

MP3-speler

Gebruiksaanwijzing

imagine... ongekende mogelijkheden

Hartelijk dank voor het aanschaffen van dit Samsung-product. Registreer uw product voor een zo volledig mogelijke service op:

www.samsung.com/global/register



kenmerken van uw nieuwe MP3-speler

Mooi. Intelligent. Betrouwbaar. En vooral leuk! Dat is uw nieuwe MP3-speler, en nog veel meer. Dankzij de compacte vormgeving neemt deze MP3-speler slechts zeer weinig ruimte in uw zak in en de geavanceerde technologie zorgt voor een rijk geluid. U zult heel veel plezier beleven aan uw nieuwe MP3-speler, of u nu aan het sporten bent, uw favoriete nummers wilt downloaden of gewoon naar de radio wilt luisteren. Nadat u hem eenmaal hebt gebruikt, vraagt u zich af hoe u ooit zonder hebt gekund.

GEBRUIKSVRIENDELIJKE INTERFACE

De MP3-speler heeft een geïntegreerde USB-poort voor snelle gegevensoverdracht en voor het opladen van het apparaat. Een USB-kabel hebt u niet nodig.

HET GEMAK VAN EEN EIGEN SELECTIE IN UW SPELER!

U kunt een afspeellijst van uw favoriete muziek maken.

UITBREIDING EN COMPATIBILITEIT

Met deze speler zit u niet vast aan MP3-bestanden. De speler ondersteunt zowel MP3 als WMA.

AANRAAKBEDIENING

Door licht op het aanraakvlak te tikken kunt u door de menu's bladeren.

LANGERE AFSPEELDUUR EN KORTERE DOWNLOADTIJD

Met een volledig geladen batterij kan maximaal 16 uur muziek worden afgespeeld. Het downloaden gaat snel.

Dankzij de compatibiliteit met USB 2.0 is de speler veel sneller dan modellen met USB 1.1.

WONDER VAN GELUIDSKWALITEIT











Uw nieuwe MP3-speler is uitgerust met DNSe™ (Digital Natural Sound-engine), de unieke geluidstechnologie van Samsung voor een rijker, dieper geluid en een ongelofelijke luisterbeleving.

WAAR VORM EN FUNCTIONALITEIT HAND IN HAND GAAN

Zazeker, hij is gestroomlijnd en mooi. Maar hij ligt ook lekker in de hand en is eenvoudig te bedienen.

veiligheidsinformatie

Betekenis van de pictogrammen en aanduidingen in deze gebruiksaanwijzing:

 WAARSCHUWING	Risico van lichamelijk letsel met mogelijk fatale gevolgen.
 LET OP	Risico van lichamelijk letsel of materiële schade.
 LET OP	U kunt het risico op brand, ontploffing, elektrische schokken of lichamelijk letsel tijdens het gebruik van uw MP3-speler verminderen door de genoemde belangrijke voorzorgsmaatregelen in acht te nemen.
 OPMERKING	Tips of verwijzingen naar informatie die u kunnen helpen bij het bedienen van de speler.
	NIET proberen.
	NIET demonteren.
	NIET aanraken.
	Volg de aanwijzingen nauwgezet op.
	Haal de stekker uit het stopcontact.
	Bel het servicecentrum voor assistentie.

Deze waarschuwingstekens dienen om persoonlijk letsel, van uzelf en van anderen, te voorkomen.

Voer de aanwijzingen nauwgezet op.

Bewaar de gebruiksaanwijzing nadat u dit gedeelte hebt doorgelezen op een veilige plaats, zodat u deze informatie later nog eens kunt naslaan.

veiligheidsinformatie

In deze gebruiksaanwijzing wordt het juiste gebruik van uw nieuwe MP3-speler beschreven. Lees de gebruiksaanwijzing zorgvuldig door om te voorkomen dat u de speler beschadigt of uzelf verwondt. Let met name op de volgende serieuze waarschuwingen:

BESCHERM UZELF



- Demonteer, repareer of wijzig het product niet zelf.



LET OP

- Zorg dat het product niet nat wordt. Het product is niet waterbestendig. Als het product nat wordt, schakel het dan niet in. Anders zou u een elektrische schok kunnen krijgen. Neem in dat geval contact op met het dichtstbijzijnde Samsung Service Center.
- Gebruik het product niet tijdens een onweer met bliksem. Anders loopt u het risico op storingen of elektrische schok.



LET OP

- Gebruik de oortelefoon niet tijdens het besturen van een fiets, auto of motor.
Gebruik van de oortelefoon tijdens het rijden zou namelijk ernstige ongelukken kunnen veroorzaken. Bovendien is het in sommige landen wettelijk verboden. Gebruik van de oortelefoon tijdens het lopen en joggen op de openbare weg, met name tijdens het oversteken, kan leiden tot ernstige ongelukken.
- Let er tijdens het sporten of wandelen omwille van de veiligheid op dat de kabel van de oortelefoon niet achter uw arm of een object in uw omgeving kan blijven haken.
- Weer voorzichtig met de USB-connector van de speler. De scherpe USB-connector kan letsel veroorzaken.



WAARSCHUWING

- Plaats het product niet in een vochtige, stoffige of vuile omgeving. Anders zou brand kunnen ontstaan of loopt u het risico op een elektrische schok.

BESCHERM UZELF



- Het gebruik van de oortelefoon of hoofdtelefoon gedurende langere tijd kan leiden tot ernstige gehoorbeschadiging. Blootstelling voor langere tijd aan een geluidsniveau van meer dan 85 dB kan uw gehoor schaden. Hoe hoger het geluidsniveau, des te ernstiger de mogelijke gehoorschade. (Een normaal gesprek vindt plaats op een niveau van 50 tot 60 dB. Het geluidsniveau op de weg is ongeveer 80 dB.) U wordt uitdrukkelijk aanbevolen het volumeniveau op medium te zetten. (Medium is doorgaans minder dan 2/3 van het maximum.)
- Als u een piep in uw oren ervaart, moet u het volume verlagen of het gebruik van de oortelefoon of hoofdtelefoon staken.

UW MP3-SPELER BESCHERMEN



- Bewaar of gebruik de speler niet bij temperaturen boven 35°C (bijvoorbeeld een sauna of in een geparkeerde auto).
- Zorg dat u de speler nergens tegen stoot en laat de speler niet vallen.
- Plaats geen zware voorwerpen op de speler.
- Voorkom dat externe deeltjes of stof in het product komen.
- Plaats het product niet in de buurt van magnetische objecten.



- Zorg dat u een reservekopie van belangrijke gegevens maakt. Samsung is niet aansprakelijk voor verlies van gegevens.
- Gebruik uitsluitend door Samsung geleverde of goedgekeurde accessoires.



LET OP

- Spuit geen water op het product. Maak het product niet schoon met chemicaliën als benzeen of thinner. Hierdoor kan er brand ontstaan, kunt u een elektrische schok krijgen en kan het oppervlak beschadigd raken.



LET OP

- Het niet opvolgen van deze instructies kan tot lichamelijk letsel leiden of schade aan de speler veroorzaken.



OPMERKING

- Als u deze gebruiksaanwijzing wilt afdrucken, adviseren we u dat u deze in kleur afdruckt en de optie "Aan pagina aanpassen" in de afdrukoorties selecteert voor een betere weergave.

inhoud

BASISINFORMATIE

9

- 9 Inhoud van de verpakking
- 10 Uw MP3-speler
- 13 Schermen
- 14 Werken met het aanraakvlak
- 15 De batterij opladen
- 16 Onderhoud van de batterij
- 16 De speler in- en uitschakelen
- 17 Muziek afspelen
- 17 Het volume regelen
- 18 De toetsen deactiveren
- 18 Bestanden zoeken met “File browser”
(Bestandsbrowser)
- 19 Bestanden verwijderen met “File
browser” (Bestandsbrowser)
- 20 Instellingen en voorkeuren wijzigen
- 20 Muziekinstellingen
- 23 FM-radio instellen
- 27 Geluidsinstellingen
- 28 Weergave-instellingen
- 29 Taalinstellingen
- 31 Datum/tijd instellen
- 32 Systeeminstellingen
- 36 De MP3-speler resetten

SAMSUNG MEDIA STUDIO

37

- 37 **Systeemvereisten**
- 38 **Samsung Media Studio installeren**
- 39 **Bestanden overbrengen naar de
speler met Samsung Media Studio**

inhoud

MUZIEK BELUISTEREN

42

- 42 Luisteren op categorie
- 43 Terug naar het huidige afspeelscherm
- 44 Pauzeren
- 44 Zoeken binnen een nummer
- 44 Afspelen vanaf het begin van het huidige nummer
- 44 Het vorige nummer afspelen
- 44 Het volgende nummer afspelen
- 45 Een afspeellijst maken met Samsung Media Studio
 - 45 Een afspeellijst maken
 - 46 Muziekbestanden toevoegen aan een afspeellijst die u hebt gemaakt
 - 47 Een afspeellijst kopiëren naar de speler met Media Studio
- 48 Een afspeellijst op uw mp3-speler maken
- 49 Een afspeellijst afspelen
- 50 Een bestand verwijderen uit de afspeellijst
- 50 Alle bestanden verwijderen uit de afspeellijst
- 51 Toets voor gebruiksstand wijzigen
 - 51 Toets Voor Gebruiksstand Wijzigen

inhoud

MEER DAN MUZIEK

55

- 55 **Naar de FM-radio luisteren**
- 55 De dempfunctie gebruiken
- 56 FM-stations zoeken
- 57 Overschakelen naar de stand met voorinstellingen
- 57 Overschakelen naar de handmatige stand
- 57 Stations opslaan in het voorkeuzegeheugen
- 58 Luisteren naar een voorkeuzestation
- 58 Een voorkeuzestation wissen
- 59 Een FM-radio-uitzending opnemen
- 59 De opname beëindigen
- 60 **Datacast gebruiken**
- 64 **Stemopname**
- 64 Een spraakopname maken
- 65 De geluidsopname beëindigen

PROBLEMEN OPLOSSEN

66

- 66 **Problemen oplossen**

BIJLAGE

69

- 69 **Overzicht van menuopties**
- 70 **Productspecificaties**
- 71 **Licentie**

basisinformatie

INHOUD VAN DE VERPAKKING

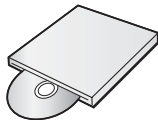
Bij uw nieuwe MP3-speler worden de volgende accessoires geleverd. Als een van deze items ontbreekt, moet u contact opnemen met de klantenservice van Samsung.



Speler



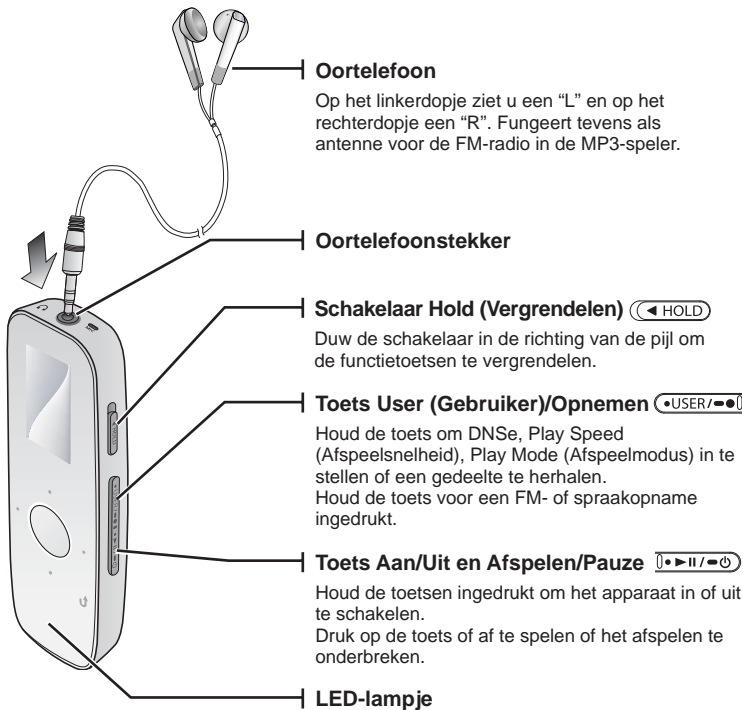
Oortelefoon



Installatie-cd

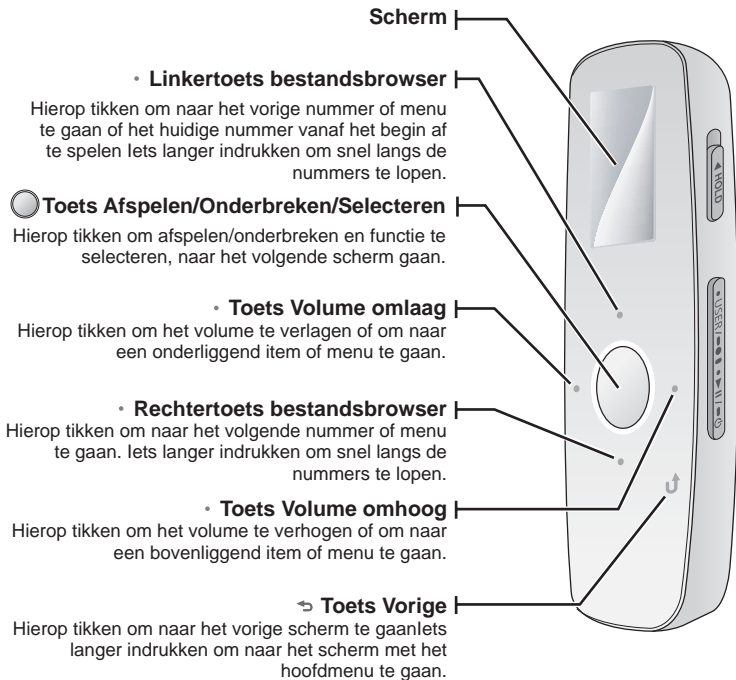
Het ontwerp van de accessoires kan ter verbetering van het product zonder voorafgaande kennisgeving worden gewijzigd.

UW MP3-SPELER

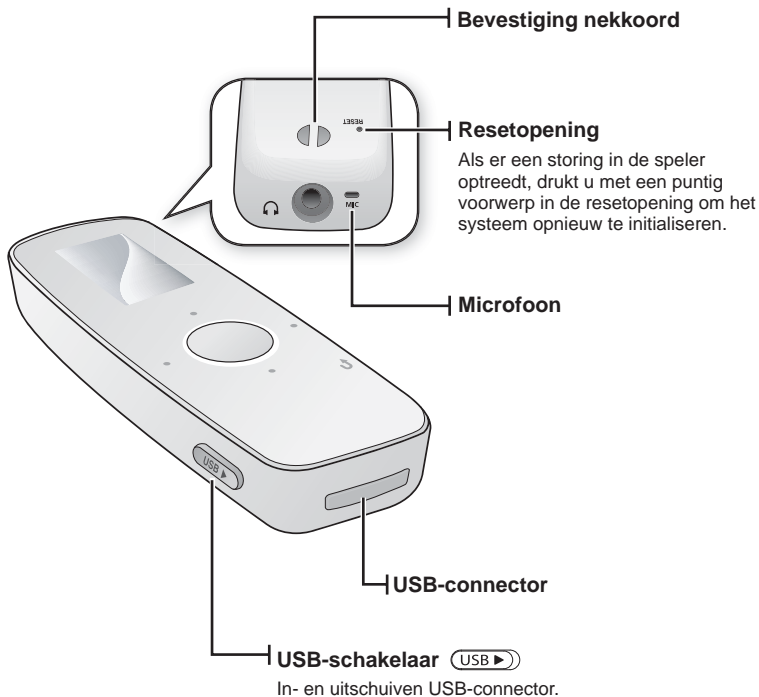


UW MP3-SPELER (Vervolg)

Dit zijn tiptoetsen.

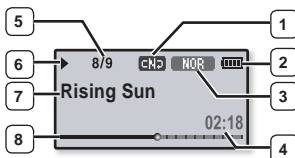


UW MP3-SPELER (Vervolg)



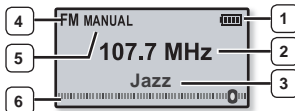
SCHERMEN

Muziek



- 1 Afspeelmodus
- 2 Batterijstatus
- 3 DNSe, afspeelsnelheid
- 4 Afspeeltijd
- 5 Indicator huidig nummer / totaal aantal nummers
- 6 Afspelen/pauze, zoeken
- 7 Muziektitel
- 8 Afspeelstatusbalk

FM-radio



- 1 Batterijstatus
- 2 Huidige frequentie (MHz)
- 3 RDS-indicator
- 4 Indicator radiomodus
- 5 Handmatig/voorkeuze
- 6 Frequentielocatie

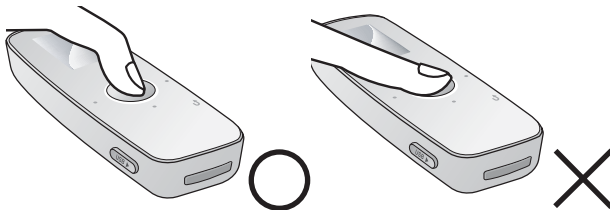


OPMERKING

- De schermafbeeldingen dienen slechts ter illustratie. Het scherm kan er in werkelijkheid anders uitzien.

WERKEN MET HET AANRAAKVLAK

Tik met uw vingertop op het aanraakvlak.



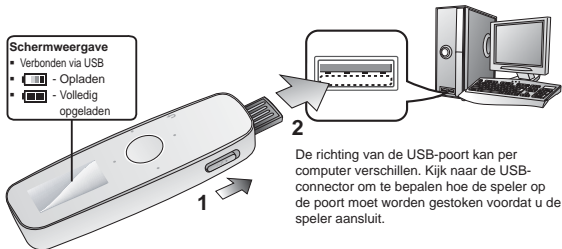
OPMERKING

- Gebruik alleen uw vingers voor de bediening van het apparaat. Om schade te voorkomen dient u geen andere objecten te gebruiken voor de bediening.
- Tik niet op het aanraakvlak met vuile vingers.
- Tik niet op het aanraakvlak met handschoenen aan.
- Het aanraakvlak werkt mogelijk niet goed als u bijvoorbeeld uw vingernagel of een balpen gebruikt..

DE BATTERIJ OPLADEN

Laad de speler op voordat u deze voor het eerst gebruikt en wanneer u deze lange tijd niet hebt gebruikt.

Het volledig opladen van de batterij van de MP3-speler duurt ongeveer 4 uur. De oplaadtijd kan echter variëren, afhankelijk van uw computeromgeving.



1. Verschuif de **schakelaar [].**

- De USB-connector komt tevoorschijn.

2. Sluit de USB-connector aan op de USB-poort () van uw computer, zoals aangegeven in de afbeelding.

ONDERHOUD VAN DE BATTERIJ

De batterij gaat langer mee als u de volgende eenvoudige richtlijnen voor het onderhouden en opbergen van de speler in acht neemt.

- Laad de batterij op bij een temperatuur tussen 5°C~35°C (40°F~95°F).
- De batterij niet te lang opladen (niet langer 12 uur). Overmatig opladen of ontladen kan de levensduur van de batterij verkorten.
- Aangezien een batterij een verbruiksartikel is, neemt de levensduur van de batterij na verloop van tijd geleidelijk af.



OPMERKING

- Als u de speler oplaadt door deze aan te sluiten op een draagbare computer, controleer dan eerst of de batterij van de draagbare computer zelf volledig is opgeladen of de draagbare computer is aangesloten op het lichtnet.

DE SPELER IN- EN UITSCHAKELEN

De speler inschakelen

Houd de **toets** ingedrukt.

- De speler wordt ingeschakeld.

De speler uitschakelen

Houd de **toets** ingedrukt.

- De speler wordt uitgeschakeld.



OPMERKING

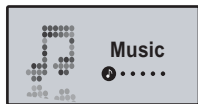
- Het toestel wordt automatisch uitgeschakeld als gedurende een bepaalde tijd geen toetsen worden ingedrukt in de stopstand.
De fabrieksinstelling voor deze uitschakeltijd is 1 minuut, maar u kunt deze tijd zelf wijzigen. Zie pagina 33 voor meer informatie.



MUZIEK AF SPELEN

Kopieer muziekbestanden naar uw nieuwe MP3-speler met Samsung Media Studio. Meer informatie over Media Studio vindt u op pagina 39.

1. Houd [**↵**] ingedrukt om naar het scherm met het hoofdmenu te gaan.
2. Tik op de **toetsen [Links, Rechts]** om **<Music>** (Muziek) te selecteren en tik vervolgens op [**○**]
 - De <Music> (Muziek) lijst wordt weergegeven.
3. Gebruik de **toetsen [Omhoog, Omlaag]** en [**○**] om het gewenste muziekbestand te selecteren.
4. Tik op [**○**] om het geselecteerde muziekbestand af te spelen.
 - De muziek wordt afgespeeld.



- Tik op [**↵**] om naar het vorige scherm te gaan.
- OPMERKING** ▪ Houd [**↵**] ingedrukt om naar het scherm met het hoofdmenu te gaan.

HET VOLUME REGELEN

Tik op de **toets [Omhoog, Omlaag]**.

- Er wordt een volumesymbool weergegeven.
- Het volumebereik is ingesteld van 00 tot 30.
- Tik op de **toets [Omhoog]** om het volume te verhogen en tik op de **toets [Omlaag]** om het volume te verlagen



DE TOETSEN DEACTIVEREN

Met de vergrendelfunctie kunt u alle andere toetsen op de MP3-speler deactiveren, zodat uw muziek niet wordt onderbroken wanneer een van de toetsen, bijvoorbeeld tijdens het sporten, per ongeluk wordt ingedrukt.

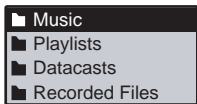
1. Schuif de **schakelaar** [◀ HOLD] in de richting van de pijl om de vergrendelfunctie in te schakelen.
2. Schuif de **schakelaar** [◀ HOLD] in de tegenovergestelde richting van de pijl om de vergrendelfunctie uit te schakelen.



BESTANDEN ZOEKEN MET “FILE BROWSER” (BESTANDSBROWSER)

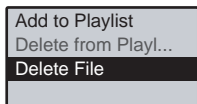
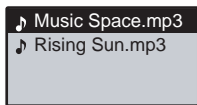
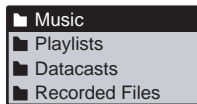
U kunt eenvoudig bestanden zoeken met de functie “**File Browser**” (Bestandsbrowser).

1. Houd [⇨] ingedrukt om naar het scherm met het hoofdmenu te gaan.
2. Tik op de **toets [Links, Rechts]** om <File Browser> (Bestandsbrowser) te selecteren en tik vervolgens op [○].
 - De map <File Browser> (Bestandsbrowser) wordt weergegeven. Deze map bevat muziek, afspeellijsten, datacasts en opnamebestanden.
3. Tik op de **toets [Omhoog, Omlaag]** om de gewenste map te selecteren.
4. Tik op [○] om de lijst met bestanden in de geselecteerde map weer te geven.
 - Tik op [⇨] om naar het vorige scherm te gaan.
5. Tik op de **toets [Omhoog, Omlaag]** om het gewenste bestand te selecteren.
6. Tik op [○].
 - Het bestand wordt afgespeeld.



BESTANDEN VERWIJDEREN MET “FILE BROWSER” (BESTANDSBROWSER)

1. Houd [**↔**] ingedrukt om naar het scherm met het hoofdmenu te gaan.
2. Tik op de **toets [Links, Rechts]** om **<File Browser>** (Bestandsbrowser) te selecteren en tik vervolgens op [**○**].
 - De mappenlijst **<File Browser>** (Bestandsbrowser) wordt weergegeven.
3. Tik op de **toets [Omhoog, Omlaag]** om de gewenste map te selecteren en tik op [**○**].
4. Tik op de **toets [Omhoog, Omlaag]** om het bestand te selecteren dat u wilt verwijderen en druk op de toets [**•USER/•○**].
5. Tik op de **toets [Omhoog, Omlaag]** om **<Delete File>** (Bestand wissen) te selecteren en tik op [**○**].
 - Het bevestigingsvenster wordt weergegeven.
6. Tik op de **toets [Links, Rechts]** om **<Yes>** (Ja) te selecteren en tik op [**○**].
 - Het bestand wordt verwijderd.



LET OP

- Bestanden kunnen niet meer worden hersteld nadat ze zijn verwijderd.



OPMERKING

- Het bestand dat op dat moment wordt afgepeeld, wordt niet verwijderd.

INSTELLINGEN EN VOORKEUREN WIJZIGEN

De instellingen en voorkeuren van de MP3-speler zijn in de fabriek ingesteld, maar u kunt deze voorgedetermineerde waarden zelf aan uw persoonlijke voorkeuren aanpassen.

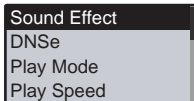


OPMERKING

- Tik op [↔] om naar het vorige scherm te gaan.
- Houd [↔] ingedrukt om naar het scherm met het hoofdmenu te gaan.

Muziekinstellingen

1. Houd [↔] ingedrukt om naar het scherm met het hoofdmenu te gaan.
2. Tik op de **toets [Links, Rechts]** om **<Settings>** (Instellingen) te selecteren en tik vervolgens op [○].
 - Het menu <Settings> (Instellingen) wordt weergegeven.
3. Tik op de **toets [Omhoog, Omlaag]** om **<Music>** (Muziek) te selecteren en tik op [○].
 - Het menu <Music> (Muziek) wordt weergegeven.
4. Gebruik de **toetsen [Omhoog, Omlaag]** en [○] om de functies in te stellen.
 - Tik op de **toets [Omhoog, Omlaag]** om in het huidige menu te bladeren.
 - Tik op [○] om naar het volgende item te gaan of het menu te selecteren.



OPMERKING

- Als u in het scherm <Settings> (Instellingen) gedurende 1 minuut geen toetsen indrukt, gaan de instellingen die u nog niet hebt opgeslagen verloren en keert de speler terug naar het vorige scherm.
- **Wat is DNSe?**
Digital Natural Sound Engine (DNSe) is een functie voor geluidseffecten voor MP3-spelers die is ontwikkeld door Samsung. Dit biedt verschillende geluidsinstellingen voor het verbeteren van het type muziek waar u naar luistert.


INSTELLINGEN EN VOORKEUREN WIJZIGEN (Vervolg)

Muziekinstellingen

Sound Effect (Geluidseffect): U kunt de Street Mode (straatmodus), Clarity (Helderheid) en Master EQ (Hoofd-EQ) instellen.

<Street Mode> (Straatmodus): In deze modus kunt u ook buiten luisteren naar muziek met een helder geluid, doordat straatgeluiden gefilterd worden. U kunt kiezen uit <Off>(Uit) en <On>(Aan)

<Clarity> (Helderheid): Geniet van een helderder geluid met verbeterde kwaliteit. Kies uit <0-2>.

<Master EQ> (Hoofd-EQ): U kunt de geluidsinstellingen optimaliseren. Tik op de toets [Links, Rechts] om de frequentie te selecteren die u wilt aanpassen. Tik op de toets [Omhoog, Omlaag] om het niveau van de geselecteerde frequentie aan te passen en tik op .

DNSe: De juiste geluidswaargave voor elk muziekgenre selecteren. U kunt kiezen uit <Normal> (Normaal), <Studio> (Studio), <Rock> (Rock), <Classical> (Klassiek), <Jazz> (Jazz), <Ballad> (Ballad), <Club> (Club), <R&B> (R&B), <Dance> (Dance), <Concert Hall> (Concertzaal) en <User> (Gebruiker). U kunt ook de opties <EQ> (EQ) en <3D & BASS> (3D en bas) instellen in de DNSe-modus wanneer u <User> (Gebruiker) hebt geselecteerd. Zie pagina 22.

Play Mode (Afspeelmodus): De afspeelsnelheid van muziek-/opnamebestanden aanpassen. U kunt kiezen uit <Normal> (Normaal), <Repeat> (Herhaal), <Repeat One> (Eén herhalen), en <Shuffle>.

Play Speed (Afspeelsnelheid): De afspeelsnelheid van muziek-/spraakopnames aanpassen. U kunt <x0.7>, <x0.8>, <x0.9>, <x1.0(Normaal)>, <x1.1>, <x1.2> of <x1.3> (Hoe hoger het getal, het sneller de afspeelsnelheid.)

Skip Interval (Tijdverschuijningsinterval): U kunt snel vooruit door een bestand bladeren met verschillende intervallen. Sla een heel bestand over of meerdere seconden tegelijk. U kunt kiezen uit <1 Song>(1 nr), <5sec>, <10sec>, <30sec> en <1min>

Tag (Label): U kunt informatie over het nummer voor een muziekbestand met een ID3 Tag weergeven. Selecteer <Off> (Uit) en <On> (Aan).



OPMERKING

- Als het bestand is opgenomen met een variabele bitrate (VBR), komt het tijdverschuijningsinterval mogelijk niet precies overeen met wat u hebt ingesteld.
- Afhankelijk van het bestand kan de aangepaste snelheid afwijken van de ingestelde snelheid.
- **Wat is een ID3-parameter?**

Dit is een tag in een MP3-bestand die informatie bevat over het bestand, zoals de titel, de artiest, het album, het jaar, het genre en een veld voor opmerkingen.

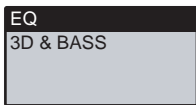
INSTELLINGEN EN VOORKEUREN WIJZIGEN (Vervolg)

De Digital Natural Sound-engine (DNSe) instellen (Vervolg)

<EQ>

U kunt de individuele geluidsfrequenties naar wens instellen.

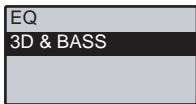
1. Tik op de **toets [Omhoog, Omlaag]** in het menu DNSe menu om **<User>** (Gebruiker) te selecteren en tik op de toets **[Rechts]**.
2. Tik op de **toets [Omhoog, Omlaag]** om **<EQ>** (EQ) te selecteren en tik op **[○]**.
 - Het instellingenscherm **<EQ>** wordt weergegeven.
3. Tik op de **toets [Links, Rechts]** om de frequentie te selecteren die u wilt aanpassen, en tik op de **toets [Omhoog, Omlaag]** om het niveau van de geselecteerde frequentie aan te passen.
 - U kunt kiezen uit **<-10 - +10>** voor het niveau van de geselecteerde frequentie.
4. Tik op **[○]**.
 - Het bevestigingsvenster wordt weergegeven.
5. Tik op de **toets [Links, Rechts]** om **<Yes>** (Ja) te selecteren en tik op **[○]**.
 - De instelling is voltooid.



<3D & BASS> (3D en bas)

U kunt het 3D-surroundgeluid en het basniveau instellen.

1. Tik op de **toets [Omhoog, Omlaag]** in het menu DNSe menu om **<User>** (Gebruiker) te selecteren en tik op de toets **[Rechts]**.
2. Tik op de **toets [Omhoog, Omlaag]** om **<3D & BASS>** (3D en bas) te selecteren en tik op **[○]**.
 - Het instellingenscherm **<3D & BASS>** (3D en bas) wordt weergegeven.
3. Tik op de **toets [Links, Rechts]** om **<3D>** of **<Bass>** (Bas) te selecteren en tik op de toets **[Omhoog, Omlaag]**.
 - U kunt voor **<3D>** en voor **<Bass>** (bas) een niveau selecteren van 0 tot 4.
4. Tik op **[○]**.
 - Het bevestigingsvenster wordt weergegeven.
5. Tik op de **toets [Links, Rechts]** om **<Yes>** (Ja) te selecteren en tik op **[○]**.
 - De instelling is voltooid.

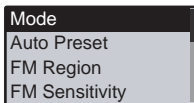
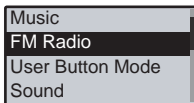


INSTELLINGEN EN VOORKEUREN WIJZIGEN (Vervolg)

FM-radio instellen

U kunt de radiofrequenties automatisch laten instellen en het FM-ontvangstgebied en de gevoeligheid instellen.

1. Houd [↔] ingedrukt om naar het scherm met het hoofdmenu te gaan.
2. Tik op de **toets [Links, Rechts]** om **<Settings>** (Instellingen) te selecteren en tik vervolgens op [○].
 - Het menu <Settings> (Instellingen) wordt weergegeven.
3. Tik op de **toets [Omhoog, Omlaag]** om **<FM Radio>** (FM-radio) te selecteren en tik op [○].
 - Het menu <FM Radio> (FM-radio) wordt weergegeven.
4. Gebruik de **toetsen [Omhoog, Omlaag]** en [○] om de functies in te stellen.



INSTELLINGEN EN VOORKEUREN WIJZIGEN (Vervolg)

Instellingen voor FM-radio

Mode (Modus): U kunt schakelen tussen de handmatige modus en de modus met voorinstellingen. Selecteer <Manual> (Handmatig) of <Preset> (Voorprogrammeren). Als er vooraf geen frequenties zijn ingesteld, schakelt de speler niet naar de Preset mode (Voorinstellingsmodus).

Auto Preset (Autom. voorinst): Er wordt automatisch gescand om de beschikbare frequenties te zoeken. Zie pagina 25.

FM Region (FM-regio): U kunt een FM-ontvangstgebied instellen voor reizen naar het buitenland. U kunt kiezen uit <Korea/US> (Korea/VS), <Japan> en <Other Countries> (Andere Landen).

FM Sensitivity (FM Gevoeligheid): Met de instelling <FM Sensitivity> (FM Gevoeligheid) kunt u de ontvangstgevoeligheid instellen. U kunt kiezen uit <Low> (Laag), <Middle> (Midden) en <High> (Hoog).
Als u <High> (Hoog) selecteert, worden meer frequenties ontvangen.

RDS Display: RDS (Radio Data System) verzorgt de ontvangst en weergave van berichten zoals uitzendinginformatie.
U kunt kiezen uit <Program Type> (Programmatype) en <Program Service> (Programmaservice). Zie pagina 26.



OPMERKING

- Opgeslagen radiofrequenties worden gewist wanneer u de instelling <FM Region> (FM-regio) op de speler wijzigt.
- De FM-regio kan worden verwijderd of gewijzigd overeenkomstig de doelregio voor de speler.
- Frequentiebereik naar regio
 - Korea/US (Korea/VS) : FM-frequenties in 100 kHz-spelers zoeken tussen 87.5 MHz~108.0 MHz.
 - Japan : FM-frequenties in 100 kHz-spelers zoeken tussen 76.0 MHz~108.0 MHz.
 - Other Countries (Andere Landen) : FM-frequenties in 50 kHz-spelers zoeken tussen 87.50 MHz~108.00 MHz

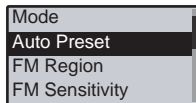
INSTELLINGEN EN VOORKEUREN WIJZIGEN (Vervolg)

Automatische voorinstellingen

U kunt maximaal 30 stations laten opslaan in het geheugen van uw MP3-speler en deze vervolgens met één druk op de knop oproepen. U kunt de stations automatisch door de MP3-speler laten opzoeken en opslaan.

Automatisch : automatisch alle zenders opslaan die de speler ontvangt

1. Tik in het menu FM Radio (FM-radio) op de **toets [Omhoog, Omlaag]** om **<Auto Preset>** (Autom. voorinst.) te selecteren en tik op **[○]**.
 - Het venster voor het bevestigen van de voorinstellingen wordt weergegeven.
2. Tik op de **toets [Links, Rechts]** om **<Yes>** (Ja) te selecteren en tik op **[○]**.
 - Er worden maximaal 30 frequenties automatisch ingesteld.
 - Wanneer u de instellingen hebt opgegeven, tikt u op de toets [Links, Rechts] om in de voorinstellingsmodus de gewenste vooraf ingestelde frequentie te selecteren.



Automatische voorinstelling annuleren

Als u de automatische voorinstelling wilt annuleren, drukt u tijdens het proces op een van de toetsen.

- Het automatisch voorprogrammeren wordt geannuleerd en alleen de frequenties die tot op dat moment zijn ingesteld, worden opgeslagen.



OPMERKING

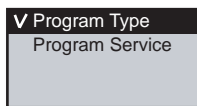
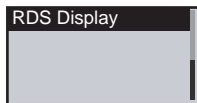
- Sluit altijd de oortelefoon aan op uw speler als u frequenties zoekt of instelt. De oortelefoon wordt gebruikt als antenne voor het ontvangen van FM-radio.
- In gebieden met slechte ontvangst worden mogelijk geen FM-stations gevonden.
- U kunt de opgeslagen stations opnieuw instellen als u de MP3-speler in een andere stad gaat gebruiken. Als u de opgeslagen stations wilt wissen en nieuwe wilt laten opslaan, hoeft u het proces slechts te herhalen.

INSTELLINGEN EN VOORKEUREN WIJZIGEN (Vervolg)

Het RDS-display instellen

RDS (Radio Data System (Radiogegevenssysteem)) verzorgt de ontvangst en weergave van berichten zoals uitzendinformatie. De programmeergegevens zoals News (Nieuws), Sports (Sport) of Music (Muziek), of informatie over het zendstation worden weergegeven op het display.

1. Tik in het menu FM Radio (FM-radio) op de **toets [Omhoog, Omlaag]** om **<RDS Display>** (RDS Display) te selecteren en tik op **[OK]**.
 - Het menu <RDS Display> wordt weergegeven.
2. Tik op de **toets [Omhoog, Omlaag]** om de modus RDS Display te selecteren en tik op **[OK]**.
 - Selecteer <Program Type> (Programmatype) of <Program Service> (Programmaservice).



RDS-weergave

Program Type (Programmatype): Geeft het huidig uitgezonden type programma weer.

Program Service (Programmaservice): Geeft de naam van het zendstation weer en bestaat uit 8 tekens. Als de PS-gegevens worden ontvangen, wordt de PS-naam (BBC, AFO, NDR etc.) weergegeven op het display. Als de PS-gegevens niet worden ontvangen, wordt de originele FM-frequentie weergegeven.



OPMERKING

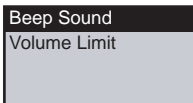
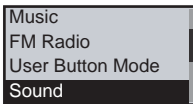
- Als het FM-sigitaal zwak is, worden de RDS-gegevens mogelijk niet weergegeven.

INSTELLINGEN EN VOORKEUREN WIJZIGEN (Vervolg)

Geluidsinstellingen

U kunt de pieptoon en de volumegrens instellen.

1. Houd [**↵**] ingedrukt om naar het scherm met het hoofdmenu te gaan.
2. Tik op de **toets [Links, Rechts]** om **<Settings>** (Instellingen) te selecteren en tik vervolgens op [**○**].
 - Het menu **<Settings>** (Instellingen) wordt weergegeven.
3. Tik op de **toets [Omhoog, Omlaag]** om **<Sound>** (Geluid) te selecteren en tik op [**○**].
 - Het menu **<Sound>** (Geluid) wordt weergegeven.
4. Gebruik de **toetsen [Omhoog, Omlaag]** en [**○**] om de functies in te stellen.



Opties voor geluidsinstellingen

Beep Sound (Piepgeluid): Het geluidssignaal voor de bediening van het aanraakscherm inschakelen of uitschakelen. U kunt kiezen tussen **<Off>** (Uit) en **<On>** (Aan)

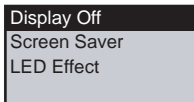
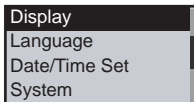
Volume Limit (Volume grens): U kunt gehoorbeschadiging bij gebruik van de koptelefoon voorkomen door een volumegrens in te stellen. Als de volumegrens is ingeschakeld, is het maximumvolume 15. Als de volumegrens is uitgeschakeld, is het maximumvolume 30. Als u **<Off>** (Uit) selecteert, wordt het volume teruggezet naar 15 om schade aan uw gehoor te voorkomen wanneer u de speler weer inschakelt.

INSTELLINGEN EN VOORKEUREN WIJZIGEN (Vervolg)

Weergave-instellingen

De uitschakeltijd, screensaver en achtergrondverlichting van uw scherm wijzigen.

1. Houd [**↔**] ingedrukt om naar het scherm met het hoofdmenu te gaan.
2. Tik op de **toets [Links, Rechts]** om **<Settings>** (Instellingen) te selecteren en tik vervolgens op [**○**].
 - Het menu **<Settings>** (Instellingen) wordt weergegeven.
3. Tik op de **toets [Omhoog, Omlaag]** om **<Display>** (Weergave) te selecteren en tik op [**○**].
 - Het menu **<Display>** (Weergave) wordt weergegeven.
4. Gebruik de **toetsen [Omhoog, Omlaag]** en [**○**] om de functies in te stellen.



Opties voor weergave-instellingen

Display Off (Display Uit): Als geen wachttijd is ingesteld, wordt het scherm automatisch uitgeschakeld. U kunt kiezen uit **<15sec>**, **<30sec>**, **<1min>**, **<3min>**, **<5min>** of **<Always On>** (Altijd aan). U kunt het scherm weer inschakelen door op een willekeurige toets te drukken.

Screen Saver (Screensaver): U kunt een afbeelding opgeven die u als screensaver wilt gebruiken. Selecteer voor de afbeelding van de screensaver **<Random>** (Willekeurig), de huidige tijd of de drie afbeeldingen en selecteer een wachttijd van **<15sec>**, **<30sec>**, **<1min>**, **<3min>**, **<5min>** of selecteer **<Off>** (Uit). Wanneer er binnen de hierboven geselecteerde tijd geen toets wordt ingedrukt, wordt de screensaverafbeelding op het scherm van de speler weergegeven.

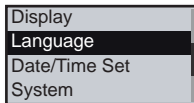
LED Effect (LED-effect): Het LED verlichtingseffect selecteren U kunt kiezen uit **<Off>** (Uit), **<Button>** (Toets) (Toets; inschakelen wanneer op een toets wordt gedrukt), **<Random>** (Willekeurig) en **<Always on>** (Altijd aan).

INSTELLINGEN EN VOORKEUREN WIJZIGEN (Vervolg)

Taalinstellingen

De menu's van de MP3-speler kunnen worden ingesteld om in diverse talen te worden weergegeven. U kunt uw voorkeurstaal eenvoudig instellen.

1. Houd [**↵**] ingedrukt om naar het scherm met het hoofdmenu te gaan.

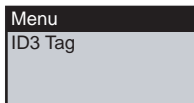


2. Tik op de **toets [Links, Rechts]** om **<Settings>** (Instellingen) te selecteren en tik vervolgens op [**○**].

- Het menu <Settings> (Instellingen) wordt weergegeven.

3. Tik op de **toets [Omhoog, Omlaag]** om **<Language>** (Taal) te selecteren en tik op [**○**].

- Het menu <Language> (Taal) wordt weergegeven.



4. Gebruik de **toetsen [Omhoog, Omlaag]** en [**○**] om de functies in te stellen.

INSTELLINGEN EN VOORKEUREN WIJZIGEN (Vervolg)

Opties voor taalinstellingen

Menu(Menu): De menutaal instellen. U kunt kiezen uit <English>, <Français>, <Deutsch>, <Italiano>, <日本語>, <中文(简体)>, <中文(繁體)>, <Español>, <Русский>, <Magyar>, <Nederlands>, <Polski>, <Português>, <Svenska>, <ไทย>, <Čeština>, <Ελληνικά>, <Türkçe>, <Norsk>, <Dansk>, <Suomi>, <Español (Sudamérica)>, <Português (Brasil)>, <Indonesia>, <Tiếng Việt>, <Bulgarian>, <Română>, <Українська>, <Slovenščina> of <Slovenský>.

ID3 Tag(ID3 Tag): De taal instellen waarin de nummergegevens en tekst worden weergegeven. U kunt kiezen uit <English>, <Korean>, <French>, <German>, <Italian>, <Japanese>, <Simplified-English>, <Korean>, <French>, <German>, <Italian>, <Japanese>, <Chinese(S)>, <Chinese(T)>, <Spanish>, <Russian>, <Hungarian>, <Dutch>, <Polish>, <Portuguese>, <Swedish>, <Thai>, <Finnish>, <Danish>, <Norwegian>, <Afrikaans>, <Basque>, <Catalan>, <Czech>, <Estonian>, <Greek>, <Hrvatski>, <Icelandic>, <Rumanian>, <Slovak>, <Slovene> <Turkish> of <Vietnamese>.



OPMERKING

▪ De ondersteunde talen kunnen worden gewijzigd of toegevoegd.

▪ Wat is een ID3-parameter?

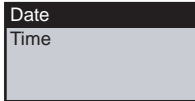
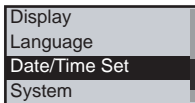
Dit is een tag in een MP3-bestand die informatie bevat over het bestand, zoals de titel, de artiest, het album, het jaar, het genre en een veld voor opmerkingen.

INSTELLINGEN EN VOORKEUREN WIJZIGEN (Vervolg)

Datum/tijd instellen

Door de tijd in te stellen, kan het apparaat een correcte datum- en tijdstempel aan de opgenomen bestanden toevoegen.

1. Houd [**↔**] ingedrukt om naar het scherm met het hoofdmenu te gaan.
2. Tik op de **toets [Links, Rechts]** om **<Settings>** (Instellingen) te selecteren en tik vervolgens op [**○**].
 - Het menu **<Settings>** (Instellingen) wordt weergegeven.
3. Tik op de **toets [Omhoog, Omlaag]** om **<Date/Time Set>** (Datum/tijd instellen) te selecteren en tik op [**○**].
 - Het menu **<Date/Time Set>** (Datum/tijd instellen) wordt weergegeven.
4. Gebruik de **toetsen [Omhoog, Omlaag]** en [**○**] om de functies in te stellen.



Opties voor het instellen van de datum en de tijd

Date (Datum): U kunt de huidige datum instellen. Tik op [Links, Rechts] om naar het jaar, de maand en de dag te gaan en tik vervolgens op [Omhoog, Omlaag] om elk item in te stellen.

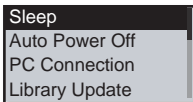
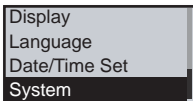
Time (Tijd): Hier kunt u de huidige tijd instellen. Tik op [Links, Rechts] om naar de uren, minuten en AM/PM te gaan en tik vervolgens op [Omhoog, Omlaag] om elk item in te stellen.

INSTELLINGEN EN VOORKEUREN WIJZIGEN (Vervolg)

Systeeminstellingen

Kies de instellingen voor de sluimerfunctie en automatisch uitschakelen die bij u passen.

1. Houd [↔] ingedrukt om naar het scherm met het hoofdmenu te gaan.
2. Tik op de **toets [Links, Rechts]** om **<Settings>** (Instellingen) te selecteren en tik vervolgens op [○].
 - Het menu <Settings> (Instellingen) wordt weergegeven.
3. Tik op de **toets [Omhoog, Omlaag]** om **<System>** (Systeem) te selecteren en tik op [○].
 - Het menu <System> (Systeem) wordt weergegeven.
4. Gebruik de **toetsen [Omhoog, Omlaag]** en [○] om de functies in te stellen.




INSTELLINGEN EN VOORKEUREN WIJZIGEN (Vervolg)

Opties voor systeeminstellingen

Sleep (Standby): Het apparaat wordt na de opgegeven tijd automatisch uitgeschakeld. U kunt kiezen uit <Off> (Uit), <15 min>, <30 min>, <60 min>, <90 min>, en <120 min>.

Auto Power Off (Autom. uitschakelen): De speler wordt automatisch uitgeschakeld als het afspelen is onderbroken en er gedurende de opgegeven tijd geen toetsen worden ingedrukt. U kunt kiezen uit <15sec>, <30sec>, <1min>, <3min>, <5min> of <Always On> (Altijd aan).

PC Connection (PC-verbinding): U kunt voor de USB-verbinding met de computer <Removable Disk> (Verwijderbare schijf) of <MTP> selecteren. De standaardinstelling (fabriekinstelling) voor de verbinding met de computer is <MTP>. Wanneer u <Removable Disk> (Verwijderbare schijf) selecteert, kunt u de speler gebruiken als een verwisselbaar opslagapparaat. Zie pagina 34.

Library Update (Update bibliotheek [DB]): Zodra u de USB-connector loskoppelt, werkt de speler de bibliotheek automatisch bij. Als de bibliotheek niet goed wordt bijgewerkt, dient u deze handmatig bij te werken. Tik op de toets [Links, Rechts] om <Yes> (Ja) te selecteren en tik op .

Default Set (Standaard instellen): De standaardwaarden voor alle instellingen worden hersteld. U kunt kiezen uit <Yes> (Ja) en <No> (Nee). Met <Yes> (Ja) zet u alle instellingen terug naar de beginwaarden. Met <No> (Nee) annuleert u het herstellen van de standaardinstellingen.

Format (Formatteren): Het interne geheugen formatteren. U kunt kiezen uit <Yes> (Ja) en <No> (Nee). Als u <Yes> (Ja) kiest, wordt het interne geheugen geformatteerd en worden alle bestanden op de speler gewist. Als u <No> (Nee) selecteert, wordt het interne geheugen niet geformatteerd. Controleer voordat u gaat formatteren of alle bestanden gewist mogen worden.

About (Info): De firmwareversie en geheugencapaciteit controleren.

Met <Firmware Version> (Firmwareversie) wordt de huidige versie van de firmware weergegeven. <Used> (Gebruikt) geeft het gebruikte geheugen aan, <Available> (Besch.) geeft het resterende geheugen aan en <Total> (Totaal) staat voor de totale geheugencapaciteit.



OPMERKING

▪ Het ingebouwde geheugen

1GB=1.000.000.000 bytes: de werkelijke, geformatteerde capaciteit is mogelijk minder omdat een gedeelte van het geheugen wordt gebruikt door de interne firmware.

INSTELLINGEN EN VOORKEUREN WIJZIGEN (Vervolg)

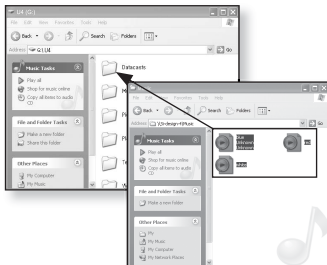
Wanneer de verbinding met de computer is ingesteld op <removable disk> (Verwijderbare schijf)

Gebruiken als een verwisselbare schijf

U kunt de speler gebruiken als een verwisselbaar opslagapparaat.

★ ▪ **Voordat u begint!** - Sluit de speler aan op de computer.

1. Open de bestanden/mappen die u wilt overbrengen vanaf de computer.
2. Open **<My Computer>** (Deze computer) → **<U4>** vanaf uw bureaublad.
3. Selecteer de bestanden/mappen die u wilt overbrengen naar uw computer en sleep ze naar de gewenste map op de **<U4>**.
 - De geselecteerde mappen of bestanden worden overgebracht naar de speler.



LET OP

- Het bestandsoverdrachtbericht wordt weergegeven tijdens het uploaden of downloaden van bestanden. Als u de USB-stekker loskoppelt terwijl het bericht wordt weergegeven, kan dit een storing veroorzaken.
- De volgorde waarin de muziekbestanden op uw pc worden weergegeven kan afwijken van de afspelvolgorde op de speler.
- Als u een DRM-bestand (beveiligd bestand) naar een verwisselbare schijf verplaatst, wordt het bestand niet afgespeeld.



OPMERKING

▪ **Wat is DRM?**

Digital Rights Management (DRM) is een technologie en service waarmee wordt voorkomen dat digitale inhoud illegaal wordt gebruikt en waarmee de inkomsten en rechten van de houders van auteursrechten worden beschermd. DRM-bestanden zijn beveiligde muziekbestanden waarop een technologie is toegepast die illegaal kopiëren van legaal aangeschafte MP3-muziek voorkomt.

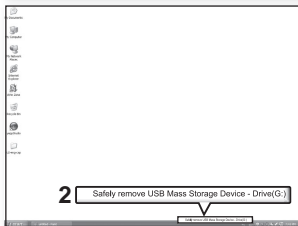
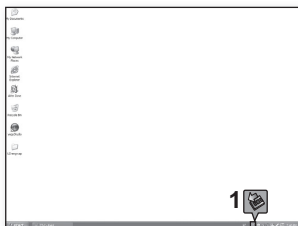
INSTELLINGEN EN VOORKEUREN WIJZIGEN (Vervolg)

Wanneer de verbinding met de computer is ingesteld op <removable disk> (Verwijderbare schijf) (Vervolg)

Loskoppelen van de computer

Volg de onderstaande stappen om schade aan de speler en de gegevens te voorkomen wanneer u de speler loskoppelt van de computer.

1. Wijs met de muisaanwijzer op de taakbalk in de rechterbenedenhoek van de computer het  pictogram aan en klik met de linkermuisknop.
2. Klik op het **<Safely Remove USB Mass Storage Device Drive>** (USB-apparaat voor massaopslag veilig verwijderen).
3. Koppel de speler los van de computer.

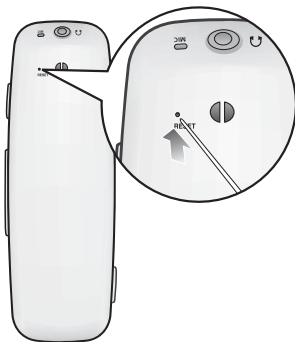


LET OP

- Koppel de speler niet los tijdens de bestandsoverdracht. Hierdoor kunnen de gegevens en de speler beschadigd raken.
- U kunt de speler niet verwijderen terwijl bestanden die op de speler zijn opgeslagen worden afgespeeld op de computer. Probeer het nogmaals nadat het afspelen is voltooid.

DE MP3-SPELER RESETTEN

Als uw MP3-speler niet start, geen muziek wil afspelen of niet wordt herkend door uw computer wanneer u deze aansluit, is het misschien nodig het systeem te resetten.



Druk met een puntig voorwerp, zoals een veiligheidsspeld, aan de onderzijde van het product de Resetopening in.

- Het systeem wordt geïnitieerd.
- Met de Reset-functie worden geen tijdgegevens en gegevens in het ingebouwde geheugen verwijderd.

samsung media studio

Samsung Media Studio is een gebruiksvriendelijke softwaretoepassing voor het ordenen van muziek-, foto-, video- en andere bestanden op uw computer. Nadat uw bestanden zijn geordend in Media Studio, kunt u deze in een handomdraai overzetten naar uw MP3-speler, zonder dat u de hele vaste schijf hoeft te doorzoeken voor het juiste bestand.

SYSTEEMVEREISTEN

Uw computersysteem moet voldoen aan de volgende minimum specificaties voor installatie en gebruik van Media Studio:

- Pentium 500MHz of hoger
- USB 2.0-poort
- Windows XP Service Pack 2 of hoger
- DirectX 9.0 of hoger
- 100 MB vrije schijfruimte
- Cd-romstation (2x of hoger)
- Windows Media Player 10.0 of hoger
- Resolutie 1024 X 768 of hoger
- Internet Explorer 6.0 of hoger
- 512 MB RAM of hoger


SAMSUNG MEDIA STUDIO INSTALLEREN



- Voer het installatieprogramma van <Media Studio> uit via de beheerdersaccount op uw computer. Anders wordt <Media Studio> niet geïnstalleerd. Meer informatie over het gebruik van de beheerdersaccount vindt u in de gebruiksaanwijzing van uw computer.

1. Plaats de installatie-cd die bij de speler is geleverd, in het cd-romstation van uw computer.

2. Klik op **<Install now>** (Nu installeren).

- Volg de instructies om de installatie te starten
- De installatie van <Media Studio> wordt gestart. Wanneer de installatie is voltooid,  verschijnt een pictogram op uw bureaublad



- Wees voorzichtig bij het plaatsen en uitnemen van de installatie-cd als uw cd-romstation verticaal is geïnstalleerd.

BESTANDEN OVERBRENGEN NAAR DE SPELER MET SAMSUNG MEDIA STUDIO

Met <Media Studio> kunt u bestanden en mappen selecteren en ordenen voordat u deze overbrengt naar de speler. Het opzoeken van bestanden op uw MP3-speler wordt hierdoor versneld en vereenvoudigd. <Media Studio> biedt de handigste manier om uw bestanden van uw computer over te zetten naar uw MP3-speler.




2

De richting van de USB-poort kan per computer verschillen. Kijk naar de USB-connector om te bepalen hoe de speler op de poort moet worden gestoken voordat u de speler aansluit

1. Verschuif de **schakelaar** [(USB ►)].

- De USB-connector komt tevoorschijn.

2. Sluit de USB-connector aan op de USB-poort (⚡) van uw computer, zoals aangegeven in de afbeelding.

- Op het scherm van de speler wordt <USB connected> (USB aangesloten) weergegeven.
- <Media Studio> wordt automatisch gestart op het moment dat de speler wordt aangesloten op de computer.
- Als het programma niet automatisch wordt gestart, dubbelklikt u op het pictogram  <Media Studio> op het bureaublad.

De USB-connector uitschuiven

- Verschuif de **schakelaar** [(USB ►)] om de USB-connector van de speler uit te schuiven.

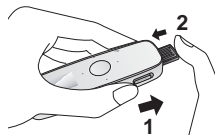
De USB-connector inschuiven

- Duw de USB-connector terug in de speler en verschuif tegelijkertijd de **schakelaar** [(USB ►)].



- Schuif en houd de **schakelaar** [(USB ►)] vast wanneer u de USB-connector in de speler plaatst. Anders kan de speler worden beschadigd.

De USB-connector inschuiven



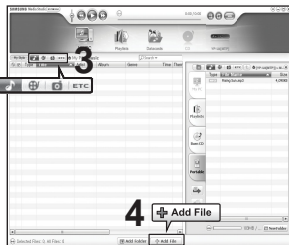
BESTANDEN OVERBRENGEN NAAR DE SPELER MET SAMSUNG MEDIA STUDIO (Vervolg)

3. Klik op het pictogram .

- Klik op  om de muziekljst weer te geven.

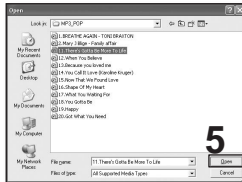
4. Klik op **<Add File>** (Bestand toevoegen) onder in **<Media Studio>**.

- Het venster **<Open>** (Openen) wordt weergegeven.



5. Selecteer de bestanden die u wilt toevoegen en klik op **<Open>** (Openen).

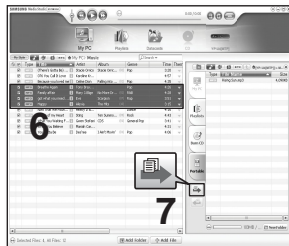
- De bestanden worden aan de lijst aan de linkerkzijde van het scherm **<Media Studio>** toegevoegd.



6. Selecteer het bestand dat u wilt overzetten in de lijst aan de linkerkant.

7. Klik op het pictogram .

- Het geselecteerde bestand wordt overgebracht naar de speler.



BESTANDEN OVERBRENGEN NAAR DE SPELER MET SAMSUNG MEDIA STUDIO (Vervolg)



LET OP

- Koppel de USB-connector niet los tijdens de bestandsoverdracht. Loskoppelen van de USB-connector tijdens bestandsoverdracht kan leiden tot beschadiging van de speler en de computer.
- Sluit de speler rechtstreeks op de computer aan in plaats van via een USB-hub. Zo voorkomt u een instabiele verbinding.



OPMERKING

- Zolang de speler is aangesloten op de computer, zijn alle functies uitgeschakeld.
- Als u de USB-connector op de computer aansluit terwijl de batterij bijna leeg is, wordt de speler eerst enkele minuten opgeladen voordat de verbinding met de computer tot stand wordt gebracht.
- Gebruik FAT 32 voor het bestandssysteem wanneer u de speler op uw computer formatteert. Klik in Windows Vista op Standaardwaarde voor apparaat herstellen en begin met het formatteren.
- Samsung Media Studio heeft een uitgebreide Help-functie. Als u het antwoord op uw vraag over Media Studio hier niet kunt vinden, klikt u op **<MENU>** → **<Help>** → **<Help>** aan de bovenkant van het venster van **<Media Studio>**.
- De technologie voor het herkennen van muziek en verwante gegevens wordt geleverd door Gracenote en Gracenote CDDB[®] Music Recognition ServiceSM.
- CDDB is een gedeponeerd handelsmerk van Gracenote. Het logotype en logo van Gracenote, Gracenote CDDB en het logo "Powered by Gracenote CDDB" zijn gedeponeerde handelsmerken van Gracenote. Music Recognition Service en MRS zijn servicemerken van Gracenote.

muziek beluisteren



▪ **Voordat u begint!** - De oortelefoon aansluiten, de speler aanzetten en de batterij controleren.



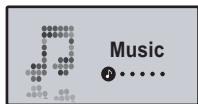
▪ Tik op [↔] om naar het vorige scherm te gaan.

OPMERKING

Houd [↔] ingedrukt om naar het scherm met het hoofdmenu te gaan.

LUISTEREN OP CATEGORIE

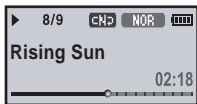
2



3



4



1. Houd [↔] ingedrukt om naar het scherm met het hoofdmenu te gaan.
2. Tik op de **toets [Links, Rechts]** om **<Music>** (Muziek) te selecteren en tik vervolgens op [○].
 - De <Music> (Muziek) lijst wordt weergegeven.
3. Tik op de **toets [Omhoog, Omlaag]** om de gewenste lijst te selecteren en tik op [○].
 - Het muziekbestand wordt weergegeven.
4. Tik op de **toets [Omhoog, Omlaag]** om het bestand te selecteren dat wilt afspelen en tik op [○].
 - De muziek wordt afgespeeld.

LUISTEREN OP CATEGORIE (Vervolg)

Muzieklijst

Bestandsinformatie, waaronder naam van de artiest, naam van het album, titel van het nummer en het genre worden weergegeven, gebaseerd op de ID3-taginformatie bij het muziekbestand. Bestanden zonder ID3-Tag worden weergegeven als <Unknown> (Onbekend).

Now Playing (Nu Speelt): Speelt een recent afgespeeld bestand of gaat naar het afspeelscherm van het huidige bestand.

Artists (Artiest): Afspelen op artiest

Albums (Album): Afspelen op album

Songs (Nummers): Afspelen in numerieke of alfabetische volgorde

Genres (Genre) : Afspelen op genre

Playlists : Afspelen op afspeellijst

Recently Added (Onlangs toegevoegd): De bestandslijsten worden weergegeven, gesorteerd op de datum van de overdracht.

Recorded Files (Opgenomen Bestanden): Toont alle opgenomen bestanden.

Music Browser (Muziekbrowser): Geeft alle muziekbestanden in de muziekmap weer.



OPMERKING

- De speler kan MP3- en WMA-muziekbestanden afspelen.
- MP1- of MP2-bestanden waarvan alleen de extensie is gewijzigd in MP3, kunnen niet worden afgespeeld op de speler.

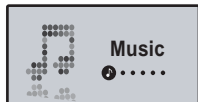
▪ **Wat is een ID3-taginformatie?**

Dit is een tag in een MP3-bestand die informatie bevat over het bestand, zoals de titel, de artiest, het album, het jaar, het genre en een veld voor opmerkingen.

TERUG NAAR HET HUIDIGE AFSPEELSCHERM

U kunt tijdens het gebruik van andere functies op elk gewenst moment terugkeren naar het huidige afspeelscherm.

1. Houd [**↵**] ingedrukt om naar het scherm met het hoofdmenu te gaan.
2. Tik op de toets [**Links, Rechts**] om <Music> (Muziek) te selecteren en houd vervolgens de toets [**○**] ingedrukt.
 - De speler keert terug naar het huidige afspeelscherm.



PAUZEREN

1. Druk op de **toets** [⏸/⏹] terwijl de muziek wordt afgespeeld.
 - Het afspelen van de muziek wordt onderbroken.
2. Druk nogmaals op **toets** [⏸/⏹].
 - De muziek wordt afgespeeld vanaf het punt waar het afspelen is gestopt.

ZOEKEN BINNEN EEN NUMMER

1. Houd de **toets** [Links, Rechts] enige tijd ingedrukt terwijl het geselecteerde nummer wordt afgespeeld.
 - Er wordt gezocht richting het begin of het einde van het nummer.
2. Laat de toets los op het punt waar u wilt starten.
 - Het nummer wordt afgespeeld vanaf het moment dat u de toets loslaat.

AFSPELEN VANAF HET BEGIN VAN HET HUIDIGE NUMMER

- Tik op de **toets** [Links] nadat er 3 seconden afspeeltijd zijn verstreken sinds het begin van het nummer.
- Het huidige nummer wordt afgespeeld vanaf het begin.

HET VORIGE NUMMER AFSPELEN

Tik op de **toets** [Links] nadat er 3 seconden afspeeltijd zijn verstreken sinds het begin van het nummer.

- Tik twee keer op de **toets** [Links] nadat er 3 seconden afspeeltijd zijn verstreken sinds het begin van het nummer.
- Het vorige nummer wordt afgespeeld.

HET VOLGENDE NUMMER AFSPELEN

Tik op **de toets** [Rechts].

- Het volgende nummer wordt afgespeeld.



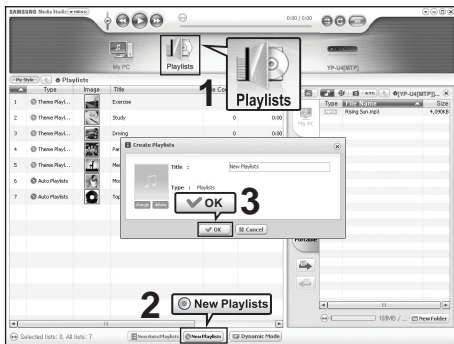
- Wanneer u VBR-bestanden (Variable Bit Rate) afspeelt, wordt het vorige nummer mogelijk niet afgespeeld, ook al tikt u binnen 3 seconden op de toets [Links].

EEN AFSPEELLIJST MAKEN MET SAMSUNG MEDIA STUDIO

Met <Media Studio> kunt u uw eigen collectie of afspeellijst met geluidsbestanden samenstellen.

- ★ ▪ **Voordat u begint!** - Sluit de speler aan op de computer.
Media Studio moet zijn geïnstalleerd op de computer.

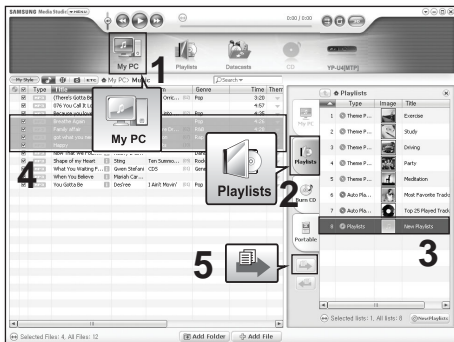
Een afspeellijst maken



1. Klik op **<Playlists>** boven in **<Media Studio>**.
 - Het venster **<Playlists>** wordt weergegeven.
2. Klik onder in het venster op **<New Playlists>**(Nieuw Playlists).
 - Het venster **<Create Playlists>** wordt weergegeven.
3. Geef een titel voor de afspeellijst op en klik op **<OK>**.
 - De nieuwe afspeellijst krijgt een naam en wordt opgeslagen in het gedeelte **<Playlists>** in **<Media Studio>**.

EEN AFSPEELLIJST MAKEN MET SAMSUNG MEDIA STUDIO (Vervolg)

Muziekbestanden toevoegen aan een afspeellijst die u hebt gemaakt



1. Klik op **<My PC>** (Mijn PC) boven in <Media Studio>.
 - Het venster <My PC> (Mijn PC) wordt weergegeven.
2. Klik op **<Playlists>** in de rechterhoek van het venster.
 - Het venster <Playlists> wordt weergegeven.
3. Dubbelklik op een afspeellijst in het rechtervenster.
4. Selecteer in het venster **<My PC>** (Mijn PC) de bestanden die u wilt overbrengen.
5. Klik op het **symbol** .
 - De geselecteerde bestanden worden aan de afspeellijst toegevoegd.

EEN AFSPEELLIJST MAKEN MET SAMSUNG MEDIA STUDIO (Vervolg)

Een afspeellijst kopiëren naar de speler met Media Studio



1. Klik op **<Playlists>** boven in **<Media Studio>**.
 - Het venster **<Playlists>** wordt weergegeven.
2. Selecteer een afspeellijst in het gedeelte **<Playlists>**.
3. Klik op het **symbol** .
 - De geselecteerde afspeellijst wordt overgezet naar **<Music>** (Muziek) → **<Playlists>** (Playlists).



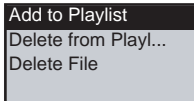
OPMERKING

- De speler kan per afspeellijst tot 400 muziekbestanden afspelen.

EEN AFSPEELLIJST OP UW MP3-SPELER MAKEN

Als u al bestanden hebt gedownload naar uw MP3-speler, kunt u een afspeellijst met 'Favorieten' samenstellen zonder Media Studio op uw pc.

1. Houd [**↵**] ingedrukt om naar het scherm met het hoofdmenu te gaan.
2. Tik op de **toets [Links, Rechts]** om **<File Browser>** (Bestandsbrowser) te selecteren en tik vervolgens op [**○**].
3. Tik op de **toets [Omhoog, Omlaag]** om **<Music>** (Muziek) te selecteren en tik op [**○**].
 - De muziekbestanden worden weergegeven.
4. Tik op de **toets [Omhoog, Omlaag]** om het bestand te selecteren dat u aan de afspeellijst wilt toevoegen, en druk op de **toets [**USER/●●**]**.



5. Tik op de **toets [Omhoog, Omlaag]** om **<Add to Playlist>** (Toev. aan afsp.) te selecteren en tik op [**○**].
 - <Playlist 1>(Afspeellijst 1) tot en met <Playlist 5>(Afspeellijst 5) wordt weergegeven.
6. Tik op de **toets [Omhoog, Omlaag]** om het nummer van de afspeellijst te selecteren waaraan u het geselecteerde bestand wilt toevoegen, en tik op [**○**].
 - Het geselecteerde bestand wordt aan de afspeellijst toegevoegd.
 - U kunt de afspeellijst bekijken via **<Music>**(Muziek) → **<Playlists>** → **<Playlist 1>**(Afspeellijst 1) tot en met **<Playlist 5>** (Afspeellijst 5) in het hoofdmenu.



▪ U kunt maximaal 400 muziekbestanden toevoegen aan elke afspeellijst **<Playlist 1>** (Afspeellijst 1) tot en met **<Playlist 5>** (Afspeellijst 5).

EEN AFSPEELLIJST AFSPLEEN

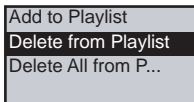
1. Houd [**↔**] ingedrukt om naar het scherm met het hoofdmenu te gaan.
2. Tik op de **toets [Links, Rechts]** om **<Music>** (Muziek) te selecteren en tik vervolgens op [**○**].
 - De lijst **<Music>** (Muziek) wordt weergegeven.
3. Tik op de **toets [Omhoog, Omlaag]** om **<Playlists>** te selecteren en tik op [**○**].
 - De afspeellijsten worden weergegeven.
4. Tik op de **toets [Omhoog, Omlaag]** om de gewenste afspeellijst te selecteren en tik op [**○**].
 - De muziekbestanden die in de geselecteerde afspeellijst zijn opgeslagen, worden weergegeven.
 - Als geen afspeellijst wordt gevonden, wordt de melding **<No File>** (Geen bestanden.) op het scherm weergegeven.
5. Tik op de **toets [Omhoog, Omlaag]** om het bestand te selecteren dat wilt afspelen, en tik op [**○**].
 - Het muziekbestand wordt afgespeeld.



 ▪ Zie pagina's 45 en 47 voor meer informatie over hoe u een afspeellijst overbrengt met **<Media Studio>**.

EEN BESTAND VERWIJDEREN UIT DE AFSPEELLIJST

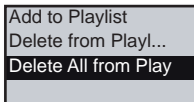
1. Houd [↔] ingedrukt om naar het scherm met het hoofdmenu te gaan
2. Tik op de **toets [Links, Rechts]** om **<Music>** (Muziek) te selecteren en tik vervolgens op [○].
 - De muziekljst wordt weergegeven.
3. Tik op de **toets [Omhoog, Omlaag]** om **<Playlists>** te selecteren en tik op [○].
 - De afspeellijsten worden weergegeven.
4. Tik op de **toets [Omhoog, Omlaag]** om de gewenste afspeellijst te selecteren en tik op [○].
 - De muziekbestanden die in de geselecteerde afspeellijst zijn opgeslagen, worden weergegeven.
5. Tik op de **toets [Omhoog, Omlaag]** om het bestand te selecteren dat u uit de afspeellijst wilt verwijderen, en druk op de **toets [USER/→○]**.
 - Het menu Afspeellijst wordt weergegeven.
6. Tik op de **toets [Omhoog, Omlaag]** om **<Delete from Playlist>** (Verw. uit afspeellijst) te selecteren en tik op [○].
 - Het bevestigingsvenster voor verwijderen wordt weergegeven.
7. Tik op de **toets [Links, Rechts]** om **<Yes>** (Ja) te selecteren en tik op [○].
 - Het geselecteerde bestand wordt verwijderd uit de afspeellijst.



ALLE BESTANDEN VERWIJDEREN UIT DE AFSPEELLIJST


Volg stap 1 tot en met 4 hierboven.

5. Druk op de **toets [USER/→○]**.
 - Het afspeellijstmenu wordt getoond.
6. Tik op de **toets [Omhoog, Omlaag]** om **<Delete All from Playlist>** (Alles verw. uit afsp.ljst) te selecteren en tik op [○].
 - Het bevestigingsvenster voor verwijderen wordt weergegeven.
7. Tik op de **toets [Links, Rechts]** om **<Yes>** (Ja) te selecteren en tik op [○].
 - Alle bestanden worden uit de afspeellijst verwijderd.




TOETS VOOR GEBRUIKSSTAND WIJZIGEN

Met de **toets**  kunt u een van de volgende vier standen instellen.

Nadat u een stand hebt geselecteerd, kunt u deze direct uitvoeren met de **toets** .

Toets voor Gebruiksstand Wijzigen


Gebruik de **toets**  tijdens het afspelen om eenvoudig de stand te wijzigen.

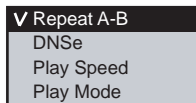
1. Houd [] ingedrukt om naar het scherm met het hoofdmenu te gaan.




2. Tik op de **toets** [**Links, Rechts**] om **<Settings>** (Instellingen) te selecteren en tik vervolgens op [].

- Het menu **<Settings>** (Instellingen) wordt weergegeven.

3. Tik op de **toets** [**Omhoog, Omlaag**] om **<User Button Mode>** (Modus gebruikerstoets) te selecteren en tik op [].



- Het menu **<User Button Mode>** (Modus gebruikerstoets) wordt weergegeven.

4. Tik op de **toets** [**Omhoog, Omlaag**] om de gewenste gebruikerstoetsmodus te selecteren en tik op [].

Opties Modus gebruikerstoets

Repeat A-B (Herhalen A-B): Een gedeelte herhalen.

DNSe: Een passende geluidswaardering voor de muziek selecteren.

Play Speed (Afspeelsnelheid): Schakelen tussen snel afspelen en langzaam afspelen.

Play Mode (Afspeelmodus): Herhaald afspelen.



- De standaardinstelling (fabrieksinstelling) voor de gebruikerstoetsmodus is **<Repeat A-B>** (Herhalen A-B).

TOETS VOOR GEBRUIKSSTAND WIJZIGEN (Vervolg)

Een gedeelte herhalen

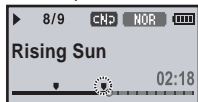
Deze functie stelt u in staat om een bepaald gedeelte van een nummer meerdere keren achter elkaar te beluisteren. Dit wordt aanbevolen bij taalverwerving.

1. Stel de User Button Mode (Stand gebruikerstoets) in op **<Repeat A-B>** (Herhalen A-B) en speel het gewenste bestand af.
2. Druk aan het begin van het gedeelte dat u wilt herhalen op de **toets** [**USER/●**].



- Het startpunt wordt ingesteld en op de statusbalk voor het afspelen verschijnt <♥>.

3. Druk nogmaals op de **toets** [**USER/●**] om het eindpunt van het te herhalen gedeelte in te stellen.



- Op de statusbalk voor het afspelen wordt <♥> weergegeven en het opgegeven gedeelte wordt herhaaldelijk afgespeeld.

Herhaling annuleren

Druk tijdens het herhaaldelijk afspelen nogmaals op de **toets** [**USER/●**].

- Het herhalen van het gedeelte wordt geannuleerd.



OPMERKING

- Het herhalen van een gedeelte wordt in het volgende geval automatisch geannuleerd. Het startpunt van het te herhalen gedeelte is ingesteld, maar het eindpunt is niet ingesteld voor het einde van het huidige nummer.
- U kunt binnen drie seconden na het begin van het te herhalen gedeelte het eindpunt opgeven.

TOETS VOOR GEBRUIKSSTAND WIJZIGEN (Vervolg)

De toets DNSe gebruiken

Hier selecteert u de juiste geluidswaergave voor elk muziekgenre.

1. Stel de gebruikerstoetsmodus in op **<DNSe>** (DNSe) en speel het gewenste bestand af.
2. Druk op de **toets** [**USER/** **•**] om de gewenste DNSe te selecteren.

- De DNSe-stand verandert als volgt bij elke druk op de toets.

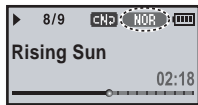
NOR (Normaal) → **STUDIO** (Studio) → **ROCK** (Rock) →
CLASS (Klassiek) → **JAZZ** (Jazz) **BALLAD** (Ballad) → **CLUB** (Club) →
R&B (R&B) → **DANCE** (Dance) → **C-HALL** (Concertzaal) →
USER (Gebruiker).



OPMERKING

• Wat is DNSe?

Digital Natural Sound Engine (DNSe) is een functie voor geluidseffecten voor MP3-spelers die is ontwikkeld door Samsung. Dit biedt verschillende geluidsinstellingen voor het verbeteren van het type muziek waar u naar luistert.



De toets Play Speed (Afspeelsnelheid) gebruiken

U kunt de afspeelsnelheid van uw favoriete muziek versnellen of vertragen.

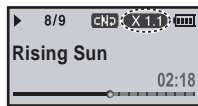
1. Stel de gebruikerstoetsmodus in op **<Play Speed>** (Afspeelsnelheid) en speel het gewenste bestand af.
2. Druk op de **toets** [**USER/** **•**] om de gewenste afspeelsnelheid te selecteren.

- De afspeelsnelheid wordt bij elke druk op de toets als volgt gewijzigd :
<NOR(Normaal)>, <X 1.1>, <X 1.2>, <X 1.3>, <X 0.7>, <X 0.8>, <X 0.9>.
- Hoe hoger het getal, des te sneller de afspeelsnelheid.



OPMERKING

• Afhankelijk van het bestand kan de aangepaste snelheid afwijken van de ingestelde snelheid



TOETS VOOR GEBRUIKSSTAND WIJZIGEN (Vervolg)

De toets Play Mode (Afspeelmodus) gebruiken

De afspeelmodus selecteren, zoals de herhaalinstellingen.

1. Stel de gebruikerstoetsmodus in op **<Play Mode>** (Afspeelmodus) en speel het gewenste bestand af.



2. Druk op de **toets** [**USER/...**] om de gewenste afspeelmodus te selecteren.
 - De afspeelmodus wordt bij elke druk op de toets als volgt gewijzigd.
 - CND** (Normaal) **CRD** (Herhaal) **CLD** (Eén herhalen) **CS** (Shuffle)

Opties voor de afspeelmodus

- **CND** : Alle bestanden in de huidige muziekljst worden een keer op volgorde afgespeeld.
 - **CRD** : Alle bestanden in de huidige muziekljst worden herhaaldelijk afgespeeld.
 - **CLD** : Één bestand wordt herhaaldelijk afgespeeld.
 - **CS** : Alle bestanden in de huidige muziekljst worden in willekeurige volgorde herhaaldelijk afgespeeld.
-

meer dan muziek

U kunt met uw MP3-speler meer dan alleen muziek beluisteren. U kunt naar de radio luisteren, datacasts gebruiken en geluidsopnamen maken. Deze en andere mogelijkheden hebt u dankzij uw MP3-speler in uw broekzak.

NAAR DE FM-RADIO LUISTEREN



- **Voordat u begint!** - De oortelefoon aansluiten, de speler aanzetten en de batterij controleren.



OPMERKING

- Tik op [↩] om naar het vorige scherm te gaan.
Houd [↩] ingedrukt om naar het scherm met het hoofdmenu te gaan.

1. Houd [↩] ingedrukt om naar het scherm met het hoofdmenu te gaan.
2. Tik op de toets [Links, Rechts] om <FM Radio> (FM-radio) te selecteren en tik op [O].
 - FM-radio wordt ontvangen.



De dempfunctie gebruiken

1. Druk op de toets [0 ▶ II / ◀ 0] terwijl u naar de radio luistert.
 - Het geluid wordt gedempt.
2. Druk nogmaals op de toets [0 ▶ II / ◀ 0] om het luisteren te hervatten.



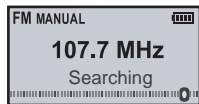
OPMERKING

- Sluit altijd de oortelefoon aan op uw speler als u frequenties zoekt of instelt. De oortelefoon wordt gebruikt als antenne voor het ontvangen van FM-radio.
- In gebieden met slechte ontvangst worden mogelijk geen FM-stations gevonden.

NAAR DE FM-RADIO LUISTEREN (Vervolg)

FM-stations zoeken

1. Activeer de handmatige modus en houd de **toets [Links, Rechts]** ingedrukt en laat deze vervolgens los.
 - Het zoeken stopt bij de eerstvolgende frequentie nadat u de toets hebt losgelaten.



OF,

1. Tik op de **toets [Links, Rechts]** om in de handmatige modus stap voor stap door de frequenties te bladeren.
 - Wanneer u de toets indrukt wordt er naar een frequentie gezocht



NAAR DE FM-RADIO LUISTEREN (Vervolg)

Overschakelen naar de stand met voorinstellingen

Selecteer deze stand als u de opgeslagen FM-voorinstellingen wilt afzoeken.

Houd [] ingedrukt in de handmatige modus.

- <PRESET>(Voorprogrammeren) wordt op het scherm weergegeven.



OPMERKING

- Als er vooraf geen frequenties zijn ingesteld, schakelt de speler niet naar de Preset mode (Voorinstellingsmodus).



Overschakelen naar de handmatige stand

Selecteer deze stand als u de FM-band handmatig per frequentie wilt afzoeken.

Houd [] ingedrukt in de voorinstellingsmodus.



- <MANUAL>(Handmatig) wordt op het scherm weergegeven.



Stations opslaan in het voorkeuzegeheugen

U kunt maximaal 30 stations opslaan in het geheugen van uw MP3-speler en deze vervolgens met één druk op de knop oproepen. Laat de MP3-speler met het handmatige proces alleen de zenders kiezen die u wilt, of sla automatisch alle gevonden lokale zenders op.

Manual (Handmatig) - alleen de stations kiezen die u wilt opslaan.

1. Tik op de **toets [Links, Rechts]** om in de handmatige modus een frequentie te selecteren die u wilt instellen, en druk op de **toets [ USER / ]**.

- De geselecteerde frequentie wordt aan de lijst met voorkeuzestations toegevoegd.



OPMERKING

- Als een bepaalde frequentie al is voorgeprogrammeerd, wordt de instelling geannuleerd.
- Meer informatie over het automatisch opzoeken van voorkeuzefrequenties vindt u op pagina 25.



NAAR DE FM-RADIO LUISTEREN (Vervolg)

Luisteren naar een voorkeuzestation

Tik in de voorinstellingsmodus op de **toets [Links, Rechts]** om door de voorgeprogrammeerde stations te bladeren.

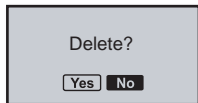
- U kunt naar de opgeslagen radiofrequentie luisteren.



Een voorkeuzestation wissen

Volg de onderstaande stappen om frequenties te verwijderen terwijl u naar de radio luistert.

1. Tik in de voorinstellingsmodus op **[Links, Rechts]** om naar de voorgeprogrammeerde frequentie te zoeken die u wilt verwijderen, en druk vervolgens op de **toets [USER/•••]**.
 - Het bevestigingsvenster voor verwijderen wordt weergegeven.
2. Tik op de **toets [Links, Rechts]** om **<Yes>** (Ja) te selecteren en tik op **[•]**.
 - De geselecteerde frequentie wordt verwijderd.
 - Als u het voorgeprogrammeerde nummer niet wilt verwijderen, selecteert u **<No>** (Nee).
3. Als u andere voorgeprogrammeerde frequenties wilt verwijderen, volgt u de stappen 1-2 hierboven.



NAAR DE FM-RADIO LUISTEREN (Vervolg)

Een FM-radio-uitzending opnemen

U kunt op elk gewenst moment een FM-radio-uitzending opnemen terwijl u naar de radio luistert.

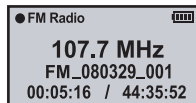
1. Tik op de **toets [Links, Rechts]** om in het venster voor FM-radio een frequentie te selecteren die u wilt opnemen, en houd vervolgens de **toets [◂◃USER/⏏]** ingedrukt.

- De opname wordt gestart.



OPMERKING

- Druk op de toets [**⏏▶▶||◂◃**] als u de opname wilt onderbreken.



De opname beëindigen

1. Houd de **toets [◂◃USER/⏏]** tijdens het opnemen ingedrukt.

- U wordt gevraagd of u het bestand dat u zojuist heeft opgenomen, wilt beluisteren.

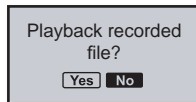
2. Tik op de **toets [Links, Rechts]** om **<Yes>** (Ja) of **<No>** (Nee) te selecteren en tik op [**◯**].

- Als u **<Yes>** (Ja) kiest, wordt het zojuist opgenomen bestand afgespeeld.
- Als u **<No>** (Nee) kiest, wordt het zojuist opgenomen bestand niet afgespeeld.



OPMERKING

- Het opgenomen bestand wordt opgeslagen in **<File Browser>** (Bestandsbrowser) → **<Recorded Files>** (Opgenomen Bestanden) → **<FM Radio>** (FM-radio).
- Elk FM-opnamebestand is maximaal 5 uur lang.
- U kunt maximaal 999 FM-opnamen opslaan.
- U kunt maximaal ongeveer 31 uur aan opnamen maken. (gebaseerd op 128 Kbps, 2 GB)
- De bestandsnaam van de opname wordt automatisch samengesteld, bijvoorbeeld "FM_JJMMDD_XXX.mp3". "FM" betekent FM-opname, "JJMMDD" verwijst naar de opnamedatum en "XXX" is het nummer van het opnamebestand.



DATACAST GEBRUIKEN

Met <Media Studio> kunt u een bestand en de RSS-bloginformatie naar de speler overdragen.



OPMERKING

▪ Wat is RSS?

RSS staat voor Rich Site Summary of Really Simple Syndication. RSS is een op XML gebaseerd systeem voor gegevensoverdracht dat wordt gebruikt om eenvoudiger informatie weer te geven op websites die vaak worden bijgewerkt, zoals nieuwssites en blogs.

▪ Wat zijn datacasts?

U kunt automatisch bijgewerkte informatie ontvangen zonder telkens naar uw veelbezochte nieuws-, blog- en UCC-sites te hoeven gaan.



- **Voordat u begint!** - Voordat u begint; Media Studio moet zijn geïnstalleerd op de computer. Zie pagina 38.

Een kanaal registreren


U kunt een nieuw kanaal maken door websites of webpagina's met RSS-ondersteuning te registreren.

1. Klik op <**Subscribe**> (Aanmelden) onder aan het gedeelte <**Datacasts**> van <Media Studio>.

2. Voer een adres in bij <**URL**> en klik op <**Next**> (▶ Volgende).

- Als u een webadres kopieert en op <**Subscribe**> (Aanmelden) klikt, wordt het gekopieerde adres automatisch weergegeven bij <**URL**>.
- Het venster voor bevestiging van de instellingen wordt weergegeven als het webadres ondersteuning biedt voor RSS.

3. Klik op <**OK**>.

- Het gewenste kanaal is geregistreerd.
- Het **pictogram**  wordt weergegeven in Datacasts voor het geregistreerde kanaal.



OPMERKING

- Zie <Datacasts> van <Media Studio> voor meer informatie.



DATACAST GEBRUIKEN (Vervolg)

Een nieuwe kanaalgroep maken

U kunt een nieuwe groep maken om kanalen per categorie te beheren.

1. Klik op **<New Group>** (Nieuwe groep) onder aan het gedeelte **<Datacasts>** van **<Media Studio>**.
2. Typ een groepsnaam en beschrijving en klik op **<OK>**.



Een datacast overbrengen van <medio studio>

- ★ **Voordat u begint!** - Sluit de speler aan op de computer. Media Studio moet zijn geïnstalleerd op de computer. Zie pagina 38.

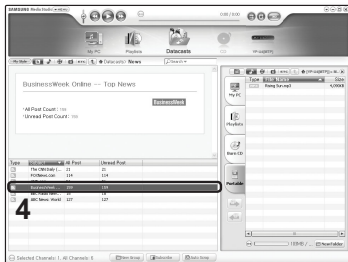
1. **<Media Studio>** wordt automatisch gestart op het moment dat de speler wordt aangesloten op de computer.
 - Als het programma niet automatisch wordt gestart, dubbelklikt u op het **<Media Studio>**-pictogram op het bureaublad.
2. Klik op **<Datacasts>** boven in **<Media Studio>**.
 - De lijst met groepskanalen voor Datacasts wordt weergegeven.
3. Klik op het gewenste groepskanaal.



DATACAST GEBRUIKEN (Vervolg)

Een datacast overbrengen van <Medio Studio> (Vervolg)

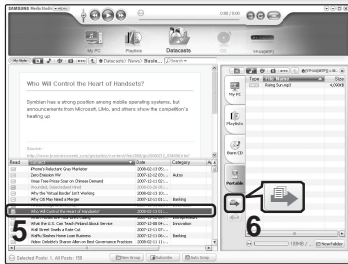
4. Klik op het gewenste kanaal.




5. Selecteer de melding dat u wilt overbrengen.

6. Klik op het pictogram .

- De melding van het geselecteerde kanaal wordt overgebracht naar de speler in <File Browser> (Bestandsbrowser) → <Datacasts>.



OPMERKING


- Klik op  boven in <Media Studio> om naar het vorige scherm te gaan.
- Als het bericht een bijlage (muziekbestand) bevat, kunt u in <Datacasts> (Datacasts) in <Media Studio> de bijlage downloaden naar de speler. Het kan echter zijn dat de bijlage niet gedownload kan worden, afhankelijk van het beleid van de betreffende website.

DATACAST GEBRUIKEN (Vervolg)

Datacasts weergeven

U kunt via <Datacasts> (Datacasts) genieten van de muziekbestanden die u naar de speler hebt overgedragen.

 ▪ **Voordat u begint!** - Breng het gewenste kanaalbericht over naar de speler met <Media Studio>. Zie pagina 60-62.

 ▪ Tik op [⏪] om naar het vorige scherm te gaan.

OPMERKING Houd [⏪] ingedrukt om naar het scherm met het hoofdmenu te gaan.

1. Houd [⏪] ingedrukt om naar het scherm met het hoofdmenu te gaan.

2. Tik op de **toets [Links, Rechts]** om <Datacasts> te selecteren en tik vervolgens op [○].

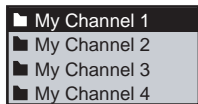
- De lijst met datacasts wordt weergegeven.
- Als geen datacast wordt gevonden, wordt het bericht <No File> (Geen bestanden) op het scherm weergegeven.

3. Tik op de **toets [Omhoog, Omlaag]** om de gewenste kanaallijst te selecteren en tik op [○].

- De muziekbestanden worden weergegeven.

4. Tik op de **toets [Omhoog, Omlaag]** om het gewenste bestand te selecteren en tik op [○].

- Het geselecteerde muziekbestand wordt afgespeeld.



STEMOPNAME

U kunt met behulp van uw MP3-speler uw eigen stem, toespraken, lezingen en andere geluiden opnemen.

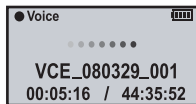
Een spraakopname maken

Methode 1

U kunt op elk gewenst moment een stemopname maken terwijl u andere functies gebruikt.

Houd de **toets** [USER/>] ingedrukt.

- De stemopname wordt gestart zodra de bestandsnaam wordt weergegeven.

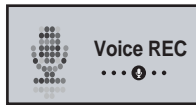


OPMERKING

- Er wordt een FM-opname gemaakt als u naar een FM-uitzending luistert.

Methode 2

1. Houd [] ingedrukt om naar het scherm met het hoofdmenu te gaan.
2. Tik op de **toets** [**Links, Rechts**] om **<Voice REC>** (Spraakopname) te selecteren en tik op [].
3. Tik op [].



- De geluidsoptname wordt gestart zodra de bestandsnaam wordt weergegeven.



OPMERKING

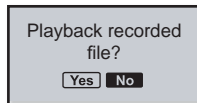
- Druk op de toets [▶||/◀◻] als u de opname wilt onderbreken.


STEMOPNAME (Vervolg)

De geluidsoptname beëindigen

1. Druk op de **toets** [] wanneer u de opname wilt beëindigen.

- U wordt gevraagd of u het bestand dat u zojuist heeft opgenomen, wilt beluisteren.



2. Tik op de **toets** [**Links, Rechts**] om **<Yes>** (Ja) of **<No>** (Nee) te selecteren en tik op .

- Als u **<Yes>** (Ja) kiest, wordt het zojuist opgenomen bestand afgespeeld.
- Als u **<No>** (Nee) kiest, wordt het zojuist opgenomen bestand niet afgespeeld.




- Plaats de microfoon niet te ver weg of te dichtbij uw mond tijdens de opname. Dit kan ten koste gaan van de opnamekwaliteit.
- Spraakopname werkt niet goed als de batterij bijna leeg is.



- Het opgenomen bestand wordt opgeslagen in **<File Browser>** (Bestandsbrowser) → **<Recorded Files>** (Opgenomen Bestanden) → **<Voice>** (Stem).
- Elk spraakopnamebestand is maximaal 5 uur lang.
- U kunt maximaal 999 bestanden voor spraakopnamen opslaan.
- U kunt maximaal ongeveer 42 uur aan opnamen maken. (op basis van 96 Kbps, 2 GB).
- De bestandsnaam van de opname wordt automatisch samengesteld, bijvoorbeeld "VCE_JJMMDD_XXX.mp3". "VCE" betekent spraakopname, "JJMMDD" verwijst naar de opnamedatum en "XXX" is het nummer van het opnamebestand.

problemen oplossen

Als u problemen ondervindt met uw nieuwe MP3-speler, vindt u mogelijk een oplossing in deze lijst. Als het probleem zich blijft voordoen, kunt u contact opnemen met het dichtstbijzijnde Samsung Service Center.

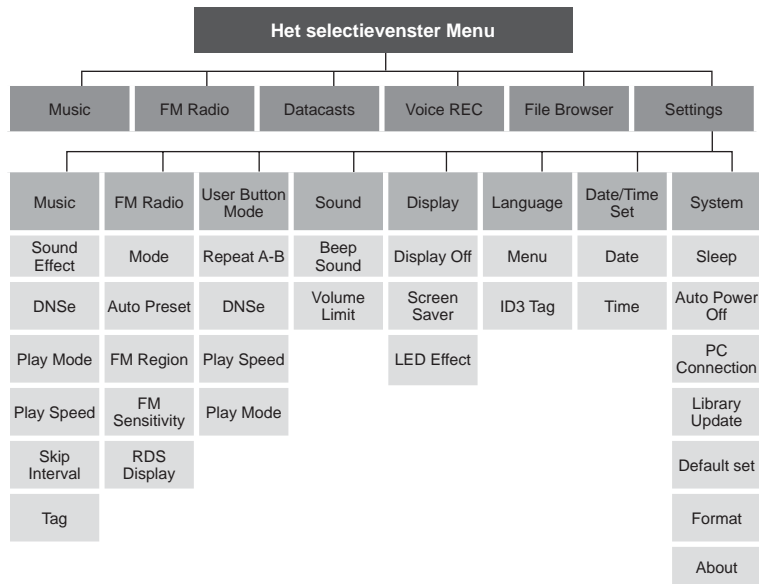
PROBLEEM	OPLOSSING
Kan de speler niet inschakelen.	<ul style="list-style-type: none">• De speler kan niet worden ingeschakeld als de batterij helemaal leeg is. Laad de batterij op en schakel de speler nogmaals in.• Druk met een scherp voorwerp de resetopening in.
De toetsen werken niet.	<ul style="list-style-type: none">• Controleer of de schakelaar  in de richting van de pijl is geduwd.• Controleer of u op de juiste toets hebt gedrukt, en druk nogmaals op de toets.• Druk met een scherp voorwerp de resetopening in.
Het scherm wordt niet ingeschakeld.	<ul style="list-style-type: none">• Als <Display Off> (Display Uit) is geselecteerd in <Settings> (Instellingen) → <Display> (Weergave), wordt het scherm uitgeschakeld. Tik op een willekeurige toets om te zien of het wordt ingeschakeld.• Het scherm is in vol zonlicht mogelijk niet goed zichtbaar.

PROBLEEM	OPLOSSING
<p>De speler wordt uitgeschakeld.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • De speler wordt automatisch uitgeschakeld wanneer de batterij helemaal leeg is. Laad de batterij op. • Als u <Auto Power Off> (Autom. uitschakelen) selecteert via <Settings> (Instellingen) → <System> (Systeem), zal de speler in de pauzeestand worden uitgeschakeld. Schakel de speler in.
<p>De levensduur van de batterij verschilt met de levensduur die is aangegeven in de gebruiksaanwijzing.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Hoelang de batterij meegaat kan variëren, afhankelijk van de geluids- en scherminstellingen. • Wanneer de speler langdurig wordt blootgesteld aan lage of hoge temperaturen, kan dit ten koste gaan van de levensduur van de batterij.
<p>Storingen in de werking van Media Studio</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Controleer of uw computer voldoet aan de minimum systeemvereisten.
<p>Kan geen verbinding met de computer maken.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Controleer of de USB-connector goed is aangesloten en probeer het nog eens. • Klik op <Start> op het bureaublad van de computer om Windows Update uit te voeren. Selecteer Essentiële updates en Service packs en installeer alle updates. Start de computer opnieuw op en sluit de speler opnieuw aan.
<p>De speler speelt niet af</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Controleer of het beschikbare bestand is opgeslagen in het geheugen. • Controleer of het muziekbestand is beschadigd. • Controleer of de batterij voldoende is opgeladen.

PROBLEEM	OPLOSSING
<p>Het uploaden van bestanden werkt niet.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Controleer of de USB-connector goed is aangesloten. Sluit deze zonedig opnieuw aan. • Controleer of het geheugen vol is. • Druk met een scherp voorwerp de resetopening in.
<p>Er ontbreken bestanden of gegevens.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Controleer of de USB-connector is losgeraakt tijdens de bestandsoverdracht. Dit kan overigens niet alleen leiden tot ernstige beschadiging van de bestanden/gegevens, maar ook van het product. Let goed op, want Samsung is niet aansprakelijk voor gegevensverlies.
<p>Abnormale afspeeltijd tijdens het afspelen.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Controleer of het bestand een VBR-indeling (Variable Bit Rate) heeft.
<p>Abnormale weergave van bestandsnaam.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ga naar <Settings> (Instellingen) → <Language> (Taal(Language)) → <ID3 Tag> in het hoofdmenu om de juiste taal in te stellen en de bibliotheek handmatig bij te werken.
<p>Het product wordt warm.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Er komt tijdens het opladen wat warmte vrij. Dit heeft geen invloed op de levensduur of functies van het product.
<p>De overdrachtssnelheid van bestanden is te laag.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • De overdrachtssnelheid is lager als u meerdere programma's, waaronder <Media Studio>, op uw computer uitvoert. Sluit overbodige programma's af en probeer het nog eens

OVERZICHT VAN MENUOPTIES

Hier vindt u een overzicht van de structuur van de menu's en functies op uw nieuwe MP3-speler.



PRODUCTSPECIFICATIES

Model	YP-U4
Classificatie	DC 3,7 V / 500 mA
Vermogen ingebouwde batterij	300 mAh / DC 3,7 V
Bestandcompatibiliteit	MPEG1/2/2.5 Layer3(8kbps~320kbps, 8kHz~48kHz) WMA(48kbps~192kbps,8kHz~48kHz)
Maximaal aantal bestanden/mappen	Mappen: max. 1000 / Bestanden: max. 3000
Uitgangsvermogen oortelefoon	20mW/kan. (Frankrijk 5mW/kan.) (op basis van 16Ω)
Frequentiebereik	40 Hz - 20 kHz
Signaal/ruisverhouding	90 dB bij 20 kHz LPF (gebaseerd op 1kHz 0 dB)
Afspeelduur	Maximaal 16 uur aan muziek (op basis van: MP3 128 kbps, volume: 15, normale modus, display uit)
Temperatuurbereik voor gebruik	-5~35°C (23~95°F)
Houder	Plastic
Gewicht	27,5 g
Afmetingen (BxHxD)	27 X 83 X 13 mm

FM-radio	FM-frequentie	87,5~108,0MHz	Totale harmonische vervorming FM	1%
	Signaal-ruisverhouding FM	55 dB	Gevoeligheid FM	38dBμ

De inhoud van deze gebruiksaanwijzing kan ter verbetering zonder voorafgaande kennisgeving worden gewijzigd.

LICENTIE

Op dit apparaat en de gebruiksaanwijzing rusten intellectuele eigendomsrechten en auteursrechten van derden. Het gebruiksrecht van de gelicentieerde inhoud is beperkt tot niet-commercieel gebruik door eindgebruikers. Commercieel gebruik hiervan is niet toegestaan. Het gebruiksrecht beperkt zich tot dit apparaat en strekt zich niet uit tot andere niet-gelicentieerde onderdelen of processen die voldoen aan ISO/IEC 11172-3 of ISO/IEC 13818-3 en die in combinatie met dit product gebruikt of verkocht zijn. De licentie beperkt zich tot het gebruik van dit product voor het encoderen en/of decoderen van geluidsbestanden die voldoen aan ISO/IEC 11172-3 of ISO/IEC 13818-3. Deze licentie houdt geen overdracht van rechten in voor producteigenschappen of -functies die niet voldoen aan ISO/IEC 11172-3 of ISO/IEC 13818-3.

GEBRUIKSRECHT

Dit merkteken op het product of het bijbehorende informatiemateriaal duidt erop dat het niet met ander huishoudelijk afval verwijderd mag worden aan het einde van zijn gebruiksduur. Om mogelijke schade aan het milieu of de menselijke gezondheid door ongecontroleerde afvalverwijdering te voorkomen, moet u dit product van andere soorten afval scheiden en op een verantwoorde manier recycleren, zodat het duurzame hergebruik van materiaalbronnen wordt bevorderd.

Huishoudelijke gebruikers moeten contact opnemen met de winkel waar ze dit product hebben gekocht of met de gemeente waar ze wonen om te vernemen waar en hoe ze dit product milieuvriendelijk kunnen laten recycleren. Zakelijke gebruikers moeten contact opnemen met hun leverancier en de algemene voorwaarden van de koopovereenkomsten nalezen. Dit product mag niet worden gemengd met ander bedrijfsafval voor verwijdering.



VEREISTE OPENBARE VERKLARING VOOR DE LICENTIES DIE VOOR DE GPL/LGPL-SOFTWARE IN DIT PRODUCT ZIJN VERSTREKT

De volgende uitvoerbare GPL-bestanden en LGPL-bibliotheken worden in dit product gebruikt. Deze zijn onderworpen aan de GPL/LGPL-licentieovereenkomsten die aan de documentatie is toegevoegd. De broncode voor de uitvoerbare bestanden en bibliotheken kan worden opgevraagd door een e-mail te sturen naar dnav.sec@samsung.com

GPL EXECUTABLES:

- Linux Kernel, Busybox

LGPL LIBRARIES

- uClibc, SDL

GNU GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2, June 1991

Copyright (C) 1989, 1991 Free Software Foundation, Inc.
51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301, 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 Lesser 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.)
4. 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.
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.

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.

one line to give the program's name and an idea of what it does.

Copyright (C) yyyy name of author

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., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301, 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 Ty Coon, 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 Lesser General Public License instead of this License.

GNU LESSER GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2.1, February 1999

Copyright (C) 1991, 1999 Free Software Foundation, Inc.
51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 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 can 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., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 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



**Wanneer u suggesties of vragen heeft met betrekking tot Samsung producten,
gelieve contact op te nemen met de klantenservice van Samsung**

Samsung Electronics Benelux BV

Voor Nederland:

0900-SAMSUNG (726-7864 €0,10/Min)

www.samsung.com/nl

Voor België:

02/201 24 18

www.samsung.com/be