

Mesesterkesztő program



„Napjainkban az információs társadalom kiépítésének korát éljük, így feladatunk az információszerzés, feldolgozás, továbbítás gyermekek által használható módszereinek megismertetése, alkalmazása. Természetes velejárója életünknek, hogy a projektek folyamatában gyakran keresünk könyvekben, lexikonokban, újságokban, vagy a multimédia eszközeit használva kapcsolódó információt.

Családjaink jelentős részében jelen van a számítógép, mint az információszerzés, feldolgozás természetes eszköze. Számos óvodásunk használja otthon, mint játékeszközt, azonban kialakult szabályok és a programválasztás igényessége nélkül. Csoportjainkban a gyermekek lehetőséget kaphatnak az eszköz megismerésére, használatára egy-egy projekthez, tevékenységhez kapcsolatan. Feladatunk, hogy ezt a játékeszközt is övezze az egészséges életmód szabályait előtérbe helyező szokás-szabályrendszer kiépítése. Célunk, hogy használatának elveit a szülők körében is megismertessük, ezzel elérjük, hogy az otthoni alkalmazáskor, és a szoftverek kiválasztásánál vegyék figyelembe óvodás gyermekük testi, lelki fejlődésének ismérveit.” (Pitypang Óvoda nevelési programja, részlet)



Ebben a programban a gyerekekkel együtt varázsolhatunk. Elkészíthetjük a megtanult meséket, illusztrálhatunk verseket, dalokat, valamit saját elképzeléseinket is megvalósíthatjuk. A szerkesztőbe beimportálhatjuk a kézzel rajzolt szereplőinket, alkothatunk számítógéppel, rögzíthetünk hangot, a nagyobbak akár párbeszédet is írhatnak. A program sokszintű fejlesztő hatásáról a CD-n található szakirodalomban olvashatnak bővebben.

A programot fejlesztette: Turcsányi-Szabó Márta

A használati útmutatót készítette: Pasaréti Otília

LogoMotion képszerkesztő használati útmutatója: Abonyi-Tóth Andor

Grafikai munkában részt vett: Kovács Levente, Lepp Dorina

Tartalomjegyzék

Tartalomjegyzék.....	2
A program szükséges hardware igénye.....	3
A szükséges szoftverek	3
Mi található a CD-n.....	3
Telepítési útmutatók.....	4
Meseszerkesztő megnyitása	13
Mesék típusai	14
1.Csoportmesék (:\\Csoportmesék\\ELTE_feldolgozas).....	14
A) Lapozás	14
B) Szereplők mozgatása	15
C) Jobb gomb használata	15
D) Szövegek felolvasása	16
E) Háttér módosítása	16
2.Az óvodában elkészített mesék, amelyek a gyerekek hangját is tartalmazzák.....	18
A) Lapozás	18
B) Szereplők mozgatása	18
C) Jobb gomb használata	18
D) Szövegek felolvasása	18
E) Háttér módosítása	18
F) Hang meghallgatása.....	18
G) Hang felvétele.....	18
H) „Beállítólapp”	18
I) Történet szövege.....	19
J) Párbeszéd hozzáadása	20
K) Kisbetű-NAGYBETŰ	21
L) Szereplők elhelyezése a lapon	21
M) Új szereplő felvétele	22
N) Szereplő törlése a szereplőpanelről	23
O) Szereplő törlése a lapról.....	23
P) Szereplő módosítása	23
Q) Szereplő megrajzolása	23
3.Előkészített mesék	27
Saját mese létrehozása	28
Melléklet - LogoMotion használati útmutató.....	30



A program hardware igénye

Processzor: Minden 586, vagy annál magasabb osztályba tartozó Intel-kompatibilis processzor. Ide tartoznak a következők: Pentium II/III/IV, AMD K6/II/III, AMD Duron, AMD Athlon/XP/MP.

Memória: A rendszer telepítéséhez és egyszerűbb grafikus környezetek alatt futó – kis erőforrásigényű – alkalmazások futtatásához 128MB RAM szükséges.

Merevlemez szabad terület: Alapértelmezett telepítéshez 300 MB szükséges, és elégséges.

CD- és DVD-meghajtók: A legtöbb IDE és SCSI modell támogatott, beleértve a CD- és DVD-író készülékeket is.

Hangkártyák: A rendszer szinte minden hangkártyát tökéletesen kezel.

Kellékek: mikrofon, hangfal.

A szükséges szoftverek

Operációsrendszer: Bármilyen grafikus felületű Windows. Windows 98,2000,XP,Vista

Egyéb segédprogramok:

Imagine Logo

Beszéd szintetizátor

Harddisk szerkesztő

Mi található a CD-n

Amikor a CD a számítógép CD meghajtójába helyezük, akkor a CD automatikusan elindul. A Pitypang Óvoda lógójára kattintva az óvoda weboldalára jutunk. A számítógépre kattintva tekinthetjük meg a CD tartalmát.

A menüben következő pontokat találhatjuk:

Használati útmutató

Mesék

Kép galéria

Videók

Irodalom

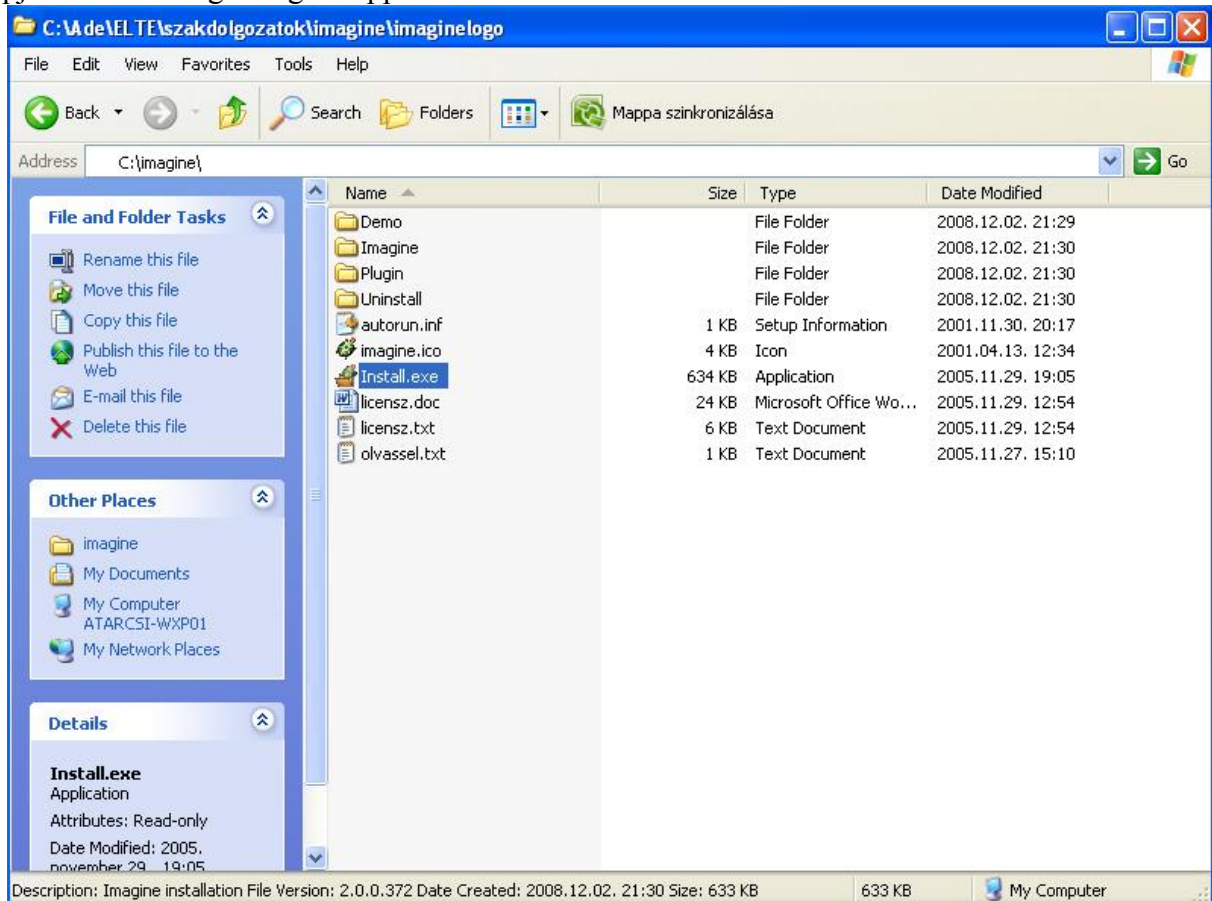


Telepítési útmutatók

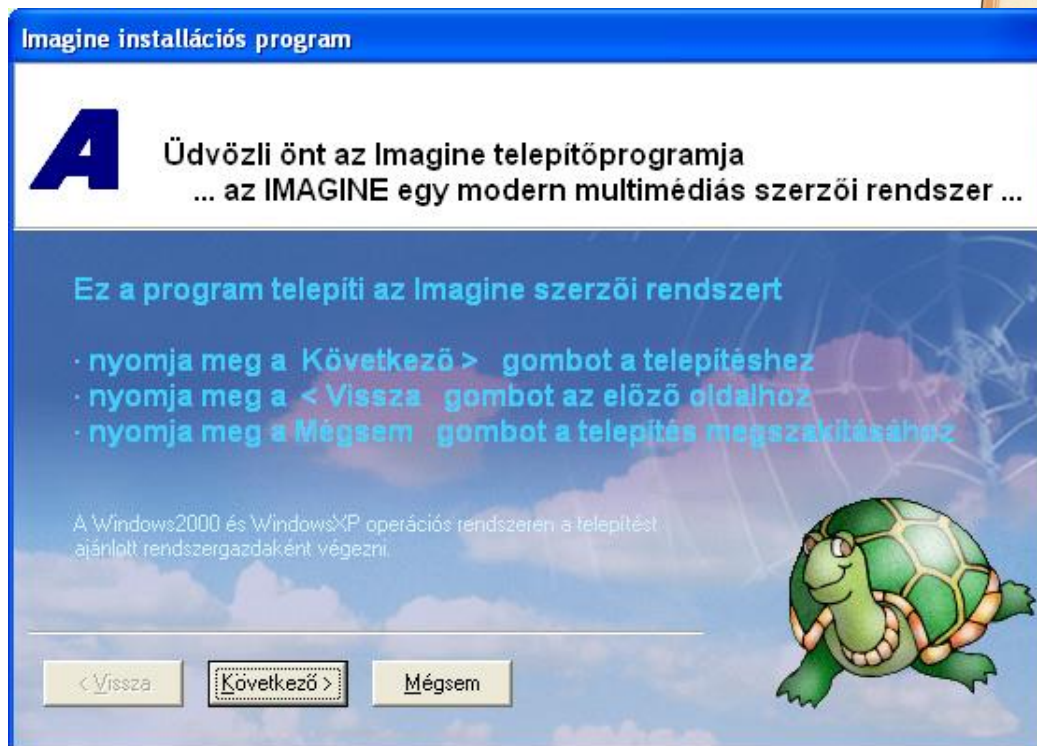
A CD-n található Programok könyvtárban, a Segédprogramok mappában találjuk meg a szükséges szoftvereket.

Az Imagine Logo telepítése

Lépjünk be az Imaginologo mappába



Kattintsunk duplán az  **Install.exe** ikonra, hogy elindulhasson a telepítés.

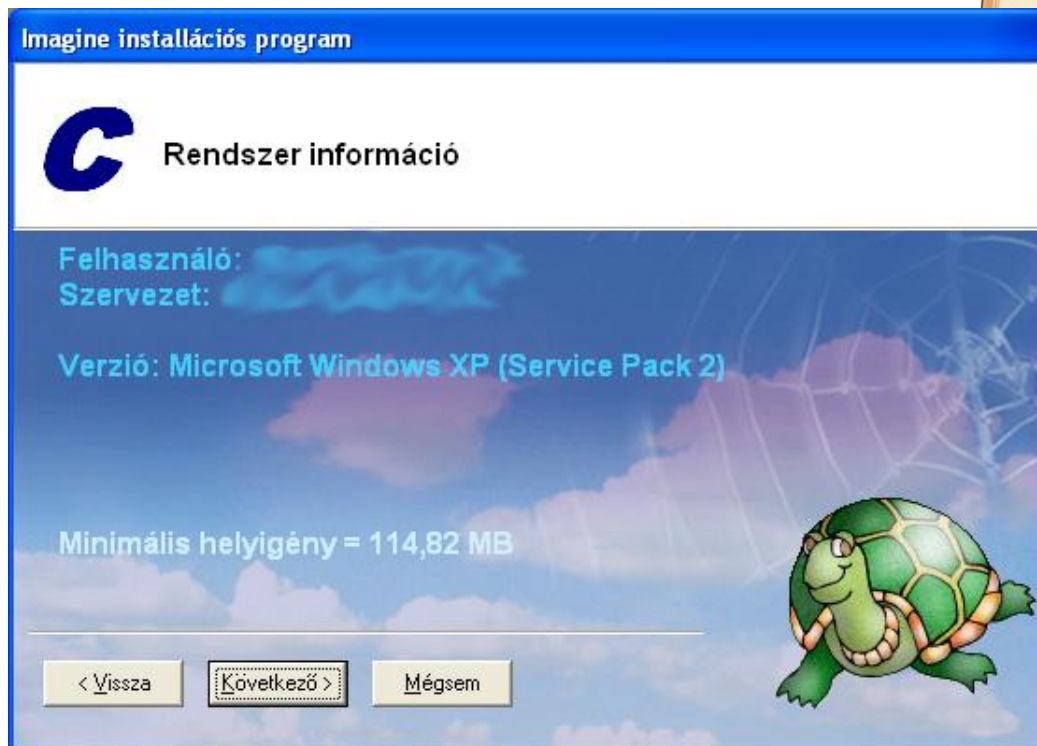


El is indult a telepítés. Kattintsunk a Következö> gombra.

A következö ablakban elolvashatjuk az Imagine licenz szerzödését. Az Imagine program oktatási célú felhasználásra ingyenesen használható, így bátran telepíthetjük mi is. Kattintsunk a Következö> gombra.



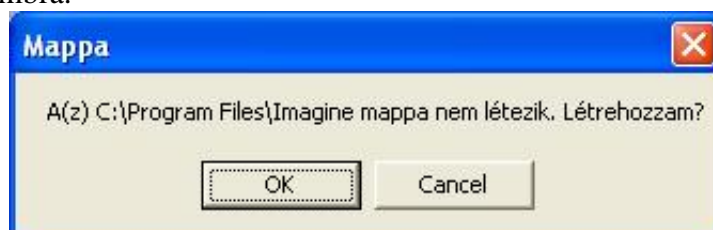
Ismételten kattintsunk a Következö> gombra.



Kiválaszthatjuk a telepítés helyét, de alap esetben ezt hagyjuk az alapbeállításon és kattintsunk a Következő> gombra.



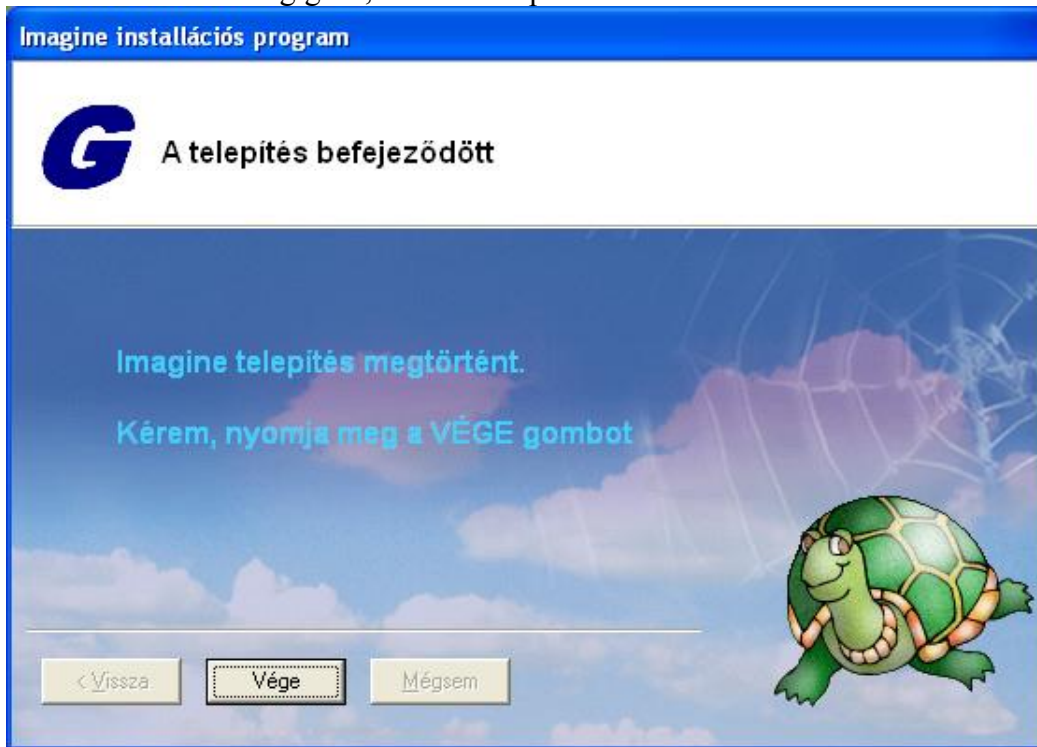
Az első telepítéskor a megadott könyvtár még nem létezik ezért létre kell hozni. Fogadjuk el és kattintsunk az OK gombra.



Ekkor elindul a program tényleges telepítése. Kattintsunk a Telepít> gombra.



Amikor a kék csík végig fut, akkor a telepítés elkészült.



Kattintsunk a Vége gombra.



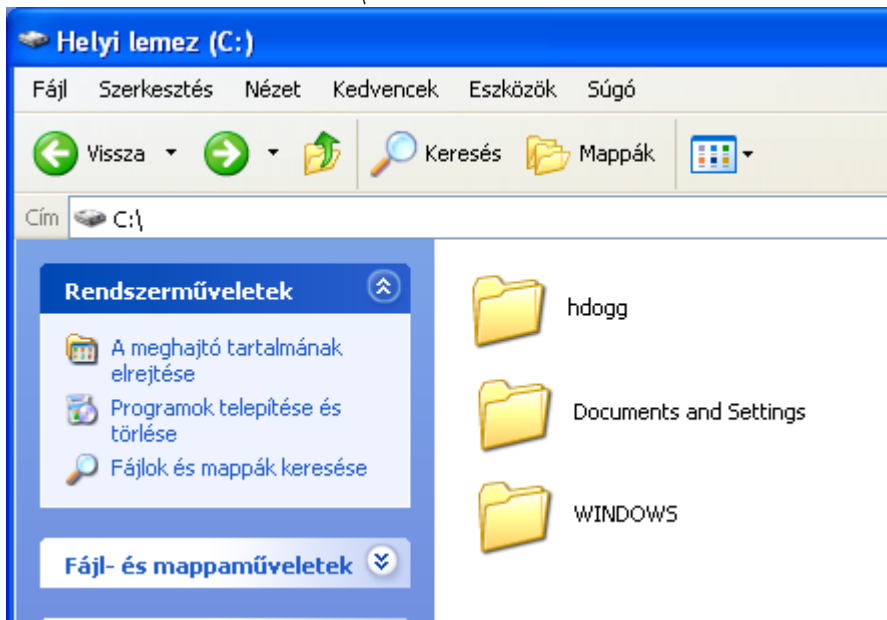
A telepítés befejezésekor az Asztalra két ikon került.
Az Imagine programban futtatjuk majd a meseszerkesztőt.
A LogoMotionban megszerkeszthetjük a szükséges képeket.



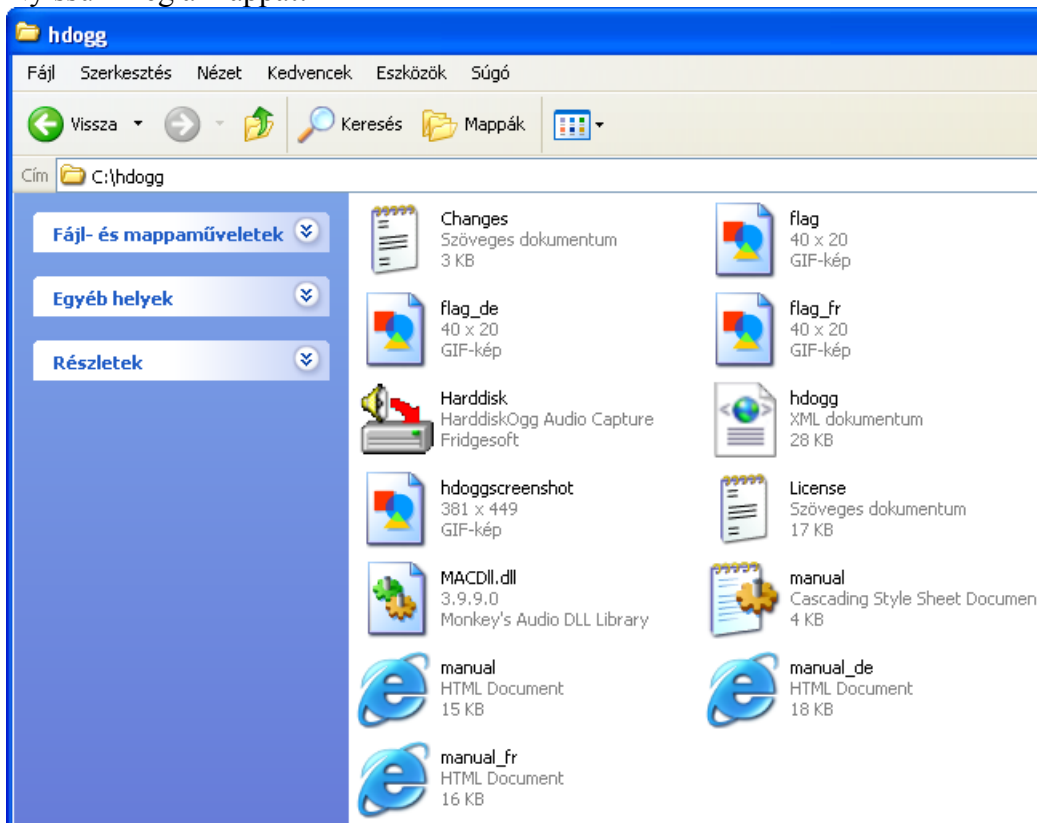
A Harddisk telepítése



Szükség van a hangfelvételek navigálásához a HarddiskOgg programra. Ez a program szintén ingyenes, és megtalálható a kapott CD-n, a hdogg mappában. Az egész mappát a c:\ meghajtóra kell átmásolni. Közvetlenül a c:\-re!



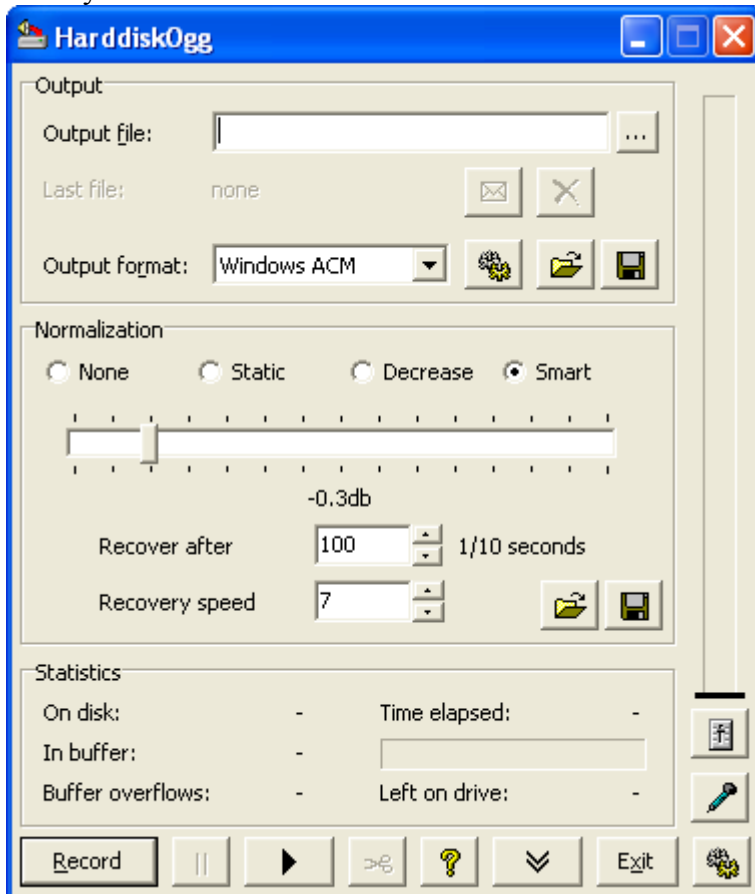
Nyissuk meg a mappát!





Harddisk
HarddiskOgg Audio Capture
Fridgesoft

A ikonra kattintva az egér bal gombjával, majd ellenőrizzük néhány beállítást.

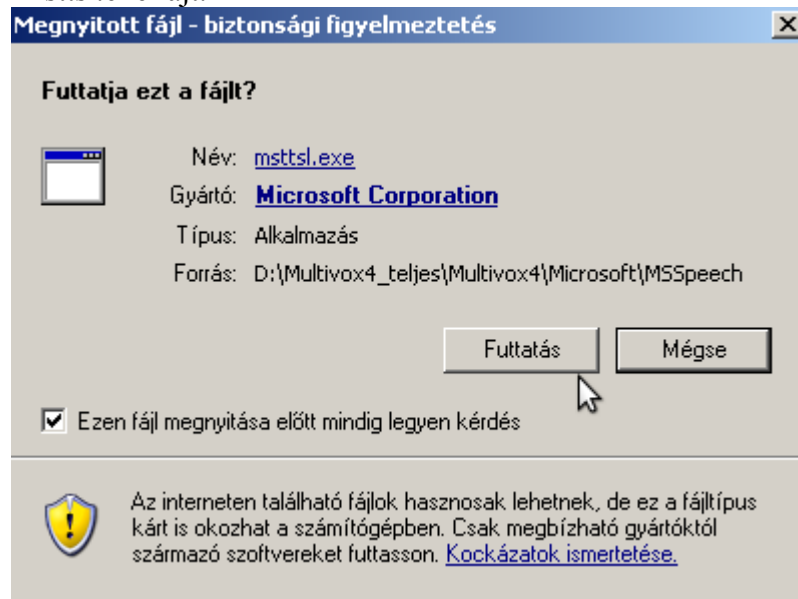


beállítás szükséges. Ha meggyőződünk róla, hogy a beállítás helyes, akkor zárjuk be a programot.

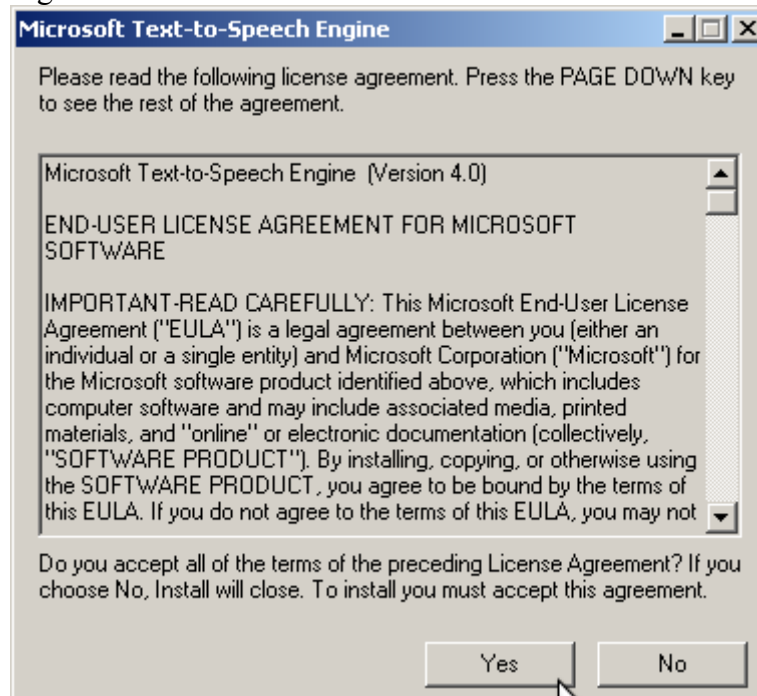


A beszédszintetizátor telepítése

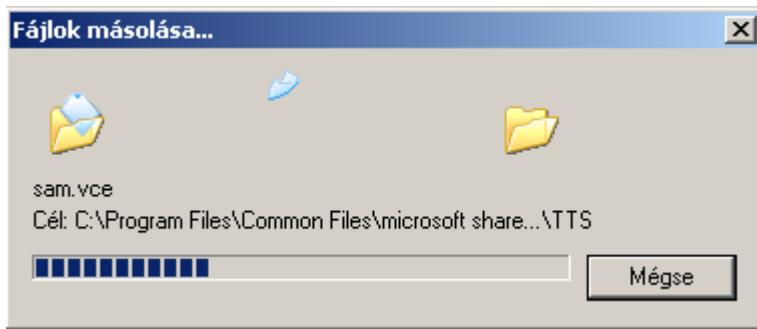
Az Imagine programban van egy beépített beszéd szintetizátor, de ez sajnos angolul ért csak. A következő programmal érhetjük el, hogy a beírt szövegeket a számítógép magyarul olvassa fel. A szövegfelolvasó mappába lépünk bele, majd a multivox → microsoft → msspeech mappába, azon belül indítsuk el az msttsl.exe fájlt.



Kattintsunk a Futtatás gombra!



A YES gombra kattintva elfogadjuk a program licenzét, mivel ez egy ingyenesen használható program telepítsük fel bátran.



Amikor a kék csík végig fut a képernyőn, akkor a telepítés befejeződött.

Telepítsük a szövegfelolvasó mappában, a multivox → multivox →



ikonra kattintva a multivox programot.

Hasonló módon telepítsük fel a szövegfelolvasó mappában, a multivox → microsoft →



mappában található

ikonra kattintva a Spachi

programot.

Indítsuk újra a számítógépet. A következő indításkor a meseszerkesztő már magyarul fog hozzánk szólni.

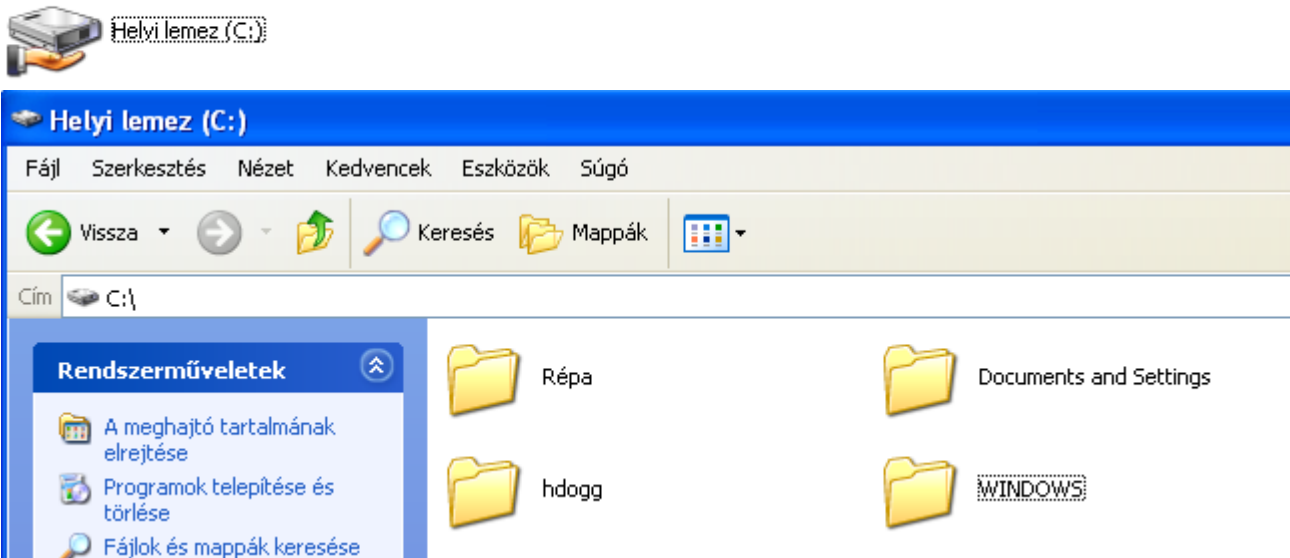


Meseszzerkesztő megnyitása

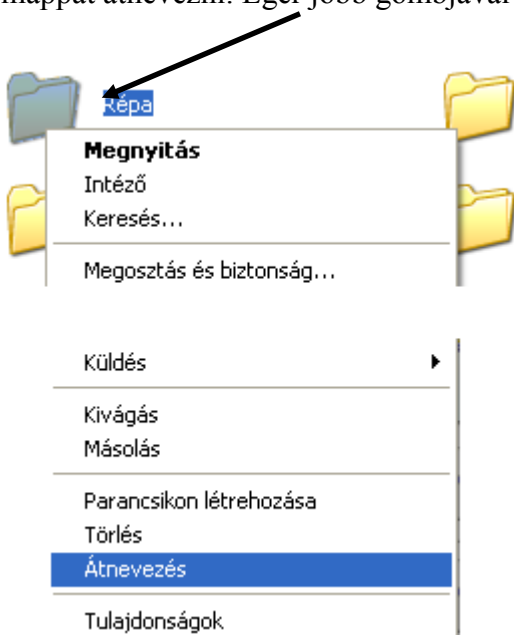
Az Imagine Logo és Logo Motion programokból a mesék készítéséhez szükséges részleteket mutatom be.

A mesének, amellyel játszani szeretnénk, egy könyvtáron belül kell lennie, közvetlenül a c:\ meghajtón.

Másoljuk le a kívánt mesét a c:\ meghajtóra.



Annak érdekében, hogy később ne veszíthessük el az elkészített mesét célszerű a mesét tartalmazó mappát átnevezni. Egér jobb gombjával kattintsunk a mappára, majd átnevezés.



A mese nevét esetleg elláthatjuk indexszel vagy adhatunk tetszőleges nevet. Pl. Répa1
Az egyes mappákat megnyitva bennük egy mese.IMP fájl találunk.



Mesék típusai

A mesék között 3 típust különböztethetünk meg, ezek használata némiképp eltér egymástól. Az ismerkedés során ajánlott a következő lépésekben ismerkedni a játékokkal:

- **Csoportmesék**
- **Előkészített mesék**
- **Szereplőpaneles mesék**

1. Csoportmesék (:\\Csoportmesék\\ELTE_feldolgozas)

Ezek a „Csoportmesék” könyvtárban találhatóak. A mesék használata hasonlít egy mesekönyvre. Ennek bemutatására az Erdei Manó meséjét választottam ki.

Imagine - c:\\erdeimano4.IMP
Fájl Szerkesztés Ablak Beállítások Lap Súgó

EGYSZER VOLT, HOL NEM VOLT, VOLT EGYSZER EGY ÓVODA, A NEVE: PITYPANG ÓVODA. A PITYPANG OVISOK ELMENTEK A KISERDŐBE KIRÁNDULNI. AZ ERDŐBEN VAN SOK MADÁR, VAN SOK NYUSZI ÉS LAKIK OTT EGY ERDEI MANÓ! EZ A MANÓ NAGYON SZÉP... LILA A RUHÁJA, ZÖLD A GOMBJA, KÉK A NADRÁGJA ÉS A CIPŐJÉN CSENGETTYŰK VANNAK. A SAPKÁJA PICI ÉS HEGYES... Ő AZ ERDEI MANÓ!

A) Lapozás

Az oldalak között a lap alján található nyilak segítségével lépkedhetünk előre, hátra.





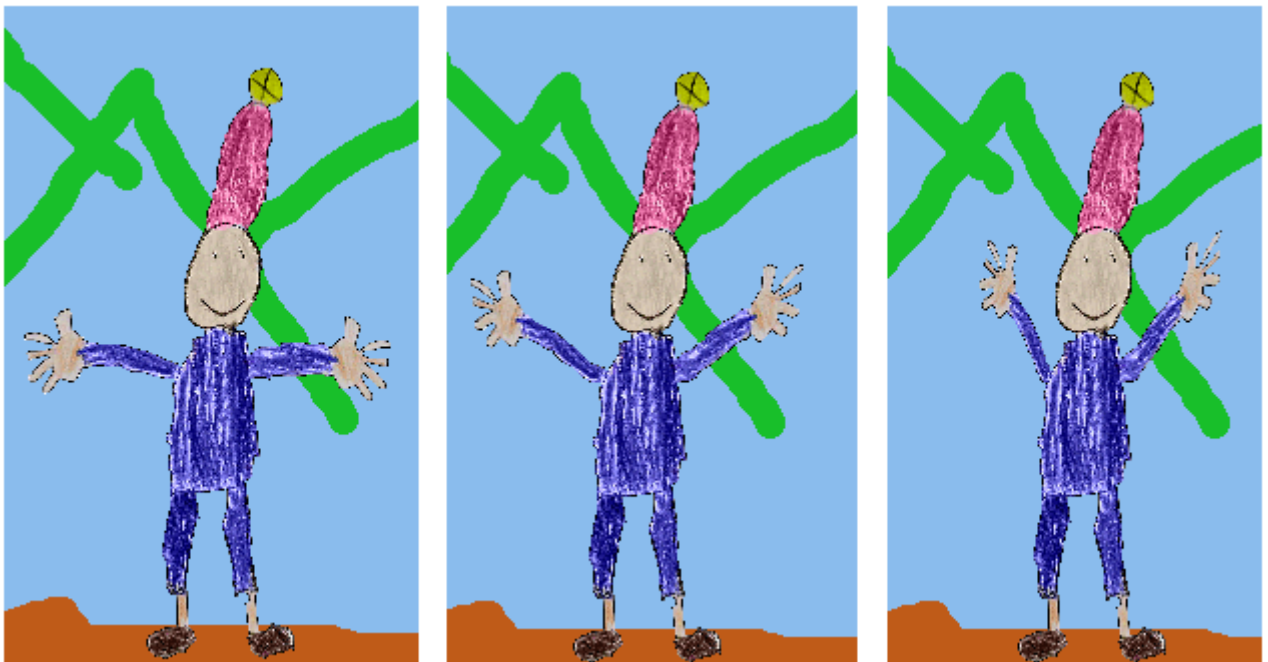
B) Szereplők mozgatása

Miközben végig lapozzuk a történetet, az egyes szereplőket saját elgondolásunk alapján különböző jelenetekbe helyezhetjük bele. A szereplők fölé visszük az egeret, lenyomva tartjuk a bal egér gombot és az egér mozgásával navigálva alakíthatjuk a képet.



C) Jobb gomb használata

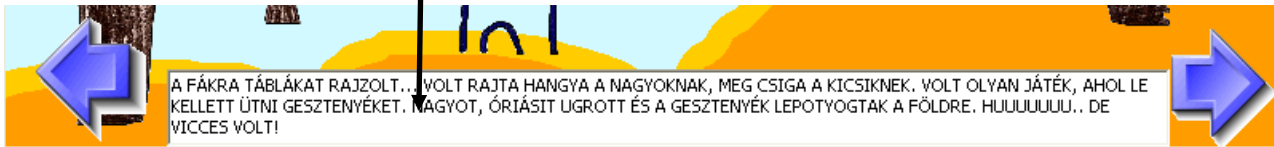
A szereplők egy részéhez hozzá van rendelve a szereplőt más helyzetben ábrázoló kép is. Ez általában a szereplők tükörképe, de néhány esetben mozgást bemutató folyamat. A szereplőkre kattintsunk az egér jobb gombjával, nézzük meg, mi történik.





D) Szövegek felolvasása

Ha a beírt szövegre rákattintunk, az Imagine Logo beépített szövegfelolvasó programja felolvassa a leírt karaktereket.



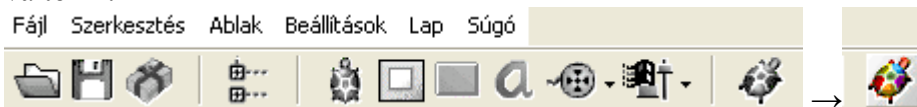
Amennyiben változtatni szeretnénk a szöveget, akkor a kitörölendő karakter elé állva nyomjuk meg a DEL gombot, vagy mögé állva a ← gombot. A szövegdoboz tetszőleges helyére, a már meglévő szöveg elé, mögé, közé vagy helyére írhatunk saját szövegeket.

E) Háttér módosítása

A szerkesztőben lehetőség van arra, hogy megváltoztassuk a lapok háttérét. Ezek tulajdonképpen rajzlapként viselkednek.

a. Beépített szerkesztő

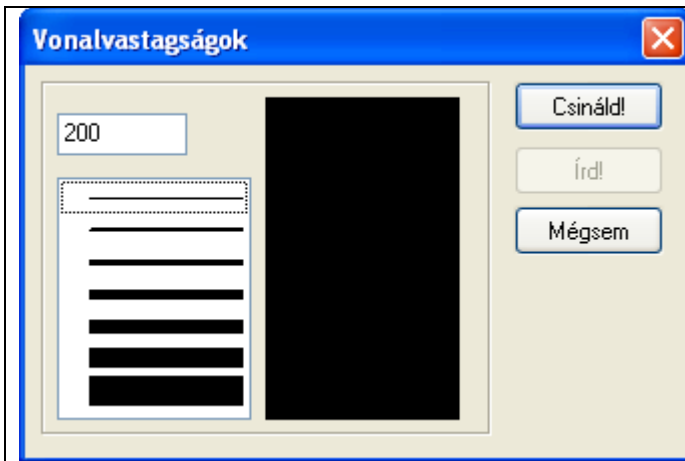
A menü (Fájl, Szerkesztés, Ablak...) alatti sorban található ikonok között az utóbbi kis teknősrre kattintva jelenik meg a rajzeszköztár. Amikor az egeret a teknős fölé visszük, akkor színessé változik.



A megfelelő eszköztár pedig



	Ceruza.
	Vonalrajzoló.
	Négyszögrajzoló. Bármely alakzat esetében, ha szabályos alakot szeretnénk készíteni, akkor a rajzolás ideje alatt tartjuk nyomva a SHIFT gombot.
	Eredetileg ez az ikon a panelen nincsen rajta, de amennyiben kétszer rákattintunk az előbbi ikonra (négyzögrajzoló), akkor átváltozik erre a kitöltött négyzögre.
	Ellipszis.
	Kitöltött ellipszis.
	Festékszóró.
	Radír. Ha rádirozni szeretnénk, akkor kattintsunk rá erre az ikonra, majd válasszuk ki a rádirozás méretét, amit a következő ikonnal tehetünk meg.
	A rajzok vonalának vastagságát állíthatjuk be ezen a 4-es skálán.
	A rajzok vonalvastagságát állíthatjuk be, de ezúttal egy sokkal bővebb skálán. A „200” helyére írhatjuk be a kívánt vonalvastagság számát.



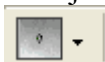
A gyerekek számára célszerű 5-10 vonalvastagságot megadni.



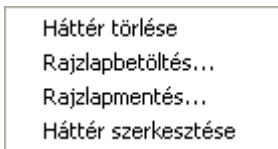
Fontos, hogy ebben a rajz szerkesztőben korábbi lépést visszavonni nem lehet! Ha már nagyobb bátorságot érzünk, akkor átléphetünk a következő háttérkészítő funkcióra.

b. Rajzlap betöltése

A Rajz eszköztáron az előbbi pontban tárgyalt ikonokon kívül még található még egy eszköz.

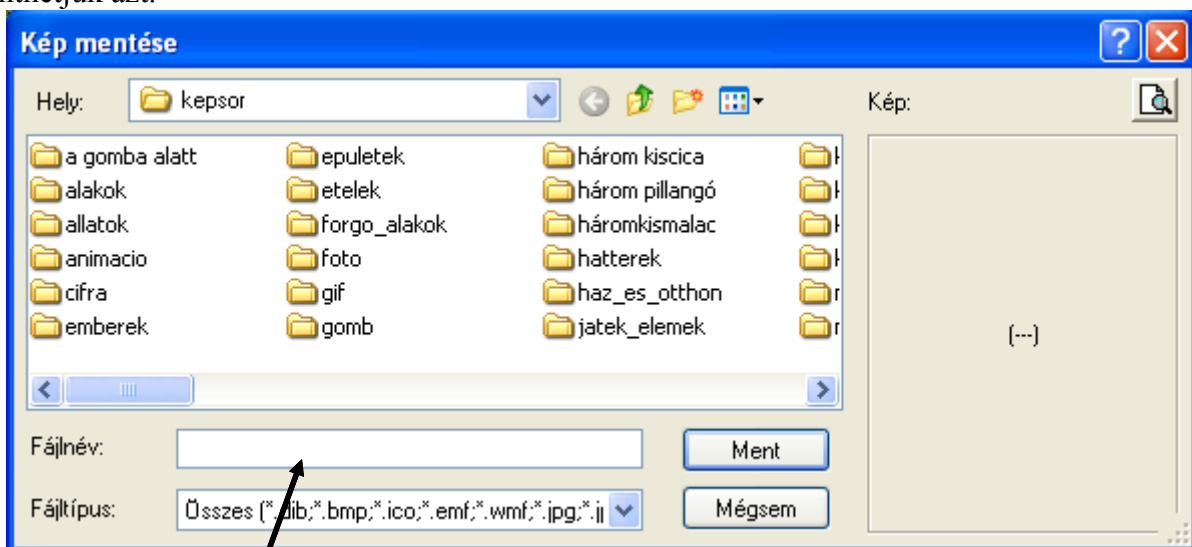


Erre kattintva a következő menü jelenik meg:



Ha új hátteret szeretnénk, akkor a **„Háttér törlése”** menüpontra kattintva megszabadulhatunk a régitől.

Ha megtetszett a háttér, amit megrajzoltunk, akkor a **„Rajzlapmentés...”**-re kattintva el is menthetjük azt.



Adjuk meg a Fájlnévét. A fájl típusa LGF lesz, ez az Imagine programcsomag saját két kiterjesztése, ezzel később még találkozni fogunk. Később ezt a „Rajzlapbetöltés” alatti menüponthan fogjuk megtalálni.



„**Rajzlapbetöltése**” pontra kattintva megnyílik az előbbi ablak, amelyben kiválaszthatjuk a korábban elkészített háttereinket vagy kész beépített háttereket is felhasználhatunk. Ezeket a „hatterek” mappában csoportokra bontva találjuk meg.

c. Logo Motion használata

A „**Háttér szerkesztése**” pontot választva átlépünk a Logo Motion programba. Ennek használatáról a leírás végén a LogoMotion használati útmutatóban olvashatunk.

A csoportmesék mappában kivételt képez a Cifra palota c. mese, amely már a következő kategóriába tartozik.

2. Az óvodában elkészített mesék, amelyek a gyerekek hangját is tartalmazzák.

(\Hangos mesék mappában találhatóak)

Élnek továbbra is az előbbi típusnál már tárgyalt funkciók.

- A) *Lapozás*
- B) *Szereplők mozgatása*
- C) *Jobb gomb használata*
- D) *Szövegek felolvasása*
- E) *Háttér módosítása*

A továbbiakban példaként a Sün csoport által készített Lókötő róka c. mese segítségével illusztrálom a lehetőségeket.

F) Hang meghallgatása



A történet lényeges mozzanatait a gyerekek rögzítették a meseszerkesztő segítségével, így ha a szereplőkre kattintunk az egér bal gombjával, akkor meghallgathatjuk a felvett párbeszédeit. A mesélő szerepébe a bal alsó sarokban található bagoly lépett.


G) Hang felvétele

Amennyiben szeretnénk mi magunk hangot rögzíteni, akkor a szoftver szükségletek részben említett programokon túl szükségünk van egy mikrofonra és egy három gombos egérre is. Az egér középső gombját (görgőt) nyomva tartva elindul a hangrögzítés, ezt a mikrofon megjelenése mutatja.



H) „Beállítólap”



A beállító oldal akkor ugrik elő, amikor a  ikonra kattintunk, majd ugyanezzel a gombbal lehet vissza térni is a szerkesztőbe. Ez a lap egyben a súgó is



? szöveg beszéd **A** **a**

szöveg Írjál mese szöveget!
beszéd Írjál párbeszédet!

Kapcsold ki/be a hangot!
A Átváltás kis/nagybetűre!
 Készíts újabb oldalakat!
 Töröld a rajzot!

> Lapozd az oldalakat!
< Lapozd az oldalakat!
 Rajzolj háttérképet!
 Mentsd el a munkádat!

Lapra kattintva szereplőt választhatsz - a panelen a szereplők szerkeszthetőek (Jobb gomb) és törölhetőek (közép gomb). **Esc** gombra eltűnik a szereplők panel.

Szereplőre kattintva

- jobb gombbal, képkockát válthatsz!
- középső gombbal, hangot vehetsz fel!
- bal gombbal, lejátszad a hangot!

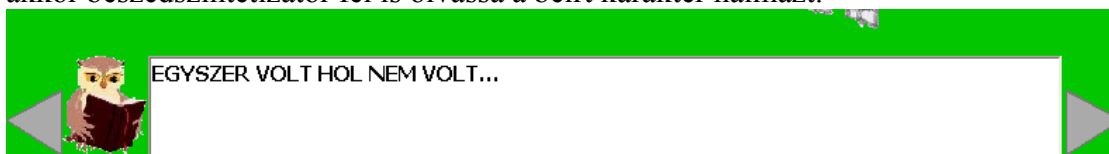
1) Történet szövege

szöveg Az elbeszélést tartalmazó szöveg megjelenítse. Ennek az ikonnak a hatására minden oldalon megjelenik a menüben egy új funkció. Lépünk vissza a szerkesztőbe és próbáljuk ki (?).

? szöveg A szöveg az egyes oldalakon is ki-, bekapcsolható, annak függvényében, hogy éppen van e rá szükség.

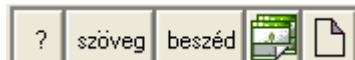


Az alsó sávban megjelenő szövegdobozba írhatjuk a kívánt szöveget. Ha a szövegre kattintunk, akkor beszédszintetizátor fel is olvassa a beírt karakter halmazt.



J) beszéd *Párbeszéd hozzáadása*

A beszéd bekapcsolásával az egyes oldalakon párbeszéd buborékokat készíthetünk. Lépünk is vissza a szerkesztőbe a ? megnyomásával.



Felkerült a beszéd a rajzlapok menüjére is. Kattintsunk rá:

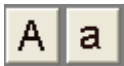


Ebbe akárcsak az előbbi szövegdobozba, írhatunk be szöveget. Majd a bal gombbal a párbeszéd-buborék szürke részére kattintva rákerül a rajzlapra. Éppúgy, mint a szereplők tetszőlegesen mozgathatók ezek a szövegbuborékok. Az egér jobb gombjával kattintva pedig beállíthatjuk, hogy a buborék melyik irányba nézzen.



Ha később mégsem szeretnénk megjeleníteni a szövegdobozokat, illetve a párbeszédikonokat, akkor a -re kattintva a Beállítás lapon egyszerűen kapcsoljuk ki.

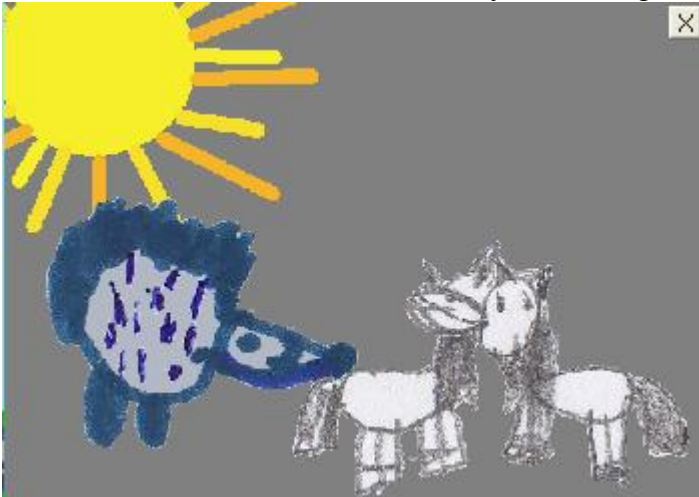
K) *Kisbetű-NAGYBETŰ*



A két ikon arra szolgál, hogy a beírt szövegeket teljes egészében kisbetűsre vagy nagybetűsre alakítsuk át.

L) *Szereplők elhelyezése a lapon*

A rajzlap tetszőleges pontjára kattintva előkerül a szereplőket tartalmazó panel. Ez egy alapjában véve szürke ablak, amin az előre elhelyezett szereplőket találjuk meg.



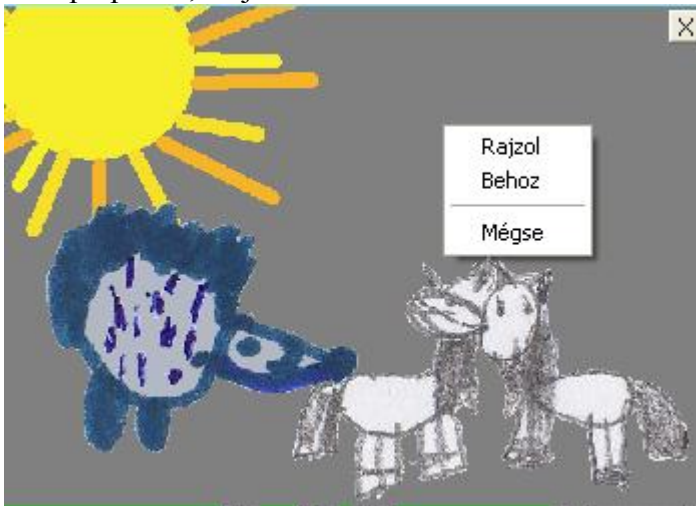
Bármely szereplőre kattintva az adott szereplő a rajzlapra kerül.

Amennyiben a szereplőpanelről mégsem szeretnénk képet beszúrni, akkor kattintsunk az X gombra és a panel bezáródik.

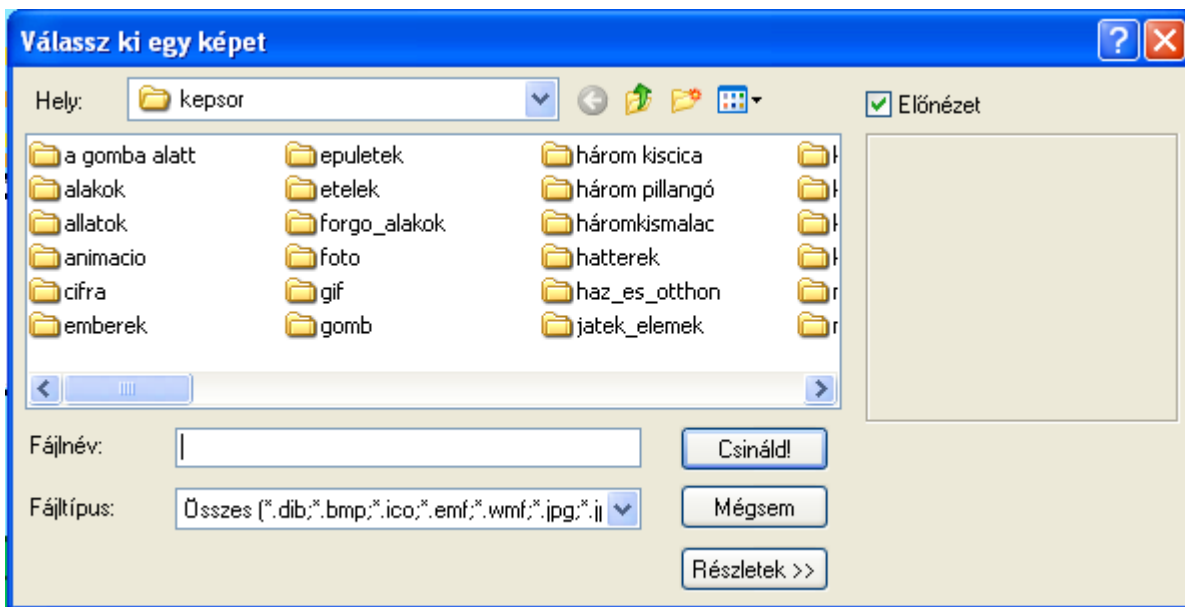


M) Új szereplő felvétele

Amennyiben új eddig a panelen sem szereplő figurát szeretnénk felvenni, akkor hívjuk elő a szereplőpanel, majd kattintsunk a szürke felületre.



A Behoz menüre kattintsunk! Ekkor előkerül a rajzolóprogram képeket tartalmazó mappája, itt kereshetünk a meglévő kategóriák között, de amennyiben saját két szeretnénk felhasználni a Hely: megadásával megkereshetjük azt.





N) Szereplő törlése a szereplőpanelről

Ha a panelen már túl sok szereplő gyűlt össze, akkor törölhetjük is a már feleslegessé vált alakokat, ha az egér középső gombjával rájuk, majd a Törlöm utasításra kattintunk.




O) Szereplő törlése a lapról



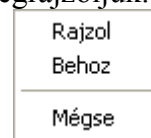
A rajzlapon már nem szükséges szereplőket a dobjuk bele a kukába.

P) Szereplő módosítása


A panelen lévő szereplők módosíthatóak, így ha azokat át szeretnénk alakítani, akkor kattintsunk rájuk az egér jobb gombjával. Ekkor átlépünk a LogoMotion képszerkesztő programba. Ennek használatát a mellékelt LogoMotion használati útmutató segítségével sajátíthatjuk el. Ha a szereplőt a kívánt formára hoztuk, akkor a jobb felső sarokban a  gombra kattintva kerülhetünk vissza a szereplő panelre.

Q) Szereplő megrajzolása

Új szereplőt úgy is készíthetünk, hogy a rajzszerkesztő programmal megrajzoljuk. Ehhez a



szereplőpanelt kell elővarázsolni, majd azon egér bal gombbal kattintani. A helyi menüből ezúttal válasszuk a Rajzol utasítást. Ekkor elkészül egy fehér négyzet. Ennek megszerkesztésére hasonló képpen van lehetőségünk, ha egér jobb gombbal kattintunk rá. Ekkor átlépünk a LogoMotion képszerkesztő programba. Ennek használatát a mellékelt LogoMotion használati útmutató segítségével sajátíthatjuk el. Ha a szereplőt a kívánt formára hoztuk, akkor a

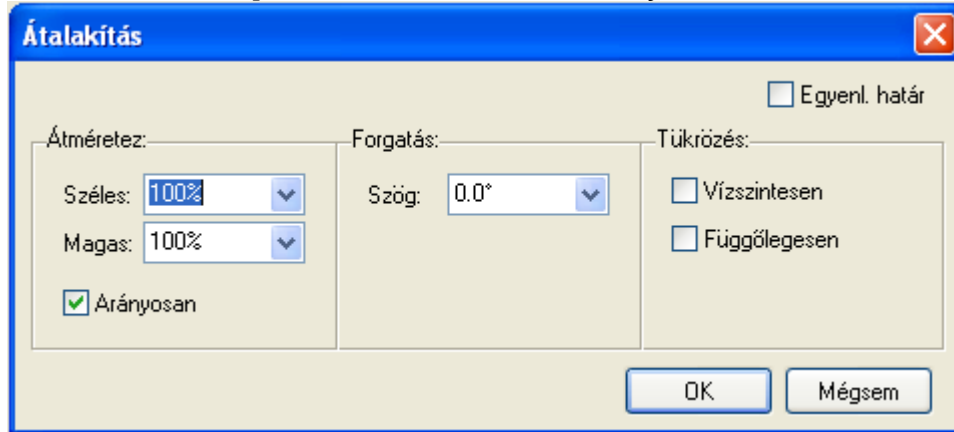
jobb felső sarokban a  gombra kattintva kerülhetünk vissza a szereplő panelre.



A szereplő megrajzolásának lépései:



- A *Rendező* → *Átalakítás* parancsra kattintva méretezhetjük. Ekkor a következő ablak jelenik meg:

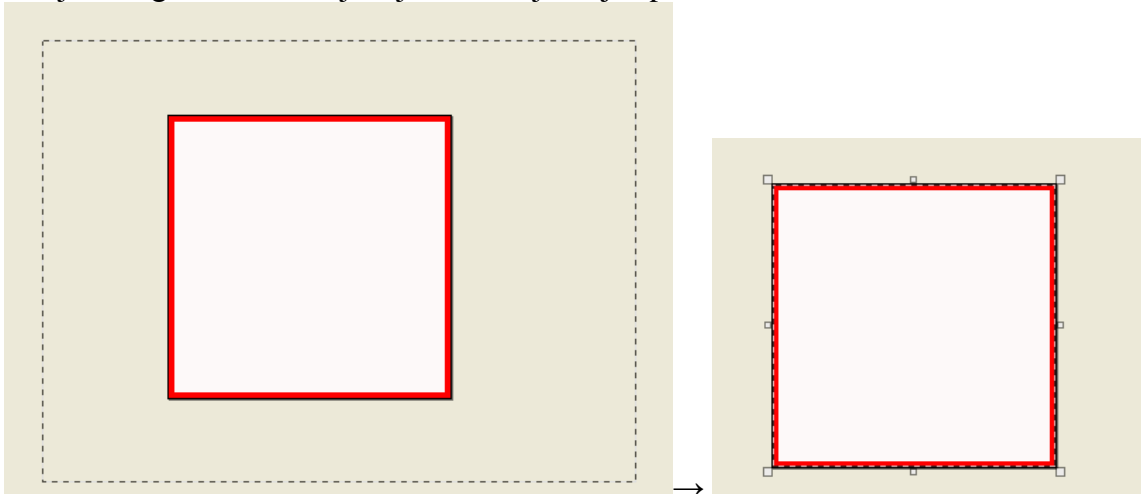


meg:

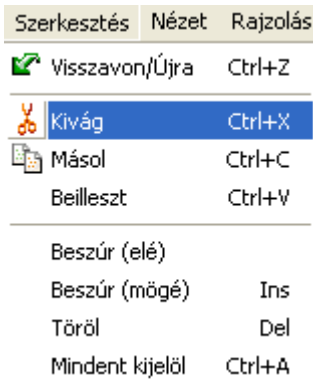
A szélességet, magasságot megadhatjuk arányosan (ekkor továbbra is négyzetet kapunk), de az oldalarányok megtartása nélkül is, ehhez vegyük ki a zöld pipát az Arányos megjelölés mellől.

- *A háttér törlése*

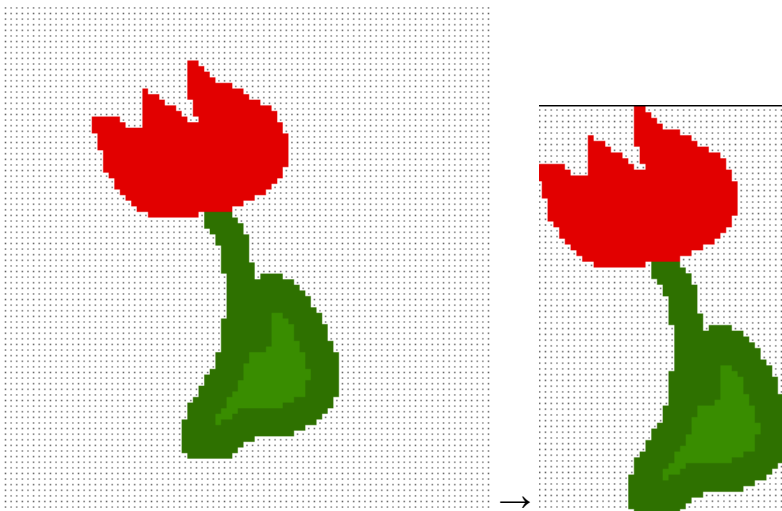
A kijelölés gombbal  jelöljük ki a teljes rajzlapunkat.



A Szerkesztés menü → Kivág parancsával tisztíthatjuk meg a hátteret.



- *Készítsük el a szereplő rajzát (ehhez a LogoMotion használati útmutatójában kapunk segítséget).*
- *Vágjuk le a felesleges (üresen maradt részeket)*

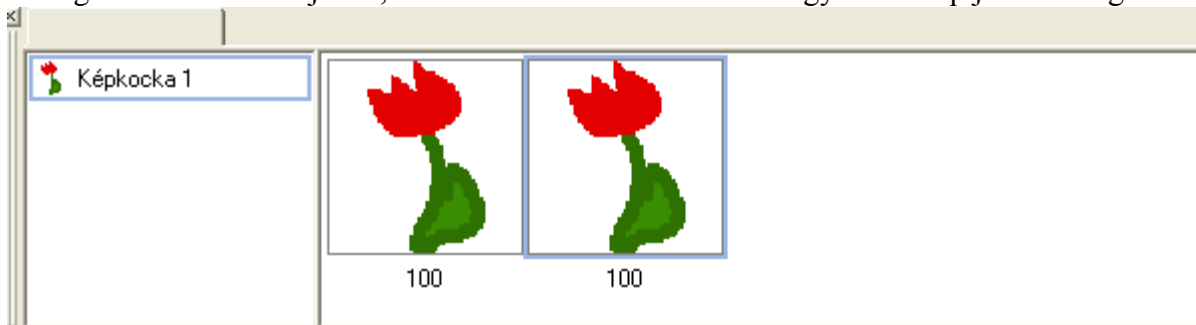


- *Állítsuk be, hogy az alakzatunk megfordítható legyen*
Ehhez először le kell másolnunk az elkészített rajzot.

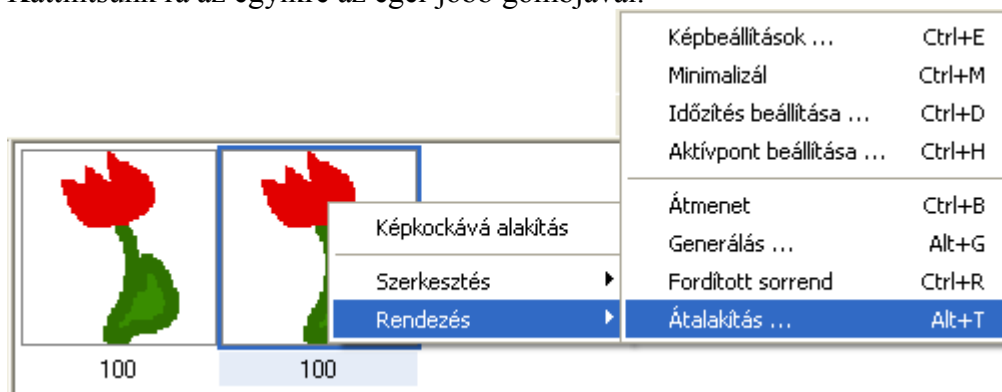
Szerkesztés	Nézet	Rajzolás
Visszavon/Újra		Ctrl+Z
Kivág		Ctrl+X
Másol		Ctrl+C
Beilleszt		Ctrl+V
Beszúr (elé)		
Beszúr (mögé)		Ins
Töröl		Del
Mindent kijelöl		Ctrl+A

A Szerkesztés menü Másol, majd Beilleszt parancsát válasszuk ki.

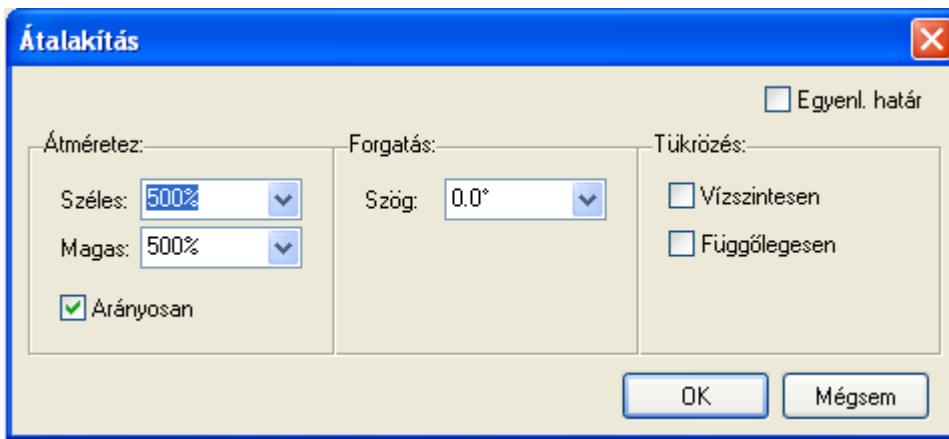
A LogoMotion alsó sávjában, a Rendező ablakban ekkor két egyforma kép jelenik meg.



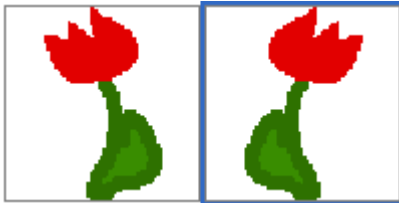
Kattintsunk rá az egyikre az egér jobb gombjával.



A Rendezés majd azon belül az Átalakítás menüre kattintsunk.




Pipáljuk be a Vízszintesen szöveg előtti jelölőkockát.



Kattintsunk az Ok gombra.

- *Lépünk vissza a szereplőpanelre*

A jobb felső sarokban a  gombra kattintva juthatunk vissza a meseszerkesztőbe. Visszalépéskor a szereplőpanelen találjuk magunkat.

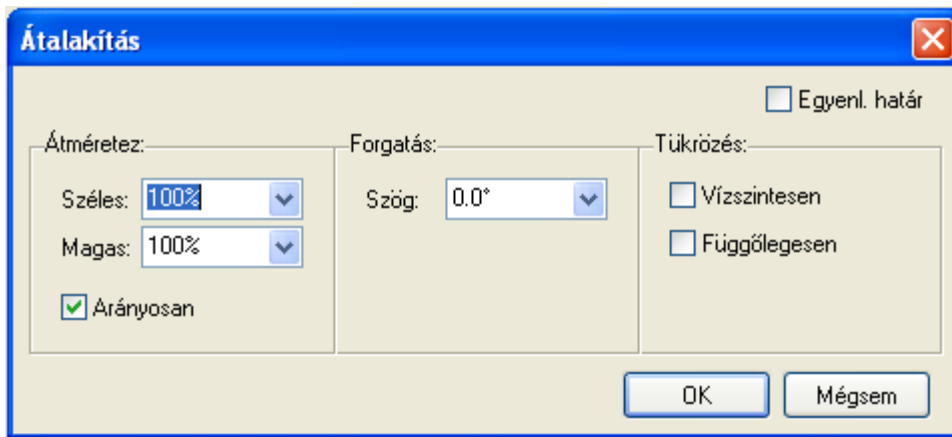


- *Szűrjük be a szereplőt*
Kattintsunk rá az elkészített szereplőre.

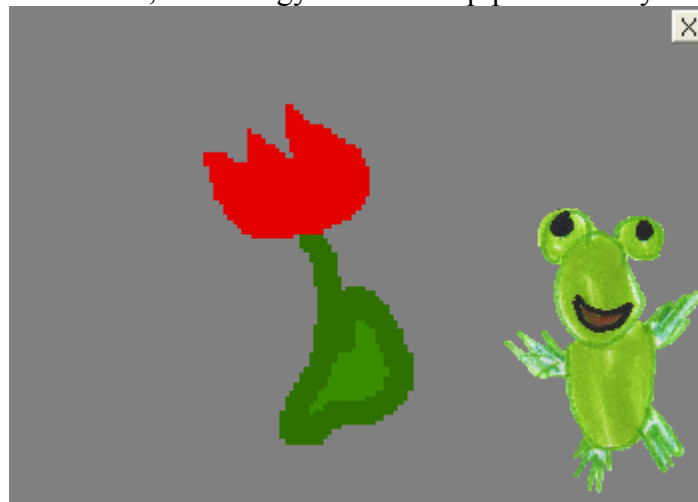
- *Túl nagy lett a szereplőm!*

Hívjuk elő a szereplőpanelt, kattintsunk jobb gombbal a méretezni kívánt szereplőre.

- *A Rendező → Átalakítás parancsra kattintva méretezhetjük. Ekkor a következő ablak jelenik meg:*



A szélességet, magasságot megadhatjuk arányosan (ekkor továbbra is négyzetet kapunk), de az oldalarányok megtartása nélkül is, ehhez vegyük ki a zöld pipát az Arányos megjelölés mellől.



Ugyanezekkel a funkciókkal rendelkeznek a hangot még nem tartalmazó kész mesék is.


3. Előkészített mesék

(:\Szeleplőpaneles)

Ha megbarátkoztunk a szerkesztővel, akkor már saját magunk is készítünk meséket. Ehhez szolgálnak segítségként az előkészített mesék.

A kiválasztott mese mappáját másoljuk le a c:\meghajtóra. Nevezzük át a lemásolt mappát. A mappába lépve a mese.imp fájlra kattintva indíthatjuk el a mesét. Az előző verziókkal ellentétben ez a mese csak egyetlen oldalból áll. A lapra kattintva előhívhatjuk a szereplő panel és el is kezdhetjük a mese szerkesztését. Minden eddig említett funkciót továbbra is felhasználhatunk. Egyetlen új fontos lépést kell elsajátítanunk, az új lap beillesztését.



menüsorból a  ikonnal szűrhatunk be új lapot. Az új lapon az előző oldalon létrehozott szereplőpanellel dolgozhatunk tovább.

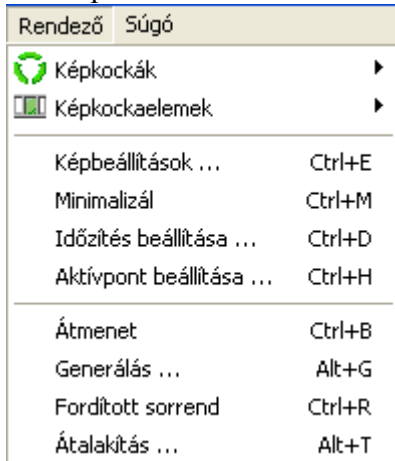


Saját mese létrehozása

Képek előkészítése

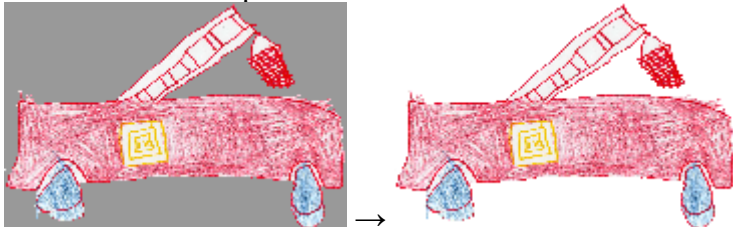
A papíron megrajzolt képeket bescenneljük és elmentjük. A képeket a LogoMotion programmal nyissuk.

A képek ekkor általában túl nagyon, figyeljünk majd a képméretezésre. Ideális képméret a 100 körüli pixel. Ezt a Rendező → Képbéállítások menüpontban ellenőrizhetjük.

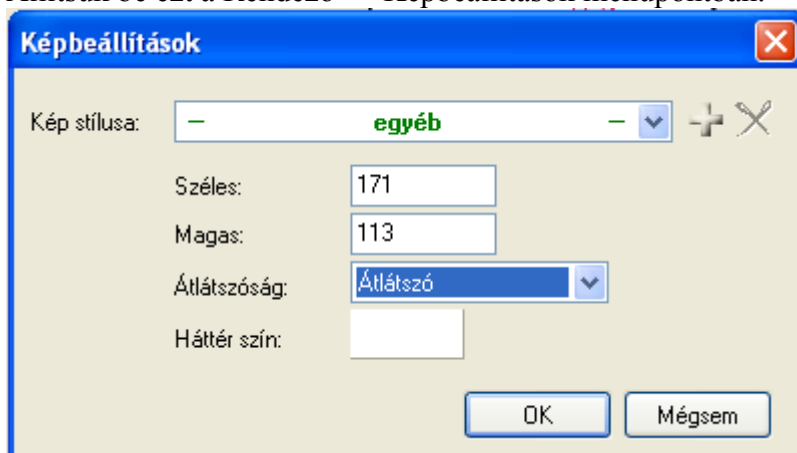


Amennyiben a képünk ennél sokkal nagyobb, akkor az Átalakítás menüben változtathatunk a képméreteken, a százalék vagy képpontok megadásával.

A beillesztendő képnek átlátszó hátterűnek kell lennie.

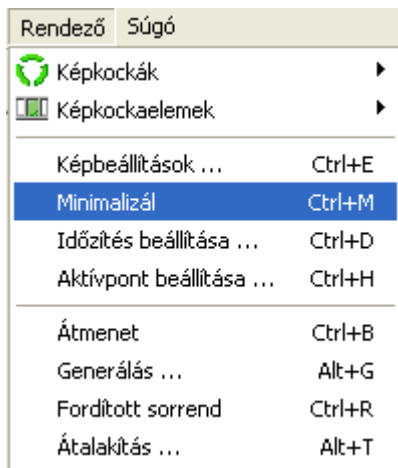


Állítsuk be ezt a Rendező → Képbéállítások menüpontban.



Ezek után a kép felesleges részeit kiradírozhatjuk a radír funkcióval.

Ha már csak a számunkra fontos részek vannak rajta a képen, akkor töröljük le az átlátszó részeket a Rendező→Minimalizál paranccsal.



Ha a fehér háttéren nem látjuk jól a kiradírozott részeket, akkor a Rendező→Képbeállítások menüben állítsuk át a háttérszint ideiglenesen egy tetszőleges színre. Ekkor, amit radírozunk az ezt a beállított szint fogja felvenni. Ha befejeztük a Radírozást, akkor állítsuk vissza a háttérszint fehérre. Minimalizáljunk.

A kész képet mentjük el.

Meseszerkesztése

Bármely előre elkészített egylapos mesével dolgozhatunk. A kiválasztott mese mappáját másoljuk le a c:\meghajtóra. Nevezzük át a lemásolt mappát. A mappába lépve a mese.imp fájlra kattintva indíthatjuk el a mesét. A szereplőpanelt hívjuk elő, s az már megtanult módon töröljük le a szereplőket, amelyekre nincs szükségünk. A szerelőpanelen kattintva a Behoz utasítással tölthetünk be új képet, a Rajzol utasítással pedig készíthetünk saját rajzot.

Jó munkát és jó szórakozást kívánunk a szerkesztő használatához!








Melléklet - LogoMotion használati útmutató

A Meseszerkesztő használatához nincs szükség a LogoMotion használati útmutatójának teljes feldolgozására, a használathoz elegendő a kérdéses részek áttekintése.

A program elindítása



A LogoMotiont a  ikonra kattintva indíthatjuk el.

A  →  →  →  menüre kattintva is elindíthatunk a képszerkesztőt.

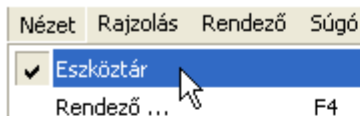
A mesék szerkesztése közben is átkerülhetünk a LogoMotion képszerkesztőbe.

A program elindítása előtt célszerű a CD megtalálható oktató videót megtekinteni. Oktatófilm.wma.

A Logomotion felülete

A Logomotion program elindítása után egy olyan képernyőt látsz, amely több részre van felosztva. Ez tartalmaz egy rajzterületet (fehér lapot), amelyen elkészítheted a rajzodat, egy menüsort, egy eszköztárat, jobb oldalon pedig a különböző rajzolóeszközöket találod.















Menüpont



Az eszköztár



Az ikonok leírása

	Megnyitás (F3)		A kijelölt képkockaelem törlése
	Kép mentése (F2)		Képbeállítások
	Új képkockaelem beszúrása a kijelölt képkockaelem elé		Kép minimalizálása
	Előző képkockaelem		Aktívpont
	Animáció (F9)		Rendező (F4)
	Következő képkockaelem		Rajzolóeszközök (F5)
	Új képkockaelem beszúrása a kijelölt képkockaelem mögé		Nagyítási beállítások (F6)



Az eszköztár

Ikon

Menüpont

- Nézet
- ✓ Eszköztár
- Rendező ... F4
- ✓ Rajzolóeszközök ... F5
- ✓ Nagyrási beállítások ... F6

Rajzolóeszközök

Ikonok leírása

	Egyenes határvonal Be/Ki		Új kijelölés
	Nagyítás Be/Ki		Áltetsző lépkockaelem Be/Ki
	Szabadkézi rajz / Rajzolás pontokkal		Ellipszis / Töltött ellipszis
	Görbe / Zárt görbe / Költött görbe		Költ / Sánt cseréi
	Vonal		Téglalap / Költött téglalap
	Sokszög / Zárt sokszög / Költött sokszög		Szöveg
	Szöveg		
	Kisméretű eset		Nagyméretű eset
	Egyéb esetsméret		Kerek / Szögletes eset
	Festékszűrő		Más alak
Fájl	Rajzolóeszközök		Visszaon / Újra
	Törles		Szín kiválasztása
	Színpaletta		

Az eszköztár lehetővé teszi, hogy a gyakran használt funkciókat egyszerűen elérhesd. Az itt megjelenő funkciókat más módon, például a menürendszer használatával, vagy gyorsbillentyűk segítségével is elérheted. A gyorsbillentyűk lehetővé teszik, hogy az adott funkciót billentyűk lenyomásával közvetlenül elérhesd. A gyorsbillentyűket a menüpontok neve után, illetve az ikon fölött megjelenő szövegekben kerek zárójelek között találod.

Például a kép megnyitása funkciót a Fájll menü Megnyit... menüpontjával is kiválaszthatod, de használhatod az eszköztár Megnyitás ikonját, vagy az F3 funkcióbillentyűt! Ezek után megjelenik a Megnyit dialógusablak, amelyben kiválaszthatod azt a képet, amelyet be szeretnél tölteni. Próbaképpen nyisd meg a háttérkép mappá szabadban nevű mappájában található vizpart2 nevű képet!



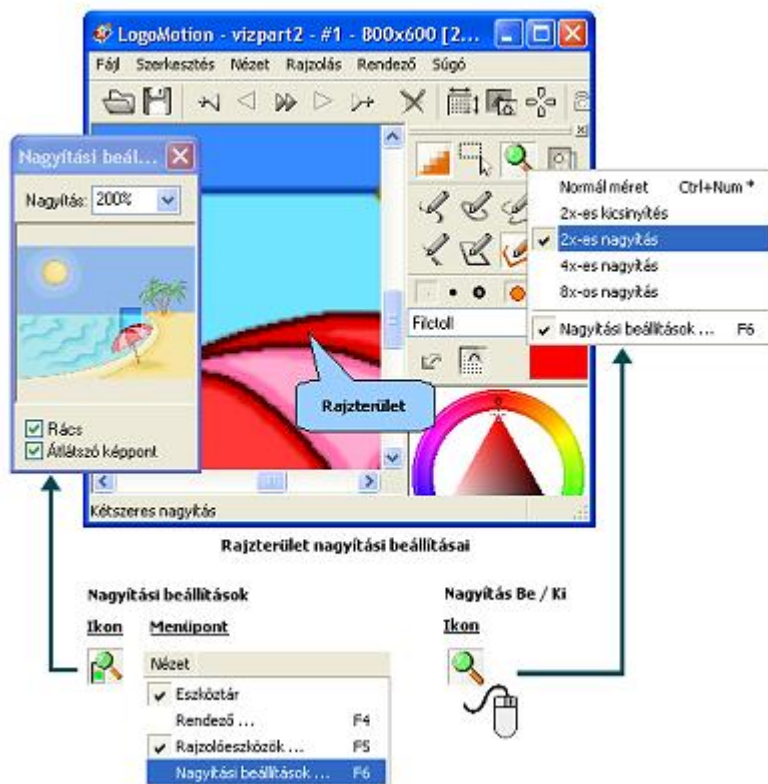
A rajzóeszközök

A rajzóeszközöket a rajzóeszköz panel segítségével, illetve a menüsor Rajzolás menüpontján keresztül érheted el. A rajzóeszközök panelt úgy tudod megjeleníteni, hogy az eszköztár Rajzóeszközök ikonjára kattintasz, vagy megnyomod az F5 billentyűt. De használhatod a Nézet menüpont Rajzóeszközök almenüpontját is.

A rajzóeszközök között találsz olyat, amelynél más-más funkciót tudsz elérni, ha többször rákattintasz. Például az egyik ikonnal ellipszist tudsz rajzolni, de ha még egyszer rákattintasz az ikonra, kitöltött ellipszist is készíthetsz.

Fontos tudnod, hogy bármelyik rajzóeszközt is próbáld ki, az utolsó műveletet (pl. rajzolás, festés) visszavonhatod a Visszavon/ Újra ikon használatával. Ha a teljes lapot le szeretnéd törölni, akkor használd a Törlés ikont.

A menüsor



A menüsor a képernyő felső részén található. Ez a Fáj, Szerkesztés, Nézet, Rajzolás, Rendező és Súgó menüket tartalmazza. A menük mindegyike további választási lehetőségeket, illetve almenüket tartalmaz.



A rajzterület

A rajzterületen belül tudod létrehozni vagy megváltoztatni a képet rajzolással, színezéssel, grafika másolásával / kivágásával / beillesztésével, területek kitöltésével, szöveg írásával. Ha betöltesz egy képet, akkor a kép ezen a rajzterületen jelenik meg.

A rajzterületet kicsinyíteni és nagyítani is tudod, hogy egy képet teljes egészében láthass, vagy éppen egy részletét tudd megnézni. A nagyítás mértékét úgy tudod beállítani, hogy kiválasztod a Nézet / Nagyítási beállítások menüpontot, és a megjelenő ablakban kiválasztod, vagy beírod a nagyítás mértékét. Egy másik lehetőség, hogy az Eszköztár Nagyítás Be / Ki ikonján állva a jobb egérgombot megnyomod, és kiválasztod a nagyítás mértékét.

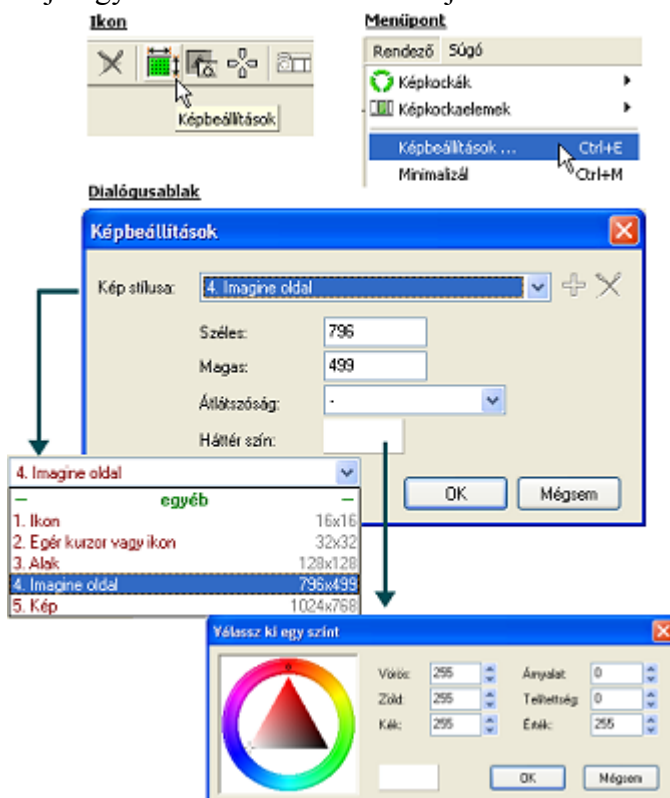
A képek tulajdonságai

Ha egy rajzot szeretnél készíteni, fontos lehet, hogy az milyen méretű, és mi a háttérszíne. Ezeket a tulajdonságokat úgy tudod beállítani, hogy az eszköztár Képbeállítások ikonjára kattintasz, vagy kiválasztod a Rendező / Képbeállítások menüpontot.

A megjelenő dialógusablakban kiválaszthatod a Kép stílusát. Ezek olyan stílusok, amelyeket az Imagine (és más) környezetben is gyakran használunk (ikon, egér kurzor vagy ikon, alak, Imagine oldal, kép).

Ha Te más méretű képet akarsz létrehozni, beállíthatod a kép szélességét és magasságát, amelyet képpontokban kell megadnod. Szintén megadhatod a kép háttérszínét is, csak rá kell kattintanod a Háttér szín szöveg melletti téglalagra, amely alapesetben fehér színű. Ekkor egy olyan ablak jelenik meg, amelyben megadhatod a háttérszínt. Csak kattints a körben látható szín valamelyikére, majd a háromszögben válaszd ki a Neked tetsző színárnyalatot.

Ugyanezt a színkiválasztási módot megtalálod majd a képernyőn a rajzolóeszközök panelen is. Ott majd ugyanezzel az eszközzel a rajzolószínt választhatod ki.

















A rajzóeszközök leírása

Szabadkézi rajz / Rajzolás pontokkal

A szabadkézi rajzeszközt használva (kör és négyzet alakú) „pontokat” rajzolhatsz, ha egyszer kattintasz a bal egérgombbal. Ha az egeret a bal egérgomb nyomva tartása mellett folyamatosan vonszolod, akkor a beállított ecsetmérettel és alakkal tudsz rajzolni. Ha még egyszer rákattintasz a szabadkézi rajz ikonra, akkor a Rajzolás pontokkal eszköz lesz az aktív. Ezzel szaggatott vonalat tudsz rajzolni, de ennek csak akkor látod a hatását, ha kisméretű ecsetet használasz.













Szabadkézi rajz / Rajzolás pontokkal		
Eszköz	Módszer	Eredmény
 Szabadkézi rajz	<ul style="list-style-type: none"> ● Kerek alak ■ Nagy méret Kattintgatás az egérrel	
 Szabadkézi rajz	<ul style="list-style-type: none"> ■ Négyzet alak ■ Nagy méret Kattintgatás az egérrel	
 Szabadkézi rajz	<ul style="list-style-type: none"> ● Kerek alak Ecset méret: <input type="text" value="10"/> Rajzolás az egérrel	
 Szabadkézi rajz	<ul style="list-style-type: none"> ■ Négyzet alak Ecset méret: <input type="text" value="10"/> Rajzolás az egérrel	
 Szabadkézi rajz	<ul style="list-style-type: none"> ● Kis méret Rajzolás az egérrel	
 Rajzolás pontokkal	<ul style="list-style-type: none"> ● Kis méret Rajzolás az egérrel	



Ellipszis / Töltött ellipszis

Az Ellipszis eszközzel kört, illetve ellipszis alakot tudsz rajzolni. Tartsd nyomva a bal egérgombot, és rajzold meg a megfelelő méretű ellipszist, vagy kört. Ha még egyszer rákattintasz az eszközre, akkor a Töltött ellipszis eszköz lesz aktív, amivel kitöltött ellipszist és kört tudsz rajzolni. Ha a rajzolás során a SHIFT billentyűt is nyomva tartod, akkor csak kört tudsz rajzolni, ellipszist nem. Ha pedig a CTRL gombot tartod nyomva, akkor az a pont, amelynél a kör rajzolását elkezdted, a kör középpontja lesz.



Eszköz	Módszer	Eredmény
 Ellipszis	<ul style="list-style-type: none"> ● Kerek alak ● Nagy méret Rajzolás az egérrel	
 Töltött ellipszis	<ul style="list-style-type: none"> ● Kerek alak ● Nagy méret Rajzolás az egérrel	
 Ellipszis	<ul style="list-style-type: none"> ● Kerek alak Ecset méret: 10 <input type="text" value="10"/> Rajzolás az egérrel	
 Töltött ellipszis	<ul style="list-style-type: none">  Festékszóró Festékszóró int.: 10% <input type="text" value="10%"/> <ul style="list-style-type: none"> ● Nagy méret Rajzolás az egérrel	
 Ellipszis	<ul style="list-style-type: none">  Festékszóró Ecset méret: 25 <input type="text" value="25"/> Festékszóró int.: 50% <input type="text" value="50%"/> Rajzolás az egérrel	


Görbe / Zárt görbe / Kitöltött görbe

A Görbe ikon kiválasztása után egérekattintásokkal adhatod meg a görbe pontjait. Ha végeztél, kattints duplán a bal egérgombbal! Ekkor megjelenik a görbe a beállított ecsettulajdonságok szerint. Ha még egyszer rákattintasz az ikonra, akkor a Zárt görbe eszközt tudod használni. Ez abban különbözik a Görbétől, hogy a görbe kezdő- és végpontja össze lesz kötve. Ha még egyszer rákattintasz az eszközre, akkor a Kitöltött görbe eszközt tudod használni, amely a korábban



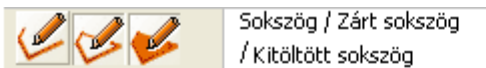
kiválasztott színnel tölti ki a görbe által meghatározott területet



Eszköz	Módszer	Eredmény
 Görbe	<ul style="list-style-type: none"> ● Kerek alak ● Nagy méret Kattintgatás az egér bal gombjával	
 Zárt görbe	<ul style="list-style-type: none"> ● Kerek alak ● Nagy méret Kattintgatás az egér bal gombjával	
 Kitöltött görbe	<ul style="list-style-type: none"> ● Kerek alak ● Nagy méret Kattintgatás az egér bal gombjával	

Sokszög / Zárt sokszög / Kitöltött sokszög

A Sokszög ikon kiválasztása után egérekattintásokkal adhatod meg a sokszög pontjait. Ha végeztél, kattints duplán a bal egérgombbal! Ekkor megjelenik a sokszög a beállított ecsettulajdonságok szerint. Ha még egyszer rákattintasz az ikonra, akkor a Zárt sokszög eszközt tudod használni. Ez abban különbözik a Sokszögtől, hogy a sokszög kezdő- és végpontja össze lesz kötve. Ha még egyszer rákattintasz az eszközre, akkor a Kitöltött sokszög eszközt tudod használni, amely a korábban kiválasztott színnel tölti ki a sokszög belsejét.















Eszköz	Módszer	Eredmény
 Sokszög	<ul style="list-style-type: none"> ● Kerek alak ● Nagy méret Kattintgatás az egér bal gombjával	
 Zárt sokszög	<ul style="list-style-type: none"> ● Kerek alak ● Nagy méret Kattintgatás az egér bal gombjával	
 Kitöltött sokszög	<ul style="list-style-type: none"> ● Kerek alak ● Nagy méret Kattintgatás az egér bal gombjával	



Téglalap / Kitöltött téglalap

A Téglalap eszközzel négyzetet, illetve téglalapot tudsz rajzolni. Tartsd nyomva a bal egérgombot, és rajzold meg a megfelelő méretű téglalapot, vagy négyzetet. Ha még egyszer rákattintasz az eszközre, akkor a Kitöltött téglalap eszköz lesz aktív, amivel kitöltött téglalapot és négyzetet tudsz rajzolni. Ha a rajzolás során a SHIFT billentyűt is nyomva tartod, akkor csak négyzetet tudsz rajzolni, téglalapot nem. Ha pedig a CTRL gombot tartod nyomva, akkor az a pont, amelynél a négyzet rajzolását elkezdted, a négyzet középpontja lesz.



Eszköz	Módszer	Eredmény
 Téglalap	<ul style="list-style-type: none"> ● Kerek alak ● Nagy méret Rajzolás az egérrel	
 Kitöltött téglalap	<ul style="list-style-type: none"> ● Kerek alak ● Nagy méret Rajzolás az egérrel	
 Téglalap	<ul style="list-style-type: none"> ● Kerek alak Ecset méret: 10 <input type="text"/> Rajzolás az egérrel	
 Kitöltött téglalap	<ul style="list-style-type: none">  Festékszóró Festékszóró int.: 10% <input type="text"/> <ul style="list-style-type: none"> ● Nagy méret Rajzolás az egérrel	
 Téglalap	<ul style="list-style-type: none">  Festékszóró Ecset méret: 25 <input type="text"/> Festékszóró int.: 50% <input type="text"/> Rajzolás az egérrel	














Vonal

A vonal eszközzel egyszerű vonalakat tudsz rajzolni. Kattints a lapra a bal egérgombbal oda, ahonnan a vonalat rajzolni szeretnéd, és az egér gombjának nyomva tartása mellett rajzold meg a megfelelő hosszúságú vonalat!




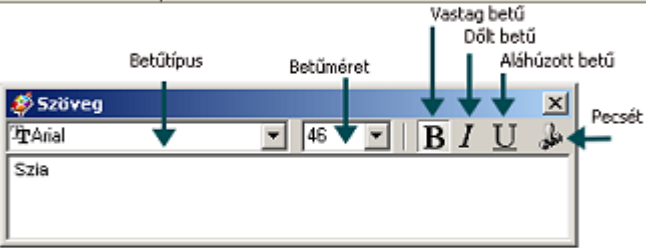
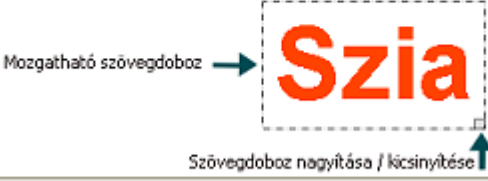

Vonal

<u>Eszköz</u>	<u>Módszer</u>	<u>Eredmény</u>
 Vonal	<ul style="list-style-type: none"> Kerek alak Nagy méret Kattintás és egérvonzolás	
 Vonal	<ul style="list-style-type: none"> Négyzet alak Nagy méret Kattintás és egérvonzolás	
 Vonal	 Festékszóró Ecset méret: <input type="text" value="10"/> Festékszóró int.: <input type="text" value="50%"/> Kattintás és egérvonzolás	



Szöveg

A Szöveg eszközzel egy tetszőleges szöveget tudsz elhelyezni a lapon. Az ikonra kattintás után megjelenik a szöveg ablak, ahova begépelheted a szöveget, és megadhatod a betűtípust (például Arial) és betűméretet (például 46), és azt hogy a szöveg vastag-, dőlt-, vagy aláhúzott legyen. A begévelt szöveg egy mozgatható szövegdobozban jelenik meg, amelyet akár át is méretezhetsz, ha a jobb alsó sarkát megragadod. Ha a szövegdoboz tartalmáról egy lenyomatot akarsz készíteni, akkor nyomd meg a pecsét ikont. Az ablakot úgy tudod bezárni, hogy a jobb felső sarkában lévő x jelre kattintasz. Vigyázz, ha már a pecsét ikon megnyomásával, vagy az ablak bezárásával elhelyezted a képet a lapon, azt már nem fogod tudni elmozgatni.







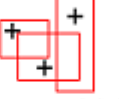









Eszköz	Módszer
 Szöveg	Szöveg begépelése a szöveg ablakba Szöveg tulajdonságainak beállítása (szín, betűtípus, betűméret) Szövegdoboz helyére mozgatása Szöveg ablak bezárása
 	
Eredmény 	



Kitöltés

A Kitöltés eszközzel ki tudsz festeni egy adott területet. Először ki kell választanod a neked tetsző színt a rajzolóeszközök panelen, majd a kép megfelelő helyére kell kattintanod a bal egérgombbal. Ekkor a program a kiválasztott színnel kitölti a területet addig, míg nem talál egy határoló vonalat.

Ha még egyszer rákattintasz Kitöltés ikonra, akkor a Színcserélő eszközt tudod használni. Ez úgy működik, hogy kicseréli azt a színű területet, amire kattintottál, olyan színűre, amit előzőleg kiválasztottál.

Kitölt / Színcserél			
Eszköz	Módszer	Eredeti ábra	Eredmény
 Kitölt	Szín kiválasztása  Kattintás a lap egy pontjára	 Kattintás helye	
 Kitölt	Szín kiválasztása  Kattintás a lap egy pontjára	 Kattintás helye	
 Színcserél	Szín kiválasztása  Kattintás a lap egy pontjára	 Kattintás helye	
 Színcserél	Szín kiválasztása  Kattintás a lap egy pontjára	 Kattintás helye	

Hogy kipróbálhasd a Rajzolóeszközöket, készíts egy új képet (Fájl / Új menüpont) és a képbeállítások ablakban válaszd ki az Imagine oldal stílust. Így egy 796 képpont széles és 499 képpont magas, teljesen üres képet kapsz.

A rajzolóeszközök (például szabadkézi rajz, ellipszis) kipróbálása előtt jó ha tudod, hogy a rajzolóecset méretét és alakját hogyan tudod beállítani, hiszen ez befolyásolja, hogy milyen vastagságú és alakú vonalat húzol.

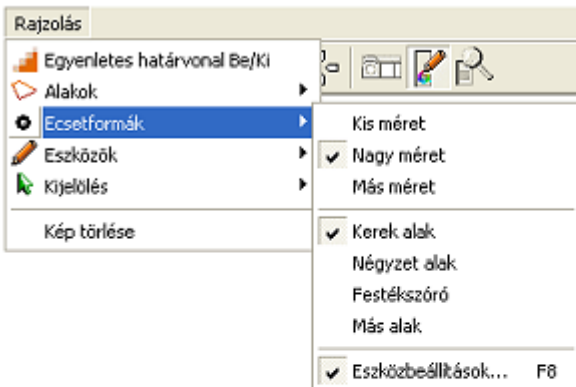
A rajzolóeszközök panelen találod azokat az ikonokat, amelyekkel az ecset méretét, alakját tudod beállítani, de ugyanezeket a funkciókat a Rajzolás/ Ecsetformák menüpontból is el tudod érni.

Azonban arra is lehetőség van, hogy egy külön panelen állítsd be az eszköz tulajdonságait, például az ecset méretét. Ezt a panelt úgy tudod megjeleníteni, hogy a Nézet menüből kiválasztod az Eszközbeállítások menüpontot.

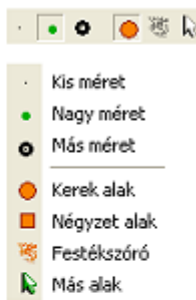


Ecsetformák beállítása

Menüpont

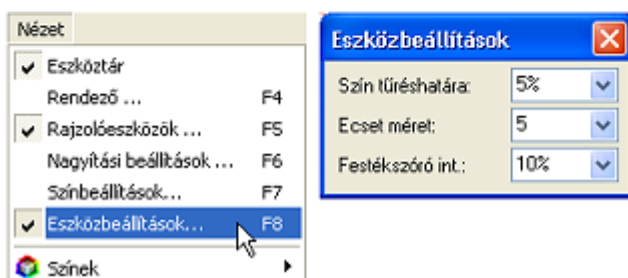


Ikon



Eszközbeállítások

Menüpont



A színek kiválasztásának lehetőségei

Azt a színt, amellyel rajzolni szeretnél, többféle modell segítségével is kiválaszthatod. Ehhez a Nézet / Színek menüből kell kiválasztanod a Neked tetsző modellt. Ugyanezt a menüt úgy is előhívhatod, ha a jobb egérgombbal kattintasz a Rajzolóeszközök ablak alján látható színmodellre. A megjelenő menüben a következő színmodellek közül választhatsz: HSV modell, RGB modell, Paletta, illetve egyszerűen kiválaszthatod a korábban használt színek egyikét.

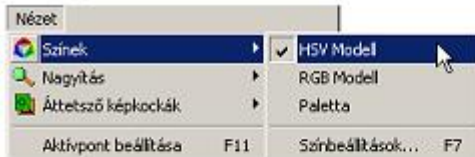
A rajzlapon szereplő színt úgy is kiválaszthatod, hogy a Szín kiválasztása téglalapra kattintasz, majd a rajz felett arra a színre viszed az egeret, amelyet ki szeretnél választani, és megnyomod a bal egérgombot. A szín kiválasztása téglalap színe jelzi, hogy mi az aktuálisan kiválasztott rajzolószín.

A HSV modellt úgy tudod használni, hogy először a körben látható színek közül választasz egyet, majd a háromszögben megjelenő színárnyalatok közül a bal egérgombbal kiválasztod a Neked megfelelőt.

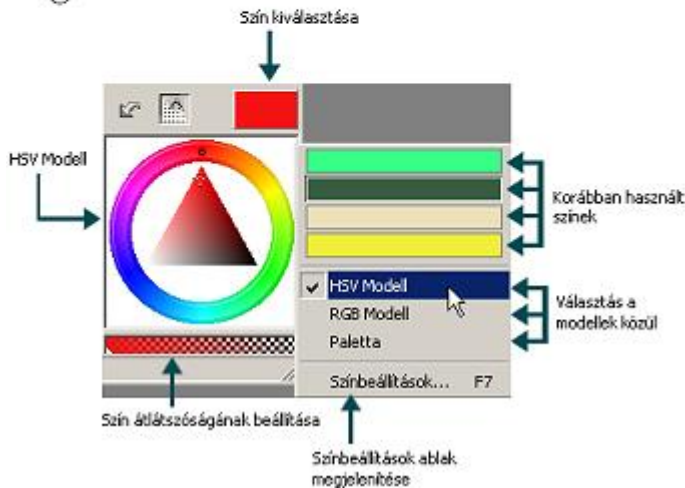


HSV Modell kiválasztása

Menüpont



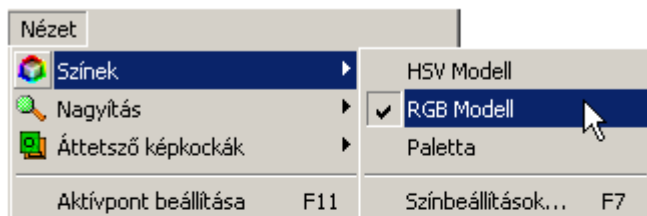
Másik lehetőség: Kattintás a jobb egérgombbal az aktuális színmodell felett



Az RGB modellt használva úgy tudsz egy színt kiválasztani, hogy rákattintasz a kocka egyik lapjára, majd az így elhelyezett pont vonszolva kiválasztod a megfelelő színárnyalatot.

RGB Modell kiválasztása

Menüpont



Használat



Kattintás a színekocka egyik lapjára



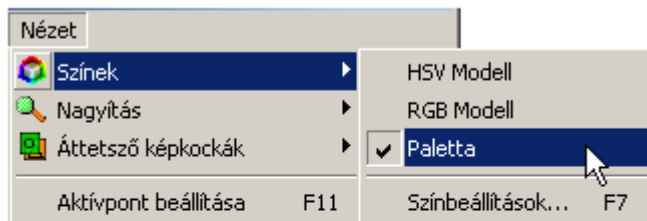
A pont vonszolása, míg a kívánt színárnyalat meg nem jelenik



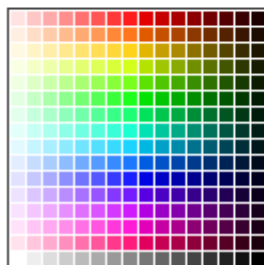
A szín kiválasztására használhatsz egy színpalettát is. Itt egyszerű a dolgod, csak rá kell kattintanod arra színre, amellyel rajzolni szeretnél.

Paletta kiválasztása

Menüpont



Használat



Kattints a megfelelő színre!

Arra is van mód, hogy a színeket számokkal add meg, kétféle színmodell szerint. Ehhez a színbeállítások ablakot kell megjelenítened a Nézet / Színbeállítások menüpont kiválasztásával. Az egyik modellben három alapszín (vörös, zöld, kék) összetevőit kell megadni (RGB modell), a másikban pedig az árnyalat, telítettség és érték (HSV) alapján keverheted ki a színt. Vagyis itt ugyanazokat a modelleket használhatod, mint korábban, csak most számokkal kell megadni az egyes értékeket, nem pedig kattintásokkal.

Az egyes mezőkbe 0 és 255 közti számokat tudsz beírni. Ha például egy nagyon élénk vörös színre van szükséged, akkor a Vörös mezőbe 255-t, a Zöld és Kék mezőbe pedig 0-t kell írnod.

Ugyanígy beállíthatod a szín átlátszóságát is. Itt 0 és 100 közötti számot kell beírnod, a 0 jelenti az átlátszatlan, a 100 pedig a teljesen átlátszó színt.



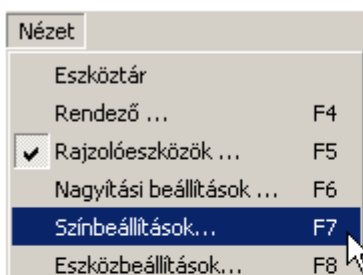
A szín átlátszóságának beállítása

Az átlátszósággal azt tudod befolyásolni, hogy mi történjen akkor, ha egy meglévő rajzra, például kék ellipsziszre rárajzolsz egy másik ábrát, például egy piros kört. Ha a piros szín átlátszósági szintje 0, akkor a piros kör teljesen elfedi a kék ellipszist. Ha például 50% az átlátszóság mértéke, akkor már látszik a piros kör alatt a kék ellipszisz.

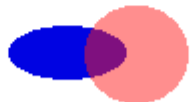
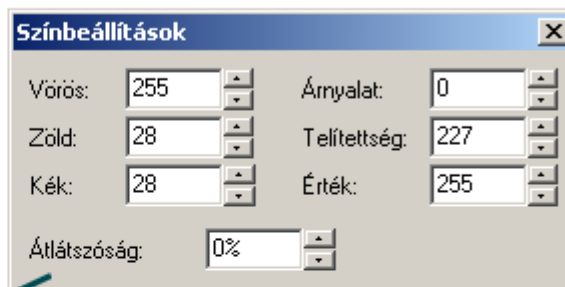
A szín átlátszóságát a színbeállítások ablakban is beállíthatod, de van egy egyszerűbb módszer is. A színmodellek alatt találsz egy sávot, amely balról jobbra fokozatosan halványodik. Ha a sáv bal oldalára kattintasz, akkor a kiválasztott szín kevésbé lesz átlátszó, ha a jobb oldalára, akkor pedig jobban. A két végállapot között tetszőleges átlátszósági szintet be tudsz állítani.

Színbeállítások ablak

Menüpont



Dialogusablak





A kép mentése

Ha egy újonnan elkészült rajzot el akarsz menteni, akkor azt a Fáj / Ment menüpont segítségével, vagy az eszköztár Kép mentése ikonjával tudod megtenni. Ha még nem volt elmentve a kép, akkor megjelenik a Mentés... dialógusablak, ahol a Fáj neve mezőben megadhatod a Kép nevét, és kiválaszthatod a Fáj típusát is.

Ha már el volt mentve a kép, vagy egy létező képet módosítottál, akkor a Fáj / Ment menüpont kiválasztásakor már nem jelenik meg a dialógusablak, az eredeti képet egyszerűen felülírja a program az újjal.

Ha a képet más néven, vagy más formátumban akarod elmenteni, akkor használd a Fáj / Mentés... menüpontot! Ekkor megadhatasz egy másik nevet és képformátumot is. Például a kutya.lgf képet elmentheted bodrikutya néven és GIF formátumban.





Képfarmátumok

A rajz mentésekor megjelenő dialógusablakban a Fájltípus legördülő listából többféle formátumot is ki tudsz választani. Most a legfontosabbakat mutatjuk be:

* Logomotion Kép (*.lgf)

o Ezt a formátumot csak a Logomotion program tudja beolvasni és menteni. Főleg arra használjuk, hogy a speciális, irányfüggő animációkat elmentsük és az Imagine programba beolvassuk.

o Ebben a formátumban van arra is mód, hogy a kép háttere átlátszó legyen, illetve lehetőség van olyan animációk elmentésére is, amelyek az irányuktól függően más-más képkockákat jelenítenek meg.

* Windows Bitmap (*.bmp)

o Ez a formátum főleg háttérképek mentésére lehet jó, de mivel így elég nagyméretű képek jönnek létre, ezért helyette inkább a gif, jpg, png formátumot javasoljuk.

* JPEG (*.jpg)

o Ebben a formátumban főleg fényképeket érdemes elmenteni. Előnye, hogy kisméretű állományok jönnek létre. Kevés színt tartalmazó, vonalas rajzok elmentésére viszont nem ajánljuk. Szintén nem használhatjuk animációk elmentésére.

* Ikon (*.ico)

o Kisméretű ikonok elmentésére alkalmas formátum.

* GIF (*.gif)

o Olyan képek mentésére ajánljuk, amelyek vonalas ábrákat, egyszínű területeket tartalmaznak.

o Itt is van lehetőség átlátszó háttér használatára, illetve egyszerűbb animációkat is elmenthetünk ilyen formátumban.

* Portable Network Graphics (*.png)

o Ez a formátum sok színt tartalmazó képek elmentésére alkalmas. Animációkat nem tudunk ebben a formátumban elmenteni.

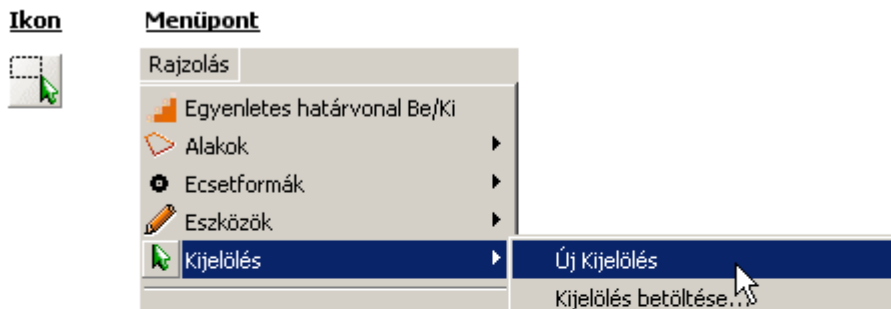


A kijelölés eszköz használata

Számos esetben szükség lehet arra, hogy a kép egy részét kijelöld, például azért, hogy más helyre mozgasd, vagy másold, esetleg elmentsd más néven, vagy éppen rajzolj vele.

A kép egy részét kijelölheted a Rajzolás / Kijelölés / Új kijelölés menüpont, vagy a Rajzolóeszközök panel Új kijelölés... ikonjának segítségével. A funkció kiválasztása után körbe kell kerítened azt a területet, amelyet ki szeretnél jelölni. Ezután a kijelölt területet egy mozgó, szaggatott vonal fogja körülvenni, amelynek oldalain és sarkain kis csomópontok láthatók. Ezeket a csomópontokat az egérrel meg is tudod ragadni.

Új kijelölés eszköz



Használat

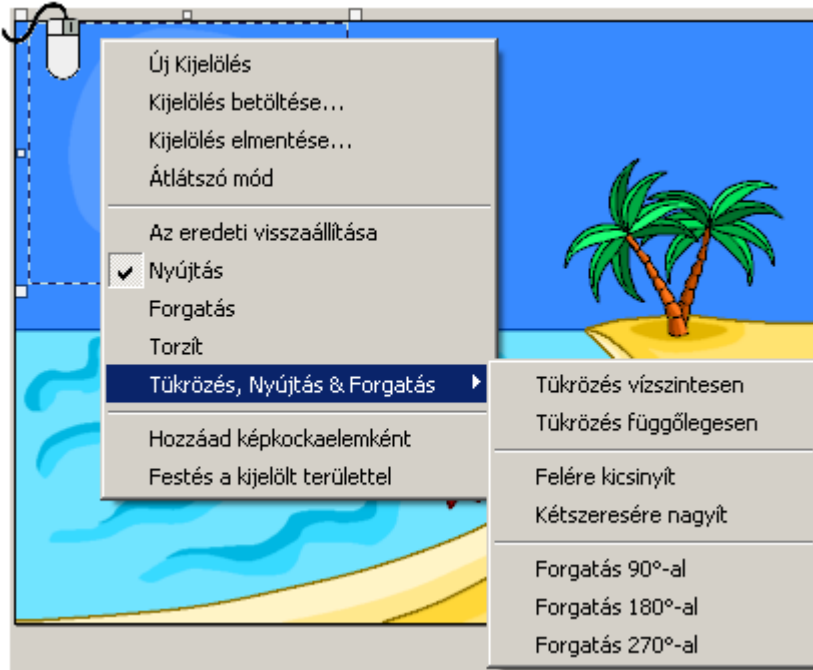


Ha nem sikerült elsőre körbekeríteni azt a területet, amit szeretnél volna, ne csüggedj! A kijelölés méretét meg tudod változtatni, ha a SHIFT gomb nyomva tartása mellett megragadod és elmozgatod a kijelölés szélén található csomópontokat.

Ha a sarkokban található csomópontokat a SHIFT gomb lenyomása nélkül ragadod meg, akkor arányosan tudod átméretezni a területet, vagyis megmaradnak az eredeti méretarányok, nem torzul a kép. Ha viszont az oldalakon található csomópontokat mozgatod, akkor megváltoztathatod a terület méretarányát is, vagyis nyújthatod, vagy épp ellenkezőleg, „tömzsívé” teheted a kijelölt területet.

A kijelölt területet természetesen mozgatni (más helyre vonszolni) is tudod. Ha eközben a CTRL gombot is nyomva tartod, akkor a kijelölt területet nem mozgatni, hanem másolni fogod, ami annyit jelent, hogy azon a helyen ahova elmozgatod a területet, létrejön annak lenyomata is, mintha azt pecsétként használtad volna.

A kijelölést úgy tudod megszüntetni, hogy megnyomod az Esc billentyűt, vagy a Rajzolóeszközök panelen kiválasztasz egy másik eszközt.



Műveletek a kijelölt területtel

Ha az Új kijelölés ikon kiválasztása után a lap felett megnyomod az egér jobb gombját, egy olyan menü jelenik meg, amelyből különböző műveleteket tudsz kiválasztani.

Ezek a következők:

Új kijelölés

Ez ugyanazt eredményezi, mintha az Új kijelölés... ikonra kattintottál volna, vagyis lehetőséged van egy új terület kijelölésére. Ezzel egyidőben a korábban kijelölt terület kijelölése megszűnik (ha volt ilyen).

Kijelölés betöltése...

Ekkor lehetőséged van egy kép betöltésére, amely kijelölésként kerül a lapra, vagyis mozgatni, átméretezni is tudod, és persze más műveleteket is elvégezhetesz vele.

Kijelölés elmentése...

A kijelölt területet el tudod menteni az általad megadott néven és formátumban.

Átlátszó mód

A képnek lehetnek úgynevezett átlátszó képpontjai, amely azért lehet jó, mert ahol az átlátszó képpontok vannak, ott meg tud jelenni a kép alatt található háttér is. Az átlátszó képpontokat a Logomotion úgy jelöli (erős nagyításban), hogy a képpont közepén egy picit látható.

Ha az Átlátszó módot bekapcsolod, akkor a kijelölt területen található kép átlátszó képpontjai ténylegesen is átlátszóként jelennek meg a mozgatás során, vagyis a háttér fog megjelenni az átlátszó képpontok helyett.



Az eredeti visszaállítása

Ez a művelet visszavon minden változtatást, amely az épp kiválasztott területen történt, de csak akkor használható, ha a terület még mindig ki van jelölve.

Nyújtás

A funkció kiválasztása után a kijelölt területet körbevevő csomópontok megragadásával nyújtani (átméretezni) tudod a kijelölt területet.

Forgatás

Ha ezt választod ki, akkor a kijelölt terület csomópontjait megragadva el tudod forgatni az adott területet az óramutató járásának megfelelő és fordított irányban is.

Torzítás

Ekkor a területet körbevevő csomópontokat megragadva nem átméretezni, hanem torzítani tudod a képet.

Tükrözés, Nyújtás & Forgatás

Itt egy további almenüt találsz, amely lehetővé teszi, hogy a képet vízszintesen, függőlegesen tükrözd, felére kicsinyítsd, vagy duplájára nagyítsd, esetleg elforgasd 90, 180 vagy 270 fokkal.

Hozzáad képkockaelemként

Ez kimásolja a kijelölt terület tartalmát és új képkockaelemként hozzáadja az aktuális képkockához. A képkockaelemeknek az animáció létrehozásánál van szerepük.

Festés a kijelölt területtel

A kijelölt terület aktuális tartalmát beállítja az ecset alakjának, így az adott területtel rajzolni és festeni is tudsz.

Tükrözés, nyújtás, forgatás

A Tükrözés, nyújtás, forgatás almenüponthban a következő lehetőségek jelennek meg:

Tükrözés vízszintesen

Ezzel vízszintesen tudod tükrözni a kijelölt területet. Olyan eredményt kapsz, mintha egy tükört a kép jobb oldalához helyeznél (úgy hogy a tükör balra nézzen), és belenéznél a tükörbe.

Tükrözés függőlegesen

Ezzel függőlegesen tudod tükrözni a kijelölt területet. Olyan eredményt kapsz, mintha egy tükört a kép aljához helyeznél (úgy, hogy a tükör felfele nézzen), és belenéznél a tükörbe.

Felére kicsinyít



Gyakori művelet, hogy a kijelölt területet pontosan a felére szeretnénk kicsinyíteni, ezért szerepel külön ez a funkció a menüpontban.

Kétszeresére nagyít

Szintén gyakori a kétszeres nagyítás is, amelyet ezzel tudsz a legegyszerűbben megvalósítani

Forgatás 90°-al

Ezzel az óramutató járásának megfelelően 90°-al tudod elforgatni a kijelölt területet.

Forgatás 180°-al

Ezzel az óramutató járásának megfelelően 180°-al tudod elforgatni a kijelölt területet. Ez egyébként megfelel annak, mintha a kijelölt területet vízszintesen és függőlegesen is tükröztet volna.

Forgatás 270°-al

Ezzel az óramutató járásának megfelelően 270°-al tudod elforgatni a kijelölt területet. Ez megfelel annak, mintha az óramutató járásával ellentétesen forgatnád el a területet 90°-al.

Speciális rajzolóeszközök használata

A Rajzolóeszközök panelen az ecsetalakok alatt található egy legördülő menü, amelyből speciális rajzolóeszközöket is kiválaszthatsz, de használhatod a Rajzolás / Eszközök menüpontot is erre a célra.

Filctoll

A filctollal az aktuális szín és átlátszósági beállítás szerint tudsz rajzolni. Ha az átlátszósági szintet nagyra állítod és a területet többször átfested (az egérgomb felengedése nélkül), akkor a többször átfestett területek nem lesznek sötétebbek.

Ceruza

Abban különbözik a filctolltól, hogy a többször átszínezett pontok sötétebbek lesznek.

Radír

A radír megnöveli minden olyan képpont átlátszósági szintjét, amely felett áthalad. Minél alacsonyabbra van állítva az átlátszóság aktuális szintje az Átlátszóság-csúszkán, annál erősebben törli az érintett képpontokat. Ha az Átlátszóság-csúszka 0%-ra van állítva (teljesen baloldalon van a jelző), akkor az összes leradírozott képpont azonnal elveszti a színét, és átlátszóvá válik.

Maszatol

Ez az eszköz elmaszatozza (összefolytatja) a kép színeit. Az eredmény függ az ecset típusától, és az átlátszóság szintjétől is.

Színezés



A Színezés az aktuális színt használja arra, hogy újrafesse a kép minden olyan képpontját, amely fölött áthalad, mialatt vonalakat, görbéket, téglalapokat, kitöltött téglalapokat, szöveget stb. rajzolsz vele. Az újrafestés intenzitását (erősségét) az Átlátszóság szintje határozza meg.

Világosítás

A kép minden olyan képpontját, amely fölött áthalad a vonal-, görbe-, téglalap-, stb. rajzolás közben, világosabbá teszi. A világosítás mértékét az Átlátszóság-csúszkán tudod beállítani.

Sötétítés

A kép minden olyan képpontját, amely fölött áthalad a vonal-, görbe-, téglalap-, stb. rajzolás közben, sötétebbé teszi. A sötétítés mértékét az Átlátszóság-csúszkán tudod beállítani.

Homályosítás

A kép minden olyan képpontját, amely fölött áthalad a rajzolás közben, homályosabbá teszi. A homályosítás mértékét az Átlátszóság-csúszkán tudod beállítani.

Élesítés

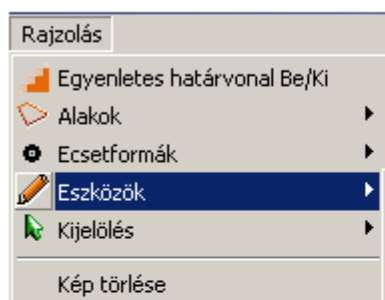
A kép minden olyan képpontját, amely fölött áthalad a rajzolás során, élesebbé teszi. Az élesítés mértékét az Átlátszóság-csúszkán tudod beállítani.

Határvonalak

A Határvonalak a kép minden olyan képpontját érinti, amelyik maga nem átlátszó, de szomszédja egy vagy több átlátszó képpontnak. Ezeket átszínezi az aktuális színre. A színezés erősségét az Átlátszóság-csúszkán tudod beállítani.

Speciális eszközök

Menüpont



Legördülő menü



Példák





Az egyenletes határvonal funkció

Az egyenletes határvonal funkciót a Rajzolóeszközök panel Egyenletes határvonal Be/Ki ikonjával tudod be- és kikapcsolni, de használhatod a Rajzolás / Egyenletes határvonal Be/Ki menüpontot is ugyanerre a célra.

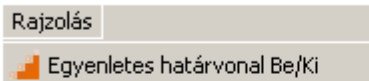
Az egyenletes határvonal funkció hatására az alakzatok, vonalak, betűk, körök, és más alakzatok szélei (körvonalai) simábban jelennek meg azáltal, hogy kiegészítő képpontok adódnak hozzájuk az éppen kiválasztott szín világosabb árnyalataiban. Ezt a lehetőséget ajánlott használni, ha csak nem kimondottan arra van szükség, hogy élesek legyenek az alakzatok körvonalai, vagy átlátszó háttérrel rendelkező alakot akarunk elmenteni, ahol zavaróak lennének ezek az átmeneti képpontok.

Egyenletes határvonal

Ikon



Menüpont



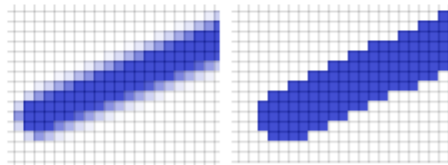
Példák



Bekapcsolt

Kikapcsolt

Nagyítva



Bekapcsolt

Kikapcsolt

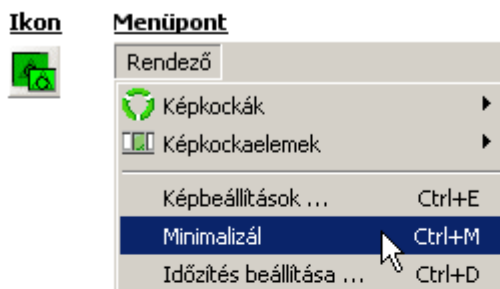


Kép területének minimalizálása

Ha a képről el akarsz távolítani azokat a felesleges részeket amelyek csak átlátszó képpontokból állnak, használhatod a Minimalizál funkciót, amelyet a Rendező menüpontból érhetsz el, vagy az eszköztár Kép minimalizálása ikonját is használhatod.

A funkciót ki is próbálhatod, ha készítesz egy új képet, majd a Rendező / Képbeállítások menüpontban beállítod, hogy az átlátszóság mező értéke az „átlátszó” szöveg legyen. Ezek után rajzolj valamit a kép közepére, majd válaszd ki a Minimalizálás funkciót. Ennek eredményeként csak a megrajzolt alak marad a képen, a kép többi területe eltűnik. Ugye milyen hasznos?

Kép minimalizálása



Példa





Kép átalakítása (forgatás, tükrözés, átméretezés)

A képeket természetesen át is tudod méretezni, illetve forgatni és tükrözni is tudod őket. Ezeket a funkciókat egy dialógusablakban találod meg, amelyet a Rendező / Átalakítás menüpontból érhetsz el.

Az Átalakítás ablakban az Átméretez csoportban megadhatod az átméretezés mértékét. A legördülő menüben százalékos értékeket találsz, vagyis azt tudod beállítani, hogy az átalakított kép mérete az eredeti kép hány százaléka legyen. Ha 50%-ot választasz ki, akkor a kép mérete felére csökken, ha 200%-ot, akkor pedig duplájára nő. Persze Te magad is begépelhetsz különböző értékeket. Ha az érték mögé % jelet írsz, akkor az átméretezés az eredeti képmérethez történik, ha pedig leahagyod a % jelet, akkor a konkrét képméretet tudod beállítani. Vagyis ha a szélesség mezőbe 300%-ot írsz be, akkor a kép szélessége az eredeti háromszorosa lesz, ha viszont 300-at írsz be, akkor pontosan 300 képpont széles lesz.

Ha az Arányosan jelölőnégyzet nincs bekapcsolva, akkor eltérő nagyítás/kicsinyítés értéket állíthatsz be a szélességre és magasságra vonatkozóan. Ekkor vedd figyelembe, hogy a kép torzulni fog.

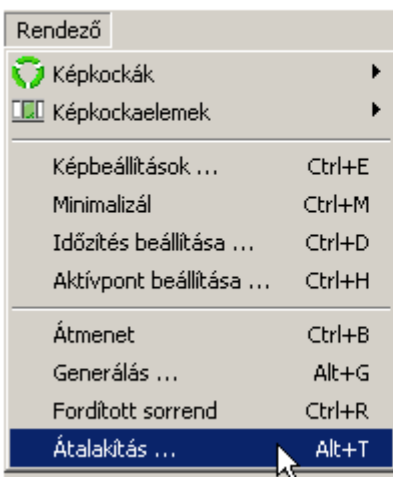
Szintén ebben az ablakban tudod beállítani a forgatás szögét is. Itt is megadhatasz olyan értéket, ami a menüben nem szerepel.

A tükrözés történhet vízszintesen és függőlegesen, amelyet az ablak jobb oldalán található jelölőnégyzetekkel tudsz kiválasztani.

Az Egyenletes határvonal (egyenl. határ) funkciót is bekapcsolhatod az ablak felső részén.

Átalakítás funkció

Menüpont



Dialógusablak

