

Utilisation de Paint.NET

Au delà d'avoir réglé la lumière et le contraste ou d'améliorer la lisibilité de l'image d'un document ou d'une photo que vous avez pu réaliser à l'aide du logiciel Xnview, il peut être nécessaire d'en modifier le graphisme, comme enlever des éléments parasites (taches, traits non désirés, ...). Le logiciel gratuit Paint.NET permet de le réaliser.

Ce document a pour but de vous présenter sa mise en œuvre et quelques unes de ses fonctions de manière très résumées. Toutes les possibilités du logiciel ne sont pas traitées ici.

Il existe plusieurs logiciels permettant d'effectuer ces fonctions : Gimp (gratuit), PhotoShop Element (payant), ..., Paint.NET est l'un de ceux proposés gratuitement.

L'application Paint.NET est destinée à priori à remplacer, le logiciel Paint livré de base avec Windows, car de performances très nettement plus évoluées.

Installation

Téléchargez la dernière version française (logiciel gratuit) disponible sur le lien suivant : <http://www.dotpdn.com/files/Paint.NET.3.5.6.Install.zip>

Lancez l'installation.

- Choisissez l'installation "Rapide"
- Acceptez les conditions d'utilisation
-  Un icône Paint.NET est déposé sur votre bureau
- A la fin cliquez sur "Terminer"

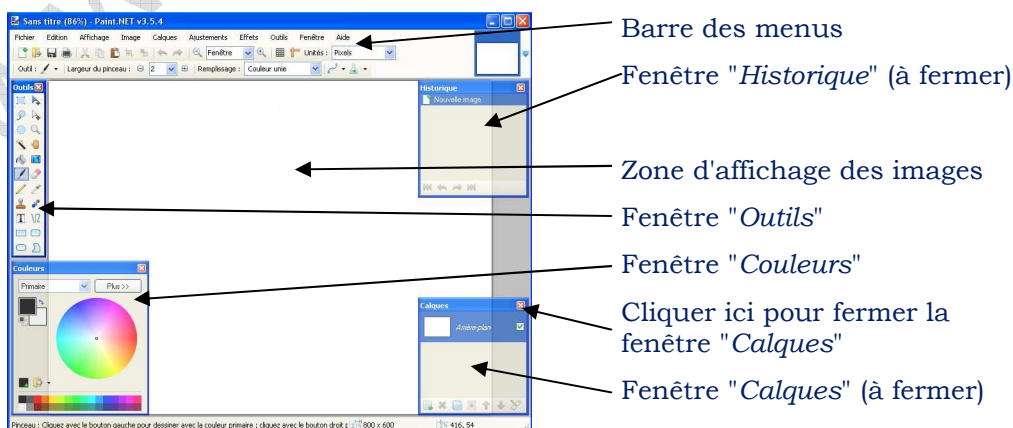
Une fois l'installation achevée, lancez l'application.

Paramétrage de Paint.NET

Il n'y pas d'élément particulier à paramétrer au démarrage.

Nous pouvons simplement fermer les fenêtres dont nous n'aurons pas besoin dans le cadre de ce document : Fenêtres "Historique" et "Calques".

Cliquer sur la croix blanche dans le carré rouge en haut à droite de chacune de ces deux fenêtres, ou utiliser les touches de fonction F6 et F7.



Vous pourrez réactiver ces deux fenêtres quand vous le désirez en utilisant à nouveau les touches F6 et F7.

Voir le menu "Fenêtre" pour plus de détails.

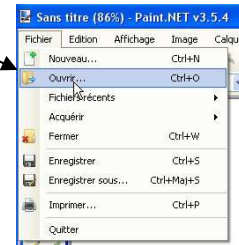
Nettoyage d'une image

A l'aide du logiciel FastStone Capture, vous aurez précédemment créé une image comprenant une abréviation latine de "deus", par exemple.

1 - Chargement de l'image

Par l'intermédiaire du menu "Fichier" puis "Ouvrir", recherchons le fichier image qui nous intéresse. Ouvrons le.

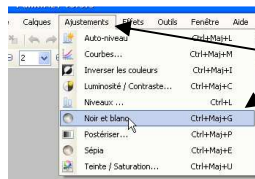
Voici le fichier brut tel qu'il apparaît dans la fenêtre de Paint.NET :



Notre travail va consister à enlever les deux bavures rattachées à la lettre "d", enlever la tache en haut à gauche, et nettoyer le fond grisâtre afin qu'il soit blanc.

Il est par ailleurs conseillé de réaliser des photos, des scans et des saisies d'écran en couleur, avec une résolution d'au moins 300 dpi (dpi = point par pouce, le pouce valant 2,5 cm).

Malgré cela, un dictionnaire d'abréviations ne nécessitant pas la couleur, pourra être réalisé en noir et blanc (N/B). Dans ce cas, il convient donc de transformer notre image couleur en N/B .



Pour cela, il suffit d'un simple clic gauche sur le menu "Ajustements", puis sur "Noir et Blanc".



L'image est maintenant en Noir et Blanc. Il n'y a plus qu'à la l'enregistrer si en gardant le nom d'origine auquel on rajoute "NB" par exemple, par le menu "Fichier", puis "Enregistrer sous...".

2 - Pour enlever les bavures

Nous allons agrandir l'image.

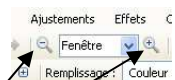
En premier, agrandir la vue par la conjonction des touches "Ctrl" et "+" sur votre clavier, plusieurs fois si besoin, jusqu'à obtenir une image suffisamment grande.

Pour la réduire, taper "Ctrl" et "-" sur votre clavier.

Vous pouvez également utiliser les petites loupes  et  de chaque côté de la fenêtre indiquant l'échelle d'affichage de l'image.

Noter qu'au départ le mot "fenêtre" est affiché, puis est remplacé ensuite par la valeur de l'échelle d'affichage de l'image (400% ici).

Au départ :



Ensuite :

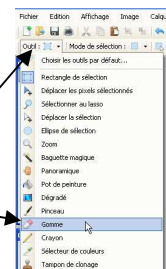


Nous utiliserons la gomme.

Choisir l'outil "Gomme" en cliquant sur le symbole "Gomme" dans la fenêtre "Outils".

ou

Vous pouvez également choisir la "Gomme" par l'icône "Outil".



Nous pouvons choisir une gomme de plus ou moins grande taille, en choisissant sa valeur dans "Largeur du pinceau".

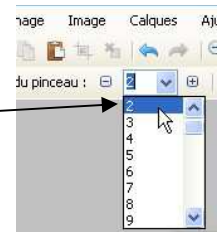
Réglable de 1 à 500 pixels.

Dans notre cas, choisissons 2 pixels.

Une empreinte plus ou moins grande vous indique la taille de la

gomme sur le curseur de votre souris.  que vous pouvez comparer avec la taille de votre surface à nettoyer.

Ne pas la choisir trop grande.



Effaçons.

Déplacez le curseur de la souris au bord de la première zone à effacer, puis :

- cliquez gauche sans lâcher
- déplacez doucement la souris sur la surface à effacer
- relâchez le clic gauche

S'y reprendre à plusieurs fois si besoin



Résultat

Recommencez sur la deuxième zone à nettoyer, puis sur la tache en haut à gauche de l'image,

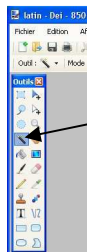
Le damier gris/blanc qui apparaît au fur et à mesure sous le gommage indique qu'il n'y a plus de graphisme à cet emplacement.

L'image s'affiche avec les effets appliqués, mais n'est pas enregistrée.

Si le résultat de vous convient pas, à tout moment, vous pouvez annuler votre dernière action en tapant "Ctrl" + "Z" (plusieurs fois si besoin) sur votre clavier.

3 - Pour nettoyer le fond de l'image

Nous allons sélectionner ce que nous voulons garder tel quel, puis en inversant ce choix, nous aurons ainsi sélectionné ce que nous ne voulons pas garder. Cette méthode est très rapide.

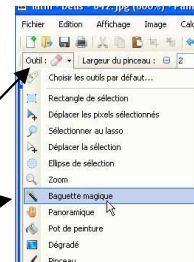


Nous utiliserons la Baguette magique.

Dans la fenêtre "Outils", cliquer sur l'icône "Baguette magique".

ou

Vous pouvez également choisir la "Baguette magique" par l'icône "Outil".



Pour sélectionner une première zone, cliquez dessus.

La zone délimitée par la baguette magique est maintenant légèrement bleutée (pas toujours bien visible sur zones sombres) et entourée par un contour blanc.



Puis pour en sélectionner plusieurs supplémentaires, appuyer sur la touche "Ctrl" en même temps que vous cliquez sur les autres zones. Les sélections s'ajouteront ainsi les unes aux autres.

Les zones complémentaires sont à leur tour légèrement bleutées (pas toujours bien visible sur zones sombres) et entourées par un contour blanc.





Dans le menu "Edition", cliquez sur "Inverser la sélection". Apparaît en bleuté l'inverse de la sélection précédente (Le bleuté est plus visible car sur zone plus claire que précédemment).

A noter que la zone au milieu du "d" fait aussi partie de la sélection, mais n'est pas reliée au reste des sélections.

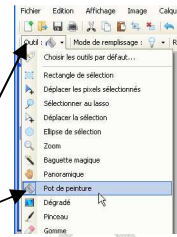


Nous allons "peindre" en blanc les zones sélectionnées à l'aide du remplissage avec le Pot de peinture.

Dans la fenêtre "Outils", cliquer sur l'icône "Pot de peinture".

ou

Vous pouvez également choisir la "Pot de peinture" par l'icône "Outil".

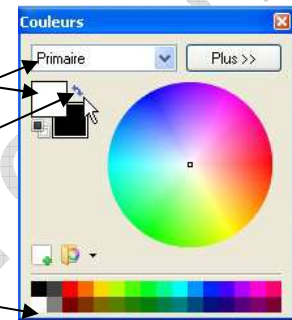


Sélectionnons la couleur du Pot de peinture.

C'est la couleur dans le carré du dessus qui sera appliquée. C'est la couleur "Primaire". L'autre couleur est la couleur "Secondaire".

Si besoin, dans la fenêtre "Couleurs", cliquer sur la petite flèche courbe, double, bleue, afin de voir le carré blanc au dessus du carré noir.

Ou, choisir la couleur "blanc" en cliquant sur le carré blanc en bas à gauche de la fenêtre.



Peignons les zones en blanc.

Peindre toutes les zones en cliquant dessus avec le pot de peinture : Sur la grande surface, à l'intérieur du "d", sur les zones qui ont été corrigées dans l'étape précédente,

Affiner le travail de peinture sur les éventuelles petites zones restantes.

L'image s'affiche avec les effets appliqués, mais n'est pas enregistrée.

A tout moment, vous pouvez annuler votre dernière action en tapant "Ctrl" + "Z" (plusieurs fois si besoin) sur votre clavier.

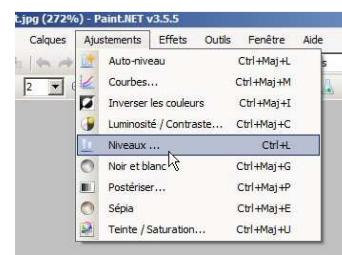


Résultat

4 - Pour contraster l'image

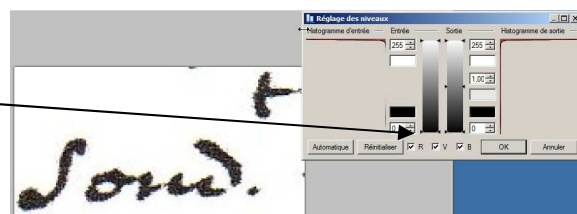
Une fois nettoyée, que l'image soit en N/B ou en couleur, il sera peut être nécessaire d'en augmenter le contraste.

Dans la barre haute des menus, cliquer sur "Ajustements" puis "Niveaux".



Ajuster le niveau de contraste en agissant sur le bouton du bas dans "Entrée".

Aspect de départ :



Le remonter plus ou moins pour obtenir le résultat désiré.

Puis cliquer sur "OK".

Résultat :



5 - Enregistrement

A la fin de vos traitements, enregistrez votre fichier en cliquant sur "Fichier" puis "Enregistrer sous".

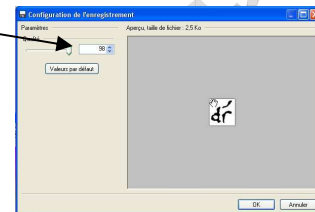
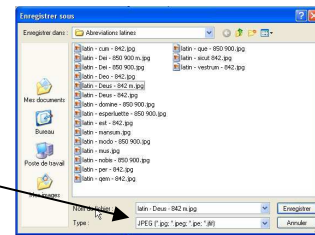
Entrez alors le nom de votre fichier.

Il est recommandé d'enregistrer un fichier modifié en gardant le même nom que celui du fichier de départ mais en lui ajoutant une lettre ("m" comme modifié, par exemple) afin de le distinguer.

Le format de sortie étant par défaut le même que celui du fichier de départ, format jpeg (.jpg) pour nous, le système le propose ici.

Il ne vous reste qu'à choisir le taux de compression qu'il est conseillé de prendre supérieur ou égal à 90. (Ici par défaut 98, valeur qui convient très bien pour conserver une très bonne qualité d'image).

Pour enregistrer en écrasant le fichier de départ (déconseillé), cliquer sur "Enregistrer" dans le menu "Fichier".



Pour toute question : contact@rakforgeron.fr

www.rakforgeron.fr