

➤ **Pré-requis :**

Cette animation nécessite la présence d'au moins 4 participants pour la prise de clichés de 4 têtes différentes.

➤ **Objectif :**

Les participants obtiendront une page scratch sur laquelle ils pourront cliquer indépendamment sur 3 bandes différentes correspondant à 3 zones de leur tête et ainsi créer des visages insolites composés de 3 parties appartenant à plusieurs têtes différentes.

Après prise de clichés des têtes des participants grâce à la webcam d'un ordinateur, les participants devront découper les photos de chacune de leurs têtes en 3 bandes similaires à l'aide du logiciel Photoscape puis les insérer sur le site/logiciel Scratch pour créer la page finale.

➤ **Matériel nécessaire :**

- 1 PC équipé d'une webcam pour prise des clichés
- Une feuille transparente avec une zone de cadrage imprimée et correspondante à l'écran de visualisation de la webcam et permettant ainsi de bien cibler les têtes prises en photo.
 - 1 exemple de zone de ciblage est disponible en annexe. (à imprimer sur papier transparent ou le plus fin possible)
- Le logiciel photoscape.
- Un accès internet pour aller sur le site Scratch ou le logiciel Scratch installé sur les PC
- Le fichier Scratch « Mixer vos têtes.sb2 » disponible en téléchargement sur le blog du réseau cyber-base Lacq-Orthez

➤ **Déroulement de l'animation**

1/ Prise de clichés des têtes des participants.

Tous les participants devront être pris en photo à l'aide du logiciel de la webcam du PC Animateur (un raccourci sera présent sur le bureau).

2.1/ Ouvrir le logiciel de prise de photo. La photo doit être en taille 640x480.

2.2/ Apposer/Scotcher la feuille transparente sur l'écran du PC en la cadrant par rapport à l'écran de visualisation de la webcam

2.2/ Prendre tous les participants en photo en veillant bien à ce que leur tête soit centrée dans l'ovale avec la partie du milieu (Sourcils Yeux Nez) bien respectée et en ayant un fond uni. Si certains ont un visage plus fin que d'autre, veiller à les rapprocher de la webcam afin qu'ils remplissent entièrement l'ovale.

2.3/ Une fois l'ensemble des photos, aller les renommer au nom des participants et les mettre dans un dossier « Mixer vos têtes ».

3/ Découpage des photos avec PhotoScape.

- Ouvrir Photoscape
- Choisir Fractionnement
- Cliquer sur Ajouter
- Sélectionner toutes les photos
 - La sélection peut se faire fichier par fichier ou alors en sélectionnant tous les fichiers en 1 seule fois (Touche CTRL maintenue enfoncée plus touche A).
- A droite de la fenêtre, modifier les valeurs pour avoir 3 rangées et 1 colonne
- Cliquer sur Fractionner
- Choisir « Enregistrer les photos dans le dossier de votre choix », par exemple dans un nouveau dossier nommé « Mixer vos têtes – Photos fractionnées »
- Cliquer sur Fractionner.

- Les images sont fractionnées et se nomment de la sorte :
 - Participant A 001 / Participant B 001 / ... = Hauts de tête
 - Participant A 002 / Participant B 002 / ... = Milieu de tête
 - Participant A 003 / Participant B 003 / ... = Bas de tête

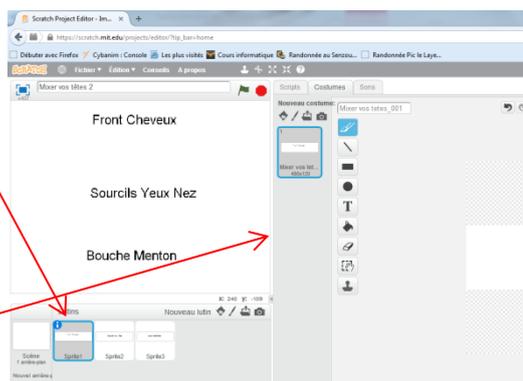
- Fermer Photoscape

4/ Mixage des têtes avec Scratch

- Ouvrir le site/logiciel scratch
- Cliquer sur Créer dans la barre du haut puis Fichier et Importer depuis mon ordinateur.
- Ouvrir le fichier « Mixer vos têtes.sb2 » préalablement téléchargé.

Le principe du fichier Mixer vos têtes est le suivant :

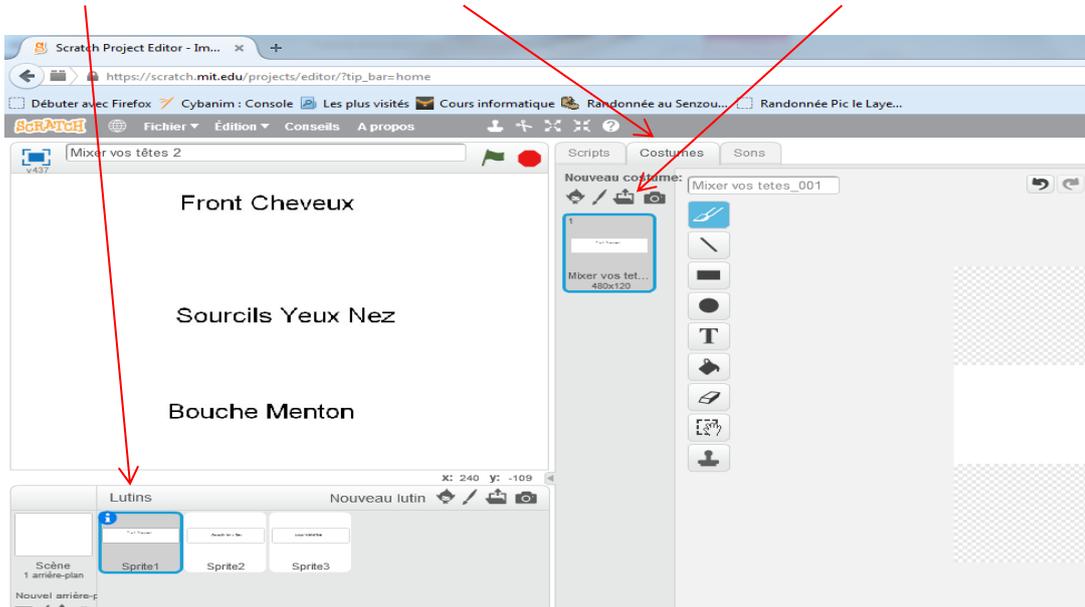
- Les 3 zones correspondent à trois lutins (personnages)
- Chaque lutin peut avoir plusieurs costumes (aspects du même personnage)
- Il convient donc d'attribuer à chaque lutin plusieurs costumes correspondant à la même partie de visage de chaque enfant.



- Le lutin « Front Cheveux » aura ainsi comme costumes les images fractionnées correspondant à tous les haut de têtes des participants (nom du fichier = participants X 001)

Pour ajouter des costumes à chaque lutin, il faut :

- Sélectionner le lutin Cliquer sur Costumes Importer le costume depuis un fichier.



- Choisir le dossier contenant les photos.
- Importer les photos correspondant au lutin
 - Ici, l'import peut se faire fichier par fichier ou alors importer tous les fichiers représentant le même lutin en 1 seule fois en faisant une sélection multiples (CTRL+clic).
- Répéter la même opération pour les 3 lutins.

Une fois tous les costumes insérés,

- Supprimer les costumes avec les étiquettes (Front cheveux, Sourcils Yeux Nez et Bouche Menton)
- Mettre l'aperçu en plein écran et cliquer sur le drapeau vert. Un clic sur n'importe quelle partie changera automatiquement le costume du lutin et donc la photo de la zone de tête correspondante.

ANNEXE 1 : Zone de ciblage feuille transparente

A adapter à la taille de l'écran de visualisation de la webcam

