

Exercices – Paint & Paint.NET

Voici une liste d'opérations de base à confirmer avant d'aborder des projets plus évolués. Y figurent questions et réponses en mode simplifié. Pour de plus amples détails, se référer aux ateliers correspondants. Accessoirement, il est conseillé de ne travailler que sur des copies...

OPÉRATIONS COMMUNES

Ouverture du programme

- **Paint** : *Démarrer*\Tous les programmes\Accessoires\Paint
- **Paint.NET** : *Démarrer*\Tous les programmes\Paint.NET

Dans la mesure où ces programmes sont fréquemment utilisés, nous les trouvons rapidement dès le [Menu Démarrer](#) !

Ouverture d'un document depuis le logiciel

- **Paint** : *Bouton Paint*\Ouvrir, ou **Ctrl+O**
- **Paint.NET** : *Bouton Ouvrir*, ou **Ctrl+O**, ou *Fichier*\Ouvrir

Ouverture d'un document depuis l'Explorateur Windows

- **Paint** : clic droit sur l'icône du document puis *Ouvrir avec*\Paint
- **Paint.NET** : clic droit sur l'icône du document puis *Ouvrir avec*\Paint.NET

Les deux applications supportent le [Glissé/Déposé](#) depuis l'Explorateur Windows !

Zoomer/dé-zoomer sur le document

Cette opération n'agit QUE sur l'affichage à l'écran. En aucun cas le document ne subit une quelconque modification !

- **Paint** : dans la barre d'état, cliquer sur les boutons « plus » ou « moins » ou faire glisser le curseur. Il est aussi possible d'utiliser les boutons [Zoom avant](#) ou [Zoom Arrière](#), dans l'onglet [Affichage](#).
- **Paint.NET** : dans la barre d'outils principale, cliquer sur les boutons « plus » ou « moins » ou choisir une valeur précise dans la liste déroulante.

Les deux applications supportent le raccourci clavier [Ctrl+molette](#) de la souris !

Afficher/masquer la règle

- **Paint** : dans l'onglet [Affichage](#), cocher la case [Règles](#)
- **Paint.NET** : dans la barre d'outils principale, cliquer sur le bouton [Règles](#), ou faire *Affichage*\[Règles](#)

Afficher/masquer la grille de pixels

- **Paint** : dans l'onglet [Affichage](#), cocher la case [Quadrillage](#)

La grille s'affiche dès le zoom le plus faible (12,5%) mais elle n'est vraiment exploitable qu'à partir du zoom 500%.

- **Paint.NET** : dans la barre d'outils principale, cliquer sur le bouton [Afficher la grille des pixels lors du zoom avant](#), ou faire *Affichage*\[Grille des pixels](#).

La grille ne s'affiche qu'à partir du zoom 200% et ne devient vraiment exploitable qu'à partir du zoom 600%.

Redimensionner une image/la feuille de dessin

- **Paint** : cliquer sur le bouton [Redimensionner](#)
- **Paint.NET** : faire *Image*\[Redimensionner](#)

Les deux logiciels :

- sélectionner la méthode [Pourcentage](#) ou [En taille absolue \(Pixels\)](#)
- choisir de [Conserver](#) ou non, [les proportions](#)
- saisir la, ou les nouvelles valeurs
- valider en cliquant sur le bouton [OK](#)

Extraire une partie précise de l'image

- **Paint** : cliquer sur le bouton [Sélectionner](#), tracer la diagonale de la zone concernée, puis cliquer sur le bouton [Rogner](#).

Il n'est pas possible de modifier la zone sans déformer son contenu.

- **Paint.NET** : cliquer sur le bouton [Rectangle de sélection](#), tracer la diagonale de la zone concernée, puis cliquer sur le bouton [Rogner selon la sélection](#).

Il est possible de modifier la zone sans déformer son contenu en cliquant sur le bouton [Déplacer la sélection](#).

Dé-sélectionner

- **Paint** : presser la touche [Échap](#)
- **Paint.NET** : presser la touche [Échap](#) ou exécuter la combinaison de touches [Ctrl+D](#)

À retenir : pour dessiner une forme, on commence par choisir l'outil. Ensuite on règle les éventuels paramètres, et on termine par le choix de la, ou des couleurs. Seulement après, peut-on faire le tracé !

PAINT

Ne pas attendre de miracles de ce logiciel, Paint est un produit basique destiné à des tâches simples. Tant que l'on supportera ses limites, il sera un bon compagnon, facile et rapide.

Remplir la page avec une couleur

- sélectionner l'outil **Remplissage**
- attribuer une teinte à la **Couleur 1**
- cliquer n'importe où dans la page

Dessiner une forme pleine (rectangle, cercle, triangle, polygone et autres formes fermées...

- sélectionner l'outil correspondant
- dans la liste déroulante **Contour**, sélectionner **Couleur unie**
- dans la liste déroulante **Remplissage**, sélectionner **Couleur unie** (Aucun remplissage pour une forme creuse)
- attribuer une teinte à la **Couleur 1**
- attribuer une teinte à la **Couleur 2**
- choisir une épaisseur de trait (contour, bordure...)
- tracer la forme souhaitée ou sa diagonale

Dessiner un cercle parfait

- tracer son diamètre en contrôlant les décalages x et y dans la barre d'état (2de information en partant de la gauche)

Tracer des lignes droites et courbes

- sélectionner l'outil correspondant
- cliquer à l'emplacement de départ
- rester cliquer et glisser vers l'emplacement d'arrivée
- relâcher le clic
- dans le cas des lignes courbes, se placer ensuite sur la ligne
- rester cliquer et tirer jusqu'à obtenir la courbure désirée

NB : la ligne courbe est déformable 2 fois. Si l'on souhaite n'utiliser cette possibilité qu'une seule fois, cliquer 2 fois en dehors de l'espace de dessin pour arrêter la déformation et dé-sélectionner l'objet.

Utiliser les pinceaux

- sélectionner l'outil correspondant à l'effet souhaité (9 pinceaux différents)
- choisir une taille appropriée pour le tracé (épaisseur des traits)
- attribuer une teinte à la **Couleur 1**

Écrire un texte

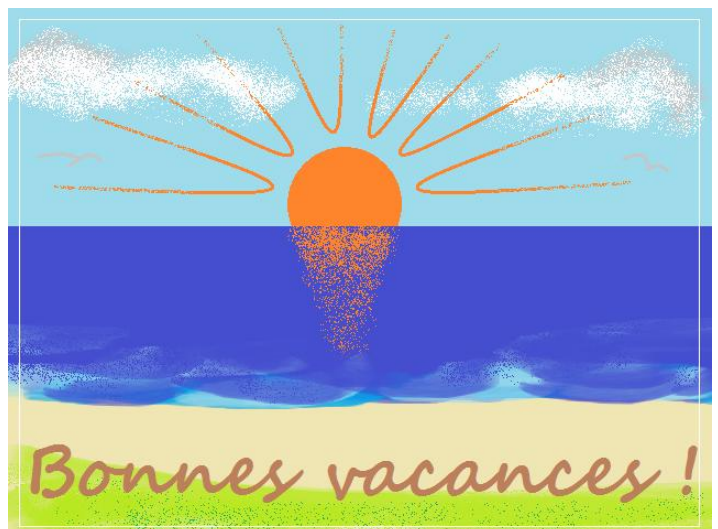
- sélectionner l'outil **Texte**
- cliquer dans la page (un cadre en pointillé et avec des poignées s'affiche ; un nouvel onglet **Texte** apparaît)

RAPPEL : ne plus cliquer en dehors de cette zone tant que l'objet texte n'est pas estimé terminé !

- saisir le texte (la touche **Entrée** insère automatiquement une nouvelle ligne vierge)
- sélectionner tout ou partie du texte avant tout paramétrage (police, taille, attributs, couleurs...)
- agrandir ou réduire la zone de texte selon besoin, en tirant sur les poignées
- déplacer la zone de texte en la faisant glisser (rester cliquer sur les pointillés entre les poignées)
- le mode opaque ou transparent se choisi tant que la zone de texte est active et sans sélection préalable

Exemple :

- un remplissage pour le ciel
- un rectangle plein pour le sable
- un cercle plein pour le soleil
- un rectangle plein pour la mer
- le pinceau aérographe pour le reflet du soleil et les nuages
- le pinceau aquarelle pour les vagues
- le pinceau à huile pour l'herbe
- des lignes courbes pour les rayons du soleil et les oiseaux
- l'outil texte pour le commentaire
- un rectangle creux pour la bordure



PAINT.NET

Sans vouloir prétendre rivaliser avec des produits commerciaux beaucoup plus pointus, Paint.NET satisfera un grand nombre d'amateurs déjà éclairés. Ses outils offrent de nombreuses possibilités et variantes. Les rectifications et retouches sont quasiment infinies grâce à l'usage de **Calques**, sortes de couches de dessins superposables à volonté. Les réglages par défaut sont souvent judicieux autant la richesse des paramétrages est vaste...

Paint.NET autorise l'ouverture et le travail sur plusieurs fichiers dans la même session. Un navigateur affiche des miniatures en haut et à droite de la fenêtre. Un simple clic sur la vignette bascule vers le document ciblé !

Lorsque l'on s'affranchit de l'étape des extensions il ne reste plus guère qu'à donner libre cours à l'imagination !

Les outils classiques

Pot de peinture, pinceau, crayon, gomme, texte, formes... ont un fonctionnement comparable à Paint :

- sélectionner l'outil dans la **Boîte à outils flottante**
- régler les paramètres depuis la **Barre d'outils secondaire**
- attribuer les couleurs... primaire et secondaire, d'avant-plan et d'arrière-plan, de crayon et de papier, de bordure et de fond, de contour et de remplissage...
- exécuter le tracé !

Les outils supplémentaires

Recoloriage

Cet outil permet de modifier une couleur sans dégrader les autres :

- sélectionner l'outil **Recoloriage**
- choisir la couleur **Primaire** (couleur de remplacement)
- choisir la couleur **Secondaire** (couleur à remplacer)
- attribuer une **Taille** au pinceau
- attribuer une **Tolérance** à l'effet (degré d'exactitude du travail)
- balayer la surface concernée

Clonage

Cet outil permet de dupliquer une zone (déplacer ou supprimer un objet) :

- tout en maintenant la touche **Ctrl** enfoncé, cliquer sur la zone **Source** (surface de remplacement)
- sans la touche Ctrl, cliquer et recouvrir la zone **Destinataire** (surface à remplacer)
- procéder par petites touches successives

Dégradé

Utilisé dans un calque indépendant, cet outil permet de générer un arrière-plan composé de nuances de couleurs :

- sélectionner l'outil **Dégradé**
- choisir un mode d'application dans la barre d'outils secondaire
- choisir la couleur **Primaire**
- choisir la couleur **Secondaire**
- tracer une ligne dans le document
- ajuster le dégradé en déplaçant les poignées

Baguette magique

Cet outil permet de sélectionner une zone en fonction de son appartenance plus ou moins forte à une couleur :

- sélectionner l'outil **Baguette magique**
- déterminer un seuil de **Tolérance** dans la barre d'outils secondaire
- cliquer dans le dessin sur la zone de couleur à sélectionner

Une sélection apparaît en pointillés, délimitant une zone plus ou moins étendue selon la tolérance choisie, englobant des couleurs plus ou moins proches de l'origine. Ne pas hésiter à renouveler l'opération si la tolérance est mal ajustée.

L'historique

La boîte **Historique** stocke chacune des actions de l'utilisateur :

- on annule une action – et toutes celles qui l'ont suivi – en cliquant sur sa ligne descriptive. Les lignes annulées passent en italique et en grisée...
- on rétabli une action annulée – ainsi que les autres annulées et qui la précèdent – en cliquant sur sa ligne descriptive. Les lignes rétablies passent en caractères droits et en couleurs vives...

Les calques

Comparables aux papiers du même nom, les calques permettent de superposer les essais, les retouches, les évolutions... en jouant notamment sur la transparence et la hiérarchie des supports.

- pour créer un calque, cliquer sur le bouton **Ajouter un nouveau calque** ou faire **Calque\Ajouter un nouveau calque**
- pour masquer un calque, décocher sa case à cocher

Il est possible de les afficher, de les masquer, de les fusionner, de les enregistrer, de les renommer...

Les outils de sélection

- **Rectangle de sélection** permet de déterminer une zone de forme rectangulaire
- **Sélectionner au lasso** permet de déterminer une zone à main levée
- **Ellipse de sélection** permet de déterminer une zone ellipsoïdale
- **Baguette magique** permet de déterminer une zone en fonction de la couleur du pixel sous le clic, plus ou moins approchante selon le seuil de tolérance décidé dans la barre d'outils secondaire
- **Déplacer les pixels sélectionnés** permet de déformer ou déplacer le contenu de la sélection
- **Déplacer la sélection** permet de déformer ou déplacer la zone de sélection sans toucher au contenu

Les extensions

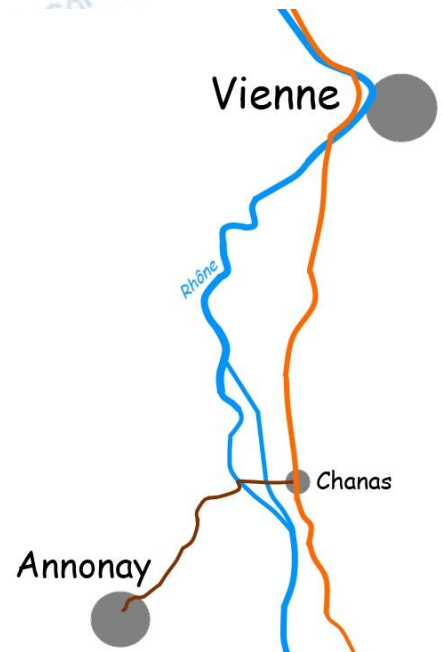
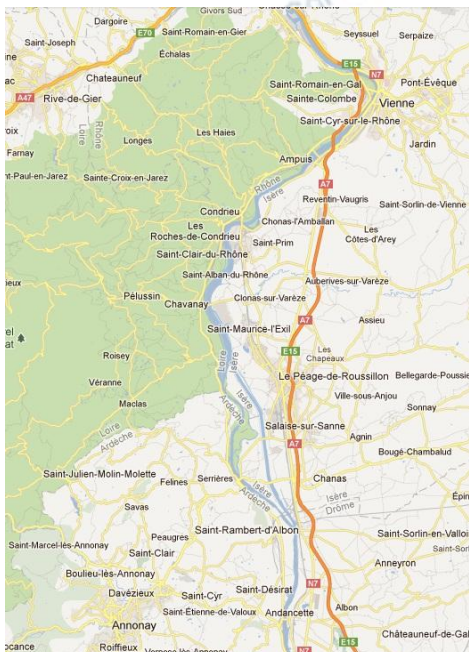
Il s'agit de petits modules complémentaires destinés à accroître les possibilités de Paint.NET.

- pour ajouter une extension, faire Aide\Plug-ins

Exercice 1 (réaliser une carte perso à partir de Google Maps)

NB : les éléments de réponse sont à piocher dans le cours principal « B-A BA du multimédia » et dans le récapitulatif figurant ci-dessus...

- par le principe de la capture d'écran, récupérer dans Paint.NET la carte Google Maps
- à l'aide de l'outil **Déplacer la sélection**, dimensionner correctement la partie utile de la carte, puis **Rogner**
- ajouter un calque et le nommer « routes »
- à l'aide de l'outil **Droite / Courbe**, paramétré à 6 px de large, tracer les routes principales (agir par petits tronçons)
- à l'aide de l'outil **Droite / Courbe**, paramétré à 4 px de large, tracer les routes secondaires
- ajouter un calque et le nommer « cours d'eau »
- à l'aide de l'outil **Droite / Courbe**, paramétré suivant besoins, tracer les cours d'eau
- abaisser d'un niveau le calque « cours d'eau » (ils passent maintenant sous les routes)
- ajouter un calque et le nommer « villes »
- à l'aide de l'outil **Ellipse**, paramétré sur forme pleine avec contour, dessiner un cercle pour chacune des villes
- abaisser de deux niveaux le calque « ville » (elles passent maintenant sous les cours d'eau)
- ajouter un calque et le nommer « textes »
- à l'aide de l'outil **Texte**, paramétré selon besoin, écrire le nom de chacune des villes
- masquer le premier calque « arrière-plan »
- enregistrer le travail au format **.pdn** qui autorise les retouches ultérieures en conservant les calques
- enregistrer le travail au format **.png** qui autorise un résultat final avec effet de transparence



À vous de trouver...

Comment écrire le nom du fleuve en oblique sans perturber l'affichage ?

Exercice 2 (réaliser un pêle-mêle)

NB : chaque photo est à préparer avant l'assemblage...

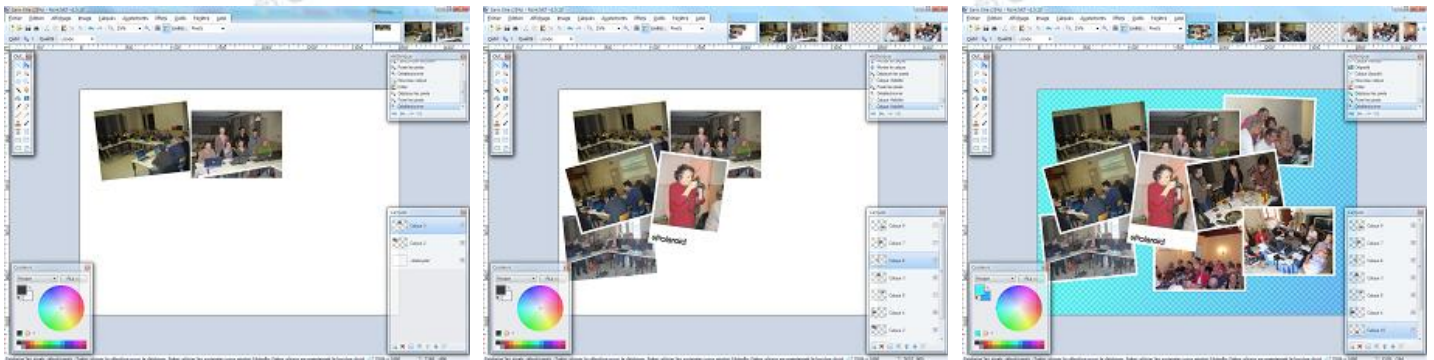
- créer un nouveau document vierge au format A4, en 300 ppp¹ pour un tirage de qualité à l'imprimante
- importer chaque photo indépendamment les unes des autres dans Paint.NET²

Traitement des photos

- redimensionner chaque document au format XGA³ maximum
- appliquer les éventuelles retouches d'usage comme la luminosité, le contraste, la netteté...
- appliquer les éventuelles personnalisations comme les ajustements, les filtres, les bordures...

Assemblage

- Copier/Coller les photos dans la page vierge, chacune dans un nouveau calque
- redimensionner (réduction), réorienter (rotation) et positionner (déplacement) chaque calque jusqu'à obtenir un ensemble harmonieux
- appliquer éventuellement un arrière-plan dégradé...



Pour vous aider...

Créer une bordure blanche autour d'une photo

- ouvrir la photo dans Paint.NET et la redimensionner en XGA
- ajouter de suite un calque et le remplir avec la couleur blanche
- tracer une sélection rectangulaire, 25 points à l'intérieur sur tous les côtés
- vider cette sélection avec la touche **Suppr**
- fusionner les deux calques

Créer une bordure « Polaroid »

- exécuter les mêmes opérations que ci-dessus, en ménageant un espace blanc de 200 points contre le bord bas
- rechercher sur Internet et enregistrer le logo Polaroid
- le placer dans un nouveau calque puis le dimensionner correctement
- fusionner à nouveau les calques

Astuces :

- en jouant sur le nombre de calques avec dégradé, l'ensemble combiné à des effets de transparence, il est possible de réaliser des arrière-plans ou des remplissages très sophistiqués...
- en ajoutant la touche Majuscule lorsque l'on tire une poignée, on respecte le ratio de la sélection...

Quelques raccourcis clavier utiles :

Ctrl+D Dé-sélectionner

Ctrl+Molette Zoom avant ou arrière

Espace+clic glissé Déplace l'image si plus grande que l'écran

Maj+clic glissé Dimensionne en respectant le ratio

Ctrl+clic Augmenter la sélection

Alt+clic Diminuer la sélection

1 A4 portrait = 21 cm x 29,7 cm – A4 paysage = 29,7 cm x 21 cm – 300 ppp = 300 points par pouce, mais ça, tout le monde le sait !

2 Utiliser la technique du Glissé/Déposé depuis l'Explorateur Windows

3 VGA = 640x480 – SVGA = 800x600 – XGA = 1024x768, bien sûr !