

ENG

Pixter®

Action Art Owner's Manual

Model Number: 73979



Fisher-Price®

Fisher-Price, Inc., a subsidiary of Mattel, Inc., East Aurora, NY 14052 U.S.A.

©2001 Mattel, Inc. All Right Reserved. ® and ™ designate
U.S. trademarks of Mattel, Inc.

Printed in China.

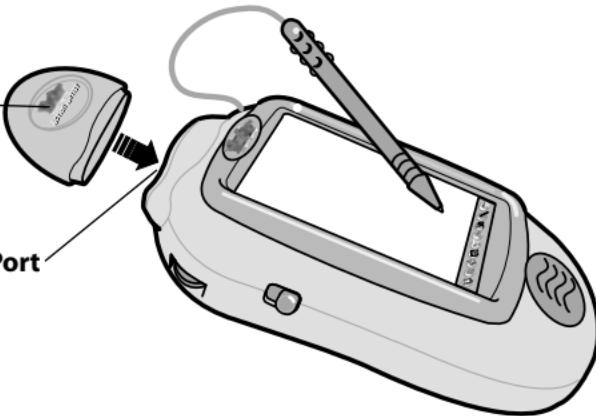
73979pr-0820



Action!

Before inserting a software cartridge, turn power off! Insert the software cartridge into the software port. Turn power back on.

Action Art™
Software Cartridge



- Some of the tools on the tool menu are not available for use during some activities. If a tool is not available for use, you will hear a tone.
- Please keep this manual for future reference, as it contains important information.

IMPORTANT! If the tip of the stylus and the image on screen do not align, it's time to calibrate them! Please refer to page 36, Calibrating the Stylus.



Motion Picture Maker

Create your own motion pictures using: **Free Draw; Background Starters; Cartoon Starters; or Sprite Stampers.** Touch the activity on the Home Screen with the stylus.

Free Draw



Background Starters



Cartoon Starters

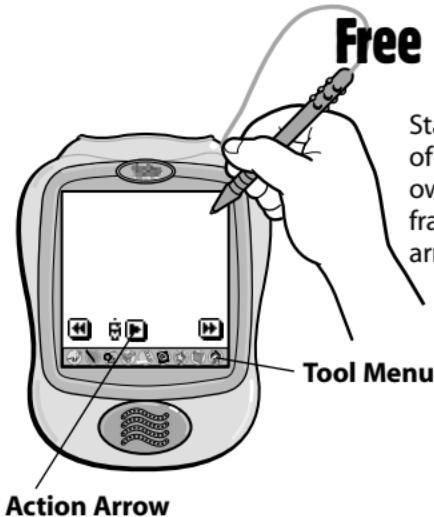


Sprite Stampers



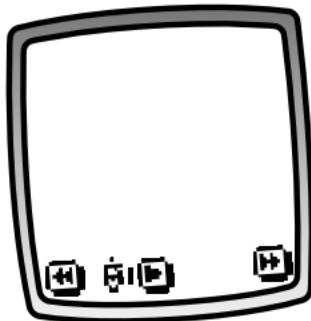


Free Draw



Start with a blank screen and using any of the tools on the tool menu, draw your own characters, objects or backgrounds frame-by-frame. Then, press the action arrow to see your art in motion!

Action Arrow



Use any of the tools on the tool menu
for drawing:

"Pencil" Tool

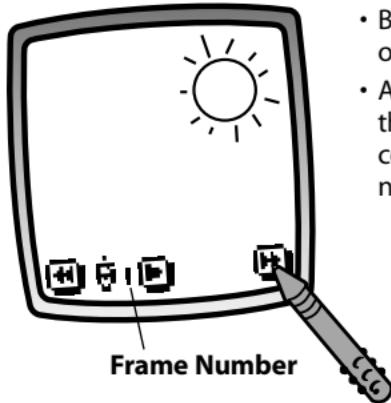
Straight Line

Shape Maker

Stamp It

Special Effects Selector

Hint: Refer to pages 27-35 for detailed
information on each tool.



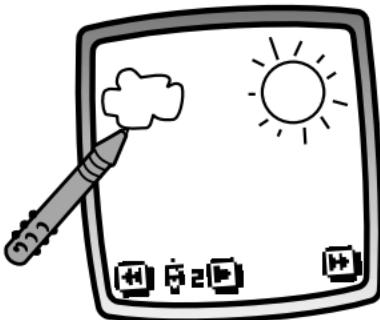
- Begin drawing your first frame using any of the tools.
- After finishing your drawing, touch the double arrows on the bottom right corner with the stylus to go to the next frame.

Hints:

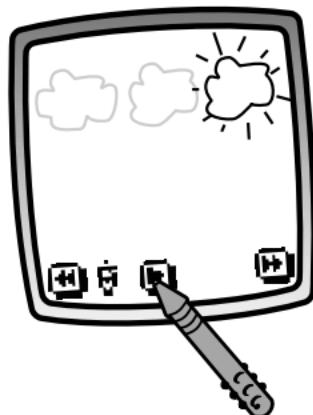
- Note the number on the bottom centre of the screen. This is the frame number you are working on.
- Touch the double arrows on the bottom left corner with the stylus to go to the previous frame.



- Again, use any of the tools to draw your second frame.
- Continue to draw as many frames as you like – up to 62!



- Try touching the copy robot with the stylus on the bottom left corner of the screen. Watch as the copy robot recreates your previous frame. Now, you can add what you'd like to the frame. Then, erase (using the Erase It tool) what you don't need.



- Press the action arrow on the bottom centre of the screen to see your art in motion!

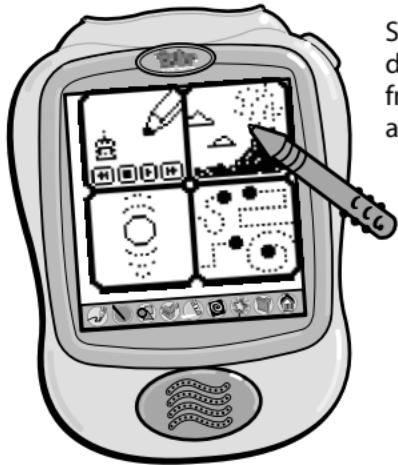


- Touch the screen with the stylus at any time to stop motion. When you stop motion, you will be on a single frame. You can change that frame, or touch the double arrows on the bottom corners of the screen to scroll to the page you would like to change.

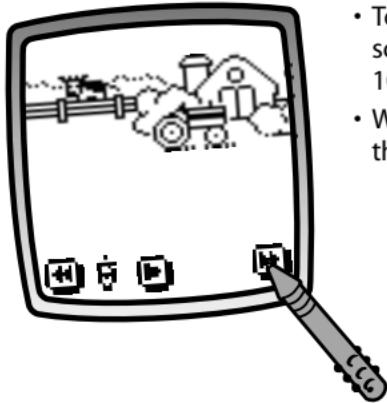
Hint: When you finish a series of drawings, you can Erase It ; Erase All ; Save It ; or touch Home on the tool menu to return to the Home Screen. You can save one animated sequence in each activity!



Background Starters



Select an animated background and draw your own characters and objects frame-by-frame. Then, press the action arrow to see your art in motion!



- Touch the arrows on the bottom of the screen with the stylus to view each of 10 animated backgrounds.
- When you find one that you like, touch the screen with the stylus.



Use any of the tools on the tool menu for drawing:

"Pencil" Tool

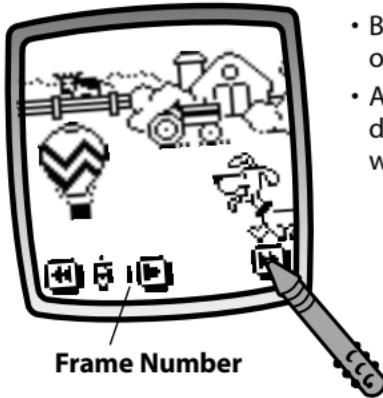
Straight Line

Shape Maker

Stamp It

Special Effects Selector

Hint: Refer to pages 27-35 for detailed information on each tool.



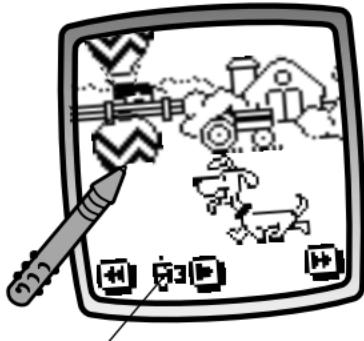
- Begin drawing your first frame using any of the tools.
- After finishing your drawing, touch the double arrows on the bottom right corner with the stylus to go to the next frame.

Hints:

- Note the number on the bottom centre of the screen. This is the frame number you are working on.
- Touch the double arrows on the bottom left corner with the stylus to go to the previous frame.



- Again, use any of the tools to draw your second frame.
- Continue to draw as many frames as you like – up to 15!



- Try touching the copy robot with the stylus on the bottom left corner of the screen. Watch as the copy robot recreates your previous frame. Now, you can add what you'd like to the frame. Then, erase (using the Erase It tool) what you don't need.



- Press the action arrow on the bottom centre of the screen to see your art in motion!



- Touch the screen with the stylus at any time to stop motion. When you stop motion, you will be on a single frame. You can change that frame, or touch the double arrows on the bottom corners of the screen to scroll to the page you would like to change.

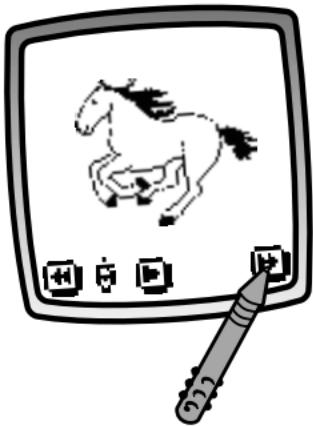
Hint: When you finish a series of drawings, you can Erase It ; Erase All ; Save It ; or touch Home on the tool menu to return to the Home Screen. You can save one animated sequence in each activity!



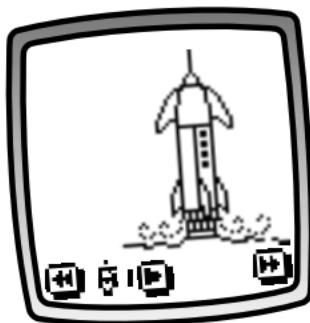
Cartoon Starters



Select animated objects and characters like an airplane, dinosaur or a bouncing ball and draw your own background frame-by-frame. Then, press the action arrow to see view your animated cartoon!



- Touch the arrows on the bottom of the screen with the stylus to view each of 10 animated objects or characters.
- When you find one that you like, touch the screen with the stylus.



Use any of the tools on the tool menu for drawing:

"Pencil" Tool

Straight Line

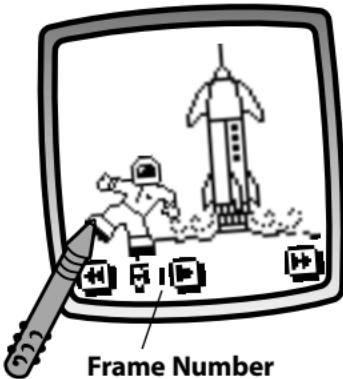
Shape Maker

Stamp It

Special Effects Selector



Hint: Refer to pages 27-35 for detailed information on each tool.



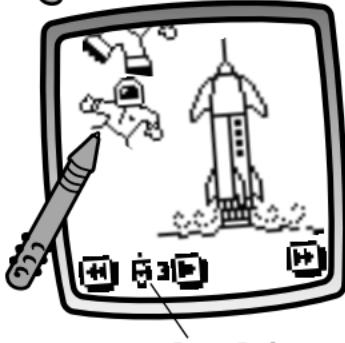
- Begin drawing your first frame using any of the tools.
- After finishing your drawing, touch the double arrows on the bottom right corner with the stylus to go to the next frame.

Hints:

- Note the number on the bottom centre of the screen. This is the frame number you are working on.
- Touch the double arrows on the bottom left corner with the stylus to go to the previous frame.



- Again, use any of the tools to draw your second frame.
- Continue to draw as many frames as you like – up to 15!



- Try touching the copy robot with the stylus on the bottom left corner of the screen. Watch as the copy robot recreates your previous frame. Now, you can add what you'd like to the frame. Then, erase (using the Erase It tool) what you don't need.



- Press the action arrow on the bottom center of the screen to see your art in motion!



- Touch the screen with the stylus at any time to stop motion. When you stop motion, you will be on a single frame. You can change that frame, or touch the double arrows on the bottom corners of the screen to scroll to the page you would like to change.

Hint: When you finish a series of drawings, you can Erase It ; Erase All ; Save It ; or touch Home on the tool menu to return to the Home Screen. You can save one animated sequence in each activity!



Sprite Stampers

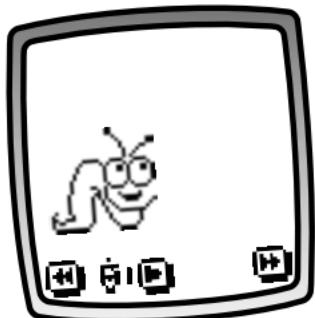


Choose one or more Stamp It objects or characters and add your own background. Then press the action arrow to see them come to life.



- The blinking arrow on the bottom of the screen encourages you to choose the Stamp It  tool on the tool menu.

- Touch the arrows on the bottom of the screen with the stylus to view each of the stampers.
- Touch the screen with the stylus to choose.



Use any of the tools on the tool menu
for drawing:

"Pencil" Tool

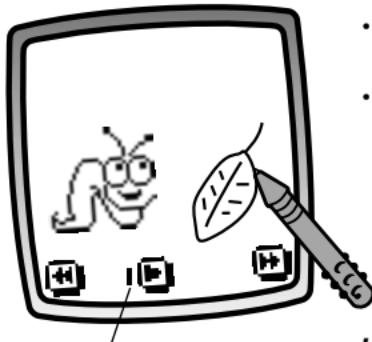
Straight Line

Shape Maker

Stamp It

Special Effects Selector

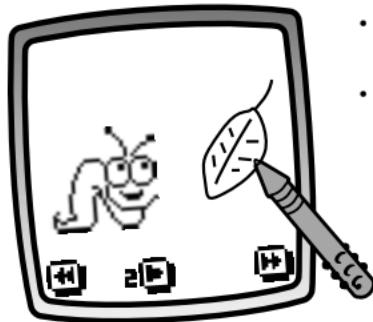
Hint: Refer to pages 27-35 for detailed
information on each tool.



- Begin drawing your first frame using any of the tools.
- After finishing your drawing, touch the double arrows on the bottom right corner to go to the next frame.

Hints:

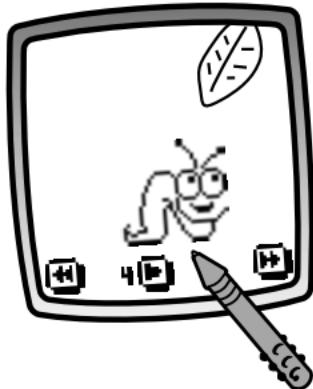
- Note the number on the bottom centre of the screen. This is the frame number you are working on.
- Touch the double arrows on the bottom left corner with the stylus to go to the previous frame.



- Again, use any of the tools to draw your second frame.
- Continue to draw as many frames as you like – up to 15!



- Press the action arrow on the bottom centre of the screen to see your art in motion!



- Touch the screen with the stylus at any time to stop motion. When you stop motion, you will be on a single frame. You can change that frame, or touch the double arrows on the bottom corners of the screen to scroll to the page you would like to change.

Hint: When you finish a series of drawings, you can Erase It ; Erase All ; Save It ; or touch Home on the tool menu to return to the Home Screen. You can save one animated sequence in each activity!



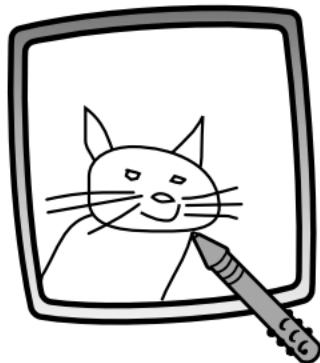
Tool Menu



"Pencil" Tool



Touch for freestyle drawing.



Create your own drawing
with the stylus.



Straight Line



Touch to make a straight line.



Now, choose the line thickness
for your "pencil" tool.



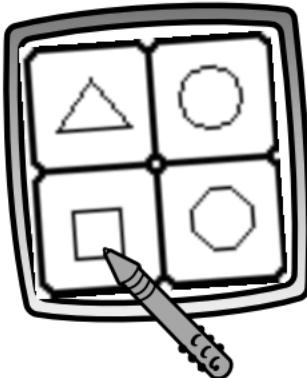
Touch the screen with the
stylus. Now, drag the stylus
on the screen and stop.
Look – a straight line!



Shape Maker

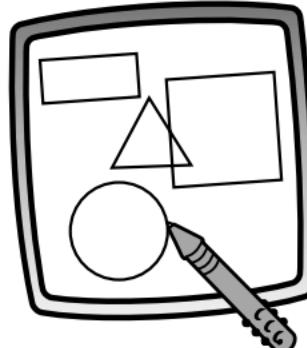


Touch to make shapes.



Now, choose the shape:

- Triangle
- Circle
- Square/rectangle
- Make your own shape!



Touch the screen and drag the stylus to make small or large shapes.

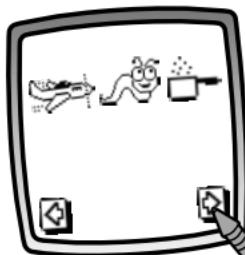
Hint: To make a triangle, touch the screen and drag the stylus to make the base of the triangle. Then, touch the base line with the stylus and drag it to complete the triangle.



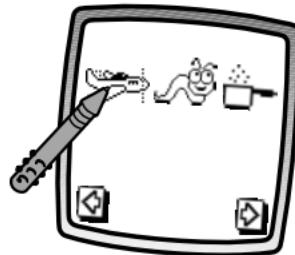
Stamp It!



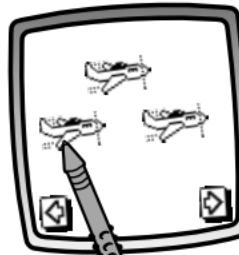
Touch for stamper art.



Touch the arrows on the bottom of the screen with the stylus to see each of the stamper designs.



Touch the screen with the stylus to choose a stamper.



Touch the screen as many times as you like with the stylus for lots of stamper fun!

Hint: To choose more than one stamper, simply touch the Stamp It tool ; touch the arrows to scroll through the different stampers; and touch the screen with the stylus to choose a stamper.



Eraser



Touch to make your stylus an eraser.



Now, choose the line thickness
for your eraser.



Use the stylus to erase any
part of what's on the screen.



Full Screen Erase



Touch to choose an animated full screen erase with cool sound effects.



Choose: Explosion; Fade-away; Chomping; or Spin-out. Touch the screen with the stylus and watch and listen as your drawing disappears.



Hint: After using the full screen erase, you're still in the same activity using the same tool.



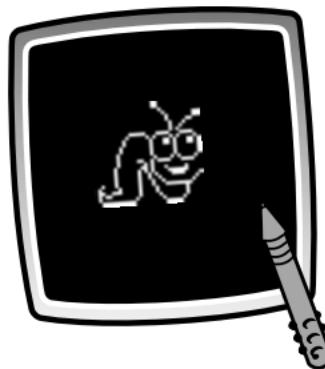
Special Effects Selector



Touch to choose a special effect.



Rotate it, mirror it or switch from white to black or black to white.



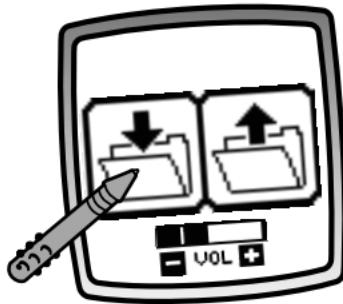
Touch the screen with the stylus and watch your drawing change.



Save It! (and Adjust the Volume)



Touch to save or retrieve your drawing, or adjust the volume.



Touch **IN** file to save; touch **OUT** file to retrieve; touch Volume Control to increase or decrease volume to a comfortable level.

Hints:

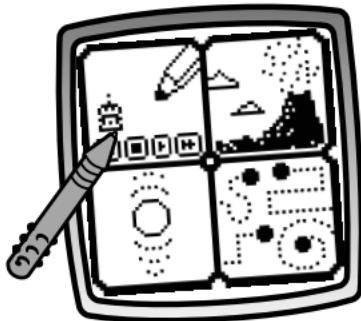
- You can save one animated sequence in each activity at a time! Each time you save an animated sequence in each activity, it replaces the one already there.
- If you'd like to return to a saved animated sequence in a particular activity, you need to go to the activity: Free Draw, Background Starters, Cartoon Starters, or Sprite Stampers. Now, touch the save it tool on the tool menu. Touch **OUT** file to retrieve the animated sequence.
- After you save an animated sequence, it will appear on your screen again. To start a new activity, touch the Home Screen tool.



Home



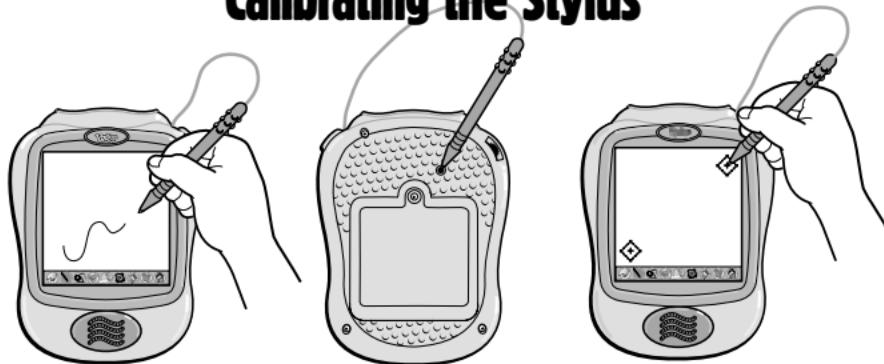
Touch to go back to the Home Screen.



Choose from: Free Draw; Background Starters;
Cartoon Starters or Sprite Stampers.



Calibrating the Stylus



IMPORTANT! The mark made on your screen from the stylus and the location of the tip of the stylus may not align. When this happens, you need to calibrate the stylus.

- Turn Pixter™ power on. Wait until you see the Home Screen.
- Turn Pixter over and locate the calibration hole.
- Insert, push and hold the stylus in the calibration hole. Turn Pixter over so that you can see the screen.
- When you see two  , remove the stylus from the calibration hole.
- First touch the  in the upper right corner with the tip of the stylus.
- Then, touch the  in the lower left corner with the tip of the stylus.



Care

- Keep water, sand and dirt off of this cartridge.
- Keep this cartridge away from direct sunlight and excessive heat.
- Do not immerse the cartridge. Simply wipe the outside of the cartridge with a cloth to clean.
- This cartridge has no consumer serviceable parts. Please do not take this cartridge apart.

One (1) Year Limited Warranty

Mattel Canada Inc., warrants to the original consumer purchaser that this product will be free of defects in material or workmanship for one year (unless otherwise specified in alternate warranties) from the date of purchase. If defective, return the product along with proof of the date of purchase, postage prepaid to Mattel Canada Inc., Consumer Service, 6155 Freemont Blvd., Mississauga, Ontario L5R 3W2 for replacement with an identical product or a similar product of equal or greater value according to availability. This warranty gives you specific legal rights and you may also have other rights which vary from province to province. This warranty does not cover damage resulting from accident, misuse, or abuse. **Valid for products sold in Canada.**



Consumer Information

CANADA

Questions? 1-800-567-7724. Mattel Canada Inc., 6155 Freemont Blvd., Mississauga, Ontario L5R 3W2.

GREAT BRITAIN

Mattel UK Ltd, Vanwall Business Park, Maidenhead SL6 4UB. Helpline: 01628 500303.

FRANCE

Mattel France, S.A., 27/33 rue d'Antony, Silic 145, 94523 Rungis Cédex.

AUSTRALIA

Mattel Australia Pty. Ltd., 658 Church Street, Locked Bag #870, Richmond, Victoria 3121 Australia.
Consumer Advisory Service 1300 135 312.

NEW ZEALAND

16-18 William Pickering Drive, Albany 1331, Auckland.

www.fisher-price.com

FR

Pixter®

Création artistique

Guide de l'utilisateur

Référence du produit : 73979



Fisher-Price®

Fisher-Price, Inc., une filiale de Mattel Inc., East Aurora, New York 14052, É.-U.

©2001 Mattel Inc. Tous droits réservés.

® et ™ désignent des marques déposées de Mattel, Inc.

Imprimé en Chine.

73979pr-0820

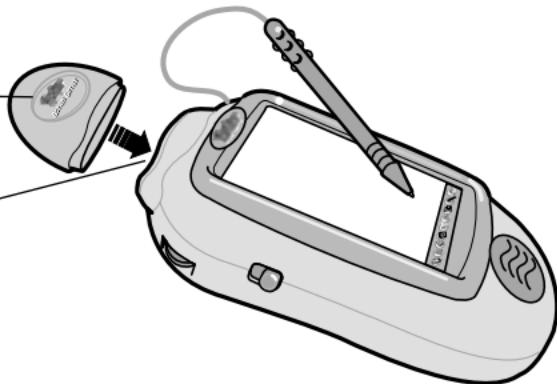


Action !

**Avant d'insérer une cartouche d'activités, éteindre le jouet.
Insérer la cartouche d'activités dans le compartiment à
cartouche et rallumer le jouet.**

**Création artistique
Cartouche d'activités**

**Compartiment
à cartouche**



- Certains outils de la barre d'outils ne sont pas disponibles pendant certaines activités. Si un outil n'est pas disponible pendant une activité, un signal sonore sera émis.
 - Merci de conserver ce guide car il contient des renseignements importants.
- IMPORTANT !** Si la pointe du stylet et l'image à l'écran ne sont pas alignées, il faut les calibrer. Se reporter à la page 36 – Calibrage du stylet.



Art Cinéma

Crée ton propre dessin animé à l'aide des différentes activités : **Dessin libre**, **Scènes de départ**, **B.D.** ou **Tampons farfelus**. Sélectionne l'activité sur l'écran de démarrage avec le stylet.

Dessin libre



Scènes de départ



B.D.



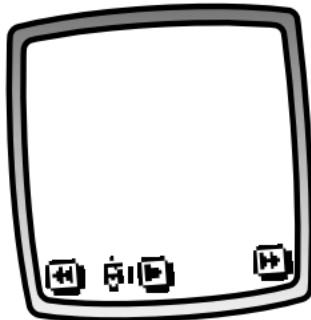
Tampons farfelus



Dessin libre



Commence par un écran vide et à l'aide des différents outils de la barre d'outils, dessine tes propres personnages, tes objets ou tes décors séquence par séquence. Puis appuie sur la flèche « Action » pour visionner ton dessin animé !



Utilise n'importe quel outil de la barre d'outils pour dessiner :

Crayon

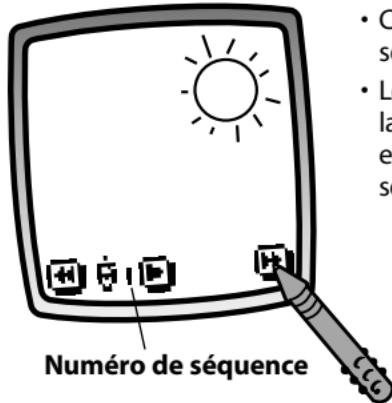
Ligne droite

Formes

Tampons

Effets spéciaux

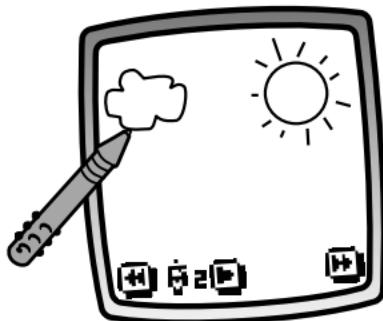
Conseil : Reporte-toi aux pages 27 à 35 pour plus d'informations sur chaque outil.



- Commence à dessiner ta première séquence à l'aide de l'outil de ton choix.
- Lorsque tu as fini de dessiner, positionne la pointe du stylet sur la double flèche en bas à droite pour passer à la séquence suivante.

Conseils :

- Note le numéro en bas au milieu de l'écran. C'est le numéro de la séquence sur laquelle tu travailles.
- Positionne la pointe du stylet sur la double flèche en bas à gauche pour revenir à la séquence précédente.

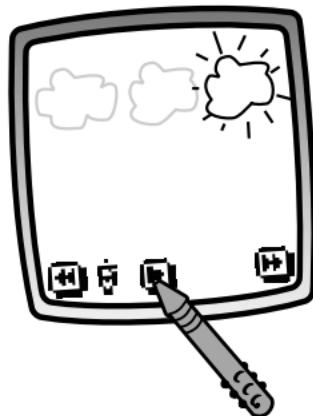


- À nouveau, utilise l'outil de ton choix pour dessiner ta seconde séquence.
- Continue de dessiner autant de séquences que tu veux. Tu peux en dessiner jusqu'à 62 !



Fonction « Copier »

- Si tu positionnes la pointe du stylet sur la fonction « Copier » en bas à gauche de l'écran, tu verras que la fonction recopie ta séquence précédente. Tu peux alors ajouter ce que tu veux à la séquence, et effacer ce que tu ne veux pas à l'aide de l'outil « Effacer » .



- Appuie sur la flèche « Action » en bas de l'écran pour visionner ta séquence en action !

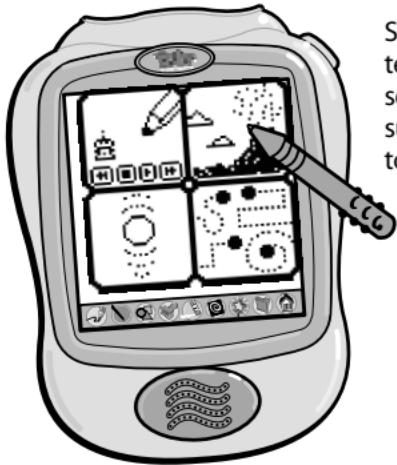


- Touche l'écran avec la pointe du stylet à tout moment pour arrêter l'action. Lorsque l'action s'arrête, une séquence fixe apparaît à l'écran. Tu peux changer cette séquence, ou utiliser les doubles flèches en bas de l'écran pour aller à la séquence que tu souhaites changer.

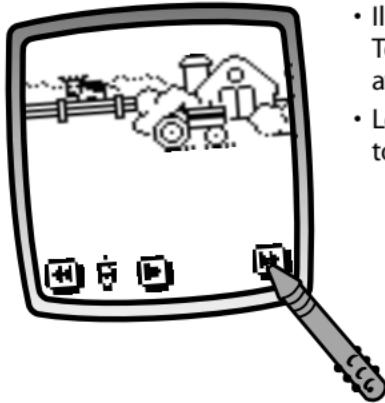
Conseil : lorsque tu as fini de dessiner une série de dessins, tu peux « Effacer »  , « Effacer Tout »  , « Sauvegarder »  ou revenir à la Page de démarrage  en touchant l'icône correspondante dans la barre d'outils. Tu peux sauvegarder une séquence animée par activité !



Scènes de départ



Sélectionne une scène et dessine tes propres personnages et objets séquence par séquence. Puis appuie sur la flèche « Action » pour visionner ton dessin animé !



- Il y a 10 scènes de départ en tout.
Touche les flèches en bas de l'écran
avec le stylet pour les faire défiler.
- Lorsque tu as trouvé celle que tu aimes,
touche l'écran avec le stylet.



Utilise n'importe quel outil de la barre d'outils pour dessiner :

Crayon

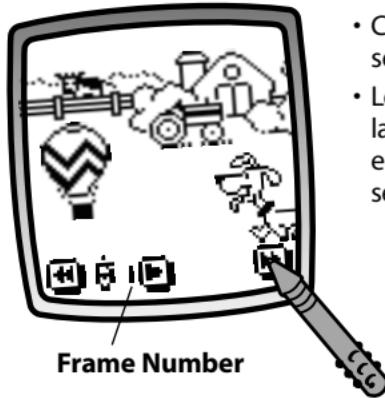
Ligne droite

Formes

Tampons

Effets spéciaux

Conseil : reporte-toi aux pages 27 à 35 pour plus d'informations sur chaque outil.



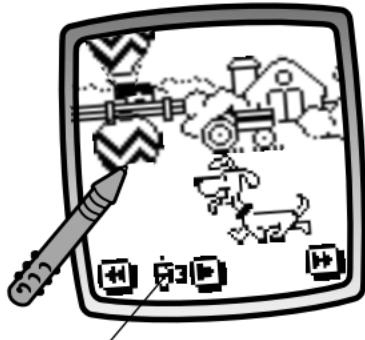
- Commence à dessiner ta première séquence à l'aide de l'outil de ton choix.
- Lorsque tu as fini de dessiner, positionne la pointe du stylet sur la double flèche en bas à droite pour passer à la séquence suivante.

Conseils :

- Note le numéro en bas au milieu de l'écran. C'est le numéro de la séquence sur laquelle tu travailles.
- Positionne la pointe du stylet sur la double flèche en bas à gauche pour revenir à la séquence précédente.



- À nouveau, utilise l'outil de ton choix pour dessiner ta seconde séquence.
- Continue de dessiner autant de séquences que tu veux. Tu peux en dessiner jusqu'à 15 !



Fonction « Copier »

- Si tu positionnes la pointe du stylet sur la fonction « Copier » en bas à gauche de l'écran, tu verras que la fonction recopie la séquence précédente. Tu peux alors ajouter ce que tu veux à la séquence, et effacer ce que tu ne veux pas à l'aide de l'outil « Effacer » .



Flèche « Action »



- Appuie sur la flèche « Action » en bas de l'écran pour visionner ton dessin animé !

• Touche l'écran avec la pointe du stylet à tout moment pour arrêter l'action. Lorsque l'action s'arrête, une séquence fixe apparaît à l'écran. Tu peux changer cette séquence, ou utiliser les doubles flèches en bas de l'écran pour aller à la séquence que tu souhaites changer.

Conseil : lorsque tu as fini de dessiner une série de dessins, tu peux « Effacer »  , « Effacer Tout »  , « Sauvegarder »  ou revenir à la Page de démarrage  en touchant l'icône correspondante dans la barre d'outils. Tu peux sauvegarder une séquence animée par activité !



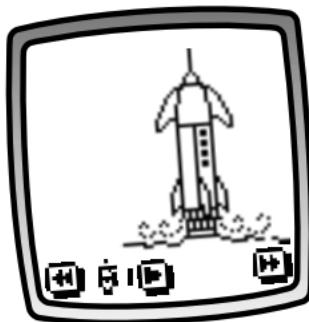
B.D.



Sélectionne des objets et des personnages animés comme un avion, un dinosaure ou une balle qui rebondit, et dessine ton propre décor séquence par séquence. Puis appuie sur la flèche « Action » pour visionner ta B.D. en action !



- Il a 10 objets et personnages animés en tout. Touche les flèches en bas de l'écran avec le stylet pour les faire défiler.
- Lorsque tu as trouvé celui que tu aimes, touche l'écran avec le stylet.



Utilise n'importe quel outil de la barre d'outils pour dessiner :

Crayon

Ligne droite

Formes

Tampons

Effets spéciaux

Conseil : reporte-toi aux pages 27 à 35 pour plus d'informations sur chaque outil.



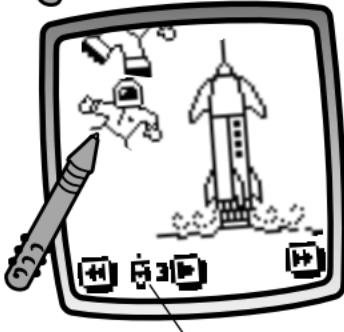
- Commence à dessiner ta première séquence à l'aide de l'outil de ton choix.
- Lorsque tu as fini de dessiner, positionne la pointe du stylet sur la double flèche en bas à droite pour passer à la séquence suivante.

Conseils :

- Note le numéro en bas au milieu de l'écran. C'est le numéro de la séquence sur laquelle tu travailles.
- Positionne la pointe du stylet sur la double flèche en bas à gauche pour revenir à la séquence précédente.



- À nouveau, utilise l'outil de ton choix pour dessiner ta seconde séquence.
- Continue de dessiner autant de séquences que tu veux. Tu peux en dessiner jusqu'à 15 !



- Si tu positionnes la pointe du stylet sur la fonction « Copier » en bas à gauche de l'écran, tu verras que la fonction recopie la séquence précédente. Tu peux alors ajouter ce que tu veux à la séquence, et effacer ce que tu ne veux pas à l'aide de l'outil « Effacer » .

Fonction « Copier »



- Appuie sur la flèche « Action » en bas de l'écran pour visionner ta séquence en action !

- Touche l'écran avec la pointe du stylet à tout moment pour arrêter l'action. Lorsque l'action s'arrête, une séquence fixe apparaît à l'écran. Tu peux changer cette séquence, ou utiliser les doubles flèches en bas de l'écran pour aller à la séquence que tu souhaites changer.

Conseil : lorsque tu as fini de dessiner une série de dessins, tu peux « Effacer »  , « Effacer Tout »  , « Sauvegarder »  ou revenir à la Page de démarrage  en touchant l'icône correspondante dans la barre d'outils. Tu peux sauvegarder une séquence animée par activité !



Tampons farfelus

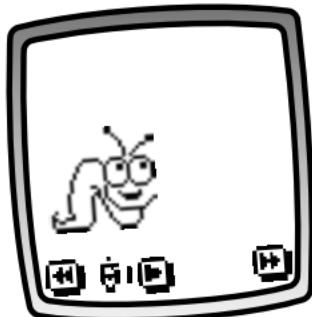


Choisis un ou plusieurs objets ou personnages à tamponner, et ajoute ton propre décor de fond. Puis appuie sur la flèche « Action » pour les animer.



- La flèche clignotante en bas de l'écran t'invite à choisir l'outil « Tampons »  dans la barre d'outils.

- Touche les flèches en bas de l'écran avec le stylet pour faire défiler les tampons.
- Lorsque tu as trouvé celui que tu aimes, touche l'écran avec le stylet.



Utilise n'importe quel outil de la barre d'outils pour dessiner :

Crayon

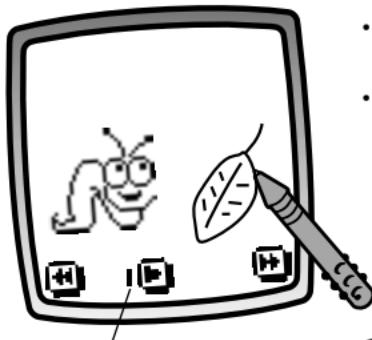
Ligne droite

Formes

Tampons

Effets spéciaux

Conseil : reporte-toi aux pages 27 à 35 pour plus d'informations sur chaque outil.

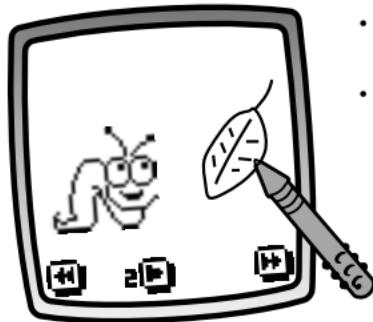


Numéro de séquence

- Commence à dessiner ta première séquence à l'aide de l'outil de ton choix.
- Lorsque tu as fini de dessiner, positionne la pointe du stylet sur la double flèche en bas à droite pour passer à la séquence suivante.

Conseils :

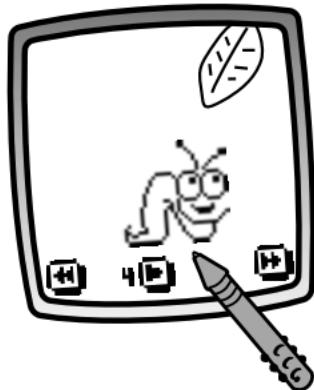
- Note le numéro en bas au milieu de l'écran. C'est le numéro de la séquence sur laquelle tu travailles.
- Positionne la pointe du stylet sur la double flèche en bas à gauche pour revenir à la séquence précédente.



- À nouveau, utilise l'outil de ton choix pour dessiner ta seconde séquence.
- Continue de dessiner autant de séquences que tu veux. Tu peux en dessiner jusqu'à 15 !



- Appuie sur la flèche « Action » en bas de l'écran pour visionner ta séquence en action !



- Touche l'écran avec la pointe du stylet à tout moment pour arrêter l'action. Lorsque l'action s'arrête, une séquence fixe apparaît à l'écran. Tu peux changer cette séquence, ou utiliser les doubles flèches en bas de l'écran pour aller à la séquence que tu souhaites changer.

Conseil : lorsque tu as fini de dessiner une série de dessins, tu peux « Effacer » , « Effacer Tout » , « Sauvegarder »  ou revenir à la Page de démarrage  en touchant l'icône correspondante dans la barre d'outils. Tu peux sauvegarder une séquence animée par activité !



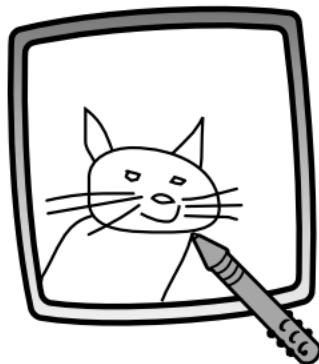
Barre d'outils



Crayon



Sélectionne cet outil pour dessiner librement.



Sélectionne cet outil pour dessiner librement.



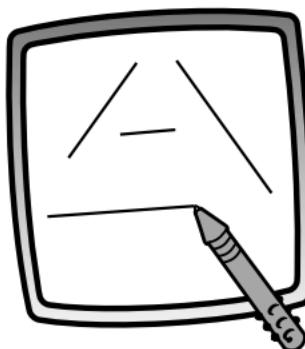
Ligne droite



Sélectionne cet outil pour dessiner une ligne droite.



Maintenant, choisis l'épaisseur de la ligne pour ton outil Crayon.



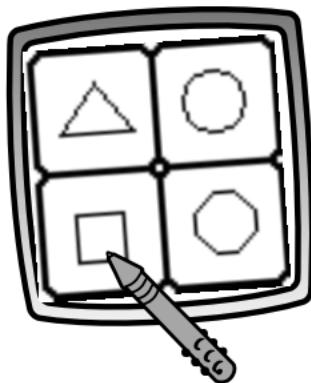
Positionne la pointe de ton stylet sur l'écran. Maintenant, dessine une ligne droite sur l'écran. Regarde : une ligne droite apparaît réellement !



Formes

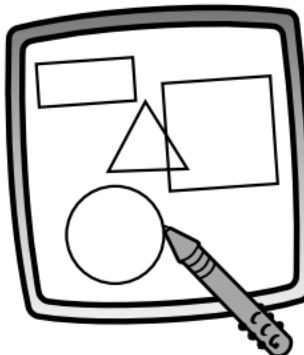


Sélectionne cet outil pour créer des formes.



Choisis une forme :

- Triangle
- Cercle
- Carré/Rectangle
- Dessine ta propre forme !



Positionne la pointe du stylet sur l'écran et fais-la glisser pour tracer des petites ou des grandes formes.

Conseil : pour faire un triangle, positionne la pointe du stylet sur l'écran et dessine la base d'un triangle. Puis positionne le stylet sur la base et fais-le glisser pour compléter le triangle.



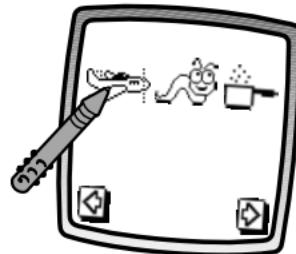
Tampons !



Sélectionne cet outil pour utiliser les tampons.



Positionne le stylet sur les flèches en bas de l'écran et fais défiler les différents tampons.



Touche l'écran avec le stylet pour choisir un tampon.



Touche l'écran avec le stylet autant de fois que tu veux pour sélectionner plein de tampons.

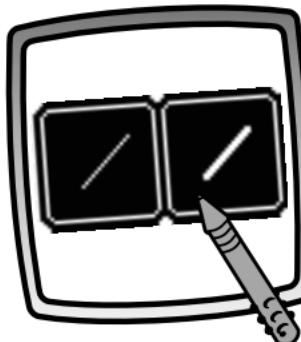
Conseil : pour choisir plusieurs tampons, sélectionne simplement l'outil « Tampons »  , positionne le stylet sur les flèches pour faire défiler les différents tampons et touche l'écran avec le stylet pour choisir un tampon.



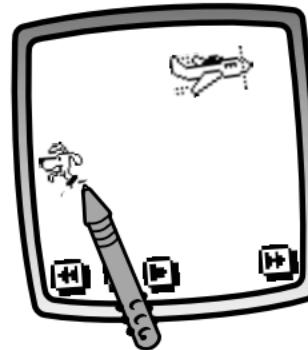
Effacer



Sélectionne cet outil pour transformer ton stylet en gomme.



Maintenant, choisis l'épaisseur
du tracé de ta gomme.



Utilise le stylet pour effacer
tout ce que tu veux à l'écran.



Effacement complet de l'écran



Avec le stylet, sélectionne une gomme animée qui efface tout l'écran et émet des sons.



Au choix : Explosion, Fantôme, Glouton, Spirale. Touche l'écran avec le stylet : l'image disparaît et des sons son émis !

Remarque : après avoir utilisé l'outil « Tout Effacer », Pixter te proposera l'activité et l'outil avec lesquels tu t'amusais juste avant d'effacer.



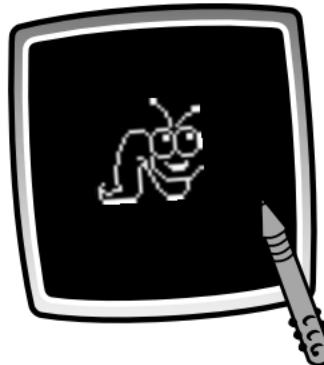
Effet spéciaux



Sélectionne cet outil pour choisir un effet spécial.



Fais-le pivoter, se refléter
ou fais-le passer de noir
à blanc ou inversement.



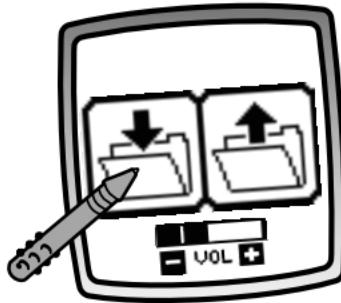
Touche l'écran avec le stylet
et regarde ton dessin changer.



Sauvegarder (et réglage du volume)me



Sélectionne cet outil pour sauvegarder ou aller chercher ton dessin, ou régler le volume.



Sélectionne le fichier pour sauvegarder ; sélectionne le fichier pour aller rechercher une création ; positionne le stylet sur le sélecteur de volume pour augmenter ou baisser le son.

Conseils :

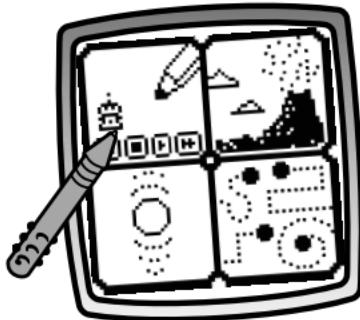
- Tu peux sauvegarder une séquence animée à la fois dans chaque activité. À chaque fois que tu sauvegardes une séquence animée dans une activité, elle remplace celle déjà enregistrée.
- Pour retourner à une séquence enregistrée dans une activité particulière, il te faut aller à l'activité : Dessin libre, Scènes de départ, B.D., Tampons farfelus. Puis sélectionne l'outil « Sauvegarder » dans la barre d'outils. Sélectionne pour aller chercher la séquence animée.
- Après avoir sauvegardé une séquence animée, celle-ci apparaîtra de nouveau à l'écran. Pour commencer une nouvelle activité, sélectionne l'outil « Page de démarrage » .



Page de Démarrage



Sélectionne cet outil pour revenir à la Page de Démarrage.



Tu peux choisir au choix : Dessin Libre,
Scènes de départ, B.D. ou Tampons farfelus.



Calibrage du stylet



IMPORTANT ! Le trait fait à l'écran avec le stylet et la position de la pointe du stylet peuvent ne pas correspondre. Si c'est le cas, il faut calibrer le stylet.

- Allume le jouet et attends de voir apparaître la Page de démarrage.
- Tourne le jouet à l'envers et repère le trou de calibrage.
- Insère le stylet dans ce trou et, tout en maintenant le stylet en place, retourne le jouet afin que l'écran soit devant toi.
- À l'apparition de deux , tu peux retirer le stylet du trou de calibrage.
- Sélectionne d'abord le en haut à droite de l'écran avec la pointe du stylet.
- Puis sélectionne le en bas à gauche de l'écran avec la pointe du stylet.



Entretien

- Tenir le jouet éloigné de l'eau, du sable et de la terre.
- Ne pas exposer ce jouet aux rayons directs du soleil et à une chaleur intense.
- Ne pas immerger le jouet. Essuyer simplement la surface du jouet avec un chiffon propre.
- Il n'existe pas de pièces détachées pour ce jouet. Ne pas le démonter.

Garantie limitée de un (1) an

Mattel Canada Inc. garantit au premier acheteur que le produit est couvert contre les défauts de matériau ou de fabrication pour une période de un (1) an (à moins qu'une autre garantie ne spécifie autrement) à compter de la date d'achat. Tout produit défectueux doit être retourné, accompagné d'une preuve de la date d'achat et dûment affranchi, au Service à la clientèle de Mattel Canada Inc., 6155, boul. Freemont, Mississauga (Ontario) L5R 3W2, où il sera remplacé par un produit identique ou un produit semblable de valeur égale ou supérieure. La présente garantie procure certains droits légaux à l'acheteur et peut également lui donner des droits supplémentaires pouvant varier d'une province à l'autre. La présente garantie ne couvre pas les dommages occasionnés par un accident, un usage abusif ou inapproprié.

Valable pour les produits vendus au Canada seulement only.



Service à la clientèle

CANADA

Questions? 1-800-567-7724. Mattel Canada Inc., 6155 Freemont Blvd., Mississauga,
Ontario L5R 3W2.

GREAT BRITAIN

Mattel UK Ltd, Vanwall Business Park, Maidenhead SL6 4UB. Helpline: 01628 500303.

FRANCE

Mattel France, S.A., 27/33 rue d'Antony, Silic 145, 94523 Rungis Cédex.

AUSTRALIA

Mattel Australia Pty. Ltd., 658 Church Street, Locked Bag #870, Richmond, Victoria 3121 Australia.
Consumer Advisory Service 1300 135 312.

NEW ZEALAND

16-18 William Pickering Drive, Albany 1331, Auckland.

www.fisher-price.com