

vtech[®]

Manual de
instrucciones

KidiZoom[®]

PRINTCAM

Tu primera cámara de fotos instantáneas



INTRODUCCIÓN

¡Haz fotos e imprímelas en un segundo con la nueva cámara **Kidizoom® PrintCam** de **VTech®** sin necesidad de tinta! Consta de dos cámaras con una lente abatible que le permitirá hacer selfis. Zoom para tener más precisión y detalle en las fotos. Podrá imprimir incluso fotos panorámicas. Sellos, marcos y efectos para añadir más diversión. Tres juegos y una tira cómica. Plantillas para personalizar tarjetas recortándolas y coloreándolas. Posibilidad de guardar las fotos en un ordenador gracias al cable USB. Memoria ampliable con tarjeta microSD (no incluida). Incluye un rollo de papel térmico que le permitirá imprimir hasta 80 fotos. Ampliable comprando otros rollos o pegatinas de VTech.

¡Una cámara única en el mercado que no querrás perdértela!

INCLUIDO EN ESTE EMBALAJE



Kidizoom® PrintCam

(Con batería recargable no sustituible)



1 rollo de papel térmico
para 80 fotos



Cable micro-USB



Manual de instrucciones



Correa

Nota: el revestimiento metálico de la **Kidizoom® PrintCam** es aislante.

ADVERTENCIA

- * Los materiales de este embalaje, tales como cintas, cuerdas, hojas de plástico, alambres, etiquetas, cierres de seguridad y tornillos de embalaje, no son parte de este juguete y deberían ser desechados por la seguridad de su hijo.
- * Usar bajo la vigilancia de un adulto.

Nota: Conserve el manual. Contiene información importante.

La batería de este producto no debe tirarse a la basura, debe reciclarse en los puntos destinados a tal fin. Esta batería es reciclable. Por favor, respete la normativa vigente de su localidad para su reciclaje. La batería no es reemplazable.

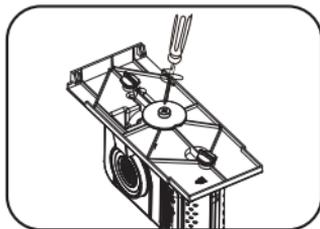
Este juguete sólo se puede conectar con un equipo que contenga uno de los símbolos siguientes: □ o ⚡

ADVERTENCIA

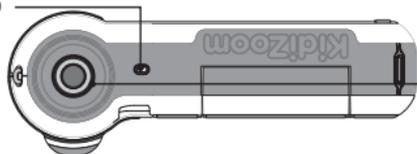
Se recomienda que un adulto realice este proceso.

Cómo retirar el tornillo del embalaje

1. Gire con un destornillador el tornillo del embalaje varias veces, en sentido contrario a las agujas del reloj, para aflojarlo y quitarlo.
2. Deseche de forma segura el tornillo y el resto de los elementos del embalaje.



Indicador luminoso



Botón Disparador de fotos

Botón OK

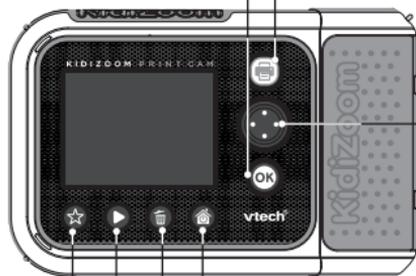
Puerto micro-USB



Compartimento de tarjeta (no incluida)

Botón Estrella

Botón Play/ Visualizar



Botón Imprimir

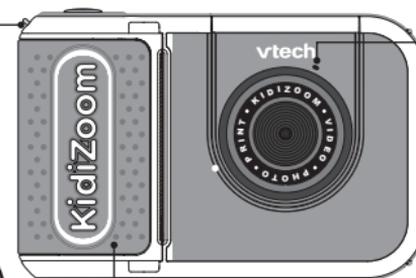
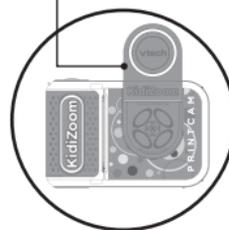
Cursor direccional

Botón On/Off/ Menú principal

Botón Borrar

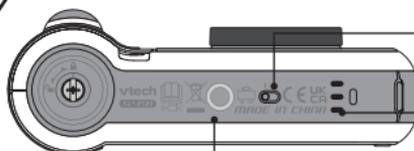
Anclaje para correa

Lente abatible para selfies



Micrófono

Compartimento y tapa para papel



Interruptor de la batería

Altavoz

Orificio de anclaje (trípode no incluido)

ANTES DE EMPEZAR A JUGAR

1. Interruptor de la batería

Cuando el interruptor esté en la posición , la cámara estará desconectada de la batería y no se cargará. Mueve el selector a la posición  para poder recargar la batería de la cámara.

Nota: el interruptor de batería no se usa para apagar o encender la unidad, sino para reiniciarla. No es necesario mover el interruptor de la batería para el uso diario del equipo, debes dejarlo en la posición .

2. Botón disparador de fotos

Pulsa este botón para hacer fotos o grabar vídeos en los modos de fotos y vídeos. Si estás en otro modo de juego, pulsando este botón la cámara activará el Modo Foto o el Modo Vídeo.

3. Botón Imprimir

En el modo Foto o Vídeo, al pulsar este botón aparecerá la foto a imprimir, para asegurar que es esa tu elección, deberás confirmarlo antes de imprimirla. Si presionas este botón sin estar en el modo Foto o Vídeo, podrás disparar una foto desde este mismo modo. En este menú a la hora de imprimir podrás elegir entre el grado de oscuridad con el que quieres imprimir la foto.

4. Botón estrella

Con este botón podrás cambiar el volumen o acceder a los ajustes de la cámara en los modos de fotos y vídeos.

5. Botón Inicio/On/Off

Pulsa este botón para encender la cámara. Púlsalo y mantenlo presionado durante dos segundos para que se apague la unidad. Cuando la cámara esté encendida, al presionar el botón podrás ir al menú inicial o a la pantalla anterior.

6. Botón OK

Presiona este botón para confirmar una elección o para llevar a cabo una acción en algunos juegos.

Nota: el botón  también puede usarse como botón disparador para hacer fotos o vídeos en los modos de fotos o vídeos.

7. Cursor direccional

Puedes usar estos botones para moverte entre las distintas opciones de la pantalla o para jugar en algunas actividades.

8. Botón Play/ Visualizar

Púlsalo cuando quieras revisar tus fotos o vídeos.

9. Botón borrar

Con este botón puedes borrar una foto o un vídeo o cancelar una acción.

10. Compartimento de tarjeta

Aquí puedes insertar una tarjeta microSD de entre 1 y 32Gb para ampliar la memoria de la cámara (tarjeta microSD no incluida).

11. Puerto micro-USB

Conecta la cámara a un ordenador con el cable micro-USB incluido para intercambiar archivos y cargar la cámara.

12. Lente abatible para selfis

Puedes levantar la lente para hacer selfis con el modo fotos y vídeos.

13. Indicador luminoso

Este LED indica el estado de carga de la batería. Cuando su color es rojo, indicará que la batería se está cargando, por el contrario si la luz es de color verde, indicará que la carga ha finalizado correctamente. Esta luz solo se encenderá cuando se estén guardando archivos o en el temporizador.

CARACTERÍSTICAS DEL PRODUCTO

Pantalla	LCD a color 2,4"
Idioma	Multilingüe: inglés (EEUU-Gran Bretaña, alemán, español, francés y holandés).
Resolución de foto	Modo alta resolución: 5MP (2560 x 1920) para fotos normales 2MP (1600 x 1200) para fotos con efectos Modo baja resolución: 0.3MP (640 x 480)
Resolución de vídeo	320 x 240 en memoria interna 640 x 480 en tarjeta de memoria sin efectos
Límite de tiempo de vídeo por archivo	Memoria interna: 5 minutos por cada grabación. Tarjeta de memoria: 10 minutos por cada grabación.
Zoom	4X
Distancia focal	33 cm en adelante
Memoria interna	256 MB de memoria (compartidos con el programa, datos y espacio libre para usuario).
Formato de archivos	Fotos: JPG Vídeo: AVI (Motion JPEG)
Conectividad	Cable micro-USB (incluido) para conectar al ordenador
Memoria externa	Tarjetas microSD o microSDHC (no incluidas) recomendadas con capacidad entre 1 y 32 GB.
Batería	Batería de iones de litio (no reemplazable)
Imprimir	Tipo de impresión: blanco y negro (no es necesario tinta) Papel térmico Tamaño: 57mm ancho x 28mm máximo de diámetro
Condiciones ambientales de funcionamiento	0°-40°C

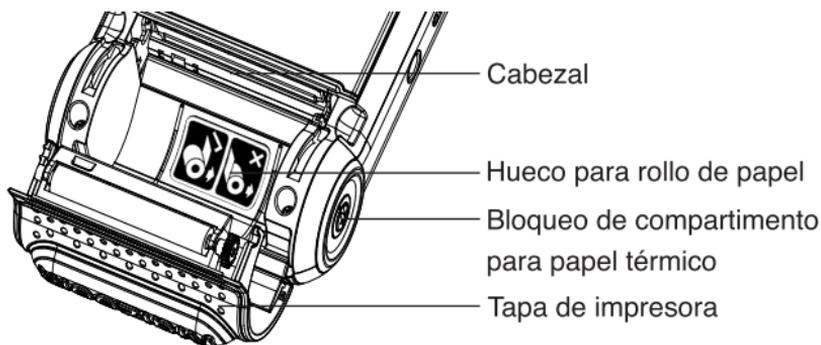
CAPACIDAD DE ALMACENAMIENTO

Tamaño memoria	Fotos (5 MP)	Fotos (2 MP)	Fotos (0.3 MP)	Video (minutos)	
Memoria interna	320	380	1,930	8	
Memoria externa	2 GB	3,600	4,400	22,100	90
	4 GB	7,300	8,800	44,200	180
	8 GB	14,700	17,700	88,500	370
	16 GB	29,500	35,400	177,000	740
	32 GB	59,000	70,800	354,100	1,480

Nota: los valores mencionados en esta tabla son aproximados y dependen de las condiciones de disparo y grabación. El tiempo máximo de grabación es de 30 minutos o de un tamaño máximo por archivo de 2 GB.

PARA EMPEZAR A IMPRIMIR

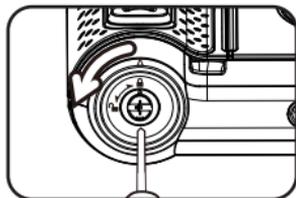
- Para obtener los mejores resultados deberá utilizar el papel térmico exclusivo para la **Kidizoom® PrintCam** de **VTech®**.
- Para garantizar la seguridad de su hijo, no permita que el menor cambie el papel de la cámara y asegúrese de que la tapa esté siempre correctamente bloqueada.
- No abra la tapa durante o inmediatamente después de imprimir, deje que se enfríe el cabezal antes de cambiar el rollo de papel.
- No tire del papel térmico cuando la tapa esté cerrada, esto podría dañar la impresora.
- Evite tocar el cabezal de la impresora con la mano u otros objetos. Si fuera necesario limpiarlo, utilice un paño de microfibra sin pelusa.
- La tecnología de impresión térmica no está diseñada para guardarse durante mucho tiempo. La calidad de la imagen con el paso del tiempo o si ha estado expuesta a la luz, podría verse afectada, le aconsejamos que haga una copia digital para fotos de recuerdos importantes que no quiera perder.



Instalación de papel

Por seguridad de los menores, el papel térmico solo debería ser sustituido por un adulto.

1. Localice el **tornillo de seguridad** en la base de la cámara. Use un destornillador o algo punzante (no incluido) para girar el tornillo en sentido contrario a las agujas del reloj y así desbloquear la tapa de la impresora.

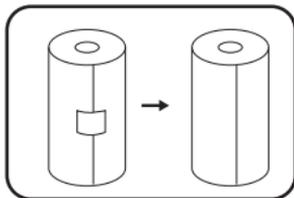


2. Localice las ranuras a ambos lados de la **tapa de la impresora** y tire de ellas usando dos dedos según se muestra en el dibujo.

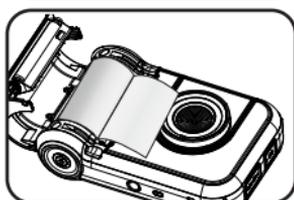


3. Retire la pegatina del rollo de papel térmico antes de colocarlo.

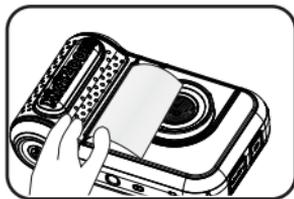
Nota: la pegatina no es parte del juguete y debería ser descartada por la seguridad del niño.



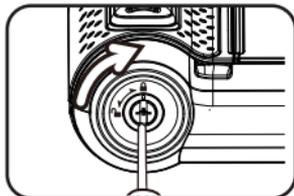
4. Inserte el nuevo rollo en el compartimento destinado para ello según se muestra en el dibujo, asegurándose de que la base del papel salga de la parte inferior del rollo y no de la parte superior.



5. Deje una pequeña parte de papel fuera y cierre la tapa del compartimento.



6. Vuelva a bloquear el compartimento del papel girando de nuevo el tornillo de seguridad en sentido a las agujas del reloj.



Cómo imprimir

Estando en el modo cámara pulse el botón imprimir  para acceder a ese menú. Desde ahí ajuste la intensidad de impresión  o cancele seleccionando el icono . Pulse el botón de imprimir o seleccione la marca de verificación para imprimir o para hacer una copia digital.



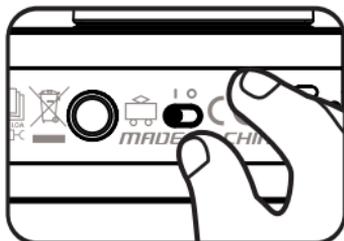
Dibujo sobre papel térmico

Para mejores resultados le recomendamos usar rotuladores.

PARA EMPEZAR A JUGAR

Cuando uses la cámara por primera vez, deberás encender la batería moviendo su interruptor a la posición .

Este interruptor se encuentra en la base de la unidad. Es posible que necesites usar una herramienta pequeña (como por ejemplo un clip) para deslizarlo con más facilidad.



Cuando el interruptor esté en la posición de apagado  no será posible cargar la batería ni usar la cámara, y la hora se reiniciará en la cámara al encenderla de nuevo.

CÓMO RECARGAR LA BATERÍA

Nota: Se recomienda que un adulto realice este proceso.

- Asegúrese de no utilizar la cámara y compruebe que el interruptor de batería se encuentra en la posición . Levante la cubierta de goma del puerto micro-USB en el lateral de la cámara.
- Conecte la cámara al ordenador usando el cable micro-USB que incluye el embalaje.
- Inserte el cable en el puerto USB del ordenador.
- Una vez hecha la conexión, aparecerá en la pantalla de la cámara, el símbolo que indica que se está realizando correctamente la carga de la batería.
- Cuando la batería esté completamente cargada, aparecerá un mensaje en la pantalla y ésta se apagará. Desconecte la cámara del ordenador para empezar a jugar.



Instrucciones para la recarga

Para recargar la cámara, conecte la cámara al ordenador solo con el **cable micro-USB** incluido. No recargue la unidad con un adaptador de terceros. Antes de usar el cable, revíselo para comprobar que está en buenas condiciones y no existen filamentos de cable expuestos u otros daños visibles. Antes de conectar el cable, asegúrese de que no hay partículas o líquidos (agua, zumo, etc.) en ninguno de los conectores ni en los puertos. El dispositivo debe estar completamente

seco y no contener residuos en los conectores durante su carga. Conecte el cable con seguridad, en la orientación adecuada en sus dos extremos. Si la cámara está encendida al conectar el cable, en la pantalla aparecerá un cuadro de diálogo para permitirle acceder a la unidad. No deje desatendida la cámara durante el proceso de carga. No recargue la unidad sobre superficies blandas, ya que éstas pueden absorber el calor desprendido en torno al dispositivo. El tiempo de carga usual oscila entre 3 y 4 horas si la batería está completamente agotada. Desconecte el dispositivo cuando esté totalmente cargado. No deje la unidad cargándose durante más de 5 horas.

Nota: La carga completa de la batería depende de los factores ambientales que se den durante el proceso (temperatura, carga restante, etc.). La temperatura óptima de uso es de 0° a 40° C.

DURACIÓN DE LA BATERÍA

El tiempo que dura la batería dependerá del uso que se dé a la misma. Como en cualquier otro dispositivo electrónico, a mayor frecuencia de uso menor duración de su autonomía. Algunas actividades consumen más batería que otras, tales como por ejemplo sacar fotos o grabar vídeos. Haciendo un uso constante del disparo de fotos o vídeos, la batería tendría una duración de 2 ó 3 horas aproximadamente. En condiciones de uso normal, la carga de la batería se mantendría durante más tiempo. Cuando el nivel de carga sea bajo, aparecerá un icono en la esquina superior derecha de la pantalla de la cámara. Se recomienda cargar el equipo en cuanto aparezca el aviso de batería baja, ya que, si el nivel baja mucho más, la cámara no se encenderá.

AHORRO DE ENERGÍA (DESCONEXIÓN AUTOMÁTICA)

Para preservar la duración de la batería, **KidiZoom® PrimCam** se apagará automáticamente después de un tiempo de inactividad.

MANTENIMIENTO DE LA BATERÍA

Recomendamos cargar la batería de vez en cuando, aunque no vaya a usarse. Por ejemplo, cargar la batería al menos una vez cada 6 meses.

Este juguete incluye batería no reemplazable.



¡ADVERTENCIA! Para recargar la batería de este juguete le recomendamos solo utilizar el adaptador/ cargador USB 5V/ 1A.

- VTech se preocupa por nuestro planeta.
- VTech le anima a darle una segunda vida a su juguete llevándolo a un Punto Limpio. De esta forma sus materiales se podrán reciclar respetando así el medio ambiente.
- Busque en su localidad el Punto Limpio más cercano.
- Ayúdenos a cuidar nuestro entorno, es responsabilidad de todos. Este símbolo indica que este producto y sus pilas no deben tirarse a la basura al final de su vida útil, sino que deben ser depositados en contenedores especiales, para poder reciclarlos adecuadamente y así evitar daños en el medio ambiente o efectos perjudiciales para la salud. Por favor, respete la normativa vigente y recurra a un Punto Limpio o a los servicios destinados para tal fin en su localidad.
- Los símbolos Hg, Cd, o Pb, indican que las pilas contienen un nivel de mercurio (Hg), cadmio (Cd) o plomo (Pb) mayor del permitido en la directiva europea (2006/66/CE).
- La barra negra, indica que el producto está en el mercado después del 13 de agosto de 2005.



¡Advertencia! No recomendado para niños menores de 3 años. Es un juguete electrónico que necesita conectarse a la corriente eléctrica. Peligro de descarga eléctrica.



INFORMACIÓN DE SEGURIDAD PARA EL USO DE FUENTES DE ALIMENTACIÓN EN JUGUETES

- Se recomienda el uso de una fuente de alimentación adaptador/ cargador de USB 5V/ 1A.
- Use solo la fuente de alimentación recomendada para el juguete.
- La fuente de alimentación no es un juguete.
- Este producto no es recomendado para niños menores de 3 años.
- El juguete no debe ser conectado a más suministros eléctricos de los recomendados.

- Nunca limpie el juguete con líquidos si el adaptador está enchufado.
- Por favor, revise con frecuencia la fuente de alimentación por si el cable, enchufe, carcasa u otras partes pudieran estar dañadas. No utilice la fuente de alimentación si alguna pieza estuviera estropeada. Si observa que las clavijas de su adaptador están dañadas o deterioradas, deseche la fuente de alimentación.
- Las fuentes de alimentación no están diseñadas para ser usadas como juguetes, y el uso de estos productos por parte de los niños debe realizarse bajo la supervisión de los padres.

INSTALACIÓN DE LA TARJETA DE MEMORIA

La **KidiZoom® PrintCam** es compatible con tarjetas de memoria microSD y microSDHC de hasta 32 GB de memoria. Para su instalación, por favor, siga los siguientes pasos:

- Asegúrese de que la cámara está apagada.
- Localice el compartimento de la tarjeta en el lateral de la unidad.
- Levante la cubierta de goma.
- Introduzca la tarjeta (de venta por separado) siguiendo las indicaciones de la imagen. Una vez reconocida, por defecto se guardarán en ella los archivos creados.
- Para extraerla, primero debe empujar la tarjeta ligeramente hacia dentro.



NOTA:

Se recomienda formatear la tarjeta de memoria antes de usarla con la cámara. Los archivos guardados en la memoria interna no serán accesibles si hay una tarjeta de memoria dentro de la cámara. Asegúrese de hacer copia de seguridad de sus datos de forma regular.

PARA EMPEZAR A USAR KIDIZOOM® PRINT CAM

Antes de usar tu **Kidizoom® PrintCam** por primera vez, asegúrate de que el interruptor de la batería está situado en la posición  y de que la batería está correctamente cargada.

Pulsa el botón  Inicio para encender la cámara. La primera vez que se encienda necesitarás configurar el idioma. Pulsa los botones arriba y abajo del cursor direccional para moverte entre las diferentes opciones y pulsa el botón  para confirmar la selección. A continuación, será necesario configurar la fecha y la hora. Selecciona cada dígito con los botones arriba y abajo del cursor direccional hasta obtener el día, mes, año, hora y minuto correctos, y pulsa  para confirmar. Muévete entre los diferentes campos con los botones izquierda y derecha del cursor direccional. Si necesitas modificar más adelante el idioma o alguno de estos parámetros, puedes hacerlo en el menú Ajustes.

Nota: si el nivel de batería es muy bajo y la cámara no funciona, tendrás que volver a ajustar la fecha y la hora de nuevo tras la recarga.

Menú principal:

Existen ocho modos de juego:

1. Foto
2. Vídeo
3. Clic para colorear
4. Panorámica
5. Tira cómica
6. Tienda de impresión
7. Juegos
8. Ajustes



Nota: el icono de Juegos será sustituido por el icono de Galería si los juegos han sido bloqueados por los padres en el modo Control Parental.

Cambiar el volumen del altavoz

Estando en el menú principal, pulsa el botón Estrella  para ver la opción de **volumen del altavoz**  en la pantalla y usa el **cursor direccional** para subir o bajarlo.

Reproducción de vídeos o fotos

Presiona el botón  para ver tus vídeos y fotos.

- Los archivos más recientes aparecerán primero. Con los botones arriba y abajo del cursor direccional podrás seleccionar los archivos anteriores o posteriores.
- Presiona el botón  o el botón  para agrandar la imagen o para reproducir el vídeo. Con el botón  podrás borrar el archivo mostrado en la pantalla o borrar todos los archivos guardados en la memoria de la unidad. En este último caso y antes de borrar, la cámara te volverá a preguntar si deseas eliminar todos los archivos.
- Cuando se reproduzca un vídeo, puedes pulsar los botones izquierda y derecha del cursor direccional para incrementar o disminuir su velocidad (1X, 2X y 4X). Pulsa el botón  cuando quieras pausar el vídeo o volver a reproducirlo.

Para apagar la cámara

Si quieres apagar la unidad, pulsa y mantén presionado el botón  durante dos segundos. La cámara también se apagará automáticamente tras unos minutos sin actividad.

MODOS DE JUEGO



Para hacer fotos

- Pulsa el botón disparador  o el botón  para hacer una fotografía.
- Con los botones izquierda y derecha del cursor direccional puedes elegir distintos efectos para las fotos.
- Pulsa los botones arriba y abajo del cursor direccional para cambiar el zoom digital (de 1X a 4X).
- Pulsa el botón de Imprimir  para visualizar las fotos a imprimir y elegir la claridad de la foto.

Cuenta atrás o Detector de cara

En la primera pantalla al presionar el botón Estrella  aparecerá la opción de **Cuenta atrás** y **Detector de cara**. Para elegir uno de ellos usa el cursor direccional y pulsa el botón . En la opción **Cuenta atrás** tendrás 10 segundos para hacer la foto. En la opción **Detector de cara** la cámara hará la foto cuando detecte la presencia de caras en el plano.

Nota: las opciones de programador de tiempo se desactivarán al apagar la cámara.



Grabar un vídeo

- Pulsa los botones izquierda y derecha del cursor direccional para ver los distintos temas y efectos.
- Desde el menú principal, usando el cursor direccional, elige el modo vídeo presionando el botón . Para empezar a grabar pulsa el Disparador o el botón . Para parar de grabar pulsa de nuevo el botón Disparador o el botón .
- Cuando la grabación haya terminado, pulsa el botón  para reproducir el vídeo o presiona el botón borrar  para borrarlo.
- Cuando se esté reproduciendo un vídeo, si pulsas el botón  o el botón Disparador, el vídeo se parará y regresará al menú principal.

Cuenta atrás o Detector de cara

En la primera pantalla una vez seleccionado el modo Vídeo, si pulsas el botón Estrella  aparecerá la opción de Cuenta atrás y Detector de cara. Para elegir uno de ellos usa el cursor direccional y pulsa el botón . En la opción Cuenta atrás tendrás 10 segundos para hacer la foto. En la opción Detector de cara la cámara hará la foto cuando detecte la presencia de caras en el plano.

Nota: Las opciones de programador de tiempo se desactivarán al apagar la cámara.



Clic para colorear

Haz una foto o elige una ya hecha. Conviértela en un dibujo diferente, imprímela y coloréala a tu gusto.

Para hacerlo, primero haz una foto o selecciona una ya hecha pulsando el botón .

Después, usando el cursor direccional de arriba/abajo convierte la foto con el grado de intensidad deseada, luego con el cursor direccional de izquierda/ derecha elige imprimir, guardar o salir al menú en el que podrás hacer una foto o acceder a las ya guardadas. Si pulsas la opción Imprimir  entrarás en el menú en el que podrás decidir entre imprimirla o no.



Panorámica

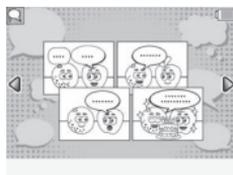
Elige en el menú principal el **modo Panorámica** si quieres hacer una foto panorámica. Una vez dentro, encontrarás una breve explicación de su funcionamiento. Pulsa el botón **OK** para salir de la explicación. Enfoca y dispara cuatro veces. En el menú Play/ Visualizar podrás ver tu foto panorámica.



Tira cómica

1. Demo

La demo es una plantilla de tira cómica que podrás usar para hacer tus creaciones y crear tu propia historia con los textos, marco o fondo que prefieras.



2. Crea tu propia tira cómica

Dispones de cuatro páginas para crear. Ve rellenando una a una, primero añadiendo la foto, convirtiéndola, añadiendo marco, bocadillo con forma y tamaño diferente. Y termina guardando o borrando si esa es tu elección usando el cursor direccional y eligiendo.



3. Editor

Si la página seleccionada está vacía, te dirigirá a poner automáticamente un fondo. Dispondrás de estas herramientas:



Foto de fondo

Selecciona este icono para cambiar el fondo de tu tira cómica. Aquí podrás hacer una foto o seleccionar una de tu galería para luego convertirla. Pulsa el botón **OK** para guardar los últimos cambios hechos.



Marcos

Selecciona un marco para añadir a tu fondo. Si quieres borrar el marco, pulsa el botón Borrar  para borrarlo.

Sellos

Selecciona un sello para añadir a tu fondo, podrás hacerlo a la medida que tu quieras. Podrás añadir un máximo de diez sellos en cada página de la tira cómica. Para borrarlo solo tienes que pulsar el botón Borrar .

Volver

Selecciona este icono para volver a la opción de Editar foto y hacer cambios en tu página.



Impresión

Elige una plantilla para jugar. Tarjetas de felicitación, Disfraces, Pintar números, Tres en raya, Laberintos y Accesorios.



Menú

Tarjetas

Elige una tarjeta y personalízala como quieras para luego imprimirla.



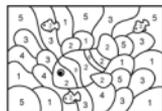
Disfraces

Elige un disfraz, un peinado y un rostro al que aplicarlo (hazte una foto o alguna de tu galería) y ya está listo para imprimirse.



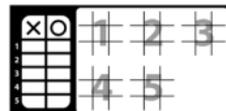
Pintar por número

Elige una plantilla y coloréala hasta hacer más visible los diferentes objetos o animales.



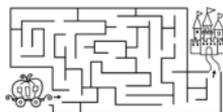
Tres en raya

Personaliza tu plantilla incluso añadiendo una foto de los futuros jugadores y después imprímela para empezar a jugar.



Laberintos

Imprime el laberinto personalizando con foto y así jugar con más diversión.



Accesorios

Imprime diferentes accesorios habiéndolos personalizado antes y haciendo más divertido el juego.

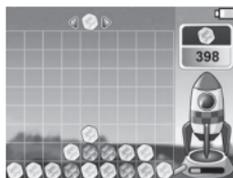


Juegos

Dispones de tres juegos para jugar con tu **Kidizoom® PrintCam**.

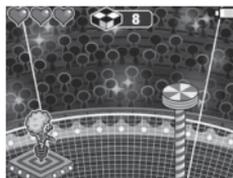
1. Al espacio

Elige el nivel para empezar a jugar. Después, mira el tutorial para aprender a jugar, cuando estés listo pulsa el botón **OK**. Tendrás que conseguir dejar la plantilla sin piedras para acabar la partida, para ello rellena columnas con la piedras de colores siguiendo el orden de color.



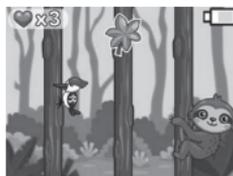
2. Payaso de circo

Elige el nivel para empezar a jugar. Después, mira el tutorial para aprender a jugar, cuando estés listo pulsa el botón **OK**. El payaso saltarín estará en un extremo del circo y deberá cruzar hasta el otro saltando. Mantén presionado el botón **OK** y suéltalo cuando creas que saltará correctamente para ir avanzando y completar la actuación.



3. Trepá perezoso

Ayuda al bebé perezoso a trepar por el árbol. Usa el cursor direccional para saltar de un árbol a otro y así evitar obstáculos que te hagan perder las tres vidas de que dispones.





Ajustes

1. Brillo

Ajusta el brillo presionando el icono y usando las flechas direccionales de arriba a abajo.

2. Memoria

En este apartado podrás comprobar el estado de la memoria de la cámara o de la tarjeta micro-SD. Hay dos opciones avanzadas:

a. Formatear

Aquí puedes elegir formatear la memoria interna de la cámara o de la memoria de la tarjeta.

b. Ajustes de fábrica

Con esta opción borrarás todos los contenidos (incluyendo fotos, vídeos y archivos) guardados en la memoria interna, y el sistema se reiniciará en sus valores por defecto. Los archivos de la tarjeta de memoria no se borrarán.

Nota: si hay una tarjeta de memoria en uso, no se mostrarán los datos guardados de la memoria interna del dispositivo hasta que ésta no se haya extraído correctamente. Cuando el almacenamiento comience a agotarse o se hayan utilizado ya todos los índices de archivo, será necesario hacer una copia de seguridad con el ordenador y a continuación, eliminar los archivos de la memoria de la cámara para liberar espacio. Para borrar los archivos, puedes ir a Ajustes-Memoria y formatear allí la memoria. También puedes eliminar las fotos y vídeos en el modo de reproducción.

3. Ajustes de cámara

Resolución de imagen

Este menú permite ajustar varios valores de la cámara. Pulsa los botones arriba o abajo del cursor direccional para moverte por los menús y pulsa el botón **OK** para elegir las opciones. Las fotos o vídeos podrán guardarse con una calidad de 5MP, 2MP o 0.3MP.

Frecuencia

Estará seleccionada por defecto la frecuencia acorde al país donde se vaya a utilizar la cámara (50 o 60 Hz).

4. Fecha y hora

Aquí podrás configurar el día, mes, año, hora y minutos en la cámara, además de su formato. Muévete por los diferentes elementos usando el cursor direccional hasta ajustar los valores, y pulsa el **botón OK** cuando hayas terminado.

5. Idioma

Podrás cambiar el idioma de tu KidiZoom Print Cam seleccionándolo en la lista de idiomas.

6. Control parental

Esta opción permite a los padres regular el tiempo que los niños podrán jugar al día a los juegos así como el límite de impresiones.

Pulse y mantenga presionado durante unos segundos el botón Estrella , hasta que vea en la pantalla, una pregunta que deberá resolver, introduciendo dos dígitos después moviendo el cursor direccional y pulsando el botón **OK** para continuar.

En la siguiente pantalla podrá elegir las opciones:

a. Límite tiempo de juego

Dentro de esta opción encontrará diferentes opciones (Sin límite, que va por defecto en la cámara, Desactivar juegos, que no aparecerán en la cámara o el tiempo de 15/30/60/90 minutos, en este caso cuando se alcance el límite de minutos elegidos de juego al día, no será posible seguir jugando hasta el día siguiente).

b. Límite de impresión

Dentro de esta opción encontrará diferentes opciones de impresión (Sin límite; podrá imprimir las copias que quiera al día, o con límite; 10/20/50 impr/día.)

TRANSFERENCIA DE ARCHIVOS

Puede conectar **KidiZoom® PrintCam** a un ordenador usando el cable USB incluido. Una vez conectados, podrá transferir archivos de un sitio a otro siguiendo estos pasos:

- Abra la tapa que cubre el puerto USB en uno de los laterales de la cámara.
- Inserte el cable micro-USB que se incluye en el embalaje por el lado más estrecho, en el puerto compatible de la cámara.
- Ahora conecte el otro extremo USB (el lado más ancho del cable) al ordenador.

- Si la cámara está apagada, espere unos segundos hasta que vea en la pantalla el modo de conexión al ordenador. Seleccione entonces el icono para conectar la cámara al ordenador.
- En el momento de conectar el equipo se creará en el ordenador un acceso al nuevo dispositivo de almacenamiento, con el nombre VTech 5491, donde es posible realizar el intercambio de archivos. También aparecerá una segunda unidad de disco llamada VT SYSTEM, destinada solo al almacenamiento de datos del sistema.

No usar ni borrar la unidad VT SYSTEM.

Nota: recuerde no desconectar la cámara del ordenador mientras esté transfiriendo archivos. Una vez finalizado el proceso, busque en el ordenador la opción para extraer el cable de forma segura. Solo entonces recomendamos desconectar físicamente la cámara del ordenador.

Para evitar cualquier daño a KidiZoom® Print Cam, use las tapas de goma para cubrir tanto el puerto USB como la ranura para tarjetas SD.

Cómo hacer una copia de seguridad de las fotos o vídeos realizados con KidiZoom® PrintCam

- Localice y abra la carpeta DCIM en el acceso al dispositivo que se ha creado en su ordenador con el nombre VTech 5491.
- Los vídeos y las fotos los encontrará a su vez en una subcarpeta. Copie y pegue estos archivos en una carpeta de su ordenador.

Para transferir fotos o vídeos a KidiZoom® PrintCam

- Seleccione las fotos o vídeos que desee transferir de su ordenador a la cámara.
- Localice y abra la carpeta DOWNLOAD del dispositivo VTech 5491 en su ordenador. Copie y pegue los archivos de foto en la subcarpeta PHOTO y los archivos de vídeo en la subcarpeta VIDEO.

Nota: recomendamos no transferir fotos o vídeos hechos con otras cámaras, ya que el formato podría ser incompatible.

Requisitos mínimos del sistema

Sistema operativo Microsoft Windows® 8 o Windows® 10, Mac OS X 10.10, 10.11, macOS 10.12 a 10.15.

Se requiere un puerto USB.

Los logotipos de Microsoft o Windows son marcas registradas de Microsoft Corporation. Los logotipos de Macintosh y Mac son marcas registradas de Apple Inc.

- No deje caer la cámara sobre una superficie dura y no la exponga a humedad o agua.
- Mantenga la lente limpia. Si las imágenes están borrosas, puede ser porque hay polvo o suciedad en la lente.

Advertencia

Un porcentaje muy pequeño de la población, debido a una condición preexistente, puede experimentar ataques epilépticos o pérdida momentánea del conocimiento al ver ciertos tipos de colores o luces intermitentes.

Si bien la cámara **KidiZoom® PrintCam** no contribuye a ningún riesgo adicional, recomendamos que los padres supervisen a sus hijos mientras juegan. Si su hijo experimenta mareos, alteración visión, desorientación o convulsiones, suspenda el uso inmediatamente y consulte a su médico. Tenga en cuenta que centrarse en **KidiZoom® PrintCam** a corta distancia y manejo con un mando de juego durante un período prolongado de tiempo puede causar fatiga o incomodidad. Recomendamos que los niños realicen un descanso de 15 minutos por cada hora de juego.

COLOCACIÓN DE LA CORREA

1. Localice el extremo de la correa e insértelo a través de la argolla del lateral de la cámara.
2. Pase el extremo de la correa a través del lazo y tire de él para que pase toda la cuerda.
3. Tire suavemente para asegurarse de que el lazo esté bien apretado alrededor de la barra.

CUIDADO Y MANTENIMIENTO

- No olvide siempre tener tapado el puerto micro-USB y la ranura de la tarjeta de memoria para evitar daños innecesarios.
- Mantenga la cámara limpia con un paño ligeramente húmedo.
- Apague el interruptor de batería si no va a utilizar la cámara durante un largo periodo de tiempo.
- Manténgala lejos de la luz directa del sol o de cualquier otra fuente de calor.
- No deje caer la cámara sobre superficies duras, ni la exponga a la humedad o al agua.

- Mantenga limpia la lente de la cámara. Si las imágenes se muestran borrosas, puede deberse a la presencia de polvo o suciedad sobre la lente.

SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Consulte esta sección si tiene problemas con **KidiZoom® PrintCam**.

Problema	Solución
La cámara ha dejado de funcionar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apague durante 30 segundos el interruptor de batería. 2. Encienda el interruptor general de nuevo y pulse el botón de inicio. Ahora debería funcionar correctamente. 3. Si continúa sin funcionar, intente recargar la batería otra vez hasta su carga completa y vuelva a intentarlo.
La imagen en la pantalla no es correcta	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apague durante 30 segundos el interruptor de batería. 2. Encienda el interruptor general de nuevo y pulse el botón de inicio. Ahora debería funcionar correctamente.
La imagen no es clara	<ol style="list-style-type: none"> 1. Asegúrese de que las condiciones de luz a su alrededor son óptimas. 2. Compruebe que la lente está limpia. Si no es así, siga las recomendaciones de la sección Cuidado y mantenimiento.
A veces el vídeo no es fluido	<ul style="list-style-type: none"> • Compruebe el estado de su tarjeta de memoria. Se recomienda utilizar una tarjeta microSD/ microSDHC de clase 10 o superior. En caso contrario, el almacenamiento del vídeo en la tarjeta se puede retrasar y afectar a su calidad.
No se puede conectar al ordenador	<ul style="list-style-type: none"> • Compruebe la conexión entre ordenador y cámara y revise las indicaciones al respecto de este manual. • Apague durante 30 segundos el interruptor general. Enciéndalo y conéctelo al ordenador de nuevo.

SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Problema	Solución
La imagen del vídeo parpadea	<ul style="list-style-type: none">• Compruebe si la configuración de la frecuencia de luz interior es la correcta.• Evite que la luz del sol y la luz interior se mezclen a la vez en el espacio de la grabación.
No se detecta la tarjeta de memoria	<ul style="list-style-type: none">• Compruebe si la tarjeta está bien insertada.• Compruebe que la tarjeta es compatible con la cámara: microSD o microSDHC.• Compruebe si el sistema de su tarjeta de memoria es FAT o FAT32. KidiZoom® PrintCam no es compatible con NTFS o exFAT. Si va a formatear la tarjeta al sistema FAT o FAT32, no olvide realizar antes una copia de seguridad de sus datos para no perderlos.
No se pueden ver los vídeos y fotos descargados	<p>Compruebe que los archivos están ubicados en el directorio correcto de KidiZoom® PrintCam de su ordenador. Las fotos deberían aparecer en DOWNLOAD/PHOTO y los vídeos en DOWNLOAD/ VIDEO.</p> <p>KidiZoom® PrintCam es compatible únicamente con los siguientes formatos:</p> <p>Fotos JPG y vídeos en AVI (Motion JPEG) que hayan sido realizados por KidiZoom® PrintCam.</p>
Las imágenes impresas no están claras	<ul style="list-style-type: none">• Compruebe el nivel de contraste en los ajustes de la opción Imprimir. Ajústelo si así lo considera.• Compruebe que el compartimento y el papel de la impresora están limpios y sin residuos de ningún tipo. Diríjase a la sección del manual Para empezar a imprimir en la página 9 para más detalles.• Coloque un nuevo rollo de papel si el usado no cumple las condiciones óptimas .

Problema	Solución
Al imprimir se escuchan ruidos	<ul style="list-style-type: none"> • Compruebe si el rollo de papel está atascado, si fuera así retírelo con cuidado para evitar dañar la impresora. • Asegúrese de usar el rollo de papel de VTech para evitar cualquier tipo de problema. • Asegúrese de que el rollo está bien enrollado y no tiene dobleces.
No hay papel	<ul style="list-style-type: none"> • Compruebe que el papel esté correctamente colocado, diríjase en el manual a la sección de Instalaciyn de papel.

Si el problema continúa, por favor, póngase en contacto con nuestro Servicio de **Atenciyn al Cliente** a través del teléfono 913120770 (válido únicamente en España) o del correo electrónico informacion@vtech.com. Las consultas deben ser realizadas por un adulto.

***Para buscar más información
acerca de nuestros productos
y consultar las condiciones de
garantía visite nuestra página web.***

www.vtech.es

