

vtech®

Bedienungsanleitung

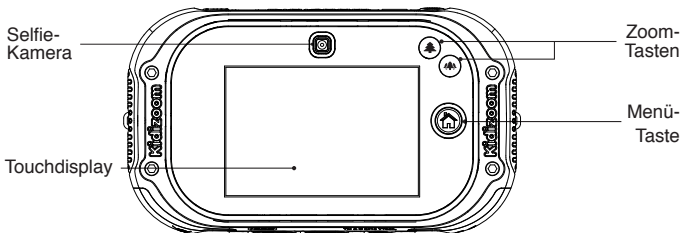
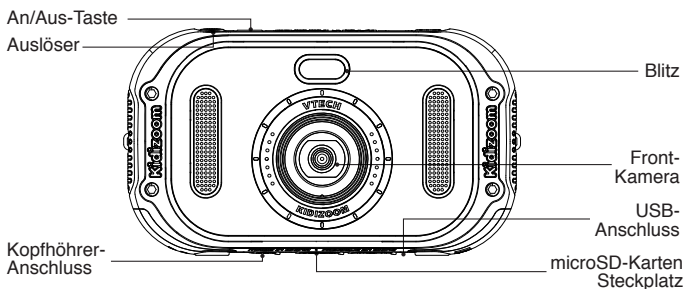
Kidizoom® TOUCH 5.0



EINLEITUNG

Die **Kidizoom® Touch 5.0** ist eine robuste, kinderleicht zu bedienende Digitalkamera mit Vorder- und Rückkamera und einem Touchdisplay. Mit den lustigen Foto-Effekten können die Schnappschüsse individuell gestaltet werden. Außerdem hat die Kamera zwei Linsen, einen 4-fach digitalen Zoom, einen automatischen Blitz, fünf spannende Spiele und eine Stimmaufnahmefunktion mit fünf tollen Stimmverzerr-Effekten. Mit den kreativen Werkzeugen können die Fotos mit vielen unterschiedlichen Rahmen, Stempeln und verrückten Effekten verschönert werden.

PRODUKTEIGENSCHAFTEN



Ein/Aus-Taste

Drücken Sie diese Taste, um die Kamera ein- oder auszuschalten.

Auslöser

Drücken Sie diese Taste, um ein Foto zu schießen oder eine Videoaufnahme zu starten bzw. zu beenden.

Touchdisplay:

Mit dem farbigen 3,5" Touchdisplay Fotos betrachten oder tolle Spiele spielen.

Menü-Taste

Drücken Sie diese Taste, um ins Hauptmenü zu gelangen.

Zoom-Tasten

Drücken Sie diese Tasten, um in ein Motiv hinein oder herauszuzoomen. Wenn Sie Funktionen nutzen, bei denen der Zoom keine Funktion hat, können Sie mit dieser Taste die Lautstärke regeln.

USB-Anschluss

Mittels dieses Anschlusses können Sie die Kamera mit dem Computer verbinden.

Steckplatz für microSD-Karte

Stecken Sie hier eine separat erhältliche microSD/microSDHC Karte ein, um den Speicher zu erweitern.

Kopfhöreranschluss

Stecken Sie hier den beiliegenden Kopfhörer ein, um aufgenommene Geräusche oder Musik zu hören.

Um eine Beschädigung und Verschmutzung der **Kidizoom® Touch 5.0** zu verhindern, verschließen Sie bitte den USB-Anschluss, den Kopfhöreranschluss und den Speicherkartensteckplatz der Kamera mit der Gummiabdeckung, wenn diese nicht in Gebrauch sind.

INHALT DER PACKUNG

- 1 Kidizoom® Touch 5.0 von VTech®
- 1 USB Kabel
- 1 Handschlaufe
- 1 Bedienungsanleitung
- 1 Kopfhörer
- 4 AA Demobatterien

ACHTUNG:

Alle Verpackungsmaterialien, wie z. B. Bänder, Plastikhalterungen, Verschlüsse, Karton, Kabelbinder sowie Schrauben, sind nicht Bestandteile dieses Lernspielzeugs und müssen zur Sicherheit Ihres Kindes sofort entfernt werden.

Untersuchen Sie das Lernspielzeug regelmäßig auf mögliche Schäden. Öffnen Sie es niemals selbst. Reparaturen dürfen nur vom Fachpersonal vorgenommen werden.

Hinweis: Bitte bewahren Sie diese Bedienungsanleitung auf, da sie wichtige Informationen enthält!

PRODUKTMERKMALE

Display	3.5 inch colour LCD touch screen
Fotoauflösung	Front-Kamera: 2560 x 1920 (5.0MP) für Fotos 1600 x 1200 (2.0MP) für Fotos mit Effekten 640 x 480 (0.3MP) für Fotos mit niederer Qualität Selfie-Kamera: 640 x 480 (0.3MP) 640 x 480 (0.3MP) niedere Qualität
Videoauflösung	640 X 480 bei Verwendung einer microSD-Karte und ohne Video-Effekte. 320 x 240 bei Verwendung des internen Speichers oder wenn Video-Effekte hinzugefügt wurden.
max. Länge von Videos pro Datei	5 Minuten bei Nutzung des internen Speichers, 10 Minuten bei Nutzung einer microSD/SDHC Karte.
Digital Zoom	4-fach
Schärfebereich	Vorderkamera 45 cm, Rückkamera 15 cm
Blitzbereich	90 - 280 cm (nur Vorderkamera)
Interner Speicher	256 MB interner Speicher (wird auch für das Programm benutzt, tatsächlich nutzbarer Speicher ist geringer)
Dateiformate	Fotos: JPEG Videos: AVI (Motion JPEG)

Vom Musik- Player unterstützte Dateiformate	MP3: MPEG Audio Layer III WAV: PCM or ADPCM up to 44kHz
SD-Karte	microSD oder microSDHC Karten (nicht inklusive) mit einer Kapazität von 1 bis zu 32 GB
Verbindungen	USB 2.0 Kabel (inklusive) für eine Verbindung zum Computer
Batterien	4 x „AA“ (LR6) Alkaline Batterien
Betriebstemperatur	0 - 40°C

SPEICHERKAPAZITÄT

Speicherkapazität		5.0 MP Fotos	0.3 MP Fotos	Video in 320 X 240 (Minuten)
Interner Speicher		~120	~1410	~8
Speicherkarte	2 GB	~1800	~20900	~110
	4 GB	~3600	~41900	~220
	8 GB	~7200	~83800	~450
	16 GB	~14400	~167700	~910

Hinweis: Die aufgeführten Zahlen sind ungefähre Angaben, die genauen Zahlen hängen von den Aufnahmebedingungen ab. Die Videolänge ist auf 5 Minuten pro Video beschränkt, wenn der interne Speicher genutzt wird und auf 10 Minuten, wenn die Speicherkarte genutzt wird.

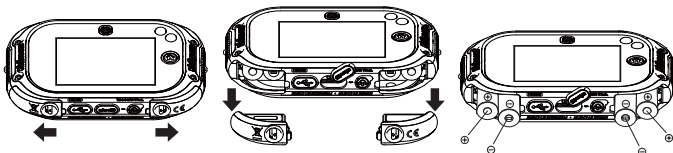
EINLEGEN DER BATTERIEN

Bitte achten Sie darauf, dass die Batterien nur von einem Erwachsenen gewechselt werden und dass das Batteriefach fest und sachgemäß geschlossen ist.

Das Verschlucken einer Batterie kann lebensgefährlich sein!

- Stellen Sie sicher, dass die Kamera ausgeschaltet ist.

- Die Batteriefächer befinden sich auf der Geräteunterseite. Zum Öffnen müssen die Verschlusshebel nach außen gedrückt werden.
- Setzen Sie auf jeder Seite 2 AA Batterien gemäß der Illustration ein. Wir empfehlen Alkaline Batterien, um eine möglichst lange Benutzungsdauer sicherzustellen.
- Setzen Sie die Batteriedeckel anschließend wieder ein. Den sachgemäßen Verschluss bemerken Sie durch ein Klickgeräusch beim Einrasten des Verschlusses.



BATTERIEHINWEISE

- Wählen Sie Batterien mit langer Haltbarkeit (Alkali-Mangan).
- Verwenden Sie bitte nur die angegebenen oder gleichwertige Batterien.
- Bitte setzen Sie nie neue und gebrauchte Batterien zusammen ein.
- Bleiben Sie bitte bei einem einheitlichen Batterietyp.
- Verwenden Sie keine beschädigten Batterien.
- Achten Sie unbedingt auf die richtige Polung (+/-).
- Bitte verursachen Sie keinen Kurzschluss der Batterien im Batteriefach.
- Erschöpfte Batterien bitte aus dem Spielzeug herausnehmen.
- Soll das Spielzeug für längere Zeit nicht in Betrieb genommen werden, entfernen Sie bitte die Batterien, um deren Auslaufen zu vermeiden.
- Werfen Sie Batterien niemals ins Feuer.
- Versuchen Sie nie, Batterien aufzuladen, die nicht dafür vorgesehen sind.
- Entfernen Sie die Akkus aus dem Spielzeug, bevor Sie diese aufladen.
- Akkus nur von Erwachsenen oder unter Aufsicht von Erwachsenen aufladen.

Batterien gehören nicht in den Hausmüll und dürfen nicht verbrannt werden. Verbraucher sind gesetzlich verpflichtet, gebrauchte Batterien zurückzugeben. Sie können Ihre alten Batterien bei den öffentlichen Sammelstellen in Ihrer Gemeinde oder überall dort abgeben, wo Batterien verkauft werden.



Das Symbol der durchgestrichenen Mülltonne auf den Batterien, dem Produkt, der Bedienungsanleitung oder der Produktverpackung weist auf die verpflichtende, vom Hausmüll getrennte Entsorgung der Batterien und/oder des Produktes hin. Dieses Produkt muss am Ende seiner Lebensdauer gemäß ElektroG bzw. der EU-Richtlinie RoHS an einem Sammelpunkt für das Recycling von elektrischen und elektronischen Geräten abgegeben werden.

Die chemischen Symbole Hg (Quecksilber), Cd (Cadmium) oder Pb (Blei) weisen darauf hin, dass in entsprechend gekennzeichneten Batterien die Grenzwerte für die genannte(n) Substanz(en) überschritten werden. Die Batterierichtlinie der EU (2006/66/EG) regelt diese Grenzwerte sowie den Umgang mit Batterien.

Der Balken unter der Mülltonne zeigt an, dass das Produkt nach dem 13. August 2005 auf den Markt gebracht worden ist.



Mit der Wiederverwendung, der stofflichen Verwertung oder anderen Formen der Verwertung von Altgeräten leisten Sie einen wichtigen Beitrag zum Schutze unserer Umwelt. Bitte erfragen Sie bei der Gemeindeverwaltung die zuständige Entsorgungsstelle. Schonen Sie ihre Umwelt und geben Sie bitte leere Batterien an den Sammelstellen ab. Danke!
www.recyclenow.com

EINSETZEN DER SPEICHERKARTE

- Die **Kidizoom® Touch 5.0** ist kompatibel mit Speicherkarten vom Typ microSD oder microSDHC mit bis zu 32 GB.
- Stellen Sie sicher, dass die Kamera ausgeschaltet ist.
- Der Steckplatz für die microSD-Karte befindet sich auf der Geräteunterseite.
- Heben Sie die Gummiabdeckung an.
- Setzen Sie die microSD-Karte (separat zu erwerben) entsprechend der Abbildung in den Steckplatz ein. Wenn die microSD-Karte von der Kamera erkannt worden ist, wird sie als Standardspeicher verwendet. Drücken Sie anschließend die Gummiabdeckung wieder an ihren Platz, um die microSD-Karte vor Verschmutzung zu schützen.



- Um die microSD-Karte zu entfernen, müssen Sie leicht auf die Kante der Karte drücken. Die Arretierung löst sich und die Karte kann herausgezogen werden.

Hinweis: Wenn eine Speicherkarte benutzt wird, können Dateien, die auf dem internen Speicher gespeichert sind, nicht angeschaut werden. Dazu muss die Speicherkarte erst entfernt werden. Stellen Sie sicher, dass sie alle wichtigen Dateien ihrer Speicherkarte gesichert haben, um unbeabsichtigte Datenverluste zu vermeiden.

ERSTE SCHRITTE

- Drücken Sie die Ein-/Aus-Taste , um die Kamera einzuschalten.
- Wenn Sie die Kamera zum ersten Mal einschalten, sehen Sie ein Demo-Video. Sie können dieses jederzeit durch Drücken des Auslösers beenden. Nachdem Sie den Auslöser  einmal gedrückt haben, ist die Demo-Funktion abgeschaltet.
- Nach der Beendigung des Demo-Videos können Sie die Zeit und das Datum einstellen. Tippen Sie auf eines der   Symbole, um es auszuwählen und drücken Sie dann das  -Symbol, um den Wert einzustellen. Tippen Sie auf das  -Symbol, um Ihre Eingabe zu bestätigen. Sollten Sie zu einem späteren Zeitpunkt Änderungen vornehmen wollen, können Sie dies über das Hauptmenü im jeweiligen Bereich tun.
- Wenn das Demo-Video deaktiviert ist und die Einstellungen zu Datum und Uhrzeit abgeschlossen wurden, startet die Kamera beim nächsten Einschalten direkt im Hauptmenü.
- Drücken Sie die Menü-Taste , um ins Hauptmenü zu gelangen. Hier können Sie auf alle Funktionen der **Kidizoom® Touch 5.0** zugreifen.
- Drücken Sie die Ein-/Aus-Taste , um die Kamera auszuschalten.

BATTERIEANZEIGE

Wenn Sie das Symbol für schwache Batterien  auf dem Display sehen, empfehlen wir Ihnen, alle Daten auf den Computer zu übertragen und zu sichern. Nach dem Sichern können Sie die Batterien tauschen. Das Gerät wird nicht fehlerfrei funktionieren, wenn das Zeichen für leere Batterien  angezeigt wird. Es sollten jetzt neue Batterien eingesetzt werden.

ABSCHALTAUTOMATIK

Um die Batterien zu schonen, schaltet sich die **Kidizoom® Touch 5.0** im Foto- und Video-Modus nach etwa 3 Minuten ohne Eingabe aus. Im Musik-Wiedergabe-Modus schaltet sich die Kamera nach maximal 8 Stunden und in allen anderen Modi nach etwa 2 Minuten aus. Drücken Sie die Ein-/Aus-Taste , um sie wieder einzuschalten.

VERBINDUNG ZUM COMPUTER

Sie können die **Kidizoom® Touch 5.0** mit einem Computer oder Mac verbinden, indem Sie das USB-Kabel verwenden. Die Kamera wird als Wechseldatenträger angezeigt und Sie können diesen wie ein beliebiges Laufwerk nutzen, d.h. Daten kopieren, löschen und ansehen. Zum Einrichten der Verbindung gehen Sie bitte wie folgt vor:

- Schalten Sie die Kamera aus.
- Heben Sie die Gummiabdeckung des USB-Anschlusses an. Diesen finden Sie auf der Geräteunterseite.
- Stecken Sie den kleinen USB-Stecker in die Kamera.



- Stecken Sie den größeren USB-Stecker in einen freien USB-Anschluss Ihres Computers. Diesen erkennen Sie an diesem Symbol .
- Es werden zwei Wechseldatenträger angezeigt: „VTech 1635“ und „VT SYSTEM“. „VTech 1635“ ist zum Speichern Ihrer Dateien gedacht, „VT SYSTEM“ für die Speicherung von Programmdateien, auf die Sie keinen Zugriff haben. Sollten Sie eine microSD Karte verwenden, wird nur der Inhalt dieser Karte angezeigt.

Dieses Spielzeug darf nur an Geräte angeschlossen werden, die der Klasse II entsprechen und mit diesem Zeichen versehen sind .

Hinweis: Wenn die Kamera mit dem Computer verbunden wurde und Dateien übertragen werden, unterbrechen Sie weder die Verbindung zum Computer noch entfernen Sie die Speicherkarte. Trennen Sie die Kamera erst vom Computer, nachdem alle Dateien übertragen wurden.

Sicherungskopien von Foto- oder Videodateien erstellen

- Öffnen Sie den DCIM-Ordner im Ordner „VTech 1635“ des Wechseldatenträgers.
- Alle gespeicherten Fotos und Videos werden dort angezeigt und können auf Ihren PC kopiert werden.

Sicherungskopien von Tondateien erstellen

- Öffnen Sie den „VOICE“ Ordner (Wechseldatenträger „VTECH 1635“)
- Kopieren Sie die Tondateien in einen Ordner auf Ihrem Computer.

Foto- oder Videodateien vom Computer auf die Kidizoom® Touch 5.0 übertragen

- Wählen Sie die Foto- und Videodateien aus, die Sie auf Ihre Kamera übertragen möchten.
- Öffnen Sie den „DOWNLOAD“ Ordner (Wechseldatenträger „VTech 1635“) und kopieren Sie die Fotodateien in den „PHOTO“ Ordner und die Videodateien in den „VIDEO“ Ordner.

Hinweis: Bitte übertragen Sie keine Foto- oder Videodateien, die mit anderen Kameras gemacht wurden auf die **Kidizoom® Touch**, da diese möglicherweise nicht kompatibel sind.

Hinweis: Im Abschnitt „Downloads“ wird beschrieben, wie Sie zusätzliche Inhalte wie lustige Foto-Effekte, Spiele und kreative Werkzeuge herunterladen können.

MINIMALE SYSTEMVORAUSSETZUNGEN FÜR DIE VERBINDUNG MIT EINEM COMPUTER:

Microsoft® Windows® XP, Windows Vista®, Windows® 7, Windows® 8 Betriebssysteme oder Macintosh Computer mit Mac OS X Version 10.5, 10.6, 10.7, 10.8.

FUNKTIONEN

Hauptmenü

Drücken Sie die Menü-Taste , um ins Hauptmenü zu gelangen.

- Die Systemuhr wird in der oberen linken Ecke angezeigt.
- Wischen Sie von rechts nach links, um zur nächsten Seite zu gelangen oder von links nach rechts, um die vorherige Seite aufzurufen. Tippen Sie auf ein Symbol, um die entsprechende Aktivität zu starten.



Hinweis: Sie können ein vorinstalliertes Foto als Hintergrundbild einstellen oder ein selbst gemachtes Foto auswählen. Unter „Einstellungen“ finden Sie dazu mehr Informationen.

1. Kamera



Im Foto-Modus können Sie Fotos mit oder ohne Effekte machen. Dazu stehen Ihnen Kaleidoskop-, Fantasie-, Vielgesicht-, Farbfiler- und viele andere Effekte zur Auswahl.

- Drücken Sie auf den Auslöser, um ein Foto zu machen. Um den Selbstauslöser zu benutzen, tippen Sie auf das  Symbol und die Aufnahme wird um ein paar Sekunden verzögert.
- Mit dem Zoom können Sie in ein Motiv hinein- oder herauszoomen.
- Beim ersten Einschalten der Kamera befindet sich diese im Auto-Blitz-Modus. Tippen Sie auf das Blitz-Symbol , können Sie die verschiedenen Blitzeinstellungen auswählen. Der Blitz schaltet sich ab, wenn Sie zur Selfie-Kamera wechseln.

Achtung: Wenn Sie Nahaufnahmen von Gesichtern machen, schalten Sie bitte den Blitz zur Sicherheit aus, um Blendungen der Augen zu vermeiden. Sollten die Batterien schwach sein, sehen Sie dieses  Zeichen. Wird es angezeigt, könnte der Blitz wegen Energiemangels nicht mehr funktionieren.

- Tippen Sie auf dieses Zeichen , um zwischen der Vorder- und Rückkamera zu wechseln.
- Um Fotos mit verschiedenen Effekten zu machen, tippen Sie auf das Stern -Symbol oder das Farbfiltersymbol. Wählen Sie einen Effekt   aus und drücken Sie dann den Auslöser oder die OK-Taste, um ein Foto mit dem ausgewählten Effekt zu machen.
- Um alle Fotos oder Videos anzusehen, tippen Sie auf das Wiedergabe -Symbol. Fotos, die mit der **Kidizoom® Touch 5.0** gemacht wurden, werden im DCIM Ordner gespeichert. Wenn Sie Fotos von Ihrem PC auf die **Kidizoom® Touch 5.0** übertragen wollen, speichern Sie diese bitte im DOWNLOAD/PHOTO Ordner.

2. Filme



Im Video-Modus können Sie entweder „normale“ Videos oder Videos mit lustigen Animationen und bunten Farbfiltren aufnehmen.



Einen Film ohne Effekte aufnehmen

- Drücken Sie den Auslöser , um eine Videoaufnahme zu beginnen oder zu beenden.
- Um alle Fotos oder Videos anzusehen, tippen Sie auf das Wiedergabe  - Symbol.
- Drücken Sie die Zoom-Tasten  , um in das Video hinein- oder herauszuzoomen.
- Um den Farbfilter einzustellen, tippen Sie auf das Farbfilter-Symbol auf dem Bildschirm und wählen Sie einen Filter aus, bevor Sie mit der Aufnahme beginnen. Der Filter wirkt sich auch auf alle ausgewählten Video-Effekte aus.



Video-Motive

Es gibt 7 Gesichtsanimationsmotive und 4 Duomotive für Videoaufnahmen:

- **Gesichtsanimationen**

Mit Gesichtsanimationen Spaß haben und ein Gesichtsausdruck verändern.

- **Duo-Motiv**

Videos können auch mit der Duo-Kamera aufgenommen werden.

Hinweis: Schalten Sie den Ton der Kamera nicht aus, wenn Sie ein Video mit Musik-Animation aufnehmen wollen. Wenn der Ton ausgeschaltet ist, kann kein Ton für das Video aufgenommen werden. Filme, die mit der **Kidizoom® Touch 5.0** gemacht werden, werden im DCIM Ordner gespeichert. Um Filme auf der **Kidizoom® Touch 5.0** anzusehen, können Sie Filme von Ihrem Computer in den DOWNLOAD/ VIDEO Ordner übertragen.

3. Musik-Player



Wählen Sie das Musik-Player-Symbol aus, um zum Musik-Player zu gelangen und Musik anzuhören. Wie im Kapitel „Verbindung zum Computer“ beschrieben, können Sie MP3-Dateien im Ordner „Music“ speichern und diese anschließend mit dem Musik-Player abspielen. Bitte beachten Sie, dass die Kamera nur MP3-Dateien wiedergeben kann. Andere Formate werden nicht unterstützt.

- Dateien und Ordner werden in alphabetischer Reihenfolge angezeigt.
- Tippen Sie auf eine Musik-Datei oder einen Ordner, um auszuwählen.
- Tippen Sie auf das  -Symbol, um die hervorgehobene Datei zu löschen.

- Gibt es mehr als eine Seite, können Sie durch Wischen auf dem Bildschirm zwischen den verschiedenen Seiten wechseln.
- Wenn Sie sich den Inhalt eines Ordners anschauen, erscheint ein Zurück-Symbol auf dem Bildschirm. Tippen Sie auf dieses Symbol, um den Ordner zu verlassen.
- Sie können auch mit dem Steuerkreuz und der OK-Taste navigieren.
- Wenn ein Lied abgespielt wird, tippen Sie auf die   Symbole, um vor- oder zurückzuspulen. Tippen Sie auf  oder  um die Wiedergabe anzuhalten oder zu starten.
- Wenn ein Lied abgespielt wird, wird der Bildschirm des Musik-Players angezeigt.
 - A. Tippen Sie auf diese Symbole  , um das vorherige oder das nachfolgende Lied auszuwählen.
 - B. Tippen Sie auf die Pause-Taste  oder die Wiedergabe-Taste , um ein Lied zu pausieren oder abzuspielen.
 - C. Durch Tippen auf die Zeitleiste kann man direkt zu einem bestimmten Punkt eines Liedes gesprungen werden.
 - D. Tippen Sie auf die Wiederholen-Taste , um zwischen den verschiedenen Modi (Aus / Alles wiederholen / Eins wiederholen) zu wechseln.
 - E. Tippen Sie auf die Shuffle-Taste , um die Shuffle-Funktion ein- oder auszuschalten.
- Drücken Sie die Zoom-Tasten  , um die Lautstärke einzustellen.

4. Spiele

Auf der **Kidizoom® Touch 5.0** sind 6 Spiele bereits vorinstalliert. Um ein Spiel zu starten, öffnen Sie aus dem Hauptmenü heraus die Kategorie „Spiele“. Durch Wischen können Sie hier zwischen den verschiedenen Spielen auswählen. Tippen Sie auf ein Spielsymbol, um ein Spiel Ihrer Wahl zu starten. (Wenn im Elternkontrollbereich die Spiele deaktiviert wurden, werden die Spiele im Hauptmenü nicht angezeigt.)

A. Bakterienjagd

Bei diesem Spiel gibt es Bakterien, die in verschiedene Farbgruppen eingeteilt sind. Der Spieler muss zu Beginn einer jeden Runde die richtige Anzahl an Bakterien in den jeweiligen Farben sammeln.

Bewegen Sie die Kamera, um weitere Bakterien im Raum zu sehen. Ziehen Sie danach die Bakterien auf dem Bildschirm in die richtigen Farbkreise am unteren Bildschirmrand. Ziel des Spiels ist es, genügend Bakterien pro Farbe innerhalb des Zeitlimits zu sammeln.



B. Gehirntrainer

Es gibt 4 Minispiele: Zahlenballon, schnelles Zählen, Farben & Muster, Kartenpaare. Spielen Sie den Herausforderungsmodus, um höhere Punkte zu erhalten. Spielen Sie zusammen mit Freunden, um zu sehen, wer mehr Punkte erhält.



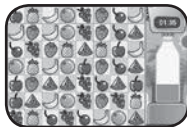
C. Rette die Spinne

Die Spinne ist in einem Labyrinth aus Wasserrohren gefangen. In jedem Labyrinth können einige Rohre gedreht werden, um der Spinne zu helfen, zum Ausgang zu finden. Die Spinne bewegt sich immer nur in eine Richtung und ändert diese nur, wenn der Weg blockiert ist.



D. Saftbar

Verschiedene Objektarten werden zufällig im Raster angezeigt. Der Spieler kann durch horizontales und vertikales Wischen eine Zeile oder Spalte verschieben. Wenn 3 gleiche Objekte in einer Zeile oder Spalte übereinstimmen, werden die Objekte gelöscht und der Spieler erhält dafür Punkte. Alle Objekte über den soeben entfernten Zellen werden nach unten verschoben und so neu angeordnet. Zudem werden am oberen Bildschirmrand neue Objekte generiert. Jetzt wird Saft gemacht.



E. Tauch-Abenteuer

Der Ozean verbirgt viele Schätze! Beim Tauchen können aber nicht nur Schätze gefunden werden, sondern auch andere Kreaturen! Tippen Sie auf den unteren Teil des Bildschirms, um den Taucher nach unten zu bewegen, um so Hindernisse zu vermeiden und holen sich den Schatz!



F. Cooler DJ

Beim Schlagzeugspiel „Cooler DJ“ gibt es zwei Modi: Drum-Modus und Spiel-Modus. Im Drum-Modus können Sie mit 7 inklusiven Songs frei Schlagzeug spielen. Im Spielmodus müssen Sie dem DJ dabei helfen, die Beats auf die Musik zu legen. Tippen Sie auf das Farbfeld, wenn das Symbol fast auf den Ring zusammen geschrumpft ist. Außerdem müssen Sie die Scratch-Disc antippen, wenn dort ein Hand-Symbol angezeigt wird. Wenn Sie ein DJ werden wollen, können Sie zu Beginn des Spiels ein Bild von Ihrem Gesicht machen!



5. Wiedergabe



Im Wiedergabe-Modus können Sie sich Ihre gespeicherten Fotos und Videos ansehen.

- Wischen Sie horizontal über den Bildschirm, um die nächste oder vorherige Datei zu sehen.
- Tippen Sie auf das  -Symbol, um die Dateien als Miniaturbilder anzusehen. Tippen Sie auf das  -Symbol, um zur großen Ansicht zurückzukehren.
- Tippen Sie auf das Wiedergabe-Symbol, um ein Video abzuspielen. Sie können ein Video mit doppelter oder vierfacher Geschwindigkeit vor-  oder  zurückzuspulen oder tippen Sie auf das Symbol , um das Video anzuhalten.
- Tippen Sie auf das Mülleimer-Symbol , um die ausgewählte Foto oder Videodatei zu löschen.
- Wenn Sie in ein Foto hineingezoomt haben, wischen Sie über den Bildschirm, um sich verschiedene Bereiche des Fotos anzusehen. Benutzen Sie die Zoom-Taste oder tippen Sie auf das  Symbol, um zur Standardansicht zurückzugelangen.

6. Panorama

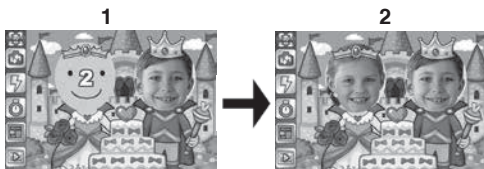


- Mit der Panoramakamera können Sie mit nur wenigen Klicks auf den Auslöser fantastische Panoramafotos erstellen!
- Wenn Sie diese Funktion zum ersten Mal starten, wird eine Einführungs-Animation abgespielt, wie ein Panorama aufgenommen wird. Tippen Sie auf das Häckchen-Symbol, um mit der Einführung zu beginnen. Öffnen Sie anschließend den Aufnahme-Modus und nehmen Sie 2 bis 5 Fotos auf, um daraus ein Panoramafoto zu erstellen.
- Die Panoramafotos können nur im Panorama-Modus und nicht im normalen Anzeige-Modus angezeigt werden.
- Die Panoramafotos werden im Ordner „DCIM \ PANORAMA“ gespeichert.

7. Du & Ich Modus



Im Du & Ich Modus können Sie witzige Gruppenfotos machen. Wählen Sie zunächst eine Schablone aus. Machen Sie dann ein Selbstporträt mit der Rückkamera und dann ein Bild von Ihren Freunden mit der Vorderkamera, um die Szene zu vervollständigen. Tippen Sie auf das  -Symbol, um das Bild zu speichern.



8. Animationsstudio



Das Animationsstudio ist ein tolles Werkzeug mit dem Sie aus ihren eigenen Fotos kleine Animationsfilme machen können. Auf Ihrer Kamera können Sie sich im Animations-Menü Demo-Projekte ansehen. In diesem Menü können Sie sich Animationen ansehen, bearbeiten oder neue, eigene Animationen erstellen.

Hinweis: Die Demo-Projekte dienen nur der Veranschaulichung und können weder gelöscht, bearbeitet oder als Film gespeichert werden.

Einen neuen Film hinzufügen

Zunächst können Sie einige Fotos machen. Diese Fotos sind die einzelnen Bestandteile Ihres Films. Wenn das Fotografieren abgeschlossen ist, können die Fotos als Animation wiedergegeben werden. Drücken Sie den Auslöser oder das Kamera-Symbol, um ein Foto zu machen. Das letzte Foto liegt dabei als Schablone auf dem Bildschirm, um das Anpassen des nächsten Fotos zu erleichtern. Tippen Sie auf das , wenn Sie genügend Fotos gemacht haben. Nach dem Speichern befinden Sie sich wieder im Auswahlmenü.



Film abspielen

Hier können Sie sich die Vorschau Ihrer Animationen ansehen. Wenn Sie sich die Animation ansehen, können Sie durch Tippen auf den Bildschirm oder Drücken der OK-Taste die Wiedergabe stoppen und zum Film zurückkehren.

Film löschen

Tippen Sie auf dieses Symbol, um den Film zu löschen.

Film bearbeiten

Hier können Sie Ihre Animation bearbeiten:

 Bild hinzufügen	Ein weiteres Foto hinzufügen, nachdem Sie ein Foto gemacht haben. (Maximale Anzahl: 100 Fotos)
 Animation abspielen	Vorschau der Animation mit Hintergrundmusik ansehen
 Als Video speichern	Speichern Sie die Animation als Video (AVI Datei), um sie auf Ihrem Computer zu speichern und anzusehen. (Es kann einige Minuten dauern, die Animation als Video zu speichern.)
 Bild löschen	Aktuelles Bild löschen



Erweiterte Optionen

Diese Einstellungen können Sie ändern:

- Geschwindigkeit der Animation
- Hintergrundmusik
- Doppeltes Bild

9. Verrücktes Malstudio



Im Verrückten Malstudio können Sie Ihre Fotos mit Pinseln in verschiedenen Farben und tollen Effekten verschönern. Wählen Sie zunächst ein Foto und dann einen Pinsel aus. Mit dem gewählten Pinsel können Sie direkt auf das Foto „malen“.



- Tippen Sie auf das Verrückte Pinsel  Symbol, um mit dem Verschönern anzufangen.
- Sie können den Pinsel ändern, indem Sie auf  das Symbol tippen und Farbe und Größe auswählen.
- Tippen Sie auf das Radiergummi  Symbol, um gemalte Effekte auf dem Bild wieder zu löschen.
- Tippen Sie auf das Rückgängig  Symbol, um die letzte Aktion rückgängig zu machen.
- Tippen Sie auf das Zoom Symbol, um zwischen der großen und der normalen Ansicht zu wechseln  .
- Tippen Sie auf das Speichern-Symbol, um ein Bild zu speichern wenn Sie fertig sind .

Hinweis: Alle Bilder, die im Verrückten Malstudio bearbeitet wurden, werden mit einer Auflösung von 640x480 Pixel gespeichert.

10. Stimmrekorder



Der Stimmrekorder ermöglicht Tonaufnahmen von bis zu 10 Minuten pro Datei.

- Tippen Sie auf das Mikrophon  Symbol, um eine neue Aufnahme zu starten.
- Tippen Sie auf das Wiedergabe-Symbol , um die ausgewählte Datei abzuspielen.
- Tippen Sie auf das Stern-Symbol , wenn Sie die ausgewählte Datei mit dem Stimmverzerrer bearbeiten wollen.



In diesem Menü können Sie zwischen fünf verschiedenen Effekten wählen, sich eine Vorschau anhören und den gewünschten Effekt anwenden und als neue Tondatei abspeichern. Nach dem Speichern gelangen Sie automatisch zurück zur Wiedergabeliste.

11. Bildbearbeitung



Im Foto-Editor können Sie zu Ihren Fotos Bilderrahmen, Stempelbilder sowie Verzerr- und Kaleidoskopeffekte hinzufügen. Wählen Sie ein Foto aus und tippen Sie auf das -Symbol, um mit dem Verschönern anzufangen. Es erscheint dann ein Menü mit verschiedenen Bearbeitungsmöglichkeiten.



Fotorahmen

Wählen Sie dieses Symbol aus, um Ihrem Foto einen Bilderrahmen hinzuzufügen.



Stempel

Wählen Sie dieses Symbol aus, um Ihr Foto mit einem Stempelbild zu verzieren. Wenn Sie einen Stempel ausgewählt haben, tippen Sie auf die  -Symbole, um den Stempel zu vergrößern oder zu verkleinern. Ziehen Sie den Stempel dann an die gewünschte Stelle. Bestätigen Sie mit dem -Symbol, wenn Sie fertig sind.



Lustige Effekte

Zu den lustigen Effekten zählen Farbfiler, lustige Gesichter, Verzerr- und Kaleidoskopeffekte sowie Farbfiler.

Hinweis: Einen lustigen Effekt anzuwenden kann bis zu einer Minute dauern.



Rückgängig

Wählen Sie diese Option, um Ihre vorherige Aktion rückgängig zu machen.



Speichern

Wählen Sie dieses Symbol aus, um das bearbeitete Foto als neue Datei abzuspeichern.

Hinweis: Ein verändertes Foto mit einem Effekt zu speichern kann länger als eine Minute dauern.

12. Gesichter anmalen



Bei dieser Aktivität können Sie eigene Gesichtsbemalungen entwerfen und aufnehmen. Es gibt 1 Demo-Projekt, das nicht gelöscht werden kann. Das Programm kann bis zu 10 vom Benutzer erstellte Projekte speichern.

In der Projektliste werden die angemalten Gesichter mit einem Kindermodellbild mit angewandter Verzerrung angezeigt. Zudem wird für eine bessere Darstellung mit etwas Transparenz gearbeitet. Wischen Sie nach links oder rechts, um zwischen den Projekten zu navigieren.

Tippen Sie auf das Hinzufügen-Symbol, um ein neues Projekt zu erstellen.

Tippen Sie auf das Mülleimer-Symbol , um das aktuelle Projekt zu löschen.

Ein Projekt bearbeiten

Hier können Sie das Projekt weiter bearbeiten:

 Wählen Sie den Pinsel-Typ, die Farbe und die Pinselgröße aus, um zu zeichnen.

 Wählen Sie die Löschröße aus.

 Den letzten Schritt rückgängig machen.

 Speichern Sie das aktuelle Projekt und kehren Sie zur Projektliste zurück.

 Zurück zur Projektliste ohne zu speichern.



Foto vom aktuellen Projekt machen

Tippen Sie auf das Kamera-Symbol, um ein Foto vom aktuellen Projekt aufzunehmen. Berühren Sie das  Symbol, um zwischen 3 Perspektiven hin- und herzuwechseln, um den gewünschten Blickwinkel einzustellen. Drücken Sie Auslöser, um ein Foto von Ihrem aktuellen Projekt zu machen.

13. Foto-Story



Mit dieser Funktion können Sie Fotoalben (maximal 100) aus Ihren Bildern (maximal 30 pro Album) erstellen und zu jedem Foto eine Tondatei (bis zu 10 Sekunden) aufnehmen. Die Fotos im Album können automatisch mit der Tondatei



wiedergegeben werden. Wenn Sie noch kein Album angelegt haben, können Sie starten, indem Sie ein neues Album hinzufügen. Wenn Sie schon Alben erstellt haben, können Sie diese ansehen, bearbeiten oder neue Alben hinzufügen.

Ein neues Album hinzufügen oder ein Album bearbeiten

Wählen Sie ein Foto  für das Album aus, um anzufangen. Nachdem Sie ein Foto hinzugefügt haben, erscheint ein neues Album im Menü. In diesem Menü können Sie weitere Fotos hinzufügen, Tonaufnahmen machen oder zur Album-Auswahl zurückkehren.

 **Ein Foto hinzufügen:** Wählen Sie dieses Symbol aus, um zur Fotoauswahl zu gelangen. Wählen Sie ein Foto aus und tippen Sie auf das Häkchen , um das Foto dem Album hinzuzufügen.

 **Stimme aufnehmen:** Wählen Sie dieses Symbol, um die Aufnahme für das ausgewählte Foto zu starten. Drücken Sie während der Aufnahme auf das  -Symbol, um die Aufnahme anzuhalten oder warten Sie bis die Aufnahme nach 10 Sekunden automatisch stoppt. Wenn die Stimme aufgenommen wurde, erscheinen zwei Symbole auf dem Display:

 **Stimme wiedergeben:** Tippen Sie auf dieses Symbol, um die entsprechende Tondatei zum angezeigten Foto anzuhören.

 **Stimme löschen:** Tippen Sie auf dieses Symbol, um das Löschen- Menü aufzurufen und tippen Sie auf , um zu bestätigen. Tippen Sie auf das Mülleimer-  Symbol, um ein Foto zu löschen und wählen Sie das Häkchen  aus. Fügen Sie die Fotos hinzu, die Sie für das Album ausgewählt haben und nehmen Sie eine Tondatei für jedes Foto auf. Tippen Sie auf das  -Symbol, wenn Sie fertig sind. Sie gelangen nun wieder zum Auswahlmenü. Tippen Sie auf das Wiedergabe  -Symbol, um sich das Album mit Ton anzuschauen. Wenn Sie ein Album löschen möchten, tippen Sie auf das Mülleimer-Symbol, um in das Menü zum Löschen eines Albums zu gelangen. Wählen Sie das Häkchenaus , um zu bestätigen.

14. Taschenrechner

Ein einfacher Taschenrechner. Außerdem gibt es auch 5 wählbare Farbthemen.

15. Einstellungen



Sie können durch dieses Menü blättern, indem Sie einen der Reiter im Menü Ihrer **Kidizoom® Touch 5.0** auswählen.

A. Lautstärke

Ziehen Sie den Regler nach oben oder unten, um die Lautstärke einzustellen.

B. Hintergrundbild einstellen

Sie können ein Hintergrundbild auswählen oder ein eigenes Foto als Hintergrund für das Hauptmenü einstellen. Tippen Sie auf den linken oder rechten Pfeil, um verschiedene Hintergründe zu sehen und tippen Sie auf einen Hintergrund, um ihn auszuwählen. Wenn Sie ein eigenes Foto als Hintergrund einstellen möchten, wählen Sie das -Symbol aus und wählen Sie dann ein Foto aus. Bestätigen Sie Ihre Auswahl mit dem -Symbol.

C. Speicher

Unter diesem Menüpunkt können Sie den Status des internen Speichers und der Speicherkarte einsehen. Es gibt drei erweiterte Einstellungsmöglichkeiten:

Fotos und Videos löschen

Diese Funktion löscht alle Dateien im DCIM und DOWNLOAD Ordner des internen Speichers und der Speicherkarte (falls verwendet).

Formatieren

Diese Funktion löscht alle Daten des internen Speichers und der Speicherkarte (falls verwendet), inklusive aller Downloads.

Zurücksetzen

Das Zurücksetzen auf Fabrikeinstellungen hat zur Folge, dass alle Daten des internen Speichers gelöscht werden. Außerdem werden alle Einstellungen (Auflösung, Frequenz, Spielstände, usw.) zurückgesetzt. Folgen Sie den Hinweisen auf dem Display, um das Zurücksetzen zu bestätigen.

Hinweis: Wenn Sie eine Speicherkarte verwenden, können die Daten des internen Speichers nicht auf der Kamera angesehen werden.

Dazu muss erst die Speicherkarte entfernt werden. Wenn der interne Speicher der **Kidizoom® Touch 5.0** voll ist oder die Kennziffern verbraucht sind, können Sie die Daten auf ihren Computer übertragen und die Daten des internen Speichers löschen, um den Speicherplatz wieder freizugeben.

D. Datum & Uhrzeit

Dieses Menü zeigt das eingestellte Datum und die Uhrzeit an. Wenn Sie diese Einstellungen ändern möchten, tippen Sie auf „Einstellung“. In diesem Menü können Sie durch Tippen eine Einstellungsmöglichkeit auswählen und diese mit den   -Symbolen anpassen. Wenn Sie fertig sind, tippen Sie auf das Häkchen , um die Einstellungen zu speichern und das Menü zu verlassen.

E. Kamera Einstellungen

Auflösung - Um die bestmögliche Qualität der Fotos zu erreichen, wählen Sie am besten die Einstellung 2,0 Megapixel aus. Wenn Sie Speicherplatz einsparen wollen, können Sie 0,3 Megapixel als Einstellung auswählen und so mehr Fotos speichern.  

Frequenz - Durch die unterschiedliche Frequenz des Netzstromes in Europa und den USA flimmern Leuchtmittel in diesen Regionen unterschiedlich. Durch Auswahl der passenden Frequenz im entsprechenden Bereich des Hauptmenüs können Sie auch auf Reisen ein optimales Fotoergebnis sicherstellen.

F. Sprache

Die **Kidizoom® Touch 5.0** unterstützt 6 Sprachen zur Anzeige auf dem Bildschirm. Die von Ihnen ausgewählte Sprache wird auf dem Bildschirm hervorgehoben.

G. Elternkontrolle

Die Elternkontrolle erlaubt es Ihnen, die Spielzeit mit der Kidizoom Touch für Ihr Kind zu begrenzen.

Drücken Sie und halten Sie die Zoom-in-Taste für etwa 3 Sekunden gedrückt, bis ein Popup-Fenster angezeigt wird, in dem Sie nach einem Zahlencode gefragt werden. Um die Frage zu beantworten und den Zahlencode einzugeben, tippen Sie auf die zweistellige Antwort und tippen Sie zum Ändern des Werts auf die +/- Tasten. Anschließend tippen Sie auf das Häkchen , um fortzufahren. Als Nächstes können Sie aus folgenden Optionen wählen:

- Kein Limit - Dies ist die Standard Einstellung, womit Spiele zeitlich unbegrenzt gespielt werden können.
- 15 / 30 / 60 / 90 Minuten pro Tag - Sobald die akkumulierte Spielzeit erreicht wurde, kann der Spieler bis zum folgenden Tag keine Spiele mehr spielen.
- Spiele deaktivieren - Hiermit lassen sich alle Spiele dauerhaft deaktivieren. Zudem werden die Spiele auch auf dem Desktop nicht mehr angezeigt, bis diese Option geändert wird.

Nachdem Sie eine Option ausgewählt haben, tippen Sie auf das Häkchen , um Ihre Wahl zu bestätigen.

PFLEGEHINWEISE

1. Reinigen Sie die Digitalkamera bitte nur mit einem leicht feuchten Tuch.
2. Lassen Sie die Digitalkamera bitte niemals länger in der prallen Sonne oder in der Nähe einer Hitzequelle stehen.
3. Halten Sie die Digitalkamera fern von Feuchtigkeit und lassen Sie kein Wasser darauf kommen. Die Digitalkamera kann nicht im Wasser oder unter Wasser verwendet werden!
4. Vermeiden Sie es möglichst, die Digitalkamera auf harte Oberflächen fallen zu lassen.
5. Entfernen Sie die Batterien, wenn die Digitalkamera längere Zeit nicht benutzt wird.

Achtung! Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Enthält verschluckbare Teile und Kleinteile sowie eine lange Schnur. Erstickungsgefahr und Strangulationsgefahr.

WARNUNG

Beim Betrachten bestimmter Arten von blinkenden Farben oder Mustern kann es bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Menschen möglicherweise zu epileptischen Anfällen oder zu kurzzeitigem Bewusstseinsverlust führen.

Wir empfehlen Ihnen, Ihr Kind gerade in der Einführungsphase nicht mit der **Kidizoom® Touch 5.0** alleine spielen zu lassen. Bitte beachten Sie, dass eine längere Konzentrationszeit und eine kurze Entfernung zum Bildschirm des Gerätes zu Übermüdung führen können. Wir empfehlen daher, eine Pause von jeweils mindestens 15 Minuten nach jeder Stunde, die Ihr Kind gespielt hat, einzuplanen.

PROBLEMLÖSUNG

Lesen Sie sich die folgenden Hinweise durch, wenn Sie Schwierigkeiten im Umgang mit der **Kidizoom® Touch 5.0** haben.

Problem	Lösung
Die Kamera reagiert nicht mehr	1. Nehmen Sie die Batterien aus der Kamera und warten Sie einige Minuten, bevor Sie diese erneut einsetzen. 2. Schalten Sie die Kamera nun wieder ein. 3. Sollte das nicht funktionieren, setzen Sie bitte neue Batterien ein.
Bildschirmanzeige ist verfälscht oder der Ton klingt komisch	Schalten Sie die Kamera aus, entfernen Sie die Batterien und warten Sie einige Minuten, bevor Sie neue Batterien einsetzen.
Das geschossene Foto ist unscharf	1. Achten Sie darauf, dass die Kamera beim Drücken des Auslösers ganz ruhig gehalten wird. 2. Achten Sie auf die Lichtverhältnisse, sehr grelles Licht macht das Bild undeutlich. 3. Überprüfen Sie das Objektiv auf mögliche Verschmutzungen und entfernen Sie diese gegebenenfalls vorsichtig mit einem trockenen und weichen Tuch.
Die Verbindung zum Computer funktioniert nicht	Überprüfen Sie die Verbindung des USB-Kabels an beiden Geräten. Recherchieren Sie gegebenenfalls die Lösungsmöglichkeiten bei Problemen mit USB-Geräten mit Ihrem Betriebssystem. Die Anbieter von Betriebssystemen bieten entsprechende Serviceleistungen an. Die Kidizoom® Kamera benötigt keine Treiber, d. h. mögliche Funktionsstörungen sind in erster Linie auf den Computer bzw. das jeweilige Betriebssystem zurückzuführen. Bitte beachten Sie, dass VTech keine Servicedienstleistungen zu Betriebssystemen anbieten kann.

Speicherkarte wird nicht erkannt	1. Überprüfen Sie, ob die Karte richtig eingesteckt ist. 2. Stellen Sie sicher, dass Sie eine microSD oder microSDHC Karte verwenden. 3. Überprüfen Sie, ob das Dateisystem Ihrer SD Karte FAT oder FAT32 ist. Die Kidizoom® Touch 5.0 unterstützt keine NTFS oder exFAT Dateisysteme. Um Datenverlust zu vermeiden, vergewissern Sie sich, dass alle Daten gesichert und im FAT oder FAT32 formatiert sind, bevor Sie die SD Karte für Ihre Kidizoom® Touch 5.0 benutzen.
Daten können nicht gespeichert werden	Überprüfen Sie die verbliebene Speicherkapazität im Hauptmenü. Sollten Sie eine microSD oder microSDHC Karte verwenden, überprüfen Sie, ob noch genügend freier Speicherplatz auf der Speicherkarte vorhanden ist.
Die heruntergeladenen Fotos oder Filme können nicht abgespielt werden	1. Die Daten müssen auf der Kidizoom® Touch 5.0 in folgendem Verzeichnis „DOWNLOAD/ PHOTO“ bei Fotos und in diesem „DOWNLOAD/VIDEO“ bei Videos gespeichert werden, wenn die Kamera mit dem Computer verbunden ist. 2. Kidizoom® Touch 5.0 unterstützt nur folgende Formate: Fotos im Format JPEG und Videos nur im AVI Container mit MJPEG Kodierung, wenn sie mit einer Kidizoom erstellt wurden.

Serviceadresse für Anfragen und Hinweise in Deutschland:

VTech® Electronics Europe GmbH

Kundenservice

Martinstr. 5

D-70794 Filderstadt

www.vtech.de

Hotline: 0711/7097472 (Mo-Fr von 9-17 Uhr)

Für eine schnelle Abwicklung Ihrer Anfragen bitten wir Sie, folgende Informationen bereit zu halten:

- **Name des Produktes oder ggf. die Artikel-Nummer**
- **Beschreibung des Problems**
- **Kaufdatum**

Garantie- und Reklamationsfälle/Defekte Geräte:

Sollte das Gerät auch nach Beachtung der Hinweise immer noch nicht ordnungsgemäß funktionieren, wenden Sie sich bitte an den Fachhändler, das Warenhaus oder den Versandhandel, bei dem Sie das Gerät gekauft haben. Für Anfragen und Hinweise schicken Sie bitte keine Geräte an unsere Serviceadresse.

HINWEIS:

Die Entwicklung von Kinderspielzeug ist eine verantwortungsvolle Aufgabe, die wir von **VTech®** sehr ernst nehmen. Wir bemühen uns sehr, die Richtigkeit unserer Informationen sicherzustellen – unsere Qualitätskontrolle ist äußerst streng. Dennoch können auch uns Fehler unterlaufen oder Erkenntnisse werden einfach von der Zeit überholt. Sollten Sie also Verbesserungsvorschläge haben oder sachliche Fehler entdecken, wenden Sie sich bitte an unseren Kundendienst. Wir sind dankbar für Ihre Hinweise und werden Ihre Anregungen gerne überdenken.

Gerät		Kopfhörer	
Maximale Ausgangsspannung	150mV	Breitbandspannung	75mV

LED entspricht
Laser-Klasse 1

SO GELINGEN FOTOS BESSER

Sie möchten Ihre Ergebnisse beim Fotografieren mit der **Kidizoom® Touch 5.0** Kamera verbessern? Im Folgenden finden Sie einige Tipps, welche Ihnen vielleicht helfen können.

Schritt 1

Streifen Sie die Handschlaufe über Ihr Handgelenk, damit die Kamera sicher ist.

Schritt 2

Visieren Sie ein Motiv mithilfe des Displays an.

Schritt 3

Halten Sie nun die Kamera so ruhig wie möglich und bereiten Sie sich auf das Auslösen vor.

Schritt 4

Halten Sie die Kamera so nahe wie möglich an das Motiv. Wenn Sie zu nahe sind, verschwimmt das Bild eventuell. Machen Sie einige Versuche, bis Sie sich sicher sind.

Schritt 5

An einem sonnigen Tag sollten Sie bei Aufnahmen im Freien darauf achten, die Sonne im Rücken zu haben. Bei Aufnahmen an dunklen Orten sollten Sie darauf achten die Kamera möglichst ruhig zu halten, um verschwommene Fotos zu vermeiden.

Schritt 6

Achten Sie auf das Verschlussgeräusch des Auslösers. Wenn Sie es gehört haben, können Sie unmittelbar weitere Aufnahmen machen.

Viel Erfolg!



KIDIZOOM® TOUCH 5.0 - HÄUFIGGESTELLTE FRAGEN

Frage 1:

Ich habe eine **VTech® Kidizoom® Touch 5.0** Kamera gekauft, aber sie funktioniert nicht mit meinem Computer. Der Computer sucht nach einem Treiber. Im Internet und bei **VTech®** gibt es keinen geeigneten Treiber. Was kann ich tun?

Antwort:

Sie benötigen keinen Treiber, da es sich um ein Standard USB-Gerät handelt. Alle Betriebssysteme, die neuer sind als Windows® 2000 mit SP3 und Mac OS® 9.0 unterstützen diese Funktion. Sollten Sie dennoch nicht auf die Kamera zugreifen können, wenden Sie sich bitte an den Hersteller Ihres Computers oder des Betriebssystems. Bitte haben Sie Verständnis dafür, dass der VTech Kundenservice hier keine detaillierten Anleitungen oder Problemlösungen anbieten kann.

Frage 2:

Welchen ISO Wert verwendet die **Kidizoom® Touch 5.0** Kamera?

Antwort:

Die **Kidizoom® Touch 5.0** verfügt über eine Automatik zur Einstellung des ISO Wertes. Dabei kommt es auf die Lichtverhältnisse an. Die Kamera passt die Belichtungszeit und -dauer automatisch an.

Frage 3:

Die Kamera schaltet sich ein und sofort wieder aus.

Antwort:

Achten Sie darauf, nur ausreichend „volle“ Batterien zu verwenden. Die Kontakte im Batteriefach sollten nicht verschmutzt sein. Wenn Sie alle Punkte beachtet haben, der Fehler aber anhält, setzen Sie sich bitte mit Ihrem Händler oder unserem Kundenservice in Verbindung.

Frage 4:

Manchmal sind meine Bilder nicht richtig scharf, milchig oder neblig. Kann ich die Qualität verbessern?

Antwort:

Wenn Sie ein Foto machen möchten und die Lichtverhältnisse schlecht sind, wird die Belichtungszeit erhöht. Dies führt aber dazu, dass eine unruhige Hand eine größere Auswirkung auf die Qualität des Bildes hat. Versuchen Sie das Motiv besser auszuleuchten, um ein besseres Resultat zu erhalten. Sie können auch das Objektiv prüfen und es gegebenenfalls reinigen. Verwenden Sie dazu ein weiches und fusselfreies Tuch. Die Reinigung sollte vorsichtig durchgeführt werden, um ein Verkratzen zu vermeiden.

Frage 5:

Kann man mehrere Fotos auf einmal löschen?

Antwort:

Wenn Sie die Kamera an einen Computer anschließen, können Sie ganze Ordner löschen. Im Kamera-Modus immer nur einzelne Bilder, wobei Sie auch den Speicher formatieren können. Bitte beachten Sie, dass dabei alle Daten unwiederbringlich verloren gehen.

Frage 6:

Ich habe versehentlich den Speicher formatiert. Gibt es eine Möglichkeit, die gelöschten Daten wieder herzustellen?

Antwort:

Leider ist dies nicht möglich. Über Anwendungen von entsprechend spezialisierten Firmen mag dies möglich sein, dafür kann **VTech®** aber keinerlei Gewährleistung übernehmen.

Frage 7:

Gehen meine Daten beim Batteriewechsel verloren?

Antwort:

Wenn Sie, wie in der Bedienungsanleitung beschrieben vorgehen, bleiben die Daten erhalten. Wenn Sie sich nicht sicher sind, empfehlen wir Ihnen, vorher die Daten zu sichern (siehe Anleitung weiter oben).

Frage 8:

Wenn ich meine Kamera an den Computer anschließe, erhalte ich eine Fehlermeldung, dass Windows® das USB-Gerät nicht erkannt hat. Ich verwende Windows® XP.

Antwort:

Hierbei handelt es sich in der Regel um ein Problem des Betriebssystems bzw. der Computereinstellungen. Wenden Sie sich bitte an den Hersteller Ihres Computers oder des Betriebssystems. Bitte haben Sie Verständnis dafür, dass der VTech Kundenservice hier keine detaillierten Anleitungen oder Problemlösungen anbieten kann.

Frage 9:

Ich möchte Daten von der Kidizoom® Kamera auf meinen Computer laden, habe alles richtig angeschlossen und die Kamera wird als Wechseldatenträger erkannt. Was muss ich tun, um die Daten auf den Computer zu bekommen?

Antwort:

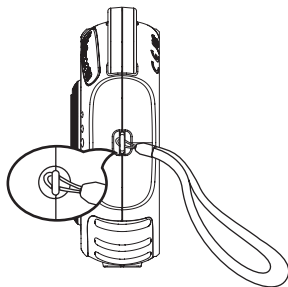
Sie müssen das Verzeichnis „DCIM“ auf dem Wechseldatenträger öffnen. Kopieren Sie aus diesem Ordner die Dateien, welche Sie sichern möchten und fügen Sie diese anschließend in einem Verzeichnis auf Ihrem Computer ein. Wie Sie kopieren und einfügen

können, entnehmen Sie bitte der Anleitung Ihres Betriebssystems. Bei Windows® Computern können Sie Dateien in der Regel mit der rechten Maustaste markieren und durch abermaliges Drücken der rechten Maustaste erhalten Sie ein Kontextmenü mit entsprechenden Auswahlmöglichkeiten.

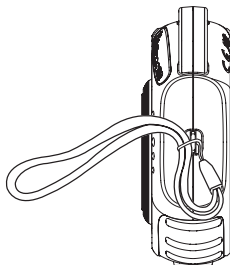
Microsoft®, Windows® sind entweder registrierte Warenzeichen oder Warenzeichen der Microsoft Corporation in den Vereinigten Staaten und/ oder anderen Ländern. Mac OS® und das Mac Logo sind Warenzeichen von Apple® Computer Incorporated in den Vereinigten Staaten und anderen Ländern. Alle anderen Warenzeichen und registrierten Warenzeichen sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer.

ANLEITUNG ZUR BEFESTIGUNG DER HANDSCHLAUFE

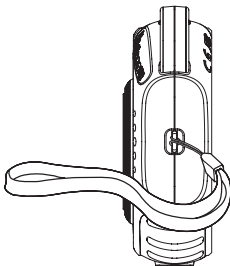
1. Drücken Sie die kleine Schlinge am Ende der Handschlaufe so in die Vertiefung an der Seite der Digitalkamera, dass sie hinter dem Metallstift verläuft und Sie die kleine Schlinge auf der anderen Seite wieder herausziehen können.



2. Halten Sie das andere Ende der Handschlaufe und führen Sie die Handschlaufe vollständig durch die kleine Schlinge.



3. Vergewissern Sie sich, dass die Schlaufe sicher an dem Metallstift befestigt ist.





Garantiekarte

Lieber Kunde,

bitte behalten Sie diese Karte, um sie bei Reklamationen dem defekten Gerät beizulegen. Diese Garantiekarte ist nur zusammen mit dem Original-Kaufbeleg gültig.

Bitte beachten Sie, dass die Reparatur Ihres **VTech®** Produktes nur dann kostenlos ausgeführt werden kann, wenn

- die Garantiezeit (2 Jahre) nicht überschritten ist
- und der Defekt durch die Garantieleistungen abgedeckt wird.

Wird der Defekt von der Garantieleistung abgedeckt, dann wenden Sie sich bitte direkt an Ihren Händler (mit dem defekten Gerät, diesem Garantieschein und dem Original-Kaufbeleg).

Defekt: _____

Produktname: _____

Absender:

Name: _____

Straße: _____

PLZ: _____ Ort: _____

Telefon: _____

Kaufdatum

Stempel des Händlers



Garantieleistungen

Sie sind Besitzer eines hochwertigen Lernspielzeuges von **VTech®**, das mit größter Sorgfalt hergestellt wurde und einer strengen Qualitätskontrolle unterlag.

Sollte dennoch ein Defekt an Ihrem Lernspielzeug auftreten, so bieten wir Ihnen folgende Garantieleistungen:

- Garantiezeitraum: 2 Jahre ab Kaufdatum
- Garantieuumfang: Schäden am Produkt, die nicht durch unsachgemäßen Gebrauch hervorgerufen wurden.
- Von der Garantie ausgenommen sind Schäden, die durch Nichtbeachten der Bedienungsanleitung bzw. unsachgemäßen Gebrauch oder durch ausgelaufene Batterien entstanden sind.
- Von der Garantie ausgenommen sind auch Transportschäden oder Schäden, die auf eine mangelhafte Verpackung zurückzuführen sind.

Bei **Problemen oder Fragen** wenden Sie sich bitte an unseren Kundenservice:

VTech® Electronics Europe GmbH

Kundenservice

Martinstr. 5

D-70794 Filderstadt

E-Mail: info@vtech.de

Kundenservice: 0711/7097472 (Mo-Fr von 9-17 Uhr; nicht an Feiertagen)



**Mehr Informationen und
weitere Lernspielprodukte
finden Sie unter**

vtech.de

