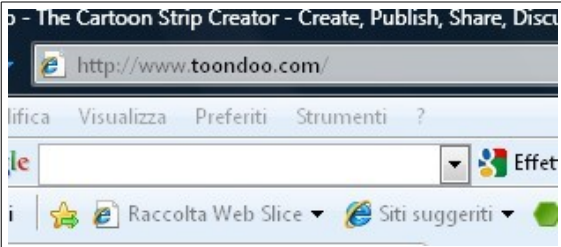


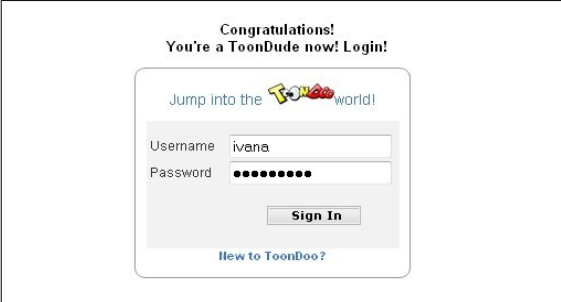



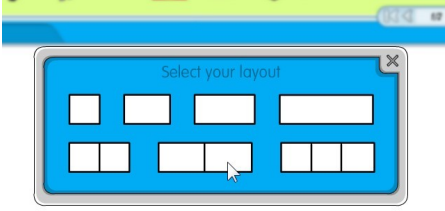
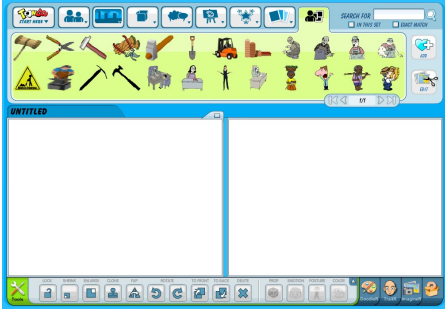

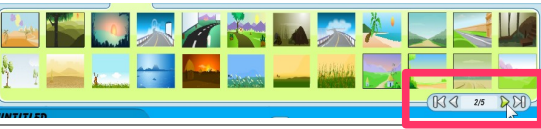
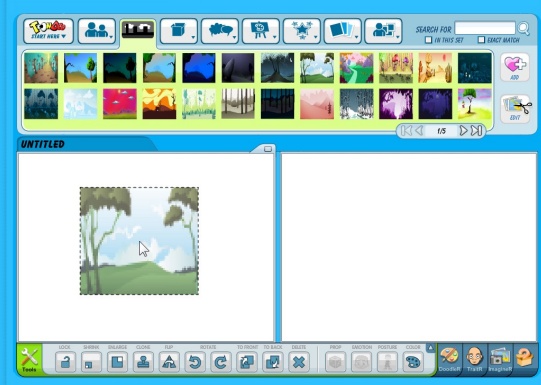
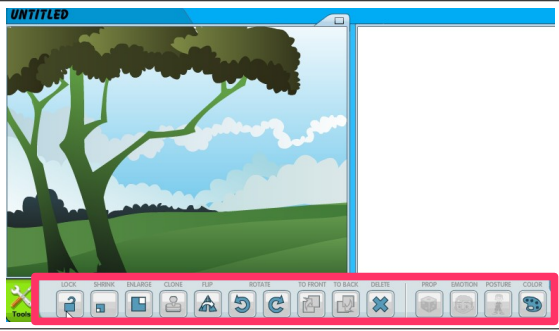
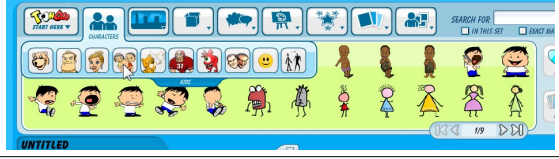
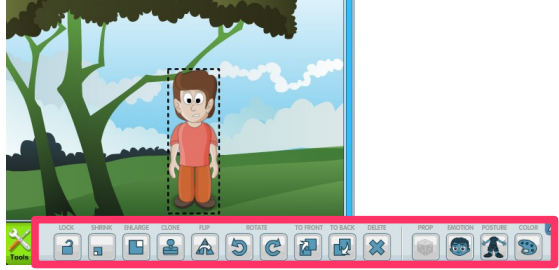




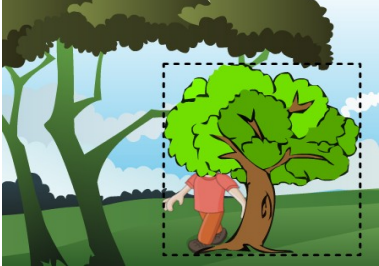


ToonDoo: realizzare fumetti



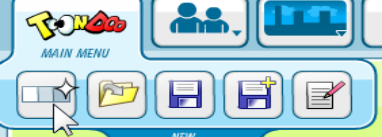
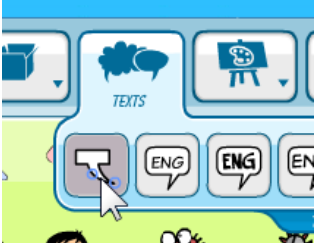
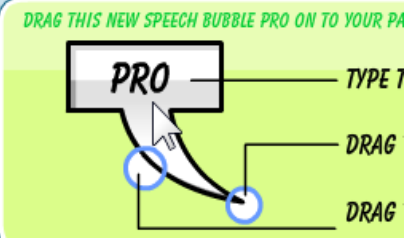

Realizzare le strisce





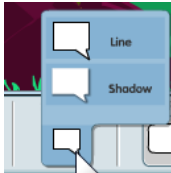



	<p>Collegarsi al sito www.toondoo.com Questo sito fornisce la possibilità di realizzare con facilità libri a fumetti</p>
	<p>Per accedere al servizio è necessario registrarsi</p>
	<p>Scegliere un nome utente, una password ed inserire un indirizzo mail valido. Premere il pulsante Register</p>
	<p>Accedere quindi alla piattaforma utilizzando questi dati (non viene inviata nessuna e-mail di conferma)</p>
	<p>Ai successivi accessi sarà possibile eseguire direttamente il login</p>
	<p>Per iniziare a realizzare un fumetto scegliere</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tools • ToonDoo Maker


	<p>Attendere il caricamento del servizio</p>
	<p>Scegliere il layout che si intende utilizzare</p>
	<p>Viene visualizzata poi la pagina contenente gli strumenti: è possibile passare alla visualizzazione a tutta pagina premendo il pulsante F11 (sulla tastiera). Per visualizzare nuovamente il menù del browser premere una seconda volta il pulsante F11</p>
	<p>Scegliere la tipologia di sfondo che si intende utilizzare</p>
	<p>Vengono visualizzati gli sfondi della tipologia scelta: è possibile navigare tra le varie pagine utilizzando le frecce a destra</p>
	<p>Trascinare lo sfondo scelto all'interno della strip</p>

	<p>Selezionando l'oggetto inserito, vengono visualizzate nella barra degli strumenti quali proprietà di questo oggetto possono essere modificate.</p>
	<p>Con la stessa procedura posso inserire un personaggio</p>
	<p>Selezionando il personaggio visualizzo molte più proprietà modificabili</p>
	<p>Posso ad esempio modificarne l'espressione (tra quelle pre-impostate)</p>
	<p>Scegliere posizioni diverse</p>
	<p>Modificarne la dimensione</p>
	<p>Aggiungiamo ora alcuni oggetti: nell'esempio alberi o fiori</p>
	<p>In questo caso può essere utile, oltre alla modifica della dimensione, modificare anche l'ordinamento portando l'albero dietro al bambino</p>


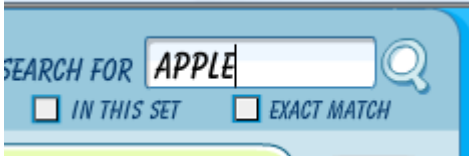


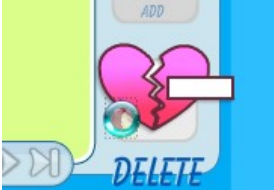
	<p>Utilizzando questi pulsanti possiamo spostare davanti/dietro l'oggetto selezionato Attenzione: non è possibile portare un oggetto dietro allo sfondo</p>
	<p>Quando è selezionato un oggetto ovviamente non è attivo il pulsante per le emozioni, ma è attivo il pulsante Prop</p>
	<p>Questo pulsante modifica alcune proprietà dell'oggetto selezionato: nell'esempio sono stati inseriti due fiori identici, ma uno di essi è ancora in boccia (pulsante Prop)</p>
	<p>Inseriamo ora un fumetto</p>
	<p>La dimensione del font è condizionata dalla dimensione del fumetto stesso, quindi per ingrandirlo/ridurlo utilizzare i relativi pulsanti delle proprietà</p>
	<p>È possibile completare la seconda vignetta con la stessa modalità, oppure utilizzare la funzione di copia per ottenere una vignetta identica e modificarne solo alcune caratteristiche</p>
	<p>In questo caso è stato modificato solo il fumetto e la posizione e espressione del bambino</p>

	<p>Salviamo la striscia realizzata</p>
	<p>Inseriamo il titolo, de-selezioniamo <i>Let Others Redoo</i> (che consentirebbe ad altri di modificare la striscia), rendiamola per ora privata (<i>Keep to private</i>) e clicchiamo su Publish</p>
	<p>Realizziamo una nuova striscia</p>
	<p>Scegliendo la prima tipologia di fumetto avremo la possibilità di impostare manualmente tutte le sue caratteristiche. Selezionare il primo pulsante</p>
	<p>e trascinare nella striscia il fumetto che viene visualizzato</p>
	<p>Inserire il testo e modificare la forma del fumetto agendo sui due cerchi azzurri</p>


	<p>Utilizzare la freccina gialla sulla barra degli strumenti per alternare la barra degli strumenti di modifica manuale / barra degli strumenti di modifica standard</p>
	<p>Modifica del font del carattere all'interno del fumetto</p>
	<p>Padding: margine lasciato tra la linea di confine del fumetto e il testo in esso contenuto Font size: dimensione del font e, di conseguenza, del fumetto stesso</p>
	<p>Modifica del colore</p> <ul style="list-style-type: none"> • dello sfondo • della linea di confine del fumetto • del carattere
	<p>Utilizzo o meno dell'ombra</p>
	<p>Forma del fumetto</p>
	<p>Presenza o meno della "punta" del fumetto</p>
	<p>Effettuare le modifiche e poi utilizzare la freccia gialla per tornare alla barra degli strumenti standard</p>

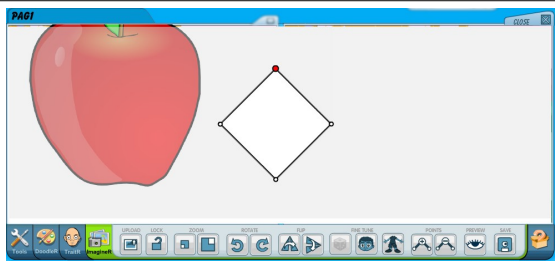

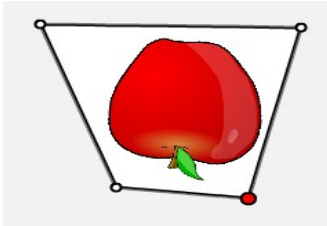

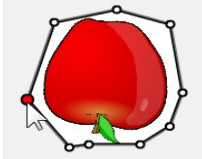


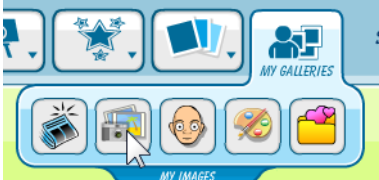
	<p>Salvare anche la seconda striscia</p>
---	--

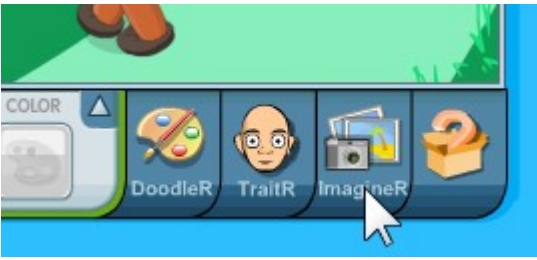
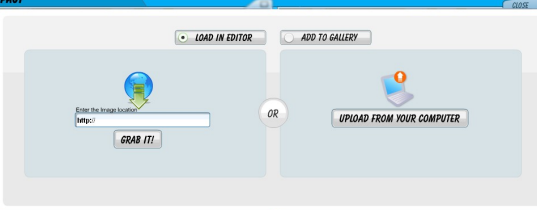
La propria galleria

	<p>Il materiale presente in archivio è moltissimo: questo può essere un punto di forza, ma può anche rendere difficoltoso reperire le risorse necessarie</p>
	<p>Per la ricerca può essere utile utilizzare la casella di testo in alto a destra (in inglese)</p>
	<p>È anche possibile archiviare le risorse che intendiamo utilizzare nella nostra galleria dei preferiti in modo da reperirle con facilità. Trascinare la risorsa e rilasciarla sull'icona con il cuore presente a destra</p>
	<p>Possiamo reperire le disperse archiviate utilizzando il pulsante My Galleries e l'ultima icona (la cartelletta con i cuori)</p>
	<p>Per eliminare un'oggetto dalla galleria personale trascinarlo sull'icona Delete. Questa operazione elimina l'oggetto dalla nostra galleria, ma non dalle gallerie generali</p>

Modificare un oggetto


	<p>Per modificare un oggetto trascinarlo sull'icona Edit</p>
---	---

	<p>L'oggetto viene caricato nell'ambiente degli strumenti di modifica</p>
	<p>Avremmo potuto aprire la stessa pagina utilizzando il pulsante ImagineR (l'ambiente di realizzazione delle strisce corrisponde invece al pulsante Tools)</p>
	<p>Utilizzare gli strumenti per modificare l'oggetto: la parte che verrà salvata è quella interna al poligono determinato dai quattro punti (che possono essere spostati al trascinamento)</p>
	<p>È possibile inserire più punti in modo da realizzare un poligono che si avvicini maggiormente all'area da salvare</p>
	<p>Il punto viene aggiunto successivamente all'ultimo punto cliccato (visualizzato in rosso) in senso orario.</p>
	<p>Salvare l'oggetto (che non andrà a sovrascrivere quello utilizzato come modello, ma ne creerà una nuova copia)</p>
	<p>Tornare all'ambiente di realizzazione delle strisce utilizzando il pulsante Tools</p>
	<p>Per ritrovare l'immagine modificata utilizzare il pulsante My Galleries ed il secondo pulsante</p>

	<p>L'ambiente di modifica di un oggetto è raggiungibile anche direttamente utilizzando il pulsante ImagineR</p>
	<p>In questo caso sarà possibile ottenere l'oggetto da modificare utilizzando un'immagine in rete oppure presente sul proprio computer</p>



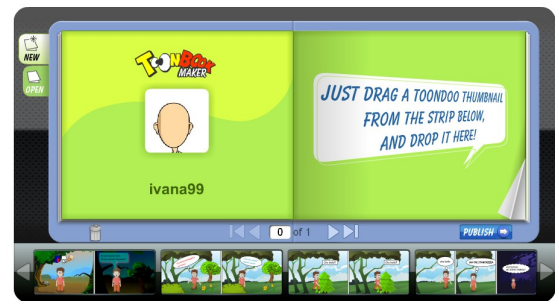

Realizzare un personaggio

	<p>L'ambiente per la realizzazione di propri personaggi si raggiunge utilizzando il pulsante TraitR</p>
	<p>Viene presentato un modello di inizio, al quale per primo le modifiche per realizzare il nostro personaggio</p>
	<p>Possibilità di caricare un'immagine modello dal nostro computer (queste modello non farà parte realmente del nostro personaggio necessaria solo per l'osservazione)</p>

	<p>Immagine del modello che stiamo realizzando. I tre strumenti in basso servono rispettivamente per:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Avvicinare / allontanare l'oggetto • Inclinare la testa • modificare la posizione
	<p>Pannello di modifica degli attributi; cliccando su uno degli attributi vengono fornite le varie alternative. È possibile aprire le alternative del pannello anche cliccando sul modello stesso (ad esempio cliccando sulla sua bocca verranno visualizzate le alternative di bocca presenti)</p>
	<p>Possibilità di sfogliare tutte le alternative (ne vengono visualizzate solo alcune per questioni di spazio)</p>
	<p>Pannello di modifica delle espressioni</p>
	<p>Pannello di modifica degli attributi dell'oggetto selezionato (nell'esempio il cappello).</p>
	<p>Pannello di modifica del colore dell'oggetto selezionato</p>
	<p>Selezionare poi la casella che lo renderebbe pubblico, attribuire un nome al modello e salvarlo</p>

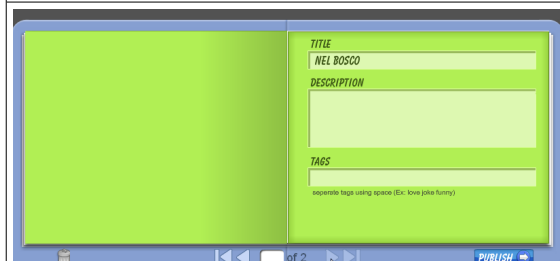
	<p>Viene visualizzata una finestra che propone di realizzare un nuovo modello o di raggiungere immediatamente la galleria dove il precedente è stato salvato</p>
	<p>Possiamo raggiungere il nostro modello utilizzando il pulsante Tools per aprire l'ambiente di realizzazione delle strisce</p>
	<p>ed aprire l'area My Galleries / My Traits</p>

Realizzare il libro

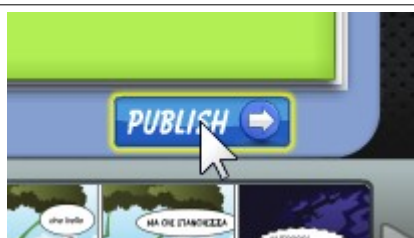
	<p>Torniamo alla prima pagina del sito</p>
	<p>Scegliamo ora</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tools • Book Maker
	<p>In alto visualizziamo il libro vuoto (utilizzando la linguetta Open a sinistra potremmo optare per l'aprirne uno già realizzato e modificarlo). In basso sono presenti le strisce realizzate (non solo quelle relative a questo esempio)</p>
	<p>Trascinare la prima striscia nel libro</p>



Trascinare la seconda ed optare per inserirla dopo la precedente.



Utilizzando le frecce è possibile spostarsi tra le pagine e inserire il titolo



Premere il pulsante **Publish**

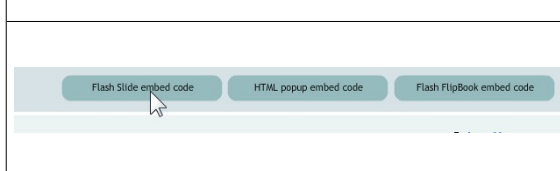


Il libro è stato realizzato: può essere comunque aperto e ancora modificato dall'autore.

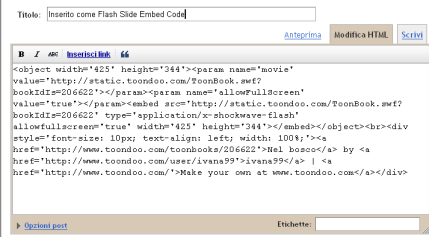
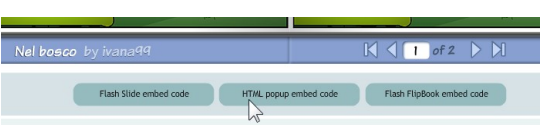
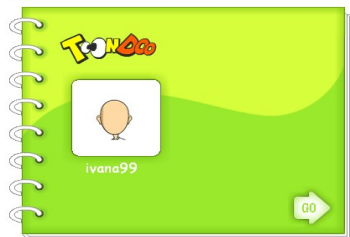

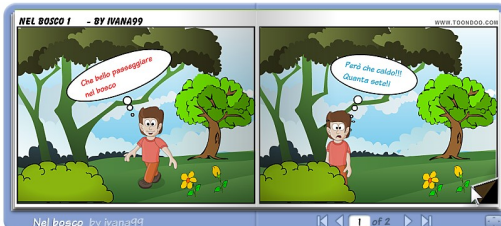
Inserire il nostro libro all'interno di un sito o un blog



Questo pulsante ci fornisce il codice per inserire il nostro libro all'interno di un sito o del blog



Selezionare **Flash Slide Embed Code**
È sufficiente premere il pulsante perché il codice avvenga automaticamente copiato in memoria

	<p>Incollare il codice (come codice HTML) e pubblicarlo</p>
	<p>Questo è il risultato</p>
	<p>Proviamo ora ad utilizzare la funzione HTML Popup embed code Incolliamo nello stesso modo il codice ottenuto sll'interno del sito o blog</p>
	<p>Nel sito viene visualizzato l'immagine di un libro. Cliccando sulla freccia Go....</p>
	<p>... si apre in sovra-impressione una finestra contenente il libro</p>
	<p>Flash FlipBook embed code</p>
	<p>Ottiene il libro sfogliabile all'interno del sito stesso</p>

Gestire strisce e libri (anche per salvare le immagini o stamparle)



Dalla pagina principale del sito

- **Toons**
- **My Toondos**

Vengono visualizzate tutte le strisce: portando il cursore su una di esse è possibile scegliere di

- Visualizzarla (anche per un eventuale stampa)
- modificarne gli attributi (per esempio renderla pubblica e modificabile dagli altri). Da questa pagina è possibile anche aprirla per la modifica della striscia stessa
- aprirla in modifica della striscia stessa

Attenzione: modificando una striscia verrà modificato anche il libro che la contiene (quindi anche le eventuali visualizzazioni in altri siti).

È possibile passare agli altri ambienti del sito utilizzando le icone in alto a destra

Per gestire i libri

- **Books**
- **My ToonBooks**

Anche in questo caso la è possibile accedere alle funzioni di modifica dei libri presenti