



Association Loisirs et Culture

DE PHALEMPIN

Extraits de Paint3 D

Windows 10

Depuis la version 1709, Microsoft a publié avec sa mise à jour la nouvelle application **Paint3 D**.

Pour savoir si votre mise à jour Windows Creators a bien été effectuée, dans la zone de recherche taper **Winver** et lancez l'application. Le numéro de version doit afficher **1709**.

Présent dès les toutes premières versions du système d'exploitation mis en place par Microsoft pour les ordinateurs personnels, le logiciel Paint a suivi quelques évolutions depuis son lancement. Aujourd'hui, avec la mise à jour Windows Creators Update, les équipes de développement ont complètement revu l'approche de l'application en offrant à l'utilisateur la possibilité de réaliser des dessins en 2D à partir d'une interface graphique actualisée mais aussi et surtout l'occasion de créer des modèles en 3D. Uniquement disponible sur PC, **Paint 3D** entend laisser un maximum de place à votre créativité en partant d'une page blanche ou en utilisant des importations de projets réalisés grâce à l'application disponible sur **Remix3D.com**

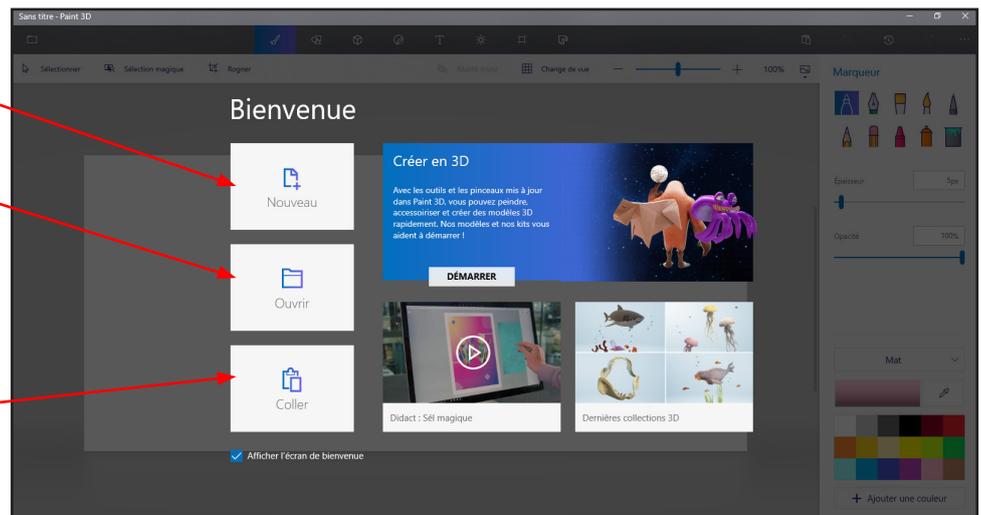
Faisons connaissance :

Lors de la première ouverture de Paint 3D le programme propose immédiatement à gauche trois fonctions :

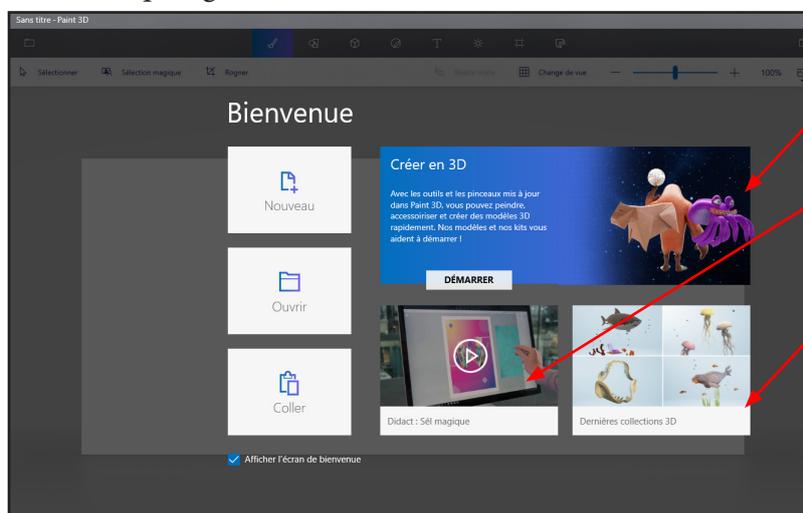
Nouveau pour créer un nouveau document

Ouvrir pour ouvrir un travail déjà commencé, le poursuivre, le modifier ...

Coller pour importer un projet conçu à partir d'une autre application et même un photo.



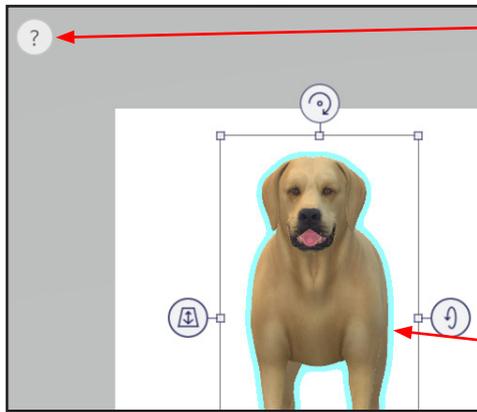
On remarque également à droite 3 encadrés :



Créer : Obtenir des modèles 3D depuis le site **Remix3D** (voir page suivante) et commencer un projet.

Didact : Un film d'un didacticiel (peu intéressant souvent en anglais).

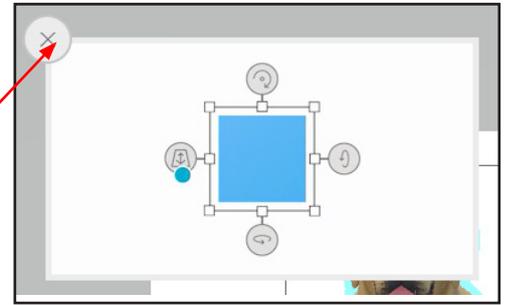
Dernières collections 3D : des modèles mise à votre disposition. Un clic ouvre le volet **Remix3D** pour voir les derniers modèles disponibles.



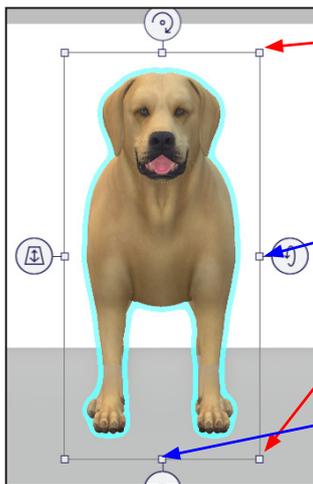
Cliquer sur ce symbole pour obtenir cette aide.

Recliquer sur ce symbole pour fermer l'aide.

A noter que l'objet sélectionné est entouré d'une zone bleue pâle.



Il est probable que l'objet importé soit très grand et déborde de votre surface de travail. Effectuer un zoom arrière pour voir l'objet et pouvoir le redimensionner et le positionner plus facilement dans la page en cours de création.

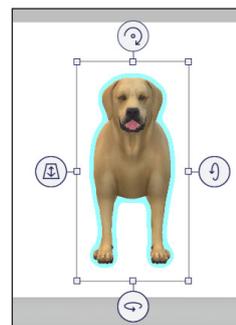


Pour le redimensionner **proportionnellement**, utiliser l'une des poignées des coins

Pour le redimensionner en **largeur** utiliser l'une des poignées de côté.

Pour le redimensionner en **hauteur** utiliser l'une des poignées du haut ou du bas.

Pour le **déplacer** dans la zone de travail cliquer dessus et maintenir puis déplacer l'objet et enfin le lâcher.



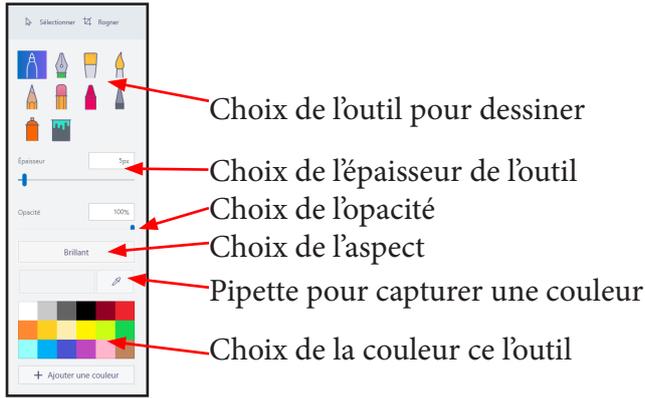
Dans l'écran de démarrage, noter au passage que vous pouvez décider de ne plus voir cet **écran de bienvenue** (pour gagner du temps)en cochant , décochant la case correspondante en bas à gauche de la page de démarrage.

Démarrer un projet depuis l'écran d'accueil :

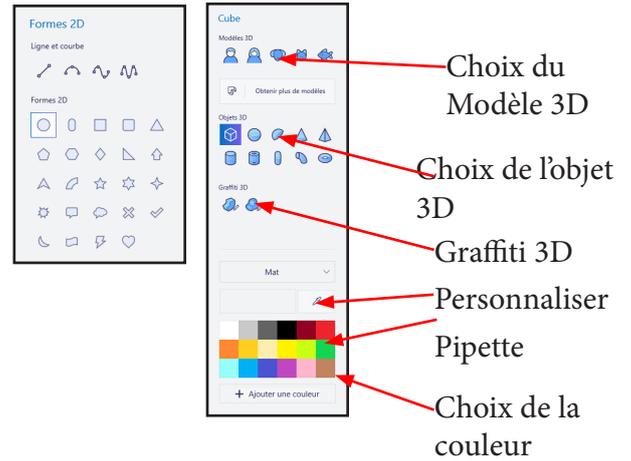
Il est possible de commencer à utiliser Paint 3D pour créer un nouveau projet depuis l'écran d'accueil :

- En utilisant des modèles de projets réalisés, grâce à l'application disponible sur Remix3D.com (comme vu précédemment en cliquant sur **Créer**).
- En partant d'une page blanche en cliquant sur **Nouveau**
- En cliquant sur **Coller** pour importer un projet conçu à partir d'une autre application ou même une image.

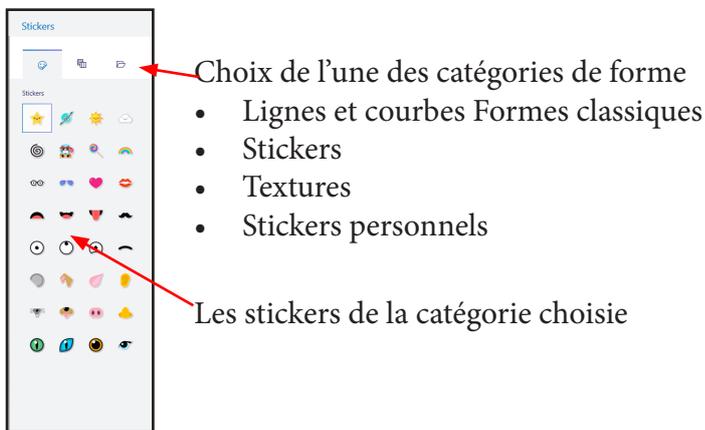
Les outils du module **Pinceaux**



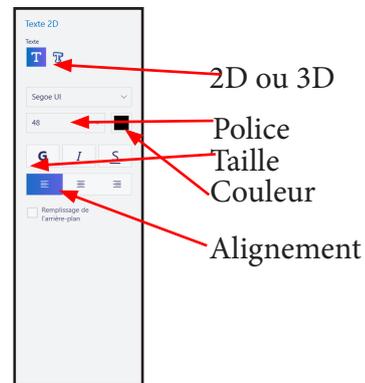
Les outils du module **Objets 2D et 3D**



Les outils du module **Stickers**



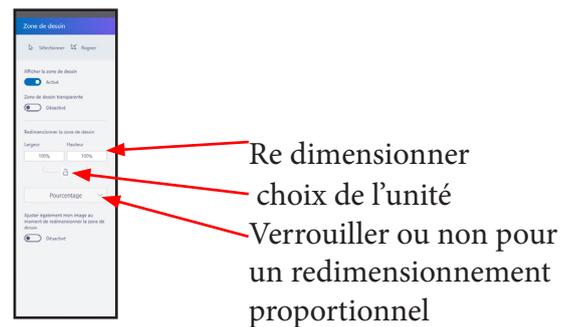
Les outils du module **Texte**



Les outils du module **Effets**



Les outils du module **Zone dessin**



Les outils du module **Remix 3D**

L'ordinateur se connectera au site et vous proposera une recherche ... Voir plus loin.

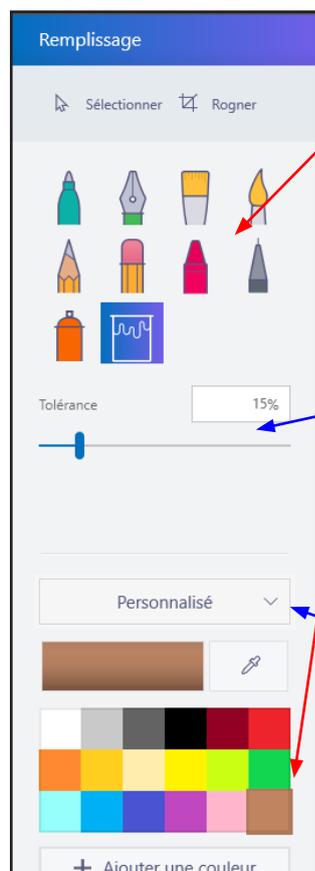
NB : un survol de l'une des options affiche une bulle d'information plus ou moins détaillée.

Modifier l'objet importé : son aspect

Changeons la couleur de sa langue.

Pour ce faire

Vérifiez que l'onglet Pinceaux est bien actif.



1/ Dans la partie droite de l'interface cliquer sur **un des outils** (par exemple l'aréographe).

2/ Sélectionnez une **couleur** appropriée pour la langue de l'éléphant, par exemple, le rose.

NB : Vous pouvez aussi utiliser la **pipette** pour « piquer » une couleur présente sur l'image.

3/ Pour l'outil **Pot de peinture**, le cas échéant, réglez la tolérance pour avoir une colorisation aussi précise que possible. Plus elle sera élevée plus les couleurs « baveront » les unes sur les autres.

Plus elle sera faible plus le coloriage sera précis.

4/ Pour la majorité des outils, vous avez également la possibilité d'appliquer un **effet** :

- Mat
- Brillant
- Métal terni
- Métal poli.

5/ selon l'outil choisi 2 autres paramètres seront disponibles.

- Épaisseur
- Opacité

6/ Une fois les paramètres du pot de peinture réglé selon vos souhaits, cliquez sur la langue par petites touches pour appliquer la couleur ou déplacez vous en maintenant le bouton de la souris. NB : Si elle n'est pas totalement repeinte, cliquez sur les zones non peintes.

7/ Pour l'outil **Pot de peinture**, un simple clic sur une partie de l'objet change la couleur de tout l'objet.

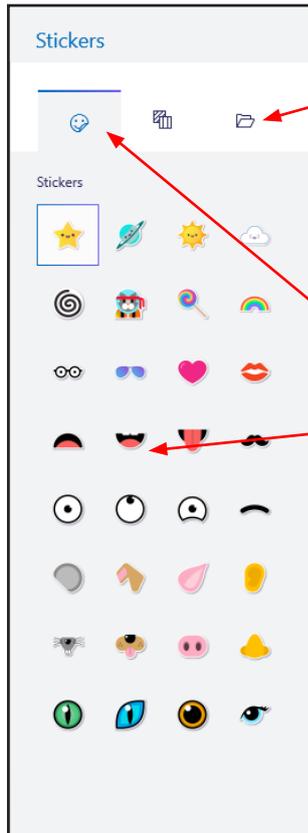
Éventuellement si le résultat ne vous convient pas ou en cas d'erreur, utiliser le bouton **Annuler** en haut à droite pour revenir en arrière. La dernière action sera annulée.

Il est possible de revenir en arrière plusieurs fois, d'action en action.

NB : Pour que ceci soit plus performant, lors de la repeinte de la langue, procéder par étapes, par petites touches successives en relâchant le bouton de la souris après chaque étape.

Collez un sticker dans le projet :

Utilisez le quatrième onglet Stickers (autocollants), sur le bandeau du haut.



Plusieurs catégories de stickers sont disponibles :

- *Stickers*
- *Textures*
- *Stickers personnalisés.*

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

1/ Sur la partie droite de l'interface, choisissez une catégorie puis
2/ choisir l'un des autocollants disponibles.

3/ Cliquez dans votre feuille de projet et indiquez sa future taille en dessinant un rectangle d'accueil en pointillé et lâchez. Le sticker vient automatiquement au centre de l'endroit que vous avez désigné.

4/ Reste à

- Lui attribuer une opacité et un aspect.
- Lui attribuer une taille et un emplacement adéquat. Pour cela, utilisez le zoom puis les coins de la sélection.

Attention, une fois les modifications apportées à votre sticker et celui-ci désélectionné, il ne sera plus possible ni de le resélectionner ni d'appliquer de nouvelles modifications, duplications ...

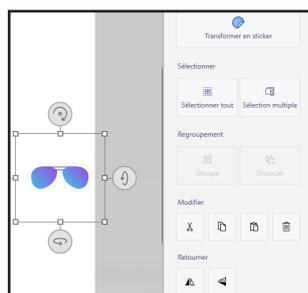
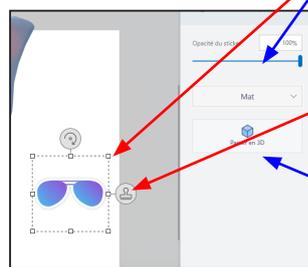
5/ Vous pouvez immédiatement reproduire le sticker grâce au bouton **Tampon** immédiatement disponible. Cliquer sur le tampon pour obtenir un double puis le déplacer.

6/ **Passer en 3D**

L'écran suivant apparaît.

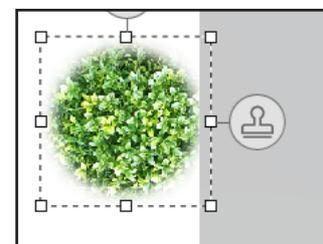
Cette fonction permet de transformer toute sélection en Objet 3D (même un sticker) et jouer sur l'aspect et l'opacité de l'objet 3D créé.

Transformer en sticker est apparu et permet l'action inverse.



Vous pouvez appliquer une texture.

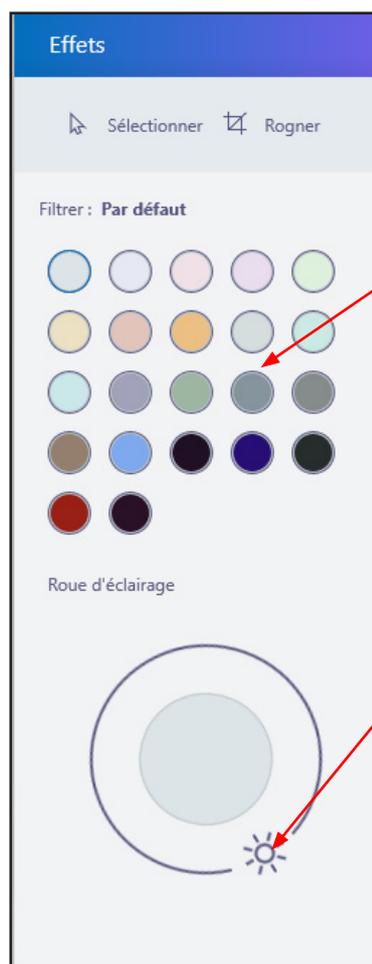
Cette dernière peut être appliquée sur un objet lui-même ou sur le fond de l'image, par exemple, reproduite, dimensionnée ...



Pour importer votre propre sticker, il faut parcourir votre disque dur et y trouver une image qui sera importée comme sticker qu'il sera possible de retravailler ...

Appliquer des effets à l'image dans sa globalité.

Pour ce faire, cliquez simplement sur l'onglet **Effets** dans le bandeau supérieur.



Sélectionnez l'un des 22 effets disponibles (filtres) et observez le rendu sur votre projet afin de savoir si l'effet obtenu convient ou non ou non.
NB : Le nom du filtre apparaît lors du survol à la souris de ce dernier.

Utilisez la roue d'éclairage en déplaçant le symbole **Soleil** qui représente la position d'un *projecteur virtuel* autour de l'objet.

Le cas échéant, n'hésitez pas à utiliser le bouton Annuler pour revenir en arrière.

Zone de dessin



L'onglet Zone de dessin permet, même 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.

Pour plus de détails voir page 7.

Un clic sur ce symbole ouvre ce menu

Modèles 3D en ligne

← X

Accueil

Mon contenu

Blog

Visite Remix3D.com

Referme ce menu

Retour à la page d'accueil du volet Remix 3D

Aller visiter votre contenu personnel de Remix 3D

Ouvre votre navigateur vers le Blog de Remix 3D.

Ouvre votre navigateur vers le site web de Remix 3D.

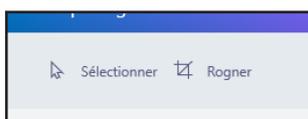
Grâce à ce symbole, vous pouvez enregistrer votre projet en cours dans votre espace personnel de Remix 3D.

Notifications

Aide

Pour refermer le volet Remix 3D, il suffit de sélectionner un des modules outils de la barre noire du haut.

Sélectionner un ou plusieurs objet 3D au sein de notre projet :



Si vous souhaitez **sélectionner** un objet du projet choisissez le bouton **Sélectionner** et cliquer sur un des objets 3D de votre travail.

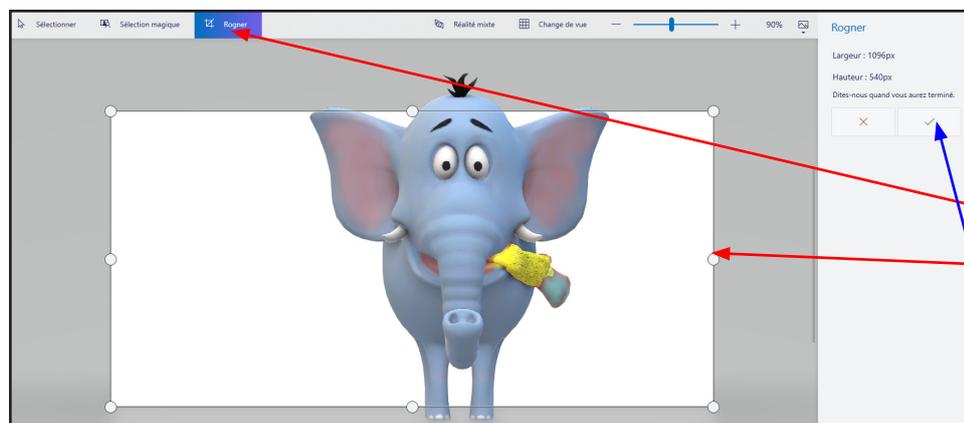
On peut alors réaliser une *sélection multiple*, *copier*, *couper*, *coller* ou *supprimer* un objet.

Pour réaliser une *sélection multiple* :

- Sélectionner un objet.
- Cliquer sur Sélection multiple.
- Cliquer sur un (plusieurs) autre objet.
- Il est alors possible de les grouper pour n'en former qu'un (virtuellement) car il es alors possible de les dégroupier.



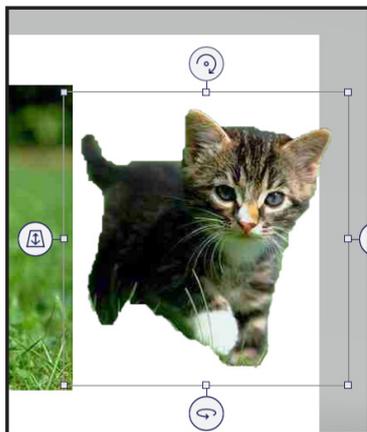
Rogner votre projet :



Si la fonction est affichée en haut du bandeau de gauche, cliquer dessus pour faire apparaître cet écran.

Saisir une des poignées pour re dimensionner.

Cliquer sur le symbole vert quand vous aurez terminé.



Résultat final de la sélection magique

Quelques secondes plus tard une nouvelle *image objet 3D* apparaît. Elle est sélectionnée et peut être manipulée, déplacée, réduite, pivotée, copiée dans le presse papier, transformée en Sticker personnalisé ...

Vous pouvez ainsi créer quelque chose de nouveau avec l'élément sélectionné soit au sein de Paint 3D soit au sein d'un autre logiciel de dessin.

Réunissez les parties découpées de vos photos et mélangez-les de façon à composer un nouveau portrait de famille ou créez des situations loufoques à partir des personnages découpés. Imaginez-vous sautant par-dessus les gratte-ciel ou plongeant au fond des océans.

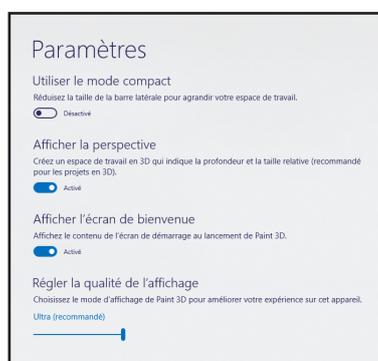
NB : S'il existe, à la fin de l'étape 1, une partie de l'image inutile, cliquer sur **Supprimer**, sélectionnez là avec la souris grâce à la trace blanche puis ... comme précédemment

Paramètres



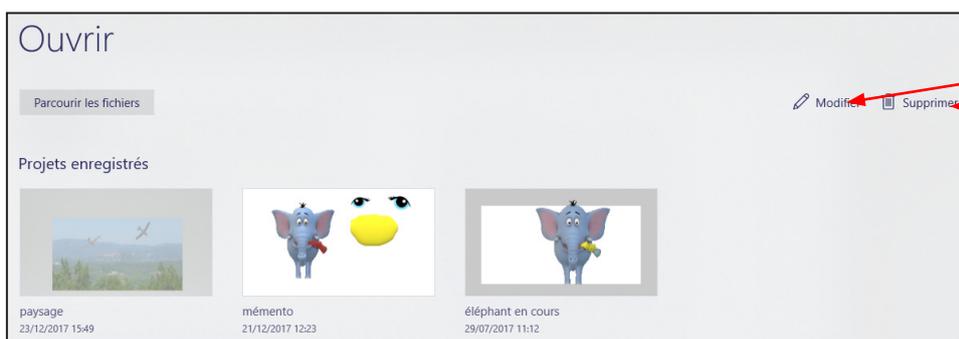
Si vous cliquez sur ce symbole, en bas de liste vous trouvez la commande.

Peu de paramètres disponibles actuellement.

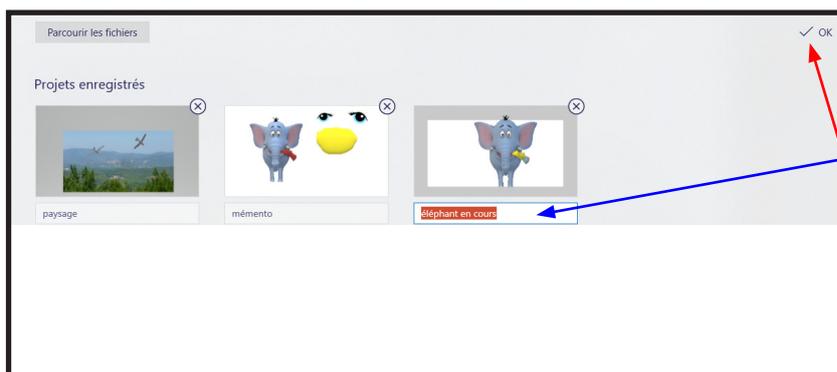


Supprimer un fichier enregistré

Si vous cliquez sur ce même symbole, en haut de liste vous trouvez la commande **Ouvrir**. Cliquer dessus pour ouvrir l'écran suivant.



Si vous désirez **Renommer** ou **Supprimer** l'un de ces fichiers, cliquez d'abord sur le symbole correspondant puis sur le fichier concerné.



Avec le choix **modifier** le premier nom de fichier peut immédiatement être modifié.

Si vous voulez modifier le troisième nom cliquer d'abord sur son nom. Pour valider le nouveau nom cliquer le symbole de confirmation.

TABLE DES MATIÈRES

Faisons connaissance	page 2
Cliquer sur Créer	page 3
Importer un objet remix 3D.....	page 3
Le manipuler dans l'espace	page 4
Démarrons un projet depuis l'écran d'accueil.....	page 4
L'interface de Paint 3D.....	page 5
Les divers modules	page 6
Créer un projet.....	page 7
Définir la zone de dessin : sa taille	page 7
Insérer un, des objet(s) modèles de Remix 3D.....	page 7
Modifier l'objet importé : son aspect.....	page 8
Ajouter un autre objet 3D au sein de notre projet	page 9
Coller un sticker dans le projet.....	page 10
Ajouter du texte	page 11
Appliquer des effets à l'image dans sa globalité.....	page 12
Remix 3D en détail.....	page 13
Sélectionner un ou plusieurs objets de votre projet.....	page 14
Rogner votre projet	page 14
Sélection magique	page 15
Paramètres.....	page 16
Supprimer un fichier enregistré.....	page 16
Exporter	page 17
Réalité mixte.....	page 17
Changer de vue	page 17
Changer de vue	page 17