

Die Reise durch das Weltall

journey into space Image tracks	Reise durch das Weltall Bildtitel
1. Blast-off	1. Raketenstart
2. Earth	2. Erde
3. Moon	3. Mond
4. Moon detail	4. Nähere Aufnahme vom Mond <small>(Mondoberfläche)</small>
5. Our solar system	5. Unser Sonnensystem
6. Venus	6. Venus
7. Mercury	7. Merkur
8. The sun	8. Sonne
9. Comet	9. Komet
10. Comet Halley	10. Halleysche Komet
11. Mars	11. Mars
12. Mars surface	12. Oberfläche vom Mars
13. The asteroid belt	13. Asteroidengürtel
14. Jupiter	14. Jupiter
15. Saturn	15. Saturn
16. Uranus	16. Uranus
17. Neptune	17. Neptun
18. Neptune's rings	18. Neptunringe
19. Pluto	19. Pluto
20. The kuiper belt	20. Kuiper Gürtel
21. Eagle nebula	21. Adler Nebel
22. Black hole	22. Schwarzes Loch
23. Milky way galaxy	23. Milchstraße
24. Andromeda galaxy	24. Andromeda Galaxie
25. Return to earth	25. Rückkehr zur Erde



National Geographic fördert mit seinen Einnahmen bedeutende Forschungs- und Naturschutzprojekte sowie Wissenschafts- und Bildungsprogramme.

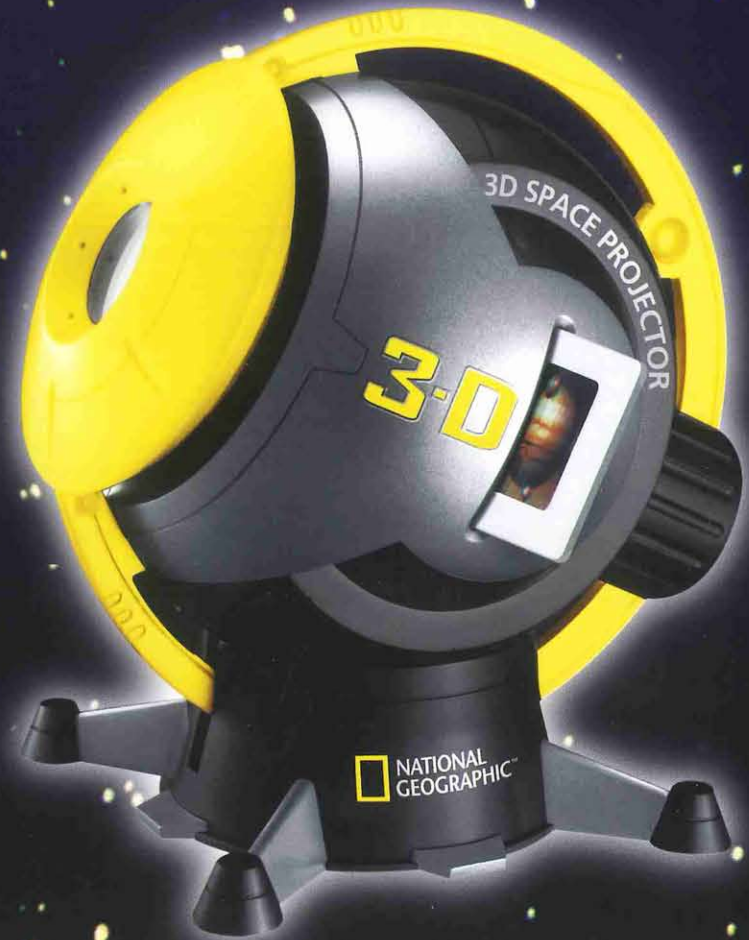
© 2005 National Geographic Society
Besuchen Sie unsere Webseite: www.nationalgeographic.com

NATIONAL GEOGRAPHIC und der gelbe Rahmen sind als Wort-Bild-Zeichen eingetragene und international geschützte Warenzeichen der National Geographic Society. Alle Rechte vorbehalten.

Entdecken Sie den NATIONAL GEOGRAPHIC CHANNEL.
Fragen Sie bei Ihrer zuständigen Kabelgesellschaft über Anschlussmöglichkeiten nach. (<http://deutschland.ngceurope.com>)

NATIONAL
GEOGRAPHIC™

3D PROJEKTOR



Allgemeine Anweisungen und Hinweise für Eltern und Benutzer

Ausschließlich für Kinder von mindestens 8 Jahren geeignet. Anweisungen für die Eltern oder andere verantwortliche Personen sind beigefügt und müssen beachtet werden. Verpackung aufbewahren, da sie wichtige Informationen enthält. Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren wegen verschluckbarer Kleinteile.

Ratschläge für überwachende Erwachsene

Vor Versuchsbeginn bitte Warnhinweise und Sicherheitsregeln mit dem Kind besprechen. Der ordnungsgemäße Zusammenbau ist vor dem Gebrauch durch einen Erwachsenen zu kontrollieren.

3D-Projektor vor Feuchtigkeit schützen!

Zum Experimentieren werden drei 1,5-Volt-Batterien (Typ LR 14) benötigt.

Batterien

Zum Wechseln der 1,5-Volt-Batterien: Alle Batterien aus dem Batteriefach entnehmen.

Dann neue Batterien einsetzen.

Batterien nur mit der richtigen Polung einbauen und das Batteriefach stets verschließen!

Ungleiche Batterietypen oder neue und gebrauchte Batterien niemals zusammen verwenden!

Erschöpfte Batterien aus dem Spielzeug entfernen.

Gebrauchte Batterien nicht im Hausmüll, sondern den nationalen Umweltbestimmungen entsprechend entsorgen.

Die Anschlüsse der Batterie oder der Batteriehalterung nie kurzschließen.

Ein Kurzschluss kann zum Überhitzen von Leitungen oder zum Explodieren der Batterien führen.

Unbedingt darauf achten, dass Batterien nicht z. B. mit Münzen, einem Schlüsselbund oder anderen metallischen Gegenständen zusammengeführt werden.

Batterien nicht ins Feuer werfen!

Verformungen der Batterien vermeiden.

Sicherheitshinweise

- › Lies die Anleitung vor Gebrauch durch, befolge sie und halte sie nachschlagebereit.
- › Verwende keine anderen Geräte als solche, die mit dem Experimentierkasten mitgeliefert werden.
- › Verwende keine andere Spannungsversorgung als angegeben.
- › Nicht direkt in die Lichtquelle schauen.

Hinweise zum Umweltschutz

Alle elektrischen und elektronischen Komponenten dieses Produkts dürfen am Ende ihrer Lebensdauer nicht über den normalen Hausmüll entsorgt werden, sondern müssen an einen Sammelpunkt für das Recycling von elektrischen und elektronischen Geräten abgegeben werden. Das Symbol auf dem Produkt, der Gebrauchsanleitung oder der Verpackung weist darauf hin.



Die Werkstoffe sind gemäß ihrer Kennzeichnung wieder verwertbar. Mit der Wiederverwendung, der stofflichen Verwertung oder anderen Formen der Verwertung von Altgeräten leisten Sie einen wichtigen Beitrag zum Schutze unserer Umwelt.

Bitte erfragen Sie bei Ihrer Gemeindeverwaltung die zuständige Entsorgungsstelle.

1. Auflage, Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG, Stuttgart/2005

Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne die Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen. Wir übernehmen keine Garantie, dass alle Angaben in diesem Werk frei von Schutzrechten sind.

© 2005 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG, Stuttgart
Projektleitung: Annette Büchele
Bildredaktion und Gestaltung: komunki – Michael Schlegel, Würzburg
Bild der Andromeda-Galaxie mit freundlicher Genehmigung von Bill Schoening,
Vanessa Harvey/REU program/NOAO/AURA/NSF

Printed in China



Willkommen im 3D-Universum!

Freu dich auf eine drei-dimensionale Reise durch das faszinierende Universum! Dein 3D-Weltraum-Projektor wird dich in Bild und Ton auf eine unglaubliche Reise durch das Weltall

entführen. Eine aufregende Tour durch unser Sonnensystem und durch noch weiter entfernte Regionen erwartet dich. Lies dir aber zuerst die folgenden Anweisungen aufmerksam durch.

Inhalt – contents

Projektionskugel /
projection sphere

Scheibe zum Scharfstellen /
focus disc



Audio-CD, „Reise ins
Weltall“ / audio CD
‘Journey into Space’

Fünf Bilderstreifen /
five image strips

An-/Aus-Schalter /
on/off switch

Linse / lens

Ritze für Bilder-
streifen / slide slot

Zwei 3D-Real™
Brillen / two pairs of
3D Real™ glasses

Sockel / base



Vorbereitungen zum Start



Vor der Reise ins Weltall müssen einige wichtige Startvorbereitungen getroffen werden.

Achtung: Das Einlegen und Aus-tauschen der Batterien solltest du unbedingt einem Erwachsenen überlassen!

Vorher kannst du aber auf jeden der vier Füße des Projektorsockels ein Gummipolster kleben. Für die nächsten beiden Schritte musst du dir von einem Erwachsenen helfen lassen:

Wartung

Austausch der Batterien

1 Das Batteriefach der Projektionskugel lässt sich mit einem kleinen Schraubendreher öffnen. Legen Sie drei neue Batterien vom Typ C (LR 14) ein. Achten Sie darauf, dass die Plus- und Minuspolle wie auf dem Gehäuse angegeben ausgerichtet sind. Schließen Sie dann das Batteriefach und ziehen Sie die Schrauben dabei nicht zu fest an.

Auswechseln der Projektorbirne

Für den 3D-Projektor benötigen Sie eine 3,6V/0,85A- oder eine 3,6V/1A-Krypton-Glühbirne.
2 Öffnen Sie das Gehäuse der Projektorkugel (siehe Bild 2). Die vier Schrauben lösen Sie mit Hilfe eines kleinen Schraubendrehers.

3 Bauen Sie das Linsenmodul wie abgebildet vorsichtig aus und drehen es um (siehe Bild 3). Achten Sie darauf, dass Sie nicht zu sehr an der Kabelverbindung ziehen.

Achtung: Das Auswechseln der Glühbirne sollte nur von Erwachsenen vorgenommen werden.

4 Nehmen Sie die Glühbirne aus dem Linsenmodul und ihrer Fassung heraus und ersetzen sie durch die neue Birne (siehe Bild 4). Stecken Sie anschließend die Fassung wieder ins Linsenmodul.

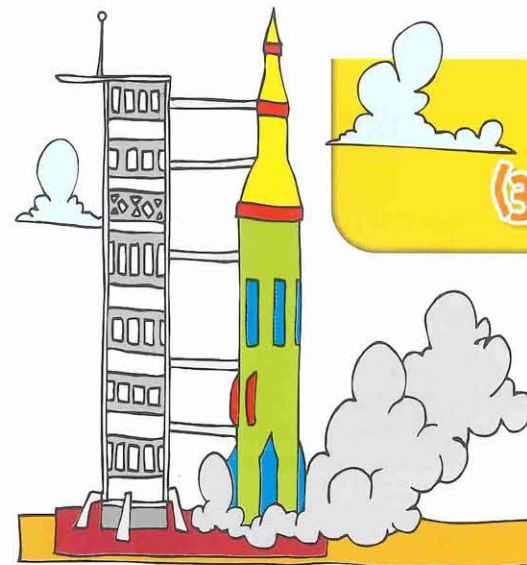
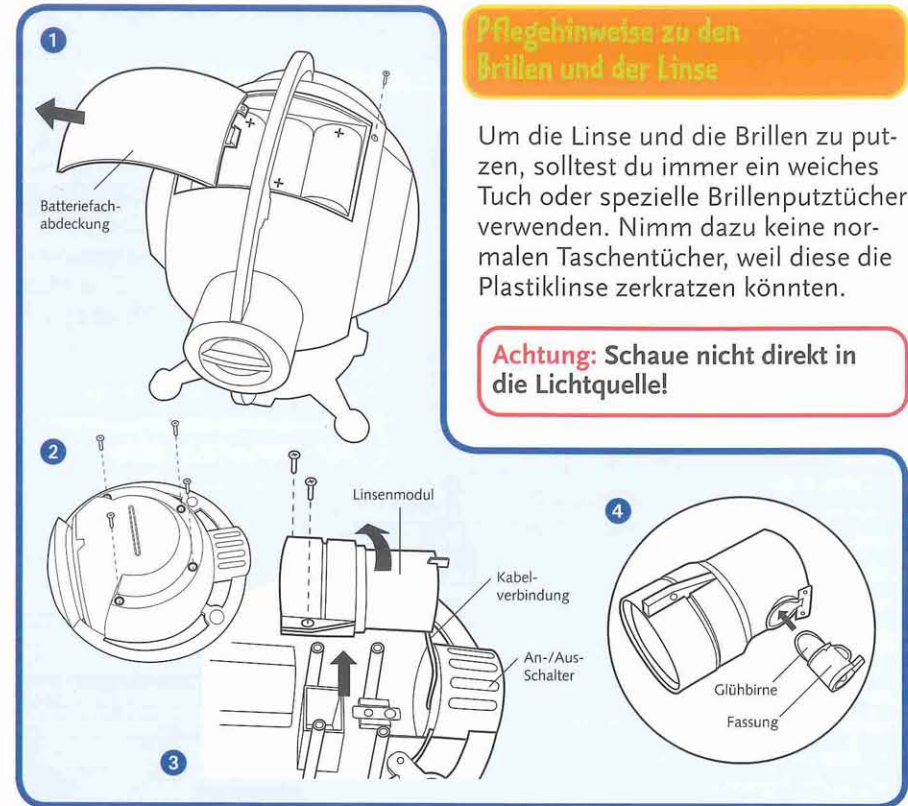
Passen Sie das Linsenmodul mit der Kabelseite zuerst wieder ins Gehäuse ein, so dass das Fähnchen oben in die Halterung des An-/Aus-Schalters passt. Bauen Sie nun das Gehäuse wieder zusammen.

Um die Projektorbirne zu testen, muss der Schalter auf „ON“ zeigen. Um das Gerät wieder auszuschalten, den Schalter auf „OFF“ stellen. Falls die Projektorbirne nicht aufleuchten sollte, überprüfen Sie die Batterien. Achten Sie darauf, dass alle drei Batterien neu sind. Sollte der Projektor immer noch nicht funktionieren, lesen Sie die Informationen unter „Wartung“ und stellen Sie sicher, dass die Projektorbirne korrekt eingesetzt ist.

Pflegehinweise zu den Brillen und der Linse

Um die Linse und die Brillen zu putzen, solltest du immer ein weiches Tuch oder spezielle Brillenputztücher verwenden. Nimm dazu keine normalen Taschentücher, weil diese die Plastiklinse zerkratzen könnten.

Achtung: Schauge nicht direkt in die Lichtquelle!



Countdown (3-2-1-ignition...)

Stell den Projektor in ein Zimmer mit einer glatten, weißen Wand oder Zimmerdecke. Er sollte ungefähr 90 – 150 cm von der Wand oder Decke entfernt sein, auf die du das Bild projizieren willst.

Wenn du die Zimmerdecke als Leinwand verwenden willst, dann stellst du die Projektorkugel so auf den

Sockel, dass die Linse senkrecht nach oben zeigt. Wenn du auf eine Wand projizierst, dann sollte sie so auf dem Sockel stehen, dass die Linse zur Wand zeigt. Du kannst die Projektorkugel auf dem Sockel hin- und herdrehen, bis sie den richtigen Winkel hat.

Jetzt legst du die Audio-CD in einen CD-Spieler ein. Als Nächstes richtest du die fünf Bilderstreifen neben dem Projektor griffbereit hin, und zwar in der Reihenfolge von A bis E.

Schiebe nun den Bilderstreifen A in den Schlitz der Projektorkugel, wie es auf dem Streifen markiert ist. Bei jedem Bild wirst du ein „Klick“ hören, während du den Streifen durchschiebst. Das „Klick“ bedeutet, dass das Bild für die Projektion mittig ausgerichtet wird. Jetzt schalte den Projektor ein. Du solltest das Bild Nummer 1 („Start“) auf der Wand oder Zimmerdecke sehen. Falls es auf dem Kopf steht oder seitenverkehrt ist, musst du den Bilderstreifen noch einmal neu hineinschieben.

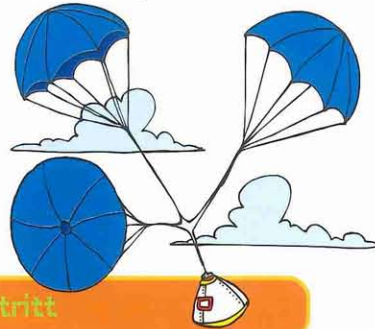
Start

Jetzt ziehst du die Vorhänge zu oder lässt die Rollläden herunter und schaltest dann das Licht aus. Mit der vorderen Drehscheibe kannst du das Bild scharf stellen. Setz nun deine 3D-Brille auf. Wenn du Brillenträger bist, dann platzierst du die 3D-Brille einfach noch davor.

Auf der Reise



Schalte jetzt den CD-Spieler an und stell die Lautstärke passend ein. Viel Spaß bei der Reise!



Wenn du zur Erde zurückgekehrt bist, kannst du die CD einfach weiterlaufen lassen (Track Nummer 26). Du hörst dann Musik und Sound-Effekte und kannst dir zum Beispiel alle Bilder noch einmal anschauen.

Wichtige Hinweise zur Scharfeinstellung

Achtung: Wenn du deine 3D-Brille nicht aufhast, wirst du die Bilder doppelt sehen. Das ist ganz normal. Stell die Schärfe deines 3D-Projektors immer erst ein, wenn du die 3D-Brille aufhast (wenn du Brillenträger bist, dann setzt du die 3D-Real-Brille einfach noch davor).* Dein 3D-Weltraum-Projektor besitzt vorne eine Drehscheibe, an der du die Schärfe einstellen kannst. Dreh sie im Uhrzeigersinn oder entgegengesetzt, bis das Bild scharfgestellt ist. Das hängt immer davon ab, wie weit du von der Projektionsfläche entfernt bist. Bei manchen Bildern kann es vorkommen, dass rote Überschneidungen entstehen.

Allgemeines

Jeder Mensch sieht anders! Manche Menschen erkennen dreidimensionale Bilder sofort, andere brauchen eine Weile, bis sie die Bilder klar erkennen können. Darum solltest du deinen Augen genügend Zeit lassen, sich auf die Dunkelheit einzustellen.

Das Zimmer sollte immer so dunkel wie möglich sein.

* Nicht alle Menschen können dreidimensionale Bilder gleich gut sehen. Das kann manchmal auch von Bild zu Bild unterschiedlich sein.

Am besten funktioniert es, wenn du direkt hinter dem Projektor stehst und geradeaus aufs Bild schaust (schräg von der Seite sind die Bilder manchmal schlechter zu erkennen).

Es macht viel mehr Spaß, die Bilder anzuschauen, während die Audio-CD läuft. Auf der CD erfährst du genau, was du gerade auf den Bildern siehst.

Die ideale Schärfeneinstellung bekommst du, wenn der Projektor auf Tischhöhe steht und etwa 1,30 Meter von einer weißen, glatten Wand entfernt ist. Je glatter deren Oberfläche, desto besser.

Du kannst die Schärfe am Projektor mit oder ohne deine 3D-Brille einstellen. Hinweis: Ohne die Brille werden die Bilder auf jeden Fall unscharf erscheinen. Du kannst die Schärfe einstellen, indem du die Drehscheibe hin- und herdrehst, bis du das Bild scharf siehst.

Schau dir auf jeden Fall alle 25 Bilder auf der Reise durch den Weltraum an. Es kann sein, dass deine Augen manche der Bilder besser erkennen können als andere.

Wenn du die Bilder mit dem Projektor an die Zimmerdecke projizierst, dann sollte diese auf jeden Fall auch weiß und glatt sein. Außerdem sollte der Projektor dann unbedingt auf einem Tisch und nicht auf dem Fußboden stehen.

Important FOCUS Instructions!

Please note: A double image will appear if you're not wearing your 3-D Real glasses. This is normal.

1. Always focus your projector while wearing the provided 3-D Real glasses (if you wear prescription glasses, place the 3-D Real glasses over them)*
2. Your 3-D Space Projector features a focus dial on the front of the projector. Turn it clockwise or counter-clockwise until the desired focus is achieved. This will vary depending on how far away you are from the projection surface.
3. A certain amount of red overlap may be present in some images. This will not affect your ability to get the full effect from each image.

*Some people can interpret 3-D images better than others and this may vary image to image.

3-D Space Projector Viewing Tips

Everyone's eyes are different! Some people see the 3-D images immediately and for some it takes some time to clearly see the images. Make sure you give your eyes plenty of time to adjust to the darkness.

Always make sure the room is as dark as possible.

For best viewing stand in back of the projector and view the image straight on (the image may be harder to see from the sides)

We highly recommend playing the audio CD while viewing the images. The CD will educate you as to what you're viewing.

For the sharpest images, the projector should be approximately table height from the ground and about 3.5' from a white, flat wall. Try to avoid textured surfaces as much as possible.

You may focus the projector with or without wearing your 3-D glasses. Note: The images will naturally appear blurred without glasses. Adjust the focus by turning the front focus knob back and forth until sharp.

Make sure to view all 25 images in the tour pack as some may work better for your eyes than others.

If projector is pointed toward the ceiling, make sure the ceiling is white and flat (avoid textured surfaces!)

Also, when projecting on the ceiling, the projector should be placed on a table, not on the floor.

Customer Services Representatives are here to help you.

Please do not return this product to the store.

Call us toll free at (888) 742-2484 with any questions or concerns.