

smaky info



Introduction

CROQUIS est un nouveau logiciel de dessin amusant et très simple à utiliser, destiné aux enfants. L'interface utilisateur a été entièrement repensée, pour obtenir un logiciel intuitif (figure 1). Par exemple, une voiture déplace des parties de dessin; un tampon donne accès à une librairie de petits dessins (véhicules, bonshommes, animaux, etc.) qui peuvent être "tamponnés" n'importe où sur l'écran.

Les confusions engendrées par la souris à trois boutons sont résolues : ils permettent tous de dessiner, mais de façons légèrement différentes. Un trait sera fin avec le bouton de gauche, moyen avec celui du milieu et gros avec celui de droite (figure 2). Ainsi, lorsque l'enfant se trompe de bouton, l'effet est semblable à celui attendu.

Les logiciels **DESSINA** et **PICASO** disposent de peu d'outils. Pour compenser cette relative pauvreté, leurs effets sont paramétrables. Par exemple, le trait produit avec le pinceau est éditable, permettant ainsi de modi-

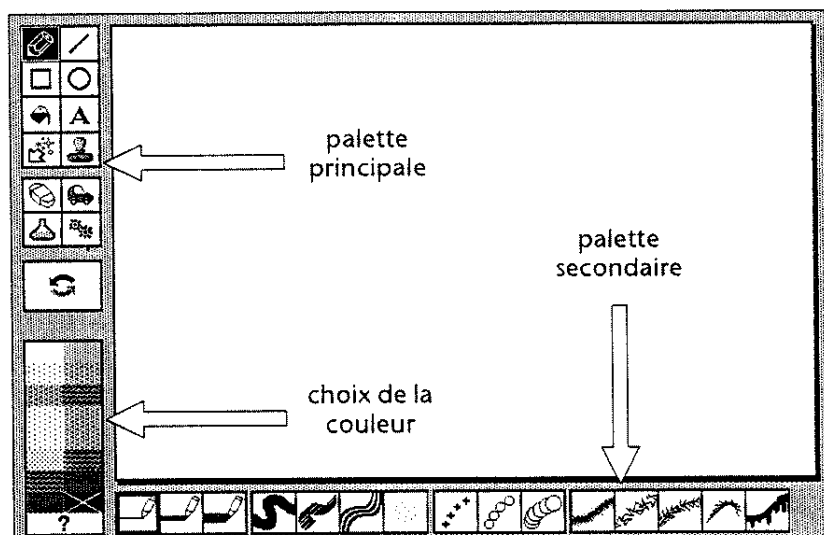


Figure 1: L'interface utilisateur de CROQUIS

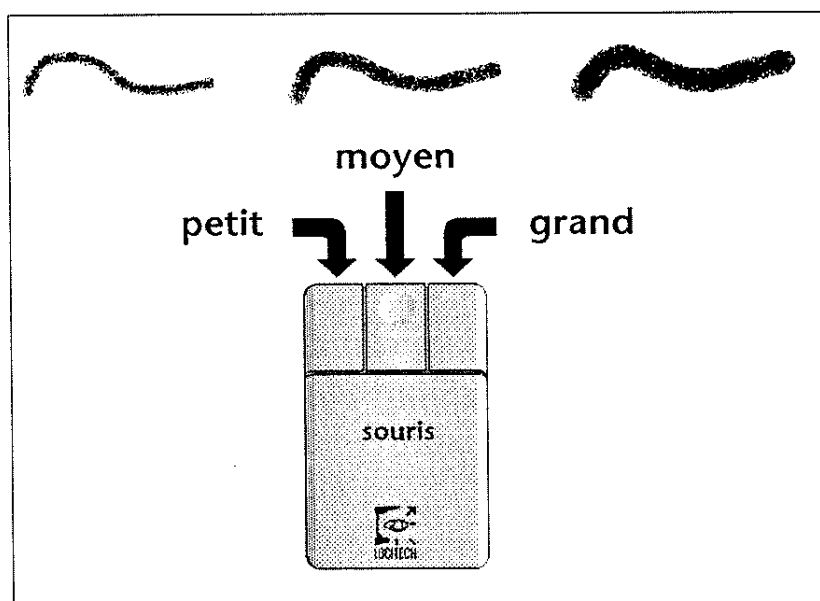


Figure 2: Les trois boutons de la souris

fier sa forme, ou de réaliser différents traitillés. A l'inverse, **CROQUIS** dispose d'une multitude d'outils hétéroclites et spectaculaires, mais dont les effets sont fixes, si l'on excepte les trois boutons de la souris *petit-moyen-grand*. Il en résulte un logiciel plus simple à utiliser et mieux adapté aux enfants.

DESSIN4 se limite à la réalisation d'images en noir et blanc, alors que **PICASSO** produit des images en couleurs sur SMAKY300 uniquement. **CROQUIS** permet les deux à la fois, et fonctionne sur tous les SMAKY: 100, 130, 300 et 324, avec le système 8. Il dessinera en noir et blanc sur un SMAKY100, et en couleurs sur un SMAKY300 !

Le crayon

Le crayon dessine des traits à main levée, de différentes textures. Des cheveux, des branches d'arbre ou même de la peinture qui coule sont dessinés en un tour de main (figure 3). Les lignes droites sont réalisées avec le même principe (figure 4).

Le bidon de peinture

Le bidon coule différentes trames dans des surfaces fermées. Il permet également de couler des dégradés en noir et blanc (figure 5) ou en couleurs.

Le dessin magique

15 effets spéciaux, multipliés par les trois boutons de la souris, permettent de s'amuser en dessinant : figures symétriques, vaporisateur avec des gouttes fines ou grosses, fleurs, étoiles, flocons, etc. (figures 6 et 7).

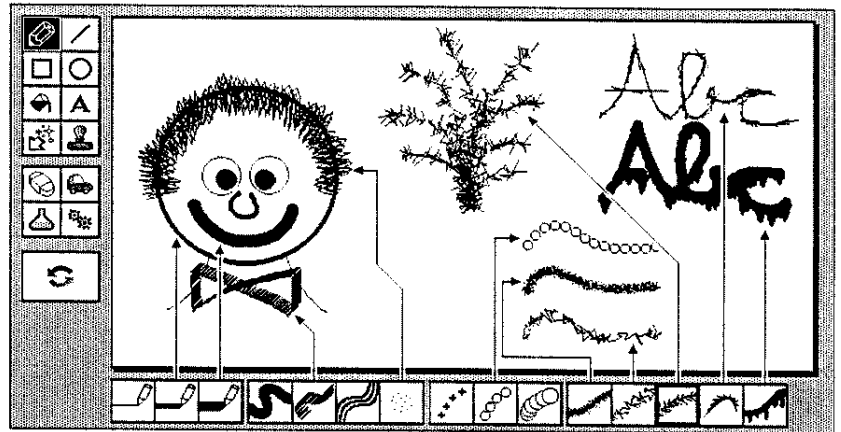


Figure 3: Différents traits à main levée avec le crayon

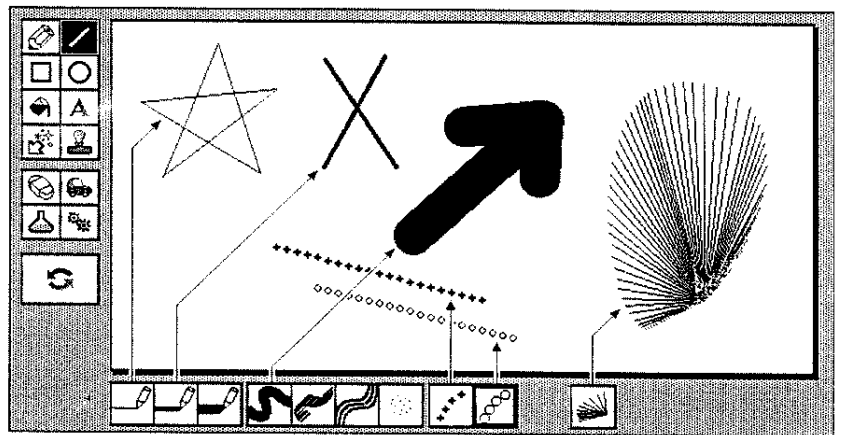


Figure 4: Quelques lignes droites

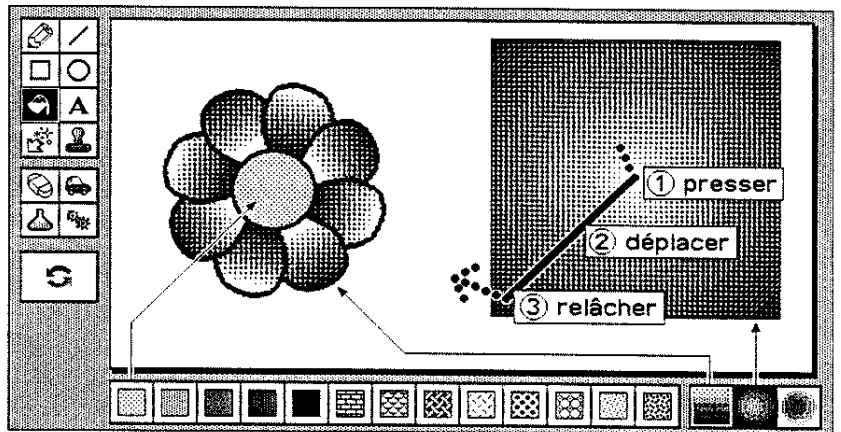


Figure 5: Le bidon de peinture et les dégradés

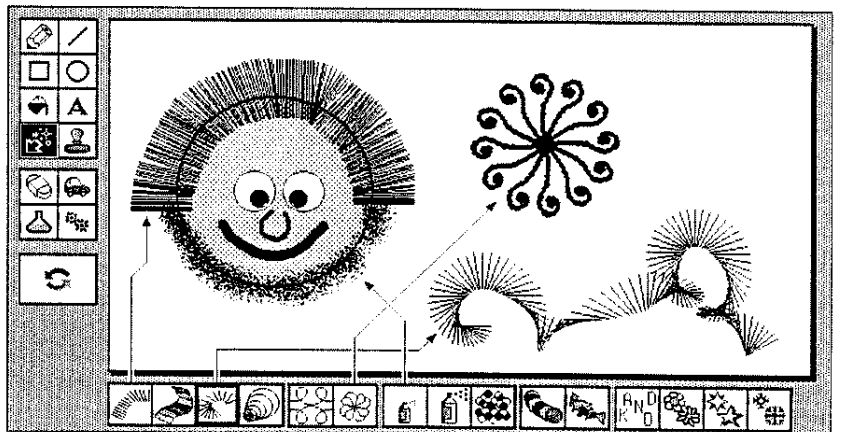


Figure 6: Dessins magiques et amusants

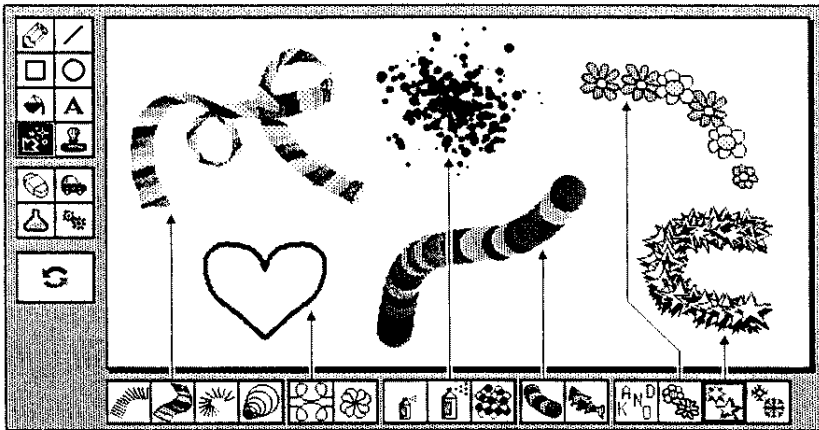


Figure 7: Autres dessins magiques ...

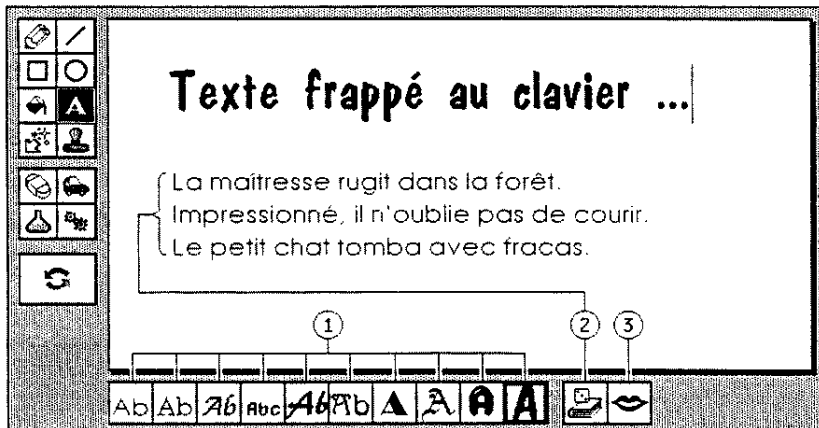


Figure 8: L'adjonction de textes dans un dessin

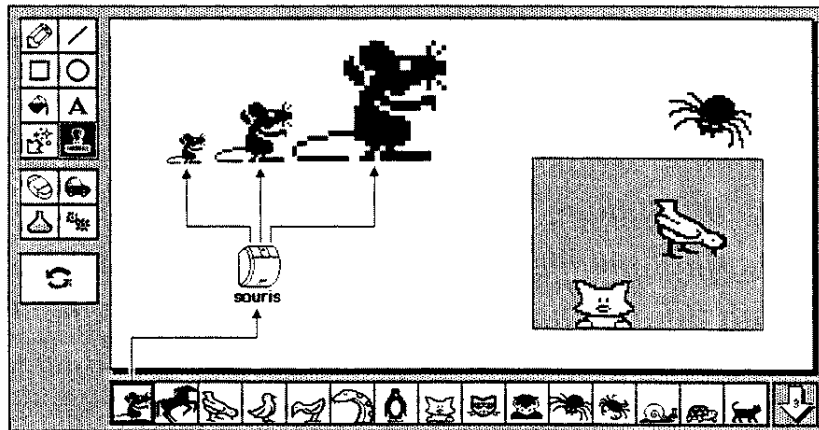


Figure 9: Le tampon donne accès à une librairie d'objets

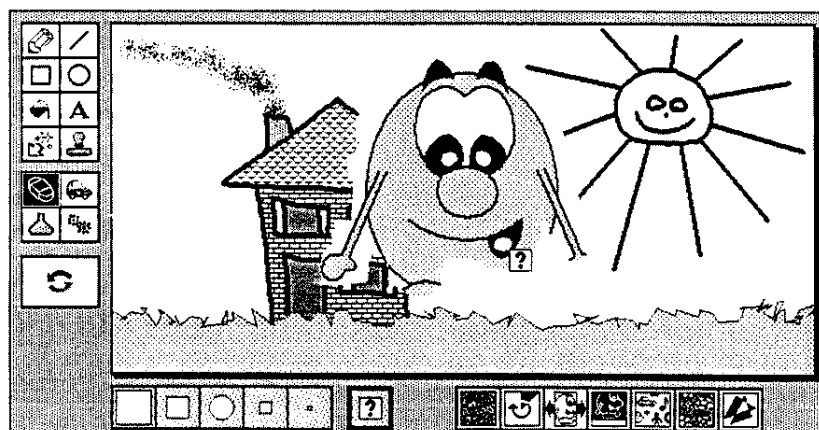


Figure 10: La gomme mystérieuse fait apparaître un dessin

Le texte

Pour ajouter un texte dans le dessin, il suffit d'amener la souris à l'endroit souhaité, puis de frapper le texte au clavier (figure 8). Les 10 icônes de la palette secondaire (1) permettent de choisir le caractère à utiliser. Pendant la frappe, si la souris est amenée sur le texte, elle se transforme en flèches pour déplacer tout le texte. L'icône (2) insère une phrase amusante choisie au hasard. Avec un SMAKY300, les mots frappés sont prononcés à haute voix. L'icône (3) permet même de prononcer toute la phrase !

Le tampon

Le tampon donne accès à une librairie de petits dessins (figure 9). L'icône tout à droite fait apparaître 15 autres dessins. Lorsque le petit dessin est inséré sur un autre, le fond reste blanc. Sur un SMAKY300, la couleur correspond toujours au fond, alors que le trait reste noir.

La gomme

Les cinq premières icônes effacent tant que le bouton est maintenu pressé. La sixième icône (?) efface en faisant apparaître un dessin surprise (figure 10). Les sept dernières icônes effacent tout le dessin, avec différentes animations !

Les déplacements

La voiture déplace la partie contenue dans le rectangle clignotant, tant que le bouton de la souris est maintenu pressé. Ainsi, il n'est même plus nécessaire de sélectionner avant de déplacer. Si les différentes di-

mensions proposées ne conviennent pas, l'icône (1) permet de sélectionner de façon traditionnelle. Si l'icône (2) est enclenchée, le dessin est dupliqué. L'icône (3) déplace aussi le fond de la partie sélectionnée. L'icône (4) permet trois opérations supplémentaires: miroir horizontal (figure 11) ou vertical et rotation d'un demi-tour.

Les transformations

La fiole transforme la partie du dessin montrée, tant que le bouton est maintenu pressé (figure 12). Les engrenages transforment tout le dessin (figure 14). Avec la fiole, la deuxième icône permet de capturer une partie du dessin pour la retoucher point par point (figure 13). Pendant la retouche, il est possible de changer de couleur, avec un SMAKY300.

La couleur

Avec un SMAKY300, une palette supplémentaire permet de choisir la couleur (figure 1). La dernière case (?) génère des couleurs surprise, choisies parmi les 16 couleurs lorsque le noir est sélectionné. Si une autre couleur est sélectionnée, **CROQUIS** choisit 4 couleurs à partir de celle-ci.

Les ressources

L'éditeur de ressources **RS_OUTILS** permet de personnaliser **CROQUIS**. Citons par exemple le choix d'autres caractères pour les textes, ou d'autres phrases choisies au hasard.

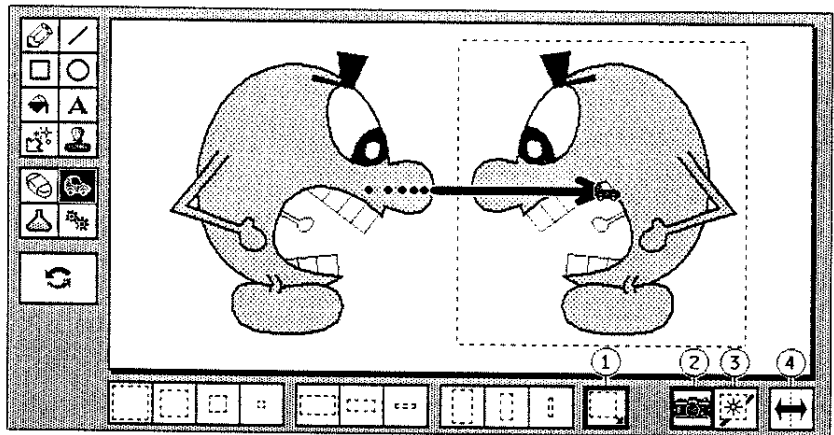


Figure 11: La voiture permet de déplacer et de dupliquer

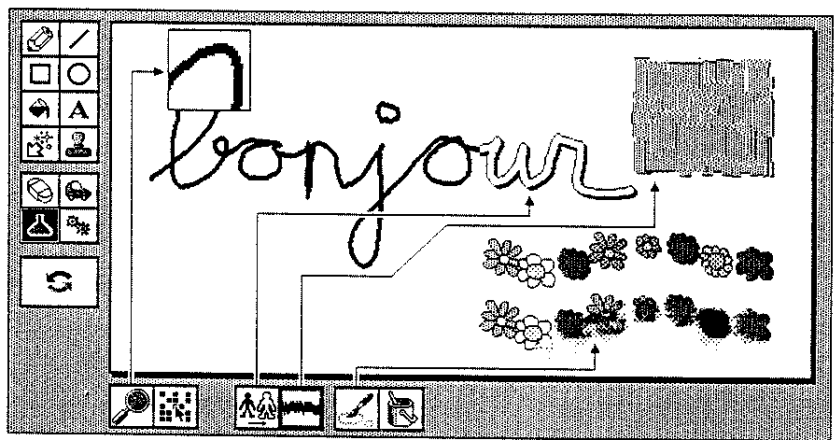


Figure 12: Transformations avec la fiole

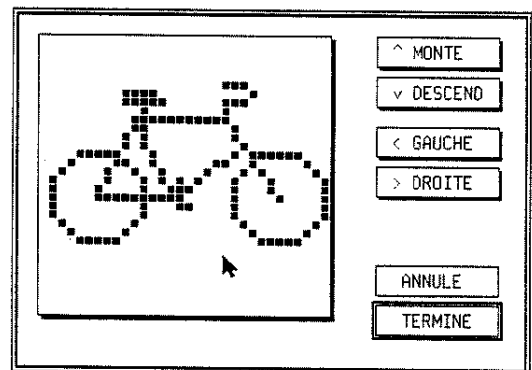


Figure 13: Correction point par point d'une partie de dessin

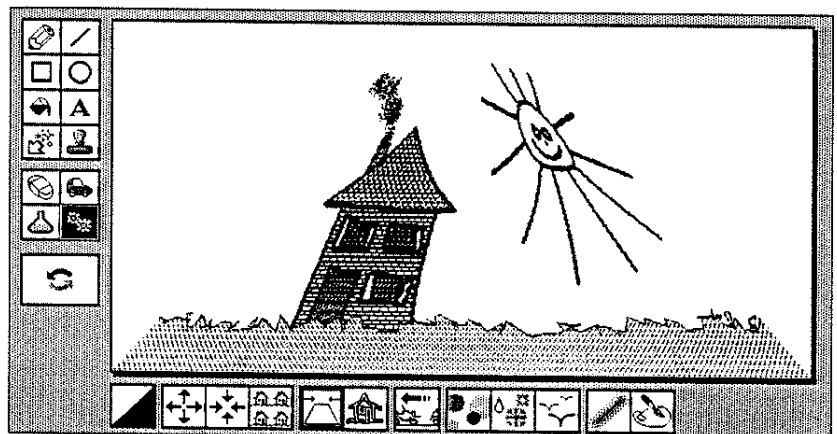


Figure 14: Déformation de l'ensemble du dessin