

Windows Kapitel 3 Lektion 2

Paint und DATEI | NEU

- ✗ Bild zeichnen
- ✗ Neue Datei erstellen
- ✓ Lernen Sie in dieser Lektion ein einfaches Zeichenprogramm kennen und öffnen Sie neue, leere Dateien.



Aufgabe

Übungsdatei: -

1. Bild zeichnen

Öffnen Sie das bereits bekannte Programm **Paint**.

- ✓ Experimentieren Sie! Wählen Sie ein Werkzeug. Klicken Sie mit der Maus auf den Stift oder den Pinsel. Wählen Sie mit einem Klick auf ein Symbol im Farbwähler eine Farbe und zeichnen Sie mit gedrückter Maus. Testen Sie eine 2. Farbe und zeichnen Sie mit der rechten Maus.
- ✓ Speichern Sie Ihr Bild am **DESKTOP** unter dem Namen **Kunst**. Falls die Dateinamenerweiterung eingeblendet ist - welcher komplette Name wird angezeigt?



Möchten Sie das Bild schnell wieder öffnen, so klicken Sie es mit der rechten Maus an und wählen Sie **ÖFFNEN MIT**. Klicken Sie auf **Paint**. Windows öffnet das Bild sonst in der voreingestellten Windows-Fotoanzeige.

2. Neue Datei erstellen

Öffnen Sie die Schaltfläche **PAINT** und wählen Sie **NEU**. Zeichnen Sie eine Skizze Ihres Hauses / Ihrer Wohnung. Speichern Sie das Bild.

Übung

1. Zeichnen Sie einen Apfel.
2. Speichern Sie die Datei am **DESKTOP** unter dem Namen **Apfel.bmp**.
3. Schließen Sie das Programm. Öffnen Sie das Bild **Apfel.bmp** mit der rechten Maus. Wählen Sie im Kontextmenü **ÖFFNEN MIT | PAINT**.
4. Zeichnen Sie weiteres Obst dazu. Speichern Sie diese Arbeit unter dem Namen **Obst.jpg**.

Testen Sie Ihr Wissen

1. Wie erstellen Sie eine neue Datei?

Kümmern wir uns in der nächsten Lektion um die Tastatur und die Eingabe von Texten.

*.jpg bzw *.jpeg komprimiert digitale Bilder, die Qualität verringert sich dabei

*.gif eignet sich für Grafiken mit maximal 256 Farben

*.png ist eine portable Netzwerkgrafik, die Bilder ohne Verluste komprimiert

*.bmp ist das Original-Format in Paint, es generiert aber sehr große Dateien

*.tif eignet sich im Vergleich zu *.png, *.gif oder *.bmp für den Ausdruck