

PROGETTO LAPSUS

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

I Quaderni di LAPSUS

n° 1d

TUXPAINT PASSO A PASSO: funzioni avanzate



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

FUNZIONI AVANZATE	3
Scegliere una lingua differente	3
Caricare altre immagini in Tux Paint	4
Dove vengono salvati i file: File Standard.....	4
Estendere Tux Paint	4
Caratteri.....	5
Dove vengono salvati i file: File personali.....	5
Pennelli.....	5
Timbri.....	6
Testo descrittivo	6
Supporto multilingue del testo descrittivo	7
Effetto sonoro	7
Supporto multilingue dell'effetto sonoro.....	7
Opzioni dei timbri.....	8
Timbri colorati.....	8
Timbri non modificabili.....	9
Timbri non modificabili.....	10
Immagini pre-specchiate.....	11

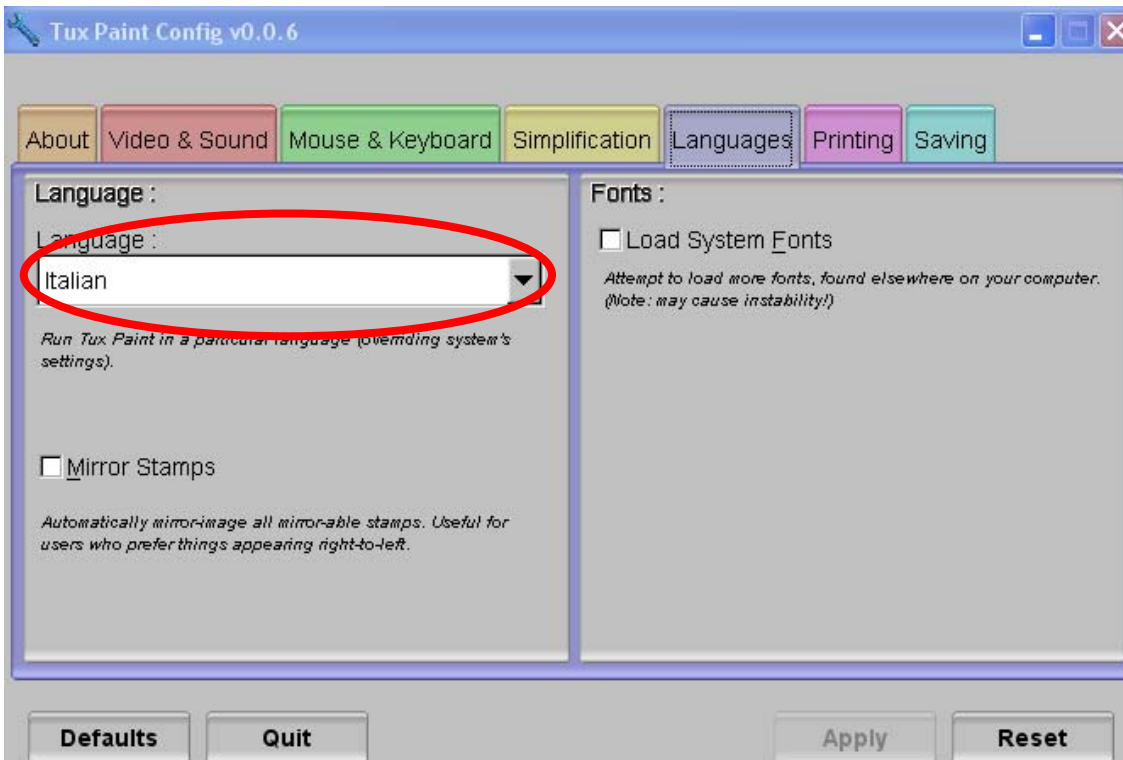
FUNZIONI AVANZATE

Scegliere una lingua differente

Tux Paint è stato tradotto in molte lingue¹. Il programma riconosce ed utilizza automaticamente la lingua del sistema operativo utilizzato. Per modificare la lingua scegli in Start/programmi/TuxPaint "Configure Tuxpaint" (oppure clicca sull'icona corrispondente al file tuxpaint-config nella cartella TuxPaint per la versione da non installare)



e nella scheda "Languages" scegli la lingua nel menu a tendina e clicca su Apply.



Alcuni linguaggi (come ad esempio il cinese, il giapponese, il coreano) richiedono un set di caratteri disponibili separatamente; è possibile scaricare i file dei caratteri speciali dalla pagina

<http://www.newbreedsoftware.com/tuxpaint/download/fonts/>

¹ Per le lingue disponibili vedi alla pagina

<http://www.newbreedsoftware.com/tuxpaint/docs/html/OPTIONS.html>

Caricare altre immagini in Tux Paint

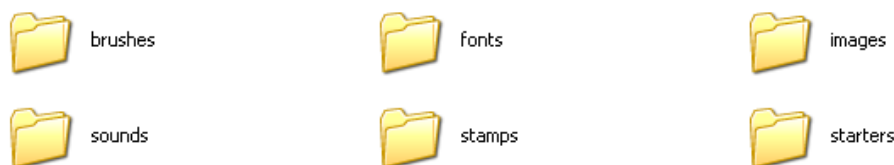
La finestra "Apri" di Tux Paint mostra solo le immagini create con Tux Paint, è possibile però caricare e modificare altre immagini e disegni. Per farlo, occorre convertire l'immagine in formato .PNG (Portable Network Graphic)² e inserirla nella cartella dei file salvati di Tux Paint che per Windows è "userdata\saved\" in Programmi/Tuxpaint (o in Tuxpaint per la versione decomprimibile)

È necessario inoltre far attenzione che la larghezza dell'immagine non superi i 448 pixel e l'altezza non superi i 376 pixel (la grandezza massima dell'immagine deve quindi essere di 448 x 376 pixel).

L'immagine in formato .PNG dovrà essere inserita nella cartella "userdata/saved" (la cartella "userdata" viene creata automaticamente al primo salvataggio).

Dove vengono salvati i file: File Standard

Tux Paint per Windows cerca i file di funzionamento nella cartella "data" che si trova nella cartella C:\Programmi\TuxPaint\ per la versione installabile o nella cartella TuxPaint per la versione decomprimibile e contiene le seguenti sottocartelle:



Estendere Tux Paint

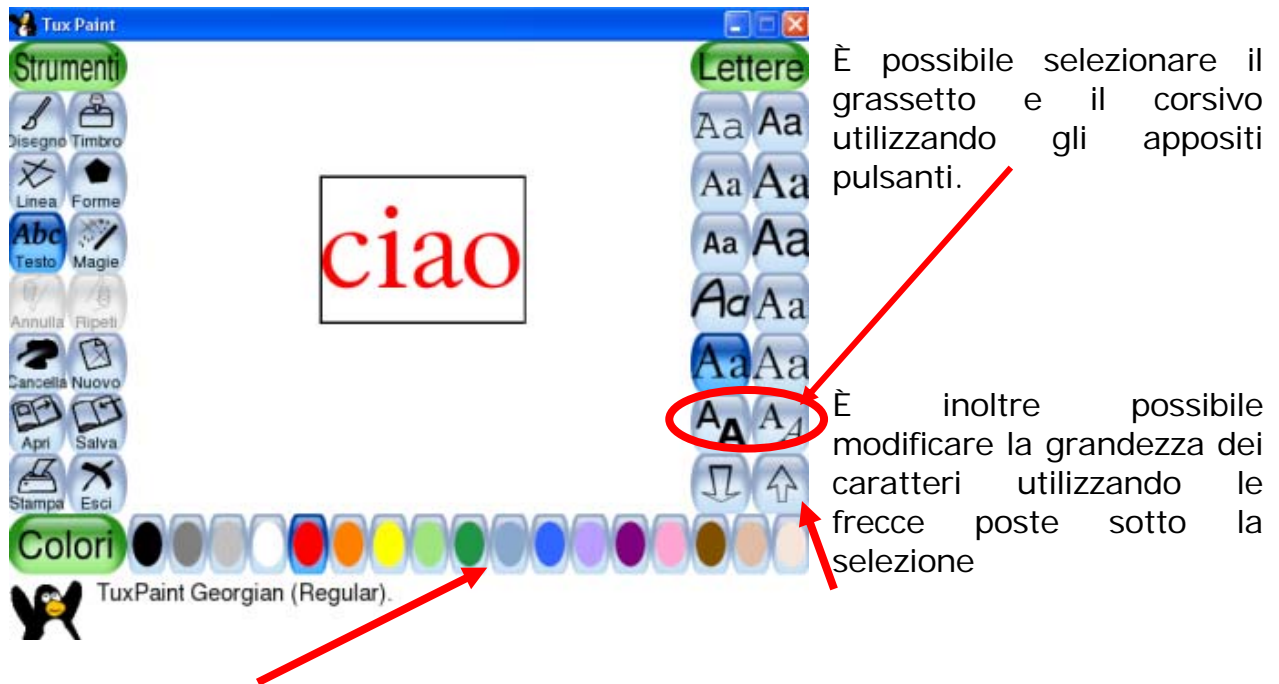
È possibile cambiare in modo abbastanza semplice i Pennelli, i Timbri, i caratteri, i suoni usati da Tux Paint, aggiungendo o togliendo file dalle rispettive sottocartelle della cartella "data" .

Per l'aggiunta dei **timbri** vedi la minigrafia n°1: TuxPaint Passo a passo: come scaricare ed installare. Per modificare le proprietà dei timbri vedi più sotto quanto detto per i timbri personalizzati.

² Per convertire l'immagine occorre aprire un programma di grafica che sia in grado di gestire sia le immagini da inserire sia immagini in formato .PNG. Un programma di grafica open source è The Gimp (Vedi la scheda alla pagina http://www.irre.lombardia.it/doctic/lapsus/sw_siti/immagini/gimp.pdf) scaricabile da <http://gimp.linux.it/www/> ; un altro programma che si può scaricare liberamente, ma che può essere utilizzato solo per uso personale è photoplus (la scheda di recensione è alla pagina http://www.irre.lombardia.it/doctic/lapsus/sw_siti/immagini/scheda%20photoplus.pdf)

Caratteri

I caratteri usati da Tux Paint sono TrueType Fonts (TTF). È sufficiente inserire i file nella cartella "fonts" perché Tux Paint li carichi e permetta di utilizzarli con lo strumento "Testo".



e il colore utilizzando la tavolozza dei colori.

Dove vengono salvati i file: File personali

Puoi creare pennelli, timbri e caratteri personalizzati e salvarli nella cartella personale **"userdata"** per permettere a Tux Paint di trovarli.

Per aggiungere pennelli, timbri e caratteri, crea una sottocartella all'interno della cartella "userdata" di Tux Paint, rispettivamente di nome "brushes", "stamps" e "fonts".

Pennelli

I pennelli usati per disegnare con gli strumenti "Pennello" e "Linea" in Tux Paint sono semplici immagini PNG in scala di grigi e sono salvati nella sottocartella "brushes" della cartella "data". Puoi aggiungere altri pennelli creando una cartella "brushes" nella cartella personale "userdata", creando con un programma di grafica le immagini in formato .PNG. La grandezza massima dell'immagine di un pennello deve essere 40 x 40 pixel.

NB. Occorre impostare la trasparenza dell'immagine PNG altrimenti i nuovi pennelli risultano essere quadrati o rettangoli pieni³.

Timbri

Le informazioni relative ai Timbri personalizzati vanno inseriti nella sottocartella "stamps" di "userdata". È utile creare sottocartelle di "stamps" per organizzare i timbri.

I timbri possono essere composti da alcuni file separati: l'immagine (che ovviamente è il file obbligatorio), e altri facoltativi come il testo descrittivo e il suono associato.

I timbri usati da Tux Paint sono immagini in formato .PNG e possono essere a colori o in scala di grigi. La grandezza dei timbri non ha limiti, ma un'immagine di 100 x 100 pixel è già grande per Tux Paint.

Per determinare i contorni dell'immagine occorre impostare la trasparenza dell'immagine PNG. Se si dimentica di usare la trasparenza i timbri creati hanno un contorno quadrato o rettangolare di un colore fisso (ad esempio, bianco o nero).

Testo descrittivo

Si può associare un file di testo (in formato .txt) ad un timbro. È sufficiente aprire il Blocco Note e scrivere nella prima riga la descrizione del timbro, salvare il file nella stessa cartella dove è salvato il timbro, con lo stesso nome e in formato .txt (ad esempio, la descrizione di "iris.png" è contenuta nel file "iris.txt" salvato nella stessa cartella). La prima riga del file sarà usata come testo descrittivo del timbro.

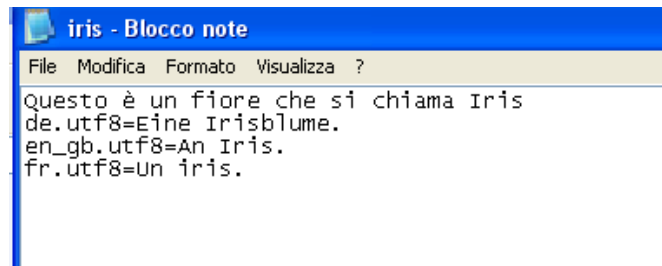


³ Vedi il file di documentazione PNG.it.txt per maggiori informazioni su questo. Il file si trova nella sottocartella it della cartella "docs"

Per creare pennelli e timbri con Photoplus e Gimp vedi gli allegati alle minigrafie di TuxPaint.

Supporto multilingue del testo descrittivo

Nel file .txt possono essere aggiunte altre righe per rendere disponibili le traduzioni della descrizione, in modo che vengano mostrate quando Tux Paint viene usato in un'altra lingua⁴.



Se non ci sono traduzioni disponibili per la lingua con cui si sta usando Tux Paint, viene visualizzata la prima riga.

Effetto sonoro

Si può anche associare ad un timbro un suono attraverso un file in formato WAVE (".wav") con lo stesso nome del file PNG che costituisce l'immagine del timbro. (ad esempio, se desideri associare un suono a "cane.png" occorre creare il file "cane.wav" e salvarlo nella stessa cartella).

Supporto multilingue dell'effetto sonoro

Per abbinare suoni in differenti lingue ad un timbro, bisogna usare un file WAVE con il Codice Locale nel nome del file, nella forma: "TIMBRO_CODICE.wav". Ciò può essere utile se si vuole utilizzare TuxPaint in diverse lingue;

ad esempio il suono associato al timbro "cane.png", quando Tux Paint viene usato in lingua spagnola, deve essere "cane_es.wav"; in francese "cane_fr.wav". E così via...

Se non è presente un file relativo alla lingua in uso, Tux Paint userà quello predefinito (ad esempio, "cane.wav")⁵.

⁴ Usa il blocco note per modificare/creare questi file e assicurati di salvarli in testo semplice, e che il loro nome termini con l'estensione ".txt".

⁵ Per i codici delle varie lingue vedi alla pagina <http://www.newbreedsoftware.com/tuxpaint/docs/html/OPTIONS.html>

Opzioni dei timbri

Oltre che alla forma grafica, alla descrizione testuale e all'effetto sonoro ad un timbro possono essere assegnate altre proprietà, come ad esempio il fatto che sia a colori, a "tinta", o non sia modificabile, attraverso un "data file" che è semplicemente un file di testo contenente delle opzioni.

È così possibile modificare le proprietà dei timbri salvati nella sottocartella "stamps" della cartella "data" o quelli personalizzati salvati nella cartella "stamps" in "Userdata".

Per far ciò occorre creare con il blocco note un file, avente lo stesso nome dell'immagine PNG, e salvato con l'estensione ".dat" (ad esempio il data file relativo al timbro "rosa.png" è il file "rosa.dat" contenuto nella stessa cartella).

Timbri colorati

I timbri possono essere "a colori" o "a tinta".

A colori

I timbri "a colori" sono simili ai pennelli - si sceglie il timbro desiderato e si seleziona il colore con cui lo si vuole disegnare (i timbri dei simboli, come i segni matematici e musicali, ne sono un esempio). Il colore dei timbri risulta senza sfumature. Per creare un timbro a colori bisogna aggiungere la parola "colorable" al data file del timbro.

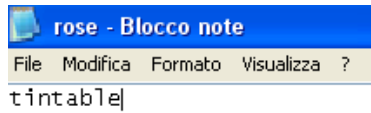
A tinta

I timbri "a tinta" sono simili a quelli "a colori", ma vengono mantenuti i dettagli dell'immagine originale (tecnicamente, viene usata l'immagine originale, ma la tonalità viene cambiata in base al colore selezionato). Per creare un timbro "a tinta" bisogna aggiungere la parola "tintable" al data file del timbro.

Ad esempio consideriamo il timbro rosa: se nel file rosa.dat non c'è scritto nulla (o manca il file rosa.dat) sarà possibile ottenere solo l'immagine così come è stata salvata.



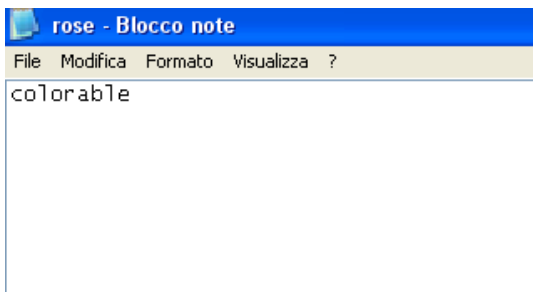
Se nel file rosa.dat scrivi "tintable" otterrai



6



Se nel file rosa.dat scrivi "colorable" otterrai



⁶ Per modificare il file .dat clicca sul file con il tasto destro e scegli l'opzione "Apri con" e poi "seleziona il programma da un elenco"; nella finestra di scelta del programma seleziona "blocco note"

Timbri non modificabili

Normalmente un timbro può essere capovolto, specchiato, o entrambe le cose.



Queste modifiche vengono fatte usando i pulsanti sotto la "selezione", in basso a destra nella schermata di Tux Paint.

A volte non ha senso permettere che un timbro venga capovolto o specchiato, ad esempio con i timbri di numeri e lettere. Altre volte i timbri sono simmetrici, quindi capovolgere o specchiare il timbro non serve.

Per fare in modo che un timbro non possa essere capovolto, aggiungi la parola "noflip" al data file del timbro⁷.

Per fare in modo che un timbro non possa essere specchiato, aggiungere la parola "nomirror" al data file del timbro.



Se i timbri non possono essere né specchiati che capovolti i relativi pulsanti saranno inattivi.

⁷ Usa il Blocco Note per modificare o creare questi file e assicurati di salvarli in testo semplice, e che il loro nome termini con l'estensione ".dat" e non con ".txt".

Immagine pre-specchiate

A volte è necessario creare immagini ribaltate che però non ribaltino alcuni elementi. Ad esempio, per far sì che la scritta "Polizia" sulla fiancata di un'auto non appaia al contrario quando il timbro viene specchiato occorre creare e salvare nella stessa cartella una versione specchiata del timbro e che sarà una seconda immagine ".png" con lo stesso nome, ma con "_mirror" prima dell'estensione. Tux Paint userà tale immagine al posto di specchiare direttamente il timbro. Per il timbro "polizia.png" si deve creare un file chiamato "polizia_mirror.png", che verrà usato quando il timbro viene specchiato.

