

NIEDŁUGI I NIETRUDNY PRZEWODNIK PO PROGRAMIE DLA UCZESTNIKÓW KONKURSU EKONOMICZNEGO „BAJKA EKONOMICZNA 2”

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 bajek ekonomicznych, warto zapoznać się z krótkim samouczkiem po programie StripGenerator (poniżej) lub obejrzeć przygotowany przez twórców programu przewodnik video: <http://stripgenerator.com/video/show/1/>

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 nasz konkurs), 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, 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*).

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

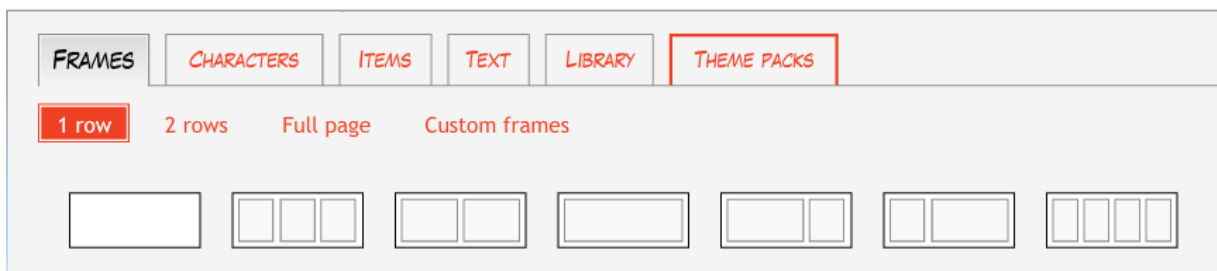
I. RAMKI/RYSUNKI (*frames*)

Można zbudować komiks z jednego (Rys. 1) lub dwóch (Rys. 2) rzędów obrazków, można też użyć gotowego szablonu rysunków dla całej strony (Rys. 3) lub samodzielnie ustalić liczbę i rozkład rysunków na stronie (Rys. 4).

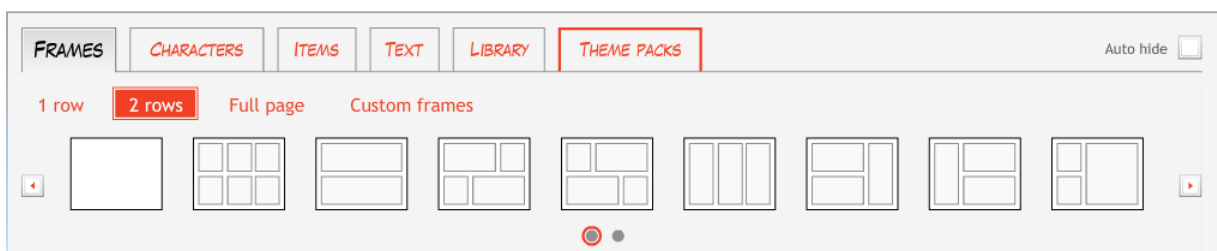
Układ rysunku wybieramy poprzez kliknięcie na jego ikonkę, a następnie potwierdzamy nasz wybór (*Apply*).

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

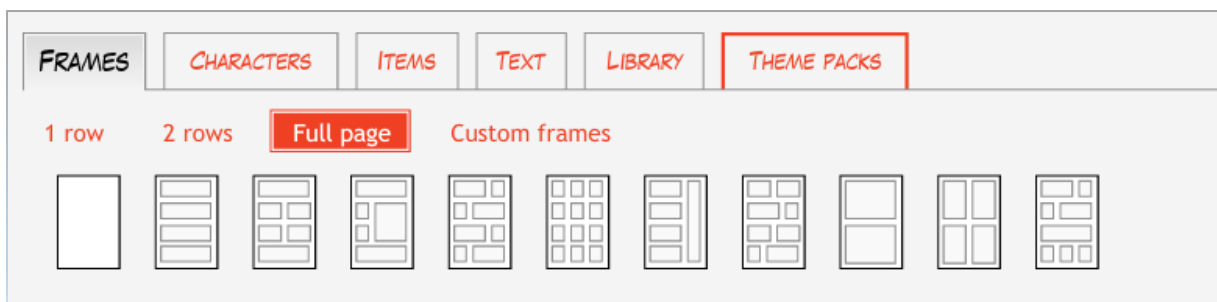
Rys. 1.



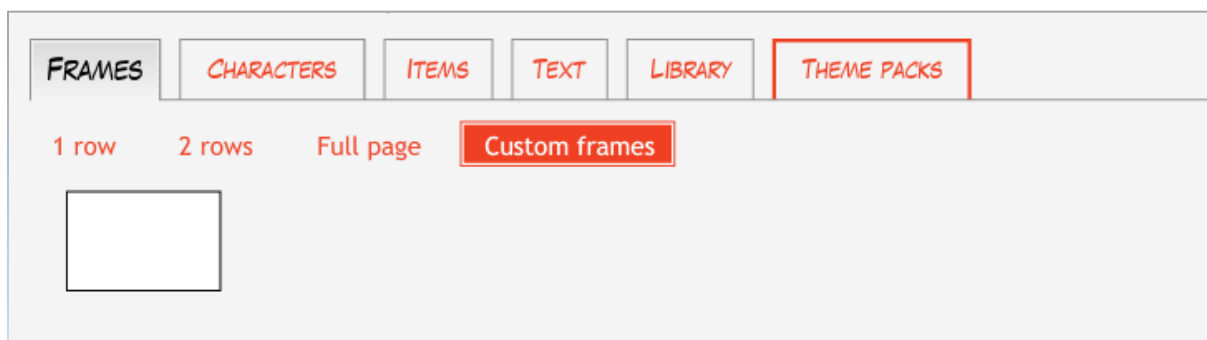
Rys. 2.



Rys. 3.



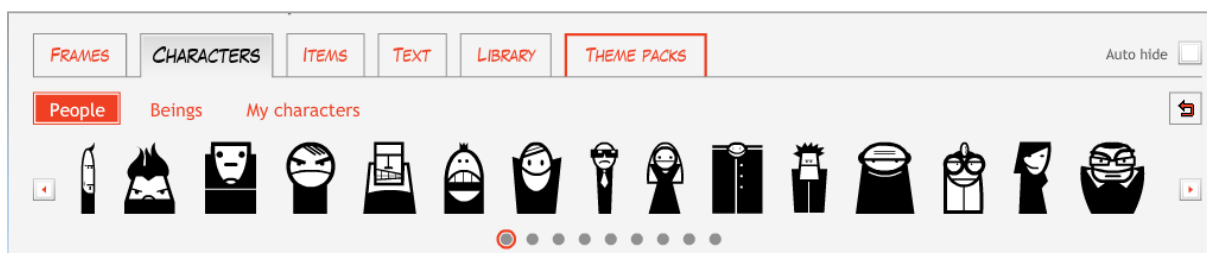
Rys. 4.



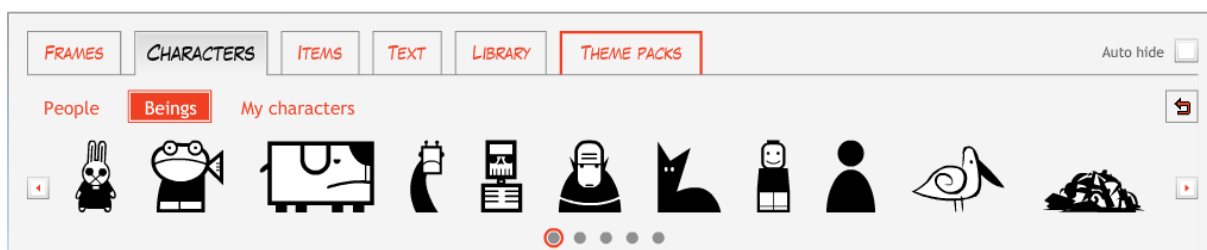
II. POSTACIE (*characters*)

Mamy do wyboru:

- **Ludzi (*people*)** – Rys. 5.



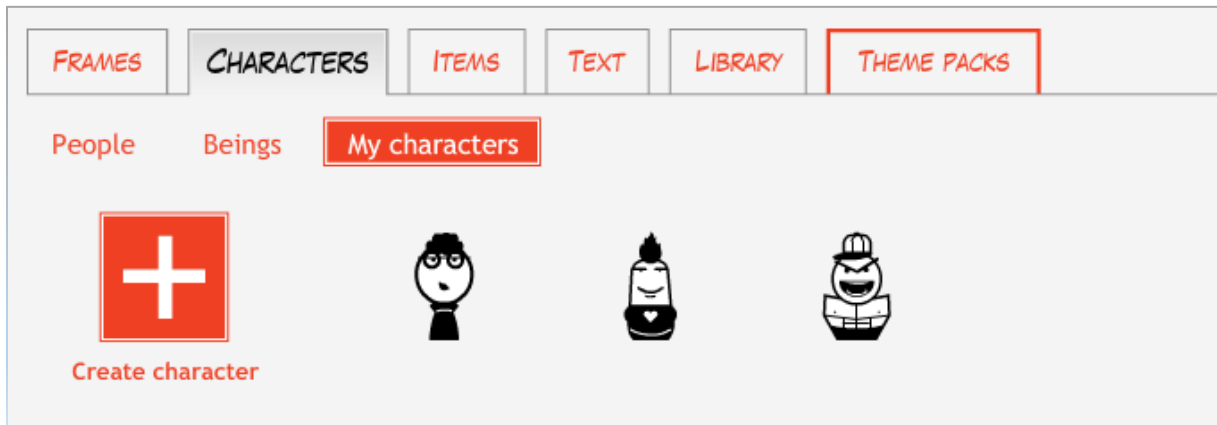
- **Inne istoty żywe (*beings*)** – Rys. 6.



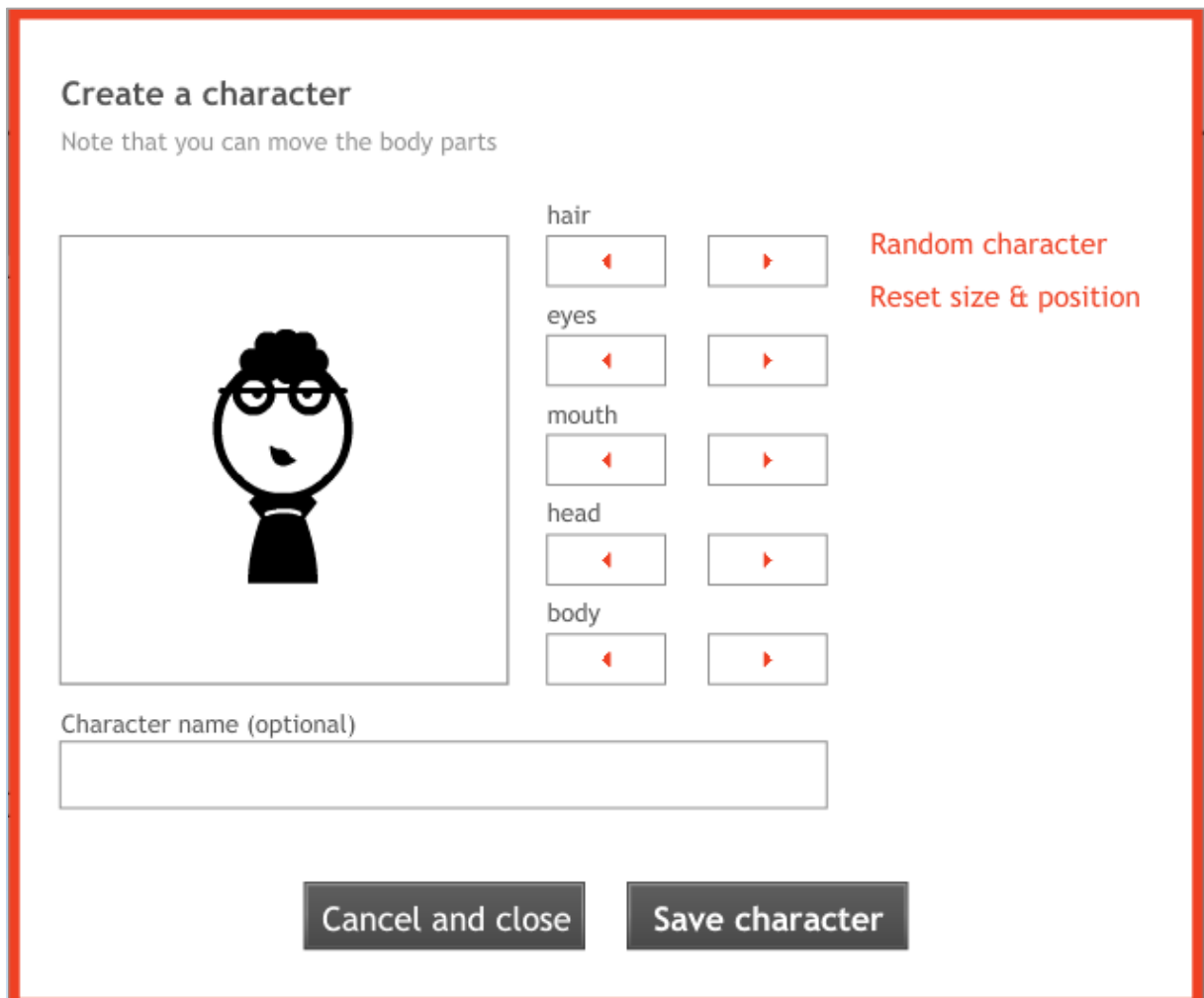
- **Stworzenie własnej postaci (*Create a character*)**

Można również samodzielnie stworzyć postać, klikając na duży biały krzyżyk (Rys. 7), a następnie dobierać dowolnie poszczególne „elementy” naszego bohatera: włosy, oczy, kształt twarzy, usta, sylwetkę/ubiór (Rys. 8); możemy również nadać postaci imię lub przezwisko (*character name*).

Rys. 7.



Rys. 8.

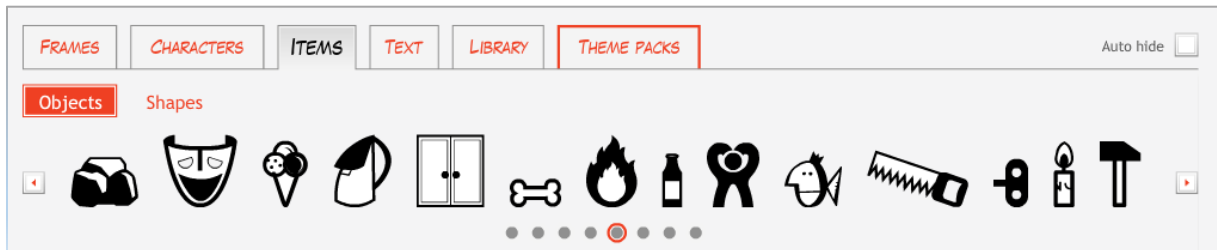


Aby zapisać postać w swojej bazie, należy zakończyć jej tworzenie, klikając szary klawisz *Save character*.

III. PRZEDMIOTY (*items*)

W tej kategorii możemy wybrać:

- **Konkretne obiekty (*objects*) – Rys. 9.**



- **Kształty (*shapes*) – Rys. 10.**



IV. TEKST KOMIKSU (*text*)

Do komiksu możemy dołączyć:

- **Wypowiedzi bohaterów (*speech*) – Rys. 11.**



- To, to, co bohaterowie sobie myślą (*thought*) – Rys. 12.



- Tytuły poszczególnych obrazków (*titles*) – Rys. 13.

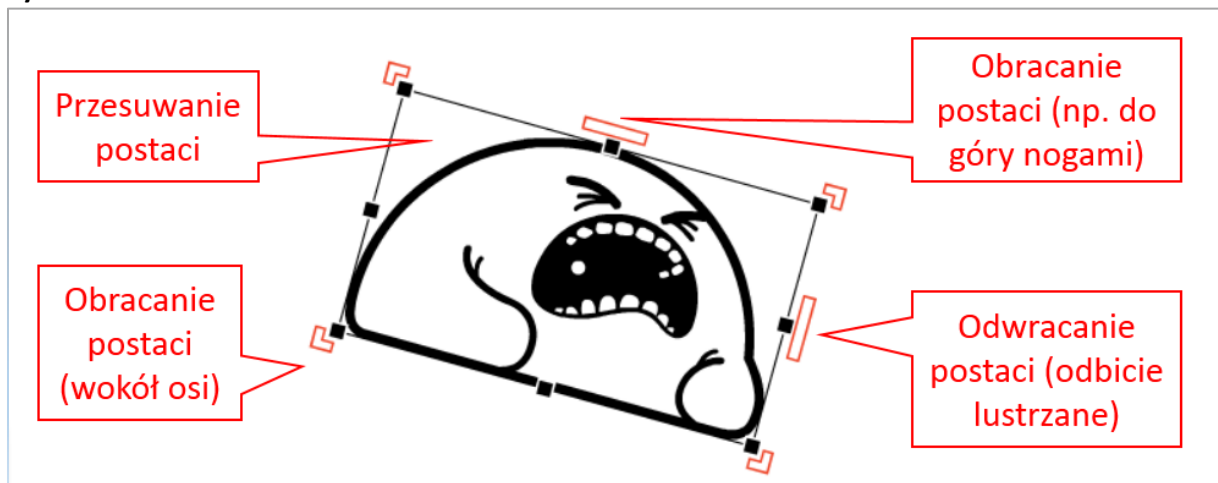


UWAGA! Każdy element (postać, przedmiot, dymek) umieszczamy na slajdzie przeciągając go kursorem z galerii. Jeżeli chcecie dodać tekst w dymku, należy kliknąć nań dwukrotnie.

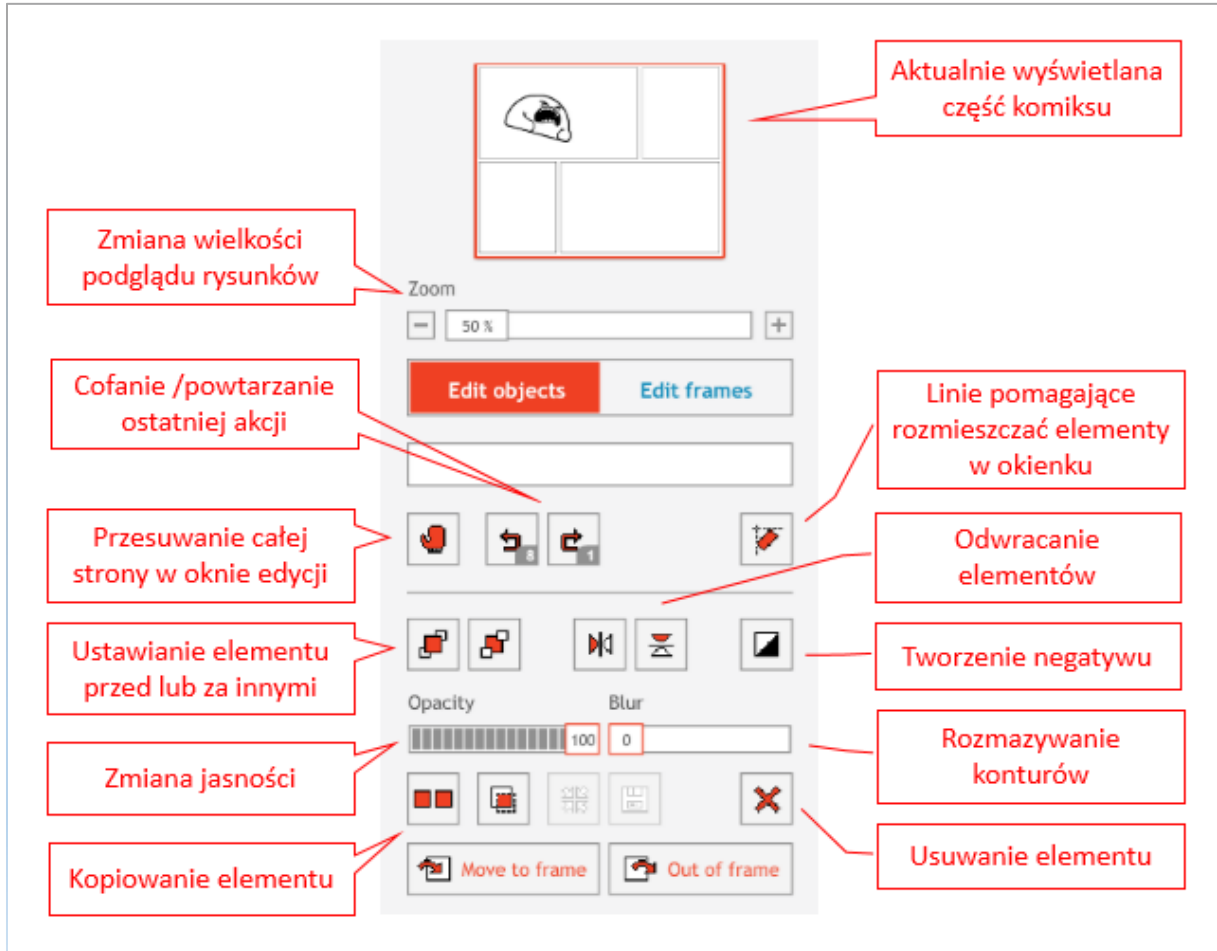
Modyfikujemy elementy komiksu

Każdy element umieszczony w komiksie można w prosty sposób zmieniać, używając do tego kursora (Rys. 14) i bocznego paska narzędzi (Rys. 15).

Rys. 14.



Rys. 15.

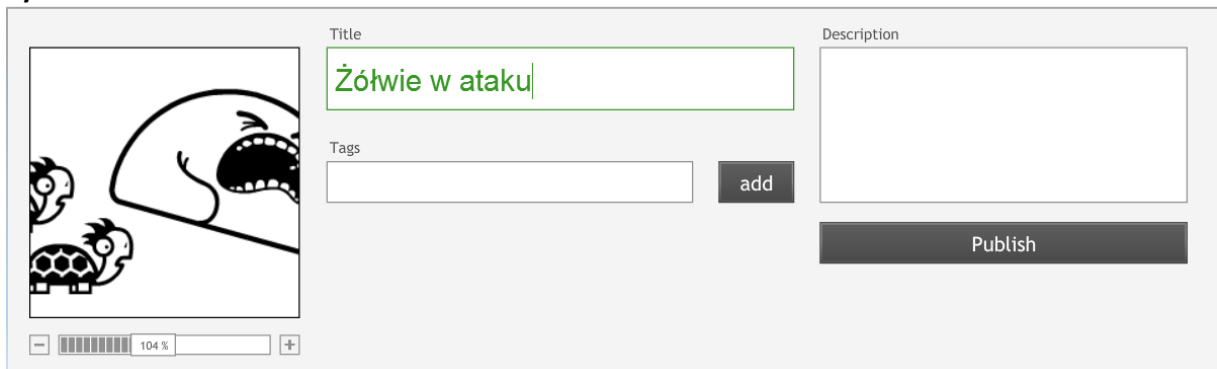


Oprócz poszczególnych elementów można również modyfikować całe ramki/obrazki – ich wielkość, układ, obramowanie (*edit frames*).

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

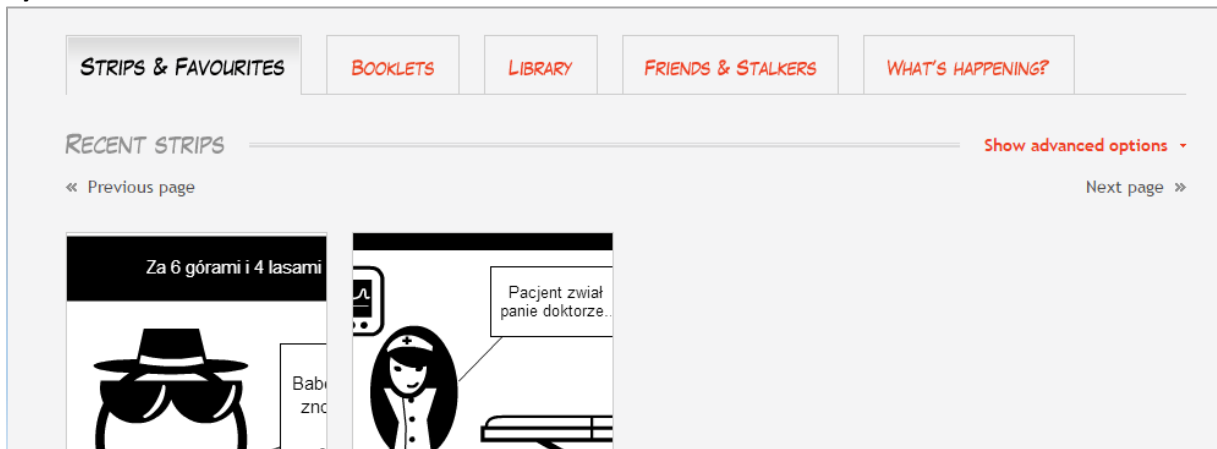
No i nasz komiks gotowy ☺, a jeżeli tak, to musimy jeszcze nadać mu tytuł i opublikować go w swojej galerii StripGenerator (Rys. 16).

Rys. 16.



Swoją galerię komiksów można znaleźć na swoim profilu (Rys. 17).

Rys. 17.



Następnie wystarczy kliknąć na dany komiks – a poniżej znajduje się ikonka „Drukuj” (*print*), która umożliwi zapis komiksu na dysku w formacie PDF (Rys. 19).

Rys. 18.



Rys. 19.

