PŘÍBĚH PAVOUKA PRACOVNÍ POSTUP jak rozpohybovat pavouka

Nohy:

- Kresby jsme získali už v první části našeho projektu, a tak nám zbývá to nejhlavnější, rozpohybovat našeho pavouka. Pracovat budeme v programu Adobe Flash Professional CS6 s jednotlivými částmi těla pavouka.
- Jak víme, tak jedna noha pavouka je rozdělená na dvě části a lámou se v kloubu, tyto dvě části se samostatně vloží do programu Flash.
- 3. Pozapnutí programu se nám objeví okno, v kterém klikneme na ActionScript 3.0. Dále se nám objeví tabulka, v kterém můžeme nastavit rozměry plochy a počet snímků na sekundu. Doporučujeme nastavit 12 snímků za sekundu.





- 4. Vytvoříme si nový symbol (pravým tlačítkem myši kliknu do Library a vyberu New symbol), ten si vhodně pojmenujeme třeba Noha1_1 (dvojitým kliknutím myši na název symbolu). Do tohoto symbolu vložím první část nohy. Můžeme ji vložit buď pouhým přetažením obrázku myší do Flashe nebo pomocí tlačítek (File-Import-Import To Stage). To samí uděláme s druhou částí nohy a pojmenujeme si ji Noha1_2.
- 5. Vytvoříme si stejným postupem další nový symbol s názvem Noha1_Animace. Do tohoto symbolu přetáhneme myší z Library symbol Noha1_1 a přejmenujeme vrstvu dvojitým kliknutím na nápis Layer1. Vrstvu pojmenujeme například Noha1_1. Vytvoříme novou vrstvu pomocí ikony, která se nachází v levém dolním rohu pod názvem vrstvy. Stejným postupem do nové vrstvy vložíme symbol Noha1_2 a opět ji přejmenujeme.

	Madia	. Talikaa	_	_		_	_	_	_	_
menne	Wotion		a		5	10	15	20	25	30
📲 Lay	er 1	1	•							1111
						.	+ C+	<u>°a °o ¶a</u>	[·] 1	12,
	meline Lay	meline Motion	meline Motion Editor	mefine Motion Editor	meline Motion Editor					

6. Obě části nohy srovnáme pomocí tlačítka Free Transform Tool. Kliknutím na nohu se nám objeví ohraničení okolo objektu a uprostřed bílé kolečko, to přesuneme na dolní okraj nohy dle obrázku:



 Ve vrstvě Noha1_1 klikneme na časové ose pravým tlačítkem na osmý snímek a zvolíme lsert Keyframe. To samé provádíme s kliknutím na 16 snímek.



- V této vrstvě klikneme pravým tlačítkem myši na kterýkoliv snímek mezi čísly 1-8 a zvolíme Create classic tween. Tento postup opakujeme i mezi snímky 8-16.
- 9. Na časové ose klikneme levým tlačítkem myši na snímek 1 a provedeme Free transform tool, u této transformace přesuneme středové kolečko do dolního okraje nohy. To samé provedeme u snímku 8 a 16.
- **10.** Bod 7 a 8 provedeme znovu ve vrstvě Noha1_2.
- 11. Na časové ose klikneme levým tlačítkem na číslo 8 a pomocí nástroje Free transform tool posuneme s hýbneme s nohou 1_1 o 20° dolu. S nohou 1_2 pohneme pomocí tlačítka Selection tool (černá šipka) tak, aby krajní bod nohy 1_1 byl spojen s krajním horním bodem nohy 1_2.
- **12.** Tento celý postup zopakujeme i u dalších 7 nohou. Symboly a Vrstvy si můžeme pojmenovávat například Noha2_1, Noha2_2, Noha3_1, ...

Celý pavouk:

- 1. Vytvoříme nový symbol s názvem Pavouk.
- 2. Do tohoto symbolu vložíme tělo pavouka.
- 3. Z Knihovny přesuneme všechny nohy k tělu pavouka a srovnáme je podle obrázku:



4. Vzniklou vrstvu pojmenujeme Celý pavouk.

Pohyb pavouka po ose:

- 1. Pomocí modré šipky se dostaneme na Scene 1.
- 2. Na ni přesune symbol Pavouk z Library.
- 3. Kliknutím pravým tlačítkem na vrstvu a zvolíme Add Classic Motion Guide.



- 4. Ve vrstvě Guide: Celý pavouk klikneme na Brush tool a uděláme trasu, po které pavouk půjde.
- 5. Na časové ose klikneme na číslo 30 pravým tlačítkem a zvolíme Insert Keyframe.
- 6. Klikneme na vrstvu Celý pavouk a v ní stejným postupem Insert Keyframe.
- 7. Zvolíme nástroj Selection Tool a klikneme v prvním snímku na pavouka. Uprostřed se nám objeví kolečko a tím přesuneme pavouka na první okraj vodící linky. Tím se nám pavouk přichytí.
- 8. Klikneme si na poslední snímek a stejným postupem přichytíme pavouka na druhý okraj vodící linky.
- 9. Ve vrstvě Celý pavouk klikneme pravým tlačítkem mezi snímky 1-30 a zvolíme Classic Motion tween.

Jak spustit animaci:

Pro kontrolu animace zmáčkneme klávesovou zkratku Ctrl+Enter a Animace se nám v programu sama spustí.

Ukládání a publikace:

- 1. V počítači si vytvoříme složku, do které pavouka uložíme (Soubor Uložit jako).
- 2. Publikujeme pomocí tlačítek File- Publish Seetings. Objeví se okno. V jeho levé části můžeme zvolit různé formáty pro publikaci (nejběžnější formát je .swf).



FL B	le Eelt View Insett Modify Text Commands Control Debug Window Help	Essential	- b - b
er Ir Dr	United if × RECOVER (Initial-2,20140110100209* ×	- 3	Properties **
		^ E	FL RECOVER_Untitled-2_20140318100209
\$, T		1	♥ PUBLISH Profile: Defailt
\searrow	Potein settings		Publish Settings
Ø	Profile: Default • O, Trapt: [Intel Argent 12] •	412	Target: Flash Player 11.2
1.0. 9 0		8	Class:
99		@°	
ン あ	Di Switz	10	FPS: 12,00
0.52	Adda straam W23,153bpt Mana		Stage:
			▽ SWF HISTORY
W	In the register Deport device sounds	=	Log Clear 79.6 KB 22.3.2014 13:15
	ADVANCED *		79.6 KB 18.3.2014 12:20 79.6 KB 18.3.2014 12:19
			Library -= RECOVER Untitled-2 20140318100209
			$\land \land$
			- I - I
		-	29 tems Name AS Linkage
	Tandro Matta Ediv	-=	Note1_onitial Note2 A contract
		*	 noha-praval apha-praval
	g Liyer 2 • • •		 inoha-prava3 inoha-prava3
			Revouk_celý
		1	13:33
1			CS A al 4 26.3.2014

3. Po zvolení klikneme na tlačítko Publish.