

Un'esperienza di grafica con il software open source

a cura di: [Beppe Cento](#)

Tux paint è un programma di grafica semplice, molto diretto ed efficace. Tux paint si rivela molto gradevole ed è collocato, forse in modo limitativo, nella categoria prescolare. Nella sua struttura "preconfigurata" permette attività consuete anche se per permettere l'immediatezza alcune funzioni sono automatizzate.

L'idea di utilizzare Tux Paint è nata dalla necessità di realizzare un piccolo "banner" per la copertina di un canzoniere (raccolta di brani musicali) che fosse significativo: Tux paint si è dimostrato l'unico prodotto a nostra disposizione che permettesse la collocazione di note e simboli musicali.

Primo obiettivo perciò è la conoscenza del programma per la realizzazione del banner musicale

Tux paint però non permette di "salvare con nome" ma salva automaticamente (una scelta che favorisce l'immediatezza) e permette il recupero dei lavori salvati solo al suo interno.

Per superare il limite dell'univocità del prodotto si è reso necessario definire un secondo obiettivo, recuperare ed esportare, eventualmente in un formato di scambio, il nostro lavoro (il banner). Si è perciò definita un'attività mirata alla gestione del file che, utilizzando alcune possibilità del sistema operativo SoDiLinux (Knoppix), navigatori (konqueror) e altri programmi di grafica (Kicon edit) che consentono la traduzione del formato, ci permettesse, lavorando in un ambito multitasking (multisessione), di perseguire il nostro scopo.

Secondo obiettivo dunque di carattere informatico è la gestione dei files nel sistema operativo SoDiLinux.

Le tre fasi di lavoro

- 1: [Uso del CD-LIVE, uso di Tux paint e creazione del banner](#)
- 2: [Recupero del file, traduzione del file e esportazione del file](#)
- 3: [Importazione in un programma di testo](#)

L'attività si è svolta in piccoli gruppi, con il supporto del docente in una classe 2° media per 3-4 ore



Uso del CD-LIVE, uso di Tux paint e creazione del banner

Gli alunni si sono abituati in breve all'uso del cd-live che è stato distribuito su richiesta. Eventuali problemi di avvio da Cd si sono risolti con la creazione del floppy di boot che i sistemi Linux permettono. Tux paint è stato esplorato nelle sue possibilità confermando la sua immediatezza e gradevolezza.

I tools nella colonna di sx contengono le possibilità grafiche e di gestione dei file che vengono esplicitati, quando occorre, nella colonna di dx. Inoltre vi sono indicazioni d'uso alla base della finestra, accanto al pinguino.



In sintesi:

TOOLS grafici

Disegno che rinvia a Brosches - Stampiglio che rinvia a Stamps (tra cui le note musicali che ci interessano) – Linee – Figure – Testo – Magia – Annulla – Ripeti – Gomma

TOOLS di gestione

Nuovo – Apri – Stampa – Salva – Esci

Comprese e sperimentate le possibilità dei comandi si è passati alla creazione dei "banner". Molto apprezzata è stata la possibilità di creare triangoli e di utilizzare la magia arcobaleno. Va detto che nella versione da noi utilizzata la scrittura dei caratteri di testi viene stabilizzata con il tasto invio, fatto intuibile ma non indicato nelle spiegazioni a piè di finestra. Salvato il nostro banner, si è passati al secondo obiettivo che come abbiamo già detto nasce dalla necessità di recuperare il file per poter proseguire nella realizzazione del canzoniere. Teniamo presente inoltre che, lavorando su CD -LIVE, all'arresto del computer il lavoro si perde e non è possibile pensare ad una attività in una sola sessione di lavoro.

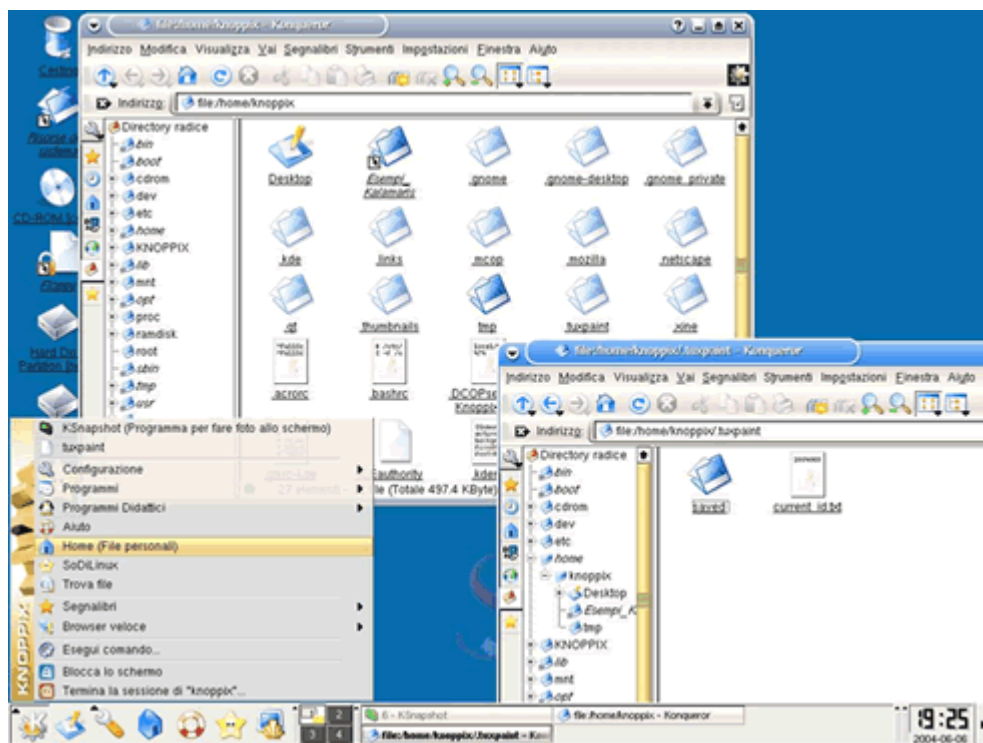


Recupero del file , traduzione del file e esportazione del file

Dopo aver fatto con i ragazzi alcune osservazioni sui file e sulla loro importanza nel nostro caso comprovata dalla possibilità di richiamare il nostro "banner", viene suggerito di provare a cercare il nostro lavoro, che ormai si è capito essere diventato un file, il nostro file.

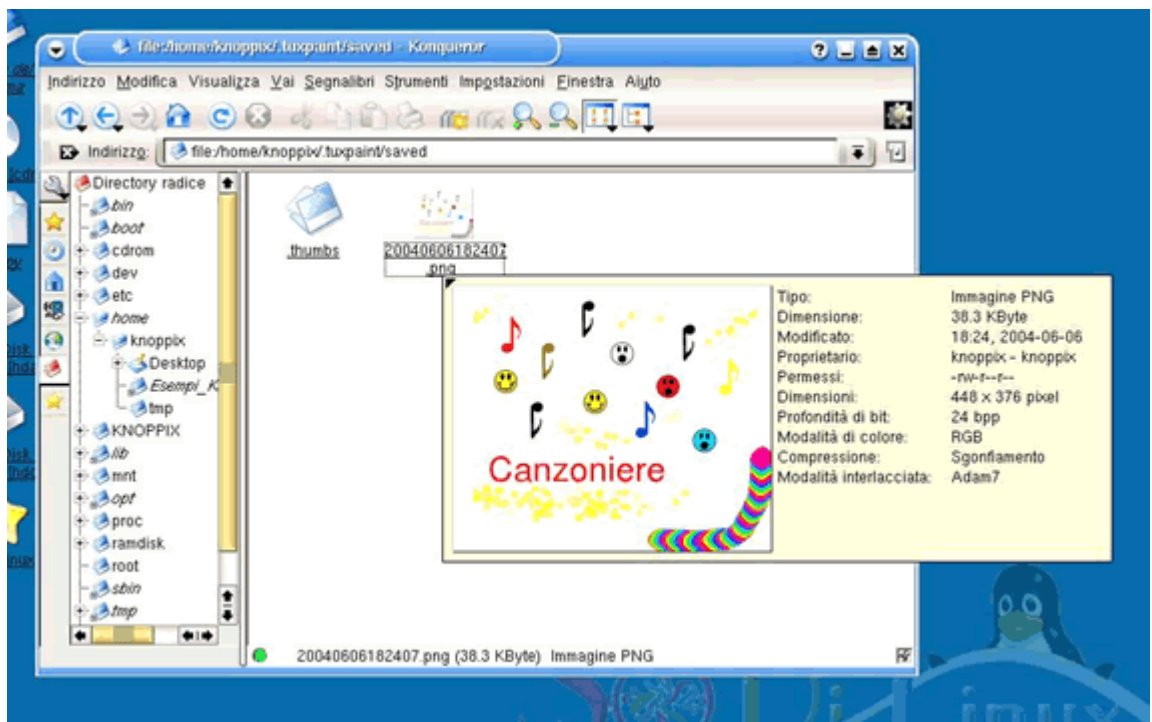
Si suggerisce di cercare la cartella del programma di grafica usato (Tux paint, anch'esso un file) che probabilmente avrà un nome ovvio: Tux, paint, tux paint o tuxpaint e in cui potremo trovare il nostro file.

L'uso della funzione "trova" per cercare di capire dove è finito il nostro file non si rivela essere molto pratico. E' meglio usare la funzione di ricerca HOME (file personali) che ci mette in bella vista la cartella tuxpaint.

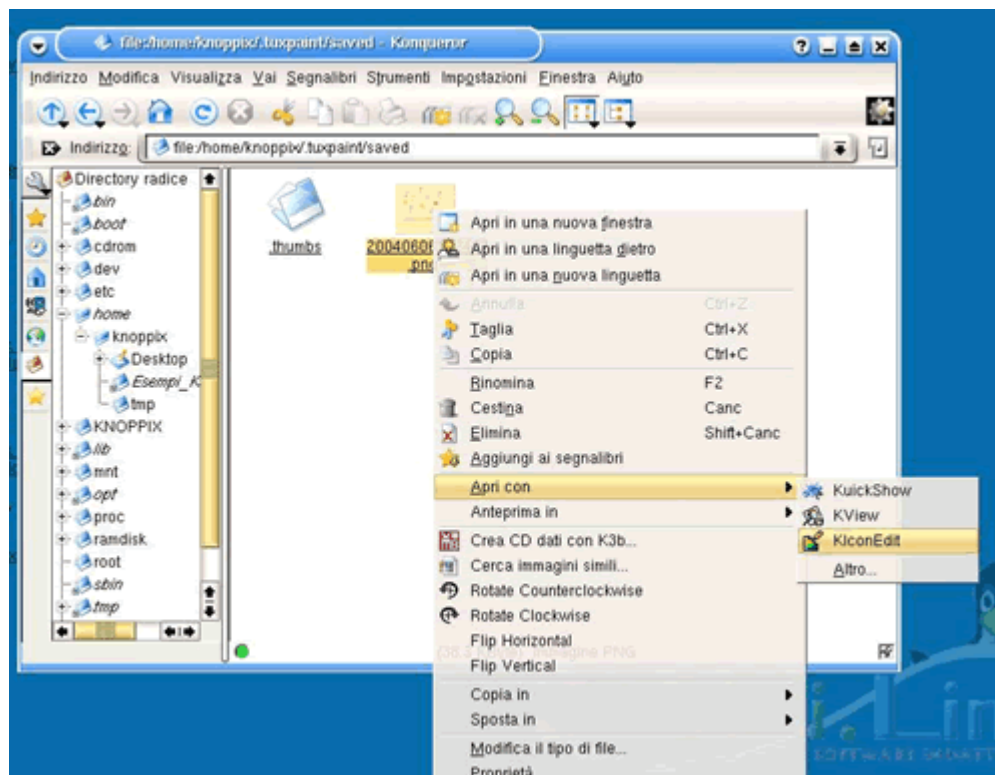


Clicchiamo sull'icona e apriamo la cartella Tuxpaint che mostra al suo interno un'altra cartella: Saved. È abbastanza intuitivo, riclicchiamo e troviamo il nostro lavoro in formato .png con un nome che lo "data" sino ai secondi!!!

Che sia il nostro file lo capiamo dalla funzione di anteprima (attivata indugiando con il puntatore sull'icona).

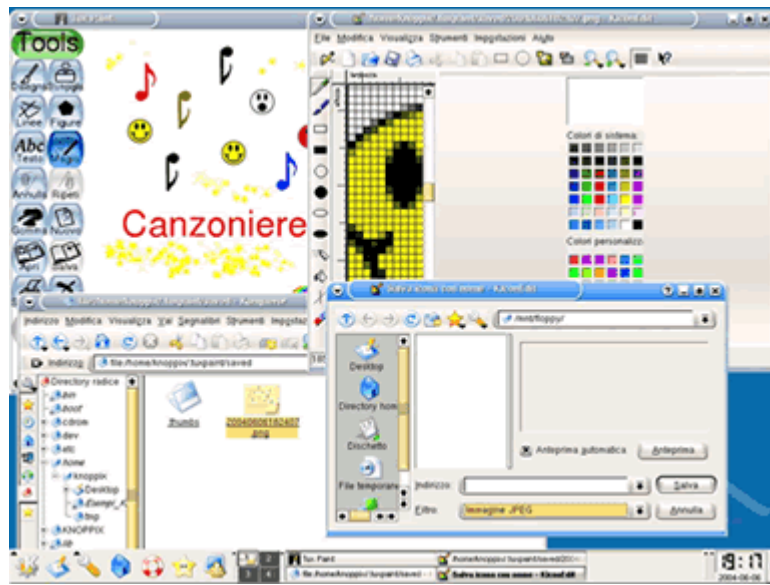


A questo punto, rincuorati, passiamo a trasformare il nostro file in PNG in un formato più usuale come JPG. Per fare ciò clicchiamo con il tasto dx del mouse sull' icona del nostro file e attiviamo un menù a finestra, da cui possiamo scegliere di aprire il nostro file con un programma che ci permetta la trasformazione. Non ci interessa cosa fa il programma, ci basta che ci permetta di aprire il nostro file e poi di salvarlo con nome in un'altra estensione. Dopo alcuni tentativi decidiamo di usare Kicon edit che, oltre a farci capire cosa sono i pixel, ci permette di soddisfare le nostre aspettative.



Nell'operazione di conversione il nome va indicato in "indirizzo" e la finestra "filtro" ci permette di scegliere il formato.

Salviamo su floppy (abbiamo usato il floppy per poter portare il nostro lavoro anche in altri sistemi operativi e in altri computer, volendo si può salvare anche su hard-disk, dato che in knoppix è "veramente facile").



Importazione in un programma di testo

Ora ci basta inserire il nostro file nella pagina di testo del Canzoniere utilizzando OpenOffice.org 1 oppure Star office 7 o in altri word-processor con la funzione: Inserisci – Immagine – Da file...
e stampare il tutto con una certa soddisfazione.