

BOLCHOI

Composez votre musique, créez votre animation, mettez en scène votre spectacle.

Vous créez, à partir de votre musique, ou de tout morceau emprunté, votre chorégraphie pour animer un agile danseur et réaliser, à partir de 18 pas de danse, un véritable dessin animé

Vous pourrez aussi réaliser plusieurs dessins pour animer vos propres scénarios, les intégrer à l'oeuvre existante, enregistrer vos animations les plus réussies

Ce jeu combine avec bonheur la création musicale (ou plus simplement la retranscription) et l'animation graphique, tout d'abord d'un personnage proposé, puis d'une réalisation personnelle

DEROULEMENT DU JEU

Un tableau s'affiche présentant des choix de A à G. En tapant une lettre entre A et G, vous avez accès aux sous-programmes suivants. Sur chaque écran, les touches utiles au bon fonctionnement sont indiquées.

A- ENTREE D'UNE DANSE

Vous pouvez entrer jusqu'à 40 pas de danse parmi les 18 mouvements disponibles, depuis le saut tourné, le saut écart jusqu'au casatchock .

Ceux-ci s'affichent au fur et à mesure à droite de l'écran quand vous appuyez sur *. Au-dessus s'inscrivent les codes des instructions

Pour entrer un pas de danse, tapez la lettre correspondant à son code. Le choix fait, le pas s'inscrit en clair et la chorégraphie s'affiche sur la partie gauche de l'écran.

Il y a 2 pages de 20 pas chacune, le passage de l'une à l'autre se fait automatiquement

Pour modifier une danse, positionnez le curseur avec les flèches verticales sur le pas à remplacer et entrez le code du nouveau pas

Pour l'effacer sans modifier les autres, utilisez la touche "EFF".

Pour intercaler sur cette ligne de nouveaux pas, utilisez la touche "INS" autant de fois qu'il y a de pas à ajouter, puis entrez ces pas en tapant leur code

Attention Si vous laissez une ligne vide, un blanc, le programme considérera que la danse est finie, et bouclera à cet endroit

B- ENTREE D'UNE MUSIQUE

Une portée avec sa clef de sol s'affiche quand vous avez choisi B

Vous pourrez transcrire 3 pages de 16 notes. Les caractéristiques de la note s'inscrivent en bas à gauche de l'écran, les instructions en bas à droite

Pour choisir une note.

- Déplacez vous dans la gamme avec les flèches verticales ("PP"= silence ou soupir)
- Vous pouvez choisir directement l'octave (il y a 2 octaves possibles) en appuyant sur 1 ou sur 2
- sélectionnez la durée de la note en tapant "R" (ronde), "B" (blanche), "N" (noire), "C" (croche), ou "D" (double-croche) Rappelons qu'en durée, 1 ronde = 2 blanches = 4 noires = 8 croches = 16 doubles-croches.

La barre "ESPACE" permet d'entendre la note sans l'écrire sur la portée, de l'essayer en quelque sorte

Pour l'écrire sur la portée, il suffit de taper "ENTREE".

Pour modifier une musique, il suffit de procéder de même que pour une danse, (Cf A): on utilise les flèches horizontales, ainsi que les touches "EFF" et "INS"
Pour écouter l'ensemble de la musique, tapez "E"

Attention Le programme considère que la musique est terminée au premier blanc, vide, qu'il rencontrera

C- CHOIX DE LA VITESSE

Choisissez la vitesse d'exécution de votre spectacle en vous déplaçant avec les touches "+" et "-" sur le tableau proposé

D- SAUVEZ VOTRE OEUVRE

Si vous désirez conserver votre spectacle sur cassette, placez une cassette vierge dans le magnétophone, appuyez simultanément sur "RECORD" et "PLAY" puis tapez "P".

Lorsque le magnétophone s'arrête, votre oeuvre est enregistrée... pour la postérité. Et n'oubliez pas de vérifier vos branchements !

E- RESTITUER VOTRE OEUVRE

Si vous voulez revoir un spectacle précédemment enregistré sur cassette, positionnez la cassette au début de la bande, pressez la touche "PLAY" du magnétophone et appuyez sur "E"

Note un spectacle est déjà enregistré sur la cassette du programme. Pour le voir, après avoir chargé BOLCHOI, laissez la cassette en place et la touche "PLAY" enfoncée, et appuyez sur "E". Puis quand le lecteur de cassette s'arrête, appuyez sur "F" pour voir le spectacle

F- VOIR LE SPECTACLE

Attention: il n'est évidemment pas possible de visionner un spectacle si vous n'avez rien entré auparavant (soit directement, soit par cassette)

Tapez "E", le théâtre du BOLCHOI se dessinera. Installez vous dans votre fauteuil et patientez de 10 secondes à une minute. Le spectacle commence alors

Un personnage exécute, sur votre musique, une danse enlevée, agile, plus ou moins rapide... la chorégraphie que vous avez programmée

Votre oeuvre est rejouée indéfiniment jusqu'à ce que vous appuyiez sur "ENTREE". Laissez votre doigt appuyé un certain temps, jusqu'au retour au menu principal

Conseil:

Chaque pas de danse a une durés différente Celle-ci, qui correspond à un nombre donné de notes, est inscrite après le code du pas, avant son nom. Pour que le même pas corresponde toujours à la même note, votre danse et votre musique doivent avoir la même durée Pour cela, jouez avec les différentes durées, et utilisez le pas "S"(immobile) qui dure exactement une note

G- FIGURE LIBRE

Cette option vous permet de dessiner vos propres figures. Vous disposez de 6 figures qui sont enchainées les unes aux autres pour former un nouveau pas de danse, intercalable dans le reste du programme exactement comme les autres

Lorsque vous tapez "G", une grille s'affiche sur la gauche de l'écran et les options suivantes vous sont proposées:

"E" pour entrer une figure

"V" pour voir s'exécuter l'une après l'autre les 6 figures

"S" pour sauver votre pas de danse sur cassette(procédez comme pour enregistrer un spectacle)

"L" pour lire un pas de danse préalablement enregistré sur K7 (procédez comme pour voir un spectacle)

● Retour au programme principal.

COMMENT DESSINER UNE FIGURE

Tapez "E" puis entrez le N° de la figure que vous désirez dessiner (de 1 à 6)

A l'aide des flèches horizontales et verticales, déplacez vous sur la grille en utilisant les touches "D" et "E" pour dessiner et pour effacer

Lorsque vous êtes satisfait de votre création, tapez "M" pour la mettre en mémoire Patientez alors 2 minutes environ, vous verrez le temps s'écouler

La figure se dessine ensuite telle qu'elle apparaîtra au cours de l'animation.

Tapez "ENTREE" pour continuer votre dessin.

Pour rappeler une figure déjà mémorisée, tapez "B" puis le N° de la figure qui s'affiche alors sur la grille

Attention. Pour être utilisée ou sauvegardée, toute figure dessinée doit être mémorisée

Note. Vous pouvez recopier une figure sur une autre Ainsi, pour recopier la figure 1 dans la figure 2, tapez "E", puis "2" (la grille vide s'affiche alors), puis "R" suivi de "1" (la figure 1 s'affiche alors dans la grille) Tapez ensuite "M" et la figure 1 (affichée sur la grille) se mémorise dans la figure 2

Et que le spectacle commence !

RECOMMANDATIONS D'UTILISATION DE VOTRE CASSETTE

NOUS VOUS CONSEILLONS DE:

- Ne pas poser vos doigts sur la bande;
- Ranger le logiciel dans sa boîte après usage,
- Eviter les températures élevées, l'humidité, la proximité de champs magnétiques,
- Eviter de manoeuvrer les touches du lecteur-enregistreur de programme (LEP) sans passer par le stop;
- Nettoyer régulièrement tous les organes en contact avec la bande (coton imbibé d'alcool à 90°)

*****GARANTIE*****

Cette cassette-programme est garantie par COKTEL-VISION

Cette garantie couvre les éventuels défauts de fabrication touchant le support physique du programme (bande magnétique), ainsi que la duplication du logiciel et les vices cachés.

La durée de cette garantie est de 12 mois à compter de la date d'achat et tout logiciel défectueux sera échangé pendant cette période

Toutefois, les droits attachés à cette garantie deviendraient caduques et sans effet en cas de mauvaise utilisation de la cassette, d'erreurs de manipulation ou de retour de la cassette sans le cachet revendeur, ni la date

Ce logiciel est la propriété intellectuelle de COKTEL-VISION. Toute reproduction, par quelques moyens que ce soit, est interdite.

COKTEL-VISION ne pourra être tenu pour responsable des dommages directs ou indirects causés par l'utilisation de ce logiciel.