**ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ**

***(περιγραφή παιχνιδιού & φύλλα εργασίας)***

**Παράρτημα Α: Οι κανόνες ενός παιχνιδιού**

# Οι παίκτες

Το παιχνίδι παίζεται από δύο (2) έως έξι (6 παίκτες) ή από δύο (2) ή έξι (6) ομάδες παικτών.

# Ο στόχος του παιχνιδιού

Ο στόχος κάθε παίκτη είναι να μετακινήσει το πιόνι του στους οκτώ σταθμούς του παιχνιδιού, να απαντήσει σωστά στις ερωτήσεις και να συλλέξει όσα περισσότερα διαμάντια μπορεί (πρέπει να συλλέξει τουλάχιστον 1 διαμάντι από κάθε χρώμα).

# Ο εξοπλισμός

Το παιχνίδι αυτό περιλαμβάνει:

* Ένα ταμπλό, το οποίο απεικονίζει τους 8 σταθμούς, τις θέσεις εκκίνησης, τα σημεία στα οποία τοποθετούν οι παίκτες τα πιόνια τους κατά την έναρξη και κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, τα σύμβολα μυστηρίου και ένα QR code στο κέντρο του.
* Ένα αριθμητικό ζάρι.
* Έξι (6) πιόνια διαφορετικού χρώματος.
* Έξι κάρτες σε μορφή εφημερίδας για την αρχή του παιχνιδιού.
* Έξι (6) κάρτες με διαμάντια για το τέλος του παιχνιδιού.
* 10 κάρτες μυστηρίου
* Χάρτινες καρτέλες με διαμάντια. Υπάρχουν διαμάντια σε 8 διαφορετικά χρώματα (μπλε, μωβ, γκρι, πράσινο, κίτρινο, πορτοκαλί, γαλάζιο και κόκκινο) τα οποία αντιστοιχούν στους διαφορετικούς σταθμούς και επίσης, υπάρχουν διαμάντια λευκού χρώματος τα οποία δίνονται στους παίκτες σας bonus.
* Οκτώ κάρτες για κάθε σταθμό αντίστοιχου χρώματος. (Συνολικά 64 κάρτες)
* Κάθε παίκτης ή κάθε ομάδα παικτών χρειάζεται ένα smartphone ή tablet, στο οποίο θα είναι εγκατεστημένη η εφαρμογή ARTutor.

# Οι κανόνες

### Προετοιμασία

### Στο κέντρο του ταμπλό ή δίπλα από αυτό τοποθετούνται οι καρτέλες με τα διαμάντια, οι κάρτες μυστηρίου και οι κάρτες των σταθμών στοιβαγμένες ανά χρώμα.

### Πριν ξεκινήσει το παιχνίδι οι παίκτες ανοίγουν στο κινητό ή tablet την εφαρμογή ARTutor και σκανάρουν το QR code, το οποίο υπάρχει στο ταμπλό.

### Στην οθόνη της συσκευής τους εμφανίζεται ένα κουίζ με ερωτήσεις σχετικές με τις ενότητες που καλύφθηκαν στις προηγούμενες συνεδρίες. Όταν ο παίκτης σημειώσει βαθμολογία πάνω από 70%, μπορεί να επιλέξει πιόνι και να ξεκινήσει το παιχνίδι. Μπορεί να επαναλάβει το κουίζ όσες φορές χρειαστεί.

### Έναρξη παιχνιδιού

1. Ο παίκτης τοποθετεί το πιόνι του στο αντίστοιχο τετράγωνο έναρξης του ταμπλό με βάση το χρώμα του.
2. Παίρνει μια κάρτα με το γραφικό εφημερίδας και μια κάρτα με 5 διαμάντια.
3. Σκανάρει την κάρτα με την εφημερίδα και το παιχνίδι ξεκινάει.
4. Ο παίκτης που φέρνει το μεγαλύτερο ζάρι παίζει πρώτος. Ακολουθεί ο παίκτης στα δεξιά του.
5. Ο πρώτος παίκτης ρίχνει το ζάρι και μετακινεί το πιόνι του προς οποιαδήποτε κατεύθυνση πάνω στο ταμπλό τόσες θέσεις όσες ο αριθμός που έφερε στο ζάρι.

### Τρόπος παιχνιδιού

* Αν ο παίκτης τοποθετήσει το πιόνι του μέσα σε έναν σταθμό, τότε τραβάει μία από τις κάρτες του συγκεκριμένου σταθμού από τη στοίβα και σκανάρει με τη συσκευή του το σύμβολο που βρίσκεται πάνω σε αυτή. Ακολουθώντας τα βήματα που του υποδεικνύονται στην οθόνη με τη μορφή μιας ιστορίας, απαντά σε κάποιες ερωτήσεις. Αν απαντήσει σωστά στις ερωτήσεις, ο παίκτης κερδίζει το χάρτινο διαμάντι με το χρώμα του αντίστοιχου σταθμού και κρατάει την κάρτα που τράβηξε. Αν ο παίκτης απαντήσει λάθος, δεν παίρνει το διαμάντι και αφήνει την κάρτα στο κάτω μέρος της στοίβας. Η σειρά του τελειώνει και παίζει ο επόμενος παίκτης.
* Αν ο παίκτης τοποθετήσει το πιόνι του πάνω σε έναν κύκλο μυστηρίου (κύκλος με σύμβολο το αγγλικό ερωτηματικό «?»), ο παίκτης τραβάει μια κάρτα μυστηρίου και τη σκανάρει. Τότε υπάρχουν οι εξής περιπτώσεις:
  + - Θα του ζητηθεί να πάει κατευθείαν σε όποιον σταθμό επιθυμεί και να τραβήξει μια κάρτα από την αντίστοιχη στοίβα.
    - Θα κερδίσει bonus ένα διαμάντι λευκού χρώματος.
    - Θα του ζητηθεί να δώσει σε κάποιον συμπαίκτη του ένα από τα διαμάντια του.
    - Θα του ζητηθεί να δώσει/κοινοποιήσει κάποιο προσωπικό του στοιχείο σε αντάλλαγμα με ένα διαμάντι (παγίδα – καταπάτηση Αρχών Προστασίας Προσωπικών Δεδομένων).

Όταν ολοκληρωθεί μία από τις παραπάνω ενέργειες, η σειρά του παίκτη τελειώνει και παίζει ο επόμενος παίκτης.

* Ο παίκτης που έχει μαζέψει τα διαμάντια από όλους τους σταθμούς (έχει μαζέψει τουλάχιστον 1 διαμάντι από κάθε χρώμα), μπορεί να σκανάρει την κάρτα που του δόθηκε στην αρχή του παιχνιδιού. Μόλις απαντήσει σε όλες τις ερωτήσεις σωστά, κερδίζει 5 διαμάντια λευκού χρώματος. Έχει 3 προσπάθειες.
* Το παιχνίδι ολοκληρώνεται όταν τελειώσουν όλα τα διαθέσιμα διαμάντια.

# Νικητής

Νικητής του παιχνιδιού είναι ο παίκτης που έχει συγκεντρώσει τα περισσότερα διαμάντια. Απαραίτητη προϋπόθεση είναι να έχει μαζέψει τουλάχιστον 1 διαμάντι από κάθε σταθμό.

**Παράρτημα Β: Φύλλα εργασίας για τη δημιουργία κόμικ**

Φύλλο εργασίας 1

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Ονοματεπώνυμα | Τμήμα | Ημερομηνία |
|  |  |  |

Σεναριογράφοι

Για να οργανώσετε την αφήγηση μιας ιστορίας ακολουθήστε τα προτεινόμενα βήματα:

* Συμπληρώνετε τον ακόλουθο πίνακα που περιγράφει το διάγραμμα της ιστορίας.

|  |  |
| --- | --- |
| Αφηγηματική Δομή | Ιδέες σας |
| **Κύρια ιδέα:** Μιλήστε για την ιδέα στην οποία βασίζεται η ιστορία σας. |  |
| **Ο χρόνος και τόπος της ιστορίας σας**:  Ποιες λεπτομέρειες περιγράφουν τον τόπο και χρόνο π.χ. εσωτερικός ή εξωτερικός χώρος, αντικείμενα, επίπλωση, τοπίο, ήχοι, ώρα της ημέρας, εποχή. |  |
| **Βασικός χαρακτήρας:**  Το πρόσωπα το οποίο πρωταγωνιστεί στην ιστορία σας:   * Ποιο είναι το όνομά του; * Πώς είναι εμφανισιακά και ηλικιακά; * Πώς μιλάει, τι σκέφτεται και πώς ενεργεί; * Ποιος είναι το ιδιαίτερο γνώρισμά του; |  |
| **Άλλοι χαρακτήρες:**   * Ποια είναι το ονόματά τους; Πώς είναι εμφανισιακά και ηλικιακά; * Πώς μιλούν και τι σκέφτονται; * Πώς συνδέονται με τον κύριο χαρακτήρα; Είναι φίλοι ή εχθροί; * Πώς συνδέονται με την ιστορία, δημιουργούν το πρόβλημα ή βοηθούν στη λύση του; |  |
| **Πλοκή (α):**  Τα γεγονότα που συμβαίνουν στην ιστορία και προωθούν την κύρια ιδέα.   * Αρχική κατάσταση (Τι συμβαίνει στην αρχή; ), * Ποια γεγονότα συμβαίνουν στη συνέχεια και ανατρέπουν την αρχική κατάσταση ; * Ποιο είναι το πρόβλημα (περιπέτεια, πρόκληση, ερώτημα ή επιθυμία) του ήρωα που λύνεται με το τέλος της ιστορίας;(Περιγράψτε τις λεπτομέρειές του.) |  |
| **Πλοκή (β):**  **Δράση**-**Κορύφωση**   * Ποιες είναι η δοκιμασία/-ες του ήρωα για να λύσει το πρόβλημά του;; * Ποιος είναι ο ρόλος των άλλων προσώπων(βοηθοί ή αντίμαχοι του ήρωα) στην προσπάθειά του;; |  |
| **Πλοκή (γ):**  **Λύση προβλήματος**  Ο τρόπος με τον οποίο το πρόβλημα, (το ερώτημα ή η επιθυμία) λύνεται στο τέλος της ιστορίας.   * Πώς λύνεται το πρόβλημα; * Τι ή ποιοι χαρακτήρες βοηθούν να λυθεί το πρόβλημα; Τι κάνουν; * Ποιες άλλες λεπτομέρειες στηρίζουν τη λύση; |  |

* Δίνετε έναν τίτλο στην ιστορία σας.

* Οργανώνετε τις σκηνές στην αφήγηση της ιστορίας σας. Αποφασίζετε τον αριθμό των σκηνών (προσοχή-πρέπει να έχουν ενότητα χρόνου-τόπου) και τον αριθμό των καρέ π.χ. η 1η σκηνή θέλει 3 καρέ για να ολοκληρωθεί. Σε κάθε σκηνή με μία πρόταση στη λεζάντα θα πληροφορείτε για τον τόπο και τον χρόνο και τα πρόσωπα, εφόσον αλλάζουν.

* Στη συνέχεια φτιάχνετε τους διαλόγους που θα αναπτύσσονται ανάμεσα στα πρόσωπα σε κάθε σκηνή. Μην ξεχνάτε ότι στον προφορικό λόγο χρησιμοποιούνται συνήθως ερωτηματικές και ελλειπτικές προτάσεις, ανάλογα βέβαια με την ηλικία, τη θέση και τη μόρφωση των προσώπων. Προσέξτε ιδιαίτερα το ρόλο των σημείων στίξης στην απόδοση των εξωγλωσσικών και παραγλωσσικών χαρακτηριστικών του προφορικού λόγου.

*Μην ξεχνάτε: κάθε έργο, κάθε πλοκή, είναι «ένας χαρακτήρας μ’ ένα πρόβλημα» (William Miller).*

Φύλλο εργασίας 2

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Ονοματεπώνυμα | Τμήμα | Ημερομηνία |
|  |  |  |

Εικονογράφοι

**Α. Πάρτε τη φόρμα που συμπληρώσατε και το κείμενό σας με τις σκηνές και τους διαλόγους και πιάστε δουλειά. Ώρα για StoryBoard That!**

* Αποφασίστε από την αρχή για τον αριθμό των σελίδων της ιστορίας σας. Λάβετε υπόψη σας το διαθέσιμο χρόνο και υπολογίστε ένα κόμικς περίπου 5-6 σελίδων. Ενδεικτικά:

Σελίδα 1: Πότε, ποιος και που;

Σελίδα 2: Αρχική κατάσταση.

Σελίδα 3: Περιπέτεια: Πρόβλημα (στέρηση ή επιθυμία) ήρωα/ Στόχος

Σελίδα 4 - 5: Δράση: Δοκιμασία/ες ήρωα-Ρόλοι άλλων προσώπων (Βοηθοί ή Αντίμαχοι ήρωα).

Σελίδα 6: Αποτέλεσμα δράσης/ Λύση προβλήματος.

* Με τη βοήθεια του προγράμματος σχεδιάστε τη δράση στο κάθε καρέ ξεχωριστά. Μεταφράστε τις λέξεις/το σενάριο σας σε εικόνες-σκηνές (=κάθε ενότητα χώρου και χρόνου) και τοποθετήστε 3-6 καρέ στην κάθε σελίδα. Εμπλουτίστε τις εικόνες σας με τα φόντα που επιθυμείτε-πρέπει να σχετίζονται με το θέμα και να ενισχύουν την κατανόηση του.
* Διαλέξτε τους χαρακτήρες, ώστε να παρουσιάζονται πλήρως οι βασικοί και οι δευτερεύοντες και να αναγνωρίζονται εύκολα από τους αναγνώστες. Θυμηθείτε: οι χαρακτήρες είναι οι ήρωές σας, όσο πιο ευδιάκριτοι και φυσικοί είναι, τόσο πιο πιστευτοί θα γίνουν στον αναγνώστη. Προσοχή! Το καλλιτεχνικό στυλ που θα επιλέξετε για τους χαρακτήρες σας (χιουμοριστικό-σοβαρό κ.λπ.) πρέπει να δένει απόλυτα με το ύφος της ιστορίας.
* Το πρόγραμμα που χρησιμοποιείτε σάς δίνει τη δυνατότητα να εισάγετε χαρακτήρες, λεζάντες, μπαλόνια διαλόγων-σκέψης και φόντα (background). Αυτό μπορεί να γίνει πολύ απλά από τη βιβλιοθήκη clipart που έχετε διαθέσιμη.

**Β. Προσέξτε, τώρα θα τοποθετήσουμε λεζάντες και διάλογους!**

* Βάλτε διαλόγους- τοποθετούνται σε μπαλόνια διαλόγων και μας πληροφορούν για αυτά που λέει, σκέφτεται, νιώθει ο χαρακτήρας. Οι διάλογοι βοηθούν την εξέλιξη της ιστορίας, σχετίζονται με αυτήν και πρέπει να ταιριάζουν στα πρόσωπα. Οι φράσεις σας μέσα στα μπαλόνια πρέπει να είναι ευδιάκριτες.
* Βάλτε λεζάντες, μέσα σε ορθογώνια πλαίσια στην κορυφή του καρέ. Οι λεζάντες μας δίνουν πληροφορίες για τους χαρακτήρες το χώρο και χρόνο, όπως ένας αφηγητής. Ακόμη λειτουργούν ως μεταβατικό κείμενο όταν αλλάζουμε σκηνή.
* Προσέξτε τις μεταβάσεις! Οι μεταβάσεις βοηθούν τον αναγνώστη να παρακολουθήσει την εξέλιξη μιας ιστορίας. Μπορεί να είναι πλαίσιο λεζάντας ("εν τω μεταξύ, πίσω στο σπίτι...") ή διάλογος. Η μετάβαση με τη βοήθεια διαλόγου γίνεται με μια πρόταση που ξεκινά σε ένα καρέ, αλλά τελειώνει στο επόμενο.

**Γ. Πώς θα τελειώσουμε το κόμικς μας;**

* Ελέγξτε τη γραμματική, το συντακτικό και το νόημα και, στην περίπτωση που διαπιστώσετε κάποιο πρόβλημα, διορθώστε το!
* Μην ξεχνάτε: Κείμενο και εικόνα πρέπει να συνεργάζονται, ώστε να αφηγούνται μια καλή ιστορία. Οι λέξεις και οι προτάσεις πρέπει να διευκρινίζουν και να επαυξάνουν τις εικόνες. **Προσοχή**! Ένα πολύ σύντομο κείμενο μπορεί να εμποδίσει τον αναγνώστη να καταλάβει τι έγινε, που, πότε και ποιον χαρακτήρα αφορούσε, ενώ ένα πολύ μεγάλο κείμενο μπορεί να είναι άσχετο με τις εικόνες. Αντίστοιχα λίγες λεπτομέρειες στις εικόνες μπορεί να δυσκολεύουν τον αναγνώστη στην κατανόηση της ιστορίας (storyline), ενώ οι υπερβολικές λεπτομέρειες μπορεί να μειώσουν τη διάθεση του να εμβαθύνει στο κείμενο. Το μυστικό είναι να ταιριάξετε το κατάλληλο κείμενο με τις κατάλληλες εικόνες.

**Δ. Παρουσιάστε και σε άλλους την εργασία σας**

Στο τέλος «δέστε» το σύνολο των κόμικς σας σε έναν τόμο, δημιουργήστε λογότυπο της τάξης σας και ανεβάστε το στο διαδίκτυο, ζητώντας σχόλια αλλά και ανατροφοδότηση από συμμαθητές, εκπαιδευτικούς ή οποιονδήποτε άλλο.

**Πίνακας περιεχομένου του βιβλίου κόμικ**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Σελίδα  Πότε, ποιος και που; | Σκηνή και πράξεις (πού-πότε;) | Παρόντες χαρακτήρες (ποιοι;) | Τοπίο/φόντο και αντικείμενα | Λεζάντα/Διάλογοι |
| Καρέ 1 |  |  |  |  |
| Καρέ 2 |  |  |  |  |
| Καρέ 3 |  |  |  |  |
| Καρέ 4 |  |  |  |  |
| Καρέ 5 |  |  |  |  |
| Καρέ 6 |  |  |  |  |

Μπορείτε να συμπληρώσετε τον παραπάνω πίνακα για την 1η σελίδα και με βάση αυτόν να συμπληρώσετε και τις επόμενες σελίδες του βιβλίου σας.

***IV Γλωσσάριο κόμικς***

**1.** **Καρέ ή πάνελ ή βινιέτα (Panel):** Ένα «κουτί», μια σταθερή εικόνα σε μια ακολουθία αντιπαραβαλλόμενων εικόνων σε διάφορες μορφές ή μεγέθη: ορθογώνιες, τετράγωνες, στρογγυλές, τριγωνικές, κάθετες, οριζόντιες, διαγώνιες, κ.λπ..

**2.** **Κείμενο (Lettering):** Οποιοδήποτε κείμενο σε μια σελίδα κόμικς. Οι διακριτοί χαρακτήρες (bold) χρησιμοποιούνται για να δώσουν έμφαση σε λέξεις, τα μεγάλα γράμματα στο διάλογο αντιπροσωπεύουν φωνές, ενώ τα μικρά συνήθως το ψιθύρισμα. Οι διάλογοι και οι λεζάντες γράφονται συνήθως με κεφαλαία γράμματα. Μερικά κείμενα δεν περιλαμβάνονται σε ένα μπαλόνι ή μια λεζάντα αλλά βρίσκονται ανεξάρτητα μέσα στο καρέ (πινακίδες καταστημάτων, πινακίδες κυκλοφορίας, λέξεις σε οθόνη υπολογιστών, κ.λπ.).

**3.** **Μπαλόνι διαλόγων (Word balloon):** Ένα οριοθετημένο πλαίσιο κειμένου, ένα «συννεφάκι ομιλίας» που περιέχει το διάλογο, συνήθως με μια «ουρά» ή "δείκτη" που δείχνει τον ομιλητή. Μπορεί να έχει διάφορες μορφές με πιο συνηθισμένο το ελλειψοειδές ή ορθογώνιο σχήμα. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε διαφορετικές μορφές για διαφορετικούς χαρακτήρες, χωρίς όμως να υπερβάλλετε.

**4. Μπαλόνι σκέψης (Thought balloon):** Ένα οριοθετημένο πλαίσιο κειμένου που περιέχει τις σκέψεις ενός χαρακτήρα.Τα "μπαλόνια ή συννεφάκια σκέψης", μπορεί να έχουν ένα πιο "άτακτο" συννεφοειδές σχήμα και συνδέονται με τον χαρακτήρα που σκέφτεται μέσω μιας σειράς από κυκλάκια, μειούμενα συνεχώς σε μέγεθος.

**5. Μπαλόνι κραυγής ή ψιθύρου**. Υπάρχουν και άλλοι τύποι από συννεφάκια όπως αυτά τα οποία χρησιμοποιούνται όταν κάποιος λέει κάτι πολύ δυνατά (μπαλόνικραυγής) ή όταν γίνεται αναμετάδοση με ζικ ζακ γραμμές ή όταν κάποιος ψιθυρίζει (σαν τα απλά συννεφάκια αλλά με διακεκομμένες γραμμές).

**6. Λεζάντα (Caption):** Ένα οριοθετημένο πλαίσιο κειμένου εκτός των διαλόγων που χρησιμοποιείται συχνά για αφήγηση, για τα παντογνωστικά σχόλια του συγγραφέα, σημειώσεις ή ως μεταβατικό κείμενο όταν αλλάζουμε σκηνή-χρονικό-τοπικό σημείο ("εν τω μεταξύ .... "). Είναι συνήθως ορθογώνιο και στην κορυφή του καρέ, αλλά και αλλού.

**6. Ηχητικά Εφέ (Sound effects):** Στυλιζαρισμένο κείμενο που αντιπροσωπεύει τους θορύβους μέσα σε μια σκηνή. Τα περισσότερα είναι γράμματα που μοιάζουν να επιπλέουν και μερικές φορές είναι αναπόσπαστο τμήμα της εικονογράφησης. Όπως με πολλά άλλα στοιχεία των κόμικς, η κατάχρηση τους αποσπά την προσοχή. Μπορούν να χρησιμοποιηθούν για σημαντικούς ήχους, είτε μεγάλους (εκρήξεις) είτε μικρούς (μια πόρτα που κλείνει αργά σε ένα δωμάτιο).

**7. Γραμμές (Borders):** Οι γραμμές που εσωκλείουν τα καρέ, τα μπαλόνια, και τους τίτλους. Οι διάφορες μορφές τους μπορεί να χρησιμοποιηθούν για να προκαλέσουν διαφορετικά αποτελέσματα ή διαθέσεις. Μπορεί να είναι τραχιές ή οδοντωτές για το θυμό ή τον κίνδυνο, λεπτές και κυματιστές για την αδυναμία, "ηλεκτρικές" για το ραδιόφωνο, την TV, ή τον τηλεφωνικό διάλογο, διπλές για πολύ δυνατή φωνή, με στρογγυλευμένες γωνίες για τις αναδρομές στο παρελθόν. Μπορούν επίσης να χρησιμοποιηθούν για να δείξουν διαφορετικούς χαρακτήρες ή τύπους διαλόγων/αφήγησης

**8. Γκάτερ (gutter):** Αγγλική λέξη που χρησιμοποιείται και στα ελληνικά, για να δηλώσει το κενό ανάμεσα σε δυο διαδοχικές εικόνες. Είναι ο χώρος όπου ο αναγνώστης ενώνει νοηματικά το ένα καρέ με το άλλο. Τα χρωματισμένα ή σκιασμένα γκάτερ μπορούν να βοηθήσουν στη δημιουργία ατμόσφαιρας ή για αναδρομές στο παρελθόν ή καθαρά για αισθητικούς λόγους.

**9. Splash page.** Συνήθως η πρώτη σελίδα που περιλαμβάνει ολόκληρη μία ή δύο εικόνες και ενσωματώνει τίτλο, logo, τους συγγραφείς ή άλλη τέτοιου είδους πληροφορία

**10. Ομάδες εργασίας σε ένα εμπορικό έντυπο κόμικς**

* **Researcher** (Ερευνητής): Συγκεντρώνει πληροφορίες για την ιστορία και ελέγχει τα γεγονότα
* **Writer** (Συγγραφέας): Επεξεργάζεται το σενάριο και το κείμενο του κόμικς
* **Penciler** (Σχεδιαστής): Είναι ο κεντρικός καλλιτέχνης και κάνει τις πρόχειρες και τις τελικές εκδόσεις όλων των εικόνων
* **Inker** (Ειδικός στο μελάνι): Περνάει τις εικόνες με μαύρο μελάνι, προσθέτει σκιάσεις και αφαιρεί περιττές γραμμές του μολυβιού
* **Colorist** (Ειδικός στο χρώμα): Προσθέτει χρώμα στα ασπρόμαυρα σχέδια
* **Letterer** (Ειδικός στα γράμματα): Τυπώνει τις λέξεις σε λεζάντες και σε μπαλόνια διαλόγου
* **Editor** (Επιμελητής εκδόσεων): Επιβλέπει όλα τα γραπτά και εικαστικά μέρη για ακρίβεια και συνέπεια

Σημ. Σε ένα e-comics οι εργασίες αυτές συγχωνεύονται

Με όποιον τρόπο και αν συνδυάζετε αυτά τα στοιχεία, να έχετε πάντα υπόψη σας πως κάθε καρέ και σελίδα comics πρέπει να διαβάζεται όπως μια σελίδα κειμένου: από τα αριστερά προς τα δεξιά και από πάνω προς τα κάτω. Για παράδειγμα, όταν μιλούν δύο χαρακτήρες ο ένας στον άλλο στο ίδιο καρέ, αυτός που μιλάει πρώτα πρέπει να είναι στην αριστερή πλευρά.