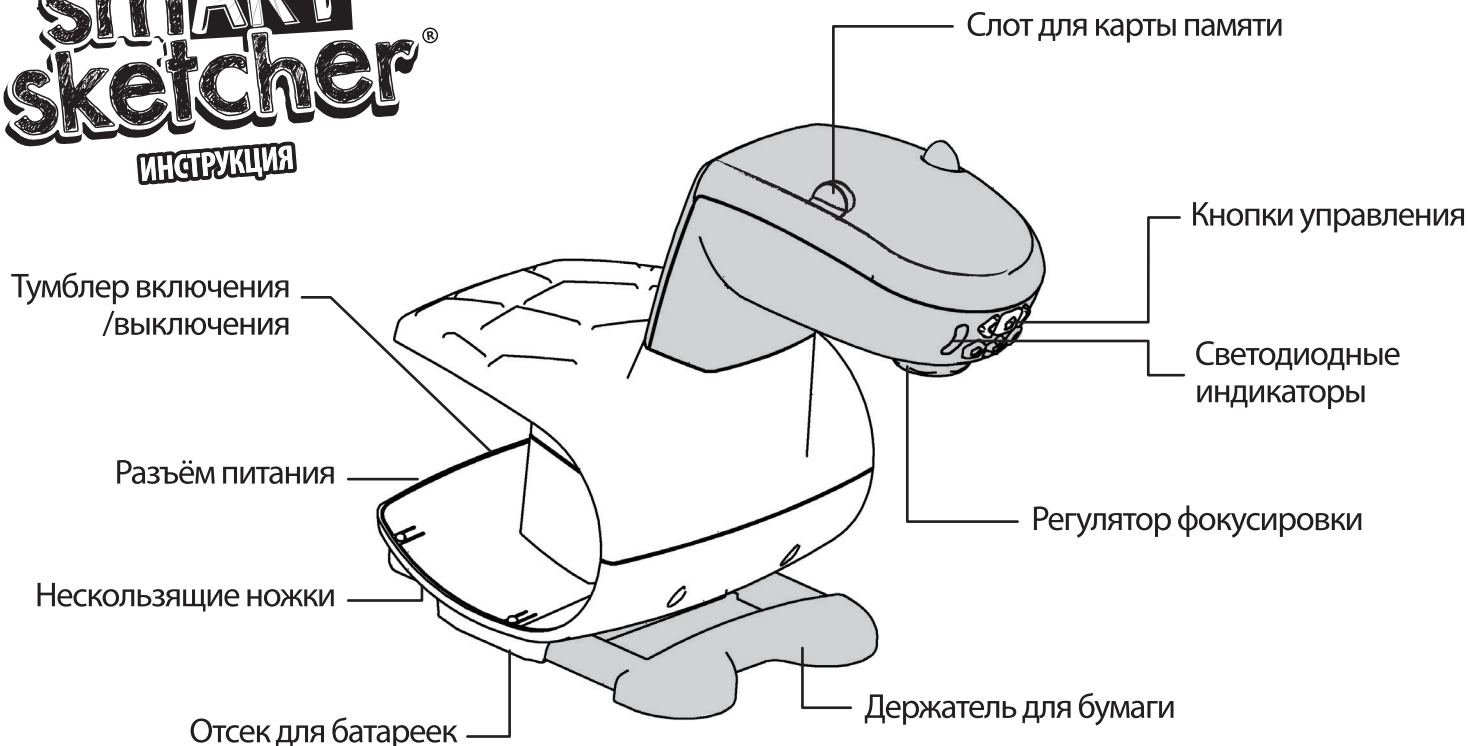
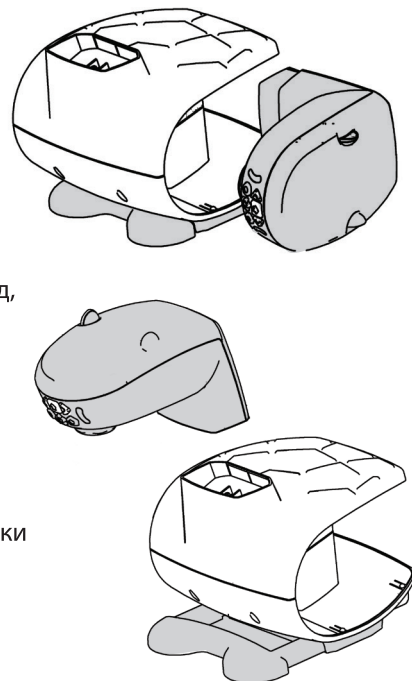


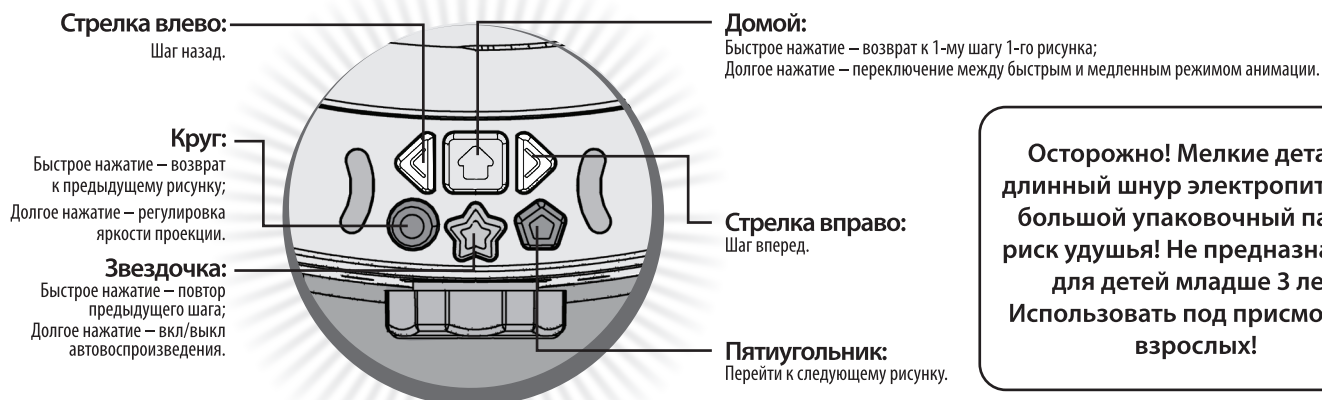


СБОРКА ПРОЕКТОРА

1. Вытащите верхнюю часть проектора голубого цвета из белого основания;
2. Вставьте верхнюю часть в основание до щелчка;
3. Установите 4 батарейки типа D/LR20 (не входят в комплект) или подсоедините кабель (в комплекте) и включите в розетку;
4. Переверните тумблер выключателя на задней стороне проектора в положение ON;
5. Нажмите на круглую голубую кнопку проектора и удерживайте в течение 2-х секунд, чтобы отрегулировать яркость световой проекции;
6. Если кнопки управления проектора не используются в течение 10 минут, проекционная лампа отключится автоматически. Нажмите на любую кнопку проектора или в мобильном приложении, чтобы снова активировать проектор;
7. Вставьте карту памяти в слот на верхней части проектора;
8. Положите лист бумаги на ровную поверхность под держатель для бумаг;
9. Выберите понравившийся рисунок и запустите обучающий режим, используя кнопки управления.
10. Обводите линии проекции шаг за шагом.



КНОПКИ УПРАВЛЕНИЯ



Осторожно! Мелкие детали, длинный шнур электропитания, большой упаковочный пакет: риск удушья! Не предназначено для детей младше 3 лет. Использовать под присмотром взрослых!

РИСУЕМ С ПРИЛОЖЕНИЕМ SMART SKETCHER

1. Скачайте и установите приложение «smART sketcher Projector» на ваше мобильное устройство (телефон или планшет).
2. Включите Bluetooth и откройте приложение на вашем устройстве.
3. **Если вы еще не зарегистрированы**, нажмите «У меня есть проектор Smart Sketcher» и следуйте инструкциям, чтобы зарегистрироваться.

Если вы уже зарегистрированы, нажмите «войти, используя учетную запись Smart Sketcher».

4. После подключения проектора к телефону через Bluetooth, выберите режим: Учимся рисовать (адаптированные рисунки из памяти проектора) или Рисуем по фотографии (из памяти вашего устройства).

5. Рисуем по фотографии:

- нажмите на кнопку с изображением камеры (вам понадобится разрешить приложению доступ к камере и фотографиям);
- выберите одно из ваших изображений или сделайте новый снимок;
- выберите подходящий для фотографии и для проекции фильтр;
- перемещайте регулятор, чтобы скорректировать насыщенность/яркость эскиза;
- подтвердите выбор (кнопка галочка) – изображение загрузится в проектор;
- рисуйте по проецируемому на бумагу линиям.

6. Учимся рисовать:

- вставьте карту памяти в слот на верхней части проектора;
- в приложении будут отображаться загруженные рисунки и упражнения;
- выберите рисунок из списка;
- изображение будет проецироваться на бумагу, которую необходимо расположить под держателем;
- начните рисовать, следуя пошаговым инструкциям.

БЕЗОПАСНОСТЬ

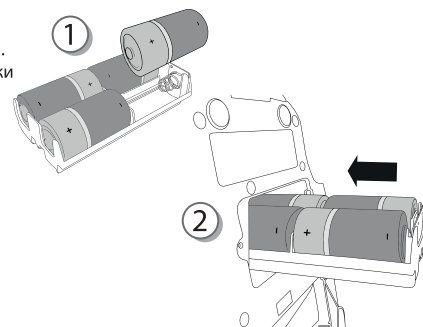
ИСПОЛЬЗОВАНИЕ БАТАРЕЕК

Для начала работы:

- A. Используйте отвертку, чтобы открыть крышку отсека для батареек.
- B. Вставьте батарейки, соблюдая полярность батареек, указанную на упаковке и внутри отсека для батареек.
- C. Закройте крышку отсека для батареек с помощью отвертки.

ПРАВИЛА ИСПОЛЬЗОВАНИЯ БАТАРЕЕК:

1. Для работы требуются 4 алкалиновые батарейки (D/LR20).
2. Замена батареек должна производиться только взрослыми.
3. Аккумуляторные батарейки необходимо извлечь из игрушки перед зарядкой.
4. Используйте для работы только указанные в инструкции батарейки.
5. Соблюдайте полярность батареек, указанную на упаковке и внутри игрушки.
6. Не используйте одновременно батарейки разного типа.
7. Не используйте батарейки разного уровня заряда.
8. Извлекайте батарейки, если игрушка не используется долгое время.



ПОДКЛЮЧЕНИЕ К ЭЛЕКТРОСЕТИ

Для работы игрушки может быть использован шнур электропитания для подключения к электросети. Используйте только шнур, входящий в комплект к данному игровому набору. Проектор Smart Sketcher должен регулярно проверяться взрослыми на предмет повреждения шнура электропитания, вилки, корпуса игрушки, разъемов подключения и других деталей. В случае обнаружения повреждений игрушка не должна использоваться. Не подвергайте игрушку механическим ударам, не допускайте падения. Подключение к электросети производится только взрослыми. Не оставляйте включенный в электросеть проектор без присмотра. Отключайте проектор от электросети по завершении игры. Не допускайте соприкосновения шнура электропитания с горячими, маслянистыми предметами, не размещайте вблизи источников тепла, не эксплуатируйте в скрученном виде. Сохраняйте упаковку с данными изготовителя. Выполняйте рекомендации инструкции. Перед тем как дать игрушку ребенку, удалите упаковку. Упаковочный пакет не является игрушкой Предупреждения! Содержит мелкие детали, длинный шнур электропитания, большой упаковочный пакет: риск удушья. Игрушку следует использовать под присмотром взрослых.



Requires Android 5.0+
Requires Apple iOS 8.0+



smART sketcher® is a trademark of Flycatcher Inc.

Copyright © 2019 Flycatcher Inc. All rights reserved.

Visit us at smARTsketcher.com