

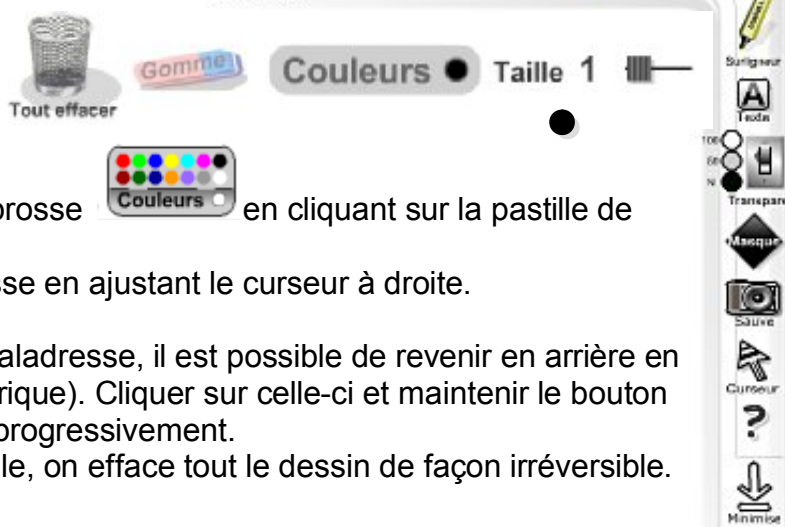



GRIBOUILL-

Ce tout petit utilitaire est essentiellement destiné aux enseignants et aux élèves, il permet, lors de l'utilisation d'un vidéo projecteur, de dessiner et d'annoter l'écran en surimpression du programme ou de l'image en cours de projection, comme on le ferait sur un transparent placé sur un rétroprojecteur.

Mode d'emploi :

Après avoir installé Gribouill-i sur votre clef USB double cliquer sur l'exécutable « Gribouill_i.exe » celui-ci s'exécute et se place automatiquement en mode réduit dans la barre des tâches. Le programme est alors prêt à l'emploi, et vous pouvez utiliser votre ordinateur comme à l'accoutumé. A n'importe quel moment quand vous souhaitez annoter, surligner, dessiner sur l'écran en cours, cliquez sur Gribouill-i dans la barre des tâches, celui se déploie et place alors un calque virtuel par-dessus l'application utilisée (l'écran est « gelé » tant que Gribouill-i est actif), des outils apparaissent dans le coin supérieur droit de l'écran. Il est alors possible de dessiner sur n'importe quelle application ou image visible à l'écran. Par exemple, matérialiser le plan de Wadati-Benioff après avoir fait une coupe dans un logiciel de sismologie, faire un schéma d'observation sommaire sur une image de microscopie, surligner un texte, ajouter des flèches sur un schéma, écrire à main levée sur un fond blanc, etc. Pour accéder à nouveau à votre application et poursuivre, il suffit de renvoyer Gribouill_i dans la barre des tâches.

Description des outils disponibles :

- 
- **Les outils de dessin :**
 - Choisir la couleur de la brosse  en cliquant sur la pastille de couleur.
 - Définir la taille de la brosse en ajustant le curseur à droite.
 - Dessiner
 - En cas d'erreur ou de maladresse, il est possible de revenir en arrière en usant de la gomme (historique). Cliquer sur celle-ci et maintenir le bouton pressé : le tracé s'efface progressivement.
 - En cliquant sur la corbeille, on efface tout le dessin de façon irréversible.
 - **Quitter :**  Quitte en cliquant sur ce bouton on quitte l'application.
 - **Surligneur :**  Surligneur permet de surligner un texte ou une image.



Choisir l'opacité, la couleur et la taille du trait. L'outil corbeille efface tout.



Dessin

Retour à l'outil de dessin.



Texte

- Outil Texte

lorsque l'on clique sur ce bouton une zone de texte éditable s'attache au curseur, cliquer l'écran à l'endroit où vous souhaitez placer votre texte, puis taper celui-ci, choisir ensuite la taille et la couleur.



Petit



Grand



A ce stade, il est encore possible de changer le positionnement du texte, pour cela cliquer sur l'écran à l'endroit voulu et le

<----- cytoplasme


texte vient se placer à l'endroit du clic.

Entrée pour fixer votre texte, Suppr. pour l'effacer.

Pour



fixer définitivement votre texte faire **Entrée**, ou appuyer sur la touche

Suppr  pour l'effacer, une nouvelle zone de texte s'attache au curseur pour saisir un nouveau texte, sinon faire **Suppr** pour se libérer. Le texte à l'écran reste éditable à tout moment, pour cela, placer le point d'insertion dans le texte à modifier et saisir le nouveau texte au clavier, la couleur et la taille ne peuvent être changées dans ce cas ainsi que la position du texte.

*Attention, seul le dernier texte créé est éditable en position, couleur et taille, quand vous aurez fait **Entrée** pour le fixer vous ne pourrez plus modifier ses caractéristiques à moins de revenir en arrière avec le bouton annuler.*



Annuler

Chaque clic annule le texte précédent (historique), un clic sur la corbeille efface tout.



TEXTE

Donne une couleur de fond au texte. (Blanc, jaune ou noir).

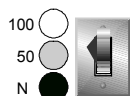


Dessin

Retour à l'outil de dessin.



- **Fond blanc** : Il est possible, si on le souhaite, de voir son dessin ou de dessiner sur un fond blanc,



ou bien sur un calque translucide ou noir (*tableau noir*), choisir avec les boutons ronds situés à gauche ; un clic sur l'interrupteur ramène à la transparence le calque virtuel.



- **Masque** : L'on peut placer sur l'écran un masque opaque qui cache le document et découvrir celui-ci progressivement comme on le ferait sur un rétroprojecteur ; les outils de dessin ne sont pas présents avec le masque.



Ce bouton déplace le masque (*clic gauche maintenu sur le carré rouge et déplacer jusqu'à l'endroit désiré.*)



Pour agrandir le masque (*clic maintenu dans le carré jaune et agrandir.*)




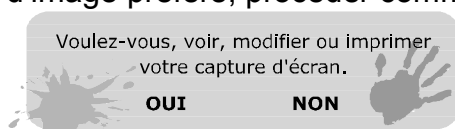
Le masque peut être, de couleur et semi transparent ou bien en encadré rouge, le noir rend le masque noir et opaque.



Pas de masque : retour à l'outil dessin.



- **Capture d'écran** :  Fait une capture d'écran au format JPEG, l'image sauvée est automatiquement placée dans le répertoire où se trouve l'exécutable **Gribouill_i.exe** et porte le nom de **capture.jpg**. Attention ! chaque capture écrase sans préavis la précédente (*ceci évite la prolifération d'images indésirables*) si vous souhaitez garder la capture d'écran, déplacez le fichier ou renommez-le. L'enregistrement de l'image est parfois un peu long parce que l'image est sauvegardée avec une qualité maximum en vue d'une impression (taille écran, 300dpi, sans compression). Si vous désirez compléter votre capture (ajout de texte, flèches...) dans votre logiciel de retouche d'image préféré, procéder comme suit :



- **OUI** : ouvre l'image avec le logiciel associé aux JPEG sur la machine hôte et minimise Gribouill_i.

- **NON** : retour au programme.



- **Gros curseur** : Il est parfois souhaitable, quand les conditions d'éclairage sont mauvaises, (ou en présence d'un élève malvoyant), d'avoir un curseur bien visible. L'outil de dessin n'est pas présent avec le gros curseur.




- **Loupe** : Ce bouton appelle l'outil loupe du système. Placer le pointeur de la souris à l'intérieur de la fenêtre de la Loupe. Le curseur prend la forme d'une main. Faites glisser la fenêtre jusqu'à l'emplacement souhaité.



- **Curseur** : Retour à un curseur normal et à l'outil dessin.

- Fichier d'aide : ?






- **Minimise** : Renvoie l'application dans la barre des tâches et libère l'écran pour une utilisation normale de votre ordinateur, à l'état réduit dans la barre des tâches Gribouill-i ne mobilise que très peu de ressources machine et peut être appelé à tout moment. Ou bien utiliser la touche  au clavier.

- Remarques :

Gribouill-i est parfaitement utilisable avec une tablette graphique, une souris (longue portée BT) ou une souris 3D sans fil, il est alors possible de faire intervenir l'élève sur l'écran, depuis sa place.

Certaines applications lorsqu'elles sont ouvertes, interdisent l'accès à la barre

des tâches, dans ce cas utiliser le raccourci clavier   (**Alt. Tab.**) pour appeler les programmes minimisés dans la barre des tâches et choisir

avec la touche  (**Tab.**) l'icône de Gribouill_i pour activer celui-ci.

Bon Gribouill_age !



- Pierre PEREZ stg31gsv@ac-toulouse.fr

Lycée de Bagatelle - Saint-Gaudens.

- Logiciels du même auteur :

http://pedagogie.ac-toulouse.fr/svt/serveur/lycee/perez/PP_logo/logiciels.htm