# MANUEL D'UTILISATION iPaint

07/12/2016

**iPaint** 



#### Table des matières

| Description             | 2 |
|-------------------------|---|
| Fonctions               | 2 |
| Configuration requise   |   |
| Utilisation du logiciel | 3 |
| Chargement d'une image  | 3 |
| Menu Edit               |   |
| Outils de dessin        |   |
| A propos                |   |

# Description

iPaint permet de personnaliser des images ou photos en y ajoutant des figures telles que des cercles, des triangles, des carrés ou encore des lignes libres.

Il est possible de personnaliser les caractéristiques d'une figure avant sa création ainsi qu'après en passant par le panel « outils de dessin ».

Il est aussi possible de déplacer les formes en maintenant le clic gauche tout en déplaçant la souris.

#### **Fonctions**

- Charger une image
- Dessiner des formes (cercle, carré, triangle, ligne libre)
- Personnaliser les figures avant et après leur création (outils de dessin)
- Redimensionnement d'une forme pendant sa création
- Possibilité de déplacer la forme en cliquant dessus
- Suppression de la dernière forme dessinée
- Suppression de toutes les formes dessinées
- Suppression d'une forme précise (l'utilisateur passe en mode suppression et sélectionne la figure qu'il désire supprimer)
- Redimensionnement automatique de la fenêtre en fonction de la taille de l'image chargée
- Panel A Propos

# Configuration requise

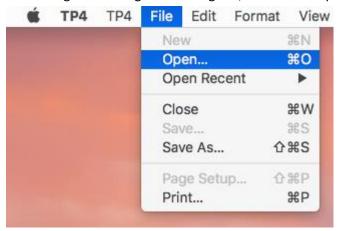
MacOS Sierra

| ORLANDINI Nicolas | IUT Sophia Antipolis       |
|-------------------|----------------------------|
| Langage : Swift   | Page <b>2</b> sur <b>7</b> |

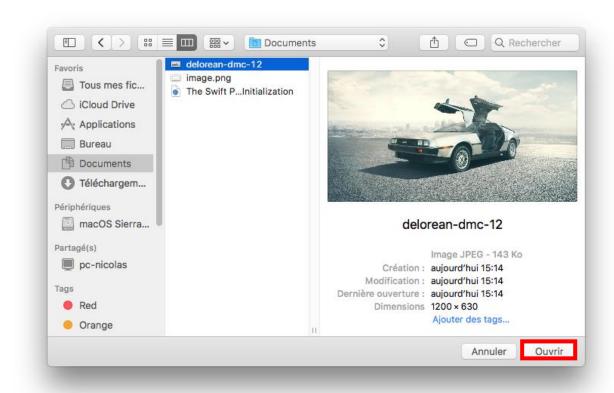
## Utilisation du logiciel

#### Chargement d'une image

Pour charger une image dans le logiciel, il suffit de clique sur File -> Open... dans le menu accueil



Ensuite une page s'ouvre, il faut rechercher l'image dans les fichiers du Mac, ici Document -> delorean-dmc-12, puis appuyer sur « Ouvrir ».



| ORLANDINI Nicolas | IUT Sophia Antipolis       |
|-------------------|----------------------------|
| Langage : Swift   | Page <b>3</b> sur <b>7</b> |

L'image est maintenant chargé dans iPaint.

**Info** : Pour changer d'image, il suffit de faire la même manipulation que précédemment.



#### Menu Edit

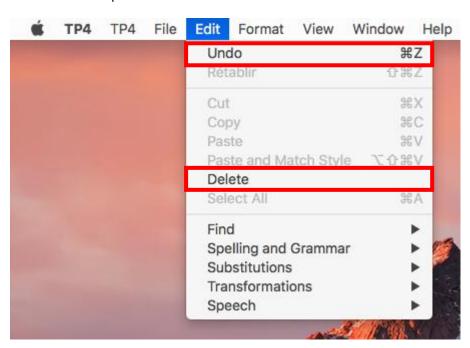
Le menu Edit permet d'effectuer deux actions :

• **Undo** (retour arrière) :

Suppression de la dernière forme dessinée, possibilité d'appuyer plusieurs fois sur pour supprimer plusieurs formes (dans l'ordre du plus récent au plus ancien).

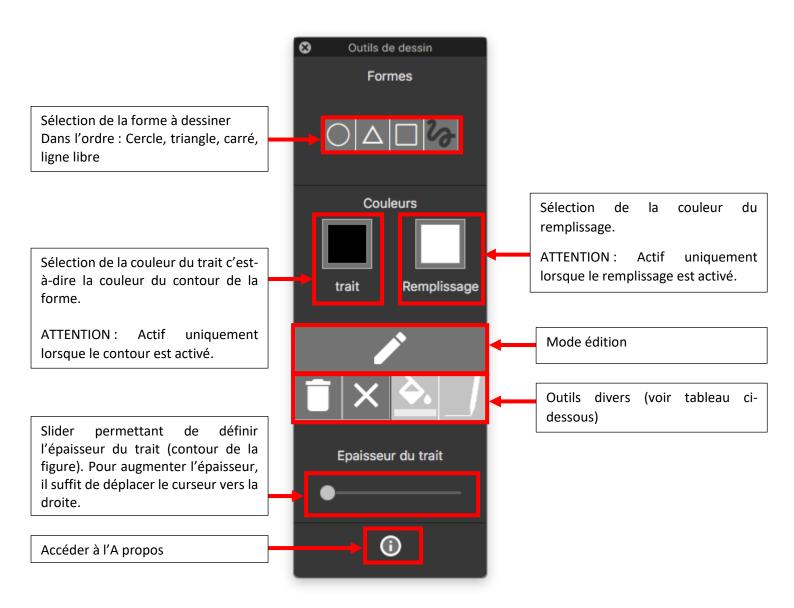
• **Delete** (Supprimer tout) :

Suppression de toutes les formes précédemment dessinées.



| ORLANDINI Nicolas | IUT Sophia Antipolis       |
|-------------------|----------------------------|
| Langage : Swift   | Page <b>4</b> sur <b>7</b> |

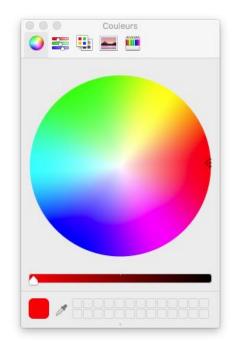
#### Outils de dessin



| ORLANDINI Nicolas | IUT Sophia Antipolis       |
|-------------------|----------------------------|
| Langage : Swift   | Page <b>5</b> sur <b>7</b> |

| Nom                              | Fonction   | Icône   |
|----------------------------------|--|---------|
| Mode édition                     | Lorsque ce mode est actif, il est<br>possible de modifier les figures<br>déjà dessinées en changeant les<br>paramètres du panel « outils de<br>dessin » puis en cliquant sur les<br>formes que l'on veut modifier. |         |
| Mode suppression                 | L'utilisateur passe en mode suppression et sélectionne la ou les figures qu'il désire supprimer en cliquant dessus. Pour sortir du mode suppression, il faut recliquer sur le bouton « Mode suppression »          |         |
| Supprimer Tout                   | Suppression de toutes les formes précédemment dessinées.   | ×       |
| Activer / désactiver remplissage | Activation ou désactivation du mode remplissage (remplissage des formes avec la couleur définie.   | <u></u> |
| Activer / désactiver trait       | Activation ou désactivation du trait (contour des formes avec la couleur définie.  |         |

## Sélection de la couleur (remplissage ou trait)



La sélection de la couleur de remplissage et de contour se fait avec un color well (ci-contre).

Pour changer la couleur, il suffit de cliquer sur le carré correspondant dans le panel outils de dessin.

La fenêtre ci-contre s'ouvre, il ne reste plus qu'à sélectionner la couleur en cliquant à l'emplacement souhaité.

| ORLANDINI Nicolas | IUT Sophia Antipolis       |
|-------------------|----------------------------|
| Langage : Swift   | Page <b>6</b> sur <b>7</b> |

#### A propos



Le panel « A propos » est accessible depuis le panel « Outils de dessin », il contient une courte description du logiciel ainsi que son nom et son icône.

| ORLANDINI Nicolas | IUT Sophia Antipolis       |
|-------------------|----------------------------|
| Langage : Swift   | Page <b>7</b> sur <b>7</b> |