

FUNZIONI DEL PROGRAMMA GOAL

Il programma GOAL consente all'utilizzatore di creare animazioni grafiche rappresentanti schemi, esercitazioni e contrapposizioni tattiche.

Le animazioni create possono essere salvate nel formato tipico del programma (.gol) od esportate in formato PDF ed FLV, tramite gli appositi comandi.

COME SI AVVIA GOAL

Per avviare il programma è necessario compiere le seguenti operazioni;

Dal menù Start (Avvio) → Programmi → GOAL

In alternativa è possibile effettuare un doppio click sull'icona del software se questa è stata salvata sul desktop

LA FINESTRA DI GOAL (SCHERMATA PRINCIPALE E PANNELLO DEI COMANDI)



Barra dei comandi (00)
Icona "campi" (01)
Icona "giocatori" (02)
Icona "materiali" (03)
Colonna "elementi grafici" (04)
Spazio "area di lavoro" (05)

Pannello dei comandi (06)
Barra della timeline (07)
Player (08)
Accelerometro (09)
Selettore dei tracciati (10)
Pulsante Commento (11)

COME SI APRE UN FILE



Per aprire un file è sufficiente cliccare sul pulsante “open” che si trova nella colonna Pannello dei comandi (06) posta sul margine destro.

In questo modo si ha la possibilità di richiamare la finestra di ricerca che a sua volta consentirà l’apertura di un file già esistente.



Se viceversa è necessario creare una nuova animazione occorre utilizzare il pulsante “new”.

In alternativa, per aprire un file è possibile cliccare con il mouse nella barra dei comandi (00) posta in alto sopra la colonna degli “elementi grafici” (04).

A seguito dell’apertura dell’elenco a discesa sarà possibile selezionare il comando *Apri* per aver modo di richiamare la finestra di ricerca che a sua volta consentirà l’apertura di un file già esistente o il comando *Nuovo* per procedere all’apertura di un file che consente la creazione di una nuova animazione.

COME CREARE UNA ANIMAZIONE – PASSO DOPO PASSO

A) LA CREAZIONE DEL PRIMO FRAME (FOTOGRAMMA).

Creare il primo fotogramma significa scegliere il campo e posizionare all’interno dello stesso i vari elementi grafici come giocatori, ostacoli, birilli, aste, ecc.

1) La scelta del campo.

La prima operazione che dovrà effettuare l’utente è relativa alla scelta dello campo o della porzione di campo che fungerà come sfondo dell’animazione.



Per effettuare tale scelta è necessario cliccare sull’icona “campi” (01) che appare in alto a sinistra della finestra di GOAL.

Dopo questa operazione nella colonna “elementi grafici” (04) appariranno una serie di grafici rappresentanti campi o porzioni di campi di calcio e calcio a 5.

L’utente potrà visualizzare l’elenco completo degli elementi grafici tramite la barra di scorrimento posta sulla destra della colonna e selezionare l’elemento grafico scelto semplicemente cliccando sullo stesso.

Nella colonna “elementi grafici” (04) il campo prescelto è evidenziato da un contorno celeste.

L’utente potrà in qualsiasi momento cambiare lo sfondo alla propria animazione effettuando un click su un diverso elemento grafico.

2) L’inserimento dei giocatori.

Dopo aver scelto il campo, l’utente potrà inserire all’interno dello spazio “area di lavoro” (05) i giocatori e/o i vari materiali tecnici.



Per inserire i giocatori è necessario cliccare sull’icona “giocatori” (02) che appare in alto a sinistra della finestra di GOAL, di fianco all’icona “campi” (01).

Dopo questa operazione nella colonna “elementi grafici” (04) appariranno una serie di pedine o icone (raggruppate in maniera omogenea) che rappresentano i giocatori, il portiere, l’allenatore.

L’utente potrà visualizzare l’elenco completo di tali elementi grafici tramite la barra di scorrimento posta sulla destra della colonna.

E’ possibile inserire all’interno dello spazio “area di lavoro” (05) un elemento per volta.

L'inserimento dell'elemento avviene tramite la selezione dello stesso per mezzo di un click con il tasto sinistro del mouse ed il trascinamento dell'elemento in uno specifico punto dell'“area di lavoro” (05).

3) Spostamento, cancellazione, rotazione di un elemento della categoria “giocatori”.

Per spostare un elemento della categoria giocatori già inserito all'interno dell'“area di lavoro” (05) è sufficiente selezionarlo con il tasto sinistro del mouse e trascinarlo in un diverso punto dell'area stessa.

Per eliminare o ruotare un elemento della categoria giocatori già inserito all'interno dell'“area di lavoro” (05) è sufficiente puntare l'elemento con il mouse ed aprire la finestra “Proprietà elemento” con il tasto destro del mouse.

All'apertura della finestra “Proprietà elemento” sarà possibile cancellare il giocatore dall'area di lavoro cliccando sul pulsante *Elimina*.

Se invece l'utilizzatore ha necessità di ruotare un elemento della categoria giocatori sarà necessario scegliere il verso ed i gradi della rotazione e cliccare sul pulsante *OK*.

Per chiudere la finestra è sufficiente cliccare sul pulsante *Annulla* o sul simbolo *X* che appare, a destra, nel margine in alto della finestra.

ATTENZIONE : mentre è possibile più volte modificare l'orientamento dell'elemento tramite gli appositi comandi contenuti all'interno della finestra “Proprietà elemento”, non è possibile annullare l'operazione di eliminazione di un elemento della categoria giocatori. Un giocatore eliminato potrà essere di nuovo inserito sul campo solo come specificato al punto 2 della presente guida.

4) L'inserimento dei materiali e le operazioni ad esse associate (spostamento, cancellazione e rotazione).



Per inserire i materiali è necessario cliccare sull'icona “materiali” (03) che appare in alto a sinistra della finestra di GOAL, di fianco all'icona “giocatori” (01).

Dopo questa operazione nella colonna “elementi grafici” (04) appariranno una serie di materiali (raggruppati in maniera omogenea) che rappresentano vari elementi come porte, ostacoli, birilli, aste ecc.

L'utilizzatore potrà visualizzare l'elenco completo di tali elementi grafici tramite la barra di scorrimento posta sulla destra della colonna.

E' possibile inserire all'interno dello spazio “area di lavoro” (05) un elemento per volta.

L'inserimento dell'elemento e tutte le operazioni ad esso associate (spostamento, cancellazione e rotazione) avviene in modo identico a quanto già specificato per la categoria “giocatori”.

B) LA CREAZIONE DEL SECONDO FOTOGRAMMA (E DEI SUCCESSIVI)



Dopo aver creato il primo frame (fotogramma) è possibile aggiungere un ulteriore frame all'animazione (fino ad un massimo di 50 complessivi) cliccando sul simbolo + nella barra della timeline (07).

Il click sul simbolo + farà spostare in avanti il selettore dei frames.

A questo punto l'utilizzatore potrà trascinare i vari elementi disposti nell'area di lavoro (solitamente i giocatori ed il pallone) nella nuova posizione.

Il trascinamento viene tracciato da una linea ed, al momento del rilascio del tasto sinistro del mouse, alla posizione finale assunta dall'elemento (punto di ancoraggio) viene associato il numero del frame attuale.

Una volta terminato di spostare i vari elementi sarà possibile aggiungere un nuovo ulteriore frame all'animazione e ripetere l'operazione di trascinamento dei vari elementi nelle nuove posizioni fino al completamento della sequenza desiderata.

C) MODIFICHE AI FOTOGRAMMI

In qualsiasi momento è possibile modificare i singoli frames agendo sugli elementi disposti nell'area di lavoro.

In particolare sarà possibile:

- modificare la posizione (punto di ancoraggio) degli oggetti, frame dopo frame.
- Inserire nuovi elementi all'animazione

Per modificare la posizione di ancoraggio di uno o più elementi occorre utilizzare la barra della timeline (07) per posizionarsi sul frame nel quale è necessario operare.

Una volta selezionato il frame corretto basterà semplicemente selezionare e trascinare l'oggetto tenendo premuto il tasto sinistro del mouse e rilasciarlo nella posizione corretta.



E' possibile eliminare un frame, previa selezione del frame da cancellare tramite il selettore dei frames, cliccando sul pulsante rosso con il simbolo X.

ATTENZIONE: una volta cancellato non è più possibile ripristinare il frame.

VISUALIZZARE UNA ANIMAZIONE

Per visualizzare una animazione, con il mouse, è possibile utilizzare i tasti del player (08).



Tasto PLAY – consente di visualizzare l'animazione.



Tasto PAUSA – consente di interrompere momentaneamente la visualizzazione dell'animazione



Tasto STOP - consente di interrompere definitivamente la visualizzazione dell'animazione per eventualmente riprendere dall'inizio.



Tasto REWIND – consente di selezionare istantaneamente il punto iniziale dell'animazione.



Tasto FFW – consente di selezionare istantaneamente il punto finale dell'animazione.



Tasto frame x frame AVANTI – consente di spostarsi in avanti frame dopo frame.



Tasto frame x frame INDIETRO – consente di spostarsi indietro frame dopo frame.

E' possibile selezionare la velocità di visualizzazione dell'animazione aumentando o diminuendo l'accelerometro (09) posto alla destra dei tasti del player. A numeri bassi corrisponde una velocità maggiore.

E' possibile visualizzare o meno le linee ed i numeri rappresentanti, frame dopo frame, il percorso dell'oggetto selezionando l'apposito comando nel selettore dei tracciati (10) posto di fianco all'accelerometro (09)

INSERIRE UN COMMENTO DA ASSOCIARE AD UNA ANIMAZIONE

E' possibile inserire un titolo ed un commento all'animazione creata cliccando sul pulsante Commento (11) posto alla destra del selettore dei tracciati.

Ciò consente di aprire uno spazio testuale, corredato di semplici comandi, dove poter inserire titolo e descrizione dell'animazione.

Al termine dell'inserimento, previo click sul pulsante *Salva*, il testo viene associato all'animazione ed il pulsante Commento (11) assume un colore giallo paglia che sostituisce l'originale colore grigio ed evidenzia l'associazione di un commento all'animazione.

Sarà sempre possibile modificare il commento cliccando sull'apposito pulsante Commento (11).

SALVARE ED ESPORTARE UNA ANIMAZIONE



Per salvare un file è sufficiente cliccare sul pulsante "save" che si trova nella colonna Pannello dei comandi (06) posta sul margine destro.

In questo modo si ha la possibilità di richiamare la finestra del sistema operativo che consente la ricerca della cartella dove salvare il file. Il file sarà salvato nel formato tipico del programma.



E' possibile esportare l'animazione creata in formato PDF ed in formato FLV selezionando gli appositi pulsanti che si trovano nella colonna Pannello dei comandi (06) posta sul margine destro. Anche in questo caso si ha la possibilità di richiamare la finestra del sistema operativo che consente la ricerca della cartella dove salvare il file.



In alternativa, per salvare o esportare un file è possibile cliccare con il mouse nella barra dei comandi (00) posta in alto sopra la colonna degli "elementi grafici" (04).

A seguito dell'apertura dell'elenco a discesa sarà possibile selezionare il comando *Salva* per aver modo di richiamare la finestra del sistema operativo che consente la ricerca della cartella dove salvare il file, o il comando *Esporta come..* per procedere all'esportazione dell'animazione nel formato consentito dall'applicazione.

I formati di esportazione a disposizione dell'utilizzatore sono: FLV, PDF, JPG, PNG.

La possibilità di esportare le animazioni nel comune formato flash consente all'utilizzatore di poter trasferire con semplicità ai propri giocatori schemi o situazioni in maniera che questi ultimi possano visualizzarli, in maniera indipendente sul proprio PC, con i comuni lettori come Riva flv player o Flash Player.

La possibilità di esportare l'animazione nei formati grafici JPG o PNG consente all'utilizzatore di creare una "stampa" frame dopo frame di tutta la sequenza creata.

L'esportazione in formato PDF, oltre alla creazione di una "stampa" frame dopo frame di tutta la sequenza creata, genera una pagina conclusiva contenente il commento associato all'animazione.

CHIUDERE GOAL



Per inserire i materiali è necessario cliccare sull'icona "materiali" (03) che appare in alto a sinistra della finestra di GOAL, di fianco all'icona "giocatori" (01).

Dopo questa operazione nella colonna "elementi grafici" (04) appariranno una serie di materiali (raggruppati in maniera omogenea) che rappresentano vari elementi come porte, ostacoli, birilli, aste ecc.

PER RICHIEDERE ASSISTENZA INVIA UNA MAIL A: goal@allenatore.net