NIEDŁUGI I NIETRUDNY PRZEWODNIK PO PROGRAMIE
DLA UCZESTNIKÓW KONKURSU EKONOMICZNEGO „EKONOMIKS”

O programie:

Program StripGenerator został stworzony po to, aby każdy internauta mógł tworzyć i publikować w sieci własne, autorskie historyjki komiksowe. Program jest dostępny dla wszystkich, bezpłatny i prosty w obsłudze – historyjki buduje się po prostu przeciągając wybrane z galerii elementy do okienek komiksu.
Zresztą, za chwilę przekonacie się o tym sami… ☺

Abyście mieli jak najmniej kłopotów z tworzeniem niesamowitych historyjek o Pomysłowej Zuzie lub Zaradnym Piotrku, warto zapoznać się z:

- krótkim przewodnikiem po programie StripGenerator (poniżej)
- jego animowaną prezentacją (trwa tylko 6 minut), która pokazuje cały proces tworzenia komiksu (i przy okazji pomoże wam doskonalić język angielski ☺): http://stripgenerator.com/video/

Czy musisz się zarejestrować?

Aby tworzyć własne komiksy i umieszczać je w sieci, nie potrzebujecie rejestracji. ALE jeżeli chcecie budować własne galerie postaci, zachować swoje prace, zapisać je na komputerze (ORAZ CO NAJISTOTNIEJSZE - wysłać na konkurs AME), musicie się zarejestrować.

Sposób rejestracji:

Rejestracja jest prosta i krótka. Oto jej kolejne kroki:
Krok. 1. Należy wejść na stronę rejestracji do programu (adres: http://stripgenerator.com/register/) i wypełnić pola (rys. 1), podając swój login, adres e-mail oraz hasło (przynajmniej 6 liter/znaków - samodzielnie wymyślone, dla potrzeb tej rejestracji). W żółtym okienku przepisujemy starannie tekst wyświetlający się w polu powyżej i na koniec zapisujemy swoje dane, klikając szary przycisk na dole strony (*I agree. Submit form*).

Rys. 1.

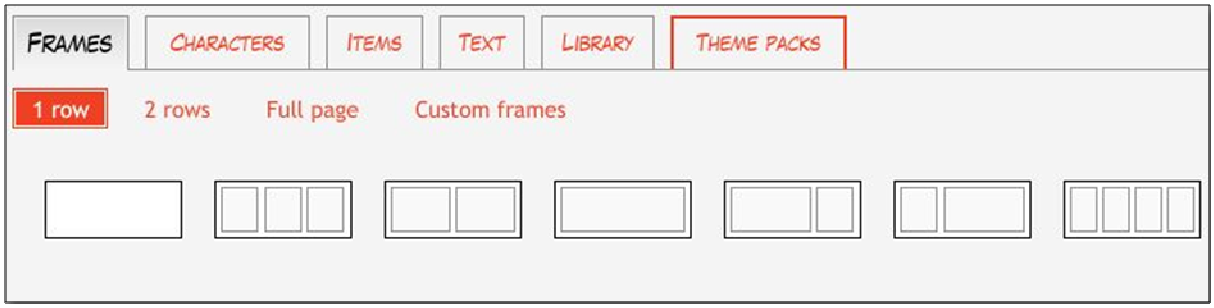
Krok 2. Następnie należy zalogować się do swojej poczty elektronicznej, odebrać wiadomość wysłaną przez StripGenerator i kliknąć link aktywujący nowe konto.
Krok 3. Potem można już zalogować się do programu (adres: http://stripgenerator.com/) i budować swój konkursowy komiks☺

Budujemy komiks:

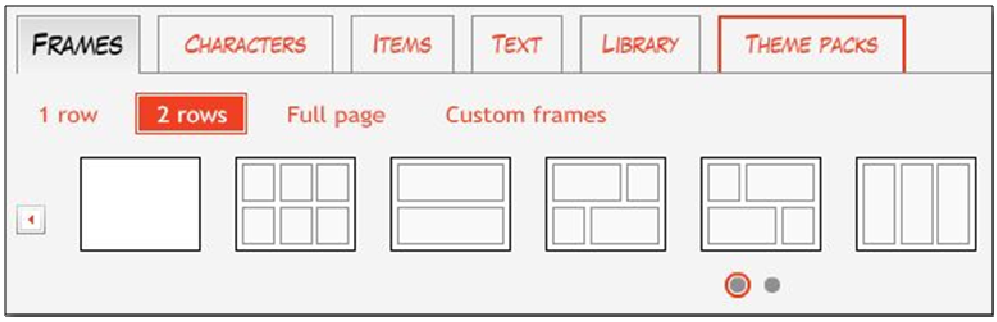
RAMKI/RYSUNKI (*frames*)

Można zbudować komiks z jednego (rys. 2) lub dwóch (rys. 3) rzędów obrazków, można też użyć szablonu rysunków dla całej strony (rys. 4) lub samodzielnie, indywidualnie ustalić liczbę i rozkład rysunków na stronie (rys. 5).
Układ rysunku wybieramy poprzez kliknięcie na jego ikonkę, a następnie potwierdzamy nasz wybór (*Apply*).

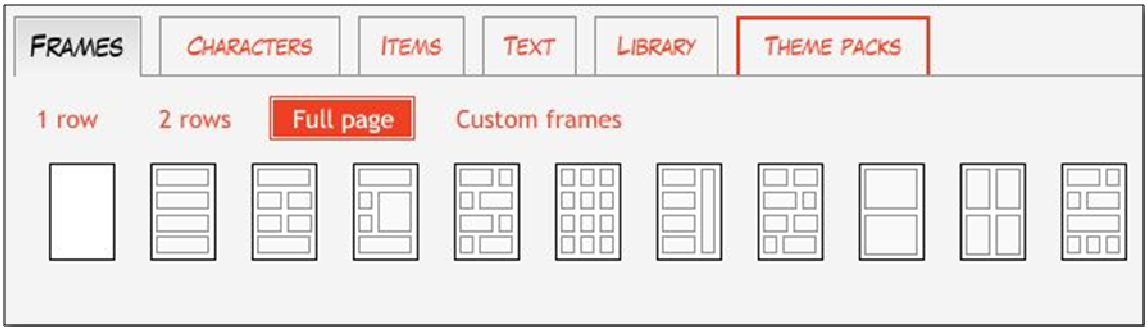
Rys. 2.



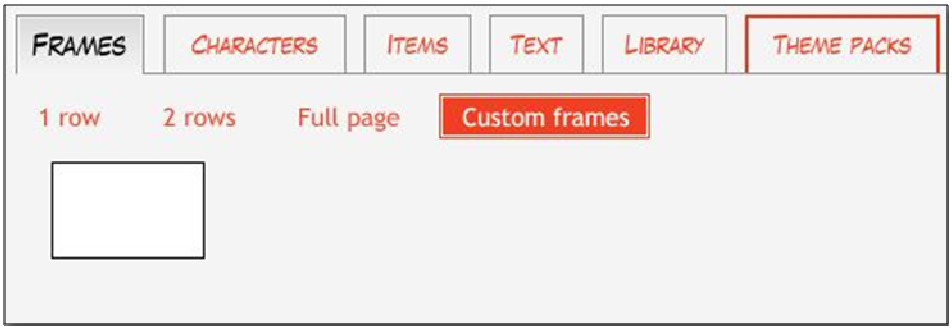
Rys. 3.



Rys. 4.



Rys. 5.



Uwaga! Jeśli w trakcie tworzenia komiksu chcemy zmienić jego wielkość lub rozkład (np. z jednego rzędu rysunków na dwa) stworzone rysunki zostaną skasowane!

POSTACIE (*characters*)

Mamy do wyboru:

Ludzi (*people*)

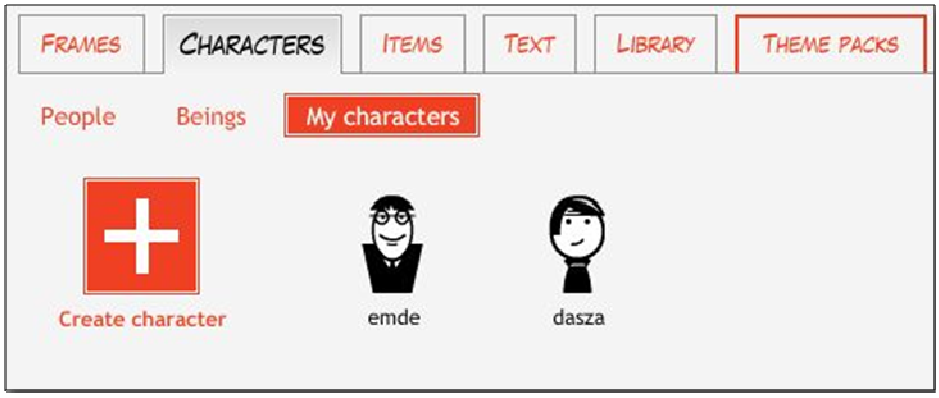
Rys. 6.

Inne istoty żywe (*beings*)

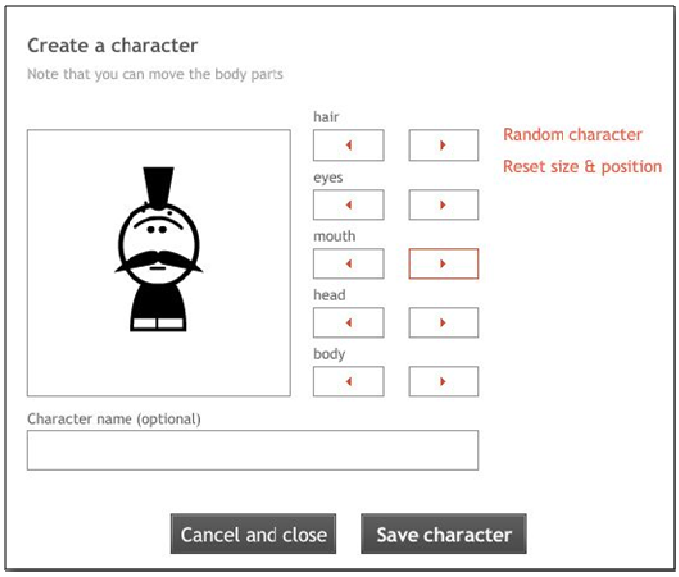
Rys. 7.

Można również samodzielnie stworzyć postać, klikając na duży biały krzyżyk (rys. 8), a następnie dobierając dowolnie poszczególne „elementy” naszego bohatera: włosy, oczy, kształt twarzy, usta, sylwetkę/ubiór (rys. 9); możemy również nadać postaci imię lub przezwisko (*character name*).

Rys. 8.



Rys. 9.



Aby zapisać postać w swojej bazie, należy zakończyć jej tworzenie, klikając szary klawisz *Save character*.

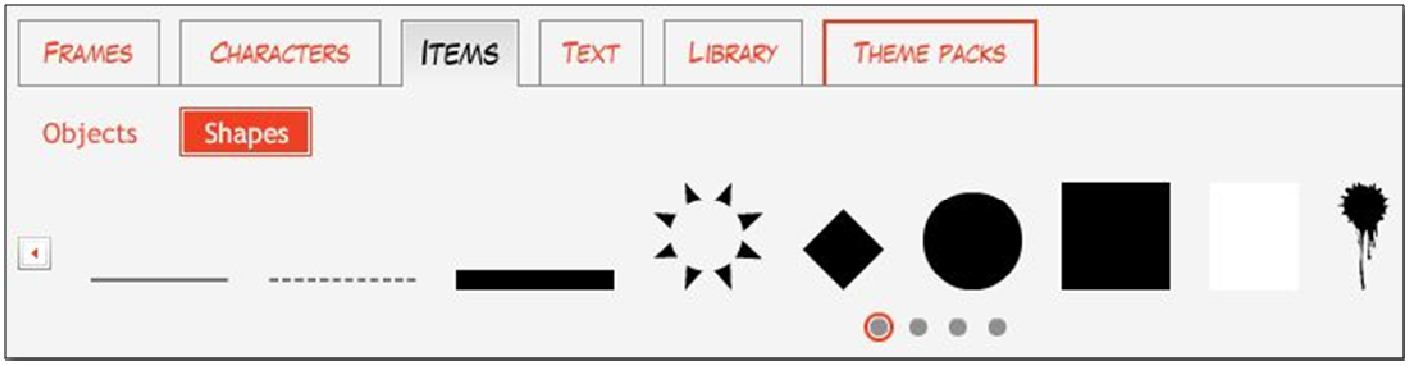
PRZEDMIOTY (*items*):

W tej kategorii możemy wybrać:

Konkretne obiekty

Rys. 10.

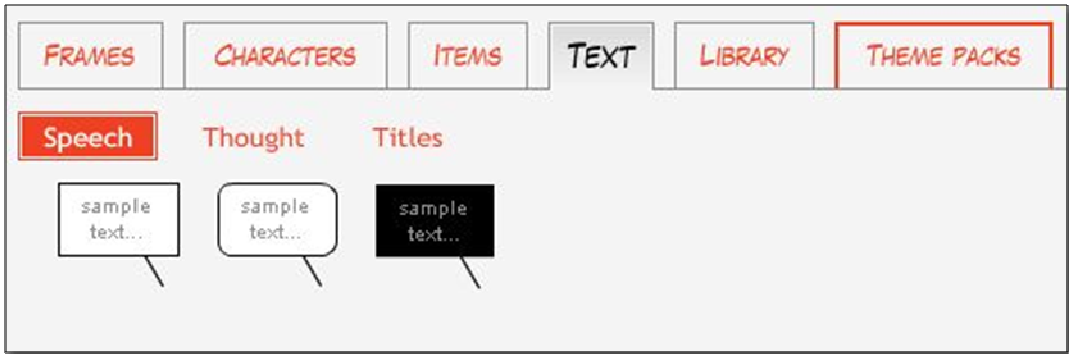
Kształty - Rys. 11.



TEKST KOMIKSU - Do komiksu możemy dołączyć:

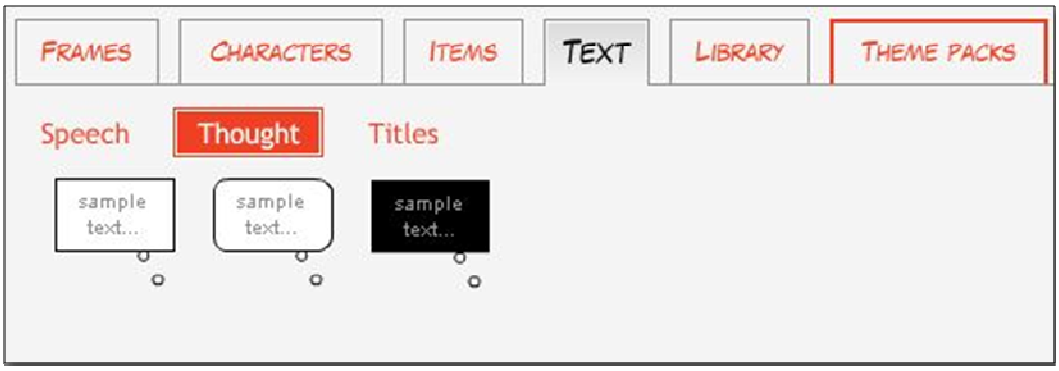
Wypowiedzi bohaterów

Rys. 12.



To, to, co bohaterowie sobie myślą

Rys. 13.



Tytuły poszczególnych obrazków

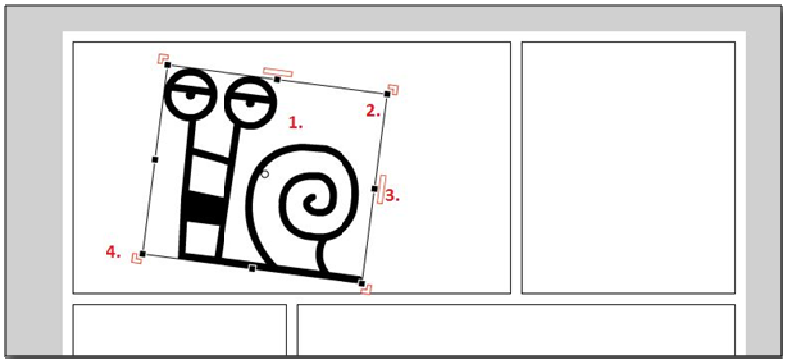
Rys. 14.

Każdy element umieszczamy na slajdzie przeciągając go kursorem z galerii

Jak modyfikować elementy komiksu?

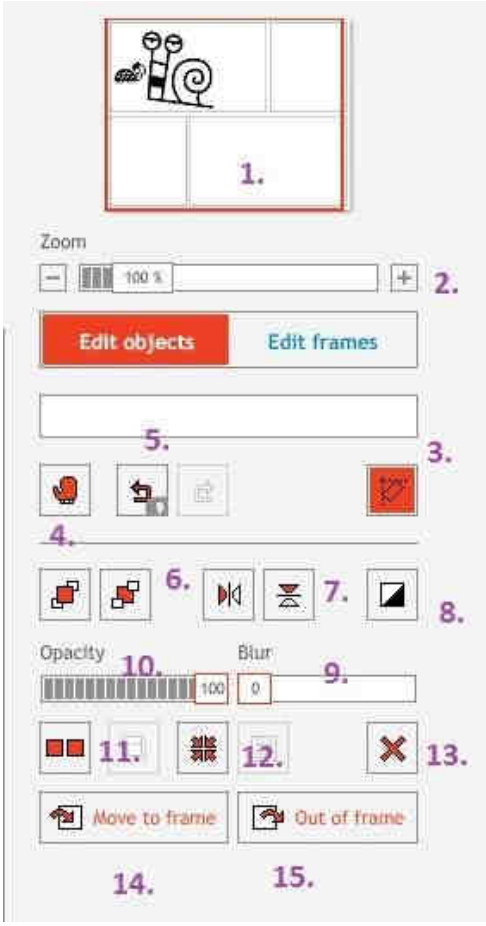
Każdy element umieszczony w komiksie można w prosty sposób zmieniać, używając do tego kursora (rys. 15) i bocznego paska narzędzi (rys. 16):

Rys. 15.



Legenda: 1) przesuwanie postaci, 2) zmiana rozmiarów, 3) odwracanie postaci (odbicie lustrzane), 4) obracanie postaci np. do góry nogami.

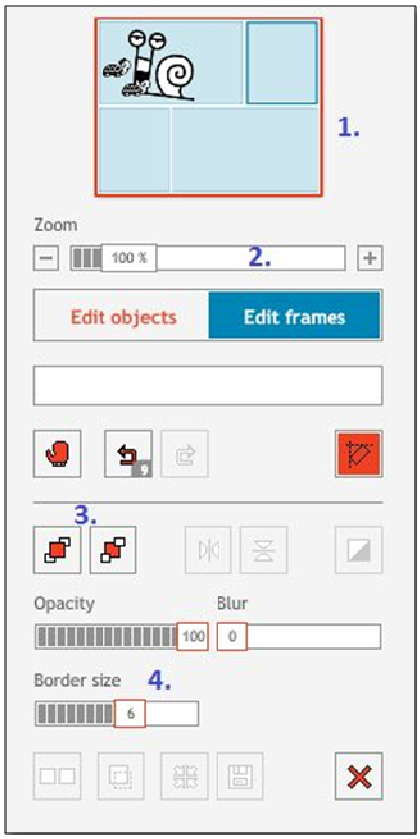
Rys. 16.



Legenda: 1) aktualnie wyświetlana część komiksu (za pomocą tego okienka można zmienić wyświetlany obszar), 2) zmiana wielkości rysunków, 3) linie pomagające rozmieszczać elementy w okienku, 4) przesuwanie całej strony komiksu w oknie edycji, 5) cofanie/powtarzanie ostatniej akcji, 6) ustawianie elementów przed lub za innymi elementami, 7) odwracanie elementów – lustrzane oraz do góry nogami, 8) tworzenie negatywu elementu, 9) rozmazywanie konturów elementu, 10) zmiana jasności elementu, 11) kopiowanie elementu, 12) grupowanie elementów tak, aby tworzyły jeden element większy, 13) usuwanie elementu, 14) przesuwanie zaznaczonego elementu do innej ramki (należy ją wskazać), 15) wyrzucanie elementu z ramki.

Oprócz poszczególnych elementów można również modyfikować całe ramki/obrazki – ich wielkość, układ, obramowanie (rys. 17):

Rys. 17.

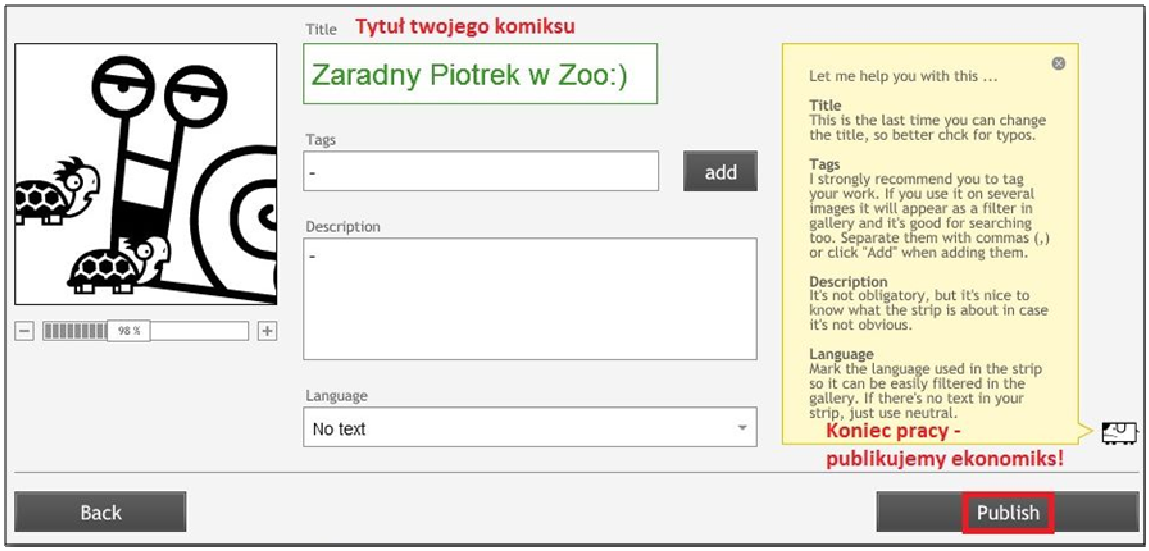


Legenda: 1) podgląd aktualnie modyfikowanej ramki, 2) zmiana wielkości rysunków, 3) ustawianie okienek przed lub za innymi okienkami, 4) grubość obramowania.

Jak zapisać przygotowany już komiks tak, aby był gotowy do wysłania na konkurs?

No i nasz komiks gotowy ☺, a jeżeli tak, to musimy jeszcze nadać mu tytuł i opublikować go w swojej galerii StripGenerator (rys. 19), a na koniec zapisać na dysku i przesłać na konkurs ☺

Rys. 19.



Prace na konkurs przesyłamy w postaci jednostronicowego pliku PDF.

Rys.20.

Życzymy Wam powodzenia w tworzeniu niesamowitych komiksowych przygód Zaradnego Piotrka i Pomysłowej Zuzy! A skoro macie wspólnie z bohaterami tworzyć historie – czas ich poznać. Oto i oni:

Drodzy Studenci, na Wasze autorskie komiksy czekamy do 9 listopada 2010. Na autorów najciekawszych prac czekają nagrody ☺