



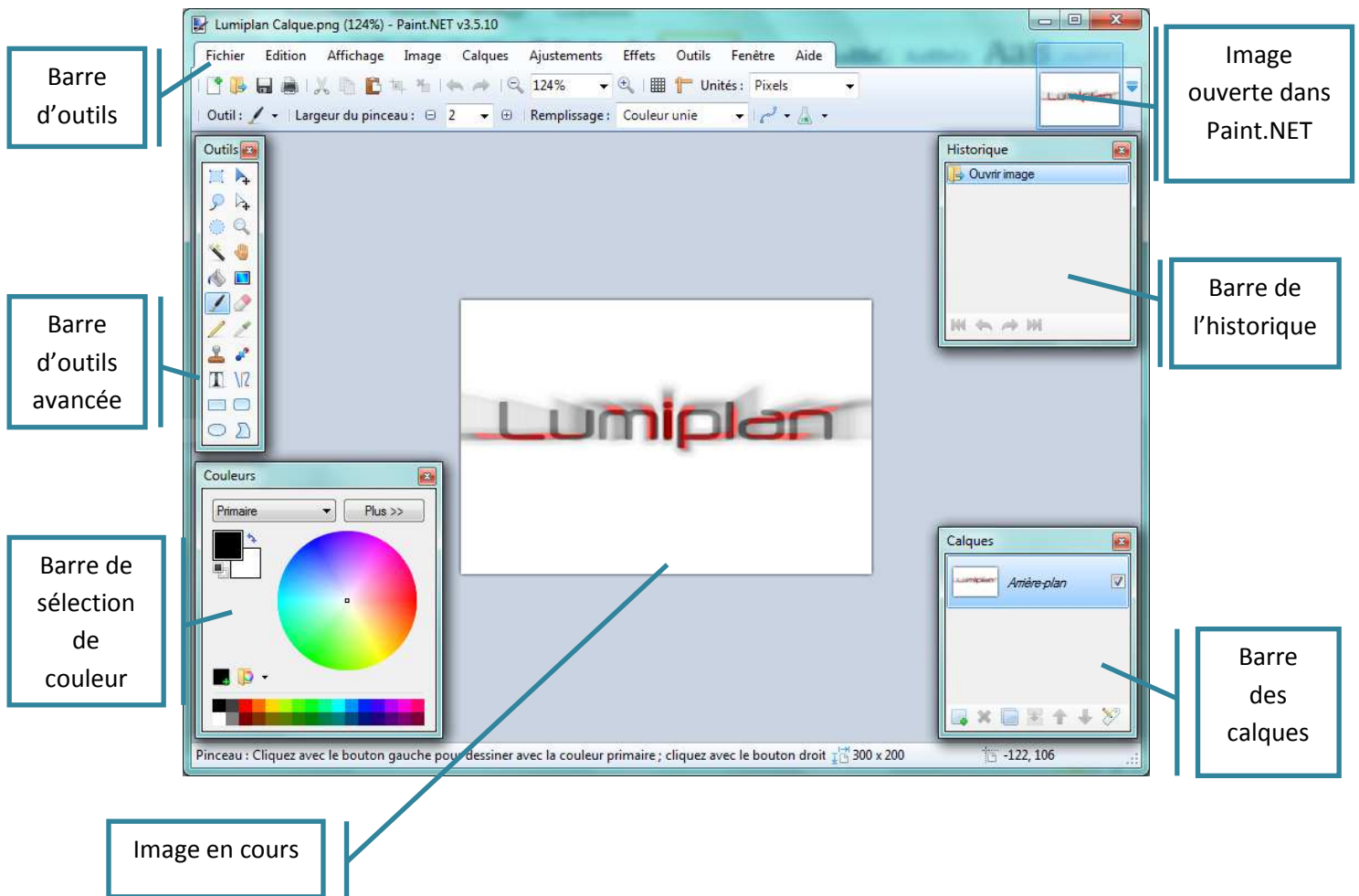
PAIN.T.NET

Table des matières

I-	Introduction	3
II-	Utilisation	4
1-	Importer une image dans Paint.net	4
	A l'ouverture de Paint.NET, nous avons une page vierge de format 800x600 pixels par défaut.	4
2-	Comment redimensionner une image	5
a-	Conserver les proportions :	5
b-	Ne pas conserver les proportions	6
3-	Comment recadrer une image	7
4-	Comment détourer une image	10
a-	Exemple « lasso » :	10
b-	Exemple « baguette magique » :.....	11
	Explication sur la tolérance :	12
	Explication avec une image unie :	12
c-	Exemple « gomme » :	13
5-	Passer en monochrome	14
6-	Comment Enregistrer sa création	15

I- Introduction

Le logiciel Paint.net est un logiciel libre de retouche et de montage photo. Il est un outil léger, simple d'utilisation, qui contient de nombreuses fonctionnalités. Paint.NET propose une palette de fonctionnalités particulièrement riches et dispose de nombreux outils qui permettent de retoucher des images en toute simplicité.

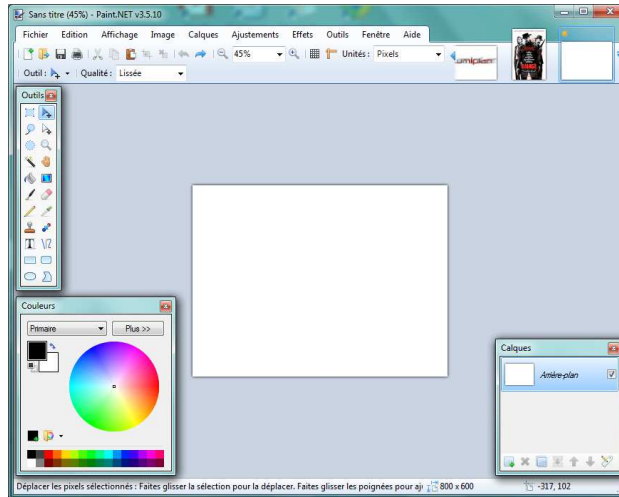


Ce guide présente comment recadrer et redimensionner une image pour qu'elle soit dans le bon format des panneaux d'affichage pour laquelle elle est destinée. Par exemple pour un Fenix : 112x72 pixels. On présente aussi le changement de couleurs en niveaux de gris.

II- Utilisation

1- Importer une image dans Paint.net

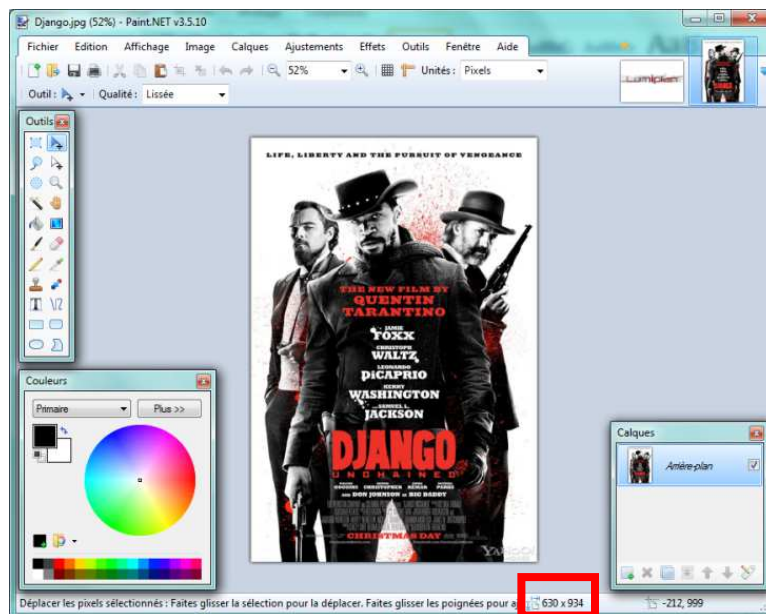
A l'ouverture de Paint.NET, nous avons une page vierge de format 800x600 pixels par défaut.



Pour importer une image il faut, soit faire « Fichier » → « Ouvrir » et choisir le dossier où il y a l'image soit directement dans la barre d'outils cliquer sur **l'icône**.



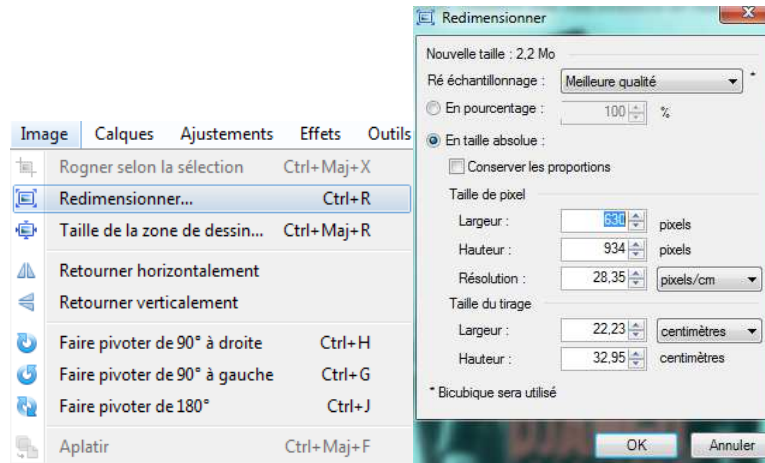
Après importation, on obtient l'image demandée dans son format dans l'exemple 630x934 pixels.



2- Comment redimensionner une image

Cette fonction va permettre à la fois de redimensionner l'image au format voulu et de réduire le volume de l'image en octets.

Pour redimensionner aller dans la barre de menu, il y a « Image » → « Redimensionner » ou Ctrl+R.



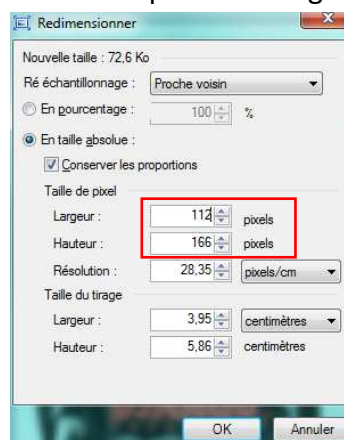
Nous voici dans le menu « Redimensionner » qui va permettre d'ajuster mon image à la taille de mon panneau (dans l'exemple 112x72 pixels) en saisissant les valeurs largeur-hauteur visées.

Pour redimensionner une image il y a deux options :

a- Conserver les proportions :

Cette option calcule automatiquement le changement de hauteur ou largeur selon le paramètre modifié.

Une modification de la hauteur recalcule la largeur automatiquement, pour l'exemple avec cette image de 630x934 pixels est passée en 112x72 pixels. L'option calcule 166 pixels de hauteur pour une largeur de 112 pixels.



On constate avec cette nouvelle image redimensionnée (112x166pixels) qu'elle est hors panneau (exemple 112x72 pixels).



Donc que la deuxième solution serait de décocher la conservation des proportions.

b- Ne pas conserver les proportions

Décocher conservation des proportions



On note que dans cette option l'image est déformée donc altère la qualité de photo et le rendu sur le panneau ne sera pas agréable à l'œil.

En conclusion pour ce mode « Redimensionner », cela peut être efficace si l'utilisateur a besoin d'avoir un fond uni ou avec des motifs.

Pour une image le redimensionnement est moins pratique. L'utilisateur a le choix entre garder les proportions et obtenir une image hors, soit sans garder les proportions et avoir une image déformée. Donc lors d'une modification d'image il faut bien prendre compte de ces paramètres.

3- Comment recadrer une image

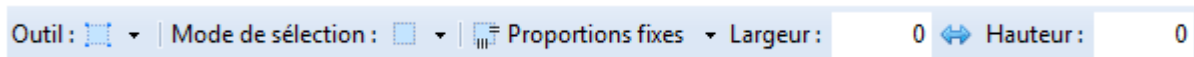
Ce mode permet à l'utilisateur de prendre ce qui l'intéresse le plus sur une image. L'avantage de ce mode c'est la rapidité d'exécution pour avoir le bon format de pixels, mais à l'inverse on aura une partie importante de l'image et non le contenu total. Donc c'est un choix que l'utilisateur doit faire : Recadrer ou Redimensionner.

A l'aide de la barre d'outils avancée, il faut sélectionner **l'icône** « Rectangle de sélection ».



Lorsque vous sélectionnez cette icône, une barre de propriétés s'affiche, avec différentes menus dont :

- Mode de sélection (A ne pas régler)
- Taille de sélection

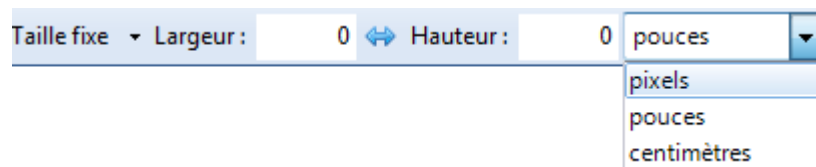


Dans « Taille de sélection », il y a trois options :

- Normale (liberté dans la taille de la sélection)
- Proportions fixes (Conserve le ratio entre Hauteur-Largeur saisi)
- Taille fixe (Affiche un cadre de sélection avec les valeurs Hauteur-Largeur saisi)

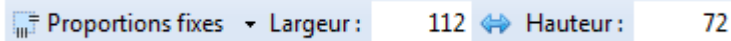


Pour recadrer, il faut utiliser le « rectangle de sélection » et paramétrer ses menus. La première étape consiste à vérifier si dans le menu « Taille de sélection » → option « Taille fixe » si la taille du cadre de sélection est en pixels.




Guide Utilisateur Paint.Net

La deuxième étape consiste à utiliser « Proportions fixes » dans le menu « Taille de sélection » afin de choisir la largeur et la hauteur du panneau pour l'exemple 112x72 pixels.




Cette option « Proportions fixes » permet d'avoir une sélection qui conserve le ratio du rapport entre la hauteur et la largeur saisi.



Note : Pour déplacer la sélection en cours il faut utiliser la flèche blanche dans la barre d'outil . Et pour augmenter ou diminuer la sélection, aller sur un des angles de la sélection et une main va apparaître et pour conserver le ratio de la sélection maintenir → SHIFT + Clic 'Main'

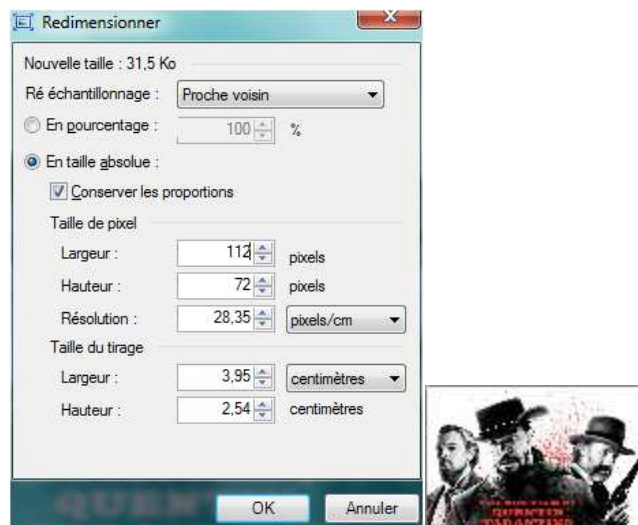


Guide Utilisateur Paint.Net

La troisième étape consiste à rogner la sélection en cliquant sur l'icône suivante :  et votre sélection va être rognée.



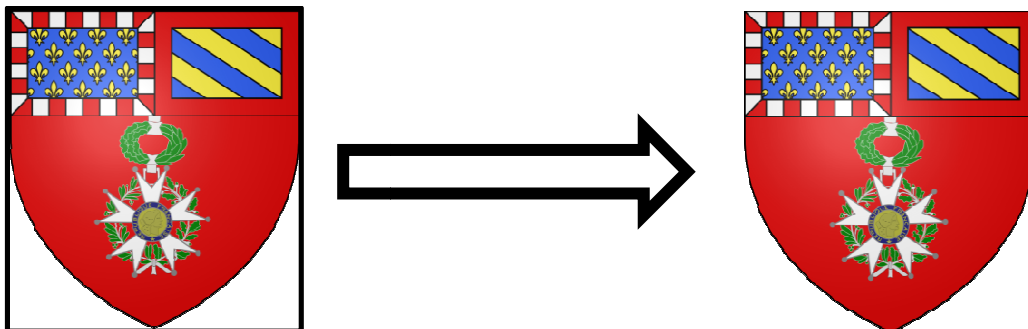
Dernière étape consiste à redimensionner l'image : « Image » → « Redimensionner » ou Ctrl+R. Et comme la proportion est fixe en 112x72 pixels. En cochant « conserver les proportions » la largeur de a inscrire dans l'exemple est 112 pixels et automatiquement 72 pixels de hauteur s'affiche. Et l'image se redimensionne au format exact du panneau en gardant la netteté de l'image.



4- Comment détourer une image

Dans le cadre de Lumiscore pour une interactivité sur les écrans full color qui composent le cube vidéo pourront quant à eux diffuser des animations distinctes en simultanément. Le détourage d'un logo ou d'un joueur permet par exemple pour un joueur de le présenter juste avec son visage sur un fond avec des textes de manière à faire interagir le spectateur. Le détourage sert aussi dans le cadre de la ville pour un panneau monochrome

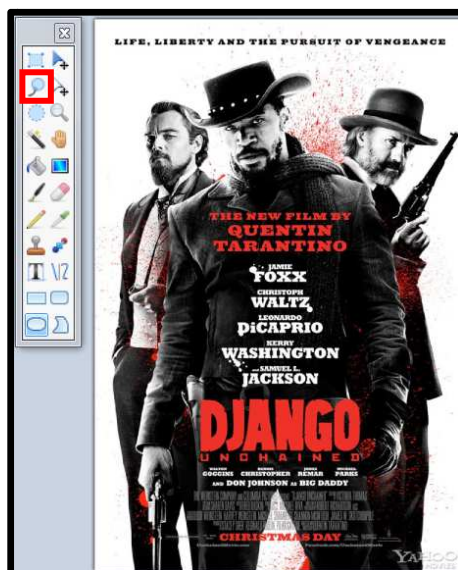
Exemple blason de ville :



Avec la « baguette magique » cela va permettre de détourer un logo très rapidement. Enfin redimensionner ou recadrer cette nouvelle image pour qu'elle rentre dans les conditions du panneau utilisé (voir chap. 2 & chap. 3).

a- Exemple « lasso » :

Dans la barre d'outils avancée il y a une icône : **sélectionner au lasso**



Pour utiliser cet outil, il faut maintenir le bouton de gauche de la souris enfoncé et contourner l'élément en essayant d'être le plus précis possible puis relâcher le bouton lorsque que le contour est terminé.



Lorsque que la sélection au lasso est terminée, il vous reste à supprimer tout ce qui entoure la sélection donc : « Edition » → « Inverser la sélection » et tout ce qui n'a pas été sélectionné est maintenant sélectionné puis faire « Edition » → « Effacer la sélection » et il reste soit le visage, soit le logo voulu.

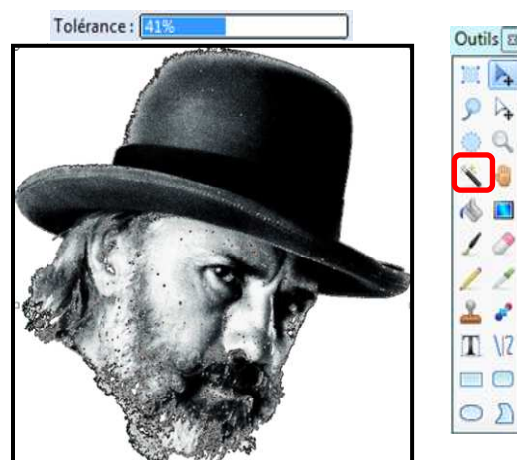
Enfin redimensionner ou recadrer cette nouvelle image pour qu'elle rentre dans les conditions du panneau utilisé (voir chap. 2 & chap. 3).

L'utilisation du mode « sélection au lasso » est une façon de détourner une image. Il existe d'autres possibilités dont l'utilisation de la gomme et l'utilisation de la baguette magique expliqué dans les exemples suivant

b- Exemple « baguette magique » :

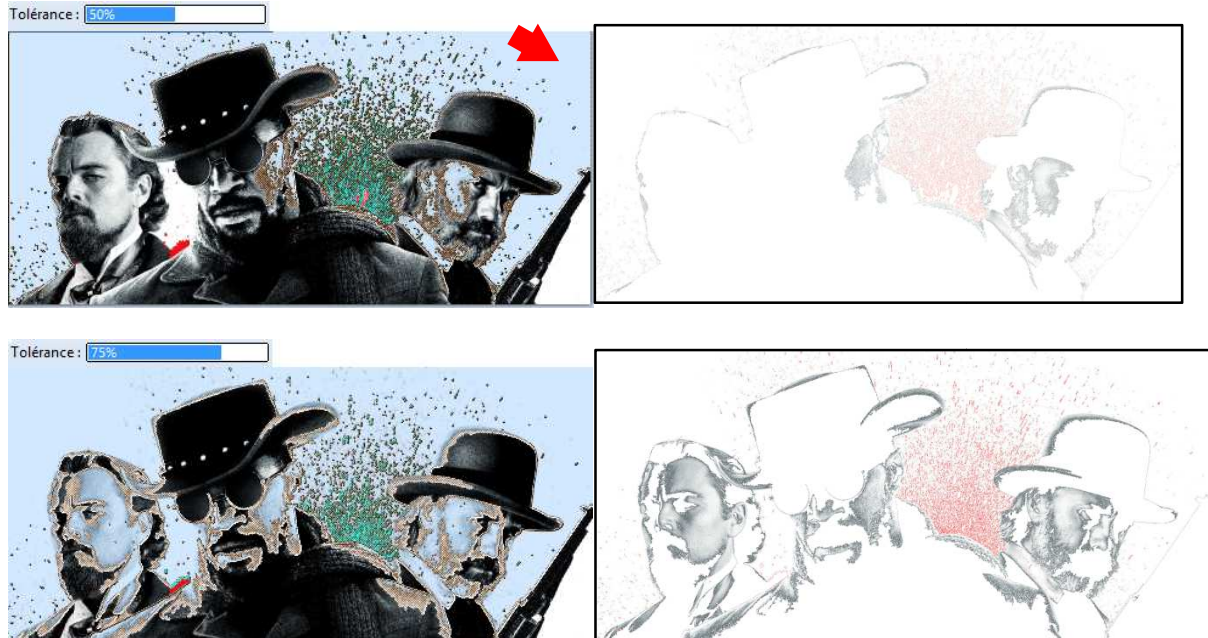
L'outil Baguette magique vous permet de sélectionner des zones de couleur similaire, en tenant compte de facteurs tels que le contenu réel de l'image et le réglage actuel de la tolérance.

Dans bien des cas, tout ce qui doit être fait pour sélectionner une zone donnée de l'image c'est de simplement cliquer dessus.



On note que ce mode « baguette magique » n'est pas très efficace pour ce type d'image quicontient plusieurs tolérancedonc il faut passer du temps à gérer la tolérance.

Explication sur la tolérance :



Pour un « Clic » avec la baguette au même endroit dans le **coin en haut à droite**, avec une tolérance différente. On constate un résultat de détourage complètement différent et cas contraire pour une image sans tolérance la baguette magique est très efficace.

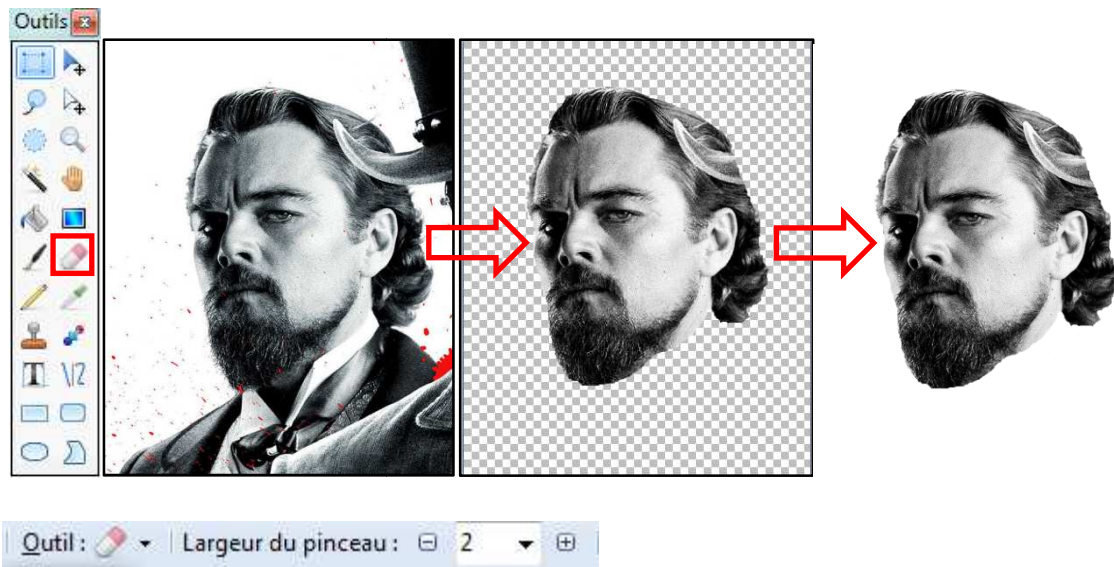
Explication avec une image unie :



Le principe est identique cliquer sur la forme ou la lettre désirée et la baguette sélectionne directement puis faire « Fichier » → « Nouveau » et coller la sélection.

c- Exemple « gomme » :

Cet outil est utile pour effacer certaines parties de l'image. Notez, cependant, que cela fonctionne en marquant les zones d'une couche comme étant transparente. Il peut en résulter un motif en damier qui représente la zone de l'image qui sont transparentes : il ne fait pas réellement parti de l'image lors d'un « Enregistrer sous » l'image sera que le visage ou le logo non gommé.












On peut être plus précis avec la largeur de la gomme pour un meilleur détourage. On obtient donc le visage ou le logo détouré (ici un visage), il reste plus qu'à redimensionner ou recadrer cette nouvelle image pour qu'elle rentre dans les conditions du panneau utilisé (voir chap. 2 & chap. 3).

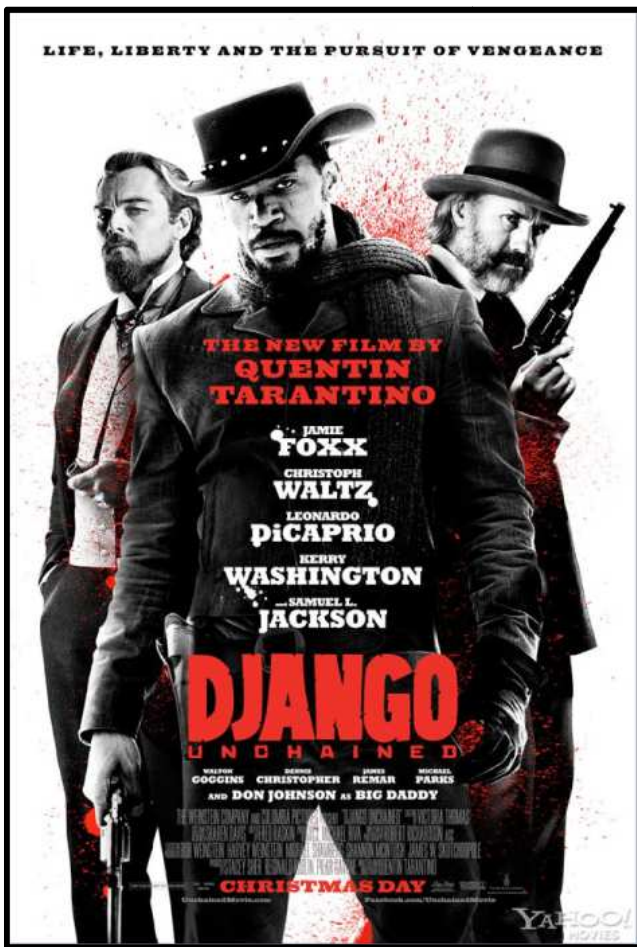
5- Passer en monochrome

Comme l'image doit être affichée sur un panneau de type Fenix monochrome pour cet exemple, il faut donc passer une image en couleur en niveau de gris.

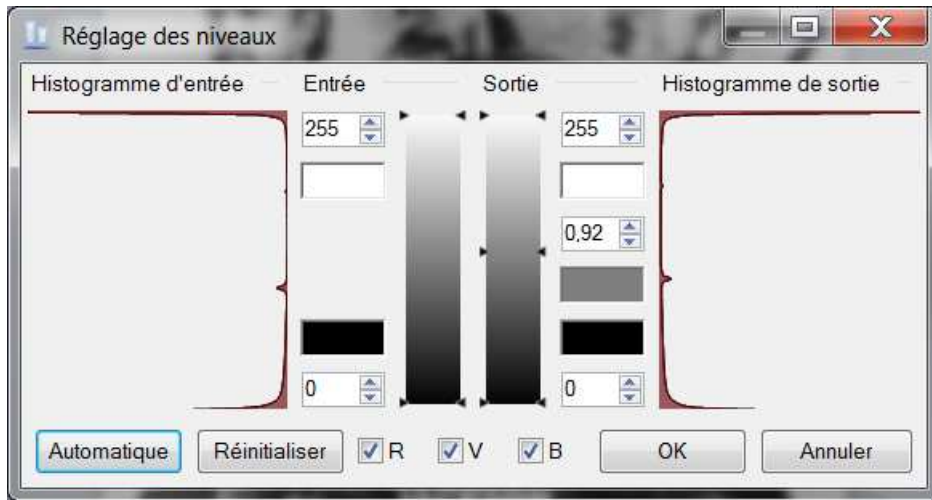
Dans la barre de menu « Ajustements » → « Noir et Blanc »

Ajustements	Effets	Outils	Fenêtre	Aide
	Auto-niveau		Ctrl+Maj+L	
	Courbes...		Ctrl+Maj+M	
	Inverser les couleurs		Ctrl+Maj+I	
	Luminosité / Contraste...		Ctrl+Maj+C	
	Niveaux ...		Ctrl+L	
	Noir et blanc		Ctrl+Maj+G	
	Postériser...		Ctrl+Maj+P	
	Sépia		Ctrl+Maj+E	
	Teinte / Saturation...		Ctrl+Maj+U	

Cette étape de monochrome peut être la première modification à faire avant les redimensionnements ou peut être fait en dernière avant d'enregistrer.



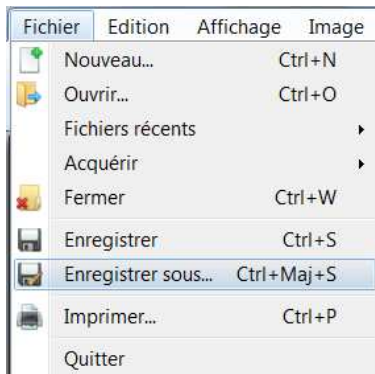
L'utilisateur peut aussi régler son niveau de gris dans « Ajustements » → « Niveaux... »



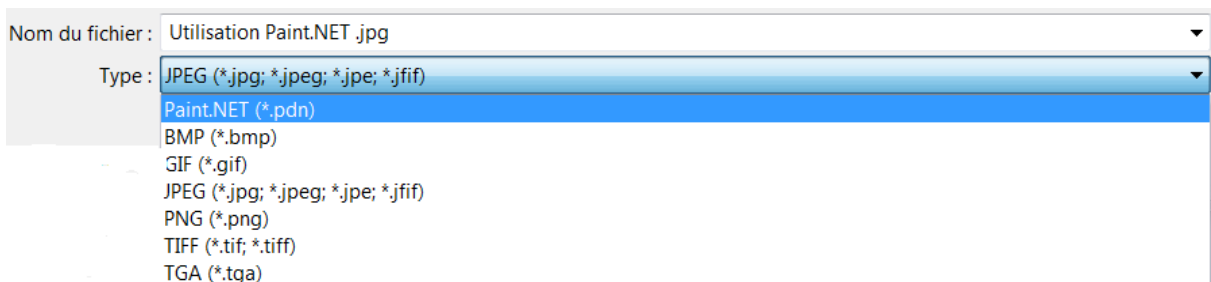
Le réglage ajustement « Automatique » peut être utile selon le contraste et la luminosité de l'image.

6- Comment Enregistrer sa création

Dans la barre de menu « Fichier » → « Enregistrer sous »



Ensuite il faut choisir un nom de fichier et un format :



- Le format .pdn est le format proposé par Paint.net, il supporte les calques mais ne sera lisible que par un ordinateur ayant ce programme installé. De plus c'est un format d'image plutôt volumineux.
 - Le format .bmp (bmp pour BitMaP) est un des formats d'image les plus anciens. De fait, il n'y a aucune compression. Il n'y a donc pas de perte de qualité à la sauvegarde mais en contrepartie le fichier occupera beaucoup de place.
 - Le format .gif au contraire, est un format très léger. Néanmoins ce format ne prend en charge qu'un nombre limité de nuances de couleur. Attendez-vous à une grosse perte de qualité à la sauvegarde.
 - Le format .jpeg reste le format le plus répandu sur internet et en retouche photo. C'est le format de choix pour sauvegarder vos photos. Au moment de la sauvegarde vous avez la possibilité de diminuer sur la qualité pour gagner de la place.
 - Le format .png offre les mêmes avantages que le .jpeg, la gestion de la transparence en plus. Bien qu'étant plus lourd que le jpeg, ce format tend à le remplacer peu à peu.
- ➔ Ce format png est conseillé avec un enregistrement en 32 bits
- Les formats .tiff et .tga sont des formats moins fréquents et généralement réservés aux professionnels