

Création d'une balle qui rebondi

Créer la scène du film

- 1 Cliquez sur le menu **Fichier** puis sur **Nouveau**.
La taille de la scène qui apparaît est par défaut de 500 x 500 pixels.
- 2 Cliquez sur le menu **Film** > **Configuration du film**.
- 3 Dans le boîte de dialogue **Option** qui apparaît, entrez **300** dans la zone **Largeur** et **100** dans la zone **Hauteur**. Laissez la résolution à 96 et la Cadence d'images sur 12.
- 4 Cliquez sur **OK** pour fermer la boîte de dialogue **Option**.

Configuration de la règle et des repères

Les règles affichées dans la page de dessin vous aideront à dimensionner, aligner et dessiner les objets de façon précise

Les repères permettent d'aligner et de positionner un objet avec précision. Il existe trois type de repères : horizontal, vertical et oblique.

Dans l'exercice suivant, vous allez afficher la règle puis afficher et configurer les repères afin de positionner exactement la balle qui aura une dimension de 20 pixels de diamètre comme illustré ci-dessous.



☞ Pour configurer la règle et les repères

- 1 Si la règle est masquée, cliquez sur le menu **Affichage** > **Règles**.
- 2 Cliquez sur le menu **Affichage** > **Configurer les repères**.
- 3 Dans la liste des catégories, cliquez sur **Horizontal** et entrez une valeur de **50** dans la zone, puis cliquez sur **Ajouter**.
- 4 Dans la liste des catégories, cliquez sur **Vertical** et entrez une valeur de **-10** dans la zone, puis cliquez sur **Ajouter**.
- 5 Cliquez sur **OK**.
- 6 Si les repères sont masqués, cliquez sur le menu **Affichage** > **Repères**.
- 7 Cliquez sur le menu **Affichage** et cochez **Repères magnétiques**. Ainsi les objets seront magnétisés sur les repères.


Création de la balle

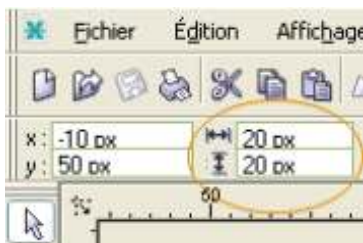
Vous allez maintenant dessiner la balle à l'extérieur gauche de la scène.

- 1 Dans la boîte à Outils, cliquez sur le **menu contextuel Ellipse** puis sur l'**outil Ellipse**.



Création d'une balle qui rebondi

- 2 Tout en maintenant les touches **Maj** et **Ctrl** enfoncées, approchez votre curseur qui devrait être comme ceci  à l'intersection des repères vertical et horizontal. Cliquez et faites glisser le curseur vers



l'extérieur jusqu'à ce que vous atteignez **20** pixels dans les fenêtres **Taille des objets** dans la barre de propriétés. Votre curseur sera automatiquement magnétisé sur les repères vu que vous les avez activé plus haut dans ce tutoriel.

↳ Remarque

La touche **Ctrl** permet de tracer un cercle parfaitement rond tandis que la touche **Maj** permet de tracer le cercle à partir de son centre.

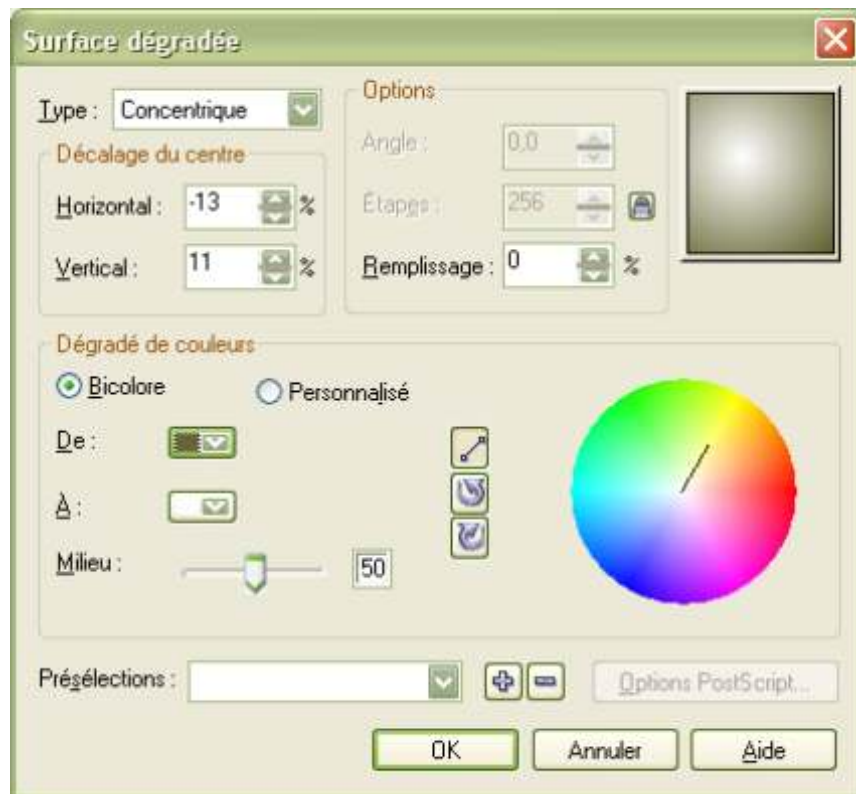
☞ Création d'un dégradé concentrique



- 1 Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Surface**  afin de développer le **menu contextuel Surface**



et cliquez sur le bouton **Boîte de dialogue Surface dégradée** 

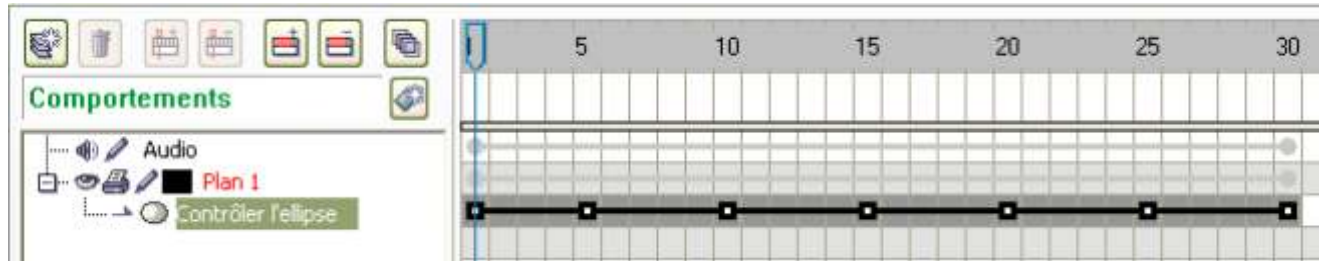
- 2 Dans la Boîte de dialogue Surface dégradée qui apparaît illustrée ci-dessous, entrez les mêmes paramètres puis cliquez sur **OK**.



- 3 Cliquez sur l'outil **Contour**  pour ouvrir le **menu contextuel Contour** et cliquez sur l'outil **aucun Contour**  afin de donner plus de réalisme à la sphère.

Création d'une balle qui rebondi

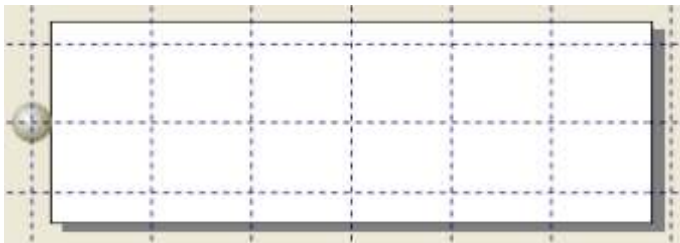
Faites la même opération pour les images 10, 15, 20 et 25. Remarquez que les images clés sont représentées par un petit carré.



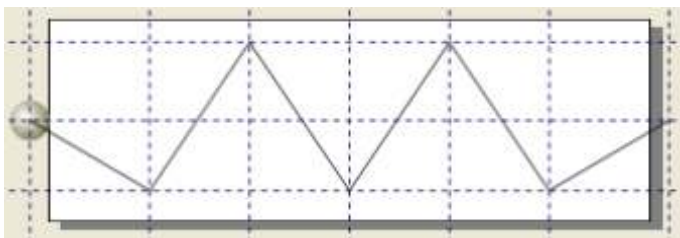
☞ Nous allons maintenant modifier la position de l'ellipse dans chaque Images clés.

Pour cela nous allons diviser la scène et ajouter des repères pour positionner l'ellipse sur ceux-ci.

- 1 Cliquez sur **Affichage** et **Configurer les repères**.
- 2 Dans la liste catégorie à gauche, cliquez sur **Horizontal**.
- 3 Entrez **89** puis cliquez sur **Ajouter**, entrez **15** et cliquez encore une fois sur **Ajouter**.
- 4 Dans la liste catégorie à gauche, cliquez sur **Vertical**.
- 5 Entrez **50** puis cliquez sur **Ajouter**. Faites la même opération pour les repères verticaux **100**, **150**, **200**, **250** et **310**.
- 6 Cliquez sur **Affichage** et cochez **Repères magnétiques** si ce n'est déjà fait.



- 7 Cliquez sur le carré de l'**image clé 50** puis sélectionnez l'ellipse et faites-la glisser en bas sur la première intersection des repères. L'ellipse se magnétisera automatiquement au centre de l'intersection. Répétez la même opération pour les autres images clés **100**, **150**, **200**, **250** et **300**, aidez-vous de l'image ci-dessous pour mieux vous situer.



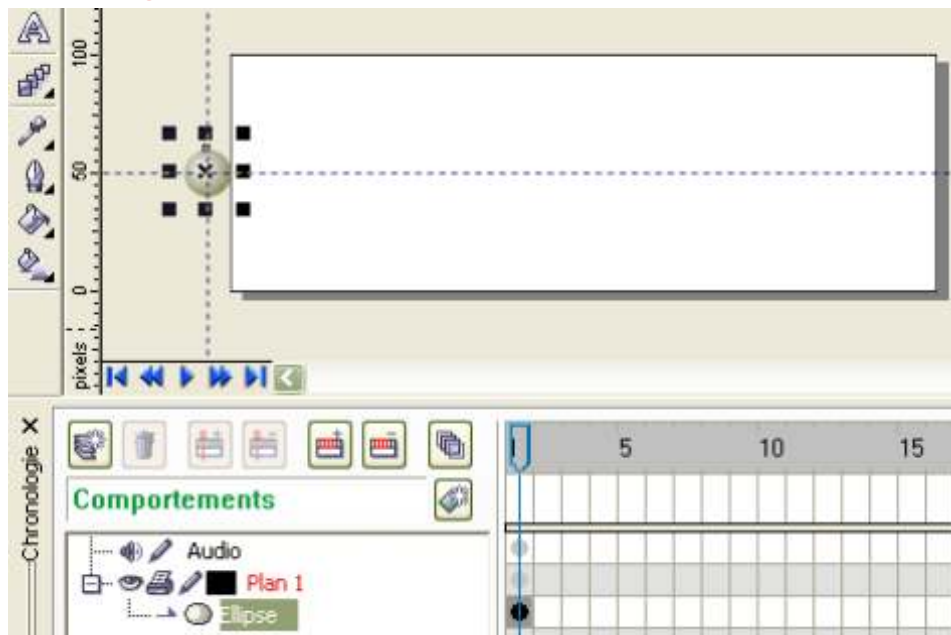
Aperçu du film

Pour afficher un aperçu de l'animation, utilisez le panneau de contrôle du Film

- 1 Dans le panneau de contrôle du film, cliquez sur le bouton Lire
- 2 Pour arrêter, cliquez sur le bouton Stop

Création d'une balle qui rebondi

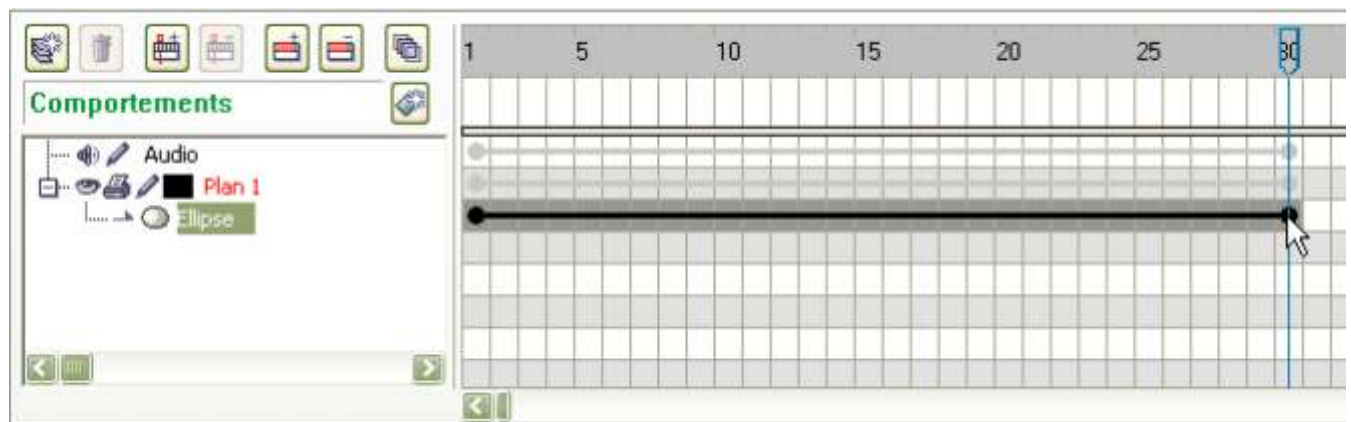
- Vous remarquerez que l'ellipse a été automatiquement ajoutée à la **Fenêtre/ Palette du menu fixe Chronologie** comme illustré ci-dessous.




Création de l'animation

Pour la longueur de l'animation, nous allons faire rebondir la balle trois fois en bas et deux fois en haut.

- Dans le **menu fixe Chronologie**, cliquez sur le point noir associé à l'ellipse que vous venez de créer et faites-le glissé jusqu'à l'image 30 comme illustré ci-dessous.



- Afin de créer l'effet d'une balle rebondissant de bas en haut, vous allez créer plusieurs Images clés. Sélectionnez la ligne **Ellipse** puis cliquez sur l'image 5 dans le menu fixe Chronologie et cliquez sur le bouton **Insérer une image clé** 

[Astuce](#)

Vous pouvez aussi double-cliquer sur la ligne à hauteur de l'image pour ajouter une Image clé.

Création d'une balle qui rebondi

Sauvegarde de votre animation

Après avoir sauvegardé et importer votre animation, vous avez la possibilité de la modifier.

- 1 Cliquez sur le menu **Fichier > Enregistrer**.
- 2 Dans la fenêtre **Enregistrement de dessin** en regard de **Nom de fichier**, tapez un nom.
- 3 Dans **Type de fichier**, choisissez **CLK - Corel R.A.V.E. CLK** étant l'extension de Corel R.A.V.E.
- 4 Cliquez sur **Enregistrer**.

Exportation du film

Pour utiliser une animation de Corel R.A.V.E. 2™ sur le Web vous devez l'exporter au format Macromédia Flash (SWF).

- 1 Cliquez sur le menu **Fichier > Exporter**
- 2 Dans la zone **Enregistrer dans**, sélectionnez le lecteur et le dossier dans lequel vous voulez enregistrer ce film.
- 3 Dans la zone liste **Type de fichier**, sélectionnez **SWF - Macromédia Flash**.
- 4 Cliquez sur **Exporter** et puis **OK**.

Lire le film

Vous pouvez utiliser l'aperçu Macromedia Flash pour visualiser le film dans votre navigateur Web.

- 1 Cliquez sur le menu Fichier puis sur Aperçu Flash dans navigateur.

Voilà ! ce tutoriel est terminé. Dans le suivant nous ferons faire suivre la boule sur un tracé et lui faire changer de volume, de forme et de couleur.