



Nom de l'outil :

Tapisserie de Bayeux

Catégorie :

Infographie

Caractéristiques :


 Anglais Français
 Compte Anonyme

Accessibilité - Difficulté :



1. Présentation

L'outil « [kit de construction](#) » de la [tapisserie de Bayeux](#) » se présente comme un ensemble de figurines à faire glisser sur une toile de fond. Directement inspiré de la célèbre [tapisserie de Bayeux](#), ce logiciel en reprend tous les éléments qui ont été découpés et deviennent repositionnables.

Une fois choisis, les différents éléments peuvent être organisés entre eux :

- taille
- orientation
- position relative par rapport aux autres éléments (à l'avant ou vers l'arrière)
- opacité et transparence
- retournement (effet miroir)

Tout se fait à l'aide de la souris ou du doigt sur les supports mobiles.

On peut également ajouter un peu de texte afin de légèrer les scènes représentées. La prise en main des différents outils ne prend pas plus de 10 minutes.

2. Intérêt pédagogique

L'outil pourra évidemment être utilisé par les enseignants pour créer des visuels supports pour leurs leçons d'histoire mais on peut imaginer encore beaucoup d'utilisations possibles :

- Créer une petite histoire de type bande dessinée médiévale
- Illustrer des exposés
- réaliser un travail d'écriture illustrée sur les thèmes médiévaux (roman de chevalerie, fabliaux, etc.)



Avec l'aimable autorisation de François Muller

3. Pour les plus bidouilleurs

Le logiciel est sous [licence MIT](#) et il est chacun est donc libre de le [télécharger](#), de le redistribuer mais aussi de le modifier.

Et pour cela, pas besoin de grands talents d'informaticien, juste un peu de bon sens et de patience.

1. Télécharger le logiciel et décompresser le dossier. Le logiciel fonctionne sous un navigateur Web. Il suffit de lancer le fichier « Index.html » présent à la racine du dossier,
2. Trouver des images intéressantes et libres de droit au format PNG, les retravailler éventuellement (le format SVG fonctionne également),
3. Dans le dossier précédemment décompressé, on insère les nouveaux fichiers en prenant soin de les nommer de la même manière que les anciens. Du coup, on supprime certains éléments déjà présents dans le logiciel de départ, mais tous ne seront pas utiles dans un seul projet. Les fichiers images sont dans le dossier *.../content/images*
4. Un peu plus complexe, on peut utiliser une autre méthode qui permet d'éviter d'enlever les éléments de départ : insérer les images précédemment travaillées dans un nouveau dossier et modifier ensuite le fichier **config.js** (dans */content*) et ajouter les lignes suivantes (entre les lignes 33 et 34 par exemple) :


```
{  
  
  "title": "Braves",  
  
  "images": [  
  
    "content//images/monnouveau dossier/image1.png",  
  
    "content//images/monnouveau dossier/image2.png",  
  
    "content//images/monnouveau dossier/image3.png",  
  
    ...  
  
    "content//images/monnouveau dossier/imagen.png",  
  
  ]  
  
},
```

monnouveau dossier et *imagen.png* sont évidemment à adapter en fonction de la structure que vous donnerez à votre arborescence de fichiers et du classement que vous souhaitez faire. C'est probablement un bon moment pour faire comprendre aux élèves l'intérêt de structurer de manière cohérente un système de classement de ses documents qu'ils soient personnels ou professionnels.



Ainsi, on peut s'amuser en quelques minutes à créer une petite scène que les historiens reconnaîtront bien pour l'avoir souvent étudiée (L'auteur a pris quelques libertés néanmoins paraît-il).

Au delà de l'aspect amusant de la chose, on pourra aussi en profiter pour faire comprendre aux élèves la manière dont fonctionne le logiciel : importance des formats de fichiers utilisés, du classement, du nommage...