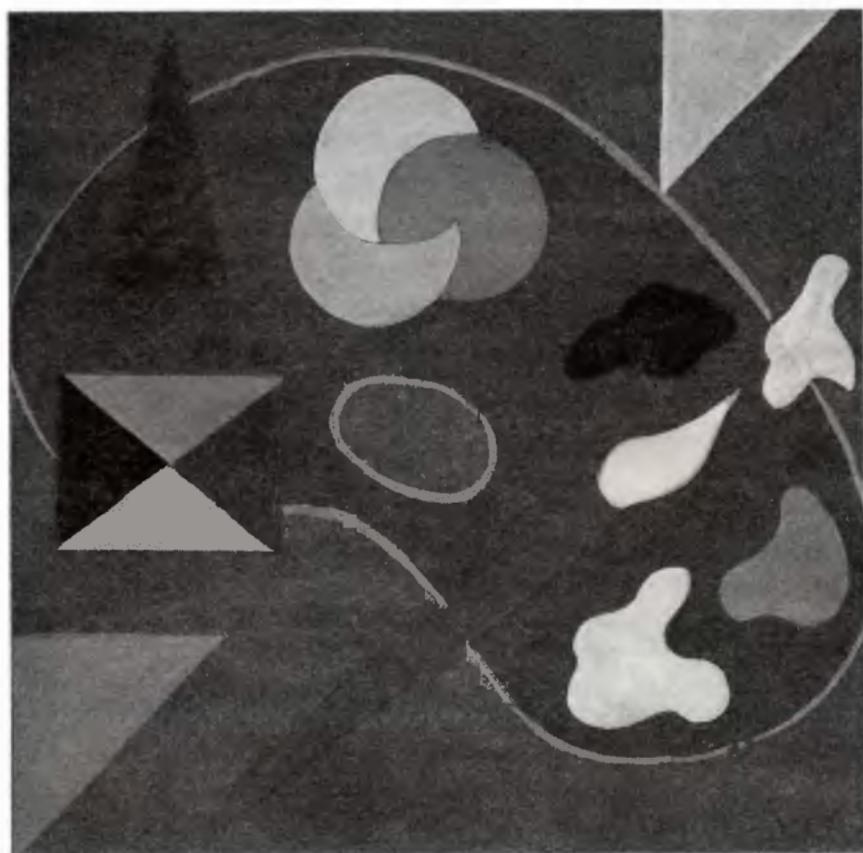


Le Petit Peintre



BELIN

LE PETIT PEINTRE

est un logiciel destiné aux enfants.

Souple et docile, il met au service de la spontanéité et de l'imagination tout un arsenal d'outils et de méthodes.

Ainsi l'enfant pourra-t-il à son gré découvrir des formes simples ou complexes, les organiser dans l'espace et composer son tableau ; le jeu des couleurs associé à la variété des tracés fera rapidement de lui un véritable "**petit peintre**"...

Artiste confirmé, il aura le loisir de signer son oeuvre et de la sauvegarder au choix sur cassette ou sur imprimante.

LE MENU GENERAL OFFRE TROIS POSSIBILITES :

- 1) Dessin au crayon optique.
- 2) Dessin au clavier, point par point.
- 3) Dessin avec les caractères télétel.

*De toute évidence, le **choix** numéro 1 ne peut être effectué que si votre ordinateur est muni d'un **crayon optique**.*

Nous ne saurions trop vous conseiller, du moins dans un premier temps, d'adopter l'ordre chronologique proposé ; en effet, chacun de ces modules respecte une progression par rapport au précédent : la création réclamera de plus en plus de précision et de réflexion.

Dès que vous aurez effectué votre choix, un tableau des symboles utilisés dans ce programme s'affichera à l'écran ; vous pourrez le consulter durant le temps nécessaire au chargement du premier module.

CES SYMBOLES CORRESPONDENT A DES COMMANDES

Dans le module n°1, vous pourrez agir en pointant **le crayon optique** sur la case choisie.

Dans les modules n°2 et n°3, vous devrez frapper **au clavier la touche** dont le **symbole** figure dans la case choisie.

LE CHOIX DES COULEURS

Dans tous les modules :

- la couleur de fond, bleu clair, ne varie pas ;
- vous disposez de 7 couleurs pour vos tracés : noir, rouge, vert, jaune, bleu foncé, violet et
- **bleu clair**, la couleur du fond pour effacer partiellement un dessin.

Dans le module n°1, pointez la case correspondante avec le crayon optique.

Dans les modules n°2 et n°3, frappez au clavier le numéro correspondant à la couleur choisie :

0 = noir	1 = rouge	2 = vert
3 = jaune	4 = bleu foncé	
5 = violet	6 = bleu clair	

Dans tous les cas, choisissez la couleur avant toute autre opération.

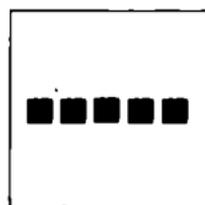
LE CHOIX DES TRACES



TRAIT CONTINU.

Option disponible dans le module n°1 seulement.

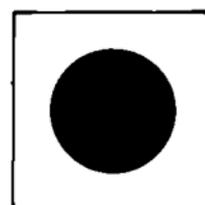
Si vous pointez cette case avec le crayon optique, vous dessinerez en trait continu.



TRAIT DISCONTINU.

Option disponible dans le module n°1 seulement.

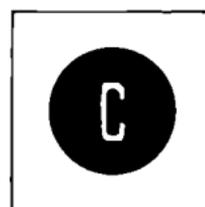
Si vous pointez cette case avec le crayon optique, vous dessinerez en trait discontinu.



CERCLE PLEIN.

Option disponible dans le module n°1 seulement.

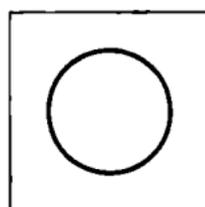
Si vous pointez cette case avec le crayon optique, vous dessinerez un cercle rempli de la couleur choisie.



CERCLE PLEIN.

Option disponible dans le module n°2 seulement.

Si vous frappez au clavier la lettre C, vous dessinerez un cercle rempli de la couleur choisie.



CERCLE.

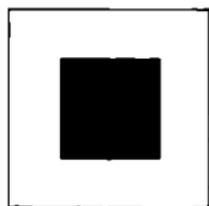
Option disponible dans le module n°1 seulement.

Si vous pointez cette case avec le crayon optique, vous dessinerez un cercle (dit "vide").

Remarques : dans le module n°1, le cercle "vide" ou le cercle plein s'obtiennent en pointant le crayon optique en 2 points. Le premier détermine le centre du cercle et le second un point de la circonférence. La distance entre les deux étant le rayon.

Dans le module n°2, la taille du cercle est constante ; son centre correspond au dernier point affiché à l'écran.

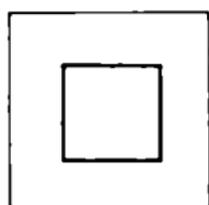
CARRE / RECTANGLE PLEINS.



Option disponible dans le module n°1 seulement.

Si vous pointez cette case avec le crayon optique, vous dessinerez un carré ou un rectangle rempli de la couleur choisie.

CARRE / RECTANGLE.

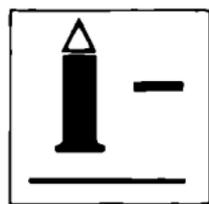


Option disponible dans le module n°1 seulement.

Si vous pointez cette case avec le crayon optique, vous dessinerez un carré ou un rectangle (dit "vide").

Remarque : dans le module n°1, le carré ou le rectangle, "vide" ou plein, est déterminé par 2 points : les extrémités d'une diagonale.

LEVE CRAYON.



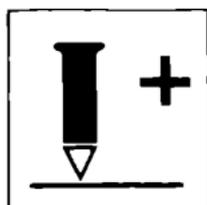
Option disponible dans le module n°2 seulement.

Si vous frappez au clavier le signe - ("moins"), vous pourrez vous déplacer en un point quelconque de l'écran sans laisser de trace.

VOIR BAISSÉ CRAYON.

BASSE CRAYON.

Option disponible dans le module n°2 seulement.



Si vous frappez au clavier le signe + ("plus"), vous annulez l'option LEVE CRAYON. Tout déplacement laissera alors une trace à l'écran, dans la couleur de votre choix.

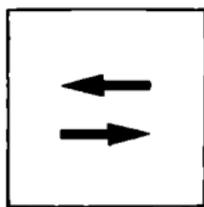
VOIR LEVE CRAYON.

LES DEPLACEMENTS

Dans le module n°1, vous utiliserez exclusivement le **crayon optique**, sans avoir recours au clavier.

Dans les modules n°2 et n°3, tout positionnement dans l'espace se fera grâce aux flèches suivantes :

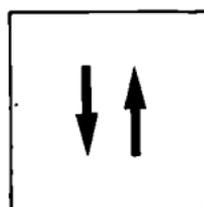
DEPLACEMENTS HORIZONTAUX.



Option disponible dans les modules n°2 et n°3.

Si vous frappez au clavier ces flèches, votre curseur se déplacera à gauche ou à droite.

DEPLACEMENTS VERTICAUX.



Option disponible dans les modules n°2 et n°3.

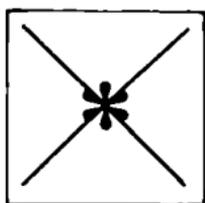
Si vous frappez au clavier ces flèches, votre curseur se déplacera en haut ou en bas.

Déplacements point par point dans le module n°2 ; déplacements de 8 points en 8 points dans le module n°3.

COMMANDES INTERNES

EFFACE ECRAN.

Option disponible dans tous les modules.

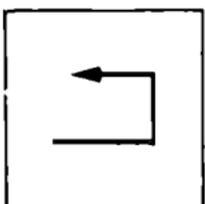


*Dans le module n°1, pointez cette case au crayon optique. Dans les modules n°2 et n°3, frappez au clavier le signe * ("étoile" ou "multiplication"). Dans tous les cas vous pourrez effacer l'écran intégralement.*

RETOUR AU MENU INTERMEDIAIRE.

Option disponible dans tous les modules.

Dans le module n°1, pointez cette case au crayon optique. Dans les modules n°2 et n°3, frappez au clavier la touche dont le symbole figure ici.



Vous obtiendrez un retour au menu intermédiaire proposant :

- de recommencer en restant à l'intérieur du même module ;*
- de passer à un des modules suivants ; laissez votre lecteur en position "lecture" ;*
- de quitter définitivement "le petit peintre" en frappant la touche F .*

ECRIRE UN TEXTE.

Option disponible dans les modules n°2 et n°3 seulement.



Dans les modules n°2 et n°3, frappez au clavier le signe " ("guillemets").

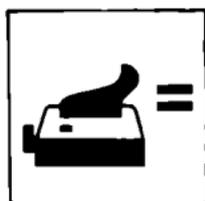
Dans tous les cas, votre curseur se positionnera en haut et à gauche de l'écran : vous pourrez y inscrire un texte en toutes lettres. Frappez **ENTREE** pour le valider.

Cette opération achevée, votre curseur reprendra position en son ancien point, là où vous aviez interrompu votre dessin.

COMMANDES PERIPHERIQUES

RECOPIE D'UN DESSIN SUR IMPRIMANTE.

Option disponible dans tous les modules.

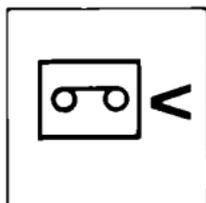


Vérifiez le branchement de votre imprimante.

Dans le module n°1, pointez cette case au crayon optique. Dans les modules n°2 et n°3, frappez au clavier le signe = ("égal"). "**Le petit peintre**" recopie automatiquement votre oeuvre.

SAUVEGARDE D'UN DESSIN SUR CASSETTE : ENREGISTREMENT.

Vérifiez que votre lecteur de cassette est en position d'enregistrement : touches "lecture" et "enregistrement" enfoncées.



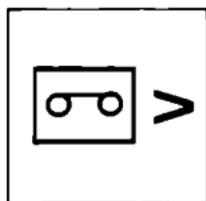
Positionnez votre cassette personnelle et :

dans le module n°1, pointez cette case au crayon optique ; dans les modules n°2 et n°3, frappez au clavier le signe < ("inférieur à...").

"Le petit peintre" enregistre automatiquement votre oeuvre.

RECUPERATION D'UN DESSIN SUR CASSETTE : CHARGEMENT.

Vérifiez que votre lecteur de cassette est en position de lecture : seule la touche "lecture" est enfoncée.



Positionnez votre cassette personnelle au numéro correspondant au dessin désiré et :

dans le module n°1, pointez cette case au crayon optique ; dans les modules n°2 et n°3, frappez au clavier le signe > ("supérieur à...").

"Le petit peintre" charge automatiquement votre oeuvre et l'affiche à l'écran.

Remarques :

Lorsque vous sauvegardez un dessin sur cassette, "**le petit peintre**" procédera à deux enregistrements successifs :

- le premier fichier aura pour nom **IMAGE 1** ou **IMAGE 2** ou **IMAGE 3** , suivant que vous serez dans le module n°1 ou n°2 ou n°3 ;
- le second fichier aura pour nom **COULEUR 1** ou **COULEUR 2** ou **COULEUR 3** , suivant que vous serez dans le module n°1 ou n°2 ou n°3.

Lorsque vous récupérerez un dessin de votre cassette, "**le petit peintre**" procédera à deux chargements successifs :

- **IMAGE 1** ou **IMAGE 2** ou **IMAGE 3** , suivant que vous serez dans le module n°1 ou n°2 ou n°3 ;
- puis **COULEUR 1** ou **COULEUR 2** ou **COULEUR 3** , suivant que vous serez dans le module n°1 ou n°2 ou n°3.

Veillez donc à bien positionner votre bande au début d'un fichier **IMAGE** (et non **COULEUR**) pour tout chargement de dessin personnel.

Impératif : pour tout enregistrement sur cassette, prenez soin de relever le numéro du compteur de votre lecteur.

MANIEMENT

MODULE PAR MODULE

MODULE N°1 / DESSIN AU CRAYON OPTIQUE .

- Régler la luminosité de l'écran.
- Le choix d'une option s'effectue en pointant le crayon optique sur la case correspondant au choix du compositeur.
- Choisir la couleur avant toute autre opération.

MODULE N°2 / DESSIN AU CLAVIER.

- Le curseur (un point) se déplace point par point à l'aide des flèches.
- Le choix d'une option s'effectue en frappant au clavier le symbole qui figure dans la case correspondante.
- L'option LEVE CRAYON permet de se déplacer sans laisser de trace ; l'option BAISSE CRAYON annule la précédente.
- Choisir la couleur avant toute autre opération.

MODULE N°3 / DESSIN CARACTERES TELETEL.

- Le curseur (un tiret) se déplace de 5 points en 8 points à l'aide des flèches.
- Le choix d'une option s'effectue en frappant au clavier le symbole qui figure dans la case correspondante.
- Pour effacer un caractère, positionnez votre curseur sous le caractère visé, choisissez la couleur n°6 et frappez A.
- Choisir la couleur avant toute autre opération.

Editions EDIL

18 bis, rue Violet 75015 Paris