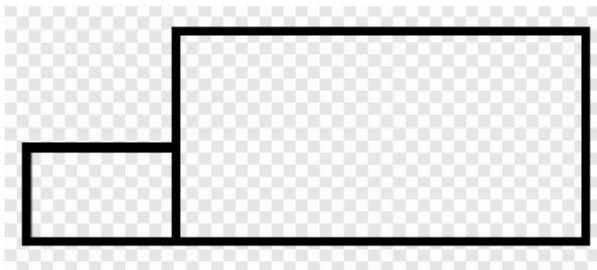


Fiche 2 : L'éditeur de dessin de Scratch

Dessiner un camion en mode bitmap

Pour connaître le nom ou l'usage d'un outil, il suffit de le survoler avec la souris.

1. Utiliser l'outil « Rectangle » et créer deux rectangles



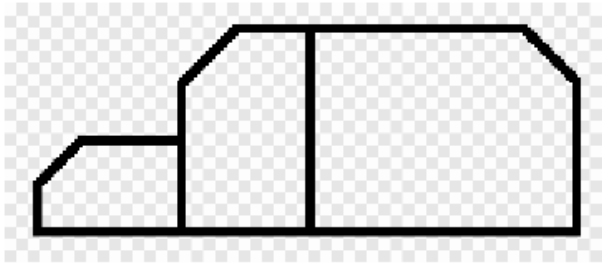
Tant que vous n'avez pas cliqué sur un autre outil, ou sur le fond de l'éditeur, le tracé effectué, reste sélectionné et il est possible de le déplacer, agrandir/rétrécir, faire tourner. Ensuite ce n'est plus possible.

On peut resélectionner en utilisant l'outil Sélectionner, mais ce n'est pas toujours facile.

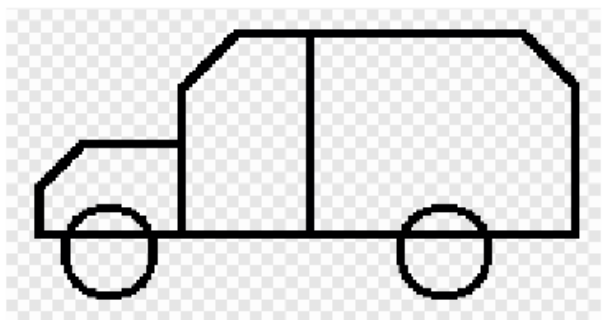
2. Utiliser l'outil « Ligne » et tracer trois lignes diagonales au niveau des coins des deux rectangles.



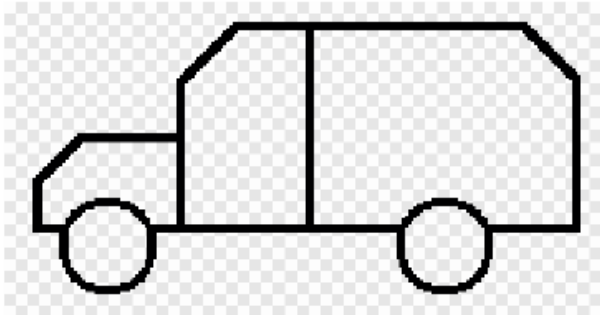
3. Utiliser l'outil « Effacer » pour effacer les parties de rectangles qui dépassent les traits en diagonale. Tracer une ligne verticale avec l'outil Ligne. (En appuyant sur Majuscule en même temps que l'on trace la ligne, celle-ci se trace bien verticale ou horizontale)



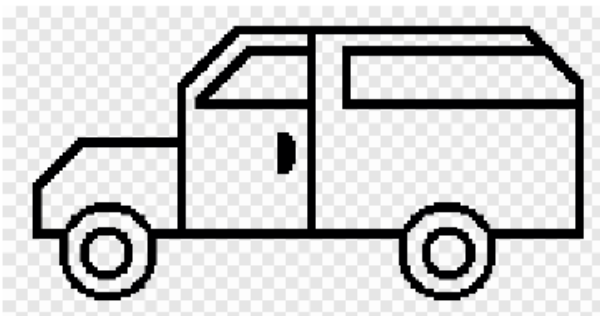
4. Créer un cercle avec l'outil « Ellipse » (Majuscule + Outil Ellipse donne un cercle). Créer une copie identique de ce cercle avec l'outil « Tampon » (Sélectionner et dupliquer). Placer les deux cercles à la place des roues du camion.



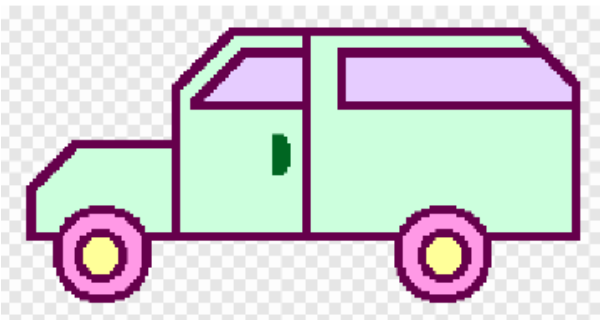
5. Utiliser l'outil « Effacer » pour enlever les traits qui traversent les roues.



6. Utiliser les outils « Ligne », « Cercle », et « Tampon » pour terminer le dessin.

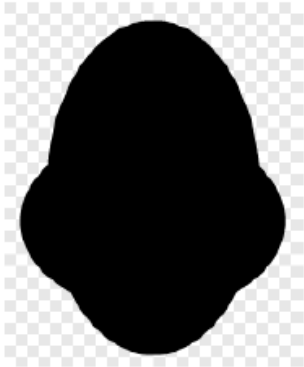


7. Utiliser l'outil « Pot de peinture » pour remplir les différentes parties du camion.



Dessiner un pingouin en mode vectoriel

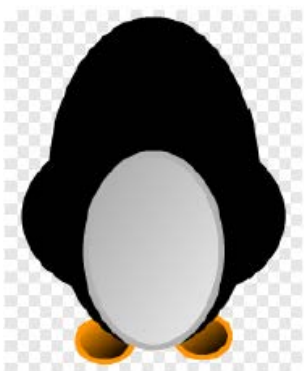
1. Tracer deux ellipses noires pour le corps et les ailes.



2. Tracer une autre ellipse remplie d'un dégradé de gris.



3. Tracer une ellipse pour un pied et utiliser l'outil « Tampon », pour dupliquer ce pied. Mettre les deux pieds en arrière.



4. Tracer des cercles pour créer les yeux (outil « Ellipse » + Majuscule)



5. Utiliser l'outil « Rectangle » pour tracer le bec. Il faudra remodeler ce rectangle en enlevant, déplaçant des points de contrôle.



Dessiner le rover du jeu.