

Ablakok. Fáj- és mappaműveletek. Paint

I. Grafikai programok

Grafika ≈ rajz

I.1. Mit várunk el egy rajzolóprogramtól?

- Ld. tk. 57. oldal

I.2. Szabadkézi rajz és számítógépes rajz

	Szabadkézi rajz	Számítógép
ceruza/ecset mérete	tetszőleges	kötött
ceruza/ecset fajtái	zsírkréta, víz- és olajfesték, ...	PAINT: csak egyféle van
színek	bármilyen, valóságos	korlátozott, nem „élethű”
szabadkézi rajz	„folyamatos”	képpontos
szabályos alakzatok	Csak körzővel, vonalzóval, megfelelő minőségű ceruzával vagy tussal	könnyű! (lehet!)
szép betűírás	nehéz (sablonnal!)	lehet!
egyforma részek	szinte lehetetlen	eszköztár!
radírozás, javítás	nehézkes	eszköztár!
kicsinyítés, nagyítás	pontosan szinte lehetetlen	eszköztár!
tükrözés, forgatás	pontosan szinte lehetetlen	eszköztár!
...		

II. Fájkezelés – 3.

Fájkezelés = Műveletek fájlokkal és mappákkal

II.1. Gép tartalmának megtekintése

- Sajátgép vagy Intéző vagy Commander programok (ld. tk. 13.o.)

II.2. Elérési út – keresés (ld. tk. 14.o.)

II.3. Mappa / Fájl átnevezése

- a. Intéző v. Sajátgép v. Commander programmal:

kattints a fájl /mappa nevére úgy, hogy „átírható” legyen:

fájl esetén: ⇒ írd át a nevet!

Mappa: <DIR> 2011.04.09 14:23 ----

- b. Commander segítségével másképp: 7. osztályban vesszük!

II.4. Kép / Fájl megnyitása másképp

Sajátgép ⇒ rákattintok a kép nevére ⇒ egy képnézegető program indul el ⇒ a rajz csak nézhető, de nem módosítható!
(Emlékezz az előző órára!)

Tehát a PAINT indítása: <jobb egérgomb> ⇒ **Helyi menü**

⇒ **Társítás** ⇒ **Paint** kiválasztása ⇒ elindul a PAINT

(A különböző típusú fájloknál más-más programot kell kiválasztani!)

II.5. Fájl / kép másolása

- 1) Felhasználói programmal (Paint, WORD, stb.)
megnyitás ⇒ Mentés másként ⇒ mentés máshová
vagy
- 2) Sajátgép / Intéző
 - a) 1. lépés: Másolandó kijelölése ⇒ Másolás (vágólapra)
 - b) 2. lépés: mentés helyének kiválasztása ⇒ beillesztés

III. Paint – 3. rész

III.1. Ismételés (emlékeztető)

Kép tulajdonságai / Szerkesztések / Rajzelemek

III.2. Pótlás (Az előző órán nem volt rá idő!)

Szövegírás / invertálás (tk. 63-64., 69. oldal)

III.2. Új anyag

Transzformációk (tükrözés – forgatás; nyújtás – döntés)

Nagyító használata (tudatosan!)

(tk. 64., 69. oldal)

HF.

Olvasni:	Írni:	Számítógépen gyakorolni:
13-14. oldal 57. oldal 64-69. oldal	66/1-4. mintakérdések	- mintafeladat - rajzelemek / rajzok pótlása

Az óravázlat letölthető, kinyomtatható:

www.kig.hu ⇒ Felső tagozat ⇒ Letöltések ⇒ informatika 6. oszt.

FONTOS!!!

1. A következő órán témazáró (elmélet és gyakorlat).
Minta a honlapon!
2. Ha gyakoroltál otthon és szeretnéd, hogy megnézzem
⇒ küldd el e-mailben csatolt fájlként az alábbi címre:
⇒ lugosi.antalne@citromail.hu.
A levél tárgya: PAINT 3. óra legyen!
3. **Gyakorlási lehetőség:** 2011.04.10. csüt. 2-4 között.
Jelentkezési lap: felsős gépterem ajtaján!

Gyakorlat

1. Gyakorlatsor: másolás, rajzelemek készítése (elérési út!)

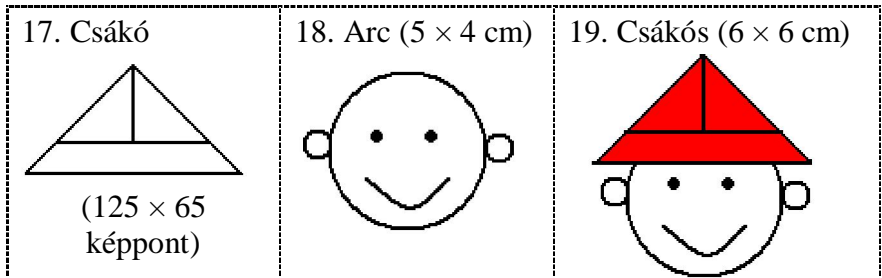
1. Legyen Neked is legalább egy kutyád!

- Másold át a helyi lemez *C:\LugMa\6_oszt\kutya.bmp*-t a saját RAJZELEMEK mappádba, melynek elérési útvonala:

_____ \6_ \ *sajátnév* \ **RAJZELEMEK**

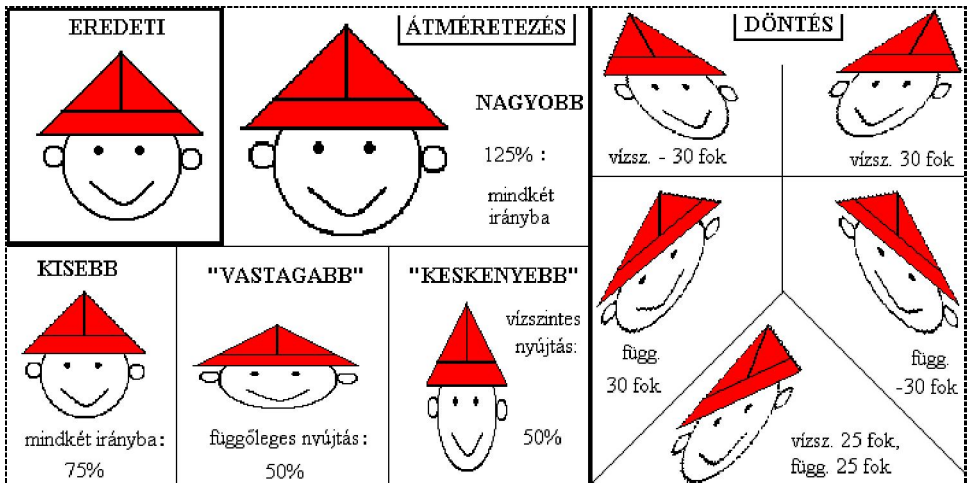
2. Új rajzelemek (Tk. 66/1. feladat alapján!)

Készítsd el a RAJZELEMEK mappádba ezeket a rajzelemeket!



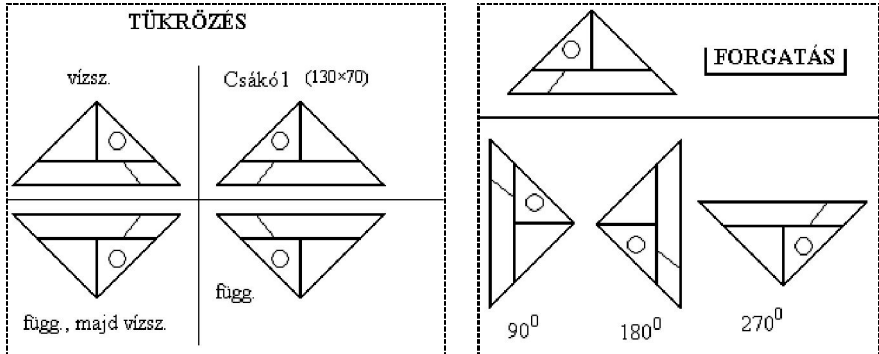
2. Gyakorlatsor: Átméretezés (nyújtás – döntés)

Csákós ⇒ *Átméretez.bmp*-t (700 × 350) – a saját mappádba.



3. Gyakorlatsor: Tükrözés – forgatás

Csákó1 ⇒ **Tükröz.bmp** (300 × 250), **Forgat.bmp** (300 × 250)



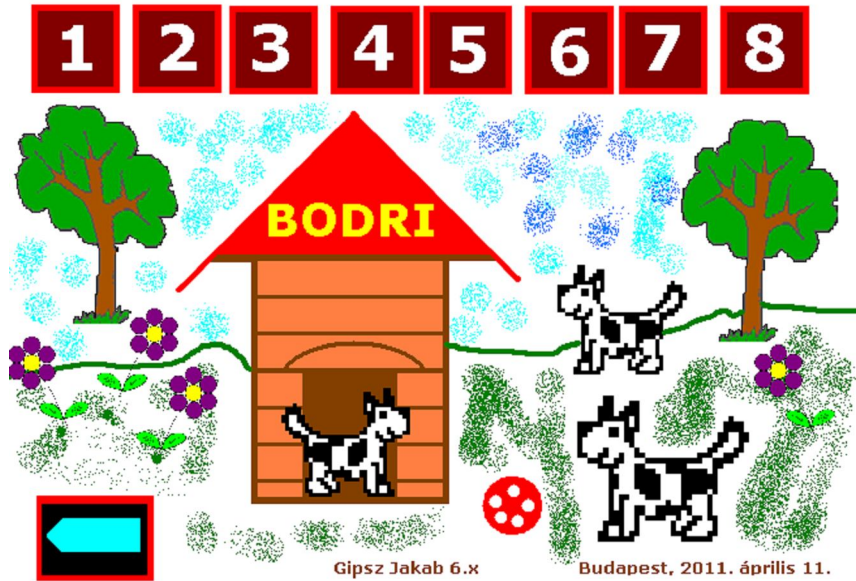
4. Gyakorlatsor: Új mappa – rajzelemek, rajz készítése

1. Készíts a saját mappádba egy **GYAKORLAT_2** mappát.
Minden rajzot ebbe a mappába ments!
2. Készíts egy **labda.bmp**-t (mérete 50×50 képpont), mely piros labdát (kör!) ábrázol, fehér pöttyökkel.
3. Rajzolj a mintához hasonló képet, s mentsd el **Kutyamatek_VezKe¹** néven. A rajz mérete 26 × 20 cm legyen.
4. A rajzoláshoz használd ki a PAINT lehetőségeit: szabályos alakzatok, másolás, beillesztés, nagyítás, tükrözés, ...!
5. A képen szereplő kutya lehet a már kész **kutya.bmp**!
6. A kép alján szerzőként szereplő Gipsz Jakab és a készítés dátuma helyett a saját nevedet, osztályod és a mai dátumot írd!
7. A szövegíráshoz használj a kép stílusának megfelelő betűket!

¹ A **VezKe** jelentése: Vez = vezetékneved első három betűje,
Ke = keresztnéved első két betűje.

Például: Kiss Norbertnek ezt kell írnia: KisNo

Bodri számolni tanul



E rajz elkészítéséhez az alábbi, már elkészített rajzelemeket és „trükköket” használtam:

- A virágok a *virág_01*-ből készültek, 50%-os kicsinyítéssel.
- A fa az első órán megrajzolt *fa01.bmp*.
- A baloldali fa koronáját úgy rajzoltam, hogy a koronát kijelölés után balra -15 fokkal döntöttem, majd a törzshöz igazítottam.
- A kutyamama 4-szer, a többi kutya 3-szor akkora, mint az eredeti kutya.
- A számokat tartalmazó egyforma kitöltött négyzetek a legvastagabb vonallal készültek –méretük: 67 képpont. A fehér számokat először fehér színnel rajzoltam piros téglalapban; ezután kerültek mozgatással a helyükre.
- A kutyaház oldala egyforma téglalapokból áll.
- A nyílát invertálással és a színek kijavításával rajzoltam.