

Was ist ANI...PAINT?

Mit ANI...PAINT können eigene Geschichten erzählt werden. Als Multimedia-Programm, gibt ANI...Paint die Möglichkeit, mit einfachen Mitteln Bild, Text, Ton und Video zu verbinden. Jüngere Kinder werden Geschichten malen und vertonen, ältere werden mit allen Medien experimentieren.

Der Zeichnungsablauf kann wie ein Film abgespielt und angeschaut werden. Dadurch bekommt die Kinderzeichnung Leben, sie wird animiert (ANImated PAINT).

Auftrag: Erzähle eine Geschichte

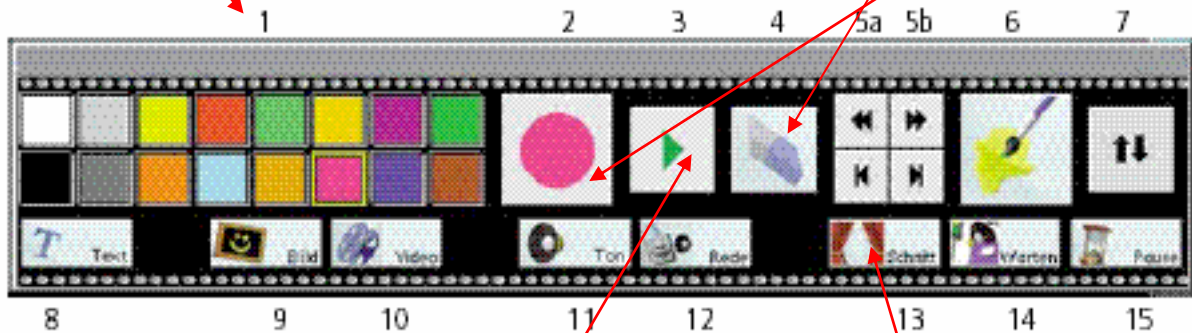
Male deine Geschichte

1. Das erste Bild

ANI...PAINT ist bereits installiert! **Startpfad:** Macintosh HD → Ordner Lernsoftware → Ordner Ani..Paint →



Auf dem Bildschirm erscheint eine schwarze Fläche und eine **Werkzeugpalette mit Farben** (1). Drücke auf die (beim PC 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 so oft auf den **Gummi** (4), wie du Pinselstriche löschen willst. Wenn du **mit gedrückter Maustaste** in das Symbol **'Pinselstrich'** (2) klickst, kannst du den Strich verändern. (dicker: Maus zur Ecke ziehen; dünner: Maus gegen die Mitte führen)



☺ Die in Klammern gesetzten Zahlen im Text entsprechen denen in der oben abgebildeten Werkzeugpalette

2. Abspielen

In der Werkzeugpalette hast du den **Play-Knopf**(3). Ein Klick darauf – der Bildschirm wird schwarz und wie von 'Geisterhand' wird deine Zeichnung Pinselstrich um Pinselstrich neu gezeichnet. Das erste Blatt deiner Geschichte ist gemalt. **Sichere** es und gib deiner Geschichte einen Namen.

3. Neue Seite wählen

Erstelle eine zweite Seite mit einer neuen **Hintergrundfarbe**: Wähle dazu **'Schnitt'** (13) auf der Werkzeugpalette. Entscheide dich für **Farbe** und klicke auf **das kleine Farbfeld** rechts. Wähle im aufspringenden Fenster eine neue Hintergrundfarbe. Bestimme im **Klappenü Effekt** noch einen **Übergangseffekt** und bestätige mit **ok** ☺ Du hast nun eine neue Seite. Nun malst du erneut ein Bild. Das kannst du beliebig oft wiederholen, bis deine Geschichte fertig gemalt ist.



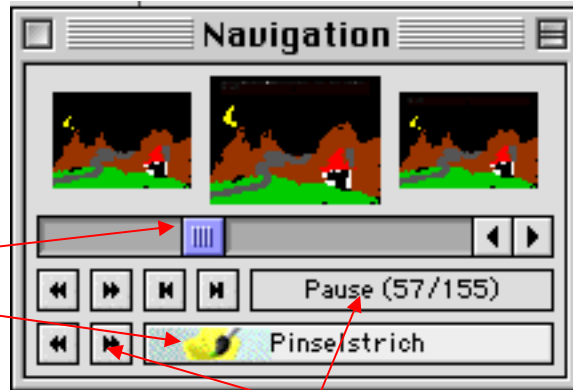
☺ **Vergiss nicht, deine Geschichte immer wieder zu sichern!**

Füge Texte und Töne in deine Geschichte ein

1. Navigation – ein wichtiges Hilfsmittel

Unter dem Menü 'Bearbeiten' findest du 'Navigation'.

Das Navigationsfenster gibt dir einen Überblick über den Ablauf deiner Story. Du siehst welche Elemente (Text, Gemaltes, Ton, Bild, Video) du verwendet hast 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 Pinselstrich) und die einzelnen Pinselstriche durch den ganzen Film anschauen. Durch Klicken auf die **Tasten links** (zurück bzw. vor) springst du einen Strich in die gewählte Richtung. Das **mittlere Bild** ist immer das aktive und die **obere rechte Taste** zeigt dir, welches Medium (im Beispiel «Pause») in diesem Bild ausgewählt ist und bearbeitet werden kann:



- Text, Ton, Bild, Pause, Schnitt etc. einfügen, ändern, ergänzen, löschen
 Ÿ **Das Navigationsfenster vorher schliessen**
- Jede Änderung sofort sichern!

2. Text schreiben

- Navigiere zum Bild, das du mit einem Text ergänzen möchtest.
- Wähle in der Werkzeugpalette «TEXT».(8)
- Ein **Textfenster** geht auf. Schreibe deinen Text. Den **Text** kannst du **verändern** (Schrift, Stil, Grösse, Farbe..).Die **Textfeldgrösse** lässt sich an den Rahmen-Eckpunkten **dem Text anpassen**; das **Textfeld** kannst du **beliebig platzieren**.(mittlerer Rahmenpunkt)

3. Texthintergrund

Klicke ins Bild neben dem Textfenster. Wenn dich die weisse Hintergrundfarbe (Grundeinstellung) stört, kannst du sie wie folgt verändern:



Ÿ Beachte das Werkzeugfenster (6) Wenn das **Textwerkzeug** nicht mehr ausgewählt ist, klickst du den Rückwärtspfeil (5a) bis das Textwerkzeug wieder erscheint. Nun kannst du im Menü Format **Hintergrundfarbe** wählen.

Um einen **transparenten Hintergrund** zu bekommen, klickst du einmal ins Textwerkzeug. Im aufspringenden Fenster kannst du **'durchsichtiger Hintergrund'** anklicken.

4. Pause

Spiel deine Geschichte erneut ab. Wenn du den Text nicht lesen kannst, weil die „Show“ zu schnell geht, bringt das **Einfügen einer Pause vor dem nächsten Schnitt** Abhilfe: Klicke zurück bis zum **Text** (Werkzeugfenster (6) beachten!), wähle dann **Pause** (15) und gib im Dialogfenster z.B. 5 Sekunden ein.

5. Geschichte vertonen

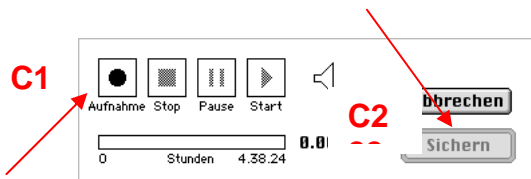
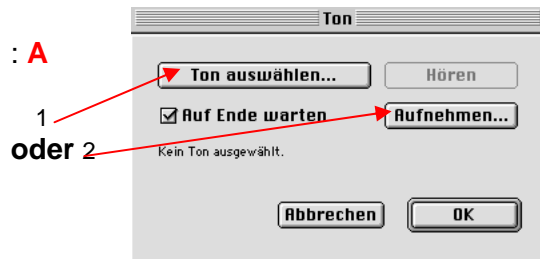
Informatik-Integrationskurs

Aufgabenposten Autorenprogramm: ANI...PAINT

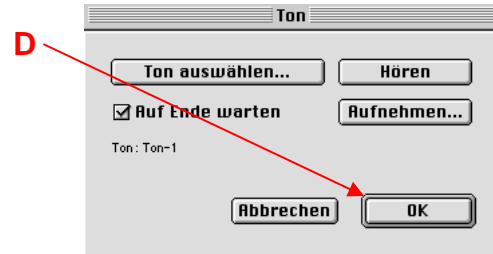
Du kannst Töne einfügen (bereits vorhandene(1) einfügen oder direkt aufnehmen (2)) und/oder die geschriebenen Texte vorlesen. Für Aufnahmen brauchst du ein Mikrofon.



- Navigiere zum Bild, wo du einen Ton einfügen möchtest
- Klicke in der Werkzeugpalette auf **Ton** (11).
- In den **nacheinander aufspringenden Fenstern** wählst du die mit Pfeilen markierten Optionen an:



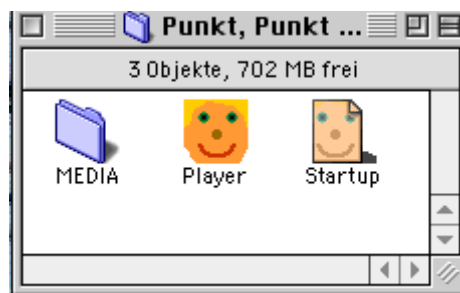
Text oder Ton aufnehmen, dann sichern



6. Deine erste Geschichte ist fertig

Damit die benutzten Elemente (hier die Töne) nicht an verschiedenen Orten auf deinem Computer abgespeichert sind, sondern alles 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** (Bilder/Töne etc.) ab. Wenn du den Player (im Programmordner) auch in den Ordner kopierst, kannst du deine Geschichte auf jedem Computer anschauen, auch ohne dass ANI...PAINT installiert ist.

Die Grundlagen von ANI...PAINT hast du nun kennen gelernt. Es stehen noch viele weitere Funktionen zu Verfügung, die du im Programm entdeckst bzw. im Handbuch nachlesen kannst.



Reflexion Lernweg und Vorbereitung Präsentation in der Gruppe

- Was ist das Ziel des Programms?

Informatik-Integrationskurs Aufgabenposten Autorenprogramm: ANI...PAINT

- Haben wir uns an die vorgegebene Anweisung gehalten oder haben wir einen eigenen Lernweg zum Ziel gefunden?
- Wie, in welchem Kontext und mit welchem Ziel würdet ihr dieses Programm im Unterricht einsetzen?
- Überlegt euch, wie ihr der Gruppe das Programm präsentieren wollt.