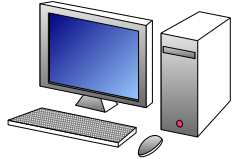
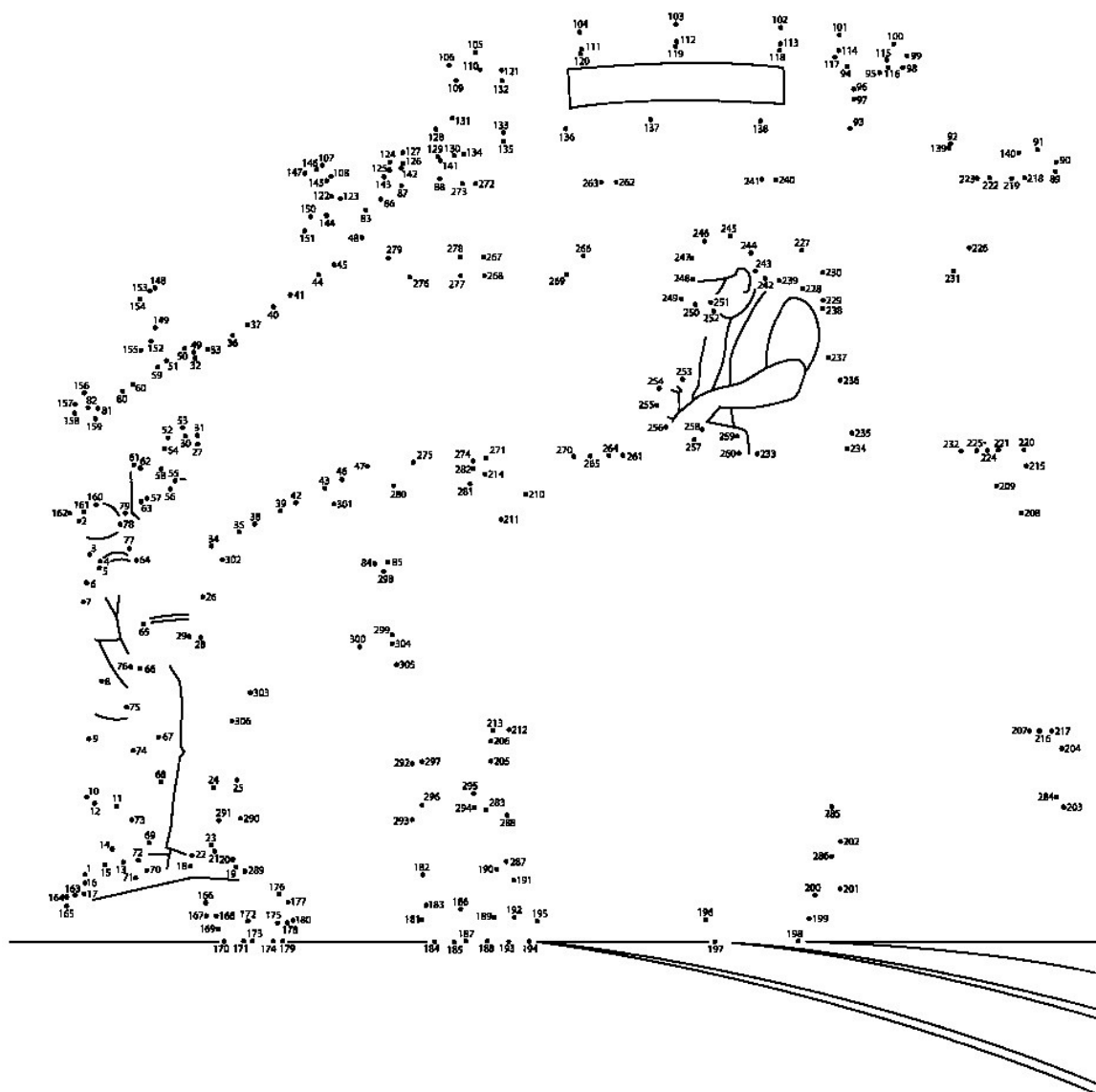
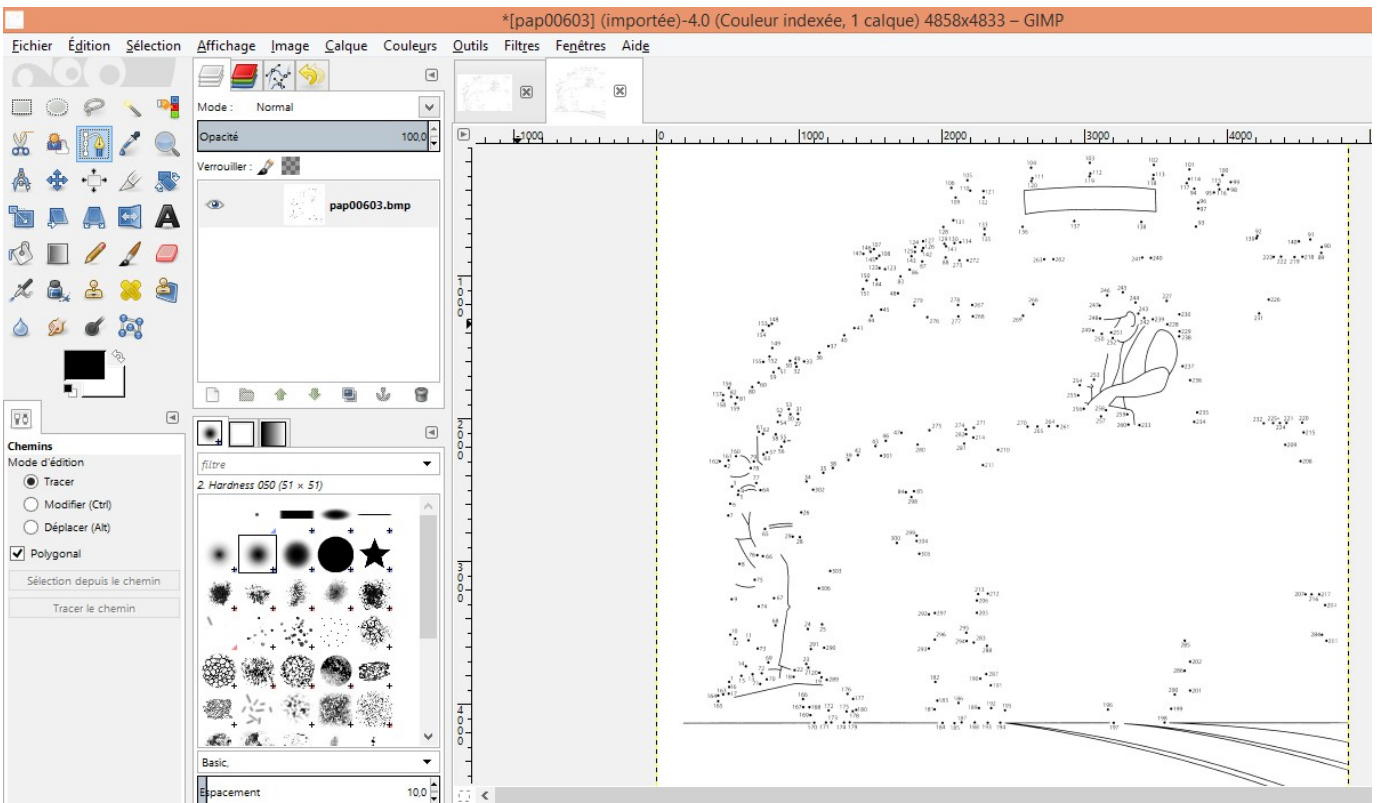


INFORMATIQUE	B2I Collège	M.GEOFFROY
NOM:	Prénom:	Classe:
<p><u>Compétence:</u> Utilisation de «l'outil chemins» d'un logiciel de traitement de l'image.</p>		

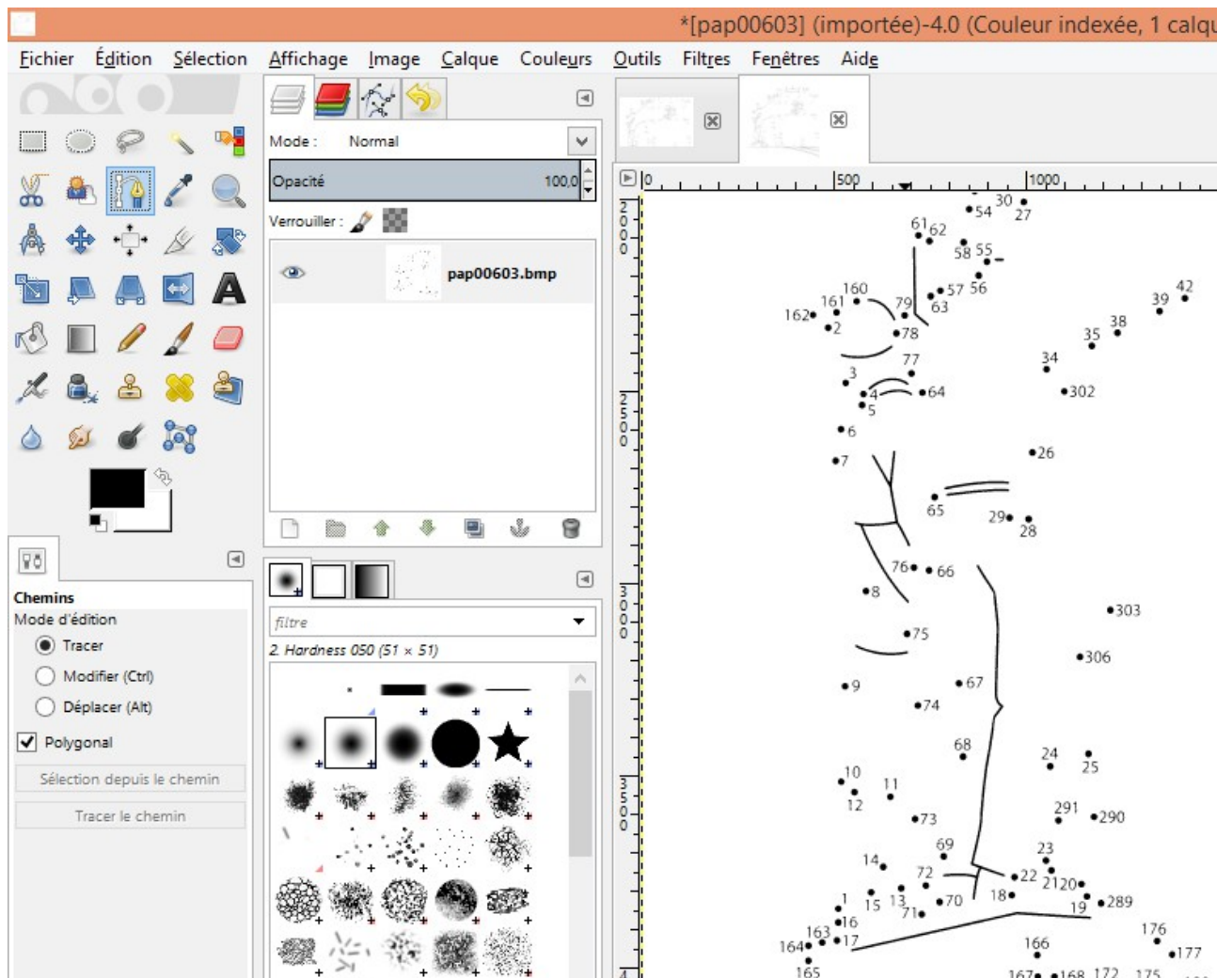
- A l'aide d'un logiciel de traitement d'image (Gimp) nous allons essayer de relier les points du dessin ci-dessous le plus rapidement possible.



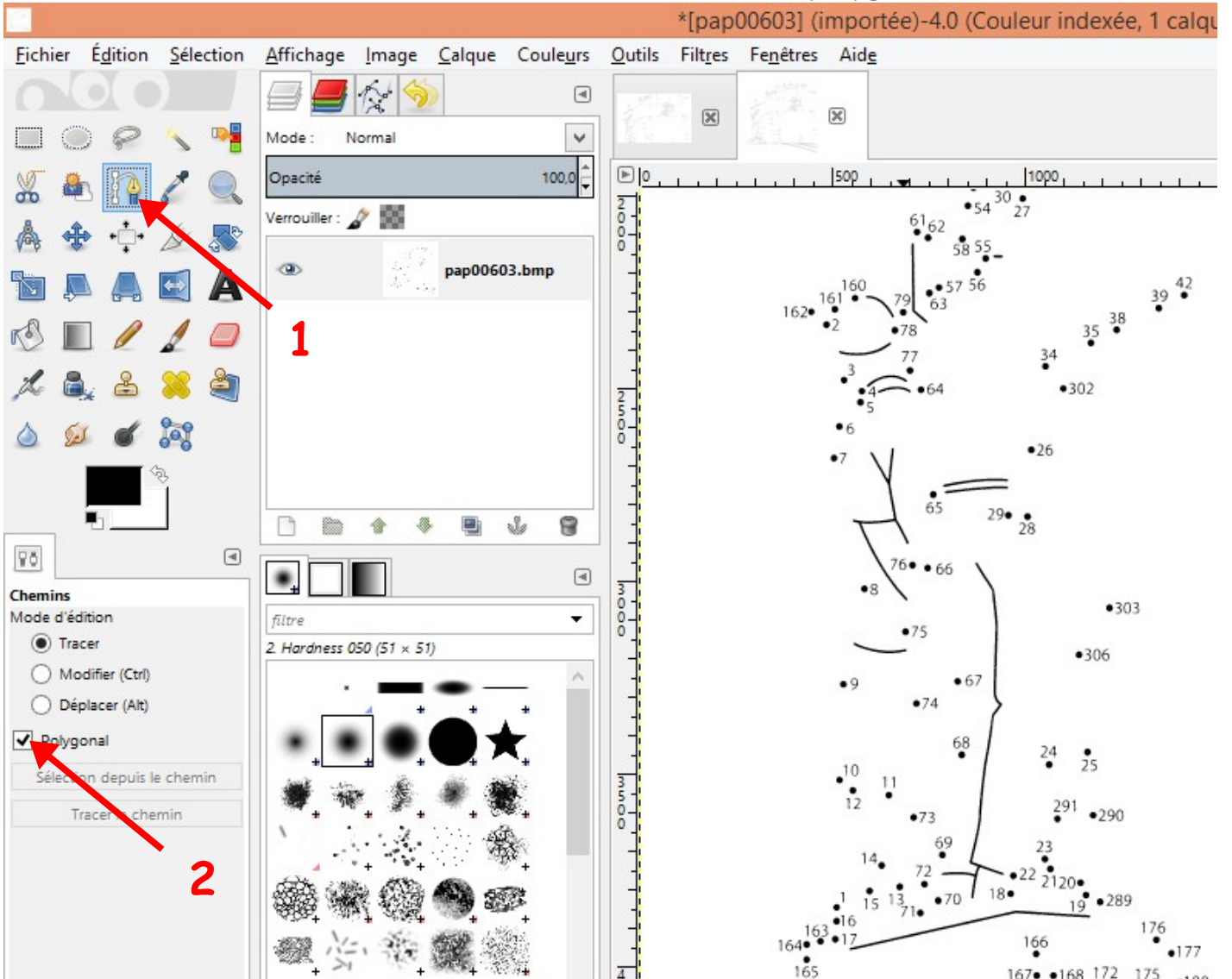
1. Ouvrir le logiciel Gimp.
2. Charger l'image du dessin à compléter
(Fichier > Ouvrir > Pointarelier.bmp)



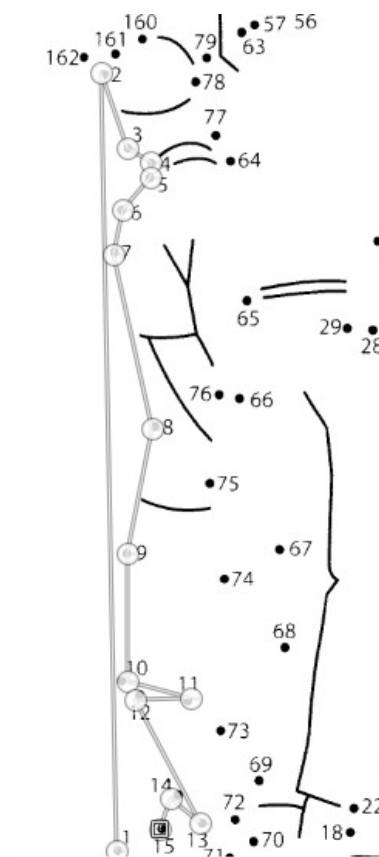
3. Maintenir la touche Ctrl du clavier enfoncée et faire tourner la molette de la souris pour agrandir l'image. Il faut l'agrandir suffisamment pour pouvoir distinguer les différents points numérotés.



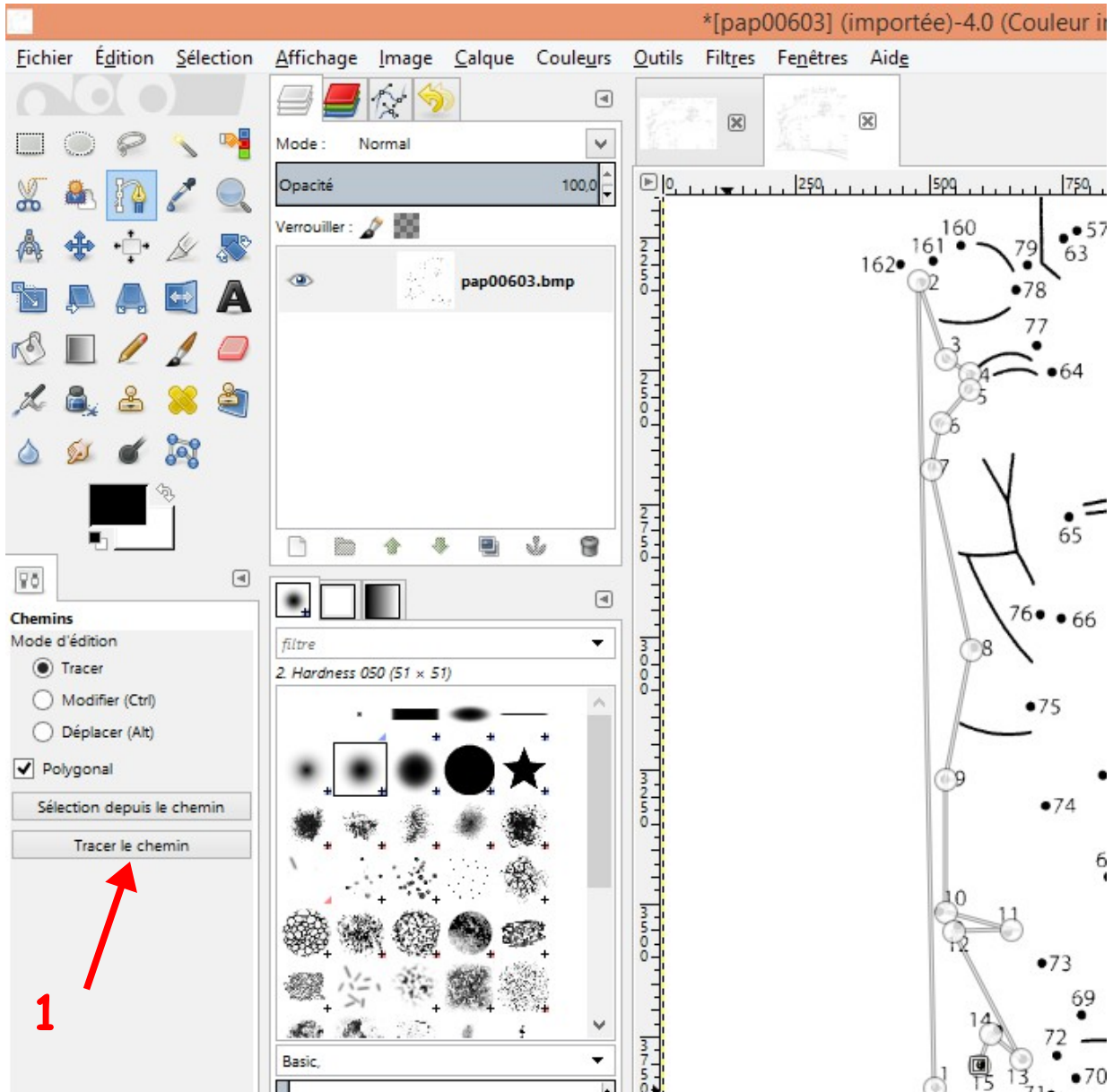
4. Sélectionner l'outil chemin et cocher la case polygonal.



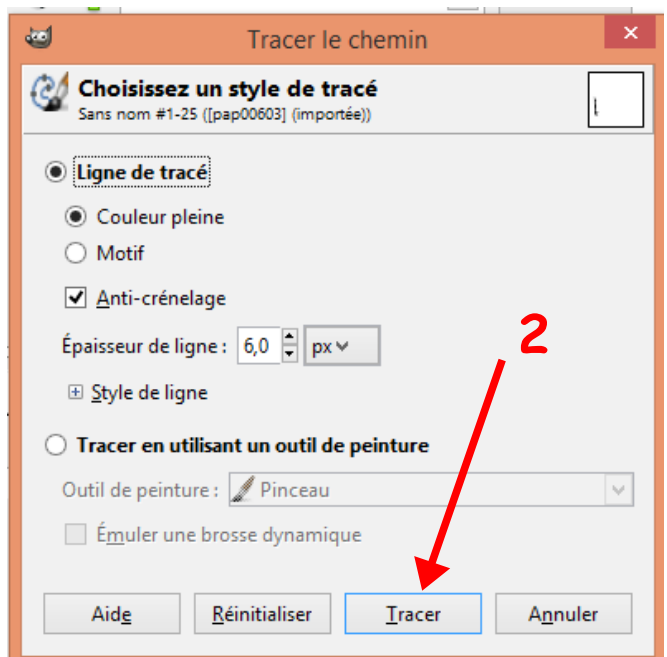
5. Repérer sur l'image le point n°1 et cliquer sur ce point.
Cliquer sur le point n°2,
puis le point n°3 ... jusqu'au point n°15.



6. Pour transformer ce chemin polygonal en une ligne brisée noire, cliquer sur le bouton « Tracer le chemin ».



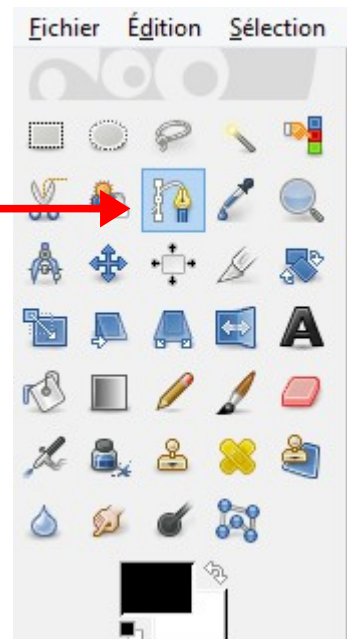
Confirmer les paramètres du tracé en cliquant sur « Tracer »



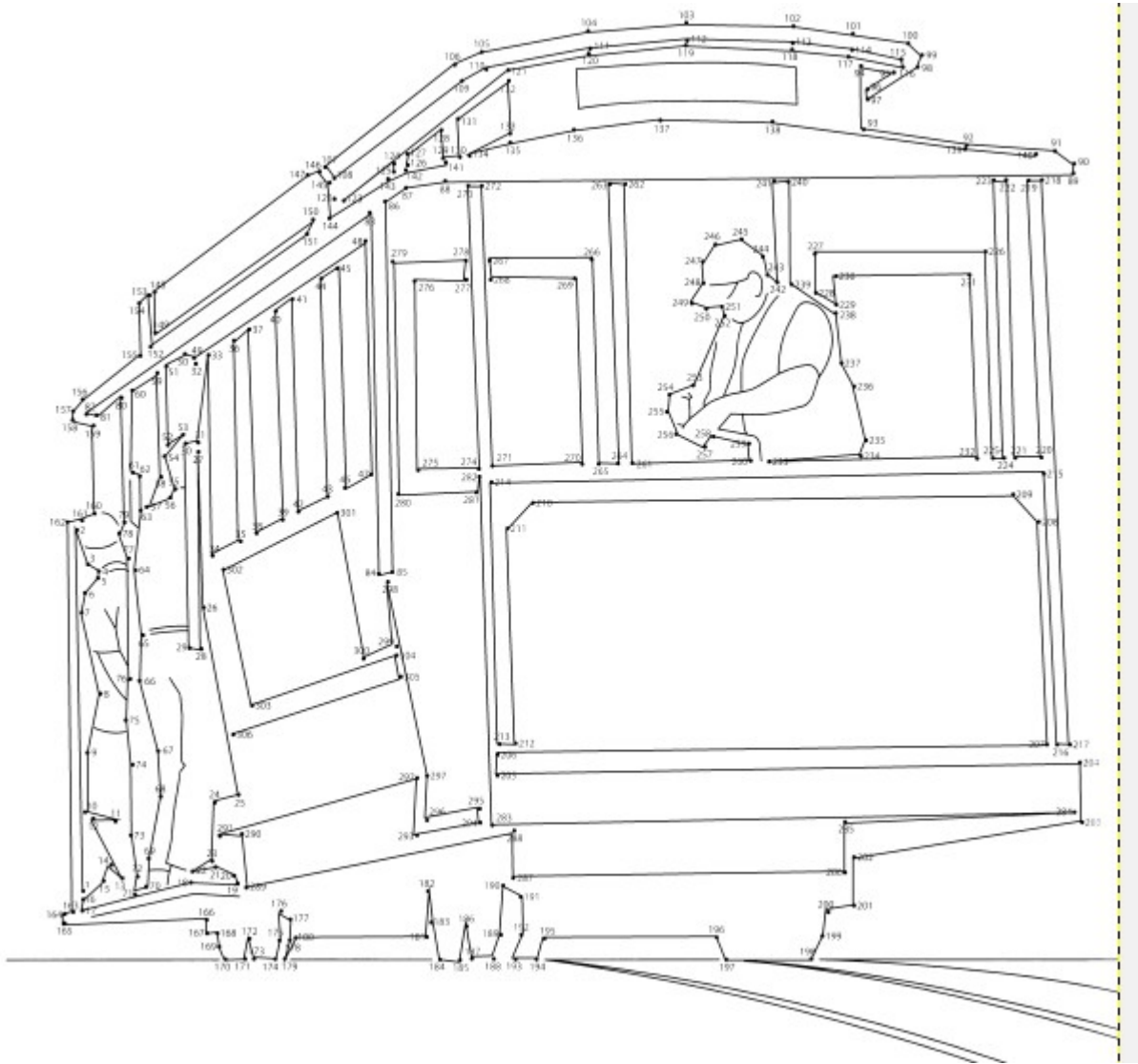
8. Faire disparaître le premier chemin en sélectionnant un autre outil, l'outil « sélection » par exemple.



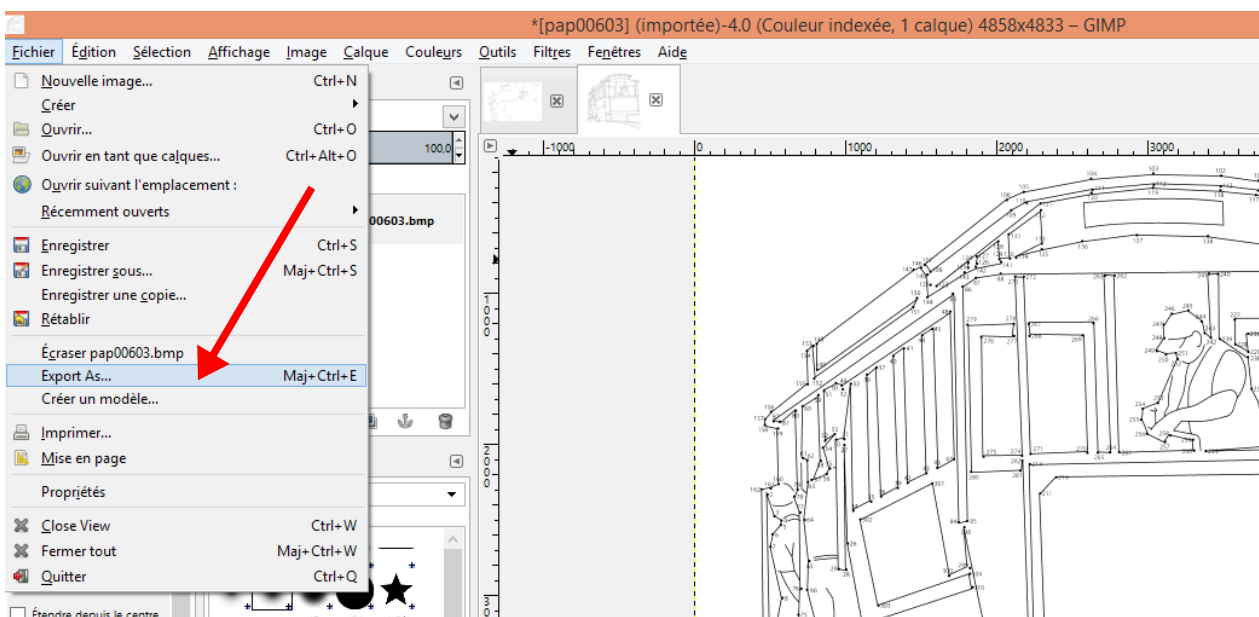
9. Resélectionner l'outil chemin.



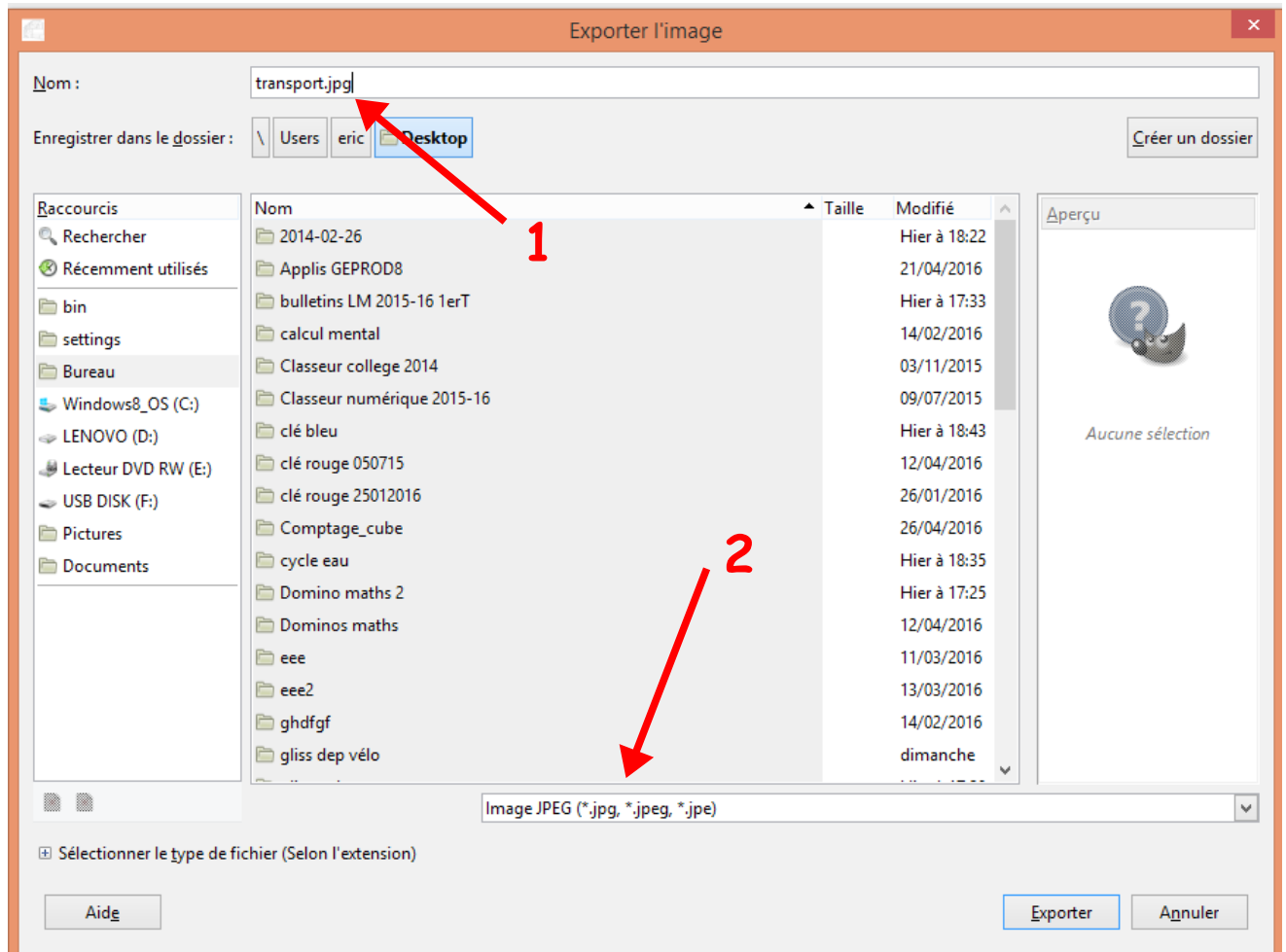
10. Tracer un nouveau chemin partant du point n°15 jusqu'au point 50 par exemple.
11. Convertir le chemin en tracé comme précédemment.
12. Répéter la même procédure jusqu'au dernier point.



13. Sauvegarder le dessin terminé.
(Fichier > Export as)



14. Renommer l'image (transport.jpg) et sélectionner le format d'image JPEG.



Refaire la même opération avec l'image « Mégapointarelier ».