

Привет всем!

В этом видео мы будем говорить о сценах с персонажами и обо всех различных функциях, которые есть в них. Мы разберем каждую из этих функций в отдельной сцене. В конце у вас будет QR-код чтобы вы смогли отсканировать его и увидеть, как выглядят все эти сцены.

Давайте начнем.

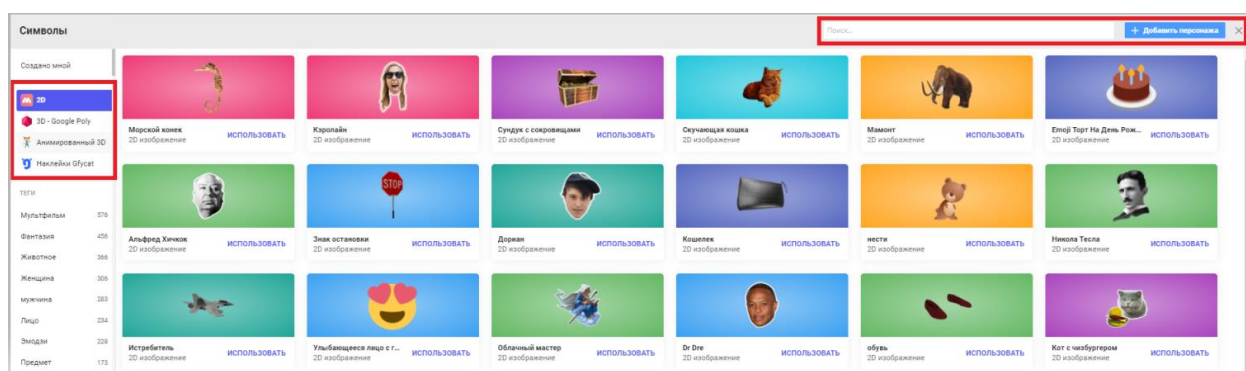
Нажимаем «Создать опыт». Вы видите, что в раскадровке самая первая сцена, которая появляется здесь — это сцена персонажа, которая состоит из трех основных частей: первая — это текст, вторая — это область для выбора персонажа, а третья — это область для добавления кнопок.

Давайте настроим базовую сцену персонажа, и, так как она будет являться самой примитивной, в область для ввода текста напомним «Стандартная сцена».

Мы добавим персонажа, нажав на центральную область.

В меню персонажа у вас есть тысячи различных персонажей, загруженных в Metaverse:

- 2D персонажи,
- 3D персонажи,
- несколько анимированных 3D персонажей (но они доступны только при использовании приложения Metaverse на iPad или iPhone),
- сотни тысяч анимированных наклеек, которые вы можете использовать в вашем опыте,
- также вы можете искать персонажей в строке поиска (только помните, что это платформа на английском языке и следовательно, печатать в строке нужно на английском),
- ещё вы можете добавить свое собственное изображение для использования в качестве персонажа, просто нажмите кнопку «Добавить персонажа», загрузите изображение сюда, а затем назовите его и нажмите «Сохранить».



Я выберу 2D персонажа.

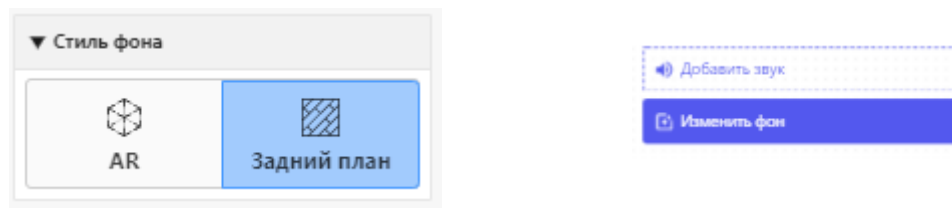
Итак, у нас есть текст, есть наш персонаж.

Теперь давайте добавим кнопку просто нажав на область кнопок. Вы можете добавить столько кнопок, сколько хотите, а затем вы можете удалить их, щелкнув правой кнопкой мыши и выбрав удалить. Мы будем использовать одну кнопку и напомним на ней «Далее».

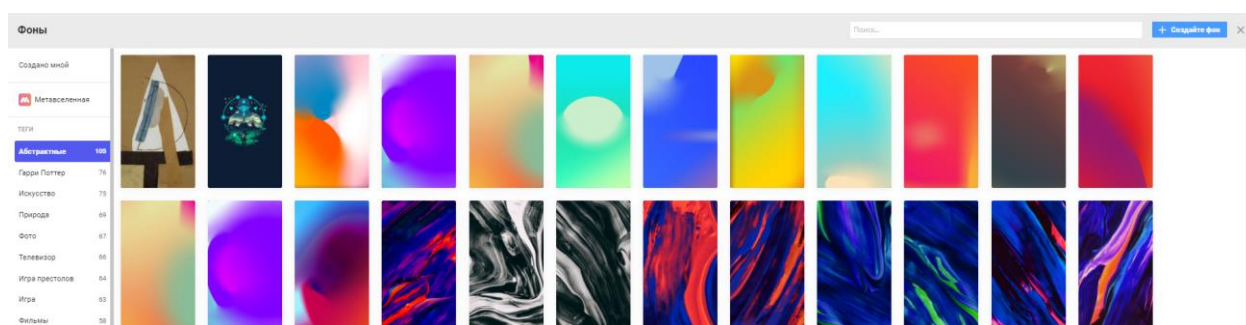
Добавим еще одну сцену на в нашу область раскадровки и свяжем обе сцены.

В этой сцене персонажа мы будем использовать фоновый режим.

Чтобы сделать это нам нужно изменить стиль фона в меню справа. По умолчанию установлен в режиме AR (дополненная реальность), чтобы изменить его на фон, нажмите на «Задний план», после чего у вас будет возможность изменить фон здесь, внизу.



Итак, давайте нажмем на эту кнопку. Это меню похоже на меню персонажей. Вы можете выбрать любой из множества фонов или можете воспользоваться поиском через панель поиска фонов с помощью тегов, а также можете загрузить свои собственные изображения для использования в качестве фона.



Я выберу абстрактный.

Изменим нашего персонажа на наклейку, я выберу опять кота, так как он прописан у нас в поиске.

Теперь давайте продолжим и добавим кнопку с надписью «Далее», а в области текста напишем «Задний фон».

Далее добавим нашу третью сцену персонажа и затем свяжем её со второй.

Установим обратно фон AR.

Изменим персонажа, например, на собаку – напишем в поиске «dog».

Сейчас мы будем рассматривать стили кнопок, поэтому в области текста так и напишем – «Стили кнопок».

Добавим здесь четыре кнопки, а затем щелкнем пустое место в нашей сцене, и вы увидите, что можете редактировать стили кнопок здесь, в меню справа.

Вы можете изменить их с полос на квадраты или круги. Сделаем кнопки квадратными. Прямо под ними, вы можете выбрать количество кнопок в столбце, двигая ползунок на шкале. Я оставляю эту настройку по умолчанию. Здесь же вы можете выбрать цвет кнопок. Переименуем кнопки. Я просто их пронумерую - один, два, три, четыре. Вот так редактируются стили кнопок.



Давайте продолжим и добавим новую сцену персонажа.

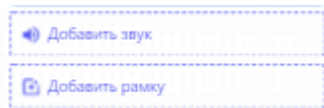
В этой сцене персонажа мы узнаем, как мы можем добавить звук к нашим сценам.

Так что изменим персонажа на что-то соответствующее, например микрофон. Для этого в поиске я пишу на английском – microphone (если вы не знаете, как правильно писать слово на английском – воспользуйтесь онлайн переводчиком).

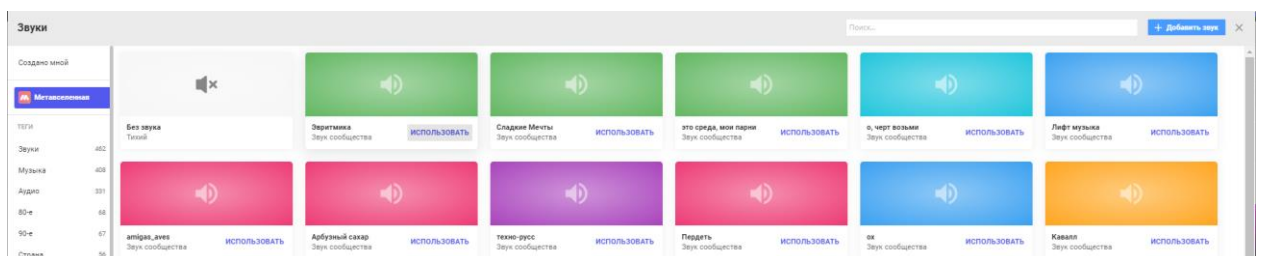
Изменим фон, например, на градиент.

Свяжем наши сцены: у нас есть четыре кнопки, поэтому у нас будет четыре перехода для этой сцены и на какую бы кнопку мы не нажали в третьей сцене, мы все равно перейдем в четвертую.

Чтобы применить звук к нашей сцене, щелкните пустое место в сцене, а затем прямо под ней вы увидите кнопку «Добавить звук». Нажмите на нее.



Вы можете выбрать звук так же, как если бы вы выбрали персонажа или фон. Можно выбрать из тысячи предложенных звуков, воспользоваться поиском определенного звука или добавить свой собственный.



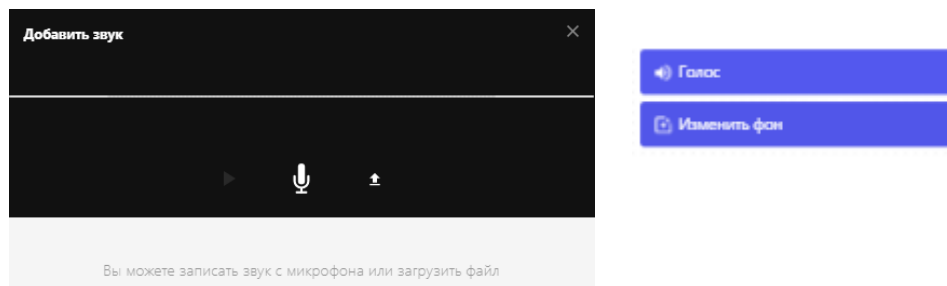
Нажмите кнопку добавления звука, здесь вы можете загрузить свой собственный mp3 файл, оптимальное время для которого составляет 25 секунд или меньше, а также можете загружать звук

непосредственно через микрофон компьютера, просто нажав на эту кнопку микрофона, он начнет обратный отсчет, после чего вы сможете записать любой звук или голос. Давайте сделаем это.

«Привет, я добавляю звук в свою сцену!». После чего нажимаем кнопку микрофон, чтобы «Остановить запись». Вы можете воспроизвести запись для прослушивания и перезаписать.

Добавим название нашей записи «Голос», затем мы можем добавить несколько тегов или разрешить сообществу использовать этот звук, если захотим, включив или выключив его.

После добавления звука вы заметите, что под сценой появилась кнопка с названием нашего звука.



В поле текста напишем «Голос».

Подпишем кнопку перехода на следующую сцену «Далее».

Следующее, что мы сделаем, это научимся добавлять таймер в нашу сцену.

Давайте добавим новую сцену персонажа и свяжем с предыдущей.

Переключим ее обратно на фон AR. В поле текст напишем «Таймер», а в качестве персонажа часы (clock).

Теперь давайте добавим сам таймер – справа в настройках нажмите на поле «Таймер», включите его.

Сейчас этот таймер установлен для задержки времени, и он установлен на 10 секунд.

Мы выберем количество секунд, которое необходимо для того, чтобы задержать эту сцену, например, на 5 секунд.

Нам также необходимо решить какой будет переход, когда истечет таймер.

Настроим на переход к следующей сцене, для этого добавим финальную сцену персонажа.

В разделе таймеров 5 сцены укажем переход к сцене 6.

Используем функцию «Заставить пользователя дожидаться завершения таймера перед переходом», так что теперь он сможет через 5 секунд перейти к следующей сцене.

▼ Таймер

Используйте таймер для автоматического перехода

Тип таймера

Задержка

Задержка (секунды)

5

Переход по умолчанию

Переход к сцене

Сцена 6

Заставить пользователя дождаться завершения таймера перед переходом

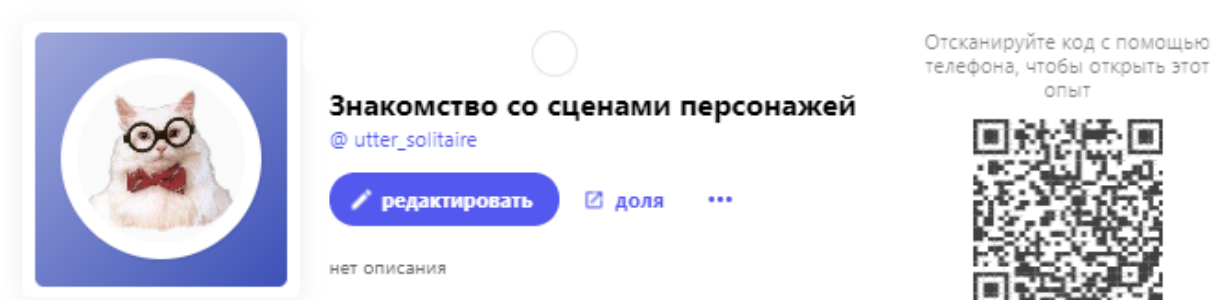
▼ Контроль перехода

Переход этой сцены управляется ее ответами или таймером.

Последнее, что мы сделаем, это используем 3D-персонажа в нашей сцене. Выберем в меню персонажей любой понравившейся объект.

В поле текста напишем 3D. Добавим кнопку с надписью «Конец опыта». Переход установим на завершение опыта, и теперь наш опыт завершен.

Опубликуем этот опыт, назовем его «Знакомство со сценами персонажей».



Надеюсь, вы много узнали о сценах с персонажами и о том, как вы можете использовать различные функции, которые есть в них.

Спасибо, что присоединились ко мне в этом уроке, и увидимся в следующий раз.