



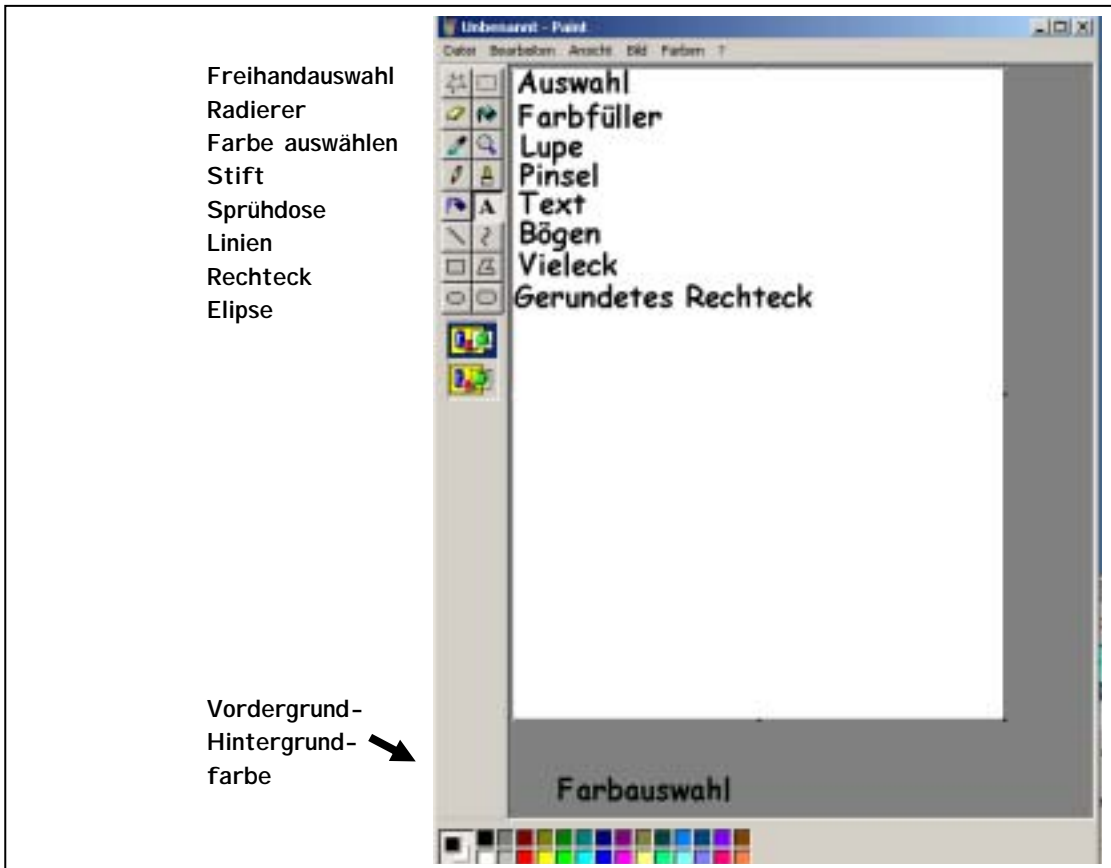
Einführung in das Arbeiten mit Paint

Das Programm Paint wird mit dem Betriebssystem Windows geliefert. Besonders seine Einfachheit macht das Programm zu einem Werkzeug, das bereits in der Grundschule zur Herstellung einfacher Gestaltungsaufgaben eingesetzt werden kann. Die Programmoberfläche bietet alle grundlegenden Funktionen umfangreicherer Grafik- bzw. Bildbearbeitungsprogramme.

1. Programm starten

Start- >Programme-> Zubehör-> Paint

Paint- Oberfläche kennen lernen:



2. Die Dokumentgröße festlegen

Menüleiste, Bild, Attribute... die Bildgröße festlegen. (Zentimeter angeben)

Eingabefelder Breite 25 und 16 Höhe entspricht einem DIN A 4 Blatt in Querformat. Bestätigen mit OK.

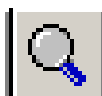
3. Funktion Linie

Klick auf Schaltfläche **Linie**, im Auswahlbereich die Stärke festlegen. Klick auf die Stelle, ab der eine gerade Linie gezeichnet werden soll, **linke Maustaste** gedrückt halten. Maus bis zu der Stelle, an der die gerade Linie enden soll, ziehen und los lassen.

Tipp: Die drei letzten Zeichenschritte können rückgängig gemacht werden über **Bearbeiten >Menü >Funktion Rückgängig**.

4. Funktion Lupe:

Lupen- Tool



Klick auf **Lupe**. Es wird ein Rahmen sichtbar. Verschieben bis er den Bereich des Elements, das bearbeitet werden soll, umspannt. An die Stelle im Dokument klicken, die vergrößert werden soll. Vergrößerungen bis zum 8-fachen sind möglich mit rechter Maustaste (Linke Maustaste zurückschalten zur Normalgröße).

**5. Funktion Radierer:****Radierwerkzeug**

Mit dem Radiererwerkzeug können Linien oder Striche entfernt werden. Mit dem Auswahlbereich unter den Werkzeugen, kann die Größe des Radierers bestimmt werden. Mit **gedrückter linker Maustaste** die Maus über die zu löschende Stelle bewegen.

6. Funktion Pinsel

Klick auf die **Schaltfläche Pinsel**, Auswahl einer Pinselform, jetzt können bunte Linien gemalt und verschiedene Stärken ausprobiert werden.

7. Funktion Zeichenwerkzeuge

- a) **Rechteck** oder **Ellipse** auswählen, im Auswahlbereich kann transparent, überlagernd oder ausgefüllt gewählt werden, die Form mit **gedrückter linker Maustaste** aufzeichnen.
- b) **Vieleck** verhält sich ähnlich wie o.g. mit der linken Maustaste lassen sich verschiedene Formen zeichnen.
- c) Mit **Linie** und **Bögen** lassen sich weitere Formen zeichnen.

8. Funktion Farbfüller**Farbfüller**

Der Mauszeiger nimmt die Form einer Gießkanne an. Mit der **linken Maustaste** auf die Bereiche klicken, die ausgefüllt werden sollen.

Tip: Umrandungen dürfen keine Lücken oder Unterbrechungen haben, denn die Farbe fließt in die Umgebung. Mit dem Befehl **Bearbeiten** „**rückgängig**“, kann der Vorgang wiederholt werden.

9. Funktion Farbauswahl**a) mit der Pipette****Farbpipette**

Hier kann eine Farbe aus einem bestehenden Bild aufgenommen werden. Pipetten-Tool auswählen, Mauszeiger nimmt die Form einer Pipette an. Mit der **linken Maustaste** auf den Farbbereich der Abbildung klicken, der aufgenommen werden soll. Die Farbe steht nun als Vordergrundfarbe zur Verfügung.

b) mit der Maustaste

Die **Vordergrundfarbe** festlegen: Klick mit **linker Maustaste** auf eine Farbe in der Farbpalette (links unten). Die **Hintergrundfarbe** wird mit Klick der **rechten Maustaste** auf eine Farbe der Farbpalette festgelegt.

10. Funktion Auswahlwerkzeuge Rechteck oder Stern**Auswahl**

Mit dem Rechteck lassen sich Bildbereiche als Rechteck markieren.

Mit dem Freihandzeichnen Stern fährt man mit gedrückter linker Maustaste um den zu markierenden Bildbereich. Sobald die Maustaste losgelassen wird, ist der gewünschte Bereich markiert.

Die so markierten Bildbereiche lassen sich nun **kopieren** (Taste STRG + C) oder **ausschneiden** (Taste STRG + X) und in andere Bereiche oder Programme einfügen. Auf diese Weise lassen sich einzelne Bildelemente vervielfältigen und anders gruppieren.



11. Funktion Bild einfügen

Klick ins **Menü Bearbeiten, Einfügen aus...** Auswahlfenster öffnet sich. Aus einem Bilderordner eine **Bilddatei jpg** auswählen und als Hintergrund einfügen. Auf diesem Hintergrundbild kann nun geschrieben oder „gesprüht“ werden. Die Arbeit speichern. Achtung: PAINT speichert nur im BMP-Format (**.bmp**).

Einfügen eines Bildausschnittes bzw. Grafik aus der Zwischenablage

Das aktuelle Paintdokument auf ein kleines Maß reduzieren.

Dazu wählen Sie Menü **Bild-Attribute** Datengröße ändern auf 10 x 10 Pixel.

Der weiße Bildschirm verkleinert sich auf 10 x 10 Pixel.

Nun das Bild aus der Zwischenablage einfügen STRG+ V.

Das Bild passt sich der benötigten Dokumentengröße an.

Ablegen im Bildordner als **.bmp** Datei.

12. Funktion Sprühdose

Klick auf das Mahlwerkzeug **Sprühdose**, Dicke der Düse und eine Farbe wählen.

Mit gedrückter Maustaste Graffiti auf das Zeichenblatt sprühen.

13. Funktion Text schreiben

Text-Tool aktivieren. Es muss auf der Formatleiste sichtbar sein.

Menü Ansicht, Auswahl **Formatsymbolleiste**.

Texttool



Wichtig:

Die Schrift kann nur verändert werden, solange der Schriftrahmen nicht deaktiviert ist (Mausklick auf eine andere Stelle des Dokuments, außerhalb des Schriftfeldes). Einmal deaktiviert wird die Schrift Teil des Dokuments und nicht mehr veränderbar. Sie kann nur noch durch den Radierer gelöscht oder mit dem Auswahltool markiert, anschließend ausgeschnitten, versetzt oder kopiert werden. Schriftgröße und -stil wählen

Tipp:

Achtung vor jedem Druck kontrollieren

- Ein Bild muss in der Regel gespiegelt werden, bei integriertem Text beachten.
- Auf korrekte Druckeinstellungen achten.
- Wird eine Textilfolie zum Drucken verwendet, die Herstellerhinweise beachten!