

Activité d'appropriation



Initiation au Dessin bitmap

The Gimp V2



Gare au chien



Activité d'appropriation

Clientèle

Pour tous



Débutant

Démarche pédagogique

1. Lire avec les élèves les premières consignes du cahier de bord afin qu'ils se familiarisent avec le nouveau vocabulaire de l'environnement du Dessin bitmap.

Exemple: Pointer, cliquer, glisser...

2. Lors d'un collectif, ouvrir Gimp et présenter aux élèves les différents éléments de l'application.
Exemple: La palette d'outil, les différents outils, la page de dessin, les menus...

3. Insister sur l'importance de faire complètement l'activité proposée.

4. Une fois l'activité terminée, lors d'un collectif, mettre en commun les découvertes ou les petits trucs de chaque équipe ainsi que les difficultés rencontrées.

5. Donner la possibilité aux élèves d'imprimer leurs dessins.



Bien montrer que l'outil **Sélection en forme de rectangle** peut être utilisé pour sélectionner ou pour dessiner une ligne, un rectangle.

Lorsque la touche majuscule est enfoncée et que l'outil de sélection rectangulaire ou elliptique est sélectionné, vous pouvez dessiner des carrés ou des cercles. Cette touche contraint les mouvements de la souris. Par contre, la touche servant à verrouiller les majuscules n'a pas d'effet.

Pour plus d'information sur les outils, vous pourrez en obtenir une description détaillée au chapitre 3 de l'**Aide** en cliquant sur la touche **F1**.

Enrichissement, réinvestissement (activités connexes)

- Toutes autres activités d'appropriation de l'environnement Dessin bitmap de ClarisWorks.
- Production d'un dessin libre où l'élève réinvestit ses connaissances.

Commentaires et observations

- Souligner l'importance de l'article **Annuler** (ou **Refaire**) sous le menu **Édition**. Expliquer qu'**Annuler** ne s'applique **qu'à la toute dernière modification**, mais que l'on peut annuler (ou refaire) une série d'actions en cliquant autant de fois que désiré sur annuler (ou refaire).

Auteur :

Pierre Deschamps

Collaboration spéciale

Muriel Brousseau Deschamps
Jean-François Dupal

Durée approximative de l'activité

30 minutes



La meilleure façon d'apprendre à utiliser l'environnement Dessin bitmap de Gimp, c'est d'explorer la palette des outils et la gamme des motifs ou des couleurs que nous offre ce logiciel.

VOCABULAIRE DE DÉPART

Pointer : Positionner l'outil Pointeur-flèche à un endroit précis à l'écran.

Cliquer : Presser une fois et relâcher le bouton de la souris.

Glisser : Pointer, presser et maintenir la pression sur le bouton pendant que l'on bouge la souris, puis relâcher le bouton de la souris.

Double-cliquer : Positionner l'outil Pointeur-flèche et presser rapidement deux fois sur le bouton de la souris.

Gare au chien

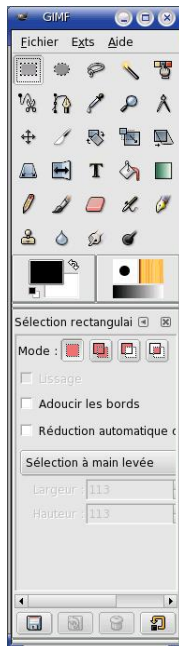


Activité d'appropriation

Clientèle
Pour tous



1. Ouvre l'application The Gimp.
2. La palette d'outils apparaît.



3. Clique sur le menu **Fichier** et sélectionne **Nouveau**.



4. Une fenêtre apparaît.



5. Dans la section **Taille d'image**, inscris 800 en **Largeur** et 600 en **Hauteur**.

6. Une fenêtre apparaît. C'est sur celle-ci que tu réaliseras ton chef-d'oeuvre.

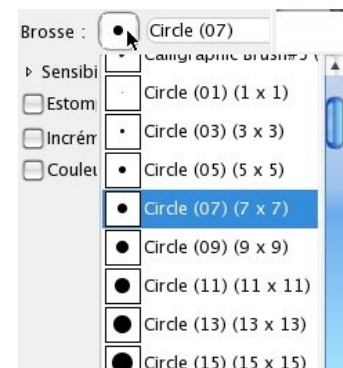
7. Le but de cet exercice est de te faire découvrir les différents outils de dessin et d'écriture. Nous allons ensemble créer une affiche humoristique.

8. Clique sur l'outil **Pinceau**.  Va sur la fenêtre de dessin.

Le **Pointeur-flèche** se transforme en une flèche au dessus d'un pinceau.



9. Dans la partie inférieure de la palette d'outils, clique sur l'icône qui se trouve à côté du mot **Brosse**. Le menu déroulant qui apparaît, te montre les différentes formes que le **Pinceau** peut prendre.



10. Dans le menu déroulant, sélectionne **Circle (07) (7 X 7)**.

Gare au chien



Activité d'appropriation

Clientèle
Pour tous



11. Exerce tes talents d'artiste et trace une forme semblable à celle-ci.

Au besoin, utilise l'outil **Gomme**



pour te corriger.



12. Maintenant, dessine les yeux du chien. Si tu le désires, choisis une autre grosseur de pinceau.

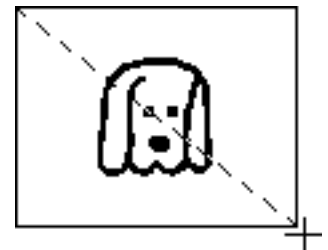


13. Clique sur l'outil **Sélection en forme de rectangle**

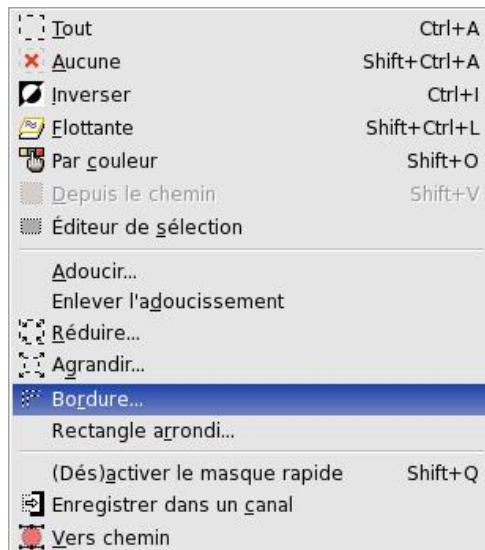


dans la palette d'outils. Le **Pointeur-flèche** se transforme en une flèche au dessus d'un carré.

14. Imagine un rectangle autour du chien, pointe sur son coin supérieur gauche et en suivant une diagonale, dessine un rectangle.



15. Va dans le menu **Sélection** et choisis **Bordure**. Une fenêtre intitulée **Border la sélection** apparaît. Inscris 2 comme grosseur de la bordure et clique sur **Valider**.



Gare au chien

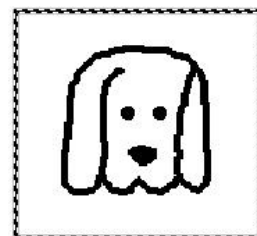


Activité d'appropriation

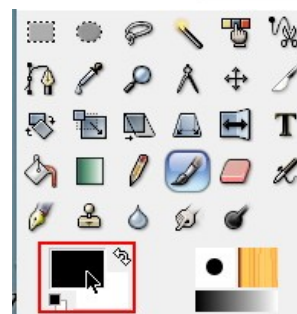
Clientèle
Pour tous



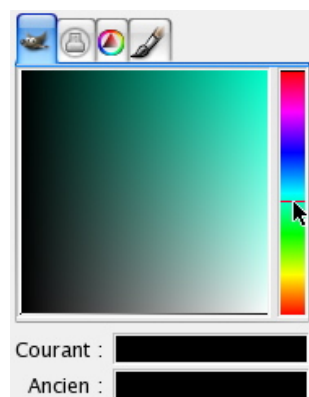
16. Va dans le menu **Édition** et choisis **Remplir avec la couleur de PP**. Clique ensuite en dehors du rectangle que tu viens de tracer.



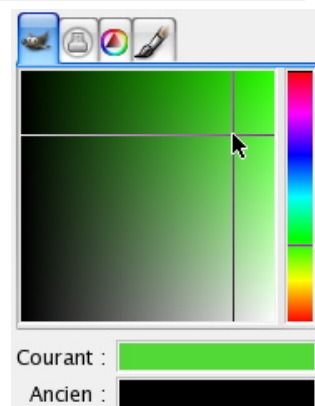
Pour vérifier la **couleur de PP** (premier plan), regarde sur la palette d'outils la couleur qui apparaît sur le petit rectangle de gauche.



Pour changer la couleur, double-clique sur ce petit carré et une fenêtre intitulée **Changer la couleur de premier plan** apparaît. Place le pointeur-flèche sur la colonne multicolore de droite. Clique et une petite ligne horizontale viendra se placer en dessous de ton pointeur-flèche. Déplace cette petite ligne dans la colonne jusqu'à ce que tu obtiennes une couleur qui te plait.



Clique maintenant dans le carré de gauche et déplace le pointeur-flèche jusqu'à ce que, dans le rectangle **Courant**, tu obtiennes une couleur qui va te plaire.



Clique sur OK.

La nouvelle couleur apparaîtra sur la palette d'outils.



Gare au chien




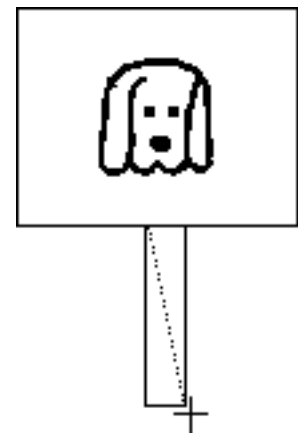
Activité d'appropriation


Clientèle
Pour tous




17. Pour faire le poteau :

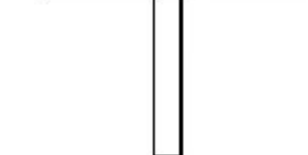
- Avec l'outil **Sélection en forme de rectangle**  dessine un autre rectangle.
- Va dans le menu **Sélection** et choisis **Bordure**. Inscris 2 comme grosseur de la bordure et clique sur **Valider**.
- Dans le menu **Édition**, choisis **Remplir avec la couleur de PP**. Clique ensuite en dehors du rectangle que tu viens de tracer.



18. Avec l'outil **Sélection en forme de rectangle**  dessine un autre rectangle pour faire un effet d'ombrage à droite du cadrage. Sélectionne ensuite **Remplir avec la couleur de PP** du menu **Édition**.

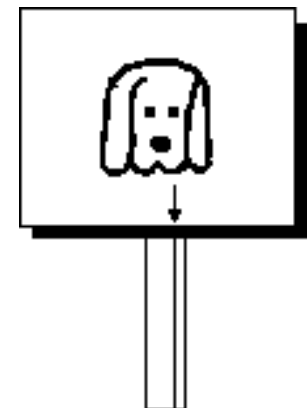


19. Avec l'outil **Sélection en forme de rectangle**  dessine un autre rectangle pour faire un effet d'ombrage en dessous du cadrage. Sélectionne ensuite **Remplir avec la couleur de PP** du menu **Édition**.

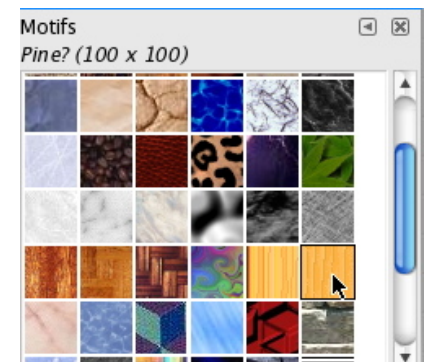



20. Avec l'outil **Sélection en forme de rectangle** :

- Dessine un petit rectangle droite, le long du poteau.
- Va dans le menu **Sélection** et choisis **Bordure**. Inscris 2 comme grosseur de la bordure et clique sur **Valider**.
- Dans le menu **Édition**, choisis **Remplir avec la couleur de PP**. Clique ensuite en dehors du rectangle que tu viens de tracer.



21. Clique sur l'**icône des motifs** dans la palette d'outils. Une nouvelle palette apparaît. Tu trouveras une série de motifs en bas de cette palette. Choisis le motif **Pine? (100 x 100)**.



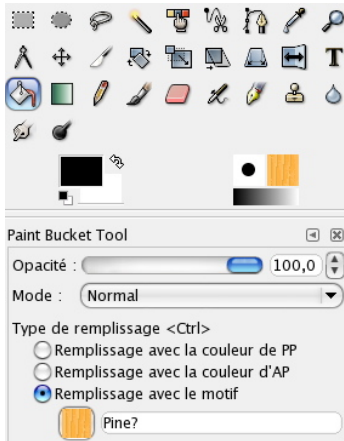
21. Clique sur le **Pot de peinture** dans la palette d'outils. Le pointeur-flèche prend alors cette forme .

Gare au chien



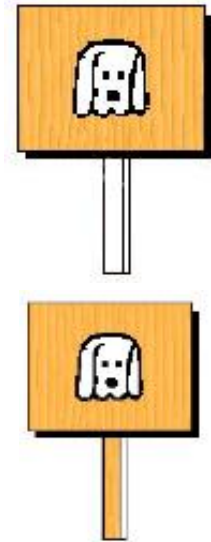
Activité d'appropriation

Clientèle
Pour tous



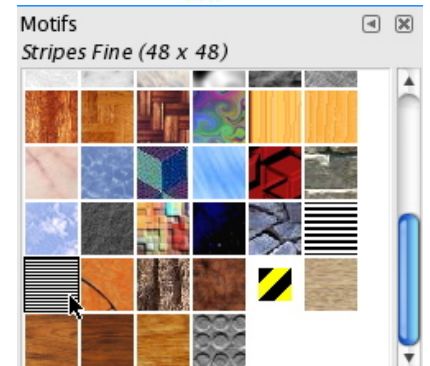
22. Dans la palette d'outils, clique sur le bouton **Remplissage avec le motif**.

23. Place la pointe de la flèche du curseur à l'intérieur de ton affiche (mais à l'extérieur du chien) et clique pour remplir l'affiche avec le motif choisi.



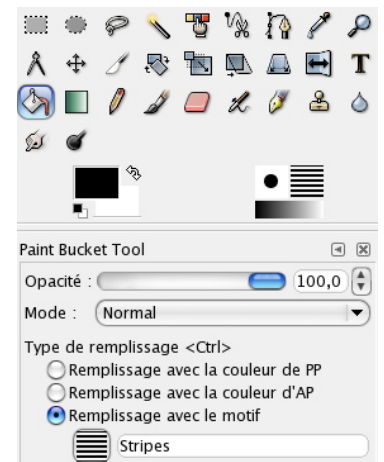
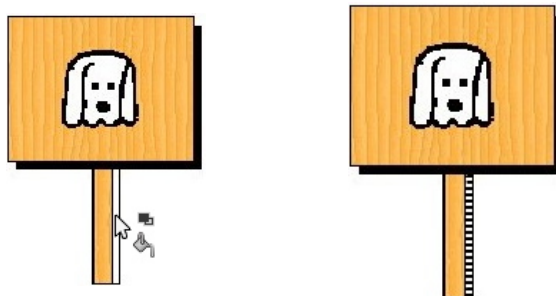
24. Place la pointe de la flèche du curseur à l'intérieur du poteau et clique pour remplir le poteau avec le motif choisi.

25. Clique sur l'**icône des motifs** dans la palette d'outils. Choisis le motif **Stripes Fine (48 x 48)**.



26. Vérifie si le bouton **Remplissage avec le motif** est bien sélectionné.

27. Avec le **Pot de peinture**, clique à l'intérieur du petit rectangle pour le remplir.



Gare au chien



Activité d'appropriation

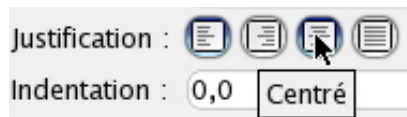
Clientèle
Pour tous



28. Clique sur l'outil **Texte** dans la palette **Outils**.



29. Dans la partie inférieure de la palette d'outils, clique sur le bouton **Aa** et choisis la police **Times bold**. Inscris ensuite la valeur **18** pour la **Taille** et choisis **Centré** comme **Justification**.



30. Place le pointeur-flèche à l'endroit où tu veux écrire ton texte et clique. Une petite fenêtre s'ouvre.



31. Invente un message humoristique, puis clique sur le bouton **Fermer**.

32. Si ton texte n'est pas exactement à l'endroit que tu désires, tu peux le déplacer en utilisant les 4 flèches de ton clavier.



Lorsque ton texte est encadré par une série de tirets, tu peux le modifier en cliquant dessus.

Sinon, tu peux toujours revenir en arrière en utilisant **Annuler** sous le menu **Édition**.

33. Si tu es certain que ton dessin est terminé, dans le menu Image, sélectionne Aplatir l'image et...

