

Initiation à la COLORISATION/DESSIN digital

À LA TABLETTE GRAPHIQUE

LOGICIEL : KRITA



Atelier KRITA pour qui ?

- ADOS À PARTIR DE 11 ANS/ADULTES
- MAITRISE DES BASES NÉCESSAIRES (CONNAISSANCE D'UN FICHIER/DOSSIER/CLAVIER/SOURIS)

Atelier KRITA pour quoi ?

OBJECTIF GÉNÉRAL :

UTILISER LE NUMÉRIQUE POUR S'EXPRIMER ET DÉVELOPPER SA CRÉATIVITÉ
«LE NUMÉRIQUE AUTREMENT»

OBJECTIFS SPÉCIFIQUES :

- Utiliser le numérique de façon ludique
- Rendre accessible la création digitale par la manipulation d'outils dédiés

OBJECTIFS OPÉRATIONNELS :

- Comprendre la construction d'une image digitale et son utilisation
- Manipuler et appréhender le fonctionnement d'une tablette graphique
- Découvrir et s'initier au logiciel gratuit «KRITA» à travers des ateliers
- Assimiler la technique pour pouvoir créer une peinture digitale en autonomie.

FINALITÉ : CRÉATION D'UNE PEINTURE DIGITALE PAR LES PARTICIPANTS

Durée des ateliers : 2h
Heures : 14h à 16h
Jour : mercredi
Nombre de séances : 6

DÉROULEMENT

Séance 1 :

Durée : 2h
Heure: 14h à 16h
Jour : mercredi 3 mai

30 mn

INTRODUCTION

-ECHANGE SUR LES ATTENTES DES PARTICIPANTS-

- La colorisation et le dessin digital c'est quoi ?
- Les avantages ?
- Le dessin digital dans la vie de tous les jours

40 mn

I. LOGICIEL KRITA : DÉCOUVERTE DE L'INTERFACE

- Le menu principal/sous menu
- Zone principale
- Barre d'outils
- Barre latérale droite

Manipulations entre chaque partie pour saisir le fonctionnement de la tablette et du logiciel.

50 mn

ATELIER «LA POMME» :

Mettre en pratique ce qui a été vu précédemment, à travers une réalisation simple et s'appropriier les différentes fonctionnalités qui seront utilisées pour la tâche finale.

- ÉCHANGES SUR LA SÉANCE

Séance 2 :

Durée : 2h
Heure : 14h à 16h
Jour : mercredi 10 mai

20 mn

- ÉCHANGES SUR LA SÉANCE PRÉCÉDENTE/QUESTIONS
- FINALISATION DE LA POMME SI BESOIN

50 mn

II. LES CALQUES

- Les calques c'est quoi ?
- À quoi ça sert ?
- La zone des calques

III. LES PROPRIÉTÉS DU CALQUE

- Propriétés simples
- Propriétés avancées

50 mn

ATELIER «LA CIBLE» :

Mettre en pratique ce qui a été vu précédemment, à travers une réalisation simple et s'appropriier les différentes fonctionnalités qui seront utilisées pour la tâche finale.

Séance 3 :

Durée : 2h
Heure : 14h à 16h
Jour : mercredi 17 mai

DÉROULEMENT

- ÉCHANGES SUR LA SÉANCE PRÉCÉDENTE/QUESTIONS
- FINALISATION DE LA CIBLE SI BESOIN

PRÉPARATION/RÉALISATION FINALE

- ECHANGE AVEC LES PARTICIPANTS SUR LEURS ENVIES
- Début du dessin pour ceux qui veulent créer en totalité leur image (croquis sur papier, croquis sur tablette, recherche d'inspiration)
- Recherche d'images/inspirations pour ceux qui sont moins à l'aise avec le dessin (création de planche d'inspiration)
- Découverte ressources et logiciel en ligne (banques d'images gratuites/ + removBG pour enlever les fonds)
- Création de palettes de couleurs pour la réalisation finale.

Séance 4 :

Durée : 2h
Heure : 14h à 16h
Jour : mercredi 24 mai

- ÉCHANGES SUR LA SÉANCE PRÉCÉDENTE/QUESTIONS

RÉALISATION FINALE

- ECHANGE AVEC LES PARTICIPANTS SUR LEURS BESOINS
- Finalisation des croquis/recherches
- Préparation numérique de la réalisation (taille du document, suppression du fond blanc, etc...)
- Début de la création/colorisation
- Échanges avec les participants et réflexion sur la conception d'un flyer pour inviter familles et amis à la présentation des réalisations finales (petit vernissage avec démonstration sur tablette par les participants lors de l'assemblée générale?).

Séance 5 :

Durée : 2h
Heure : 14h à 16h
Jour : mercredi 31 mai

- ÉCHANGES SUR LA SÉANCE PRÉCÉDENTE/QUESTIONS

RÉALISATION FINALE

- ECHANGE AVEC LES PARTICIPANTS SUR LEURS BESOINS

- Finalisation des réalisations

- Impressions des créations

- Réflexion sur la mise en place + démonstrations lors de l'assemblée générale

- Finition du flyer de présentation

Séance 6 :

Durée : 2h
Heure : 14h à 16h
Jour : mercredi 7 juin

- ÉCHANGES SUR LA SÉANCE PRÉCÉDENTE/QUESTIONS

RÉALISATION FINALE

- ECHANGE AVEC LES PARTICIPANTS SUR LEURS BESOINS

- Finalisation des croquis/recherches

- Préparation numérique de la réalisation (taille du document, suppression du fond blanc, etc...)

- Début de la création/colorisation

- Échanges avec les participants et réflexion sur la conception d'un éventuel flyer pour inviter familles et amis à la présentation des réalisations finales pour l'assemblée générale ?

(petit vernissage avec démonstration sur tablette par les participants).

The background features several overlapping geometric shapes. On the left, there is a large green triangle pointing towards the top right, with a smaller teal triangle below it. On the right, there are several overlapping orange and yellow triangles of various sizes and orientations.

INTRODUCTION

La colorisation et dessin digital ou numérique c'est quoi ?

Le « dessin digital » ou dessin « numérique » est une technique de création qui consiste à utiliser un support numérique comme outil ; le stylet ou la souris remplace le crayon, le pinceau, la gomme et un écran en guise de toile/feuille.

Les avantages ?

La sensation de dessiner, celle du crayon sur le papier par exemple, n'est bien évidemment pas la même. Cependant, aujourd'hui il est possible, grâce à la tablette graphique, de retrouver des sensations qui s'en rapprochent.

Alors pourquoi choisir le numérique ?

Dans un premier temps, pour une question de praticité : l'espace de création est optimisé puisqu'il se résume à un ordinateur et une tablette.

Ensuite, vous avez la possibilité d'explorer différentes techniques picturales grâce au panel d'outils proposé par les différents logiciels (nous verrons plus loin la notion de «brushs» ou en français «brosses») qui permettent de s'essayer à l'aquarelle, à l'huile, au fusain, au crayon, etc..

Aussi, qui n'a jamais eu cette peur de colorier un dessin en se disant « mais si je rate, mon dessin sera fichu » !

Avec le numérique , vous avez la possibilité de revenir en arrière autant de fois que désirées, de modifier ou supprimer une seule partie de votre création.

Enfin, vous avez la possibilité d'intégrer des effets plus facilement (ombres, lumières, volume...), d'avoir accès à un nombre incroyable de couleurs, de textures et ainsi personnaliser vos réalisations.



Où retrouve t-on le dessin digital ?

BANDES DESSINÉES



FILMS
D'ANIMATION



PACKAGING



JEUX VIDÉO



Et encore bien des supports.... A l'ère du numérique cette méthode de création est bien entendu, de plus en plus répandue.

I. L'INTERFACE

1. MENU PRINCIPAL/SOUS MENU

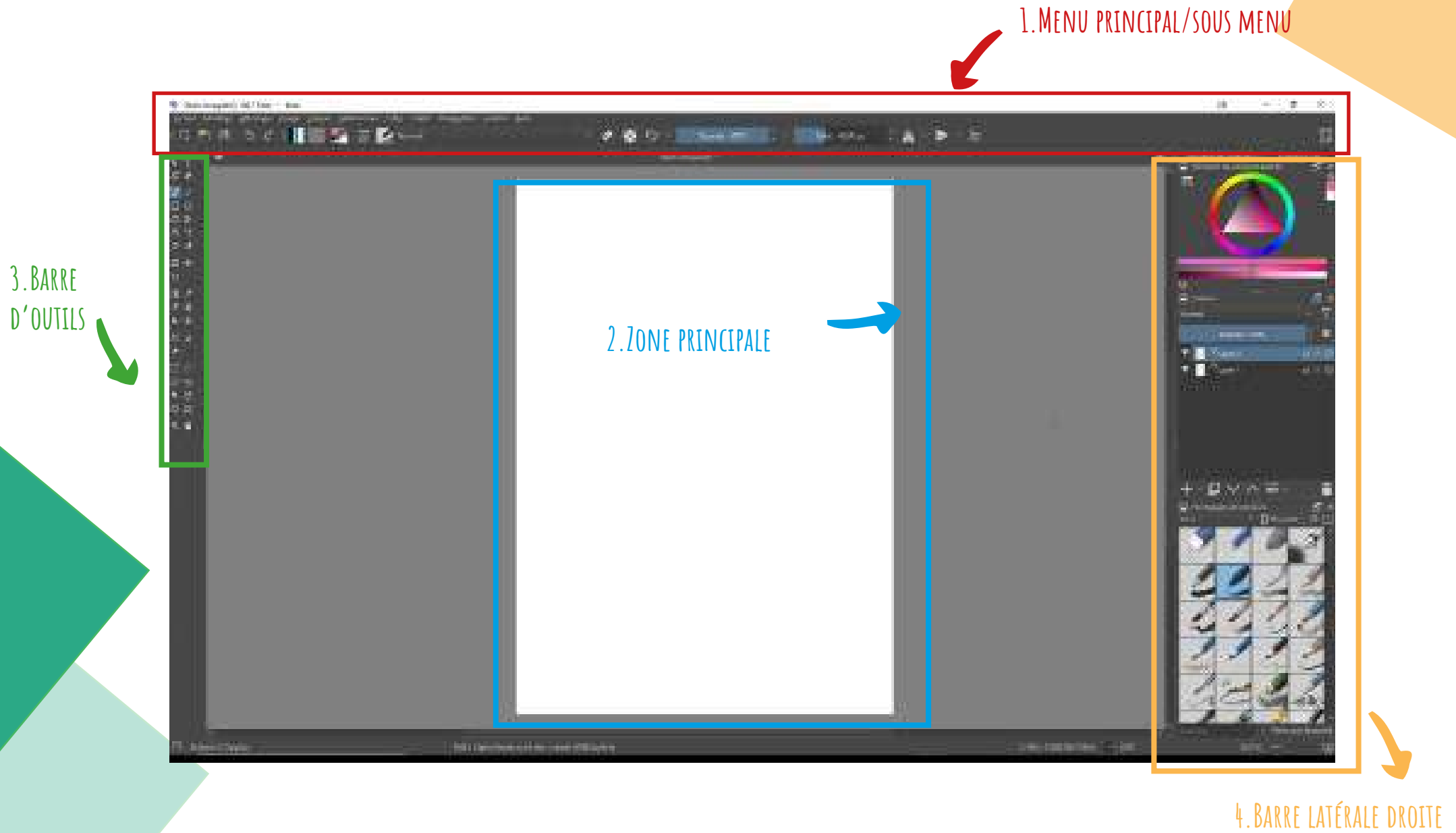
2. ZONE PRINCIPALE

3. BARRE D'OUTILS

4. BARRE LATÉRALE DROITE

ATELIER "LA POMME"

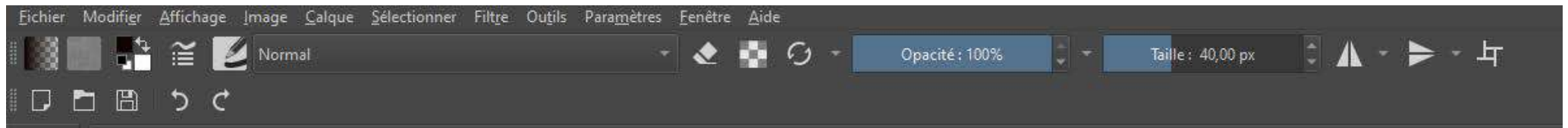
L'interface du logiciel KRITA est composée de 4 zones principales :



1.MENU PRINCIPAL/SOUS MENU

Ici, vous allez retrouver les différents raccourcis pour créer un nouveau fichier, en ouvrir un existant, régler les paramètres d'affichage de votre espace de travail, revenir en arrière, etc..

Pour cet atelier, nous allons utiliser principalement ces éléments :



NOUVEAU
FICHER



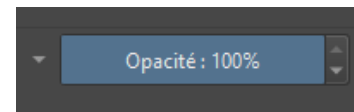
OUVRIER UN
FICHER



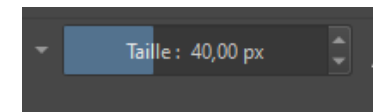
ENREGISTRER
LE FICHER



ALLER EN ARRIÈRE
/AVANT



RÈGLER LA
TRANSPARENCE/OPACITÉ*
DU PINCEAU

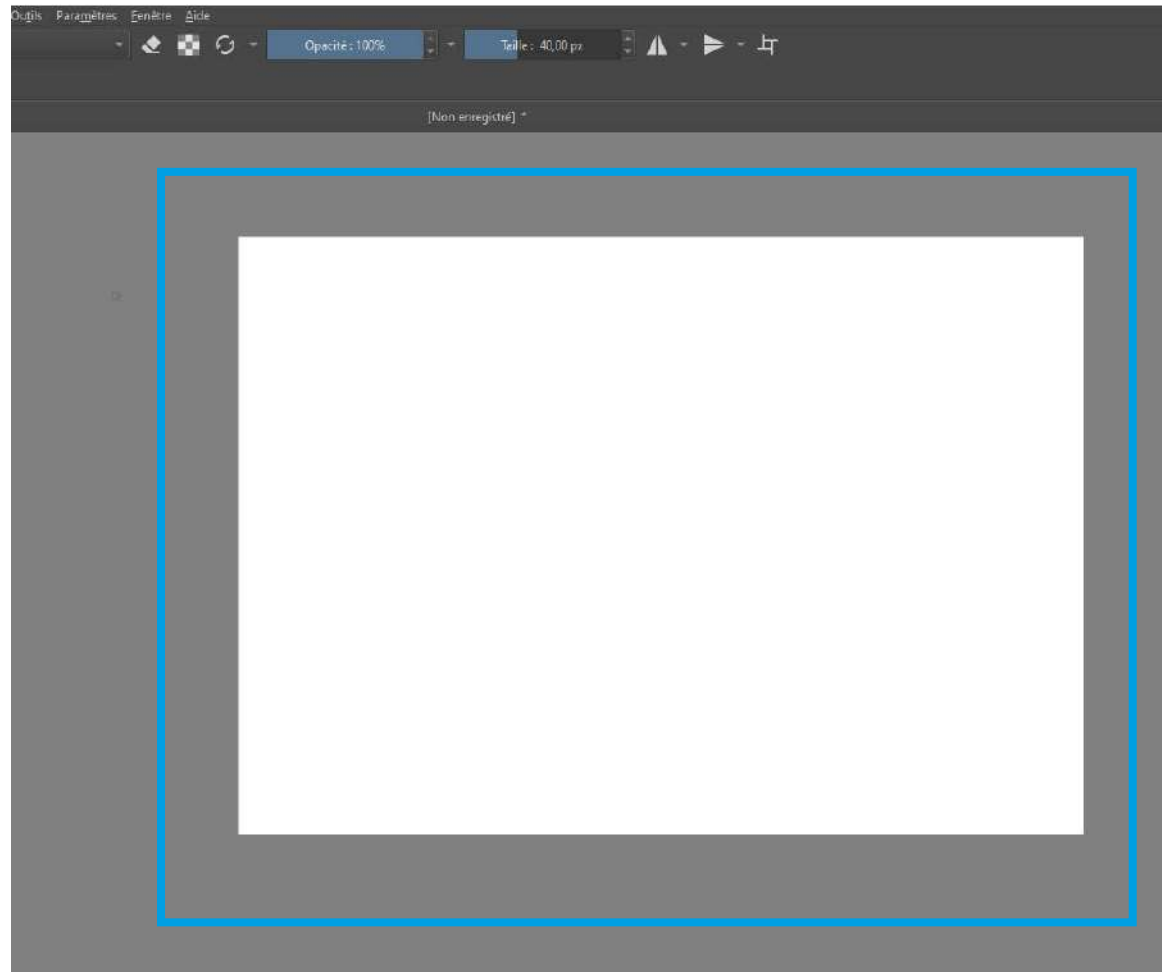


RÈGLER LA TAILLE DE LA
BROSSE*
OU DU CONTOUR

*PAS DE PANIQUE, NOUS ALLONS REVENIR SUR LES NOTIONS D'OPACITÉ , DE LA BROSSE ET DE LA FORME

2.ZONE PRINCIPALE

La zone principale est tout simplement votre feuille blanche, votre toile...
Là où vous allez dessiner, créer et uniquement dans cette zone.



3. BARRE D'OUTILS

Une barre d'outils très riche, mais pour cet atelier, tous ne seront pas utilisés.

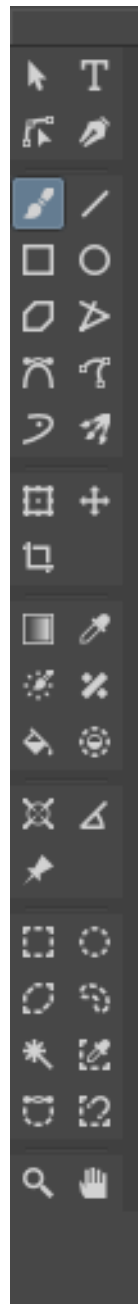
Voici les principaux : (MANIPULATION DE CHAQUE OUTIL)



LE PINCEAU/LA BROSSSE (OUTIL PRINCIPAL DE CE LOGICIEL ET DE CET ATELIER)



POT DE PEINTURE (REMPLEIR UN ESPACE D'UNE COULEUR)



TEXTE



TRAIT (CLIQUER/RESTER APPUYER/LÂCHER)



FORME CARRÉE/RONDE (CLIQUER/RESTER APPUYER/LÂCHER)



TRANSFORMER (FAIRE PIVOTER, RACCOURCIR, AGRANDIR UN TRAIT PAR EXEMPLE)



SÉLECTIONNER (UN TRAIT, UNE FORME, UN CALQUE*...)



PIPETTE (SÉLECTIONNER UNE COULEUR SUR UNE IMAGE OU SUR NOTRE RÉALISATION)



SÉLECTION ARRONDIE/RECTANGULAIRE (CLIQUER/RESTER APPUYER/LÂCHER)



SÉLECTION À MAIN LEVÉE



ZOOM



DÉPLACER LA FEUILLE/ZONE PRINCIPALE

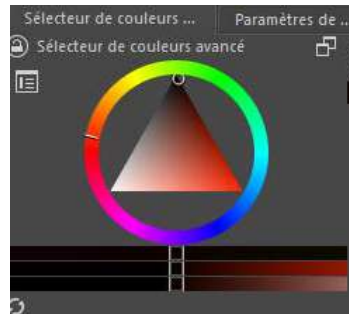
*PAS DE PANIQUE, LA NOTION DE CALQUE ARRIVE BIENTÔT

4. BARRE LATÉRALE DROITE

Cette dernière zone du logiciel se compose de 3 parties essentielles à vos futures créations :

1. SÉLECTION DES COULEURS

1. SÉLECTION DES COULEURS

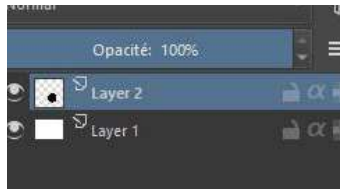


Cercle : choisir la couleur voulue

Triangle central: choisir la tonalité de la couleur (plus ou moins claire, foncée...)

2. ESPACE DÉDIÉ AUX CALQUES (cf II. LES CALQUES)

2. ESPACE DÉDIÉ AUX CALQUES



Cet espace dédié aux calques est également un élément essentiel de ce logiciel. Vous retrouverez cette notion de calques quasi systématiquement dans la création digitale.

Les calques sont un ensemble de feuilles, de couches empilées les unes sur les autres.

3. LES BROSSES (POUR CRÉER DES EFFETS : CRAYON, PEINTURE, FEUTRE.... ET BEAUCOUP D'AUTRES !)

3. LES BROSSES



Les «brosses correspondent à tous les outils disponibles pour donner une texture, un effet à votre stylet : gomme, crayon, fusain, pinceau, pinceau humide etc...

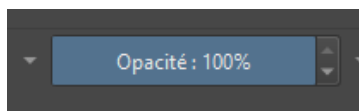


- ATELIER 1 -

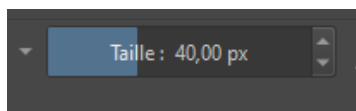
**Découverte et
manipulation de
l'interface**

On aura besoin :

MENU PRINCIPAL/SOUS MENU

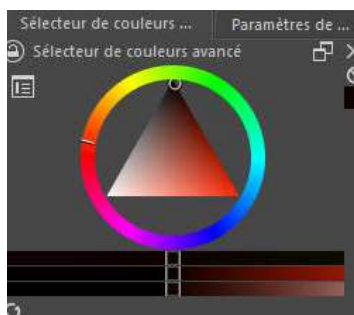


RÉGLER LA TRANSPARENCE/OPACITÉ*
DU PINCEAU



RÉGLER LA TAILLE DE LA BROSSSE

BARRE LATÉRALE DROITE



.SÉLECTION DES COULEURS



LES BROSSSES

BARRE D'OUTILS



FORME CARRÉE/RONDE (CLIQUER/RESTER APPUYER/LÂCHER)



TRANSFORMER (FAIRE PIVOTER, RACCOURCIR, AGRANDIR UN TRAIT PAR EXEMPLE)



SÉLECTIONNER (UN TRAIT, UNE FORME, UN CALQUE*...)



PIPETTE (SÉLECTIONNER UNE COULEUR SUR UNE IMAGE OU SUR NOTRE RÉALISATION)

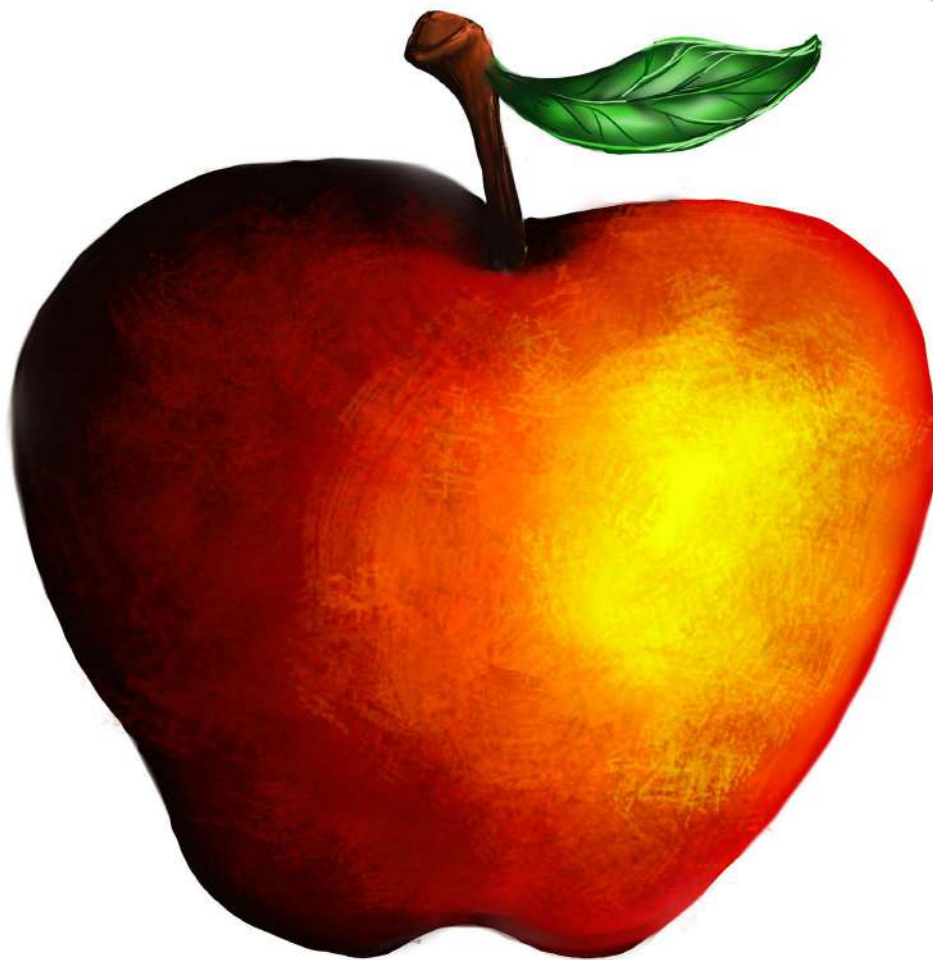


LE PINCEAU/LA BROSSSE

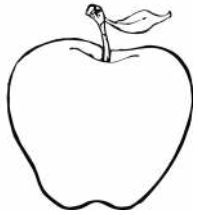


POT DE PEINTURE (REPLIR UN ESPACE D'UNE COULEUR)

La pomme :



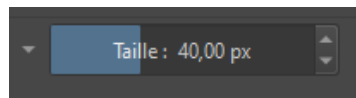
1- OUVRIR LE FICHIER «POMME-PALETTE-ATELIER-KRITA»



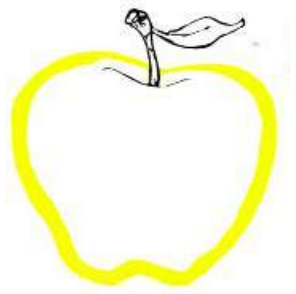
2-À L'AIDE DE L'OUTIL «PIPETTE»  SÉLECTIONNER LA COULEUR  SUR LA PALETTE.


3-DANS LA BARRE D'OUTIL CHOISIR L'OUTIL PINCEAU 

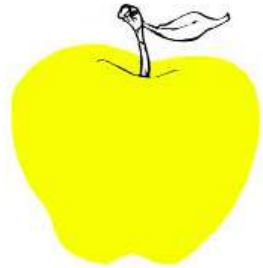
4- DANS LA FENÊTRE DES BROSSES CHOISIR  PUIS RÉGLER LA TAILLE DE LA BROsse À SA CONVENANCE



5- REPASSER SUR LES CONTOURS DE LA POMME (ATTENTION À BIEN FERMER VOTRE TRAIT) :



6-SÉLECTIONNER L'OUTIL POT DE PEINTURE  PUIS CLIQUER À L'AIDE DU STYLET À L'INTÉRIEUR DE LA POMME POUR REMPLIR CELLE-CI EN JAUNE



7-À L'AIDE DE L'OUTIL «PIPETTE»  SÉLECTIONNER LA COULEUR  SUR LA PALETTE.

8-DANS LA BARRE D'OUTILS SÉLECTIONNER LE PINCEAU 

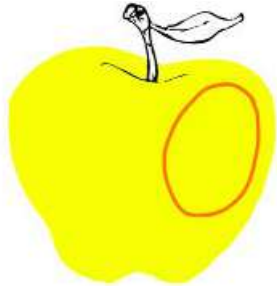
9- DANS LA FENÊTRE DES BROSSES CHOISIR
TAILLE DE LA BROsse À SA CONVENANCE




PUIS RÉGLER LA



10- TRACER UN OVAL SUR LA POMME (CÔTÉ DROIT) :



11- SÉLECTIONNER L'OUTIL POT DE PEINTURE  PUIS
CLIQUER À L'AIDE DU STYLET, SUR LA POMME À L'EXTÉRIEUR DE
L'OVAL

12- DANS LA BARRE D'OUTILS SÉLECTIONNER LE PINCEAU 

13- DANS LA FENÊTRE DES BROSSES CHOISIR
TAILLE DE LA BROsse À SA CONVENANCE



PUIS RÉGLER LA



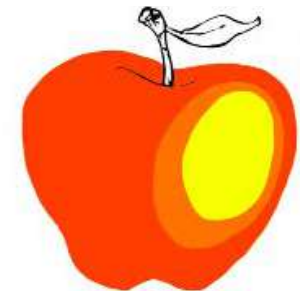
14- REPASSER À L'AIDE DU STYLET SUR LES TRACES RESTANTES



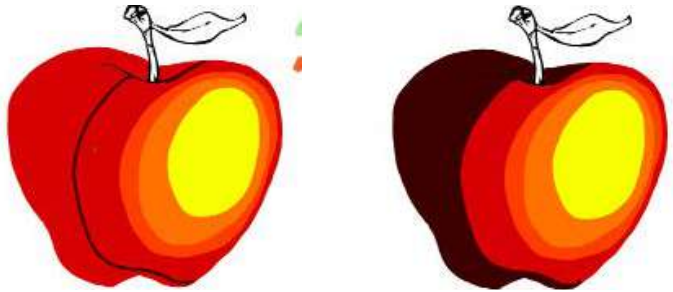
15- SÉLECTIONNER LA COULEUR
LES ÉTAPES 10 À 14 :



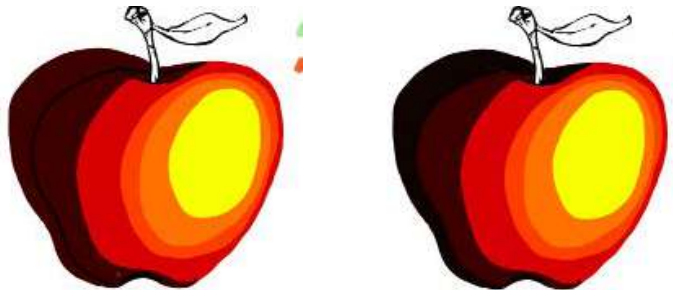
SUR LA PALETTE ET RÉPÉTER



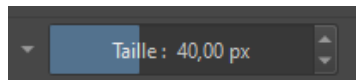
16- SÉLECTIONNER LA COULEUR  SUR LA PALETTE ET RÉPÉTER LES ÉTAPES 10 À 14 :



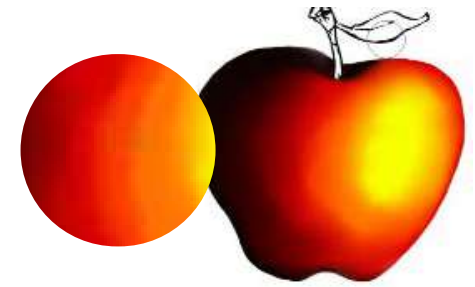
17- SÉLECTIONNER LA COULEUR  SUR LA PALETTE ET RÉPÉTER LES ÉTAPES 10 À 14 :



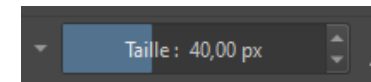
18- DANS LA FENÊTRE DES BROSSES CHOISIR  PUIS RÉGLER LA TAILLE DE LA BROsse À SA CONVENANCE



19- MÉLANGER LES COULEURS COMME SUIVANT POUR DONNER DU VOLUME À LA POMME :



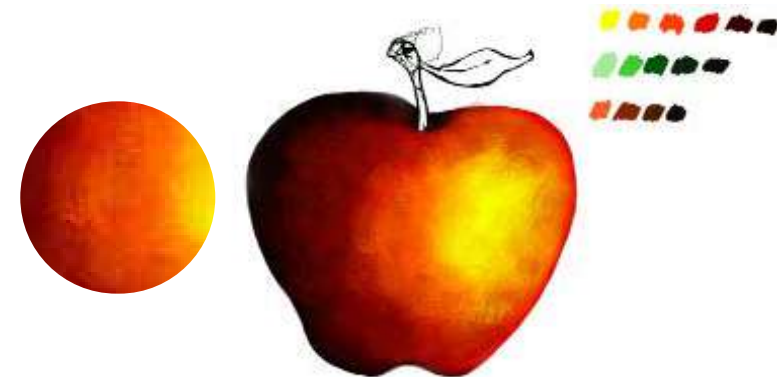
20- DANS LA FENÊTRE DES BROSSES CHOISIR  PUIS RÉGLER LA TAILLE DE LA BROsse À SA CONVENANCE



CETTE BROsse VA PERMETTRE DE DONNER DE LA MATIÈRE À LA POMME

21- À L'AIDE DE L'OUTIL « PIPETTE »  SÉLECTIONNER PROGRESSIVEMENT CHAQUE COULEUR UTILISÉE DANS LES ÉTAPES PRÉCÉDENTES ET « TAPOTER » À L'AIDE DU STYLET.

JOUER AVEC L'OPACITÉ ET LA TAILLE  POUR OBTENIR UN RÉSULTAT QUI SE RAPPROCHE DE L'IMAGE SUIVANTE



22- DANS LA BARRE D'OUTILS SÉLECTIONNER LE PINCEAU

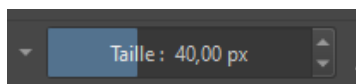


23- DANS LA FENÊTRE DES BROSSES CHOISIR



PUIS RÉGLER LA

TAILLE DE LA BROsse À SA CONVENANCE



24- COLORIER LE PÉDONCULE (TIGE) PAR ÉTAPE EN CHOISSANT À L'AIDE DE LA

PIPETTE



LES COULEURS DANS LA PALETTE

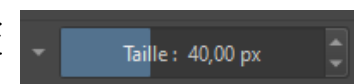


25- DANS LA FENÊTRE DES BROSSES CHOISIR



PUIS RÉGLER LA

TAILLE DE LA BROsse À SA CONVENANCE



26- MÉLANGER LES COULEURS.



27- DANS LA BARRE D'OUTILS SÉLECTIONNER LE PINCEAU

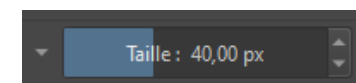


28- DANS LA FENÊTRE DES BROSSES CHOISIR



PUIS RÉGLER LA

TAILLE DE LA BROsse À SA CONVENANCE



29-COLORIER LA FEUILLE PAR ÉTAPE EN CHOISSANT À L'AIDE DE LA PIPETTE



LES COULEURS DANS LA PALETTE

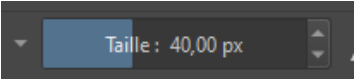


30- DANS LA FENÊTRE DES BROSSES CHOISIR



PUIS RÉGLER LA

TAILLE DE LA BROsse À SA CONVENANCE



31-MÉLANGER LES COULEURS.

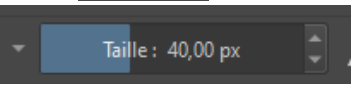


30- DANS LA FENÊTRE DES BROSSES CHOISIR



PUIS RÉGLER LA

TAILLE DE LA BROsse À SA CONVENANCE



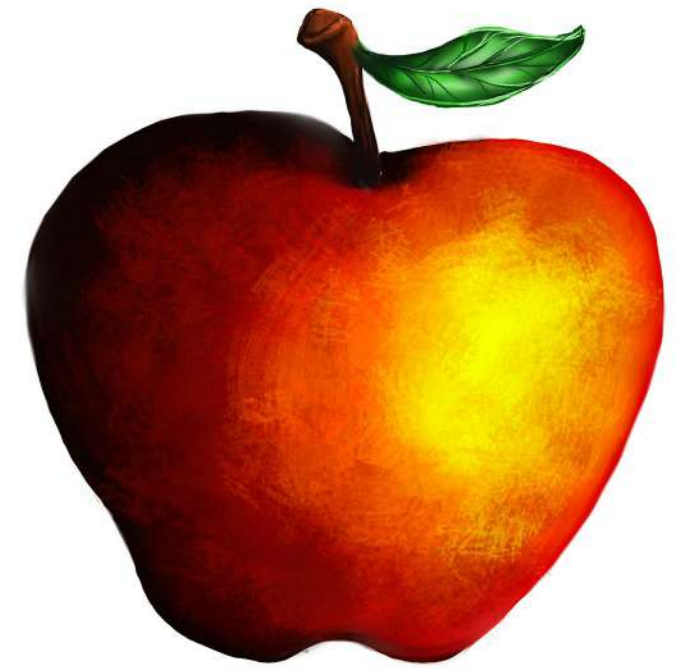
31-DESSINER LES NERVURES DE LA FEUILLE EN SÉLECTIONNANT



LES COULEURS DANS LA PALETTE



ET VOILÀ VOTRE POMME EST TERMINÉE !



II. LES CALQUES

1. LA ZONE DES CALQUES

2. PROPRIÉTÉS DU CALQUE

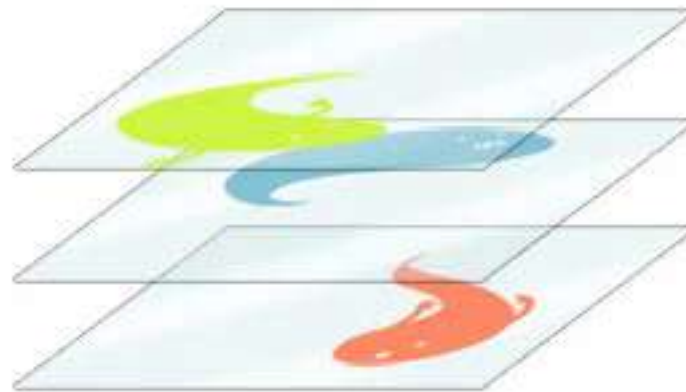
ATELIER "LA CIBLE"

Les calques qu'est-ce que c'est ?

Les calques sont un élément essentiel des différents logiciels de création digitale. Ce sont comme des feuilles transparentes disposées les unes sur les autres. Cela permet de diviser notre création en plusieurs couches que l'on peut modifier séparément.

Les avantages ?

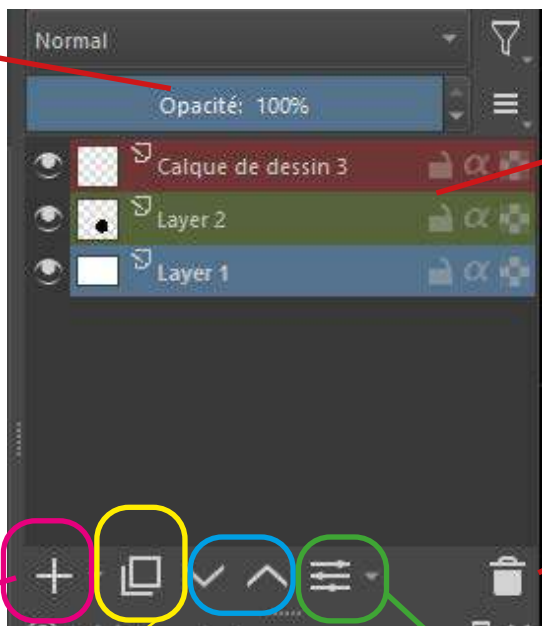
Les calques vous permettent de déplacer, modifier, manipuler le contenu d'un seul calque sans toucher aux autres calques. Le document final correspond à la superposition de ces différents calques.



Nous allons voir ici, une partie de cette zone qui nous sera utile pour la création finale de cet atelier.

1. LA ZONE DES CALQUES

RÉGLER L'OPACITÉ DU CALQUE

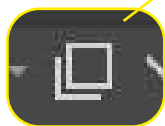


ENDROIT OÙ L'ON RETROUVE LES CALQUES.
LA SURBRILLANCE INDIQUE LE CALQUE SUR LEQUEL NOUS SOMMES.

SUPPRIMER UN CALQUE



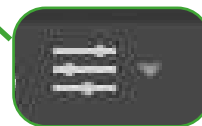
AJOUTER UN CALQUE



DUPLIQUER/COPIER UN CALQUE



MONTER/DESCENDRE UN CALQUE



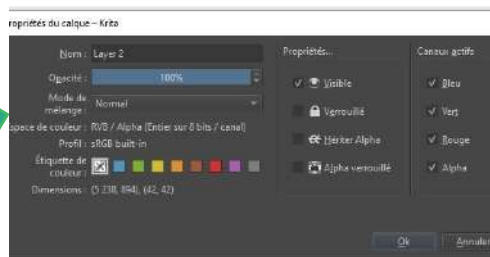
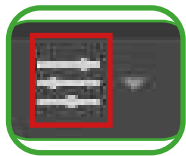
PROPRIÉTÉ DU CALQUE

2. PROPRIÉTÉS DU CALQUE

Nous allons revenir ici plus en détail sur les propriétés du calque.
Pour accéder à cette fonctionnalité il y a plusieurs possibilités.

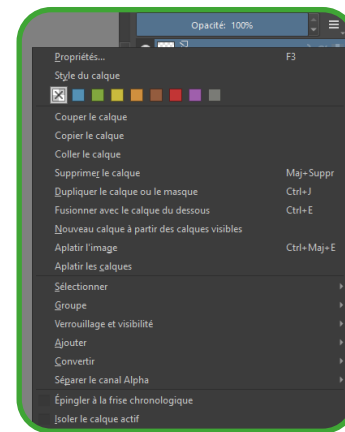
ACCÉDER AUX PROPRIÉTÉS SIMPLES :

EN CLIQUANT SUR CET
ICON (PARTIE ENTOURÉE EN
ROUGE UNIQUEMENT)

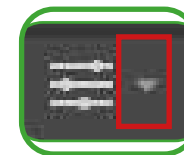


ACCÉDER AUX PROPRIÉTÉS AVAN-

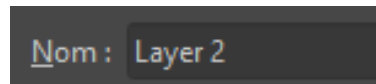
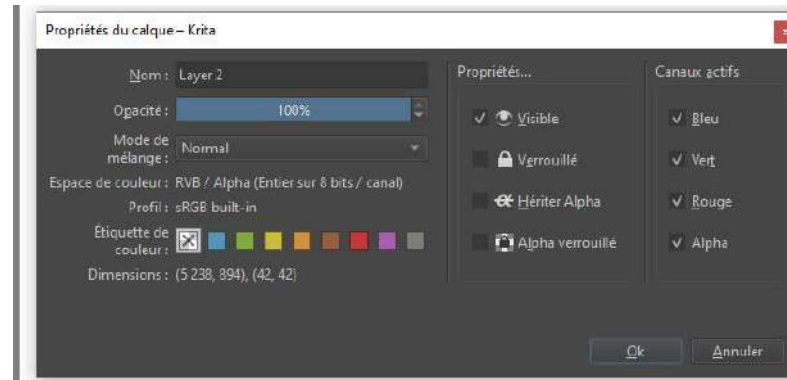
1- EN FAISANT UN CLIQUE
DROIT SUR LE CALQUE



2- EN CLIQUANT SUR LA
FLÈCHE CI-CONTRE



LES PROPRIÉTÉS SIMPLES QUE NOUS ALLONS UTILISER :



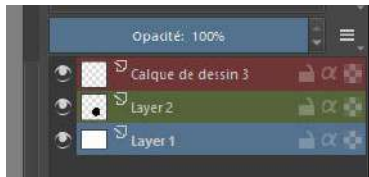
RENOMMER LE CALQUE



RÉGLER LA TRANSPARENCE DU CALQUE



DONNER UNE COULEUR EN SURBRILLANCE AU CALQUE (CE QUI PERMET D'ORGANISER VISUELLEMENT LES ÉTAPES DE CRÉATION)



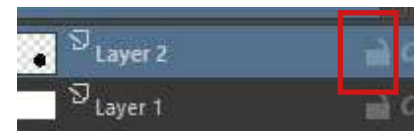
CACHER OU RENDRE VISIBLE LE CALQUE



DISPONIBLE ÉGALEMENT SUR LA ZONE CALQUE DIRECTEMENT (CLIQUER SUR L'«OEUIL» POUR RENDRE VISIBLE OU CACHER LE CALQUE)

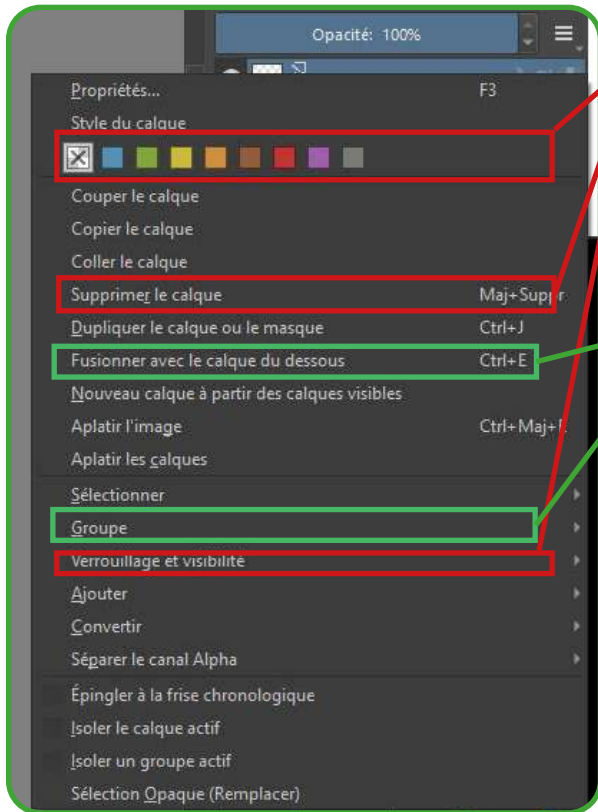


VÉROUILLER/DÉVERROUILLER UN CALQUE



DISPONIBLE ÉGALEMENT SUR LA ZONE CALQUE DIRECTEMENT (CLIQUER SUR LE CADENAS POUR VÉROUILLER OU DÉVERROUILLER LE CALQUE) VÉROUILLER UN CALQUE PERMET DE BLOQUER TOUTES MODIFICATIONS. ON PEUT DÉVERROUILLER UN CALQUE À TOUT MOMENT, EN CLIQUANT À NOUVEAU SUR LE CADENAS.

LES PROPRIÉTÉS AVANCÉES QUE NOUS ALLONS UTILISER :



ON RETROUVE ICI LES FONCTIONNALITÉS VUES PRÉCÉDEMMENT (DONNER UNE COULEUR AU CALQUE, LE SUPPRIMER, LE VERROUILLER)

MAIS AUSSI 2 FONCTIONS TRÈS UTILES POUR VOS FUTURES CRÉATIONS :

- FUSIONNER AVEC LE CALQUE DU DESSOUS :

Permet de prendre 2 calques pour n'en faire qu'un. Les éléments présents sur les 2 calques sont ainsi regroupés en un seul et même calque.

IL EST POSSIBLE DE FUSIONNER PLUSIEURS CALQUES : SÉLECTIONNER LES CALQUES EN RESTANT APPUYÉ SUR LA TOUCHE **Ctrl** DU CLAVIER PUIS, TOUJOURS SUR LES TOUCHES DU CLAVIER FAIRE **Ctrl** + E

- GROUPE :

Permet de créer un groupe de calque. Par exemple, j'ai un calque sur lequel j'ai dessiné le nez de mon personnage, un autre où j'ai dessiné la bouche, etc... Je peux regrouper ces calques en un groupe «visage» .

La différence avec la fonction «fusionner» est que chaque calque reste indépendant et peut être modifié séparément .

IL EST POSSIBLE DE REGROUPER PLUSIEURS CALQUES : SÉLECTIONNER LES CALQUES EN RESTANT APPUYÉ SUR LA TOUCHE **Ctrl** DU CLAVIER PUIS, TOUJOURS SUR LES TOUCHES DU CLAVIER FAIRE **Ctrl** + G

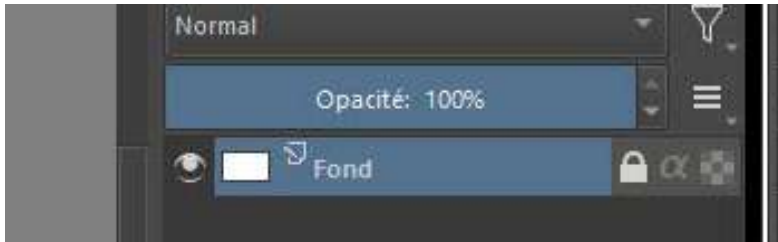
The slide features a white background with decorative geometric shapes. On the left, there is a large green triangle pointing downwards and a smaller, lighter green triangle below it. On the right, there are several overlapping orange and yellow triangles of various sizes and orientations.

- ATELIER 2-
Manipulation
des calques et des
propriétés

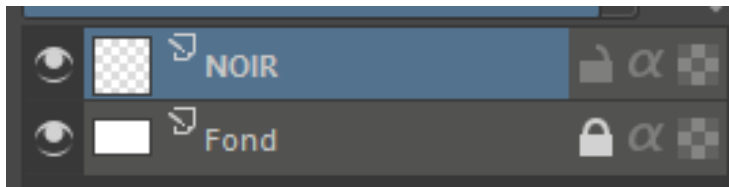
La cible :



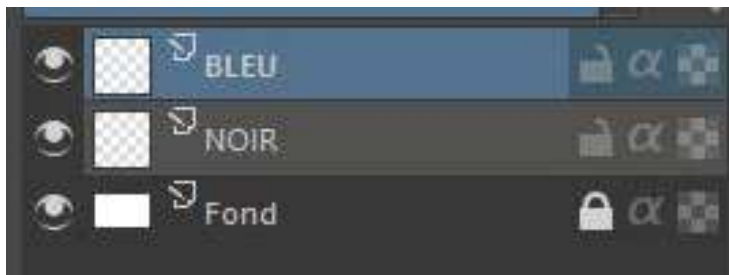
1- RENOMMER LE CALQUE «LAYER 1» EN CALQUE «FOND» ET LE VERROUILLER.



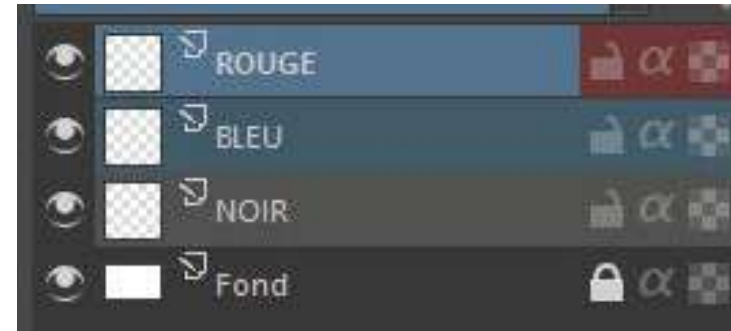
2-CRÉER UN NOUVEAU CALQUE ET NOMMER LE «NOIR». ATTRIBUER AU CALQUE LA COULEUR «GRISE» DANS LES PROPRIÉTÉS.



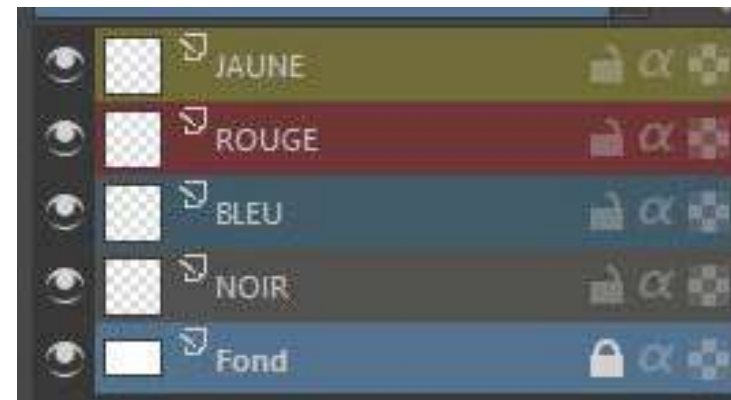
3-CRÉER UN NOUVEAU CALQUE ET NOMMER LE «BLEU». ATTRIBUER AU CALQUE LA COULEUR «BLEUE» DANS LES PROPRIÉTÉS.



4-CRÉER UN NOUVEAU CALQUE ET NOMMER LE «ROUGE». ATTRIBUER AU CALQUE LA COULEUR «ROUGE» DANS LES PROPRIÉTÉS.



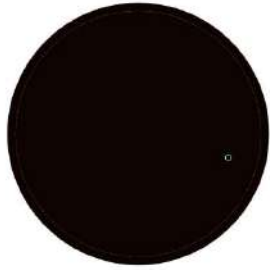
5-CRÉER UN NOUVEAU CALQUE ET NOMMER LE «JAUNE». ATTRIBUER AU CALQUE LA COULEUR «JAUNE» DANS LES PROPRIÉTÉS.





6- SUR LE CALQUE «NOIR» DESSINER UN CERCLE NOIR.

UTILISER L'OUTIL FORME RONDE*  PUIS LE POT DE PEINTURE 

NE PAS OUBLIER DE SÉLECTIONNER AU PRÉALABLE LA COULEUR NOIR . 



*Pour créer un cercle avec  pointer le stylet sur la tablette appuyer ensuite sur la touche shift 

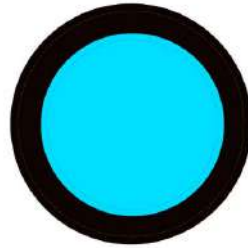
Rester appuyer sur cette touche tout en formant le cercle.

7- VÉROUILLER ENSUITE LE CALQUE «NOIR»

8- SUR LE CALQUE BLEU, DESSINER DE LA MÊME MANIÈRE UN CERCLE BLEU.

LE REDIMENTIONNER  ET LE PLACER 

À L'INTÉRIEUR DU CERCLE NOIR.



9- VÉROUILLER ENSUITE LE CALQUE «BLEU».

10- SUR LE CALQUE ROUGE DESSINER DE LA MÊME MANIÈRE UN CERCLE ROUGE.

LE REDIMENTIONNER  ET LE PLACER 

À L'INTÉRIEUR DU CERCLE BLEU.



11- VÉROUILLER ENSUITE LE CALQUE «ROUGE».

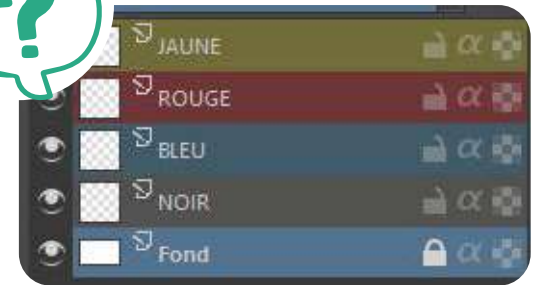
12- SUR LE CALQUE JAUNE DESSINER DE LA MÊME MANIÈRE UN CERCLE JAUNE.

LE REDIMENTIONNER  ET LE PLACER 

À L'INTÉRIEUR DU CERCLE ROUGE.

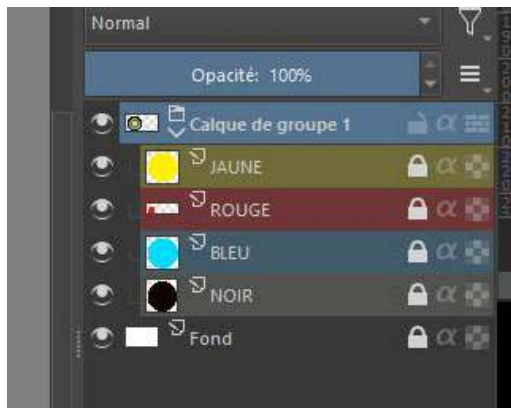


COMMENT SONT ORGANISÉS LES CALQUES DANS LA LISTE ?

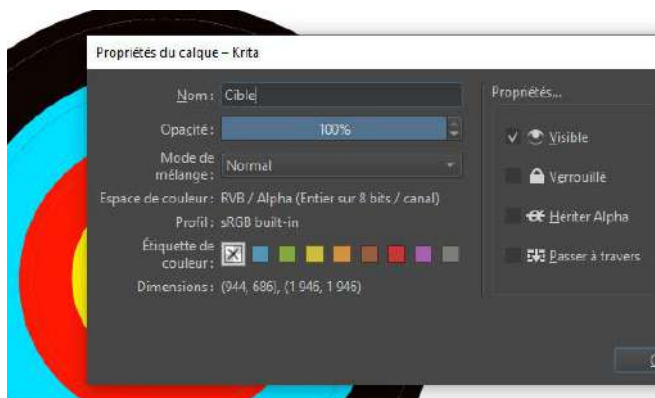


13-GROUPER LES 4 CALQUES OÙ SE TROUVENT LES CERCLES DE COULEUR (ATTENTION NE PAS PRENDRE LE CALQUE «FOND»).

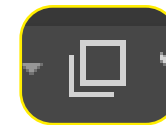
Ctrl + **G**



14-DANS LES PROPRIÉTÉS, RENOMMER LE GROUPE «CIBLE»




15-DUPLIQUER LE GROUPE ET LE RENOMMER «CIBLE BIS»

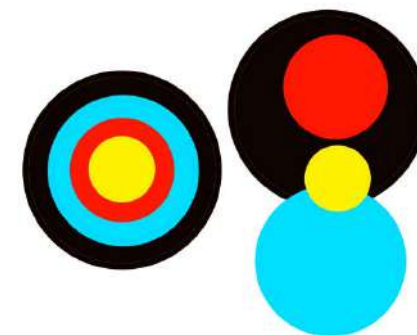


16-VERROUILLER LE GROUPE «CIBLE»





17-DÉVERROUILLER LES CALQUES DU GROUPE «CIBLE BIS»

18- À L'AIDE DE L'OUTIL SÉLECTION  DÉPLACER VOS CERCLES SUR LA ZONE PRINCIPALE AFIN DE FAIRE APPARAÎTRE LA CIBLE DE BASE.

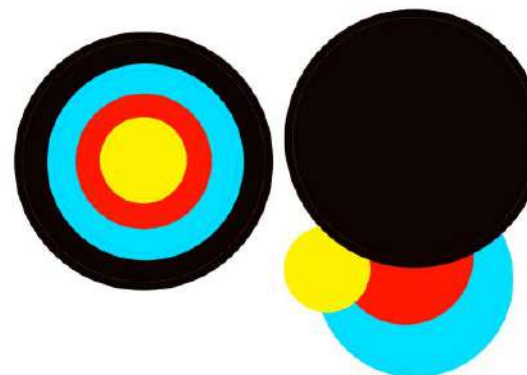


(ATTENTION, IL FAUT BIEN CLIQUER AVANT DE DÉPLACER LES ÉLÉMENTS, SUR LE CALQUE VOULU DANS LA LISTE DES CALQUES)

19- MODIFIER L'ORDRE DES CALQUES DANS LA LISTE 

PUIS DÉPLACER LES CERCLES DE COULEUR  AFIN D'OBTENIR CETTE FIGURE.

(BIEN REGARDER L'EMPLACEMENT DE CHAQUE CERCLE POUR DÉTERMINER L'ORDRE !)





III. RÉALISATION FINALE

RÉALISATION FINALE

- Dessin pour ceux qui veulent créer en totalité leur image (croquis sur papier, croquis sur tablette, recherche d'inspiration)
- Recherche d'images/inspirations pour ceux qui sont moins à l'aise avec le dessin (création de planches d'inspiration)
- Découverte ressources et logiciel en ligne (banques d'images gratuites/ + removBG pour enlever les fonds)
- Création de palettes de couleurs pour la réalisation finale.
- Création d'une planche de recherche.
- Création du document final.