

www.dubbelklik.nu

Handleiding **Paint**

Alle rechten voorbehouden. Niets uit deze uitgave mag worden verveelvoudigd, opgeslagen in een geautomatiseerd gegevensbestand dan wel openbaar gemaakt in enige vorm of op enige wijze, hetzij elektronisch, mechanisch, door fotokopieën, opnamen, of enige andere wijze, zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van de uitgever.

All rights reserved. No part of this book may be reproduced, stored in a database or retrieval system, or published, in any form or in any way, electronically, mechanically, by print, photo print, microfilm or any other means without prior written permission from the publisher.

Ondanks alle zorg die aan dit boek is besteed kunnen auteurs, redacteuren en uitgever geen aansprakelijkheid aanvaarden voor eventuele schade, die zou kunnen voortvloeien uit enige fout, die in dit boek zou kunnen voorkomen.

Colofon © Eduklik
mei 2010

Inhoudsopgave

1. Afbeelding openen 4

2. Afbeelding opslaan 5

3. Ongedaan maken 6

4. Selecteren 7

5. Verwijderen / Gummen 8

6. Kleur selecteren 9

7. Opvullen 10

8. Vergroten en verkleinen 11

9. Verplaatsen 12

10. Potlood 13

11. Kwast 14

12. Verfspuit 15

13. Tekst 16
    13.1 Tekst invoegen 16
    13.2 Grootte tekstvak wijzigen 16

14. Lijn 17
    14.1 Rechte lijn 17
    14.2 Gebogen lijn 17

15. Rechthoek 18
    15.1 Rechthoek tekenen 18
    15.2 Afgeronde rechthoek tekenen 18

16. Veelhoek 19

17. Ovaal 20

18. Spiegelen / draaien 21

19. Formaat wijzigen / hellen 22

20. Printscreen 23

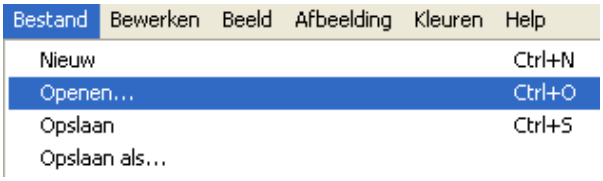
21. Afdrukvoorbeeld 24

22. Afdrukken 25

1. Afbeelding openen

Het openen van een afbeelding doe je als volgt:

- Klik op **Bestand | Openen** of op **Ctrl+O**



- Zoek de juiste map waarin de afbeelding staat
- Klik op **Openen**

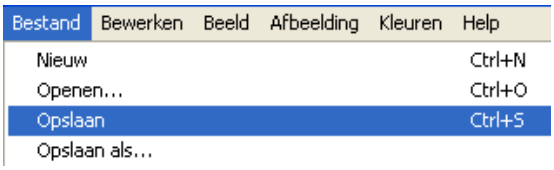
2. Afbeelding opslaan

Er zijn twee manieren om een bestand op te slaan.

2.1 Een bestaand bestand opslaan met dezelfde naam

Een bestaand bestand opslaan met dezelfde naam doe je als volgt:

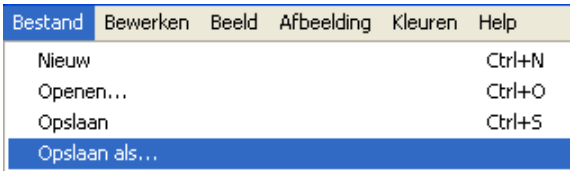
- Klik op **Bestand | Opslaan**



2.2 Een nieuw bestand opslaan

Een nieuw bestand opslaan doe je als volgt:

- Klik op **Bestand | Opslaan als...**



3. Ongedaan maken

Soms ben je niet tevreden over een bewerking.
Dan kun je de bewerking ongedaan maken.

Dit doe je als volgt:

- Klik op **Bewerken | Ongedaan maken** of **Ctrl+Z**

Hierna wordt de laatste bewerking ongedaan gemaakt.

Je kunt alleen de laatste vijf bewerkingen ongedaan maken. Meer bewerkingen zijn niet in het geheugen van het programma opgeslagen.

4. Selecteren

Je kunt een (deel van een) afbeelding selecteren om die later te bewerken.

Dit doe je op de volgende manier:

- Zorg dat de afbeelding geopend is.
- Klik op het pictogram voor selecteren. 
- Selecteer (het deel van) de afbeelding dat je wilt bewerken. Er verschijnt nu een stippellijn om het geselecteerde deel.



5. Verwijderen / Gummen

Een onderdeel van een afbeelding verwijderen kan op twee manieren.

5.1 Selecteren en verwijderen

- Selecteer het deel van de afbeelding dat je wilt verwijderen (zie hoofdstuk 4)
- Druk op de knop **Delete** op je toetsenbord.

Voordeel
Je kunt snel een deel van de afbeelding verwijderen.

Nadeel
Je kunt alleen rechthoeken verwijderen.

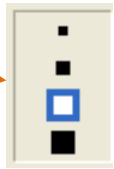
5.2 Gummen

De functie ‘Gummen’ kun je gebruiken als je een klein onderdeel uit een afbeelding wilt verwijderen of als het te verwijderen deel niet de vorm van een rechthoek heeft.

- Klik op het icoon voor Gummen 
- Je muis verandert op het scherm nu in een klein vierkant (dit is de gum).



- Onder de overige icoontjes wordt nu ook de grootte van de gum weergegeven waarmee je kunt gaan gummen. Automatisch wordt de huidige grootte van de gum aangegeven.



- Klik op de gewenste gumgrootte
- Ga met je muis naar het deel dat je wilt gummen.
- Houd de linkermuisknop ingedrukt en beweeg met de muis. Als je de linkermuisknop loslaat stopt het gummen.

Voordeel
Je kunt ook hele kleine onderdelen verwijderen.

Nadeel
Het verwijderen van grote stukken kost veel tijd.

6. Kleur selecteren

Als je exact dezelfde kleur wilt gebruiken als op een andere plaats in de afbeelding kun je eerst de kleur selecteren. Dit doe je als volgt:

- Klik op het icoon voor ‘Kleur selecteren’. 
- Je muis verandert op het scherm nu in een ‘peilpunt’.
- Klik met de linkermuisknop in de afbeelding op de kleur die je wilt selecteren.
- De kleur is geselecteerd. Je kunt nu een andere bewerking uitvoeren.

7. Opvullen

Een hele foto of een afgebakende vorm vullen met een kleur doe je als volgt:

- Klik op het icoon voor opvullen. 
- Klik op de kleur waarmee je de vorm wil opvullen. 
- Klik op de vorm die je wilt opmaken. De vorm wordt voorzien van de gekozen kleur.



Bij de functie ‘opvullen’ worden alleen naast elkaar gelegen pixels van exact dezelfde kleur veranderd in de gewenste kleur.
Vaak bestaat een afbeelding uit meerdere onderdelen, die verschillende kleuren hebben.

8. Vergroten en verkleinen

Om nauwkeurig een afbeelding te bewerken kan het handig zijn de afbeelding te vergroten. Dit doe je als volgt:

Manier 1:

- Klik op het icoon voor vergroten. 
- Onder de icoontjes verschijnt een schuifbalk. 
- Met deze schuifbalk kun je instellen hoeveel de afbeelding vergroot moet worden.

Manier 2:

- Klik op **Beeld | In- en uitzoomen | Aangepast**
- Klik op het gewenste percentage.

9. Verplaatsen

Het verplaatsen van een deel van een afbeelding doe je als volgt:

- Selecteer het deel dat je wilt verplaatsen (zie hiervoor hoofdstuk 4).



- Verplaats het geselecteerde deel naar de gewenste plaats. Dit doe je door je linkermuisknop ingedrukt te houden en je muis daarheen te verplaatsen.

10. Potlood

Voor het tekenen van vrije, dunne lijnen of curve kun je gebruik maken van de functie ‘potlood’.

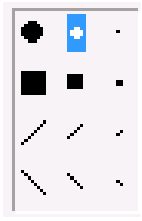
Dit doe je als volgt:

- Klik op het icoon voor ‘potlood’ 
- Klik op de gewenste kleur 
- Houd de linkermuisknop ingedrukt en beweeg met de muis zodat er een tekening ontstaat.

11. Kwast

De functie ‘kwast’ kun je gebruiken om dikke of vrije lijnen en curven met een bepaalde vorm te tekenen.

Dit doe je als volgt:

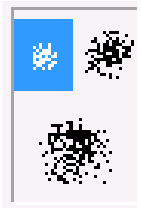
- Klik op het icoon voor de ‘kwast’. 
- Onder de overige icoontjes worden verschillende ‘kwastvormen’ weergegeven.
- Kies de gewenste vorm. 
- Kies de gewenste kleur 
- Houd de linkermuisknop ingedrukt en beweeg met de muis zodat de verf wordt aangebracht.

12. Verfspuit

De functie ‘Verfspuit’ kun je gebruiken om afbeeldingen een sproei-effect te geven.

Dit doe je als volgt:

- Klik op het icoon voor de verfspuit 
- Klik onder de overige icoontjes op het gewenste sproeipatroon.



- Klik op de gewenste kleur. 
- Houd de linkermuisknop ingedrukt en beweeg de muis.

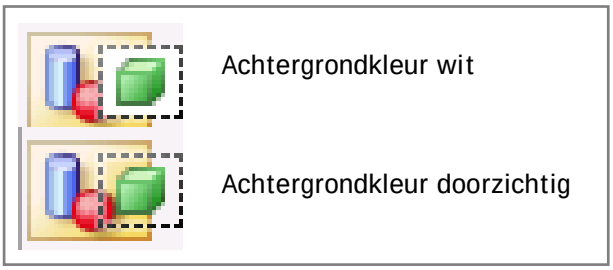
13. Tekst

13.1 Tekst invoegen

De functie ‘Tekst’ kun je gebruiken om tekst in te voegen in de afbeelding.

Dit doe je als volgt:

- Klik op het icoon van tekst 
- Klik onder de icoontjes op de gewenste achtergrondstijl.



- Klik op de gewenste kleur 
- Typ de gewenste tekst.

13.2 Grootte tekstvak wijzigen

De grootte van het tekstvak kun je als volgt wijzigen:

- Ga met de muis op één van de dik gedrukte punten op de selectielijn staan.
- Schuif dit punt in de gewenste richting.



Je kunt het lettertype, de tekengrootte, de tekstopmaak en het formaat van het tekstvak wijzigen totdat je buiten het tekstvak klikt.

14. Lijn

14.1 Rechte lijn

De functie ‘Lijn’ kun je gebruiken om een rechte lijn te tekenen.

Dit doe je als volgt:

- Klik op het icoon voor het tekenen van een rechte lijn 
- Klik onder de andere icoontjes op de gewenste lijnbreedte 
- Klik op de gewenste kleur
- Houd je linkermuisknop ingedrukt en beweeg de muis in de gewenste richting. Er ontstaat een rechte lijn.

14.2 Gebogen lijn

Het tekenen van een gebogen lijn doe je als volgt:

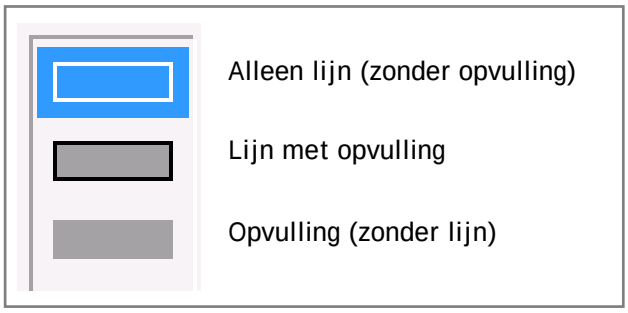
- Klik op het icoon voor het tekenen van een ‘gebogen lijn’ 
- Klik onder de andere icoontjes op de gewenste lijnbreedte 
- Klik op de gewenste kleur
- Houd je linkermuisknop ingedrukt en beweeg de muis in de gewenste richting. Er ontstaat een gebogen lijn.

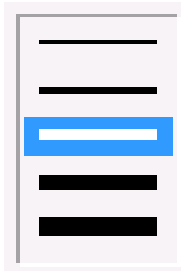
15. Rechthoek

15.1 Rechthoek tekenen

Het tekenen van een rechthoek doe je als volgt:

- Klik op het icoon voor het tekenen van een rechthoek 
- Klik onder de andere icoontjes op het gewenste soort rechthoek

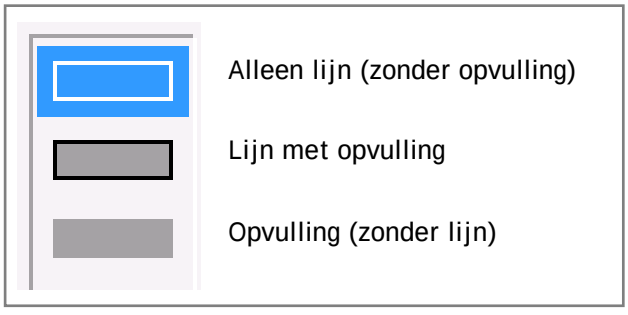


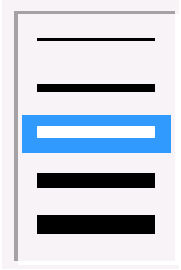
- Klik onder de andere icoontjes op de lijndikte 
- Klik op de gewenste (lijn)kleur
- Houd je linkermuisknop ingedrukt en beweeg de muis in de gewenste richting. Er ontstaat een rechthoek

15.2 Afgeronde rechthoek tekenen

Het tekenen van een rechthoek doe je als volgt:

- Klik op het icoon voor het tekenen van een afgeronde rechthoek 
- Klik onder de andere icoontjes op het gewenste soort rechthoek



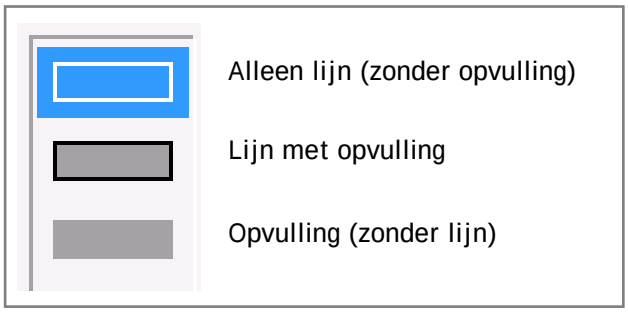
- Klik onder de andere icoontjes ook op het lijndikte 
- Klik op de gewenste (lijn)kleur
- Houd je linkermuisknop ingedrukt en beweeg de muis in de gewenste richting. Er ontstaat een afgeronde rechthoek.

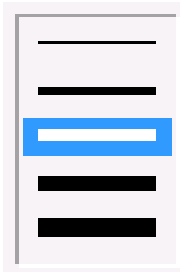
16. Veelhoek

De optie ‘Veelhoek’ kun je gebruiken om een vorm te maken met het gewenste aantal zijden.

Dit doe je als volgt:

- Klik op het icoon voor het tekenen van een veelhoek 
- Klik op een (lijn)kleur
- Klik onder de andere icoontjes op de gewenste stijl





- Klik onder de andere icoontjes op de lijndikte
- Houd de linkermuisknop ingedrukt en beweeg de muis in de gewenste richting. Er ontstaat een lijn.
- Klik op de plaats waar je de volgende hoek wilt plaatsen. Er verschijnt vanzelf een verbindingslijn.

Simpelste optie:

- Ga door met klikken totdat je figuur af is.

Dit kan ook:

- Ga door met klikken totdat je figuur bijna af is.
- Als je dubbelklikt komt er vanzelf een lijn naar het beginpunt. Je figuur is nu af.



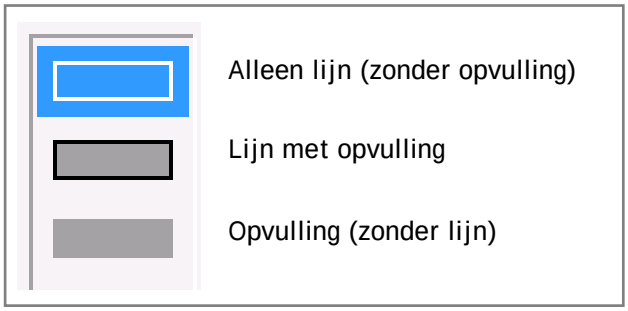
Wil je een veelhoek maken met een hoek van 45 of 90 graden?
Houdt dan de SHIFT-knop ingedrukt als je de zijden maakt.

17. Ovaal

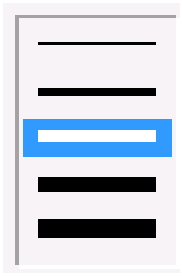
De functie ‘ovaal’ kun je gebruiken om een ovaal (of: ellips) te tekenen.

Dit doe je als volgt:

- Klik op het icoon voor het tekenen van de ovaal 
- Klik op een (lijn)kleur
- Klik onder de andere icoontjes op de gewenste stijl



- Klik onder de andere icoontjes op de lijndikte



- Houd je linkermuisknop ingedrukt en beweeg de muis in de gewenste richting. Er ontstaat een ovaal.

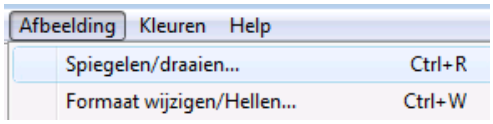


Wil je een cirkel maken?
Houdt de SHIFT-knop ingedrukt terwijl je de muis beweegt.

18. Spiegelen / draaien

Om een afbeelding te spiegelen of te draaien kun je gebruik maken van de volgende mogelijkheid:

- Klik op **Afbeelding | Spiegelen/Draaien**



- Kies in het venster de gewenste mogelijkheid



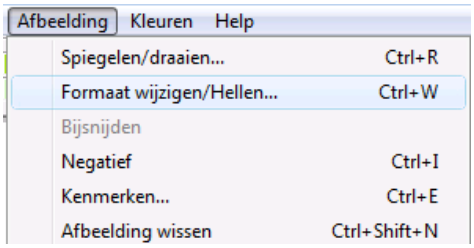




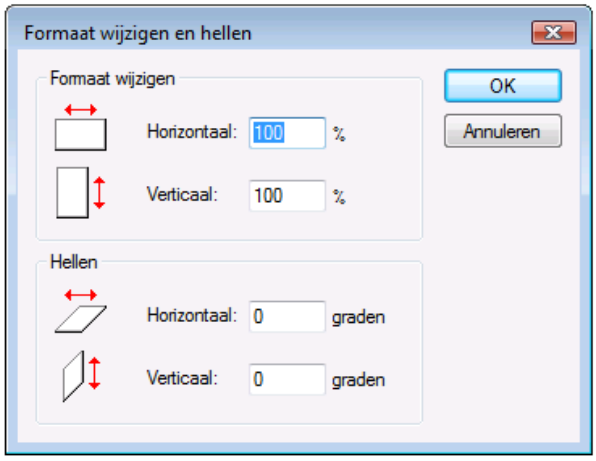
19. Formaat wijzigen / hellen

Het wijzigen van het formaat van de afbeelding doe je als volgt:

- Klik op **Afbeelding | Formaat wijzigen/Hellen**



- Vul de gewenste gegevens in het venster in.



- Klik op **OK**.

20. Printscreen

Het kan handig zijn een afbeelding te maken van de afbeelding die je gemaakt hebt.

Dit doe je als volgt:

- Zorg dat de gewenste afbeelding op het scherm staat
- Druk op de PrintScreen-toets op je toetsenbord (de computer maakt nu een ‘foto’ van het scherm).
- Plak dit in het gewenste document.

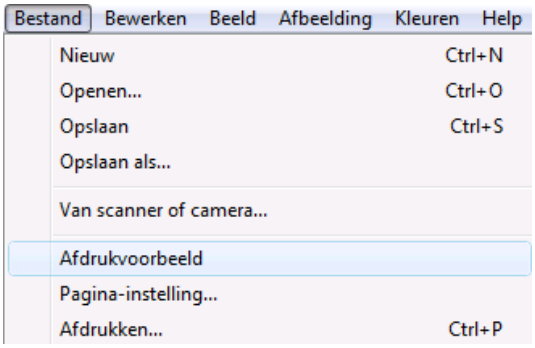
Let op!
Door het invoegen van PrintScreens in documenten wordt het document vaak erg groot. Je kunt dit voorkomen door de afbeelding eerst op te slaan en later in te voegen in het document.

21. Afdrukvoorbeeld

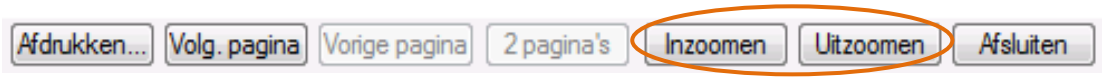
Soms wil je zien hoe de afbeelding wordt weergegeven als je de afbeelding gaat printen. Dit kan met de functie afdrukvoorbeeld.

Dit doe je als volgt:

- Klik op **Bestand | Afdrukvoorbeeld**



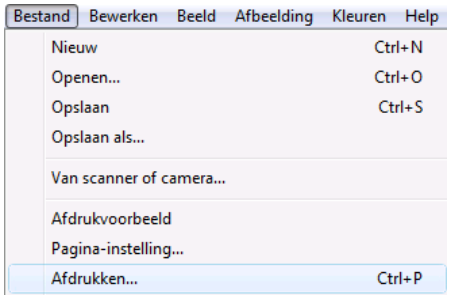
- Met behulp van de knoppen bovenaan, kun je de afbeelding nog beter bekijken (inzoomen en uitzoomen) .



- Door op de knop Afdrukken te klikken wordt dit afdrukvoorbeeld direct geprint.

22. Afdrukken

Het afdrukken van een afbeelding doe je als volgt:



- Klik op **Bestand | Afdrukken**
- Kies de juiste printer
- Klik op **OK**