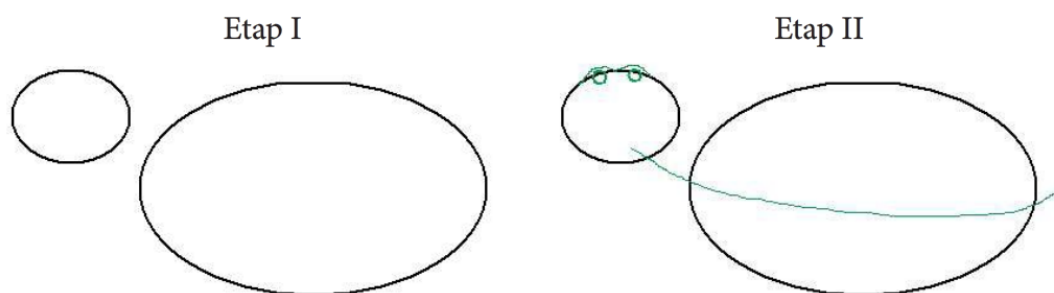
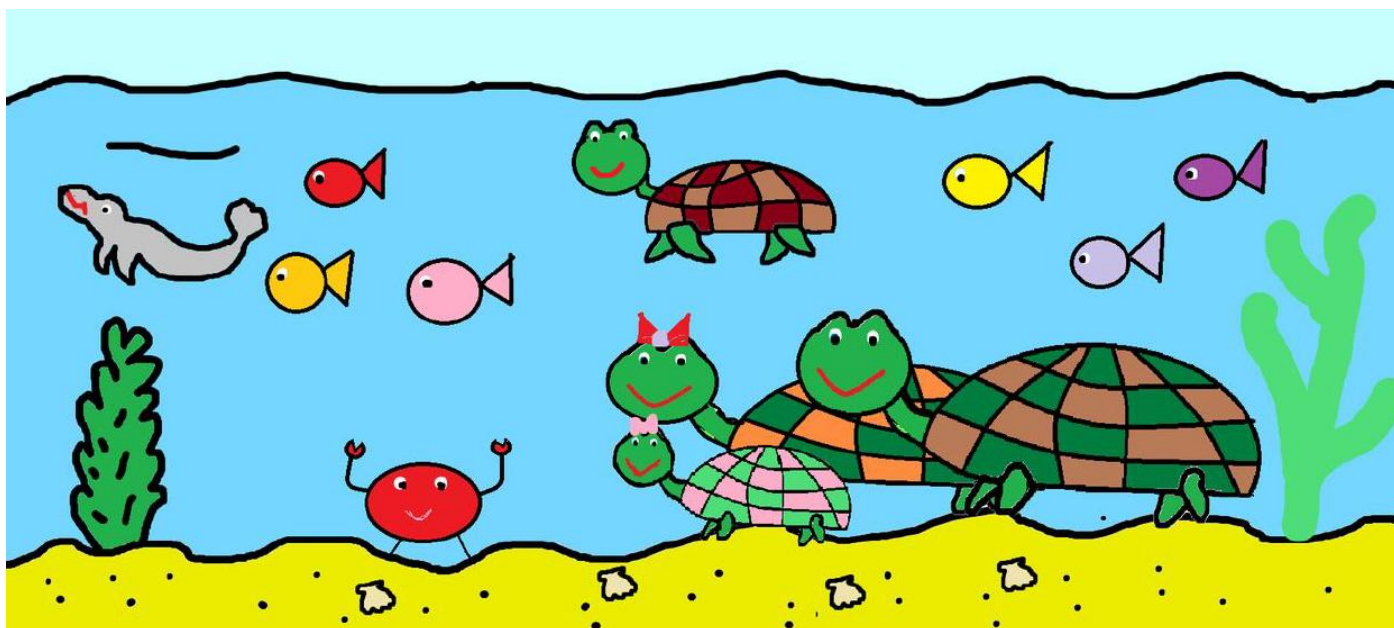




5.6 Paint – zastosowanie krzywej



Rysunek 4.25. Rysunek żółwia, etapy I i II

Jak widzisz, przestrzeń przy oczach ma kilka niepotrzebnych linii. Aby je wymazać, najpierw powiększ rysunek przy użyciu lupy  lub przycisku **Powiększ** . Przycisk

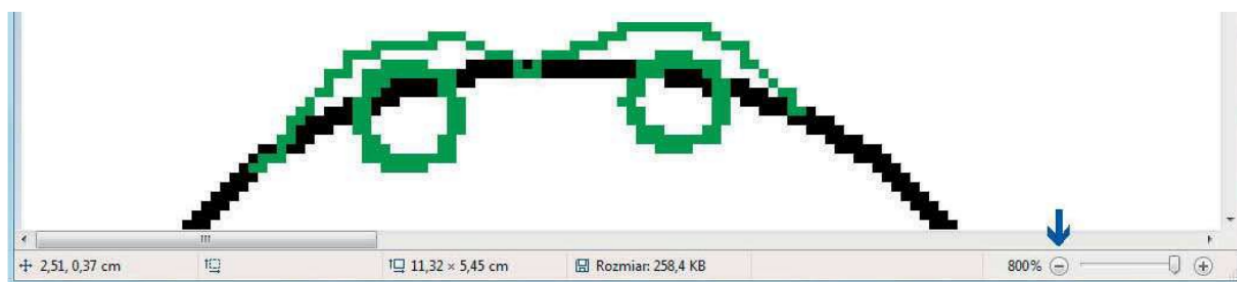
ten znajduje się na suwaku **Powiększenie** w prawym dolnym narożniku okna programu Paint (rysunek 4.26).





Rysunek 4.26. Suwak Powiększenie, program Paint

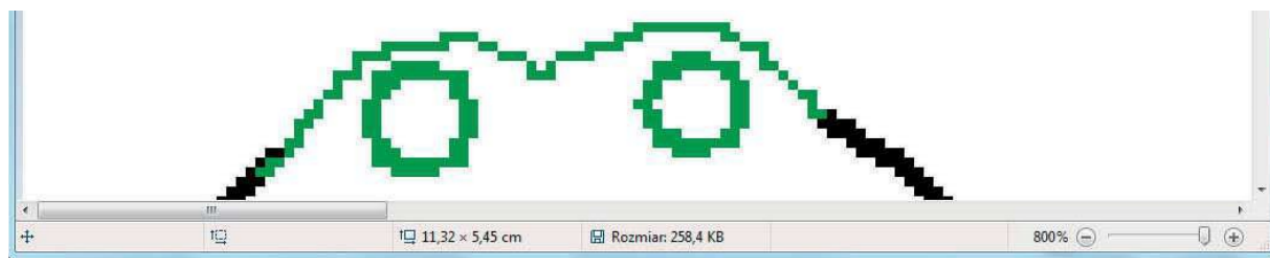
W programie Paint istnieje kilka sposobów powiększania i pomniejszania obrazu w zależności od tego, co chcesz zrobić. Poznasz je, wykonując ćwiczenia opisane w podręczniku.

- 9 Dzięki powiększeniu można dokładnie zobaczyć wykonany rysunek. Przy dużym powiększeniu, na przykład ośmiokrotnym (800%), widać małe kwadraciki (rysunek 4.27). Każdy taki kwadracik to **piksel**. W trakcie rysowania w normalnej skali nie są one widoczne.





Rysunek 4.27. Rysunek oczu żółwia przed korektą w powiększeniu 800%

- 10 Usuń zbędne piksele (linie). Użyj w tym celu przycisku gumki  lub ołówka . Rysunek 4.28. przedstawia powiększenie oczu żółwia po dokonaniu korekty.



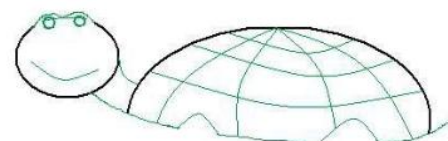
Rysunek 4.28. Powiększenie oczu żółwia po korekcie

- 11 Aby zmniejszyć powiększenie, kliknij przycisk , który odnajdziesz na suwaku *Powiększenie* w prawym dolnym narożniku okna programu Paint.
- 12 Wróćmy do naszego żółwia. Dorysuj kilka krzywych za pomocą przycisku . Linie krzywe możesz dowolnie rozciągać i zniekształcać, przytrzymując wciśnięty LPM na linii krzywej w dowolnym miejscu i przeciągając w wybranym kierunku (rysunek 4.29). Początkowo możesz mieć trudności z rysowaniem linii krzywych, ale nie poddawaj się 😊. Ćwiczenie czyni mistrza!

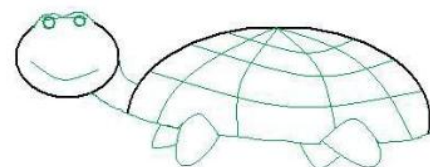
Pojęcia

Piksel —
światły punkt
na ekranie
monitora będący
podstawowym
składnikiem
wyświetlanego
obrazu.

- 13 Musisz jeszcze dorysować nogi i uzupełnić kilka fragmentów. W tym celu użyj poznanych przycisków. Rezultat powinien być podobny do tego z rysunku 4.30.
- 14 Teraz musisz żółwia pokolorować. Użyj potrzebnych przycisków z karty *Start* (grupa *Narzędzia* oraz *Kolory*).
- 15 Ustaw wskaźnik myszy w miejscu, w którym masz zamiar rysować lub gdzie chcesz wprowadzić kolor, i kliknij LPM. Oto efekt naszej pracy (rysunek 4.31).

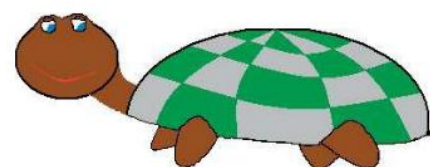


Rysunek 4.29. Rysunek żółwia — etap III



Rysunek 4.30. Rysunek żółwia — etap IV

Rysunek żółwia jest gotowy, ale musimy jeszcze zapisać go na komputerze.



Rysunek 4.31. Rysunek żółwia — etap V