

Doigtés sur un clavier avec GIMP

1 - Objectif

Le but final est de créer une page WEB animée et sonorisée, qui montre la correspondance entre les doigts de la main, le numéro indiqué sur la partition, et le son entendu lorsqu'on joue sur le clavier.

2 - Dessin de la main

Lancer le logiciel GIMP.

Fichier ---> Nouvelle image.

Garder "640 x 400 pixels" pour la dimension de l'image.

Garder "72 ppp" pour la résolution.

Garder "Couleur RVB" (rouge, vert, bleu).

Garder l'orientation "Paysage".

Cliquer "Valider"

On obtient une image blanche qui remplit la fenêtre.

La couleur noire étant active dans la "boîte à outils", cliquer sur "l'outil de remplissage", puis dans le dessin : l'arrière plan devient noir.

Menu "Calque" ---> "Nouveau calque".

Cocher le bouton "transparence" pour le remplissage du calque. Cliquer "Valider".

Vérifier que ce calque est actif (grisé clair) et visible (oeil) dans la fenêtre "Calques".

Cliquer une fois sur le rectangle noir dans la "Boîte à outils" : la fenêtre "Modification de la couleur de premier plan" apparaît. Choisir une couleur dans les rouges ou les roses pour dessiner la main ---> "Valider" .

Prendre "l'outil crayon" dans la "boîte à outils".

Cliquer sur le symbole de la brosse et choisir la brosse "Circle (05)" qui est de taille moyenne.

Dessiner une main droite assez grande sur le nouveau calque. "Edition ---> Annuler" permet de recommencer au besoin.

"Fichier" ---> "Enregistrer sous"

Créer le dossier : "DATE" /pages_web/doigtes/

Nom de fichier : "doigts_01.xcf" (Voir le + qui permet de choisir le type de fichier : .xcf est le format de fichier de GIMP. **Les fichiers .xcf conservent toutes les constructions**)

3 - Numérotation des doigts

Sélectionner l'outil "Texte" dans la "Boîte à outils".

Choisir la couleur du texte (bleu par exemple).

Choisir une taille de 20 px (20 pixels). On peut également donner la taille des caractères en "points" pt.

Cliquer près du pouce dessiné.

Cocher "Utiliser la police sélectionnée" et cliquer dans la fenêtre de "l'Editeur de texte" GIMP pour écrire le chiffre "1" (qui correspond au pouce).

Cliquer "Fermer" l'éditeur de texte.

Chaque fois qu'on ouvre l'éditeur de texte, cela crée un nouveau calque qui contient le texte écrit.

Renommer ce calque de texte "1 droit" dans la fenêtre "Calques". valider le nouveau nom par la touche "ENTREE".

Cliquer près de l'index dessiné et faire de même avec le chiffre "2".

Renommer le calque "2 droit".

Faire de même pour les doigts restants : "3", "4", "5".

Renommer le calque qui contient la main "Main droite" ---> "ENTREE".

"Fichier" ---> "Enregistrer" pour sauvegarder le travail.

4 - Main gauche

Sélectionner le calque "Main droite".

Menu "Calque" ---> "Dupliquer le calque". Sélectionner au besoin ce nouveau calque.

"Calque" ---> "Transformer" ---> "Miroir horizontal"

Renommer ce calque "Main gauche" ---> "ENTREE".

Décocher les "yeux" des calques de numéros et de la main droite. On doit voir la main gauche sur fond noir.

Reprendre "l'outil texte" et numérotter les 5 doigts de la main gauche, en renommant les calques de texte "1 gauche" pour le pouce, "2 gauche" pour l'index, etc... "5 gauche".

5 - Création des calques pour l'animation

On veut voir successivement :

- la main droite seule,
- la main droite et le chiffre "1 droit",
- la main droite et le chiffre "2 droit",
- ...
- la main droite et le chiffre "5 droit",
- la main gauche seule,
- la main gauche et le chiffre "1 gauche",
- ...
- la main gauche avec le chiffre "5 gauche".

L'animation sera donc constituée de 12 images qui se succèdent. On va donc créer à partir des calques précédents 12 calques qui correspondent à ces 12 images.

Pour cela, on rend visibles avec les "yeux" les calques qui correspondent à ce qu'on veut voir, et on utilise le menu :

"Calque" ---> "Nouveau depuis le visible"

Ceci crée un nouveau calque qui contient ce qui était visible, et uniquement ce qui était visible. La procédure est décrite ci-dessous pour les 12 calques à créer pour l'animation.

a- Main droite seule

Rendre visibles en cochant ou décochant les yeux des calques :

- l'arrière plan noir,
- la main droite.

"Calque" ---> "Nouveau depuis le visible"

Ce nouveau calque porte le nom "visible". Le renommer "Main 1" (puis touche ENTREE)

b- Main droite et chiffre 1

Rendre visibles en cochant ou en décochant les yeux des calques :

- l'arrière plan noir,
- la main droite,
- le chiffre "1 droit".

"Calque" ---> "Nouveau depuis le visible"

Ce nouveau calque porte le nom "visible" (suivi parfois d'un numéro). Le renommer "Main 2".

c- Main droite et chiffre 2

On suit la même procédure et on renomme le nouveau calque "Main 3".

d- Derniers doigts de la main droite

On obtient de même les nouveaux calques "Main 4", "Main 5", "Main 6".

e- Main gauche seule

Rendre visibles la main gauche et l'arrière plan noir.

"Calque" ---> "Nouveau depuis le visible"

Renommer ce calque "Main 7".

f- Main gauche et chiffre "1 gauche"

Rendre visibles la main gauche, l'arrière plan noir et le chiffre "1 gauche"

"Calque" ---> "Nouveau depuis le visible"

Renommer ce calque "Main 8".

g- Autres doigts de la main gauche

On obtient les calques "Main 9", "Main 10", "Main 11", "Main 12" avec les derniers doigts de la main gauche.

On sauvegarde le travail :

"Fichier" ---> "Enregistrer sous" "doigts_02.xcf"

6 - Crédit de l'animation

Supprimer tous les calques **sauf** les 12 calques "Main 1", "Main 2", ... "Main 12".

Les calques doivent être dans le bon ordre : "Main 1" en bas et "Main 12" en haut, dans la fenêtre "calques".

Pour supprimer un calque : le sélectionner dans la fenêtre "Calques". Cliquer sur le symbole de corbeille en bas à droite de cette fenêtre. Une fois les autres calques supprimés :

"Fichier" ---> "Enregistrer sous" "doigts_03.xcf"

Ce fichier ne comporte plus les constructions. Il était donc impératif de sauvegarder les constructions dans le fichier "doigts_02.xcf"

Les animations sont souvent des fichiers .gif. Voici comment enregistrer le travail en .gif :
"Fichier" ---> "Enregistrer sous" le nom "doigts_03" apparaît en haut.

Cliquer sur "+" dans la partie inférieure de la fenêtre. Choisir le format :

"Image GIF .gif" ---> "Enregistrer"

Une fenêtre apparaît. **Sélectionner** :

"Enregistrer en tant qu'animation" et
"Convertir les couleurs indexées ... " ---> "Exporter"

Une autre fenêtre apparaît. **On doit cocher** :

"Boucle infinie"

Délai entre les images : "2000 millisecondes" (soit 2 secondes entre chaque image)

Arrangement des images lorsque non spécifié : "Une image par calque".

Cocher : "Utiliser le délai indiqué ci-dessus pour toutes les images de l'animation".

Cocher : "Utiliser l'arrangement indiqué ci-dessus pour toutes les images de l'animation.

Cliquer sur "Enregistrer"

Ceci a créé le fichier "doigts_03.gif".

Pour visualiser l'animation, cliquer 2 fois sur le nom de ce fichier dans l'explorateur WINDOWS (gestionnaire de fichiers).

NOTE : voir le fichier correspondant dans le lien Musique et son : pratique, ainsi que les fichiers html correspondants : bonjour_01 et doigts_01 dans le lien HTML