

○ Introduction

Plus de trente ans après le lancement de sa première version en 1985, le logiciel Paint de Microsoft, grand classique de la retouche d'images, va être remplacé progressivement par PAINT 3D..

Paint 3D est installé sur tous les PC sous Windows 10.

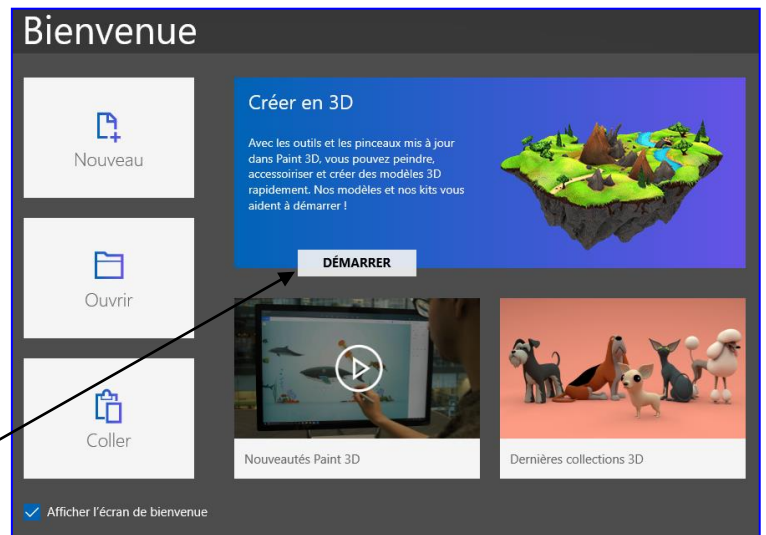
○ Les débuts avec Paint 3D

Lors de la toute première ouverture de Paint 3D, le programme propose immédiatement trois fonctions :

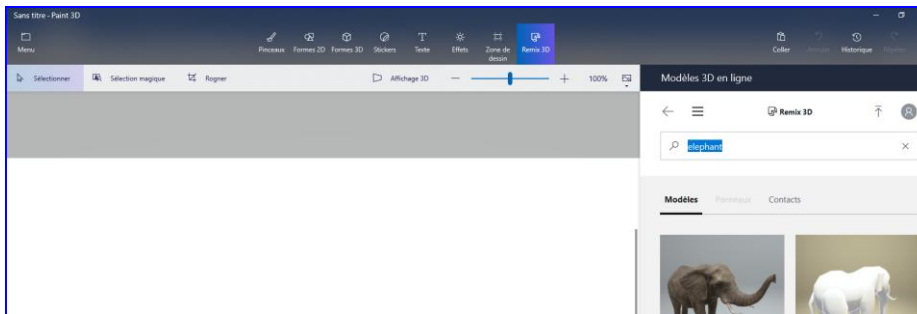
- **Nouveau** pour créer un nouveau document,
- **Ouvrir** pour ouvrir un travail déjà commencé,
- **Coller** pour importer un projet conçu à partir d'une autre application. On remarque également un encadré présentant « les bases du remixage », une sorte de première approche du travail sous Paint 3D.

Après avoir cliqué sur *En Savoir Plus*, une autre sous-fenêtre donne quelques instructions.

Lisez et cliquez sur le bouton *Démarrer*.



Un écran s'ouvre :



Sur la partie droite, une fenêtre indique que vous pouvez rechercher un "modèle" existant dans une base de données proposée par Microsoft.

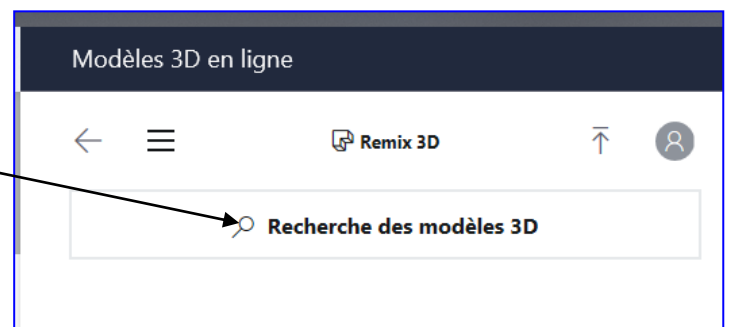
(L'exemple ci-contre montre le résultat d'une recherche de modèles d'éléphants)

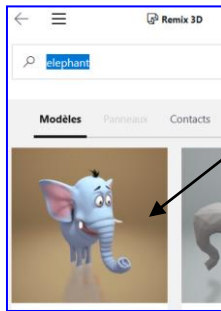
Ces modèles sont stockés dans un espace contenant des images 3D proposées par Microsoft.

Pour obtenir un modèle, entrer le thème recherché :

La base de données "Remix3D" constitue une communauté autour de sujets 3D.

Elle est gratuite et s'enrichit par les utilisateurs qui peuvent y ajouter leurs œuvres.



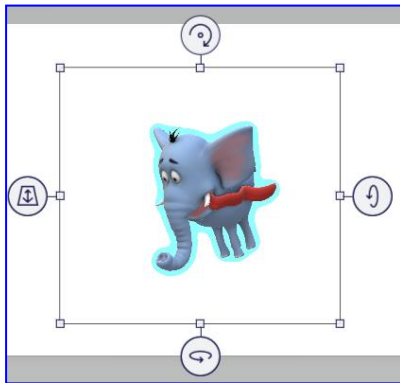


Cliquer sur la vignette du modèle choisi.

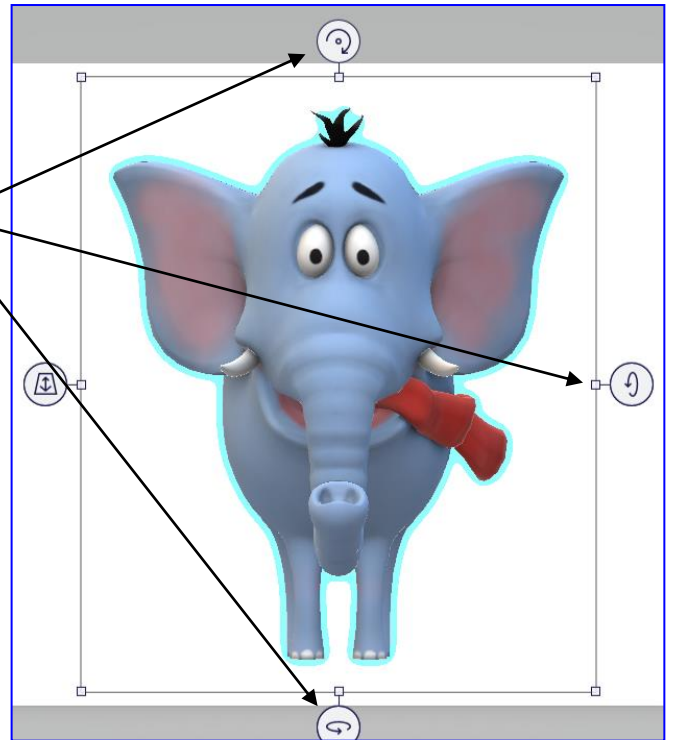
Dans notre exemple : un éléphant ...

L'écran se présente comme ceci :

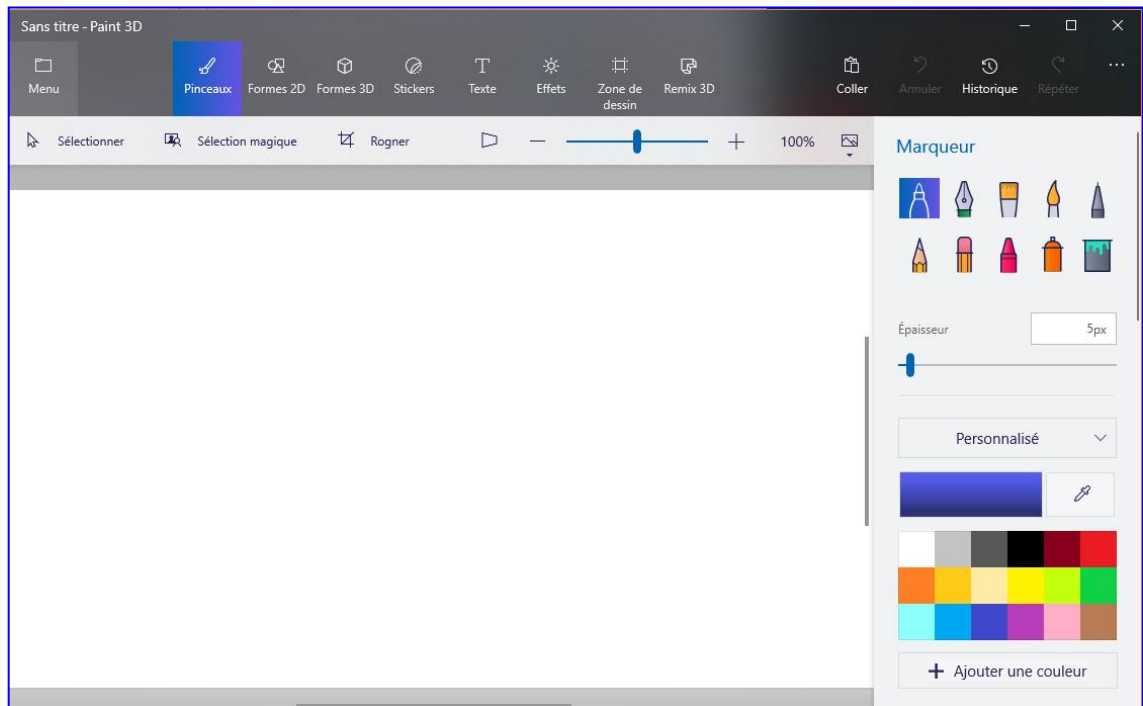
Le modèle apparaît au centre de la zone de travail, avec des commandes permettant de l'orienter sur 3 axes.



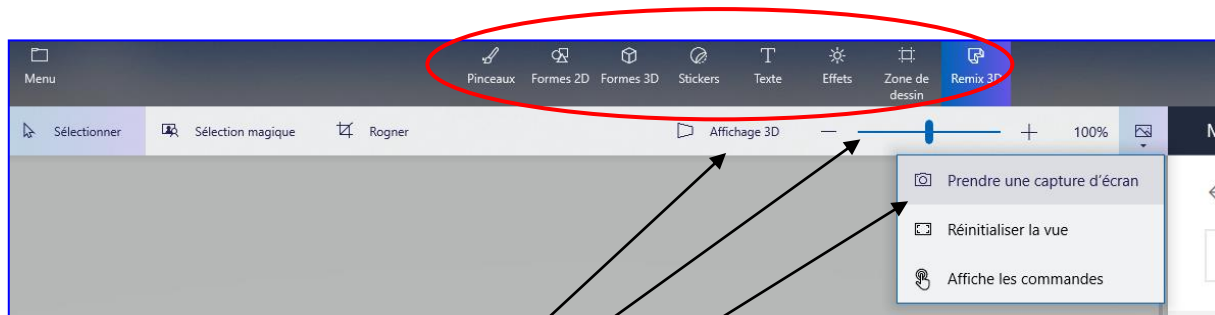
En utilisant ces commandes, on peut faire tourner l'éléphant à l'aide de la souris



🔴 L'interface de Paint 3D



- **Le bandeau du haut** présente les modules d'édition : outils, objets 3D, Stickers, Texte, Effets...



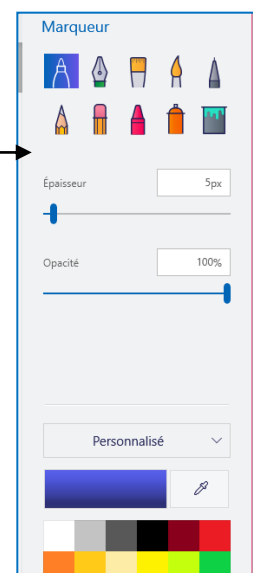
- **En dessous**, des commandes pour :

- afficher l'objet en 2D ou en 3D.
- zoomer ou dézoomer,
- prendre une capture d'écran

- **Sur le côté droit**, un menu présente les outils correspondant au choix effectué par les onglets du haut de l'écran.

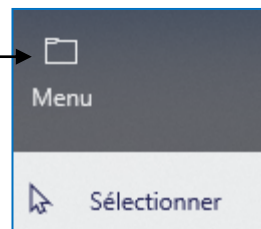
Si l'on a choisi "pinceaux", le menu se présente comme ceci :

- les outils comme le crayon, le pinceau, le pot de peinture, la gomme, etc.
- la palette de couleurs.



- **En haut à gauche**, en cliquant sur le menu, on déroule un menu qui donne accès à plusieurs fonctionnalités :

- création d'un nouveau document,
- ouverture d'un fichier,
- insertion d'un nouveau modèle,
- enregistrement du projet,
- mise en ligne du modèle dans Remix 3D,
- impression, partage, réglage des paramètres, etc.



🔴 Modifier un projet

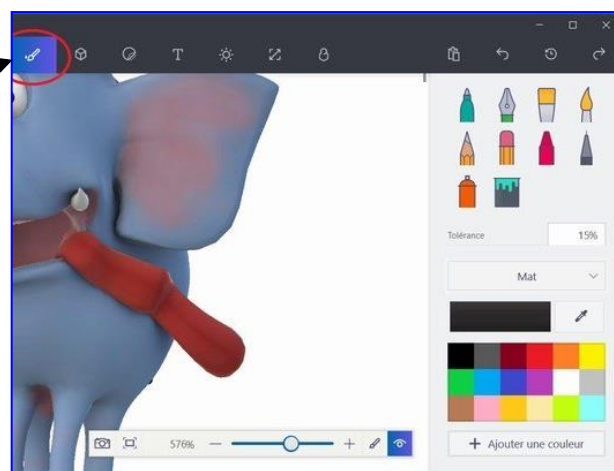
- **Changer la couleur.**

Sélectionner l'outil "pinceaux".

Cliquer sur le pot de peinture, dans la partie droite de l'interface. Sélectionner une couleur appropriée pour la langue de l'éléphant, par exemple, le rose.

On peut aussi utiliser la pipette pour « piquer » une couleur présente sur l'image.

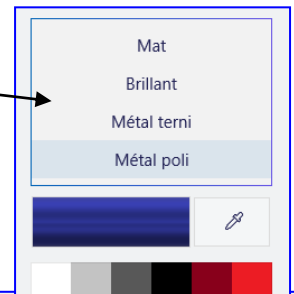
Le cas échéant, régler la tolérance pour avoir une colorisation aussi précise que possible. Plus elle sera élevée, plus les couleurs « baveront » les unes sur les autres. Plus la tolérance sera faible et plus le découpage sera précis.



Il est possible d'appliquer un effet mat, brillant, métal terni ou métal poli...

Une fois les paramètres du pot de peinture choisi, cliquer simplement sur la langue pour appliquer la couleur. Si elle n'est pas totalement repeinte, cliquer sur les zones non peintes.

Utilisez le bouton Annuler pour revenir en arrière en cas d'erreur.



■ Ajouter un objet au projet.

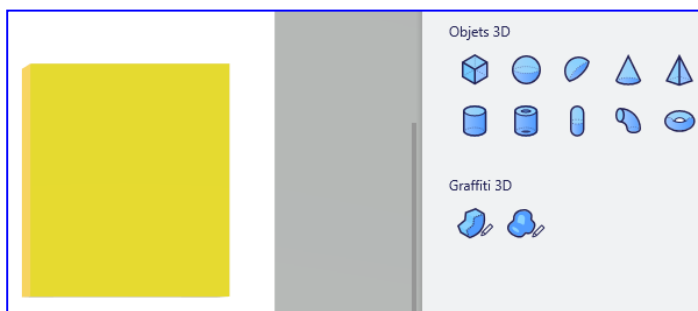
Pour cela, cliquer sur le second onglet Objets 3D.

Le côté droit de l'interface affiche alors les modules disponibles :

- des modèles 3D (homme, femme, animaux),
- des objets 3D simples (cube, sphère, cylindre, etc.)
- et la possibilité de dessiner à main levée un objet.



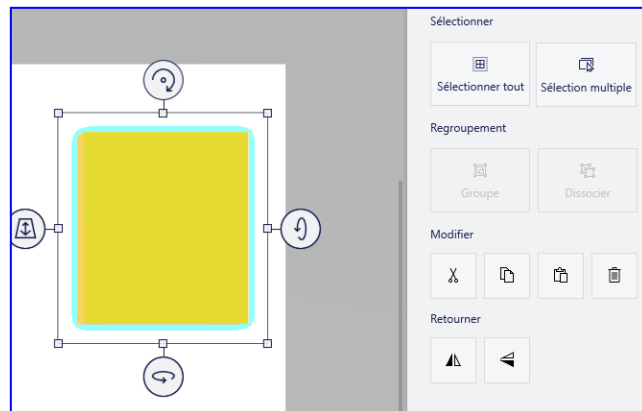
Exemple. Cliquer sur le cube :



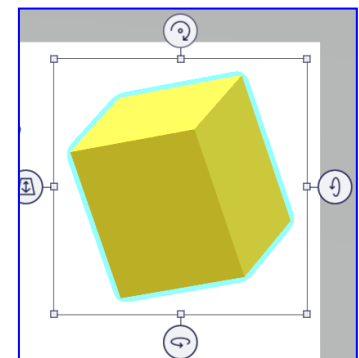
Placer le cube dans la surface de travail.

Il apparaît sur une face, comme un dessin 2D.

Il pourra être pivoté grâce à l'une des flèches de contrôle.



Ses dimensions peuvent être modifiées grâce aux poignées.



On peut réaliser une sélection multiple, copier, couper, coller ou supprimer un objet.

■ Collez un sticker sur un objet

Pour cela, utiliser l'onglet Stickers, sur le bandeau du haut.

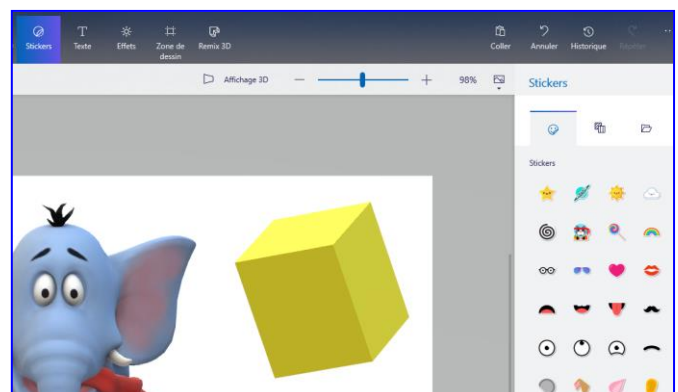
Choisir l'un des autocollants disponibles sur la partie droite de l'interface.

Cliquer ensuite sur le dessin et le sticker vient automatiquement au centre de l'endroit où vous avez cliqué.

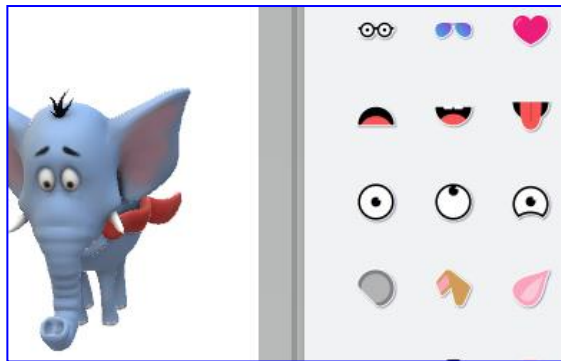
Reste à lui attribuer une taille et un emplacement adéquat.

Pour cela, utiliser le zoom et les coins de la sélection.

Attention, une fois les modifications du sticker validées, il ne sera plus possible de les modifier à nouveau.



Exemple : **mettre des lunettes à l'éléphant** :



- Sélectionner le sticker "lunettes bleues"
- Cliquer sur les yeux de l'éléphant
- Redimensionner les lunettes et les orienter correctement.



Après un clic en dehors du sticker, celui-ci est positionné définitivement.

Comme on le voit sur la figure de droite, le sticker est bien "collé" à l'éléphant et y restera quelle que soit l'orientation qui lui sera donnée par la suite.

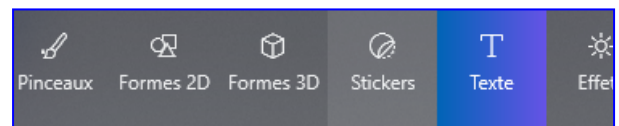
Notez que vous pouvez importer votre propre sticker ou appliquer une texture. Pour votre propre sticker, il faut parcourir votre disque dur et y trouver une image.

Cette dernière peut être appliquée sur l'objet lui-même ou sur le fond de l'image, par exemple.

Chaque sticker peut avoir une opacité différente et là aussi, on peut appliquer un effet mat, brillant, métal terni ou métal poli.

■ Ajouter du texte

Cliquer sur l'onglet Texte dans le bandeau supérieur.

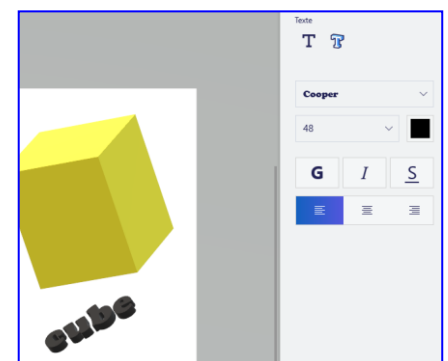


Sélectionner un texte en 2D ou en 3D.

Régler les paramètres.



Ajuster ainsi la police de caractère, sa taille, sa couleur, son positionnement et si nécessaire, appliquer du gras, de l'italique ou souligner le texte.



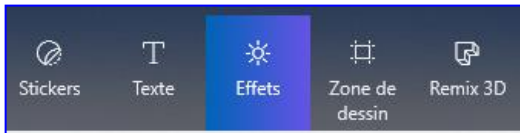
Attention, comme avec les stickers, une fois le texte en place, il ne sera plus possible de le modifier, à moins de l'effacer totalement.

Pour ce faire, cliquer sur l'onglet Outils et sélectionner la gomme dans la partie droite de l'interface.

Définir la taille de la gomme en pixel et l'appliquer l'outil sur le dessin.

Le texte devrait s'effacer. Recommencer cette étape si nécessaire.

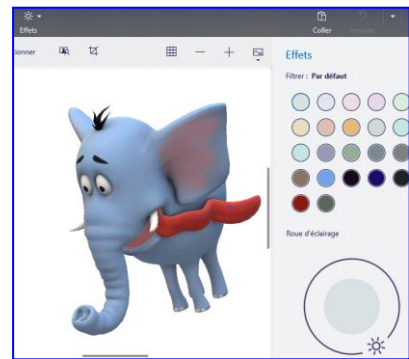
■ Ajouter des effets :



L'onglet Effets permet d'appliquer des effets à l'image dans sa globalité.

Cliquer sur l'onglet *Effets* dans le bandeau supérieur.

Sélectionner l'un des 16 effets disponibles et observer le rendu sur le projet afin de savoir s'il lui correspond ou non. Le cas échéant, ne pas hésiter à utiliser le bouton *Annuler* pour revenir en arrière.



■ Intégrer d'autres objets

L'onglet Zone de dessin permet, à posteriori, d'agrandir ou de réduire la zone de dessin du projet. C'est la même logique que sur un dessin en 2D. On peut ainsi avoir une image de fond qui soit plus ou moins importante, selon ses besoins. On peut redimensionner cette zone de dessin grâce à l'outil disponible sur la droite de l'interface de l'application.

Enfin, le dernier outil permet d'accéder à d'autres objets créés en relief par la communauté d'utilisateurs Remix 3D. Ainsi, un navigateur intégré s'ouvre au sein de Paint 3D après quelques explications sur son fonctionnement.

C'est très pratique et cela permet de trouver de l'inspiration pour créer un objet/univers complet à partir d'une idée ou de récupérer un ou plusieurs objets pour les intégrer au sein d'un projet, par exemple.

