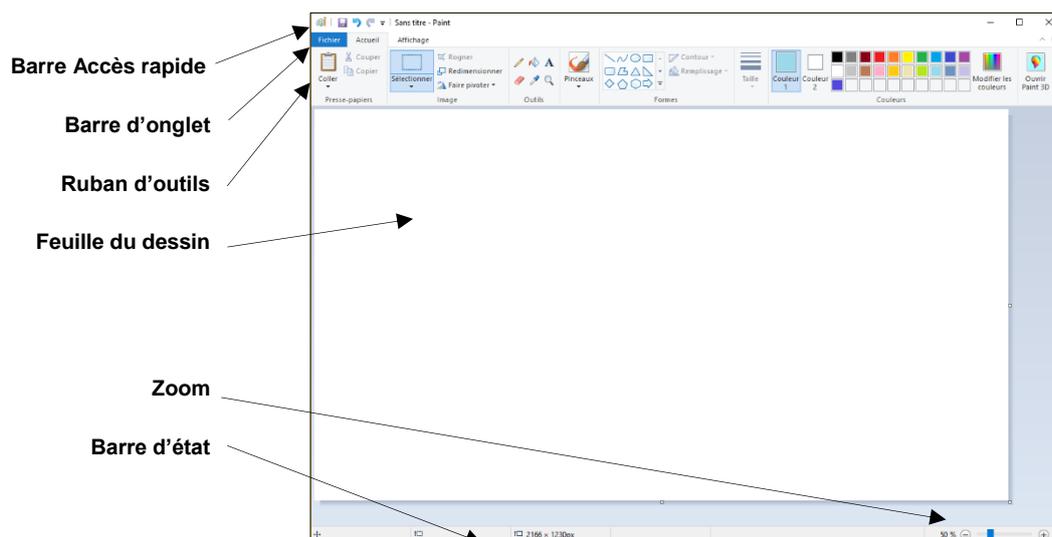


Paint de Microsoft permet de réaliser des dessins en 2D (Paint).

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

- Cliquer le bouton Windows 
- Faire défiler les applications – **Accessoires – Paint**

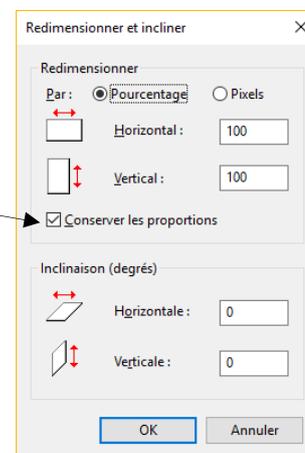
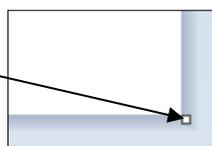


2. DIMENSIONNER LE DESSIN

- Cliquer l'outil  **Redimensionner**
- Désactiver éventuellement la case : **Conserver les proportions**
- Saisir les dimensions du dessin à créer
- Cliquer l'outil à utiliser dans le groupe d'outils : **Formes**
- Cliquer : **OK**

⇒ La feuille de dessin numérique est affichée à l'écran. Il est possible d'en modifier la taille en cliquant glissant la poignée affichée en bas à droite de la feuille

- Pour réaliser un zoom, tourner la molette de la souris vers l'avant ou vers l'arrière tout en appuyant sur **[Ctrl]**



3. TRACER UN OBJET

Forme ou trait

- Cliquer l'outil à utiliser dans le ruban d'outil



- Paramétrer la couleur du trait, l'épaisseur puis cliquer-glisser sur la feuille pour tracer l'objet graphique désiré (pour tracer un cercle ou un carré, appuyer sur la touche **[Maj]**)

Texte



- Cliquer l'outil **Texte**
- Créer une zone de texte par cliqué-glissé sur la feuille
- Paramétrer la police, le corps et la couleur du texte

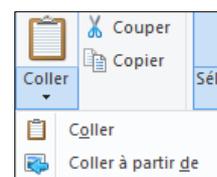


- Saisir le texte
- Corriger éventuellement la couleur, la police, le corps du texte, la taille de la zone par un cliqué glissé des poignées de la zone, la position de la zone par un cliqué-glissé d'une bordure de la zone
- Cliquer en dehors du texte lorsque vous avez fini

⇒ Attention le texte est conçu directement dans la feuille, il ne peut plus être modifié après création (conséquence du fait que l'application ne traite pas des objets mais des points).

4. INSERER UNE IMAGE

- Cliquer l'outil : **Coller** et sélectionner : **Coller à partir de**
- Sélectionner le dossier source et l'image à importer
- Cliquer le bouton : **Ouvrir**
- Paramétrer 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

- Cliquer l'outil **Pot de peinture**
- Sélectionner la couleur de remplissage, puis cliquer sur la feuille l'objet à mettre en couleur (Il doit être fermé sans quoi le dessin complet est mis en couleur)

Sélectionner une zone

- Cliquer l'outil : **Sélectionner**
- Choisir l'outil à utiliser
- Sélectionner par cliqué-glissé sur la feuille

Déplacer une zone

- Sélectionner la zone à traiter
- Cliquer-glisser la zone sélectionnée

Modifier la taille du contenu d'une zone

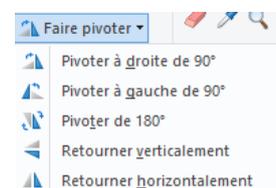
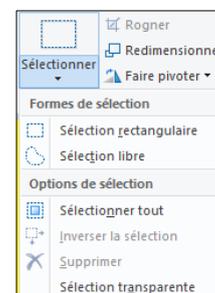
- Sélectionner la zone à traiter
- Cliquer-glisser la poignée de taille de la zone

Rotation d'une zone

- Sélectionner la zone à traiter
- Cliquer l'outil : **Faire pivoter** et sélectionner la rotation souhaitée

Effacer un objet

- Sélectionner l'outil Gomme
- Cliquer glisser sur la feuille le tracé à effacer
- Cliquer l'objet - [Suppr]



6. SAUVEGARDER LE DESSIN

- Sélectionner l'onglet : **Fichier – Enregistrer sous**
- Sélectionner le format d'enregistrement
- Sélectionner le dossier destination
- Saisir le nom du fichier
- Cliquer : **Enregistrer**

