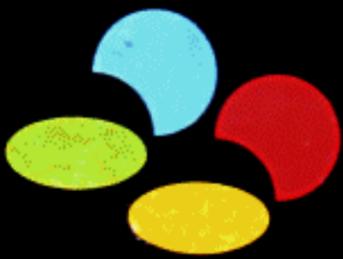




**MODE D'EMPLOI  
HANDLEIDING**



***SUPER NINTENDO***™  
ENTERTAINMENT SYSTEM

**ATTENTION : VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRECAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE LA CONSOLE NINTENDO®, LA CARTOUCHE DE JEU OU LES ACCESSOIRES AVANT DE LES UTILISER.**



*Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez une console de jeu, des cartouches ou des accessoires pour assurer une totale compatibilité avec vos produits Nintendo.*

Nous vous remercions d'avoir choisi le logiciel Mario Paint™ pour votre console Super NES.

Veillez lire attentivement les instructions données dans ce manuel afin de tirer le meilleur parti de votre nouveau jeu. Pour plus d'informations sur la Souris Super NES et son tapis, consultez la notice qui les accompagne.



Les mots suivis de ™ et ® sont des marques déposées de Nintendo Co., Ltd.  
© 1992 Nintendo

# T A B L E D E S

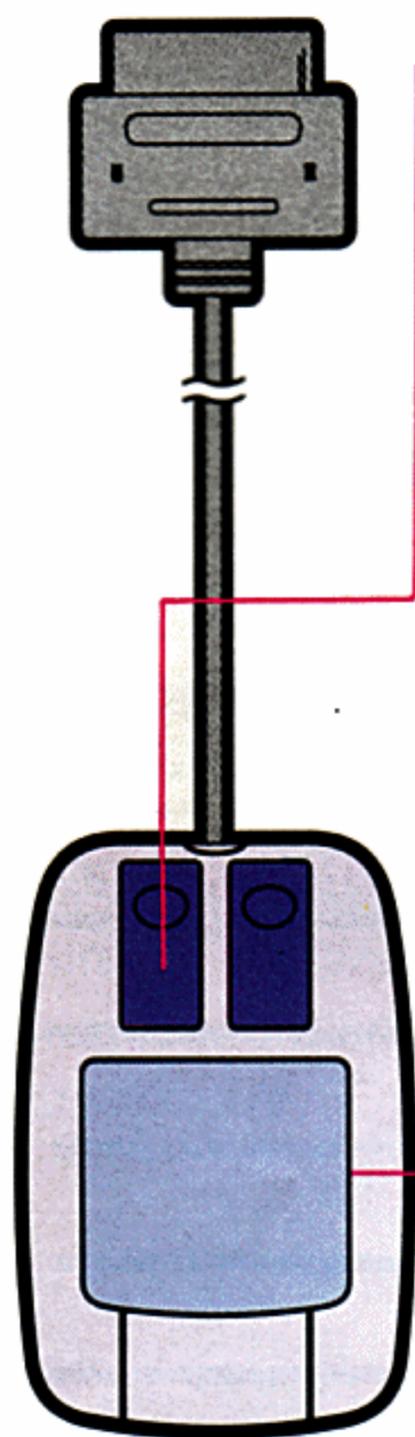
FRANÇAIS

# M A T I E R E S

	PAGE
1. Principes de Base et Fonctionnement	3
2. Utilisation du logiciel Mario Paint avec la console Super NES	4
3. L'Écran Titre	4
4. Zone de Dessin	5
5. Les Icônes	6
6. Les Outils de Dessin	7
7. Utilitaires	16
8. Composition Musicale	20
9. Animation	22
10. Enregistrer/Charger/Cahier de Coloriage	26
11. Gnat Attack™	29
12. Glossaire	33

# 1. Principes de Base et Fonctionnement

La Souris Super NES fonctionne suivant deux principes de base qui sont utilisés tout au long de Mario Paint. Dans ce manuel, les termes "cliquer" et "glisser" font référence aux fonctions suivantes :



**Cliquer.....** Cette action consiste généralement à appuyer un court instant sur le bouton gauche de la souris, à moins que des instructions spécifiques vous précisent d'appuyer sur le bouton droit de celle-ci. En appuyant sur le bouton gauche de la souris, vous pouvez sélectionner différentes icônes, faire défiler la palette de couleurs et utiliser les outils de dessin de Mario Paint. Dans le jeu Gnat Attack, le bouton droit de la souris permet d'effectuer une pause mais, de manière plus générale, il vous permet d'aller en arrière dans la palette de couleurs.

**Glisser.....** C'est l'action qui consiste à déplacer la souris sur son tapis en appuyant sur le bouton gauche.

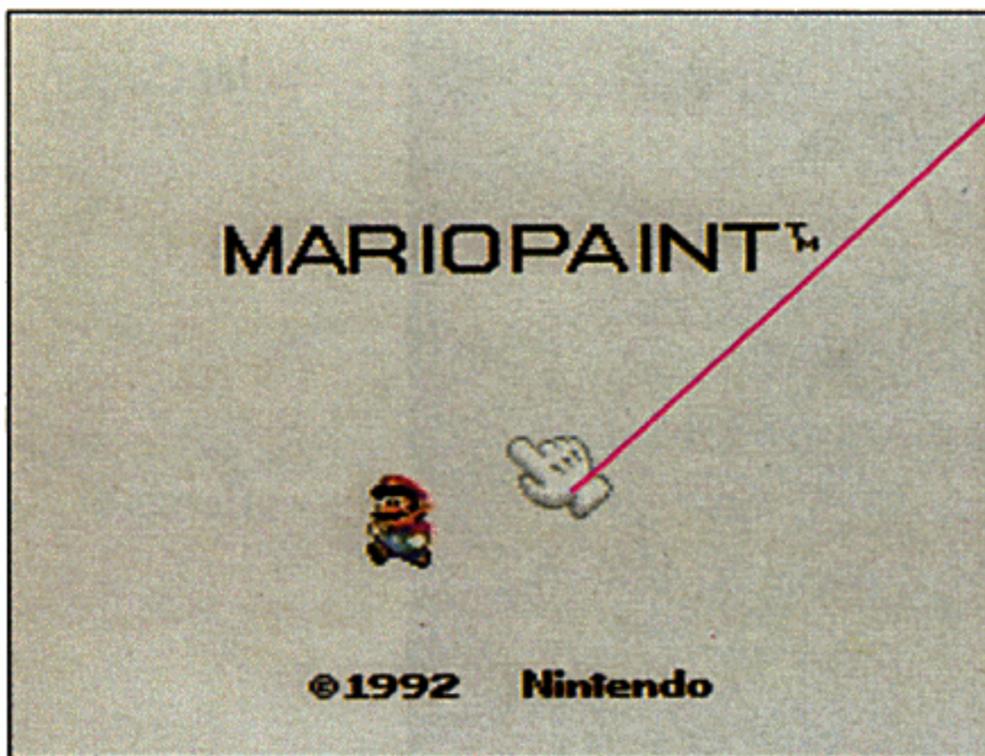
N'hésitez pas à vous reporter au glossaire, plus loin dans ce manuel, lorsque vous rencontrez des mots que vous ne comprenez pas.

## 2. Utilisation du Logiciel Mario Paint avec la Console Super NES

■ Les instructions suivantes vous permettront de pouvoir commencer à jouer avec votre nouveau jeu.

1. Introduisez la cartouche de jeu Mario Paint dans la console Super NES.
2. Branchez la Souris Super NES dans la prise 1 de la console Super NES. Ne branchez rien dans la prise 2.
3. Allumez la console Super NES.

## 3. L'Écran Titre



Comme un crayon, la Souris Super NES suit les mouvements de votre main et elle permet de déplacer le curseur sur l'écran du téléviseur.

Sur l'écran Titre, amusez-vous à déplacer le curseur et à cliquer sur chaque lettre de Mario Paint.

Vous vous familiariserez ainsi avec la manière de jouer avec la souris. Et quelques surprises intéressantes vous attendent !

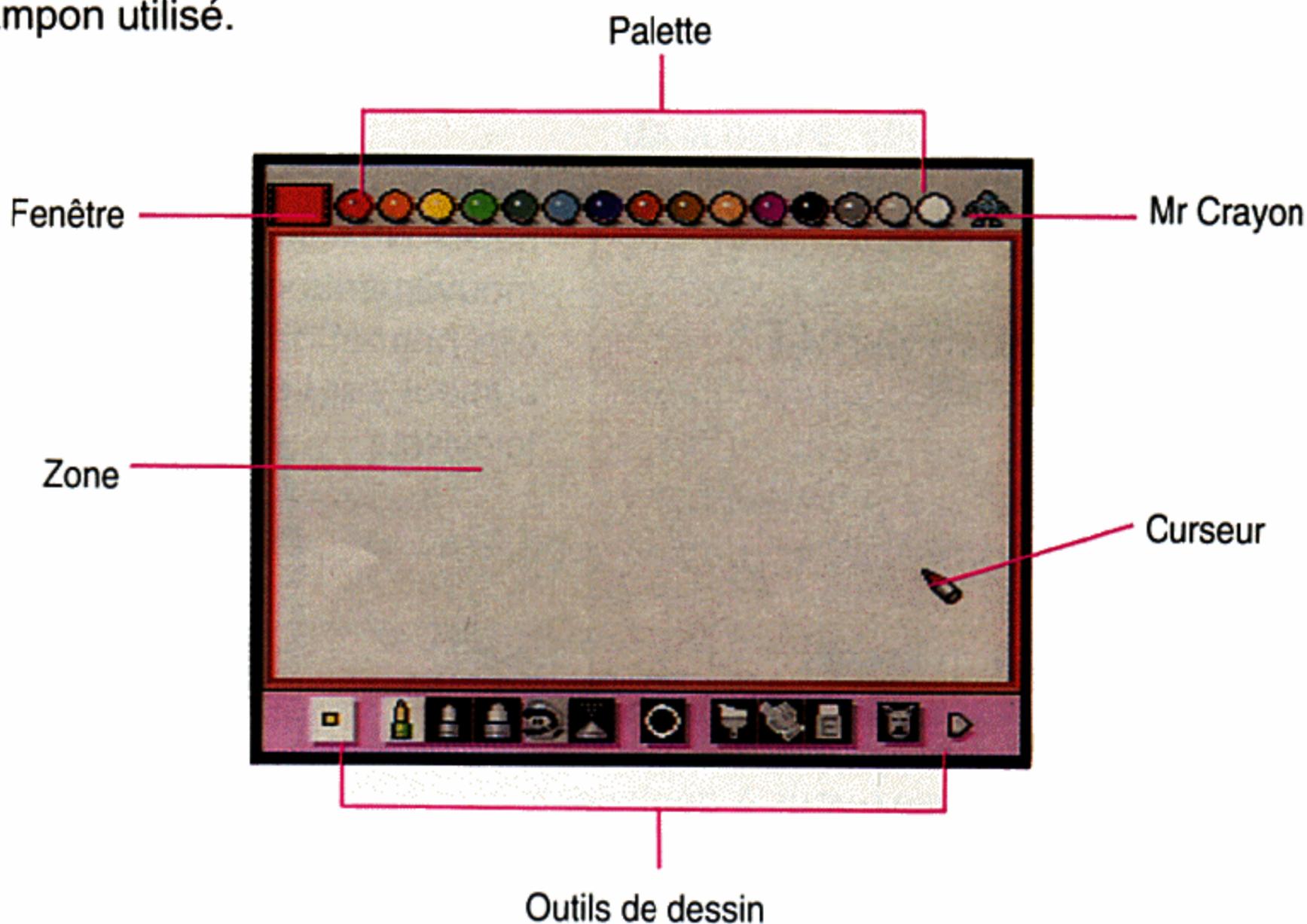


★ Vous êtes maintenant prêt à commencer ! Cliquez sur Mario pour faire apparaître la zone de dessin.

## 4. Zone de Dessin

- **La zone de dessin Mario Paint comporte trois zones principales : la palette, les outils de dessin et le menu des utilitaires.**

La palette qui se trouve dans la partie supérieure de l'écran vous permet d'accéder à 15 couleurs, 75 motifs et 120 tampons représentant des objets ou des personnages. Pour faire défiler les quatorze pages de la palette, déplacez le curseur dans l'angle supérieur droit de l'écran et à l'aide du bouton gauche de la souris, cliquez sur Mr Crayon. Pour revenir en arrière, cliquez sur Mr Crayon à l'aide du bouton droit. La petite fenêtre qui se trouve dans l'angle supérieur gauche de l'écran indique la couleur ou le tampon utilisé.



La rangée de 11 icônes qui se trouve dans la partie inférieure de votre écran de télévision représente les outils de dessin. Pour accéder au menu des utilitaires, cliquez sur la flèche se trouvant dans l'angle inférieur droit de l'écran. Vous remarquerez que ce menu comporte 10 icônes supplémentaires. Chacune de ces icônes représente une fonction. Ces 21 fonctions seront décrites en détail dans ce manuel.

# 5. Les icônes

Comme vous pouvez le voir, Mario Paint comporte un grand nombre d'icônes. Ils vous permettent de choisir une fonction utilitaire, une couleur ou un outil de dessin. Pour faire ces choix, cliquez sur l'icône correspondant à l'aide du bouton gauche.

	PAGE
■ <b>LES ICONES</b>	
Undodog .....	6
Bombe .....	6
Crayons (petit, moyen, grand) .....	7
Aérographe .....	7
Gommes .....	8
Pinceau brosse .....	9
Modèles (cercle, ligne et rectangle) .....	10
Tampons d'objets et de personnages .....	11
Création/Modification des tampons .....	12
Copier .....	14
Tourner/Basculer .....	14
Sélection de la couleur de la zone de dessin .....	16
Image (animation) .....	16
Tampons de texte .....	17
Sélection de la musique .....	19
Sélection de la vitesse de la souris .....	19
Mode de composition musicale .....	20
Animation .....	22
Enregistrer / Charger / Cahier de coloriage .....	26
Gnat Attack .....	29

\* Pour plus d'informations sur ces icônes, reportez-vous aux pages indiquées.

## ■ Les icônes Undodog et Bombe apparaissent dans chaque boîte à outils de Mario Paint.



Undodog (Chien effaceur)

Undodog vous permet de corriger une erreur mineure en annulant la dernière action effectuée. Vous vous apercevrez rapidement que ce chien est un ami fidèle.



Bombe

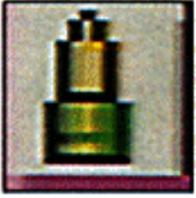
Cliquez sur la bombe pour quitter la zone en cours.

Et maintenant commençons à dessiner !



# 6. Les Outils de Dessin

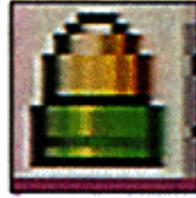
## ■ Les crayons (petits, moyens et grands)



Petit



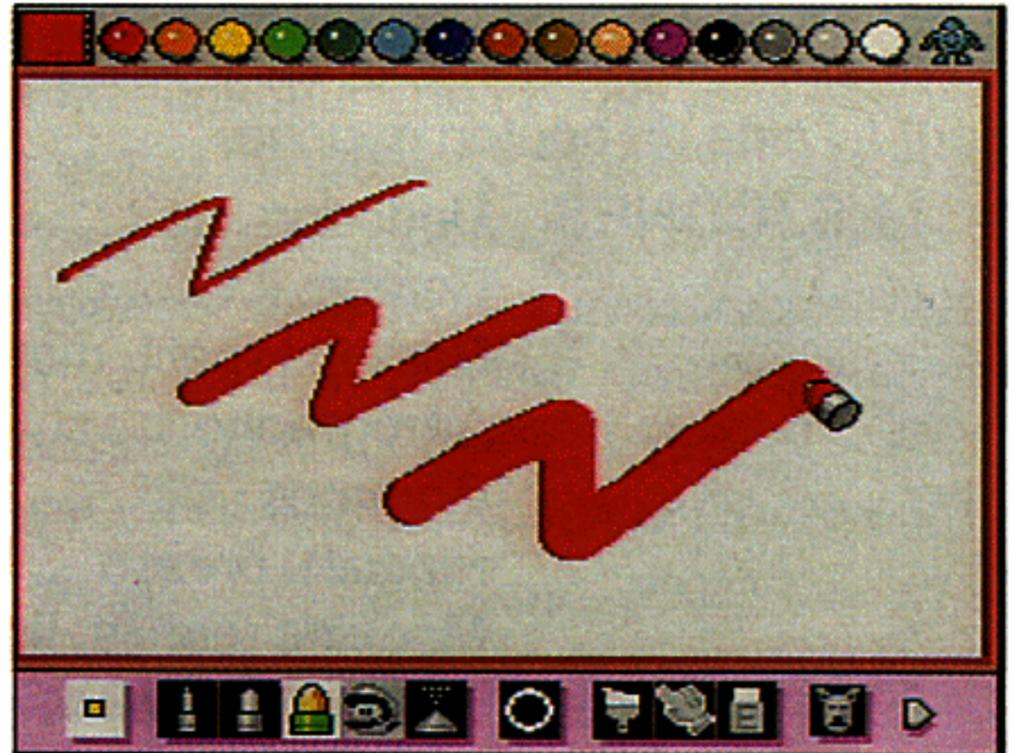
Moyen



Grand

Une fois que vous avez sélectionné le type de crayon que vous voulez utiliser, vous pouvez commencer à dessiner en faisant glisser la souris sur son tapis tout en maintenant appuyé le bouton gauche.

Vous remarquerez que le curseur change de taille suivant le type de crayon que vous sélectionnez. Pour choisir une autre couleur, déplacez le curseur sur la palette et cliquez sur l'icône de la couleur désirée.



★ **Le conseil du Professeur Paint :**  
"Lorsque vous utilisez le petit crayon, dessinez lentement pour éviter de tracer des lignes brisées."



## ■ L'aérographe

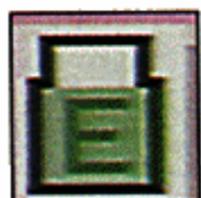


Icône de l'aérographe

L'aérographe permet de "bomber" l'écran. L'aérographe s'utilise de la même manière que le crayon, en faisant glisser la souris tout en appuyant sur le bouton gauche.

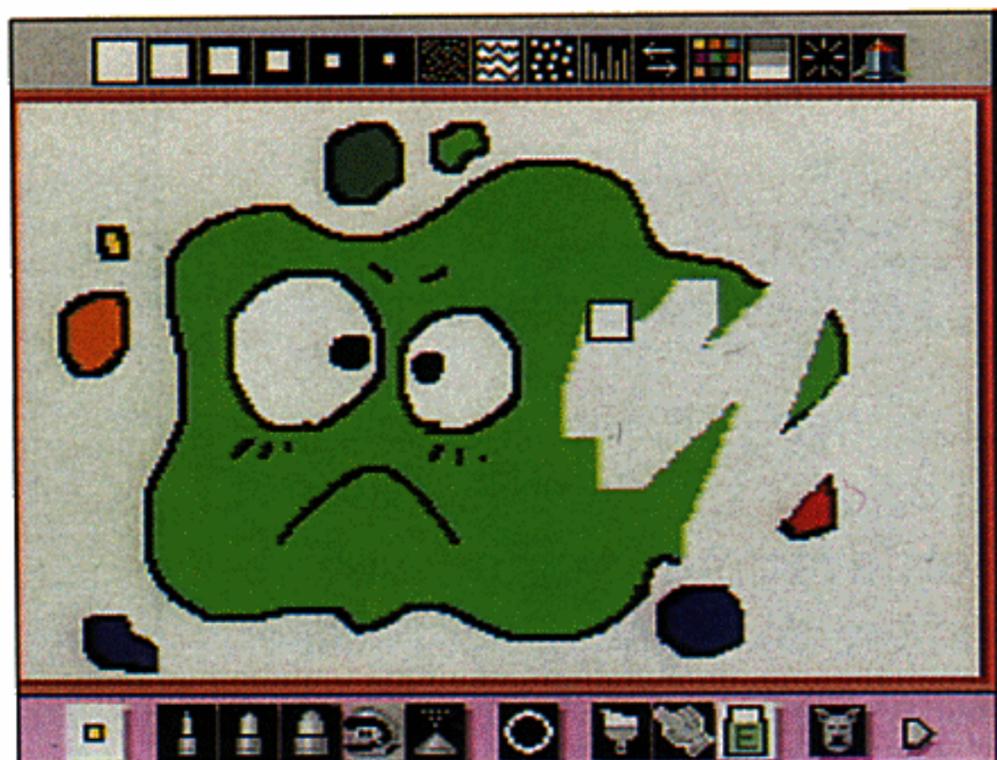


## ■ Les gommes



icône gomme

Mario Paint comporte quinze gommes (six gommes crayon et neuf gommes écran). Les six gommes crayon sont de différentes tailles et vous permettent de modifier des parties plus ou moins

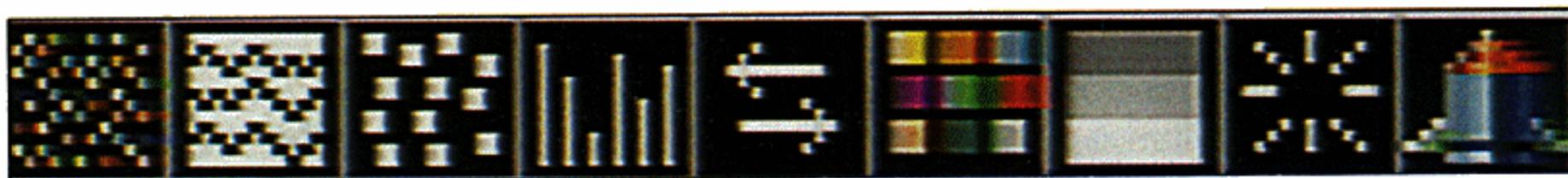


importantes de votre dessin. Ces gommes crayon s'utilisent de la même manière que les crayons de couleur. Les gommes écran permettent d'effectuer la même action mais leurs effets visuels sont différents.

- Gommes crayon



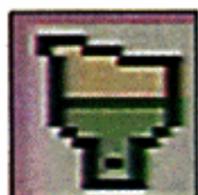
- Gommes écran



★ **Le conseil du Professeur Paint :**  
"Vous pouvez constater la manière dont fonctionnent ces gommes, sans perdre votre dessin, en utilisant l'Undodog immédiatement après avoir effacé."



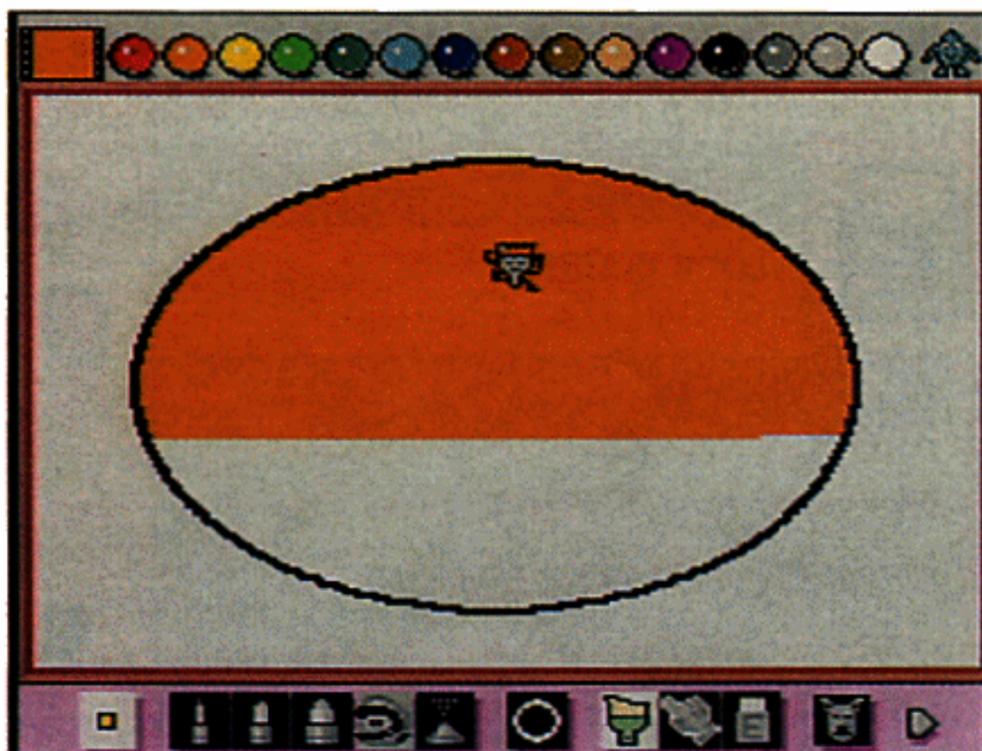
## ■ Le pinceau brosse



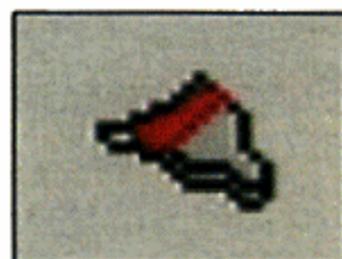
Icône du pinceau brosse

Le pinceau brosse vous permet de colorier ou d'appliquer un motif avec précision sur une surface délimitée. Pour l'utiliser, cliquez sur l'icône pinceau brosse puis choisissez la couleur ou le motif à appliquer.

Ensuite positionnez le pinceau brosse dans la zone que vous désirez colorier et appuyez sur le bouton gauche de la souris.



Utilisez le curseur pinceau pour colorier rapidement une zone fermée.

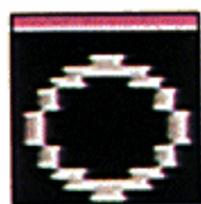


### ★ Le conseil du Professeur Paint :

“Si la zone que vous coloriez n'est pas parfaitement fermée, la couleur s'échappe par l'ouverture ! Ne vous inquiétez pas outre mesure ! Cliquez immédiatement sur le bouton gauche de la souris pour arrêter, puis sur l'icône Undodog pour retirer la peinture de votre dessin. Réparez la ligne brisée et recommencez le coloriage.”

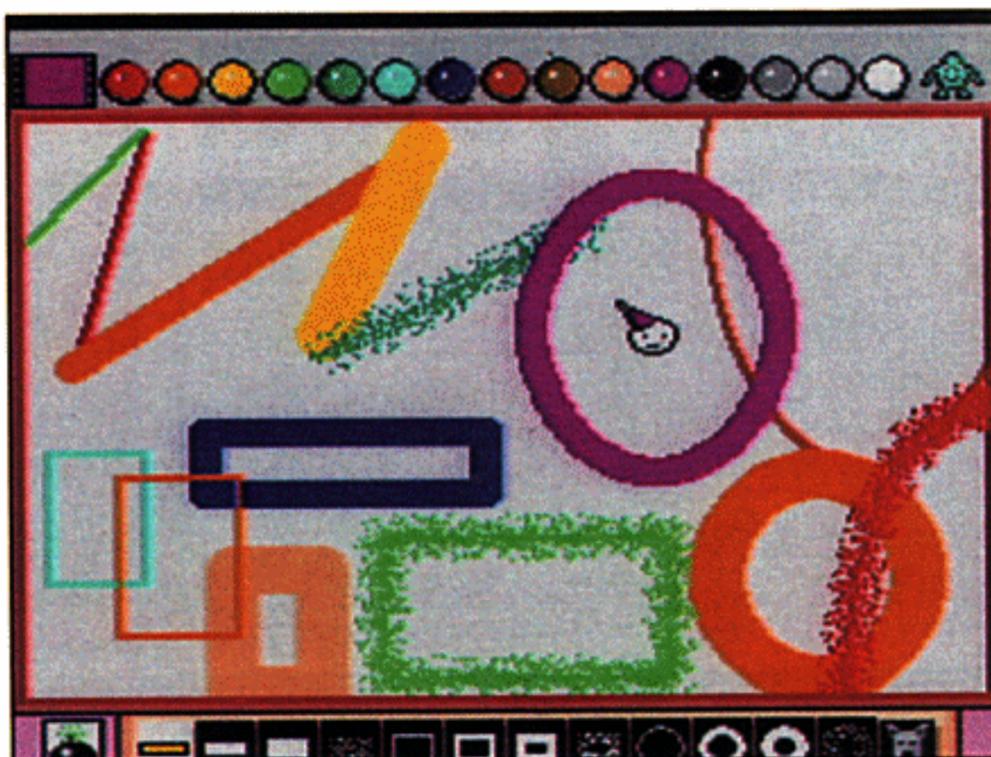


## ■ Modèles (cercle, ligne et rectangle)



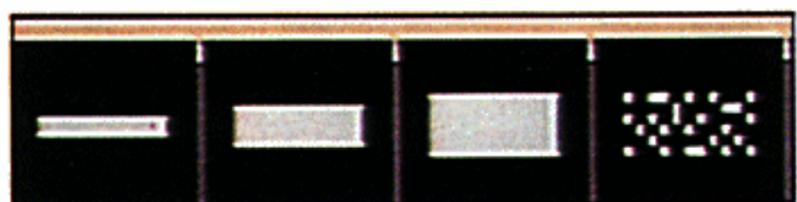
Icône Modèle

Certaines formes revenant souvent dans les dessins et pouvant être un petit peu difficiles à dessiner, Mario Paint comporte une série de modèles pré-définis qui vous permettent de reproduire ces formes facilement. Pour y accéder, cliquez sur l'icône cercle de la boîte à outils principale. Dans ce sous-écran, vous trouverez quatre modèles pour chaque forme. Ces modèles reprennent, en fait, les trois crayons (petit, moyen et grand) et l'effet d'aérographe pour créer différents styles de lignes.

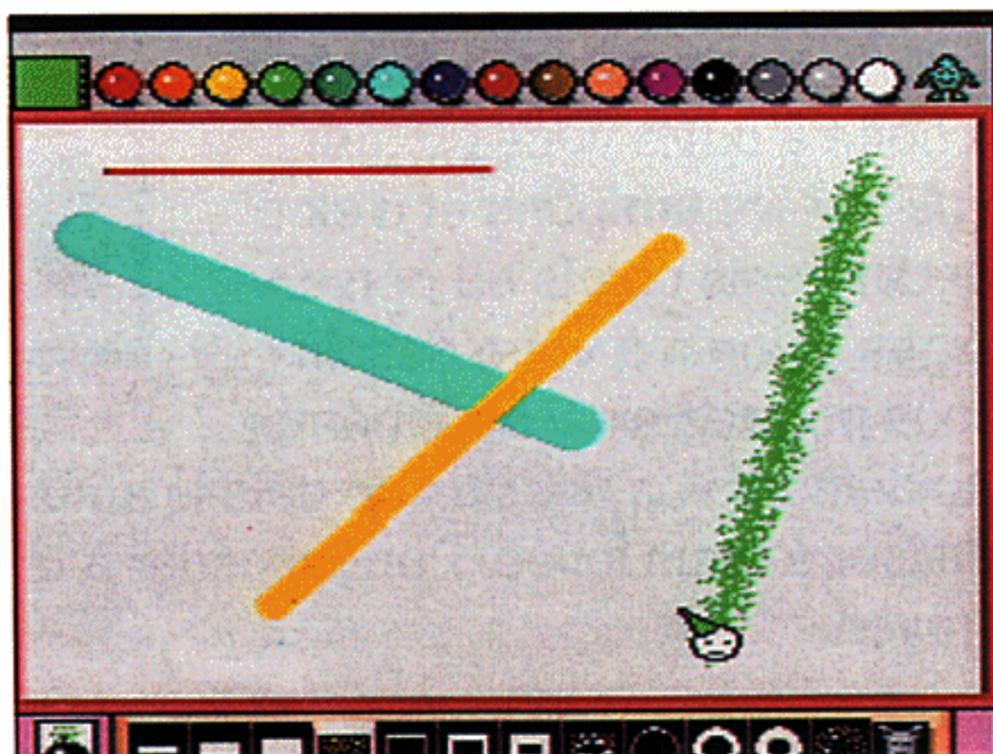


- Barre de menu des modèles

Pour utiliser les modèles, cliquez sur l'icône qui représente celui que vous désirez employer. Appuyez ensuite sur le bouton gauche de la souris et faites-la glisser lentement. Vous dessinerez ainsi à l'écran une forme approximative. Lorsque vous êtes satisfait de cette esquisse, relâchez le bouton de la souris pour que la forme se matérialise et que le dessin définitif apparaisse.

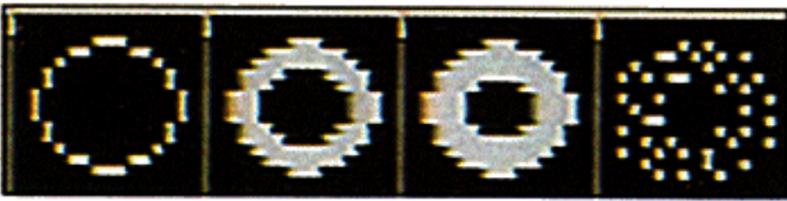
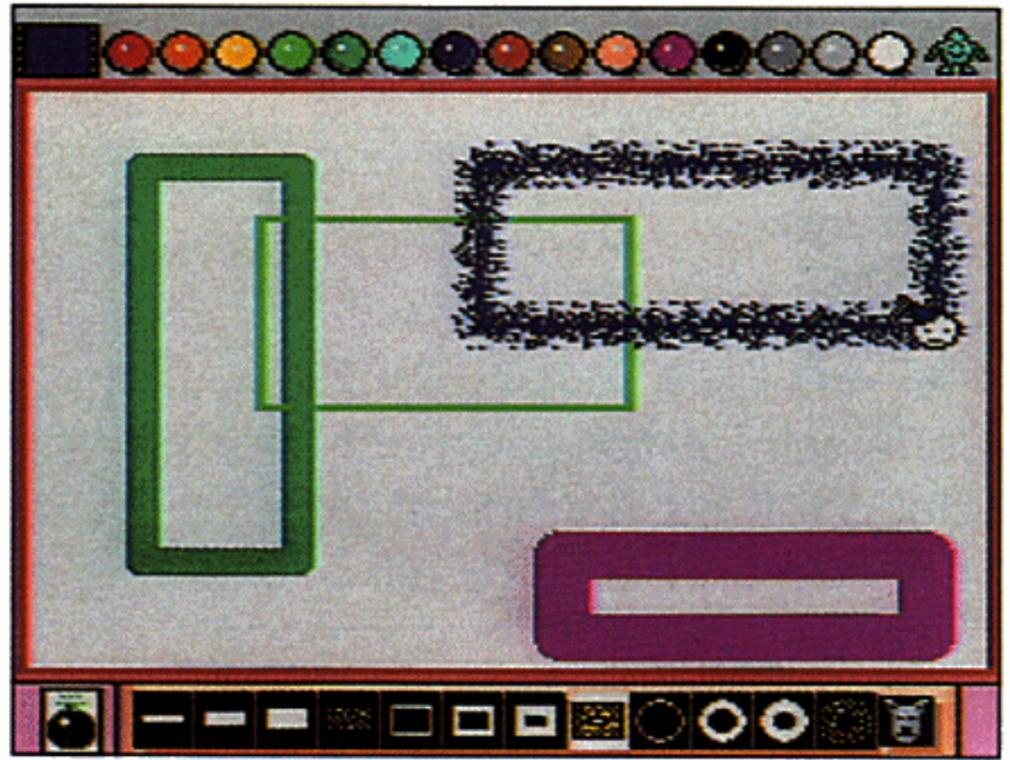


- Cliquez sur l'une de ces icônes pour dessiner une ligne droite.

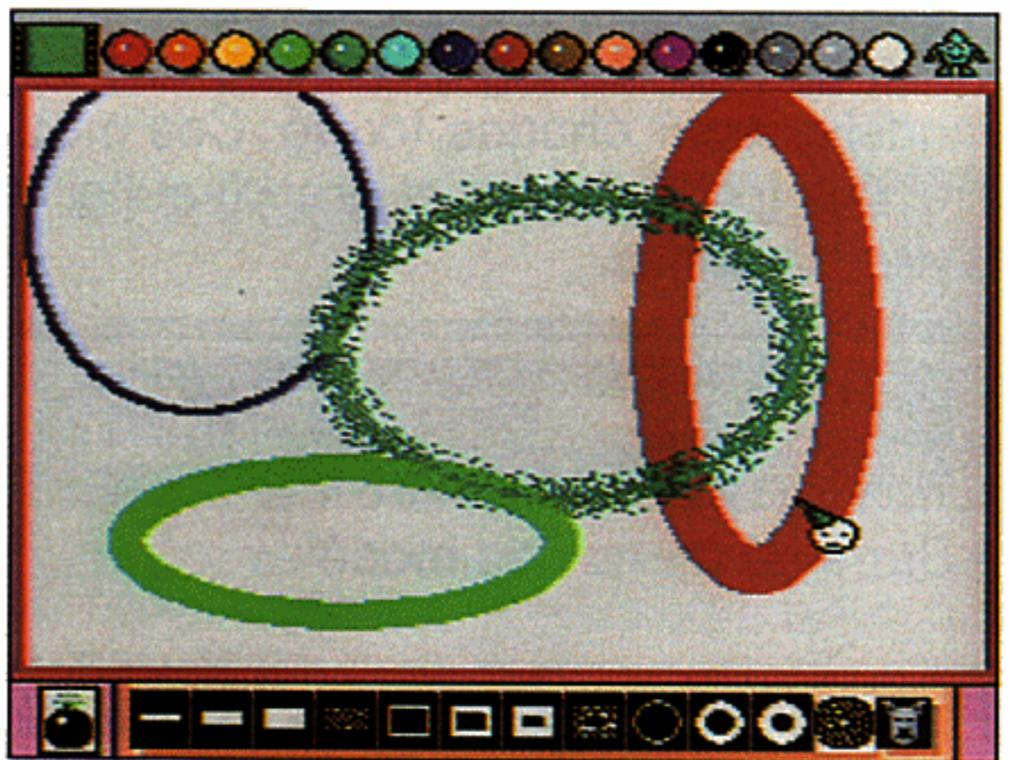




- Les icônes rectangle vous permettent de dessiner les formes représentées ci-contre.



- Ces icônes vous permettent de dessiner des cercles et des ovales de toutes les formes et de toutes les tailles.



## ■ Les tampons d'objets et de personnages



Icône Mario

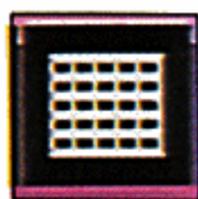
L'icône Mario qui se trouve dans la boîte à outils vous permet d'utiliser les tampons et d'ajouter différents objets ou personnages colorés à votre dessin.

Vous pourrez ainsi agrémenter rapidement vos dessins de détails amusants qu'il serait très long de réaliser à main levée.

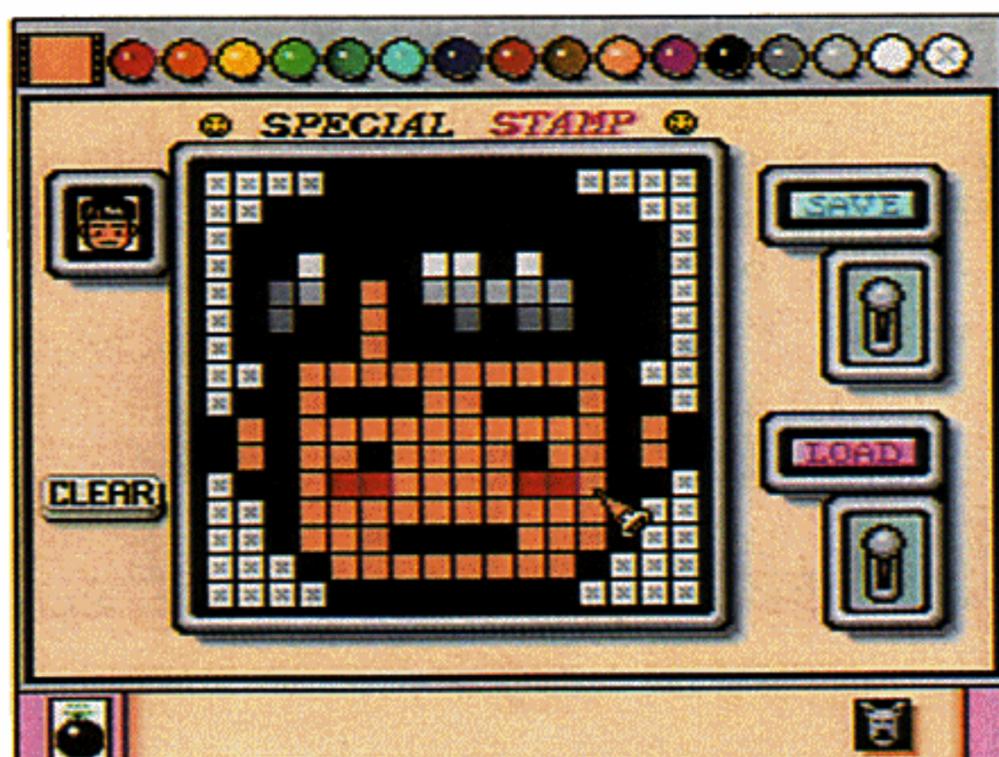
Pour accéder à la palette de tampons cliquez sur Mr Crayon.



## ■ Création / modification des tampons



Icône de modification des tampons



Cette fonction vous permet soit de créer vos propres tampons, soit de modifier les tampons existants. Pour créer un tampon, choisissez une couleur et dessinez un objet en utilisant la grille qui ressemble à du papier millimétré. Le bloc X qui se trouve sur la partie droite de la palette de couleurs est une couleur transparente. Par exemple, si vous dessinez Luigi et que vous l'entourez avec des carrés blancs, la couleur blanche apparaîtra lorsque vous appuierez le tampon sur le dessin. Si vous utilisez les blocs X, la forme apparaîtra découpée autour du dessin de Luigi.

Palette

Tampon

Clear  
(Effacer)

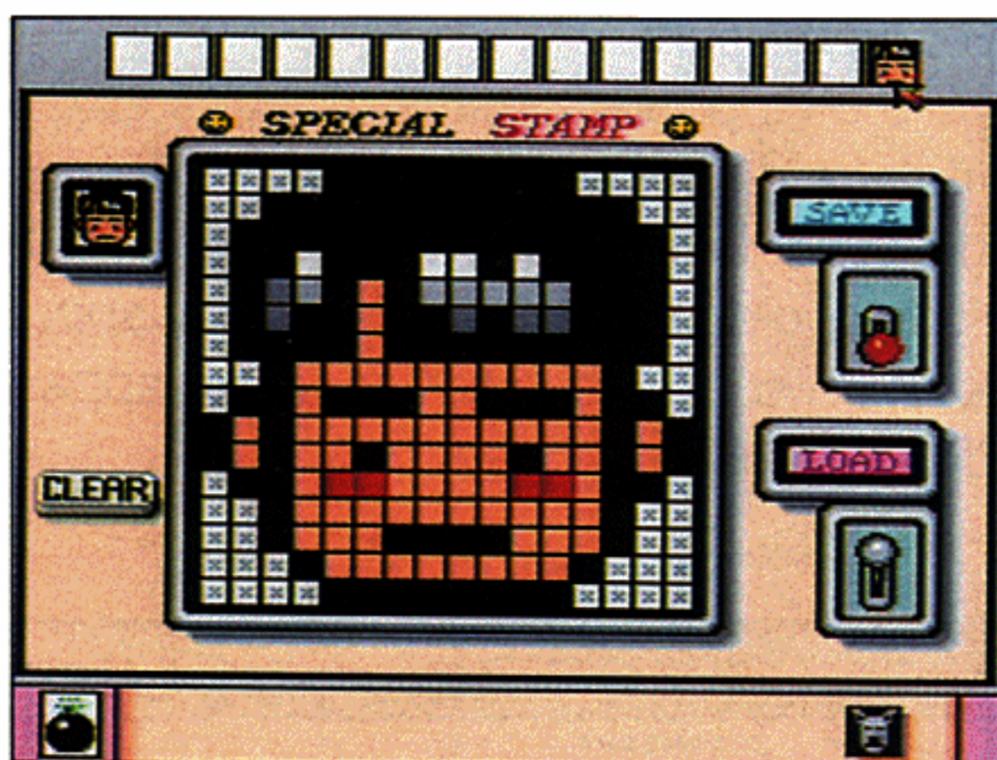
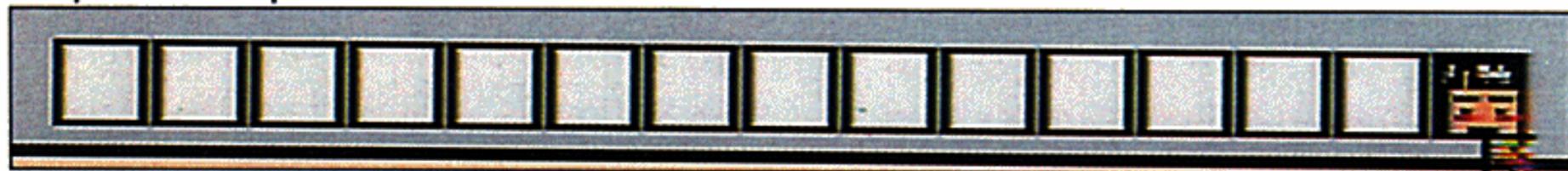
Save  
(Enregistrer)

Zone de  
travail

Load  
(Charger)

- **ENREGISTRER**

Si vous voulez recommencer avec un nouveau papier millimétré, cliquez sur le bouton CLEAR. Si vous voulez enregistrer votre tampon dans votre bibliothèque de tampons personnelle, cliquez sur l'icône SAVE (enregistrer), puis sur l'un des espaces vides de la palette. Vous pouvez enregistrer jusqu'à 15 tampons en même temps. Pour remplacer un tampon que vous ne désirez pas conserver, il vous suffit d'enregistrer un nouveau tampon à sa place.



- **CHARGER**

Pour modifier un tampon pré-défini, cliquez sur l'icône LOAD (charger), puis sur Mr Crayon jusqu'à ce que vous trouviez le tampon que vous désirez modifier. Ensuite, cliquez sur le tampon et modifiez-le en utilisant la palette de couleurs. Une fois que vous avez terminé, enregistrez-le dans votre bibliothèque de tampons personnelle. Vous avez maintenant le tampon original et le nouveau tampon prêt à être utilisé sur vos dessins.



★ **Le conseil du Professeur Paint :**

“Le petit crayon permet de dessiner une ligne de deux carrés de large sur le papier millimétré. Essayez de créer un tampon d'un carré de large. Une fois que vous l'avez enregistré dans votre bibliothèque de tampons personnelle, cliquez sur l'icône Mario et dessinez avec ce tampon ultra-fin. Cela vous permettra de dessiner des lignes là où vous désirez mettre beaucoup de détails. En utilisant la même procédure, vous pouvez également créer une mini-gomme qui ne fera qu'un tout petit point blanc.”

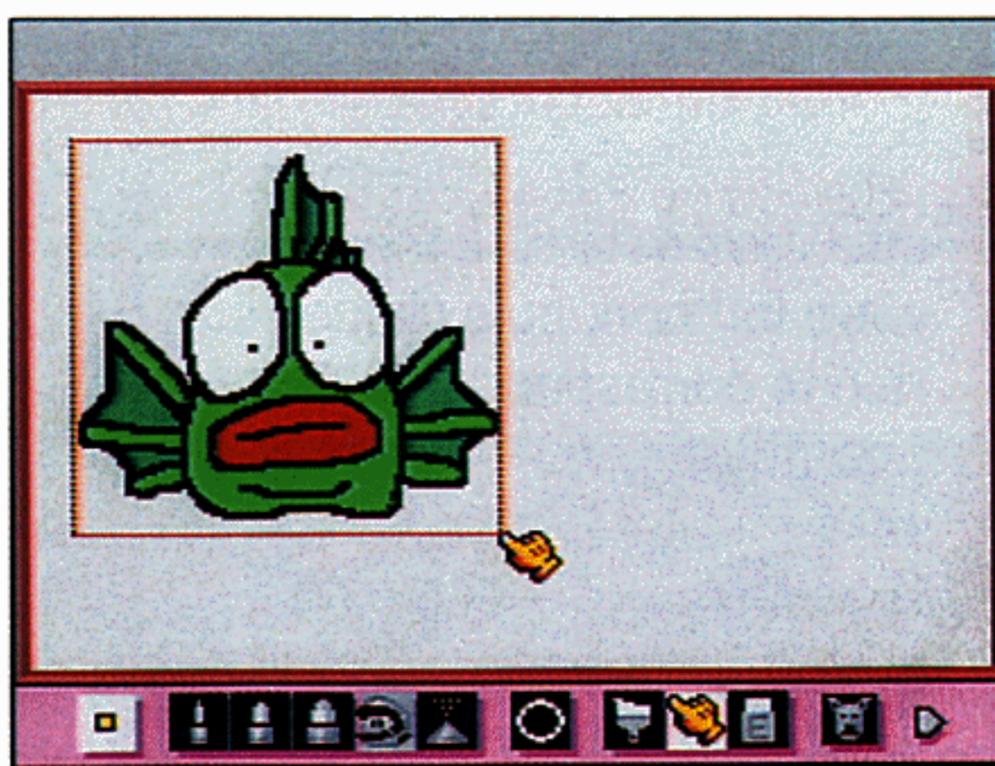
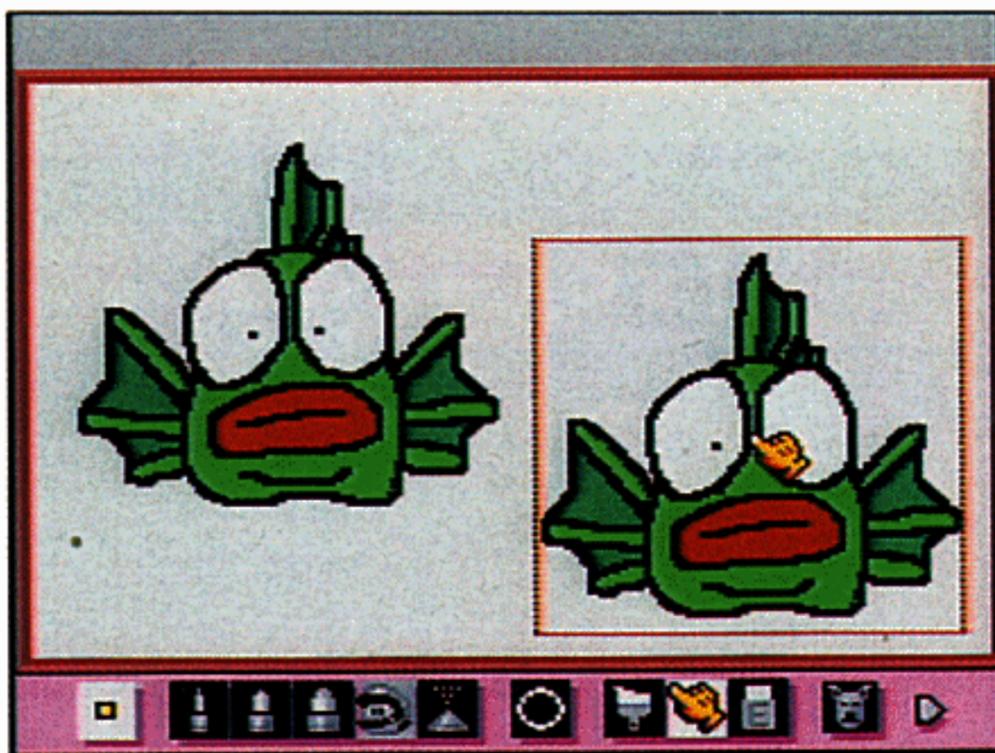
## ■ Copier



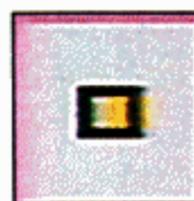
Icône Copie

La fonction copie vous permet de capturer une partie de votre dessin et de la copier dans une autre zone du tableau. Pour utiliser la fonction copie, suivez les étapes ci-dessous :

1. Cliquez sur l'icône copie. Le curseur se transforme en main.
2. Appuyez sur le bouton gauche de la souris et tirez la souris jusqu'à ce que vous ayez entouré la zone à copier d'un cadre.
3. Relâchez le bouton de la souris pour définir la zone à copier. Pour modifier la zone à copier, cliquez de nouveau sur l'icône copie.
4. Déplacez la zone entourée jusqu'à l'endroit où vous désirez la copier puis cliquez sur le bouton gauche de la souris pour la copier à cet endroit.

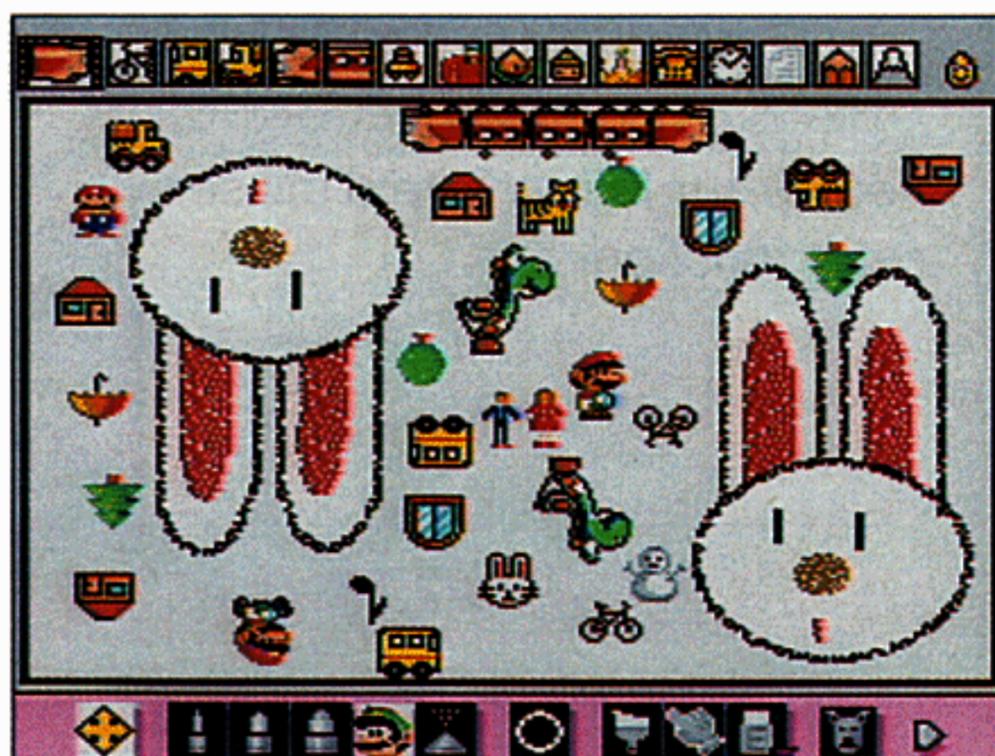


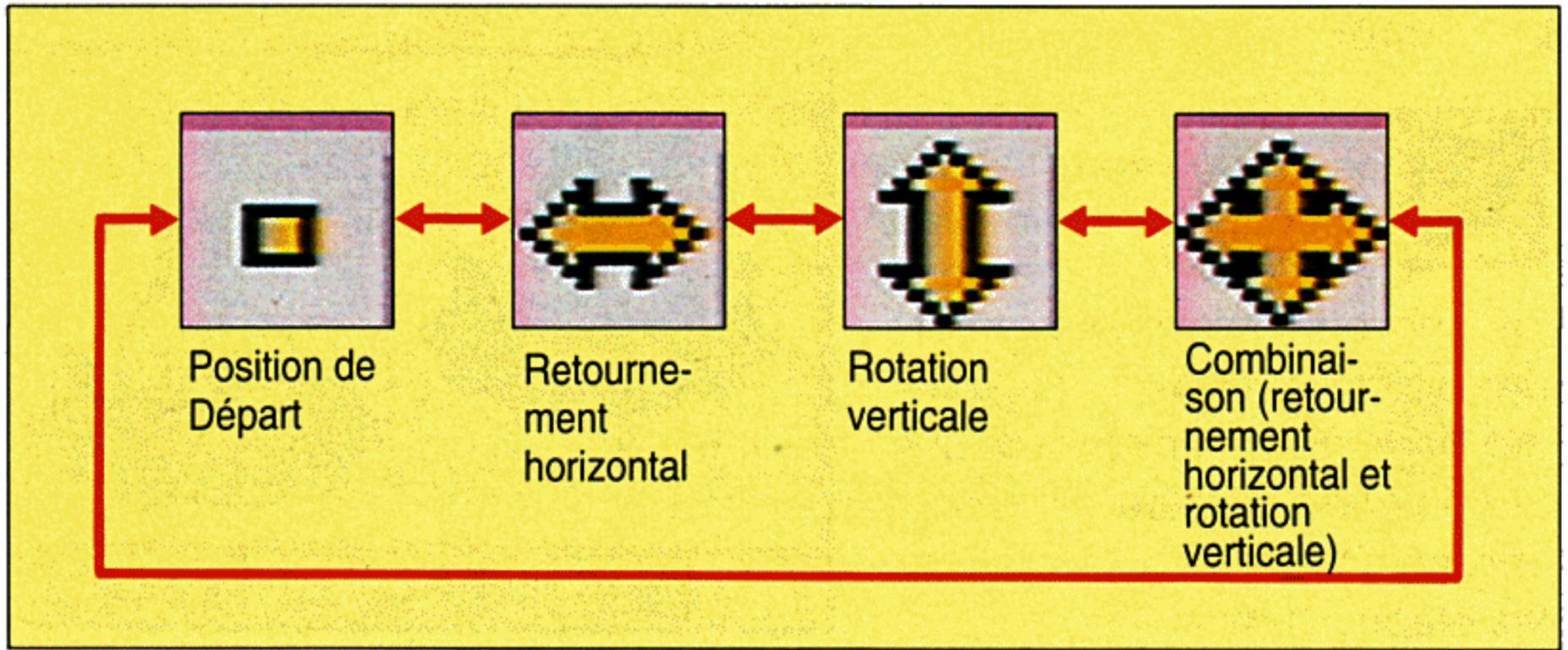
## ■ Tourner/Basculer



Icône Tourner/Basculer

Lorsque vous cliquez sur cette icône, vous obtenez quatre icônes différentes qui peuvent être utilisées pour changer la direction d'un tampon ou d'une partie de votre dessin. Les quatre icônes sont décrites dans la section suivante.

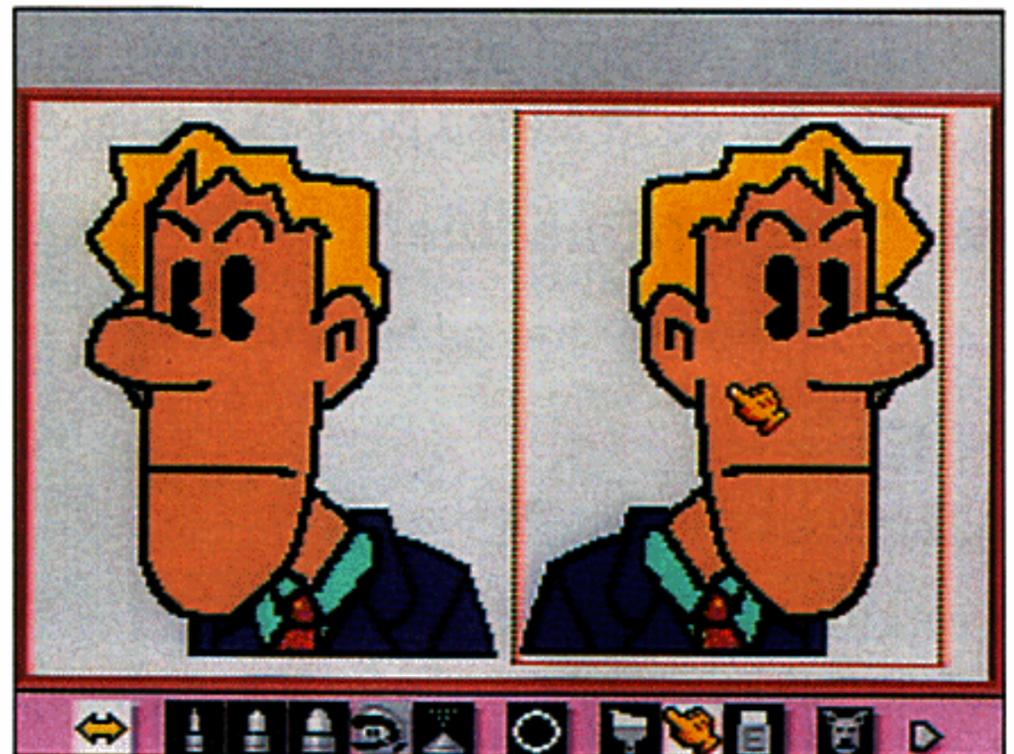




- Pour utiliser la fonction tourner/basculer avec un tampon, choisissez la direction que vous désirez donner à votre tampon, puis cliquez sur l'icône correspondante. Vous remarquerez que la fenêtre qui se trouve sur la gauche de la palette vous indique comment le tampon sera positionné sur la zone de dessin.

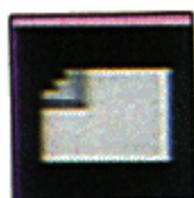


- Vous pouvez également utiliser la fonction tourner/basculer avec la fonction copie. Référez-vous à la section copie pour plus de détails sur la manière d'utiliser cette fonction.



# 7. Utilitaires

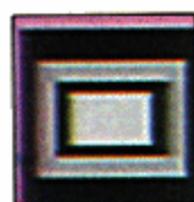
## ■ Sélection de la couleur de la zone de dessin



Icône de changement de fond

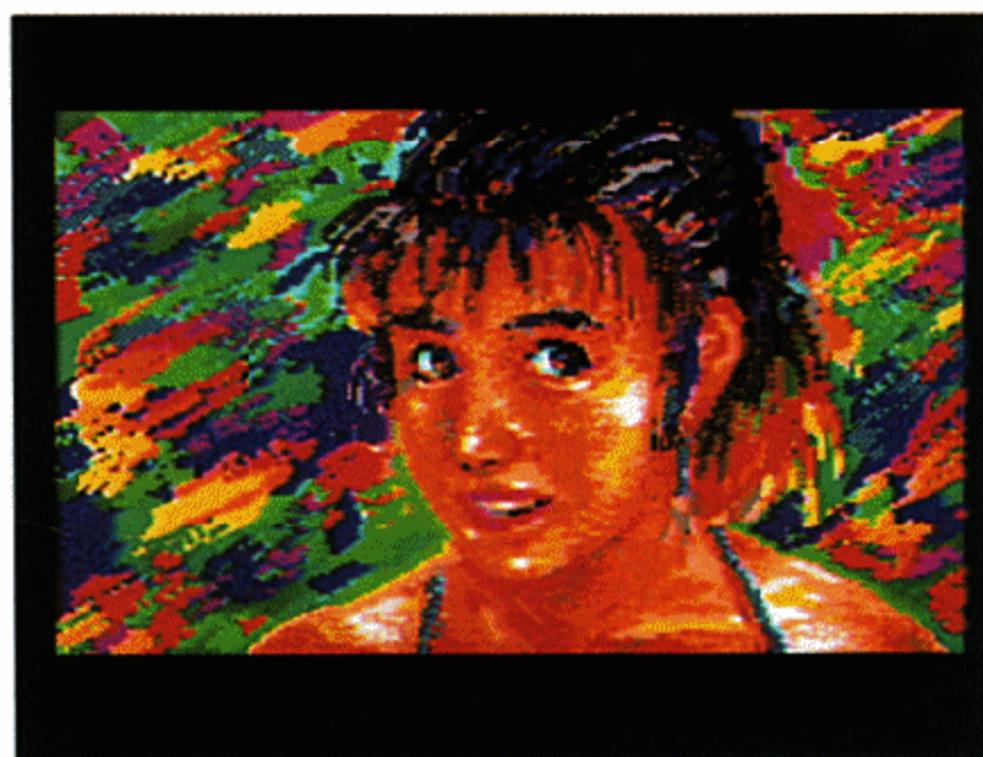
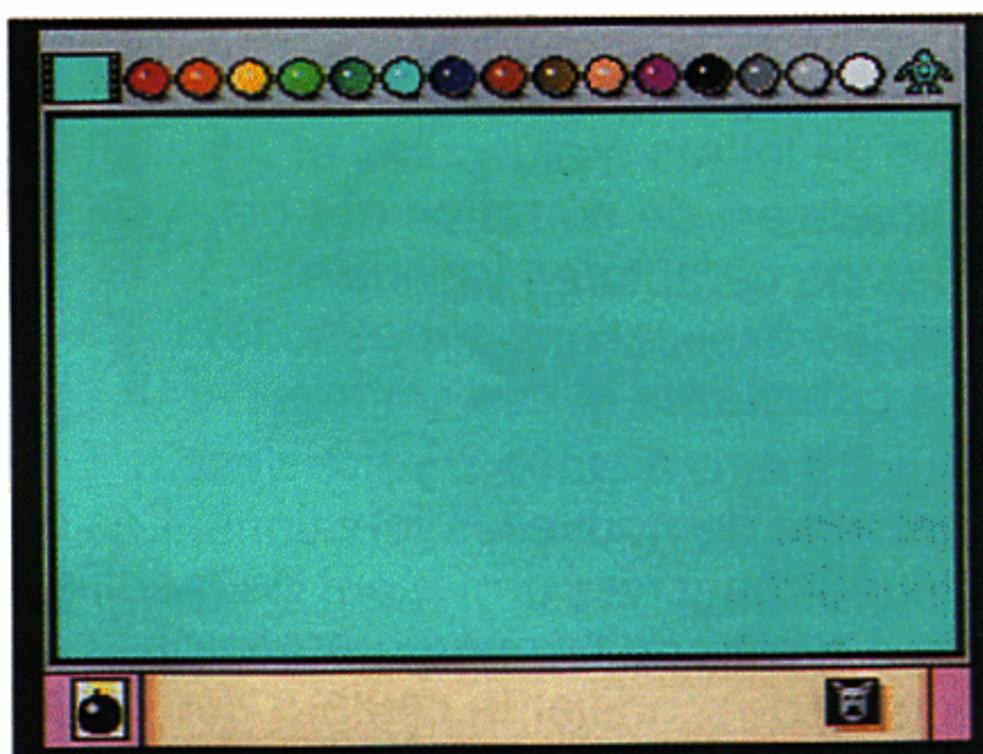
Cette icône vous permet de colorier ou d'appliquer un motif sur toute votre zone de dessin en une seule fois. Attention, car cette fonction efface complètement le dessin se trouvant à l'écran, de la même manière que les gommes écran.

## ■ Image vidéo

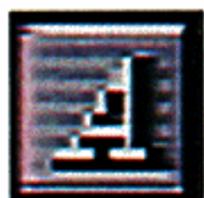


Icône Image

Cette icône apparaît dans le menu utilitaires et dans le Monde de l'Animation. Cliquez dessus : la boîte à outils et la palette disparaissent de l'écran et sont remplacées par un cadre noir. Pour faire réapparaître le menu, appuyez sur le bouton gauche de la souris.



## ■ Les tampons de texte

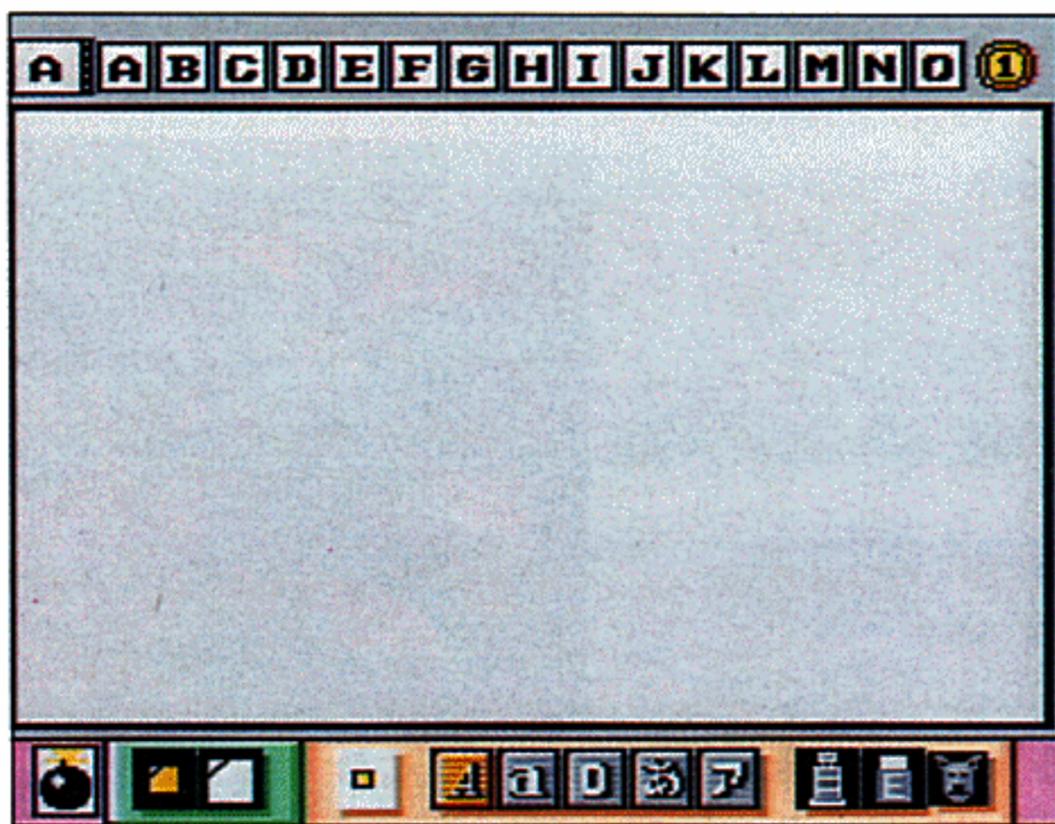
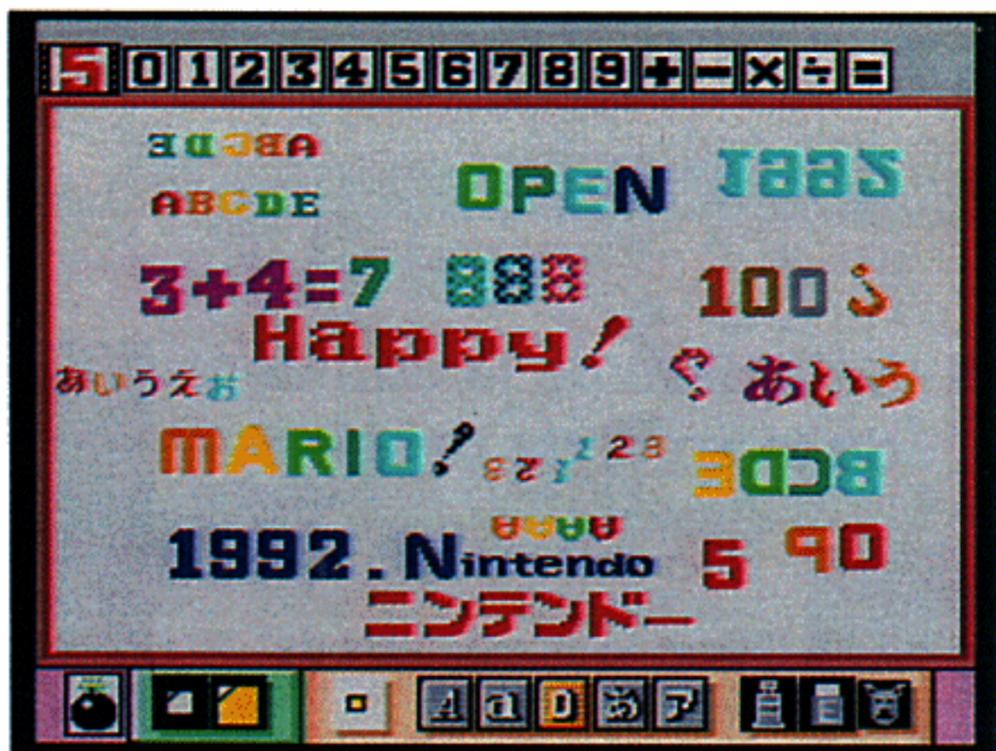


icône des tampons de texte

Mario Paint vous propose une série de lettres majuscules et minuscules, de nombres et trois types de caractères japonais (voir les explications ci-dessous).

Ces caractères et ces chiffres

peuvent être ajoutés à votre dessin. Cette boîte à outils spéciale comporte une série de nouvelles fonctions. Les deux carrés se trouvant dans l'angle inférieur gauche permettent de modifier la taille des caractères. Le tube placé à côté de l'icône gomme vous permet d'accéder à la palette de couleurs et de modifier la couleur des caractères. Tout comme les tampons de dessin que nous avons expliqués plus haut, vous pouvez tourner et basculer les tampons de texte.



### ★ Le conseil du Professeur Paint :

“Mario Paint étant utilisé par de nombreux artistes en Amérique du Nord, en Asie et en Europe, nous avons décidé de mettre des tampons de texte pouvant être utilisés par tout le monde. Pour vous aider à utiliser les caractères japonais, nous avons pris soin d'inclure un tableau de correspondance. Vous pourrez ainsi vous amuser avec ces tampons. Le Japonais est une langue qui comporte trois systèmes d'écriture : l'écriture phonétique (HIRAGANA), l'écriture phonétique pour les mots étrangers (KATAKANA), et l'écriture dite “chinoise” (KANJI).”

## ■ HIRAGANA

あ	い	う	え	お	か	き	く	け	こ	さ	し	す	せ	そ
a	i	u	e	o	ka	ki	ku	ke	ko	sa	shi	su	se	so
た	ち	つ	て	と	な	に	ぬ	ね	の	は	ひ	ふ	へ	ほ
ta	chi	tsu	te	to	na	ni	nu	ne	no	ha	hi	fu	he	ho
ま	み	む	め	も	や	ゆ	よ	ら	り	る	れ	ろ	わ	お
ma	mi	mu	me	mo	ya	yu	yo	ra	ri	ru	re	ro	wa	wo
ん														
n														

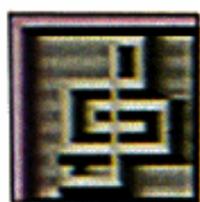
## ■ KATAKANA

ア	イ	ウ	エ	オ	カ	キ	ク	ケ	コ	サ	シ	ス	セ	ソ
a	i	u	e	o	ka	ki	ku	ke	ko	sa	shi	su	se	so
タ	チ	ツ	テ	ト	ナ	ニ	ヌ	ネ	ノ	ハ	ヒ	フ	ヘ	ホ
ta	chi	tsu	te	to	na	ni	nu	ne	no	ha	hi	fu	he	ho
マ	ミ	ム	メ	モ	ヤ	ユ	ヨ	ラ	リ	ル	レ	ロ	ワ	ヲ
ma	mi	mu	me	mo	ya	yu	yo	ra	ri	ru	re	ro	wa	wo
ン														
n														

## ■ KANJI

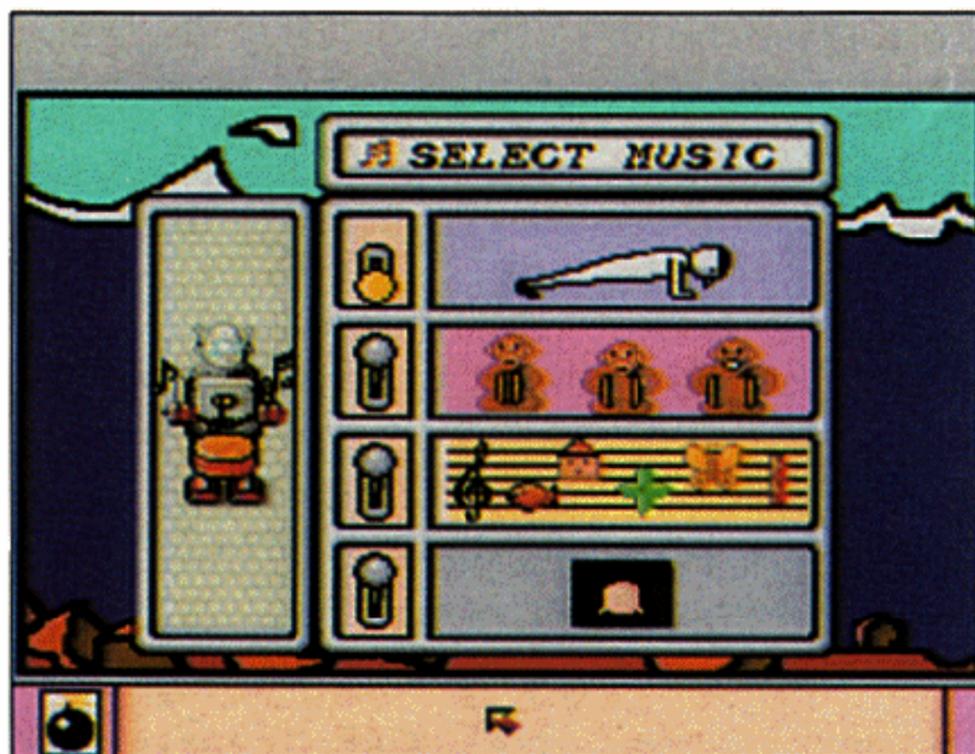
一	二	三	四	五	六	七	八	九	十	百	千	万	円
ichi	ni	san	shi	go	roku	nana	hachi	kyu	jyu	hyaku	sen	man	yen
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	100	1000	10000	
日	月	火	水	木	金	土	時	分	秒	年			
nichi	getsu	ka	sui	moku	kin	do	ji	fun	byo	nen			
Dim.	Lun.	Mar.	Mer.	Jeu.	Ven.	Sam.	heure	min.	sec.	année			
東	西	南	北	上	下	左	右						
higashi	nishi	minami	kita	ue	shita	hidari	migi						
est	ouest	sud	nord	haut	bas	gauche	droite						

## ■ Modification de la bande Son

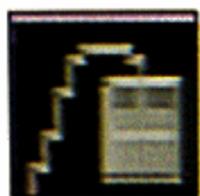


icône de la bande son

Lorsque vous cliquez sur cette icône en forme de clef de sol, vous avez accès à un panneau de commande qui vous permet de modifier la bande son. Vous pouvez alors choisir parmi trois mélodies différentes. Le quatrième levier vous permet de travailler en silence. Ne soyez pas surpris cependant, si l'allergie dont souffre Undodog le fait éternuer de temps à autre !

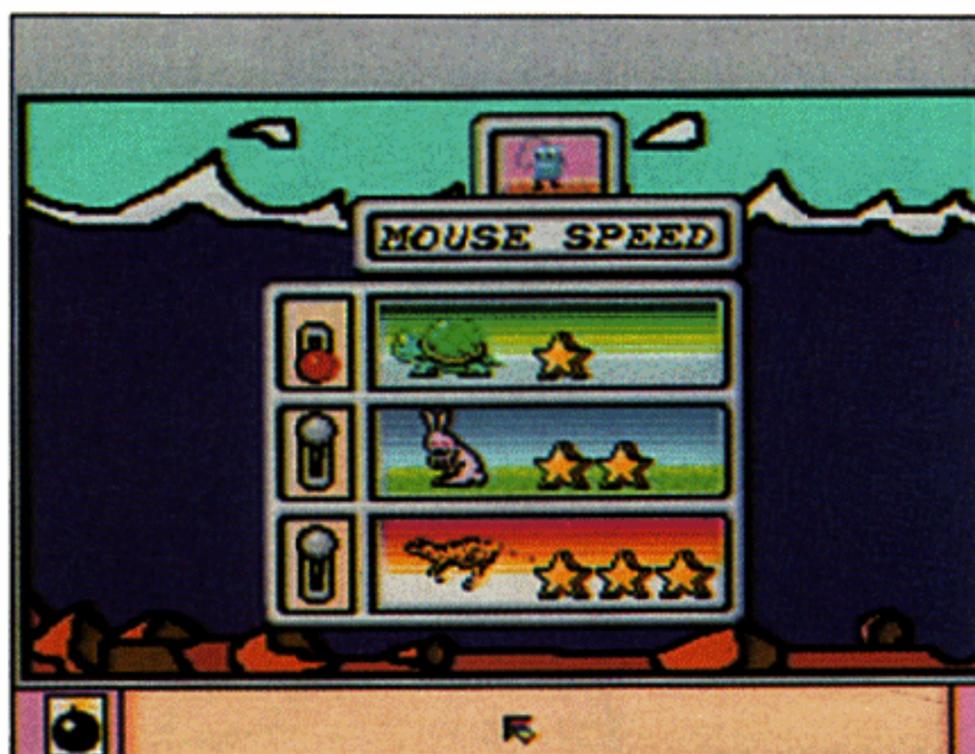


## ■ Vitesse de la Souris

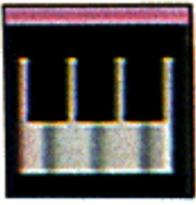


icône souris

L'icône souris vous permet de régler la vitesse du curseur à l'écran. La vitesse la plus lente vous permet de mieux contrôler vos mouvements. La vitesse la plus rapide vous permet d'aller plus vite d'un bout à l'autre de l'écran.



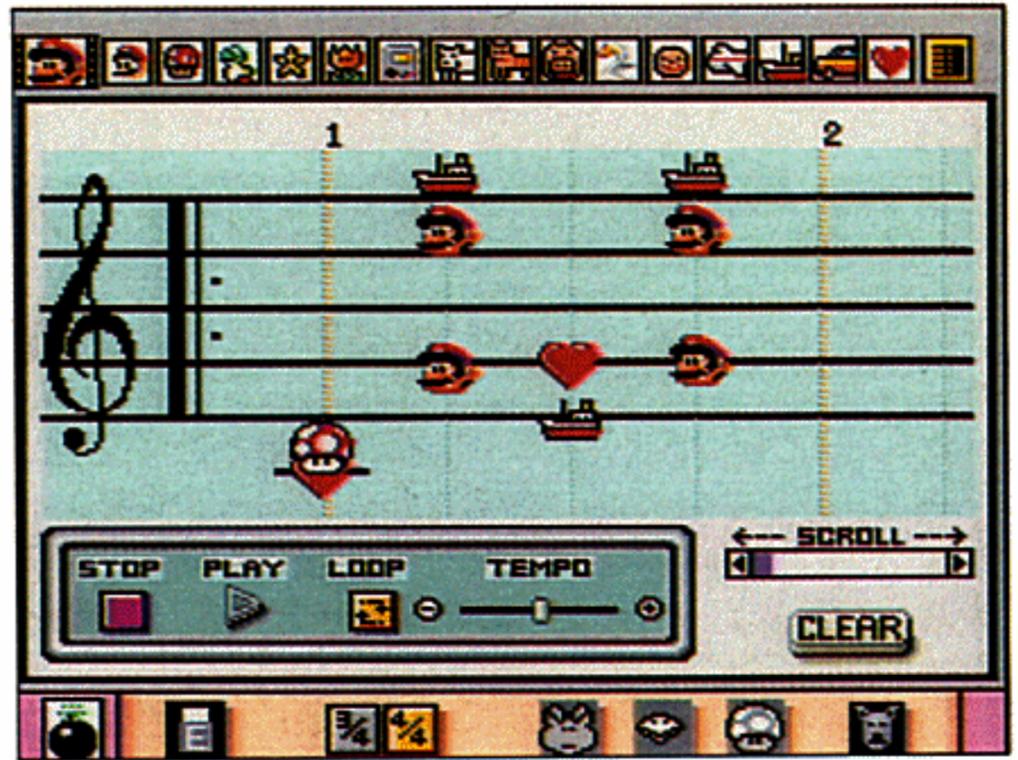
# 8. Composition Musicale



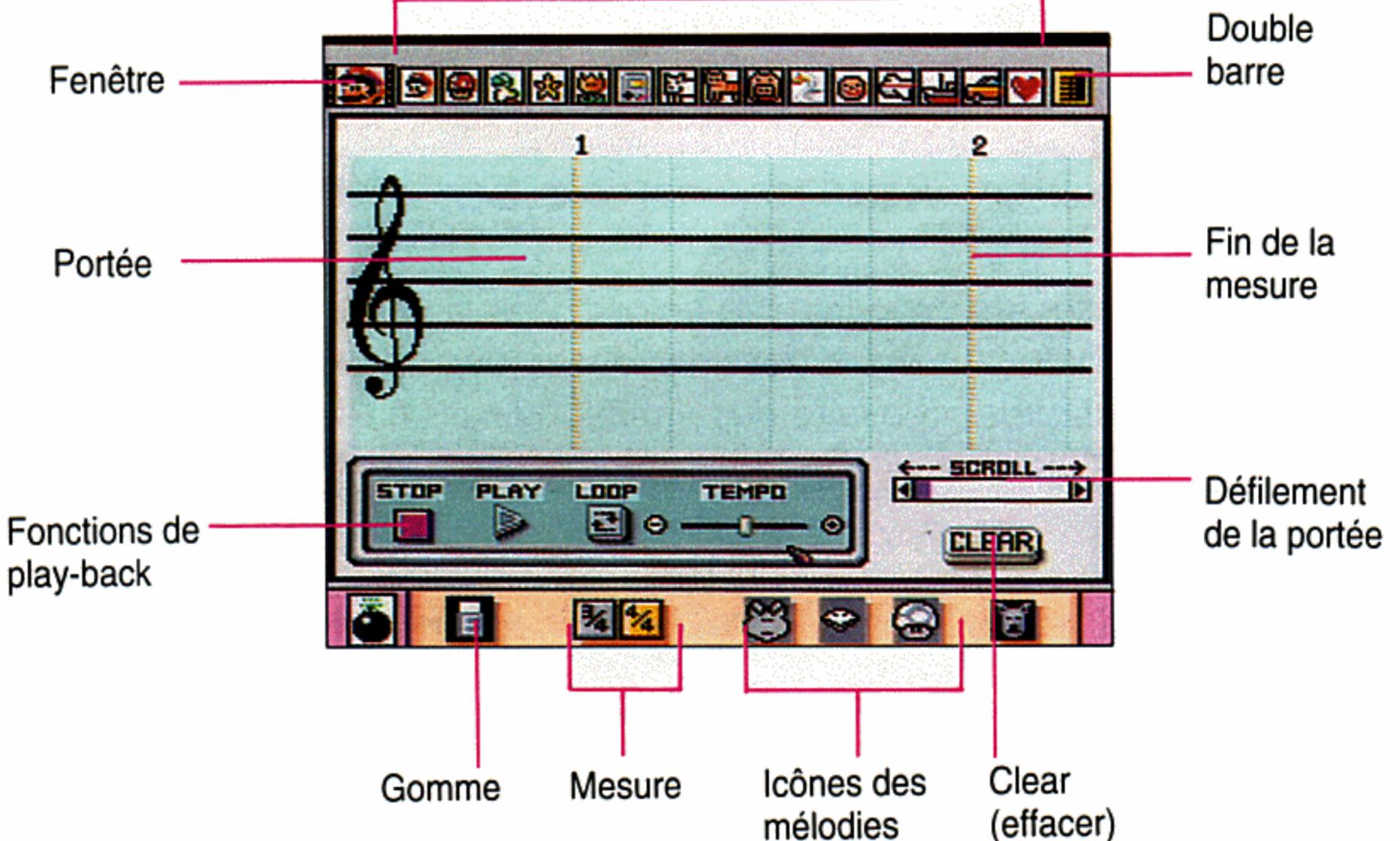
Icône de composition musicale

Lorsque vous cliquez sur cette icône, vous passez en mode de composition musicale. Vous pouvez alors composer et ajouter cette musique à votre dessin. Dans cette zone, vous pouvez utiliser quinze effets sonores pour créer des mélodies.

La clef de sol vous permet de placer les notes de la gamme à partir du si inférieur (sous le do médium), jusqu'au sol (au-dessus de la portée). Si vous le désirez, vous pouvez écrire des accords en mettant jusqu'à trois notes sur la même ligne. Cette zone comporte plusieurs icônes que vous n'avez pas encore utilisées. La description suivante vous permettra de vous familiariser avec ces nouvelles fonctions :



Effets sonores

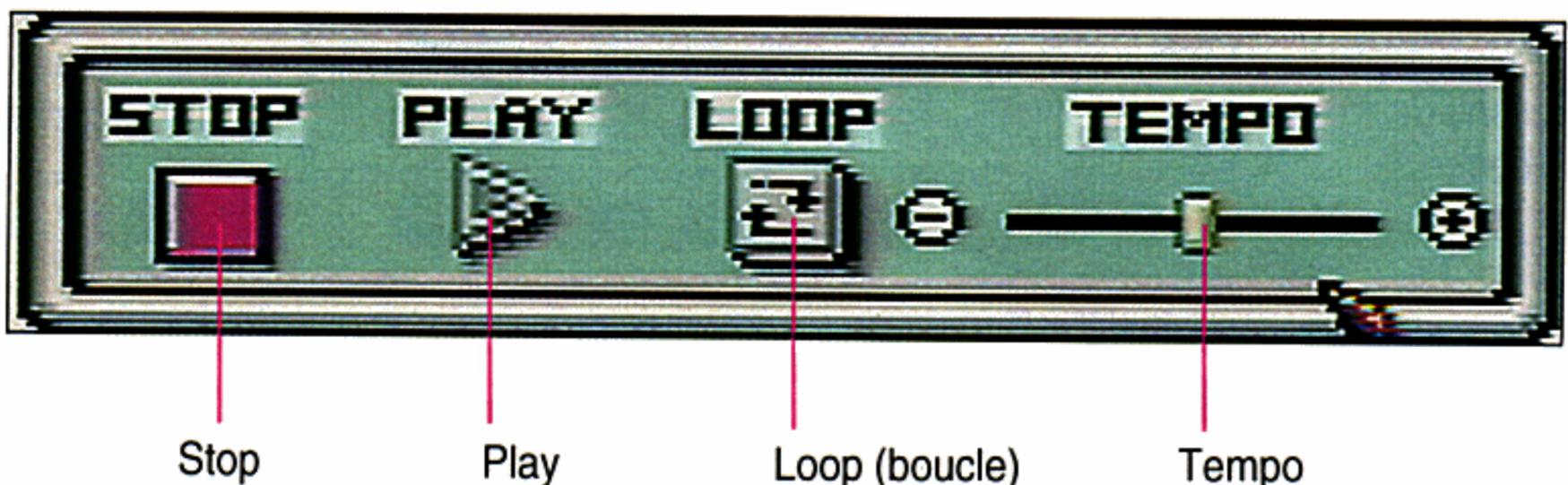


<b>Eraser :</b>	(Gomme) Vous permet d'effacer une note de la portée.
<b>3/4 :</b>	Une barre de mesure apparaît toutes les trois noires (ou tous les trois temps).
<b>4/4 :</b>	Une barre de mesure apparaît toutes les quatre noires (ou tous les quatre temps).
<b>Double bar :</b>	(Double barre) Fin de la mélodie.
<b>Play :</b>	Pour jouer la mélodie ou pour que Mario saute de note en note.
<b>Stop :</b>	Pour arrêter la mélodie avant que Mario n'atteigne la double barre.
<b>Loop :</b>	(Boucle) Pour répéter la mélodie dès qu'elle atteint la double barre.
<b>Tempo :</b>	Pour changer la vitesse de la mélodie.
<b>Scroll :</b>	Pour faire défiler ou inverser la portée à l'écran.
<b>Clear :</b>	Pour effacer toutes les notes de la portée.
<b>Grenouille :</b>	Mélodie pré-composée n°1.
<b>Oiseau :</b>	Mélodie pré-composée n°2.
<b>Crapaud :</b>	Mélodie pré-composée n°3.

• **Pour créer une mélodie :**

1. Cliquez sur l'un des tampons pour sélectionner un effet sonore.
2. Placez le tampon sur l'une des lignes verticales de la portée. Comme nous l'avons déjà dit, vous pouvez placer une, deux, ou trois notes sur la même ligne verticale.
3. Une fois que vous avez placé les notes là où vous voulez, cliquez sur la double barre pour la placer à la fin de votre mélodie.
4. Vous pouvez, maintenant, cliquer sur l'icône PLAY et écouter votre composition.
5. Si vous le désirez, vous pouvez cliquer sur LOOP ou modifier le TEMPO.

Vous pouvez utiliser les mélodies pré-composées si vous désirez ajouter rapidement une mélodie à votre dessin. Vous pouvez également modifier les mélodies existantes pour faire des variations sur un thème connu.

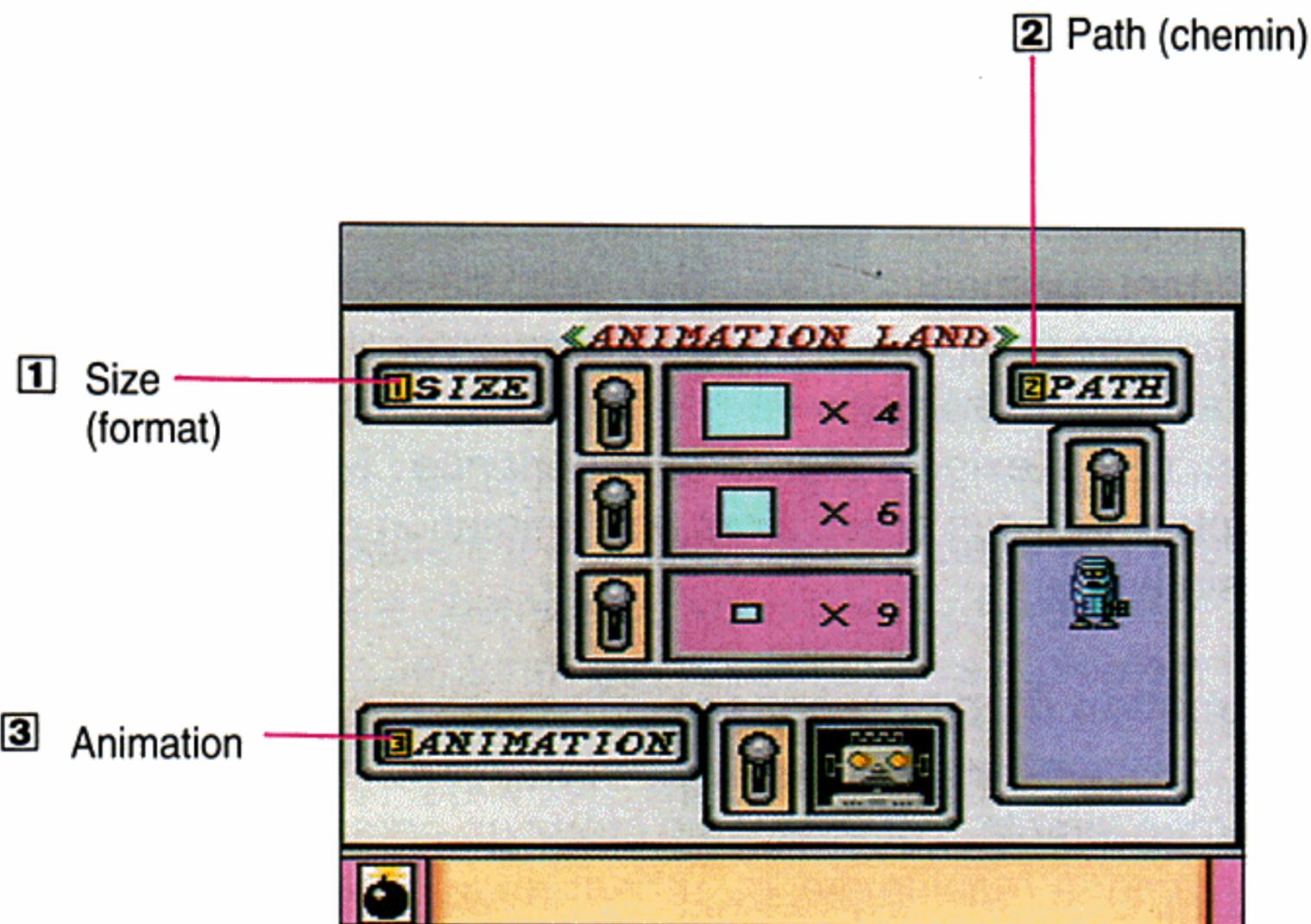
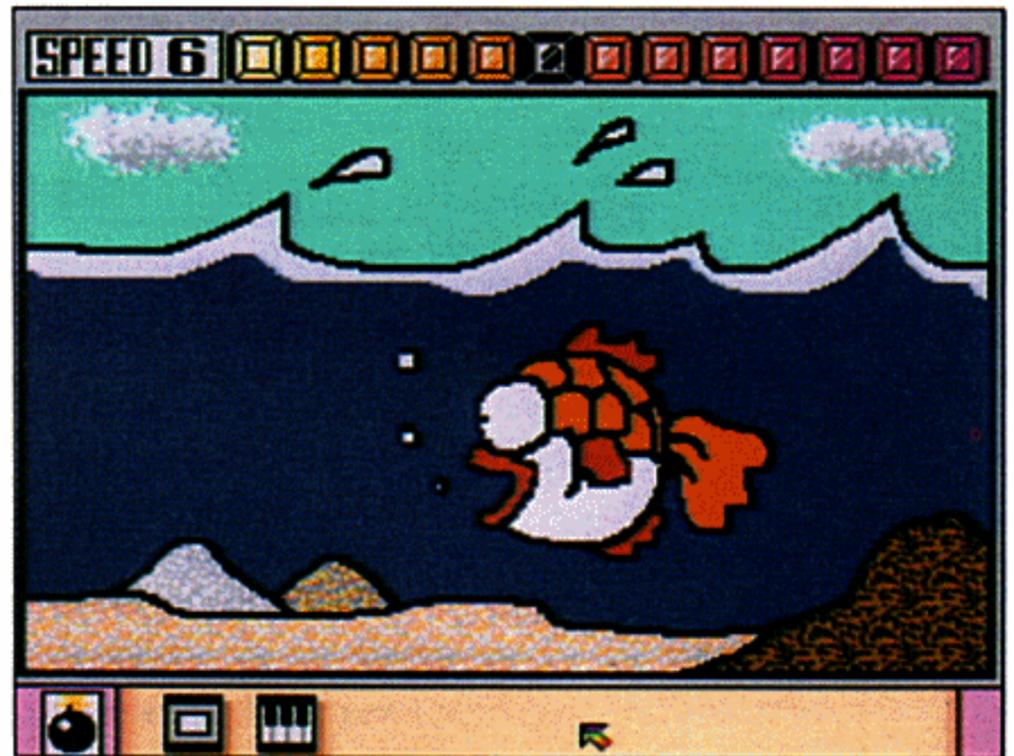


# 9. Animation

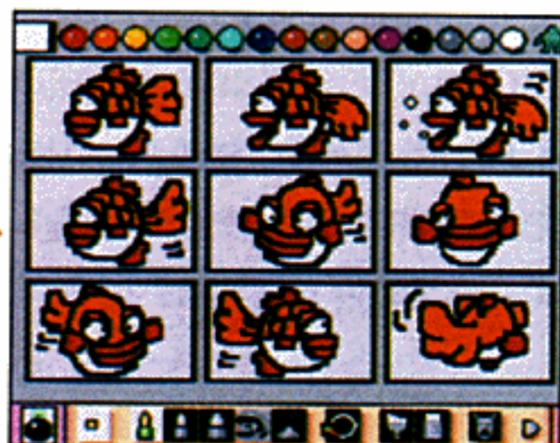
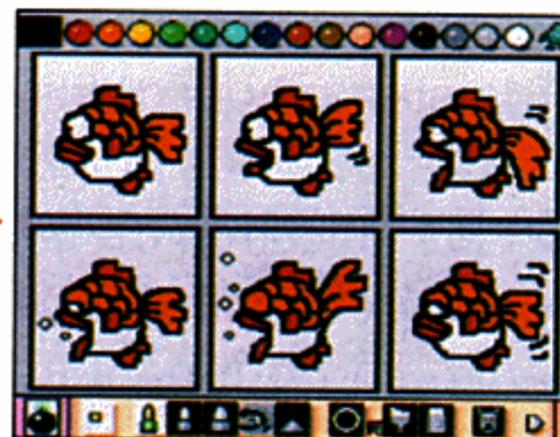
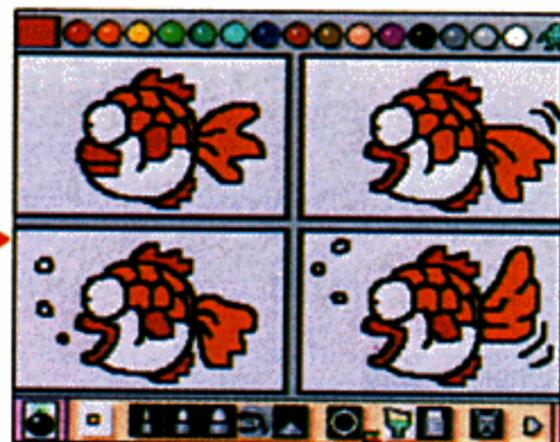
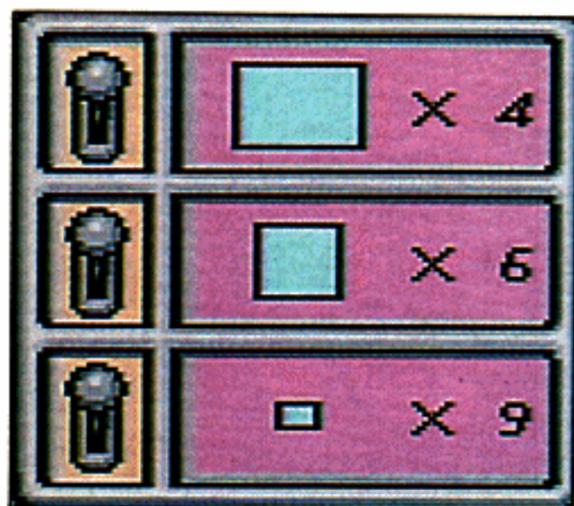


Icône animation

Maintenant que vous êtes familiarisé avec les outils de dessin et les utilitaires de base, vous êtes prêt à créer un mini-dessin animé ! Pour pénétrer dans le Monde de l'Animation, cliquez sur l'icône ci-dessus. Lorsque vous êtes dans le Monde de l'Animation, vous avez à votre disposition les icônes SIZE, PATH, ANIMATION. Nous expliquerons chacune de ces fonctions en détail un peu plus loin dans le manuel.



## 1 Size (Format)

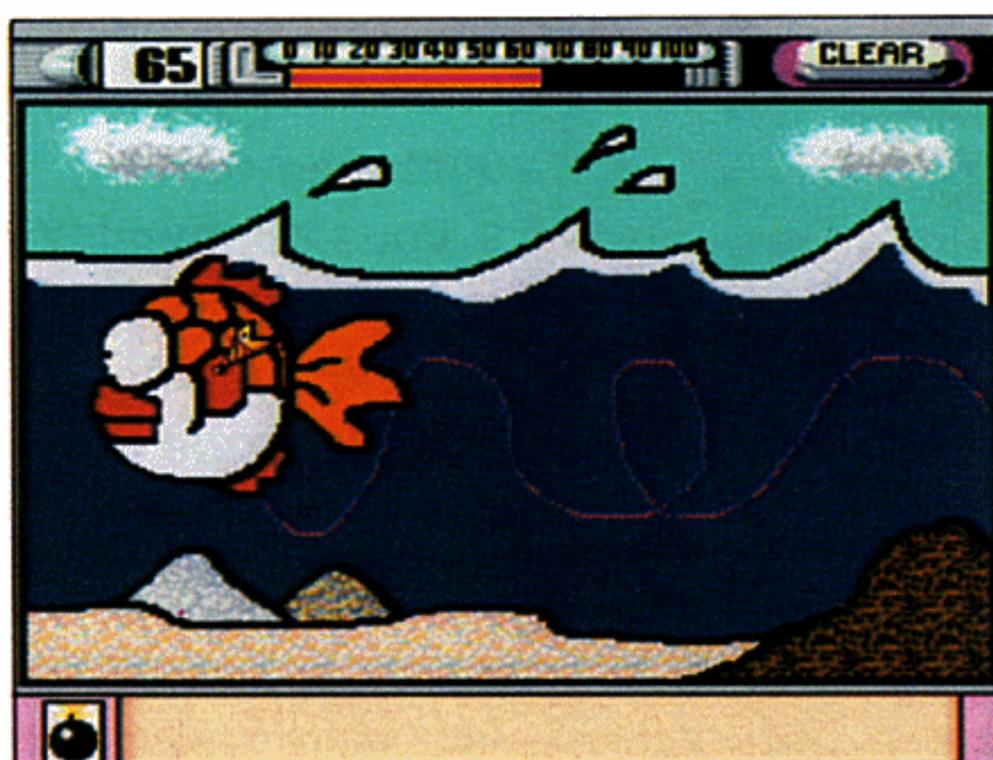


Dans Mario Paint, vous pouvez créer des animations de quatre, six, ou neuf images. Les animations de quatre images vous permettent de créer des séquences animées comportant des images, représentant chacune le quart de votre écran de télévision - ces animations sont simples. Les animations comportant six images vous permettent de créer des séquences animées un peu plus complexes, mais les images sont plus petites. Lorsque vous travaillez sur l'animation à neuf images, les images sont encore plus petites, ce qui exige patience et expérience ! Mais le jeu en vaut la chandelle puisque vous créez alors une animation digne d'une séquence de dessin animé !

### • Création et animation d'un personnage

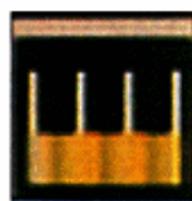
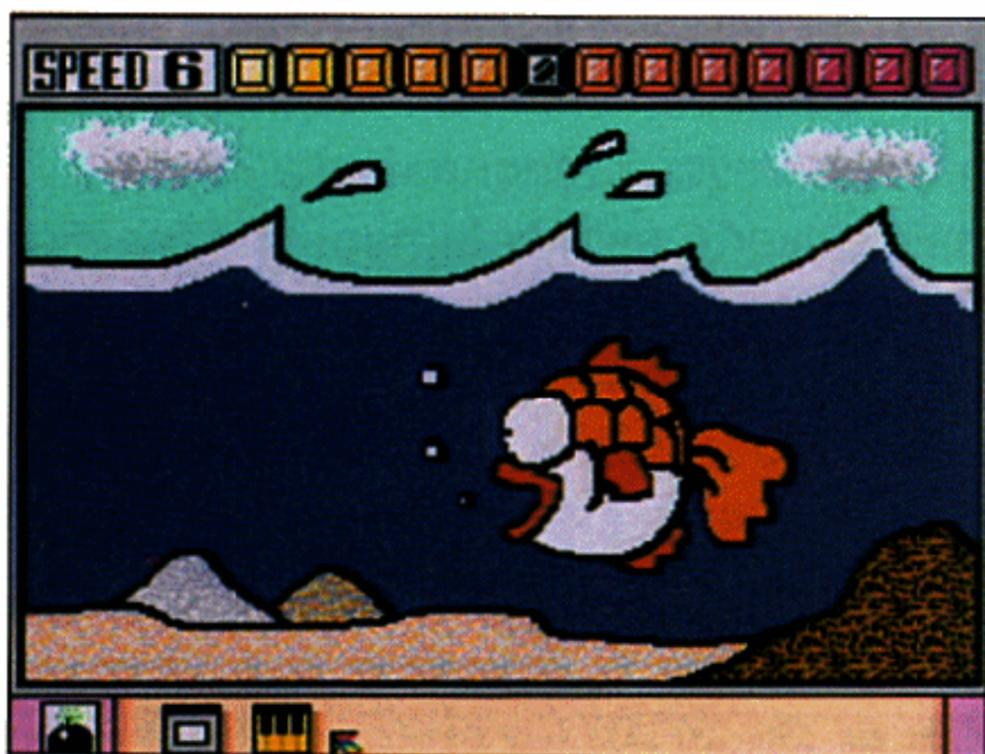
Pour le moment, choisissez la première option (quatre images) pour créer une séquence animée simple. Lorsque vous créez un personnage animé, vous pouvez le dessiner à main levée, ou utiliser un tampon. Mario Paint comporte six tampons de personnages pré-dessinés pour l'animation. Cliquez sur l'icône Mario, puis sur l'icône Mr Crayon, jusqu'à ce que vous obteniez Super Mario Bros. Vous remarquerez que tous ces personnages comportent au moins deux tampons pouvant être utilisés pour l'animation.

Cependant, dans l'exemple suivant, nous utiliserons un outil de dessin à main levée pour créer un gros poisson nageant d'un bout à l'autre de l'écran. Puisque nous désirons que l'animation se déplace lentement, nous allons utiliser la fonction copie pour déplacer le poisson sur l'autre cellule. Sur la seconde page de l'outil d'animation, vous devriez reconnaître au moins cinq des six icônes. L'icône de la main ouverte est également une fonction de copie, mais celle-ci permet de copier une animation entière d'une cellule à une autre. Utilisez l'icône de la main ouverte pour copier le poisson sur chacune des trois cellules restantes. Nous allons maintenant ajouter les mouvements de la queue. Une fois que vous avez terminé votre séquence, cliquez sur la bombe et revenez à l'écran principal du Monde de l'Animation.



Pour indiquer un chemin à suivre à votre personnage, cliquez sur le levier Path. Cliquez ensuite sur le bouton gauche de la souris et faites glisser la souris en suivant le chemin que vous désirez faire suivre au personnage. Dans ce mode, le personnage ne suivra pas simplement le chemin indiqué par la souris, mais il adaptera également sa vitesse à celle de la souris. Votre personnage peut suivre n'importe quel chemin jusqu'à ce que le compteur indique 100. Si vous désirez recommencer et indiquer un nouveau chemin, cliquez sur le bouton CLEAR. Revenez au Monde de l'Animation une fois que vous avez créé le chemin que vous désirez utiliser.

### 3 Animation



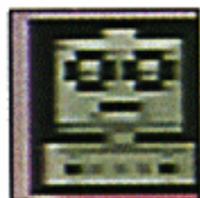
Cliquez sur cette icône pour écouter votre composition musicale.

Lorsque vous cliquez sur l'icône animation dans le Monde de l'Animation, le personnage se déplace sur votre dessin en suivant le chemin que vous avez indiqué. La fonction SPEED (vitesse) permet d'augmenter ou de diminuer la vitesse de l'animation. Dans cet exemple, si vous augmentez la vitesse, les battements de queue et le mouvement de la bouche du poisson seront plus rapides. Si vous cliquez sur l'icône clavier de piano, vous ajoutez une musique de fond (pour plus de détails sur le mode de composition musicale, reportez-vous à la section 8 de ce manuel).



# 10. Sauver/Charger/Cahier de Coloriage

L'icône robot vous permet d'accéder à une zone qui peut être utilisée pour enregistrer et charger un dessin. Le Cahier de coloriage électronique de Mario Paint se trouve également dans cette section.

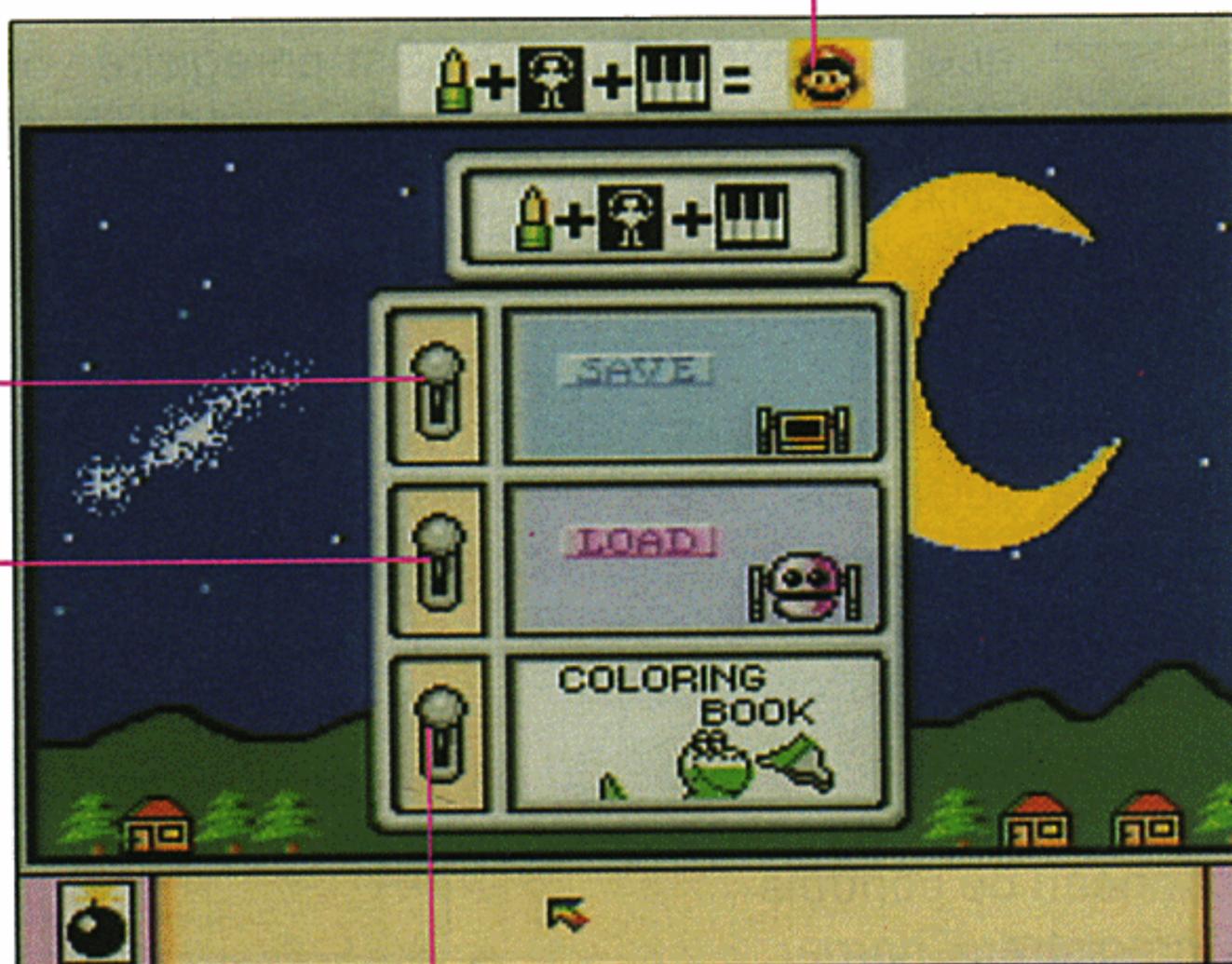


Icône enregistrer-charger

Marque Mario

Enregistrer

Charger



Cahier de coloriage

## ■ ENREGISTRER

Vous pouvez enregistrer un dessin à n'importe quel moment. Si vous voyez un visage de Mario clignoter au-dessus de la commande Enregistrer/Charger sur le panneau de commande, cela signifie qu'un dessin est déjà enregistré en mémoire. Pour enregistrer un dessin, une



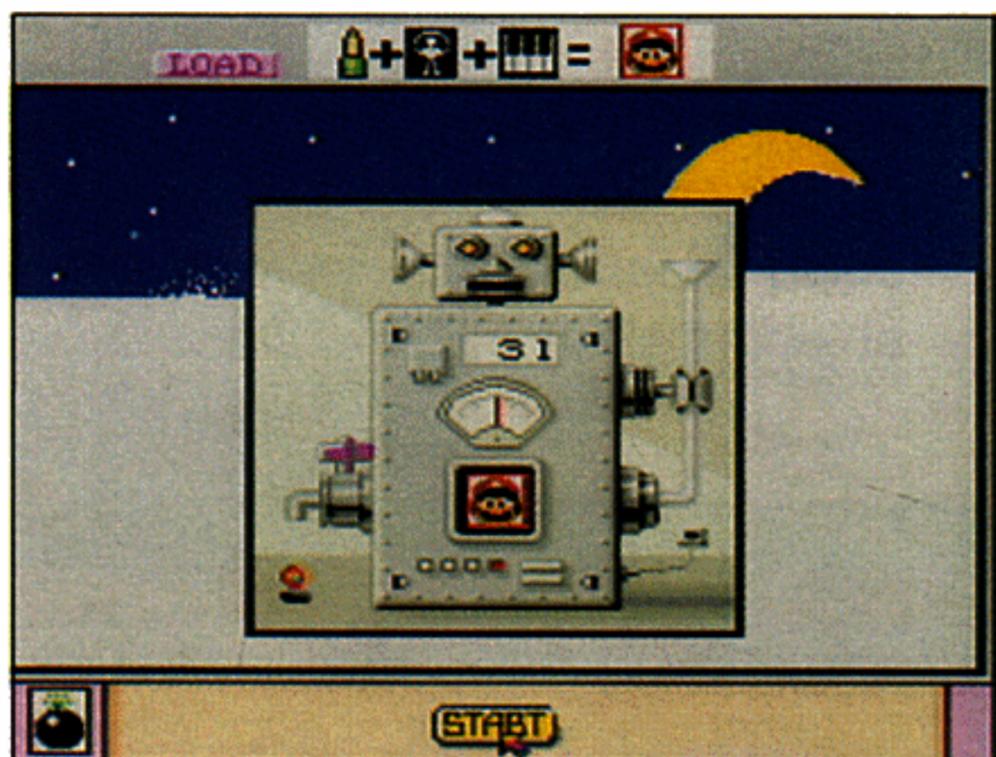
animation, ou une composition musicale, cliquez sur le levier Enregistrer puis sur le bouton Start (à l'écran) lorsque le gros robot apparaît. Une fois que la console Super NES a enregistré votre œuvre, l'icône Mario apparaît dans la partie supérieure de l'écran.



Cette icône Mario apparaît lorsque vous avez enregistré une œuvre.

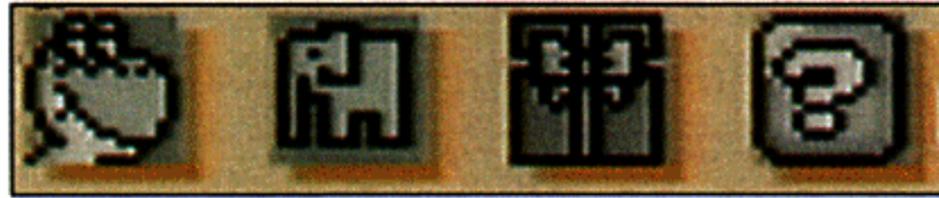
## ■ CHARGER

Pour charger une œuvre déjà réalisée, suivez la même procédure. Vous devez cliquer sur le levier Charger et non sur le levier Enregistrer. Le levier Charger ne fonctionne que si l'icône Mario apparaît dans le panneau de contrôle Enregistrer/Charger.

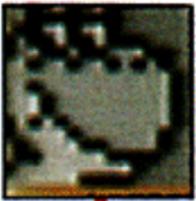


## ■ CAHIER DE COLORIAGE

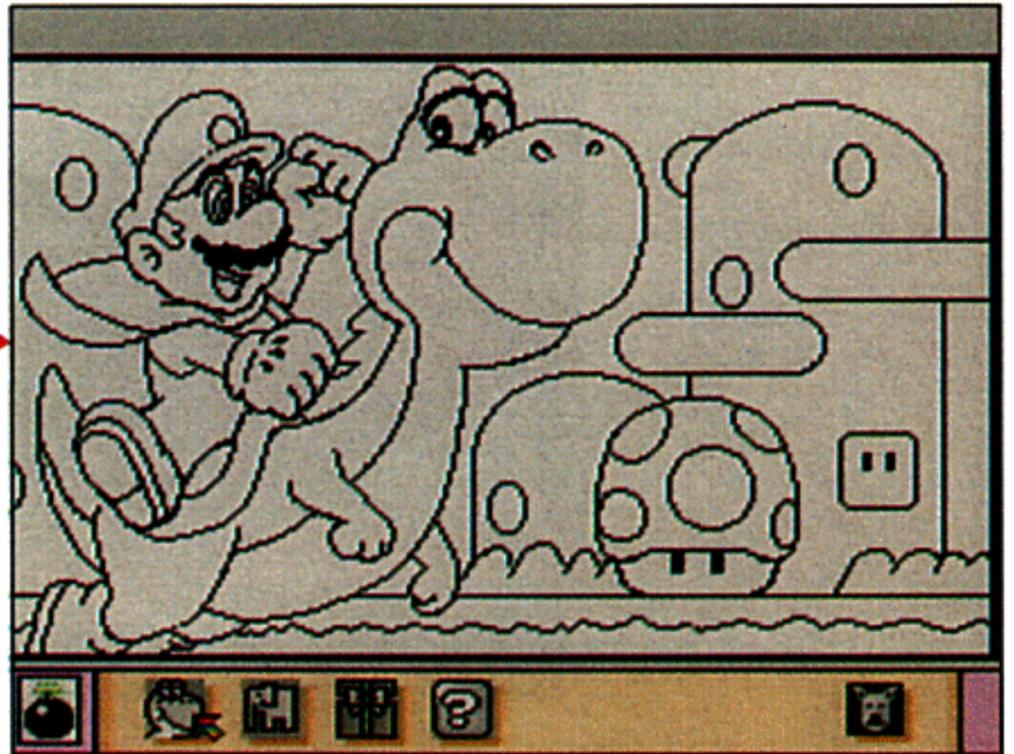
Cette fonction comporte quatre scènes pré-définies qui peuvent être coloriées et modifiées. Vous pouvez également ajouter une animation et de la musique à ces scènes. Dans la première, vous retrouverez deux de vos amis. La seconde page comporte tout un ensemble d'animaux à colorier... un véritable zoo ! La troisième scène est une carte de vœux qui vous permet d'utiliser la fonction copie. La quatrième page est une scène aquatique qui vous offre beaucoup de possibilités d'animation.



Interrupteur



Cliquez sur cette icône pour modifier cette scène.

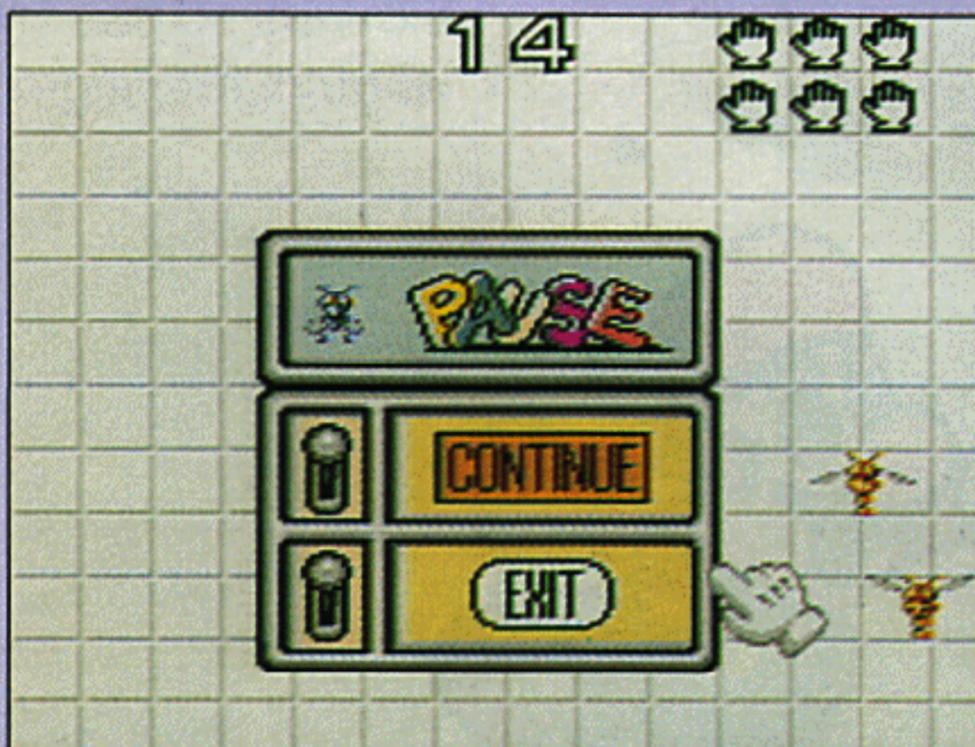
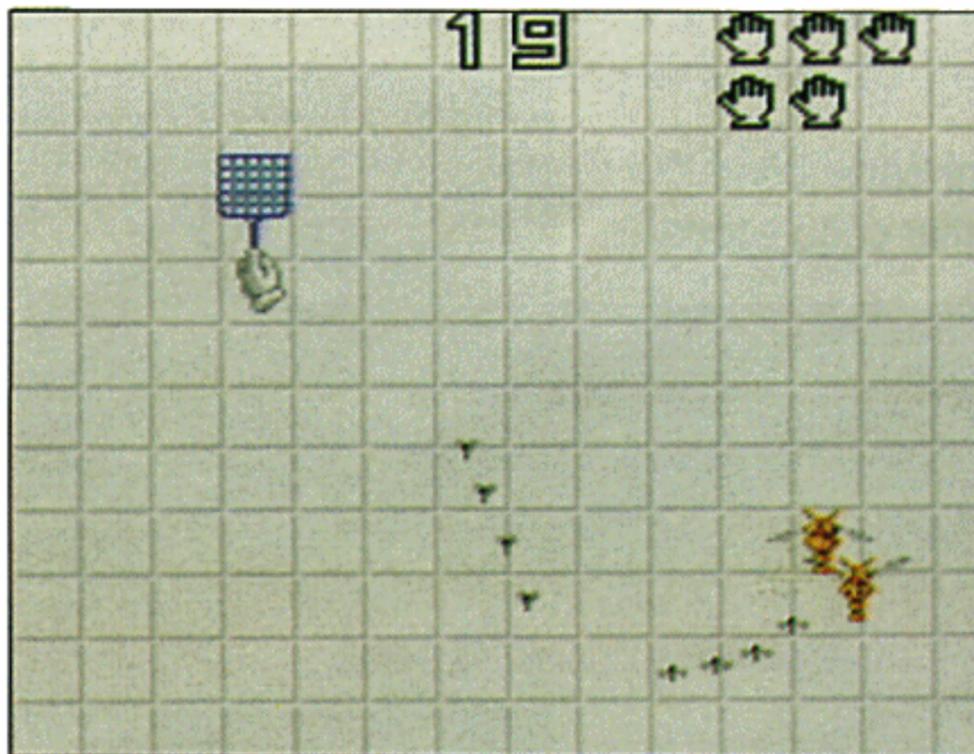


# 11. Gnat Attack



Gnat Attack est un jeu d'entraînement qui vous aide à vous familiariser avec la souris et à synchroniser vos mouvements et ceux du curseur à l'écran. Le but du jeu est d'écraser les différents types d'insectes avant qu'ils ne vous piquent la main.

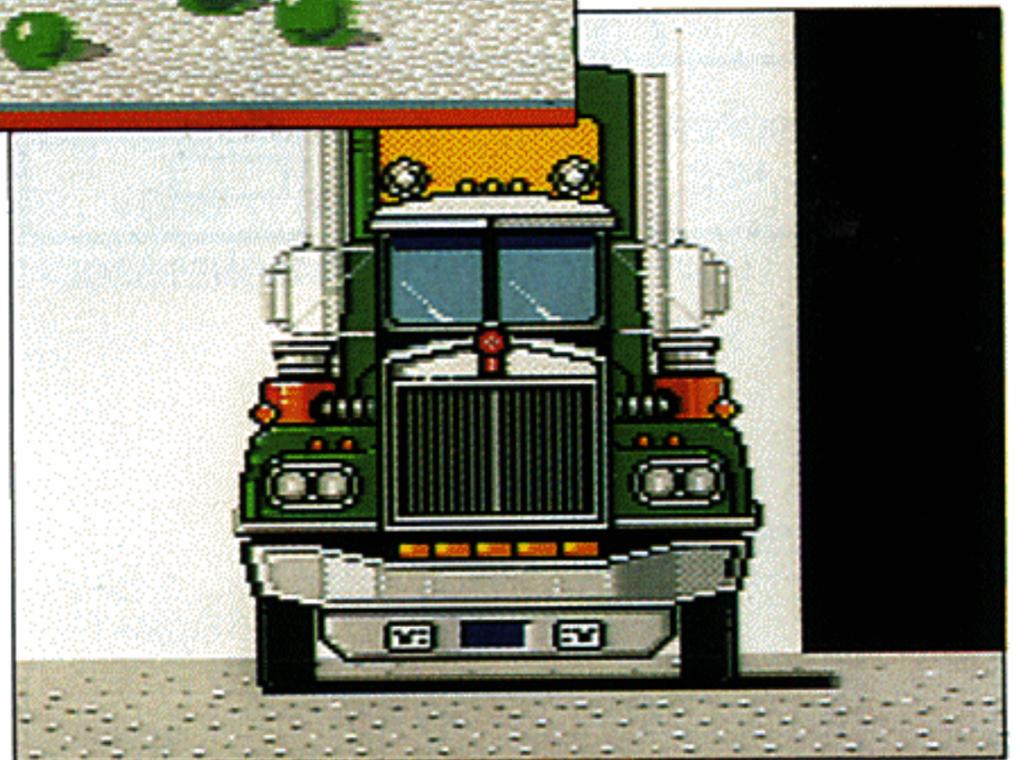
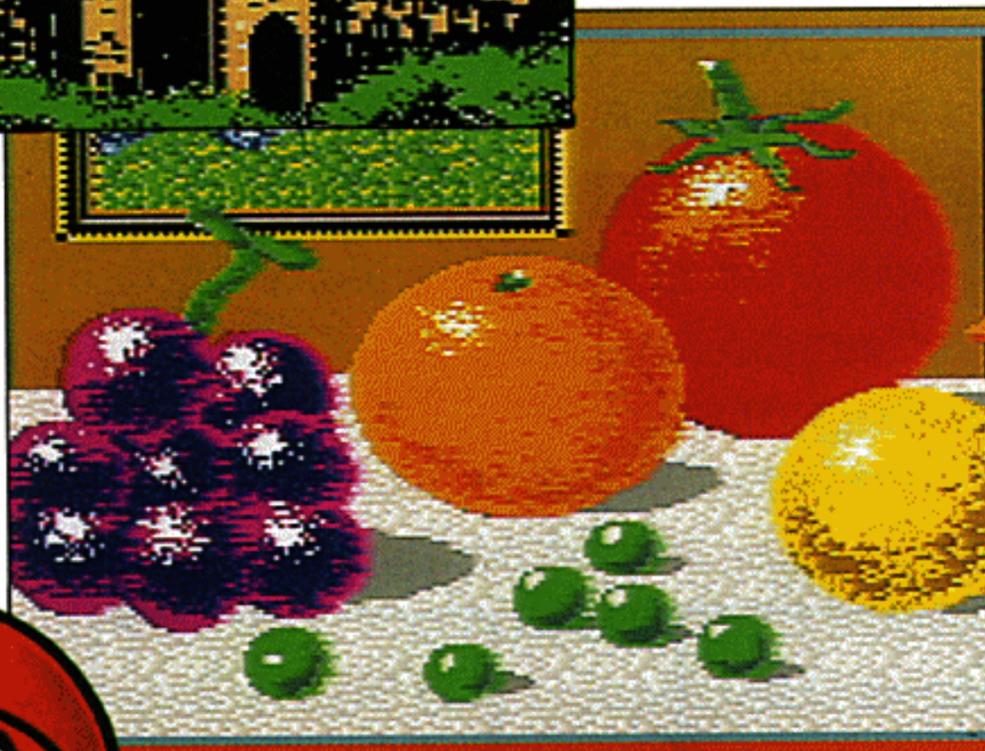
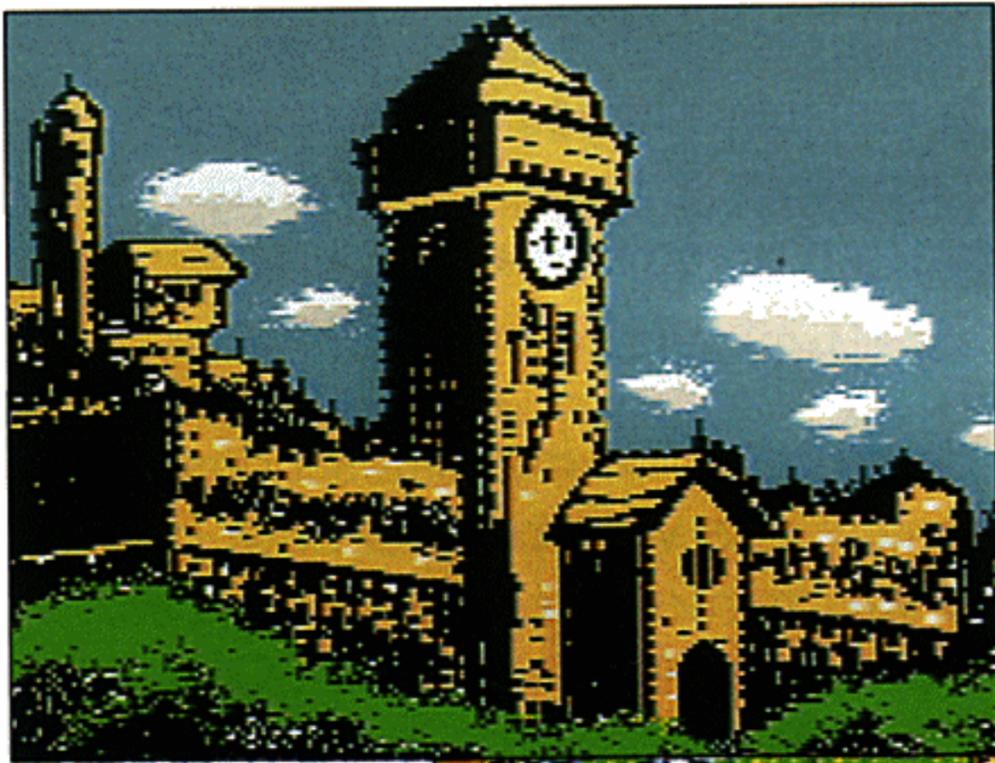
Pour les frapper, déplacez la main au-dessus et cliquez sur le bouton gauche de la souris. Une fois que vous en avez écrasé 100, vous recevez un challenge du Roi Watinga. Le rythme de la partie peut varier et, bien qu'il s'agisse d'un jeu d'entraînement, il sera follement apprécié même par les utilisateurs les plus avertis.



Pour quitter ou faire une pause durant ce jeu, cliquez sur le bouton droit de la souris.

## ■ DERNIER CONSEIL DU PROFESSEUR PAINT :

“Maintenant que vous savez comment dessiner, colorier et créer des animations avec Mario Paint, voici quelques informations qui vous aideront à enregistrer vos œuvres sur bande vidéo. Vous pouvez utiliser votre magnétoscope et enregistrer plusieurs heures d'œuvres artistiques pour les faire partager à votre famille et vos amis. Les instructions suivantes vous aideront à connecter votre Super NES à votre magnétoscope et à votre téléviseur.”



Remarque : Sauvegardez directement sur la cartouche (une seule œuvre) ou enregistrez vos créations sur une cassette vidéo à l'aide d'un magnétoscope version PAL/SECAM ou version PAL.



## METHODES DE BRANCHEMENT MAGNETOSCOPE POUR LA BELGIQUE ET LE LUXEMBOURG

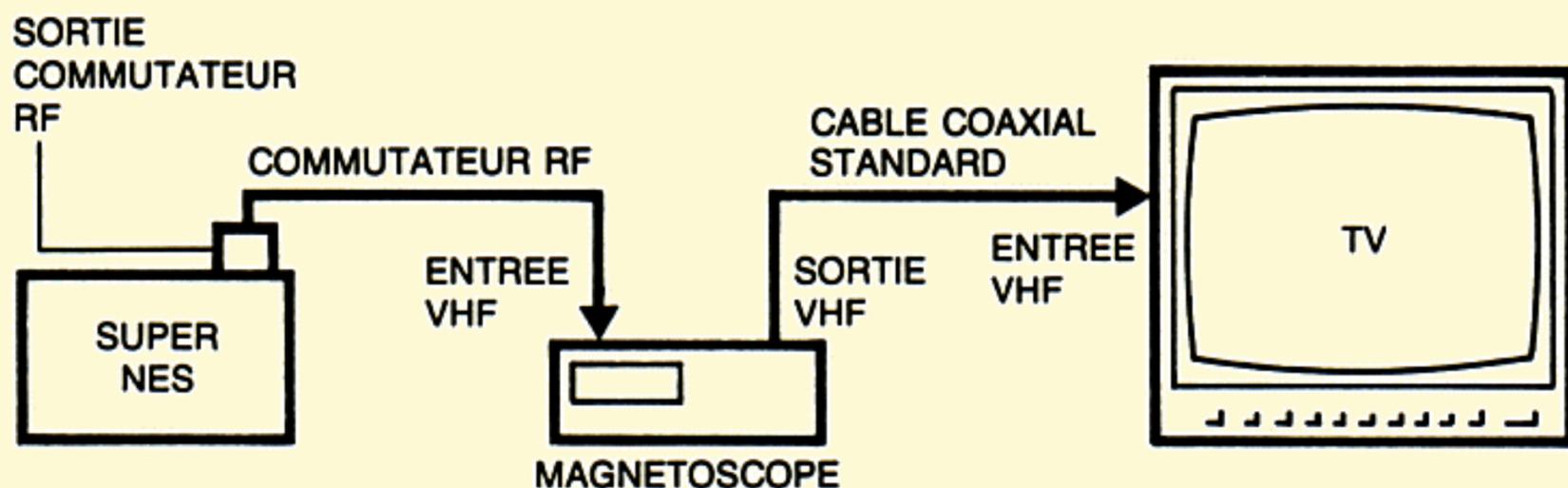
**Méthode 1 :** Utilisation du câble audio-vidéo de votre Super NES et d'un câble audio-vidéo standard.

1. Connectez le câble audio-vidéo de la Super NES aux entrées audio et vidéo de votre magnétoscope. Branchez la prise grise du câble audio-vidéo à l'arrière de la console Super NES.
2. Si vous utilisez un câble audio-vidéo standard, branchez l'une des extrémités du câble dans la sortie audio-vidéo de votre magnétoscope et l'autre extrémité du câble dans l'entrée audio-vidéo de votre téléviseur. Reportez-vous ensuite à l'étape 3 de la méthode 2.

**Methode 2 :** Utilisation du commutateur RF de la Super NES et d'un câble coaxial standard. ATTENTION : le commutateur RF est vendu séparément.

1. Connectez le câble court du commutateur RF de votre Super NES à l'entrée VHF coaxiable du magnétoscope. Branchez le câble long du commutateur RF sur la console Super NES.
2. En utilisant un câble coaxial standard, connectez l'une des extrémités du câble à la sortie VHF du magnétoscope et l'autre extrémité à l'entrée VHF à l'arrière du téléviseur.
3. Mettez sous tension le magnétoscope, le téléviseur et votre console Super NES. Une fois que vous avez trouvé le canal sur lequel le signal image de la Super NES apparaît à l'écran, vous êtes prêt à enregistrer.

Si après avoir lu ces instructions, vous n'arrivez pas à enregistrer vos dessins, n'hésitez pas à contacter le service S.O.S. NINTENDO en Belgique au 02.478.92.08 du lundi au vendredi de 10H à 13H et de 14H à 18H.



# 12. Glossaire

<b>Aérographe :</b>	Accessoire des professionnels de la peinture, utilisant de l'air comprimé pour vaporiser de la peinture sur une surface.
<b>Animation :</b>	Création d'une illusion de mouvement en utilisant la technique du dessin animé.
<b>Cliquer :</b>	L'action effectuée lorsqu'on appuie sur l'un des boutons de la souris.
<b>Curseur :</b>	Le pointeur qui se trouve sur l'écran et qui identifie la position de votre souris.
<b>Double barre :</b>	Double ligne verticale qui apparaît sur une portée musicale et indique la fin de la mélodie.
<b>Glisser :</b>	Action consistant à faire glisser la souris sur son tapis pour déplacer le curseur à l'écran.
<b>Image (animation) :</b>	Une image dans une séquence animée.
<b> Icône :</b>	Petite représentation graphique d'une fonction ou d'un élément.
<b>Œuvre :</b>	Combinaison d'un dessin de fond, d'une séquence animée et d'une composition musicale.
<b>Palette :</b>	Un ensemble de couleurs qu'un artiste peut utiliser pour peindre.
<b>Modèle :</b>	Une forme qui peut être utilisée pour obtenir un dessin à partir d'une forme pré-définie.
<b>Tempo :</b>	La vitesse relative à laquelle une composition musicale est jouée.

# **POUR DES ASTUCES TOP NIVEAU CONTACTEZ NOTRE HOTLINE SOS NINTENDO**

Les robots-mutants entravent votre progression ?  
Votre cartouche de jeu vous pose des problèmes ?

Vous êtes bloqué dans un niveau ?

Vous êtes perdu dans un labyrinthe ?

N'hésitez pas et appelez un de nos conseillers en  
jeux ! Pour vous, il fera l'impossible !

Ce sont des méga-pros et ils vous sortiront des  
difficultés les plus incroyables.

## **POUR NOUS CONTACTER :**

### **EN FRANCE**

**(16 1) 34 64 77 55**

**DU LUNDI AU SAMEDI, DE 9H à 19H**

**(18H LES VENDREDI ET SAMEDI)**

ou 24H sur 24,

**3615 NINTENDO**

### **EN BELGIQUE**

**02/478.92.08**

**DU LUNDI AU VENDREDI, DE 10H A 13H ET DE 14H A 18H**

FRANCE SEULEMENT

## GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS  
(Cartouches)

BANDAI S.A. ("BANDAI") garantit la présente cartouche NINTENDO contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant la période de garantie, BANDAI réparera ou remplacera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche à votre revendeur NINTENDO avec votre facture d'achat.

Les cartouches retournées sans facture ou après l'expiration de la durée de la garantie seront au choix de BANDAI, soit réparées soit remplacées à la charge du client.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

Pour toute information sur cette cartouche ou sur les jeux Nintendo, appelez le S.O.S. NINTENDO au 16 (1) 34.64.77.55.

Si vous avez un Minitel, **3615 NINTENDO**, 24h/24h, 7 jours/7.

# **BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS**

## **Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)**

BANDAI B.V. ("BANDAI") garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM GAME PAK ("Cartouche") ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période, BANDAI soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à:

BANDAI B.V.  
Attention: Nintendo S.A.V.  
Trade Mart, B.P. 271  
1020 Bruxelles  
BELGIQUE

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de BANDAI ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez nos services au no. 02-478.90.48, ext. 60/61 pour connaître le montant qui vous sera facturé.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après acquisition.



DISTRIBUTED BY BANDAI  
MADE IN JAPAN BY NINTENDO  
DISTRIBUE PAR BANDAI  
FABRIQUE AU JAPON PAR NINTENDO

PRINTED IN JAPAN  
IMPRIME AU JAPON