

Handleiding paint

Paint is een eenvoudig tekenprogramma, dat meegeleverd wordt met Windows. Als ik zeg “eenvoudig”, dan bedoel ik helaas niet, dat het eenvoudig te bedienen is! Het is eenvoudig in de mogelijkheden die het heeft in vergelijking met “echte” programma’s zoals Painter en Corel Draw.

Paint is een bitmap-programma, dat wil zeggen, dat uw tekening is opgebouwd uit punten. Vergroten en verkleinen gaat daarom niet best: als u vergroot of verkleint, moet het programma er punten bij verzinnen resp. aftrekken, en dan ziet men al gauw gekartelde lijnen. Corel Draw is een vectorprogramma, en vectorprogramma’s zijn opgebouwd uit definities van objecten. Deze zijn wel goed te vergroten en verkleinen.

Maar goed, met Paint kan men tekenen, en een heleboel lol beleven, en u bent geen honderden Euro’s kwijt.

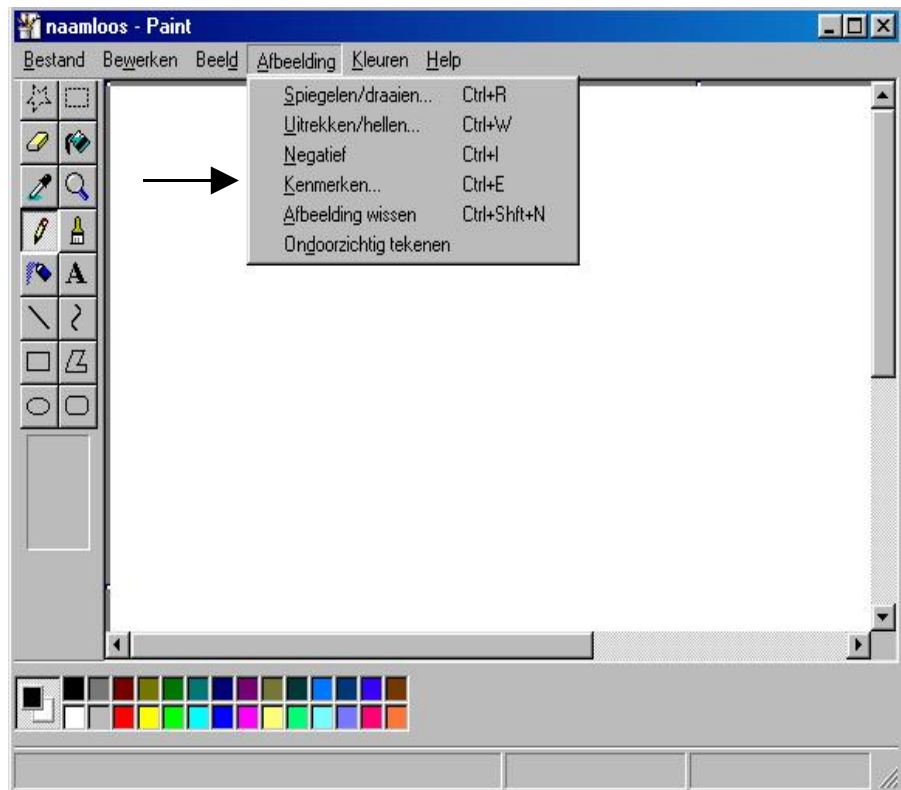
Bedenk van tevoren hoe groot u uw tekening wilt maken, dan doet het probleem van vergroten en verkleinen zich niet voor. Dit kunnen we meteen doen, als we het programma starten: ga naar **Start, Programma’s, Bureau-accessoires** en naar **Paint**.

In het menu **Afbeelding** gaat u naar **Kenmerken**, en daar stelt u de afmetingen van uw tekenpapier in. Kies eerst voor **centimeters**.

Ik maak hem bijvoorbeeld 21 cm breed en 14 cm hoog, dan heb ik de bovenste helft van een A4. Ik kan dan zien hoe groot mijn tekening zou worden als ik hem bijvoorbeeld in een brief zet. Nog beter is misschien om het tekenvel slechts 16 cm breed te maken, dan hebt u de marges van een Worddocument er

al afgehaald en kunt u het hele witte veldje voltekenen. Alles wat wit is in uw beginscherm is uw tekenpapier, in het grijze deel kunt u niets doen.

Nu we dit menu **Afbeelding** toch hebben uitgekapt, kunt u zien, dat u uw tekening ook kunt draaien (alleen onder rechte hoeken) of spiegelen, uittrekken of hellen. Hiervoor moet u eerst de tekening, of het gedeelte van de tekening, dat u wilt draaien, selecteren, daarover later.



De andere Menu-opties:

Met het menu **Bestand** kunt u de gebruikelijke dingen doen, zoals opslaan en afdrucken.

Met **Bewerken** kunt u kopiëren, plakken, knippen, selecteren en wissen.

Met **Beeld** kunt u instellen wat u op uw scherm wilt zien aan hulpmiddelen, zoals werkset, kleurenpalet, rasterlijnen en in- en uitzoomen.

Met **Kleuren** kunt u kleuren bewerken, dus andere kleuren maken.

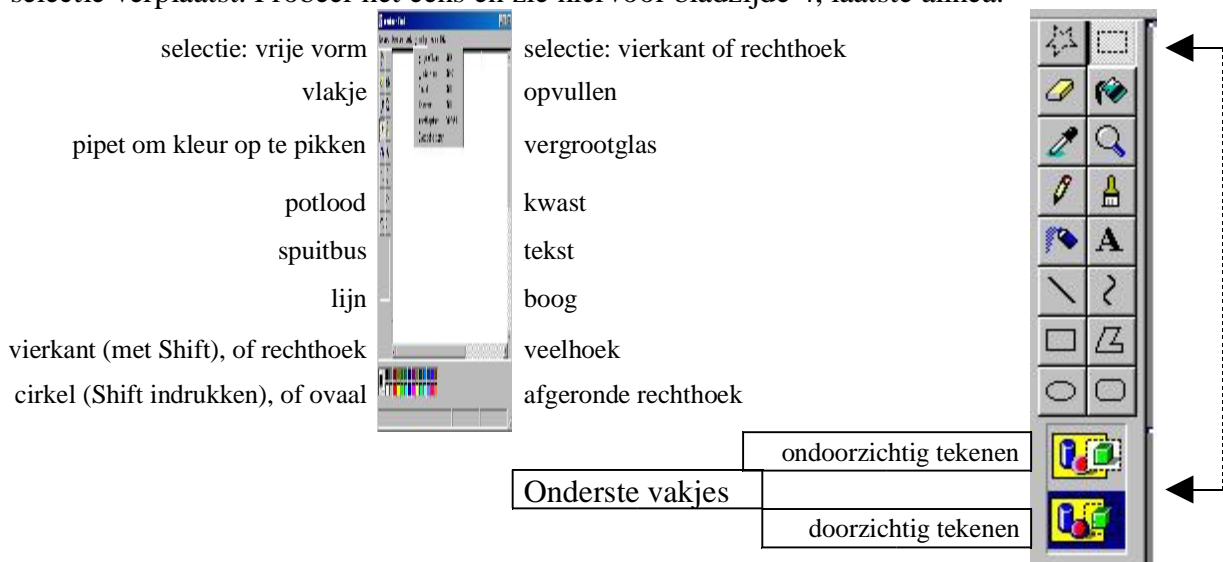
Met **Help** krijgt u uitgebreid hulp!

Verticaal aan de linkerkant op uw Paint-scherm ziet u 16 vakjes in twee rijen.

Dit is de **Werkset**, oftewel uw kist met schildergereedschap.

De bovenste twee vakjes bevatten selectiegereedschap. Als u die aanklikt komen de onderste twee vakjes tevoorschijn (zie rechter afbeelding), waarvan de bovenste ondoorzichtig tekenen is, d.w.z. de ondergrond schijnt niet door uw selectie heen, als u die verplaatst.

Het onderste vakje is doorzichtig tekenen, waarbij de ondergrond zichtbaar blijft als u uw selectie verplaatst. Probeer het eens en zie hiervoor bladzijde 4, laatste alinea.



In de werkset vindt u **gereedschappen** die u moet selecteren door ze aan te klikken. Bij het aanklikken van diverse gereedschappen, zoals vlakje, spuitbus, lijn, rechthoek, cirkel, kwast, etc, komen andere onderste vakjes tevoorschijn met meer mogelijkheden, zoals grootte van vlakje en kwast, de vorm van de spuitbus of dikte van de lijn, kijk maar eens.

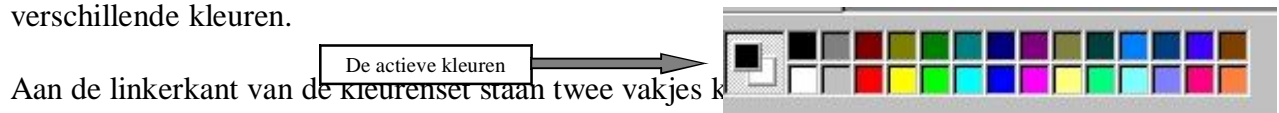
De Shift-toets heeft bij het gebruik van het gereedschap een belangrijke functie meegekregen.

Bij het tekenen van een lijn zonder Shift kan de lijn elke stand aannemen; met Shift echter is hij altijd kaarsrecht en uitsluitend horizontaal, verticaal of in een hoek van 45 graden. Erg gemakkelijk als u een tekening moet maken met veel rechte lijnen.

De Shift-toets helpt u ook bij het maken van exacte vierkanten, cirkels en afgeronde vierkanten; zonder Shift worden deze resp. rechthoeken, ovalen en afgeronde rechthoeken.

Shift is ook behulpzaam bij de veelhoeken en bij vormgeving van bogen. Probeer het maar eens. U moet dan de Shift toets indrukken en ingedrukt houden, terwijl u tekent met het gereedschap.

Links onder in uw Paint-scherm bevindt zich de **Kleurensset**, een balk met 28 vakjes met verschillende kleuren.

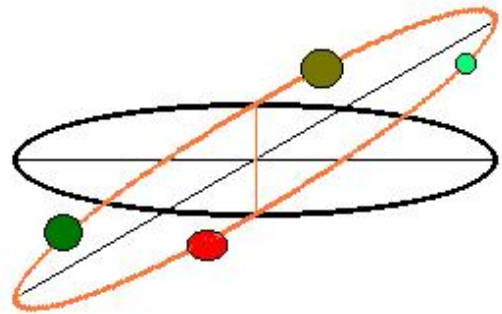
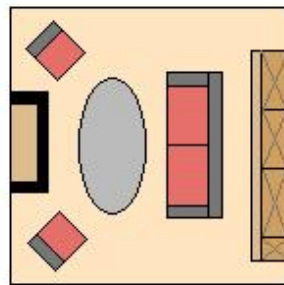


Aan de linkerkant van de kleurensset staan twee vakjes k actieve kleuren: de voorste is de voorgrondkleur, de achterste de achtergrondkleur. Als u Paint opent, zijn dit altijd zwart en wit. De voorste selecteert men, door met de linkermuisknop de kleur (zwart) aan te klikken, de achterste door dit te doen met de rechtermuisknop. Bent u nu

aan het tekenen met bijvoorbeeld het potlood of het vulgereedschap, dan hebt u dus twee kleuren ter beschikking: potlood slepen met linkermuisknop ingedrukt geeft een zwarte lijn, met rechtermuisknop geeft een witte lijn (die u niet kunt zien op een wit vel papier, dus met rechts eerst even een andere kleur aanklikken).

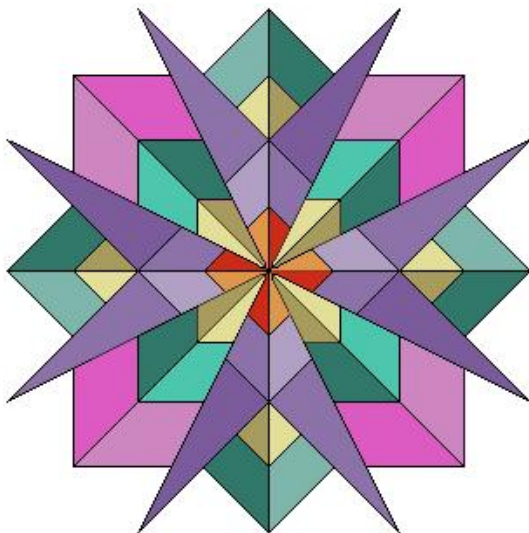
Tekenen uit de vrije hand kan met de kwast en het potlood. Maar hier moet u het doen met de muis, en die is maar beperkt vloeiend bestuurbaar. Ik heb eens een kerstkaart met bergen, huizen en koeien gemaakt, maar het heeft weken geduurd! Nu doe ik zo iets met een “echt” tekenprogramma en een tekentablet (een drukgevoelige tablet en een soort potlood).

Een technische tekening is echter goed uit te voeren, planeten met banen eromheen, een vloerplan van een huis, een tuinontwerp, allemaal opbouwen uit vierkanten en cirkels, die je ook kunt laten hellen (via *Afbeelding – hellen*)



Heel leuk om te doen vind ik het maken van volledig symmetrische figuren, die ik dan opvul met verschillende kleuren in alle vakken, maar wel kleuren, die “ton sur ton” zijn.

Die kleuren moet men dan zelf maken, want die zitten niet in de kleurenset.



Hier is zo'n symmetrische tekening, gemaakt in Paint. Begin met een vierkant (gereedschap Rechthoek nemen in de **Werkset** en met de Shifttoets ingedrukt de muis slepen met de linker muisknop ingedrukt).

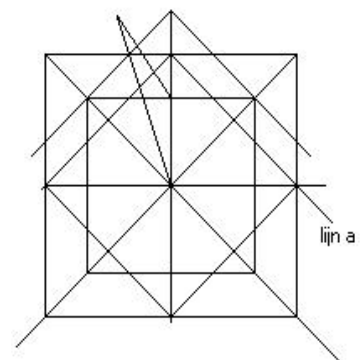
Maak daarin een paar lijnen met het lijngereedschap: de diagonalen van de linker bovenhoek naar de rechter onderhoek en andersom. Trek daarna rechte lijnen door het middelpunt.

Een afbeelding van de Werkset vindt u op blz. 2.

De vierkanten, die met een hoek naar boven staan (dus niet horizontaal) kan men niet met het rechthoekgereedschap maken, want dat komt altijd recht te staan. Men kan ook niet een rechthoek

selecteren en dan 45 graden draaien, want die draaihoek is in het programma niet aanwezig. Zo'n vierkant moet men dus opbouwen uit lijnen van 45 graden.

Pak daartoe een snijpunt van lijnen op de rand, en trek een lijn van 45 graden (lijngereedschap, en met Shift ingedrukt slepen schuin naar onder, zie lijn a). Bouw zo een vierkant op, dat met een hoek van 45 graden door het eerste vierkant heen staat. Maak nog zo'n vierkant dat op een punt staat daaraan evenwijdig. Neem dan nog eens één of ander snijpunt en trek een lijn naar een ander snijpunt onder een hoek die niet precies recht of 45 graden is. Zo komen die speelse punten erin. De gedeelten van lijnen, die men niet wil zien, gumt men weg



met het gum uit de werkset (voorzichtig doen met een vergroot beeld, zet het loepje uit de werkset erop).

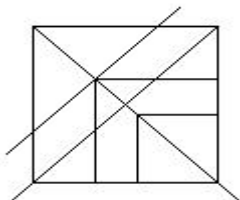
De kleuren, die ik gebruikt heb in de symmetrische tekening, staan niet in de kleurensset, die u onder in uw scherm vindt. Die vond ik niet mooi genoeg! Ik kies een kleur uit de kleurensset, bijvoorbeeld paars. Dan ga ik naar het menu “**Kleuren**” en ik klik op **Kleuren bewerken**. Er verschijnt een schermje, waarin u kunt klikken op **Aangepaste kleuren definiëren**. In het grote kleurenvak met alle kleuren van de regenboog staat een tekenetje in zwart, ongeveer zo:



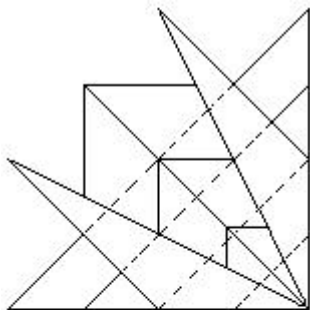
Dit kunt u slepen naar een andere kleur (ongeveer met de muis erop gaan staan, linker muisknop ingedrukt houden en de muis bewegen naar uw kleur, en linker muisknop loslaten). Rechts bij de verticale balk staat een driehoekje. Dit kunt u slepen naar boven of beneden, om de kleur lichter of donkerder te maken. Als het u bevalt, kiest u: **kleur toevoegen**, en klikt u op **OK**. Die nieuwe kleur komt dan in de plaats van het oorspronkelijke paars te staan in de kleurensset onderin. Het paars is dus weg! Als u denkt het paars later nodig te hebben, is het verstandig om even een kleine rechthoek te maken naast uw tekening, en die te vullen (met de inktpot) met dat paars. U kunt het dan later altijd oppikken uit die rechthoek met de pipet uit de werkset links op uw scherm. Maar denk eraan: dan komt het paars weer in de plaats van de kleur die u toen actief had (het vierkantje dat voorop staat, links van de kleurensset). Als die paarse rechthoek, die u naast uw tekening gemaakt had, niet meer nodig is, dan selecteert u het met het selectiegereedschap en drukt u op **Delete**, of ga naar het menu **Bewerken, Selectie wissen**.

Als u de tekening opslaat en afsluit, zal bij opstarten de normale kleurensset weer op uw scherm staan, hoewel u in de tekening dus allemaal kleuren zelf gemaakt heeft. Die zelfgemaakte kleuren kunt u terugvinden door met de pipet uit de werkset op ze te klikken, maar ze komen dan in de werkset in de plaats van de op dat moment actieve kleur. Zie het verhaaltje over dat paarse rechthoekje.

Er is nog een methode om de hele figuur netjes te krijgen: begin met één vierde van de tekening, bijvoorbeeld het linker bovengedeelte, zie hiernaast, en knutsel dat in elkaar. Kopieer dat daarna en spiegel het verticaal en schuif het precies tegen het eerste aan. Om het te kopiëren moet u het eerst **selecteren** met het selectiegereedschap in de werkset (bovenste rechts). Denk eraan, dat u dan kiest voor **doorzichtig tekenen**, het onderste vakje onder de werkset, zie blz 2. Om uw selectie precies tegen de rest aan te schuiven, moet u de ondergrond kunnen zien, daarom **doorzichtig tekenen**.

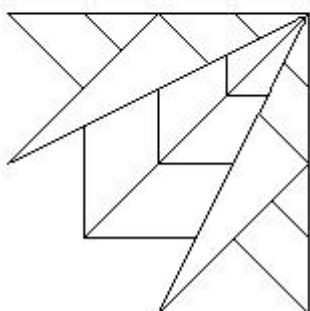


Dus: **selecteren**, en dan met ingedrukte Control-toets de selectie naar een vrije plaats slepen (dit is **kopiëren**), de selectie niet opheffen (vierkant staat er nog omheen).



Daarna klikken op **Afbeelding, spiegelen / draaien** en horizontaal of verticaal spiegelen.

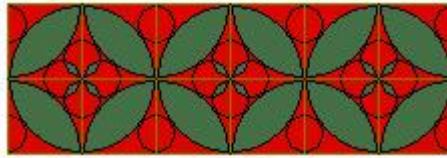
Dan op zijn plaats schuiven, precies onder of naast het oorspronkelijke vierde, en dan pas de selectie opheffen door ernaast te klikken op een vrij gedeelte.



In de afbeelding hiernaast ziet u het bovenste linkse kwadrant van het geheel, en daaronder hetzelfde, maar dan verticaal gespiegeld. In de bovenste helft heb ik gestippeld, wat ik wilde uitvlakken.

Schuif de onderste precies tegen de bovenste, zoals beschreven in het vorige stukje. Daarna het geheel selecteren, kopiëren op een leeg stuk en **horizontaal spiegelen**, en viola, de rechter helft is in één klap klaar! Nu deze nog tegen de linker helft schuiven en de ster is klaar.

Probeer ook eens wat met bijvoorbeeld:



cirkels, zó

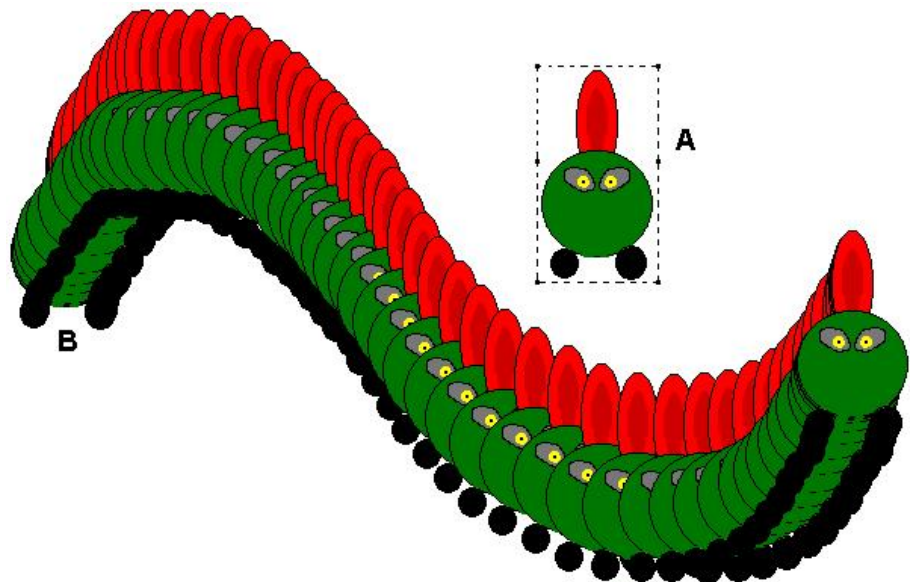
In het begin gaat alles fout: u spiegelt die, en plakt hem maar u laat de muisknop los als u denkt dat hij goed zit, en hij zit er net iets te ver overheen. Dan klikt u per ongeluk op een leeg stuk, en roept "verdraaid!" Door die klik is de selectie opgeheven en zit het permanent fout! U krijgt hem niet meer weg. Het enige dat erop zit is zorgvuldig uitvlakken of ...gelukkig ...u kunt nog terug via **Bewerken** en **Ongedaan maken**. Daarom zet ik de oorspronkelijke tekening altijd helemaal links boven in mijn scherm en maak ik eerst kopie nr. 1 op een leeg stuk. Daarvan maak ik dan weer een kopie (2), die ik spiegel en schuif tegen kopie nr. 1 aan. Als het fout gaat heb ik het origineel nog.

Het is een eindeloos geknutsel, maar het is leuk om te doen, zeker als men het resultaat op een mooi velletje gekleurd papier afdrukt (niet te donker) en verstuurt als persoonlijke kaart. Afdrukken en als quiltpatroon gebruiken gaat natuurlijk ook, of een raster er overheen tekenen en in kruissteek borduren. Of zo'n origami ding van vouwen en plakken.

En nu nog even zwiepen!

Zwiepen is een techniek, die eigenlijk neerkomt op repeterend kopiëren. Ik begin dan ook met een klein figuurtje, zoals bij A. Eerst was dit figuurtje alleen rood, groen en zwart. Later heb ik er nog een paar

ogen in getekend, want die komen dan af en toe tevoorschijn. Alle delen van de figuur moeten een "randje" hebben: als het lichaam alleen groen is, zonder randje, en de kam alleen rood, zonder randje, dan zie je niet de diverse kopieersels over elkaar staan, want ze lopen in elkaar over.



Dit figuurtje bij A

selecteer ik met het selectiegereedschap, waarbij ik ook **doorzichtig tekenen** heb uitgekozen. Er komt dan een kader omheen, zoals staat aangegeven bij A. Ik kopieer deze geselecteerde figuur door de **Controltoets** in te drukken, ingedrukt te houden, en de figuur te slepen naar ongeveer plaats B.

Voordat ik nu de figuur repeterend ga kopiëren, moet ik zorgen, dat de achtergrondkleur **wit** is: als deze namelijk een kleur heeft, bijvoorbeeld paars, wordt de achtergrondkleur zichtbaar als ik ga slepen met mijn selectie.

Om dus mijn rare worm te maken moet ik hebben:

- het figuurtje van A op de plaats waar ik beginnen wil, op plaats B
- en wel geselecteerd (met dat gestippelde kader eromheen)
- de achtergrondkleur moet wit zijn (achterste hokje links naast de kleurenset, zie blz. 2)
- doorzichtig tekenen moet geselecteerd zijn (onderste vakje in de werkset, zie blz. 2)

Nu druk ik de **Shifttoets** in, houd deze ingedrukt, en sleep ik de figuur een slag in de rondte. Aan het eind van mijn haal laat ik de figuur en de Shifttoets los. Een rare worm! Als je er behendig in wordt, kun je er je naam mee schrijven!

Uw tekenvlak in Paint had u ingesteld via het menu **Afbeelding, Kenmerken** op bijvoorbeeld 21 cm breed en 14 cm hoog. Als u nu onder het menu **Bestand** kijkt bij **Afdrukvoorbeeld**, dan zult u zien, dat de tekening overloopt op een tweede vel papier, als u geen ruimte hebt gelaten voor kantlijnen of onafdrukbaar gebied van de printer. Zet de tekening daarom een beetje naar het midden door de hele tekening te selecteren met het gereedschap boven in de werkbalk, en daarna met de muis de selectie naar het midden te slepen.

Wanneer u een tekening in een Worddocument wilt plaatsen, kunt u het beste de tekening in Paint **selecteren**, zo nauwkeurig mogelijk vlak om de tekening heen, daarna via **Bewerken, kopiëren** de tekening naar het klembord te kopiëren, en vervolgens in het Worddocument te **plakken**. De opmaak in Word van uw tekening kunt u regelen met het menu **Opmaak, figuur** waar u invult: zwevend boven tekst, Tekstomloop vierkant, figuur met tekst verplaatsen, en niet: fixeerpunt vergrendelen. Ook de afstand van de figuur tot de omlopende tekst is hier te regelen.

Veel plezier!