

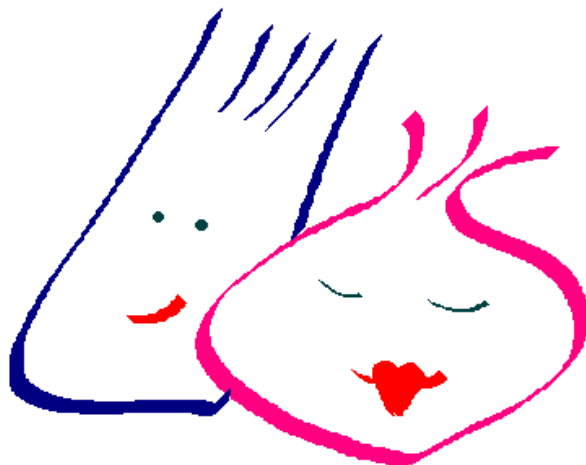
Ü 212

Paint und Datei Neu

- ✘ Bild zeichnen und neue Datei erstellen
- ✓ Lernen Sie ein einfaches Zeichenprogramm kennen.

Bild zeichnen und neue Datei erstellen

1. Öffnen Sie das aus Ü211 bekannte Programm *Paint*.
2. Experimentieren Sie! Wählen Sie ein Werkzeug (klicken Sie mit der Maus auf den *Stift*, den *Pinzel* oder auf das Symbol *Airbrush*). Wählen Sie mit einem Klick auf ein Symbol im Farbwähler eine Farbe und zeichnen Sie mit gedrückter Maus.



3. Speichern Sie Ihr Bild am *Desktop* unter dem Namen **Kunst**. Falls die Dateinamenerweiterung eingeblendet ist, zeigt der Rechner den vollen Namen – **Kunst.bmp** an.
4. Öffnen Sie das Menü *DATEI* und wählen Sie *Neu*. Zeichnen Sie eine Skizze Ihres Hauses/Ihrer Wohnung. Speichern Sie das Bild.

Aufgabe Wenden Sie das eben erworbene Wissen praktisch an

- ▶ Zeichnen Sie einen Apfel.
- ▶ Speichern Sie die Datei am *Desktop* unter dem Namen **apfel.bmp**.
- ▶ Schließen Sie das Programm.
- ▶ Öffnen Sie das Bild **apfel.bmp** mit der rechten Maus. Wählen Sie im Kontextmenü *Öffnen mit – Paint*.
- ▶ Zeichnen Sie weiteres Obst dazu. Speichern Sie diese Arbeit unter dem Namen **Obst.bmp**.



Theorie

1. Wie wählen Sie in einem Zeichenprogramm eine Farbe aus?
2. Welche Dateinamenerweiterungen können Bilder haben?
3. Sie möchten ein Bild in einem Bildbearbeitungsprogramm öffnen. Was schlagen Sie vor?

Antworten

Im Internet können Sie ab 2009 diese und weitere Fragen **Online** beantworten und korrekte Lösungen mit Erklärungen anzeigen lassen.