

vtech[®]

Kidizoom[®]



- FR** Manuel d'utilisation
- DE** Bedienungsanleitung
- SP** Manual de Instrucciones
- NL** Handleiding

FR

Chers parents,

*Chez VTech®, nous sommes conscients que les enfants sont notre avenir.
C'est pourquoi tous nos jeux sont conçus de manière à entretenir et à
renforcer leur désir d'apprendre.*

*Tout le savoir-faire et le sens de la pédagogie VTech® sont mis au service
de l'enfant pour le familiariser avec les nouvelles technologies.*

*Chez VTech®, nous nous engageons à tout faire pour que les enfants
grandissent dans les meilleures conditions et abordent l'avenir en toute
confiance.*

*Nous vous remercions de la confiance que vous nous accordez dans notre
démarche ludo-éducative.*

L'équipe VTech

Pour en savoir plus : www.vtech-jouets.com

INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir **Kidizoom®** de **VTech®**. Félicitations !

Kidizoom® est un appareil numérique 4 en 1 : photo, vidéo, trucages et jeux ! Avec **Kidizoom®**, les enfants peuvent prendre des photos, faire des films, jouer à des jeux vidéo ou encore se connecter à l'ordinateur pour faire des retouches photo. Ils peuvent aussi se connecter à la télévision pour visionner leurs photos ou leurs vidéos, ou pour jouer aux jeux intégrés ! Avec **Kidizoom®**, les enfants plongent dans l'univers du numérique et laissent libre cours à leurs talents d'artiste !

CONTENU DE LA BOÎTE

- 1 **Kidizoom®** de **VTech®**
- 1 boîtier étanche
- 2 façades interchangeables
- 1 logiciel sur CD-ROM – **Retouche Photo Kidizoom®**
- 1 câble audio-vidéo AV
- 1 câble USB
- 1 manuel d'utilisation **Kidizoom®**
- 1 manuel d'utilisation du boîtier étanche
- 1 dragonne
- 1 dragonne en caoutchouc pour le boîtier
- 1 bon de garantie de 1 an

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

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

CARACTÉRISTIQUES

Affichage : Écran TFT LCD de 1,8"

Résolution :

Photo : 640x480

Vidéo : 160x120

Mise au point : À partir de 45 cm

Portée du flash : De 90 cm à 2 m

Mémoire : Mémoire interne de 16 Mo (environ 12 Mo de mémoire sont disponibles pour les fichiers photo/vidéo)

Kidizoom® peut stocker jusqu'à 200 photos (à une résolution de 640x480 au format JPEG) ou 5 minutes de vidéo (à une résolution de 160x120).

Emplacement pour une carte mémoire SD (jusqu'à 2 Go) (vendue séparément) pour une extension de mémoire.

Formats supportés :

Photo : JPEG (avec une résolution allant jusqu'à 2 Mégapixels : 1632x1224)

Vidéo : Motion JPEG (MJPEG)

Musique : MP3 (Layer 3), WMA

Connecteurs externes :

Câble AV pour connecter **Kidizoom®** à la télévision.

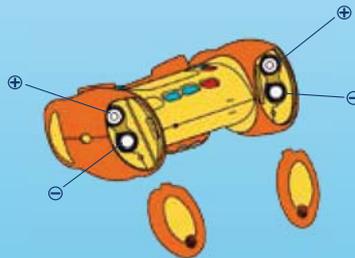
Câble USB pour connecter **Kidizoom®** à l'ordinateur.

ALIMENTATION

INSTALLATION DES PILES

Afin de ne pas endommager l'appareil, il est impératif de respecter la procédure d'installation suivante :

1. Avant d'insérer les piles, s'assurer que **Kidizoom®** est éteint.
2. Ouvrir les compartiments à piles situés sous l'appareil.
3. Insérer 4 piles LR6/AA de 1,5 V (2 de chaque côté de l'appareil) en respectant le schéma qui se trouve sur les compartiments à piles.
4. Refermer soigneusement le couvercle des compartiments à piles.



Attention : Avant de retirer des piles usagées, s'assurer que les photos ou les vidéos ont été préalablement enregistrées sur l'ordinateur. Lorsque

les piles sont usagées ou retirées, la mémoire interne de l'appareil est automatiquement effacée.

MISE EN GARDE

Pour des performances maximales, nous vous recommandons d'utiliser exclusivement des piles alcalines neuves. Nous déconseillons l'usage d'accumulateurs, appelés aussi piles rechargeables, car ils n'offrent pas la puissance requise.

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

Notes :

- En cas d'affaiblissement du niveau sonore ou d'arrêt des fonctions électroniques, éteindre le jeu plus de 15 secondes, puis le remettre en marche. Si le dysfonctionnement persiste, changer l'ensemble des piles avant réutilisation.
- La face intérieure du couvercle du compartiment à piles peut être munie d'une petite bande de mousse. Celle-ci permet un meilleur maintien des piles. Le compartiment à piles devra être soigneusement fermé pour éviter que de très jeunes enfants aient accès à cette bande de mousse (risque d'étouffement s'ils la portent à la bouche ou aux narines).

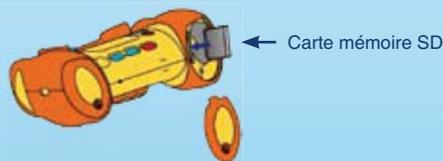
- Les jouets **VTech**[®] sont des équipements électriques et électroniques (EEE) qui, en fin de vie, feront l'objet d'une collecte sélective en vue de leur recyclage. Ainsi, afin de préserver l'environnement, **VTech**[®] vous recommande de retirer et jeter vos piles usagées dans les containers prévus à cet effet, puis de déposer le jouet en fin de vie dans les points de collecte mis à disposition dans les magasins ou en déchetterie (dans votre commune).



MISE EN PLACE DE LA CARTE MÉMOIRE SD

Il est possible d'insérer une carte mémoire SD (jusqu'à 2 Go) (vendue séparément) à l'emplacement prévu à cet effet pour une extension de mémoire. Pour mettre en place la carte mémoire SD, suivre la procédure suivante :

1. S'assurer que **Kidizoom**[®] est éteint.
2. Ouvrir le compartiment à piles situé sous le côté droit (quand on regarde la face arrière de l'appareil).
3. Insérer la carte mémoire SD (vendue séparément) en respectant le schéma ci-dessous, face imprimée du côté des piles.



4. Refermer soigneusement le couvercle du compartiment à piles.

Attention : Lorsque les piles sont usagées ou retirées, les données de la mémoire interne sont automatiquement effacées. Afin d'éviter toute perte accidentelle de données, nous recommandons d'utiliser une carte mémoire SD (vendue séparément) et de la définir comme support d'enregistrement par défaut dans la fonction Gestion mémoire (voir la section Réglages de la rubrique Activités de ce manuel). Si la carte mémoire SD n'est pas utilisée, s'assurer que les photos ou vidéos ont été préalablement enregistrées sur l'ordinateur avant de retirer les piles.

CHANGEMENT DE LA FAÇADE

1. Soulever délicatement la partie inférieure de la façade actuellement sur l'appareil pour la retirer.
2. Placer la nouvelle façade en suivant le schéma ci-contre.
3. Appuyer sur la partie inférieure de la façade afin de la fixer à l'appareil.



FIXATION DE LA DRAGONNE

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



FONCTIONNALITÉS

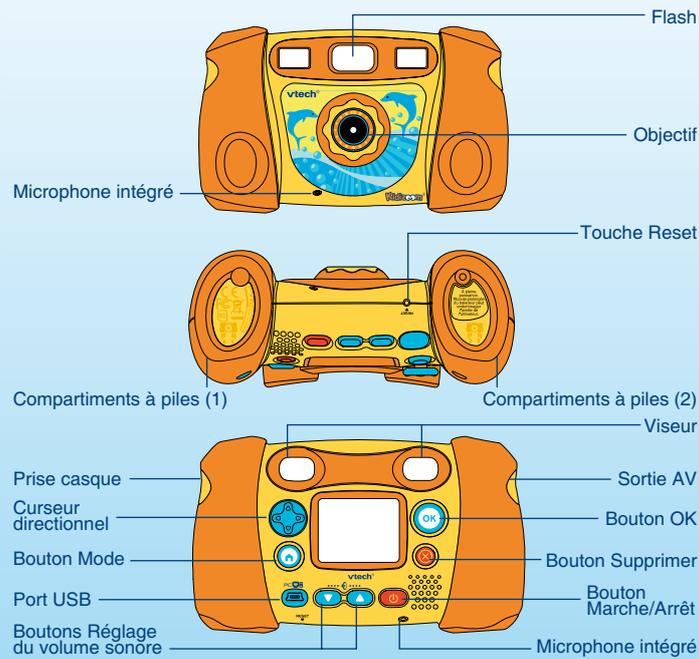
COMMANDES DE KIDIZOOM®



Déclencheur

FR

FONCTIONNALITÉS



Bouton Marche/Arrêt

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

Boutons Réglage du volume sonore

Appuyer sur ces boutons pour régler le volume sonore.

Port USB

Utiliser le câble USB fourni pour connecter l'appareil à l'ordinateur.

Bouton Mode

Appuyer sur ce bouton pour accéder au menu principal ou quitter une activité.

Curseur directionnel

Appuyer sur ce bouton pour déplacer le curseur et sélectionner un choix.

Bouton OK 

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

Bouton Supprimer 

Appuyer sur ce bouton pour supprimer un fichier sélectionné.

Déclencheur 

Appuyer sur ce bouton pour prendre une photo ou commencer à filmer.

Sortie AV 

Utiliser le câble AV fourni pour connecter l'appareil à la télévision à partir de cette sortie.

Touche Reset 

Appuyer sur cette touche pour réinitialiser l'appareil en cas de dysfonctionnement.

Flash

Le système de réglage automatique de l'exposition lumineuse déclenche le flash quand cela est nécessaire.

POUR COMMENCER À JOUER...

- Appuyer sur le bouton Marche/Arrêt  pour allumer l'appareil. **Kidizoom®** se met automatiquement en mode Photo.
- Pour accéder aux autres activités, appuyer sur le bouton Mode . L'écran du menu principal apparaît alors. Sélectionner l'un des modes proposés (Photo, Vidéo, Jeux, Atelier photo ou Réglages) à l'aide du curseur directionnel  et appuyer sur le bouton OK  pour confirmer.
- Pour augmenter ou baisser le volume sonore, appuyer sur l'un des boutons Réglage du volume sonore .
- Pour connecter l'appareil à une télévision ou à un ordinateur, consulter la rubrique Connexion à une télévision ou Connexion à un ordinateur.
- Appuyer sur le bouton Marche/Arrêt  pour éteindre l'appareil.



Menu principal

ÉTAT DES PILES

Lorsque les piles sont pleines, l'icône  apparaît à l'écran. Lorsque les piles sont usagées et ont besoin d'être changées, l'icône  apparaît à l'écran. Changer alors les piles afin de garantir le bon fonctionnement de **Kidizoom®**.

ARRÊT AUTOMATIQUE

Afin de préserver la durée de vie des piles, **Kidizoom®** s'éteindra automatiquement après environ 2 minutes d'inactivité. L'appareil peut être réactivé si l'on appuie à nouveau sur le bouton Marche/Arrêt .

CONNEXION À UNE TÉLÉVISION

Notes :

- Avant de connecter **Kidizoom®** à une télévision, s'assurer que l'appareil est en bon état de marche. Une fois l'appareil allumé, le voyant lumineux doit s'allumer. Si ce n'est pas le cas, vérifier que les piles sont correctement insérées.
- Vérifier que les piles sont correctement insérées en respectant les polarités + et - indiquées à l'intérieur du compartiment à piles afin de ne pas endommager l'appareil.
- Vérifier que l'appareil et la télévision sont éteints avant d'effectuer les branchements.
- Pour connecter **Kidizoom®** à une télévision ou à un moniteur, brancher le câble AV fourni en faisant correspondre les couleurs entrées audio et vidéo (blanc, jaune) à celles de la télévision ou du moniteur.
- Mettre la télévision en mode vidéo.

CONNEXION À UN MAGNÉTOSCOPE

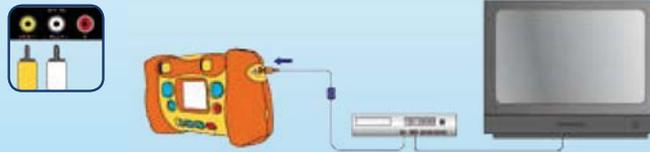


S'il n'y a aucun port vidéo ni audio sur la télévision, il est également possible de connecter **Kidizoom®** à un magnétoscope.

- Avant de connecter **Kidizoom®** à un magnétoscope, s'assurer que l'appareil est en bon état de marche. Une fois l'appareil allumé, le voyant lumineux doit s'allumer. Si ce n'est pas le cas, vérifier que les piles sont correctement insérées.
- Vérifier que les piles sont correctement insérées en respectant les

polarités + et - indiquées à l'intérieur du compartiment à piles afin de ne pas endommager l'appareil.

- Vérifier que l'appareil et le magnétoscope sont éteints avant d'effectuer les branchements.
- Brancher la prise jaune de l'appareil sur le port vidéo jaune du magnétoscope.
- Brancher la prise blanche de l'appareil sur le port audio blanc du magnétoscope.
- Mettre la télévision en mode vidéo.



Note : Si l'on branche le câble AV sur l'appareil pendant qu'un jeu est en cours, le jeu s'arrête et laisse place à l'écran du menu principal. De même, si l'on débranche le câble AV pendant qu'un jeu est en cours, le jeu s'arrête et laisse place à l'écran du menu principal.

CONNEXION À UN ORDINATEUR

Important : Kidizoom® est compatible avec les systèmes d'exploitation Windows 2000 SP3/XP/Vista et Macintosh.

Connecter Kidizoom® à un ordinateur afin de charger ou décharger les photos ou les vidéos sur la carte mémoire SD (vendue séparément) ou dans la mémoire interne.

- S'assurer que Kidizoom® est éteint.
- Soulever la protection du port USB, situé sur la face arrière de l'appareil.
- Brancher la prise du câble USB (petite prise) sur le port USB de l'appareil.
- Brancher l'autre extrémité du câble USB (grande prise) sur le port USB de l'ordinateur. Un port USB est généralement signalé à l'aide de ce symbole .
- Allumer l'appareil afin d'établir la connexion avec l'ordinateur.

Note : Quand Kidizoom® est connecté à l'ordinateur par le câble USB, il est automatiquement nommé "VTech 773" en tant que support amovible dans le poste de travail.

Ne pas débrancher le câble USB pendant que des fichiers sont en cours de chargement ou de déchargement, cela annulerait le processus en cours et risquerait d'endommager l'appareil.



ACTIVITÉS

1. PHOTO

- Dans le mode Photo, tu peux soit utiliser le viseur deux yeux, soit utiliser l'écran LCD pour cadrer et prendre une photo.
- Pour utiliser le flash automatique, tu peux choisir Flash automatique fort  ou Flash automatique faible  en appuyant sur le bouton Supprimer . Pour désactiver complètement le flash automatique, appuie sur le bouton Supprimer  jusqu'à ce que l'icône  apparaisse dans le coin supérieur gauche de l'écran.

Note : Désactive le flash lorsque tu photographies une personne de près afin d'éviter toute lésion visuelle. Si les piles sont déchargées, la fonction flash automatique ne sera peut-être pas disponible et l'icône  apparaîtra.

- Quand le cadrage est fait, tiens l'appareil de façon stable puis appuie sur le déclencheur  au-dessus de l'appareil ou appuie sur le bouton OK  sur la face arrière pour prendre une photo.
- Pour sélectionner un cadre ou un tampon à ajouter à la photo avant de prendre la photo, oriente le curseur directionnel  vers la gauche ou vers la droite pour faire défiler les propositions et appuie sur le bouton OK  pour confirmer ton choix. Ensuite, prends la photo normalement et le cadre ou le tampon sélectionné sera ajouté directement à la photo.

- Pour visionner les photos prises, oriente le curseur directionnel  vers le haut ou vers le bas pour accéder à la Galerie photo. Puis oriente le curseur directionnel  vers le haut ou vers le bas pour faire défiler les photos enregistrées dans la Galerie photo.
- Dans la Galerie photo, appuie sur le bouton Supprimer  pour supprimer la photo affichée à l'écran. Sélectionne alors Oui pour supprimer la photo, ou bien Non pour annuler et retourner dans la Galerie photo.
- Pour quitter la Galerie photo et retourner en mode Photo, appuie sur le déclencheur .
- Les photos prises par **Kidizoom**[®] seront enregistrées dans le dossier PHOTO de la mémoire interne de l'appareil ou de la carte mémoire SD (vendue séparément), s'il y en a une insérée dans l'appareil.

Note : Pour visionner d'autres photos (d'une résolution maximale de 640x480) chargées sur **Kidizoom**[®] depuis un ordinateur, assure-toi que les photos ont été chargées dans le dossier Download/Photo, sinon elles ne seront pas accessibles.

2. VIDÉO



- Dans le mode Vidéo, tu peux faire de super vidéos et créer tes propres films ! Appuie sur le déclencheur au-dessus de l'appareil  ou sur le bouton OK  sur la face arrière de l'appareil pour commencer à filmer. Appuie de nouveau sur l'un de ces deux boutons pour arrêter la vidéo.
- Pour visionner les vidéos, oriente le curseur directionnel  vers le haut ou vers le bas pour accéder à la Galerie vidéo. Ensuite, oriente le curseur directionnel  vers le haut ou vers le bas pour faire défiler les vidéos enregistrées et appuie sur le bouton OK  pour visionner celle de ton choix.
- Dans la Galerie vidéo, appuie sur le bouton Supprimer  pour supprimer la vidéo à l'écran. Sélectionne alors Oui pour supprimer la vidéo, ou bien Non pour annuler et retourner dans la Galerie vidéo.
- Pour quitter la Galerie vidéo et retourner en mode Vidéo, appuie sur le déclencheur .

- Les vidéos prises par **Kidizoom**[®] seront enregistrées dans le dossier VIDEO de la mémoire interne ou de la carte mémoire SD (vendue séparément), s'il y en a une insérée dans l'appareil.

Note : Pour visionner d'autres vidéos (d'une résolution de 160x120 au format Motion JPEG) chargées sur **Kidizoom**[®] depuis un ordinateur, assure-toi que les vidéos ont été chargées dans le dossier Download/Video, sinon elles ne seront pas accessibles.

3. ATELIER PHOTO

L'Atelier photo te permet de retoucher une photo ou d'enregistrer un message vocal sur une photo.

3.1. Retouche photo

Dans Retouche photo, tu peux ajouter un cadre ou un tampon à une photo ou encore créer un effet ou une animation sur la photo. Oriente le curseur directionnel  vers la gauche ou vers la droite pour choisir une photo. Puis oriente le curseur vers le haut ou vers le bas pour sélectionner l'une des fonctions suivantes et appuie sur le bouton OK

 pour confirmer ton choix.

- Icône Cadre  :** Choisis cette icône pour sélectionner un cadre à ajouter à la photo. Oriente le curseur directionnel  vers la gauche ou la droite pour faire défiler les propositions, puis appuie sur le bouton OK  pour confirmer ton choix.
- Icône Tampon  :** Choisis cette icône pour voir la sélection de tampons. Oriente le curseur directionnel  vers la gauche ou vers la droite pour faire défiler les propositions, puis appuie sur le bouton OK  pour confirmer ton choix. Ensuite, oriente le curseur directionnel  pour déplacer le tampon à l'endroit que tu souhaites sur la photo, puis appuie sur le bouton OK  pour ajouter le tampon à la photo.
- Icône Effet  :** Choisis cette icône pour voir la sélection d'effets. Oriente le curseur directionnel  vers la gauche ou vers la droite pour faire défiler les effets, puis appuie sur le bouton OK  pour confirmer ton choix. Oriente le curseur directionnel  pour déplacer l'effet choisi à l'endroit que tu souhaites sur la photo, puis appuie sur

le bouton OK  pour l'appliquer à la photo.

Note : Appliquer un effet à la photo peut prendre jusqu'à 1 minute.

- D. **Icône Animation**  : Choisis cette icône pour voir la sélection d'animations. Oriente le curseur directionnel  vers la gauche ou vers la droite pour faire défiler les animations, puis appuie sur le bouton OK  pour confirmer ton choix et voir la photo s'animer.
- E. **Icône Annuler**  : Choisis cette icône pour annuler l'opération de retouche précédente.
- F. **Icône Enregistrer**  : Choisis cette icône pour enregistrer la photo retouchée. La photo sera enregistrée sous un autre nom, sans remplacer l'originale.

Note : Enregistrer une photo retouchée peut prendre jusqu'à 1 minute.

3.2. Memo vocal

Cette activité te permet d'enregistrer un memo vocal à ajouter à une photo. Pour commencer, oriente le curseur directionnel  vers la gauche ou vers la droite pour sélectionner une photo. Le symbole  signale qu'un memo vocal a déjà été ajouté à une photo. Oriente le curseur directionnel  vers la gauche ou vers la droite pour sélectionner l'icône désignant l'une des fonctions suivantes : Enregistrer  , Lecture  ou Supprimer .

- A. **Icône Enregistrer**  : Appuie sur cette icône pour démarrer l'enregistrement vocal. Appuie de nouveau sur cette icône pour arrêter l'enregistrement. Tu peux enregistrer jusqu'à 10 secondes sur chaque photo.
- B. **Icône Lecture**  : Appuie sur cette icône pour écouter un memo vocal. Appuie de nouveau sur cette icône pour arrêter la lecture.
- C. **Icône Supprimer**  : Appuie sur cette icône pour supprimer le memo vocal d'une photo.

Note : Tu ne peux écouter la voix enregistrée sur une photo qu'avec Kidizoom®. Il est impossible d'écouter ou de transférer les photos avec un memo vocal sur l'ordinateur.

4. JEUX

Kidizoom® propose 3 jeux : Morpion, Puzzle et Memory. Oriente le curseur directionnel  vers la gauche ou vers la droite pour sélectionner un jeu, puis appuie sur le bouton OK  pour accéder au jeu que tu souhaites.

A. Morpion

Dans ce jeu, tu joues contre Kidizoom® à tour de rôle pour placer tes pions sur la grille. Appuie sur les flèches du curseur directionnel  pour déplacer ton pion sur la grille puis appuie sur le bouton OK  pour confirmer le choix de l'emplacement. Tu dois aligner 3 pions (horizontalement, verticalement ou en diagonale) le premier pour gagner !



B. Puzzle

La photo est complètement déstructurée ! Mets de l'ordre dans ce puzzle pour retrouver la photo originale. La photo originale apparaît d'abord à l'écran quelques instants, mémorise-la bien ! Puis elle se divise en 4 ou 9 pièces. Chaque pièce pivote au hasard. Pour recomposer la photo, oriente le curseur directionnel  pour sélectionner une pièce puis appuie sur le bouton OK  pour la faire pivoter jusqu'à trouver sa position d'origine. Lorsque toutes les pièces ont retrouvé leur bonne position et que la photo est rétablie, tu as gagné ! Attention, tu dois retrouver la photo en un temps limité !



Tu peux également prendre une photo qui sera ensuite transformée en puzzle ! Appuie sur le déclencheur  pour prendre une photo et pour qu'elle soit intégrée dans le jeu et divisée en pièces. À toi de recomposer la photo !

C. Memory

Teste ta mémoire et retrouve les paires dans ce Memory ! Les portes dissimulent des objets, 3 ou 4 paires selon le niveau. Tu peux ouvrir 2 portes à la fois. Oriente le curseur directionnel  pour



sélectionner une porte, puis appuie sur le bouton OK  pour l'ouvrir. Si les deux objets que tu as découverts ne vont pas ensemble, les portes se referment et tu peux retenter ta chance ! Attention, tu disposes d'un temps limité pour retrouver les paires. Lorsque toutes les paires sont réunies, tu as gagné !

5. RÉGLAGES

A. Gestion mémoire

Il est possible de voir l'état de la mémoire interne de **Kidizoom®** et de la carte mémoire SD (vendue séparément) s'il y en a une insérée dans l'appareil.

Orientes le curseur directionnel  vers le haut ou vers le bas pour sélectionner la mémoire interne ou la carte mémoire SD (vendue séparément) s'il y en a une insérée dans l'appareil. Appuie sur le bouton OK  pour faire apparaître les options de la source de mémoire sélectionnée : Par défaut ou Formater. Sélectionne Par défaut pour définir la source de mémoire sélectionnée comme support d'enregistrement des photos et des vidéos par défaut, puis appuie sur le bouton OK  pour confirmer. Sélectionne Formater pour supprimer toutes les données enregistrées dans la source de mémoire sélectionnée, puis appuie sur le bouton OK  pour confirmer.



B. Langue

Orientes le curseur directionnel  vers le haut ou vers le bas pour sélectionner une langue d'installation, puis appuie sur le bouton OK  pour confirmer ton choix.



6. AUGMENTER LA RÉOLUTION

Afin d'obtenir une meilleure qualité d'impression, tu peux augmenter la résolution de tes photos grâce au logiciel **Retouche Photo Kidizoom®** inclus, et passer ainsi de 640x480 à 1632x1224 pixels (soit 2 Mégapixels interpolés). Merci de consulter les fichiers "Aide" du logiciel **Retouche Photo Kidizoom®** pour plus de détails.

7. CD-ROM

Le CD-ROM inclus dans cette boîte contient le logiciel **Retouche Photo Kidizoom®**, qui permet, une fois installé sur l'ordinateur, de disposer de cadres, tampons, effets et animations supplémentaires pour retoucher tes photos. Insérer le CD-ROM dans le lecteur CD de l'ordinateur puis suivre les instructions pour installer le logiciel. Merci de consulter les fichiers "Aide" et "Lisez-moi" du logiciel **Retouche Photo Kidizoom®** pour plus de détails.

CONFIGURATION MINIMALE REQUISE POUR L'INSTALLATION DU CD-ROM

- Processeur Pentium® III 1 GHz ou supérieur
- Carte graphique 24 bits 1024 x 768
- Système d'exploitation Microsoft® Windows® 2000, XP ou Vista®
- Compatible avec les ordinateurs Apple® (Mac OS® X 10.0 ou supérieur) pour le transfert et le stockage ; mais logiciel **Retouche Photo Kidizoom®** non compatible avec Mac OS®.

RÉSOLUTION DE PROBLÈMES

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

Problème	Solution
L'appareil ne fonctionne plus	<ol style="list-style-type: none">1. Appuyer la touche Reset située sous l'appareil à l'aide d'un objet pointu. Si le problème persiste, suivre les étapes suivantes :<ol style="list-style-type: none">1.1. S'assurer que l'appareil est éteint.1.2. Retirer les piles.1.3. Attendre quelques minutes puis replacer les piles dans les compartiments à piles situés de chaque côté de l'appareil.1.4. Allumer l'appareil. Kidizoom® devrait à nouveau fonctionner normalement.2. Si l'appareil ne fonctionne toujours pas, remplacer toutes les piles par des piles neuves.
La photo prise est floue	<ol style="list-style-type: none">1. S'assurer que la lentille de protection de l'objectif est propre.
L'écran LCD n'affiche pas d'image	<ol style="list-style-type: none">1. S'assurer que les piles sont correctement insérées dans l'appareil. Appuyer sur le bouton Marche/Arrêt pour allumer Kidizoom®.2. S'assurer que l'appareil n'est pas connecté à une télévision.3. S'assurer que l'appareil n'est pas en mode veille. Appuyer sur le bouton Marche/Arrêt pour l'allumer.

FR

L'écran de télévision n'affiche pas d'image	<ol style="list-style-type: none">1. S'assurer que les piles sont correctement insérées dans Kidizoom[®] et que la télévision, ou le magnétoscope le cas échéant, est correctement branché sur le secteur.2. S'assurer que l'appareil est allumé, ainsi que la télévision, ou le magnétoscope le cas échéant.3. S'assurer que le câble AV est correctement branché sur l'appareil d'une part et sur la télévision, ou sur le magnétoscope le cas échéant, d'autre part.4. S'assurer que les prises du câble AV sont correctement insérées dans les bons ports, comme indiqué dans ce manuel.5. S'assurer que la télévision est réglée sur le canal vidéo (AV).
Aucun son ne sort de la télévision	<ol style="list-style-type: none">1. S'assurer que le son de la télévision n'est pas désactivé et monter le volume sonore.2. Vérifier les connexions entre Kidizoom[®] et la télévision, ou le magnétoscope le cas échéant.3. S'assurer que la télévision est réglée sur le canal vidéo (AV).
La connexion à l'ordinateur est impossible	<ol style="list-style-type: none">1. S'assurer que le câble USB est correctement branché sur l'appareil d'une part et sur l'ordinateur d'autre part.

L'enregistrement de fichiers est impossible

1. Vérifier l'état de la mémoire interne de **Kidizoom**[®] et de la carte mémoire SD (vendue séparément) le cas échéant.
2. Vérifier l'option Par défaut (consulter la rubrique de ce manuel s'y rapportant). Si l'option Par défaut est réglée sur la carte mémoire SD (vendue séparément), s'assurer que la carte n'est pas verrouillée et protégée en écriture.

FR

ENTRETIEN

- Pour nettoyer **Kidizoom**[®], utiliser un chiffon doux et sec. Ne pas utiliser de solvants ni de produits corrosifs.
- Éviter toute exposition prolongée au soleil ou à toute autre source de chaleur.
- Enlever les piles en cas de non-utilisation prolongée.
- Entreposer **Kidizoom**[®] dans un endroit sec.
- Ce jouet est fabriqué avec des matériaux résistants. Néanmoins, lui éviter les chocs contre des surfaces dures et éviter tout contact avec l'eau.

ENTRETIEN

SERVICE CONSOMMATEURS

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

Avant de contacter le support technique, munissez-vous des informations suivantes :

- Nom du produit et numéro de série (situé généralement derrière ou sous le produit).
- Type de problème que vous rencontrez.
- Manipulation faite juste avant que le problème ne survienne.

Pour la France, la Suisse et la Belgique francophones :

Service consommateurs VTech
VTECH Electronics Europe SAS
2-6 rue du Château d'Eau – BP 55
78362 Montesson Cedex
FRANCE

E-mail : vtech_conseil@vtech.com

Tél. : 0 820 06 3000 (0,118 € / min)

De Suisse et de Belgique : 00 33 1 30 09 88 00

Pour le Canada : Tél. : 1 877 352 8697

Vous avez aimé ce jouet ?

Vous pouvez nous faire part de vos commentaires sur notre site Internet www.vtech-jouets.com à la rubrique « Témoignages ».

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

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 avec 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.

FR

ATTENTION : AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

23

SATISFAIT OU REMBOURSÉ : Vous disposez d'un délai de 15 jours après l'achat de votre **Kidizoom®** pour le retourner si celui-ci ne vous convenait pas. Le produit devra être retourné complet dans son emballage d'origine avec son mode d'emploi, accompagné de l'original de la preuve d'achat (ticket de caisse ou facture) à l'adresse suivante : VTECH - Opération satisfait ou remboursé – 2-6 rue du Château d'eau - BP 55 - 78362 MONTESSON CEDEX. Tout appareil **Kidizoom®** retourné incomplet, abîmé, endommagé, ou sali ne sera pas repris. Nous nous engageons à vous rembourser le montant facturé sur la preuve d'achat, en bons d'achat VTech, dans la limite de 100 € (prix généralement constaté). Les frais de port occasionnés par le renvoi du produit resteront à votre charge. Le remboursement s'effectuera en bons d'achat valables 1 an, dans un délai de 4 semaines et sera envoyé à l'adresse que vous nous aurez fournie. Un seul remboursement par foyer (même nom, même adresse). Cette offre est réservée aux particuliers et ne s'applique pas aux magasins ou aux distributeurs. Offre valable en France uniquement.

Microsoft®, Windows®, et/ou tout autre produit Microsoft mentionné sont soit des marques de Microsoft Corporation, soit des marques déposées de Microsoft Corporation.

Adobe®, le logo Adobe® et Flash, sont des marques déposées ou des marques commerciales d'Adobe Systems Incorporated aux États-Unis et/ou dans d'autres pays.

Intel®, Pentium® et Celeron sont des marques déposées de Intel Corporation ou de sa filiale aux États-Unis et dans d'autres pays.