onze service-afdeling moet wenden, hebben wij een overzicht samengesteld van een aantal mogelijke storingen en hun oorzaken. Het noemen van sommige van die oorzaken, zoals die welke verband houden met de netspanning, lijkt misschien wat overdreven. De praktijk heeft echter geleerd dat ze als bron van storing makkelijk over het hoofd worden gezien.

Als u aan de hand van het volgende overzicht geen kans ziet uw klacht te verhelpen, experimenteer dan niet verder maar trek de netstekker uit het stopcontact en neem contact op met uw handelaar.

Maak in geen geval zelf uw speler open, anders vervalt alle recht op garantie!

1. Na het indrukken van 'ON/OFF' gaat de display niet branden.

- De toets werd niet ver genoeg ingedrukt.
- De net- of de contrastekker van het netsnoer is niet aangesloten of maakt geen contact.
- Er staat geen spanning op het stopcontact. Probeer of een ander apparaat er wel op werkt.

2. Na het drukken op 'OPEN/CLOSE' komt de platelade niet naar buiten.

- De transportvergrendelingen zijn niet verwijderd.
- De speler is niet ingeschakeld. Controleer of de display brandt.
- De microprocessor heeft de opdracht niet goed ontvangen. Probeer of de lade wel opengaat als u de speler uit- en weer inschakelt en daarna opnieuw op 'OPEN/CLOSE' drukt.
- De aandrijving van de lade is defect. Hieraan kunt u zelf niets doen.

3. Na het drukken op 'OPEN/CLOSE' of 'PLAY/REPLAY' schuift de platelade niet naar binnen.

- De netspanning is onderbroken. Controleer of de display brandt.
- De microprocessor heeft de opdracht niet goed ontvangen. Probeer of de lade wel sluit als u de speler uit- en weer inschakelt.
- De aandrijving van de lade is defect. Hieraan kunt u zelf niets doen. Verwijder de eventueel aanwezige plaat en duw daarna de lade voorzichtig dicht.

4. Na het sluiten van de lade stopt de 'stand-by'-indicatie '- -' na enkele seconden met knipperen en gaat ze continu branden, en van de nummerindicator blijven alle nummers branden.

- De plaat is niet met het label naar boven gelegd of er ligt geen plaat in de lade.
- De plaat is vuil. Probeer of het reinigen van de plaat of het gebruik van een andere, schone plaat de storing opheft.
- De plaat is niet goed. Probeer of een andere plaat de storing opheft.
- Er bevindt zich een vreemd voorwerp in de platelade.

5. De plaat wordt afgespeeld want de nummerindicator en de speelduur-indicatie verspringen regelmatig, maar u krijgt geen geluid.

- De (stuur)versterker is niet ingeschakeld.
- De stand van de ingangskeuzeschakelaar van de (stuur)versterker correspondeert niet met de ingang waarop de speler is aangesloten.
- De (stuur)versterker of de daarop aangesloten (actieve) luidsprekerboxen werken niet. Controleer of dit het geval is met behulp van een andere geluidsbron.
- De stekker van de hoofdtelefoon is niet aangesloten of de regelaar 'VOLUME' staat uiterst links.
- De verbinding tussen de speler en de (stuur)versterker is verbroken.
- De ingang waarop de speler is aangesloten is defect. Controleer of dit het geval is door de speler op een andere ingang aan te sluiten.

6. Het geluid klinkt slecht of vervormd of u hoort slechts één kanaal.

- De speler is niet op de ingang 'CD', 'AUX', 'TUNER' of 'TAPE IN' van de (stuur)versterker aangesloten maar op de 'PHONO'-ingang.
- Eén van de stekkers van de verbindingsskabel is niet of niet goed aangesloten.
- De stekker van de hoofdtelefoon is niet goed aangesloten.
- De plaat is vuil of sterk bekrast. Probeer of het reinigen van de plaat of het gebruik van een andere, schone of niet of nauwelijks bekraste plaat verbetering geeft.
- Er bevindt zich een vreemd voorwerp in de platelade.
- De (stuur)versterker of de daarop aangesloten (actieve) luidsprekerboxen werken niet goed. Controleer of dit het geval is met behulp van een andere geluidsbron.

7. Het programmeren werkt niet.

- De plaat is vuil of sterk bekrast. Probeer of het reinigen van de plaat helpt of programmeer even een niet of nauwelijks bekraste plaat.
- De microprocessor heeft zijn opdrachten niet goed verwerkt. Wis het programma door op 'STOP/CM' te drukken en leg het opnieuw vast; start dan het afspelen opnieuw en controleer of de storing is opgeheven.
- Alle 20 geheugenplaatsen zijn al bezet en u hebt het verschijnen van de 'Err'-indicatie gemist. Controleer dit door op 'PROGRAM' te drukken en de getoonde nummers te tellen.
- Het 'FTS'-geheugen is vol.

8. De volgende storingen kunnen door dezelfde omstandigheden worden veroorzaakt:

Het afspelen begint niet met het eerste stuknummer van de plaat of van het programma maar met een ander.

Het afspelen stopt voordat het einde van de plaat of het programma is bereikt.

- De microprocessor heeft de opdracht niet goed ontvangen. Probeer of het uit- en dan weer inschakelen van de speler en daarna opnieuw starten de storing opheft.
- De plaat is vuil of sterk bekrast. Probeer of het reinigen van de plaat of het gebruik van een andere, schone of niet of nauwelijks bekraste plaat de storing opheft.
- De plaat is niet goed. Probeer of een andere plaat de storing opheft.
- Er bevindt zich een vreemd voorwerp in de platelade.

9. De speler reageert niet op opdrachten via de afstandsbediening.

- De afstand tot de speler was te groot of u hebt onvoldoende in de richting van de speler gewezen.
- De batterijen zijn verzwakt of leeg.

