

TD partie 2

Créer une animation « Balle » par interpolation de mouvement

- Reprendre le « Sol » et la « Balle », en créant un calque « Sol » et un calque « Balle ».
- Faites durer la scène 30 images.
- La Balle doit rebondir sur le Sol à l'image 15.
- Placer les images-clés sur le calque : au début, à la fin, et au point de contact avec le Sol.
- Placez-y des instances du symbole Balle respectivement en haut à gauche, au milieu au Sol, et en haut à droite.
- Créer une interpolation de mouvement entre l'image 1 et l'image 15.
- Faites de même entre l'image 15 et l'image 30 et tester l'animation.
- Essayez de simuler l'écrasement de la balle au contact du sol.
Pour éviter que l'écrasement se produise dans la 1^{ère} interpolation de mouvement également (avant le contact avec le Sol), décocher le redimensionnement de l'interpolation (« échelle »).
- Pour ajouter plus de réalisme, faites accélérer la Balle lorsqu'elle descend, et décélérer la Balle lorsqu'elle rebondit (« accélération »).
- Utiliser les contours de peau d'oignon pour voir le résultat.
- Faites accélérer l'ensemble de la scène pour que la balle aille à une vitesse plus réelle sans augmenter le paramètre d'image par seconde (certains ordinateurs auraient du mal à suivre)
- Utiliser des guides pour augmenter le réalisme, en rendant les trajectoires de la Balle courbes.
- Ajoutez une ombre en interpolation de mouvement sur un calque « ombre »
- Testez votre animation.
- Quand elle est terminée, publier le résultat dans un navigateur web de façon à obtenir une scène mesurant 300X200 pixels.
- Insérez votre scène dans une page html (publier swf + html) et modifiez cette page en ajoutant quelques lignes de texte.

Bonus :

- La balle peut tourner sur elle-même (movie clip) pendant son déplacement (à partir du choc par exemple)
- L'ombre de la balle peut révéler (masque) la vraie nature de la surface du sol (herbe, moquette, tag...)