

vtech[®]

Manuel d'utilisation

Kidizoom[®]

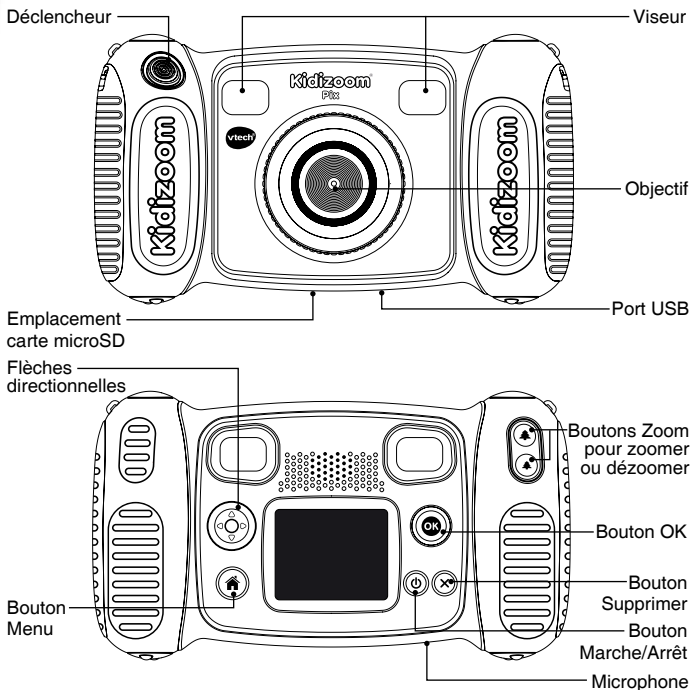
Camera Pix



INTRODUCTION

Kidizoom® Pix est un appareil photo robuste, facile à utiliser avec lequel tu peux prendre des photos, y ajouter des effets ou faire des vidéos ! Grâce aux applications incluses, tu peux personnaliser tes photos en y ajoutant des cadres et des tampons et créer des animations. Découvre aussi 4 jeux super amusants et une application pour déformer ta voix. **Kidizoom® Pix**, c'est bien plus qu'un appareil photo !

FONCTIONNALITÉS



Bouton Marche/Arrêt

Appuyer sur ce bouton pour allumer ou éteindre l'appareil.

Bouton Menu

Appuyer sur ce bouton pour aller au menu principal ou retourner au dernier sous-menu.

Flèches directionnelles

Appuyer sur les flèches pour déplacer le curseur et faire une sélection.

Bouton OK

Appuyer sur ce bouton pour confirmer un choix ou une action.

Astuce : le bouton OK peut aussi être utilisé pour prendre une photo en mode Photo ou pour démarrer ou arrêter l'enregistrement en mode Vidéo.



Bouton Supprimer

Appuyer sur ce bouton pour supprimer un fichier sélectionné.

Déclencheur

Appuyer sur ce bouton pour prendre une photo et démarrer ou terminer une vidéo.

Boutons Zoom

Appuyer sur le bouton  pour agrandir l'image, ou appuyer sur le bouton  pour rétrécir une image agrandie.

Astuce : les boutons Zoom peuvent aussi être utilisés pour régler le volume sonore lorsqu'une application non compatible avec la fonction Zoom est utilisée.

Emplacement carte microSD

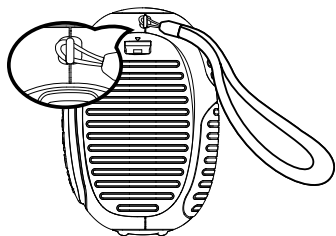
Insérer une carte microSD pour une plus grande capacité de mémoire.

Port USB

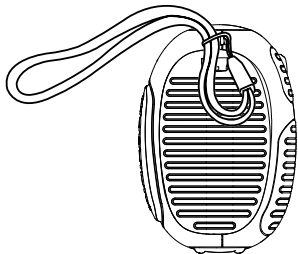
Utiliser un câble USB (non fourni) pour connecter l'appareil à l'ordinateur.

FIXATION DE LA DRAGONNE

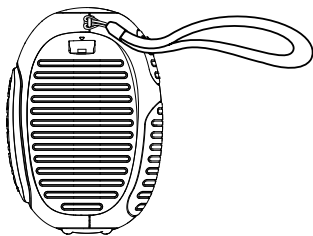
1. Faire glisser la petite boucle derrière la barre, du côté gauche ou droit de l'appareil, jusqu'à la faire ressortir.



2. Faire passer la dragonne dans la petite boucle et tirer jusqu'à passer la partie en plastique.



3. S'assurer que l'attache est correctement serrée autour de la barre.



CONTENU DE LA BOÎTE

- 1 Kidizoom® Pix de Vtech®
- 1 dragonne
- 1 manuel d'utilisation

ATTENTION

Pour la sécurité de votre enfant, débarrassez-vous de tous les produits d'emballage tels que rubans adhésifs, feuilles de plastique, attaches, étiquettes et vis d'emballage. Ils ne font pas partie du jouet.

Il est conseillé de conserver ce manuel d'utilisation car il comporte des informations importantes.

WARNING:

All packing materials such as tape, plastic sheets, packaging locks, removable tags, cable ties and packaging screws are not part of this toy, and should be discarded for your child's safety.

NOTE: Please keep this user's manual as it contains important information.

CARACTÉRISTIQUES DU PRODUIT

Affichage	Écran couleur TFT de 1,8"
Résolution Photo	2.0 MPixels (1600 x 1200) ou 0.3 MPixels (640 x 480)
Résolution Vidéo	160 x 120 en utilisant la mémoire interne, 320 x 240 en utilisant la mémoire de la carte microSD
Limite enregistrement vidéo par fichier	5 minutes pour chaque fichier enregistré
Zoom numérique	x 4
Portée du focus	46 cm - ∞
Mémoire interne	Mémoire interne de 128 Mo (partagée avec les programmes, la mémoire disponible pour l'utilisateur sera moins importante)
Formats supportés	Photo : Standard Baseline JPEG Vidéo : AVI (en format Motion JPEG)
Connexion	Port USB pour relier le jouet à un ordinateur via un câble USB (non inclus)

Format carte mémoire et capacité	Les cartes microSD ou microSDHC (non fournies) d'une capacité de 1 Go à 32 Go sont recommandées
Piles	4 piles alcalines AA (LR6) (non incluses)
Température de fonctionnement	0 - 40 °C

CAPACITÉS DE STOCKAGE

Capacité de la mémoire		Photos 2.0 MP	Photos 0.3 MP	Vidéos (minutes)
Mémoire interne		140	760	9
Carte microSD	2 Go	3 900	20 900	240
	4 Go	7 900	41 900	480
	8 Go	15 900	83 800	970
	16 Go	31 800	167 700	1940

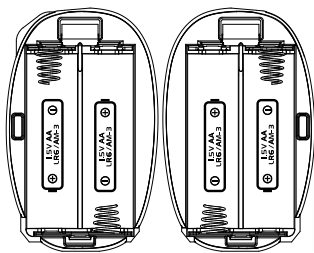
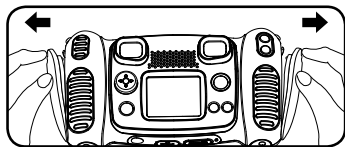
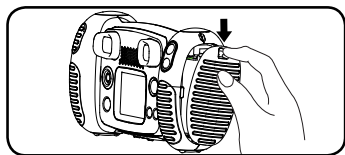
Note : les chiffres indiqués ci-dessus sont approximatifs, la capacité réelle dépend de l'environnement de la prise de vue. La durée d'une vidéo est limitée à 5 minutes par fichier. La résolution des vidéos est de 160 x 120 lorsqu'on utilise la mémoire interne, et de 320 x 240 lorsqu'on utilise une carte microSD.

ALIMENTATION

INSTALLATION DES PILES

Note : la mise en place des piles doit être effectuée par un adulte. Afin de ne pas endommager l'appareil, il est impératif de respecter la procédure d'installation suivante :



- Avant d'insérer les piles, s'assurer que **Kidizoom® Pix** est éteint.
- Ouvrir les compartiments à piles situés au niveau des poignées de l'appareil photo en appuyant sur chacun des compartiments vers l'intérieur.
- Insérer 4 piles AA/LR6 (2 de chaque côté de l'appareil) en respectant le schéma qui se trouve dans les compartiments à piles.
- Refermer soigneusement le couvercle des compartiments à piles.



MISE EN GARDE

- Utiliser des piles alcalines neuves pour des performances maximales.
- Seules des piles du type recommandé au point précédent doivent être utilisées.
- Ne pas mélanger différents types de piles ou d'accumulateurs, ne pas mélanger des piles ou des accumulateurs neufs avec des usagés.
- Ne pas utiliser des piles ou des accumulateurs endommagés.
- Mettre en place les piles ou les accumulateurs en respectant les polarités + et -.
- Ne pas mettre les bornes d'une pile ou d'un accumulateur en court-circuit (en reliant directement le + et le -).
- Enlever les piles ou les accumulateurs usagés du jouet.
- Retirer les piles ou les accumulateurs en cas de non-utilisation prolongée.
- Ne les jeter ni au feu ni dans la nature.
- Ne pas tenter de recharger des piles non rechargeables.
- Enlever les accumulateurs du jouet pour les recharger.
- Les accumulateurs ne doivent être chargés que sous la surveillance d'un adulte.

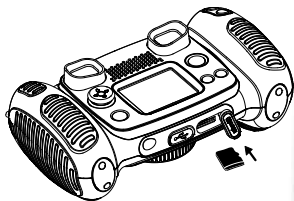
Tri des produits et piles usagés

- Les jouets **VTech**[®] sont des équipements électriques et électroniques (EEE) qui, en fin de vie, feront l'objet d'une collecte sélective en vue de leur recyclage. Ainsi, afin de préserver l'environnement, **VTech**[®] vous recommande de retirer et de jeter vos piles usagées dans les containers prévus à cet effet, puis de déposer le jouet en fin de vie dans les points de collecte mis à disposition dans les magasins ou dans votre commune.
- Le symbole de la poubelle barrée sur les produits et les piles ou sur leur emballage respectif indique que les équipements électriques et électroniques ainsi que les piles ne doivent pas être jetés dans les déchets ménagers car ils contiennent des substances pouvant être néfastes à l'environnement et à la santé. 
- Lorsque les symboles Hg, Cd ou Pb sont indiqués, cela signifie que la pile contient plus de mercure (Hg), cadmium (Cd) ou plomb (Pb) que la valeur spécifiée dans la Directive 2006/66/CE sur les piles et les accumulateurs. 
- La barre solide sous le symbole de la poubelle barrée indique que le produit a été placé sur le marché après le 13 août 2005.
- Contribuez à la protection de l'environnement en triant vos produits et piles usagés.
- Pour plus d'informations sur la collecte et le tri des piles usagées, vous pouvez visiter le site Internet <http://www.corepile.fr>.
- Pour plus d'informations sur le tri des produits électriques et électroniques, vous pouvez contacter notre service consommateurs.

MISE EN PLACE DE LA CARTE MÉMOIRE

- Il est possible d'insérer une carte mémoire à l'emplacement prévu à cet effet pour une extension de mémoire de **Kidizoom**[®] **Pix**.
L'appareil supporte les formats suivants :
microSD et microSDHC
- S'assurer que **Kidizoom**[®] **Pix** est éteint.
- Soulever le cache en caoutchouc de l'emplacement pour carte mémoire situé sous l'appareil.

- Insérer la carte mémoire (non incluse) en respectant le schéma ci-contre. Dès lors que la carte mémoire est détectée et peut être utilisée, la carte mémoire sera utilisée automatiquement comme mémoire par défaut.
- Replacer le cache pour protéger la carte mémoire.
- Pour retirer la carte microSD/SDHC, appuyer une fois sur la carte afin de l'éjecter.





Note : lorsqu'une carte mémoire est insérée, les fichiers sauvegardés sur la mémoire interne ne pourront être lus. Vérifiez que vos fichiers sont bien sauvegardés pour éviter toute perte de données.

POUR COMMENCER À JOUER AVEC KIDIZOOM® PIX

- Appuie sur le bouton Marche/Arrêt (⏻) pour allumer l'appareil.
- Si c'est la première fois que **Kidizoom® Pix** est allumé, il faudra configurer la langue, la date et l'heure avant de commencer à jouer. Appuie sur la flèche directionnelle Haut (▲) ou Bas (▼) pour sélectionner la langue souhaitée, puis appuie sur le bouton OK (Ⓞ) pour valider le choix. Ensuite, pour configurer l'heure, appuie sur la flèche directionnelle Haut (▲) ou Bas (▼) pour sélectionner le jour, le mois, l'année, les heures et les minutes. Utilise les flèches directionnelles gauche (◀) ou droite (▶) pour naviguer entre les différents réglages disponibles. Appuie sur le bouton OK (Ⓞ) lorsque tu as terminé les réglages. Si tu souhaites changer à nouveau la date et l'heure, va dans les Réglages.
- Une fois les réglages initiaux terminés, **Kidizoom® Pix** s'allumera automatiquement en mode Appareil photo.
- Appuie sur le bouton Menu (🏠) pour te rendre dans le menu principal et accéder aux activités.
- Appuie à nouveau sur le bouton Marche/Arrêt (⏻) pour éteindre l'appareil photo.

ÉTAT DES PILES

Lorsque cette icône  apparaît à l'écran, il est recommandé d'installer des piles neuves dès que possible. Le jouet ne fonctionnera pas correctement quand cette icône  apparaît. De nouvelles piles doivent être installées avant toute nouvelle utilisation.

ARRÊT AUTOMATIQUE

Afin de préserver la durée de vie des piles, **Kidizoom® Pix** s'éteindra automatiquement après 3 minutes d'inactivité en mode Appareil photo et Caméra. Pour les autres modes, l'arrêt automatique est de 2 minutes.

CONNEXION À UN ORDINATEUR

Tu peux connecter **Kidizoom® Pix** à un PC ou un Mac en utilisant un câble USB (non inclus). Une fois connecté, tu peux transférer tes fichiers entre ton appareil photo et ton ordinateur. Merci de suivre les étapes suivantes pour connecter **Kidizoom® Pix** à ton ordinateur.

- S'assurer que **Kidizoom® Pix** est éteint.
- Soulever la protection du port USB situé sous l'appareil.
- Brancher le petit côté de la prise du câble USB (non inclus) sur le port USB de l'appareil.
- Brancher l'autre extrémité du câble USB (grande prise) sur le port USB de l'ordinateur. Un port USB est généralement signalé à l'aide de ce symbole .
- Deux disques amovibles appelés "**VTech 1936**" et "**VT SYSTEM**" apparaîtront. "**VTech 1936**" comprend la mémoire de l'appareil alors que "**VT SYSTEM**" stocke les données du système et son accès est impossible.

Note : s'il y a une carte mémoire dans l'appareil photo, le disque amovible affichera seulement le contenu de la carte mémoire.

Pour éviter un potentiel dégât à votre Kidizoom® Pix :

- Lorsque aucun câble USB n'est connecté avec le jouet, s'assurer que la protection recouvre correctement le port USB de l'appareil photo.
- S'assurer que la protection microSD est correctement mise en place.

Note :

Une fois que l'appareil photo est connecté à l'ordinateur, ne pas insérer ou enlever la carte mémoire et ne pas débrancher le câble USB pendant que des fichiers sont en cours de chargement ou de déchargement. Lorsque le transfert est terminé, retirer l'appareil photo en suivant les étapes pour retirer un matériel informatique en toute sécurité. Il est ensuite possible de débrancher l'appareil photo de l'ordinateur.



Pour sauvegarder des fichiers photo ou vidéo pris avec l'appareil photo :

- Ouvrir le dossier "**DCIM**" dans le disque amovible appelé "**VTech 1936**".
- Les photos et vidéos sont placées dans le sous-dossier "**100VTECH**". Copier et coller les fichiers dans un dossier de l'ordinateur pour les sauvegarder.

Pour sauvegarder des fichiers voix enregistrés avec l'appareil photo :

- Ouvrir le fichier "**VOICE**" dans le disque amovible appelé "**VTech 1936**".
- Copier et coller les fichiers voix enregistrés dans un dossier de l'ordinateur pour les sauvegarder.

Pour transférer des fichiers photo ou vidéo sur l'appareil photo :

- Sélectionner les fichiers photo ou vidéo depuis l'ordinateur.
- Ouvrir le dossier "**DOWNLOAD**" sur le disque amovible appelé "**VTech 1936**", copier et coller les photos dans le sous-dossier "**PHOTO**", ou les vidéos dans le sous-dossier "**VIDEO**".




Note : ne pas transférer des fichiers photo ou vidéo provenant d'un autre appareil vers **Kidizoom® Pix** car le format de ces fichiers pourrait ne pas être compatible.

SYSTÈMES D'EXPLOITATION NÉCESSAIRES POUR LA CONNEXION AVEC UN ORDINATEUR :

Microsoft® Windows Vista®, Windows® 7, Windows® 8 ou Windows® 10.
ordinateur Macintosh sous Mac OS X version 10.6, 10.7, 10.8, 10.9, 10.10, ou 10.11.

ACTIVITÉS







Menu Principal

- Appuyer sur le bouton Menu  pour accéder au menu principal et sélectionner l'une des différentes activités.
- Appuyer sur les flèches directionnelles  pour visualiser les différents modes et appuyer sur le bouton OK  pour entrer dans le mode sélectionné.






1. PHOTO

Dans le mode Photo, tu peux prendre des photos normales, des autoportraits ou prendre des photos avec des trucages.



- Pour prendre une photo, stabilise au maximum l'appareil photo, puis appuie sur le déclencheur  ou sur le bouton OK .
- Appuie sur les boutons Zoom   pour zoomer ou dézoomer.
- Appuie sur la flèche Haut  ou la flèche Bas  pour voir et faire défiler les photos que tu as prises dans le mode Visualisation.

Trucages/effets photo et modes photos




- Pour ajouter des tampons, des cadres, des effets kaléidoscopes et des effets fantastiques, appuie sur les flèches directionnelles gauche  ou droite  pour choisir un trucage/effet ou appuie sur la flèche directionnelle Bas  pour aller dans le menu trucage/effet pour choisir les trucages et effets par type.
- Le mode Détection de visage te permet de prendre des photos automatiquement. Tiens-toi juste devant l'appareil et attends qu'il te dise « Dis ouistiti ! ». L'appareil photo fera un décompte et prendra une photo. Assure-toi que l'éclairage est bon et que l'appareil photo est dans une bonne position pour que la reconnaissance faciale se fasse correctement.



Note : si la caméra est en mode silencieux, les mots « Dis ouistiti ! » ne seront pas entendus.

- Dans le mode Photo collage, tu peux mélanger des photos de toi et de tes amis ! Sélectionne Photo collage lorsque tu es en mode Appareil photo. Une fois dans le mode Photo collage, appuie sur les flèches directionnelles gauche  ou droite .






pour sélectionner le type de collage. Ensuite, prends des photos de tes amis et de toi-même dans chaque cadre en utilisant le déclencheur  ou en appuyant sur le bouton OK . Si la dernière photo que tu viens de prendre ne te convient pas, appuie sur le bouton Supprimer  pour prendre une nouvelle photo.



2. VIDÉO







Utilise le mode Vidéo pour enregistrer des vidéos !

Appuie sur le bouton Déclencheur  ou sur le bouton OK  pour commencer ou arrêter l'enregistrement d'une vidéo. Une fois ton enregistrement terminé, appuie sur le bouton OK  pour visionner la vidéo que tu viens de faire.







- Pour ajouter des cadres animés, appuie sur les flèches directionnelles Gauche  ou Droite  pour faire défiler les options avant de commencer l'enregistrement.

Note : une fois le cadre animé sélectionné, il ne peut pas être modifié pendant l'enregistrement.






- Appuie sur les boutons Zoom   pour utiliser la fonction Zoom.
- Appuie sur les flèches directionnelles Haut  ou Bas  pour entrer dans le mode Visualisation afin de visualiser les vidéos que tu as créées.

3. LECTURE










Dans le mode Lecture, tu peux visualiser les photos et les vidéos que tu as prises. Appuie sur les flèches directionnelles Haut  ou Bas  pour faire défiler les fichiers. Appuie sur le bouton Dézoomer  pour faire apparaître les fichiers en miniatures. Appuie sur le bouton Zoomer  pour voir les fichiers en plein écran.



Visualisation d'une photo

- Lorsque tu visualises une photo, appuie sur le bouton Zoomer  pour zoomer sur la photo. Appuie sur les flèches directionnelles   pour déplacer le point de vision sur la photo. Appuie sur le bouton Dézoomer  ou sur le bouton OK  pour dézoomer et retrouver une vue complète de la photo.

Visualisation d'une vidéo




- Appuie sur le bouton OK  pour visualiser une vidéo. Lorsque la vidéo est en cours de lecture, appuie une fois sur la flèche directionnelle droite  pour augmenter la vitesse de lecture à x 2. Appuie à nouveau sur ce bouton pour augmenter la vitesse de lecture à x 4. Appuie sur le bouton OK  pour revenir à une vitesse de lecture normale. Appuie sur la flèche directionnelle gauche  pour revenir en arrière à une vitesse de x 2. Appuie à nouveau pour augmenter la vitesse à x 4. Appuie sur le bouton OK  pour revenir à une vitesse de lecture normale.
- Lors de la lecture de la vidéo, appuie sur les boutons Zoom   pour augmenter ou diminuer le volume sonore.

Supprimer un fichier photo ou vidéo

- Appuie sur le bouton Supprimer  lorsque tu visualises une photo ou une vidéo pour la supprimer.
- Pour supprimer toutes les photos ou toutes les vidéos, appuie sur le bouton Supprimer  lorsque tu visualises une photo ou une vidéo, puis, dans le menu de suppression, appuie sur la flèche directionnelle Bas  et sélectionne « Effacer les photos et les vidéos ». Sélectionne ensuite « Oui » pour continuer, puis suis les indications à l'écran.







4. OUTILS CRÉATIVITÉ



Appuie sur les flèches directionnelles gauche  ou droite  pour choisir une fonction et appuie sur le bouton OK  pour accéder à la fonction choisie.




Retouche photo










Dans la fonction Retouche photo, tu peux ajouter des cadres photo, des tampons, des effets spéciaux et des effets fantastiques à tes photos. Appuie sur les flèches directionnelles   pour visualiser les photos, puis appuie sur le bouton OK  pour valider une sélection. Un menu Retouche photo apparaît. Appuie sur les flèches directionnelles   pour choisir une des fonctions ci-dessous, puis appuie sur le bouton OK  pour commencer.

• Cadre










Choisis cette icône pour ajouter un effet fantastique à ta photo. Appuie sur les flèches directionnelles gauche  ou droite  pour sélectionner un effet puis appuie sur le bouton OK  pour confirmer ton choix.

• Tampon

Choisis cette icône pour voir la sélection de tampons. Appuie sur les flèches directionnelles gauche  ou droite  pour faire défiler les propositions et sur les flèches haut  ou bas  pour modifier la taille du tampon à l'écran. Puis appuie sur le bouton OK  pour confirmer ton choix. Ensuite, appuie sur les flèches directionnelles  pour déplacer le tampon à l'endroit que tu souhaites sur la photo, puis appuie sur le bouton OK  une nouvelle fois pour ajouter le tampon à la photo.

• Effets spéciaux

Choisis cette icône pour ajouter un visage rigolo, une déformation, un effet kaléidoscope, ou un filtre couleur à ta photo. Appuie sur les flèches directionnelles gauche  ou droite  pour faire défiler les effets, puis appuie sur les flèches haut  ou bas  pour modifier la taille de l'effet à l'écran. Appuie sur le bouton OK  pour confirmer ton choix. Appuie sur les flèches directionnelles  pour déplacer l'effet choisi à l'endroit où tu souhaites sur la photo puis appuie sur le bouton OK  pour l'appliquer à la photo.

Note : appliquer un effet spécial sur une photo peut prendre plus d'une minute.

• Annuler







Choisis cette icône pour annuler la dernière retouche.

• Sauvegarder

Choisis cette icône pour enregistrer la photo que tu viens de retoucher sous un nouveau fichier.









Note : le processus d'enregistrement d'une photo retouchée avec un effet de déformation peut prendre plus d'une minute.

Animation image par image


Animation image par image est une activité te permettant de créer tes propres animations avec des photos. Tu pourras découvrir des démos en entrant dans cette activité. Appuie sur les flèches directionnelles haut  ou bas  pour choisir une animation. Appuie sur les flèches directionnelles gauche  ou droite  pour choisir une fonction et appuie sur le bouton OK  pour continuer. Appuie sur le bouton Supprimer  pour supprimer une animation et sélectionne « Oui » pour confirmer.

Note : les démos sont pour référence uniquement, elles ne peuvent être ni modifiées, ni supprimées, ni sauvegardées en tant que vidéos.

• Nouvelle animation

Utilise l'écran de visualisation de l'appareil pour prendre des photos. Cette série de photos se transformera ensuite en une animation lorsque tu auras terminé. Après avoir sélectionné « Nouvelle animation », l'écran de visualisation apparaît. Appuie sur le bouton OK  ou sur le déclencheur  pour prendre une photo lorsque l'icône de l'appareil photo  est en surbrillance. L'image de la dernière photo apparaît à l'écran afin de te rappeler la position de l'objet. Appuie sur les flèches directionnelles gauche  ou droite  pour choisir cette icône  après avoir pris assez de photos. Tu reviendras au menu principal de l'activité. Appuie sur les flèches directionnelles gauche  ou droite  afin de voir ton animation, la modifier ou créer une nouvelle animation.






• Voir l'animation

Tu peux regarder l'animation que tu as créée. Appuie sur le bouton OK  pour stopper la lecture et retourner à l'animation.



• Modifier l'animation

Il est possible d'apporter les modifications suivantes à ton animation :

 Prendre des photos	Prends plus de photos pour ton animation (100 photos maximum par animation)
 Voir l'animation	Regarde ton animation en choisissant la musique de fond
 Enregistrer comme vidéo	Enregistre ton animation en tant que vidéo (fichier AVI) pour pouvoir la lire et la transférer sur l'ordinateur. (La sauvegarde d'une animation en fichier vidéo peut prendre quelques minutes)
 Options avancées	Tu peux : <ul style="list-style-type: none">• modifier la vitesse de visualisation de l'animation• modifier la musique de fond• activer ou désactiver l'icône de l'image précédente qui apparaît à l'écran
 Retour	Retourne à l'écran de sélection du projet.

Note : pour supprimer une photo sélectionnée, appuie sur le bouton Supprimer (X) pour faire apparaître le menu de suppression, puis sélectionne « Oui » pour valider.

Analyse de visage



Avec Analyse de visage, tu peux prendre une photo de tes amis et il te dira s'il est drôle ou intelligent !

Tout d'abord, assure-toi que son visage est au centre du cadre. Lorsque le cadre devient vert, le visage est détecté. Appuie sur le bouton OK (OK) pour commencer le scan et les résultats seront donnés au bout de quelques secondes. Pour voir les 3 derniers résultats, utilise les flèches directionnelles (directionnelles).



Note : tous les résultats de la fonction Analyse de visage sont générés aléatoirement et à des fins ludiques.






Dictaphone



Dans la fonction Dictaphone, tu peux enregistrer un message vocal jusqu'à 3 minutes par fichier.

- Appuie sur le bouton OK (OK) pour commencer à enregistrer un nouveau fichier lorsque l'icône Enregistrement (microphone) est sélectionnée. Appuie sur le bouton OK (OK) à nouveau pour arrêter l'enregistrement. Après l'enregistrement, la liste de lecture est affichée automatiquement.
- Appuie sur le bouton OK (OK) pour écouter les voix enregistrées lorsque l'icône Lecture (play) est sélectionnée. Appuie sur le bouton OK (OK) à nouveau pour mettre sur pause.
- Dans la liste de lecture, appuie sur les flèches directionnelles gauche (left) ou droite (right) pour sélectionner l'icône Enregistrement (microphone) et enregistrer un nouveau fichier voix, ou l'icône Lecture (play) pour écouter le fichier sélectionné.
- Pour ajouter un effet à un fichier voix existant, appuie sur les flèches directionnelles gauche (left) ou droite (right) pour sélectionner l'icône Effet (star) et appuie sur le bouton OK (OK) pour accéder au menu des effets de voix.



- Dans ce menu, appuie sur les flèches directionnelles  pour sélectionner un effet de voix et appuie sur le bouton OK  pour ajouter l'effet sélectionné. Pour enregistrer la voix modifiée dans un nouveau fichier, appuie sur les flèches directionnelles  pour sélectionner l'icône Sauvegarder  et appuie sur le bouton OK  pour commencer le processus d'enregistrement. L'écran de la liste de lecture s'affiche automatiquement après la fin du processus d'enregistrement.




Note : la sauvegarde de la voix avec l'effet robot peut prendre plus d'une minute.

5. JEUX




Quatre jeux sont inclus dans **Kidizoom® Pix**.

A. LAPIN SAUTEUR

Le lapin veut traverser la rivière pour cueillir des radis. Appuie sur le bouton OK  pour aider le lapin à bondir sur les rochers, le dos des tortues ou les bûches de bois. Attention ! Les bûches de bois bougent et les tortues vont parfois sous l'eau sans prévenir !




B. VOYAGE EN TRAIN

Oh non ! Il manque des rails le long de la voie ferrée ! Peux-tu trouver les rails manquants pour réparer la voie ferrée ? Appuie sur les flèches directionnelles gauche  ou droite  pour sélectionner les rails et appuie sur le bouton OK  pour valider.





C. OÙ EST L'OVNI ?

Les OVNI aiment jouer à cache-cache. Ils se cachent dans le ciel, et échangent leur position pour rester invisibles ! Observe bien l'OVNI, et lorsqu'il s'arrête, utilise les flèches directionnelles  pour sélectionner le lieu où se cache l'OVNI. Si tu trouves plusieurs fois l'OVNI, il atterrira peut-être pour te faire un coucou !



D. LABYRINTHE DU VER




Le petit ver crée son chemin pour atteindre l'arbre : l'endroit parfait pour se transformer en papillon ! Mais le chemin est semé d'embûches ! Appuie sur les flèches directionnelles  pour sélectionner les parties du chemin, puis appuie sur le bouton OK  pour les faire pivoter et permettre que les parties du chemin se connectent entre elles afin que le ver atteigne l'arbre.



6. RÉGLAGES

Tu peux ajuster les différents réglages du **Kidizoom® Pix**. Appuie sur les flèches gauche ou droite pour faire défiler les pages.

• Volume sonore

Dans les Réglages, sélectionne Volume sonore, puis appuie sur les flèches directionnelles haut  ou bas  pour régler le volume sonore et appuie sur OK  pour valider.

• Mémoire

Il est possible de voir l'état de la mémoire interne du **Kidizoom® Pix** ou de la carte mémoire (si insérée). Il y a trois options avancées ici :

A. Effacer toutes les photos et les vidéos

Cette action effacera tous les fichiers dans les dossiers "DCIM" et "DOWNLOAD" de la mémoire interne ou de la carte mémoire si insérée.

B. Formater

Cette action effacera toute la mémoire interne ou de la carte mémoire si une carte est insérée.

C. Remise à zéro

Cette action effacera toute la mémoire interne et réinitialisera tous les réglages par défaut.

À la suite de ces trois options, il te sera demandé de confirmer ton choix.

Suis les instructions sur l'écran pour confirmer.

Note : si une carte mémoire est insérée, les fichiers enregistrés dans la mémoire interne ne pourront être lus, sauf si la carte mémoire est retirée. Lorsque la mémoire du **Kidizoom® Pix** est pleine ou presque, nous recommandons de sauvegarder les fichiers sur l'ordinateur puis de supprimer les fichiers de la mémoire interne de l'appareil pour libérer de l'espace.







- **Résolution des photos**

Pour une meilleure qualité d'image, sélectionne 2.0 Mpixels. Si tu choisis une résolution plus faible, 0.3 Mpixels, tu pourras enregistrer davantage de photos.




- **Balayage**

La fréquence par défaut est celle à utiliser en France. Il est recommandé de conserver le réglage initial, excepté en cas de voyage.

- **Date et heure**

Ce menu affiche la date et l'heure. Si tu souhaites modifier la date ou l'heure, appuie sur le bouton OK . Après être entré dans le menu Date et heure, appuie sur les flèches directionnelles haut  ou bas  pour modifier les paramètres, ou appuie sur les flèches directionnelles gauche  ou droite  pour aller à l'option suivante. Une fois que tu as terminé, appuie sur le bouton OK  pour sortir de ce menu.

- **ABC - Sélection de la langue**

Ce menu indique la langue d'utilisation sélectionnée. Pour changer la langue, appuie sur les flèches directionnelles haut  ou bas  pour sélectionner la langue souhaitée, puis appuie sur le bouton OK  pour confirmer.

COMMENT PRENDRE UNE BONNE PHOTO ?

Es-tu prêt(e) à t'amuser en prenant des photos ? **VTech®** est là pour t'aider à prendre de belles photos grâce à ton nouvel appareil photo numérique **Kidizoom® Pix**. Découvre nos astuces pour t'aider à utiliser ton appareil.

Étape 1

Pour commencer, glisse la dragonne autour de ton poignet afin de tenir fermement ton nouveau Kidizoom.

Étape 2

Il y a deux façons de regarder ta photo avant de la prendre. Tu peux soit utiliser l'écran couleur LCD se trouvant sur la face arrière de ton Kidizoom soit utiliser les deux viseurs situés au-dessus de l'écran.

Note : ce que tu verras dans les deux viseurs peut ne pas être la même chose que ce que tu verras grâce à l'écran LCD couleur et sur la photo finale.

Étape 3

Tu es maintenant prêt(e) à prendre des photos. Assure-toi de tenir ton Kidizoom aussi droit que tu peux, à l'aide de tes deux mains.

Étape 4

Approche-toi de ce que tu veux photographier. Fais attention à ne pas trop t'approcher sinon ta photo sera floue. Cela peut nécessiter un peu d'entraînement alors ne t'inquiète pas si ta photo n'est pas bonne au premier cliché.

Étape 5

Si tu prends une photo en extérieur un jour où il y a du soleil, place-toi en ayant le soleil derrière toi.

Étape 6

Ton Kidizoom émet un déclic lorsque tu prends une photo. Une fois que tu as entendu ce bruit, tu peux prendre une autre photo.

Amuse-toi bien !



RÉSOLUTION DE PROBLÈMES

Consultez cette section si vous rencontrez des difficultés lors de l'utilisation du **Kidizoom® Pix**.

Problème	Solution
L'appareil ne fonctionne plus	<ol style="list-style-type: none">1. S'assurer que l'appareil est éteint.2. Retirer les piles.3. Attendre quelques minutes puis replacer les piles dans les compartiments à piles situés de chaque côté de l'appareil.4. Allumer l'appareil. Le Kidizoom® Pix devrait à nouveau fonctionner normalement.5. Si l'appareil ne fonctionne toujours pas, remplacer toutes les piles par des piles neuves.
La photo prise est floue	<ol style="list-style-type: none">1. Vérifier que l'appareil est tenu fermement.2. S'assurer que les conditions de luminosité de la prise de vue sont bonnes.3. S'assurer que la lentille de protection de l'objectif est propre.
La connexion à l'ordinateur est impossible	S'assurer que le câble USB (non inclus) est correctement branché sur l'appareil d'une part et sur l'ordinateur d'autre part et consulter à nouveau la procédure de connexion de ce manuel.
L'enregistrement de fichiers est impossible	Vérifier si la carte mémoire est pleine. Si aucune carte mémoire n'est insérée, vérifier l'état de la mémoire interne du Kidizoom® Pix .
Les fichiers photo et vidéo téléchargés dans l'appareil ne peuvent pas être visionnés	Vérifier que les fichiers téléchargés sont dans le bon répertoire du Kidizoom® Pix . Les photos doivent être placées dans le dossier DOWNLOAD\PHOTO, les vidéos doivent être placées dans le dossier DOWNLOAD\VIDEO du Kidizoom® Pix lorsqu'il est connecté à l'ordinateur.
La diffusion à l'écran est anormale	<ol style="list-style-type: none">1. Éteindre l'appareil et enlever les piles.2. Attendre quelques minutes, puis, réinsérer les piles.3. Si l'appareil ne fonctionne toujours pas, remplacer toutes les piles par des piles neuves.

La carte mémoire n'est pas détectée

1. Vérifier que la carte mémoire est correctement insérée.
2. S'assurer que la carte mémoire est de type supporté. L'appareil photo supporte seulement les cartes microSD ou microSDHC.
3. Vérifier que le système de fichiers de la carte mémoire est FAT ou FAT32. Le **Kidizoom® Pix** ne reconnaît pas les systèmes NTFS ou exFat. Nous conseillons de sauvegarder toutes les données importantes de la carte mémoire et de les convertir au format système de fichier FAT ou FAT32 avant de les utiliser sur le **Kidizoom® Pix**.

ENTRETIEN

1. Pour nettoyer l'appareil photo, utiliser un linge légèrement humide. Ne pas utiliser de solvants ni de produits corrosifs.
2. Éviter toute exposition prolongée de l'appareil photo au soleil ou à toute autre source de chaleur.
3. Entreposer l'appareil photo dans un endroit sec.
4. Ce jouet est fabriqué avec des matériaux résistants. Néanmoins, lui éviter les chocs contre des surfaces dures. Ne pas exposer à l'humidité ou immerger.

SERVICE CONSOMMATEURS

Si vous rencontrez un problème qui ne peut être résolu à l'aide de ce manuel, ou pour toute question ou suggestion que vous souhaiteriez nous soumettre, nous vous invitons à contacter notre service consommateurs :

Pour la France :

Tél. : 0 805 163 030 (service et appel gratuits)

Via notre site Internet www.vtech-jouets.com – Rubrique « Assistance ».

Pour la Suisse francophone :

Via notre site Internet www.vtech-jouets.com – Rubrique « Assistance ».

Pour la Belgique francophone :

Tél. : 0 800 72 378 (appel gratuit)

Email : sav@vtechnl.com

Pour le Canada :

Tél. : 1 877 352 8697

Email : toys@vtechcanada.com

Vous avez aimé ce jouet ?

Vous pouvez nous faire part de vos commentaires sur notre site Internet www.vtech-jouets.com en cliquant sur « Donnez votre avis » sur la page de présentation du jouet.

Nous lisons tous les avis déposés. Cependant, nous nous réservons le droit de ne pas tous les mettre en ligne en raison de contraintes matérielles ou lorsque les propos contenus dans un témoignage peuvent porter atteinte aux libertés et droits individuels.

GARANTIES

Pour la France, la Belgique francophone et la Suisse francophone

Tous nos produits sont couverts par la garantie légale de conformité, qui couvre les défauts de conformité apparaissant dans les deux ans à compter de la délivrance du produit, et par la garantie des vices cachés, qui couvre les vices non apparents au moment de la vente rendant le produit impropre à son usage ou diminuant très fortement cet usage.

Ces garanties n'ont pas vocation à s'appliquer dans le cas d'une mauvaise utilisation du produit (produit démonté, pièces arrachées, connecteur forcé, utilisation d'un adaptateur secteur ou de piles non recommandés par VTech, écrans ou pièces endommagés suite à une chute ou un choc...), dans le cas d'une utilisation détournée et/ou dans le cas de l'usure normale du produit .

Si vous avez une difficulté intervenant dans ce délai, vous pouvez nous contacter :

Pour la France :

- Tél. : 0 805 163 030 (service et appel gratuits)

Via notre site Internet www.vtech-jouets.com – Rubrique « Assistance ».

Pour la Suisse francophone :

- Via notre site Internet www.vtech-jouets.com – Rubrique « Assistance ».

Pour la Belgique francophone :

- Tél. : 0 800 72 378 (appel gratuit)

Email : sav@vtechnl.com

À LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDÉO PAR VOUS-MÊME OU PAR VOTRE ENFANT

I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent à des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

Protégez les oreilles de votre enfant lorsqu'il utilise un casque ou des écouteurs

- Une exposition excessive de son oreille à un volume élevé peut endommager son audition.
- Diminuez toujours le volume avant de connecter un casque ou des écouteurs à une source audio et réglez le volume au minimum nécessaire permettant à votre enfant d'entendre la musique.
- Utiliser ce produit avec le premier casque audio **VTech®** permet d'assurer le respect de la puissance sonore maximale fixée par l'article L5232-1 du Code de la Santé Publique français.

SATISFAIT OU REMBOURSÉ :

Vous disposez d'un délai de 15 jours après l'achat de votre **Kidizoom® Pix** pour le retourner si celui-ci ne vous convenait pas. Le produit devra être retourné complet dans son emballage d'origine avec son mode d'emploi, accompagné de l'original de la preuve d'achat (ticket de caisse ou facture) à l'adresse suivante : **VTech®** - Opération satisfait ou remboursé - 24, allée des Sablières - 78290 Croissy-sur-Seine. Tout appareil **Kidizoom® Pix** retourné incomplet, abîmé, endommagé, ou sali ne sera pas repris. Nous nous engageons à vous rembourser le montant facturé sur la preuve d'achat, en bons d'achat **VTech®**, dans la limite de 100 €. Les frais de port occasionnés par le renvoi du produit resteront à votre charge. Le remboursement s'effectuera en bons d'achat valables 1 an, dans un délai de 4 semaines et sera envoyé à l'adresse que vous nous aurez fournie. Un seul remboursement par foyer (même nom, même adresse). Cette offre est réservée aux particuliers et ne s'applique pas aux magasins ou aux distributeurs. Offre valable en France uniquement.



PRODUIT DEL
DE CLASSE 1

***Venez découvrir tous nos produits
sur notre site Internet :***

www.vtech-jouets.com



TM & © 2015 VTech
Holdings Limited.
Tous droits réservés.
Imprimé en Chine
91-003211-013 (FR)