

FUNNY FACE

*Programme informatique
pour dessiner des visages amusants*

Emile Vitali



Voici un programme de dessin sur ordinateur, amusant et utile. Il permet de créer une multitude de visages plus drôles les uns que les autres, avec une grande facilité de manipulation. Une espèce d'identikit aux variations innombrables.

Amusant, parce qu'il offre aux enfants non seulement la possibilité de créer chacun son visage, sa tête, suivant son imagination, mais aussi celle de "capturer" des visages qui se construisent automatiquement.



Utile, parce qu'au-delà des activités possibles en éducation à l'image, l'enseignant pourra l'employer aussi chaque fois qu'il y aura en classe la nécessité de créer des personnages (illustration de contes, fables, bandes dessinées, etc...).

Sans oublier qu'on peut sauver ses dessins, les colorier, les imprimer, les agrandir...et constituer une véritable banque de personnages toujours disponibles.

Les séquences de dessins qui suivent en disent plus qu'un long discours et les occasions d'utiliser un tel programme vous apparaîtront chemin faisant.

Le programme peut vous être fourni sur une disquette sur laquelle il occupe peu de place car il est compacté, mais il devient gourmand une fois installé et de ce fait il ne peut fonctionner qu'avec un disque dur (hard disk). (Peut-être réussirons-nous à le ramener sur une disquette en n'utilisant que quatre couleurs!)

En attendant, il y a au moins un ordinateur par école équipé d'un disque dur qui vous permettra de démarrer.

Voici maintenant le "mode d'emploi" qui se décompose en deux parties:

1° - comment charger le programme dans l'ordinateur;

2° - comment l'utiliser ensuite.

Nous avons préparé le disque de façon à réduire le plus possible les manipulations:

1) Allumer votre ordinateur et, au prompt **C>**, introduisez la disquette dans le lecteur **A**.

Tapez **A**: et au prompt **A>** tapez **FUN**

Le programme crée le répertoire **FUN** sur **C**, y copie le fichier compacté, s'arrête et vous demande s'il peut continuer: vous répondez **Y**.

Au bout de quelques instants, le programme démarrera automatiquement. Un écran apparaîtra et il faudra attendre presque une minute pour voir la démonstration (DEMO).

Attention!

Maintenant que l'installation est effectuée, pour lancer **FUN**, vous procéderez comme pour les autres programmes: il suffit

de vous placer sur le répertoire **\FUN** (au prompt **C>**, faites **CD FUN** pour entrer dans le répertoire) et taper **FUN**.

Dans tous les cas, donc, le programme lance d'abord la **DEMO**.

Vous pouvez la laisser autant de temps que vous le souhaitez; pour la stopper et commencer à créer un dessin, appuyer sur n'importe quelle touche.

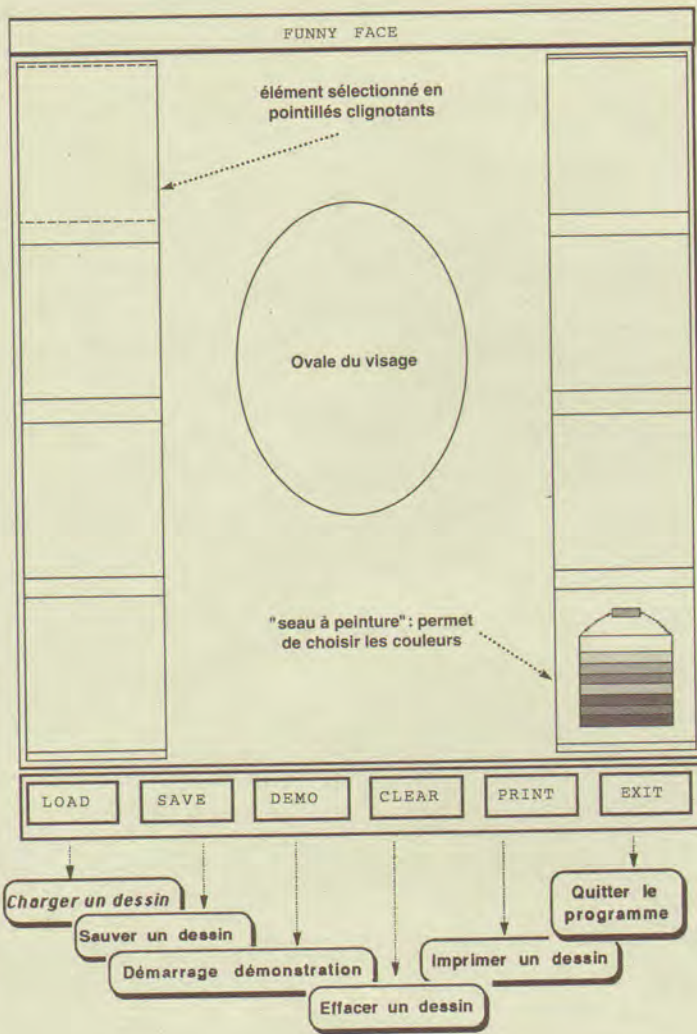
Avec les enfants, laissez-la se dérouler. Les élèves auront ainsi une idée de ce qu'ils peuvent réaliser. Pour l'arrêter, appuyer sur une touche quelconque. Le programme proprement dit se met en place sans autre intervention.

1° - Vous verrez alors apparaître un écran avec un ovale central (le visage nu) à gauche et à droite duquel sont disposés une série de symboles: cheveux,



yeux, bouche, nez, moustaches, oreilles.....dans de petits rectangles.

Observez bien le premier en haut, à gauche ! il clignote en pointillés. Pour vous déplacer d'un rectangle à l'autre, utilisez les flèches de direction.



Si vous appuyez sur Envoi (Invio) vous sélectionnez l'élément qui se trouve dans le rectangle clignotant en pointillés. Placez-vous par exemple sur celui qui contient les cheveux, faites **Envoi**.

Apparaît alors un écran de modèles de cheveux sur lequel vous vous déplacez toujours avec les flèches de direction. Pour sélectionner, faire **Envoi**.

Vous pouvez obtenir un choix plus grand en vous plaçant sur la case marquée "MORE" située en bas, à droite des modèles.

Une fois sélectionné le modèle de votre convenance, vous verrez les cheveux se placer sur le visage (l'ovale nu central).

En même temps le rectangle clignotant se sera repositionné sur le dernier symbole choisi, dans ce cas sur les cheveux.

Pour sélectionner le nez, la bouche ...etc. utiliser les flèches de direction, puis **Envoi**. Même chose, ensuite, pour élargir le choix avec "More".

Maintenant vous pouvez sauver votre dessin, en allant sur la ligne des commandes en bas de l'écran toujours avec les flèches, comme pour les symboles. Une fois sur la commande souhaitée, le rectangle clignotant, ici **SAVE**, faire **Envoi**.

On vous demande alors de donner un nom:

- comme toujours, les noms ne doivent pas contenir plus huit caractères; chaque élève pourra donc donner le sien et, au besoin, rajouter 01, 02, 03, etc... (exemple: laura01...)

- **Charger (LOAD)** un dessin : donner le nom avec lequel vous l'avez sauvé.

Imprimer (**Print**) le dessin qui est sur l'écran.

Effacer (**Clear**) le dessin en cours s'il ne vous plaît pas ou si vous vous êtes trompés.

Quitter (**Exit**)

et enfin **Demo** si vous voulez relancer la démonstration.

Si vous avez la couleur, vous aurez remarqué, dans la colonne de droite, un seau de peinture! Si vous l'appellez, comme pour les autres symboles, vous verrez apparaître, à la place des symboles, deux rangées de couleurs et, dans le visage, une petite flèche que vous pouvez déplacer avec les flèches de direction. La zone sur laquelle est placée la pointe de cette petite flèche peut être colorée en faisant simplement **Invio**.

Parmi les dessins que vous voyez ici reproduits, certains possèdent des "attributs" qui ne figurent pas dans les modèles. Ces visages parfois très étranges, ont été tout simplement prélevés d'un stock de plus de 500 qui constituent la DEMO. Et c'est encore un atout de ce programme que de permettre de récupérer un dessin à partir de la démonstration.

Revenez sur DEMO et appuyez sur la touche: la démo démarre; quand un dessin vous plaît, attendez qu'il soit fini et, juste après, mais faites vite, appuyez sur une touche. La démo s'arrête, le rectangle DEMO clignote: passez sur SAVE, appuyez, donnez un nom et le fameux dessin est sauvé.

Un tableau des autres commandes, vous indique comment mettre ou enlever le son, choisir l'imprimante qui convient, etc... (faites "F1").

Amusez-vous bien!

Note: Ce programme est distribué gratuitement par l'auteur mais il fait partie de ce qu'on appelle "shareware": si vous l'aimez, l'auteur demande une petite contribution (\$ 10). Il vous renvoie alors un code qui vous évite d'attendre une minute pour démarrer et éventuellement d'ultérieures mises à jour.