

vtech[®]

Manuel d'utilisation



Kidizoom[®]
PRINT CAM

En réduisant la quantité de papier utilisée pour nos manuels, nous avons pour objectif de réduire notre impact sur l'environnement et ainsi contribuer à sa préservation. La version complète du manuel est consultable et téléchargeable en ligne via les liens suivants :



Site VTech France
vtech-jouets.com/manuels



Site VTech Canada
vtechkids.ca/fr/support/product_manuels

TM & © 2021 VTech Holdings Limited. Tous droits réservés. Imprimé en Chine. 91-004016-014 TM

CONTENU DE LA BOÎTE



Kidizoom® PrintCam

(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 

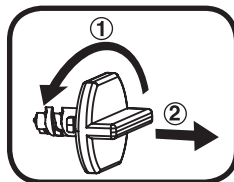
La batterie de ce produit ne doit pas être jetée avec les déchets ménagers.

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.

Pour retirer l'attache de la boîte :

- 1: Tourner l'attache permettant de fixer le jouet à sa boîte dans le sens inverse des aiguilles d'une montre plusieurs fois.
- 2: Retirer et jeter l'attache en plastique.

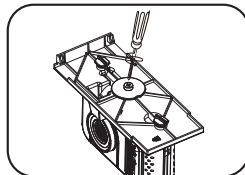


ATTENTION :

La vis de la boîte doit être retirée 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.



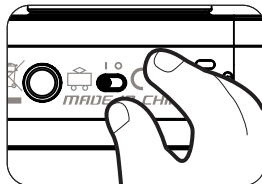
CARACTÉRISTIQUES DU PRODUIT

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 polymère (non remplaçable)
Impression	Impression thermique en noir et blanc (aucune encre utilisée) Rouleau de papier thermique Dimensions : 57 mm Largeur x 28 mm max diamètre
Amplitude thermique maximale pour un bon fonctionnement	0-40 °C (32-104 °F)

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 l'appareil n'est pas en train d'être utilisé et que le curseur de la batterie est dans la position **Marche** avant de recharger.
- Soulever le cache en caoutchouc protégeant le 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.
- Lorsque l'appareil est en charge, un indicateur de lumière rouge s'allume et tu verras cette image de charge. 
- Quand l'appareil est complètement chargé, l'indicateur de lumière devient vert et l'écran s'éteint. Débrancher dès lors le câble micro-USB de l'ordinateur. 

Informations de sécurité pour l'utilisation de la batterie

Utiliser uniquement le câble VTech® micro-USB fourni pour charger l'appareil. 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 résidus 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 4-7 heures. Débrancher l'appareil lorsqu'il est complètement chargé. Ne pas laisser l'appareil se charger pendant plus de 7 heures.

Note : la durée du rechargement dépend de l'alimentation électrique, du niveau de la batterie avant chargement et de la température ambiante de l'environnement de chargement.

L'amplitude thermique maximale pour un bon fonctionnement est 0 - 40 °C.

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 des piles non remplaçables.

ATTENTION



Pour recharger la batterie de ce jouet, nous recommandons d'utiliser l'adaptateur/transformateur USB VTech 5V / 1A (80-405149).

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.



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

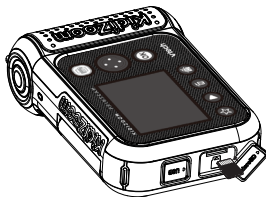


Informations de sécurité lors de l'utilisation d'une alimentation électrique pour jouets

- Nous recommandons l'utilisation d'une alimentation électrique adaptateur/transformateur USB VTech 5V / 1A (80-405149).
- 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.

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 :

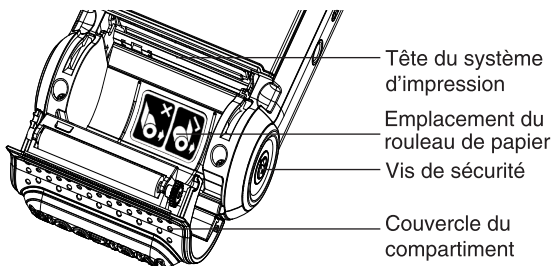
- Il est recommandé de formater la carte mémoire avant de l'utiliser avec l'appareil.
- Lorsqu'une carte mémoire est insérée, les fichiers sauvegardés sur la mémoire interne ne sont plus accessibles. Vérifier que les fichiers sont bien sauvegardés sur l'ordinateur pour éviter toute perte de donnée. Afin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

IMPRESSIONS

Précautions

- Pour un meilleur résultat d'impression, utiliser les recharges 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.

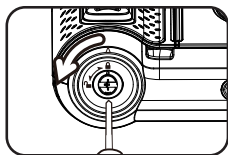
- Ne pas tirer sur le papier lorsque le compartiment est fermé. Ceci pourrait abîmer le système d'impression.
- Éviter de toucher la tête du système d'impression avec les mains ou tout autre objet. Le laver uniquement avec un chiffon microfibre non pelucheux.
- La technologie d'impression thermique n'est 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

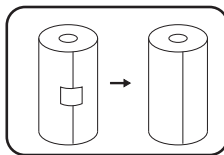
Pour la sécurité de votre enfant, ne pas laisser un enfant installer le rouleau de papier.

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 soulever le compartiment.

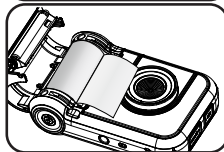


3. Enlever la partie adhésive du rouleau.

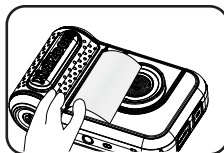
Note : le ruban adhésif ne fait pas partie du jouet, jetez-le immédiatement après ouverture du rouleau.



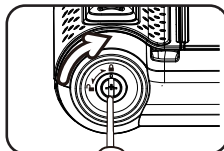
4. Insérer le nouveau rouleau de papier dans le compartiment comme montré sur le schéma ci-contre en vérifiant bien que le papier sorte par le bas du rouleau (et non le haut du rouleau)






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.

ENTRETIEN

1. Pour nettoyer le jouet, utiliser un linge légèrement humide. Ne pas utiliser de solvants ni de produits corrosifs.
2. Éviter toute exposition prolongée du jouet au soleil et à toute autre source de chaleur.
3. Retirer les piles lorsque le jouet n'est pas utilisé pendant une longue période.
4. Ce jouet est fabriqué avec des matériaux résistants. Néanmoins, lui éviter les chocs contre des surfaces dures et ne pas l'exposer à la moisissure et à l'eau.
5. Si le jouet ne fonctionne pas correctement ou ne fonctionne plus, merci de remplacer les piles usagées par des piles neuves ou rechargées.

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.

Si le problème persiste, merci de contacter notre service Consommateurs.

Besoin d'aide sur nos produits ?

Pour la France, la Belgique et la Suisse francophones :

www.vtech-jouets.com, rubrique Assistance.

Pour le Canada : www.vtechkids.ca/fr, rubrique Soutien.

Vous souhaitez consulter notre politique de garantie ?

Pour la France, la Belgique et la Suisse francophones :

www.vtech-jouets.com, rubrique Garantie.

Pour le Canada : www.vtechkids.ca/fr, rubrique Politiques.



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