

Tvorba šipek k vlastním písním do programu StepMania

V tomto návodu naleznete nejjednodušší způsob, jak vytvořit kroky (šipky) pro vaše oblíbené písně, abyste je mohli využít v programu StepMania. Cílem tohoto návodu je podat informace o základních funkcích programů, nikoli jejich vyčerpávající popis.

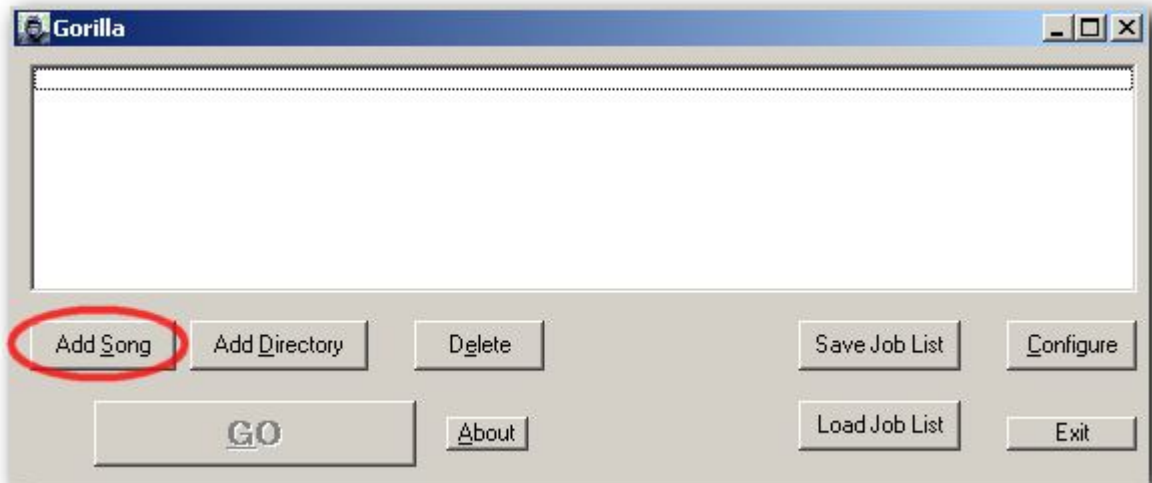
Píseň

Nejprve si vyberte píseň, ke které chcete vytvořit kroky. Vzhledem k tomu, že písně bývají často v originále velmi dlouhé, je třeba je nejprve zkrátit. Ideální délka vhodná pro tančení na podložkách je 90-120 vteřin. Pro úpravu písně můžete použít například program Audacity, který je zdarma ke stažení na <http://audacity.sourceforge.net>.

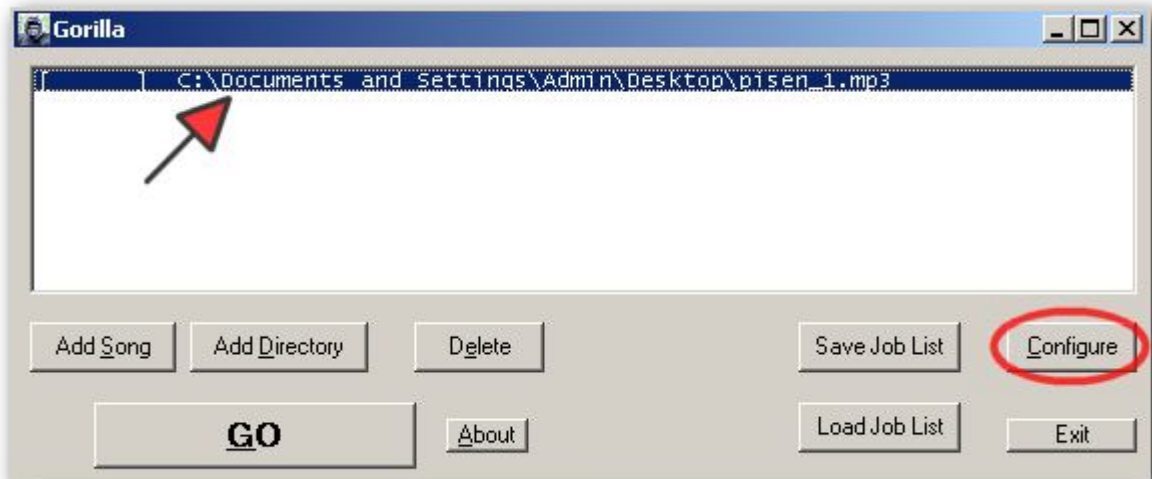
Generování šipek

Na adrese http://monket.net/dancing-monkeys-v2/Main_Page si v sekci Download Latest Version stáhněte soubor **Dancing Monkeys 1.06 and Gorilla 1.1.4** ve formátu .zip. Ten si následně nainstalujte do vašeho počítače (máte-li problém s instalací postupujte podle návodu Instalace programu Dancing Monkeys 1.06 and Gorilla 1.1.4).

1) Otevřete program DancingGorilla a stiskněte tlačítko **Add Song**. Poté si vyberte ve vašem PC zvolenou píseň a potvrďte klávesou **Enter**.



2) Vybraná píseň se zobrazí v programu DancingGorilla (viz šipka). V případě, že chcete provést nějaká vlastní nastavení, stiskněte tlačítko **Configure**. V případě, že nechcete provádět úpravy v předvoleném nastavení, pokračujte bodem 4 (**provádět úpravy v nastavení není nezbytně nutné**).

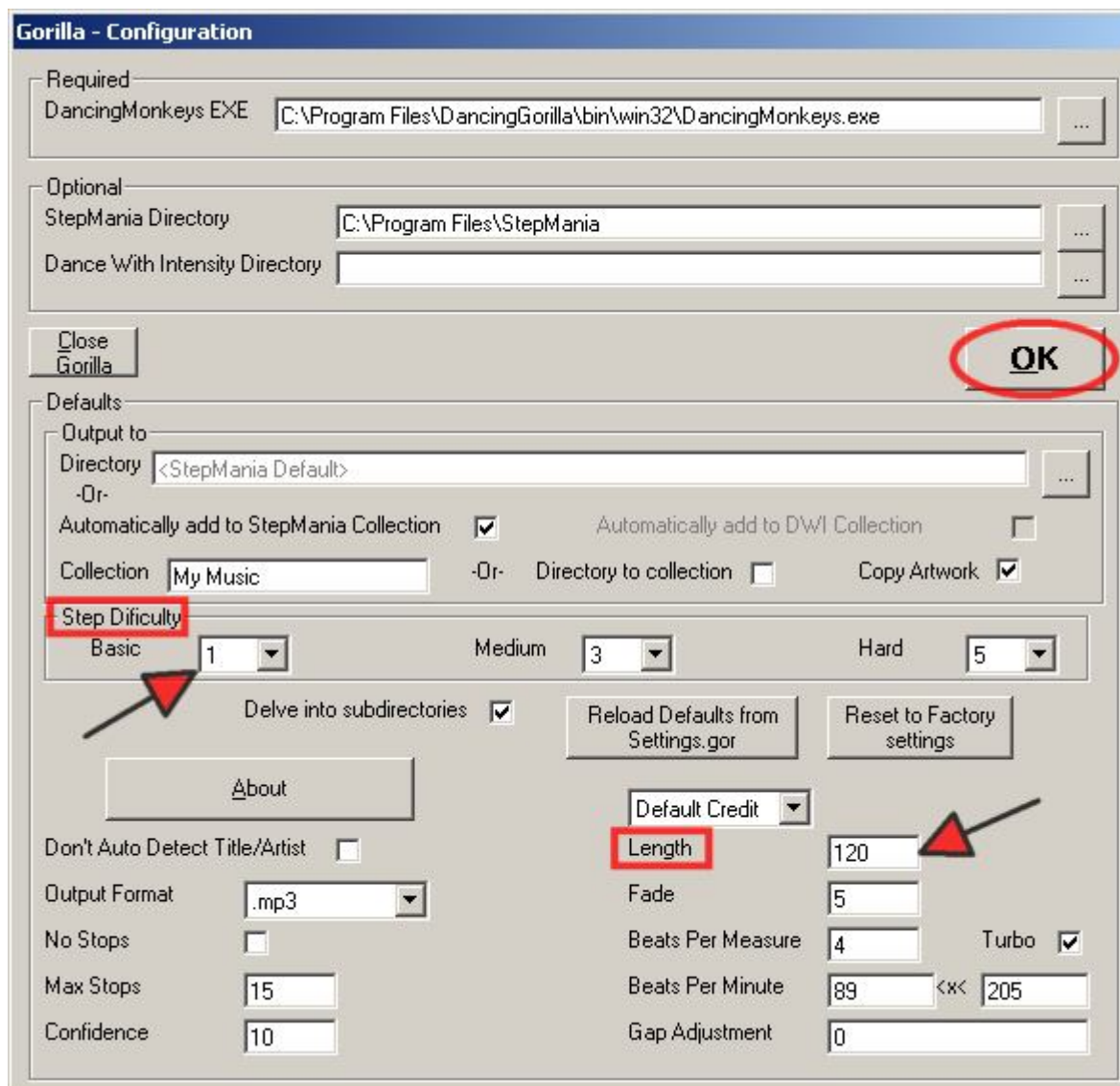


3) V tomto okně je možné provádět libovolné úpravy pro generování. Mezi nejčastější patří ty, které jsme vyznačili červeným obdélníkem.

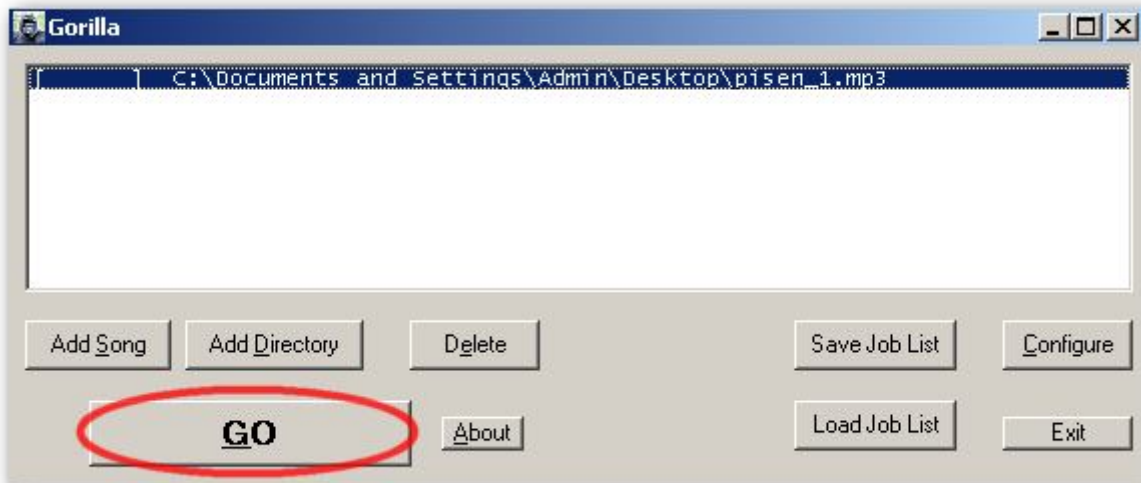
Step Difficulty = umožňuje zvolit si obtížnost kroků k písni, kterou program vygeneruje (obtížnosti odpovídají těm, které znáte z programu StepMania).

Length = umožňuje zvolit délku písni, pro kterou program vytvoří kroky. POZOR! Je-li vaše píseň delší než zadaná doba (v sekundách), program píseň v tomto bodě „usekne“.

Po provedení všech úprav a nastavení potvrďte vše stisknutím tlačítka **OK**.



4) Nyní už jen stiskněte tlačítko **GO** a spustíte proces generování.



Celý proces může trvat i několik desítek minut. V případě, že vám bude program na konci procesu hlásit nějakou chybu, neznamená to nutně, že je píseň špatně vygenerovaná. Na konci procesu se píseň uloží automaticky do programu StepMania (do složky Songs/MyMusic). Píseň je již možné běžně spustit v programu StepMania. Nejprve spustte vygenerovanou píseň ve hře obvyklým způsobem a přesvědčte se, zda program správně zachytil doby. POZOR: I když jsou doby dobře zachycené, často se stává, že vygenerované kroky k písni úplně nepasují. V případě, že si je chcete upravit po svém, pokračujte prosím dále podle našeho návodu.

5) Po úspěšném vygenerování písně zapněte jako obvykle program StepMania. V hlavní nabídce zvolte **EDIT/SYNC SONGS**.



6) Nyní se vám otevře následující nabídka. Pomocí šipek $\uparrow\downarrow$ se přesunujete z řádku na řádek, na jednotlivých řádcích potom vybíráte pomocí šipek $\leftarrow \rightarrow$. To, na kterém řádku se právě nacházíte, značí tři žluté šipky \ggg (v našem případě poslední řádek Action). Na jednotlivých řádcích postupujte následovně:

Group – nejdříve pomocí šipek vpravo či vlevo vyberte složku **My Music**, do které se vám uložila vygenerovaná píseň.

Song – poté se posuňte šipkou dolů a vyberte píseň, kterou chcete editovat (v našem případě **pisen_1**).

Difficulty – poté se přesuňte o dva řádky níž a šipkou vlevo či vpravo vyberte požadovanou obtížnost písně (my jsme zvolili 3 „tlapičky“).

Action – nakonec se posuňte šipkou dolů na spodní řádek, kde je třeba mít zadáno **Edit Existing** a poté stiskněte klávesu **Enter**.



7) Nyní se dostanete do editoru šipek znázorňujících kroky v programu StepMania. Jednotlivé řádky značí jednotlivé doby v písni. Po řádcích se pohybujete šipkami $\uparrow\downarrow$. Na zvoleném řádku dopisujete/mažete vybrané kroky (šipky) následovně pomocí čísel na klávesnici:

Krok vlevo –1, krok dozadu – 2, krok dopředu – 3, krok doprava – 4.

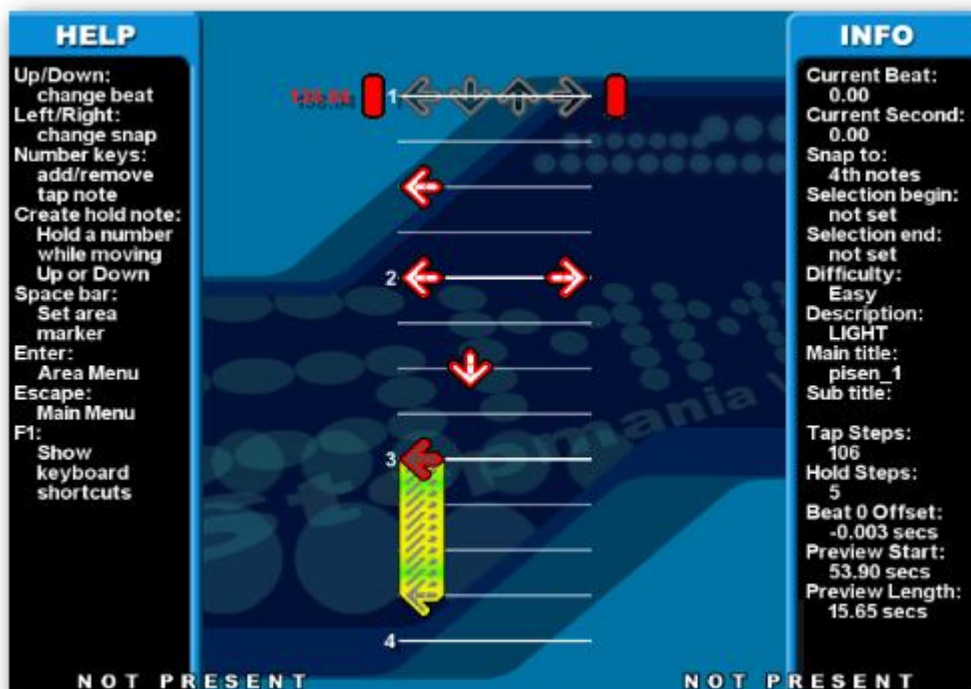
Chcete-li vytvořit „dlouhý krok“, držte číslo, které tvoří požadovaný krok a zároveň se posunujte \downarrow (např. dlouhý krok doleva -viz obrázek- stiskněte **1+ \downarrow**).

TIP: Chcete-li tvořit kroky i pro písně s vyšší obtížností, přidejte řádky půl dob, čtvrt dob a další pomocí šipek $\leftarrow \rightarrow$. Seznam zkratk pro další možnosti zobrazíte klávesou F1.

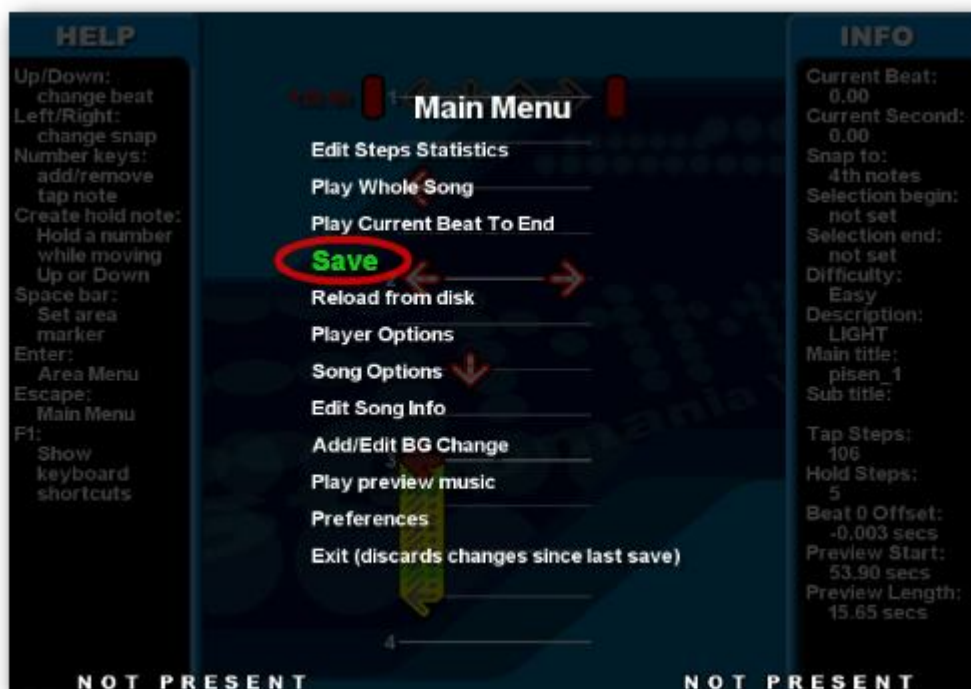
Další často používané klávesové zkratky v editoru:

CTRL+P – přehrát v editoru celou píseň.

SHIFT+P - přehrát píseň v editoru od konkrétního místa.



8) Pomocí klávesy **ESC** se dostanete do **Main Menu** (neboli hlavního menu editoru), ve kterém můžete editovat různé další položky. **POZOR! Všechny změny, které kdekoli v editoru uskutečníte musíte potvrdit** v hlavním menu vybráním položky **Save** (neboli uložit) a stisknutím klávesy **Enter**. Doporučujeme vaši práci ukládat průběžně.



Poté, co provedete v rámci editoru všechny změny a uložíte je, opustíte editor stisknutím klávesy **Enter** na položce **Exit (discards changes since last save)**. Poté stiskněte klávesu **ESC** a vrátíte se tak do hlavního menu programu.