

Grundläggande
hantering

"GIGA JUKE" Music
Server

"GIGA JUKE" Wireless
Player

Felsökning

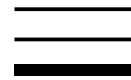
Försiktighetsåtgärder/
Tekniska data

SONY[®]

SONY

HDD Network Audio System NAS-SC500PK

GIGA JUKE



**HDD Network Audio System
Bruksanvisning**

NAS-SC500PK

© 2009 Sony Corporation



MP3 ATRAC

HDD LinearPCM
HARD DISK DRIVE

<http://www.sony.net/>

Printed in Malaysia



* 4 1 1 4 8 6 3 7 2 * (1)

VARNING

Utsätt inte den här apparaten för regn eller fukt för att undvika risk för brand eller elstötter.

Se till att inte anläggningens ventilationshåll täcks för av tidningar, borddukar, gardiner eller liknande, eftersom det kan medföra risk för brand. Ställ heller inte tända stearinljus, eller något annat med öppen låga, ovanpå anläggningen.

Ställ inte vätskefyllda kärl som t.ex. blomvaser ovanpå anläggningen, och skydda anläggningen mot dropp och stänk, eftersom det kan leda till brand eller elstötter.

Eftersom huvudkontakten används för att koppla bort enheten från nätspanningen bör du ansluta den till ett vägguttag som är lätt att komma åt. Om anläggningen skulle bete sig onormalt på något sätt bör du genast dra ur stickkontakten ur vägguttaget.

Installera inte anläggningen i ett slutet utrymme som t.ex. i en bokhylla eller inuti ett skåp.

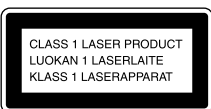
Utsätt varken batterier eller anläggningen med isatta batterier för hög värme, t.ex. från solstrålning, eld eller liknande.

Även om du har stängt av strömmen till själva enheten är den inte bortkopplad från nätspanningen så länge den är ansluten till ett vägguttag.

Kraftigt ljudtryck från öronsnäckor och hörlurar kan orsaka hörselskador.

VARNING!

Om du använder optiska instrument tillsammans med den här produkten finns det risk för att du skadar ögonen.



Den här apparat är klassificerad som en laserapparat av KLASS1 (CLASS 1 LASER). Den här markeringen sitter på baksidan av NAS-S500HDE.

Kundinformation: Följande information gäller bara för utrustning som säljs i de länder som följer EU-direktiv.

Tillverkaren av den här produkten är Sony Corporation, 1-7-1 Konan, Minato-ku, Tokyo, 108-0075 Japan. Auktoriserad representant för EMC och produktsäkerhet är Sony Deutschland GmbH, Hedelfinger Strasse 61, 70327 Stuttgart, Tyskland. För eventuella ärenden rörande service och garanti gäller de adresser som anges i de separata service- och garantidokumenterna.

Wireless Network Audio System NAS-C5E Trådlös adapter UWA-NA1 Trådlös station WAP-NA1



Wireless Network Audio System NAS-C5E, den trådlösa adaptern UWA-NA1 och den trådlösa stationen WAP-NA1 är avsedda att användas i följande länder: AT, BE, CH, DE, DK, ES, FI, FR, GB, GR, IT, NL, NO, PL, PT, SE

Härmed intygar Sony Corporation att Wireless Network Audio System NAS-C5E, den trådlösa adaptern UWA-NA1 och den trådlösa stationen WAP-NA1 står i överensstämmelse med de väsentliga egenskapskrav och övriga relevanta bestämmelser som framgår av direktiv 1999/5/EG. För ytterligare information gå in på följande hemsida: <http://www.compliance.sony.de/>

Endast den trådlösa stationen WAP-NA1

Använd bara den här produkten inomhus. Du undviker den risken för elektriska stötter från blixtnedslag genom att aldrig dra utomhuskablar till det nätverk som den här produkten är ansluten till.

För kunder som använder den här produkten i följande länder:

Frankrike

WLAN-funktionen för Wireless Network Audio System NAS-C5E, den trådlösa adaptern UWA-NA1 och den trådlösa stationen WAP-NA1 är bara avsedda att användas inomhus.

Användning utomhus av WLAN-funktionen för Wireless Network Audio System NAS-C5E, den trådlösa adaptern UWA-NA1 och den trådlösa stationen WAP-NA1 är förbjuden på franskt territorium. Kontrollera att WLAN-funktionen för Wireless Network Audio System NAS-C5E, den trådlösa adaptern UWA-NA1 och den trådlösa stationen WAP-NA1 är avstängd innan du använder produkten utomhus. (ART Decision 2002-1009 med ändringar enligt ART Decision 03-908, gällande restriktioner för användning av radiofrekvenser.)

Italien

Användandet av WLAN-nätverk är reglerat:

- när det gäller privat användning, enligt Legislative Decree från 1.8.2003, nr 259 ("Code of Electronic Communications"). Särskilt artikel 104 behandlar de fall där man i förväg måste ansöka om särskilt tillstånd och i artikel 105 behandlas fall där fri användning är tillåten;
- när det gäller allmänhetens tillgång till telekommunikations- och tjänster via LAN, genom Ministerial Decree 28.5.2003 med tillägg, och artikel 25 (generellt tillstånd för kommunikation och tjänster i elektroniska nätverk) i "Code of electronic communications".

Norge

Det är inte tillåtet att använda Wireless Network Audio System NAS-C5E, den trådlösa adaptern UWA-NA1 och den trådlösa stationen WAP-NA1 inom en radii av 20 km från centrum av Ny-Alesund, Svalbard.

WPA Supplicant

Copyright © 2003-2008, Jouni Malinen <j@w1.fi> samt medarbetare, alla rättigheter förbehållna. Spridning och användning av källkod och dess binära form, med eller utan modifierationer, tillåts förutsatt att följande villkor är uppfyllda:

- 1 Om källkoden sprids måste ovanstående upphovsrättsinformation finnas med, liksom den här listan med villkor och följande friskrivningsklausul.
- 2 Spridning i binär form måste innehålla ovanstående upphovsrättsinformation, den här listan med villkor och följande friskrivningsklausul, antingen i dokumentationen och/eller i annat material som tillhandahålls i distributionen.
- 3 Varken namnet/namnen på den/de ovan listade upphovsrättsägaren/ägarna, eller namnen på medarbetare får användas för att signera eller marknadsföra produkter som härstammar från den här programvaran, utan skriftligt tillstånd.

DEN HÄR PROGRAMVARAN TILLHANDAHÅLLS AV UPPHOVSRÄTTSSÄGARNA OCH DERAS MEDARBETARE "I BEFINTLIGT SKICK" OCH DE FRÅNSÄGER SIG SAMTIDIGT ALLA UTTRYCKTA ELLER UNDERFÖRSTÄDDA GARANTIER, INKLUSIVE, MEN INTE BEGRÄNSADE TILL, UNDERFÖRSTÄDDA GARANTIER RÖRANDE SÄLJBARHET, LÄMPLIGHET FÖR VISST ÄNDAMÅL. UNDER INGA SOM HELST OMSTÄNDIGHETER KAN UPPHOVSRÄTTSSÄGAREN ELLER DESS MEDARBETARE GÖRAS ANSVARIGA FÖR DIREKTA, INDIREKTA ELLER SPECIFIKA SKADOR (INBEGRIPET, MEN INTE BEGRÄNSAT TILL ANSKAFFNING AV ERSÄTTNINGSTJÄNSTER, ERSÄTTNING FÖR FÖRLORAD INFORMATION, FÖRLORAD VINST ELLER FÖR AVBROTT I VERKSAMHETEN) HUR DE ÄN UPPKOMMIT OCH OAVSETT VILKET ERSÄTTNINGANSVAR SOM, VARE SIG DET FÖRELIGGER I FORM AV KONTRAKT, ELLER FÖLJER AV STRIKT ERSÄTTNINGANSVAR ELLER ÅTALBART HANDLANDE (INBERÄKNAT FÖRSUMLIGHET ELLER ANNAT) SOM UPPSTÅTT TILL FÖLJD AV ATT DEN HÄR PROGRAMVARAN HAR ANVÄNTS, ÄVEN OM INFORMATION OM DENNA MÖJLIGHET FÖRELEGAT.

WPA Supplicant Patch har tillhandahållits Ledence under villkoren i BSD-licensen som anförns nedan och all användning av WPA Supplicant Patch måste uppfylla följande villkor:

Copyright © Marvell International Ltd. och dess samarbetspartners. Alla rättigheter förbehålles.

1. Spridning i binär form måste innehålla ovanstående upphovsrättsinformation, den här listan med villkor och följande friskrivningsklausul, antingen i dokumentationen och/eller i annat material som tillhandahålls i distributionen.
2. Varken namnet Marvell eller namnen på dess medarbetare får, utan skriftligt tillstånd, användas för att rekommendera eller marknadsföra produkter som härstammar från den här programvaran.

DEN HÄR PROGRAMVARAN TILLHANDAHÅLLS AV UPPHOVSRÄTTSSÄGARNA OCH DERAS MEDARBETARE "I BEFINTLIGT SKICK" OCH DE FRÅNSÄGER SIG SAMTIDIGT ALLA UTTRYCKTA ELLER UNDERFÖRSTÄDDA GARANTIER, INKLUSIVE, MEN INTE BEGRÄNSADE TILL, UNDERFÖRSTÄDDA GARANTIER RÖRANDE SÄLJBARHET, LÄMPLIGHET FÖR VISST ÄNDAMÅL. UNDER INGA SOM HELST OMSTÄNDIGHETER KAN UPPHOVSRÄTTSSÄGAREN ELLER DESS MEDARBETARE GÖRAS ANSVARIGA FÖR DIREKTA, INDIREKTA ELLER SPECIFIKA SKADOR (INBEGRIPET, MEN INTE BEGRÄNSAT TILL ANSKAFFNING AV ERSÄTTNINGSTJÄNSTER, ERSÄTTNING FÖR FÖRLORAD INFORMATION, FÖRLORAD VINST ELLER FÖR AVBROTT I VERKSAMHETEN) HUR DE ÄN UPPKOMMIT OCH OAVSETT VILKET ERSÄTTNINGANSVAR SOM, VARE SIG DET FÖRELIGGER I FORM AV KONTRAKT, ELLER FÖLJER AV STRIKT ERSÄTTNINGANSVAR ELLER ÅTALBART HANDLANDE (INBERÄKNAT FÖRSUMLIGHET ELLER ANNAT) SOM UPPSTÅTT TILL FÖLJD AV ATT DEN HÄR PROGRAMVARAN HAR ANVÄNTS, ÄVEN OM INFORMATION OM DENNA MÖJLIGHET FÖRELEGAT.

- Den här produkten skyddas av de rättigheter som gäller immateriell egendom och tillhör Microsoft Corporation. Användning eller distribution av sådan teknik utanför den här produkten är förbjuden utan licens från Microsoft eller ett auktoriserat dotterbolag till Microsoft.

De som skapar innehållet ("content providers") använder den teknik för hantering av digitala rättigheter för Windows Media, som finns med i den här enheten ("WM-DRM"), för att skydda innehållets integritet ("Secure Content") så att deras immateriella egendom, inberäknat upphovsrätten, av innehållet i fråga inte missbrukas. Den här enheten använder programvaran WM-DRM för uppspelning av skyddat innehåll (Secure Content) ("WM-DRM-programvara"). Om säkerheten hos WM-DRM-programvaran på den här enheten har äventyrats, kan ägarna av det skyddade innehållet ("Secure Content Owners") begära att Microsoft återkallar WM-DRM-programvarans rätt att begära nya licenser med avsikt att kopiera, visa och/eller spela upp det skyddade innehållet. Ett sådant återkallande påverkar inte WM-DRM-programvarans förmåga att spela upp innehåll som inte är skyddat. En lista över återkallade WM-DRM-programvaror sänds till din enhet varje gång du hämtar hem en licens för skyddat innehåll från internet eller från en dator. Microsoft kan, i samband med en sådan licens, även ladda ner återkallningslistor på din enhet på uppdrag av ägare av det skyddade innehållet.

- System- och produktnamn i den här manualen är vanligen varumärken eller registrerade varumärken som tillhör respektive tillverkare.
- I den här bruksanvisningen kallas Microsoft Windows XP Home Edition, Microsoft Windows XP Professional och Microsoft Windows XP Media Center Edition för Windows XP.
- I den här bruksanvisningen kallas Microsoft Windows Vista Home Basic, Microsoft Windows Vista Home Premium, Microsoft Windows Vista Business och Microsoft Windows Vista Ultimate för Windows Vista.
- TM och ® har inte satts ut i den här manualen.



**Omhändertagande
av gamla
elektriska och
elektroniska
produkter**

**(Användbar i den
Europeiska Unionen och andra
Europeiska länder med separata
insamlingsssystem)**

Symbolen på produkten eller emballaget anger att produkten inte får hanteras som hushållsavfall. Den skall i stället lämnas in på uppsamlingsplats för återvinning av el- och elektronikkomponenter. Genom att säkerställa att produkten hanteras på rätt sätt bidrar du till att förebygga eventuella negativa miljö- och hälsoeffekter som kan uppstå om produkten kasseras som vanligt avfall. Återvinning av material hjälper till att bibehålla naturens resurser. För ytterligare upplysningar om återvinning bör du kontakta lokala myndigheter eller sophämtningstjänst eller affären där du köpte varan. Gäller följande tillbehör:
Fjärrkontroll, Trådlös adapter



**Avfallsinstruktion
rörande
förbrukade
batterier (gäller i
EU och andra**

**europiska länder med separata
insamlingsssystem)**

Denna symbol på batteriet eller på förpackningen betyder att batteriet inte skall behandlas som vanligt hushållsavfall.

På vissa batterier kan denna symbol användas i kombination med en kemisk symbol. Den kemiska symbolen för kvicksilver (Hg) eller bly (Pb) läggs till om batteriet innehåller mer än 0,0005% kvicksilver eller 0,004% bly. Med att sörja för att dessa batterier blir kastade på ett riktigt sätt kommer du att bidra till att skydda miljön och människors hälsa från potentiella negativa konsekvenser som annars kunnat blivit orsakat av felaktig avfallshantering. Återvinning av materialet vill bidra till att bevara naturens resurser. När det gäller produkter som av säkerhet, prestanda eller dataintegritetsskäl kräver permanent anslutning av ett inbyggt batteri, bör detta batteri bytas av en auktoriserad servicetekniker.

För att försäkra att batteriet blir behandlat korrekt skall det levereras till återvinningsstation för elektriska produkter när det är förbrukat.

För alla andra batterier, vänligen se avsnittet om hur man tar bort batteriet på ett säkert sätt. Lämna batteriet på en återvinningsstation för förbrukade batterier.

För mer detaljerad information rörande korrekt avfallshantering av denna produkt eller batterier, vänligen kontakta ditt kommunkontor, din avfallsstation eller din återförsäljare där du köpt produkten.

Innan du använder den här produkten

Om den här bruksanvisningen

I den här bruksanvisningen kallas HDD Network Audio System (NAS-S500HDE) för "GIGA JUKE" Music Server och det trådlösa nätverket för ljudöverföring (NAS-C5E) kallas för "GIGA JUKE" Wireless Player.

Om upphovsrättskydd

Material som spelas in med den här produkten får inte användas utan upphovsrättsägarens tillåtelse med undantag för privat bruk.

Angående de illustrationer som används i den här bruksanvisningen

Illustrationerna som används i avsnittet för "GIGA JUKE" Music Server motsvarar alla modeller, med undantag för modellen för Storbritannien, och det här avsnittet beskriver hur du använder "GIGA JUKE" Music Server genom att till största delen använda knapparna på fjärrkontrollen. Samma åtgärder kan även utföras med de knappar och kontroller på enheten som har samma eller liknande namn som de på fjärrkontrollen. Avsnittet för "GIGA JUKE" Wireless Player i den här bruksanvisningen beskriver hur du använder enheten genom att till största delen använda knapparna och kontrollerna på huvudenheten. Samma åtgärder kan även utföras med de knappar och kontroller på fjärrkontrollen som har samma eller liknande namn som de på huvudenheten. Illustrationerna och skärmbilderna som används i den här manualen kan skilja sig åt från vad du ser i verkligheten.

Om tjänster som kan användas tillsammans med en internetanslutning

Tänk på att internetbaserade tjänster kan ändras och upphöra utan att det meddelas i förväg.

Om hårddisken

Hårddisken är känslig för mekaniska stötar och vibrationer, men du kan skydda den med följande försiktighetsåtgärder. Mer information finns på sid. 169.

- Utsätt inte enheten för starka mekaniska stötar.
- Flytta inte enheten när nätkabeln är ansluten till ett vägguttag.
- Använd inte enheten på ställen som är utsatta för vibrationer eller som inte erbjuder ett stabilt underlag.
- Flytta inte enheten eller koppla bort nätkabeln när enheten spelar in eller spelar upp.
- Försök inte byta ut eller uppgradera hårddisken på egen hand, eftersom det kan leda till funktionsstörningar.

Eventuell information som förloras på grund av ett fel på hårddisken kan inte återställas.

Information som spelas in på hårddisken kan skadas även under normal användning. Glöm inte bort att använda enhetens säkerhetskopieringsfunktion för att med jämna mellanrum säkerhetskopiera informationen till en USB-hårddisk (finns som tillval) eller till en delad mapp på en dator.

Sony ger ingen kompensation för information som gått förlorad på grund av att hårddisken skadats.

Om programvaran som medföljer den här produkten

Innan du börjar använda den här produkten bör du läsa "SLUTANVÄNDARAVTAL FÖR PROGRAMVARAN FRÅN SONY" på sid. 188 och "Viktig information rörande programvaran" på sid. 190.


I och med att du börjat använda den här produkten förutsätts det att du har läst och accepterat villkoren i licensavtalet.


Om inspelning

- Gör en provinspelning innan du börjar den egentliga inspelningen, särskilt om du tänker spela in något viktigt.
- Sony ger ingen kompensation för en inspelning som inte kunnat göras på grund av ett fel på den här enheten.

Funktionsstörningar som uppstår under normal användning av enheten repareras av Sony enligt villkoren i den begränsade garantin för den här enheten. Samtidigt kan inte Sony göras ansvarigt för eventuella följder som uppstått genom att en inspelning eller en uppspelning misslyckats på grund av en skada eller en funktionsstörning hos enheten.

Så här använder du den här manualen

: Den här symbolen markerar HDD Jukebox-funktioner.

: Den här symbolen markerar CD-funktioner.

Innehållsförteckning

Innan du använder den här produkten	4
Kontrollera de medföljande tillbehören (förpackningens innehåll)	11
"GIGA JUKE" Music Server och medföljande tillbehör	11
"GIGA JUKE" Wireless Player och medföljande tillbehör	12
Trådlös station och medföljande tillbehör	13
Övriga medföljande tillbehör	13
Guide över delar och kontroller	14
"GIGA JUKE" Music Server	14
"GIGA JUKE" Wireless Player	21
Trådlös station	25

Grundläggande hantering

Välja språk för teckenfönstret	27
På "GIGA JUKE" Music Server	27
På "GIGA JUKE" Wireless Player	28
Ställa klockan	29
På "GIGA JUKE" Music Server	29
På "GIGA JUKE" Wireless Player	31
Spela in en CD-skiva till HDD Jukebox på "GIGA JUKE" Music Server	32
Spela upp HDD Jukebox på "GIGA JUKE" Music Server	34
Spela upp ljudinformation som finns lagrad på "GIGA JUKE" Music Server via "GIGA JUKE" Wireless Player	36
Lyssna på internetradio på "GIGA JUKE" Wireless Player	38
Överföra ljudinformation från HDD Jukebox på "GIGA JUKE" Music Server till en "WALKMAN"	40
Ansluta oval adapter för "WALKMAN"	41
Överföra ljudinformation till en "WALKMAN"	42

"GIGA JUKE" Music Server

Enhetens funktioner.....	47
--------------------------	----

Förberedelser

Slå på strömmen.....	49
----------------------	----

Importera och överföra ljudinformation

Om import och överföring av ljudinformation.....	51
Ställa in enheten för inspelning eller import.....	54
Ändra inspelningsmålet på HDD Jukebox.....	56
Importera ljudinformation till HDD Jukebox.....	57
Spela in från en radiosändning, en DAB-tjänst* eller en externt ansluten komponent	57
Importera ljudinformation från en "WALKMAN" eller en USB-lagringsenhet....	58
Importera ljudfiler från en dator	59
Överföra ljudinformation från HDD Jukebox	62
Överföra ljudinformation till en bärbar enhet	62
Överföra ljudinformation till en USB-lagringsenhet.....	63
Ändra överföringsinställningarna.....	63
Radera spår eller spellistor på målenheten.....	65

Spela upp ljudinformation

Spela upp ljudinformation från HDD Jukebox i olika listlägen.....	66
Kontrollera information om album och spår.....	67
Registrera önskade spår till spellistor.....	67
Söka efter spår, album eller artister.....	68
Spela upp spår med hjälp av "SensMe™ Channels"-funktionen.....	69
Använda DSEE-funktionen	72
Spela upp en CD	73
Visa information om en CD	75
Lyssna på radio eller DAB-tjänster	76
Utföra initierande DAB-avsökning (DAB Initial Scan)*	76
Välja en FM/AM-radiostation	76
Ta emot DAB-tjänster*	77
Förinställa FM/AM-radiostationer och DAB-tjänster*.....	78
Spela upp ljudinformation som finns lagrad på "WALKMAN" (WM-PORT)	80
Ansluta en digital musikspelare till DMPORT(DIGITAL MEDIA PORT)	81

* Endast modellen för Storbritannien

Ansluta en extern komponent (AUDIO IN)	82
Upprepad uppspelning • Slumpvis uppspelning	84

Redigera spår på HDD Jukebox

Söka och skaffa titelinformation	86
Spara bildfiler	87
Redigering	89
Ändra titlar	89
Skapa en spellista	89
Radera inspelningar	90
Flytta inspelningar	91
Dela upp inspelade spår	91
Foga samman inspelade spår	92
Skapa en mapp eller en grupp	93
Konvertera spårens ljudformat	94
Skriva in text	95
Skriva in text	96

Nätverksanslutning och nätverksinställningar

Ansluta enheten till internet	98
Ansluta enheten till internet via ett trådlöst nätverk	99
Ansluta till och göra inställningar för ett trådlöst nätverk (AOSS-inställning)	100
Söka accesspunkten och ställa in ett trådlöst nätverk	101
Ansluta enheten till internet via ett kabelanslutet nätverk	102
Förberedelser för kabelanslutning	102
Anslutning till och inställningar för ett kabelanslutet nätverk (Automatisk inställning)	103
Bekräfta och ändra nätverksinställningarna	105
Kontrollera nätverkets status	105
Ställa in IP-adress/proxyserver	106

Använda enheten ansluten till internet

Vad du kan göra via en internetanslutning	107
Skaffa den senaste titelinformationen	108
Ställa klockan via en internetanslutning	109

Använda HOME NETWORK-funktionen (funktion för hemmanätverk)

Om enhetens server- och klientfunktioner.....	110
Använda enheten som en server.....	112
Lyssna på samma spår i olika rum (PARTY MODE).....	114
Använda enheten som en klient.....	116
Lyssna på musik som lagrats på en dator	116
Visa information för spår	117

Övriga inställningar

Använda insomningstimern.....	118
Använda uppvakningstimern	119
Använda inspelningstimern	120
Inspelning av ett FM/AM-radioprogram eller en DAB-tjänst* med hjälp av inspelningstimern.....	120
Spela in från en extern komponent med hjälp av inspelningstimern.....	121
Kontrollera en timerinställning	122
Ändra enhetens inställningar.....	124
Ställa in teckenfönstret	124
Ställa in standbyläget.....	125
Spela upp demonstrationsvideon.....	125
Systemunderhåll.....	126
Säkerhetskopiera och återställa ljudinformation.....	126
Återställa säkerhetskopierad information	128
Kontrollera systeminformationen.....	128
Uppdatera systemets programvara	129
Formatera systemet	129
Flytta spårinformation mellan enheten och andra komponenter.....	129

* Endast modellen för Storbritannien

"GIGA JUKE" Wireless Player

Enhetens funktioner.....	133
--------------------------	-----

Förberedelser

Slå på strömmen.....	134
----------------------	-----

Nätverksanslutning och nätverksinställningar

Om nätverksanslutningarna.....	135
Ställa in nätverket via en AOSS-anslutning.....	136
Ställa in nätverket manuellt.....	137
Ställa in en proxyserver manuellt	138

Användning

Lyssna på ljudinformation på "GIGA JUKE" Music Server	139
Lyssna på samma spår samtidigt i olika rum (PARTY MODE).....	139
Spela upp spår med hjälp av "SensMe™ Channels"-funktionen.....	141
Spela upp ljudinformation på en dator	142
Upprepad uppspelning • Slumpvis uppspelning	144
Lyssna på en externt ansluten komponent	145
Ställa in ljudkvaliteten	146
Välja ljudkaraktär (Preset EQ).....	146
Skapa ett mer dynamiskt ljud (Dynamic Sound Generator X-tra).....	146
Använda timern	147
Använda insomningstimern	147
Använda uppspelningstimern	147
Ändra inställningar	149

Felsökning

Felsökning

Felsökning.....	153
"GIGA JUKE" Music Server	153
"GIGA JUKE" Wireless Player	162

Försiktighetsåtgärder/Tekniska data

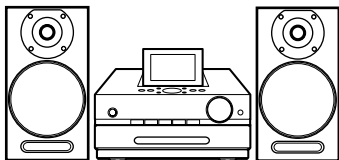
Försiktighetsåtgärder	169
"GIGA JUKE" Music Server	169
Om CD-skivor	170
"GIGA JUKE" Wireless Player	171
Trådlös station.....	172
Tekniska data	173
"GIGA JUKE" Music Server	173
"GIGA JUKE" Wireless Player	175
Trådlös station.....	175
Ytterligare information.....	176
Lista över kataloger för respektive listläge.....	176
Kanallista till "SensMe™ Channels"-funktionen	178
Systemkrav	179
Ljudformat för de spår på datorn som "GIGA JUKE" Wireless Player kan hantera	180
Ordlista	181
Index	184

Kontrollera de medföljande tillbehören (förpackningens innehåll)

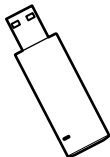
Om något tillbehör saknas eller är skadat
kontakta du närmaste Sony-återförsäljare.

"GIGA JUKE" Music Server och medföljande tillbehör

- "GIGA JUKE" Music Server NAS-S500HDE
(1)



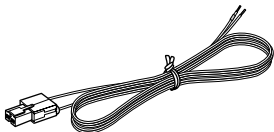
- Trådlös adapter UWA-NA1 (1)



- Förlängningskabel till trådlös adapter (1)



- Högtalarkablar (2)



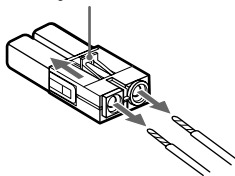
Hur du kopplar bort högtalarkablarna från högtalarkontakterna

Om du vill använda andra högtalarkablar
kan du koppla bort kablarna från
högtalarkontakterna.

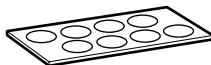
Tips

- Du kan använda en högtalarkabel av typ AWG #18 -
AWG #24, som finns att köpa i handeln.
- Innan du sätter in en ny högtalarkabel i kontakten
skal du av ungefär 10 mm av isoleringen och
tvinnar sedan ledarna.

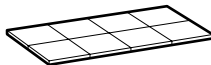
Tryck fliken på högtalarkontakten i pilens riktning och
dra ut högtalarkabeln.



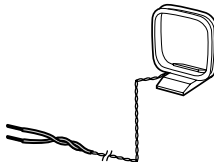
- Högtalarfötter (8)



eller



- AM-ramantenn (1)



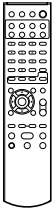
FM-trådontenn (1)



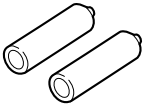
DAB-trådontenn (1) (endast modellen för Storbritannien)



Fjärrkontroll (1)

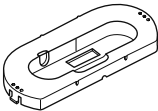


R6-batterier (storlek AA) (2)

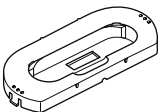


Oval adapter för "WALKMAN" (2)

Typ A-adapter
Kompatibla "WALKMAN"-modeller:
NW-S600-serien, NW-S700F-serien, NW-A800-serien, NWZ-A810-serien, NWZ-A820-serien, NWZ-A820K-serien, NWZ-A720-serien, NWZ-S730-serien, NWZ-S630-serien, NWZ-E430-serien



Typ B-adapter
Kompatibla "WALKMAN"-modeller:
NWZ-S510-serien, NWZ-S610F-serien, NWZ-X1000-serien



Typen av adapter (A eller B) anges på adapterns undersida.

Det är inte säkert att samtliga modeller som finns listade är tillgängliga i alla länder och regioner.

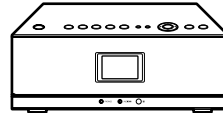
CD-ROM-skiva med programvaran "Music Transfer" (1)

Spela inte upp den här skivan på en ljud-CD-spelare.

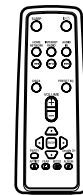


"GIGA JUKE" Wireless Player och medföljande tillbehör

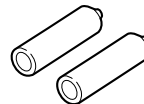
"GIGA JUKE" Wireless Player NAS-C5E (1)



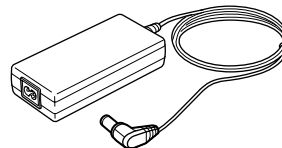
Fjärrkontroll (1)



R6-batterier (storlek AA) (2)



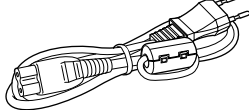
12V nätadapter (1)



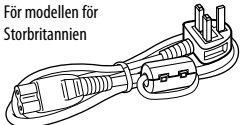
Nätkabel (1)

På den medföljande nätkabeln är ett ferritfilter monterat. Den här nätkabeln är endast avsedd för NAS-CSE.

Alla modeller utom modellen för Storbritannien



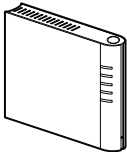
För modellen för Storbritannien



Häftet "Internet Radio-tjänster på "GIGA JUKE" Wireless Player" (1)

Trådlös station och medföljande tillbehör

Trådlös station WAP-NA1 (1)



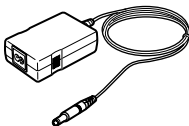
Ställ för trådlös station (1)



Nätverkskabel (LAN) (1)

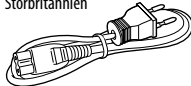


5V nätadapter (1)

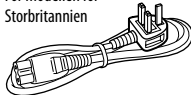


Nätkabel (1)

Alla modeller utom modellen för Storbritannien



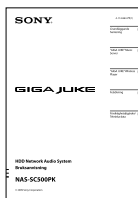
För modellen för Storbritannien



Övriga medföljande tillbehör

Följande tillbehör är avsedda för generell bruk med alla enheter i förpackningen.

Bruksanvisning (den bruksanvisning du läser just nu)



Den här manualen innehåller utförliga beskrivningar av de olika inställningarna och åtgärderna och beskriver hur nätverksanslutningen går till.

Den här manualen innehåller också information om hur du använder enheten på ett säkert sätt.

Installationsguide (1)

I den här manualen beskrivs hur du ansluter högtalarna och antennerna, ställer in ett trådlöst nätverk via Instant (S-IWS)-anslutning och ansluter till internet.

Om kundtjänstwebbplatsen för Sony Europa

På den här webbsidan finns den senaste supportinformationen och svar på vanligt förekommande frågor (FAQ).

För kunder i Europa:

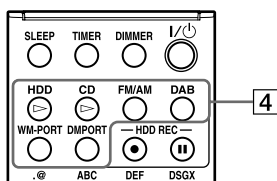
<http://support.sony-europe.com/>

Guide över delar och kontroller

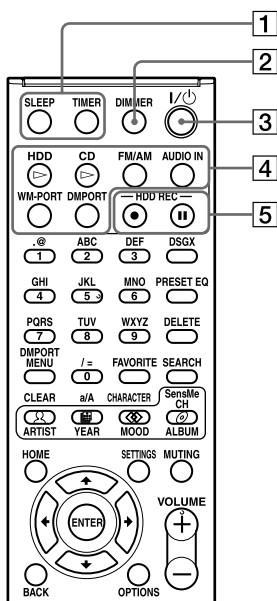
"GIGA JUKE" Music Server

Fjärrkontroll

Modell för Storbritannien*



Alla modeller utom modellen för Storbritannien



1 SLEEP- och TIMER-knappar

- SLEEP-knapp
Den här knappen använder du för att ställa in eller bekräfta inställningarna för insomningstimern (sid. 118).
- TIMER-knapp
Den här knappen använder du när du vill ställa in timern (sid. 119 till 123).

2 DIMMER-knapp

- Den här knappen använder du när du vill ställa in ljusstyrkan för teckenfönstret och ljuspanelen.

3 I/⏻ (ström)-knapp

- Med den här knappen slår du på och stänger av strömmen. När du stänger av strömmen börjar enheten automatiskt att analysera musikinformationen (sid. 72). Medan analysen pågår blinkar ljuspanelen långsamt. Om du vill avbryta analysen och stänga av strömmen direkt, trycker du på ■-knappen.

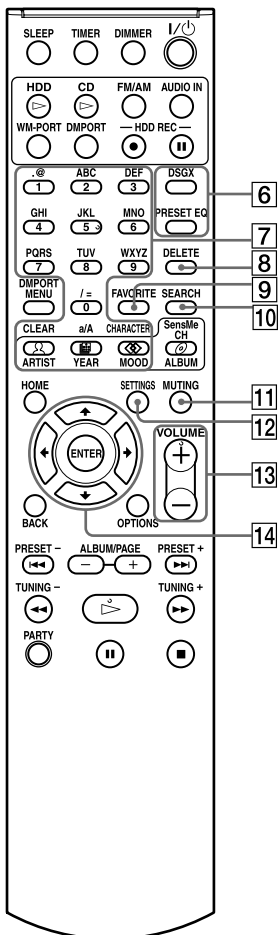
4 Funktionsvalknappar*

- Med de här knapparna kan du välja en funktion direkt. I standbyläge slår dessa knappar också på enheten och startar samtidigt uppspelningen.
- HDD▷-knapp (sid. 34)
- CD▷-knapp (sid. 73)
- FM/AM-knapp (sid. 76)
- AUDIO IN-knapp (sid. 83) (alla modeller utom modellen för Storbritannien)
- WM-PORT-knapp (sid. 80)
- DMPORT-knapp (sid. 81)
- DAB-knapp (sid. 76) (endast modellen för Storbritannien)

5 HDD REC-knappar

- De här knapparna använder du vid inspelning på HDD Jukebox.
- HDD REC ● (inspelningsstart)-knapp (sid. 33, 57)
- HDD REC ■ (inspelningspaus)-knapp (sid. 33, 57)

* Funktionsvalknapparna på modellerna för Storbritannien och övriga modeller utför samma funktioner, med undantag för DAB-knappen, som bara finns på modellen för Storbritannien.



6 DSGX- och PRESET EQ-knappar

- DSGX-knapp
Den här knappen använder du för att skapa ett mer dynamiskt ljud (Dynamic Sound Generator X-tra).

Varje gång du trycker på knappen växlas funktionen DSGX mellan "ON" och "OFF". Fabriksinställningen för den här funktionen är "ON".

- PRESET EQ-knapp
Med den här knappen väljer du en förinställd ljudkaraktär.

Varje gång du trycker på knappen ändras ljudkaraktären på följande sätt.

◆ FLAT (rak) → ROCK → POPS → JAZZ → CLASSICAL → DANCE → FLAT (rak) → ...
(◆: Fabriksinställning)

7 Siffer*/text-knappar

De här knapparna använder du för att välja spår under uppspelning och för att skriva in text (sid. 35, 74, 95).

8 DELETE-knapp

Den här knappen kan du använda i alla funktionslägen när du vill radera en post (sid. 90).

9 FAVORITE-knapp

Den här knappen använder du när du vill lägga in ett spår i "Favorites" i spellistan (sid. 67).

10 SEARCH-knapp

Den här knappen använder du när du vill söka efter artister eller album via första bokstaven i namnet (sid. 68).

11 MUTING-knapp

Dämpar ljudet.

12 SETTINGS-knapp

Med den här knappen visar du SETTINGS-menyn (inställningsmenyn) (sid. 20). Du använder den för att ställa klockan och när du vill göra nätverks- och systeminställningar.

13 Knapparna VOLUME+* och VOLUME-

Med den här ratten ställer du in ljudvolymen.

14 Menyfunktionsknappar

De här knapparna använder du för att välja menyalternativ och verkställa menyinställningar (sid. 20).

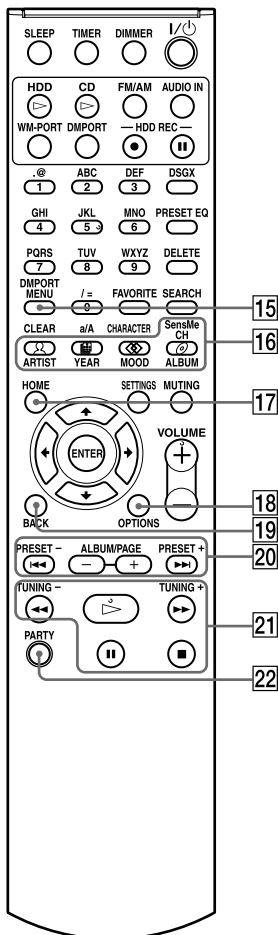
- ↑, ↓, ← och →-knappar

De här knapparna använder du för att välja menyalternativ och ändra inställningar.

- ENTER-knapp

Med den här knappen bekräftar du en inställning som du har gjort.

Knappar, som har en punkt som du kan känna med fingret, är markerade med en asterisk (*) (dvs. knapparna "5" och VOLUME +).



15 DMPORT MENU-knapp

Den här knappen använder du när DIGITAL MEDIA PORT-adaptorn och en digital musikspelare är anslutna. Mer information finns i bruksanvisningen till DIGITAL MEDIA PORT-adaptorn.

16 SensMe CH/Music Surfin'-knappar

- SensMe CH-knapp (gul) (sid. 69)
Med den här knappen väljer du och spelar upp en kanal från funktionen "SensMe™ Channels" (sid. 69).
- Knapparna ARTIST (blå), YEAR (röd), MOOD (grön) och ALBUM (gul) (sid. 70)
De här knapparna använder du för att välja kanal för Music Surfin' när du valt funktionen "SensMe™ Channels".

17 HOME-knapp

Med den här knappen väljer du en funktion från huvudmenyn (sid. 20).
Välj en funktion genom att trycka på $\uparrow/\downarrow/\leftarrow/\rightarrow$ och tryck sedan på ENTER för att aktivera valet. Du stänger huvudmenyn genom att trycka på HOME eller BACK innan du trycker på ENTER.

18 OPTIONS-knapp

Med den här knappen visar du OPTIONS-meny (alternativmenyn) (sid. 20).
Vilka menyalternativ som visas beror på vilken funktion du har valt.

19 BACK-knapp

Med den här knappen backar du tillbaka till föregående fönster (sid. 43, 70, 96).

20 $\leftarrow\leftarrow$ • PRESET-, $\rightarrow\rightarrow$ • PRESET+, ALBUM/PAGE+ • ALBUM/PAGE- -knappar

- $\leftarrow\leftarrow$ och $\rightarrow\rightarrow$ -knappar
Med de här knapparna snabbspelar du tillbaka till början av ett spår med medhörning.
- PRESET+ och PRESET- -knappar
Med de här knapparna väljer du en förinställd radiostation eller en DAB-tjänst (endast modellen för Storbritannien).
- ALBUM/PAGE+ och ALBUM/PAGE- -knappar
Med de här knapparna väljer du album eller grupp i huvudfönstret. Under visning av en lista använder du de här knapparna för att bläddra till nästa sida eller tillbaka till föregående sida (sid. 35, 74).

21 Funktionsknappar

De här knapparna använder du för de grundläggande åtgärderna i alla funktionslägena.

- \triangleright (uppspelning)-knapp*
- $\leftarrow\leftarrow$ (snabbspolning bakåt) • TUNING- och $\rightarrow\rightarrow$ (snabbspolning framåt) • TUNING+ -knappar
- \parallel (paus)-knapp
- \blacksquare (stopp)-knapp

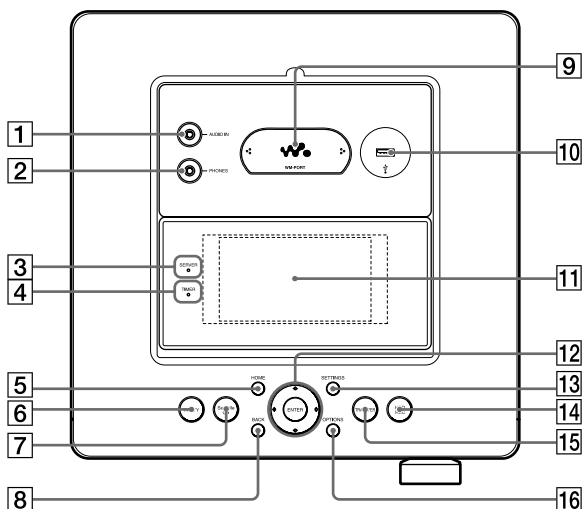
22 PARTY-knapp

Med den här knappen aktiverar du eller växlar över till PARTY MODE (partyläge) (sid. 114).

Knappar, som har en punkt som du kan känna med fingret, är markerade med en asterisk (*) (dvs.

\triangleright (uppspelning)-knappen bland funktionsknapparna).

Huvudenhetens översida



1 AUDIO IN-kontakt

Till den här kontakten ansluter du utgången på en extern komponent (sid. 83).

2 PHONES (hörlurar)-kontakt

Till den här kontakten ansluter du hörlurar.

3 SERVER-indikator

Lyser gulgrönt när enheten används som en server och en klientenhet spelar upp ljudinformation (sid. 112).

4 TIMER-indikator

Visar timerns status (sid. 118 till 120).

5 HOME-knapp

Med den här knappen väljer du en funktion från huvudmenyn (sid. 20).

Välj en funktion genom att trycka på **↑/↓/←/→** och tryck sedan på ENTER för att aktivera valet. Du stänger huvudmenyn genom att trycka på HOME eller BACK innan du trycker på ENTER.

6 PARTY-knapp

Med den här knappen aktiverar du eller växlar över till PARTY MODE (partyläge) (sid. 114).

7 SensMe CH-knapp

Med den här knappen väljer du och spelar upp en kanal från funktionen "SensMe™ Channels" (sid. 69).

8 BACK-knapp

Med den här knappen backar du tillbaka till föregående fönster (sid. 43, 70, 96).

9 Port för oval adapter för "WALKMAN" (WM-PORT)

Används för att ansluta den ovala adapter för "WALKMAN" som medföljer aktuell enhet eller "WALKMAN" (sid. 41).

10 USB-port

Den här porten använder du för att ansluta en bärbar enhet, t.ex. en USB-lagringsenhet eller en trådlös adapter (sid. 40, 58, 100, 126).

11 Teckenfönster

Justera visningsvinkeln genom att ta tag i båda sidorna av teckenfönstret och dra det framåt. Mer information om innehållet i teckenfönstret finns på sid. 20.

12 Menyfunktionsknappar

De här knapparna använder du för att välja menyalternativ och verkställa menyinställningar (sid. 20).

• **↑, ↓, ←** och **→**-knappar

De här knapparna använder du för att välja menyalternativ och ändra inställningar.

• **ENTER**-knapp

Med den här knappen bekräftar du en inställning som du har gjort.

13 SETTINGS-knapp

Med den här knappen visar du SETTINGS-menyn (inställningsmenyn) (sid. 20). Du använder den för att ställa klockan och när du vill göra nätverks- och systeminställningar.

14 HDD REC-knapp

De här knapparna använder du vid inspelning på HDD Jukebox (sid. 33, 57).

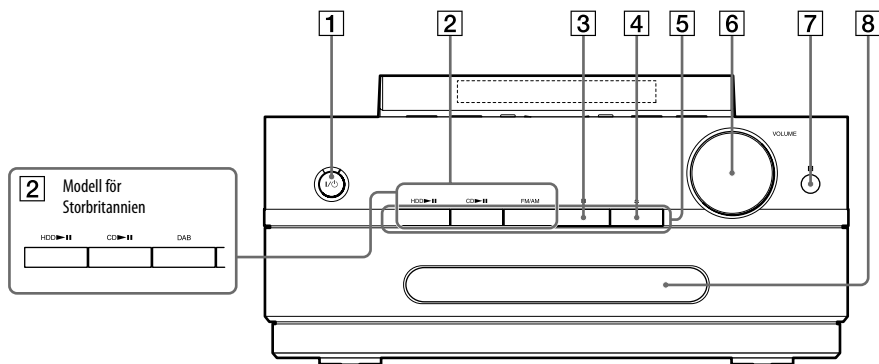
15 TRANSFER-knapp

Den här knappen använder du när du vill föra över ljudinformation till en "WALKMAN" eller en annan bärbar ljudenhet (sid. 42, 62).

16 OPTIONS-knapp

Med den här knappen visar du OPTIONS-menyn (alternativmenyn) (sid. 20). Vilka menyalternativ som visas beror på vilken funktion du har valt.

Huvudenhetens framsida



1 I/⏻ (ström)-knapp och På/Standby-indikator

- I/⏻ (ström)-knapp
Med den här knappen slår du på och stänger av strömmen (sid. 49).
- På/Standby-indikator
Färgen på indikatorn visar enhetens arbetsläge (sid. 50).
 - Grön: Enheten är påslagen.
 - Röd: Enheten är i standardläge (power save) (sid. 125).
 - Orange: Enheten är i snabbstartläge (Quick start-up) (sid. 125) eller analyserar musikinformation (sid. 72).

2 Funktionsvalknappar

Med de här knapparna kan du välja en funktion direkt. I standbyläge slår dessa knappar också på enheten och startar samtidigt uppspelningen.

- HDD▶||-knapp (sid. 34)
- CD▶||-knapp (sid. 73)
- FM/AM-knapp (sid. 76) (alla modeller utom modellen för Storbritannien)
- DAB-knapp (sid. 76) (endast modellen för Storbritannien)

3 ■ (stopp)-knapp

Den här knappen kan du använda i alla funktionslägen för att stoppa en åtgärd.

4 ▶||-knapp

Med den här knappen öppnar och stänger du skivfacket (sid. 32, 73).

5 Ljuspanel

Tänds när strömmen slås på. Blinkar långsamt när enheten analyserar musikinformation som spelats in på HDD Jukebox (sid. 50, 72).

6 VOLUME-ratt

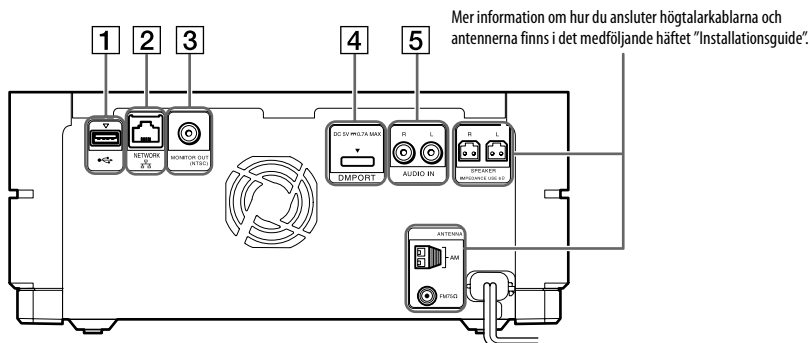
Med den här ratten ställer du in ljudvolymen.

7 Fjärrsensor

8 Skivfack

Här sätter du in CD-skivor i enheten (sid. 32, 73).

Baksidan på huvudenheten



Illustrationen gäller alla modeller, med undantag för modellen för Storbritannien.

1 USB-port

Till den här porten ansluter du en USB-lagringsenhet, en annan bärbar enhet eller den medföljande trådlösa adaptorn med hjälp av förlängningskabeln till den trådlösa adaptorn (sid. 42, 58, 100, 126).

2 NETWORK-port

Den här porten använder du för att ansluta enheten till ett nätverk (sid. 98, 130).

3 MONITOR OUT (NTSC)-kontakt

Till den här kontakten ansluter du en TV.

4 DMPORT

Den här porten använder du för att ansluta en DIGITAL MEDIA PORT-adapter när du vill lyssna på uppspelningen från en digital musikspelare (sid. 81).

5 AUDIO IN-kontakt

Till den här kontakten ansluter en extern ljudkomponent (sid. 82).

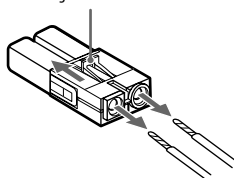
Hur du kopplar bort högtalarkablarna från högtalarkontakterna

Om du vill använda andra högtalarkablar kan du koppla bort kablarna från högtalarkontakterna.

Tips

- Du kan använda en högtalarkabel av typ AWG #18 - AWG #24, som finns att köpa i handeln.
- Innan du sätter in en ny högtalarkabel i kontakten skalar du av ungefär 10 mm av isoleringen och tvinnar sedan ledarna.

Tryck fliken på högtalarkontakten i pilens riktning och dra ut högtalarkabeln.



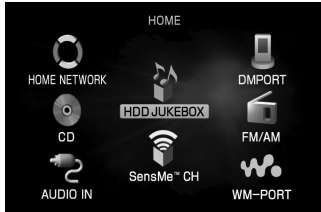
Teckenfönster

Det här avsnittet behandlar teckenfönster som du ofta använder.

■ Home-meny (huvudmenyn)

Visas när du trycker på HOME-knappen.

Alla modeller utom modellen för Storbritannien



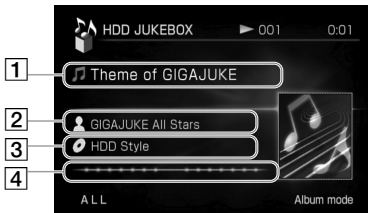
För modellen för Storbritannien



Huvudfönster

När du väljer HDD JUKEBOX, CD, DAB eller HOME NETWORK-funktionen i huvudmenyn visas huvudfönstret. När du trycker på $\uparrow/\downarrow/\leftarrow/\rightarrow$ i huvudfönstret visas en lista (sid. 34).

De alternativ som visas när du valt HDD JUKEBOX-funktionen visas i illustrationen av huvudfönstret nedan.

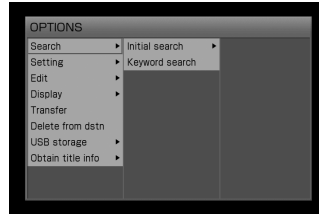


- 1 Spårnamn
- 2 Artistnamn
- 3 Albumnamn
- 4 Visualiseringsstapel

Rör sig till musiken. Hur stapeln ser ut varierar med teckenfönstrets utförande.

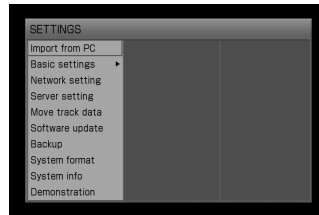
■ Options-meny (alternativmenyn)

Visas när du trycker på OPTIONS-knappen.



■ Settings-meny (inställningsmenyn)

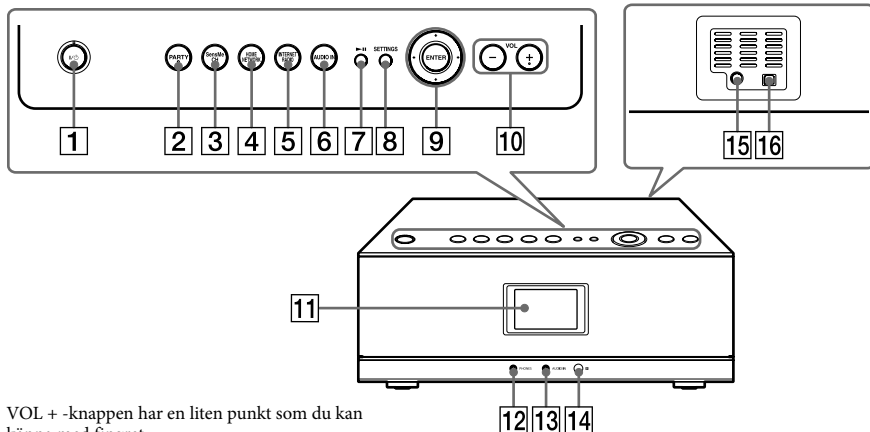
Visas när du trycker på SETTINGS-knappen.



Hur du använder de olika menyerna

- 1 Tryck på önskad menyknapp (HOME, OPTIONS eller SETTINGS).
Motsvarande meny öppnas.
- 2 Välj önskat alternativ genom att trycka på $\uparrow/\downarrow/\leftarrow/\rightarrow$.
- 3 Tryck på ENTER.

Huvudenhet



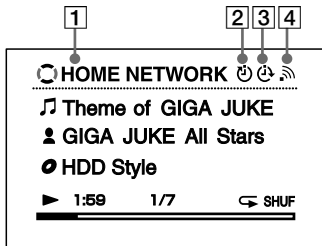
* VOL + -knappen har en liten punkt som du kan känna med fingret.

- 1** **I/⏻ (ström)-knapp och På/Standby-indikator**
 - I/⏻ (ström)-knapp
Med den här knappen slår du på och stänger av strömmen (sid. 134).
 - På/Standby-indikator
Färgen på indikatorn visar enhetens arbetsläge (sid. 134).
- 2** **PARTY-knapp, PARTY-indikator**
 - PARTY-knapp
Med den här knappen aktiverar du och stänger av PARTY MODE (sid. 139).
 - PARTY-indikator
Indikatorn tänds när PARTY MODE är aktiverat (sid. 139).
- 3** **SensMe CH-knapp**
Med den här knappen väljer du och spelar upp en kanal från funktionen "SensMe™ Channels" på "GIGA JUKE" Music Server (sid. 141).
- 4** **HOME NETWORK-knapp**
Med den här knappen väljer du HOME NETWORK-funktionen och spelar upp ljudinformation på en "GIGA JUKE" Music Server eller en DLNA-kompatibel digital mediaserver (sid. 36 och 142).
- 5** **INTERNET RADIO-knapp**
Med den här knappen väljer du Internet Radio-funktionen (sid. 38).
- 6** **AUDIO IN-knapp**
Med den här knappen väljer du Audio In-funktionen och spelar upp ljudinformation på en extern enhet ansluten till AUDIO IN-kontakten på enheten. Ljudet spelas upp via enhetens högtalare (sid. 145).
- 7** **▶||-knapp**
Med den här knappen startar du en uppspelning eller gör paus.
- 8** **SETTINGS-knapp**
Med den här knappen visar du SETTINGS-menyn (inställningsmenyn) (sid. 23).
- 9** **Menyfunktionsknappar**
De här knapparna använder du för att välja menyalternativ och verkställa menyinställningar (sid. 23).
 - **↑, ↓, ← och →-knappar**
De här knapparna använder du för att välja menyalternativ och ändra inställningar.
 - **ENTER-knapp**
Med den här knappen bekräftar du en inställning som du har gjort.
- 10** **VOL +* och -knapp**
Med den här ratten ställer du in ljudvolymen.
- 11** **Teckenfönster (sid. 22)**
- 12** **PHONES-kontakt**
Till den här kontakten ansluter du hörlurar (tillval).
- 13** **AUDIO IN-kontakt**
Till den här kontakten ansluter du ljudutgången på en extern bärbar enhet (tillval) (sid. 145).
- 14** **Fjärrsensor**
- 15** **DC IN 12V-kontakt**
Till den här kontakten ansluter du den medföljande nätdaptern (sid. 134).
- 16** **Kontakt för service och underhåll**
Den här anslutningen används vid service och underhåll av enheten.

Teckenfönster

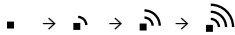
Vilka alternativ som visas i teckenfönstret varierar beroende på vilken funktion du använder.

■ Normalvisning



- 1 Funktion
- 2 Insomningstimer (sid. 147)
- 3 Uppspelningstimer (sid. 147)
- 4 Indikator för styrkan på den trådlösa LAN-signalen

Den här antennikonen visar styrkan på den trådlösa LAN-signalen. Ju fler segment som visas, desto starkare är signalen.

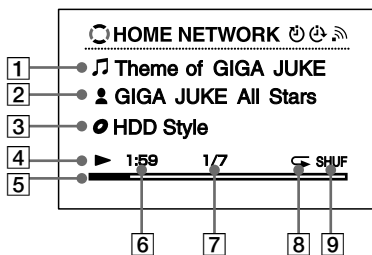


Den här ikonen blinkar när information från en server tas emot och spelas upp, på det sätt som ovanstående bild visar.

■ Teckenfönster för de olika funktionerna

HOME NETWORK-funktion

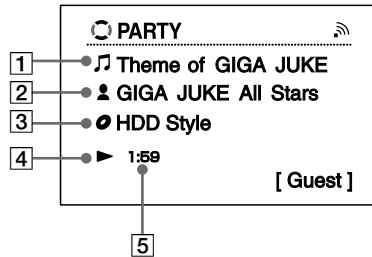
Visning av förfluten tid (standardinställning)



- 1 Spårnamn
- 2 Artistnamn
- 3 Albumnamn
- 4 Uppspelningsstatus

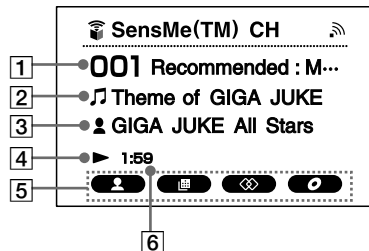
- 5 Förloppsstapel
- 6 Förfluten uppspelningstid
- 7 Aktuellt spårnummer/totalt antal spår
- 8 Uppreppningsläge (sid. 144)
- 9 Slumpvist uppspelningsläge (sid. 144)

PARTY MODE-visning



- 1 Spårnamn
- 2 Artistnamn
- 3 Albumnamn
- 4 Uppspelningsstatus
- 5 Förfluten uppspelningstid

"SensMe™ Channels"-visning

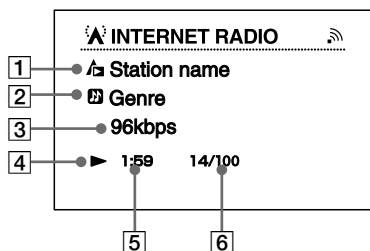


- 1 Kanalnamn
- 2 Spårnamn
- 3 Artistnamn/albumnamn
- 4 Uppspelningsstatus
- 5 Music Surfin'-kanaler
- 6 Förfluten uppspelningstid

Artistnamn och albumnamn visas växelvis.

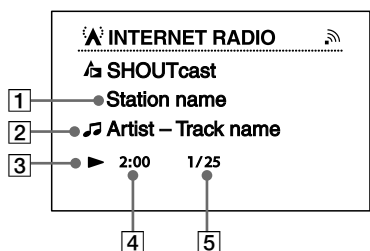
Internet Radio-funktion

Live365-visning



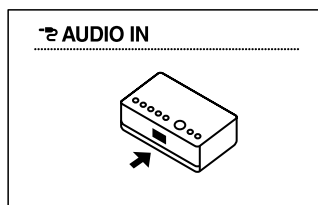
- 1 Radiostationens namn
- 2 Genrenamn
- 3 Bithastighet för överföringen
- 4 Uppspelningsstatus
- 5 Förfluten uppspelningstid
- 6 Aktuellt radiostationsnummer/totalt antal radiostationer

SHOUTcast-visning

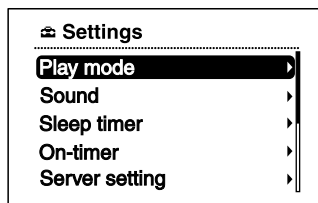


- 1 Radiostationens namn
- 2 Artistnamn och spårnamn
- 3 Uppspelningsstatus
- 4 Förfluten uppspelningstid
- 5 Aktuellt radiostationsnummer/totalt antal radiostationer för den valda genren

Audio In-funktion



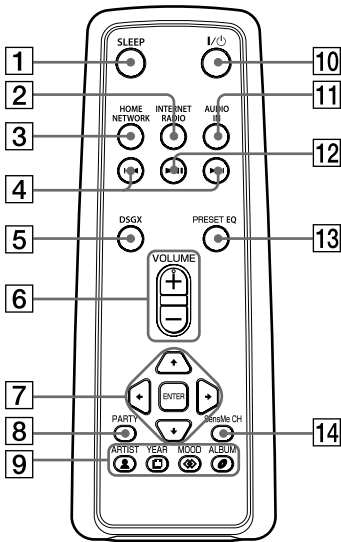
Inställningsfönster



Använda SETTINGS-menyn (inställningsmenyn)

- 1 Tryck på SETTINGS.
- 2 Välj alternativ genom att trycka på ↑/↓.
- 3 Tryck på ENTER.

Fjärrkontroll



* VOLUME + -knappen har en liten punkt som du kan känna med fingret.

1 SLEEP-knapp

Den här knappen använder du för att ställa in eller bekräfta inställningarna för insomningstimern (sid. 147).

2 INTERNET RADIO-knapp

Med den här knappen väljer du Internet Radio-funktionen (sid. 38).

3 HOME NETWORK-knapp

Med den här knappen väljer du HOME NETWORK-funktionen och spelar upp ljudinformation på en "GIGA JUKE" Music Server eller en DLNA-kompatibel digital mediaserver (sid. 36 och 142).

4 ◀◀/▶▶-knapp

- Den här knappen trycker du på om du vill gå till början av det spår som spelas upp, till nästa spår eller till föregående spår. Håll knappen intryckt om du vill snabbspela bakåt eller framåt i det spår som spelas upp.
- När du använder Internet Radio-funktionen: Med den här knappen kan du växla över till föregående eller nästa radiostation (bara när du valt en Live365-station) (sid. 39).

5 DSGX-knapp

Om du trycker på den här knappen kan du få ett mer dynamiskt ljud (sid. 146). Varje gång du trycker på knappen växlas funktionen DSGX (Dynamic Sound Generator X-tra) mellan "On" och "Off". Fabriksinställningen för den här funktionen är "On".

6 Knapparna VOLUME+* och VOLUME-

Med den här ratten ställer du in ljudvolymen.

7 Menyfunktionsknappar

De här knapparna använder du för att välja menyalternativ och verkställa menyinställningar (sid. 23).

- ↑, ↓, ← och →-knappar

De här knapparna använder du för att välja menyalternativ och ändra inställningar.

- ENTER-knapp

Med den här knappen bekräftar du en inställning som du har gjort.

8 PARTY-knapp

Med den här knappen aktiverar och stänger du av PARTY MODE (sid. 139).

9 Music Surfin'-knapp

De här knapparna använder du för att välja kanal för Music Surfin' när "SensMe™ Channels"-funktionen är vald (sid. 141).

10 I/O (ström)-knapp

Med den här knappen slår du på och stänger av strömmen.

11 AUDIO IN-knapp

Med den här knappen väljer du Audio In-funktionen och spelar upp ljudinformation på en extern enhet ansluten till AUDIO IN-kontakten på enheten. Ljudet spelas upp via enhetens högtalare (sid. 145).

12 ▶||-knapp

Med den här knappen startar du en uppspelning eller gör paus.

13 PRESET EQ-knapp

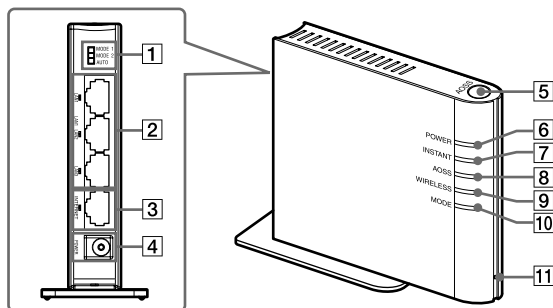
Med den här knappen väljer du en förinställd ljudkaraktär (sid. 146). Varje gång du trycker på knappen ändras ljudkaraktären på följande sätt.

- ◆ FLAT (rak) → ROCK → POPS → JAZZ → CLASSICAL → DANCE → FLAT (rak) → ...
- (◆: Fabriksinställning)

14 SensMe CH-knapp

Med den här knappen väljer du och spelar upp en kanal från funktionen "SensMe™ Channels" på "GIGA JUKE" Music Server (sid. 141).

Trådlös station



1 Lagesomkopplare (MODE 1, MODE 2, AUTO)

Växlar funktionsläget för den trådlösa stationen. Ställ omkopplaren på "AUTO" under normal användning.

MODE 1	Det här läget väljer du när nätverket bara består av enheter från den här förpackningen.
MODE 2	Det här läget väljer du när den trådlösa stationen är ansluten till en bredbandsrouter för tillgång till internet.
◆ AUTO	I det här läget väljs "MODE 1" eller "MODE 2" automatiskt.

(◆: Fabriksinställning)

2 LAN 1-, LAN 2-, LAN 3-portar

De här portarna använder du för att ansluta till "GIGA JUKE" Music Server via kabelanslutning.

3 INTERNET-port

Den här porten använder du för att ansluta till en bredbandsrouter.

4 POWER (DC IN)-kontakt

Den här kontakten använder du för att ansluta den medföljande 5V nätadaptern och nätkabeln.

5 AOSS-knapp

När du gör inställningarna för en AOSS-anslutning och trycker in den här knappen tills AOSS-indikatorn tänds, ställs den trådlösa stationen i AOSS-läget, vilket gör att inställningarna för AOSS-anslutningen utförs automatiskt (sid. 100).

6 POWER-indikator

Lysar grönt när den trådlösa stationen är påslagen.

7 INSTANT-indikator*1

Lysar rött när Instant (S-IWS)-anslutningen ställs in och det trådlösa nätverket ansluts via Instant (S-IWS)-anslutning.

8 AOSS-indikator*1*2

Blinkar rött när AOSS-anslutningen ställs in. Lysar med ett fast sken när anslutningen är korrekt utförd (sid. 100).

9 WIRELESS-indikator*1

Lysar grönt när det trådlösa nätverket är tillgängligt. Blinkar när det trådlösa nätverket används.

10 MODE-indikator*1

Lysar grönt när lagesomkopplaren är inställd på "MODE 1".

11 RESET-knapp

Tryck på den här knappen för att återställa den trådlösa stationen till fabriksinställningarna eller till Instant (S-IWS)-anslutningsläge. Tryck in RESET-knappen med ett spetsigt föremål, t.ex. ett litet stift.

*1 Om alla INSTANT, AOSS, WIRELESS och MODE-indikatorerna blinkar oavbrutet kan det betyda att det är något fel på nätverket. I så fall kontrollerar du följande.

När indikatorerna blinkar 3 gånger samtidigt:

Det är något fel på det kabelanslutna nätverket. I så fall återansluter du nätverket genom att utföra proceduren under "Om anslutningen misslyckades eller om en funktionsstörning inträffat på den trådlösa stationen" (sid. 26).

När indikatorerna blinkar 4 gånger samtidigt:

Det är något fel på det trådlösa nätverket. I så fall återansluter du nätverket genom att utföra proceduren under "Om anslutningen misslyckades eller om en funktionsstörning inträffat på den trådlösa stationen" (den här sidan).

*2 Om en AOSS-anslutning misslyckas blinkar AOSS-indikatorn snabbt. I så fall återansluter du nätverket genom att utföra proceduren under "Om anslutningen misslyckades eller om en funktionsstörning inträffat på den trådlösa stationen" (den här sidan).

Om anslutningen misslyckades eller om en funktionsstörning inträffat på den trådlösa stationen

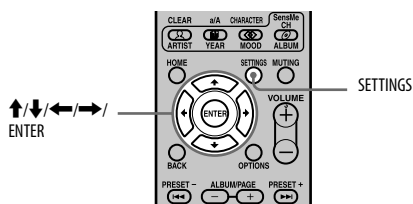
Återställ nätverksanslutningen genom att utföra följande procedur.

- 1** Koppla bort 5V nätadaptern från den trådlösa stationen.
- 2** Kontrollera att alla enheter är korrekt anslutna och att anslutningarna sitter ordentligt (med undantag för 5V nätadaptern till den trådlösa stationen).
- 3** Anslut 5V nätadaptern igen till den trådlösa stationen igen och vänta tills WIRELESS-indikatorn börjar blinka.
- 4** Håll knappen RESET intryckt under ungefär 5 sekunder med hjälp av ett spetsigt föremål, t.ex. ett litet stift, och vänta tills INSTANT-indikatorn tänds och AOSS-indikatorn slocknar (det här kan ta flera minuter).
Om det här inte inträffar på den trådlösa stationen trycker du på RESET-knappen igen.
- 5** Ställ in nätverksanslutningen igen.
Mer information om inställningar för nätverksanslutningen finns i det medföljande häftet "Installationsguide".

Välja språk för teckenfönstret

Som språk för teckenfönstret kan du välja mellan engelska, franska, tyska, italienska och spanska.

På "GIGA JUKE" Music Server



- 1 Öppna SETTINGS-menyn på "GIGA JUKE" Music Server.
- 2 Öppna [Basic settings] – [Screen setting] och tryck sedan på ENTER. Fönstret för val av språk visas.
- 3 Välj önskat språk under inställningen [Language] och tryck sedan på ENTER.

Teckenfönster	Valbart språk
◆ English	Engelska
Français	Franska
Deutsch	Tyska
Italiano	Italienska
Español	Spanska

(◆: Fabriksinställning)

- 4 Välj [Execute] och tryck sedan på ENTER. Texterna i fönstret visas nu på det valda språket.

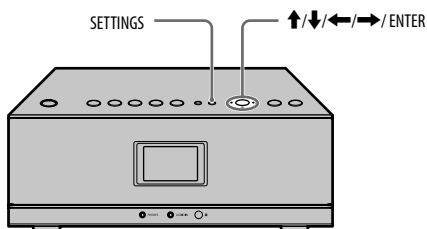
Obs!

När du ändrar språk för teckenfönstret ändras även språket för inskrivning (sid. 95) till det språk som du har valt.

Tips

Lista över tecken som du kan använda (sid. 183) visar vilka tecken du kan använda.

På "GIGA JUKE" Wireless Player



1 Öppna SETTINGS-menyn på "GIGA JUKE" Wireless Player.

2 Välj [Option] – [Language].
Fönstret för val av språk visas.

3 Välj önskat språk via [Language]-inställningen.

Teckenfönster	Språk
◆ English	Engelska
Français	Franska
Deutsch	Tyska
Italiano	Italienska
Español	Spanska

(◆ : Fabriksinställning)

4 Tryck på ENTER.
Teckenfönstret visar informationen på det språk du valt.

Tips

Informationen från "GIGA JUKE" Music Server, från en dator eller en internetradio, visas på den här enheten med det språk som används på "GIGA JUKE" Music Server, datorn eller internetradion, oberoende av vilket språk du valt för menyerna på den här enheten.

Ställa klockan

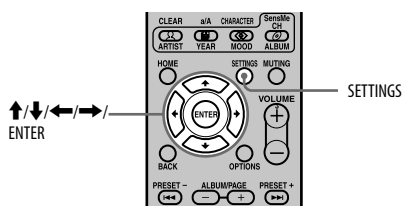
Klockan måste vara korrekt ställd för att funktionerna ska fungera på rätt sätt. Ställ klockan genom att utföra nedanstående procedur.

Obs!

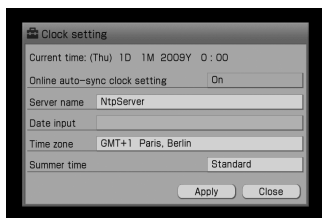
Om klockan inte har ställts visas fönstret för inställning av klockan varje gång du ansluter nätkabeln på "GIGA JUKE" Music Server eller 12V nätadaptern till "GIGA JUKE" Wireless Player till ett vägguttag. Om ingen åtgärd utförs under en minut stängs fönstret för inställning av klockan och demonstrationen startar automatiskt. Du stänger av den automatiska demonstrationen genom att ställa klockan.

På "GIGA JUKE" Music Server

Klockan kan också ställas automatiskt om du ansluter enheten till internet (sid. 109).



- 1 Öppna SETTINGS-menyn på "GIGA JUKE" Music Server.
- 2 Välj [Basic settings] – [Clock setting] och tryck sedan på ENTER.



- 3 Välj [Online auto-sync clock setting] och tryck sedan på ENTER.
- 4 Välj [Off] och tryck sedan på ENTER.

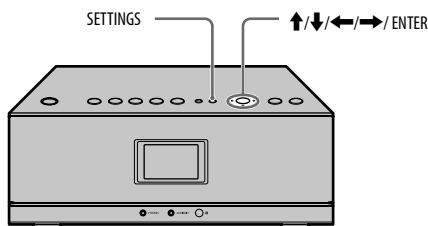
-
- 5** Välj önskad stad från inställningen [Time zone].
Om den stad du vill ha saknas bland alternativen under [Time zone] väljer du en annan stad som befinner sig i samma tidszon.
-
- 6** Välj [Standard] eller [Summer time] för inställningen [Summer time].
-
- 7** Välj [Date input] och tryck sedan på ENTER.
-
- 8** Tryck på ←/→ för att välja dag/månad/år och tryck sedan på ↑/↓ för att ställa in värdet.
Datumet ställs in i ordningen dag, månad och år.
-
- 9** Tryck på ←/→ för att välja timme/minut, tryck sedan på ↑/↓ för att ställa in värdet och tryck sedan på ENTER.
-
- 10** Välj [Apply] och tryck sedan på ENTER.
Tiden visas under [Current time].
-
- 11** Välj [Close] och tryck sedan på ENTER.

Ändra format för datum och tid

Du kan välja mellan formaten M/D/Y (månad/dag/år), D/M/Y (dag/månad/år) och Y/M/D (år/månad/dag) för datum och 12- eller 24-timmarsvisning för tiden.

- 1** Öppna SETTINGS-menyn på "GIGA JUKE" Music Server.
- 2** Öppna [Basic settings] – [Screen setting] och tryck sedan på ENTER.
- 3** Välj format för datum och tid.
Format för datum:
Välj [MM/DD/YYYY], [DD/MM/YYYY] eller [YYYY/MM/DD] som format för datum.
Format för tid:
Välj [HH:MM] (24-timmarssystem) eller [HH:MM AM/PM] (12-timmarssystem) som format för tid.
- 4** Välj [Execute] och tryck sedan på ENTER.

På "GIGA JUKE" Wireless Player

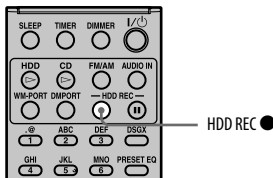


- 1 Öppna SETTINGS-menyn på "GIGA JUKE" Wireless Player.
- 2 Välj [Option] – [Clock].
- 3 Välj [Change].
När korrekt datum och tid visas väljer du [OK].
- 4 Välj datumformat ([Day/Month/Year], [Month/Day/Year] eller [Year/Month/Day]).
- 5 Välj tidsformat ([24-hour clock] eller [12-hour clock]).
- 6 Ställ in datum och tid.
Du väljer alternativ genom att trycka på \leftarrow/\rightarrow och ändrar alternativet genom att trycka på \uparrow/\downarrow .
Om du håller knappen \uparrow/\downarrow intryckt stegas den valda parametern automatiskt.
- 7 Tryck på ENTER.
"Confirm clock settings." visas i teckenfönstret.
- 8 Välj [OK] och tryck sedan på ENTER.

Spela in en CD-skiva till HDD Jukebox på "GIGA JUKE" Music Server

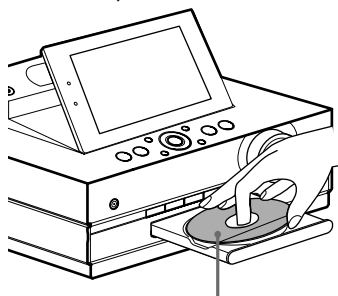
Du kan spela in ljudinformation från en CD-skiva till "GIGA JUKE" Music Server.

Den här åtgärden utför du på "GIGA JUKE" Music Server.



1 Välj CD-funktionen på "GIGA JUKE" Music Server.

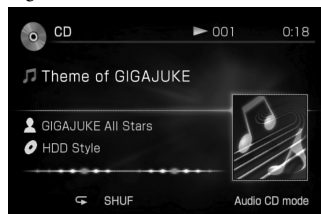
2 Tryck på ▲ och sätt in en skiva i skivfacket.
Skivfacket skjuts ut.



Sätt in en skiva med etikettsidan vänd uppåt.

Skivfacket stängs när du trycker på ▲ igen.

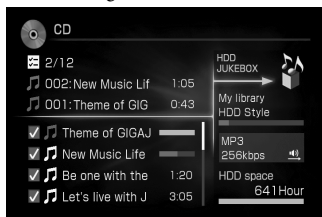
Enheten börjar automatiskt söka efter den senaste titelinformationen för skivan från databasen och det sker över internet om enheten är ansluten till internet. Om titelinformationen inte kan hittas visas ingen titelinformation.



Om du vill ändra inställningarna för inspelning öppnar du OPTIONS-menyn och ändrar inställningarna (se "Ställa in enheten för inspelning eller import" på sid. 54 till 56).

3 Tryck på HDD REC ● på fjärrkontrollen.

Spår spelas in i MP3-ljudformat och med en bithastighet på 256 kbps. Hur du gör för att ändra format och bithastighet beskrivs under "Ställa in enheten för inspelning eller import" (sid. 54 till 56).



"Recording completes" visas när inspelningen är klar och teckenfönstret växlar automatiskt över till CD-funktionens huvudfönster.

Om att skaffa den senaste titelinformationen

Så länge enheten inte är ansluten till internet kan du inte söka efter eller skaffa den senaste titelinformationen. Mer information om nätverksanslutningar finns på sid. 98.

Obs!

När du spelar in en CD-skiva är det möjligt att enheten avger mer ljud och vibrationer än under CD-uppspelning. Det beror på att skivan roterar med högre hastighet under inspelning, och är alltså inget fel. Mängden vibrationer och ljud varierar mellan olika typer av CD-skivor.

Avbryta inspelningen

Tryck på ■.

Välja och spela in enstaka spår

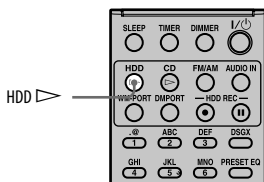
- 1 Välj CD-funktionen på "GIGA JUKE" Music Server.
- 2 Placera en skiva i skivfacket.
- 3 Du ändrar inspelningsinställningarna genom att gå in i OPTIONS-menyn och ändra inställningarna där (sid. 54 till 56).
- 4 Tryck på HDD REC ■■ på fjärrkontrollen när huvudfönstret visas.
Förbockade spår spelas in.
- 5 Välj de spår som ska spelas in.
Tryck på ENTER för att ta bort bockmärket från de spår som du inte vill spela in.
- 6 Tryck på HDD REC ● på fjärrkontrollen.
Inspelningen startar.

Tips

Du kan välja alla spåren genom att öppna OPTIONS-menyn och välja [Select track] - [Select all]. Om du vill avmarkera alla spår väljer du [Select track] - [Clear all].

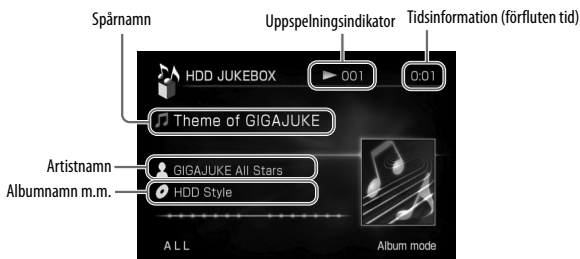
Spela upp HDD Jukebox på "GIGA JUKE" Music Server

Den här åtgärden utför du på "GIGA JUKE" Music Server.

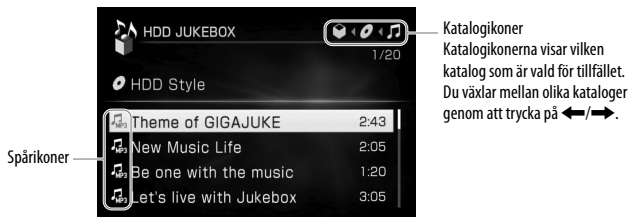


Tryck på HDD▷ på fjärrkontrollen till "GIGA JUKE" Music Server.





Uppspelnningen startar från det spår du senast spelade upp eller spelade in.



När du trycker på ↑/↓/←/→ i huvudfönstret visas en lista över spåren i det aktuella albumet (listvisning).



Du kan kontrollera spårens ljudformat med hjälp av deras ikoner.

Ikön	Spårformat
	MP3
	Linear PCM
	WMA
	ATRAC

Övriga åtgärder

För att	Gör du så här
Stoppa uppspelningen	Tryck på ■ .
Göra paus	Tryck på på fjärrkontrollen. Tryck på igen eller ▷ på fjärrkontrollen för att återuppta uppspelningen.
Hitta en viss punkt i ett spår	Tryck på ◀◀/▶▶ på fjärrkontrollen under uppspelning och håll den intryckt och släpp upp den vid den önskade punkten.
Välja föregående/nästa spår	Tryck på ◀◀/▶▶ på fjärrkontrollen under uppspelning.
Välja ett spår	Tryck på ↑/↓/←/→ för att välja ett spår. Du kan också trycka på motsvarande sifferknapp på fjärrkontrollen och sedan trycka på ENTER. När enheten visar listfönstret trycker du på ↑/↓ och håller den intryckt för att rulla texten snabbt. Gå tillbaka till föregående/nästa listsida genom att trycka på PAGE+/- på fjärrkontrollen.
Välja ett album	När enheten visar huvudfönstret trycker du på ALBUM+ eller ALBUM- på fjärrkontrollen.
Välj tidsinformationsvisning	Under uppspelning öppnar du OPTIONS-menyn och väljer [Display]-[Time] - [Elapsed time] eller [Remaining time].

Obs!

Du kan bara välja spår med sifferknapparna på fjärrkontrollen när en spårkatalog visas.

Spela upp ljudinformation som finns lagrad på "GIGA JUKE" Music Server via "GIGA JUKE" Wireless Player

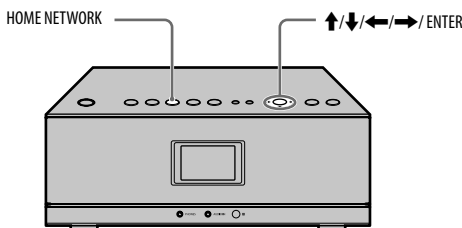
Du kan använda "GIGA JUKE" Wireless Player för att spela upp ljudinformation som sparats på "GIGA JUKE" Music Server.

Innan du kan göra det här måste du ansluta "GIGA JUKE" Wireless Player till "GIGA JUKE" Music Server. Mer information om anslutningar finns i det medföljande häftet "Installationsguide" eller avsnittet "Nätverksanslutning och nätverksinställningar" i den här bruksanvisningen (sid. 98).

Den här åtgärden utför du på "GIGA JUKE" Wireless Player.

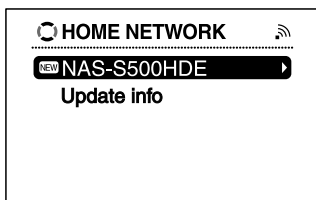
Obs!

Om standbyläget på "GIGA JUKE" Music Server är ställt på "Standard" (power save) (sid. 125), kan inte "GIGA JUKE" Wireless Player ansluta till "GIGA JUKE" Music Server.



1 Tryck på HOME NETWORK på "GIGA JUKE" Wireless Player.

2 Kontrollera att namnet på "GIGA JUKE" Music Server (t.ex. [NAS-S500HDE]) visas i fönstret för val av server, och tryck sedan på ENTER.



Om namnet på "GIGA JUKE" Music Server inte visas väljer du [Update info] genom att trycka på ↓ och sedan trycka på ENTER.

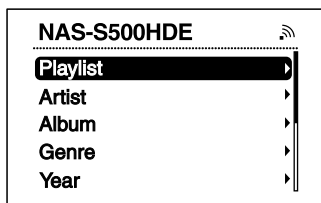
Nästa gång du trycker på HOME NETWORK ansluter enheten automatiskt till den senast anslutna servern och uppspelningsfönstret visas (fönstret för val av server visas inte).

3 Välj det alternativ som du vill spela upp genom att trycka på ↑/↓.

Du kan välja mellan [Playlist]*1, [Artist]*1, [Album]*1, [Genre]*1, [Year]*1, [All tracks]*1 och [Select server].

- Gå upp till nästa katalog genom att trycka på ←. Om du trycker på ← när du nått den översta katalogen kommer du tillbaka till uppspelningsfönstret.
- Gå ner till nästa katalog genom att trycka på →.
- När du valt katalog trycker du på ⏪/⏩ på fjärrkontrollen för att rulla listan.

*1 Om du ändrar språk för teckenfönstret (sid. 27) visas alternativen på det språk som ställts in på "GIGA JUKE" Music Server.



Obs!

Om den anslutna "GIGA JUKE" Music Server innehåller en stor mängd ljudinformation kan det ta en stund innan fönstret ändras medan enheten söker efter ett spår.

4 Byt fönster genom att trycka på ENTER eller → och välj sedan det spår du vill spela upp genom att trycka på ↑/↓.

Enheten börjar spela upp det valda spåret och uppspelningsfönstret visas.

Ställ in volymen på enheten.

Tips

Om du stänger av enheten och växlar över till standbyläge när enheten fortfarande är ansluten till "GIGA JUKE" Music Server sparas det senaste uppspelningsfönstret och visas nästa gång du slår på enheten.

Övriga åtgärder

För att	Gör du så här
Göra paus i uppspelningen	Tryck på ⏸ under uppspelning. Tryck på ⏸ igen för att återuppta uppspelningen.
Snabbspola det aktuella spåret framåt eller bakåt	Tryck på ⏪/⏩ på fjärrkontrollen och håll den intryckt.
Gå till början av det aktuella spåret, föregående spår eller nästa spår	Tryck flera gånger på ⏪/⏩ på fjärrkontrollen.
Stoppa uppspelningen	Stäng av enheten genom att trycka på I/⏻. Nästa gång du slår på enheten startar enheten uppspelningen från den punkt där du stoppade den senast.

Lyssna på internetradio på "GIGA JUKE" Wireless Player

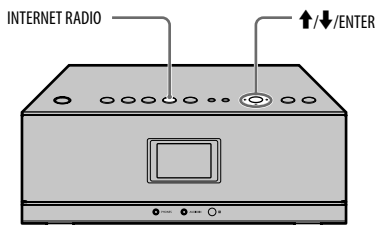
Du kan lyssna på internetradiosändningar, som erbjuds på webben av Live365 och SHOUTcast, på "GIGA JUKE" Wireless Player. Om du vill lyssna på radio över internet måste den trådlösa stationen eller den trådlösa LAN-accesspunkten vara ansluten till internet. Mer information om hur du ansluter till internet finns i det medföljande häftet "Installationsguide" och i avsnittet "Nätverksanslutning och nätverksinställningar" i den här bruksanvisningen (sid. 98).

Mer information om de tjänster som internetradio erbjuder finns i häftet "Internet Radio-tjänster på "GIGA JUKE" Wireless Player".

Den här åtgärden utför du på "GIGA JUKE" Wireless Player.

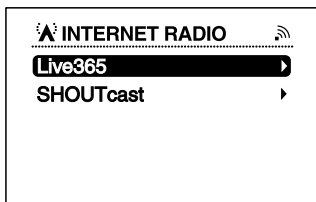
Obs!

Om klockan inte är korrekt ställd får du inte någon lista över radiostationer som skapats av Live365-hemsidan. Se till att klockan är ställd i förväg (sid. 31).



1 Tryck på INTERNET RADIO på "GIGA JUKE" Wireless Player.

Enheten växlar över till Internet Radio-funktionen.



2 Välj [Live365] eller [SHOUTcast] genom att trycka på ↑/↓ och sedan trycka på ENTER.

3 Om du väljer [Live365] i steg 2 väljer du önskad station genom att trycka på **↑/↓** och sedan trycka på ENTER.

Om du väljer [SHOUTcast] i steg 2 väljer du önskad genre, undergenre och station genom att trycka på **↑/↓** och sedan trycka på ENTER.

Enheten tar emot den valda radiostationen.

Obs!

- Det tjänstinnehåll som nämns i den här bruksanvisningen gäller juli 2009. Detta innehåll kan ändras eller tas bort utan föregående meddelande.
- Om enheten inte ansluter inom en minut efter det att du valt en radiostation, visas ”Cannot connect to the radio station.” i teckenfönstret. Om du väljer [OK] visas uppspelningsfönstret utan att något ljud hörs.

Tips

Om du stänger av enheten och växlar över till standbyläge när enheten tar emot en radiosändning, sparas stationen och visas igen nästa gång du slår på enheten.

Uppdatera Live365- och SHOUTcast-informationen

Välj [Update info] när listan med radiostationer visas.

Enheten söker efter nya stationer och en uppdaterad lista med radiostationer visas.

Övriga åtgärder

För att	Gör du så här
Göra paus i en radiosändning	Tryck på ▶ . Du återupptar mottagningen genom att trycka på ▶ .
Byta radiostation	Tryck flera gånger på ◀◀/▶▶ på fjärrkontrollen (bara när du valt en Live365-station). Eller så går du tillbaka till listan över radiostationer och väljer en station igen genom att trycka på ← .

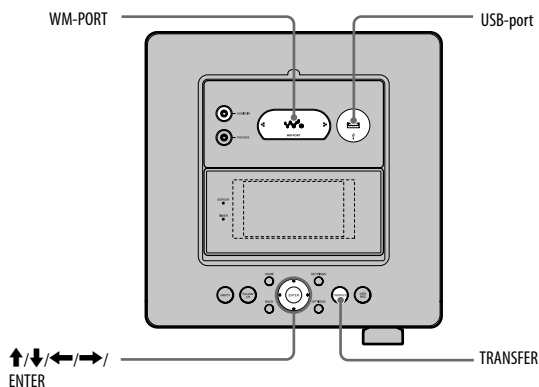
Överföra ljudinformation från HDD Jukebox på "GIGA JUKE" Music Server till en "WALKMAN"

Du kan överföra ljudinformation till en "WALKMAN". Mer information om kompatibla modeller finns på webbplatsen för Sonys Europeiska kundtjänst

<http://support.sony-europe.com/> (endast för kunder i Europa).

Det är inte säkert att du kan använda följande procedur för att överföra ljudinformation till alla målenheter. I så fall utför du proceduren under "Överföra ljudinformation till en USB-lagringsenhet" (sid. 63).

Den här åtgärden utför du på "GIGA JUKE" Music Server.



Obs!

- När du överför ljudinformation till en "WALKMAN" får du inte koppla bort "WALKMAN" från WM-PORT eller USB-porten innan överföringen är avslutad. Om du gör det kan det orsaka funktionsstörningar på enheten.
- När du överför ljudinformation till en "WALKMAN" som är ansluten till WM-PORT måste du se till att HDD JUKEBOX-funktionen är vald. Ljudinformation kan inte överföras när du valt WM-PORT-funktionen.
- Ljudinformation i ATRAC-format kan överföras till "WALKMAN" (ATRAC AD)-modellerna. Information om kompatibla "WALKMAN"-modeller finns på webbplatsen för den europeiska kundtjänsten Sony Europe, <http://support.sony-europe.com/> (endast för kunder i Europa).
- Om du använder NW-HD1/HD2/HD3/HD5 eller NW-A100/A1000/A1200/A3000, bör du driva enheten via hushållsnätet med hjälp av nätadaptern som medföljde "WALKMAN". Kontrollera att den återstående batteritiden räcker till när du driver "WALKMAN" med batterier. Det finns ingen garanti som täcker funktionsstörningar, överföringsfel eller skadad ljudinformation, som orsakats av att batterierna tagit slut.

Ansluta oval adapter för "WALKMAN"

En "WALKMAN" som är utrustad med en WM-PORT kan anslutas till WM-PORT på enhetens ovansida.

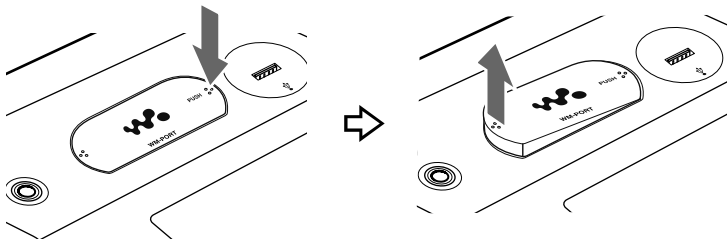
Kompatibla "WALKMAN"-modeller för medföljande oval adapter för "WALKMAN"

- Typ A-adapter
NW-S600-serien, NW-S700F-serien, NW-A800-serien, NWZ-A810-serien, NWZ-A820-serien, NWZ-A820K-serien, NWZ-A720-serien, NWZ-S730-serien, NWZ-S630-serien, NWZ-E430-serien
- Typ B-adapter
NWZ-S510-serien, NWZ-S610F-serien, NWZ-X1000-serien

Det är inte säkert att samtliga modeller som finns listade ovan är tillgängliga i alla länder och regioner.

Bilden på den här sidan visar Typ A-adaptern.

1 Ta bort WM-PORT-luckan på enhetens ovansida som på bilden.

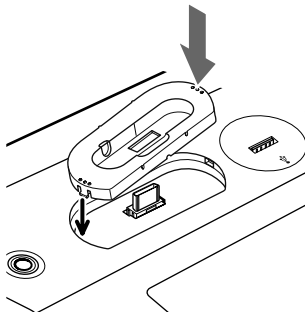


Tryck vid "PUSH"-indikatorn på WM-PORT-luckan. När vänster sida kommer upp tar du tag i luckan och tar bort den.

Obs!

Du kan ta bort locket genom att trycka ned antingen den vänstra eller högra sidan.

2 Sätt in den ovala adaptern för "WALKMAN" som på bilden.



Rikta den utskjutande delen på adaptern mot hålet på WM-PORT.

Du tar bort det ovala fästet för "WALKMAN" genom att utföra proceduren som beskrivs i steg 1.

Överföra ljudinformation till en "WALKMAN"

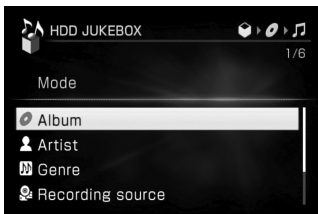
1 Förbered enheten för informationsöverföring.

Gör något av följande.

- Anslut en "WALKMAN" som är utrustad med en WM-PORT till WM-PORT på enhetens ovansida.
 - Anslut en "WALKMAN" till USB-porten på enhetens översida eller baksida.
- Mer information finns i bruksanvisningen till "WALKMAN".
-

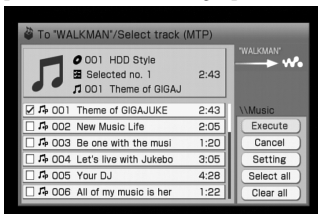
2 Välj HDD JUKEBOX-funktionen.

3 Tryck flera gånger på för att välja katalogen "Mode" och tryck sedan på / för att visa de album, spellistor, grupper eller spår du vill överföra.



4 Tryck på TRANSFER på huvudenheten.

När enheter är samtidigt anslutna till såväl WM-PORT som båda USB-portarna (översidan och baksidan), är prioritetsordningen för de olika enheterna först WM-PORT, sedan den övre USB-porten och sist den bakre USB-porten. Det här gör att enheten bara registrerar en av enheterna. Om du inte kan se önskad målenhet kopplar du bort enheterna, en i taget, med början från den med högst prioritet till den med lägst prioritet.



Tips

När du trycker på TRANSFER i det här steget sparas inställningen för den valda målenheten på den här enheten och hämtas varje gång du använder målenheten i framtiden.

5 Välj de album, spellistor, grupper eller spår som du vill överföra genom att trycka på och markera sedan alternativen genom att trycka på ENTER.





- 6 Välj [Execute] genom att trycka på **→** och sedan trycka på ENTER. Du kan också trycka på TRANSFER på huvudenheten.

Om du vill ändra överföringsinställningarna (sid. 63) gör du inställningarna innan du väljer det du vill överföra.

När överföringen är klar kopplar du bort "WALKMAN".

Om spårkoner

Du kan se vilket ljudformat en fil tillhör genom utseendet på dess ikon.

Ikon	Betydelse
	MP3-format
	Linear PCM-format
	WMA-format
	ATRAC-format

Angående radering av spår som överförts till en bärbar enhet (t.ex. en "WALKMAN")

Om du vill radera spår som överförts från enheten till en bärbar enhet, måste du ansluta den bärbara enheten till den här enheten (sid. 65).

Avbryta en överföring

Tryck på BACK, och välj sedan [Yes] i meddelandet som ber dig att bekräfta att överföringen ska avbrytas. När du avbryter en överföring kan det ta en liten stund innan överföringen verkligen stoppas.

Obs!

- Om "WALKMAN" har en Trash Bin-funktion (papperskorg) och de spår som ska raderas är registrerade i Trash Bin, visas ett bekräftelsemeddelande på enheten och på "WALKMAN".
- Om spellistan överförs från HDD Jukebox till "WALKMAN" registreras spellistan som en spellista också på "WALKMAN".

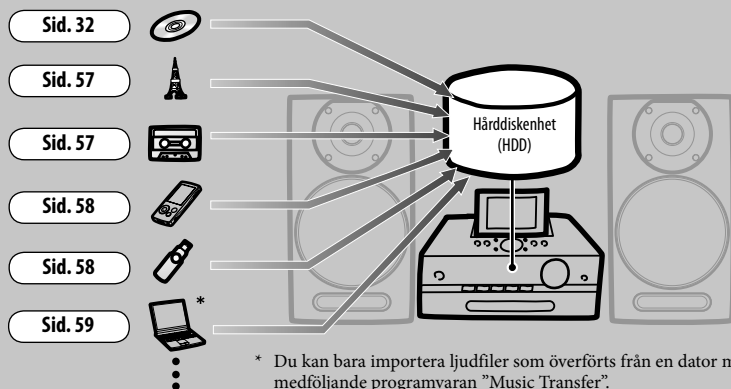
"GIGA JUKE" Music Server

Förberedelser.....	49
Importera och överföra ljudinformation	51
Spela upp ljudinformation.....	66
Redigera spår på HDD Jukebox.....	86
Nätverksanslutning och nätverksinställningar.....	98
Använda enheten ansluten till internet	107
Använda HOME NETWORK-funktionen (funktion för hemmanätverk)	110
Övriga inställningar	118

Enhetens funktioner

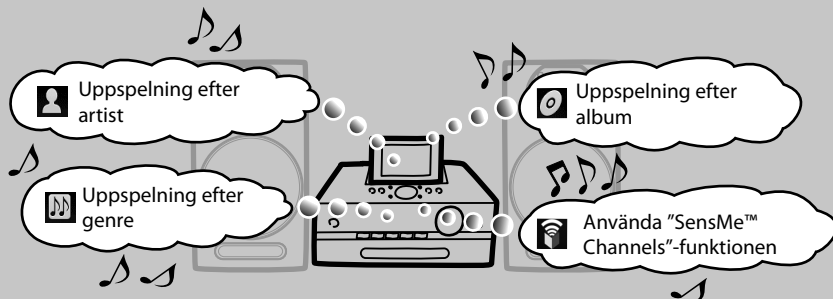
Lagra

Du kan spara ljudinformation från ljud-CD-skivor, USB-minnen m.m. på HDD Jukebox.



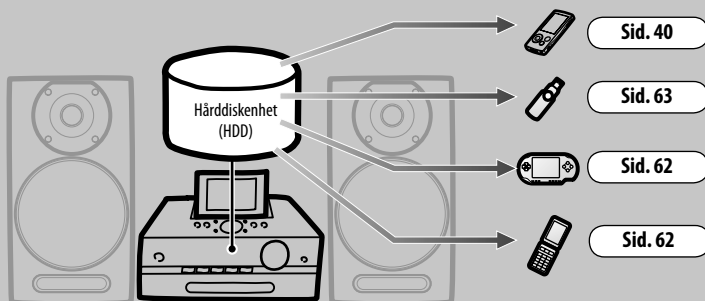
Lyssna

Det finns flera metoder som du kan använda för att lyssna på ljudinformationen, du kan till exempel lyssna på en viss artist eller använda "SensMe™ Channels"-funktionen. **Sid. 34, 66**



Överföra

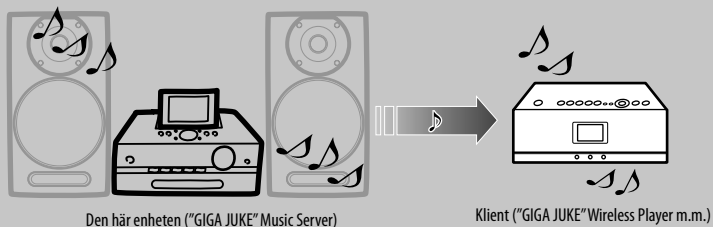
Du kan överföra ljudinformationen till en "WALKMAN", "WALKMAN"-telefon, ett USB-minne, liksom till andra bärbara enheter.



Från rum till rum

Du kan placera klientenheten i ett annat rum och lyssna på ljudinformationen som sparats på en "GIGA JUKE" Music Server (HOME NETWORK-funktion). Du kan lyssna på samma musik samtidigt i olika rum (PARTY MODE).

Sid. 110

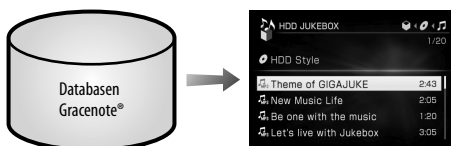


Med den här enheten kan du också lyssna på inspelningar som finns lagrade på DLNA-kompatibla komponenter.

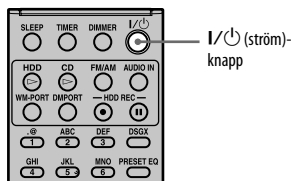


Fler funktioner är tillgängliga när du ansluter enheten till internet.

■ Skaffa titelinformation



Slå på strömmen



1 Anslut nätkabeln till ett vägguttag.

Enheten slås på automatiskt, de grundläggande inställningarna utförs och enheten stängs sedan av. Om klockan inte har ställts visas fönstret för inställning av klockan. I så fall ställer du klockan (sid. 29). Om ingen åtgärd utförs vid det här tillfället under en minut startar en demonstrationsvideo automatiskt. Du stänger av demonstrationen genom att ställa klockan.

2 Tryck på I/⏻ (ström).

Enheten slås på. Ett snabbvalsfönster visas i den övre vänstra delen av teckenfönstret och visar nätverksanslutningens status. Det här fönstret stängs automatiskt efter en stund. Mer information om nätverksanslutningen och dess inställningar finns i det medföljande häftet ”Installationsguide” och i avsnittet ”Nätverksanslutning och nätverksinställningar” i den här bruksanvisningen (sid. 98).

WARNING!

Koppla inte bort nätkabeln medan enheten utför de grundläggande inställningarna. Det kan leda till funktionsstörningar.

Stänga av strömmen

Tryck på I/⏻ (ström)-knappen, antingen på fjärrkontrollen eller på huvudenheten. Det är inte säkert att strömmen stängs av med detsamma. Om inte strömmen stängs av direkt beror det på att enheten analyserar musikinformationen på hårddisken (HDD) (sid. 72). Om du vill avbryta analysen och stänga av strömmen direkt trycker du på ■-knappen. Om du vill slå på strömmen igen trycker du på I/⏻ (ström)-knappen. Så länge enheten är aktiv som server, och klientenheten spelar upp ljudinformation, fortsätter serverfunktionen att vara aktiv och strömmen stängs inte av, även om du försöker stänga av enheten genom att trycka på I/⏻ (ström)-knappen (teckenfönstret släcks och ljuspanelen blinkar långsamt). Avbryt serverfunktionen och stäng av enheten genom att trycka på ■.

WARNING!

Koppla inte bort nätkabeln när enheten är påslagen (På/Standby-indikatorn (sid. 18) lyser grönt) eller när den analyserar musikinformation (På/Standby-indikatorn lyser orange och ljuspanelen (sid. 18) blinkar långsamt). Det kan leda till funktionsstörningar.

Tips

Den här enheten har två startlägen: Quick start-up (snabbstart) och Standard (power save). Mer information finns under ”Ställa in standbyläget” på sid. 125.

Om funktionslägena

Den här enheten har fyra funktionslägen: normalläge, standby med snabbstart, standard standbyläge (power save, energisparläge) och läget för automatisk analys.

När enheten är inställd på standby med snabbstart kan det hända att den inbyggda fläkten startar ibland, trots att enheten är avstängd. Det här är normalt och är inte ett fel.

• Normalläge

Enheten arbetar i det här läget när den startas.

- **Standbyläge med Quick start-up (fabriksinställning)**

I standbyläge är systemet delvis aktivt för att snabbt kunna växla över till normalt arbetsläge när strömmen slås på igen. I snabbstartläget startar fläkten då och då för att leda bort värme från enheten. Det här är normalt. Du ställer in standbyläget genom att öppna SETTINGS-menyn och välja [Basic settings] – [System setting] (sid. 125).

- **Standby i Standard (power save)-läge**

I det här läget förbrukar enheten mindre ström än i snabbstartläget, men det tar å andra sidan längre tid för enheten att återgå till normalt arbetsläge igen. Du ställer in standbyläget genom att öppna SETTINGS-menyn och välja [Basic settings] – [System setting] (sid. 125). I det här läget kan inte serverfunktionen användas.

- **Läget för automatisk analys**

I det här läget analyserar enheten karaktäristiken hos musiken som spelades in eller importerades till HDD Jukebox, och därefter kategoriseras spåren i ”SensMe™ Channels”. Mer information om automatisk analys finns på sid. 72. Medan analys utförs tänds På/Standby-indikatorn och lyser orange samtidigt som ljuspanelen blinkar långsamt. Om du vill avbryta analysen trycker du på **■**. Analysen avbryts och enheten växlar över till valt standbyläge.

	Normalläge	Snabbstart	Normalt standbyläge (energisparläge)	Automatisk analys
Färg på På/Standby-indikatorn	Grön	Orange	Röd	Orange
Ljuspanelens status	På	Av	Av	På (blinkar långsamt)
Teckenfönster	På (normal visning)	Av (ingen visning)	Av (ingen visning)	Av (ingen visning)
Intern fläkt	På	På (beror på temperaturen i enheten)	Av	På
Serverfunktion	Kan användas	Kan användas	Kan ej användas	Kan användas

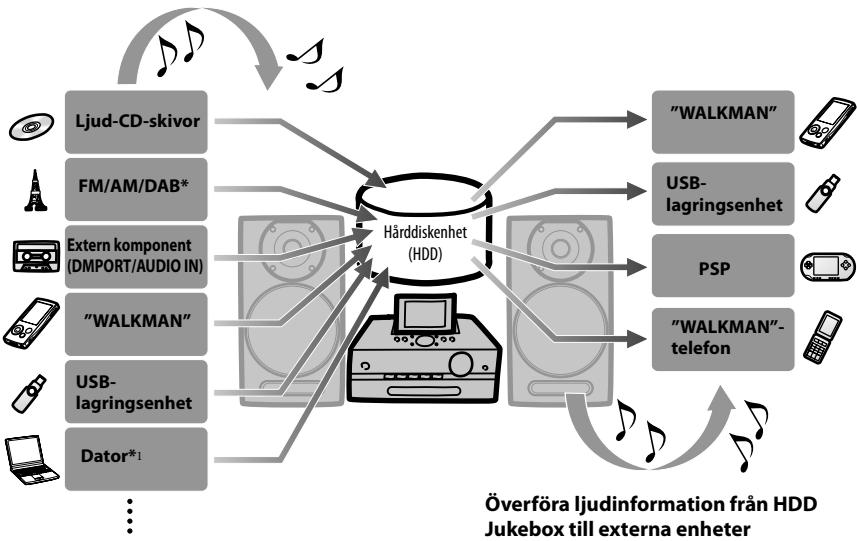
Om import och överföring av ljudinformation

Med den här enheten kan du importera ljudinformation till HDD Jukebox från olika källor och sedan hantera informationen.

Du kan också överföra ljudinformation till en valfri enhet, t.ex. en "WALKMAN".

Tänk på att du inte kan överföra ljudinformation direkt från en CD-skiva eller radion till en externt ansluten enhet (t.ex. en "WALKMAN"). Du måste först importera eller spela in ljudinformationen på HDD Jukebox, och sedan överföra informationen från HDD Jukebox till den externa enheten.

Importera/spela in ljudinformation till HDD Jukebox



*1 Du kan bara importera ljudfiler som överförts från en dator med hjälp av den medföljande programvaran "Music Transfer" (sid. 59).

* Endast modellen för Storbritannien

Ljudformat som du kan använda för inspelning/import

Alternativet och formatet som kan spelas in/importeras beror på från vilken källa (enhet eller skiva) från vilken ljudinformationen spelas in/importeras.

Källa	Enheter som kan spelas in eller importeras	Ljudformat som kan spelas in/importeras					Bithastighet
		Linear PCM* ¹	ATRAC	MP3	WMA	AAC	
CD	Spår, album	✓		✓			Valbart för respektive ljudformat
FM/AM/DAB*	—	✓		✓			
Extern komponent (DMPORT/AUDIO IN)	—	✓		✓			
"WALKMAN" [™] PSP "WALKMAN" [™] -telefon USB-lagringsenhet	Mapp	✓ ^{*2}	✓ ^{*3}	✓	✓	✓ ^{*4}	Samma som för källan
Programvaran "Music Transfer"	Spår	✓ ^{*2}	✓	✓	✓	✓ ^{*5}	Samma som för källan

*¹ Ljudinformation som har importerats i Linear PCM-format kan i efterhand konverteras till MP3-format.

*² Filer i WAV-format kan också importeras. Vid import konverteras filerna till Linear PCM.

*³ Filer i ATRAC-format kan importeras från USB-lagringsenheter som hanterar standarden MSC (Mass Storage Class), men inte från USB-lagringsenheter som hanterar standarden MTP (Media Transfer Protocol).

*⁴ Filer i AAC-format konverteras automatiskt till MP3-format under importering (bithastigheten kan ställas in i inställningsfönstret för import).

*⁵ Filer i AAC-format som importeras med hjälp av programvaran "Music Transfer" konverteras automatiskt till MP3-format (bithastigheten kan ställas in i inställningsfönstret för överföring i programvaran "Music Transfer"). Filer i AAC-format med filändelsen ".oma" konverteras automatiskt till MP3-formatet med en bithastighet på 256 kbps, oberoende av inställningen för bithastighet i programvaran "Music Transfer".

Obs!

- När du importerar ljudinformation från en "WALKMAN" som är ansluten till WM-PORT måste du se till att HDD JUKEBOX-funktionen är vald. Ljudinformation kan inte importeras när du valt WM-PORT-funktionen.
- Ljudinformation i ATRAC-format kan inte överföras till en USB-lagringsenhet. Om du vill överföra ljudinformation till en USB-lagringsenhet importerar du ljudinformationen i MP3-formatet.
- När enheter är samtidigt anslutna till såväl WM-PORT som båda USB-portarna (översidan och baksidan), är prioritetsordningen för de olika enheterna först WM-PORT, sedan den övre USB-porten och sist den bakre USB-porten.
- Du kan inte importera ljudinformation som är upphovsrättsskyddad.

* Endast modellen för Storbritannien

Överförbara enheter och ljudformat

Lista med de modeller som kan användas som målenheter finns på webbplatsen för Sonys europeiska kundtjänst <http://support.sony-europe.com/> (endast för kunder i Europa).

Målenhet	Överförbar enhet	Överförbara ljudformat			
		Linear PCM	ATRAC	MP3	WMA
"WALKMAN"	Mappar, album, spellistor, spår	✓	✓*1	✓	✓
USB-lagringsenhet (MSC)	Mappar, album, spellistor, spår	✓*2*3		✓*4	✓*5
USB-lagringsenhet (MTP)*6	Mappar, album, spellistor, spår	✓*2*3		✓*4	✓*5
PSP	Album, spellistor, spår	✓*2*3*7	✓	✓	
"WALKMAN"-telefon	Beror på modell av "WALKMAN"-telefon. Mer information om kompatibla modeller finns på webbplatsen för Sonys Europeiska kundtjänst http://support.sony-europe.com/ (endast för kunder i Europa).				

*1 Ljudinformation i ATRAC-format kan bara överföras till "WALKMAN" (ATRAC AD)-modellerna. Information om kompatibla "WALKMAN"-modeller finns på webbplatsen för den europeiska kundtjänsten Sony Europe, <http://support.sony-europe.com/> (endast för kunder i Europa).

*2 Ljud i Linear PCM-format kan konverteras till andra format vid överföring.

*3 Om målet är "USB storage" konverteras informationen till WAV-format.

*4 Om målet är "USB storage" överförs informationen i MP3-format.

*5 Om målet är "USB storage" överförs informationen i WMA-format.

*6 Bara ljudformat som kan hanteras av den USB-lagringsenhet som är målet (MTP) kan överföras.

*7 Uppspelning av filer i WAV (Linear PCM)-format kanske inte är möjlig på vissa PSP-versioner. Kontrollera om den PSP-version du använder kan hantera den här funktionen eller ej. Mer information finns på webbplatsen för den europeiska kundtjänsten Sony Europe, <http://support.sony-europe.com/> (endast för kunder i Europa).

Obs!

- När du överför ljudinformation till en "WALKMAN" som är ansluten till WM-PORT måste du se till att HDD JUKEBOX-funktionen är vald. Ljudinformation kan inte överföras när du valt WM-PORT-funktionen.
- När enheter är samtidigt anslutna till såväl WM-PORT som båda USB-portarna (översidan och baksidan), är prioriteringsordningen för de olika enheterna först WM-PORT, sedan den övre USB-porten och sist den bakre USB-porten.
- Ljud i MP3-, Linear PCM- och WMA-format kan överföras till en USB-lagringsenhet eller en "WALKMAN"-telefon. Mer information finns på sid. 62.

Ställa in enheten för inspelning eller import

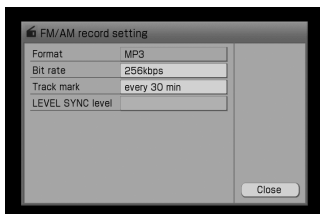
Du kan välja automatisk spårmärkning och automatisk namngivning av spåren under inspelning från en CD-skiva, ett radioprogram m.m., och ändra målmap för inspelad ljudinformation.

- 1 Öppna OPTIONS-menyen för respektive funktion och välj [Setting] – [Record].

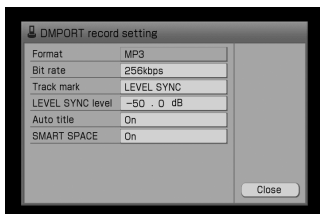
När enheten är inställd på CD-funktionen



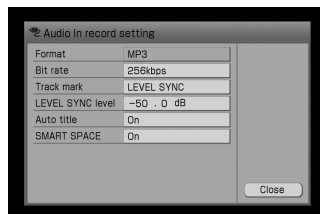
När du valt FM/AM- eller DAB*-funktionen



När du valt DMPORT-funktionen



När du valt AUDIO IN-funktionen



- 2 Välj alternativet som du vill ställa in.

- 3 Ställ in respektive alternativ. I rullgardinsmenyn väljer du och ställer in respektive alternativ (visas i ”Lista över inställningar”, nedan).

- 4 Välj [Close].

Lista över inställningar

Format/Bit rate

Följande tabell visar de ljudformat du kan välja när du spelar in på HDD Jukebox och motsvarande bithastighet (det vill säga informationsvolymen).

Format	Bit rate
Linear PCM	—
◆ MP3	96kbps 128kbps 160kbps 192kbps ◆ 256kbps

(◆: Fabriksinställning)

* Endast modellen för Storbritannien

Monitor sound (endast CD-funktionen)

När du spelar in en ljud-CD-skiva på HDD Jukebox kan du lyssna på ljudet under inspelningen. I det här fallet avbryts lyssningen när inspelningen avbryts.

◆ On (Continue)	Lyssningen är på hela tiden, från det första spåret.
On (Intro play)	Lyssningen är på under de första sekunderna för varje spår, från det första spåret till det sista. (När inspelningen växlar över till nästa spår växlar också lyssningen över till nästa spår.)
Off	Lyssningen är avstängd. Inspelningen utförs snabbare än när du använder lyssningsmöjligheten.

(◆: Fabriksinställning)

SMART SPACE (endast DMPORT- och AUDIO IN-funktionerna)

◆ On	Om inget ljud tas emot under 3 sekunder eller mer, byter SMART SPACE-funktionen ut detta intervall mot en 3 sekunder lång tystnad. Enheten gör automatiskt paus i inspelningen när inget ljud tas emot under 30 sekunder eller mer, och inspelningen avbryts när inget ljud tas emot under 10 minuter eller mer. Enheten identifierar tysta avsnitt enligt nivåinställningen för LEVEL SYNC.
Off	Off SMART SPACE-funktionen används inte.

(◆: Fabriksinställning)

Track mark (endast DMPORT-, AUDIO IN-, FM/AM- och DAB*-funktionerna)

Spårmärken läggs automatiskt in under inspelning med FM/AM-, DAB*-, DMPORT- och AUDIO IN-funktionerna. Du kan bestämma intervall mellan spårmärkena. När "Track mark" är ställt på "Auto" och du använder FM/AM- eller DAB*-funktionerna, registrerar enheten skillnaden mellan musik och tal, och lägger in ett spårmarke mellan dem.

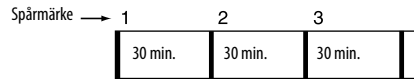
FM/AM eller DAB*

every 10 min	Enheten lägger automatiskt in ett spårmarke vid angivna tidsintervall.
◆ every 30 min	
every 60 min	
every 120 min	
LEVEL SYNC	Enheten lägger in ett spårmarke när ljudinsignalen avbryts under 1,5 sekunder eller mer.
Auto	Enheten lägger in ett spårmarke mellan musik och tal.

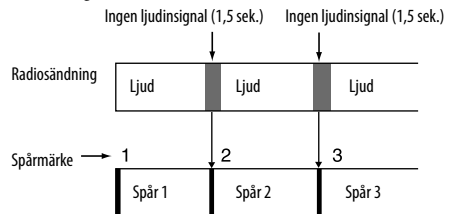
(◆: Fabriksinställning)

Exempel på inställningar

Inställning för spårmärkning var 30:e minut:

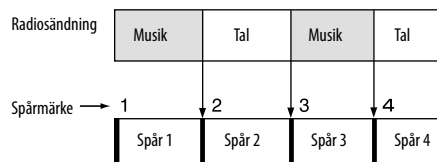


Inställning för "LEVEL SYNC":



Automatisk identifiering av musik och tal (för FM/AM- och DAB*-inspelning)

När "Track mark" är ställt på "Auto" känner enheten automatiskt av skillnaden mellan musik och tal och spelar in materialet på olika spår.



* Endast modellen för Storbritannien

När du spelar upp innehållet på HDD Jukebox kan du, genom att byta listläge, spela upp enbart musiken eller enbart talet (sid. 66).

Även om ”Track mark” är ställt på ”Auto” kan ljudkällan i vissa fall göra att enheten inte kan skilja mellan musik och tal.

Tips

- När du spelat in med ”Track mark” ställt på ”Auto” innehåller spårtitlarna följande poster:
 - För FM- och AM-inspelning: [T] (tal) eller [M] (musik), datum, starttid för inspelningen, radiostationens namn (eller band och frekvens om inget namn finns registrerat)
 - För DAB-inspelning: [T] (tal) eller [M] (musik), datum, starttid för inspelningen, etikett för tjänstkomponenten
- När du spelar in med ”Track mark” ställt på ”Auto”, kategoriseras det inspelade innehållet som antingen Radio Talk (radioprät) eller Radio Music (radiomusik) för ”SensMe” Channels”-funktionen.

DMPORT eller AUDIO IN

every 10 min	Enheten lägger automatiskt in ett spårmarke vid angivna tidsintervall.
◆ every 30 min	
every 60 min	
every 120 min	
LEVEL SYNC	Enheten lägger in ett spårmarke när ljudsignalen avbryts under 1,5 sekunder eller mer.

◆: Fabriksinställning)

LEVEL SYNC level (endast DMPORT, AUDIO IN, FM/AM och DAB*-funktionerna)*1

Du kan ställa in vid vilken nivå på signalen som ett spårmarke automatiskt ska läggas in.

Inställningsintervall: -96dB till 0dB ◆ -50,0dB	Om störningar gör att enheten har svårt att identifiera synknivån kan du ställa in nivån på ett högre värde. Fabriksinställningen är -50,0 dB.
---	--

◆: Fabriksinställning)

*1 Funktionen kan bara användas när ”Track mark” är inställt på ”LEVEL SYNC”.

Auto title (endast DMPORT- och AUDIO IN-funktionerna)*1

◆ On	Enheten får automatiskt titelinformation efter spårets vägform.
Off	Automatisk titel används inte.

◆: Fabriksinställning)

*1 Funktionen kan bara användas när ”Track mark” är inställt på ”LEVEL SYNC”.

Obs!

- Du kan inte ändra inspelningsinställningarna under pågående inspelning eller under inspelningspaus.
- ”SMART SPACE” och ”LEVEL SYNC level” kan bara användas för spår som är minst 16 sekunder långa.

Ändra inspelningsmålet på HDD Jukebox

När du spelar in spår från en CD-skiva, från radio eller från en extern komponent (DMPORT/AUDIO IN) kan du, via [Setting] – [Rec destination] i OPTIONS-menyn, välja mål (visas nedan).

◆ My library	Det här är det fabriksinställda målet för inspelningarna.
Folder	En lista med mapparna på HDD Jukebox visas i en rullgardinsmeny. Om du vill skapa en ny mapp väljer du [New folder].

◆: Fabriksinställning)

Obs!

Du kan inte ändra inspelningsmål under pågående inspelning eller under inspelningspaus.

Tips

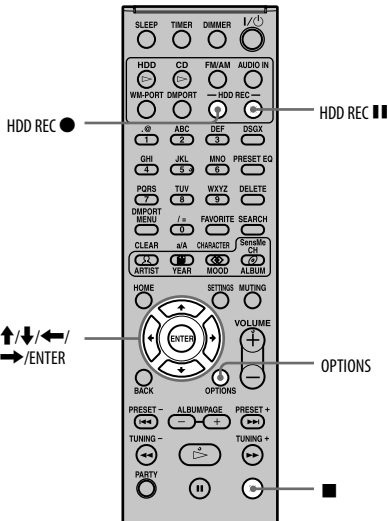
Du kan ange olika mål för inspelning med CD-, FM/AM-, DAB*- respektive DMPORT och AUDIO IN-funktionerna.

* Endast modellen för Storbritannien

Importera ljudinformation till HDD Jukebox

Du kan spela in/importera ljudinformation från en radiosändning, från externt anslutna komponenter och från USB-lagringsenheter. Du kan också importera ljudinformation från en dator.

Hur du gör för att spela in från CD-skivor beskrivs på sid. 32.



Spela in från en radiosändning, en DAB-tjänst* eller en externt ansluten komponent

- 1 Förbered enheten för inspelning. Välj vilken funktion som ska användas vid inspelningen.

* Endast modellen för Storbritannien

- Hur du gör för att spela in en radiosändning eller DAB-tjänst*:
Se ”Lyssna på radio eller DAB-tjänster” (sid. 76).
- Hur du gör för att spela in från en externt ansluten komponent (DMPORT/AUDIO IN):
Se ”Ansluta en digital musikspelare till DMPORT (DIGITAL MEDIA PORT)” (sid. 81) eller ”Ansluta en extern komponent (AUDIO IN)” (sid. 82).

Obs!

Om du tänker spela in från en digital musikspelare via DMPORT använder du DIGITAL MEDIA PORT-adaptorn. Annars kan du inte spela in.

- 2 Du ändrar inspelningsinställningarna genom att gå in i OPTIONS-meny och ändra inställningarna där (sid. 54 till 56).

Vilka alternativ som visas i OPTIONS-meny beror på vilken funktion du har valt.

- 3 Tryck på HDD REC ●.

Inspejningen startar.

Vid slutet av en inspelning från en externt ansluten komponent (DMPORT/AUDIO IN), växlar teckenfönstret automatiskt tillbaka till huvudfönstret så snart titelinformationen har tagits emot (bara när ”Auto title” är inställt på ”On” och ”Track mark” är inställt på ”LEVEL SYNC”).

Stoppa inspelningen

Tryck på ■.

Göra paus i inspelningen

Tryck på HDD REC ■.

Tips

- Inställningen för "Auto title" är fabriksinställd på "On" (sid. 56). Om du inte vill använda den här funktionen ställer du "Auto title" på "Off".
- Vid inspelning av en radiosändning (för andra "Track mark"-inställningar än "Auto"), av en DAB-tjänst (för andra "Track mark"-inställningar än "Auto") eller från en externt ansluten komponent, läggs ett spårmarke på varje gång du trycker på HDD REC ●-knappen. Du kan bara lägga till spårmarkerna i spår som är minst 16 sekunder långa.
- Vid inspelning från en externt ansluten komponent och när "Auto title" är ställt på "Off" märks inspelningen med datum och tid.

Importera ljudinformation från en "WALKMAN" eller en USB-lagringsenhet

Du kan importera ljudfiler, som sparats på en "WALKMAN" eller en USB-lagringsenhet, till HDD Jukebox.

Följande ljudformat kan importeras till den här enheten.

- MP3 (".mp3", ".oma")
- Linear PCM (".wav", ".oma")
- WMA (".wma", ".oma")
- ATRAC (".oma")
- AAC*1 (".3gp", ".mp4", ".m4a", ".oma")

*1 Filerna konverteras automatiskt till MP3-format.

Obs!

- Filer med upphovsrättskydd (Digital Rights Management) kan inte importeras till den här enheten.
- När du importerar ljudinformation från en "WALKMAN" eller en USB-lagringsenhet får du inte koppla bort enheten från WM-PORT eller USB-porten innan bearbetningen har slutförts. Om du gör det kan det orsaka funktionsstörningar på enheten.

1 Välj HDD JUKEBOX-funktionen.

2 Anslut en "WALKMAN" eller en USB-lagringsenhet till den här enhetens USB-kontakt.

Information finns också i bruksanvisningen till den bärbara enheten.

Tips

En "WALKMAN" som är utrustad med en WM-PORT kan anslutas till WM-PORT på enhetens ovansida.

3 Öppna OPTIONS-menyn och välj [USB storage] – [Import].

När enheter är samtidigt anslutna till såväl WM-PORT som båda USB-portarna (översidan och baksidan), är prioritetordningen för de olika enheterna först WM-PORT, sedan den övre USB-porten och sist den bakre USB-porten.

Om du inte kan finna önskad källanhet kopplar du bort enheterna, en i taget, från den med högst prioritet till den med lägst prioritet.

Om fönstret för val av lagringsmedium visas, väljer du lagringsmedium. (Om den anslutna bärbara enheten bara har en enhet visas inte fönstret för val av lagringsmedium.)

4 Välj de album som ska importeras.

De valda albumen visas förböckade . Tryck på ENTER för att ta bort böckmärket från spår som du inte vill importera.

5 Välj [Execute].

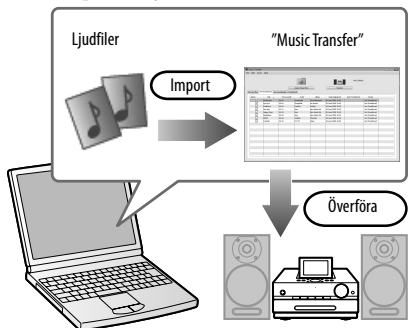
När du importerar filer i AAC-format konverteras de automatiskt till MP3-format. Välj [SETTINGS] och ange bithastigheten.

Obs!

- Du kan importera högst 10 000 spår åt gången (sid. 154).
- Ljudinformation kan inte importeras när du valt WM-PORT-funktionen.

Importera ljudfiler från en dator

Du kan använda programvaran "Music Transfer" för att importera ljudfiler från datorn.



Så här importerar du ljudfiler.

- 1 Installera programvaran "Music Transfer" på datorn.
- 2 Importera ljudfilerna på datorn till programvaran "Music Transfer".
- 3 Överför ljudfilerna, som du har importerat till programvaran "Music Transfer", till enheten.

Mer information om hur du använder programvaran "Music Transfer" finns i direkthjälpen till "Music Transfer".

Du visar du direkthjälpen för "Music Transfer".

- Klicka på [Start] och välj sedan [Alla program] – [Music Transfer LAN] – [Music Transfer Help].
- Välj [Music Transfer Help] från menyn [Help] i programvaran "Music Transfer".

Obs!

Du kan bara importera filformaten MP3, OMA*1, WMA*1, WAV*1 och AAC*1*2. Ibland kan det hända att vissa ljudfiler inte går att importera, trots att de är av något av dessa format.

*1 Utan upphovsrättsskydd (Digital Rights Management)

*2 Filerna konverteras automatiskt till MP3-format.

Installera programvaran "Music Transfer" på datorn

Bekräfta innan installation

Mer information om programvarans systemkrav finns på sid. 179.

- 1 Slå på datorn och starta Windows. Logga in på datorn som datoradministratör.
- 2 Sätt i den medföljande "Music Transfer" CD-ROM-skivan i datorns CD-enhet. Installationen startar automatiskt och installationsguiden visas.
- 3 Läs informationen och installera sedan programvaran enligt instruktionerna. Ta ur CD-ROM-skivan när installationen är slutförd.

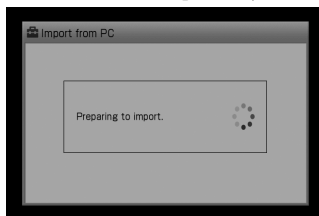
Förberedelser inför import av ljudfiler till enheten

■ När HOME NETWORK-funktionen är klar att användas

Om du redan skapat ett nätverk och anslutit enheten till internet gör du följande procedur.

Öppna SETTINGS-menyn och välj [Import from PC] på enheten.

Enheten förbereds för import av ljudfiler.



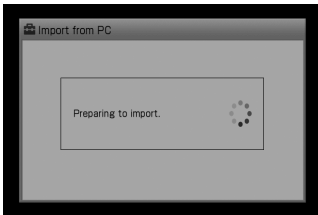
När förberedelserna är klara visas följande fönster.



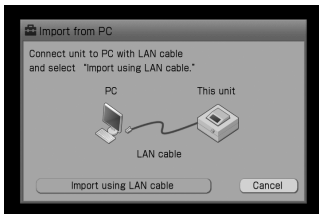
Om fönstret för anslutning av LAN-kabel visas kan det betyda att något är fel på anslutningarna i hemmanätverket. I så fall utför du nedanstående procedur.

■ **Om du ansluter enheten direkt till datorn med en nätverkskabel (LAN)**

- 1 Anslut NETWORK-porten på enheten till datorn med hjälp av nätverkskabeln (LAN).
- 2 Öppna SETTINGS-menyn och välj [Import from PC] på enheten.
Enheten förbereds för import av ljudfiler.



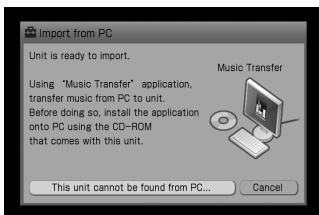
När fönstret för anslutning av LAN-kabel visas väljer du [Import using LAN cable].



Obs!

Fönstret för anslutning av LAN-kabel visas inte om enheten redan är ansluten till internet eller om HOME NETWORK-funktionen är klar att användas.

När förberedelserna är klara visas följande fönster.



I och med det här är förberedelserna för import av ljudfiler klara.

Importera ljudfilerna på datorn till programvaran "Music Transfer"

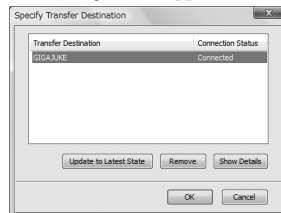
Gör så här på datorn.

- 1 Starta programvaran "Music Transfer" genom att klicka på [Start] och välj sedan [Alla program] – [Music Transfer LAN] – [Music Transfer].
- 2 Klicka på  [Import Music Files].
Programvaran "Music Transfer" börjar importera ljudfiler som inte redan importerats.

Överföra importerade ljudfiler från programvaran "Music Transfer" till enheten

Gör så här på datorn.

- 1 Välj menyn [Tools] i programvaran "Music Transfer" och klicka sedan på [Select Transfer Destination].
Fönstret "Specify Transfer Destination" visas.
När du klickar på [Update to Latest State] söker programvaran efter mål för överföringen och uppdaterar listan.



- 2 Klicka på enhetens namn i listan "Transfer Destination" och klicka sedan på [OK].

Enheten är inställd som mål.

Obs!

Ibland kan inställningarna för de säkerhetsprogram som finns på datorn göra att enheten inte kan hitta målenheterna.

- 3 Klicka på fliken "Not Transferred" och kontrollera sedan att de önskade ljudfilerna är markerade.

Välj bort de filer du inte vill överföra genom att klicka i motsvarande rutor så att de avmarkeras. Om du vill välja någon fil igen klickar du i motsvarande ruta så att den markeras.

4 Klicka på [Transfer].

Ett meddelande som visar att överföringen startat visas och ljudfilerna du valde i steg 3 överförs.

Du kan också kontrollera statusen för överföringen i fönstret "Import music from PC" på enheten.



När överföringen är slutförd visas resultatet från överföringen i programvaran "Music Transfer".

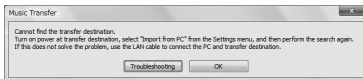
När du stänger programvaran "Music Transfer" på datorn stängs fönstret "Import from PC" på enheten automatiskt.

Obs!

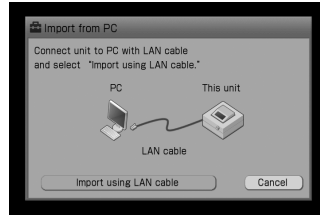
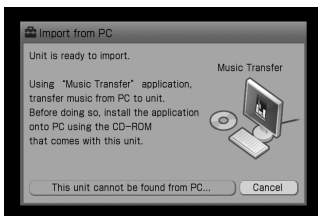
Om enheten och datorn är anslutna via en trådlös LAN-anslutning och överföringen inte kan utföras, ansluter du enheten till datorn igen med hjälp av en nätverkskabel (LAN) och försöker sedan överföra ljudfilerna igen.

Om "No destination found" visas i programvaran "Music Transfer"

Om följande meddelande visas på datorn, kontrollerar du att enheten och datorn är direktanslutna med nätverkskabeln (LAN) och utför sedan följande procedur.



1 På den här enheten väljer du [This unit cannot be found from PC...] när teckenfönstret visar att förberedelserna för filöverföringen är slutförd.



2 När fönstret för anslutning av LAN-kabeln visas kontrollerar du att enheten och datorn är direktanslutna via nätverkskabeln (LAN) och väljer sedan [Import using LAN cable].



3 När fönstret som visar att förberedelserna för import av filer är klara visas överför du de importerade ljudfilerna från programvaran "Music Transfer" till enheten. Mer information finns under "Överföra importerade ljudfiler från programvaran "Music Transfer" till enheten" (sid. 60).

Obs!

Om du ändrar nätverksinställningarna på datorn bör du först anteckna de aktuella inställningarna. I vissa fall kan det hända att du inte kan ansluta till det tidigare nätverket om du inte återställer de föregående inställningarna.

Avinstallera programvaran "Music Transfer"

Sätt in CD-ROM-skivan "Music Transfer" i datorns CD-enheten och avinstallera sedan programvaran genom att följa instruktionerna som visas. Du kan också klicka på menyn [Start] välja [Kontrollpanelen] – [Lägg till eller ta bort program] (Windows XP) eller [Kontrollpanelen] – [Program] – [Program och funktioner] (Windows Vista), välja "Music Transfer" från listan och sedan klicka på [Ta bort].

Överföra ljudinformation från HDD Jukebox

Du kan överföra ljudinformation som sparats på HDD Jukebox till en extern ansluten bärbar enhet (t.ex. en USB-lagringsenhet, "WALKMAN"-telefon eller liknande). Mer information om kompatibla modeller finns på webbplatsen för Sonys Europeiska kundtjänst <http://support.sony-europe.com/> (endast för kunder i Europa).

Hur du gör för att överföra ljudinformation till en "WALKMAN" beskrivs på sid. 40.

Obs!

När du överför ljudinformation till en USB-lagringsenhet får du inte koppla bort enheten från USB-porten förrän överföringen är avslutad. Om du gör det kan det orsaka funktionsstörningar på enheten.

Angående radering av spår som överförts till en bärbar enhet

Om du vill radera spår som överförts från enheten till en bärbar enhet, måste du ansluta den bärbara enheten till den här enheten (sid. 65).

Överföra ljudinformation till en bärbar enhet

Det är inte säkert att du kan använda följande procedur för att överföra ljudinformation till alla målenheter. I så fall utför du proceduren under "Överföra ljudinformation till en USB-lagringsenhet" (sid. 63).

-
- 1** Anslut en bärbar enhet till USB-porten på översidan av enheten.
Mer information finns i bruksanvisningen till den bärbara enheten.

-
- 2** Välj HDD JUKEBOX-funktionen.

-
- 3** Visa de album, spellistor, grupper eller spår som du vill överföra.

-
- 4** Öppna OPTIONS-menyn och välj [Transfer].

Om två bärbara enheter är anslutna samtidigt till båda USB-portarna (till den övre och den bakre kontakten) får den enhet som sitter i den övre kontakten prioritet. Om du vill använda den bakre bärbara enheten tar du bort den övre enheten.

Tips

Om du väljer [Transfer] i det här steget sparas inställningen för den valda målenheten på den här enheten och hämtas varje gång du använder målenheten i framtiden.

-
- 5** Välj de album, spellistor, grupper eller spår som du vill överföra och välj sedan [Execute] eller tryck på TRANSFER på huvudenheten.

Om du vill ändra överföringsinställningarna (sid. 63) gör du inställningarna innan du väljer det du vill överföra.

Överföra ljudinformation till en USB-lagringsenhet

- 1 Anslut en USB-lagringsenhet till USB-porten på översidan av enheten.
Mer information finns i bruksanvisningen till USB-lagringsenheten.
- 2 Välj HDD JUKEBOX-funktionen.
- 3 Visa de album, spellistor, grupper eller spår som du vill överföra.
- 4 Öppna OPTIONS-menyn och välj [USB storage] – [Export].

Om två USB-lagringsenheter är anslutna samtidigt till båda USB-portarna (till den övre och den bakre kontakten) får den enhet som sitter i den övre kontakten prioritet. Om du vill använda den bakre USB-lagringsenheten kopplar du bort den övre enheten.

Om fönstret för val av lagringsmedium visas, väljer du lagringsmedium. (Om den anslutna USB-lagringsenheten bara har en enhet visas inte fönstret för val av lagringsmedium.)

- 5 Välj de album, spellistor, grupper eller spår som du vill överföra och välj sedan [Execute] eller tryck på TRANSFER på huvudenheten.

Om du vill ändra överföringsinställningarna (den här sidan) gör du inställningarna innan du väljer det du vill överföra.

Obs!

Om spellistan överförs från HDD Jukebox till USB-lagringsenheten (MTP) identifieras spellistan som en spellista också på USB-lagringsenheten (MTP).

Ändra överföringsinställningarna

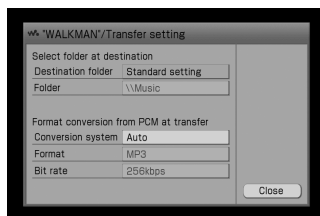
När du överför Linear PCM-ljudinformation kan du ändra målgrupp eller målapp och konverteringsinställningarna.

- 1 Visa det du vill överföra (album, spellista, grupp eller spår).

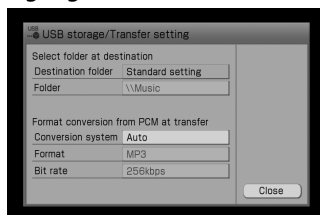


- 2 Välj [Setting] och ändra inställningen.

När du överför ljudinformation till en "WALKMAN"



När du överför ljudinformation till en "WALKMAN"-telefon eller en USB-lagringsenhet



- 1 Välj [Destination folder] och välj sedan målmap i rullgardinsmenyn.

◆ Standard setting	Spår sparas till mappen "Music".*1
Root setting	Spåren sparas i målenhetens rotkatalog.
Select	Om du ändrar målmap anger du mappens namn.

◆: Fabriksinställning

*1 Ljudinformationen kanske kan sparas, men inte spelas upp, på vissa "WALKMAN"-telefonmodeller.

- 2 När du överför spår i Linear PCM-format väljer du [Conversion system] och väljer sedan ett alternativ från rullgardinsmenyn.

◆ Auto	Enheten väljer och överför ljudinformationen i ett format som kan spelas upp på den anslutna enheten.
Select format	Ljudinformation överförs i MP3-format eller i Linear PCM-format. (Du kan välja önskad bithastighet i steg ③.)

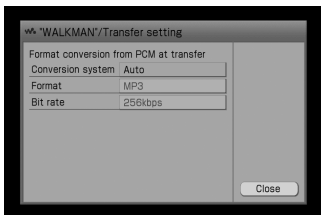
◆: Fabriksinställning

- 3 Om du väljer [Select format] i steg ② väljer du önskad bithastighet från rullgardinsmenyn [Bit rate].

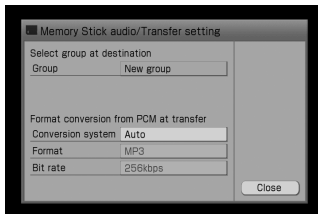
Obs!

Om den överförda ljudinformationen inte spelas upp på "WALKMAN"-telefonen som är målet, väljer du [Standard setting] i steg ① och överför sedan informationen igen.

När du överför ljudinformation till en ATRAC-ljudenhet



När du överför ljudinformation till en PSP



- 1 Välj [Group] och välj sedan målgrupp i rullgardinsmenyn.

◆ New group	En ny grupp skapas och de valda spåren överförs till den nya gruppen.
Select group at destination	De valda spåren överförs till en befintlig grupp.

◆: Fabriksinställning

- 2 När du överför spår i Linear PCM-format väljer du [Conversion system] och väljer sedan ett alternativ från rullgardinsmenyn.

◆ Auto	Enheten väljer och överför ljudinformationen i ett format som kan spelas upp på den anslutna enheten.
Select format	Du kan välja önskat format och bithastighet i steg ③.

◆: Fabriksinställning

- 3 Om du väljer [Select format] i steg ② väljer du önskat format och bithastighet från rullgardinsmenyerna [Format] och [Bit rate].

- 3 Välj [Close].

Radera spår eller spellistor på målenheten

Du kan radera spår på en ansluten bärbar enhet. Du kan också radera spellistor på en ”WALKMAN” eller en USB-lagringsenhet (MTP). När du raderar en spellista på en ansluten enhet raderas spellistan, men inte själva spåren i listan.

Obs!

Koppla inte bort enheten eller stäng av strömmen innan raderingen är klar.

Obs!

Om något av spåren ligger i Trash Bin (papperskorgen) på ”WALKMAN” visas ett bekräftelsemeddelande på enheten och ”WALKMAN”.

Tips

Du kan initiera ljudinformationen på en ansluten ”WALKMAN” (ATRAC AD), ATRAC-ljudenhet eller PSP-enhet. Du gör det genom att välja [Format] i fönstret för raderingsinställning.

1 Anslut ”WALKMAN” eller den bärbara enheten med spåren du vill radera.

2 När enheten är inställd på HDD JUKEBOX-funktionen öppnar du OPTIONS-menyn och väljer [Delete from dstn].

När enheter är samtidigt anslutna till såväl WM-PORT som båda USB-portarna (översidan och baksidan), är prioriteringsordningen för de olika enheterna först WM-PORT, sedan den övre USB-porten och sist den bakre USB-porten.

Om du inte kan se önskad enhet kopplar du bort enheterna, en i taget, från den med högst prioritet till den med lägst prioritet.

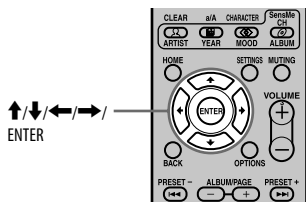
3 Välj det alternativ du vill radera.

4 Välj [Delete].

5 Kontrollera innehållet som visas och tryck sedan på ENTER.

Spela upp ljudinformation från HDD Jukebox i olika listlägen



Du kan lista och välja spår i HDD Jukebox på olika sätt (efter album, artist osv.).



1 Välj HDD JUKEBOX-funktionen.

2 Tryck på ← flera gånger för att välja "Mode"-katalogen och välj sedan önskat listläge.

Listläge	Enheten
 Album	Spelar upp spår från det valda albumet.
 Artist	Spelar upp spår med den valda artisten.
 Genre	Spelar upp spår i den valda genren, som t.ex. klassiskt eller jazz.
 Recording source	Spelar upp spår som spelats in av en vald inspelningskälla, t.ex. CD eller radio.

 Folder	Spelar upp spår från en vald mapp, t.ex. My library, eller nyskapade mappar/grupper.
 Playlist	Spelar upp en vald spellista med dina favoritspår.

◆: Fabriksinställning)

3 Välj önskat alternativ genom att trycka på ↑/↓ och sedan trycka på ENTER.

När du väljer spår och trycker på ENTER startar uppspelningen i det valda listläget.

Listat innehåll i radio- eller DAB*-inspelningar (inspelat med "Track mark" ställt på "Auto")

Listat efter "Album" eller "Recording source":

Inspelningen (från början till slut) visas som ett album, med musik- och talsegmenten som enskilda spår.

Listat efter "Artist" eller "Genre":

Allt musikinnehåll visas som ett eget album, och allt talinnehåll som annat album, med deras respektive musik- och talsegment som enskilda spår.

Obs!

- Det är inte säkert att alla spår visas; det beror på listläget.
- Om en CD-skiva innehåller spår från flera olika artister visas spårerna från varje artist som ett separat album när du listar efter artist eller genre.

* Endast modellen för Storbritannien

Ändra ordning på listornas innehåll

— Sort

I de olika lägena kan du sortera listorna efter inspelningsdatum, titel osv.

1 Välj den lista du tänker sortera.

2 Öppna OPTIONS-menyn och välj [Display] – [Sort] – [(sorteringskriterium)].

Listtyp	Sorteringskriterium
Album	◆ Date: new to old
	Date: old to new
	ABC...*1
	ZYX...
Artist	◆ ABC...
	ZYX...
Genre	◆ ABC...
	ZYX...

(◆: Fabriksinställning)

*1 Innehållet visas i ordningen bokstäver, siffror och symboler.

Obs!

Du kan inte sortera listorna i mappläge eller spellisteläge, men du kan däremot flytta om enskilda spår i en lista (sid. 91).

Kontrollera information om album och spår

1 Välj det album eller spår som ska kontrolleras.

2 Öppna OPTIONS-menyn och välj [Display] – [Album info] (albuminformation) eller [Track info] (spårinformation).



För att se hela texten om en titel, artist eller genre väljer du motsvarande ruta och trycker på ENTER.

Registrera önskade spår till spellistor

Spår som finns inspelade på olika ställen i HDD Jukebox kan du registrera på ett enda ställe som kallas "Playlist" (spellista). När du har gjort det kan du lyssna på spåren eller föra över dem till en extern enhet. "Favorites" (favoriter) i spellistan fungerar också som favoritkanal (Favorites channel) när du använder "SensMe" Channels"-funktionen.

När enheten är inställd på HDD JUKEBOX-funktionen och det önskade spåret spelas upp trycker du på FAVORITE på fjärrkontrollen.

Spåret registreras under "Favorites" i spellistan.

Obs!

- Du kan inte registrera spår med FAVORITE-knappen när du har valt spellisteläget.
- När du lyssnar på favoritkanalen i "SensMe" Channels"-funktionen spelas bara de spår upp som är registrerade i "Favorites".

Tips

Du kan registrera upp till 10 000 spår till spellistor.

Lyssna på spår i en spellista

Välj läge för spellistan (sid. 66). Du kan också välja kanalen "Favorites" i "SensMe" Channels"-funktionen.

Överföra en spellista

Du överför en spellista genom att utföra procedurerna under ”Överföra ljudinformation från HDD Jukebox” (sid. 62).

Ändra mål för FAVORITE-knappen

När du köper enheten är FAVORITE-knappen inställd så att den registrerar de valda spåren i ”Favorites”. Om du vill kan du ändra registreringsmålet. Innan du kan göra det måste du skapa den spellista som du tänker ange som mål (sid. 89).

Öppna OPTIONS-menyn och välj [Setting] – [FAVORITE] och välj sedan under inställningen [Destination] den spellista som du vill använda.

Obs!

Om du vill lyssna på spår med favoritkanalen (”Favorites channel”) i ”SensMe” Channels-funktionen måste du registrera spåren i ”Favorites”. I så fall bör du inte ändra registreringsmålet.

Registrera flera spår samtidigt

Du kan registrera samtliga spår i ett album eller en grupp samtidigt till en spellista. Om du vill registrera spår till en annan spellista än ”Favorites” måste du först skapa spellistan (sid. 89).

1 När enheten är inställd på HDD JUKEBOX-funktionen väljer du det album eller den grupp som du vill registrera till spellistan och trycker sedan på ENTER.

2 Öppna OPTIONS-menyn och välj [Edit] – [Add to playlist].

Kontrollera att alla spår som du vill registrera är förbockade .

Om du vill registrera flera poster väljer och markerar du dem en efter en.

3 Välj [Enter].

4 Välj spellistan som du vill registrera spåren i.

Ett fönster där du uppmanas att bekräfta valet visas.

5 Välj [Yes].

De valda spåren registreras i den angivna spellistan.

Obs!

Bara spår i samma album eller samma grupp kan registreras samtidigt.

Tips

Du kan registrera spår i favoritkanalen i ”SensMe” Channels-funktionen till en spellista. Mer information finns på sid. 71.

Söka efter spår, album eller artister

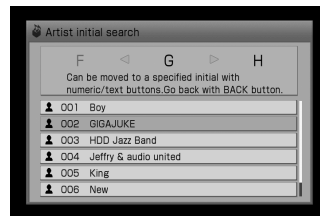
Söka efter artister eller album via första bokstaven i namnet

Du kan välja den önskade artisten eller det önskade albumet i HDD Jukebox från en lista som är sorterad efter första bokstaven i namnet.

1 När enheten är i HDD JUKEBOX-funktionen trycker du på SEARCH på fjärrkontrollen.

Fönstret för sökning efter artister via första bokstaven i namnet visas.

Varje gång du trycker på SEARCH växlar funktionen för sökning efter första bokstaven i namnet mellan [Artist] och [Album].



2 Välj den första bokstaven i namnet på den önskade artisten eller det önskade albumet genom att trycka på ←/→.

Du kan också skriva in den första bokstaven med hjälp av siffer/textknapparna på fjärrkontrollen. Tryck på motsvarande siffer/textknapp (en eller flera gånger) för att visa önskad bokstav, och tryck sedan på ENTER för att visa listan.

- 3** Välj artist eller album genom att trycka på **↑/↓**.

Tips

Du kan växla över till läget för sökning efter första bokstaven i namnet via OPTIONS-menyn. Öppna OPTIONS-menyn och välj [Search] – [Initial search] – [Artist] eller [Album].

Obs!

Om du inte kan hitta önskat alternativ kan du söka på följande sätt.

- Visa listan för [etc.] igen.
- Utför en sökning med andra kriterier ([Artist] eller [Album]).

Söka efter artister eller album med hjälp av ett sökord

Du kan söka efter album och spår i HDD Jukebox med hjälp av ett sökord.

- 1** Öppna OPTIONS-menyn och välj [Search] – [Keyword search].
Fönstret för inskrivning av sökordet visas.
- 2** Skriv in sökordet (namnet på det album eller det spår som du söker).
Mer information om hur du skriver in text finns under "Skriva in text" (sid. 95).

- 3** Välj [Album], [Track] eller [Group] (endast då enheten är i mappläge) under [Item to search].
Sökningen startar.
Resultaten visas när sökningen har slutförts.

Välja album eller spår bland de resultat som visas

Välj album eller spår.

Återgå till sökskärmen

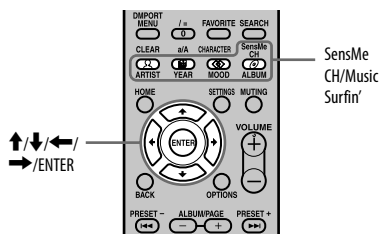
Välj [Input].

Obs!

- Du kan inte utföra sökning när enheten är i spellisteläge.
- Om du söker efter album eller spår när ett spår spelas upp avbryts uppspelningen. Uppspelningen startar inte när sökningen avslutats.

Spela upp spår med hjälp av "SensMe™ Channels"-funktionen

"SensMe™ Channels" använder Sonys 12 Tone Analysis (tolvtonsanalys) för att analysera karaktäristiken på de spår som spelas in eller importerats till HDD Jukebox; därefter kategorisera spåren till 27 kanaler. Du kan låta "SensMe™ Channels"-funktionen spela upp spår som motsvarar en viss stämning eller tid på dagen, t.ex. spår att vakna upp till på morgonen, spår som får dig att slappna av eller spår som stimulerar. Från dessa kanaler kan du hoppa till extrakanalerna för ARTIST, YEAR och MOOD och ALBUM genom att använda funktionen "Music Surfin'".

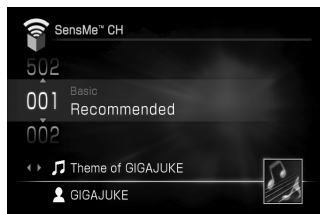


- 1** Tryck på SensMe CH.

Fönstret för kanalval visas och enheten spelar upp huvuddelen av det spår som visas.

Tips

- En kanal visas när fem spår har samlats in den.
- En kanallista över "SensMe™ Channels"-funktionen finns under "Kanallista till "SensMe™ Channels"-funktionen" (sid. 178).



- 2** Välj en kanal genom att trycka på **↑/↓**.
Enheten spelar upp huvuddelen av det första spåret i den valda kanalen.

- 3** Tryck på **←/→** för att välja önskat spår i kanalen.
Varje gång du trycker på **←/→** spelar enheten upp huvuddelen av det valda spåret. Om du trycker på ENTER spelar enheten upp det valda spåret från början.

Obs!

Beroende på spårets karaktär kan det hända att enheten placerar det i en kanal som inte stämmer med hur du uppfattar det; det kan också hända att enheten väljer fel del av spåret som huvuddel.

Tips

När du väljer kanalen Radio Music eller Radio Talk spelar enheten upp spåret från början, inte huvuddelen.

Använda Music Surfin'

Om du trycker på den blåa, röda, gröna eller gula knappen, när du spelar upp en kanal med "SensMe™ Channels"-funktionen, skapar enheten följande temporära kanaler av spåren i HDD Jukebox.

- **ARTIST (blå)-knapp:** ARTIST-kanalen innehåller spår med den valda artisten.
- **YEAR (röd)-knapp:** YEAR-kanalen innehåller spår från samma epok som det valda spåret.
- **MOOD (grön)-knapp:** MOOD-kanalen innehåller spår med en stämning som liknar stämningen i det valda spåret.
- **ALBUM (gul)-knapp:** ALBUM-kanalen innehåller spår från det valda albumet.

Om du t.ex. trycker på den blåa knappen när du lyssnar på en viss artist, samlar enheten ihop alla spår med den artisten och placerar dem i en tillfällig kanal som du kan lyssna på.

- 1** När en kanal spelas upp med "SensMe™ Channels"-funktionen, trycker du på någon av knapparna ARTIST, YEAR, MOOD eller ALBUM på fjärrkontrollen.

Respektive kanal visas i fönstret.

- 2** Tryck på **←/→** för att välja ett spår, och tryck sedan på ENTER.
Uppspelingen startar.
För att återgå till en standardkanal i "SensMe™ Channels"-funktionen från Music Surfin' trycker du på **↑/↓** eller BACK.

Övriga åtgärder

För att	Gör så här:
Stoppa uppspelningen	Tryck på ■ .
Göra paus i uppspelningen	Tryck på . Tryck på igen eller på ▷ för att återuppta uppspelningen.
Hitta en viss punkt i ett spår	Tryck på ◀◀/▶▶ under uppspelning och håll den intryckt och släpp upp den vid den önskade punkten.
Välja föregående/nästa spår	Tryck på ◀◀/▶▶ för att välja ett spår.
Flytta ett spår från en kanal till en annan	Välj det spår du vill flytta, öppna OPTIONS-meny och välj [Move track], och välj sedan målkanal i rullgardinsmenyn [Destination].
Registrera spår i Favorites-kanalen	Tryck på FAVORITE när du spelar upp ett spår i "SensMe™ Channels"-funktionen.
Gömma oönskade spår	Tryck på DELETE på fjärrkontrollen samtidigt som du spelar upp det spår du vill gömma. Om du vill visa de dolda spåren igen öppnar du OPTIONS-meny och väljer [Hide track] – [Release] – [Current channel] (aktuell kanal) eller [All channels] (alla kanaler).
Gömma oönskade kanaler	Öppna OPTIONS-meny och välj [Setting] – [Channel display], och avmarkera sedan de kanaler du vill gömma. Om du vill visa dolda kanaler igen bockar du för dem genom att trycka på ENTER.

Obs!

- Bara spår med information om det år då det släpptes läggs till i YEAR-kanalen.
- Året som visas för ett spår som lagts till i YEAR-kanalen behöver inte nödvändigtvis vara året då det släpptes för första gången. Det beror på att informationen som används är samma information som på CD-skivan som spåret eller albumet finns på.
- Du kan inte flytta spår vare sig till eller från kanalerna CH. 002 till CH. 006.
- Om CH. 001 bara innehåller några få registrerade spår är det inte säkert att det går att flytta eller gömma några spår.
- Du kan inte dölja spår i kanalerna CH. 002 till CH. 006.

Tips

- Spår i YEAR-kanalen visas efter det datum då spåret släpptes enligt följande.
 - 1900 till 1949:
Spår samlas ihop och visas som "before 1949" (före1949).
 - 1950 till 1989:
Spåren grupperas i 10-årsperioder. Exempel: Spår från 1960 till och med 1969 samlas under rubriken "1960's" (60-tal).
 - 1990 till nutid:
Spåren grupperas i treårsperioder (det vill säga det valda året samt föregående och följande år).
Om du t.ex. väljer ett spår som släpptes 1995, samlas spår från mellan 1994 och 1996 under rubriken "around 1995" (runt 1995).
- När du under uppspelning registrerar ett spår till favoritkanalen, registreras det samtidigt även till "Favorites" i HDD Jukebox.
- När du inte längre döljer spåren visas spår, som har flyttats till en annan kanal, i ursprungskanalen igen.

Ställa in den kanal som väljs när funktionen startar

- 1 Öppna OPTIONS-menyn och välj [Setting] – [Basic].
- 2 Välj [Startup CH] – [Previous CH] (föregående kanal) eller [Recommended (CH.1)] (rekommenderad (kanal 1)).

Previous CH	"SensMe™ Channels"-funktionen startar med den kanal du valde senast.
◆ Recommended (CH.1)	"SensMe™ Channels"-funktionen startar upp med den rekommenderade kanalen (CH.001).

(◆: Fabriksinställning)

Överföra kanaler från "SensMe™ Channels"-funktionen

Du kan registrera en kanal till HDD Jukebox som en spellista och sedan överföra spellistan till en "WALKMAN".

Maximalt 50 spår (i den valda kanalen) kan väljas för spellistan och sedan överförs till "WALKMAN".

- 1 Spela upp ett spår från kanalen som du tänker föra över.
- 2 Öppna OPTIONS-menyn och välj [Convert to playlist].
Ett snabbvals-fönster visas.
- 3 Välj [Yes].
Ett snabbvals-fönster visas.
- 4 Välj [Close].
Kanalen är registrerad som en spellista.
- 5 Utför proceduren under "Överföra ljudinformation från HDD Jukebox på "GIGA JUKE" Music Server till en "WALKMAN" (sid. 40) för att överföra spellistan till en "WALKMAN".

Tips

Du kan visa registrerade spellistor genom att välja spellisteläget i HDD JUKEBOX-funktionen. Spellistor visas efter kanalnamn och datum då de registrerades.

Om automatisk analys

Analysen utförs när enheten är i standbyläge. Medan enheten analyserar tänds På/Standby-indikatorn och lyser orange, samtidigt som ljuspanelen blinkar långsamt. Det tar ungefär 15 minuter för enheten att analysera ett album på 60 minuter.

Obs!

- Koppla inte bort nätkabeln när enheten analyserar innehållet i det du spelat in. Om du gör det kan det leda till funktionsstörningar.
- Om HDD Jukebox innehåller ett stort antal icke analyserade spår kan analysen ta ganska lång tid.

Tips

Analysen kan leda till att ett spår placeras i två eller flera kanaler.

Avbryta en analys

Tryck på **■**.

Analysen avbryts. Spår som inte analyserats analyseras automatiskt nästa gång enheten växlar över till standbyläge.

Bekräfta inställningen för automatisk analys

Den här enheten är fabriksinställd på att utföra automatisk analys när enheten växlar över till standbyläge. Kontrollera den här inställningen genom att öppna OPTIONS-menyn och välja [Setting] – [Basic] och titta sedan hur inställningen är gjort i rullgardinsmenyn [Auto-analysis].

Om du väljer [Off] i rullgardinsmenyn [Auto-analysis] utförs inte automatisk analys när enheten växlar över till standbyläge.

Utföra en manuell analys

När enheten är inställd på "SensMe" Channels"-funktionen öppnar du OPTIONS-menyn och väljer [Manual-analysis].

Om du vill avbryta åtgärden väljer du [Cancel].

Använda DSEE-funktionen

DSEE (Digital Sound Enhancement Engine) är en teknik som utvecklats av Sony och som förstärker ljud i de högre registren. Den här tekniken återskapar de högre frekvensregistren i ljudmaterialet, som skurits bort under MP3- eller ATRAC-kompression, vilket ger en uppspelningskvalitet som är nära ursprungsljudet.

Obs!

DSEE kan bara användas med spår i formaten MP3, WMA och ATRAC.

1 Öppna SETTINGS-menyn och välj [Basic settings] – [DSEE].

2 Välj [On] eller [Off] från rullgardinsmenyn [DSEE].

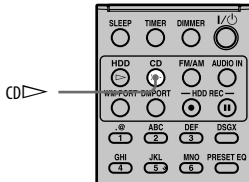
◆ On	DSEE-funktionen är aktiverad.
Off	DSEE-funktionen är avaktiverad.

(◆: Fabriksinställning)


3 Välj [Close].

Spela upp en CD

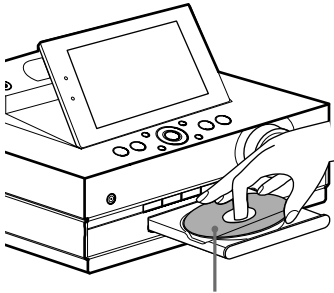
På den här enheten kan du spela upp ljud-CD-skivor och CD-R/RW-skivor med inspelade MP3-ljudspår. På sid. 170 finns information om vilka skivor du kan använda.




1 Välj CD-funktionen.

2 Tryck på  och sätt in en skiva i skivfacket.

Skivfacket skjuts ut.




Sätt in en skiva med etikettsidan vänd uppåt.

Skivfacket stängs när du trycker på  igen. Enheten börjar automatiskt söka efter titelinformation för skivan från enhetens databas.

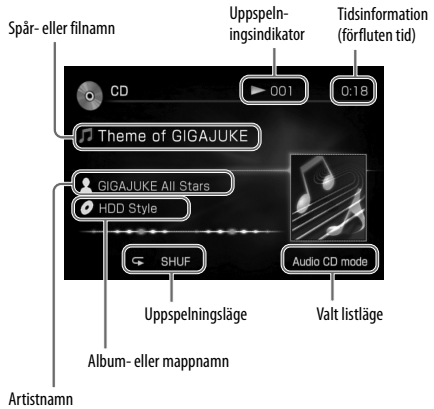
Om titelinformationen inte kan hittas visas ingen titelinformation.

När enheten är ansluten till internet kan du med den här funktionen, via databasen på internet, skaffa den senaste titelinformationen (sid. 108).

3 Tryck på .

Uppspelningen startar.

Enheten identifierar formatet (ljud-CD eller CD-R/RW med MP3-ljud) och växlar automatisk över till rätt läge. Om en skiva innehåller två format måste du själv välja format (sid. 74).



Artistnamn

Om katalogstrukturen och uppspelningsordningen för MP3-filer

MP3-filer delas upp på två katalognivåer: album och spår. Ett album kan innehålla underalbum (underkataloger). När enheten spelat upp alla spår i ett album (eller underalbum) fortsätter den med det första spåret i nästa album (eller underalbum). På den här enheten kan MP3-filer på data-CD-skivor visas ned till det 10:e underalbumet (undermapp 10).

Tips

Huvudfönstret för CD kan inte visa ID3-information på MP3-skivor. Om du vill visa den här informationen öppnar du OPTIONS-menyn och väljer [Display] - [ID3 info] (sid. 75).

Övriga åtgärder

För att	Gör så här:
Stoppa uppspelningen	Tryck på ■.
Göra paus i uppspelningen	Tryck på ■■ på fjärrkontrollen. Tryck på ■■ igen eller ▷ på fjärrkontrollen för att återuppta uppspelningen.
Hitta en viss punkt i ett spår	Tryck på ◀◀/▶▶ på fjärrkontrollen under uppspelning och håll den intryckt och släpp upp den vid den önskade punkten.
Välja nästa/föregående spår	Tryck på ◀/▶ på fjärrkontrollen under uppspelning.
Välja ett spår	Tryck på ↑/↓ (↑/↓/←/→ för en MP3-skiva) för att välja ett spår.
Välja ett spår med sifferknapparna	Tryck på motsvarande sifferknapp på fjärrkontrollen medan spårlistan (från spårkatalogen) visas, och tryck sedan på ENTER.*1
Välj ett album (endast MP3-skivor)	Tryck på ALBUM+ eller ALBUM- på fjärrkontrollen för att välja ett album.
Ta ur skivan	Tryck på ▲ på huvudenheten.
Växla tidsinformationsvisning	Under uppspelning öppnar du OPTIONS-meny och väljer [Display]-[Time] (tid) - [Elapsed time] (förfluten tid) eller [Remaining time] (återstående tid).
Byt CD-skiva eller MP3-läge	Öppna OPTIONS-meny och välj [Mode switch]-[Audio CD] eller [MP3].

*1 För nummer från och med 10 trycker du på en sifferknapp på fjärrkontrollen för var och en av de ingående siffrorna (för t.ex. 124: tryck på [1], [2] och [4]).

Obs!

När enheten är i MP3-läget kan du inte använda sifferknapparna på fjärrkontrollen för att välja spår i ett album.

Skaffa titelinformation manuellt

Visserligen söker den här enheten automatiskt titelinformation så fort du satt in en CD-skiva, men du kan också söka informationen manuellt.

1 Öppna OPTIONS-meny och välj [Title info] - [Obtain].

Enheten söker titelinformationen och visar sedan resultatet av sökningen.

2 Kontrollera att du fått rätt information och välj sedan [Obtain].

Titelinformationen hämtas in.

Om du trycker på ▷ på fjärrkontrollen istället för [Obtain] startar uppspelningen av CD-skivan.

Radera titelinformationen

Öppna OPTIONS-meny och välj [Title info] - [Clear].

När flera sökresultat visas för en CD

Välj önskad information i listan.

Visa spårinformation för ett album

Välj album i den lista som visas.

Tips

När enheten är ansluten till internet hämtas den senaste titelinformationen automatiskt.

Ändra inställningar för inhämtning av titelinformation

- 1 Öppna OPTIONS-menyn och välj [Setting] – [Obtain title info].



- 2 Välj inställning för [Auto title labeling].

◆ On	Enheten hämtar automatiskt titelinformationen när du sätter in en CD-skiva.
Off	Enheten hämtar inte titelinformation automatiskt.

(◆: Fabriksinställning)

- 3 Välj [Close].

Välja förstahandsspråk för visning av CD TEXT-information

Välj språk för inställningen [CD TEXT display].

Om du ändrar språk för fönstret (sid. 27) ändras också den här inställningen till samma språk.

Tips

Om ingen information hämtades visas CD TEXT-informationen. CD TEXT-information finns bara på skivor som följer CD TEXT-standarden.

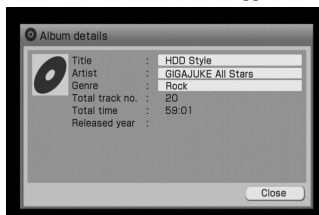
Visa information om en CD

- 1 Välj önskat spår i listvisningen.
- 2 Öppna OPTIONS-menyn och välj [Display] – [Album info] (albuminformation) eller [Track info] (spårinformation).

Album info* ¹	Utförlig information om albumet visas (visning av albuminformation).
Track info* ¹	Utförlig information om det valda spåret visas (visning av spårinformation).
ID3 info* ²	ID3 info ID3-tagginformation för det valda MP3-spåret visas (Visning av spår (ID3)-information).

*¹ Endast för ljud-CD.

*² Visas bara när enheten är stoppad.



För att se hela texten för en titel, artist, genre eller ett albumnamn*³ trycker du på ↑/↓ för att välja motsvarande ruta och trycker sedan på ENTER.

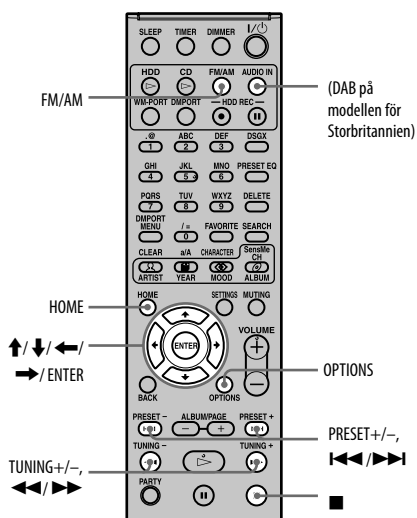
Tryck på ↑/↓ för att rulla texten i fönstret.

*³ Visas bara vid visning av spår (ID3)-information.

Lyssna på radio eller DAB-tjänster

Du kan ställa in radiokanaler eller DAB-tjänster antingen manuellt eller automatiskt. Om du förinställer kanaler eller tjänster kan du hämta dem genom att ange ett nummer.

DAB-tjänster kan bara tas emot på modellen för Storbritannien.



Utföra initierande DAB-avsökning (DAB Initial Scan)*

Tryck på DAB.

Initierande DAB-avsökning startar automatiskt när du startar DAB-funktionen.

När avsökningen är klar startar mottagningen av den först mottagna DAB-tjänsten.

Om du vill utföra en ny initierande DAB-avsökning öppnar du OPTIONS-menyn medan DAB-funktionen fortfarande är aktiv, väljer [Initial scan] och väljer sedan [Yes].

Obs!

Alla förinställda tjänster, som lagrats på enheten, raderas när du utför en ny initierande DAB-avsökning, eller om du avbryter avsökningen.

Välja en FM/AM-radiostation

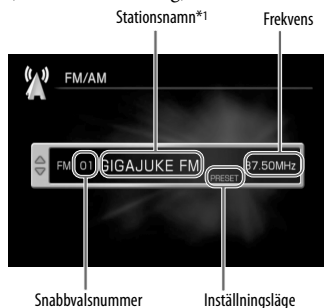
- 1 Tryck på FM/AM.
- 2 Tryck flera gånger på FM/AM för att välja FM eller AM.

* Endast modellen för Storbritannien

3 Tryck på TUNING +/- och håll den nedtryckt.

Avsökningen avbryts automatiskt när en kanal ställts in. Du avbryter avsökningen genom att trycka på **■** (Automatisk inställning).

Om du vill ställa in en station manuellt trycker du på TUNING +/- flera gånger tills den önskade radiostationens frekvens visas (manuell inställning).



*1 Om stationen tillhandahåller RDS (Radio Data System) -tjänster visas informationen som tillhandahålls via RDS (endast på europeiska modeller).

Tips

- Om en FM-stereomottagning innehåller störande brus öppnar du OPTIONS-menyen och väljer [Setting] – [FM mode] – [Monaural]. Mottagningen blir inte längre i stereo, men ljudet blir renare. Om du vill växla tillbaka till stereoläget upprepar du samma procedur och väljer [Auto stereo].
- Du kan också försöka få bättre mottagning genom att rikta om antennen eller placera om den. Du kan till exempel placera antennen i närheten av eller utanför ett fönster. Om inte mottagningen blir bättre bör du köpa en extern antenn som finns att få i den öppna handeln.

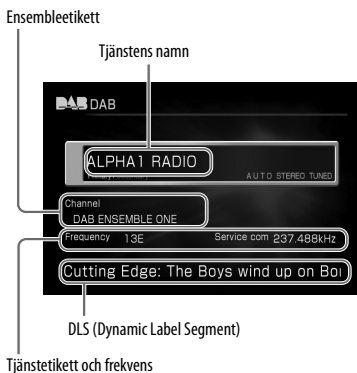
Ta emot DAB-tjänster*

Innan du kan ta emot en DAB-tjänst måste sändningskomponenterna (tjänstkomponenterna) först registreras genom att du utför en initierande DAB-avsökning (DAB Initial Scan) (se ”Utföra initierande DAB-avsökning (DAB Initial Scan)” på sid. 76).

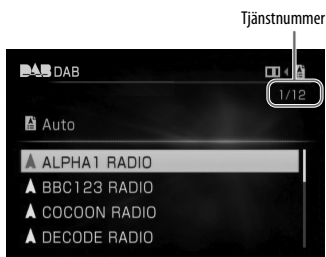
Tryck på DAB eller öppna HOME-menyen och välj [DAB].

DAB-huvudfönstret visas och enheten startar mottagningen av tjänsterna.

Om DAB-huvudfönstret



Om DAB-tjänstkomponentlistan



* Endast modellen för Storbritannien

Övriga åtgärder

För att	Gör så här:
Gör så här	Tryck flera gånger på ◀◀/▶▶ på fjärrkontrollen för att välja önskad enhet. Visa tjänstkomponentlistan genom att trycka på ◀ , välj önskad tjänst genom att peka på ↑/↓ , och tryck sedan på ENTER . Tryck på motsvarande sifferknapp på fjärrkontrollen för att välja tjänstens nummer.
Växla mellan primär och sekundär komponent	Tryck på ◀◀/▶▶ på fjärrkontrollen.
Växla mellan "automatisk inställning" och "snabbvalsinställning" ^{*1}	Öppna OPTIONS -menyn och välj [Mode switch].

^{*1} När du växlar från "automatisk inställning" till "snabbvalsinställning":

- Enheten visar snabbvalsfönstret och ändrar mottagningen till den tjänst som motsvarar det senast använda snabbvalsnumret.
- "No preset" (snabbval saknas) visas i snabbvalsfönstret om det senast använda snabbvalsnumret är raderat.

Visa utförlig information om en radiostation

Öppna **OPTIONS**-menyn och välj [Detail info].

För att se hela informationstexten trycker du på **↑/↓** för att välja den ruta som motsvarar den önskade posten.

Visa DLS-information

Öppna **OPTIONS**-menyn och välj [Show full DLS].

DLS-informationen visas i fönstret.

Förinställa FM/AM-radiostationer och DAB-tjänster*

Förinställa en FM- eller AM-station

- 1 Ställ in enheten på FM/AM-funktionen och välj FM eller AM.
- 2 Öppna **OPTIONS**-menyn och välj [Store preset].
- 3 Välj ett snabbvalsnummer.
- 4 Välj [Station] och skriv in namnet på radiostationen.

När du förinställer en FM-station

Om den aktuella radiostationen tillhandahåller information via RDS (Radio Data System) visas den informationen på platsen där radiostationens namn visas. För att använda den här funktionen ställer du [Indic. priority] på [RDS].

Om stationen inte tillhandahåller RDS-tjänster visas bara det du skriver in i det här steget på platsen där stationens namn visas.

- 5 Välj [Frequency] och ställ in frekvensen med hjälp av **↑/↓**.

Om du väljer [Auto-tuning] på rullgardinsmenyn [Tuning mode] utförs en automatisk stationsavsökning tills en station påträffas.

- 6 Välj [Apply].

Förinställa en annan station

Upprepa proceduren från steg 3.

Tips

- Om du ställer [Indic. priority] på [Station], men inte anger ett namn på stationen i steg 4, visas RDS-information i namnområdet när stationen tillhandahåller den informationen.
- Om du vill ändra en FM-stereomottagning till monomottagning för att få bättre mottagningskvalitet, väljer du [FM mode] i fönstret för registrering av snabbvalet och väljer [Monaural]. Om du vill ändra tillbaka till stereomottagning väljer du [Auto stereo]. Den här inställningen sparas tillsammans med snabbvalsinställningen.

* Endast modellen för Storbritannien

Förinställa en DAB-tjänst*

Om du förinställer DAB-tjänster kan du sedan ställa in dem genom att helt enkelt välja motsvarande snabbvalsnummer.

- 1** När huvudfönstret visas tar du emot den önskade DAB-tjänsten.
- 2** Öppna OPTIONS-menyn och välj [Store preset].
- 3** Välj ett snabbvalsnummer.
- 4** Välj [Yes].
För att ställa in en annan tjänst upprepar du proceduren från steg 1.

Tips

Du kan också ställa in sekundära tjänster.

Lyssna på en förinställd FM/AM-station eller DAB-tjänst*

Tryck på **↑/↓**, PRESET +/-, eller sifferknapparna (endast för DAB-snabbval) för att välja den snabbvalsinställda stationen eller tjänsten.

Radera snabbval

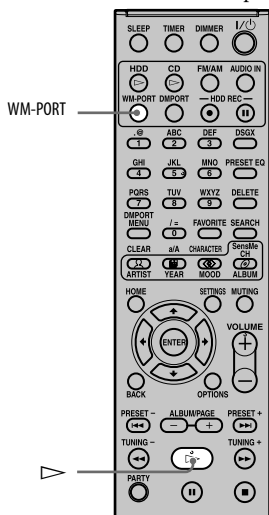
- 1** När huvudfönstret eller listfönstret visas öppnar du OPTIONS-menyn och väljer [Clear preset].
- 2** Välj det snabbvalsnummer som du tänker radera och tryck på ENTER.
- 3** Välj [Yes].

* Endast modellen för Storbritannien

Spela upp ljudinformation som finns lagrad på "WALKMAN" (WM-PORT)

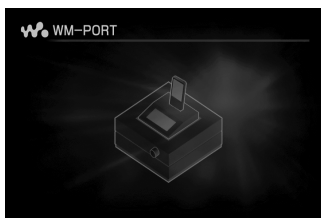
Du kan ansluta en "WALKMAN" som är utrustad med WM-PORT till WM-PORT på enhetens ovansida och lyssna på musik som lagrats på "WALKMAN" via enhetens högtalare.

Mer information om hur du ansluter den ovala adaptern för "WALKMAN" finns på sid. 41.



1 Tryck på WM-PORT på fjärrkontrollen eller öppna huvudmenyn och välj [WM-PORT].

2 Sätt in den ovala adaptern för "WALKMAN" (sid. 41) och anslut "WALKMAN" till WM-PORT.



3 Tryck på \triangleright för att spela upp från den anslutna "WALKMAN".

Övriga åtgärder

För att	Gör så här:
Starta uppspelningen	Tryck på \triangleright på fjärrkontrollen.
Stoppa uppspelningen	Tryck på \blacksquare .
Göra paus i uppspelningen	Tryck på $\ \ $ på fjärrkontrollen eller på ENTER. Tryck på $\ \ $ eller ENTER igen eller på \triangleright på fjärrkontrollen för att återuppta uppspelningen.
Hitta en viss punkt i ett spår	Tryck på \lll / \ggg på fjärrkontrollen under uppspelning och håll den intryckt och släpp upp den vid den önskade punkten.
Välja nästa/föregående spår.	Tryck på \lll / \ggg på fjärrkontrollen eller på \leftarrow / \rightarrow under uppspelning.
Välja ett album.*1	Tryck på \uparrow / \downarrow eller ALBUM +/-.
Ställa in volymen.*2	Tryck på VOLUME + eller -.

*1 Det är inte säkert att du kan välja album på alla "WALKMAN"-modeller.

*2 Volymen på själva "WALKMAN" ändras inte.

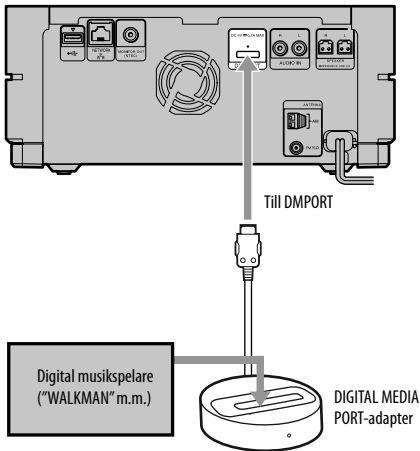
Obs!

- Du kan inte importera eller överföra filer när WM-PORT-funktionen är vald.
- Ljudet från en FM-radiosändning som tas emot på den anslutna "WALKMAN" kan försvinna på grund av minskad känslighet på radion.
- När Bluetooth*-funktionen på "WALKMAN" används kan enheten varken spela upp från eller använda den anslutna "WALKMAN".

Ansluta en digital musikspelare till DMPORT(DIGITAL MEDIA PORT)

Du kan lyssna på eller spela in det uppspelade ljudet från en digital musikspelare (t.ex. en bärbar musikspelare) som kan hantera anslutning via DMPORT.

Anslut en DIGITAL MEDIA PORT-adapter till enheten och den externa digitala musikspelaren. Du kan manövrera den anslutna digitala musikspelaren från enheten.

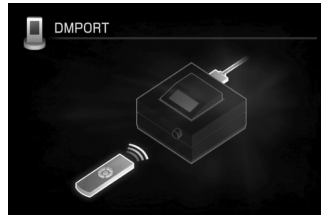


1 Tryck på DMPORT på fjärrkontrollen eller öppna HOME-menyn och välj [DMPORT].

2 Anslut en DIGITAL MEDIA PORT-adapter till DMPORT på enheten och till den externa digitala musikspelaren.

Om DIGITAL MEDIA PORT-adaptorn kan hantera enhetens och fjärrkontrollens knappfunktioner tänds en symbol i form av en fjärrkontroll i teckenfönstret. Om symbolen inte visas kan inte den anslutna digitala musikspelaren manövreras från den här enheten.

3 Spela upp ljudet på den anslutna digitala musikspelaren.



Det uppspelade ljudet hörs från enhetens högtalare.

Mer information finns i bruksanvisningen till DIGITAL MEDIA PORT-adaptorn eller den anslutna digitala musikspelaren.

Tips

- Du kan utföra menyåtgärder på en iPod när den placerats på DIGITAL MEDIA PORT-adaptorn. Det gör du genom att trycka på DMPORT MENU.
- Du kan både ansluta och koppla bort DIGITAL MEDIA PORT-adaptorn till/från DMPORT medan enheten är påslagen.

Obs!

- Beroende på typ av DIGITAL MEDIA PORT-adapter kan det hända att du inte kan kontrollera den anslutna digitala musikspelaren med knapparna på fjärrkontrollen eller på enheten. I så fall utför du åtgärderna på den med kontrollerna på den digitala musikspelaren. Mer information finns i bruksanvisningen till DIGITAL MEDIA PORT-adaptorn eller den anslutna digitala musikspelaren.
- Vilka DIGITAL MEDIA PORT-adaptorer som är tillgängliga varierar mellan olika områden.
- Anslut inte en annan adapter än en DIGITAL MEDIA PORT-adapter.
- Om du använder en DIGITAL MEDIA PORT-adapter med videoutgång, ansluter du adaptorn direkt till TV:n.

Ansluta en extern komponent (AUDIO IN)

Du kan lyssna på ljudet som finns inspelat på en extern komponent (t.ex. ett kassettdäck) som är ansluten till AUDIO IN-kontakten på enhetens ovan- eller baksida.

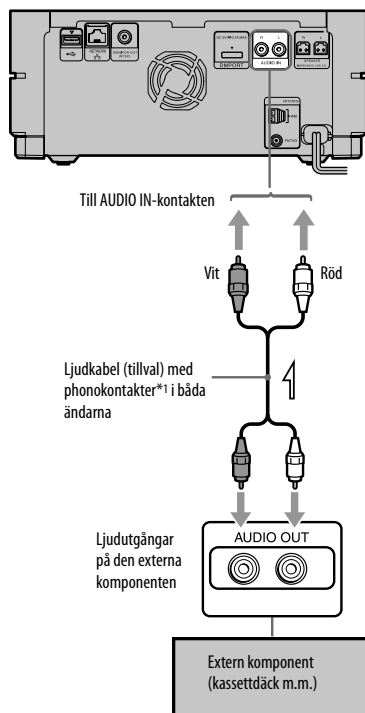
Anslut AUDIO IN-kontakten på enheten till ljudutgången på den externa komponenten med en ljudkabel (tillval).

Se till att ljudkabeln sitter stadigt i båda kontakterna. Om den inte sitter ordentligt kan du få störningar i ljudet.

Obs!

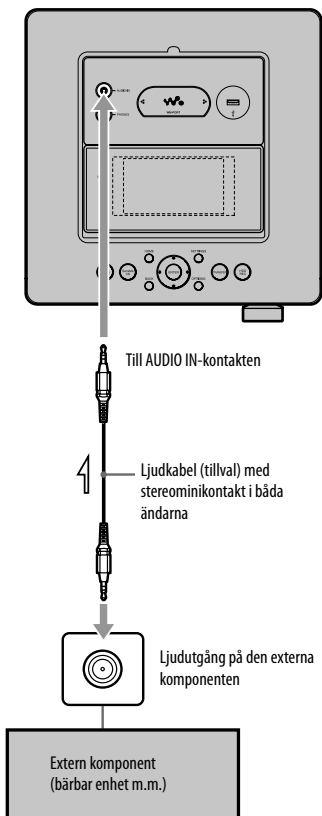
Nivån på signalen är lågt inställd för AUDIO IN-kontakterna på baksidan och högt för AUDIO IN på ovensidan. Om volymen för den anslutna komponenten är för hög ansluter du den till kontakterna på baksidan. Om volymen är för låg ansluter du den till kontakten på ovensidan.

Ansluta till AUDIO IN-kontakterna på baksidan

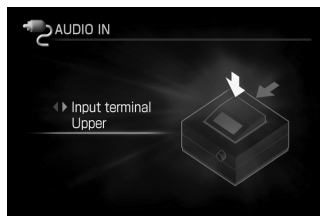


*¹ Se till att de vita kabelpluggen sitter i den vita kontakten och den röda kabelpluggen sitter i den röda kontakten.

Ansluta till AUDIO IN-kontakten på översidan ("Upper")



- 1 Tryck på AUDIO IN på fjärrkontrollen eller öppna HOME-menyn och välj [AUDIO IN].



- 2 Tryck på ←/→ för att välja [Upper]*1 (översida) eller [Rear] (baksida).

*1 Fabriksinställning

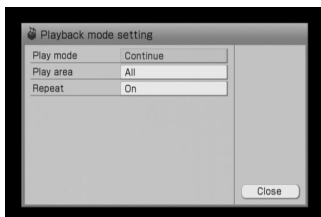
- 3 Spela upp på den anslutna komponenten.

Uppspelningen hörs i enhetens högtalare. Mer information finns i den anslutna komponentens bruksanvisning.

Upprepad uppspelning • Slumpvis uppspelning HDD CD

Du kan lyssna på spåren i slumpvis ordning (slumpvis uppspelning) eller på ett och samma spår flera gånger (upprepad uppspelning).

- 1 När enheten är stoppad och är inställd på HDD JUKEBOX- eller CD-funktionen öppnar du OPTIONS-menyen och väljer [Setting] – [Play mode].



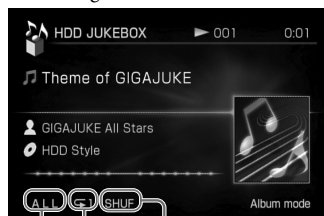
- 2 Välj alternativet som du vill ställa in.

- 3 Ställ in respektive alternativ.

I rullgardinsmenyn väljer du och ställer in respektive alternativ (visas i ”Lista över inställningar”, nedan).

- 4 Välj [Close].

Inställningarna visas i huvudfönstret.



Upprepad uppspelning

Uppspelningsområde Uppspelningsläge

Lista över inställningar

Play mode

◆ Continue (ingen symbol)	Enheten spelar upp spåren från den valda listan i följd efter varandra.
Shuffle SHUF	Enheten spelar upp spåren från den valda listan i slumpvis ordning.

(◆: Fabriksinställning)

Play area (för uppspelning av CD*1)

Play area	Enheten
Album ALBUM	Alla spår i det valda albumet spelas upp (MP3).
◆ ALL ALL	Alla spår på albumlistan spelas upp.

(◆: Fabriksinställning)

*1 Du kan inte välja uppspelningsområde för ljud-CD-skivor (CD-DA).

Play area (för uppspelning av HDD Jukebox)



Vilka spår som spelas upp beror på vilket listläge du har valt (sid. 66).

Valt listläge	Play area	Enheten
Album	Album ALBUM	Alla spår i det valda albumet spelas upp.
	◆ ALL ALL	Alla spår på albumlistan spelas upp.

Valt listläge	Play area	Enheten
Artist	Album ALBUM	Alla spår i det valda albumet spelas upp.
	Artist ARTIST	Alla spår med den valda artisten spelas upp.
	◆ ALL ALL	Alla spår på artistlistan spelas upp.
Genre	Album ALBUM	Alla spår i det valda albumet spelas upp.
	Genre GENRE	Alla spår i den valda genren spelas upp.
	◆ ALL ALL	Alla spår på den valda genrelistan spelas upp.
Recording source	Album ALBUM	Alla spår i det valda albumet spelas upp.
	Recording source SOURCE	Alla spår som spelats in med den valda inspelingskällan spelas upp.
	◆ ALL ALL	Alla spår på listan med inspelingskällor spelas upp.
Folder	Group GROUP	Alla spår i den valda gruppen spelas upp.
	Folder FOLDER	Alla spår i den valda mappen spelas upp.
	◆ ALL ALL	Alla spår på den valda mapplistan spelas upp.
Playlist	List LIST	Alla spår på den valda spellistan spelas upp.
	◆ ALL ALL	Alla spår som är registrerade på spellistor spelas upp.

(◆: Fabriksinställning)

Repeat

◆ Off (ingen symbol)	Upprepad uppspelning är avstängd.
On 	Enheten upprepar alla spåren i uppspelningsområdet.
Track 	Enheten upprepar bara ett enstaka spår.

(◆: Fabriksinställning)

Söka och skaffa titelinformation

Du kan söka titelinformation i enhetens databas och infoga informationen i album och spår.

- 1 Välj albumet eller spåret som du söker information om, öppna OPTIONS-menyn och välj sedan [Obtain title info].

- 2 Välj [Album], [Track] eller [Block add].

Album	Du kan lägga till titlar (albumnamn, artistnamn osv.) i ett album. Du kan bara använda den här funktionen när spåren i albumet ligger i samma ordning som de gjorde i originalalbumet.
Track	Du kan hitta titlar för individuella spår. Den här funktionen kan du använda för att korrigera felaktiga titlar.
Block add	Du kan lägga till en titel i taget för spår i ett album. Den här funktionen utför en batchsökning för album vilkas spår spelats på HDD Jukebox i en annan ordning än på originalalbumet.

Sökningen startar.

- 3 Om sökningen leder till flera träffar för albumet eller spåret (endast när du väljer [Album] eller [Track]), väljer du önskat alternativ och väljer sedan [Obtain].

Skaffa annan information

Om enheten är ansluten till internet kan du med den här funktionen skaffa den senaste titelinformationen via internet. Mer information finns under "Skaffa den senaste titelinformationen" (sid. 108).


Spara bildfiler HDD

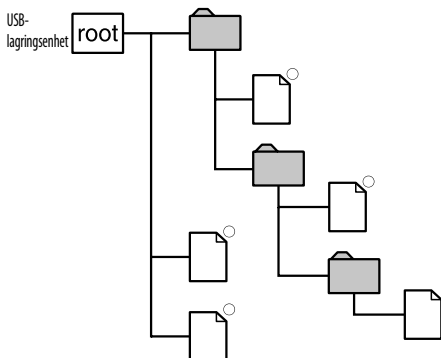
Du kan importera bildfiler från en USB-lagringsenhet och spara filerna till album, grupper, spår eller spellistor.

Du kan spara filer i följande format.

- JPEG*¹ (filändelse: jpg eller jpeg)
- GIF*¹ (filändelse: gif)

*¹ Upp till 6 300 000 bildpunkter (6 291 456 bildpunkter)

Filer som du kan spara är markerade med  i följande illustrationer.



Filer i kataloger upp till tredje nivån kan sparas.

Obs!

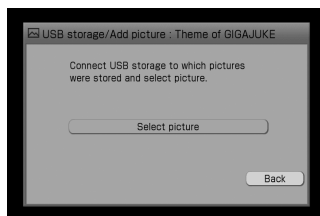
Om två USB-lagringsenheter är anslutna samtidigt till båda USB-portarna (till den övre och den bakre kontakten) får den enhet som sitter i den övre kontakten prioritet.

1 När enheten är inställd på HDD JUKEBOX-funktionen väljer du det alternativ (album, grupp, spår eller spellista) för vilket du vill spara en bild.

2 Öppna OPTIONS-menyen och välj [Edit] – [Add picture].

3 Välj [Yes].

Registreringsfönstret för bilder visas.



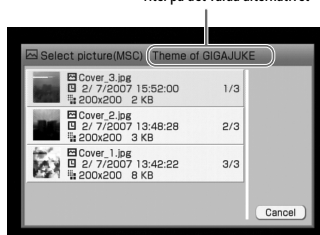
4 Välj [Select picture].

Fönstret för val av bilder visas.

Om fönstret för val av lagringsmedium visas, väljer du lagringsmedium. (Om den anslutna USB-lagringsenheten bara har en enhet visas inte fönstret för val av lagringsmedium.)

Titeln för det valda alternativet (album, spår osv.) visas överst i fönstret för val av lagringsmedium och fönstret för val av bild.

Titel på det valda alternativet



5 Välj önskad bildfil.

Fönstret för bekräftelse av bild visas.

6 Välj [Yes].

Den valda bildfilen sparas.

Om det redan finns en bildfil för det valda alternativet visas ett fönster där du bekräftar överskrivningen. Om du vill ersätta den befintliga bildfilen väljer du [Yes].

När du sparar en bildfil för ett album i en albumkatalog eller för en grupp i en gruppkatalog, visas en dialogruta som frågar om du även vill lägga bilden till spåren.

Radera en bildfil

Öppna OPTIONS-menyn och välj [Edit] – [Edit info], välj alternativet som du vill radera en bild från och välj sedan [Del picture].

Obs!

Du kan inte återställa en bildfil som du har raderat eller bytt ut.

Tips

Du kan spara bilder med hjälp av OPTIONS-menyn. Öppna OPTIONS-menyn och välj [Edit] – [Edit info] – [(den post vars titel du tänker ändra)] – [Add picture] för att spara en bild. Om fönstret för val av inspelningsmedium visas utför du ovanstående procedur från steg 4.

Ändra titlar

Du kan ändra namn på mappar, grupper, album, spår, artister, genrer och spellistor.

- 1 Öppna OPTIONS-menyn i HDD JUKEBOX-funktionen och välj sedan [Display] – [Mode switch] – [(önskat listläge)] och välj sedan alternativet vars namn du vill ändra.
- 2 Öppna OPTIONS-menyn och välj [Edit] – [Edit info].
- 3 Välj alternativet vars titel du vill ändra.
- 4 Skriv in namnet.
Mer information om hur du skriver in text finns under "Skriva in text" (sid. 95).
- 5 Välj [Close].

Skapa en ny genre

Du kan skapa en ny genre om det namn du vill ha saknas i listan.

- 1 Välj [New genre] i informationsredigeringsfönstret i steg 4 ovan.
Textinskrivningsfönstret visas.
- 2 Skriv namnet på genren.
- 3 Välj [Enter].

Radera en genre som du inte använder

Genrer i HDD Jukebox som du inte använder kan du radera.

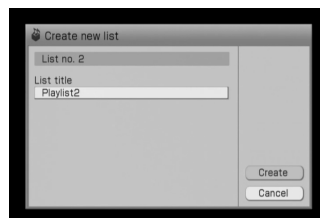
- 1 Välj [Clear genre] i informationsredigeringsfönstret i steg 4 ovan.
- 2 Välj [Yes].

Skapa en spellista

Du kan skapa en ny spellista och registrera spår i den. Du kan skapa högst 1 000 spellistor i HDD Jukebox.

- 1 När enheten är stoppad och inställd på HDD JUKEBOX-funktionen trycker du på ← flera gånger tills katalogen "Mode" visas och väljer sedan spellisteläget.
Katalogen med spellistor visas.

- 2 Öppna OPTIONS-menyn och välj [Edit] – [Create list].



3 Välj [List title].
Textinskrivningsfönstret visas.

4 Skriv in namnet på spellistan.

5 Välj [Create].
En ny spellista skapas.

Radera inspelningar

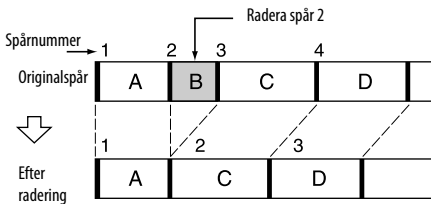
Du kan radera mappar, album, grupper, spår och spellistor i HDD Jukebox.

Radera spår på en "WALKMAN" eller en annan bärbar enhet

Mer information finns under "Radera spår eller spellistor på målenheten" (sid. 65).

Du måste vara medveten om att en inspelning som du har raderat inte går att återställa. När du raderat ett spår omnumreras alla efterföljande spår. Om du till exempel raderar spår 2, får det spår som tidigare var nummer 3 det nya numret 2.

Exempel: Antag att du raderar spår B



1 Öppna OPTIONS-menyn när enheten är inställd på HDD JUKEBOX-funktionen och välj [Display] – [Mode switch] – [(önskat listläge)].

2 Tryck på ← för att välja katalogen som motsvarar den post som du tänker ta bort.

3 Tryck på DELETE på fjärrkontrollen. Den valda posten visas markerad . Om du vill radera flera poster väljer och markerar du dem en efter en.

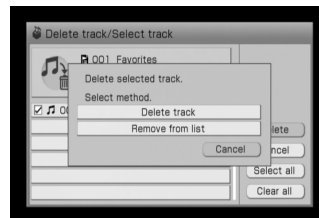


4 Välj [Delete].
Ett fönster där du uppmanas att bekräfta valet visas.

5 Välj [Yes].

Tips

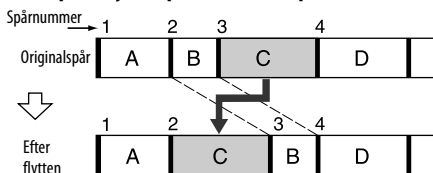
När du raderar ett spår i en spellista kan du välja mellan att bara ta bort spåret från spellistan och att ta bort själva spåret helt och hållet.



Flytta inspelningar

Du kan flytta mappar, grupper, spår eller spellistor till en viss plats i HDD Jukebox. Vare sig du flyttar ett eller flera spår omnumreras alla spår automatiskt.

Exempel: Flytta spår 3 ("C") till position 2



1 Öppna OPTIONS-menyn när enheten är inställd på HDD JUKEBOX-funktionen och välj [Display] – [Mode switch] – [(önskat listläge)].

2 Tryck på ← för att välja katalogen (mapp, grupp, spår eller spellista) som motsvarar den post som du vill flytta.

3 Öppna OPTIONS-menyn och välj [Edit] – [Move].
Kontrollera att önskad post är förbockad . Om du vill flytta flera poster väljer och markerar du dem en efter en.



4 Välj [Enter].
Fönstret för val av målet visas.

5 Välj mål för flytten.
Ett fönster där du uppmanas att bekräfta valet visas.
Om du vill flytta posten till en annan mapp, ett annat album eller en annan grupp väljer du målmapp, målalbum eller målgrupp och väljer sedan målet i posten med hjälp av ↑/↓/←/→/ENTER.

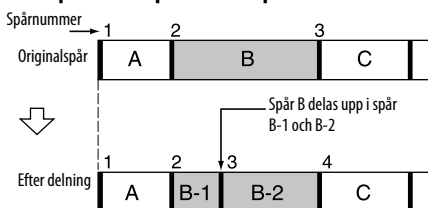
6 Välj [Yes].
Posten flyttas till den valda positionen.

Dela upp inspelade spår

Du kan dela ett spår som du har spelat in så att du får två spår. Alla spår som följer efter det spår som du delar omnumreras.

Du kan bara dela spår som har formatet Linjär PCM eller ATRAC.

Exempel: Dela spår B i två spår

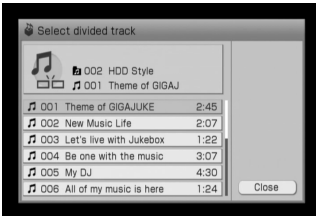


1 Öppna OPTIONS-menyn när enheten är inställd på HDD JUKEBOX-funktionen och välj [Display] – [Mode switch] – [Folder].

Obs!

Spårindelning kan bara utföras i mappläget.

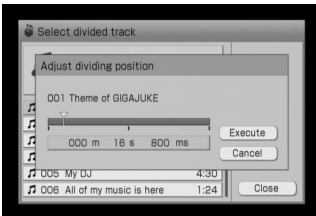
- 2 Öppna OPTIONS-menyn och välj [Edit] – [Divide].



- 3 Välj spåret som du tänker dela.

- 4 Tryck på ENTER vid den punkt där du vill dela spåret.

De första två sekunderna av spåret från den punkt där du tryckte på ENTER spelas upp flera gånger.



Tryck på **↑/↓/←/→** om du vill flytta delningspunkten (m: minuter, s: sekunder, eller ms: millisekunder) så spelas två sekunder från den nya punkten upp flera gånger.

- 5 När du fått delningspunkten där du vill ha den trycker du på ENTER.

- 6 Välj [Execute].
Spåret delas.

Obs!

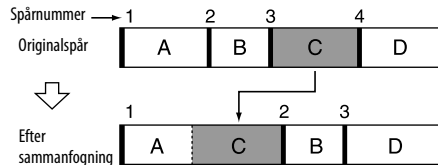
Om du delar ett spår som är registrerat i en spellista raderas spåret från spellistan.

Foga samman inspelade spår

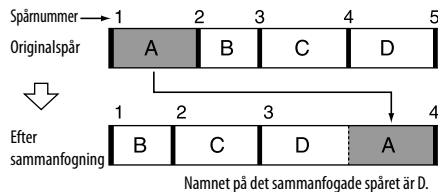
Du kan foga samman två spår till ett. Alla spår som följer efter det nya, sammanfogade spåret omnumreras.

Du kan bara foga samman spår som har formatet Linear PCM eller ATRAC.

Exempel: Foga samman spår C med spår A



Exempel: Foga samman spår A med spår D



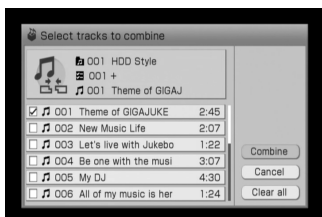
- 1 Öppna OPTIONS-menyn när enheten är inställd på HDD JUKEBOX-funktionen och välj [Display] – [Mode switch] – [Folder].

Obs!

Sammanfogning av spår kan bara utföras i mappläget.

- 2 Välj det första spåret.

- Öppna OPTIONS-menyn och välj [Edit] – [Combine].
Kontrollera att det valda spåret är förbockat .



- Välj det andra spåret.

- Välj [Combine].

- Välj [Execute].
Spåren fogas samman i den ordning du valde dem.

Ändra ordning på de valda spåren

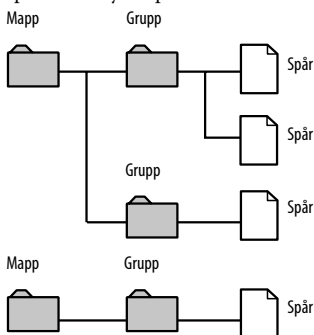
Välj [Switch] när du har utfört steg 5.

Obs!

- Du kan inte föga samman spår med olika ljudformat eller olika bithastigheter.
- Om du sammanfogar ett spår som finns registrerat i en spellista raderas spåret från spellistan.

Skapa en mapp eller en grupp

Du kan skapa en ny mapp eller en ny grupp och spara eller flytta spår till den.



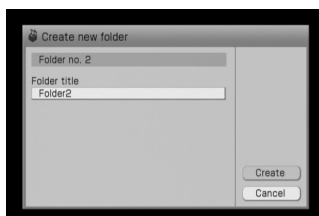
Tips

Enbart grupper kan skapas i mappar. Grupper kan bara innehålla spår.

- Öppna OPTIONS-menyn när enheten är inställd på HDD JUKEBOX-funktionen och öppna OPTIONS-menyn och välj [Display] – [Mode switch] – [Folder].

- Tryck på ← flera gånger för att välja mappkatalog (när du tänker skapa en mapp) eller gruppkatalog (när du tänker skapa en grupp).

- Öppna OPTIONS-menyn och välj [Edit] – [Create folder] eller [Create group].



4 Välj [Folder title] eller [Group title].
Textinskrivningsfönstret visas.

5 Skriv in namnet.

6 Välj [Create].

Konvertera spårens ljudformat

Du kan konvertera spår i formatet Linear PCM till MP3-format.

Den här funktionen är bra att ta till när du behöver mer utrymme på hårddisken (HDD).

Obs!

- Spår i något av formaten MP3, WMA eller ATRAC går inte att konvertera.
- När ljudformatet på ett spår ändras, raderas det ursprungliga Linear PCM-spåret.

Tips

Spår i formatet Linear PCM kan konverteras när de överförs. I så fall kommer det ursprungliga spåret i Linear PCM-format att ligga kvar på HDD Jukebox.

1 När enheten är i HDD JUKEBOX-funktionen väljer du det spår som du tänker formatkonvertera.

2 Öppna OPTIONS-menyn och välj [Edit] – [Convert format].

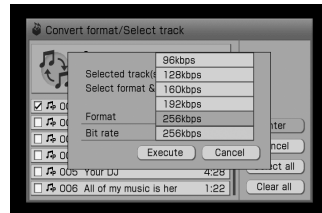
Kontrollera att det valda spåret är förbockat .

Om du vill konvertera flera spår väljer och markerar du dem ett efter ett.



3 Välj [Enter].

Fönstret för val av bithastighet visas.



4 Välj bithastigheten i rullgardinsmenyn.

Om du inte väljer bithastigheten konverteras spåret automatiskt till MP3-format med bithastigheten 256 kbps (fabrikinställning).

5 Välj [Execute].

Ljudformatet konverteras.

Obs!

Du kan som mest konvertera 99 spår samtidigt.

Skriva in text

Du kan skriva in text med hjälp av fjärrkontrollen på samma sätt som när du skriver in text på en mobiltelefon.

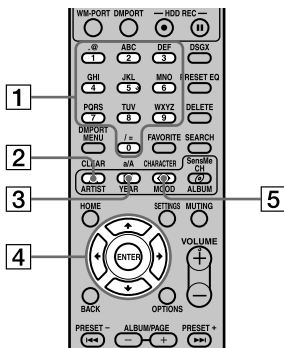
Välja språk för inskrivning

Välj språk för inskrivning så att du får rätt teckenuppsättning.

När skärmen visar fönstret för inskrivning av text (sid. 96), öppnar du OPTIONS-menyn och väljer [Language] – [(önskat språk)].

Tips

- Även om du ändrar språk för inskrivningen ändras inte språket som teckenfönstret (sid. 27) visas med.
- ”Lista över tecken som du kan använda” (sid. 183) visar vilka tecken du kan använda.



Ovanstående bilder gäller alla modeller, utom modellen för Storbritannien.

1 Siffer/text-knappar

Tryck på knappen med den önskade bokstaven (ABC, DEF osv.). Tryck flera gånger tills den önskade bokstaven visas.

2 CLEAR-knapp

Tryck på den här knappen om du vill radera den bokstav som du just skrev in.

3 a/A-knapp

Tryck på den här knappen om du vill växla mellan gemener och versaler.

4 ↑/↓/←/→/ENTER-knappar

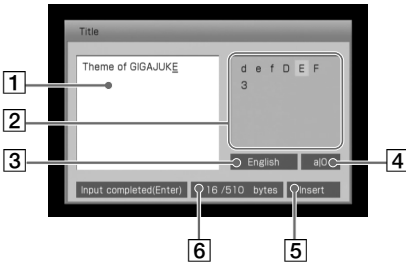
- ↑/↓/←/→-knappar
Med de här knapparna flyttar du markören.
- ENTER-knapp
Den här knappen trycker du på när du har skrivit en text färdig och för att bekräfta en inställning som du har gjort.

5 CHARACTER-knapp

Med den här knappen väljer du typ av tecken. Varje gång du trycker på knappen ändras teckentypen på följande sätt:

- När engelska är valt som språk för inskrivning:
[engelska alfanumeriska tecken] →
[engelska alfanumeriska tecken (inklusive omljudstecken)] → [siffror] → ...
- När ett annat språk än engelska är valt som språk för inskrivning:
[alfanumeriska tecken för det valda språket] → [siffror] → ...

Fönster för inskrivning av text



1 Textinskrivningsområde

Här visas texten du skriver in.

2 Teckenpalett

Visar de tecken du kan välja.

3 Visar valt inmatningspråk

Det språk du valt som inskrivningspråk (sid. 95) visas.

4 Visar aktuell teckentyp

Varje gång du trycker på CHARACTER-knappen ändras visningen på följande sätt:

- När engelska är valt som språk för inskrivning:

Tecken-fönster	Typ av tecken
a/0	Gemena/versala engelska bokstäver och siffror
A/0	Versala/gemena engelska bokstäver och siffror
à/0	Gemena/versala engelska bokstäver (inklusive omljudstecken) och siffror
À/0	Versala/gemena engelska bokstäver (inklusive omljudstecken) och siffror
0	Siffror

- När ett annat språk än engelska är valt som språk för inskrivning:

Tecken-fönster	Typ av tecken
a/0	Gemena/versala bokstäver (inklusive omljudstecken) och siffror
A/0	Versala/gemena bokstäver (inklusive omljudstecken) och siffror
0	Siffror

5 Visar inskrivningsläget (överskrivning/ infogning)

6 Visar antalet inskrivna byte

Här visas [antalet inskrivna byte/maximala antalet byte].

Ett tecken motsvarar en byte.

Skriva in text

Ett fönster för inmatning av text visas när du väljer ett alternativ som kräver att du skriver in text.

1 Tryck på CHARACTER-knappen flera gånger för att välja önskad teckentyp.

2 Skriv in önskat tecken genom att trycka på motsvarande siffer/textknapp.

3 Mata in textsträngen genom att trycka på ENTER.

Övriga åtgärder

För att	Gör så här:
Gå tillbaka till föregående läge	Tryck på BACK.
Flytta markören	Tryck på ↑/↓/←/→ .
Skriva in versala/gemena tecken ("A" eller "a")	Tryck på a/A eller tryck på motsvarande sifferknapp/textknapp på fjärrkontrollen flera gånger.
Skriva in symboler (t.ex. \$)	Öppna OPTIONS-menyn, välj [Input symbol] och välj sedan önskad symbol.
Växla läge för textinskrivning (överskrivning eller infogning)	Öppna OPTIONS-menyn och välj [Insert] (infogning) eller [Overwrite] (överskrivning).

Använda samma textsträng på en annan plats — Kopiera/Klipp ut/Klistra in

- 1** Öppna OPTIONS-menyn och välj [Edit] – [Copy] (kopiera) eller [Cut] (klipp ut) och tryck sedan på ENTER.
- 2** Tryck på ←/→ för att välja den första bokstaven i den textsträng som du tänker kopiera eller klippa ut och tryck sedan på ENTER.
- 3** Tryck på ←/→ för att välja den sista bokstaven i den textsträng som du tänker kopiera eller klippa ut och tryck sedan på ENTER.
Om du väljer [Cut] raderas den valda textsträngen (den klipps ut).
- 4** Flytta markören till den punkt där du vill klistra in textsträngen.
- 5** Öppna OPTIONS-menyn och välj [Edit] – [Paste] och tryck sedan på ENTER.
Textsträngen infogas på den valda punkten. Textsträngen infogas utan att något av den befintliga texten raderas, även om inskrivningsläget är inställt på "Overwrite" (överskrivning).

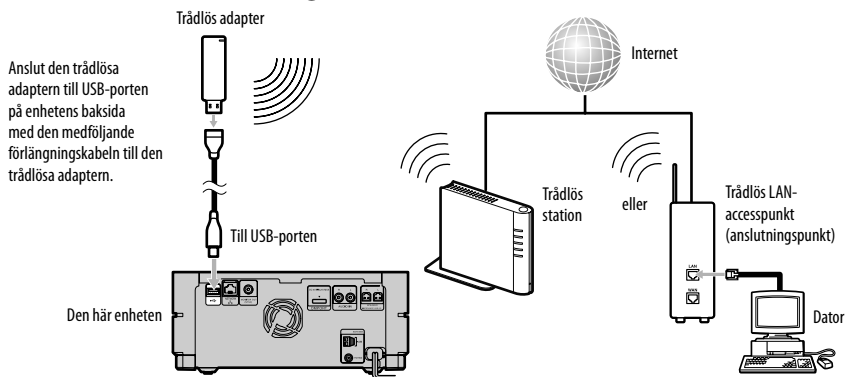
Ansluta enheten till internet

För att använda enhetens funktioner krävs det en anslutning till internet. Mer information om hur du ansluter till internet får du från din internetleverantör.

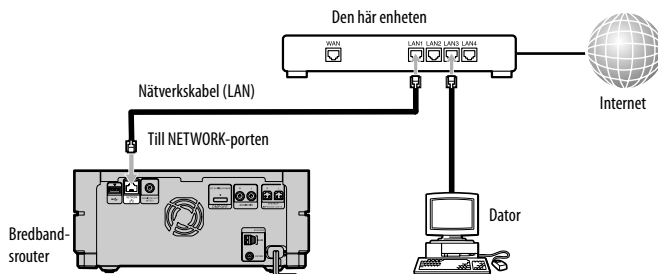
Om du har en dator som är ansluten till internet kan du också ansluta den här enheten till internet, antingen via en trådlös anslutning eller via en kabel.

Om du har alla nödvändiga enheter anslutna (t.ex. bredbandsrouter, trådlös adapter m.m.) utför enheten automatiskt en nätverksanslutning när du slår på enheten för första gången efter det att du köpt den.

Trådlös internetanslutning



Internetanslutning via kabel



Obs!

- Om du använder en internetanslutning via kabel kopplar du bort den trådlösa adaptern från enheten.
- Mer information om inställningarna för bredbandsroutern eller accesspunkten finns respektive bruksanvisning.

Ansluta enheten till internet via ett trådlöst nätverk

Du kan ansluta enheten till internet via ett trådlöst nätverk på två sätt: antingen via den medföljande trådlösa stationen eller via en annan accesspunkt.

Använda den medföljande trådlösa stationen

Med den trådlösa stationen kan du skapa ett trådlöst LAN-nätverk som gör att du kan ansluta till internet på något av följande sätt:

- Instant (S-IWS)*1-anslutning
- AOSS-anslutning

En automatisk inställningsprocedur kan användas för de enheter som följer med den här enheten.

Enheter som krävs för de här typerna av anslutning är följande:

- Trådlös adapter (medföljer)
- Trådlös station (medföljer)

Mer information om Instant (S-IWS)-anslutning finns i det medföljande häftet ”Installationsguide”. Mer information om AOSS-anslutning finns under ”Ansluta till och göra inställningar för ett trådlöst nätverk (AOSS-inställning)” (sid. 100).

Innan du ansluter till internet måste du förbereda den trådlösa stationen. Mer information finns i det medföljande häftet ”Installationsguide”.

*1 S-IWS är en förkortning av ”Sony Instant Wireless Audio Setup”. Med en Instant (S-IWS)-anslutning kan du lätt ställa in ett trådlöst nätverk.

Använda en annan accesspunkt än den medföljande trådlösa stationen

- **Använda en trådlös AOSS-kompatibel LAN-accesspunkt**

Automatisk inställning kan göras med AOSS-kompatibla accesspunkter.

Enheter som krävs för den här typen av anslutning är följande:

- Trådlös adapter (medföljer)
- Trådlös AOSS-kompatibel LAN-accesspunkt

Mer information om AOSS-anslutning finns under ”Ansluta till och göra inställningar för ett trådlöst nätverk (AOSS-inställning)” (sid. 100).

Mer information om trådlös AOSS-kompatibel LAN-accesspunkt finns på webbplatsen för den europeiska kundtjänsten Sony Europe, <http://support.sony-europe.com/> (endast för kunder i Europa).

- **Använda en trådlös LAN-accesspunkt som inte kan hantera AOSS**

Automatisk inställning är inte möjlig. Inställningen måste utföras manuellt genom att söka efter en accesspunkt.

Enheter som krävs för den här typen av anslutning är följande:

- Trådlös adapter (medföljer)
- Trådlös LAN-accesspunkt som inte kan hantera AOSS

Mer information om anslutningar finns under ”Söka accesspunkten och ställa in ett trådlöst nätverk” (sid. 101).

Innan du ansluter till internet måste du förbereda accesspunkten. Mer information finns i bruksanvisningen till accesspunkten.

Om installation av den trådlösa adaptern

Den trådlösa anslutningens kvalitet kan variera beroende på var den trådlösa adaptern är placerad. Om det inte går att få någon bra anslutning för enheten kan du ändra riktningen på den trådlösa adaptern. (Det här beror på omgivningen den används i.)

Om AOSS

AOSS (AirStation One-Touch Secure System) är en teknik som utvecklats av BUFFALO och som förenklar anslutning och inställning av trådlösa nätverk.

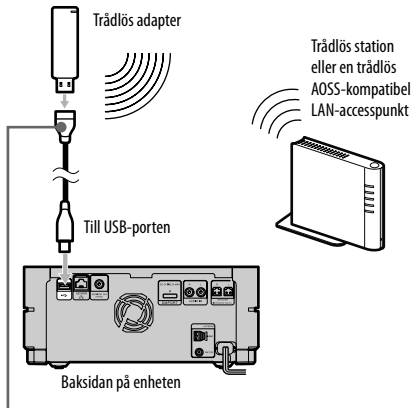
Ansluta till och göra inställningar för ett trådlöst nätverk (AOSS-inställning)

Trådlösa nätverksinställningar via en AOSS-anslutning kan utföras automatiskt när du använder den medföljande trådlösa adaptorn och den trådlösa stationen. De kan också ställas in med hjälp av den medföljande trådlösa adaptorn och den trådlösa AOSS-kompatibla LAN-accesspunkten som finns som tillval. Med dessa enheter kan inställning utföras automatiskt med en enda knapptryckning.

Om du använder den medföljande trådlösa stationen

Ställ lägesomkopplaren på den trådlösa stationen (sid. 25) på ”MODE 2” innan du utför följande åtgärd.

1 Anslut den medföljande trådlösa adaptorn till USB-porten på enheten.



Anslut den trådlösa adaptorn till USB-porten på enhetens baksida med den medföljande förlängningskabeln till den trådlösa adaptorn.

2 Öppna SETTINGS-menyn och välj [Network setting].

3 Välj [Manual setting].

4 Välj [Wireless LAN setting].

5 Välj [Access point setting] – [Automatic setting: AOSS].

Följ anvisningarna i teckenfönstret. När du uppmanas att trycka på AOSS-knappen, trycker du på AOSS-knappen och på anslutningspunkten håller den intryckt tills dess att AOSS- eller SECURITY-indikatorn blinkar. Accesspunkten ställs sedan in automatiskt.

6 Välj [Save].

7 Välj [Close].

Inställningarna för trådlöst nätverk har avslutats. När enheten ansluter till nätverket visas ett fönster i den övre vänstra delen av skärmen och visar anslutningens status. Det här fönstret stängs automatiskt efter en stund. Om anslutningens status ändras visas fönstret automatiskt.

Kontrollera att enheten är ansluten till nätverket

Välj [Check connections] i fönstret för nätverksinställning.

Om det är svårt att få enheten att ansluta till nätverket kontrollerar du accesspunkten och inställningen av IP-adressen ("Bekräfta och ändra nätverksinställningarna" på sid. 105).

Söka accesspunkten och ställa in ett trådlöst nätverk

När du använder den trådlösa adaptern och en LAN-anslutningspunkt som inte hanterar AOSS måste du ställa in det trådlösa nätverket, antingen manuellt eller genom att söka efter accesspunkten. Automatisk inställning är inte möjlig.

1 Anslut den medföljande trådlösa adaptern till en USB-port på enheten.

2 Öppna SETTINGS-menyn och välj [Network setting].

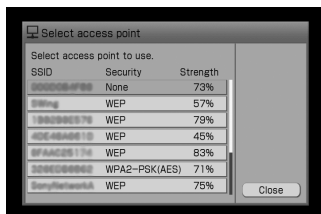
3 Välj [Manual setting].

4 Välj [Wireless LAN setting].

5 Välj [Access point setting] – [Search for available access point].

En SSID-lista över anslutningsbara accesspunkter visas.

SSID (Service Set Identifier) används för att identifiera accesspunkter inom det trådlösa nätverket.



6 Välj en accesspunkt bland sökresultaten.

7 Ange nätverksnyckeln.



En nätverkskod (säkerhetskod) krävs bara när [WEP], [WPA-PSK(TKIP)], [WPA-PSK(AES)], [WPA2-PSK(TKIP)] eller [WPA2-PSK(AES)] visas som säkerhetsinställning. Om du inte känner till säkerhetsnyckeln kontrollerar du inställningarna för accesspunkten. När du angett säkerhetsnyckeln väljer du [Save].

8 Välj [Close].

Inställningen för trådlöst nätverk är klar.

Kontrollera att enheten är ansluten till nätverket

Välj [Check connections] i fönstret för nätverksinställning.

Om det är svårt att få enheten att ansluta till nätverket kontrollerar du accesspunkten och inställningen av IP-adressen ("Bekräfta och ändra nätverksinställningarna" på sid. 105).

Tips

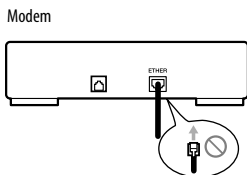
Du kan ställa in accesspunkten manuellt genom att välja [Manual setting] i steg 5.

Ansluta enheten till internet via ett kabelanslutet nätverk

Förberedelser för kabelanslutning

Anslutningskonfigurationen beror på om en oanvänd port finns tillgänglig på den enhet som datorn är ansluten till.

När det bara finns en port på enheten och datorn är ansluten till den porten



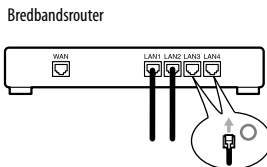
Utrustning som krävs:

- Nätverkskablar (LAN) (2)
- Bredbandsrouter (1)

Koppla bort datorn från enheten och anslut bredbandsroutern till enheten. Anslut sedan datorn och enheten till routern med hjälp av nätverkskablar (LAN).

Hur du gör inställningarna beskrivs i bruksanvisningen till bredbandsroutern.

När en oanvänd port finns tillgänglig på bredbandsroutern till vilken datorn är ansluten

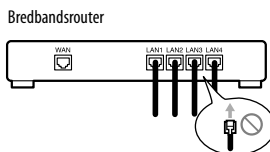


Utrustning som krävs:

- Nätverkskabel (LAN) (1)

Anslut enheten till bredbandsroutern med en nätverkskabel (LAN).

När en oanvänd port inte finns tillgänglig på bredbandsroutern till vilken datorn är ansluten



Utrustning som krävs:

- Nätverkskablar (LAN) (2)
- Hubb (1)

Anslut hubben till bredbandsroutern och anslut sedan enheten till hubben.

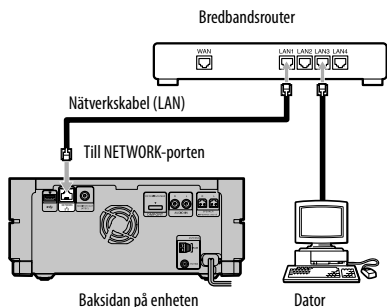
Anslutning till och inställningar för ett kabelanslutet nätverk (Automatisk inställning)

Det här avsnittet beskriver hur gör inställningar för ett kabelanslutet nätverk.

När du slår på enheten för första gången

Om du nyss köpt enheten och ansluter den till den enhet (bredbandsrouter, hubb e.dyl.) som har anslutits och ställts in för datorn, gör enheten automatiskt inställningarna för det kabelanslutna nätverket när du slår på enheten för första gången. Om enheten inte kan ansluta till nätverket utför du följande procedur.

- 1 Anslut den här enheten till enheten (bredbandsrouter, hubb e.dyl.) som är ansluten till datorn.



- 2 Öppna SETTINGS-menyn och välj [Network setting].

- 3 Välj [Auto setting].

Följ anvisningarna i teckenfönstret. När enheten ansluter till nätverket visas ett fönster i den övre vänstra delen av skärmen och visar anslutningens status. Det här fönstret stängs automatiskt efter en stund. Om anslutningens status ändras visas fönstret automatiskt.

Obs!

Om enheten inte kan ansluta till nätverket bör du kontrollera anslutningen mellan enheterna.

Ställa in nätverket manuellt (manuell inställning)

Om du inte kan skapa en nätverksanslutning med de automatiska inställningarna eller om du vill ansluta enheten till nätverket via kabelanslutning, efter det att du anslutit via en trådlös anslutning, måste du ställa in nätverket manuellt. Ytterligare inställningar kan komma att krävas, beroende på specifikationerna för internetleverantören eller det sätt som routern används på.

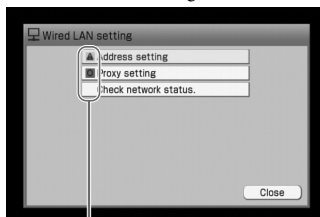
- 1 Öppna SETTINGS-menyn och välj [Network setting].
- 2 Välj [Manual setting].

Obs!

Om du väljer [Manual setting] när enheten har anslutits till nätverket med automatisk inställning, avbryts anslutningen. För att ansluta till nätverket igen med automatiska inställningar väljer du [Auto setting].

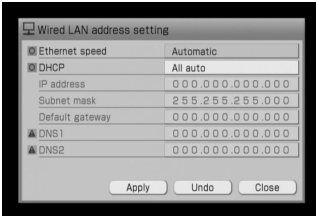
- 3 Välj [Wired LAN setting].

”Checking Network setting” (kontrollerar nätverksinställningarna) visas i fönstret och sedan visas inställningsfönstret.



- : Det här alternativet behöver du inte ställa in.
- △ : Det här alternativet måste du ställa in. I det här fallet går du till steg 4.

4 Välj [Address setting].



Kontrollera följande inställningar.

- Se till att [Ethernet speed] är ställt på [Automatic].
- Se till att [DHCP] är ställt på [All auto]. IP-adressen erhålls automatiskt med den här inställningen.

Obs!

Internetleverantören kan kräva att du skriver in IP-adressen manuellt. Mer information finns under ”Ställa in IP-adress/proxyserver” (sid. 106).

5 Välj [Apply].

Inställningen uppdateras.

6 Välj [Close].

Inställningen av nätverket är klar. När enheten ansluter till nätverket visas ett fönster i den övre vänstra delen av skärmen och visar anslutningens status. Det här fönstret stängs automatiskt efter en stund. Om anslutningens status ändras visas fönstret automatiskt.

Kontrollera att enheten är ansluten till nätverket

Välj [Check connections] i fönstret för nätverksinställning.

Tips

Om det är svårt att få enheten att ansluta till bredbandsroutern eller en hubb, kan problemet ibland lösas om du väljer [100Mbps] eller [10Mbps] i steg 4. Kontrollera också inställningen av IP-adressen (se ”Bekräfta och ändra nätverksinställningarna” på sid. 105).

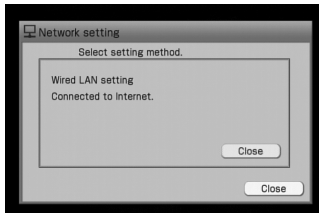
Bekräfta och ändra nätverksinställningarna

Om det är svårt att ansluta till internet kontrollerar du inställningarna för anslutningen eller nätverkets status, och ändrar sedan inställningarna. På det sättet kan du kanske åtgärda problemet.

Kontrollera nätverkets status

Kontrollera inställningarna för nätverksanslutningen

- 1 Öppna SETTINGS-menyn och välj [Network setting].
- 2 Välj [Check connections].



Om meddelandet ”Connected to home network. No connection to Internet.” visas kan det betyda att enheten misslyckats att få DNS-information. I så fall kontrollerar du nätverksstatusen genom att utföra proceduren ”Kontrollera nätverkets status” nedan.

Kontrollera nätverkets status

- 1 Öppna SETTINGS-menyn och välj [Network setting].
- 2 Välj [Manual setting].
- 3 Välj [Wireless LAN setting] eller [Wired LAN setting].
- 4 Välj [Check network status] i inställningsfönstret för kabelanslutet eller trådlöst LAN.
- 5 Välj [Execute].
Enheten kontrollerar nätverkets status. Kontrollen kan ta en stund att utföra. När kontrollen är klar visas [OK] (fungerar) eller [NG] (fungerar inte) vid respektive alternativ.
 - Om [OK] visas för alla alternativ fortsätter du med steg 8.
 - Om [NG] visas fortsätter du med steg 6.
- 6 Välj [Details] för alternativ som är märkta med [NG].
Den tänkbara orsaken till problemet visas.
- 7 Gör om inställningarna genom att följa instruktionerna i teckenfönstret, och upprepa sedan steg 5 och 6 tills [NG] bytts ut mot ett [OK].

Tips

På grund av begränsningarna hos vissa nätverk (t.ex. ett kontors-LAN) kan det ta en stund innan [OK] visas. Det här behöver däremot inte påverka enhetens möjlighet att ansluta till nätverket. Om du har problem med anslutningen kan du kontakta nätverksadministratören.

- 8 Välj [Close].

Ställa in IP-adress/ proxyserver

Det är möjligt att du måste ange IP-adress och proxyserver, beroende på specifikationerna hos internetleverantören och nätverksinställningarna (t.ex. bredbandsrouterns status eller status hos den trådlösa LAN-routern).

Mer information om inställningarnas värden i följande procedurer finns i bruksanvisningen till respektive enhet eller i den information som internetleverantören har lämnat.

Ställa in IP-adressen manuellt

- 1 Öppna SETTINGS-menyn och välj [Network setting].
- 2 Välj [Manual setting].
- 3 Välj [Wireless LAN setting] eller [Wired LAN setting].
- 4 Välj [Address setting].
- 5 Välj [All manual] för [DHCP]-inställningen.
- 6 Ange värdena från din internetleverantör för [IP address], [Subnet mask] och [Default gateway]. Placera markören på parametern och tryck på **↑/↓** för att ange siffran.

IP address	En numerisk adress som tilldelas varje enhet i ett nätverk.
Subnet mask	Ett värde som används för att begränsa ett nätverk genom att ange ett intervall för de IP-adresser som kan tilldelas.
Default gateway	En enhet (t.ex. en dator eller en bredbandsrouter) i ett nätverk som fungerar som gateway (knutpunkt) för kommunikationen med datorer utanför nätverket. Den här enheten anges med hjälp av en IP-adress.

7 Välj [Apply].

8 Välj [Close].

Tips

För att återgå till föregående inställning väljer du [Undo] innan steg 7.

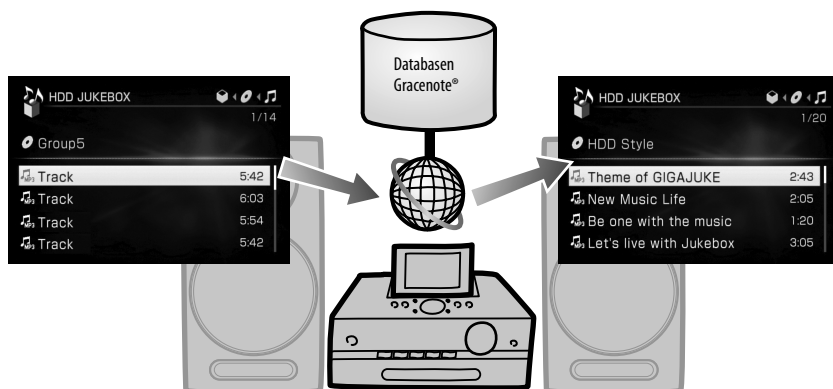
Ställa in en proxyserver

- 1 Öppna SETTINGS-menyn och välj [Network setting].
- 2 Välj [Manual setting].
- 3 Välj [Wireless LAN setting] eller [Wired LAN setting].
- 4 Välj [Proxy setting].
- 5 Ändra inställningen [To Internet] till [Connection via proxy].
- 6 Skriv in adressen som du fått av din internetleverantör för [Proxy server] (proxyservern) och numret på [Port] (porten).
- 7 Välj [Close].

Vad du kan göra via en internetanslutning

Skaffa den senaste titelinformationen

Via en internetanslutning kan du skaffa den senaste titelinformationen för spår som inte namngavs när du spelade in eller importerade dem.



Skaffa den senaste titelinformationen

På den här enheten finns en databas som innehåller viss information om CD-skivor och som har tillhandahållits av musikidentifieringstjänsten Gracenote®. Om enheten är ansluten till internet (sid. 98), kan du med den här funktionen via internet skaffa information om titlar som saknas i den interna databasen.

Musikidentifieringstjänsten Gracenote® tillhandahåller information som albumnamn, artistnamn och spårnamn, som finns lagrad på deras internetanslutna databasserver med titelinformation.

Obs!

Du kan inte använda den här funktionen för att skaffa information om data-CD-skivor.

Skaffa den senaste informationen för en CD-skiva

Visserligen söker den här enheten automatiskt titelinformation så fort du satt in en CD-skiva, men du kan också söka informationen manuellt.

- 1 Öppna OPTIONS-menyn och välj [Title info] – [Obtain].
- 2 Välj [Obtain] när sökresultaten visas.
För att skaffa annan titelinformation väljer du [Search].

Radera titelinformationen

Öppna OPTIONS-menyn och välj [Title info] – [Clear].

Skaffa den senaste informationen för ljudinformation på HDD Jukebox

- 1 Välj albumet eller spåret som du söker information om, öppna OPTIONS-menyn och välj sedan [Obtain title info].

2 Välj [Album], [Track] eller [Block add].

Album	Du kan lägga till titlar (albumnamn, artistnamn osv.) i ett album. Du kan bara använda den här funktionen när spåren i albumet ligger i samma ordning som de gjorde i originalalbumet.
Track	Du kan lägga till titlar för individuella spår. Den här funktionen kan du använda för att korrigera felaktiga titlar.
Block add	Du kan lägga till en titel i taget för spår i ett album. Den här funktionen utför en batchsökning för album vilkas spår spelats på HDD Jukebox i en annan ordning än på originalalbumet.

Sökningen startar.

- 3 Om sökningen leder till flera träffar för albumet eller spåret (endast när du väljer [Album] eller [Track]), väljer du önskat alternativ och väljer sedan [Obtain].

- 4 Välj uppkopplad [Search] medan sökresultaten visas.

Enheten söker på nytt efter titelinformation och uppdaterar titelinformationen om någon ny information påträffas. Sökresultatet uppdateras även om samma information påträffas en gång till.

När flera sökresultat visas för en CD

Välj önskad information i listan.

Visa spårinformation för ett album

Välj album i den lista som visas.

Ställa klockan via en internetanslutning

Du kan ställa klockan genom att ansluta enheten till en NTP-server (Network Time Protocol) på internet.

Innan du använder den här funktionen måste nätverksinställningarna vara klara (sid. 98).

1 Öppna SETTINGS-menyn och välj [Basic settings] – [Clock setting].
Inställningsfönstret för klockan visas.

2 Välj [Online auto-sync clock setting].

3 Välj [On].

4 Välj önskad stad från inställningen [Time zone].
Om den stad du vill ha saknas bland alternativen under [Time zone] väljer du en annan stad som befinner sig i samma tidszon.

5 Välj [Standard] eller [Summer time] (sommartid) för inställningen [Summer time].

6 Välj [Server name].
Textinskrivningsfönstret visas.
Om [NtpServer] visas ansluter enheten till den inställda servern. Om servernamnet är korrekt går du till steg 8.

7 Skriv in namnet på servern.
Mer information om hur du skriver in text finns under ”Skriva in text” på sid. 95.

8 Välj [Apply].
Klockan ställs automatiskt.

9 Välj [Close].

Återställa servernamnet till fabriksinställningen

I steg 7 trycker du på CLEAR-knappen flera gånger tills namnet på servern raderats, och trycker sedan på ENTER och väljer därefter [Apply] i inställningsfönstret för klockan.

Avbryta proceduren

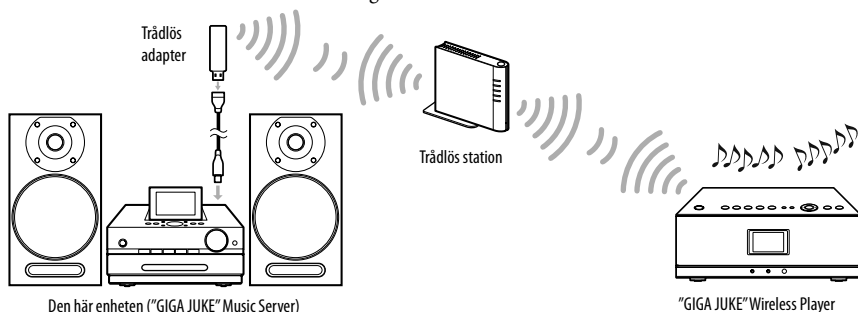
Tryck på BACK.

Obs!

- Om inte internetinställningen är korrekt utförd är det inte säkert att enheten kan ansluta till NTP-servern.
- Om du använder en proxyserver är det inte säkert att anropen länkas vidare till NTP-servern. I så fall får du kontakta din internetleverantör.

Om enhetens server- och klientfunktioner

Du kan ansluta enheten till "GIGA JUKE" Wireless Player (klient) via ett trådlöst nätverk och spela upp ljudinformation från enheten via klientens högtalare.

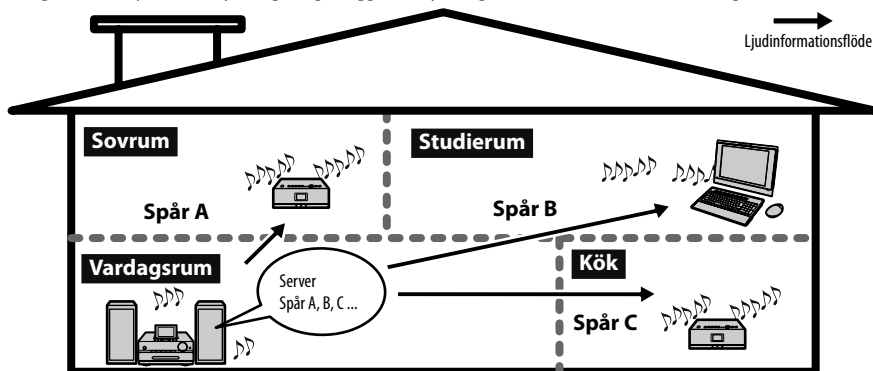


Med HOME NETWORK-funktionen (hemmanätverksfunktionen) kan du använda andra enheter som kan hantera DLNA för att lyssna på ljudinformation från enheten (serverfunktion), eller använda den här enheten till att lyssna på ljudinformation som finns lagrad på en annan enhet, t.ex. en dator (klientfunktion).

Serverfunktionen

Om du använder den här enheten ("GIGA JUKE" Music Server) som en server, och ansluter den till "GIGA JUKE" Wireless Player, kan olika spår spelas upp på enheten och "GIGA JUKE" Wireless Player på en och samma gång. Dessutom kan serverfunktionen på den här enheten hantera standarden DLNA (Digital Living Network Alliance), och gör på det sättet att ljudinformation som finns sparad på enheten kan spelas upp på alla klientenheter som kan hantera standarden DLNA*1.

*1 Den senaste information om vilka klienter som är kompatibla med den här enheten finns på hemsidan för den europeiska kundtjänsten Sony Europe <http://support.sony-europe.com/> (endast för kunder i Europa).



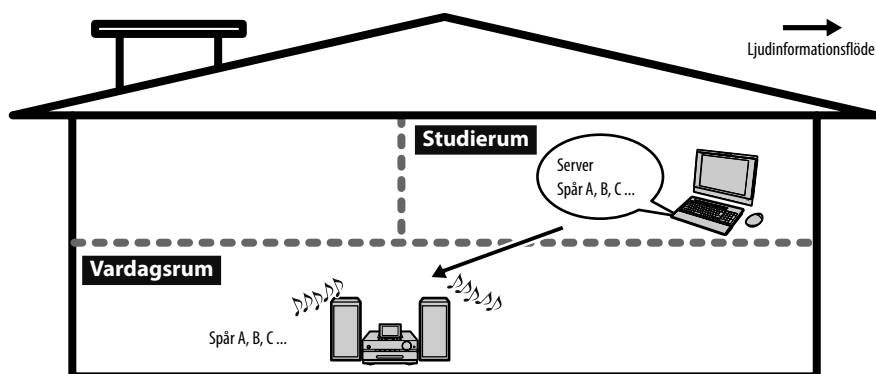
Antalet klienter som kan spelas upp på en och samma gång beror dels på spårens ljudformat och dels på nätverksmiljön. Mer information finns på hemsidan för den europeiska kundtjänsten Sony Europe <http://support.sony-europe.com/> (endast för kunder i Europa).

En annan funktion, PARTY MODE, gör att du kan lyssna på samma musik samtidigt i olika rum. Om det finns flera enheter som kan kommunicera med enheten, kan dessa enheter bjudas in av den här enheten, som agerar som "värd", för att gå in i PARTY MODE som "gäster" för att spela upp samma spår som spelas upp av den här enheten. Enheten kan även fungera som "gäst", och växla över till PARTY MODE och spela upp samma spår som "värden" spelar upp.

Klientfunktionen

Du kan använda enheten som en DLNA-kompatibel klient och spela upp ljudinformation på en DLNA-kompatibel digital mediaserver*1.

*1 Den senaste information om vilka servrar som är kompatibla med den här enheten finns på webbplatsen för den europeiska kundtjänsten Sony Europe <http://support.sony-europe.com/> (endast för kunder i Europa).



Använda enheten som en server

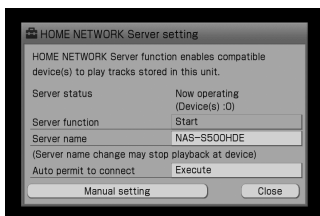
När du aktiverar serverfunktionen med SETTINGS-menyn kan maximalt 20 klienter anslutas till enheten. Alla enheter som identifieras som en klient ges automatiskt åtkomst. Mer information om hur du ändrar inställningarna för klienten finns under ”Ställa in anslutningsstatus för en klient” (sid. 113).

Möjligheten att använda serverfunktionen i de olika funktionslägena är som följer:

Funktionsläge	Användning av serverfunktionen
Normalläge	Kan användas
Quick start-up (snabbstart)	Kan användas
Normalt standard (Power save)	Kan ej användas
Automatisk analys	Kan användas

1 Öppna SETTINGS-menyn och välj [Server setting].

2 Se till att [Server function] är ställt på [Start].



3 Anslut klienten till enheten och välj och spela upp ett spår som finns lagrat på enheten.

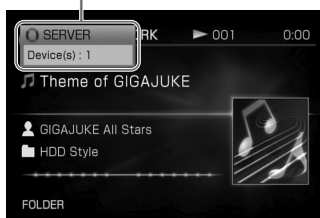
När uppspelningen startar tänds SERVER-indikatorn och lyser med gulgrönt sken.

Om klienten inte kan ansluta till enheten (SERVER-indikatorn tänds inte) kan du kontrollera följande.

- Serverfunktionen är inte ställd på [Start]. → Se ”Kontrollera serverinställningarna” (sid. 113).
- Enhetens standbyläge är inte ställt på ”Quick start-up” (snabbstart). → Se ”Ställa in standbyläget” (sid. 125).
- Klienten registrerades inte korrekt av enheten. → Se ”Registrera en klient manuellt” (sid. 113).
- Den här enheten är inställd så att den nekar anslutning med klienten. → Se ”Ställa in anslutningsstatus för en klient” (sid. 113).

När antalet anslutna klienter ändras visas en snabbmeny i teckenfönstret under fyra sekunder.

Antal anslutna klientkomponenter



Om ljudinformation inte kan spelas upp på en klient eller om listan med klienter inte visas

Om du vill spela ljudinformation i ett format som inte kan hanteras av klienten väljer du HOME NETWORK-funktionen på den här enheten. I det här fallet kan inte fler klienter än denna enda anslutas till den här enheten.

Obs!

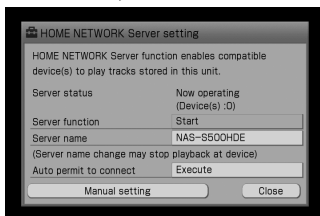
- Om en klient ansluts till enheten när enheten analyserar ljudinformation avbryts analysen. Analysen startar igen när klienten avbryter förbindelsen med enheten.
- Serverfunktionen avbryts temporärt när enheten
 - spelar in eller importerar ljudinformation (inklusive timerinspelning),
 - överför ljudinformation,
 - redigerar information (inklusive manuell analys av ljudinformation för "SensMe™ Channels"),
 - konverterar ljudformat,
 - importerar ljudinformation från en dator*¹,
 - uppdaterar systemet*¹,
 - ändrar design för fönstret*¹,
 - flyttar ljudinformation från enheten till en annan komponent*¹ eller
 - formaterar systemet*¹.

*¹ Om du avbryter åtgärden genom att trycka på **I/O** och enheten växlar över till standby med snabbstart (sid. 125), fortsätter serverfunktionen att vara avbruten.

Kontrollera serverinställningarna

Om en klient inte kan ansluta till enheten kontrollerar du enhetens serverinställningar.

- 1 Öppna SETTINGS-menyn och välj [Server setting].
- 2 Om [Server function] är ställt på [Stop] väljer du [Start] från snabbmenyn.



Ändra servernamnet

Välj [Server name] och skriv in det nya namnet i textinskrivningsfönstret.

Avbryta automatisk anslutning av klienter

När [Auto permit to connect] är ställt på [Execute] kan ljudinformation på enheten spelas upp av en tredje part. Du avbryter automatisk klientanslutning genom att ställa den här parametern på [Not execute].

- 3 Välj [Close].

Obs!

Om klienten är inställd på att neka anslutning till enheten, kan den inte ansluta till enheten även när inställningen [Auto permit to connect] för enheten är ställd på [Execute]. I så fall tillåter du anslutning genom att välja [Manual setting] och ställa klienten på [Permit].

Ställa in anslutningsstatus för en klient

Åtkomst till enheten kan tillåtas eller nekas för vissa klienter.

- 1 Öppna SETTINGS-menyn och välj [Server setting].
- 2 Välj [Manual setting].
- 3 Välj klienten och välj [Permit] (tillåt) eller [Reject] (neka).
Upprepa det här steget för andra klienter.
- 4 Välj [Close].

Registrera en klient manuellt

Om enheten inte kan registrera en klient automatiskt kan du registrera klienten manuellt. Mer information om MAC-adressen finns i bruksanvisningen till klienten.

- 1 Öppna SETTINGS-menyn och välj [Server setting].
- 2 Välj [Manual setting].
En lista visas över de klienter som kan anslutas.
- 3 Välj [Add device].
- 4 Välj [MAC address], ange adressen och tryck sedan på ENTER.

MAC-adressen ska bestå av 12 tecken (kan innehålla tecknen 0 till 9 och A till F).

Ändra namnet på en klient

Välj [Device name] och skriv sedan in det nya namnet.

- 5 Välj [Add].
- 6 Välj [Close].
- 7 Välj [Close].

Lyssna på samma spår i olika rum (PARTY MODE)

Du kan lyssna på samma musik samtidigt i olika rum med hjälp av PARTY MODE.

När enheten växlar över till PARTY MODE som "värd" bjuds alla trådlösa spelare automatiskt in som "gäster" i läget PARTY MODE (fabriksinställning).

1 Slå på enheten och "gästerna" i de olika rummen.

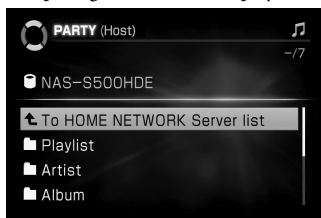
"GIGA JUKE" Wireless Player slås på automatiskt när en "värd" går in i PARTY MODE.

2 Kontrollera att de olika enheterna är anslutna till nätverket.

3 Tryck på PARTY.

HOME NETWORK-funktionen slås på och "Preparing PARTY MODE play." (Förbereder partyläge) visas i teckenfönstret.

När förberedelserna är slutförda slocknar "Preparing PARTY MODE play."



När en enhet redan är i PARTY MODE som "värd" växlar enheten över till PARTY MODE som "gäst". Om ett spår spelas upp av "värden" vid den är punkten, börjar inte enheten spela upp från mitten av spåret. Enheten börjar spela upp från och med nästa spår som "värden" spelar upp.

4 Välj och spela upp ett spår.

Alla "gäster" börjar också spela upp samma spår. Det tar ungefär 10 sekunder innan det uppspelade ljudet hörs.

Avsluta PARTY MODE (endast i "värd"-läge)

Tryck på PARTY.

"Stop PARTY MODE play. OK?" visas i teckenfönstret. Välj [Yes].

Lämna PARTY MODE (endast i "gäst"-läge)

Tryck på PARTY.

"Leave PARTY MODE play. OK?" visas i teckenfönstret. Välj [Yes].

Gå in i PARTY MODE automatiskt som en "gäst"

Om en annan "värd" är i PARTY MODE, kan du ställa in enheten så att den automatisk växlar om till PARTY MODE som "gäst".

Glöm bara inte bort att när enheten är i normalt standard (power save) slås den inte på automatiskt när den bjuds in till PARTY MODE.

1 Öppna SETTINGS-menyn och välj [Basic settings] – [System setting].

2 Välj [Auto join PARTY MODE] – [On].

Enheten aktiverar automatiskt HOME NETWORK-funktionen när "värden" växlar över till PARTY MODE. "Preparing PARTY MODE play." (Förbereder partyläge) visas i teckenfönstret.

När förberedelserna är slutförda slocknar "Preparing PARTY MODE play."

Om du vill avbryta den automatiska anslutningen under PARTY MODE väljer du [Off].

Obs!

- Om enheten inte är ansluten till ett nätverk växlar den inte över till PARTY MODE.
- Om enheten är i PARTY MODE som "värd", avbryts PARTY MODE när du väljer en annan funktion. Om enheten är i PARTY MODE som "gäst" kommer enheten att lämna PARTY MODE om du väljer en annan funktion, men de andra enheterna är kvar i PARTY MODE.
- Om inspelningstimern aktiveras när enheten är i PARTY MODE visas ett meddelande. Om du vill avbryta inspelningstimern väljer du [Cancel]. Då avbryts inte PARTY MODE. Om du vill starta inspelningstimern väljer du [Close]. I så fall avbryts PARTY MODE (när enheten fungerar som "värd") eller så lämnar enheten PARTY MODE (när enheten är en "gäst").
- När enheten är i PARTY MODE avbryts uppvakningstimern.
- Om du använder enheten (för inspelning, överföring osv.) och enheten inbjuds till PARTY MODE visas ett meddelande. Följ anvisningarna i meddelandet.
- Om musikfilen, som spelas upp av "värden" har ett format som inte kan hanteras av enheten, kan filen inte spelas upp av enheten.
- PARTY MODE avslutas och enheten stängs av när tiden, som ställts in för insomningstimern, är inne.
- Efter det att du har tryckt på PARTY-knappen tar det ungefär 10 sekunder innan det uppspelade ljudet hörs.

Använda enheten som en klient

Enheten kan spela ljudinformation som lagrats på en DLNA-kompatibel digital mediaserver.

Lyssna på musik som lagrats på en dator




1 Öppna HOME-meny och välj [HOME NETWORK].


En lista över de servrar som du kan välja visas.

Om du tidigare har anslutit till en server ansluter enheten automatiskt till den senast anslutna servern.



Ikoner

Ikön	Beskrivning	Serverstatus
 (vit eller svart*1)	Anslutningsbara servrar	Anslutningsbar
 (gulgrön)	Den senast anslutna servern	Anslutningsbar
	Ny server	Anslutningsbar

Ikön	Beskrivning	Serverstatus
	Okänd server	Anslutningsbar, information om servern saknas

*1 Färgerna på ikonerna kan variera beroende på vilken design du har valt för fönstret (sid. 124). Färgerna i ovanstående tabeller gäller när du har valt typ 1 som design för fönstret.

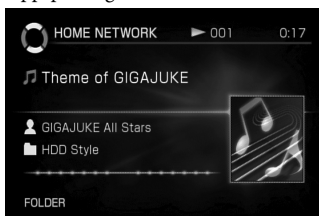
Obs!

Om enhetens serverfunktion är aktiv visas enheten även i listan.

2 Välj en server från listan över valbara servrar.

”Connecting to HOME NETWORK Server.” (ansluter till hemmanätverk) visas och därefter visas huvudfönstret.

3 Välj det spår som du vill spela upp. Uppspelningen startar.



Obs!

När servern är ansluten till enheten får du inte stänga ned servern eller radera ljudfilen på servern.

Tips

Om det inte finns några servrar som du kan välja från listan öppnar du OPTIONS-meny och väljer [Display] - [Update info].

Övriga åtgärder

För att	Gör så här:
Stoppa uppspelningen	Tryck på ■.
Välja föregående/nästa spår	Tryck på ◀◀/▶▶ på fjärrkontrollen under uppspelning.
Välja ett spår	Tryck på ↑/↓/←/→.
Välja ett spårnummer med sifferknapparna	Tryck på motsvarande sifferknapp på fjärrkontrollen och tryck sedan på ENTER.
Växla tidsinformationsvisning	Öppna OPTIONS-menyn och välj [Display] – [Time] (tid) – [Elapsed time] (förfluten tid) eller [Remaining time] (återstående tid).
Upprepad uppspelning av ett eller flera spår	Öppna OPTIONS-menyn och välj [Setting] – [Play mode] – [Repeat] – [Off] (upprepad uppspelning är avstängd), [On] (enheten upprepar alla spår) eller [Track] (enheten upprepar ett spår).

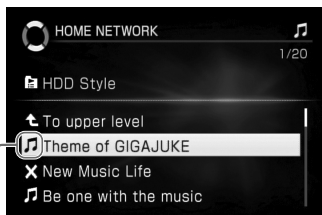
Obs!

- Du kan bara välja spår med hjälp av sifferknapparna på fjärrkontrollen när huvudfönstret eller spårlistan visas på skärmen.
- Du kan inte växla tidsinformation i fönstret när enheten är stoppad.
- Det korrekta värdet på den återstående tiden kanske inte visas, beroende på den anslutna servern.

Om ljudinformationsformat

Den anslutna servern kan innehålla viss ljudinformation som inte kan spelas upp på enheten. De här spårerna kan du identifiera med hjälp av ikonerna som visas i fönstret.

Listvisning

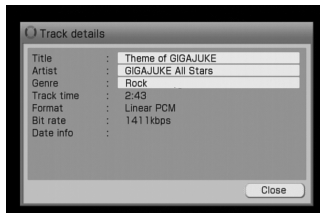


Ikon

Ikon	Betydelse
	Spår som kan spelas upp.
	Okänt ljudformat/Spår som inte analyserats.
	Spår som inte kan spelas upp.

Visa information för spår

- 1 Välj spåret som du vill visa information om.
- 2 Öppna OPTIONS-menyn och välj [Display] – [Track info].



Om du vill se hela texten om en titel, artist eller genre trycker du på ↑/↓ för att välja respektive ruta, och trycker sedan på ENTER. Tryck på ↑/↓ för att rulla texten i fönstret.

Använda insomningstimern

Du kan ställa in insomningstimern i steg om 30 minuter så att den stänger av enheten efter en viss tid. Den här funktionen kan du använda om du vill somna till musik eller om du planerar att gå ut.

Tryck på SLEEP på fjärrkontrollen.

Insomningstimerns snabbvalsmeny visas.

Vid varje knapptryckning stegas alternativen fram ett steg i följande sekvens:

Off → 30 → 60 → 90 → 120 → 150 → 180 → Off...

Inställningen av insomningstimern är klar när det alternativ du vill ha visas.

Indikatorn TIMER tänds när insomningstimern är aktiverad.

Obs!

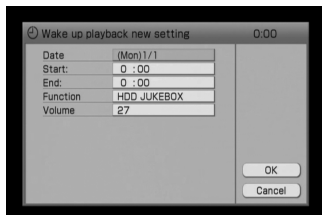
- Inställningen för insomningstimern avbryts när en annan timerfunktion är aktiv.
- Om du gör en inställning för inspelningstimern får inte inställningen av insomningstimern överlappa den inställda tiden för inspelningstimern.

Använda uppvakningstimern

Du kan ställa in så att timern automatiskt slår på och stänger av enheten varje dag, vid tider som du har angett. Enheten startar uppspelningen automatiskt när den slås på. Innan du gör några inställningar bör du kontrollera att klockan är rätt ställd (sid. 29 eller 109). För uppvakningstimern kan du göra högst tre inställningar.

1 Tryck på **TIMER** på fjärrkontrollen. Inställningslistan visas.

2 Öppna **OPTIONS**-menyn och välj [New setting] – [Wake up playback].



3 Ställ in respektive alternativ. I rullgardinsmenyn väljer du och ställer in respektive alternativ (visas i "Inställningar för uppvakningstimern", nedan).

4 Välj [OK]. Inställningen registreras och visas i timerlistan.

5 Tryck på **TIMER** på fjärrkontrollen eller på **BACK**.

Timern ställs in och indikatorn **TIMER** tänds. Vid den inställda tiden startar uppspelningen eller FM/AM/DAB⁺-radiomottagningen.

Om enheten är inställd på **HDD JUKEBOX**-funktionen startar uppspelningen av det spår som senast spelades upp.

Om enheten är inställd på **CD**-funktionen spelas det första spåret på den insatta **CD**-skivan upp.

Om enheten är inställd på "SensMe™ Channels"-funktionen spelas den kanal upp som är inställd som val när funktionen aktiveras (sid. 71).

Obs!

- Du kan inte göra en inställning för uppvakningstimern om den överlappar en inställning som du har gjort tidigare.
- Vissa funktioner går inte att använda under den och en halva minut som föregår uppvakningstimerns aktivering.
- Aktiveringen av uppvakningstimern skulle kunna fördröjas av vissa funktioner om de utfördes strax innan uppvakningstimern aktiveras på den inställda tiden.

Inställningar för uppvakningstimern

Alternativ	Innehåll
Date	En dag (månad/dag) inom 4 veckor, innevarande dag inberäknad
	Every Sat – Every Sun (vissa dagar, t.ex. varje lördag, varje måndag osv.)
	Mon – Fri (från måndag till fredag)
	Mon – Sat (från måndag till lördag)
	Everyday (varje dag)
Start:	Timme/Minut
End:	Timme/Minut
Function	CD
	DAB*
	◆ HDD JUKEBOX
	"SensMe™ Channels"
	FM/AM
Volume	Min. (0) till Max. (51)

(◆: Fabriksinställning)

Fortsätta uppspelningen efter uppvakningstimerns sluttid

Du kan avbryta inställningen för uppvakningstimern även om timern är aktiverad. Om du avbryter den raderas sluttiden och uppspelningen fortsätter.

För att avbryta inställningen öppnar du **OPTIONS**-menyn när uppvakningstimern är aktiverad och väljer [Timer cancel].

* Endast modellen för Storbritannien

Använda inspelningstimern

Du kan ställa in timern för inspelning av ett radioprogram, eller för inspelning av något som spelas upp på en extern komponent som är ansluten till enhetens AUDIO IN-kontakt. Om du vill använda den här funktionen måste klockan vara rätt ställd (sid. 29 eller 109). Du kan göra högst 10 inspelningsinställningar.

Obs!

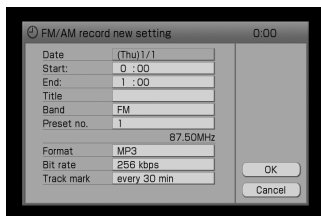
Serverfunktionen avbryts när inspelningstimern är aktiverad.

Inspelning av ett FM/AM-radioprogram eller en DAB-tjänst* med hjälp av inspelningstimern

Du kan spela in en FM/AM-radioutsändning eller en DAB-tjänst* på en i förväg inställd tid. För att det här ska fungera måste klockan vara ställd och den FM/AM-radiostation du tänker spela in måste vara inställd i förväg.

1 Tryck på **TIMER** på fjärrkontrollen. Timerlistan visas.

2 Öppna **OPTIONS**-menyn och välj [**New setting**] – [**FM/AM record**] (**FM/AM-inspelning**) eller [**DAB record**]* (**DAB-inspelning**).



* Endast modellen för Storbritannien

3 Ställ in respektive alternativ.

I rullgardinsmenyn väljer du och ställer in respektive alternativ (visas i "Inställningar för inspelningstimern" på sid. 121).

4 Välj [**OK**].

Inställningen registreras och visas i timerlistan.

5 Tryck på **TIMER** på fjärrkontrollen eller på **BACK**.

Timern ställs in och indikatorn **TIMER** tänds.

Avbryta en timerinspelning

Tryck på **■**.

Fortsätta inspelningen efter inspelningstimerns sluttid

Du kan avbryta inställningen för inspelningstimern även om timern är aktiverad. När du avbryter raderas sluttiden och inspelningen fortsätter.

För att avbryta inställningen öppnar du **OPTIONS**-menyn när inspelningstimern är aktiverad och väljer [**Timer cancel**].

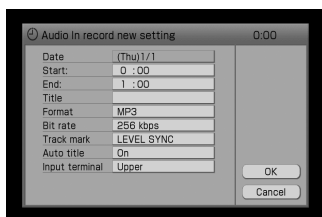
Obs!

- När du har gjort en inställning för inspelningstimern kan du inte göra en ny inställning som överlappar en inställning som du redan har gjort. Det finns emellertid en möjlighet att göra det, men då måste du avbryta den redan gjorda inställningen (sid. 123).
- Du kan inte ange en sluttid för inspelningstimern som ligger alldeles i närheten av den aktuella tiden.
- Vissa funktioner går inte att använda under den och en halva minut som föregår inspelningstimerns aktivering.
- Aktiveringen av inspelningstimern skulle kunna fördröjas av vissa funktioner om de utfördes strax innan inspelningstimern aktiveras på den inställda tiden.
- Om du inte själv skapar en titel för den gjorda inspelningen används informationen om inspelningen (t.ex. inspelningsdatum och -tid) som titel.

- Om du vill lyssna på ljudet medan inspelningen pågår, trycker du antingen på MUTING-knappen på fjärrkontrollen eller på VOLUME + -knappen, så att ljuddämpningen upphör.
- Om du vill spela in en DAB-tjänst med hjälp av inspelningstimeren måste du i förväg ha ställt in den önskade tjänsten. Om du inte har gjort det kan du inte göra någon inställning.

Spela in från en extern komponent med hjälp av inspelningstimeren

- 1 Tryck på TIMER på fjärrkontrollen.
- 2 Öppna OPTIONS-menyn och välj [New setting] – [Audio In record].



- 3 Ställ in respektive alternativ.
- 4 Välj [OK].
- 5 Tryck på TIMER på fjärrkontrollen eller på BACK.

Avbryta en timerinspelning

Tryck på ■.

Fortsätta inspelningen efter inspelningstimerens sluttid

Du kan avbryta inställningen för inspelningstimeren även om timern är aktiverad. När du avbryter raderas sluttiden och inspelningen fortsätter. För att avbryta inställningen öppnar du OPTIONS-menyn när inspelningstimeren är aktiverad och väljer [Timer cancel].

Inställningar för inspelningstimeren

Alternativ	Innehåll	
Date	En dag (månad/dag) inom 4 veckor, innevarande dag inberäknad	
	Every Sat – Every Sun (vissa dagar, t.ex. varje lördag, varje måndag osv.)	
	Mon – Fri (från måndag till fredag)	
	Mon – Sat (från måndag till lördag)	
	Everyday (varje dag)	
Start:	Timme/Minut	
End:	Timme/Minut	
Title	Inställningens namn	
Band ^{*1}	◆ FM/AM	
Preset no.	Snabbvalsnummer	
Format/Bit rate ^{*2}	Linear PCM	—
	◆ MP3	96 kbps 128 kbps 160 kbps 192 kbps ◆ 256 kbps
	Track mark	every 10 min (var 10:e minut)
		every 30 min (var 30:e minut)
		every 60 min (var 60:e minut)
every 120 min (var 120:e minut)		
	LEVEL SYNC ^{*3}	
	Auto ^{*4}	
Auto title ^{*5}	◆ On/Off (på/av)	
Input terminal ^{*6}	◆ Upper/Rear (övre/bakre)	

(◆: Fabriksinställning)

^{*1} Bara när enheten är inställd på FM/AM-funktionen.

^{*2} Mer information om inställningen ”Format/Bit rate” finns på sid. 54.

^{*3} Mer information om inställningen ”LEVEL SYNC” finns på sid. 55. Se också förklaringen av inställningen ”LEVEL SYNC level”.

^{*4} Bara när enheten är inställd på FM/AM-funktionen eller DAB-funktionen. Mer information om inställningen ”Auto” finns på sid. 55.

^{*5} När ”Auto title” är ställt på ”On” (sid. 56) skrivs den aktuella titeln över (endast när enheten är inställd på AUDIO IN-funktionen).

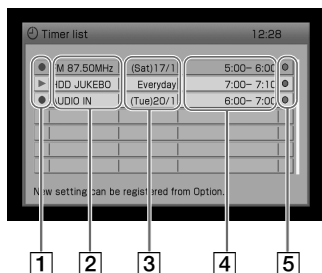
^{*6} Bara när enheten är inställd på AUDIO IN-funktionen.

Kontrollera en timerinställning

Tryck på TIMER på fjärrkontrollen.

Listan med timerinställningar visas.

Du stänger listan genom att trycka på TIMER igen.



1		Inspelningstimerns ikon
		Uppvakningstimerns ikon
2	Title	Inställningens namn
3	Date	Inställningsdatum
4	Time	Start- och stopptid för inspelningstimern.
5	(blå)	Inspelningstimern är i standbyläge.
	(röd)	Inspelningstimern är aktiv.
	(grå)	Inspelningstimern har avbrutits.
		Misslyckad inspelning Den här ikonen visas när inspelningstimern inte har fungerat korrekt, t.ex. på grund av ett strömavbrott eller någon annan omständighet. Den här ikonen visas inte när timern är inställd på regelbundna intervall, t.ex. varje dag eller varje vecka. I det här fallet ändras inte inställningen även om inspelningen av någon anledning har misslyckats. Du bör radera resultatet av en misslyckad inspelning (den här sidan).

Radera en timerinställning

1 Tryck på TIMER på fjärrkontrollen.

Listan med timerinställningar visas.

2 Välj den inställning som du tänker radera.

3 Tryck på DELETE på fjärrkontrollen eller öppna OPTIONS-menyen och välj [Delete].

Ett fönster där du uppmanas att bekräfta valet visas.

4 Välj [Yes].

Den valda inställningen raderas från listan. Om du väljer [No] avbryts åtgärden.

5 Tryck på TIMER på fjärrkontrollen eller på BACK.

Ändra en timerinställning

1 Tryck på TIMER på fjärrkontrollen.

2 Välj den inställning som du tänker ändra.

Inställningsfönstret för ändring av inställning visas.

3 Välj det alternativ som du tänker ändra.

4 Ändra alternativet.

5 Välj [OK].

Den nya informationen ersätter den gamla och visas i timerlistan.

6 Tryck på TIMER på fjärrkontrollen eller på BACK.

Tips

Du kan utföra samma åtgärd via OPTIONS-menyen.

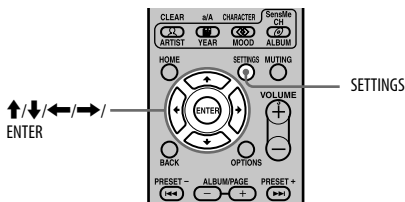
Tillfälligt avbryta en timerinställning gjord för inspelning med regelbundna intervall — Avbryta

Genom att avbryta en timerinställning kan du göra en annan inställning under samma period.

- 1** Tryck på TIMER på fjärrkontrollen.
- 2** Välj den inställning som du vill avbryta.
Fönstret för ändring av inställningarna visas.
- 3** Ställ [Programming] på [Suspend] på rullgardinsmenyn.
- 4** Välj [OK].
Den valda inställningen avbryts och dess ikon tonas ned och visas grå.
- 5** Tryck på TIMER på fjärrkontrollen eller på BACK.

Ändra enhetens inställningar

Ställa in teckenfönstret



Ändra visningsytans storlek i enhetens fönster

Du kan välja mellan två storlekar på fönstret.

- 1 Öppna SETTINGS-menyn och välj [Basic settings] – [System setting].
Inställningsfönstret visas.
- 2 Välj [Wide zoom (16:9)] (bredbild 16:9) eller [Normal (4:3)] (normal 4:3) från rullgardinsmenyn [Unit display].
- 3 Välj [Close].

Obs!

Även om du ändrar skärmstorlek på enheten påverkas inte bilden från MONITOR OUT-kontakten.

Ställa in skärmläckaren

Precis som på en dator kan du välja att en skärmläckare ska visas när du inte utfört någon åtgärd på ett tag.

- 1 Öppna SETTINGS-menyn och välj [Basic settings] – [System setting].
Inställningsfönstret visas.

- 2 Välj [On] från rullgardinsmenyn [Screen saver].

On	Om du inte utfört någon åtgärd under 15 minuter aktiveras skärmläckaren.
◆ Off	Skärmläckaren aktiveras inte.

◆: Fabriksinställning

- 3 Välj [Close].

Ändra design för fönstret

Du kan välja design för fönstret på enheten.

- 1 Öppna SETTINGS-menyn och välj [Basic settings] – [Screen setting].
- 2 Välj [Type 1] eller [Type 2] från rullgardinsmenyn [Select design].
- 3 Välj [Execute].
Fönstret visas med den valda designen.

Ställa in standbyläget

- 1 Öppna SETTINGS-menyn och välj [Basic settings] – [System setting].
- 2 Välj [Quick start-up] (snabbstartläge) eller [Standard (power save)] (normalstart) från rullgardinsmenyn [Standby mode].

◆ Quick start-up (snabbstart) (På/Standby-indikator: orange)	Enheten svarar snabbt på de åtgärder som du utför efter det att du har slagit på strömmen. Den här inställningen medför hög energiförbrukning. Serverfunktionen kan användas i det här läget*1.
Standard (power save) (På/Standby-indikator: röd)	Enheten reagerar långsamt på de åtgärder som du utför efter det att du har slagit på strömmen. Den här inställningen medför låg energiförbrukning. Serverfunktionen kan inte användas i det här läget.

(◆: Fabriksinställning)

*1 För att serverfunktionen ska gå att använda måste serverfunktionen ställas på [Start] i SETTINGS-menyn (sid. 113).

- 3 Välj [Close].

Tips

- Om du trycker på I/⏻ (ström)-knappen medan enheten analyserar ljudinformation, tänds På/Standby-indikatorn och lyser orange.
- När standbyläget är inställt på "Quick start-up" kan det hända att den interna fläkten startar ibland, trots att enheten är avstängd. Det här är inte ett fel.

Spela upp demonstrationsvideon

När du slår på enheten kan det hända att inställningsfönstret för klockan visas. Om ingen åtgärd utförs under ungefär en minut börjar automatiskt uppspelningen av en demonstrationsvideon. Om du ställer klockan startar inte demonstrationsvideon. Om du vill spela upp demonstrationsvideon utför du följande procedur.

- 1 Öppna SETTINGS-menyn.
- 2 Välj [Demonstration].
Demonstrationsvideon spelas upp.

Säkerhetskopiera och återställa ljudinformation

Du kan säkerhetskopiera ljudinformationen på enhetens HDD Jukebox till en USB-hårddisk. Den säkerhetskopierade informationen kan du använda om du behöver återställa informationen på enhetens HDD Jukebox.

Om du redan tidigare har säkerhetskopierat informationen på HDD Jukebox kan du nästa gång utföra en inkrementell säkerhetskopiering, vilket innebär att du bara säkerhetskopierar den information som tillkommit sedan förra gången så att säkerhetskopieringen går snabbare.

Du bör vara medveten om att den säkerhetskopierade ljudinformationen måste valideras i samband med att du använder den för att återställa informationen på HDD Jukebox. När informationen valideras måste en bekräftelse erhållas via internet; detta för att förhindra olaglig kopiering av ljudinformation.

När du har samlat en viss mängd ny ljudinformation på HDD Jukebox bör du utföra en säkerhetskopiering som förebyggande åtgärd mot oväntade problem.

Obs!

Enheten måste vara uppkopplad mot internet när du återställer ljudinformationen.

Format och storlek på hårddisken som du säkerhetskopierar till

Om du säkerhetskopierar till en USB-hårddisk måste den vara formaterad med filsystemet FAT32. Hårddisken bör rymma mer än den information som du tänker säkerhetskopiera.

På sid. 173 finns information om storleken på enhetens hårddisk (HDD). Om du vill veta hur mycket utrymme som återstår på hårddisken (HDD) öppnar du OPTIONS-menyn och väljer [System info].

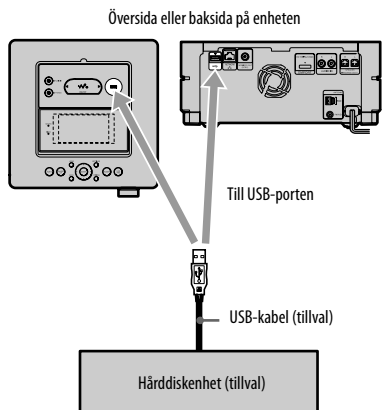
Obs!

- Säkerhetskopieringen kan ta lång tid (upp till mellan 60 och 80 timmar) beroende på mängden information liksom på USB-hårddiskens och nätverkets egenskaper och status.
- Säkerhetskopierad information kan inte kopieras till eller användas på andra enheter (t.ex. en dator) än den här enheten.
- Om USB-hårddisken har formaterats med FAT32 med en annan enhet, t.ex. en dator, säkerhetskopieras ljudinformationen till den första partitionen på USB-hårddisken. Säkerhetskopieringen kan inte utföras om det inte finns tillräckligt med ledigt utrymme på den första partitionen. Om utrymmet inte räcker till kan du partitionera om hårddisken med en dator så att du får tillräckligt med utrymme för säkerhetskopieringen.
- Om USB-hårddisken är oformaterad formaterar du den första partitionen på enheten med FAT32 (sid. 128) innan du fortsätter med säkerhetskopieringen.
- Du kan inte säkerhetskopiera nytt material på rätt sätt om inte klockan är rätt ställd.

1 Anslut hårddisken till enhetens USB-port med hjälp av en USB-kabel.

Obs!

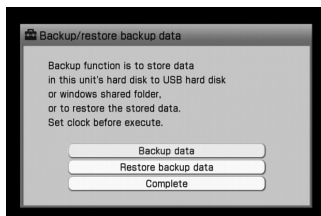
- Om två USB-hårddiskar är anslutna samtidigt till båda USB-portarna (till den övre och bakre) får den enhet som sitter i den övre porten prioritet.
- Om du vill använda den USB-hårddisk som är ansluten till den bakre USB-porten på enheten kopplar du bort den USB-enhet som är ansluten till den övre porten.



- USB-kontaktens utformning kan variera beroende på vilken USB-hårddisk som du använder.
- Information om vilka USB-hårddiskar du kan använda finns på webbplatsen för den europeiska kundtjänsten Sony Europe <http://support.sony-europe.com/> (endast för kunder i Europa). Om du ansluter en USB-hårddisk som det inte finns stöd för kan den orsaka funktionsstörningar på enheten.

2 Öppna SETTINGS-menyen och välj [Backup].

Inställningsfönstret för säkerhetskopiering visas.



Obs!

Även om du växlar över till systemets informationsfönster kan inte det totala antalet spår visas just nu.

3 Välj [Backup data].

Fönstret för val av målenhet visas.

4 Välj [Start back up].

Ett fönster för bekräftelse av den valda enheten visas.

5 Kontrollera det alternativ som visas och välj sedan [Yes].

Säkerhetskopieringen startar.
När säkerhetskopieringen är klar visas ”Backup completed normally.”

Om den säkerhetskopierade informationen redan finns på målenheten

1 Välj [Full backup] (fullständig säkerhetskopiering) eller [Incremental backup] (inkrementell säkerhetskopiering) i steg 5 under ”Säkerhetskopiera och återställa ljudinformation” på den här sidan.

Full backup	Den befintliga informationen skrivs över med den information som sparas.
Incremental backup	Bara den information som avviker från den befintliga informationen sparas.
Back	Säkerhetskopieringen avbryts och enheten återgår till den skärm som visades innan.

2 Välj [Yes].

Säkerhetskopieringen startar.
När säkerhetskopieringen är klar visas ”Backup completed normally.”

Avbryta säkerhetskopieringen

1 Välj [Cancel] medan säkerhetskopieringen pågår.

Ett fönster där du uppmanas att bekräfta valet visas.

2 Välj [Cancel processing].

Obs!

- Om du avbryter en säkerhetskopiering är den kopierade informationen ofullständig och kan inte användas för att återställa informationen på hårddisken (HDD). Du måste då utföra en fullständig säkerhetskopiering tills den är klar.
- Du kan inte använda en USB-hubb mellan enheten och en extern enhet.
- Sony kan inte garantera felfria funktioner om du använder en USB-förlängningskabel eller den medföljande förlängningskabeln till den trådlösa adaptorn, när du säkerhetskopierar information.
- Du får inte koppla bort USB-kabeln eller stänga av enheten, medan säkerhetskopieringen pågår. Det kan leda till funktionsstörningar.

Återställa säkerhetskopierad information

Den information som du har säkerhetskopierat på den externa USB-hårddisken kan du återställa till enhetens hårddisk (HDD).

1 Anslut USB-hårddisken till enhetens USB-port med hjälp av en USB-kabel.

2 Öppna SETTINGS-menyn och välj [Backup].

3 Välj [Restore backup data].

Ett fönster för bekräftelse av återställningen visas.

Obs!

Även om du växlar över till systemets informationsfönster kan inte det totala antalet spår visas just nu.

4 Välj [Start restoring].

Enheten ansluter till internet och formatet på ljudinformationen bekräftas. När informationen har bekräftats återställs ljudinformationen till enhetens hårddisk (HDD).

När informationen är återställd visas meddelandet ”Restored backup data normally” (informationen återställd normalt). Om du väljer [Cancel] medan informationen återställs avbryts återställningsproceduren.

Formatera en USB-hårddisk

1 Öppna SETTINGS-menyn och välj [Backup].

Inställningsfönstret för säkerhetskopiering visas.

2 Öppna OPTIONS-menyn och välj [Format USB-HDD].

Ett fönster där du uppmanas att bekräfta valet visas.

3 Kontrollera det alternativ som visas och fortsätt sedan att välja [Yes].

Enheten börjar formatera USB-hårddisken. När formateringen är klar visas meddelandet ”Formatted USB hard disk normally.” (formaterat USB-hårddisk normalt).

4 Välj [Complete].

Inställningsfönstret för säkerhetskopiering visas igen.

Obs!

- Om du avbryter en informationsåterställning kommer den återställda ljudinformationen på hårddisken att vara ofullständig vilket kan orsaka funktionsstörningar på enheten. Det här kan du undvika genom att göra om informationsåterställningen och låta den pågå tills den är klar.
- Du kan inte avbryta en påbörjad formatering.
- Du kan inte använda en USB-hubb mellan enheten och en extern enhet.
- Sony kan inte garantera felfria funktioner om du använder en USB-förlängningskabel eller den medföljande förlängningskabeln till den trådlösa adaptorn, när du återställer säkerhetskopierad information.
- Du får inte koppla bort USB-kabeln eller stänga av enheten, medan informationsåterställningen pågår. Det kan leda till funktionsstörningar.

Kontrollera systeminformationen

Du kan visa information om systemet, t.ex. återstående utrymme på hårddisken (HDD), versionsnummer på programvaran och versionsnumret på systemets mikroprocessor.

Öppna SETTINGS-menyn och välj [System info].

Tips

Det återstående utrymmet på hårddisken (HDD) är det utrymme som du kan använda för att lagra information på. Den totala kapaciteten är ungefär 142 GB.

Uppdatera systemets programvara

Om du laddar ner den senaste versionen av systemets programvara får du tillgång till de senaste funktionerna.

När en ny version är tillgänglig får du besked om det via ett meddelande som visas i fönstret när enheten är påslagen och uppkopplad mot internet.

Obs!

Stäng inte av enheten eller koppla bort nätverksanslutningen medan uppdateringen pågår.

1 Öppna SETTINGS-menyn och välj [Software update].

Uppdateringsfönstret för systemets programvara visas.

2 Följ instruktionerna som visas.

Uppdateringen startar. Det kan ta upp emot en timme för enheten att slutföra en uppdatering.

När uppdateringen av programvaran är klar dröjer det 30 till 40 minuter innan enheten startar igen.

Formatera systemet

Med den här funktionen formaterar du systemet och återställer det i det skick det var när du köpte enheten. Den här proceduren raderar alla inställningar och all information (t.ex. all ljudinformation som du spelat in eller importerat till HDD Jukebox, klockinställningen och nätverksinställningarna). Däremot raderas inte de systemuppdateringar som du har utfört med [Software update].

1 Öppna SETTINGS-menyn och välj [System format].

Ett fönster där du uppmanas att bekräfta valet visas.

2 Välj [Yes].

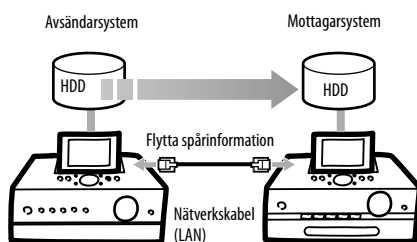
Formateringen startar.

Under den här proceduren startas enheten automatiskt om flera gånger. Några minuter efter den sista omstarten stängs enheten automatiskt av.

Flytta spårinformation mellan enheten och andra komponenter

Du kan flytta spårinformation från enhetens HDD Jukebox till andra "GIGA JUKE"-system, och vice versa. När du flyttar spårinformation till ett annat "GIGA JUKE"-system, raderas spårinformationen från HDD Jukebox i avsändarsystemet.

För att använda den här funktionen måste inställningen [Move track data] finnas i SETTINGS-menyn på avsändar- och mottagarsystemet. Om inte bör du uppdatera systemets programvara (den här sidan).



Viktig information, läs följande

Det kan ta en stund att flytta spårinformation mellan system. Att flytta t.ex. 5 000 spår kan ta upp emot 20 timmar.

Du kan avbryta spårflytten och sedan återuppta flytten från den punkt där du avbröt.

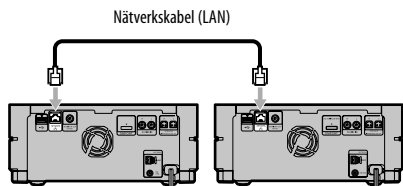
Även efter det att en överföring har avbrutits kan du använda båda systemen (dvs. både avsändarsystemet och mottagarsystemet) som vanligt.

Obs!

- När spårinformation har flyttats raderas spårinformationen från avsändarsystemet.
- Om du avbryter överföringen av spårinformation ligger den spårinformation, som ännu inte flyttats, kvar i avsändarsystemet.
- Stäng inte av enheten eller återställ enheterna (avsändarsystemet respektive mottagarsystemet) medan informationsöverföringen pågår.
- Det går inte att flytta spårinformationen om mottagarsystemet är av en äldre modell än avsändarsystemet. Spårinformation kan bara flyttas från en äldre modell till en senare modell, eller mellan samma modeller.

- Följande poster kan inte flyttas.
 - "Favorite" (favoriter) på HDD Jukebox
 - Inställningar (t.ex. nätverksinställningar och timerinställningar.)
- När spårinformation har flyttats från en äldre modell måste en automatisk analys utföras innan "SensMe" Channels"-funktionen kan användas.
- Spår som flyttats manuellt mellan "SensMe" Channels" i avsändarsystemet återgår automatiskt till sina ursprungliga "SensMe" Channels" i mottagarsystemet.

1 Anslut avsändarsystemet till mottagarsystemet med en nätverkskabel (LAN).



2 Öppna SETTINGS-menyn i avsändarsystemet och välj [Move track data].

3 Läs innehållet i [Read me], och välj sedan [Next].

4 Välj riktningen för spårinformationen under rullgardinsmenyn [Moving direction] och välj sedan [Check].

5 Upprepa steg 2 till 4 på mottagarsystemet.

Om informationen inte kan flyttas av någon orsak (t.ex. om det inte finns tillräckligt med utrymme på hårddisken (HDD) eller som följd av begränsningar i antalet mappar på mottagarsystemet), visas ett meddelande. Du avbryter flytten genom att välja [Close] och sedan välja [Stop] i steg 6. Enheten startar om automatiskt när du har avbrutit.

6 När fönstret för informationsflytten visas, väljer du [Start].



7 Välj [Yes].

Flytten startar.

När flytten avslutats visas "Track data move was completed properly" i teckenfönstret. Enheten startas om automatiskt och stängs sedan av.

"GIGA JUKE" Wireless Player

Förberedelser.....	134
Nätverksanslutning och nätverksinställningar.....	135
Användning.....	139

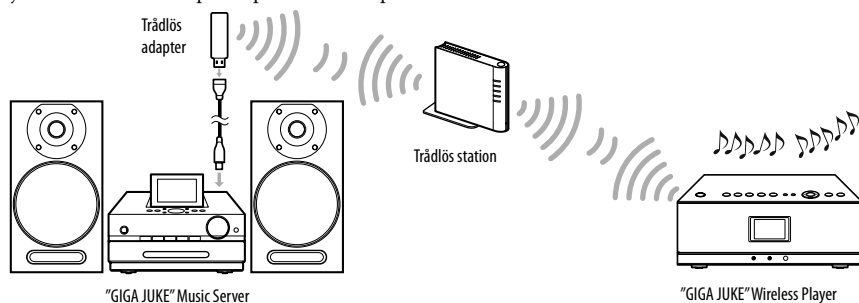
Enhetens funktioner

"GIGA JUKE" Wireless Player är en enhet som spelar upp ljudinformation som sparats på "GIGA JUKE" Music Server eller en dator via ett trådlöst nätverk, vilket gör att du kan lyssna via enhetens högtalare. Den senaste informationen om kompatibla modeller av "GIGA JUKE" Music Server finns på den europeiska kundtjänstens webbplats Sony Europe <http://support.sony-europe.com/> (endast för kunder i Europa).

Lyssna på ljudinformationen som sparats på en server (HOME NETWORK-funktion)

När enheten och "GIGA JUKE" Music Server är anslutna till varandra kan dessa enheter placeras i olika rum, och var för sig spela upp olika spår samtidigt. (Du kan fortsätta använda den här funktionen när "GIGA JUKE" Music Server är avstängd och i snabbstartläge.)

Dessutom hanterar enheten standarderna DLNA (Digital Living Network Alliance) och kan därför spela ljudinformation som sparats på DLNA-kompatibla enheter.



Lyssna på internetradio (Internet Radio-funktionen)

Med den här funktionen kan du lyssna på radiosändningar på internet (Live365, SHOUTcast).

Lyssna på samma musik i olika rum (PARTY MODE)

Med PARTY MODE kan du lyssna på samma musik samtidigt i olika rum. När "GIGA JUKE" Music Server går in i PARTY MODE går den här enheten också automatiskt in i PARTY MODE som en "gäst" och spelar upp samma spår som spelas upp på "GIGA JUKE" Music Server.

Lyssna på ljudinformationen med hjälp av "SensMe™ Channels"-funktionen

Du kan lyssna på ljudinformation med "SensMe™ Channels" eller Music Surfin"-funktionen hos "GIGA JUKE" Music Server.

Vad är "SensMe™ Channels"?

"SensMe™ Channels" är en funktion som kategoriserar ljudinformation, som sparats på "GIGA JUKE" Music Server, i olika kanaler som resultatet av en analys av egenskaperna hos ljudinformationen, utförd med Sonys 12 Tone Analysis. Med en annan funktion, "Music Surfin", kan du växla över till att lyssna på spår som samlats i kanaler som artist, årtal, stämning och album. Mer information finns i bruksanvisningen som medföljer "GIGA JUKE" Music Server.

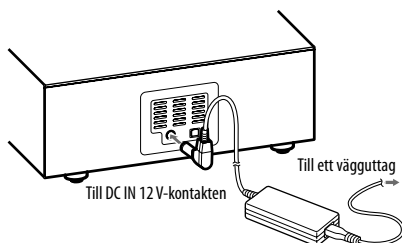
Lyssna på ljudet från en extern enhet (Audio In-funktionen)

Med den här funktionen kan du lyssna på musik från en "WALKMAN", eller en annan ljudenhet, via enhetens högtalare.

Slå på strömmen

- 1** Använd den medföljande 12 V nätadaptern för att ansluta enheten till ett vägguttag.

På/Standby-indikatorn tänds och lyser rött.



- 2** Tryck på I/⏻ (ström).

Enheten slås på och På/Standby-indikatorn tänds och lyser grönt.

Tips

Om du inte utför en åtgärd på enheten under en minut efter det att du anslutit enheten till ett vägguttag med den medföljande 12 V nätadaptern, startar en demonstration automatiskt. Du avbryter demonstrationen genom att antingen trycka på I/⏻ (ström), PARTY, SensMe CH, HOME NETWORK, INTERNET RADIO eller AUDIO IN. Du stänger av den automatiska uppspelningen av demonstrationen genom att ställa klockan (sid. 31).

Stänga av strömmen

Tryck på I/⏻ (ström). Enheten stängs av och växlar över till standbyläge.

Om På/Standby-indikatorn

På/Standby-indikatorn visar enhetens arbetsläge.

Arbetsläge	På/Standby-indikator
12 V nätadaptern är inte ansluten	Off
12 V nätadaptern är ansluten	Enheten är i standbyläge Lyser rött Enheten är påslagen Lyser grönt En funktionsstörning har inträffat Blinkar rött

Obs!

Innan du kopplar bort 12V nätadaptern trycker du på I/⏻ (ström)-knappen så att enheten först växlar över till standbyläge. Om du kopplar bort 12 V nätadaptern trots att enheten inte är i standbyläge, kan det hända att enheten räkar ut för en funktionsstörning och att informationen inte lagras som den ska.

Om nätverksanslutningarna

För att lyssna på ljudinformation på ”GIGA JUKE” Music Server måste du ansluta enheten och ”GIGA JUKE” Music Server via ett trådlöst nätverk. Du kan skapa ett trådlöst nätverk med hjälp av den medföljande trådlösa adaptorn och den trådlösa stationen. Om du istället använder en annan accesspunkt måste du installera nätverket manuellt.

Använda den medföljande trådlösa stationen

Med den trådlösa stationen kan du skapa ett trådlöst LAN-nätverk som gör att du kan ansluta till internet på något av följande sätt:

- Instant (S-IWS)*1-anslutning
- AOSS-anslutning

En automatisk inställningsprocedur kan användas för de enheter som följer med den här enheten.

Enheterna som krävs för de här typerna av anslutning är följande:

- Trådlös adapter (medföljer)
- Trådlös station (medföljer)

Mer information om Instant (S-IWS)-anslutning finns i det medföljande häftet ”Installationsguide”.

Mer information om AOSS-anslutning på ”GIGA JUKE” Wireless Player finns under ”Ställa in nätverket via en AOSS-anslutning” (sid. 136).

*1 S-IWS är en förkortning av ”Sony Instant Wireless Audio Setup”. Med en Instant (S-IWS)-anslutning kan du lätt ställa in ett trådlöst nätverk.

Använda en annan accesspunkt än den medföljande trådlösa stationen

• Använda en trådlös AOSS-kompatibel LAN-accesspunkt

Automatisk inställning kan göras med AOSS-kompatibla accesspunkter.

Enheterna som krävs för den här typen av anslutning är följande:

- Trådlös adapter (medföljer)
- Trådlös AOSS-kompatibel LAN-accesspunkt

Mer information om AOSS-anslutning på ”GIGA JUKE” Wireless Player finns under ”Ställa in nätverket via en AOSS-anslutning” (sid. 136).

Mer information om trådlös AOSS-kompatibel LAN-accesspunkt finns på webbplatsen för den europeiska kundtjänsten Sony Europe, <http://support.sony-europe.com/> (endast för kunder i Europa).

• Använda en trådlös LAN-accesspunkt som inte kan hantera AOSS

Automatisk inställning är inte möjlig. Inställningen måste utföras manuellt genom att söka efter en accesspunkt.

Enheterna som krävs för den här typen av anslutning är följande:

- Trådlös adapter (medföljer)
- Trådlös LAN-accesspunkt som inte kan hantera AOSS

Mer information om anslutningarna på ”GIGA JUKE” Wireless Player finns under ”Ställa in nätverket manuellt” (sid. 137).

Om AOSS

AOSS (AirStation One-Touch Secure System) är en teknik som utvecklats av BUFFALO och som förenklar anslutning och inställning av trådlösa nätverk.

Ställa in nätverket via en AOSS-anslutning

Om du använder den medföljande trådlösa stationen eller en trådlös AOSS-kompatibel LAN-accesspunkt, kan du ställa in det trådlösa nätverket via en AOSS-anslutning.

Innan du utför inställningarna på "GIGA JUKE" Wireless Player ansluter du den trådlösa stationen eller den trådlösa LAN-accesspunkten till "GIGA JUKE" Music Server ("Ansluta till och göra inställningar för ett trådlöst nätverk (AOSS-inställning)" på sid. 100 i avsnittet för "GIGA JUKE" Music Server), och kontrollera att serverfunktionen för "GIGA JUKE" Music Server är aktiv ("Kontrollera serverinställningarna" på sid. 113 i avsnittet för "GIGA JUKE" Music Server).

Obs!

Du kan få svårigheter att göra inställningar om enheten och den trådlösa stationen eller den trådlösa LAN-accesspunkten är placerade för långt bort från varandra. I så fall placerar du enheterna närmare varandra.

1 Tryck på SETTINGS på enheten. SETTINGS-menyn visas i teckenfönstret.

2 Välj [Network setting] – [Manual setting] – [Connection setting] – [AOSS].

Följ anvisningarna i teckenfönstret. När du uppmanas att trycka på AOSS-knappen, trycker du in AOSS-knappen på den trådlösa stationen eller på den trådlösa LAN-accesspunkten, och håller den intryckt tills dess att AOSS- eller SECURITY-indikatorn blinkar. Den trådlösa station eller den trådlösa LAN-accesspunkten ställs då in automatiskt.

3 När "AOSS setting with wireless station/access point is completed." (AOSS-inställningarna för den trådlösa stationen/accesspunkten är klara.) visas väljer du [OK].

Ett fönster för val av server visas.

4 Välj namnet på den server (t.ex. [NAS-S500HDE])*¹ som du vill ansluta till.

*¹ Servernamn: Det här namnet visas i [Server setting]-menyn på "GIGA JUKE" Music Server.

Anslutningen mellan enheten och "GIGA JUKE" Music Server är klar.

Ställa in nätverket manuellt

Om du använder en trådlös LAN-accesspunkt, som inte hanterar AOSS, kan du ställa in anslutningen manuellt.

Innan du utför inställningarna på "GIGA JUKE" Wireless Player ansluter du den trådlösa LAN-accesspunkten till "GIGA JUKE" Music Server ("Söka accesspunkten och ställa in ett trådlöst nätverk" på sid. 101 i avsnittet för "GIGA JUKE" Music Server), och kontrollerar att serverfunktionen för "GIGA JUKE" Music Server är aktiv ("Kontrollera serverinställningarna" på sid. 113 i avsnittet för "GIGA JUKE" Music Server).

Obs!

Du kan få svårigheter att göra inställningar om enheten och den trådlösa LAN-accesspunkten är placerade för långt bort från varandra. I så fall placerar du enheterna närmare varandra.

Mer information om inställningarna för följande procedurer finns i bruksanvisningen till respektive enhet eller i den dokumentation som internetleverantören har lämnat.

- 1 Tryck på **SETTINGS** på enheten. **SETTINGS**-menyn visas i teckenfönstret.
- 2 Välj [**Network setting**] – [**Manual setting**] – [**Connection setting**] – [**Manual**].
- 3 När "Change the wireless LAN setting values?" (Ändra inställningarna för den trådlösa LAN-förbindelsen.) visas väljer du [**Yes**].
Enheten börjar automatiskt söka efter ett trådlöst nätverk (SSID) som går att ansluta till.

- 4 Välj nätverksnamnet (SSID) från listan eller välj [**Direct input**].

- 5 Följ anvisningarna i teckenfönstret och ställ in de nödvändiga alternativen.

"Network name (SSID)" (nätverksnamn (SSID)) och "Security setting" (säkerhetsinställning) visas bara om du valde [**Direct input**] i steg 4.

Du skriver in text genom att trycka på **↑/↓** flera gånger tills önskad bokstav eller siffra visas, och trycker sedan på **ENTER**. Varje gång du trycker på **↑/↓** ändras teckentypen i följande ordning.

Siffror (0 till 9) → Versaler (A till Z) → Gemener (a till z) → Symboler (!, ", #, \$, ...) När du valt teckentyp ("0", "A", "a" eller "!" visas) trycker du på **↑/↓** och håller den intryckt tills önskat tecken visas.

Network name (SSID):

Angt namnet på nätverket (SSID).

Security setting (säkerhetsinställning):

Välj [**WEP64/128bit**], [**WPA/WPA2**] eller [**None**] (ingen).

Network key (nätverksnyckel):

Angt nätverksnyckeln (säkerhetsnyckeln). Hexadecimala siffror, ASCII-kod kan användas.

Address setting (adressinställning):

Välj [**Full automatic**] (helautomatisk) eller [**Custom**] (egen).

- Om du väljer [**Full automatic**]:
Enheten ställer automatiskt in IP-adress och DNS-server och visar sedan teckenfönstret för steg 6.
- Om du väljer [**Custom**]:
Teckenfönstret visar fönstret för inställning av IP-adressen (IP address setting).

IP address setting (inställning av

IP-adress):

Välj [Auto (DHCP)] (automatisk (DHCP)) eller [Manual] (manuell).

- Om du väljer [Auto (DHCP)]:
Enheten ställer automatiskt in IP-adress, subnätmask och standardgateway.
- Om du väljer [Manual]:
Ange IP-adress, subnätmask och standardgateway.

DNS server setting (DNS-serverinställning):

Välj [Auto] (automatisk) eller [Manual] (manuell).

- Om du väljer [Auto]:
Enheten ställer automatiskt in DNS-servern.
- Om du väljer [Manual]:
Inställningsfönstret för DNS-servern visas. Ange DNS 1 (den DNS-server som du föredrar) och DNS 2 (en alternativ DNS-server).

6 När "Switch network settings to manual." (Använd manuella nätverksinställningar.) visas väljer du [OK].

Fönstret för val av server visas.

7 Välj namnet på den server (t.ex. [NAS-S500HDE])*¹ som du vill ansluta till.

*¹ Servernamn: Det här namnet visas i [Server setting]-menyn på "GIGA JUKE" Music Server.

Anslutningen mellan enheten och "GIGA JUKE" Music Server är klar.

Ställa in en proxyserver manuellt

Beroende på vilka specifikationer internetleverantören lämnat eller hur nätverksinställningarna är gjorda kan det hända att du måste ställa in proxyservern.

1 Öppna SETTINGS-menyn och välj [Network setting] – [Manual setting] – [Proxy setting] – [On].

Ange IP-adress och portnummer och tryck sedan på ENTER och håll den intryckt.

2 När "Switch proxy settings." (Ändra proxyinställning.) visas väljer du [OK].

Obs!

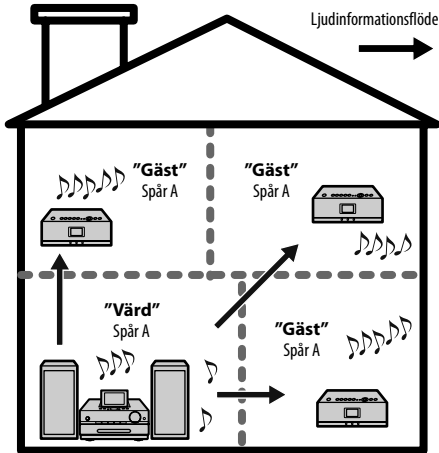
Om du, efter att ha öppnat SETTINGS-menyn, inte utför någon åtgärd under tre minuter avbryts inställningen automatiskt. I så fall sparas inte de alternativ du angett.

Lyssna på ljudinformation på "GIGA JUKE" Music Server

Lyssna på samma spår samtidigt i olika rum (PARTY MODE)

I PARTY MODE kan du lyssna på musik, som spelas upp av "värden" ("GIGA JUKE" Music Server), i olika rum. Den här enheten är fabriksinställd för att automatiskt växla över till PARTY MODE som "gäst" varje gång "värden" växlar över till PARTY MODE.

Enheten slås på automatiskt när den bjuds in i PARTY MODE, även om enheten är avstängd.



När "värden" ("GIGA JUKE" Music Server) växlar över till PARTY MODE aktiverar enheten automatiskt HOME NETWORK-funktionen, "Now preparing..." visas i teckenfönstret och sedan börjar PARTY-indikatorn blinka.

När förberedelserna är klara tänds PARTY-indikatorn.

Det tar ungefär 10 sekunder innan det uppspelade ljudet hörs.

Avsluta PARTY MODE

Tryck på PARTY.

"Leave PARTY MODE play. OK?" visas i teckenfönstret. Välj [OK].

Obs!

- Om du utför några åtgärder på enheten (t.ex. om du använder Internet Radio-funktionen) när enheten är inbjuden att växla över till PARTY MODE visas ett meddelande. Följ anvisningarna i meddelandet.
- Om spåret som spelas upp av "värden" har ett format som inte kan hanteras av enheten, kan filen inte spelas upp av enheten.
- Enheten lämnar PARTY MODE när du väljer en annan funktion.
- När enheten växlar över till PARTY MODE avbryts uppspelningstimmern.
 - PARTY MODE fortsätter även när uppspelningstimmerns starttid har nåtts.
 - PARTY MODE fortsätter även om uppspelningstimmerns sluttid har nåtts.
 - Om enheten bjuds in till PARTY MODE när ett spår spelas upp av uppspelningstimmern, växlar enheten över till PARTY MODE och börjar spela upp spåret som spelas upp av "värden".
- Enheten lämnar PARTY MODE och stängs automatiskt av när tiden, som är inställd för insomningstimmern, har förlutit.
- Du kan inte göra några inställningar i SETTINGS-menyn när enheten är i PARTY MODE.

Avbryta automatisk övergång till PARTY MODE

1 Tryck på SETTINGS.
SETTINGS-menyn visas.

2 Välj [Option] – [Auto join PARTY MODE].

3 Välj [Off].

Enheten växlar inte längre automatiskt över till PARTY MODE.

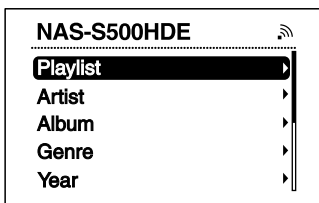
Om du vill att enheten ska växla över till PARTY MODE automatiskt väljer du [On].

Om du vill växla över till PARTY MODE när [Auto join PARTY MODE] är ställt på [Off] trycker du på PARTY-knappen. Om ett spår spelas upp av ”värden” vid den här punkten, börjar inte enheten spela upp från mitten av spåret. Enheten börjar uppspelningen när ”värden” börjar spela upp nästa spår.

Byta server

Om du vill byta till en annan server utför du följande procedur.

- 1 Tryck på HOME NETWORK.
- 2 Tryck på ← för att visa det fönster som visas nedan*1.



*1 Alternativen visas på det språk som är inställt på ”GIGA JUKE” Music Server.

- 3 Tryck på ↑/↓ för att välja [Select server].
Ett fönster där du uppmanas att bekräfta bortkopplingen från servern visas.
- 4 Tryck på ↑/↓ för att välja [OK].
Enheten kopplas bort från servern och en lista över servrar visas.
Ikonen bredvid servernamnet visar typ av server.

Ikon	Servertyp
Ingen ikon	Det här är en server som du har anslutit till tidigare och som används för tillfället.
	Det här är en server som du har anslutit till tidigare men som inte just nu används eller för tillfället inte kan identifieras.
	Det här är en server som du inte har anslutit till tidigare.

- 5 Välj server genom att trycka på ↑/↓.

Uppdatera serverlistan

Välj [Update info] när serverlistan visas.
Enheten söker efter nya servrar och en uppdaterad serverlista visas.

Tips

Enheten bevarar en historik med de tio senast anslutna servrarna. Du kan radera den här historiken (se nedan).

Redigera serverlistan

Du kan radera servrar, som inte fungerar eller som inte kan identifieras, från listan.

- 1 När HOME NETWORK-funktionen är aktiv trycker du på SETTINGS på enheten.
SETTINGS-menyn visas.
- 2 Välj [Server setting] – [Server delete].
En lista över de servrar du kan radera visas.
Om det inte finns några servrar att radera visas ”There is no server to delete.” (Det finns ingen server som kan raderas.) i teckenfönstret.
- 3 Välj den server du vill radera.
Varje gång du trycker på ENTER markeras eller avmarkeras rutan.
- 4 Välj [OK].
Alla markerade servrar raderas.

Obs!

Servrar som används för tillfället visas inte i listan över servrar du kan radera och kan därför inte raderas.

Välja en server manuellt varje gång

När HOME NETWORK-funktionen är aktiverad på enheten är den fabriksinställd för att automatiskt ansluta till den senast anslutna servern.
Du kan ändra inställningen så att du får välja server manuellt.

- 1 Tryck på SETTINGS.
SETTINGS-menyn visas.
- 2 Välj [Server setting] – [Server auto connect].
- 3 Välj [Off].

Spela upp spår med hjälp av "SensMe™ Channels"-funktionen

Du kan använda "SensMe™ Channels"- och Music Surfin'-funktionerna på "GIGA JUKE" Music Server, på den här enheten. Mer information om de här funktionerna finns under "Spela upp spår med hjälp av "SensMe™ Channels"-funktionen" (sid. 69) i avsnittet för "GIGA JUKE" Music Server.

Innan du kan göra det här måste du ansluta enheten till "GIGA JUKE" Music Server över ett trådlöst nätverk och välja "GIGA JUKE" Music Server som den server som enheten ska ansluta till (sid. 136).

En kanallista till "SensMe™ Channels"-funktionen finns på sid. 178.

1 Tryck på SensMe CH.
Fönstret för kanalval visas och enheten spelar upp huvuddelen av det spår som visas.

2 Välj en önskad kanal genom att trycka på **↑/↓**.
Enheten spelar upp huvuddelen av det första spåret i den valda kanalen upprepade gånger.

3 Tryck på **←/→** för att välja önskat spår i kanalen.
Varje gång du trycker på **←/→** spelar enheten upp huvuddelen av det valda spåret.
Om du trycker på ENTER spelar enheten upp det valda spåret från början.

Tips

Om enheten stängs av och växlar över till standbyläge när "SensMe™ Channels"-funktionen är vald, visas CH. 001 nästa gång du slår på enheten, oberoende av vilken kanal du valde senast.

Använda Music Surfin'

Om du trycker på Music Surfin'-knappen när du spelar upp en kanal från "SensMe™ Channels"-funktionen, skapas följande kanaler temporärt med spåren i "GIGA JUKE" Music Server.

- **(ARTIST)**-knapp: ARTIST-kanalen innehåller spår med den valda artisten.

- **(YEAR)**-knapp: YEAR-kanalen innehåller spår från samma epok som det valda spåret.
- **(MOOD)**-knapp: MOOD-kanalen innehåller spår med en stämning som liknar stämningen i det valda spåret.
- **(ALBUM)**-knapp: ALBUM-kanalen innehåller spår från det valda albumet.

Om du t.ex. trycker på **(ARTIST)**-knappen när du lyssnar på din favoritartist, samlar enheten ihop alla spår av den artisten, och placerar dem i en temporär kanal som du kan lyssna på.

Om det finns bara ett spår som kan läggas till i en kanal, kan inte den kanalen väljas.

1 När en kanal spelas upp från "SensMe™ Channels"-funktionen, trycker du på önskad Music Surfin'-knapp (**(ARTIST)**, **(YEAR)**, **(MOOD)** eller **(ALBUM)**) på fjärrkontrollen.

Den valda kanalen visas.

2 Välj önskat spår genom att trycka på **←/→** och tryck sedan på ENTER.

Det valda spåret spelas upp.

För att återgå till en standardkanal i "SensMe™ Channels"-funktionen trycker du på Music Surfin'-knappen du valde i steg 1.

Övriga åtgärder

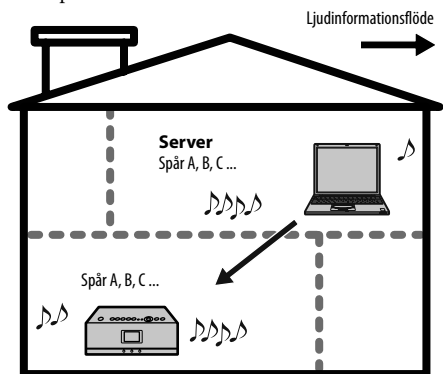
För att	Gör du så här
Göra paus i uppspelningen	Tryck på under uppspelning. Tryck på igen för att återuppta uppspelningen.
Snabbspola det aktuella spåret framåt eller bakåt	Tryck på ⏩/⏪ på fjärrkontrollen och håll den intryckt.
Gå till början av det aktuella spåret, föregående spår eller nästa spår	Tryck flera gånger på ⏮/⏭ på fjärrkontrollen.
Stoppa "SensMe™ Channels" eller Music Surfin'	Stäng av enheten genom att trycka på I/⏻ (ström). Nästa gång du slår på enheten visas CH. 001.

Spela upp ljudinformation på en dator

Den här enheten kan spela upp ljudinformation som sparats på digitala mediaservrar som kan hantera DLNA-standarderna (Digital Living Network Alliance).

Innan du spelar upp ljudinformation måste du ansluta enheten och datorn via en trådlös LAN-accesspunkt.

Mer information om nätverksanslutningarna finns i bruksanvisningen till den trådlösa LAN-accesspunkten.



Mer information om datorer som kan anslutas, och de ljudformat som kan spelas upp, finns på sid. 180.

Kontrollera att serverfunktionen i datorns programvara är aktiverad.

1 Tryck på HOME NETWORK.

2 Välj den server du vill ansluta.

När fönstret för val av server visas väljer du server genom att trycka på **↑/↓**.

Om fönstret för val av server inte visas väljer du server genom att utföra proceduren under "Byta server" (sid. 140).

3 Välj det alternativ som du vill spela upp genom att trycka på **↑/↓**.

Vilka alternativ som visas (spår, artister, album, genrer, mappnamn osv.) beror på den anslutna servern.

- Gå upp till nästa katalog genom att trycka på **←**. Om du trycker på **←** när du nått den översta katalogen kommer du tillbaka till uppspelningsfönstret.
- Gå ner till nästa katalog genom att trycka på **→**.
- När du valt katalog trycker du på **◀◀/▶▶** på fjärrkontrollen för att rulla listan.

4 Byt fönster genom att trycka på ENTER eller **→** och välj det spår du vill spela upp.

Enhetsen börjar spela upp det valda spåret och uppspelningsfönstret visas.

Kontrollera att du hör det uppspelade ljudet från enhetens högtalare.

Tips

Om du stänger av enheten och växlar över till standbyläge när enheten fortfarande är ansluten till datorn sparas det senaste uppspelningsfönstret och visas nästa gång du slår på enheten.

Obs!

- Enhetsen kan inte sortera en lista med uppspelningsbara spår.
- Om den anslutna servern innehåller en stor mängd ljudinformation kan det ta en stund innan fönstret ändras medan enheten söker efter ett spår.

Övriga åtgärder

För att	Gör du så här
Göra paus i uppspelningen	Tryck på ► under uppspelning. Tryck på ► igen för att återuppta uppspelningen.
Snabbspola det aktuella spåret framåt eller bakåt	Tryck på ◀◀/▶▶ på fjärrkontrollen och håll den intryckt.
Gå till början av det aktuella spåret, föregående spår eller nästa spår	Tryck flera gånger på ◀◀/▶▶ på fjärrkontrollen.
Stoppa uppspelningen	Stäng av enheten genom att trycka på I/⏻ (ström). Nästa gång du slår på enheten startar enheten uppspelningen från den punkt där du stoppade den senast.

Upprepad uppspelning • Slumpvis uppspelning




Du kan lyssna på spåren i slumpvis ordning eller flera gånger (upprepade uppspelning).

Du kan ändra uppspelningsläget med HOME NETWORK-funktionen.


1 Tryck på **SETTINGS**.
SETTINGS-menyn visas.

2 Välj [Play mode].

3 Välj önskat uppspelningsläge.

Uppspelningsläge/ikon	Beskrivning
Continue (standard)/ Ingen ikon	Alla spår efter det valda spåret spelas upp enligt spellistan, därefter görs paus i uppspelningen.
All repeat / 	Alla spår i uppspelningsområdet, inklusive det aktuella spåret, spelas upp upprepade gånger i spellistans ordning.
1 repeat /  1	Det aktuella spåret spelas upp upprepade gånger.
Shuffle / SHUF	Alla spår i uppspelningsområdet, inklusive det aktuella spåret, spelas upp en gång i slumpvis ordning, därefter görs paus i uppspelningen.
Shuffle repeat /  SHUF	Alla spår i uppspelningsområdet, inklusive det aktuella spåret, spelas upp upprepade gånger i slumpvis ordning.

Obs!

- Under slumpvis uppspelning kan du inte gå till början av föregående spår, även om du trycker på  på fjärrkontrollen. Däremot kan du gå till början av det aktuella spåret.
- Du kan inte spela upp mappar slumpvis med slumpvis uppspelning.

Lyssna på en externt ansluten komponent

Du kan lyssna på ljudet som finns inspelat på en extern bärbar komponent (t.ex. en "WALKMAN") som är ansluten till enhetens AUDIO IN-kontakt. Det uppspelade ljudet hörs från enhetens högtalare.

Obs!

Börja med att sänka volymen på enheten, så att du inte riskerar att skada enhetens högtalare med ett alltför starkt ljud.

- 1** Anslut den externa enheten till AUDIO IN-kontakten på enhetens framsida.
- 2** Tryck på AUDIO IN.
Enheten växlar över till Audio In-funktionen.
- 3** Starta uppspelningen på den externa enheten.
Det uppspelade ljudet hörs från enhetens högtalare.
- 4** Ställ in volymen med VOLUME + eller –.

Tips

Om ljudvolymen på den anslutna enheten är för hög eller för låg kan du ändra innivån på enheten (sid. 150).

Obs!

Du kan inte manövrera den anslutna enheten från den här enheten.

Ställa in ljudkvaliteten

Välj ljudkaraktär (Preset EQ)

Du kan välja ljudkaraktär för musiken du lyssnar på mellan sex förinställda equalizerinställningar.

- 1 Tryck på SETTINGS.
SETTINGS-menyn visas.
- 2 Välj [Sound] – [Preset EQ].
- 3 Välj ljudkaraktär.

Som ljudkaraktär kan du välja något av följande alternativ.

- ▶ FLAT (rak frekvenskurva)*1
- ▶ ROCK
- ▶ POPS
- ▶ JAZZ
- ▶ CLASSICAL
- ▶ DANCE

*1 Fabriksinställning

Tips

Du kan välja ljudkaraktär med PRESET EQ-knappen på fjärrkontrollen.

Varje gång du trycker på knappen ändras ljudkaraktären på följande sätt.

FLAT → ROCK → POPS → JAZZ → CLASSICAL → DANCE → FLAT →...

Skapa ett mer dynamiskt ljud (Dynamic Sound Generator X-tra)

Du kan förstärka basen och skapa ett kraftfullare ljud.

DSGX-inställningen passar utmärkt för musikkällor.

- 1 Tryck på SETTINGS.
SETTINGS-menyn visas.
- 2 Välj [Sound] – [DSGX].
- 3 Välj [On]*1 (på) eller [Off] (av).

*1 Fabriksinställning

Tips


Du kan ställa in den här funktionen med DSGX-knappen på fjärrkontrollen.

Tryck på DSGX flera gånger. Vid varje knapptryckning växlar DSGX-funktionen mellan "On" och "Off" (mellan "på" och "av").

Använda timern

Använda insomningstimern

Du kan ställa in insomningstimern så att enheten automatiskt växlar över till standbyläge efter en viss tid (insomningstimerfunktionen).

- 1 Tryck på **SETTINGS**.
SETTINGS-menyn visas.
- 2 Välj [Sleep timer].
- 3 Välj tidsintervall mellan [15minutes], [30minutes], [60minutes] eller [90minutes].
Insomningstimern är inställd och  visas i uppspelningsfönstret. När den inställda tiden förflutit sänks volymen gradvis och enheten växlar sedan automatiskt över till standbyläge.

Tips

- Du kan också ställa in insomningstimern med SLEEP-knappen på fjärrkontrollen. Varje gång du trycker på knappen ändras intervallet på följande sätt. [Off] → [15minutes] → [30minutes] → [60minutes] → [90minutes] → [Off]...
- Om du ställt in insomningstimern och vill veta hur lång tid som återstår innan enheten växlar över till standbyläge, trycker du på SLEEP-knappen på fjärrkontrollen. Om du trycker på knappen en gång till ställs insomningstimern in igen.



Obs!

Om du gör något av följande innan insomningstimern utlösts, återställs insomningstimern.

- Kopplar bort 12V nätadaptern.
- Stänger av enheten (enheten växlar över till standbyläge).
- Utför [Network setting] (nätverksinställningar) i SETTINGS-menyn.
- Utför [Option] - [Factory default] (återställer enheten till fabriksinställningarna) i SETTINGS-menyn.

Använda uppspelningstimern

Du kan ställa in så att uppspelningstimern startar uppspelningen av önskad källa vid en inställd tid (uppspelningstimerfunktion). Du kan ställa in två olika uppspelningstider. Innan du ställer in uppspelningstimern bör du kontrollera att klockan är rätt ställd (sid. 31).

- 1 Välj det spår eller den internetradiostation som du vill spela upp med hjälp av uppspelningstimern.
- 2 Tryck på **SETTINGS**.
SETTINGS-menyn visas.
- 3 Välj [On-timer].
- 4 Välj [Timer1] eller [Timer2].
- 5 Välj [On].
Fönstret för inställning av uppspelningstimern visas.
- 6 Ställ in [Start:] (starttid) och [End:] (sluttid).
Ändra tiden genom att trycka på / och aktivera sedan inställningen genom att trycka på ENTER.
Varje gång du trycker på ENTER flyttas markören på följande sätt.
”timmar” (starttid) → ”minuter” (starttid) → ”timmar” (sluttid) → ”minuter” (sluttid).
Om du håller knappen / intryckt stegas den valda parametern automatiskt.

7 Ställ in veckodagen.

Välj dag genom att trycka på **↑/↓** och tryck sedan på **ENTER**.

Varje gång du trycker på **ENTER** markeras eller avmarkeras den valda dagen.

Kontrollera att dagen du vill ställa in uppspelningstimern på är markerad, välj **[OK]** och tryck sedan på **ENTER**.

8 Välj den källa du vill spela upp.

Om du väljer **[Yes]** spelas den aktuella uppspelningsskällan upp när starttiden för uppspelningstimern är inne. Om du väljer "SensMe™ Channels" som källa spelas CH. 001 upp oberoende av vilken kanal du valt.

Om du väljer internetradio som källa ställs den kanal in, som för tillfället tas emot.

Om du väljer **[No]** används den källa som du senast ställt in.


9 Ställ in volymen med **VOLUME +/-**.

Om du väljer **[Yes]** används den aktuella volymen när starttiden nås.

Om du väljer **[No]** används den volym du ställde in senast.

"Confirm on-timer settings." (bekräfta inställningarna för uppspelningstimern) visas.

10 Välj **[OK]**.

Uppspelningstimern är inställd och  visas i uppspelningsfönstret.

3 minuter innan starttiden börjar enheten förbereda uppspelningen med uppspelningstimern.

20 sekunder innan sluttiden sänks volymen gradvis och enheten går automatiskt in i standbyläge efter sluttiden.

Tips

- Om du inte vill ställa in en sluttid ställer du sluttiden på [---:---].
- När uppspelningstimern är inställd för HOME NETWORK-funktionen ändras uppspelningläget tillfälligt till [1 repeat] (repetera ett spår). När inställningen är slutförd återupptas det föregående uppspelningläget.
- Om det inställda spåret raderats, eller om den angivna radiostationen inte kan tas emot innan uppspelningstimern aktiveras, hörs ett larm vid starttiden. Du stänger av larmet genom att trycka på valfri knapp. Om du å andra sidan raderar det inställda spåret, eller om enheten kopplas bort från internet, inom 3 minuter innan uppspelningstimerns starttid, hörs inget larm.
- Om de inställda tiderna för timer 1 och timer 2 överlappar varandra, har den timer vars starttid ställdes in först företräde framför den timer som ställdes in sist.

Obs!

- Du kan inte ställa in uppspelningstimern för Audio In-funktionen.
- Inställningen för uppspelningstimern raderas om du kopplar bort nätadaptern.
- Om enheten redan är påslagen 3 minuter innan uppspelningstimerns starttid, aktiveras inte uppspelningstimern.
- Om du har ställt in uppspelningstimern, bör du inte använda enheten 3 minuter före starttiden. Om du gör det kan inte uppspelningstimern aktiveras.

Ändra inställningar

Du kan ställa in eller ändra de olika inställningarna. Så här gör du för att ändra inställningarna.

- 1 Tryck på **SETTINGS**.
SETTINGS-menyn visas.
- 2 Välj alternativ genom att trycka på **↑/↓** och tryck sedan på **ENTER**.
Återgå till den övre katalogen genom att trycka på **←**.
- 3 Upprepa steg 2 tills du är klar med alla inställningarna.

Avbryta inställningarna

Du återgår till den första katalogen i SETTINGS-menyn genom att trycka på **SETTINGS**. Stäng SETTINGS-menyn genom att trycka på **SETTINGS** igen.

Inställningsalternativ

→ Första katalogen	→ Andra katalogen	Beskrivning
Play mode		Du kan välja uppspelningsläge så att ljudinformation spelas upp i slumpvis ordning eller upprepade gånger (sid. 144). (Fabriksinställning: continue)
Sound	Preset EQ	Du kan anpassa ljudkaraktären till en viss typ av musik genom att välja mellan sex förinställda equalizer-inställningar (sid. 146). (Fabriksinställning: FLAT (rak frekvensgång))
	DSGX	Du kan ställa in för ett mer dynamiskt ljud (Dynamic Sound Generator X-tra) (sid. 146). (Fabriksinställning: On (på))
Sleep timer (insomningstimer)		Du kan ställa in tidsintervallet till standbyläget (sid. 147).
On-timer (uppspelningstimer)		Du kan ställa in så att uppspelningen startar på en angiven tid (sid. 147). Du kan ställa in två olika uppspelningstider.
Server setting (serverinställning)		Du kan ställa in så att enheten automatiskt ansluter till en server. Du kan också radera en server från serverhistoriken.
	Server auto connect (automatisk anslutning till en server)	Med HOME NETWORK-funktionen kan du ställa in så att enheten automatiskt ansluter till den senast anslutna servern (sid. 140). (Fabriksinställning: On (på))
	Server delete (radera server)	Serverar, som inte fungerar eller som inte kan identifieras, kan du radera från listan (sid. 140).

→ Första katalogen	→ Andra katalogen	Beskrivning
Network setting (nätverksinställning)	Auto setting (automatisk inställning)	Du kan återställa nätverket till sina standardinställningar (Instant (S-IWS)-inställning).
	Manual setting (manuell inställning)	Du kan ställa in [Connection setting] (anslutningsinställning) och [Proxy setting] (proxyinställning) manuellt. <ul style="list-style-type: none"> Om du väljer [Connection setting]: Du kan välja anslutningstyp: [Instant (S-IWS)], [AOSS] eller [Manual]. <ul style="list-style-type: none"> Instant (S-IWS): Se ”Installationsguide”. AOSS (sid. 136) Manual (manuell) (sid. 137) Om du väljer [Proxy setting]: Du kan ange proxyserverinställning (sid. 138).
Option (alternativ)		Du kan göra olika inställningar.
	Clock	Du kan ställa in aktuellt datum och aktuell tid (sid. 31). (Fabriksinställning: 1/1/2009 00:00)
	Auto join PARTY MODE (växla automatiskt över till PARTY MODE)	Det här bestämmer om enheten går in i PARTY MODE ([On]) eller ej ([Off]) när enheten inbjuds in till PARTY MODE (sid 139). (Fabriksinställning: On (på))
	My name (mitt namn)	Du kan ge enheten ett namn, som kan visas på ”GIGA JUKE” Music Server.
	AUDIO IN sensitivity (AUDIO IN-känslighet)	Du kan ställa in ingångskänsligheten så att den passar utnivån på den externa komponent som är ansluten till AUDIO IN-kontakten. <ul style="list-style-type: none"> High (Headphone out) (hög – hörlursutgång): Välj den här nivån när signalerna kommer från den externa enhetens hörlursuttag. Low (Line out) (låg – linjeutgång): Välj den här nivån när signalerna kommer från den externa enhetens linjeutgång (fabriksinställning).
	Language	Som språk för teckenfönstret kan du välja mellan engelska, franska, tyska, italienska och spanska (sid. 28). (Fabriksinställning: English (engelska))
	Backlight (bakgrundsbelysning)	Du kan ställa in så att bakgrundsbelysningen i teckenfönstret alltid är påslagen, eller att den automatiskt slås på och stängs av när enheten är påslagen. <ul style="list-style-type: none"> Always on: Bakgrundsbelysningen är alltid påslagen (fabriksinställning). Auto off: Bakgrundsbelysningen stängs automatiskt av när 90 sekunder förflutit utan att någon åtgärd utförts. Om du använder enheten med bakgrundsbelysningen avstängd, tänds den automatiskt.
	Factory default (fabriksinställning)	Du kan återställa alla parametrar i enheten som de var när enheten levererades från fabrik.
	Device information (enhetsinformation)	Du kan se enhetens nätverksinformation, MAC-adress, firmwareversion och enhets-ID.
		My name (mitt namn)
	Network information (nätverksinformation)	<ul style="list-style-type: none"> Connection setting (anslutningsinställning) Network name (SSID) Security setting (säkerhetsinställning) IP address setting (inställning för IP-adress) IP address/Subnet mask (IP-adress/subnätmask) Default gateway DNS server setting (DNS-serverinställning) DNS 1 / DNS 2 Proxy setting (proxyinställning)
	MAC address (MAC-adress)	Du kan kontrollera enhetens MAC-adress.
	Firmware version	Du kan kontrollera enhetens firmwareversion.
	Device ID (enhets-ID)	Du kan kontrollera vilken enhets-ID som används för internetradion.

Felsökning

Felsökning.....	153
-----------------	-----

Felsökning

Om ett problem inträffar när du använder enheten följer du nedanstående steg innan du kontaktar närmaste Sony-återförsäljare. Om ett felmeddelande visas bör du anteckna det och ha det som referens.

- 1** Kontrollera om problemet finns upptaget i avsnittet "Felsökning".
Mer information om felsökning av Instant (S-IWS)-anslutningen finns i det medföljande häftet "Installationsguide".
- 2** Mer information finns på webbplatsen för den europeiska kundtjänsten Sony Europe <http://support.sony-europe.com/> (endast för kunder i Europa).
Här hittar du den senaste supportinformationen samt svar på vanligt förekommande frågor (FAQ).
- 3** Om du fortfarande, efter att ha utfört steg 1 och 2, inte kan lösa problemet kontaktar du närmaste Sony-återförsäljare.
Om problemet kvarstår efter att du utfört alla ovanstående åtgärder kontaktar du närmaste Sony-återförsäljare.

"GIGA JUKE" Music Server

Återställa enheten

Det är bara i undantagsfall som du behöver återställa enheten. Trots det kan det i vissa sällsynta fall hända att enheten hamnar i ett tillstånd där den inte längre svarar på knapptryckningar eller åtgärder på skärmen. I så fall återställer du enheten genom att trycka på ■-knappen samtidigt som du trycker på I/⏻ (ström)-knappen på enheten.

Ström

Enheten slås inte på.

- ➔ Koppla bort nätkabeln från vägguttaget. Efter ungefär en minut ansluter du nätkabeln igen och trycker på I/⏻ (ström)-knappen för att slå på enheten.

När du anslutit nätkabeln och slagit på enheten visas meddelandena "Setting up" (gör inställningar), "Please wait." (vänta) och "Turning-off after setting is applied." (stänger av när inställningarna är gjorda) i teckenfönstret och enheten stängs automatiskt av.

- ➔ Det här är inte ett tecken på att något är fel. När nätkabeln ansluts gör enheten automatiskt de grundläggande inställningarna och går sedan in i standbyläge.
Enheten slås på när du trycker på I/⏻ (ström)-knappen.

Det tar en stund för enheten att stängas av när meddelandena "Setting up" (gör inställningar), "Please wait." (vänta), "Turning-off after setting is applied." (stänger av när inställningarna är gjorda) visas.

- ➔ Om enhetens hårddisk innehåller en stor mängd inspelad information kan det ta en stund innan enheten stängs av.

Det tar en stund för enheten att slås på när meddelandena "Setting up" (gör inställningar) och "Please wait." (vänta) visas.

- ➔ Om du använder enheten i ett system utan en bredbandsrouter tar det ungefär 30 sekunder för enheten att få en IP-adress innan den kan slås på.
- ➔ IP-adressen som är inställd för enheten används redan av en annan enhet.
Ange en annan IP-adress.

Enheten stängs inte av.

- ➔ Det är möjligt att I/⏻ (ström)-knappen inte fungerar medan enheten gör inställningarna inför start eller fortfarande är under uppstart.
- ➔ På/Standby-indikatorn tänds och lyser orange och ljuspanelen blinkar långsamt när enheten analyserar det inspelade materialet. Om du vill avbryta analysen och stänga av strömmen trycker du på ■-knappen.
- ➔ Så länge enheten är aktiv som server, och klientenheten spelar upp ljudinformation, fortsätter serverfunktionen att vara aktiv och strömmen stängs inte av, även om du försöker stänga av enheten genom att trycka på I/⏻ (ström)-knappen (teckenfönstret släcks och ljuspanelen blinkar långsamt). Avbryt serverfunktionen och stäng av enheten genom att trycka på ■.
- ➔ Om du kopplar bort nätkabeln från vägguttaget när På/Standby-indikatorn lyser rött kan det hända att indikatorn inte slocknar på en gång.

Det hörs störande ljud från enheten eller enheten fortsätter att vara varm även efter det att jag har stängt av strömmen.

- ➔ När standbyläget är inställt på "Quick start-up" fortsätter vissa delar av systemet att vara aktiva, och den interna fläkten kan aktiveras emellanåt.

Teckenfönster

Det som visas i fönstret innehåller störningar.

- ➔ Något har stött till enheten eller så har den blivit utsatt för vibrationer. Placera enheten på ett stabilt underlag.
- ➔ I vissa sällsynta fall kan hårddiskens egenskaper orsaka vissa störningar i fönstret; det här är däremot inget tecken på att något är fel.

Ljuduppspelning

Jag hör inget ljud.

- ➔ Det är inte säkert att du kan lyssna på ljudet när du använder Recording Timer.
- ➔ Kontrollera anslutningarna för den externa komponenten och ingångsinställningen för AUDIO IN-funktionen.
- ➔ Anslut högtalarkablarna ordentligt (se det medföljande häftet "Installationsguide").

Balansen mellan höger och vänster ljudkanal är skev eller omvänd.

- ➔ Anslut högtalarna och de andra enheterna på korrekt sätt (se det medföljande häftet "Installationsguide").

Ljudet saknar djup och verkar vara i mono.

- ➔ Anslut högtalarna och de andra enheterna på korrekt sätt (se det medföljande häftet "Installationsguide").

Ljudet innehåller mycket brum eller störningar.

- ➔ Anslut högtalarna och de andra enheterna på korrekt sätt (se det medföljande häftet "Installationsguide").
- ➔ Flytta ljudkablarna från eventuella bildskärmar, lysrör och andra elektriska enheter.
- ➔ Flytta bort enheten från eventuella bildskärmar eller TV-apparater.
- ➔ Om kontaktorna är smutsiga torkar du rent dem med en duk lätt fuktad med alkohol.
- ➔ Den insatta skivan är repig eller smutsig.

HDD Jukebox

Enheten kan inte spela in en CD-skiva.

- ➔ Skivan följer inte någon av de standarder för ljud-CD-skivor som enheten kan hantera.
- ➔ Skivan kan vara repig eller smutsig.
- ➔ MP3 CD-skivor kan inte spelas in.

Enheten kan inte importera ljudinformation.

- ➔ Du kan importera högst 10 000 spår åt gången (när du importerar spår från en USB-lagringsenhet).
- ➔ Du kan bara importera filformaten MP3, OMA*1, WMA*1, WAV*1 och AAC*1*2. Ibland kan det hända att vissa ljudfiler inte går att importera trots att de är av något av dessa format.
 - *1 Utan upphovsrättsskydd (Digital Rights Management)
 - *2 Filerna konverteras automatiskt till MP3-format vid importen.

Enheten får inte kontakt med en externt ansluten bärbar enhet.

- ➔ Om du har anslutit bärbara enheter till både USB-kontakten på ovansidan och USB-kontakten på baksidan av enheten, kopplar du bort en av dem.
- ➔ Anslut USB-kabeln igen.

När ljudinformation överförs till USB-lagringsenheten överförs inte hela mappnamnet.

- ➔ För en USB-lagringsenhet är den maximala storleken för mappnamn 83 byte (83 alfanumeriska tecken).

Enheten kan inte spela upp MP3-ljudfiler.

- ➔ MP3-ljudfilerna är inspelade i ett format som enheten inte kan hantera.

En redigeringsåtgärd tar lång tid att utföra.

- ➔ Den tid det tar för en redigering att utföras beror på antalet album eller spår som finns sparade på HDD Jukebox.
- ➔ Redigering kan ta längre tid för spår av formatet Linear PCM.

Det går inte att få fram titelinformationen.

- ➔ Enheten är inte ansluten till internet.
- ➔ Musikidentifieringstjänsten Gracenote® saknar information om skivan (sid. 73 och 108).
- ➔ Det kan hända att du inte kan få fram någon titelinformation för spår som spelats in med dålig kvalitet; t.ex. spår som inte spelats in från början.
- ➔ Du kan inte få information om spår som är 15 sekunder eller kortare.

Spår kan inte fogas samman.

- ➔ Du kan inte foga samman spår om tiden för de sammanfogade spåren överstiger 120 minuter.
- ➔ Formatet för spåren skiljer sig åt (ett spår är t.ex. i formatet Linear PCM och det andra i formatet ATRAC) eller så skiljer sig bithastigheten åt mellan spåren (ett spår har t.ex. bithastigheten 105 kbps och det andra bithastigheten 132 kbps).

Efter upprepade redigering (uppdelning och sammanfogning) av spåret/spåren kan de inte längre fogas samman.

- ➔ Det här har sin orsak i tekniska begränsningar hos hårddisksystemet (HDD). Det är inte ett fel.

När jag spelar in från FM, AM eller DAB* skiljs inte musik och tal automatiskt åt.

- ➔ Kontrollera om inställningen "Track mark" (spårmarke) för inspelningen är ställd på "Auto" (sid. 55).

Ett spår kan inte delas upp.

- ➔ Du har försökt dela ett spår vid dess början eller slut.
- ➔ Ett spår kan inte delas om det totala antalet spår i HDD Jukebox överstiger 40 000 spår efter delningen.

Jag kan inte hitta ett album eller en artist med hjälp av funktionen för sökning efter första bokstaven i namnet.

- ➔ Om du inte kan hitta önskat alternativ kan du söka på följande sätt.
 - Visa listan för [etc.] igen.
 - Utför en sökning med andra kriterier ([Artist] eller [Album]).

"SensMe™ Channels"

Ett spår ligger inte i den kanal jag förväntade mig.

- ➔ Eftersom spår kategoriseras med 12 Tone Analysis-teknik kan ett visst spår placeras i en kanal som du inte förväntade dig. Du kan inte radera de här spåren, men du kan gömma dem så att de inte visas (sid. 70), eller du kan flytta dem till en annan kanal (sid. 70).

Det finns inga spår i en viss kanal.

- ➔ Spår placeras bara i kanalen Radio Music/Talk (radio musik/prat) när "Track mark" (spårmarke) för inspelning är ställt på "Auto".
- ➔ Om den automatiska analysen inte har utförts placeras inga spår i "SensMe™ Channels". Utför analysen automatiskt eller manuellt (sid. 72).

* Endast modellen för Storbritannien

CD

Jag kan inte spela upp. Det blir korta avbrott i ljudet.

- ➔ Den insatta skivan är av en typ som enheten inte kan hantera (sid. 170).
- ➔ Det har bildats kondens i skivfacket. Ta ur skivan, låt enheten stå avstängd under ungefär 30 minuter och sätt sedan in skivan igen (sid. 169).
- ➔ Skivan följer inte standarden för CD-skivor.
- ➔ Den insatta skivan är repig eller smutsig.

Vissa spår går inte att spela upp.

- ➔ Om du använder en multisessionskiva (en skiva som bränns i flera omgångar) i audio-CD-format, kan bara de spår som spelades in under den första bränningen spelas upp.

MP3-filer kan inte spelas upp.

- ➔ MP3-filer som inte följer standarden ISO 9660 Level 1, 2 eller Joliet finns inspelade på skivan.
- ➔ Filer utan filändelsen ".mp3" kan inte spelas upp. Om en fil på skivan inte är en MP3-fil men ändå har filändelsen ".mp3" försöker enheten spela upp filen vilket kan leda till störande ljud eller att enheten råkar ut för funktionsstörningar.
- ➔ Filerna har filändelsen ".mp3" men är av ett annat format än MPEG-1 Audio Layer 3.

Artistnamn kan inte visas.

- ➔ Artistnamn visas inte i huvudfönstret för CD-skivor med MP3-filer. Du kan kontrollera artistnamnet för spåret (ID3) i fönstret för utförlig spårinformation (sid. 75).

Det går inte att få fram titelinformationen.

- ➔ Enheten är inte ansluten till internet.
- ➔ Enheten är i MP3-läge.
- ➔ Musikidentifieringstjänsten Gracenote® saknar information om skivan (sid. 73 och 108).

FM/AM och DAB*

FM- eller AM-radiosändningar kan inte tas emot.

- ➔ Anslut antennerna på korrekt sätt (se det medföljande häftet "Installationsguide").
- ➔ Rikta om antennen.
- ➔ Använd en extern antenn.

RDS fungerar inte.

- ➔ Kontrollera att det är en FM-station som du har ställt in.

Det går inte att ta emot DAB-sändningar.*

- ➔ Kontrollera alla antennanslutningar och utför sedan en initierande DAB-avsökning (DAB Initial Scan) (sid. 76).
- ➔ Den aktuella DAB-tjänsten är inte tillgänglig. Tryck på TUNING +/- för att välja en annan tjänst.
- ➔ Om du har flyttat till ett nytt område kan det hända att vissa tjänster/frekvenser har ändrats och att du inte kan ställa in de sändningar du brukar lyssna på. Utför i så fall en initierande DAB-avsökning för att registrera om sändningsinnehållet (sid. 76). (När du utför den här proceduren raderas alla tidigare lagrade snabbval.)

Music Transfer

Installationen startar inte automatiskt.

- ➔ Dubbelklicka på CD-ROM-enheten i Windows Explorer och starta sedan installationen genom att dubbelklicka på "setup.exe".

Ljudfiler kan inte överföras till en annan modell av "GIGA JUKE" med hjälp av programvaran "Music Transfer".

- ➔ Programvaran "Music Transfer" kan bara användas för den här modellen (NAS-S500HDE). Du kan inte använda programvaran för andra "GIGA JUKE"-modeller.

* Endast modellen för Storbritannien

Målenheten visas inte på datorn.

- ➔ Slå på enheten.
- ➔ Först ansluter du enheten till datorn med en nätverkskabel (LAN), öppnar sedan SETTINGS-menyn på enheten och väljer [Import from PC]. På datorn öppnar du menyn [Tools] i programvaran "Music Transfer" och väljer sedan den här enheten i listan över mål för överföring.
- ➔ Beroende på det säkerhetsprogram som finns installerat på datorn kan det hända att det önskade målet för överföringen inte visas.

Målet för överföringen visas inte på datorn trots att jag ansluter enheten till datorn med nätverkskabeln (LAN).

- ➔ På enheten väljer du [Import using LAN cable] i fönstret för anslutning av LAN-kabeln (sid. 61).
- ➔ Vänta en liten stund efter det att anslutningen är klar, öppna sedan menyn [Tools] och välj [Select Transfer Destination] i programvaran "Music Transfer" på datorn och välj den här enheten i listan med mål för överföringen (sid. 60).
- ➔ Kontrollera "Nätverksanslutningar" på datorn och se till att "Lokalt nätverk" är aktiverad.
- ➔ Om inställningen "DHCP" inte är ställd på "Hämta en IP-adress automatiskt" under "Nätverksanslutningar" på datorn gör du följande: Öppna "Egenskaper" under "Lokalt nätverk", välj egenskaper för "Internetprotokoll (TCP/IP)"^{*1}, och klicka sedan i rutan för "Hämta en IP-adress automatiskt"^{*2}.
 - *1 "Internetprotokoll version 4 (TCP/IPv4)" under Windows Vista
 - *2 Innan du ändrar inställningar på datorn bör du anteckna de aktuella inställningarna. I vissa fall kan det hända att du inte kan ansluta till det tidigare nätverket om du inte återställer de föregående inställningarna.
- ➔ Beroende på det säkerhetsprogram som finns installerat på datorn kan det hända att det önskade målet för överföringen inte visas.

Överföringen tar en stund att utföra beroende på ljudfilen.

- ➔ Överföring av ljudfiler i AAC-format tar lång tid eftersom de måste konverteras till ett annat format under överföringen.

Ljudfiler kan inte överföras med hjälp av programvaran "Music Transfer" som finns installerad på datorn.

- ➔ Enheten kan vara inställd på att neka anslutning till datorn. I så fall öppnar du SETTINGS-menyn, väljer [Server setting] - [Manual setting] och ställer sedan inställningen för anslutning på datorn på [Permit] (tillåt) (sid. 113). Använd sedan programvaran "Music Transfer" igen för att överföra ljudfiler från datorn (sid. 59).
- ➔ Om ljudfiler inte kan överföras när enheten är ansluten till datorn via en trådlös LAN-anslutning ansluter du enheten till datorn med en nätverkskabel (LAN) och försöker sedan överföra ljudfilerna igen.

Överföringen avbryts i mitt under en åtgärd när jag använder programvaran "Music Transfer".

- ➔ Om ljudfiler inte kan överföras när enheten är ansluten till datorn via en trådlös LAN-anslutning ansluter du enheten till datorn med en nätverkskabel (LAN) och försöker sedan överföra ljudfilerna igen.

Timerinspelning fungerar inte. Enheten börjar inte spela upp på den tid som ställts in för uppvakningstimern.

- ➔ Timerinställningarna avaktiveras under en filöverföring från datorn.

WM-PORT

Enheten kan inte importera ljudinformation från en "WALKMAN".

- ➔ Ljudinformation kan inte importeras när du valt WM-PORT-funktionen. Välj HDD JUKEBOX-funktionen när du importerar ljudinformation (sid. 58).

Enheten kan inte överföra ljudinformation till en "WALKMAN".

- ➔ Ljudinformation kan inte överföras när du valt WM-PORT-funktionen. Välj HDD JUKEBOX-funktionen när du överför ljudinformation (sid. 40).

Jag hör inget ljud.

- ➔ Kontrollera att "WALKMAN" är ordentligt ansluten till WM-PORT.
- ➔ Det kan ta en stund för uppspelningen att starta beroende på innehållet.

Internet

Enheten kan inte ansluta till internet.

- ➔ Kontrollera nätverkets status. Öppna SETTINGS-menyn och välj [Network setting] - [Check connections] (sid. 105).
- ➔ Kontrollera nätverksinställningen eller kontakta din internetleverantör.
- ➔ Kontrollera att bredbandsroutern är korrekt inställd. Mer information om bredbandsrouterns inställningar finns i bruksanvisningen till routern och i dokumentationen från internetleverantören.
- ➔ När enheten är direktansluten till ett modem utan inbyggd router kan du inte ansluta till internet. Gör anslutningen via en bredbandsrouter.
- ➔ Om kontraktet med internetleverantören begränsar internetanslutningen till bara en enhet åt gången kan inte enheten ansluta till internet när en annan enhet redan är ansluten. Kontakta internetleverantören.
- ➔ När enheten är ansluten via ett trådlöst nätverk, kan elektromagnetiska fält ibland göra så att enheten inte kan ansluta till internet.

Enheten kan inte ansluta till ADSL.

- ➔ Du kanske har blandat ihop DSL- och TEL-kontakten (telefon) på splittern när du anslöt kablarna.
- ➔ Kontrollera om lamporna på ADSL-modemet och bredbandsroutern lyser på rätt sätt. Mer information finns i bruksanvisningen till utrustningen.

Enheten kan inte ansluta till internet via ett trådlöst nätverk.

- ➔ Kontrollera att den trådlösa adaptorn är kompatibel. Information om kompatibla modeller finns på webbplatsen för den europeiska kundtjänsten Sony Europe <http://support.sony-europe.com/> (endast för kunder i Europa).

- ➔ Trådlösa nätverk påverkas av elektromagnetisk strålning från mikrovågsugnar och andra enheter. Om enheten befinner sig i närheten av en sådan enhet ansluter du den trådlösa adaptorns förlängningskabel till den trådlösa adaptorn, och flyttar den till en plats där mottagningen är bättre.
- ➔ Använd förlängningskabeln till den trådlösa adaptorn för att flytta den trådlösa adaptorn till en plats med bättre mottagning.

Säkerhetsnivån för AOSS-anslutningen har minskat (WEP 128 osv).

- ➔ Om säkerhetsnivån för AOSS-anslutningen har minskat av någon anledning, trycker du på RESET-knappen på den trådlösa stationen med ett spetsigt föremål, t.ex. ett litet stift, och gör sedan AOSS-inställningen igen (sid. 100).

HOME NETWORK

När enheten används som klient

Jag kan inte ansluta till servern (ett felmeddelande visas).

- ➔ Kontrollera nätverkets status. Öppna SETTINGS-menyn och välj [Network setting] - [Check connections] (sid. 105).
- ➔ Kontrollera nätverksinställningen eller kontakta din internetleverantör.
- ➔ Kontrollera att den här enheten fått korrekt IP-adress. Om [DHCP] är ställd på [All auto] och enheten fått IP-adressen på rätt sätt visas IP-adressen i teckenfönstret (sid. 103 och 104). Om IP-adressen inte visas kontrollerar du följande punkter.
 - Kontrollera att bredbandsroutern är påslagen innan du slår på enheten.
 - Kontrollera att metoden för att erhålla en IP-adress är den metod som ska användas i det nätverk du använder (sid. 99).
- ➔ Kontrollera att de ursprungliga inställningarna för servern är korrekt utförda.
- ➔ Om ICF-funktionen (Internet Connection Firewall) är aktiverad på servern kan det blockera enhetens anslutning. I så fall stänger du av ICF-funktionen.
- ➔ Kontrollera att registreringen av enheten har utförts på rätt sätt på servern. Trots att du har raderat registreringen av enheten på servern är det möjligt att servern ändå visas i listan över valbara servrar på den här enheten.

- ➔ Registrera enheten på servern igen.
- ➔ Starta om servern.
- ➔ Öppna OPTIONS-menyn och välj [Display] – [Update info]. Det kan ta en stund innan servern visas i teckenfönstret.

Enheten ansluter inte automatiskt till servern.

- ➔ Om enheten är direktansluten till servern med en korskopplad kabel är det inte säkert att enheten kan ansluta till servern. Kontrollera att enheten är ansluten till servern via en hubb.

Jag kan inte registrera enheten på en VAIO-dator.

- ➔ Kontrollera att nätverksanslutningen är rätt utförd och kontrollera följande punkter.
 - Kontrollera om förbockningen av ”Release confirmation number” (bekräftelsesnummer för utgåvan) är raderad.
 - Kontrollera att bredbandsroutern är påslagen innan du slår på enheten.
 - Kontrollera att metoden för att få en IP-adress är den rätta metoden för det nätverkssystem du använder (sid. 99).

Den server som jag vill ansluta till finns inte med i listan över valbara servrar.

- ➔ Öppna OPTIONS-menyn och välj [Display] – [Update info]. Det kan ta en stund innan serverlistan uppdateras.
- ➔ Se till att en ”music server” (musikserver – en programvara) är aktiv på den anslutna servern. Om du använder VAIO Media kontrollerar du att ”Status” är ställt på ”Start” i fönstret ”VAIO Media console” (VAIO mediekonsol).

Det tar en stund för enheten att ansluta till servern.

- ➔ Om internetanslutningen inte går via en bredbandsrouter kan det ta ungefär 30 sekunder, efter det att du slagit på strömmen till enheten, för att få en IP-adress så att anslutningen till servern kan starta.
- ➔ Enhetens IP-adress används redan av en annan enhet. Ange en annan IP-adress.

Anslutningen till servern kan inte upprättas eller det går inte att spela upp.

- ➔ Om du lägger till en bredbandsrouter efter det att du har använt enheten i en nätverksanslutning utan bredbandsrouter, kan det hända att IP-adressen ändras automatiskt och att anslutning till servern blir omöjlig att upprätta. I så fall går du till listan över valbara servrar och uppdaterar inställningen för att få en ny IP-adress. (Mer information finns under ”Den server som jag vill ansluta till finns inte med i listan över valbara servrar” på den här sidan.)

Det blir korta avbrott i ljudet.

- ➔ Avbrott i ljudet kan orsakas av elektromagnetiska fält när enheten är ansluten till ett trådlöst nätverk.
- ➔ Avbrott i ljudet kan uppstå när servern kör många program. Stäng de andra programmen på servern.

Ljudformatet som visas på enheten skiljer sig från formatet på servern.

- ➔ Ljudformatet för uppspelning via ett nätverk visas på enheten. Det kan vara ett annat format än det format som visas på servern.

”Incompatible format found.” (ej kompatibel ljudformat) visas i teckenfönstret och spåret kan inte spelas upp.

- ➔ Kontrollera om ljudfilen på servern är skadad eller raderad. Mer information finns i bruksanvisningen till servern.

När enheten används som en server

Enheten kan inte återfinnas på klientsidan eller klienten kan inte ansluta till enheten.

- ➔ Enheten är i ”Standard (power save)”-standbyläge. Slå på enheten eller ställ standbyläget på ”Quick start-up” (snabbstart) (sid. 125).
- ➔ Kontrollera att nätverket är korrekt inställt. Annars kan inte anslutningen upprättas.
- ➔ Serverfunktionen på enheten kan vara avstängd. Öppna SETTINGS-menyn och välj [Server setting] och starta serverfunktionen genom att ställa [Server function] på [Start].
- ➔ Servern är inställd för att neka anslutning med klienten. Kontrollera med [Manual setting] i menyn för serverinställningar om klienten är registrerad eller ej (sid. 113).

➔ Det maximala antalet 20 anslutningsbara klienter har ställts in. Radera med [Manual setting] i menyn för serverinställningar klienter som inte behöver vara registrerade.

➔ Vissa nätverksmiljöer tillåter inte automatisk anslutning av klienten. Registrera klienten manuellt med [Manual setting] i menyn för serverinställningar.

➔ Enhetens serverfunktion stängs av om enheten utför någon av följande funktioner. Enheten återansluts till klienterna när respektive funktion har slutförts.

- Inspelning
- Import
- Redigering
- Manuell analys av musikinformation för "SensMe™ Channels"
- Formatkonvertering
- Import av ljudinformation från en dator*1
- Uppdatering av systemets programvara*1
- Ändring av design för fönstret*1
- Flytt av spårinformation till ett mottagarsystem*1
- Formatering av systemet*1

*1 Om du avbryter åtgärden genom att trycka på I/O och enheten växlar över till standby med snabbstart (sid. 125), fortsätter serverfunktionen att vara avbruten.

Om enheten inte återansluter till klienten när ovanstående procedur har slutförts öppnar du SETTINGS-menyn, väljer [Server setting] - [Manual setting] och kontrollerar sedan att önskad klient har registrerats. Om önskad klient inte har registrerats utför du proceduren under "Registrera en klient manuellt" (sid. 113) och registrerar klienten manuellt.

Spår på enheten visas inte på klienten.

➔ Om du vill spela ljudinformation i ett format som inte kan hanteras av klienten väljer du HOME NETWORK-funktionen på enheten. Begränsningen med den här metoden är att klienten är den enda enhet som kan anslutas till enheten.

Klienten kan inte spela upp spår på enheten.

- ➔ Antalet anslutningsbara klienter som kan spela upp ljudinformation på servern har redan nått maxgränsen. Avbryt uppspelningen på klienter du inte behöver ha igång, så att den önskade klienten kan spela upp informationen.
- ➔ Beroende på nätverksmiljön kan det hända att uppspelning på flera klienter inte är möjlig. Det kanske går att spela upp på den önskade klienten om du först stoppar uppspelningen på en klient som du inte behöver använda.
- ➔ Spårinformation uppdateras när inspelningen eller redigeringen har utförts. På grund av det här kan det hända att klienten ibland inte får korrekt spårinformation. I så fall bör du uppdatera informationen på klienten.

SERVER-indikatorn på enheten fortsätter att lysa även efter det att klienten avbrutit uppspelningen. Antalet anslutna klienter som visas på enheten motsvarar inte det verkliga antalet.

➔ Det här kan inträffa ibland, beroende på när serverinformationen läses av klienten.

Vid användning av PARTY MODE

Enheten kan inte spela upp spår som för tillfället spelas upp av "värden".

➔ "Värden" spelar upp ett spår av ett ljudformat som inte kan spelas upp på enheten.

➔ Det tar ungefär 10 sekunder innan det uppspelade ljudet hörs.

➔ Om ett spår spelas upp av "värden" när enheten går in i PARTY MODE som en "gäst", startar inte enheten uppspelningen mitt inne i spåret. Enheten börjar spela upp från och med nästa spår som "värden" spelar upp.

Timer

Jag kan inte använda inspelningstimer (Recording Timer).

- ➔ Ett strömavbrott har inträffat, eller nätkabeln kopplades bort, när timerinställningen var i standbyläge.
- ➔ Något har stött till enheten eller så har den blivit utsatt för vibrationer. Placera enheten på ett stabilt underlag.
- ➔ Inspeknings-timern är avaktiverad när enheten säkerhetskopierar ljudinformation, återställer ljudinformation, överför ljudfiler från datorn eller flyttar spårinformation till ett mottagarsystem.

Trots att jag har ställt in uppvakningstimer (Wake up Timer) startar inte enheten uppspelningen på den angivna tiden.

- ➔ Ett strömavbrott har inträffat när timerinställningen var i standbyläge eller nätkabeln kan ha kopplats bort.
- ➔ Något har stött till enheten eller så har den blivit utsatt för vibrationer. Placera enheten på ett stabilt underlag.
- ➔ Uppvakningstimer (Wake up Timer) är avaktiverad när enheten säkerhetskopierar ljudinformation, återställer ljudinformation, överför ljudfiler från datorn eller flyttar spårinformation till ett mottagarsystem.

Inspelningen som gjordes med inspelningstimeren (Recording Timer) är inte fullständig. En del i början eller i mitten saknas.

- ➔ Ett strömavbrott har inträffat när timerinställningen var i standbyläge eller nätkabeln kan ha kopplats bort.
- ➔ Du utförde en åtgärd, t.ex. en redigering, eller du säkerhetskopierade informationen strax innan inspelningstimeren (Recording Timer) aktiverades.
- ➔ Något har stött till enheten eller så har den utsatts för vibrationer. Placera enheten på ett stabilt underlag.

Säkerhetskopiering

När jag utförde en inkrementell säkerhetskopiering dubblas volymen på den säkerhetskopierade informationen jämfört med den ursprungliga storleken.

- ➔ När du utförde den inkrementella säkerhetskopieringen var klockan felaktigt ställd (klockan var inställd på en tid före den tid då den senaste säkerhetskopieringen utfördes). Klockinställningen återgår till sin standardinställning om nätkabeln kopplas bort från vägguttaget en stund. Ställ klockan rätt och utför sedan en inkrementell säkerhetskopiering igen (sid. 126 och 127).
- ➔ Utför en fullständig säkerhetskopiering (sid. 126 och 127).

Under återställning av ljudinformationen kan ett meddelande med ungefär följande lydelse visas.

[The backup file that you have just been restored has been subjected to multiple restorations in the past. In the OpenMG system, restrictions may be placed on the restoration of copyrighted materials that have been restored 4 or more times. This message appears when the backup file you are using has been restored 4 or more times.] (Den säkerhetskopiering som du försöker återställa har redan använts för flera återställningar. I OpenMG-systemet kan det finnas restriktioner för copyrightskyddat material som har återställts 4 gånger eller fler. Det här meddelandet visas när du har återställt en säkerhetskopiering 4 gånger eller fler.)

- ➔ Om en återställd fil blir obrukbar på grund av ett fel i en kringutrustning eller på grund av att systemet är mycket instabilt
 - Kontakta din lokala auktoriserade serviceverkstad.
- ➔ Om filbekräftelsen (valideringen) misslyckas även efter flera försök att bekräfta filen
 - Se efter om det är något fel på USB-hårddisken med säkerhetskopieringen.

Flytta spårinformation

Avsändaren och mottagaren kan inte ansluta till varandra.

- ➔ Kontrollera att riktninginställningarna för de två systemen (avsändaren och mottagaren) är rätt utförda.
- ➔ Kontrollera att flyttning av spårinformation kan hanteras av både avsändar- och mottagarsystemet.

Det tar lång tid att ansluta.

- ➔ Det här inträffar ibland när avsändarsystemet innehåller en stor mängd spårinformation.

Vissa spår kan inte flyttas.

- ➔ Om spårinformationen har ett ljudformat som inte kan hanteras av mottagarsystemet kan inte informationen flyttas.

Innehållsbilden för spåret som flyttats kan inte visas.

- ➔ Om bilden har ett format som inte kan hanteras av mottagarsystemet kan inte bilden flyttas.

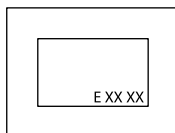
Övrigt

Enheten fungerar dåligt.

- ➔ Enheten kan vara påverkad av statisk elektricitet eller andra faktorer. I så fall kan du pröva att starta om enheten. Om enheten fortfarande fungerar dåligt återställer du enheten (sid. 153).
- ➔ Om ett varningsmeddelande visas, följer du anvisningarna i meddelandet.

Fem alfanumeriska tecken visas i teckenfönstret.

- ➔ Självdiagnosfunktionen har aktiverats. Ett servicenummer som består av fem alfanumeriska tecken (t.ex. E 00 11) visas i fönstret när självdiagnosfunktionen har aktiverats för att förhindra felfunktioner. Om servicenumret visas kontaktar du den auktoriserade serviceverkstaden på platsen och talar om för personalen vilket servicenummer som visades.



På/Standby-indikatorn blinkar (rött).

- ➔ Högtalarnas skyddsfunktion har aktiverats. Koppla i så fall bort nätkabeln från vägguttaget och kontrollera högtalarkabeln. Om du inte upptäcker några fel, t.ex. en kortslutning, och På/Standby-indikatorn inte lyser, ansluter du nätkabeln till vägguttaget igen.
-

Jag kan inte använda fjärrkontrollen.

- ➔ En växelriktarkrets (inverter circuit) till ett lysrör finns i närheten av enheten. Flytta enheten bort från kretsen.
-

”Audio data is corrupted” (ljudinformationen är skadad) visas i fönstret.

- ➔ Välj [Repair].
-

Enheten vibrerar eller störande ljud hörs från ventilationshålet.

- ➔ Vibrationerna orsakas av den snabbt roterande hårddisken och de störande ljuden kommer från kylfläkten. Det här är helt normalt och inget tecken på fel.
-

Vibrationer eller störande ljud från enheten ökar under inspelning av en CD-skiva.

- ➔ Hårddisken roterar snabbare under inspelning av en CD-skiva än under uppspelning av skivan, så att vibrationerna och de störande ljuden ökar är inte något tecken på fel. Mängden vibrationer och störningar beror på CD-skivans typ.
-

Om reparation av hårddisken

- Det är möjligt att hårddiskens innehåll måste granskas vid en eventuell reparation eller inspektion när en funktionsstörning åtgärdas eller om enheten modifieras. Däremot kopieras eller sparas inte innehållet av Sony.
- Sony avgör om hårddisken behöver formateras om eller bytas ut. Allt innehåll på hårddisken raderas då, inklusive eventuellt innehåll som bryter mot upphovsrättslagar.

”GIGA JUKE” Wireless Player

Ström

Enheten slås inte på.

- ➔ Anslut 12 V nätadaptern ordentligt till den här enheten och till ett vägguttag (sid. 134).
- ➔ Enhetens interna system har kanske råkat ut för en funktionsstörning, eller det kan hända att enheten påverkas av en stark elektrisk störning som orsakats av ett fel i strömförsörjningen, till följd av att den tappats, utsatts för stark statisk elektricitet eller åska. I så fall kopplar du bort 12 V nätadaptern, väntar ungefär 30 sekunder och ansluter den sedan igen.
-

Enheten stängs inte av.

- ➔ Enhetens interna system har kanske råkat ut för en funktionsstörning, eller det kan hända att enheten påverkas av en stark elektrisk störning som orsakats av ett fel i strömförsörjningen, till följd av att den tappats, utsatts för stark statisk elektricitet eller åska. I så fall kopplar du bort 12 V nätadaptern, väntar ungefär 30 sekunder och ansluter den sedan igen.
- ➔ Enheten växlar över till standbyläge när du stänger av strömmen (På/Standby-indikatorn tänds och lyser rött). Om du vill stänga av strömmen helt och hållet kopplar du bort 12 V nätadaptern.
-

”The DC-IN voltage is too high. Connect the specified AC power adaptor.” visas och enheten växlar över till standbyläge.

- ➔ En annan nätadapter än den medföljande används och enheten matas med en för hög spänning. Använd den medföljande 12 V nätadaptern.
-

”The internal temperature of the device is too high.” (Temperaturen i enheten är för hög.) visas och enheten växlar över till standbyläge. På/Standby-indikatorn blinkar (inget meddelande visas i teckenfönstret när enheten är i standbyläge).

- ➔ Om du lyssnar på den här enheten med hög ljudvolym under en längre tid kan temperaturen i enheten bli för hög. Stäng av enheten och vänta en stund tills den svalnat, och slå sedan på den igen.

"An error has occurred in the internal system." visas och enheten växlar över till standbyläge.

- ➔ Systemets automatiska skyddsfunktion har aktiverats. Koppla bort 12 V nätadaptern, vänta ungefär 30 sekunder, och anslut den sedan igen.

AOSS-anslutning

"No wireless station/access point in AOSS mode found." (Ingen trådlös station eller accesspunkt i AOSS-läge påträffades.) visas.

- ➔ Du har inte tryckt på AOSS-knappen på den trådlösa stationen/den trådlösa LAN-accesspunkten. Utför AOSS-inställningen igen.
- ➔ Placera enheten och den trådlösa stationen/den trådlösa LAN-accesspunkten i närheten av varandra, och utför AOSS-inställningen igen.

"An error occurred while transferring AOSS information.", "An error occurred in security information." eller "An error occurred while transferring security key." visas.

- ➔ Ett fel uppstod vid informationsutbytet mellan enheten och den trådlösa stationen/den trådlösa LAN-accesspunkten. Vänta en stund och utför sedan AOSS-inställningen igen.
- ➔ Placera enheten och den trådlösa stationen/den trådlösa LAN-accesspunkten i närheten av varandra, och utför AOSS-inställningen igen.

"Another device is connected to the access point. Try again later." visas.

- ➔ AOSS-inställningen har utförts för en annan enhet. Vänta en stund och utför sedan AOSS-inställningen igen.

"Multiple wireless stations/access points in AOSS mode found. Try again later." visas.

- ➔ Flera trådlösa stationer/trådlösa LAN-accesspunkter i AOSS-läget hittades. Vänta en stund och utför sedan AOSS-inställningen igen.

HOME NETWORK

Jag kan inte ansluta enheten till ett nätverk. ("Cannot connect to the server," "A communication error occurred." eller "A communication error occurred. Information retrieval cancelled." visas.)

"GIGA JUKE Wireless Player" visas och enheten slås inte på.

- ➔ "GIGA JUKE" Music Server kanske är i "Standard (power save)"-standbyläge. Slå på "GIGA JUKE" Music Server eller ställ standbyläget på "Quick start-up" (sid. 125).
- ➔ Kontrollera att den trådlösa stationen/den trådlösa LAN-accesspunkten är påslagen.
- ➔ Kontrollera att "GIGA JUKE" Music Server och datorn är påslagna.
- ➔ Nätverksinställningarna på enheten kan vara felaktiga. Öppna SETTINGS-menyn och välj [Device information] - [Network information] och kontrollera inställningarna.
- ➔ "GIGA JUKE" Music Server eller datorn kan vara ostabila. Starta om den.
- ➔ Kontrollera att "GIGA JUKE" Music Server och datorn är anslutna till den trådlösa stationen/den trådlösa LAN-accesspunkten på rätt sätt.
- ➔ Kontrollera följande så att du är säker på att "GIGA JUKE" Music Server och datorn är korrekt förberedda:
 - Servern har startat.
 - Serverfunktionen är ställd på [Start].
 - Den här enheten har registrerats.
- ➔ Placera enheten och den trådlösa stationen/den trådlösa LAN-accesspunkten i närheten av varandra.
- ➔ Om ICF (Internet Connection Firewall)-funktionen (brandväggen) är aktiverad på datorn kan den blockera enhetens anslutning till datorn. Du kan behöva ändra brandväggens inställningar så att enheten tillåts ansluta. (Mer information om hur du ändrar brandväggens inställningar finns i bruksanvisningen till datorn.)
- ➔ Om du formaterat systemet i "GIGA JUKE" Music Server eller utfört en systemåterställning på datorn, utför du nätverksinställningarna igen (sid. 135).

"GIGA JUKE" Music Server eller datorn visas inte i fönstret för val av server.

- ➔ Du kanske har slagit på den här enheten innan du slog på "GIGA JUKE" Music Server eller datorn. Välj [Update info] i fönstret för val av server så att serverlistan uppdateras (sid. 140).
- ➔ Kontrollera att den trådlösa stationen/den trådlösa LAN-accesspunkten är påslagen.
- ➔ Kontrollera att "GIGA JUKE" Music Server och datorn är påslagna.
- ➔ Kontrollera följande så att du är säker på att "GIGA JUKE" Music Server och datorn är korrekt förberedda:
 - Servern har startat.
 - Serverfunktionen är ställd på [Start].
 - Den här enheten har registrerats.

Jag kan inte spela upp ljudinformationen på ett normalt sätt.

- ➔ Upprepad uppspelning eller slumpvis uppspelning har aktiverats. Öppna SETTINGS-menyn och ställ [Play mode] på [Continue] (sid. 144).

Det blir avbrott i ljudet när det spelas upp.

- ➔ Bandbredden för det trådlösa LAN-nätverket kan vara för liten. Placera enheten och den trådlösa stationen/den trådlösa LAN-accesspunkten i närheten av varandra och kontrollera att det inte finns något blockerande hinder mellan enheterna.
- ➔ Datorn kanske har många program startade. Om ett antivirusprogram är startat på datorn stänger du av programvaran tillfälligt eftersom det kan ta en stor mängd av systemets resurser.
- ➔ Beroende på nätverksmiljön eller närvaron av elektromagnetiska fält kanske det inte går att spela upp spår med mer än en klientenhet i taget aktiverad. För att få enheten att spela upp spåren stänger du av en av klientenheterna.

Jag kan inte snabbspola, varken framåt eller bakåt.

- ➔ Som följd av begränsningar hos systemet kan du inte snabbspola material av följande slag vare sig framåt eller bakåt:
 - Spår med ökänd längd.
 - Upphovsrättskyddade spår i WMA-format.När du spelar upp den här typen av spår visas inte förloppsstapeln i uppspelningsfönstret.

"Incompatible format found. Cannot play." visas.

- ➔ Du kan inte spela upp några andra filer än ljudfiler.

"Cannot play back." (Kan inte spela upp.) visas.

- ➔ Du kan inte spela upp följande spår:
 - Spår som överträder uppspelningsbegränsningarna.
 - Spår med oriktig upphovsrättsinformation.
 - Spår, som du köpt via en internetbaserad musikaffär, och som inte medger streaming i ett hemmanätverk.
- ➔ Kontrollera att det valda spåret inte raderats från servern. Om spåret raderats trycker du på HOME NETWORK och väljer ett annat spår.
- ➔ Kontrollera att den trådlösa stationen/den trådlösa LAN-accesspunkten är påslagen.
- ➔ Kontrollera att "GIGA JUKE" Music Server och datorn är påslagna.
- ➔ "GIGA JUKE" Music Server eller datorn kan vara ostabila. Starta om den.
- ➔ Kontrollera att "GIGA JUKE" Music Server och datorn är anslutna till den trådlösa stationen/den trådlösa LAN-accesspunkten på rätt sätt.

"There are no playable tracks." (Uppspelningsbara spår saknas.) visas.

- ➔ Om det saknas spår i den valda mappen kan du inte öppna den för att visa innehållet i den.

Jag kan inte spela upp ett upphovsrättskyddat spår i WMA-format.

- ➔ Om du inte kan ansluta till datorn med VAIO Media Integrated Server som server, kan inte upphovsrättskyddade spår i WMA-format spelas upp. Använd Windows Media Player som server för anslutning till datorn (sid. 180).
- ➔ Det kan hända att vissa spår inte kan spelas upp, beroende på WMA-filformatet.

Jag kan inte välja ett spår som valts tidigare.

- ➔ Spårinformationen kan ha ändrats på "GIGA JUKE" Music Server eller datorn. Tryck på HOME NETWORK-knappen på enheten. Om detta inte löser problemet väljer du om servern ("GIGA JUKE" Music Server eller datorn) i fönstret för val av server.

Information om den här enheten visas inte i under [Media Sharing] (mediadeling) på Windows Media Player 11.

- ➔ Enheten visas som "Unknown Device" (okänd enhet). Det här är inte ett tecken på att något är fel.

Internetradio

Enheten kan inte ansluta till internet. ("Cannot connect to the radio station." eller "A communication error occurred. Information retrieval cancelled." visas.) "GIGA JUKE Wireless Player" visas och enheten slås inte på.

- ➔ Kontrollera att den trådlösa stationen/den trådlösa LAN-accesspunkten är påslagen.
- ➔ Nätverksinställningarna på enheten kan vara felaktiga. Öppna SETTINGS-menyn och välj [Device information] – [Network information] och kontrollera inställningarna.
- ➔ Placera enheten och den trådlösa stationen/den trådlösa LAN-accesspunkten i närheten av varandra.
- ➔ Om kontraktet med internetleverantören begränsar internetanslutningen till bara en enhet åt gången kan inte den här enheten ansluta till internet när en annan enhet redan är ansluten. Kontakta internetleverantören.

Det blir korta avbrott i ljudet.

- ➔ Bandbredden för det trådlösa LAN-nätverket kan vara för liten. Placera enheten och den trådlösa stationen/den trådlösa LAN-accesspunkten i närheten av varandra och kontrollera att det inte finns något blockerande hinder mellan enheterna.

Listan med radiostationer i teckenfönstret är inte samma lista som den jag har redigerat på datorn.

- ➔ Du har inte ställt enhetens klocka, eller så är klockan felställd. Ställ in rätt tid genom att öppna SETTINGS-menyn och välja [Option] – [Clock] (sid. 31).

PARTY MODE

"Cannot play back." (Kan inte spela upp.) visas.

- ➔ Du kan inte spela upp följande spår:
 - Spår som överträder uppspelningsbegränsningarna.
 - Spår med oriktig upphovsrättsinformation.
 - Spår, som du köpt via en internetbaserad musikaffär, och som inte medger streaming i ett hemmanätverk.

"A communication error occurred." (Kommunikationsfel.) visas.

- ➔ Kontrollera att den trådlösa stationen/den trådlösa LAN-accesspunkten är påslagen.
- ➔ Kontrollera att "GIGA JUKE" Music Server är påslagen.
- ➔ "GIGA JUKE" Music Server kan vara ostabil. Starta om den.
- ➔ Kontrollera att "GIGA JUKE" Music Server är korrekt ansluten till den trådlösa stationen/den trådlösa LAN-anslutningspunkten.

Normala åtgärder kan inte utföras på enheten.

- ➔ Normala åtgärder kan inte utföras på enheten när enheten är i läget PARTY MODE. Om du vill utföra dessa åtgärder måste du först avsluta PARTY MODE.

Jag tryckte på PARTY-knappen för att växla över till läget PARTY MODE, men varken spårets namn, albumtiteln eller artistnamnet visas på enheten och inget ljud spelas upp.

- ➔ Om "värden" spelade upp ett spår när du tryckte på PARTY-knappen för att växla över till läget PARTY MODE, startar inte enheten uppspelningen förän "värden" avslutat uppspelningen av det aktuella spåret och börjar uppspelningen av nästa spår.

Timer

”Set the clock first.” (Ställ klockan först.) visas.

- ➔ Om du inte har ställt klockan på enheten kan du inte ställa in uppspelningstimmern. Ställ klockan innan du ställer in uppspelningstimmern (sid. 31).

”Select the day(s) you want to set.” (Välj dag/ dagar) visas.

- ➔ Du kan inte välja [OK] i [On-timer] – [On] – [Day setting]-menyn innan du valt en dag. Välj en veckodag och välj sedan [OK].

”Play back the source for timed playback before on-timer setting.” (Spela upp källan du gör uppspelningseinställningen för.) visas.

- ➔ Om inte enheten spelar upp den källa som du tänker använda för uppspelningstimmern, kan du inte välja [Yes] för [On-timer] – [On] – [Source setting]. Ställ in uppspelningstimmern när den önskade källan spelas upp.
- ➔ Om du har aktiverat Audio In-funktionen kan du inte välja [Yes] för [On-timer] – [On] – [Source setting].

Inställningen för uppspelningstimmern aktiveras inte när starttiden nås. Inställningen för uppspelningstimmern avaktiveras inte när sluttiden nås.

- ➔ Inställningen för uppspelningstimmern avbryts när enheten växlar över till PARTY MODE.

Ändra inställningar

”There is no server to delete.” (Det finns ingen server som kan raderas.) visas.

- ➔ Om det inte finns någon server att radera kan du inte välja [Server delete].

Övrigt

När jag anslutit 12 V nätadaptern visas ingen klocka och demonstrationen startar.

- ➔ Enheten är inställd för att spela upp demonstrationen (sid. 134). Om du inte vill att demonstrationen ska spelas upp ställer du klockan (sid. 31).

Den här enheten svarar inte på åtgärderna som jag försöker utföra. Den här enheten fungerar inte som den ska.

- ➔ Enhetens interna system har kanske råkat ut för en funktionsstörning, eller det kan hända att enheten påverkas av en stark elektrisk störning som orsakats av ett fel i strömförsörjningen, till följd av att den tappats, utsatts för stark statisk elektricitet eller åska. I så fall kopplar du bort 12 V nätadaptern, väntar ungefär 30 sekunder och ansluter den sedan igen.

Jag kan inte använda fjärrkontrollen.

- ➔ Kontrollera om du har satt batterierna i fjärrkontrollen på rätt sätt. Sätt in batterierna i fjärrkontrollen på korrekt sätt (se det medföljande häftet ”Installationsguide”).
- ➔ En växelriktarkrets (inverter circuit) till ett lysrör finns i närheten av enheten. Flytta bort enheten från kretsen.

Det hörs inget ljud från högtalarna.

- ➔ Du har sänkt volymen för mycket. Höj volymen.

Det hörs inget ljud från hörlurarna.

- ➔ Hörlurarna är kanske inte ordentligt anslutna till enheten. Anslut dem ordentligt.

Hela titeln (för ett spår, radiostation osv.) kan inte visas.

- ➔ På grund av systembegränsningar kan bara ungefär 120 tecken per titel visas.

Volymen från den externa enhet som är ansluten till AUDIO IN-kontakten är för låg.

- ➔ Öppna SETTINGS-menyn och välj [Option] – [AUDIO IN sensitivity] – [High (Headphone out)].

Försiktighetsåtgärder/Tekniska data

Försiktighetsåtgärder/Tekniska data.....	169
--	-----

Försiktighetsåtgärder

"GIGA JUKE" Music Server

Om säkerhet

- Dra ut stickkontakten ur vägguttaget om anläggningen inte ska användas på länge. Håll alltid i stickkontakten när du drar ut den. Dra aldrig i sladden.
- Skulle något fast föremål eller någon vätska, komma in i enheten kopplar du bort nätkabeln och låter enheten bli undersökt av behörig personal innan du använder den igen.
- Nätkabeln får bara bytas ut av en behörig servicetekniker.

Om placering

- Placera inte enheten så att den lutar eller där det är extremt varmt, kallt, dammig, smutsigt eller fuktigt och inte heller där ventilationen inte är tillräcklig eller på en plats som är utsatt för vibrationer, direkt solljus eller starkt ljus.
- Var försiktig när du placerar enheten eller högtalarna på ytor som specialbehandlats (t.ex. med vax, olja eller polermedel) eftersom det kan uppstå fläckar eller missfärgningar på ytan.
- Om du flyttar enheten direkt från en kall till en varm plats, eller om den placeras i ett fuktigt rum, kan kondens bildas på linsen inne i CD-spelaren och orsaka funktionsstörningar. I så fall tar du ur skivan och lämnar enheten påslagen under ungefär en timme tills fukten hunnit avdunsta.

Om upphettning

- Det är normalt att enheten blir varm under användning och det är ingen anledning till oro.
- Vidrör inte höljet om enheten har använts under en längre tid med hög ljudvolym, eftersom det kan vara hett.
- Blockera inte ventilationshålen på baksidan av enheten. Om du blockerar ventilationen kan inte värmen ledas bort och en överhettning kan leda till funktionsstörningar. Se till att dessa hål inte täcks för på något sätt.

När du flyttar enheten

Flytta inte enheten med en CD-skiva insatt. Om du gör det riskerar du att skada CD-skivan.

Om högtalarsystemet

Det här systemet är inte magnetiskt avskärmat vilket gör att dess magnetfält kan störa bilden på en TV i närheten. I så fall slår du av TV:n, väntar 15 till 30 minuter, och slår sedan på TV:n igen. Om det inte blir någon förbättring flyttar du högtalarna längre bort från TV:n.

Om volyminställning

CD-skivor återger ljud med betydligt mindre brus än vinylskivor. Om du inte tänker på det, utan höjer volymen under ett avsnitt med enbart brus (du kanske är van att göra det med vinylskivor) kan ett parti med hög volym plötsligt dyka upp och skada högtalarna. Se till att du har sänkt volymen innan du startar uppspelningen.

Tänk på andra

Håll volymen på en lagom nivå med tanke på dina grannar, det gäller särskilt på natten.

Om punkter som är tända eller släckta på LCD-skärmen

Det kan hända att du upptäcker små punkter (röda, blåa eller gröna) på LCD-skärmen som inte släcks eller punkter (svarta) som inte tänds. Dessa punkter är inte ett tecken på fel. Trots att LCD-skärmen är tillverkad med hög precision och har 99,99% eller fler aktiva bildpunkter kan det i undantagsfall hända att vissa bildpunkter inte tänds eller släcks.

Om hårddisken

På grund av den höga lagringstätheten kan hårddisken läsa och skriva information mycket snabbt. Samtidigt är den känslig för vibrationer, stötar och damm, och kan lätt skadas av det. Även om hårddisken är utrustad med en säkerhetsmekanism, som förhindrar att information går förlorad på grund av dessa risker, bör du tänka på följande när du hanterar enheten.

- Utsätt inte enheten för hårda stötar eller vibrationer.
- Använd inte enheten på ställen som är utsatta för mekaniska vibrationer eller som inte erbjuder ett stabilt underlag.
- Flytta inte enheten medan nätkabeln är ansluten till ett vägguttag.
- Koppla inte bort nätkabeln när enheten spelar in eller spelar upp ett spår.
- Använd inte enheten på platser som är utsatta för extrema temperaturändringar (temperaturvariationer större än +10°C/timme).

- Försök inte byta ut eller uppgradera hårddisken på egen hand, eftersom det kan leda till funktionsstörningar. Sony ger ingen ersättning för information som gått förlorad på grund av att hårddisken skadats.

Om säkerhetskopiering

Ljudinformation och systeminställningar som sparats på enhetens hårddisk kan gå förlorade vid en reparation av enheten. Innan du lämnar in enheten för reparation bör du anteckna inställningarna och använda säkerhetskopieringsfunktionen för att säkerhetskopiera informationen till en USB-hårddisk (se "Säkerhetskopiera och återställa ljudinformation" på sid. 126). Informationen på enhetens hårddisk kan skadas även under normal användning. För att förebygga informationsförluster bör du säkerhetskopiera den regelbundet. Tänk på att vi inte kan göras ansvariga för information som går förlorad eller påverkas under normal användning eller reparation.

Rengöra höljet

Rengör enheten med en mjuk duk lätt fuktad med ett mildt rengöringsmedel. Använd aldrig skurdurkar, skurpulver eller lösningsmedel som t.ex. thinner, bensin eller alkohol.

Om nätkabeln

Innan du kopplar bort nätkabeln från vägguttaget ställer du enheten i standbyläge (ljuspanelen på enheten lyser inte). Om du kopplar bort nätkabeln när enheten används (På/Standby-indikatorn lyser grönt eller ljuspanelen lyser) finns det risk för att den inspelade informationen går förlorad eller att enheten råkar ut för funktionsstörningar.

Observera angående CD-skivor

- Skydda skivorna så att de inte repas och sätt inte fast etiketter av något slag på skivytan.
- CD-skivor som inte är av standardformat (t.ex. stjärn-, hjärtformade eller fyrkantiga) kan inte spelas upp på den här enheten. Sådana skivor kan skada enheten.

- Rengör skivorna med en rengöringsduk och torka dem från mitten och ut mot kanterna (radiellt). Om en skiva är extremt smutsig torkar du rent den med en lätt fuktad duk, och torkar sedan torrt med en torr duk. Rengör inte skivorna med t.ex. bensin, thinner eller andra rengöringsmedel, använd inte heller antistatiska sprayer, sådana som används för vinylskivor.
- Låt inte skivorna ligga där det är varmt, t.ex. i direkt solljus eller i värmen från till exempel ett varmluftutsläpp.
- Använd inte hyrskivor eller begagnade skivor där lim kryper fram längs kanten på etiketten. Då finns det risk för att skivan fastnar i något inne i enheten med funktionsstörningar som följd.
- Använd inte rengöringskivor av den typ som finns att köpa i handeln eftersom dessa kan orsaka funktionsstörningar i enheten.

Ljud-CD-skivor som kodats med upphovsrättsteknologi

Den här produkten har tillverkats för uppspelning av skivor som följer standarden Compact Disc (CD). Nyligen har vissa skivbolag börjat sälja ljud-CD-skivor med upphovsrättssignaler. Tänk på att vissa av dessa skivor inte följer CD-standarderna och kanske därför inte kan spelas upp av den här produkten.

Notering om DualDiscs

En DualDisc är en tvåsidig skiva med DVD-inspelning på en sida och digital ljudinspelning på andra sidan. Eftersom sidan med ljudmaterialet inte följer Compact Disc (CD)-standarderna kan det dock hända att den inte går att spela i den här brännaren.

Om uppspelning av MP3-skivor

- Den här enheten kan hantera formatet MP3, samplingsfrekvenserna 32, 44,1 och 48 kHz och en bithastighet på 32 till 320 kbps. Om du spelar upp en skiva som spelats in med en annan samplingsfrekvens eller bithastighet på den här enheten finns det risk att uppspelningen avbryts, att höga ljud hörs eller att det blir avbrott i ljudet och dessutom kan högtalarna skadas.
- Om en fil på en skiva har filändelsen MP3, men inte är en MP3-fil, kan det hända att enheten hoppar över den filen, men den kan också leda till funktionsstörningar.
- Den här enheten kan inte hantera filer som spelats in i formatet MP3 Pro.
- Under följande förhållanden kan det hända att den verkliga förflutna tiden för en MP3-fil avviker från den tid som visas.
 - När du spelar upp en VBR (Variable Bit Rate) MP3-fil
 - När du snabbspolar framåt eller bakåt

Om CD-skivor

Enheten KAN spela följande skivor

- CD-skivor: Ljud-CD-skivor, CD-R-skivor, CD-RW-skivor och CD TEXT-skivor
- MP3-filer: CD-ROM-skivor, CD-R-skivor och CD-RW-skivor (inspelade i ett format som följer standarderna ISO 9660 Level 1 eller 2, eller Joliet). Multisession CD-skivor kan hanteras (skivor som bränns i flera omgångar).

Obs!

- Om du använder en multisessionskiva (en skiva som bränns i flera omgångar) i audio-CD-format, kan bara de spår som spelades in under den första bränningen spelas upp.
- Skivor med blandade CD-format registreras som en CD-DA (ljud-skiva).

- Vissa CD-R- eller CD-RW-skivor kanske inte kan spelas upp på den här enheten, beroende på deras egenskaper och förhållandena under bränningen.
- Det kan ta en stund för CD-RW-skivor innan de börjar spelas upp. Det beror på att de har ett lägre reflektionsindex än andra skivtyper.
- Om en skiva innehåller fler än 500 ljudspår kan inte enheten registrera spåren från och med spår 501.
- Det kan ta en stund innan skivor med många kataloger och komplicerade strukturer börjar spelas upp. När du spelar in album på en skiva bör du inte bränna spår i underkataloger som ligger lägre än på nivå 2.

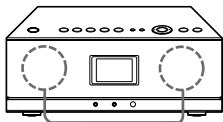
Tips

Mer information om hur du bränner information till skivor finns i bruksanvisningen som medföljer CD-R/RW-enheten eller bränningsprogramvaran.

"GIGA JUKE" Wireless Player

Tappa inte den här enheten

- Utsätt inte enheten för starka mekaniska stötar. Det kan skapa funktionsstörningar i enheten.
- Utsätt inte enhetens framsida, där högtalarna är monterade, för starkt tryck.



Högtalare

Om placering

Placera inte enheten på någon av följande platser:

- I direkt solljus eller nära värmekällor, där lufttemperaturen är för hög. (Använd den här enheten i miljöer där temperaturen ligger mellan +5 °C och +35 °C.)
- På instrumentbrädan i en bil och inne i en bil som står parkerad i direkt solljus med stängda fönster (gäller särskilt under sommarmånaderna).
- I närheten av magneter, högtalare, TV och liknande ställen där det finns magnetfält.
- I närheten av mikrovågsugnar.
- Där det är dammigt.
- På ostabila och lutande ytor.
- Där enheten utsätts för vibrationer.
- Där enheten utsätts för fukt, t.ex. i ett badrum.
- Nära hinder som avskärmar eller blockerar elektriska vägar, t.ex. metall- och betongväggar.
- Där ventilationen är otillräcklig.
- I närheten av trådlösa telefoner (basstation och handnhet).

Om störningar på en TV

Enhetens högtalarsystem är inte magnetiskt avskärmat vilket gör att dess magnetfält kan störa bilden på en TV i närheten. I så fall slår du av TV:n, väntar 15 till 30 minuter, och slår sedan på TV:n igen. Om det inte blir någon förbättring flyttar du enheten längre bort från TV:n.

Tänk på andra

Håll volymen på en lagom nivå med tanke på dina grannar, det gäller särskilt på natten.

Om kondensbildning

Vid snabba temperaturförändringar kan det bildas kondens (vattendroppar) inne i enheten, vilket kan orsaka funktionsstörningar. I så fall lämnar du enheten avstängd under två till tre timmar. Därefter bör enheten fungera normalt igen.

Om nätadaptern

- Använd den 12 V nätadaptern som medföljer den här enheten. Använd inga andra nätadaptrar eftersom de kan orsaka funktionsstörningar på enheten.



Kontaktens poler

- Anslut 12 V nätadaptern eller nätkabeln till ett lättåtkomligt vägguttag. Om du märker att något inte är som det ska med 12 V nätadaptern, eller om nätkabeln råkar bli skadad, bör du genast dra ut stickkontakten ur vägguttaget.
- Även om du har stängt av strömmen till själva enheten är den inte bortkopplad från nätspänningen så länge den är ansluten till ett vägguttag.
- Om du vet med dig att du inte tänker använda enheten under en längre tid bör du koppla bort strömförsörjningen. Koppla bort 12 V nätadaptern från vägguttaget genom att greppa om kontakten; dra aldrig i själva sladden.

Rengöring

Rengör enheten med en mjuk, torr duk. Om enheten blir mycket smutsig rengör du den med en mjuk duk, lätt fuktad med ett mildt rengöringsmedel. Se till att kontaktorna inte blir våta. Använd inte thinner, bensin, alkohol eller liknande eftersom de kan skada enhetens yta.

Om den här enheten

- Om du har anslutit till ett externt nätverk, t.ex. internet, och har tillåtit åtkomst från andra enheter, kan du råka ut för oväntade och fientliga attacker utifrån; hur sårbar enheten är beror på hur nätverket är konfigurerat. Sådana attacker kan orsaka skada, t.ex. förstöra information. Du undviker det här problemet genom att, innan du använder enheten:
 - Använda en router och se till att den är rätt konfigurerad.
 - Registrera den utrustningen som ska få tillgång till den här enheten.

- Det är ett lagbrott att skicka eller lämna upphovsrättskyddad information till eller på en server utanför hemmet, så att andra människor, som saknar tillstånd enligt upphovsrättslagarna, får tillgång till informationen.
- Om DLNA-support:
Den här produkten är tillverkad enligt DLNA-riktlinjerna (DLNA Guideline) v1.0. Den här produkten är kommersialiserad för formell DLNA-ackreditering. Den här produkten kan uppdateras så att möjligheten att ansluta till andra enheter upprätthålls.

Trådlös station

Innan du börjar använda den trådlösa stationen bör du läsa igenom följande.

Om nätadaptern

- Använd 5 V nätadaptern som medföljer den trådlösa stationen. Använd inga andra nätadapterar eftersom de kan orsaka funktionsstörningar på enheten.



Kontaktens poler

- Om du vet med dig att du inte tänker använda enheten under en längre tid bör du koppla bort strömförsörjningen. Koppla bort 5 V nätadaptern från vägguttaget genom att greppa om själva kontakten; dra aldrig i själva sladden.

Tekniska data

"GIGA JUKE" Music Server

Förstärkardel

Uteffekt (uppmätt):

40 W + 40 W (vid 6 Ω, 1 kHz, 1% THD)

RMS-uteffekt (referens):

50 W + 50 W (vid 6 Ω, 1 kHz, 10 % THD)

CD-spelare

System:

Digitalt ljudsystem för CD-skivor

Laserdiodegenskaper:

Emissionslängd: kontinuerlig
Lasereffekt*1: Mindre än 44,6 μw

*1 Uteffekten uppmätt på 200 mm avstånd från objektivlinsytan på det optiska pickupblocket med 7 mm öppning.

Frekvensåtergivning:

20 Hz – 20 kHz (±0,5 dB)

Total harmonisk distorsion:

Mindre än 0,1 %

HDD Jukebox

Kapacitet:

160 GB*1

*1 En del av minnet används för systemadministrativa funktioner. Det tillgängliga utrymmet är ungefär 142,1 GB (152 578 713 190 byte).

Inspelningsformat:

MP3
Linear PCM

Importerbara format*1:

MP3 (".mp3", ".oma")
Linear PCM (".wav", ".oma")
WMA (".wma", ".oma")
ATRAC (".oma")
AAC*2 (".3gp", ".mp4", ".m4a", ".oma")

*1 Den här enheten kan inte hantera importerade filer i följande WMA-format: WMA Professional, WMA Lossless, WMA Voice och filer som innehåller DRM (Digital Rights Management).

*2 Filer i AAC-format konverteras automatiskt till MP3-format vid importering.

Längsta inspelningstid (uppmätt med MP3 256 kbps):

Ca 1 300 tim

Maximalt antal spår:

40 000

FM-radiodel

Radiodel:

FM-stereoradio

Frekvensområde:

87,5 – 108,0 MHz (i steg om 50 kHz)

Antenn:

FM-trådantenn

Mellanfrekvens:

10,7 MHz

AM-radiodel

Radiodel:

AM-radio

Frekvensområde:

531 – 1 602 kHz
(med intervallet ställt på 9 kHz)

Antenn:

AM-ramantenn

Mellanfrekvens:

450 kHz

DAB-radiodel*

Radiodel:

DAB-stereoradio

Antenn:

DAB-trådantenn

Frekvensområde:

Band III: 174,928 (5A)
– 239,200 (13F) MHz

DAB-frekvenstabell (Band III):

Frekvens	Etikett
174,928 MHz	5A
176,640 MHz	5B
178,352 MHz	5C
180,064 MHz	5D
181,936 MHz	6A
183,648 MHz	6B
185,360 MHz	6C
187,072 MHz	6D
188,928 MHz	7A
190,640 MHz	7B

* Endast modellen för Storbritannien

Frekvens	Etikett
192,352 MHz	7C
194,064 MHz	7D
195,936 MHz	8A
197,648 MHz	8B
199,360 MHz	8C
201,072 MHz	8D
202,928 MHz	9A
204,640 MHz	9B
206,352 MHz	9C
208,064 MHz	9D
209,936 MHz	10A
211,648 MHz	10B
213,360 MHz	10C
215,072 MHz	10D
216,928 MHz	11A
218,640 MHz	11B
220,352 MHz	11C
222,064 MHz	11D
223,936 MHz	12A
225,648 MHz	12B
227,360 MHz	12C
229,072 MHz	12D
230,784 MHz	13A
232,496 MHz	13B
234,208 MHz	13C
235,776 MHz	13D
237,488 MHz	13E
239,200 MHz	13F

Ingångar/Utgångar

Antennkontakter:

FM/DAB*:

75 Ω obalanserad

AM:

Extern antennkontakt

MONITOR OUT:

Phonokontakt

1 Vp-p, 75 Ω obalanserad (NTSC)

AUDIO IN:

ÖVERSIDA: Stereominikontakt
Spänning 0,8 V (hög känslighet), impedans 10 k Ω

Baksida: Phonokontakt
Spänning 1,5 V (låg känslighet), impedans 10 k Ω

NETWORK-port:

10BASE-T/100BASE-TX

USB-port:

USB-typ A, Hi-Speed USB för anslutning av USB-enheter som t.ex. "WALKMAN"

WM-PORT

Utspänning: 5 V likström (DC)
Maximal utström: 500 mA
(för anslutning till en "WALKMAN" utrustad med en WM-PORT)

DMPORT

Utspänning: 5 V likström (DC)
Maximal utström: 700 mA

PHONES-kontakt:

Stereominikontakt
För hörlurar med en impedans på 8 Ω eller mer

Högtalare

Högtalarsystem:

2-vägs, basreflex

Högtalarenheter:

Bashögtalare: 120 mm, kontyp
Diskanthögtalare: 25 mm, mjuk kupoltyp

Nominell impedans:

6 Ω

Storlek (b/h/d)

Ca 150 \times 280 \times 223 mm
(inklusive högtalargaller)

Vikt

Ca 2,9 kg netto per högtalare

Trådlös adapter

Gränssnitt:

IEEE802.11 b/g-kompatibelt
Radiofrekvensband på 2,4 GHz

Generellt

Strömförsörjning:

230 V växelström (AC), 50/60 Hz

Energiförbrukning:

65 W (0,5 W eller lägre i normalläget (energiparläge))

Storlek (b/h/d) (inklusive utstickande delar och kontroller):

Modell för Storbritannien:

Med teckenfönstret sänkt:
ca 285 \times 143 \times 314,4 mm
Med teckenfönstret upphöjt:
ca 285 \times 193 \times 317,4 mm

För andra modeller än modellen för Storbritannien

Med teckenfönstret sänkt:
ca 285 \times 143 \times 309,6 mm
Med teckenfönstret upphöjt:
ca 285 \times 193 \times 311 mm

Vikt:

Ca: 5,0 kg

Driftstemperatur:

+5 $^{\circ}$ C till +35 $^{\circ}$ C

Driftsfuktighet:

25 % till 80 %

Medföljande tillbehör:

Se sid. 11.

* Endast modellen för Storbritannien

"GIGA JUKE" Wireless Player

Gränssnitt

Trådlöst LAN:

IEEE802.11b/g (WEP64bit/
WEP128bit/WPA-PSK TKIP/
WPA2-PSK AES)

Radiofrekvens: 2,4 GHz

Förstärkardel

Kontinuerlig RMS-ut effekt:

10 W + 10 W (10 % THD)

Ingångar/Utgångar

AUDIO IN-kontakt:

Stereominikontakt

PHONES-kontakt:

Stereominikontakt

Övrigt:

Kontakt för service och underhåll

Generellt

Strömförsörjning

(12 V nätadapter):

Ingång: 100 – 240 V växelström
(AC) 50/60 Hz

Utgång: 12 V likström (DC),
2,5 A

Energiförbrukning:

6 W

Storlek (b/h/d) (inklusive utstickande delar och kontroller):

Ca 341 × 123 × 213 mm

Vikt

Ca 3,4 kg

Driftstemperatur:

+5 °C till +35 °C

Driftsfuktighet:

20 % till 80 % (ingen
kondensbildning)

Medföljande tillbehör:

Se sid. 12.

Trådlös station

Trådlöst LAN- gränssnitt

Standarder som hanteras:

Hantrar IEEE 802.11 b/g

Frekvensområde:

2,4 GHz

Kabelanslutet LAN- gränssnitt

Standarder som hanteras:

Hantrar IEEE802.3
(10BASE-T) / IEEE802.3u
(100BASE-TX)

Portar

3 LAN-portar:

1 INTERNET (WAN)-port

Generellt

Strömförsörjning (5V nätadapter):

Ingång: 100 – 240 V växelström
(AC) 50/60 Hz

Utgång: 5V likström (DC), 2A

Energiförbrukning:

3,4 W

Storlek (b/h/d)*1:

Ca 110 × 105 × 40 mm

Vikt*1:

Ca 140 g

*1 Med det medföljande stället till
den trådlösa stationen monterat.

Driftstemperatur:

+5 °C till +35 °C

Driftsfuktighet:

20 % till 80 % (ingen
kondensbildning)

Medföljande tillbehör:

Se sid. 13.

Rätt till ändring av utförande
och tekniska data förbehålles.

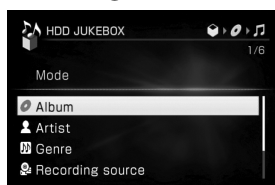
- Standby strömförbrukning:
0,5 W
- Halogenflammande medel
har inte använts i vissa
tryckta kretskort.

Ytterligare information

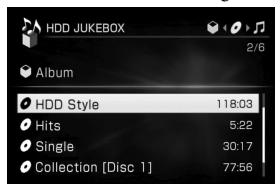
Lista över kataloger för respektive listläge

- ↓: Gå till nästa katalog genom att trycka på ENTER eller →.
- ↑: Gå till föregående katalog genom att trycka på BACK eller ←.
- ↵: Spela upp det valda spåret genom att trycka på ENTER.

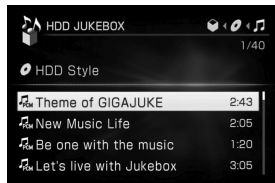
Albumläge



Albumlista (albumkatalog)

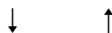
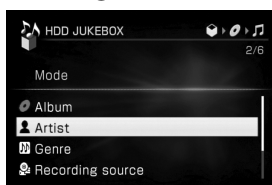


Spårlista (spårkatalog)

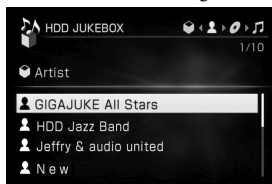


Uppspelningsfönster (huvudfönster)

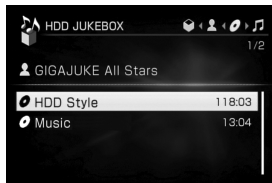
Artistläge



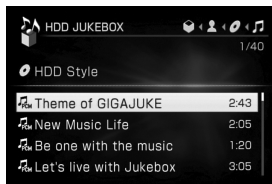
Artistlista (artistkatalog)



Albumlista (albumkatalog)

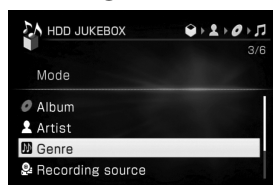


Spårlista (spårkatalog)

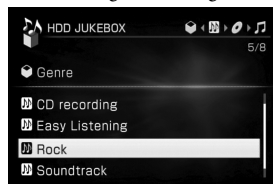


Uppspelningsfönster (huvudfönster)

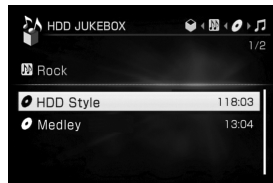
Genreläge



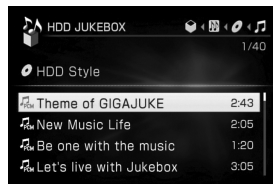
Genrelista (genrekatalog)



Albumlista (albumkatalog)

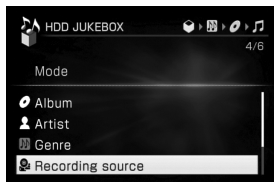


Spårlista (spårkatalog)

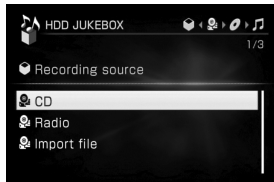


Uppspelningsfönster (huvudfönster)

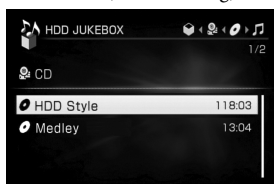
Läget för inspelningskälla



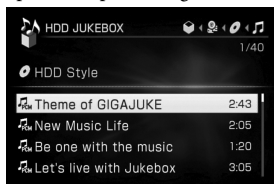
Lista över inspelningskällor
(katalog med inspelningskällor)



Albumlista (albumkatalog)

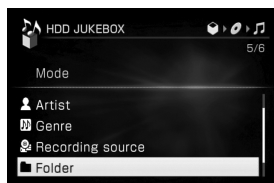


Spårlista (spårkatalog)

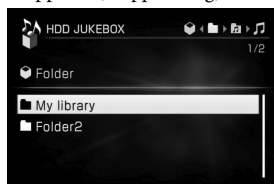


Uppspelningsfönster
(huvudfönster)

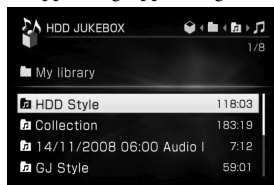
Mappläge



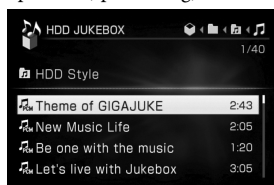
Mapplista (mappkatalog)



Grupplista (gruppkatalog)

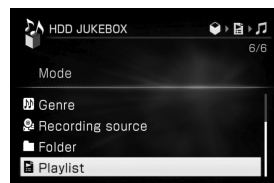


Spårlista (spårkatalog)

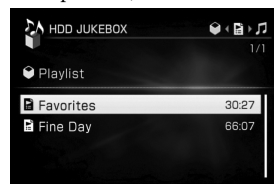


Uppspelningsfönster
(huvudfönster)

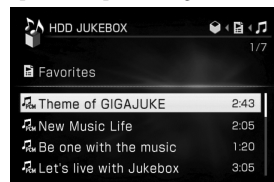
Spellisteläge



Lista över spellistor (katalog
med spellistor)



Spårlista (spårkatalog)



Uppspelningsfönster
(huvudfönster)

Kanallista till "SensMe™ Channels"-funktionen

Kanal	Kategori	Kanalnamn	Beskrivning
◆ 001	Basic (baskategori)	Recommended Recommended: Morning Recommended: Afternoon Recommended: Evening Recommended: Night Recommended: Midnight	Spår som rekommenderas för en viss tid på dygnet
◆ 002		Favorites	Alla spår i favoritlistan spelas upp i slumpvis ordning.
◆ 003		Shuffle All (alla slumpvis)	Spelar upp alla spår i slumpvis ordning
◆ 004		Newly Added (nyligen tillagda)	Spelar upp de senast importerade spårerna i slumpvis ordning
005		Radio Music*1	Musikspår inspelade från radio
006		Radio Talk*1	Talspår inspelade från radio
◆ 101	Feel (känsla)	Fine Day (en vacker dag)	Glada låtar som gör en på gott humör
◆ 102		Rainy Day (en regnig dag)	Lågmäld, melankolisk musik
◆ 103		Energized (kraftfullt)	Musik med mycket energi
◆ 104		Slow Life (stilla stunder)	Lugnande musik
◆ 201	Style (stil)	Lounge (salong)	Salongsmusik
202		Classical (klassiskt)	Spår med klassisk musik
203		Urban (stad)	Rytmisk musik och rap, R&B
204		Extreme (extrem)	Intensiv rockmusik
205		Ballad (ballader)	Ballader
206		Retro (gammaldags)	Spår med musik som känns gammalmodig
◆ 301	Type (typ)	Acoustic (akustiskt)	Musik med akustiska instrument
302		Electronic (elektroniskt)	Musik med elektroniska instrument
303		Instrumental (instrumentalt)	Musik utan sång
◆ 304		Vocal (sång)	Musik med sång
401	Scene	Good Morning (god morgon)	Fräsch musik för uppvaknande
402	(tillfälle): Life (allmänt)	Good Night (god natt)	Lugn och rogivande musik att somna till
◆ 403		Party Time (fest)	Musik med högt tempo som passar fester
◆ 501	Scene	Walking (promenader)	Musik i mediumtempo för promenader
◆ 502	(tillfälle): Workout	Running (löpning)	Musik i snabbare tempo för löpning
503	(träning)	Meditation (meditation)	Stämmningsfyllda spår för meditation
909	Extra	Explore (upptäck)	Spår av annat slag

◆ De här kanalerna visas även om de inte innehåller några spår (fabriksinställning).

*1 Spår som spelas in från FM/AM eller DAB placeras i kanalen Radio Music eller Radio Talk om "Track mark" stod på "Auto" under inspelningen.

Lista över Music Surfin' -knappar

Knapp på fjärrkontrollen	Kanalens namn	Beskrivning
ARTIST (blå)	ARTIST	Spår med samma artist
YEAR (blå)	YEAR (år)	Spår som släppts inom det angivna årsintervallet
MOOD (grön)	MOOD (stämning)	Spår med likartat stämmningsläge
ALBUM (gul)	ALBUM	Spår från samma album

Systemkrav

Systemkrav på en dator för programvaran "Music Transfer"

Dator	IBM PC/AT-kompatibel <ul style="list-style-type: none">● Processor (CPU): Pentium III 800 MHz eller snabbare● RAM-minne: Minst 512 MB● Tillgängligt hårddiskutrymme: Minst 200 MB (1,5 GB eller mer rekommenderas.) (Ett större utrymme kan behövas beroende på vilken version av Windows du använder.)● CD-ROM-enhet● Ljudkort● LAN-anslutningar (nätverk)
Operativsystem*1	Följande versioner, förinstallerade av tillverkaren: <ul style="list-style-type: none">● Windows XP Service Pack 3● Windows Vista Service Pack 1
Bildskärm	16 bitar eller bättre, minst 800 × 600 bildpunkter

*1 Programvaran "Music Transfer" är inte kompatibel med 64-bitars operativsystem.

*1 Andra operativsystem än de som nämns ovan kan inte hanteras.

Systemkrav på en dator vid anslutning till "GIGA JUKE" Wireless Player

Dator	<ul style="list-style-type: none">● IBM PC/AT-kompatibel● Processor (CPU): 1,00 GHz eller högre● Tillgängligt hårddiskutrymme: Minst 1,2 GB (Mängden utrymme varierar beroende på mängden musikinformation som är lagrad på datorn.)● RAM-minne: Minst 256 MB● Ljudkort
Operativsystem	Följande versioner, förinstallerade av tillverkaren: <ul style="list-style-type: none">● Windows XP Service Pack 3● Windows Vista Service Pack 1
Programvara	Server: <ul style="list-style-type: none">● VAIO Media Integrated Server Ver. 6.1● VAIO Media Content Collection Ver. 6.0● VAIO Media plus Ver. 1.1/Ver. 1.2● Windows Media Player 11

Obs!

- I praktiken går det inte att garantera en felfri användning i alla enskilda fall, även om datorn uppfyller systemkraven.
- Du kan bara använda NTFS-formatet med den förinstallerade ursprungsininstallationen av Windows XP.
- Det finns heller inga möjligheter att garantera en felfri användning i alla lägen när systemen använder vil- och väntelägen (suspend, sleep och hibernation).
- I praktiken går det inte att garantera en felfri användning i alla enskilda fall, även om datorn uppfyller systemkraven. Hemmabygda datorer, uppgraderingar av det förinstallerade operativsystemet, användning av flera operativsystem (multi-boot), system med flera bildskärmar samt Macintosh-datorer kan inte hanteras.
- Beroende på datorns prestanda, eller systemmiljön, kan det hända att programvaran fungerar med vissa begränsningar.
- Den senaste informationen om VAIO Media Integrated Server, finns på webbadressen <http://www.vaio-link.com/>.
- Den senaste informationen om Windows Media Player finns på Microsoft Corporations webbplats.

Ljudformat för de spår på datorn som "GIGA JUKE" Wireless Player kan hantera

När servern är VAIO Media Integrated Server, VAIO Media Content Collection eller VAIO Media plus

Källans innehåll		Uppspelning (hanteras/hanteras ej)
Filformat	DRM, som används av t.ex. internetbaserade musikaffärer	
MP3	Nej	Hanteras
Linear PCM	Nej	Hanteras
WAV	Nej	Hanteras
WMA	Ja	Hanteras ej
	Nej	Hanteras
AAC	Ja	Hanteras ej
	Nej	Hanteras
ATRAC	Ja/Nej	Hanteras

När servern är Windows Media Player

Källans innehåll		Uppspelning (hanteras/hanteras ej)
Filformat	DRM, som används av t.ex. internetbaserade musikaffärer	
MP3	Nej	Hanteras
Linear PCM	Nej	Hanteras
WAV	Nej	Hanteras
WMA	Ja/Nej	Hanteras
AAC	Ja/Nej	Hanteras ej
ATRAC	Ja/Nej	Hanteras ej

Ordlista

ADSL

Förkortning av Asymmetric Digital Subscriber Line. ADSL är en typ av bredbandstjänst. Den använder de vanliga kopparledningarna i telefonnätet, men klarar överföring av stora informationsmängder genom att använda en högfrekvent bandbredd som hålls åtskild från ljudsignalerna. Hastigheten "uppstöms", dvs. information som sänds från användarens terminal, är långsammare än hastigheten "nedströms", dvs. information som sänds till användarens terminal; det är anledningen till beteckningen "assymetrisk". Överföringshastigheten beror på vilken internetjänst du abonnerar på.

AOSS

AOSS är en förkortning för "AirStation One-Touch Secure System". AOSS är en teknik som utvecklats av BUFFALO och som förenklar anslutningar och inställningar i trådlösa nätverk.

ATRAC

Ljudkomprimeringsteknik som utvecklats av Sony, med hög ljudkvalitet och hög komprimeringsgrad.

Bithastighet

Bithastigheten är ett mått på informationsmängden uttryckt i bitar per sekund (bps).

Bredband

Allmänt namn för kommunikationslinjer som använder ett brett band av frekvenser för att med hög hastighet skicka och ta emot video- och ljudinformation. För tillfället räknas ADSL, CATV, FTTH och andra system som bredband.

Bredbandsrouter

För internetanslutningar via ADSL eller kabel-TV används något som kallas ADSL-modem eller kabelmodem. För internetanslutning av flera terminaler samtidigt används en bredbandsrouter.

Byte

En av de fundamentala enheterna för att beskriva digital information i datorer. Digital information beskrivs ofta i binära tal (nollor och ettor). En enskild informationsenhet är en bit. En byte består av åtta bitar.

CD TEXT

CD TEXT är en ljud-CD-skiva med textinformation med skivnamn, artistnamn och spårnamn.

DHCP

Förkortning av Dynamic Host Configuration Protocol. Ett system för att automatisk utdelning av konfigurationsdata som krävs för en internetanslutning.

DLNA

Förkortning av Digital Living Network Alliance. DLNA är en organisation utan vinstsyfte som etablerar riktlinjer för digitalt innehåll som delas över nätverk. Mer information finns på organisationens hemsida <http://www.dlna.org/en/consumer/home>

DMPORT

Till DMPORT (DIGITAL MEDIA PORT) kan du ansluta en DIGITAL MEDIA PORT-adapter med vilken du kan direktansluta och lyssna på kompatibla digitala musikspelare.

DNS

Förkortning av Domain Name System. En server som översätter domännamn till IP-adresser och IP-adresser till domännamn. En DNS identifieras av en IP-adress. Kallas även "DNS-server".

DSEE

Förkortning för Digital Sound Enhancement Engine. Den här tekniken, som utvecklats av Sony, återskapar det höga frekvensregister som skars bort från ljudinformationen under MP3- eller ATRAC-komprimeringen, och ger en uppspelningskvalitet som är nära den ursprungliga CD-skivan.

Ethernet

En metod för att ansluta datorer i ett LAN (Local Area Network), ett lokalt nätverk. Ethernet har utvecklats av Xerox Corporation och har blivit ett mycket vanligt sätt att bygga ett LAN.

Härdisk

En lagringsenhet som rymmer stora mängder digitalt kodad information och som används i datorer och andra digitala enheter. I hårddiskar är en magnetisk skiva sammanbyggt med en läs/skriv-mekanism till en integrerad enhet, vilket gör att de kan skriva och läsa information mycket snabbt vilket ger mycket höga sökhastigheter.

ID3

ID3 är information (som t.ex. spår- och artistnamn) som spelats in i en MP3-fil. ID3-taggar används av den här enheten för att visa spårinformation för MP3-filer.

Internet

Ett kommunikationsnät som länkar samman datorer i hela världen. Internet kan hantera många tjänster, inklusive e-post och sökmotorer.

Internetleverantör

Ett företag som erbjuder anslutning till internet.

IP address

IP-adresser består vanligen av fyra grupper med upp till tre siffror i varje, åtskilda av en punkt (som t.ex. 192.168.239.1). Alla enheter i ett nätverk måste ha en IP-adress.

ISO9660

En standard från International Organization for Standardization (ISO) som definierar filsystemet för CD-ROM-medier.

Kondens

Kondens kan uppstå på enhetens insida när temperaturen i rummet stiger snabbt, som när t.ex. ett element slås på. Om det har bildats kondens låter du enheten vara avstängd tills fukten har hunnit avdunsta.

LAN

Förkortning av Local Area Network (lokalt nätverk).

LAN är ett allmänt namn för nätverk som upprättas för kommunikation mellan enheter, som t.ex. datorer, skrivare och faxar i relativt små områden, t.ex. kontor eller byggnader.

Linear PCM

Linear Pulse Code modulation är ett digitalt okomprimerat ljudkodningssystem som används i den här enheten för att spela in med 16-bitar och en samplingsfrekvens på 44,1 kHz (samma som standarden för ljud-CD-skivor).

MP3

Är en förkortning av MPEG-1 Audio Layer3. MP3 är en standard för ljudkomprimering och har utvecklats av MPEG (Motion Picture Experts Group), en arbetsgrupp inom ISO (International Organization for Standardization). Det möjliggör komprimering av ljudfiler till ungefär 1/10 av storleken för en vanlig CD-skiva. Eftersom algoritmen för MP3-kodning är öppen finns det ett flertal avkodare/kodare som använder den här standarden. Det här har gjort att MP3 används flitigt i datorsammanhang.

MSC

Förkortningen MSC står för Mass Storage Class för USB på den här enheten. MSC är ett protokoll för informationsöverföring som definierats av USB Implementers Forum för informationsöverföring till externa enheter via USB. Det används i USB-hårddiskar, USB-minnen m.m.

MTP

Förkortning av Media Transfer Protocol.

MTP är en teknik för informationsöverföring som har utvecklats av Microsoft Corporation. Med hjälp av det här protokollet kan du överföra bild, ljud, video m.m. till kompatibla bärbara enheter.

"Music Transfer"

Music Transfer är en programvara som används till att överföra ljudfiler från en dator till enheten ("Importera ljudfiler från en dator" på sid. 59).

Proxy

Ett program eller en server som förmedlar internetanslutning till datorer inom en brandvägg och som också kan ge snabbare nedladdning av hemsidor.

Router

En enhet som sammanlänkar nätverk och konverterar protokollen och adresserna för de olika nätverken. Nyligen introducerades uppringningsroutrar för anslutning till ISDN och bredbandsroutrar för ADSL- och CATV-nätverk. Termen "router" kan i sig själv referera till någon av dessa enheter.

Samplingsfrekvens

När ljudinformation konverteras från analog till digital information måste informationen omvandlas till siffror (digitaliseras). Den här processen kallas sampling, och samplingsfrekvensen anger antalet gånger per sekund som signalerna mäts upp under inspelningen. Musik-CD-skivor samplas 44 100 gånger per sekund, därför uttrycks samplingsfrekvensen som 44,1 kHz. Generellt sett ger högre samplingsfrekvens inspelningar med bättre ljudkvalitet.

S-IWS

S-IWS är en förkortning av "Sony Instant Wireless Audio Setup". Med en Instant (S-IWS)-anslutning kan du lätt ställa in ett trådlöst nätverk.

USB-lagring

I den här manualen betyder USB-lagringsenhet en lagringsenhet för stora mängder information och som kan hantera standarden USB Mass Storage Class. Sådana enheter som t.ex. USB-ljudspelare, kan anslutas till USB-kontakten på enheten eller en dator och användas som löstgärlagring.

VAIO Media

VAIO Media är en programvara för hemmanätverk som medföljer Sony VAIO-datorer. Datorn måste ha VAIO Media Version 4.1 eller senare för att kunna ansluta till den här enheten.

WAV

WAV är ett filformat som utvecklats av Microsoft Corporation och IBM Corporation för lagring av digital ljudinformation. Som en variant av RIFF (Resource Interchange File Format) är WAV helt enkelt ett lagringsformat som kan användas till att lagra information i flera konfigurationer, inklusive Linear PCM.

WMA

Förkortning av Windows Media Audio. WMA är ett ljudkomprimeringsformat som utvecklats av Microsoft Corporation och som gör att ljudfiler kan komprimeras ned till ungefär 1/22 av storleken jämfört med en vanlig CD-skiva.

WM-PORT

En port som används till att ansluta en "WALKMAN".

DAB (Digital Audio Broadcasting)-relaterade termer (endast modellen för Storbritannien)

Dynamisk etikett

Textinformationen som sänds för de olika kanalerna eller tjänsterna.

Ensembleetikett

Med DAB sänds flera digitala radiokanaler ut med en enda sändning eller frekvens. En grupp kanaler som sänds kallas "ensemble" och "ensembleetikett" är namnet på en sådan grupp.

Tjänstetikett

Namnet på en individuell digital radiokanal eller tjänst.

Lista över tecken som du kan använda

A B C D E F G H I J K L M N O
P Q R S T U V W X Y Z a b c d
e f g h i j k l m n o p q r s t u v w
x y z Å Á Â Ã Ä Å Æ Ç È É Ê Ë
Ì Í Î Ï Ð Ñ Ò Ó Ô Õ Ö Ø Ù Ú Û
Ü Ý Þ ß à á â ã ä å æ ç è é ê ë ì í
î ï ð ñ ò ó ô õ ö ø ù ú û ü ý þ ÿ 0 1
2 3 4 5 6 7 8 9 ! " # \$ % & ' () * +
, - . / : ; < = > ? @ [\] ^ _ ` { | }
~ ¡ ¢ £ ¤ ¥ ¦ § ¨ © ª « ¬ ® ¯ ° ±
² ³ ´ µ ¶ · ¸ ¹ º » ¼ ½ ¾ ¿ × ÷

Index

Symboler

12 Tone Analysis 69

A

Accesspunkt 99, 135

Album 66, 70, 84

 Söka 68

AM-ramantenn 11

Anslutningar ("GIGA JUKE"

 Music Server)

 AUDIO IN 82

 DMPORT 81

 Kabelanslutet nätverk 102

 Trådlöst nätverk 99

 WM-PORT 80

Anslutningar ("GIGA JUKE"

 Wireless Player)

 AUDIO IN 145

 Dator 142

 Trådlöst nätverk 135

AOSS 99, 100, 136

Artist 66, 70, 85

 Söka 68

ATRAC 35, 43, 52, 181

AUDIO IN 82, 145

AUDIO IN-kontakt 19

Automatisk analys 50, 72

Automatisk inställning 77

Automatisk titel 56

B

Backlight 150

Back up 126, 170

 Full backup 126

 Incremental backup 127

 Återställa 128

Baksidan 19

Bildfil 87

Bit rate 52, 54, 94, 181

Bredbandsrouter 98, 103, 181

C

CD 170

 Inspelning 32

 Uppspelning 73

CD-R/CD-RW 73, 170

CD-TEXT 75, 181

D

DAB 76

 Förinställa 79

 Mottagning 77

 Sökning 76

DAB-trådantenn 12

Date format 30

Default gateway 106, 138, 150

Delete

 Bildfil 88

 Folder/Album/Group/Track
 90

 Playlist 90

 Spår på målenheten 65

Demonstration 134

Device ID 150

DHCP 106, 138, 181

DIGITAL MEDIA PORT-
 adapter 81

Divide 91

DLNA 116, 181

DLS 77, 78

DMPORT 81

DNS-server 138, 150, 181

DSEE-funktion 72

DSGX 15, 24, 146

Dämpa ljudet 15

E

Extern komponent

 AUDIO IN 82, 145

 DMPORT 81

 Spela in 57

F

Factory default 150

FAT32 126

Favorites-kanal 70

Firmware version 150

Fjärrkontroll 14, 24

FM/AM

 Förinställa 78

 Mottagning 76

FM Mode 77

FM-trådantenn 11

Folder 66, 85

Formatera

 System 129

 USB-hårddisk 128

Fuktavsättning 169, 171, 181

Funktionsläge 49

G

Genre 66, 85

"GIGA JUKE" Music Server 45

"GIGA JUKE" Wireless Player
 131

Gracenote®,

 musikidentifieringstjänst 108

Grundläggande inställningar 49

H

Hemmanätverk ("GIGA JUKE"

 Music Server)

 Klientfunktion 111, 116

 PARTY MODE 114

 Server function 110, 112

 Uppspelning på "GIGA JUKE"
 Wireless Player 36

Hemmanätverk ("GIGA JUKE"

 Wireless Player)

 Dator 142

 PARTY MODE 139

Home-menyn 20

Huvudfönster 20

Hårddiskenhet 4, 169

Hårddiskkapacitet 173

I

- ID3 75, 181
- Import 57
 - Dator 59
 - Ljudformat som kan importeras 52
 - USB-lagringsenhet 58
 - "WALKMAN" 58
- Ingångskänslighet 82, 150
- Insomningstimer 118, 147
- Inspelning
 - CD 32
 - Dator 59
 - Inspelningstimer 120
 - Inställningar 54
 - Radio/DAB/extern enhet 57
 - USB-lagringsenhet/"WALKMAN" 58
 - Inspelningstimer 120
 - Inställningsmeny 20, 23, 149
 - Intern fläkt 50
 - Internet 98, 107
 - Internetradio 38, 133
 - Uppdatera listan 39
 - IP address 106, 138, 150, 182

K

- Kassettdäck 82
- Katalog 176
- Klient
 - "GIGA JUKE" Music Server 111, 116
- Klocka 29, 31

L

- LEVEL SYNC 55
- LEVEL SYNC level 56
- Linear PCM 35, 43, 52, 94, 182
- Listläge 66, 176
- Live365 38
- Ljud-CD 73, 170
- Ljudformat 52, 53, 58, 94, 117, 180
- Ljuspanel 18
- Ljusstyrka 14

- Lyssna ("GIGA JUKE" Music Server)
 - AUDIO IN 82
 - CD 73
 - DAB 77
 - HDD Jukebox 34
 - Hemmanätverk 110
 - Listlägen 66
 - PARTY MODE 114
 - Radio 76
 - "SensMe™ Channels" 69
 - "WALKMAN" 80

- Lyssna ("GIGA JUKE" Wireless Player)
 - AUDIO IN 145
 - Dator 142
 - Internetradio 38
 - PARTY MODE 139
 - "SensMe™ Channels" 141
 - Spår på "GIGA JUKE" Music Server 36
 - Uppspelningstimer 147
- Lyssning under inspelning 55

M

- MAC address 150
- Manuell analys 72
- Medföljande tillbehör 11
 - "GIGA JUKE" Music Server 11
 - "GIGA JUKE" Wireless Player 12
 - Trådlös station 13
- Mode
 - Listläge 66
 - Funktionsläge 49
 - Play mode 84
 - Textinskrivningsläge 96
 - Uppreppningsläge 85
- Move 70, 91, 129
- MP3 35, 43, 52, 73, 94, 182
 - Katalogstruktur 73
- MSC 53, 182
- MTP 53, 182
- Music Surfin' 70, 141, 178
- "Music Transfer" 59
 - Avinstallation 61
 - Installation 59
 - Systemkrav 179
- My library 56

N

- Network ("GIGA JUKE" Wireless Player)
 - AOSS 136
 - Automatisk inställning 150
 - Instant (S-IWS) 135
 - Manual setting 137, 150
 - Network information 150
- NTP-server 109
- Nätadapter
 - "GIGA JUKE" Wireless Player 12
 - Trådlös station 13
- Nätverk ("GIGA JUKE" Music Server)
 - AOSS 100
 - Automatisk inställning 100, 103
 - Instant (S-IWS) 99
 - Kabelanslutet 102
 - Kontrollera inställningar/status 105
 - Manual setting 101, 103
 - Trådlöst 99
- Nätverkskabel (LAN) 60, 98, 129
- Nätverksnyckel (säkerhetsnyckel) 101, 137

O

- Options-menyn 20
- Oval adapter för "WALKMAN" 41

P

- PARTY MODE 114, 139
- Playlist
 - Registrera 67
 - Skapa 89
 - Uppspelning 66, 85
- Play mode 144
- PRESET EQ 15, 24, 146
- Proxy 106, 138, 150, 182
- På/Standby-indikator 18, 50, 125, 134

Q

- Quick start-up-läge 50, 125

R

Radio

- DAB 76
- FM/AM 76
- Internetradio 38, 133

Registrering

- Bildfiler 87
- Favorites-kanal 70
- Klienter 113
- Playlist 67
- Radiostationer 78
- Titelinformation 86

S

Search

- Efter första bokstaven 68
- Med hjälp av sökord 69
- Titelinformation 108

Security setting 137, 150

"SensMe™ Channels" 69, 141

- Lista 178

Server ("GIGA JUKE" Music Server)

- Automatisk anslutning 112
- Manuell anslutning 113

Server ("GIGA JUKE" Wireless Player)

- Byta server 140
- Inställningar 149
- Systemkrav 179

Serverfunktion 50, 110

SERVER-indikator 17, 112

Serverlista ("GIGA JUKE"

- Wireless Player)
- Redigering 140
- Uppdatera 140
- Välja 140

SHOUTcast 38

S-IWS 99

Självdiagnosfunktion 161

Skärmläckare 124

Slumpvis uppspelning 84, 144

SMART SPACE 55

Sommartidsinställning 30, 109

Sort 67

Språk för inskrivning 95

Språk för teckenfönstret 27, 150

SSID 101, 137, 150

Standard (power save)-läge

- 50, 125

Ström 49

Styrkan på den trådlösa LAN-signalen 22

Ställa in ("GIGA JUKE" Music

Server)

Demonstration 125

FM mode 77

Inspelning/Import 54

Inspelningsmål 56

Inspelningstimer 121

Kabelanslutning 103

Klocka 29

Play mode 84

"SensMe™ Channels" 71

Språk för teckenfönstret 27

Standbyläge 125

Teckenfönster 124

Titelinformation 75

Transfer 63

Trådlös anslutning 100

Uppvakningstimer 119

Ställa in ("GIGA JUKE"

Wireless Player)

Klocka 31

Lista 149

Ljudkvalitet 146

Nätverk 135, 150

Play mode 144

Server 140

Timer 147

Subnet mask 106, 138, 150

Systemadministration 126

Format 129

Säkerhetskopiera 126

Uppdatera 129

Visa information 128

Systemkrav 179

Systemversion 128

Söka med hjälp av sökord 69

Sökning efter första bokstaven 68

T

Teckenfönster ("GIGA JUKE"

Music Server) 20

Demonstration 125

Design 124

Menyer 20

Skärmläckare 124

Språk för teckenfönstret 27

Storlek 124

Teckenfönster ("GIGA JUKE"

Wireless Player) 22

Språk för teckenfönstret 28

Textinskrivning

Copy/Cut/Paste 97

Fönster för inskrivning av text 96

Skriva in text 96

Tidsformat 30

Titelinformation

Obtain 74, 86, 108

Visa 75, 117

Ändra 89

Track

Combine 92

Delete 65, 90

Divide 91

Ikon 43

Konvertera 94

Ljudformat 54, 58

Move 91

Search 68

Track mark 55

Trådlös adapter 11, 98, 100

Trådlös station 25, 98, 100, 135

U

Upprepad uppspelning 85, 144

Uppspelning ("GIGA JUKE" Music Server)

CD 73

HDD Jukebox 34

Hemmanätverk 110

Listläge 66

Play area 84

Play mode 84

Repeat 85

"SensMe™ Channels" 69

Uppvakningstimer 119

"WALKMAN" 80

Uppspelning ("GIGA JUKE"

Wireless Player)

Dator 142

Play mode 144

"SensMe™ Channels" 141

Spår på "GIGA JUKE" Music Server 36

Uppspelningstimer 147

Uppvakningstimer 119

USB-hårddisk 126, 128

USB-storage

Import 58

Spara bildfiler 87

Transfer 63

V

Visa information

CD 75

DAB 77

FM/AM 77

HDD Jukebox 67, 117

W

”WALKMAN”

Import 58

Transfer 40

Uppspelning 80

Webbplats för kundtjänst 13

Webbradio 38, 133

WMA 43, 52, 58

WM-PORT 41

Å

Återställa information 128

Återställning 153

Ö

Överföra

Bärbar enhet 62

Inställning 63

Ljudformat 53

”SensMe™ Channels” 71

Spårikon 43

USB-lagringsenhet 63

”WALKMAN” 42

Överförbar enhet 53

SLUTANVÄNDARAVTAL FÖR PROGRAMVARAN FRÅN SONY

Läs följande avtal noga innan du använder PROGRAMVARAN FRÅN SONY (definieras nedan). Om du använder PROGRAMVARAN FRÅN SONY innebär det att du godkänner avtalet. Om du inte godkänner avtalet har du inte heller rätt att använda PROGRAMVARAN FRÅN SONY.

VIKTIGT – LÄS NOGGRANT: Detta slutanvändaravtal (EULA, End-User License Agreement) är ett juridiskt avtal mellan dig och Sony Corporation ("SONY"), som är tillverkaren av din Sony-maskinvaruenheter ("PRODUKT") och licensägare till PROGRAMVARAN FRÅN SONY. All programvara från Sony liksom programvara från tredje part (utöver programvara som har sin egen separata licens) som medföljer din PRODUKT, som laddats ner från webbplatser eller som tillhandahållits som uppdateringar eller uppgraderingar benämns i detta dokument som "PROGRAMVARAN FRÅN SONY". Du har bara rätt att använda PROGRAMVARAN FRÅN SONY för PRODUKTEN.

Genom att använda PROGRAMVARAN FRÅN SONY har du givit ditt medgivande till att bindas av villkoren i denna licens. Om du inte går med på villkoren i denna licens, är inte SONY villigt att licensiera PROGRAMVARAN FRÅN SONY till dig. Du har i så fall inte rätt att använda PROGRAMVARAN FRÅN SONY.

SONY PROGRAMVARULICENS

PROGRAMVARAN FRÅN SONY skyddas av copyrightlagar och internationella copyrightavtal, samt andra lagar och avtal gällande immateriella äganderättigheter. PROGRAMVARAN FRÅN SONY licensieras, den säljs inte.

BEVILJANDE AV LICENS

Alla titlar, upphovsrätter och andra rättigheter i och i samband med PROGRAMVARAN FRÅN SONY ägs av SONY eller respektive licensgivare. Detta slutanvändaravtal (EULA) ger dig endast rättighet att använda PROGRAMVARAN FRÅN SONY för personligt bruk.

BESKRIVNING AV KRAV, RESTRIKTIONER, RÄTTIGHETER OCH BEGRÄNSNINGAR

Begränsningar. Du får inte kopiera, modifiera, utöva omvänd ingenjörskonst, dekompile eller disassemblera PROGRAMVARAN FRÅN SONY vare sig helt eller delvis.

Separering av komponenter. PROGRAMVARAN FRÅN SONY licensieras som en enda produkt. De delar som ingår i den får inte separeras.

Användning på en enda PRODUKT. PROGRAMVARAN FRÅN SONY får endast användas med en enda PRODUKT.

Uthyrning. Du får inte hyra ut eller leasa ut PROGRAMVARAN FRÅN SONY.

Överlåtelse av programvara. Du kan permanent överlåta alla dina rättigheter under denna licens endast när PROGRAMVARAN FRÅN SONY ingår i en försäljning eller ett överlåtande av PRODUKTEN, förutsatt att du inte behåller några kopior, utan överlämnar PROGRAMVARAN FRÅN SONY i sin helhet (inklusive alla kopior, ingående delar, media och tryckt material, elektroniska dokument, skivor för återställning och denna licens), och förutsatt att mottagaren går med på villkoren i denna licens.

Uppsägning. SONY kan, utan förfång för några andras rättigheter, säga upp detta slutanvändaravtal (EULA) om du inte följer villkoren i detta slutanvändaravtal (EULA). Om detta inträffar, och när det begäras av SONY, måste du sända PRODUKTEN till den adress som anges av SONY, varpå SONY kommer att sända tillbaka PRODUKTEN när PROGRAMVARAN FRÅN SONY har raderats från PRODUKTEN.

Konfidentialitet. Du går med på att hålla information, som inte är allmänt känd i PROGRAMVARAN FRÅN SONY, konfidentiell och att inte avslöja sådan information för några andra utan SONYs föregående skriftliga godkännande.

VERKSAMHETER MED HÖG RISK

PROGRAMVARAN FRÅN SONY är inte feltolerant och är inte konstruerad, tillverkad eller avsedd för användning eller återförsäljning som on-line-kontrolltrustning i riskmiljöer som kräver felfri funktion, såsom vid drift av kärnkraftsanläggningar, flytplansnavigering eller kommunikationssystem, flygtrafikledning, livsuppehållande maskiner, eller vapensystem, i vilka felaktig funktion hos PROGRAMVARAN FRÅN SONY kan leda till död, personskador eller allvarliga materiella skador eller allvarliga miljöskador ("verksamheter med hög risk"). SONY och dess leverantörer fransäger sig specifikt alla uttryckliga och underförstådda garantier gällande lämplighet för verksamheter med hög risk.

GARANTIAVSAĞELSE FÖR SONY-PROGRAMVARA

Du bekräftar uttryckligen och samtycker till att användningen av PROGRAMVARAN FRÅN SONY sker helt på din egen risk. PROGRAMVARAN FRÅN SONY levereras i "BEFINTLIGT SKICK" och utan några som helst garantier, och SONY och SONYs leverantörer och licensgivare (vilka endast i det här AVSNITTET för enkelhetens skull benämns "SONY") FRÅNSÄGER SIG UTTRYCKLIGEN ALLA GARANTIER, UTTRYCKLIGA ELLER UNDERFÖRSTÅDDA, INKLUSIVE MEN INTE BEGRÄNSAT TILL, UNDERFÖRSTÅDDA GARANTIER OM SÄLJBARHET OCH LÄMPLIGHET FÖR ETT VISST ÄNDAMÅL. SONY GARANTERAR INTE ATT FUNKTIONERNA I PROGRAMVARAN FRÅN SONY ÄR FRIA FRÅN FEL ELLER BUGGAR ELLER UPPFYLLER DINA BEHOV, OCH SONY GARANTERAR INTE HELLER ATT PROGRAMVARANS FUNKTIONER KOMMER ATT KORRIGERAS. DESSUTOM GARANTERAR INTE SONY, ELLER GÖR NÅGRA FRAMSTÄLLNINGAR, BETRÄFFANDE PROGRAMVARAN FRÅN SONY NÄR DET GÄLLER DESS ANVÄNDNING OCH RESULTAT GÄLLANDE KORREKTHET, NOGGRANNHET, TILLFÖRLITLIGHET ELLER NÅGOT ANNAT. VARE SIG MUNTLLIG ELLER SKRIFTLIG INFORMATION ELLER RÅD SOM GES AV SONY ELLER NÅGON GODKÄND REPRESENTANT FÖR SONY KAN SKAPA EN GARANTI ELLER PÅ NÅGOT SÄTT ÖKA GARANTINS OMFATTNING. I VISSA OMRÅDEN TILLÅTS INTE BEGRÄNSNINGAR AV UNDERFÖRSTÅDDA GARANTIER, SÅ DESSA BEGRÄNSNINGAR KAN INTE GÄLLER FÖR DIG.

Utän att begränsa vad som sagts i det föregående förutsätts särskilt att PROGRAMVARAN FRÅN SONY inte är utformad eller avsedd för någon annan produkt än den här PRODUKTEN. SONY ger inte någon garanti för att någon produkt, programvara, innehåll eller information som du eller någon tredje part skapar inte kan komma att råka skadas av PROGRAMVARAN FRÅN SONY.

ANSVARSBEGRÄNSNING

SONY, DESS LEVERANTÖRER LIKSOM SONYs LICENSGIVARE (vilka endast i det här AVSNITTET benämns "SONY") KAN INTE GÖRAS ANSVARIGA FÖR NÅGRA TILFÄLLIGA SKADOR ELLER FÖLJDSKADOR SOM KAN RELATERAS TILL PROGRAMVARAN FRÅN SONY OCH SOM UPPKOMMIT AV ELLER HAFT SIN GRUND I BROTT MOT NÅGON UTTRYCKLIG ELLER UNDERFÖRSTÅDD GARANTI, KONTRAKTSBROTT, FÖRSUMMELSE, SKADESTÅNDSKYLDIGHET ELLER NÅGON ANNAN JURIDISK TEORI. SÅDANA SKADOR INKLUDERAR, MEN ÄR INTE BEGRÄNSADE TILL, VINSTBORTFALL, INKOMSTBORTFALL, DATAFÖRLUST, FÖRLUST AV ANVÄNDNING AV PRODUKTEN ELLER NÅGON ASSOCIERAD MASKINVARA, DRIFTSAVBROTT OCH ANVÄNDARENS TID ÄVEN OM SONY HAR MEDDELATS OM MÖJLIGT FRAMSTÄLLANDE AV SÅDANA ANSPRÅK. I VILKET SOM HELST FALL SKA SONYS HELA ANSVAR UNDER VILLKOREN I DETTA SLUTANVÄNDARAVTAL BEGRÄNSAS TILL DET BELOPP SOM FAKTISKT BETALATS OCH SOM KAN ALLOKERAS TILL PROGRAMVARAN FRÅN SONY.

EXPORT

Om du använder eller för PROGRAMVARAN FRÅN SONY in i eller till ett land, annat än ditt eget, måste du följa tillämpliga lagar och regler gällande export, import och tull.

GÄLLANDE LAG OCH RÄTTSKIPNINGSOMRÅDE

Detta slutanvändaravtal (EULA) ska tydas, styras och tolkas i enlighet med Japans lagar, utan hänsyn till konflikter i lagbestämmelser. Du och SONY samtycker härmed till, att i fall av att en konflikt uppstår med anledning av detta slutanvändaravtal (EULA), att understå sig den exklusiva rättsskipningen hos domstolarna i Tokyo, Japan. DU OCH SONY AVSTÅR FRÅN RÄTTEN ATT PRÖVAS AV EN JURY RÖRANDE EVENTUELLA SPÖRSMÅL SOM UPPSTÅR AV ELLER HAR ATT GÖRA MED DET HÄR SLUTANVÄNDARAVTALET (EULA).

ANSKILJBARHET

Även om någon del av detta slutanvändaravtal (EULA) hålls för ogiltigt eller inte kan genomdrivas, förblir trots det övriga delar giltiga.

Om du har några frågor beträffande detta slutanvändaravtal (EULA) eller den begränsade garantin, kan du kontakta SONY genom att skriva till SONY på kontaktadressen på garantikortet i produktens förpackning.

Viktig information rörande programvaran

Med den här produkten medföljer programvara vars tillstånd för användning har införskaffats direkt eller indirekt av Sony Corporation (kallas härnå Sony) via en tredje part. Var noga med att läsa denna viktiga information som rör dessa programvaror.

Information om GNU GPL- och GNU LGPL-kompatibel programvara

Tillsammans med den här produkten levereras följande programvaror (se följande ”Packlista”) för vilka gäller GNU General Public License (kallas härnå GPL) eller GNU Lesser General Public License (kallas härnå LGPL). Användare har rätt att skaffa, modifiera och distribuera källkoden för dessa programvaror enligt bifogad GPL respektive LGPL.

Packlista

MAKEDEV	libsepol
SysVinit	libstdc++
acl	libtermcap
apmd	libusb
attr	linux
bash	logrotate
bc	module-init-tools
busybox	ncurses
coreutils	net-tools
cups	newt
db4	openssh
device-mapper	openssl
diffutils	pam
e2fsprogs	popt
elfutils	prelink
findutils	procps
gawk	readline
gdb	rsync
glib	samba
glib2	sed
glibc	setserial
grep	sh-lilo
hashalot	slang
hotplug	smartmontools
hwdata	sysklogd
initscripts	tar
ipl+eth	termcap
iproute	tree
iptables	usbutils
lftp	util-linux
libcap	vim
libgcc	wirelesstools
libselinux	xfspgms

Källkoden för dessa programvaror tillhandahålls av Sony på följande webbplatser. Du kan ladda hem källkoden från följande webbplats.

<http://www.sony.net/Products/Linux/>

Vi ser helst att du inte kontaktar oss angående källkodens innehåll.

GNU GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2, June 1991

Copyright (C) 1989, 1991 Free Software Foundation, Inc.
59 Temple Place, Suite 330, Boston, MA 02111-1307 USA

Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies of this license document, but changing it is not allowed.

Preamble

The licenses for most software are designed to take away your freedom to share and change it. By contrast, the GNU General Public License is intended to guarantee your freedom to share and change free software--to make sure the software is free for all its users. This General Public License applies to most of the Free Software Foundation's software and to any other program whose authors commit to using it. (Some other Free Software Foundation software is covered by the GNU Library General Public License instead.) You can apply it to your programs, too.

When we speak of free software, we are referring to freedom, not price. Our General Public Licenses are designed to make sure that you have the freedom to distribute copies of free software (and charge for this service if you wish), that you receive source code or can get it if you want it, that you can change the software or use pieces of it in new free programs; and that you know you can do these things.

To protect your rights, we need to make restrictions that forbid anyone to deny you these rights or to ask you to surrender the rights.

These restrictions translate to certain responsibilities for you if you distribute copies of the software, or if you modify it.

For example, if you distribute copies of such a program, whether gratis or for a fee, you must give the recipients all the rights that you have. You must make sure that they, too, receive or can get the source code. And you must show them these terms so they know their rights.

We protect your rights with two steps: (1) copyright the software, and (2) offer you this license which gives you legal permission to copy, distribute and/or modify the software.

Also, for each author's protection and ours, we want to make certain that everyone understands that there is no warranty for this free software. If the software is modified by someone else and passed on, we want its recipients to know that what they have is not the original, so that any problems introduced by others will not reflect on the original authors' reputations.

Finally, any free program is threatened constantly by software patents. We wish to avoid the danger that redistributors of a free program will individually obtain patent licenses, in effect making the program proprietary. To prevent this, we have made it clear that any patent must be licensed for everyone's free use or not licensed at all.

The precise terms and conditions for copying, distribution and modification follow.

TERMS AND CONDITIONS FOR COPYING, DISTRIBUTION AND MODIFICATION

0. This License applies to any program or other work which contains a notice placed by the copyright holder saying it may be distributed under the terms of this General Public License. The "Program", below, refers to any such program or work, and a "work based on the Program" means either the Program or any derivative work under copyright law: that is to say, a work containing the Program or a portion of it, either verbatim or with modifications and/or translated into another language. (Hereinafter, translation is included without limitation in the term "modification".) Each licensee is addressed as "you".

Activities other than copying, distribution and modification are not covered by this License; they are outside its scope. The act of running the Program is not restricted, and the output from the Program is covered only if its contents constitute a work based on the Program (independent of having been made by running the Program). Whether that is true depends on what the Program does.

1. You may copy and distribute verbatim copies of the Program's source code as you receive it, in any medium, provided that you conspicuously and appropriately publish on each copy an appropriate copyright notice and disclaimer of warranty; keep intact all the notices that refer to this License and to the absence of any warranty; and give any other recipients of the Program a copy of this License along with the Program.

You may charge a fee for the physical act of transferring a copy, and you may at your option offer warranty protection in exchange for a fee.

2. You may modify your copy or copies of the Program or any portion of it, thus forming a work based on the Program, and copy and distribute such modifications or work under the terms of Section 1 above, provided that you also meet all of these conditions:

- a) You must cause the modified files to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change.
- b) You must cause any work that you distribute or publish, that in whole or in part contains or is derived from the Program or any part thereof, to be licensed as a whole at no charge to all third parties under the terms of this License.
- c) If the modified program normally reads commands interactively when run, you must cause it, when started running for such interactive use in the most ordinary way, to print or display an announcement including an appropriate copyright notice and a notice that there is no warranty (or else, saying that you provide a warranty) and that users may redistribute the program under these conditions, and telling the user how to view a copy of this License. (Exception: if the Program itself is interactive but does not normally print such an announcement, your work based on the Program is not required to print an announcement.)

These requirements apply to the modified work as a whole. If identifiable sections of that work are not derived from the Program, and can be reasonably considered independent and separate works in themselves, then this License, and its terms, do not apply to those sections when you distribute them as separate works. But when you distribute the same sections as part of a whole which is a work based on the Program, the distribution of the whole must be on the terms of this License, whose permissions for other licensees extend to the entire whole, and thus to each and every part regardless of who wrote it.

Thus, it is not the intent of this section to claim rights or contest your rights to work written entirely by you; rather, the intent is to exercise the right to control the distribution of derivative or collective works based on the Program.

In addition, mere aggregation of another work not based on the Program with the Program (or with a work based on the Program) on a volume of a storage or distribution medium does not bring the other work under the scope of this License.

3. You may copy and distribute the Program (or a work based on it, under Section 2) in object code or executable form under the terms of Sections 1 and 2 above provided that you also do one of the following:
 - a) Accompany it with the complete corresponding machine-readable source code, which must be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange; or,
 - b) Accompany it with a written offer, valid for at least three years, to give any third party, for a charge no more than your cost of physically performing source distribution, a complete machine-readable copy of the corresponding source code, to be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange; or,
 - c) Accompany it with the information you received as to the offer to distribute corresponding source code. (This alternative is allowed only for noncommercial distribution and only if you received the program in object code or executable form with such an offer, in accord with Subsection b above.)

The source code for a work means the preferred form of the work for making modifications to it. For an executable work, complete source code means all the source code for all modules it contains, plus any associated interface definition files, plus the scripts used to control compilation and installation of the executable. However, as a special exception, the source code distributed need not include anything that is normally distributed (in either source or binary form) with the major components (compiler, kernel, and so on) of the operating system on which the executable runs, unless that component itself accompanies the executable.

If distribution of executable or object code is made by offering access to copy from a designated place, then offering equivalent access to copy the source code from the same place counts as distribution of the source code, even though third parties are not compelled to copy the source along with the object code.

4. You may not copy, modify, sublicense, or distribute the Program except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense or distribute the Program is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.
5. You are not required to accept this License, since you have not signed it. However, nothing else grants you permission to modify or distribute the Program or its derivative works. These actions are prohibited by law if you do not accept this License. Therefore, by modifying or distributing the Program (or any work based on the Program), you indicate your acceptance of this License to do so, and all its terms and conditions for copying, distributing or modifying the Program or works based on it.
6. Each time you redistribute the Program (or any work based on the Program), the recipient automatically receives a license from the original licensor to copy, distribute or modify the Program subject to these terms and conditions. You may not impose any further restrictions on the recipients' exercise of the rights granted herein. You are not responsible for enforcing compliance by third parties to this License.
7. If, as a consequence of a court judgment or allegation of patent infringement or for any other reason (not limited to patent issues), conditions are imposed on you (whether by court order, agreement or otherwise) that contradict the conditions of this License, they do not excuse you from the conditions of this License. If you cannot distribute so as to satisfy simultaneously your obligations under this License and any other pertinent obligations, then as a consequence you may not distribute the Program at all. For example, if a patent license would not permit royalty-free redistribution of the Program by all those who receive copies directly or indirectly through you, then the only way you could satisfy both it and this License would be to refrain entirely from distribution of the Program.

If any portion of this section is held invalid or unenforceable under any particular circumstance, the balance of the section is intended to apply and the section as a whole is intended to apply in other circumstances.

It is not the purpose of this section to induce you to infringe any patents or other property right claims or to contest validity of any such claims; this section has the sole purpose of protecting the integrity of the free software distribution system, which is implemented by public license practices. Many people have made generous contributions to the wide range of software distributed through that system in reliance on consistent application of that system; it is up to the author/donor to decide if he or she is willing to distribute software through any other system and a licensee cannot impose that choice.

This section is intended to make thoroughly clear what is believed to be a consequence of the rest of this License.

8. If the distribution and/or use of the Program is restricted in certain countries either by patents or by copyrighted interfaces, the original copyright holder who places the Program under this License may add an explicit geographical distribution limitation excluding those countries, so that distribution is permitted only in or among countries not thus excluded. In such case, this License incorporates the limitation as if written in the body of this License.
9. The Free Software Foundation may publish revised and/or new versions of the General Public License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns.

Each version is given a distinguishing version number. If the Program specifies a version number of this License which applies to it and “any later version”, you have the option of following the terms and conditions either of that version or of any later version published by the Free Software Foundation. If the Program does not specify a version number of this License, you may choose any version ever published by the Free Software Foundation.

10. If you wish to incorporate parts of the Program into other free programs whose distribution conditions are different, write to the author to ask for permission. For software which is copyrighted by the Free Software Foundation, write to the Free Software Foundation; we sometimes make exceptions for this. Our decision will be guided by the two goals of preserving the free status of all derivatives of our free software and of promoting the sharing and reuse of software generally.

NO WARRANTY

11. BECAUSE THE PROGRAM IS LICENSED FREE OF CHARGE, THERE IS NO WARRANTY FOR THE PROGRAM, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW. EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS AND/OR OTHER PARTIES PROVIDE THE PROGRAM “AS IS” WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE PROGRAM IS WITH YOU. SHOULD THE PROGRAM PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.
12. IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN WRITING WILL ANY COPYRIGHT HOLDER, OR ANY OTHER PARTY WHO MAY MODIFY AND/OR REDISTRIBUTE THE PROGRAM AS PERMITTED ABOVE, BE LIABLE TO YOU FOR DAMAGES, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE PROGRAM (INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF DATA OR DATA BEING RENDERED INACCURATE OR LOSSES

SUSTAINED BY YOU OR THIRD PARTIES OR A FAILURE OF THE PROGRAM TO OPERATE WITH ANY OTHER PROGRAMS), EVEN IF SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

END OF TERMS AND CONDITIONS

How to Apply These Terms to Your New Programs

If you develop a new program, and you want it to be of the greatest possible use to the public, the best way to achieve this is to make it free software which everyone can redistribute and change under these terms.

To do so, attach the following notices to the program. It is safest to attach them to the start of each source file to most effectively convey the exclusion of warranty; and each file should have at least the “copyright” line and a pointer to where the full notice is found.

Copyright (C)

This program is free software; you can redistribute it and/or modify it under the terms of the GNU General Public License as published by the Free Software Foundation; either version 2 of the License, or (at your option) any later version.

This program is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU General Public License for more details.

You should have received a copy of the GNU General Public License along with this program; if not, write to the Free Software Foundation, Inc., 59 Temple Place, Suite 330, Boston, MA 02111-1307 USA

Also add information on how to contact you by electronic and paper mail.

If the program is interactive, make it output a short notice like this when it starts in an interactive mode:

```
Gnomovision version 69, Copyright (C) year name of
author Gnomovision comes with ABSOLUTELY NO
WARRANTY; for details type `show w'. This is free
software, and you are welcome to redistribute it under
certain conditions; type `show c' for details.
```

The hypothetical commands `show w' and `show c' should show the appropriate parts of the General Public License. Of course, the commands you use may be called something other than `show w' and `show c'; they could even be mouse-clicks or menu items--whatever suits your program.

You should also get your employer (if you work as a programmer) or your school, if any, to sign a “copyright disclaimer” for the program, if necessary. Here is a sample; alter the names:

Yoyodyne, Inc., hereby disclaims all copyright interest in the program 'Gnomovision' (which makes passes at compilers) written by James Hacker.

<signature of TyCoon>, 1 April 1989
Ty Coon, President of Vice

This General Public License does not permit incorporating your program into proprietary programs. If your program is a subroutine library, you may consider it more useful to permit linking proprietary applications with the library. If this is what you want to do, use the GNU Library General Public License instead of this License.

GNU GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2, juni 1991

Copyright (C) 1989, 1991 Free Software Foundation, Inc.
59 Temple Place, Suite 330, Boston, MA 02111-1307 USA

Var och en äger kopia och distribuera exakta kopior av det här licensavtalet, men att ändra det är inte tillåtet.

Bakgrund

De flesta programvarulicenser är skapade för att ta bort din frihet att ändra och dela med dig av programvaran. GNU General Public License är tvärtom skapad för att garantera din frihet att dela med dig av och förändra fri programvara – för att försäkra att programvaran är fri för alla dess användare. Den här licensen [General Public License] används för de flesta av Free Software Foundations programvaror och för alla andra program vars upphovsmän använder sig av General Public License. (Viss programvara från Free Software Foundation använder istället GNU Library General Public License.) Du kan använda licensen för dina program.

När vi talar om fri programvara syftar vi på frihet och inte på pris. Våra licenser [General Public Licenses] är skapade för att garantera din rätt distribuera och sprida kopior av fri programvara (och ta betalt för den här tjänsten om du önskar), att garantera att du får källkoden till programvaran eller kan få den om du så önskar, att garantera att du kan ändra och modifiera programvaran eller använda dess delar i ny fri programvara samt slutligen att garantera att du är medveten om dessa rättigheter.

För att skydda dina rättigheter, måste vi begränsa var och ens möjlighet att hindra dig från att använda dig av dessa rättigheter samt från att kräva att du ger upp dessa rättigheter.

Dessa begränsningar motsvaras av en förpliktelse för dig om du distribuerar kopior av programvaran eller om du ändrar eller modifierar programvaran.

Om du exempelvis distribuerar kopior av en fri programvara, oavsett om du gör det gratis eller mot en avgift, måste du ge mottagaren alla de rättigheter du själv har. Du måste också se till att mottagaren får källkoden eller kan få den om mottagaren så önskar. Du måste också visa dessa licensvillkor för mottagaren så att mottagaren känner till sina rättigheter.

Vi skyddar dina rättigheter i två steg: (1) upphovsrätt till programvaran och (2) dessa licensvillkor som ger dig rätt att kopiera, distribuera och/eller ändra programvaran.

För varje upphovsmans och vår egen säkerhets skull vill vi göra tydligt att det inte lämnas några garantier för den här fria programvaran. Om programvaran förändras av någon annan och sedan distribuerats vidare vill vi att mottagaren ska veta att det som mottagaren har inte är originalversionen av programvaran, så att eventuella problem som introducerats av andra inte ska belasta upphovsmannen rykte.

Slutligen skall det sägas att all fri programvara ständigt hotas av programvarupatent. Vi vill undvika att en distributör av fri programvara själv skaffar patentlicenser till programvaran och därmed gör programvaran till föremål för äganderätt. För att undvika det här har vi gjort det tydligt att eventuella programvarupatent måste licensieras för alla fria användning eller inte licensieras alls.

Här nedan följer licensvillkoren för att kopiera, distribuera och ändra programvaran.

VILLKOR FÖR KOPIERING, DISTRIBUTION OCH ÄNDRING

0. Denna Licens gäller varje programvara eller annat verk som innehåller en hänvisning till dessa licensvillkor där upphovsrättsinnehavaren stadgat att programvaran ska distribueras enligt villkoren i denna General Public License. "Programvaran" enligt nedan syftar på varje sådan programvara eller verk och "verk baserat på Programvaran" syftar antingen på Programvaran eller på härledda verk, såsom ett verk som innehåller Programvaran eller en del av Programvaran, antingen en exakt kopia eller en ändrad kopia och/eller översatt till ett annat språk. (Översättning ingår nedan, utan begränsning, i de termer som beskriver ändringar och modifieringar.) Varje licensinnehavare benämns "Du".

Andra åtgärder än kopiering, distribution och modifiering täcks inte av dessa licensvillkor. Användningen av Programvaran är inte begränsad och resultatet av användningen av Programvaran täcks endast av dessa licensvillkor om resultatet utgör ett verk baserat på Programvaran (oberoende av att det skapats av ett programmet körts). Om det här ska gälla beror på vad Programvaran gör.

1. Du äger rätt att kopiera och distribuera exakta kopior av Programvarans källkod såsom du mottog den, via alla medier, förutsatt att Du tydligt och på ett skäligen sätt till varje exemplar bifogar en korrekt upphovsrättsklausul och garantiavsägelse, bevarar alla hänvisningar till dessa licensvillkor och till alla garantiavsigelser samt att alla mottagare av Programvaran får en kopia av dessa licensvillkor tillsammans med Programvaran.

Du äger rätt att ta ut en avgift om du fysiskt för över en kopia av Programvaran till ett medium, till exempel en diskett eller en CD-ROM-skiva, och du har rätt att, om du vill, mot en avgift erbjuda en garanti för Programvaran.

2. Du äger rätt att modifiera ditt exemplar eller andra kopior av Programvaran enligt någon del av Programvaran och därmed skapa ett verk baserat på Programvaran, samt att kopiera och distribuera sådana förändrade versioner av Programvaran eller verk enligt villkoren i paragraf 1 ovan, förutsatt att du också uppfyller följande villkor:
 - a) Du tillser att de förändrade filerna har ett tydligt meddelande som berättar att Du har ändrat filerna samt vilket datum dessa ändringar gjordes.
 - b) Du måste se till att alla verk som du distribuerar eller publicerar, och som helt eller delvis innehåller eller är härlett från Programvaran eller en del av Programvaran, licensieras i sin helhet, utan kostnad till tredje man och enligt villkoren i denna Licens.
 - c) Om den modifierade Programvaran i sitt normala utförande kan utföra interaktiva kommandon när det körs, måste Du se till att, när Programmet startas för sådan interaktiv användning, det skrivs ut eller visas ett meddelande med en korrekt copyrightnotis och ett meddelande om att det inte lämnas någon garanti (eller eventuellt att Du själv tillhandahåller någon form av garanti) samt att mottagaren äger rätt att distribuera Programvaran enligt dessa licensvillkor, samt en beskrivning av hur mottagaren ska göra för att kunna ta del av en kopia av dessa licensvillkor. (Från den här skyldigheten undantas det fall att Programvaran visserligen är interaktiv, men i sitt normala utförande inte visar ett meddelande av den här typen; i så fall behöver ett verk som baseras på Programvaran inte visa ett sådant meddelande som nämns ovan.)

Dessa krav gäller det förändrade verket i dess helhet. Om identifierbara delar av verket inte härrör från Programvaran och skäligen kan anses vara fristående och självständiga verk i sig, då skall dessa licensvillkor inte gälla för de delarna när du distribueras dem som separata verk. Men om samma delar distribueras tillsammans med en helhet som innehåller verk som härrör från Programvaran, måste distributionen i sin helhet underkastas dessa licensvillkor. Licensvillkoren skall i sådana fall gälla för andra licensinnehavare för hela verket och sålunda till alla delar av Programvaran, oavsett vem som är upphovsman till vilka delar av verket.

Den här paragrafen skall sålunda inte tolkas som att anspråk görs på rättigheter eller att ifrågasätta Dina rättigheter till programvara som skrivits helt av Dig. Syftet är att tillse att rätten att kontrollera distributionen av härledda eller samlingsverk av Programvaran.

Förekomsten av andra verk, som inte är baserade på Programvaran, tillsammans med Programvaran (eller verk baserade på Programvaran) på ett lagringsmedium eller samlingsmedium, leder inte automatiskt till att de andra verken omfattas av villkoren i denna Licens.

3. Du har rätt att kopiera och distribuera Programvaran (eller verk baserat på Programvaran enligt paragraf 2) i objektkod eller i körbar form enligt villkoren i paragraf 1 och paragraf 2 förutsatt att Du också gör något av följande:
 - a) Bifogar den kompletta källkoden i maskinläsbar form, som måste distribueras enligt villkoren i paragraf 1 och paragraf 2 på ett medium som i allmänhet används för utbyte av programvara, eller
 - b) Bifogar ett skriftligt erbjudande, med minst tre års giltighet, att ge tredje man, mot en avgift som högst uppgår till Din kostnad att utföra distributionen fysiskt, en fullständig kopia av källkoden i maskinläsbar form, distribuerad enligt villkoren i paragraf 1 och paragraf 2 på ett medium som i allmänhet används för utbyte av programvara, eller
 - c) Bifogar det skriftliga erbjudande som Du fick att erhålla källkoden. (Det här alternativet kan endast användas för icke-kommersiell distribution och endast om Du erhållit ett program i objektkod eller körbar form med ett erbjudande i enlighet med b ovan.)

Med "källkoden" för ett verk avses den form av verket som är att föredra när man vill modifiera det. För ett körbart verk avser med källkoden all källkod för moduler som det innehåller, samt alla tillhörande gränssnittsfiler, definitioner, samt de skript som används för att kontrollera kompilering och installation av programkatalogen. Ett undantag kan dock göras för sådant som normalt distribueras, antingen i binär form eller som källkod, med huvudkomponenterna i operativsystemet (kompilator, kärna och så vidare) i vilket den körbara programvaran körs, om inte den här komponenten medföljer den körbara programvaran.

Om distributionen av körbar Programvara eller objektkod görs genom att erbjuda tillgång till att kopiera från en bestämd plats, då skall motsvarande tillgång till att kopiera källkoden från samma plats räknas som distribution av källkoden, även om tredje part inte behöver kopiera källkoden tillsammans med objektkoden.

4. Du äger inte rätt att kopiera, ändra, licensiera eller distribuera Programvaran utom enligt vad som uttryckligen sägs i dessa licensvillkor. All övrig kopiering, ändringar, licensiering eller distribution av Programvaran är ogiltig och kommer automatiskt medföra att Du förlorar Dina rättigheter enligt dessa licensvillkor. Tredje man som har mottagit kopior eller rättigheter från Dig enligt dessa licensvillkor kommer dock inte att förlora sina rättigheter så länge de följer licensvillkoren.
5. Det kan inte krävas av dig att du accepterar dessa licensvillkor, då du inte har skrivit under det här avtalet. Det finns emellertid ingenting annat som ger dig rätt att ändra eller distribuera Programvaran eller verk baserade på Programvaran. Sådan verksamhet är i lag förbjuden om du inte accepterar och följer dessa licensvillkor. Genom att ändra eller distribuera Programvaran (eller verk baserat på Programvaran) visar du med genom ditt handlande att du accepterar licensvillkoren och alla villkor för att kopiera, distribuera eller ändra Programvaran eller verk baserade på Programvaran.

6. Var gång du distribuerar Programvaran (eller något verk baserat på Programvaran), kommer mottagaren per automatik att få en licens från den ursprungliga licensgivaren att kopiera, distribuera eller ändra Programvaran enligt dessa licensvillkor. Du äger inte rätt att lägga mottagaren några andra restriktioner än de som följer av licensvillkoren. Du är inte skyldig att tillse att tredje part följer licensvillkoren.
7. Om det på grund av domstols dom eller anklagelse om patentintrång eller av annan anledning (ej begränsad till patentfrågor) ställs krav på Dig (oavsett om de kommer via domstols dom, via avtal eller på annat sätt) som strider mot dessa licensvillkor, så fråntar de inte Dina förpliktelser enligt dessa licensvillkor. Om du inte kan distribuera Programvaran och samtidigt uppfylla licensvillkoren och de andra skyldigheter som följer av dessa licensvillkor, får du som en konsekvens av detta inte distribuera Programvaran. Om exempelvis ett patent gör att Du inte kan distribuera Programvaran royaltyfritt till alla de som mottager kopior direkt eller indirekt från Dig, så måste Du helt sluta distribuera Programvaran.

Om delar av den här paragrafen förklaras ogiltig eller annars inte kan verkställas, skall resten av paragrafen äga fortsatt giltighet och paragrafen i sin helhet äga fortsatt giltighet i andra sammanhang.

Syftet med den här paragrafen är inte att förmå Dig att begå patentintrång eller att begå intrång i andra rättigheter eller att förmå Dig att bestrida giltigheten i sådana rättigheter. Den här paragrafen har ett enda syfte, vilket är att skydda distributionssystemet för fri programvara vilket görs genom implementeringen av dessa licensvillkor i praktiken. Många har bidragit till det stora utbudet av programvara som distribueras med hjälp av dessa licensvillkor och den fortsatta giltigheten och användningen av det här systemet, men det är upphovsmannen själv som måste besluta om han eller hon vill distribuera Programvaran genom det här systemet eller på något annat sätt och en licensinnehavare kan inte tvinga en upphovsman till ett annat beslut.

Den här paragrafen har till syfte att ställa det utom allt tvivel vad som anses följa av resten av dessa licensvillkor.

8. Om distributionen och/eller användningen av Programvaran är begränsad i vissa länder på grund av patent eller upphovsrättsligt skyddade gränssnitt, kan upphovsmannen till Programvaran lägga till en geografisk spridningsklausul, enligt vilken distribution är tillåten i de länder som inte anges som undantagna. Om så är fallet utgör begränsningarna en fullvärdig del av licensvillkoren.
9. Free Software Foundation kan offentliggöra ändrade och/eller nya versioner av General Public License från tid till annan. Sådana nya versioner kommer i sin helhet att påminna om nuvarande version av General Public License, men kan vara ändrade i vissa detaljer för att behandla nya problem eller för att införa nya överväganden.

Varje version ges ett särskiljande versionsnummer. Om Programvaran specificerar ett versionsnummer av licensvillkoren samt "alla senare versioner" kan Du välja mellan att följa dessa licensvillkor eller licensvillkoren i alla senare versioner offentliggjorda av Free Software Foundation. Om Programvaran inte specificerat ett versionsnummer för licensvillkoren kan Du välja fritt bland samtliga versioner som någonsin offentliggjorts av Free Software Foundation.

10. Om du vill använda delar av Programvaran i annan fri programvara, som distribueras enligt andra licensvillkor, skriver du till upphovsmannen och ber om tillstånd. För Programvaran vars upphovsrätt innehas av Free Software Foundation, skriver du till Free Software Foundation, vi gör ibland undantag för det här. Vårt beslut grundas på våra två mål: att bibehålla den fria statusen för alla verk som härleds från vår Programvara och främjandet av att dela med sig av och återanvända programvara i allmänhet.

INGEN GARANTI

11. DÅ DENNA PROGRAMVARA LICENSIERAS UTAN KOSTNAD GES INGEN GARANTI FÖR PROGRAMMET, UTOM SÅDAN GARANTI SOM MÅSTE GES ENLIGT TILLÄMPLIG. UPPHOVSRÄTTSSINNEHAVAREN OCH/ELLER ANDRA PARTER PROGRAMMET "I BEFINTLIGT SKICK" UTAN GARANTIER AV NÅGOT SLAG, VARKEN UTTRYCKLIGA ELLER UNDERFÖRSTÄDDA, INKLUSIVE, MEN INTE BEGRÄNSADE TILL, UNDERFÖRSTÄDDA GARANTIER GÄLLANDE SÄLJBARHET ELLER LÄMPLIGHET FÖR ETT VISST ÄNDAMÅL. HELA RISKEN GÄLLANDE KVALITET OCH ANVÄNDBARHET TAR DU SJÄLV. OM PROGRAMMET SKULLE VISA SIG HA DEFEKTER FÅR DU SJÄLV BÄRA ALLA EVENTUELLA KOSTNADER FÖR FELETS AVHJÄLPANDE, FÖR REPARATIONER ELLER NÖDVÄNDIG SERVICE.
12. INTE I NÅGOT FALL, UTOM NÄR DET GÄLLER ENLIGT TILLÄMPLIG LAG ELLER NÄR DET ÖVERENSKOMMITS SKRIFTLIGEN, SKALL EN UPPHOVSRÄTTSSINNEHAVARE ELLER ANNAN PART SOM ÄGER RÄTT ATT ÄNDRA OCH/ELLER DISTRIBUTUERA PROGRAMVARAN ENLIGT OVAN, VARA SKYLDIG ATT UTGE ERSÄTTNING FÖR SKADA DU LIDIT, INKLUSIVE ALLMÄN, DIREKT ELLER INDIREKT SKADA SOM FÖLJT PÅ GRUND AV ANVÄNDNING ELLER OMÖJLIGHET ATT ANVÄNDA PROGRAMVARAN (INKLUSIVE MEN INTE BEGRÄNSAT TILL FÖRLUST AV DATA OCH INFORMATION, ELLER DATA OCH INFORMATION SOM FRAMSTÄLLTS FELAKTIGT AV DIG ELLER TREDJE PART, ELLER FEL DÄR PROGRAMMET INTE KUNNAT KÖRAS TILLSAMMANS MED ANNAN PROGRAMVARA), ÄVEN OM EN SÅDAN INNEHAVARE ELLER ANNAN PART UPPLYSTS OM MÖJLIGHETEN TILL SÅDAN SKADA.

SLUT PÅ LICENSVILLKOREN

Hur du tillämpar dessa villkor för dina nya program

Om du utvecklar ett nytt program och vill att det skall vara till största möjliga nytta för allmänheten är det bästa du kan göra att göra programmet till fri programvara som var och en kan mångfaldiga och ändra enligt dessa villkor.

Om du vill att det ska vara så, lägger du följande text till programmet. Det är säkrast att lägga texten i början av varje källkodsfil, vilket är ett effektivt sätt att förmedla avsikten av garantiåtaganden, samtidigt som varje fil bör ha en "copyright"-rad och en länk till var användaren kan hitta licensen i sin helhet.

Copyright (C)

This program is free software; you can redistribute it and/or modify it under the terms of the GNU General Public License as published by the Free Software Foundation; either version 2 of the License, or (at your option) any later version.

This program is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU General Public License for more details.

You should have received a copy of the GNU General Public License along with this program; if not, write to the Free Software Foundation, Inc., 59 Temple Place, Suite 330, Boston, MA 02111-1307 USA

Lägg här också in information om hur användaren når dig per e-post och vanlig post.

Om ditt program är interaktivt bör du göra så att det visar följande för användaren när programmet startas i interaktivt läge:

Gnomovision version 69, Copyright (C) year name of author Gnomovision comes with ABSOLUTELY NO WARRANTY; for details type `show w`. This is free software, and you are welcome to redistribute it under certain conditions; type `show c` for details.

De fingerade kommandona `show w` respektive `show c` skall visa tillämpliga delar av General Public License. Du kan givetvis använda andra kommandon än `show w` och `show c`; informationen kan naturligtvis också visas genom musklick eller menyval, du använder det som passar programmet.

Om du arbetar som programmerare skall din arbetsgivare eller din skola i gällande fall skriva under en "copyrightfriskrivning" för programmet. Här är ett exempel, namnen ändrar du förstås:

Yoyodyne, Inc., hereby disclaims all copyright interest in the program `Gnomovision` (which makes passes at compilers) written by James Hacker.

<signaturen för TyCoon>, 1 April 1989
Ty Coon, President of Vice

Den här General Public License tillåter inte att du inkorporerar ditt program i icke-fri programvara. Om du utvecklar subrutiner eller programbibliotek kan det vara ibland vara lämpligt att tillåta länkning till icke-fri programvara. Om du vill göra det, bör du istället för den här licensen använda GNU Lesser General Public License.

GNU LESSER GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2.1, February 1999

Copyright (C) 1991, 1999 Free Software Foundation, Inc. 59 Temple Place, Suite 330, Boston, MA 02111-1307 USA Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies of this license document, but changing it is not allowed.

[This is the first released version of the Lesser GPL. It also counts as the successor of the GNU Library Public License, version 2, hence the version number 2.1.]

Preamble

The licenses for most software are designed to take away your freedom to share and change it. By contrast, the GNU General Public Licenses are intended to guarantee your freedom to share and change free software--to make sure the software is free for all its users.

This license, the Lesser General Public License, applies to some specially designated software packages--typically libraries--of the Free Software Foundation and other authors who decide to use it. You can use it too, but we suggest you first think carefully about whether this license or the ordinary General Public License is the better strategy to use in any particular case, based on the explanations below.

When we speak of free software, we are referring to freedom of use, not price. Our General Public Licenses are designed to make sure that you have the freedom to distribute copies of free software (and charge for this service if you wish); that you receive source code or can get it if you want it; that you can change the software and use pieces of it in new free programs; and that you are informed that you can do these things.

To protect your rights, we need to make restrictions that forbid distributors to deny you these rights or to ask you to surrender these rights. These restrictions translate to certain responsibilities for you if you distribute copies of the library or if you modify it.

For example, if you distribute copies of the library, whether gratis or for a fee, you must give the recipients all the rights that we gave you. You must make sure that they, too, receive or can get the source code. If you link other code with the library, you must provide complete object files to the recipients, so that they can relink them with the library after making changes to the library and recompiling it. And you must show them these terms so they know their rights.

We protect your rights with a two-step method: (1) we copyright the library, and (2) we offer you this license, which gives you legal permission to copy, distribute and/or modify the library. To protect each distributor, we want to make it very clear that there is no warranty for the free library. Also, if the library is modified by someone else and passed on, the recipients should know that what they have is not the original version, so that the original author's reputation will not be affected by problems that might be introduced by others.

Finally, software patents pose a constant threat to the existence of any free program. We wish to make sure that a company cannot effectively restrict the users of a free program by obtaining a restrictive license from a patent holder. Therefore, we insist that any patent license obtained for a version of the library must be consistent with the full freedom of use specified in this license.

Most GNU software, including some libraries, is covered by the ordinary GNU General Public License. This license, the GNU Lesser General Public License, applies to certain designated libraries, and is quite different from the ordinary General Public License. We use this license for certain libraries in order to permit linking those libraries into non-free programs.

When a program is linked with a library, whether statically or using a shared library, the combination of the two is legally speaking a combined work, a derivative of the original library. The ordinary General Public License therefore permits such linking only if the entire combination fits its criteria of freedom. The Lesser General Public License permits more lax criteria for linking other code with the library.

We call this license the "Lesser" General Public License because it does Less to protect the user's freedom than the ordinary General Public License. It also provides other free software developers Less of an advantage over competing non-free programs. These disadvantages are the reason we use the ordinary General Public License for many libraries. However, the Lesser license provides advantages in certain special circumstances.

For example, on rare occasions, there may be a special need to encourage the widest possible use of a certain library, so that it becomes a de-facto standard. To achieve this, non-free programs must be allowed to use the library. A more frequent case is that a free library does the same job as widely used non-free libraries. In this case, there is little to gain by limiting the free library to free software only, so we use the Lesser General Public License.

In other cases, permission to use a particular library in non-free programs enables a greater number of people to use a large body of free software. For example, permission to use the GNU C Library in non-free programs enables many more people to use the whole GNU operating system, as well as its variant, the GNU/Linux operating system.

Although the Lesser General Public License is Less protective of the users' freedom, it does ensure that the user of a program that is linked with the Library has the freedom and the wherewithal to run that program using a modified version of the Library.

The precise terms and conditions for copying, distribution and modification follow. Pay close attention to the difference between a "work based on the library" and a "work that uses the library". The former contains code derived from the library, whereas the latter must be combined with the library in order to run.

TERMS AND CONDITIONS FOR COPYING, DISTRIBUTION AND MODIFICATION

0. This License Agreement applies to any software library or other program which contains a notice placed by the copyright holder or other authorized party saying it may be distributed under the terms of this Lesser General Public License (also called "this License"). Each licensee is addressed as "you".

A "library" means a collection of software functions and/or data prepared so as to be conveniently linked with application programs (which use some of those functions and data) to form executables.

The "Library", below, refers to any such software library or work which has been distributed under these terms. A "work based on the Library" means either the Library or any derivative work under copyright law: that is to say, a work containing the Library or a portion of it, either verbatim or with modifications and/or translated straightforwardly into another language. (Hereinafter, translation is included without limitation in the term "modification".)

"Source code" for a work means the preferred form of the work for making modifications to it. For a library, complete source code means all the source code for all modules it contains, plus any associated interface definition files, plus the scripts used to control compilation and installation of the library.

Activities other than copying, distribution and modification are not covered by this License; they are outside its scope. The act of running a program using the Library is not restricted, and output from such a program is covered only if its contents constitute a work based on the Library (independent of the use of the Library in a tool for writing it). Whether that is true depends on what the Library does and what the program that uses the Library does.

1. You may copy and distribute verbatim copies of the Library's complete source code as you receive it, in any medium, provided that you conspicuously and appropriately publish on each copy an appropriate copyright notice and disclaimer of warranty; keep intact all the notices that refer to this License and to the absence of any warranty; and distribute a copy of this License along with the Library.

You may charge a fee for the physical act of transferring a copy, and you may at your option offer warranty protection in exchange for a fee.

2. You may modify your copy or copies of the Library or any portion of it, thus forming a work based on the Library, and copy and distribute such modifications or work under the terms of Section 1 above, provided that you also meet all of these conditions:
 - a) The modified work must itself be a software library.
 - b) You must cause the files modified to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change.
 - c) You must cause the whole of the work to be licensed at no charge to all third parties under the terms of this License.

- d) If a facility in the modified Library refers to a function or a table of data to be supplied by an application program that uses the facility, other than as an argument passed when the facility is invoked, then you must make a good faith effort to ensure that, in the event an application does not supply such function or table, the facility still operates, and performs whatever part of its purpose remains meaningful.

(For example, a function in a library to compute square roots has a purpose that is entirely well-defined independent of the application. Therefore, Subsection 2d requires that any application-supplied function or table used by this function must be optional: if the application does not supply it, the square root function must still compute square roots.)

These requirements apply to the modified work as a whole. If identifiable sections of that work are not derived from the Library, and can be reasonably considered independent and separate works in themselves, then this License, and its terms, do not apply to those sections when you distribute them as separate works. But when you distribute the same sections as part of a whole which is a work based on the Library, the distribution of the whole must be on the terms of this License, whose permissions for other licensees extend to the entire whole, and thus to each and every part regardless of who wrote it.

Thus, it is not the intent of this section to claim rights or contest your rights to work written entirely by you; rather, the intent is to exercise the right to control the distribution of derivative or collective works based on the Library.

In addition, mere aggregation of another work not based on the Library with the Library (or with a work based on the Library) on a volume of a storage or distribution medium does not bring the other work under the scope of this License.

3. You may opt to apply the terms of the ordinary GNU General Public License instead of this License to a given copy of the Library. To do this, you must alter all the notices that refer to this License, so that they refer to the ordinary GNU General Public License, version 2, instead of to this License. (If a newer version than version 2 of the ordinary GNU General Public License has appeared, then you can specify that version instead if you wish.) Do not make any other change in these notices.

Once this change is made in a given copy, it is irreversible for that copy, so the ordinary GNU General Public License applies to all subsequent copies and derivative works made from that copy.

This option is useful when you wish to copy part of the code of the Library into a program that is not a library.

4. You may copy and distribute the Library (or a portion or derivative of it, under Section 2) in object code or executable form under the terms of Sections 1 and 2 above provided that you accompany it with the complete corresponding machine-readable source code, which must be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange.

If distribution of object code is made by offering access to copy from a designated place, then offering equivalent access to copy the source code from the same place satisfies the requirement to distribute the source code, even though third parties are not compelled to copy the source along with the object code.

5. A program that contains no derivative of any portion of the Library, but is designed to work with the Library by being compiled or linked with it, is called a “work that uses the Library”. Such a work, in isolation, is not a derivative work of the Library, and therefore falls outside the scope of this License.

However, linking a “work that uses the Library” with the Library creates an executable that is a derivative of the Library (because it contains portions of the Library), rather than a “work that uses the library”. The executable is therefore covered by this License. Section 6 states terms for distribution of such executables.

When a “work that uses the Library” uses material from a header file that is part of the Library, the object code for the work may be a derivative work of the Library even though the source code is not. Whether this is true is especially significant if the work can be linked without the Library, or if the work is itself a library. The threshold for this to be true is not precisely defined by law.

If such an object file uses only numerical parameters, data structure layouts and accessors, and small macros and small inline functions (ten lines or less in length), then the use of the object file is unrestricted, regardless of whether it is legally a derivative work. (Executables containing this object code plus portions of the Library will still fall under Section 6.)

Otherwise, if the work is a derivative of the Library, you may distribute the object code for the work under the terms of Section 6. Any executables containing that work also fall under Section 6, whether or not they are linked directly with the Library itself.

6. As an exception to the Sections above, you may also combine or link a “work that uses the Library” with the Library to produce a work containing portions of the Library, and distribute that work under terms of your choice, provided that the terms permit modification of the work for the customer’s own use and reverse engineering for debugging such modifications.

You must give prominent notice with each copy of the work that the Library is used in it and that the Library and its use are covered by this License. You must supply a copy of this License. If the work during execution displays copyright notices, you must include the copyright notice for the Library among them, as well as a reference directing the user to the copy of this License. Also, you must do one of these things:

- a) Accompany the work with the complete corresponding machine-readable source code for the Library including whatever changes were used in the work (which must be distributed under Sections 1 and 2 above); and, if the work is an executable linked with the Library, with the complete machine-readable “work that uses the Library”, as object code and/or source code, so that the user can modify the Library and then relink

to produce a modified executable containing the modified Library. (It is understood that the user who changes the contents of definitions files in the Library will not necessarily be able to recompile the application to use the modified definitions.)

- b) Use a suitable shared library mechanism for linking with the Library. A suitable mechanism is one that (1) uses at run time a copy of the library already present on the user’s computer system, rather than copying library functions into the executable, and (2) will operate properly with a modified version of the library, if the user installs one, as long as the modified version is interface-compatible with the version that the work was made with.
- c) Accompany the work with a written offer, valid for at least three years, to give the same user the materials specified in Subsection 6a, above, for a charge no more than the cost of performing this distribution.
- d) If distribution of the work is made by offering access to copy from a designated place, offer equivalent access to copy the above specified materials from the same place.
- e) Verify that the user has already received a copy of these materials or that you have already sent this user a copy.

For an executable, the required form of the “work that uses the Library” must include any data and utility programs needed for reproducing the executable from it. However, as a special exception, the materials to be distributed need not include anything that is normally distributed (in either source or binary form) with the major components (compiler, kernel, and so on) of the operating system on which the executable runs, unless that component itself accompanies the executable.

It may happen that this requirement contradicts the license restrictions of other proprietary libraries that do not normally accompany the operating system. Such a contradiction means you cannot use both them and the Library together in an executable that you distribute.

7. You may place library facilities that are a work based on the Library side-by-side in a single library together with other library facilities not covered by this License, and distribute such a combined library, provided that the separate distribution of the work based on the Library and of the other library facilities is otherwise permitted, and provided that you do these two things:
 - a) Accompany the combined library with a copy of the same work based on the Library, uncombined with any other library facilities. This must be distributed under the terms of the Sections above.
 - b) Give prominent notice with the combined library of the fact that part of it is a work based on the Library, and explaining where to find the accompanying uncombined form of the same work.
8. You may not copy, modify, sublicense, link with, or distribute the Library except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense, link with, or distribute the Library is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License

will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.

9. You are not required to accept this License, since you have not signed it. However, nothing else grants you permission to modify or distribute the Library or its derivative works. These actions are prohibited by law if you do not accept this License. Therefore, by modifying or distributing the Library (or any work based on the Library), you indicate your acceptance of this License to do so, and all its terms and conditions for copying, distributing or modifying the Library or works based on it.
10. Each time you redistribute the Library (or any work based on the Library), the recipient automatically receives a license from the original licensor to copy, distribute, link with or modify the Library subject to these terms and conditions. You may not impose any further restrictions on the recipients' exercise of the rights granted herein. You are not responsible for enforcing compliance by third parties with this License.
11. If, as a consequence of a court judgment or allegation of patent infringement or for any other reason (not limited to patent issues), conditions are imposed on you (whether by court order, agreement or otherwise) that contradict the conditions of this License, they do not excuse you from the conditions of this License. If you cannot distribute so as to satisfy simultaneously your obligations under this License and any other pertinent obligations, then as a consequence you may not distribute the Library at all. For example, if a patent license would not permit royalty-free redistribution of the Library by all those who receive copies directly or indirectly through you, then the only way you could satisfy both it and this License would be to refrain entirely from distribution of the Library.

If any portion of this section is held invalid or unenforceable under any particular circumstance, the balance of the section is intended to apply, and the section as a whole is intended to apply in other circumstances.

It is not the purpose of this section to induce you to infringe any patents or other property right claims or to contest validity of any such claims; this section has the sole purpose of protecting the integrity of the free software distribution system which is implemented by public license practices. Many people have made generous contributions to the wide range of software distributed through that system in reliance on consistent application of that system; it is up to the author/donor to decide if he or she is willing to distribute software through any other system and a licensee cannot impose that choice.

This section is intended to make thoroughly clear what is believed to be a consequence of the rest of this License.

12. If the distribution and/or use of the Library is restricted in certain countries either by patents or by copyrighted interfaces, the original copyright holder who places the Library under this License may add an explicit geographical distribution limitation excluding those countries, so that distribution is permitted only in or among countries not thus excluded. In such case, this License incorporates the limitation as if written in the body of this License.

13. The Free Software Foundation may publish revised and/or new versions of the Lesser General Public License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns.

Each version is given a distinguishing version number. If the Library specifies a version number of this License which applies to it and "any later version", you have the option of following the terms and conditions either of that version or of any later version published by the Free Software Foundation. If the Library does not specify a license version number, you may choose any version ever published by the Free Software Foundation.

14. If you wish to incorporate parts of the Library into other free programs whose distribution conditions are incompatible with these, write to the author to ask for permission. For software which is copyrighted by the Free Software Foundation, write to the Free Software Foundation; we sometimes make exceptions for this. Our decision will be guided by the two goals of preserving the free status of all derivatives of our free software and of promoting the sharing and reuse of software generally.

NO WARRANTY

15. BECAUSE THE LIBRARY IS LICENSED FREE OF CHARGE, THERE IS NO WARRANTY FOR THE LIBRARY, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW. EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS AND/OR OTHER PARTIES PROVIDE THE LIBRARY "AS IS" WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE LIBRARY IS WITH YOU. SHOULD THE LIBRARY PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.
16. IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN WRITING WILL ANY COPYRIGHT HOLDER, OR ANY OTHER PARTY WHO MAY MODIFY AND/OR REDISTRIBUTE THE LIBRARY AS PERMITTED ABOVE, BE LIABLE TO YOU FOR DAMAGES, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE LIBRARY (INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF DATA OR DATA BEING RENDERED INACCURATE OR LOSSES SUSTAINED BY YOU OR THIRD PARTIES OR A FAILURE OF THE LIBRARY TO OPERATE WITH ANY OTHER SOFTWARE), EVEN IF SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

END OF TERMS AND CONDITIONS

How to Apply These Terms to Your New Libraries

If you develop a new library, and you want it to be of the greatest possible use to the public, we recommend making it free software that everyone can redistribute and change. You can do so by permitting redistribution under these terms (or, alternatively, under the terms of the ordinary General Public License).

To apply these terms, attach the following notices to the library. It is safest to attach them to the start of each source file to most effectively convey the exclusion of warranty; and each file should have at least the "copyright" line and a pointer to where the full notice is found.

<one line to give the library's name and an idea of what it does.>

Copyright (C) <year> <name of author>

This library is free software; you can redistribute it and/or modify it under the terms of the GNU Lesser General Public License as published by the Free Software Foundation; either version 2.1 of the License, or (at your option) any later version.

This library is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU Lesser General Public License for more details.

You should have received a copy of the GNU Lesser General Public License along with this library; if not, write to the Free Software Foundation, Inc., 59 Temple Place, Suite 330, Boston, MA 02111-1307 USA Also add information on how to contact you by electronic and paper mail.

You should also get your employer (if you work as a programmer) or your school, if any, to sign a "copyright disclaimer" for the library, if necessary. Here is a sample; alter the names:

Yoyodyne, Inc., hereby disclaims all copyright interest in the library 'Frob' (a library for tweaking knobs) written by James Random Hacker.

signature of Ty Coon, 1 April 1990
Ty Coon, President of Vice

That's all there is to it!

GNU LESSER GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2.1, februari 1999

Copyright (C) 1991, 1999 Free Software Foundation, Inc. 59 Temple Place, Suite 330, Boston, MA 02111-1307 USA Var och en äger rätt att kopiera och distribuera exakta kopior av det här licensavtalet, men att ändra det är inte tillåtet.

[Det här är den första utgåvan av Lesser GPL. Den räknas också som efterföljare till GNU Library Public License, version 2, vilket förklarar versionsnumret 2.1.]

Bakgrund

De flesta programvarulicenser är skapade för att ta bort din frihet att ändra och dela med dig av programvaran. GNU General Public Licenses är tvärtom skapade för att garantera din frihet att dela med dig av och förändra fri programvara – för att säkerställa att programvaran förblir fri för alla dess användare.

Den här licensen, Lesser General Public License, gäller särskilt utformade programpaket – kallas vanligtvis programbibliotek – från Free Software Foundation och andra upphovsmän som vill använda den. Även du kan använda den, men vi råder dig att tänka efter om det är den här licensen, eller den licens som kallas General Public License som, med tanke på följande förklaringar, är det bästa valet för dig.

När vi talar om fri programvara syftar vi på användarfrihet och inte på pris. Våra licenser (General Public Licenses) är skapade för att garantera din rätt distribuera och sprida kopior av fri programvara (och ta betalt för den här tjänsten om du önskar), att garantera att du får källkoden till programvaran eller kan få den om du så önskar, att garantera att du kan ändra och modifiera programvaran eller använda dess delar i ny fri programvara samt slutligen att garantera att du har fått information om dessa rättigheter.

För att skydda dina rättigheter, måste vi begränsa distributörers möjlighet att hindra dig från att använda dig av dessa rättigheter eller kräva att du avstår från dessa rättigheter. Dessa begränsningar motsvaras av vissa förpliktelser som du åläggs om du distribuerar kopior av programbiblioteket eller om du modifierar det.

Om du exempelvis distribuerar kopior av programbiblioteket, oavsett om du gör det gratis eller mot en avgift, måste du ge mottagaren alla de rättigheter vi gav dig. Du måste också se till att mottagaren får källkoden eller kan få den om mottagaren så önskar. Om du länkar annan kod till programbiblioteket måste du förse mottagarna med kompletta objektfiler, så att de kan länka dem tillbaka till programbiblioteket om programbiblioteket har modifierats och kompilerats om. Du måste också visa dessa licensvillkor för mottagaren så att mottagaren känner till sina rättigheter.

Vi skyddar dina rättigheter i två steg: (1) vi har upphovsrätt till programkatalogen och (2) vi erbjuder dig denna licens, som ger dig laglig rätt att kopiera, distribuera och/eller ändra programkatalogen. För att skydda varje distributör vill vi starkt betona att den fria programkatalogen inte täcks av någon som helst garanti. Vidare, om programbiblioteket förändras av någon annan än upphovsmannen, bör mottagaren informeras om att det som mottagaren har inte är originalversionen av programkatalogen, och att förändringar och eventuella felaktigheter i programbiblioteket inte skall belasta den ursprungliga upphovsmannen.

Slutligen skall det sägas att all fri programvara ständigt hotas av programvarupatent. Vi vill försäkra oss om att ett företag inte kan begränsa användandet av fri programvara genom att de skaffar en begränsad licens från en patentägare. För att undvika det här klargör vi tydligt och bestämt att för varje enskilt programvarupatent som utverkats för någon version av programbiblioteket måste gälla den fulla frihet som anges i den här licensen.

De flesta GNU-programvaror, inklusive vissa programbibliotek, täcks av den vanliga GNU General Public License. Den här licensen, GNU Lesser General Public License, gäller vissa särskilda programbibliotek, och skiljer sig på många sätt från den vanliga licensen (General Public License). Vi använder denna licens för vissa programbibliotek för att tillåta länkning till dessa programbibliotek till icke-fria programvaror.

När en programvara länkas till ett programbibliotek, antingen statiskt eller via ett delat programbibliotek, är kombinationen av dessa två i laglig mening ett kombinerat verk, en härledning från det ursprungliga programbiblioteket. Den vanliga licensen (General Public License) tillåter därför endast sådan länkning i de fall den fullständiga kombinationen av länkningen följer dess kriterier gällande friheten. Lesser General Public License har mer överseende kriterier för länkning av annan kod till programbiblioteket.

Vi kallar denna licens "Lesser" (svagare) General Public License eftersom den innehåller ett svagare skydd för användarnas frihet än den vanliga licensen (General Public License). Den ger även andra utvecklare av fria programvaror en svagare fördel gentemot icke-fri programvara. De här nackdelarna är anledningen till varför vi använder den vanliga licensen (General Public License) för många programbibliotek. I vissa särskilda fall är Lesser license det fördelaktigaste valet.

Till exempel, i vissa sällsynta fall, finns det ett särskilt behov att främja största möjliga användning av ett visst programbibliotek, så att det i praktiken blir en standard. För att uppnå detta måste icke-fri programvara tillåtas att använda programbiblioteket. Ett vanligare fall är att ett fritt programbibliotek utför samma saker som icke-fri programvara. I så fall finns det knappast något att vinna på att begränsa det fria programbiblioteket till endast fri programvara, och i dessa fall använder vi Lesser General Public License.

I andra fall kan en tillåtelse att använda ett visst fritt programbibliotek i icke-fri programvara ge en flera användare tillgång en större mängd fri programvara. Till exempel ger tillståndet att använda programbiblioteket GNU C Library i icke-fri programvara fler människor möjligheten att använda det fullständiga operativsystemet GNU, liksom dess variant, operativsystemet GNU/Linux.

Även om Lesser General Public License inte ger användarens frihet ett lika gott skydd, ser det ändå till att användaren av ett program, som är länkat till programbiblioteket, har friheten och möjligheten att använda programmet med en modifierad version av programbiblioteket.

Här nedan följer licensvillkoren för att kopiera, distribuera och ändra programvaran. Var noga med att skilja mellan "verk baserat på programbiblioteket" och "verk som använder programbiblioteket". Det föregående innehåller kod som härrör från programbiblioteket, medan det senare måste kombineras med programkatalogen för att kunna användas.

VILLKOR FÖR KOPIERING, DISTRIBUTION OCH ÄNDRING

0. Detta Licensavtal gäller alla programbibliotek och andra program som innehåller ett meddelande från upphovsrättsägaren eller annan auktoriserad part, som ger tillåtelse att distribuera programbiblioteket eller programvaran under de villkor som gäller i Lesser General Public License (dessa även "denna licens"). Varje licensinnehavare benämns "Du".

Ett "programbibliotek" är en samling programfunktioner och/eller information som är avsedda att på ett enkelt sätt länkas till program (som använder en del av dessa funktioner och denna information) och slutligen ingå i körbara program.

"Programbibliotek" nedan refererar till alla varianter av programbibliotek eller verk som distribuerats under dessa villkor. Ett "verk baserat på Programbiblioteket" betyder antingen programbiblioteket eller ett härlett verk som täcks av upphovsrättslagarna (copyright): det vill säga ett verk som innehåller Programbiblioteket eller en del av det, antingen som en exakt kopia och/eller rakt översatt till ett annat språk. (Översättning ingår nedan, utan begränsning, i de termer som beskriver ändringar och modifieringar.)

Med "källkoden" för ett verk avses den form av verket som är att föredra när man vill modifiera det. För ett programbibliotek avser med källkoden all källkod för moduler som det innehåller, samt alla tillhörande gränssnittsfiler, definitioner, samt de skript som används för att kontrollera kompilering och installation av programkatalogen.

Andra åtgärder än kopiering, distribution och modifiering täcks inte av dessa licensvillkor. Körning av ett program som använder Programbiblioteket är ej begränsat, och resultatet från en sådan körning täcks bara om dess innehåll utgör ett verk som grundar sig på Programbiblioteket (oberoende av att Programbiblioteket använts i ett verktyg för att skriva det). Om det här gäller eller ej beror på vad Programbiblioteket gör och vad programmet som använder Programbiblioteket gör.

1. Du äger rätt att kopiera och distribuera exakta kopior av Programbibliotekets källkod såsom Du mottog den, via alla medier, förutsatt att Du tydligt och på ett skäligt sätt på varje exemplar bifogar en korrekt upphovsrättsklausul och garantiavsegel, bevarar alla hänvisningar till denna Licens och till alla garantiavsegelser samt att alla mottagare av Programbiblioteket får en kopia av denna Licens tillsammans med Programbiblioteket.

Du äger rätt att ta ut en avgift om Du fysiskt för över en kopia av Programvaran till ett medium, till exempel en diskett eller en CD-ROM-skiva, och Du har rätt att, om Du vill, mot en avgift erbjuda en garanti för Programvaran.

2. Du äger rätt att modifiera ditt exemplar eller andra kopior av Programbiblioteket eller någon del av det och därmed skapa ett verk baserat på Programbiblioteket, samt att kopiera och distribuera sådana förändrade versioner eller verk enligt villkoren i paragraf 1 ovan, förutsatt att Du också uppfyller följande villkor:
 - a) Det modifierade verket måste själv vara ett programbibliotek.
 - b) Du tillser att de förändrade filerna har ett tydligt meddelande som berättar att Du har ändrat filerna samt vilket datum dessa ändringar gjordes.
 - c) Du måste se till att hela verket kan licensieras gratis till alla tredje parter under villkoren för denna Licens.
 - d) Om en procedur i det modifierade Programbiblioteket refererar till en funktion eller en databell som ska ingå i en tillämpning som använder proceduren, mer än bara ett argument som returneras när proceduren anropas, måste Du lägga dig vinn om att säkerställa att, om programmet inte tillhandahåller en sådan funktion eller tabell, proceduren fortfarande fungerar och kan utföra det som beroende på dess syfte kan anses vara meningsfullt.

(En funktion som beräknar kvadratrötter, för att ta ett exempel, har en väl definierad uppgift oberoende av i vilket program den här funktionen används. I det här fallet innebär punkten 2d att varje programbaserad funktion eller tabell som används av den här funktionen måste vara valfri: om inte programmet tillhandahåller det, måste kvadratrötsfunktionen fortfarande beräkna kvadratrötter.)

Dessa krav gäller det förändrade verket i dess helhet. Om identifierbara delar av verket inte härrör från Programbiblioteket och skäligen kan anses vara fristående och självständiga verk i sig, då skall dessa licensvillkor inte gälla i de delarna när de distribueras som egna verk. Men om samma delar distribueras tillsammans med en helhet som innehåller verk som härrör från Programbiblioteket, måste distributionen i sin helhet ske enligt dessa licensvillkor. Licensvillkoren skall i sådant fall gälla för andra licensinnehavare för hela verket och sålunda till alla delar av programkatalogen, oavsett vem som är upphovsman till vilka delar av verket.

Den här paragrafen skall sålunda inte tolkas som att anspråk görs på rättigheter eller att ifrågasätta Dina rättigheter till programvara som skrivits helt av Dig. Syftet är att tillse att rätten att kontrollera distributionen av härledda verk och samlingsverk av Programbiblioteket.

Förekomsten av andra verk, som inte är baserade på Programbiblioteket, tillsammans med Programbiblioteket (eller verk baserade på Programbiblioteket) på ett lagringsmedium eller samlingsmedium, leder inte automatiskt till att de andra verken omfattas av villkoren i denna Licens.

3. Du kan välja att använda villkoren i den ursprungliga GNU General Public License istället för den här Licensen för en viss kopia av Programbiblioteket. I så fall måste Du redigera all information som refererar till den här Licensen, så att den refererar till den ursprungliga GNU General Public License, version 2, istället för till den här Licensen. (Om det finns en senare version än version 2 av den ursprungliga GNU General Public License, kan Du i stället använda den versionen om Du så önskar.) Gör inga andra ändringar i informationen.

När denna ändring har väl har gjorts i en överläten kopia, kan dessa ändringar ej återkallas för den kopian, därför gäller den ursprungliga GNU General Public License för alla efterföljande kopior och alla efterföljande verk som härrör från den kopian.

Det här alternativet är användbart när Du vill kopiera en del av koden i Programbiblioteket till ett program som inte är ett bibliotek.

4. Du äger rätt att kopiera och distribuera Programbiblioteket (eller en del av det eller ett verk baserat på det, enligt paragraf 2) i objektkod eller i körbar form enligt villkoren i paragraf 1 och paragraf 2 ovan, förutsatt att Du bifogar motsvarande och fullständiga maskinellt läsliga källkoden, vilka måste distribueras under villkoren enligt paragraf 1 och 2 ovan på ett medium som används vid kommersiell överlåtelse av programvara.

Om distributionen av objektkod görs genom att erbjuda tillgång till att kopiera från en bestämd plats, då skall motsvarande tillgång att kopiera källkoden från samma plats anses uppfylla kraven på distribution av källkoden, även om tredje part inte behöver kopiera källkoden tillsammans med objektkoden.

5. Ett program som inte innehåller någon del av Programbiblioteket, men är gjort för att användas med Programbiblioteket genom att kompileras eller länkas med det, kallas "verk som använder Programbiblioteket". Ett sådant verk är inte i sig självt knutet till Programbiblioteket, och omfattas därför inte av denna Licens.

Om Du däremot länkar ett "verk som använder Programbiblioteket" med Programbiblioteket skapas en körbar fil som är knuten till programkatalogen (eftersom den innehåller delar av Programbiblioteket), istället för att endast vara ett "verk som använder Programbiblioteket". Den körbara filen täcks därför av denna Licens. Avsnitt 6 behandlar de villkor som gäller för distribution av sådana körbara filer.

När ett "verk som använder programkatalogen" använder material från en headerfil som är en del av Programbiblioteket kan det hända att objektkoden för verket är ett verk som härrör från Programbiblioteket även om källkoden inte gör det. Om detta stämmer är särskilt signifikant om verket kan länkas utan Programbiblioteket, eller om verket i sig självt är ett Programbibliotek. Juridiskt sett är inte gränsen då detta börjar gälla exakt definierad.

Om en sådan objektfil bara använder numeriska parametrar, datastrukturens layout och accessors och små makron och små inline-funktioner (högst tio programrader), då finns inga restriktioner när det gäller användandet av objektfilen, oberoende av om den juridiskt sett skulle vara att betrakta som ett härlett verk. (Körbara filer som innehåller den här objektkoden samt delar av Programbiblioteket faller ändå under paragraf 6.)

Annars, om verket är härlett från Programbiblioteket, får Du distribuera objektkoden för verket enligt villkoren i paragraf 6. Alla körbara filer som innehåller det verket faller också under paragraf 6, vare sig de är länkade direkt till Programbiblioteket eller ej.

6. Som ett undantag från ovanstående paragrafer får Du även kombinera eller länka ett "verk som använder Programbiblioteket" med Programbiblioteket för att åstadkomma ett verk som innehåller delar av Programbiblioteket, samt distribuera detta verk under de villkor som Du själv väljer, under förutsättningen att villkoren innehåller tillåtelse för kunden att göra modifieringar för eget bruk och använda "reverse engineering" för att "avlus" (debug) dessa modifieringar.

Du måste se till att varje kopia är tydligt märkt med en information som talar om att Programbiblioteket används i det och att Programbiblioteket och användandet av det täcks av den här Licensen. Du måste bifoga en kopia av den här Licensen. Om verket under körning visar copyrightinformation måste där också ingå copyrightinformation för Programbiblioteket, liksom en referens som talar om var användaren kan finna en kopia av Licensen. Du måste också göra ett av följande alternativ:

- Med verket ska följa en komplett motsvarande källkod för Programbiblioteket i maskinellt läsbar form där de ändringar som använts för verket (som måste distribueras under paragraf 1 och 2, ovan) ska finnas med; och, om verket är en körbar fil som är länkad med Programbiblioteket, med det kompletta maskinellt läsbara "verk som använder Programbiblioteket" som objektkod och/eller källkod, så att användaren kan modifiera Programbiblioteket och därefter länka om för att skapa en modifierad körbar fil som innehåller det modifierade Programbiblioteket. (Det är underförstått att en användare som ändrar innehållet i definitionsfilerna i Programbiblioteket kanske inte kommer att kunna kompilera om programmet för att använda de modifierade definitionerna.)
- Använd en lämplig biblioteksdelningsmekanism för länkning med Programbiblioteket. Med en lämplig menas en mekanism som (1) använder en vid körningen tillgänglig kopia av biblioteket som redan finns tillgänglig i användarens datorsystem, snarare än att biblioteksfunktionerna kopieras in i den körbara filen och (2) att den fungerar som den ska med en modifierad version av biblioteket, om användaren installerar en, så länge som den modifierade versionen är gränssnittskompatibel med den version som verket skapades med.
- Bifoga till verket ett skriftligt erbjudande med en giltighetstid på minst tre år, vilket ger samma användare tillgång till det material som anges under punkten 6a, ovan, mot en kostnad som inte överstiger kostnaden för själva distributionen.
- Om distributionen av arbetet sker genom tillgång till en kopia som kan nedladdas från en viss plats, ska också erbjudas en möjlighet att kopiera det ovan angivna materialet från samma plats.
- Verifiera att användaren redan har mottagit en kopia av detta material eller att Du redan har sänt en kopia till användaren.

Den form som gäller för en körbar fil av "verk som använder Programbiblioteket" är att den måste innehålla alla data och nödvändiga program som krävs för att återskapa den körbara filen av den. Ett undantag kan dock göras för sådant material som normalt distribueras, antingen i binär form eller som källkod, med huvudkomponenterna i operativsystemet (kompilator, kärna och så vidare) i vilket den körbara programvaran körs, om inte den här komponenten medföljer den körbara programvaran.

I vissa fall kan det här kravet motsäga begränsningarna som framgår av licensen för andra icke-fria bibliotek som vanligen inte medföljer operativsystemet. Sådana motstridiga krav innebär att Du inte kan använda både dem och Programbiblioteket samtidigt i en körbar fil som Du distribuerar.

7. Du kan placera biblioteksfunktioner som är verk baserade på Programbiblioteket tillsammans i ett bibliotek tillsammans med andra biblioteksfunktioner som inte täcks av den här Licensen, och distribuera ett sådant kombinerat bibliotek, förutsatt att den separata distributionen av verket baserat på Programbiblioteket och distributionen av de andra biblioteksfunktionerna är i övrigt tillättna, under förutsättning att Du gör följande två saker:

- a) Bifogar det kombinerade biblioteket med en kopia av samma verk baserat på Programbiblioteket, utan att vara kombinerat med något annat biblioteks funktioner. Det här måste distribueras enligt villkoren som framgår av ovanstående paragrafer.
 - b) Se till att det för det kombinerade biblioteket klart och tydligt framgår det faktum att en del av det är ett verk baserat på Programbiblioteket, och beskriva var en den medföljande okombinerade formen av samma verk finns att tillgå.
8. Du äger inte rätt att kopiera, ändra, licensiera, länka till eller distribuera Programbiblioteket utom på dessa licensvillkor. All övrig kopiering, ändringar, licensiering, länkning till eller distribution av Programbiblioteket är ogiltig och kommer automatiskt medföra att Du förlorar Dina rättigheter enligt dessa licensvillkor. Tredje man som har mottagit kopior eller rättigheter från Dig enligt dessa licensvillkor kommer dock inte att förlora sina rättigheter så länge de följer licensvillkoren.
 9. Det kan inte krävas av dig att Du accepterar dessa licensvillkor, då Du inte har skrivit under det här avtalet. Det finns emellertid ingenting annat som ger dig rätt att ändra eller distribuera Programbiblioteket eller verk härledda av det. Sådan verksamhet är i lag förbjuden om Du inte accepterar och följer dessa licensvillkor. Genom att ändra eller distribuera Programbiblioteket (eller verk baserat på programkatalogen) visar Du med genom ditt handlande att Du accepterar licensvillkoren och alla villkor för att kopiera, distribuera eller ändra Programbiblioteket eller verk baserat på Programbiblioteket.
 10. Var gång Du distribuerar Programbiblioteket (eller verk baserat på Programbiblioteket), kommer mottagaren per automatik att få en licens från den första licensgivaren att kopiera, distribuera, länka till eller ändra Programbiblioteket enligt dessa licensvillkor. Du får inte lägga till några andra restriktioner på mottagarens utövande av de rättigheter som garanteras i dem. Du är inte skyldig att tillse att tredje part följer licensvillkoren.
 11. Om det på grund av domstols dom eller anklagelse om patentintrång eller av annan anledning (ej begränsad till patentfrågor) ställs krav på Dig (oavsett om de kommer via domstols dom, via avtal eller på annat sätt) som strider mot dessa licensvillkor, så fräntar de inte Dina förpliktelser enligt dessa licensvillkor. Om Du inte kan distribuera Programbiblioteket och samtidigt uppfylla licensvillket och andra skyldigheter, får Du som en konsekvens inte distribuera Programbiblioteket. Om exempelvis ett patent gör att Du inte distribuera Programbiblioteket fritt till alla de som mottager kopior direkt eller indirekt från Dig, så måste Du helt sluta distribuera Programbiblioteket.

Om delar av den här paragrafen förklaras ogiltig eller annars inte kan verkställas, skall resten av paragrafen äga fortsatt giltighet och paragrafen i sin helhet äga fortsatt giltighet i andra sammanhang.

Syftet med den här paragrafen är inte att förmå Dig att begå patentintrång eller att begå intrång i andra rättigheter eller att förmå Dig att bestrida giltigheten i sådana rättigheter. Den här paragrafen har ett enda syfte, vilket är att skydda distributionssystemet för fri programvara vilket görs genom implementeringen av dessa licensvillkor i praktiken. Många har bidragit till det stora utbudet av programvara som distribueras med hjälp av dessa licensvillkor och den fortsatta giltigheten och användningen av det här systemet, men det är upphovsmannen själv som måste besluta om han eller hon vill distribuera Programvaran genom det här systemet eller på något annat sätt och en licensinnehavare kan inte tvinga en upphovsman till ett annat beslut.

Den här paragrafen har till syfte att ställa det utom allt tvivel vad som anses följa av resten av dessa licensvillkor.

12. Om distributionen och/eller användningen av Programbiblioteket är begränsad i vissa länder på grund av patent eller upphovsrättsligt skyddade gränssnitt kan upphovsmannen till Programbiblioteket lägga till en geografisk spridningsklausul, enligt vilken distribution är tillåten i länder förutom dem i vilket det är förbjudet. Om så är fallet utgör begränsningarna en fullvärdig del av licensvillkoren.
13. Free Software Foundation kan offentliggöra ändrade och/eller nya versioner av Lesser General Public från tid till annan. Sådana nya versioner kommer i sin helhet att påminna om nuvarande version av General Public License, men kan vara ändrade i vissa detaljer för att behandla nya problem eller för att införa nya överväganden.

Varje version ges ett särskiljande versionsnummer. Om Programbiblioteket specificerar ett versionsnummer av licensvillkoren samt "alla senare versioner" kan Du välja mellan att följa dessa licensvillkor eller licensvillkoren i alla senare versioner offentliggjorda av Free Software Foundation. Om Programbiblioteket inte specificerar ett versionsnummer av licensen kan Du välja fritt bland samtliga versioner som någonsin offentliggjorts.

14. Om Du vill använda delar av Programbiblioteket i annan fri programvara, som distribueras enligt andra licensvillkor som är oförenliga med dessa villkor, skriver Du till upphovsmannen och ber om tillstånd. För Programvaran vars upphovsrätt innehas av Free Software Foundation, skriver Du till Free Software Foundation, vi gör ibland undantag för det här. Vårt beslut grundas på våra två mål: att bibehålla den fria statusen för alla verk som härleds från vår Programvara och främjandet av att dela med sig av och återanvända programvara i allmänhet.

INGEN GARANTI

15. DÅ DETTA PROGRAMBIBLIOTEK LICENSIERAS UTAN KOSTNAD GES INGEN GARANTI FÖR PROGRAMBIBLIOTEK, UTOM SÅDAN GARANTI SOM MÅSTE GES ENLIGT TILLÄMPLIG LAG. FÖRUTOM DÅ DET UTTRYCKS I SKRIFT TILLHANDAHÅLLER UPPHOVRÄTTSSINNEHAVAREN OCH/ELLER ANDRA PARTER PROGRAMBIBLIOTEK "I BEFINTLIGT SKICK" UTAN GARANTIER AV NÅGRA SLAG, VARKEN UTTRYCKLIGA ELLER UNDERFÖRSTÅDDA, INKLUSIVE, MEN INTE BEGRÄNSAT TILL, UNDERFÖRSTÅDDA GARANTIER VID KÖP OCH LÄMPLIGHET FÖR ETT SÄRSKILT ÄNDAMÅL. HELA RISKEN FÖR PROGRAMBIBLIOTEKETS KVALITET OCH ANVÄNDBARHET BÄRS AV DIG. OM PROGRAMBIBLIOTEK SKULLE VISA SIG HA DEFEKTER SKALL DU BÅRA ALLA KOSTNADER FÖR FELETS AVHJÄLPANDE, REPARATIONER ELLER NÖDVÄNDIG SERVICE.
16. INTE I NÅGOT FALL, UTOM NÄR DET GÄLLER ENLIGT TILLÄMPLIG LAG ELLER NÄR DET ÖVERENSKOMMITS SKRIFTLIGEN, SKALL EN UPPHOVRÄTTSSINNEHAVARE ELLER ANNAN PART SOM ÅGER ÄNDRA OCH/ELLER DISTRIBUTUERA PROGRAMBIBLIOTEKET ENLIGT OVAN, VARA SKYLDIG UTGE ERSÄTTNING FÖR SKADA DU LIDER, INKLUSIVE ALLMÄN, DIREKT ELLER INDIREKT SKADA SOM FÖLJER PÅ GRUND AV ANVÄNDNING ELLER OMÖJLIGHET ATT ANVÄNDA PROGRAMBIBLIOTEKET (INKLUSIVE MEN INTE BEGRÄNSAT TILL FÖRLUST AV DATA OCH INFORMATION ELLER DATA OCH INFORMATION SOM FRAMSTÄLLTS FELAKTIGT AV DIG ELLER TREDJE PART ELLER FEL DÄR PROGRAMBIBLIOTEKET INTE KUNNAT KÖRAS SAMTIDIGT MED ANNAN PROGRAMVARA), ÄVEN OM EN SÅDAN UPPHOVRÄTTSSINNEHAVAREN ELLER ANNAN PART UPPLYSTS OM MÖJLIGHETEN TILL SÅDAN SKADA.

SLUT PÅ LICENSVILLKOREN

Hur du tillämpar dessa villkor för dina nya programbibliotek

Om du utvecklar ett nytt bibliotek, och du önskar att den ska vara till största möjliga nytta för allmänheten, rekommenderar vi att du gör den till en fri programvara som alla kan vidare distribuera och ändra. Det kan du göra genom att tillåta vidare distribuering under dessa villkor (eller som ett alternativ, under villkoren för den vanliga licensen (General Public License)).

För att uppnå detta lägger du följande till programkatalogen. Det är säkrast att lägga texten i början av varje källkodsfil, vilket är ett effektivt sätt att förmedla avsikten av garantiätaganden, samtidigt som varje fil bör ha en "copyright"-rad och en länk till var användaren kan hitta licensen i sin helhet.

<en rad med bibliotekets namn samt en förklaring vad biblioteket gör.>

Copyright (C) <år> <namnet på upphovsmannen>

This library is free software; you can redistribute it and/or modify it under the terms of the GNU Lesser General Public License as published by the Free Software Foundation; either version 2.1 of the License, or (at your option) any later version.

This library is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU Lesser General Public License for more details.

You should have received a copy of the GNU Lesser General Public License along with this library; if not, write to the Free Software Foundation, Inc., 59 Temple Place, Suite 330, Boston, MA 02111-1307 USA
Lägg här också in information om hur användaren når dig per e-post och vanlig post.

Om du arbetar som programmarerare skall din arbetsgivare eller din skola skriva under en "copyrightfriskrivning" för biblioteket om det är nödvändigt. Här är ett exempel, namnen ändrar du förstås:

Yoyodyne, Inc., hereby disclaims all copyright interest in the library 'Frob' (a library for tweaking knobs) written by James Random Hacker.

<signaturen för Ty Coon>, 1 April 1990
Ty Coon, President of Vice

Så enkelt är det!

Information angående programvara från tredje part

Den här produkten innehåller följande programvaror för vilka Sony har licensierats, antingen direkt eller indirekt av en tredje part.

1. OpenSSL (inklusive programkatalogen "Original SSLeay")
2. Tiff
3. D3DES
4. JPEG
5. flex
6. ftp
7. portmap
8. telnet
9. file
10. bsdiff

På begäran av upphovsrättsägarna för dessa programvaror, ger Sony våra kunder följande meddelande.

1. OpenSSL

Copyright (c) 1998-2001 The OpenSSL Project.

Alla rättigheter förbehålles.

Copyright (c) 1995-1998 Eric Young (eay@cryptsoft.com)

Alla rättigheter förbehålles.

Den här produkten innehåller programvara som utvecklats av OpenSSL.

Projekt för användning av OpenSSL Toolkit (<http://www.openssl.org/>).

OpenSSL License

Spridning och användning av källkod och dess binära form, med eller utan modifieringar, tillåts förutsatt att följande villkor är uppfyllda:

1. Om källkoden sprids måste ovanstående upphovsrättsinformation finnas med, liksom den här listan med villkor och följande friskrivningsklausul.
2. Spridning i binär form måste innehålla ovanstående upphovsrättsinformation, den här listan med villkor och följande friskrivningsklausul, antingen i dokumentationen och/eller i annat material som tillhandahålls i distributionen.
3. All annonsering och allt reklammaterial som nämner funktioner eller användande av denna programvara måste innehålla följande information: "Denna produkt inkluderar programvara som utvecklats av OpenSSL-projektet för användning med OpenSSL Toolkit. (<http://www.openssl.org/>)"
4. Namnen "OpenSSL Toolkit" och "OpenSSL Project" får inte användas för att rekommendera eller stödja produkter som härrör från denna programvara, utan ett skriftligt tillstånd. För ett skriftligt tillstånd kontakta du openssl-core@openssl.org.
5. Produkter som härrör från denna programvara får inte kallas "OpenSSL", och "OpenSSL" får inte heller visas i produktens namn utan ett skriftligt tillstånd från OpenSSL Project.
6. Spridning, i vilken form det vara må, måste innehålla följande bekräftelse:
"Denna produkt inkluderar programvara som utvecklats av OpenSSL-projektet för användning med OpenSSL Toolkit (<http://www.openssl.org/>)"

DEN HÄR PROGRAMVARAN TILLHANDAHÅLLS AV PROJEKTET OpenSSL. "I BEFINTLIGT SKICK" SOM HÄRMEDE FRÅNSÄGER SIG ALLA UTTRYCKTA ELLER UNDERFÖRSTÅDDA GARANTIER, INKLUSIVE, MEN INTE BEGRÄNSADE TILL, UNDERFÖRSTÅDDA GARANTIER RÖRANDE SÄLJBARHET OCH LÄMPLIGHET FÖR VISST ÄNDAMÅL. UNDER INGA SOM HELST OMSTÄNDIGHETER KAN PROJEKTET OpenSSL ELLER DESS MEDARBETARE GÖRAS ANSVARIGA FÖR DIREKTA, INDIREKTA ELLER SPECIFIKA SKADOR (INBEGRIPET, MEN INTE BEGRÄNSAT TILL ANSKAFFNING AV ERSÄTTNINGSVAROR ELLER ERSÄTTNINGSTJÄNSTER, ERSÄTTNING FÖR FÖRLORAD INFORMATION, FÖRLORAD VINST ELLER FÖR AVBROTT I VERKSAMHETEN) HUR DE ÄN UPPKOMMIT OCH OAVSETT VILKET ERSÄTTNINGANSVAR SOM, VARE SIG DET FÖRELLIGGER I FORM AV KONTRAKT, ELLER FÖLJER AV STRIKT ERSÄTTNINGANSVAR ELLER ÅTALBART HANDLANDE (INBERÄKNAT FÖRSUMLIGHET ELLER ANNAT) SOM UPPSTÅTT TILL FÖLJD AV ATT DEN HÄR PROGRAMVARAN HAR ANVÄNTS, ÄVEN OM INFORMATION OM DENNA MÖJLIGHET FÖRELEGAT.

Ursprunglig SSLeay-licens

Spridning och användning av källkod och dess binära form, med eller utan modifieringar, tillåts förutsatt att följande villkor är uppfyllda:

1. Om källkoden sprids måste upphovsrättsinformationen finnas med, liksom den här listan med villkor och följande friskrivningsklausul.
2. Spridning i binär form måste innehålla ovanstående upphovsrättsinformation, den här listan med villkor och följande friskrivningsklausul, antingen i dokumentationen och/eller i annat material som tillhandahålls i distributionen.
3. All annonsering och allt reklammaterial som nämner funktioner eller användande av denna programvara måste innehålla följande tillkännagivande: "Denna produkt inkluderar kryptografisk programvara skriven av Eric Young (eay@cryptsoft.com)"
Ordet "cryptographic" kan utelämnas om rutiner som används från programbiblioteket inte är relaterade till kryptografi :-).
4. Om du inkluderar Windows-specifik kod (eller kod som härrör därifrån, programkod) från programmappen (apps directory) måste du inkludera följande tillkännagivande: "Denna produkt inkluderar programvara skriven av Tim Hudson (tjh@cryptsoft.com)"

DEN HÄR PROGRAMVARAN TILLHANDAHÅLLS AV ERIC YOUNG "I BEFINTLIGT SKICK" OCH HAN FRÅNSÄGER SIG SAMTIDIGT ALLA UTTRYCKTA ELLER UNDERFÖRSTÅDDA GARANTIER, INKLUSIVE, MEN INTE BEGRÄNSADE TILL, UNDERFÖRSTÅDDA GARANTIER RÖRANDE SÄLJBARHET, LÄMPLIGHET FÖR VISST ÄNDAMÅL. UNDER INGA SOM HELST OMSTÄNDIGHETER KAN UPPHOVSAMMANNEN ELLER UPPHOVSAMMANNENS MEDARBETARE GÖRAS ANSVARIGA FÖR DIREKTA, INDIREKTA ELLER SPECIFIKA SKADOR (INBEGRIPET, MEN INTE BEGRÄNSAT TILL ANSKAFFNING AV ERSÄTTNINGSVAROR ELLER ERSÄTTNINGSTJÄNSTER, ERSÄTTNING FÖR FÖRLORAD INFORMATION, FÖRLORAD VINST ELLER FÖR AVBROTT I VERKSAMHETEN) HUR DE ÄN UPPKOMMIT OCH OAVSETT VILKET ERSÄTTNINGANSVAR SOM, VARE SIG DET FÖRELLIGGER I FORM AV KONTRAKT, ELLER FÖLJER AV STRIKT ERSÄTTNINGANSVAR ELLER ÅTALBART HANDLANDE (INBERÄKNAT FÖRSUMLIGHET ELLER ANNAT) SOM UPPSTÅTT TILL FÖLJD AV ATT DEN HÄR PROGRAMVARAN HAR ANVÄNTS, ÄVEN OM INFORMATION OM DENNA MÖJLIGHET FÖRELEGAT.

2. Tiff

Copyright (c) 1990-1997 Sam Leffler
Copyright (c) 1991-1997 Silicon Graphics, Inc.

Tillåtelse att använda, kopiera, modifiera, distribuera och sälja denna programvara och dess dokumentation för alla syften tillåts härmed avgiftsfritt, förutsatt att (i) ovanstående upphovsrättsklausul och denna tillåtelse bifogas alla kopior av programvaran och dess dokumentation, och att (ii) namnen Sam Leffler och Silicon Graphics inte används i någon form av reklam eller publicitet som rör programvaran utan ett i förväg anskaffat, specifikt skriftligt tillstånd från Sam Leffler och Silicon Graphics.

PROGRAMVARAN TILLHANDAHÅLLS I "BEFINTLIGT SKICK" OCH UTAN GARANTI AV NÅGOT SLAG, VARKEN UTTRYCKT ELLER UNDERFÖRSTÅDD, VILKET INBEGRIPER MEN INTE ÄR BEGRÄNSAT TILL, GARANTI GÄLLANDE SÄLJBARHET ELLER LÄMPLIGHET FÖR ETT VISST ÄNDAMÅL.

UNDER INGA SOM HELST OMSTÄNDIGHETER KAN SAM LEFFLER ELLER SILICON GRAPHICS GÖRAS ANSVARIGA FÖR DIREKTA, INDIREKTA ELLER SPECIFIKA SKADOR HUR DE ÄN UPPKOMMIT ELLER UPPSTÅTT, SOM EN FÖLJD AV FÖRLUST AV BRUK, INFORMATION ELLER FÖRTJÄNST, OAVSETT OM KÄNNEDOM OM MÖJLIGHETEN TILL SÅDAN SKADA FÖRELEGAT ELLER EJ, OCH OAVSETT VILKET ERSÄTTNINGSANSVAR SOM ÅBEROPAS, SOM FÖLJD AV ELLER I SAMBAND MED ANVÄNDADET AV DEN HÄR PROGRAMVARAN.

Copyright (c) 1985, 1986 The Regents of the University of California.

Alla rättigheter förbehålles.

Denna programkod härrör från programvara som James A. Woods bidragit till Berkeley med, och som i sin tur härtstammar från ett ursprungligt verk av Spencer Thomas och Joseph Orost.

Spridning och användning av källkod och dess binära form tillåts förutsatt att ovanstående upphovsrättsinformation och detta stycke kopieras och medföljer alla dess former och all eventuell dokumentation, reklammaterial och annat material som har samband med sådan distribution och användning tillkännager att programvaran utvecklades av University of California, Berkeley. Namnet på universitetet får inte användas för att rekommendera eller marknadsföra produkter som härrör från denna programvara utan ett i förväg införskaffat skriftligt tillstånd.

PROGRAMVARAN TILLHANDAHÅLLS I "BEFINTLIGT SKICK" OCH UTAN GARANTI AV NÅGOT SLAG, VARE SIG UTTRYCKT OCH UNDERFÖRSTÅDD, VILKET INBEGRIPER MEN INTE ÄR BEGRÄNSAT TILL, UNDERFÖRSTÅDDA GARANTIER GÄLLANDE SÄLJBARHET ELLER LÄMPLIGHET FÖR ETT VISST ÄNDAMÅL.

3. D3DES

Copyright (c) 1988,1989,1990,1991,1992 tillhör Richard Outerbridge.
(Genie : OUTER; CIS : [71755,204]) Graven Imagery, 1992.

4. JPEG

Den här produkten är delvis baserad på arbeten som utförts av Independent JPEG Group.

"den här programvaran är delvis baserad på arbeten som utförts av Independent JPEG Group"

5. flex

Den här produkten innehåller programvara som utvecklats av University of California, Berkeley och dess medarbetare

6. ftp

Den här produkten innehåller programvara som utvecklats av University of California, Berkeley och dess medarbetare

7. portmap

Den här produkten innehåller programvara som utvecklats av University of California, Berkeley och dess medarbetare

8. telnet

Den här produkten innehåller programvara som utvecklats av University of California, Berkeley och dess medarbetare

9. file

Copyright (c) Ian F. Darwin 1986, 1987, 1989, 1990, 1991, 1992, 1994, 1995.

Programvara skrivet av Ian F. Darwin och andra medarbetare; underhållet 1994-2004 Christos Zoulas.

DEN HÄR PROGRAMVARAN TILLHANDAHÅLLS AV UPPHOVSMANNEN OCH DESS MEDARBETARE "I BEFINTLIGT SKICK" OCH DE FRÅNSÄGER SIG SAMTIDIGT ALLA UTTRYCKTA ELLER UNDERFÖRSTÅDDA GARANTIER, INKLUSIVE, MEN INTE BEGRÄNSADE TILL, UNDERFÖRSTÅDDA GARANTIER RÖRANDE SÄLJBARHET ELLER LÄMPLIGHET FÖR VISST ÄNDAMÅL. UNDER INGA SOM HELST OMSTÄNDIGHETER KAN UPPHOVSMANNEN ELLER UPPHOVSMANNENS MEDARBETARE GÖRAS ANSVARIGA FÖR DIREKTA, INDIREKTA ELLER SPECIFIKA SKADOR (INBEGRIPET, MEN INTE BEGRÄNSAT TILL ANSKAFFNING AV ERSÄTTNINGSVAROR ELLER ERSÄTTNINGSTJÄNSTER, ERSÄTTNING FÖR FÖRLORAD INFORMATION, FÖRLORAD VINST ELLER FÖR AVBROT I VERKSAMHETEN) HUR DE ÄN UPPKOMMIT OCH OAVSETT VILKET ERSÄTTNINGSANSVAR SOM, VARE SIG DET FÖRELIGGER I FORM AV KONTRAKT, ELLER FÖLJER AV STRIKT ERSÄTTNINGSANSVAR ELLER ÅTALBART HANDLANDE (INBERÄKNAT FÖRSUMLIGHET ELLER ANNAT) SOM UPPSTÅTT TILL FÖLJD AV ATT DEN HÄR PROGRAMVARAN HAR ANVÄNTS, ÄVEN OM INFORMATION OM DENNA MÖJLIGHET FÖRELEGAT.

10. bsdiff

Copyright 2003-2005 Colin Percival
Alla rättigheter förbehålles

DEN HÄR PROGRAMVARAN TILLHANDAHÅLLS AV UPPHOVSMANNEN "I BEFINTLIGT SKICK" SAMTIDIGT SOM UPPHOVSMANNEN FRÅNSÄGER SIG ALLA UTTRYCKTA ELLER UNDERFÖRSTÅDDA GARANTIER, INKLUSIVE, MEN INTE BEGRÄNSADE TILL, UNDERFÖRSTÅDDA GARANTIER RÖRANDE SÄLJBARHET ELLER LÄMPLIGHET FÖR VISST ÄNDAMÅL. UNDER INGA SOM HELST OMSTÄNDIGHETER KAN UPPHOVSMANNEN GÖRAS ANSVARIG FÖR DIREKTA, INDIREKTA ELLER SPECIFIKA SKADOR (INBEGRIPET, MEN INTE BEGRÄNSAT TILL ANSKAFFNING AV ERSÄTTNINGSVAROR ELLER ERSÄTTNINGSTJÄNSTER, ERSÄTTNING FÖR FÖRLORAD INFORMATION, FÖRLORAD VINST ELLER FÖR AVBROT I VERKSAMHETEN) HUR DE ÄN UPPKOMMIT OCH OAVSETT VILKET ERSÄTTNINGSANSVAR SOM, VARE SIG DET FÖRELIGGER I FORM AV KONTRAKT, ELLER FÖLJER AV STRIKT ERSÄTTNINGSANSVAR ELLER ÅTALBART HANDLANDE (INBERÄKNAT FÖRSUMLIGHET ELLER ANNAT) SOM UPPSTÅTT TILL FÖLJD AV ATT DEN HÄR PROGRAMVARAN HAR ANVÄNTS, ÄVEN OM INFORMATION OM DENNA MÖJLIGHET FÖRELEGAT.

Varumärken m.m.

- Den här programvaran är delvis baserad på arbeten som utförts av Independent JPEG Group.
- ATRAC och **ATRAC** är varumärken som tillhör Sony Corporation.
- "WALKMAN",  och  är registrerade varumärken som tillhör Sony Corporation.
- "GIGA JUKE" och dess logotyp är varumärken som tillhör Sony Corporation.
- VAIO,  och VAIO Media är registrerade varumärken som tillhör Sony Corporation.
- "ATRAC", OpenMG och dess logotyper är varumärken som tillhör Sony Corporation.
- "SensMe" är ett varumärke eller registrerat varumärke som tillhör Sony Ericsson Mobile Communications AB.
- Amerikanska patent och patent i andra licenser är licensierade från Dolby Laboratories.
- Teknik och patent för ljudkodning enligt MPEG Layer-3 används enligt licens från Fraunhofer IIS och Thomson.
- Microsoft, Windows, Windows Vista och Windows Media är varumärken eller registrerade varumärken som tillhör Microsoft Corporation i USA och/eller andra länder.
- Den här produkten skyddas av de rättigheter som gäller immateriell egendom och tillhör Microsoft Corporation. Användning eller distribution av sådan teknik utanför den här produkten är förbjuden utan licens från Microsoft eller ett auktoriserat dotterbolag till Microsoft.
- Macintosh är ett varumärke som tillhör Apple Computer, Inc., registrerat i United States och andra länder.
- "AOSS" är ett varumärke som tillhör Buffalo Inc.
-  **LIVE365.COM** är ett varumärke som tillhör Live365.com.
-  **SHOUTcast** är ett registrerat varumärke som tillhör AOL LLC.
- Typsnittet (Shin Go R) som är installerat i den här enheten har tillhandahållits av MORISAWA & COMPANY LTD. Dessa namn är varumärken för MORISAWA & COMPANY LTD., och även upphovsrätten till typsnittet tillhör MORISAWA & COMPANY LTD.
- Varumärket Bluetooth och dess logotyper tillhör Bluetooth SIG, Inc. och all användning av dessa märken av Sony Corporation sker under licens. Andra varumärken och varunamn tillhör respektive ägare.
- Byggd med Linter Database.
Copyright © 2006-2009, Brycen Corp., Ltd.
Copyright © 1990-2003, Relex, Inc., Alla rättigheter förbehålles.

- Teknik för musikidentifiering och relaterade data tillhandahålls av Gracenote®. Gracenote är branschstandard för musikidentifieringsteknik och relaterat innehåll. Ytterligare information finns på följande adress: www.gracenote.com.
Cd- och musikrelaterade data från Gracenote, Inc. copyright © 2000-2008 Gracenote. Gracenote-programvara copyright © 2000-2008 Gracenote. Denna produkt och tjänst kan täckas av ett eller flera av följande amerikanska patent: USA-patentnummer 5,987,525, 6,061,680, 6,154,773, 6,161,132, 6,230,192, 6,230,207, 6,240,459, 6,330,593 samt andra utfärdade och sökta patent. Vissa tjänster tillhandahålls under licens från Open Globe, Inc. för det amerikanska patentet 6,304,523. Gracenote och CDDB är registrerade varumärken som tillhör Gracenote. Gracenote-logotypen och logotypen "Powered by Gracenote" är varumärken som tillhör Gracenote. Information om användning av Gracenote-tjänsten finns på: www.gracenote.com/corporate



Gracenote® slutanvändaravtal

Detta program eller denna enhet innehåller programvara från Gracenote, Inc. i Emeryville, Kalifornien, USA ("Gracenote"). Programvaran från Gracenote ("Gracenote-programvaran") aktiverar detta program för identifiering av skivor och/eller filer samt inhämtning av musikrelaterad information, inklusive uppgift er om namn, artist, spår och titel ("Gracenote-data") från onlineservrar eller inbäddade databaser (tillsammans kallade "Gracenote-servrar") och för utförande av andra åtgärder. Du får endast använda Gracenote-data enligt de avsedda slutanvändarfunktionerna för detta program eller denna enhet.

Du samtycker till att endast använda Gracenote-data, Gracenote-programvaran och Gracenote-servrarna för ditt personliga, ej kommersiella bruk. Du samtycker till att inte överlåta, kopiera, överföra eller vidarebefordra denna Gracenote-programvara eller dessa Gracenote-data till någon tredje man. **DU SAMTYCKER TILL ATT INTE ANVÄNDA ELLER UTNYTTJA GRACENOTE-DATA, GRACENOTE-PROGRAMVARAN ELLER GRACENOTE-SERVRARNA PÅ ANNAT SÄTT ÄN VAD SOM UTTRYCKLIGEN TILLÅTS I DETTA AVTAL.**

Du samtycker till att din ej exklusiva rätt att använda Gracenote-data, Gracenote-programvaran och Gracenote-servrarna kommer att upphöra om du bryter mot dessa restriktioner. Om din licens upphör samtycker du till att upphöra med all användning av Gracenote-data, Gracenote-programvaran och Gracenote-servrarna. Gracenote har ensamrätt på alla Gracenote-data, all Gracenote-programvara och alla Gracenote-servrar, inklusive alla äganderättigheter. Gracenote kommer under inga omständigheter att ha någon skyldighet att betala dig för information som du tillhandahåller. Du samtycker till att Gracenote, Inc. får göra gällande företagets rättigheter under detta avtal mot dig direkt i sitt eget namn.

Gracenote-tjänsten använder en unik identifierare för dokumentation av frågor för statistiska ändamål. Syftet med en slumpmässigt tilldelad numerisk identifierare är att göra det möjligt för Gracenote-tjänsten att räkna frågor, utan att veta något om vem du är. Ytterligare information finns på webbsidan för Gracenotes sekretesspolicy för Gracenote-tjänsten.

Gracenote-programvaran och allt som ingår i Gracenote-data licensieras till dig i "befintligt skick". Gracenote utfärdar inga utfästelser eller garantier, vare sig uttryckta eller underförstådda, avseende riktigheten i de Gracenote-data som finns i Gracenote-servrarna. Gracenote förbehåller sig rätten att ta bort data från Gracenote-servrarna eller att ändra datakategorier på grund av något skäl som Gracenote anser vara tillräckligt. Ingen garanti utfärdas avseende Gracenote-programvarans eller Gracenote-servrarnas felfrihet eller att Gracenote-programvaran eller Gracenote-servrarna kommer att fungera utan avbrott. Gracenote har ingen skyldighet att förse dig med nya, förbättrade eller ytterligare datatyper eller kategorier som Gracenote kan tillhandahålla i framtiden och företaget förbehåller sig rätten att avbryta sina tjänster när som helst.

GRACENOTE FRÅNSÄGER SIG ALLA GARANTIER, VARE SIG DESSA ÄR UTTRYCKTA ELLER UNDERFÖRSTÅDDA, INKLUSIVE, MEN INTE BEGRÄNSAT TILL, UNDERFÖRSTÅDDA GARANTIER FÖR SÄLJBARHET, LÄMPLIGHET FÖR ETT VISST ÄNDAMÅL, ÄGANDERÄTT OCH ICKE-INTRÅNG I UPPHOVSÄTT. GRACENOTE GARANTERAR INTE DE RESULTAT SOM ERHÅLLS GENOM DIN ANVÄNDNING AV GRACENOTE-PROGRAMVARAN ELLER EN GRACENOTE-SERVER. GRACENOTE KOMMER UNDER INGA OMSTÄNDIGHETER ATT ANSVARA FÖR NÅGRA FÖLJDSKADOR ELLER FÖR NÅGON VINSTFÖRLUST ELLER INKOMSTFÖRLUST.