

Guida all'uso di Microsoft GIF Animator

CHE COSA E': Microsoft GIF Animator è un piccolo ed agile programma freeware senza limitazioni d'uso dedicato a chi vuole cominciare a cimentarsi nella costruzione di GIF animate senza avere conoscenze approfondite delle specifiche sul formato GIF89a.

CHE COSA FA: In definitiva ha tutto ciò che occorre per creare un'immagine animata, con in più una funzione di non trascurabile importanza, ovvero la possibilità di convertire i file video in formato AVI in GIF animate.

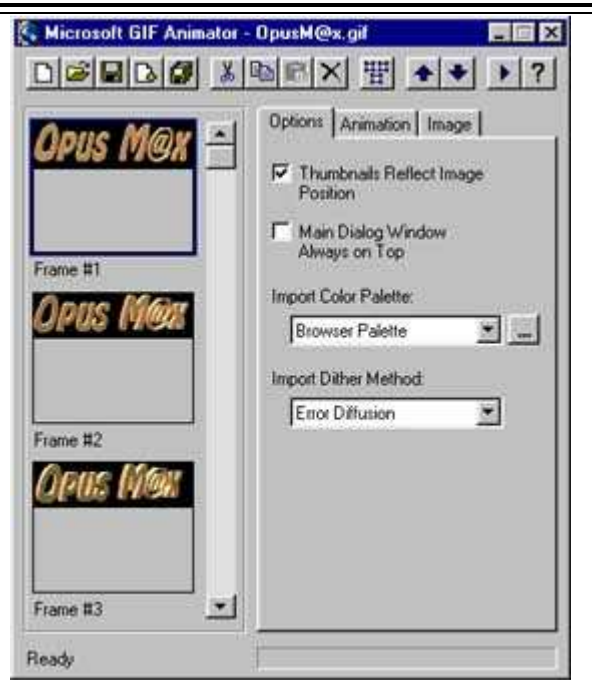
Un'altra funzione estremamente utile è quella che permette la visualizzazione dei fotogrammi in sequenza, cosa che consente una certa facilità di controllo su ciò che stiamo creando.

L'INTERFACCIA:







In alto troviamo una serie di icone in chiaro stile Microsoft per il controllo delle funzioni di gestione dei files e delle immagini.

A destra troviamo invece una cartella a schede (Option, Animation e Image) per il controllo delle caratteristiche delle animazioni.


Nella parte destra prende posto la sequenza dei fotogrammi. Ogni immagine è selezionabile e le sue caratteristiche sono controllabili dalla scheda Image.



LE ICONE:

	<p>Nuovo file Apri file Salva Salva file con nome</p>
	<p>Taglia Copia Incolla Cancella</p>
	<p>Questa funzione permette di introdurre immagini GIF, singole o animate, prelevate da un archivio.</p>
	<p>Con questa icona è possibile selezionare tutti i fotogrammi allo scopo di poter effettuare le medesime impostazioni o modifiche su tutti.</p>
	<p>Queste due icone permettono lo spostamento in alto o in basso all'interno di una animazione di un fotogramma selezionato.</p>
	<p>L'icona che attiva la finestra della preview, molto utile per rendersi conto dello stato di avanzamento del nostro lavoro.</p>

LA PREVIEW:

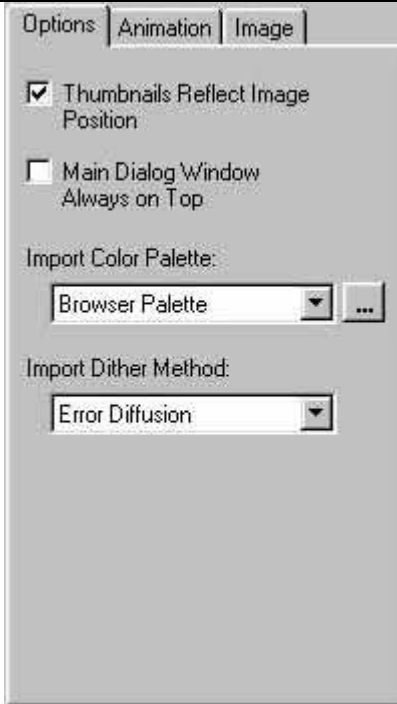
	<p>Questa finestra consente di vedere una preview dell'animazione ottenuta. I comandi sono le normali funzioni di videoregistrazione con play continuo, a singolo fotogramma, posizionamento a fine o inizio animazione e stop. In basso a destra viene indicato il numero del frame che viene visualizzato.</p>
---	--

LE SCHEDE:

OPTION

Questa scheda contiene le informazioni relative all'intera animazione, oltre al menu a tendina delle tavolozze colori (palette) e delle mezze tinte (dithering).

Una particolare selezione della scheda Option consente di presentare le miniature (thumbnail) a tutta grandezza o in relazione allo spazio relativo all'animazione (lo schermo di proiezione) definito in Animation e alla posizione in questo del fotogramma. Vi consiglio di selezionare sempre questa opzione per avere risultati corretti.



Import Color Palette:



Per la gestione delle tavolozze potete scegliere:

1. Browser Palette - una tavolozza unica per tutta l'animazione (veloce ed efficace);
2. Optimal Palette - una tavolozza diversa per ogni fotogramma (qualità migliore);
3. ... - importate una tavolozza a vostra scelta.

Import Dither Method:



Per gestire i chiaroscuri delle immagini:

1. Solid - Usa l'indice di colore più vicino. Buono e veloce per schizzi e immagini con pochi colori.
2. Pattern - Calcola velocemente i colori usando un pattern ridotto ma impreciso. Adatto per immagini con un numero medio di colori.
3. Random - Usa un pattern più grande del precedente per produrre risultati migliori ma con tempi più lunghi. adatto ad immagini con un numero di colori medio/elevato (migliaia di colori).
4. Error Diffusion - E' il migliore e mescola finemente i colori su piccole aree. Ovviamente richiede un più elevato tempo di calcolo.

ANIMATION

E' la scheda in cui sono contenute le informazioni relative all'intera animazione:

Animation Width e Animation Height - stabiliscono le dimensioni dell'area dello schermo su cui si muoverà l'animazione.

La grandezza minima è definita dal più grande fotogramma, e il programma non vi permetterà di ridurla oltre quel limite. E' ovvio che potrete invece ingrandire il quadro a vostro piacimento.

Tenete presente, però, che aumentando la dimensione aumenterà di conseguenza anche il "peso" del file.

Image Count - è il numero totale dei fotogrammi (non è modificabile)

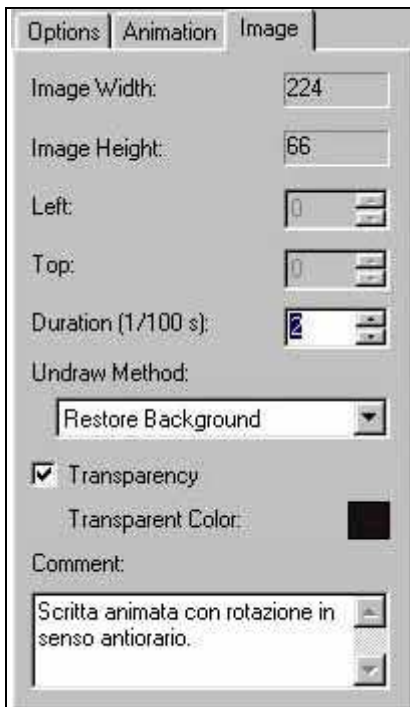


Looping - stabilisce che un'animazione deve ripetersi.

Repeat Count - definisce quante volte deve ripetersi.

Repeat Forever - ripetizione all'infinito.

Trailing Comment - in questa finestra è possibile aggiungere un commento. Solitamente vi sono indicati il nome dell'autore o della società creatrice, indirizzi e-mail o URL e con quale programma sono stati realizzati i fotogrammi o l'animazione GIF. I commenti non vengono visualizzati durante l'animazione.



IMAGE

Questa scheda contiene le informazioni relative ad ogni singolo fotogramma.

Image Width e Image Height - sono le dimensioni del fotogramma (non modificabili)

Left e Top - rappresentano la posizione del fotogramma calcolando i pixel di spostamento in riferimento all'angolo superiore sinistro del fotogramma rispetto all'angolo superiore sinistro dello schermo.

Il programma non vi consente di impostare valori che portino il fotogramma fuori schermo. Duration - è il tempo di visualizzazione di un fotogramma. Il tempo è espresso in centesimi di secondo.

Transparency e Transparent Color - permette di definire se usare la trasparenza e per quale colore. Il colore può essere selezionato direttamente dalla tavolozza definita per quel fotogramma oppure usando lo strumento contagocce per selezionarlo direttamente da un'area dell'icona del fotogramma. Anche questa scheda contiene un campo in cui è possibile scrivere un commento.

Undraw Method - in questo menù a tendina si trovano le istruzioni su come il browser dovrebbe gestire il ridisegno della frame successiva. In realtà alcuni browser gestiscono Undefined, Leave e Restor Previous lasciando l'immagine precedente sullo schermo, mentre Restore Background cancella l'immagine precedente usando il colore dello sfondo.

