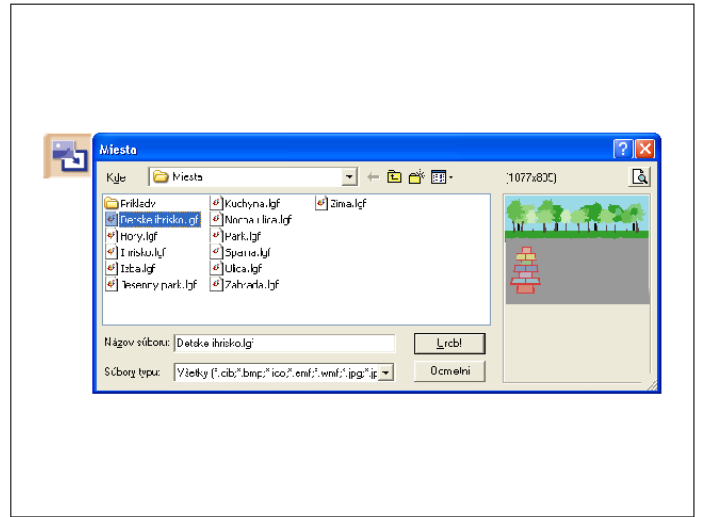


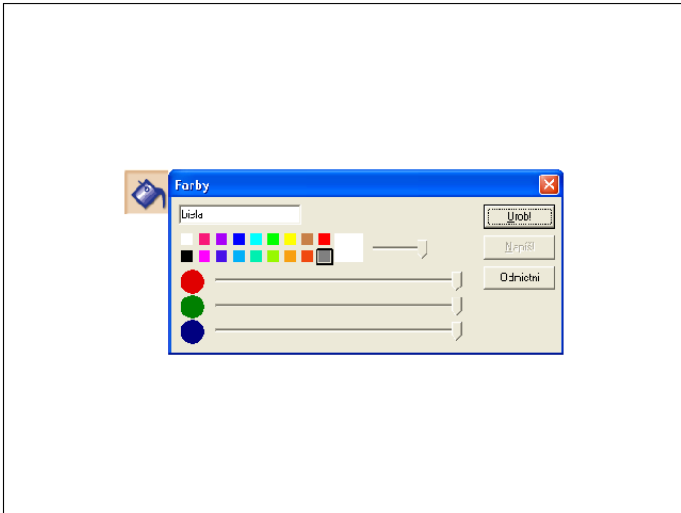
Editor obrázkových scenárov

Ako začať

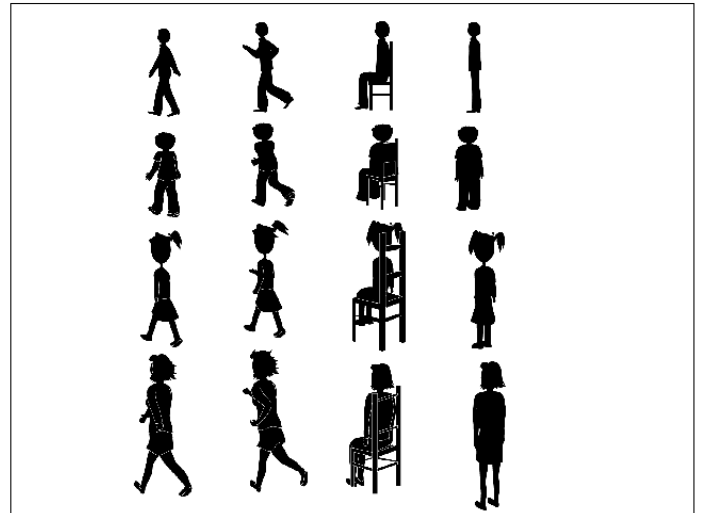
1. Obrázkový scenár (po anglicky Storyboard, slovenský filmársky výraz je scénošed) ukazuje, ako chce režisér nafilmovať každú jednu scénu. Táto krátka demonštrácia ukazuje, ako funguje program Editor obrázkových scenárov.



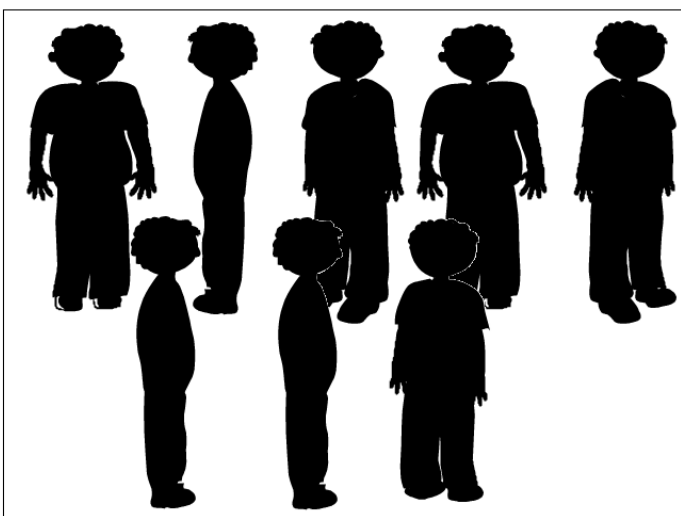
2. Keď chcete zmeniť obrázok na pozadí, teda miesto, kde sa daná scéna odohráva, kliknite na tlačidlo Vyber miesto. Editor obrázkových scenárov má niekoľko štandardných príkladov pozadií. Vaše poznámky ku každej scéne môžete napísať do tohoto textového okna.



3. Keď chcete mať len jednofarebné pozadie, tak kliknite na tlačidlo Farba pozadia. Vyberte bielu, ak chcete zmazať scénu ale zachovať text.



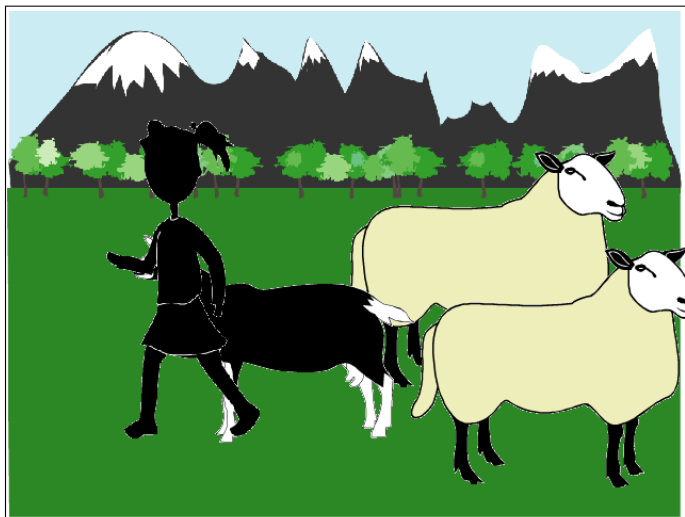
4. Ak chcete pridať do scény postavu, kliknite na tlačidlo Pridaj postavu. Siluety postáv si môžete vybrať v niekoľkých pózach (chodí, beží, sedí, stojí) a každá z nich sa dá otáčať.



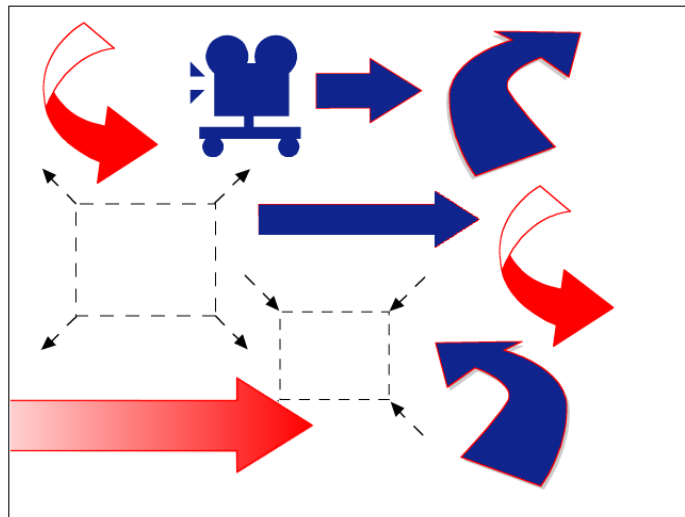
5. Potiahnite siluetu na scénu a kliknite na tlačidlo nástroja Otoč. Potom klikajte na postavu a uvidíte všetky jej možné otočenia. Prácu s nástrojom ukončíte kliknutím do pozadia scény na miesto, kde nie je žiadna postava ani rekvizita.



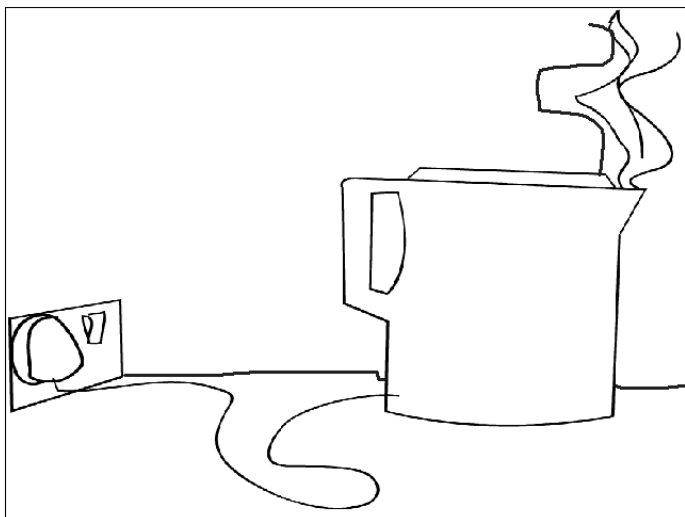
6. Kliknite na tlačidlá Zväčši alebo Zmenši a potom na niektorú siluetu. Môžete tým zmeniť veľkosť postavy. Takto môžete vytvoriť zdanie, že niektoré postavy sú ďalej než iné.



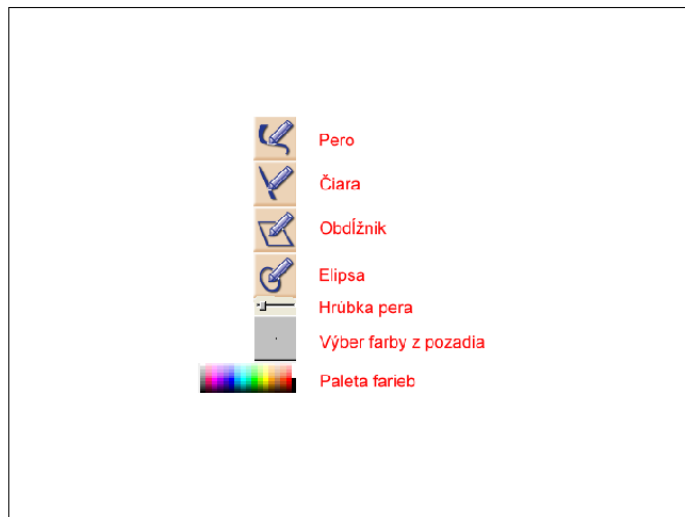
7. Tlačidlo Pridaj rekvizitu umožní pridávať do scény rekvizity (predmety a zvieratá).



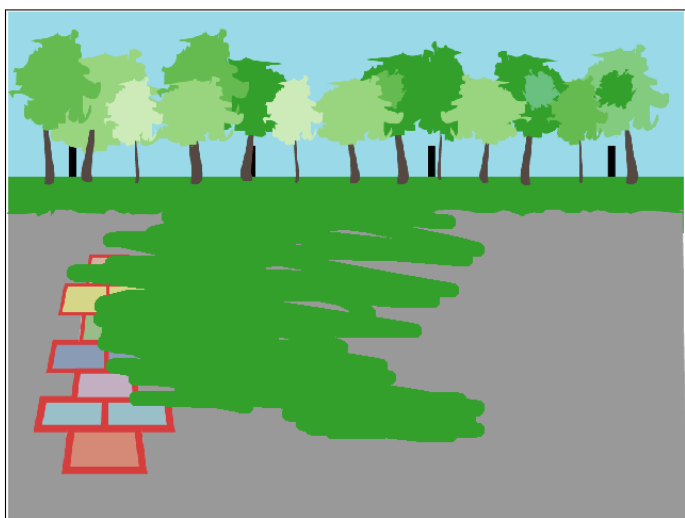
8. Medzi rekvizitami nájdete aj šípky a iné symboly, ktoré pomáhajú režisérovi lepšie vyjadriť svoje zámery v každej scéne.



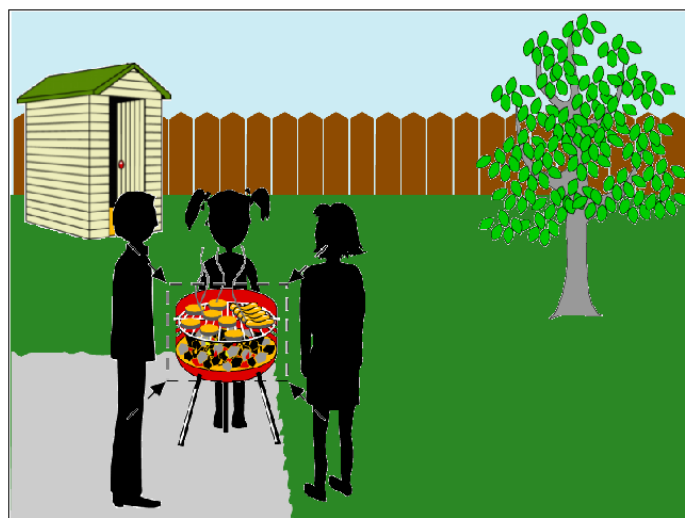
9. Editor obrázkových scenárov má aj nástroj na maľovanie. Ním môžete namaľovať do pozadia ľubovoľný obrázok.



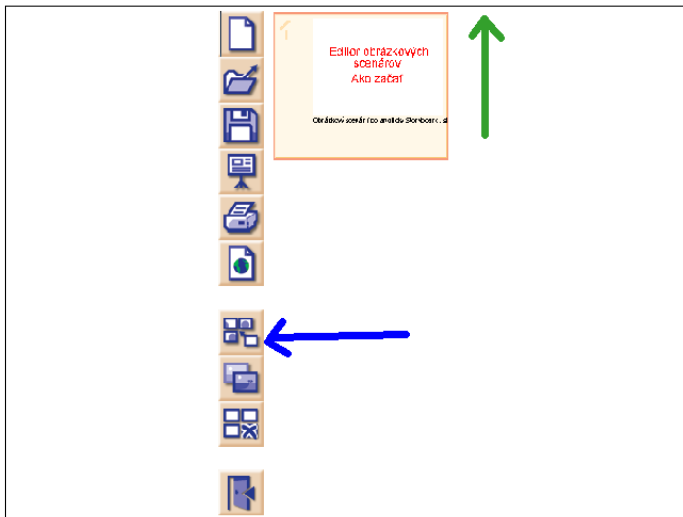
10. Môžete použiť čiary, krivky a geometrické útvary a to všetko v rôznych farbách. Obdĺžnik a elipsu môžete maľovať aj vyplnené, keď kliknete na ich tlačidlá ešte raz.



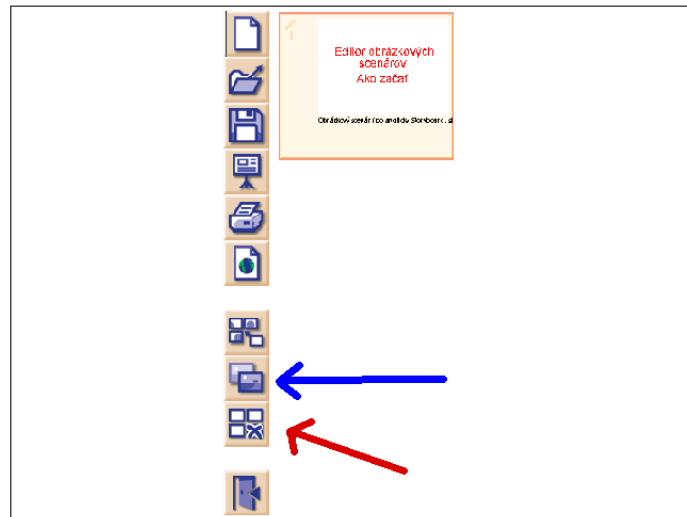
11. Posúvačom Hrúbka pera nastavíte hrúbku čiary, ktorú budú používať všetky kresliace nástroje. Pod ním nájdete aj tlačidlo na výber farby z obrázku. Keď sa pomýlite, môžete celú scénu vyprázdniť tlačidlom Vyprázdni scénu.



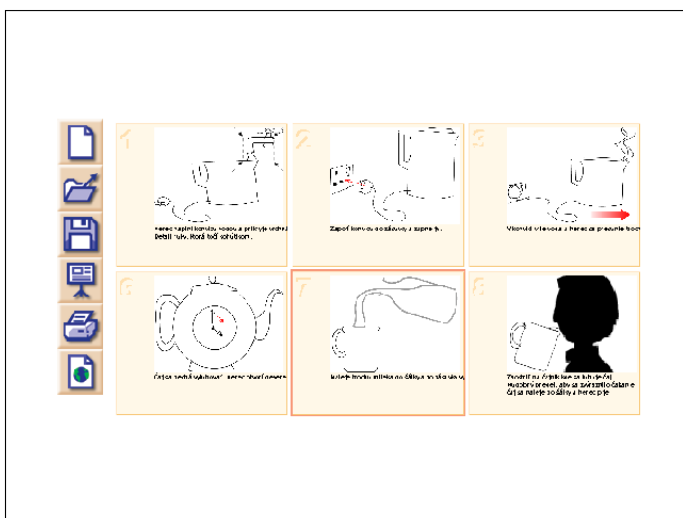
12. Tlačidlo Presuň dopredu slúži na zmenu poradia postáv a rekvizít na scéne. Môžete tým vytvoriť zdanie, že niektorý predmet či postava je za iným.



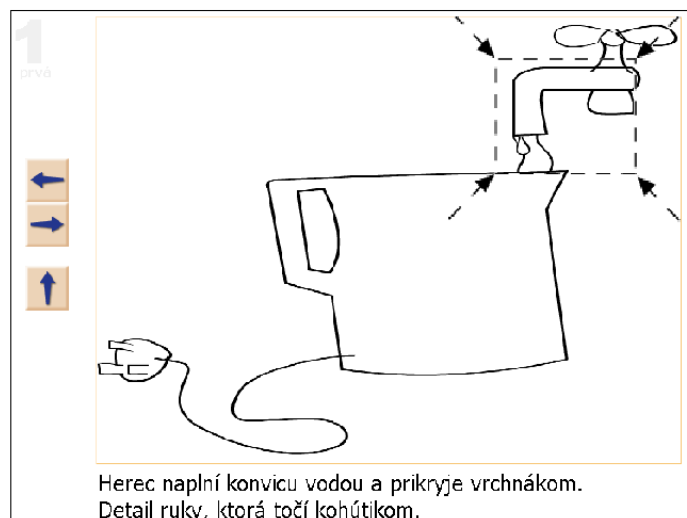
13. Nové scény pridáte v hlavnej obrazovke. Do nej sa dá vždy vrátiť tlačidlom Späť na hlavnú obrazovku.



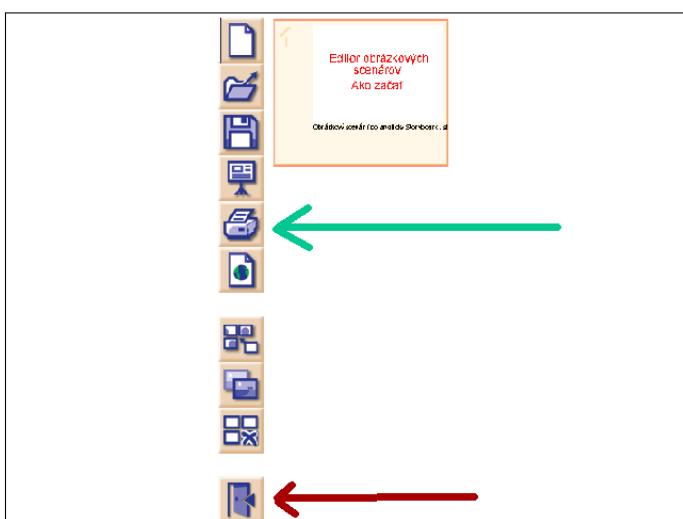
14. Ak je nová scéna veľmi podobná niektorej existujúcej scéne, tak môžete použiť tlačidlo Kopíruj vybranú scénu. Tlačidlom Zruš vybranú scénu zrušíte scény, ktoré už v príbehu nepotrebujete.



15. V hlavnej obrazovke môžete prehadzovať poradie scén ich ťahaním na nové miesto. Hotový obrázkový scenár uložíte tlačidlom Ulož alebo stlačením klávesu F2. Pre použitie na webových stránkach môžete príbeh uložiť aj v tvare HTML súboru.



16. Tlačidlo Premietanie predvedie príbeh na obrazovke po jednotlivých scénach ako prezentáciu.



17. Tlačidlom Tlač môžete vytlačiť príbeh. Bude použitá tlačiareň nastavená vo Windows ako základná. Ak chcete skončiť prácu s Editorom obrázkov, tak použite tlačidlo Skončí.



18. Teraz môžete vytvoriť vlastný príbeh. Námety môžete nájsť aj v príručke aktivít Revelation Sight and Sound.