

Disney
MAGICO ARTISTA

Lo studio d'arte più completo che insegna
a disegnare come un artista Disney



CD-ROM

**WINDOWS 95 E
POWER PC MAC**

Disney Magico Artista

Il miglior studio artistico su CD-ROM

Benvenuti nel mondo divertente ed affascinante di **Disney Magico Artista**, il CD-ROM di disegno e pittura che trasforma il vostro computer in un fantastico e completo studio artistico. Qui troverete fantastici stampi, un tripudio di colori, alcuni strumenti artistici superealistici e altri tra i più stravaganti mai visti, i quali aspettano solo che li mettiate al servizio della vostra fervida immaginazione. Aprite la scrivania di Magico Artista e aggiungete un pizzico di pittura spray, un tocco di gessetto, una linea ad acquerello... le possibilità sono infinite. Vi divertirte immensamente a sperimentare con gli strumenti realistici come le vernici che imbrattano, i pastelli da vero professionista e i pennarelli che creano meravigliose tonalità e fantastici effetti particolari. Usate i divertentissimi strumenti speciali per decorare i vostri disegni con coriandoli, panna montata, bollicine e tantissima fantasia. Potete creare un capolavoro tutto vostro per poi abbellirlo con gli stampi magici Disney che riproducono i più popolari personaggi e le più famose scene della Disney e salvarlo in un album di disegni personalizzato. Potete persino combinare fra loro diverse creazioni e dare vita a una proiezione completa di effetti di transizione e colonna sonora! O addirittura potete migliorare le vostre doti artistiche seguendo le

Che cosa serve

Windows 95

- Processore 486 DX/66 MHz PC compatibile
- Microsoft Windows 95
- 16MB di RAM
- 20 MB di spazio su disco disponibile
- Bus locale VESA o PCI a 256 colori
- Scheda audio a 16 bit compatibile con Windows
- Lettore CD-ROM a doppia velocità (2X)
- Mouse compatibile con Microsoft

Macintosh PowerPC

- Processore PowerPC
- System 7.1 o versioni successive
- 16 MB di RAM
- 20 MB di spazio su disco disponibile
- Schermo a colori da 640x480x256
- Lettore CD-ROM a doppia velocità (2x)
- Mouse compatibile con Macintosh

lezioni dei disegnatori della Disney.

Cosa aspettate, dunque, a gettarvi in questa fantastica avventura artistica con **Disney Magico Artista**: il CD-ROM che vi permette di creare opere magiche direttamente sul video del computer.

Sommario

Che cosa serve.....	2
Installazione e impostazione	4
Disinstallazione di Disney Magico Artista.....	7
Per iniziare.....	8
Aree dello studio	10
Scrivania di Magico Artista	
- Creazione di disegni originali	10
- Opzioni di stile per gli strumenti	12
- Scelta dei colori	17
- Uso degli stampi magici Disney.....	19
La galleria	
- Creazione di proiezioni	22
L'area delle lezioni	26
Modalità genitori.....	29
Assistenza Clienti	30

Installazione e impostazione

Per poter essere eseguito, il programma CD-ROM **Disney Magico Artista** deve essere prima installato. Dopo aver usato il programma, gli utenti Windows possono disinstallarlo per liberare spazio sul disco rigido del computer (vedere **Disinstallazione di Disney Magico Artista** a pagina 7).

Installazione in Windows 95

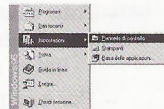
1. Avviate Windows. Se Windows è già in esecuzione, uscite dai programmi attualmente in uso, screen saver compresi, in quanto potrebbero interferire con l'installazione. Per maggiori informazioni sulla disattivazione del programma dello screen saver, consultate il relativo manuale.
2. Togliete il CD-ROM **Disney Magico Artista (DMA)** dalla confezione e inseritelo nel lettore CD-ROM del vostro computer.
3. Se il lettore CD-ROM supporta la funzione di riproduzione automatica, appena inserite il CD-ROM nel lettore, appare automaticamente la schermata "DMA Autorun". Fate clic su **Installa** per dare inizio al processo d'installazione e seguite le istruzioni che appaiono sul video. Passate poi alla sezione Per iniziare a pagina 8.
4. Se la schermata "DMA Autorun" non appare, procedete nel seguente modo:

– Fate clic su **Avvio** dalla Barra delle applicazioni per visualizzare il menu Avvio.



*Nota: Se non trovate il pulsante **Avvio**, tenete premuto il tasto **Ctrl** e premete il tasto **Esc** sulla tastiera.*

– Selezionate **Impostazioni** e fate clic su **Pannello di controllo**.



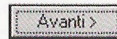
– Nel Pannello di controllo, fate doppio clic sull'icona **Installazione applicazioni**.



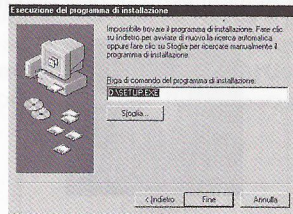
– Fate clic sul pulsante **Installa** nella parte superiore della sezione Installa/Rimuovi.



– Poiché avete già inserito il CD nel lettore CD-ROM, fate semplicemente clic su **Avanti**.



– Windows™ 95 cerca nel disco **SETUP.EXE**. Appare la finestra di dialogo Esecuzione del programma di installazione che invita a verificare l'esattezza delle informazioni sulla Riga di comando. Dovrebbe esserci scritto **D:\SETUP.EXE** (se il CD-ROM si trova nell'unità D).



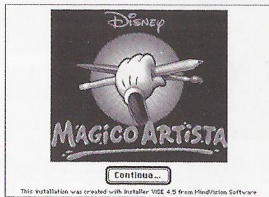
- Fate clic sul pulsante **Fine** per iniziare il processo di installazione.

Fine

- Per eseguire il programma, consultare la sezione Per iniziare a pagina 8.

Installazione per Macintosh PowerPC

1. Se state utilizzando uno screen saver o un programma antivirus, disattivateli prima di avviare **Disney Magico Artista**, in quanto possono influire negativamente su colori e animazioni. Per maggiori informazioni sulla disattivazione del programma dello screen saver, consultate il relativo manuale.
2. Togliete il CD-ROM dalla confezione e collocatelo nel lettore CD-ROM del vostro computer.
3. Fate doppio clic su **Programma di installazione di Disney Magico Artista** per installare i file necessari per eseguire il programma.
4. Fate clic su **Continua** nella finestra di dialogo che appare sul video.



5. Fate clic su **Installa** nella finestra di dialogo. Usate il menu a comparsa relativo al percorso dell'installazione per selezionare la posizione in cui installare il programma. Fate clic sulla cartella o sull'unità in cui desiderate installare i file del programma.



6. Quando il processo d'installazione è stato completato, fate clic su **Riavvia** per riavviare il computer.
7. Per eseguire il programma, consultare la sezione Per iniziare a pagina 8.

Disinstallazione di Disney Magico Artista

Windows 95

Per disinstallare il programma, fate clic su **Avvio** e poi su Programmi e, dal sottomenu **Programmi**, su Disney Interactive. Da qui fate clic su **Programma di rimozione di Disney Magico Artista**. Seguite le istruzioni che appaiono sul video per completare il processo di disinstallazione.

Macintosh PowerPC

Per disinstallare il programma, aprite la cartella **Disney Interactive** sul disco rigido e trascinate la cartella **Disney Magico Artista** nel cestino. La cartella rimarrà nel cestino finché questo non viene svuotato.

ATTENZIONE: Se eliminate i file **Picture Data** dalla cartella **Disney Magico Artista**, tutti i vostri disegni andranno perduti. Per conservarli, fate clic e trascinate i file **Picture Data** dalla cartella **Disney Magico Artista** in un'altra posizione prima di trascinare la cartella **Disney Magico Artista** nel cestino.

Per iniziare

Prima di avviare il CD-ROM **Disney Magico Artista**, chiudete tutte le altre applicazioni, screen saver compresi, in quanto possono influire negativamente su colori e animazioni.

Nota: prima di eseguire il programma per la prima volta, dovete installarlo.

Windows 95

1. Fate clic sul pulsante **Avvio** nella barra delle applicazioni per visualizzare il menu Avvio.
2. Selezionate **Programmi**, poi **Disney Interactive** dal sottomenu a discesa, quindi fate clic su **Disney Magico Artista**.

*Nota: controllate che il CD-ROM **Disney Magico Artista** sia inserito nel lettore CD-ROM.*

Macintosh PowerPC

Inserite il CD-ROM **Disney Magico Artista** nel lettore CD-ROM del vostro computer. Per lanciare il programma, fate doppio clic sull'icona **Disney Magico Artista** visualizzata nella finestra aperta. Se non appare nessuna finestra, aprite la cartella **Disney Magico Artista** all'interno della cartella **Disney Interactive** sul disco rigido e fate doppio clic sull'icona **Disney Magico Artista**.



Disney Magico Artista

AREE DELLO STUDIO

Il CD-ROM *Disney Magico Artista* offre le possibilità creative illimitate di un vero studio d'artista, con tre aree distinte. Dalla **scrivania di Magico Artista**, potete creare dei fantastici disegni originali utilizzando 12 strumenti base, ognuno con le proprie opzioni di stile, oppure potete passare al cassetto degli stampi per usare oltre 300 stampi magici Disney, raffiguranti personaggi, materiale scenico e sfondi.

Nella **Galleria**, invece, organizzate i vostri disegni preferiti in album personalizzati, potete renderli ancora più originali organizzando una fantastica proiezione con colonna sonora ed effetti speciali.

Se andate nell'**Area delle Lezioni** potrete, invece, diventare degli studenti d'arte e imparare piano piano a disegnare i vostri personaggi Disney preferiti sotto la guida di artisti Disney veri.

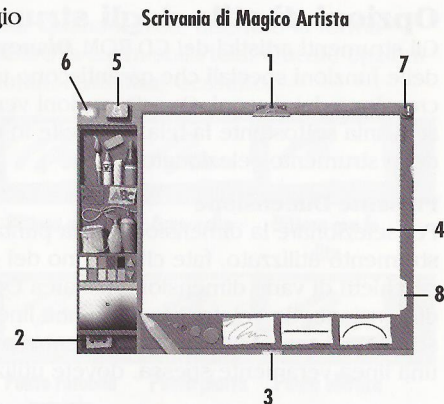
Lavorate con tutte e tre le modalità per produrre uno dopo l'altro capolavori davvero originali.

SCRIVANIA DI MAGICO ARTISTA

Creazione di disegni originali

Il CD-ROM *Disney Magico Artista* inizia con la scrivania di Magico Artista. Potete selezionare qualsiasi strumento dai cassette semplicemente facendo clic su di esso. Una volta selezionato, vedrete lo strumento lasciare la sua posizione per riapparire sulla scrivania sotto la tela insieme alle relative opzioni di stile. Scegliete lo stile che preferite, poi fate clic e trascinate il cursore sulla tela. Sarete pronti così per creare un'opera d'arte unica.

1. Pagina nuova, bianca e salvataggio del lavoro
2. Attivazione e disattivazione del cassetto degli strumenti o degli stampi
3. Creazione delle proiezioni
4. Area delle lezioni
(fate clic sull'area verde della scrivania)
5. Stampa del lavoro
6. Uscita dall'applicazione
7. Annullamento dell'ultima operazione
8. Selezione di un effetto speciale



Per maggiori informazioni, consultate la scheda di Riferimento rapido.

Salvataggio del disegno

Ogni volta che fate clic sulla graffetta nella parte superiore della tela, il vostro disegno verrà salvato automaticamente nella Galleria. In Modalità genitori potete disattivare la funzione di salvataggio automatico (vedere pagina 29).

Opzioni di stile degli strumenti

Gli strumenti artistici del CD-ROM *Disney Magico Artista* presentano tutti delle funzioni speciali che garantiscono una maggiore flessibilità nella creazione dei disegni. Queste opzioni vengono visualizzate nell'area della scrivania sottostante la tela. Le scelte in quest'area cambiano a seconda dello strumento selezionato.

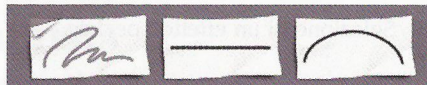
Pulsante Dimensione

Per selezionare la dimensione della punta per lo strumento utilizzato, fate clic su uno dei cinque cerchietti di varie dimensioni nell'area Opzione dimensione. Se volete disegnare una linea sottile, scegliete il cerchio più piccolo, mentre per disegnare una linea veramente spessa, dovete utilizzare il cerchio più grande.



Pulsanti A mano libera, Linea retta e Curva

Fate clic su uno di questi pulsanti per scegliere il modo in cui disegnare.



A mano libera

Linea retta

Linea curva

Se volete abbozzare un disegno, selezionate l'opzione A mano libera.

Se invece volete disegnare una linea retta, scegliete l'opzione Linea retta e fate clic sul punto della tela in cui volete cominciare a disegnare. Poi spostatela nella direzione desiderata. Quando raggiungete il punto finale prescelto, rilasciate il pulsante del mouse. Per disegnare una linea curva, selezionate l'opzione Curva e usate il mouse nello stesso modo in cui lo usereste per disegnare una linea retta. Quando raggiungete il punto finale desiderato, rilasciate il mouse e trascinate il cursore su e giù per "tirare" la

linea fino a trasformarla in una curva. Quando avete ottenuto la forma desiderata, fate clic di nuovo per fissare la curva sulla tela. Queste opzioni sono disponibili per gli strumenti Matita, Pastello e Gessetto.

Pennello

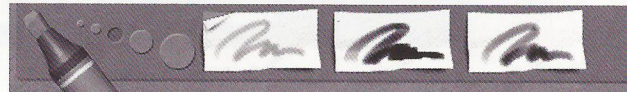


Pittura a olio

Acquerello

Pittura con le dita

Pennarello

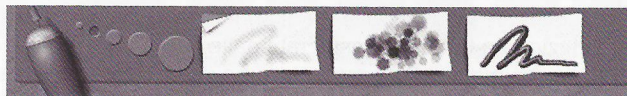


Punta rotonda normale

Punta piatta

Punta ellittica

Spruzzatore



Spruzzo normale

Spruzzo a schizzi

Pittura 3D

Gomma

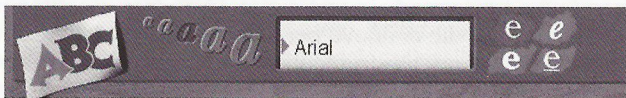


Gomma dura

Gomma morbida

Strumento essiccazione

Strumento testo



Seleziona dimensione carattere

Scelta di un carattere

Scelta di uno stile

Strumento Modellatore forme



Contorno

Riempimento bianco

Riempimento colorato a tinta unita

Il modellatore forme consente di disegnare quadrati e cerchi oppure triangoli e rombi. Fate clic sullo strumento Modellatore forme per visualizzare i vari modelli di quadrati o cerchi e di triangoli e rombi. Selezionate la forma desiderata dalle figure che appaiono alla destra dello strumento. Poi scegliete come volete che appaia la forma scelta: solo il contorno, con riempimento bianco o con riempimento colorato a tinta unita.

Disegnate la forma facendo clic e trascinandola fino a ottenere la dimensione desiderata. Se volete creare delle forme perfette, premete il tasto Maiusc.

Strumento Spray immagine



Fate clic sullo Strumento Spray Immagine e preparatevi a tante coloratissime sorprese! Con uno spruzzo, tantissime coccinelle o una montagna di gemme luccicanti daranno un tocco unico ai vostri capolavori. Scegliete tra le venti immagini disponibili facendo clic sulle frecce di scorrimento verso destra o sinistra, poi fate clic sulla tela e trascinate la figurina dello spruzzatore. Otterrete una pioggia di immagini e di colori.

Strumento Secchiello



Riempimento a tinta unita

Riempimento sfumato

Riempimento a motivo

Lo strumento Secchiello consente di riempire un'intera area con il colore selezionato oppure di ottenere un effetto sfumato o di inserire vari motivi sulla tela.

Riempimento a tinta unita

Per un riempimento colorato a tinta unita, fate clic prima sul pulsante Riempimento a tinta unita e poi sulla tela.

Riempimento sfumato

Per un riempimento con colori sfumati, fate clic sulla figura Riempimento sfumato. Potete scegliere di visualizzare i colori in qualsiasi direzione, in stile lineare o circolare. Fate clic sulle frecce a destra e a sinistra della figura Riempimento sfumato per vedere i vari stili ed effettuare la selezione. Questa opzione consente di selezionare due colori da amalgamare. Il primo colore può essere selezionato usando lo strumento Selezione colore (per maggiori dettagli consultate la sezione Scelta dei colori). Il secondo colore può essere selezionato facendo clic sul cerchietto bianco all'interno della macchia colorata che indica il Riempimento sfumato e trascinando il piccolo cerchio su un nuovo colore. Dopo aver selezionato i colori, fate clic sulla tela, che diventerà di color grigio. A questo punto dovete spostare il mouse, in modo da indicare in quale direzione volete fondere i colori. Fate clic nuovamente e guardate la tela che si riempie di colori.

Riempimento a motivo

Potete coprire intere aree con motivi divertentissimi facendo clic sul pulsante Motivo e poi usando le frecce di scorrimento per vedere i vari motivi a disposizione.

Strumento Corda



Corda
rettangolare

Corda a
mano libera

Sfocatura Goffratura

Usate lo strumento Corda per spostare delle sezioni del vostro disegno in un altro punto. Fate clic sulla corda e trascinatela sull'area che volete selezionare. L'area verrà circondata da una linea lampeggiante. Fate clic sull'area selezionata per spostarla in un altro punto. Potete anche applicare un effetto goffrato o sfocato su una determinata area selezionata scegliendo l'opzione Goffratura o Sfocatura.

Strumenti pazzerelli

Tutti gli strumenti hanno un'opzione davvero speciale che li trasforma in strumenti strampalati e pazzerelli. Provate a guardare cosa succede facendo di nuovo clic sullo strumento già selezionato che appare nella parte inferiore della scrivania! Il vostro pennello potrebbe trasformarsi in uno spazzolino da denti e la vostra bomboletta spray in una bomboletta di panna montata. Con uno strumento pazzerello, potete sempre aggiungere qualcosa di sorprendente al vostro disegno. Fate nuovamente clic sullo strumento per riavere lo strumento originale.

Scelta dei colori

Il CD-ROM *Disney Magico Artista* consente di scegliere tra milioni di colori da utilizzare. Una volta selezionato lo strumento, scegliete il colore che preferite tra quelli disponibili nel cassetto degli strumenti. Usate le frecce di scorrimento verso l'alto o il basso per vedere le varie macchie e scegliere un colore. Potete disporre di possibilità ancora maggiori se modificate il colore scelto nell'area Arcobaleno sottostante le tinte. Fate clic in un punto qualsiasi nell'Arcobaleno per selezionare un colore. Trascinando verso l'estremità destra o sinistra in quest'area, potete vedere l'intera gamma di colori dell'arcobaleno!

Riproduzione di un colore

Gli utenti più esperti possono utilizzare uno strumento speciale per riprodurre un colore che hanno usato in precedenza nel disegno e applicarlo nuovamente. Per usare lo strumento Colore esatto, posizionate il cursore sopra l'area della tela di cui desiderate riprodurre il colore (sia che si tratti di una immagine di uno stampo magico o di colori creati da voi personalmente). Gli utenti Mac devono poi premere e tenere premuto il tasto Opzione (mentre gli utenti Windows devono premere e tenere premuto il tasto Control) e fare clic con il mouse. Il cerchietto nell'area Arcobaleno salta automaticamente sul colore desiderato e lo risSelected. Ogni strumento usato da ora in poi applicherà il colore riprodotto.

Aggiunta di un effetto

Con gli strumenti matita, pastello e gessetto e acquerello potete utilizzare una funzione speciale per dare un aspetto diverso alle vostre creazioni. Fate clic sul tasto Effetti nell'angolo inferiore destro della tela per far apparire un campione dell'effetto. Fate clic su di esso per vederne altri. Quando iniziate a disegnare, l'effetto prescelto verrà applicato al vostro disegno, come se lo strumento vero venisse effettivamente passato su una superficie non uniforme.

Uso degli stampi magici Disney - Personalizzate il vostro disegno con centinaia di stampi.

Potete ravvivare le vostre immagini utilizzando centinaia di stampi che troverete aprendo il cassetto degli stampi e scegliendo i vostri personaggi preferiti, i divertentissimi sfondi e tanto materiale scenico fantasioso. Fate clic sotto il cassetto aperto per passare dagli strumenti agli stampi e viceversa.

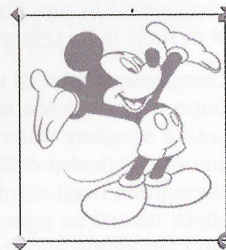
Tipi di stampi

Potete scegliere tra tre principali categorie di stampi: sfondi, personaggi e materiale scenico. Gli stampi con gli sfondi comprendono sfondi e selezioni per il cielo, il centro e il primo piano del disegno. Tra gli stampi dei personaggi troverete invece tutti i personaggi Disney più famosi: Topolino, Minnie, Pippo, Paperino, Paperina e Pluto. Provate a fare clic su ciascuno dei tre pulsanti del Materiale scenico per scegliere tra tantissimi oggetti.

Disegno con gli stampi

Quando fate clic su una selezione dal cassetto degli stampi, vedrete visualizzate sotto la tela in fondo alla scrivania diverse possibilità per la categoria da voi scelta. Potete visualizzare l'intera raccolta facendo clic sulle frecce di scorrimento a destra o sinistra accanto alle figure degli stampi.

Per collocare uno stampo sulla tela, fate clic su di esso e trascinatelo nel punto desiderato. Apparirà un rettangolino che vi indicherà la posizione in cui lo stampo verrà inserito. Se preferite, in alternativa potete



fare doppio clic sullo stampo per farlo apparire direttamente al centro della pagina.

Una volta collocato sulla tela, ciascuno stampo apparirà in forma cianografica, pronto per essere colorato, ridimensionato e reso permanente con gli strumenti speciali.

Gli stampi cianografici

Quando evidenziate la cianografia, questa apparirà di colore più scuro circondata da un riquadro con una piccola figura in ogni angolo. A questo punto potrete ridimensionare, ruotare, capovolgere, spostare ed eventualmente eliminare lo stampo.

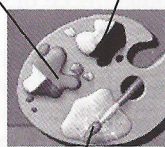
Fate clic sulla figura in alto a sinistra per ruotare la cianografia da lato a lato. Se invece volete capovolgerla, fate clic sulla figura in basso a sinistra, mentre per ruotare l'oggetto con incrementi di 90 gradi, dovete solo fare clic sulla figura in basso a destra. Fate clic sulla figura in alto a destra e trascinarla verso l'esterno della cianografia per ingrandire l'immagine, mentre se volete rimpicciolire l'immagine, dovete trascinarla verso l'interno. Se volete spostare la cianografia, fate clic sull'immagine per evidenziarla e trascinatela in una posizione diversa. Se volete eliminarla, potete trascinarla al di fuori della tela oppure potete premere il tasto Canc della tastiera.

Completamento di uno stampo

Dopo aver disposto la cianografia come desiderato, potete scegliere dalla tavolozza del pittore nell'angolo inferiore a destra della scrivania. Potete lavorare sulle cianografie degli stampi singolarmente per creare effetti diversi su ognuna, oppure potete lavorare con più cianografie allo stesso tempo applicando loro un unico stile di resa visiva.

Bianco e nero

Colori tipico dei cartoni



Un pizzico di magia

Per rendere visivamente gli stampi, fate clic su una delle tre scelte sulla tavolozza del pittore mostrate di seguito.

La macchia di colore in bianco e nero rende lo stampo nello stile album di disegno in bianco e nero, mentre la macchia con quattro colori la rende nei colori classici dei cartoni animati. Se volete invece dare un tocco magico alla vostra opera, fate clic sulla macchia che brilla e guardate lo stampo che viene disegnato e riempito di colori a tinta unita e ombreggiature, pennellata per pennellata, davanti ai vostri occhi.

Aggiunta di effetti speciali

Potete aggiungere degli effetti speciali ai vostri stampi selezionandone uno prima di aggiungere lo stampo. Fate clic sul tasto Effetti speciali nella parte inferiore a destra della tela per vedere i vari effetti disponibili e quindi scegliete una opzione dalla tavolozza del pittore per vedere il risultato.

Tocchi finali

Appena finito di lavorare con gli stampi, potete riaprire il cassetto degli strumenti e aggiungere altri elementi alla vostra opera. Per iniziare una nuova creazione con gli stampi su una tela vuota, fate clic sulla graffetta nella parte superiore della tela esistente. Il disegno corrente verrà salvato automaticamente (a meno che non abbiate disattivato la funzione di salvataggio automatico con la Modalità genitori).

LA GALLERIA

Creazione di proiezioni

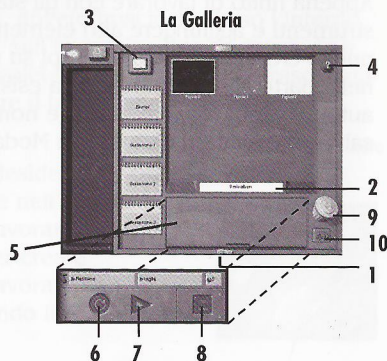
Fantastici modi per presentare i vostri capolavori

Fate clic sul pulsante nella parte superiore della scrivania per entrare nella Galleria, nell'area, cioè, in cui vengono salvati automaticamente tutti i lavori eseguiti e da dove potete creare favolose proiezioni.

Quando entrate per la prima volta nella Galleria, vedrete delle immagini in miniatura dei disegni che avete creato con la scrivania di Magico Artista. Se avete creato più di nove disegni, utilizzate la freccia blu per visualizzare anche le opere che non appaiono direttamente sullo schermo. Ad ogni disegno potete assegnare un titolo. Dovete evidenziare il disegno e scrivere il titolo nello spazio sottostante l'immagine.

1. Ritorno alla scrivania
2. Assegnazione di un nome all'album di disegni
3. Nuovo album di disegni
4. Guida
5. Pannello di visualizzazione
6. Proiezione continua
7. Esecuzione della proiezione
8. Esportazione dei disegni
9. Cestino
10. Cestino vuoto

Per ulteriori informazioni, consultate la scheda di Riferimento rapido.



Salvataggio delle raccolte in un album di disegni

Per salvare la raccolta dei disegni visualizzati in un album, fate clic sull'area del Titolo e scrivete il nome da assegnare all'album. (Dovete prima cancellare il titolo attuale). Per creare un nuovo album, fate clic sulla figura Nuovo album di disegni. Create album diversi per ogni membro della famiglia o per temi e occasioni. Quando desiderate vedere un dato album, fate doppio clic su di esso oppure fate clic su di esso e trascinatelo nell'area di visualizzazione. In entrambi i casi, l'album attualmente visualizzato verrà sostituito.

Riorganizzazione dell'album di disegni

Potete riorganizzare l'album in qualsiasi momento semplicemente spostandone le pagine. Fate clic sull'immagine da spostare e trascinatela nella nuova posizione che deve assumere. Potete anche spostare l'immagine dentro un album che avete già creato: dovete solo trascinare l'immagine sulla copertina dell'album desiderato che appare alla sinistra del video.

Potete salvare fino a 50 immagini su uno stesso album e potete creare fino ad un massimo di 50 album.

Modifica dei disegni nella Galleria

Se fate doppio clic su una delle figure nella Galleria, ritornerete alla scrivania di Magico Artista facendo apparire direttamente sulla tela l'immagine selezionata. In questo modo potete modificare i lavori tutte le volte che volete. Appena finito di apportare le modifiche, dovete solo fare clic sul pulsante nella parte inferiore della scrivania e il disegno apparirà di nuovo nella Galleria.

Potete anche stampare i vostri lavori direttamente dalla Galleria: evidenziate lo e premete il pulsante Stampa.

Creazione di una proiezione personale

Potete unire al disegno salvato in un album un brano musicale e degli effetti di transizione per creare una fantastica proiezione!

Per cominciare, fate clic sull'area di visualizzazione in modo da aprire il Pannello di visualizzazione, il quale permette di aggiungere gli elementi di una presentazione ai disegni nell'album visualizzato.

Fate clic su uno dei seguenti menu a comparsa e scegliete le opzioni per ogni diapositiva:

Menu	Azione
Colonna sonora	Scegliete il tipo di musica desiderato. (Per ascoltare un'anteprima fate clic sulla nota musicale rossa.)
Transizioni	Scegliete l'effetto desiderato per il passaggio dall'immagine evidenziata alla successiva.
Tempo di visualizzazione	Selezionate il tempo in secondi per cui l'immagine deve rimanere sul video.

Una volta selezionati i disegni e gli elementi, potete vedere la proiezione stessa. Se volete che la sequenza delle diapositive inizi da capo al termine della proiezione, fate clic sul pulsante Proiezione continua. Fate clic sul pulsante Esegui per dare inizio alla proiezione!

Esportazione dei lavori su un floppy disk

Se volete che i vostri amici e familiari vedano i vostri lavori sui loro computer, potete inviarli un floppy disk contenente i vostri disegni. Fate clic sull'immagine da esportare, poi inserite un dischetto vuoto nell'unità floppy e fate clic sul pulsante del dischetto. Le immagini saranno salvate in formato BMP (PC) o PICT (Mac).

Eliminazione delle immagini

Per liberarvi di immagini o album non desiderati dovete solo selezionarli e trascinarli nel cestino.

Nel cestino possono rimanere fino a tre elementi. Per svuotarlo dovete premere il pulsante con la figura del camion della spazzatura. In questo modo potrete recuperare gli elementi scartati e gettati nel cestino prima che il camion dei rifiuti li porti via. Per togliere gli elementi dal cestino, fate clic sul cestino per rovesciarlo e far "cadere" le tre immagini eliminate e poi trascinatele nell'area di visualizzazione.

Se trascinate più di tre elementi sopra il cestino, gli elementi che sono stati scartati per primi verranno eliminati definitivamente.

Uscita dalla Galleria

Appena finito di lavorare nella Galleria, potete uscire dal programma facendo clic sulla figura della Lampadina oppure potete ritornare alla scrivania di Magico Artista facendo clic su uno dei due pulsanti Chiudi scrivania nella parte inferiore o superiore del video.

L'AREA DELLE LEZIONI

I veri artisti della Disney vi insegnano a disegnare

Nel CD-ROM Magico Artista Disney, gli artisti della Disney vi riveleranno i loro segreti per disegnare Topolino, Minnie, Paperino, Paperina, Pippo e Pluto grazie a divertentissime istruzioni e dimostrazioni dettagliate. Per approfittare di questa fantastica opportunità, spostate semplicemente il cursore sul bordo destro della scrivania di Magico Artista. Appena il cursore si trasforma in una freccia bianca, fate clic e sarete immediatamente trasportati nell'Area delle lezioni.

1. Ritorno alla scrivania
2. Selezione del foglio campione
3. Utilizzo della carta da lucidi

Per ulteriori informazioni, consultate la scheda di Riferimento rapido.

Artisti al lavoro

Fate clic su una delle schede modello sul lato destro per selezionare un personaggio. La scheda si aprirà su un pannello che vi mostrerà, una breve proiezione sulla storia di ciascun personaggio. Per saltare direttamente alla lezione, fate clic in qualunque punto del video. Dopo aver guardato l'introduzione, vedrete le parti essenziali del corpo del personaggio raggruppate alla destra e alla sinistra della scheda modello. Per ottenere i risultati migliori, fate clic sulle varie fasi seguendo l'ordine giusto iniziando dall'angolo superiore a sinistra. Ad ogni fase, potrete vedere la parte del corpo che viene disegnata, linea per linea, al centro della scheda ed ascoltare le istruzioni ed i consigli per poter procedere da soli.

L'area delle lezioni



Una volta selezionate tutte le sezioni del corpo, vedrete la figura completa prendere forma.

La barra di scorrimento

Ad ogni fase, appena la parte del corpo è stata disegnata, potete fare clic in qualsiasi punto al centro del video per vedere l'animazione della parte disegnata.

Nella parte inferiore della scheda appare una barra di scorrimento che registra le pose della sequenza animata. Ogni personaggio assume decine di pose diverse, proprio come succede nei film. Fate clic sul pulsante della barra di scorrimento e trascinatelo fino a spostarvi sulla posa che desiderate vedere, tracciare o disegnare.

Ora tocca a voi!

Ci sono due divertentissimi modi per mettere alla prova la vostra abilità di disegnatore: seguire le lezioni con carta e matita oppure utilizzare la carta per lucidi del video.

Per posizionare la carta per lucidi su un personaggio disegnato parzialmente o completamente, fate doppio clic sulla bacheca sottostante le schede modello dei personaggi. Scegliete una dimensione per la linea dal Selettore di dimensione e iniziate a copiare!

Per cancellare, fate clic sulla matita e trascinate il cursore sopra le linee da cancellare. Fate di nuovo clic sulla matita per riattivarne la funzione originale.

Per cancellare soltanto l'ultimo tratto disegnato, fate clic sul pulsante rosso (Annulla). Per iniziare da capo, fate clic sulla graffetta nella parte superiore della tela e il disegno copiato verrà eliminato, mentre un nuovo foglio di carta per lucidi apparirà sopra la scheda modello.

Stampa e salvataggio

Per stampare il disegno, fate clic sul pulsante Stampa. Il CD-ROM **Magico Artista Disney** stampa soltanto le parti disegnate da voi, e non i disegni dell'artista, le animazioni o il testo.

Per salvare il disegno, trascinatelo sopra la bacheca. Se uscite dal CD-ROM **Magico Artista Disney** con un disegno ancora aperto nell'area della scheda modello, il disegno non verrà salvato. Potete salvare i disegni anche spostandoli sulla tela della scrivania di Magico Artista.

Personalizzate i disegni con la scrivania di Magico Artista

Quando avete finito di ricalcare il disegno, spostate il lavoro sulla scrivania di Magico Artista e aggiungete colori, effetti speciali... e molto, molto divertimento! Per prima cosa, ritornate alla scrivania. Da qui, se guardate verso destra sul video, potete intravedere una parte della bacheca che spunta fuori dall'area delle lezioni. Fate clic sul foglio della bacheca e trascinatelo sopra la tela per iniziare a lavorare.

Potete trascinare il disegno sopra un lavoro già creato nella scrivania di Magico Artista o su una nuova tela vuota. La carta per lucidi è trasparente e quindi qualsiasi cosa si trovi sotto sarà visibile. Una volta spostati i disegni copiati sulla scrivania, questi verranno salvati nella Galleria, proprio come quelli creati da voi con la scrivania di Magico Artista.

Uscita dal programma

Potete uscire dal CD-ROM **Magico Artista Disney** da qualunque delle tre modalità grafiche facendo clic sulla Lampadina nella parte superiore dell'area di lavoro.

Modalità genitori

Questo file è accessibile da qualunque parte del programma premendo simultaneamente i tasti Ctrl-Barra spaziatrice (PC) o Comando-Barra spaziatrice. Permette di accedere ad una barra di menu da cui è possibile controllare le varie funzioni del programma, ad esempio, la stampa o il salvataggio automatico.

Assistenza Clienti

Noi ci impegniamo a fornire il miglior software possibile. Se per una ragione qualsiasi non siete soddisfatti di questo prodotto o avete bisogno di assistenza tecnica, chiamate l'**Assistenza Clienti Disney Interactive** ad uno dei numeri indicati alla pagina seguente. Ricordate di utilizzare il numero relativo al Paese da cui effettuate la chiamata. Questo servizio è disponibile con il seguente orario:

Lunedì-Venerdì	Sabato
09.30 - 13.00	13.00 - 18.00.
13.30 - 18.00	

Registrazione del software

Riempite e spedite la scheda di registrazione già affrancata inclusa nella confezione. In questo modo potrete ricevere aggiornamenti e informazioni sui prodotti.

Come contattarci

Se chiamate per avere assistenza tecnica, dovrete fornirci le seguenti informazioni. È molto importante disporre di queste informazioni per aiutarvi a risolvere velocemente il problema:

- ◆ Nome e versione del programma che state utilizzando (vedere il CD-ROM).
- ◆ Tipo e modello del computer su cui il programma viene eseguito.
- ◆ Tipo di sistema operativo su cui il programma viene eseguito, ad esempio Windows 95.
- ◆ Marca e modello della scheda audio (se possibile).

- ◆ Marca e modello della scheda video (se possibile).
- ◆ Informazioni su altre periferiche in uso (stampanti, modem, joystick, ecc.).
- ◆ Una descrizione dettagliata del problema, incluso dove e come si verifica nel programma.
- ◆ Informazioni relative alle modifiche recentemente apportate al vostro sistema.

Per contattarci:

Italia	02-45 28 13 55
Svizzera (It)	(091) 950-09-50



©Disney. Tutti i diritti riservati.

Publicato da Disney Interactive,
(Europe, Middle East & Africa) S.A.,
50 avenue Montaigne, 75008 Parigi, Francia.

Disney Print font data è utilizzato su licenza del reparto Font di Precision Type Inc.

Microsoft e Windows sono marchi registrati di

Microsoft Corporation negli Stati Uniti d'America ed in altri Paesi.

Macintosh è un marchio registrato

di Apple Computer, Inc. negli Stati Uniti d'America ed in altri Paesi.

PowerPC è un marchio di International Business Machines Corporation
negli Stati Uniti d'America ed in altri Paesi.

