

Pokémon Art Academy

1 Informations importantes

2 Partage d'informations

3 Fonctions en ligne

4 Avis aux parents et tuteurs

Commencer une partie

5 Commencer à jouer

6 Sauvegarder et effacer

Dessiner

7 Commandes

8 Écran de la toile

9 Mallette

Consulter les œuvres

10 Album

Communication sans fil

11 Miiverse

12 Mode multijoueur local

13 SpotPass

Dépannage

14 Informations de soutien

1

Informations importantes

Veillez lire ce mode d'emploi attentivement avant d'utiliser ce logiciel. Si ce dernier est destiné à des enfants, le mode d'emploi doit leur être lu et expliqué par un adulte.

Avant d'utiliser ce logiciel, sélectionnez  depuis le menu HOME pour lire les Informations sur la santé et la sécurité. Vous y trouverez des informations importantes vous permettant de profiter pleinement de ce logiciel.

Veillez aussi lire attentivement les instructions dans le mode d'emploi de la console, y compris la section sur les informations sur la santé et la sécurité, avant d'utiliser ce logiciel.

Veillez noter que, sauf mention contraire, le terme « Nintendo 3DS » désigne toutes les consoles de la famille Nintendo 3DS, c'est-à-dire les consoles Nintendo 3DS, Nintendo 3DS XL et Nintendo 2DS.

Informations importantes

Votre console Nintendo 3DS et ce logiciel ne sont pas conçus pour fonctionner avec des appareils non autorisés ou des accessoires non agréés. L'utilisation de tels produits peut être illégale et annule toute garantie. Elle contrevient également à

vos obligations selon le contrat d'utilisation. De plus, une telle utilisation pourrait vous blesser ou causer des blessures à d'autres; elle pourrait aussi occasionner un mauvais rendement de votre console Nintendo 3DS (et services connexes) et/ou l'endommager. Nintendo et ses fabricants ou distributeurs autorisés ne peuvent être tenus responsables des dommages ou des pertes qui pourraient être causés suite à l'utilisation d'un appareil non autorisé ou d'un accessoire non agréé. À moins d'autorisation spéciale, le copiage de tout logiciel Nintendo est illégal et strictement interdit par les lois domestiques et internationales régissant la propriété intellectuelle. Les copies de « sauvegarde » ou d'« archivage » ne sont pas autorisées.

Nintendo respecte la propriété intellectuelle d'autrui et demande à ses fournisseurs de contenu Nintendo 3DS de faire de même. Conformément au Digital Millennium Copyright Act aux États-Unis, à la Directive européenne sur le commerce électronique dans l'Union européenne, ainsi qu'à d'autres lois applicables, Nintendo of America Inc. se réserve le droit d'enlever, dans les circonstances jugées appropriées et à sa discrétion, tout logiciel Nintendo 3DS qui semble enfreindre la propriété intellectuelle d'autrui. Si vous croyez que votre travail a été copié d'une manière qui constitue une infraction aux droits d'auteur, veuillez visiter www.nintendo.com/ippolicy afin de

consulter la politique complète et
comprendre vos droits.

©2014 Nintendo
Pokémon Characters
©2014 Pokémon.
©1995-2014 Nintendo/Creatures
Inc./GAME FREAK inc.
Pokémon and Nintendo 3DS are
trademarks of Nintendo.

CTR-P-BPCE-00

Le contenu créé par les utilisateurs peut désigner des messages, des Mii, des images, des photos, des fichiers vidéo ou audio, etc.

Partage d'informations

La possibilité d'échanger du contenu créé par les utilisateurs dépend du logiciel.

- Nintendo n'est pas responsable des problèmes résultant de l'utilisation d'Internet (par exemple, l'envoi de contenu par Internet, ou l'envoi ou la réception de contenu avec d'autres utilisateurs).

Avec ce logiciel, vous pouvez vous connecter à Internet et publier des images et du texte dans Miiverse et recevoir des notifications (informations et publicités). Pour plus de détails, veuillez consulter les sections Miiverse et SpotPass de ce mode d'emploi (p. 11 et p. 13).

- ◆ Consultez le mode d'emploi de la console pour savoir comment la connecter à Internet.
- ◆ Vous devez configurer Miiverse avant de pouvoir y accéder depuis ce jeu.

Ce logiciel est compatible avec Nintendo Network



Nintendo Network est le nom du réseau de Nintendo qui permet aux utilisateurs de profiter de jeux et de contenu via Internet.

Protection de la vie privée

- Afin de protéger votre vie privée, ne révélez aucune information personnelle lorsque vous communiquez avec d'autres joueurs, par exemple votre nom de famille, votre numéro de téléphone, votre date de naissance, votre âge, le nom de

vosre école, vosre adresse courriel et l'adresse de vosre domicile.

- Le système des codes ami a été conçu pour permettre aux joueurs qui se connaissent de jouer ensemble à distance en toute sécurité. Si vous rendez public vosre code ami en l'écrivant sur un forum Internet ou si vous le donnez à des inconnus, vous risquez de partager des informations et/ou des messages offensants avec eux. Nous vous recommandons donc de ne pas donner vosre code ami à une personne que vous ne connaissez pas.

Vous pouvez restreindre l'utilisation des fonctions énumérées ci-dessous via la fonction de contrôle parental.

- ◆ L'accès à ce jeu (et à d'autres jeux) peut également être restreint en réglant le paramètre **Classification par âge** dans la fonction de contrôle parental.
- ◆ Pour plus de détails sur la configuration du contrôle parental, consultez le mode d'emploi de la console.
- **Miiverse**
Restreignez la publication et la lecture de messages dans Miiverse. Sélectionnez **Restreindre la publication de messages** pour restreindre la publication des messages; sélectionnez **Restreindre la publication et la lecture de messages** pour restreindre ces activités.
- **Échange de fichiers audio/vidéo, images, messages**
Restreignez le partage d'œuvres avec d'autres joueurs.

Lorsque vous lancez le jeu pour la première fois, utilisez l'écran tactile pour entrer un nom, une signature, choisir un genre, sélectionner la main avec laquelle vous dessinez, et configurer la fonction SpotPass (p. 13).

- ◆ Tous les paramètres, excepté le genre, peuvent être modifiés ultérieurement.
- ◆ Le menu principal s'affichera au prochain lancement du jeu.

Menu principal

Dans le menu principal, vous avez le choix entre les options suivantes.



Leçons

Apprenez à dessiner des Pokémon™ avec différents outils.

Dessin libre

Utilisez librement tous les outils pour créer les œuvres de votre choix. Vous pouvez vous référer aux modèles fournis ou utiliser une photo sauvegardée sur la carte SD.

- ◆ Certaines images ne peuvent pas être importées.
- ◆ Lorsque de nouveaux modèles sont disponibles, vous pouvez choisir de les télécharger. Pour ce faire, accédez au mode dessin libre puis touchez Chercher des modèles additionnels.

Dessin rapide

Apprenez à dessiner des Pokémon rapidement et simplement.

Album

Consultez les œuvres que vous avez sauvegardées et reçues (p. 10).

Partager

Vous pouvez publier vos œuvres directement dans Miiverse (p. 11) ou les partager en mode multijoueur local (p. 12).

Extras

Changez le nom et la signature sur votre carte de membre et vérifiez votre progression.



Paramètres

Modifiez les paramètres du jeu, tels que les paramètres de son, des commandes et de SpotPass. Vous pouvez aussi voir les crédits et effacer les données d'utilisateur.



Sauvegarde des données

Votre progression est sauvegardée automatiquement à la fin de chaque leçon. Pendant la sauvegarde, cette icône s'affiche à l'écran : .

Sauvegarder une œuvre

Vous pouvez sauvegarder une œuvre à tout moment si vous désirez faire une pause. Une fois la sauvegarde effectuée, vous pouvez revenir à la leçon pour continuer votre dessin. Une fois l'œuvre sauvegardée et terminée, vous pouvez la voir dans l'album.

 Pendant une leçon, un exercice, ou en mode dessin libre

Appuyez sur  pour ouvrir le menu, puis sélectionnez Sauvegarder.

 À la fin d'une leçon ou d'un exercice

Touchez Sauvegarder et quitter.

Exporter une image JPEG

Vous pouvez sauvegarder vos œuvres sous forme d'images JPEG, qui peuvent être visionnées avec l'appareil photo Nintendo 3DS, ou sur les ordinateurs et de nombreux autres appareils compatibles.

- ◆ Les œuvres sauvegardées sous forme d'images JPEG ne peuvent pas être retravaillées.

Dans l'album

Sélectionnez une œuvre, puis touchez  et sélectionnez Exporter.

À partir d'une leçon, d'un exercice ou du mode dessin libre

Touchez Voir sauvegardes, sélectionnez une œuvre, puis touchez .

Toutes les données des œuvres sont sauvegardées sur la carte SD.

Effacer des données

Effacer la progression dans les leçons

Dans le menu principal, touchez  et sélectionnez Effacer données.

◆ Réfléchissez bien avant d'effacer des données, car elles ne peuvent pas être récupérées.

◆ Les données des œuvres sauvegardées sur la carte SD ne seront pas effacées.

Effacer les données de sauvegarde des œuvres

Dans l'album

Sélectionnez une œuvre, puis touchez  et sélectionnez Effacer.

 À partir d'une leçon, d'un exercice ou du mode dessin libre

Touchez Voir sauvegardes, sélectionnez une œuvre, puis touchez .

Certaines actions de l'utilisateur peuvent entraîner une perte de données définitive, par exemple éteindre et rallumer la console de façon répétée, ou retirer une carte de jeu ou une carte SD pendant la sauvegarde de données. Une mauvaise connexion causée par de la saleté ou de la poussière dans les ports de la console peut également entraîner une perte de données définitive.



Utilisez le stylet pour dessiner et sélectionner les différentes options disponibles. Certaines actions peuvent également être effectuées avec les boutons de la console.

Commandes pour le dessin

	Main gauche	Main droite
Augmenter/ Diminuer le zoom	(X)/(B)	+/+
Naviguer en vue détaillée	○	
Changer de modèle	+	(X)
Annuler/Refaire	R/L	L/R
Efface	(A)	+
Ouvrir/Fermer la mallette	(Y)	+
Pipette*	+	(B)
Ouvrir/Fermer le menu	START	

* En mode dessin libre uniquement.

Commandes dans les leçons et exercices

Étape suivante



(A)

Accélérer
l'exemple du
professeur



Dessinez sur l'écran tactile en suivant les instructions de la leçon ou de l'exercice, ou bien à partir du modèle sur l'écran supérieur.

◆ L'écran affiché ici est celui d'une leçon en cours.



1 Outil sélectionné

Ici s'affiche l'outil sélectionné, ainsi que la couleur et l'épaisseur de ses traits.

2 Commandes

◆ L'affichage est différent selon le paramètre de main dominante défini par le joueur.

 : Changer de modèle

 : Aller à l'étape suivante

 : Annuler

3 Couche de travail actuelle

 est affiché lorsque le stylo de contour est sélectionné,  lorsqu'un autre outil est utilisé.

4 Icône triangulaire

Cette icône permet d'aller à l'étape suivante.

5 Icône de la mallette

Cette icône permet d'ouvrir la mallette (p. 9).



Terminer un dessin libre

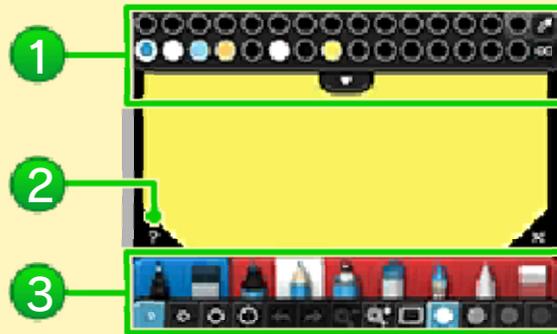
Ouvrez le menu et touchez Quitter.

◆ Attention, si vous quittez sans avoir sauvegardé, toutes données non sauvegardées seront perdues.



Vous pouvez changer l'outil et la couleur sélectionnés.

◆ L'écran affiché ici est celui du mode dessin libre.



1 Palette

Les couleurs à votre disposition. Touchez  pour afficher une sélection de couleurs plus importante.

2 Icône d'aide

Affiche la description de l'outil actuellement sélectionné.

3 Outils

Assortiment d'outils, d'épaisseurs de trait et de degrés d'opacité à votre disposition.

◆ Au cours des leçons et exercices, seuls les outils nécessaires à leur exécution sont disponibles.

Sélection des couleurs

Dans le mode dessin libre, vous pouvez utiliser la pipette (🖌️) et le sélecteur de couleurs (🎨) pour choisir une couleur avec une plus grande précision.

● Prélever une couleur du dessin ou de l'arrière-plan

1. Touchez 🖌️.
2. Touchez une couleur sur l'image pour pouvoir ensuite l'utiliser.

● Choisir une couleur précise

1. Touchez 🎨.
2. Faites glisser 🕒 avec le stylet pour choisir une couleur, puis touchez ▲▼ pour en ajuster la luminosité.
3. Une fois la couleur choisie, touchez 📌, puis choisissez une case sur la palette pour y placer la couleur.



10 Album

Vous pouvez y consulter les œuvres que vous avez réalisées ou reçues, mais aussi les retravailler ou les effacer.



- ◆ Touchez  pour afficher un diaporama des œuvres.

Options de l'image

Sélectionnez une œuvre dans l'album, puis touchez  pour afficher les options de l'image.

Type de Pokémon ()

Vous pouvez changer le type de Pokémon de la carte. Il y a 11 types différents au total.

- ◆ Vous pouvez également toucher  si vous ne souhaitez pas utiliser de type de Pokémon particulier pour la carte.

Retravailler

Apportez des modifications à l'œuvre.

Partager

Partagez l'œuvre via Miiverse ou le mode multijoueur local.

Effacer

Effacez les données de l'œuvre.

● Exporter

Sauvegardez l'œuvre en tant qu'image JPEG.

● Donner un titre/Changer le titre

Modifiez le titre de l'œuvre.



11 Miiverse

Depuis le menu principal, sélectionnez Partager, puis Publication dans Miiverse pour publier vos œuvres et consulter celles publiées par les autres joueurs.

- ◆ Le nom et le type de Pokémon de la carte ne sont pas publiés dans Miiverse.
- ◆ Les données d'arrière-plan provenant de la carte SD n'apparaissent pas sur la publication Miiverse.

Publier dans la communauté

Publiez une de vos œuvres, ainsi qu'un message.

Publier pour le concours

Cette option n'est disponible que lorsqu'il est possible de participer à un concours. Lorsque vous avez réalisé un dessin de Pokémon correspondant au thème du concours, publiez-le à l'aide de cette option.

- ◆ Pour plus d'informations sur les concours, veuillez consulter les notifications envoyées via SpotPass ou la communauté d'annonces dans Miiverse pour ce logiciel.

Parcourir Miiverse

Affichez les communautés dédiées à ce logiciel.



12 Mode multijoueur local

Partager des œuvres avec des joueurs à proximité (mode multijoueur local)

Vous pouvez partager des données de l'album et des images JPEG avec jusqu'à quatre joueurs.

- ◆ Jusqu'à quatre joueurs peuvent recevoir vos données de façon simultanée.

Équipement nécessaire :

- une console de la famille Nintendo 3DS par joueur (jusqu'à cinq joueurs);
- un exemplaire du logiciel par joueur.

Instructions

Dans le menu principal, touchez Partager, puis Mode multijoueur local.

Envoyer une œuvre

1. Touchez Envoyer, puis sélectionnez l'œuvre de votre choix et touchez Partager sélection.
2. Touchez Image de l'album ou Image JPEG.
3. Sélectionnez l'utilisateur à qui vous souhaitez envoyer l'image, puis touchez Envoyer.

Recevoir une œuvre

1. Touchez Recevoir.
2. Sélectionnez l'utilisateur dont vous souhaitez recevoir une œuvre, puis touchez Choisir.



Recevoir des données (SpotPass)

Lorsque vous n'utilisez pas le logiciel, vous pouvez laisser la console en mode veille pour qu'elle cherche automatiquement à se connecter à Internet via n'importe quel réseau Wi-Fi local, afin de recevoir des notifications (pouvant contenir de la publicité et des messages promotionnels) de la part de Nintendo.

Les données reçues via SpotPass sont sauvegardées sur la carte SD. Il est préférable qu'une carte SD soit insérée dans la console.

Les notifications reçues peuvent être consultées dans le menu HOME.

Pour utiliser SpotPass, vous devez :

- ◆ avoir accepté les termes du contrat d'utilisation des services Nintendo 3DS et de la politique de confidentialité;
- ◆ disposer d'une connexion Internet;
- ◆ avoir inséré une carte SD dans la console Nintendo 3DS.

Pour plus de détails, consultez le

mode d'emploi de la console.

Activer SpotPass

La première fois que vous lancez le logiciel, vous pouvez activer SpotPass en sélectionnant **Activer les notifications** lorsque le message apparaît à l'écran.

- ◆ Touchez , puis SpotPass pour modifier les paramètres SpotPass.
- ◆ Touchez l'icône circulaire pour activer ou désactiver les notifications SpotPass.



Service à la clientèle de Nintendo
SUPPORT.NINTENDO.COM

É.-U./Canada :
1 800 255-3700

Amérique latine/Caraïbes :
(001) 425 558-7078