

FLEX PICTURE EBOOK

Un libro digitale per un apprendimento inclusivo

Tutorial passo passo sull'uso degli strumenti FPB

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Questo progetto (2022 - 1 - FR01 - KA220 - SCH - 000088072) è stato cofinanziato dal programma Erasmus+ della Commissione europea. La presente pubblicazione riflette esclusivamente le opinioni degli autori e la Commissione non può essere ritenuta responsabile dell'uso che potrebbe essere fatto delle informazioni contenute nel presente documento.

Contenuto

Installazione delle estensioni FPB.....	4
Download	4
Cartella CEP	5
Apertura in Illustrator	6
Le estensioni non vengono visualizzate, cosa fare?.....	7
Familiarizzare con le estensioni FPB.....	10
Le giuste abitudini da adottare.....	13
Esempio semplificato di FPB.....	15
Esempio concreto di MCD: <i>Emile vuole un pipistrello</i>	18
Breve promemoria sull'adattamento delle illustrazioni.....	19
Esempio di FPB: <i>Emile vuole un pipistrello</i>	20



L'estensione FPB-Animation.....22

 FPB-Animazione: Alternate.....31

 FPB-Animation: Transform.....26

 FPB-Animation: Path.....24

 FPB-Animazione: Sound.....32

 FPB-Animazione: Combinazione delle animazioni.....33

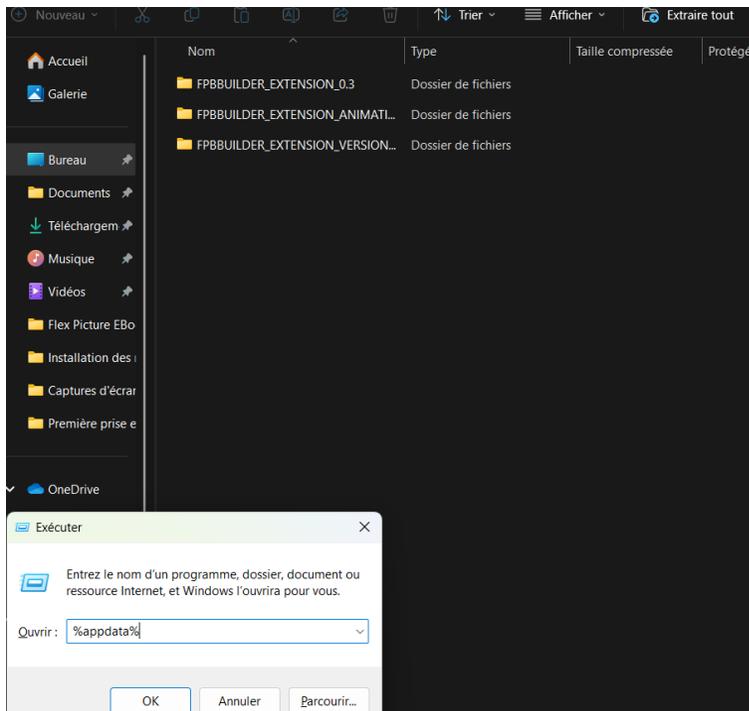
Contenuto

E poi?.....37



Installazione delle estensioni FPB - Download

Prima di iniziare a utilizzare gli strumenti del software Illustrator, è necessario installare le estensioni FPB nella suite Adobe. A tal fine, è necessario scaricare la [cartella ZIP Illustrator Plugins](#) ed estrarre i file prima di seguire i passaggi seguenti:

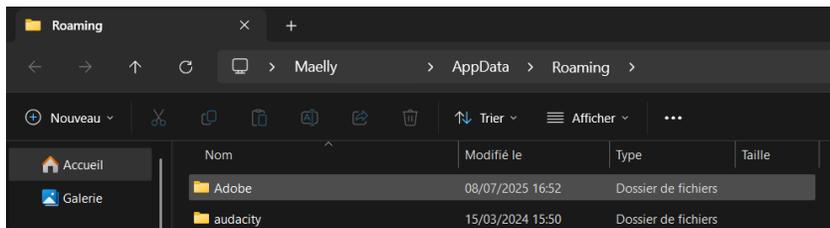


1. Aprire la finestra di ricerca premendo i tasti **Windows + R**

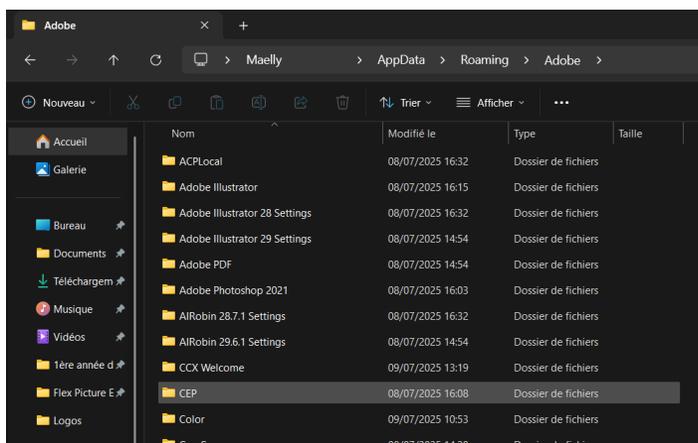
2. Digitare **%appdata%** nella barra di ricerca



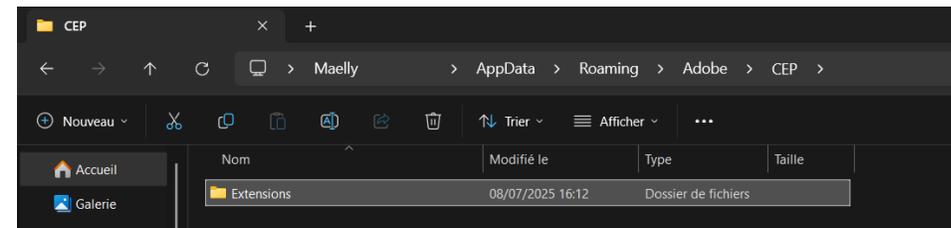
Installazione delle estensioni FPB - Cartella CEP



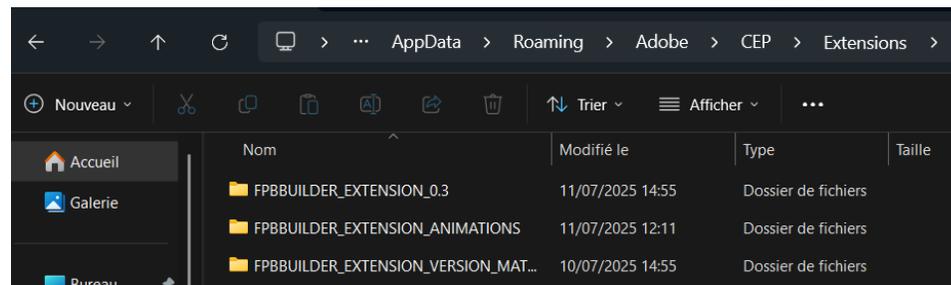
3. Aprire la cartella **Adobe**



4. Aprire la cartella **CEP**. Se non esiste, crearla e aprirla.



5. Aprire la cartella **Estensioni**. Se non esiste, crearla e aprirla.

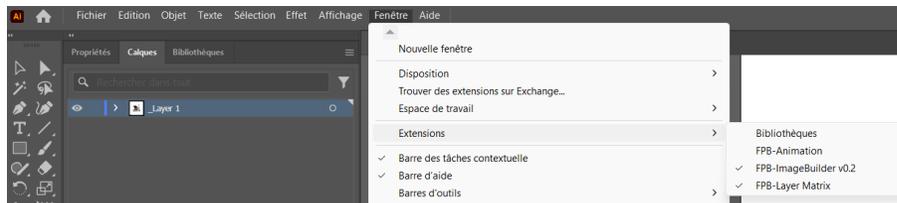


6. Copiare le cartelle FPB precedentemente scaricate ed estratte nella cartella **Estensioni**.



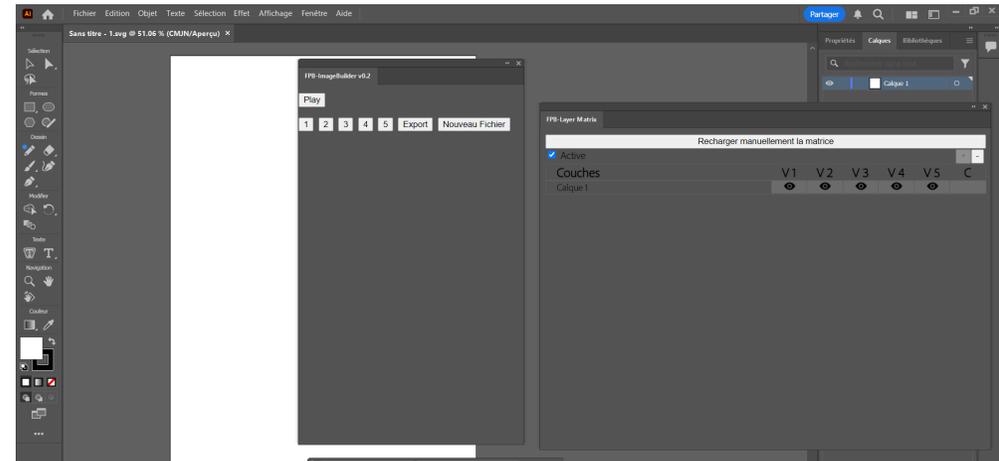
Installazione delle estensioni FPB – Apertura in Illustrator

Ora è possibile aprire Illustrator. Chiudere i documenti già aperti, creare un nuovo documento di 748x1024 pixel in modalità verticale e aggiungere le nuove estensioni FPB-ImageBuilder v0.2 e FPB-Layer Matrix alla propria area di lavoro.



7. Nella scheda **Finestra**, fare clic su **Estensioni**.

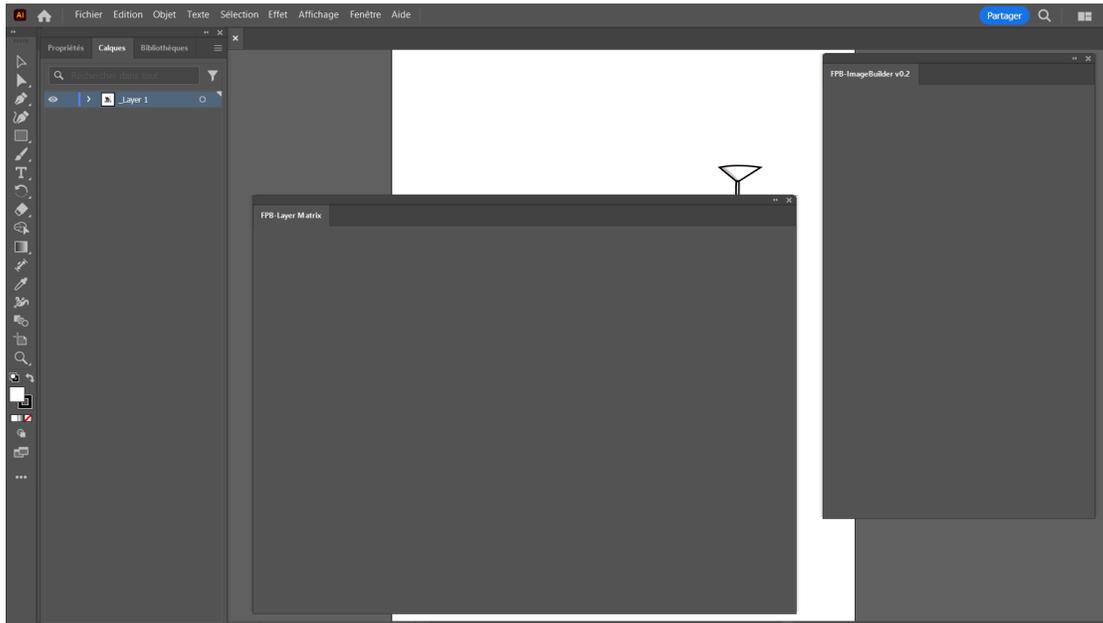
Verranno visualizzate le tre estensioni FPB. Attivare solo **FPB-ImageBuilder** e **FPB-Layer Matrix**. L'estensione FPB-Animation verrà spiegata in seguito.



8. Le due estensioni dovrebbero essere visualizzate come sopra. Se così non fosse, consultare la sezione Risoluzione del bug che segue.

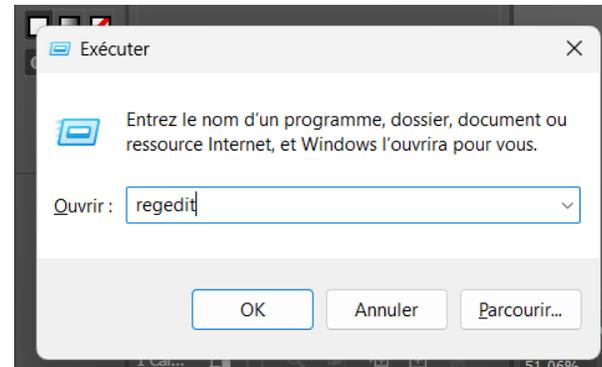
Le estensioni non vengono visualizzate, cosa fare?

Se le estensioni non vengono visualizzate correttamente, ciò è probabilmente dovuto alla versione del software Adobe Illustrator che stai utilizzando.



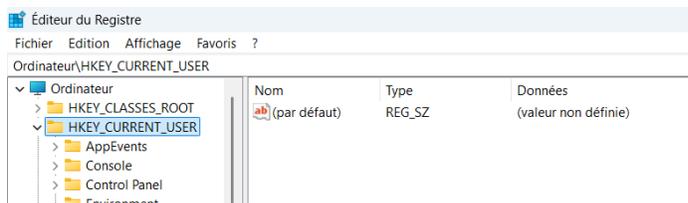
Esempio di visualizzazione errata delle estensioni che potresti riscontrare.

Ecco i passaggi da seguire per risolvere il problema:

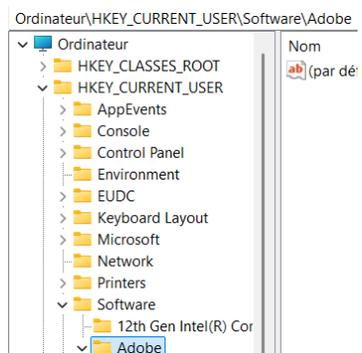


1. Aprire la finestra di ricerca premendo i tasti **Windows + R**
2. Digita **regedit** nella barra di ricerca

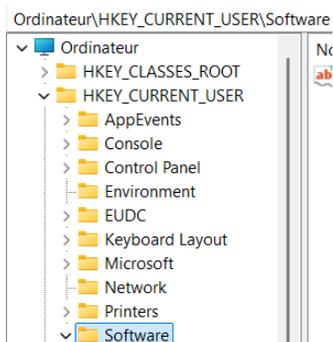
3. Autorizza **l'Editor del Registro di sistema** ad apportare modifiche.



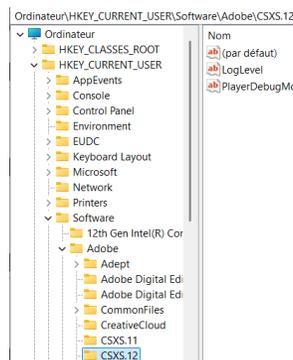
4. Aprire il file
HKEY_CURRENT_USER



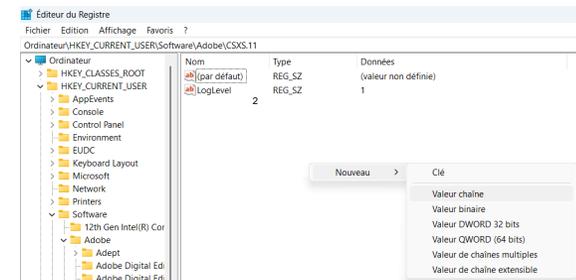
6. Aprire il file **Adobe**



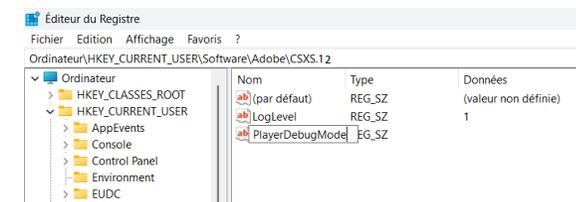
5. Aprire il file **Software**



7. Aprire il file **CSXS.12** (per le versioni 29) o **CSXS.11** (per le versioni 27 e 28)

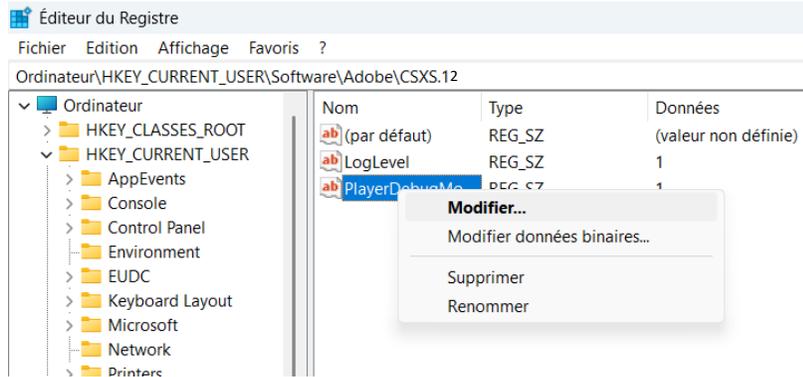


8. Nella cartella, fare clic con il tasto destro del mouse per creare una nuova voce (**Nuovo**), quindi selezionare **Valore stringa**.

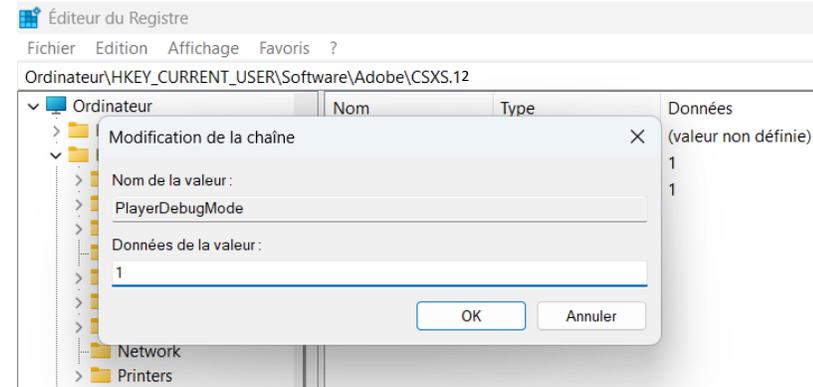


9. Immettere **PlayerDebugMode**





10. Fare clic con il tasto destro del mouse sul file appena creato, quindi selezionare **Modifica**.



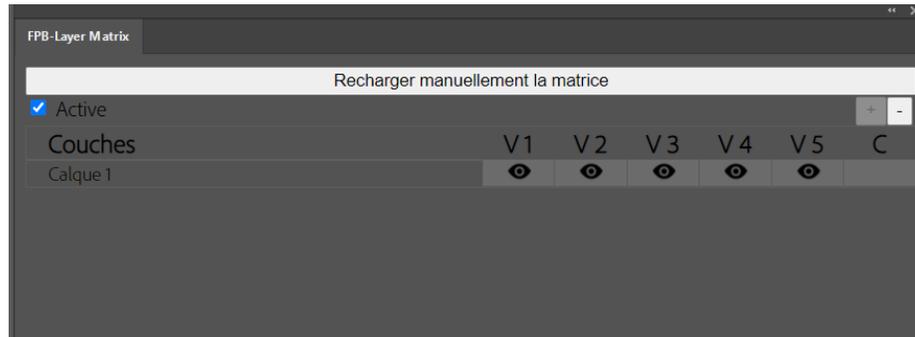
11. Nella barra, inserire il valore **1**.

Ora è possibile riavviare Illustrator e ripetere l'installazione dal punto 7 (pagina 6).

Familiarizzare con le estensioni FPB

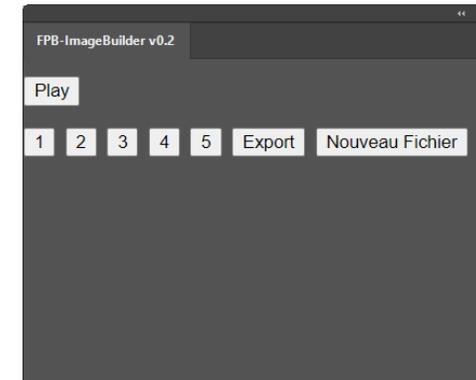
Ora avete accesso a due finestre di estensione FPB.

La finestra Matrice



Questa estensione vi consentirà di selezionare i livelli e i sottolivelli che desiderate visualizzare o meno, in base al grado di complessità visiva.

La finestra di visualizzazione



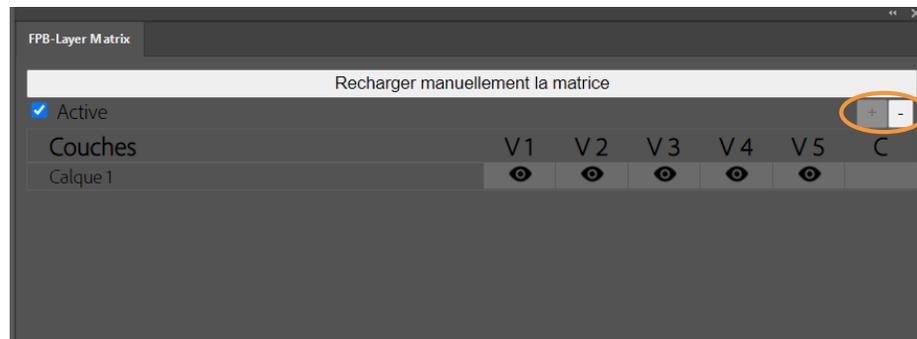
Questa estensione vi consentirà di visualizzare le modifiche apportate nella finestra Matrice e nella finestra Animazione.



Familiarizzare con le estensioni FPB

Inoltre, non è necessario utilizzare tutti e cinque i livelli di complessità visiva proposti.

La finestra Matrice



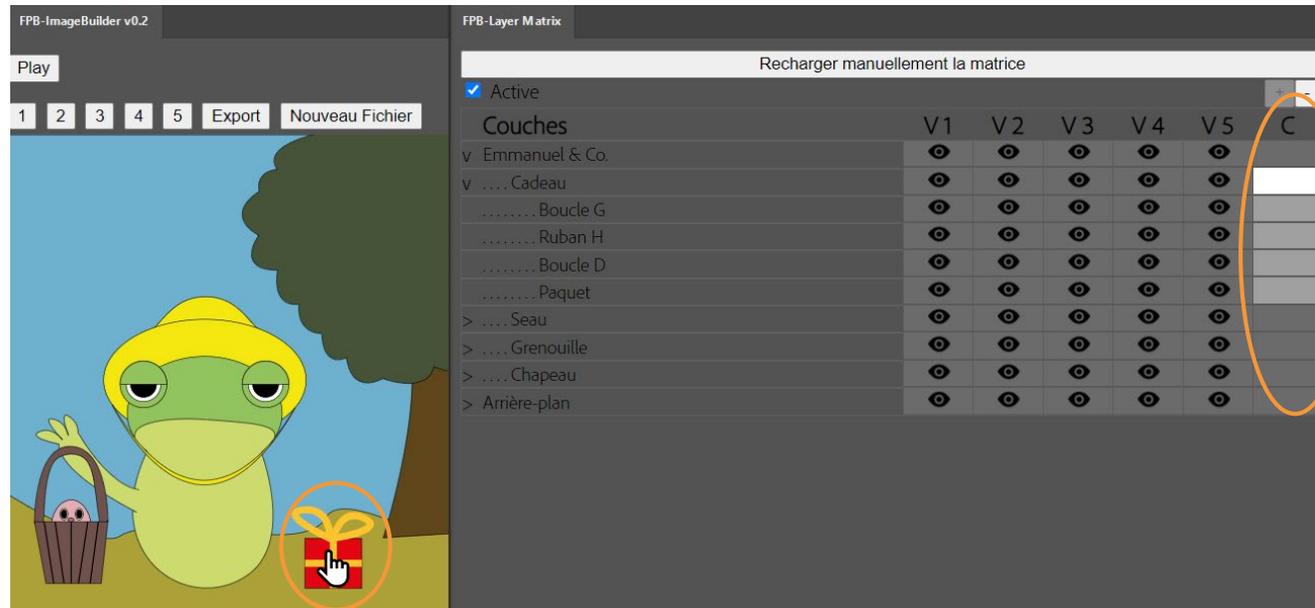
È possibile eliminarli e aggiungerli in base alle proprie esigenze utilizzando queste icone.

Non è possibile superare i cinque livelli.



Familiarizzare con le estensioni FPB

A destra delle colonne di complessità visiva, troverete la colonna C. Essa consente di selezionare i livelli e/o i sottolivelli su cui il lettore potrà cliccare nella versione finale dell'Ebook per isolarli e/o ingrandirli.



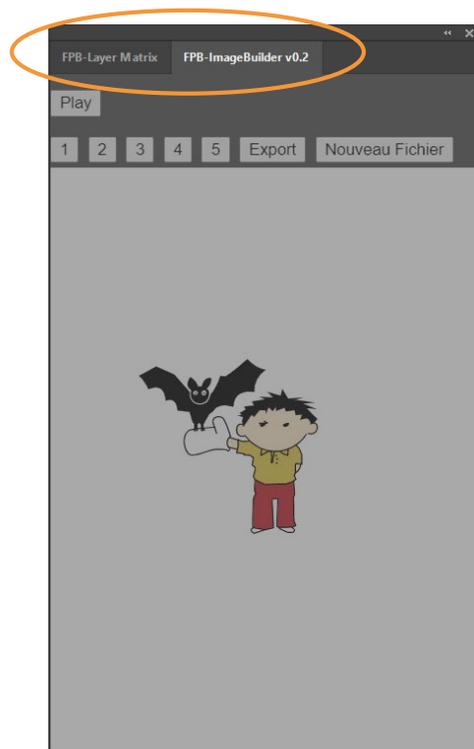
Le azioni corrette da intraprendere

Per aggiungere una nuova pagina da modificare con gli strumenti FPB, è sufficiente cliccare sulla scheda **Nuovo file** dell'estensione ImageBuilder: la pagina sarà automaticamente in formato FPB (748 x 1024 punti).



Le giuste azioni da intraprendere

I due moduli di estensione FPB non possono essere riuniti nella stessa finestra, poiché potrebbero non funzionare correttamente. Ricordatevi di tenerli aperti separatamente, anche se occupano più spazio.



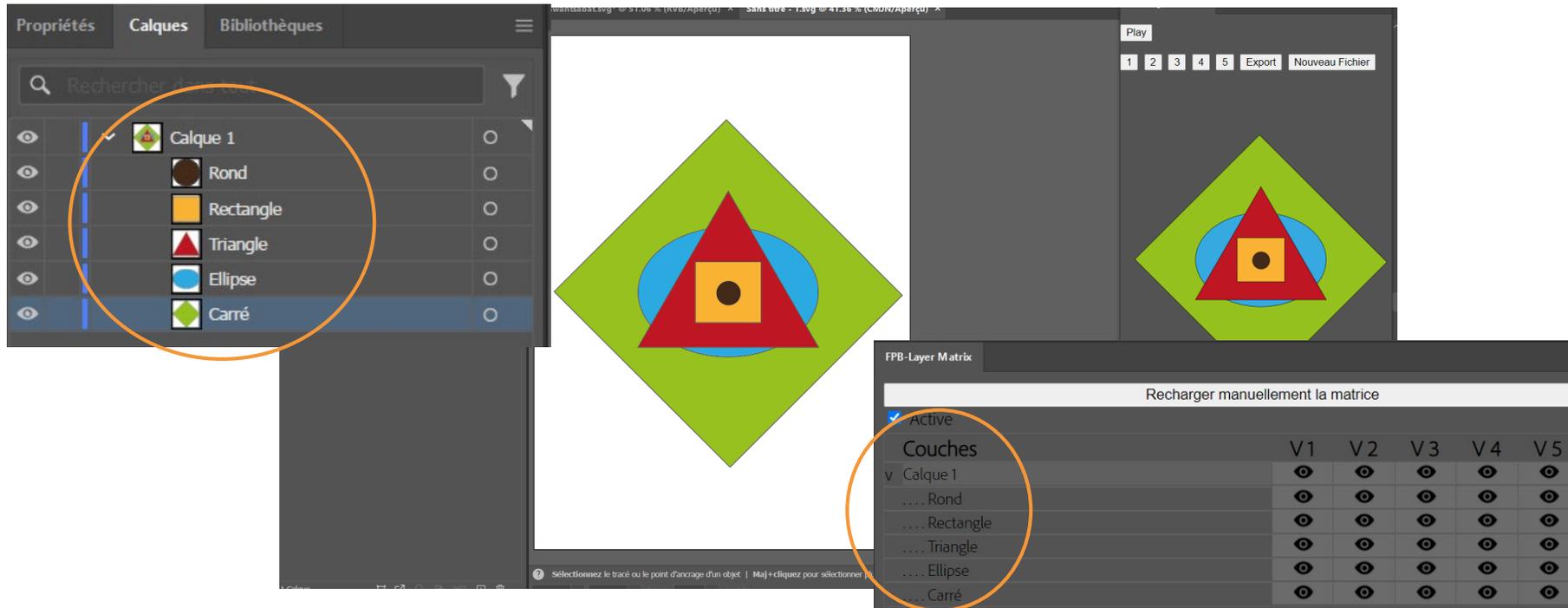
La finestra di visualizzazione ImageBuilder diventa grigia e non risponde più alle richieste.



Le giuste azioni da intraprendere

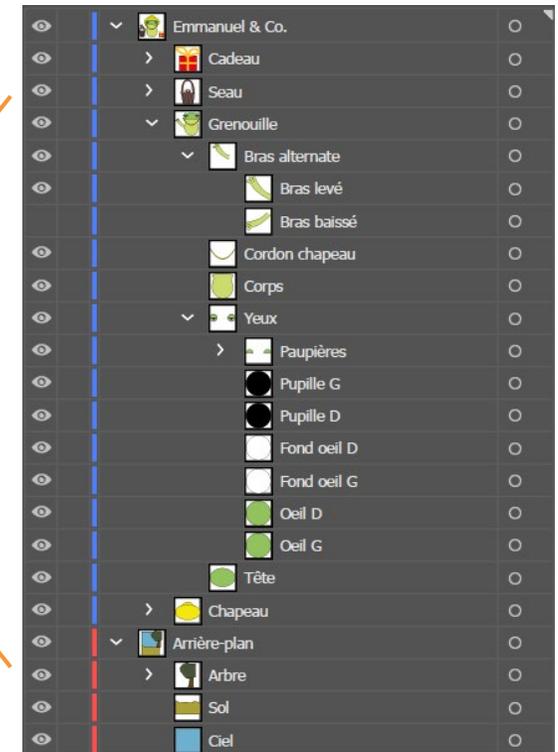
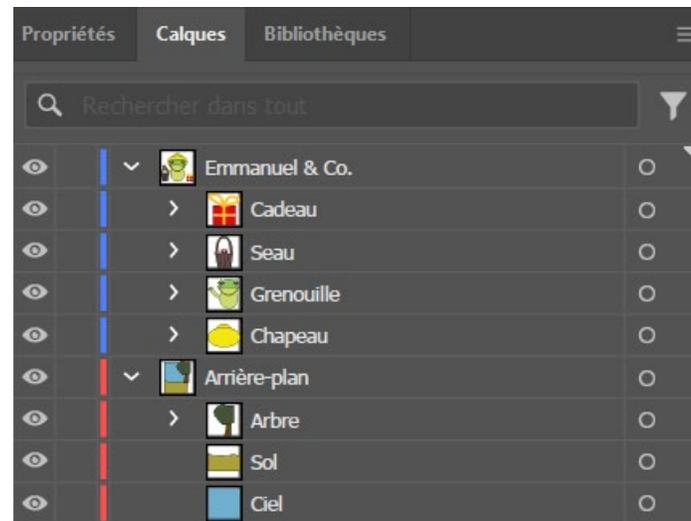
È fondamentale **assegnare un nome ai livelli secondari**. In questo modo sarà più facile orientarsi e visualizzare/nascondere i livelli secondari corretti in base ai livelli.

1. Pensare in anticipo agli elementi cliccabili: sottolivelli principali
2. Pensare in anticipo agli elementi che saranno nascosti (ombre, motivi...)



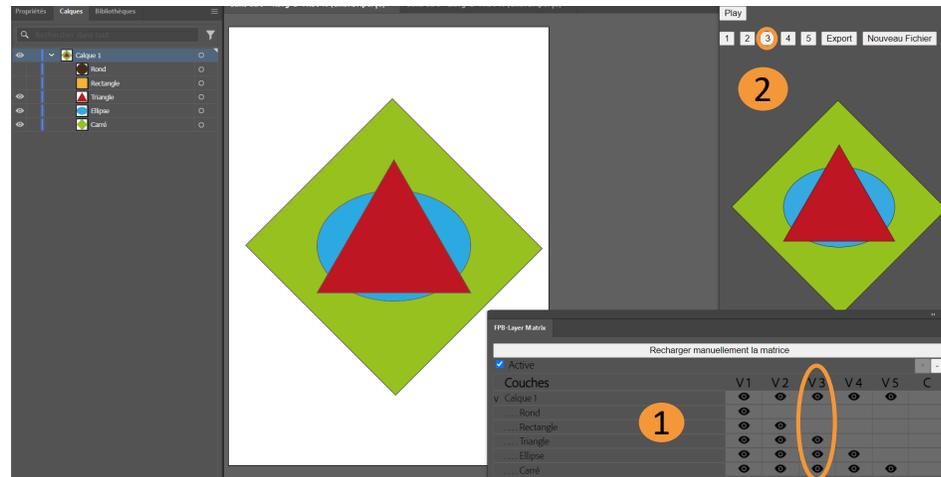
Raggruppate i livelli o i sottolivelli in modo logico (in particolare i dettagli che appariranno o scompariranno insieme).

È necessario creare sottocalchi individuali per ogni elemento che dovrà essere animato, anche se appartiene visivamente a un'entità (ad esempio, le zampe della rana).



Esempio semplificato di FPB

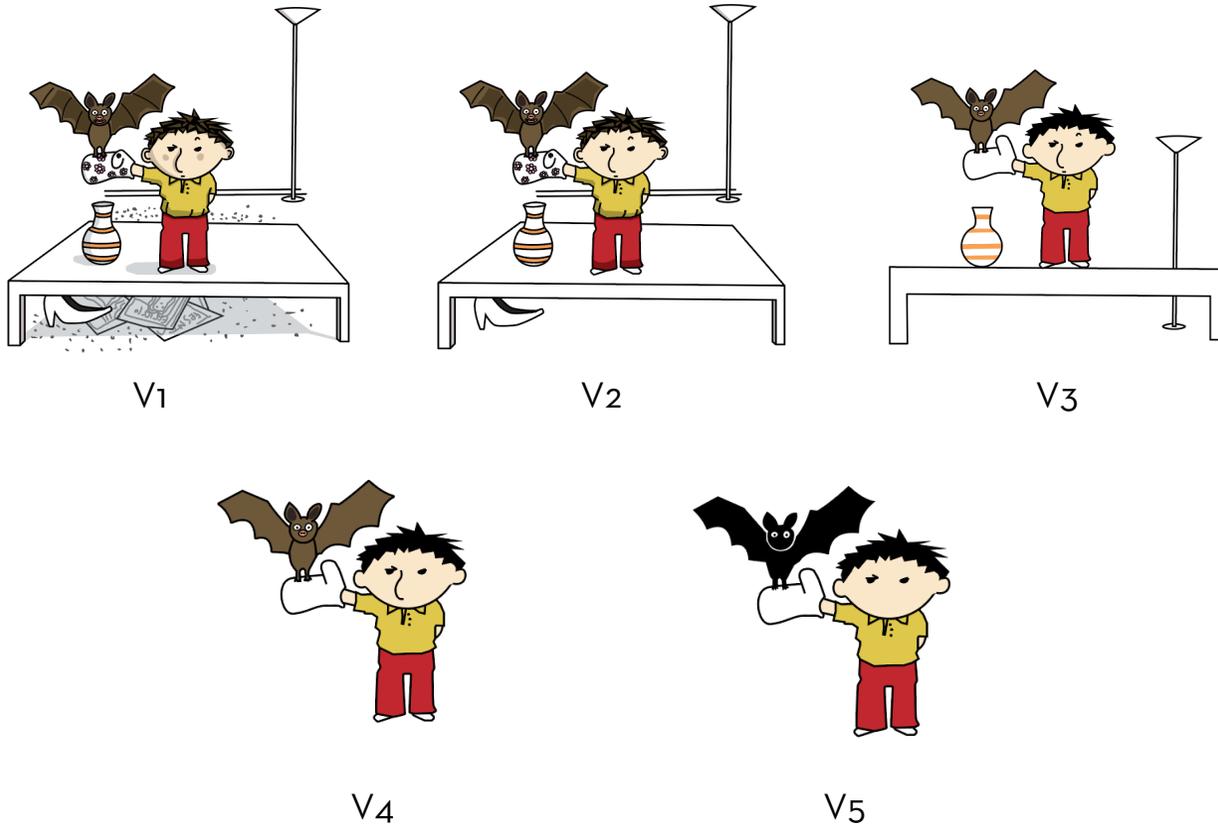
- 1 Nascondere i livelli desiderati
- 2 Selezionare il livello da visualizzare in anteprima e premere **Play** per vedere il risultato delle operazioni effettuate



Cliccando sulla colonna C che gli elementi saranno automaticamente cliccabili o meno nell'EPUB.

È nascondendo tramite lo strumento che i livelli saranno automaticamente visibili o meno.

Esempio concreto di FPB: *Emile vuole un pipistrello*

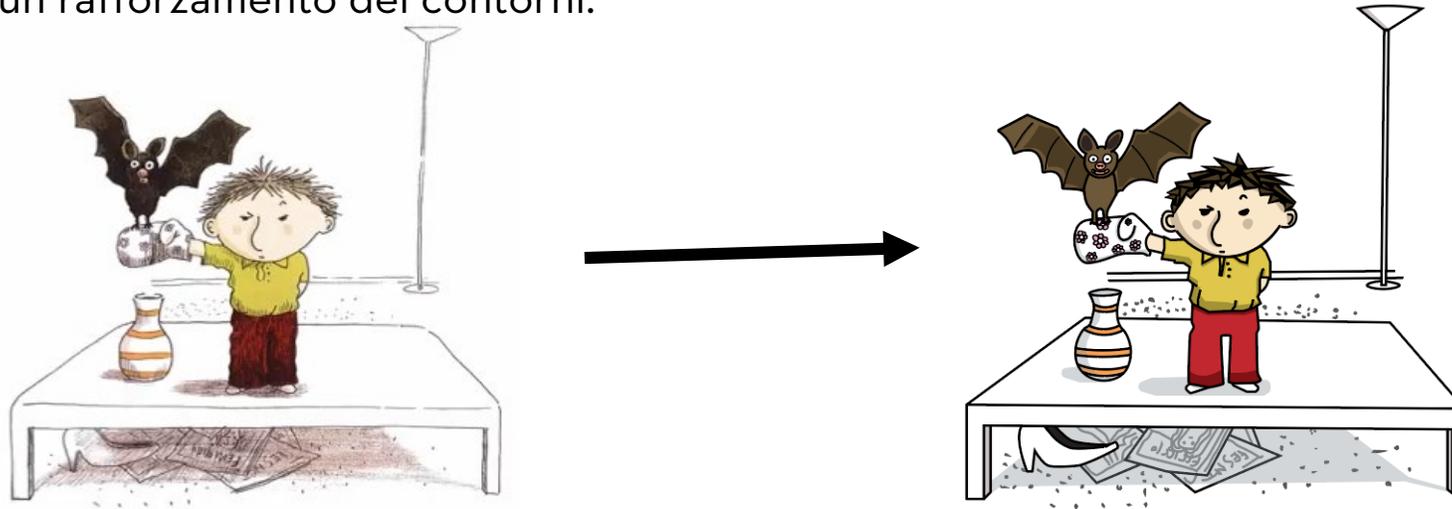


Couches	V1	V2	V3	V4	V5
v _Layer 1	<input checked="" type="checkbox"/>				
v ... Layer 1 2	<input checked="" type="checkbox"/>				
v ... Layer 1	<input checked="" type="checkbox"/>				
> ... bat high contrast					<input checked="" type="checkbox"/>
v ... bat group	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
... Layer 11	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
... ears	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
... outline	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
... left wing 2	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
... left wing outline	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
v ... detail	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>			
... lv 1 asddf					
... dark shade					
v ... bat face	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
v ... mout	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>			
... tooth	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>			
... nose	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
... eyes	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
> ... detail lv2	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>			
v ... mid shade	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>			
... dark 123					
... shade lv 1					
v ... bat bg	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
... lv 2	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
... lv1					
v ... emil group	<input checked="" type="checkbox"/>				
v ... hair	<input checked="" type="checkbox"/>				
... hair shade	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>			
v ... Face	<input checked="" type="checkbox"/>				
... ear lines	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>			



Breve promemoria sull'adattamento delle illustrazioni

La creazione del vostro FPB inizia con un progetto originale o un libro da adattare. Se le illustrazioni non sono vettoriali, è necessario effettuare una conversione ridisegnando l'intero disegno. Per il primo livello di complessità visiva, l'immagine viene riprodotta il più fedelmente possibile, ma comunque adattata con alcune semplificazioni e un rafforzamento dei contorni.



Conversione di un'immagine raster in un'immagine vettoriale

Per ulteriori informazioni sull'adattamento, è possibile consultare la [Guida pratica](#).

Esempio FPB: *Emile vuole un pipistrello*

L'obiettivo di FPB è quindi quello di consentire la realizzazione, per ogni illustrazione, di varianti corrispondenti ai cinque livelli di complessità visiva. Le caratteristiche di questi livelli devono essere adattate in base al titolo scelto.



V1

- Linee pulite, raramente interrotte
- Sono ammesse texture di sfondo semplici
- Le ombre sono forme
- Contorni chiari



V2

- Eliminare le ombre
- Eliminare le texture di sfondo
- Eliminare gli oggetti inutili
- Sono ammessi dettagli semplici

Nuovo tracciato per l'ambiente



V3

- Eliminare la prospettiva dell'immagine
- Spostare gli oggetti sullo sfondo
- Eliminare i dettagli che conferiscono profondità
- Sono consentite alcune linee all'interno degli oggetti



Esempio MCD: *Emile vuole un pipistrello*



V

- Eliminare l'ambiente⁴
- Vengono conservati solo gli elementi più importanti
- Rimuovere i dettagli aggiuntivi



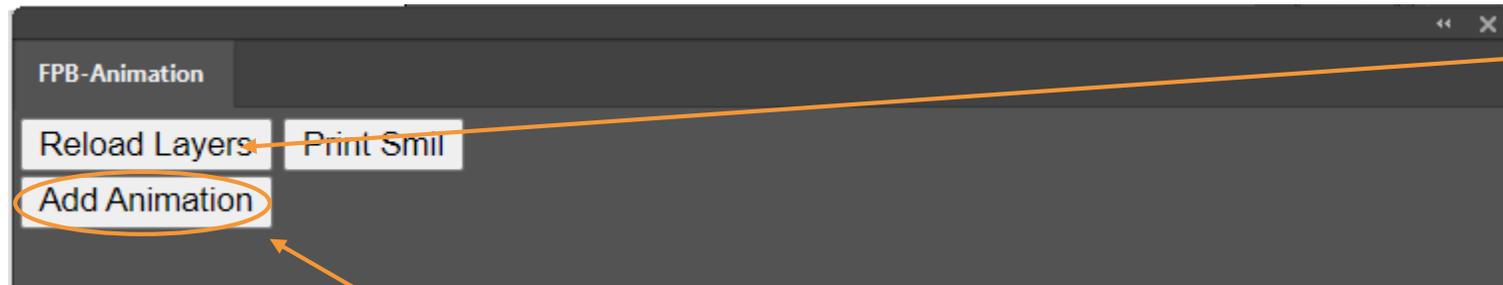
V5

- Massimizzare il contrasto (è possibile utilizzare questo [sito](#)) - rimuovere i contorni quando necessario
- Eliminare tutti i dettagli non necessari per l'identificazione dell'oggetto
- È possibile separare gli oggetti se necessario (*ad esempio: la testa e il corpo del pipistrello*)



L'estensione FPB-Animation

Per creare animazioni, apri l'estensione FPB-Animation:



Clicca su **Add Animation** per creare un'animazione.

Reload Layers consente di reimpostare i livelli in caso di visualizzazione errata.



L'estensione FPB-Animation

Quando si aggiunge un'animazione, è possibile scegliere tra quattro diverse opzioni.

Quando inizia l'animazione → Start: non appena viene attivato il pulsante Play. Altrimenti, prima o dopo un'altra animazione già esistente.

The screenshot shows the FPB-Animation interface with a table of animation settings. The 'Start' and 'Rep' columns are circled in orange. A dropdown menu is open under 'Add Anima', showing options: Path, Transform, Alternate, and Sound. Arrows point from text labels to specific parts of the interface.

Name	Type	Layer	Direction	Dur	Start	Del	Rep
Anim 1		Layer 1 2	Forward	0.5	Start	0	1

Annotations:

- Le quattro opzioni (pointing to the dropdown menu)
- Livello/sottolivello su cui agirà l'animazione (pointing to Layer)
- Durata dell'animazione in secondi (es.: 0,5 = 1/2 sec) (pointing to Dur)
- Avanti o indietro (pointing to Direction)
- Intervallo tra il clic sul pulsante Play e l'inizio dell'animazione (pointing to Start)
- Numero di ripetizioni dell'animazione (pointing to Rep)
- Rendere attiva l'animazione (pointing to the checkbox)
- Eliminare l'animazione (pointing to the minus button)

FPB-Animazione: Path

L'animazione **Path** consente di selezionare un oggetto e spostarlo lungo un percorso tracciato con lo strumento Penna.

Sottocalco contenente il tracciato del percorso

Questo comando può essere utilizzato sulle animazioni **Path**, **Scale** e **Rotate** e consente di selezionare il punto dell'oggetto da cui partirà l'animazione.

L'oggetto selezionato ruota in base al percorso effettuato o meno.

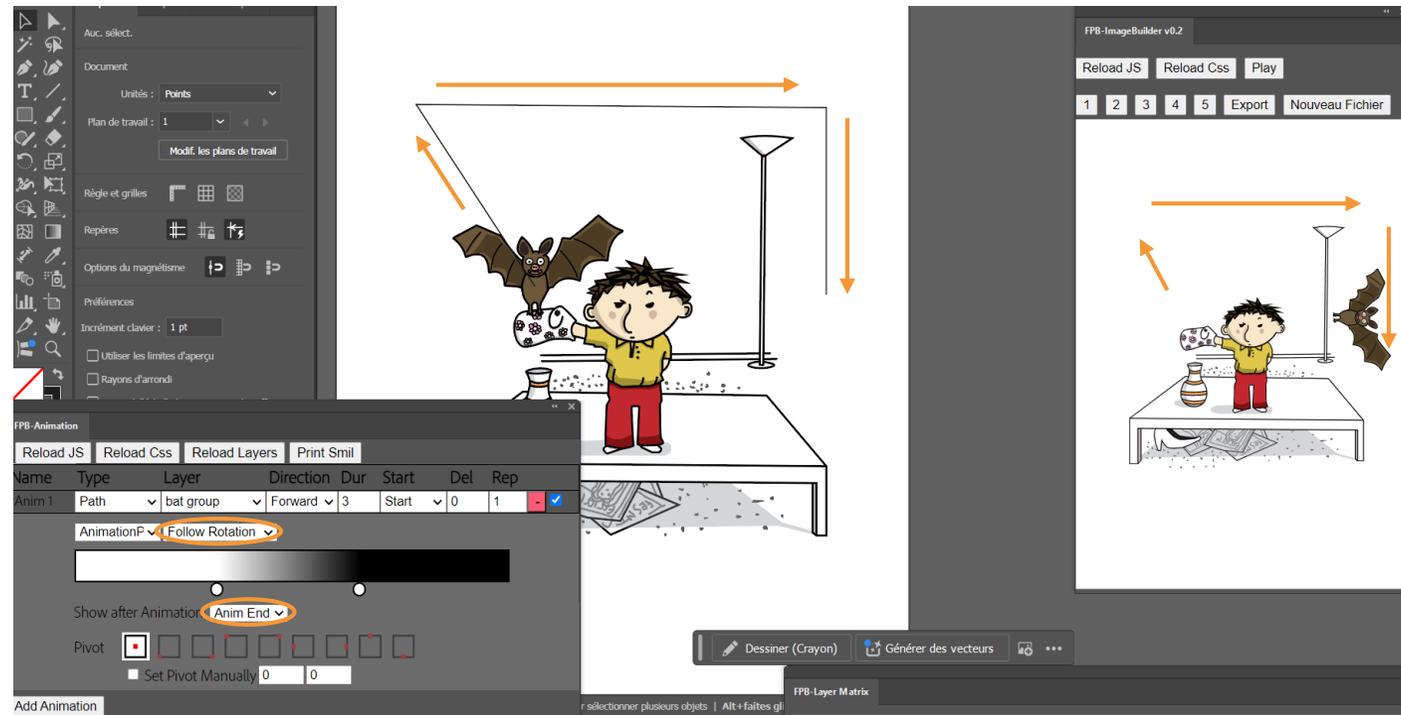
Before: l'oggetto ritorna alla sua posizione iniziale alla fine dell'animazione

Oppure Anim End: l'oggetto rimane nella posizione raggiunta.

Name	Type	Layer	Direction	Dur	Start	Del	Rep
Anim 1	Path	Layer 1 2	Forward	0.5	Start	0	1

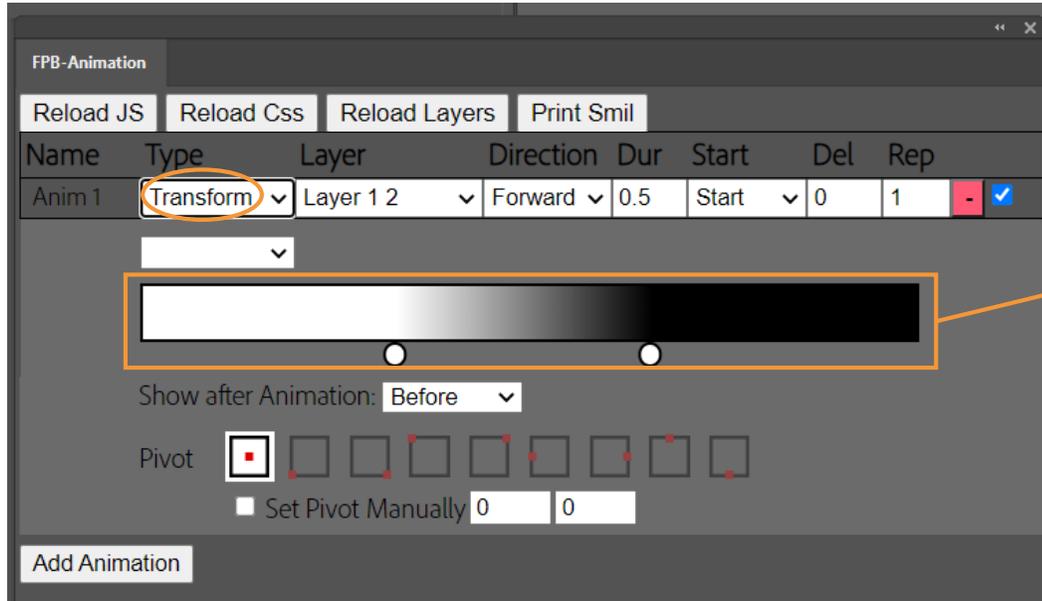
FPB-Animazione: Path

Esempio di un oggetto che rimane nella posizione raggiunta e la cui rotazione segue le curve del tracciato.

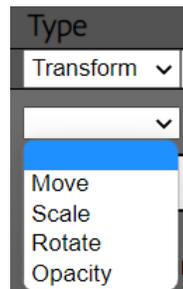


Ricordatevi di rendere trasparente il tracciato una volta completato, in modo che non appaia nel rendering finale.

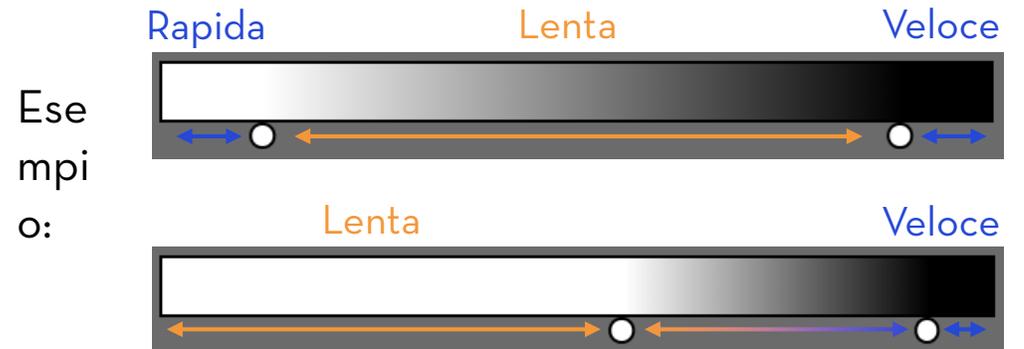
FPB-Animazione: Trasformare



Questa graduazione consente di sfumare il ritmo dell'animazione: più un'area è allungata, più è lenta. Al contrario, più è ridotta, più è veloce.

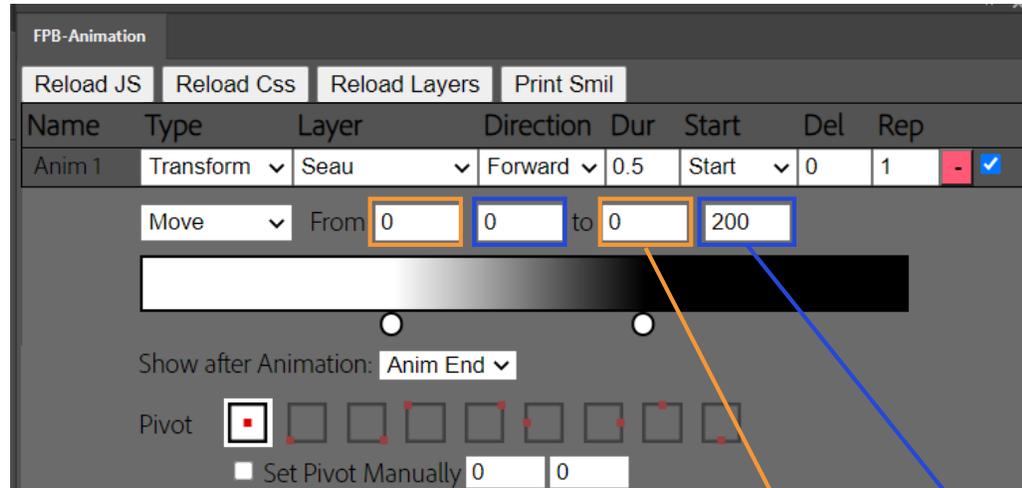


È possibile scegliere tra quattro diverse azioni.



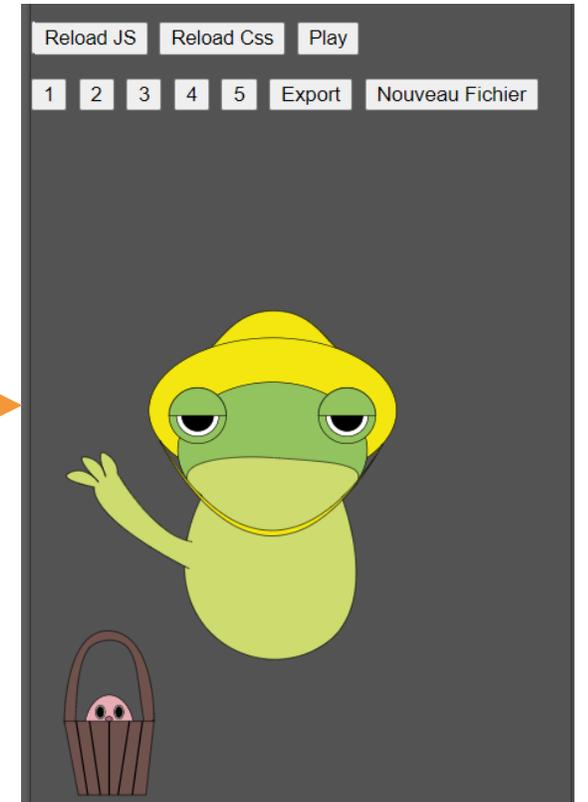
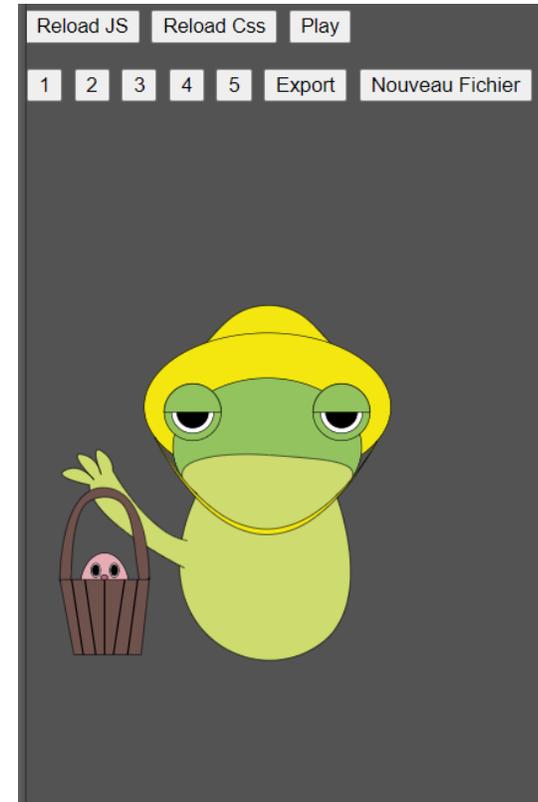
FPB-Animazione: Trasforma - Sposta

L'azione **Move** consente di selezionare un oggetto (Layer) e spostarlo da un punto all'altro.



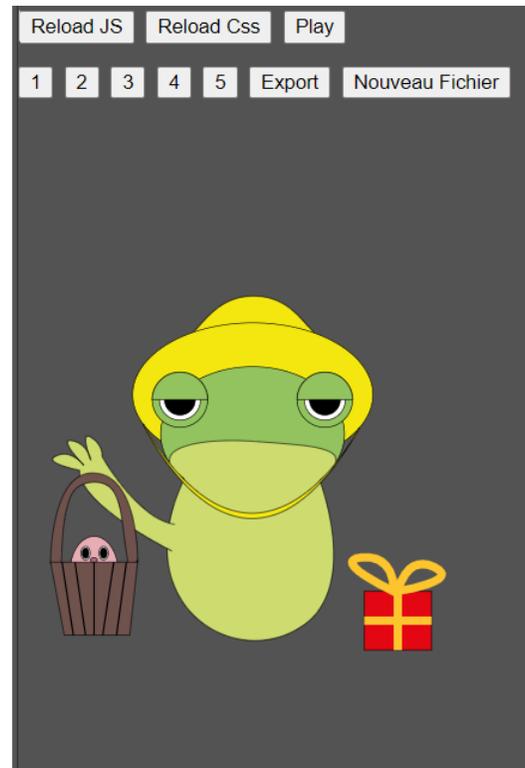
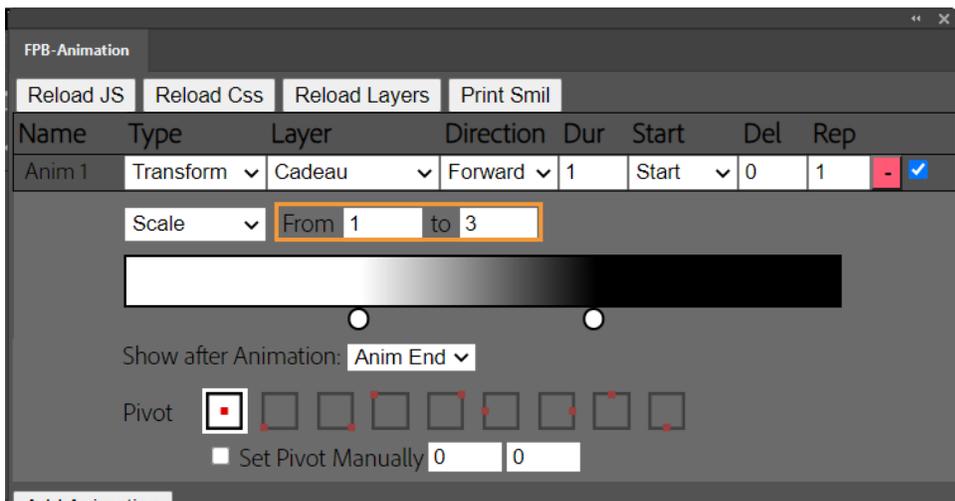
"Da: 0; 0" corrisponde alla posizione iniziale dell'elemento selezionato.

Ascissa; Ordinata
X; Y



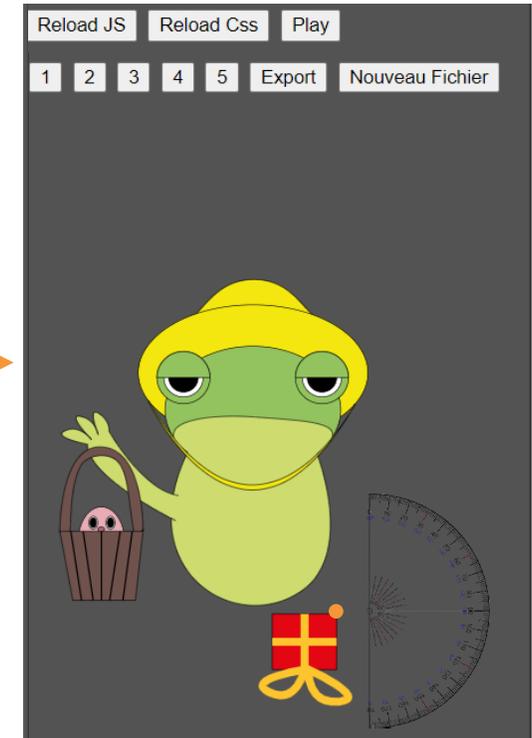
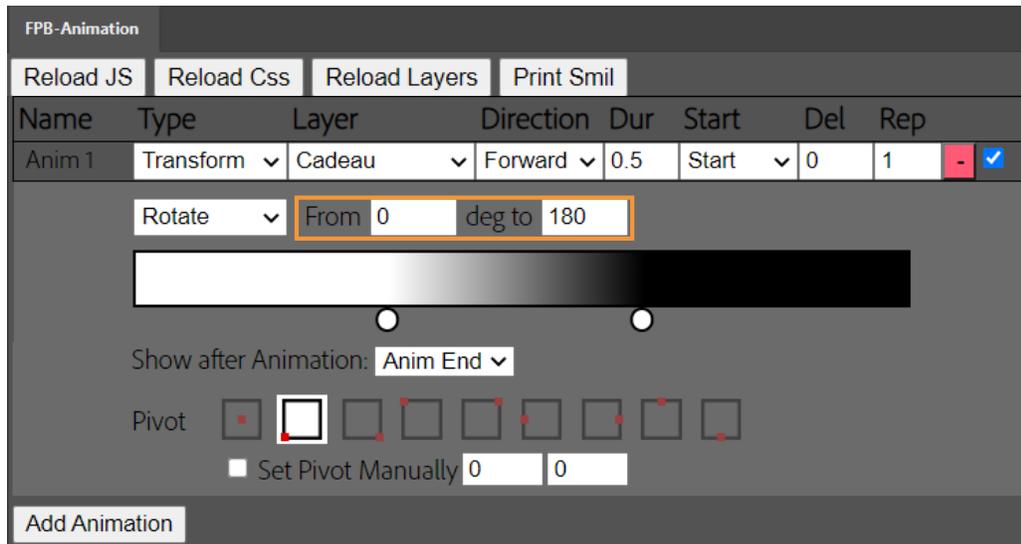
FPB-Animazione: Trasforma - Scala

L'azione **Scala** consente di selezionare un oggetto (Livello) e di ingrandirlo.



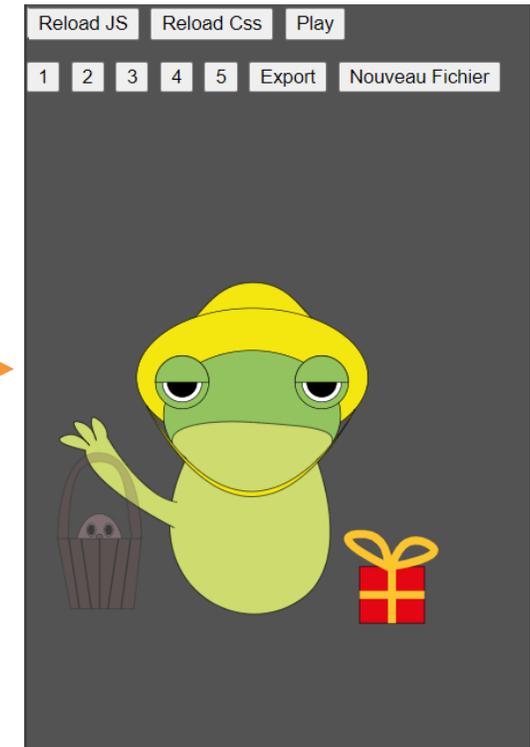
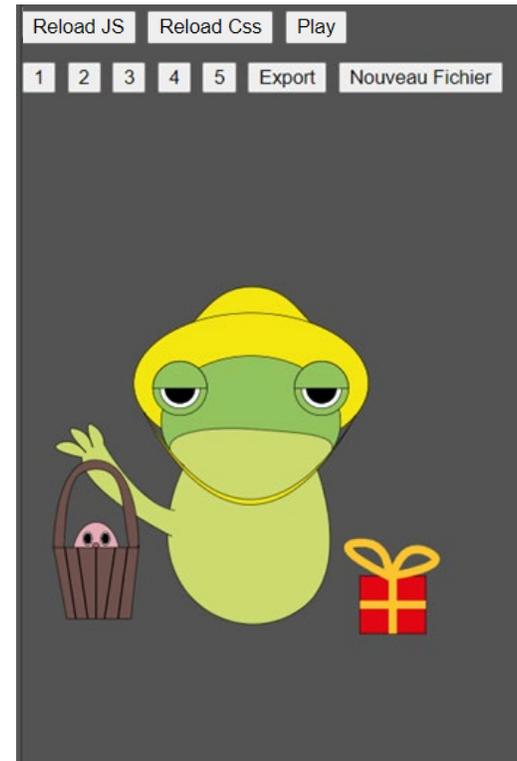
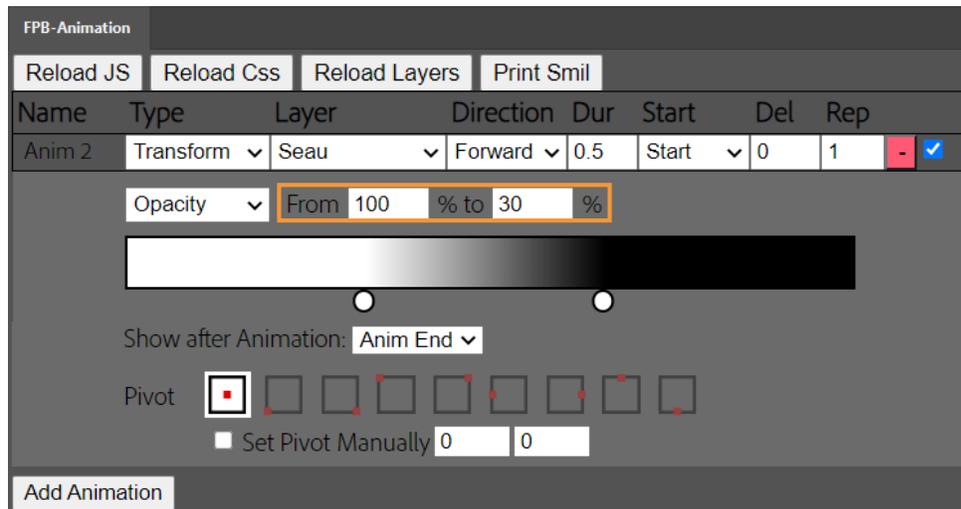
FPB-Animazione: Trasforma - Ruota

L'azione **Rotate** consente di selezionare un oggetto (Layer) e ruotarlo in base all'angolo desiderato.



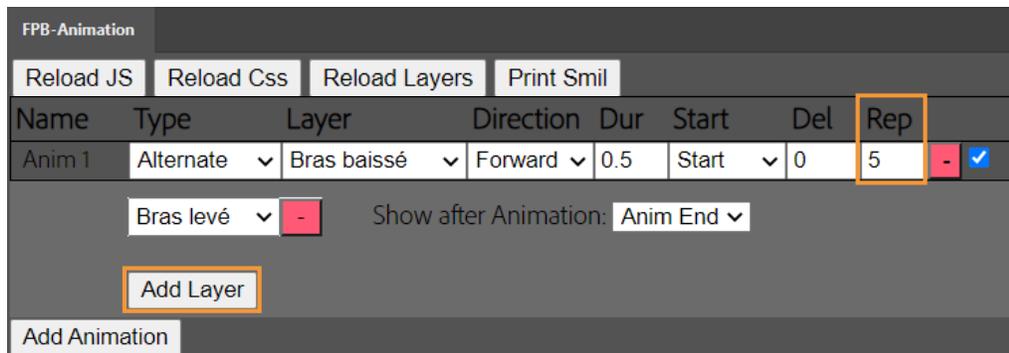
FPB-Animazione: Trasformazione -

Opacità consente di selezionare un oggetto (livello) e di modificarne l'opacità. In questo modo è possibile farlo apparire o scomparire a proprio piacimento.

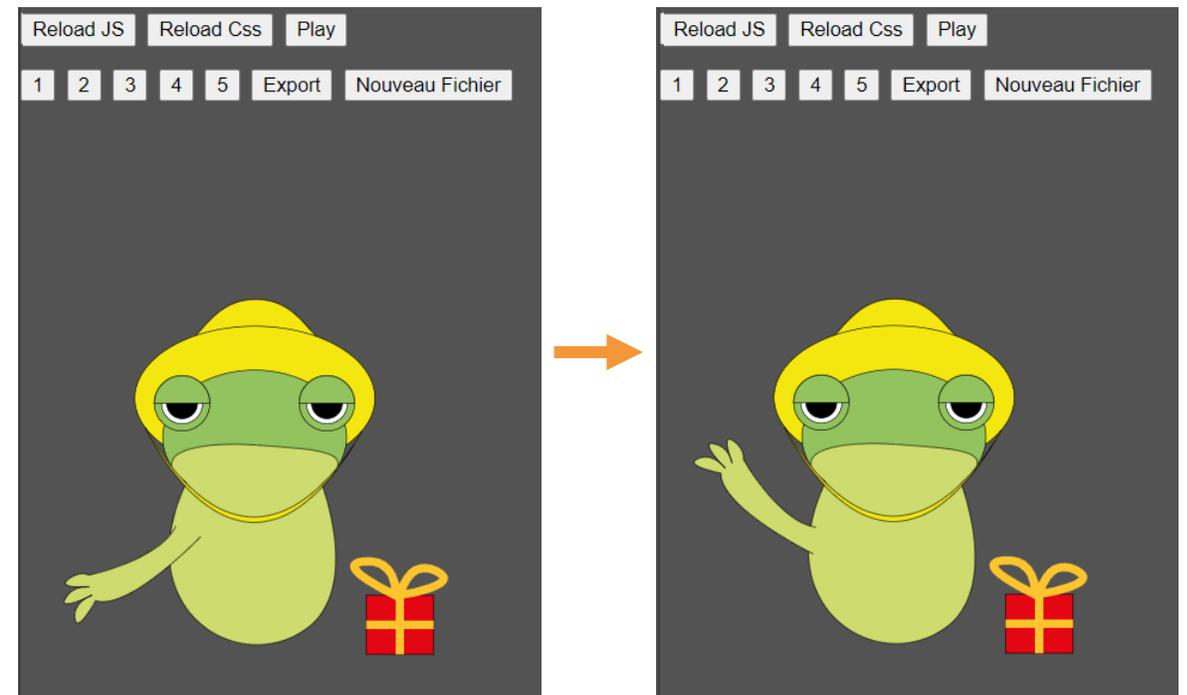


FPB-Animazione: Alternate

L'animazione **Alternate** consente di selezionare più oggetti che si alterneranno per un certo periodo di tempo con ripetizioni (o meno).



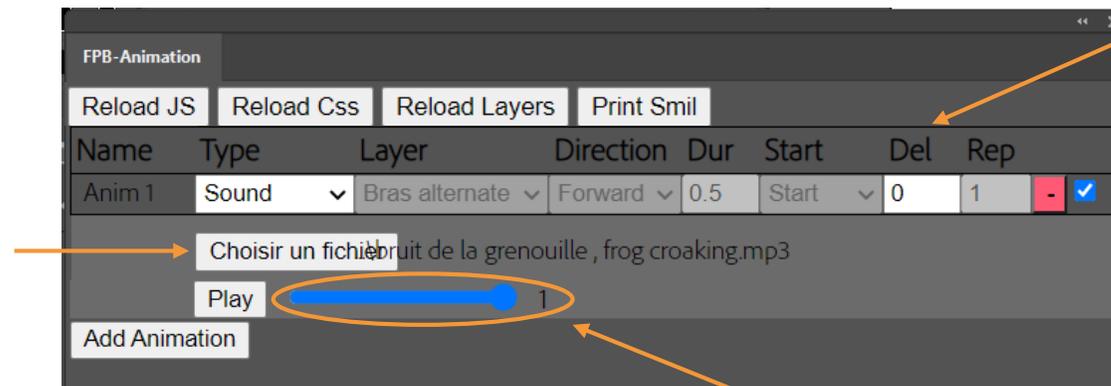
In questo esempio, si provoca un'alternanza tra due livelli che dà l'impressione di un movimento del braccio sinistro della rana. È possibile aggiungere altri livelli e giocare con tutti loro.



FPB-Animazione: Suono

L'animazione **Suono** consente di aggiungere effetti sonori o una colonna sonora alla tua illustrazione. Le impostazioni sono tuttavia limitate, la durata dell'audio verrà applicata e può essere ritardata solo utilizzando il Delay (in secondi).

Importa il tuo file audio

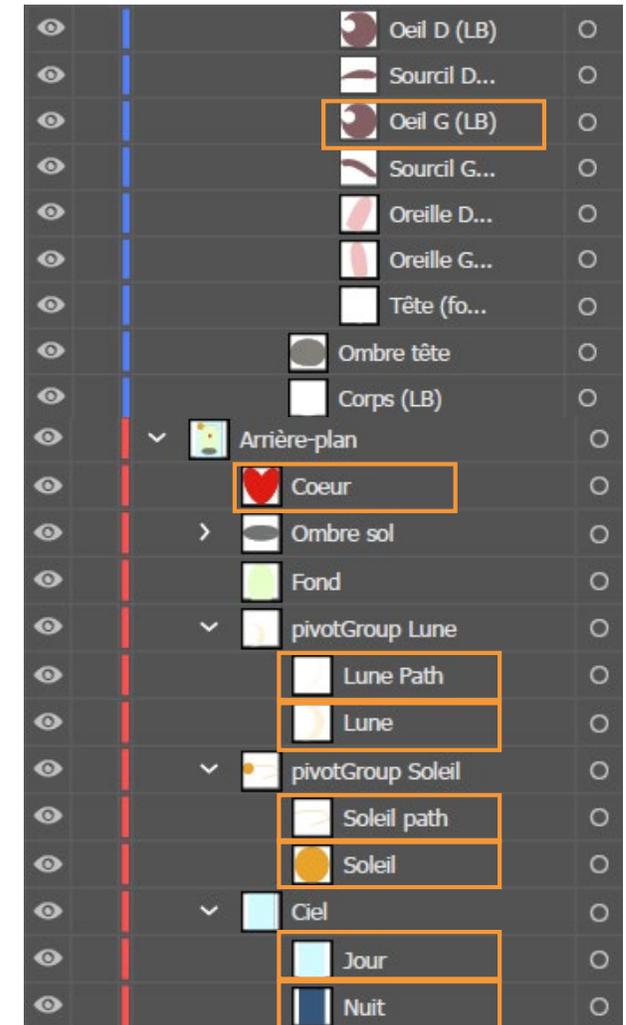
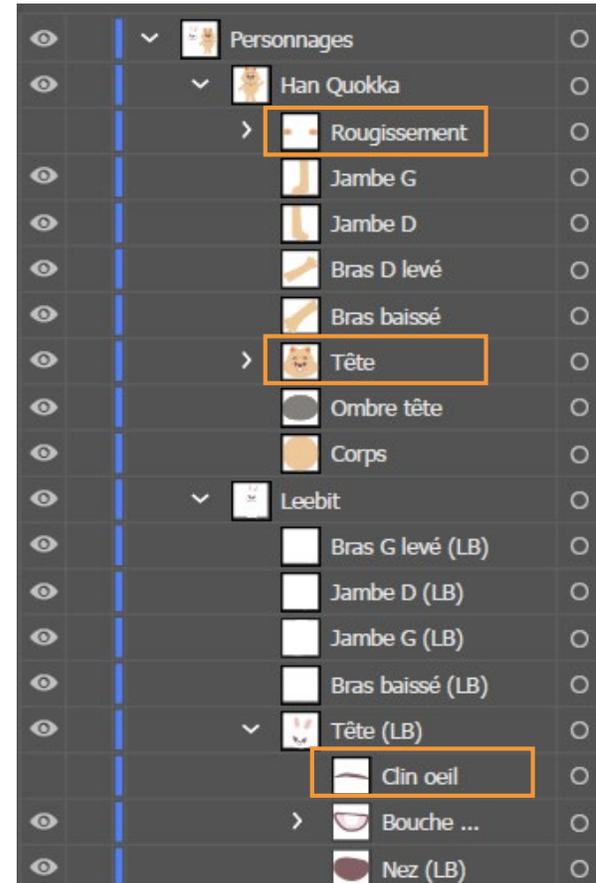
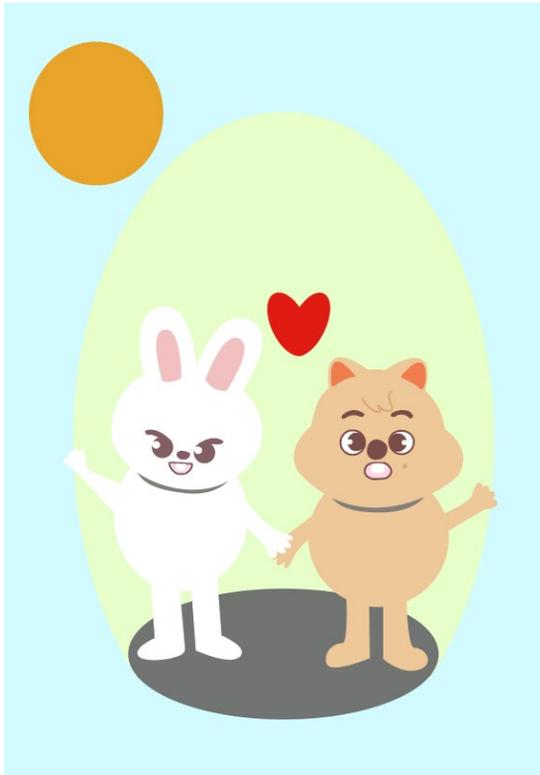


Regolare il volume



FPB-Animazione: Combinazione delle animazioni

Livelli utilizzati per l'esempio e l'illustrazione iniziale.



FPB-Animazione: Combinazione di animazioni

Le animazioni possono essere combinate e accumulate se sono rilevanti per la comprensione del bambino.

FPB-Animation

Reload JS Reload Css Reload Layers Print Smil

Name	Type	Layer	Direction	Dur	Start	Del	Rep
Anim 1	Path	Soleil	Forward	3	Start	0	1

Soleil path Dont Follow

Show after Animation: Anim End

Pivot

Set Pivot Manually 0 0

Anim 2	Path	Lune	Forward	3	Anim_1	0	1
--------	------	------	---------	---	--------	---	---

Lune Path Dont Follow

Show after Animation: Anim End

Anim 3	Transform	Jour	Forward	3.6	Start	0	1
--------	-----------	------	---------	-----	-------	---	---

Opacity From 100 % to 0 %

Show after Animation: Anim End

Pivot

Set Pivot Manually 0 0

Anim 5	Alternate	Grain de BoT	Forward	2.5	Start	0	1
--------	-----------	--------------	---------	-----	-------	---	---

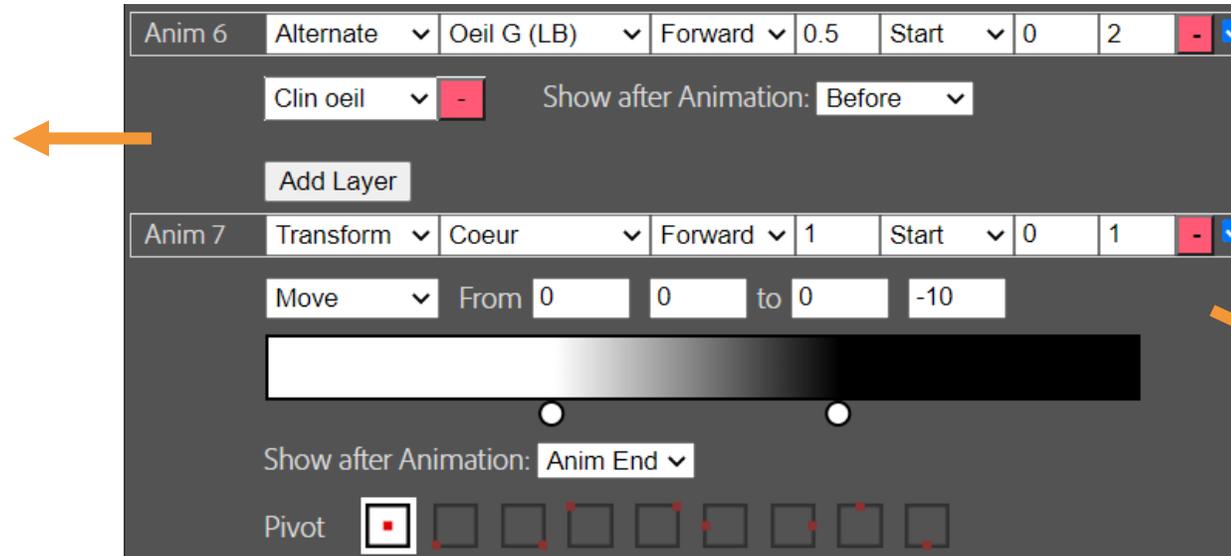
Rougissem Show after Animation: Anim End

Add Layer

Il neo scompare e lascia il posto al rossore nel giro di due secondi e mezzo.

FPB-Animazione: Combinazione di animazioni

Il coniglio fa due occholini in mezzo secondo



Il cuore sale di 10 in un secondo

Nella diapositiva seguente, i tracciati per l'animazione Path sono stati resi visibili per una migliore comprensione dell'animazione.

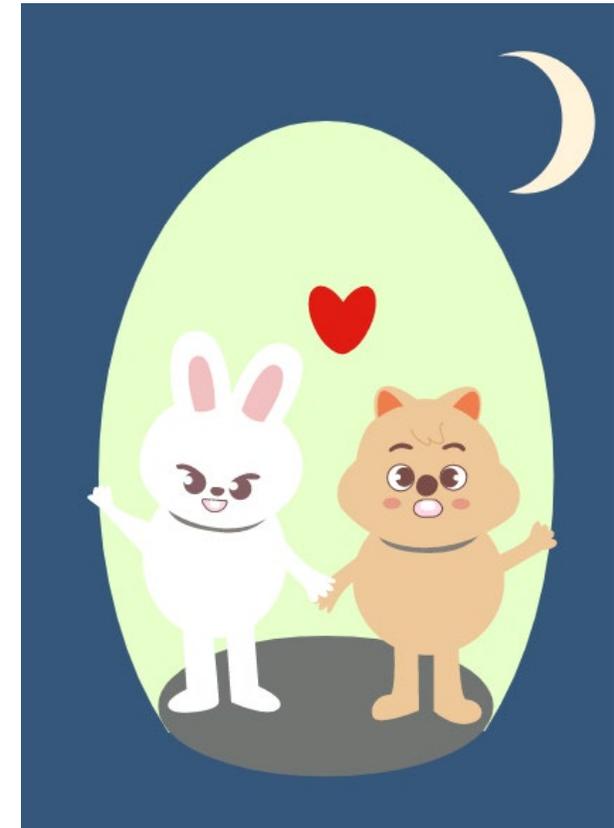


FPB-Animazione: Combinazione di animazioni

Posizione

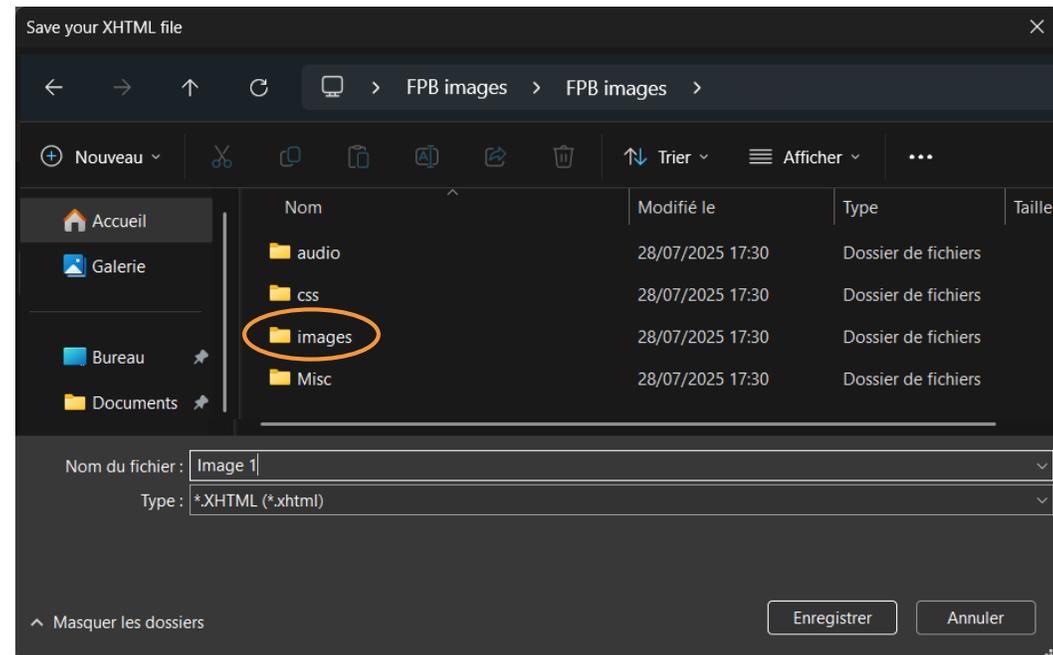
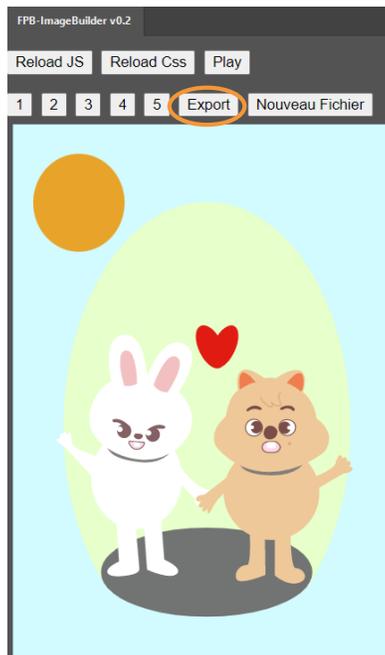


Posizione finale



E poi?

Quando le illustrazioni sono pronte, puoi verificare un'ultima volta che tutti i livelli funzionino riproducendoli nella finestra **ImageBuilder**. Se il risultato ti soddisfa, puoi esportarli uno alla volta. Per riprodurli correttamente, devi inserirli nella cartella **FPB images** della cartella che puoi trovare e scaricare [qui](#).



E dopo?

Prima di inserirle nel builder che crea l'EPUB3, è possibile visualizzare le illustrazioni cliccandoci sopra: si apriranno nel browser.



Partner europei

Francia

Les Doigts qui Rêvent, Talant

Ludosens, Bègles

Istituto per giovani non vedenti (IJA), Tolosa

Austria

Università Johannes Kepler, Linz

Italia

Fondazione Robert Hollman, Padova

AbilNova, Trento

Lituania

Lietuvos Aklųjų ir Silpnaregių Ugdymo Centras (LASUC), Vilnius

