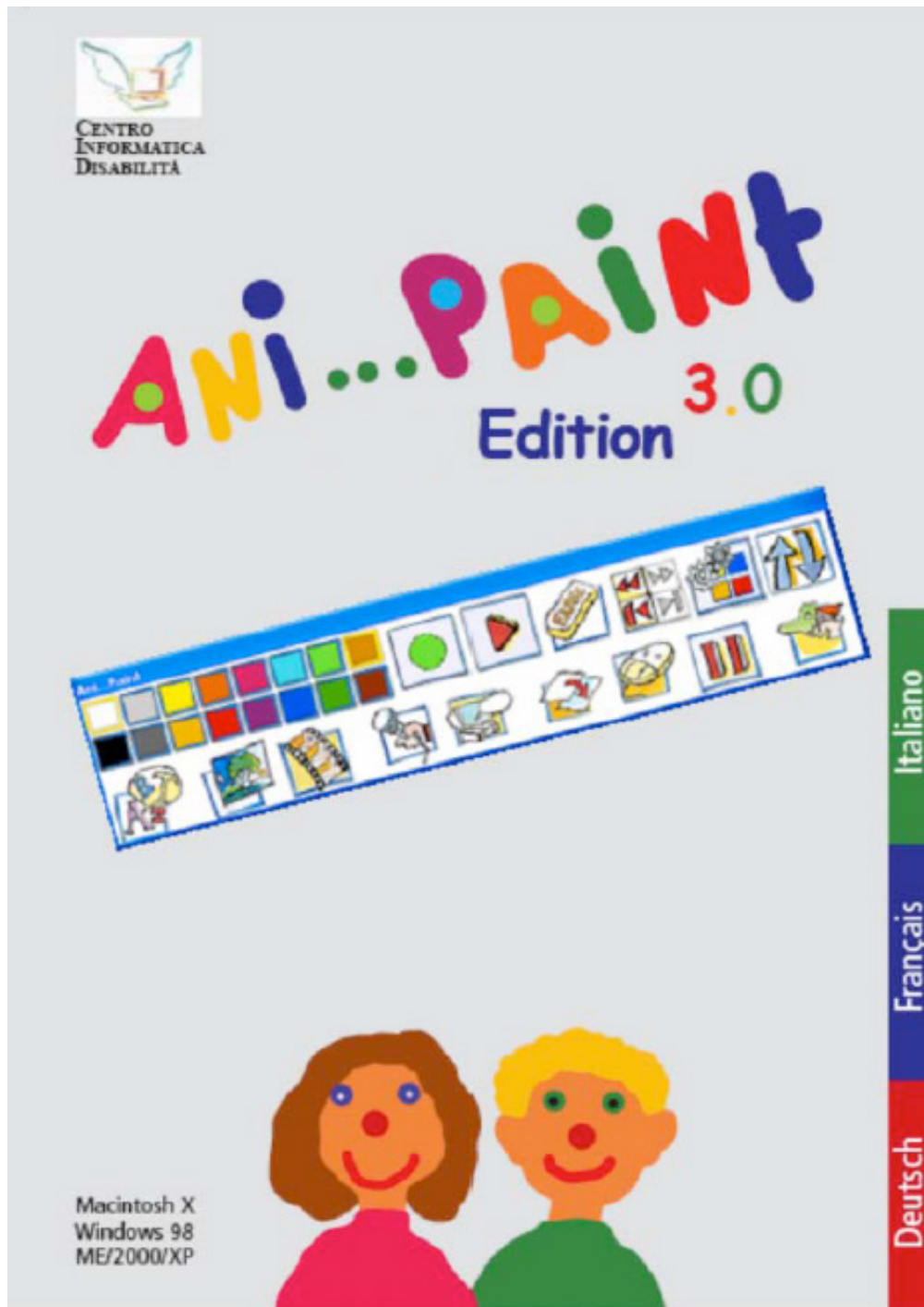


ANI...PAINT

Version 3

Multimedia für Kinder

Kompakthandbuch



Vorbemerkungen:

Das aktive Kind erobert sich die multimediale Welt.

Gabriele Scascighini, Direktor des Centro Informatica Disabilità in Lugano, Schweiz



Welches ist die Aufgabe von Familie und Schule angesichts der Verbreitung von

Computer- und Videospiele sowie von Multimedialeprodukten,

- die Kinder und Jugendliche meist in passive Konsumenten verwandeln,
- die sie dazu animieren, monotone Hand- und Fingerbewegungen zu machen
- die dabei die Wahrnehmungsfähigkeit durch schrille, flackernde Bewegungen auf dem Bildschirm strapazieren?

Die dabei erbrachten Leistungen gehören nicht zu den wichtigsten und lehrreichsten.

Wären die wertvollen Kräfte nicht wesentlich besser genutzt, wenn die jungen Leute selber die Möglichkeit hätten eigene multimediale und kommunikative Projekte zu kreieren?

Wäre es nicht viel spannender, unterhaltsamer und lehrreicher selber als Animator und Regisseur aktiv zu sein, statt nur als passiver Zuschauer?

Wie könnte man den Technikunterricht, sowie den Unterricht im Bereich der Informations- und Kommunikationstechnologien (ict), gestalten, damit die Jugendlichen aktiv und krea-

tiv miteinander Lösungen suchen und gestalten können und dies ohne negative und aggressive Signale?

ANI...PAINT™, eine neue Software, die vom "Centro Informatica Disabilità" (FONDAZIONE INFORMATICA PER LA PROMOZIONE DELLA PERSONA DISABILE, cp 61 CH 6903 Lugano) entwickelt wurde, will auf diese Fragen Antworten geben. Das Programm unterscheidet sich wesentlich von den vielen neuen Produkten, die jährlich von der Softwareindustrie für die Kinder angeboten werden.

ANI...PAINT™ bietet den Kindern, ausgehend von einer schwarzen Bildschirmfläche, eine Vielzahl von Umwandlungs-, Verkettungs- und Animationsmöglichkeiten.

Mit kleinem Aufwand ist es jedem Kind möglich, ein „Werk“ zu gestalten:

Pinselstriche, Zeichnungen, Texte, Sprachsynthese, kleine Videofilme, Bilder, Fotos, Töne, Stimmen (sogar die eigene Stimme), Musik und bewegte Figuren, so genannte Akteure, können eingesetzt und animiert werden. Dies eröffnet dem Kinde eine grosse Vielfalt an multimedialen Möglichkeiten, die in dieser Form einzigartig ist.

Die Schnittstelle Benutzer – ANI...PAINT™, das durch ein interdisziplinäres Team in ei-

nem psychopädagogischen Forschungsrahmen entwickelt und getestet worden ist, ist sehr einfach und übersichtlich gehalten. Es hat einen grossen Aufforderungscharakter.

Kinder, Eltern und Erzieher sind immer wieder überrascht mit welcher Einfachheit sie in kurzer Zeit eine Zeichnung, respektiv eine kleine Geschichte, gestalten können. Durch die Möglichkeit diese immer wieder anzuschauen, wird ihre Fantasie und Kreativität angeregt und so wird das eigene Werk weiterentwickelt.

Alle Personen, die ANI...PAINT™ getestet haben, die individuell oder in Gruppen gearbeitet haben, dies entweder in Schulklassen oder in einem Netzwerk, nutzten die effizienten Möglichkeiten von ANI... PAINT™ gestaltete Arbeiten immer wieder anzuschauen, diese zu verändern durch Korrigieren, Verschieben, Hinzufügen oder Wegnehmen von Elementen, um so ein ihren Vorstellungen entsprechendes Ganzes zu schaffen. Mit ANI... PAINT™ erstellte Dokumente können weitergegeben werden, sie können ausgetauscht und erneut verändert und bearbeitet werden.

ANI... PAINT™ wurde unter der Leitung von Gabriele Scascighini in den Forschungslaboratorien vom CID in Lugano entwickelt. Dies war nur möglich dank der grossen Arbeit:

- von Philip Hubert und Gabriele Hofmann, Informatik-Ingenieure der Eidgenössi-

schon Technischen Hochschule Zürich, die es verstanden haben, die psychopädagogischen Ziele des CIDs so zu interpretieren und technisch umzusetzen, dass sie einem hohen informationstechnischen Standard und einer hohen technischen Qualität entsprechen

- des Künstlers und Graphikers Franco Cavani, der die graphischen Elemente des Programms schuf
- von vielen Lehrkräften aus der Schweiz, die sich den psychologischen Theorien von Jean Piaget hinsichtlich einer modernen konstruktivistischen Pädagogik verpflichtet fühlen
- von vielen Kindern und Eltern

ANI... PAINT™ war für uns alle gewinnend und lehrreich. Wir wünschen, dass viele andere Menschen diese Erfahrungen werden machen können.

Wir danken für die Zusammenarbeit, für die Ausarbeitung des Handbuches und für den Vertrieb von ANI... PAINT™ den Gesellschaften NeLe-NewLearning von Basel in der Schweiz und Auxilia von Modena in Italien.

Gabriele Scascighini

Sonderschulinspektor im Kanton Tessin (Schweiz) und Direktor des Centro Informatica Disabilità

Lugano, im Dezember 2004

Hinweise zur Installation

1. Macintosh (OS X)

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:

- Mac OS X 10.2 oder höher
- Macintosh Computer mit PowerPC G3, G4 oder G5 Prozessor, und mind. 128 MB RAM
- Video 640 x 480, 16-Bit
- 50 bis 100 MB freier Festplatten-Speicherplatz.

Beachte:

Wer **ANI...PAINT™** auf Macintosh OS 9 nutzen möchte, kann beim Verlag

ANI...PAINT™ 2.0 beziehen.

Siehe dazu: <http://www.anipaint.com> .

2. Windows

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

Systemvoraussetzungen Windows:

- PC-Computer mit 333 MHz Pentium oder höher
- Windows 98/ME/2000/XP
- Mindestens 64 MB RAM (besser 128 oder mehr)

- Video 800 x 600 Pixel, 16-Bit, VGA, SuperVGA
- Soundkarte, die mit DirectX kompatibel ist
- 50 bis 100 MB freier Festplatten-Speicherplatz

Um Projekte mit vielen Elementen (Töne, Bilder, Videos, Akteure) zu bearbeiten, ist die Installation einer entsprechenden Graphikkarte empfohlen.

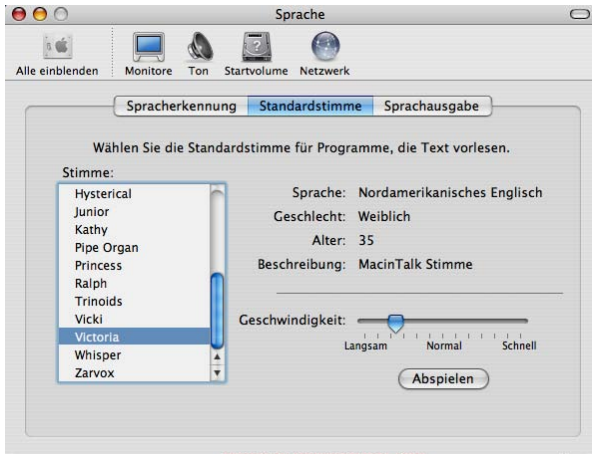
3. Zusätzlich

- Um Ton aufnehmen zu können, muss ein Mikrofon zur Verfügung stehen.
- Windows: Sinnvoll ist es QuickTime zu installieren. Damit können alle Projekte, die auf Macintosh produziert werden gelesen werden. QuickTime bietet eine Vielfalt von multimedialen Möglichkeiten. QuickTime ist auf der CD zu finden. (siehe dazu <http://www.quicktime.com>).

4. Sprachausgabe

Macintosh OS X:

- Englische Sprachausgabe Macintosh: Das Sprachausgabeprogramm ist im System MacOS X integriert.
- Deutsche Sprachausgabe Macintosh: Leider gibt es zur Zeit kein kostengünstiges deutsches Sprachausgabeprogramm. Weitere Hinweise auf unserer Homepage <http://www.anipaint.com> .



Windows:

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).

5. Medien

ANI...PAINT™ kann verschiedene Medien integrieren. Diese müssen folgende Formate aufweisen.

	Macintosh	Windows
Bilder	pict, bmp, jpeg	bmp, jpeg, pict (nur wenn Quicktime installiert ist)
Töne	aiff, wav, mp3, midi	aiff, wav, mp3, midi
Video	avi, mov, mpeg	avi, mov, mpeg

Wir empfehlen QuickTime auch auf Windows zu installieren, so können Geschichten, die auf Macintosh erstellt wurden problemlos

abgespielt werden. Auch sind vielfältige Video-Formate lesbar.

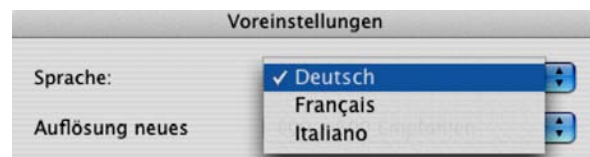
6. Neues Dokumentenformat: .TPD:

ANI...PAINT™ erstellt Dokumente in einem eigenen Format (.TPD, Tape Dokument).

Dieses Format ist Macintosh und Windows-kompatibel, so können Projekte in beiden Systemen erstellt und abgespielt werden. Geschichten, die mit ANI...PAINT™ 1 oder 2 erstellt wurden, werden ins neue Format umgewandelt.

7. Spracheinstellung von ANI...PAINT™

Die neue Version von ANI..PAINT ist ein Programm in mehreren Sprachen: Italienisch, Deutsch und Französisch. Um die Programmsprache umzustellen, gehst du zum Menüpunkt EINSTELLUNGEN (Kurzbehele: Windows: **control** **K** Mac: **command** **K**) und kannst die gewünschte Sprache einstellen. Damit diese dann aktiviert wird, muss das Programm neu gestartet werden.

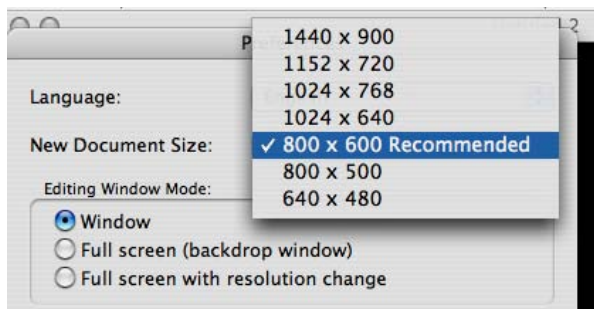


8. Arbeitsfenster einstellen

Die früheren Versionen von ANI...PAINT™ hatten eine fixe Fenstereinstellung von 640 x 480 Punkten. Neu kannst du als Benutzer selber das gewünschte Format einstellen (640 x 480, 800 x 600, 1028 x 768.....).

Wir empfehlen das Format 800 x 600, das auf allen Computern dargestellt werden kann.

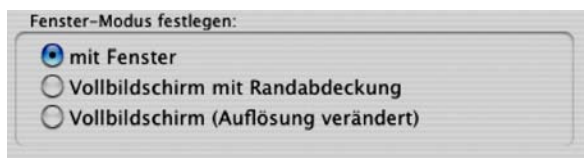
Auch diese Einstellung ist unter Voreinstellungen zu finden.



Wenn zwei Projekte zu einem verschmolzen werden sollen und sie verschiedene Fensterformate aufweisen, ist die Integration des einen Projektes in das andere problematisch. Es macht deshalb Sinn vor dem Beginn der Arbeit ein Format festzulegen.

9. Darstellungsart des Fensters

Drei Darstellungsformen sind möglich:



a) ANI...PAINT™ -Arbeitsfläche erscheint in einem frei schwebendem Fenster.



Der Schreibtisch ist im Hintergrund sichtbar.

b) Die Arbeitsfläche erscheint im eingestellten Format und ist mit einer Deckfläche umgeben, so dass der Schreibtisch nicht sichtbar

ist. So kann ausschliesslich ANI...PAINT™ bedient werden kann. Andere Programme bleiben im Hintergrund versteckt.



c) Die bestehende Auflösung des Bildschirms wird der Arbeitsflächen-Einstellung angepasst. ANI...PAINT™ schaltet also beim Computer die Einstellungen so um, dass die Arbeitsfläche den ganzen Bildschirm ausfüllt.



Diese Einstellung ist von Vorteil, wenn man eine möglichst grosse Darstellung möchte. Es gilt zu beachten, dass dabei auch die Bildschirmfrequenz verändert werden kann. Bei 60 Hz kann ein Flimmern des Bildschirms störend wirken.

Erzählen einer Geschichte mit ANI...PAINT™: Wie pack ich das an?

Schau zuerst die beigelegten Beispiele an.

ANI...PAINT™ bietet die Möglichkeit verschiedene 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.

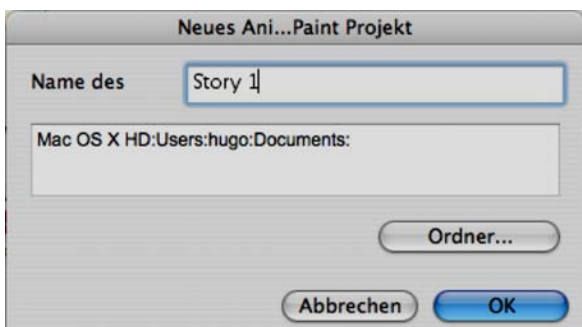
So beginnst du am besten malend.

Öffne ANI...PAINT™ (du hast es schon auf deiner Festplatte installiert). Auf dem Bildschirm erscheinen eine schwarze Fläche, eine Werkzeugpalette mit Farben, sowie ein Dialogfenster.



Neues Projekt beginnen ist vorgewählt.

Klicke auf *OK*. Ein neues Fenster erscheint.



Hier kannst du deiner ersten Geschichte einen Namen geben.

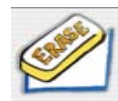
Auch siehst du, dass deine Geschichte im Verzeichnis Dokumente abgelegt wird.

ANI...PAINT™ erstellt dort einen neuen Projektordner und versorgt darin alle Elemente die zu deiner Geschichte gehören.

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

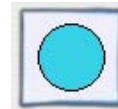


Durch einen Klick auf ein anderes Farbfeld kannst du die Farbe wechseln.



Willst du etwas **löschen**, klicke auf den Gummi, es löscht deinen letzten „Pinselstrich“.

Mit gedrückter Maustaste auf das Symbol



Pinselstrich 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.

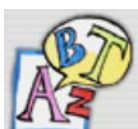


Du willst nun eine zweite Seite erstellen: Wähle **Schnitt** auf der Werkzeugpalette. Ein Fenster erscheint. Da kannst du einen Schnitt mit einer neuen Farbe oder mit einem Bild wählen.

Wir bleiben bei der **Farbe**: Ein Klick auf das Farbfeld unten, ein stattliches Farbangebot öffnet sich.



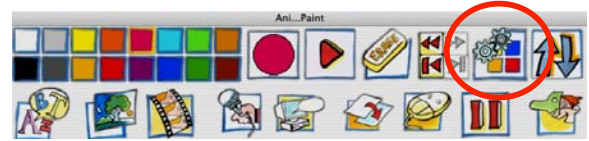
Wähle eine neue Hintergrundfarbe. Beachte das Feld ganz unten rechts: Ein Klick darauf öffnet ein Dialogfenster. Darin kannst du weitere Farben erzeugen. Bestimme noch einen Übergangseffekt. So hast du eine neue Seite. Darauf kannst du ein neues Bild malen.



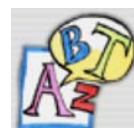
Du möchtest noch einen Text dazu schreiben? Wähle in der

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 das **Malwerkzeug**.



Also klicke etwas zurück (Pfeil zurück) bis das Textwerkzeug im Fenster erscheint. Dann kannst

du die Leerschlagttaste (Space) drücken.

Das Text-Dialogfenster öffnet sich. Hier

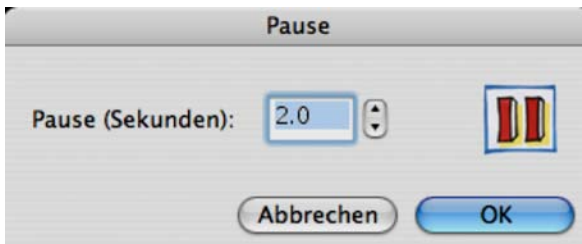
kannst du nun

Durchsichtiger Hintergrund

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! den Text, den du geschrieben hast, kann man ja nicht lesen! Die Show geht zu schnell. Baue eine Pause vor dem letzten Schnitt ein. Klicke zurück bis zum Text (Werkzeugfenster beachten). Wähle dann Pause und gib im Dialogfenster 4 Sekunden ein.



So kannst du nun weiterfahren. Vergiss nicht, immer wieder deine Geschichte zu speichern. Zuerst mit „Sichern ...“, dann immer wieder: Windows: **control** & **S**, Mac: **⌘** & **S**.

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**. Wähle dort **Aufnahme**. Du kannst ins Mikrofon sprechen.



Deine erste Geschichte ist fertig.

Willst du nun deine Geschichte anderen geben, kannst du sie publizieren. Wähle dazu im Menü BEARBEITEN den Befehl *Publizieren*. ANI...PAINT™ erstellt einen neuen Projekt-

ordner. 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), musst du den entsprechenden Player mitverpacken).

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 Handbuch, das als PDF-Datei auf der CD zu finden ist, wirst du weitere Erklärungen finden. Auch bietet unsere Internetseite Hilfen an: <http://www.anipaint.com>. Dort ist es auch möglich Fragen zu stellen.