

Ale zabawa!

Nieważne czy chcesz odegrać pełną przygodę scenę z groźnymi piratami, czy też magiczną baśń z zaczarowanymi elfami – możesz zawsze umieszczać w scenkach wzory ze slajdów w dowolny sposób, jaki ci się spodoba.

WSKAZÓWKA

Prawdziwi zawodowi rysownicy najczęściej umieszczają mniejsze postaci w tle, oraz jedną bardzo dużą postać na głównym planie – jest to tak zwana perspektywa. Najlepiej zacząć od postaci na głównym planie. Dzięki temu, później będziesz mógł pominąć w tle wszelkie kontury zasłonięte przez główne postaci.

Miszmasz postaci

Czy odgadniesz jak mogło wyglądać na początku tych 8 postaci. Umieszczaj slajdy z poszczególnymi częściami ciała (głowy korpusy, nogi) na lampie zoomu, jedna po drugiej oraz buduj kompletne postaci krok po kroku., Mieszając losowo części ciała, powołasz do życia całkowicie nowe postaci!

Zabawne twarze

Czy zauważyłeś już jak bardzo ludzie się między sobą różnią? Możesz wymyślać niekończące się nowe twarze dodając do głów uszy, oczy, usta i nosy z szablonów i z folii. Możesz dorysować wszelkie szczegóły nieobecne na slajdach – świńskie ogony, okulary, brody, dziwaczne kapelusze – niech Twoja wyobraźnia pójdzie na całość!

ZALECENIA DOTYCZĄCE BEZPIECZEŃSTWA

Przeczytaj instrukcje przed użyciem, postępuj według nich i zachowaj na przyszłość.

Nie używaj materiałów i osprzętu innego niż te, które są zawarte w zestawie, bądź zalecane w instrukcji. Obchodź się z Xoomy ostrożnie, aby zapewnić sobie długotrwałe i przyjemne użytkowanie. Nie używaj wody ani innych płynów do czyszczenia. Nie używaj w wilgotnych pomieszczeniach ani na zewnątrz przy wysokiej wilgotności powietrza. Nie wystawiaj na działanie wysokiej temperatury, bezpośredniego światła słonecznego, lub pyłu. Przed czyszczeniem odłącz zasilacz. Plamy zrobione cienkopisem nie mogą być wywabione z tkanin.

Jak używać zasilacza:

Xoomy jest zasilany zasilaczem (załączony). Wtyczkę na końcu przewodu zasilacza należy umieścić w lampie zoomu (upewnij się wcześniej, że lampa jest wyłączona). Ważne by najpierw podłączyć kabel do lampy, dopiero później należy podłączać zasilacz do sieci.

- Zasilacz 220 V – 50 Hz zapewnia prąd o niskim napięciu. Używaj zabawki wyłącznie z załączonym zasilaczem. Nie używaj żadnych innych źródeł zasilania. Nie używaj zasilacza do żadnych innych celów.
- Nie podłączaj zabawki do więcej niż jednego źródła zasilania.
- Zasilacz nie jest zabawką.
- Zasilacz musi być regularnie sprawdzany czy nie ma uszkodzeń na przewodzie, wtyczce, obudowie, czy innych częściach. W razie stwierdzenia uszkodzenia, nie używaj zasilacza do czasu przeprowadzenia naprawy. Naprawa musi być przeprowadzona przez specjalistę.
- Nigdy nie demontuj zasilacza samemu!

Żarówka:

Wewnątrz Xoomy® działa szklana żarówka kryptonowa o maks. mocy 3,6 W (załączona). Produkty oznaczone tym symbolem powinny być usuwane z użytku w następujący sposób:

Nie wyrzucaj elektrycznych części zabawki wraz z odpadami domowymi, lecz zanieś je do miejscowego punktu odbioru odpadów problemowych (zasięgnij informacji u władz lokalnych o dostępności takich punktów).

Ostrzeżenie!

Nieodpowiednie dla dzieci poniżej 3 roku życia, zawiera małe elementy, które stwarzają ryzyko połknięcia lub zadławienia. Prosimy zachować instrukcje i opakowanie ze względu na zawarte informacje lub ewentualną reklamację. Prosimy usunąć opakowanie przed udostępnieniem zabawki dziecku.

Projekt: Walter Pepperle | Ilustracje: Joachim Krause | www.ravensburger.com

© 2011 Ravensburger Spieleverlag • Postfach 24 60 • D-88194 Ravensburg

Wyprodukowano w Hiszpanii

Dystrybutor:

TM Toys Sp. z o.o.; ul. Pomorska 144, 70-812 Szczecin, Polska, www.tmotoys.pl

Kilka wskazówek przed rozpoczęciem

Aby zapewnić sobie długą zabawę z Xoomy, zapoznaj się z kilkoma wskazówkami:

- Xoomy jest przeznaczony wyłącznie do użytku w pomieszczeniach.
- W czasie rysowania, najlepiej ustawić Xoomy przed sobą na stole, uchwyt do siebie.
- Tuby do przechowywania: Wszystkie elementy potrzebne do rysowania za pomocą Xoomy są zamknięte w dwóch pojemnikach będących częścią podświetlanego ekranu.

Aby wyjąć lampę z prawego pojemnika, złap palcem wskazującym i kciukiem uchwyt blokady oraz obróć go o ćwierć obrotu w lewo (1). Możesz teraz wyciągnąć lampę z pojemnika (2) Zasilacz jest zamknięty w lewym pojemniku. Aby zdjąć pokrywkę, złap palcem wskazującym i kciukiem uchwyt blokady oraz obróć go o ćwierć obrotu w prawo (1). Możesz teraz zdjąć pokrywkę (2)

Zasilanie:

Xoomy jest wyposażony w zasilacz. Przewód zasilacza ma 2m długości, więc należy usiąść w pobliżu gniazdka. Jeśli to konieczne, poproś osobę dorosłą o podłączenie przedłużacza.

Podłączenie zasilacza:

Poproś osobę dorosłą o pomoc w podłączeniu zasilacza. Wyłącz lampę (przełącznik znajduje się na wierzchu). (1) Podłącz przewód zasilacza do małego gniazdka w lampie. | (2) Wdrużej kolejności podłącz zasilacz do gniazdka sieciowego w ścianie. | (3) Włącz lampę wciskając przycisk włącznika.

Uważaj żeby nie szarpać za kabel w czasie rysowania.

Kilka wskazówek przed rozpoczęciem

Ostona przeciwsłoneczna:

Jeżeli światło lub słońce w Twoim pokoju rzuca zbyt dużo światła na podświetlany ekran, możesz zamocować osłonę przeciwsłoneczną. Obróć urządzenie tak, aby papier był ocieniony przez osłonę – dzięki temu wyraźniej zobaczysz zarys swojego obrazu.

Czyste ręce:

Aby zapobiec brudzeniu się ekranu i wzorów obrazów, zalecamy mycie rąk przed rozpoczęciem rysowania.

Papier:

Xoomy zawiera już 12 wstępnie zaprojektowanych arkuszy papieru z różnymi motywami. Jeśli chcesz użyć jakiegoś motywu więcej niż jeden raz, poproś osobę dorosłą o skopiowanie go dla Ciebie. W ten sposób możesz rysować sceny na wiele sposobów. Możesz również zaprojektować swoje własne arkusze z motywami – tak zaczyna się prawdziwa zabawa!

Zawartość i rozmieszczenie elementów Xoomy, Lista elementów

(1) lampa zoomu | (2) podświetlana tabliczka do rysowania | (3) regulowany uchwyt | (4) osłona przeciwsłoneczna | (5) tuba do przechowywania | (6) zasilacz | (7) 60 slajdów z wzorami | (8) 12 arkuszy z motywami | (9) 8 czystych kartek do rysowania | (10) 1 cienkopis

Lampa zoomu

- (a) okienko do umieszczania slajdów | (b) obracany pierścień do regulacji wielkości wzoru
- (c) gniazdo zasilacza | (d) wskaźnik wielkości powiększenia ● = Maximum, ○ = Minimum
- (e) włącznik

Uchwyt

Uchwyt może znajdować się w trzech położeniach: A transport | B rysowanie | C przechowywanie

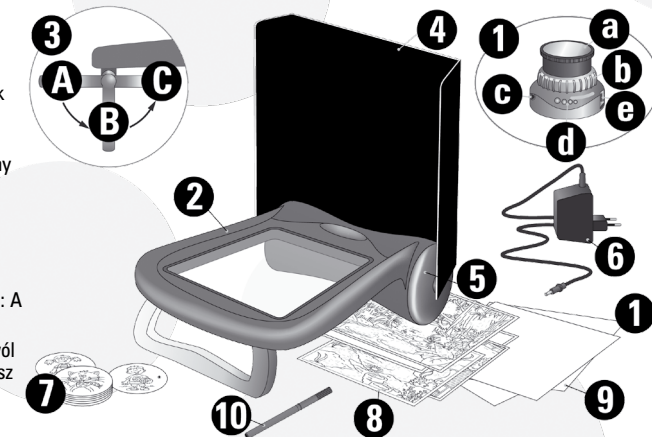
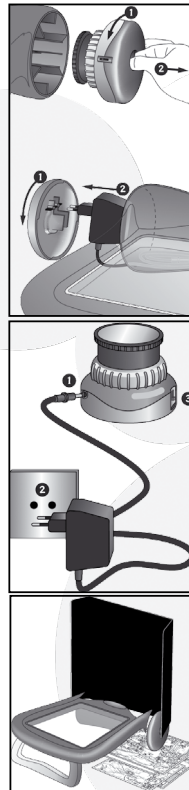
Rozciągnij delikatnie dwie połowy uchwyty i pozwól im zatrzasnąć się w wybranym położeniu (usłyszysz kliknięcie).

PYTANIA ?

„Obrazy nie wyświetlają się wyraźnie na papierze.”

Sprawdź czy na papier nie pada bezpośrednie światło słoneczne lub światło lampy w pokoju. Przymocuj osłonę przeciwsłoneczną i obróć Xoomy® tak, aby osłona zaciemniała ekran do rysowania.

Jeśli używasz papieru niezłączonego do zestawu, być może jest on zbyt gruby.



Pytania ?

„Mam ślady na ekranie lub na wzorach obrazów.”

Wyczyść te elementy miękką, suchą szmatką, nie szorując zbyt mocno. Przede wszystkim, unikaj stosowania płynów, które spowodują powstanie smug na Twoich wzorach.

„Papier mi się przesunął. Pomiąłem jedną linię”

Położ ponownie papier na wierzchu podświetlanego ekranu. Możesz przesunąć lampę i obracać pierścieniem tak, aby kontury Twojego rysunku i slajdu do skopiowania się pokryły. Teraz możesz dokończyć swój rysunek.

Skończył ci się papier?

Zarówno puste kartki jak i arkusze motywów są kwadratowe, w wymiarach 21 x 21cm (równe krótszemu bokowi arkusza A4). Im cieńszy papier, tym wyraźniej będziesz widział zarys wyświetlanego obrazu.

Najlepiej używać papieru o gramaturze nie większej niż 80g (standardowy papier do kopiarek) lub papieru do kopiowania.

Symbole:

Na pewno zauważyłeś już małe czarne oznaczenia na slajdach do kopiowania i arkuszach motywów. Wskazują one które slajdy i które arkusze należą do tego samego motywu. Kiedy będziesz chciał stworzyć nową wersję rysunku, poszukaj wszystkich slajdów i arkuszy oznaczonych tym samym symbolem.

Ⓚ Numer wzoru slajdu ? Numer wzoru arkusza

Możesz także stworzyć swoją własną kombinację slajdów i arkuszy. Albo stworzyć dowolną liczbę nowych arkuszy – Twoja wyobraźnia nie ma ograniczeń!

„Jak mogę zmienić żarówkę?”

Po wielu godzinach zabawy, albo w przypadku skoku napięcia, może okazać się, że żarówka przestanie działać.

Zawsze poproś osobę dorosłą o wymianę żarówki.

Nigdy nie wymieniaj żarówki samodzielnie.

Wymiana Żarówki:

Najpierw wyłącz lampę zoomu (1); upewnij się, że zasilacz jest odłączony (2). Używając śrubokręta, podważ dwie zapadki poniżej ząbkowanego pierścienia (3). Możesz teraz zdjąć ząbkowany pierścień (4), na którym zamocowane jest okienko do slajdów. Wykręć żarówkę (5) i wkręć nową, trzymając ją przez papierowy ręcznik. Następnie załóż z powrotem ząbkowany pierścień i wciśnij go, tak, żeby zapadki się zablokowały. Wewnątrz Xoomy działa szklana kryptonowa żarówka o max. mocy 3,6W.

Jak spakować Xoomy:

(1) Wyłącz lampę zoomu | (2) Przy pomocy osoby dorosłej odłącz zasilacz z gniazdka zasilającego, a następnie odłącz przewód zasilacza od lampy zoomu. | (3) Umieść zasilacz na powrót w tubie do przechowywania. Aby to zrobić, wetknij zasilacz w dwa małe otwory na spodzie pokrywy i starannie wsuń go do tuby, wraz z przewodem (1). Zamknij pokrywę obracając ją o ćwierć obrotu w lewo (2).

(4) Następnie umieść lampę w prawym pojemniku trzymając uchwyt palcem wskazującym i kciukiem (1) i zamknij pojemnik obracając o ćwierć obrotu w prawo (2).

Jak rysować na Twoim Xoomy

(1). Pierwszy rysunek najlepiej rozpocząć od umieszczenia czystej kartki na podświetlanym ekranie; małe uchwyty zapobiegają przesuwaniu się kartki. Znajdziesz świetne pomysły na rysunki które dołączymy do Xoomy. (2) Wybierz jeden z okrągłych slajdów z wzorami i umieść go na lampie zoomu. Obróć slajd tak, żeby był właściwie umieszczony.

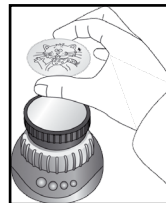
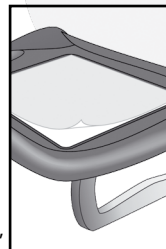
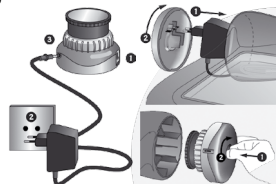
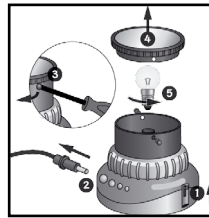
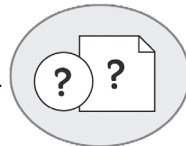
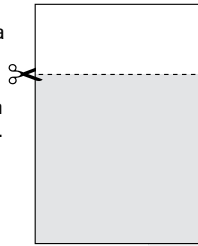
WSKAZÓWKA

Umieszczaj tylko jeden slajd na lampie zoomu. Aby uniknąć odcisków palców, chwytaj slajdy za krawędzie. Możesz użyć znaków wykrzyknika lub zapytania aby sprawić, że Twoja postać będzie wydawać się zaskoczona, zła, albo smutna. Pozostaw dość miejsca na Twoją postać albo na jej otoczenie.

Rysowanie postaci: Możesz rysować postaci w różnych pozach. Powiększając twarz, nadasz jej wyraz smutku lub szczęścia. Zmieniaj wielkość Twojej postaci zgodnie z tym, czy znajduje się ona na głównym planie (większa), czy też w tle obrazka (mniejsza). Dzięki temu scena nabierze perspektywy.

Rysowanie otoczenia: Po narysowaniu swojej postaci w ramce komiksu, możesz dodać jej otoczenie. Wybieraj spośród domków, drzew, samochodów, wzgórz itp, tak, jak wymaga to Twoja historia.

Kolorowanie: W ostatnim kroku, pokoloruj swój komiks.



Wymyślaj komiksy

(1) Najpierw wymyśl jakąś historię. O czym ona jest i jakie pojawiają się w niej postaci?

Jeśli chcesz, żeby postacie przemawiały, będą ci również potrzebne folie z dykmami. Zanonuj poszczególne sceny historii w formie listy. Każda scena będzie później wymagała oddzielnego obrazka. (2) Możesz teraz zacząć wypełniać obrazki swoimi scenkami.

Jeśli chcesz, żeby Twoje postacie mówiły: Upewnij się, że dymek będzie wystarczająco duży na tekst. Staraj się nie używać więcej niż dwóch dymków na każdy obrazek. (3) Przesuwaj lampę zoomu pod podświetlanym ekranem. Dzięki światłu z lampy, wzory ze slajdu pojawiają się na papierze – nazywa się to projekcją. Przesuwaj lampę w różne miejsca tak, by Twój wzór znalazł się właśnie tam, gdzie chcesz. Chcesz wymyślić swój własny komiks? Nie musisz ograniczać się do slajdów do komiksów. Możesz wybierać spośród całej gamy slajdów Xoomy, co da ci nieograniczone możliwości łączenia. Na kolejnych stronach znajdziesz podpowiedzi jak najlepiej rysować komiksy:

WSKAZÓWKA:

Jeśli Twój wzór się trochę przesunie, nie przejmuj się. Po prostu postaw lampę zoomu ponownie we właściwej pozycji albo wysuń ją spod ekranu, obróć slajd na okienku i wsuń lampę z powrotem.

(4) Teraz jesteś gotowy na zoomowanie!

Trzymaj mocno podstawkę lampy zoomu jedną ręką i obróć pierścień powiększający drugą. Kropki na lampie zoomu pokażą ci w którą stronę należy obracać pierścień, aby powiększyć albo pomniejszyć wybrany wzór.

- Kiedy zoom jest opuszczony, obraz na kartce będzie wydawał się prawie dwa razy większy.
- Kiedy zoom jest podniesiony, obraz na kartce będzie prawie takiego samego rozmiaru jak na slajdzie.

Im mniejszy obraz, tym ostrzej będzie on zogniskowany. Dzieje się tak z powodu mniejszej odległości między uchwytem zoomu a ekranem do rysowania.

WSKAZÓWKA:

Jeśli nie możesz dalej przesunąć lampki zoomu, oznacza to, że dotarła już ona do końca swojego zakresu regulacji – nie próbuj przesunąć jej na siłę!

Kwiaty, listki, ornamenty

Chcesz zaprojektować romantyczne wzory kwiatowe, albo atrakcyjne ozdoby książek? Tu znajdziesz wszystko, czego ci trzeba – łącznie z kwiatami, listkami i mnóstwem ornamentów na foliach z wzorami. Wybieraj różne elementy i łącz je, tworząc twórcze kombinacje. Pokoloruj je a będziesz mógł pokazać piękne dzieło sztuki wszystkim swoim przyjaciołom!

(5) Kiedy już właściwie ustaliłeś stopień powiększenia swojego wzoru, przerwij regulację lampy zoomu. Możesz teraz odrysować swój wzór. Po narysowaniu wszystkich linii, możesz zacząć ponownie: zmienić wielkość wzoru, wybrać inny wzór, albo użyć zupełnie innego slajdu.

WSKAZÓWKA

Nie naciskaj cienkopisem zbyt mocno na powierzchnię ekranu, ponieważ możesz ją zadrapać lub uszkodzić.

(6) Czas na trochę koloru! Kiedy już skończysz swój obrazek, zdejmij papier z ekranu i połóż go przed sobą na stole. Możesz teraz wykończyć swój komiks używając swoich ulubionych kredek.

Teraz już wiesz jak działa Xoomy, i możesz spróbować wszystkich kombinacji. Na kolejnych stronach znajdziesz wiele przykładów. Życzymy dużo zabawy przy rysowaniu i kolorowaniu!

Co i gdzie? Ten przykład pokaże ci jak możesz umieszczać postaci we właściwych miejscach i dobierać dla nich stopień powiększenia. Weź jeden z arkuszy z motywem i pasujący do niego slajd. Kiedy już znajdziesz wzory brakujące na arkuszu wśród folii, możesz dokończyć scenkę. Upewnij się, że właściwie układasz slajd, w przeciwnym razie Twój wzór będzie odwrócony i nie zmieści się na obrazku. Przesuń lampę zoomu na właściwe miejsce i dopasuj stopień powiększenia. Teraz możesz odrysować kontur.

Paskudne potwory Możesz narysować potwory i wymyślić swoje własne paskudne postaci łącząc ze sobą ćwiartki pochodzące z różnych głów. W takim przypadku, upewnij się, że pracujesz z jednym nastawieniem zoomu: w ten sposób, wszystkie ćwiartki będą tej samej wielkości i będą do siebie pasowały.

WSKAZÓWKA

Kolejną zwiadowaną rzeczą, którą możesz zrobić jest lekko pochylić lampę zoomu jedną ręką, nie przerywając rysowania drugą. Zniekształca to twarz, czego rezultatem będą wszelkiego rodzaju wspaniałe dziwaczne postaci.

Zabawny miszmasz

Masz swoją ulubioną postać? Jeśli tak, możesz ją odrysować taką, jaka jest, przy różnych stopniach powiększenia.

Ale będziesz mieć jeszcze więcej zabawy, jeśli wymieszasz losowo ciała i głowy różnych postaci, za każdym razem tworząc nową.

