vtech®

Handleiding

Kidizoom®

Flix®

91-003344-004 (NL)

INLEIDING

Gefeliciteerd met uw aankoop van de **Kidizoom® Flix®** van **VTech®**. Wij van **VTech®** doen ons uiterste best goede producten te maken die leuk en leerzaam zijn voor uw kind. Mocht u nog vragen of opmerkingen hebben, neemt u dan a.u.b. contact op met onze klantenservice. Telefoonnummer: (0031) (0)495-459123 / E-mail: klantenservice@vtechnl.com

Maak kennis met **FLIX**, jouw supercoole vriendje uit de ruimte! Hij herkent je gezicht en maakt grappige geluiden wanneer je tegen hem praat. Geef **FLIX** te eten en speel 3 te gekke spellen om punten te verzamelen en zo nieuwe accessoires vrij te spelen. **FLIX** bewaakt ook jouw kamer en zal foto's maken van mogelijke indringers wanneer je er niet bent. Leg al jullie avonturen vast en bevestig **FLIX** overal waar je wilt met behulp van de flexibele driepoot. Beleef urenlang buitenaards speelplezier met **FLIX**!

INHOUD VAN DE DOOS

- 1 **Kidizoom® FLIX®** (met ingebouwde Li-ion polymeer accu*)
- 1 flexibele driepoot
- 1 micro-USB kabel
- 1 handleiding

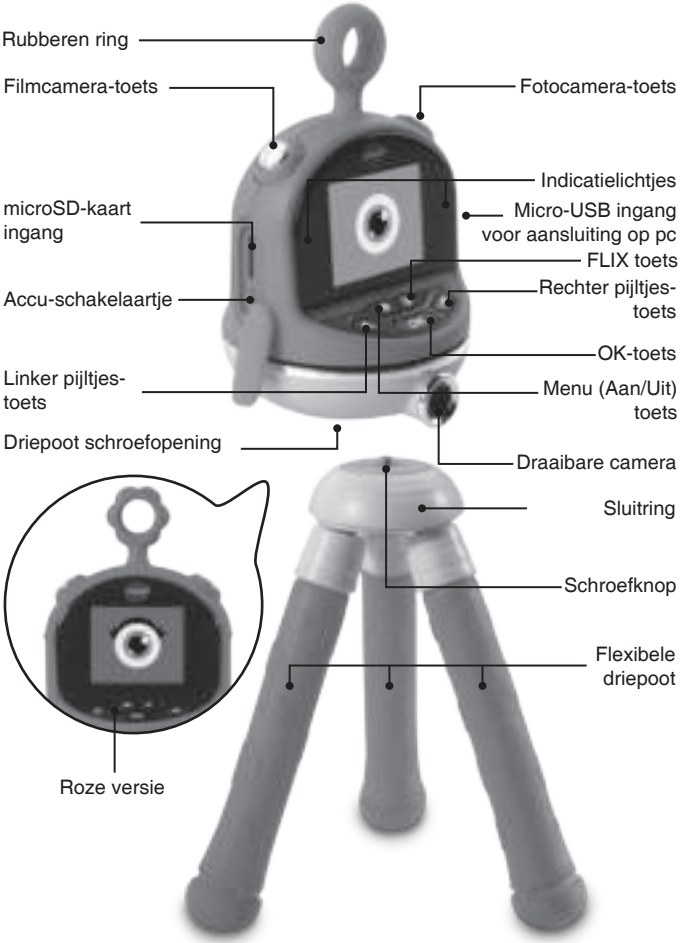
* De accu is niet vervangbaar.

WAARSCHUWING:

Alle verpakkingsmaterialen, zoals plakband, plastic, demolabel, verpakkingsslotjes, tie-wraps, schroeven enz., maken geen deel uit van het product en dienen voor de veiligheid van uw kind te worden verwijderd.

Het speelgoed mag alleen aangesloten worden op een Klasse II apparaat, gekenmerkt door het volgende symbool: ⧈.

FUNCTIES



Let op: De luidspreker bevindt zich aan de achterkant van de **Kidizoom® Flix®**

Accu-schakelaartje

Verschuif het accu-schakelaartje naar , om de **Kidizoom® Flix®** volledig uit te zetten. Verschuif het schakelaartje naar , om de **Kidizoom® Flix®** aan te zetten en de accu op te kunnen laden.

Let op:
Bij dagelijks gebruik is het niet nodig om het accu-schakelaartje UIT te zetten. Zet de **Kidizoom® Flix®** alleen uit wanneer deze voor langere tijd niet zal worden gebruikt.

Fotocamera-toets

Gebruik deze toets om de fotocamera te activeren en foto's te maken.

Filmcamera-toets

Gebruik deze toets om de filmcamera te activeren en om te beginnen of stoppen met filmen.

Menu-toets (Aan/Uit)

Druk op deze toets om de **Kidizoom® Flix®** aan te zetten. Houd de toets 2 seconden ingedrukt om de **Kidizoom® Flix®** uit te zetten.

Druk, wanneer de **Kidizoom® Flix®** aan staat, op de menu-toets om terug te gaan naar het hoofdmenu of een vorig submenu.

FLIX-toets

Druk op deze toets om met **FLIX** te spelen of om naar het **FLIX** submenu te gaan.

OK-toets OK

Druk op deze toets om een keuze of actie te bevestigen.

Tip: De OK-toets kan ook gebruikt worden om een foto te maken en om te beginnen of stoppen met filmen.

Linker- en rechterpijltjestoets

Druk op deze toetsen om te navigeren.

microSD-kaart ingang

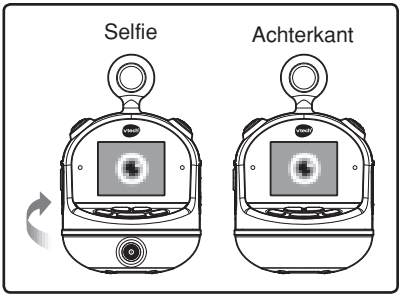
Plaats hier een microSD-kaart om het geheugen uit te breiden.

Micro-USB ingang

Sluit de bijgesloten micro-USB kabel aan op deze ingang om de **Kidizoom® Flix®** aan te sluiten op een pc en bestanden over te zetten of de accu op te laden.

Let op: Zorg ervoor dat de rubberen klepjes de micro-USB ingang en de microSD-kaart ingang goed afsluiten wanneer deze niet gebruikt worden.

Draaibare camera
Draai de camera om foto's, filmpjes en selfies te maken.



SPECIFICATIES

Scherm	1.8” Kleuren lcd-scherm
Fotoresolutie	640X480 (0.3 MP)
Videoresolutie	320X240: Standaard resolutie 160X120: Lagere resolutie
Scherpstellen	45 cm- ∞

Intern geheugen	128 MB intern geheugen (gedeeld met programma data, het werkelijke geheugen beschikbaar voor opslag zal minder zijn)
Bestandsformaten	Foto's: Standaard Baseline JPEG Video's: AVI (Motion JPEG)
microSD	microSD / microSDHC-kaart (niet inbegrepen) met een capaciteit van 1 GB tot 32 GB aanbevolen
Ondersteunde hardware	micro-USB kabel 2.0 voor computer-verbinding en opladen van accu (inbegrepen)
Accu	Oplaadbare Li-ion-polymeer-accu (accu is niet vervangbaar)
Optimale gebruiks- en oplaadtemperatuur	0-40°C

OPSLAGCAPACITEIT

Geheugen		0.3 MP foto's	Video in 160X120 (minuten)	Video in 320X240 (minuten)
Intern geheugen		600	6	2.5
microSD-kaart	2GB	17.400	160	65
	4GB	34.800	320	130
	8GB	69.600	640	260
	16GB	139.200	1.280	520
	32GB	278.400	2.560	1.040

LET OP: De bovengenoemde aantallen zijn schattingen, de werkelijke capaciteit is afhankelijk van de opnameomstandigheden. De videolengte-limiet is 6 minuten per bestand wanneer het interne geheugen wordt gebruikt en 30 minuten (of 2 GB) per bestand bij gebruik van een microSD-kaart.

STARTEN

Verschuif het accu-schakelaartje aan de zijkant naar de AAN positie , om de **Kidizoom® Flix®** te gebruiken. Wanneer het accu-schakelaartje op de UIT positie staat, kan de **Kidizoom® Flix®** niet opgeladen worden en kan er niet met **FLIX** worden gespeeld.

Let op: Bij dagelijks gebruik is het niet nodig om het accu-schakelaartje op de UIT positie te zetten. De accu zal bij aankoop voor een klein deel opgeladen zijn, maar we raden aan om de accu eerst volledig op te laden voordat er met de **Kidizoom® Flix®** gespeeld wordt. Het volledig opladen van de accu duurt ongeveer 3 uur.

Accu opladen

Let op: Uitvoering door een volwassene vereist.

- Sluit de **Kidizoom® Flix®** aan op een computer met behulp van de bijgesloten micro-USB kabel om de accu op te laden.
- Zorg ervoor dat het accu-schakelaartje op de AAN positie staat voordat u het opladen start.
- Open het rubberen klepje van de micro-USB ingang aan de zijkant van de **Kidizoom® Flix®**.
- Plaats de micro-USB kabel in de USB ingang van de **Kidizoom® Flix®**.
- Plaats het brede uiteinde van de USB kabel in de USB ingang van een computer. Een USB ingang wordt meestal aangeduid met dit symbool: .
- Wanneer de **Kidizoom® Flix®** op de juiste manier is aangesloten, zal het opladen-icoontje op het scherm verschijnen .
- Controleer regelmatig het oplaadproces.
- Wanneer de accu volledig is opgeladen, zal er gedurende een korte tijd een bericht op het scherm verschijnen, daarna zal het scherm automatisch uitschakelen. Koppel de **Kidizoom® Flix®** los van de computer.

Let op: Het duurt ongeveer 3 uur om de accu volledig op te laden. De werkelijke oplaadtijd is afhankelijk van de stroomtoevoer, het huidige accuniveau en de omgevingstemperatuur waarin de accu wordt opgeladen. De optimale oplaad- en gebruikstemperatuur is 0°C - 40°C. Wanneer de **Kidizoom® Flix®** langer dan 3 uur nodig heeft om op te laden, raden wij aan een andere USB stroomtoevoer (ingang) te gebruiken.

Accu-gebruikstijd

De gebruikstijd van de accu tussen twee oplaadmomenten is afhankelijk van hoe er wordt gespeeld met de **Kidizoom® Flix®**. Sommige activiteiten, zoals foto's en video's maken en **FLIX ziet,** zullen meer stroom verbruiken. Bij normaal gebruik zal de accu ongeveer een dag meegaan en bij continu gebruik waarbij foto's en video's gemaakt worden zal de accu ongeveer 2,5 uur meegaan. Wanneer het accuniveau te laag is, zal de **Kidizoom® Flix®** niet meer aan gaan totdat deze is opgeladen.

Automatische uitschakeling

Om de accu te sparen, schakelt de **Kidizoom® Flix®** automatisch uit wanneer deze voor korte tijd niet geactiveerd wordt. Wanneer er gefilmd wordt of een interval foto-opname is gestart, zal de camera niet automatisch uitschakelen totdat de activiteit is gestopt of klaar is.

Onderhoud accu

Laad de accu regelmatig op om deze optimaal te laten presteren, zelfs wanneer de **Kidizoom® Flix®** niet gebruikt wordt. Laad de accu ten minste één keer in de 6 maanden op. Verschuif het accu-schakelaartje naar de UIT positie wanneer de **Kidizoom® Flix®** voor langere tijd niet wordt gebruikt. Verschuif het accuschakelaartje naar de AAN positie voordat u de accu gaat opladen.

Attentie

Onjuist gebruik van een accu kan ertoe leiden dat deze barst en een brand of een chemische brandwond veroorzaakt. Lees a.u.b. onderstaande voorzorgsmaatregelen:

- Demonteer een accu nooit. De accu kan niet worden verwijderd of vervangen. Het apparaat dient niet gedemonteerd te worden.
- Beschadig de accu niet en stel de accu niet bloot aan hoge druk, laat de accu niet vallen en ga er niet op staan.
- Voorkom kortsluiting.
- Zorg ervoor dat de accu niet blootgesteld wordt aan hoge temperaturen en gebruik de accu niet in de buurt van een warmtebron. Laat de accu niet voor langere tijd in direct zonlicht liggen.
- Gooi de accu niet weg in vuur of in de natuur.
- Gebruik nooit een beschadigde of lekkende accu.
- Houd de accu buiten het bereik van kinderen.
- Zorg ervoor dat de accu niet in contact komt met vocht of water.
- Ouders dienen de micro-USB kabel, de behuizing van de camera en andere delen regelmatig te controleren op beschadigingen. In geval van een beschadiging mag de camera of de micro-USB kabel niet meer gebruikt worden totdat de beschadiging op de juiste manier hersteld is of de kabel vervangen is.
- Wanneer u merkt dat de tijd tussen twee oplaadmomenten beduidend korter is dan normaal (bij hetzelfde gebruik), kan de levensduur van de accu ten einde lopen. De levensduur van de accu varieert per accu en is afhankelijk van hoe de camera bewaard en gebruikt wordt en in welke omgeving hij gebruikt wordt.

Milieu

Verwijdering van batterijen en product

Het symbool van een doorgekruiste container geeft aan dat het product en de batterijen niet met het normale huisafval mogen worden weggegooid omdat deze stoffen bevatten die schadelijk kunnen zijn voor het milieu en de gezondheid. Lever het product aan het eind van hun levenscyclus in bij een officieel aangewezen inzamelpunt.

Win advies in bij de plaatselijke autoriteiten voor informatie over speciale plaatsen voor Klein Chemisch Afval (K.C.A.), waar u gebruikte batterijen en/of producten kunt inleveren.

De chemische symbolen Hg, Cd of Pb geven aan dat het kwik- (Hg), cadmium- (Cd) of loodgehalte (Pb) in de batterij hoger is dan de referentieniveaus in de Richtlijn 2006/66/EC.

De balk geeft aan dat het product na 13 augustus 2005 op de markt werd gebracht.

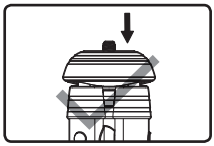
Help het milieu door uw product en/of batterijen, op een verantwoordelijke manier weg te gooien.

Kijk voor meer informatie op:

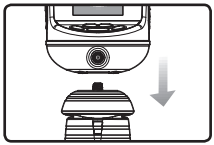
www.stibat.nl

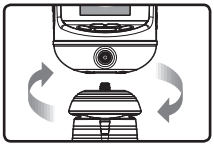
BEVESTIGEN VAN DE FLEXIBELE DRIEPOOT

Zorg ervoor dat de schroefknop zichtbaar is zoals hieronder afgebeeld.

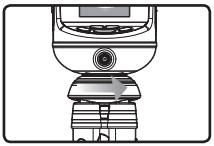


Zorg ervoor dat de schroefopening van de **Kidizoom® Flix®** op de schroefknop van de flexibele driepoot geplaatst wordt. Draai de **Kidizoom® Flix®** met de klok mee om deze te bevestigen.



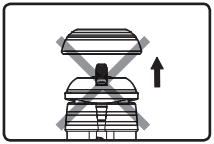


Wanneer je de cameralens naar een andere positie dan de standaard positie wilt zetten, draai je de flexibele driepoot totdat de camera op de gewenste positie staat. Draai vervolgens de sluitring vast totdat de twee onderdelen stevig aan elkaar bevestigd zijn.

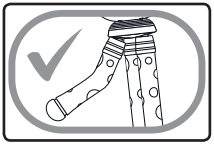


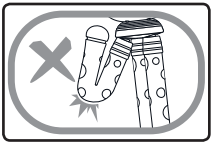
LET OP:

- Verwijder de sluitring niet van de driepoot.



De flexibele poten kunnen lichtjes worden gebogen om zo de **Kidizoom® Flix®** op verschillende plekken of voorwerpen te bevestigen. De poten kunnen **NIET** volledig worden omgebogen, omdat deze dan breken.





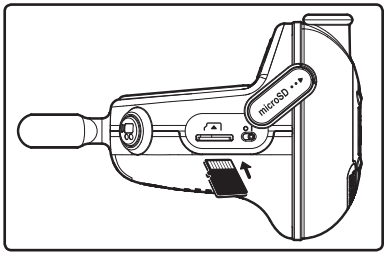
PLAATSEN VAN DE MICROSD GEHEUGENKAART

De **Kidizoom® Flix®** ondersteunt de onderstaande geheugenkaarten.

- microSD
- microSDHC

Het microSD logo en het microSDHC logo zijn handelsmerken van SD-3C, LCC.

- Zet de **Kidizoom® Flix®** UIT
- Open het rubberen klepje aan de zijkant van de **Kidizoom® Flix®**.
- Plaats de microSD-kaart (niet inbegrepen) zoals hieronder wordt weergegeven. Wanneer de geheugenkaart wordt herkend, zal deze automatisch als standaard geheugen worden gebruikt.
- Plaats het rubberen klepje weer terug om de geheugenkaart te beschermen.
- De geheugenkaart kan weer verwijderd worden door deze een keer in te drukken.



LET OP:

- Het is aanbevolen om de microSD-kaart te formatteren voor gebruik.
- Wanneer een geheugenkaart is geplaatst, zijn de gegevens die in het interne geheugen zijn opgeslagen niet zichtbaar. Deze zullen weer te zien zijn wanneer de geheugenkaart wordt verwijderd.
- Maak een back-up van de gegevens die op de microSD-kaart staan, voordat deze in de **Kidizoom® Flix®** gebruikt wordt.
- Zorg ervoor dat de **Kidizoom® Flix®** altijd UIT staat voordat de geheugenkaart verwijderd wordt, om eventueel dataverlies te voorkomen.

AANSLUITEN OP DE COMPUTER

De **Kidizoom® Flix®** is aan te sluiten op een PC of MAC computer met behulp van de bijgesloten micro-USB kabel. Eenmaal aangesloten, kun je bestanden uploaden naar en downloaden van je **Kidizoom® Flix®**. Volg onderstaande stappen om de **Kidizoom® Flix®** te verbinden met je computer.

- Open het rubberen klepje voor de USB ingang aan de zijkant van de **Kidizoom® Flix®**.
- Plaats de micro-USB kabel (smalle uiteinde) in de micro-USB ingang van de **Kidizoom® Flix®**.
- Plaats het brede uiteinde van de micro-USB kabel in de USB ingang van een computer. Een USB ingang wordt meestal aangeduid met dit symbool:
- Er verschijnen twee verwisselbare schijven op de computer wanneer **FLIX** is aangesloten. Eén schijf wordt 'VTech 5075' genoemd, onder deze verwisselbare schijf vind je al je opgeslagen bestanden. Wanneer er een geheugenkaart is geplaatst, zijn uitsluitend de bestanden op de geheugenkaart hier te vinden. Om de bestanden weer te geven die op het intern geheugen zijn opgeslagen, dien je de geheugenkaart te verwijderen. De andere verwisselbare schijf wordt 'VT SYSTEM' genoemd, hier staan de systeembestanden op en deze zijn niet toegankelijk.

LET OP: Koppel de **Kidizoom® Flix®** nooit los wanneer er bestanden worden gedownload of geüpload. Volg de stappen die worden aangegeven om de hardware veilig los te koppelen van de computer wanneer je klaar bent.

Voorkom eventuele schade aan de Kidizoom® Flix®:

- Zorg ervoor dat het rubberen klepje de micro-USB ingang volledig afsluit, wanneer de **Kidizoom® Flix®** niet verbonden is met de computer, om eventuele schade te voorkomen.
- Plaats of verwijder de geheugenkaart niet wanneer **FLIX** is aangesloten op de computer.
- Ontkoppel **FLIX** nooit wanneer er bestanden worden gedownload of geüpload.
- Koppel de hardware altijd veilig los van uw computer.

Back-up maken van foto of video bestanden:

- Open de 'DCIM' map op de verwisselbare schijf 'VTech 5075'.
- Je foto's en video's worden geplaatst in submappen. Sleep en plaats de bestanden naar een andere map op de computer om een back-up te maken.

Foto's en video's overzetten naar de Kidizoom® Flix®:

- Selecteer de foto's of video's die je wilt uploaden van de computer naar de camera.
- Open de 'DOWNLOAD' map op de verwisselbare schijf 'VTech 5075'. Sleep en plaats de foto's in de 'PHOTO' submap. Sleep en plaats de video's naar de 'VIDEO' submap.

LET OP: Plaats geen foto's of video's die gemaakt zijn met een ander cameramodel op de **Kidizoom® Flix®**, deze bestanden worden mogelijk niet ondersteund.

SYSTEEMVEREISTEN VOOR AANSLUITING OP EEN COMPUTER:

Microsoft®, Windows® 7, Windows® 8 of Windows® 10 besturingssysteem. Mac OS® X versie 10.6, 10.7, 10.8, 10.9, 10.10, 10.11 of 10.12.

Microsoft® Windows®, en/of enig ander vermeld Microsoftproduct zijn ofwel handelsmerken van Microsoft Corporation of gedeponeerde handelsmerken van Microsoft Corporation in de Verenigde Staten en/of andere landen. Mac en Mac OS zijn handelsmerken van Apple Inc. in de Verenigde Staten en/of andere landen. Alle overige handelsmerken zijn eigendom van de respectieve eigenaren.

BEGINNEN MET SPELEN

Zorg ervoor dat het accu-schakelaartje in de AAN positie staat en laad de accu op voordat je begint met spelen.

Let op: Bij dagelijks gebruik is het niet nodig om het accu-schakelaartje naar de UIT positie te zetten.

Druk op de menu-toets om de **Kidizoom® Flix®** aan te zetten.

Wanneer de **Kidizoom® Flix®** voor de eerste keer gebruikt wordt, kun je de gewenste taal kiezen. Gebruik de linker- en rechterpijltjestoets om de taal te kiezen en druk op de OK-toets OK om te bevestigen.

Vervolgens kun je de datum en de tijd instellen. Gebruik de linker- en rechterpijltjestoets om de dag, maand, jaar, uur en minuten te kiezen en druk op de OK-toets OK om te bevestigen. Je kunt de taal, datum en tijd op een later tijdstip wijzigen in het instellingen-menu.

Let op: Wanneer de accu bijna leeg is, dien je de datum en tijd opnieuw in te stellen na het opladen.

DE KIDIZOOM FLIX UITSCHAKELEN

Houd de menu-toets 2 seconden ingedrukt om de **Kidizoom® Flix®** uit te zetten. Wanneer de **Kidizoom® Flix®** een paar minuten niet gebruikt wordt, zal deze ook automatisch uitschakelen.

MENU-TOETS

Vanuit het hoofdmenu heb je toegang tot alle activiteiten en functies van de **Kidizoom® Flix®**. Druk op de menu-toets om naar het hoofdmenu te gaan. Gebruik de linker- en rechterpijltjestoets om een activiteit te kiezen en druk op de OK-toets OK om te bevestigen.

Er zijn 7 activiteiten waaruit je kunt kiezen:

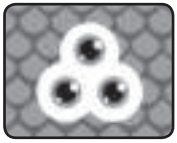
FLIX	Foto's	Video's	Afspelen
Stem-opname	Spellen	Instellingen	

ACTIVITEITEN

FLIX:

Druk op de **FLIX-toets** om met **FLIX** te spelen. Er zijn 6 activiteiten waaruit je kunt kiezen:

1. FLIX ziet



- Draai de camera naar je gezicht. Wanneer **FLIX** je gezicht herkent zal hij de bewegingen die je maakt met je gezicht volgen en zullen de indicatielampjes groen worden. Na een tijdje zal **FLIX** spontaan een foto nemen en een grappig effect toevoegen!
- Wanneer **FLIX** een kleurrijk voorwerp ziet zullen zijn ogen veranderen.
- Wanneer je je gezicht teveel beweegt kan **FLIX** duizelig worden!
- Als **FLIX** honger heeft, zal zijn gezicht grijs kleuren en zul je hem wat te eten moeten geven. Speel **FLIX eet** zodat hij je gezicht weer kan herkennen.
- Geef **FLIX** regelmatig te eten zodat hij geen honger krijgt.

LET OP: Als **FLIX** je gezicht niet kan herkennen, zorg er dan voor dat je je gezicht goed voor **FLIX** houdt en er geen fel tegenlicht achter je gezicht aanwezig is.

2. FLIX spreekt

- Praat tegen **FLIX** en luister hoe hij herhaalt wat je zegt met een grappige robot-stem.
- Gebruik de linker- en rechterpijltjestoets om het volume aan te passen tijdens deze activiteit.

LET OP: Tijdens **FLIX ziet** en **FLIX spreekt** kun je eenvoudig wisselen tussen de twee activiteiten door op de **OK-toets** OK te drukken.

3. FLIX eet

WAARSCHUWING: Blijf alert en wees je bewust van je omgeving tijdens het spelen!

Tijdens deze activiteit kun je **FLIX** helpen om zijn energie weer op peil te krijgen. **FLIX** zal je vragen om genen te verzamelen van een bepaalde kleur en vorm. Draai de camera zodat je de omgeving ziet en zoek de kleuren die **FLIX** vraagt. Druk op de **OK-toets** OK zodra je de juiste kleur hebt gevonden om zo het gen te vangen. Bijvoorbeeld: **FLIX** vraagt om een geel gen te zoeken. Richt de camera op een gele banaan en de genen in beeld zullen geel kleuren. Druk op OK om ze te vangen.

LET OP: Bekijk bladzijde 24 "Tips voor kleurherkenning" indien er problemen zijn bij het herkennen van de kleuren.

4. FLIX werkplaats

Tijdens deze activiteit kun je het uiterlijk van **FLIX** veranderen.

- Gebruik de linker- en rechterpijltjestoets om een keuze te maken uit 3 onderdelen: ogen, achtergrond of accessoires. Kies het gewenste onderdeel.
- Kies de gewenste kleur voor het onderdeel of kies het ring-icoontje om de camera te gebruiken en een kleur te scannen om zo **FLIX** te personaliseren.
- Kies het vinkje en druk op OK om al je bewerkingen op te slaan.
- Speel de spellen om meer items vrij te spelen tijdens deze activiteit.

LET OP: Bekijk bladzijde 24 "Tips voor kleurherkenning" indien er problemen zijn bij het herkennen van de kleuren.

5. FLIX bewaker

- Tijdens deze activiteit kun je **FLIX** instellen als bewaker van je kamer! Selecteer het icoontje om een nieuwe bewaker-sessie te starten. **FLIX** zal elke 10 seconden bewegingen detecteren en foto's maken van waargenomen bewegingen. Er kunnen maximaal 10 fotoreeksen worden genomen in één bewaker-sessie.
- Eén bewaker-sessie duurt maximaal 6 uur, maar je kunt deze ook zelf onderbreken door op de **menu-toets** te drukken.
- Je kunt zelf het geluid kiezen en personaliseren dat **FLIX** als waarschuwing geeft tijdens de bewaker-sessie. Kies het icoontje en maak een eigen spraakopname om het standaardgeluid te vervangen.
- Selecteer het icoontje om de laatste opgeslagen bewaker-sessie waarnemingen te bekijken.

LET OP: Opgeslagen waarnemingen kunnen alleen worden bekeken op **FLIX** zelf. De foto's kunnen niet worden overgezet op een computer.

6. FLIX status

Tijdens deze speelstand kun je de status van **FLIX** bekijken

- Het ster-percentage laat zien hoe dichtbij je bent om het huidige niveau te voltooien. Het percentage zal stijgen wanneer je de spellen speelt.
- Het ring-percentage laat zien hoeveel honger **FLIX** heeft. Wanneer het percentage 0% is, zal het scherm grijs kleuren en heeft **FLIX** veel honger. Speel regelmatig **FLIX eet** om ervoor te zorgen dat **FLIX** geen honger heeft.

LET OP: Wanneer je 5 spellen hebt gespeeld, zal het ster-percentage niet toenemen. Speel de volgende dag met **FLIX** om het ster-percentage te zien stijgen.

Foto's

Druk op de fotocamera-toets of selecteer het Foto-icoontje in het menu om naar de Foto-speelstand te gaan.

Foto's maken

- Druk op de fotocamera-toets of druk op de OK-toets OK om een foto te maken.
- Gebruik de linker- en rechterpijltjestoets om een cool foto-effect te kiezen.
- Met behulp van de gezichtsherkenning kun je automatisch zelfportretten maken. Gebruik de linker- en rechterpijltjestoets en kies het zelportret-icoontje. Houd je gezicht voor de camera en deze zal vervolgens aftellen en een foto maken. Let op dat er voldoende omgevingslicht is en dat de camera in de juiste positie wordt gehouden om het gezicht te kunnen herkennen. Wanneer **FLIX** geen gezicht herkent, zal deze alsnog automatisch aftellen en foto's maken.

Camera-instellingen

Gebruik de linker- en rechterpijltjestoets om de camera-instellingen te veranderen. Kies het icoontje en druk op de OK-toets OK. Er zijn 4 standen waaruit je kunt kiezen:

Normaal

Druk op de camera-toets om direct een foto te maken.

Zelfontspanner (10s)

Druk op de camera-toets en er zal een afteltijd van 10 seconden zijn voordat de foto wordt genomen.

Interval foto-opname (3s) en (10s)

Druk op de camera-toets en er zullen continu foto's worden gemaakt met een pauze tussen elke foto van 3 of 10 seconden. Druk op een toets om de interval foto-opname te stoppen. De opname zal tevens stoppen wanneer het maximale aantal foto's (120) is bereikt.

Video's

Druk op de filmcamera-toets of selecteer het Video-icoontje in het menu om naar de Video-speelstand te gaan.

- Gebruik de linker- en rechterpijltjestoets om een cool video-effect te kiezen.
- Druk op de filmcamera-toets of druk op de OK-toets OK om de filmopname te starten. Druk nogmaals om de filmopname te stoppen. Het afspelen-icoontje zal verschijnen zodra de opname is gestopt. Druk op de OK-toets OK om je opname te bekijken.

Afspelen

Selecteer het Afspelen-icoontje in het hoofdmenu om je foto's en video's te bekijken.

- De laatst gemaakte foto of video zal worden weergegeven. Gebruik de linker- en rechterpijltjestoets om het volgende of vorige bestand te bekijken.
- Kies een video of een interval foto-opname en druk op de OK-toets OK om deze af te spelen.
- Druk op de OK-toets OK om naar het 'Verwijder'-menu te gaan. Gebruik de linker- en rechterpijltjestoets om een keuze te maken en druk op de OK-toets OK om je keuze te bevestigen.
- Druk tijdens het bekijken van een video op de linker- of rechterpijltjestoets om vooruit of terug te spoelen (snelheid: 1X, 2X of 4X). Druk op de OK-toets OK om het filmpje te pauzeren of te hervatten.

Stemopname

Selecteer het Stemopname-icoontje in het hoofdmenu om jouw eigen stem op te nemen. Je kunt per keer tot 3 minuten lang je stem opnemen.

- Selecteer het opname-icoontje en druk op de OK-toets OK om te beginnen met opnemen. Druk nogmaals op de OK-toets om de opname te stoppen. Hierna zal de opname vanzelf worden afgespeeld.
- Selecteer het afspelen-icoontje om de opgeslagen opnames te beluisteren. Gebruik de linker- en rechterpijltjestoets om een opname te kiezen.
- Om een opname te verwijderen, druk je op de OK-toets OK en kies je vervolgens het prullenbak icoontje Om alle opnames te verwijderen kies je het alles verwijderen-icoontje .
- Selecteer, bij een gekozen stemopname, het ster-icoontje om een effect toe te voegen aan de stemopname. Er zijn 5 effecten waaruit je kunt kiezen. Druk op de OK-toets OK om het gewenste effect toe te passen en de stemopname opnieuw op te slaan.

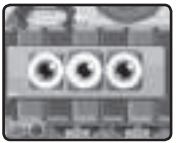
Let op: Het opslaan van een stemopname met een effect kan langer dan 1 minuut duren.

Spellen

De **Kidizoom® Flix®** bevat 3 spellen: Vang de aliens, Oogfabriek en Terug naar huis. Gebruik de linker- en rechterpijltjestoets om een spel te kiezen en druk op de OK-toets OK om te bevestigen.

SPEL 1: Oogfabriek

Heb jij goede ogen? Zoek het oog dat anders is! Gebruik de linker- en rechterpijltjestoets om het oog te kiezen dat anders is dan de andere ogen. Druk op de OK-toets OK om te bevestigen.



SPEL 2: Terug naar huis

Help **FLIX** terug naar huis te gaan! Blijf voortdurend op de OK-toets OK of de linker- of rechterpijltjestoetsen drukken om **FLIX** naar boven te laten vliegen. Let goed op en ontwijk de obstakels onderweg! Verzamel de diamantjes voor extra punten en pak de hartjes voor extra kansen.

SPEL 3: Vang de aliens

WAARSCHUWING: Blijf alert en wees je bewust van je omgeving tijdens het spelen!

Help **FLIX** om met behulp van kleurherkenning allerlei alienvriendjes te vinden! Selecteer het start-icoontje om te beginnen.

- Stap 1: Onthoud de kleurcode! Bijvoorbeeld; roze - blauw - groen. Druk op OK om verder te gaan.
- Stap 2: Zoek de 3 kleuren in de volgorde zoals weergegeven op het scherm. Richt de camera op de kleur. Zodra de kleur herkend wordt zal het vizier rood kleuren en doorgaan naar de volgende kleur in de reeks. Verzamel zo alle kleuren die worden gevraagd. Wanneer het niet lukt om de gevraagde kleur te vinden zal het spelletje vragen om de laatst gevonden kleur nogmaals te zoeken.

- Stap 3: Wanneer je alle kleuren hebt gevonden zal er een alien op het scherm verschijnen. Blijf vervolgens op de OK-toets OK drukken om de alien te vangen.

LET OP: Bekijk bladzijde 24 "Tips voor kleurherkenning" indien er problemen zijn bij het herkennen van de kleuren.

Kies het Alien Verzameling icoontje om alle aliens die je hebt verzameld te bekijken.

Instellingen

Selecteer het Instellingen-icoontje in het hoofdmenu om naar de Instellingen te gaan. Gebruik de linker- en rechterpijltjestoets om een keuze te maken in het instellingen-menu en druk op de OK-toets OK om te bevestigen. Druk op de menu-toets om terug te keren.

Je kunt de volgende instellingen aanpassen:

1. Volume

Hier kun je het volume aanpassen.

2. Contrast

Hier kun je het contrast aanpassen.

3. Datum

Hier kun je datum en de weergave aanpassen.

4. Tijd

Hier kun je tijd en de weergave aanpassen.

5. Taal

Hier kun je de taal van je **Kidizoom® Flix®** aanpassen.

6. Instellingen

Geheugen: Bekijk hier het geheugen dat beschikbaar is. Volg de instructies op het scherm wanneer je het geheugen wilt formatteren.

Let op:

- Bij het formatteren zullen alle bestanden van het geheugen gewist worden, inclusief alle foto's en video's die je hebt gemaakt.
- Wanneer een geheugenkaart is geplaatst, zijn de gegevens die in het interne geheugen zijn opgeslagen niet zichtbaar. Deze zullen weer te zien zijn wanneer de geheugenkaart wordt verwijderd.
- Wanneer het interne geheugen van de **Kidizoom® Flix®** bijna vol is of wanneer de indexcijfers volledig zijn gebruikt, is het aan te raden om de bestanden van de camera over te zetten op een computer. Verwijder daarna de bestanden op het interne geheugen van de camera om ruimte vrij te maken.

Videoresolutie: Hier kun je de videoresolutie veranderen, kies uit: 160 x 120: De videoresolutie is lager waardoor je meer video's kunt opnemen en opslaan. 320 x 240: De videoresolutie is hoger waardoor je minder video's kunt opnemen en opslaan.

Frequentie: Je kunt de frequentie instellen op 50Hz voor gebruik in Europese landen of op 60Hz voor gebruik in Amerika en Canada. Wanneer de verkeerde frequentie is ingesteld, kan dit 'flikker' effecten op de foto's en filmpjes veroorzaken. Wanneer je internationaal reist, kun je de frequentie handmatig aanpassen om een goede beeldkwaliteit te behouden.

Fabriek-Reset: De 'Fabriek-Reset' zal alle bestanden verwijderen en alle instellingen resetten. Dit betekent dat alle topscores, instellingen met betrekking tot fotoresolutie en alle gemaakte foto's ook verwijderd zullen worden. Volg de instructies op het scherm wanneer je een fabriek-reset wilt uitvoeren.

TIPS VOOR KLEURHERKENNING

Kleur die wordt waargenomen met het menselijk oog kan verschillen van de waarneming door de camerasensor. Hier zijn wat tips om de resultaten van de kleurherkenning te verbeteren:

- Zorg ervoor dat je in een goed verlichte omgeving speelt. Wanneer je buiten speelt zal de kleurherkenning afhankelijk zijn van de weersomstandigheden, zo zullen bijvoorbeeld kleuren in direct fel zonlicht niet goed kunnen worden waargenomen door de camerasensor. Binnenshuis zal de camerasensor beter de kleuren kunnen herkennen.
- Houd de camerasensor niet te dicht bij het voorwerp. Er kunnen dan namelijk schaduwen ontstaan die van invloed zijn op de kleurherkenning.

- Grote voorwerpen die ver weg zijn zoals een gebouw, kunnen bestaan uit verschillende kleuren en dit kan de kleurnauwkeurigheid beïnvloeden, probeer te zoeken naar kleinere voorwerpen die dichtbij zijn.

- Wanneer je geen voorwerp in de gevraagde kleur kunt vinden, zoek dan naar een voorwerp met een kleur die erop lijkt; zoals bijvoorbeeld lichtgroen i.p.v. geel en roze i.p.v. paars. Voor elke kleur is een breed kleurenspectrum gebruikt om ervoor te zorgen dat de kleuren kunnen worden herkend en de spellen in de meeste situaties kunnen worden gespeeld.

CAMERASPELLEN: WAARSCHUWING

Blijf alert en wees je bewust van je omgeving tijdens het spelen!

ONDERHOUD EN VERZORGING

1. Zorg ervoor dat het rubberen klepje dat voor de micro-USB ingang zit de ingang volledig afsluit, wanneer de camera niet verbonden is met de computer, om eventuele schade te voorkomen.
2. Maak **FLIX** a.u.b. alleen schoon met een vochtige en niet met een natte doek.
3. Leg **FLIX** niet voor langere tijd in de felle zon of in de buurt van een andere warmtebron.
4. Laat **FLIX** niet op harde oppervlakken vallen en stel het speelgoed niet bloot aan vocht of water.
5. Reinig **FLIX** niet met bijtende schoonmaakmiddelen. Blaas of veeg met een zachte doek over de lens om deze schoon te maken.

WAARSCHUWING

Als gevolg van een bestaande aandoening, heeft een zeer klein percentage mensen kans op een epileptische aanval of het buiten bewustzijn raken wanneer zij kijken naar bepaalde typen kleuren of

patronen, voornamelijk wanneer deze voorkomen op beeldschermen. Omdat **VTech**® niet verantwoordelijk is voor eventuele risico's raden wij de ouders aan om toezicht te houden wanneer de kinderen videospelletjes spelen. Wanneer het kind duizeligheid, verminderd of veranderend gezichtsvermogen, desoriëntatie of stuiptrekkingen vertoont, laat het kind direct stoppen met spelen en raadpleeg een arts.

Attentie: Te dicht op een beeldscherm zitten voor een langdurig tijdbestek kan vermoeidheid en ongemak veroorzaken. We raden dan ook aan dat kinderen na ieder uur spelen/televisiekijken een pauze nemen van 15 minuten.

PROBLEMEN OPLOSSEN

Klachten zoals geen beeld, geen geluid of **FLIX** doet helemaal niets, hebben vaak te maken met onjuiste instellingen. De **Kidizoom® Flix®** is in vele gevallen niet defect. Probeer de volgende mogelijkheden:

Probleem	Oplossing
FLIX werkt niet meer	1. Verschuif het accu-schakelaartje naar UIT en wacht 30 seconden. 2. Verschuif het accu-schakelaartje naar AAN en druk op de menu-toets om **FLIX** aan te zetten. **FLIX** zou nu moeten werken. 3. Laad de accu nogmaals op wanneer **FLIX** nog niet werkt. (Bekijk bladzijde 7 voor meer informatie)
De weergave op het scherm is abnormaal	1. Verschuif het accu-schakelaartje naar UIT en wacht 30 seconden. 2. Verschuif het accu-schakelaartje naar AAN en druk op de menu-toets om **FLIX** aan te zetten. De weergave op het scherm zou nu normaal moeten zijn.

Gemaakte foto is onduidelijk	1. Zorg voor een goede belichting in de omgeving waar de foto gemaakt wordt. 2. Controleer of de cameralens schoon is. Bekijk de informatie op bladzijde 25 wanneer de lens vuil is.
Geen verbinding met pc	1. Controleer de verbinding van de micro-USB kabel tussen **FLIX** en de pc en bekijk bladzijde 13 voor meer informatie. 2. Verschuif het accu-schakelaartje naar UIT en wacht 30 seconden. Verschuif het accu-schakelaartje naar AAN en verbind **FLIX** opnieuw met de pc.
Bestanden kunnen niet worden opgeslagen	Controleer of de geheugenkaart vol is. Controleer het intern geheugen indien er geen geheugenkaart geplaatst is.
De gedownloade video's en foto's kunnen niet worden bekeken.	Zorg ervoor dat gedownloade bestanden in de juiste map staan op de **Kidizoom® Flix®**. Foto's dienen in de 'DOWNLOAD/PHOTO' map te staan. Video's dienen in de 'DOWNLOAD/VIDEO' map te staan. De **Kidizoom® Flix®** ondersteunt alleen onderstaande bestandsformaten: Foto's in Standaard Baseline JPEG en video's in AVI (Motion JPEG) gemaakt door de **Kidizoom® Flix®**.
Geheugenkaart wordt niet herkend.	1. Controleer of de geheugenkaart op de juiste manier geplaatst is. 2. Controleer of de geheugenkaart het juiste type is dat wordt ondersteund. **FLIX** ondersteunt alleen microSD of microSDHC geheugenkaarten klasse 6 of hoger. 3. Controleer of het bestandsysteem van de geheugenkaart FAT of FAT32 is. De **Kidizoom® Flix®** ondersteunt geen NTFS of exFAT bestandsystemen.

FLIX Bewaker maakt foto's, zelf als er niemand in de kamer is	**FLIX** Bewaker detecteert indringers met behulp van de camera die verschillen detecteert in bewegingen of de omgeving waarin **FLIX** is geplaatst. Zorg ervoor dat 'bewegende' voorwerpen (zoals een aquarium) of licht dat verandert (zoals een raam) niet in het zicht van **FLIX** staan voor een zo goed mogelijk resultaat.
FLIX Bewaker herkent mijn bewegingen soms niet.	Wanneer er een tijdje geen beweging is waargenomen, zal **FLIX** bewaker automatisch naar de slaapstand gaan om de accu te besparen. Indien er opnieuw beweging wordt waargenomen, zal **FLIX** weer aan gaan, maar kunnen bewegingen tijdens het opstarten niet direct worden waargenomen.
In het spel 'Vang de aliens' worden kleuren niet goed herkend	Zorg ervoor dat je in een goed verlichte omgeving speelt. Er zijn verschillende tips om de resultaten van de kleurherkenning te verbeteren. Bekijk hiervoor de informatie op bladzijde 24.
FLIX ziet kan mijn gezicht niet herkennen	1. Zorg ervoor dat je in een goed verlichte omgeving speelt. 2. Let op dat er geen fel tegenlicht achter je gezicht aanwezig is.

Wanneer de **Kidizoom® Flix®** na het uitvoeren van bovenstaande instructies nog steeds niet naar behoren functioneert, kunt u contact opnemen met onze klantenservice.
Telefoonnummer: (0031) (0)495-459123
E-mail: klantenservice@vtechnl.com

BELANGRIJKE MEDEDELING:

Het ontwerpen en ontwikkelen van educatief speelgoed gaat gepaard met een verantwoordelijkheid die wij bij **VTech®** uitermate serieus opvatten. Wij zetten ons volledig in om er zeker van te zijn dat de informatie, die de kern van ons product is, zeer nauwkeurig en accuraat is. Het kan echter gebeuren dat er fouten voorkomen. Het is voor u van belang om te weten dat wij volledig achter onze producten staan en u aanmoedigen contact op te nemen met onze klantenservice indien u problemen heeft met, of suggesties heeft voor onze producten. Wij staan u dan graag te woord.

Telefoonnummer: (0031) (0)495-459123

E-mail: klantenservice@vtechnl.com

Let op: Bewaar de handleiding, deze bevat belangrijke informatie over het product.

VTech Electronics Europe B.V.

Deze garantie wordt u, als extra voordeel, aangeboden door VTech Electronics Europe B.V. en heeft geen invloed op uw wettelijke rechten krachtens de toepasselijke nationale wetgeving.

VTech Electronics Europe B.V. staat garant voor de kwaliteit van het door u gekochte product. Bewaar het garantieformulier (volgende pagina) samen met het aankoopbewijs. U heeft dan recht op 2 jaar volledige garantie onder de volgende voorwaarden:

1. *De kwaliteit van het materiaal, en de techniek van het product worden bij normaal gebruik gedurende een periode van maximaal 2 jaar na aankoop door VTech Electronics Europe B.V. gegarandeerd.*
2. *Mocht in deze periode toch een defect optreden, dan kunt u het product ter vervanging aanbieden bij de VTech® dealer waar u het product gekocht heeft.*
3. *De betreffende vervanging vindt gratis plaats als de schade te wijten is aan de ondeugdelijkheid van materiaal of techniek.*
4. *Indien de schade te wijten is aan ondeskundig gebruik, onbevoegde reparatie, verkeerde batterij installatie, verkeerde elektrische (adapter) installatie, breuk- en/of waterschade, lekkende batterijen of enig andere reden die aan de gebruiker wijtbaar is, dan vervalt deze garantie.*
5. *Deze garantie is strikt persoonlijk en niet overdraagbaar. Deze garantie geldt alleen voor de Benelux landen.*

GARANTIEBEWIJS

Naam van het product: Kidizoom® Flix®

Art.-Nr. # #80-507523 / 507552

Naam: _____

Straat en huisnummer: _____

Postcode en plaats: _____

Telefoonnummer: _____

E-mail adres: _____

Aankoopdatum: _____

VTech Electronics Europe B.V.
Copernicusstraat 7
6003 DE Weert
Nederland

Tel. klantenservice (0031) (0)495-459123
E-mail: klantenservice@vtechnl.com

Bezoek onze website voor meer informatie over onze producten:

vtechnl.com

TM & © 2017 VTech Holdings Limited.
Alle rechten voorbehouden.
Printed in China.
91-003344-004 (NL)