

PROJEKT INTERAKTÍVNA POSTAVA

NÁVOD

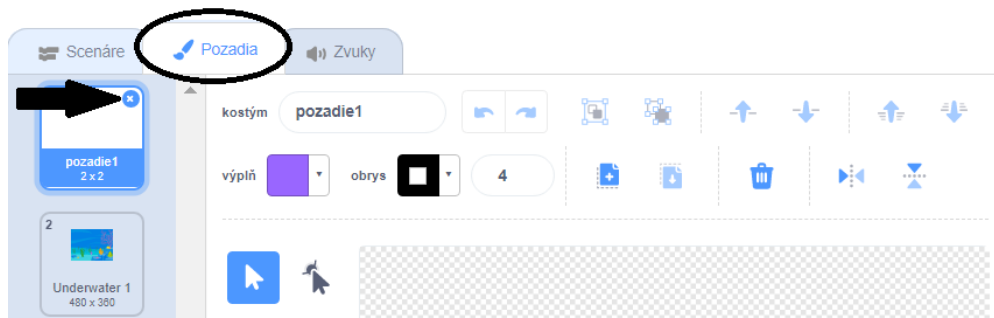
Krok 1:

Začneme nastavením pozadia scény, ktoré si vyberieme z knižnice – zvolíme si napr. pozadie **WALL 2**, ktoré nájdeme v téme **VONKU**:

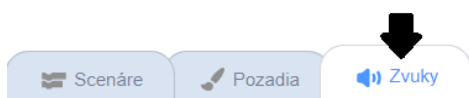


Krok 2:

Po pridaní pozadia pribudne nová karta **POZADIA**. Pôvodné biele pozadie z karty vymažeme – najprv naň klikneme a potom ho môžeme vymazať krížikom v pravom hornom rohu:



K pozadiu pridáme prehrávanie zvuku – najprv klikneme na kartu **ZVUKY**:



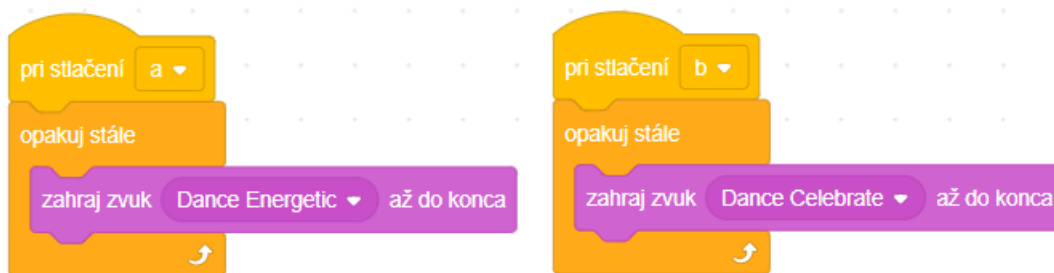
Tu môžeme vybrať zvuk z knižnice kliknutím na ikonku:



Pre tanečnú zostavu sú vhodné napr. zvuky **DANCE ENERGETIC** a **DANCE CELEBRATE** (v kategórii **VŠETKO** sú zvuky usporiadané abecedne). Na prehrávanie zvukov vytvoríme dva scenáre na karte **SCENÁRE** – prehrávanie jedného zvuku sa má spustiť po stlačení klávesu **a** a prehrávanie druhého zvuku po stlačení klávesu **b**, čo zabezpečíme príkazom zo skupiny príkazov **UDALOSTI**:



Prehrávanie je potrebné stále opakovať, preto potrebujeme vybrať potrebné príkazy na vytvorenie výsledných dvoch scenárov:



Ktorýkoľvek zvuk je potrebné vedieť kedykoľvek zastaviť po stlačení medzerníka, čo zabezpečíme príkazom na zastavenie všetkých scenárov (nájdeme ho v skupine **RIADENIE**) a potrebný scenár bude potom vyzeráť nasledovne:



Krok 3:




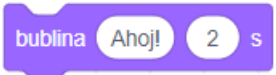
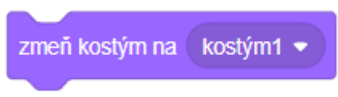
Projekt má zatiaľ len pôvodnú kocúriu postavu, ktorú zmažeme a miesto nej doplníme z knižnice postáv novú postavu – vhodnú ľudskú postavu (napr. Aninu) nájdeme v kategórii **TANEC**:



Po vložení postavy si môžeme prezrieť jej kostýmy kliknutím na kartu **KOSTÝMY**, kde zistíme, že táto postava má 13 rôznych kostýmov, ktoré použijeme na vytvorenie jej cvičebných zostáv. Potrebujeme ešte doplniť vhodný scenár pre našu Aninu – pomôžeme si tabuľkou udalostí:

Udalosť	Akcie
Po kliknutí na zelenú vlajku	- zobrazí na 2 sekundy bublinu „Ahoj, volám sa Anina. Klikni na mňa, ak chceš vedieť, čo už viem!“
Po kliknutí na postavu (t.j. na „mňa“)	- zobrazí na 2 sekundy bublinu „Ukážem Ti, ako tancujem! Stlač kláves a alebo b! Zastaviť ma môžeš medzerníkom!“
Po stlačení klávesu a	- stále opakuje zmenu kostýmu (verzia 1) a krátke čakanie
Po stlačení klávesu b	- stále opakuje zmenu kostýmu (verzia 2) a krátke čakanie
Po stlačení klávesu medzerník	- zastaví všetko

Všetky potrebné bloky vyberieme:

zo skupiny príkazov Udalosti	zo skupiny príkazov Riadenie	zo skupiny príkazov Vzhľad
  	  	 

Výsledné scenáre pre nami zvolené udalosti môžu vyzerat' napríklad takto:

