

Tux Paint

1. Informations générales sur le logiciel

Auteur : Bill Kendrick et l'équipe de développement de New Breed Software

Version : 0.9.13

Licence : GPL

Date de parution : octobre 2004

Environnement requis : GNU Linux, Mac OS X ou Windows

Site dédié : <http://www.newbreedsoftware.com/tuxpaint/>

Public concerné : cycles 1 et 2 (éventuellement cycle 3)

Discipline : arts visuels

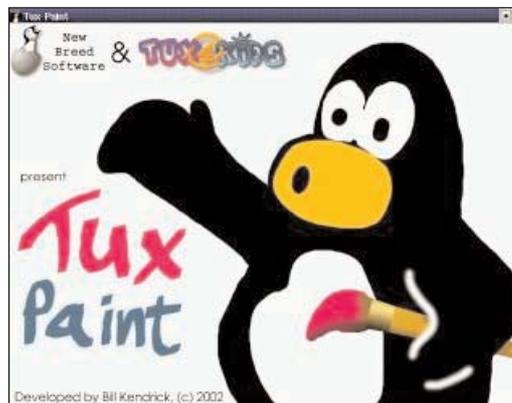
Descriptif : *Tux Paint* est un logiciel de dessin pour les jeunes enfants. Il possède une interface simple et très agréable, avec de grosses icônes (les fonctions se trouvent à gauche de la zone de dessin et les sous-fonctions à droite ; une fois une fonction sélectionnée, les sous-fonctions associées sont disponibles). Une aide contextuelle est apportée par un petit Tux (pingouin mascotte) qui distille (à l'écrit, en bas de la zone de dessin) des explications sur les différentes fonctions, ainsi que des encouragements. *Tux Paint* est également un logiciel "sonore" : à chaque action de l'utilisateur, un bruit spécifique se fait entendre.

La zone de dessin est fixe. On peut faire du dessin libre en variant l'épaisseur du trait, les couleurs. On peut sélectionner différentes formes géométriques prédéfinies, inclure du texte, ... On peut aussi utiliser des effets spéciaux : mosaïque, miroir (afin de pouvoir introduire la symétrie en mathématiques), négatif, arc-en-ciel, étincelles, ...

L'ouverture et la sauvegarde des dessins réalisés sont simples.

2. Tutoriel (mode d'emploi)

Page d'accueil



✦ La page d'accueil est en réalité une page de titre et de crédits. Elle disparaît pour laisser place à l'interface principale (zone de dessin et commandes) au bout de quelques instants.



✦ Sur l'interface principale se trouvent la zone de dessin (au centre), les outils (à gauche), les sous-catégories d'outils (à droite), les couleurs (en bas) et le petit Tux (sous les couleurs) qui prodigue conseils et encouragements. Dans l'exemple ci-dessus, l'outil Formes est sélectionné. On voit quelles sont les différentes formes géométriques disponibles (pleines ou simplement sous forme de contour). Le petit Tux donne la consigne pour utiliser l'outil.

✦ Les outils pour dessiner

- ◆ L'outil Peindre propose différents types de pinceaux. Il permet de tracer des traits de multiples couleurs et de différentes grosseurs.
- ◆ L'outil Tampon permet d'appliquer des motifs sur la zone de dessin. Il est possible de créer des groupes. Les tampons peuvent par ailleurs contenir du texte.
- ◆ L'outil Lignes permet de tracer des segments. Cet outil utilise les différents types de pinceaux. Pour l'utiliser, il faut cliquer, maintenir le bouton de la souris appuyé et relâcher.

◆ L'outil Formes permet de tracer différentes formes géométriques pleines et creuses. Il est possible de faire pivoter les formes une fois qu'elle sont tracées.

◆ L'outil Texte permet d'écrire du texte à un endroit précis. On peut choisir entre différentes polices et des polices peuvent être importées.

◆ L'outil Gomme permet d'effacer les parties sélectionnées avec la souris.

◆ L'outil Magique permet l'utilisation de différents effets spéciaux : Miroir (inverse l'image horizontalement), Retourner (inverse l'image verticalement), Brouiller (rend flou), Blocs (transforme en petits blocs), Négatif (change les couleurs en leur complémentaire), Arc-en-ciel (pinceau qui utilise toutes les couleurs de l'arc-en-ciel), Craie (transforme des parties de l'image comme si elles avaient été dessinées à la craie), Goutte (effet de ruissellement), Étincelles (dessine des étincelles jaunes), Affadir (affadit les couleurs), Amincir, Épaissir, Remplir (remplit de la couleur sélectionnée les espaces délimités par des tracés).

◆ On peut Défaire et Refaire les actions réalisées à l'aide de commandes prévues.

◆ Les différentes commandes

◆ Nouveau permet de créer un nouveau dessin (nouveau document).

◆ Ouvrir permet d'afficher dans la zone de dessin un dessin déjà créé.



On choisit alors un dessin sous forme de vignette dans un "livre d'images" virtuel. On peut aussi par cette commande supprimer les images sauvegardées.

Il est possible d'intégrer dans ce livre d'images des images extérieures enregistrées au format PNG. Il faut pour cela les placer dans un dossier précis de *Tux Paint* (userdata > saved).

◆ Sauvegarder permet d'enregistrer une image dans le livre virtuel. Lorsque l'on sauvegarde une image en cours, on peut choisir de l'enregistrer en écrasant l'ancienne version (tout comme "Enregistrer" dans les programmes de bureautique), ou de l'enregistrer en tant que nouvelle image (tout comme "Enregistrer sous").

◆ Imprimer permet d'imprimer.

Tux Paint peut être paramétré pour que soient ôtés les effets sonores, pour que la taille de la fenêtre soit modifiée, ... Voyez pour cela l'aide (disponible en anglais) fournie avec le logiciel (Readme).

3. Pistes pour une exploitation pédagogique

Concevoir les pages d'un album ou d'une BD en utilisant les potentialités artistiques de *Tux Paint* (décors et personnages) (M. Drechsler)

Présentation

- ◆ disciplines : arts plastiques, français
- ◆ niveau concerné : cycle 3
- ◆ descriptif : *Tux Paint* est un outil permettant de créer facilement des décors, des fonds artistiques. Des personnages et des objets peuvent être importés et "tamponnés". La piste propose d'exploiter la possibilité de mettre en scène des personnages de façon rapide et souple.
- ◆ référence au programme officiel : "Écrire à partir de la littérature : [...] La plupart des genres littéraires rencontrés en lecture peuvent être le point de départ d'un projet d'écriture. L'enseignant peut inviter ses élèves à prolonger, compléter ou transformer un texte narratif, poétique ou théâtral. Il peut encore les conduire à écrire un épisode nouveau dans un texte narratif, un dialogue ou une description destinés à s'insérer dans un récit ou à le prolonger. Le pastiche, l'imitation, le détournement sont aussi les bases du travail de l'écriture, en référence aux textes littéraires."
- ◆ prérequis : être capable d'utiliser quelques fonctions de base de l'ordinateur : manipuler la souris et le clavier (traitement de texte)
- ◆ objectif cognitif : comprendre parfaitement les fonctions de *Tux Paint* pour constituer les pages d'un album ou d'une BD que l'élève crée de toutes pièces
- ◆ objectif méthodologique : utiliser toutes les potentialités de *Tux Paint*
- ◆ temps imparti : plusieurs séances

Déroulé pédagogique

- ◆ modes d'utilisation : travail individuel et par groupes de 2
- ◆ déroulé des étapes :
 - phase 1 : découverte des fonctions de *Tux Paint* (phase individuelle)
 - ✓ Les élèves découvrent le fonctionnement du logiciel par essais et erreurs successifs.
 - ✓ L'enseignant propose des activités "ciblées" pour prendre en mains les fonctions de *Tux Paint*.
 - phase 2 : travail de mise en scène des personnages et des objets sur les tampons (projet par groupes de 2)
 - ✓ Les élèves écrivent un scénario par groupes de 2 :
 - ils choisissent les personnages figurant sur les tampons ;
 - ils inventent une trame, un récit suivant le schéma narratif de Larivaille (ou un autre) ;
 - ils découpent l'histoire en "pages *Tux Paint*" et mettent en place un story-board (indiquer pour chaque page le lieu et le décor à prévoir, les personnages, ce qu'ils vont dire et ce que dit le narrateur).
 - phase 3 : mise en scène de l'histoire avec *Tux Paint*
 - ✓ Dans chaque groupe, les élèves se répartissent le travail (chaque élève réalise une ou plusieurs pages).
 - ✓ Les élèves critiquent et améliorent leur scénario.
 - ✓ Ils mettent scène concrètement leur histoire avec *Tux Paint*.
 - ✓ Ils présentent leurs travaux à la classe et les améliorent encore.
 - ✓ Les images sous *Tux Paint* sont sauvegardées, imprimées et compilées pour constituer l'album. Elles peuvent aussi être utilisées pour créer un album multimédia, à l'aide d'un autre logiciel libre "Kid".

Apprendre à dessiner avec l'ordinateur (M.-T. Fix)

Présentation

- ◆ disciplines : arts visuels, maîtrise du langage et de langue française, découverte du monde
- ◆ niveau concerné : CP débutants
- ◆ descriptif : utilisation d'un logiciel pour dessiner
- ◆ référence au programme officiel : "L'éducation artistique permet aux élèves d'explorer, selon les moyens disponibles, les possibilités offertes par l'ordinateur et ses outils d'une manière adaptée à leur âge et à leur degré de maturité."
- ◆ prérequis : être capable d'utiliser quelques fonctions de base de l'ordinateur : manipuler la souris et le clavier (traitement de texte)
- ◆ objectifs cognitifs : maîtriser la technologie informatique ; créer, modifier, exploiter un document à l'aide d'un logiciel d'aide à la création visuelle
- ◆ objectifs méthodologiques : l'élève choisit ses moyens d'expression en fonction d'un projet : il s'approprie les outils, il transforme, manipule, observe les images, utilise le vocabulaire approprié. Il comprend que l'ordinateur n'exécute que les consignes qui lui sont données.
- ◆ temps imparti : plusieurs séances

Déroulé pédagogique

- ◆ modes d'utilisation : présentation collective du logiciel, puis travail individuel
- ◆ déroulé des étapes
 - L'enseignant présente collectivement aux élèves le logiciel *Tux Paint*, il leur en explique le fonctionnement à l'aide de l'ordinateur situé au fond de la classe.
 - Il indique ensuite un projet d'écriture à réaliser par chaque élève de façon individuelle sur l'ordinateur à l'aide de *Tux Paint*, projet alliant texte et dessin.
 - L'enseignant indique enfin aux élèves de modifier leur travail à l'aide des effets spéciaux du logiciel (négatif, miroir, craie, ...).

Reproduire à la manière de Georges Braque (Mme Moyemont)

Présentation

- ◆ discipline : arts visuels
- ◆ niveau concerné : cycle 2
- ◆ descriptif : reproduire l'œuvre *Les oiseaux* de Georges Braque à l'aide de l'ordinateur
- ◆ référence au programme officiel : "L'éducation artistique permet aux élèves d'explorer, selon les moyens disponibles, les possibilités offertes par l'ordinateur et ses outils d'une manière adaptée à leur âge et à leur degré de maturité."
- ◆ prérequis : être capable d'utiliser quelques fonctions de base de l'ordinateur : manipuler la souris et le clavier (traitement de texte)
- ◆ objectifs cognitifs : maîtriser la technologie informatique ; analyser l'œuvre initiale pour déterminer les outils du logiciel à utiliser pour reproduire "à la manière de"
- ◆ objectifs méthodologiques : choisir les outils et les effets nécessaires, établir une chronologie pour l'utilisation des outils
- ◆ temps imparti : plusieurs séances

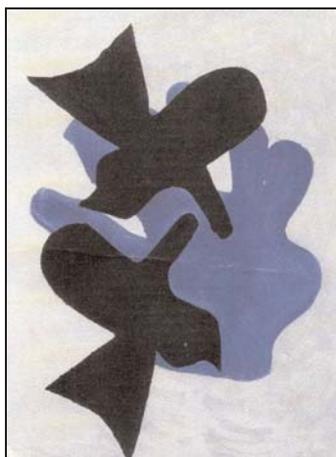
Déroulé pédagogique

◆ modes d'utilisation : présentation collective du logiciel, puis travail par groupe de 2 et en individuel

◆ déroulé des étapes

- L'enseignant présente à l'ensemble de la classe le logiciel *Tux Paint*.
- Les élèves utilisent librement le logiciel par petits groupes de 2, en autonomie, pour s'appropriier le logiciel.
- Ils font ensuite le bilan des utilisations en autonomie. Ils créent des fiches d'utilisation (petits modes d'emploi, sous forme de tableau).
- Les élèves découvrent et analysent l'œuvre *Les oiseaux* de Georges Braque.
- Ils choisissent les outils et les effets à utiliser puis ils réalisent le travail (peindre le fond gris à l'aide d'un gros pinceau, dessiner une forme ronde bleue, utiliser Magique et l'effet Goutte sur la forme bleue, peindre les deux oiseaux en noir avec le pinceau fin, insérer du texte avec l'outil Texte pour légender le dessin).
- Pour terminer, les élèves sauvegardent leur production.

Exemple de productions réalisées par des élèves



Georges Braque, *Les oiseaux*



Les oiseaux à la manière de Georges Braque, productions de Manon et David, CE1 de M^{me} Moyemont, école élémentaire de Seingbouse