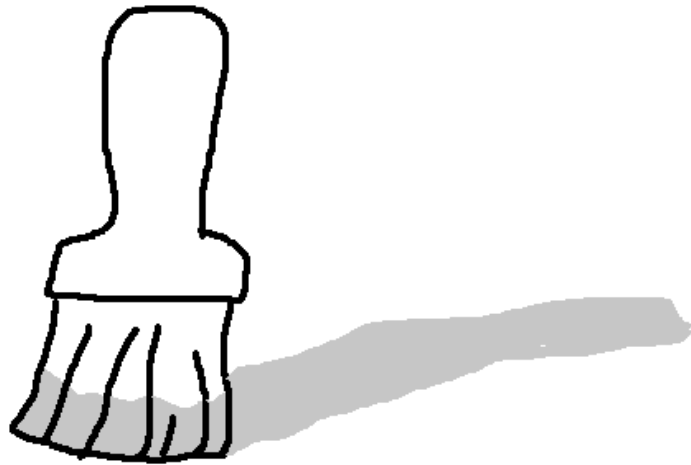


Workmate 1: Paint



Somplextra
Workmate 1: Werken met Paint

Auteur: Greetje van Dijk
Versiebeheer: Arie van der Zouwen
Eindredactie: Harry Kort (Eb&Vloed consult)

Vormgeving en productie: OnderwijsAdvies

De Schoolbegeleidingsdienst OnderwijsAdvies heeft ernaar gestreefd de auteursrechten en beeldrechten te regelen volgens de wettelijke bepalingen. Degenen die desondanks menen zekere rechten te kunnen doen gelden, kunnen zich tot de schoolbegeleidingsdienst wenden.

© 2006 OnderwijsAdvies
Derde druk



Van Beeckstraat 62
2722 BC ZOETERMEER
Tel. (079) 329 5600
Fax (0172) 63 64 66
E-mail: somplextra@OnderwijsAdvies.nl
Internet: www.OnderwijsAdvies.nl

Op deze uitgave zijn de bepalingen van toepassing volgens het Nederlandse en internationale auteursrecht. Niets uit deze uitgave mag worden vermenigvuldigd en/of openbaar gemaakt door middel van druk, fotokopie, microfilm, geluidsband, elektronisch, of op welke andere wijze ook, zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van de uitgever. Ook op het te kopiëren leerlingmateriaal in deze uitgave is de wet op de auteursrechten van toepassing, met dien verstande dat het recht van kopiëren van dit materiaal uitsluitend wordt verleend aan scholen en wel alleen voor eigen gebruik. Degene die tot bestelling overgaat, wordt geacht met deze clausule akkoord te zijn gegaan.

Inhoudsopgave

Paint starten	1
Paint starten	1
Beeldvullend	1
Werken met basis-gereedschappen	2
Potlood en kwast	2
Vorm van de kwast	2
Kleur kiezen	2
Verfspuit	3
Opvullen	3
Fouten herstellen	4
Het gum	4
Fouten herstellen	4
Afbeelding wissen	4
Handige hulpjes	5
Vergroten	5
Werken met de extra gereedschappen	6
Rechte lijnen	6
Kromme lijnen	6
Lijndikte	6
Rechthoeken en vierkanten	7
Ovalen en cirkels	7
Afgeronde rechthoeken	7
Veelhoeken	8
Opvulstijl van gesloten vormen	8
Tekeningen bewaren en later veranderen	9
Opslaan	9
Veranderen	9
Afdrukken	11
Afdrukvoorbeeld	11
Instellingen voor het vel papier	11
Afdrukken	12
Verschuiven of kopiëren	13
Verschuiven	13
Vrije vorm selecteren	14
Kopiëren	14
Tips	15
Spiegelen, draaien en rekken	16
Spiegelen: horizontaal	16
Spiegelen: verticaal	17
Draaien	17
Uitrekken	17

Paint starten

Benodigheden:

- Computer met het programma Paint
- (Kleurenprinter)

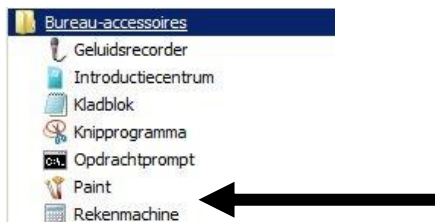
Paint starten

Open het programma Paint:

1. Klik op *Start* (links onder in het beeldscherm)
2. Klik op *Alle programma's*



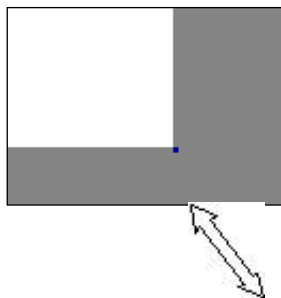
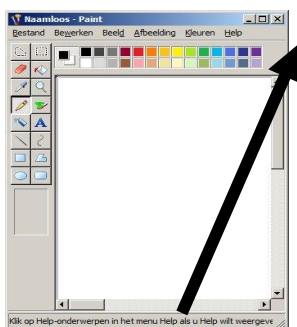
3. Klik op *Bureau-accessoires*.
4. Klik op *Paint*.



Beeldvullend

Soms vult Paint het hele scherm, soms start het programma in een klein venster. Zorg er dan voor dat Paint beeldvullend op de computer komt. Dat gaat als volgt:

- Klik op de knop met het vierkantje, rechtsboven in de blauwe balk. Deze knop heet maximaliseren.



Soms vult het witte tekenvel het hele scherm, soms niet. Dan zie je het grijze gebied achter het witte vel. Je kunt het witte vel vergroten door met de muis *heel precies* op het zwarte blokje (rechts onderaan) te staan. Houd de muis ingedrukt en sleep de hoek van het witte vel naar beneden.

Let op: de muis moet op het zwarte blokje de vorm van een pijl met twee punten krijgen!

Werken met basis-gereedschappen

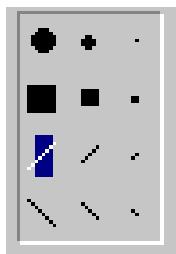


Potlood en kwast

Je kunt vrij tekenen met de volgende gereedschappen:

- Potlood.
- Kwast

Klik met de muis op het potlood (of de kwast). Deze knop staat nu ingedrukt. Wanneer je de muis op het tekenvel plaatst en met de muisknop ingedrukt over het blad schuift, teken je een lijn met het potlood (of de kwast).



Vorm van de kwast

De grootte en vorm van de kwast zijn in te stellen. Je kunt schilderen met een dikke of een dunne kwast, met een ronde of een platte, een kleine of een grote kwast.

Het werkt als volgt:

- Klik op de knop met de kwast.
- Onder het lijstje met de gereedschappen zie je de kwastvormen. Je ziet ze hiernaast.
- Kies vervolgens een kwastvorm (klik erop!).

De gekozen kwast krijgt een blauw kader.

Kleur kiezen



Onder in het venster staat een overzicht met 28 kleuren. Klik op een kleur en je kunt met die kleur tekenen of schilderen.

Wil je snel een kleur kiezen die al in je tekening staat, gebruik dan de pipet.

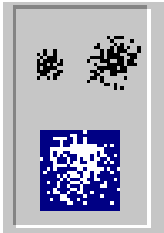
- Klik op de pipet (zie hiernaast)
- Klik vervolgens in de tekening (!) op de kleur die je wilt gebruiken en die kleur wordt gekozen.



Verfspuit

Met de verfspuit kun je spuit-effecten maken in je tekening.

- Klik op de verfspuit (en kies een kleur)
- Sleep met de verfspuit over het papier (houd de muisknop ingedrukt, dan blijft de spuitbus spuiten).



Je kunt kiezen of de verfspuit gericht of wijd-uit spuit. Klik op één van de mogelijkheden die je hiernaast ziet. Deze komen op het scherm onder de gereedschappen, zodra je de verfspuit gekozen hebt.

Opvullen

Wanneer je een gesloten vorm hebt, kun je deze opvullen met een kleur. Wanneer de vorm open is loopt de verf als het ware over je hele vel papier!



gesloten vorm



open vorm



gesloten vorm

Je gebruikt het opvullen als volgt:

- Klik op het plaatje met de emmer waaruit verf wordt gegoten (de knop opvullen).
- De muisaanwijzer krijgt de vorm van het emmertje.
- Schuif met de muis in de gesloten vorm en klik op de linker muisknop.
- De verf loopt in de vorm.

Let op: het zwarte puntje van de verf die uit de emmer loopt, moet precies in de vorm geplaatst worden. In het plaatje hiernaast wordt de lijn gevuld met verf!



De dikke lijn is zelf namelijk ook weer een gesloten vorm.

Fouten herstellen



Het gum

Met het gummetje kun je vergissingen weggummen. (Bijvoorbeeld als je met de spuitbus buiten de rand bent gegaan).

Fouten herstellen

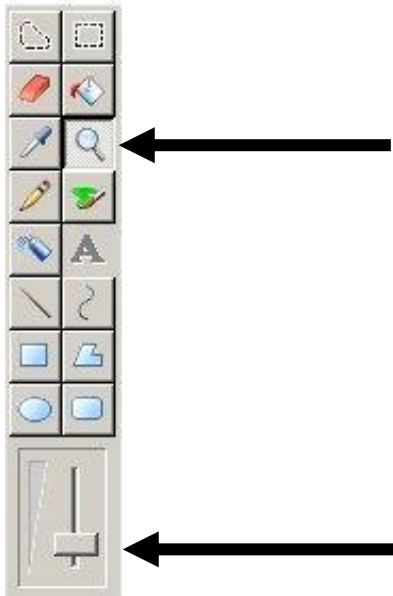
Soms maak je vergissingen, waarbij het niet handig is om die te verbeteren met het gum. Je kunt de laatste *drie* dingen die je hebt gedaan weer ongedaan maken. Dat gaat als volgt:

1. Klik in de menubalk op <Bewerken> en maak de vervolgkeuze <Ongedaan maken>.
2. Dit kun je ook doen met de toetscombinatie CTRL+Z.

Afbeelding wissen

Wil je de hele tekening wissen, kies dan voor <Afbeelding> en de keuze <Afbeelding wissen>. Je 'papier' is dan weer helemaal wit.

Handige hulpjes



Vergroten

Je kunt de tekening meer in detail bekijken, alsof je er door een vergrootglas naar kijkt. Dit is bijvoorbeeld handig om een gaatje op te sporen in een net niet gesloten vorm.

Het vergrootglas werkt als volgt:

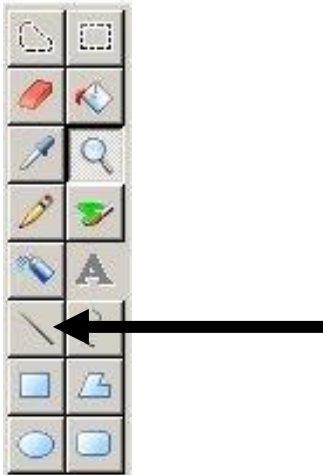
- Klik op de knop met het vergrootglas. Hierna beweeg je met de muis (zonder klikken!) op het tekenblad. Je ziet een rechthoek die je over het stuk tekening moet plaatsen dat je vergroot wilt zien. Klik en deze rechthoek vult het hele venster.
- Je zet de vergroting weer uit door weer op het vergrootglas te klikken en één keer in het tekenblad.

Soms wil je nog meer uitvergroten of juist iets minder. Klik dan weer op het vergrootglas en kies onder aan de gereedschappen een vergrotingsfactor.

Het vergroten heet in computertaal inzoomen (spreek uit inzoemen)

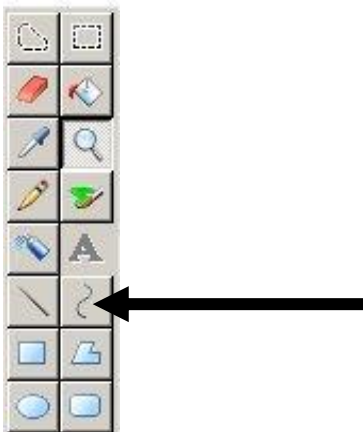
Werken met de extra gereedschappen

Rechte lijnen



- Klik op de knop met de rechte lijn.
- (Kies eventueel een kleur in de werkbalk met kleuren boven in het scherm)
- Klik met de muis op het beginpunt van de lijn, houd de muisknop ingedrukt en sleep tot het eindpunt van de lijn.

Kromme lijnen



- Klik op de knop met de kromme lijn.
- (Kies eventueel een kleur in de werkbalk met kleuren onder in het scherm)
- Klik met de muis op het beginpunt van de lijn, houd de muisknop ingedrukt en sleep tot het eindpunt van de lijn.
- Klik en sleep met de muis om een kromming in de lijn te trekken. (2 keer)

NB: het is lastig om de kromming precies zó te krijgen als je wilt. Na een paar keer proberen lukt dit steeds beter!

Lijndikte



Bij rechte en kromme lijnen kun je de lijndikte instellen. Dit menu zie je onder de gereedschappen, alleen als je rechte of kromme lijn hebt aangeklikt.
Kies de dikte die je wilt.

De lijndikte die je hier instelt wordt bij alle volgende mogelijkheden gebruikt!

Rechthoeken en vierkanten



- Klik op de knop met de rechthoek.
- (Kies eventueel een kleur in de werkbalk met kleuren onder in het scherm)
- Plaats de muis op het witte tekenvel en houd de muisknop ingedrukt.
- Sleep over het tekenvel tot je een goede maat rechthoek hebt.

Een vierkant is een speciale rechthoek, waarbij de lengte en breedte even groot zijn.

Wanneer je een vierkant wilt tekenen, houd dan onder het slepen de SHIFT-toets ingedrukt.

Ovalen en cirkels



- Klik op de knop met het ovaal.
- (Kies eventueel een kleur in de werkbalk met kleuren onder in het scherm)
- Plaats de muis op het witte tekenvel en houd de muisknop ingedrukt.
- Sleep over het tekenvel tot je een goede maat ovaal hebt.

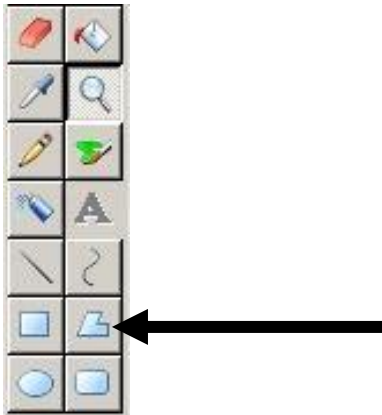
Een cirkel is een speciale ovaal.

Wanneer je een cirkel wilt tekenen, houd dan onder het slepen de SHIFT-toets ingedrukt.

Afgeronde rechthoeken



- Klik op de knop met de afgeronde rechthoek.
- (Kies eventueel een kleur in de werkbalk met kleuren onder in het scherm)
- Plaats de muis op het witte tekenvel en houd de muisknop ingedrukt.
- Sleep over het tekenvel tot je een goede maat afgeronde rechthoek hebt.



Veelhoeken

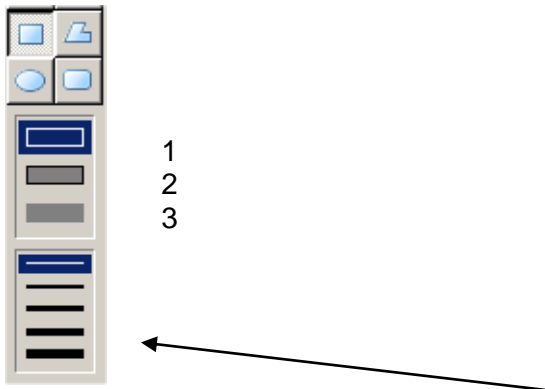
- Klik op de knop met de veelhoek.
- (Kies eventueel een kleur in de werkbalk met kleuren onder in het scherm)
- Plaats de muis op het witte tekenvel, houd de muisknop ingedrukt en teken een rechte lijn.
- Klik nu steeds op de plaats waar het volgende hoekpunt moet komen.
- Wanneer je klaar bent, kun je vorm sluiten door dubbelklikken.

Opvulstijl van gesloten vormen



Wanneer je één van de vier gesloten vormen gebruikt, kun je kiezen hoe de vorm gevuld wordt. Hierbij wordt gebruik gemaakt van de voorground- en de achtergrondkleur.

- De voorgroundkleur kies je door een kleur te kiezen met de linker muisknop.
- De achtergrondkleur kies je door een kleur te kiezen met de rechter muisknop.



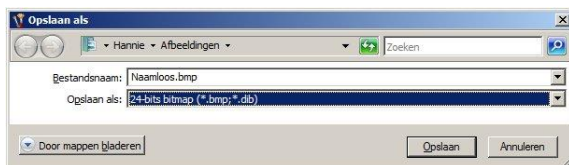
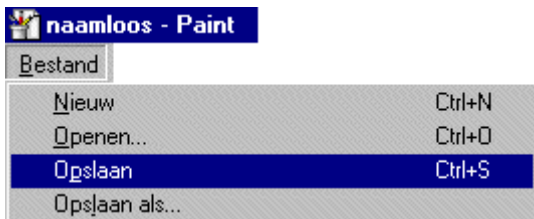
De opvulstijlen werken als volgt:

1. De eerste stijl tekent de vorm met de voorgroundkleur en vult de vorm doorzichtig (wit).
2. De tweede stijl tekent de vorm met de voorgroundkleur en vult de vorm met de achtergrondkleur.
3. De derde stijl tekent de vorm en vult de vorm met de voorgroundkleur.

De lijndikte kan hier aangepast worden.

LET OP: het gum gumt altijd met de achtergrondkleur!

Tekeningen bewaren en later veranderen



Opslaan

Wanneer je tevreden bent over de tekening en deze wilt bewaren, moet je de computer opdracht geven om de tekening te bewaren.

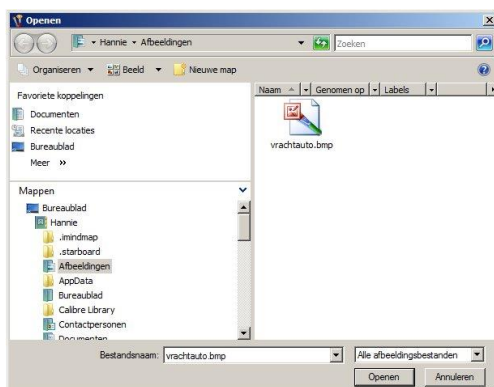
1. Klik in de menubalk op *<Bestand>* en kies voor *<Opslaan>*.
2. Wanneer het een nieuwe tekening is, wordt eerst gevraagd om de tekening een naam te geven en aan te geven waar je de tekening wilt opslaan. Dit moet je invullen in het venster dat je hiernaast afgebeeld ziet. Vraag aan de leerkracht waar je jouw tekeningen mag bewaren! Kies bij het vakje Bestandsnaam een naam die je je later nog kunt herinneren!
3. Als je alles ingevuld hebt klik je op *Opslaan*.

Vraag of je de tekening op een memorstick mag opslaan; dan kun je er thuis aan verder werken.

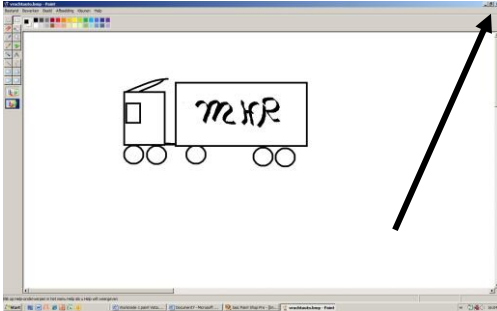
Veranderen

Als je een tekening achteraf wilt veranderen, of verder af wilt maken, doe je dat als volgt:
Open eerst de tekening:

1. Zorg ervoor dat de tekening die op het scherm staat is opgeslagen of dat je Paint zojuist gestart hebt (met een leeg wit vel).
2. Klik in de menubalk op *<Bestand>* en kies voor *<Openen>*.
 - Kijk eerst of in het kadertje *Zoeken* in de juiste map (of memorstick) ventueel op het driehoekige pijltje rechts naast het kader, dan kun je de diskette vinden (A:).
 - Zoek daarna in het grote venster naar de naam van je tekening.
3. Klik op de bestandsnaam en klik op *Openen*.



4. Verander de tekening totdat je tevreden bent.
5. Klik in de menubalk op <Bestand> en kies voor <Opslaan>. Omdat de computer al 'weet' wat de naam van de tekening is, en waar hij opgeslagen moet worden, wordt dat niet meer gevraagd. Je bent dus sneller klaar dan bij de eerste keer iets opslaan!
6. Als je klaar bent kun je Paint afsluiten (klik op het kruisje helemaal rechtsboven).



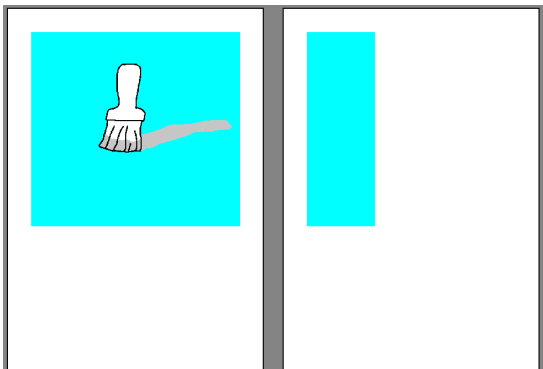
Afdrukken

Afdrukvoorbeeld

Wanneer je een tekening wilt afdrukken, moet je eerst controleren hoe de tekening uit de printer komt. Dat gaat zo:

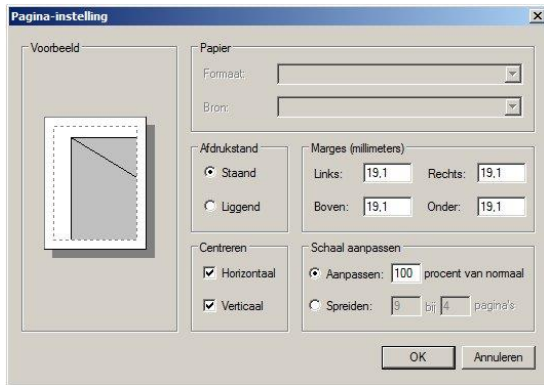
- Klik op het menu <Bestand> en klik vervolgens op de keuze <Afdrukvoorbeeld>.
- Bovenin staan de volgende knoppen:
 - *Afdrukken*: als alles goed staat kun je hiermee direct afdrukken
 - *Volgende en vorige pagina*: wanneer je tekening over meer dan één blaadje is verdeeld, kun je hiermee alle bladzijden bekijken.
 - *Twee pagina's* (soms staat hier één pagina). Door op deze knop te klikken zie je één of twee pagina's *tegelijk*.
 - *Inzoomen/uitzoomen*: hiermee vergroot of verklein je de weergave, zodat je ook details kunt bekijken.
 - *Sluiten*: hiermee sluit je het afdrukvoorbeeld en keer je terug naar je tekening.

Instellingen voor het vel papier



Wanneer je tekening in het afdrukvoorbeeld over twee pagina's verdeeld is, kun je het papier anders instellen.

- Klik op het menu <Bestand> en klik vervolgens op de keuze <Pagina-instelling>.

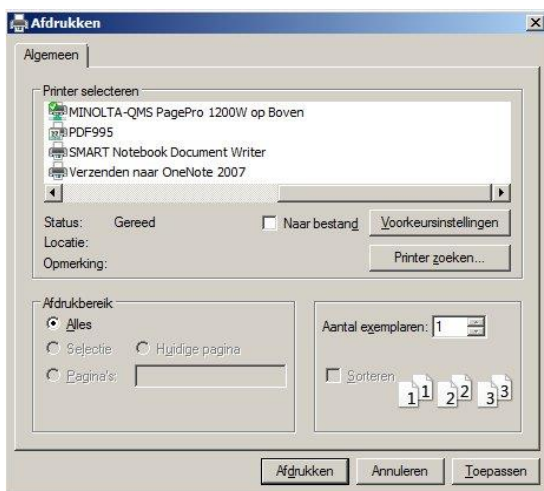


- Je krijgt het nevenstaande venster te zien.
- Klik op het ronde vak voor het woord *Liggend*.
Je ziet gelijk wat er gebeurt.
- Klik op OK.

Nu past de tekening mooi op een A4 (standaard papierformaat). Je kunt dit controleren door nog een keer op het afdrukvoorbeeld te kijken.

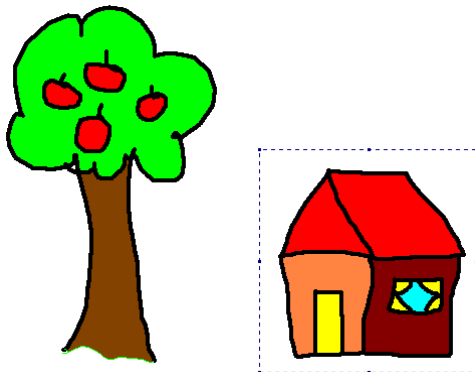
Afdrukken

Wanneer het afdrukvoorbeeld naar je zin is, kun je gaan afdrukken:



- Dit kan direct in het afdrukvoorbeeld of door in het menu *<Bestand>* op de keuze *<Afdrukken>* te klikken.
- Het venster hiernaast verschijnt (waarschijnlijk met een andere naam voor de printer).
Wanneer je meer dan één afdruk wilt, kun je dat bij aantal invullen.
- Klik vervolgens op OK.

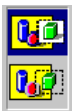
Verschuiven of kopiëren



Verschuiven

Om een (deel van) een tekening te kunnen verschuiven of kopiëren moet je eerst dat stuk selecteren. Stel je wilt in de tekening hiernaast het huisje dichterbij de boom. Dan moet je het huisje eerst selecteren en dan verschuiven. Dat gaat als volgt:

1. Klik op de knop *Selectie maken*.
2. Plaats de muis net boven de linker bovenhoek van het huisje *en houd de muisknop ingedrukt*.
3. Sleep over het huisje tot en met de rechter onderhoek. De selectie mag best groter zijn dan je huisje.
4. Je ziet nu een blauw gestreepte rand om het huisje.



Achtergrond *niet* transparant

Achtergrond transparant

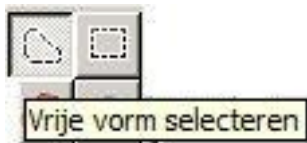


Wanneer je met de muis IN het blauw gestreepte stuk zit, zie je een pijl met vier punten. Wanneer je klikt en sleept, kun je de selectie meeslepen tot waar je wilt.

De selectie is meestal niet doorzichtig, dus zie je de rechthoek wit over de boom staan (zie hiernaast). Dit kan veranderd worden:

- Maak de achtergrond van de selectie doorschijnend (transparant) met de onderste knop van de twee die hiernaast staan.

Klik je *buiten* de blauwe selectie of op een willekeurig ander tekengereedschap dan verdwijnt de blauwe stippellijn.



Vrije vorm selecteren

In het voorbeeld hierboven stond het huisje op een plaats waar je gemakkelijk een rechthoek omheen kon maken, zonder dat je een ander deel van de tekening mee selecteert.

Wanneer je bijvoorbeeld het huisje weer terug zou willen plaatsen, neem je een stukje van de boom mee als je met de rechthoek selecteert.

In die gevallen moet je de knop *vrije vorm* selecteren gebruiken.

- Met de knop *selectie* (rechthoekig gestippeld) maak je de selectie als een rechthoek.
- Met de knop *vrije vorm selecteren* kun je ook een selectie maken, een *vrije vorm* door om de vorm heen te 'tekenen'. Wanneer je klaar bent lijkt het ook een rechthoek, maar alleen het stuk waar je lijn omheen hebt getekend wordt geselecteerd.

Kopiëren

Kopiëren is een combinatie van eerst selecteren, dan een kopie maken (in het geheugen) en dan de kopie ergens plakken.

Stel, ik wil in de tekening hiernaast niet één, maar twee bloemen hebben. Dan doe je dit als volgt:

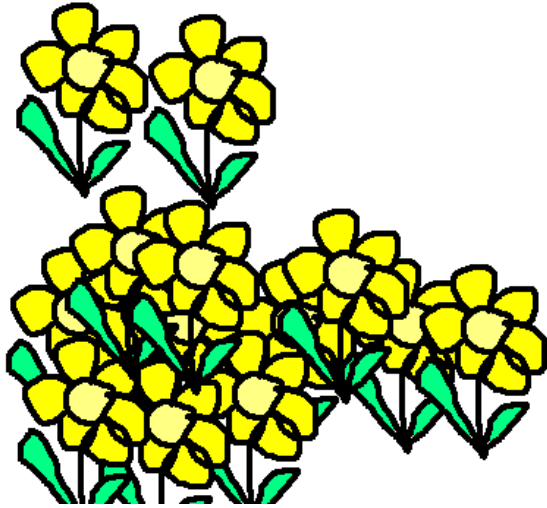


- Maak eerst een selectie van de bloem.
- Klik in het menu <Bewerken> op de keuze <Kopiëren>.

Het lijkt nu of er niets gebeurd is, maar in het (tijdelijk) geheugen van de computer is een kopie op het zogenaamde klembord gezet. Deze kopie gaat er pas vanaf als je de computer uitzet, of als je een andere kopie maakt. In Paint kun je maar één kopie tegelijk in het tijdelijke geheugen zetten.

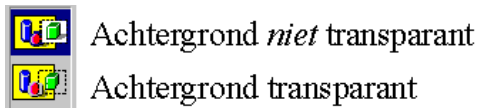


- Klik in het menu <Bewerken> op de keuze <Plakken>. De kopie verschijnt linksboven in het beeld met een blauwe stippellijn eromheen. Soms staat de kopie over een deel van je tekening heen!
- Schuif de kopie naar de gewenste plaats. (Dit kan alleen als je met de muis in de blauwe stippellijn een pijl met vier punten krijgt!).



- Wil je er nog een bloem bij, klik dan alleen maar op <Bewerken> en <Plakken> en de kopie naar de juiste plaats te slepen. De bloem blijft immers op het klembord staan tot je er iets anders opzet.

Tips



- De kopie wordt soms half of helemaal over het oorspronkelijke plaatje gezet. Schuif het plaatje dan opzij.
- Je kunt de achtergrond van de selectie doorschijnend (transparant) maken met de onderste knop van de twee die hiernaast staan.
- Let op: de transparante kleur is de achtergrondkleur. Die kleur wordt doorzichtig gemaakt! Dus als je een gele ster wilt kopiëren uit een blauwe lucht, dan kun je de kleur blauw als transparant instellen en zo heel veel gele sterren plakken.
- In plaats van *Bewerken* en *Kopiëren* kun je ook Ctrl+C gebruiken.
- In plaats van *Bewerken* en *Plakken* kun je ook Ctrl+V gebruiken.
- Het is ook mogelijk om een tekening met een blauwe selectielijn te slepen met de Ctrl-knop ingedrukt. Zo krijg je een hele snelle kopie (deze maakt geen gebruik van het klembord!). Zo kun je heel snel een veld vol bloemen maken.

Spiegelen, draaien en rekken



Selectie maken

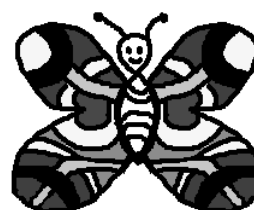
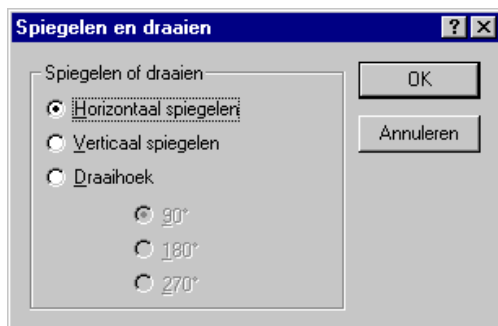
Wanneer je (een deel van) een tekening wilt spiegelen, draaien of spiegelen, moet je weer eerst selecteren.



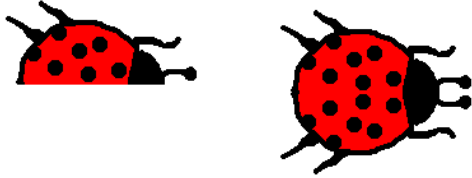
Spiegelen: horizontaal

Stel, je wilt in de tekening hiernaast de vlinder afmaken. De vleugels moeten worden gespiegeld, van links naar rechts. Dat gaat als volgt:

- Selecteer de vleugels.
- Klik op <Bewerken> en kies <Kopiëren>.
- Klik op <Bewerken> en kies <Plakken>. Nu staan er twee dezelfde vleugels. Om de geplakte kopie staat nog een blauw-gestippeld kader.
- Klik in het menu <Afbeelding> en kies <Spiegelen en draaien>. Kijk of *Horizontaal spiegelen* geselecteerd is en klik op OK.
- Schuif de vleugels op de juiste plaats.
- Teken nu nog lijf, kop, voelsprietten enz.



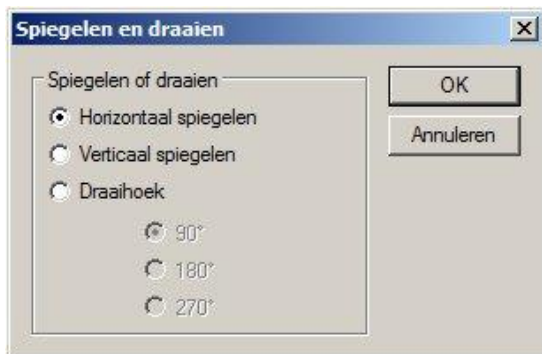
Spiegelen: verticaal



Bij *verticaal spiegelen* worden onder en boven verwisseld. Schuif de gespiegelde kopie onder (in dit voorbeeld) het originele plaatje. Maak zo het lieveheersbeestje compleet.

Draaien

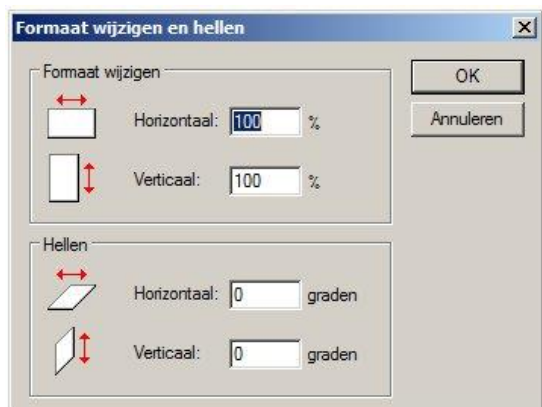
Met Paint kun je een kwart, een halve of een driekwart draai maken. Het tekenprogramma Paint draait **MET DE KLOK MEE**. Het draaien werkt als volgt:



1. Selecteer het te draaien deel van de tekening.
2. Klik in het menu <Afbeelding> en kies <Spiegelen en draaien>.
3. Klik op het rondje voor *Draaihoek*.
4. Kies vervolgens de draaihoek.
 - 90° (kwart draai)
 - 180° (halve draai)
 - 270° (driekwart draai)
5. Klik vervolgens op OK.

Uitrekken

Een gemaakte tekening kun je ook vervormen met Paint (rekken en strekken, alsof het op een stuk elastiek staat). Dit werkt als volgt:



1. Selecteer het te draaien deel van de tekening.
2. Klik in het menu <Afbeelding> en kies <Uitrekken/hellen>.
3. Vul de waarden in:
 - *Uitrekken*: kleiner dan 100 % maakt de selectie kleiner groter dan 100 % maakt de selectie groter
 - *Hellen* (niet meer dan 89 graden): een waarde tussen 0 en 89 helt naar links, wanneer je er een – voor plaatst, helt de tekening naar rechts.
4. Klik vervolgens op OK.