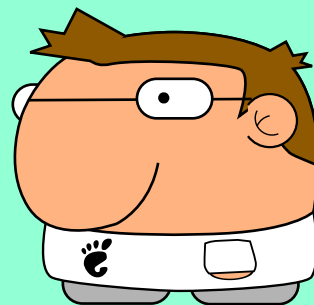


Poradnik

Witaj w poradniku TBO. Mam Ci zamiar wyjaśnić jak używać
tego wspaniałego edytora komiksów.

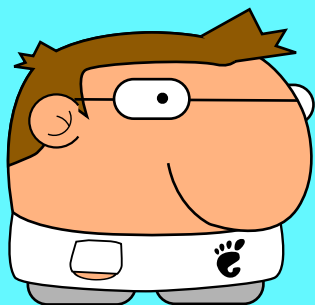
W tym edytorze istnieją trzy podstawowe rzeczy,
które tworzą komiks.

Każdy komiks, musi posiadać przynajmniej jedną stronę,
na każdej stronie są ramki, w każdej ramce zazwyczaj
znajdują się "obiekty", rysunki, dymki, tekst, itd.



Gdy uruchomisz TBO zostanie otwarty nowy dokument z określonym rozmiarem. Jeżeli chcesz inny rozmiar strony, kliknij na Plik->Nowy możesz tam określić rozmiar nowego komiksu.

Przyciskami na pasku narzędzi możesz dodawać, usuwać i poruszać się pomiędzy stronami.

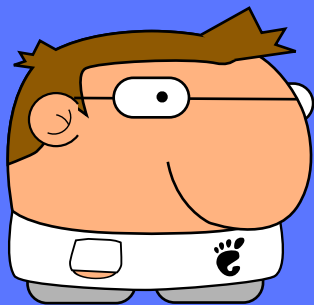


Spróbuj dodać stronę,
a później ją usunąć

Teraz, gdy umiesz już kontrolować strony, możemy przejść dalej do bardziej skomplikowanych rzeczy jak ramki.

Ramki możesz rysować tylko w trybie strony, który jest standardowym trybem. Aby narysować ramkę, kliknij na przycisk "nowa ramka", gdy jest aktywny możesz rysować ramki.

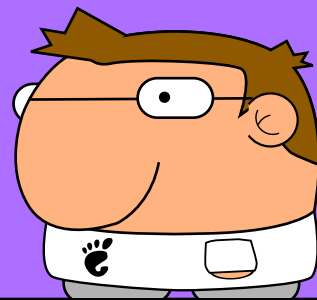
Możesz narysować tak wiele ramek ile tylko potrzebujesz, aby zbudować scenę. Aby usunąć ramkę, zaznacz ją i naciśnij klawisz Delete na klawiaturze lub użyj menu Edycja->Usuń.



Aby wybrać użyj narzędzia "Selektor" (ikona kursora myszy).
Gdy już masz aktywne to narzędzie możesz kliknąć na ramkę,
aby ją wybrać.

Gdy już wybierzesz ramkę pojawi się żółta przerywana linia,
dookoła ramki, z małym kwadratem w prawym dolnym rogu.
Jeżeli klikniesz na nim i przeciągniesz zmienisz rozmiar ramki.
Jeżeli klikniesz na ramce i przeciągniesz, przesuniesz ją.

W panelu po prawej stronie dostępne są różne opcje do edycji ramki.



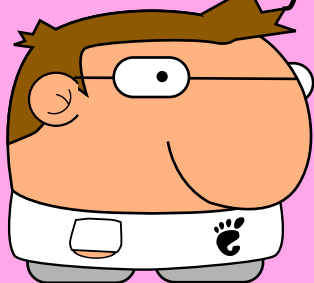
Teraz, gdy potrafisz kontrolować ramki i tryb edycji strony, przejdźmy do trybu edycji ramki.

Aby to zrobić kliknij dwa razy na ramkę. Gdy masz myszkę nad ramką powinieneś zobaczyć komunikat o tym,

Po dwukrotnym kliknięciu jesteś w trybie edycji ramki, wszystko nie związane z tą ramką zniknie.

Teraz na pasku narzędzi zobaczysz "Rysunki", "Tekst", "Dymek", i wstawianie zewnętrznego "Obraz"ka

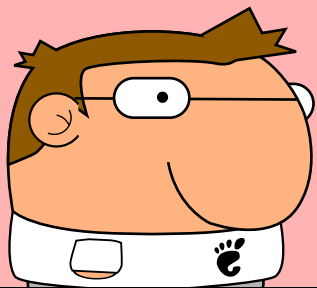
Aby wrócić do trybu edycji strony naciśnij Escape.



Aby dodać nowy rysunek naciśnij klawisz rysunek, po prawej stronie pojawi się pasek z listą dostępnych rysunków. Aby dodać wybrany rysunek przeciągnij go w wybrane miejsce.

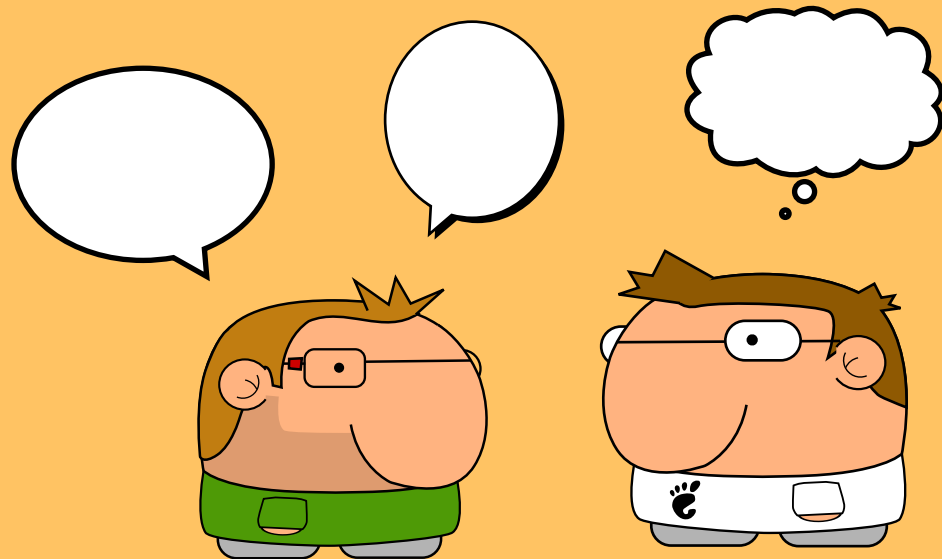
"Rysunek" jest podobny do wybierania ramki. Możesz przesuwać go, zmieniać rozmiar i usuwać w ten sam sposób. Dodatkowo możesz obracać rysunek używając kółka w lewym górnym rogu zaznaczenia.

W menu Edycja znajdziesz opcje modyfikowania sceny, są one aktywne jeżeli masz jeden z rysunków jest wybrany.



Wskazówka: użyj klawiszy ">" i "<" do skalowania, gdy masz wybrany obiekt.

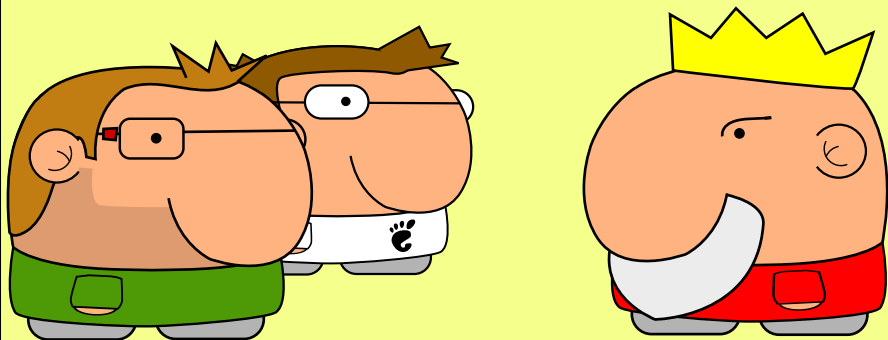
Dymki obsługuje się dokładnie tak samo jak rysunki.
Przeciągnij dymek w wybrane miejsce i zmodyfikuj go



Narzędzie tekst obsługuje się trochę inaczej. Po wybraniu tego narzędzia kliknij w strefie rysowania, aby dodać obiekt tekstowy. Gdy to zrobisz, po prawej stronie, będziesz mieć możliwość wyboru czcionki, rozmiaru, koloru oraz oraz pole tekstowe, w które wpisujesz swój tekst.

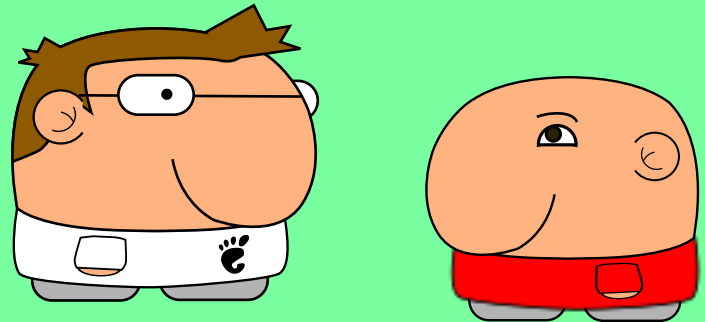
Tekst w obiekcie zmienia się odrazu po jego zmianie w polu tekstowym. Tekst możesz obracać i zmieniać rozmiar tak samo jak z rysunkami i dymkami.

Jeżeli chcesz edytować istniejący tekst, musisz wybrać narzędzie tekst i kliknąć na tekst, który chcesz edytować. Edycję tekstu robisz w panelu po prawej stronie.



Aby dodać zewnętrzny obrazek, wybierz narzędzie "Obraz".
Teraz możesz dodać dowolny plik w formacie .png jako nowy
obiekt w twojej scenie.

Zewnętrzny obrazek jest łączony, więc jeżeli przenosisz plik
źródłowy .tbo, musisz dodać także obrazek. W przeciwnym
razie program nie znajdzie obrazka i nie zostanie on wyświetlony.



Koniec poradnika
Od teraz twoim ograniczeniem
jest tylko twoja wyobraźnia.

Wszelkie pytania/sugestie/łatki
/pozdrownienia, itd. kieruj na adres
dani@danigm.net lub na stronę
<https://github.com/danigm/TBO>.