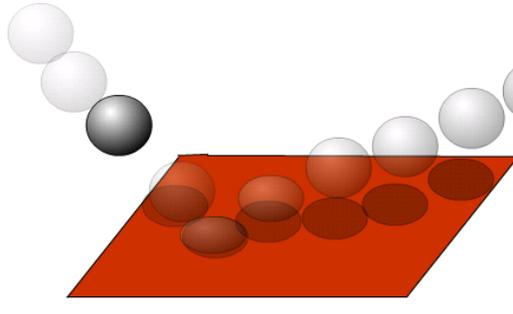


TD partie 1

Créer une animation « Balle » image par image



- Créer 2 symboles graphiques : une balle et un rectangle. Les appeler « Balle » et « Sol ».
- Créer un calque nommé « Sol ». Créer une occurrence du symbole « Sol ».
- Déformer le rectangle pour le faire ressembler à un sol en perspective.
- Étendre le nombre d'images à 10.
- Verrouiller le calque « Sol ».
- Créer un calque « Balle ». Créer une occurrence du symbole « Balle ».
- Déplacer l'instance « Balle » en haut à gauche, à distance du sol.
- Utiliser les pelures d'oignons. Étendre les marqueurs des pelures d'oignon à toutes les images.
- Insérer 9 autres images-clés sur le calque « Balle ». Placer les 10 Balles de façon à construire une animation représentant le rebondissement de la balle sur le sol. (La balle doit toucher le sol à l'image 5).
- Simuler l'écrasement de la balle au moment du rebond et pendant quelques images après.
- Verrouiller le calque « Balle ».
- Créer un calque « Ombre » entre le calque « Balle » et le calque « Sol ». Créer une occurrence du symbole « Balle » sur ce nouveau calque.
- Transformer cette occurrence en une ombre (outil « teinte » : passer en noir).
- Déformer l'occurrence pour qu'elle ressemble à une ombre (rotation + écrasement).
- Comme pour l'occurrence « Balle », créer pour l'ombre des images-clés correspondant aux images-clés de la Balle. Ceci afin d'animer l'ombre.
- Tester l'animation.
- Quand elle est terminée, publier le résultat dans un navigateur web de façon à obtenir une scène mesurant 300X200 pixels.