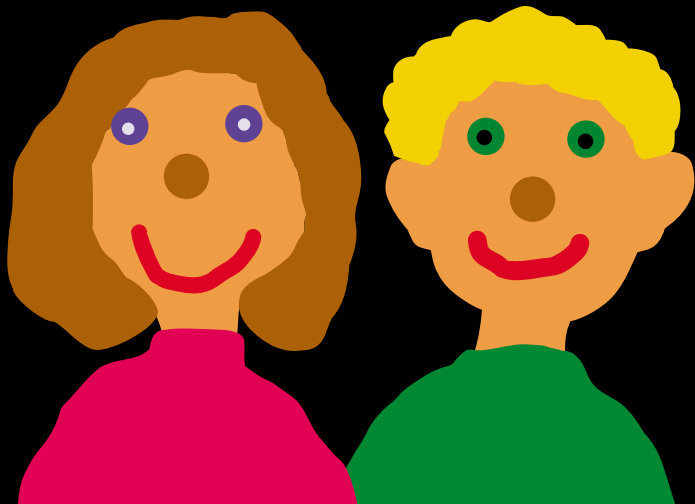


Multimedia für alle Kinder von 4 bis 99 Jahren

ANI...PAINT

2.0



Deutschsprachige Hybridversion (Macintosh & Windows)

Hinweise zur Installation

1. Macintosh

CD einschieben und Ordner ANI...PAINT auf die Festplatten kopieren. Dann kann das Programm durch einen Doppelklick auf das Symbol ANI...PAINT gestartet werden.

Systemvoraussetzungen Macintosh:

- 66 MHz Power-PC, MacOS 8, 16 MB RAM
- Video 640 x 480, 16-Bit
- 30 bis 100 MB freier Festplatten-Speicherplatz

2. Windows

ANI...PAINT wird durch einen Klick auf *Setup* auf die Festplatte installiert.

Systemvoraussetzungen Windows:

- PC-Computer mit 133 MHz Pentium oder höher
- Windows 95/98/2000/Me
- Mindestens 32 MB RAM (besser 64 oder mehr)
- Video 640 x 480 Pixel, 16-Bit, VGA, SuperVGA
- Soundkarte, die mit DirectX kompatibel ist
- 30 bis 100 MB freier Festplatten-Speicherplatz

3. Zusätzlich

- Das Arbeiten mit Video bedingt die Installation von QuickTime™.

– Um Ton aufnehmen zu können, muss ein Mikrofon zur Verfügung stehen.

– Englische Sprachausgabe Macintosh:

Das Sprachausgabeprogramm wird mit dem MacOS mitgeliefert und muss installiert sein (Apple Speech Manager).

– Deutsche Sprachausgabe Macintosh: Es gibt zur Zeit kein kostengünstiges deutsches Sprachausgabeprogramm. Weitere Hinweise auf unserer HomePage <http://www.anipaint.ch>.

– Deutsche Sprachausgabe Windows: Auf der CD findest Du das Programm Text-To-Speech von IBM. Du kannst dieses über das entsprechende Setup installieren.

– Englische Sprachausgabe Windows: Auf der CD findest du die amerikanische Sprachausgabe von Microsoft (sie wird mit Setup mitinstalliert).

4. Medien

	Mac	Windows
Bilder	PICT	bmp
Töne	AIFF & AIFC (komprimiert)	wav
Video	QuickTime™	QuickTime™(mov)

ANI...PAINT erstellt Dokumente in einem eigenen Format **fpt (Finger-PainT)**



Inhaltsverzeichnis

Was ist ANI...PAiNT 2.0?

Hinweise zur Installation	2
Informationen für Eltern und Lehrkräfte	3
Wer steckt hinter ANI...PAiNT?	5
Erzählen einer Story mit ANI...PAiNT	6

Die Palette	8
------------------------------	----------

Die Menüs

Datei	9
Bearbeiten	12
Format	16
Animation	17
Hilfe	18

Player und Ergänzungen	18
---	-----------

Tastaturkürzel	20
---------------------------------	-----------

Was ist ANI...PAiNT 2.0?

Informationen für Eltern und Lehrkräfte

Kinder und Computer

Der Computer hat in Schule und Kinderstube Einzug gehalten. In der Schule wird mit dem Computer gearbeitet (Rechnen, Texte schreiben, Üben etc.), zu Hause werden vielfältige Games gespielt. Diese verlangen schnelles Denken, Reaktionsfähigkeit, Merkfähigkeit, Feinmotorik und Koordination. Es werden Aufgaben in vielen Variationen vorgegeben, die das spielende Kind lösen muss. Mit aufwendigen Graphiken und Animationen werden Fantasiewelten gezeigt. Das Kind bewegt sich in vorgegebenen Welten, für das eigene Gestalten bleibt meist wenig Raum übrig.

Eigene Geschichten mit ANI...PAiNT erzählen

ANI...PAiNT stellt nun einen Kontrapunkt dar. Es stellt dem Kind zu Beginn eine schwarze Fläche und einen «Pinsel» mit verschiedenen Farben zur Verfügung. Davon ausgehend kann es nun eigene

Welten bauen. Durch die einfache Möglichkeit den Zeichnungsablauf wie einen Film abzuspielen und anzuschauen, bekommt die Kinderzeichnung Leben, sie wird animiert (ANImated PAINT).

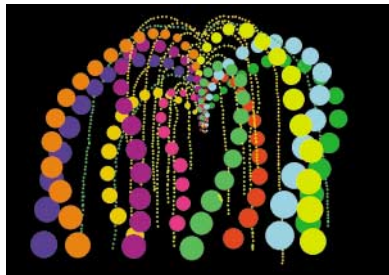
Mit wenig Aufwand kann das Kind die erfundenen Geschichten vertonen (Text und Musik). Es können Bilder einbezogen werden. So können mit einfachen Hilfsmitteln (Pinsel, Text, Ton, Bild, Schnitt und Pause) ganze Geschichten kreiert werden.

Mit ANI...PAINT anderen eine Freude machen

Die erfundenen Geschichten können mit einem Klick exportiert werden, mit dem mitgelieferten Player weitergegeben werden und können so anderen Menschen zugänglich gemacht werden.

Mit ANI...PAINT ein Bilderbuch herstellen

Die gezeichneten Geschichten können ausgedruckt werden. Mit *Heft drucken* (siehe Menü *Datei* auf Seite 9) kann ein farbiges Geschichtenbüchlein erstellt werden.



ANI...PAINT

Ein kreatives Werkzeug für Kinder von 4 bis 99 Jahren

ANI...PAINT ist ein Multimedia-Programm, das mit einfachen Mitteln die Möglichkeit gibt, Bild, Text, Ton und Video zu koppeln. Jüngere Kinder werden Geschichten malen und vertonen, ältere werden mit Bild, Text, Ton und Video experimentieren. Da eröffnet sich ein ganzes Multimedialabor. ANI...PAINT kann die verschiedenen Medien verbinden. Diese müssen vorher im entsprechenden Format aufbereitet worden sein. Dies geschieht mit Hilfe von anderen Werkzeugen (z.B. Graphic Converter, Sound Studio...).

So stehen anspruchsvolle Gestaltungsmöglichkeiten zur Verfügung.

Wer steckt hinter ANI...PAINT?

Centro Informatica Disabilità

Das Programm ANI...PAINT wurde im Tessin in der Schweiz vom *Centro Informatica Disabilità* (CID) entwickelt. Das CID ist Teil der Stiftung *Fondazione Informatica Per La Promozione Della Persona Disabile* (FIPPD), die sich zum Ziel gesetzt hat, die vielfältigen Möglichkeiten der Informations- und Kommunikations-Technologien (ict) unseren behinderten Mitmenschen als Hilfsmittel und mögliche Lebensraum-Erweiterung zur Verfügung zu stellen.

Es wird davon ausgegangen, dass der Mensch seine Welt konstruiert (Konstruktivismus, Piaget). Hat nun ein Mitmensch eingeschränkte körperliche oder geistige Fähigkeiten, kann der gezielte Einsatz von angepassten ict-Werkzeugen eine Weltöffnung bedeuten. ANI...PAINT ermöglicht, mit einfachen Mitteln eine eigene Welt zu kreieren.

Gabriele Scascighini, Sonderschulinspektor des Kantons Tessin, Philip Hubert und Gabriele Hofmann, Informatik-Ingenieure ETH, haben zusammen manche Projekte im Dienste des behinderten Kindes durchgeführt.

Bekanntestes Beispiel ihrer Arbeit ist wohl das Programm «Blocks in Motion™» (siehe dazu <http://www.donjohnston.com>). Damit lässt sich am Bildschirm eine virtuelle Welt aufbauen. ANI...PAINT baut auf dem gleichen Prinzip auf. Weitere Informationen über die FIPPD sind unter <http://www.fippd.com> zu finden.

NeLe – New Learning

Hugo Neuhaus-Gétaz, Psychologe FSP und ehemaliger Rektor einer Sonderschule, beschäftigt sich seit Jahren mit Fragen des Einsatzes von ict in der Schule. Er betreut und verlegt ANI...PAINT im deutschsprachigen Raum.

<http://www.anipaint.ch>

Auf der Website von ANI...PAINT findest du weitere Informationen zum Programm. Die Site ist die Drehscheibe der ANI...PAINT-Benutzerinnen und Benutzer.

ANI...PAINT in anderen Sprachen

Das Programm ANI...PAINT ist auch in Italienisch, Englisch und Französisch erhältlich (siehe dazu die Hinweise auf <http://www.anipaint.ch>

Erzählen einer Geschichte:

Wie anpacken?

Schau zuerst die beigelegten Beispiele an. ANI...PAINT bietet die Möglichkeit die verschiedensten Medien (Bilder, Töne, Videos, Texte) zu nutzen. Dies ist jedoch nicht nötig. ANimated PAINTing erlaubt Geschichten zu malen und zwar so, dass die ‚Gemälde‘ beim Abspielen wie von Geisterhand nachgemalt werden.

So beginnst du am besten malend.

Öffne ANI...PAINT (du hast es schon auf deiner Festplatte installiert). Auf dem Bildschirm erscheint eine schwarze Fläche und eine Werkzeugpalette mit Farben.

Drücke auf die (linke) Maustaste und fahre auf dem Bildschirm herum: „es malt“.

Durch einen Klick auf ein anderes Farbfeld kannst du die Farbe wechseln.



Willst du etwas löschen, klicke auf den Gummy, es löscht deinen letzten

‚Pinselfrich‘.

Mit gedrückter Maustaste auf das Symbol ‚Pinselfrich‘ kannst du den Strich dicker oder dünner machen.



Abspielen: In der Werkzeugpalette hast du den Play-Knopf. Ein Klick darauf – der Bildschirm wird schwarz – und ‚wie von Geisterhand‘ wird deine Zeichnung neu



gezeichnet. So hast du schon das erste Blatt deiner Geschichte gemalt. Du willst nun eine zweite Seite erstellen: Wähle ‚Schnitt‘ auf der Werkzeugpalette. Ein Fenster erscheint. Da kannst du einen Schnitt mit einer neuen Farbe oder mit einem Bild wählen.



Wir bleiben bei der Farbe: Ein Klick auf das kleine Farbfeld rechts, ein stattliches Farbangebot öffnet sich. Wähle eine neue Hintergrundfarbe.




Bestimme noch einen Übergangseffekt. OKAY, du hast eine neue Seite. Nun malst du erneut ein Bild. Da möchtest du noch einen Text dazu schreiben? Wähle in der Werkzeugpalette «TEXT».



Ein Textfenster geht auf. Schreibe etwas. Den Text kannst du, wenn du ihn aktiviert (ausgewählt) hast, verändern (Schrift, Stil, Grösse, Farbe..).


Bist du damit fertig, klicke ins Bild, neben dem Textfenster.

Der weisse Hintergrund deines Textes stört dich? In der Werkzeugpalette siehst du auf der rechten Seite das Werkzeugfenster, das dir stets Auskunft gibt über das Werkzeug, das im Augenblick aktiv


ist. Ist es das Textwerkzeug? Nein, da ist schon wieder der Pinsel! Also klicke etwas zurück (Pfeil zurück) bis das Textwerkzeug im Fenster erscheint. Dann kannst du die Lehrschrifttaste (Space) drücken. Das Text-Dialogfenster öffnet sich. Hier kannst du nun angeben, ob du den Hintergrund des Textfensters  durchsichtig haben möchtest.


Mache nun erneut einen Schnitt mit einer anderen Farbe.

Spiele deine Geschichte wieder ab. Oh! der Text, den du geschrieben hast, kann man ja nicht lesen. Die Show geht zuschnell. Abhilfe bringt der Einbau einer Pause vor dem letzten Schnitt. Klicke zurück


 bis zum Text (Werkzeugfenster beachten) Wähle dann Pause und gib im Dialogfenster 5 Sekunden ein.

So kannst du nun weiterfahren. Vergiss nicht, immer wieder deine Geschichte zu speichern. Zuerst mit „Sichern „...“, dann immer wieder:

 & **S** (Mac), **ctrl** & **S** (Windows). Zum Schluss möchtest du deine erste Geschichte vertonen. Du willst die geschriebenen Texte auch vorlesen. Dazu brauchst du ein Mikrofon (siehe im Handbuch deines Computers nach wie dieses eingestellt sein muss). Klicke auf TON.

 Du kannst ins Mikrofon sprechen.

Deine erste Geschichte ist fertig. Damit die benutzten Elemente (hier die Töne) nicht an verschiedenen Orten auf deinem Computer abgespeichert sind, sondern alles schön in einem Ordner beisammen ist, wähle im Menü «Bearbeiten» den Befehl «Exportieren». Der Computer erstellt nun einen separaten Ordner,

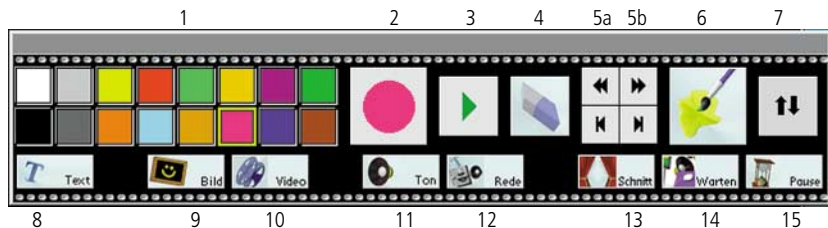
 legt dort deine Geschichte und die verschiedenen Medien ab. Du kannst

noch den Player mitverpacken und kannst das Ganze dann deinen Freunden weitergeben. Sie können, ohne dass sie ANI...PAINT auf ihrem Computer installiert haben, deine Geschichte anschauen (Soll eine auf dem Macintosh erstellte Geschichte auf einem Windows-Computer abspielbar sein (oder umgekehrt), braucht es Formatanpassungen bei Bildern und Tönen).

Die Grundlagen von ANI...PAINT hast du nun kennen gelernt. Es stehen noch viele weitere Funktionen zu Verfügung, die du im Programm entdecken kannst. Im Büchlein findest du entsprechende Erklärungen. Auf der Site <http://www.anipaint.ch> sind weitere Hinweise zu finden. Im Forum der Site kannst du uns Fragen stellen. Wir wünschen dir viel Spass mit ANI...PAINT.

Die Palette

- | | | |
|----|----------------------|---|
| 1 | Farbfelder | Durch Klicken bei gedrückter ctrl-Taste kann die Farbe verändert werden |
| 2 | Pinselstrich | Durchmesser kann durch Klicken oder Ziehen verändert werden |
| 3 | Play/Stop | Zum Abspielen oder Stoppen der Story |
| 4 | Radiergummi | Löscht den letzten Schritt |
| 5a | Pfeile zurück | Schrittweise zurück bzw. an den Anfang der Story |
| 5b | Pfeile vorwärts | Schrittweise vorwärts bzw. ans Ende der Story |
| 6 | Werkzeug-Fenster | Zeigt das aktive Werkzeug an |
| 7 | Paletten-Verschieber | Verschiebt die Palette an den oberen bzw. unteren Bildschirmrand |



- | | | |
|----|---------|--|
| 8 | Text | Hinzufügen von Text |
| 9 | Bild | Hinzufügen eines Bildes (Formate: Mac: Pict, Windows: bmp) |
| 10 | Video | Hinzufügen von Video (Format: QuickTime, mov) |
| 11 | Ton | Hinzufügen von Ton (Format: Mac: AIFF, Windows: WAV) |
| 12 | Rede | Hinzufügen einer Rede (Sprachsynthese muss installiert und aktiviert sein) |
| 13 | Schnitt | Hinzufügen eines Schnitts («Seitenwechsel») |
| 14 | Warten | Hinzufügen eines Unterbruchs |
| 15 | Pause | Hinzufügen einer Pause |

Die Menüs von ANI...PAINT

Datei

Neu...

Eine neue Story erstellen. Es kann jeweils nur eine Story offen sein. Wenn du also eine Story offen hast, musst du diese schliessen, bevor du eine neue Story beginnen kannst.

Öffnen...

Öffnet eine bestehende Story.

Importieren...

Erzählst du eine Story mit mehreren Kapiteln, kannst du jedes davon als eine eigene Datei sichern und diese dann am Schluss zusammentragen. Hast du das erste Kapitel offen, importierst du einfach die weiteren Kapitel. Beachte beim Importieren einer Datei, dass du jeweils am Ende eines Kapitels bist .



Tipp: Am besten erstellst du zuerst einen Schnitt mit einer neutralen Farbe und importierst erst anschliessend das neue Kapitel. Damit verhinderst du, dass das letzte Bild des Vorkapitels sich mit

dem ersten Bild des neuen Kapitels vermischt.
Tipp: Erstelle vorher Sicherheitskopien.

Abspielen...

Eine ausgewählte Story abspielen.





Datei	Bearbeiten	Format
Neu...		⌘N
Öffnen...		⌘O
Importieren...		⌘I
Abspielen...		
Sichern "Ohne Titel"		⌘S
Sichern "Ohne Titel" als...		
Bild sichern...		
Exportieren...		
Farbpalette laden...		
Farbpalette sichern...		
Ton aufnehmen...		⌘R
Druckformat...		
Drucken...		⌘P
Heft Drucken...		⌘B
Beenden		⌘Q

 (Mac) -->  (Windows)

Sichern «...»

Sichert deine Story. Beim ersten Sichern kannst du deiner Story einen Namen geben.

Tipp: Sichere deine Story regelmässig! Benutze dazu die Tastatur-Kombination:

Macintosh:  + ; Windows:  + 

Sichern «...» als...

Sichert eine Kopie deiner Story, der du einen anderen Namen geben kannst.

Bild sichern...

Der Bildschirminhalt wird im PICT-Format (Mac) oder dem bmp-Format (Windows) gesichert. Das kannst du gebrauchen, wenn du dasselbe Bild in deiner Story an einer anderen Stelle wieder einsetzen möchtest.

Exportieren...

Die erstellte Story wird aufbereitet. Das Programm erstellt einen Ordner mit dem Namen der Story. Darin befinden sich drei Dokumente:

- *Startup*: die eigentliche Story
- *Media*-Ordner: Alle verwendeten Medien (Bilder, Ton, Video etc.)
- *Player* (falls gewünscht)


Tipp: Diesen Ordner kannst du Freunden weitergeben. Sie können deine Story mit Hilfe des *Players* anschauen, ohne vorher ANI...PAINT installieren zu müssen.

Wenn du eine Story auf einem Mac erstellt und du willst die Story auf einem Windows-Rechner abspielen lassen und umgekehrt, müssen der richtige Player und die richtigen Medienformate vorhanden sein (Bilder: PICT/bmp, Töne: AIFF/WAV).

Farbpalette laden...

Eine bestehende Farbpalette auswählen. Es werden mit dem Programm mehrere Farbpaletten mitgeliefert. Das bietet die Möglichkeit, einer Story ein eigenes Gepräge zu geben. Wähle bevor du eine Story erzählst eine Farbpalette aus, die zu deiner Story passen könnte.

Farbpalette sichern...

Du kannst eine eigene Farbpalette erstellen indem du in einer bestehenden Palette jede einzelne Farbe veränderst. Durch  & Klick auf die Farbe in der Palette öffnet sich ein Dialogfeld. Darin veränderst Du die Farbe. Hast du eine neue Palette erstellt, kannst du diese unter einem eigenen Namen sichern. Willst du diese als Standard-Farbpalette



Windows- und Macintosh-Farbmanagement

festlegen, kannst du dies unter dem Menü «Bearbeiten - Voreinstellungen» tun.

Ton aufnehmen...

Um Töne aufzunehmen musst du ein Mikrofon an deinen Computer anschliessen oder das interne Mikrofon des Computers (z.B. iMac) verwenden. Letzteres kann über die Kontrolleiste aktiviert werden. Um das Mikrofon richtig einzurichten, musst du nötigenfalls das Handbuch deines Computers beachten.

Bevor du die Aufnahme startest, benenne und sichere sie. Im nun erscheinenden Fenster (siehe Abb., Mac-Version) klickst du auf *Aufnahme*. Jetzt kannst du losreden. Um die Aufnahme zu beenden klickst du *Stop*. Mit *Start* kannst du deine Aufnahme abhören. Bist du mit der Aufnahme zufrieden, kannst du sie sichern.



Druckformat...

Hier kannst du einen Ausdruck vorbereiten. Beachte, dass du die Story im Querformat druckst.

Drucken...

Zum Ausdrucken eines Bildes oder einer Story. Einstellungen sind vom verwendeten Drucker abhängig.

Heft drucken...

Mit diesem Befehl kannst du die ganze Story als Heft ausdrucken.

Beenden

Beendet das Programm. Falls eine Story offen ist, kannst du diese sichern.

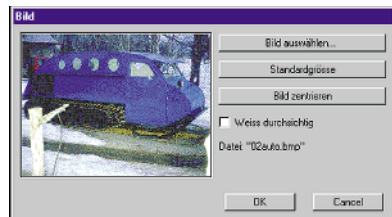


Um das Textfeld zu verschieben, klickst du auf die Ränder des Feldes und verschiebst es mit gedrückter Maustaste.

Um den Text zu gestalten, muss dieser markiert werden. Über das nun aktive Menü *Format* (siehe Seite 16) kann der Text verändert werden.

Im Optionenfeld (Aktivieren: Klick in das Werkzeugfeld oder Betätigen der Leerschlagaste) kannst du den Text sprechen lassen und das Gesprochene jeweils farbig hervorheben lassen (Die Sprachsynthese muss installiert sein).

Bild...



Du kannst ein Bild (das du schon auf deinem Computer gespeichert hast) in die Story einfügen. Du kannst das Bild zentrieren, die Grösse anpassen oder einen weissen Hintergrund durchsichtig erscheinen lassen (Beachte die Bildformate: Mac: PICT, Windows: bmp).

Video...

Hier kann ein QuickTime™-Video eingefügt werden. Mit *Zentrieren* wird es in die Mitte der Zeichenfläche gesetzt. Ist «Kann gestoppt werden» aktiviert, kann das Video beim Abspielen der Story mit einem Mausklick angehalten bzw. abgebrochen werden. Die Story läuft weiter.

Ton...

Hier kannst du einen Ton in deine Story einfügen.

• Ton auswählen...

• Eine bestehende Aufnahme einfügen.

• Auf Ende warten

Die Story läuft erst weiter, nachdem der Ton abgespielt ist.

• Aufnehmen...

Siehe Ton Aufnahmen... unter dem Menü Datei auf Seite 11.

Rede...

Hier kann eine Computerstimme ausgewählt werden, die den von dir eingegebenen Text spricht (Die Sprachsynthese muss installiert sein).

Schnitt...

Hier kann ein Schnitt eingefügt werden. Es stehen verschiedene Übergangseffekte sowie Farben oder Bilder zur Verfügung. Ein Schnitt ist gewissermaßen ein Seitenwechsel.

Warten...

Hier hast du verschiedene Möglichkeiten im Ablauf deiner Story Unterbrüche einzubauen.

- **Unterbruch bis Tonende**

Der Ablauf der Animation wird unterbrochen bis der Ton (gesprochen oder Musik) zu Ende ist.

- **Unterbruch bis Ende der Rede**

Die Story läuft erst weiter, wenn der Computer das Geschriebene fertig vorgelesen hat.

- **Unterbruch bis Mausclick**

Die Story läuft nur auf Mausclick weiter. Der Betrachter deiner Story kann selber steuern, wann es weitergeht.

Tipp: Setze diesen Befehl ein, wenn in einer Geschichte ein Text zu lesen ist.

- **Ton stoppen**

Stoppt den Ton an einer bestimmten Stelle. Dies ist dann nützlich, wenn du die ganze Story mit einer Musik unterlegt hast.

- **Rede stoppen**

Dieser Befehl stoppt das Vorlesen eines Textes durch den Computer.

Pause...

Der Ablauf deiner Story wird um die eingegebene Zeit unterbrochen (Standbild).

... ändern...

Zum Ändern eines eingebauten Elements an die entsprechende Stelle navigieren (entspricht dem Klick auf das Werkzeug-Fenster oder das Betätigen der Leerschlag-Taste).

Kopieren spezial...

Mit diesem Befehl kannst du einen Filmausschnitt (siehe Abb. nächste Seite) kopieren. Du kannst mit den beiden Schieberegler das erste und das letzte Bild der Filmsequenz, die du kopieren möchtest, bestimmen.




Auf der Abbildung siehst du, dass Bild Nr. 5/165 als erstes gewählt wurde und Bild Nr. 26/165 als letztes. Es werden also alle Elemente zwischen den Bildern 5 und 26 kopiert.

- Ausschneiden

Wenn du diese Option anwählst, wird die ganze Filmsequenz ausgeschnitten.

Einsetzen spezial...

Die kopierte oder ausgeschnittene Sequenz einsetzen. Beachte: Wenn die eingesetzte Sequenz auf dem Bildschirm richtig liegt, musst du dies mit der Enter-Taste () bestätigen.

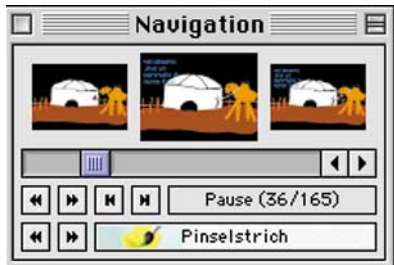
Navigation...

Das Navigationsfenster gibt dir einen Überblick über den Ablauf deiner Story. Du siehst welche Elemente (Text, Gemaltes, Ton, Bild, Video) du ver-

wendest und in welcher Reihenfolge diese vorkommen. Du kannst mit dem Rollbalken (Bildlaufleiste) in deiner Geschichte vor und zurück navigieren.

Durch Klicken auf die längliche Taste unten rechts kannst du ein Medium auswählen (hier *Pinselestrich*) und die einzelnen Pinselestriche durch den ganzen Film anschauen. Durch Klicken auf die Tasten links (*zurück* bzw. *vor*) springst du einen Strich zurück bzw. vor.

Klickst du auf die obere rechte Taste (hier Pause), wird das Werkzeug-Fenster geöffnet, so dass du das entsprechende Element verändern kannst. Hier z.B. kannst du die Pausenlänge verändern. Beachte: Um weiterarbeiten zu können, musst du das Navigationsfenster schließen.



Voreinstellungen...

In diesem Dialogfenster kannst du die Farbpaletten auswählen, um z.B. einem Bild eine bestimmte Farbstimmung zu geben.

- **Kindermodus**

Wählst du diesen Modus aus, sind nur beschränkte Werkzeuge zur Verfügung. Das Kind kann linear in seiner Geschichte fortschreiten.

Es kann nur der letzte Schritt gelöscht werden.

- **Änderungen sperren**

Wenn du den Anfang einer Geschichte zeichnest, kannst du an einer bestimmten Stelle die Story stoppen und schützen. Dieser Teil kann nun nicht mehr verändert werden.

Vollständige Palette

Mit der vollständigen Palette hast du die Werkzeuge (Text, Bild, Ton, Rede, Pause, Schnitt, Warten und Video) als Tasten zur Verfügung. Diese Befehle findest du auch im Menü *Bearbeiten* unter *Hinzufügen*.

Reduzierte Palette

Die Zusatzwerkzeuge werden ausgeblendet.

Format

Format ist nur verfügbar, wenn das Schreibwerkzeug aktiviert ist. Um den Text zu gestalten, muss dieser markiert werden. Nun können Schriftart, Grösse, Stil, Ausrichtung, Textfarbe und Hintergrundfarbe des Schreibfeldes verändert werden. Wenn ein Text markiert ist, verändert sich das Menü *Bearbeiten*. Du findest neue Menüpunkte:



Text ausschneiden

Damit kannst du einen Text ausschneiden. Er befindet sich nun in der Zwischenablage. Du kannst den Text an anderer Stelle wieder einsetzen.

Text kopieren

Damit kopierst du den Text in die Zwischenablage.

Text einsetzen

Den ausgeschnittenen oder kopierten Text, der sich in der Zwischenablage befindet, einsetzen.

Text löschen

Löschen eines Textes.

Text ändern...

• Gesprochener Text

(dies ist nur mit installierter Sprachsynthese möglich: Beachte dazu die entsprechenden Hinweise auf Seite 2). Willst du, dass der Computer dir deinen Text vorliest, wähle diese Option. Du kannst dazu eine Stimme auswählen.

Beim Vorlesenlassen durch die Sprachsynthese kannst du den Text Wort für Wort in einer anderen Farbe erscheinen lassen.

Wähle auch, ob die Story stoppen soll, bis alles vorgelesen ist oder ob sie weiterfährt.

• Auf Ende warten

Diese Option bestimmt, ob die Story weitergeht, auch wenn gesprochen wird, oder ob der Film stoppt bis der Text fertig vorgelesen ist.

• Durchsichtiger Hintergrund

Mit dieser Option erhält das Textfeld einen durchsichtigen Hintergrund.

Tipp: Bei gedrückter **ctrl**-Taste und den Pfeiltasten **←** bzw. **→** kannst Du von einem Textfeld in ein anderes navigieren.

Animation

Start

Start lässt eine Animation ablaufen. **⌘ + G**

Stopp

Stopp hält die Animation an. **⌘ + 1**

Voreinstellungen

• Fortlaufende Animation

Die Story läuft fortlaufend ab.

• Menübalken und Werkzeuge verstecken

• Mit dem Schieberegler lässt sich die Ablaufgeschwindigkeit einer Animation einstellen.




Hilfe

Wer weitere Hilfe braucht, findet diese auf unserer Website: <http://www.anipaint.ch>


Der Player

Der mitgelieferte Player hat ein Menü mit den beiden Befehlen:


Start

Start lässt eine Animation ablaufen. ( + G)

Stopp

Stopp hält die Animation an. ( + 1)

Aus einer Geschichte aussteigen; 

Unterbrechen und wieder aufnehmen; 

Vor- und zurücknavigieren:  bzw. 

Beachte: Es gibt zwei verschiedene Player, einen für den Macintosh und einen für Windows. ANI...PAINT-Stories für Windows brauchen die Endung .fpt. Der Player darf gratis verteilt werden. Der Player stellt den Bildschirm automatisch auf 640 x 480 Punkte. Am Schluss geht die Einstellung wieder zurück in die ursprüngliche Stellung.

Ergänzungen

QuickTime™

QuickTime (QT) ist eine Systemerweiterung die den Computer multimediafähig macht. Mit QT lassen sich Videosequenzen und Computeranimationen abspielen. Es lassen sich Bilder und Filme komprimieren.



QT ist kein Programm sondern eine Sammlung von Systemkomponenten. ANI...PAINT kann über den Befehl «Video» QuickTime-Medien integrieren.

QT ist beim Macintosh Teil des Systems. Bei Windows-Rechnern muss QT separat installiert werden. Wir haben QT 4.1 auf die ANI...PAINT-CD gepackt. Mit dem entsprechenden Setup kann QT installiert werden.

Zur Installation:

Durch Setup im Ordner QT auf der CD öffnet sich ein Installationsfenster. Das QuickTime 4 Installationsprogramm lädt und installiert die erforderlichen Dateien automatisch auf deinen Computer. Nach einem Neustart steht der Arbeit mit QT nichts mehr im Wege.

IBM-ViaVoiceText-To-Speech

Für Benutzer von Windows 95, 98, 2000 und ME konnten wir von IBM das Modul Text-To-Speech (TTS) vom bekannten Programm ViaVoice in Lizenz erhalten. TTS ist eine Sprachsynthese-Software. Sie kann geschriebene Texte vorlesen. Damit diese Software mit ANI...PAINT verfügbar ist, muss sie zuerst auf deinem Computer installiert werden. Du findest im Ordner Text_To_Speech das entsprechende Modul. Um das Modul zu installieren musst du auf Setup klicken.

Leider gibt es für den Macintosh keine analoge, kostengünstige Software.

DirectX7

Es gibt drei verschiedene Installationen von DirectX7, je nach Computertyp. Beachte die entsprechenden Hinweise im Setup von DirectX7.

Der Name Apple, das Apple Symbol, Macintosh und QuickTime sind Warenzeichen der Apple Computer, Inc.

Die Namen IBM und ViaVoiceTextToSpeech sind Warenzeichen von IBM.

Für ANI...PAINT ist der Warenzeichen-Eintrag in Vorbereitung.

Impressum

<http://www.anipaint.ch>

E-Mail: info@anipaint.ch

© 2001, Hugo Neuhaus-Gétaz. Alle Rechte vorbehalten.

Herausgeber deutschsprachige Version

NeLe – New Learning

Hugo Neuhaus-Gétaz

Fuchshagweg 26, CH-4103 Bottmingen

Tel. +41 61 423 96 75,

Fax +41 61 423 96 78

E-Mail: hneuhaus@magnet.ch

Entwicklung und Herstellung

Centro Informatica Disabilità (CID)

Via al Nido 15, Casa postale 19, CH-6903 Lugano

E-Mail: cid@fivenet.ch, Website: <http://www.fippp.com>

Gestaltung Titelbild und Booklet

NeLe-NewLearning in Zusammenarbeit mit






grapefruit graphics, Gian Basset & Stevie Fiedler

Austrasse 12, CH-4051 Basel












Die Stories aus dem Ordner *Beispiele* wurden von Teilnehmerinnen und Teilnehmer des Computerkurses am Sonderpädagogischen Seminar des Kantons Bern in Biel (Schweiz) erstellt. Besten Dank für die freundliche Zurverfügungstellung.

Tastaturkürzel





1. Aktiviertes Zeichnungswerkzeug

Durchmesser des Pinsels beim Zeichnen vergrößern/verkleinern.	 bzw. 
Pinseldurchmesser auf das Minimum einstellen (1 Pixel).....	
Waagrechte und senkrechte Linien zeichnen	 gedrückt halten
(Umschalttaste respektiv Shift-Taste gedrückt halten)	
Eine Farbe aus den Farbfeldern auswählen.	q w e r t z u i a s d f g h j k
Ändern der Farbe	 + Klick

3. Navigation

Um einen Schritt vorwärts bzw. rückwärts zu springen.	 bzw. 
Zum nächsten bzw. zum vorherigen Schnitt	 +  bzw. 
Zum nächsten bzw. zum vorherigen Textfeld	 +  bzw. 
Animation (Story) von der Stelle aus abspielen.	 + Play-Taste
Eine laufende Animation unterbrechen.	
Eine laufende Animation (Story) abbrechen	

4. Spezielle Tasten

Löschen eines Elements/Schrittes	 respektiv 
Jeweiliges Element-Änderungsfenster öffnen	Leerschlag
Beim Abspielen: Wiederholen der letzten Story-Sequenz	Leerschlag
Palette auf dem Bildschirm nach oben oder unten versetzen	 respektiv 

Beachte auch die Tastatur-Kürzel in den Menüs.