

# BIGLIETTO DI BUON NATALE MULTIMEDIALE

Anche in questo progetto verrà riutilizzato codice già sperimentato, ma verrà sperimentato anche

- come realizzare uno sprite da zero
- come utilizzare lo strumento testo
- come inserire parole con lettere accentate
- come inserire una musica

Per questo progetto verranno utilizzate risorse in libreria e creato uno sprite da zero. Non è quindi presente la cartella di materiale.

Aggiungere uno sfondo dalla libreria premendo il pulsante **SCEGLI UNO SFONDO DALLA LIBRERIA**.



Scegliere lo sfondo *Slopes*.



slopes

Aggiungere uno sprite dalla libreria utilizzando il pulsante **SCEGLI UNO SPRITE DALLA LIBRERIA**.



Scegliere lo sprite *Tree-lights*.



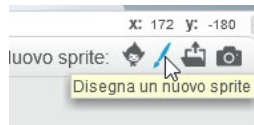
Tree-lights

Questo sprite ha più costumi (solo alcuni sprite li hanno). Impostare il codice perchè cambi costume.



## UTILIZZARE LO STRUMENTO TESTO

Creare uno sprite vuoto utilizzando il pulsante **DISEGNA UN NUOVO SPRITE**.



Utilizzare il pulsante **TESTO** per scrivere Buon Natale.



In basso a sinistra è possibile modificare il font.



*Attenzione!* Alcuni font non permettono la digitazione di lettere accentate. Se la lettera accentata non viene visualizzata, modificare il font.

Colorare il testo.



Con un clic al di fuori del testo le modifiche vengono accettate; vengono visualizzate le maniglie intorno al testo. Dimensionare il testo.



Un nuovo clic esterno al testo per accettare la dimensione.

Lo sprite viene inserito automaticamente nella scena. Posizionarlo correttamente.

Se necessario, dimensionarlo utilizzando le icone di dimensionamento.



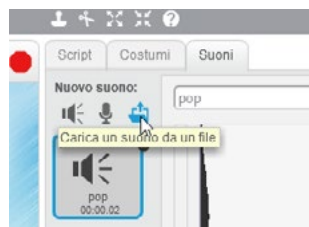
Inserire il codice che modifica i colori al testo.



## INSERIRE LA MUSICA

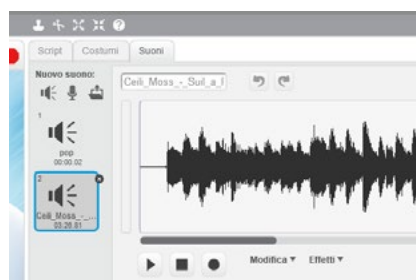
In un biglietto di auguri multimediale non può mancare la musica.

La musica va abbinata ad un oggetto: selezionare quello che gestirà la musica (possiamo farlo indifferentemente con il testo o l'albero, in quanto entrambi sono presenti per tutta la durata dell'animazione). Aprire la scheda **SUONI**. Premere il pulsante **CARICA UN SUONO DA FILE**.



Ricerca un file musicale da caricare. Se necessario, file musicali possono essere scaricati gratuitamente sul sito di [Jamendo](http://Jamendo) (solo per usi personali).

La traccia del suono inserito verrà visualizzata nella scheda.

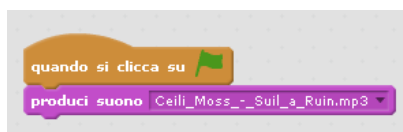


Tornare alla scheda **SCRIPT**.

Inserire il codice: **QUANDO SI CLICCA SULLA BANDIERINA VERDE - PRODUCI SUONO .....**

Il blocco **PRODUCI SUONO** è nell'area **SUONO**. Se vi sono più suoni è possibile impostare quello da

riprodurre ricercandolo nella tendina all'interno del blocco. In questo caso è già impostato il suono corretto, in quanto è l'unico disponibile.



Questo codice non sostituisce il precedente, ma si affianca.



In realtà è possibile anche inserire il tutto in un unico blocco di codice. Quando si clicca la bandierina verde viene avviata la riproduzione della musica e poi si entra nel blocco di ripetizione (**PER SEMPRE**).



Realizzare il video dell'animazione: nel menù, scegliere **FILE - REGISTRA UN VIDEO DEL PROGETTO**.



## IN AULA

Con la stessa procedura è possibile realizzare biglietti multimediali diversi, spot pubblicitari, brevi comunicazioni,....

Inserisco alcuni altri indirizzi utili per reperire musica utilizzabile gratuitamente

- [dig.ccmixer.org](http://dig.ccmixer.org)
- [audionautix.com](http://audionautix.com)
- [freemusicarchive.org](http://freemusicarchive.org)