FICHE RESSOURCES

NOM DE LA STRUCTURE

Centre Social Rural du Vexin-Thelle

CONTACT DU RÉFÉRENT DE L'ATELIER

Prénom et Nom

RASTRELLI Laëtitia

Adresse mail

lr@csrvexinthelle.fr

NOM DE L'ATELIER

Initiation à la colorisation/dessin digital à la tablette graphique

PUBLIC

Collégiens

Si autre, précisez le public :

Adultes

PRÉREQUIS

- Maîtriser les bases de l ' informatique (souris, clavier, ouvrir et créer un fichier···)

THÉMATIQUE DE L'ATELIER

Médiation et culture numérique

Si autre, précisez la thématique :

DURÉE DE PRÉPARATION

30 **Minutes**

DURÉE DE L'ANIMATION

2 **Heures**

LES BESOINS

Financiers, humains, matériels...

· un ordinateur
· une tablette graphique
· logiciel " KRITA "
· un animateur

OBJECTIFS

OBJECTIFS GENERAL :

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

Cofinancé par l'Union européenne

LES ÉTAPES CLÉS

Séance n°1 :
INTRODUCTION
I. LOGICIEL KRITA : DÉCOUVERTE DE L ' INTERFACE
II. ATELIER «LA POMME» : atelier de découverte de l'utilisation des outils proposés sur le logiciel

Séance n°2 :
III. LES CALQUES
- Les calques, c'est quoi ?
- À quoi ça sert ?
- La zone des calques
IV. LES PROPRIÉTÉS DU CALQUE
- Propriétés simples
- Propriétés avancées
V. ATELIER «LA CIBLE» :
Mettre en pratique ce qui a été vu précédemment, à travers une réalisation simple et s ' approprier les différentes fonctionnalités qui seront utilisées pour la tâche finale.

Séance n°3 :
VI. PRÉPARATION/RÉALISATION FINALE
- 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 n°4-5-6 :
VI. Finalisation de la peinture digitale

RETOUR D'EXPERIENCES (FACULTATIF)

Conseils, erreurs à éviter...

Cofinancé par l'Union européenne