

XOOMY

7+

La machine du petit illustrateur
De machine voor de kleine tekenaar
The professional comic
drawing case

+250
Nouveaux dessins • nieuwe afbeeldingen
new images
avec un • met • with
ZOOM



Zoom puissant intégré
Met professionele zoom
With professional
zoom lamp



Ravensburger



Contenu et présentation de Xoomy®

- 1 Tablette lumineuse
- 2 Couvercle avec poignée
- 3 Zoom avec LED
- 4 Pare-soleil
- 5 60 films
- 6 12 feuilles d'activité
- 7 10 feuilles blanches
- 8 1 stylo-feutre noir
- 9 4 patins

Pour empêcher ta tablette de glisser, colle les petits patins en dessous.

Le zoom :

- a Fenêtre pour poser le film
- b Bague pour régler la taille du dessin
- c Fenêtre indiquant la taille du grossissement
5 : maximum
1 : minimum
- d Interrupteur Marche / Arrêt

Inhoud en presentatie van Xoomy®

- 1 Tekentafel
- 2 Deksel met handvat
- 3 LED-zoomlamp
- 4 Afschermkap
- 5 60 films
- 6 12 bedrukte themabladen
- 7 10 witte tekenbladen
- 8 zwarte viltstift
- 9 4 rubberdopjes

Om de tekentafel stevig te laten staan, kun je de rubberdopjes aan de onderkant van de tekentafel plakken.

De LED-zoomlamp:

- a Venster voor het inleggen van de films
- b Draaibare ring voor het instellen van de grootte van de gewenste afbeelding
- c Venster met de aangegeven zoomgrootte
5: maximum
1: minimum
- d Schakelaar: aan/uit

Contents and layout of Xoomy®

- 1 Illuminated drawing board
- 2 Lid with carry handle
- 3 LED zoom lamp
- 4 Sun shield
- 5 60 image slides
- 6 12 printed theme sheets
- 7 10 sheets of blank drawing paper
- 8 Black felt-tip pen
- 9 4 rubber feet

To keep your illuminated drawing board firmly in place, you can fix the small rubber feet to the underside of the board.

LED zoom lamp:

- a Window for inserting image slides
- b Rotatable ring for adjusting size of required image
- c Zoom direction indicator
5: Maximum
1: Minimum
- d On/off switch

Conseils avant de commencer

Afin de préserver Xoomy® le plus longtemps possible, voici quelques conseils à suivre :

La valisette Xoomy® :

Pose Xoomy® devant toi sur la table, la vitre sur le dessus. Appuie sur l'un des deux boutons gris ① pour pouvoir retirer complètement le couvercle vers l'avant.

Tu peux maintenant sortir le zoom ② Il suffit de la pousser un peu vers la poignée, puis de la soulever vers le haut.

Tout le matériel dont tu as besoin pour dessiner avec Xoomy® se range de nouveau dans la valisette.

Si tu veux ranger le zoom sans risque, repère-toi au petit symbole gravé dans le couvercle ③ ; il t'indique dans quel sens insérer les languettes pour empêcher qu'il ne tombe pendant le transport. **Attention !** N'oublie pas d'éteindre d'abord le zoom !



Tips om te beginnen

Om lang plezier van je Xoomy® te hebben, moet je voordat je begint op het volgende letten:

De Xoomy®-koffer:

Zet de koffer met de plaat naar boven, voor je op tafel. Als je één van de twee grijze knoppen ① naar binnen drukt, kun je het deksel van de koffer helemaal naar voren eraf halen.

Nu kun je ook de zoomlamp ② eruit halen. Schuif hem gewoon iets in de richting van het handvat en trek hem er voorzichtig uit.

Alle delen die je bij het tekenen met Xoomy® nodig hebt, kun je ook weer in de koffer opbergen.

Wil je de zoomlamp veilig opbergen? Let op het kleine symbool in het deksel ③ – het laat zien in welke richting hij op de houder moet worden geschoven, zodat hij er bij het vervoer niet kan uitvallen.

Let op! Vergeet niet, de zoomlamp uit te schakelen.

Getting started

To ensure the best from your Xoomy®, here are a few tips before you begin:

The Xoomy® case:

Place the case in front of you on a table with the screen facing upwards. To remove the lid, press in one of the two grey buttons ① and lift it off from the front.

You can now also remove the zoom lamp ②. Just slide it slightly towards the handle and lift it out from the top.

All the parts you need for drawing with Xoomy® can be packed away in the case again after use.

To store the zoom lamp safely, look at the small symbol in the lid ③ – this shows you which way to move the retaining clips to prevent it from falling out during when you are on the move.

Attention! Don't forget to switch the zoom lamp off first.

Tu peux coincer le stylo-feutre entre les petites languettes ④ dans le couvercle.

Les petits compartiments à gauche et à droite de la tablette lumineuse ⑤ permettent de ranger les films.

Il est plus facile de remettre le couvercle de la valisette lorsque celle-ci est debout.

Si tu as besoin de plus de feuilles d'activité :

Xoomy® contient 12 feuilles d'activité sur différents thèmes. Si tu veux utiliser plusieurs fois la même feuille d'activité, demande à un adulte de t'en faire des photocopies avant. Tu pourras ainsi créer plusieurs fois des scènes différentes. Mais bien sûr, tu peux aussi t'amuser à dessiner tes propres décors !

De viltstift kan je bij het bewaren in de kleine houder ④ in het deksel klemmen.

In de kleine vakjes links en rechts in de tekentafel ⑤ kun je de films opbergen.

Het deksel kan het makkelijkst worden gesloten, als de koffer is neergezet.

Wil je meer voorgedrukte bladen met thema's hebben?

In Xoomy® zitten 12 voorgedrukte bladen met verschillende thema's. Als je een blad meerdere keren wilt gebruiken, vraag een volwassene dan de bladen te kopiëren. Zo kun je de meest uiteenlopende scènes steeds weer opnieuw maken. Natuurlijk kun je ook je eigen themabladen maken – dat is heel erg leuk!

You can store the felt-tip pen in the small clips ④ in the lid.

You can store your slides in the small compartments on the left and right of the illuminated screen ⑤.

It is best to stand the case upright in order to close the lid.

Need more theme sheets?

Xoomy® contains 12 pre-designed sheets with various themes. If you want to use a theme sheet more than once, ask an adult to photocopy the sheets for you. That way you can re-design all kinds of scenes over and over again. And you can also design your own theme sheets, of course – that's when the fun really begins!



4

5

Conseils avant de commencer

Alimentation :

Le zoom fonctionne avec 4 piles 1,5 V de type LR6 (AA) ou des piles rechargeables de type équivalent. Le remplacement des piles doit toujours être effectué par un adulte !

- 1 Le zoom doit être éteint (l'interrupteur sur « OFF »).
- 2 Le compartiment piles se trouve sous le zoom. Pour l'ouvrir, utiliser un tournevis.
- 3 Les piles peuvent maintenant être remplacées. Les mettre en place en respectant le sens de polarité + / - gravé dans le compartiment.
- 4 Revisser ensuite le compartiment piles.



Tips om te beginnen

Stroomtoevoer:

De zoom werkt op 4 batterijen van het type LR6 (AA) of vergelijkbare oplaadbare batterijen. Het vervangen van de batterijen moet altijd door een volwassene worden gedaan!

- 1 De LED-zoomlamp moet uitgeschakeld zijn – de schakelaar staat op "OFF".
- 2 Het batterijvak bevindt zich aan de onderkant van de zoom. Het kan worden geopend met een schroevendraaier.
- 3 Nu kunnen de batterijen worden vervangen. De batterijen moeten zo worden ingelegd, dat de plus- en minpolen overeenkomen met de markeringen in het batterijvak.
- 4 Vervolgens moet het batterijvak weer worden dichtgeschroefd.

Getting started

Power supply:

The zoom device is powered by four LR6 (AA) 1.5 V batteries or comparable rechargeable batteries. Always get an adult to change the batteries for you!

- 1 The LED zoom lamp must be switched off (switch set to "OFF").
- 2 The battery compartment is on the underside of the zoom device and can be opened with a screwdriver.
- 3 Now you can change the batteries. Make sure you insert them so that the positive and negative poles coincide with the marks in the battery compartment.
- 4 Close the battery compartment again with the screwdriver.

Pare-soleil :

Si le soleil ou la lumière de la pièce éclaire trop la tablette, installe le pare-soleil. Tourne alors la tablette de manière à ce que ta feuille soit à l'ombre du pare-soleil ; tu verras beaucoup mieux les traits des dessins.

Si tu souhaites transporter ta valisette Xoomy®, tu peux utiliser le pare-soleil comme cache pour protéger la vitre. Mais pour éviter qu'il ne la raye, place d'abord une feuille de papier découpée entre les deux avant de glisser le pare-soleil dans les rails du cadre.

Si tu n'as plus de feuilles blanches :

Les feuilles blanches et les feuilles d'activité sont carrées et mesurent 21 x 21 cm (la largeur d'une feuille « normale » dite A4). Plus ton papier est fin, plus les contours projetés seront nets. Le mieux est d'utiliser au maximum du papier de 80 g ou du papier-calque.

Afschermkap:

Als de zon of de lamp in de kamer te fel op de tekenplaat van je tekenafel schijnt, breng je de afschermkap aan. Draai de tekenafel zo, dat het blad in de schaduw van de afschermkap ligt – nu zul je de contouren van je afbeelding veel beter zien.

Als je de Xoomy®-koffer een keer wilt meenemen, kun je de afschermkap ter bescherming over de tekenplaat schuiven. Om krassen op de plaat te voorkomen leg je eerst een op maat gesneden vel papier op de plaat en schuift vervolgens de afschermkap eroverheen in de sleuven van het frame.

Heb je geen papier meer?

De witte tekenbladen en de themabladen zijn vierkant. Ze zijn 21 x 21 cm – dat komt overeen met de korte zijde van een DIN-A4 blad. Hoe dunner het papier, des te duidelijker zijn de lijnen van de geprojecteerde afbeelding te zien. Het meest geschikt is papier van maximaal 80 gram of calqueerpapier.

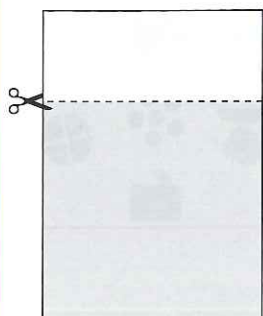
Sun shield:

If the sun or the light in your room casts too much light on the illuminated screen, fit the sun shield. Rotate the screen so that the paper is shaded by the shield – that way you'll be able to see the outline of your image much more clearly.

If you want to carry your Xoomy® case around with you, you can use the sun shield as a protective cover for the screen. To stop the screen getting scratched by the cardboard, cover it first with one of the specially trimmed sheets of paper, then slide the sun shield into place in the guideways of the frame.

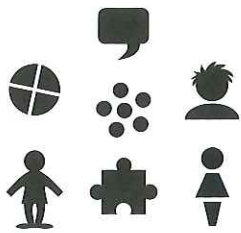
Run out of paper?

The blank sheets and theme sheets are square, measuring 21 x 21 cm (equivalent to the short sides of an A4 sheet). The thinner the paper, the more clearly you can see the outlines of the projected image. It is best to use paper up to 80g/m² or tracing paper.



6

7



Conseils avant de commencer

Symboles :

Tu as sans doute déjà remarqué les petits symboles noirs sur les films et les feuilles d'activité. Ils indiquent les films et les feuilles qui vont ensemble. À chaque fois que tu veux faire une activité, cherche l'ensemble des feuilles et des films avec le même symbole.

? Nombre de films

? Nombre de feuilles

Bien sûr, rien ne t'empêche de combiner les films et les feuilles comme tu le veux pour créer une infinité d'univers nouveaux. Ta créativité est sans limites !

Mains propres :

Si tu ne veux pas salir trop rapidement la vitre de la tablette et les films, nous te conseillons de te laver les mains au début de l'activité.

Tips om te beginnen

Symbolen:

Je hebt vast de kleine zwarte symbolen op de films en de themabladen al gezien. Ze geven aan welke films en bladen bij de verschillende thema's horen. Iedere keer als je iets anders wilt tekenen, zoek je de bladen en films met hetzelfde symbool.

? aantal films

? aantal themabladen

Natuurlijk kun je de films en bladen ook naar keuze met elkaar combineren. Zo ontstaan oneindig veel nieuwe thema's. Laat je fantasie de vrije loop!

Schone handen:

We raden je aan voordat je begint je handen te wassen, zodat de plaat van de tekentafel en de films niet zo snel vies worden.

Getting started

Symbols:

No doubt you will already have noticed the small black symbols on the image slides and theme sheets. These indicate which slides and sheets belong together within each theme. Whenever you want to create a new variation of a drawing, look for all the sheets and slides with the same symbol.

? Number of image slides

? Number of theme sheets

You can also combine the slides and sheets any way you wish to create lots of themes.

Wash your hands:

To prevent the illuminated screen and image slides from getting dirty, we recommend that you wash your hands before you start.

8

Comment dessiner avec Xoomy®?

Pour dessiner, le mieux est d'installer Xoomy® devant toi sur une table, l'ouverture vers toi.

1 Pour le premier dessin, commence de préférence par poser une feuille blanche sur la vitre de la tablette ; les petits rebords tout autour l'empêchent de trop bouger. À partir de la page 13, tu trouveras de fantastiques idées pour dessiner avec Xoomy®.

2 Choisis un des films ronds et place-le sur la fenêtre du zoom. Tourne le film sur la fenêtre du zoom pour placer le dessin dans le bon sens. Les petits taquets t'aident à bien positionner le film sur le zoom.



*Place un seul film à la fois sur le zoom !
Attrape le film par les bords pour éviter les traces de doigts.*

Hoe teken je met Xoomy®?

Je kunt Xoomy® het beste voor je op een tafel zetten – de opening naar je toe.

1 Voor je eerste tekening schuif je van voren een wit tekenblad op de plaat van de tekentafel – de sleuven links en rechts in het frame verhinderen, dat je blad niet zo snel verschuift. Vanaf pagina 13 vind je coole ideeën om te tekenen met Xoomy®.

2 Kies een ronde film uit en leg die op de lens van de zoomlamp. Draai de film op de lens van de zoomlamp om de afbeelding in de juiste positie te brengen. De kleine inkervingen helpen je de films op de schijf van de zoom in positie te brengen.



*Leg steeds maar één film op de zoomlamp!
Om vingerafdrukken te vermijden, moet je de film alleen aan de randen vastpakken.*

How to draw with Xoomy®?

When drawing, it's best to place Xoomy® in front of you on a table, with the opening towards you.

1 For your first drawing, place a blank sheet of paper over the illuminated screen – the guides on the left and right of the frame will prevent the sheet from sliding around too much. You can find some great ideas for drawing with Xoomy® from page 12 onwards.

2 Choose one of the circular image slides and place it on the window of the zoom lamp. Rotate the image slide on the window of the zoom lamp so that it is facing in the right direction. The small notches will help you position the slides correctly.



*Only place one slide at a time on the zoom lamp!
To avoid fingerprints, hold the slide by the edges only.*

9

Comment dessiner avec Xoomy®?

- 3 Glisse maintenant le zoom sous la vitre de la tablette. La lumière de l'ampoule projette les dessins du film sur ta feuille.

Déplace le zoom sous la tablette, pour amener le dessin où tu veux sur la feuille.



CONSEILS Si le dessin est un peu de travers, ça n'est pas grave. Tourne la base du zoom, ou ressors-le pour tourner le film sur la fenêtre avant de le regliser sous la tablette.

- 4 Le moment est venu d'utiliser le zoom. Il permet d'obtenir 5 tailles de grossissement. Les nombres dans la petite fenêtre située sous la bague te montrent dans quel sens tourner pour grossir ou diminuer le dessin.

• Quand le nombre **1** apparaît, le dessin sur ta feuille est presque de la même taille que sur le film.

• Quand le nombre **5** apparaît, le dessin sur ta feuille est presque deux fois plus grand.

Plus le dessin est petit, plus il est net car le zoom est plus proche de la vitre.



CONSEILS Quand tu sens que la bague est bloquée d'un côté ou de l'autre, c'est que tu es arrivé(e) au bout ; n'essaye pas de forcer !

- 5 Une fois que tu as choisi la taille de ton dessin et que tu l'as placé où tu veux sur ta feuille, ne bouge plus le zoom. Repasse sur les contours du dessin projeté sur la feuille. Quand tu as fini de dessiner tous les traits, tu peux recommencer en changeant la taille, choisir un autre dessin sur le film ou changer de film.

Hoe teken je met Xoomy®?

- 3 Nu kun je de zoomlamp onder de plaat van de teken tafel schuiven. Door het licht van de lamp zie je de tekening van het filmpje op je blad – dat noem je projecteren.

Schuif de zoomlamp naar de plek waar je je afbeelding graag wilt hebben.



TIP Als je afbeelding iets verschuift, is dat niet erg. Schuif de zoomlamp weer in de juiste positie en je kunt weer verder.

- 4 Nu kun je gaan zoomen! Je kunt de zoomgrootte op 5 niveaus instellen. De getallen in het kleine venster onderaan de draairing laten je zien in welke richting je moet draaien om je uitgekozen afbeelding te vergroten of te verkleinen.

• Als het getal **1** verschijnt, heeft de afbeelding op het blad bijna dezelfde grootte als op de film.

• Als het getal **5** verschijnt, is de afbeelding op je blad bijna dubbel zo groot.

Hoe kleiner de afbeelding, des te duidelijker is hij op je papier te zien. Dat komt omdat de afbeelding op de schijf van de zoom dan dichterbij de plaat van de teken tafel is.



TIP Als je merkt, dat de ring niet meer verder kan draaien, dan ben je aan het einde van de vergrotings- en verkleiningsmogelijkheid aangekomen – draai niet met geweld verder!

- 5 Nadat je je afbeelding in de juiste grootte hebt gezoomd en hem op je blad op de juiste plek hebt geplaatst, beweeg je de zoomlamp niet meer. Nu kun je de afbeelding natekenen. Als je alle lijnen hebt nagetekend, kun je opnieuw beginnen; verander de grootte van je afbeelding, kies een andere afbeelding van de film of neem een andere film.

How to draw with Xoomy®?

- 3 Now you can slide the zoom lamp under the illuminated screen. The light from the bulb makes the images on the slide show up on the paper – this is known as "projection".

Move the zoom lamp around under the screen until you get your image exactly where you want it.



TIP If your image slips a bit, don't worry. Simply rotate the zoom lamp back to the correct position and carry on. **10**

- 4 Now you are ready to zoom! You can adjust the magnification in five stages. The numbers in the small window below the magnifying ring show you which direction to turn it to enlarge or shrink your chosen image.

• When the number **"1"**, appears, the image on the paper is almost the same size as on the slide.

• When the number **"2"** appears, the image on the paper is almost twice as large.

The smaller the image, the more sharply focused it will be. That's because the image on the zoom lamp is closer to the drawing board screen.



TIP When you find you can't turn the ring any further, that means you have reached the end of the magnification/ demagnification range – do not try to force it any further! **11**

- 5 Once you have zoomed your image to the right size and positioned it correctly on your sheet, stop moving the zoom lamp. You can now trace the image. When you have copied all the lines, you can start again, change the size of your image, choose another or switch to another slide altogether.

Comment dessiner avec Xoomy®?



N'appuie pas trop fort sur la tablette pour ne pas l'abîmer ou rayer la vitre !

6 Le moment est venu d'ajouter des couleurs ! Une fois que tu as fini de recopier ton dessin, retire ta feuille de la tablette et pose-la sur la table. Tu n'as plus qu'à apporter la touche finale en coloriant tes personnages avec tes couleurs préférées.

Maintenant que tu as vu comment fonctionnait Xoomy®, tu peux tester facilement les méthodes de dessin les plus variées. Les pages suivantes te donnent des idées plus intéressantes les unes que les autres... Alors, à toi de jouer !

Hoe teken je met Xoomy®?



Druk niet te hard op de tekenplaat van de tekentafel anders kunnen er krassen op komen of de plaat kan beschadigen

6 Nu wordt het fleurig! Zodra je tekening af is, haal je het papier van de tekentafel en leg je het voor je op tafel. Met je kleurpotloden kun je de grappige figuren hun "finishing touch" geven.

Nu weet je hoe Xoomy® werkt en kun je spelenderwijs de verschillende tekenvarianten uitproberen. Op de volgende pagina's vind je veel voorbeelden. Ga maar gauw beginnen – veel plezier bij het tekenen en kleuren.

How to draw with Xoomy®?



Do not press too hard on the drawing board surface, otherwise you may damage or scratch it.

6 Time for a bit of colour! Once your drawing is finished, remove the paper from the drawing board and place it on the table in front of you. You can now put the finishing touches to your comic characters using your favourite colour pencils.

Now you know how Xoomy® works, and are ready to try out all kinds of variations. You'll find lots of great examples on the following pages. So off you go – happy drawing and colouring!

12

Loto fou

Wat past waarbij?

What goes where?



13

Cet exemple t'apprend à placer les personnages au bon endroit et à les reproduire à la bonne taille.

Choisis une feuille d'activité et les films correspondants. Dès que tu as trouvé les dessins manquants sur les films, tu peux compléter la scène. Attention de placer le film du bon côté. Sinon, le dessin sera à l'envers et ne rentrera pas. Glisse le zoom jusqu'à la position désirée, puis règle-le à la bonne taille. Tu peux alors décalquer le dessin.

Met dit voorbeeld leer je hoe figuren op een gewenste plek komen en op de juiste grootte worden gezoomd. Pak een themabladd en de daarbij horende films. Zodra je de tekeningen die op het themabladd ontbreken, op de film hebt gevonden, kun je het plaatje aanvullen. Let erop, dat je de film op de juiste manier op de zoom legt anders verschijnt de tekening in spiegelbeeld. Schuif de zoomlamp in de juiste positie en zoom de tekening in de juiste grootte. Nu kun je de afbeelding natekenen.

This example shows you how to place characters in your chosen spot and zoom them to the right size. Take one of the theme sheets and the corresponding slides. Once you have located the figures missing from the theme sheet on the slides, you can complete the scenes. Make sure you place the image slide the right way round on the zoom lamp, otherwise the image will appear back-to-front and won't fit into your picture. Slide the zoom lamp into the right position and zoom the image to the right size. Now you can trace its outline.



12 6



14

Passionnantes aventures de merveilleuses fées ou de super vampires, complète les scènes avec les dessins des films pour qu'elles prennent vie.

Of je nu spannende avonturen met betoverende feeën of coole vampieren beleeft – de afbeeldingen van de films kun je naar eigen keuze op de themabladen toevoegen.

Create exciting adventures featuring enchanting fairies or cool Vampires! You can insert the images from the slides into the theme sheet scenes just as you like.



CONSEILS Les vrais pros placent plutôt les petits personnages à l'arrière plan, un personnage très agrandi plutôt au premier plan. C'est ce que l'on appelle la perspective. Commence de préférence par les personnages de devant pour éviter de recouvrir les contours des personnages du fond.



TIP Echte professionals zetten kleinere figuren op de achtergrond, en een hele grote figuur op de voorgrond: dat noem je "perspectief". Je kunt het beste beginnen met de figuren op de voorgrond. Zo kun je eventueel bedekte lijnen van de figuren op de achtergrond weglaten.

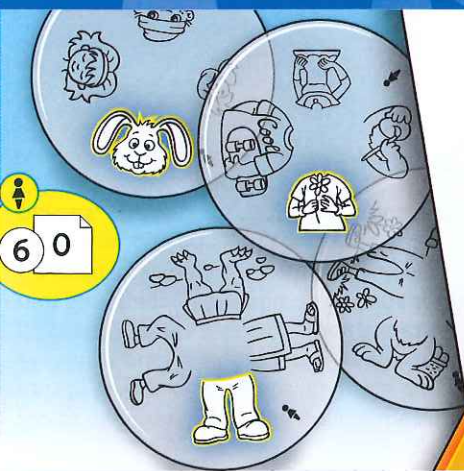


TIP Professional artists tend to place smaller figures in the background, with one very large figure in the foreground: this is known as "perspective". It's best to start with the figures in the foreground. That way you can leave out any hidden outlines of the background figures.

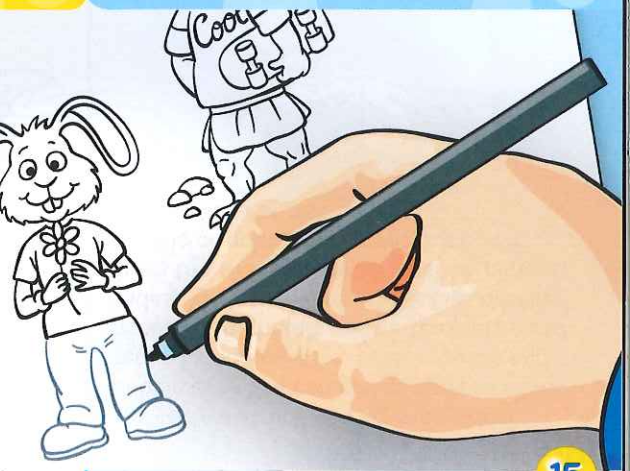
Mix-max personnages

Personen mix max

Mix & match figures



6 0



15

Réussiras-tu à reconstituer les 8 personnages originaux ? Place les films avec les différentes parties des personnages (têtes, corps, jambes) à tour de rôle sur le zoom pour reconstituer les personnages petit à petit. En mélangeant les différentes parties, tu peux créer d'autres personnages délirants.

Kun je ontdekken hoe de 8 personen er oorspronkelijk hebben uitgezien? Leg de films met de afzonderlijke delen (hoofden, lichamen, benen) na elkaar op de zoomlamp en maak de figuren achtereenvolgens compleet. Als je de afzonderlijke delen goed door elkaar husselt, ontstaan nieuwe grappige figuren.

Can you find out what the 8 original figures might have looked like? Place the slides with the individual body parts (head, trunk, legs) on the zoom lamp one after the other and build up the complete figure bit by bit. If you mix up the individual body parts at random, you can invent entirely new comic characters.



16

As-tu déjà remarqué que chaque homme est différent ? Complète les têtes des feuilles modèles et les films en ajoutant des oreilles, des yeux, une bouche et un nez sur chaque tête pour créer une infinité de portraits. Tu peux ajouter d'autres détails au crayon : lunettes, couettes, barbes, cheveux ou chapeaux amusants. Laisse parler ton imagination !

Heb je er wel eens over nagedacht, dat ieder mens er anders uitziet? Vul de hoofden van de voorbeeldbladen en films aan met oren, ogen, mond en neus en zo kun je oneindig veel gezichten maken. Details die op de film ontbreken, kun je altijd nog zelf toevoegen. Brillen, vlechten of baarden of grappige hoofddeksels – laat je fantasie de vrije loop!

Has it ever struck you how individual people are? You can invent endless new faces by adding ears, eyes, mouths and noses to the heads on the templates and slides. You can invent any details missing from the slides yourself: glasses, pigtails, beards or quirky headwear – let your imagination run riot!



17

Si un personnage te plaît particulièrement, tu peux le reproduire de différentes tailles. Mais le plus drôle consiste à mélanger les têtes et les corps de ces personnages fantastiques pour en inventer d'autres.

Vind je één van de figuren erg leuk? Dan kun je ze precies zo, op verschillende groottes gezoomd, natekenen. Erg leuk is het natuurlijk, als je de lichamen en hoofden van de fantasiefiguren door elkaar tekent en steeds weer nieuwe figuren maakt.

Do you have a favourite character? If so, you can trace it just as it is, zoomed to various sizes. To have even more fun you can mix up the heads and bodies randomly, creating new characters everytime.



80

18

Dessine des extraterrestres ou des robots spéciaux et amuse-toi à créer de nouveaux êtres bizarres, comme des « extraroboterrestres » en mélangeant les quarts de têtes. Veille à n'utiliser qu'une taille de grossissement. Pour bien les raccorder entre eux, les parties doivent être de la même taille.

Teken buitenaardse aliens of heel bijzondere robots en bedenk zelf griezelige figuren zoals bijvoorbeeld "Robotaliens", door de vier delen van het hoofd te husselen. Let erop dat je hierbij met maar één zoomgrootte werkt. Alleen dan hebben alle delen dezelfde grootte – en kunnen ze goed met elkaar gecombineerd worden.

You can draw aliens from outer space, extraordinary robots, or creepy characters of your own invention (e.g. "robotaliens") by mixing up the head "quarters". In this case, make sure you stick to the same magnification: that way all the parts will be the same size and fit together properly.



Si tu inclines le zoom d'une main tout en dessinant de l'autre, tu peux aussi obtenir de drôles de visages déformés.



Het wordt ook griezelig als je de zoomlamp met één hand iets laat hellen en met de andere hand verder tekent. Zo kun je de gezichten vervormen en ontstaan er grappig vervormde figuren.



Another wacky thing to do is to incline the zoom lamp slightly with one hand while continuing to draw with the other. This has the effect of distorting the faces, resulting in all kinds of weird and wonderful characters.

Inventer des BD

Stripverhalen maken

Inventing comics



112

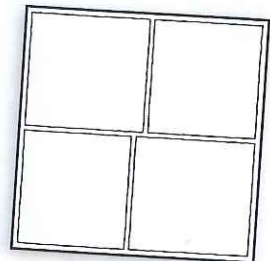
19

Pour réaliser ta propre BD, tu peux non seulement utiliser les films spécial BD mais également combiner les films de Xoomy® à l'infini. Les pages qui suivent te donnent quelques conseils pour réussir ta BD :

Wil je een eigen stripverhaal maken? Hiervoor kun je niet alleen de speciale stripfilm gebruiken. De keuze uit de vele Xoomy films biedt oneindig veel combinatiemogelijkheden. Op de volgende pagina's geven we een paar tips, hoe je bij het tekenen van strips het beste te werk kunt gaan:

Want to invent your own comic? You don't have to restrict yourself to the special comic slides for this: selecting from the whole range of Xoomy® slides gives you unlimited combination possibilities. The following pages provide a few tips on how best to go about drawing a comic:

Inventer des BD



1 Commence par inventer une petite histoire. Que souhaites-tu raconter et quels personnages interviennent ? Pour faire parler tes personnages, tu as également besoin du film avec les bulles. Prends une feuille de brouillon et note les différentes scènes en style télégraphique. Chaque scène sera ensuite intégrée dans une case.

2 Photocopie les planches modèles avec les cadres ou dessine tes propres cadres, de la taille de ton choix, sur une feuille blanche. N'oublie pas que les scènes avec plusieurs personnages nécessitent une case plus grande.

3 Tu peux alors commencer à intégrer ton histoire dans les cadres.

Si ton personnage parle :
Vérifie que ta bulle est suffisamment grande pour accueillir le texte. Utilise au maximum 2 bulles par case.

Un point d'interrogation ou d'exclamation montre que ton personnage est surpris, énervé ou triste.

Laisse suffisamment de place pour ton personnage ou le décor dans lequel tu veux le dessiner.

Dessin des personnages :
Tes personnages peuvent prendre différentes postures. En zoomant sur le visage, tu peux montrer si un personnage est gai ou triste.

Modifie la taille de ton personnage selon qu'il se trouve au premier (grand) ou à l'arrière plan (petit) : c'est ce qui donne la perspective de ton dessin.

Dessin du décor :
Une fois que tu as dessiné ton personnage dans la case, ajoute le décor : maisons, arbres, voitures, paysage,... selon ton histoire.

Coloriage :
Pour finir, colorie ta BD.

Stripverhalen maken

1 Bedenk als eerste een verhaaltje. Wat wil je vertellen en welke figuren moeten in je verhaal voorkomen? Om de figuren te laten spreken, heb je de films met tekstballonnen nodig. Pak een kladblaadje en schrijf de afzonderlijke scènes in steekwoorden op. Iedere scène komt later in een apart kader.

2 Kopieer de voorbeelden met de stripkaders of teken op een wit blad je eigen kaders in willekeurige grootte. Let erop, dat scènes met veel figuren ook een groter kader nodig hebben.

3 Nu kun je beginnen de kaders met je verhaal te vullen.

Als je figuur wil spreken:
Kijk goed of de tekstballon groot genoeg is voor je tekst. Gebruik maximaal 2 tekstballonnen per stripkader.

Door vraagtekens of uitroeptekens kun je laten zien, dat je figuur verrast, boos of verdrietig is.

Laat genoeg ruimte voor je figuur of de omgeving waarin je hem wilt laten zien.

Figuren tekenen:
Je kunt je figuren in verschillende posities tekenen. Als je het gezicht heel goed inzoomt, kun je laten zien of je figuur vrolijk of verdrietig is.

Pas de grootte van je figuur aan; op de voorgrond (groot) of de achtergrond (klein) – dat geeft deze scène perspectief!

Omgeving tekenen:
Zodra je een figuur in het stripkader getekend hebt, voeg je de omgeving toe. Kies hiervoor afhankelijk van het verhaal huizen, bomen, auto's, landschap, enz.

Kleuren:
Helemaal aan het eind kleur je het stripverhaal mooi in.

Inventing comics

1 First, think up a short story. What is it about, and which characters appear in it? If you want to make your characters speak, you will also need the slides with the speech bubbles. Note down the individual scenes on a piece of paper in bullet point form. Later on you will need a separate comic frame for each scene.

2 Copy the templates with the comic frames or draw your own frame in any size on a blank sheet. Remember that scenes with lots of characters will need a larger comic frame.

3 Now you can start filling the frames with your stories.

If you want to make your characters speak:
Make sure the speech bubble is big enough for your text. Don't use more than 2 speech bubbles in each box.

You can use question marks or exclamation marks to make your character sound surprised, angry or sad.

Leave enough space for your character or the surroundings you want to place it in.

Drawing characters:
You can draw your characters in different poses. By zooming in on the face, you can give your character a happy or sad expression.

Change the size of your character according to whether it is in the foreground (large) or background (small). This will give your scene perspective.

Drawing surroundings:
Once you have drawn your character inside the comic frame, you can add the surroundings. You can choose houses, trees, cars, countryside, etc. according to your story.

Colouring in:
Finally, you can colour in your comic.

20

21

Ce que tu peux encore créer

Wat je nog meer kunt combineren

Other design possibilities

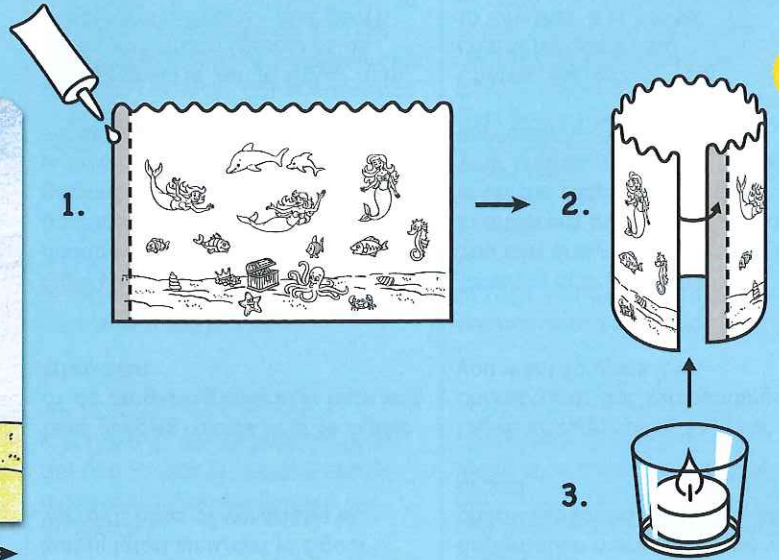
Si tu souhaites réaliser ton propre papier cadeau, des décorations pour tes livres et tes cahiers ou un écriteau à accrocher à ta porte de chambre, choisis différents films et combine-les pour créer une infinité de dessins selon ton imagination. Une fois coloriées, tes amis seront admiratifs devant tes œuvres !

Wil je je eigen cadeaupapier maken, versieringen voor boeken en schriften ontwerpen of een leuk deurplaatje voor je kamer maken? Kies verschillende afbeeldingen van de films uit en voeg die samen tot een fantasierijke combinatie. Mooi ingekleurd ontstaan mooie kunstwerken waarvan je zeker veel plezier zult hebben!

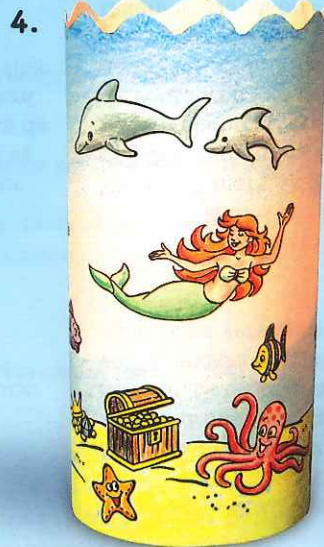
Want to design your own wrapping paper, book/notebook decorations or a sign to hang on your door? Choose different images from the slides and put them together in imaginative combinations. Colour them in and you'll have a stunning work of art that's guaranteed to please!



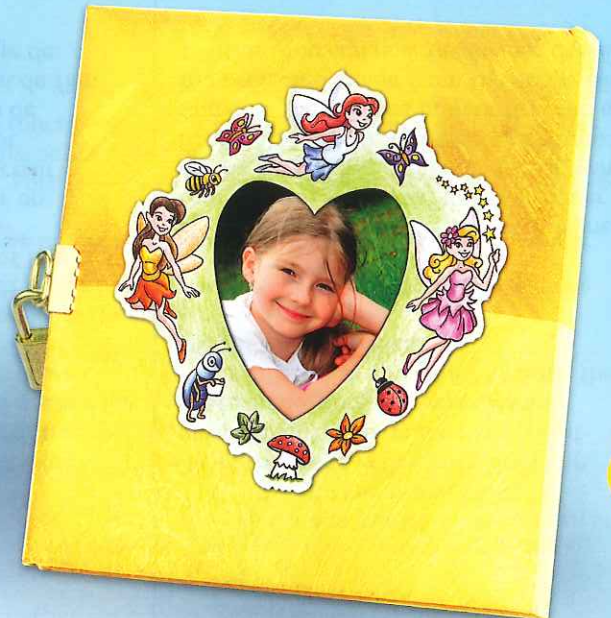
21 cm



22



4.



23



Des questions ?

« Je ne vois pas bien les dessins sur ma feuille. »

Ta feuille doit être protégée de la lumière du soleil ou de la lampe dans la pièce où tu te trouves. Installe le pare-soleil et tourne éventuellement Xoomy® pour que la tablette soit à l'ombre.

Si tu as choisi une feuille de papier qui n'était pas dans ton coffret, peut-être est-elle trop épaisse.

« J'ai fait des traces sur la vitre ou sur les films. »

Nettoie-les avec un chiffon doux et sec sans trop frotter, surtout pas avec un liquide quelconque : tu risquerais d'effacer l'encre des dessins.

« La feuille a bougé. J'ai oublié un trait. »

Ce n'est pas grave. Remplace ta feuille sur la vitre de la tablette. Déplace le zoom et tourne la bague jusqu'à ce que les traits de ton dessin et ceux du film projetés soient de nouveau superposés. Tu peux alors finir ton dessin.

Vragen?

"Je kunt de afbeeldingen op je blad niet goed zien?"

Je blad moet beschermd worden tegen zonlicht of de lamp in de kamer. Breng de afschermkap aan en draai de tekentafel zo, dat de plaat in de schaduw van de kap ligt.

Als je een blad papier hebt uitgekozen dat niet in de verpakking zat, is het misschien te dik.

"Je hebt strepen op het venster of de films gemaakt?"

Maak de delen alleen schoon met een zachte droge doek zonder te hard te boenen. Gebruik daarvoor vooral geen vocht, anders kunnen de afbeeldingen op je films vervagen.

"Het blad heeft bewogen of heb je een streep vergeten?"

Dat geeft niets. Leg je blad weer op de plaat van de tekentafel. Verschuif de zoomlamp en draai de ring tot de contouren van je tekening en de geprojecteerde afbeeldingen van de film weer over elkaar liggen. Nu kun je de tekening af maken.

Any questions?

"The images don't show up clearly on the paper"

Make sure the paper is shielded from the sunlight or the lamp in your room. Attach the sun shield and rotate the drawing board until it shades the screen.

If you are using a sheet of paper not supplied with the kit, it may be too thick.

"I've made marks on the screen or on the image slides"

Clean the parts with a soft, dry cloth only, without rubbing too hard. Whatever you do, don't use any cleaning fluids; otherwise you might smudge the images on your slides.

24

"The paper moved / I left out a line"

Don't worry! Place your sheet of paper back on the illuminated screen of the drawing board. Move the zoom lamp and rotate the ring until the outlines of your drawing and the projected image from the image slides coincide. You can now finish your drawing.

Normes de sécurité

Lire la notice avant utilisation, s'y conformer et la garder pour toute référence ultérieure.

Les traces de feutre sur les textiles ne partent pas au lavage !

Ne pas exposer l'appareil à une trop forte chaleur ou au contact direct du soleil ou de la poussière.

Ne pas démonter l'appareil.

Nettoyer la surface de l'appareil uniquement avec un chiffon sec ou légèrement humide.

Les produits portant ce symbole doivent être éliminés de la façon suivante : Ne pas jeter les composants électriques de ce produit dans la poubelle ordinaire mais les ramener dans un centre de tri destiné à ce type de produits. Se renseigner en mairie sur les dates et conditions d'élimination et de collecte des appareils usagés.



Piles :

Xoomy® fonctionne avec 4 piles 1,5 V de type LR6 (AA) ou des piles rechargeables de type équivalent. Celles-ci ne sont pas fournies. Pour la mise en place des piles, se reporter à la page 6.

- Ne jamais essayer de recharger des piles non rechargeables.
- Les piles rechargeables ne doivent être rechargées que sous la surveillance d'un adulte.
- Sortir les piles rechargeables du jouet avant de les recharger.
- Ne jamais mélanger des piles de types différents, ni des piles neuves et des piles usagées.
- Placer les piles dans le sens indiqué en respectant le sens de polarité.
- Retirer les piles usagées de l'appareil ou en cas d'inutilisation prolongée.
- Ne pas mettre les bornes d'alimentation en court-circuit.
- Nous recommandons d'utiliser des piles alcalines.
- Utiliser uniquement le type de piles recommandé ou un type équivalent.
- Remplacer toujours toutes les piles ensemble.

25

Handleiding voor gebruik lezen, opvolgen en bij de hand houden.

De vilstift is niet uitwasbaar!

Het apparaat niet blootstellen aan directe zonnestraling of een andere warmtebron.

Het apparaat mag niet uit elkaar gehaald worden.

Voor het schoonmaken het oppervlak afvegen met een droge of licht vochtige doek.

Producten met dit symbool moeten op de volgende manier worden weggegooid: Gooit u de elektrische onderdelen van dit spel niet bij het huisvuil, maar geeft u het af bij een verzamelpunt voor elektrische apparaten. Informeer bij uw gemeente naar de mogelijkheden voor teruggave of inzameling van oude apparaten.



Batterijen:

Xoomy® werkt op LR6 (AA) 1,5 V batterijen of vergelijkbare oplaadbare batterijen. Batterijen zijn niet inbegrepen. Handleiding voor het inleggen van de batterijen zie pag. 6.

- Niet oplaadbare batterijen mogen in geen geval worden opgeladen!
- Oplaadbare batterijen mogen alleen onder toezicht van een volwassene worden opgeladen!
- Oplaadbare batterijen moeten uit het speelgoed worden gehaald alvorens ze op te laden!
- Batterijen van een verschillend type of nieuwe en gebruikte batterijen mogen niet samen worden gebruikt!
- Batterijen volgens de pooltekens "+" en "-" in het vak doen!
- Als de batterijen leeg zijn of wanneer het speelgoed langere tijd niet gebruikt wordt, moeten de batterijen er uitgehaald worden.
- Contactpolen niet met elkaar verbinden.
- Wij raden het gebruik van alkalinebatterijen aan.
- Gebruik alleen batterijen van het aangegeven type of een gelijkwaardig type.
- Vervang altijd alle batterijen tegelijkertijd, niet een enkele.

26

Safety advice

Read the instructions before use, follow them and keep them for reference.

Be careful not to expose textiles to the felt tip pen as the stains may not be removed once washed.

Do not expose the device to direct sunlight or other heat sources.

Do not take the device apart.

To clean, wipe the surface with a dry or slightly damp cloth.

Items marked with this symbol should be disposed of as follows: Do not throw the electronic components of the toy away with household waste, but take them to a collection point for used electrical appliances. Ask your local authority about the available facilities for disposal or collection of used appliances.

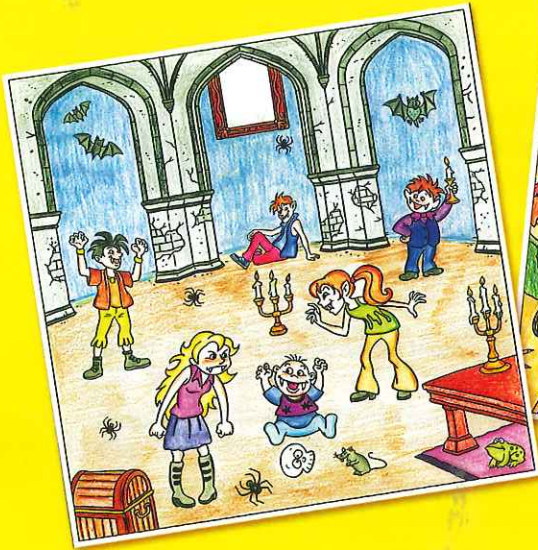


Batteries:

Xoomy® is powered by three LR6 (AA) 1.5 V batteries or comparable rechargeable ones. Batteries are not supplied. Instructions for inserting the batteries can be found on page 6.

- Never try to charge non-rechargeable batteries
- Rechargeable batteries may only be charged under adult supervision
- Rechargeable batteries must be removed from the toy before charging
- Do not combine different battery types or new and used batteries
- Make sure batteries are inserted correctly according to the "+" and "-" signs
- Remove the batteries when flat, or when the toy is not used for long periods
- Do not short-circuit the connecting terminals
- We recommend the use of alkaline batteries
- Only use batteries of the specified or equivalent type
- Replace all batteries together, not individually.

27



Design: Walter Pepperle, Vera Bolze
Illustrations / Illustraties / Illustrations: Joachim Krause

www.ravensburger.com

© 2012 Ravensburger Spieleverlag · Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg
Distr.CH: Carlit + Ravensburger AG · Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos

Service Consommateurs : Jeux Ravensburger S.A.S.
21, rue de Dornach · F-68120 Pfastatt · Tél. : 0821 022 023 (0,119 € TTC/min)

Ravensburger B.V. · Postbus 289 · NL-3800 AG Amersfoort

Ravensburger NV/SA · BITM Atomiumsquare Box 357 · B-1020 Brussel - Bruxelles

Customer service : Ravensburger Ltd
Unit 1, Avonbury Business Park · Howes Lane · BICESTER · OX26 2UB, GB