

Comment faire...

Dessins et retouches avec *Paint.Net*

Christian MAILLOT et Michel NARCY – MEDIALOG

Pour tous ceux qui s'intéressent à la réalisation de dessins sur ordinateur ou à la retouche d'images, sans être des spécialistes du domaine, Paint, l'outil de dessin de Windows apparaît vite limité. Les logiciels professionnels, en revanche, sont trop complexes pour des usages occasionnels. Le logiciel gratuit et téléchargeable, Paint.Net, offre un compromis intéressant. Nous vous proposons d'en découvrir pas à pas les fonctionnalités, pour que gérer des calques, détourer une image, cloner une zone ou réaliser un Gif animé n'aient plus de secret pour vous.

Le logiciel *Paint*, qui fait partie des *Accessoires de Windows*, peut apparaître, pour bien des usages (réalisation de dessins ou retouche d'images) trop limité. Il existe de nombreux logiciels professionnels de retouche, très performants mais difficiles à prendre en main pour des utilisateurs peu avertis et d'un coût d'acquisition non négligeable. Dans l'univers des logiciels libres et gratuits, on trouve un logiciel, *The Gimp*, très performant mais sans doute trop complexe pour des usages occasionnels. Le logiciel *Paint.NET*, gratuit également, constitue un bon compromis, en offrant des fonctionnalités intéressantes et en restant facile à utiliser... une fois qu'on l'a pris en main. C'est ce que nous vous proposons dans cet article.

PRÉLIMINAIRE : TÉLÉCHARGER PAINT.NET

Téléchargez *Paint.NET* à partir de l'adresse ci-dessous :

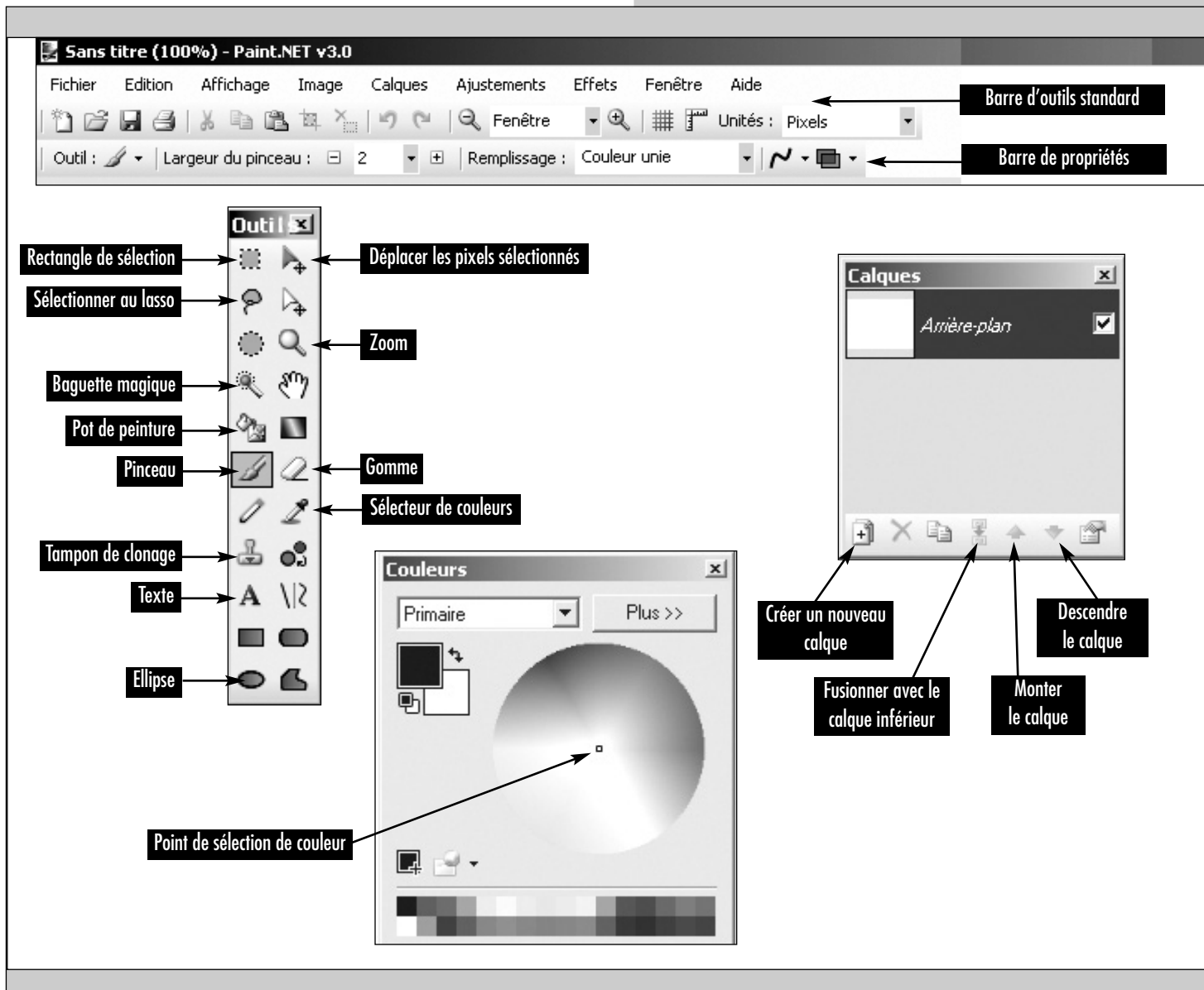
www.getpaint.net/download.html

Enregistrez le fichier **PaintDotNet_3_05.exe** dans votre espace de travail.

Paint.NET nécessite pour fonctionner, d'une part *Windows XP SP2* et, d'autre part *.NET Framework 2.0* de Microsoft que vous devez installer avant de pouvoir réaliser l'installation de *Paint.NET*.

Si vous lancez l'installation de *Paint.NET*, le logiciel teste la présence de *.NET Framework 2.0* sur la machine et vous propose, si ce dernier n'est pas présent, un lien automatique vers la page du site de Microsoft sur laquelle vous pourrez le télécharger (fichier **dotnetfx.exe**). Une fois ce fichier copié sur votre disque dur, exécutez-le pour installer *.NET Framework 2.0*.

Vous pouvez alors procéder à l'installation de *Paint.NET* en exécu-



Dans *Paint.NET*, il n'existe pas de menu contextuel par clic-droit. Pour travailler confortablement, vous devez avoir à portée de main la palette d'Outils, la palette de Couleurs et la fenêtre des Calques. Quand vous sélectionnez un outil, la barre de ses propriétés apparaît en dessous de la barre d'outils standard.

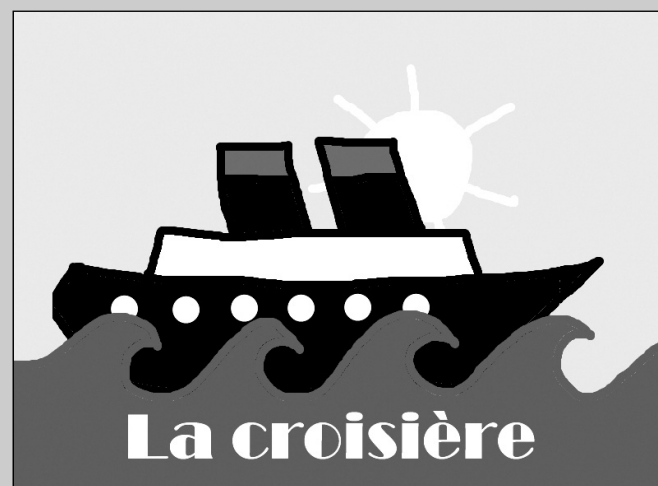
tant le fichier *PaintDotNet_3_05.exe* et en choisissant *Français* comme langue de l'interface.

Le logiciel place, par défaut, un raccourci *Paint.NET* sur le Bureau et un autre dans *Tous les programmes*.

PREMIER EXERCICE : RÉALISER UN DESSIN À LA SOURIS

L'objectif est de réaliser le dessin ci-contre de façon à découvrir les principales fonctionnalités de *Paint.NET*.

Lancez le logiciel. Il s'ouvre avec une zone de dessin vierge dont la dimension ne correspond pas nécessairement à la taille que vous souhaitez donner à votre dessin.



Comment faire...



Vous allez choisir de créer un nouveau document de 800 pixels de largeur et 600 pixels de hauteur, en conservant la résolution proposée (96 pixels/pouce).

- Lancez **Paint.NET**
- Dans la barre de menus, choisissez **Fichier – Nouveau**
- Dans la boîte de dialogue **Nouveau**, donnez comme **Taille de pixel 800** pour la **Largeur**, **600** pour la **Hauteur** et **96** pour la **Résolution** (en pixels/pouce)
- Validez par **OK**.

Pour travailler le plus confortablement possible, vous devez avoir sous la main la palette d'**Outils** (touche F5), la palette de **Couleurs** (touche F8) et la fenêtre de **Calques** (touche F7).

Commencez par colorier en bleu le fond de l'image.

- Dans la palette d'**Outils**, sélectionnez **Pot de peinture**
- Dans la palette de **Couleurs**, choisissez un bleu ciel en déplaçant le point de sélection de couleur dans la zone des bleus
- Cliquez dans la zone de dessin.

Pour dessiner le soleil, on va créer un deuxième calque pour que l'on puisse le modifier, le déplacer indépendamment du calque d'arrière-plan.

- Dans la fenêtre des **Calques**, cliquez sur **Ajouter un nouveau calque**.

Un nouveau calque, nommé **Calque 2** est créé. Il est transparent, de la même dimension que le calque d'arrière-plan et superposé à celui-ci. C'est lui qui est actif.

- Dans la palette d'**Outils**, sélectionnez **Pinceau**
- Dans la barre de l'outil **Pinceau**, choisissez une largeur de pinceau de 10 pixels
- Dans la palette de **Couleurs**, choisissez une nuance de jaune
- Représentez le soleil par un cercle entouré de ses rayons.

Pour remplir le cercle en jaune :

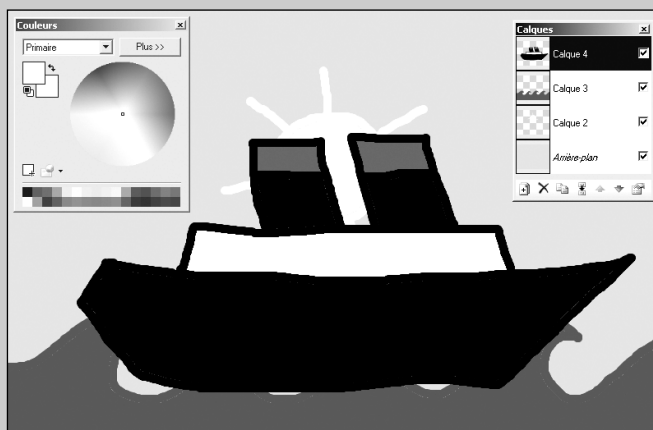
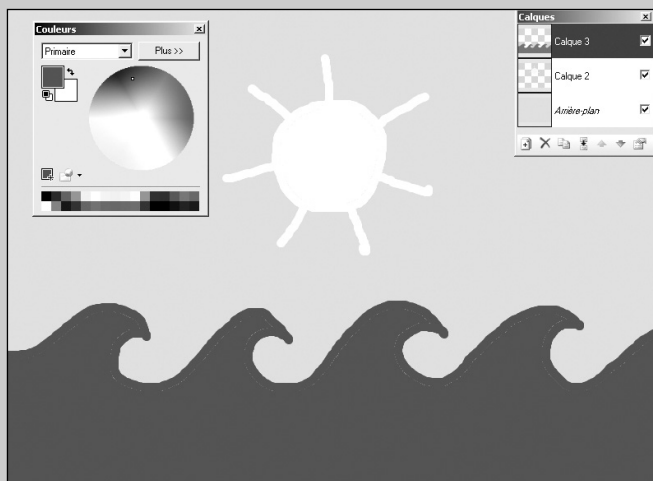
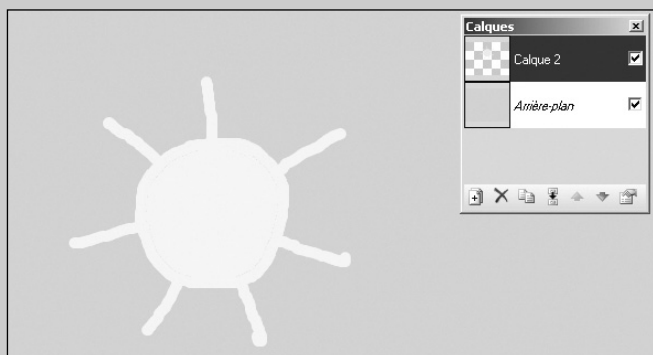
- Dans la palette d'**Outils**, sélectionnez **Pot de peinture**
- Cliquez à l'intérieur du cercle pour le remplir de couleur.

Pour dessiner les vagues de l'océan, créez un nouveau calque (nommé **Calque 3**) et choisissez la couleur désirée (un bleu marine). À l'aide de l'outil **Pinceau**, dessinez les vagues en prenant bien soin de réaliser votre tracé d'un bord à l'autre du calque, de façon à obtenir une zone étanche (et d'éviter ainsi de remplir la totalité du calque). Avec le **Pot de peinture**, remplissez la zone inférieure de ce calque.

Pour dessiner le bateau, créez un quatrième calque (**Calque 4**). Avec le **Pinceau** et le **Pot de peinture**, dessinez votre transatlantique avec la coque noire, le pont supérieur blanc et deux cheminées en rouge et noir.

Pour créer les hublots :

- Dans la palette d'**Outils**, sélectionnez **Ellipse**
- Dans la barre de l'outil **Ellipse**, sélectionnez **Dessiner une forme pleine**



- Dans la palette de *Couleurs*, choisissez le blanc
- Dessinez un premier hublot, en maintenant la touche MAJ enfoncée (pour obtenir un cercle et non une ellipse)
- Dans la palette d'*Outils*, choisissez l'outil *Rectangle de sélection*
- Délimitez un rectangle qui englobe votre hublot
- Dans la barre d'*Outils standard*, cliquez sur *Copier* puis *Coller*.

Le collage est fait sur la zone d'origine.

- Déplacez ce deuxième hublot et positionnez-le à l'endroit désiré
- Répétez le collage pour positionner les hublots suivants.

Dernier calque créé, le calque du bateau se trouve en avant-plan. Il faut le placer derrière le *Calque 3* (l'océan) pour donner de la profondeur au dessin.

- Dans la fenêtre des *Calques*, cliquez sur *Calque 4*
- Cliquez sur le bouton *Descendre le calque*.

Le bateau passe derrière les vagues.

Pour placer le soleil à l'endroit que vous souhaitez dans votre dessin

- Dans la fenêtre des *Calques*, sélectionnez le *Calque 2*
- Dans la palette d'*Outils*, choisissez l'outil *Déplacer les pixels sélectionnés*
- Placez le soleil à l'endroit désiré.

Faites glisser le calque vers la gauche avec la souris.

Attention, en déplaçant le soleil, vous avez déplacé le calque et ainsi défini une zone de sélection (elle apparaît en pointillés) qui s'applique à tous les autres calques. Vous devez donc impérativement désactiver cette sélection avant de changer de calque.

- Dans la barre de menus, choisissez *Edition – Désélectionner*.

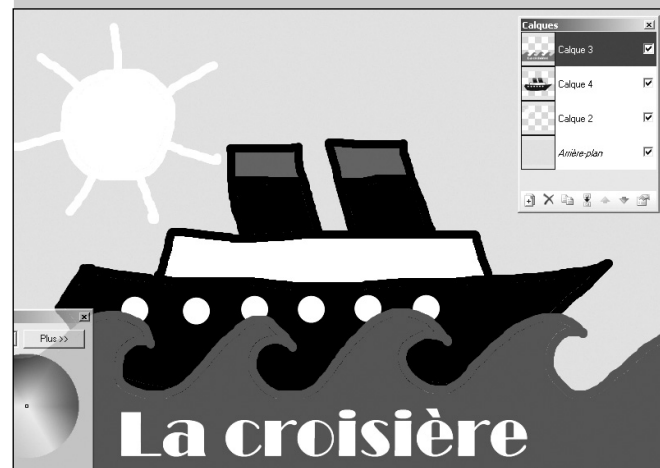
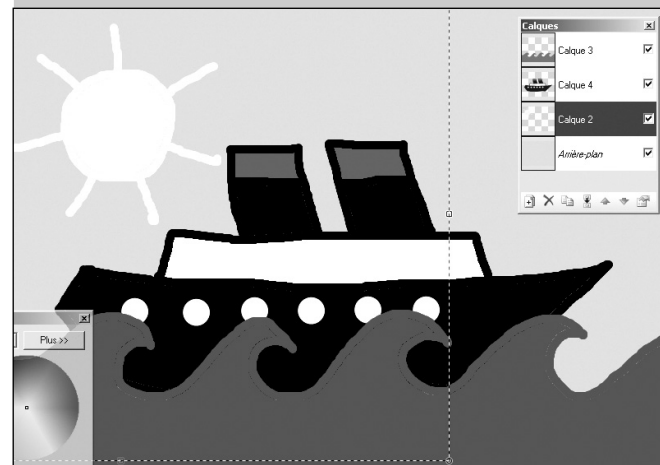
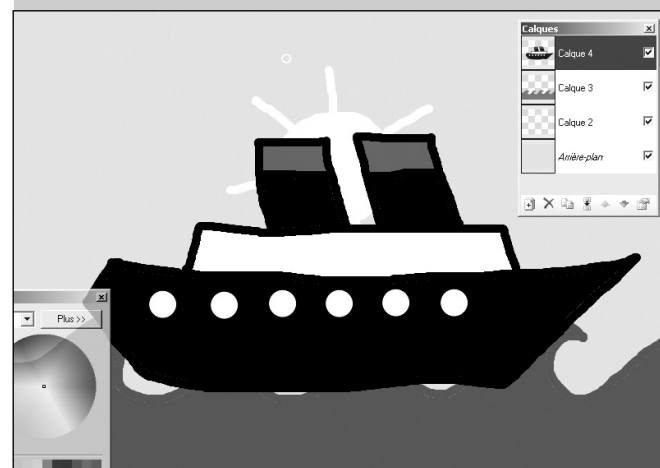
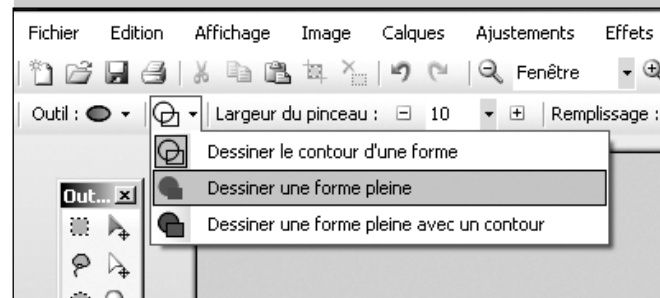
Pour terminer votre dessin, vous lui donnez un titre : « La croisière » qui figurera en bas de l'image.

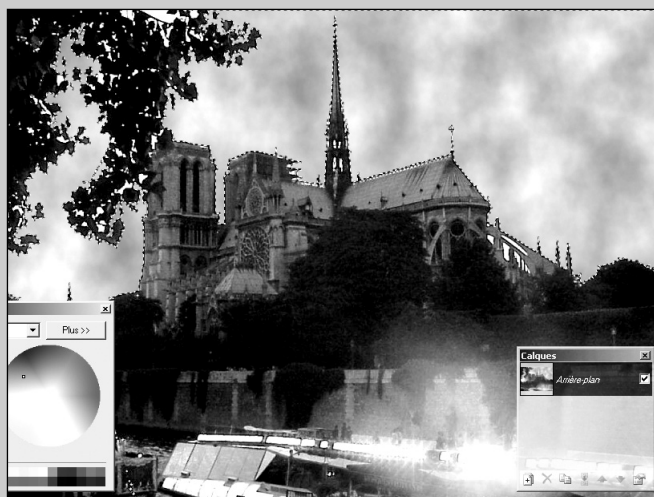
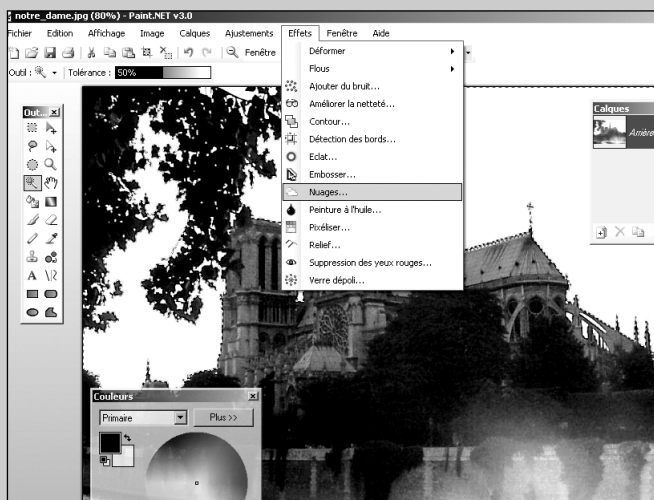
- Dans la fenêtre des *Calques*, sélectionnez le *Calque 3*
- Placez le curseur à l'endroit désiré pour écrire
- Dans la palette d'*Outils*, choisissez *Texte*
- Tapez le texte : La croisière
- Dans la barre de l'outil *Texte*, choisissez la police *Broadway*, tapez 60 pour la taille
- Dans la palette de *Couleurs*, choisissez la couleur désirée.

Tant que l'outil *Texte* est actif, vous pouvez changer la police, la taille, la couleur... Une fois que vous aurez désactivé l'outil *Texte* ou cliqué à un autre endroit, vous ne pourrez plus modifier aisément le titre. Une solution simple est de créer un nouveau calque qui contient uniquement le texte.

Votre dessin est terminé. Vous allez l'enregistrer. Dans quel format ? *Paint.NET* propose les formats suivants : *Paint.NET* (.pdn), *Bitmap* (.bmp), *GIF* (.gif), *JPEG* (.jpg, .jpeg, .jpe, .jif), *PNG* (.png), *TIFF* (.tif, .tiff) et *TGA* (.tga).

Le format *Paint.NET* est le seul format disponible permettant de garder les calques séparés et ainsi de pouvoir facilement retravailler les images. Les autres formats aplatissent les images (ils fusionnent les calques en un seul). Si l'objectif est de produire un document papier, il est préférable d'utiliser un format de sauvegarde sans perte de qualité, comme le format TIF. L'utilisation des





images à l'écran supporte une compression avec perte, à condition que le taux de compression ne soit pas trop élevé. On pourra donc utiliser le format JPEG, en réglant convenablement le taux de dégradation. Le format GIF, quant à lui, présente l'intérêt de permettre la transparence, mais n'autorise que 256 couleurs. Le format PNG propose une compression non réglable, mais sans perte d'information. Il accepte tous les types d'images : 16 millions de couleurs, 256 couleurs ou niveaux de gris. Il propose le choix d'une transparence ainsi que l'affichage progressif.

Prenez l'habitude de sauvegarder vos images, d'abord dans le format propriétaire (.pdn) de façon à pouvoir facilement les retoucher, puis dans un format adapté à vos besoins.

- Dans la barre de menus, choisissez **Fichier – Enregistrer sous**
- Dans votre espace de travail, sauvegardez l'image sous le nom **croisiere** (par défaut au format .pdn)
- Choisissez à nouveau **Enregistrer sous**
- Dans **Type**, sélectionnez **TIFF** avant de sauvegarder votre image.

DEUXIÈME EXERCICE : RETOUCHER DES IMAGES

1. Sélectionner des zones de couleurs proches

- Ouvrez l'image **notre_dame.jpg** en cliquant sur le lien correspondant sur www.ac-creteil.fr/medialog/archive62/no62.htm

Cette image présente un ciel gris et triste. Vous allez l'améliorer en le rendant plus vivant, grâce à l'effet **Nuages** proposé par **Paint.NET** appliqué à la zone du ciel que vous allez sélectionner à l'aide de l'outil **Baguette magique**. Cet outil permet de sélectionner une zone de même couleur ou de tonalités proches.

Dans la barre de l'outil **Baguette magique**, un champ est important : c'est le champ **Tolérance** qui détermine le degré de similitude des couleurs par rapport à l'endroit sur lequel on pointe et donc l'étendue de la zone sélectionnée.

Sur cette photographie, le ciel est assez uniforme et plutôt bien contrasté par rapport aux autres éléments de l'image. On peut donc régler la tolérance à 50%. Si on augmente la tolérance, on augmente l'étendue des couleurs acceptées lors de la sélection. À l'inverse, en diminuant la tolérance, on réduit le nombre des dégradés de teintes proches acceptés.

- Dans la palette d'**Outils**, choisissez **Baguette magique**
- Dans la barre de l'outil **Baguette magique**, vérifiez le % de tolérance qui doit être à 50%
- Cliquez sur la partie droite du ciel.

La zone sélectionnée s'est légèrement grisée et se trouve délimitée par une zone en pointillés.

L'appui sur la touche **CTRL**, lors du clic de souris, permet d'ajouter une nouvelle zone à la précédente zone sélectionnée.

- En maintenant la touche **CTRL** enfoncée, cliquez dans la partie gauche du ciel (entre les feuilles d'arbre) afin de sélectionner le reste du ciel
- Dans la palette de **Couleurs**, choisissez le bleu qui vous convient
- Dans la barre de menus, choisissez **Effets – Nuages**
- Validez par **OK**.

Tant que les zones sont sélectionnées, vous pouvez, si vous le souhaitez, en modifier la luminosité et le contraste par le menu *Ajustements – Luminosité/Contraste*.

- Sauvegardez l'image au format .pnd.

2. Cloner des zones

- Ouvrez l'image *chenonceau.jpg* en cliquant sur le lien correspondant sur www.ac-creteil.fr/medialog/archive62/no62.htm

On aimerait que toute la partie basse de l'image soit fleurie. Pour cela, on va cloner les fleurs en dessous du massif.

- Dans la palette d'*Outils*, cliquez sur *Tampon de clonage*
- Dans la barre de l'outil *Tampon de clonage*, choisissez une largeur de pinceau de 50 (pixels).

C'est cette largeur qui détermine la taille de la zone qui sera reproduite lors du déplacement de la souris.

- Appuyez sur la touche *CTRL* et cliquez sur la zone fleurie la plus proche du coin droit de l'image.

Une ancre est placée à l'endroit que vous souhaitez dupliquer.

- Relâchez la touche *CTRL*
- Déplacez le pointeur en dessous du massif, dans la zone que vous voulez fleurir.

Vous avez ainsi déterminé un espacement fixe entre la zone à dupliquer et la zone où celle-ci sera reproduite.

- Cliquez sur le bouton gauche de la souris et « balayez » la zone inférieure de l'écran pour la remplir de fleurs.

Avec cette technique, vous pouvez aussi dupliquer la tour dans la partie gauche de la photographie, comme dans l'image ci-contre.

3. Détourer une zone

- Ouvrez l'image *personnage.jpg* en cliquant sur le lien correspondant sur www.ac-creteil.fr/medialog/archive62/no62.htm

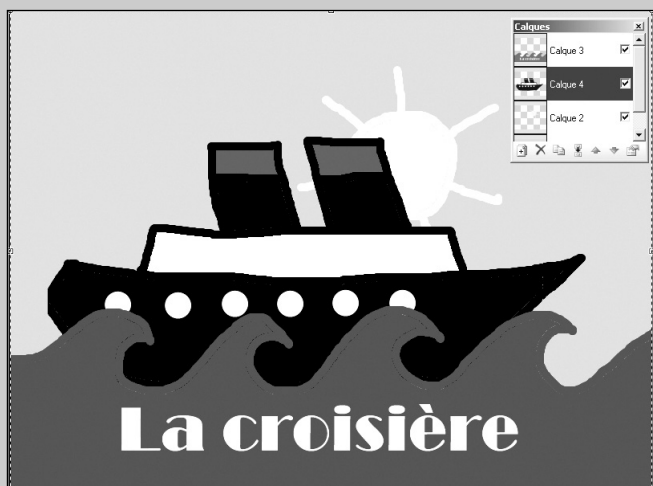
On souhaite découper le personnage pour le placer dans une autre image, en l'occurrence celle de la cathédrale Notre-Dame. Les différents fichiers ouverts apparaissent sous forme de vignettes, en haut, à droite de l'écran. Un simple clic permet de passer d'une image à l'autre. L'outil approprié pour effectuer un détourage est le *Lasso*.

- Dans la palette d'*Outils*, cliquez sur *Sélectionner au lasso*
- En maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé, contournez le personnage en essayant d'être aussi précis que possible (c'est assez difficile)
- Le contour terminé, relâchez le bouton de la souris.

Des pointillés apparaissent indiquant la zone qui a été sélectionnée. Si votre détourage n'est pas satisfaisant, vous devez recommencer l'opération. Pour insérer le personnage dans l'image de Notre-Dame :

- Dans la barre d'*Outils standard*, cliquez sur *Copier*
- Dans la liste des fichiers ouverts, sélectionnez Notre-Dame
- Dans la fenêtre des *Calques*, créez un nouveau calque
- Dans la barre d'*Outils standard*, cliquez sur *Coller*





- Dans la palette d'outils, cliquez sur *Déplacer les pixels sélectionnés*
- Déplacez le calque pour placer le personnage à l'endroit qui vous convient.

Si votre détourage laisse apparaître des zones inesthétiques en bordure du visage notamment, vous pouvez effectuer des retouches à l'aide du *Pinceau* ou du *Tampon de clonage*.

Pour cela, vous devez au préalable fusionner les deux calques.

- Dans la fenêtre des *Calques*, sélectionnez le calque supérieur (*Calque 2*) et cliquez sur *Fusionner avec le calque inférieur*.

Si vous utilisez le pinceau, l'outil *Sélecteur de couleurs* permettra de prélever dans l'image la teinte à utiliser avec le pinceau.

TROISIÈME EXERCICE : CRÉER UN GIF ANIMÉ AVEC LES CALQUES

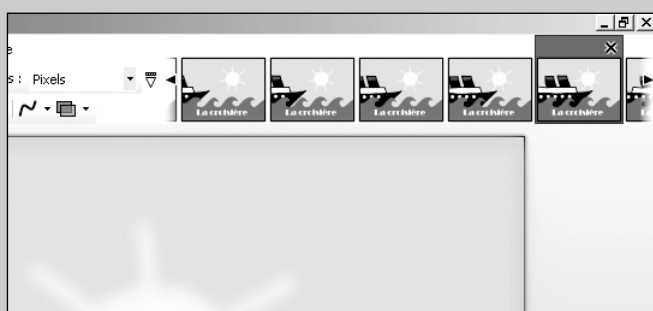
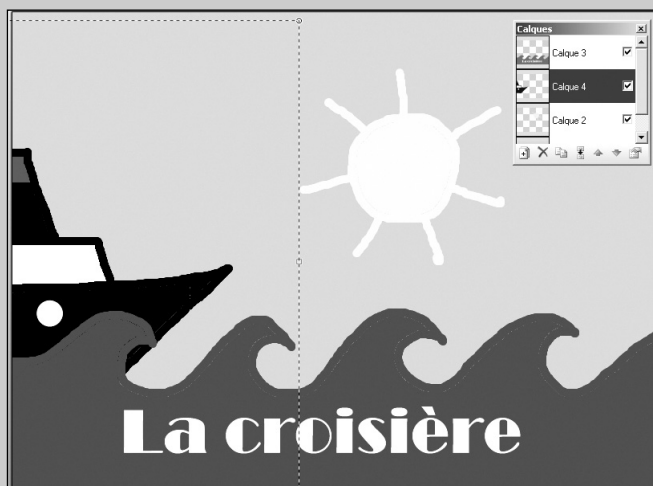
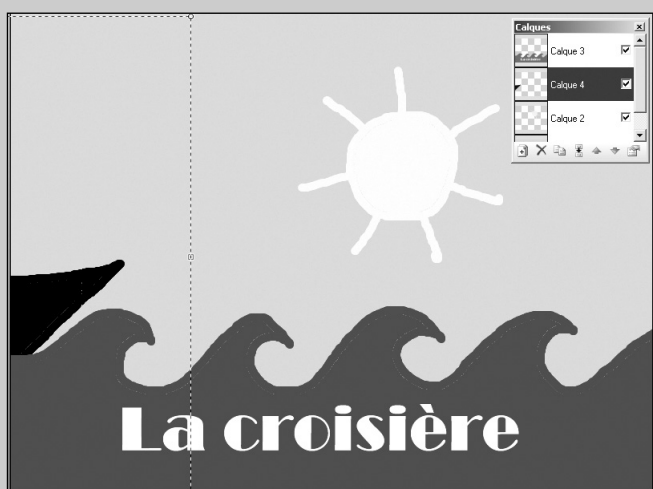
Les calques sont d'excellents outils pour fabriquer une animation. Ici, par exemple, on peut utiliser l'image de la croisière pour faire « naviguer » le bateau de la gauche vers la droite. Une telle animation demande au moins une quinzaine d'images qu'il va falloir créer une à une en déplaçant le calque du bateau. Chacune de ces images sera enregistrée au format GIF sous la forme **nomX.GIF** où **X** est le numéro de l'image. Enfin, à l'aide d'un logiciel de création de GIF animés, la séquence sera composée puis enregistrée. Pour voir cette animation, on placera le GIF animé dans une page web.

1. Préparer les images

- Dans le logiciel *Paint.NET*, ouvrez l'image *croisiere.pdn*
- Dans la fenêtre des *Calques*, sélectionnez le *Calque 4* (le bateau)
- Dans la palette d'outils, cliquez sur *Déplacer les pixels sélectionnés*
- Déplacez le calque (donc le bateau) vers la gauche afin de ne laisser voir que la proue du bateau
- Dans la barre de menus, choisissez *Fichier – Enregistrer sous*
- Sélectionnez le type GIF et donnez le nom *croisiere1*
- Cliquez sur *Enregistrer* puis sur *OK* pour valider les options qui sont proposées
- Dans la barre de menus, choisissez *Fichier – Fichiers récents*
- Sélectionnez le fichier de base *croisiere.pdn*
- Dans la fenêtre des *Calques*, sélectionnez le *Calque 4*
- Déplacez le calque vers la gauche de façon à faire apparaître l'avant du bateau jusqu'au premier hublot
- Dans la barre de menus, choisissez *Fichier – Enregistrer sous*
- Sélectionnez le type GIF et donnez le nom *croisiere2*
- Cliquez sur *Enregistrer* puis sur *OK*.

Répétez ces opérations en déplaçant progressivement le bateau de la gauche vers la droite de l'image jusqu'à sa disparition complète (au minimum une quinzaine d'images si l'on veut éviter d'avoir une animation trop courte ou trop saccadée).

Si vous ne fermez pas les fichiers GIF après les avoir enregistrés, vous pouvez les voir en vignettes en haut et à droite de l'écran et suivre ainsi les étapes de votre travail (voir ci-contre).



2. Créer le GIF animé

Si vous ne possédez pas *Gif Animator*, logiciel gratuit de Microsoft, vous pouvez le télécharger à l'adresse www.freewarefrance.com/show_software_31.html. Le fichier à télécharger est *Giftsetup.exe*. Une fois le fichier enregistré sur votre disque dur, lancez l'installation en double-cliquant dessus. Demandez l'installation complète en conservant les options proposées par défaut.

Lancez maintenant *Gif Animator* par *Démarrer – Tous les programmes*, et en choisissant *Microsoft GIF Animator*.

Vous allez devoir insérer les images une à une dans la fenêtre de *GIF Animator*. La dernière image insérée sera la première prise en compte dans le déroulement de l'animation. Vous devrez donc commencer par insérer la dernière image créée (par exemple *croisiere15.gif*) et remonter en ordre décroissant jusqu'à la première image. Dans le cas contraire, le bateau reculerait !

- Cliquez sur le bouton **Ouvrir**
- Dans votre espace de travail, cliquez sur *croisiere15.gif*
- Cliquez sur le bouton **Insert**
- Sélectionnez *croisiere14.gif*
- Cliquez sur le bouton **Insert**
- Sélectionnez *croisiere13.gif*
- Répétez les opérations pour insérer toutes les images.

Sauvegardez dès maintenant votre GIF animé en l'état. Ne cliquez surtout pas sur le bouton **Save**, car vous écraseriez votre fichier *croisiere15.gif* (la première image importée).

- Cliquez sur le bouton **Save as** et sauvegardez le fichier sous le nom *croisiere_animee* (extension **.GIF**).

Vous pouvez maintenant définir les paramètres de l'animation, en particulier déterminer sa durée et le nombre de répétitions. Choisissez un affichage de durée identique pour toutes les images et une présentation en boucle infinie.

- Cliquez sur l'onglet **Image**
- Cliquez sur le bouton **Select all**
- Dans le champ **Duration**, tapez 50 (en 1/100^e de seconde)
- Cliquez sur l'onglet **Animation**
- Cochez les options **Looping** et **Repeat Forever**
- Vous pouvez tester l'animation en cliquant sur le bouton **Preview**
- Enregistrez maintenant votre Gif animé en cliquant sur le bouton **Save**.

3. Tester l'animation

Le plus simple, si vous n'êtes pas familier de la création de pages html, est d'utiliser votre traitement de texte pour créer une page que vous enregistrerez au format HTML et qui permettra de voir le Gif animé. Créez donc un nouveau document dans lequel vous insérez l'image *croisiere_animee.gif* et sauvegardez ce document au format html (menu *Fichier – Enregistrer sous...* le nom *croisiere* et le *Type de fichier... html*).

Double-cliquez maintenant sur la page *croisiere.htm* ou *croisiere.html* créée pour voir, dans votre navigateur, l'animation se dérouler devant vos yeux émerveillés ! ■

