Tween 을 이용한 Walking Cycle

Step 1: 간단한 캐릭터의 측면 스케치를 하고 스캔 한다.



Step 2: 새로운 플래시 파일을 만든다 File > New > Stage size: 720px X 576px / Frame Rate: 25 fps / Background Color: White.

		_
es ×		
Document	Size: 720 x 526 pixels Background: 📮 Frame rate: 25 fps	
Untitled-1	Publish: Settings Player: 9 ActionScript: 2.0 Profile: Default	
	Document class:	Ì

Step 3: 스캔 한 이미지를 스테이지에 불러온다

File > Import > Import to Stage.





Step 5: 새로운 레이어를 하나 만들고 그 위에서 그림을 그려 나간다.

Step 7:머리부분과 몸통 부분이 그려지면, 해당 부분을 타임라인에서 Shift 를 눌러 모두 선택하고 오른쪽 버튼을 눌러 "Copy Frames"을 선택한다.



Step 8:"Ctrl+F8"을 누르거나, 상단 메뉴에 Insert > Create New Symbol 을 선택하여 Graphic 심볼을 만든다. Name : body n face / Symbol type : Graphic

	10 1	5 20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	1
•			. C I									
		Name:	body n	n face						ОК		
• ■ • Ⅲ • • • •	™ ⊡	Туре:	O Movi	ie clip on						Cancel),	
			() Grap	Inic						Basic		
		Linkage Ider	tifier:						1			
	-		Class:	1						Ì		
/ e 3		Base	class:] 🖉	Ì		
	-2	Lin	kage: [[Export Export Export Import	t for Ad t for rur t in first t for rur	tionScrip ntime sha frame ntime sha	t aring aring					
			URL;]			
Jur		Source										

Step 9: 새로 만든 심볼이 라이브러리에 보이면, 타임라인에 빈 키프레임에 오른쪽 클릭하고 Paste Frames 을 한다.





Step 12:이제 하단에 작업하던 레이어들을 지운다. 그리고 body n face 심볼이 있는 레이어를 숨긴다.





Step 13: 이제 두 개의 레이어를 만들어 팔과 손 부분을 그린다.



Step 15:복사한 팔 레이어만 남기고 모두 잠근다. 팔의 아랫부분을 선택하여 지워버린다.

Step 16: 남겨진 부분을 선택하고 Modify > Convert to Symbol 또는 press "F8"을 눌러 그래픽 심볼을 만든다. Name : up hand / Symbol type : Graphic 모션 트윈 할때 중요하므로, 심볼에 레이어에 이름을 up hand 라고 바꿔준다.

Document... Ctrl+J final anima Convert to Symbol. FL 15 20 25 30 35 40 Break Apart Ctrl+B J Lay 4 4 Bitmap . Laye MI P Symbol Laye Shape ۲ D body \$ T Combine Objects . 🕤 Refi Timeline . 2 1 Timeline Effects Transform . 60 Arrange ٠ 1 25.0 fps 0.0s 🔇 🧰 \$ 0 Align de -Work e C Group Ctrl+G Ctrl+Shift+G Ungroup 1. 4 E 22 +5+6

File Edit View Insert Modify Text Commands Control Debug Window Help

Step 17:up hand 레이어는 잠그고, 이제 아랫부분 레이어를 작업한다. 위에 레이어를 참조하여 윗부분을 선택하고 삭제한다.



Step 18:앞에서 했던 것과 마찬가지로 남겨진 부분을 선택하고 심볼로 만들어 준다. Name : low hand / Symbol type : Graphic





Step 19: 아래 손 부분도 Graphic 심볼로 바꾸고 "wrist"라고 이름을 지정해준다.

Step 20: M 새로운 레이어를 만들고 이번엔 다리를 그려준다. 몸통과 신발 부분에 약간 겹치게 그린다.





Step 21: 또 다른 레이어를 만들고, 이번엔 신발을 그린다.

Step 22: 팔과 마찬가지로, 다리 레이어를 복사하여 두 부분으로 나누고, 위 부분을 up leg 아래 부분을 low leg 라고 이름을 바꾸고, 심볼로 만든다.



Step 23:신발 부분도 마찬가지로 두 부분으로 나누고 앞 부분을 shoe toe, 뒷부분을 shoe heel 이라고 하여 심볼로 지정해준다.



Step 25: 작업이 모두 끝났으면, 밑그림이 있던 ref image 레이어를 오른쪽 클릭하여 guide 를 선택한다.



Step 26: 중심점 pivots 의 위치를 지정한다.



Step 27: Transform tool 을 이용하여 각각 심볼마다 중심점의 위치를 바꾸어 준다.



Step 28: 팔 부분 "wrist", "low hand" "up hand"레이어를 선택하고, 오른쪽 버튼을 클릭해서 "Copy Frame" 하고 새로운 심볼로 만들어 준다.Name : right hand





Step 29: 같은 방법으로 다리도 "right leg", "up leg" "low leg"를 묶어 하나의 심볼로 만들어준다.

Step 31: 라이브러리에서 right leg 심볼을 선택하고, 오른쪽 버튼을 불러 Duplicate 을 선택한다. 이름은 left leg 로 바꾸어준다.





Step 34: 애니메이션을 하기 전에, 어떠한 식으로 애니메이션 할지를 생각하고, 키프레임을 어떻게 정할지 생각해본다



Step 35: 발일 땅에 닿는 부분의 참고로 사용할 바닥 레이어를 하나 만들고 지평선을 그린다.



Step 36: 오른쪽 다리를 더블클릭하고, 다리를 회전하고 움직여 준다.





Step 40: 첫번째 키프레임 작업은 끝났다. 9 번째 프레임쯤 가서 모두 선택하고 F6 을 누르거나 오른쪽 클릭하여 Keyframe 을 추가해준다.



Step 42:전체 scene 에서 모든 레이어의 프레임을 32 개로 늘려준다. 32 번째 프레임을 모두 선택하고 F5 또는 오른쪽 버튼 클릭하여 Insert Frame 을 하여준다.



Step 43:17 번째 프레임과, 25 번째 프레임에도 앞의 방법으로 키가 되는 포즈를 잡아 주고, 33 번째 프레임은 1 번째 프레임을 복사하여 붙여 넣는다. Ctrl + Enter 를 누르고 테스트해본다. Step 44:이제 키 프레임은 완성되었다. 타임라인에 키프레임들을 선택하여 Properties 창에서 Tween type 을 motion 으로 바꾸어준다.



Step 45: 다시 "Ctrl + Enter"눌러 테스트해본다. Step 46: 중간에 잘못된 애니메이션 부분은 키프레임을 추가하여 수정해준다.



Step 47:각각의 심볼 안에서 애니메이션을 확인하고, 키프레임을 추가하여 수정해준다. Step 48: 팔 다리 부분의 애니메이션이 완성되면, 몸통 부분을 움직여준다. 새로운 심볼 body movement 을 만들고, 오른팔과 몸통을 하나로 묶는다.



Step 49: 팔 다리 키프레임과 같은 곳에 키 프레임을 주면 된다. 대부분 다리가 앞으로 뻗을 때, 몸통도 앞쪽으로 기운다. 이것을 염두 해가며 작업해본다.



Step 51: 테스트 해가면서, 위치를 수정해준다.

Step 52: 좀더 디테일한 작업을 위해 다리를 올렸을 때 몸통을 약간 상하로 줄이거나 위로 위치를 조금 올린다.



Step 53: 이제 모든 레이어를 선택하고, 하나의 심볼로 바꾸어 준다.

Step 54: 참고로 사용했던 바닥 레이어를 guide 로 바꾸고, 레이어를 하나 만들어 배경이 되는 그림을 그린다.

Step 55: 걷는 캐릭터의 레이어를 선택하고, 96 프레임 정도에서 키 프레임을 만들어준 후, 첫 번째 프레임에서 심볼을 스테이지 왼편에 위치하게 하고, 96 번째 프레임으로 가서 스테이지 오른편에 위치하게 한다. 그리고 모션 트윈을 준다.

