

PROGETTO LAPSUS

Laboratorio per la Promozione nelle Scuole dell'Uso consapevole del Software

I Quaderni di LAPSUS

n° 1c

TUXPAINT PASSO A PASSO: come utilizzare il programma



version 0.9.15

A simple drawing program for children
Copyright 2005 by Bill Kendrick
New Breed Software

A cura di Matilde Fiameni
Gennaio 2006



I contenuti di questo lavoro, salvo diversa indicazione, sono rilasciati sotto una licenza Creative Commons License . Tutti i marchi sono proprietà dei rispettivi proprietari

Sommario

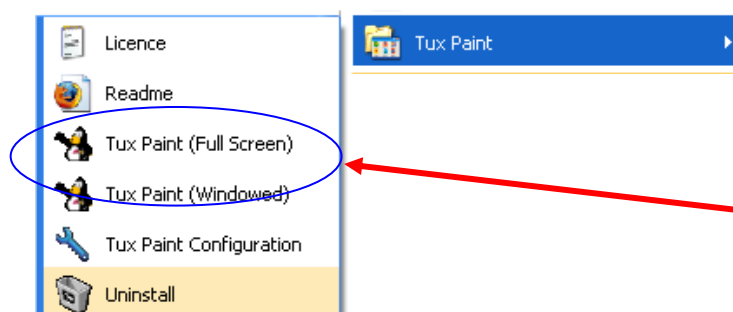
Come avviare e utilizzare il programma	3
Schermata iniziale	3
Schermata principale.....	4
Strumenti di disegno	5
Pennello.....	5
Timbro.....	5
Linea.....	6
Forma.....	7
Testo.....	7
Magia (Effetti speciali).....	8
Gomma.....	9
Comandi.....	10
Annulla.....	10
Ripeti	10
Nuovo.....	10
Apri.....	11
Salva.....	11
Stampa	12
Esci.....	12

Come avviare e utilizzare il programma

per la versione installata
Avvia il programma dall'apposita icona sul desktop

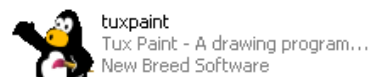


oppure da
Start / Programmi /Tux Paint



in quest'ultimo caso puoi scegliere direttamente la modalità a schermo intero (full screen) o ridotto (windowed)

per la versione senza installazione cliccando sull'icona che si trova nella cartella TuxPaint.



In questo caso la modalità di visualizzazione del programma sarà quella scelta nel file di configurazione.

Se desideri passare dalla modalità a schermo intero a schermo ridotto, o viceversa prima di aprire il programma modifica le opzioni nel file Tuxpaint-config, cliccando sull'icona



Schermata iniziale

Apri TuxPaint: appare un'immagine con il nome e la versione del programma e l'autore.



Quando il caricamento è completato, fai click oppure premi un tasto per continuare (l'immagine scomparirà dopo 30 secondi).

Schermata principale

La schermata principale è divisa nelle seguenti sezioni:

Sul lato sinistro si trova la **Barra degli Strumenti** che contiene gli strumenti per disegnare e per gestire i file.

In mezzo lo **spazio per disegnare**

Sul lato destro la **Selezione** che mostra cose differenti a secondo di ciò che viene selezionato in Strumenti.

Se necessario utilizza le frecce rosa Su e giù per visualizzare altre scelte



In basso si trova l'area **Colori** con la tavolozza dei colori disponibili e l'**Area di aiuto** con Tux, il pinguino mascotte di Linux, che mostra informazioni durante l'uso degli strumenti.

Strumenti di disegno

Pennello



Il Pennello permette di disegnare a mano libera, utilizzando vari tipi di pennelli (da scegliere dalla Selezione sulla destra) e i colori della tavolozza (in basso). È possibile selezionare altri tipi di pennelli cliccando sul bottone con la freccia rosa.

Per disegnare fai click e muovi il mouse. Mentre disegni, viene eseguito un suono. Prova a utilizzare più pennelli; sentirai che più grande è il pennello, più profondo è il suono.

Timbro



Lo strumento **Timbro** permette di incollare disegni pronti o immagini fotografiche all'interno del proprio disegno. Le immagini possono essere scelte nell'area Selezione¹ (cliccando sui bottoni freccia Su e Giù verranno visualizzate le immagini disponibili).

Puoi modificare i Timbri in altezza e larghezza, li puoi capovolgere o ribaltare, usando i comandi *Specchia*, *Capovolgi* e *Ingrandisci dei Timbri* in basso a destra sullo schermo.

¹ Quando si scarica Tuxpaint i timbri disponibili sono solo sei immagini di Tux . E' possibile scaricare e installare il pacchetto di timbri aggiuntivo che mette a disposizione una grande raccolta di immagini, inclusi frutta e verdura, animali, monete, sistema solare, simboli e altro. Per l'installazione dei timbri aggiuntivi vedi la minigrafia Tuxpaint passo a passo: come scaricare e installare. Per l'aggiunta di timbri personalizzati vedi la minigrafia Tuxpaint Passo a passo: Funzioni avanzate.

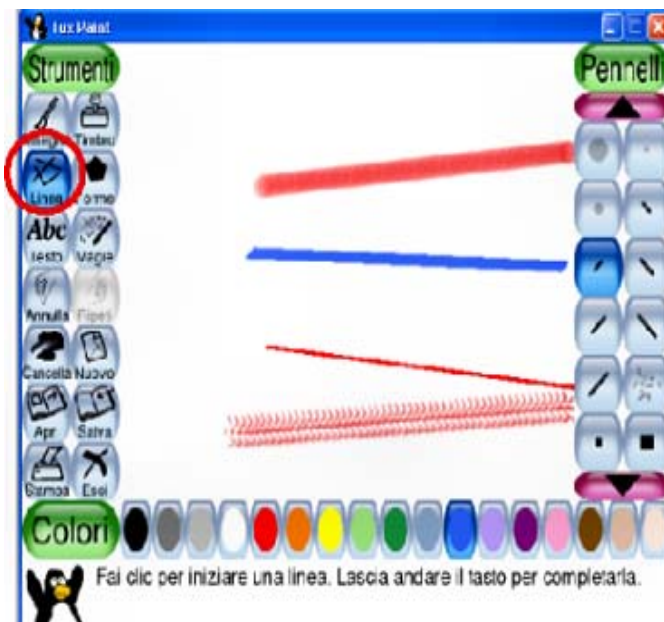
Alcuni timbri possono essere colorati o cambiare colore.

Ad ogni timbro può essere associato un suono.



Se nella configurazione² (scheda Simplification) è stata attivata l'opzione "Disable Stamp control", Tux Paint non mostrerà i comandi Specchia, Capovolgi e Ingrandisci dei Timbri.

Linea



Lo strumento permette di disegnare linee dritte di diverso spessore e colore.

Scegli il pennello (eventualmente scorri con le frecce), scegli il punto di partenza della linea, clicca e tenendo premuto il pulsante sinistro muovi il mouse, si crea una riga sottile per evidenziare il modo in cui la linea sarà disegnata. Rilascia il tasto del mouse per completare la linea.

² Per modificare la Configurazione aprire il file tux-paint-config

Magia (Effetti speciali)



Con lo strumento "Magie" puoi applicare degli effetti ai disegni scegliendoli nella barra di destra.

Cliccando sul bottone con la freccia si possono visualizzare altri effetti speciali.

Ogni magia è associata ad un suono diverso

Gli effetti disponibili sono:

Riempi	Permette di riempire velocemente ampie aree del disegno con il colore selezionato.
Erba	Per disegnare l'erba
Blocchi	Per disegnare mattoni di due diverse dimensioni
Arcobaleno	È simile al Pennello, ma quando si trascina il mouse, vengono mostrati i colori dell'arcobaleno.
Scintille	Trascinando il mouse vengono disegnate scintille gialle sul disegno.
Sfuma/Smudge	Questi strumenti permettono di sfumare il disegno.
Schiarisci / Scurisci	Fa schiarire o scurire i colori; tieni cliccato il tasto sinistro del mouse
Gesso	Permette di modificare il disegno facendolo assomigliare ad un disegno fatto con il gesso.
Blocchi	Facendo click col mouse e trascinandolo, si rende l'immagine "pixellata".
Negativo	Inverte i colori (ad esempio il bianco diventa nero, e viceversa).
Tint	Per colorare il disegno, lasciando intravedere i contorni del disegno sottostante. Ogni volta che si rilascia il mouse e si ripassa i colori si scuriscono
Gocciola	Questo strumento fa "gocciolare" i colori del disegno.
Cartoon	Contorna di nero le zone di cambiamento di colore
Specchio / Ribalta	Quando si fa click sul disegno, all'immagine viene applicata una simmetria ad asse verticale (specchio) o ad asse orizzontale (ribalta).

Gomma



Questo strumento permette di cancellare porzioni di disegno. Basta fare click in un punto per farlo tornare bianco.

È possibile, nel menù di destra, scegliere la dimensione della gomma.

Mentre si muove il mouse, il puntatore è seguito da una linea quadrata, che mostra quale parte del disegno verrà cancellata facendo click.

Quando si cancella, viene eseguito un suono.

Comandi

Nel menu di sinistra si trovano i comandi che sono attivabili sia con il mouse che con la tastiera.

Per attivare i comandi da tastiera aprire il file di configurazione e scegliere nella scheda "Mouse & Keyboard" l'opzione "Enable Keyboard Shortcuts"



Annulla

Facendo click su questo comando puoi annullare l'ultima azione compiuta. È anche possibile annullare più di una volta!

Premendo contemporaneamente i tasti [Ctrl]e[Z] sulla tastiera si avrà lo stesso effetto.

Ripeti

Facendo click su questo comando puoi ripristinare le modifiche appena cancellate con lo strumento "Annulla". Finchè non si disegna nuovamente, è possibile "ripetere" tante volte quante si è "annullato"!

Otterrai lo stesso effetto premendo contemporaneamente i tasti [Ctrl] e [R] sulla tastiera.

Nuovo

Fai click sul pulsante "Nuovo" per iniziare un nuovo disegno. Verrà evidenziata una finestra di conferma della cancellazione del disegno corrente.

Premendo contemporaneamente i tasti [Ctrl] e [N] sulla tastiera otterrai lo stesso effetto.

Apri



Questo comando mostra l'elenco dei disegni salvati.

Premendo contemporaneamente i tasti [Ctrl] e [O] sulla tastiera otterrai lo stesso effetto.

Nel caso ce ne siano più di quanti possano essere contenuti in una schermata, usare le frecce "Su" e "Giù" per scorrere la lista.

Per aprire un disegno già salvato, selezionalo facendo click su di esso, e poi sul pulsante verde "Apri" oppure, in alternativa, fai doppio click sul disegno per caricarlo. Se il disegno corrente non è stato salvato precedentemente, verrà chiesto se si lo si desidera salvare.

Cliccando sul pulsante rosso "Cancella" (il bidone della spazzatura) il disegno selezionato verrà eliminato (apparirà una finestra di conferma).

Il pulsante azzurro "Indietro" serve per tornare al disegno corrente.

Salva

Il comando salva il disegno corrente.

Puoi salvare il disegno anche premendo contemporaneamente i tasti [Ctrl] e [S] sulla tastiera.

Se non era mai stato salvato prima, il disegno viene salvato automaticamente senza che venga richiesto nulla e viene eseguito un suono. Sarà aggiunto un elemento alla lista dei disegni salvati (ovvero: verrà creato un nuovo file).

Se il disegno è già stato salvato in precedenza, o se il disegno è stato caricato con il comando "Apri", verrà prima chiesto se sovrascrivere la vecchia versione o creare un nuovo disegno (un nuovo file).

Nella configurazione è possibile

- *attivare nella scheda "Saving" le opzioni "Always overwrite older version" per sovrascrivere automaticamente la vecchia versione, oppure "Always Save new picture" per salvare la nuova versione del disegno sempre come nuovo file.*
- *disabilitare il bottone Salva.*
- *Scegliere una cartella alternativa di salvataggio (per default i file vengono salvati nella cartella Programmi/TuxPaint/userdata/saved per la*

versione installata o in TuxPaint/userdata/saved per la versione che non necessita di installazione.)

Stampa

Facendo click sul pulsante si stampa il disegno automaticamente utilizzando la stampante predefinita e le opzioni standard

Nella configurazione (scheda "Printing") è possibile:

- *Abilitare/ disabilitare la stampa, scegliendo l'apposita opzione "Allow printing" nell'area Print permissions. Se la funzione Stampa non è abilitata, il pulsante "Stampa" sarà disabilitato (appare grigio).*
- *Limitare la stampa attivando l'opzione "printdelay": in tal caso è possibile indicare il tempo trascorso il quale è possibile stampare di nuovo. Ad esempio, usando "printdelay=60", sarà possibile stampare solo una volta ogni minuto.*

Esci

Facendo click sul pulsante "Esci" o premendo il tasto "Escape" (Esc) sulla tastiera, la finestra di Tux Paint verrà chiusa e il programma terminato. Se si sceglie di uscire verrà chiesta una conferma della volontà di terminare il programma e se non si è ancora salvato il disegno, verrà chiesto se si desidera salvarlo. Se non è una nuova immagine verrà chiesto se vuoi sovrascrivere la vecchia versione o creare un nuovo file. Se l'immagine viene salvata, verrà ricaricata automaticamente al prossimo avvio di Tux Paint.

Il pulsante "Esci" può essere disabilitato scegliendo nella scheda Simplification (del file di configurazione) l'opzione "Disable Quit botton and Escape Key". Il programma può essere terminato cliccando sul pulsante x in alto a destra se si è in modalità windows; oppure con la combinazione di tasti [alt] + [F4] o [Shift] + [Ctrl] + [Esc] .