

Logiciel de dessin Paintbrush

Le logiciel Paintbrush permet de dessiner à l'ordinateur très facilement. Il remplace avantageusement Appleworks bitmap et il est très visuel et facile d'utilisation pour les petits, même si le logiciel est en anglais. Lorsqu'on ouvre Paintbrush, il faut choisir la dimension de notre page. Pour avoir une page en format portrait, il suffit d'inverser les nombres (« width , heigth »)

La palette d'outils apparait à gauche.



On dessine à l'aide du *pinceau*. On peut ajuster la largeur du trait à l'aide du curseur « stroke » en bas du menu. On choisit la couleur du pinceau en cliquant sur le carré noir. La palette de couleur va apparaitre et on la déplace dans un coin.

L'outil *gomme à effacer* permet d'effacer une partie du dessin. On peut ajuster la grosseur du trait de l'efface avec « stroke ».

Le *carré pointillé* permet de déplacer une partie du dessin que l'on sélectionne. On peut même copier cette partie sélectionnée et la coller pour en faire une identique ou encore la supprimer. (edit : copy, past, cut)

L'*aérosol* permet d'ajouter du « spray » sur notre dessin de la couleur que l'on veut. On ajuste le jet avec « stroke ».

Le *pot de peinture* permet de remplir une forme fermée avec la couleur de son choix. On peut aussi changer la couleur d'une ligne en faisant « couler » de la peinture sur cette ligne.

La *bombe* efface toute la page. Attention !!

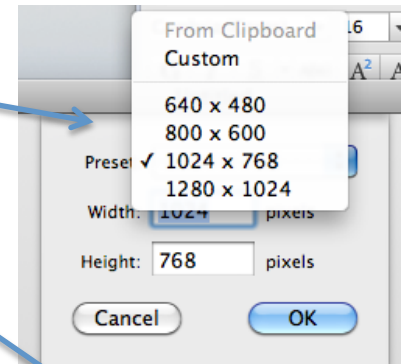
Les *lignes droites et courbes* sont vraiment efficaces pour faire de belles figures géométriques ou encore des formes vraiment spéciales. Essayez-les !

Les formes *carré, cercle et ovale* permettent de dessiner des figures parfaites et de les remplir de couleur choisie.

L'outil texte (T) est un vrai traitement de texte et on peut déplacer le texte à l'endroit de son choix dans le dessin. Mais attention, une fois placé, le texte ne bouge plus. À noter que les dernières polices utilisées se retrouvent dans « utilisés récemment »

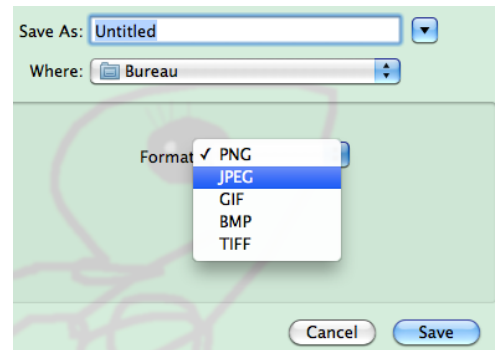
La *pipette* permet de retrouver facilement la couleur déjà utilisée. Il suffit de cliquer dans la zone et la couleur apparait dans le carré en bas de la palette d'outils.

La *loupe* est vraiment géniale. Elle permet d'agrandir une zone du dessin afin d'y mettre des petits détails. N'oubliez pas de jouer avec la grosseur des traits pour plus de précision.



Pour revenir à la taille normale, il faut cliquer dans le coin gauche en bas de la page et sélectionner 100%.

Pour *enregistrer*, on va dans le menu « file » puis « save as » et sélectionner le format « JPEG ». On peut aussi le laisser simplement en PNG. On décide à quel endroit sauver : bureau, serveur ou clé USB. Pour imprimer, cliquer sur le dessin que vous avez sauvé et il s'ouvrira en « aperçu ». Le format sera alors plein écran



On peut aussi utiliser nos raccourcis habituels :

⌘c	pour <i>copier</i>
⌘v	pour <i>coller</i>
⌘x	pour <i>couper</i>
⌘s	pour <i>enregistrer</i>
⌘p	pour <i>imprimer</i>
⌘z	pour <i>annuler</i>
⌘q	pour <i>quitter</i>

On peut même reculer dans la fabrication de notre dessin en faisant « ⌘z » plusieurs fois et ce, jusqu'au dernier enregistrement.

Comme le dessin est un « jpeg » ou un PNG, vous pouvez l'importer dans une page Word et préparer une zone de texte en bas du dessin, par exemple. On peut décider du style de police et de la grosseur désirée à l'avance et enregistrer sa page comme modèle. Par la suite, l'élève importera son dessin dans cette page modèle (placé dans un dossier sur le bureau, par exemple) puis écrire son texte avec le lettrage et la grosseur désiré. Il restera à l'imprimer, l'enregistrer au nom de l'élève.

On peut se préparer une page modèle, l'enregistrer en jpeg et ensuite l'ouvrir avec PaintBrush (dans le menu « file » « open » et aller chercher sur le bureau votre page modèle. Elle s'ouvrira en Paintbrush et vous pourrez ensuite la modifier avec les outils de dessin.