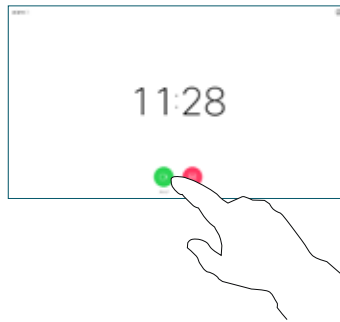
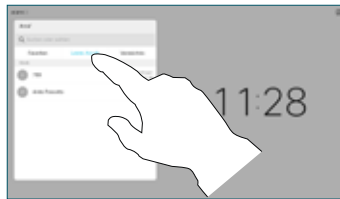


Anruf aus Kontaktliste tätigen

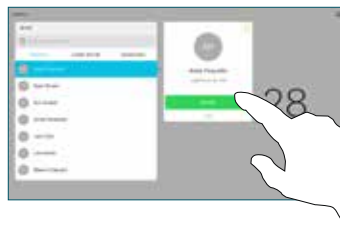
- 1 Tippen Sie auf die grüne **Anruf**-Taste.



- 2 Um nach einer Person in einer bestimmten Liste zu suchen (Favoriten, Verzeichnis oder Letzte Anrufe), tippen Sie auf diese Liste, und blättern Sie dann bis zum gewünschten Eintrag nach unten.



- 3 Tippen Sie auf diesen Eintrag, damit die grüne **Anruf**-Taste angezeigt wird. Tippen Sie dann wie abgebildet auf die grüne **Anruf**-Taste.



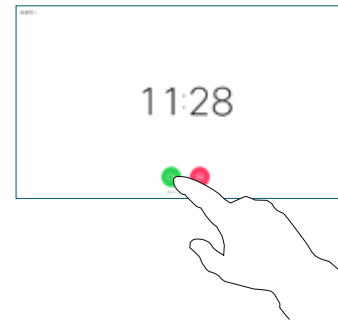
- 4 Der Anruf wird nun getätigt.

Tippen Sie zum Beenden des Anrufs auf das rote **Anruf beenden**-Symbol.

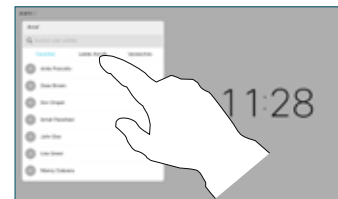


Anruf unter Verwendung des Namens, der Nummer oder der Adresse

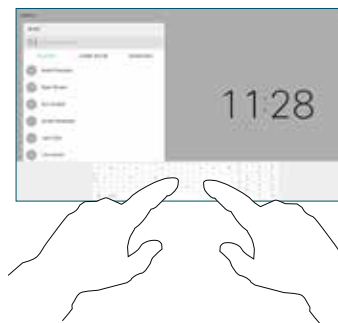
- 1 Tippen Sie auf die grüne **Anruf**-Taste.



- 2 Tippen Sie auf das Feld „Suchen oder wählen“ oder wählen Sie die Tastatur auf.



- 3 Geben Sie einen Namen, eine Nummer oder eine IP-Adresse ein. Mögliche Übereinstimmungen und/oder Vorschläge werden während der Eingabe angezeigt. Wird in der Liste der korrekte Treffer angezeigt, tippen Sie auf diesen Treffer. Fahren Sie mit der Eingabe fort, wenn dies nicht der Fall ist.



- 4 Wenn Sie den gewünschten Kontakt eingegeben oder dorthin navigiert haben, tippen Sie auf eine der grünen **Anruf**-Tasten, um den Anruf zu tätigen.

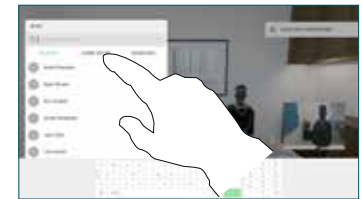


Videokonferenz initiieren

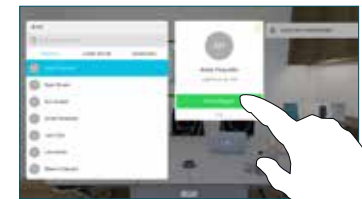
- 1 Tippen Sie während eines Anrufs auf **Hinzufügen**.



- 2 Suchen Sie wie üblich einen Teilnehmer aus, den Sie anrufen möchten.



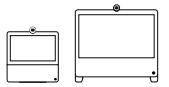
- 3 Initiieren Sie den Anruf wie üblich.



- 4 Der neue Anruf wird zum vorhandenen Anruf hinzugefügt und startet somit eine Konferenz.

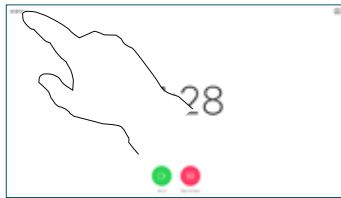


Wiederholen Sie diesen Vorgang, um weitere Teilnehmer hinzuzufügen.

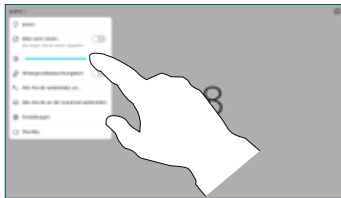


Anrufweiterleitung, Proximity und Bitte nicht stören

- 1 Tippen Sie auf das Symbol in der oberen linken Ecke.



- 2 Aktivieren und deaktivieren Sie die gewünschten Funktionen. Tippen Sie auf eine beliebige Stelle außerhalb des Menüs, wenn Sie fertig sind.



Als PC-Monitor verwenden

Verwenden Sie ein HDMI-Kabel, um Ihren Computer mit dem HDMI-Anschluss **PC** zu verbinden. Dieser Anschluss ist mit einem PC-Symbol gekennzeichnet.

Tippen Sie auf den Bildschirm, um zwischen dem PC-Monitor und dem Video-Bildschirm zu wechseln.

Eingehende Anrufe werden wie üblich unabhängig vom Modus (PC oder Video) angezeigt, es sei denn, die Funktion „Bitte nicht stören“ ist aktiv.

Kopfhörer verwenden

Das DX70 kann mit Kopfhörern mit einem herkömmlichen Mini-Klinkenstecker verwendet werden. Das DX80 nutzt hingegen das Standardprotokoll für USB-kabelgebundene Audiogeräte.

Bei beiden Modellen befinden sich die Kopfhöreranschlüsse auf der rechten Seite des Geräts. Beide Modelle können mit Bluetooth-Geräten mit oder ohne Dongle verwendet werden. Weitere Informationen dazu finden Sie im Benutzerhandbuch.

Proximity zum Freigeben von Inhalten verwenden

Legen Sie auf Ihrem PC für Proximity **Ein** fest, um Inhalte für andere Personen freizugeben.

Inhalte während eines Anrufs freigeben

- 1 Tippen Sie während eines Anrufs auf **PC anzeigen**, um den Bildschirm Ihres PCs lokal anzuzeigen.



Was während dieser Aktion auf dem Bildschirm angezeigt wird, ist für die anderen Teilnehmer nicht sichtbar.

- 2 Tippen Sie auf **PC ausblenden**, um zum vorherigen Status zurückzukehren. Tippen Sie andernfalls wie abgebildet auf **Freigeben**, um die Freigabe von Inhalten fortzusetzen.



- 3 Der Inhalt Ihres PC-Bildschirms wird nun für die anderen Teilnehmer freigegeben.



- 4 Tippen Sie wie abgebildet auf **Freigabe beenden**, um die Freigabe des Inhalts zu beenden.

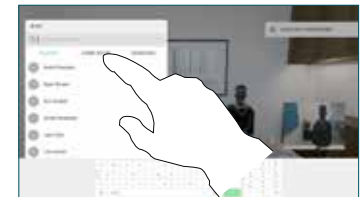


Einen laufenden Anruf übergeben

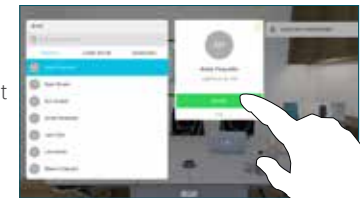
- 1 Tippen Sie auf **Übertragen**. Dadurch wird der aktuelle Anruf gehalten.



- 2 Suchen Sie wie üblich einen Teilnehmer aus, den Sie anrufen möchten.



- 3 Tippen Sie auf die grüne **Anruf**-Taste. Sprechen Sie mit der Person, um zu bestätigen, dass sie mit der Übergabe einverstanden ist. Der zu übergebende Anruf wird immer noch gehalten.



- 4 Tippen Sie auf **Übertragung abschließen**.

