

# Pokémon™ Art Academy™

1 Belangrijke informatie

## Basisinformatie

2 Informatie delen

3 Onlinefuncties

4 Ouderlijk toezicht

## Aan de slag

5 Om te beginnen

6 Opslaan en wissen

## Tekenen

7 De besturing

8 Het doek

9 De tekendoos

## Kunstwerken bekijken

10 Het album

## Draadloze communicatie

11 Miiverse

12 Gebruikers in je buurt

13 SpotPass

## Ondersteuning

14 Contactgegevens

Lees deze handleiding zorgvuldig door voordat je deze software gebruikt. Als kinderen deze software gebruiken, dient een ouder of voogd deze handleiding te lezen en aan hen uit te leggen.


Lees voor het spelen ook de handleiding van je Nintendo 3DS-systeem voor meer informatie en tips om meer plezier met deze software te hebben.

- ◆ Deze software ondersteunt geen 3D-beelden.
- ◆ Tenzij anders vermeld, heeft elke verwijzing in deze handleiding naar "Nintendo 3DS" betrekking op zowel het Nintendo 3DS™-systeem als het Nintendo 3DS™ XL-systeem.
- ◆ Tenzij anders vermeld, heeft elke verwijzing in deze handleiding naar "Nintendo 3DS" ook betrekking op het Nintendo 2DS™-systeem, behalve wanneer er wordt verwezen naar functies die 3D-beelden gebruiken. Wanneer bepaalde functies je vragen om je Nintendo 3DS-systeem te sluiten, schuif dan in plaats daarvan de slaapknoop naar rechts.

**Gezondheids- en  
veiligheidsinformatie**

 **BELANGRIJK**

Belangrijke informatie over je gezondheid en veiligheid vind je in de applicatie Gezondheids- en veiligheidsinformatie in het HOME-menu.

Raak in het HOME-menu  aan, gevolgd door OPENEN en lees elk onderdeel zorgvuldig door. Druk als je klaar bent op  HOME om terug te keren naar het HOME-menu.

Lees ook de Nintendo 3DS-handleiding, in het bijzonder het hoofdstuk "Gezondheids- en veiligheidsinformatie", zorgvuldig door voordat je Nintendo 3DS-software gebruikt.

In het hoofdstuk "Gezondheids- en veiligheidsinformatie" in de Nintendo 3DS-handleiding vind je tevens voorschriften over draadloze communicatie en online spelen.

## Taalkeuze

De taal in de software is afhankelijk van de taal die is ingesteld voor het systeem. De software ondersteunt vijf verschillende talen: Engels, Duits, Frans, Spaans en Italiaans. Als een van deze talen is ingesteld voor het Nintendo 3DS-systeem, wordt die automatisch gebruikt in de software. Als voor het Nintendo 3DS-systeem een andere taal is ingesteld, wordt in de software Engels als taal gebruikt. Lees de elektronische handleiding van de systeeminstellingen voor

meer informatie over het instellen van de taal.

## Leeftijdsclassificatie

Informatie over leeftijdsclassificatie voor deze en andere software vind je op de website van het in jouw regio gebruikte classificatiesysteem.

PEGI (Europa):  
[www.pegi.info](http://www.pegi.info)

USK (Duitsland):  
[www.usk.de](http://www.usk.de)

Classification Operations Branch (Australië):  
[www.classification.gov.au](http://www.classification.gov.au)

OFLC (Nieuw-Zeeland):  
[www.censorship.govt.nz](http://www.censorship.govt.nz)

## Belangrijke informatie

Deze software (inclusief alle bijbehorende digitale content of documentatie die je downloadt of gebruikt) wordt door Nintendo uitsluitend gelicenseerd voor persoonlijk en niet-commercieel gebruik op je Nintendo 3DS-systeem. Jouw gebruik van netwerkdiensten voor deze software is onderhevig aan de gebruikersovereenkomst voor Nintendo 3DS-diensten en het privacybeleid, waarin ook de Nintendo 3DS-gedragscode inbegrepen is.

Ongeoorloofde reproductie of

ongeoorloofd gebruik is niet toegestaan.

Deze software is beveiligd tegen kopiëren om de reproductie en het kopiëren van content te verhinderen.

Je Nintendo 3DS-systeem en de software zijn niet ontworpen voor gebruik met bestaande of toekomstige ongeoorloofde technische wijzigingen van de hardware of software, of gebruik in combinatie met ongeoorloofde apparatuur.

Nadat het Nintendo 3DS-systeem of de software is bijgewerkt, kunnen bestaande of toekomstige ongeoorloofde technische wijzigingen van de hardware of software op je Nintendo 3DS-systeem, of het gebruik van ongeoorloofde apparatuur met je Nintendo 3DS-systeem, tot gevolg hebben dat je Nintendo 3DS-systeem permanent ophoudt te functioneren. Content die terug te voeren is op ongeoorloofde technische wijzigingen van de hardware of software op je Nintendo 3DS-systeem, kan worden verwijderd.

Deze software, de handleiding en andere teksten bij deze software worden beschermd door nationale en internationale wetgeving voor intellectuele eigendommen.

© 2014 Nintendo Co., Ltd.  
Pokémon Characters  
© 2014 Pokémon.  
© 1995-2014 Nintendo/Creatures  
Inc./GAME FREAK inc.

Trademarks are property of their  
respective owners. Pokémon and  
Nintendo 3DS are trademarks of  
Nintendo.

CTR-P-BPCP-00

Onder content van gebruikers vallen onder andere berichten, Mii™-personages, afbeeldingen, foto's, video, audio en QR Code™-afbeeldingen die door gebruikers zijn gemaakt.

### Content van gebruikers uitwisselen

Hieronder vind je algemene voorzorgsmaatregelen voor het uitwisselen van content met andere gebruikers. Welke content kan worden uitgewisseld, verschilt per softwaretitel.

- Geüploade content is mogelijk zichtbaar voor andere gebruikers. De content kan ook worden gekopieerd, gewijzigd en verder worden verspreid door anderen. Zodra content is verstuurd, kun je deze niet meer wissen en het gebruik ervan niet beperken, dus wees voorzichtig.
- Alle geüploade content kan zonder waarschuwing worden verwijderd. Nintendo kan content die als ongepast wordt beschouwd, ook verwijderen of verbergen.
- Houd rekening met het volgende als je content uploadt of content maakt om te uploaden:
  - Voeg geen informatie toe



waardoor jij of anderen kunnen worden herkend, zoals namen, e-mailadressen, adressen of telefoonnummers.

- Voeg geen informatie toe die schadelijk of beledigend kan zijn voor anderen, of die anderen in verlegenheid kan brengen.
- Schend geen rechten van anderen. Gebruik geen content van anderen of content waarop anderen zijn afgebeeld (foto's, afbeeldingen, video's) zonder hun toestemming.
- Voeg geen illegale content of content die illegale activiteiten ondersteunt, toe.
- Voeg geen content toe die de publieke moraal schendt.

Deze software ondersteunt het gebruik van Nintendo Network™. Met deze software kun je verbinding maken met het internet en kunstwerken delen op Miiverse™ (zie pag. 11).

- ◆ Om Miiverse te gebruiken moet je Miiverse eerst instellen.
- ◆ Lees de Nintendo 3DS-handleiding voor informatie over het verbinding maken met het internet op je Nintendo 3DS-systeem.

#### Over Nintendo Network



Nintendo Network is een online dienst die het mogelijk maakt online met andere spelers van over de hele wereld te spelen, nieuwe software en aanvullende content te downloaden, video's uit te wisselen, berichten te versturen en nog veel meer!

Je kunt bepaalde functies van deze software beperken via de onderstaande instellingen in het ouderlijk toezicht.

- ◆ Lees de Nintendo 3DS-handleiding voor meer informatie over het ouderlijk toezicht.
- Miiverse  
Beperkt het posten op Miiverse en/of het bekijken van posts op Miiverse van andere spelers. Je kunt kiezen om alleen posten te beperken, of zowel posten als bekijken.
- Foto's, (video)beelden, audio en tekst delen  
Beperkt het delen van kunstwerken met andere spelers.

Wanneer je de software voor het eerst gebruikt, moet je het touchscreen gebruiken om een naam in te voeren, een geslacht te kiezen, te selecteren met welke hand je tekent, een handtekening in te voeren, en om SpotPass™ in te stellen (zie pag. 13).

- ◆ Deze instellingen kunnen later nog veranderd worden (behalve het geslacht).
- ◆ De volgende keer dat de software wordt opgestart, wordt het hoofdmenu getoond.

## Hoofdmenu

In het hoofdmenu kun je uit de volgende opties kiezen:



## LESSONS (lessen)

Hier leer je Pokémon™ te tekenen en verschillende materialen te gebruiken.

## FREE PAINT (vrij schilderen)

Creëer je eigen kunstwerken met welke materialen je maar wilt! Je kunt voorbeelden gebruiken of foto's die op de SD-kaart zijn opgeslagen.

- ◆ Er zijn afbeeldingen die niet geïmporteerd kunnen worden.
- ◆ Als er nieuwe voorbeelden beschikbaar zijn, kun je deze ontvangen door naar Free Paint te gaan en CHECK FOR DOWNLOADABLE IMAGES (naar downloadbare afbeeldingen zoeken) aan te raken.

## QUICK SKETCH (snelle schets)

Leer hoe je snel en eenvoudig Pokémon kunt tekenen.

## ALBUM

Bekijk de kunstwerken die je zelf hebt opgeslagen of van anderen hebt ontvangen (zie pag. 10).

## SHARE (delen)

Je kunt je kunstwerken direct op Miiverse posten (zie pag. 11) of ze delen via Local Play (zie pag. 12).



## Extra's

Hier kun je de naam en handtekening op je ID-kaart veranderen en je voortgang bekijken.




## Instellingen

Hier kun je onder andere het geluid, de besturing en de SpotPass-instellingen wijzigen.



## Kunstwerken opslaan

Je voortgang wordt automatisch opgeslagen na het voltooien van een les. Tijdens het opslaan verschijnt  op het scherm.

### Je werk opslaan

Je kunt je werk op ieder moment opslaan als je even pauze wilt nemen. Nadat je je voortgang hebt opgeslagen, kun je terug naar de les gaan en je werk voortzetten. Nadat je je voltooide kunstwerk hebt opgeslagen, kun je het in het album bekijken.

 **Tijdens het werken in Lessons, Free Paint of Quick Sketch**

Druk op  om het menu te openen en kies SAVE (opslaan).

 **Na het voltooien van een kunstwerk in Lessons**


Kies SAVE AND FINISH (opslaan en stoppen).

## Een JPEG-afbeelding exporteren


Je kunt je kunstwerken opslaan als JPEG-afbeeldingen, die je kunt bekijken in Nintendo 3DS Camera, op een pc en vele andere ondersteunde apparaten.

- ◆ Kunstwerken die zijn opgeslagen als JPEG-afbeeldingen, kunnen niet worden bewerkt.

### In het album

Selecteer het kunstwerk, raak dan  aan en kies EXPORT (exporteren).

### Aan het begin van een nieuw kunstwerk in Lessons, Free Paint of Quick Sketch


Kies LOAD SAVE (opgeslagen werk openen), selecteer een kunstwerk en raak vervolgens  aan.

Alle kunstwerken worden opgeslagen op de SD-kaart.

Kunstwerken wissen

Je voortgang in Lessons  
wissen



Raak in het hoofdmenu  aan en kies CLEAR USER DATA (gebruikersgegevens wissen).


- ◆ **Let goed op wanneer je gegevens wist. Eenmaal gewiste gegevens kunnen niet worden teruggehaald.**
- ◆ Kunstwerken die op de SD-kaart staan, worden niet gewist.

## Opgeslagen kunstwerken wissen

### In het album

Selecteer het kunstwerk, raak  aan en kies DELETE (wissen).

### Aan het begin van een nieuw kunstwerk in Lessons, Free Paint of Quick Sketch

Kies LOAD SAVE (opgeslagen werk openen), selecteer een kunstwerk en raak vervolgens  aan.

- Zet het systeem niet uit, start het niet opnieuw op en verwijder de Game Card/SD-kaart niet terwijl je gegevens opslaat, en zorg dat er geen vuil in de aansluitingen komt. Hierdoor kunnen gegevens verloren gaan.
- Gebruik geen externe accessoires of software om je opgeslagen gegevens te modificeren. Dit kan ertoe leiden dat je niet verder kunt komen in de software of opgeslagen gegevens verliest. Elke modificatie is blijvend, dus wees voorzichtig.



Gebruik de stylus om te tekenen en opties te kiezen. Voor bepaalde acties kun je ook de knoppen gebruiken.

## Besturing bij het tekenen

	Lin-ker-hand	Rech-ter-hand
Inzoomen / Uitzoomen	(X)/(B)	+/+
Rondbewe- gen terwijl je ingezoomd bent	○	
Tussen voorbeelden wisselen	+	(X)
Ongedaan maken / Opnieuw doen	R/L	L/R
Gum	(A)	+
Tekendoos openen of sluiten	(Y)	+
Pipet*	+	(B)
Menu openen of sluiten	START	

\* Dit kan alleen in Free Paint worden gebruikt.

## Besturing in Lessons

Volgende stap

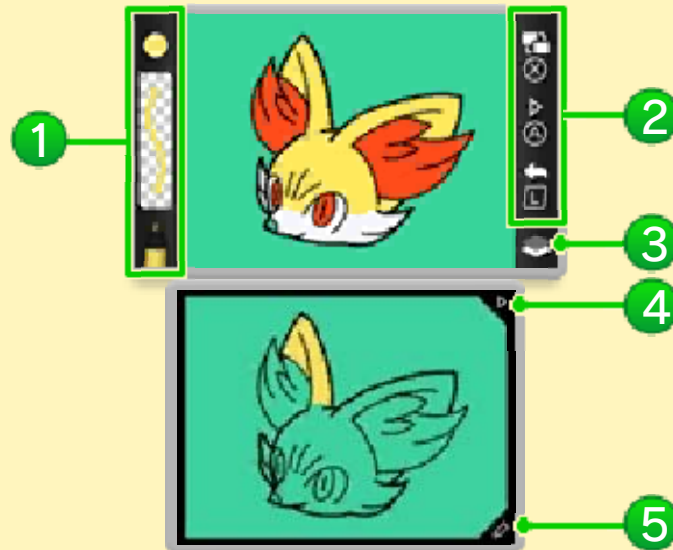


Voorbeeld  
doorspelen



Teken op het touchscreen tijdens een les, of wanneer je een voorbeeld volgt dat op het bovenste scherm staat.

- ◆ Op de afbeelding is een les te zien die aan de gang is.






### 1 Huidig materiaal



Hier zie je de kleur, dikte en het materiaaltipe.

### 2 Besturing

- ◆ De weergave is afhankelijk van of je links- of rechtshandigheid hebt ingesteld.

-  Tussen voorbeelden wisselen
-  Naar de volgende stap gaan
-  Ongedaan maken

### 3 Huidige laag

 staat op het scherm wanneer je de contourpen gebruikt, en  staat op het scherm wanneer je andere materialen gebruikt.

### 4 Pijl

Raak dit pictogram aan om naar de volgende stap te gaan.

### 5 Materiaalpictogram

Hiermee open je de tekendoos (zie pag. 9).



### Free Paint afsluiten

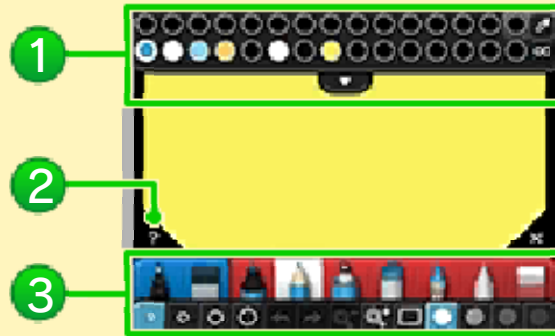
Open het menu en raak QUIT (stoppen) aan.

- ◆ Niet-opgeslagen gegevens gaan verloren als je stopt zonder eerst op te slaan, dus wees hier voorzichtig mee.




Je kunt verschillende materialen en kleuren gebruiken.

- ◆ Het onderstaande scherm komt uit Free Paint.



### 1 Palet

Hier kun je de huidige kleur veranderen. Raak  aan om uit meer kleuren te kunnen kiezen.

### 2 Hulppictogram

Raak in Lessons dit pictogram aan om een samenvatting van de uitleg van de professor te zien. Raak in Free Paint eerst dit pictogram aan en vervolgens een onderdeel in de tekendoos om uitleg over het onderdeel te zien.

### 3 Materialen

Wijzig hier zowel het materiaal als de dikte en dekking van je streken.

- ◆ In een les kun je alleen het materiaal zien dat bij die les kan worden gebruikt.



## Een kleur kiezen

In Free Paint kun je het pipet (🖌️) en de kleurenwijzer (🎨) op de volgende manieren gebruiken om preciezer kleuren te kiezen.

### ● Een kleur uit het kunstwerk of de achtergrond kiezen

1. Raak 🖌️ aan.
2. Raak een kleur aan op het doek, waarna je ermee kunt tekenen.

### ● Een precieze kleur kiezen


1. Raak 🎨 aan.
2. Raak 🎯 aan met de stylus en sleep deze over het kleurenwiel om een kleur te kiezen. Je kunt de stylus ook over het vierkant slepen om een specifieke tint te kiezen. Raak ▲ of ▼ aan om de helderheid van de kleur aan te passen.
3. Zodra je een kleur gekozen hebt, raak je 📍 aan en dan de plek op het palet waar je de kleur wilt hebben.




## 10 Het album

Bekijk kunstwerken die je hebt gemaakt of ontvangen. Je kunt ook kunstwerken bewerken of wissen.




◆ Raak  aan om de kunstwerken te bekijken in een diavoorstelling.

### Afbeeldingsopties

Kies een kunstwerk in het album en raak  aan om de opties te bekijken.

#### Pokémon-type ()

Je kunt het Pokémon-type van de kaart veranderen. In totaal zijn er 11 types.

◆ Je kunt ook voor  kiezen om geen Pokémon-type voor je kaart te gebruiken.

#### EDIT IMAGE (afbeelding bewerken)

Hier kun je de kunstwerken in je album verder bewerken.

#### SHARE (delen)

Je kunt je kunstwerken delen via Miiverse of Local Play.

#### DELETE (wissen)

Hiermee wis je het kunstwerk.

## ● EXPORT (exporteren)

Je kunt een kunstwerk opslaan als een JPEG-afbeelding.

## ● NAME / RENAME (een naam/ nieuwe naam geven)

Hier kun je een kunstwerk een (nieuwe) naam geven.



Kies SHARE (delen) in het hoofdmenu en vervolgens MIIVERSE om je kunstwerken te delen en om de kunstwerken te zien die andere gebruikers hebben gepost.

- ◆ Het Pokémon-type en de naam van de kaart worden niet op Miiverse gepost.
- ◆ Achtergrondgegevens die van de SD-kaart zijn geïmporteerd, worden niet gebruikt bij het posten op Miiverse.

### POST TO COMMUNITY (posten in de community)

Post een kunstwerk met tekst.

### POST TO A COMPETITION (posten in een wedstrijd)

Deze optie kan alleen gekozen worden als er een wedstrijd is waar je aan mee kunt doen. Wanneer je een Pokémon hebt getekend die bij het thema van de wedstrijd past, kun je je kunstwerk posten.

- ◆ Voor meer informatie over wedstrijden lees je de berichten die via SpotPass worden verstuurd of ga je naar de nieuwscommunity voor deze software op Miiverse.

## BROWSE MIIVERSE (browsen op Miiverse)

Bekijk de community's die er voor deze software zijn.



## Delen met gebruikers in je buurt (Local Play)

Je kunt albumgegevens en JPEG-afbeeldingen uitwisselen met andere spelers.

- ◆ Je kunt naar maximaal vier spelers tegelijkertijd gegevens sturen.

### Benodigheden:

- Eén Nintendo 3DS-systeem per speler
- Eén exemplaar van de software per speler

## Delen via Local Play

Raak in het hoofdmenu SHARE (delen) aan, en vervolgens LOCAL PLAY.

## Kunstwerken sturen

1. Raak SEND (versturen) aan, selecteer het kunstwerk en kies vervolgens SHARE SELECTED (selectie delen).
2. Kies ALBUM IMAGE (albumafbeelding) of JPEG IMAGE (JPEG-afbeelding).
3. Spelers aan wie je je werk niet wilt sturen, kun je uit de lijst verwijderen door het rode kruis achter hun naam aan te raken. Raak daarna SEND aan.

## Kunstwerken ontvangen

1. Raak RECEIVE (ontvangen) aan.
2. Selecteer de persoon van wie je een kunstwerk wilt ontvangen, en kies SELECT (selecteren).







## Gegevens ontvangen (SpotPass)

Wanneer je niet aan het spelen bent, kun je het systeem in de slaapstand zetten om automatisch naar een internetverbinding te zoeken en via een lokaal Wi-Fi-netwerk verbinding te maken met het internet om berichten te ontvangen (waaronder advertenties en acties) van Nintendo.

- ◆ Via SpotPass ontvangen gegevens worden opgeslagen op de SD-kaart. Laat de SD-kaart bij voorkeur in het systeem zitten.
- ◆ De berichten die je hebt ontvangen, vind je onder Berichten in het HOME-menu.


Om SpotPass te gebruiken moet je eerst:

- akkoord gaan met de gebruikersovereenkomst voor Nintendo 3DS-diensten en het privacybeleid
- een internetverbinding instellen
- een SD-kaart invoeren in het Nintendo 3DS-systeem

Lees de Nintendo 3DS-handleiding voor meer informatie.

## SpotPass inschakelen

De eerste keer dat je de software gebruikt, kun je SpotPass inschakelen door ENABLE NOTIFICATIONS (berichten inschakelen) te kiezen.

- ◆ Om de instellingen te veranderen raak je  aan, gevolgd door SPOTPASS SETTINGS (SpotPass-instellingen).
- ◆ Raak de cirkel achter 'Notifications' aan om berichten aan of uit te zetten.



Meer informatie over onze producten is te vinden op de Nintendo-website:  
[www.nintendo.com](http://www.nintendo.com)

Voor hulp bij het oplossen van problemen lees je de handleiding van je Nintendo 3DS-systeem, of ga je naar:  
[support.nintendo.com](http://support.nintendo.com)