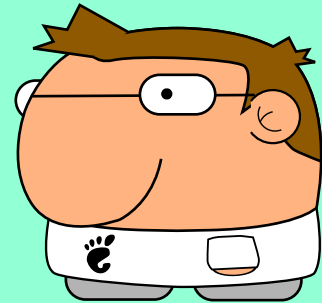


Tutoriel

Bienvenue dans le tutoriel TBO. On va vous expliquer comment utiliser ce fabuleux éditeur de BD.

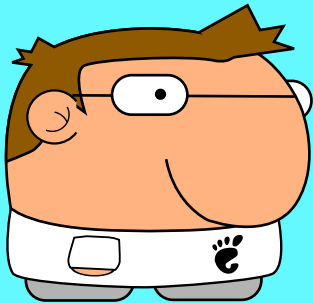
Dans cet éditeur il y a trois choses de bases qui constituent votre BD.

Dans chaque BD il y a au moins une page, dans chaque page il y a d'habitude des cadres et dans chaque cadre des "objets", griffonnages, bulles, textes, etc.



Au lancement de TBO, un nouveau document est ouvert avec une page et une taille.
S'il faut changer la taille de la page, il faut cliquer sur Fichier->Nouveau,
puis choisir la taille de la nouvelle BD.

Les boutons de la barre d'outils permettent d'ajouter, supprimer ou déplacer entre les pages.

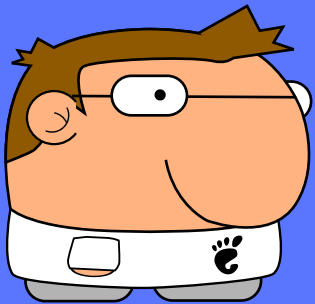


Essayez d'ajouter une page
puis supprimez la.

Maintenant que vous maîtrisez les pages, passons à quelque chose de plus complexe, les cadres.

On ne peut que dessiner des cadres dans le mode page, le mode par défaut.
Pour dessiner un cadre il faut activer le bouton "Nouveau cadre" (F)
puis dessiner un cadre.

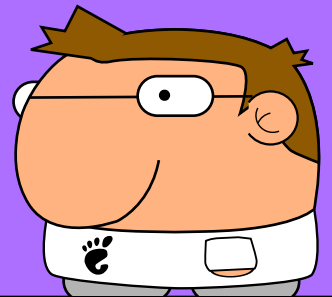
On peut dessiner autant de cadres que nécessaire pour construire la scène.
Pour supprimer un cadre, il faut le sélectionner et presser la touche Suppr.,
ou utiliser le menu Édition->Supprimer.



Pour sélectionner, il faut utiliser "l'outil sélection", la flèche.
Une fois actif, vous pouvez cliquer sur les cadres afin de les sélectionner.

Un cadre sélectionné apparaît avec un cadre en pointillés jaunes, avec un petit carré en bas à droite. Déplacer ce carré permet de redimensionner le cadre. Cliquer dans un cadre permet de le déplacer dans la page.

Dans la barre d'outils (à droite) il y a différentes options pour modifier votre cadre.



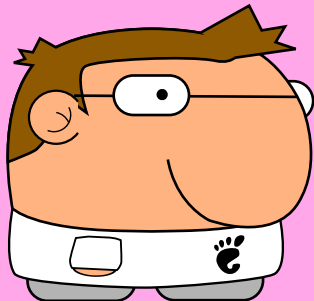
Maintenant que vous maîtrisez les cadres et l'édition de pages, voyons le mode éditeur de cadre.

Double-cliquer sur un cadre permet d'entrer dans ce mode. Si vous déplacez la souris au-dessus d'un cadre vous devriez voir un message.

Double-cliquer bascule vers le mode édition de cadres et tout le reste disparaît.

Maintenant vous voyez les outils "griffonnages" (D), "texte" (T), "bulles" (B) et "insertion d'images externes".

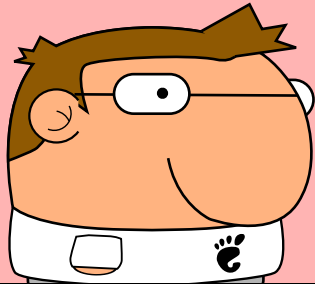
Pour revenir au mode page, appuyez sur la touche Échap.



Pour ajouter un nouveau griffonnage, appuyez sur le bouton griffonnages et dans la barre latérale, vous verrez la liste des griffonnages disponibles. Pour en ajouter un à votre scène, il suffit de le tirer à la souris jusqu'à l'emplacement désiré.

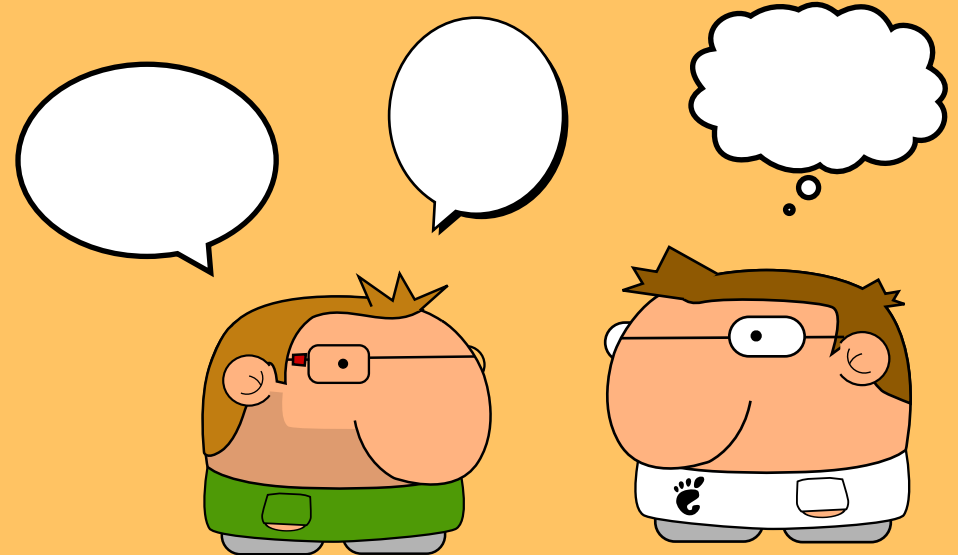
La sélection de "griffonnages" fonctionne comme celle des cadres.
On peut les déplacer, les redimensionner et les supprimer de la même manière.
Il est aussi possible de tourner un griffonnage à l'aide du cercle en haut à gauche.

Dans le menu Édition se trouvent les options TBO pour modifier la scène, une fois un griffonnage sélectionné, et on voit aussi les raccourcis clavier.



Astuce : utiliser les touches " > " et " < " pour redimensionner lorsqu'un objet est sélectionné.

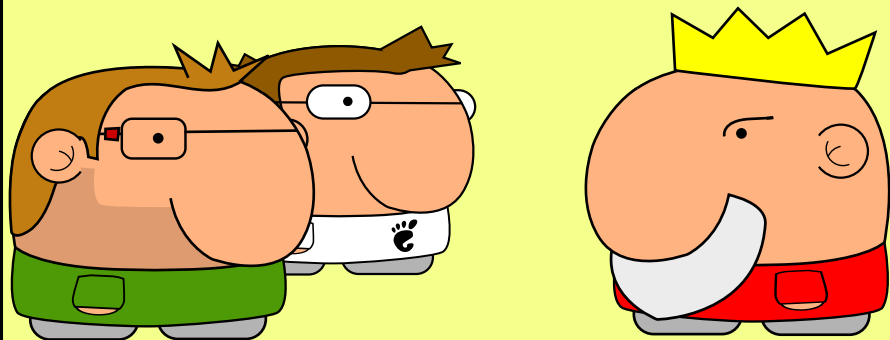
Les "bulles" fonctionnent comme les griffonnages.
Tirez la bulle à l'endroit souhaité et modifiez la comme il vous
semble.



L'outil texte est un peu différent. Une fois qu'il est sélectionné, il faut cliquer dans la zone de dessin pour ajouter un objet texte. Une fois l'objet ajouté, vous verrez dans la barre latérale à droite que l'on peut modifier la police et la couleur. Il y a aussi une boîte de texte dans laquelle il faut entrer le texte.

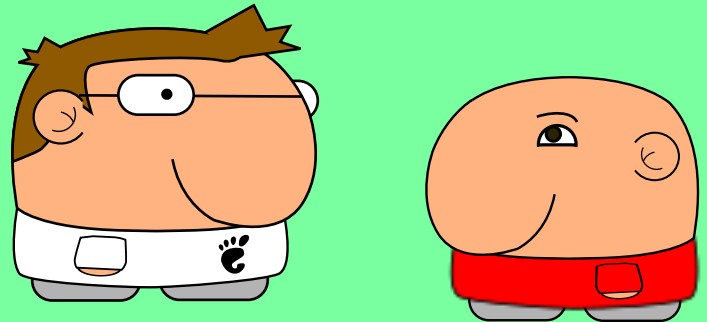
Une fois sorti du mode d'édition de texte, les textes sont des objets comme les autres et peuvent être modifiés de manière similaire.

Pour modifier un texte, il faut reprendre l'outil texte et cliquer sur le texte à modifier. Le texte courant apparaîtra dans la boîte de texte latérale et pourra alors être modifié.



On peut ajouter des images externes avec l'outil "image". Cliquez sur cet outil pour ajouter un fichier PNG qui deviendra un nouvel objet dans votre scène.

Les images externes sont liées donc si vous voulez partager un fichier TBO avec une autre personne, ou si vous déplacez l'image source, il est possible que le programme ne trouve plus l'image source et que celle-ci ne soit pas affichée correctement.



Fin du tutoriel.
Maintenant place à votre
imagination.

Pour tout(e) question / suggestion / correction
/ remerciements, etc., vous pouvez contacter
dani@danigm.net ou vous rendre sur la page de TBO
<https://github.com/danigm/TBO>.