

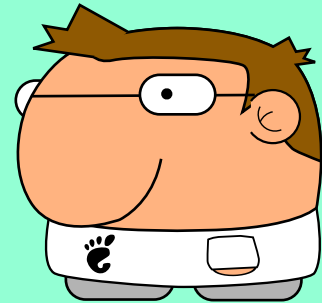


Tutorial

Bienvenido al tutorial de TBO. Te voy a ir explicando cómo utilizar este fantabuloso editor de cómics.

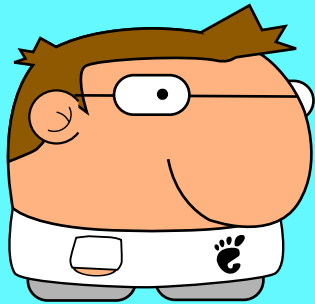
En este editor existen tres cosas básicas que en conjunción componen tu cómic.

En todo cómic existe al menos una página, en cada página suelen haber viñetas, y en cada viñeta suelen estar los "objetos", que pueden ser dibujos, globos, texto, etc.



Cuando ejecutas TBO se te abrirá un documento con una página y un tamaño determinado. Si quieres otro tamaño puedes pulsar Archivo->Nuevo, y podrás elegir el tamaño del nuevo cómic.

Con los botones de la barra de herramientas puedes añadir páginas, borrar páginas y moverte por estas.



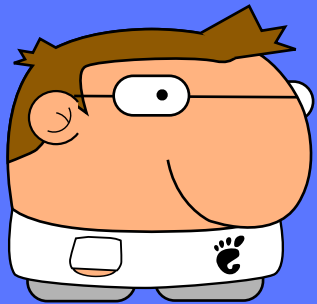
Prueba a añadir una página
y luego a borrarla

Ahora que ya dominas las páginas vamos a algo más complejo, las viñetas.

Las viñetas solo pueden dibujarse en el modo página, que es el estándar. Para dibujar una viñeta tienes el botón de "nueva viñeta" (f) que estará activo, selecciónalo y dibuja un marco.

Puedes dibujar todas las viñetas que estimes oportunas para formar tu escena.

Para borrar una viñeta selecciónala y presiona suprimir, o desde el menú Editar->Eliminar.



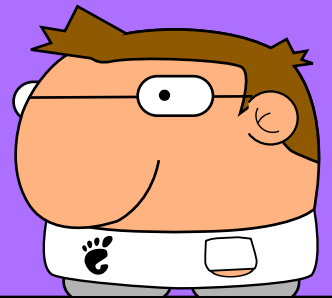
Para seleccionar se utiliza la "herramienta de selección" (s) una flecha. Una vez seleccionada esta herramienta puedes pulsar sobre las viñetas para seleccionarlas.

Cuando una viñeta está seleccionada aparece con un marco amarillo punteado, y abajo a la derecha aparece un recuadro.

Si arrastras ese recuadro, podrás redimensionar la viñeta.

Si pinchas en la viñeta y la arrastras puedes moverla a lo largo de la página.

En el panel de herramientas (derecha) aparecerán diferentes opciones donde podrás modificar tu viñeta.



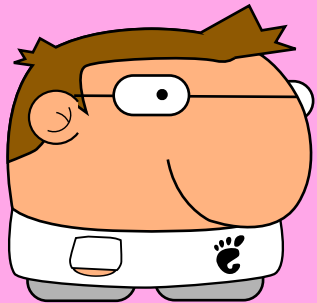
Ahora que sabes todo acerca de las viñetas y el modo de edición de página vamos a pasar al modo de edición de viñeta.

Para ello haz doble click sobre una de las viñetas dibujadas. Al pasar el ratón por encima debe aparecer un mensaje.

Al hacer doble click se pasa al modo de edición de viñeta y desaparece todo lo demás.

Ahora verás que se activan las herramientas de "monigote" (d), "texto" (t), "globos" (b) e inserción de "imagen externa".

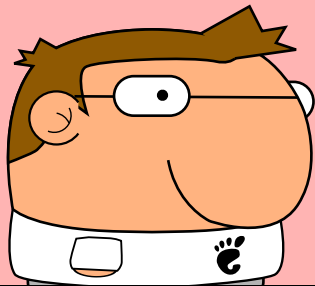
Para volver al modo página, pulsa escape.



Para añadir un monigote, pulsa sobre la herramienta, y en el panel lateral verás una lista de monigotes disponibles. Para añadirlo a tu escena tan solo tienes que arrastrarlo hasta la posición deseada.

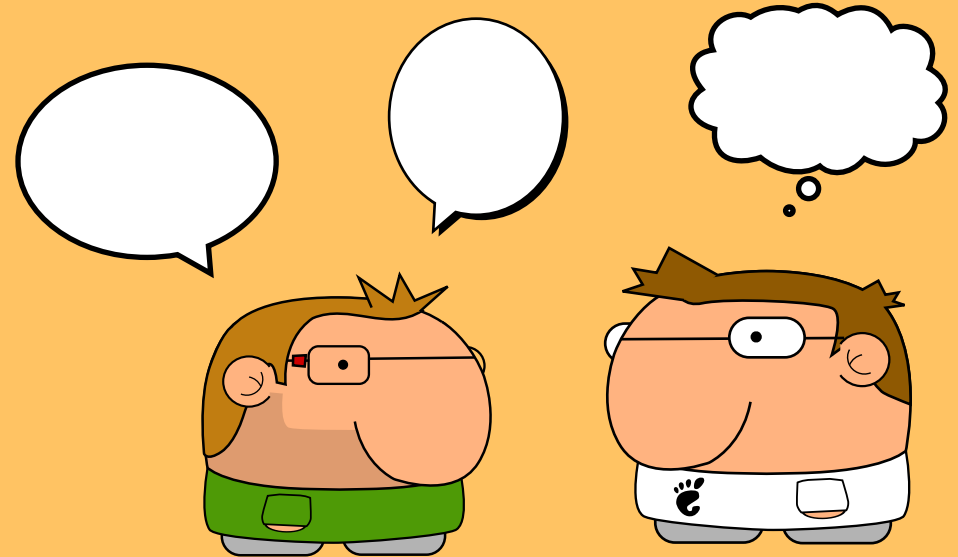
La selección de "monigotes" es similar a la selección de viñetas. Puedes moverlos, redimensionarlos y borrarlos de igual forma. Además de esto, aparecerá un círculo en la parte superior izquierda. Con este círculo podrás rotar tus monigotes.

En el menú editar puedes ver las opciones que te ofrece TBO para modificar la escena, una vez seleccionado un monigote, junto con los atajos de teclado correspondientes.



Truco: utiliza las teclas ">" y "<" para escalar proporcionalmente, mientras tienes un objeto seleccionado.

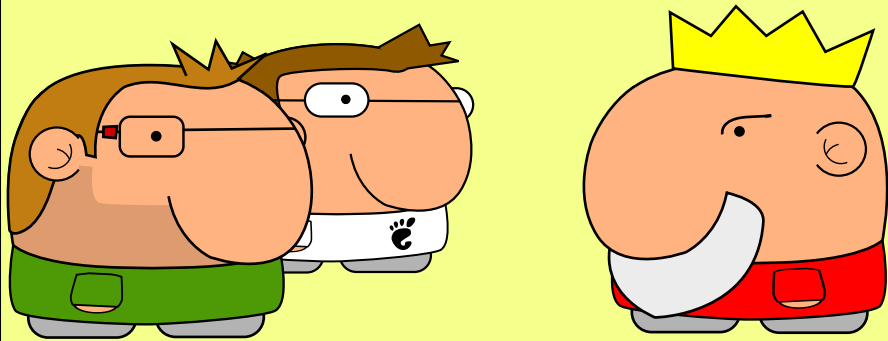
Los "globos" son exactamente lo mismo que los monigotes.
Arrastra el globo deseado a la zona correspondiente y modificalo
como creas oportuno.



La herramienta de texto es un poco diferente a las anteriores. Una vez seleccionada, pulsa sobre una zona del dibujo para añadir un objeto de texto. Al añadir este objeto, en la parte derecha verás que puedes seleccionar la fuente y el color. Además ahí está la caja de texto donde debes poner el texto que quieras que aparezca.

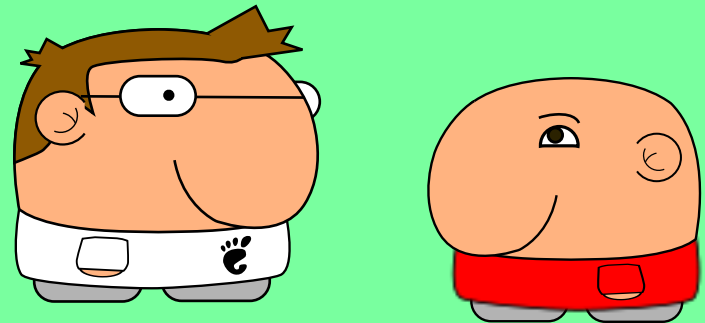
Una vez se sale del modo de edición de texto, el texto se comporta como un objeto más que se puede modificar de igual forma.

Si quieres editar algún texto, debes coger la herramienta de texto y pinchar sobre el texto que quieras cambiar, en la caja de texto debe salir el texto actual del objeto en cuestión.



Para añadir una imagen externa está la herramienta de "imagen". Pulsando sobre esta herramienta podrás añadir un fichero .png que será como un objeto más.

Las imágenes externas se enlazan, así que si se pasa el fichero fuente .tbo a otra persona, o si se mueve la imagen, puede que el programa no encuentre el png y no salga correctamente.



Fin del tutorial

A partir de aquí tu imaginación es la encargada.

Para cualquier duda / sugerencia / parche / agradecimiento, etc, contacta con dani@danigm.net o dirígete a <http://trac.danigm.net/tbo>, donde encontrarás más información.