

Distribuito da:

Auxilia SRL

Viale Carlo Sigonio 227 - 41124 MODENA

Tel: 059/216311 Fax: 059/220543

info@auxilia.it - www.auxilia.it

Sommario

Introduzione	4
Che cos'è ANI...PAINT	6
Note per l'installazione.....	10
Come realizzare un racconto.....	13
La tavolozza degli strumenti	17
I menù di ANI...PAINT	18
PLAYER.....	48

Note

Vi ricordiamo che le vostre osservazioni e commenti riguardo al programma e al manuale sono molto graditi e potete scriverci a questo indirizzo di posta elettronica: info@anipaint.ch.

Se realizzate un progetto ANI...PAINT molto soddisfacente, potete inviarcelo, in quanto noi raccogliamo regolarmente i progetti ANI...PAINT e voi potete così aiutarci ad ampliare la nostra raccolta. Vi ringraziamo fin d'ora per il vostro contributo.

Per ulteriori informazioni, contattate Auxilia SRL.

Introduzione

ANI...PAINT 3.0 PRO è stato realizzato partendo dalla versione base del programma. Le sue funzioni sono rimaste le stesse e il software continua ad essere uno strumento di espressione e di creazione multimediale per bambini, adolescenti e adulti. Partendo da uno schermo con sfondo nero e da un semplice pennello, si possono inventare e realizzare dei racconti.

Il software non memorizza soltanto i colori e le forme tracciate dal pennello, ma anche i suoi movimenti sull'area di lavoro.

ANI...PAINT è stato ideato prendendo spunto da Drawmation™, un sistema di disegno intelligente che memorizza ogni movimento del pennello. Oltre a questa funzione di base, ANI...PAINT mette a disposizione dell'utente altri strumenti: è possibile inserire testo, immagini, musica, la propria voce, sintesi vocale, filmati e animazioni.



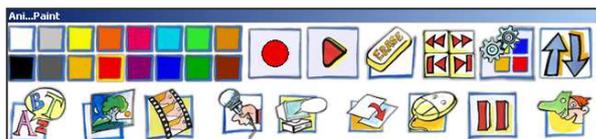
una tavolozza degli strumenti. In questo modo, la
e semplice.

ANI...PAINT 3.0 in tre lingue

Il nuovo programma è ora disponibile in tre lingue: Francese, Italiano e Tedesco. Gli utenti stessi possono scegliere la lingua che desiderano utilizzare.

Il formato di ANI...PAINT

I progetti realizzati con ANI...PAINT vengono memorizzati in un formato specifico che, sia i computer Macintosh, sia Windows, sono in grado di leggere ed utilizzare.



Windows e Macintosh

I progetti realizzati su un computer Macintosh possono essere aperti con Windows, e viceversa. Le uniche limitazioni di cui è

necessario tenere conto sono i diversi formati dei caratteri tipografici. Infatti, anche se hanno lo stesso nome (ad esempio, Times), non è detto che corrispondano.

Per leggere delle immagini in formato PICT con Windows, è necessario che il programma QuickTime™, incluso nel CD di ANI...PAINT, sia installato sul computer.

Documenti nuovi e documenti creati con versioni precedenti del programma

ANI...PAINT consente di leggere anche i documenti che sono stati creati con una sua precedente versione. Il nuovo formato ha l'estensione “.TPD” (TapeDocument). Il nuovo programma consente di

trasformare e memorizzare una copia dell'originale. Il PLAYER di ANI...PAINT funziona sia con il vecchio che con il nuovo formato, senza doverlo modificare.

Progetto

ANI...PAINT funziona in base al concetto dei progetti. Ogni elemento multimediale (immagine, suono, filmato...) viene memorizzato all'interno del progetto al quale state lavorando. Il vantaggio di questo è di evitare confusione fra i nomi (ad esempio: immagine 1, immagine 2...), che potrebbe verificarsi nel momento in cui una storia viene esportata (attraverso la sua “pubblicazione”). Un progetto non è soltanto un documento, ma è costituito da un insieme di file e cartelle. Per copiare un progetto è, dunque, necessario prendere l'intera cartella che contiene tutti gli elementi relativi ad esso.

Che cos'è ANI...PAINT

Alcune informazioni per genitori ed insegnanti

Il bambino e il computer



Il computer è ormai entrato nelle aule e nelle stanze dei bambini. A scuola si lavora sul computer (per fare calcoli, scrivere testi, esercitarsi, ecc.). A casa, i bambini fanno giochi molto diversi tra loro, che richiedono riflessione, riflessi rapidi, abilità di movimento e buone capacità di coordinazione.

Con una tecnologia d'animazione avanzata e una grafica complessa, i giochi presentano ai bambini un mondo immaginario e fantastico, nel

quale essi giocano e crescono. Tuttavia, lo spazio lasciato alla loro immaginazione e capacità creativa è davvero ridotto.

Creazione di racconti personalizzati con ANI...PAINT

ANI...PAINT si contrappone a questa logica. Il software, infatti, mette a disposizione dell'utente un'area di lavoro con sfondo nero, un pennello e vari colori. Partendo da qui, il bambino può inventare le proprie storie.

Con un semplice clic sull'area di lavoro, essa diventa di nuovo nera e i disegni realizzati vengono riprodotti automaticamente, da un pennello invisibile.



Così il disegno prende vita, si anima (da qui il nome attribuito al software: ANImated PAINTing, cioè pittura animata). Con un piccolo sforzo, il bambino può inventare un proprio racconto e può personalizzarlo ulteriormente, aggiungendovi la propria voce, musica, fotografie e persino filmati.

Come condividere i racconti con altri utenti

Con un semplice clic, è possibile esportare il racconto inventato dall'utente. In questo modo, può essere utilizzato da altre persone che possono vederlo attraverso il PLAYER (gratuito).

Come stampare un libro di immagini

I racconti creati con ANI...PAINT possono essere stampati sotto forma di piccoli libri.

Strumento di espressione per bambini, adolescenti e adulti

ANI...PAINT è un programma multimediale che offre numerose possibilità per la creazione di racconti, attraverso la combinazione di disegni, immagini, testi, musica, suoni di vario genere e sequenze di filmati.

I bambini più piccoli possono disegnare dei racconti e attribuire ad essi dei suoni, registrando le loro stesse voci. Gli utenti più grandi possono fare le loro prime esperienze con immagini, fotografie, suoni, testi e sequenze di filmati. In questo modo, possono scoprire il mondo degli strumenti multimediali.

ANI...PAINT consente l'uso combinato di diversi elementi multimediali adattati ai formati che il software è in grado di leggere. Per fare questo, è necessario utilizzare altri strumenti informatici. Partendo dal software ANI...PAINT si aprono così opportunità di apprendimento di strumenti multimediali più complessi.

Chi sono gli autori di ANI...PAINT?

Centro Informatica Disabilità (CID)

Il programma AP è stato realizzato dal CID di Lugano (Tessin, Svizzera). Il CID fa parte della Fondazione Informatica per la Promozione della Persona Disabile (FIPPD), che si prefigge, come obiettivo, di mettere a disposizione delle persone disabili le possibilità offerte dalla tecnologia della comunicazione e informatica, per ampliare i loro campi d'azione e per agevolare la loro partecipazione alla vita comune.

Gabriele Scascighini, ispettore scolastico del Cantone Tessin, in Svizzera, e direttore del CID di Lugano, Philip Hubert e Gabriele Hofmann, entrambi ingegneri della Scuola Superiore Politecnica Svizzera di Zurigo, hanno elaborato, insieme, diversi progetti al servizio del bambino disabile. Senza dubbio, il loro programma più noto è "Blocks in Motion" (Blocchi in movimento).

NeLe-NewLearning

Hugo Neuhaus-Gétaz, diplomato in psicologia presso l'università di Friburgo, in Svizzera, ex direttore di una scuola specializzata per bambini disabili, formatore nel settore dell'utilizzo dell'informatica



nell'insegnamento, sta sviluppando da anni dei concetti per l'impiego dell'IT nell'insegnamento specializzato e nella terapia del linguaggio.

La sua azienda, NeLe-NewLearning pubblica ANI...PAINT in tedesco e francese.

Note per l'installazione

1. Macintosh (OS X)

Inserite il CD nell'apposito lettore e copiate il file ANI...PAINT sul disco rigido del computer. Successivamente, potrete attivare il programma con un semplice doppio clic sull'icona di ANI...PAINT.

Requisiti minimi del sistema operativo:

- MacOS X.2 o superiore

2. Windows

Installate ANI...PAINT, facendo clic su SETUP (nella cartella ANI...PAINT).

Requisiti minimi del sistema operativo:

- Windows XP o superiore
- Scheda audio compatibile con DirectX

3. Facoltativo

- Per registrare dei suoni, è necessario che il computer sia dotato di microfono.
- **Windows:** si consiglia d'installare QuickTime™. In questo modo, tutti i progetti che sono stati realizzati su Mac possono essere letti anche con Windows. QuickTime™ offre numerose opzioni multimediali. Esso si trova sul CD del programma (vedete anche www.quicktime.com).

4. Elementi multimediali (file supportati dal programma)

ANI...PAINT consente di utilizzare diversi file multimediali (suoni, immagini, filmati, attori). Essi devono però essere nei formati che il programma è in grado di leggere. È inoltre consigliabile che non siano file di dimensioni troppo grandi, perché ANI...PAINT deve essere in grado di supportarli.

	Macintosh	Windows
Immagini	pict, bmp, jpeg	bmp, jpeg, pict – soltanto se QuickTime™ è installato
Suoni	aiff, wav, mp3, midi	aiff, wav, mp3, midi
Filmati	avi, mov, mpeg	avi, mov, mpeg

Vi consigliamo d'installare QuickTime™ su Windows, in modo che da poter utilizzare anche i racconti realizzati con Macintosh.

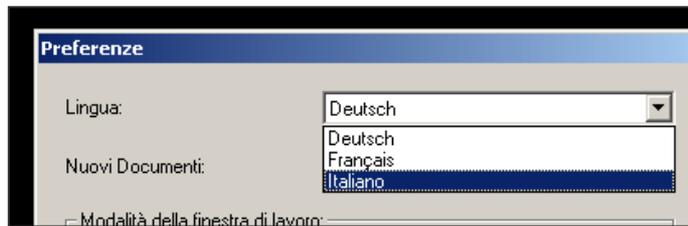
5. Formato per i documenti: TPD

ANI...PAINT produce dei documenti in un formato specifico TPD (TapeDocument). Questo formato è compatibile sia con Macintosh che con Windows. È inoltre possibile realizzare e riprodurre dei progetti con entrambi i sistemi operativi.

6. Impostazione della lingua

ANI...PAINT offre la possibilità di utilizzare il programma in tre lingue diverse: Italiano, Tedesco e Francese.

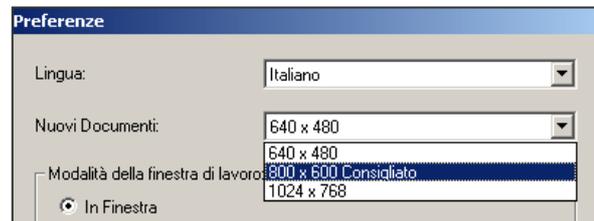
Per impostare la lingua desiderata, selezionate il menù **Modifica e Preferenze** oppure premete [CTRL]+[K]. Dopo aver selezionato la lingua desiderata, è necessario riavviare il programma.



7. Impostare la risoluzione della finestra di lavoro

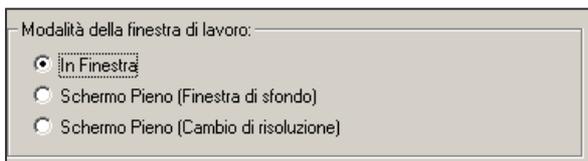
ANI...PAINT offre la possibilità di impostare le risoluzioni della finestra (scegliendo tra 640 x 480, 800 x 600, 1024 x 768).

Il formato che vi consigliamo è **800 x 600**, che può essere supportato da tutti i computer.

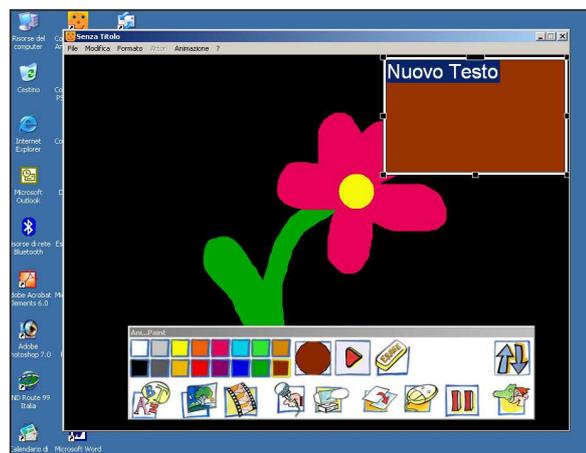


Visualizzazione della finestra di lavoro

Sono disponibili tre modalità di visualizzazione della finestra di lavoro:



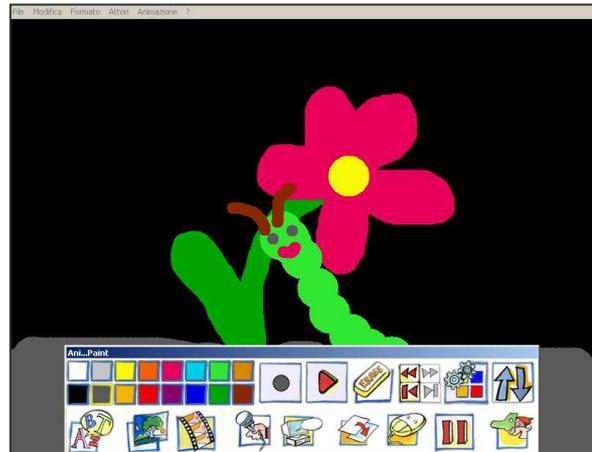
1. **In Finestra:** l'area di lavoro di ANI...PAINT viene visualizzata all'interno di una finestra. Il desktop è visibile sullo sfondo. La finestra può essere visualizzata o rimossa, riducendola a icona.



2. **Schermo Pieno (Finestra di sfondo):** l'area di lavoro di ANI...PAINT è visualizzata, secondo la risoluzione impostata, su un fondo neutro. Così lo sfondo, cioè il desktop, non è visibile, né accessibile. In questo modo, non si possono attivare altri programmi.



3. **Schermo Pieno (Cambio di risoluzione):** l'area di lavoro di ANI...PAINT è adattata alla grandezza dello schermo. Così, il computer imposta automaticamente la risoluzione dello schermo e cambia anche il rapporto di frequenza di aggiornamento (il valore minimo dovrebbe essere di 72 Hz, al fine di limitare l'affaticamento visivo). Vi consigliamo di fare alcune prove. Se il rapporto della frequenza di aggiornamento cambia a 60 Hz, si può notare uno sfarfallio dello schermo (che non è percepito e non disturba su un monitor TFT).



Come realizzare un racconto

Come fare?

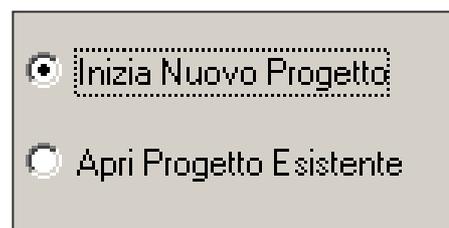
Innanzitutto, date un'occhiata agli esempi che si trovano sul CD.

ANI...PAINT vi offre la possibilità d'inserire una vasta gamma di elementi multimediali nelle vostre attività (immagini, fotografie, suoni, filmati, testi).

Per iniziare, vi consigliamo di limitarvi al disegno e alla pittura animata.

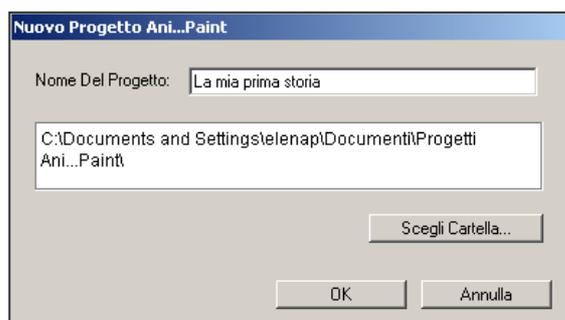
Aprire ANI...PAINT: lo schermo del computer, vi mostrerà un riquadro nero e una tavolozza degli strumenti con una scelta di colori disponibili.

Nella finestra iniziale che appare all'avvio del programma, l'opzione **Inizia Nuovo Progetto** è attivata.



Fate clic su **OK**. Si aprirà una nuova finestra di dialogo, nella quale potrete attribuire un titolo al racconto che volete realizzare.

Notate che, automaticamente, ANI...PAINT inserisce questo nuovo progetto, nella cartella "Documenti".



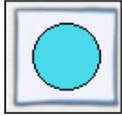
ANI...PAINT crea così una nuova cartella, dove saranno automaticamente inseriti tutti gli elementi che utilizzerete nel vostro racconto.

Premete il pulsante sinistro del mouse e spostatevi sullo schermo: come potete vedere, avete iniziato a disegnare.

Scegliete un altro colore, facendo clic su uno di quelli visualizzati nella tavolozza.



Se volete cancellare qualcosa, fate clic sull'icona della gomma: in questo modo, la vostra ultima azione verrà annullata.



Per modificare il diametro del pennello, andate sul simbolo di “tratto del pennello”, fate clic con il pulsante sinistro del mouse e, trascinando il puntatore in avanti o indietro, regolate il diametro in base alle vostre esigenze.

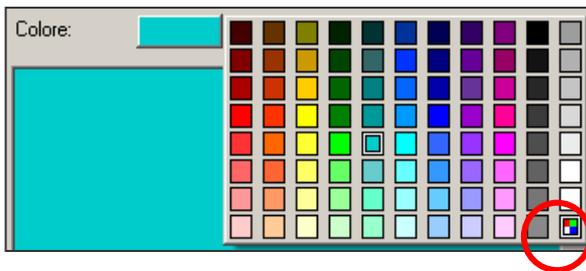


Per lanciare l’animazione: facendo clic sullo strumento “Play”, lo schermo diventerà nero e il vostro disegno verrà riprodotto automaticamente, tratto dopo tratto. Ecco così che la prima pagina della vostra storia è stata creata.



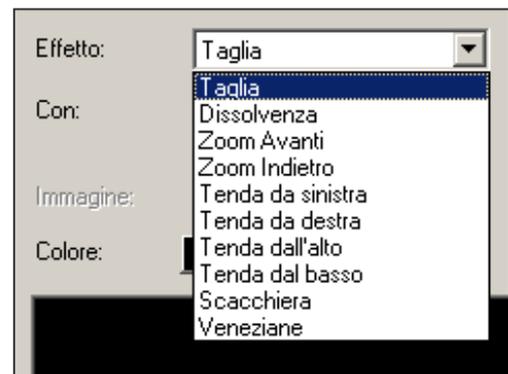
Volete crearne un’altra? Selezionate lo strumento “transizione”. Si aprirà una finestra che vi permetterà di realizzare una nuova pagina con un altro colore o immagine di sfondo.

Facendo clic sul piccolo riquadro dei colori, in basso, si aprirà una grande tavolozza con una vasta scelta di colori. Scegliete quello che desiderate.



Notate il piccolo riquadro in basso a destra: facendo clic su di esso, si apre una finestra di dialogo che vi dà la possibilità di creare nuovi colori personalizzati.

Inoltre, potete aggiungere un effetto di transizione tra una pagina e l’altra del vostro racconto. Scegliete l’effetto che preferite tra quelli disponibili.



Avete così creato una nuova pagina e potete ora realizzarne un’altra.



Desiderate inserire un testo? Nessun problema: basta fare clic sullo strumento Testo e si aprirà un'apposita casella dove potrete scrivere quello che volete. Selezionando il testo da



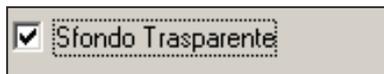
voi inserito, potrete modificarne le impostazioni (menù **Formato**: opzioni **Font**, **Dimensione**, **Stile**, **Allineamento**, **Colore Testo**, **Colore Sfondo**). Una volta che avete terminato di scrivere, fate clic di fianco al testo, sull'immagine.

Se il colore di sfondo bianco della casella di testo disturba l'effetto del vostro disegno e volete eliminarlo, potete farlo diventare trasparente. Se lo strumento testo è ancora attivo (controllate la casella degli strumenti), è sufficiente premere la barra spaziatrice della tastiera.

Se, invece, lo strumento testo non è più attivo (la casella degli strumenti mostra, ad esempio, il microfono, che è lo strumento per i suoni), spostatevi facendo clic con la freccia del mouse, finché non appare di nuovo lo strumento "testo".



Si aprirà così la finestra di dialogo per l'impostazione del testo e potrete attivare l'opzione **Sfondo Trasparente**.



Così facendo, il testo apparirà direttamente sulla vostra immagine.

Effettuate di nuovo una transizione e scegliete un altro colore. Attivate, ora, la storia che avete creato, premendo il tasto "Play".

Se non siete in grado di leggere il testo del racconto perché scorre troppo in fretta, occorre inserire una pausa immediatamente prima e dopo l'ultima transizione. Quindi, tornate indietro facendo clic



sulla freccia, finché non appare di nuovo il simbolo del testo nella casella degli strumenti.

Selezionate lo strumento "Pausa" e, nella finestra di dialogo che appare, impostate il valore dei secondi su 3.



Non dimenticate di salvare, di tanto in tanto, il racconto che state creando. La prima volta, utilizzate il menù **File** e l'opzione **Salva**. In seguito, premete [CTRL]+[S] (Windows) oppure []+[S] (Macintosh).

Se desiderate sentire la ripetizione in voce di un commento del vostro racconto o dei testi scritti, vi occorre un microfono (per il suo funzionamento, consultate il manuale relativo al vostro computer).



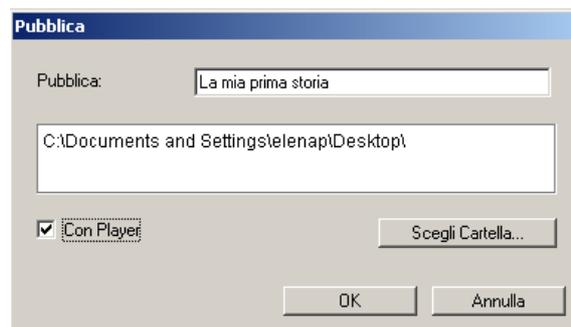
Per registrare, fate clic sul menù **Modifica**, poi selezionate **Aggiungi...Suono** e registrate il suono o il commento desiderato.

Avete così completato il vostro primo racconto.

Se volete che possa essere utilizzato anche da altri utenti, potete “pubblicarlo”, selezionando la relativa opzione dal menù **File**.

ANI...PAINT crea, così, una nuova cartella e il programma inserisce automaticamente al suo interno, il file della vostra storia e gli elementi multimediali utilizzati. Se attivate la casella **Con Player**, sarà inserito nella cartella anche il PLAYER. In questo modo, potete copiare questo nuovo file completo e darlo ai vostri amici che potranno, così, vedere il vostro lavoro, anche se non possiedono il programma ANI...PAINT.

Ricordate, però, che se avete creato una storia con Macintosh e dovete importarla su un PC (o viceversa), è necessario selezionare PLAYER.



Ora, conoscete i principi fondamentali di funzionamento di ANI...PAINT. Naturalmente, ci sono ancora molte funzioni e accorgimenti da scoprire. Troverete le loro spiegazioni sul manuale, incluso anche nel CD del software, in formato PDF.

Suggerimenti:

Visualizzazione della finestra:

La visualizzazione *In finestra* è l'ideale per gli utenti più esperti. Consente, infatti, di cambiare il programma di applicazione mentre è in esecuzione, in quanto tutte le funzioni del computer sono disponibili e accessibili all'utente.

La visualizzazione a *Schermo Pieno* è, invece, l'ideale per gli utenti meno esperti, in quanto le possibilità di modificazioni errate o involontarie sono ridotte al minimo.

La visualizzazione con *Cambio di risoluzione* può essere l'ideale se si desidera sfruttare al massimo lo schermo. Grazie al cambio di risoluzione, anche le dimensioni della tavolozza degli strumenti vengono modificate e ciò rappresenta un vantaggio per determinati utenti (come, ad esempio, disabili).

Nota:

Non è possibile aprire più progetti contemporaneamente. Pertanto, prima di aprirne un altro, è necessario chiudere quello attivo.

La tavolozza degli strumenti

1 Colori

facendo clic su un colore, è possibile cambiare il colore utilizzato.

2 Pennello

è possibile modificarne il diametro facendo clic e trascinando il puntatore in avanti o indietro.

3 Play/Stop

permette di avviare o fermare un racconto.

4 Gomma

cancella l'ultima operazione effettuata.

5a Freccia indietro

permette di spostarsi passo a passo indietro o direttamente all'inizio del progetto.

5b Freccia avanti

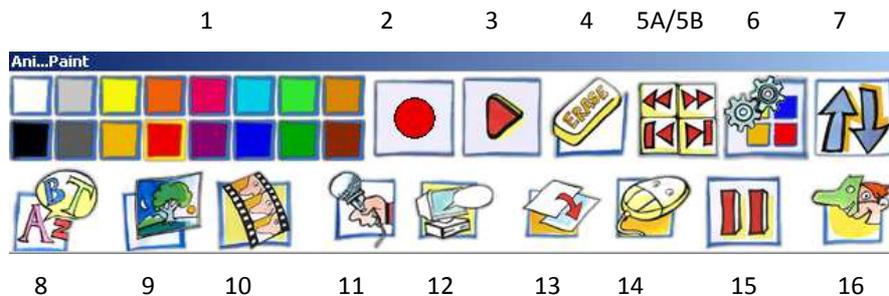
permette di spostarsi passo a passo in avanti o direttamente alla fine del progetto.

6 Casella degli strumenti

mostra lo strumento attivo in questo momento.

7 Spostamento tavolozza

consente di spostare la tavolozza sullo schermo in alto o in basso.



8 Testo

consente d'inserire un elemento "Testo".

9 Immagini

consente d'inserire un'immagine (in formato: PICT, BMP, JPEG)

10 Filmati

consente d'inserire un filmato (in formato: QuickTime, MOV, AVI)

11 Suoni

consente d'inserire un suono (in formato: AIFF, WAV, MP3, MIDI) o di registrarlo dal vivo.

12 Sintesi vocale

consente d'inserire una sintesi vocale e di scegliere una voce.

13 Transizione

consente d'inserire una transizione (cambiamento di pagina).

14 Attesa

inserisce l'attesa di un evento.

15 Pausa

inserisce una pausa.

16 Attore

inserisce un attore (cioè una figura animata)

I menù di ANI...PAINT

Questa sezione del manuale presenta tutte le funzioni dei menù di cui dispone il programma.

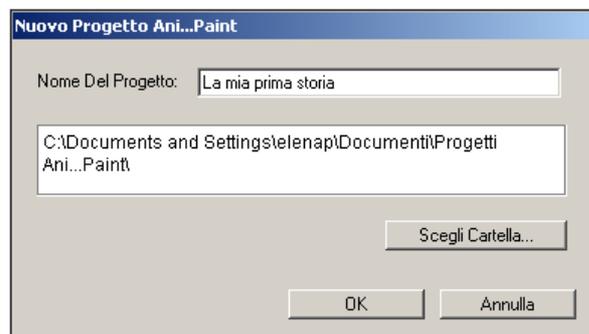
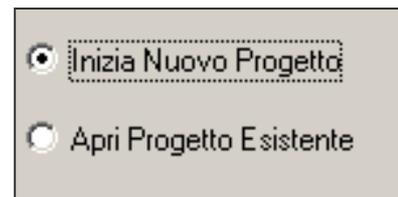
Menù FILE



Nuovo Progetto

Un racconto creato con ANI...PAINT è un progetto. Un progetto è formato, in parte, dalla storia stessa e, in parte, da elementi multimediali (immagini, fotografie, suoni, filmati, attori), che vengono inseriti nel racconto. Quando lanciate ANI...PAINT, il programma presenta una finestra di dialogo iniziale che vi permette di scegliere tra due opzioni:

Se scegliete **Inizia Nuovo Progetto**, si aprirà questa finestra di dialogo:

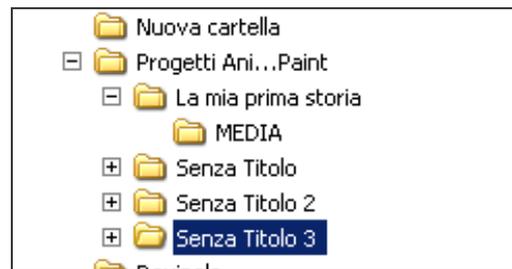


Qui dovete attribuire un nome al vostro progetto. ANI...PAINT crea così automaticamente una nuova cartella, nella quale verranno inclusi tutti gli elementi che utilizzerete durante la realizzazione del vostro progetto.

Anche il racconto stesso viene inserito in questa cartella (in formato TPD).

Apri Progetto

Apri un progetto esistente.



Inserisci Progetto

Se state creando una storia costituita da più capitoli, potete memorizzarli separatamente e unirli soltanto alla fine. Se avete aperto il primo capitolo, potete inserirvi gli altri. Per poter inserire il capitolo successivo, è importante che, con la navigazione, vi troviate alla fine del capitolo.

Nota:

- Accertatevi che i progetti ANI...PAINT che volete inserire abbiano tutti la medesima risoluzione (ad esempio 800 x 600). Se hanno una risoluzione più bassa, vengono inseriti ugualmente, ma rischiano di apparire in parte deformati. Se, invece, hanno una risoluzione superiore (ad esempio, 1024 x 768) non è possibile inserirli.
- Vi consigliamo di impostare, innanzitutto, una transizione con un colore neutro, nella posizione in cui volete inserire il nuovo capitolo. Così facendo, eviterete che l'ultima immagine del capitolo precedente venga unita alla prima del nuovo capitolo. Inoltre, è consigliabile fare delle copie di backup prima "unire" i vari documenti.

Salva

Salvate la vostra animazione con il nome che avete attribuito al progetto quando lo avete lanciato.

Nota:

Salvate il vostro racconto fin dall'inizio e, poi, salvatelo in base alla vostra creazione, utilizzando le combinazioni della tastiera:

Win: [CTRL]+[S],

Mac: []+[S].

In questo modo, niente andrà perduto della vostra attività in svolgimento.

Salva con nome

Crea una copia del racconto da voi realizzato, al quale potete attribuire un altro nome.

Salva immagine

Il contenuto dello schermo di ANI...PAINT viene salvato in formato PICT (per Macintosh) o BMP (per Windows). Si tratta di un'istantanea del contenuto corrente dello schermo. È una funzione molto utile se desiderate riutilizzare la stessa immagine in un altro punto del vostro racconto.



Utilizzo: se, per esempio, volete inserire una figura a più riprese in una storia, disegnatela, il più grande possibile, su fondo bianco. Per questo, selezionate lo strumento “Transizione” e poi “Colore: Bianco”. Poi, salvatela. Quando volete inserire la figura nel vostro racconto, selezionate lo strumento per inserire un’immagine, adattate la grandezza dell’immagine e impostate lo sfondo su “trasparente”.

In questo modo, potete inserire una figura a più riprese nel vostro racconto.

Pubblica



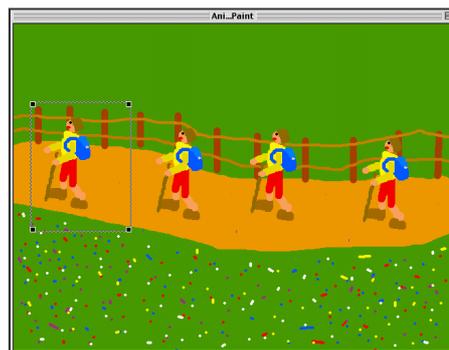
Ora, il vostro racconto è pronto per essere “pubblicato”. ANI...PAINT crea una nuova cartella con il nome del racconto e vi inserisce tre documenti:

- il racconto creato: nome.tpd
- MEDIA: una cartella nella quale sono inclusi tutti gli elementi multimediali utilizzati (immagini, suoni, filmati, ecc.).
- PLAYER (opzionale).

Nota:

Potete fare utilizzare questa cartella anche ai vostri amici, che potranno così attivare il racconto da voi creato utilizzando PLAYER, anche senza avere il programma ANI...PAINT.

Se create una storia animata su un computer Macintosh e volete presentarla su un PC o viceversa, è necessario disporre della versione adatta di PLAYER (si trova sul vostro CD di ANI...PAINT). Spesso, i racconti contengono delle immagini in formato PICT. Per poter utilizzare queste immagini, è necessario avere installato il programma QuickTime sul computer. In Macintosh, esso è già presente, mentre per Windows potete trovarlo sul CD di ANI...PAINT.



Carica colori

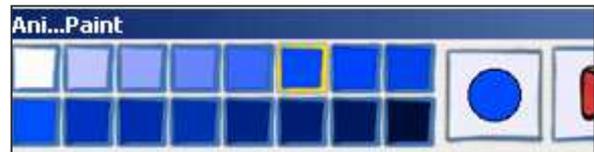


Scegliete una tavolozza di colori esistente.

ANI...PAINT permette di creare delle tavolozze personalizzate. In questo modo è possibile attribuire ad una storia dei colori specifici. Prima di creare una nuova storia animata, impostate una tavolozza adatta (ad esempio, una tavolozza di azzurri e bianchi per un racconto invernale, oppure con le varie tonalità di verde per un progetto inerente la primavera) e salvatela.

Salva colori

Avete la possibilità di creare una vostra tavolozza di colori personalizzati, modificando quelli presenti sulla tavolozza esistente. Premendo [CTRL] e facendo clic su un colore, si aprirà una finestra campione di colori, tra i quali potrete scegliere quelli desiderati.



Avete realizzato una nuova tavolozza di colori? Potete salvarla attribuendole un nome a vostro piacimento (ad esempio: mieicolori.fcp).

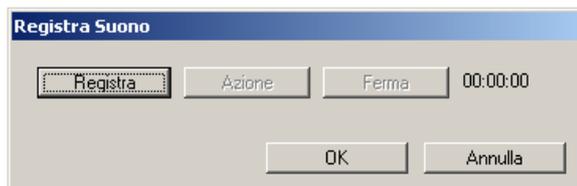
Se desiderate che questa nuova tavolozza diventi la tavolozza standard, potete impostarla in **Preferenze**.

Nota:

La visualizzazione dello strumento per la creazione delle tavolozze personalizzate, dipende dal sistema operativo in uso sul vostro computer.

Registra suono

Per registrare un suono, è necessario che il vostro computer disponga di un microfono, oppure potete utilizzarne uno a parte. Sarebbe opportuno consultare il manuale di funzionamento del computer per attivare il microfono.

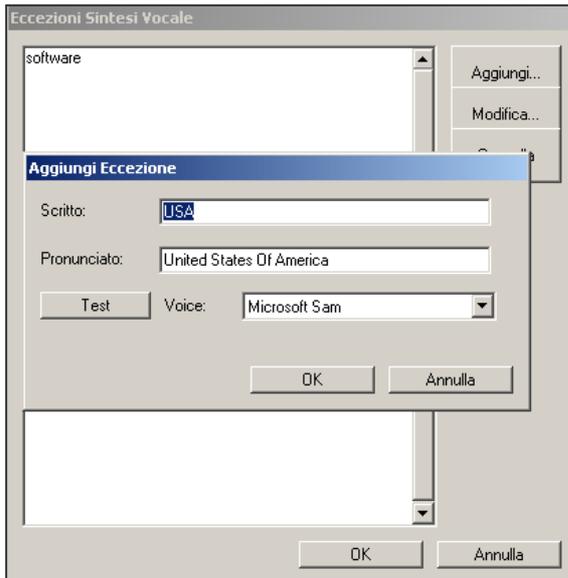


Per registrare, fate clic su **Registra**, per fermare la registrazione, su **Ferma** e per ascoltarla, su **Azione**.

Se siete soddisfatti del risultato, potete salvare la registrazione. Attribuitele un nome specifico (ad esempio: campanello).

Eccezioni della sintesi vocale

Se desiderate che il computer ripeta in voce un testo (è necessario che una sintesi vocale sia installata), potreste trovarvi di fronte ad espressioni che non vengono pronunciate correttamente (nel caso, ad esempio, di abbreviazioni o parole straniere).



Con l'opzione **Eccezioni della sintesi vocale** potete introdurre delle correzioni.

Scrivete la parola che volete correggere nella casella superiore e, in quella in basso, digitate una sorta di "traduzione" della parola con la pronuncia desiderata. Fate attenzione, perché la pronuncia dipende dalla sintesi vocale installata. È consigliabile, pertanto, fare alcune prove.

Imposta pagina

Attraverso questa impostazione, potete preparare la stampa del vostro racconto. È importante selezionare il formato stampa secondo la larghezza desiderata.

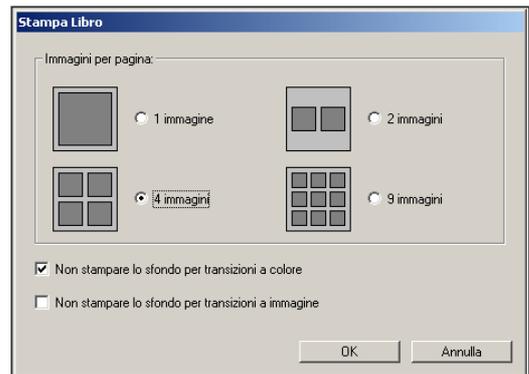
Stampa

Le impostazioni per la stampa di un'immagine o di una storia, dipendono dal tipo di stampante utilizzata.

Stampa libro

Dal racconto che avete creato con ANI...PAINT è possibile stampare un piccolo libro o un opuscolo. Il programma mette, infatti, a disposizione la possibilità di stampare l'opuscolo mettendo una o più pagine del racconto su un unico foglio.

Esiste, inoltre, la possibilità di non stampare gli sfondi di transizione (colore o immagine) della pagina. Questa funzione può essere utile per risparmiare inchiostro della stampante.



Esci

Fa uscire da ANI...PAINT. Se un racconto è ancora attivo, potete salvarlo prima di uscire dal programma.

Menù MODIFICA

Modifica	Formato	Attori	Animazione
Impossibile Annullare			Ctrl+Z
Taglia			Ctrl+X
Copia			Ctrl+C
Incolla			Ctrl+V
Cancella			
Aggiungi			▶
Modifica Colore...			Ctrl+E
Metti Segnalibro...			Ctrl+3
Copia Speciale...			Ctrl+4
Incolla Speciale...			Ctrl+5
Mostra Palette Navigazione			Ctrl+L
Preferenze...			Ctrl+K
Paletta Ridotta			Ctrl+F

Impossibile Annullare

Utilizzate la gomma della tavolozza degli strumenti per annullare l'ultima operazione effettuata.



Taglia

Questa funzione vi permette di eliminare l'ultimo elemento per inserirlo in un'altra posizione.

Copia

Copia l'ultimo elemento o azione effettuata (tratto di pennello, testo, suono...) per inserirla in un'altra posizione

Incolla

L'elemento copiato o tagliato viene inserito nel punto desiderato.

Nota:

qualsiasi azione (tratto di pennello, testo, suono, transizione, pausa, attore...) può essere tagliata e copiata e spostata in un altro punto.

Cancello

Svolge la stessa funzione della gomma: annulla, cioè, l'ultima operazione effettuata.

Casella degli strumenti

Questo sottomenù include tutti gli strumenti di ANI...PAINT. Qui trovate, infatti, gli strumenti necessari per aggiungere alla vostra storia suoni, filmati, immagini, sintesi vocale, transizioni, pause ed elementi di attesa. Le stesse funzioni si trovano sulla tavolozza degli strumenti.

▪ Testo

Selezionando questa opzione, appare un'apposita casella, nella quale potete scrivere o modificare il testo desiderato.

Per **modificare le dimensioni** della casella di testo, trascinate gli angoli attivi, nel bordo della casella.



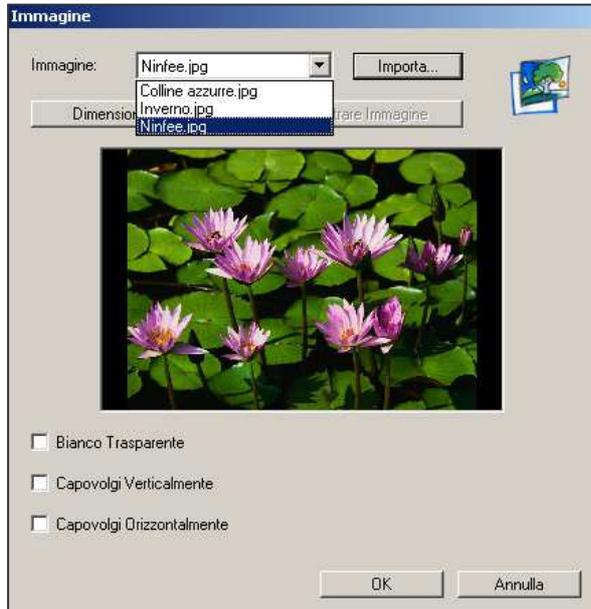
Per **spostare** la casella di testo, fate clic su un bordo e spostatela tenendo premuto il pulsante sinistro del mouse. Potete anche trascinarla utilizzando l'impugnatura centrale in alto.

Per **modificare un testo**, occorre, innanzitutto, selezionarlo. In questo modo, il menù **Formato** diventa attivo e vari strumenti di modifica sono disponibili. Nella finestra delle impostazioni (per attivarla, fate clic nella casella degli strumenti sulla tavolozza, oppure premete la barra spaziatrice sulla tastiera), potete attivare la lettura del testo digitato per mezzo della sintesi vocale e sentire così la parola ripetuta in voce.

Avete, inoltre, la possibilità di rendere trasparente lo sfondo della casella di testo, in modo che il testo venga collocato direttamente sull'immagine (per ulteriori informazioni, vedete il paragrafo "Sfondo trasparente" nella sezione relativa al menù **Formato**, nel presente manuale). Se desiderate fare un disegno all'interno della casella di testo, ad esempio, per sottolineare una parola con un tratto di pennello, premete il tasto [CTRL] mentre disegnate (Macintosh), oppure premete il pulsante destro del mouse (Windows).

▪ **Immagine**

Potete inserire un'immagine all'interno di una storia animata. Affinché possiate utilizzare un'immagine o una fotografia occorre, innanzitutto, importarla. Così potete scegliere delle immagini e metterle nella cartella "MEDIA" del vostro progetto.



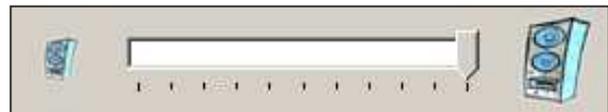
La finestra delle impostazioni vi consente di centrare l'immagine, di adattarne le dimensioni e di renderne lo sfondo bianco trasparente.

Formati supportati: PICT, BMP, JPEG (attenzione: il formato PICT esige l'installazione di QuickTime).

Suggerimento:

Se avete fatto un viaggio e avete scattato delle fotografie, potete selezionare quelle desiderate anche fuori dal programma ANI...PAINT (ad esempio, con iPhoto su Macintosh). Quindi, inserirete questa raccolta di foto nella cartella MEDIA che si trova all'interno della cartella del vostro progetto. Così, tutte le foto che vorrete utilizzare nel vostro progetto, sono già disponibili. Fate attenzione alle dimensioni delle foto (in KB o MB).

▪ **Filmato**



Nel vostro progetto, potete inserire un breve filmato in formato AVI, MOV o MPEG. Utilizzando l'opzione **Importa**, automaticamente, una copia del filmato scelto viene collocata nella cartella MEDIA del vostro progetto, da dove poi potrete inserirla nel punto desiderato del racconto.

Opzioni: La finestra delle impostazioni del filmato vi permette di centrare il filmato, di fissare la dimensione dell'originale e di attivare l'opzione per interrompere il filmato mentre è in azione, per fare

proseguire il racconto animato.

Volume: La barra di scorrimento permette di regolare il volume dei suoni del filmato. Se, ad esempio, c'è una musica di sottofondo che accompagna il vostro progetto e volete che, invece, si sentano i suoni del filmato, aumentate il volume di quest'ultimo.

▪ **Suono**



Importa: utilizzando questa opzione, potete raccogliere dei suoni per il vostro racconto. Essi verranno così copiati nella cartella MEDIA del vostro progetto. I suoni possono essere nei seguenti formati: AIFF, WAV e MP3.

Suono: in questa casella, potete scegliere un suono e inserirlo all'interno del vostro racconto, nel punto desiderato.



Registra: questa opzione apre una finestra di dialogo che vi permette di registrare personalmente dei suoni (per ulteriori informazioni, vedete il paragrafo "Registra suono", nelle pagine precedenti di questo manuale).

Azione: con questa funzione potete ascoltare il suono selezionato.

Barra di scorrimento: consente di regolare il volume del suono selezionato.

Aspettare la fine: il racconto animato non prosegue, finché il suono non è terminato. Se, ad esempio, viene ripetuto in voce un testo, l'animazione della storia rimane ferma e, prima di ricominciare, aspetta che la lettura sia terminata.

▪ Sintesi



La finestra delle impostazioni vi consente di scegliere una voce, di digitare il testo che volete sia ripetuto in voce dal computer e di ascoltarlo.

IMPORTANTE: affinché questo avvenga, una sintesi vocale deve essere installata sul computer.

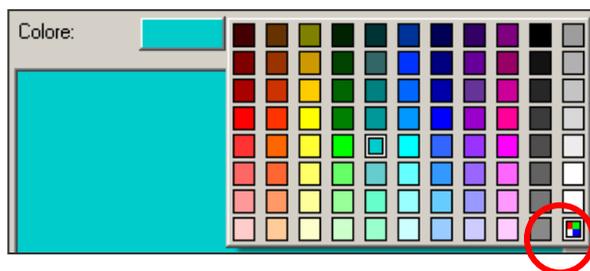
▪ Transizione



Una transizione rappresenta il cambio di pagina (ad esempio, all'interno di un libro). Potete inserire un effetto di transizione (il programma ne mette a disposizione dieci).

Potete impostare il colore di sfondo della nuova pagina, oppure potete inserire un'immagine o una fotografia (ANI...PAINT include una raccolta che potete ampliare con fotografie personali).

Colore: se volete un colore particolare per lo sfondo della pagina successiva, potete sceglierlo facendo clic sulla casella **Colore**. Si aprirà così una finestra di dialogo, dove potrete scegliere il colore desiderato.



Notate, sulla tavolozza dei colori, il piccolo riquadro in basso a destra. Facendo clic su di esso, si aprirà una nuova finestra di dialogo, nella quale potrete creare dei colori personalizzati.

Immagine: se desiderate utilizzare un'immagine come sfondo della prossima sequenza del vostro racconto, occorre, innanzitutto, importare immagini o fotografie nella cartella del vostro progetto. Vi

consigliamo di utilizzare immagini che abbiano già le dimensioni della vostra finestra di lavoro (ad esempio, 800 x 600). I formati richiesti sono JPEG, PICT, BMP.



ANI...PAINT adatta automaticamente un'immagine in base alla risoluzione della vostra finestra di lavoro.

Questo potrebbe determinare notevoli deformazioni dell'immagine.

Fai uscire tutti gli attori dalla scena: se nella precedente sequenza c'erano degli attori, ANI...PAINT permette di eliminarli per la sequenza successiva.

In questo modo, non saranno più attivi in tale sequenza.



▪ **Attesa**

ANI...PAINT dispone di varie opzioni che consentono d'inserire un'interruzione all'interno di un racconto animato.



Attendi fine suoni: L'animazione si blocca, finché il suono non è terminato.



Utilizzo: Una musica di sottofondo che avete inserito all'inizio della sequenza animata può essere più lunga dell'animazione stessa. Così, quando l'animazione è finita, tutto si ferma e questo potrebbe dare luogo ad un effetto sgradevole. Sarebbe meglio che la musica continuasse qualche istante sull'ultima immagine del racconto, fino alla sua conclusione.

Attendi fine sintesi vocale: l'animazione si ferma finché il computer non ha terminato la ripetizione in voce del testo.

Attendi interazione utente: Se un testo viene visualizzato sullo schermo, occorre lasciare il tempo necessario affinché sia ripetuto in voce. Quindi, si può riattivare l'animazione.



Richiamo visivo: il programma mostra, per mezzo di un'icona, che spetta all'utente riattivare l'animazione.

Ferma i suoni: interrompe il suono in un punto preciso. Questa opzione può essere utile se avete inserito una musica di sottofondo e volete interromperla per leggere un testo. Se, poi, volete che la musica di sottofondo riprenda, non potete farla ripartire, ma dovete inserirla di nuovo (ed essa ricomincerà dall'inizio).

Ferma la sintesi vocale: interrompe un testo che viene ripetuto in voce dal computer in un punto preciso.

- **Pausa**

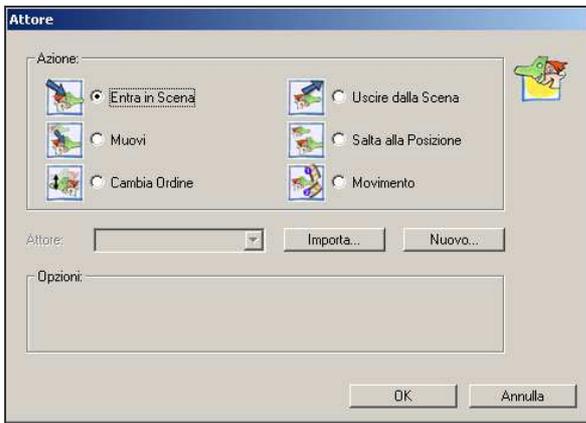
L'animazione in svolgimento viene interrotta per un lasso di tempo da voi impostato (in secondi).



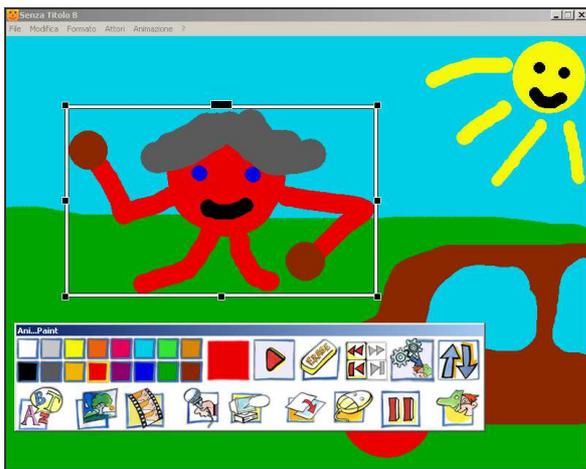
- **Attori**

Si tratta di figure animate che possono sia compiere gesti, sia spostarsi sullo schermo. Per creare degli attori è necessario disporre di ANI...PAINT PRO (vedete la sezione relativa agli attori nelle pagine successive di questo manuale).

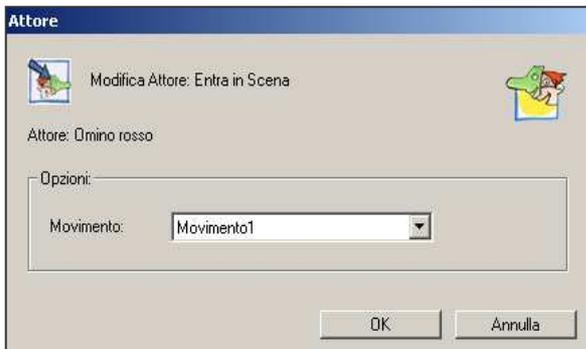
Affinché un attore che si trova nella cartella MEDIA del vostro progetto possa essere visibile, è innanzitutto necessario che venga introdotto nel racconto. Questo avviene attraverso un'"entrata in scena".



Entra in scena:



L'attore entra in scena. Voi potete impostarne le dimensioni e collocarlo in un punto preciso.



Per ogni attore, possiamo scegliere dei movimenti diversi (camminare sul posto, salutare, fare delle smorfie...). Si tratta di un movimento della figura sul posto (ad esempio, agitare le braccia), e non di spostamenti sullo schermo.



Ora, attivate di nuovo l'attore e, questa volta, scegliete:

Muovi: in questo modo, l'attore si sposta sullo schermo. Così il nostro omino muove le braccia e si sposta da sinistra verso destra.

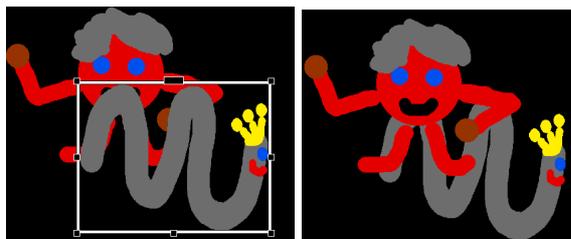


Cambia ordine:

Se nella nostra scena sono presenti più attori, potrebbe essere necessario cambiare il loro ordine.



Nelle figure qui sotto, l'attore in primo piano e quello in secondo piano sono stati invertiti.



Uscire dalla scena: L'attore entra in scena e fa dei movimenti sul posto, quindi, si sposta sullo schermo e, infine, esce dalla scena. Per ciascuna di queste azioni, l'attore deve essere attivato.

Salta alla posizione: L'attore può essere collocato in una posizione definita. Inoltre, può passare da una posizione all'altra.

Movimento: Se il movimento di un attore non vi soddisfa, potete modificarlo.

Modifica

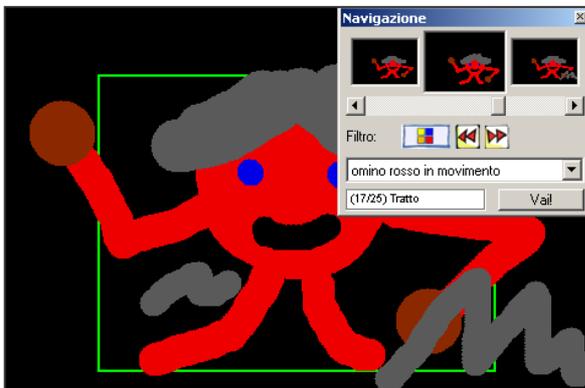
Per modificare un elemento di un'animazione, è innanzitutto necessario attivarlo. Spostatevi in una storia animata finché l'elemento che cercate non appare nella casella degli strumenti. Per fare questo, potete utilizzare lo strumento di navigazione, premendo [CTRL]+[L]. Poi, potete attivare la finestra delle opzioni. Essa corrisponde a:

- Menù Modifica – Modifica attore.
- un clic nella casella degli strumenti
- una pressione della barra spaziatrice
- una pressione dei tasti [CTRL]+[E]

Metti segnalibro



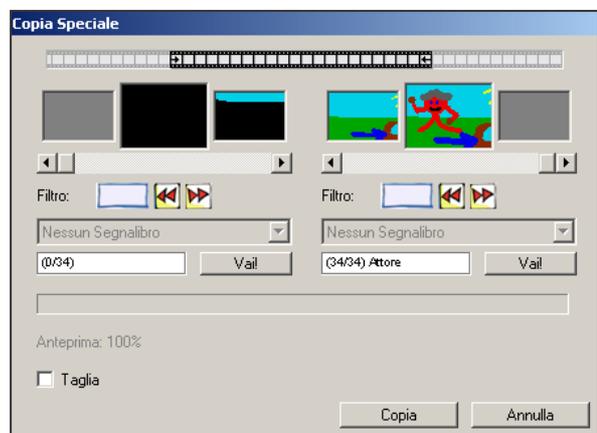
Se realizzate un racconto lungo, è utile collocare dei segnalibri nei punti più importanti del vostro progetto. ANI...PAINT li memorizza e così, mentre lavorate, potete passare da un segnalibro all'altro, con l'aiuto dello strumento di navigazione.



Copia speciale

Con questa opzione, potete copiare una sequenza formata da più elementi (vedete la figura). Con i due regolatori a scorrimento potete fissare la prima e l'ultima immagine (o elemento) dalla sequenza scelta, per copiarla.

Come potete notare dalla figura, la sequenza inizia dal tratto 1 e arriva fino al 34. Ciò significa che la sequenza contiene gli elementi compresi tra 1 e 34.



Taglia: scegliendo questa opzione, rimuoverete i 34 elementi della vostra storia e potrete così collocarli in un'altra posizione.

Incolla speciale

Serve per incollare la sequenza copiata o tagliata.



Nota: appena la sequenza da incollare (ovvero gli elementi da 1 a 34) è stata inserita, potete adattarne le dimensioni e la posizione sullo schermo. Poi, potrete “fissarla” premendo il tasto [Invio].

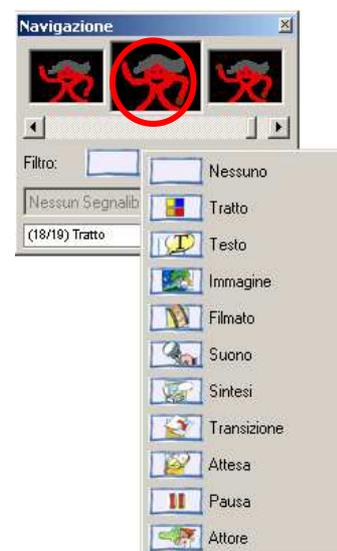
Strumento di navigazione



La finestra di navigazione vi offre un'anteprima della concatenazione degli elementi del vostro racconto.

In questo modo, potete vedere quali elementi (testi, disegni, suoni, immagini, filmati, pause, ecc.) avete utilizzato e in quale sequenza appaiono. Attraverso la barra di navigazione, potete seguire il percorso del vostro racconto (sia in avanti che indietro).

Filtro: con i filtri, potete scegliere un elemento multimediale e passare dall'uno all'altro. Facendo clic nella finestra centrale, si aprirà la finestra delle opzioni disponibili. Avrete, così, la possibilità di modificare l'elemento attivato (ad esempio, cambiando l'attesa).



Vai!

Spostandovi avanti e indietro, ANI...PAINT non visualizza ogni movimento nella finestra di lavoro. Se siete arrivati all'elemento desiderato, potete fare clic su **Vai!**. In questo modo, l'elemento desiderato sarà visualizzato nella finestra di lavoro.

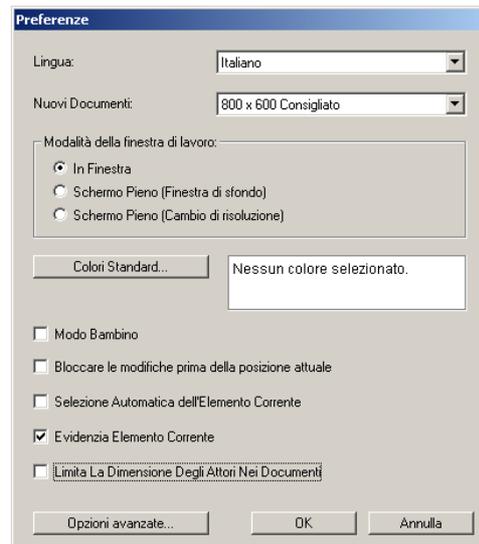
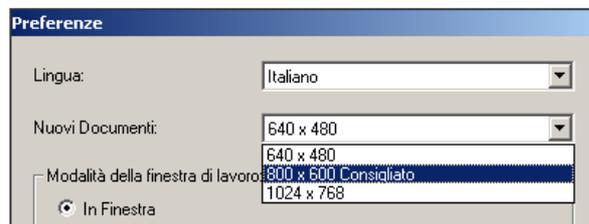
Suggerimento:

Se la vostra schermata è grande a sufficienza, è consigliabile lasciare la finestra di navigazione aperta, in modo che possa essere aggiornata costantemente.

Preferenze

ANI...PAINT 3.0 offre diverse opzioni di impostazione.

Lingua: il programma ANI...PAINT può essere utilizzato in tre diverse lingue: italiano, francese e tedesco.



Risoluzione: La finestra di lavoro può essere impostata secondo diverse risoluzioni.

Le opzioni disponibili dipendono dal computer utilizzato e dalla sua scheda grafica.

Modalità della finestra di lavoro

Sono disponibili tre opzioni.

- **In finestra:** l'utente lavora all'interno di una finestra. Il desktop del computer rimane visibile sullo sfondo e vi si può accedere. È l'opzione ideale per l'insegnante, che può così accedere a tutti gli strumenti del computer.
- **Schermo Pieno (Finestra di sfondo):** La finestra di ANI...PAINT si trova in primo piano e l'area di lavoro del computer è nascosta da uno sfondo neutro. In questo modo, le altre applicazioni del computer non sono accessibili direttamente.
- **Schermo Pieno (Cambio di risoluzione):** La finestra di lavoro viene adattata alla grandezza dello schermo. Questo avviene attraverso una modifica della risoluzione. Tale modalità di lavoro è l'ideale per gli utenti più piccoli, in quanto sullo schermo appare soltanto l'area di lavoro di ANI...PAINT. Occorre tenere presente che questa modalità non funziona correttamente con tutti i computer. Anche il rapporto di frequenza di aggiornamento viene modificato. A 60 Hz, ad esempio, si può notare uno sfarfallio dello schermo, con un effetto visivo sgradevole. Inoltre, dopo aver utilizzato ANI...PAINT in questa modalità, lo schermo del computer non torna alla

risoluzione abituale. Ciò rappresenta un inconveniente, perché le icone sul desktop non sono più nella loro posizione originaria.

Colori standard

Facendo clic su questa opzione, potete selezionare una tavolozza dei colori adatta ad un racconto particolare e di impostarla come tavolozza standard, in modo che sia sempre attiva ogni volta che ANI...PAINT viene avviato.



Modo bambino

Se questa opzione è attivata, l'utente dispone solo di una serie limitata di opzioni. Nel suo racconto è possibile fare solo un'azione per volta e si può annullare soltanto l'ultima operazione.

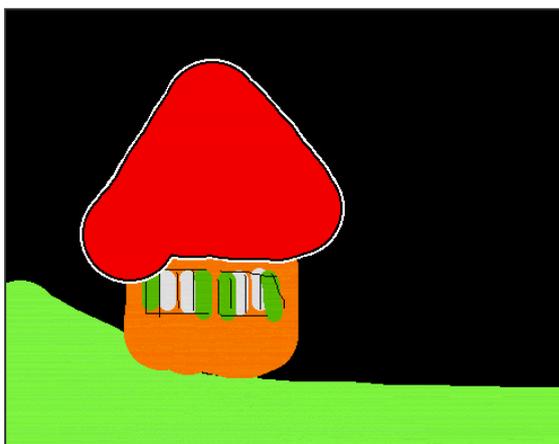
Bloccare le modifiche prima della posizione attuale: se create l'inizio di un racconto, potete interromperlo in un punto preciso e bloccare la sequenza che precede questo punto. In questo modo, la parte del racconto che precede questo punto non può essere modificata. Ricordate che questo blocco non viene memorizzato. Così, dopo ogni avvio della storia, non è attivo e deve essere nuovamente impostato.

Selezione automatica dell'elemento corrente: se si naviga, ad esempio, da un testo all'altro all'interno di un racconto, l'elemento viene attivato automaticamente e può così essere modificato.



Evidenzia elemento corrente

Se vi spostate all'interno di un progetto, ANI...PAINT vi mostra sempre qual è l'elemento attivo. I contorni del tratto di pennello sono evidenziati (nella figura sotto riportata, il tetto della casa).



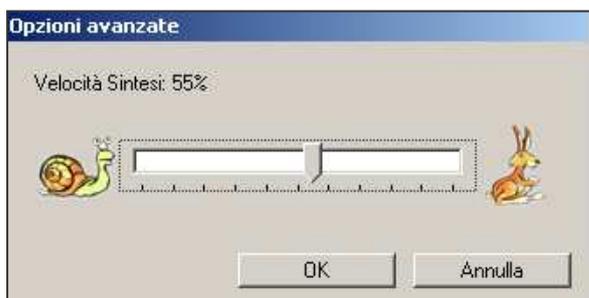
Per gli altri elementi che non sono visibili (suoni, pause, ecc.), appare un piccolo simbolo. Nella casella degli strumenti sulla tavolozza, lo strumento attivo viene visualizzato automaticamente.

Limita la dimensione degli attori nei documenti

Affinché un progetto ANI...PAINT funzioni correttamente, gli attori introdotti nel racconto non devono essere di dimensioni troppo grandi. Questa opzione permette di limitarne le dimensioni, in modo che il progetto funzioni correttamente.

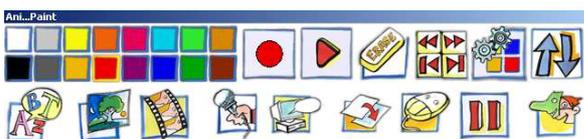
Opzioni avanzate

Se sul computer è installata una sintesi vocale e notate che la lettura è troppo veloce, è possibile regolarla. Per trovare l'impostazione più adatta, saranno necessarie alcune prove, al fine di vedere in che modo i cambiamenti apportati hanno effetto sulla voce utilizzata. Poiché questa funzione richiede particolare attenzione, non è accessibile direttamente. Essa, infatti, ha effetto su tutte le sintesi vocali installate sul computer.



Tavolozza completa

Se è attivata la tavolozza completa, avrete a disposizione tutti gli strumenti sotto forma di icone (testo, immagine, suono, pausa, transizione, ecc.).



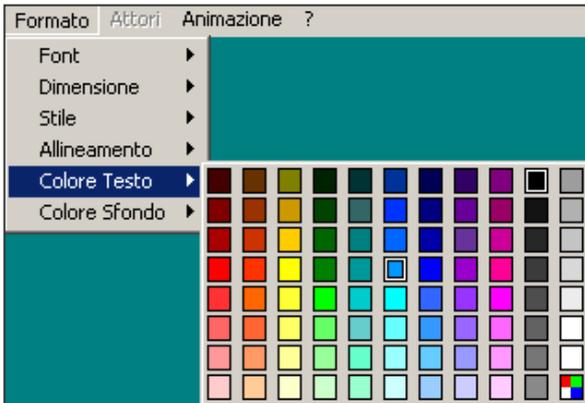
Tavolozza ridotta



Gli strumenti multimediali non sono direttamente accessibili dalla tavolozza.

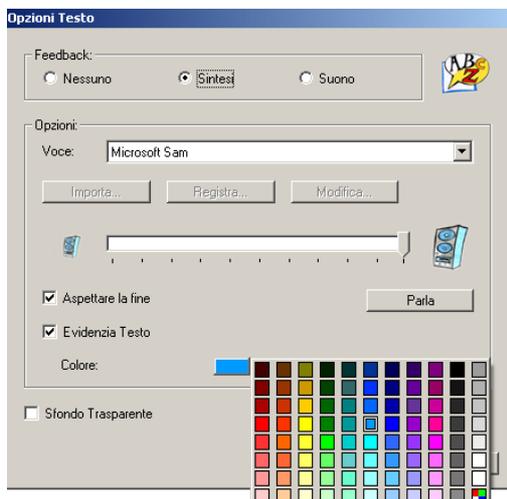
Menù FORMATO

Il menù **Formato** è disponibile soltanto se lo strumento **Testo** è attivato. Per modificare il testo, è necessario evidenziarlo. Quindi, sarà possibile modificare **Font**, **Dimensione**, **Stile**, **Allineamento**, **Colore Testo** e **Colore Sfondo**. È possibile modificare ogni parola singolarmente.



Se un testo è selezionato, il menù **Modifica** è diverso. Esso presenta, infatti, i seguenti sottomenù:

- **Taglia testo:** una volta selezionato il testo desiderato, con questa opzione è possibile tagliarlo e collocarlo in un'altra posizione.
- **Copia testo:** permette di copiare il testo. La copia viene inserita negli Appunti, dai quali sarà possibile collocarla in un altro punto del racconto.
- **Incolla testo:** il testo copiato o tagliato può essere incollato nel punto desiderato.
- **Cancella testo:** elimina il testo selezionato.
- **Modifica testo:** consente di aprire la finestra **Opzioni Testo**, affinché il testo possa essere modificato.



Feedback

Sono disponibili tre opzioni:

a) Nessuno

b) Sintesi: questa funzione è disponibile soltanto se sul computer è installata una sintesi vocale (vedete il paragrafo sull'installazione, all'inizio del manuale). Se desiderate che il programma effettui la lettura del testo, scegliete questa opzione. Potete impostare il volume desiderato.

c) Suono



È possibile inserire un testo e, nello stesso tempo, un suono che può essere importato o registrato direttamente da voi. Potete così scrivere un testo e registrarlo.

Aspettare la fine

Potete decidere se l'animazione del vostro racconto creato con ANI...PAINT deve continuare durante la ripetizione in voce del testo oppure se deve interrompersi fino alla fine della ripetizione in voce.

Evidenzia testo

Se il computer ripete in voce il testo, potete anche fare in modo che il testo sia ripetuto parola per parola, contraddistinguendo la parola corrente con un colore diverso (effetto karaoke). Potete scegliere personalmente il colore delle parole evidenziate.

In questo modo, potete vedere sempre le parole che il computer sta ripetendo in voce.

Se registrate personalmente un testo, può succedere che l'evidenziazione delle parole non corrisponda al ritmo di lettura. La velocità e le pause tra le parole possono essere diversi. Gli autori di ANI...PAINT si sono resi conto di questo problema e hanno elaborato uno strumento per porvi rimedio.

Nelle caselle inferiori, la pausa tra ogni parola può essere modificata. Così l'effetto karaoke può essere adattato al ritmo della vostra lettura e le parole del testo sono evidenziate sullo schermo nel momento in cui vengono pronunciate.

Sfondo trasparente

Attivando questa opzione, lo sfondo del testo diventa trasparente e può così essere collocato direttamente sulla vostra immagine.



Suggerimento: premendo il tasto [CTRL] e utilizzando i tasti con le frecce sulla tastiera, potete passare al testo successivo. È una funzione molto pratica soprattutto per apportare correzioni e tradurre testi.

Gli attori

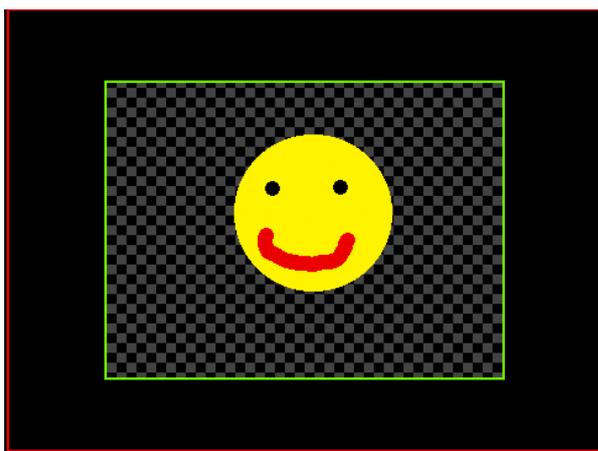
La possibilità di creare degli attori è uno strumento disponibile soltanto nella versione ANI...PAINT PRO.

Un attore è una figura che, al cinema o a teatro, interpreta un ruolo. Nel programma ANI...PAINT, la sua funzione è simile. L'attore è, infatti, una figura (una persona, un animale, un oggetto) che, all'interno di un progetto ANI...PAINT compie dei movimenti sullo schermo.

Con lo strumento **Attori** potete creare voi stessi delle figure animate da inserire nei vostri racconti.

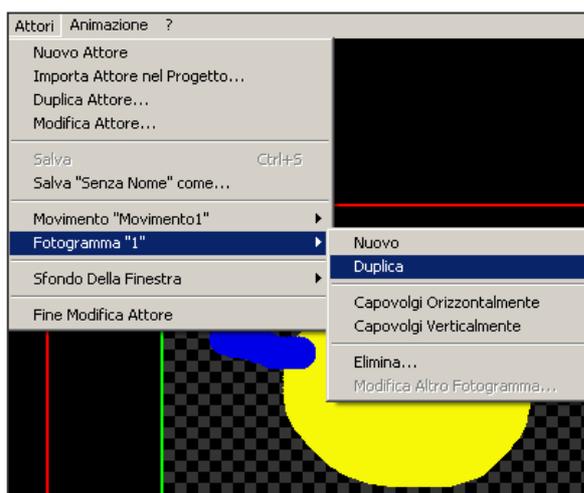


Nuovo attore



Su una superficie nera con uno sfondo a scacchi, potete disegnare il vostro primo attore (uno *smile*, come mostra la figura sopra riportata). È consigliabile, almeno in principio, realizzare una figura molto semplice.

Una volta pronta la figura, tornate al menù **Attori** e selezionate **Fotogramma** e, poi, **Duplica**.



ANI...PAINT crea così una copia del primo attore da voi realizzato. Apportate ora delle piccole modifiche, in modo da creare una fase di movimento successiva.

Forse conoscerete il cosiddetto "folioscopio".

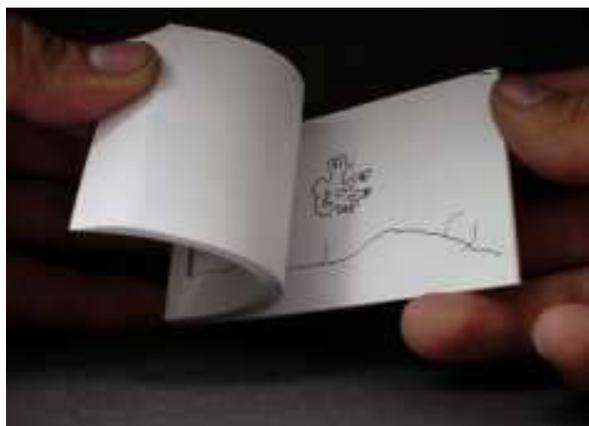
Che cos'è un folioscopio? Brevettato nel 1868, dall'inglese **Thomas LINETT**, il *folioscopio* è un piccolo libro che, se sfogliato velocemente, dà l'illusione di movimento.

Grazie ad esso, potete ammirare delle piccole animazioni realizzate senza telecamere o apparecchiature sofisticate. Potrete vederlo ovunque, dal momento che è sufficiente un pollice: non serve proiettore, né videoregistratore, né lettore DVD o computer dotato del chip più avanzato...

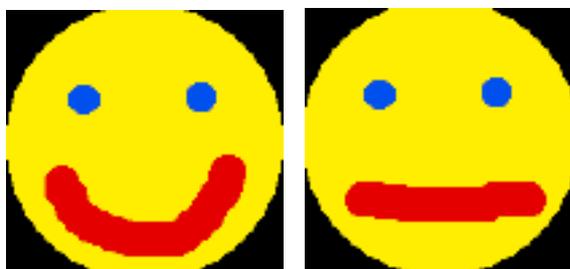
Facilmente trasportabile (sta in una tasca), vi obbedirà ovunque: casa, al lavoro, sui mezzi di trasporto, al bar...

Insomma, è divertente e non si rompe mai!

Un'immagine viene disegnata a più riprese e ognuna è leggermente diversa dall'altra. Poi i fogli vengono messi insieme e, con il pollice si sfoglia rapidamente il piccolo libro. Così facendo, si vedono i disegni in rapida successione che danno così l'illusione di animarsi.

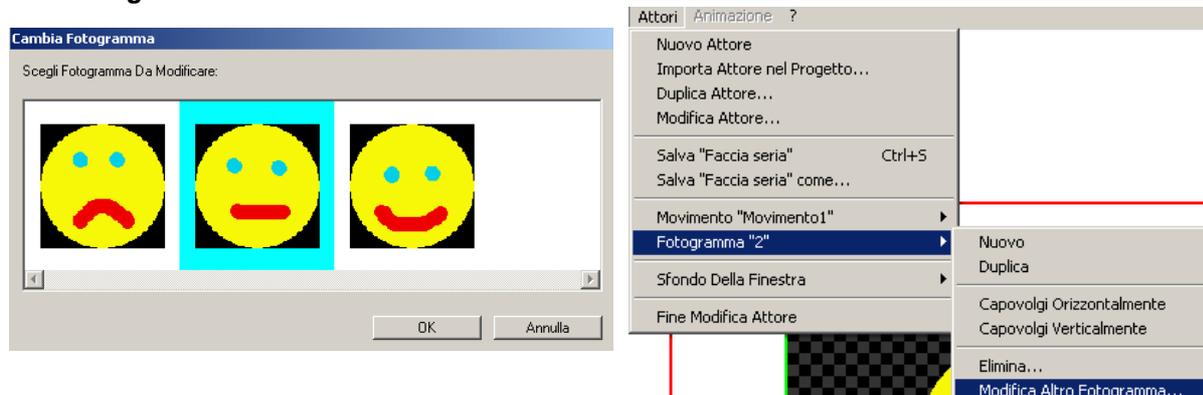


Per un attore creato in ANI...PAINT, accade qualcosa di simile. Esso è composto da una serie d'immagini. Voi fate un primo disegno che poi copierete e modificherete leggermente. Ecco un esempio:



Allo stesso modo, create delle altre immagini.

Se volete vedere le diverse immagini da voi create, selezionate **Attore**, **Fotogramma** e poi **Modifica altro fotogramma**.



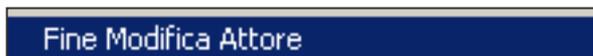
Ora avete una serie di immagini che, insieme, possono costituire una sequenza animata. Selezionate **Attori, Movimento e Modifica Parametri**.



Si aprirà così una finestra di dialogo, dove potrete impostare il movimento desiderato e visualizzarne gli effetti.



Avrete così realizzato il vostro primo attore, attraverso la creazione di una serie d'immagini. Non dimenticate di salvarlo e di attribuirgli un nome. Quindi, potete uscire dalle impostazioni dell'attore, selezionando dal menù **Attori**, l'opzione **Fine Modifica Attore**.



Nella vostra raccolta di elementi multimediali, troverete ora un attore.

Di seguito, trovate le spiegazioni relative alle altre impostazioni dell'attore.

Importa attore nel progetto

Se create degli attori, potete raccogliarli e inserirli nei vari progetti. Per fare questo, occorre importarli.

Duplica attore

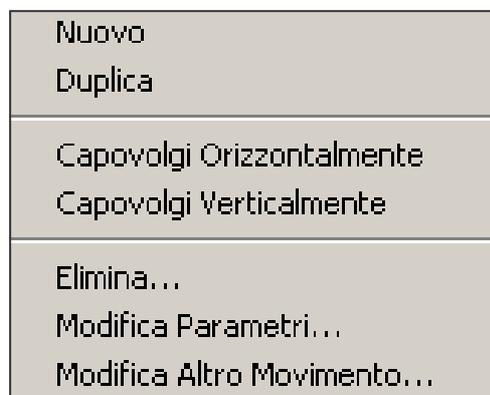


È consigliabile duplicare un attore, prima di modificarlo di nuovo. Così l'originale rimarrà invariato, mentre quello nuovo presenterà le modifiche apportate (movimento, velocità...).

Modifica attore

Potete scegliere l'attore che desiderate modificare. Si aprirà così la finestra di modifica.

Movimento

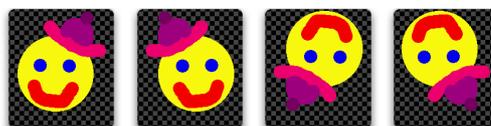


I movimenti di un attore possono essere modificati secondo le opzioni riportate qui di seguito.

Nuovo: potete creare un nuovo movimento.

Duplica: un attore ha un certo modo di muoversi. Potete farne una copia e modificare il movimento di quest'ultima.

Capovolgi orizzontalmente e Capovolgi verticalmente: è possibile cambiare la posizione dell'attore.



Elimina

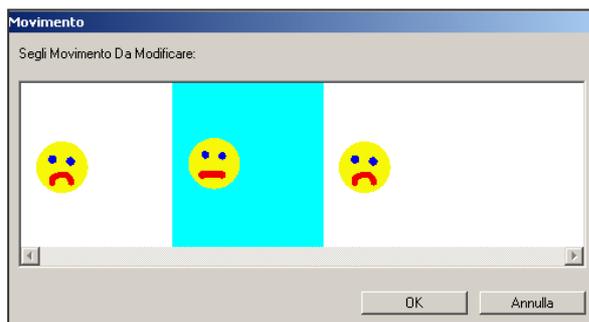
Attenzione! Con questa opzione, l'attore, tutti i suoi fotogrammi e movimenti, vengono eliminati.

Modifica parametri

Si possono modificare sia la velocità, sia la direzione del movimento dell'attore. Inoltre, è possibile attribuire un nome specifico al movimento.



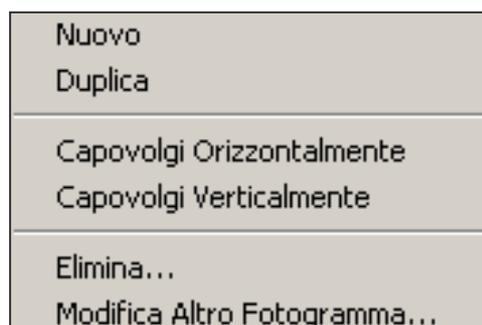
Modifica altro movimento



Questa opzione apre una finestra di dialogo che mostra l'attore e i suoi diversi movimenti. Voi potete scegliere un elemento e continuare a modificarlo.

Fotogramma

Come abbiamo già detto, gli attori sono formati da una serie d'immagini che si susseguono in fotogrammi e danno luogo ad una specie di filmato. Ciascuna immagine di attore viene chiamata "fotogramma", quindi, ogni attore è costituito da più fotogrammi. Il susseguirsi di questi fotogrammi dà origine ad un effetto di movimento.



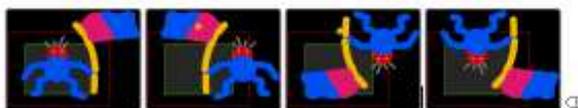
Nuovo

Consente di creare un nuovo fotogramma.

Duplica

Consente di copiare un fotogramma. La copia può così essere modificata.

Capovolgi orizzontalmente e Capovolgi verticalmente: consente di cambiare la posizione dei fotogrammi dell'attore.

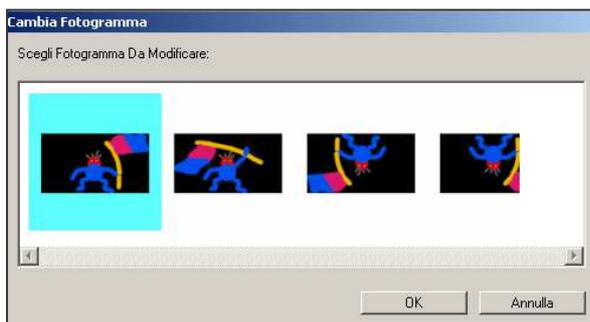


Elimina

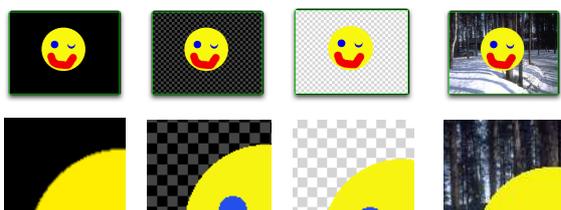
Potete eliminare il singolo fotogramma di un attore, e non tutto l'attore.

Modifica altro fotogramma

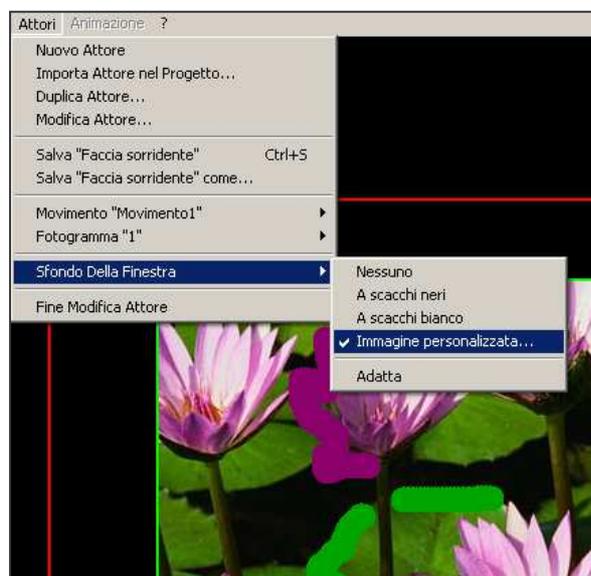
Si apre una finestra e si può scegliere un fotogramma per modificarlo.



ANI...PAINT offre la possibilità d'inserire diversi sfondi per lo schermo per modificare gli attori: sfondo nero, a scacchi nero e a scacchi bianco.



Esiste, inoltre, la possibilità di collocare un'immagine sullo sfondo della finestra. Così si può prendere un'immagine e utilizzarne le forme.



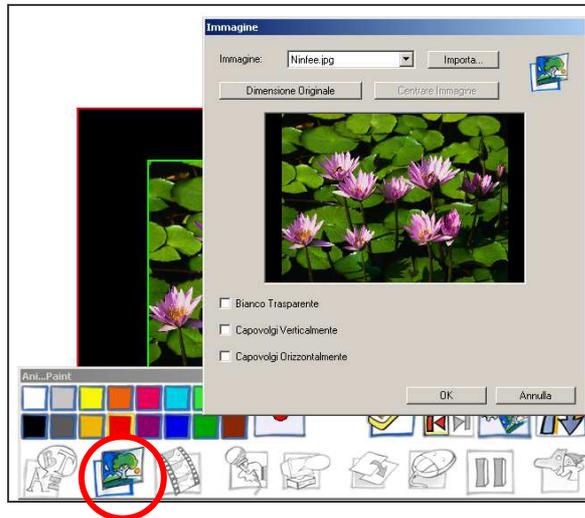
Adatta

Se scegliete, come sfondo della finestra dell'attore, un'immagine personalizzata, potete selezionare l'opzione **Adatta**, affinché tutta l'immagine originale sia inserita nella finestra. Senza questa modifica, ANI...PAINT colloca soltanto una parte dell'originale.





Una funzione utile da provare: importare immagini o fotografie come attori
ANI...PAINT offre la possibilità d'inserire un'immagine o una fotografia come attore.



Sulla tavolozza degli strumenti, potete notare che, sotto ai colori, è attivabile lo strumento per inserire un'immagine. Gli altri strumenti, invece, sono in bianco e nero e, quindi, non attivabili. Facendo clic su questa icona, si apre la finestra per importare e inserire un'immagine. Potete selezionare un'immagine o una fotografia da utilizzare per la creazione di un attore.

Fine modifica attore

Una volta terminato di apportare modifiche ad un attore, dopo avergli attribuito un movimento e averlo salvato, potete chiudere l'operazione di modifica. Così, avrete a disposizione un nuovo elemento.

Menù ANIMAZIONE

Azione (Avvio)

Attivando questa opzione, darete avvio ad un'animazione.

Azione dalla posizione corrente

Avete la possibilità di avviare un'animazione da una determinata posizione all'interno del racconto. È una funzione molto utile quando si lavora su un effetto. Così, si può guardare l'animazione senza, ogni volta, dover attivare l'intero racconto.

Attenzione: Quando l'animazione della sequenza è terminata, il programma passa di nuovo al punto d'inizio che avete definito in precedenza, e non all'inizio o alla fine del racconto. Questo diventa spesso motivo di errore: ci si trova nel mezzo di un racconto, ma si pensa di essere alla fine e si continua a disegnare. Osservando, poi, il lavoro finito, si rimane sorpresi nel vedere che una sequenza

Animazione	?
Azione	Ctrl+G
Azione Dalla Posizione Corrente	Ctrl+8
Ferma	Ctrl+1
Impostazioni Animazione...	Ctrl+A

è in un punto sbagliato. Ecco perché è sempre importante fare clic sul tasto che porta alla fine (riportato qui a lato), prima di continuare a disegnare.



Ferma

L'animazione viene interrotta. Lo stesso accade, premendo il tasto [ESC].

Impostazioni Animazione



- **Animazione continua:** il racconto animato procede senza interruzioni.

- Nascondi i menù e Nascondi gli strumenti

Se state lavorando su un computer con un monitor piccolo, quando guardate l'animazione del progetto realizzato, vi consigliamo di nascondere i menù e gli strumenti.

- La barra di regolazione della velocità vi dà la possibilità di impostare la velocità dell'animazione.

Nota: la velocità dell'animazione dipende spesso dal tipo di computer, pertanto, può succedere che un racconto creato su un computer funzioni a velocità media. Se fate funzionare lo stesso racconto su un computer più potente, la velocità dell'animazione sarà più elevata.

PLAYER

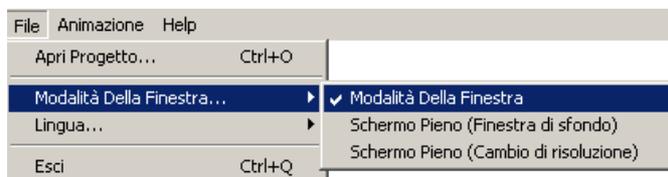
I progetti animati creati con ANI...PAINT possono essere fatti funzionare con PLAYER. Così il programma ANI...PAINT non è necessario. PLAYER, infatti, è un programma non soggetto a diritti d'autore e può essere messo a disposizione gratuitamente con i progetti di ANI...PAINT. Esistono due diverse versioni di PLAYER: una per Macintosh OS X, l'altra per Windows. PLAYER di ANI...PAINT 3.0 può, inoltre, far funzionare racconti creati con le precedenti versioni del programma. Il contrario, invece, non è possibile.

Una volta terminato un progetto, potete "pubblicarlo" (menù **File**, opzione **Pubblica**). Così, ANI...PAINT crea una nuova cartella dove collocherà il vostro racconto e gli elementi multimediali (immagini, suoni, ecc.) utilizzati, e dove è anche possibile inserire il PLAYER. Se è così, automaticamente gli viene attribuito il nome "action!" (azione!) e il file del vostro racconto diventa "data". Facendo clic su "action!", il PLAYER viene attivato e il racconto ha inizio.

Nota:

Vi consigliamo vivamente di "pubblicare" i vostri racconti attivando il PLAYER, in modo tale che essi diventino, per così dire, "autonomi" e possano essere riprodotti senza bisogno del programma ANI...PAINT.

Menù FILE



Apri progetto

Permette di selezionare il progetto che volete lanciare.

Modalità della finestra

Come in ANI...PAINT, ci sono tre modalità di visualizzazione della finestra di lavoro. L'utente può definire le impostazioni del PLAYER in base al suo computer. Noi vi consigliamo l'impostazione **Schermo Pieno (Finestra di sfondo)**.

Lingua

Avete la possibilità di scegliere la lingua che verrà utilizzata nei menù e nelle finestre di dialogo del PLAYER. Le lingue disponibili sono Italiano, Francese e Tedesco.

Menù ANIMAZIONE

Animazione	Help
Azione	Ctrl+G
Ferma	Ctrl+I
Impostazioni Animazione...	Ctrl+A

Selezionando **Azione**, lanciate un'animazione e con **Ferma**, la interrompete.

Impostazioni Animazione



Avete la possibilità di impostare alcune opzioni relative all'animazione. Potete, infatti, fare continuare l'animazione senza interruzioni, funzione molto utile, ad esempio, durante una dimostrazione. Inoltre, potete nascondere la barra dei menù e regolare la velocità dell'animazione.

Da sapere:

Quando il PLAYER ha il nome "action!" e viene collocato nella cartella di un progetto, facendo doppio clic su di esso, attiva direttamente il progetto. Così non è possibile apportarvi delle modifiche.

Per questo: estraete il PLAYER "action!" dalla cartella del vostro progetto, attivatelo (non si aprirà il racconto, perché non troverà il file "data") ed effettuate così le impostazioni desiderate. Quindi, reinsertelo nella cartella del vostro progetto.

Altri programmi collegati

QuickTime™



QuickTime (QT) è costituito da diversi strumenti multimediali che s'installano nel sistema del computer. Con QT è possibile attivare filmati e sequenze di animazioni. QT offre la possibilità di comprimere immagini e filmati. I computer Macintosh includono già QT, mentre per i computer Windows è necessario installare il programma separatamente. Troverete QT sul CD-rom di ANI...PAINT.

Installazione: attivando SETUP nel file QT del CD, si aprirà una finestra di dialogo. Il programma d'installazione di QT installa automaticamente gli elementi necessari sul vostro computer.

Ringraziamenti

Gli esempi dei racconti animati sono stati gentilmente messi a disposizione da alcuni partecipanti di corsi d'informatica e da scuole in Svizzera, Italia e Germania. Ringraziamo vivamente tutti coloro che hanno offerto il loro contributo.

Marchi e Copyright

I marchi Apple, il Logo Apple, Macintosh e QuickTime sono marchi depositati di Apple Computer Inc. I marchi IBM e ViaVoiceText-to-Speech sono marchi depositati di IBM. ANI...PAINT è un marchio depositato.

Autori

*Ideazione ed elaborazione: Gabriele Scascighini, Philip Hubert & Gabriele Hofmann
Fondazione Informatica per la Promozione della Persona Disabile
Centro Informatica Disabilità - Via al Nido 15, Casa postale 19, - CH-6903 Lugano*