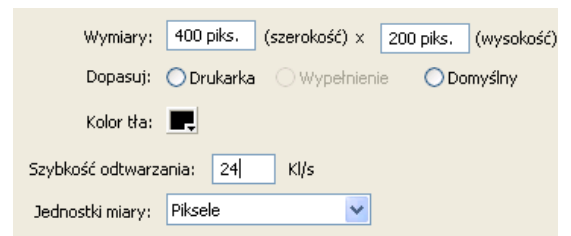


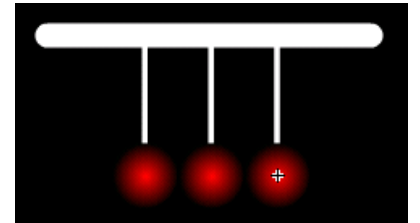
KULKI

- nowy klip, wielkość 400x200, kolor tła czarny, prędkość odtwarzania 24 klatki na sekundę
- przycisk PRZESTRZEŃ ROBOCZA / DOMYŚLNY



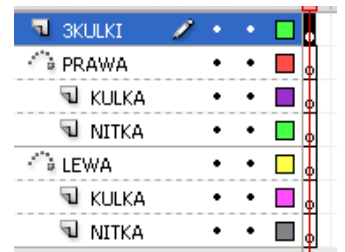
PRZYGOTOWANIE LEMENTÓW SCENY

- z menu: WSTAW / NOWY SYMBOL / GRAFIKA
- rysujemy koło wypełnione gradientem o wymiarach 40x40, nazwa KULKA
- z menu: WSTAW / NOWY SYMBOL / GRAFIKA
- rysujemy linię długości 80, nazwa NITKA
- z menu: WSTAW / NOWY SYMBOL / GRAFIKA
- za pomocą KULKI i NITKI rysujemy część statyczną, nazwa 3KULKI



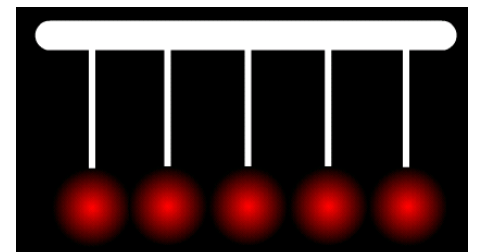
WARSTWY

- wybieramy przycisk SCENA 1
- zamieniamy nazwę warstwy 1 na 3KULKI
- przeciągamy na nią z biblioteki symbol 3KULKI
- wstawiamy nową warstwę, ustawiamy ją pod warstwą 3KULKI
- dodajemy do niej warstwę prowadzącą: prawy / DODAJ LINIĘ RUCHU
- do warstwy prowadzonej jeszcze jedna warstwa: prawy / WSTAW WARSTWĘ
- warstwę prowadzącą nazywamy PRAWA, warstwy prowadzone: KUKLA i NITKA
- wstawiamy nową warstwę i przeciągamy na sam dół warstw
- w podobny sposób tworzymy warstwę prowadzącą LEWA i warstwy prowadzone: KULKA i NITKA



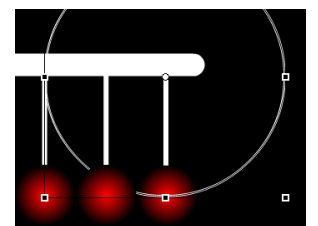
ELEMENTY RUCHOME


- na warstwę NITKA przeciągamy symbol NITKA
 - ustawiamy go w ten sposób, żeby był odsunięty o 40 pikseli w prawo
 - górny koniec NITKI przysuwamy do listwy
 - na warstwę KULKA przeciągamy symbol KULKA
 - ustawiamy tak, aby środek kulki pokrywał się z końcem nitki
- oczywiście należy pamiętać, aby zachować zgodność z częściami LEWA i PRAWA

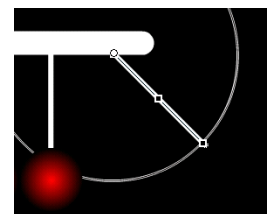


ŚCIEŻKA RUCHU

- na warstwie prowadzącej PRAWA rysujemy okrąg o średnicy 160 pikseli
- środek okręgu ustawiamy dokładnie w miejscu zaczepienia nitki do listwy
- zakładamy, że animacja będzie trwać 1 sekundę, czyli 24 klatki
- zaznaczamy warstwę 3KULKI, wybieramy klatkę 24, prawy / WSTAW - dodajemy 23 klatki na wychylenie 1 kulki i jej powrót potrzebujemy 12 klatek – połowę czasu
- wybieramy warstwę prowadzącą PRAWA i dodajemy do niej 11 klatek (razem ma być 12)
- wybieramy warstwę NITKA, klatka 1, prawy przycisk: UTWÓRZ ANIMACJĘ RUCHU
- klatka 6, prawy przycisk: WSTAW KLATKĘ KLUCZOWĄ



- wybieramy klatkę 6, wybieramy narzędzie PRZEKSZTAŁCANIE SWOBODNE 
 - ustawiamy środek obrotu nitki na styku z listwą
 - obracamy nitkę o 45 stopni przeciwnie do ruchu wskazówek zegara narzędziem lub z menu: MODYFIKUJ / PRZEKSZTAŁĆ / SKALUJ I OBRÓĆ - wpisać: -45
- koniec nitki porusza się po narysowanej ścieżce



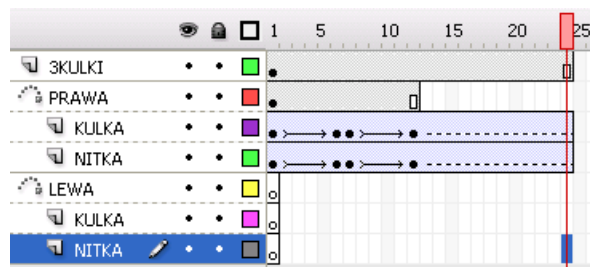
- wybieramy klatkę 7, prawy przycisk: WSTAW KLATKĘ KLUCZOWĄ - klatkę 6 kopiujemy do klatki 7
- wybieramy klatkę 1, prawy / KOPIUJ KLATKI
- wybieramy klatkę 12, prawy / WKLEJ KLATKI

- wyberamy klatkę 24, prawy . WSTAW KLATKĘ
nitka odchyli się do góry (pierwszych 6 klatek) i wróci do położenia początkowego (klatki 7-12). Pozostałe klatki nie wykonują animacji, ale są potrzebne, aby nitka była widoczna, gdy odchyłać się będzie druga kulka.

W podobny sposób należy „rozhuścić” kulkę

- wyberamy warstwę KULKA na warstwie prowadzącej PRAWA

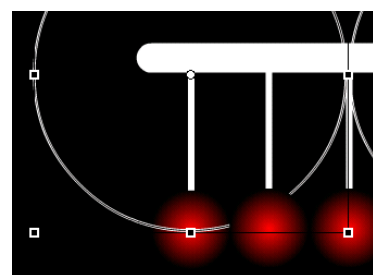
- klatka 1, prawy: UTWÓRZ ANIMACJĘ RUCHU
- klatka 6, prawy: WSTAW KLATKĘ KLUCZOWĄ
- klatka 6, przesuwamy kulkę o 5 stopni
- klatka 7, prawy: WSTAW KLATKĘ KLUCZOWĄ
- klatka 1, prawy: KOPIUJ KLATKI
- klatka 12, prawy: WKLEJ KLATKI
- klatka 24, prawy: WSTAW KLATKĘ



Ruch prawej strony naszego wahadła mamy już gotowy. Teraz musimy powtórzyć wszystkie czynności dla lewej strony, pamiętając, aby ruch był przesunięty o 12 klatek w prawo.

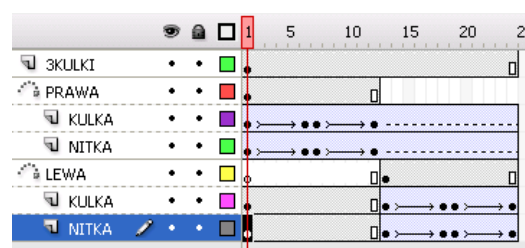
LEWA STRONA

- wstawiamy z biblioteki kulkę do klatki 1 warstwy KULKA i nitkę do warstwy NITKA (środek obrotu na końcu odcinka)
- kopiujemy okrąg z klatki 1 warstwy PRAWA do klatki 1 warstwy LEWA i ustawiamy w odpowiednim miejscu
- przesuwamy klatkę 1 z warstwy LEWA do klatki 13
- wyberamy klatkę 24 na warstwie LEWA, prawy przycisk i WSTAW KLATKĘ



WARSTWA NITKA

- klatka 13, prawy: WSTAW KLATKĘ
- klatka 13, prawy: UTWÓRZ ANIMACJĘ RUCHU
- klatka 18, prawy: WSTAW KLATKĘ KLUCZOWĄ
- klatka 18, obracamy nitkę o 45 stopni
- klatka 19, prawy: WSTAW KLATKĘ KLUCZOWĄ
- klatka 1, prawy: KOPIUJ KLATKI
- klatka 24, prawy: WKLEJ KLATKI



W identyczny sposób postępujemy z warstwą KULKA