

# JE DESSINE

CRÉATION GRAPHIQUE



**MO  
TO7**  
450306

SUZANNE ET  
MICHEL UTURALD



De cette notice, cassette ou cassette protégée par ©.  
Toute reproduction directe ou indirecte, par quelque moyen que ce soit  
électronique, électrique, magnétique, optique, laser, acoustique, impression,  
ou toutes autres les technologies similaires existantes ou à venir  
est strictement interdite sans permis de paratexte  
Copyright © 1984 by VÉLITE/NATHAN  
17 rue d'Uzès, 33007 PAIRS

## MISE EN MARCHÉ DU SYSTÈME SUR T07.

### 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 T07 (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 **3** du clavier et réglez le crayon. (Si le crayon optique ne réagit pas, agissez sur 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 le mettre en mode « lecture ».

Pour charger le programme, tapez la touche **3** 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 :

```
MO5 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 le mettre en mode « lecture ».

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

# JE DESSINE

Michel et Suzanne UTURALD

(C) Copyright Vifi International 1984

**Age** : à partir de 8 ans

**Utilisation** : manettes de jeu

### Le Jeu

- Vous pouvez dessiner sur l'écran en utilisant les 8 positions de la manette de droite, et ainsi tracer très simplement des lignes.
- Pour des dessins plus variés, le clavier se transforme en tableau de commande pour votre pinceau magique. En appuyant sur certaines touches, vous pourrez :
  - changer la largeur du pinceau
  - changer sa couleur (8 couleurs pour le T07 et T07/70, 16 couleurs pour le MO5)
  - dessiner en pointillés
  - faire des mosaïques
  - écrire sur l'écran
  - tracer des droites dans n'importe quelle direction
  - tracer des cercles, des anneaux, des arcs, des spirales...
- Vous pouvez vous amuser avec votre dessin :
  - en remplaçant instantanément une couleur par une autre sur tout l'écran,
  - en changeant la couleur du cadre.
  - en dupliquant certaines parties de votre dessin.
- Si vous possédez l'extension mémoire, vous pouvez :
  - garder provisoirement votre dessin en mémoire
  - le faire revenir sur l'écran quand vous voulez.
- Vous pouvez enregistrer votre image sur cassette ou sur disquette et utiliser cette image dans vos programmes.

Vous pouvez afficher à nouveau ces images sur l'écran et les compléter si vous voulez.

## PREPARATION DU MATERIEL DE DESSIN

- Après la page de présentation, l'écran apparaît en bleu. Votre pinceau est jaune et fin (largeur 1). Vous pouvez tout de suite dessiner.

- Il est commode de coller, au-dessus des touches de 1 à 8, des auto-colants de couleur, dans l'ordre : noir 1 , rouge 2 , vert 3 , jaune 4 , bleu 5 , violet 6 , bleu clair 7 , blanc 8 .

- Facultatif : avant de commencer votre dessin, et seulement dans ce cas, vous pouvez préparer votre fond en faisant des bandes de couleur. Ceci permet par exemple de situer l'horizon (bande bleu clair au-dessus d'une bande verte par exemple). Il faut taper **H** sur le clavier, puis taper pour chaque ligne la touche correspondant à la couleur souhaitée. Un son grave vous dit que vous devez encore indiquer des couleurs. En tout, il faut donner 25 couleurs pour préparer le fond.

*Pour faire une zone bleue, il est plus commode d'utiliser une autre couleur pour la préparation du fond, puis de remplacer cette couleur par du bleu grâce à l'instruction **M** expliquée plus loin.*

- Attention : si vous utilisez un lecteur de disquettes, ne chargez pas le basic D.O.S.

## LE DESSIN

### LA MANETTE

- Elle permet de déplacer le pinceau sur l'écran.
- Si on appuie en même temps sur le bouton « action » de la manette le pinceau ne laisse pas de traces. En même temps, un petit trait noir montre l'endroit où on dessine et un point blanc donne la position de la pointe du pinceau (utile pour les dessins précis).
- Si le pinceau sort de l'écran, on entend les notes « REDO ». Le pinceau continue à se déplacer en dehors de l'écran. On peut le ramener sur l'écran en le dirigeant avec la manette ou en appuyant sur la touche qui remet le pinceau au centre de l'écran.

### LE CLAVIER

Voici tout ce que vous pouvez faire en tapant sur des touches, choisies pour retenir facilement leur fonction.

**C** (couleur) puis une touche de 1 à 8 change la couleur du pinceau.

Pour le T07/70, vous disposez de 8 couleurs :

— tapez **C** puis une touche de 1 à 8.

Pour le M05, vous disposez de 16 couleurs :

— pour obtenir les couleurs primaires, tapez **C** puis une touche de 1 à 8

— pour obtenir les demi-teintes, tapez

**C** puis 9 puis une touche de 1 à 8.

Tableau récapitulatif des codes couleurs :

1 : noir	9 1 : gris
2 : rouge	9 2 : rouge clair
3 : vert	9 2 : vert clair
4 : jaune	9 4 : jaune clair
5 : bleu	9 5 : bleu clair
6 : violet	9 6 : rose indien
7 : cyan	9 7 : cyan clair
8 : blanc	9 8 : orange

- Un trait témoin de la couleur choisie s'affiche dans la case de contrôle en bas à droite de l'écran.
- Cette case indique toujours le genre de trace que le pinceau est prêt à dessiner.

**L** (largeur) puis une touche de 1 à 8 modifie la largeur du pinceau.

- Pour des dessins précis et l'écriture : L1
- Pour le contour d'un dessin à colorier : L2
- Pour le coloriage : L3 le long des bords faits avec L2, puis L8

**V** (vitesse) puis une touche de **1** à **9** permet d'espacer plus ou moins les traces laissées par le pinceau.

- En combinant cette instruction avec la précédente, on peut obtenir des pointillés (L1 et V suivi d'un nombre de 2 à 8) ou des mosaïques (le nombre indiqué après V doit dépasser de 1 ou 2 le nombre indiqué pour L)

- V8 permet de se déplacer rapidement sur l'écran.

- L8 V8 permet de couvrir vite de grandes zones en couleur.

**B** (bord) puis une touche de **1** à **9** remplace la couleur du bord (cadre) par la couleur indiquée.

**RAZ** efface tout l'écran, mais n'affecte pas un double éventuel.

**G** (garde), si votre appareil est muni d'une extension mémoire, garde provisoirement un double de l'écran en mémoire, instantanément.

- Vous pouvez alors effacer l'écran, faire même un autre dessin. Le double reste en mémoire tant que l'ordinateur reste branché et que vous ne remplacez pas par un autre double.

**D** (double), si votre appareil est muni d'une extension mémoire, affiche à nouveau sur l'écran un double précédemment mis en mémoire avec **G**.

**M** (modifiée) puis deux touches de **1** à **9** remplace une couleur par une autre sur tout l'écran.

- Le 1<sup>er</sup> nombre indique la couleur à faire disparaître.

- Le 2<sup>e</sup> indique la couleur qui la remplace.

Faites un double avec **D** avant d'utiliser cette instruction, ou bien réfléchissez au choix des couleurs.

**T** (tourne) puis une touche de **1** à **9** trace des courbes.

- Un petit trait qui tourne apparaît dans la case de contrôle.

- Lorsque vous appuyez sur le bouton « action » de la manette, ce trait indique la direction de départ de la courbe que vous allez dessiner.

- Le tracé se poursuit pendant tout le temps que vous appuyez sur « action ».

Si vous appuyez assez longtemps, vous obtenez un cercle.

- La courbe se trace dans le sens des aiguilles d'une montre.

Pour tourner en sens inverse, après avoir tapé **T**, il faut taper **—**, puis une touche de **1** à **9**.

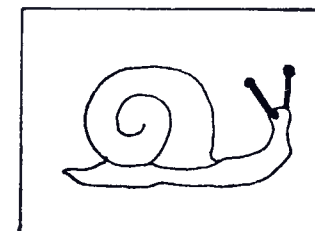
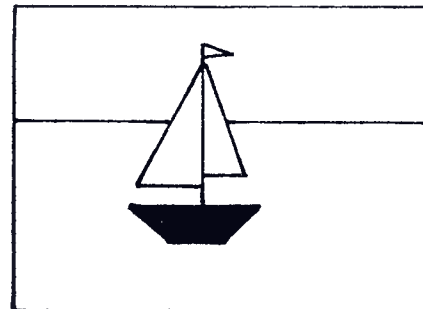
- Pour obtenir des cercles encore plus grands, au lieu de taper une touche de **1** à **9**, tapez en majuscule les lettres de A à Z (et en minuscule pour obtenir des cercles encore plus énormes...).

- Pendant le tracé de la courbe (en appuyant toujours sur « action ») vous pouvez changer la largeur, la couleur et l'espacement des traces laissées par le pinceau, et même la courbure et le sens de rotation. Vous obtenez des anneaux, des spirales...

**T** puis **Ø** permet de tracer des droites dans n'importe quelle direction en utilisant le bouton « action » et le clavier comme pour les cercles et les courbes.

**?** permet d'écrire sur l'écran dans la couleur du pinceau.

Les touches **←**, **→** et **↓** permettent de positionner le curseur. Quand vous avez fini de taper votre texte, la touche **↩** vous fait revenir aux commandes de dessin.



horizon : H 7 (10 fois) 5 (15 fois)  
contour de la coque: C1L2  
coloriage de la coque: L3  
voiles : L2C8 et T0, puis remplissage avec L3  
C8L4 pour faire disparaître la case de contrôle

coquille faite avec T suivi de nombres de plus en plus grands, puis de majuscules.  
Pied de l'escargot à la manette.

**S** (sauve), permet de sauver sur cassette ou sur disquette le dessin réalisé. Tapez **C** (cassette) ou **D** (disquette), puis **ENTRÉE**. Tapez le nom que vous voulez donner à votre dessin, puis **ENTRÉE**.

Vérifiez que le périphérique concerné est prêt, puis appuyez une deuxième fois sur **S** pour enregistrer.

**R** (ramène) permet de ramener sur l'écran une image sauvée sur cassette ou disquette.

Tapez **C** ou **D**, puis **ENTREE**

**E** (effaceur) permet d'effacer de petits segments sur l'écran et de les remettre dans la couleur de fond.

On se dirige avec la manette.

Le segment visualisé n'est pas effacé si on appuie sur le bouton « action » de la manette.

On revient aux commandes de dessin en tapant sur la touche ←.

**F** (frise) permet de dupliquer une partie d'un motif.

Pour utiliser au mieux cette commande, entraînez-vous avec des motifs simples.

Appuyez sur la touche **F**, puis à l'aide de la manette, amenez un premier curseur clignotant sur le motif à recopier.

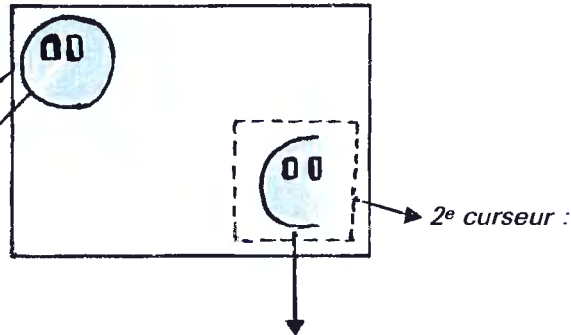
Pressez ensuite sur la touche **ACTION** de la manette et MAINTENEZ-LA APPUYÉE tout en amenant un second curseur clignotant à l'endroit où vous désirez reproduire le motif.

Relâchez la touche **ACTION**. Balayez ensuite avec la manette autour du deuxième curseur. L'ordinateur reproduira alors au fur et à mesure toute la zone se trouvant autour du premier curseur.

Exemple :

Dessin à reproduire :

1<sup>er</sup> curseur : point de repère du dessin original.



En balayant avec la manette la zone située autour du second curseur vous allez reproduire tout ce qui est dessiné autour du premier curseur.

## QUELQUES CONSEILS

- Pour rectifier un dessin, il est souvent plus pratique de dessiner par-dessus dans une couleur bien choisie.
- Si votre dessin vous convient, mais que vous voulez essayer de le compléter sans être sûr du résultat, faites un double avec **G** (si vous utilisez l'extension mémoire).
- Pour décalquer des images, vous pouvez les dessiner sur une feuille de cellophane avec des feutres, puis placer cette feuille sur votre écran et essayer de suivre les traits grâce à la manette.
- Si vous voulez un dessin sur fond clair, faites-le sur fond sombre, puis vérifiez la couleur du fond avec **M**. Vos yeux seront ainsi ménagés.
- Notez les noms des dessins sauvés sur cassette ou disquette pour pouvoir les rappeler (seules les 7 premières lettres sont conservées).
- Si, par mégarde, vous appuyez sur **S** ou **R** appuyez ensuite sur **D**, même si vous n'avez pas de lecteur de disquette (et sinon en enlevant la disquette). Vous reviendrez ainsi rapidement aux commandes de dessin;
- Le programme est conçu pour ne jamais se bloquer.

Si vous n'arrivez pas à dessiner, n'oubliez pas que :

- si l'ordinateur émet un son grave, il attend que vous tapiez une touche de **1** à **8** ;
- si l'ordinateur joue deux notes (RE-DO), le pinceau est en-dehors de l'écran. Vous pouvez le ramener au centre du dessin en appuyant sur la lettre **O** ;
- si la lettre E est affichée en bas à droite, vous êtes en effaçage. Tapez n'importe quelle touche pour revenir aux commandes de dessin ;
- votre tracé est invisible si le fond a la même couleur que le pinceau ;
- si les lettres ab sont affichées en bas à droite, vous êtes en écriture. Tapez ← pour revenir aux commandes de dessin.

● « Je dessine » est enregistré sur chaque face de la cassette. La face A est compatible avec les systèmes T07 et la face B avec le système M05.

● Chaque enregistrement se compose de deux parties :

— une entête

— le jeu

● Lorsque vous serez bien familiarisé avec la manipulation de la cassette, vous pourrez relever le numéro de compteur du lecteur de programme, lors du chargement de chaque partie ; vous pourrez alors compléter le tableau ci-dessous.

Face	Numéro de compteur
ENTETE	.....
JEU	.....

● Pour accéder directement au jeu, il suffira de bien positionner la bande de la cassette à l'aide du numéro de compteur et de charger le programme comme il est indiqué à la page : « Mise en marche du système ».

## ATTENTION !

**SYSTEME T07 : FACE ROUGE**

**SYSTEME M05 : FACE VERTE**

# LISTE DES LOGICIELS VIFI NATHAN SUR T07 T07/70 ET M05

## JEUX

**GEMINI** : Les cartes retournées

**MOTUS** : Chercher le mot

**TRIDI 444** : Aligner 4 pions dans l'espace

**TRAP** : Le labyrinthe

**PICTOR** : La palette magique

**MELODIA** : Jeu de création musicale

**QUEST** : Questions-réponses

**BACKGAMMON** : Un classique

**MELIMEMOT** : Chercher les mots

**YAMS POKER SOLITAIRE** : Trois grands classiques

**LABYRINTHE SURVIE** : Jeu de stratégie

**INITIATION AUX ECHECS** : Trois volumes

**JE DESSINE** : Création graphique

**UN MOT POUR LE COMPTE** : Jeu de chiffres et de lettres

**SYNTHETIA** : Synthétiseur musical

## MICRODIDACTS

### PREELEMENTAIRE

**RONDE DES CHIFFRES** : A partir de 2 ans

**RONDES DES FORMES** : A partir de 2 ans

**SIGNES DANS L'ESPACE** : A partir de 5 ans

**NOIX DE COCO** : Ensemble, logique, relations (sur T07 ET T07/70 uniquement)

### ELEMENTAIRE

**CARRE MAGIQUE** : Savoir calculer (sur T07 et T07/70 uniquement)

**ENCADREMENT** : Savoir calculer (sur T07 et T07/70 uniquement)

**L'HORLOGE** : Savoir lire l'heure (sur T07 et T07/70 uniquement)

**LA CAROTTE MALICIEUSE** : Se repérer et se déplacer sur un plan quadrillé

**MES PREMIERS MOTS CROISES** : Français - vocabulaire - 2 volumes

**MOTS EN FLEURS** : Construire des mots

**CARTE DE FRANCE** : Mers, fleuves, villes et montagnes

### COLLEGE

**MULTIPLICATIONS CASSE-TETE**

### LANGUES

**GUTTEN TAG** : 2 volumes doubles (sur T07 et T07/70 uniquement)

**ANGLAIS** : 4 volumes doubles

### INFORMATIQUE

**DIALOGUE AVEC UNE SAUTERELLE** : Premiers programmes

**INITIATION AU LANGAGE BASIC** : 6 volumes (sur T07 uniquement)

**PREMIERS PAS VERS LE BASIC** : 2 volumes (sur M05 uniquement)

### ET ENCORE...

**LA CLE DES CHANTS** : Exercices de solfèges

**LIRE VITE ET BIEN** : Lecture rapide

... et beaucoup d'autres programmes ...

## CONSEILS D'UTILISATION DES LOGICIELS VIFI NATHAN

### Cassette

IL EST IMPÉRATIVEMENT RECOMMANDÉ 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.

ÉCHANGE 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.