LES OISEAUX D'EAU

- ✓ Une passionnante découverte interactive
- ✓ Un enchantement visuel et sonore



Sittelle

ceba alpin
centre bioacoustique

PC MAC

Altair
PRODUCTIONS MULTIMEDIA
http://www.altair-pm.com

Génération 5
références

CONTENU DU LOGICIEL

Le CD-ROM Les Oiseaux d'Eau est conçu pour une utilisation aisée. Le logiciel est divisé en quatre grandes parties.
L'Aide à l'identification vous permet de reconnaître un oiseau à partir de sa silhouette puis de dessins et de critères précis. Le Parcours parmi les espèces est une approche plus encyclopédique du sujet, avec pour chaque espèce un accès à l'ensemble des informations disponibles sur le CD-ROM. Les Diaporamas vous proposent une projection automatique des photographies en plein écran de chaque espèce, accompagnée de son chant. Les Jeux enfin, ont pour but de vous faire découvrir de façon ludique les oiseaux marins et d'eau douce ainsi que leur mode de vie et habitudes (alimentation, reproduction, migrations...).

NAVIGATION

La navigation est simplifiée par l'utilisation d'icônes qui désignent chacune une action précise.
Certaines icônes ont un usage commun à toutes les parties du logiciel (elle sont décrites ci-dessous), alors que d'autres ont un usage particulier à la partie qui les concerne (elles sont décrites plus loin dans ce manuel).

Accès à l'aide.

Retour au sommaire ou au chapitre précédent.

Quitter le logiciel.

Accès à l'index des espèces.

Retour à la page précédente.

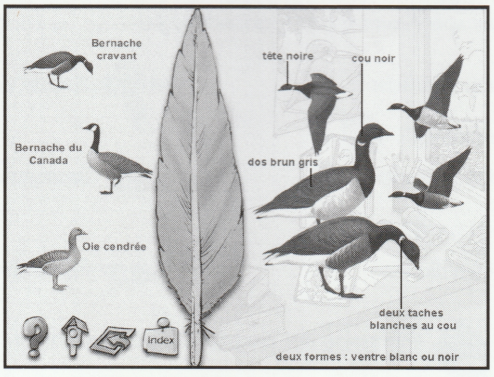
L'AIDE A L'IDENTIFICATION

Cette partie va vous aider à identifier un oiseau que vous avez observé. Choisissez d'abord un groupe de silhouettes correspondant à la taille approximative de l'oiseau que vous avez vu : petit, moyen ou grand.

Choisissez ensuite la silhouette qui se rapproche le plus de l'oiseau que vous avez observé.

Le logiciel vous affichera des dessins des oiseaux correspondant à cette silhouette. Lorsque vous faites passer le curseur de la souris au dessus de l'un de ces dessins, la partie droite de l'écran affiche alors le même dessin agrandit avec les différents critères d'identification de l'espèce pendant que le chant de l'oiseau est joué.

Si vous cliquez alors sur le petit dessin de l'oiseau vous changez de partie dans le logiciel pour accéder au Parcours parmi les espèces.



LE PARCOURS PARMI LES ESPECES

Ici, vous disposez pour chacune des 100 espèces du logiciel de toutes les informations disponibles : carte de répartition avec légende, chants et cris de l'espèce, descriptions de l'habitat, de l'alimentation, de la reproduction, des photographies...
Cliquez sur la photographie pour zoomer : l'oiseau est alors affiché en plein écran.
Cliquez sur les mots " Description ", " Alimentation ", etc... pour afficher le texte. A l'inverse, pour cacher le texte, cliquez dessus.

Dans le texte apparaissent des mots écrits en rouge et d'autres écrits en vert. Les mots rouges sont des liens hypertextes qui permettent de "sauter" d'une espèce à une autre. Les mots en vert font apparaître leur définition lorsque vous passez dessus avec le curseur de la souris.
Pour passer d'une espèce à une autre dans l'ordre systématique, cliquez sur les coins du livre : en bas à gauche pour l'espèce précédente ou en bas à droite pour l'espèce suivante.

Certaines icônes sont spécifiques à cette partie du logiciel :

 *Photographie précédente*

 *Ecouter / Arrêter le son*

 *Photographie suivante*

 *Espèce suivante*

 *Accès à l'identification*

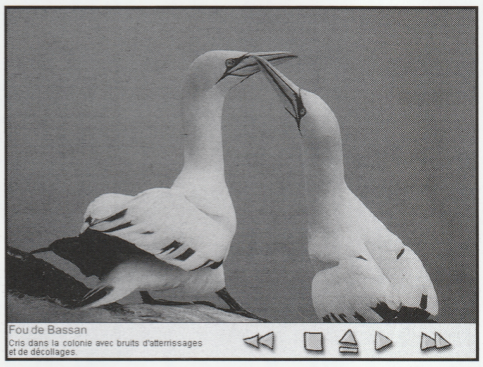
 *Espèce précédente*

 *Impression des données sur l'oiseau courant*

LES DIAPORAMAS

Avec les Diaporamas, vous allez visionner les photographies plein écran de tous les oiseaux accompagnées de leurs chants et cris.

Pendant la projection d'un diaporama, une barre de navigation est accessible en bas de l'écran. Cette barre comporte un curseur que vous pouvez déplacer pour accéder rapidement à un autre oiseau dans le diaporama.



Cette barre comporte en outre les boutons suivants :

 *Aller à l'oiseau précédent*

 *Reprendre le diaporama*

 *Faire une pause*

 *Aller à l'oiseau suivant*

 *Quitter le diaporama*

LES JEUX

Les jeux vont vous permettre de découvrir les oiseaux de manière amusante. Que ce soit les puzzles ou les autres jeux, le principe est toujours le même : vous faites glisser un élément à l'écran à l'aide de la souris et vous le lâchez sur la zone voulue.



Dans les puzzles, il s'agit de reconstituer des photographies d'oiseaux, dans les autres jeux de placer des oiseaux correctement sur un dessin. Lorsque l'oiseau lâché chante, vous avez trouvé la solution.
S'il revient à sa place, vous devrez essayer autre chose.

Afficher le puzzle en 12 pièces

Afficher le puzzle en 20 pièces

Afficher le puzzle en 30 pièces

Aller au puzzle précédent

Aller au puzzle suivant

Mélanger le puzzle

SUPPORT TECHNIQUE

ALTAÏR Productions Multimédia 9, rue Alexandre Fleming 49066 ANGERS cedex 01
Tél: **02.41.36.86.10** Fax: 02.41.36.86.11
Web: www.altair-pm.com E-Mail: support@altaïr-pm.com

Avant tout appel, veuillez préparer les renseignements suivants :
- Vos nom, prénom et adresse complète ;
- Le lieu et la date d'achat de votre logiciel ;
- Le nom du produit ;
- Les caractéristiques de votre matériel ;
- La description précise de votre problème.

EDITION

SITTELLE – Editions des voix de la nature Les Sagnes 38710 MENS
Tél: 04.76.34.69.96 Fax: 04.76.34.69.64
Web: www.sittelle.com E-Mail: sittelle@sittelle.com

CREDITS

Montage logiciel
Laurent JOFFRION
Programmation
Frédérick ROCKER
Enregistrements sonores
Jean-Claude ROCHE
Mixage studio
Jérôme CHEVEREAU
Illustrations, interface graphique
Estelle LEPODER
Conception interface graphique
Guillaume ROUVROY
Cartes de répartition, textes,
Suivi scientifique
CEBA

Dessins oiseaux
Wladyslaw SIWEK
Dessins de milieux
Nina KLEIW
Dessins animaux jeux
Frédéric ARCHAUX
Tests finaux
Véronique BEREYZIAT
Elisabeth DELANGE
Christelle PELLEGRIN
Tests jeux
Anna ROCHE
Thomas ROCHE
Photographies
Jean-François ARCANGER
Michel CAMBRONY

Jacques COATMEUR
Jean-François CORNUET
Jean-François DEJONGHE
Philippe EMERY
Jean-Marc FIVAT
HELLIO - VAN INGEN
Alfred LIMBRUNNER
Jean-Claude MESLE
Claude NARDIN
Guy PITON
Christian POUTEAU
Louis-Marie PREAU
Joël SAINSON
Roger TONNEL
et : Agence COLIBRI
Agence BIOS

CONFIGURATION REQUISE

Utilisation sur PC

IBM PC ou 100 % compatible, processeur Pentium 90 ou supérieur, 8 Mo de mémoire vive,lecteur de CD-ROM quadruple vitesse, carte son 16 bits, souris, résolution SVGA 32.000 couleurs, Windows 95 ou ultérieur, imprimante couleur (facultative).

Utilisation sur Macintosh

Power Macintosh, 8 Mo de mémoire vive, lecteur de CD-ROM quadruple vitesse, résolution d'affichage 32.000 couleurs, système 7 ou ultérieur, imprimante couleur (facultative)

DEMARRAGE DU LOGICIEL

Insérez le CD-ROM *Les Oiseaux d'Eau* dans le lecteur de CD-ROM, puis patientez quelques instants : le logiciel va démarrer automatiquement.
Si l'attente vous semble trop longue ou que le logiciel ne semble par démarrer seul :
1 – Sur **PC**, cliquez sur *Démarrer* puis choisissez *Exécuter*. Cliquez sur *Parcourir* et choisissez l'unité de CD-ROM pour sélectionner *eau.exe*.
Sur **Macintosh**, ouvrez le dossier de votre CD-ROM puis double-cliquez sur l'icône *Oiseaux*.
2 - Vous devriez consulter la documentation de votre système d'exploitation pour activer la "*notification d'insertion automatique de CD-ROM*".

Génération 5

Pour connaître l'ensemble de nos cédéroms *(plus de 70 titres en éducation, culture, loisirs ...)*
demandez notre catalogue général gratuit à
Génération 5 - 82 rue du Bon Pasteur - 73000 CHAMBERY - *FRANCE*

http://www.generation5.fr – Email : gen5@generation5.fr
tél : 04 79 96 99 59 – fax : 04 79 96 96 53