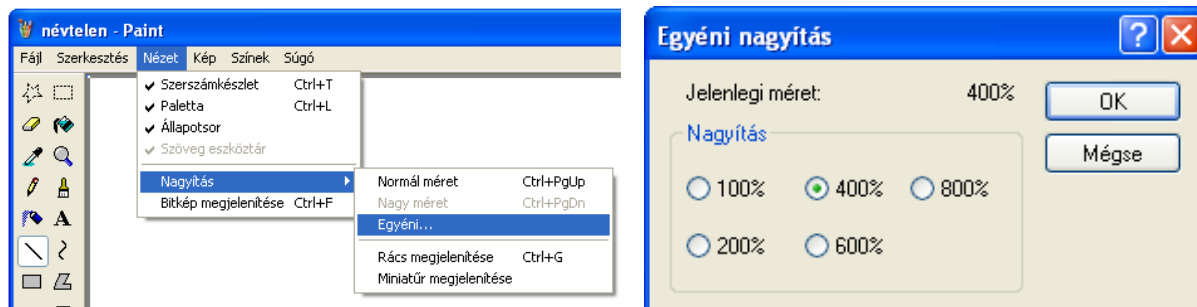
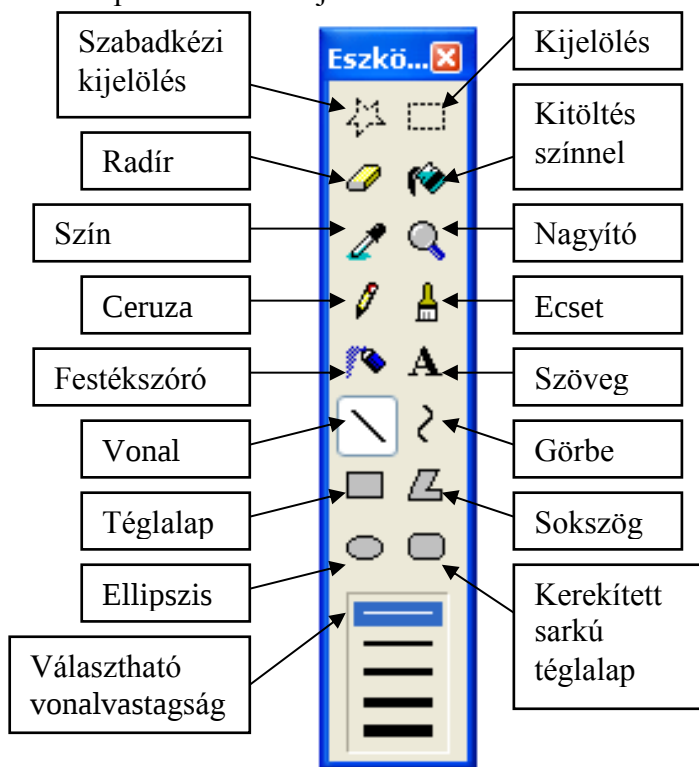


A Paint rajzoló program futtatása. A rajzoló program alapszintű szolgáltatásai.

A Paint programablak részeit két oldallal ezelőtt már láthattad, itt most a részletekre térünk ki. Először is arra, hogy a rajzlap méretét legegyszerűbben úgy változtathatjuk, hogy megfogjuk az egérrel a jobbsó sarkát és nyújtjuk. Természetesen a változtatásra a menü is ad lehetőséget a Nézet menü Nagyítás parancsára ajánl föl néhányat.



Ha a lap be van állítva jöhet az eszköztár.



Bármilyen vonalat tartalmazó ábrát szeretnénk rajzolni, előbb a vonal eszköz kijelölése mellett be kell állítanunk a vonalvastagságot, ez csak a ceruzára és az ecsetre nem vonatkozik, közülük az utóbbi saját típuslistával rendelkezik.

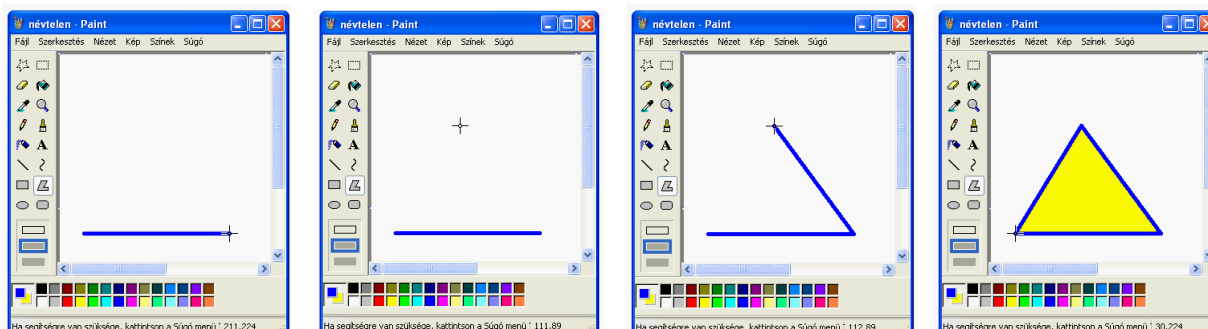


A zárt síkidom eszközök mindegyike rendelkezik azzal a lehetőséggel, hogy megválaszthatjuk, hogy kitöltéssel, vagy anélkül szeretnénk rajzolni, vagy esetleg vonal nélkül csak a kitöltést.

Ha valamilyen vonalakkal határolt alakzatot szeretnénk kiönteni színnel, akkor ügyeljünk arra, hogy a vonalak tökéletesen záródjanak, különben a festék kifolyik és a nem kívánt részeket is kitölti.

Kiönteni a szóban forgó alakzatot az előtér színnel és a háttérszínnel egyaránt lehet, attól függően, hogy a kiöntés helyére a bal vagy a jobb egérgombbal kattintunk.

Nézzük ezt egy az eszköztáron nem szereplő síkidommal. Rajzoljunk háromszöget a sokszög eszközzel. Az alapvonalat még húzni kell az egérrel, de a másik két oldalhoz csak a következő csúcspont ideális helyére kell kattintanunk. A vonal záródásakor töltődik a háttérszínnel.



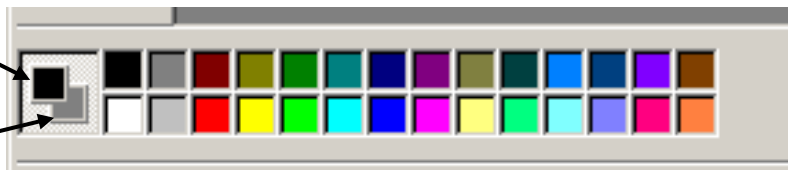
A rajzeszközök és a színek.

Ezekhez a műveletekhez először színt kell választanunk a palettáról.

Színválasztás: ELŐTÉR színt bal egérgombbal, HÁTTÉR színt pedig jobb egérgombbal választunk a palettáról, a megfelelő színű négyzetre kattintva.

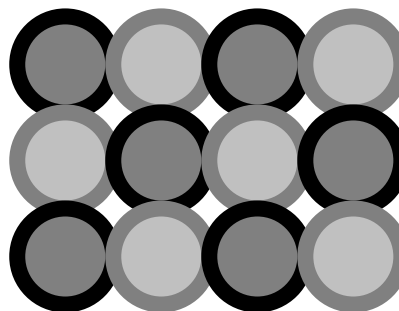
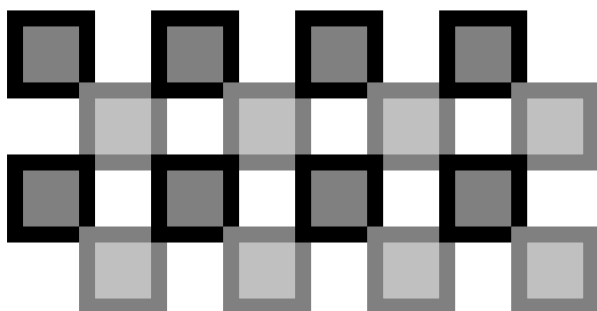
ELŐTÉR SZÍN,

HÁTTÉR SZÍN



Szabályos négyzet és kör rajzolása

A szabályos alakzatok egérrel való rajzolása közben a billentyűzeten nyomva kell tartani a SHIFT gombot

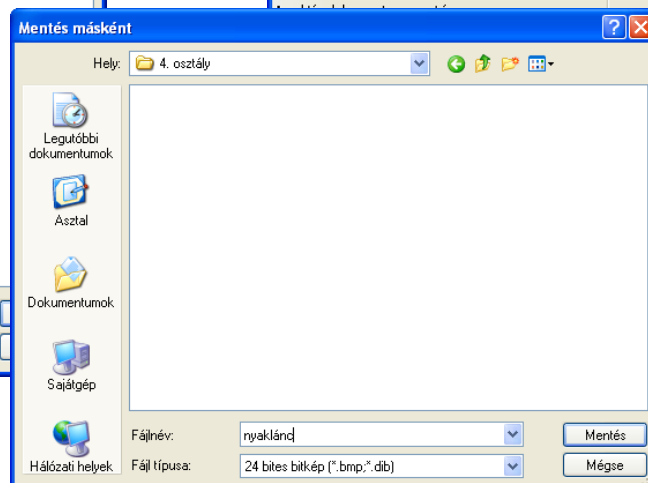
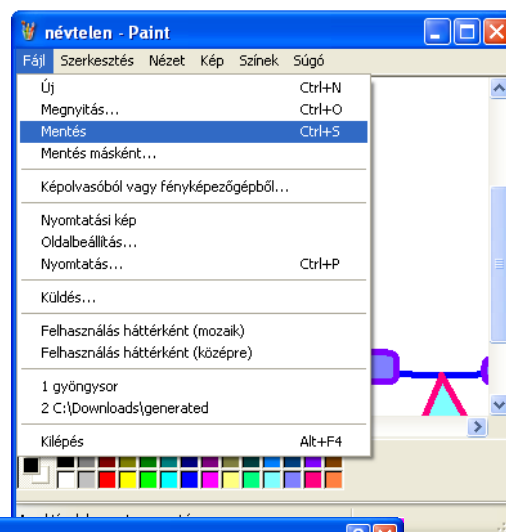
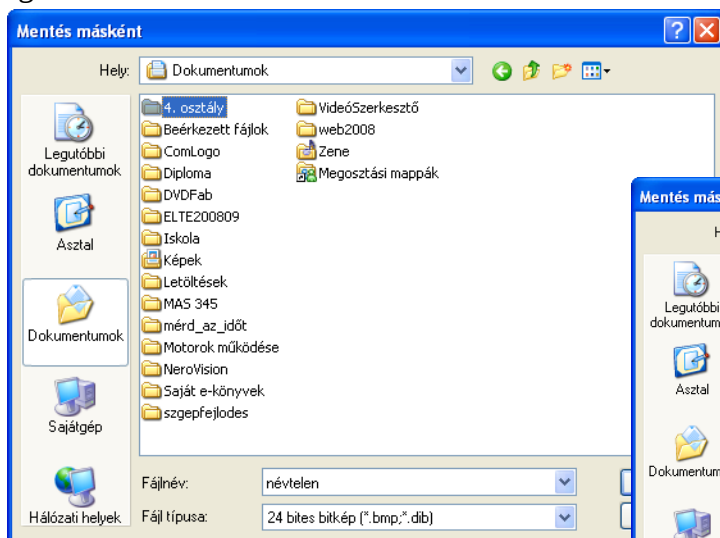


Mentés

Jó volna valahogy megőriznünk az útokornak ezt és persze az ezt követő alkotásainkat. Ezt a Fájll menü Mentés parancsával tehetjük meg.

A megjelenő ablakban a mentés helyéül válasszuk ki a 4. osztály nevű mappát úgy, hogy duplán kattintunk rá az egérrel.

A fájlnev: felirat mellett pedig módosítsuk a program által felajánlott névtelen mondjuk nyakláncra és kattintsunk a Mentés gombra.



Másolás / beillesztés

Ha nem csak egyszerűen szabályos alakzatokat akarunk rajzolni, hanem azt is szeretnénk, hogy a rajzunkon bizonyos elemek teljesen egyformák legyenek (mint például egy házban az ablakok), akkor ezeket az elemeket nem külön-külön rajzoljuk meg arra törekedve, hogy a lehető legjobban egyezzenek meg, hanem csak egy ilyen elemet kell megalkotnunk és azt sokszorosíthatjuk. Ez pedig úgy történik, hogy az egérrel kiválasztjuk a kijelölő négyzetet, majd körbekerítjük a síkidomot úgy, hogy az egyik sarkára kattintunk az egérrel és folyamatosan nyomva tartjuk a bal gombot, miközben átlósan a szemközti sarokra mozgatjuk, és csak ott engedjük fel.

Ezután a Szerkesztés menü Másol parancsára kell kattintanunk az egérrel (Ez a parancs csak akkor aktív, ha van kijelölt terület a rajzlapon.). Ilyenkor a lemásolt rész a vágólapra kerül (ez egy memória hely) ahonnan be tudjuk illeszteni, akár ugyanide vagy más Microsoft alkalmazásba. Sőt akár többször is, amíg nem töröljük pl. új másolással.

Készítsünk az ablakunkhoz most egy emeletes házat és illesszük be négyszer.

A Szerkesztés menü Beillesztés parancsára kattintva a beillesztett ablak a programablak bal felső sarkába kerül, ott az egérrel rákattintva megfoghatjuk (folyamatosan nyomjuk az egér bal gombját) és elvonszolhatjuk a megfelelő helyre. Ha sikerült a végleges helyére tennünk, akkor mellé kattintunk. Ekkor eltűnik körülé a kijelölő négyzög és tovább már nem mozdítható.

Mivel a kijelölő négyzög az esetek többségében (mint az ábrán is látható) egy picit nagyobbra sikerül, mint a kijelölni kívánt rész hoz magával egy vékony keretet az ablakunk eredeti környezetéből, ezt majd utólag ki kell öntenünk az új környezet színével.

A tető és a kémény megrajzolása után szintén másolással helyezünk el három egyforma szellőző nyílást a homlokzat csúcsfalán, de egy kicsit másképp.

Az első szellőzőt meg kell rajzolnunk a szokásos módon, ettől nem menekülünk meg, de a kijelölés után ne a menüből adjuk ki a másolás parancsot, hanem nyomjuk le a Ctrl gombot és tartjuk nyomva, közben másik kezünkben az egérrel fogjuk meg a kijelölt részt és vonszoljuk át a következő pozícióba. Ilyenkor az eredeti helyén is megmarad a kijelölt rész és másolat is készül. Aztán mielőtt mellé kattintanánk, megszüntetve ezzel a kijelölést csináljuk meg gyorsan újra, hiszen összesen három darab szellőző kell. Azt az eljárást amikor egy kijelölt objektumot az egérrel megfogunk és átmozgatunk egy másik helyre **FOGD és VIDD módszernek** nevezzük

