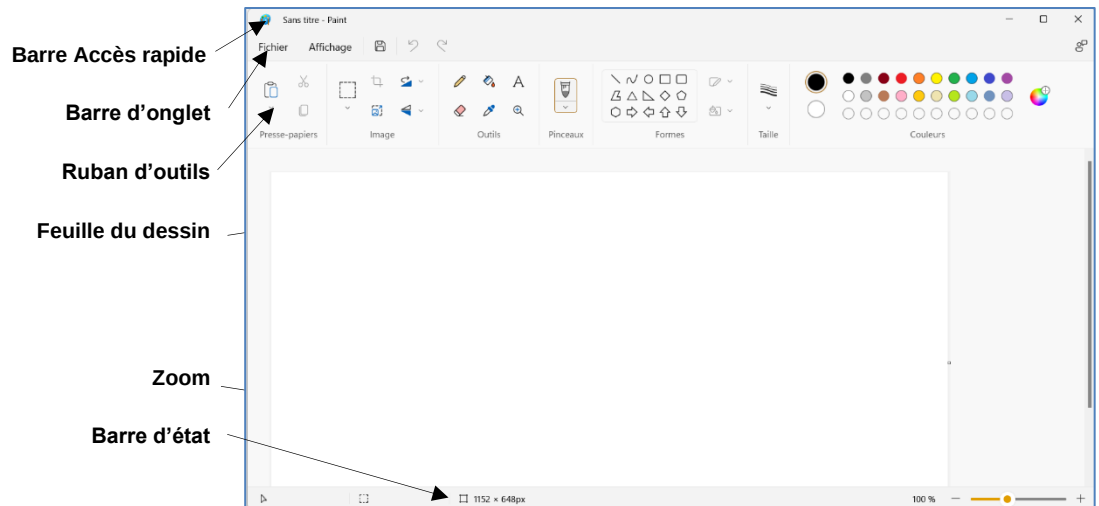


Paint de Microsoft permet de réaliser des dessins en 2D (Paint).

Attention Paint est une application dite Bitmap (par point) qui trace des points sur une feuille, à la différence des logiciels vectoriels qui tracent des objets vectoriels qui restent ensuite sélectionnables et personnalisables (Dessin de Word) par exemple.

1. OUVRIR PAINT

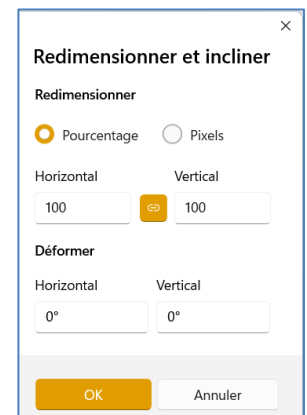
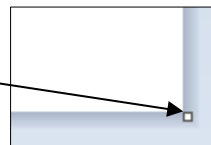
- Cliquez sur le bouton Windows  puis sur **Toutes les applications**.
- Faites défiler les applications et cliquez sur  Paint



2. DIMENSIONNER LE DESSIN

- Cliquez sur l'outil **Redimensionner** .
 - Désactivez éventuellement la case **Conserver les proportions** .
 - Saisissez les dimensions du dessin à créer.
 - Cliquez sur **OK**.
- Ou :
- Cliquez- glissez la poignée affichée en bas à droite de la feuille.

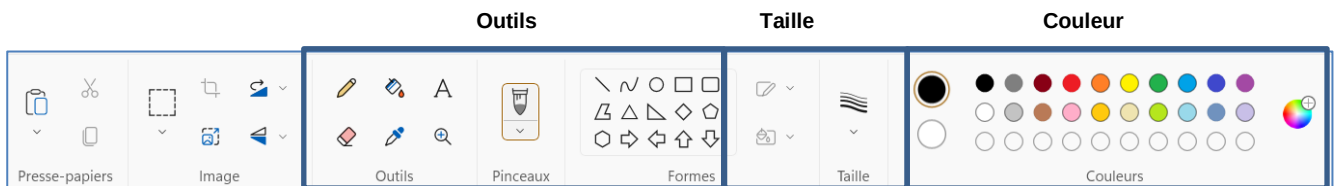
Réalisez un zoom, en tournant la molette de la souris vers l'avant ou vers l'arrière tout en appuyant sur **[Ctrl]**.



3. TRACER UN OBJET

Forme ou trait

- Sélectionnez un outil, puis paramétrez la taille et sélectionnez la couleur à utiliser.

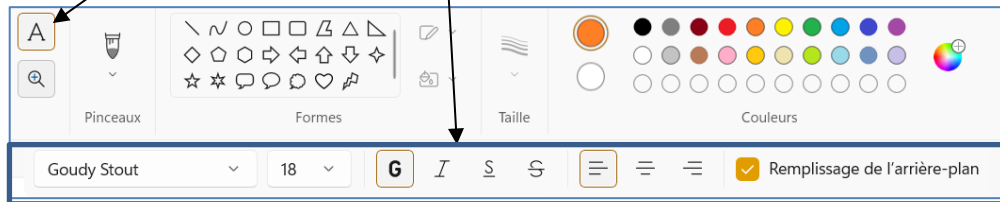


- Cliquez-glissez sur la feuille pour tracer l'objet graphique. Pour tracer un cercle ou un carré, appuyez sur la touche **[Maj]**.

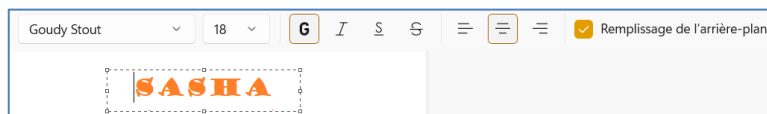
■ Texte

La création et le paramétrage d'un texte doit être fait en une seule fois. Dès que vous cliquez en dehors de la zone de texte ce dernier ne peut plus être modifié.

- Cliquez sur l'outil **Texte**  puis sélectionnez la police, le corps et la couleur du texte dans la barre contextuelle.



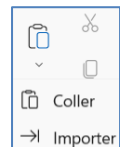
- Créez une zone de texte par cliqué-glisné sur la feuille et saisissez le texte.



- Corrigez éventuellement la couleur, la police, le corps du texte, la taille de la zone par un cliqué-glisné des poignées de la zone, la position de la zone par un cliqué-glisné d'une bordure de la zone.
- Cliquez sur en dehors du texte lorsque vous avez fini. ⇒ Le texte est inséré dans l'image, il ne peut plus être modifié.

4. INSERER UNE IMAGE

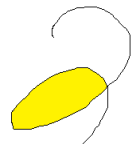
- Cliquez sur l'outil **Coller** et sélectionnez **Importer**.
- Sélectionnez le dossier source et l'image à importer.
- Cliquez sur le bouton **Ouvrir**.
- Paramétrez la taille et la position de l'image sur la feuille avant de cliquer en dehors de l'image.



5. PARAMETRER UNE ZONE

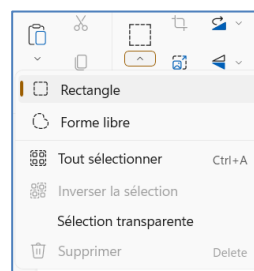
■ Mettre en couleur l'intérieur d'un tracé

- Cliquez sur l'outil **Pot de peinture** .
- Sélectionnez la couleur de remplissage, puis cliquez sur la feuille l'objet à mettre en couleur. Il doit être fermé sans quoi le dessin complet est mis en couleur.



■ Sélectionnez une zone

- Cliquez sur l'outil **Sélectionnez**.
- Choisissez l'outil à utiliser.
- Sélectionnez par cliqué-glisné sur la feuille.



■ Déplacer une zone

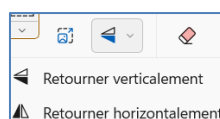
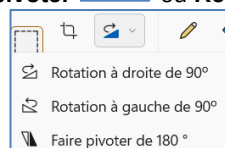
- Sélectionnez la zone à traiter.
- Cliquez-glisnez sur la zone sélectionnée.

■ Modifier la taille du contenu d'une zone

- Sélectionnez la zone à traiter.
- Cliquez-glisnez sur la poignée de taille de la zone.

■ Pivoter ou retourner une zone

- Sélectionnez la zone à traiter.
- Cliquez sur l'outil **Faire pivoter**  ou **Retourner**  et sélectionnez l'opération à réaliser.



■ Effacer un objet

- Sélectionnez l'outil **Gomme**  puis la taille de la gomme.
- Cliquez-glissez sur le tracé à effacer.
- Cliquez sur l'objet puis utilisez la touche **[Suppr]**.

6. SAUVEGARDER LE DESSIN

- Sélectionnez l'onglet **Fichier** puis **Enregistrer sous...**
- Sélectionnez le format d'enregistrement.
- Sélectionnez le dossier destination.
- Saisissez le nom du fichier.
- Cliquez sur **Enregistrer**.

Image au format PNG

Image au format JPEG

Image au format BMP

Image au format GIF

Autre format