



## **Einige Tipps für Lehrkräfte, die mit Ani...Paint arbeiten möchten**

Diese Liste wurde von Lehrpersonen aus Visp zusammengestellt

Die Verwirklichung eines Ani...Paint-Projektes in der Schule ist überaus spannend und in mancher Hinsicht sehr aufschlussreich. Ein erstmaliger Umgang mit diesem Programm kann jedoch recht „anstrengend“ sein. Folgende Tipps können diesem Umstand vielleicht etwas entgegenwirken:

### **Ideen:**

---

ANI...PAINT lässt vieles zu. Es schreibt nichts vor. Sie kennen vielleicht die berühmte Phobie vor dem weissen Blatt! Man will etwas schreiben und sitzt nun vor einem schönen weissen Blatt und....Leere.

Nun, ANI...PAINT beginnt mit einer schwarzen Fläche! Kinder erobern sehr schnell diese Fläche.

Wenn Sie mit Kindern anfangen, raten wir Ihnen, jeweils zwei Kinder an einer Maschine zusammen arbeiten zu lassen.

Schauen Sie, was die Kinder machen. Sie haben meistens Ideen. Treten sie mit ihnen ins Gespräch.

Natürlich können Sie auch ein Thema vorgeben (Fasching z.B. eignet sich oder Geisternacht ...).

Eine andere Möglichkeit, die sich bewährt hat, ist es eine Geschichte zu erzählen und sie an einem spannenden Ort zu stoppen. Die Kinder sollen dann weiterspinnen.

Haben Sie es lieber etwas ‚sachlicher‘, dann können Sie die Kinder über ein Thema informieren. Sie haben dann die Aufgabe einen Teil in einer einfachen Animation darzustellen. Da ist es natürlich von Vorteil, wenn man mit Fotos, Ton und Text arbeitet. Thema könnte sein: Mein Schulweg, mein Quartier, auf dem Bauernhof, ...

oder wollen Sie Medienkunde betreiben, dann wäre auch die Idee des Daumenkinos etwas.

**Oft liegt in der Einfachheit das Geniale:**

---

Wenn Sie ein Thema suchen, gehen sie nicht zu weit. Achten Sie darauf, dass die Kinder die Geschichte nicht mit viel Text erzählen wollen. Die Leute lesen selten gerne am Bildschirm.

Wenn Kinder eine Geschichte mit ANI...PAINT erzählen und sie diese dann selber vertonen können, indem sie als ‚Radio‘-Sprecher auftreten, dann ist der Erfolg in greifbarer Nähe.

Es ist von Vorteil, wenn sie in der Klasse nicht 17 verschiedene Projekte laufen haben. Es ist meist spannender, wenn die Klasse an einem Stoff arbeitet und sich die verschiedenen Shows ergänzen oder sogar konkurrenzieren.

Greifen Sie nicht zu schnell zu Medien (Bild, Musik, Film). Sie schaffen sich nur viel eigene Arbeit. Die Kinder können meist sehr viel entdecken und entwickeln mit den einfachen Grundwerkzeugen (Malen, Text, eigene Stimme).

Überfordern Sie sich nicht selbst!

**Handbüchlein**

---

Arbeitsanweisungen bezüglich dieses Multimedia-Programms sind im Anleitungs-Büchlein gut verständlich erklärt.

**Multimedia**

---

Mit Ani...Paint lassen sich Text-, Bild-, Ton- und Videoelemente anhand einer einfach konzipierten Werkzeug-Palette in einer Animation (Präsentation, Geschichte...) verbinden.

**Bild und Tonformate**

---

Es können jedoch nur bmp- und wav-Dateien verarbeitet werden, weshalb Bild- bzw. Tondateien diese Formate aufweisen müssen. Es ist zu beachten, dass die Ton- und Bilddateien nicht zu gross sind (siehe dazu die Tricks zur Reduzierung der Bilder und der Töne auf <http://www.anipaint.ch/ap/trickkiste/index.html>).

Bild- und Tondateien sollten vorgängig gebrauchsfertig auf die Festplatte abgespeichert und von dort aus eingefügt werden. Das Ani...Paint-Programm bedient sich dieser Dateien, ohne dass diese fix in die Arbeit miteinkopiert werden (siehe dazu auch „Exportieren“).

**Eindeutige Bezeichnung von Bildern und Tönen**

---

Am besten hat jedes Kind ein eindeutiges Kürzel, das bei jedem Dokument gebraucht wird (z.B. Hans Muster → hm-bild1, hm-bild2, hm-lied1, hm-motor, hm-text1...). Wenn ANI...PAINT auf einer Festplatte mehrere Ton-1 findet, dann wird einfach eines genommen. Dieses gehört dann vielleicht zu einer Geschichte eines anderen Kindes.

**Format von ANI...PAINT**

---

Ani...Paint erstellt Dokumente in einem eigenen Format (fpt).

**Einfügen eines Bildes**

---

Wenn es die ganze Fläche ausfüllen soll (640x480 Punkte), dann braucht man das Schnitt-Werkzeug. Wenn es kleiner ist, dann braucht man den Bild-Befehl. Nach dem Einfügen eines Bildes, ist es angebracht mit dem Pinsel einmal zu klicken, damit die Anfass-Ecken des Bildes verschwinden.

**Einfügen einer Figur, die immer wieder in der Geschichte auftaucht:**

---

Zuerst die Figur auf weissem Hintergrund möglichst gross zeichnen. Dann <DATEI-Bild sichern>. Wir erhalten gewissermassen ein Lichtbild von unserer Figur. Dieses Bild, das ANI...PAINT im bmp-Format abgespeichert hat, kann ich nun über „Bild“ in meine Geschichte einfügen. Da ich Weiss als Hintergrund gewählt habe, kann ich dieses nun durchsichtig erscheinen lassen. Nun muss ich noch die Grösse des eingesetzten Bildes anpassen. Damit kann ich z.B. ein Flugzeug über den Bildschirm fliegen lassen, indem ich das gleiche Bild mehrmals einsetze (Mit Vorteil braucht man dazu die Befehle <Kopieren -.Einsetzen>)

**Arbeit mit kleinen Sequenzen der Geschichte**

---

Bei einer mehrere,Seiten' (Ablaufteil zwischen zwei Schnitten) umfassenden Arbeit ist es ratsam, jeweils 3-4 Seiten als eigene Datei abspeichern zu lassen, um spätere Korrekturen einfacher/schneller ausführen zu können. Die fertigen Sequenzen lassen sich nachher gut mit dem Befehl <DATEI – Importieren> zusammenfügen. Bevor eine Arbeit (das Programm) beendet wird, diese immer abspeichern <DATEI – Sichern>

## **Navigation**

---

Mit Hilfe der "Navigation" <BEARBEITEN – Navigation> können die einzelnen Arbeitsschritte schneller übersprungen werden, um Korrekturen/Einfüge-Arbeiten vorzunehmen.

## **Visionierung eines Teils der Geschichte**

---

Mit gedrückter Kontrolltaste und dem gleichzeitigen Betätigen der Playtaste kann eine Animation von der Stelle aus abgespielt werden, die gerade im Programmfenster zu sehen ist. So lassen sich die neu eingefügten Elemente ziemlich schnell begutachten (vorher wenige Arbeitsschritte "zurückfahren").

## **Exportieren**

---

Nach Abschluss einer Arbeit ist diese immer zu exportieren, <DATEI-Exportieren>, damit die verwendeten Medien in die Datei miteingepackt werden und so nicht verloren gehen können. Da diese überall auf der Festplatte herumliegen können, macht ANI...PAINT von allen benutzten Medien eine Kopie und sammelt diese dann in einem Ordner.

So wird eine Arbeit mit "Exportieren" in sich abgeschlossen (d.h. mitsamt aller verwendeten Medien) abgespeichert und/oder auf einen externen Datenträger (z.B. USB-Stift) übertragen werden. Der "Player" sollte miteingefügt werden. So können die Animationen auf anderen PCs, ohne dass diese das Ani-Paint-Programm installiert haben, abgespielt werden. Persönlich exportiere ich eine Geschichte auch, wenn sie nicht fertig ist und mache meist eine Sicherheitskopie auf einem zweiten Datenträger.

## **Überarbeiten einer exportierten Geschichte**

---

Eine exportierte Arbeit kann, wenn notwendig, wie folgt überarbeitet/ergänzt werden:

Ani...Paint starten, der der Arbeit entsprechende Ordner und darin anschliessend "startup" öffnen. Und schon kann weitergearbeitet werden.

Danach muss das geänderte Werk gesichert und erneut exportiert werden. Der neu entstandene Ordner "startup" muss der Arbeit entsprechend wieder umbenannt werden.

**Pausen**

---

Das Element "Pause" sollte vor allem zwischen Text- und Bilddateien auf der gleichen Seite geschickt eingefügt werden, dass der Betrachter nicht mit visuellen Eindrücken "überschwemmt" wird.

**Pause und Text**

---

Es ist auch sinnvoll nach einem Textelement genügend Pause einzuräumen, so dass der Text beim Ablauf der Geschichte gelesen werden kann.

**Pause und Ton**

---

Auch bezüglich eingefügter Tondateien ist die "Pause" ein nützliches Element (die Animation kann so der Länge des akustischen Elementes angepasst werden).

**Tonuntermalung**

---

Falls Tondateien (die die Animationen lebhafter und unterhaltsamer werden lassen) eingefügt werden, ist zwischen solchen zu unterscheiden, die im Hintergrund ausgeführt werden (Animation läuft weiter) und denjenigen, die die Animation "warten" lässt (entsprechendes Kästchen ist dann zu aktivieren).

**Ablaufgeschwindigkeit**

---

Mit einem Schieberegler unter <ANIMATION> kann deren Ablaufgeschwindigkeit eingestellt werden. Es ist empfehlenswert, die schnellste Stufe einzustellen.

**Planung**

---

Ein Ani...Paint-Projekt muss gut geplant und vorbereitet werden (Erstellung eines Rasters, Sammeln von Bild- und Tondateien, Erstellen der verlangten Datei-Formate derselben...).

Ein im Unterricht zu erstellendes Projekt ist zeitintensiv und muss gut organisiert werden (Zeitplan, je nach Klassengrösse Aufteilung in "Ani...Paint"- und Stillbeschäftigungs-Gruppen...). Es wird viel Aufmerksamkeit und Betreuung verlangt. Eine arbeitsintensive

Nachbereitung der Arbeiten durch die Lehrperson kann der Stufe entsprechend angezeigt sein.

### **Nachbearbeitung**

---

Wenn Kinder Geschichten, Präsentationen erstellen, ist es wichtig, dass diese am Schluss auch gut funktionieren. Da muss die Lehrkraft dann nachbereiten. Hilfreich ist:

### **Sprung von Textelement zu Textelement**

---

(Fehlerkorrektur z.B.): Drücken der Ctrl-Taste und Navigieren mit den Pfeiltasten auf der Tastatur.

### **Sprung von Schnitt zu Schnitt**

---

(meist ist es sinnvoll unmittelbar vor einem Schnitt eine Pause (3') einzubauen, damit die Story etwas langsamer wird): Drücken der Umschalttaste und Navigieren mit den Pfeiltasten auf der Tastatur.

### **Störungen**

---

Beim Lehrerservice von Kinderarbeiten stellen wir etwa folgende Störungen fest: Kinder haben manchmal die Tendenz x-mal das gleiche Element einzuspielen (Ton z.B.), so kann es vorkommen, dass die Geschichte an einem Ort auffällig ruckelt oder in seltenen Fällen stehen bleibt. Oft sind dann die gleichen Elemente, die sich stören.

Ab und zu stellen wir fest, dass eine Geschichte stecken bleibt, respektiv langsam wird, dies immer, wenn ein Bild eingeblendet wird. Ursache oft: Das Kind hat ein JPEG-Bild eingebaut (etwa vom Fotoapparat des Vaters). Das Bild ist 4 MB gross. Nun muss also ANI...PAINT dieses 4MB-Bild öffnen und muss es dann in eine bmp-Datei umwandeln und muss dann meist das Bild noch in der Grösse anpassen...und dies sollte alles geschehen, während die Geschichte weiterläuft...wohl etwas viel...auch für ANI...PAINT.

Jugendliche machen sich ab und zu ein Vergnügen Flash-Animationen einzubauen. Mit QuickTime ist dies grundsätzlich möglich. Wichtig ist aber, dass die Flash-Animationen aus dem Internet z.B. in einen sauberen QuickTime-Film umgewandelt werden. Dies kann QuickTime

bewerkstelligen (ev. muss man die Vollversion kaufen). ANI...PAINT selber kann dies nicht.

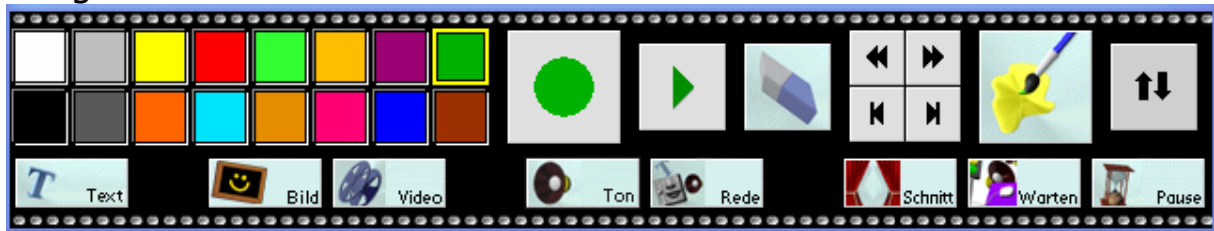
Wir wünschen allen Ani...Paintlern viel Spass und die nötige Geduld beim Erstellen der Animationen! Gerne stehen wir für weitere Tipps zur Verfügung.

Weitere Tipps und Tricks finden Sie auf unserer entsprechenden Web-Seite:

<http://www.anipaint.ch/ap/trickkiste/index.html>

## Arbeitsaufträge

Die ganze Menuleiste



Farben auswählen



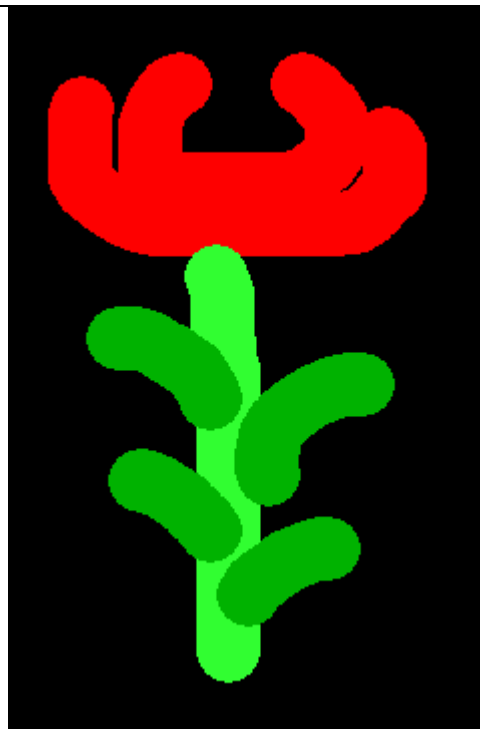
„Film“ abspielen



Gummi (Löschen von Bildern)

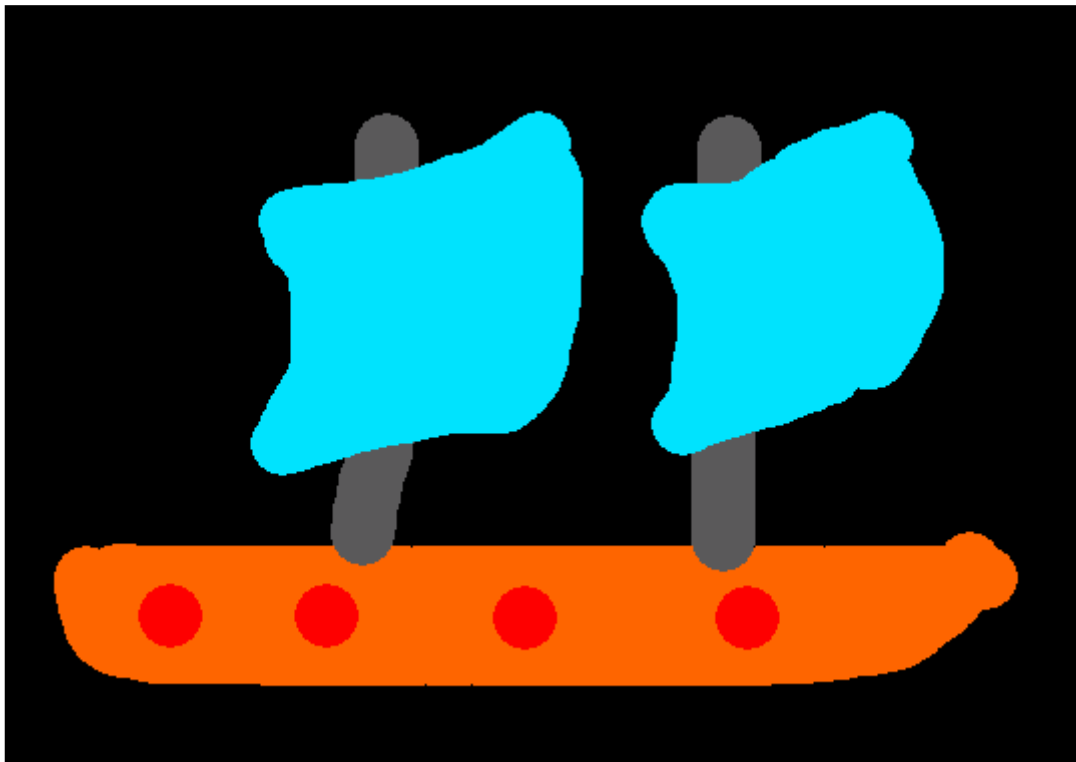
Beispielbilder:

### Blume

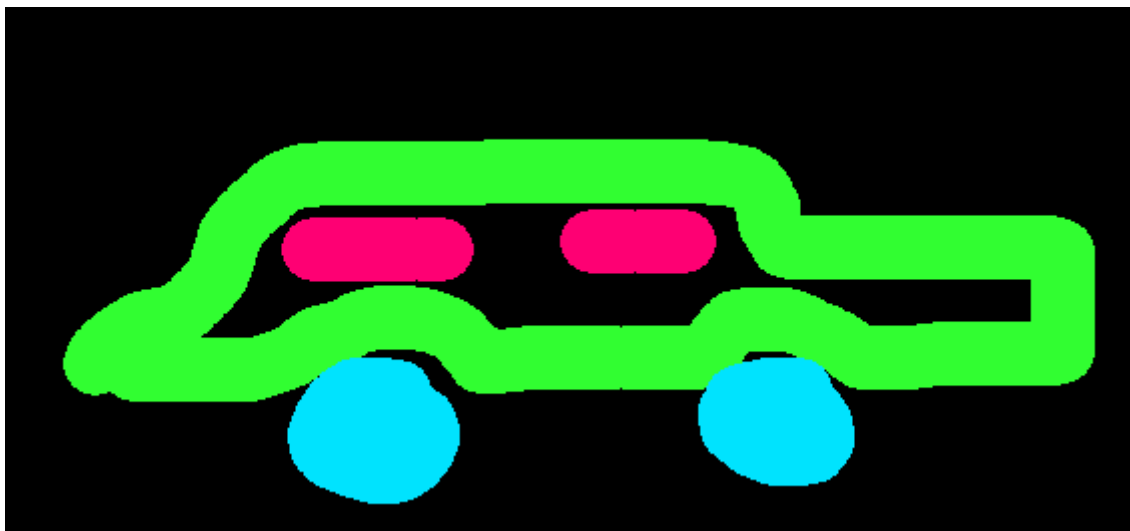




## Schiff



## Auto



USW.