



ENG

Owner's Manual

Model Number: 73974



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

73974pr-0820

Pixter™ Creativity System

Software Cartridge

Software cartridge not included (sold separately).

Stylus Storage

Software Port

Insert a software cartridge (sold separately) into this slot.

Drawing Stylus

Touch Sensitive Screen

Tool Bar

Speaker

Contrast Dial

Rotate to make the image on the screen darker or lighter.

Power Switch

Slide the power switch to turn the toy on or off. When not in use, this toy automatically turns off after about three minutes.

Calibration Hole

Calibration hole on back of toy. See instructions in this manual for use.

Before you begin, take note!

- Please keep this manual for future reference, as it contains important information.
- Adult assembly is required to install batteries.
- Tool needed for battery installation: Phillips screwdriver (not included).
- Requires four “AA” (LR6) **alkaline** batteries for operation (not included).
- **Replace batteries when:**
 - Display on the screen becomes difficult to see.
 - Toy functions erratically.
 - Sounds become faint or there are no sounds at all.
- **Use only** the drawing stylus on the screen. **Never** use any other object, such as a regular pen or pencil, on the screen. Markings from regular pens or pencils cannot be removed and will damage the screen.
- Be sure to turn toy power off before inserting a software cartridge (sold separately) into the software port. Turn toy power back on to play!

Awesome Activities

Choose a fun activity from the home screen.



Touch the tool bar home screen  with the stylus.

Touch an activity on the screen with the stylus.



Awesome Activities

Freestyle Drawing



- Use any of the cool tools to make your own creation:
 “Pencil” 
 Straight Line 
 Shape Maker 
 Stamper 
 Special Effects Selector 

Scene Starters



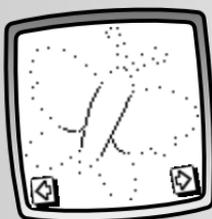
- Touch the arrows on the bottom of the screen with the stylus to scroll through choices.
- When you find a scene that you like, touch the screen with the stylus.
- Use any of the tools to make the scene!

Funny Faces



- Touch the arrows on the bottom of the screen with the stylus to scroll through each funny face.
- When you find a face that you like, touch the screen with the stylus.
- Finish the face using any of the tools.

Connect the Dots



- Touch the arrows on the bottom of the screen with the stylus to scroll through each pattern. Can you guess what it will be?
- When you find a pattern that you like, touch the screen with the stylus.
- Connect the dots to see if you were right!

Hint: When you finish a drawing, you can Erase It (touch ) , Save It (touch ) or go back to the Home Screen (touch ) . Please refer to the instructions in the Tool Bar section for more details about using each of these tools.

Tool Bar

After you choose an activity from the home screen, choose a tool!
Touch the tool with the stylus.



"Pencil"



Touch for freestyle drawing or writing.



Create your own drawing or write a message with the stylus.

Straight Line



Touch to make straight lines.



Now, choose the thickness for your pencil.



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

Hint: Make your own shapes or create your own connect-the-dots.

Shape maker



Touch to make shapes.



Now, choose the shape – triangle, circle, square/rectangle or make a 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 scroll through each of the 52 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: Choose more than one stamper to make a picture! 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. Look – you're back to your picture. Use the new stamper in your picture.

Erase



Touch to make your stylus an eraser.



Now, choose a thickness for the eraser.



Use your 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 picture disappears.



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

Special Effects Selector



Touch to choose a special effect.



Switch from white to black or black to white; rotate it or mirror it.

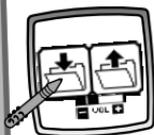


Touch the screen with the stylus and watch the special effect.

Save it! (and Adjust the Volume)



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



Touch the **IN** file  to save; touch the **OUT** of file  to retrieve; touch the volume control  to increase or decrease sound to a comfortable level.

Hints:

- You can save one picture at a time! Each time you save a picture, it replaces the one already there.
- After you save a picture, it will appear on your screen again. To make a new picture, choose another activity.

Home

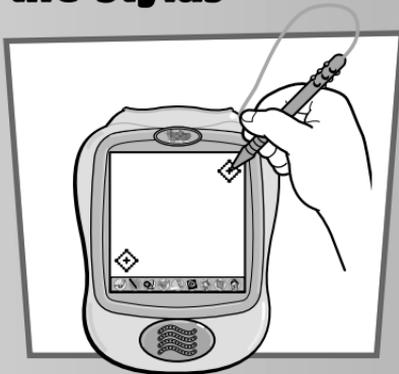
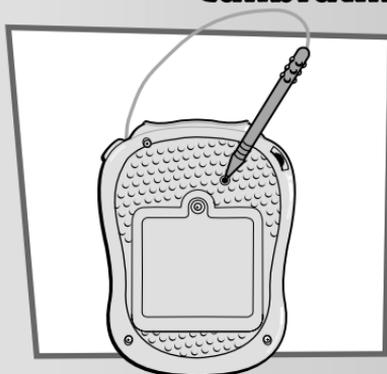


Touch to go back to the home screen.



Choose an activity: Freestyle Drawing, Scene Starters, Funny Faces or Connect-the-Dots!

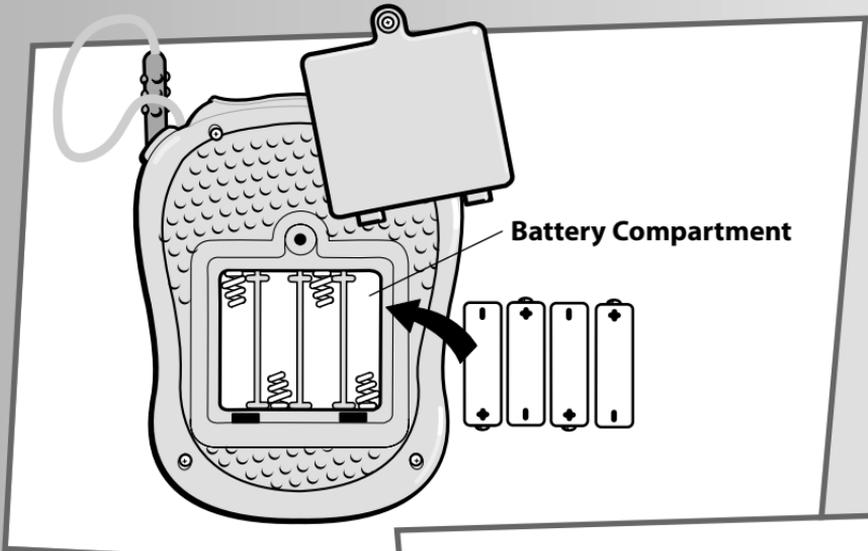
Calibrating the Stylus



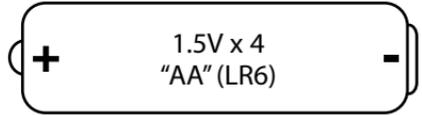
Note: The mark made on your screen from the stylus and the location of the tip of the stylus may not align. If this happens, you need to calibrate the stylus.

- Turn Pixter™ over so the bottom faces you. Locate the calibration hole.
- While inserting the stylus in the calibration hole, turn Pixter over so that you can see the screen.
- When you see two encircled plus signs, you can remove the stylus from the calibration hole.
- First touch the plus sign  in the upper right corner with the tip of the stylus.
- Then, touch the plus sign  in the lower left corner with the tip of the stylus.

Battery Installation



- Locate the battery compartment on the back of the toy.
- Loosen the screw in the battery compartment door with a Phillips screwdriver.
- Lift to remove the battery compartment door.
- Insert four "AA" (LR6) **alkaline** batteries as indicated inside the battery compartment.



Shown Actual Size

Hint: We recommend using **alkaline** batteries for longer battery life.

- Replace the battery compartment door and tighten the screw with a Phillips screwdriver. Do not over-tighten.

Battery Tips

- Do not mix old and new batteries.
- Do not mix different types of batteries: alkaline, standard (carbon-zinc) or rechargeable (nickel-cadmium).
- Remove the batteries during long periods of non-use. Always remove exhausted batteries from the toy. Battery leakage and corrosion can damage this toy. Dispose of batteries safely.
- Do not dispose of batteries in a fire. The batteries may explode or leak.
- Never short circuit the battery terminals.
- Non-rechargeable batteries are not to be recharged.
- Only batteries of the same or equivalent type as recommended in the “Battery Installation” instructions are to be used.
- If removable rechargeable batteries are used, they are only to be charged under adult supervision.
- Rechargeable batteries are to be removed from the toy before they are charged.
- If you use a battery charger, it should be examined regularly for damage to the cord, plug, enclosure and other parts. Do not use a damaged battery charger until it has been properly repaired.

Care

- Keep water, sand and dirt off of this toy.
- Keep this toy away from direct sunlight and excessive heat.
- Wipe this toy with a clean cloth dampened with a mild soap and water solution. Do not immerse this toy.
- This toy has no consumer serviceable parts. Please do not take this toy apart.
- Do not drop this toy on a hard surface.



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.**

ICES-003

This Class B digital apparatus complies with Canadian ICES-003.



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

Fisher-Price®

FR

Guide de l'utilisateur

Numéro de modèle : 73974



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.

73974pr-0820

Console de création Pixter

Cartouche de logiciel

Cartouche de logiciel non fournie (vendue séparément).

Porte-stylet

Port de logiciel

Insère une cartouche de logiciel (vendue séparément) dans cette fente.

Stylet de dessin

Écran tactile

Cadran de contraste

Tourne le cadran pour foncer ou éclaircir l'image sur l'écran.

Interrupteur

Fais glisser l'interrupteur pour allumer ou éteindre le jouet. Quand le jouet n'est pas utilisé, il s'éteint automatiquement après environ trois minutes.

Trou de référence

Le trou de référence se trouve à l'arrière du jouet. Réfère-toi aux instructions dans ce manuel pour son utilisation.

Barre d'outils

Haut-parleurs

Avant de commencer, prends note de ce qui suit...

- Conserver ce guide car il contient des renseignements importants.
- Les piles doivent être installées par un adulte.
- Outil requis pour l'installation des piles: tournevis cruciforme (non fourni).
- Fonctionne avec quatre piles **alcalines** AA (LR6), non fournies.
- **Remplacer les piles quand :**
 - l'image sur l'écran devient difficile à voir.
 - le jouet fonctionne irrégulièrement.
 - les sons s'affaiblissent ou cessent complètement.
- **Utiliser seulement** le crayon de dessin pour dessiner sur l'écran. **Ne jamais** utiliser un autre objet, comme un stylo ou un crayon ordinaires, pour dessiner sur l'écran. Les marques faites par un stylo ou un crayon ordinaire ne peuvent être enlevées et endommageront l'écran.
- Ne pas oublier d'éteindre le jouet avant d'insérer une cartouche de logiciel (vendue séparément) dans le port de logiciel. Rallumer le jouet pour jouer de nouveau !

Des activités épatantes

Choisis une activité amusante à partir de l'écran d'accueil.



Tape sur la barre d'outils apparaissant à l'écran  avec le stylet.

Tape sur une activité apparaissant à l'écran avec le stylet.



Des activités épatantes

Dessin libre



- Utilise n'importe lequel de ces outils pour dessiner :

Crayon 

Ligne droite 

Formes à faire 

Tampon 

Sélecteur d'effets spéciaux 

Scènes de départ



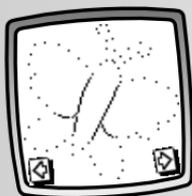
- Tape sur les flèches apparaissant dans le bas de l'écran avec le stylet pour voir défiler tous les choix offerts.
- Quand la scène que tu veux apparaît à l'écran, tape sur ce dernier avec le stylet.
- Utilise n'importe quel outil pour compléter la scène !

Visages rigolos



- Tape sur les flèches apparaissant dans le bas de l'écran avec le stylet pour voir défiler les différents visages rigolos.
- Quand le visage que tu veux apparaît à l'écran, tape sur ce dernier avec le stylet.
- Complète le visage à l'aide de n'importe quel outil.

Point-à-point



- Tape sur les flèches apparaissant dans le bas de l'écran avec le stylet pour voir défiler tous les tracés offerts.
- De quoi peut-il bien s'agir ?
- Quand le tracé que tu veux apparaît à l'écran, tape sur ce dernier avec le stylet.
- Relie les points pour voir ce que le tracé représente.

Conseil : Quand un dessin est terminé, tu peux l'effacer (tape ), le sauvegarder (tape ) ou tu peux retourner à l'écran d'accueil (tape ). Rêfère-toi aux instructions concernant la barre d'outils pour obtenir plus de détails sur chacun des outils.

Barre d'outils

Quand tu as choisi une activité sur l'écran d'accueil, choisis un outil!
Tape sur l'outil avec le stylet.



Crayon



Tape sur l'icône avec le stylet pour dessiner ou écrire.



Crée ton propre dessin ou écris un message avec le stylet.

Ligne droite



Tape sur l'icône avec le stylet pour tracer des lignes droites.



Maintenant, tu dois choisir l'épaisseur du trait.



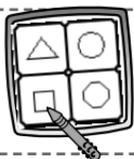
Tape sur l'écran avec le stylet, déplace le stylet sur l'écran et arrête-le... une ligne droite apparaît à l'écran !

Remarque : *Fais tes propres formes et crée tes propres point-à-point.*

Formes à faire



Tape sur l'icône avec le stylet pour faire des formes.



Maintenant, choisis une forme : triangle, cercle, carré ou rectangle, ou trace une autre forme !



Tape sur l'écran avec le stylet puis déplace le stylet sur l'écran pour faire des formes, petites ou grandes.

Conseil : Pour tracer un triangle, tape sur l'écran avec le stylet et déplace le stylet pour dessiner la base du triangle. Ensuite, tape la ligne de la base du triangle avec le stylet et déplace le stylet sur l'écran pour compléter le triangle.

Tampon



Tape sur l'icône pour reproduire un tampon.



Tape sur les flèches apparaissant dans le bas de l'écran avec le stylet pour faire défiler les 52 dessins de tampons.



Tape sur l'écran avec le stylet pour choisir un tampon.



Tape sur l'écran avec le stylet autant de fois que tu le désires pour reproduire une multitude de tampons.

Conseil : Choisis plus d'un tampon pour faire un dessin! Tape simplement sur l'outil Tampon  avec le stylet. Tape sur les flèches avec le stylet pour faire défiler les différents tampons et tape sur l'écran avec le stylet pour choisir un tampon. Le dessin revient automatiquement à l'écran. Utilise le nouveau tampon dans ton dessin.

Barre d'outils

Efface



Tape sur l'icône avec le stylet pour transformer celui-ci en gomme à effacer.



Maintenant, choisis l'épaisseur de la gomme à effacer.



Utilise le stylet pour effacer n'importe quoi sur l'écran.

Effacement de l'écran complet



Tape sur l'icône avec le stylet pour choisir une gomme à effacer animée qui fait disparaître l'écran au complet et émet des sons épatants.



Choix : explosion, fondu, engloutissement ou spirale. Tape sur l'écran avec le stylet... L'image disparaît et des sons sont émis.



Conseil : Une fois l'écran complètement effacé avec la gomme à effacer, il revient à la même activité et l'outil est le même que celui utilisé avant l'effacement de l'écran.

Sélecteur d'effets spéciaux



Tape sur l'icône avec le stylet pour choisir un effet spécial.



Fais-lui faire une rotation, produis une image miroir ou change le fond de blanc à noir et vice-versa.



Tape sur l'écran avec le stylet pour voir l'effet spécial.

Sauvegarde (et réglage du volume)



Tape sur l'icône pour sauvegarder ou récupérer ton dessin ou pour régler le volume.



Tape sur l'icône **EN** dossier  pour sauvegarder ton dessin ou sur l'icône **HORS** dossier  pour le récupérer, tape sur le réglage du volume  pour monter ou baisser le volume.

Conseils :

- Un seul dessin peut être sauvegardé à la fois ! Chaque fois qu'un dessin est sauvegardé, il remplace celui sauvegardé précédemment.
- Une fois le dessin sauvegardé, il réapparaît à l'écran. Pour créer un nouveau dessin, choisis une nouvelle activité.

Accueil

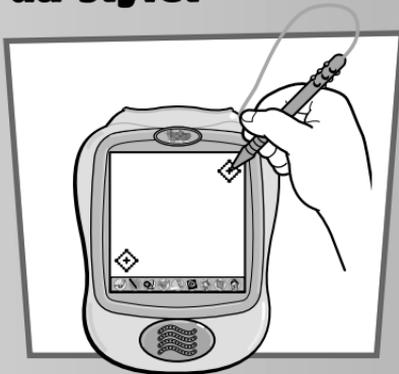
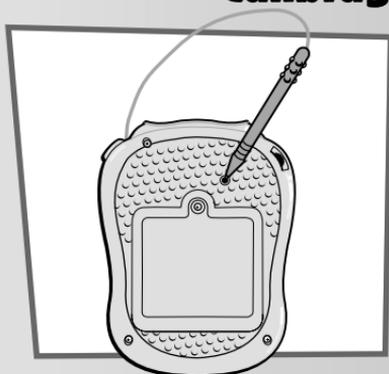


Tape sur l'icône avec le stylet pour retourner à l'écran d'accueil.



Choisis une activité : dessin libre, scènes de départ, visages rigolos ou point-à-point !

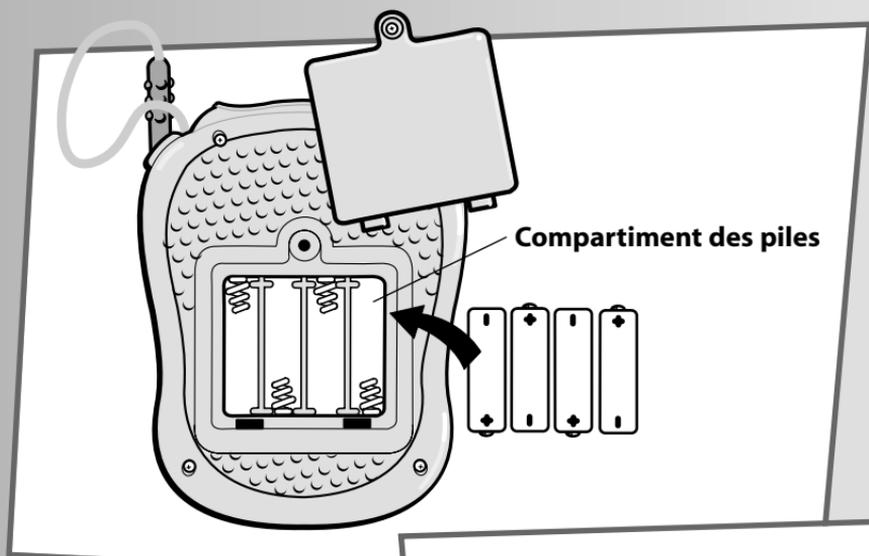
Calibrage du stylet



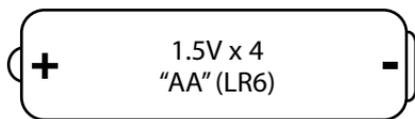
Remarque : Le trait fait à l'écran avec le stylet et la position de la pointe du stylet peuvent ne pas correspondre. Si c'est le cas, il faut calibrer le stylet.

- Tourne le jouet à l'envers de façon que l'arrière soit face à toi. Trouve le trou de référence.
- Insère le stylet dans ce trou et, tout en maintenant le stylet en place, retourne le jouet de façon que l'écran soit devant toi.
- À l'apparition de deux signes « + » encadrés, tu peux retirer le stylet du trou de référence.
- Tape d'abord le signe  apparaissant sur le côté supérieur droit de l'écran avec la pointe de ton stylet.
- Puis, tape le signe  apparaissant sur le côté inférieur gauche de l'écran avec la pointe du stylet. **10**

Installation des piles



- Trouver le compartiment des piles à l'arrière du jouet.
- Dévisser la vis du couvercle du compartiment des piles avec un tournevis cruciforme.
- Soulever et retirer le couvercle du compartiment des piles.
- Insérer quatre piles alcalines AA (LR6) comme indiqué à l'intérieur du compartiment.



Dimensions réelles

Conseil : Il est recommandé d'utiliser des piles **alcalines**, car elles durent plus longtemps.

- Remettre le couvercle en place et serrer la vis à l'aide d'un tournevis cruciforme. Ne pas trop serrer.

Conseils relatifs aux piles

- Ne pas mélanger des piles usées avec des piles neuves.
- Ne pas mélanger des piles alcalines, standard (carbone-zinc) ou rechargeables (nickel-cadmium).
- Enlever les piles si le produit n'est pas utilisé pendant de longues périodes. Toujours retirer une pile usée du produit. Une pile qui fuit peut causer de la corrosion et endommager le produit. Jeter une pile usée dans un conteneur réservé à cet usage.
- Elle pourrait exploser ou couler.
- Ne jamais court-circuiter les bornes d'une pile.
- Ne pas recharger une pile non rechargeable.
- N'utiliser que des piles du même type que celles recommandées dans la section concernant l'installation des piles ou des piles équivalentes.
- Une pile rechargeable ne doit être rechargée que sous la surveillance d'un adulte.
- Retirer une pile rechargeable du produit avant de la recharger.
- Si un chargeur de piles est utilisé, son cordon, sa prise, son boîtier et ses autres pièces doivent être examinés régulièrement pour en vérifier le bon état. Ne pas utiliser un chargeur endommagé sans qu'il ne soit correctement réparé.

Entretien

- Garder le jouet éloigné de l'eau, du sable et de la terre.
- Garder le jouet loin des rayons directs du soleil et de la chaleur excessive. Nettoyer ce jouet avec un chiffon propre et de l'eau savonneuse.
- Ne pas le plonger dans l'eau.
- Il n'existe pas de pièces de rechange pour ce jouet. Ne pas le démonter.
- Ne pas laisser tomber ce jouet sur une surface dure.

FR

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.**

NMB-003

Cet appareil numérique de la classe B est conforme à la norme NMB-003 du Canada.



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