

**CLASSMATE 1.1**  
**GEBRUIKERSHANDLEIDING**  
**HumanWare**

Versie 14 - 20080919

# Gebruikershandleiding

## De ClassMate Reader

Vol trots introduceert HumanWare een revolutionair apparaat voor mensen met leesproblemen. De ClassMate Reader is een tool waarmee leerlingen en studenten in en buiten het klaslokaal en volwassenen op en buiten de werkplek hun tekstbegrip vergroten, hun leessnelheid verhogen en hun woordenschat sterk uitbreiden.

De ClassMate Reader is een uniek, draagbaar en lichtgewicht systeem dat ongeveer zo groot is als een gameapparaat en een groot LCD-scherm heeft. U kunt audioversies van uw tekstboeken en ander leesmateriaal beluisteren en tegelijkertijd de gemarkeerde tekst op het scherm volgen. Het systeem stimuleert de actieve en passieve beheersing van spraakklanken.

De ClassMate Reader heeft diverse features zoals tekst-naar-spraak, markeren, een woordenboek, tekst- en audionotities en audioboeknavigatie.

De leermogelijkheden van de ClassMate ondersteunen u bij het verwerken van informatie door het gebruik van tekstnotities, markeringen, bladwijzers en audionotities. De ClassMate Reader kan verschillende elektronische boekformaten afspelen, zoals het nieuwe NIMAS (National Instructional Material Accessible Standard)-formaat en DAISY-, Bookshare.org-, tekst-, .wav- en mp3-boeken. De speler beschikt bovendien over geïntegreerde TTS (Text-to-Speech) software. Hierdoor kan het apparaat digitale boeken in tekstformaat lezen. Het maakt gebruik van flashgeheugenkaarten of usb-geheugensticks om boeken en elektronische teksten op te slaan. Bestanden kunnen via zijn gewone usb-aansluiting eenvoudig van een pc overgezet worden.

Wij wensen u veel plezier bij het ontdekken van alle aspecten van uw nieuwe ClassMate Reader.

**N.B.: de ClassMate Reader wordt in het vervolg van deze tekst aangeduid als de ClassMate.**

**Copyright 2008. Alle rechten voorbehouden. HumanWare Canada.**

Deze gebruikershandleiding is auteursrechtelijk beschermd. Alle rechten zijn voorbehouden. Niets uit deze handleiding mag geheel of gedeeltelijk worden vervoelvoudigd zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van HumanWare.

Het Prima Basiswoordenboek wordt uitgegeven door Uitgeverij HET SPECTRUM B.V. en is auteursrechtelijk beschermd onder "Copyright © Het Spectrum B.V. 2008 All Rights Reserved".

## Inhoudsopgave

1.	Overzicht van de ClassMate Player .....	6
1.1	De speler uitpakken .....	6
2.	De onderdelen van de ClassMate .....	7
2.1	Beschrijving .....	7
2.1.1	Voorzijde van de speler .....	7
2.1.2	Linkerzijde van de speler .....	8
2.1.3	Rechterzijde van de speler .....	8
2.1.4	Bovenzijde van de speler .....	8
2.1.5	Achterzijde van de speler .....	9
2.1.6	De batterij verwijderen en plaatsen .....	9
2.2	De ClassMate in-/uitschakelen.....	10
2.2.1	De speler resetten met de aan-uittoets.....	10
2.3	De SD-kaart plaatsen en verwijderen .....	10
2.3.1	Gegevens beveiligen/schrijven naar SD-kaart .....	11
2.4	Geheugenkaartdetectie .....	11
2.5	Boekenplankstructuur .....	11
2.6	Andere gereserveerde bestandsnamen.....	12
2.7	Bestanden overzetten tussen uw pc en de ClassMate .....	12
2.7.1	Uw ClassMate upgraden .....	12
2.7.2	Windows Explorer gebruiken voor het overzetten van bestanden .....	14
2.7.3	Mappen en de bijbehorende content .....	14
2.7.4	De speler van de computer loskoppelen .....	15
2.8	Boeken met wachtwoordbeveiliging (RFB&D) openen .....	15
2.9	De modus Toetsbeschrijving .....	15
2.10	Toetsenbordvergrendeling .....	16
2.11	Batterij .....	16
3.	Basisfuncties.....	17
3.1	Tekstvenster.....	17
3.2	Een boek openen .....	18
3.3	Een boek verwijderen.....	19
3.4	Een boek lezen.....	19
3.5	De stylus gebruiken.....	20
3.5.1	Klikken .....	20
3.5.2	Klikken en slepen.....	20
3.6	Het toetsenbord gebruiken.....	20
3.7	Audionotitie toevoegen.....	21
3.8	Menunavigatie .....	22
3.9	Boeknavigatie.....	22
3.9.1	DAISY-modus .....	22
3.9.2	Tekstmodus .....	22
3.10	Tijdens het afspelen door een boek bladeren.....	23
3.11	De optie Ga naar pagina/titel .....	23
3.12	Tekst zoeken .....	23
4.	Instellingen.....	25
4.1	Beeldinstellingen .....	25
4.1.1	Grootte/stijl van de letters .....	25
4.1.2	Tekst-/achtergrondkleur .....	25
4.1.3	Contrast .....	25
4.1.4	Afstand tussen woorden/regels .....	26
4.1.5	Verticale cursorpositie.....	26
4.1.6	Default.....	26
4.2	Audio-instellingen .....	26
4.2.1	Selectie van weergavetype .....	26

4.2.2	Audio-interface .....	27
4.2.3	Instellingen voor spreesnelheid en volume .....	27
4.2.4	Default .....	27
4.3	Timermodus .....	28
4.4	Kalibratie .....	28
5.	Het menu Leermiddelen .....	29
5.1	Opties in het menu Leermiddelen .....	29
5.1.1	Tekst markeren .....	29
5.1.2	Markeringsinstellingen .....	30
5.1.3	Tekstnotitie toevoegen .....	31
5.1.4	Bladwijzer toevoegen .....	32
5.1.5	De optie Ga naar merktekens .....	32
5.1.6	Merktekens verwijderen .....	33
5.1.7	Woordenboek raadplegen .....	33
6.	Woordenboek .....	34
6.1	Woorden opzoeken .....	34
6.1.1	Woorden uit de tekst opzoeken .....	34
6.1.2	Andere woorden opzoeken .....	34
6.1.3	Woorden in een definitie opzoeken .....	34
6.2	Woordenboekfeatures .....	34
6.2.1	Lettergrepen, spelling en uitspraak .....	34
6.2.2	Andere features .....	35
7.	ClassMate Companion .....	36
7.1	Hoofdvenster van de ClassMate Companion .....	36
7.2	De ClassMate Companion gebruiken .....	36
7.3	Luisterboeken van uw computer naar de ClassMate overzetten .....	36
7.4	Luisterboeken van de ClassMate verwijderen .....	37
7.5	Audionotities omzetten .....	37
7.6	Audionotities verwijderen .....	38
7.7	ClassMate Companion afsluiten .....	38
8.	Bijlage .....	39
8.1	Woordenboekafkortingen .....	39
8.2	Woordenboeklicentie .....	40
8.3	Minimumvoorwaarden voor de eindgebruiker .....	40
9.	Technische specificaties .....	41
10.	De batterij: veiligheidsmaatregelen .....	43
11.	Contactgegevens .....	44
11.1	Gerelateerde links .....	<b>Fout! Bladwijzer niet gedefinieerd.</b>

---

# 1. Overzicht van de ClassMate Player

---

## 1.1 *De speler uitpakken*

De doos bevat de volgende onderdelen:

- de ClassMate met stylus en oplaadbare batterij;
- voedingskabel;
- oortelefoon;
- garantiebewijs;
- draagtas;
- usb-kabel voor overzetten van bestanden;
- usb-kabel voor overzetten luisterboeken en usb-geheugensticks;
- ClassMate-cd, inclusief gebruikershandleiding met afbeeldingen;
- instructie-cd.

Controleer of u alle onderdelen heeft ontvangen en er tijdens het vervoer geen beschadigingen zijn opgetreden.

Denk eraan dat de voedingskabel van de ClassMate Reader ten minste vierenhalf uur in het stopcontact moet hebben gezeten, voordat u de speler voor de eerste keer in gebruik neemt. Dit zorgt er namelijk voor dat hij volledig is opgeladen. U kunt de ClassMate gebruiken als de batterij wordt opgeladen. Als de voedingskabel is aangesloten, blijft de speler ook bij een afwezige of lege batterij in bedrijf.

**N.B.: om beschadiging van het touchscreen te voorkomen, moet u de voedingskabel niet in de draagtas opbergen.**

U kunt uw apparaat registreren via [www.humanware.com](http://www.humanware.com). Daarnaast kunt u een verlengde garantie aanschaffen en u aanmelden voor de nieuwsbrief. Humanware brengt u op de hoogte als er gratis updates beschikbaar zijn.

---

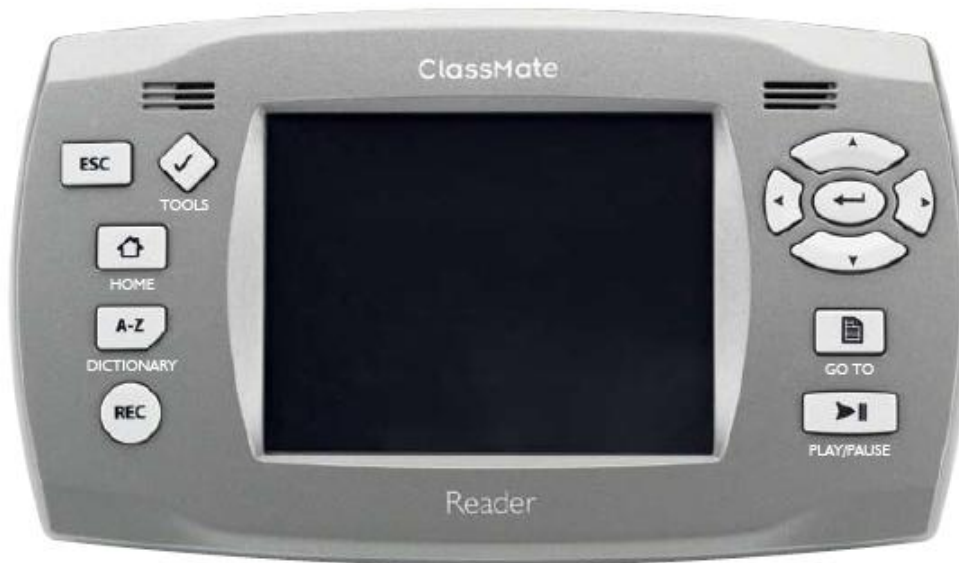
## 2. De onderdelen van de ClassMate

---

### 2.1 Beschrijving

In deze paragraaf worden de verschillende onderdelen van de ClassMate beschreven.

#### 2.1.1 Voorzijde van de speler



De voorzijde van de speler kan worden onderverdeeld in drie gedeelten. In het midden bevindt zich het **touchscreen** met links en rechts daarvan toetsen.



Aan de linkerzijde van het touchscreen bevinden zich de volgende toetsen (van boven naar beneden):

-  : *escape* [*ESC*]
-  : *leermiddelen* [*TOOLS*]
-  : *home* [*HOME*]
-  : *woordenboek* [*DICTIONARY*]
-  : *opnemen* [*REC*]

N.B.: de **microfoon** bevindt zich **boven** de toets **TOOLS**.

Aan de rechterzijde van het touchscreen bevinden zich de volgende toetsen (van boven naar beneden):

-  : **vier pijltjestoetsen** met in het midden de **entertoets**




-  : de toets **Ga naar pagina/titel [GO TO]**
-  : de toets **Afspelen/onderbreken [PLAY/PAUSE]**

N.B.: de **luidspreker** bevindt zich **boven** de pijl **omhoog**.

## 2.1.2 Linkerzijde van de speler



Aan de linkerzijde van de speler vindt u (van boven naar beneden):

-  : **hoofdtelefoonaansluiting**
-  : **volume/spreksnelheid omhoog** en **omlaag**
-  : **wisseltoets voor volume en spreksnelheid**

## 2.1.3 Rechterzijde van de speler



Aan de rechterzijde van de speler vindt u (van boven naar beneden):


-  : de **aan-uittoets**
- het **SD-kaartslot**
- de **stylus**

## 2.1.4 Bovenzijde van de speler




Aan de bovenzijde van de speler vindt u aan de linkerkant:



-  : **mini-usb-aansluiting**: deze wordt gebruikt om boeken van usb-opslagmedia te kopiëren of materiaal af te spelen dat op usb-geheugensticks is opgeslagen.

Aan de rechterkant:

-  : **voedingsaansluiting**: deze wordt gebruikt om de speler op een stopcontact aan te sluiten.

## 2.1.5 Achterzijde van de speler



Aan de achterzijde van de speler vindt u: het **batterijdeksel** en de **uittrekbare standaard**. Het batterijdeksel beslaat het grootste gedeelte van de achterzijde van de speler; de uittrekbare standaard bevindt zich daaromheen. Om de standaard te openen, steekt u uw vinger in de opening aan de onderkant. Vervolgens trekt u de standaard naar u toe.

## 2.1.6 De batterij verwijderen en plaatsen

De ClassMate wordt geleverd met een geïnstalleerde batterij.

Het vervangen van de batterij gaat als volgt in zijn werk.

### De batterij verwijderen:

N.B.: bij de volgende instructies wordt ervan uitgegaan dat de ClassMate rechtop staat.

1. Het batterijcompartiment bevindt zich aan de achterzijde van de speler. Om het batterijdeksel te verwijderen, moet u de schroef met een gewone kruiskopschroevendraaier losdraaien.
2. Hef het batterijdeksel op en verwijder hem. Aan de rechterkant van de batterij is in het midden een verdikking en aan elke zijde bevinden zich twee lipjes. De linkerkant van de batterij heeft een lipje in het midden.

3. Om de batterij te verwijderen, duwt u op het lipje aan de linkerkant van de batterij en trekt het vervolgens omhoog. Haal nu de batterij uit het compartiment.

#### **De batterij plaatsen:**

1. U moet eerst de rechterkant van de batterij plaatsen. Zorg er hierbij voor dat de verdikking in de juiste opening past. Druk vervolgens de linkerkant op zijn plaats. **Het label van de batterij moet naar boven wijzen. Plaats de batterij niet met geweld; een licht duwtje is voldoende. De rechterkant wordt eerst geplaatst. Hij mag er niet ingedrukt worden.**
2. Doe eerst de rechterkant van het batterijdeksel weer op zijn plaats en draai vervolgens de schroef vast.

N.B.: neem voor vervangende batterijen contact op met HumanWare.

## **2.2 De ClassMate in-/uitschakelen**

Om de speler in te schakelen, houdt u de **aan-uittoets** (rechterzijde, bovenaan) **ingedrukt**. U hoort nu een pieptoon en een welkomstbericht.

**Houd de aan-uittoets** opnieuw **ingedrukt** om de speler uit te schakelen. U hoort twee pieptonen. Deze geven aan dat de speler wordt uitgeschakeld.

### **2.2.1 De speler resetten met de aan-uittoets**

Als de speler niet reageert op het indrukken van een toets (inclusief de aan-uittoets), moet u de **aan-uittoets tien seconden** ingedrukt houden om een harde reset uit te voeren. De speler wordt uitgeschakeld zonder iets op te slaan. De instellingen zijn nu zoals ze waren toen de speler de vorige keer werd uitgeschakeld. Een harde reset kan ook uitgevoerd worden als het toetsenbord is vergrendeld. Als u een harde reset uitvoert bij een speler die probleemloos werkt, worden de instellingen opgeslagen zoals dat bij een speler het geval is die normaal wordt uitgeschakeld.

## **2.3 De SD-kaart plaatsen en verwijderen**

Het plaatsen en verwijderen van de SD-kaart gaat als volgt in zijn werk:

1. Houd de speler vast met de voorzijde naar u gericht. Het SD-kaartslot bevindt zich aan de rechterzijde van de speler (in het midden).
2. De SD-kaart heeft één afwijkende hoek. Steek de SD-kaart met het label naar boven erin. De afwijkende hoek moet zich linksboven bevinden. Als de kaart er met de verkeerde zijde naar boven wordt ingestoken, past hij er niet volledig in.
3. Duw de kaart zachtjes in het slot totdat hij op zijn plaats klikt. Gebruik geen geweld. U hoeft slechts lichtjes te duwen om de SD-kaart te vergrendelen.
4. Als u de kaart wilt verwijderen, drukt u eerst op de bovenzijde om hem te ontgrendelen. Vervolgens kunt u hem eruit trekken.



**N.B.: voor documenten van meer dan 4 GB moet u HDS-kaarten gebruiken.**

### 2.3.1 Gegevens beveiligen/schrijven naar SD-kaart

- De kaart heeft aan de linkerkant een klein gekleurd vergrendellipje. Zorg ervoor dat het lipje **zich niet in de vergrendelstand bevindt** als u van plant bent **gegevens** naar de kaart **te schrijven**, zoals het opnemen of verwijderen van audionotities.
- Als u uitsluitend boeken beluistert, kan het lipje **omlaag worden gedaan om de SD-kaart tegen schrijven te beveiligen**.

## 2.4 Geheugenkaartdetectie

Als de content van een SD-kaart wordt afgespeeld en de kaart uit de speler wordt gehaald, sluit de speler het boek. De bladwijzers worden wel opgeslagen, maar de audionotities niet. Als de geheugenkaart is verwijderd en er daarna weer in wordt gestoken, moet u het boek opnieuw openen om het afspelen te hervatten.

Als de speler wordt ingeschakeld en er zowel een SD-kaart als een usb-opslagmedium actief is, geeft het systeem beide opties weer. De SD-kaart wordt als eerste map in de mapstructuur weergegeven.

## 2.5 Boekenplankstructuur

De ClassMate herkent verschillende soorten boeken die in afzonderlijke mapstructuren, de zogenoemde boekenplanken, zijn opgeslagen. U selecteert de boekenplank door met behulp van de vier pijltjestoetsen in de structuurmap te navigeren. U kunt de door u gewenste boekenplank ook door middel van het touchscreen selecteren. Elke boekenplank wordt op de SD-kaart of het usb-opslagmedium opgeslagen in een gereserveerde map waarvan de naam begint met \$VR. Binnen elk van deze gereserveerde mappen (boekenplanken) kan de gebruiker zelf submappen aanmaken die afzonderlijke boeken of categorieën met bestanden bevatten. **U kunt andere mappen en bestanden op de SD-kaart zetten, maar uitsluitend de content van de gereserveerde \$VR-mappen kan in de ClassMate-boekenplanken geplaatst worden.** De structuur en de toepassing van de boekenplanken ziet er als volgt uit:

Boekenplank: Digitale luisterboeken (map \$VRDLB);

Soorten boeken: DAISY 2.x, NISO Z39.86, NIMAS;

Toepassing: de bestanden die elk DAISY- of NISO-boek telt, moeten in deze map in afzonderlijke submappen worden opgeslagen. Gebruik de **navigatietoetsen omhoog** en **omlaag** om van map naar map en van bestand naar bestand te navigeren. Met de **pijl rechts** opent u de content van een map en met de **pijl links** sluit u een map. Klik op **Openen** of druk op **enter** om het boek te selecteren. In deze boekenplank wordt de actuele leespositie voor elk boek afzonderlijk opgeslagen.

Boekenplank: Muziek (map \$VRMuziek);

Soorten boeken: opgenomen muziek (.mp3, .wav);

Toepassing: de gehele muziekstructuur wordt vastgelegd als één boek. Dit betekent dat er slechts één actuele leespositie en één set bladwijzers voor de gehele muziekstructuur zijn. Maak mappen aan in andere mappen die muziekbestanden bevatten. De structuur kan bijvoorbeeld uit de volgende mappen bestaan: genre, artiest, album en nummers. Selecteer de gewenste map met de **navigatietoetsen omhoog** en **omlaag**. Binnen deze submap moet u met de **pijl rechts** navigeren. Druk op **enter** of **PLAY/PAUSE** om het afspelen te beginnen. Gebruik de **pijl links** om een submap te verlaten. Als het afspelen van het laatste bestand van de ene map is afgelopen, wordt begonnen met het afspelen van het eerste bestand van de volgende map.

**N.B.: om te voorkomen dat per ongeluk alle muziekbestanden worden verwijderd, kan de content van de muziekboekenplank uitsluitend worden verwijderd via uw computer.**

Boekenplank: Andere boeken (map \$VRAndereBoeken);  
Soorten boeken: niet op basis van DAISY of NISO opgenomen boeken (.mp3, .wav);  
Toepassing: de bestanden die elk boek telt, moeten in deze map in afzonderlijke submappen worden opgeslagen. Voorbeeld van een mapnaam: "Insecten". Gebruik de **navigatietoetsen omhoog en omlaag** om van map naar map en van bestand naar bestand te navigeren. Met de **pijl rechts** opent u de content van een map en met de **pijl links** sluit u een map. Klik op **Openen** of druk op **enter** om het boek te selecteren. In deze boekenplank wordt de actuele leespositie voor elk boek afzonderlijk opgeslagen. Het afspelen stopt aan het eind van het laatste bestand van elk boek.

Boekenplank: Tekst (map \$VRTekst);  
Soorten boeken: tekstbestanden (.txt, .html, .xml);  
Toepassing: de bestanden die elk boek telt, moeten in deze map in afzonderlijke submappen worden opgeslagen. Voorbeeld van een mapnaam: "Insecten". Gebruik de **navigatietoetsen omhoog en omlaag** om van map naar map en van bestand naar bestand te navigeren. Met de **pijl rechts** opent u de content van een map en met de **pijl links** sluit u een map. Klik op **Openen** of druk op **enter** om het boek te selecteren. In deze boekenplank wordt de actuele leespositie voor elk boek afzonderlijk opgeslagen. Het afspelen stopt aan het eind van het laatste bestand van elk boek.

**N.B.: de mappen worden automatisch aangemaakt als de SD-kaart in de ClassMate wordt gestoken.**

## **2.6      *Andere gereserveerde bestandsnamen***

De ClassMate kan op de SD-kaart of het usb-opslagmedium andere bestandsnamen aanmaken die beginnen met \$VR. **Het verwijderen of aanpassen van deze bestanden kan leiden tot onvoorspelbaar gedrag.**

## **2.7      *Bestanden overzetten tussen uw pc en de ClassMate***

Om de ClassMate op uw pc aan te sluiten, schakelt u de speler uit, sluit u het ene uiteinde van de lange usb-kabel aan op de mini-usb-aansluiting aan de bovenzijde van de ClassMate (linkerkant) en het andere uiteinde op de usb-poort van uw pc. Schakel de ClassMate weer in. Windows herkent de SD-kaart van de ClassMate als een usb-drive en vervolgens kunt u Windows Explorer gebruiken om bestanden in beide richtingen over te zetten. **Als uw pc over een SD-kaartlezer beschikt, kunnen de bestanden sneller overgezet worden met behulp van de kaartlezer van de pc dan via de usb-kabel van de ClassMate.** Als u niet weet hoe u bestanden met Windows Explorer moet overzetten, is het misschien zinvol de optionele ClassMate Companion-software te installeren. Deze is nu verkrijgbaar via de website van HumanWare.

De ClassMate moet ingeschakeld blijven als hij op de pc is aangesloten. In dit geval functioneren de bedieningstoetsen niet.

U kunt de speler upgraden met een geüpdatete SD-kaart.

### **2.7.1 Uw ClassMate upgraden**

HumanWare biedt van tijd tot tijd upgrades aan die de werking van uw ClassMate verbeteren, omdat ze problemen oplossen en features toevoegen. Het upgraden verloopt snel en eenvoudig. Voor het uitvoeren van een upgrade heeft u het volgende nodig:

**Benodigheden:**

- uw ClassMate;
- voedingskabel;
- SD-kaart;
- SD-kaartlezer **of** de usb-kabel van de ClassMate;
- computer met internetverbinding.

**De upgrade downloaden:**

1. Open de website van HumanWare via [www.humanware.com](http://www.humanware.com).
2. Ga naar het **tabblad Products** en selecteer **Learning Disabilities**.
3. Blader aan de rechterkant naar **Download Software**. Hieronder vindt u de meest recente softwareversie.
4. Selecteer op de upgradepagina van de ClassMate de downloadlink. Bepaal waar u dit bestand op uw computer wilt opslaan.
5. De download is een zipbestand dat één upgrade (UPG-bestand) bevat.
6. Pak het gedownloade zipbestand uit, zodat het UPG-bestand tevoorschijn komt. Hiervoor heeft u geen speciale software nodig. Het gedownloade zipbestand kan door Windows XP en Vista uitgepakt worden.

**De upgrade kopiëren**

7. U moet het UPG-bestand in de hoofdmap van de SD-kaart van uw ClassMate plaatsen. U kunt dit op twee manieren doen. De eerste manier is dat u het bestand met behulp van de SD-kaartlezer van uw computer naar de SD-kaart kopieert. De tweede manier houdt in dat u het bestand rechtstreeks met behulp van de usb-kabel naar de SD-kaart van uw ClassMate kopieert.

**De SD-kaartlezer gebruiken:**

- Kopieer via Windows Explorer het UPG-bestand naar de hoofdmap van de SD-kaart.
- Steek de SD-kaart in uw ClassMate.
- Als de ClassMate is ingeschakeld, moet u hem uitschakelen.

**OF****De usb-kabel van de ClassMate gebruiken:**

- Sluit het ene uiteinde van de usb-kabel op uw ClassMate aan.
- Sluit het andere uiteinde van de usb-kabel op uw computer aan.
- Schakel de ClassMate in. De melding verschijnt dat er verbinding is.
- Als de ClassMate door middel van de usb-kabel met de computer is verbonden, kopieert u het UPG-bestand naar de hoofdmap van de SD-kaart van uw ClassMate.
- Zodra het kopiëren is voltooid, beëindigt u via de Windowsoptie "Hardware veilig verwijderen" de verbinding tussen de ClassMate en uw computer.
- Schakel de ClassMate uit en maak de usb-kabel los.

**De upgrade installeren**

8. Sluit de ClassMate aan op het stopcontact en schakel hem in.

9. De ClassMate herkent het UPG-bestand en begint met upgraden. U wordt gevraagd de upgrade te bevestigen. Om de upgrade te bevestigen, drukt u op de toets **PLAY/PAUSE**. Druk op een willekeurige andere toets om de upgrade te annuleren. Audioberichten laten u weten wanneer het upgraden begint en wanneer het is afgelopen. Dit proces duurt circa twee minuten. Houd er rekening mee dat zodra het upgraden is gestart, het niet kan worden afgebroken.

**N.B.: u kunt hetzelfde UPG-bestand voor meerdere upgrades gebruiken.**

10. Verwijder het UPG-bestand na het upgraden van de kaart. Hiertoe moet u de SD-kaart in de SD-kaartlezer van uw computer steken en het bestand met behulp van Windows Explorer zoeken. Selecteer het vervolgens met de linkermuisknop en druk op de **deletetoets** op het toetsenbord. Ook kunt u het bestand via Windows Explorer van de SD-kaart verwijderen door middel van de usb-kabel van de ClassMate.

## 2.7.2 Windows Explorer gebruiken voor het overzetten van bestanden

1. Zoek op uw computer naar de content (op cd-rom of de harde schijf) die u naar uw ClassMate wilt overzetten.
2. Sluit het ene uiteinde van de lange usb-kabel op de ClassMate aan en het andere uiteinde op de usb-poort van uw computer.
3. Schakel de ClassMate in als de usb-kabel is aangesloten.
4. Kopieer de content die u wilt overzetten en ga vervolgens naar “**verwisselbare schijf**”. Windows herkent de SD-kaart als een verwisselbare schijf. Hierbij maakt het niet uit of hij zich in de ClassMate bevindt of in een SD-kaartlezer. Zorg ervoor dat u de bestanden naar de juiste mappen kopieert.
5. Zodra gegevens naar de SD-kaart van de ClassMate zijn overgezet, klikt u met de rechtermuisknop op “**verwisselbare schijf**” en selecteert u **Uitwerpen** om het proces te voltooien.

## 2.7.3 Mappen en de bijbehorende content

### **\$VRDLB**

DAISY-boeken afspelen met de mogelijkheid om te navigeren, bijvoorbeeld op pagina's en in hoofdstukken.

### **\$VRMuziek**

De ClassMate speelt onder meer mp3- en .wav-bestanden af.

### **\$VRAndereBoeken**

Anderen boeken zijn bestanden zoals mp3-boeken die aangemaakt zijn met OCR (Optical Character Recognition), overal verkrijgbare mp3-audioboeken of podcasts van het internet.

### **\$VRTekst**

Materiaal dat is opgeslagen in .txt-, .html- en .xml-formaat.

## 2.7.4 De speler van de computer loskoppelen

Als u de ClassMate van de pc loskoppelt, moet u hem uitschakelen.

U kunt de SD-kaarten in de ClassMate vervangen als deze met de computer is verbonden. Maar zorg ervoor dat u gebruikmaakt van de optie **Hardware veilig verwijderen** in het Windowssysteemvak, voordat u de SD-kaart verwijdert of de ClassMate loskoppelt. Hierdoor voorkomt u dat de gegevens op de SD-kaart beschadigd raken.

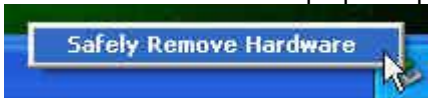
Het Windowssysteemvak bevindt zich in de rechteronderhoek van het scherm. Dit is het vak met de klok en diverse andere pictogrammen.



Om de speler veilig los te koppelen of de SD-kaart er veilig uit te halen als de speler nog met de pc is verbonden, moet u met de rechtermuisknop op het **pictogram Hardware veilig verwijderen** klikken.



Klik met de linkermuisknop op de optie **Hardware veilig verwijderen**.



Windows geeft aan dat u de speler nu van de computer mag loskoppelen.



## 2.8 Boeken met wachtwoordbeveiliging (RFB&D) openen

Sommige DAISY-boeken zijn met een wachtwoord beveiligd. U moet uw speler autoriseren om deze boeken te lezen.

Voor het verkrijgen van de RFB&D-autorisatiecode moet u contact opnemen met **Recording for the Blind & Dyslexic via telefoonnummer +1 (800) 221 4792** (zie ook [www.rfb.org](http://www.rfb.org)). Dit is een speciale firmwareupgrade voor uw ClassMate waarmee u uw RFB&D-boeken kunt openen. De kosten van de autorisatiecode bedragen \$ 20,00 (exclusief verzendkosten).

RFB&D is opgericht in 1948. Ze biedt materiaal aan voor alle mensen die vanwege een gezichtsbeperking, een waarnemingsstoornis of een lichamelijke handicap gangbaar tekstmateriaal niet effectief kunnen lezen.

Ga voor meer informatie over het **lidmaatschap van RFB&D** naar <http://www.rfb.org/membership.htm>

## 2.9 De modus Toetsbeschrijving

Om in de modus **Toetsbeschrijving** te komen, moet u de **toets HOME** twee seconden **ingedrukt houden**. Als de speler zich in deze modus bevindt, noemt hij bij het indrukken van een toets de naam ervan. Om de modus **Toetsbeschrijving** te verlaten, moet u de **toets HOME**

opnieuw twee seconden ingedrukt houden. Als de modus **Toetsbeschrijving** actief is, wordt er in de rechteronderhoek een geel vakje weergegeven.

## 2.10 Toetsenbordvergrendeling

Deze speler beschikt over de mogelijkheid het toetsenbord te vergrendelen. Hierdoor kan hij meegenomen worden zonder dat de toetsen per ongeluk geactiveerd worden en kunnen leerlingen en studenten zich volledig op het lezen concentreren. Om deze optie te activeren, houdt u de **escapetoets** twee seconden **ingedrukt**. Er verschijnt een melding dat het toetsenbord is vergrendeld.

Als de speler zich in de vergrendelingsmodus bevindt, reageert hij niet als een toets wordt ingedrukt, en begint hij met afspelen.

Om de vergrendelingsmodus op te heffen, houdt u de **escapetoets** opnieuw twee seconden ingedrukt.

N.B.: bij een harde reset wordt de speler uitgeschakeld, zelfs als het toetsenbord vergrendeld is.

## 2.11 Batterij

De volledig opgeladen batterij heeft een **bedrijfstijd van zeven uur**. De bedrijfstijd van de batterij kan echter in de volgende gevallen afnemen:

- de batterij is minder dan vierenhalf uur opgeladen;
- de navigatietoetsen worden regelmatig gebruikt;
- hoge geluidssterkte of veel vooruit- en terugspoelen;
- hoog contrast;
- als de batterij vaak (meer dan 250 keer) is opgeladen, zal het vermogen van de batterij afnemen.

De batterij laadt automatisch op als de speler op het stopcontact is aangesloten. De speler kan tijdens het opladen worden gebruikt. Als de speler is uitgeschakeld, wordt op het scherm aangegeven dat de batterij aan het opladen is. Het duurt **vierenhalf uur** voordat de batterij volledig is opgeladen.

N.B.: *als de speler niet op het stopcontact is aangesloten en zich langer dan vijftien minuten in de modus **Onderbreken** bevindt, wordt hij automatisch afgesloten om de batterij te sparen.*

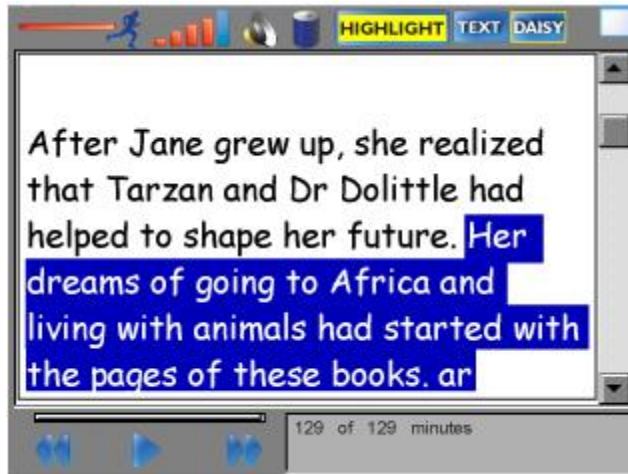


---

## 3. Basisfuncties

---

### 3.1 *Tekstvenster*



Het **tekstvenster** kan verdeeld worden in drie gedeelten. Het hoofdgedeelte is het tekstgebied. De weergave van de tekst en de achtergrond kunnen worden aangepast. Zie **Instellingen/Beeldinstellingen** voor meer informatie.



Boven de tekst bevindt zich de werkbalk. Hierop vindt u diverse pictogrammen en knoppen.

Het eerste pictogram geeft de **spreeksnelheid** van de speler weer. De lengte van de horizontale balk staat voor de huidige spreeknelheid. Als u op dit pictogram drukt, komt u rechtstreeks in het menu voor de spreeknelheid. Hier kunt de instellingen aan uw behoeften aanpassen.



Het tweede pictogram geeft het **volume** van de speler weer. De verticale balken staan voor het huidige volumenniveau. Als u op dit pictogram drukt, komt u rechtstreeks in het menu voor het volume. Hier kunt de instellingen aan uw behoeften aanpassen.

Om de instellingen voor de spreeknelheid of het volume aan te passen, gaat u naar de **Instellingen voor spreeknelheid en volume** in het menu **Instellingen**.

Naast de pictogrammen voor de spreeknelheid en het volume bevindt zich het **batterijpictogram**. Deze geeft de status en het laadniveau van de batterij aan.



Batterij wordt opgeladen



Batterij volledig opgeladen



Laadniveau hoog



Laadniveau gemiddeld



Laadniveau laag



Laadniveau zeer laag

**HIGHLIGHT** Naast het batterijpictogram bevindt zich de knop **Markeren**. Met de knop **Markeren** kan via de huidige markeringsinstellingen geselecteerde tekst worden gemarkeerd.



De weergave van de knop **Markeren** geeft deze instellingen weer. De achtergrondkleur van de knop en de kenmerken van de knopnaam laten de gebruiker weten wat de huidige markeringsinstellingen zijn. Ga voor meer informatie over het markeren naar **Markeringsinstellingen** in de sectie **Leermiddelen**.



**TEXT DAISY** Naast de knop **Markeren** bevinden zich de knoppen voor de **navigatiemodus**. Deze knoppen geven de huidige navigatiemodus weer (via een geel kader). Hiermee kunt u van modus veranderen.

 In de rechterbovenhoek ten slotte vindt u de knop **Maximaliseren**. Met deze optie kunt u de grootte van het tekstgebied maximaliseren door alle knoppen en pictogrammen te verbergen. Om naar de normale weergave terug te keren, klikt u op de blauwe balk aan de bovenzijde van het scherm.

Onder het tekstgebied bevinden zich de **navigatieknoppen** en een **informatievenster**.

De navigatieknoppen zijn:

  De knoppen **Afspelen** en **Stoppen**. Van deze twee knoppen wordt de optie weergegeven die op dat moment niet in gebruik is. Ze bevinden zich tussen de knoppen **Terugspoelen** en **Vooruitspoelen**.

 **Terugspoelen** en  **Vooruitspoelen**. Met behulp van deze knoppen kan snel vooruit en achteruit in de tekst worden genavigeerd. Druk één keer op de knop **Terugspoelen** of de knop **Vooruitspoelen** om ze te activeren. De speler geeft de voortgang van het vooruit- of terugspoelen aan. Om het vooruit- of terugspoelen te beëindigen, drukt u nogmaals op **Vooruitspoelen** of **Terugspoelen** of op **Afspelen** om op de nieuwe positie met lezen te beginnen.

In de linkeronderhoek ten slotte vindt u de **voortgangsbalk**. Aan de hand hiervan kunt u uw positie in de tekst bepalen. Als u twee keer op deze balk klikt, kunt u naar een andere positie in het boek springen. Deze optie kan worden uitgeschakeld in het submenu **Lettertype en stijl** in het menu **Beeldinstellingen**. In de rechteronderhoek bevindt zich het **informatievenster**. In dit gebied wordt onder meer de volgende informatie weergegeven: de titel van het huidige boek, het locatiepad en -type, het aantal pagina's, titels en totale tijd. Klik met de stylus in dit gebied om de grootte ervan te maximaliseren of te minimaliseren.

## 3.2 Een boek openen



Het openen van een boek:

1. Druk op de toets **HOME** om naar het hoofdmenu te gaan.
2. Selecteer het pictogram **Boek openen** in het **hoofdmenu**. Het dialoogvenster **Boek openen** wordt weergegeven.

3. In dit dialoogvenster kan de gebruiker de optie **Boek openen** selecteren.
4. Klik op de knop **Openen** om het geselecteerde boek te openen. De speler sluit het menu en laadt het geselecteerde boek. U kunt ook **Annuleren** selecteren of op **escape** drukken om naar het menu terug te keren.

Voorbeeld: selecteer de SD-kaart door met de navigatietoetsen naar beneden te gaan. Druk nu op:

1. de **pijl rechts** om een SD-bestand te openen;
2. de **pijl omlaag** om digitale luisterboeken te selecteren;
3. de **pijl rechts** om boekenoverzichten te openen;
4. de **pijl omlaag** om een selectie te markeren;
5. de **entertoets** om het boek te openen (**entertoets**: in het midden van de vier navigatietoetsen).

Er kan slechts één boek tegelijk geopend zijn. Als u een ander boek opent, wordt het eerste gesloten.

***N.B.: sommige RFB&D-boeken zijn beveiligd door een pincode. Als dit het geval is, verschijnt er een dialoogvenster waarin u uw pincode kunt invoeren. Ga voor meer informatie naar de sectie Boeken met wachtwoordbeveiliging openen.***

***Via de optie Boek openen kunt u ook .txt-documenten openen.***

### 3.3 Een boek verwijderen



Het verwijderen van een boek:

1. Druk op de toets **HOME** om naar het hoofdmenu te gaan.
2. Selecteer het pictogram **Boek verwijderen** in het hoofdmenu. Er wordt een mapstructuur van alle boeken in de speler weergegeven.
3. Selecteer het boek dat u wilt verwijderen en druk op de knop **Verwijderen**. De speler vraagt om een bevestiging voordat het boek wordt verwijderd.
4. U kunt ook **Annuleren** selecteren of op **escape** drukken om naar het menu terug te keren.

Daarnaast kunt u met behulp van de SD-kaartlezer een boek van de SD-kaart verwijderen.

***N.B.: alle bladwijzers, audionotities en tekstnotities die bij dit boek horen, worden tegelijk met het boek verwijderd.***

***Via de optie Boek verwijderen kunt u ook een document verwijderen.***

### 3.4 Een boek lezen

Het lezen van een boek:

1. Druk op de toets **PLAY/PAUSE**. De speler leest het boek, waarbij de tekst wordt gemarkeerd. Het venster verschuift tijdens het lezen naar beneden om de voortgang van de gesproken tekst te volgen.
2. Om het lezen te beëindigen, drukt u nogmaals op de toets **PLAY/PAUSE**.

**N.B.:** u kunt ook het pictogram **Afspelen/stoppen**  aan de onderzijde van het scherm gebruiken.

Via de optie **Afspelen** kunt u ook een document lezen.

## 3.5 De stylus gebruiken

Met de stylus kunt u het touchscreen bedienen. Hij kan gebruikt worden om op pictogrammen te klikken en tekst te selecteren.

U kunt op twee manieren met de stylus tekst selecteren: u kunt klikken óf klikken en slepen.

### 3.5.1 Klikken

- Als u één keer op het touchscreen klikt, verschijnt op deze plek de cursor.
- Als u twee keer op dezelfde plek klikt, selecteert u het betreffende woord.
- Als u drie keer klikt, selecteert u de gehele regel.
- Als u vier keer klikt, selecteert u de gehele alinea.

### 3.5.2 Klikken en slepen



Klikken en slepen is een andere manier om tekst te selecteren. Deze manier wordt gebruikt om een bepaald tekstelement of een bepaalde tekstpassage te selecteren. Klik hiertoe aan het begin van de tekst die u wilt selecteren en sleep de stylus over de tekst helemaal naar het eind van de betreffende passage.

## 3.6 Het toetsenbord gebruiken

Het interne toetsenbord van de speler wordt gebruikt voor het **woordenboek**, het **zoeken van tekst**, het invoeren van **tekstnotities** en het invoeren van uw gebruikersnaam in het **Infovenster**.


Het bovenste gedeelte van de toetsenbordfunctie is het tekstbewerkingsvenster. Hier voert u het woord in dat u (in het woordenboek of in de tekst) zoekt. Bovendien worden hier ook de **tekstnotities** geschreven.


De rest van de pagina bestaat uit het toetsenbord zelf. Op de bovenste rij bevinden zich de toetsen **ABC**, **PC**, **Accenten**, **Backspace** en **Wissen**.

Als u de optie **ABC**  selecteert, worden alle letters in alfabetische volgorde weergegeven. Als u de optie **PC**  selecteert, worden de letters volgens de QWERTY-indeling weergegeven.



Klik op de toets **Accenten** om de accentenweergave van het toetsenbord in te schakelen. In deze instelling kunt u de letters met accenten selecteren.


Druk op **OK** om het ingevoerde woord of de ingevoerde tekst te accepteren en de tekstnotitie af te sluiten. U keert nu terug naar het boek.

Rechts van de toets **Accenten** bevindt zich de **backspacetoets** . Hij ziet eruit als een pijl die naar links wijst. Deze toets wordt gebruikt om een letter te wissen die links van de cursor staat.

De laatste toets op de bovenste rij is de toets **Wissen** . Hiermee kan de in het tekstbewerkingsvenster ingevoerde tekst gewist worden.

De volgende rij wordt gebruikt voor **cijfers** en talrijke handige **symbolen**. Op de drie rijen hieronder vindt u alle **letters van het alfabet**.



De eerste toets van de onderste rij is de **shifttoets** . Hij ziet eruit als een pijl die naar boven wijst. Hiermee kunnen alle kleine letters gewijzigd worden in hoofdletters en vice versa. Met de **shifttoets** kan de rij met cijfers gewijzigd worden in een rij met symbolen. Naast de **shifttoets** bevindt zich de **spatiebalk**, waarmee in de tekst spaties kunnen worden aangebracht. Gebruik de toets **CAPS**  als u meer dan één letter in hoofdletters wilt schrijven.

Boven de toets **OK** in de rechteronderhoek ten slotte bevindt zich de toets **Afspelen** . Hiermee kan de in het bewerkingsvenster ingevoerde tekst beluisterd worden.

### 3.7 Audionotitie toevoegen

Bij het gebruik van bestanden van elk formaat is het mogelijk **audionotities** op te nemen.

Om een **audionotitie** op te nemen, verplaatst u de cursor naar de positie in het boek waar u een **audionotitie** wilt toevoegen. Stop het afspelen door op de knop **PLAY/PAUSE** te drukken.

Houd de toets **Opnemen**  ingedrukt. U kunt nu in de microfoon (linkerbovenhoek van de speler) spreken. Om het opnemen te beëindigen, laat u de **opnametoets** los. Een andere mogelijkheid is het **indrukken** en **loslaten** van de **opnametoets** om met opnemen te beginnen. Als u het opnemen wilt beëindigen, **drukt u nogmaals op deze toets. Deze manier is handig als u een langere opname wilt maken.** In beide gevallen wordt het **informatievenster** rood om aan te duiden dat het opnemen aan de gang is. Een gesproken melding geeft aan dat de notitie is toegevoegd. Bij deze gesproken melding wordt ook een notitienummer gegeven. Er verschijnt een **microfoonpictogram**  in de tekst. Dit bevindt zich op de positie waar de audionotitie is opgenomen.

Om het opnemen te onderbreken, drukt u op de toets **PLAY/PAUSE**. Als u het opnemen wilt annuleren, drukt u op de **escapetoets**.

Voor het afspelen van een **audionotitie** plaatst u de cursor met behulp van de **navigatietoetsen** of de **stylus** voor het microfoonpictogram en drukt u op **enter**.

Om naar aanwezige audionotities te zoeken, kunt u de optie **Merkttekens zoeken** in **Leermiddelen** gebruiken. Hier kunt u de opties **Alle merkttekens zoeken** of **Audionotities zoeken** gebruiken.

Als u **audionotities** wilt verwijderen, gebruikt u de knop **Verwijderen** in de menuopties **Alle merkttekens zoeken** of **Audionotities zoeken**.

**N.B.: u kunt alleen audionotities opnemen als de SD-kaart NIET tegen schrijven is beveiligd. Als de SD-kaart zijn maximumcapaciteit heeft bereikt, wordt het opnemen**

**automatisch gestopt, wordt de audionotitie opgeslagen en verschijnt de melding “Opnemen gestopt. Onvoldoende geheugen”.**

### 3.8 Menunavigatie

U kunt op twee manieren in een menu navigeren. U kunt de **vier navigatietoetsen** of het touchscreen gebruiken om de door u gewenste menuoptie te selecteren.

Als u de **vier navigatietoetsen** gebruikt, kunt u van het ene pictogram naar het volgende navigeren. Wanneer u uw keuze heeft gemaakt, drukt u op de **enter-toets**. Deze toets bevindt zich in het midden van de **vier navigatietoetsen**.

Als u het touchscreen gebruikt, zoekt u simpelweg de door u gewenste menuoptie en klikt u hierop met de stylus om de optie te activeren.

### 3.9 Boeknavigatie

U kunt naar elke willekeurige positie in een geselecteerd boek navigeren. Hiertoe moet u een navigatiemodus selecteren.

Er zijn twee navigatiemodi: **DAISY** en **Tekst**. Elke modus wordt weergegeven door een knop aan de bovenzijde van het scherm. Als u een bepaalde modus selecteert, wordt de andere uitgeschakeld. De geselecteerde modus heeft een geel kader.

#### 3.9.1 DAISY-modus




Als u de DAISY-modus wilt gebruiken, moet u de DAISY-knop aan de bovenzijde van het scherm selecteren (geel kader). In de DAISY-modus selecteert u met de navigatietoetsen **OMHOOG** en **OMLAAG** een navigatieniveau. Met de navigatietoetsen **LINKS** en **RECHTS** navigeert u binnen dit niveau. De speler gaat naar de gewenste positie.

De DAISY-modus kent de volgende niveaus: **Pagina, Zinsdeel, Tijdsprong: één minuut** en **Niveau**.

Als het boek in tekstformaat is (bij gebruik van TTS), zijn de volgende niveaus beschikbaar: **Teken, Woord, Zin** en **Alinea**.

**N.B.: de DAISY-modus is alleen van toepassing op digitale luisterboeken en tekstboeken.**

U wilt bijvoorbeeld drie minuten in de tekst vooruitspringen:

1. Zorg ervoor dat u zich in de **DAISY-modus**  bevindt (**DAISY** wordt in een geel kader aan de bovenzijde van het scherm weergegeven).
2. Druk op **OMHOOG** (of **OMLAAG**) totdat u “Tijdsprong: één minuut” hoort.
3. Druk drie keer op de pijl **RECHTS**. De speler springt drie minuten vooruit in de tekst.


N.B.: om achteruit in de tekst te springen, moet u de pijl **LINKS** in plaats van de pijl **RECHTS** indrukken.

#### 3.9.2 Tekstmodus



Als u de **tekstmodus** wilt gebruiken, moet u de **tekstknop** aan de bovenzijde van het scherm selecteren (geel kader).

In de **tekstmodus** kunt u met de navigatietoetsen naar verschillende posities in het boek gaan:

1. Zorg ervoor dat u zich in de **tekstmodus**  bevindt (**Tekst** wordt in een geel kader aan de bovenzijde van het scherm weergegeven).
2. Als het boek wordt afgespeeld, drukt u op de toets **PLAY/PAUSE** om het afspelen te stoppen.
3. Gebruik de **vier navigatietoetsen** om naar de door u gewenste positie in het boek te gaan.
4. Druk op de toets **PLAY/PAUSE** om vanaf deze positie met lezen te beginnen.

### **3.10 Tijdens het afspelen door een boek bladeren**

Als u een digitaal luisterboek of tekstboek in de **tekstmodus** leest, kunt u de tekst weergegeven die voorafgaat aan of volgt op de passage die u op dat moment aan het lezen bent. U kunt vanaf de geselecteerde passage terug- of vooruitbladeren door de **pijl OMHOOG** of **OMLAAG** ingedrukt te houden. Om het bladeren te beëindigen, laat u de pijl gewoon los. Als de speler vanaf de volgende geselecteerde passage met lezen begint, wordt in de tekst automatisch naar deze positie teruggebladerd.

In de mappen **Muziek** en **Andere boeken** gebruik u de **pijlen omhoog** en **omlaag** om van het ene bestand naar het andere te gaan. Druk vervolgens op **PLAY/PAUSE** om het afspelen te starten.

### **3.11 De optie Ga naar pagina/titel**

Als de structuur van het boek het toelaat, kunt u naar een bepaalde pagina of titel in een geladen boek gaan.

Als u naar een pagina wilt gaan, drukt u één keer op de toets **GO TO**. Het dialoogvenster **Ga naar pagina** wordt weergegeven.

Als u naar een titel wilt gaan, drukt u twee keer op de toets **GO TO**. Het dialoogvenster **Ga naar titel** wordt weergegeven.

Er zijn nu twee manieren om paginanummers en titels in te voeren:

1. Als u de stylus gebruikt, voert u het gewenste paginanummer in door op de cijfers op het touchscreen te klikken en drukt u vervolgens op **OK** op het numerieke toetsenbord.
2. Als u de navigatietoetsen gebruikt, gaat u naar het gewenste nummer en drukt u op de **entertoets** in het midden van de navigatietoetsen om het te selecteren. De speler gaat naar de selecteerde pagina. U kunt ook op de knop **Annuleren** (de rode "x" in de rechterbovenhoek) of op de **escapetoets** drukken om naar het boek terug te keren.

**N.B.: de optie Ga naar pagina/titel is alleen van toepassing op digitale luisterboeken en tekstboeken.**

### **3.12 Tekst zoeken**

U kunt de speler gebruiken om specifieke tekstpassages in het huidige boek te zoeken. Het zoeken naar tekst:

1. Druk op de toets **GO TO** en selecteer de optie **Tekst zoeken** aan de onderzijde van het scherm. Het dialoogvenster **Tekst zoeken** wordt weergegeven.
2. Voer de door u gezochte tekst in het bewerkingsvenster in en druk op de knop **OK**. Het venster **Treffers** wordt weergegeven. De zoekterm verschijnt in het **bewerkingsvenster**. De eerste treffer wordt getoond in het venster eronder. Het aantal treffers wordt aan de onderzijde van het scherm aangegeven.
3. Ga met de pijlen aan de bovenzijde van het scherm naar de vorige of volgende treffer of druk op **SPRINGEN** om naar dit woord in de tekst te gaan.
4. Als u daarentegen de zoekopdracht wilt wijzigen of aanpassen, drukt u in het venster **Treffers** op de knop **Toetsenbord** aan de rechterzijde van het bewerkingsvenster.

**N.B.: de optie Tekst zoeken is alleen van toepassing op digitale luisterboeken en tekstboeken.**



---

## 4. Instellingen

---

### 4.1 **Beeldinstellingen**

Om vanuit het hoofddialoogvenster de **beeldinstellingen** te wijzigen, drukt u op de toets **HOME** en selecteert u **Beeldinstellingen**. Hier kunt u de volgende instellingen aanpassen.

#### 4.1.1 Grootte/stijl van de letters



Font settings

Met deze optie kunt u de grootte en de stijl van de letters selecteren die voor de weergave van de tekst gebruikt worden. Om de grootte van de letters te wijzigen, selecteert u met de **navigatiepijlen** of de stylus een cijfer in de linkerkolom. Om de stijl van de letters te wijzigen, selecteert u met de **navigatiepijlen** of de stylus het lettertype in de rechterkolom. In een weergavevenster aan de onderzijde wordt getoond hoe de tekst er met de nieuwe grootte en stijl van de letters uit komt te zien. Via een keuzevakje aan de onderzijde kunt de **voortgangsbalk** in- of uitschakelen. Deze bevindt zich in de linkeronderhoek van het hoofdvenster. Hiermee kunt u uw positie in de tekst inschatten. Bovendien kunt u via deze balk naar een andere positie in de tekst springen.

#### 4.1.2 Tekst-/achtergrondkleur



Color settings

Met deze menuoptie kunt u de kleur van de tekst en de achtergrond selecteren. Selecteer met behulp van de **navigatiepijlen** of de stylus de voor u beste kleurencombinatie.

N.B.: als u “wit op wit” of “zwart op zwart” selecteert, is alleen de op dat moment geselecteerde en gelezen sectie zichtbaar.

#### 4.1.3 Contrast



Contrast

Met deze menuoptie kunt u het contrast van de speler aanpassen. Een hogere contrastwaarde betekent dat het verschil tussen wit en zwart groter is dan bij een lagere contrastwaarde.

Met behulp van de stylus of de **navigatiepijlen omhoog** en **omlaag** kunt u de contrastwaarde wijzigen.

#### 4.1.4 Afstand tussen woorden/regels



Via de schuifregelaars kunt u de afstand tussen woorden en regels vergroten of verkleinen.

Beweeg de ene schuifregelaar met de pijlen **omhoog** en **omlaag** in de richting van de andere en pas de afstand aan met de **navigatiepijlen links** en **rechts**. U kunt de afstand ook met de stylus wijzigen.

#### 4.1.5 Verticale cursorpositie



Vertical cursor  
placement

Met deze optie kunt u tijdens het lezen de positie van de cursor op het scherm aanpassen. U kunt uit de volgende posities kiezen: de bovenzijde, het midden of de onderzijde van het scherm. Deze instelling stelt u tijdens het beluisteren van een boek in staat de positie van de gemarkeerde tekst te bepalen die op het scherm wordt weergegeven.

#### 4.1.6 Default



Via deze optie kunt u terugkeren naar de oorspronkelijke beeldinstellingen.

### 4.2 Audio-instellingen

Om de **audio-instellingen** te wijzigen, drukt u in het hoofddialogvenster op de toets **HOME** en selecteert u **Audio-instellingen**. Hier kunt u de volgende instellingen aanpassen.

#### 4.2.1 Selectie van weergavetype



Afhankelijk van de boeken zijn er twee weergavetypen mogelijk. Als het boek over “full audio” beschikt, kunt u naar een **opname** van de tekst luisteren. Als het boek over “full text” beschikt, heeft u de mogelijkheid naar de inhoud te luisteren via **TTS** (Text-to-Speech).

Om het weergavetype voor een speler in te stellen, drukt u op de toets **HOME** en selecteert u **Audio-instellingen**. Met het eerste pictogram kunt u switchen tussen een **opgenomen stem** en de **computerstem (TTS)**.

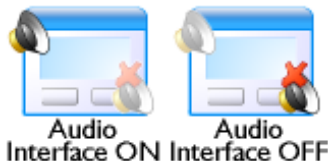
Als er een boek is geselecteerd en beide typen beschikbaar zijn, begint het afspelen in het opgeslagen type. Als het boek slechts één modus heeft, wordt voor het afspelen dit type geselecteerd en wordt het opgeslagen type genegeerd. Tijdens het afspelen kan de gebruiker het weergavetype wijzigen als beide typen door het betreffende boek ondersteund worden.

Het weergavetype wordt ten behoeve van de volgende sessie in een flashgeheugen opgeslagen. Eén weergavetype wordt voor de hele speler en niet voor elk afzonderlijke boek opgeslagen.

Er zijn drie soorten boeken die kunnen worden gedownload:

1. **Alleen audio:** deze boeken hebben een opgenomen menselijke stem die de tekst voorleest. Soms zal er sprake zijn van een boek in TTS-formaat. De schriftelijke tekst is niet beschikbaar.
2. **Alleen tekst of tekstbestanden:** de schriftelijke tekst wordt op het scherm weergegeven, maar er is geen opgenomen stem. Om de tekst te beluisteren, moet u de computerstem (TTS) gebruiken.
3. **Tekst plus audio:** de schriftelijke tekst wordt op het scherm weergegeven en u kunt de tekst beluisteren via de opgenomen menselijke stem of via de computerstem (TTS).

#### 4.2.2 Audio-interface



Met deze optie kunt u beslissen of u de menu's op de speler wilt horen of niet. U kunt kiezen uit: **Audio-interface AAN** en **Audio-interface UIT**.

N.B.: bij de optie **Audio-interface UIT** zijn ook de commando's uit de woordenboekapplicatie niet te horen.

#### 4.2.3 Instellingen voor spreesnelheid en volume



Gebruik deze optie om de instellingen voor **spreesnelheid** en **volume** aan te passen. De eerste optie is **spreesnelheid**. Hiermee wordt de snelheid aangepast waarmee de tekst wordt gelezen. Met de tweede optie kunt u het volume van de externe luidspreker van de speler aanpassen. De laatste optie stelt u in staat het volume in te stellen wanneer u een koptelefoon gebruikt. Aan de onderzijde van het scherm is er de optie om de pieptoon uit te schakelen die klinkt als u op een toets drukt. Dit worden "toetsklikken" genoemd. **Om de toetsklikken uit te schakelen, deactiveert u het keuzevakje.**

#### 4.2.4 Default



Via deze optie kunt u terugkeren naar de oorspronkelijke audio-instellingen van de speler.

### 4.3 **Timermodus**

Het is mogelijk een timer in te stellen. Hiermee kan na een bepaalde tijdsduur het afspelen van een boek worden beëindigd.

Het instellen van de **timerfunctie**:

1. Druk op de toets **HOME** en selecteer de optie **Timermodus**. Er worden nu diverse timeropties weergegeven.
2. Selecteer de tijdsduur waarna het afspelen wordt beëindigd. Zodra de selectie is uitgevoerd, worden alle menu's gesloten.
3. Het afspelen wordt automatisch hervat. De speler stopt automatisch met lezen wanneer de ingestelde tijd is verstreken.

U kunt de timermodus altijd uitschakelen door in het menu de optie **Timer uit te selecteren**.

### 4.4 **Kalibratie**

Door het touchscreen te kalibreren zorgt u ervoor dat het nauwkeurig blijft.

Als de speler voor de eerste keer wordt gebruikt, wordt u gevraagd hem te kalibreren. Daarnaast kan het zo zijn dat u de speler opnieuw handmatig wilt kalibreren.

Om het touchscreen te kalibreren, houdt u de toets **TOOLS** twee seconden ingedrukt. Er verschijnt een venster. U wordt verzocht verschillende gedeelten van het scherm met de stylus aan te raken.

Als u van mening bent dat het touchscreen niet goed op de stylus reageert, moet u het wellicht kalibreren.

---

## 5. Het menu Leermiddelen

---

### 5.1 Opties in het menu Leermiddelen

Het menu **Leermiddelen** bevat de onderstaande opties. U selecteert een optie door het groene kader om de door u gewenste optie te plaatsen.



#### 5.1.1 Tekst markeren



Het is mogelijk tekstpassages van boeken in de mappen met DLB- en tekstbestanden te markeren. Er zijn vele markeringsopties. Ga naar **Markeringsinstellingen** om meer te weten te komen over de verschillende soorten markeringsopties.

Het markeren van een tekstpassage:

1. Druk op de toets **PLAY/PAUSE** om het lezen van het boek te stoppen.
2. Ga met de **navigatiepijlen** (alleen in de tekstmodus) naar het begin van de tekst die u wilt markeren.
3. Druk op het menu **Leermiddelen** en selecteer **Markeren**. U keert terug naar de tekst.
4. Ga met de **navigatiepijlen** (alleen in de tekstmodus) naar het eind van de tekst die u wilt markeren.

5. Druk op de **enter**toets. De geselecteerde tekst wordt overeenkomstig uw instellingen gemarkeerd.

#### Andere methode 1:

U kunt tekstgedeelten ook met de stylus markeren.

1. Druk hiertoe op de toets **PLAY/PAUSE** om het lezen van het boek te stoppen.
2. Sleep de **stylus** over het tekstgedeelte dat u wilt markeren.
3. Klik op de toets **Markeren** aan de bovenzijde van het scherm.
4. Druk op **PLAY/PAUSE** om het afspelen te hervatten.

#### Andere methode 2:

Het markeren van het tekstgedeelte dat op dat moment wordt gelezen, of van geselecteerde tekst met de stylus:

1. Druk op de toets **PLAY/PAUSE** om het lezen te onderbreken. De speler selecteert het gehele tekstgedeelte.
2. Druk op de toets **TOOLS** en selecteer **Markeren**.
3. Druk op de toets **PLAY/PAUSE** om het lezen te hervatten. De geselecteerde tekst wordt gemarkeerd weergegeven.

N.B.: u kunt een passage niet met twee verschillende markeringsopties tegelijk markeren. Als u een tekst voor de tweede keer markeert, wordt de eerste markering verwijderd en door de tweede vervangen.

Zie de sectie De stylus gebruiken voor meer informatie over het gebruik van de stylus voor het selecteren van tekst.

U zult ontdekken dat de knop **Markeren** aan de bovenzijde van het scherm de door u gekozen markeringsoptie weergeeft.

De volgende markeringsopties zijn mogelijk: markeringen in geel, groen, roze of blauw; in de geavanceerde modus: markeringen met onderstreping, vetgedrukte tekst, sterretjes, cirkels of vierkantjes.

Om naar aanwezige **markeringstekens** te zoeken, kunt u de optie **Merktekens zoeken** in **Leermiddelen** gebruiken. Hier kunt u de opties **Alle merktekens zoeken** of **Markering zoeken** gebruiken.

Om **markeringstekens** te verwijderen, gebruikt u de knop **Verwijderen** in het venster **Alle merktekens zoeken** of in het submenu **Ga naar merkteken** als u een bepaald type merkteken zoekt.

## 5.1.2 Markeringsinstellingen



Het aanpassen van markeringsinstellingen:

1. Druk op de toets **PLAY/PAUSE** om het lezen te onderbreken.
2. Druk op de toets **TOOLS** en selecteer **Markeringsinstellingen**. Er verschijnt een dialoogvenster waarin u de door u gewenste markeringskleur kunt selecteren. Als u naast de kleur ook de geavanceerde instellingen wilt aanpassen, selecteert u de **geavanceerde modus**. Er worden nu andere markeringsopties weergegeven.
3. Druk op **enter** om uw selectie te bevestigen.

De weergave van de knop **Markeren** aan de bovenzijde van het scherm verandert al naargelang de aanpassingen die u in de **markeringsinstellingen** heeft aangebracht. Op deze manier weet u wat het effect van een bepaalde markeringsoptie is als u een passage via de knop **Markeren** markeert. Telkens als u de instellingen verandert, wijzigt de weergave van de knop dienovereenkomstig.

### 5.1.3 Tekstnotitie toevoegen



U kunt in alle formaattypen tekstnotities toevoegen.  
Het invoeren van een tekstnotitie:

1. Druk op **PLAY/PAUSE** om het lezen te onderbreken.
2. Ga met de **navigatiepijlen** (alleen in de tekstmodus) of de stylus naar de positie waar u uw tekstnotitie wilt invoegen. Plaats de cursor op de plek waar u de tekstnotitie wilt plaatsen.
3. Druk op de toets **TOOLS** en selecteer **Tekstnotitie** uit de beschikbare pictogrammen.
4. Er verschijnt een dialoogvenster.
5. Voer met het **toetsenbord** een tekstnotitie in het bewerkingsvenster in.
6. Als u de tekst heeft ingevoerd, drukt u op **OK**.

De speler keert terug naar de tekst. U zult zien dat er op de positie van de **tekstnotitie** een pictogram is verschenen. Druk op **PLAY/PAUSE** om het lezen van het boek te hervatten.

Om een tekstnotitie te beluisteren, plaatst u de cursor voor het pictogram van de tekstnotitie en drukt u op de **entertoets**.

Als u de inhoud van de tekstnotitie wilt lezen, plaatst u de cursor voor het pictogram en drukt u eerst op de toets **TOOLS** en vervolgens op de knop **Tekstnotitie**.

Om naar aanwezige tekstnotities te zoeken, kunt u de optie **Merkttekens zoeken** in **Leermiddelen** gebruiken. Hier kunt u de opties **Alle merkttekens zoeken** of **Tekstnotities zoeken** gebruiken.

Als u **tekstnotities** wilt verwijderen, gebruikt u de knop **Verwijderen** in de menuopties **Alle merktekens zoeken** of **Tekstnotities zoeken**.

**N.B.: u kunt alleen tekstnotities toevoegen als de SD-kaart NIET tegen schrijven is beveiligd.**

### 5.1.4 Bladwijzer toevoegen



Als u op een later tijdstip naar een bepaalde positie in het boek wilt terugkeren, kunt u de optie **Bladwijzer toevoegen** gebruiken. U kunt in alle typen bestandsformaten bladwijzers invoegen.

Het invoegen van een bladwijzer:

1. Druk op **PLAY/PAUSE** om het lezen te onderbreken.
2. Ga met de **navigatiepijlen** (alleen in de tekstmodus) of de stylus naar de positie in het boek waar u een bladwijzer wilt invoegen.
3. Druk op de toets **TOOLS**.
4. Selecteer de optie **Bladwijzer**. De speler keert terug naar de tekst. Op de positie van cursor verschijnt in de tekst een bladwijzerpictogram.

Om naar aanwezige **bladwijzers** te zoeken, kunt u de optie **Merktekens zoeken** in **Leermiddelen** gebruiken. Hier kunt u de opties **Alle merktekens zoeken** of **Bladwijzers zoeken** gebruiken.

Als u **bladwijzers** wilt verwijderen, gebruikt u de knop **Verwijderen** in de menuopties **Alle merktekens zoeken** of **Bladwijzers zoeken**.

### 5.1.5 De optie Ga naar merktekens



Gebruik deze optie om **markeringen, bladwijzers, tekstnotities, audionotities** en **alle merktekens** te zoeken.

1. Nadat u het type merkteken heeft geselecteerd dat u wilt zoeken, komt u in het dialoogvenster **Merktekens zoeken**. U kunt naar het vorige of volgende merkteken van dit type in de tekst gaan via de **pijlen vorige** en **volgende** aan de bovenzijde van het scherm.
2. Om in de tekst naar de positie van een bepaald merkteken te gaan, drukt u op **SPRINGEN**. Hierdoor krijgt u toegang tot het merkteken of kunt u het boek vanaf deze positie afspelen.



- Als u een merkteken wilt verwijderen, drukt u op de knop **Verwijderen** aan de onderzijde van het scherm. U wordt gevraagd te bevestigen of u het merkteken daadwerkelijk wilt verwijderen.

N.B.: als u naar **merktekens** wilt zoeken, wordt u gevraagd een bepaald type merkteken of alle merktekens te selecteren.

### 5.1.6 Merktekens verwijderen

Om **merktekens** te verwijderen, gebruikt u de optie **Ga naar merkteken** in **Leermiddelen**. Hier kunt u de optie **Alle merktekens zoeken** gebruiken of naar een bepaald type merkteken zoeken. Zodra u het merkteken gevonden heeft, verwijdert u het met de knop **Verwijderen** uit de tekst. U wordt gevraagd te bevestigen of u het merkteken daadwerkelijk wilt verwijderen.

### 5.1.7 Woordenboek raadplegen



De speler is uitgerust met een woordenboek. U kunt dit woordenboek gebruiken om definities op te zoeken van woorden die in een tekst voorkomen, of om de spelling van een bepaald woord te controleren.

Het woordenboek dat in de ClassMate wordt gebruikt, is gebaseerd op de *Oxford American Minidictionary* (Oxford University Press Inc., 2004).

Ga voor meer informatie naar de **sectie Woordenboek**.

---

## 6. Woordenboek

---



Het woordenboek dat in de ClassMate wordt gebruikt, is gebaseerd op de *Oxford American Minidictionary* (Oxford University Press Inc., 2004).

U heeft op twee manieren toegang tot het woordenboek:

- Selecteer in het menu **Leermiddelen** de optie **Woordenboek**.
- Druk op de toets **DICTIONARY**.

### 6.1 Woorden opzoeken


#### 6.1.1 Woorden uit de tekst opzoeken

Als u een tekst aan het lezen bent en een woord wilt opzoeken, selecteert u dit woord met de stylus en drukt u op de toets **DICTIONARY**. U kunt het menu ook via de toets **TOOLS** openen. U kunt nu de optie **Woordenboek** selecteren.

De speler opent het dialoogvenster **Woordenboek**, waarbij het geselecteerde woord in een bewerkingsvenster en zijn definitie in een ander venster worden weergegeven.

#### 6.1.2 Andere woorden opzoeken

Als u de definitie van een ander woord wilt opzoeken, kunt u dit woord in het bovenste bewerkingsvenster invoeren. Om het nieuwe woord in te voeren, drukt u op het




toetsenbordpictogram  aan de rechterzijde van het bewerkingsvenster. Voer het woord met het **toetsenbord** in. Als het woord is ingevoerd, drukt u op **OK**. U keert nu terug naar het dialoogvenster **Woordenboek**.

#### 6.1.3 Woorden in een definitie opzoeken








Om de definitie van een woord in de definitie zelf op te zoeken, selecteert u dit woord en drukt u op de toets **DICTIONARY**.

### 6.2 Woordenboekfeatures

#### 6.2.1 Lettergrepen, spelling en uitspraak

Links van het bewerkingsvenster bevinden zich drie knoppen: de knop **Lettergrepen** , de knop **Spelling**  en de knop **Uitspraak** . Met de knop **Lettergrepen** wordt het geselecteerde woord in lettergrepen verdeeld. Deze optie werkt alleen als het woord in het woordenboek voorkomt. De knop **Spelling** geeft de spelling van het woord. Met de knop **Uitspraak** kan het woord bij gebruik van Vocalizer TTS uitgesproken worden.

## 6.2.2 Andere features

Aan de bovenzijde van het woordenboekdialoogvenster vindt u de knoppen **SPRINGEN**, **Context** en **Definitie**. De knop **Springen**  geeft alle treffers voor het geselecteerde woord aan. Met de knoppen  **vorige**  en  **volgende**  kunt u van de ene treffer naar de andere gaan. De knop **Context**  stelt u in staat het woord te zien zoals het in de tekst wordt weergegeven. Als u in de contextmodus op de knop **Definitie**  drukt, keert u terug naar het definitiedialoogvenster. Aan de onderzijde van het scherm bevinden zich de knoppen **Afspelen** en **Stoppen**. Gebruik de knop **Afspelen**  om de definitie van het geselecteerde woord te beluisteren. Druk op **Stoppen**  om het afspelen van de definitie te beëindigen.

---

## 7. ClassMate Companion

---

De ClassMate Companion is een applicatie waarmee u uw digitale luisterboeken (DAISY of NISO) en audionotities kunt beheren.

Met behulp van de ClassMate Companion kunt u deze DAISY- of NISO-boeken naar u geheugenkaart kopiëren of van de geheugenkaart verwijderen.

De ClassMate Companion stelt u bovendien in staat uw audionotities naar .wav-bestanden om te zetten die geschikt zijn voor gebruik op uw computer. Hiermee kunnen audionotities van uw geheugenkaart en omgezette .wav-bestanden ook weer van uw computer verwijderd worden.

Om boeken van uw computer te kopiëren of audionotities om te zetten, moet u de ClassMate aansluiten op uw computer of de SD-kaart van de ClassMate in de kaartlezer van uw computer steken.

### 7.1 *Hoofdvenster van de ClassMate Companion*

Het hoofdvenster van de ClassMate Companion heeft twee tabbladen: Boeken en Audionotities. Elk tabblad is onderverdeeld in twee delen. Het bovenste gedeelte geeft boeken of audionotities op een geselecteerde locatie op de computer weer; het onderste gedeelte verwijst naar de boeken of audionotities op de geheugenkaart van de ClassMate. Elk van beide gedeeltes is op zijn beurt weer onderverdeeld in drie kolommen. In de eerste kolom staan de boektitels, in de tweede de status van elk boek en in de derde de geheugencapaciteit die het boek in beslag neemt.

N.B.: gecomprimeerde bestanden worden niet in het overzicht van boeken op uw pc weergegeven, tenzij ze eerst in een submap in de voor boeken gereserveerde locatie worden uitgepakt.

### 7.2 *De ClassMate Companion gebruiken*

Met behulp van de tabtoets of de sneltoetsen kunt u de navigatieopties op het scherm bedienen. Druk <Ctrl> en <Tab> in om van het tabblad **Boeken** naar het tabblad **Audionotities** en vice versa te gaan. Via de optie **Geheugenkaart selecteren** kunt u de locatie van de geheugenkaart aangeven. Dit kan de met uw computer verbonden ClassMate of de kaartlezer zijn. Aan de hand van de beschikbare ruimte voor bewerking en de beschikbare ruimte na bewerking wordt bepaald hoeveel opslagcapaciteit de kaart momenteel heeft en hoe groot de capaciteit is nadat er boeken zijn overgezet of verwijderd.

### 7.3 *Luisterboeken van uw computer naar de ClassMate overzetten*

Bepaal de locatie van de digitale luisterboeken op uw computer. De huidige locatie wordt weergegeven in de locatie van de boeken. Gebruik de toets **Bladeren** om naar boeken op een andere locatie te zoeken. Blader naar uw cd-drive om boeken van een cd over te zetten. Alle boeken die in de aangegeven locatie en al haar submappen worden gevonden, worden weergegeven in **Boeken op uw pc**. N.B.: u kunt over elk boek in het overzicht aanvullende informatie vinden door <Alt> en <Enter> in te drukken.

Met de pijltjestoetsen op het toetsenbord kunt u door het boekenoverzicht van de hiervoor gereserveerde locatie bladeren. Druk op de spatiebalk om een boek te selecteren. Als een boek

is geselecteerd, wijzigt zijn status (aangegeven in de tweede kolom) van **Niet geselecteerd** naar **Geselecteerd voor overzetting**. Onthoud dat de beschikbare ruimte na bewerking overeenkomstig de omvang van het boek wordt aangepast. Met behulp van de knop **Geselecteerde boeken overzetten/verwijderen** kunt u de geselecteerde boeken naar de geheugenkaart van uw ClassMate kopiëren. Als u zich in het boekenoverzicht bevindt, kunt u ook gewoon op <Enter> drukken. De knop voor het overzetten en verwijderen is namelijk de standaardknop. In een voortgangsvenster wordt aangegeven hoelang het ongeveer duurt voordat de bewerking is voltooid. Tijdens de bewerking klinkt elke tien seconden een pieptoon. Hiermee wordt aangegeven dat het overzetten aan de gang is. Als de bewerking is voltooid, krijgt u de melding dat het overzetten succesvol is verlopen. De overgezette boeken worden nu in de sectie met boeken op de geheugenkaart weergegeven.

N.B.: als u een boek probeert over te zetten dat zich al op de geheugenkaart bevindt, wordt u gevraagd de voortgang van de bewerking te bevestigen. Als u met de bewerking doorgaat, wordt het boek dat zich al op de geheugenkaart bevindt, verwijderd. De boekbestanden worden overgezet naar hun eigen submap in de boekenplank **Digitale luisterboeken** (\$VRDLB).

## 7.4 ***Luisterboeken van de ClassMate verwijderen***

Via de vervolgkeuzelijst **Geheugenkaart selecteren** kunt u de locatie van uw geheugenkaart aangeven. De bijbehorende boeken worden in de sectie met boeken op de geheugenkaart weergegeven.

Met de pijltjestoetsen op het toetsenbord kunt u door het overzicht van boeken op de geheugenkaart bladeren. Druk op de spatiebalk om een boek te selecteren. Als een boek is geselecteerd, wijzigt zijn status (aangegeven in de tweede kolom) van **Niet geselecteerd** naar **Geselecteerd voor verwijdering**. Onthoud dat de beschikbare ruimte na bewerking overeenkomstig de omvang van het boek wordt aangepast. Met behulp van de knop **Geselecteerde boeken overzetten/verwijderen** kunt u de geselecteerde boeken van de geheugenkaart van uw ClassMate verwijderen. Als u zich in het boekenoverzicht bevindt, kunt u ook gewoon op <Enter> drukken. De knop voor het overzetten en verwijderen is namelijk de standaardknop. Er verschijnt een informatievenster waarin u gevraagd wordt de verwijdering te bevestigen. Als de bewerking is voltooid, krijgt u de melding dat de boeken zijn verwijderd. De verwijderde boeken worden nu niet meer in de sectie met boeken op de geheugenkaart weergegeven.

## 7.5 ***Audionotities omzetten***

Audionotities worden in de sectie met audionotities (\$VRAudiobladvijzers) op de geheugenkaart weergegeven.

Met de pijltjestoetsen op het toetsenbord kunt u door het overzicht van notities op de geheugenkaart bladeren. Via de knop **Afspelen** kunt u elk afzonderlijk notitiebestand weergeven. Druk op **Stoppen** om deze weergave te beëindigen. Druk op de spatiebalk om een audionotitie te selecteren voor omzetting of verwijdering. Als een bestand is geselecteerd, wijzigt zijn status (aangegeven in de tweede kolom) van **Niet geselecteerd** naar **Geselecteerd**.

Met de optie **Bladeren** kunt u de locatie op de computer bepalen waar u uw omgezette notities wilt opslaan. Selecteer de knop **Omzetten** om de geselecteerde audionotities op uw computer in .wav-bestanden om te zetten.

Als de bewerking is voltooid, krijgt u de melding dat het omzetten succesvol is verlopen. De omgezette .wav-bestanden worden nu in de sectie met audionotities op uw pc weergegeven.

## 7.6 ***Audionotities verwijderen***

Met de pijltjestoetsen op het toetsenbord kunt u door het overzicht van notities op de geheugenkaart bladeren. Druk op de spatiebalk om een boek te selecteren. Als een notitie is geselecteerd, wijzigt haar status (aangegeven in de tweede kolom) van **Niet geselecteerd** naar **Geselecteerd**.

Selecteer de knop **Verwijderen** om de geselecteerde audionotities te verwijderen.

Er verschijnt een informatievenster waarin u gevraagd wordt de verwijdering te bevestigen. Selecteer **OK** om door te gaan. Als de bewerking is voltooid, krijgt u de melding dat het verwijderen succesvol is verlopen.

## 7.7 ***ClassMate Companion afsluiten***

Als u ClassMate Companion afsluit, komt u in het Windowsdialoogvenster **Hardware veilig verwijderen** terecht. De ClassMate wordt in het hardwareoverzicht weergegeven als een usb-opslagmedium. Als er meer dan één apparaat op uw computer is aangesloten, moet u met de pijltjestoetsen een apparaat selecteren. Druk op de tabtoets om de knop **Apparaat stoppen** te activeren. Hierdoor weet Windows dat u de kaartlezer wilt stoppen, zodat u de SD-kaart veilig kunt verwijderen. Selecteer **OK** om te bevestigen dat u het apparaat wilt stoppen. Windows geeft vervolgens de melding dat u de SD-kaart veilig kunt verwijderen. Als u ClassMate Companion wilt afsluiten en de SD-kaart actief wilt laten, kunt u gewoon het dialoogvenster voor veilig verwijderen sluiten zonder het apparaat te stoppen.

---

## 8. Bijlage

---

### 8.1 *Woordenboekafkortingen*

a f k. : afkorting  
a n a t.: anatomie  
a r c h i t.: architectuur  
a s s i m.: assimilatie  
a s t r o n.: astronomie  
a t t r.: attributief  
A u s t r a l.: Australisch  
b e t r. v n w.: betrekkelijk voornaamwoord  
b e z. v n w.: bezittelijk voornaamwoord  
b i j v.: bijvoorbeeld  
b i o c h e m.: biochemie  
b n.: bijvoeglijk naamwoord  
B r i t.: Brits  
b w.: bijwoord  
c h e m.: chemie  
c. eeuw, circa  
d e e l w.: deelwoord  
d e r o g.: geringschattend  
d i c h t k.: dichtkunst  
e l e k t r.: elektriciteit, elektronica  
e n k.: enkelvoud  
e n z.: enzovoort  
g e o l.: geologie  
g e w.: gewoonlijk  
g r a m.: grammatica  
h i s t.: historisch  
h u l p w w.: hulpwerkwoord  
i n f o r m.: informeel  
l i t.: literair  
l u c h t v.: luchtvaart  
m e d.: medisch  
m u z.: muziek  
m v.: meervoud  
o b j.: lijdend voorwerp  
o o r s p r.: oorspronkelijk  
p l a n t k.: plantkunde  
p o l.: politiek  
p r e s.: tegenwoordige tijd  
s a m e n s t.: samenstelling  
s a m e n t r.: samentrekking  
s c h e e p v.: scheepvaart  
s u b j.: aanvoegende wijs  
s y m b.: symbool  
t u s s e n w.: tussenwerpsel  
u i t d r.: uitdrukking  
v a r.: variant  
v n l.: voornamelijk  
v n w.: voornaamwoord  
v o e g w.: voegwoord  
v o o r z.: voorzetsel

v r. v n w.: vragend voornaamwoord  
v u l g.: vulgair  
v.: vrouwelijk  
w e d e r k. w w.: wederkerend werkwoord  
w w. werkwoord  
z n. : zelfstandig naamwoord  
z n. m v.: meervoudsvorm zelfstandig naamwoord

## 8.2 **Woordenboeklicentie**

Het woordenboek dat in de ClassMate wordt gebruikt, is gebaseerd op de *Oxford American Minidictionary* (Oxford University Press Inc., 2004).

## 8.3 **Minimumvoorwaarden voor de eindgebruiker**

De OEM neemt, en verplicht haar wederverkopers hetzelfde te doen, de volgende minimumvoorwaarden in overeenkomsten met eindgebruikers op:

1. Licentieverlening. De OEM (of wederverkoper) verleent de eindgebruiker een niet-exclusief, niet-overdraagbaar recht op en een niet-exclusieve en niet-overdraagbare licentie voor het gebruik van de Nuance-software op één OEM-product .
2. Eigendom van de Nuance-software. De eindgebruiker verklaart dat de OEM en haar licentiegevers en/of leveranciers het volledige recht op, de volledige eigendomstitel van en het volledige belang in de originele software en kopieën daarvan behouden die in het OEM-product worden toegepast. Zonder de algemeenheid van het voorgaande te beperken, verklaart de eindgebruiker dat hij zich zal onthouden van: (i) het aanpassen, overdragen, vertalen of vervaardigen van werken op basis van het OEM-product; (ii) het decompileren, disassembleren of proberen te reconstrueren, vaststellen of achterhalen van enige broncode, de onderliggende technieken van de gebruikersinterface of algoritmen van het OEM-product op wat voor manier dan ook, of het openbaar maken van het voorgaande; (iii) het bewust acties ondernemen die ertoe zouden kunnen leiden dat een OEM-product onderdeel van het publiek domein wordt.
3. BEPERKING VAN AANSPRAKELIJKHEID. DE AANSPRAKELIJKHEID VAN DE OEM EN HAAR LICENTIEGEVERS JEGENS DE EINDGEBRUIKER AANGAANDE ENIGE VORDERING DIE OP BASIS VAN DEZE OVEREENKOMST OF ANDERSZINS OP GROND VAN DE HIERIN BEOOGDE TRANSACTIES WORDT GEDAAN, IS, ONGEACHT DE TE ONDERNEMEN ACTIE, BEPERKT TOT DE TOTALE VERGOEDINGEN DIE DAADWERKELIJK AAN DE OEM ZIJN BETAALD IN DE AAN EEN DERGELIJK VORDERING VOORAFGAANDE PERIODE VAN ÉÉN JAAR.
4. VERGOEDING VOOR GEVOLGSCHADE. DE OEM OF HAAR LICENTIEGEVERS OF LEVERANCIERS ZIJN IN GEEN GEVAL AANSPRAKELIJK VOOR SPECIFIEKE, INDIRECTE OF GEVOLGSCHADE, WAARONDER BEGREPEN MAAR NIET BEPERKT TOT INKOMSTENDERIVING EN WINSTDERVING, ZELFS ALS DE OEM OVER DE MOGELIJKHEID VAN DERGELIJKE SCHADE IS INGELICHT.

Dit product bevat software die door het OpenSSL Project is ontwikkeld om gebruikt te worden in de OpenSSL Toolkit (<http://www.openssl.org/>).



---

## 9. Technische specificaties

---

### Specificaties van de ClassMate Reader:

- Afmetingen: 157 x 91 x 30 mm
- Gewicht (inclusief batterij): 250 g
- 3,5 mm stereo hoofdtelefoonaansluiting
- Ingebouwde, omnidirectionele monomicrofoon
- Ingebouwde 16 mm luidspreker van 325 mW
- Batterij: lithium-ion, 3,7 V nominaal, 2 Ah
- Oplaadtijd batterij: 4 tot 5 uur
- Bedrijfstijd batterij: 7 uur onafgebroken afspelen van DAISY- of NISO-boeken, met gebruikmaking van koptelefoon
- Voeding: AC/DC. Input 100 V – 240 V, 50 – 60 Hz, met adapter geschikt voor meerdere landen
  
- Bedrijfstemperatuurbereik: +5 tot +40 graden Celsius
- Temperatuurbereik voor opladen batterij: +5 tot +35 graden Celsius
- Temperatuur tijdens opslag en vervoer: -20 tot +45 graden Celsius
- Luchtvochtigheid tijdens bedrijf: 5% tot 90% (niet-condenserend)
- Luchtvochtigheid tijdens opslag en vervoer: 5% tot 95% (niet-condenserend)
  
- Interface met pc en flashdrive is geschikt voor USB OTG
- SDHC (Secure Digital High Capacity)-kaartslotversie 1.10 ondersteunt SD-kaarten van maximaal 2 GB en SDHC-kaarten van 4 GB/8 GB
- Luisterboekformaten: DAISY 2, 2.02, NISO Z39.86 2002/2005, NIMAS 1.1
- Audiocodecs: MP3, MPEG2, Wav P.C.M, Wav ADPCM, AMR-WB+
- Tekst-naar-spraak: Nuance Vocalizer
- Spraakopname: mono, gecodeerd in AMR-WB+ (.3gp-bestanden)
- Codering: 16-bits samples bij een samplingfrequentie van 25.600 Hz met een bitrate van 20,8 kbps
- DRM: 2002 PDTB1 (zogenoemde I.P.P.) en 2006 PDTB2

### Goedgekeurde voedingsadapters

Gebruik voor ClassMates die als medisch goedgekeurde apparaten worden verkocht, uitsluitend de volgende voedingsadapter:

Merk: Fuhua; model: UE24WCP-050250SPA.

### Reiniging en onderhoud

Wij adviseren u de behuizing van het apparaat regelmatig met een zachte vochtige doek schoon te wrijven. Wring de doek goed uit. Gebruik alleen warm water. Gebruik geen reinigingsmiddelen.

### Storing

Het geluid kan tijdelijk verslechteren als de ClassMate onderhevig is aan sterke radiofrequenties, elektrostatische ontladingen of transiënte elektrische geluidssignalen.

### Waarschuwing van de Amerikaanse FCC (Federal Communications Commission)

Dit apparaat is getest en voldoet conform deel 15 van de FCC-regels aan de eisen voor een digitaal apparaat van de klasse B. Deze eisen zijn bedoeld om aanvaardbare bescherming te bieden tegen schadelijke storingen in huishoudelijke apparatuur. Dit apparaat genereert, gebruikt en kan radiofrequenties uitstralen en kan, als het niet conform de instructies wordt geïnstalleerd en gebruikt, schadelijke storing in de radiocommunicatie veroorzaken. Er kan echter niet gegarandeerd worden dat er in een bepaald apparaat geen storing zal optreden. Als dit apparaat schadelijke storing veroorzaakt aan de radio- of televisieontvangst (kan worden vastgesteld door

het apparaat eerst uit en daarna weer in te schakelen), wordt de gebruiker geadviseerd de storing via een of meerdere van de volgende maatregelen te verhelpen:

- verstel of verplaats de ontvangstantenne;
- vergroot de afstand tussen het apparaat en de ontvanger;
- sluit het apparaat aan op een stopcontact van een andere stroomgroep dan dat van de ontvanger;
- vraag advies aan uw dealer of een deskundige radio- of televisietechnicus.

---

## 10. De batterij: veiligheidsmaatregelen

---

- Gebruik of plaats de batterij niet in de buurt van een warmtebron of vuur. Bewaar de batterij niet bij hoge temperaturen.
- Gebruik de voedingsadapter van de ClassMate uitsluitend om de batterij op te laden.
- Haal de batterij niet uit elkaar en pas haar niet aan.
- Zorg ervoor dat de plus- en minpool niet met elkaar in aanraking komen. Hierdoor kan namelijk kortsluiting ontstaan.
- Dompel de batterij niet in water. Zorg ervoor dat ze niet vochtig wordt.
- Sla niet op de batterij en gooi er niet mee.
- Steek niet met een scherp voorwerp in de batterij. Sla er niet met een hamer op.
- Soldeer de batterij niet.
- Wissel de plus- en minpool niet om.
- Gebruik de batterij niet voor andere doeleinden dan waarvoor de fabrikant haar bedoeld heeft.
- Gebruik de batterij niet met niet-oplaadbare batterijen of batterijen met een ander vermogen of van een ander merk.
- Als de batterij lekt en er vloeistof in uw ogen komt, moet u niet in uw ogen wrijven. In plaats daarvan moet u uw ogen met schoon, stromend water spoelen en onmiddellijk een arts raadplegen om letsel te voorkomen.
- Als de batterij lekt en er vloeistof met uw huid in aanraking komt, moet u uw huid onmiddellijk met schoon, stromend water spoelen om letsel te voorkomen.

---

# 11. Contactgegevens

---

Neem voor meer informatie contact op met uw dealer of met

HumanWare

Service

1030, Rene-Levesque Blvd.

Drummondville, Quebec

Canada J2C 5W4

Telefoon: +1 (819) 471-4818

Gratis telefoonnummer (Canada en de Verenigde Staten): 1 (888) 723-7273

Fax: +1 (819) 471-4828

E-mail: [ca.support@humanware.com](mailto:ca.support@humanware.com)

Website: [www.humanware.com](http://www.humanware.com)