

KLEKI

Je crée mes sprites



Carnet de l'enseignant·e

CodeNPlay



Financé par
l'Union européenne
NextGenerationEU



DigiLab

Moteurs compatibles

Ce module peut être fait avec les moteurs suivants :

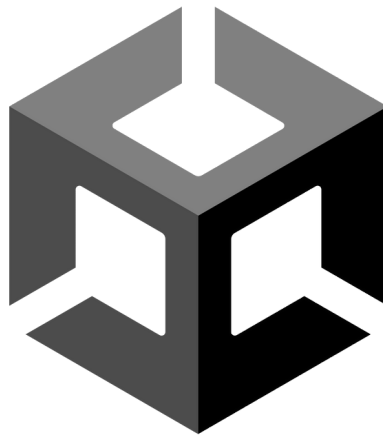
Scratch



Makecode Arcade



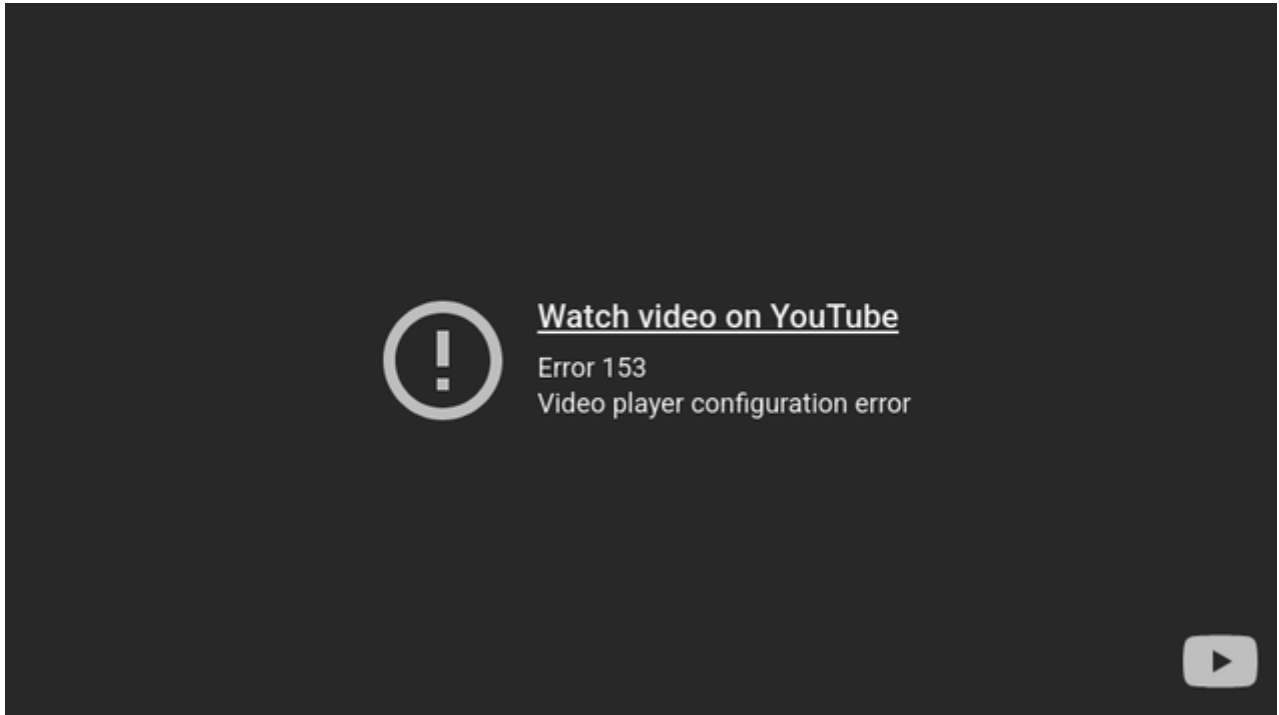
Unity



Découverte du graphic design

Demander aux enfants si iels savent ce qu'est le graphisme en tant que domaine créatif.

Montrer aux enfants une partie de la vidéo suivante. Leur demander de bien faire attention à tous les éléments de l'univers du jeu qu'iels peuvent voir dans **l'extrait** :



Leur demander si iels ont une idée de comment ont été créés les éléments graphiques du jeu.

Expliquer aux enfants qu'on va s'intéresser au graphique design. Le graphique design est la création d'éléments graphiques qui vont être utilisés dans une oeuvre.

Plus précisément l'on va s'intéresser dans ce module au dessin numérique. Nous allons créer des éléments graphiques que nous allons intégrer dans un jeu.

Découverte de Kleki

Dire à vos enfants de se rendre sur kleki.com.

Les laisser découvrir l'interface et leur demander d'essayer de comprendre à quoi servent les différents éléments de la page.

L'espace de travail

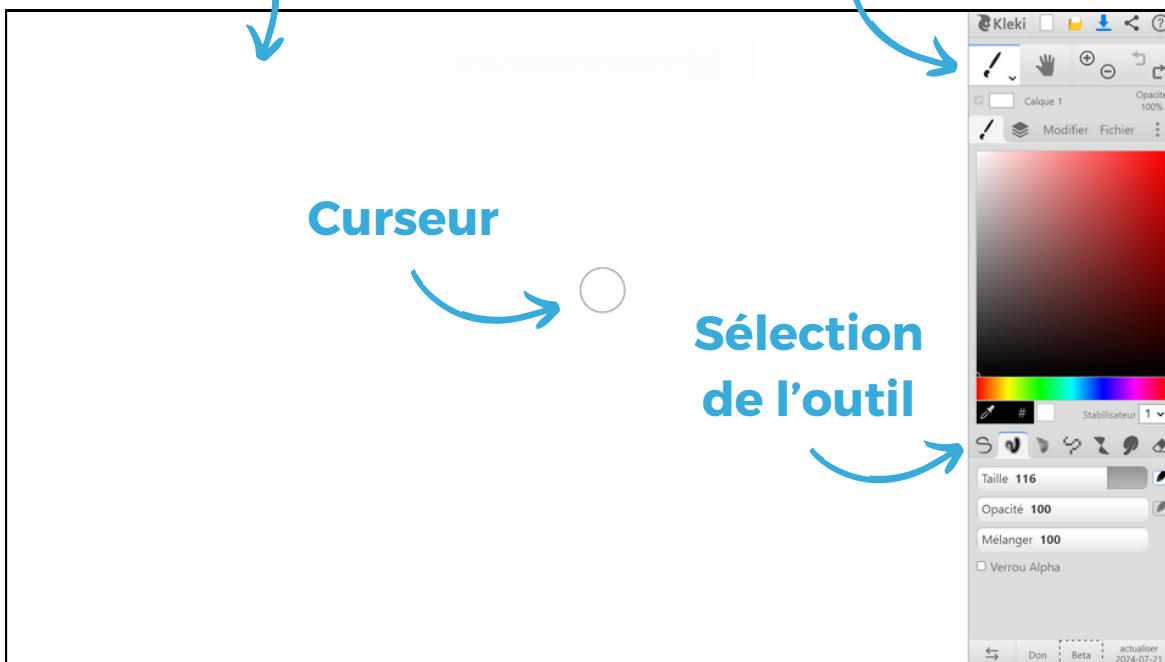
Sélection du mode

Sélection de couleur

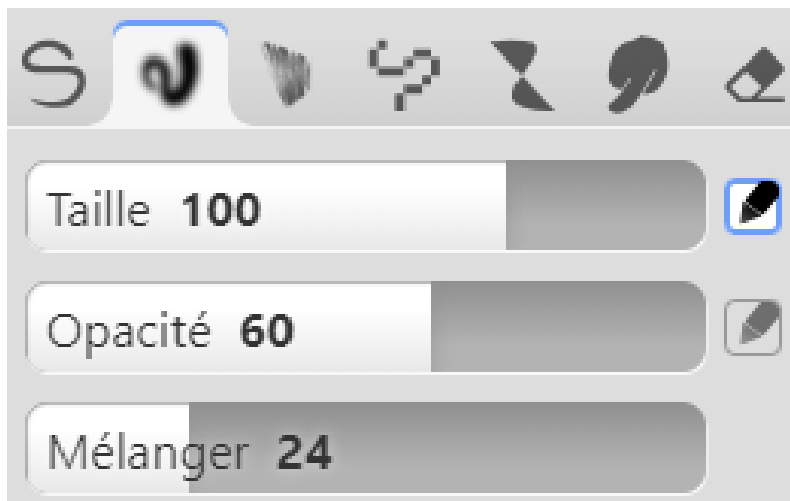
Curseur

Sélection de l'outil

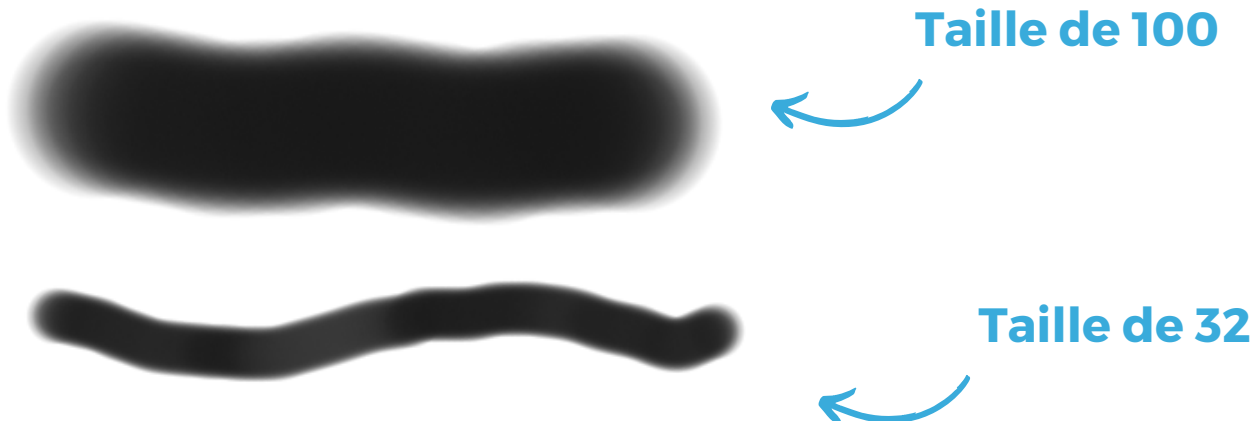
Paramètres de l'outil



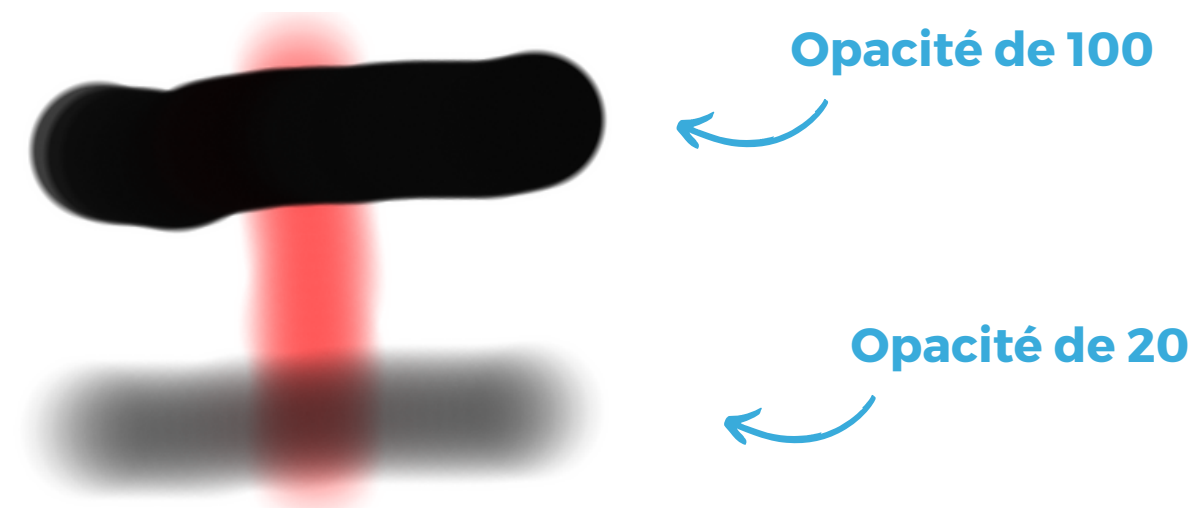
Leur montrer le mode "pinceau" avec l'outil "fusion"



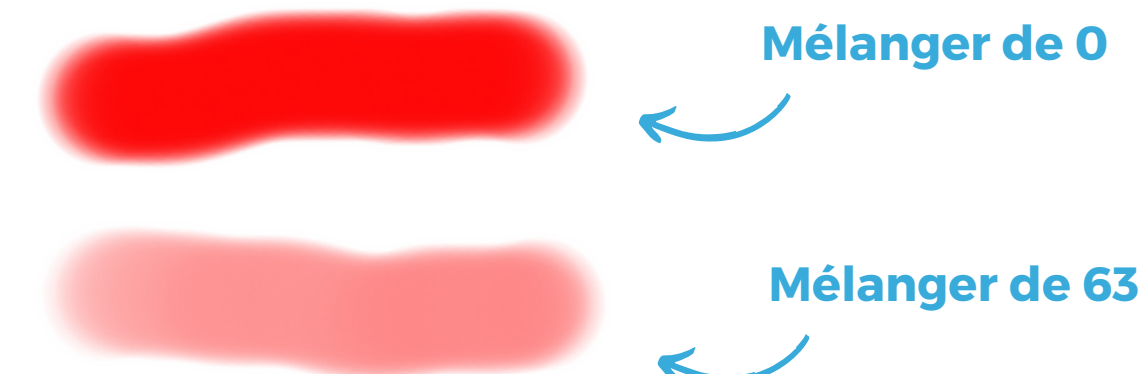
La taille va correspondre à la taille du trait qui va être dessiné. Dans l'exemple ci-dessous les deux traits ont les même paramètres, à l'exception de la taille.



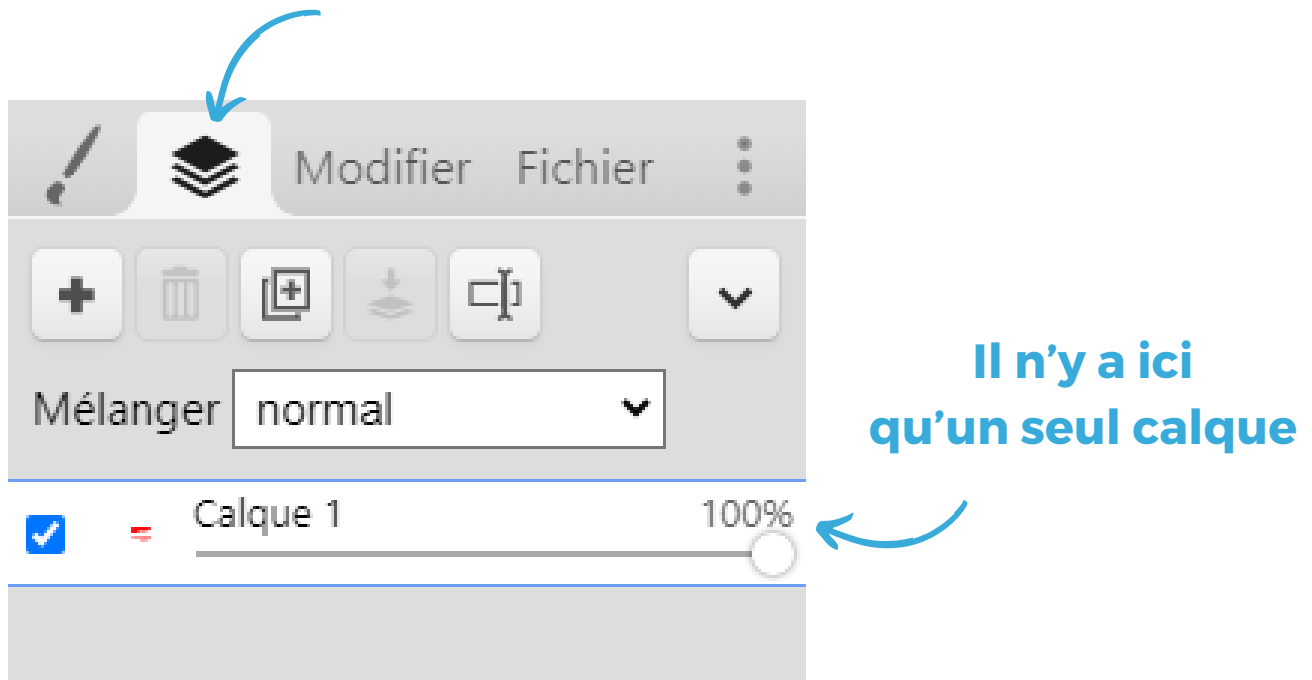
L'opacité va influencer la manière dont le trait va laisser apparaître ce qui se trouve derrière. Il influence aussi l'intensité de la couleur.



Mélanger va changer la manière dont la couleur du trait va être influencée par les couleurs déjà présentes à proximité. Dans l'exemple ci-dessous le premier trait est rouge vif tandis que le second est rose, le rouge du trait mélangé au fond blanc à cette endroit donne ce résultat.

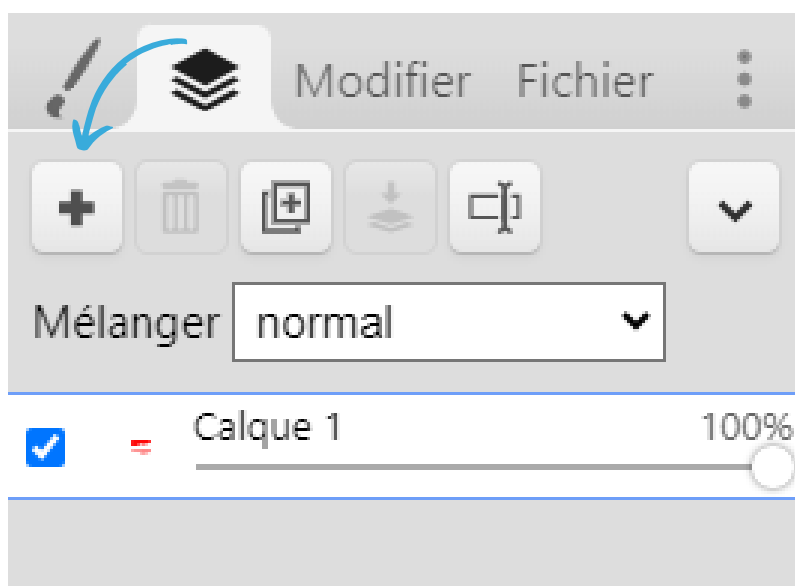


Afin de créer des images utilisables dans nos environnements de développement il va nous falloir avoir une image sans le fond. Pour ce faire nous allons devoir utiliser intelligemment les calques. Commencer par cliquer sur l'icône des calques.

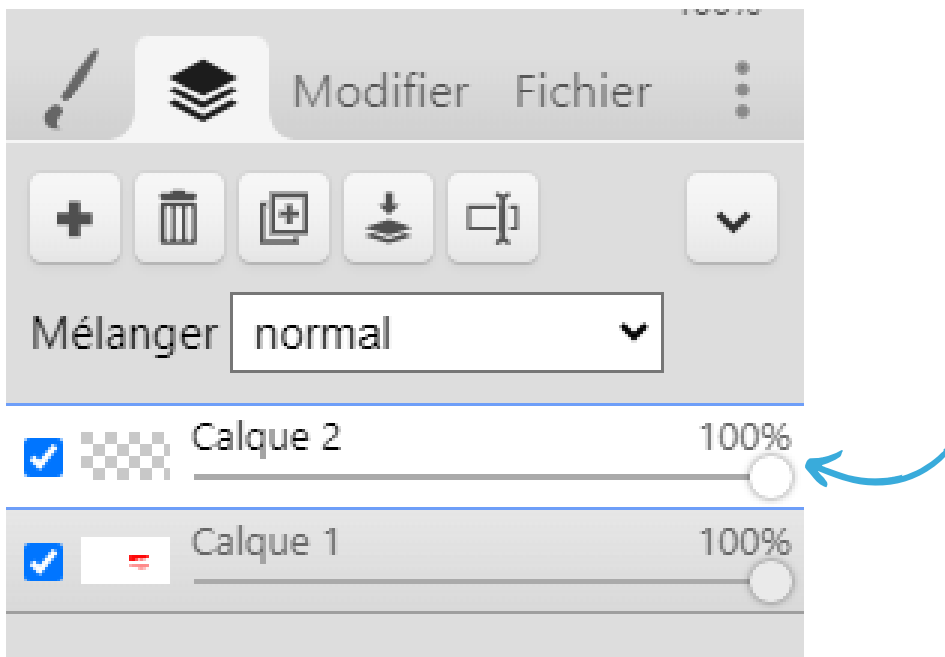


Un calque est une ensemble d'éléments que nous avons dessinés et qui sont regroupés ensemble. Le calque créé de base comprend un fond blanc.

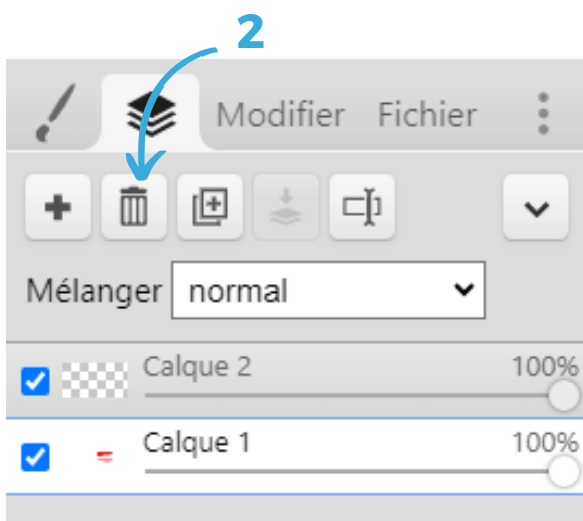
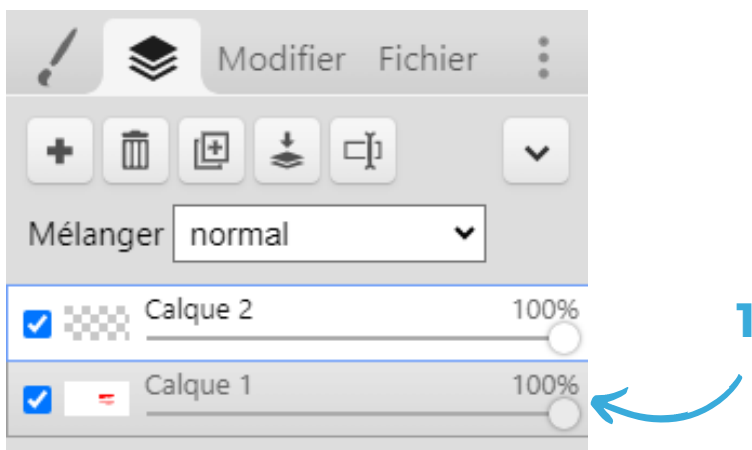
Nous allons commencer par créer un nouveau calque en cliquant sur le +.



Nous pouvons voir que cela a créé un nouveau calque nommé "Calque 2".

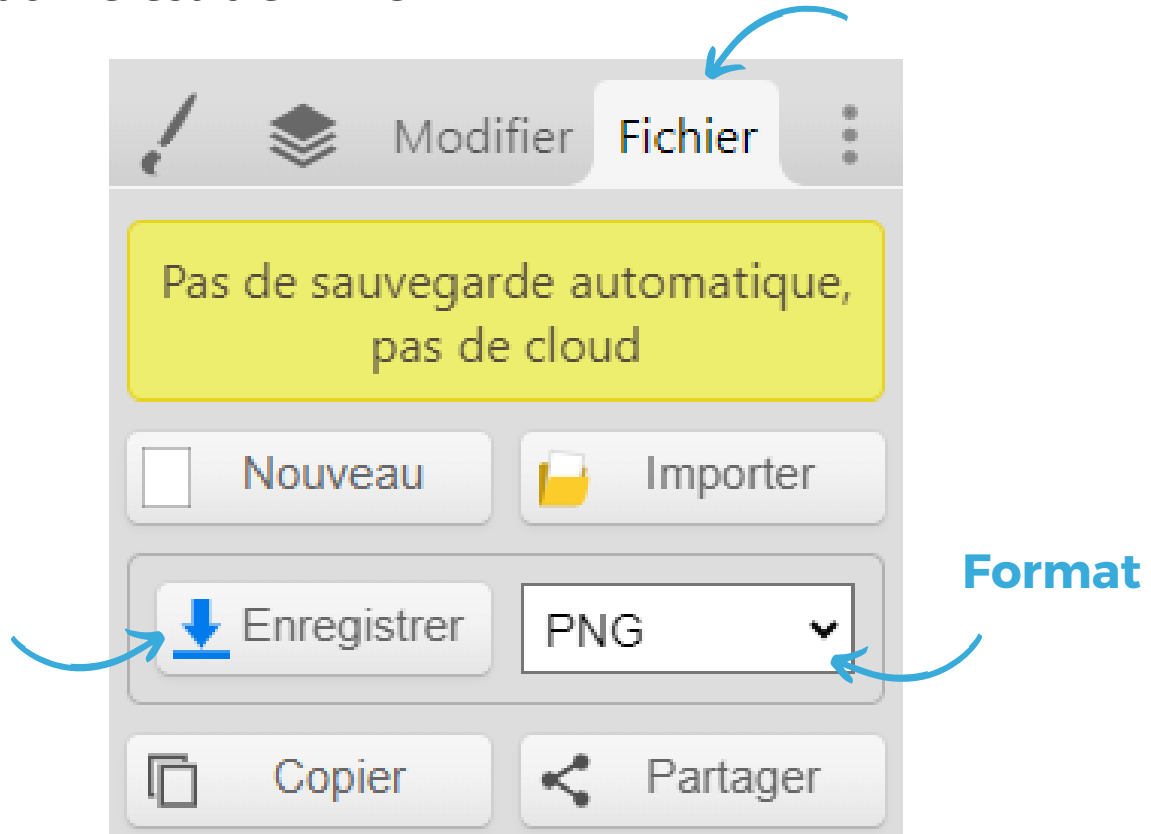


Il nous faut maintenant effacer le premier calque pour retirer son fond. Pour ce faire, cliquez sur le calque 1 puis cliquez sur la poubelle.



Un fois qu'ils ont dessiné quelque chose qui leur convient il est temps de l'exporter pour l'utiliser dans leur jeu.

Pour ce faire, il nous faut cliquer sur fichier à droite, puis sur enregistrer en vérifiant au préalable que le format sélectionné est bien PNG.



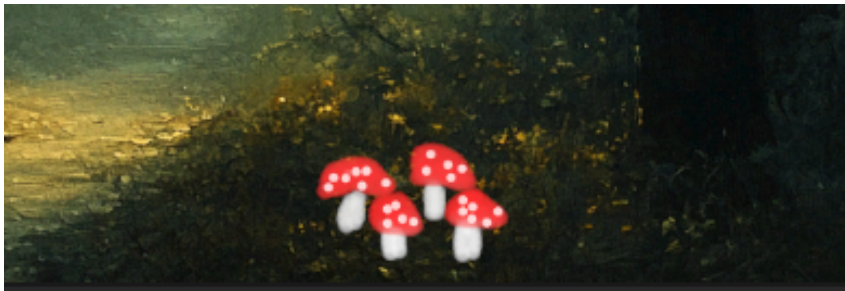
Une fois le fichier téléchargé il ne reste plus qu'à l'importer dans l'environnement de développement que vous utilisez.

Premiers pas dans le dessin numérique

Demander aux enfants de dessiner les éléments suivants et de les intégrer à un projet dans votre outil de développement en y ajoutant ce fond.

Leur demander ensuite de créer un élément supplémentaire qu'ils imagineront.

- Champignons



- Toile d'araignée



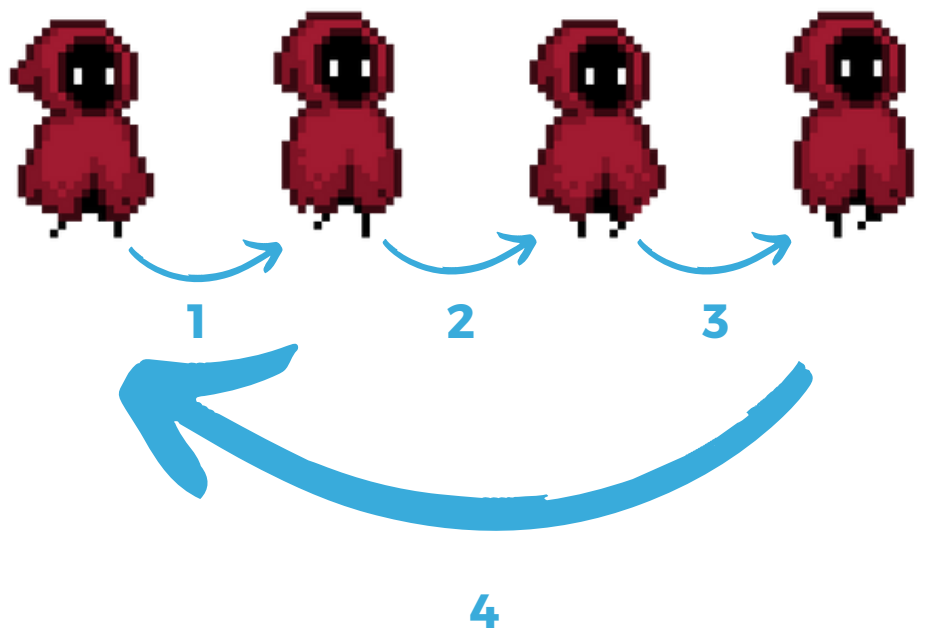
- Cerf



Créer des sprites animés

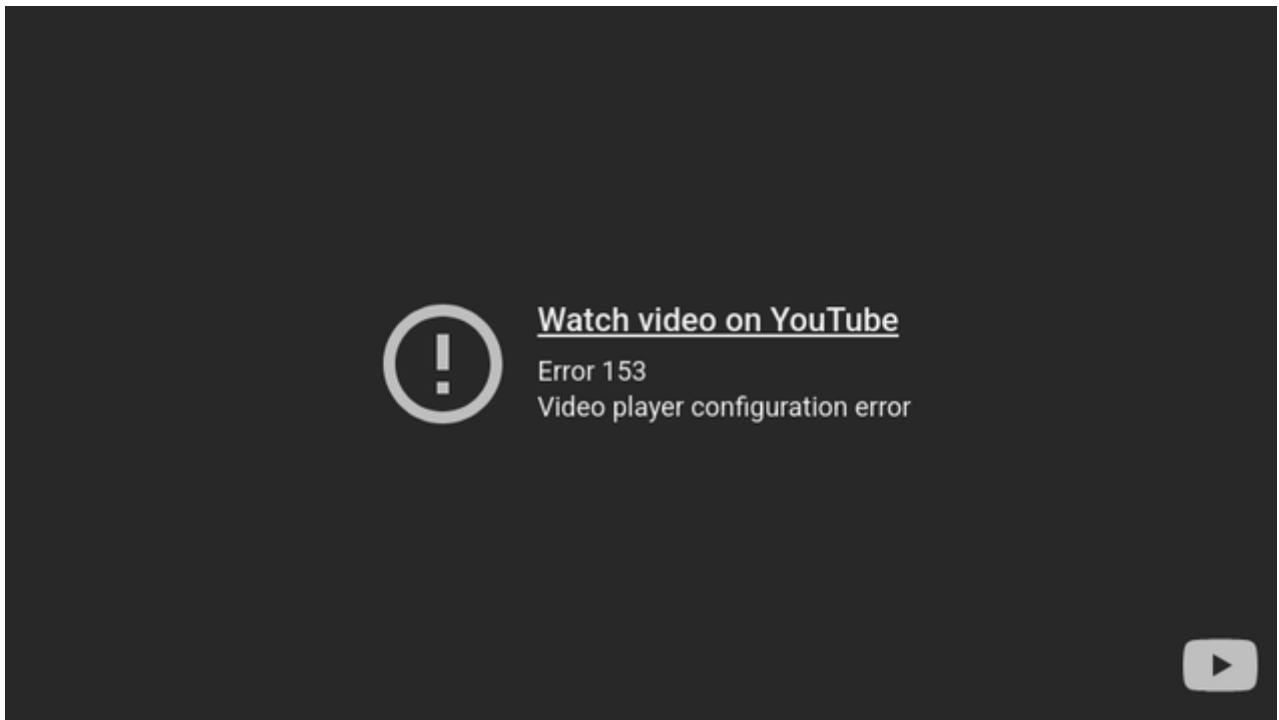
Expliquer aux enfants qu'ils vont créer des sprites animés pour leurs jeux-vidéos. Avant tout il faut comprendre ce qu'est un sprite animé.

Pour faire un sprite animé il va falloir créer plusieurs images qui décomposent le mouvement du sprite. Un personnage qui marche pourra, par exemple, être représenté par une succession de cinq images.



Pour bien comprendre cette animation du sprites par plusieurs images, nous allons commencer par créer une animation d'un personnage sur papier et en 2 images.

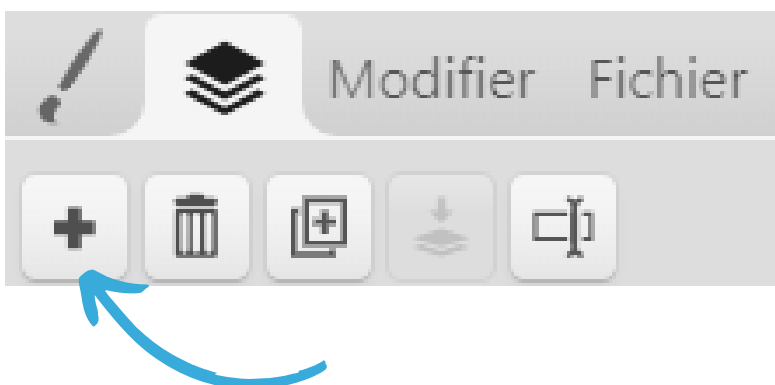
Pour ce faire, suivez les étapes dans la **vidéo suivante**.

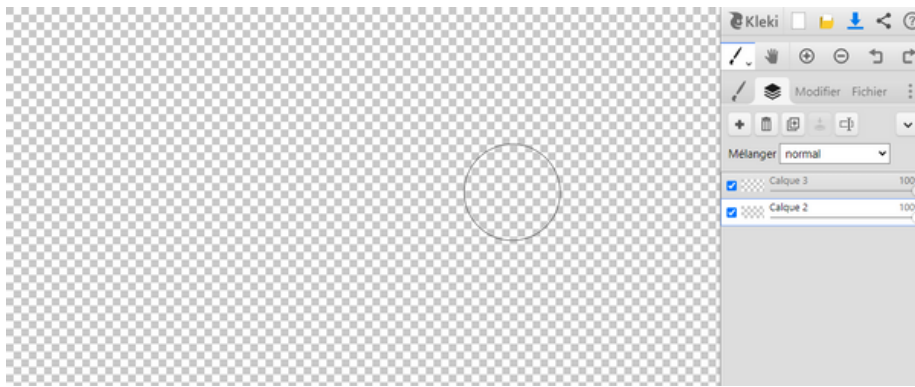


Nous allons maintenant créer dans Kleki les images pour faire un sprite animé. Pour ce faire, nous allons utiliser plusieurs calques dans Kleki.

Chaque calque va pouvoir contenir une image différente, lorsque vous dessinez, les modifications que vous faites vont s'appliquer uniquement sur le calque que vous avez sélectionné.

Pour ajouter un calque, cliquez sur le bouton +



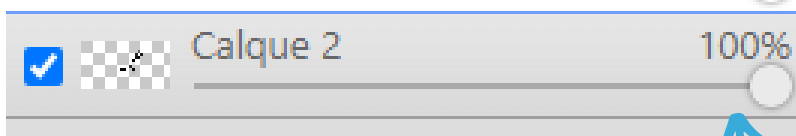


Dans ce cas-ci
c'est le calque 2
qui est sélectionné

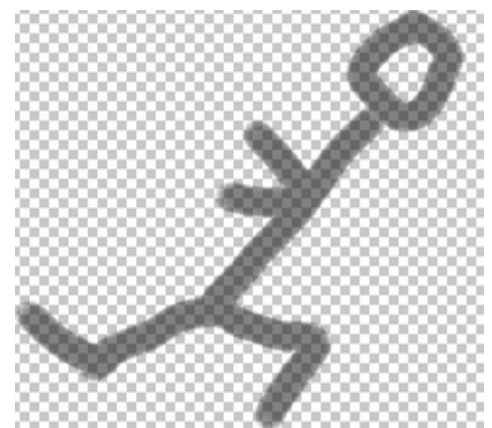
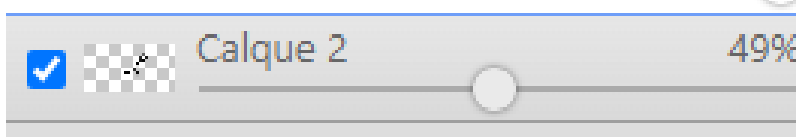
Commencez par dessiner une première image pour l'élément pour lequel vous voulez créer une animation.



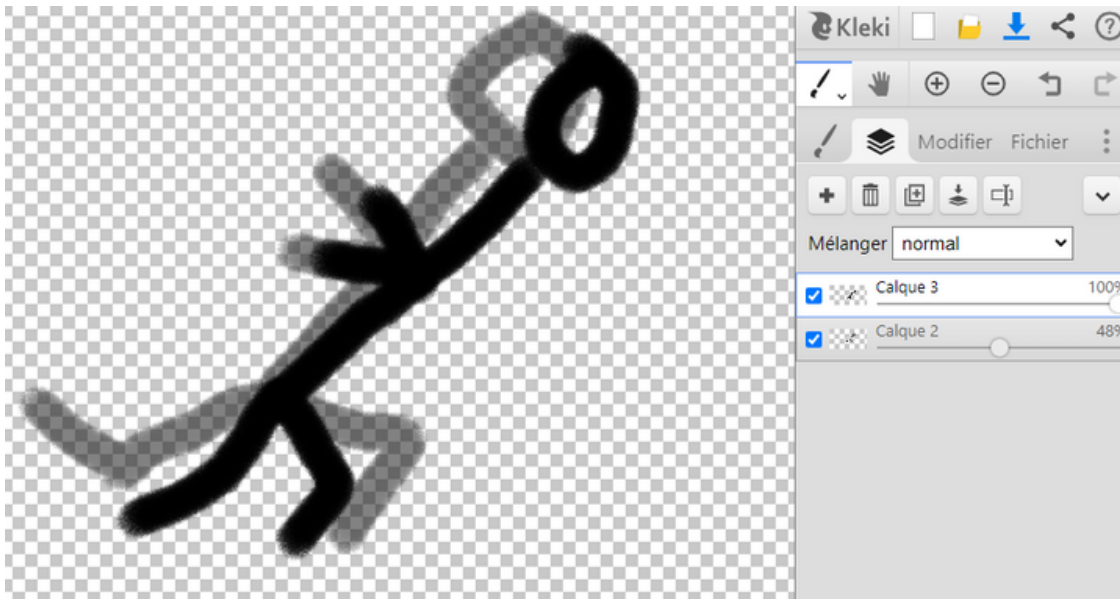
Ensuite, diminuez l'opacité du calque sur lequel vous avez dessiné cette première image. Pour ce faire, faites glisser le curseur qui se trouve sur le bas de la case du calque.



Mettez le dans les environs de 50%.

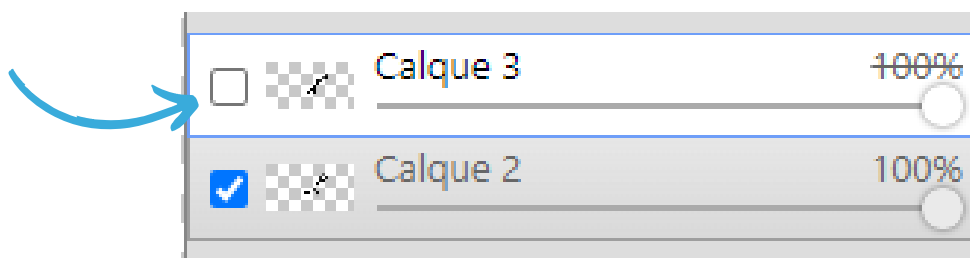


Sélectionnez ensuite l'autre calque pour dessiner la seconde image. Vous pourrez utiliser la première image en transparence comme référence.

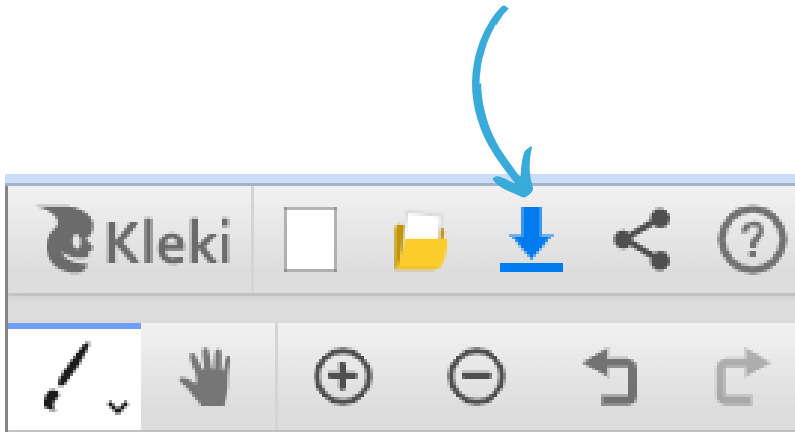


Une fois vos images dessinées, il va falloir les exporter, c'est-à-dire les enregistrer sous la forme de fichiers à utiliser dans d'autres programmes. Pour ce faire il faut isoler chaque image à télécharger.

Cliquez sur la boîte bleue dans la case d'un calque pour le rendre transparent. Faites ça pour tous les calque sauf celui que vous êtes en train d'isoler.



Une fois que l'image que vous voulez exporter est isolée, cliquez sur le bouton "enregistrer" en haut à droite.



Répétez ensuite l'opération pour chaque image qui compose votre animation. Vous aurez ainsi toutes les images qu'il vous faut.



Il vous suffira ensuite d'importer les images dans votre interface de développement et de les faire défiler pour les animer (voir "Animation : Importer ses créations").