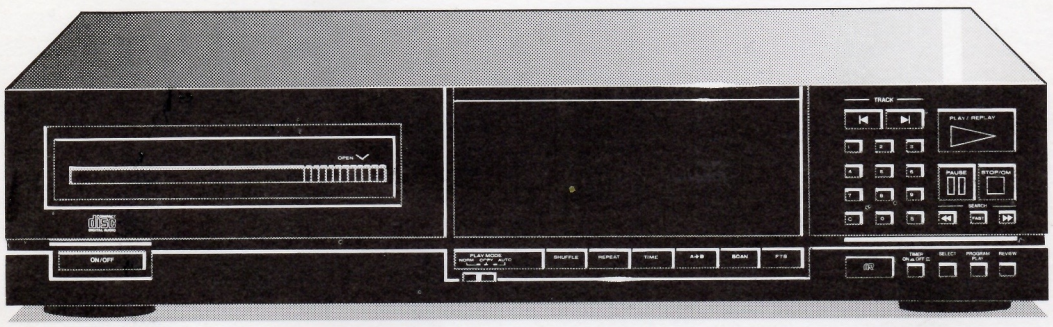
CONSUMER ELECTRONICS

PHILIPS



CDD 882

(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 page 3
Figures page 90

Français page 12
Figures page 90

Deutsch Seite 22
Abbildungen Seite 90

Nederlands pagina 32
Figuren pagina 90

Español página 41
Figuras página 90

Italiano pagina 50
Figure pagina 90

Dansk side 60
Figurer side 90

Svenska sida 69
Figurer sida 90

Suomi sivu 78
Kuvat sivu 90

Nederlands

INHOUD

1. Inleiding
2. Bedieningselementen enz.
3. Voorzorgsmaatregelen
4. Installeren
5. Aansluitingen
6. 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
7. Aanvullende informatie
– A. Gebruik van de afstandsbediening
– B. Vervangen van de batterijen in de afstandsbediening
– C. Gebruik van een tijdklok
– D. Onderhoud
8. Technische gegevens
9. 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, een groot bedieningsgemak en een uitgebreid display, biedt uw Compact Disc-speler u nog een aantal unieke faciliteiten, zoals een snelle toegankelijkheid van elk punt op een plaat ('Direct Track Access') en de mogelijkheid tot direct (bij)programmeren ('Direct Program'). Daarnaast kunnen de stukken op de plaat of in een programma in een willekeurige volgorde afgespeeld worden.
Verder is deze speler onder andere voorzien van diverse herhalingsfuncties en de mogelijkheid tot aansluiting van een tijdklok.
In het permanent ('FTS'-) 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.
Wanneer u een bandopname maakt van uw Compact Discs, kunt u tussen de nummers automatisch een pauze van 3 seconden laten inlassen. Dat is handig wanneer uw cassetterecorder is toegerust met een zoekfunktie.
Deze Compact Disc-speler heeft alleen digitale uitgangen en kan daarom alleen gebruikt worden in combinatie met een Digitaal Analoog Converter, een versterker met digitale ingangen of een digitale geluidsprocessor.
Hiermee is deze speler ook helemaal voorbereid op toekomstige toepassingen van digitale signaalverwerking zoals CD-I.

De Compact Disc

Een muzieknummer dat op een Compact Disc staat, wordt een 'TRACK' (= stuk) genoemd. Bestaat zo'n stuk uit meer 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 stuknummers en de speelduur; dit wordt inhoudsopgave genoemd. Uw speler maakt al deze gegevens op het display zichtbaar, zodat u altijd weet welk nummer aan het spelen is, hoe lang het al bezig is of nog duurt, of hoe lang de plaat of het programma 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.

Op de laatste pagina van deze gebruiksaanwijzing vindt u de afbeeldingen waarnaar in de tekst wordt verwezen. Sla deze pagina bij het lezen open.

Voorpaneel *(fig. 1a)*

1 Lade voor de Compact Disc, met daarop 'OPEN'-toets, de lade sluit door er even tegen te drukken.
2 Display· 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 er geen plaat ingelegd is of wanneer u bij het bedienen van de speler een vergissing maakt.
3 'CLEAR'-toets voor het herstellen van vergissingen bij het samenstellen van een programma, en voor het wissen van een programma-onderdeel of een favoriete selectie.
4 Cijfertoetsen '1-0'. voor het verdergaan naar een bepaald punt op de plaat of het samenstellen van een programma.
5 '⏮ TRACK ⏭'-toetsen· voor het kiezen van een vorig respectievelijk volgend stuk, zowel vóór als tijdens het spelen en bij programmeren.
6 'STORE'-toets. voor het vastleggen van gegevens tijdens het samenstellen van een programma.
7 'PLAY/REPLAY'-toets: voor het starten van het afspelen ('PLAY') en het teruggaan naar het begin van een stuk ('REPLAY').
8 'PAUSE'-toets: voor het vasthouden van het begin van een stuk of passage en het onderbreken van het afspelen.
9 'STOP/CM'-toets. voor het tussentijds stoppen van het afspelen en door nogmaals drukken het wissen van een programma uit het tijdelijk geheugen van de speler ('CM' = 'Clear Memory').
10 '⏪ SEARCH ⏩'-toetsen· voor het snel achteruit respectievelijk vooruit zoeken van een bepaalde passage. In combinatie met 'FAST' wordt de zoeksnelheid verhoogd en het geluid uitgeschakeld.
11 'ON/OFF'-toets: voor het in- en uitschakelen van de speler De blauwe verlichting erboven en die aan de rechterzijde fungeren als aan/uit-indicatie.
12 'PLAY MODE' speelstandschakelaar met drie standen: 'NORM', 'COPY' en 'AUTO'.
13 'SHUFFLE'-toets: voor het afspelen van de stukken op de plaat of een programma in een willekeurige volgorde.
14 'REPEAT'-toets voor het herhalen van een plaat of programma.
15 'TIME'-toets om te kiezen welke tijdsinformatie u op het display zichtbaar wilt maken: 'REM TOTAL' - de nog resterende totale speelduur ('REM' = 'remaining'), 'REM TRACK' - de nog resterende speelduur van elk stuk, of 'TRACK LAP' - de verstreken speelduur van elk stuk ('LAP' = 'elapsed').
16 'A→B'-toets. voor het vastleggen van begin- en eindpunt van een continu af te spelen passage.
17 'SCAN'-toets: voor het automatisch afspelen van het begin van ieder stuk op de plaat.
18 'FTS'-toets. voor het activeren van de Favourite Track Selection-schakeling.
19 'IR'-ontvanger· voor de ontvangst van de signalen van de afstandsbediening.
20 'TIMER ON/OFF': om de speler automatisch met spelen te laten beginnen bij gebruik van een tijdklok.
21 'SELECT'-toets: voor het kiezen van de 'SELECT'-schakeling om gegevens in te voeren bij het opzoeken of programmeren.

22 'PROGRAM PLAY'-toets: maakt het direct kiezen en afspelen ('PLAY') of direct programmeren ('PROGRAM') van stuknummers mogelijk.

23 'REVIEW'-toets: voor het controleren van een programma. De verschillende onderdelen van het programma worden stuk voor stuk weergegeven.

N.B.: De meeste bedieningsfuncties vindt u ook terug op de afstandsbediening *(fig. 1b)*. Onderstaande functie is enkel via de afstandsbediening toegankelijk:

24 '⏮ INDEX'-toets: voor het teruggaan naar een vorig indexnummer tijdens het afspelen.
'INDEX ⏭'-toets: voor het overgaan naar een volgend indexnummer tijdens het afspelen.

Display *(fig. 2)*
Het display licht op zodra de speler wordt ingeschakeld.
– 'PAUSE' licht op wanneer het afspelen tijdelijk wordt stilgezet.
– 'DISC' gaat knipperen zodra u een plaat hebt ingelegd.
– 'ERROR' licht kort op wanneer u een vergissing maakt bij het bedienen van de speler of bij het programmeren.
– 'DISC' en 'ERROR' lichten beide op wanneer de plaat ondersteboven is ingelegd of wanneer de plaat ontbreekt of beschadigd is.
– 'PROGRAM' licht op wanneer een programma in het geheugen van de speler wordt opgeslagen en wanneer het wordt afgespeeld.
– 'A→B' licht op wanneer een passage continu wordt afgespeeld met beginpunt A en eindpunt B. 'A→B' knippert zolang het eindpunt nog niet vastgelegd is.
– 'FTS' licht op wanneer een programma uit het permanent geheugen van de speler wordt afgespeeld. 'FTS' knippert kort als van een plaat een selectie in het permanent geheugen opgenomen is. 'FTS' knippert na het indrukken van de 'FTS'-toets.
– 'REPEAT' licht op wanneer een plaat of een programma wordt herhaald.
– 'SCAN' licht op wanneer u de speler opdracht hebt gegeven om ter kennismaking het begin van ieder stuk af te spelen.
– 'REVIEW' licht op wanneer u een programma controleert.
– 'SHUFFLE': licht op wanneer de stukken op de plaat of van een programma in een willekeurige volgorde afgespeeld worden.
– 'TRACK': Het getal geeft aan hoeveel stukken op de plaat staan, of welk stuk op dat moment wordt afgespeeld of geselecteerd.
– 'INDEX': Het getal verandert alleen wanneer een stuk meer indexnummers bevat.
– 'MIN' en 'SEC': De getallen geven in minuten en seconden aan: de resterende speelduur van de plaat, een programma of een stuk, de verstreken speelduur van een stuk of een vastgelegd tijdstip. In de 'STOP'-stand wordt de totale speelduur van de plaat getoond.
– Onder 'TIME' is te zien of het hierbij gaat om de totale resterende speelduur ('REM TOTAL' licht op), de verstreken speelduur van een stuk ('TRACK LAP' licht op) of om de resterende speelduur van een stuk ('REM TRACK' licht op).
– 'PLAY' licht op samen met 'MODE' wanneer de speler in de directe speelstand gezet wordt.
– 'PROG' licht op samen met 'MODE' wanneer de speler in de directe programmeerstand gezet wordt.
– '1-20': Zodra de inhoudsopgave van de plaat is afgetast, blijven van deze nummerindicator evenveel nummers branden als er stukken op de plaat staan. Het vorderen van het afspelen is te volgen aan het successievelijk doven van deze nummers.
– '+20' licht op wanneer er meer dan 20 stukken op de plaat staan.
– '((( )' naast 'IR' licht op wanneer de 'IR'-ontvanger signalen van de afstandsbediening ontvangt.

Achterpaneel *(fig. 3)*
a 'OPTICAL': uitgang voor digitale signaalverwerking via een optische kabel.
b 'ELECTRICAL': uitgang voor digitale signaalverwerking of toekomstige toepassingen zoals CD-I.
c 'SYSTEM REMOTE CONTROL IN/OUT': aansluiting voor externe signaalontvanger voor de afstandsbediening of voor afstandsbedieningssysteem van een HiFi-systeem.
d 'FUSE' (zekeringhouder): bevat de eindzekering van de speler. Als deze defect raakt, moet een zekering van hetzelfde type gebruikt worden.

3. VOORZORGSMAATREGELEN

– ***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.
Bepaalde uitvoeringen van deze speler zijn op het achterpaneel uitgerust met een spanningskiezer waarmee u zelf de ingestelde netspanning kunt wijzigen.
In geval u de netspanningsinstelling wijzigt van 220 of 240 V in 110 of 120 V, moet u tevens de 500 mA zekering in de zekeringhouder vervangen door een van 800 mA.
– 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.
– Houd de speler zoveel mogelijk stofvrij.
– Probeer de speler ***nooit*** zelf te repareren, want daarmee vervalt alle recht op garantie.
– Leg in verband met de magnetische velden, die ontstaan door de in de speler aanwezige transformator, er geen audio- of videocassettes bovenop.

4. INSTALLEREN

In de verpakking van uw Compact Disc-speler bevinden zich de volgende toebehoren:
– optische verbindingskabel met 'Tos-Link'-stekers
– verbindingskabel met een cinch-steker aan ieder eind
– afstandsbediening
– batterijen voor de afstandsbediening.
Vergeet niet deze toebehoren uit de doos te halen.
Verwijder alle verpakkingsmateriaal van de speler en de toebehoren.

1. Verwijder de beide rode transportvergrendelingen. Deze bevinden zich aan de onderzijde van de speler *(fig. 4)*. Draai ze linksom en trek ze eruit.
Bewaar de transportvergrendelingen op een veilige plaats. Als u de speler weer gaat vervoeren, dient u ***altijd*** eerst deze vergrendelingen opnieuw aan te brengen.
2. Zet de speler op de gewenste plaats, met inachtneming van de eerder beschreven voorzorgsmaatregelen.
3. Maak het deksel aan de achterzijde van de afstandsbediening open en zet de batterijen volgens het aangebrachte schema in het batterijvak *(fig. 5)*. Doe dan het deksel weer dicht.

5. AANSLUITINGEN

Deze Compact-Disc speler is op twee manieren aan te sluiten.

Aansluiting via de 'OPTICAL'-uitgang
Deze uitgang levert een digitaal signaal langs optische weg; deze uitgang kan daarom alleen aangesloten worden op een Digitaal Analoog Converter, een versterker met een optische digitale ingang of een digitale geluidsprocessor. Hiervoor gebruikt u de optische kabel.

1. Haal het beschermdopje uit de 'OPTICAL'-uitgang van de speler.
N.B.: Bewaar het beschermdopje goed. Het zal, als de kabel losgekoppeld wordt, weer ter bescherming aangebracht moeten worden om de ingang vrij te houden van stof wanneer zich daar geen stekertje in bevindt, bijvoorbeeld bij transport.
2. Sluit het ene einde van de kabel op de 'OPTICAL'-uitgang van de Compact Disc-speler aan.
3. Sluit het andere einde op de optische ingang van de converter of van een ander apparaat aan.
Duw de stekertjes aan tot u een klik hoort.
Waarschuwing: Zorg ervoor dat er geen knikken in de optische kabel komen, omdat de lichtgeleiding dan belemmerd wordt.

Aansluiting via de 'ELECTRICAL'-uitgang
Ook deze uitgang levert een digitaal signaal en kan dus alleen op een daarvoor geschikte ingang aangesloten worden. Gebruik hiervoor de kabel met één cinch-steker aan ieder eind.
Deze aansluitbus is van een goudlaag voorzien, om de overgangsweerstand tussen bus en kabel zo klein mogelijk te houden. Om de kwaliteit van deze aansluiting hoogwaardig te houden, raden wij u aan de meegeleverde aansluitkabel te gebruiken, waarvan de stekers ook van een goudlaag zijn voorzien.

1. Sluit het ene einde van de kabel aan op de 'ELECTRICAL'-uitgang van de speler.
2. Sluit het andere einde aan op de digitale ingang van een D/A Converter of van een ander apparaat.
Waarschuwing: Sluit de 'DIGITAL OUT ELECTRICAL'-bus nooit aan op een niet-digitale ingang van een versterker, zoals 'AUX', 'CD', 'TAPE', 'PHONO' etc. Dit kan de versterker en de luidsprekers schade toebrengen.

Aansluiting op het lichtnet
Steek de steker van het netsnoer in het stopcontact.

Uw Compact Disc-speler is nu klaar voor gebruik.

6. 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 geeft het 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 het aanduiden van de toetsen de benamingen die ook op de speler zelf staan.

6A Afspelen van een hele plaat

1. Druk op 'ON/OFF'.
– Het display en de aan/uit-indicaties lichten op.
– 'DISC' licht op.

Indien het display niet oplicht:
Is het netsnoer goed aangesloten?
Staat er spanning op het stopcontact?

2. Druk op 'OPEN'.
– De lade gaat open.
3. Neem de plaat met de rand tussen duim en vingers van de gespreide hand uit de opbergdoos, blijf haar zo vasthouden en leg haar ***met het label naar boven*** in de uitsparing in de lade *(fig. 6-7)*.
4. Sluit de lade door even tegen de voorkant ervan te duwen.
– 'DISC' knippert op het display.
– De plaat draait even en stopt dan.
– 'DISC' gaat uit.
– Het display vermeldt het totale aantal nummers en de totale speelduur van de plaat.

Indien 'DISC ERROR' op het display verschijnt:
Hebt u de plaat goed ingelegd?
Is de plaat vuil of beschadigd? (Zie 7E - Onderhoud)

5. Druk op 'PLAY/REPLAY'.
– De plaat begint te draaien en het afspelen begint.
– De nummerindicator toont hoeveel stukken de plaat bevat. Telkens wanneer een stuk gespeeld is, gaat dat nummer uit.
– De cijfers boven 'TRACK' en 'INDEX' geven steeds aan welk stuk- en indexnummer u op dat moment hoort, te beginnen bij stuk 1, index 1.
– 'TRACK LAP' verschijnt op het display.
– De verstreken speelduur van elk stuk ziet u boven 'MIN' en 'SEC'.
Het is mogelijk om na stap 3 rechtstreeks door te gaan met stap 5.

Indien het geluid niet (of vervormd) doorkomt:
Is de plaat vuil of beschadigd? (Zie 7E - Onderhoud)
Staat de keuzeschakelaar van uw D/A converter of versterker goed?
Staat de volumeregelaar van uw versterker misschien op nul?
Is uw Compact Disc-speler correct aangesloten? (Zie hoofdstuk 5 - Aansluitingen)
Staat de speler horizontaal?

Indien het afspelen stopt of tussen de stukken een vaste pauze van 3 seconden ingelast wordt:
Staat de 'PLAY MODE'-schakelaar op 'NORM'?

6. Druk op 'TIME' wanneer u de resterende speelduur van het stuk wilt weten.
– 'REM TRACK' verschijnt op het display.
– De resterende speelduur van het stuk ziet u boven 'MIN' en 'SEC'.

7. Druk nogmaals op 'TIME' wanneer u de resterende speelduur van de hele plaat wilt weten.
– 'REM TOTAL' verschijnt op het display. Boven 'MIN' en 'SEC' ziet u de totale resterende speeltijd.
– Als het laatste stuk afgelopen is, stopt de speler automatisch. Het display toont weer het totale aantal stuknummers en de totale speelduur van de plaat.
8. Druk op 'OPEN'.
– De platelade gaat open.
– De informatie verdwijnt van het display.
– De nummerindicator licht volledig op.
9. Neem de plaat uit de lade.
10. Sluit de lade.
– 'DISC' verschijnt op het display om aan te geven dat er geen plaat in de lade ligt.
11. Druk op 'ON/OFF'.
– Het display en de aan/uit-indicaties doven.
– De speler is nu uitgeschakeld.

6B Speciale mogelijkheden tijdens het afspelen

Onderbreken van het afspelen

1. Druk op 'PAUSE'.
– 'PAUSE' verschijnt op het display.
– De muziek stopt maar de plaat blijft draaien.

Tijdens de onderbreking mag u met 'PLAY/REPLAY', '◀◀ SEARCH', 'FAST', 'SEARCH ▶▶', '|◀ TRACK' en 'TRACK ▶|' naar ieder gewenst punt op de plaat gaan.

2. Druk opnieuw op 'PAUSE' als u het afspelen wilt hervatten vanaf de onderbreking.

Stoppen van het afspelen

Druk op 'STOP/CM'.
– De plaat stopt.
– Op het display ziet u weer het totale aantal nummers en de totale speelduur.

Teruggaan naar het begin van een stuk

Druk op 'PLAY/REPLAY'.
– De muziek stopt en een ogenblik later begint hetzelfde stuk weer vanaf het begin te spelen.

Overgaan naar een volgend stuk

Toets het gewenste nummer in met de cijfertoetsen '1-0'.
U kunt ook zo vaak op 'TRACK ▶|' drukken, tot het gewenste nummer op het display verschijnt.
– De muziek stopt, 'TRACK' knippert kort op het display en een ogenblik later begint het volgende stuk te spelen.

Indien de plaat geen volgend stuk meer bevat:
– 'ERROR' verschijnt kort op het display.
– Het laatste stuk wordt verder afgespeeld.

Teruggaan naar een vorig stuk

Toets het gewenste nummer in met de cijfertoetsen '1-0'.
U kunt ook zo vaak op '|◀ TRACK' drukken, tot het gewenste nummer op het display verschijnt.
– De muziek stopt, 'TRACK' knippert kort op het display en een ogenblik later begint het vorige stuk te spelen.

Indien de plaat geen vorig stuk bevat:
– 'ERROR' verschijnt kort op het display.
– Het eerste stuk wordt verder afgespeeld.

Overgaan naar een volgend indexnummer

Druk op 'INDEX ||||' op de afstandsbediening.
– De muziek stopt en een ogenblik later begint het volgende indexnummer te spelen.

Indien het stuk geen volgend indexnummer bevat:
– 'ERROR' verschijnt kort op het display.
– Het eerste indexnummer van het stuk begint te spelen.

U kunt ook naar een indexnummer gaan dat verder naar het einde van het stuk ligt door meermalen snel achtereen op 'INDEX ||||' te drukken.
Wilt u naar een indexnummer dat in een volgend stuk ligt, dan kiest u eerst met 'TRACK ▶|' het gewenste stuknummer en vervolgens met 'INDEX ||||' het gewenste indexnummer.

Teruggaan naar een vorig indexnummer

Druk op '|||| INDEX' op de afstandsbediening.
– De muziek stopt en een ogenblik later begint het vorige indexnummer te spelen.

Indien het stuk geen vorig indexnummer bevat:
– 'ERROR' verschijnt kort op het display.
– Het eerste indexnummer van het stuk begint te spelen.

U kunt ook teruggaan naar een indexnummer dat verder naar het begin van het stuk ligt door meermalen snel achtereen op '|||| INDEX' te drukken.
Wilt u naar een indexnummer dat in een vorig stuk ligt, dan kiest u eerst met '|◀ TRACK' het gewenste stuknummer en vervolgens met 'INDEX ||||' het gewenste indexnummer.

Opzoeken van een passage

1. Druk op 'SEARCH ▶▶' om een passage te zoeken die verder naar het einde ligt.
2. Druk op '◀◀ SEARCH' om een passage te zoeken die verder naar het begin ligt.
Houd de toets ingedrukt tot u de gewenste passage hebt bereikt. Bij deze zoeksnelheid is geluid hoorbaar. U kunt zo nauwkeurig een passage opsporen.

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

Versneld opzoeken van een passage

1. Druk op 'FAST'.
– Op het display verschijnt *'FASt'* boven 'MIN' en 'SEC'.
2. Druk dan binnen 1 seconde op 'SEARCH ▶▶' of '◀◀ SEARCH'.
Houd de 'SEARCH'-toets ingedrukt; laat u de toets een ogenblik los, dan begint het zoeken weer op de laagste snelheid.
Bij de hoge zoeksnelheid is géén geluid hoorbaar. U kunt zo snel in de buurt komen van de passage die u zoekt.

Herhalen van de plaat

1. Druk op 'REPEAT'.
– 'REPEAT' verschijnt op het display.
– De hele plaat wordt nu telkens opnieuw afgespeeld.
2. Druk opnieuw op 'REPEAT' om de herhaling op te heffen.
– 'REPEAT' verdwijnt weer.
– Het afspelen stopt aan het einde van de plaat.

Afspelen van de stukken op de plaat in een willekeurige volgorde

Druk op 'SHUFFLE'.
– 'SHUFFLE' verschijnt op het display.
– Als de lade open was, zal deze sluiten.
– Boven 'MIN' verschijnt een *'P'* en boven 'SEC' worden 2 seconden pauze afgeteld, terwijl u daarboven een indicatie ziet bewegen. Dit herhaalt zich telkens vóór het afspelen van een nieuw stuk of programmablok.
– De stukken op de plaat worden nu in een volkomen willekeurige volgorde afgespeeld, afwijkend van die waarin ze op de plaat staan. Als er een programma in het geheugen zit, wordt dit in een willekeurige volgorde afgespeeld, anders dan de geprogrammeerde volgorde.

Drukt u hierbij ook op 'REPEAT', dan wordt de plaat steeds herhaald, waarbij alle stukken in een telkens andere willekeurige volgorde afgespeeld worden.
Tijdens het afspelen in willekeurige volgorde mag u gebruik maken van de '|◀ TRACK ▶|'-toetsen.

Continu herhalen van een passage
Tijdens het afspelen van een plaat of een programma kunt u een passage continu herhalen.

1. Druk tijdens het afspelen op 'A→B' bij het gewenste beginpunt.
– 'A→B' begint te knipperen op het display.
– Het beginpunt van de continu te herhalen passage is ingesteld.
2. Druk opnieuw op 'A→B' bij het gewenste eindpunt.
– 'A→B' blijft ononderbroken branden.
– Het eindpunt van de continu te herhalen passage 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 ▶▶' en 'TRACK ▶|'.

3. Als u een continue herhaling wilt opheffen, drukt u voor de derde keer op 'A→B'.
– 'A→B' dooft.
– De herhaling is opgeheven. Het afspelen gaat normaal verder.

6C Mogelijkheden om het afspelen te starten

Beginnen met een bepaald stuknummer (Go to track...)
1. Leg de plaat in de lade.
2. Sluit de lade.
3. Toets het gewenste nummer in met de cijfertoetsen '1-0'.
– Het door u opgegeven nummer verschijnt op het display.
– 'TRACK' knippert gedurende 1 seconde op het display, en blijft daarna branden.
Nummers bestaande uit 2 cijfers moeten binnen deze ene seconde ingetoetst worden. In geval van vergissing kunt u op 'STOP/CM' drukken en het juiste nummer intoetsen.
– Het afspelen start aan het begin van het opgegeven nummer.
Indien u een niet bestaand nummer kiest:
– 'ERROR' verschijnt kort op het display.

Beginnen met een bepaald indexnummer (Go to track.../index...)
N.B.: Let erop, dat tussen het drukken op de verschillende toetsen telkens niet meer dan 7 seconden mag verlopen, anders toont het display weer het totaal aantal stukken en de totale speelduur.
Bij vergissing kunt u, mits u nog niet op 'PLAY/REPLAY' gedrukt hebt, altijd op 'CLEAR' drukken en opnieuw beginnen.

1. Druk op 'SELECT'.
– 'TRACK' knippert op de display.
2. Toets het gewenste stuknummer in.
3. Druk nogmaals op 'SELECT'.
– 'INDEX' knippert op het display.
4. Toets het gewenste indexnummer in.
– Het door u opgegeven indexnummer verschijnt op het display.
5. Druk op 'PLAY/REPLAY'.
– Het afspelen start aan het begin van het opgegeven indexnummer.
Indien u een niet bestaand indexnummer kiest:
– 'ERROR' verschijnt kort op het display.
– Het afspelen start aan het begin van het opgegeven stuknummer.

U kunt ook beginnen met een bepaald indexnummer door met de 'TRACK ▶|'- en 'INDEX |||▶'-toetsen het gewenste stuk- en indexnummer te laten verschijnen en vervolgens op 'PLAY/REPLAY' te drukken.

Beginnen op een bepaalde tijd binnen een stuknummer (Go to track.../time...)
N.B.: Let erop, dat tussen het drukken op de verschillende toetsen telkens niet meer dan 7 seconden mag verlopen, anders toont het display weer het totaal aantal stukken en de totale speelduur.
Bij vergissing kunt u, mits u nog niet op 'PLAY/REPLAY' gedrukt hebt, altijd op 'CLEAR' drukken en opnieuw beginnen.

1. Druk op 'SELECT'.
– 'TRACK' knippert op de display.
2. Toets het gewenste stuknummer in.
3. Druk tweemaal op 'SELECT'.
– 'MIN' knippert op het display.
4. Toets de minuten van de gewenste begintijd in.
5. Druk nogmaals op 'SELECT'.
– 'SEC' knippert op het display.
6. Toets de seconden van de gewenste begintijd in.
7. Druk op 'PLAY/REPLAY'.
– Het afspelen start vanaf de opgegeven begintijd.
Indien u een niet-bestaande begintijd kiest:
– 'ERROR' verschijnt kort op het display.
– Het afspelen start aan het begin van het opgegeven nummer.

Kennismaken met de plaat
1. Druk op 'SCAN'.
– 'SCAN' verschijnt op het display.
– Als de lade open was, zal deze sluiten.
– De eerste 10 seconden van ieder stuk worden achtereenvolgens afgespeeld.
– Boven 'TRACK' kunt u telkens zien welk nummer bezig is.
– Na het laatste stuk stopt de plaat. Het display toont weer het totale aantal nummers en de totale speelduur van de plaat.

Tijdens de kennismakingsronde mag u gebruik maken van de cijfertoetsen '1-0' en de '|◀ TRACK ▶|'-toetsen.
U kunt de kennismaking herhalen door op 'REPEAT' te drukken.

2. Wanneer u bij een stuk komt dat u helemaal wilt horen, drukt u nogmaals op 'SCAN'.
– 'SCAN' dooft.
– De rest van de plaat wordt dan wel afgespeeld vanaf het punt waar u nu bent.

6D Programmeren

Het is mogelijk om in een programma vast te leggen welke delen van een plaat moeten worden afgespeeld en in welke volgorde. In uw programma kunt u iedere gewenste combinatie opnemen van:
– stuknummers
– indexnummers
– start- en stoptijden binnen een nummer.
Een dergelijke combinatie wordt een 'programmablok' genoemd. U mag echter ten hoogste 20 'geheugenblokken' gebruiken. Voor ieder stuknummer is 1 geheugenblok nodig, voor ieder indexnummer 2 blokken en voor iedere tijdpositie 5 blokken. Als u meer dan 20 blokken probeert te gebruiken, verschijnt 'ERROR' op het display.
Voordat u een programma samenstelt, legt u eerst de plaat in en sluit u de lade. Het is echter ook mogelijk een programma samen te stellen vóór het inleggen van de plaat en het sluiten van de lade. Door daarna op 'PLAY/REPLAY' te drukken zal de lade dichtgaan en het programma afgespeeld worden.
N.B.: Bij vergissing kunt u, mits u nog niet op 'STORE' gedrukt hebt, altijd op 'CLEAR' drukken en opnieuw beginnen.

Vastleggen van een stuknummer
1. Druk eerst op 'PROGRAM PLAY'.
– Naast 'MODE' verschijnt 'PROGRAM' op het display.
De speler staat nu in de directe programmeerstand; u kunt nu zonder extra handeling stuknummers in een programma opnemen.

2. Toets het gewenste nummer in met de cijfertoetsen '1-0'.
– 'TRACK' knippert kort op het display.
– Het nummer is zichtbaar op de nummerindicator en ook kort op het display.
– 'PROGRAM' verschijnt op het display.
– Het stuknummer is nu vastgelegd in het geheugen.
3. Herhaal stap 2 voor ieder nummer dat u in het geheugen wilt vastleggen.
– Het display toont het aantal nummers en de speelduur van uw programma.

Indien 'ERROR' verschijnt op het display:
Bestaat het door u gekozen nummer wel?
Zijn alle geheugenblokken al vol?

Vastleggen van een indexnummer

N.B.: Let erop, dat tussen het drukken op de verschillende toetsen telkens niet meer dan 7 seconden mag verlopen, anders toont het display weer het totaal aantal stukken en de totale speelduur.

1. Druk op 'SELECT'.
– 'TRACK' knippert op de display.
2. Toets het gewenste stuknummer in.
3. Druk nogmaals op 'SELECT'.
– 'INDEX' knippert op het display.
4. Toets het gewenste indexnummer in.
– Het opgegeven nummer is zichtbaar op het display.
5. Druk op 'STORE'.
– 'PROGRAM' verschijnt op het 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. De speler kent de tijdsduur van een indexnummer niet, daar deze informatie niet in de inhoudsopgave van de Compact Disc is vastgelegd. Op het display verschijnt dan '- - - -'.
6. Herhaal stap 1 tot en met 5 voor ieder indexnummer dat u in het geheugen wilt vastleggen.

U kunt een bepaald indexnummer ook vastleggen door met de 'TRACK ▶I'- en 'INDEX ⏐⏐⏐'-toetsen het gewenste stuk- en indexnummer te laten verschijnen en vervolgens op 'STORE' te drukken.

Vastleggen van een start- en stoptijd binnen een stuknummer

N.B.: Let erop, dat tussen het drukken op de verschillende toetsen telkens niet meer dan 7 seconden mag verlopen, anders toont het display weer het totaal aantal stukken en de totale speelduur.

1. Druk op 'SELECT'.
– 'TRACK' knippert op de display.
2. Toets het gewenste stuknummer in.
3. Druk tweemaal op 'SELECT'.
– 'MIN' knippert op het display.
4. Toets de minuten van de starttijd in.
5. Druk nogmaals op 'SELECT'.
– 'SEC' knippert op het display.
6. Toets de seconden van de starttijd in.
7. Druk op 'STORE'.
– De starttijd ligt nu vast.
– 'MIN' begint weer te knipperen.
8. Toets de minuten van de stoptijd in.
9. Druk weer op 'SELECT'.
– 'SEC' begint weer te knipperen.
10. Toets de seconden van de stoptijd in.
11. Druk op 'STORE'.
– De stoptijd ligt nu vast.
12. Herhaal de stappen 1 tot en met 11 voor alle start- en stoptijden die u wilt vastleggen.

Indien 'ERROR' verschijnt op het display:
U hebt een niet-bestaande tijd of een te hoge stoptijd ingegeven.

U kunt ook alléén een starttijd vastleggen. Volg daarvoor stap 1 tot en met 7 en druk dan nogmaals op STORE.
– De rest van het stuk wordt dan in het programma opgenomen.

Vastleggen van stuknummers met behulp van 'SCAN'

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

1. Druk op 'SCAN'.
– 'SCAN' verschijnt op het display.
– Als de lade open was, zal deze sluiten.
– Van ieder nummer worden nu telkens de eerste 10 seconden afgespeeld.
– Boven 'TRACK' en op de nummerindicator is steeds te zien welk nummer bezig is.
2. Wanneer u een nummer hoort dat u in het programma wilt opnemen, drukt u op 'STORE'.
– 'PROGRAM' verschijnt op het display.
– Het nummer ligt nu vast.
– De speler begint onmiddellijk de eerste 10 seconden van het volgende nummer af te spelen.
3. Herhaal stap 2 voor ieder nummer dat u in het programma wilt opnemen.

Controleren van een programma

1. Druk op 'REVIEW'.
– 'REVIEW' verschijnt op het display.
– De inhoud van het programma verschijnt in de vastgelegde volgorde op het display.

Indien 'ERROR' verschijnt op het display:
Het geheugen is leeg en er is niets vastgelegd.

2. U kunt nogmaals op 'REVIEW' drukken om de contrôle eerder op te heffen.
– 'REVIEW' gaat dan uit.

Een programma kan vóór of tijdens het afspelen worden gecontroleerd.
U kunt tijdens de contrôle gebruik maken van de 'I◀ TRACK ▶I'-toetsen om naar bepaald programmablok te gaan.

Wissen van stuknummers, indexnummers en start- en stoptijden uit een programma

1. Druk op 'REVIEW'.
– 'REVIEW' verschijnt op het display.
– Alle onderdelen van het programma worden in de vastgelegde volgorde getoond.
2. Druk op 'CLEAR' zodra het nummer verschijnt dat u wilt wissen.
– Het gewiste nummer verdwijnt van het display.

Afspelen van een programma

Druk op 'PLAY/REPLAY'.
– Het afspelen begint bij het eerste onderdeel van uw programma.

Alle andere toetsen (behalve 'SCAN') kunnen eveneens worden gebruikt, maar nu geldt de volgorde van uw programma en niet die van de plaat (behalve bij 'SHUFFLE'). Snel vooruit- of terugzoeken is alleen mogelijk binnen het programmablok dat bezig is.
Tijdens het afspelen kunt u het programma nog aanvullen (bijprogrammeren).

Teruggaan naar het begin van een programmablok

Druk op 'PLAY/REPLAY'.
– Het afspelen stopt en een ogenblik later begint hetzelfde programmablok weer opnieuw.

Wissen van een programma

Druk tweemaal, of, als de plaat al gestopt is, éénmaal op 'STOP/CM'.
U kunt ook meteen op 'OPEN' drukken.
– 'PROGRAM' gaat uit.
– 'PLAY MODE' licht op.
– Het programma is nu gewist.

6E Favoriete selecties ('FTS')

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.

N.B.: De toets 'FTS' 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 het display op met knipperen. U kunt dan opnieuw beginnen door weer op de 'FTS'-toets te drukken.

Vastleggen van een favoriete selectie in het 'FTS'-geheugen

1. Stel uw programma samen zoals beschreven in paragraaf 6D - Programmeren.
2. Druk op 'FTS'.
– 'FTS' knippert op het display.
3. Druk op 'STORE'.
– 'FTS' blijft nu branden.
– Op het display is gedurende enige ogenblikken de indicatie *'FtS'* en het volgnummer van dit programma te zien.
– Uw favoriete selectie is nu onder dit volgnummer in het 'FTS'-geheugen vastgelegd en kan voortaan altijd worden opgeroepen wanneer u deze plaat inlegt.

Indien 'ERROR' op het display verschijnt:
Het 'FTS'-geheugen is vol, of het volgnummer is hoger dan 195. U zult een of meer oude selecties moeten wissen om plaats te maken voor het nieuwe programma.
Er is niet eerst een programma vastgelegd.

4. Plak de 'FTS'-sticker met het toegekende nummer op de rug van de opbergdoos.

Afspelen van een favoriete selectie

1. Druk op 'FTS'.
– 'FTS' knippert op het display.
2. Druk op 'PLAY/REPLAY'.
– 'FTS' blijft nu branden.
– Uw favoriete selectie voor deze plaat wordt nu automatisch afgespeeld.

Indien 'ERROR' op het display verschijnt:
Voor deze plaat is in het geheugen geen favoriete selectie vastgelegd.

U kunt terugkeren naar het normale afspelen van de plaat door tweemaal op 'STOP/CM' te drukken.
Wat de functies van de speler tijdens het afspelen van een selectie betreft, gelden dezelfde aanwijzingen als voor het afspelen van een programma.

Het 'FTS'-geheugen

Het 'FTS'(Favourite Track Selection)-geheugen telt 1757 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 135 platen - 1757:(8+5).
Elke plaat die in het 'FTS'-geheugen wordt vastgelegd krijgt een volgnummer van drie cijfers, dat automatisch op het display wordt getoond: '001', '002' enz. Het aantal beschikbare volgnummers is 195. Een vel met genummerde zelfklevende stickers wordt bijgeleverd om uw platen met een 'FTS'-programma makkelijk te kunnen onderscheiden. Voorts bevat dit vel een aantal ongenummerde stickers.
Een plaat blijft het eenmaal toegekende volgnummer houden, ook als u de oude selectie wist door van dezelfde plaat een nieuwe vast te leggen. Een volgnummer vervalt pas als u de plaat uit het 'FTS'-geheugen wist en kan dan aan een andere plaat toegekend worden.

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 vrijgekomen ruimte wordt zoveel mogelijk aangesproken, zolang die overeenkomt met de benodigde ruimte voor het vastleggen van een nieuwe selectie.
Zodra het geheugen vol raakt, wordt het gereorganiseerd, dat wil zeggen dat de dan nog vrije ruimte beschikbaar wordt gemaakt. Deze reorganisatie wordt aangeduid door een ***versneld*** knipperen van de indicatie 'FTS' en kan tot 10 seconden 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!

N.B.: 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 knipperen 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 dan afspelen, dan drukt u tijdens het knipperen van de 'FTS'-indicatie op 'PLAY/REPLAY'.

Wissen van een favoriete selectie voor één enkele plaat

1. Druk op 'FTS'.
– 'FTS' knippert op het display.
2. Druk zo vaak op 'TRACK ⏭' of '⏮ TRACK' tot onder *'FtS'* het te wissen volgnummer op het display verschijnt.
3. Druk meteen daarna op 'CLEAR'.
– Op het display is kort *'FtS CLr'* zichtbaar.
– De bedoelde selectie is uit het geheugen gewist.

Als het volgnummer van een selectie u niet bekend is, moet u eerst de plaat inleggen.
1. Druk op 'FTS', daarna op 'REVIEW'.
– De indicatie *'FtS'* en het gewenste volgnummer verschijnen op het display.
2. Volg dan stap 2 en 3.

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 u met een schone lei wilt beginnen.

1. Druk op 'FTS' en daarna op 'REVIEW' of één van de '⏮ TRACK ⏭'-toetsen.
– De indicatie *'FtS'* verschijnt samen met een volgnummer op het display.
2. Druk, terwijl die indicatie zichtbaar is, meteen 'REPEAT' en 'CLEAR' tegelijk in.
– Op het display is kort *'FtS ALL'* zichtbaar.
– Het 'FTS'-geheugen is nu volledig gewist.

6F Andere mogelijkheden

Speelstandschakelaar 'PLAY MODE'

Deze schakelaar kent drie verschillende standen:
– 'NORM': voor normaal gebruik - alle nummers worden gewoon na elkaar afgespeeld.
– 'COPY': Na ieder nummer wordt 3 seconden stilte ingelast voordat het volgende nummer begint.
Bij opname vanaf uw Compact Disc-speler kan deze stand worden gebruikt wanneer uw recorder beschikt over een zoekfunctie die de open stukken tussen de nummers registreert.
– 'AUTO': Het afspelen stopt aan het einde van een nummer en begint pas weer wanneer u op 'PAUSE' drukt.
Bij opname vanaf uw Compact Disc-speler stelt de stand 'AUTO' 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.

7. AANVULLENDE INFORMATIE

7A Gebruik van de afstandsbediening

Als de speler is ingeschakeld en de plaat is ingelegd, kunnen vrijwel alle functies van de speler ook met de afstandsbediening gestuurd worden.
Wanneer de speler een signaal opvangt, licht de 'IR'-indicatie '(((O' op.
Als het door de opstelling van de speler moeilijk is hem rechtstreeks te bereiken met het signaal van de afstandsbediening, of als de afstand tussen de speler en de plaats waar u de afstandsbediening wilt gebruiken te groot is, kunt u een aparte ontvanger aansluiten op één van de bussen 'SYSTEM REMOTE CONTROL IN/OUT'. Deze ontvanger is als accessoire verkrijgbaar onder het typenummer EM 2200.
Als de speler deel uitmaakt van een HiFi-systeem met een eigen afstandsbedieningssysteem, ingebouwd dan wel apart aangesloten, dan kunt u hem ook via dat systeem bedienen door zijn 'SYSTEM REMOTE CONTROL IN/OUT'-bussen te verbinden met die van het HiFi-systeem.
Hoewel de signalen van de afstandsbediening ook via reflectie ontvangen kunnen worden, verdient het toch aanbeveling de afstandsbediening rechtstreeks op de 'IR'-ontvanger te richten.

7B Vervangen van de batterijen in de afstandsbediening

De afstandsbediening werkt op drie 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 'lekken' van de batterijen te voorkomen.

7C Gebruik van een tijdklok

Wanneer u een tijdklok gebruikt, kunt u de speler op een bepaalde tijd automatisch laten beginnen met het afspelen van een plaat. Uw speler dient hiervoor wel ingeschakeld te zijn.

Druk de toets 'TIMER ON OFF' in.
Wanneer de tijdklok de speler weer van stroom voorziet, gebeurt het volgende:
– 'PAUSE' verschijnt op het display.
– Boven 'MIN' verschijnt een *'P'* en boven 'SEC' worden 10 seconden pauze afgeteld.
– Het afspelen begint.
Als ervan de plaat een 'FTS'-programma in het permanent geheugen zit, zal dit bij het inschakelen van de spanning afgespeeld worden.

7D 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 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.

8. TECHNISCHE GEGEVENS

Uitgangen
– 'ELECTRICAL': 0,5 V_{tt}, 75Ω

Optisch uitleeselement (laser pick-up)
– Type laser: halfgeleider AlGaAs
– Golflengte: 780 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. 30 W
– Veiligheidseisen: IEC

Kast, algemeen
– Materiaal/afwerking: metaal en polystyreen met siermaterialen
– Afmetingen (b × h × d): 420 × 104 × 363 mm
– Gewicht: ca. 10,3 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 µm
– Materiaal: kunststof

Wijzigingen voorbehouden

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

9. 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 het 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 steker 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' komt de platelade niet naar buiten.
– De transportvergrendelingen zijn nog niet verwijderd.
– De speler is niet ingeschakeld. Controleer of het display en de aan/uit-indicaties oplichten.
– 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' drukt.
– De aandrijving van de lade is defect. Hieraan kunt u zelf niets doen.

3. Na het drukken tegen de voorkant of op 'PLAY/REPLAY', 'SCAN' of 'SHUFFLE' schuift de platelade niet naar binnen.
– De netspanning is onderbroken. Controleer of het 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.

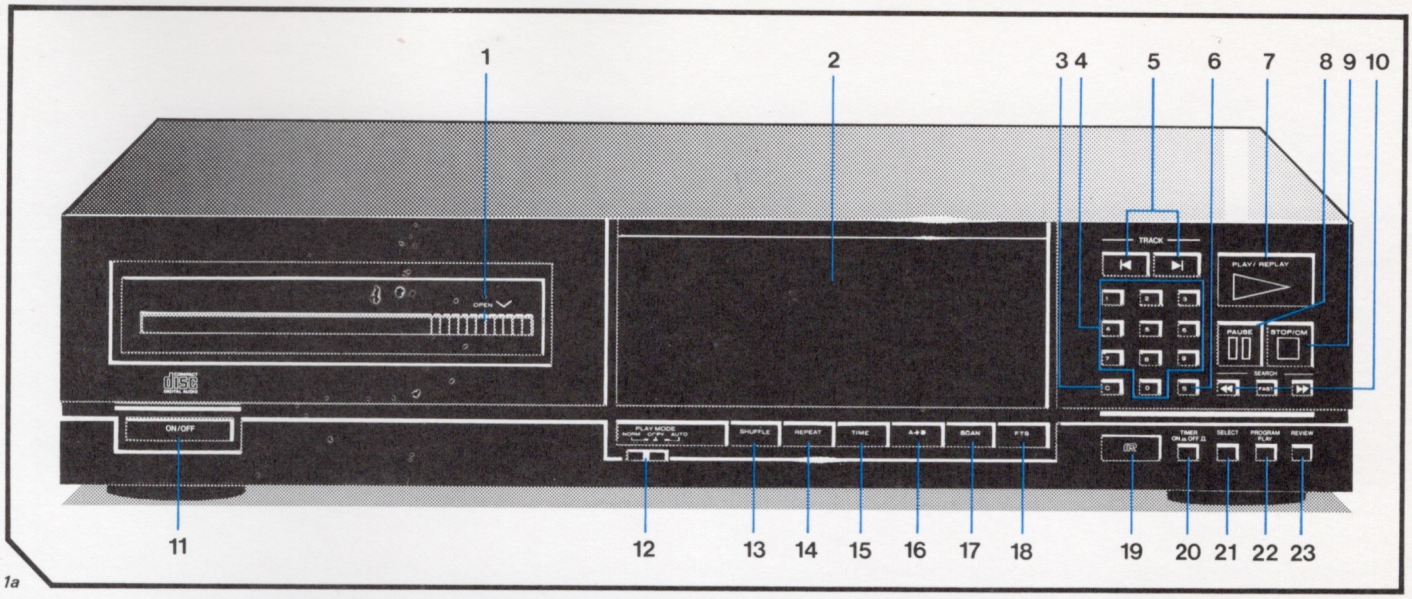
4. Na het sluiten van de lade lichten de woorden 'DISC' en 'ERROR' kort op.
– De plaat is niet met het etiket naar boven gelegd of er ligt geen plaat in de lade.
– De plaat is vuil. Probeer of het reinigen van de plaat of het gebruik van een andere, schone plaat de storing opheft.
– De plaat is niet goed. Probeer of een andere plaat de storing opheft.
– Er bevindt zich een vreemd voorwerp in de platelade.

5. De plaat wordt afgespeeld want de nummer-indicatie en de speelduur-indicatie verspringen regelmatig, maar u krijgt geen geluid.
– De speler is op een niet-digitale ingang van de versterker aangesloten.
– De versterker, D/A converter of een ander apparaat is niet ingeschakeld.
– De stand van de ingangskeuzeschakelaar(s) van de versterker, D/A converter of een ander apparaat 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, D/A converter of een ander apparaat is verbroken.
– De ingang waarop de speler is aangesloten is defect. Controleer of dit het geval is door de speler op een andere digitale ingang aan te sluiten.

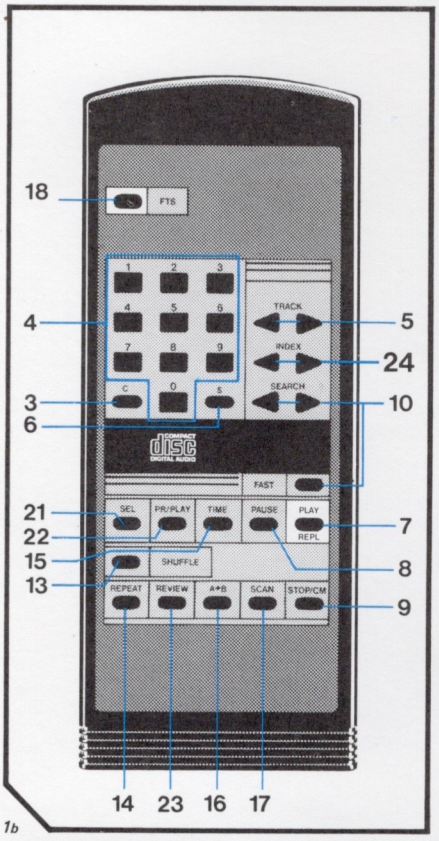
6. Het programmeren werkt niet goed.
– U moet de speler nog in de directe programmeerstand zetten door op 'PROGRAM PLAY' te drukken.
– De plaat is vuil of sterk bekrast. Probeer of het reinigen van de plaat helpt of programmeer even een niet of nauwelijks bekraste plaat.
– De microprocessor heeft zijn opdrachten niet goed verwerkt. Wis het programma door (tweemaal) op 'STOP/CM' 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 'FTS'-geheugen is vol.

7. 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 speelstandschakelaar 'PLAY MODE' staat niet in de stand 'NORM'.
– 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 in de platelade.

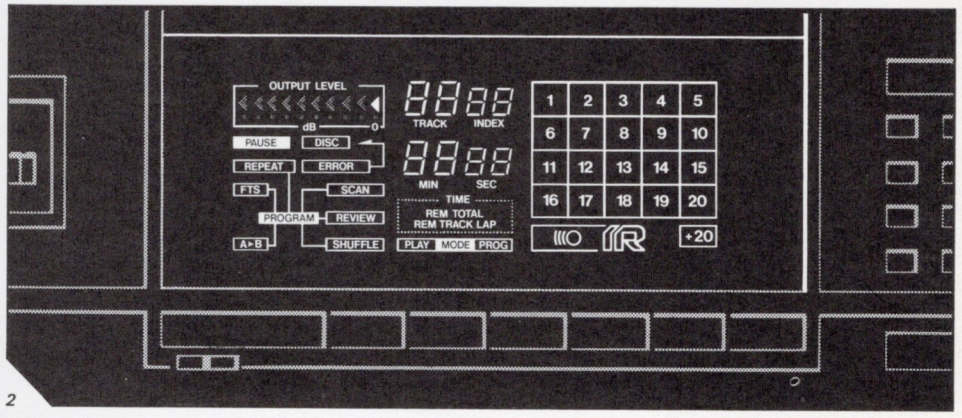
8. De speler reageert niet op opdrachten via de afstandsbediening.
– De afstand tot de speler was te groot of u hebt onvoldoende in de richting van de speler gewezen.
– De batterijen van de afstandsbediening zijn verzwakt of leeg.


1
2
3 4
5
6
7
8 9 10
TRACK
PLAY/ REPLAY
PAUSE
STOP/CM
SEARCH
OPEN
ON/OFF
PLAY MODE
SHUFFLE
REPEAT
TIME
A-B
SCAN
FTS
TIMER
SELECT
PROGRAM
REVIEW
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23

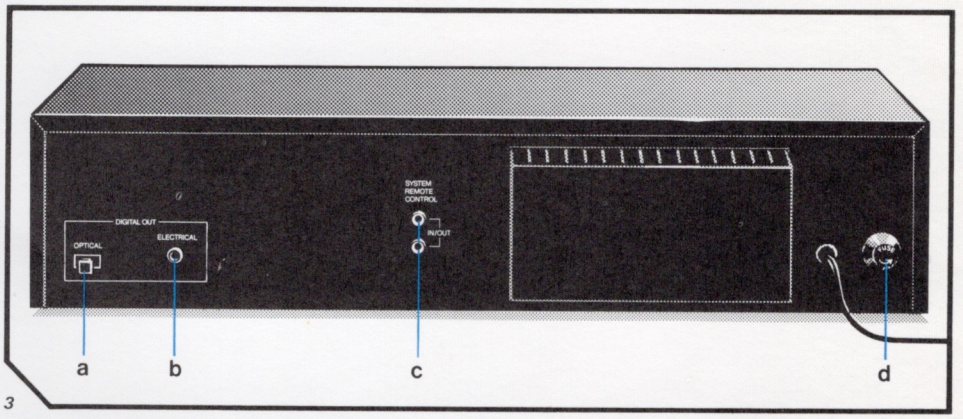
1a


18
FTS
4
5
TRACK
INDEX
24
3
6
SEARCH
10
FAST
21
SEL
PR/PLAY
TIME
PAUSE
PLAY
REPL
7
22
15
SHUFFLE
8
13
REPEAT
REVIEW
A-B
SCAN
STOP/CM
9
14
23
16
17

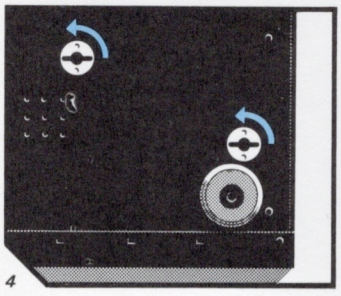
1b


OUTPUT LEVEL
dB
0
TRACK
INDEX
PAUSE
DISC
REPEAT
ERROR
FTS
SCAN
MIN
SEC
TIME
PROGRAM
REVIEW
REM TOTAL
REM TRACK LAP
A-B
SHUFFLE
PLAY
MODE
PROG
1 2 3 4 5
6 7 8 9 10
11 12 13 14 15
16 17 18 19 20
+20

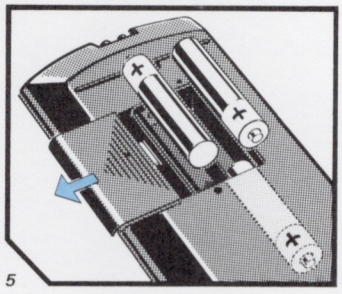
2


DIGITAL OUT
OPTICAL
ELECTRICAL
SYSTEM
REMOTE
CONTROL
IN/OUT
a
b
c
d

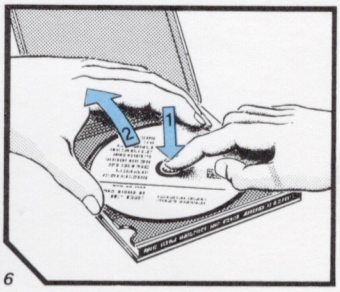
3



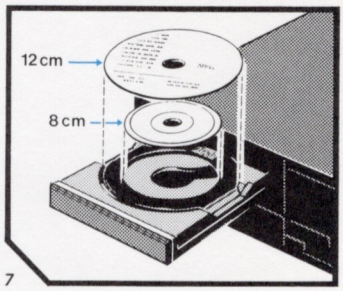
4



5


1
2

6


12 cm
8 cm

7