

vtech®

Manuel d'utilisation

KidiZoom® PRINTCAM



INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir la **Print Cam** de **VTech**. Félicitations ! Cet appareil photo est multifonctionnel - il permet de prendre des photos, des vidéos, de jouer à des jeux et surtout il imprime instantanément. Il contient un rouleau de papier à imprimer pour imprimer non seulement des photos mais aussi des cartes, des coloriages, des jeux et bien plus encore.

CONTENU DE LA BOÎTE



Appareil® Print Cam

(avec une batterie intégrée non remplaçable)



1 rouleau de papier à imprimer



Câble micro-USB



Manuel d'utilisation



Dragonne

Note :

Les parties métalliques de l'appareil sont isolantes.

ATTENTION :

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

Il est conseillé de sauvegarder 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, cords and packaging screws are not part of this toy, and should be discarded for your child's safety.

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

Le jouet doit uniquement être connecté à des équipements portant l'un des symboles suivants :  ou .

La batterie de ce produit ne doit pas être jetée avec les déchets ménagers.

Cette batterie est recyclable. Veuillez suivre les réglementations locales en matière de recyclage.

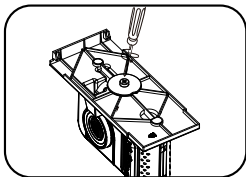
L'étiquette recouvrant l'écran de l'appareil est un matériau d'emballage. Veuillez retirer cette étiquette avant l'utilisation.

ATTENTION :

Les vis de la boîte doivent être retirées par un adulte.

Pour retirer la vis du support :

1. À l'aide d'un tournevis, tourner plusieurs fois la vis dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, puis la retirer.
2. Jeter la vis et tout autre matériel d'emballage de la boîte.



ATTENTION ! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois.
Jouet électronique pouvant être branché à un transformateur. Danger de choc électrique.



ATTENTION ! Pour charger l'appareil, utiliser uniquement le câble micro-USB fourni ou un adaptateur/transformateur USB VTech 5V / 1A, modèle 80-405149 (vendu séparément).

Informations de sécurité lors de l'utilisation d'une alimentation électrique pour jouets

Note : le chargeur USB ou l'adaptateur AC/DC est appelé « alimentation électrique » dans tout le manuel.

- Le jouet doit uniquement être utilisé avec une source d'alimentation électrique pour jouets.
- La source d'alimentation n'est pas un jouet.
- Attention ! Le jouet ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois.
- Le jouet ne doit pas être raccordé à un nombre de sources d'alimentation supérieur à celui recommandé.
- Ne jamais exposer à l'humidité un jouet branché sur le secteur.
- Vérifier régulièrement l'état de la source d'alimentation (fiches de raccordement, boîtier, prise ou toute autre pièce). Ne pas utiliser une source d'alimentation endommagée pour éviter tout risque d'incendie, de choc électrique ou de dommage corporel.
- Les sources d'alimentation ne sont pas destinées à être utilisées comme jouets, et l'utilisation de ces produits par les enfants doit se faire sous la surveillance des parents.

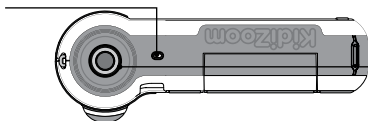
ENTRETIEN DE LA BATTERIE

Charger régulièrement la batterie pour garder une performance optimale, même si l'appareil n'est pas utilisé. Par exemple, charger l'appareil tous les 6 mois.

Ce jouet contient une pile non remplaçable.

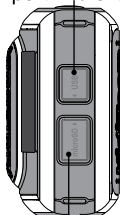
FONCTIONNALITÉS

Indicateur
lumineux Led



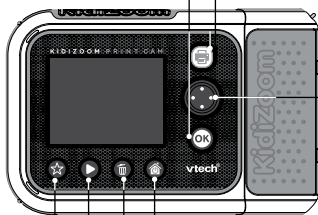
Déclencheur

Bouton OK
Emplacement
port micro-USB



Bouton Impression

Points Haut, Bas,
Droite, Gauche



Emplacement de
la carte mémoire
(carte non fournie)

Bouton Étoile

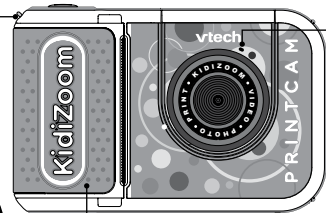
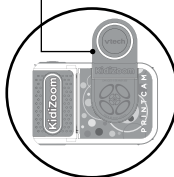
Bouton Lecture

Bouton Menu/
Marche/Arrêt

Bouton Supprimer

Crochet pour
dragonne

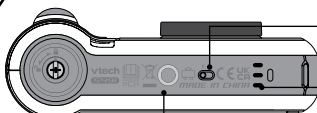
Objectif pour
selfies



Microphone

Compartiment Rouleau de papier

Emplacement pour
un trépied (trépied
non inclus)



Curseur
Marche/Arrêt

Haut-parleur

1. Curseur Marche/Arrêt

Lorsque le curseur est sur la position **Arrêt** , la batterie est déconnectée, elle ne peut plus être chargée et l'appareil ne fonctionne plus. Lorsque le curseur est sur la position **Marche** , la batterie est connectée, elle peut être chargée et l'appareil fonctionne.

Note : pour une utilisation quotidienne, il n'est pas nécessaire de déplacer le curseur sur la position **Arrêt**. Déplacer le curseur sur la position **Arrêt** uniquement lorsque le jouet n'est pas utilisé pendant une longue période.

2. Déclencheur

Appuie sur ce bouton pour prendre une photo lorsque tu es dans le mode Photos ou pour faire une vidéo dans le mode Vidéos. Lorsque tu es dans un autre mode, appuie sur ce bouton pour revenir vers le mode Photos ou Vidéos.

3. Bouton Impression

Appuie sur ce bouton dans le mode Photos ou Vidéos pour d'abord voir un aperçu, puis pour imprimer. Sur le menu d'accueil, appuie sur ce bouton pour aller dans le mode Photos.

4. Bouton Étoile

Appuie sur ce bouton pour changer le volume sonore. Dans les modes Photos ou Vidéos, appuie sur ce bouton pour changer des réglages et/ou des options.

5. Bouton Menu/Marche/Arrêt

Appuie sur ce bouton pour allumer l'appareil et maintiens-le appuyé 2 secondes pour éteindre l'appareil. Ce bouton permet également d'entrer dans le menu principal ou de retourner au menu précédent.

6. Bouton OK

Appuie sur ce bouton pour confirmer un choix ou une action. Le bouton OK peut aussi être utilisé comme bouton de commandes dans certains jeux.

Note : le bouton OK peut aussi être utilisé pour prendre une photo dans le mode Photos.

7. Points directionnels

Utilise ces boutons pour faire des choix, ou comme boutons de commandes pour certains jeux.

8. Bouton Lecture

Appuie sur ce bouton pour visualiser des photos ou des vidéos.

9. Bouton Supprimer

Appuie sur ce bouton pour supprimer une photo ou une vidéo, ou pour annuler une opération.

10. Emplacement de la carte mémoire

Insère une carte microSD (non incluse) pour obtenir une plus grande capacité de mémoire.

11. Port micro-USB

Branche l'appareil à un ordinateur avec le câble micro-USB inclus pour transférer des fichiers sur un ordinateur et pour recharger la batterie de l'appareil.

12. Objectif pour selfies

Soulève l'objectif pour te prendre en selfies ou te voir sur l'écran.

13. Indicateur lumineux Led

Cet indicateur lumineux indique l'état du chargement de l'appareil. La lumière est rouge lorsque l'appareil est en charge, et devient verte lorsque l'appareil est complètement chargé. Lors de l'utilisation, cette lumière s'allume uniquement lors du décompte ou lors d'un transfert de fichier.

CARACTÉRISTIQUES DU PRODUIT

Affichage	Écran couleur LCD de 2,4 pouces
Langue	Multilingue (anglais US, anglais UK, allemand, espagnol, français, néerlandais).
Résolution photo	5 Mp : 2560 x 1920 (extrapolés) 2 Mp : 1600 x 1200 0,3 Mp : 640 x 480
Résolution vidéo	320 x 240 par défaut 640 x 480 avec une carte microSD et sans effets spéciaux
Durée limite des vidéos par fichier	Mémoire interne : 5 minutes par fichier enregistré. Carte mémoire : 10 minutes par fichier enregistré.
Zoom	X4
Mise au point	À partir de 45 cm
Mémoire interne	Mémoire interne de 256 Mo (partagée avec les données des programmes, la mémoire disponible pour les fichiers photo et vidéo est donc moindre)
Formats supportés	Photo : Standard Baseline JPEG Vidéo : AVI (Motion JPEG)
Connecteur externe	Câble micro-USB (inclus) pour connecter à l'ordinateur et charger.
Format de carte mémoire et capacité	Carte microSD ou microSDHC (non fournie). Les cartes d'une capacité de 1 Go à 32 Go de classe 10 ou supérieure sont recommandées.
Batterie	Batterie Li-ion (non remplaçable)
Impression	Impression thermique en noir et blanc (aucune encre utilisée) Rouleau de papier thermique : 57 mm Largeur x max 28 mm diamètre
Amplitude thermique maximale pour un bon fonctionnement	0-40 °C (32-104 °F)

CAPACITÉS DE STOCKAGE

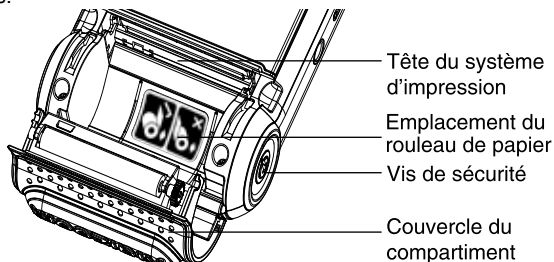
Mémoire		Photos (5 Mp)	Photos (2 Mp)	Photos (0,3 Mp)	Vidéos (minutes)
Mémoire interne		320	380	1 930	8
Carte Mémoire	2 Go	3 600	4 400	22 100	90
	4 Go	7 300	8 800	44 200	180
	8 Go	14 700	17 700	88 500	370
	16 Go	29 500	35 400	177 000	740
	32 Go	59 000	70 800	354 100	1 480

Note : les chiffres indiqués dans ce tableau sont approximatifs, la capacité réelle dépend de l'environnement de la prise de vue. La durée d'une vidéo est limitée à 5 minutes (mémoire interne) ou 10 minutes (sur une carte microSD insérée). Cette estimation est basée sur une résolution vidéo de 320 X 240.

IMPRESSIONS

Précautions

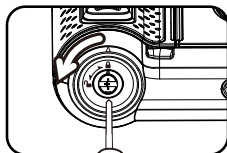
- Pour un meilleur résultat d'impression, utiliser les recharges de papier **KidiZoom Print Cam**.
- Pour la sécurité de votre enfant, seul un adulte doit changer le rouleau de papier et s'assurer que le compartiment est proprement fermé avant toute utilisation.
- Ne pas ouvrir le compartiment du rouleau de papier pendant ou juste après une impression. Laisser refroidir l'appareil avant d'ouvrir le compartiment.
- Ne pas tirer sur le papier lorsque le compartiment est fermé. Ceci pourrait abîmer le système d'impression.
- Éviter de toucher la tête du système d'impression avec les mains ou tout autre objet. Le laver uniquement avec un chiffon microfibre non pelucheux.
- La technologie d'impression thermique n'est pas conçue pour être stockée sur le long terme. Pour une meilleure performance d'impression, éviter toute exposition à la lumière directe du soleil. Assurez-vous aussi de garder une copie digitale de vos photos et vidéos.



Installation du rouleau de papier

Pour la sécurité de votre enfant, ne pas le laisser installer le rouleau de papier.

1. Utiliser un tournevis (non fourni) et tourner la vis située sous le compartiment du rouleau de papier sur la position Cadenas ouvert (sens inverse des aiguilles d'une montre).

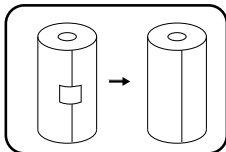


2. Ouvrir le compartiment en positionnant les doigts de chaque côté du compartiment dans les petites ouvertures prévues pour le soulever.

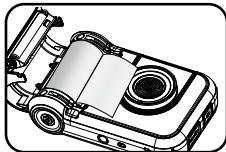


3. Enlever la partie adhésive du rouleau.

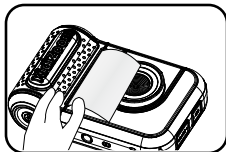
Note : le ruban adhésif ne fait pas partie du jouet, jetez-le immédiatement après ouverture du rouleau.



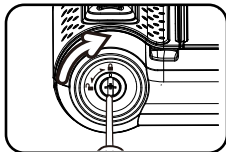
4. Insérer le nouveau rouleau de papier dans le compartiment comme montré sur le schéma ci-contre en vérifiant bien que le papier sorte par le bas du rouleau (et non le haut du rouleau).



5. Laisser un petit morceau dépasser du compartiment puis fermer le couvercle.



6. Détacher l'excès de papier puis tourner la vis à l'aide du tournevis sur la position Cadenas fermé.



Impression

En mode Photos ou Vidéos, appuyer sur le bouton Impression pour voir un aperçu. L'icône Luminosité  permet d'ajuster la luminosité, tandis que l'icône Supprimer  permet de supprimer l'image. Appuyer sur le bouton Impression ou sélectionner la coche  pour imprimer l'image et sauvegarder une copie digitale.

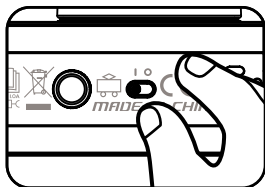


Dessiner ou colorier sur le papier thermique

Pour de meilleurs résultats, il est recommandé d'utiliser des marqueurs ou des feutres fins.

POUR COMMENCER À JOUER...

Lors de la première utilisation, il est nécessaire d'activer la batterie. Localise le curseur situé sous l'appareil et déplace-le sur la position **Marche**. Si le curseur n'est pas dans cette position, il ne sera pas possible de recharger l'appareil, ni d'accéder aux activités et l'horloge devra être à nouveau réglée.



CHARGEMENT DE LA BATTERIE

Note : le chargement de la batterie doit être effectué par un adulte.

- S'assurer que la batterie est sur la position . Soulever le cache en caoutchouc protégeant le port micro-USB sur le côté.
- Brancher l'extrémité du câble USB (non fourni) au port micro-USB de l'appareil.
- Une fois la connexion réussie, le symbole de la batterie en chargement sera affiché sur l'écran.
- Une image indiquant que la batterie est complètement chargée apparaîtra sur l'écran une fois le chargement terminé. Débrancher l'appareil du câble de chargement.



PRÉCAUTIONS LORS DU CHARGEMENT :

Utiliser le câble **VTech®** micro-USB fourni ou un adaptateur secteur Vtech AC/DC 80-405149 (vendu séparément) branché à un équipement avec un port USB (sortie DC 5V/1A) avec la mention suivante :  ou . Ne pas charger avec un autre câble. Avant toute utilisation, vérifier que le cordon du câble ne montre aucune incision ni fil électrique apparent. S'assurer que les extrémités ne contiennent pas de trace de résidu ou de liquide (eau, jus de fruits, etc). Pendant le chargement, l'appareil doit être sec et les extrémités du câble ne doivent contenir aucune saleté. Brancher le câble dans la bonne direction. Si l'appareil est en marche lorsqu'il est connecté à l'ordinateur, une fenêtre pourrait apparaître sur l'écran de l'ordinateur demandant l'accès au lecteur.

Ne jamais laisser l'appareil sans supervision lors du chargement. Afin d'éviter une surchauffe de l'appareil connecté, veiller à ne pas poser l'appareil sur une surface souple pendant le chargement. Le chargement complet de la batterie dure environ de 4 et 7 heures. Débrancher l'appareil lorsqu'il est complètement chargé. Ne pas laisser l'appareil se charger pendant plus de 7 heures.

DURÉE DE LA BATTERIE

La durée de la batterie dépend de l'utilisation de l'appareil. Comme tout appareil électronique, plus l'usage est fréquent et plus la batterie se décharge rapidement. Certaines activités, comme l'enregistrement de photos et de vidéos, consommeront davantage de batterie. La batterie dure environ 2 h en utilisation intensive (prises de photos et vidéos en continu), et plus longtemps en utilisation classique. Le niveau de batterie est indiqué en haut à droite de l'écran. Quand le niveau de batterie est faible, il est recommandé de recharger l'appareil avant de l'utiliser. Si le niveau de batterie est trop faible, l'appareil ne fonctionnera plus jusqu'à ce qu'il soit rechargé.

ÉCONOMIE D'ÉNERGIE

Pour préserver la vie de la batterie, l'appareil s'éteint automatiquement après une courte période d'inactivité, excepté lors de l'enregistrement d'une vidéo ou lors de l'utilisation de l'activité Stop-motion image par image.

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

L'appareil est compatible avec les cartes mémoires microSD/SDHC jusqu'à 32 Go, vendues séparément.

- Pour commencer, s'assurer que l'appareil est éteint.
- Soulever le cache en caoutchouc de l'emplacement pour carte mémoire situé sur le côté de l'appareil.
- Insérer la carte mémoire en respectant le schéma ci-contre.
- Replacer le cache pour protéger la carte mémoire.
- Pour retirer la carte microSD/SDHC, appuyer une fois sur la carte afin de l'éjecter.



Notes :

- Il est recommandé de formater la carte mémoire avant de l'utiliser avec l'appareil.
- Lorsqu'une carte mémoire est insérée, les fichiers sauvegardés sur la mémoire interne ne sont plus accessibles. Vérifier que les fichiers sont bien sauvegardés sur l'ordinateur pour éviter toute perte de donnée. Afin d'éviter d'éventuelles dégradations de l'appareil ou de la carte mémoire, éteindre l'appareil avant de retirer la carte mémoire.

POUR COMMENCER À UTILISER LA PRINT CAM

S'assurer que le curseur est sur la position **Marche** et charger la batterie avant de commencer. Appuie sur le bouton Menu/Marche/Arrêt pour allumer l'appareil. Lors de la première utilisation, sélectionne la langue désirée à l'aide du point Haut ou Bas puis appuie sur le bouton OK pour confirmer. L'écran de sélection de la date et de l'heure s'affiche. Appuie sur le point Haut ou Bas, ou Gauche ou Droite pour choisir le jour, le mois, l'année et l'heure. Appuie sur le bouton OK pour confirmer.

Note : la langue, la date et l'heure pourront encore être modifiées dans le menu Réglages.

Menu d'accueil

8 modes :

1. Photos
2. Vidéos
3. Clic'couleur
4. Panorama
5. Fabrique à BD
6. Imprim'fun
7. Jeux
8. Réglages



Note : lorsque les jeux sont désactivés dans les Contrôles parentaux (voir plus loin dans le manuel), l'icône Jeux est remplacée par l'icône Galerie.

Ajuster le volume sonore

Appuie sur le bouton Étoile (★) pour voir les options. Choisis l'icône du Haut-parleur (🔊) puis appuie sur le point Gauche (◀) ou Droite (▶) pour ajuster le volume.

Visionner les photos et vidéos

Appuie sur le bouton Lecture (▶) pour visionner tes photos et vidéos.

- Les fichiers les plus récents apparaissent en premier.
Appuie sur le bouton Gauche  ou Droite  pour sélectionner le fichier précédent ou suivant. Appuie sur le point Haut  ou Bas  pour faire défiler les photos et vidéos par 10.
- Appuie sur le bouton  ou Lecture  pour zoomer la photo (X2 ou X4), ou pour lire une vidéo. Appuie sur le bouton Supprimer  pour supprimer la photo ou vidéo à l'écran, ou choisis de supprimer tous les fichiers photo ou vidéo de ta galerie. Il te sera demandé de confirmer ta sélection avant de tout effacer.
- Pendant la lecture d'une vidéo, appuie sur le point Gauche  ou Droite  pour accélérer ou revenir en arrière à une vitesse X1, X2 ou X4. Appuie sur le bouton  pour mettre en pause ou revenir à la lecture de la vidéo.
- Les photos panoramiques défilent automatiquement à l'horizontale en mode Visionnage. Appuie sur le bouton  pour mettre en pause ou revenir à la lecture ou appuie sur le point Gauche  ou Droite  pour bouger manuellement sur l'image. Appuie sur le bouton Menu d'accueil  pour continuer la lecture.

Éteindre la Print Cam

Pour éteindre l'appareil, appuie sur le bouton Menu/Marche/Arrêt  pendant 2 secondes. L'appareil s'éteindra automatiquement après quelques minutes d'inactivité.

MODES



Photos

Prendre une photo

- Appuie sur le déclencheur  ou sur le bouton  pour prendre une photo.
- Appuie sur le point Gauche  ou Droite  pour faire défiler les différents effets spéciaux.
- Appuie sur le point Haut  ou Bas  pour zoomer de X1 à X4.
- Appuie sur le bouton Impression  pour voir un aperçu. Appuie sur le bouton Impression ou sur l'icône de la coche pour confirmer l'impression et sauvegarder une copie digitale.

Retardateur

Lors de la prise photo, appuie sur le bouton Étoile  pour accéder au menu des Réglages. Appuie sur le point Droite pour accéder au **Retardateur**. Appuie sur OK pour enclencher un compte à rebours de 10 secondes lors de la prochaine prise photo. Dans les Réglages, tu peux aussi sélectionner l'option **Détecteur de visage**. Dans ce cas, l'appareil prend automatiquement une photo 3 secondes après avoir détecté un visage stable.

Note : le mode Retardateur se désactive à chaque fois que l'appareil est éteint.



Vidéos

Enregistrer une vidéo

- Appuie sur le point Gauche  ou Droite  pour voir défiler les différents effets spéciaux.
- Appuie sur le déclencheur  ou sur le bouton **OK** pour commencer un enregistrement vidéo. Appuie sur un des 2 boutons pour arrêter l'enregistrement.
- Appuie sur le point Haut  ou Bas  pour zoomer de X1 à X4.
- Après l'enregistrement, appuie sur le bouton **OK** pour visionner la vidéo, ou appuie sur le bouton Supprimer  pour supprimer une vidéo. Lors de la lecture d'une vidéo, appuie sur le bouton **OK** ou sur le déclencheur  pour revenir au mode Vidéo.
- Appuie sur le bouton Impression  pour imprimer une capture de l'enregistrement (si l'enregistrement n'a pas encore commencé). La capture ne sera pas sauvegardée sur l'appareil.

Retardateur

Lors de l'enregistrement d'une vidéo, appuie sur le bouton Étoile  pour accéder au menu des Réglages. Appuie sur le point Droite pour accéder au retardateur. Appuie sur OK pour enclencher un compte à rebours de 10 secondes lors du prochain enregistrement.

Note : le mode Retardateur se désactive à chaque fois que l'appareil est éteint.



Clic'couleur

Dans ce mode, tu peux prendre une nouvelle photo ou en choisir une déjà sauvegardée pour la convertir dans un format Coloriage. Imprime-la pour la colorier.

Prends une nouvelle photo ou choisis-en une déjà sauvegardée puis appuie sur le bouton **OK** à l'écran suivant.

Ensuite, la photo sera convertie en format Coloriage. Tu pourras ajuster son intensité (3 niveaux) en appuyant sur le point Haut  ou Bas  puis choisis l'icône Impression  pour imprimer et l'icône de la coche  pour sauvegarder l'image et en refaire une nouvelle.



Panorama

Après avoir regardé la démonstration, appuie sur le bouton **OK** pour te diriger vers l'écran de capture et prendre entre 2 à 4 photos pour créer ton panorama. Tu pourras visionner ta photo panoramique dans le mode Lecture de l'appareil.

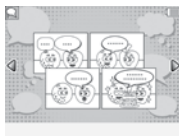


Fabrique à BD

Dans ce mode, tu peux créer ta propre Bande Dessinée.

1. Crée ta BD

Choisis le mode Démo ou crée ta propre BD. La BD en démo est composée de 4 cases avec des bulles. Tu peux remplacer le fond, ajouter de nouveaux tampons et personnaliser la BD.



Dans le mode Créer ta propre BD, tu pourras laisser libre cours à ton imagination pour inventer ta propre BD.

2. Éditer la BD

Tu peux personnaliser les cases de ta BD. Chaque BD contient au maximum 4 cases.

Lorsque tu as édité toutes les cases, appuie sur le point Bas  pour voir les icônes permettant de changer les contours des cases, imprimer la BD ou la sauvegarder.

Pour supprimer une case, appuie sur le bouton Supprimer. Tu peux visionner ta BD dans le mode Lecture.



3. Éditer les cases

Si la case est vide, tu seras automatiquement dirigé vers les fonds d'écran. Tu peux changer ta BD avec les outils suivants :



Photo de fond

Choisis cette icône pour changer le fond de ta BD. Tu peux choisir une photo instantanée ou sauvegardée. Appuie sur le bouton **OK** pour confirmer le changement de fond.

Contour

Choisis un contour pour les cases de la BD. Si tu veux supprimer un contour, appuie sur le bouton Supprimer .

Tampons

Choisis un tampon, puis personnalise-le. Tu peux le tourner, le rogner ou le bouger. Tu peux ajouter un maximum de 10 tampons dans chaque BD. Pour supprimer un tampon, appuie sur le bouton Supprimer .

Retour

Choisis cette icône pour revenir au mode Édition de la BD.



Imprim'fun

Dans ce mode de jeu, tu peux sélectionner des modèles, les personnaliser ou même en faire des créations uniques pour ensuite les imprimer et les colorier.



Menu principal Imprim'fun

Cartes

Personnalise des cartes standard ou pliées en accordéon pour les offrir à tes amis !



Costumes

Choisis un costume, une coiffure et un visage à imprimer et colorier.



Dessins codés

Choisis une image puis imprime-la pour la colorier en suivant bien la légende des chiffres et couleurs.



Morpion

Personnalise ton jeu, imprime-le puis joue contre tes amis au meilleur des 5 parties !



Labyrinthes

Choisis un labyrinthe puis personnalise-le avec une photo et imprime-le pour y jouer.



Accessoires

Personnalise un accessoire, un mémo, une étiquette et bien plus encore. Puis imprime ta création pour la colorier.



Jeux

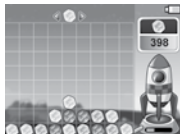
Il y a 3 jeux inclus dans la **Print Cam**.

1. Chute de cristaux

Aligne au moins 3 cristaux identiques à la suite à l'horizontale, à la verticale ou en diagonale pour que la ligne puisse disparaître de l'écran.

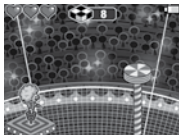
Appuie sur les points Gauche (←) ou Droite (→) pour déplacer le cristal puis appuie sur le bouton (OK) pour le laisser tomber. Le cristal Arc-en-ciel est un cristal universel qui permet de remplir n'importe

quelle ligne. La pierre fait exploser une ligne horizontale ou verticale. Le but est de faire disparaître le plus de lignes de cristaux possible pour passer au niveau supérieur.



2. Clown acrobate

Le clown acrobate montre le dernier show de son spectacle. Appuie et maintiens le bouton **OK** pour l'aider à sauter et à atterrir au bon endroit sur l'autre plateforme.



3. Singe grimpeur

Apprends au singe à grimper haut pour rejoindre sa maman. Appuie sur le bouton Gauche (ou Droite) pour déplacer le singe grimpeur d'une branche à l'autre. Attrape les branches sur le passage et évite les obstacles.



Réglages

1. Luminosité

Pour ajuster la luminosité de l'écran LCD.

2. Mémoire

Tu peux voir la mémoire interne restante, ainsi que la mémoire disponible sur la carte mémoire (si présente dans l'appareil). Il existe 2 options avancées :

a. Formater

Cette action supprimera toutes les données de la mémoire interne et de la carte mémoire (si présente dans l'appareil).

b. Remise à zéro

La remise à zéro efface tout le contenu (dont les photos, vidéos et fichiers) sauvegardé dans la mémoire interne de l'appareil et réinitialise tous les réglages à la configuration d'usine (y compris les niveaux de jeu et les index). Les fichiers de la carte mémoire (si insérée) ne seront pas effacés.

Note : le formatage efface toutes les données de la mémoire (tous les fichiers photo et vidéo). Si une carte mémoire est utilisée, les données stockées dans la mémoire interne ne sont pas visibles. Retirer la carte mémoire pour accéder aux données internes. Lorsque la mémoire interne est presque pleine, ou que le fichier Index est intégralement utilisé, déplacer les fichiers de la mémoire interne sur l'ordinateur. Ensuite, supprimer les fichiers de la mémoire interne pour libérer de l'espace.

3. Réglages photo

Résolution photo : choisis entre une résolution haute ou basse.

Fréquence de balayage : il est recommandé de conserver le réglage initial, excepté en cas de voyage. La fréquence par défaut est de 60 Hz pour les États-Unis et de 50 Hz pour l'Europe.

4. Date et heure

Pour changer la date ou l'heure, appuie sur le bouton  et utilise les boutons directionnels  pour faire les réglages puis sur OK pour sauvegarder.

5. Langue

Choisis la langue de ton menu et des activités parmi les langues proposées.

6. Contrôle parental

Le contrôle parental permet de désactiver les jeux ou définir une limite de temps d'utilisation quotidienne.

Appuie sur le bouton Étoile  jusqu'à ce qu'un mot de passe soit demandé. Utilise les points directionnels  pour répondre à la question posée, puis appuie sur le bouton  pour continuer.

L'écran indique les options suivantes :

a. Temps limite de jeu (par jour)

Pas de limite : c'est l'option par défaut qui permet à l'enfant de jouer de manière continue sans limite de temps.

Désactiver les jeux : cette action ne permettra plus à l'enfant d'accéder aux jeux. L'icône Jeux sera effacée du menu principal.

15/30/60/90 minutes par jour : lorsque les temps de jeu accumulés sur l'appareil atteignent la limite de temps d'utilisation fixée par le parent, l'enfant ne pourra plus jouer à aucun jeu jusqu'au lendemain.

b. Limite d'impressions (par jour)

Par défaut, aucune limite n'est paramétrée. Vous pouvez choisir entre 10, 20, ou 50 impressions autorisées par jour.

TRANSFERT DE FICHIERS

Il est possible de connecter la **Print Cam** à un ordinateur à l'aide du câble micro-USB inclus. Une fois l'appareil branché, transférer des fichiers entre l'appareil et l'ordinateur. Suivre les instructions suivantes pour établir la connexion :

- Soulever la protection du port micro-USB sur le côté de l'appareil.
- Insérer le câble micro-USB (petite prise) dans le port micro-USB de l'appareil. Brancher l'autre extrémité du câble micro-USB (grande prise) sur le port USB de l'ordinateur.
- Si l'appareil était éteint, attendre d'être en mode Connexion à l'ordinateur, puis sélectionner la coche pour se connecter à l'ordinateur.
- Deux disques amovibles appelés "VTech 5491" et "VT SYSTEM" apparaîtront. Utiliser le disque "VTech 5491" pour transférer des fichiers de et vers l'appareil. Le disque "VT SYSTEM" stocke les données du système et son accès est impossible. **Ne pas supprimer ce disque.**

Note : une fois l'appareil branché à l'ordinateur, ne pas le débrancher lorsqu'il est en train de télécharger. Lorsque le téléchargement est terminé, débrancher le câble micro-USB en suivant les étapes pour déconnecter en toute sécurité un appareil d'un ordinateur puis retirer le câble.

Pour éviter d'éventuels dégâts à la Print Cam :

- S'assurer que la protection en caoutchouc du port micro-USB recouvre intégralement le port lorsque l'appareil n'est pas branché au câble.
- S'assurer que la protection en caoutchouc de l'emplacement de la carte microSD est correctement en place.

Pour enregistrer sur un ordinateur les photos et les vidéos prises par la Print Cam :

- Ouvrir le dossier DCIM dans le disque amovible "VTech 5491".
- Les fichiers photo et vidéo seront placés dans un sous-dossier. Les copier et les coller sur un ordinateur pour les sauvegarder.

Pour transférer des fichiers photo et vidéo sur la Print Cam :

- Choisir les photos et les vidéos à transférer depuis l'ordinateur.

- Ouvrir le dossier **DOWNLOAD** dans le lecteur amovible "VTech 5491". Copier les photos dans le sous-dossier **PHOTO** et les vidéos dans le sous-dossier **VIDEO**.

Note : ne pas transférer de photos ou de vidéos enregistrées avec un autre appareil que la **Print Cam** car le format des fichiers pourrait ne pas être compatible.

Systèmes d'exploitation :

Configuration minimale requise

Microsoft® Windows® 10 ou supérieur

macOS 10.13 ou supérieur

Port USB requis.

Microsoft® et les logos Windows sont des marques de Microsoft Corporation, aux États-Unis et/ou dans d'autres pays.

FIXATION DE LA DRAGONNE

1. Faire glisser la petite boucle derrière le crochet, du côté gauche ou droit de l'appareil, jusqu'à la faire ressortir.
2. Faire passer la dragonne dans la petite boucle et tirer.
3. S'assurer que l'attache est correctement serrée autour du crochet.

ENTRETIEN

1. Recouvrir le port micro-USB et l'emplacement de la carte mémoire avec les caches en caoutchouc lorsqu'ils ne sont pas utilisés afin de les protéger de la poussière et de l'eau.
2. Nettoyer l'appareil avec un chiffon légèrement humide.
3. Déplacer le curseur Marche/Arrêt sur la position Arrêt lorsque l'appareil n'est pas utilisé pendant une longue durée.
4. Éviter toute exposition prolongée au soleil ou à toute autre source de chaleur.
5. Ce jouet est fabriqué avec des matériaux résistants. Néanmoins, lui éviter les chocs contre des surfaces dures et éviter tout contact avec de l'eau.
6. Garder l'objectif propre. Si les photos prises sont floues, cela peut être dû à une poussière ou à une lentille sale.

RÉSOLUTION DE PROBLÈMES

Consultez cette section si vous rencontrez des difficultés lors de l'utilisation de la **Print Cam**.

Problème	Solution
L'appareil ne fonctionne plus	• Déplacer le curseur de la batterie sur la position Arrêt pour éteindre le jouet complètement puis attendre 30 secondes. • Déplacer le curseur de la batterie sur la position Marche et appuyer sur le bouton Menu/Marche/Arrêt pour allumer le jouet. L'appareil devrait à nouveau fonctionner correctement. • Si le problème n'est pas résolu, recharger la batterie et réessayer. (Se référer à la section portant sur le rechargement de la batterie pour plus de détails).
L'affichage à l'écran est anormal	• Déplacer le curseur de la batterie sur la position Arrêt pour éteindre le jouet complètement puis attendre 30 secondes. • Déplacer le curseur de la batterie sur la position Marche et appuyer sur le bouton Menu/Marche/Arrêt pour allumer le jouet. L'affichage à l'écran devrait de nouveau fonctionner correctement.
La photo prise est floue	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.
L'enregistrement n'est pas toujours fluide	Vérifier les performances de la carte mémoire : Il est recommandé d'utiliser une carte microSD ou microSDHC de classe 10 ou supérieure. L'utilisation d'une carte mémoire moins performante peut affecter la qualité d'une vidéo. Si tel est le cas, assurez-vous de sauvegarder vos fichiers sur votre ordinateur et formater la carte mémoire.

Problème	Solution
Ne se connecte pas à l'ordinateur	• S'assurer que le câble micro-USB est correctement branché sur l'appareil d'une part et sur l'ordinateur d'autre part et se référer aux instructions de ce manuel. • Éteindre la batterie pendant 30 secondes. • Allumer la batterie et brancher la caméra à l'appareil.
Lumière vacillante dans la vidéo enregistrée	• Vérifier que le réglage de la fréquence du balayage soit correct. • Pendant la vidéo, éviter une exposition directe du soleil sur le fond vert avec une lumière intérieure de la pièce.
La carte mémoire n'est pas détectée	• Vérifier que la carte mémoire est correctement insérée. • S'assurer que la carte mémoire est de type supporté. L'appareil photo supporte seulement les cartes microSD ou microSDHC. • Vérifier que le système de fichiers de la carte mémoire est FAT ou FAT 32, la Print Cam 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 FAT 32 avant de les utiliser sur la Print Cam.
Les fichiers photo et vidéo téléchargés dans l'appareil ne peuvent pas être visionnés	Vérifier que les fichiers téléchargés sont dans le bon répertoire de la Print Cam. Les photos doivent être placées dans le dossier DOWNLOAD/PHOTO, les vidéos doivent être placées dans le dossier DOWNLOAD/VIDEO de la Print Cam. lorsqu'elle est connectée à l'ordinateur. • La Print Cam. supporte uniquement les formats suivants : photos en JPEG Standard et vidéos en AVI (Motion JPEG), fichiers créés avec la Print Cam.

Problème	Solution
L'impression n'est pas nette	• Vérifier le contraste de luminosité. Pour changer le contraste, se diriger dans l'aperçu d'impression et modifier le contraste pour un meilleur résultat. • Vérifier si la tête du système d'impression a besoin d'être nettoyée. Se référer à la section Impression de ce manuel. • Mettre un nouveau rouleau de papier.
Bruit lors de l'impression/ bandes noires sur le papier/ images tordues	• Vérifier si le rouleau de papier n'est pas coincé. Si tel est la cas, enlever le papier coincé et réinstaller le rouleau avant de réimprimer. • Si l'appareil tremble pendant une impression, le rouleau de papier pourrait être mal positionné. Dans ce cas, réinstaller correctement le rouleau de papier. • Dans certains cas, le rouleau de papier peut s'emmêler et bouger dans le compartiment. Vérifier que le rouleau soit bien positionné.
Aucun papier ne sort de l'appareil	• Vérifier que le rouleau de papier soit correctement positionné (se référer à la section Impression de ce manuel). • Vérifier que le papier n'est pas coincé. • Vérifier qu'il reste assez de papier sur le rouleau et le changer si besoin.

Informations Ecodesign	(EU) 2023/826 modifiant le Règlement (CE) n° 1275/2008
Nom du fabricant	VTECH
Catégorie de produit	Jouet
Référence	5491
Consommation d'énergie en mode économie d'énergie	0,5 W
Temps par défaut avant de passer en mode économie d'énergie	1 minute
Informations sur l'adaptateur	Adaptateur AC/DC, Conforme à la norme ERP, Sortie DC 5V/1A



Points de collecte sur www.quefairedemesdechets.fr
 Privilégiez la réparation ou le don de votre appareil !

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.

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

Pour la France : www.vtech-jouets.com

Pour le Canada : www.vtechkids.ca/fr

