



ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

1. Πριν Ξεκινήσετε / 2
2. Ξεκινώντας / 6
3. Παίκτης Βίντεο / 14
4. Πώς να χειριστείτε τον παίκτη Μουσικής / 22
5. Πώς να χειριστείτε το άλμπουμ φωτογραφιών / 30
6. Πώς να χειριστείτε το λεξικό / 34
7. Πώς να χειριστείτε το FM Ράδιο / 37
8. Επιπλέον λειτουργίες / 42
9. Πληροφορίες προϊόντος / 46



1. Πριν Ξεκινήσετε

Αυτό το κεφάλαιο εξηγεί τι πρέπει να γνωρίζετε πριν χειριστείτε το PMP

Ευχαριστούμε που επιλέξατε το προϊόν PMP της Digital Cube, Inc.

Μπορείτε να απολαύσετε βίντεο, ήχο, εικόνα και ακόμα περισσότερα με το Portable Multimedia Player (PMP).

Παρακαλούμε διαβάστε προσεκτικά αυτές τις οδηγίες πριν τη χρήση του PMP.

Η εγγύηση μπορεί να πάψει να ισχύει για κάθε βλάβη ή κακό χειρισμό που μπορεί να γίνει από το χρήστη ή από τη παράβλεψη ανάγνωσης του παρόντος εγχειριδίου.

■ **Απαιτήσεις υπολογιστή**

Για να χρησιμοποιήσετε το PMP χρειάζεστε έναν υπολογιστή συμβατό IBM ή Mac που πληρεί τις εξής ελάχιστες προδιαγραφές :

1. Επεξεργαστής: Pentium III 500 MHz ή υψηλότερος, Macintosh iMac G3 ή υψηλότερος
2. Λειτουργικό σύστημα: Windows 98SE/ME/2000/XP ή Mac OS 10.1 ή υψηλότερος
3. Διαθέσιμη σύνδεση στο Internet (συνιστάται υψηλή ταχύτητα)
4. Οδηγός CD-ROM
5. Ποντίκι
6. Έγχρωμη οθόνη SVGA ή υψηλότερη
7. Μνήμη RAM 128MB (συνιστάται υψηλότερη)
8. Θύρα USB (συνιστάται USB 2.0)

■ **Προειδοποίηση**

Το προϊόν αυτό είναι μόνο για προσωπική χρήση. Αναρμόδια χρήση από παράνομο ή αντιγραμμένο υλικό που περιέχει πνευματικά δικαιώματα μπορεί να παραβιάσει τα δικαιώματα τρίτων και μπορεί να είναι αντίθετη με το νόμο περί πνευματικών δικαιωμάτων.

■ **Προσοχή**

1. Κρατήστε το PMP μακριά από κατευθείαν ακτίνες του ήλιου, υψηλή υγρασία, νερό και υγρά, και ισχυρά μαγνητικά πεδία.
2. Ποτέ μη χρησιμοποιείτε το PMP βίντεο παίκτη καθώς οδηγείτε. Αν χρησιμοποιείτε το μουσικό παίκτη, μη προσπαθείτε να χρησιμοποιήσετε τα κουμπιά.
Πρέπει να το χρησιμοποιείτε μόνο όταν δεν οδηγείτε.

3. Τα δεδομένα που αποθηκεύονται στο PMP μπορεί να μην είναι ασφαλή. Μπορούν να χαθούν από ισχυρούς κραδασμούς, ζημιά ή κακό χειρισμό. Παρακαλούμε σώστε αντίγραφα των δεδομένων σε ένα ασφαλές αποθηκευτικό μέσο.
Η Digital Cube δεν ευθύνεται για την απώλεια των δεδομένων.
4. Σιγουρευτείτε ότι το PMP δεν έχει ποτέ πέσει ή δεν έχει υποστεί ισχυρούς κραδασμούς. Μην προσπαθείτε να λύσετε το μηχάνημα. Η εγγύηση μπορεί να πάψει να ισχύει σε περίπτωση καταστροφής από ισχυρούς κραδασμούς, πτώση ή λύση του μηχανήματος.
5. Το PMP έχει οθόνη TFT-LCD υψηλής ανάλυσης.
Κατά τη χρήση, πάντα να χρησιμοποιείτε την «πένα» που συνοδεύει το μηχάνημα. Μη χρησιμοποιείτε άλλο υλικό για αυτή τη λειτουργία. Η οθόνη μπορεί να καταστραφεί από τη χρήση λάθος υλικού.
6. Πάντα να χρησιμοποιείτε μαλακά υφάσματα για να καθαρίζετε την επιφάνεια της οθόνης TFT-LCD αλλιώς μπορεί να γρατσουνιστεί ή να καταστραφεί.

Προειδοποιήσεις για τη χρήση της μπαταρίας

1. Το PMP έχει μπαταρία υψηλής χωρητικότητας Lithium Polymer με 2700mAh στα 3.7V. Παρακαλούμε πάντα να είστε προσεκτικοί πως μεταχειρίζεστε τη μπαταρία. Η αμέλεια μπορεί να δημιουργήσει προβλήματα όπως υπερβολική θερμότητα ή φωτιά.
2. Να κρατάτε πάντα τη μπαταρία μακριά από υψηλές θερμοκρασίες, χημικά και από ηλεκτροπληξία. Μην προσπαθείτε να λύσετε τη μπαταρία.
3. Για την επαναφόρτιση της μπαταρίας, πάντα να χρησιμοποιείτε το μηχάνημα ή ένα πιστοποιημένο επαναφορτιστή.
Μη χρησιμοποιείτε οποιοδήποτε άλλο μετασχηματιστή ρεύματος ή φορτιστή. Μπορεί να προξενήσετε προβλήματα όπως υπερφόρτιση, υψηλή θερμοκρασία ή φωτιά.
4. Όταν η μπαταρία είναι τελειώς άδεια, παρακαλούμε φορτίστε την για τουλάχιστον 1 ώρα ή και περισσότερο. Αλλιώς, η συνολική ζωή της μπαταρίας μπορεί να ελαττωθεί.

Σημεία ελέγχου

Παρακαλούμε ελέγξτε τα εξής σημεία πριν τη χρήση του PMP.

1. Συνιστάται αναβάθμιση του firmware για τη βέλτιστη λειτουργία του PMP και για τη διόρθωση λαθών. Έτσι το PMP θα είναι πιο σταθερό και ενημερωμένο με το νεώτερο firmware.

2. Παρακαλούμε επισκεφθείτε τη σελίδα www.digital-cube.co.kr ή www.i-station.co.kr για να ελέγξετε το νεώτερο firmware. Αν είναι διαθέσιμο ένα πρόσφατο firmware, παρακαλούμε αναβαθμίστε πριν χρησιμοποιήσετε το μηχάνημα.

■ Πολιτική γραμμή του LCD Pixel

Η οθόνη LCD του PMP1000 έχει κατασκευαστεί με αυστηρά πρότυπα για να παρέχει υψηλή ποιότητα θέασης.

Παρ' ολ' αυτά, η οθόνη σας LCD μπορεί αν έχει ελάχιστες ατέλειες. Αυτό δεν είναι χαρακτηριστικό της οθόνης του PMP1000, αλλά όλων των συσκευών που έχουν LCD, άσχετα με τη μάρκα.

Κάθε κατασκευαστής εγγυάται ότι η οθόνη δεν θα έχει πάνω από ένα συγκεκριμένο αριθμό ελαττωματικών pixels. Κάθε pixel οθόνης περιέχει τρία στοιχεία κουκίδας (κόκκινο, μπλε και πράσινο).

Μια ή όλες οι κουκίδες μπορεί να είναι μπερδεμένες. Μια μόνο κουκίδα είναι ελάχιστα ορατή.

Όλες οι τρεις κουκίδες ενός μπερδεμένου pixel είναι περισσότερο ορατές. Η Digital Cube εγγυάται ότι η οθόνη του PMP1000 δεν έχει πάνω από 2 ελαττωματικά pixels (άσχετα αν αυτά τα pixels έχουν μια ή περισσότερες ελαττωματικές κουκίδες).

Αυτό σημαίνει ότι αν κατά τη διάρκεια της εγγύησης στη χώρα σας, η οθόνη έχει τρία ή περισσότερα ελαττωματικά pixels, η Digital Cube θα επισκευάσει ή θα αντικαταστήσει το PMP1000. Έτσι, ένα ή δύο ελαττωματικά pixels δεν είναι αιτία για αντικατάσταση ή επισκευή του προϊόντος.

■ Περιεχόμενα του πακέτου

						
το PMP σας	Ακουστικά	Θήκη μεταφοράς	Ιμάντας χειρός	Βίντεο καλώδιο	Οδηγός CD	Πρόγραμμα
						
Καλώδιο εισόδου, Τηλεχειριστήριο	Καλώδιο USB	Οδηγίες χρήσης	Καλώδιο S-video, Μετασχηματιστής,	Πανάκι		

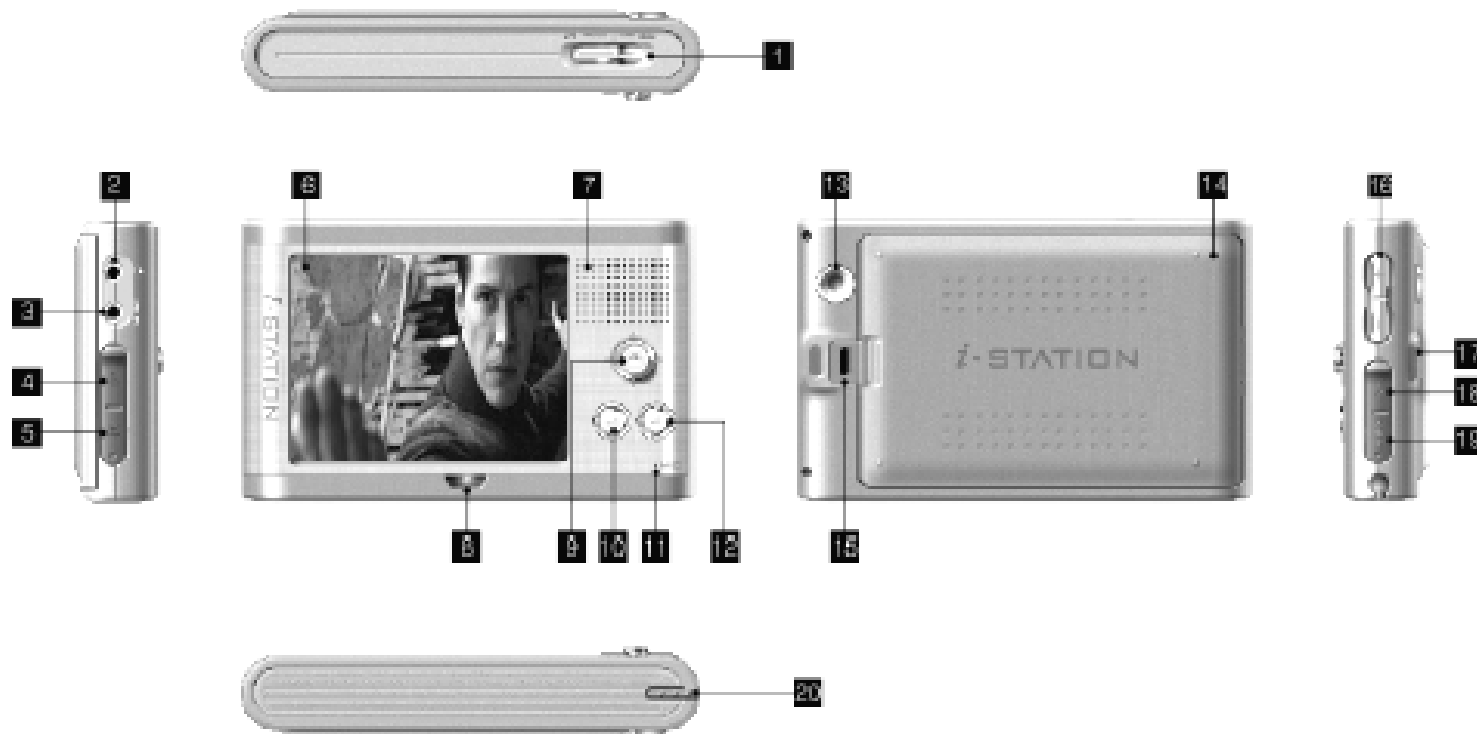
■ Τα εξαρτήματα μπορεί να αλλάξουν για βελτίωση της ποιότητας χωρίς προειδοποίηση.



2. ΞΕΚΙΝΩΝΤΑΣ

Αυτό το κεφάλαιο εξηγεί τις βασικές λειτουργίες του PMP

Προεπισκόπηση του PMP1000



1. Διακόπτης ενέργειας, συγκράτησης: Χρησιμοποιήστε αυτό το διακόπτη για να ανοίξετε ή να κλείσετε το PMP, ή να ενεργοποιήσετε τη λειτουργία συγκράτησης.
2. Υποδοχή ακουστικού: Συνδέστε ακουστικά σ' αυτή την υποδοχή. Μπορείτε να συνδέσετε οποιαδήποτε ακουστικά που έχουν βύσμα 3.5 χιλιοστά.
3. Υποδοχή εισόδου ήχου: Σ' αυτή την υποδοχή μπορείτε να συνδέσετε μηχανήματα ήχου για να ηχογραφήσετε αρχεία MP3.
4. Υποδοχή εξόδου S-Video: Χρησιμοποιήστε αυτή την υποδοχή για να το συνδέσετε στη τηλεόραση. Αν η τηλεόραση υποστηρίζει S-Video, τότε να το συνδέετε πάντα με S-Video επειδή προσφέρει καλύτερη ποιότητα από την υποδοχή Video.
5. Υποδοχή εξόδου Video: Χρησιμοποιήστε αυτή την υποδοχή να το συνδέσετε με την τηλεόραση. Να χρησιμοποιείτε αυτή την υποδοχή μόνο αν η τηλεόραση δεν έχει είσοδο S-Video.
6. Οθόνη TFT-LCD: Χρησιμοποιήστε την οθόνη για να λειτουργήσετε το PMP. Έχετε πλήρη έλεγχο της συσκευής χρησιμοποιώντας την οθόνη αφής.
7. Μεγάφωνο: Ενεργοποιείται πάντα όταν τα ακουστικά δεν είναι συνδεδεμένα.

8. Αισθητήρας υπέρυθρων ακτινών, λαμπάκι: Το λαμπάκι δείχνει τη κατάσταση του μηχανήματος ιδικά όταν η οθόνη έχει σβήσει. Όταν χρησιμοποιείτε το ασύρματο τηλεχειριστήριο, κατευθύνετε το προς τον αισθητήρα IR που βρίσκεται εδώ.
9. Μοχλός χειρισμού: Μπορείτε να κουνήσετε το μοχλό πάνω /κάτω /αριστερά /δεξιά ή να το πατήσετε μέσα. Χρησιμοποιήστε το μοχλό αν δεν χρησιμοποιείτε το ειδικό πενάκι αφής.
10. Κουμπί tab: πατήστε αυτό το κουμπί όταν δεν χρησιμοποιείτε το πενάκι. Δουλεύει με τον ίδιο τρόπο όπως το πλήκτρο TAB στα MS Windows.
11. Μικρόφωνο: Χρησιμεύει για ηχογράφηση φωνής.
12. Κουμπί Enter: Πατήστε αυτό το κουμπί για να εκτελέσετε την επιλεγμένη λειτουργία. Χρησιμοποιήστε το μόνο όταν δεν χρησιμοποιείτε το πενάκι.
13. Υποδοχή στήριξης: Μπορείτε να στηρίξετε το PMP υπό γωνία βάζοντας το πενάκι σ' αυτή την υποδοχή. Μπορείτε να ρυθμίσετε τη γωνία αλλάζοντας το μήκος στο πενάκι.
14. Μπαταρία: Αυτή είναι η αποσπώμενη μπαταρία Lithium Polymer.
15. Κουμπί απελευθέρωσης της μπαταρίας: Απελευθερώνετε τη μπαταρία πατώντας αυτό το κουμπί.
16. Κουμπιά έντασης: Χρησιμοποιείτε τα για να ελέγξετε την ένταση. (+) για πιο δυνατά και (-) για χαμηλότερα
17. Δακτύλιος ιμάντα χειρός: Χρησιμοποιήστε αυτό το δακτύλιο για να προσαρμόσετε τον ιμάντα χεριού.
18. Υποδοχή USB: Χρησιμοποιήστε αυτή την υποδοχή για να το συνδέσετε σε υπολογιστή με καλώδιο USB.
19. Υποδοχή μετασχηματιστή ρεύματος DC: Συνδέστε το μετασχηματιστή ρεύματος AC για να φορτίσετε ή να χρησιμοποιήσετε το PMP.
20. Πενάκι αφής: Χρησιμοποιήστε αυτό το πενάκι όταν χειρίζεστε το PMP με την οθόνη αφής.

■ Χρησιμοποιώντας το πενάκι αφής

A. Χρησιμοποιώντας την οθόνη αφής.

1. Βγάλτε το πενάκι. Επεκτείνετε το μήκος στο πενάκι για ευκολότερη χρήση.
2. Κλικ: Με το πενάκι πατήστε στην εικόνα της οθόνης απαλά.
Μη βάζετε δύναμη όταν πατάτε στην οθόνη.
3. Σύρετε: Πατήστε και κρατήστε την εικόνα στην οθόνη με το πενάκι, κατόπιν αφήστε το πενάκι στο σημείο που θέλετε. Αυτή η λειτουργία είναι ίδια με αυτή του ποντικού στα MS windows.

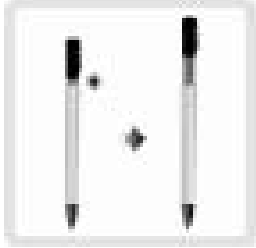


B. Στηρίζοντας το PMP υπό γωνία

1. Βγάλτε έξω το πενάκι αφής.

2. Εκτίνετε το μήκος της πένας όσο χρειάζεστε.

3. Βάλτε το πενάκι αφής στην υποδοχή στήριξης (μπορείτε να ελέγξετε τη γωνία αλλάζοντας το μήκος της πένας)



■ Πώς να χρησιμοποιήσετε τα κουμπιά και το μοχλό χειρισμού.

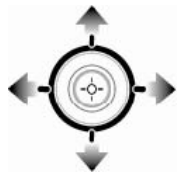
Μπορείτε να λειτουργήσετε το PMP χρησιμοποιώντας τα κουμπιά και το μοχλό χωρίς το πενάκι αφής. Παρ' όλ' αυτά, συνιστάται να χρησιμοποιείτε το πενάκι επειδή είναι πιο βολικό. Σε περίπτωση που το πενάκι δεν είναι διαθέσιμο, παρακαλούμε εξοικειωθείτε με τα κουμπιά και το μοχλό.

A. Έλεγχος έντασης

1. Μπορείτε να ελέγξετε την ένταση φωνής χρησιμοποιώντας τα κουμπιά έντασης.
2. Πατήστε το κουμπί "+" για πιο δυνατή φωνή και το κουμπί "-" για χαμηλή φωνή.

B. Μοχλός

1. Μοχλός - τέσσερις κατευθύνσεις: μπορείτε να κουνήσετε το μοχλό πάνω, κάτω, αριστερά και δεξιά. Συνήθως χρησιμοποιείται για να αλλάξετε επιλογές.
Η χρήση του μπορεί να διαφέρει από οθόνη σε οθόνη. Παρακαλούμε αναφερθείτε στα κεφάλαια που περιγράφουν αυτές τις οθόνες λεπτομερώς.
2. Μοχλός – πιάστε μέσα: Μπορείτε επίσης να πατήσετε το μοχλό μέσα. Συνήθως χρησιμοποιείται για να ενεργοποιήσετε την επιλογή, παρ' όλ' αυτά, η χρήση μπορεί να διαφέρει από οθόνη σε οθόνη.



Αριστερά/ δεξιά/ πάνω/ κάτω: Κινήστε το μοχλό σε κάθε κατεύθυνση
Πατήστε μέσα: πατήστε το μοχλό για να ενεργοποιήσετε την επιλογή

Γ. TAB/ κουμπι Enter

1. Κουμπι TAB: Μπορείτε να μετακινήσετε την εστίαση των εικονιδίων πατώντας αυτό το κουμπι. Λειτουργεί με τον ίδιο τρόπο όπως το πλήκτρο TAB στο πληκτρολόγιο των MS Windows.
2. Κουμπι Enter: Αφού έχετε εστιάσει σε ένα εικονίδιο, μπορείτε να ενεργοποιήσετε τη λειτουργία πατώντας το κουμπι. Λειτουργεί με τον ίδιο τρόπο όπως το πλήκτρο Enter στο πληκτρολόγιο των MS Windows.



κουμπι TAB: Μετακινήστε την εστίαση σε εικονίδια ή μέρη καταλόγου.



κουμπι Enter: Ενεργοποιήστε τα εικονίδια και τα μέρη καταλόγου αφού έχετε εστιάσει σε αυτά.

**Ορολογία σ' αυτές τις οδηγίες
χρήσης**

“ΕΠΙΛΟΓΗ”:σ’ αυτές τις οδηγίες, “ΕΠΙΛΟΓΗ” αναφέρεται η εστίαση σε εικονίδιο ή μέρος καταλόγου που έχετε κάνει με το μοχλό (πάνω/ κάτω/ αριστερά/ δεξιά).

“ΕΚΤΕΛΕΣΗ” – Η “ΕΚΤΕΛΕΣΗ” αναφέρεται στην ενεργοποίηση της επιλογής πατώντας το κουμπι Enter αφού έχετε εστιάσει στο εικονίδιο ή στο μέρος καταλόγου με το κουμπι TAB.

■ Σύνδεση του PMP με τον υπολογιστή.

Συνδέστε το PMP με τον υπολογιστή μέσω καλωδίου USB (μερικοί υπολογιστές έχουν θύρα USB μπροστά). Το μήνυμα «USB Connection» θα εμφανιστεί στην οθόνη του PMP.



Προσοχή !

- Μη βάζετε υπερβολική δύναμη στην υποδοχή USB. Μη κουνάτε το βύσμα όταν είναι συνδεδεμένο.

■ Εγκατάσταση του οδηγού USB για Windows 98SE

Πρέπει να εγκαταστήσετε τον οδηγό της συσκευής για να χρησιμοποιήσετε το PMP σε Windows 98SE. Τα άλλα λειτουργικά συστήματα δεν απαιτούν εγκατάσταση οδηγού.

1. Βάλτε το συνοδευτικό CD στον οδηγό CD-ROM.
2. Συνδέστε το PMP στον υπολογιστή με το καλώδιο USB.
3. Ακολουθήστε τις οδηγίες :

- 1) Αν τα Windows έχουν εγκατασταθεί σωστά θα δείτε την εξής οθόνη. Πατήστε «Next».
- 2) Επιλέξτε το «Display a list of all the drivers» και μετά κάντε κλικ στο «Next».
- 3) Επιλέξτε «Universal Series Bus Controllers» και μετά «Next».
- 4) Κάντε κλικ στο κουμπί «Have Disk».
- 5) Κάντε κλικ στο κουμπί «Browse» στην οθόνη «Install From Disk»
- 6) Εντοπίστε το φάκελο Win98Drv που βρίσκεται στο συνοδευτικό CD. Επιλέξτε το αρχείο PMP1000.inf και μετά «Next».
- 7) Θα εμφανιστεί στην οθόνη επιβεβαίωση σωστής εγκατάστασης. Κάντε κλικ στο «Next».
- 8) Θα εμφανιστεί οθόνη σωστής εγκατάστασης του οδηγού USB. Πατήστε «Next».
- 9) Πατήστε «Finish» για τερματισμό της εγκατάστασης.

4. Μετά την εγκατάσταση, θα πρέπει να μπορείτε να δείτε το PMP1000 σαν αφαιρούμενο δίσκο με τον Explorer ή άλλο αντίστοιχο πρόγραμμα. Το γράμμα του οδηγού (D: , E: , F: κλπ) μπορεί να διαφέρει σε κάθε υπολογιστή.

■ Για άλλα λειτουργικά,

Λειτουργικά συστήματα άλλα από τα Windows 98SE δε χρειάζονται εγκατάσταση οδηγού. Ο υπολογιστής σας θα αναγνωρίσει αυτόματα το PMP όταν το συνδέσετε με το καλώδιο USB. Όταν το συνδέσετε για πρώτη φορά, μπορεί να πάρει κάποιο χρόνο για να το αναγνωρίσει. Τις επόμενες φορές θα το αναγνωρίζει αμέσως.

■ Ελέγξτε τη σύνδεση

Μπορείτε να επιβεβαιώσετε τη USB σύνδεση όταν δείτε το αντίστοιχο εικονίδιο σύνδεσης στην οθόνη.

■ Μεταφορά αρχείων/ αποθήκευση/ αφαίρεση

1. Συνδέστε το PMP στον υπολογιστή με καλώδιο USB.
2. Ανοίξτε τον εξερευνητή αρχείων (explorer) ή το αντίστοιχο πρόγραμμα.
3. Επιλέξτε το φάκελο ή τα αρχεία που θέλετε να μεταφέρετε.
4. Κάντε δεξί κλικ και επιλέξτε «Copy». Μπορείτε επίσης να επιλέξετε «Cut» για μετακίνηση αρχείων.
5. Επιλέξτε το φάκελο που θέλετε να αντιγράψετε τα αρχεία μέσα.
6. Κάντε δεξί κλικ.
7. Πατήστε «Paste»
8. Μπορείτε να επιλέξετε «Delete» για να διαγράψετε τα επιλεγμένα αρχεία.

■ Φόρτιση της μπαταρίας

1. Συνδέστε το συνοδευτικό μετασχηματιστή ρεύματος στο PMP.
2. Το εικονίδιο φόρτισης θα εμφανιστεί στην οθόνη και το λαμπάκι θα αναβοσβήνει.
3. Όταν η φόρτιση ολοκληρωθεί, το εικονίδιο μπαταρίας θα αναβοσβήνει και το λαμπάκι θα μείνει αναμμένο. Τώρα μπορείτε να αποσυνδέσετε το μετασχηματιστή.



■ Σημείωση

Μπορείτε να κλείσετε την οθόνη κατά τη φόρτιση για να μειώσετε το χρόνο φόρτισης ρυθμίζοντας τη λειτουργία στον κατάλογο Settings.

■ Πώς να κάνετε αναβάθμιση το firmware

1. Επισκεφθείτε τη σελίδα www.i-station.co.kr και κατεβάστε το πιο πρόσφατο firmware για το PMP.
2. Συνδέστε το PMP με τον υπολογιστή με καλώδιο USB.
3. Βεβαιωθείτε ότι ο αποσπώμενος δίσκος εμφανίζεται στον εξερευνητή αρχείων. Τότε, τρέξτε το πρόγραμμα firmware που κατεβάσατε κάνοντας διπλό κλικ πάνω του.
4. Αποσυνδέστε το καλώδιο USB.

5. Μόλις αποσυνδέσετε, το PMP θα βρει το νέο firmware και θα ξεκινήσει τη διαδικασία αναβάθμισης.
6. Το PMP θα επανεκκινήσει μετά την ολοκλήρωση της διαδικασίας αναβάθμισης.
7. Για να επιβεβαιώσετε την αναβάθμιση του firmware, μπορείτε να ελέγξετε την έκδοση κατά την εκκίνηση ή στον κατάλογο Help.

 Σημείωση

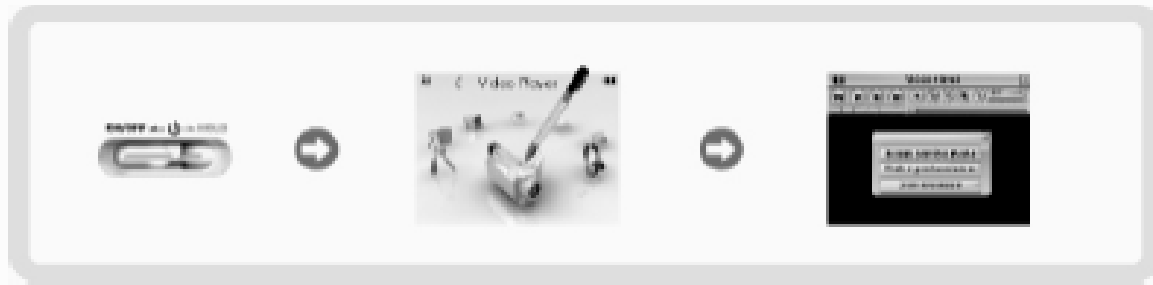
Μετά την ολοκλήρωση της διαδικασίας αναβάθμισης, τα αντιγραμμένα αρχεία του firmware θα διαγραφούν αυτόματα. Παρακαλούμε μην αλλάζετε την ονομασία των αρχείων του firmware. Αν μετονομαστούν, το μηχάνημα δεν θα μπορέσει να κάνει αναβάθμιση στο firmware.



3. Βίντεο παίκτης

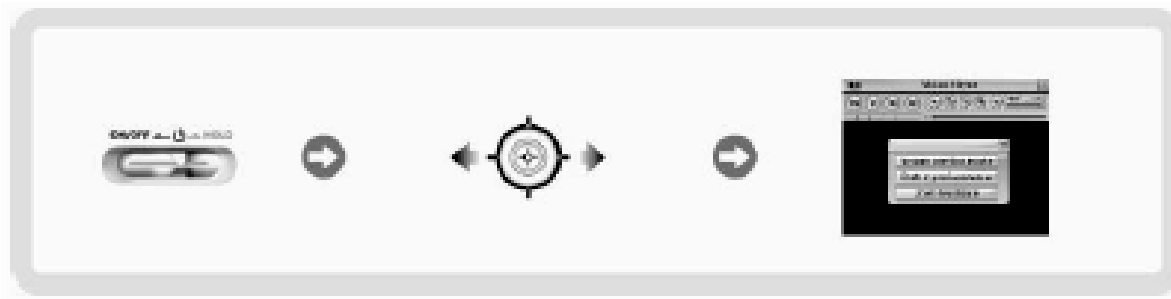
■ Πώς να ξεκινήσετε το Βίντεο παίκτη

A. Χρησιμοποιώντας το πενάκι αφής



1. Ανοίξτε το PMP.
2. Κάντε κλικ στο εικονίδιο ή χαρακτήρα του βίντεο.
3. Ο κατάλογος του βίντεο θα εμφανιστεί.

B. Χρησιμοποιώντας τα κουμπιά



1. Ανοίξτε το PMP.
2. Με το μοχλό, επιλέξτε το εικονίδιο ή το χαρακτήρα του βίντεο.
3. Ο κατάλογος του βίντεο θα εμφανιστεί.

🍏 Σημείωση

Δεν μπορείτε να ανοίξετε το PMP με το τηλεχειριστήριο. Παρ' όλ' αυτά, με το τηλεχειριστήριο μπορείτε να το κλείσετε.

Γ. Χρησιμοποιώντας το τηλεχειριστήριο

1. Βρείτε το εικονίδιο ή το χαρακτήρα του βίντεο με το αριστερό και το δεξί κουμπί στο τηλεχειριστήριο.
2. Ξεκινήστε το παίκτη βίντεο πατώντας το κουμπί Select.



Σημείωση

Τα κουμπιά στο τηλεχειριστήριο δουλεύουν με τον ίδιο τρόπο με τα κουμπιά του PMP.

Γι αυτό, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το τηλεχειριστήριο σα να χειρίζεστε τα κουμπιά του PMP. Εδώ, παρακαλούμε αναφερθείτε στο «Πώς να χρησιμοποιώ τα κουμπιά» για περισσότερες οδηγίες. Δεν υπάρχουν οδηγίες για το τηλεχειριστήριο.

■ Όταν ξεκινά ο παίκτης βίντεο,

Εμφανίζονται τρεις επιλογές όταν ο παίκτης βίντεο ξεκινά.

1. «Resume the previous movie» – Επιλέξτε για να συνεχίσει η πιο πρόσφατη ταινία από το σημείο που σταμάτησε. Αυτή η επιλογή δεν είναι διαθέσιμη όταν χρησιμοποιείτε το παίκτη για πρώτη φορά ή όταν έχει διαγραφεί το αρχείο.

2. «Restart previous movie» – Επιλέξτε για να δείτε τη πιο πρόσφατη ταινία από την αρχή.

Αυτή η επιλογή δεν είναι διαθέσιμη όταν χρησιμοποιείτε το παίκτη για πρώτη φορά ή όταν έχει διαγραφεί το αρχείο.

3. «Open new movie» – Επιλέξτε για να ανοίξετε μια νέα ταινία. Αυτή είναι η μόνη διαθέσιμη επιλογή όταν χρησιμοποιείτε το παίκτη για πρώτη φορά ή όταν η προηγούμενη ταινία έχει διαγραφεί.

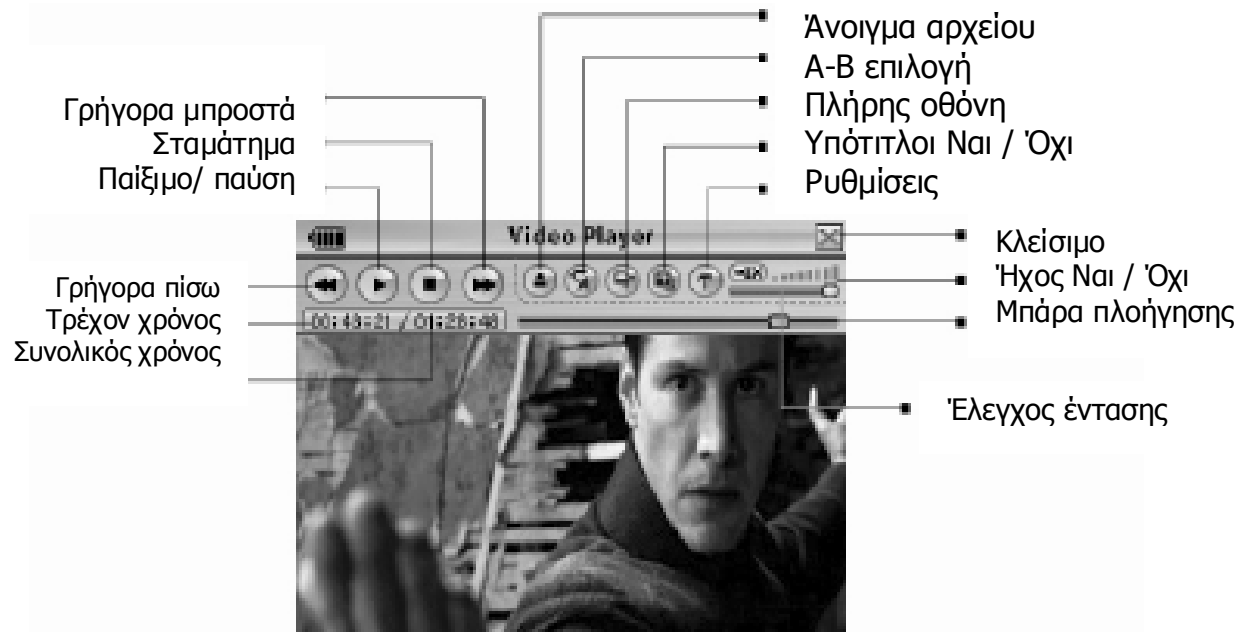


Σημείωση

Ο κατάλογος στην κορυφή εμφανίζεται όταν αγγίζεται την οθόνη ή όταν χρησιμοποιηθούν τα κουμπιά.

Αυτός ο κατάλογος εμφανίζεται για κάποιο συγκεκριμένο χρόνο. Το ποσό του χρόνου μπορεί να ρυθμιστεί στην οθόνη «settings» του βίντεο παίκτη. Χρόνος προεπιλογής είναι τα 5 δευτερόλεπτα.

■ Κατάλογος Βίντεο παίκτη



🍏 Σημείωση: Μπορείτε να ελέγξετε την ένταση με το πενάκι αφής ή τα κουμπιά έντασης στη δεξιά πλευρά του PMP.

■ Παίξιμο/ Σταμάτημα/ Κλείσιμο

1. Μπορείτε να κάνετε κλικ ή να επιλέξετε «Open new movie» όταν αρχίζετε τον βίντεο παίκτη.
Θα εμφανιστεί το παράθυρο επιλογής αρχείου (Σημείωση: Χρησιμοποιήστε το πενάκι αφής για να κάνετε «κλικ» ή τα κουμπιά για να «επιλέξετε»)
2. Κάντε κλικ ή επιλέξτε ένα φάκελο. Κάντε κλικ ή επιλέξτε το φάκελο ξανά για να δείτε τους υποφακέλους.
3. Κουνήστε το μοχλό δεξιά και η μπάρα επιλογής θα πάει στο παράθυρο διαχείρισης των αρχείων.
4. Κάντε κλικ ή επιλέξτε μια ταινία. Κάντε κλικ ή εκτελέστε το κουμπί παιχνιδιού για να ξεκινήσει το παίξιμο.

🍏 Σημείωση

Για να εκτελέσετε ένα εικονίδιο, εστιάστε σε αυτό πατώντας το κουμπί tab και ενεργοποιήστε το με το enter.

Μπορείτε να δείτε βίντεο αρχεία μόνο με το Βίντεο παίκτη. Τα αρχεία ήχου κλπ δεν φαίνονται με το διαχειριστή βίντεο.


5. Αγγίξτε ελαφρά την οθόνη ή πατήστε το κουμπί tab για να εμφανιστεί ο κατάλογος κατά το παίξιμο.
 6. Κάντε κλικ ή επιλέξτε το εικονίδιο σταματήματος (■) για να σταματήσει το παίξιμο.
 7. Για να παίξετε άλλη ταινία, κάντε κλικ ή επιλέξτε το εικονίδιο ανοίγματος (≡).
- Θα εμφανιστεί η οθόνη διαχείρισης βίντεο αρχείων. Τα αρχεία μπορούν να επιλεγούν όπως περιγράψαμε πιο πάνω.
8. Μπορείτε να κάνετε κλικ ή να επιλέξετε το εικονίδιο σταματήματος (■) για να σταματήσετε το παίξιμο. Θα εμφανιστεί το παράθυρο επιβεβαίωσης σταματήματος. Πρέπει να κάνετε κλικ ή να επιλέξετε okay για να σταματήσει το παίξιμο.

■ Παύση / Παίξιμο

1. Αγγίξτε ελαφρά την οθόνη ή πατήστε το κουμπί tab για να εμφανιστεί ο κατάλογος κατά το παίξιμο.
2. Πατήστε το κουμπί παύσης (⏸) για παύση.
3. Πατήστε το κουμπί παιξίματος (▶) για ξαναρχίσει.
4. Μπορείτε επίσης να κάνετε παύση και να ξανά-ξεκινήσετε πατώντας το μοχλό μέσα.

■ Γρήγορα μπροστά / πίσω

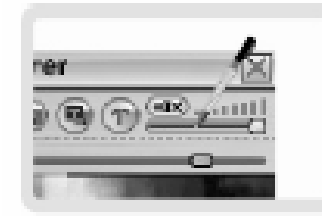
1. Αγγίξτε ελαφρά την οθόνη ή πατήστε το κουμπί tab για να εμφανιστεί ο κατάλογος κατά το παίξιμο.
2. Για γρήγορα μπροστά ή πίσω, κάντε κλικ ή επιλέξτε το εικονίδιο γρήγορα μπροστά (⏩) ή πίσω (⏪).
Με κάθε πάτημα πάει 10 δευτερόλεπτα γρήγορα μπροστά / πίσω.

-  Σημείωση: Σε μερικές περιπτώσεις, η ταινία μπορεί να μην υποστηρίζει αυτή τη λειτουργία. Δεν μπορείτε να πάτε γρήγορα μπροστά / πίσω σε αυτή τη περίπτωση. Μπορεί να υπάρξει μια μικρή καθυστέρηση πριν το μηχάνημα ανταποκριθεί στην εντολή σας. Σε αυτή τη περίπτωση μπορεί να υπάρχει μόνο ήχος για λίγο.
3. Μπορείτε να πάτε σε κάποιο σημείο της ταινίας κάνοντας κλικ στο σημείο στη μπάρα πλοήγησης. (Αυτή η λειτουργία είναι εφικτή μόνο με το πενάκι αφής)

■ Έλεγχος έντασης φωνής και επιλογή μεγάφωνο / ακουστικά

- A. Χρησιμοποιώντας το πενάκι αφής.

1. Αγγίξτε την οθόνη για να εμφανιστεί η οθόνη καταλόγου κατά το παίξιμο.
2. Κάντε κλικ στη μπάρα της έντασης.
3. Τραβήξτε τον έλεγχο στην επιθυμητή θέση, ή κάντε κλικ στο σημείο που θέλετε.



B. Χρησιμοποιώντας τα κουμπιά

1. Μπορείτε να αυξήσετε ή να μειώσετε την ένταση φωνής με τα κουμπιά έντασης στα πλάγια του PMP.
2. Μπορείτε να ακούσετε τον ήχο με ακουστικά όταν αυτά είναι συνδεδεμένα ή από το μεγάφωνο όταν τα ακουστικά δεν είναι συνδεδεμένα.

■ Επιλογή A-B

1. Αγγίξτε ελαφρά την οθόνη ή πατήστε το κουμπί tab για να εμφανιστεί ο κατάλογος κατά το παίξιμο.
2. Κάντε κλικ ή επιλέξτε το εικονίδιο A-B (A) στο επιθυμητό σημείο έναρξης της επανάληψης.
3. Το εικονίδιο A-B θα αλλάξει από (A) σε (B').
3. Κάντε κλικ ή επιλέξτε το εικονίδιο A-B στο επιθυμητό σημείο λήξης της επανάληψης. Αυτόματα θα επαναλαμβάνει από το σημείο A έως το B που επιλέξατε.
5. Κάντε κλικ ή επιλέξτε το εικονίδιο A-B (A) για να επανέλθει στο νορμάλ παίξιμο.
6. Αν δε βλέπετε τη μπάρα καταλόγου, αγγίξτε την οθόνη ή πατήστε το κουμπί Tab.

🍏 Σημείωση

Αυτή η επιλογή μπορεί να μην είναι διαθέσιμη αφού δεν υποστηρίζεται απ' όλα τα φορμά βίντεο. Τα πραγματικά σημεία A-B μπορεί να είναι κατά προσέγγιση σε σχέση με αυτά που επιλέξατε. Επίσης, κατά τη συνεχόμενη αναπαραγωγή μπορεί να ακούτε μόνο ήχο για μια μικρή περίοδο χρόνου.

■ Ρυθμίσεις και βοήθεια

1. Καλέστε την οθόνη καταλόγου με το πενάκι αφής ή το κουμπί tab.
2. Κάντε κλικ ή επιλέξτε το εικονίδιο ρυθμίσεων (R) και κάντε τις ρυθμίσεις.
3. Κάντε κλικ ή επιλέξτε "okay" για να αποθηκεύσετε τις αλλαγές και να βγείτε από τις ρυθμίσεις.

4. Κάντε κλικ ή επιλέξτε "cancel" για να βγείτε από τις ρυθμίσεις χωρίς να σώσετε τις αλλαγές.

A. Με το πενάκι αφής

κάντε κλικ στις επιμέρους οθόνες για να δείτε διάφορες επιλογές. Κάντε κλικ στις επιλογές που επιθυμείτε και μετά "okay" για να σώσετε και να βγείτε. Αν πατήσετε "cancel", θα βγείτε χωρίς να σώσετε.

B. Χρησιμοποιώντας τα κουμπιά

1. Πατήστε το κουμπί tab για να δείτε διαφορετικές επιλογές ρυθμίσεων.
2. Κουνήστε το μοχλό πάνω/ κάτω για να εστιάσετε σε διαφορετικές ρυθμίσεις.
3. Πατήστε το μοχλό μέσα για να επιλέξετε.
4. Κουνήστε το μοχλό για να ρυθμίσετε τη ποσότητα.
5. πατήστε το μοχλό μέσα για να εφαρμόσετε την επιλογή.
6. Επιλέξτε το κουμπί "OK/cancel" για να βγείτε από τις ρυθμίσεις.



- «LCD brightness»: ρύθμιση φωτεινότητας LCD (0~100%)
- «Video brightness»: ρύθμιση φωτεινότητας βίντεο (0~100%)
- «Contrast»: ρύθμιση αντίθεσης βίντεο (0~100%)

- «Menu disappears after»: Επιλέξτε τη τιμή χρόνου που θα παραμείνει ο κατάλογος πριν εξαφανιστεί.
- «After current file finishes»: Επόμενη ενέργεια αφού το τρέχον αρχείο τελειώσει.
- «Default aspect ratio»: Η αναλογία εμφάνισης όταν ξεκινά η ταινία.

● «Reset»: Επαναφέρει τις ρυθμίσεις στις εργοστασιακές τιμές.

● «Reset»: Επαναφέρει τις ρυθμίσεις στις εργοστασιακές τιμές.



«Help»: Η βοήθεια στο παίκτη βίντεο.

● Οι τιμές στην εικόνα δείχνουν τις εργοστασιακές ρυθμίσεις.



4. Παίκτης Μουσικής

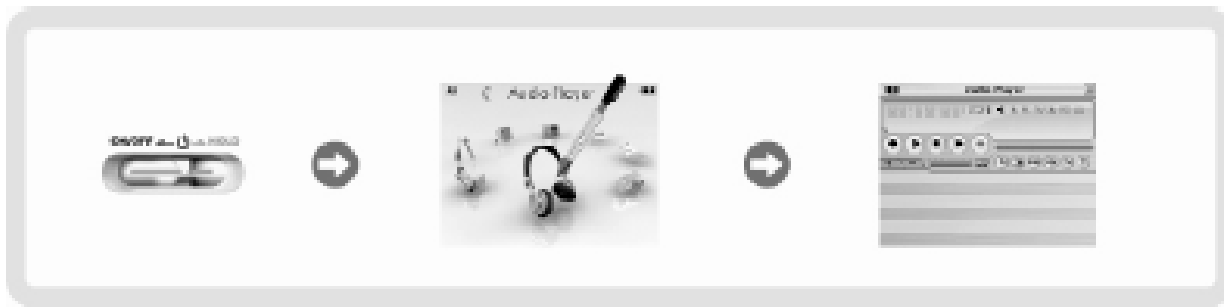
Αυτό το κεφάλαιο εξηγεί πώς να χειριστείτε τον παίκτη Μουσικής

■ Κατεβάζοντας αρχεία Μουσικής από τον υπολογιστή.

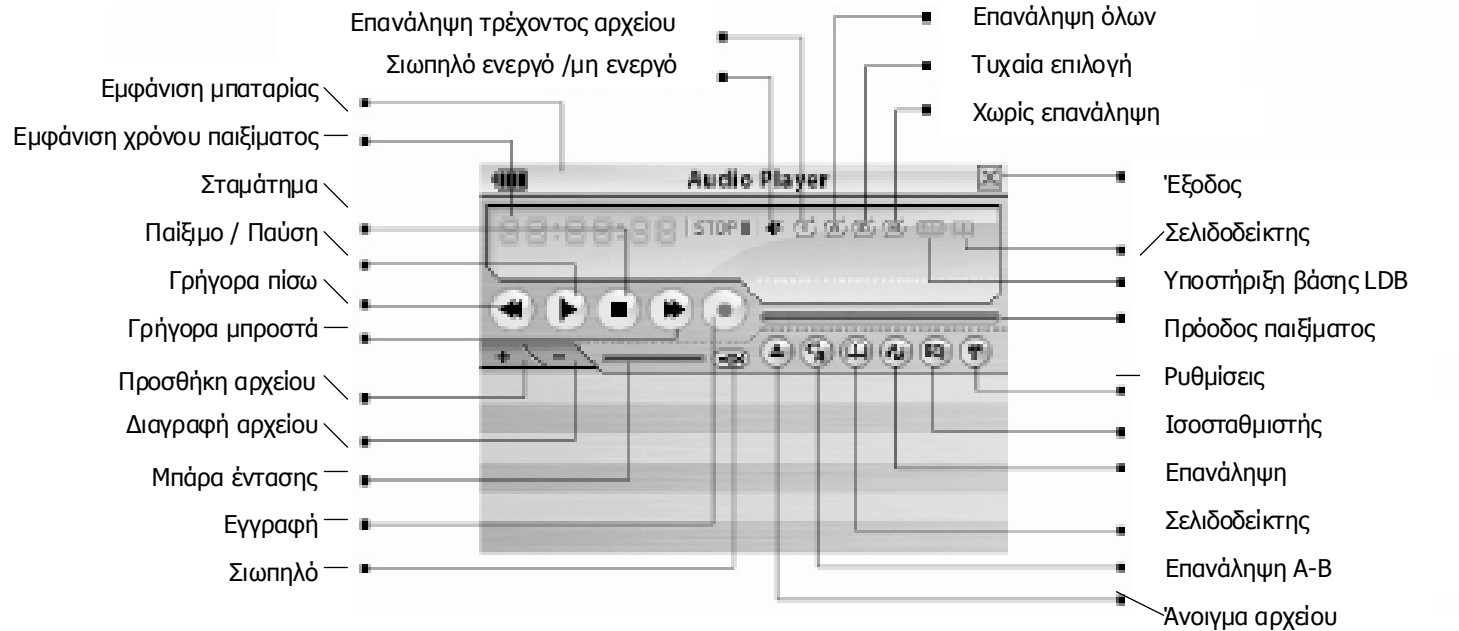
1. Συνδέστε το PMP και τον υπολογιστή με το καλώδιο USB.
2. Βεβαιωθείτε ότι βλέπετε το PMP σαν αποσπώμενο δίσκο και ανοίξτε τον explorer ή κάποιο αντίστοιχο πρόγραμμα.
3. Επιλέξτε τα αρχεία και αντιγράψτε τα στον επιθυμητό φάκελο στον αποσπώμενο δίσκο.

■ Ξεκινήστε τον παίκτη Μουσικής


1. Ανοίξτε το PMP και περιμένετε να εμφανιστεί ο κεντρικός κατάλογος. Δε μπορείτε να ανοίξετε το PMP με το τηλεχειριστήριο. Όμως, μπορείτε να το χρησιμοποιήσετε για να σβήσετε το PMP.
2. Εντοπίστε το εικονίδιο ή χαρακτήρα του παίκτη Μουσικής και κάντε κλικ πάνω του ή επιλέξτε το.



Εμφάνιση Καταλόγου



Παίξιμο

1. Κάντε κλικ ή επιλέξτε το εικονίδιο ανοίγματος () από τον κατάλογο.
2. Εμφανίζεται ο διαχειριστής αρχείων Ήχου. Κάντε κλικ ή επιλέξτε τον επιθυμητό φάκελο.
3. Για να παίξετε όλα τα αρχεία στον επιλεγμένο φάκελο, κάντε κλικ ή επιλέξτε το εικονίδιο "Select All". Όλα τα αρχεία στο φάκελο θα επιλεγτούν. Κάντε κλικ ή επιλέξτε το εικονίδιο "Play Selected Files".

Σημείωση

Αν έχετε ήδη μια λίστα παιχνιδιού, σας δίνετε η επιλογή να διαγράψετε αυτή τη λίστα. Επιλέξτε "Yes" για να δημιουργήσετε μια νέα λίστα παιχνιδιού και να διαγράψετε την παλιά.

Επιλέξτε "No" για να προσθέσετε τα επιλεγμένα αρχεία στην ήδη υπάρχουσα λίστα.

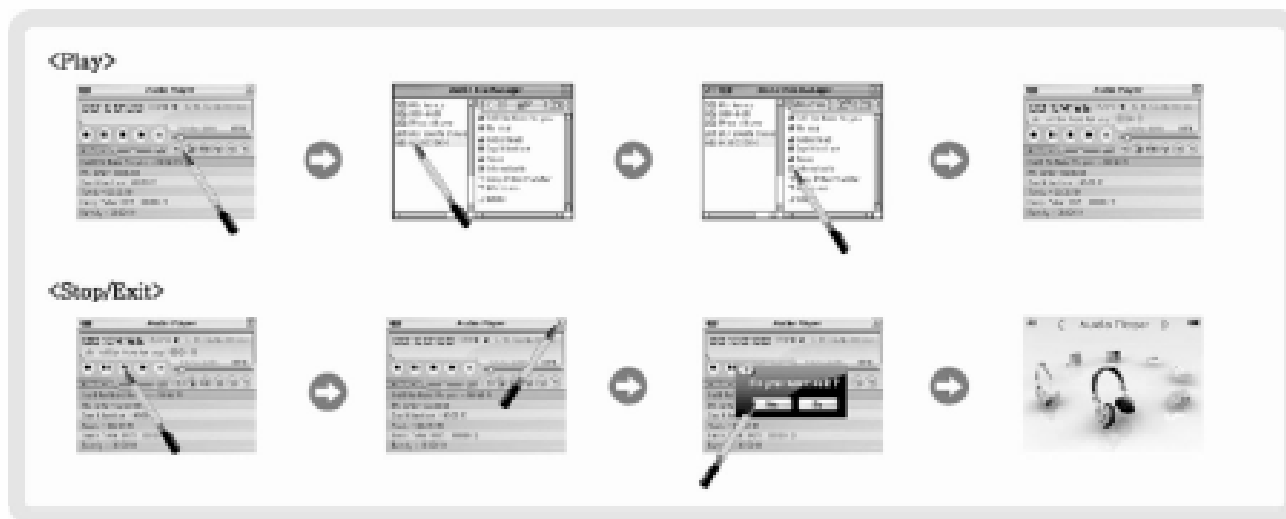
Επιλέξτε "Exit" αν δε θέλετε να προσθέσετε νέα τραγούδια. Εμφανίζεται ξανά ο παίκτης.

4. Για να επιλέξετε μεμονωμένα τραγούδια, κάντε κλικ στο κουτάκι δίπλα στα τραγούδια που θέλετε να προσθέσετε στη λίστα. Πατήστε το εικονίδιο "Play Selected Files" για να παίξετε αυτά τα τραγούδια. Αν θέλετε να ακυρώσετε την επιλογή όλων των τραγουδιών, κάντε κλικ στο εικονίδιο "Select All" δύο φορές.




Σημείωση

Αν είναι επιλεγμένη η ρύθμιση εξοικονόμησης, η οθόνη LCD θα γίνει πιο σκοτεινή σε συγκεκριμένο χρόνο.

Μπορείτε να ρυθμίσετε τη λειτουργία εξοικονόμησης ενέργειας και το ποσοστό χρόνου που γίνεται πιο σκοτεινή από τον κατάλογο ρυθμίσεων του παίκτη Μουσικής



Πώς να χρησιμοποιήσετε τη λίστα παιχνίματος

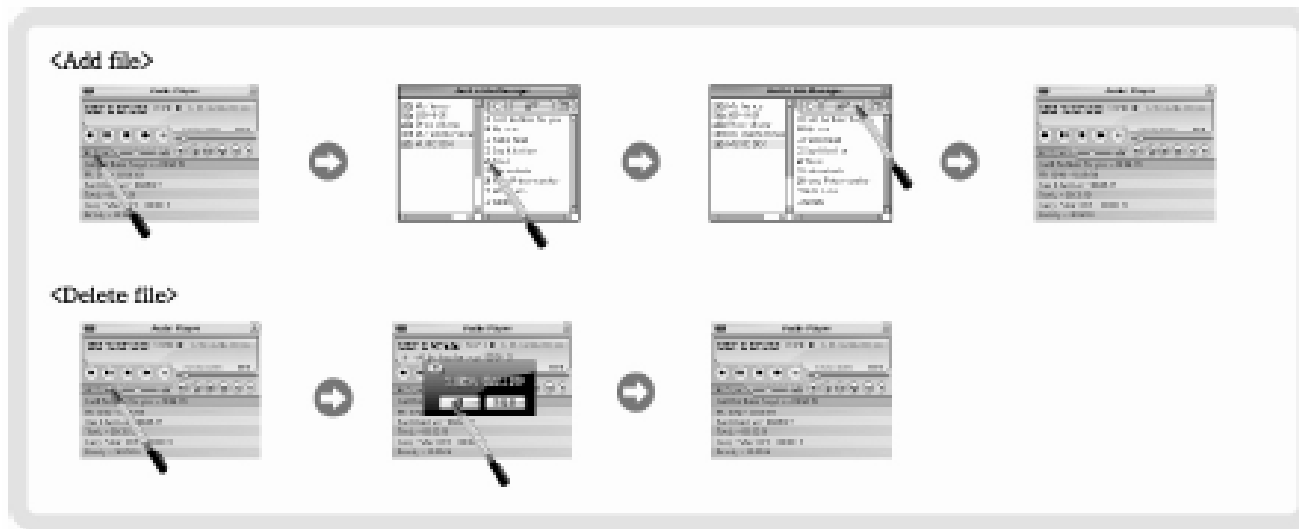
1. Έχετε τη λίστα παιχνίματος με όλα τα αρχεία που επιλέξατε από το διαχειριστή αρχείων Ήχου.
2. Κατά τη διάρκεια παιχνίματος, πατήστε το «μπροστά» () ή κουνήστε δεξιά το μοχλό για να παίξετε το επόμενο κομμάτι.
3. Για να ακούσετε το προηγούμενο τραγούδι , κάντε κλικ στο εικονίδιο () ή κουνήστε το μοχλό αριστερά.
4. Για να μετακινηθείτε μεταξύ των τραγουδιών μέσα στη λίστα, κουνήστε με το πενάκι τη μπάρα πάνω και κάτω ή κουνήστε το μοχλό πάνω και κάτω.
5. Για να ξεκινήσει να παίζει, κάντε κλικ στο τραγούδι ή πατήστε το μοχλό μέσα όταν το κομμάτι είναι φωτισμένο.
6. Για να προσθέσετε επιπλέον κομμάτι στη λίστα, κάντε κλικ ή επιλέξτε το εικονίδιο (). Όταν ανοίξει ο διαχειριστής αρχείων, επιλέξτε το αρχείο που θέλετε να προσθέσετε κάνοντας διπλό κλικ ή επιλέγοντας το αρχείο με το μοχλό. (Σημείωση: Το αρχείο δεν θα προστεθεί αν υπάρχει ήδη στη λίστα.)

7. Για να αφαιρέσετε ένα τραγούδι από τη λίστα, φωτίστε το επιθυμητό αρχείο και κάντε κλικ ή επιλέξτε το ().




Ένα μήνυμα επιβεβαίωσης εμφανίζεται, κάντε κλικ στο "Yes" για να αφαιρέσετε το αρχείο.

Σημείωση



Αν το τραγούδι που παίζει υποστηρίζει LDB, οι στοιχεία θα εμφανιστούν στην θέση της λίστας κατά τη διάρκεια παιχνιδιού.



■ Παύση / Παίξιμο

1. Για να κάνετε παύση, κάντε κλικ ή επιλέξτε το εικονίδιο (). Τότε το εικονίδιο θα αλλάξει σε «play» ().
2. Για να επανέλθετε σε παίξιμο, κάντε κλικ ή επιλέξτε το εικονίδιο ().
3. Η επιλογή παύσης ακυρώνετε αν σταματήσετε το παίξιμο ή αν αλλάξετε τραγούδι.

■ Γρήγορα Μπροστά / Πίσω (παίξιμο Επόμενου / Προηγούμενου τραγουδιού)

1. Για να τρέξετε γρήγορα μπροστά, μέσα στο τραγούδι, πατήστε και κρατήστε το εικονίδιο «Γρήγορα Μπροστά» () ή κουνήστε και κρατήστε το μοχλό δεξιά.
Κατά το τρέξιμο, δεν ακούγεται ήχος. Επίσης, η ταχύτητα αυξάνει χρονικά.
2. Για να τρέξετε γρήγορα πίσω, μέσα στο τραγούδι, πατήστε και κρατήστε το εικονίδιο () ή κουνήστε και κρατήστε το μοχλό αριστερά.

Κατά το τρέξιμο, δεν ακούγεται ήχος. Επίσης, η ταχύτητα αυξάνει χρονικά.

3. Για να μετακινηθείτε σε συγκεκριμένο σημείο, κάντε κλικ στο επιθυμητό σημείο στη μπάρα παιχνιδιού.





■ Έλεγχος Έντασης και Μεγάφωνο / Ακουστικά

1. Για να ακούσετε με τα ακουστικά, συνδέστε τα ακουστικά στην υποδοχή.
2. Για να ακούσετε από το μεγάφωνο, αποσυνδέστε τα ακουστικά.
3. Για να ρυθμίσετε την ένταση, χρησιμοποιήστε τη μπάρα έντασης ή τα κουμπιά έντασης στα πλάγια του μηχανήματος.

■ Επανάληψη A-B

1. Η επανάληψη A-B σας επιτρέπει να ακούσετε ένα μέρος του τραγουδιού ξανά και ξανά.
Για να βάλετε το σημείο εκκίνησης, πατήστε ή επιλέξτε το εικονίδιο (A).
2. Το εικονίδιο πρέπει να αλλάξει από "A" σε "B". Για να επιλέξετε το σημείο τερματισμού του μέρους, κάντε κλικ στο (B).
Το παίξιμο τώρα θα ανακυκλώνεται μέσα στο μέρος που επιλέξατε.
3. Για να επανέλθει σε κανονικό παίξιμο, κάντε κλικ ή επιλέξτε το εικονίδιο (A/B).
4. Αν σταματήσετε το παίξιμο ή επιλέξετε άλλο τραγούδι, η επανάληψη A-B θα ακυρωθεί.


■ Πώς να βάλετε τη λειτουργία επανάληψης

-  : (1) : Επαναλαμβάνει συνέχεια το συγκεκριμένο τραγούδι.
-  : (A) : Επαναλαμβάνει το παίξιμο όλων των αρχείων στη λίστα.
-  : (R) : Παίζει τραγούδια της λίστας σε τυχαία σειρά.
-  : (N) : Παίζει όλα τα κομμάτια της λίστας μόνο μία φορά.

■ Ρύθμιση του Ισοσταθμιστή (EQ)

1. Για να αλλάξετε τη ρύθμιση του ισοσταθμιστή, κάντε κλικ ή επιλέξτε το εικονίδιο (EQ). Οι ρυθμίσεις είναι :
(NORMAL/ROCK/RAP/GRUNGE/METAL/DANCE/TECHNO/COUNTRY/JAZZ/ACOUSTIC/CLASSIC/BLUES/OLDDIES/REGGAE/OPERA/SWING)
2. Αν επιλέξετε το "User", θα μπουκ σε εφαρμογή οι ρυθμίσεις ισοσταθμιστή του χρήστη.

■ Ηχογράφηση φωνής / Ηχογράφηση με καλώδιο

1. Για να ξεκινήσει η ηχογράφηση κάντε κλικ ή επιλέξτε (). Ένα παράθυρο επιβεβαίωσης θα εμφανιστεί, πατήστε “Yes” για να ξεκινήσει η ηχογράφηση.
2. Αν μια συσκευή έχει συνδεθεί με καλώδιο στην είσοδο, τότε αυτή θα είναι η πηγή της ηχογράφησης.
Αν όχι, τότε η πηγή θα είναι το ενσωματωμένο μικρόφωνο.
Η πηγή προσδιορίζεται αυτόματα με βάση αν η υποδοχή εισόδου εξωτερικής πηγής είναι κενή ή όχι.
3. Μόλις η ηχογράφηση ξεκινήσει, ένα παράθυρο διαλόγου εμφανίζει το κουμπί “Stop Recording” (τερματισμός ηχογράφησης) και το χρόνο ηχογράφησης.

Σημείωση


Όλες οι ηχογραφήσεις αποθηκεύονται στο φάκελο “record” και έχουν κατάληξη .mp3

Οι εσωτερικές ηχογραφήσεις με καλώδιο θα έχουν ονομασίες όπως LINE_0000.mp3, LINE_0001.mp3.

Οι ηχογραφήσεις με το μικρόφωνο θα έχουν ονομασίες όπως VOICE_0000.mp3, VOICE-0001.mp3.

4. Για να σταματήσετε την ηχογράφηση κάντε κλικ ή εκτελέστε το “Stop”.
5. Το παράθυρο θα εμφανιστεί με τις πληροφορίες της ηχογράφησης όπως το χρόνο ηχογράφησης και το όνομα του αρχείου.
Θα τερματιστεί η ηχογράφηση μόλις κάνετε κλικ ή επιλέξετε το εικονίδιο επιβεβαίωσης.

■ Ρυθμίσεις Παίκτη Μουσικής/ Κατάλογος Βοήθειας

1. Κάντε κλικ ή εκτελέστε το εικονίδιο () για να ρυθμίσετε το Παίκτη Μουσικής.
2. Αναφερθείτε στους πίνακες παρακάτω για να δείτε πώς να ρυθμίσετε το Παίκτη Μουσικής.



Ο χρήστης μπορεί να ρυθμίσει τον ισοσταθμιστή



Μπορείτε να ρυθμίσετε τη φωτεινότητα της LCD οθόνης όταν η λειτουργία εξοικονόμησης ενέργειας είναι ενεργοποιημένη. (ρυθμίσεις από 0 έως 10)



Ο κατάλογος βοήθειας σας δείχνει πώς να χρησιμοποιείτε το παίκτη μουσικής.

 Τα ποσά στις εικόνες δείχνουν τις εργοστασιακές ρυθμίσεις.



5. Πώς Να Χρησιμοποιείτε Το Άλμπουμ Φωτογραφιών

Αυτό το κεφάλαιο εξηγεί τα βασικά του Άλμπουμ Φωτογραφιών

■ Πώς να κατεβάσετε εικόνες/ φωτογραφίες από τον υπολογιστή

1. Συνδέστε το PMP στον υπολογιστή με το καλώδιο USB.
2. Περιμένετε να το αναγνωρίσει σαν αποσπώμενο δίσκο και ανοίξτε τον εξερευνητή αρχείων.
3. Επιλέξτε το φάκελο που έχει τις φωτογραφίες ή εικόνες στον υπολογιστή.
4. Στον αποσπώμενο δίσκο, επιλέξτε ή δημιουργήστε ένα φάκελο για να αντιγράψετε τα αρχεία μέσα.
5. Αντιγράψτε τα αρχεία στον αποσπώμενο δίσκο.

■ Ξεκινώντας

1. Ανοίξτε το PMP και περιμένετε για την οθόνη καταλόγου.

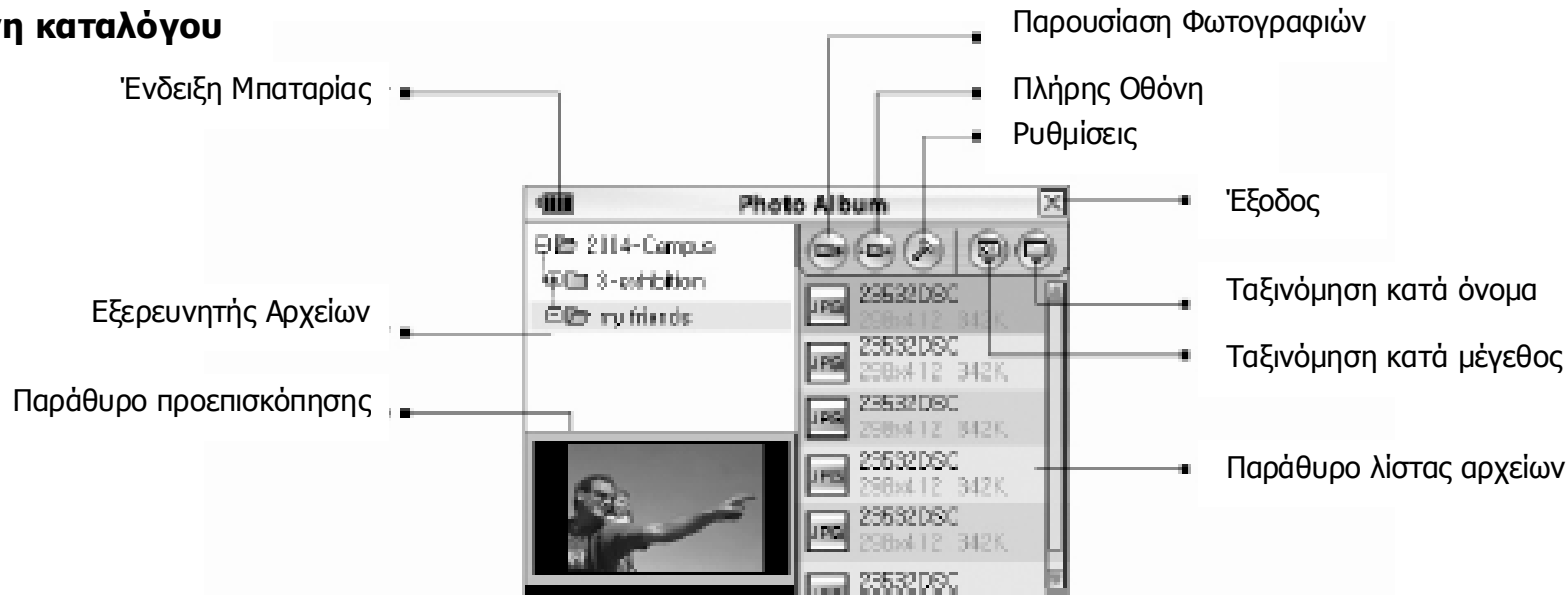
 Σημείωση:

Δε μπορείτε να ανοίξετε το PMP με το τηλεχειριστήριο. Όμως, μπορείτε να το χρησιμοποιήσετε για να σβήσετε το PMP.

2. Περιστρέψτε τα εικονίδια για να φέρετε το εικονίδιο του άλμπουμ φωτογραφιών μπροστά.
3. Όταν εντοπίσετε το εικονίδιο του άλμπουμ, κάντε κλικ πάνω του ή εκτελέστε.



Οθόνη καταλόγου



Προεπισκόπηση

1. Για να κάνετε προεπισκόπηση μιας φωτογραφίας, ανοίξτε ένα φάκελο και κάντε κλικ σε ένα αρχείο από το κατάλογο. Θα δείτε την προεπισκόπηση της επιλεγμένης εικόνας στη κάτω αριστερή γωνία της οθόνης.
2. Μπορείτε επίσης να ανοίξετε ένα φάκελο και να επιλέξετε ένα αρχείο με το μοχλό.



Σημείωση

Αν το μέγεθος της φωτογραφίας είναι μεγάλο, μπορεί να κάνει αρκετή ώρα να δημιουργήσει την προεπισκόπηση.

Πλήρης Οθόνη

1. Αν επιλέξατε μια εικόνα τότε κάντε κλικ στο εικονίδιο «Πλήρης Οθόνη» (⌘) για να δείτε τη φωτο σε πλήρη οθόνη. (Αν επιλέξετε μια εικόνα με το μοχλό και πατήσετε το κουμπί enter, η φωτο θα ανοίξει σε πλήρη οθόνη επίσης.)



Zoom: Μεγέθυνση: Παρακαλούμε κάντε κλικ στα βελάκια στην οθόνη για να μετακινήσετε τη φωτογραφία.



Επαναφορά σε κανονικό μέγεθος.

2. Για να δείτε την επόμενη φωτο, κάντε κλικ στο (▶) ή κουνήστε το μοχλό δεξιά.
3. Για να δείτε την προηγούμενη φωτο, κάντε κλικ στο (◀) ή κουνήστε το μοχλό αριστερά.
4. Για να περιστρέψετε τη φωτο 90 μοίρες κατά τη φορά των δεικτών, κάντε κλικ στο (↻) ή κουνήστε το μοχλό πάνω.

5. Για να περιστρέψετε τη φωτό 90 μοίρες αντίθετα από τη φορά των δεικτών, κάντε κλικ στο (🔄) ή κουνήστε το μοχλό κάτω.
6. Για να φύγετε από τη πλήρη οθόνη, πατήστε το εικονίδιο εξόδου ή πιέστε το μοχλό μέσα.



Παρουσίαση φωτογραφιών (Slide show)

1. Για να αρχίσετε το slide show, ανοίξτε ένα φάκελο και κάντε κλικ στο εικονίδιο slide show (▶).
2. Σε λειτουργία slide show, οι φωτογραφίες θα αλλάζουν αυτόματα μετά από ένα προκαθορισμένο χρονικό διάστημα.
3. Αν αγγίξετε την οθόνη ή πατήσετε ένα κουμπί, η παρουσίαση θα σταματήσει. (Ο χρόνος αλλαγής των φωτογραφιών στο slide show μπορεί να ρυθμιστεί στο κατάλογο ρυθμίσεων.)

Κατάλογος Ρυθμίσεων/ Βοήθεια

1. Για να ρυθμίσετε τις επιλογές του άλμπουμ, πατήστε το εικονίδιο καταλόγου ρυθμίσεων (ⓘ).
2. Μπορείτε να δείτε τις ρυθμίσεις για κάθε τμήμα στις εικόνες που ακολουθούν.



- "Repeat configuration": Βάζετε τον αριθμό επανάληψης του slide show.
- "Image interval time": Βάζετε τη διάρκεια που εμφανίζεται κάθε εικόνα.

- "Help tab": Βοήθεια για το φώτο άλμπουμ.
- Τα ποσά στις εικόνες είναι οι εργοστασιακές ρυθμίσεις.



6. Πώς Να Χρησιμοποιείτε Το Λεξικό

Αυτό το κεφάλαιο εξηγεί τη βασική χρήση του Λεξικού

Ξεκινώντας

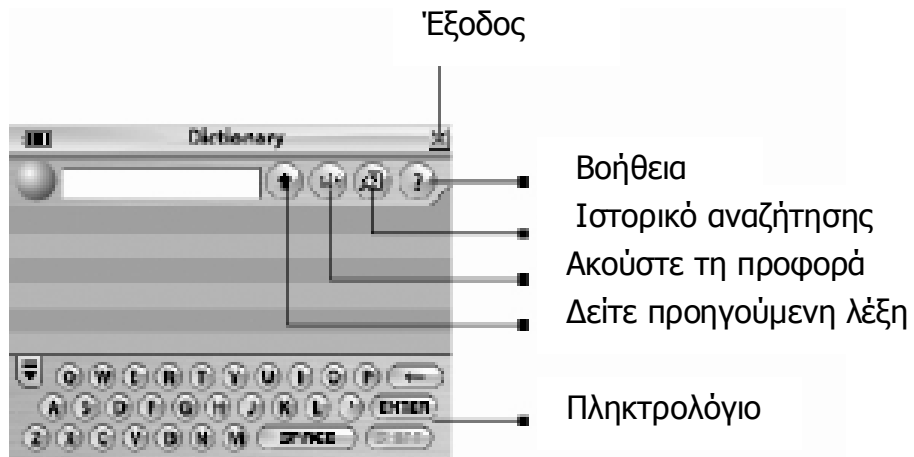
1. Ανοίξτε το PMP και περιμένετε για την οθόνη καταλόγου.
(Δε μπορείτε να ανοίξετε το PMP με το τηλεχειριστήριο. Όμως, μπορείτε να το χρησιμοποιήσετε για να σβήσετε το PMP).
2. Περιστρέψτε τα εικονίδια για να φέρετε το εικονίδιο του λεξικού μπροστά.
3. Όταν εντοπίσετε το εικονίδιο του λεξικού, κάντε κλικ πάνω του ή εκτελέστε.




Σημείωση

Για να χρησιμοποιήσετε το λεξικό, πρέπει να χρησιμοποιήσετε το πενάκι αφής στο πληκτρολόγιο της οθόνης. Δε μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τα κουμπιά ή το μοχλό για το πληκτρολόγιο του λεξικού.


Οθόνη καταλόγου



■ Πως μπορείτε να ακούσετε τη προφορά ενός άγγλου ομιλητή (MP3 format)

1. Αν κάνετε κλικ στο εικονίδιο προφοράς () , μπορείτε να ακούσετε τη προφορά τις λέξης που βρήκατε.
2. Μπορείτε να ρυθμίσετε την ένταση της φωνής με τα κουμπιά έντασης.
3. Αν τα ακουστικά είναι συνδεδεμένα, ο ήχος ακούγεται από τα ακουστικά, αλλιώς ο ήχος ακούγεται από το ηχείο.

■ Δείτε προηγούμενη αναζήτηση λέξεων

1. Αν κάνετε κλικ στο εικονίδιο ιστορικού () , μπορείτε να δείτε τη λίστα των πιο πρόσφατων λέξεων που αναζητήσατε.
2. Αν κάνετε κλικ σε μια λέξη της λίστας, μπορείτε γρήγορα να δείτε την εγγραφή αυτής της λέξης.

■ Βοήθεια

1. Αν κάνετε κλικ στο εικονίδιο της βοήθειας () , μπορείτε να δείτε τη βοήθεια για το λεξικό.



7. Πώς Να Χρησιμοποιείτε Το FM Ράδιο

Αυτό το κεφάλαιο εξηγεί τη βασική χρήση του Ραδιοφώνου FM

■ Ξεκινώντας

Κάντε κλικ στο εικονίδιο του FM Ραδιοφώνου στο κεντρικό κατάλογο για να ενεργοποιήσετε τη λειτουργία του.

1. Ανοίξτε το PMP.
2. Κάντε κλικ στο εικονίδιο FM Ράδιο.
3. Φορτώνεται ο κατάλογος του FM Ράδιο.



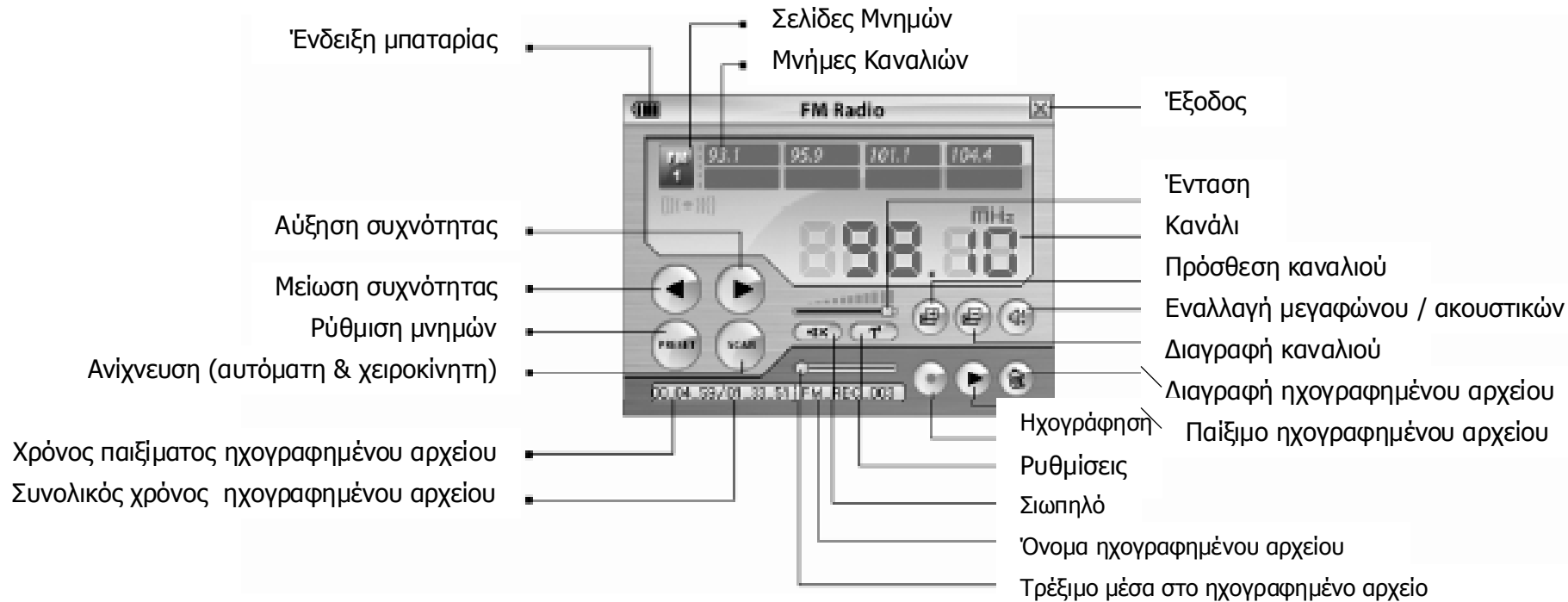
🍏 Σημείωση

Αν ενεργοποιήσετε το FM Ράδιο χωρίς τα ακουστικά, θα εμφανιστεί ένα προειδοποιητικό μήνυμα.

Για να συνεχίσετε, συνδέστε τα ακουστικά, αλλιώς κάντε κλικ στο "Exit FM Radio" για να εγκαταλείψετε το FM Ράδιο.

Αυτό το προειδοποιητικό μήνυμα θα εμφανιστεί επίσης όταν αποσυνδέσετε τα ακουστικά ενόσω το FM Ράδιο είναι ενεργοποιημένο.

Οθόνη καταλόγου



Χειροκίνητη ρύθμιση FM σταθμών


1. Κάνοντας κλικ στο (◀), (▶) ή σύντομα μετακινώντας το μοχλό πάνω ή κάτω, οι συχνότητες θα αυξηθούν/ μειωθούν βήμα-βήμα.
2. Συνεχίστε να ρυθμίζετε τη συχνότητα μέχρι να βρεθεί ένας σταθμός.

Πώς να χρησιμοποιείτε την αυτόματη αναζήτηση FM



1. Κάνοντας κλικ και κρατώντας (◀), (▶) ή κουνώντας και κρατώντας το μοχλό πάνω ή κάτω, η συχνότητα θα αυξάνει/ μειώνει αυτόματα για την αναζήτηση σταθμών.
2. Όταν ένας σταθμός βρεθεί, η αυτόματη αναζήτηση θα σταματήσει.
3. Αν δε βρεθούν σταθμοί αφού περάσει απ' όλες τις συχνότητες, η αυτόματη αναζήτηση θα σταματήσει.
4. Η αυτόματη αναζήτηση επίσης θα σταματήσει αν αγγίξετε την οθόνη ή πατήσετε ένα κουμπί.

■ Πώς να χρησιμοποιείτε τις Μνήμες



Αν αποθηκεύσετε (preset) σταθμούς στο PMP, μπορείτε να βρίσκετε γρήγορα αυτούς τους σταθμούς.

1. Για να ξεκινήσετε αυτόματη αναζήτηση για τις μνήμες, κάντε κλικ στο εικονίδιο "SCAN" (.
2. Κάθε συντονισμένος σταθμός θα αποθηκευτεί σε μια κενή μνήμη καναλιού.
3. Για να ακούσετε έναν αποθηκευμένο σταθμό, κάντε κλικ στο επιθυμητό κανάλι στον πίνακα με τις μνήμες.
4. Για να αλλάξετε κανάλι, κουνήστε το μοχλό αριστερά ή δεξιά.
5. Υπάρχουν 2 σελίδες με μνήμες σταθμών και κάθε σελίδα μπορεί να αποθηκεύσει 8 κανάλια.
Για να αλλάξετε τη σελίδα, κάντε κλικ στο εικονίδιο της σελίδας μνημών.

■ Χειροκίνητη αποθήκευση μνημών/ διαγραφή σταθμών

1. Κάντε κλικ στο εικονίδιο () για να διαγράψετε τη συγκεκριμένη μνήμη σταθμού.
2. Κάντε κλικ στο εικονίδιο πρόσθεσης σταθμού () για να προσθέσετε το συγκεκριμένο σταθμό σε μια κενή μνήμη.
3. Αν δεν υπάρχουν άλλα κενά κανάλια, το PMP εμφανίζει ένα προειδοποιητικό μήνυμα και αγνοεί τη πρόσθεση του σταθμού στις μνήμες.

■ Πώς να ηχογραφήσετε FM σταθμό

1. Κάνοντας κλικ στο εικονίδιο ηχογράφησης () ενόσω ακούτε τον FM σταθμό, ένα κουτί μηνύματος θα εμφανιστεί. Επιλέξτε "Yes" για να ξεκινήσει η ηχογράφηση.
2. Κάντε κλικ στο σταμάτημα () για να σταματήσει η ηχογράφηση.
3. Το όνομα και η διάρκεια του πιο πρόσφατα ηχογραφημένου αρχείου θα εμφανιστούν στην οθόνη.

Σημείωση

Τα ηχογραφημένα αρχεία αποθηκεύονται στο φάκελο RECORD με ονομασίες όπως FM_REC_001.mp3.

Τα τρία ψηφία αυτόματα αυξάνουν για κάθε νέα ηχογράφηση.

Αν δεν υπάρχει χώρος στο σκληρό ή η μπαταρία είναι χαμηλή, τότε η ηχογράφηση αυτόματα θα σταματήσει.

■ Πώς να παίξετε ηχογραφημένα FM αρχεία.

1. Μπορείτε να παίξετε πρόσφατα ηχογραφημένα αρχεία από την οθόνη καταλόγου του FM.
2. Κάντε κλικ στο εικονίδιο παιχνιδιού (▶) για να ακούσετε το πιο πρόσφατα ηχογραφημένο αρχείο. Αν δεν υπάρχει τέτοιο αρχείο, αυτή η λειτουργία θα είναι απενεργοποιημένη.

■ Έλεγχος έντασης φωνής, επιλογή μεγαφώνου/ ακουστικών

1. Για να ρυθμίσετε την ένταση φωνής, χρησιμοποιήστε τα κουμπιά ελέγχου έντασης στη πλαϊνή όψη του PMP ή το εικονίδιο μπάρας έντασης στην οθόνη.
2. Για εναλλαγή μεταξύ ακουστικών και μεγαφώνου κάντε κλικ στο εικονίδιο του μεγαφώνου (🔊).

■ Ρυθμίσεις/ Βοήθεια



● “Region select” (επιλογή περιοχής): Επιλέξτε τον τύπο μετάδοσης FM της περιοχής σας.

● “Auto scan Sensitivity” (ευαισθησία αυτόματης αναζήτησης):

Αν επιλέξετε High, το PMP θα ψάξει μόνο για ισχυρά σήματα.

Αν επιλέξετε Medium, το PMP θα ψάξει για μέτρια και ισχυρά σήματα

Αν επιλέξετε Low, το PMP θα ψάξει για ασθενή, μέτρια και ισχυρά σήματα.



Τα ποσά στην εικόνα δείχνουν τις εργοστασιακές ρυθμίσεις.







8. Επιπλέον Λειτουργίες

Αυτό το κεφάλαιο εξηγεί πώς να χρησιμοποιείτε τις επιπλέον λειτουργίες του PMP σας.

Αναγνώστης Κειμένου – Πώς να κατεβάσετε αρχεία κειμένου από τον υπολογιστή

1. Συνδέστε το PMP στον υπολογιστή με το καλώδιο USB
2. Περιμένετε για την αναγνώριση του οδηγού αποσπώμενου σκληρού δίσκου και ανοίξτε τον explorer αρχείων.
3. Στον υπολογιστή, επιλέξτε το φάκελο που έχει τα επιθυμητά αρχεία κειμένου.
4. Επιλέξτε τα αρχεία, που θέλετε να αντιγράψετε.
5. Αντιγράψτε τα επιλεγμένα αρχεία με δεξί κλικ.
6. Στον οδηγό αποσπώμενου σκληρού δίσκου, επιλέξτε ή δημιουργήστε το φάκελο για να αντιγράψετε τα αρχεία μέσα.
7. Κάντε δεξί κλικ και επιλέξτε επικόλληση (paste) για να αντιγράψετε τα επιλεγμένα αρχεία.

Αναγνώστης Κειμένου – Πώς να ανοίξετε και να διαβάσετε αρχεία κειμένου

1. Για να ανοίξετε ένα νέο αρχείο, κάντε κλικ στο εικονίδιο ανοίγματος αρχείου ()
2. Ο διαχειριστής αρχείων κειμένου θα ανοίξει. Χρησιμοποιήστε το πενάκι αφής για να επιλέξετε ένα φάκελο στα αριστερά. Μετά, στα δεξιά, κάντε κλικ στο αρχείο που θέλετε να ανοίξετε. Τέλος κάντε κλικ στο εικονίδιο Ανάγνωσης Κειμένου () για να δείτε το κείμενο.
3. Για να ανοίξετε ένα αρχείο με το μοχλό, από το παράθυρο του διαχειριστή αρχείων κειμένου εντοπίστε τον επιθυμητό φάκελο, κουνήστε το μοχλό πάνω/ κάτω και πιέστε τον μέσα. Για να επιλέξετε ένα αρχείο, κουνήστε το μοχλό δεξιά, μετά κουνήστε τον πάνω ή κάτω μέχρι να φωτισθεί το επιθυμητό αρχείο. Για να ανοίξετε το αρχείο πιέστε το μοχλό μέσα, ή πατήστε στο εικονίδιο () με το κουμπί "Tab" και ενεργοποιήστε το με το κουμπί "Enter".
4. Όταν το αρχείο ανοίξει, μπορείτε να σύρετε τη μπάρα στη δεξιά πλευρά πάνω και κάτω.
5. Παρακαλούμε κάντε κλικ στο () για να ακούσετε μουσική. Μπορείτε να φτιάξετε τη λίστα στη λειτουργία μουσικής.
6. Όταν ανοίξετε τον Αναγνώστη Κειμένου ξανά, ανοίγει στο σημείο που διαβάσατε τελευταία. Το μέγιστο μέγεθος αρχείου είναι περιορισμένο στα 2MB.



Σημείωση

Το μέγεθος του αρχείου κειμένου πρέπει να είναι μικρότερο από 2MB

Ο Αναγνώστης Κειμένου υποστηρίζει μόνο ".txt" μορφή (το μορφή word δεν υποστηρίζεται)

■ Αριθμομηχανή

Λειτουργεί ως κανονική αριθμομηχανή.

■ Οδηγίες χρήσης για την Επιστημονική Αριθμομηχανή

0. Πώς να χρησιμοποιείτε την παρένθεση "()".

Να χρησιμοποιείτε παρένθεση γύρω από κάθε διατύπωση που θέλετε να υπολογιστεί πρώτα.

Το σύμβολο του πολλαπλασιασμού μπορεί να παραληφθεί όταν έχει προηγηθεί παρένθεση.

- Παράδειγμα : $9 \times (2+3) \Rightarrow 9(2+3)$

1. Σύμβολο Εκθέτη (Επιστημονική παράσταση)

Οι αριθμοί θα επεκταθούν πλήρως όταν είναι μέσα στο πεδίο του 10 έως του (+/-)8.

Από το 10 έως το 9 και πέρα, θα χρησιμοποιηθεί η επιστημονική παράσταση με το σύμβολο του εκθέτη 'e' .

* Παράδειγμα: Όταν υπολογίζετε 10^{10} , αυτό αναπαρίσταται ως "1.0e10".

2. Απεικόνιση αρνητικών αριθμών

Η αφαίρεση και οι αρνητικοί αριθμοί χρησιμοποιούν το σύμβολο "-"

Έτσι, για να αποφευχθούν ασυμβατότητες, πάντοτε να χρησιμοποιείτε παρένθεση "()" γύρω από τους αρνητικούς σας αριθμούς.

* Παράδειγμα: Όταν αφαιρείτε -1 από 10, παραστήστε το ως $10 - (-1)$.

3. Πράξη τετραγωνικής ρίζας

Δεν υπάρχει ειδικό κουμπί για την πράξη τετραγωνικής ρίζας.

Για να υπολογίσετε την τετραγωνική ρίζα του 2 ($\sqrt{2}$), καταχωρίστε $2^{0.5}$.

$2^{0.333333}$ είναι η κυβική ρίζα του 2.

* Παράδειγμα: η τετραγωνική ρίζα του 2 = $2^{0.5}$ /είναι η κυβική ρίζα του 2 = $2^{0.3}$

4. Χρήση των τριγωνομετρικών πράξεων (ημίτονο, συνημίτονο, εφαπτόμενη)

Ποσά τριγωνομετρικών πράξεων θεωρούνται σε μοίρες (°)

Το σύμβολο του πολλαπλασιασμού μπορεί να παραληφθεί πριν από το ημίτονο, συνημίτονο, εφαπτόμενη.

* Παράδειγμα: ημίτονο των 45° (μοιρών) $\Rightarrow \sin 45$

5. Χρήση των λογαριθμικών πράξεων (ln/log)

"ln", ο φυσικός λογάριθμος, είναι λογάριθμος με βάση "e".

"Log" σημαίνει τον κοινό λογάριθμο που είναι λογάριθμος με βάση "10".

Το σύμβολο του πολλαπλασιασμού μπορεί να παραληφθεί πριν από το ln ή log.

* Παράδειγμα: $4 \times \log 2 \Rightarrow 4\log 2$

6. Κόμματα σε μεγάλους αριθμούς

Για να διευκολυνθεί η ανάγνωση μεγάλων αριθμών, μπαίνουν κόμματα ',' ανάμεσα σε κάθε τρία ψηφία. Τα κόμματα δεν μπαίνουν μετά από δεκαδικά.

Για εύκολη ανάγνωση, υπάρχει "," σε κάθε τρία μηδενικά θετικών αριθμών. Δεν απεικονίζουμε "," στα δεκαδικά.

* Παράδειγμα: $1234.5678 \Rightarrow 1,234.5678$

7. Μνήμη

MC (Memory Clear): Καθαρίζει στη μνήμη

MR (Memory Recall): Ανακαλεί τους πιο τελευταίους αριθμούς.

(Memory Save): Σώζει τον τρέχοντα εμφανιζόμενο αριθμό πάνω στους προηγούμενους αποθηκευμένους αριθμούς που διαγράφονται. Αυτή η ενέργεια ΔΕΝ σώζει τους τελεστές. Η διάσωση τελεστών οδηγεί σε αναπροσαρμογή αποτελεσμάτων.

Λανθασμένα παραδείγματα: $2+3$ (αποτυγχάνει επειδή υπάρχει ένας τελεστής)

(2.2) (αποτυγχάνει λόγω της παρένθεσης)

Σωστό παράδειγμα: $-1.234, 1.234$

Στο μέλλον μπορεί να προστεθούν περισσότερες λειτουργικότητες.

■ Ρύθμιση της ένδειξης

- . Αυτό το χαρακτηριστικό λειτουργεί μόνο όταν συνδέεται στην τηλεόραση καλώδιο AV-IN(CVBS) ή S-VIDEO.
- . Αυτό το χαρακτηριστικό λειτουργεί μόνο στη διάρκεια παιχνιδιού βίντεο.
- . Για να αλλάξετε τρόπο, πατήστε το πλήκτρο "execute" στη διάρκεια του παιχνιδιού. Η ταινία θα σταματήσει προσωρινά ενώ γίνονται οι ρυθμίσεις.
(ZOOM IN/OUT -> θέση οθόνης -> θέση του υπότιτλου)
- . Για να ξαναρχίσει το παιχνίδι, πατήστε το μοχλό μέσα ή το πλήκτρο "enter" στο τηλεχειριστήριο.

A. Κάνοντας ζουμ μέσα και έξω

- Στη λειτουργία του ζουμ, κινήστε το μοχλό επάνω, κάτω, αριστερά ή δεξιά για να κάνετε ζουμ μέσα και έξω.
- Μετά τη ρύθμιση, πατήστε το μοχλό μέσα για να σώσετε τη διαμόρφωση.

=> Για να κάνετε ζουμ μέσα καθέτως

=> Για να κάνετε ζουμ έξω στην κάθετη κατεύθυνση

=> Για να κάνετε ζουμ μέσα οριζοντίως

=> Για να κάνετε ζουμ έξω οριζοντίως

B. Ρύθμιση θέσης της οθόνης

- Στη λειτουργία τοποθέτησης της οθόνης, κινήστε το μοχλό επάνω, κάτω, αριστερά ή δεξιά για να ρυθμίσετε τη θέση.
- Όταν βρείτε την επιθυμητή θέση, πατήστε το μοχλό μέσα για να σώσετε τη διαμόρφωση.

Γ. Μετακίνηση των υπότιτλων

- Κινήστε το μοχλό αριστερά, δεξιά, πάνω και κάτω μέχρι να μετακινήσετε τη θέση των υπότιτλων.
- Όταν βρείτε την επιθυμητή θέση, πατήστε το μοχλό μέσα για να σώσετε τη διαμόρφωση.

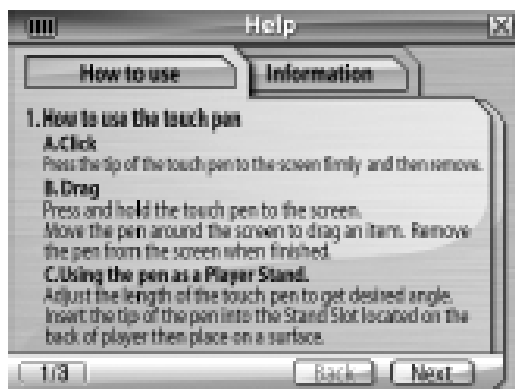
Δ. Επανατοποθέτηση των ρυθμίσεων της οθόνης

- Πηγαίνετε στο μενού "Video Player Settings" (Ρυθμίσεις του Παικτη Βίντεο)

Πατήστε το κουμπί "Reset" (Επανατοποθέτηση) για να επιστρέψετε στην εργοστασιακή (αρχική) διαμόρφωση των ρυθμίσεων της οθόνης

- Αν πατήσετε το πλήκτρο "Full screen" (πλήρης οθόνη) στον Παικτη Βίντεο, η θέση της οθόνης και το μέγεθος θα επιστρέψουν στην εργοστασιακή (αρχική) διαμόρφωσή τους.
- . Οι ρυθμίσεις ("Settings") σώζονται όταν αποσυνδέσετε το καλώδιο από την τηλεόραση και η αναλογία της τηλεόρασης θα κρατηθεί όπως είναι.
- . Όταν αποσυνδεθεί το TV-OUT, το παίξιμο της ταινίας θα συνεχιστεί.
- . Το μέγεθος της ένδειξης έχει ένα κατώτερο όριο των 64x64 και ένα ανώτερο όριο των 640x455.
- . Οι υπότιτλοι έχουν μια θέση ανώτερου ορίου λόγω της παρεμβολής με την μπάρα των μενού.

Βοήθεια



● Εξηγεί πώς να χειριστείτε το PMP.

● Εμφανίζει την έκδοση του τρέχοντος firmware όπως και τις πληροφορίες σχετικά με τον παίκτη.

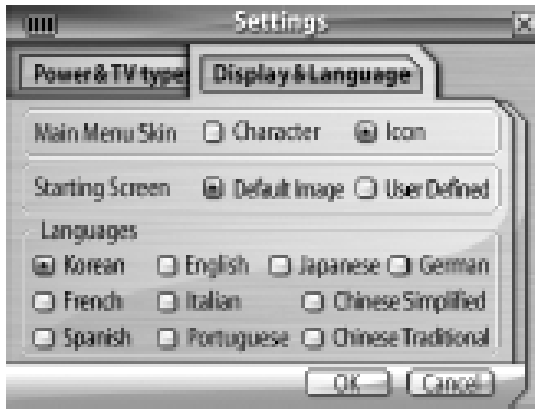
Διαχειριστής αρχείων

Μπορείτε να περιηγηθείτε ανάμεσα και να διαγράψετε αρχεία του συστήματός σας.

Επιλογές συστήματος



- “LCD Brightness” (φωτεινότητα οθόνης): Ρυθμίστε τη συνολική φωτεινότητα της LCD. Μπορείτε επίσης να ρυθμίσετε τη φωτεινότητα τοπικά σε συγκεκριμένες λειτουργίες.
- “Auto power-off” (αυτόματη απενεργοποίηση): Αν ο παίκτης δεν χρησιμοποιείται (κανένα σήμα) για ένα καθορισμένο χρόνο, θα σβήσει (απενεργοποιηθεί) αυτόματα. Ανάλογα τη λειτουργία, αυτό μπορεί να ρυθμιστεί και τοπικά.
- “LCD Power (USB connected)” (Ενέργεια οθόνης στη σύνδεση USB): Για να κάνετε τη διάρκεια ζωής της οθόνης LCD μεγαλύτερη και για να εξοικονομήσετε ενέργεια, η οθόνη μπορεί να σβήσει όταν το καλώδιο USB είναι συνδεδεμένο.
- “LCD Power (Charging)” (Ενέργεια οθόνης στην επαναφόρτιση): Για να κάνετε τη διάρκεια ζωής της οθόνης LCD μεγαλύτερη και για γρηγορότερη επαναφόρτιση, η οθόνη μπορεί να σβήσει όταν γίνεται επαναφόρτιση της μπαταρίας.
- “TV Type” (Τύπος τηλεόρασης): Επιλέξτε το φορμά της τηλεόρασής σας. Το PAL θα επιλεγεί αυτόματα όταν βάλετε Europe στην οθόνη ρυθμίσεων στο FM Ράδιο.



- “Main Menu Skin” (Περιβλήμα κεντρικού καταλόγου): Επιλέξτε το περιβλήμα που προτιμάτε. Τα περιβλήματα θα ανανεώνονται συνεχώς.
- “Starting Screen” (Οθόνη εκκίνησης): Θέτει την εικόνα εκκίνησης σε “IMAGEstart.jpg”.
- “Language Setting” (Ρύθμιση γλώσσας): Όλα τα κείμενα του PMP θα εμφανίζονται στην επιλεγμένη γλώσσα. (Korean, English, Japanese, German, French, Chinese (Simplified), Chinese (traditional), Spanish, Italian, Portuguese)



9. Πληροφορίες Προϊόντος

Αυτό το κεφάλαιο περιέχει Αντιμετώπιση προβλημάτων, Συχνές ερωτήσεις, Τεχνικές προδιαγραφές, Εγγύηση και Πληροφορίες Επαφής.

■ Πώς να χρησιμοποιείτε το PMP με την Τηλεόραση

Το PMP μπορεί να χρησιμοποιήσει την οθόνη της τηλεόρασης για προβολή. Αυτή η λειτουργία είναι χρήσιμη όταν βλέπετε ταινίες και /ή φωτογραφίες για την ευκολία σας. Παρέχει υψηλής ποιότητας βίντεο ειδικά όταν συνδεθεί με S-Video.

A. Πώς να συνδέσετε τη τηλεόραση

1. Πρώτα, πρέπει να ελέγξετε το φορμά της τηλεόρασης. Πρέπει να είναι NTSC ή PAL.

Παρακαλούμε επιλέξτε το σωστό φορμά της τηλεόρασης.

2. Ανοίξτε τη τηλεόραση και επιλέξτε το κανάλι για την είσοδο βίντεο. Παρακαλούμε αναφερθείτε στο βιβλίο οδηγιών της τηλεόρασης για τη σωστή επιλογή καναλιού.

3. Το PMP παρέχει 2 είδη βίντεο σύνδεσης. Παρακαλούμε επιλέξτε μια βίντεο σύνδεση με την τηλεόραση.

Παρακαλούμε βεβαιωθείτε ποιο τρόπο βίντεο σύνδεσης υποστηρίζει η τηλεόρασή σας και συνδέστε το PMP με τη τηλεόραση κατάλληλα.

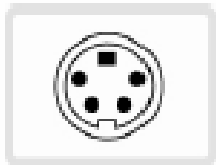
Σύνδεση με καλώδιο S-VIDEO: Συνδέστε το ένα άκρο του καλωδίου στην έξοδο «S-VIDEO» του PMP και το άλλο άκρο στην είσοδο «S-Video» της τηλεόρασης.

Σύνδεση μέσω AV-IN (CVBS): Συνδέστε το ένα άκρο του καλωδίου στην έξοδο «TV output» του PMP και το άλλο άκρο στην είσοδο «AV-In(CVBS)» της τηλεόρασης.

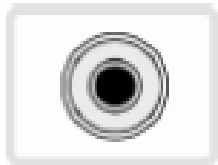
4. Μετά, συνδέστε το καλώδιο ήχου. Παρακαλούμε συνδέστε το ένα άκρο του καλωδίου στην είσοδο «Audio» της τηλεόρασης και το άλλο άκρο στην έξοδο «earphone» του PMP.

5. Ανοίξτε το PMP. Μετά την επανεκκίνηση, η οθόνη LCD θα σβήσει αυτόματα. Έτσι, το PMP θα εμφανίζει εικόνα στη τηλεόραση. Μπορείτε επίσης να συνδέσετε τα καλώδια αφού έχετε ανοίξει το PMP.

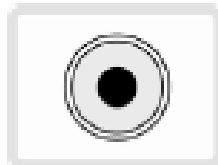
6. Μετά τη σύνδεση, μπορείτε να ελέγχετε το PMP χρησιμοποιώντας τα κουμπιά ή το τηλεχειριστήριο. Μπορείτε να χειριστείτε το PMP με τον ίδιο τρόπο.



S-Video jack



AV-IN (Composite) jack



Audio jack

B. Σημεία ελέγχου όταν συνδέετε το PMP με την τηλεόραση.

Αν το PMP δεν εμφανίζει εικόνα στην τηλεόραση, παρακαλούμε ελέγξτε τα ακόλουθα μέρη.

1. Έχετε επιλέξει το φορμά της τηλεόρασης σωστά;
Α. Το PMP μπορεί να μην εμφανίζει εικόνα στη τηλεόραση αν επιλέξατε λάθος φορμά τηλεόρασης.
2. Έχει συνδεθεί το καλώδιο με το σωστό τρόπο και στη σωστή θέση;
Α. Αν το καλώδιο έχει συνδεθεί λάθος ή σε λάθος θέση, το PMP δε θα λειτουργεί σωστά.
3. Έχετε επιλέξει το σωστό κανάλι τηλεόρασης;
Α. Το κανάλι της τηλεόρασης πρέπει να έχει ρυθμιστεί να εμφανίζει εξωτερικό σήμα. Αν έχει ρυθμιστεί σε λάθος κανάλι, δεν θα εμφανίζει καθόλου εικόνα.
4. Είναι η οθόνη LCD ακόμα αναμμένη;
Α. Αν το PMP εμφανίζει εικόνα στη τηλεόραση, η οθόνη LCD πρέπει να έχει σβήσει. Αν η LCD είναι ακόμα αναμμένη, παρακαλούμε ελέγξτε τη σύνδεση και το βύσμα. Αν όλα είναι εντάξει αλλά η LCD ακόμα αναμμένη, παρακαλούμε επικοινωνήστε με το κατάστημα πώλησης.

■ Επίλυση προβλημάτων και Συμβουλές

Για να πάρετε περισσότερες πληροφορίες για το PMP, επισκεφθείτε www.i-station.co.kr ή www.digital-cube.co.kr.
Αν το PMP δεν λειτουργεί σωστά, χρησιμοποιείστε τον οδηγό επίλυσης προβλημάτων για να διαγνώσετε και να λύσετε το πρόβλημα. Αν το πρόβλημα παραμένει, επικοινωνήστε με το κατάστημα πώλησης.

1. Είναι η μπαταρία φορτισμένη;
2. Έχει τοποθετηθεί η μπαταρία σωστά;
3. Είναι το PMP ενεργοποιημένο;
4. Είναι το κουμπί «hold» ενεργό;
5. Είναι το αρχείο που επιλέξατε έγκυρο; Παίζει στον υπολογιστή χωρίς πρόβλημα;
6. Σύμφωνα με τις προδιαγραφές, υποστηρίζεται ο τύπος των αρχείων από το PMP;

■ Συχνά Απαντημένες Ερωτήσεις (FAQ)

Παρακαλούμε διαβάστε τις ερωτήσεις και τις απαντήσεις για να διαγνώσετε και να διορθώσετε προβλήματα με το PMP.
Αν το πρόβλημα παραμένει, επικοινωνήστε με το κατάστημα πώλησης.

Ε. Γιατί το PMP δεν ανοίγει;

Α. Σιγουρευτείτε ότι το κουμπί «Hold» δεν είναι ενεργοποιημένο και η μπαταρία είναι φορτισμένη. Φορτίστε τη μπαταρία για 4 ώρες και μετά ανοίξτε το ξανά.

Ε. Ο μοχλός και τα κουμπιά δεν λειτουργούν σωστά.

Α. Σιγουρευτείτε ότι το κουμπί «Hold» δεν είναι ενεργοποιημένο.

Ε. Τα κουμπιά έντασης δεν ρυθμίζουν τη ένταση φωνής.

Α. Σιγουρευτείτε ότι το κουμπί «Hold» είναι απενεργοποιημένο. Παρακαλούμε συνδέστε ακουστικά ή εξωτερικά ηχεία για να βεβαιωθείτε ότι ακούτε από εκείνες τις συσκευές.

Ε. Το τηλεχειριστήριο δεν λειτουργεί σωστά.

Α. Αν είστε πολύ μακριά από το PMP, το τηλεχειριστήριο δεν θα δουλεύει. Πηγαίνατε πιο κοντά και ξαναδοκιμάστε. Επίσης, ελέγξτε τις μπαταρίες. Προσπαθήστε να τις αλλάξετε ή να τις τοποθετήσετε ξανά.

Ε. Το πενάκι αφής δεν λειτουργεί.

Α. Ίσως χρειάζεται να «καλιμπράρετε» ξανά την οθόνη αφής.

Για να το κάνετε αυτό, χρησιμοποιήστε τα κουμπιά και το μοχλό για να πάτε στο κατάλογο ρυθμίσεων «Settings menu» στο «Display & Language» και να επιλέξετε το κουμπί «Calibrate».

Μετά χρησιμοποιήστε το πενάκι αφής για να αγγίξετε τα σημεία.

Ε. Δεν μπορεί να παίξει αρχεία βίντεο.

Α. Προσπαθήστε να παίξετε το αρχείο στον υπολογιστή πρώτα. Αν ακόμα δεν παίζει, τότε το αρχείο μπορεί να είναι κατεστραμμένο. Αν παίζει, ελέγξτε τον τύπο και το «bitrate» του αρχείου και βεβαιωθείτε ότι αυτά υποστηρίζονται από το PMP. Αν δεν υποστηρίζονται, τότε πρέπει να μετατρέψετε το αρχείο με το σχετικό πρόγραμμα που παρέχεται με το PMP.

Ε. Στη διάρκεια παιχνιδιού βίντεο, τα κουμπιά «γρήγορα μπροστά/ πίσω» δεν λειτουργούν.

Α. Το αρχείο μπορεί να μη περιέχει πληροφορίες «timing». Σε αυτή τη περίπτωση, τα κουμπιά επίσης δεν λειτουργούν όταν παίξετε το αρχείο στον υπολογιστή.

Ε. Στη διάρκεια παιχνιδιού βίντεο, τίποτα δεν εμφανίζεται στη οθόνη LCD αλλά ακούγεται ήχος.

- A. Αυτό συμβαίνει μερικές φορές καθώς το παίξιμο ξεκινά και το PMP συγχρονίζει τις πληροφορίες βίντεο «timing». Παρ' ολ' αυτά, αν το πρόβλημα παραμείνει για αρκετά λεπτά, τότε μπορεί να είναι κατεστραμμένο ή μη υποστηριζόμενο αρχείο. Δείτε το «Δε μπορώ να παίξω αρχεία βίντεο» για την επίλυση του προβλήματος.
- E. Στη διάρκεια παιχνιδιού βίντεο, η επανάληψη “A-B” δεν λειτουργεί σωστά.
- A. Το αρχείο μπορεί να μη περιέχει πληροφορίες «timing». Σε αυτή τη περίπτωση, ίσως επίσης να μη λειτουργεί αν παίξετε το αρχείο στον υπολογιστή.
- E. Δε μπορώ να βρω ένα αρχείο με τον διαχειριστή αρχείων.
- A. Ο διαχειριστής αρχείων βίντεο εμφανίζει μόνο αναγνωρίσιμα αρχεία βίντεο καθώς ο διαχειριστής αρχείων ήχου εμφανίζει μόνο αναγνωρίσιμα αρχεία ήχου. Για να δείτε αρχεία κάθε τύπου, χρησιμοποιήστε το διαχειριστή αρχείων που είναι στο κεντρικό κατάλογο.
- E. Δε μπορώ να παίξω αρχεία ήχου με το παίκτη μουσικής.
- A. Πρώτα, ελέγξτε αν μπορείτε να παίξετε το αρχείο στον υπολογιστή. Αν δεν υπάρχουν προβλήματα με το αρχείο, βεβαιωθείτε ότι ο τύπος αρχείου και το «bitrate» υποστηρίζονται από το PMP. Αν δεν υποστηρίζονται, τότε πρέπει να το μετατρέψετε με το πρόγραμμα μετατροπής.
(Δυστυχώς, δεν παρέχουμε πρόγραμμα μετατροπής ήχου. Μπορείτε όμως να βρείτε «shareware» προγράμματα στο Internet.)
- E. Δεν ακούγεται ήχος από το μεγάφωνο.
- A. Σιγουρευτείτε ότι δεν είναι συνδεδεμένα τα ακουστικά, και ελέγξτε την ένταση. Επίσης, σιγουρευτείτε ότι μπορείτε να ακούσετε ήχο από τα ακουστικά και από εξωτερικά μεγάφωνα.
- E. Δε μπορώ να ακούσω Ράδιο FM.
- A. Τα ακουστικά λειτουργούν σαν κεραία και πρέπει να είναι συνδεδεμένα. Επίσης ελέγξτε το εικονίδιο ηχείου. Μπορεί να είναι επιλεγμένο στα ακουστικά. Κάντε κλικ ή επιλέξτε να είναι στο μεγάφωνο ξανά.
- E. Δε μπορώ να βρω σταθμούς Ράδιο FM.
- A. Σιγουρευτείτε ότι τα ακουστικά είναι συνδεδεμένα σωστά. Επίσης, σιγουρευτείτε ότι είστε σε περιοχή που μπορεί να λαμβάνει ράδιο σήματα.

Ε. Δε μπορώ να ανοίξω εικόνες με το φώτο άλμπουμ.

Α. Σιγουρευτείτε ότι τα αρχεία είναι “jpg”. Αν είναι “jpg”, τότε ελέγξτε το μέγεθος κάθε αρχείου, αν είναι πολύ μεγάλο μπορεί να πάρει κάποιο χρόνο πριν ανοίξει.

Ε. Δε μπορώ να ακούσω τον Άγγλο ομιλητή όταν χρησιμοποιώ το λεξικό.

Α. Δεν υποστηρίζονται όλες οι λέξεις. Κάποιες θεωρήθηκαν ότι δε χρειάζεται να υποστηριχτούν.

■ Προδιαγραφές Παίκτη

A. Γενικά

Διαστάσεις: 123.0 X 76.8 X 21.5 χιλιοστά

Τύπος παίκτη: Plug & Play (αποσπώμενη συσκευή μαζικής αποθήκευσης)

Βάρος: 246 γραμμάρια (με τις μπαταρίες)

Οθόνη Αφής: Εύκολη στη χρήση οθόνη αφής με οικείο MS windows περιβάλλον.

USB σύνδεση: USB 2.0 υψηλής ταχύτητας, 18MByte/sec

HDD μνήμη: 20/30G

Μπαταρία: Χρόνος φόρτισης 4 ώρες, ποσότητα (2700mAh), Lithium Polymer

Χρόνος αναπαραγωγής: Βίντεο – 5 ώρες, Ήχος – 10 ώρες (με απενεργοποιημένη την οθόνη LCD)

Υποστηριζόμενες γλώσσες: Αρκετές γλώσσες απ’ όλο τον κόσμο.

Θερμοκρασία λειτουργίας: 0°C ~ 45°C

B. Βίντεο

Υποστηριζόμενα αρχεία: Όλες οι εκδόσεις .DivX και .Xvid/ .mpeg1 (VCD)/ .mpeg2 (DVD)/ .mpeg4

(τα .asf και .wmv πρέπει να μετατραπούν με το πρόγραμμα μετατροπής)

Οθόνη LCD: μέγεθος – 3.5” (320x240 pixels), 260,000 χρώματα

Frame: 30 frames το δευτερόλεπτο

Bitrate: 8Mbps (720x480, 30fps)

Γ. Ήχος

Υποστηριζόμενοι τύποι αρχείων: .mp3, .wma, .ogg, .ac3, .aac

Κανάλια: 2 κανάλια stereo
Εύρος συχνοτήτων: 20Hz ~ 20KHz
Έξοδος: 50mW (25mW + 25mW)
Λόγος θορύβου ανά σήμα: μεγαλύτερος από 85 dB
Συνολική αρμονική παραμόρφωση: < 0.1%

Δ. Λεξικό

Τύπος: Άγγλο-αγγλικό λεξικό

Χαρακτηριστικά: Περιλαμβάνει πάνω από 230,000 λέξεις / Παρέχει τη προφορά αυθεντικού Άγγλου ομιλητή

Ε. Υποστηριζόμενη έξοδος τηλεόρασης

Τύπος: NTSC / PAL

Έξοδος: CVBS / S-Video

ΣΤ. Ραδιόφωνο FM

Εύρος συχνοτήτων: 76~108 MHz

Τύπος ηχογράφησης FM: .mp3

Συχνότητα: Αυτόματη αναζήτηση (μπορεί να καταχωρήσει μέχρι 16 κανάλια)
/ Υποστηρίζει φάσμα συχνοτήτων για κάθε χώρα

Ζ. Ηχογράφηση

Τύπος: .mp3

Μέγιστος χρόνος ηχογράφησης: 320 ώρες (στα 20GB)

bitrate : 128Kbps

Η. Επισκόπηση Εικόνας

Τύπος αρχείου: .jpeg

Μέγεθος: Λιγότερα από 12 εκατομμύρια pixels

Θ. Άλλα

- Αριθμομηχανή
- Αναγνώστης κειμένου
- Ενσωματωμένο μεγάφωνο
- Ενσωματωμένο μικρόφωνο
- Απευθείας κωδικοποίηση

Ι. Ελάχιστες απαιτήσεις υπολογιστή

Microsoft Windows 98SE/ME/2000/Χρ,

Mac OS έκδοση 10 ή μεγαλύτερη,

Pentium III 500MHz ή γρηγορότερο

128MB RAM μνήμη ή περισσότερη

USB θύρα (2.0 έντονα συνιστάται)

HDD 1GB χώρο ή περισσότερο

CD-ROM οδηγό

SVGA ή καλύτερη

ΑΙΚΟ ΕΛΛΑΣ ΑΕ

Τηλ. 2107290168, e-mail : aiko@otenet.gr