

Disney's

MAGISKA MÅLARLÅDA

Allt du behöver för att rita och måla
som tecknarna från Disney



CD-ROM

WINDOWS 95 OCH
POWER PC MAC

Disneys Magiska Målarlåda

En fantastiskt ritverkstad på CD-ROM

Välkommen till många timmars nöje med Disneys Magiska Målarlåda, ett rit- och målarprogram på CD-ROM som förvandlar din dator till en komplett ritverkstad. Här hittar du fantastiska stämplor, en hel regnbåge med färger, en rad realistiska verktyg och några av de knasigaste verktyg du sett - och alla väntar de på att du ska plocka fram din fantasi.

Öppna ritbordet i Disneys Magiska Målarlåda och spreja med sprejfärg, rita med krita, måla med vattenfärg... möjligheterna är oändliga. Du kommer att älska att experimentera med de realistiska rit- och målarverktygen, t.ex. färg som smetar, färgkritor med vaxkänsla och tuschpennor med olika struktur och utseende. Använd specialverktygen och dekorera med konfetti, vispgrädde, bubblor och mycket mer. Skapa dina egna mästerverk och lägg till Disney-figurer och bakgrunder med de magiska stämplorna. Spara dina bilder i egna skissblock. Du kan till och med kombinera flera bilder och skapa egna bildspel med specialeffekter och musik! Utveckla förmågan att rita med interaktiva lektioner från Disneys tecknare som steg för steg visar dig hur du gör. Så gör dig redo att ge dig ut på en skapande upptäcktsfärd med Disneys Magiska Målarlåda på CD-ROM som låter dig skapa magiska teckningar - direkt på bildskärmen!

Vilken utrustning behövs?

Windows 95

- ☐ PC-kompatibel dator – 486/66 MHz
- ☐ Microsoft Windows 95
- ☐ 16 MB RAM
- ☐ 20 MB ledigt diskutrymme
- ☐ 256 färgers grafikort för VESA eller PCI lokal buss.
- ☐ 16-bits Windows-kompatibelt ljudkort
- ☐ CD-ROM-läsare med dubbel (2X) hastighet
- ☐ Microsoft-kompatibel mus

Macintosh PowerPC

- ☐ Processeur PowerPC
- ☐ System 7.1 eller senare
- ☐ 16 MB RAM
- ☐ 20 MB ledigt diskutrymme
- ☐ 640x480x256 färgers bildskärm
- ☐ CD-ROM-läsare med dubbelt (2X) hastighet
- ☐ Macintosh-kompatibel mus

Innehåll

Vilken utrustning behövs?	2
Installation och inställningar.....	3
Avinstallera Disneys Magiska Målarlåda	6
Komma igång.....	7
Ritverkstaden.....	8
Skapa egna bilder	
- Skapa egna bilder.....	8
- Stilalternativ	10
- Välja färger	15
- Disneys Magiska Stämplor.....	16
Galleriet	
- Bildspel	19
Lektioner	23
Föräldraläge.....	26
Kundsupport	26

Installation och inställningar

Innan du kan använda Disneys Magiska Målarlåda på CD-ROM måste du installera programmet. Om du är Windows-användare, och inte längre vill använda Disneys Magiska Målarlåda, kan du avinstallera programmet för att frigöra utrymme på datorns hårddisk. Se Avinstallera Disneys Magiska Målarlåda på sidan 6.

Installation för Windows 95

1. Starta Windows. Om Windows redan är startat, avslutar du alla andra program, inklusive skärmläckare, eftersom dessa kan störa installationen. Se skärmläckarens bruksanvisning för information om hur du stänger av den.
2. Ta ut Disneys Magiska Målarlåda (DMA) CD-ROM ur asken och placera CD:n i datorns CD-ROM-läsare.
3. Om datorns CD-ROM-läsare kan använda funktionen AutoSpela visas bilden "DMA Autorun" automatiskt när du sätter i CD:n i CD-ROM-läsaren. Klicka på Installera för att börja installationen och följ instruktionerna på bildskärmen. Fortsätt till avsnittet Komma igång (se sidan 7).
4. Om bilden "DMA Autorun" inte visas går du vidare på följande sätt:
-Klicka på Start-knappen i Aktivitetsfältet så att Start-menyn visas.
Obs: Om du inte kan se Start-knappen håller du ned Ctrl och trycker på Esc på tangentbordet.

- Välj inställningar och klicka på Kontrollpanelen.
- Dubbelklicka på ikonen Lägg till/ta bort program på Kontrollpanelen.
- Klicka på knappen installera på övre halvan av fliken Installera/avinstallera.
- Eftersom du redan har satt i CD:n i CD-ROM-läsaren klickar du på Nästa.
- Windows 95 letar nu efter filen SETUP.EXE på CD:n. Dialogrutan "Kör installationsprogrammet" visas och instruerar dig att kontrollera att kommandoraden är rätt. Om CD-ROM-läsaren är enhet D bör raden lyda D:\SETUP.EXE.
- Klicka på Slutför-knappen för att starta installationen.
- Hur du kör programmet beskrivs i avsnittet Komma igång (se sidan 7).

Installation för Macintosh PowerPC

1. Om du använder skärmläckare eller viruskontrollprogram ska du stänga av dessa innan du startar Disneys Magiska Målarlåda, eftersom de kan störa visningen av färger och animerade bilder. Se skärmläckarens bruksanvisning för information om hur du stänger av den.
2. Ta ut Disneys Magiska Målarlåda (DMA) CD-ROM ur asken och placera CD:n i datorns CD-ROM-läsare.
3. 1. Dubbelklicka på Installationsprogram för att installera alla filer som behövs för att köra programmet.
4. Klicka på Fortsätt i dialogrutan som visas.
5. Klicka på Installera i dialogrutan. Om du vill kan du använda popupmenyn för att välja var programmet ska installeras. Klicka på den mapp eller diskenhet där du vill installera programmet.
6. När installationen är klar, klickar du på Starta om för att starta om datorn.
7. Hur du kör programmet beskrivs i avsnittet Komma igång (se sidan 7).

Avinstallera Disneys Magiska Målarlåda

Windows 95

För att avinstallera programmet klickar du på Start och pekar på Program följt av Disney Interactive och klickar sedan på Disneys Magiska Målarlåda, avinstallation. Följ instruktionerna på bildskärmen för att slutföra avinstallationen.

Macintosh PowerPC

För att avinstallera programmet öppnar du mappen Disneys Interactive på hårddisken och drar mappen Disneys Magiska Målarlåda till pappers korgen. Mappen finns kvar i pappers korgen tills du tömmer den.

WARNING: Om du raderar bilddatafilerna i mappen Disney Magiska Målarlåda raderas alla dina bilder. Om du vill behålla bilderna kan du klicka och dra bilddatafilerna från mappen Disneys Magiska Målarlåda till en annan mapp innan du drar mappen Disneys Magiska Målarlåda till pappers korgen.

Komma igång

Innan du startar Disneys Magiska Målarlåda bör du avsluta alla andra applikationer, inklusive skärmläckare, eftersom dessa kan påverka visningen av färger och animeringar.

Obs: du måste installera programmet innan du kan köra det första gången.

Windows 95

1. Klicka på Start-knappen i Aktivitetsfältet så att Start-menyn visas.
2. Välj Program, följt av Disneys Interactive från undermenyn.
Klicka sedan på Disneys Magiska Målarlåda.

Obs: Kontrollera att Disneys Magiska Målarlåda CD-ROM sitter i datorns CD-ROM läsare.

Macintosh PowerPC

Placera Disneys Magiska Målarlåda CD-ROM i datorns CD-ROM- läsare. Starta programmet genom att dubbelklicka på ikonen Disneys Magiska Målarlåda som visas i det öppnade fönstret. Om inget fönster visas öppnar du mappen Disneys Magiska Målarlåda i mappen Disneys Interactive på datorns hårddisk och dubbelklickar på ikonen Disneys Magiska Målarlåda.

RITVERKSTADEN

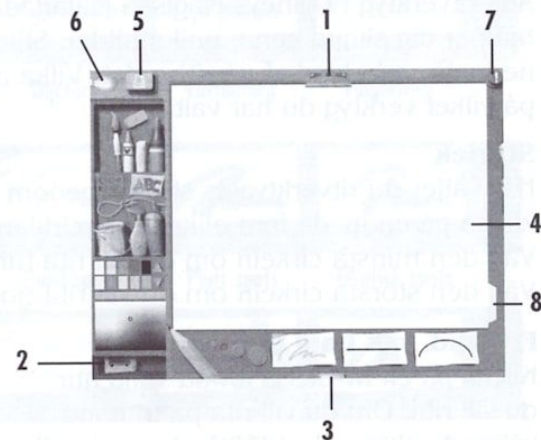
Med sina tre unika delar erbjuder Disneys Magiska Målarlåda närmastobegränsade möjligheter – precis som en riktig tecknarverkstad. På det Magiska Ritbordet kan du skapa egna bilder med 12 olika grundverktyg, vart och ett med egna stilalternativ. Du kan också använda strämpellådan med över 300 Disneys Magiska Stämplor och tecknade figurer, festliga föremål och bakgrunder. I Galleriet kan du spara dina favoritbilder i personliga skissböcker så att du kan använda dem om och om igen. Du kan också skapa spännande bildspel med musik och specialeffekter. Eller ta några Lektioner där Disneys tecknare steg för steg visar dig hur du ritar dina favoriter. Använd alla tre delarna av Disneys Magiska Målarlåda och skapa egna mästerverk.

DET MAGISKA RITBORDET

Skapa egna bilder

Disneys Magiska Målarlåda börjar vid det Magiska Ritbordet. Du väljer ett verktyg från lådan genom att klicka på det. När du har valt ett verktyg lämnar det lådan och dyker upp igen på ritbordet nedanför arbetsarket med olika stilalternativ. Välj önskad stil och klicka sedan och dra markören över arbetsarket så har du kommit en bra bit på vägen mot att skapa ett eget, unikt konstverk.

1. Ny, tom sida/spara arbetsark
2. Verktygslåda/Stämpellåda
3. Skapa bildspel
4. Lektioner (klicka på det gröna ritbordet)
5. Skriv ut
6. Avsluta
7. Ångra senast åtgärd
8. Välj en struktur



Se snabbpreferenskortet för mer information.

Spara arbetsark

Varje gång du klickar på pappersklämman högst upp på pappersarket sparas ditt arbetsark automatiskt i Galleriet. Om du vill kan du stänga av funktionen Automatspara i Föräldraläge (se sidan 25).

Stilalternativ

Alla ritverktyg i Disneys Magiska Målarlåda har egna stilalternativ som hjälper dig skapa egna, unika bilder. Stilalternativen visas i utrymmet nedanför arbetsarket på ritbordet. Vilka alternativ du kan välja beror på vilket verktyg du har valt.

Storlek

Här väljer du ritverktygets storlek genom att klicka på en av de fem olika stora cirkarna. Välj den minsta cirkeln om du vill rita tunna linjer. Välj den största cirkeln om du vill rita tjocka linjer.

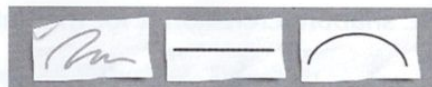


Frihand, rak linje och böjd linje

Klicka på en av dessa för att välja hur du vill rita. Om du vill rita på fri hand väljer du alternativet Frihand.

Om du vill rita en rak linje väljer du alternativet Rak linje. Klicka sedan på arbetsarket där du vill att linjen ska börja och dra i önskad riktning. Släpp upp musknappen när du når önskad slutpunkt.

Om du vill rita en böjd linje väljer du alternativet Böjd linje och använder musen på samma sätt som när du ritar en rak linje. Släpp upp musknappen när du når önskad slutpunkt och dra musen uppåt eller nedåt för att böja linjen till en kurva. När linjen har fått den önskade formen klickar du igen för att fästa den på arbetsarket. De här alternativen är tillgängliga för verktygen penna, färgkrita och krita.



Frihand

rak linje

böjd linje

Pensel

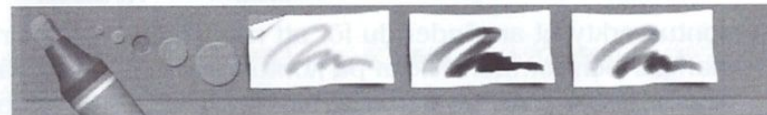


Oljefärg

Vattenfärg

Fingerfärg

Tuschpenna



Rund spets

Platt spets

Elliptisk spets

Sprejburk



Normal

Stänk

3-D

Radergummi



Hårt

Mjukt

Gummiraka

Textverktyg



Teckenstorlek

Teckensnitt

Gummiraka

Bildsprej



Kontur

Fyll med vitt

Fyll med färg

Konturverktyget använder du för att rita fyrkanter och cirklar eller trianglar och romber. Klicka på konturverktyget för att växla mellan fyrkant/cirkel-mall och triangel/romb-mall. Välj önskad form genom att klicka på ikonerna till höger om konturverktyget. Välj sedan hur du vill att formen ska fyllas: ofylld, vit eller färg. Klicka och dra tills konturen har fått önskat utseende. Håll ned skifttangenter om du vill rita liksidiga figurer och perfekta cirklar.

Bildsprej



Klicka på bildsprejverktyget och gör dig beredd på en rad festliga effekter! Med en dusch från sprejflaskan får du fram en hel hög med nyckelpigor eller ett berg av gnistrande diamanter. Välj bland tjugo olika bilder genom klicka på pilarna till höger och vänster, klicka sedan och dra med musen över arbetsarket för en dusch med färgglada bilder.

Färgpyts



Heltäckande

Toning

Mönster

Färgpytsen fyller ett helt område på arbetsarket med den valda färgen. Du kan också skapa övergångseffekter eller täcka arbetsarket med Mönster

Heltäckande

När du vill fylla en yta med heltäckande färg klickar du på ikonen Heltäckande och sedan på arbetsarket.

Toning

För en toningsfyllning klickar du på ikonen Toning. Du kan välja att låta färgen flyta i valfri riktning, antingen linjärt eller cirkulärt. Gör ditt val genom att klicka på pilarna till höger och vänster om Tonings-ikonen. Du kan även skapa en övergång mellan två färger. Välj den första färgen med färgverktyget (se Välja färger för mer information). Välj den andra färgen genom att klicka på den lilla vita cirkeln i Toningsikonens färgfläck och dra cirkeln till en ny färg. Klicka på arbetsarket när du har valt färger. Detta färgas då grått. Flytta sedan musen i valfri riktning för att bestämma på vilken ledd som toningen ska gå. Klicka igen och se hur arbetsarket fylls med färg.

Mönster

Du kan täcka hela områden med festliga mönster genom att klicka på Mönster-ikonen och sedan klicka på pilarna för att välja önskat mönster.

Lasso



Rektangel

Frihand

Oskärpa

Relief

Använd lassoverktyget när du vill flytta delar av din bild till en annan plats på arbetsarket. Klicka på lasson och dra musen över det önskade området. Området omges då av en lysande linje. Klicka på området och dra för att flytta det till en annan plats. Du kan också lägga till en oskärpa- eller en reliefeffekt genom att välja alternativen Dimma eller Relief när du har markerat området.

Knasiga verktyg

Alla verktygen har en funktion som förvandlar dem till tokiga och knasiga verktyg. När du har valt ett verktyg så att det visas längst ned på bilden kan du prova att klicka en gång till och se vad som händer! Penseln förvandlas till en tandborste och sprejburken blir en burk med vispgrädde. Med de knasiga verktygen kan du ge dina bilder ett överraskningsmoment. När du klickar igen på det knasiga verktyget återgår det till det ursprungliga verktyget.

Välja färger

I Disneys Magiska Målarlåda kan du arbeta med flera miljoner färger. När du har valt ett verktyg väljer du vilken färg det ska ha bland färgalternativen i verktygslådan. Använd pilarna till höger om färgproverna för att bläddra mellan färgproverna. Det finns ännu fler färger i regnbågsfältet nedanför färgproverna. Klicka var som helst i regnbågsfältet för att välja en färg. Genom att flytta musen till regnbågsfältets sidor kan du dessutom bläddra igenom hela spektrat av färger!

Färgpassning

Om du är en erfaren användare kan du arbeta med ett specialverktyg som exakt matchar en färg du har använt tidigare, så att du kan använda den igen. För att använda detta verktyg placerar du markören över den del av arbetsarket där du vill matcha en färg (antigen en Magisk Stämpel-bild eller färger som du har ritat eller målat själv). Macintosh-användare trycker sedan ned Alternativ-tangenten och Windows-användare Ctrl-tangenten och klickar med musen. Färgindikatorn i regnbågsfältet hoppar då automatiskt till den önskade färgen och väljer den på nytt. Det valda verktyget rita och målar nu med den matchade färgen.

Struktur

När du använder penna, färgkrita, krita eller vattenfärg kan du även lägga till strukturer som ger dina bilder ett unikt utseende. Klicka på strukturfliken längst ned till höger om arbetsarket. Ett prov på en struktur visas. Klicka igen för att se flera strukturer. När du börjar rita eller måla visas den valda strukturen i bilden som du gnuggade verktyget ovanpå en strukturerad yta.

Disneys Magiska Stämplar –

Ge karaktär åt bilderna med Magiska Stämplar

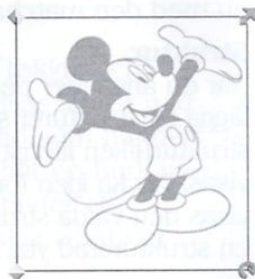
Stämpellådan innehåller hundratals stämplar som ger krydda åt dina bilder. Välj bland dina favoritfigurer, festliga bakgrunder samt färgglada föremål och djur. Klicka nedanför den öppnade lådan för att växla mellan verktyg och stämplar.

Typer av stämplar

Det finns tre typer av stämplar: bakgrunder, figurer samt föremål och djur. Bakgrundsstämplarna inkluderar kompletta bakgrunder samt urval för bara himlen, mellanpartiet eller förgrundspartiet. Figurstämplarna inkluderar Disney-favoriterna Musse, Mimmi, Långben, Kalle och Pluto. Den sista stämpeltypen har tre ikoner med ett brett urval av olika föremål och djur.

Så här använder du stämplarna

När du klickar på en stämpelbunt i stämpellådan får du se ett antal stämpelprover från bunten nedanför arbetsarket. Du kan bläddra genom hela bunten genom att klicka på pilarna till vänster om proverna. För att placera en stämpel på arbetsarket klickar du bara på stämpeln och drar den till önskad plats på arbetsarket. En liten rektangel visar var stämpeln kommer att placeras. Du kan också dubbelklicka på stämpeln för att placera den mitt på sidan.



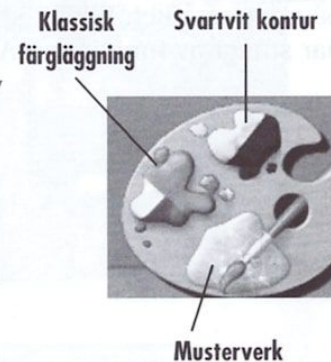
När stämpeln först hamnar på arbetsarket visas den som en blåkopier som väntar på att du ska använda specialverktygen för att färglägga den, ändra dess storlek och göra den permanent.

Arbeta med blåkopior

När du klickar på blåkopian blir den mörkare i färg och omges av en box med små ikoner i varje hörn. Du kan nu ändra dess storlek, rotera, vända, flytta eller radera den. Klicka på den övre vänstra ikonen för att spegelvända blåkopian. Klicka på den nedre vänstra ikonen för att vända den upp och ned. Klicka på den nedre högra ikonen för att vrida blåkopian ett kvarts varv. Klicka på och dra den över högra ikonen för att ändra blåkopians storlek. När du vill flytta en blåkopier klickar du bara på den för att markera den och drar den till den nya platsen. Du kan radera en blåkopier genom att dra den bort från arbetsarket eller trycka på Delete-tangenten på tangentbordet.

Färglägga blåkopior

När du har placerat blåkopian där du vill ha den är det dags att välja ett färgläggningsalternativ från paletten längst ned till höger på ritbordet. Du kan färdigställa blåkopiorna på olika sätt genom att färglägga dem en i taget eller färglägga flera på en gång med samma teknik. För att färglägga blåkopiorna på bilden klickar du bara på ett av de tre alternativen på paletten längst ned till höger på ritbordet.



Den svartvita färgfläcken ger en konturteckning liknande svartvita målarböcker. Fyrfärgsfläcken ger en teckning färglagd i klassisk serietidningstil. Ett stänk av magi får du om du klickar på den gnistrande färgfläcken. Stämpelbilden ritas då upp och färgläggs med skuggor och allt, penseldrag för penseldrag, inför dina ögon.

Struktur

Du kan ge bilden en struktur innan du väljer stämpel.

Klicka påstrukturfliken längst ned till höger om arbetsarket för att växla mellan de olika strukturerna. Välj sedan magisk färgläggning från paletten så får du se hur effekten ser ut.

Spara bilden

När du är klar med stämplarna kan du öppna verktygslådan på nytt och lägga till fler detaljer på bilden. Vill du arbeta med en annan stämpel på ett nytt arbetsark klickar du bara på pappersklämman högst upp på pappersarket. Bilden sparas då automatiskt i Galleriet (om du inte har stängt av funktionen Automatspara i Föräldraläge).

GALLERIET

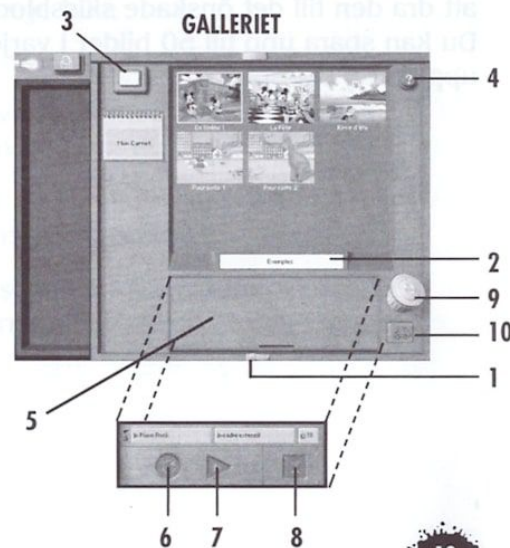
Bildspel

Presentera dina bilder på ett kul sätt

Klicka på knappen längst ned på ritbordet för att gå till Galleriet där alla dina bilder sparas automatiskt och där du kan skapa spännande bildspel. När du kommer till Galleriet första gången ser du miniatyrbilder av alla bilder som du har skapat på det Magiska Ritbordet. Om du har gjort fler än nio bilder kan du använda den blå pilen för att bläddra och visa fler bilder. Du kan ge varje bild ett namn genom att välja bilden och skriva namnet i utrymmet under bilden.

1. Tillbaka till ritbordet
2. Ge skissblocket ett namn
3. Nytt skissblock
4. Hjälp
5. Visningskontroller
6. Upprepa bildspel
7. Spela upp bildspel
8. Exportera bilder
9. Soptunna
10. Töm soptunnan dustbin

Se snabbreferenskortet för mer information.



Spara bilder i skissblock

Om du vill spara dina bilder i ett skissblock kan du klicka på titelraden och ange ett namn på skissblocket. (Du måste först backstega över det nuvarande namnet). Klicka på ikonen Nytt skissblock om du vill skapa ett nytt skissblock. Du kan t.ex. skapa olika skissblock för alla i din familj eller för olika teman eller händelser. När du vill se innehållet i ett visst skissblock dubbelklickar du bara på det eller klickar och drar det till visningsytan. Det valda skissblocket ersätter då det tidigare skissblocket.

Sortera bilderna i skissblocket

Du kan när som helst ändra innehållet i ett skissblock genom att flytta bilderna i det. Klicka på bilden du vill flytta och dra den till den plats där du vill ha den. Du kan också flytta bilden till ett annat skissblock genom att dra den till det önskade skissblocket till vänster om visningsytan. Du kan spara upp till 50 bilder i varje skissblock och du kan skapa upp till 50 skissblock.

Redigera bilder i Galleriet

När du dubbelklickar på en bild i Galleriet kommer du tillbaka till det Magiska Ritbordet med den valda bilden på arbetsarket. Du kan ändra och lägga till nya detaljer på bilden. När du är klar med ändringarna klickar du bara på knappen längst ned på ritbordet så sparas bilden i Galleriet på nytt. Du kan skriva ut en bild direkt från Galleriet genom att klicka på den och sedan på knappen Skriv ut.

Gör ett eget bildspel

Du kan kombinera bilderna i skissblocket med musik och bildväxlingseffekter och på så sätt skapa ett eget bildspel! Börja med att klicka på locket till bildspelskontrollerna längst ned på galleribilden. Här väljer du vilka effekter som ska ackompanjera bilderna i bildspelet. Klicka och välj på följande menyer för varje bild:

Meny	Funktion
Musik	Välj vilken typ av musik du vill ha. (Klicka på den röda musiknoten om du vill provlyssna.)
Bildväxling	Välj vilken effekt du vill ha mellan den markerade bilden och nästa bild.
Visningstid	Välj hur många sekunder som bilden ska visas på bildskärmen.

När du har valt alla bilder och effekter som ska ingå i bildspelet är allt klart för visning. Vill du att bildspelet ska börja om från början efter den sista bilden kan du klicka på knappen Upprepa bildspel. Klicka på knappen Spela upp bildspel när du vill starta bildspelet!

Exportera bilder till diskett

Dela med dig av dina bilder genom att skicka dem till familj och vänner på disketter. Klicka på bilden du vill exportera. Sätt sedan i en diskett i datorns diskettenhet och klicka på knappen Exportera bilder. Bilderna sparas i BMP-format (PC) eller PICT-format (Mac).

Radera bilder

Du kan radera bilder och skissblock som du inte längre vill ha kvar genom att dra dem till soptunnan. Upp till tre bilder eller skissblock finns kvar i soptunnan tills du klickar på sopbilen för att tömma soptunnan. Det ger dig möjlighet att ångra dig innan sopbilen har hunnit tömma soptunnan. Klicka på soptunnan om du vill plocka upp bilder och skissblock ur den. De tre sista föremålen trillar då ut så att du kan dra dem tillbaka till visningsytan. Om du drar fler än tre bilder eller skissblock till soptunnan raderas de äldsta föremålen för gott.

Lämna Galleriet

När du är klar med Galleriet kan du lämna programmet genom att klicka på glödlampan eller gå tillbaka till Magiska Ritbordet genom att klicka på någon av knapparna Stäng Galleriet längst upp eller längst ned på bilden.

LEKTIONER

Lär dig rita av Disneys egna tecknare

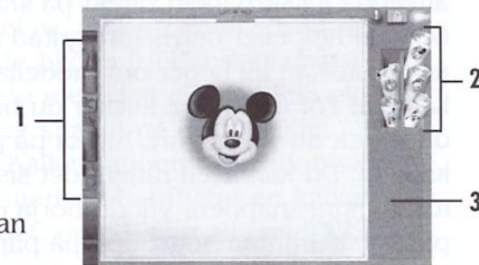
I Disneys Magiska Målarlåda lär Disneys egna tecknare ut hur man ritat Musse, Mimmi, Kalle, Kajsa, Långben och Pluto. Du får kompletta instruktioner och får steg för steg se hur man gör. För att komma till lektionerna flyttar du bara markören det Magiska Ritbordet högra sida. Klicka när markören blir en vit pil så kommer du till Lektionerna.

1. Tillbaka till ritbordet
2. Välj modellark
3. Använd kalkerpapper

Se snabbreferenskortet för mer information.

Se hur figurena ritas

Klicka på ett av modellarken på högra sidan för att välja en figur. Arket öppnas då på ritbordet och du får se en kort introduktion som visar hur figuren har utvecklats genom åren. Klicka var som helst på bilden om du vill hoppa över introduktionen. Efter introduktionen visas figurens huvudsakliga kroppsdelar till vänster och höger på modellarket. För bästa resultat bör du klicka på dem i tur och ordning uppifrån och ned med början på vänster sida. Följ med på bilden och se hur varje kroppsdel ritas streck för streck och lyssna till instruktionerna och tipsen så att du sedan kan göra det på egen hand. När alla delar är valda får du se hur teckningen får liv.



Skjutreglaget

Efter varje steg, när kroppsdelen har ritats klart, kan du klicka var som helst på bildens mitt så får du se hur de ritade delarna får liv. Längst ned på modellarket visar ett skjutreglage var du befinner dig i den animerade sekvensen. Varje figur går igenom flera olika poser, precis som i de tecknade filmerna. Klicka och dra skjutreglaget till den pose som du vill se, kalkera eller rita av.

Rita på egen hand!

Du kan pröva dina nya kunskaper på två olika sätt. Du kan dels följa lektionerna steg för steg och rita av dem med penna och papper, dels använda kalkerpapper direkt på skärmen. För att placera ett kalkerpapper över en helt eller delvis färdigritad figur dubbelklickar du bara på anslagstavlan till höger om modellarket. Välj önskad penntjocklek och börja kalkera! För att radera klickar du bara på pennan och drar radergummit över de streck du vill ta bort. Klicka på pennan igen när du vill fortsätta att kalkera. Du kan även radera det sist ritade strecket genom att klicka på den röda Ångra-knappen. Vill du börja om från början kan du klicka på pappersklämman högst upp på pappersarket så placeras ett nytt kalkerpapper ovanpå modellarket.

Skriva ut och spara

Klicka på knappen Skriv ut om du vill skriva ut den kalkerade bilden. Disneys Magiska Målarlåda skriver bara ut det du har kalkerat på egen hand. De olika delbilderna, animationerna och texterna kan inte skrivas ut. Dra den kalkerade bilden till anslagstavlan om du vill spara den. Om du avslutar Disneys Magiska Målarlåda med en kalkerad bild kvar på modellarket kommer den inte att sparas. Du kan spara dina kalkerade bilder genom att flytta dem till arbetsarket på det Magiska Ritbordet.

Färglägg dina kalkerade bilder på det Magiska Ritbordet

När du har kalkerat klart kan du flytta den kalkerade bilden till det Magiska Ritbordet och ge den färg, struktur... och mycket mer! Gå först tillbaka till ritbordet. På högra sidan ser du en liten del av anslagstavlan sticka ut från lektionsdelen. Klicka och dra den kalkerade bilden från anslagstavlan till arbetsarket så att du kan fortsätta att arbeta med den där. Du kan placera den kalkerade bilden på en bild som du har skapat på det Magiska Ritbordet eller på ett nytt, tomt arbetsark. Kalkerpapperet är genomskinligt, så allt som är under det syns igenom. Så snart du har flyttat en kalkerad bild till ritbordet kan du spara den i Galleriet, precis som alla andra bilder du skapar på det Magiska Ritbordet.

Avsluta programmet

Du kan lämna Disneys Magiska Målarlåda från alla tre delarna av ritverkstaden genom att klicka på glödlampan högst upp på ritbordet.

Föräldraläge

Du kan aktivera föräldraläget var som helst i programmet genom att klicka på Ctrl-mellanslag (PC) eller Kommando-mellanslag (Mac). I föräldraläget visas en menyrad där du kan ställa in olika programfunktioner (t.ex. utskriftsformat och automatspara). automatique).

Kundsupport

Om det inte går att köra cd-skivan Disneys Magiska Målarlåda på rätt sätt i datorn, kan du läsa hjälpfilen för Disneys Magiska Målarlåda som innehåller information om hur du kör programmet med bästa möjliga prestanda.

Online-support

SUPPORT AV PC-SPEL PÅ TELEFONNR. 08 445 50 55

MÅNDAG – FREDAG 18.00 – 20.00

Email: kemedi@kemedi.com

EPILEPSIVARNING

Du och ditt barn bör läsa igenom detta meddelande innan ni använder produkten.

Vissa människor kan råka ut för epileptiska anfall eller förlora medvetandet när de utsätts för vissa typer av blinkande ljus eller andra fenomen som förekommer i den normala omgivningen. Dessa personer löper risk för att få ett anfall när de tittar på vissa TV-program eller när de spelar datorspel/videospel. Fenomenen kan uppträda även om personen i fråga inte har drabbats tidigare eller aldrig tidigare har haft ett epileptiskt anfall. Om du eller en familjemedlem har haft symptom som kan kopplas till epilepsi eller medvetlöshet i samband med ljuspulser, bör ni rådgöra med läkare innan ni använder produkten. Vi råder föräldrar att vara uppmärksamma när deras barn spelar datorspel/videospel. Om du eller ditt barn uppvisar symptom på: yrsel, synproblem, ögon- eller muskelsammandragningar, medvetlöshet, svårighet att hålla balansen, ofrivilliga rörelser eller krampanfall, ska ni omedelbart sluta spela och rådgöra med läkare.

Allmänna försiktighetsåtgärder när produkten används:

- Undvik att spela om du är trött eller lider av sömnbrist.
- Se till att rummet du spelar i är väl upplyst.
- Ta en rast på tio, femton minuter varje timme.

Ytterligare försiktighetsåtgärder:

- När du använder produkten, sitt så långt från bildskärmen som möjligt.
- Använd om möjligt en liten bildskärm.



©Disney. Med ensamrätt.

Utgiven av Disney Interactive
500 S. Buena Vista Street
Burbank, CA 91521-8404

Teckensnittet Disney Print är licensierad från Precision Type Incs Font Company Division.

Microsoft och Windows är registrerade varumärken som tillhör

Microsoft Corporation i USA och andra länder.

Macintosh är ett registrerat varumärke som tillhör

Apple Computer, Inc. i USA och andra länder.

PowerPC är ett varumärke som tillhör International Business Machines Corporation

i USA och andra länder.

