

МАНГА студия

СПРАВОЧНОЕ РУКОВОДСТВО

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ

Пожалуйста, изучите это предупреждение, прежде чем запустить компьютерную игру.

Некоторые люди подвержены эпилептическим приступам, и мерцающий свет большой интенсивности или частая смена контрастных цветов могут вызывать у них мышечные судороги и потерю сознания. Яркий красочный мультфильм с частой сменой кадров или видеоигра могут, к сожалению, спровоцировать приступ. Даже если у вас или вашего ребенка нет установленного врачом диагноза эпилепсии или никогда не было эпилептических приступов, вы не застрахованы от такой острой реакции на мигающий экран.

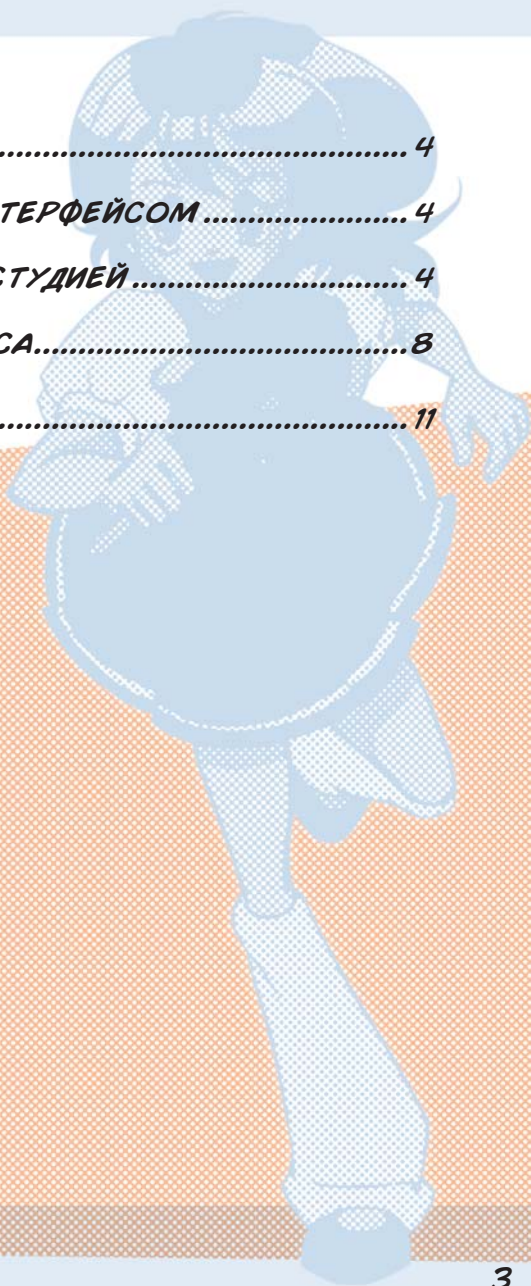
Если вы или кто-либо из вашей семьи страдали симптомами, сходными с эпилептическими, то перед игрой обязательно посоветуйтесь с врачом. Мы советуем родителям внимательно наблюдать за тем, как дети играют в видеоигры. Если во время игры у ваших детей появляются такие симптомы, как головокружение, затуманенность зрения, тик, дезориентация, произвольные движения или конвульсии, следует **НЕМЕДЛЕННО** прекратить игру и обратиться к врачу.

МЕРЫ ПРЕДОСТОРОЖНОСТИ:

- Не садитесь слишком близко к экрану.
- Не играйте, если чувствуете усталость или хотите спать.
- Играйте в хорошо освещенном помещении.
- Через каждый час игры отдыхайте по крайней мере 10–15 минут.

СОДЕРЖАНИЕ

ВСТУПЛЕНИЕ.....	4
ЗНАКОМСТВО С ИНТЕРФЕЙСОМ	4
РАБОТА С МАНГА-СТУДИЕЙ.....	4
КНОПКИ ИНТЕРФЕЙСА.....	8
АВТОРЫ.....	11



ВСТУПЛЕНИЕ

Манга-студия — программа, которая позволяет вам быстро и просто создавать мангу. Она предоставляет полный простор для фантазии тем, кто придумывает свои собственные истории и хочет поделиться ими с окружающими.

С Манга-студией вы можете распечатывать мангу или сохранять ее на вашем компьютере в виде изображения.

ЗНАКОМСТВО С ИНТЕРФЕЙСОМ



Интерфейс Манга-студии состоит из нескольких панелей.

1 – Главное меню

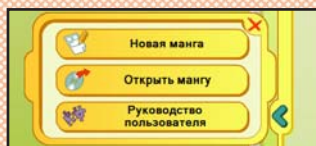
2 – Панель инструментов

3 – Панель страниц

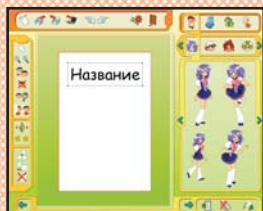
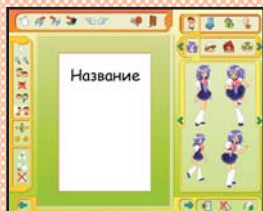
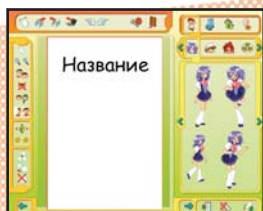
4 – Панель создания

5 – Окно запуска

РАБОТА С МАНГА-СТУДИЕЙ



Рассмотрим процесс создания манги подробно. Это стартовая страница. Мы выберем создание новой манги (кнопка **Новая манга**).



В следующем окне вам предложат выбрать тип страницы, которую вы хотите добавить в мангу.

Вы можете создать титульную страницу (только одну для каждой манги) или страницу, которая будет содержать серии рисунков.


Давайте создадим титульную страницу.

Необходимо подтвердить свой выбор.

Любое действие можно отменить, щелкнув значок x в верхнем правом углу окна.


Мы подтверждаем выбор, щелкнув кнопку **Ок**.



Титульная страница создана.

Благодаря инструменту **Отдалить**  вы можете уменьшить масштаб страницы. Это также можно сделать с помощью колеса мыши.

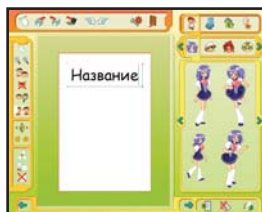
Нажмите этот значок, а затем – титульную страницу манги. Каждое нажатие уменьшает масштаб страницы.

Теперь вы можете видеть титульную страницу целиком.

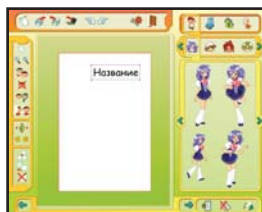
Щелкните инструмент **Курсор для выбора и перемещения**  (или нажмите **Пробел**).

Когда курсор  указывает на объект, он принимает такой вид: .




Теперь вы можете выбрать заголовок. Появится рамка, показывающая, что он выбран.



Щелкнув дважды заголовок, вы можете изменить текст.




По умолчанию заголовков крупный, но вы можете уменьшить его размер.



При наведении курсора  на угол рамки он принимает такой вид:  (или ).

Удерживая кнопку и двигая мышь, вы можете менять размер текстового поля.



Как только заголовок готов, следует выбрать фон.


Щелкните кнопку фонового слоя , чтобы выбрать фон для титульной страницы.




Используя стрелки  и , вы можете менять различные стили в текущей категории (в нашем примере мы использовали стиль





Щелкните выбранный фон, и он появится на странице!






Теперь можно выбрать героя, щелкнув кнопку  .

Используя стрелки  и  , выберем птичку  из нашего списка персонажей. Щелкнем изображение птички, и она сразу появится на нашей титульной странице.



Наведем курсор  на птичку, появится рука  , позволяющая вам передвигать птичку по всей титульной странице.



Вы можете увеличить картинку, переместив курсор  в один из углов рамки, он примет такой вид:  (или ). Увеличим птичку.



Как только персонаж размещен, вы можете щелкнуть фон, чтобы убрать рамку.

Титульная страница готова.

КНОПКИ ИНТЕРФЕЙСА

ГЛАВНОЕ МЕНЮ



Создать новую манга

Позволяет приступить к созданию новой манги.
(С помощью этой кнопки нельзя создать новую страницу в текущей манге.)



Загрузить мангу

Открывает уже существующие, сохраненные манги.



Сохранить мангу

Горячая клавиша: **S**
Сохраняет мангу на жесткий диск.



Преобразовать мангу в формат JPEG

Сохраняет мангу как изображение (jpeg), чтобы ее могли посмотреть те, у кого нет Манга-студии.



Отменить предыдущее действие

Горячие клавиши: **Ctrl + Z**
Позволяет отменять свои действия одно за другим.



Повторить отмененное действие

Горячие клавиши: **Ctrl + Y**
Позволяет вернуть те действия, которые вы отменили.



Настройки

Открывает окно настроек.



Выйти из Манга-студии

Закрытие программы Манга-студия.

ПАНЕЛЬ ИНСТРУМЕНТОВ



Курсор для выбора и перемещения

Горячая клавиша: **Пробел**
Один из основных инструментов Манга-студии, позволяет выбирать и отменять выбор, перемещать объекты и изменять их размер.



Отдалить

Горячая клавиша: **Page Up**
Позволяет уменьшать масштаб страницы с каждым нажатием кнопки мыши.



Приблизить

Горячая клавиша: **Page down**

Позволяет увеличивать масштаб страницы с каждым нажатием кнопки мыши.



Создать копию элемента

Горячая клавиша: **C**

Чтобы создать копию объекта, щелкните его, а затем щелкните место, куда вы хотите разместить копию.



Удалить элемент

Горячая клавиша: **Del**

Удаляет выбранный объект при щелчке по нему мышью.



Перевернуть элемент

Горячая клавиша: **F**

Горизонтально отражает выбранный объект при щелчке по нему мышью.



Переместить элемент на задний план

Горячая клавиша: **Z**

Перемещает выбранный объект на задний план при щелчке по нему мышью.



Переместить элемент на передний план

Горячая клавиша: **A**

Перемещает выбранный объект на передний план при щелчке по нему мышью.



Переместить фоновый слой

Горячие клавиши: **2, 4, 6 и 8** на цифровой клавиатуре

Позволяет перемещать элементы стиля в выбранном окне.

Удерживая кнопку и двигая мышь, перемещайте элемент стиля



Отдалить задний план

Горячая клавиша: **-**

Позволяет уменьшать размер элемента, выбранного щелчком мыши.



Приблизить задний план

Горячая клавиша: **+**

Позволяет увеличивать размер элемента, выбранного щелчком мыши.



Добавить новый кадр на доску

Горячая клавиша: **I**

Создает новый, пустой кадр в выбранном месте.



Создать копию кадра на доске

Горячая клавиша: **U**

Чтобы создать копию кадра, щелкните его, а затем щелкните место, куда вы хотите вставить копию.



Удалить кадр на доске

Удаляет кадр, выбранный щелчком мыши.

ПАНЕЛЬ СТРАНИЦЫ



На предыдущую страницу

Позволяет перейти на предыдущую страницу (если таковая существует) и редактировать ее.



На следующую страницу

Позволяет перейти на следующую страницу (если таковая существует) и редактировать ее.



Создать новую страницу в манге

Открывает окно с новой страницей текущей манги.



Удалить страницу

Удаляет текущую страницу из манги.



Распечатать мангу

Горячая клавиша : **P**

Открывает окно печати, позволяющее распечатать текущую мангу.

АВТОРЫ

ОРИГИНАЛЬНАЯ ИДЕЯ:

- Xavier SCHON – Художественный руководитель / Widescreen Games

РАЗРАБОТКА:

- Widescreen Games
- Jerome GLATIGNY – Разработчик / B2B GAMES

ВЕДУЩИЕ ХУДОЖНИКИ:

- Xavier SCHON – Художественный руководитель / Widescreen Games
- Widescreen Games
- Jean Matthieu COULON – Разработчик / B2B GAMES
- Jerome GLATIGNY – Разработчик / B2B GAMES

МУЗЫКА:

- Yann MORINEAU – Композитор / B2B GAMES

ПЕРЕВОД:

- Natalya ROGER – Ассистент по экспорту / B2B GAMES
- Bertrand FULCHIRON – Менеджер по экспорту / B2B GAMES
- Laila TAZI – Ассистент по экспорту / B2B GAMES
- Nicolas CLAVERIE - Консультант

СБОРКА:

- Lionel PERRAULT – Менеджер технического отдела / B2B GAMES
- Jerome GLATIGNY – Разработчик / B2B GAMES
- Edouard TWORSKI - Интерн / B2B GAMES

ОСОБАЯ БЛАГОДАРНОСТЬ :

- Yves SANTELLI – Генеральный директор / B2B GAMES
- Olivier MASCLEF – Генеральный директор / Widescreen Games

www.b2b-games.com

100 rue des fougères 69009 Lyon – France

© B2B GAMES, 2007. Все права защищены. © Widescreen Games, 2007. Все права защищены. Исключительные права на издание и распространение программы на территории России и стран СНГ принадлежат ЗАО «Новый Диск», 127030 Москва, ул. Долгоруковская, д. 33, стр. 6, телефон: (495) 786-96-52 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru. Заказ дисков по телефону: (495) 786-96-52, e-mail: zakaz@nd.ru. По вопросам технической поддержки обращайтесь по телефону: (495) 785-65-13, e-mail: support@nd.ru.