

HACHETTE

► MULTIMÉDIA

CD-ROM
PC & MAC

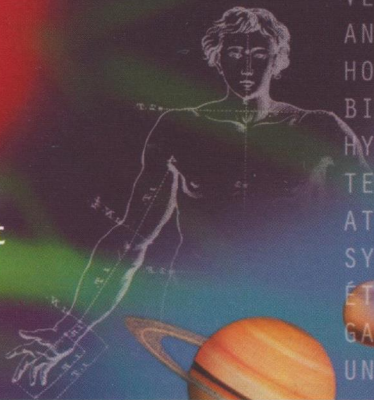


ENCYCLOPÉDIE

SCIENCE INTERACTIVE

de
l'infiniment
PETIT
à l'infiniment
GRAND

QUARK
NOYAU
ATOME
MOLECULE
CRISTAUX
VIRUS
CELLULE
VÉGÉTAUX
ANIMAUX
HOMME
BIOSPHERE
HYDROSPHERE
TERRE
ATMOSPHERE
SYSTEME SOLAIRE
ETOILES
GALAXIES
UNIVERS



HACHETTE
Encyclopédies



EPSILON INTERACTIVE

BIENVENUE DANS SCIENCE INTERACTIVE

de l'infiniment **PETIT** à l'infiniment **GRAND**

Un accès simple à la réalité complexe de la science

- **Science interactive** s'articule autour de 19 thèmes qui, du quark à l'Univers, rendent compte de la science contemporaine.
- Chaque thème est organisé selon une structure hiérarchique de façon à faciliter les possibilités de recherche de l'information.
- Une conception interdisciplinaire a été privilégiée et les thèmes sont traités de manière à donner la vision de la science la plus actuelle et la plus complète possible.

Un voyage multimédia

Chaque thème offre un parcours de photos, d'animations interactives, de vidéos et de commentaires sonores. Au total, plus de 1 200 médias viennent illustrer cette encyclopédie.

Une grande richesse textuelle

Analyses approfondies, synthèses rapidement consultables, listes de records, autant de textes qui offrent différents degrés d'approfondissement d'un thème donné.

Un accès facile à l'information

Grâce à ses deux index (l'un alphabétique, l'autre thématique) et à sa médiathèque, il est aisé de chercher l'information ou les illustrations dans Science interactive.

SCIENCE INTERACTIVE

CONFIGURATION MINIMALE CONSEILLÉE. ASSISTANCE MULTIMÉDIA

Configuration minimale conseillée

PC

- Processeur 486 DX-2 66 MHz (Pentium 75 MHz recommandé)
- 8 Mo de mémoire RAM (16 Mo recommandés)
- Lecteur de CD-ROM double vitesse (quadruple vitesse recommandée)
- Carte son (compatible Sound Blaster™)
- Écran SVGA (640x480 - 256 couleurs) ou supérieur
- Disque dur : 3,5 Mo d'espace disponible (11 Mo sont conseillés)
- Souris compatible Microsoft®
- Windows™ 3.1 ou Windows™ 95

Macintosh

- Processeur 68040 (PowerPC recommandé)
 - 8 Mo de mémoire RAM (16 Mo recommandés)
 - Lecteur de CD-ROM double vitesse (quadruple vitesse recommandée)
 - Écran (640x480 - 256 couleurs) ou supérieur
 - Disque dur avec au moins 3,5 Mo d'espace disponible (11 Mo sont conseillés)
 - Souris
- Microsoft et Windows sont des marques déposées de Microsoft Corporation. Sound Blaster est une marque déposée de Creative Technology Ltd. Macintosh et QuickTime sont des marques déposées d'Apple Computer Inc.

En cas de problème

Le service Assistance Multimédia d'Hachette reste à votre entière disposition.
Tél. : **01 41 23 64 00**
Fax : **01 41 23 64 83**
Adresse : Hachette Livre
Assistance Multimédia
58, rue Jean-Bleuzen
92178 Vanves Cedex
Du lundi au jeudi de 9h30 à 19h30, le vendredi de 9h30 à 18h30.

En cas d'appel, indiquez-nous :
- les messages affichés au moment du problème,
- la configuration de votre ordinateur (processeur, mémoire, carte son, carte vidéo, lecteur CD-ROM).

N'oubliez pas de remplir la carte de garantie accompagnant votre produit et de la renvoyer à Hachette Livre. Vous bénéficierez du service de garantie, de l'assistance téléphonique et des informations consommateurs. Votre carte de garantie comporte le numéro à composer pour obtenir une assistance en cas de difficulté d'installation ou d'utilisation de **Science interactive**.

SCIENCE INTERACTIVE

SOMMAIRE

Bienvenue dans Science interactive	3
Assistance Multimédia. Configuration conseillée	4
Sommaire	5
Installation sur PC sous Windows 95	6
Installation sur PC sous Windows 3.1	7
Installation sur Macintosh	8
Installation de QuickTime pour Windows	9
L'écran d'accueil	10
La barre de navigation générale	11
Explorer un thème	12
Consulter des articles liés à un thème	13
Approfondir un thème	14
Naviguer dans un article long	15
Utiliser les renvois dans le texte	16
Consulter la médiathèque d'un article	17
Explorer les médias	18
Découvrir les schémas interactifs	19
Découvrir les animations interactives	20
Index alphabétique	21
Index thématique	22
Médiathèque générale	23
Copier du texte	24
Copier et imprimer des écrans	25
Fonctions principales	26
	27

INSTALLER SCIENCE INTERACTIVE

INSTALLATION SOUS WINDOWS 95 ET WINDOWS 3.1

Installation sur PC sous Windows 95

- Introduire le CD-ROM dans le lecteur.
- Cliquez sur **Démarrer**.
- Choisissez **Exécuter**.
- Dans la boîte de saisie, tapez : D:\setup.exe (où D est la lettre du lecteur de CD-ROM).
- Reportez vous alors aux explications fournies dans la section "Installation sur PC sous Windows 3.1".
- Pour démarrer l'application, allez dans le sous-menu **Science Interactive** du menu **Programmes**.
- Choisissez **Science Interactive**.

Installation sur PC sous Windows 3.1

- Introduire le CD-ROM dans le lecteur.
- Dans le gestionnaire de programmes, dans le menu fichier, choisissez **Exécuter**.
- La boîte de dialogue **Exécuter** apparaît, cliquez sur **Parcourir**.
- Sélectionnez votre lecteur de CD-ROM dans la liste des lecteurs (en général : "D").
- La liste des fichiers stockés sur le CD-ROM de **Science Interactive** s'affiche, double-cliquez sur "**Setup.exe**" puis sur **OK**.
- Une boîte de dialogue s'affiche, qui vous permet de sélectionner le répertoire d'installation. Ce dernier est par défaut "**C:\SCIENCE**". Pour en sélectionner un autre, cliquez sur "**Parcourir**" pour indiquer le répertoire de votre choix puis validez en cliquant "**OK**" puis sur "**Suivant**".
- Une seconde boîte de dialogue s'affiche, qui vous donne le choix entre trois types d'installation :
- l'**installation Typique** permet d'utiliser de façon optimale votre CD-ROM mais nécessite davantage d'espace mémoire sur le disque dur (11 Mo) ;
- l'**installation Compacte** est préconisée si vous disposez de peu d'espace sur votre disque dur (elle occupe 3,5 Mo).

Attention : cette installation compacte peut entraîner des lenteurs à la lecture des vidéos et des animations.

Installation de QuickTime pour Windows

- l'**installation Personnalisée** permet de choisir les composants que vous souhaitez installer.
- Choisissez le type d'installation souhaitée, puis cliquez sur "**Suivant**".
- Il vous sera alors proposé d'ajouter des icônes d'application dans le dossier Programmes. Par défaut sera créé un répertoire "**SCIENCE INTERACTIVE**". Vous pouvez néanmoins en choisir un différent. Cliquez sur "**Suivant**" pour démarrer la procédure d'installation.
- Une fois l'installation terminée, cliquez sur "**Terminer**".
- Une fenêtre apparaît, vous indiquant les modalités d'utilisation de QuickTime. Cliquez sur "**Agree**" pour signifier votre accord.
- Apparaît ensuite la boîte de dialogue vous proposant d'installer ou non QuickTime ("**Begin Install**"). Reportez vous à la section "**Installation de QuickTime pour Windows**". Relancez Windows avant d'utiliser le CD-ROM installé.
- Vous pouvez lancer votre CD-ROM à partir du Gestionnaire de programmes. Il suffit de double-cliquer sur l'icône **Science Interactive** située dans le groupe de programmes **SCIENCE INTERACTIVE**.

NB : Sur certaines machines, sous Windows, le logiciel teste, au démarrage, pendant quelques secondes, le pilote vidéo de votre ordinateur, afin d'optimiser l'affichage des images.

INSTALLER SCIENCE INTERACTIVE

INSTALLATION SUR MACINTOSH

Installation sur Macintosh

- Introduire le CD-ROM dans le lecteur.
- Double-cliquez sur l'icône **Science Installeur**.
- Une fenêtre apparaît vous proposant de lancer l'installation : cliquez sur **OK**.
- Une nouvelle fenêtre apparaît contenant une icône **Minimale** et une icône **Conseillée** ; ces icônes correspondent à deux types d'installation :
 - l'installation **Conseillée** permet d'utiliser de façon optimale votre CD-ROM mais nécessite davantage d'espace sur le disque dur (11Mo) ;
 - l'installation **Minimale** est préconisée si vous disposez de peu d'espace sur votre disque dur (elle occupe 3,5 Mo).Attention : cette installation minimale peut entraîner des lenteurs à la lecture des vidéos et des animations.
- Faites glisser l'icône correspondant à l'option choisie et déposez-la sur l'icône de votre disque dur.
- Une nouvelle fenêtre vous propose d'installer (**oui**) ou de ne pas installer QuickTime (**non**). Si vous possédez QuickTime version 2.5 ou ultérieure, n'installez pas la nouvelle version fournie avec **Science interactive**.
- Une fois l'installation terminée, si vous avez choisi de mettre QuickTime à jour, sélectionnez l'option "**Redémarrer**" pour pouvoir utiliser votre CD-ROM.
- Un dossier **Science interactive** s'est créé sur votre disque dur. Il contient deux icônes :
 - une icône **PowerPC**
 - une icône **Mac 68040**
- Double-cliquez sur l'une de ces deux icônes (en fonction du matériel dont vous êtes équipé) pour lancer votre CD-ROM.

INSTALLER SCIENCE INTERACTIVE

INSTALLATION DE QUICKTIME POUR WINDOWS

Installation de QuickTime pour Windows

L'installation de **Science interactive** est suivie de celle de " QuickTime for Windows ", un logiciel nécessaire au fonctionnement des animations et des vidéos de l'encyclopédie.

Vous êtes dans la boîte de dialogue QuickTime " Begin Install " (démarrer l'installation)

- **Si vous disposez déjà d'une version de QuickTime pour Windows 2.1.1. ou ultérieure :**

Cliquez sur " exit " (quitter).

" Exit without installing ? " (quitter sans installer) s'affiche. Cliquez sur " Yes ".

" The QuickTime install has not been completed. Exit anyway " (confirmer quitter) s'affiche. Cliquez sur **OK**.

Vous pouvez passer directement au démarrage de **Science interactive**.

- **Si vous ne disposez pas d'une version de QuickTime 2.1.1. ou ultérieure :**

Cliquez sur " Install " (installer). " Check Existing Versions " (recherche de versions existantes) s'affiche : cliquez sur " Start " (démarrer). Une version existante d'un composant de QuickTime peut être détectée sur votre disque dur. L'écran " Mark for Deletion " s'affiche : cliquez sur " Delete " (a pour effet de marquer les composants de QuickTime à remplacer par leur nouvelle version). Pendant cette phase de vérification, une fenêtre d'information est affichée.

Lorsque tous les composants de QuickTime ont été passés en revue, l'installation proprement dite peut être effectuée : l'écran " Complete Install " (terminer l'installation) s'affiche ; cliquez sur " Install ". Un dernier écran signale que l'installation a été correctement effectuée. Cliquez sur " **OK** ".

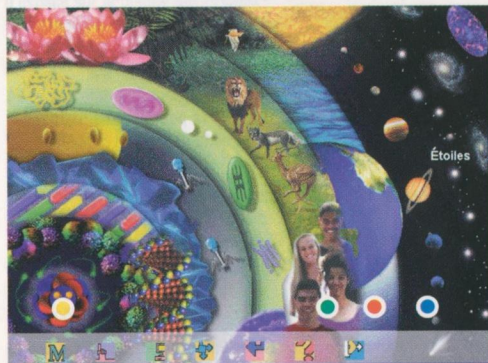
DÉCOUVRIR SCIENCE INTERACTIVE

L'ÉCRAN D'ACCUEIL

L'écran d'accueil

Voici les 19 thèmes couverts par Science interactive, de l'infiniment **PETIT** à l'infiniment **GRAND**

- Parcourez ce dessin avec votre souris pour visualiser le nom de chaque thème ; cliquez sur un thème pour l'explorer.



Sciences de la matière :

Quark, Noyau, Atome, Molécules, Cristaux ●

Sciences de la vie :

ADN, Virus, Cellule, Végétaux, Animaux, Homme ●

Sciences de la Terre :

Biosphère, Hydrosphère, Terre, Atmosphère ●

Sciences de l'Univers :

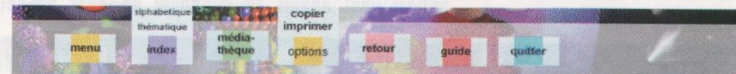
Système solaire, Étoiles, Galaxies, Univers ●

DÉCOUVRIR SCIENCE INTERACTIVE

LA BARRE DE NAVIGATION GÉNÉRALE

La barre de navigation générale

Elle comprend 7 icônes, accessibles à tout moment de votre navigation dans l'encyclopédie.



menu

L'icône **menu** permet de retourner à l'écran d'accueil.

alphabétique
thématique
index

L'icône **index** donne accès, par une liste alphabétique et une liste thématique, au contenu de l'encyclopédie.

médiathèque

L'icône **médiathèque** renvoie à la liste des médias (schémas, photos, diaporamas, animations, vidéos) de l'encyclopédie.

copier
imprimer
options

L'icône **options** permet de copier des pages-écran et de les imprimer.

retour

L'icône **retour** permet de revenir à l'écran précédent.

guide

L'icône **guide** fournit des indications détaillées sur la navigation dans l'encyclopédie.

quitter

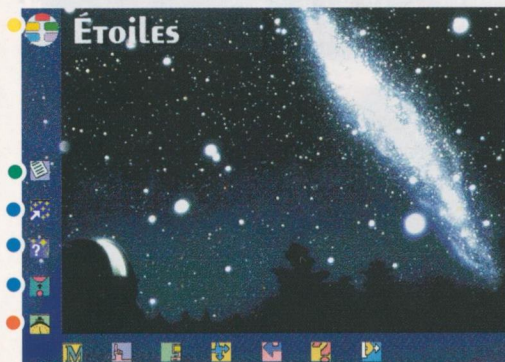
L'icône **quitter** met fin à la consultation de l'encyclopédie.

CONSULTER SCIENCE INTERACTIVE

EXPLORER UN THÈME

Explorer un thème

Voici l'écran principal du thème "Étoiles". Différentes icônes permettent de naviguer pour explorer ce thème.



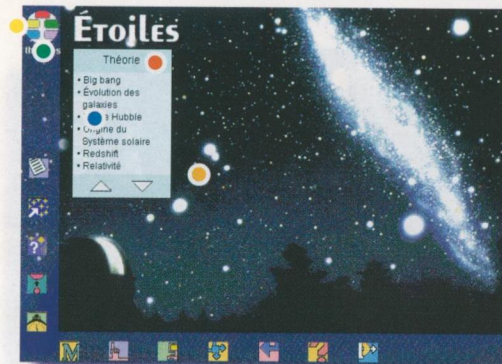
Des **icônes** ●, propres à chaque thème, permettent de consulter des médias regroupés en chapitres développant le thème étudié. Pour le thème "Étoiles", ces chapitres permettent de découvrir la "**situation**", la "**structure**" et "**l'origine**" des étoiles.

CONSULTER SCIENCE INTERACTIVE

CONSULTER DES ARTICLES LIÉS À UN THÈME

Consulter des articles liés à un thème

L'icône "renvois" permet de consulter, à tout moment de la navigation, des articles scientifiques liés au thème étudié, regroupés en cinq catégories : sciences, théories, technologies, forces, laboratoires.



- Explorez les cinq boutons colorés du cercle ● avec votre souris pour faire apparaître le nom de chaque catégorie.
- Cliquez sur la catégorie "théories" ● pour ouvrir la fenêtre ● contenant la liste des théories.
- Pour consulter un article, cliquez sur son titre ●.
- Pour désactiver la fenêtre ●, cliquez à l'extérieur de celle-ci.
- Pour découvrir l'ensemble des articles scientifiques, tous thèmes confondus, consultez l'index thématique (voir p. 23).

CONSULTER SCIENCE INTERACTIVE APPROFONDIR UN THÈME

Approfondir un thème

Nous voici dans le sous-chapitre "Distance" ● du chapitre "situation" ● relatif au thème "Étoiles" ●. Pour explorer ce thème :

Cliquez sur l'icône ● pour visionner une photo ou un schéma illustrant le sous-chapitre "Distance". Cette icône permet donc de consulter de nouveaux médias au cours d'un parcours d'approfondissement.

- Cliquez sur le bouton "Position" ● ou "Mouvements" ● pour passer à un autre sous-chapitre du thème Étoile.

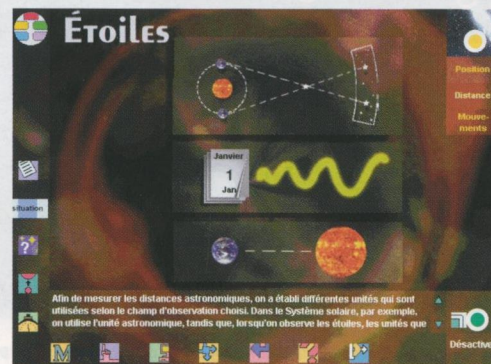
- Cliquez sur le bouton ● pour aborder un autre chapitre ("structure") du thème Étoile.



Voici l'un des médias illustrant le sous-chapitre "Distance" du thème "Étoiles".

Pour retourner à l'écran de niveau supérieur, c'est-à-dire à l'écran général du sous-chapitre "Distance", cliquez sur l'icône ●. Cette icône, propre à chaque thème traité, apparaît donc lorsque vous êtes dans un parcours d'approfondissement ; elle permet de remonter à l'écran supérieur.

Cliquez sur l'icône ● pour consulter un autre média concernant la distance stellaire.

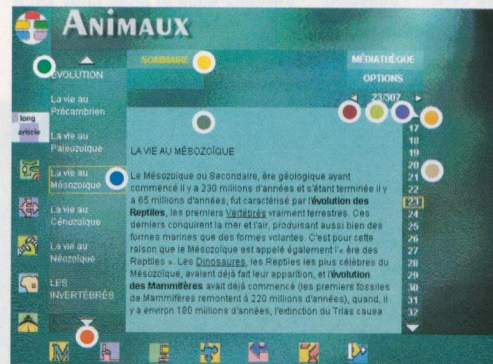


CONSULTER UN ARTICLE LONG

NAVIGUER DANS UN ARTICLE LONG

Naviguer dans un article long

Voici l'écran d'un article long.
Pour vous déplacer dans cet article :



- Cliquez sur le bouton **sommaire** ● pour afficher le plan de l'article ●. (Cliquez sur ce même bouton pour faire disparaître le sommaire de l'article.)
- Vous pouvez faire défiler le plan de l'article en cliquant sur **les flèches** ●.
- Cliquez sur l'un des **titres** ● pour atteindre directement un chapitre ou sous-chapitre. Le titre sélectionné apparaît encadré de jaune.
- Cliquez sur **les flèches** ● pour faire défiler la **pagination de l'article** ● par tranches de **16 pages**. Attention : vous restez positionné sur la dernière page consultée, dont le **numéro** ● est indiqué en haut à droite.
- Cliquez sur un **numéro** pour atteindre la page correspondante ● (un rectangle jaune encadre le numéro de page sélectionné).

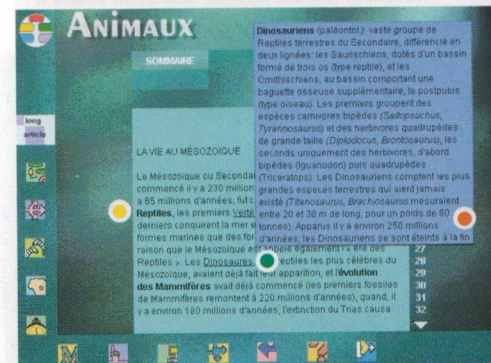
- Cliquez sur les **flèches latérales** ● pour faire défiler le texte page par page. Le **chiffre de gauche** ● indique le numéro de la page affichée, celui de **droite** ●, le nombre total de pages de l'article.
- Pour copier un article long, voir p. 25.

CONSULTER UN ARTICLE LONG

UTILISER LES RENVOIS DANS LE TEXTE

Utiliser les renvois dans le texte

Un article long présente deux types de renvois, des mots soulignés et des mots en gras, qui permettent d'expliquer le texte consulté.



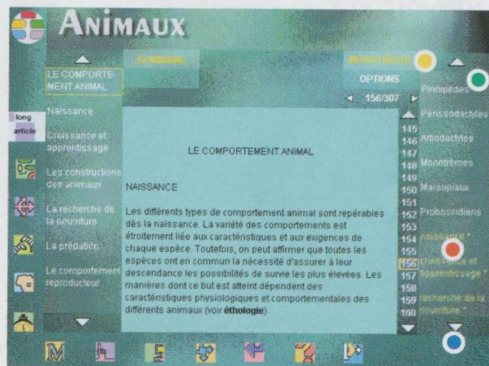
- Cliquez sur un **mot en gras** ● pour accéder à la section de l'encyclopédie dans laquelle le sujet est traité de façon détaillée.
- Cliquez sur un **mot souligné** ● pour afficher la fenêtre du **glossaire** ● contenant la définition de ce mot.
- Cliquez dans la **fenêtre** ● pour la faire disparaître.

CONSULTER UN ARTICLE LONG

CONSULTER LA MÉDIATHÈQUE D'UN ARTICLE LONG

Consulter la médiathèque d'un article long

Un article long est illustré par différents médias (photos, diaporamas, animations, vidéos) regroupés dans une médiathèque.



- Cliquez sur le bouton **médiathèque** ● pour afficher la liste des **médias** ●. Un **titre en jaune** ● renvoie à une vidéo ou à une animation.
- Vous pouvez faire défiler la liste des médias en cliquant sur les **flèches** ●.
- Cliquez sur un **titre** ● pour visionner le média correspondant.
- Pour faire disparaître la liste des médias, cliquez à nouveau sur le bouton **médiathèque** ●.

CONSULTER LES MÉDIAS

EXPLORER LES MÉDIAS

Explorer les médias

Les médias de l'encyclopédie (sauf les médias interactifs) se présentent toujours dans le même cadre, avec les mêmes boutons. Mais selon qu'il s'agisse d'une image fixe, d'un diaporama ou d'une vidéo, certains de ces boutons sont actifs (de couleur verte) et d'autres ne le sont pas (de couleur blanche).

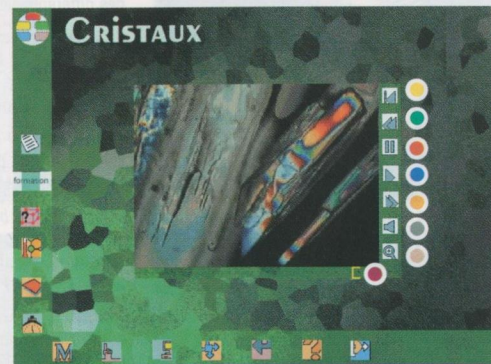


Image fixe :

Agrandir l'image en plein écran ●
(il faut ensuite cliquer sur l'image pour la réduire)

Diaporama :

Revenir à l'image précédente ●
Aller à l'image suivante ●
Agrandir une image en plein écran ●

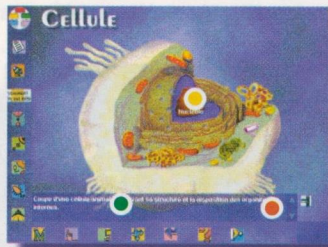
Vidéo/animation :

Retourner au début de la vidéo ● - Retourner rapidement en arrière ● - Arrêter la vidéo sur une image ●
Lancer la vidéo ● - Avancer rapidement dans la vidéo ● - Activer ou désactiver le son ● - Agrandir la vidéo en plein écran ● - Curseur indiquant l'état d'avancement de la vidéo. Avancer ou reculer ce curseur avec la souris pour se déplacer dans la vidéo. ●

CONSULTER LES MÉDIAS DÉCOUVRIR LES SCHÉMAS INTERACTIFS

Découvrir les schémas interactifs

Voici l'écran du schéma interactif de la cellule.



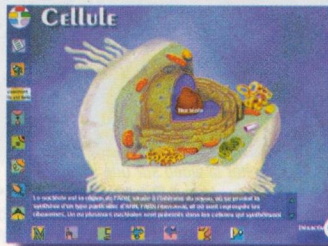
- Déplacez le curseur sur l'image pour afficher le nom des différents éléments de la cellule.
- Cliquez sur le **nom** d'un de ces éléments ● pour afficher sa **légende** ●. La légende générale disparaît et laisse la place à une légende se rapportant au détail sélectionné.

- Les **flèches** ● de couleur verte indiquent que le texte de la légende n'est pas totalement visible à l'écran. Cliquez dessus pour lire la fin de la légende.

- Cliquez sur le bouton **Désactiver** ● pour faire disparaître la légende. Cliquez sur le bouton **Activer** (qui a remplacé Désactiver) pour la faire apparaître à nouveau.

Pour explorer un autre élément de la cellule :

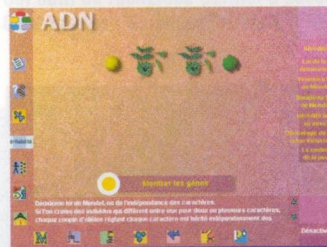
- cliquez n'importe où sur le dessin pour avoir à nouveau accès à l'ensemble des éléments de la cellule ; notez que la légende redevient générale.
- pointez le curseur sur le nouvel élément choisi et cliquez dessus : la légende relative à cet élément s'affiche alors.



CONSULTER LES MÉDIAS DÉCOUVRIR LES ANIMATIONS INTERACTIVES

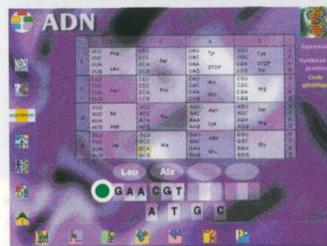
Découvrir les animations interactives

Certaines animations sont interactives : il faut cliquer pour qu'elles puissent se dérouler.



- Cliquez sur le bouton **"Montrer les gènes"** ● pour lancer l'animation (et donc pour découvrir une nouvelle image qui vous montrera les gènes des deux plants de pois) ; chaque fois qu'un bouton de ce type s'affiche, cliquez à nouveau pour poursuivre l'animation. Attention, le message inscrit sur le bouton ● n'est pas le titre de l'image à l'écran. Il indique le sujet de l'image suivante.

- **Construisez une protéine en déplaçant, avec votre souris, les lettres** ● - symbolisant les bases de l'ADN - sur chacune des cases libres. Vous découvrirez ainsi le sigle de la protéine que vous avez codée.



RECHERCHER UNE INFORMATION INDEX ALPHABÉTIQUE

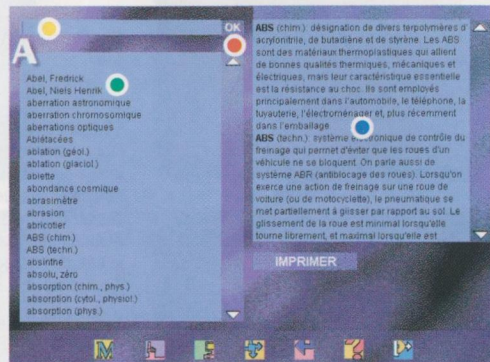
Index alphabétique

Cet outil de recherche, qui comprend 12 000 entrées, donne accès aux 6 000 termes constituant le glossaire ainsi qu'aux notions traitées dans les 19 thèmes (entrées suivies d'un astérisque " * ").

- Tapez le mot recherché dans la zone de saisie.
- Pour confirmer, cliquez sur le mot dans la liste, ou sur "OK", ou utilisez la touche "Entrée" du clavier.

Une notion sans astérisque a été sélectionnée : sa définition apparaît dans la fenêtre du glossaire.

Une notion suivie d'un astérisque renvoie au chapitre ou sous-chapitre de l'encyclopédie dans laquelle elle est approfondie.

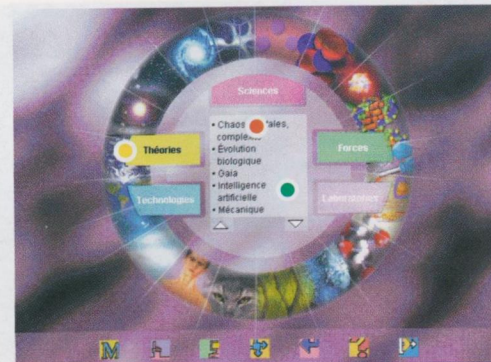


RECHERCHER UNE INFORMATION INDEX THÉMATIQUE

Index thématique

Cet outil de recherche permet d'accéder à des articles scientifiques regroupés en 5 catégories : Sciences, Théories, Technologies, Forces et Laboratoires.

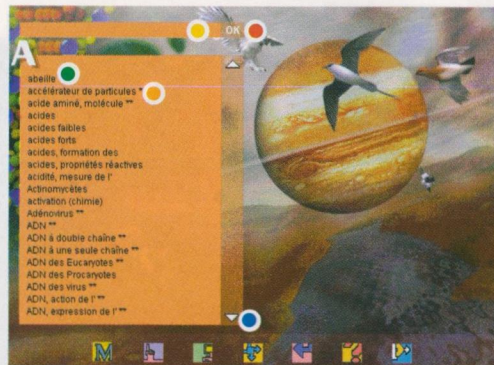
- Cliquez sur la catégorie "Théories" pour faire apparaître, dans la fenêtre centrale, la liste de toutes les théories présentes dans l'encyclopédie.
- Cliquez sur l'une de ces théories pour accéder à l'article qui s'y rapporte.
- Pour consulter les articles scientifiques relatifs à un thème donné, voir p. 13.



RECHERCHER UNE INFORMATION MÉDIATHÈQUE GÉNÉRALE

Médiathèque générale

Cet index permet de consulter les titres de l'ensemble des médias contenus dans l'encyclopédie : schémas, photos, diaporamas, animations et vidéos.



- Tapez, dans la zone de saisie, le **titre du média** recherché ●.
- Pour confirmer, cliquez sur le **titre dans la liste** ●, ou sur **"OK"** ●, ou utilisez la touche **"Entrée"** du clavier.
- Vous pouvez aussi faire défiler la liste avec les **flèches** ● et sélectionner un titre de la liste.

Un titre suivi d'un **astérisque** " * " ● renvoie à une vidéo ou une animation.

UTILISER L'INFORMATION COPIER DU TEXTE

Copier du texte

Pour conserver des informations, vous pouvez copier tout article (long, court, records) de l'encyclopédie.



- Cliquez sur le bouton **options** ●. Il offre deux possibilités :
 - le bouton **Copier l'article** ● permet d'enregistrer l'article qui est à l'écran dans un document Microsoft Word.
 - le bouton **Sélectionner le traitement de texte** ● permet de désigner le répertoire ou le dossier de votre disque dur où se trouve Microsoft Word.
- Une fois l'article copié, vous pouvez alors le remanier à votre guise. Vous pouvez aussi l'imprimer à partir de votre traitement de texte, en totalité, ou bien sélectionner la section qui vous intéresse plus particulièrement.

UTILISER L'INFORMATION COPIER ET IMPRIMER DES ÉCRANS

Copier et imprimer des écrans

Pour conserver des schémas, photos, etc. de l'encyclopédie :

Pointez le curseur sur l'icône **options** ● de la barre de navigation générale et cliquez sur l'option **copier** ● pour exporter l'image affichée à l'écran.

Sur PC

- Vous pouvez coller votre copie d'écran dans Paintbrush ou dans Microsoft Word.
- Un fichier temporaire **ttmp.bmp** s'est créé dans le répertoire **Scienze** de votre disque dur.
- Ouvrez le Gestionnaire de fichiers, et allez dans le répertoire **Scienze**. Renommez le fichier temporaire **ttmp.bmp** (en gardant l'extension **.bmp**). Attention, si vous ne renommez pas le fichier temporaire, il sera écrasé par la prochaine capture.
- Ouvrez le fichier renommé : vous pouvez maintenant travailler l'image capturée sous votre logiciel de traitement d'image.



Cliquez sur l'option **imprimer** de l'icône **options** ● pour imprimer l'image affichée à l'écran.

Si vous souhaitez copier ou imprimer du texte, il est préférable de passer par le bouton options de l'article (voir p. 25). Dans ce cas, le texte ne sera pas sélectionné sous forme de copie d'écran, mais sous forme de texte.

LISTE DES BOUTONS FONCTIONS PRINCIPALES DE L'ENCYCLOPÉDIE

Fonctions principales de l'encyclopédie



Consulter des articles contextuels



Consulter un article long ou un article court



Consulter une série de curiosités et records



Visionner une image ou un diorama lors d'un parcours d'approfondissement



Visionner une vidéo lors d'un parcours d'approfondissement



Revenir à l'écran de niveau supérieur lors d'un parcours d'approfondissement



Faire défiler, vers le haut ou le bas, un texte, une liste

Barre de navigation générale



Retourner à l'écran principal des 19 thèmes



Rechercher une notion dans l'index alphabétique ou l'index thématique



Consulter l'index des médias



Copier et imprimer des pages-écran



Retourner à l'écran précédent



Aide à la navigation



Mettre fin à la consultation de l'encyclopédie



HACHETTE

▶ MULTIMÉDIA

VOUS SEREZ TOUJOURS
LES PREMIERS À SAVOIR

Microsoft, Windows et Microsoft Word sont des marques déposées de Microsoft Corporation.
Sound Blaster est une marque déposée de Creative Technology Limited.
Macintosh et QuickTime sont des marques déposées d'Apple Computer Inc.