

Nintendo®



PAL VERSION

MANUAL DE INSTRUCCIONES

Nintendo®



Distribuido por:  
ERBE SOFTWARE, S.A.  
Serrano, 240-28016 Madrid

PRINTED IN JAPAN



**SUPER NINTENDO**™  
ENTERTAINMENT SYSTEM

ADVERTENCIA: POR FAVOR, LEE ATENTAMENTE LA INFORMACION AL CONSUMIDOR Y EL FOLLETO DE INSTRUCCIONES QUE ADJUNTAMOS CON ESTE PRODUCTO ANTES DE UTILIZAR TU CONSOLA, VIDEOJUEGO O ACCESORIO NINTENDO®.



*Este sello garantiza que Nintendo ha comprobado el producto y que cumple nuestros exigentes requisitos de fabricación, fiabilidad y potencial de entretenimiento. Busca siempre este sello cuando compres juegos y accesorios para asegurar una total compatibilidad con tu producto Nintendo.*

Gracias por elegir Mario Paint™ para Super Nintendo.

Por favor, lee el manual de instrucciones cuidadosamente para asegurar un divertimento total con tu cartucho Mario Paint. Si precisas cualquier información relativa al mouse o la alfombrilla del mismo, recurre al manual de instrucciones adjunto.



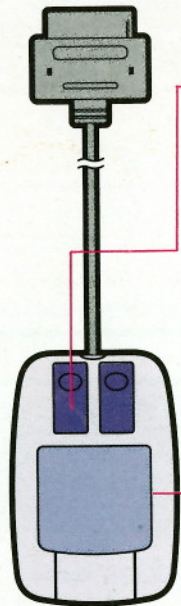
TM & ® are trademarks of Nintendo Co.,Ltd.  
©1992 Nintendo Co.,Ltd.

# I N D I C E

	PAGINA
1. Funciones y operaciones básicas	3
2. Cómo usar en tu Super Nintendo el cartucho del Mario Paint	4
3. Pantalla de título	4
4. Tablero de Dibujo	5
5. Presentación de Iconos	6
6. Utiles de Dibujo	7
7. Utilidades	16
8. Composición de Música	20
9. Animación	22
10. Salvar, Cargar y Características de Libro de Colores	26
11. Ataque Gnat	29
12. Glosario	32

# 1. Operaciones y Funciones Básicas

El Mouse de tu Super NES tiene dos funciones principales que se utilizan en el Mario Paint. En este manual, los términos Click y Drag describen las siguientes funciones:



**Click:** ...pulsas el botón izquierdo del mouse a menos que se te indique específicamente que pulses el de la derecha. Al apretar este botón podrás seleccionar varios iconos, avanzar en la paleta de colores y dibujar con los útiles del Mario Paint. El botón derecho del ratón interrumpe el juego durante el Ataque Gnat y te permite retroceder a través de la paleta de colores.

**Drag:** ...mueve el ratón alrededor de la alfombrilla apretando el botón derecho.

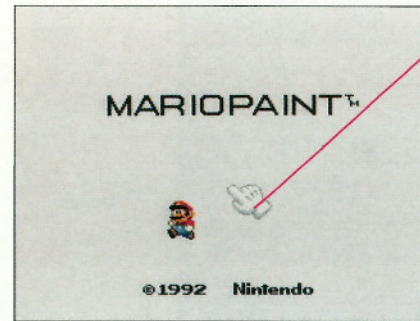
Para descripciones de otros términos poco familiares dirígete al glosario de la página 32.

# 2. Cómo usar en tu Super Nintendo el cartucho de Mario Paint

■ Las siguientes instrucciones te ayudarán a comenzar.

1. Introduce el cartucho del Mario Paint en el tablero de control de tu Super Nintendo.
2. Enchufa el mouse de tu Super NES en la salida nº 1 de tu Super Nintendo.
3. Aprieta el interruptor del tablero de control para encenderlo (ON).

# 3. Pantalla de Título



Al igual que un lápiz, el ratón de tu Super Nintendo sigue los movimientos de tu mano y mueve el cursor en la pantalla.

En la pantalla de título coloca el cursor en las letras que dicen Mario Paint y pulsa el botón izquierdo del mouse en cada una de ellas. Esto te ayudará a familiarizarte con el control del mouse. Lo que vas a descubrir te sorprenderá.

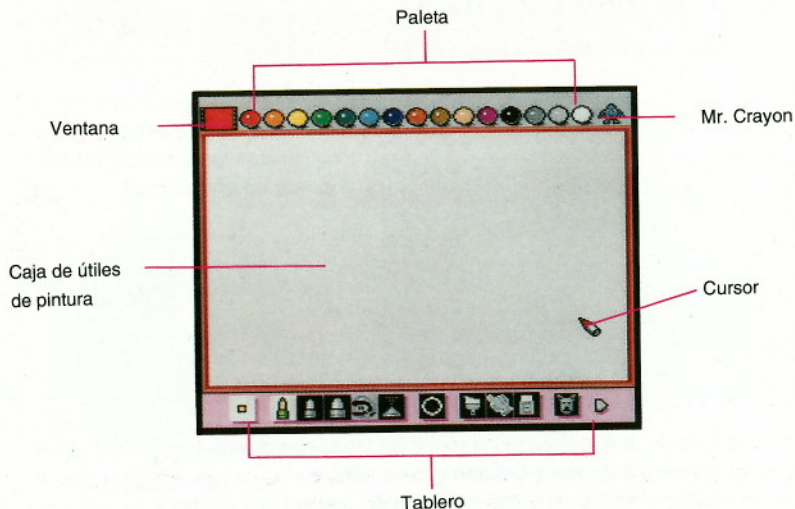


★ Ya estás listo para empezar! Para entrar en el área de dibujo pulsa el botón izquierda del mouse sobre la figura de Mario.

## 4. Tablero de Dibujo

- El tablero de dibujo del Mario Paint tiene tres áreas principales: la paleta, la caja de útiles de pintura y el menú de utilidades..

La paleta de la parte superior de la pantalla te da acceso a 15 colores, 75 diseños y 120 sellos de caracteres. Para visualizar las 14 páginas de la paleta, coloca el cursor en la esquina superior derecha de la pantalla y pulsa el botón izquierdo del mouse sobre la figura de Mr. Crayon. Para retroceder hacia las páginas anteriores pulsa el botón derecho del mouse sobre la figura de Mr. Crayon. La ventana pequeña de la esquina superior izquierda de la pantalla te muestra el sello o el color actual.



La caja de útiles es la fila de 14 iconos que aparece en la parte inferior de la pantalla de televisión. Para acceder al menú de utilidades, pulsa la flecha de la esquina inferior derecha. Notarás que hay otros diez iconos en este menú. Más adelante estudiaremos con más detalle cada una de las 21 funciones que tiene.

## 5. Presentación de Iconos

Como puedes ver el Mario Paint tiene muchos iconos. Para acceder a los distintos colores, utilidades o útiles de dibujar pulsa el botón izquierdo del mouse sobre el icono apropiado.

	PAGINA
■ <b>ICONOS</b> Undodog (Función deshacer) .....	6
Bomba .....	6
Lápices (Pequeño, Mediano, Grande) .....	7
Spray .....	7
Gomas de Borrar .....	8
Rellenado con Brocha .....	9
Patrones de círculo, línea y rectángulo .....	10
Sellos de caracteres .....	11
Diseñador/Editor de sellos .....	12
Copia .....	14
Rotar/Girar .....	14
Selección de colores del tablero de dibujo .....	16
Enmarcador .....	16
Sellos de texto .....	16
Selección de Música de Fondo .....	19
Selección de Velocidad del mouse .....	19
Composición Musical .....	20
Animación .....	22
Salvar/Cargar/Libro de coloreados .....	26
Ataque Gnat .....	29
* Para detalles específicos sobre estos iconos dirígete a las páginas que se indican.	

- **Undodog (Deshacer) y el icono de Bomba aparecen en todas las pantallas de caja de útiles del Mario Paint.**



Undodog (Deshacer)  
Undodog (deshacer) te ayudará a corregir pequeños errores, cancelando tu último movimiento. Pronto aprenderás que este chucho es un gran Amigo.



Bomba  
Pulsa el botón sobre la bomba para salir del área en que te encuentres.

¡Ahora a dibujar!



## 6. Útiles de Dibujo

### ■ Lápices pequeños, medianos y grandes



Pequeño Mediano Grande

Una vez que has seleccionado el lápiz ya puedes empezar a dibujar moviendo el ratón por la alfombrilla con el botón izquierdo apretado. Notarás que el cursor cambia de tamaño según el lápiz que hayas elegido. Para seleccionar colores distintos, pon el cursor en la paleta y aprieta el botón sobre el color deseado.



★ Un consejo del Profesor Pinturas: Dibuja despacio con el lápiz más pequeño para evitar líneas desiguales.



### ■ Spray



Icono del Spary

El Spray produce un efecto de difuminación. Como los lápices, para usar el Spray pulsa el botón izquierdo del mouse y muévelo por la alfombrilla.

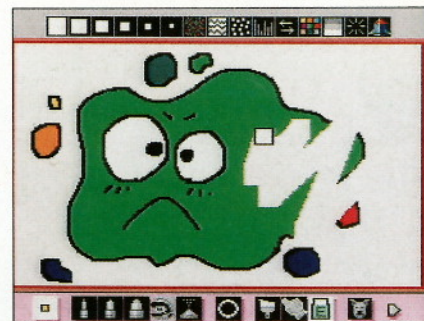


### ■ Gomas de Borrar



Icono de Gomas de Borrar

Mario Paint tiene 15 gomas de borrar (seis en los lápices y nueve en toda la pantalla). Las seis de los lápices varían de tamaño y te permiten borrar parcialmente tu dibujo. Estas gomas funcionan con los mismos movimientos que los lápices de colores. Las gomas de pantalla completa realizan la misma función pero con distintos efectos visuales.



- Gomas de Borrar de los lápices



- Gomas de Borrar de Pantalla Completa



★ Un consejo del profesor Pinturas: Si usas el Undodog justo después de borrar tu dibujo, verás cómo funcionan las gomas sin que el dibujo desaparezca definitivamente.

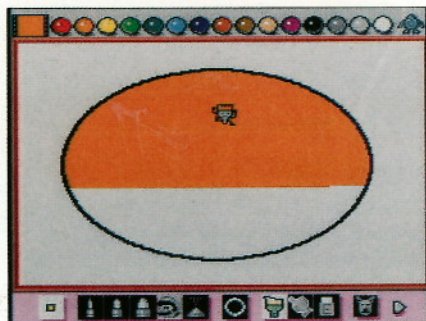


## ■ Rellenado con Brocha



Icono de Brocha

Rellenar con Brocha te permite introducir un diseño o colorear con precisión el área acotada. Para usar esta función pulsa el botón sobre el icono de brocha y luego selecciona un color o un diseño. A continuación coloca la punta de la brocha dentro del área que deseas pintar y pulsa el botón izquierdo del mouse.



Usa este cursor de brocha para rellenar el área acotada.



### ★ Un consejo del Profesor Pinturas:

Si la línea que rodea la zona pintada está rota, el relleno con brocha se esparcerá fuera de la línea. Si esto ocurre, no te preocupes. Pulsa el botón izquierdo del mouse para detener el relleno. Pulsa el Undodog (Deshacer) para borrar la pintura del dibujo, arregla la línea rota y comienza de nuevo.

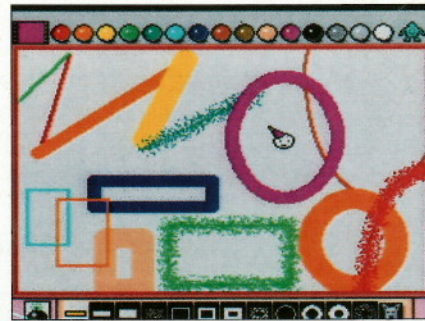


## ■ Patrones de Círculo, Línea y Rectángulo



Icono del Modelo del Patrón

Como te puede resultar difícil dibujar círculos, líneas rectas o rectángulos, Mario Paint te ofrece distintos patrones que te facilitarán el dibujar estas formas. Para acceder a estos patrones pulsa sobre el icono del círculo en la caja principal de útiles. En esta subpantalla hay cuatro patrones por cada una de las formas. Estos cuatro patrones usan todos los tamaños de lápices y el efecto del spray para crear distintos tipos de líneas.

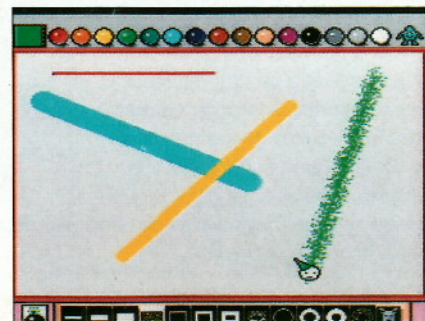


• Barra del Menú de Patrones

Para usar estos patrones pulsa sobre el icono que representa el diseño y la anchura de línea que deseas. A continuación pulsa el botón izquierdo del mouse y muévelo lentamente. Esto producirá un boceto del diseño. Cuando estés satisfecho con el boceto, suelta el botón del mouse para hacer que aparezca una línea sólida sobre el boceto.

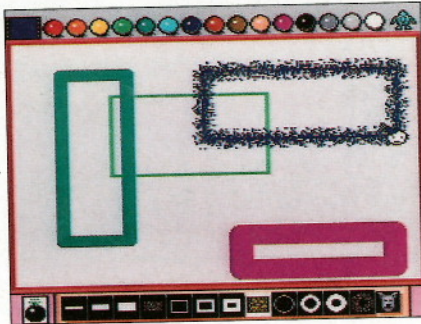


• Pulsa sobre cualquiera de estos iconos para hacer líneas rectas.

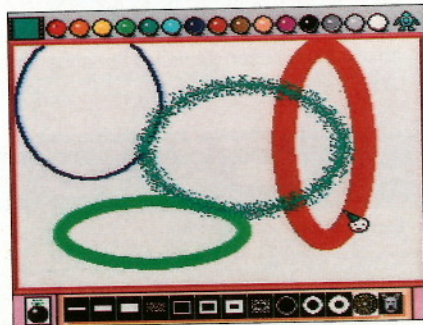




- Los iconos para dibujar rectángulos.



- Estos iconos te ayudarán a dibujar círculos de todos los tamaños y formas.



## ■ Sellos de Caracteres



Icono de Mario

El icono de Mario de la caja de útiles accede a una herramienta que te permite incorporar colores, diseños y sellos de caracteres a tu dibujo. Verás como los sellos añaden detalles a tus dibujos que a mano serían muy difíciles de conseguir. Para acceder a la paleta de los sellos pulsa sobre Mr. Crayon.

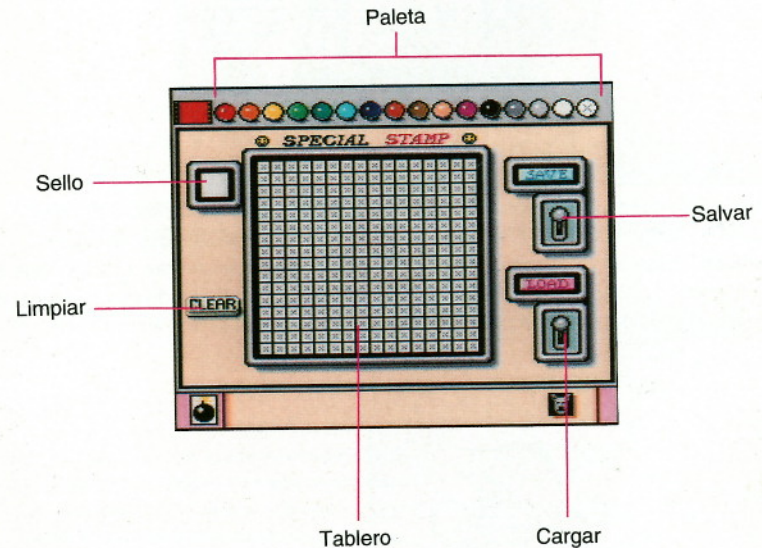
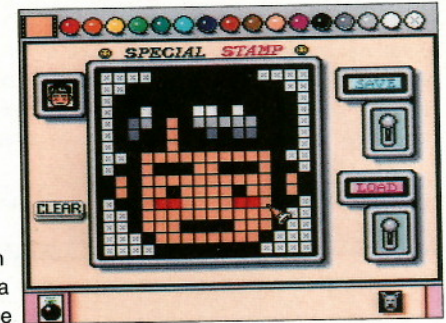


## ■ Diseñador/Editor de iconos



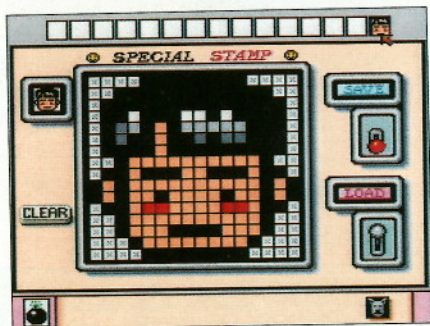
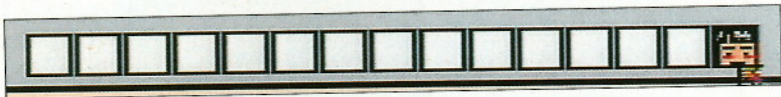
Icono de Editor de Sellos

Esta función te permite diseñar tus propios sellos o editar los que ya existen. Para crear un sello elige un color y dibuja un objeto usando para guiarte el recuadro cuadrulado que aparece. El cuadrado X que aparece en la parte derecha de la paleta de colores es la opción de color transparente. Por ejemplo: si dibujas a Luigi y lo rodeas con cuadrados blancos, el color blanco aparecerá cuando añadas el sello en tu dibujo. Si usas los bloques con la X, el sello será recortado alrededor de la imagen de Luigi.



## • SALVAR

Si quieres empezar de nuevo con otra hoja de papel cuadriculado, pulsa sobre el botón de Limpiar (CLEAR). Para salvar el sello anterior en tu base de datos, pulsa sobre Salvar (SAVE) y luego pulsa otra vez sobre uno de los espacios vacíos de la paleta. Puedes salvar hasta 15 sellos distintos a la vez. Para reemplazar un sello que ya no te interesa simplemente salva un sello nuevo sobre el viejo.



## • CARGAR

Para editar cualquiera de los sellos que tiene el programa, pulsa sobre Cargar (LOAD) y luego sobre Mr. Crayon hasta que encuentres el sello que deseas cambiar. Pulsa sobre el sello y altéralo usando la paleta de colores. Una vez que lo hayas hecho asegúrate de que salvas el nuevo sello en tu base de datos. Ahora ya tienes un sello original y otro nuevo preparados para ser usados en tus dibujos.



### ★ Un consejo del Profesor Pinturas:

El lápiz pequeño pinta trazos de un ancho similar a dos cuadrados en el recuadro de sellos. Intenta dibujar un sello que sólo utilice un cuadrado en el recuadro. Cuando lo hayas salvado en tu base de datos. Pulsa sobre el icono de Mario y dibuja con la punta más fina. Esto te ayudará a dibujar líneas que requieren gran cantidad de detalle. También puedes hacer una goma que borre con la misma precisión usando solamente uno de los puntos blancos.

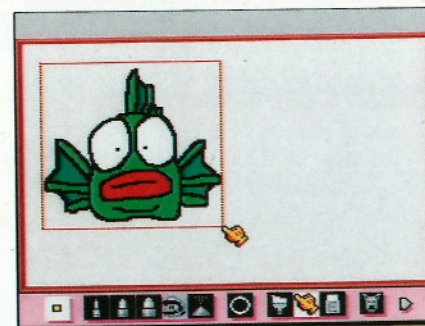
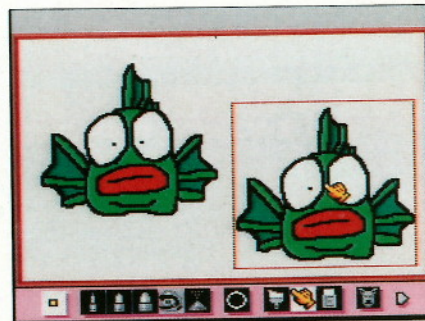
## ■ Copia



Icono de Copia

La función de Copia te permite aislar una sección de tu dibujo y copiarla en otra área del tablero de dibujo. Para ello, sigue los siguientes pasos:

1. Pulsa sobre el icono de copia. El cursor se transforma en una mano.
2. Pulsa el botón izquierdo del mouse y muévelo hasta que hayas creado un marco alrededor del área que quieres copiar.
3. Suelta el botón del mouse para preparar el área de copia. Para reinicializar el marco pulsa sobre el icono de copia.
4. Mueve el marco hacia la nueva área en el tablero de dibujo y pulsa el botón izquierdo del ratón para copiar el diseño.



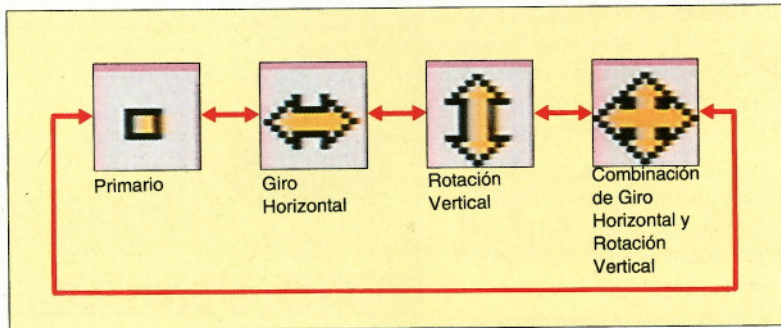
## ■ Rotar/Girar



Icono de Rotar/Girar

Si pulsas sobre este icono el programa revisará cuatro iconos distintos, cuya función es cambiar la dirección de los sellos o de una parte de tu dibujo. Los cuatro iconos son como sigue:

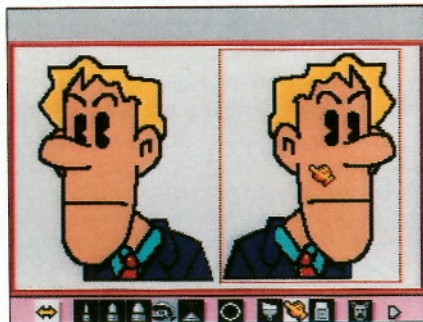




- Para usar la función Rotar/Girar con un sello, selecciona la dirección de rotación y pulsa sobre el icono del sello. Notarás que la ventana de la parte izquierda de la paleta muestra la nueva posición del sello en el tablero de dibujo.



- También puedes usar la función Rotar/Girar junto con la de Copia. Vuelve a la página 14 para los detalles de uso de la función Copia.



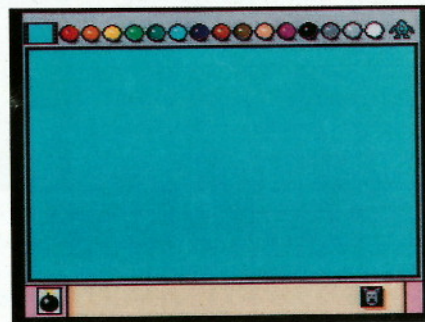
## 7. Utilidades

### ■ Selección de Colores en el Tablero de Dibujo



Icono de Cambio de Fondo

Este icono te permite rellenar rápidamente toda el área del tablero con un color o con un diseño determinado. Ten presente que esta función borrará todo lo que había en la pantalla igual que una goma de borrar pantalla.



### ■ Icono de Enmarcador



Icono de Enmarcador

Este icono aparece en el menú de utilidades y dentro de la Tierra Animada (Animation Land). Cuando pulses sobre el icono la paleta y la caja de útiles desaparecerán de la pantalla y serán reemplazadas por un marco negro. Para que reaparezcan los demás menús pulsa el botón izquierdo del mouse.

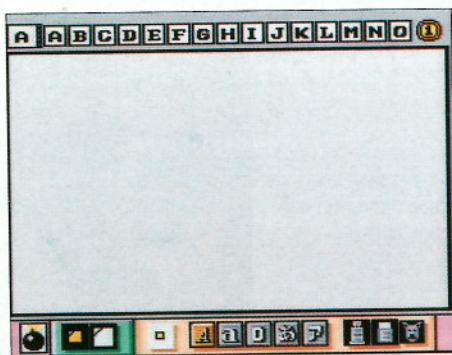


## ■ Sellos de Texto



Icono de Sellos de Texto

Mario Paint tiene letras mayúsculas y minúsculas, números y tres tipos de caracteres japoneses, que se explican después con más detalle y que podrás añadir a tus composiciones. En esta caja de útiles especiales hay una serie de funciones que son nuevas. Los dos cuadrados en la esquina inferior izquierda cambian el tamaño de los caracteres y el tubo al lado del icono de la goma de borrar te abre paso a la paleta de colores, para que puedas cambiar el color de los caracteres. Como el resto de los sellos estos también pueden rotarse y girarse.



★ Un consejo del Profesor Pinturas:

Como Mario Paint es usado por artistas de Asia, Europa y América del Norte, hemos incluido una gran variedad de sellos de texto para que todo el mundo se divierta. Para ayudarte a usar los caracteres japoneses hemos incluido una tabla para que también puedas utilizarlos y divertirte con ellos. El japonés tiene tres sistemas de escritura distintos: Hiragana (fonético), Katakana (fonético para palabras extranjeras) y Kanji (con caracteres chinos).

あ	い	う	え	お	か	き	く	け	こ	さ	し	す	せ	そ
a	i	u	e	o	ka	ki	ku	ke	ko	sa	shi	su	se	so
た	ち	つ	て	と	な	に	ぬ	ね	の	は	ひ	ふ	へ	ほ
ta	chi	tsu	te	to	na	ni	nu	ne	no	ha	hi	fu	he	ho
ま	み	む	め	も	や	ゆ	よ	ら	り	る	れ	ろ	わ	お
ma	mi	mu	me	mo	ya	yu	yo	ra	ri	ru	re	ro	wa	wo
ん														
n														

ア	イ	ウ	エ	オ	カ	キ	ク	ケ	コ	サ	シ	ス	セ	ソ
a	i	u	e	o	ka	ki	ku	ke	ko	sa	shi	su	se	so
タ	チ	ツ	テ	ト	ナ	ニ	ヌ	ネ	ノ	ハ	ヒ	フ	ヘ	ホ
ta	chi	tsu	te	to	na	ni	nu	ne	no	ha	hi	fu	he	ho
マ	ミ	ム	メ	モ	ヤ	ユ	ヨ	ラ	リ	ル	レ	ロ	ワ	ヲ
ma	mi	mu	me	mo	ya	yu	yo	ra	ri	ru	re	ro	wa	wo
ン														
n														

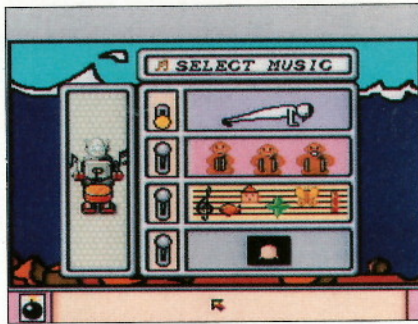
一	二	三	四	五	六	七	八	九	十	百	千	万	円
ichi	ni	san	shi	go	roku	nana	hachi	kyu	ju	hyaku	sen	man	yen
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	100	1000	10000	
日	月	火	水	木	金	土	時	分	秒	年			
nichi	getsu	ka	sui	moku	kin	do	ji	fun	byo	nen			
domingo	lunes	martes	miércoles	jueves	viernes	sábado	hora	minuto	segundo	año			
東	西	南	北	上	下	左	右						
higashi	nishi	minami	kita	ue	shita	hidari	migi						
este	oeste	sur	norte	arriba	abajo	izquierda	derecha						

## ■ Cambiar Música de Fondo



Icono de Música de Fondo

Cuando pulses sobre el icono con forma de clave de sol pasarás a un panel que te permitirá cambiar la música de fondo. En esta sección puedes elegir entre tres melodías distintas. La cuarta palanca te permitirá trabajar en silencio. Pero no te sorprendas si las alergias de Deshacer le hacen estornudar de vez en cuando.

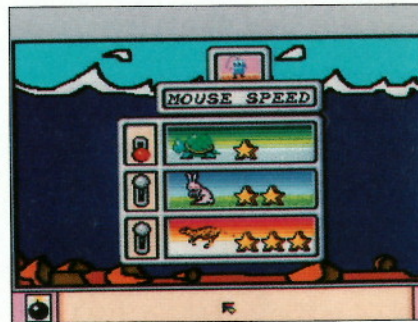


## ■ Velocidad del Mouse



Icono de Velocidad del mouse

El icono del mouse te permite variar la velocidad del cursor. Con la velocidad al mínimo tendrás más control y con la velocidad alta podrás mover el cursor a mayor velocidad.

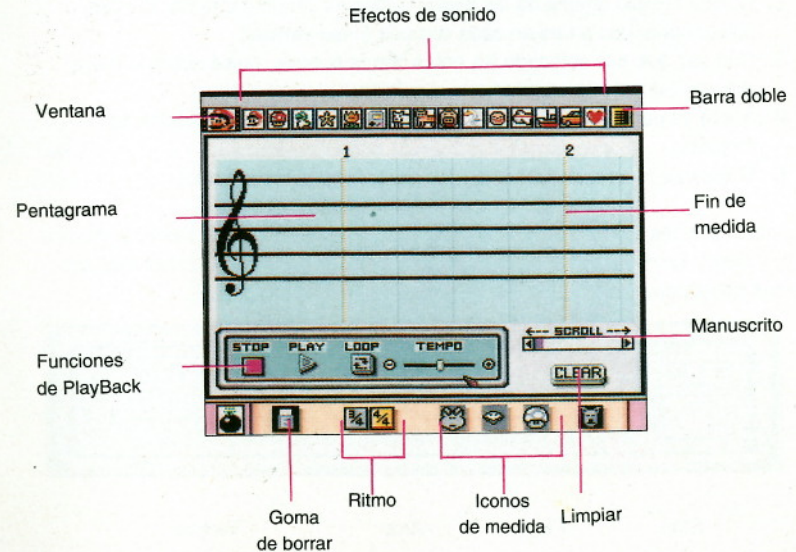
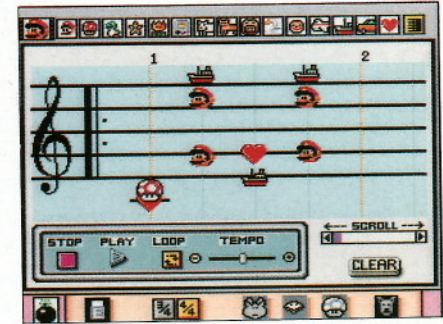


# 8. Composición Musical



Icono de Cambio de Fondo

Si pulsas sobre este icono entrarás en el modo de composición musical donde podrás componer música y añadirla a tu trabajo. En esta zona hay 15 efectos de sonido distintos con los que podrás componer una gran variedad de melodías. El pentagrama en clave de sol te permite escribir notas desde B baja (por debajo de C media) hasta G alta (por encima del pentagrama). Por toda esta zona hay varios iconos que no has usado anteriormente. La siguiente descripción te ayudará a familiarizarte con estas nuevas funciones:

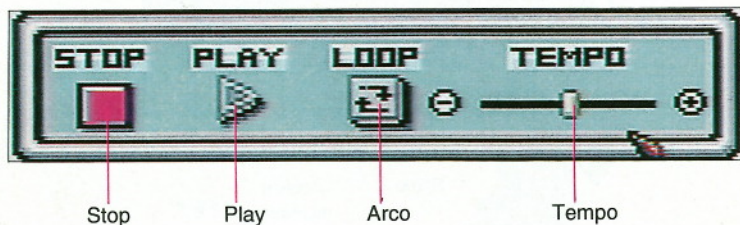


Goma de borrar:	BORRA las notas del pentagrama
3/4:	DIBUJA una línea de medida después de cada grupo de tres notas o compases.
4/4:	DIBUJA una línea de medida después de cada grupo de 4 notas o compases.
Barra Doble:	FIN de composición
Play:	TOCA tu melodía mientras Mario baila.
Stop:	DETIENE la melodía antes de que Mario alcance la barra doble.
Arco:	REPITE la canción desde la barra doble.
Tempo:	CAMBIA la velocidad de la música
Manuscrito:	AVANZA y revobina la pantalla del pentagrama.
Limpiar:	BORRA todas las notas del pentagrama.
Rana:	MELODIA pregrabada nº 1
Pájaro:	MELODIA pregrabada nº 2
Sapo:	MELODIA pregrabada nº 3

• Cómo hacer una canción

1. Pulsa sobre uno de los sellos de carácter para elegir un efecto de sonido
2. Coloca el sello en una de las líneas verticales del pentagrama. Puedes colocar una, dos o tres en cada compás (línea vertical).
3. Una vez que has colocado las notas donde quieres, pulsa sobre la barra doble y colócala al final de tu composición.
4. Ahora ya estás listo para pulsar sobre el icono de Play y escuchar tu melodía.
5. Si quieres puedes utilizar la opción Arco o cambiar el Tempo.

También puedes usar las melodías pregrabadas para añadir rápidamente música a tu trabajo. También puedes editar estas canciones para crear variaciones de temas familiares.

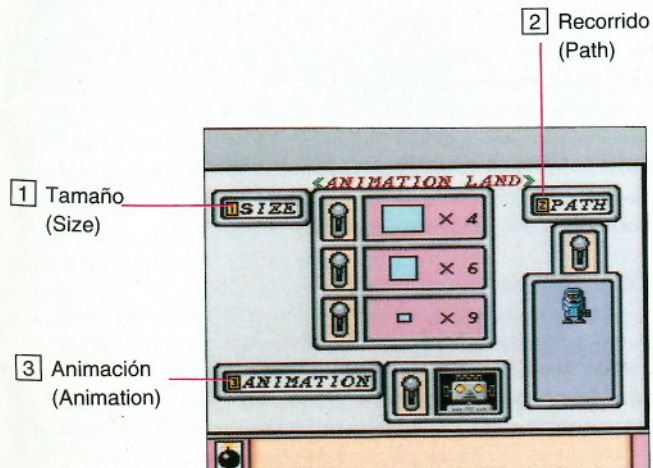
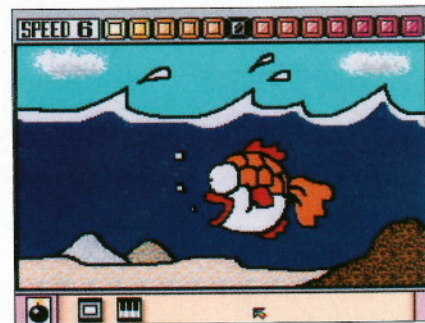


## 9. Animación

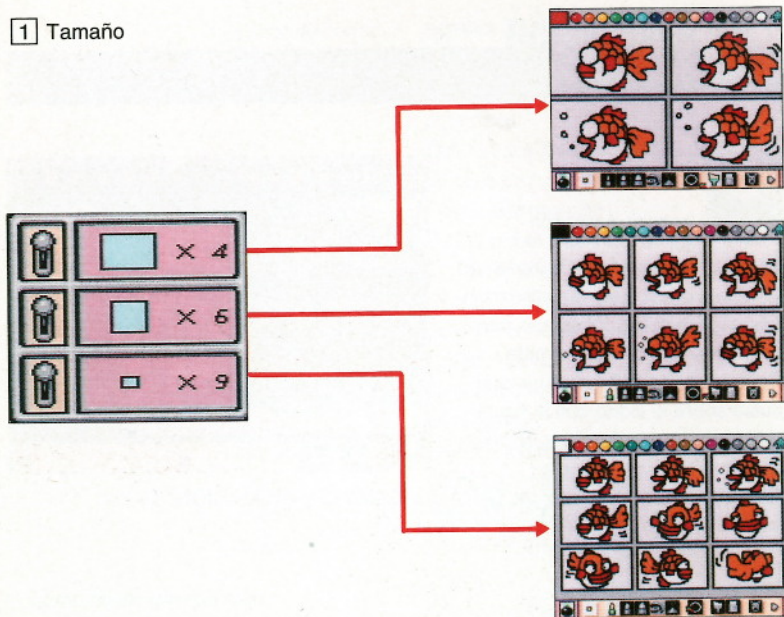


Icono de Animación

Ahora que te has familiarizado con los útiles de dibujo y las utilidades básicas, ya estás preparado para crear una secuencia animada. Para entrar en la Tierra Animada pulsa sobre el icono con la figura saltando a la comba. Una vez que te encuentres en la Tierra Animada verás los iconos de TAMAÑO, CAMINO y ANIMACION. Te los explicaremos más adelante en esta sección.



## 1 Tamaño



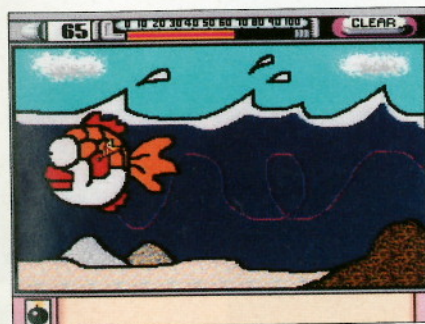
En el Mario Paint puedes diseñar cuatro, seis o nueve recuadros de animación. Con cuatro recuadros de animación puedes animar el 25% de la pantalla pero la animación no será demasiado complicada. Con seis recuadros puedes conseguir secuencias animadas más sofisticadas pero cada recuadro animado será más pequeño. Si eliges usar nueve recuadros de animación solamente utilizarás una pequeña porción del tablero de dibujo, pero cuando tengas práctica podrás lograr animaciones de una calidad parecida a la de los dibujos animados.

### • Cómo crear un dibujo animado

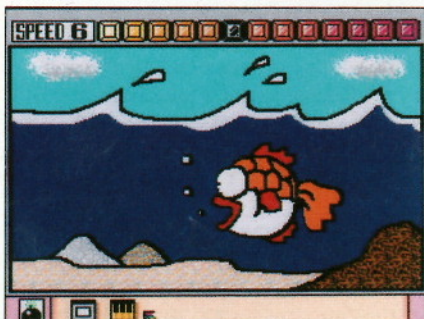
Selecciona el tamaño de cuatro recuadros para crear una secuencia animada simple. Para crear un personaje animado puedes dibujarlo a mano o puedes usar uno de los sellos. Mario Paint tiene seis sellos prediseñados para animación. Pulsa sobre el icono de Mario y luego sobre Mr. Crayon hasta que veas estos caracteres del Super Mario Bros. Cada uno de estos caracteres tiene por lo menos dos sellos que se pueden utilizar para crear animaciones. En nuestro ejemplo sin embargo usaremos el dibujo a mano de un pez nadando a lo largo de la pantalla.

Como queremos que la animación se mueva suavemente vamos a usar la función copia para colocar el pez en cada uno de los recuadros. En la segunda página de la caja de útiles de animación deberías ya reconocer cinco de los seis iconos con los que cuentas. El icono con la mano abierta es otro icono de copia, que reproduce dibujos de un recuadro a otro. Usalo para copiar el pez en los tres recuadros restantes. Ahora ya estamos preparados para terminar de dibujar los movimientos de la cola del pez. Cuando hayas completado la secuencia animada pulsa sobre la Bomba y vuelve a la pantalla principal de la Tierra Animada.

## 2 Recorrido



Para que tu personaje siga un recorrido pulsa sobre Path. A continuación pulsa el botón izquierdo del mouse y mueve el mouse a lo largo del recorrido deseado. En este modo, el personaje no sólo seguirá el camino marcado por el ratón sino que además lo hará a la misma velocidad con que desplazas el mouse sobre la alfombrilla. Tu personaje puede seguir cualquier recorrido hasta que el marcador señale 100. Si quieres comenzar todo de nuevo, pulsa el botón de clear. Vuelve a la Tierra Animada cuando hayas creado un recorrido que te gustaría usar.



Pulsa sobre este icono para oír tu composición musical

A partir de ahora cuando pulses sobre el icono de animación en la Tierra Animada tu personaje se moverá sobre el último dibujo que hayas hecho. La función VELOCIDAD (SPEED) aumenta o disminuye el ritmo de la animación. En nuestro ejemplo, un ritmo más rápido hubiera hecho que la cola y la boca del pez se movieran más deprisa. Si pulsas el icono de las teclas del piano añadirás a la animación el fondo musical que has creado en el modo composición. (Explicado en la página 9).



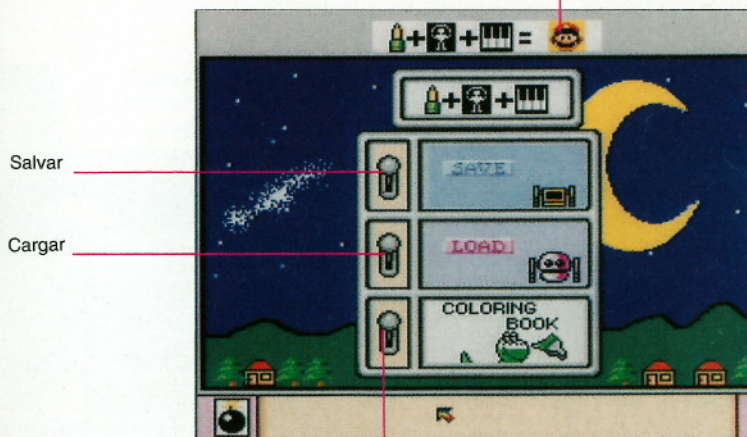
## 10. Salvar/Cargar/Libro de Coloreados

El icono del robot accede a la zona donde se salva y se carga una composición de dibujo o música. El Libro de Coloreado Electrónico del Mario Paint se encuentra en esta sección



Icono de Salvar/Cargar

Marca de Mario



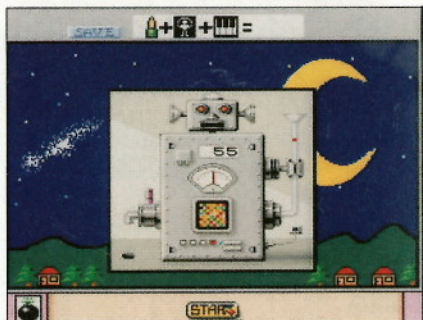
Salvar

Cargar

Libro de coloreados

## ■ SALVAR

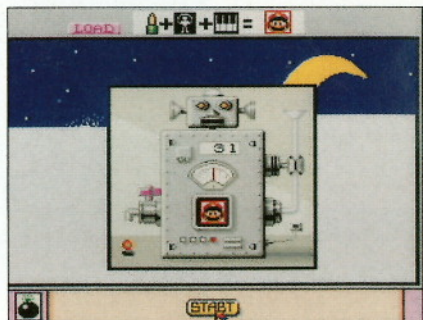
Puedes salvar cualquiera de tus trabajos en cualquier momento. Si ves la cara de Mario apareciendo intermitentemente encima del panel de control de Salvar/cargar entonces es que ya hay un trabajo salvado en la memoria. Para salvar un dibujo, una animación y una composición musical, pulsa sobre el recuadro de SALVAR y cuando aparezca en pantalla el robot grande pulsa el botón de comenzar el juego. Cuando tu Super Nintendo haya terminado de salvar el trabajo el icono de Mario aparecerá en la parte superior de la pantalla.



Este icono de Mario aparecerá cuando hayas salvado un trabajo.

## ■ CARGA

Para cargar una de las obras maestras que hayas salvado sigue el mismo procedimiento, pero pulsa el recuadro de CARGAR en vez de el de SALVAR. EL interruptor de cargar sólo funcionará si hay un icono de Mario sobre el panel de control de SALVAR/CARGAR.



## ■ LIBRO DE COLOREADO

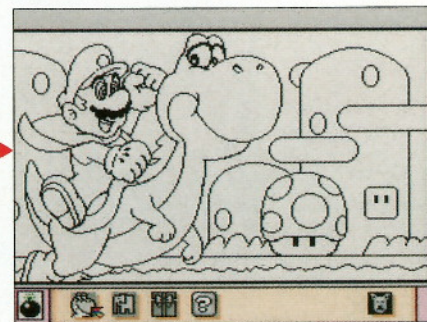
El libro de coloreado tiene cuatro escenas de fondo predibujadas que pueden ser coloreadas y editadas. También puedes añadir animación y música a estas pantallas. La primera pantalla presenta una pareja de amigos que ya conoces. La segunda página del libro te ofrece un zoo lleno de animales que podrás colorear. La tercera pantalla tiene una carta de bienvenida que te permite aprovechar la función de copia. La cuarta pantalla del libro es una escena submarina que contiene muchas posibilidades de animación.



Llave de Cambio



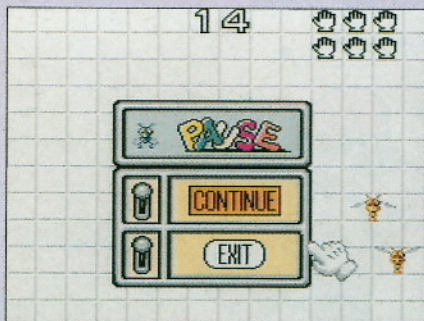
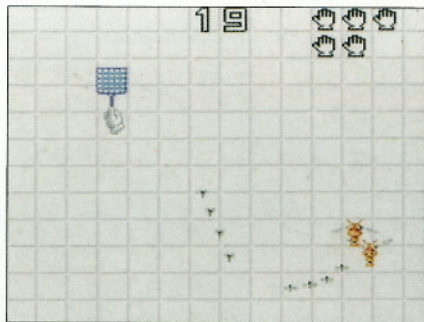
Pulsa sobre este icono para editar este dibujo de fondo.



# 11. Ataque Gnat



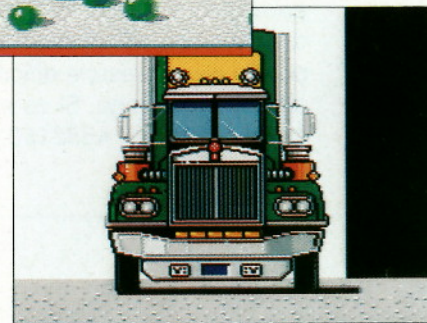
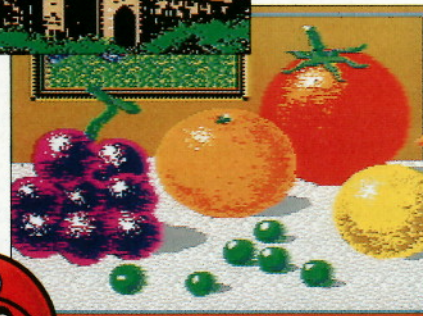
El Ataque Gnat es un juego de entrenamiento que ayuda a los usuarios sin experiencia a utilizar el mouse de forma coordinada. El juego consiste en aplastar varios tipos de insectos antes de que te piquen en la mano. Para lograrlo tendrás que colocar la mano que aparece en la pantalla sobre el insecto y luego pulsar el botón izquierdo del mouse. Cuando hayas aplastado 100 insectos recibirás un desafío del Rey Watinga. Aunque este es un juego de entrenamiento su originalidad atraerá incluso a los usuarios más expertos.



Para salir o interrumpir el juego pulsa el botón derecho del mouse.

## UNA NOTA FINAL DEL PROFESOR PINTURAS

Ahora que ya sabes usar el Mario Paint he aquí alguna información que te ayudará a grabar tus trabajos en video. Con el video serás capaz de grabar horas de tu trabajo para mostrar tu talento a tu familia y amigos. Las siguientes instrucciones te ayudarán a conectar tu Super Nintendo al video y a la televisión.



Nota: En la siguiente página hay dos grupos de instrucciones. No es necesario que sigas el método uno y el método dos. Elige únicamente el método más adecuado a la configuración de tu sistema de video.

**Método Uno :** usando el \*Cable Stereo RCA audio/video para tu Super Nintendo y un cable standard de audio/video.

1. Conecta el \*Cable Stereo RCA audio/video de tu Super Nintendo a las entradas (input) de audio y de video de tu video (VCR). Enchufa el cabezal gris de los cables en la parte trasera de tu Super Nintendo.
2. Usando un cable standard de audio/video, conecta uno de sus extremos en las salidas (output) del video (VCR) y el otro extremo en las entradas de video de tu televisión. Sáltate el tercer paso del método dos.

**Métodos Dos:** usando el cable RF que viene incluido en tu Super Nintendo y un cable coaxial standard.

1. Conecta el cable RF de tu Super Nintendo en la entrada coaxial de VHF de tu video. Inserta la punta del cable largo del interruptor RF en tu Super Nintendo.
2. Usando un cable coaxial standard, conecta un extremo en la salida VHF del video y el otro extremo en la entrada VHF de tu televisión.
3. Ahora enciende la televisión, el video y tu Super Nintendo. Cuando encuentres el canal adecuado para que tu juego aparezca en pantalla, ya estás preparado para grabar. Como hay muchos modelos de video distintos con diferentes funciones y características, puede que te resulte difícil encontrar el canal donde aparezca tu juego. Si es así por favor llama al Club Nintendo tlf.(91) 4588150 para conseguir más instrucciones.

\* Este accesorio se vende por separado.

## 12. Glosario

Spray:	Es un objeto que usa aire comprimido para difuminar pintura sobre cualquier superficie de dibujo.
Animación:	Es el proceso de crear la ilusión de movimiento utilizando dibujos.
Pulsar (Click):	Es la acción de apretar un botón del mouse.
Trabajo (Collage):	Es una combinación de dibujos de fondo, una secuencia animada y una composición musical.
Cursor:	Es un indicador de pantalla (puntero) que identifica la situación de la siguiente sección.
Barra Doble:	Es una barra vertical doble que aparece en el pentagrama para indicar el final de una sección en una composición musical.
Mover (Drag):	Es la acción de mover el mouse sobre la alfombrilla
Viñeta:	Uno de los dibujos que forman parte de una secuencia animada.
Icono:	Es un pequeño dibujo que identifica de forma gráfica un objeto o función.
Paleta:	Es la gama de colores que el artista tiene a su alcance.
Patrón:	Es un modelo que se usa como guía para dibujar con más precisión un forma o un personaje.
Tempo:	Es la velocidad relativa a la que se toca una canción.

