

## SUPORTE TÉCNICO

Para resolver qualquer problema relativo a nosso produto, você deve ligar para

MagnaHome: 011-816-0700

ou nos mandar um E-mail pelo endereço eletrônico

Internet: 75233,2347@compuserve.com



Rua Uruguaiana, 55/701

20050-094 Rio de Janeiro, RJ (Brasil)

Tel. +55-21-252 0049 - Fax +55-21-252-0049

E-mail Internet: 75233,2347@compuserve.com

## Microfolie's

16/24, rue Cabanis

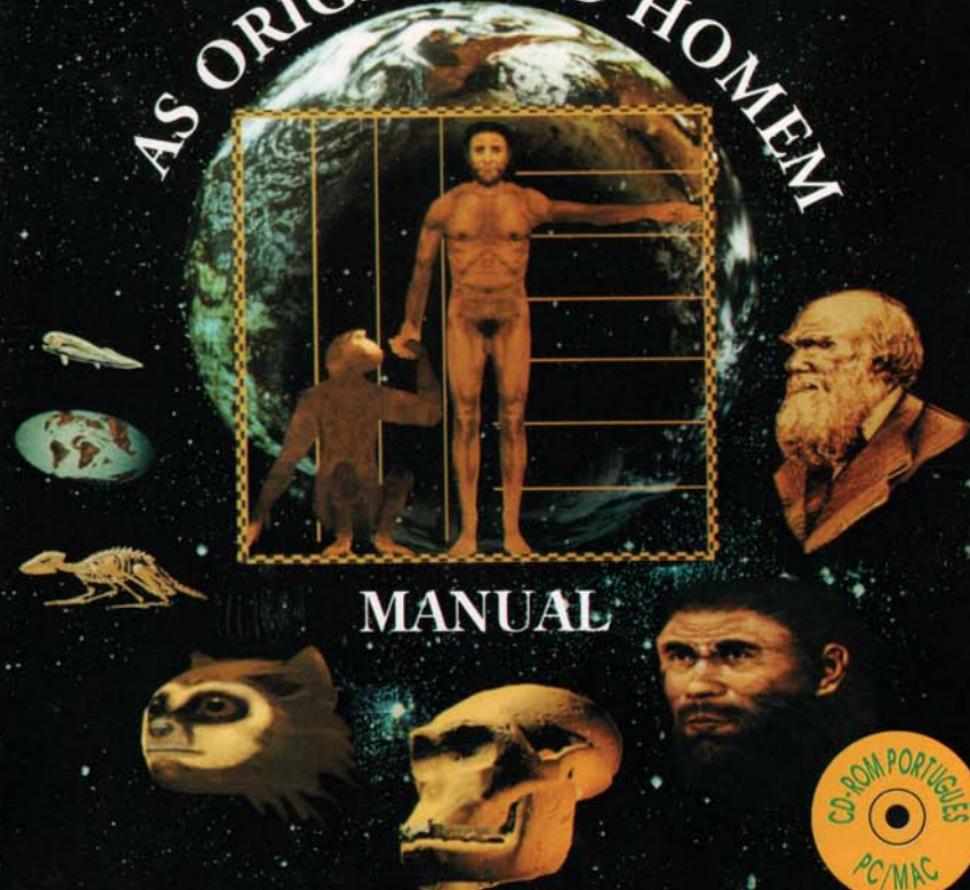
2, villa de Lourcine 75014 Paris (France)

E-mail Internet: 100126,3032@compuserve.com

Software e Interface © 1996 Microfolie's. Director © 1994 Macromedia, Inc. Apple, Macintosh, Power Mac, QuickTime e logo QuickTime são marcas registradas da Apple Computer, Inc. usados sob licença.

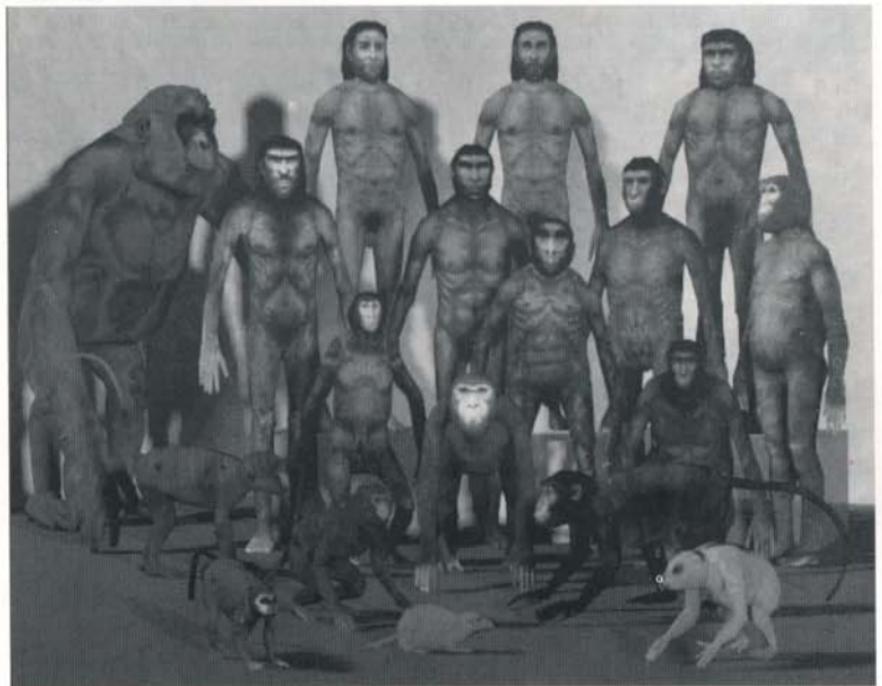
Microsoft® é marca registrada e Windows™ é marca da Microsoft Corporation. Demais marcas registradas pelas suas respectivas Empresas.

# AS ORIGENS DO HOMEM



## **BEM-VINDO !**

*Magellan Multimídia agradece a sua confiança. Toda a nossa equipe se junta para desejar-lhe uma viagem cheia de descobertas e diverções pelas Origens do Homem.*





*Yves Coppens (nascido em 1934) é, há mais de 11 anos, titular da Cadeira de Paleoantropologia e pré-história do Collège de France. Ele ocupava anteriormente a Cadeira de Antropologia do Musée National d'Histoire Naturelle juntamente com a direção do Musée de l'Homme de Paris. Cientista "em campo", ele descobriu, sozinho ou em equipe, de inúmeros Hominídeos fossilizados bem como a descrição de novas classificações (*Australopithecus afarensis*, *Paraustralopithecus aethiopicus*, *Tchadanthropus uxoris*) e a coleta das mais antigas ferramentas de pedra talhada do mundo (mais de 5 milhões de anos). Criou também modelos acontecimentais de explicação da evolução do pensamento.*

*Yves Coppens é membro da Académie des Sciences de l'Institut de France, membro da Académie nationale de Médecine, membro da Academia Europaea, membro da Académie royale des Sciences de Belgique, ele recebeu o doutorado honoris causa das Universidades de Bolonha, de Liège e de Chicago.*

## SUMÁRIO

1. Instalação	4
1.1 Configuração mínima	4
1.2 Como instalar o CD-ROM	
"As Origens do Homem"	5
Instalação do QuickTime para Windows 2.02	6
2. Conteúdo	7
3. Utilização	10
3.1 Mouse	10
3.2 Navegação	11
3.3 Animações	13
3.4 Transformações morfológicas	14
4. Apresentação da equipe	15
5. Em Breve	16

## 1.1 Configuração Mínima

### Versão Macintosh®

Processador 68040

Sistema 7.x

8 MB RAM

640X480 e 256 cores

CD-ROM dupla velocidade ou superior

Extensão Apple QuickTime®

### Versão Windows™

Processador 80486 DX33

Microsoft® Windows™ 3.1 e superior

8 MB RAM

640X480 e 256 cores

CD-ROM dupla velocidade ou superior

QuickTime® para Windows™ (fornecido)

Sound Blaster™ ou compatível 8 bits

Mouse

## 1.2 Como instalar o CD-ROM "As Origens do Homem"

### Versão Macintosh®

① Introduza o CD-ROM de "As Origens do Homem" na unidade de leitura

② Clique duas vezes no botão "As Origens do Homem"

### Versão Windows™

#### *Windows 3.1 ou superior:*

① Abra o Windows

② Introduza o CD-ROM de "As origens do Homem" na unidade de leitura

③ Abra a janela do Gerenciador de Programas (Program Manager), e selecione a opção Executar (Run), do menu Arquivo (File)

④ Escolha a unidade de CD-ROM de acordo com a letra correspondente

⑤ Dê um duplo clique no arquivo "install.exe" na lista à esquerda

Uma vez a instalação completa, clique duas vezes no botão do grupo "As Origens do Homem" no Gerenciador de Programas (Program Manager)

#### *Windows 95:*

① Clique no ícone Iniciar (Start) e selecione a opção Executar (Run)

② Escolha a unidade de leitura do CD-ROM e dê "OK"

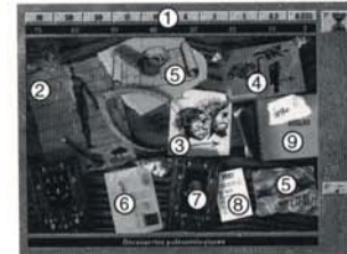
③ Clique duas vezes no botão "As Origens do Homem"

### 1.3 Instalação de "QuickTime para Windows 2.02"

"QuickTime para Windows 2.02" é indispensável para o funcionamento de "As Origens do Homem". Se "QuickTime para Windows 2.02" ou uma versão posterior ainda não foi instalado no seu computador, você deve instalá-lo após o CD-ROM. Neste caso, retome as etapas ① ② ③ descritas na seção precedente. Depois, na lista de diretórios, escolha o diretório "QTW\_INST". Dê um clique sobre este diretório e em seguida dê um duplo clique sobre "setup.exe". Clique no botão OK.

## 2. Conteúdo

"As Origens do Homem" é composto de nove capítulos, todos com acesso a partir da tela inicial.



#### ① A escala do tempo

A escala do tempo cobre setenta milhões de anos, do mais velho primata conhecido até o *Homo sapiens sapiens*. Nós recortamos esta escala em 10 épocas. Este recorte não é linear, cada data conhecida corresponde a uma etapa decisiva da evolução rumo ao Homem moderno.

#### ② Ancestrais e primos

Para cada época, nós selecionamos o primata mais próximo de nós ou de nossa família. Nós o batizamos "ancestral". Dez ancestrais são estudados no programa. Nós também selecionamos um certo número de primatas contemporâneos destes ancestrais e que são os ancestrais das espécies atuais de macacos ou os representantes de linhagens extintas. Nós os chamamos de "primos". Oito primos são estudados no programa.

### ③ Transformações

A técnica de "morphing" permite a visualização da transformação morfológica das espécies desde os mais antigos primatas conhecidos até o homem moderno, permitindo assim que você observe a provável evolução das espécies. Estas transformações podem ser feitas no sentido da história ou ao contrário, do mais moderno ao mais arcaico.

### ✓ Caminhos da evolução

A árvore filogenética mostra as filiações existentes entre as espécies desde as origens da vida. Aqui está a parte da árvore que trata das diferentes famílias de primatas desde os setenta milhões de anos. Você poderá encontrar aí os dezoito ancestrais e primos estudados nas outras partes bem como os representantes das principais famílias de primatas existentes ou já tendo existido.

### ⑤ Descobertas paleontológicas

As reconstituições de nossos ancestrais e primos foram realizadas de acordo com os fósseis descobertos e estudados pelos paleoantropólogos. É a história destas descobertas que nós contamos para você neste capítulo: os lugares, as datas e, é claro, os cientistas responsáveis por estas descobertas.

### ≈ Expedição arqueológica

Esta expedição é um jogo. Você deve descobrir os métodos utilizados pelas equipes científicas num sítio arqueológico para achar, reunir e datar os fósseis. Você também descobrirá o trabalho dos laboratórios que completam o trabalho dos cientistas.

### Δ Teorias da evolução

As origens do Homem conheceram inúmeras explicações ao longo dos séculos. É a história destas explicações que nós lhe propomos folhear neste livro que vai conduzi-lo das primeiras concepções divinas aos mais recentes trabalhos sobre a biologia molecular.

### ⑧ Teste seus conhecimentos

Este pequeno jogo de questões de múltipla escolha vai permitir que você possa verificar se compreendeu bem nossas origens. Todas as respostas estão no programa.

### ⑨ Bibliografia

Nesta Bibliografia nós propomos a você uma seleção de obras sobre a paleontologia e as origens do Homem. Se você for iniciante ou um especialista, estes livros lhe permitirão completar seus conhecimentos.

### 3.1 Mouse

"As Origens do Homem" pede exclusivamente a utilização do botão esquerdo do mouse. A aparência do cursor na tela indica as ações possíveis:



Clique no botão, imagem ou símbolo indicado.



Clique duas vezes no botão, imagem ou símbolo indicado.



Operação "arraste e solte" (drag and drop) sobre uma imagem ou um símbolo: apoie e mantenha o botão esquerdo do mouse apertado, o cursor toma a forma ao lado.



Você "pegou" a imagem a ser deslocada: mantenha o botão apertado até o local onde você deseja deixar a imagem (o cursor desaparecerá em seguida).

- Comentários de navegação: os comentários escritos na barra inferior da tela indicam os acessos e as operações possíveis em função da posição do cursor.
- As teclas "Pg-Up" e "Pg-Dwn" controlam o volume da música.
- As teclas "Home" e "End" controlam o volume dos vídeos e das vozes.



### 3.2 Navegação

A tela inicial é uma imagem que representa uma escrivaninha coberta de documentos: papéis, cadernos, livros...

A escala do tempo está acessível na parte superior da tela.

Os documentos da escrivaninha permitem o acesso às outras oito partes. Nestas outras partes, a navegação está associada aos botões e grupos de botões a seguir:



A escala do tempo

Graduada em milhões de anos, cada um de seus botões permite o acesso à época em questão.



Voltar à tela inicial



Acesso a estudo de um ancestral ou de um primo



Acesso à história de uma descoberta paleontológica



Acesso aos caminhos da evolução



Acesso a uma transformação morfológica  
(reservada aos ancestrais).



Acesso a uma representação helicoidal da escala do tempo.

### Ancestral

Acesso ao ancestral da época estudada  
(ancestrais e primos)

### Primo

Acesso ao primo da época estudada (ancestrais e primos)

### 3.3 Animações

Principais botões e grupos de botões controladores das animações audiovisuais



Animação simple



Pausa



Para animação



Animação contínua



Interromper animação e retornar ao estado inicial



Começar a comparação (ancestrais e primos - comparação)



⇒ Para ir mais longe sobre o objeto (ancestrais e primos - meio ambiente - caminhos da evolução)  
⇒ Escolher um outro objeto (ancestrais e primos - comparação)



Comparar com o objeto posterior (ancestrais e primos - comparação)



Comparar com o objeto anterior (ancestrais e primos - comparação)

Obs: Quando uma animação estiver em curso os cliques do mouse não respondem de imediato

### 3.4 Transformações morfológicas

Botões e símbolos específicos do capítulo "Transformações morfológicas"

- Clique sobre o ponto de partida (indicado em vermelho)
- Clique sobre o ponto de chegada (indicado em verde)



- Escolher parte morfológica da transformação (corpo, esqueleto, crânio, cabeça)



- Escolher ângulo de vista da transformação (perfil, quarto, rosto)

Ao fazer estas seleções, uma animação surgirá com seus botões de controle.

### 4. Apresentação da equipe

Direção científica :	Yves Coppens
Idéia Original :	Louis-Michel Desert - Laurent Benigui
Roteiro e direção :	Louis-Michel Desert
Responsável pelo projeto :	Emmanuel Nedelec
Conselheiro científico da direção :	Pascal Picq
Concepção gráfica :	Martial Brard
Imagens computadorizadas :	Philippe Jedar - Eric Marradi - Martial Brard - Rémy Benoit
Ilustrações :	Bernard Bittler - Frédéric Pinassau - Valérie Feruglio
Esculturas :	Isabelle Grosponir
Textos :	Louis-Michel Desert - Pascal Picq - Valérie Feruglio
Música original :	Jean-Michel Toulon - Editions Cryo/Blonde Musique
Desenvolvimento :	Emmanuel Nedelec
Direção sequências "Descobertas" :	Valérie Feruglio
Direção sequências "Expedições" :	Emmanuelle Krebs
Producer Cryo :	Serge Lelouch
Producer Microfolie's :	Pierre Dumas
Canção interpretada por :	Carolyn Jones
Vozes off :	Sérgio Ricardo Vitor - Beth Virginio - Sandro Costa Lopes
Tradução para a língua portuguesa do Brasil :	Sérgio Barbosa de Cerqueda
Revisão científica e animação de diálogos :	Myia Awazu Pereira da Silva

Este programa é uma realização de CRYO INTERACTIVE ENTERTAINMENT

© Copyright Microfolie's 1996

**EM BREVE !**

## COMMANDER BLOOD 1 E 2

CD-ROM PC/MAC

TOTALMENTE EM PORTUGUÊS



GENERATION 4	89%
PCPLUS	
<i>Best Game</i>	
PC GAMES	83%
PCFORMAT	82%
PCZONE	81%
CDROM TODAY	
	★★★

Uma aventura através do universo sumptuosamente realizada. Um dos games mais estranho e único jamais criado antes.