

Заячья избушка

Техническое задание интерактивной книги

1. Сложилось так, что в книге задумывалась вторая сцена, но в процессе создания произведения от нее решили отказаться. Так как, к этому моменту, уже был сделан весьма приличный объем работы, решили нумерацию не менять. Поэтому в реальности у нас за 1 сценой сразу идет 3. Пусть это вас не удивляет.
2. Часть сцен должна проигрываться автоматически. В описании сцены я буду просто ставить «АА». Это значит, что сцена проигрывается и сразу включается следующая.
3. Концепция во всех неавтоматических сценах одинаковая. Если нет я это отдельно укажу. Нажимать на героев нужно по тексту. Слова от автора произносятся автоматически. А чтобы случился диалог нужно нажать на соответствующего героя. Остальные персонажи в этот момент заблокированы. Если должен говорить заяц, то нажатие на собаку или на муху ничего не дает.
4. Все второстепенные герои разблокируются только когда прошел основной сюжет. То есть ребенок донажимал до логического завершения сцены. После этого включаются ежики, лягушки и т. д.
5. В каждой сцене я буду пронумеровывать эффекты в том порядке в котором они должны происходить. Объекты которые будут отмечены буквами (а, б, в, г ...) относятся к второстепенным. Они разблокируются в последнюю очередь и в каком порядке будут воспроизводиться не имеет значения. В момент когда объектов для нажатия несколько механика должна быть следующей. Если нажали на объект в то время как еще проигрывается звук от другого - старый звук и прерывается (а анимация продолжается) и запускается звук от нового объекта. Пронумерованные объекты будут комментироваться в том случае если есть какие либо особенности
6. Во всех сценах если герой пересекается с текстом, текст должен быть снизу.
7. Во всей книге. Нажатие на главных героев (заяц, лиса, собака, медведь, бык, петух) после прохождения сюжетной линии вызывает звук и соответствующий маленький кусочек анимации. Каждому главному герою будет соответствовать характерный звук (заяц хнычет, собака лает, бык мычит и т. д.)
8. Во всей книге: при нажатии на трубу вылетает дым (если в какой либо сцене забыли сделать секвенцию или в мувике этого нет, берите из другой сцены) при нажатии на избушку раздается скрип. Я это в сценах отдельно расписывать не буду, просто буду отмечать трубу и избушку.
9. Лиса почти всегда сидит в домике. Поэтому когда по сюжету надо нажать на лису, нужно чтобы достаточно было нажать на домик. Потом когда лису уже видно из окошка разделяются нажатия на лису и на домик.

10. В книге будут загадки. Я отмечу все полосы где они должны появляться. Механика везде одинаковая - после прохождения сюжета появляется вопросительный знак. При нажатии на него открывается окошко с загадкой и тремя вариантами ответов. один правильный два неправильных. При нажатии на неправильный ответ раздается неприятный звук, при нажатии на правильный мелодичный и окошко закрывается. Возможно нужно еще отдельную кнопку для закрытия окошка без угадывания ответов. Слайд с примером загадки в конце ТЗ.

Заставка издательства «LibroVitae» «AA»

1. Просто анимационная заставка

Возможно заставка спонсора «АА»

1. Пока неизвестно будет или нет, но в любом случае это будет просто анимация.

Окно настроек и помощи



1. Доделаем дизайн заполню эту страничку.





Кнопка для перелистывания страниц. На этом слайде эти кнопки должны появиться только когда пройдет вся анимация.
/Users/baha/Dropbox/#Zayachya_Izbushka/Work/_Block/Page21-Запчасти/knopka.psd



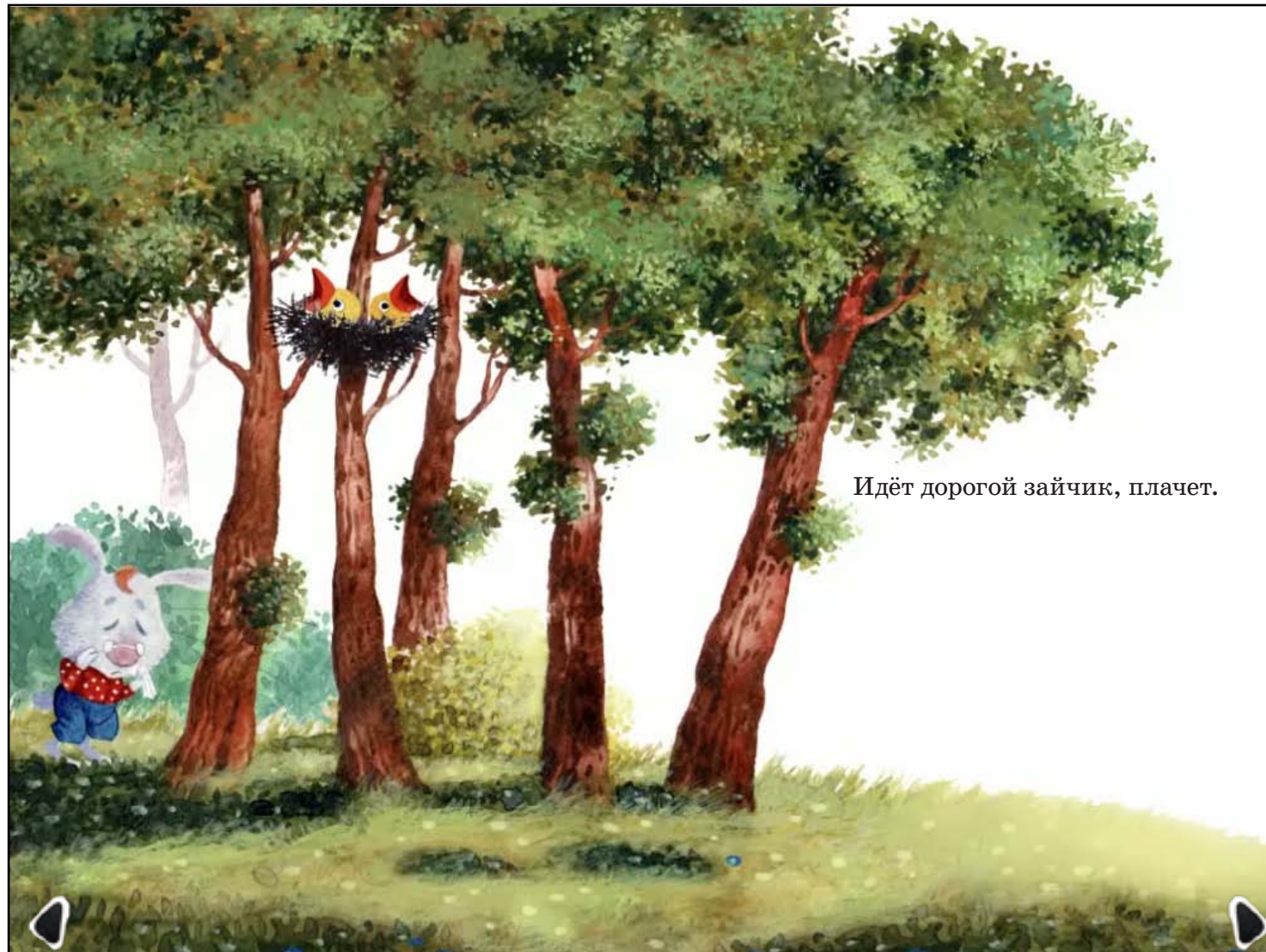
- б) Без анимации только звук «ледяной звон»
- е) Без анимации только звук «скрип»

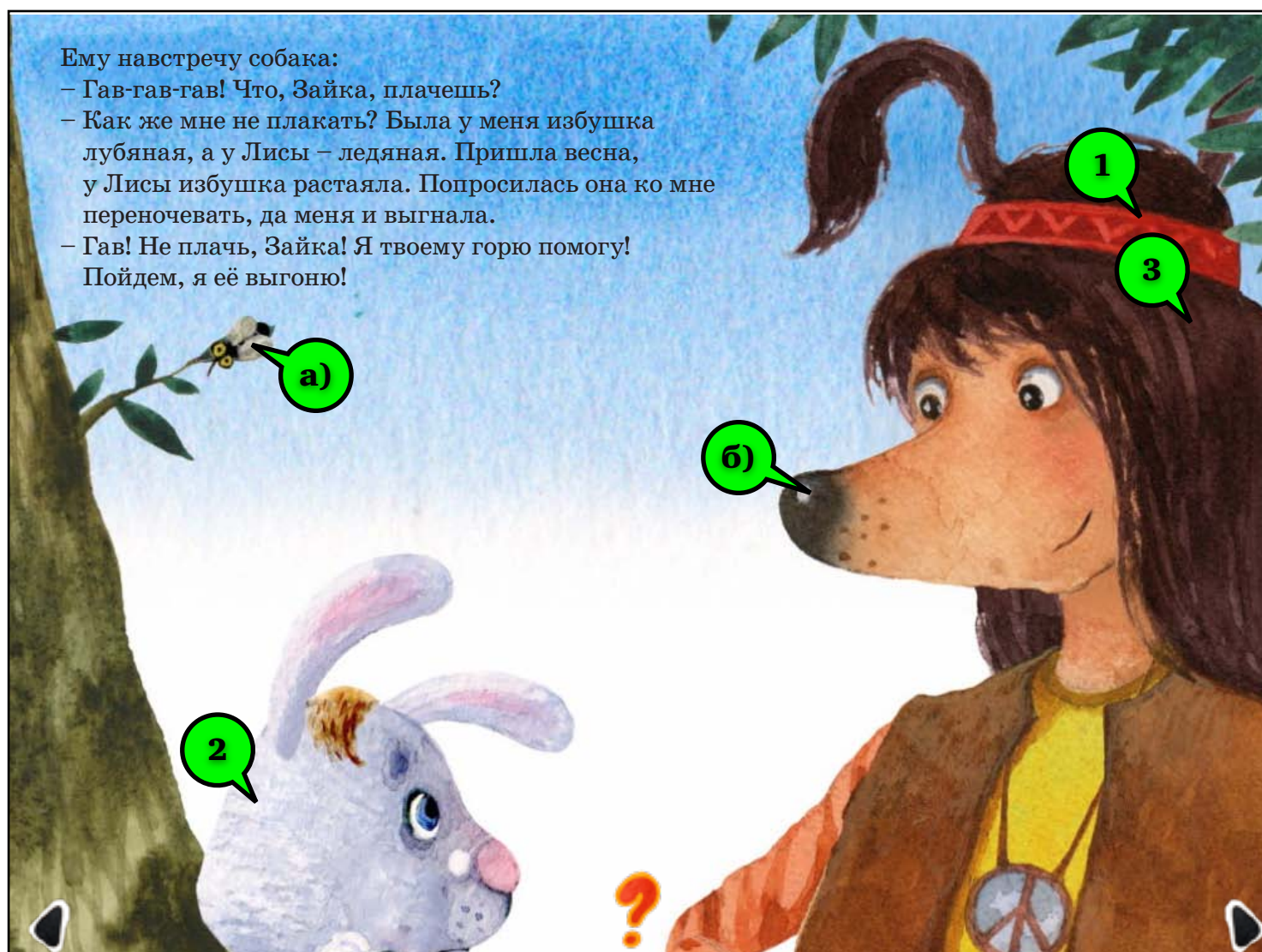




Голос автора запускается автоматически. Лиса выбегает на экран тоже автоматически. Далее все блокируется пока не дочитал автор. Потом разблокировка в соответствии с нумерацией.

1. Лиса забегают в дом и больше не появляется в кадре
2. При нажатии на домик заяц выскакивает. Если будут последующие нажатия будет только звук «скрип» (далее по книге аналогичные ситуации с домиком разрешаются так же.
- а) Из трубы вылетает дым. Сколько раз нажать столько и вылетает.





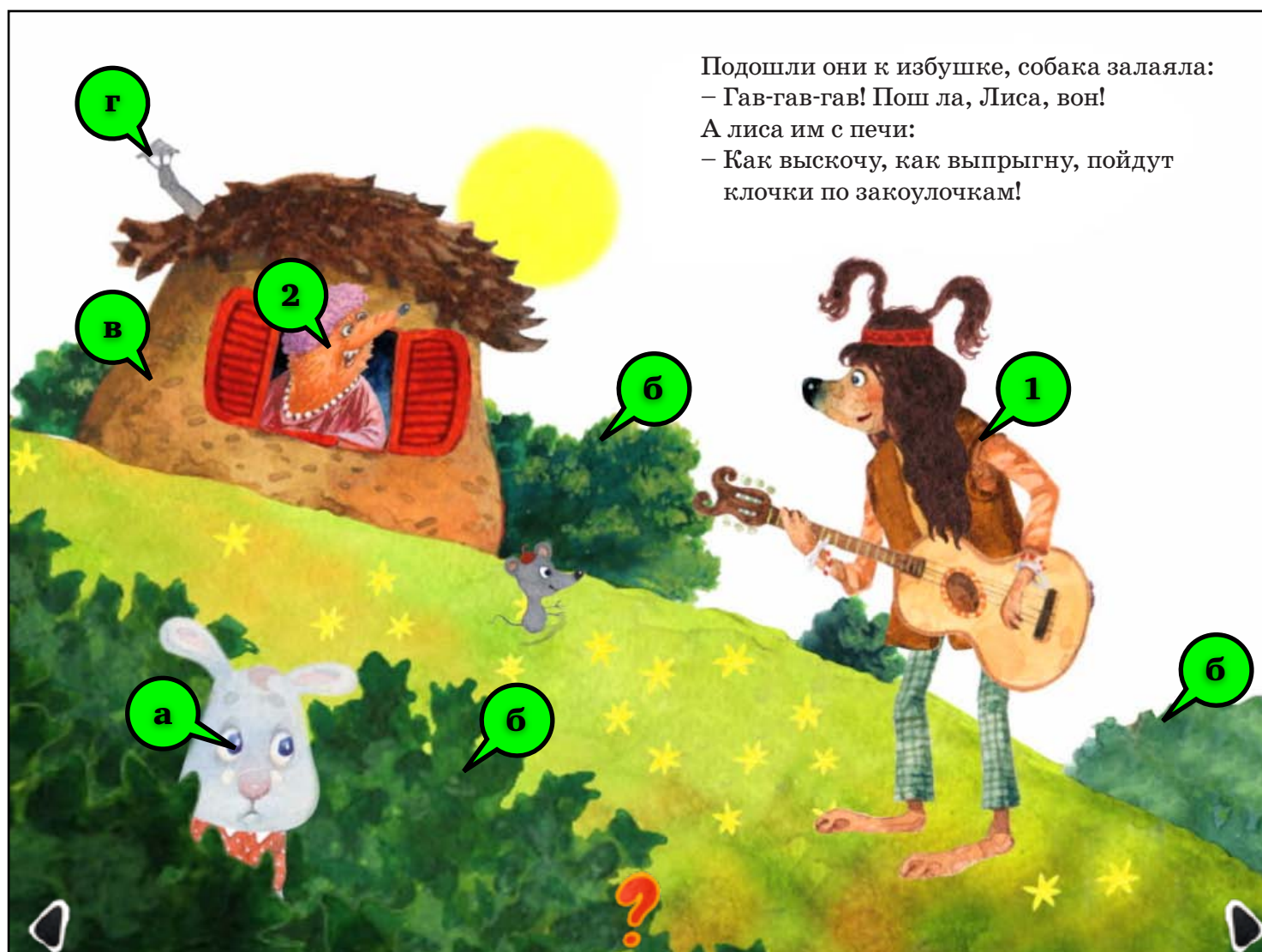
Ему навстречу собака:

– Гав-гав-гав! Что, Зайка, плачешь?

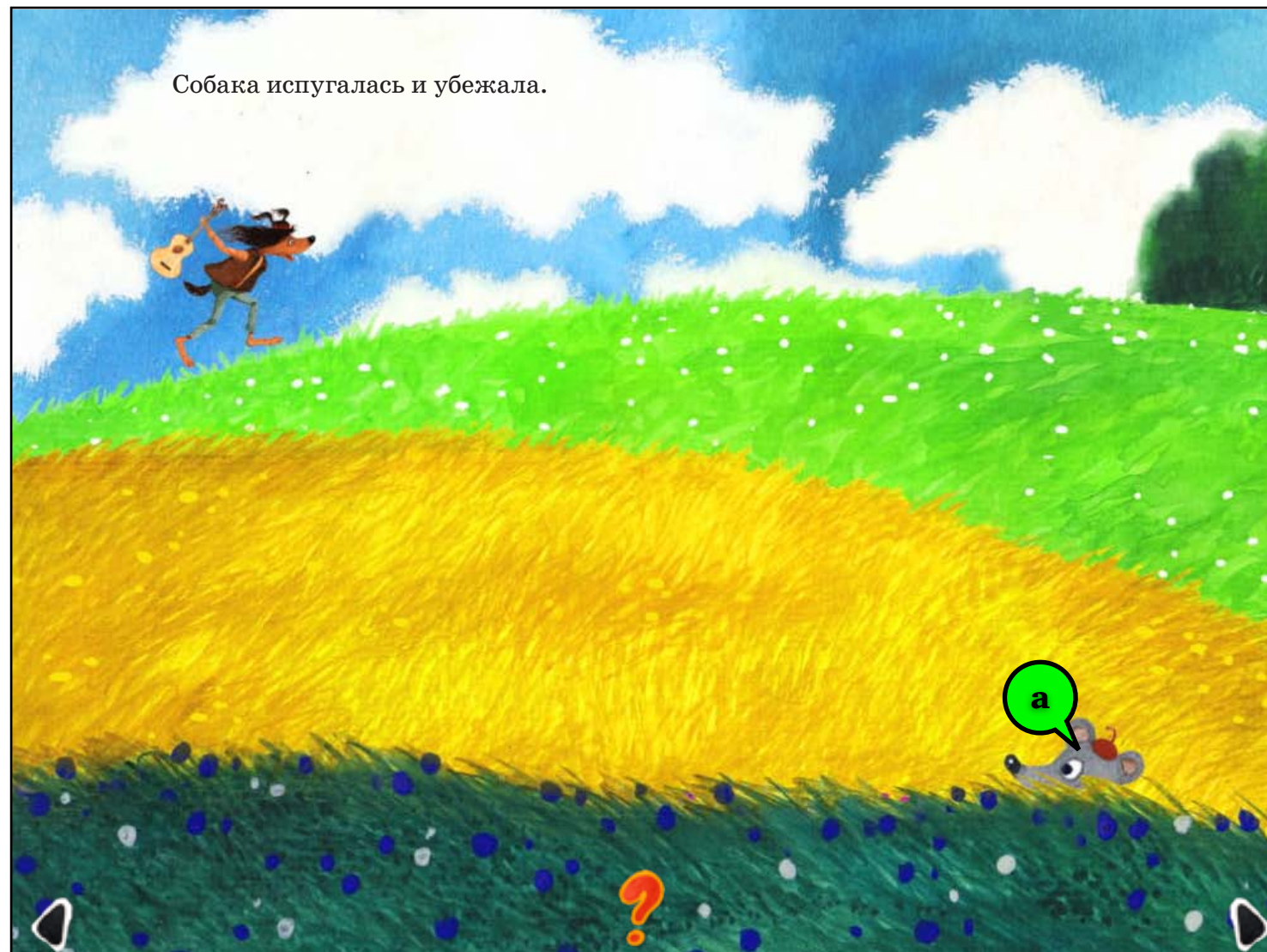
– Как же мне не плакать? Была у меня избушка лубяная, а у Лисы – ледяная. Пришла весна, у Лисы избушка растаяла. Попросилась она ко мне переночевать, да меня и выгнала.

– Гав! Не плачь, Зайка! Я твоему горю помогу! Пойдем, я её выгоню!

Здесь, как и во всех остальных сценах, все действие идет по тексту. Сначала текст автора (автомат) Потом надо нажать на собаку и она говорит, потом заяц, опять собака. После этого разблокируются все объекты и можно будет нажимать на любые объекты в любом порядке: на собаку (она скажет гав-гав-гав с соответствующей анимацией), на зайца (хнык), на муху (она перелетит на нос собаке, еще раз на муху (она перелетит на ветку)). В следующих сценах я не буду так подробно расписывать. Принцип везде один и тот же.



1. Собака после сюжета при нажатии трясется.
2. Лиса после сюжета кричит «Как выскочу»
- б) При нажатии на любые кусты мышь перебегает с одного места в другое. При повторном нажатии перебегает обратно.



Собака убегает автоматически. Потом остается чистое поле и мышь.

а) Цикл мыши



Page08-Встреча зайца и медведя/Panel02



а) кошка из трубы. Та кошка которая за блокнотом пусть автоматом вылезет как на анимации.

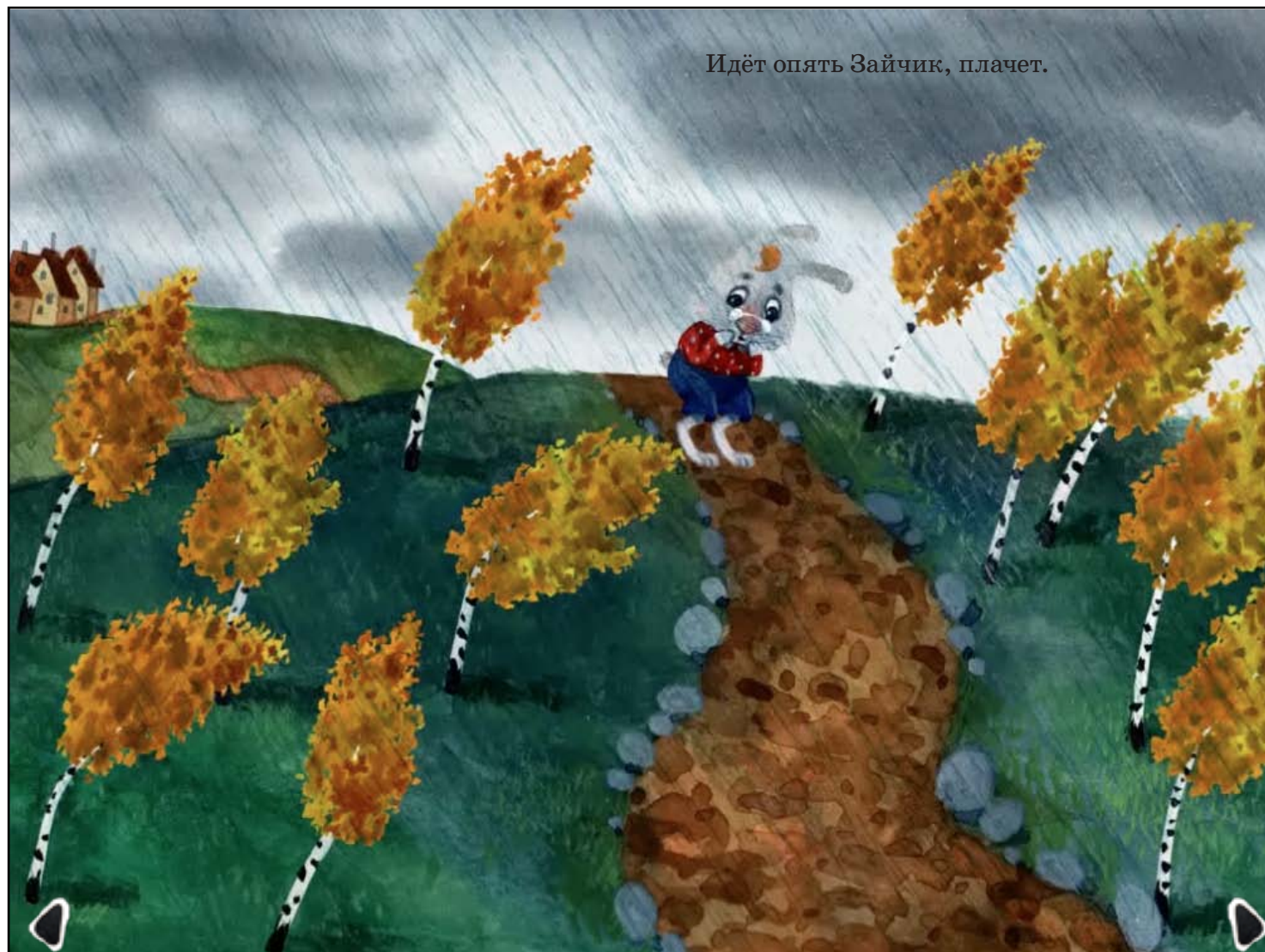


1. После сюжета медведь при нажатии трясется
2. После сюжета лиса кричит «Как выскочу»

Page10-бегство медведя/Panel01



Медведь убегает автоматически



Page11-встреча зайца и быка/Panel02



Листь все время летят в цикле.

1. После сюжета бык мычит
2. После сюжета заяц хнычет



1. После сюжета бык трясется
2. После сюжета лиса кричит «Как выскочу»



Бык убегает автоматически

Идёт опять Зайчик дорогой, плачет
пуще прежнего.

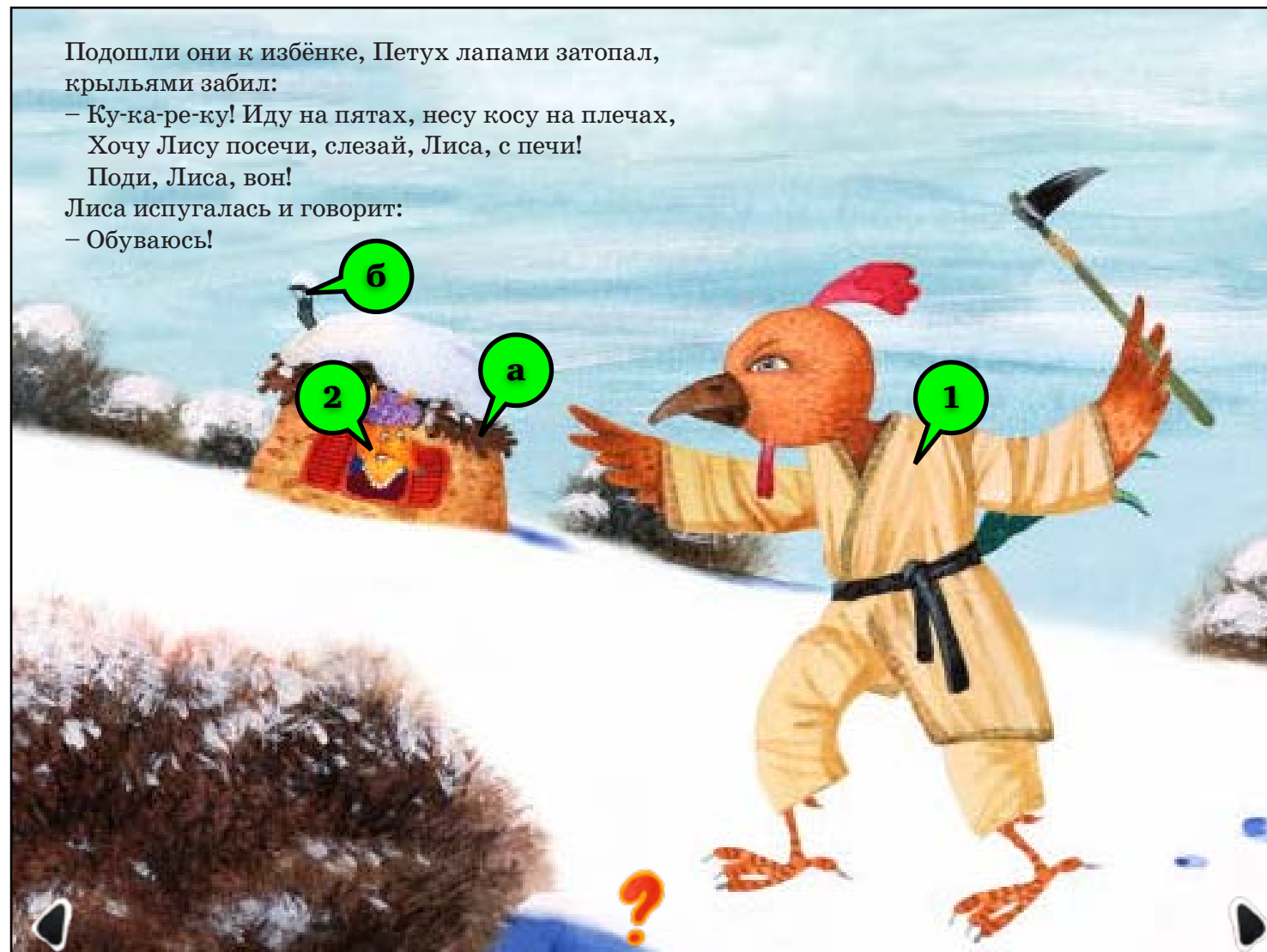


Page14-встреча петуха и зайца/Panel02

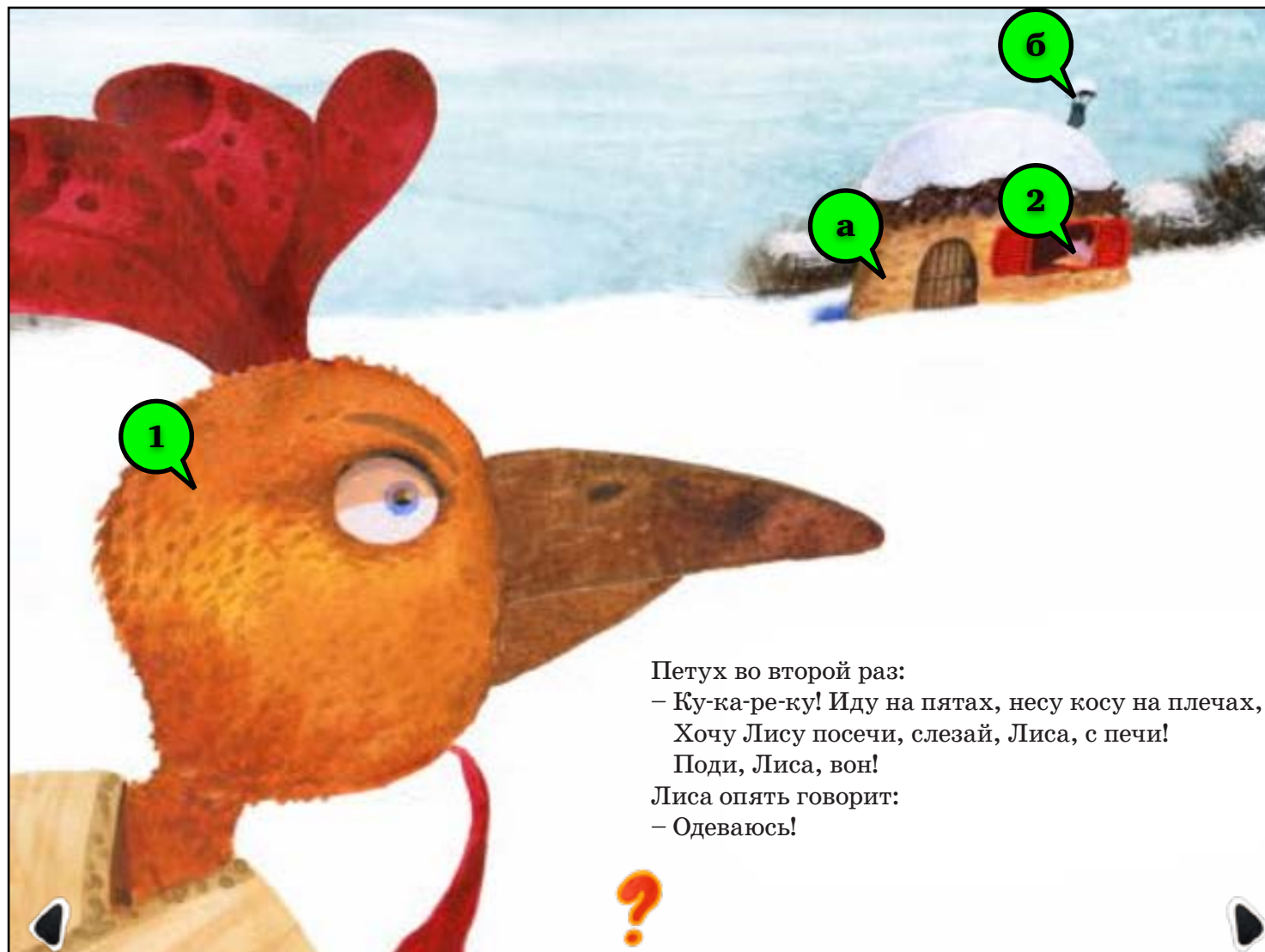


1. После сюжета петук кукарекает
2. После сюжета заяц хнычет

Page15-Битва петуха и лисы/Panel01



1. После сюжета петух кукарекает
2. После сюжета лиса опять кричит «Обуваюсь»



1. После сюжета петух кукарекает
2. После сюжета лиса опять кричит «Одеваюсь»

Page17-Битва петуха и лисы/Panel01



1. После сюжета петух кукарекает



Лиса убегает автоматически





Вот и сказке конец!
А кто слушал – молодец!

Отъезд камеры происходит автоматически.

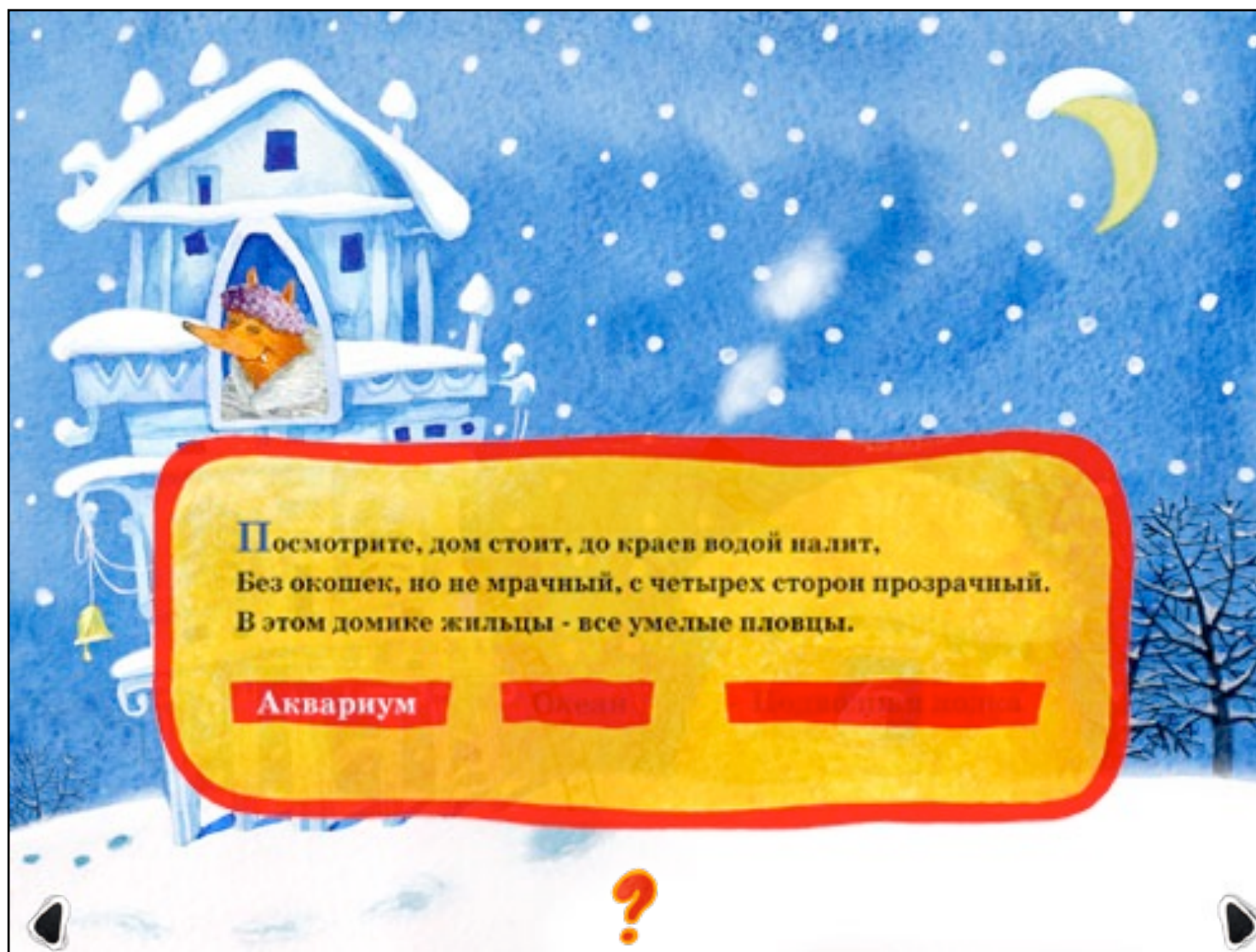
При нажатии на провод или антенну - прилетает птица а)

При нажатии на провод антенну или а) прилетают птицы б)

При нажатии на все выше перечисленное пролетают птицы в) и последующих нажатиях все время птицы в)



Пример загадки



Когда нажимается неправильный ответ одновременно со звуком кнопка закрашивается красным цветом и слово еле видно. Как на иллюстрации.