

# ポケモンアートアカデミー

1 ご使用になる前に

## 準備する

2 ユーザーコンテンツについて

3 インターネットでできること

4 保護者の方へ

## はじめかた

5 ゲームをはじめる

6 データのセーブ（保存）

## 絵を描く

7 操作方法

8 キャンバス画面

9 ツール画面

## 絵を見る

10 アルバム

## つうしん

11 Miiverse

12 ちかくの人


13 いつの間に通信

## 困ったときは

14 お問い合わせ先

ご使用になる前に、この電子説明書をよくお読みいただき、正しくお使いください。このソフトは3D表示には対応しておりません。あらかじめご了承ください。

### 安全に使用するために

本ソフトをご使用になる前に、HOMEメニューの を選び、「安全に使用するために」の内容をご確認ください。ここには、あなたの健康と安全のための大切な内容が書かれています。

また、本体の取扱説明書もあわせてお読みください。

## ゲームカードに関するご注意

ゲームカードをご利用の場合、以下の点に注意してください。

### 警告

- ゲームカードを小さいお子様の手の届く場所に置かないでください。誤って飲み込む可能性があります。

### 使用上のおねがい

- 直射日光の当たる場所、高温になる場所、湿気やホコリ、油煙の多い場所での使用、保管はしないでください。
- プレイ中にゲームカードを抜き差ししないでください。
- ひねったり、叩きつけるなど乱暴な取扱いをしないでください。
- 衣類などと一緒に誤って洗濯をしたり、液体をこぼしたり、水没させたり、濡れた手や汗ばんだ手で触ったりしないでください。
- 端子部に指や金属で触ったり、息を吹きかけたり、異物を入れたりしないでください。

さい。

- 分解や改造をしないでください。
- シンナーやベンジンなどの揮発油、アルコールなどではふかないでください。清掃は乾いた布で軽くふいてください。
- ゲームカード、カードケースにはプラスチック、金属部品が含まれています。廃棄する場合は各自治体の指示に従ってください。

### 重要

本品は著作権により保護されています。ソフトウェアや説明書の無断複製や無断配布は法律で厳重に禁じられています。違反は罰せられますのでご注意ください。なお、この警告は著作権法上認められている私的使用を目的とする行為を制限するものではありません。

本品は日本仕様の本体でのみ使用可能です。法律で認められている場合を除き、商業的使用は禁止されています。

©2014 Nintendo

Pokémon Characters

©2014 Pokémon.

©1995-2014 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc.

ニンテンドー3DSのロゴ・ニンテンドー3DSは任天堂の商標です。

ポケモン・Pokémonは任天堂・クリーチャーズ・ゲームフリークの商標です。

CTR-P-BPCJ-00

ユーザーが作成する、テキストやメッセージ、Mii、画像、写真、動画、音声を「ユーザーコンテンツ」といいます。

### ユーザーコンテンツに関するご注意

ほかのユーザーとユーザーコンテンツ（以下、コンテンツ）をやりとりするソフト全般のご注意です。扱うコンテンツは、ソフトによって異なります。

- 送信したコンテンツは、多くの人の目に触れる可能性があります。また、送信先にてコピー・改変・再送信などをされる可能性があります。一度他人の手に渡ったものは、送信した人であっても削除したり、利用を制限したりすることはできませんので、ご注意ください。
- インターネット上のサーバーなどに送信したコンテンツは、諸般の事情により予告なく削除される場合があります。また、当社で不適切と判断したコンテンツは削除や非公開にすることがあります。あらかじめご了承ください。
- 以下に該当する行為、または該当するおそれがある行為をしないでください。
  - 自分または他人の名前や住所などの個人情報を送信する行為。
  - 他人の名誉や信用を毀損したり、他人を侮辱したり、または他人に不快感を与える行為。
  - 他人の著作物を権利者に無断で利用するなど、他人の著作物などの知的財産権およびその他の一切の権利を侵害する行為。
  - 犯罪行為またはこれを助長する行為。
  - 公序良俗に反する行為。

- 利用規約やガイドラインなどで禁止されている行為。
- その他、当社が不適切と判断する行為。
- 他人の権利を侵害するコンテンツ、自分や他人のプライベートな情報や他人に不快な思いをさせるようなコンテンツなどを、QRコード化してほかの人にあげたり、公開したりしないでください。ほかの人に読み取られる場合があります。
- コンテンツのインターネット上への送信や、他人とのコンテンツの送受信など、インターネットの利用によって生じた損害などについては、当社は一切責任を負いかねます。

このソフトでは、インターネットに接続して、Miiverseに絵やテキストを投稿したり、おしらせ（広告や宣伝をふくむ）を受け取ったりできます。くわしくは、Miiverseやおしらせに関するページ（→11、13）をご覧ください。

※インターネットの接続には、本体のインターネット設定が必要です。インターネット設定については、本体の取扱説明書をご覧ください。

※Miiverseを利用するには、あらかじめMiiverseの初期設定を行う必要があります。

本ソフトは、ニンテンドーネットワークに対応しています。



ニンテンドーネットワークは、インターネットを通じてさまざまな遊びやコンテンツなどが楽しめる、任天堂のネットワークサービスの総称です。

### インターネットに関するご注意

- フレンドコードは、お互いによく知っている人同士で安心して遊べるようにするための仕組みです。インターネットの掲示板などで、知らない人とフレンドコードを交換すると、改造データを受け取ってしまったり、不快な気持ちになるような言葉を使用されたりする危険があります。知らない人には自分のフレンドコードを教えないようにしてください。

- ゲームデータの改ざんなどにより、他のユーザーに迷惑をかけるような不正行為は絶対に行わないでください。そのような行為が確認された場合、当サービスへの接続停止などの対処を行う場合があります。
- ゲームサーバーは、障害の発生によるメンテナンスなどによって、予告なく一時停止することがあります。また、将来的に各対応ソフトのサービスを終了することがあります。
- インターネットに接続すること、または接続できないことによって生じたいかなる損害についても、当社は一切の責任を負いません。あらかじめご了承ください。



ちいさいおこさまは、おとなのかたといっしょにおよみください。

お子様の使用を制限したい場合は、「保護者による使用制限」で項目を選んでください。このソフトでは、以下の内容を制限できます。

※「保護者による使用制限」の設定方法は、本体の取扱説明書をお読みください。

●Miiverseの使用

「投稿のみ制限する」で絵やテキストの投稿を、「投稿・閲覧を制限する」で絵やテキストの投稿・閲覧を制限できます。

●写真や画像・音声・動画・長文テキストの送受信

絵を交換する機能を制限できます。

はじめて遊ぶときは、画面をタッチして性別やきき手、いつの間に通信（→13）の設定、名前を入力、サインの記入を行います。

- ※ 性別以外は、あとで変更されます。
- ※ 2回目からはメインメニューが表示されます。

## メインメニュー

項目をタッチします。



### レッスン

ポケモンの描きかたや、画材の使いかたを学べます。

### フリーペイント

いろいろな画材で自由に絵を描きます。お手本やSDカード内の写真を見ながら、描くこともできます。

- ※ 画像によっては、読み込めない場合があります。
- ※ 新しいお手本が配信されることがあります。配信期間中に「はいしんをチェック」をタッチすると、受け取れます。

## おてがるレッスン

短時間で、ポケモンを手軽に描く方法を学べます。

## アルバム

保存した絵や、受け取った絵を見ます(→10)。

## つうしん

Miiverse (→11) に絵をとうこうしたり、ローカルプレイ (→12) で、絵をおくったり受け取ったりできます。

## コレクション


名前やサインを変えたり、レッスンの進行状況などを確認したりできます。

## せってい

サウンドやきき手、いつの間に通信などの設定ができます。




## データのセーブ

進行状況は、レッスンを終わったときに自動でセーブされます。セーブ中はセーブマーク（）が表示されます。

### 絵のデータをセーブする

完成したときやちゅうだんしたいときなど、好きなタイミングでセーブできます。セーブしておくで、描き直したりアルバムで見たりできます。

#### ● レッスン・フリーペイント中

 でメニューを開き、「セーブ」をタッチします。

#### ● レッスン終了時


「セーブしてつぎへ」をタッチします。

### JPEG画像をセーブする


絵は、JPEG画像としてセーブすることもできます。JPEG画像にすると、『ニンテンドー3DSカメラ』やパソコンなどで見られるようになります。

※ JPEG画像の絵は、描き直せません。

#### ● アルバム画面

絵 →  → 「JPEG画像をセーブ」の順にタッチします。


## ● レッスン・フリーペイント開始時

「セーブデータ」→絵→の順にタッチします。

絵のデータはすべて、SDカードにセーブされます。

## データを消す

### レッスンの進行状況を消す


メインメニューで→「進行データを消す」の順にタッチします。

※ データを消すときは、内容を十分にご確認ください。消したデータはもとにもどせません。


※ SDカード内の絵のデータは消えません。

### 絵のセーブデータを消す

## ● アルバム画面

絵→→「データを消す」の順にタッチします。

## ● レッスン・フリーペイント開始時

「セーブデータ」→絵→の順にタッチします。

- むやみに電源をON/OFFする、データのセーブ中にゲームカードやSDカードを抜き差しする、操作の誤り、端子部の汚れなどの原因によってデータが消えてしまった場合、復元はできません。ご了承ください。
- セーブデータを改造する装置の使用は、ゲームを正常に進められなくなったり、セーブデータが壊れたり消えたりする原因となりますので、絶対におやめください。万一このような装置を使用してセーブデータを改造された場合には、改造する前の状態に復元することはできませんので、十分にご注意ください。



## 7 操作方法

タッチペンで絵を描いたり、項目をえらんだりして操作します。一部の操作はボタンでも行えます。

### 絵を描くときの操作方法

	左きき	右きき
画面を拡大する／もどす	ⓧ／Ⓑ	⊕／⊕
拡大した画面をスクロールする	○	
上画面の表示を切りかえる	⊕	ⓧ
もとにもどす／やりなおす	Ⓡ／Ⓛ	Ⓛ／Ⓡ
けしゴムを使う	Ⓐ	⊕
ツール画面を開く／閉じる	Ⓨ	⊕
スポイトを使う※	⊕	Ⓑ
メニューを開く／閉じる	START	

※ フリーペイントのみ使えます。

## レッスン中の操作方法

次のステップへ



先生のお手本を早  
おくりする





上画面のレッスンや、お手本を見たりしながら、下画面に絵を描きます。

※ 画面はレッスン中のものです。





### ① 使っている画材

線の色や太さ、種類が表示されます。

### ② 操作方法



※ きき手によって、表示が異なります。

 : お手本の表示を切りかえる

 : 次のステップへ進む

 : もとにもどす

### ③ 使っているレイヤー

アウトラインペンを使うときは 、ほかの画材を使うときは  が表示されます。

### ④ 三角アイコン

次のステップへ進みます。

### ⑤ えんぴつマーク

ツール画面 (→9) が表示されます。



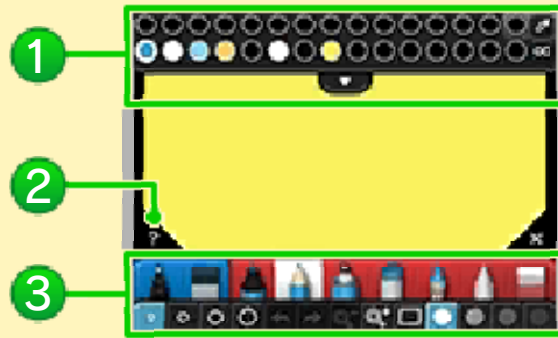
フリーペイントを終了するときは

メニューを開いて「描くのをやめる」  
をタッチします。

※ セーブせずに終了すると、描いた  
絵のデータは保存されないのでご  
注意ください。



使う画材や色を変えられます。  
※ 画面はフリーペイントのものです。



### 1 パレット

使う色を変えます。📄 をタッチすると、たくさんの色の中からえらべます。

### 2 ヘルプボタン

レッスンのポイントやえらんだツールなどの説明が表示されます。

### 3 画材

画材や線の太さなどを変えます。  
※ レッスンでは、レッスン内容に応じた画材のみ表示されます。





## 好きな色をえらぶ

フリーペイントでは、パレットのスポイト (👉) や、カスタムカラーせんたく (🎨) を使って、以下のこともできます。


### ● 絵や背景からえらぶ

1. 📍 をタッチします。
2. 絵をタッチすると、タッチしたところと同じ色で描けるようになります。

## ● こまかく色をえらぶ

1.  をタッチします。
2.  をスライドして色  
をえらんだり、   
をタッチして色の明  
るさを調整します。




3. 色が決まったら、 → 色を置くトレイ  
の順にタッチします。



## 10 アルバム

描いた絵や、受け取った絵を見ます。つづきを描いたり、データを消したりもできます。




※  をタッチすると、絵がスライドショーで表示されます。

### メニュー画面

アルバムで、絵→ の順にタッチすると、メニュー画面が表示されます。

#### タイプ ()

タッチしたタイプのカード台紙に変えます。タイプはぜんぶで11種類あります。

※  をタッチすると、タイプをつけないようにできます。

#### てなおしする

つづきを描いたり、描き直したりできます。

#### つうしん

絵をおくれます。

#### データを消す

絵のデータを消します。

#### JPEG画像をセーブ

絵のJPEG画像を保存します。

#### 名前をかえる

カード名をつけ直せます。

## 11 Miiverse

メインメニューで「つうしん」→「Miiverse」の順にえらぶと、絵をとったり、ほかのユーザーの絵を見たりできます。

※ 絵をとったりするとき、SDカードから読み込んだ写真や画像、カード台紙、カード名は自動で外されます。

### コミュニティへとうこう

絵とテキストをとります。

### コンテストへおうぼ

コンテスト期間中のみえらべます。お題のポケモンを描いて、おうぼします。

※ コンテストについては、いつの間に通信で受信するお知らせや、Miiverse上の本ソフトのお知らせコミュニティをご確認ください。

### Miiverseへ

本ソフトのコミュニティを表示します。



## 近くの人とつうしんする (ローカルプレイ)

アルバムデータやJPEG画像をこうかんで  
きます。

※ 最大4人まで同時におくれます。

### 用意するもの


本体：最大5台

本ソフト：最大5本

### 操作手順

メインメニューで、「つうしん」→「ち  
かくの人」の順にタッチします。

### おくる

- 1.「おくる」をタッチし、絵をえらびま  
す。
- 2.「アルバムデータ」か「JPEG画像」の  
どちらかをタッチします。
- 3.おくらない相手がいる場合は、をタ  
ッチしてリストから消し、「おくる」  
をタッチします。

### うけとる

- 1.「うけとる」をタッチします。
- 2.受け取る相手をえらんで、「けってい」  
をタッチします。

## お知らせを受け取る (いつの間に通信)


ゲームを遊んでいないときでも、スリープモードにしておくことでインターネットに接続できる無線LANアクセスポイントを自動的にさがして通信し、お知らせ(広告や宣伝をふくむ)を受け取れます。

※ いつの間に通信で受け取ったデータは、SDカードに保存されます。SDカードはいつも本体に差し込んでおくことをおすすめします。

※ お知らせはHOMEメニューの『お知らせリスト』で受け取れます。

### 「いつの間に通信」を使う

はじめて遊ぶときに、いつの間に通信の設定で、「お知らせ」をオンにします。

※ メインメニューで  → 「いつの間に通信」の順にタッチしても設定できます。

※ やめるときは、オフにします。





**商品・販売・取り扱いに関する  
お問い合わせ**

お客様ご相談窓口

**0570-011-120**

PHS、IP電話からは 075-662-9611 におかけください。

※電話番号はよく確かめて、お間違いのないように  
お願いいたします。

※攻略情報についてはお答えをしておりません。

電話受付時間 月～金：9:00～17:00（土、日、  
祝日、会社設定休日を除く）**修理に関する  
お問い合わせ・送り先**

任天堂サービスセンター

**0570-021-010**

PHS、IP電話からは 0774-28-3133 におかけください。

※電話番号はよく確かめて、お間違いのないように  
お願いいたします。電話受付時間 月～金：9:00～21:00  
土：9:00～17:00（日、祝日、会  
社設定休日を除く）〒611-0042 京都府宇治市小倉町神楽田56番地  
任天堂サービスセンター**任天堂株式会社**

〒601-8501 京都市南区上鳥羽鉾立町11番地1