



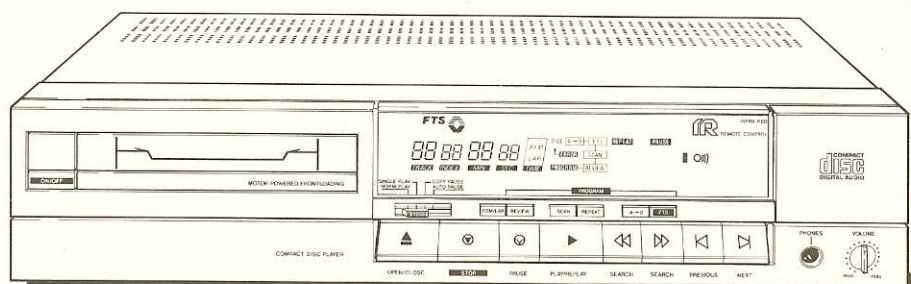
CONSUMER ELECTRONICS

PHILIPS

This document was downloaded from

www.mfbfreaks.com

Collecting vintage Philips Audio and more!



CD 650

(GB)

Compact Disc Player

(F)

Lecteur 'Compact Disc'

(D)

Compact-Disc-Spieler

(NL)

Compact Disc-Speler

(E)

Reproductor 'Compact Disc'

(I)

Lettore Compact Disc

(N)

Compact Disc Spiller

(DK)

Compact Disc-Afspiller

(S)

Compact Disc-Spelaren

(SF)

Compact Disc -Soitin

INHOUD

1. Inleiding
2. Bedieningselementen enz.
3. Voorzorgsmaatregelen
4. Installeren
5. Het gebruik van de speler
 - A. Afspelen van een hele plaat
 - B. Speciale mogelijkheden tijdens het afspelen
 - C. Mogelijkheden om het afspelen te starten
 - D. Programmeren
 - E. Favoriete selecties ('FTS')
 - F. Andere mogelijkheden
6. Aanvullende informatie
 - A. Gebruik van de afstandsbediening
 - B. Vervangen van de batterijen in de afstandsbediening
 - C. Luisteren via een hoofdtelefoon
 - D. Externe signaalontvanger voor de afstandsbediening
 - E. Onderhoud
7. Technische gegevens
8. Voordat u een reparateur belt

1. INLEIDING

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

De Compact Disc-speler

Naast een uitmuntende geluidskwaliteit, bedieningsgemak en een snelle toegankelijkheid van elk punt op een plaat, biedt uw Compact Disc-speler nog een aantal unieke faciliteiten.

– Zo heeft de speler twee verschillende audio-uitgangen. De ene produceert het 'zuivere' digitale geluid, de andere geeft u een 'warmere' analoge klank: de keuze is aan u.

– In het permanente geheugen van de speler kunt u voor iedere plaat uw favoriete selectie vastleggen. Bij het afspelen van een plaat krijgt u dan, als u dat wenst, steeds het door u zelf samengestelde programma te horen. Veronderstel dat u gemiddeld 5 nummers op een plaat selecteert, dan biedt het permanente geheugen voldoende ruimte voor 150 platen.

– Wanneer u een bandopname maakt van uw Compact Discs, kunt u tussen de nummers automatisch een pauze van 4 seconden laten inlassen. Dat is handig wanneer uw cassette recorder is toegerust met een zoekfunctie.

– Bovendien is deze speler al helemaal voorbereid op toekomstige toepassing van digitale signaalverwerking en CD-ROM.

De Compact Disc

– Een muziknummer dat op een Compact Disc staat, wordt een TRACK genoemd. Bestaat zo'n track uit meerdere delen, dan wordt gesproken over INDEX. Dit laatste komt vooral voor bij klassieke muziek. De benaming TRACK en INDEX met daarachter de titels vindt u terug op de opbergdoos.

– Bij het maken van een Compact Disc wordt, naast de muziek, ook informatie op de plaat gezet over het aantal nummers, het aantal delen per nummer en de speelduur. Uw speler maakt al deze gegevens op de display zichtbaar, zodat u altijd meteen weet welk nummer aan het spelen is, hoe lang het al bezig is of hoe lang de plaat nog duurt.

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.

2. BEDIENINGSELEMENTEN ENZ.

De laatste bladzijde van deze gebruiksaanwijzing kan worden uitgevouwen. Hierop ziet u het voorpaneel, de display en het achterpaneel van uw speler afgebeeld.

N.B.: Het toetsenbord rechts op het voorpaneel is bedoeld voor het programmeren en kan worden uitgeklappt voor gebruik.

De meeste bedieningsfuncties vindt u ook terug op de afstandsbediening.

Voorpaneel

- ① 'ON/OFF'-toets: voor het in- en uitschakelen van de speler.
- ② Platelade: bevat de Compact Disc.
- ③ 'PLAY MODE' speelstandschakelaar met vier standen: 'NORM. PLAY', 'SINGLE PLAY', 'COPY PAUSE' en 'AUTO PAUSE'.
- ④ Display: fungeert als aan/uit-indicatie; geeft informatie over het aantal nummers op de plaat, de speelduur, de stand van zaken op ieder moment en speciale functies van de speler; waarschuwt wanneer u bij het bedienen van de speler of bij het programmeren een vergissing maakt.
- ⑤ 'REM/LAP'-toets: om te kiezen welke informatie u zichtbaar wilt maken, de verstreken speelduur ('LAP' van 'elapsed') of de nog resterende speelduur ('REM' van 'remaining').
- ⑥ 'REVIEW'-toets: voor het controleren van een programma. De verschillende onderdelen van het programma worden stuk voor stuk weergegeven.
- ⑦ 'SCAN'-toets: voor het automatisch afspelen van het begin van ieder nummer op de plaat.
- ⑧ 'REPEAT'-toets: voor het herhalen van een plaat of programma.
- ⑨ 'A-B'-toets: voor het vastleggen van begin- en eindpunt van een continu spelend programma.
- ⑩ 'FTS'-toets: voor het programmeren en afspelen van favoriete selecties (Favourite Track Selection). Deze toets wordt altijd gebruikt in combinatie met andere toetsen.
- ⑪ 'REMOTE'-oog: voor de ontvangst van de infrarode signalen van de afstandsbediening; een groen lampje gaat branden wanneer het oog signalen ontvangt.
- ⑫ Cijfertoetsen '0-9': voor het verder gaan naar een bepaald punt op de plaat of het samenstellen van een programma.
- ⑬ 'STORE'-toets: voor het vastleggen van gegevens tijdens het samenstellen van een programma.
- ⑭ 'SELECT'-toets: voor het invoeren van gegevens bij het opzoeken of programmeren van een nummer.
- ⑮ 'CLEAR'-toets: voor het herstellen van vergissingen bij het samenstellen van een programma en het wissen van een programma-onderdeel, een continu programma of een favoriete selectie.
- ⑯ 'OPEN/CLOSE'-toets: voor het openen en sluiten van de platelade.
- ⑰ 'STOP'-toets: voor het tussentijds stoppen van het afspelen en het wissen van een programma uit het tijdelijke geheugen van de speler.
- ⑱ 'PAUSE'-toets: voor het vasthouden van het begin van een nummer of passage en het onderbreken van het afspelen.
- ⑲ 'PLAY/REPLAY'-toets: voor het starten van het afspelen ('PLAY') en het teruggaan naar het begin van een nummer ('REPLAY').
- ⑳ '◀ SEARCH'-toets: voor het snel teruguit zoeken van een bepaalde passage.
- ㉑ 'SEARCH ▶'-toets: voor het snel vooruit zoeken van een bepaalde passage.
- ㉒ 'PREVIOUS'-toets: voor het teruggaan naar een vorig nummer tijdens het afspelen.
- ㉓ 'NEXT'-toets: voor het overgaan naar een volgend nummer tijdens het afspelen.
- ㉔ 'PHONES'-uitgang: voor het aansluiten van een hoofdtelefoon om platen te beluisteren zonder gebruik van een versterker.
- ㉕ 'VOLUME'-regelaar: voor het regelen van de geluidsterkte bij het luisteren via een hoofdtelefoon.

Display

De display licht op zodra de speler wordt ingeschakeld en de stroomtoevoer is aangesloten.

– Het woord 'TRACK' knippert bij het opzoeken of programmeren van een nummer. Het getal geeft aan hoeveel nummers op de plaat staan, of welk nummer op dat moment wordt afgespeeld of geselecteerd.

– Het woord 'INDEX' knippert tijdens het opzoeken of programmeren van een deel van een nummer. Het getal verandert alleen wanneer een nummer uit meerdere delen bestaat.

– De afkortingen 'MIN' en 'SEC' knipperen tijdens het opzoeken of programmeren van fragmenten. De getallen geven aan: de totale speelduur van een plaat, de verstreken speelduur van een nummer dat wordt afgespeeld, de resterende speelduur van de hele plaat, een programma of een bepaald fragment.

– Boven 'TIME' is te zien of het hierbij gaat om de totale resterende speelduur (de afkorting 'REM' licht op) of om de verstreken speelduur van een nummer (de afkorting 'LAP' licht op.)

– Het woord 'DISC' gaat knipperen zodra u een plaat hebt ingelegd.

– Het woord 'ERROR' licht kort op wanneer u een vergissing maakt bij het bedienen van de speler of bij het programmeren.

– De woorden 'DISC' en 'ERROR' lichten beide kort op wanneer de plaat ondersteboven is ingelegd of wanneer de plaat ontbreekt of beschadigd is.

– Het woord 'PROGRAM' licht op wanneer een programma in het geheugen van de speler wordt opgeslagen.

– De letters 'A-B' lichten op wanneer een continu programma wordt afgespeeld met beginpunt A en eindpunt B. 'A-B' blijft knipperen zolang u nog niet klaar bent met het programmeren van begin- en eindpunt.

– De afkorting 'FTS' licht op wanneer een programma uit het permanente geheugen van de speler wordt afgedraaid. 'FTS' knippert na het indrukken van de 'FTS'-toets.

– Het woord 'SCAN' licht op wanneer u de speler opdracht hebt gegeven om ter kennismaking het begin van ieder nummer af te spelen.

– Het woord 'REVIEW' licht op wanneer u een programma controleert.

– Het woord 'REPEAT' licht op wanneer een plaat geheel of gedeeltelijk wordt herhaald.

– Het woord 'PAUSE' licht op wanneer het afspelen tijdelijk wordt stilgezet.

Achterpaneel

Ⓐ 'OUT 2': analoge geluidsuitgang via extra filter voor aansluiting op uw versterker.

Ⓛ 'REMOTE': aansluiting voor externe signaalontvanger.

Ⓒ 'DIG. OUT': uitgang voor toekomstige toepassingen zoals CD-ROM of digitale signaalverwerking.

Ⓓ 'OUT 1': de normale analoge uitgang voor aansluiting op uw versterker.

Ⓔ Aansluiting voor netsnoer.

3. VOORZORGSMAATREGELEN

– Bewaar de beide transportschroeven op een veilige plaats. Als u de speler weer gaat vervoeren, dient u **altijd** eerst deze schroeven opnieuw aan te brengen.

– **Controleer** of de spanning van het lichtnet overeenkomt met de waarde die wordt aangegeven op het typeplaatje op het achterpaneel. Is dit niet het geval, neem dan contact op met uw handelaar.

– Plaats de speler **nooit** rechtstreeks op een versterker die veel warmte af kan geven.

– De speler dient **altijd** horizontaal te staan op een stevige, vlakke ondergrond. Laat rondom voldoende ruimte vrij voor ventilatie.

– Stel de speler **nooit** bloot aan warmte of zonnestraling.

– Stel de speler **nooit** bloot aan vocht.

– Sluit de speler **nooit** aan op de 'PHONO'-ingang van uw versterker. Deze is niet geschikt voor een Compact Disc-speler.

– Probeer de speler **nooit** zelf te repareren, want daarmee vervalt alle recht op garantie.

4. INSTALLEREN

In de verpakking van uw Compact Disc-speler bevinden zich de volgende toebehoren:

– netsnoer

– verbindingskabel voor de versterker

– afstandsbediening

– batterijen voor de afstandsbediening

● Verwijder de beide door een pijl aangeduide en in rode dopjes gevatte transportschroeven. Deze bevinden zich aan de onderzijde van de speler.

● Zet de speler op de gewenste plaats, met inachtneming van de eerder beschreven voorzorgsmaatregelen.

● Steek de beide stekers (zwart = linker kanaal, rood = rechter kanaal) aan het ene uiteinde van de bijgeleverde verbindingskabel voor de versterker in de uitgang 'OUT 1' Ⓓ of 'OUT 2' Ⓐ.

U bepaalt dus zelf of u het zuivere analoge signaal ('OUT 1') of het 'warmere' gefilterde signaal ('OUT 2') wilt horen. Probeer beide mogelijkheden uit om te zien welk geluid u prettiger vindt klinken.

● Steek de stekers aan het andere uiteinde van de kabel in de corresponderende bussen van de 'CD'- of 'AUX'-ingang van uw versterker (of voorversterker, tuner-versterker, enz.). Als deze al bezet is, kunt u ook de 'TUNER' of 'TAPE IN'-ingang gebruiken, maar **in geen geval** de 'PHONO'-ingang.

● Steek de contrastekker van het meegeleverde netsnoer in de aansluitbus Ⓔ.

● Steek de stekker in het stopcontact.

● Maak het deksel aan de achterzijde van de afstandsbediening open en zet de batterijen volgens het aangebrachte schema in het batterijvak. Doe dan het deksel weer dicht.

Uw Compact Disc-speler is nu klaar voor gebruik.

5. HET GEBRUIK VAN DE SPELER

Achtereenvolgens worden de volgende onderwerpen behandeld:

- A. Afspelen van een hele plaat
- B. Speciale mogelijkheden tijdens het afspelen
- C. Mogelijkheden om het afspelen te starten
- D. Programmeren
- E. Favoriete selecties ('FTS')
- F. Andere mogelijkheden

– Tijdens het gebruik van de Compact Disc-speler geeft de display aan wat er allemaal gebeurt. Hieronder wordt uitgelegd welke informatie u kunt verwachten.

– Tevens wordt beschreven wat er eventueel fout kan gaan en waar u in dat geval op moet letten.

– In de tekst gebruiken we voor de toetsen de Engelse namen die ook op de speler zelf staan, dan kunt u ze gemakkelijker herkennen. De cijfers in cirkels verwijzen naar de afbeeldingen aan de binnenzijde van de achterflap.

5A Afspelen van een hele plaat

- Zet uw versterker aan.

● Zet de ingangskieschakelaar van uw versterker in de stand die correspondeert met de ingang waarop uw Compact Disc-speler is aangesloten.

- Druk op 'ON/OFF' (1).

De display (4) licht op.

Indien de display niet oplicht:

Is het netsnoer aan beide zijden goed aangesloten?

Staat er spanning op het stopcontact?

- Zet de speelstandschakelaar 'PLAY MODE' (3) in de stand 'NORM. PLAY'.

- Druk op 'OPEN/CLOSE' (16).

De platelade (2) gaat open.

- Leg de plaat (*met het etiket naar boven*) in het midden van de platelade.

- Druk op 'OPEN/CLOSE' (16).

De platelade sluit zich weer.

Het woord 'DISC' knippert op de display.

De plaat draait even en stopt dan.

De display vermeldt het totale aantal nummers en de totale speelduur van de plaat.

Indien het woord 'ERROR' kort op de display verschijnt:

Ga na of u de plaat goed hebt ingelegd.

Is de plaat vuil of beschadigd? (Zie paragraaf 6E - Onderhoud.)

- Druk op 'PLAY/REPLAY' (19).

De plaat begint te draaien.

De cijfers boven 'TRACK' en 'INDEX' geven steeds aan welk nummer, en welk deel daarvan, u op dat moment hoort, te beginnen bij nummer 1, deel 1.

De verstreken speelduur (in minuten en seconden) ziet u boven 'MIN' en 'SEC'.

Boven 'TIME' verschijnt de afkorting 'LAP'.

Het afspelen begint.

- Het is mogelijk om na stap 6 rechtstreeks door te gaan met stap 8. In dat geval kunt u echter niet programmeren.

Indien het geluid niet (of vervormd) doorkomt:

Staat de keuzeschakelaar van uw versterker goed?

Staat de volumeregelaar van uw versterker misschien op nul?

Is uw Compact Disc-speler correct aangesloten op uw versterker? (Zie hoofdstuk 4 - Installeren.)

Staat de speler horizontaal?

- Druk op 'REM/LAP' (5) wanneer u de resterende speelduur van de hele plaat wilt weten.

Op de display verschijnt de afkorting 'REM' (in plaats van 'LAP') boven 'TIME'. De display geeft nu een andere tijd aan.

Als het laatste nummer uit is, stopt de speler automatisch. De display toont weer het totale aantal nummers en de totale speelduur van de plaat.

- Druk op 'OPEN/CLOSE' (16).

De platelade gaat open.

De display toont '00'.

- Neem de plaat uit de lade.

- Druk op 'OPEN/CLOSE' (16).

De platelade sluit zich weer.

De woorden 'ERROR' en 'DISC' verschijnen kort op de display om aan te geven dat er geen plaat in de lade ligt.

- Druk op 'ON/OFF' (1).

De display dooft.

De speler is nu uitgeschakeld.

5B Speciale mogelijkheden tijdens het afspelen

Onderbreken van het afspelen

- Druk op 'PAUSE' (18).

Het woord 'PAUSE' verschijnt op de display.

De muziek stopt maar de plaat blijft draaien.

- Druk opnieuw op 'PAUSE' (18) als u het afspelen wilt hervatten vanaf de onderbreking.

Tijdens de onderbreking mag u met de toetsen '<< SEARCH', 'SEARCH >>', 'NEXT' en 'PREVIOUS' naar ieder gewenst punt op de plaat gaan. Het afspelen wordt echter pas hervat nadat u opnieuw op 'PAUSE' (18) hebt gedrukt.

Stoppen van het afspelen

- Druk op 'STOP' (17).

De plaat stopt met draaien en het afspelen stopt.

Op de display ziet u weer het totale aantal nummers en de totale speelduur.

Overgaan naar een volgend nummer tijdens het afspelen

- Druk op 'NEXT' (23).

De muziek stopt en een ogenblik later begint het volgende nummer te spelen.

Indien de plaat geen volgend nummer meer bevat:

Het woord 'ERROR' verschijnt kort op de display.

Het laatste nummer wordt verder afgespeeld.

U kunt naar een nummer gaan dat verder naar het einde van de plaat ligt door meerdere malen achtereen op 'NEXT' te drukken.

Teruggaan naar een vorig nummer tijdens het afspelen

- Druk op 'PREVIOUS' (22).

De muziek stopt en een ogenblik later begint het vorige nummer te spelen.

Indien de plaat geen vorig nummer bevat:

Het woord 'ERROR' verschijnt kort op de display.

Het eerste nummer wordt verder afgespeeld.

U kunt ook teruggaan naar een nummer dat verder naar het begin ligt door meerdere malen achtereen op 'PREVIOUS' te drukken.

Teruggaan naar het begin van een nummer

- Druk op 'PLAY/REPLAY' (19).

De muziek stopt en een ogenblik later begint hetzelfde nummer weer vanaf het begin te spelen.

Opzoeken van een passage tijdens het afspelen

- Druk op 'SEARCH >>' (21) om een passage te zoeken die verder naar het einde ligt.

- Druk op '<< SEARCH' (20) om een passage te zoeken die verder naar het begin ligt.

Houd de toets ingedrukt tot u de gewenste passage hebt bereikt. Er zijn drie opeenvolgende zoeksnelheden. Als u de toets ingedrukt houdt, neemt de snelheid automatisch toe. Laat u de toets een ogenblik los, dan begint het zoeken weer op de laagste snelheid.

De laagste snelheid

– Deze duurt slechts enkele seconden.

– Er is geluid te horen.

– Voor het tot op de tweede nauwkeurig opsporen van een passage.

– Telkens wanneer u op '<< SEARCH' of 'SEARCH >>' drukt, begint het zoeken op deze snelheid.

De middelste snelheid

- Deze ligt iets hoger dan de eerste.
- En blijft ook enkele seconden gehandhaafd.
- Er is geluid te horen.
- Voor het redelijk nauwkeurig opsporen van een passage.

De hoogste snelheid

- Deze wordt na ongeveer 10 seconden bereikt.
- Er is geen geluid meer hoorbaar.
- Voor het snel in de buurt komen van de passage die u zoekt.

Indien u probeert te zoeken voorbij het begin of einde van de plaat:
Het woord 'ERROR' verschijnt kort op de display.

Wanneer u aan het einde van de plaat bent gekomen, en u laat de toets 'SEARCH' los, begint het afspelen weer enkele seconden voor het eindpunt.

Herhalen van de plaat

- Druk op 'REPEAT' (8).
- Het woord 'REPEAT' verschijnt op de display.
De hele plaat wordt nu telkens opnieuw afgespeeld.
- Druk opnieuw op 'REPEAT' (8) om de herhaling op te heffen.
- Het woord 'REPEAT' verdwijnt weer.
Het afspelen stopt aan het einde van de plaat.

Instellen van een continu programma

- Druk tijdens het afspelen op 'A-B' (9) bij het gewenste beginpunt.
- 'A-B' begint te knipperen op de display.
Het woord 'PROGRAM' verschijnt op de display.
Het beginpunt van het continue programma is ingesteld.
- Druk opnieuw op 'A-B' (9) bij het gewenste eindpunt.
- 'A-B' blijft ononderbroken branden.
Het eindpunt van het continue programma is ingesteld.
De laser pick-up springt meteen terug naar punt A en alles tot aan punt B wordt nu afgespeeld. Vervolgens springt de laser pick-up weer terug naar punt A en zo verder.

Om snel het gewenste begin- en eindpunt op te zoeken kunt u gebruik maken van de toetsen 'SEARCH' (21) en 'NEXT' (23).

- Als u een continu programma wilt opheffen, drukt u op 'CLEAR' (15).
- 'A-B' en 'PROGRAM' doven.
Het programma is opgeheven. Het afspelen gaat normaal verder.

5C Mogelijkheden om het afspelen te starten

Bij een vergissing kunt u altijd op 'CLEAR' (15) drukken en opnieuw beginnen.

Beginnen met een bepaald nummer (Go to track.../time...)

- Open het toetsenbord rechts op het voorpaneel van de speler.
- Toets het gewenste nummer in met behulp van de cijfertoetsen '0-9' (12).

Het woord 'TRACK' knippert op de display.
Het door u opgegeven nummer verschijnt op de display.

- Druk op 'PLAY/REPLAY' (19).
- Het afspelen start aan het begin van het opgegeven nummer.

Indien u een niet bestaand nummer kiest:
Het woord 'ERROR' verschijnt kort op de display.

Beginnen met een bepaald deel van een nummer (Go to track.../index...)

- Toets het gewenste nummer in.
 - Druk op 'SELECT' (14).
- Het woord 'INDEX' knippert op de display.
- Toets het gewenste indexnummer in.
- Het door u opgegeven indexnummer verschijnt op de display.
- Druk op 'PLAY/REPLAY' (19).
- Het afspelen start aan het begin van het opgegeven deel van het nummer.

Indien u een niet bestaand indexnummer kiest:
Het woord 'ERROR' verschijnt kort op de display.
Het afspelen start aan het begin van het opgegeven nummer (als dat tenminste wel bestaat.)

Beginnen op een bepaalde tijd binnen een nummer (Go to track.../time...)

- Toets het gewenste nummer in.
 - Druk tweemaal op 'SELECT' (14).
- 'MIN' knippert op de display.
- Toets de minuten van de gewenste begintijd in.
 - Druk nogmaals op 'SELECT' (14).
- 'SEC' knippert op de display.
- Toets de seconden van de gewenste begintijd in.
 - Druk op 'PLAY/REPLAY' (19).

Het afspelen start vanaf de opgegeven begintijd.

Indien u een niet bestaande begintijd kiest:

Het woord 'ERROR' verschijnt kort op de display.
Het afspelen start aan het begin van het opgegeven nummer.

Kennismaken met de plaat

- Druk op 'SCAN' (7).
- Het woord 'SCAN' verschijnt op de display.
De eerste 10 seconden van ieder nummer worden achtereenvolgens afgespeeld.
Boven 'TRACK' kunt u telkens zien welk nummer bezig is.
Na het laatste nummer stopt de plaat. De display toont weer het totale aantal nummers en de totale speelduur van de plaat.
- Tijdens de kennismakingsronde mag u gebruik maken van de toetsen 'NEXT' (23) en 'PREVIOUS' (22).

- Wanneer u bij een nummer komt dat u helemaal wilt horen, drukt u op 'PLAY/REPLAY' (19).
- Het woord 'SCAN' dooft.
De rest van de plaat wordt dan wel afgespeeld vanaf het punt waar u nu bent.

5D Programmeren

Het is mogelijk om in een programma vast te leggen welke stukken van een plaat moeten worden afgespeeld en in welke volgorde. In uw programma kunt u iedere gewenste combinatie opnemen van:

- nummers
- delen van nummers
- start- en stoptijden binnen een nummer

U mag echter ten hoogste 20 geheugenblokken gebruiken. Voor ieder nummer is 1 geheugenblok nodig, voor ieder deel van een nummer 2 blokken en voor iedere tijdpositie 5 blokken. Als u meer dan 20 blokken probeert te gebruiken, verschijnt het woord 'ERROR' op de display.

Voordat u een programma samenstelt, legt u eerst de plaat in en sluit u de platelade met de toets 'OPEN/CLOSE' (16).

Bij een vergissing kunt u altijd op 'CLEAR' (15) drukken en opnieuw beginnen.

Vastleggen van een nummer

- Toets het gewenste nummer in met de cijfertoetsen '0-9' (12).
- Het woord 'TRACK' knippert op de display.
Het nummer is zichtbaar op de display.

- Druk op 'STORE' (13).
- Het woord 'PROGRAM' verschijnt op de display.
Het nummer is nu vastgelegd in het tijdelijke geheugen van de speler.

- Herhaal de stappen 1 en 2 voor ieder nummer dat u in het geheugen wilt vastleggen.
- De display toont het aantal nummers en de speelduur van uw programma.

Indien het woord 'ERROR' verschijnt op de display:

Bestaat het door u gekozen nummer wel?
Zijn alle geheugenblokken al vol?

Vastleggen van een deel van een nummer

- Toets het gewenste nummer in.
 - Druk op 'SELECT' ⑭.
- Het woord 'INDEX' knippert op de display.
- Toets het gewenste indexnummer in.
- Het opgegeven nummer is zichtbaar op de display.
- Druk op 'STORE' ⑬.
- Het woord 'PROGRAM' verschijnt op de display.
- Het indexnummer is nu in het geheugen vastgelegd.

In dit geval wordt de speelduur niet opgeteld bij de totale speelduur van het vastgelegde programma, omdat de speler de tijdsduur van een deel niet kent. De aangegeven resterende speelduur zal daarom onjuist zijn.

- Herhaal stap 1 tot en met 4 voor ieder indexnummer dat u in het geheugen wilt vastleggen.

Vastleggen van een start- en stoptijd

- Toets het gewenste nummer in.
 - Druk tweemaal op 'SELECT' ⑭.
- 'MIN' knippert op de display.
- Toets de minuten van de starttijd in.
 - Druk nogmaals op 'SELECT' ⑭.
- 'SEC' knippert op de display.
- Toets de seconden van de starttijd in.
 - Druk op 'STORE' ⑬.
- De starttijd ligt nu vast.
- 'MIN' begint weer te knipperen.
- Toets de minuten van de stoptijd in.
 - Druk op 'SELECT' ⑭.
- 'SEC' begint weer te knipperen.
- Toets de seconden van de stoptijd in.
 - Druk op 'STORE' ⑬.
- De stoptijd ligt nu vast.
- Herhaal de stappen 1 tot en met 10 voor alle start- en stoptijden die u wilt vastleggen.

Vastleggen van nummers met behulp van de 'SCAN'-toets

Deze manier van programmeren kan uitsluitend worden toegepast wanneer u de nummers wilt vastleggen in de volgorde waarin ze op de plaat staan.

- Druk op 'SCAN' ⑦.
- Het woord 'SCAN' verschijnt op de display.
- Van ieder nummer worden nu telkens de eerste 10 seconden afgespeeld.
- Boven 'TRACK' is steeds te zien welk nummer bezig is.
- Wanneer u een nummer hoort dat u in het programma wilt opnemen, drukt u op 'STORE' ⑬.
- Het woord 'PROGRAM' verschijnt op de display.
- Het nummer ligt nu vast.
- De speler begint onmiddellijk de eerste 10 seconden van het volgende nummer af te spelen.
- Herhaal stap 2 voor ieder nummer dat u in het programma wilt opnemen.

Controleren van een programma

- Druk op 'REVIEW' ⑥.
- Het woord 'REVIEW' verschijnt op de display.
- De inhoud van het programma verschijnt in de vastgelegde volgorde op de display.

Indien het woord 'ERROR' verschijnt op de display:

Het geheugen is leeg en er is niets vastgelegd.

Een programma kan vóór of tijdens het afspelen worden gecontroleerd.

Wissen van nummers, delen van nummers en start- en stoptijden uit een programma

- Druk op 'REVIEW' ⑥.
- Alle onderdelen van het programma worden in de vastgelegde volgorde getoond.
- Druk op 'CLEAR' ⑮ zodra het nummer verschijnt dat u wilt wissen.

Afspelen van een programma

- Druk op 'PLAY/REPLAY' ⑲.

Het afspelen begint bij het eerste onderdeel van uw programma. Indien u nogmaals op 'PLAY/REPLAY' drukt, begint het afspelen opnieuw bij het eerste onderdeel van het programma.

De andere toetsen kunnen eveneens worden gebruikt, maar nu geldt de volgorde van uw programma en niet die van de plaat. Snel vooruit- of terugzoeken is alleen mogelijk binnen het nummer dat bezig is.

U kunt het programma herhalen door op 'REPEAT' te drukken. Het programma blijft in het geheugen opgeslagen totdat u op 'STOP' of 'OPEN/CLOSE' drukt of de speler uitschakelt.

Teruggaan naar het begin van hetzelfde stuk

- Druk op 'PLAY/REPLAY' ⑲.

Het afspelen stopt en een ogenblik later begint hetzelfde stuk weer opnieuw.

Wissen van een programma

- Druk op 'STOP' ⑰.
- Het programma is nu gewist.

5E Favoriete selecties ('FTS')

Als u wilt, kunt u een programma ook vastleggen in het permanente geheugen van de speler, zodat u van een bepaalde plaat telkens uw favoriete selectie kunt laten afspelen.

Het permanente geheugen biedt ruimte aan maximaal 226 platen. Maar het aantal favoriete selecties dat u kunt samenstellen, is afhankelijk van de gebruikte hoeveelheid geheugenblokken. Als u bijvoorbeeld 5 nummers per plaat programmeert, is er voldoende ruimte voor 150 favoriete selecties.

Hebt u voor een bepaalde plaat eenmaal uw favoriete selectie vastgelegd in het permanente geheugen, dan kunt u die op ieder gewenst moment weer oproepen. U bent natuurlijk niet verplicht de vaste selectie af te draaien; u kunt even goed een nieuw programma samenstellen en in het tijdelijke geheugen vastleggen, zoals beschreven in paragraaf 5D.

Per plaat mag maar één favoriete selectie worden samengesteld met maximaal 20 geheugenblokken. Als u probeert een tweede selectie voor de plaat vast te leggen, wordt de eerste automatisch gewist. Vanaf dat moment staat dan de nieuwe selectie, met een nieuw volgnummer, in het permanente geheugen van de speler.

N.B.: De toets 'FTS' ⑩ moet altijd worden gebruikt in combinatie met andere toetsen. Wacht niet langer dan 5 seconden met het indrukken van de volgende toets, anders gaat de speler ervan uit dat u van gedachten bent veranderd. In dat geval houdt 'FTS' op de display op met knipperen. U kunt dan opnieuw beginnen door weer op de 'FTS'-toets te drukken.

Vastleggen van een favoriete selectie in het permanente geheugen

- Stel uw programma samen zoals beschreven in paragraaf 5D - Programmeren.

- Druk op 'FTS' ⑩.

'FTS' knippert op de display.

- Druk op 'STORE' ⑬.

'FTS' houdt op met knipperen.

Op de display is gedurende enige ogenblikken het volgnummer voor dit programma te zien.

Uw favoriete selectie is nu onder dit volgnummer in het permanente geheugen vastgelegd en kan voortaan altijd worden opgeroepen wanneer u deze plaat inlegt.

Indien het woord 'ERROR' op de display verschijnt:

Het permanente geheugen is vol, maar het volgnummer is nog lager dan 254. U zult enkele oude selecties moeten wissen om plaats te maken voor het nieuwe programma.

Het volgnummer is hoger dan 254. U zult nu het gehele permanente geheugen moeten wissen. Zie 'Wissen van alle favoriete selecties tegelijk'.

Er is geen programma samengesteld.

Afspelen van een favoriete selectie

- Druk op 'FTS' (10).
- 'FTS' knippert op de display.
- Druk op 'PLAY/REPLAY' (19).

Uw favoriete selectie voor deze plaat wordt nu automatisch afgespeeld.

Indien het woord 'ERROR' op de display verschijnt:

Voor deze plaat is in het geheugen geen favoriete selectie vastgelegd.

Wissen van een favoriete selectie voor één enkele plaat

Om een selectie te kunnen wissen, moet u eerst het volgnummer ervan weten.

- Tenzij u het betreffende volgnummer reeds ergens hebt genoteerd, is het noodzakelijk eerst de plaat in te leggen.
- Druk op 'FTS' (10), daarna op 'PLAY/REPLAY' (19).

Het gewenste volgnummer verschijnt kort op de display.

- Noteer het volgnummer.
 - Druk op 'FTS' (10) en vervolgens op 'REVIEW' (6).
- Op de display verschijnt het laagste volgnummer uit het geheugen.
- Druk nogmaals op 'FTS' (10), en terwijl u deze toets ingedrukt houdt, drukt u een aantal malen op 'NEXT' (23), totdat u het gewenste volgnummer hebt bereikt.

De display toont nu het gewenste volgnummer.

Indien het woord 'ERROR' op de display verschijnt:

U hebt te vaak op 'NEXT' gedrukt en bent het hoogste volgnummer uit het geheugen reeds gepasseerd; begin weer bij stap 4.

- Als het gewenste volgnummer op de display staat, moet u de 'FTS'-toets ingedrukt houden en op 'CLEAR' (15) drukken.
- Op de display verschijnt kort het cijfer '00'.
- De bedoelde selectie is uit het geheugen gewist.

Wissen van alle favoriete selecties tegelijk

N.B.: Gebruik deze mogelijkheid alleen als u *alle* favoriete selecties voor al uw platen tegelijk wilt wissen, bijvoorbeeld omdat het permanente geheugen vol is of u met een schone lei wilt beginnen.

- Druk op 'FTS' (10).
- 'FTS' knippert op de display.
- Druk op 'PAUSE' (18) en houd deze toets ingedrukt; druk nu meteen op 'OPEN/CLOSE' (16).
- Het permanente geheugen is nu volledig gewist.
- Op de display is gedurende enige ogenblikken '00' zichtbaar.

5F Andere mogelijkheden

Speelstandschakelaar 'PLAY MODE' (3)

Deze schakelaar kent vier verschillende standen:

- 'NORM. PLAY': voor normaal gebruik - alle nummers worden gewoon na elkaar afgespeeld.
- 'SINGLE PLAY': het nummer dat aan de gang is, wordt afgespeeld; daarna stopt het afspelen, tenzij u op 'REPEAT' hebt gedrukt. In dat geval wordt het betreffende nummer telkens opnieuw afgespeeld.
- 'COPY PAUSE': Na ieder nummer wordt 4 seconden stilte ingelast voordat het volgende nummer begint.
- 'AUTO PAUSE': Het afspelen stopt aan het einde van een nummer en begint pas weer wanneer u op 'PAUSE' drukt.

Opnemen vanaf uw Compact Disc-speler

Natuurlijk kunt u van uw Compact Discs ook bandopnamen maken op een cassette recorder of bandrecorder. U kunt de recorder rechtstreeks aansluiten op uw Compact Disc-speler, of een aansluiting tot stand brengen via uw geluidsinstallatie.

Bij het opnemen kan het gemakkelijk zijn om de speelstandschakelaar 'PLAY MODE' (3) in de stand 'COPY PAUSE' of 'AUTO PAUSE' te zetten.

– De stand 'COPY PAUSE' kan worden gebruikt wanneer uw recorder beschikt over een zoekfunctie die de open stukken tussen de nummers registreert.

– De stand 'AUTO PAUSE' stelt u in staat zelf te bepalen hoeveel stilte u tussen de nummers wilt opnemen. Later kunt u dan bijvoorbeeld materiaal van een andere geluidsbron op dit lege gedeelte opnemen.

6. AANVULLENDE INFORMATIE

6A Gebruik van de afstandsbediening

Als de speler is ingeschakeld en de plaat is ingelegd, kunnen alle functies van de speler ook met de afstandsbediening gestuurd worden, behalve die waarbij u de 'FTS'-toets nodig hebt. Om de speler uit te schakelen en de plaat uit de lade te halen, moet echter gebruik worden gemaakt van de toetsen op de speler zelf. De afstandsbediening is werkzaam tot op een afstand van ca. 8 meter. Wanneer de speler het signaal opvangt, gaat rechts op de display een groen lampje branden.

Hoewel de speler de signalen ook via reflectie kan ontvangen, verdient het toch aanbeveling de afstandsbediening zoveel mogelijk rechtstreeks op het 'REMOTE'-oog (11) te richten. Naarmate de batterijen leeg raken, neemt namelijk de kracht van de signalen af.

6B Vervangen van de batterijen in de afstandsbediening

De afstandsbediening werkt op vier R03, UM4 of AAA-batterijen van 1.5 Volt. 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 'lekkende' van de batterijen te voorkomen.

- Maak het deksel aan de achterkant van de afstandsbediening open.
- Verwijder de oude batterijen.
- Zet de nieuwe batterijen volgens het aangebrachte schema in het batterijvak.
- Doe het deksel weer dicht.

6C Luisteren via een hoofdtelefoon

Met een op de uitgang 'PHONES' (24) 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 knop 'VOLUME' (25).

6D Externe signaalontvanger voor de afstandsbediening

Het is mogelijk een externe signaalontvanger aan te sluiten op de bus 'REMOTE' (6) wanneer de Compact Disc-speler op te grote afstand staat, bijvoorbeeld in een kast.

6E Onderhoud

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. Gebruik nooit vet-oplossende of krassende reinigingsmiddelen, evenmin als onderhoudsmiddelen voor conventionele grammofoonplaten!

De speler

Het mechanisme van de speler is voorzien van zelfsmurende 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.

7. TECHNISCHE GEGEVENS

Audiospecificaties (typisch)

- Aantal kanalen: 2
- Frequentiegebied: 2-20.000 Hz
- Amplitude-lineariteit: $\pm 0,01$ dB (20-20.000 Hz)
- Fase-lineariteit: $\pm 0,2^\circ$ (20-20.000 Hz)
- Dynamisch bereik: 96 dB (20-20.000 Hz)
- Signaal/ruisverhouding: 101 dB (20-20.000 Hz)
- Kanaalscheiding: 100 dB (20-20.000 Hz)
- Totale harmonische vervorming: 0,0015% (20-20.000 Hz)
- Jengel: kwartskristal-precisie
- Digitaal/analoo 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
- Golfte: 800 nm

Signaalopbouw

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

Voeding

- Netspanning: zie het typeplaatje op de achterkant van de speler
- Netfrequenties: 50 en 60 Hz
- Opgenomen vermogen: ca. 20 W
- Veiligheidseisen: IEC

Kast, algemeen

- Materiaal/afwerking: metaal en polystyreen met siermaterialen
- Afmetingen (b x h x d): 420 x 86 x 300 mm
- Gewicht: ca. 3,5 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.

8. VOORDAT U EEN REPARATEUR BELT

Als u vermoedt dat uw Compact Disc-speler niet goed werkt, loop dan eerst even het volgende overzicht van mogelijke storingen en hun oorzaken door.

Misschien hebt u iets heel eenvoudigs over het hoofd gezien. Maak in geen geval zelf uw speler open, anders vervalt alle recht op garantie.

1. Na het indrukken van 'ON/OFF' licht de display niet op.

- De toets werd niet ver genoeg ingedrukt.
- De contrasteker van het netsnoer is niet of niet goed aangesloten op de Compact Disc-speler, of de stekker van het netsnoer zit niet of niet goed in het stopcontact.
- 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 transportschroeven zijn nog niet verwijderd.
- De speler is niet ingeschakeld. Controleer of de display oplicht.
- De microprocessor heeft de opdracht niet goed ontvangen. Probeer of de lade wel opengaat als u de speler eerst uitschakelt, daarna weer inschakelt en vervolgens nogmaals op 'OPEN/CLOSE' drukt.
- De aandrijving van de lade is defect. Hieraan kunt u zelf niets doen.

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

- De netspanning is onderbroken. Controleer of de display oplicht.
- De microprocessor heeft de opdracht niet goed ontvangen. Probeer of de lade wel sluit als u de speler eerst uit- en daarna 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 lichten de woorden 'DISC' en 'ERROR' kort op.

- De plaat is niet met het etiket 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, bijvoorbeeld een stuk papier of een restant van het verpakkingsmateriaal, in de platelade.

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

- De versterker is niet ingeschakeld.
- De stand van de ingangskeuzeschakelaar van de versterker correspondeert niet met de ingang waarop de speler is aangesloten.
- De versterker of de daarop aangesloten luidsprekerboxen werken niet. Controleer of dit het geval is met behulp van een andere geluidsbron.
- De microprocessor heeft de opdracht niet goed ontvangen. Probeer of u wel geluid krijgt als u eerst de speler uitschakelt, daarna weer inschakelt en vervolgens het afspelen weer start.
- De verbinding tussen speler en 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 versterker aangesloten maar op de 'PHONO'-ingang.
- Eén van de stekers van de verbindingskabel is niet of 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, bijvoorbeeld een stuk papier of een restant van het verpakkingsmateriaal, in de platelade.
- De versterker of de daarop aangesloten luidsprekerboxen werken niet goed. Controleer of dit het geval is met behulp van een andere geluidsbron.

7. Het programmeren werkt niet goed.

- 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' te drukken en leg het opnieuw vast; start dan het afspelen opnieuw en controleer of de storing is opgeheven.
- Alle 20 geheugenblokken zijn al bezet en u hebt niet gemerkt dat het woord 'ERROR' even is opgelicht om u daarop te wijzen.
- Het permanente geheugen is vol.

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

- De microprocessor heeft de opdracht niet goed verwerkt. Probeer of de storing wordt opgeheven als u de speler eerst uitschakelt, daarna weer inschakelt en vervolgens opnieuw het afspelen start.
- 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, bijvoorbeeld een stuk papier of een restant van het verpakkingsmateriaal, in de platelade.

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

- De speelstandschakelaar 'PLAY MODE' staat niet in de stand 'NORM. PLAY'.

