

Découvrez Paint 3D

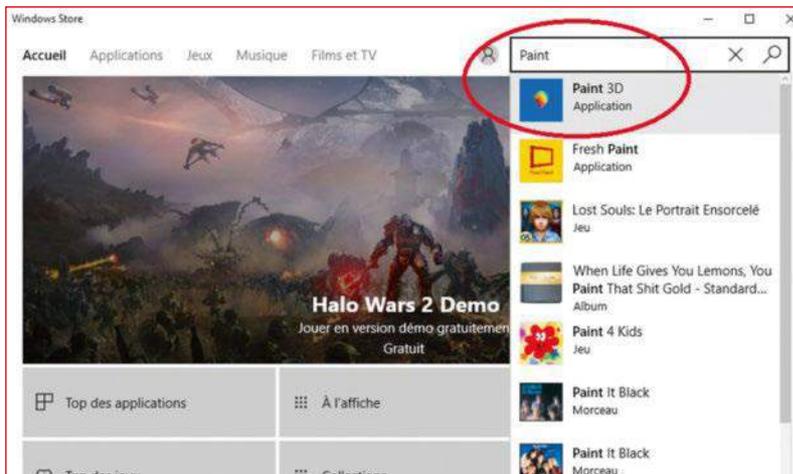
Depuis la Windows Creators Update, le logiciel Paint a évolué et propose désormais la possibilité de créer des modèles en relief. Voici donc tous les détails de ce nouveau programme totalement repensé.

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. 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. Que vous ayez fait la migration vers Windows Creators Update ou pas encore, commencez dès maintenant à découvrir les nouvelles fonctionnalités de l'application grâce à nos conseils.

Télécharger et installer Paint 3D, c'est possible !

Si vous avez réalisé récemment la mise à jour vers Windows Creators Update, vous devez disposer nativement de la nouvelle version de Paint. Sinon, voici comment faire pour l'avoir. Rendez-vous sur le Windows Store en cliquant sur la vignette depuis le menu d'Accueil de Windows ou sur le menu Démarrer. Dans le champ Recherche, tapez **Paint** puis cliquez sur la proposition d'application **Paint 3D**. La page du programme s'ouvre ensuite. Assurez-vous que vous disposez au moins de la version 14800.0 ou supérieure pour pouvoir télécharger l'application. Pour contrôler la version installée, rendez-vous dans les Paramètres de Windows, dans le menu **Système**



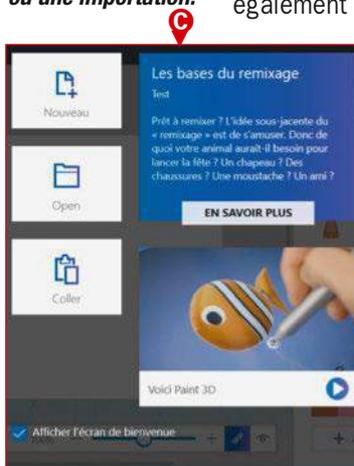
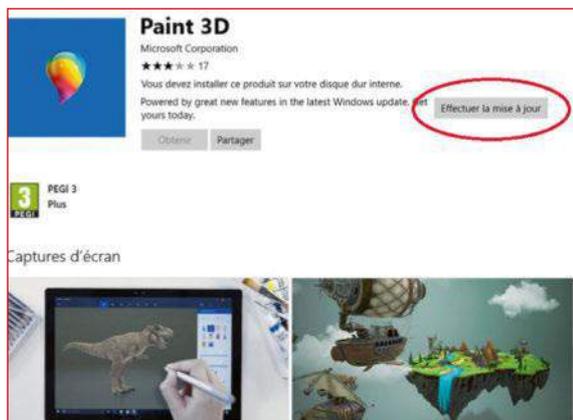
A Recherchez l'application Paint 3D dans le Windows Store.

puis **Informations système**. Regardez la ligne **Versión du système d'exploitation**. Cliquez alors que le bouton **Obtenir**. Sinon, il vous faut d'abord faire la mise à jour. Cliquez alors sur le bouton **Effectuer la mise à jour** et le système vous guidera ensuite à travers les étapes à franchir pour arriver à vos fins.

L'écran de bienvenue permet d'accéder immédiatement aux trois principales fonctions pour débuter un projet, un nouveau, un projet existant ou une importation.

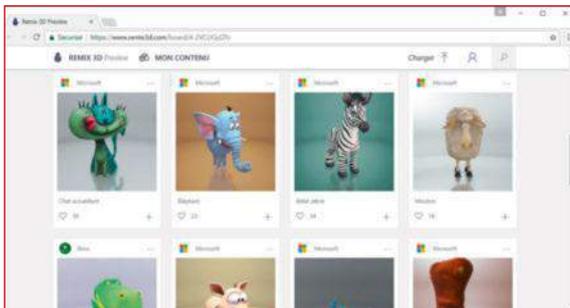
Faisons connaissance

Lors de la toute première ouverture de Paint 3D, le programme propose immédiatement trois fonctions : **Nouveau** pour créer un nouveau document, **Open** pour ouvrir un travail déjà commencé et **Coller** pour importer un projet conçu à partir d'une autre application. On remarque également un encadré présentant « les bases du



B Obtenez directement Paint 3D ou effectuez la mise à jour de Windows.

remixage », une sorte de première approche du travail sous Paint 3D. Cliquez sur **En Savoir Plus** pour commencer. Notez au passage que vous pouvez décider de ne plus voir cet écran d'accueil en cochant la case correspondante en bas à droite. Après avoir cliqué sur **En Savoir Plus**, une autre sous-fenêtre donne quelques instructions. Lisez et cliquez sur le bouton **Démarrer**. Vous voici automatiquement redirigé vers le site Remix3D où se retrouve une communauté autour du sujet 3D. Là sont immédiatement et gratuitement disponibles de nombreux modèles. Cliquez sur l'un d'entre eux. Sur la page suivante, faites tourner la caméra autour de votre animal 3D à l'aide d'un clic puis cliquez sur le bouton **Remiser dans Paint 3D**.



D Utilisez le menu contextuel pour épingler un dossier dans les accès rapides.

Désépinglez un dossier pour ne plus y accéder rapidement.

E

Une fenêtre d'aide vous guide pour savoir comment manipuler l'objet dans l'espace.

G



Importez un tout premier modèle 3D

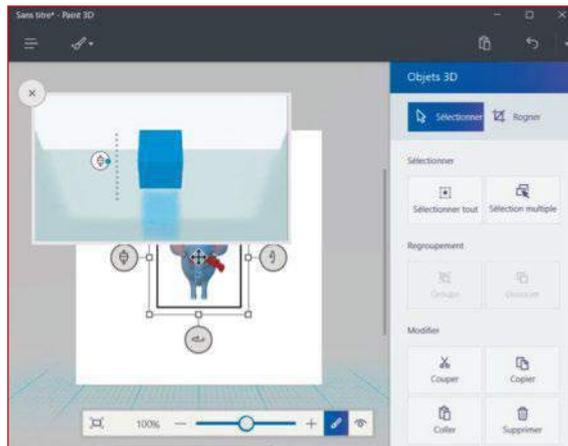
Une nouvelle fenêtre s'ouvre alors pour vous permettre de vous connecter **F**. Utilisez les identifiants de votre compte Microsoft pour ce faire. Ensuite, après la procédure d'authentification, l'application propose l'ouverture vers Paint 3D. Cliquez sur le bouton **Ouvrir Paint 3D**. Répétez l'opération d'identification. Quelques secondes plus tard, l'animal en 3D que vous avez choisi se retrouve au sein de l'interface de Paint 3D. Une petite fenêtre **G** vous montre comment manipuler l'objet dans l'espace grâce aux boutons de contrôle situés autour de lui. Une fois que vous avez compris le principe, fermez cette fenêtre en cliquant sur la croix en haut à gauche. Essayez de faire pivoter votre animal à l'aide des boutons de contrôle **H**. Si vous avez le moindre doute, cliquez sur le point d'interrogation entouré, en haut à gauche de l'interface de l'application.



F Connectez-vous à votre compte Microsoft pour importer des éléments depuis la communauté Remix 3D.

Manipulez votre objet dans l'espace grâce à plusieurs boutons de contrôle.

H



modèle, enregistrement du projet, mise en ligne du modèle dans Remix 3D, impression, partage, réglage des paramètres, etc. Notez que dans ce dernier menu, il est possible d'activer une vue « compacte » de l'interface **I**. Petite note au sujet de l'impression : le logiciel gère l'impression 2D ou 3D, si vous avez le bonheur d'avoir une imprimante 3D.

L'interface de Paint 3D

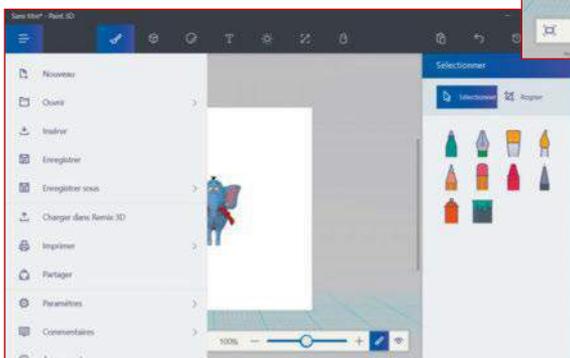
Faisons maintenant connaissance avec l'interface de Paint 3D. Sur le côté droit, il y a les outils comme le crayon, le pinceau, le pot de peinture, la gomme, etc. Il y a également la palette de couleurs. En bas, sur la droite, il y a quelques outils de navigation pour zoomer ou dézoomer, pour prendre une capture d'écran et pour afficher l'objet en 2D (crayon) ou en 3D (œil). Le bandeau du haut présente les modules d'édition : **outils, objets 3D, Stickers, Texte, Effets, zone de dessin et communauté Remix3D**. Lorsqu'on clique sur les trois petits traits, en haut à gauche, on ouvre un nouveau bandeau latéral **I**. Celui-ci donne accès à plusieurs fonctionnalités : création d'un nouveau document, ouverture d'un fichier, insertion d'un nouveau

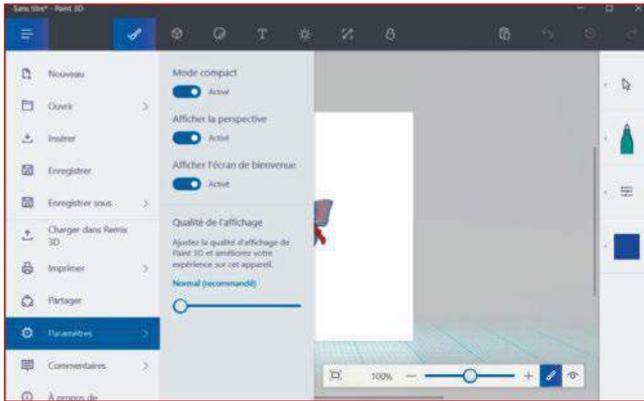
Première modification d'objets 3D

Voyons maintenant comment modifier notre éléphant au travers de quelques étapes très simples qui vont vous permettre de comprendre le principe de fonctionnement de l'application. Tout d'abord, changeons, par exemple, la couleur de sa langue. Pour ce faire, vérifiez que l'onglet **Outils** est bien actif **K**. Ensuite, cliquez sur le pot de peinture, dans la partie droite de l'interface. Sélectionnez une couleur appropriée pour la langue de l'éléphant, par exemple, le rose. Vous pouvez aussi utiliser la pipette pour « piquer » une couleur présente sur l'image. Le cas échéant, réglez la tolérance pour avoir une colorisation aussi précise que possible. Plus elle

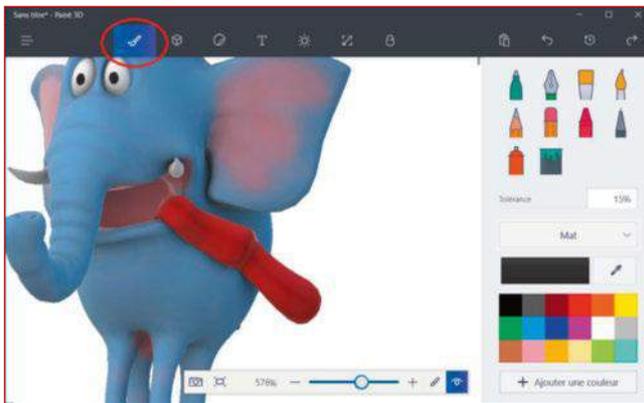
sera élevée, plus les couleurs « baveront » les unes sur les autres ; plus la tolérance sera faible et plus le découpage sera précis. Vous avez également la possibilité d'appliquer un effet mat, brillant, métal terni ou métal poli. Une fois les paramètres du pot de peinture réglés selon vos souhaits, cliquez simplement sur la langue pour appliquer et, si elle n'est pas totalement repeinte, cliquez sur les zones non peintes **L**. Utilisez le bouton **Annuler** pour revenir en arrière en cas d'erreur.

I L'interface de Paint 3D est plutôt intuitive. On retrouve rapidement « ses petits ».





J *Activez ou non le mode Compact de l'interface pour avoir plus de place pour voir le ou les objets créés.*



K *Utilisez l'onglet Outils pour dessiner ou coloriser vos objets.*

Créez un objet en 3D

Voyons maintenant comment ajouter un objet au sein de notre projet. Pour cela, cliquez 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. Prenons ce dernier exemple. Cliquez sur le premier graffiti **M**. Immédiatement, une sous-fenêtre s'ouvre pour vous montrer comment utiliser l'outil en question. Sur votre page, dessinez une forme. Celle-ci doit ensuite être pivotée et, grâce à l'une des flèches de contrôle, peut prendre du relief **N**. Si vous souhaitez sélectionner un objet du projet, rendez-vous dans l'onglet **Outils** puis choisissez le bouton **Sélectionner**. On peut réaliser une sélection multiple, copier, couper, coller ou supprimer un objet. Nous avons dessiné une étoile. Agrandissons-la grâce à l'un des quatre points de contrôle disponibles après avoir sélectionné l'objet.

Collez un sticker sur un objet

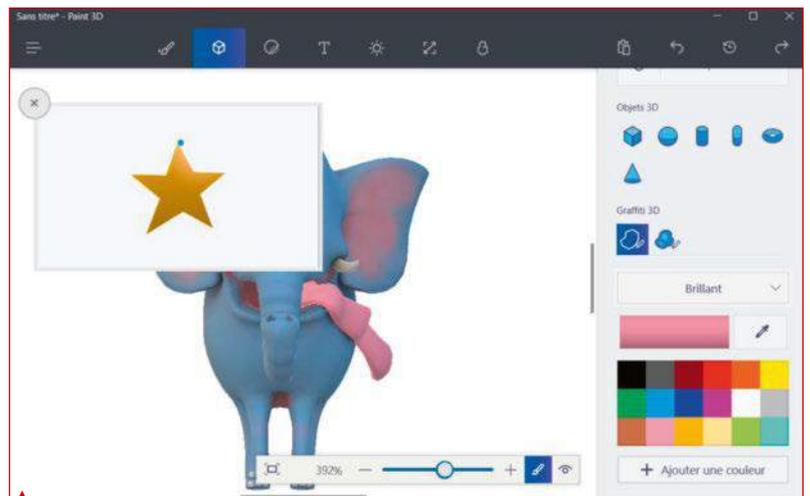
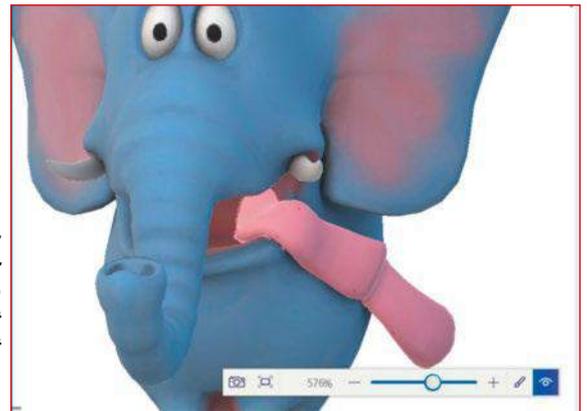
Ensuite, nous allons appliquer des stickers à cette étoile. Pour cela, utilisez l'onglet **Stickers**, sur le bandeau du haut **O**. Choisissez l'un des autocollants disponibles sur la partie droite de l'interface. Cliquez ensuite sur le dessin et le sticker vient automatiquement au centre de l'endroit où vous avez cliqué. Reste à lui attribuer une taille

et un emplacement adéquats. Pour cela, utilisez le zoom et les coins de la sélection. Vous pouvez également reproduire le sticker grâce au bouton **Tampon** immédiatement disponible **P**. Attention, une fois les modifications apportées à votre sticker, il ne sera plus possible d'en appliquer de nouvelles. Notez que vous pouvez importer votre propre sticker ou appliquer une texture. Cette dernière peut être appliquée sur l'objet lui-même ou sur le fond de l'image, par exemple. Pour votre propre sticker, il faut parcourir votre disque dur et y trouver une image. Chaque sticker peut avoir une opacité différente et là aussi, on peut appliquer un effet mat, brillant, métal terni ou métal poli.

Ajoutez du texte

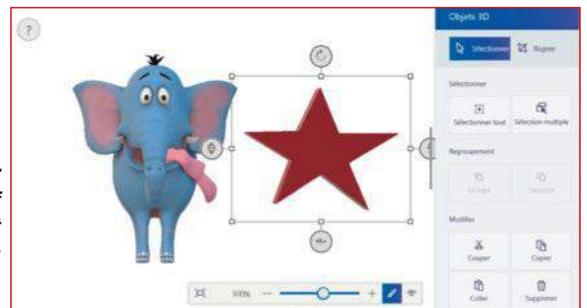
L'outil **Texte** permet d'ajouter un élément textuel à votre projet. Cliquez sur l'onglet **Texte** dans le bandeau supérieur. Ensuite, Sélectionnez un texte en 2D ou en 3D.

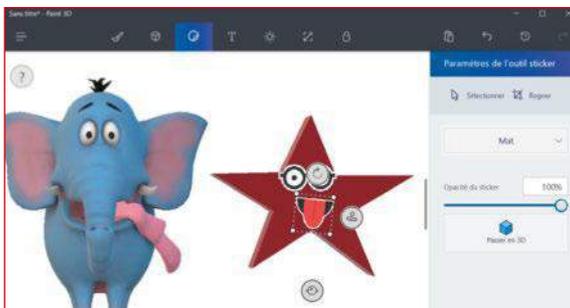
L *Changez la couleur de la langue de l'éléphant grâce au pot de peinture.*



M *Un graffiti permet de dessiner une forme libre.*

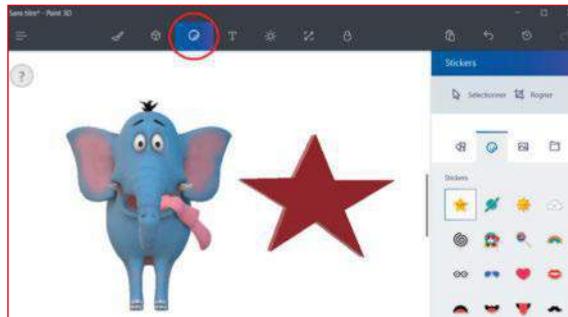
On peut donner du relief à un objet après sa création.





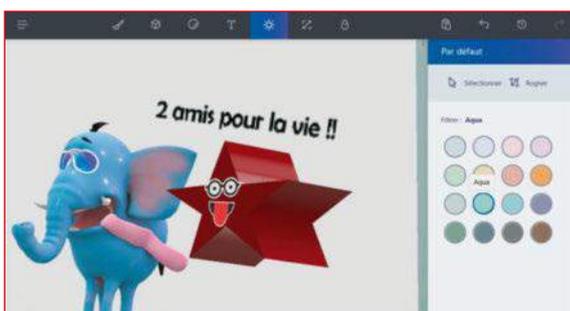
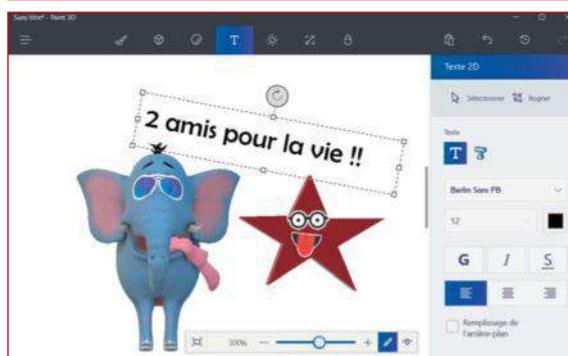
Appliquez un sticker pour donner une expression à l'un de vos objets 3D.

P Jouez avec les dimensions et l'orientation du sticker pour qu'il colle le mieux possible à votre objet.



Ajoutez du texte à votre projet en 2D ou en 3D.

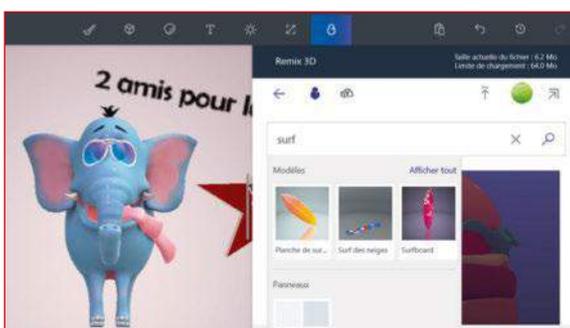
R Appliquez un effet sur votre image dans sa globalité.



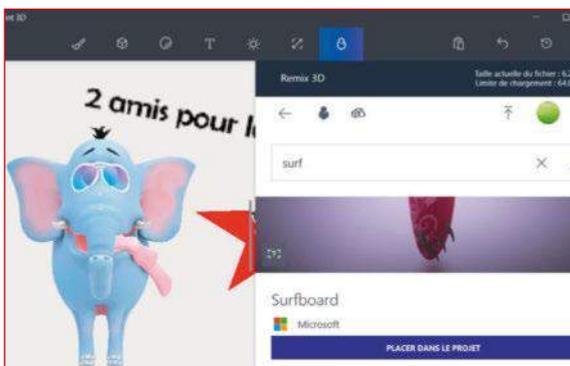
S Observez le rendu de l'effet appliqué.



T Redimensionnez votre zone de dessin si nécessaire.



U Naviguez directement à travers les objets créés par la communauté sans sortir de Paint 3D.



V Intégrez d'autres objets dans votre projet.

Réglez les paramètres. Ajustez ainsi la police de caractère, sa taille, sa couleur, son positionnement et si vous le souhaitez appliquez du gras, de l'italique ou soulignez le texte **Q**. Attention, comme avec les stickers, une fois le texte en place, vous ne pourrez plus le modifier à moins de l'effacer totalement. Pour ce faire, cliquez sur l'onglet **Outils** et sélectionnez la gomme dans la partie droite de l'interface. Ensuite, définissez la taille de la gomme en pixels et appliquez l'outil sur le dessin. Le texte devrait s'effacer. Recommencez cette étape si vous n'êtes pas satisfait du résultat.

L'onglet **Effets** permet d'appliquer des effets à l'image dans sa globalité. Pour ce faire, cliquez simplement sur l'onglet **Effets** dans le bandeau supérieur **R**. Ensuite, sélectionnez l'un des 16 effets disponibles et observez le rendu sur votre projet afin de savoir s'il lui correspond ou non **S**. Le cas échéant, n'hésitez pas à utiliser le bouton **Annuler** pour revenir en arrière.

Intégrez d'autres objets

L'onglet **Zone de dessin** permet, a 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 **T**.

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** **U** 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. Pour que l'objet trouvé au sein de **Remix 3D** soit présent dans votre image, faites défiler l'ascenseur jusqu'à voir le bouton **Placer dans le projet** **V**. Cliquez sur celui-ci et voyez comment l'objet s'intègre et placez-le correctement par rapport aux autres. ■

Sylvain Pichot