Tux Paint

Notice d'utilisation

Version 1.1

ECTOR
www.ector.fr

---

1. Présentation

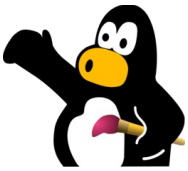
Tux Paint est un logiciel de dessin simple et coloré, commandé entièrement à la souris (ou au doigt, ou au stylet). La version d'Ector est une version adaptée à l'école : elle démarre directement sur une page blanche, sans son et sans attente à l'écran d'accueil, et elle ajoute deux boutons, **Copier** et **Fond**.

Avec Tux Paint d'Ector, vous pouvez :

- dessiner, colorier, tracer des lignes et des formes ;
- écrire du texte et poser des tampons (figurines, symboles, gommettes) ;
- **annoter un document PDF ou une image** : le document sert de fond et vous écrivez, entourez ou soulignez par-dessus (chapitre 7) ;
- copier le résultat vers un autre logiciel, ou coller une image dans le dessin (chapitre 8).

2. Lancement

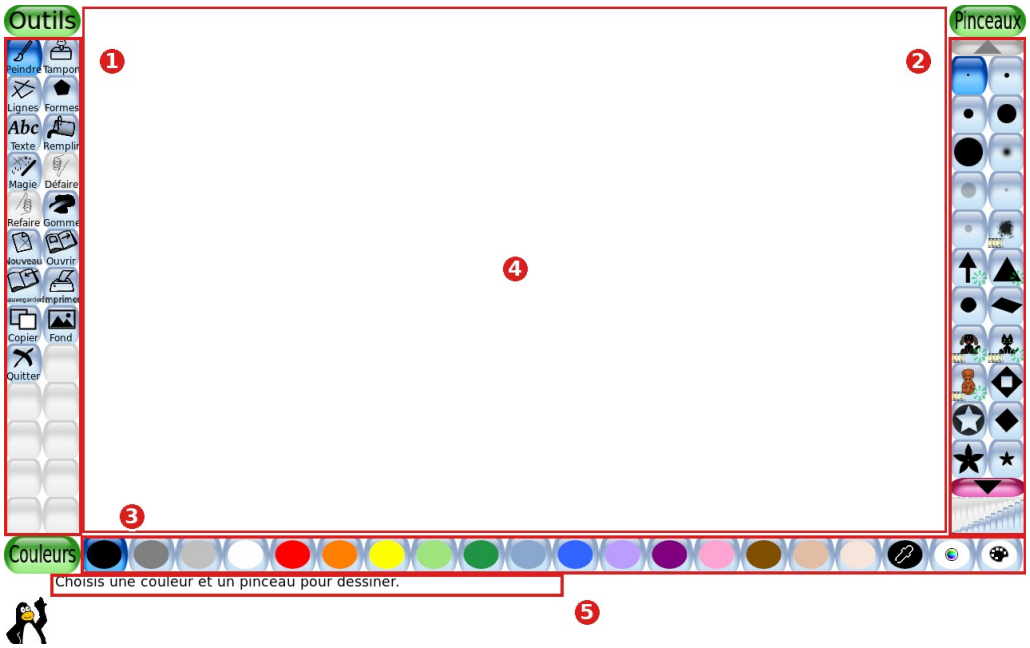
Ouvrez le menu des applications (Dash) et cliquez sur l'icône « Dessiner (Tux Paint) » :



Icône « Dessiner (Tux Paint) »

La fenêtre s'ouvre à droite du Dash, sur toute la zone de travail, directement sur une page blanche.

3. L'écran de Tux Paint



Les zones de l'écran de Tux Paint

- **1 – Outils** : la colonne de gauche contient tous les boutons (Peindre, Tampon, Texte… Copier, Fond, Quitter).
- **2 – Options de l'outil** : la colonne de droite change selon l'outil choisi (pinceaux, lettres, tampons, gommes…).
- **3 – Couleurs** : la palette, en bas de l'écran.
- **4 – Zone de dessin** : la page sur laquelle vous travaillez.
- **5 – Message de Tux** : le pingouin explique l'outil choisi et le résultat de chaque action.

> 💡 *Un simple clic sur un bouton suffit. Le bouton actif est affiché en bleu foncé.*

4. Dessiner

Peindre

Cliquez sur l'outil **Peindre**, choisissez une couleur dans la palette en bas, puis un pinceau dans la colonne de droite (les petits pinceaux pour écrire ou souligner, les gros pour colorier). Appuyez sur le bouton de la souris dans la zone de dessin et déplacez la souris : le trait suit votre geste.



La palette de couleurs

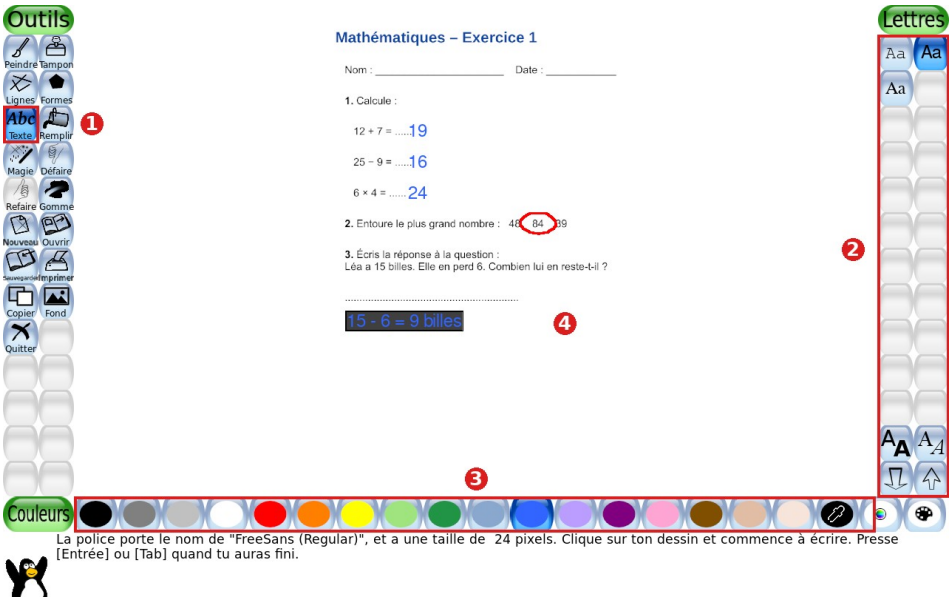
Les derniers boutons à droite de la palette donnent accès à d'autres couleurs (pipette,

sélecteur et mélangeur de couleurs).

Tracer des lignes et des formes

- **Lignes** : appuyez au point de départ, déplacez la souris et relâchez au point d'arrivée.
- **Formes** : choisissez une forme (cercle, carré, étoile…) puis étirez-la dans la zone de dessin. Ajustez-la et validez par un clic.
- **Remplir** : cliquez dans une zone fermée pour la colorier d'un seul coup.

Écrire du texte



Outil Texte : 1 outil, 2 lettres et taille, 3 couleur, 4 texte en cours de saisie

- Cliquez sur l'outil **Texte** (1).
- Dans la colonne de droite (2), choisissez le style de lettres ; les deux flèches en bas, ↓ et ↑, diminuent ou augmentent la taille.
- Choisissez la couleur du texte (3).
- Cliquez à l'endroit voulu dans la zone de dessin, puis tapez le texte au clavier (4).
- Appuyez sur **Entrée** (ou **Tab**) pour valider. Le texte devient alors une partie du dessin.

> 💡 *Avant validation, vous pouvez corriger le texte avec la touche Retour arrière. Après validation, utilisez Défaire ou la Gomme.*

5. Les outils

La colonne de gauche regroupe tous les outils :

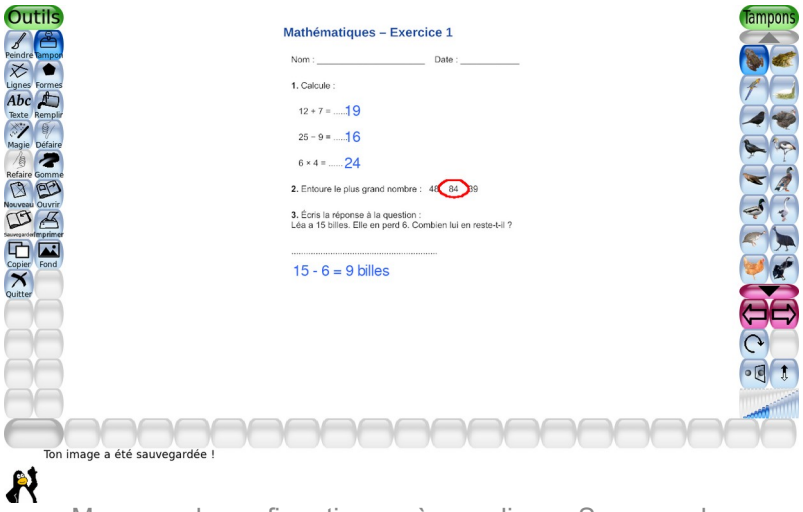
Peindre	Dessiner à main levée avec le pinceau choisi.
Tampon	Poser une figurine (animaux, objets, symboles…). Les tampons

	personnels se rangent dans le dossier Images/Tampons : chaque sous-dossier est une catégorie.
Lignes	Tracer une ligne droite.
Formes	Tracer des formes géométriques.
Texte	Écrire du texte au clavier.
Remplir	Colorier une zone fermée.
Magie	Effets spéciaux (flou, mosaïque, craie…) appliqués au dessin.
Défaire / Refaire	Annuler la dernière action, ou la rétablir. Raccourcis : Ctrl+Z et Ctrl+Y.
Gomme	Effacer. Sur un PDF ou une image utilisé comme fond, la gomme ne supprime que vos annotations : le document réapparaît intact.

Nouveau	Commencer une nouvelle page (blanche ou colorée).
Ouvrir	Rouvrir un dessin sauvegardé, l'exporter ou le supprimer.
Sauvegarder	Enregistrer le dessin.
Imprimer	Imprimer le dessin.
Copier	Copier le dessin dans le presse-papiers (chapitre 8).
Fond	Ouvrir un PDF ou une image comme fond du dessin, pour l'annoter (chapitre 7).
Quitter	Fermer Tux Paint. Le dessin en cours est sauvegardé automatiquement.

6. Sauvegarder et rouvrir ses dessins

Sauvegarder



Message de confirmation après un clic sur Sauvegarder

Cliquez sur **Sauvegarder** (ou Ctrl+S). Le message « Ton image a été sauvegardée ! » confirme l'enregistrement. Le dessin est enregistré au format PNG dans le dossier **Images/Dessins/saved** ; son nom est la date et l'heure de la première sauvegarde (par exemple 20261102215413.png). Les sauvegardes suivantes du même dessin remplacent la précédente.

Rouvrir un dessin



Fenêtre Ouvrir

- Cliquez sur **Ouvrir** (ou Ctrl+O) : les dessins sauvegardés apparaissent en vignettes.

- Cliquez sur une vignette puis sur **Ouvrir** en bas à gauche pour reprendre le dessin.
- **Exporter** copie l'image dans le dossier Images/TuxPaint, prête à être jointe à un courriel ou insérée dans un document.
- **Effacer** supprime le dessin sélectionné.
- **Retour** revient au dessin en cours sans rien changer.

> 💡 *Un PDF ou une image annotés sont rouvrables comme n'importe quel dessin : vous retrouvez le fond et vos annotations, et la gomme n'efface toujours que vos annotations.*

Nouveau dessin



Fenêtre Nouveau : page blanche ou colorée

Cliquez sur **Nouveau** (ou Ctrl+N) et choisissez la page blanche (en haut à gauche) ou une page d'une autre couleur. Si le dessin en cours n'est pas sauvegardé, Tux Paint propose de le sauvegarder avant de continuer.

7. Annoter un PDF ou une image

Le bouton **Fond** transforme Tux Paint en outil d'annotation : le document choisi (PDF, photo, capture d'écran, schéma…) devient le fond de la page, et tout ce que vous dessinez ou écrivez se place par-dessus. Le fichier d'origine n'est jamais modifié : Tux Paint en travaille une copie.

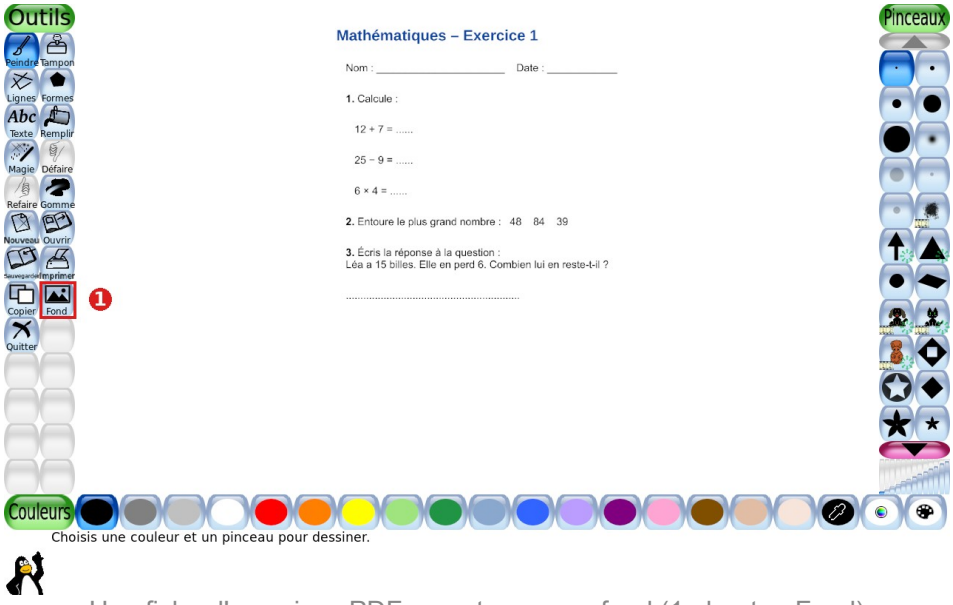
Exemples d'usage : remplir une fiche d'exercices PDF, entourer la bonne réponse, légender un schéma ou une photo, corriger un document.

7.1 Ouvrir le document



Les boutons Copier (à gauche) et Fond (à droite)

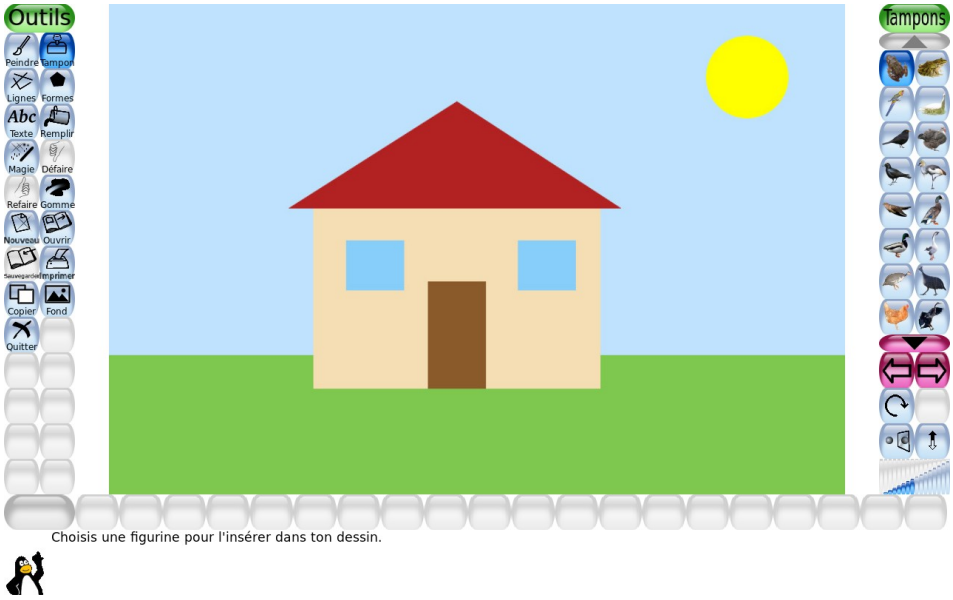
- Cliquez sur le bouton **Fond**.
- Une fenêtre de choix de fichier s'ouvre dans le dossier Images. Sélectionnez un PDF ou une image (png, jpg, gif, bmp, webp, svg).
- Validez : le document apparaît sur la page, ajusté à la zone de dessin.



Une fiche d'exercices PDF ouverte comme fond (1 : bouton Fond)

> 💡 *Pour annoter un fichier rangé ailleurs que dans Images, utilisez le dossier parent dans la fenêtre de choix de fichier, ou copiez d'abord le fichier dans Images.*

Vous pouvez aussi annoter une image qui n'est pas dans un fichier (capture d'écran, image copiée depuis un navigateur) : copiez-la dans l'autre logiciel, puis cliquez dans Tux Paint et appuyez sur **Ctrl+V** (voir chapitre 8).

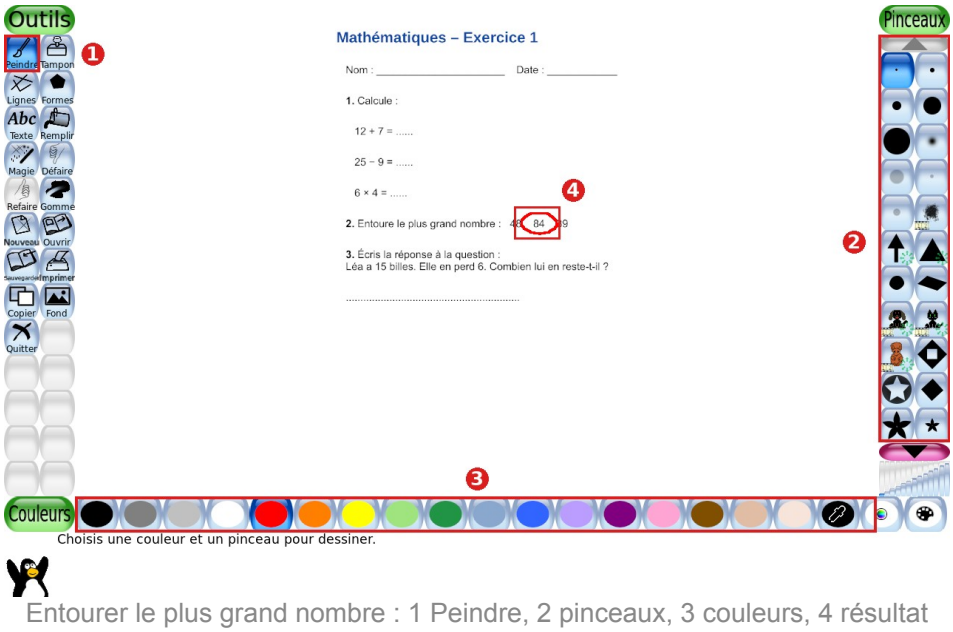


Une image ouverte comme fond

7.2 Annoter

Utilisez maintenant les outils habituels. Voici les gestes les plus utiles pour annoter.

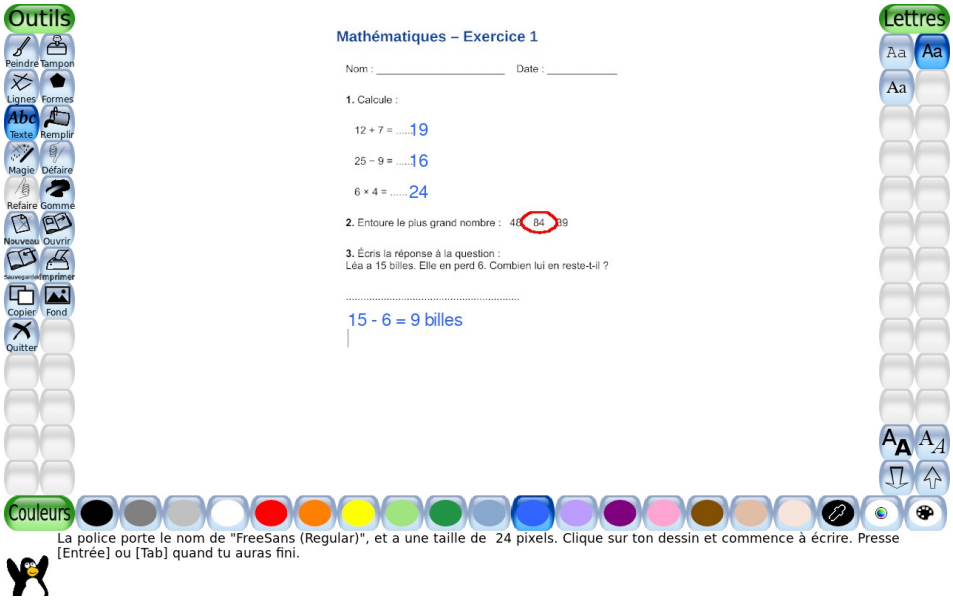
Entourer ou souligner une réponse. Outil Peindre, une couleur vive (le rouge ressort bien) et un pinceau fin. Appuyez, tracez un cercle autour de la réponse, relâchez :



Entourer le plus grand nombre : 1 Peindre, 2 pinceaux, 3 couleurs, 4 résultat

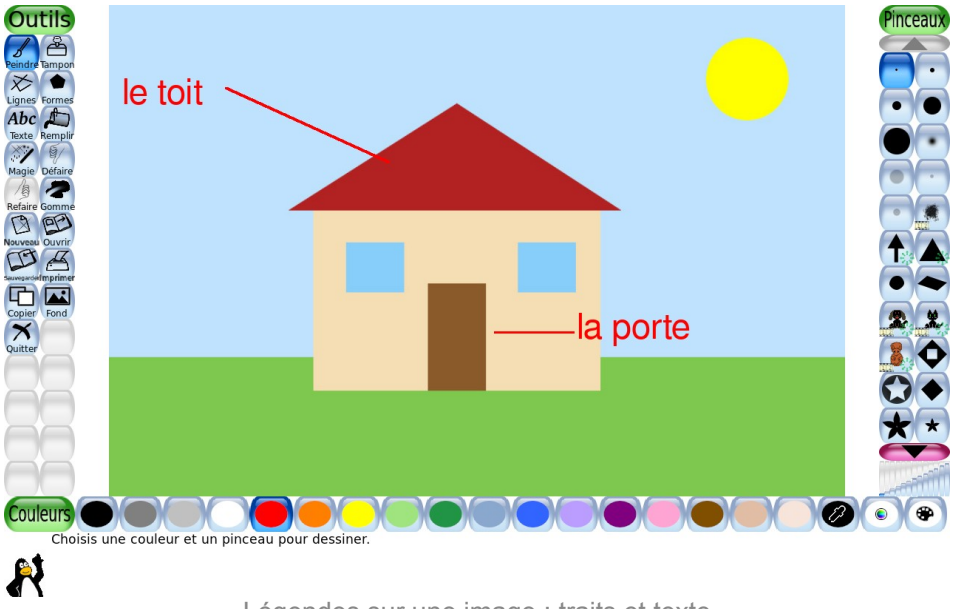
Écrire une réponse. Outil Texte : choisissez une couleur différente de celle du document (le bleu convient bien), réglez la taille avec les flèches ↓ ↑ pour qu'elle se rapproche de celle du document, cliquez à l'endroit où écrire, tapez, puis validez avec Entrée. Recommencez pour

chaque réponse.



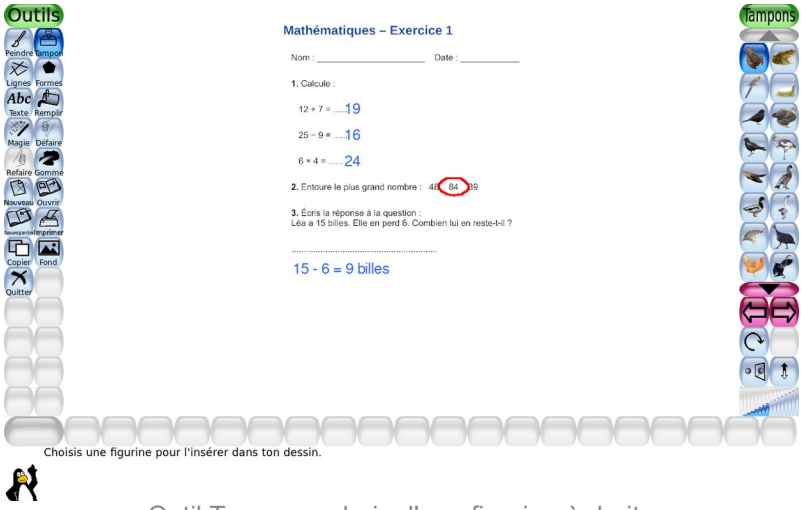
Réponses écrites en bleu sur la fiche d'exercices

Légender avec des flèches. Tracez un trait avec l'outil Lignes depuis le mot vers l'élément à désigner, puis écrivez le mot avec l'outil Texte :



Légendes sur une image : traits et texte

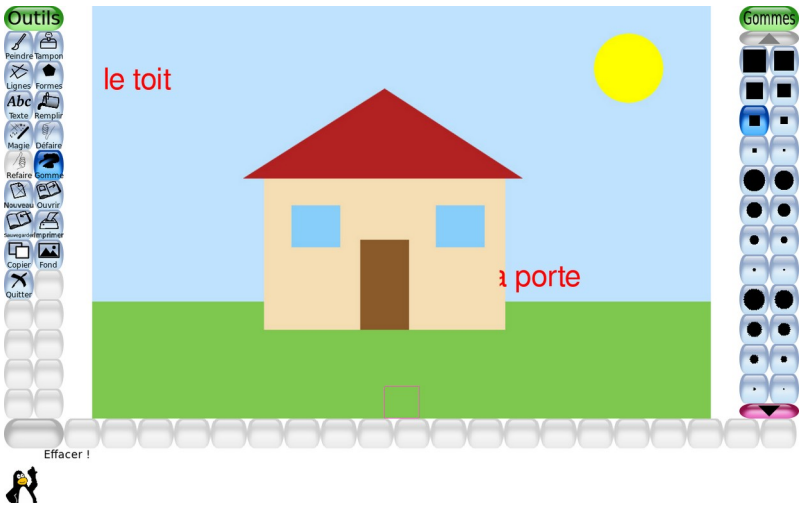
Poser un tampon. L'outil Tampon permet de coller une figurine ou un symbole (gommette, étoile, coche…) à l'endroit voulu :



Outil Tampon : choix d'une figurine à droite

7.3 Corriger

- **Défaire** (Ctrl+Z) annule la dernière action ; **Refaire** (Ctrl+Y) la rétablit.
- **Gomme** : choisissez la taille de la gomme à droite, puis passez sur l'annotation à supprimer. Le document de fond réapparaît intact sous la gomme.



La gomme supprime les annotations et laisse l'image intacte

7.4 Enregistrer et réutiliser le résultat

Sauvegarder	Garde le document annoté dans Tux Paint (Images/Dessins/saved). Vous pourrez le rouvrir avec Ouvrir et continuer.
Copier (Ctrl+C)	Place le résultat dans le presse-papiers : collez-le ensuite dans LibreOffice, un courriel, etc. Les bords vides autour du

	document sont retirés.
Ouvrir → Exporter	Écrit une image PNG dans le dossier Images/TuxPaint, à joindre à un courriel ou à déposer sur un espace de travail.
Imprimer	Imprime le document annoté.

> 💡 *Le résultat est une image (PNG) et non un PDF. Pour obtenir un PDF, collez l'image dans un document LibreOffice puis utilisez Fichier → Exporter au format PDF.*

7.5 Limites et conseils

- **Un PDF de plusieurs pages** : seule la première page est ouverte. Pour annoter une autre page, convertissez d'abord le PDF en images avec la commande ci-dessous (une image par page, nommées nom_p1.png, nom_p2.png…), puis ouvrez l'image de la page voulue avec Fond :

  ```
  /opt/scripts/pdf_to_png.sh -o ~/Images/Pages fichier.pdf
  ```

- **Texte du PDF petit** : le document est affiché pour tenir en entier dans la zone de dessin. Une page A4 très dense peut devenir difficile à lire : dans ce cas, préférez un document aux caractères assez gros ou faites un agrandissement avant l'ouverture.
- Le document est une image : on ne peut pas sélectionner ni modifier son texte, seulement écrire par-dessus.
- **Attention** : le bouton Fond remplace immédiatement la page en cours, sans demander confirmation, et l'historique de Défaire est effacé. Sauvegardez votre travail avant d'ouvrir un autre document.
- Une copie de chaque document ouvert est conservée dans le dossier Images/Dessins/templates ; vous pouvez la supprimer si vous n'en avez plus besoin.

8. Copier et coller

Copier le dessin

Cliquez sur **Copier** (ou Ctrl+C). Le message « Le dessin est dans le presse-papiers ! » apparaît. Le dessin est copié sous forme d'image, sans les bords vides, et peut être collé (Ctrl+V) dans un traitement de texte, un courriel, un diaporama, etc.

Coller une image dans le dessin

Copiez une image dans un autre logiciel (navigateur, visionneuse, capture d'écran…), revenez dans Tux Paint et appuyez sur **Ctrl+V** : l'image est collée au centre du dessin, réduite si elle est plus grande que la page. Vous pouvez annuler avec Défaire.

Avec l'outil **Texte** actif, Ctrl+V colle du texte au lieu d'une image.

9. Raccourcis clavier

Ctrl+C	Copier le dessin dans le presse-papiers
Ctrl+V	Coller une image (ou du texte avec l'outil Texte)
Ctrl+Z	Défaire
Ctrl+Y (ou Ctrl+R)	Refaire
Ctrl+N	Nouveau dessin
Ctrl+O	Ouvrir un dessin
Ctrl+S	Sauvegarder
Ctrl+P	Imprimer
Entrée ou Tab	Valider le texte en cours de saisie

10. Personnalisation

Tampons personnels

Placez vos images dans des sous-dossiers de **Images/Tampons** : chaque sous-dossier devient une catégorie de tampons. Au lancement, les images qui ne sont pas au format PNG ou SVG sont converties en PNG automatiquement. Un fichier .txt du même nom donne la description du tampon, un fichier .wav un son.

Polices

Les polices (.ttf, .otf) placées dans le dossier **~/.fonts** sont proposées par l'outil Texte.

Fichier de configuration

Les options sont dans le fichier **tuxpaintrc** du dossier du programme. Il est recopié dans ~/.tuxpaintrc à chaque lancement : une modification faite directement dans ~/.tuxpaintrc est donc perdue. Réservé à un public compétent.

```
nosound=yes # pas de son
nolabel=yes # bouton « Étiquette » masqué
startblank=yes # démarre sur une page blanche
saveover=yes # une sauvegarde remplace la précédente
autosave=yes # sauvegarde automatique en quittant
savedir=~/Images/Dessins/ # dossier des dessins
```

11. Dépannage

Le bouton Fond n'ouvre rien

- Vérifiez que vous avez bien validé un fichier dans la fenêtre de choix (le bouton Annuler ne change rien).
- Un PDF protégé ou abîmé ne peut pas être converti : essayez de l'ouvrir dans un lecteur PDF, ou de l'imprimer en PDF pour en obtenir une copie saine.
- Les logiciels zenity, poppler-utils (pdftoppm) et imagemagick doivent être installés ; ils le sont normalement avec le paquet.

Ctrl+V ne colle rien

- L'élément copié doit être une image (et non un fichier). Dans le navigateur, utilisez « Copier l'image ».
- Les logiciels wl-clipboard (ou xclip) doivent être installés.

Je ne retrouve pas mon dessin

- Utilisez le bouton Ouvrir : tous les dessins sauvegardés y sont listés.
- Les fichiers sont dans Images/Dessins/saved ; les images exportées dans Images/TuxPaint.

Mes tampons n'apparaissent pas

- Vérifiez qu'ils sont rangés dans un sous-dossier de Images/Tampons, puis relancez Tux Paint.