



## Ani...Paint – ein Multimediaprogramm für alle

### Zu Ani...Paint:

„Ani...Paint“ ist ein Grafikprogramm mit multimedialen Elementen, das bereits ab der ersten Klasse eingesetzt werden kann, aber auch für Jugendliche und Erwachsene sehr anregend ist und je nach Kenntnisstand vielfältige Möglichkeiten bietet (Zeichnen, texten, einbinden von Grafik, Ton, Video). Hauptelement des Programms ist dessen Fähigkeit, den jeweiligen Zeichnungsablauf wie einen Film abzuspielen. So entstehen durch das Aneinanderreihen verschiedener Zeichnungen eigentliche animierte Geschichten.

Die entstandenen Produktionen können auf Datenträger (Disketten, ...) exportiert und anschliessend auch auf Computern, die das Programm nicht installiert haben, abgespielt werden. Eine Präsentation der Ergebnisse im Internet ist im Moment noch nicht möglich.

### Ani...Paint starten:

Entweder über des Ani...Paint-Symbol auf dem Startbildschirm oder über „Start“ / „Programme“ / „Ani...Paint“ / „Ani...Paint“ / „OK“.

### Erste Schritte - Mit Ani...Paint zeichnen:

- Nach dem Start erscheinen die Zeichenoberfläche sowie die Zeichenpalette. Auf der Palette kann die gewünschte Farbe angeklickt und durch Ziehen mit der Maus beim Kreis die Grösse des Zeichencursors eingestellt werden. Mit der geklickten linken Maustaste kann nun auf der Zeichenoberfläche gemalt werden.
- Die Farbe und Grösse des Cursors kann jederzeit geändert werden. Durch Klicken auf den Radiergummi werden die letzten Zeichenschritte rückgängig gemacht.
- Ist eine Zeichnung fertig, kann sie durch einen Klick auf den grünen Abspielpfeil animiert werden.
- Durch das Anklicken des Feldes „Schnitt“ wird die nächste Zeichenoberfläche geöffnet. Mit einem Klick auf das kleine Rechteck hinter „Farbe“ kann eine neue Hintergrundfarbe eingestellt werden. Nun lassen durch Schnitte mehrere Zeichnungen aneinander reihen.
- Tipp: Unmittelbar vor einem Schnitt über das Feld „Pause“ einen Unterbruch der Animation von ein paar Sekunden einfügen, damit das Bild kurz stehen bleibt. Anschliessen „Schnitt“ anfügen.

### Text einfügen:

- Durch das Anklicken des Feldes „Text“ öffnet sich ein Textfeld. Position und Grösse können mit der Maus beliebig bestimmt werden.
- Bei aktiviertem Textfeld kann die Schrift über „Format“ in der Menüleiste formatiert werden.



## Ani...Paint-Geschichte exportieren

Durch das Exportieren wird ein Datei-Ordner erstellt, der alle Elemente der Geschichte sowie bei Wunsch einen Player enthält, damit die Geschichte auch auf einem PC ohne das Programm Ani...Paint betrachtet werden kann.

Vorgehen: Nach der Fertigstellung der Geschichte „Datei“, „Exportieren“ anklicken und bei Bedarf den Player aktivieren, anschliessend mit OK bestätigen. Die Dateien sind nun im Ordner „Programme“, „AniPaint“ auf der Festplatte gespeichert und können von dort aus weiterkopiert werden.

Der Ordner enthält die Dateien „Startup“ (die Geschichte), „Media“ (evtl. eingesetzte Bilder, Töne, ...) sowie den Player (falls gewünscht).

## Was kann Ani...Paint noch?

Mit der obigen Anleitung ist ein minimaler Teil der Möglichkeiten von Ani..Paint abgedeckt. Also: Ausprobieren, tüfteln, die Möglichkeiten der Palette ausnützen, die Menüzeile durchgehen und das Booklet zur CD-Rom studieren.

## Weiter Infos zu Ani...Paint:

Ani...Paint wurde in der Schweiz im Rahmen eines IKT-Programms für behinderte Mitmenschen entwickelt. Das Programm wird in der deutschen Version von Hugo Neuhaus, NewLearning, Münsterberg 1, 4051 Basel (0041 - 61 - 273 53 07) vertrieben. Das Programm kostet als Einzellizenz in der neuen Windows Version 2.0 Fr. 98- / Euro 65.-. Es sind günstige Mehrplatzlizenzen erhältlich. Mehr Informationen unter [www.anipaint.ch](http://www.anipaint.ch).

### Die Palette von Ani...Paint:

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: Zum Abspielen 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 Ton: Hinzufügen von Ton / 10 Rede: Hinzufügen einer Rede / 11 Pause: Hinzufügen einer Pause / 12 Schnitt: Hinzufügen eines Schnitts / 13 Warten: Hinzufügen eines Unterbruchs / 14 Video: Hinzufügen von Video /

