

Projet 5

La Voiture

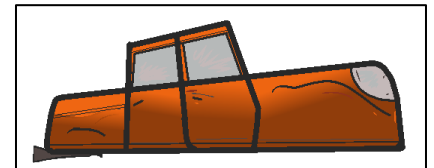


3 ou 4
périodes

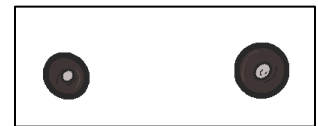
Créer 1 voiture animée en mouvement perpétuel:

1. Ouvre TBS, nomme ton projet «**P5_Voiture**», format (12i/s, 640*480) puis sauvegarde le fichier de travail dans ton dossier personnel TBS dans tes documents:
2. Crée d'abord une nouvelle palette de couleur et renomme la « **Voiture** ».
3. Sur un calque Brouillon, dessiner... Le brouillon de votre véhicule!

4. Sur un calque «**Voiture**», en MODE DESSIN et à l'aide de l'outil **Polyligne**, dessine une voiture **SANS DESSINER LES ROUES**. Tu peux aussi utiliser l'outil Crayon, plume ou autres pour les détails de ton véhicule. Applique une couleur puis aussi un dégradé pour donner un effet de 3d. Tu peux accentuer les courbes de ta voiture à l'aide de traits de crayon. Pour tes vitres?... Pourquoi ne pas jouer avec de la transparence...



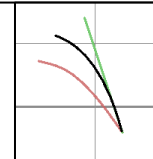
5. sur un calque «**Roues**», dessine les 2 roues. Tu dois ensuite représenter les roues qui tournent sur 4 ou 5 frames (*Frame by frame*, comme pour l'exercice de P3_Bonhomme Allumette, mais cette fois ci en copié/collé). Utilise toujours le mode dessin, ainsi que la pelure d'oignon et la table lumineuse pour voir les autres calques.



6. sur un calque «**Fumée**», dessine la fumée de l'échappement et anime là en 4 ou 5 frames.



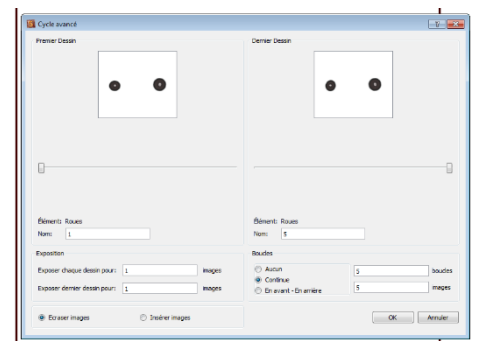
7. Sur un calque «**Antenne**», anime une antenne qui bougera en 4 ou 5 frames avec le déplacement de la voiture.



8. Sur un calque «**Ombre**», ajoute aussi en 4 ou 5 frames de l'ombre sous les roues.

9. Pour faire une boucle d'animation pour les roues, la fumée, l'antenne et l'ombre, étendre l'exposition du calque «**Voiture**», pour une durée de 10 secondes, puis créer un **cycle avancé** pour animer en boucle les roues, la fumée, l'antenne et l'ombre. Ajuste la fin de ton animation.

10. Ajoute un **Élément de réglette** (Peg) et glisse dedans tous les calques de ta voiture dans le bon ordre. Ferme ensuite la réglette et **enregistre** ta voiture en glissant cette réglette dans la Bibliothèque/Global puis renomme là au besoin pour l'identifier correctement. **IMPORTANT! Fichier/Enregistrer la bibliothèque globale.** Ta voiture est maintenant enregistrée comme **Template**. Tu pourras la récupérer et/ou la modifier en l'insérant dans une future animation.



*Ton évaluation sera en fonction du respect des critères mais également de la **qualité** et de l'**originalité** de ton projet. Sois créatif!*