

MELOPTICA



M05
T07

452017

PIERRE GARACHON



MISE EN MARCHÉ DU SYSTÈME SUR TO7

UTILISEZ LA FACE ROUGE DE LA CASSETTE

Connectez le micro-ordinateur :

- à votre téléviseur ;
- au lecteur enregistreur de programmes.

Mettez la cartouche BASIC dans son logement.

Mettez sous tension :

- le téléviseur ;
- le TO7 (interrupteur en bas à droite du clavier). Le témoin lumineux rouge s'allume. Vous avez à l'écran le « menu » initial.

Si le programme utilise le crayon optique, appuyez sur la touche **F** du clavier et réglez le crayon. (Si le crayon optique ne réagit pas, augmentez le niveau de luminosité de votre téléviseur).

Introduisez la cassette (Face ROUGE) dans votre lecteur de programmes. Rembobinez la cassette. Mettez le compteur à zéro.

Appuyez sur la touche **▶** du lecteur pour la mettre en mode « lecture ».

Pour charger le programme, tapez la touche **F** du clavier, ou pointez l'écran avec le lecteur optique.

MISE EN MARCHÉ DU SYSTÈME SUR MO5

UTILISEZ LA FACE VERTE DE LA CASSETTE

Connectez le micro-ordinateur :

- à votre téléviseur ;
- au lecteur enregistreur de programmes.

Mettez sous tension. Vous avez à l'écran :

```
M05 BASIC 1 0
(C) Microsoft 1984
OK
—
```

Introduisez la cassette (Face VERTE) dans votre lecteur de programmes.

Rembobinez la cassette. Mettez le compteur à zéro.

Appuyez sur la touche **▶** du lecteur pour la mettre en mode « lecture ».

Pour charger le programme, tapez au clavier : RUN " CASS: " puis appuyez sur la touche **ENTRÉE**.

MELOPTICA

Pierre Garachon

SOMMAIRE

	page
CARACTÉRISTIQUES	3
PRINCIPES ET OBJECTIFS	4
POUR COMMENCER	5
CHOIX DES TRAMES	6
CRÉER UN FOND	9
LE DESSIN	10
GESTION D'UN FICHIER-IMAGES	12
QUELQUES CONSEILS	14
ANNEXE	16

CARACTERISTIQUES

Age: à partir de 8 ans.

Nombre d'utilisateurs: 1.

Utilisation: crayon optique indispensable.

En cas d'insuffisance de luminosité, le programme sollicite l'utilisateur pour faire un réglage correct.

PRINCIPES ET OBJECTIFS

MELOPTICA a été conçu pour permettre à des débutants d'améliorer leur sens des couleurs en élaborant eux-mêmes les teintes nécessaires à leur tableau.

Ce logiciel est autant un outil de création graphique que d'enseignement. Comme un peintre, il conduit l'utilisateur à :

- choisir ses teintes en combinant, comme il le désire, effets de couleurs et effets de trames ;
- prendre en main la composition du tableau.

MELOPTICA comporte ainsi deux phases principales :

- une phase de "définition graphique" où l'utilisateur choisit les différentes trames qui pourront lui donner, une fois colorées, l'effet graphique escompté ;
- une phase de dessin où l'on utilise les teintes précédemment mises au point pour composer, tache après tache, le tableau.

Les professeurs d'Arts Plastiques trouveront sûrement ici matière à leur enseignement et **MELOPTICA** s'adresse à tous les enfants à partir de huit ans.

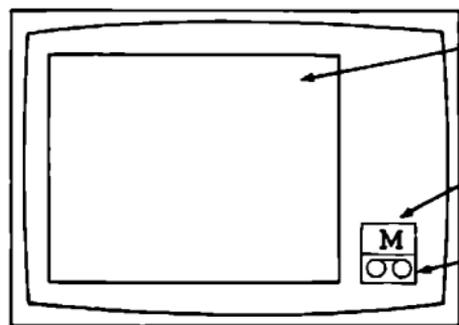
Il est souhaitable cependant que l'enfant qui abordera ce logiciel soit préalablement averti de quelques règles fondamentales concernant le graphisme.

Le succès sera fonction des exercices suivis et des conseils prodigués par des amateurs éclairés.

POUR COMMENCER

- Pointez la case correspondante au type de votre micro-ordinateur (TO 7, TO 7/70) ;
- pointez la page "MELOPTICA" ;
- choisissez alors le nombre de couleurs avec lesquelles vous travaillerez (8 pour le TO 7, 8 ou 16 pour le TO 7/70).

L'ordinateur vous propose alors le menu suivant :



On appelle MELOPTICA en pointant la page blanche.

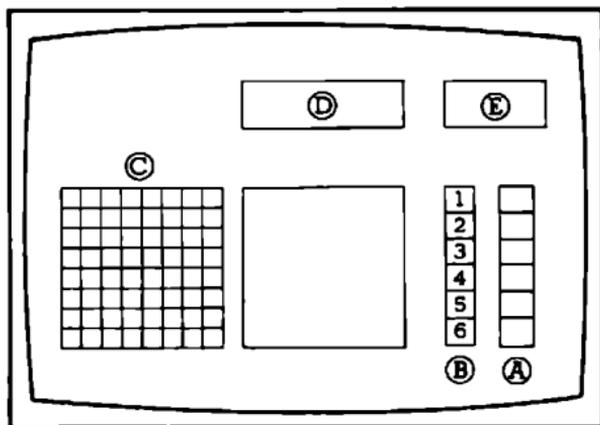
On appelle le programme de définition graphique en pointant la lettre **M**.

On appelle le fichier images en pointant le symbole **OO**.

LE CHOIX DES TRAMES

Après avoir pointé la lettre **M** au menu, le programme met à votre disposition 6 matrices qui sont modifiables durant la phase de définition graphique.

Les trames déjà existantes apparaissent à droite de l'écran avec un numéro propre qui les identifie.



L'utilisateur peut recréer les 6 trames selon son idée, en gardant à l'esprit l'effet désiré pour chacune d'elles.

CRÉATION

On crée une trame de toutes pièces en pointant le numéro correspondant. Il suffit alors de noircir certaines cases avec le crayon optique pour obtenir la "grille" désirée, ou, d'effacer vos cases noircies en les repointant. Lorsque vous aurez jugé votre trame satisfaisante, vous la validerez en pointant la case D.

MODIFICATION

On peut aussi modifier une trame qui existe déjà en la pointant directement avec le crayon optique (A). Celle-ci s'aggrandira dans la grille (C) et vous n'aurez plus qu'à la modifier en noircissant ou en effaçant les cases qui la compose. Il suffira enfin de la valider (D) pour qu'elle prenne sa place parmi les 5 autres (A).

VALIDATION

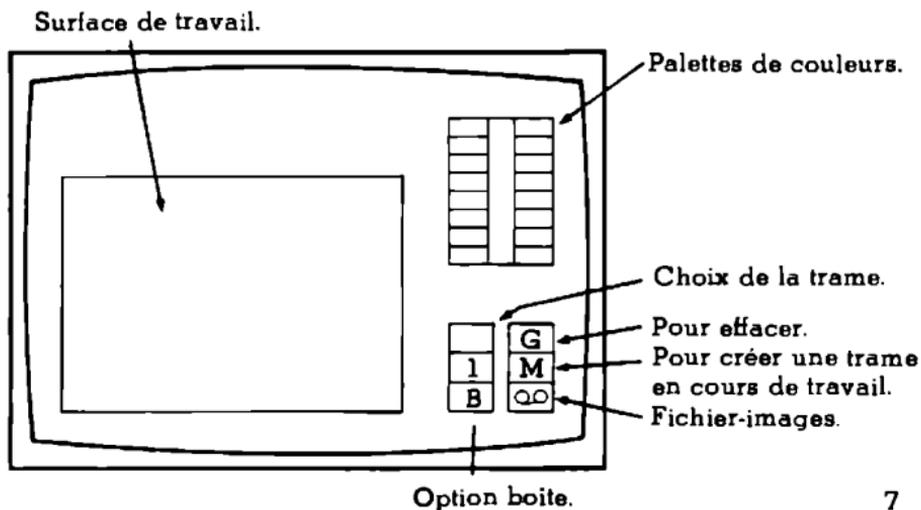
Une fois la trame définie, il suffit de pointer la case validation (D). Un signal retentira, la nouvelle trame remplacera l'ancienne et vous pourrez recommencer pour les autres matrices ou bien les conserver intactes en pointant et en validant sans passer par la grille.

COLORATION

On appelle le programme de coloration des trames en pointant la palette (E).

Attention : une fois le programme de coloration sélectionné, vous ne pouvez plus modifier les trames 1 à 9 mais seulement la 10.

La palette pointée, le message : "choisissez une trame en pointant sur le compteur" s'affiche à l'écran accompagné d'une case comportant le n° 0. Pointez cette case, le dessin suivant apparaît :





En pointant le chiffre contenu dans le compteur (0), on fait défiler les différentes trames que l'on a à sa disposition. Il convient tout d'abord de préparer l'écran ou la surface de travail, le fond de votre tableau, avant de passer au dessin.

Le programme met à la disposition de l'utilisateur, en plus des 6 trames créées précédemment (numérotées de 1 à 6), trois motifs prévus pour réaliser des mélanges optiques (deux couleurs), ces motifs sont fins et ne peuvent pas être modifiés (Motifs 7, 8 et 9).

En plus de ces motifs préexistants, on peut définir un motif transformable à volonté, pour parfaire un détail pendant la phase de dessin (il apparaîtra en petit, en bas et à droite de votre écran après avoir pointé la lettre M).

Attention: Cette trame est la seule que vous pourrez modifier lors de la phase de dessin, c'est celle qui porte le n° 10.

CRÉER UN FOND

Pour choisir une trame de fond pour votre dessin, on pointe un des 9 motifs avec le crayon optique.

On pique alors franchement dans la bande centrale de la plaquette pour trouver :

- une couleur pour le motif en piquant une première fois dans la palette ;
- une couleur pour le fond du motif en appuyant une seconde fois sur la palette.

Remarques :

- un signal sonore confirme la saisie de chaque couleur ;
- choisir deux fois la même couleur donne une teinte unie ;
- tant que l'on n'a pas validé en pointant le centre de l'écran, on peut toujours changer de motif et de couleur de fond ;
- lorsqu'on a validé, un signal sonore confirme que la préparation est achevée et que l'on peut dessiner.

Attention : une fois validée, la trame de fond ne pourra plus être changée, sauf si vous décidez de gommer tout l'écran.

Une fois le fond sélectionné, vous allez dessiner par dessus en utilisant l'une des 10 trames que vous propose l'ordinateur.

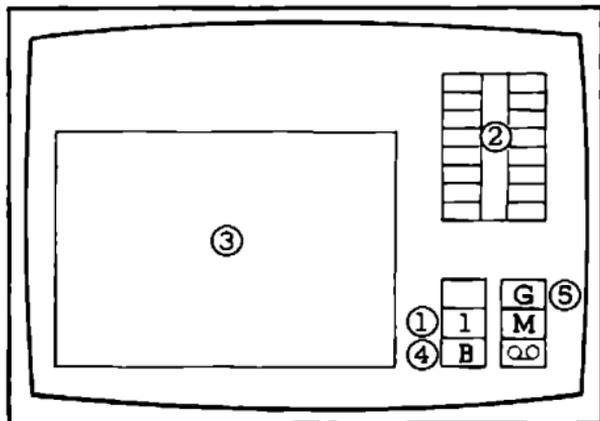
LE DESSIN

Pour choisir une trame on pointe d'abord dans la case  (1).
On saisit alors deux couleurs dans la bande centrale (2) qui détermineront les composantes de cette trame.
On peut maintenant dessiner sur l'écran avec le crayon optique.
Après avoir choisi et mis en couleur une trame, on peut faire du dessin "par boîte" en pointant en  (4).
Une fois choisie et coloriée la trame, on pointe la surface de travail (3).
Le processus peut se répéter ainsi autant de fois que l'on veut.

GOMMER

Pour effacer l'écran, il faut pointer le crayon sur la lettre G (5). 4 possibilités s'offrent alors :

- répondre "NON" (N) au clavier et rien ne se passe ;
- répondre "OUI" (O) et dans ce cas vous retournerez au programme "préparation de la surface de travail" en effaçant entre temps le contenu de l'écran ;
- frapper **RAZ** au clavier ; l'ordinateur retournera au menu (création des trames) tout en conservant les motifs déjà créés ;
- frapper **ENTREE** au clavier ; dans ce dernier cas vous réinitialiserez le programme en effaçant tous les motifs préalablement créés.



CRÉATION D'UNE TRAME EN COURS DE TRAVAIL

Pour créer une trame en cours de travail, on pointe en **M** (6). Apparaît alors une mini-trame en bas à droite de l'écran qu'il suffit de définir, de colorier puis d'utiliser.

Une fois validée, cette trame pourra s'appeler par son numéro (10). En revanche vous ne pourrez plus la modifier sans avoir à la dessiner une nouvelle fois.

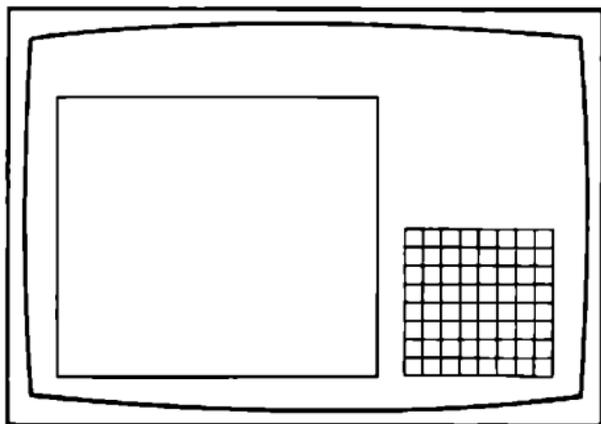
Pour dessiner, vous pouvez piquer l'écran ou faire glisser le crayon à la surface du verre.

DESSIN PAR BOITE

Pour réaliser des encadrements rectangulaires ou carrés, pointer **B** (boîte). On peut obtenir des surfaces en appuyant en même temps sur la touche P (plein).

- un dièse (#) signale que l'on est en option "boîte",
- on pointe sur l'écran les extrémités de la diagonale de la "boîte",
- pour vous aider à la placer, un nouveau dièse indique où vous avez situé le premier point.

Pour retrouver le coup par coup, pointer le compteur.



GESTION D'UN FICHIER-IMAGE

Vous venez de réaliser un dessin et vous le sauvez sur bande magnétique ou sur disquette. Votre ordinateur enregistre la forme puis la couleur du dessin.

Il est dès lors possible de faire lire à l'ordinateur, sur une bande magnétique (ou sur disquette), les informations concernant la forme et sur une autre partie de la bande ou même sur une autre bande, les informations concernant la couleur d'un autre dessin.

PREMIER CAS

Vous êtes au menu. Si vous pointez le symbole , l'ordinateur répond par le message :

"APPEL IMAGE, ? (O/N)"

Si vous confirmez, l'ordinateur demande de préciser : cassette ou disquette (C/D)

"FORME OU COULEUR ? (F/C)"

Si vous avez choisi F (forme), le magnétophone démarre, quand il s'arrête, l'ordinateur demande :

"SUITE LECTURE ? (O/N)"

Selon votre réponse, vous dessinez ou bien vous attendez pour ce faire que la lecture couleur soit achevée.

DEUXIÈME CAS

Vous travaillez avec le programme principal. Si vous pointez , l'ordinateur vous envoie le message :

"APPEL IMAGE (A) ENREGISTREMENT (E)"

- Si vous répondez A, la procédure suivie est celle décrite ci-dessus.
- Si vous répondez E, l'ordinateur demande confirmation.
- Si vous répondez O, il pose la question :

"QUEL NOM ?"

(sous-entendu, voulez-vous donner à votre dessin)

En répondant, il est inutile de taper plus de huit lettres, l'ordinateur ignore tout ce qui est au-delà.

Lorsque vous enregistrez un dessin, il est conseillé de noter le numéro du début de l'enregistrement (celui de la forme); le numéro du début de l'enregistrement couleur, le numéro de la fin et le nom du dessin.

Exemple: 90 - 120 - 149 "PAYSAGE"

Cette précaution permet de rappeler une image entière ou l'une de ses parties seulement.

Il y a aussi un autre avantage à connaître précisément l'endroit où débute chaque enregistrement : si, pendant la lecture d'un fichier image, un problème survenait (IØ error), l'ordinateur vous l'indiquerait par ce message :

"PROBLÈME DE LECTEUR/ENREGISTREUR"

Vous devriez alors positionner la bande au début de la séquence en cours en utilisant ces repères. Le programme repart en appuyant sur **ENTRÉE**.

QUELQUES CONSEILS

Le bon déroulement du programme est fonction du bon réglage de la lumière.

Le crayon optique doit être tenu perpendiculairement à la surface de l'écran.

Il faut se souvenir qu'en lecture, le crayon optique est insensible au rouge et au noir : on ne peut donc retoucher un dessin dans ces conditions ni utiliser une trame comme motif de fond en rouge et en noir.

Cependant, un fond constitué de motifs teintés de rouge ou de noir est utilisable sans problème si ces couleurs ne sont pas dominantes.

PERSPECTIVE :

Pour un motif éloigné, on choisira de préférence une trame fine, de manière à accentuer l'effet de perspective.

A mesure que l'on s'éloigne vers l'horizon, les couleurs palissent ; il faudra donc en tenir compte en utilisant des mélanges moins vifs.

COULEURS :

On peut "rompre" une couleur trop vive en la mélangeant à du noir ou à du gris.

Les couleurs primaires sont : le jaune, le bleu et le rouge. Les mélanges de deux quelconques de ces couleurs sont toujours complémentaires avec le troisième.

Exemple : bleu + rouge = violet, complémentaire du jaune.

GRAPHISME :

Vous pouvez déjà, dans une trame, reproduire un motif précis que vous pourrez réutiliser ensuite.

Exemple : une mouette vue de loin.

TRAMES:

Celles utilisées dans **MELOPTICA** correspondent à des figures géométriques "à carreaux", dont on peut noircir certaines cases à volonté de manière à faire apparaître un motif voulu.

MÉLANGE OPTIQUE:

Regardez l'écran de votre télévision de près: chaque couleur peut se résoudre en un certain nombre de points colorés primaires, qui font naître une nuance à mesure que l'on s'éloigne: c'est ce qu'on appelle un effet de mélange optique.

ANNEXE

"MELOPTICA" est enregistré une fois sur chaque face de la cassette. Les enregistrements de la face A sont compatibles avec le système TO 7 et TO 7/70 et ceux de la face B avec le système MO 5.

Lorsque le joueur sera bien familiarisé avec "MELOPTICA", il pourra relever le numéro du compteur du lecteur de programme lors du chargement de chaque enregistrement, et compléter le tableau ci-dessous :

	FACE A	FACE B
EN-TÊTE		
MELOPTICA		

Pour retrouver directement le jeu, positionnez la bande sur le numéro relevé au compteur de votre lecteur de cassettes et chargez le programme comme il est indiqué à la page "Mise en marche du système".

ATTENTION!

Pour le système TO 7 et TO 7/70: FACE ROUGE.

Pour le système MO 5: FACE VERTE.

CONSEILS D'UTILISATION DES LOGICIELS VIFI NATHAN

Cassettes

IL EST IMPERATIVEMENT RECOMMANDE DANS L'UTILISATION :

● du magnétophone :

- d'éviter de passer de l'avance rapide au retour rapide et vice versa sans passer par le stop ;
- nettoyer de temps en temps avec un coton imbibé d'alcool (à 90°C) la tête magnétique, les galets d'entraînement et les guides-bandes de votre magnétophone, ou avec une cassette autonettoyante ;

● de la cassette :

- ne pas toucher la bande avec les doigts ;
- protéger de la poussière en rangeant la cassette dans sa boîte ;
- éviter les hautes températures, l'humidité et le voisinage avec les champs magnétiques.

CONDITIONS DE GARANTIE

1 - Conditions générales

De cette cassette, cartouche ou disquette protégée par copyright, toute reproduction directe ou indirecte par quelque moyen électronique, électrique, magnétique, optique, laser, acoustique ou toutes autres technologies similaires existantes ou à venir est strictement interdite sous peine de poursuite.

2 - Conditions de garantie

Cette garantie couvre les défauts de fabrication des composants physiques de la cassette, de la cartouche ou de la disquette, et les erreurs éventuelles de duplication des programmes.

ECHANGE STANDARD DU LOGICIEL CHEZ VOTRE REVENDEUR :

- gratuitement pendant un an à compter de la date d'acquisition pour les cassettes, les disquettes et les cartouches.

