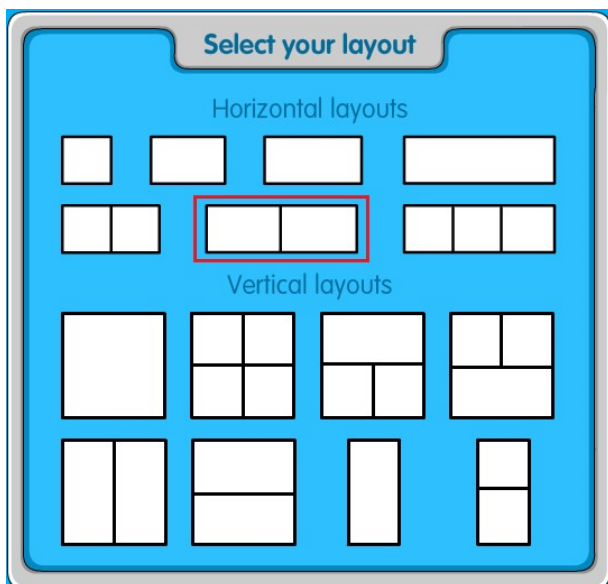


## ToonDoo Maker – tworzenie pojedynczej sceny komiksowej

**ToonDoo Maker** to narzędzie, które służy do tworzenia **pojedynczych scen komiksowych**. Można do niego przejść z trzech miejsc: z menu **ToonDoos** wybierając opcję **Create Toon**, wybierając przycisk **CREATE**, znajdujący się w prawym rogu okna lub naciskając przycisk **ToonDoo Maker** po prawej stronie okna. Narzędzie uruchamia się w nowym oknie. Pierwszy krok w tworzeniu sceny komiksowej, to wybór **layoutu**. Do wyboru są różne opcje, zarówno w orientacji poziomej, jak i pionowej.

Warto od razu wyjaśnić, **czym jest scena komiksowa**. Obszar sceny dzieli się na **kadry**, czyli **okienka**. Ich liczba i wielkość zależą od tego, ile elementów graficznych i dymków chcemy w nich zamieścić. W proponowanych przez aplikację layoutach są sceny składające się z jednego, dwóch, trzech i większej liczby kadrów. Im więcej kadrów jest na scenie, tym trudniej będzie w nich zamieścić więcej elementów. Kadry są niewielkie i jeśli wstawimy do nich więcej niż jeden element z dymkiem, to zarówno grafika, jak i teksty w dymkach będą słabo widoczne. Lepiej więc korzystać ze scen, które mają jeden, maksymalnie dwa kadry.

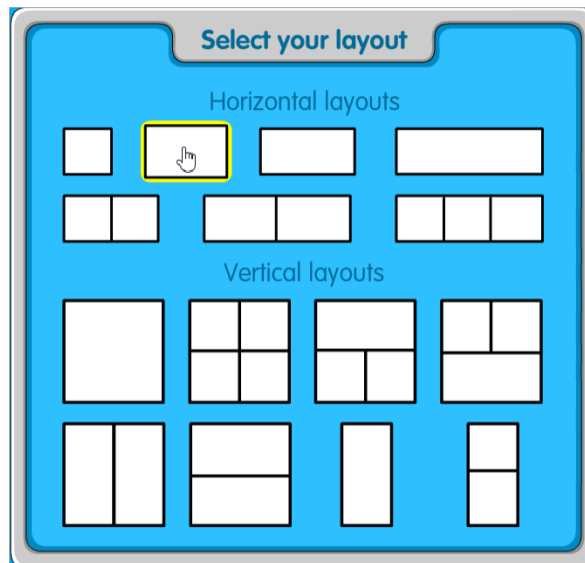
Trzeba też wiedzieć, że jeśli docelowo chcemy z pojedynczych scen komiksowych utworzyć książeczkę online, trzeba koniecznie wybrać opcję **Horizontal layouts**. Sugerowana jest opcja zaznaczona na poniższym obrazie czerwonym obramowaniem, bowiem najlepiej wygląda w książeczkach dostępnych online.



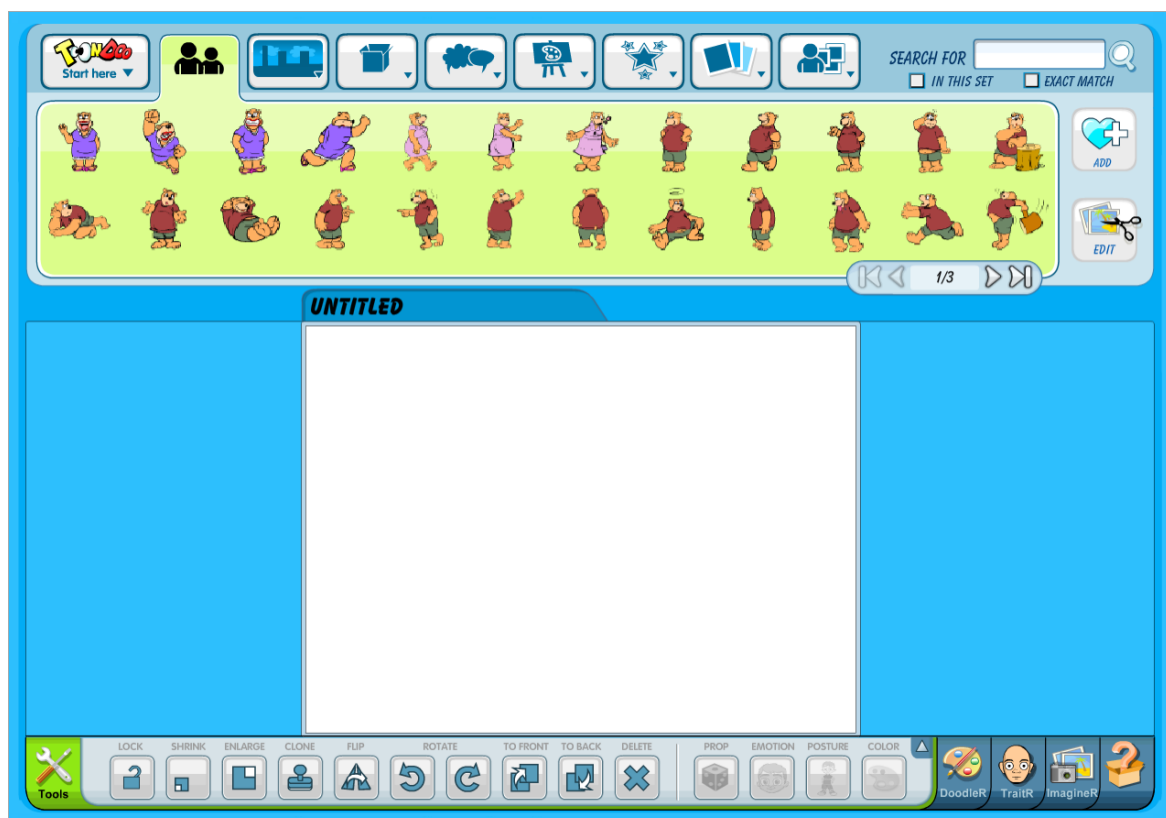
**BARDZO WAŻNE!** Nie należy wybierać orientacji pionowej (Vertical layouts) jeśli chcemy ze scen komiksowych utworzyć książeczkę opublikowaną w internecie. **Narzędzie Book Maker nie przyjmie pionowych scen komiksowych.**

Przy tworzeniu pojedynczych scen komiksowych, które będą używane jako samodzielne obiekty, wybór orientacji nie ma znaczenia. Takie sceny można zapisać jako pliki graficzne i wkleić np. do dokumentu tekstowego (Word), na slajd prezentacji, wydrukować itd.

Podczas kursu będą tworzone komiksy zapisane docelowo w dwóch postaciach – jako opublikowana książeczka komiksowa w serwisie ToonDoo oraz komiks w postaci pliku PDF. W tym drugim przypadku trzeba będzie zapisać pojedyncze sceny jako obrazy, wkleić je do dokumentu Word i zapisać w postaci pliku PDF. W obu tych przypadkach najlepiej sprawdzi się layout zaznaczony na poniższym obrazie żółtym obramowaniem.

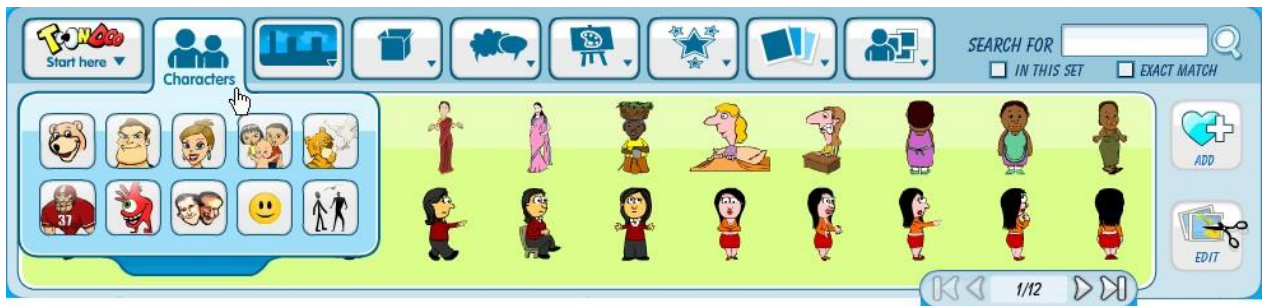


Po wybraniu odpowiedniego layoutu otworzy się obszar roboczy. W środkowej części widoczne jest pole, na którym można zamieszczać postacie, dodawać chmurki z tekstami, tło, a także dodatkowe rekwizyty.



W górnym menu do dyspozycji użytkownika przygotowano kilka narzędzi, dzięki którym tworzenie komiksów jest bardzo proste. Wszystkie elementy wybrane z górnego menu wprowadzamy w obszar kadru sceny komiksowej przez złapanie ich lewym klawiszem myszy i przeciągnięcie w obszar roboczy. Dostępne są między innymi poniższe opcje:

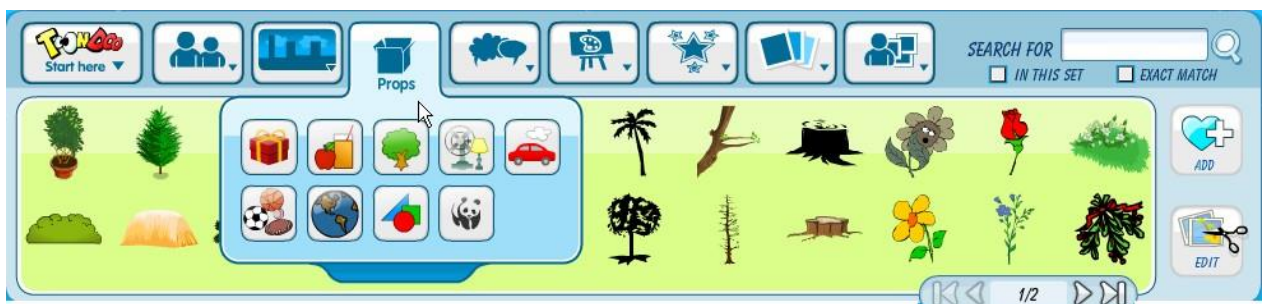
### Wybór postaci – Characters



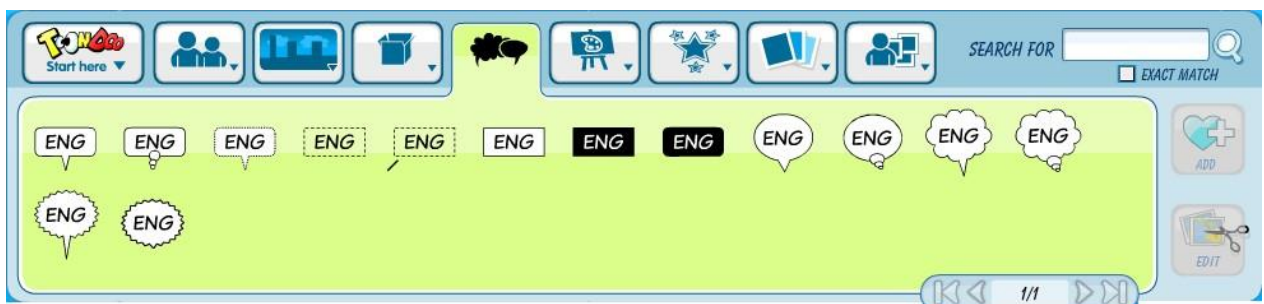
### Wybór scenerii (tła)



### Dodawanie rekwizytów



### Wstawianie chmurzek (dymków)



Po wybraniu odpowiedniej chmurki trzeba ją przeciągnąć w obszar sceny komiksowej. Kliknięcie we wnętrzu chmurki powoduje ustawienie kursora tekstowego i można wtedy wpisywać tekst. Można zmienić kierunek chmurki, wydłużyć ją lub skrócić, a także zmienić kolor tekstu (narzędzie **COLOR** w dolnym menu).

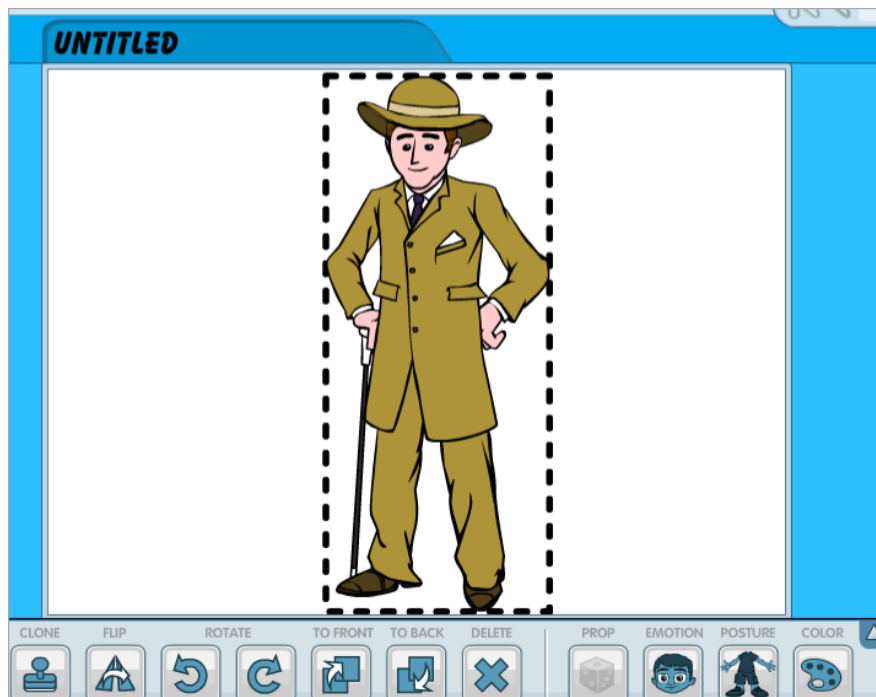
**UWAGA!** Niektóre rodzaje dymków nie obsługują polskich znaków diakrytycznych.

Na dole ekranu widoczny jest pasek z narzędziami (**Tools**):



- **LOCK** – blokuje możliwość przesuwania wstawionych postaci, rekwizytów, tła.
- **SHRINK** – umożliwia zmniejszenie wybranego rekwizytu lub postaci.
- **ENLARGE** – umożliwia powiększenie wybranego rekwizytu lub postaci.
- **CLONE** – umożliwia kopiowanie wybranego rekwizytu lub postaci
- **FLIP** – umożliwia odbicie w pionie wybranego rekwizytu, postaci lub tła.
- **ROTATE** – umożliwia obrót wybranego rekwizytu lub postaci.
- **TO FRONT** – umożliwia zmianę kolejności wyświetlania wybranego obiektu, w tym przypadku przesunięcie do przodu
- **TO BACK** – przesunięcie obiektu do tyłu
- **DELETE** – usunięcie wybranego, zaznaczonego obiektu, można je również usuwać przyciskając klawisz **Delete** z klawiatury.

Kolejne narzędzia: **EMOTION** i **POSTURE** uaktywniają się po wstawieniu wybranej postaci w obszar kadru i zaznaczenie jej (przez kliknięcie) i pozwalają na modyfikację wybranej elementu (np. postaci).





Na obrazie poniżej widoczna jest ta sama postać zmieniona dzięki narzędziom **Emotion** i **Posture**.



Na wstawionym rysunku (tle) można rysować różnymi kolorami linie proste lub krzywe, jeżeli z menu **DoodleR** wybierzemy narzędzie **PICKER** oraz ustalimy grubość pędzla (**BRUSH SIZE**), przezroczystość rysowanej linii (**TRANSPARENCY**), gładkość linii (**SMOOTHNESS**), sposób rozmazywania (**BRUSH BLUR**).



Zmodyfikowany rysunek można zapisać wykorzystując opcję **SAVE**, znajdującą się w tym samym menu. Serwis zapisze go w menu **MY GALLERIES**, w podmenu **MY DOODLES**, (czyli **MOJE GRYZMOŁY**).