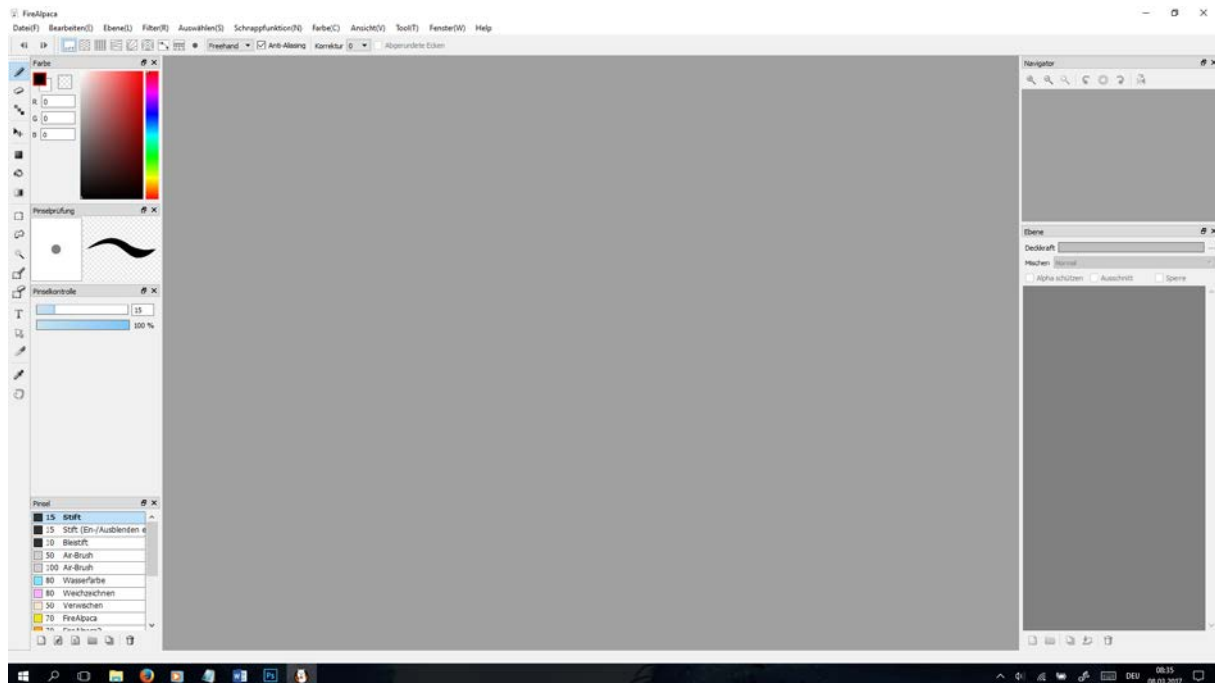


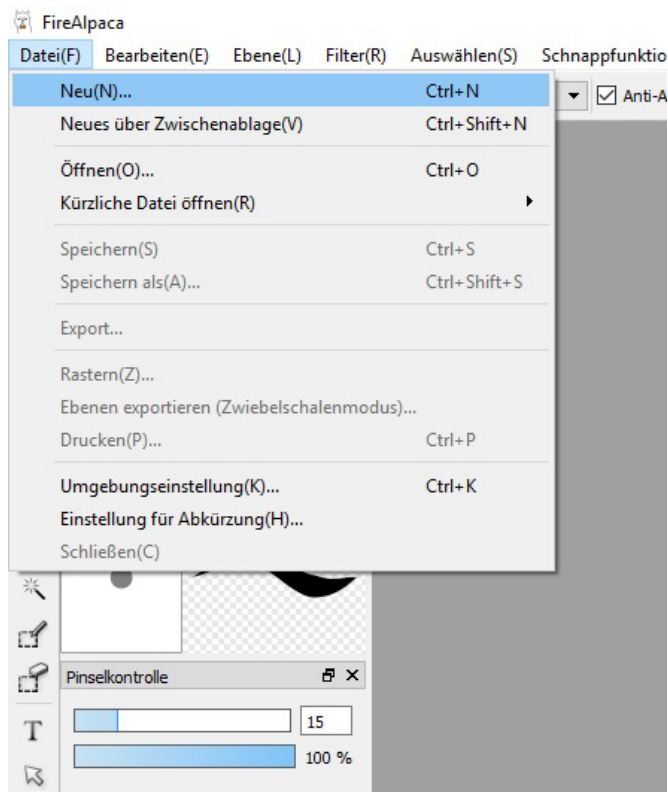
2. Erste Schritte

Nun wollen wir uns endlich die Grundtools von FireAlpaca anschauen.

Wenn wir das Programm starten, haben wir vor uns die Startoberfläche.

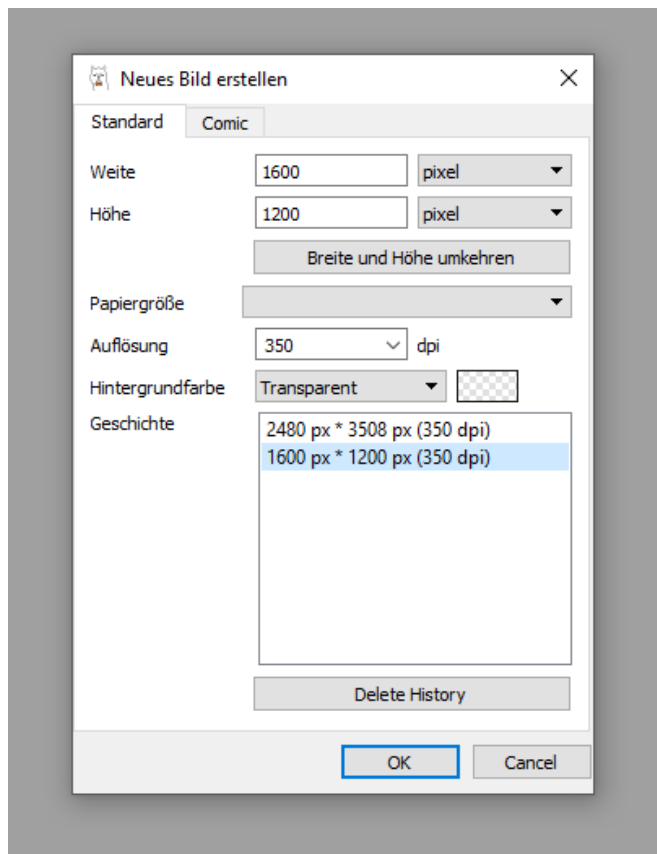


Viel zeichnen können wir hier noch nicht, aber das können wir schnell ändern.



Die Leinwand erhalten wir, indem wir auf „Datei“ und dann auf „Neu“ klicken.

„Datei“ findest du normalerweise oben links.



Es geht ein Fenster auf das entscheidet, wie groß unsere Arbeitsfläche ist.

Für die kommende Aufgabe solltest du die Maße eines A4 – Blattes eingeben.

Die Maße lauten folgendermaßen:

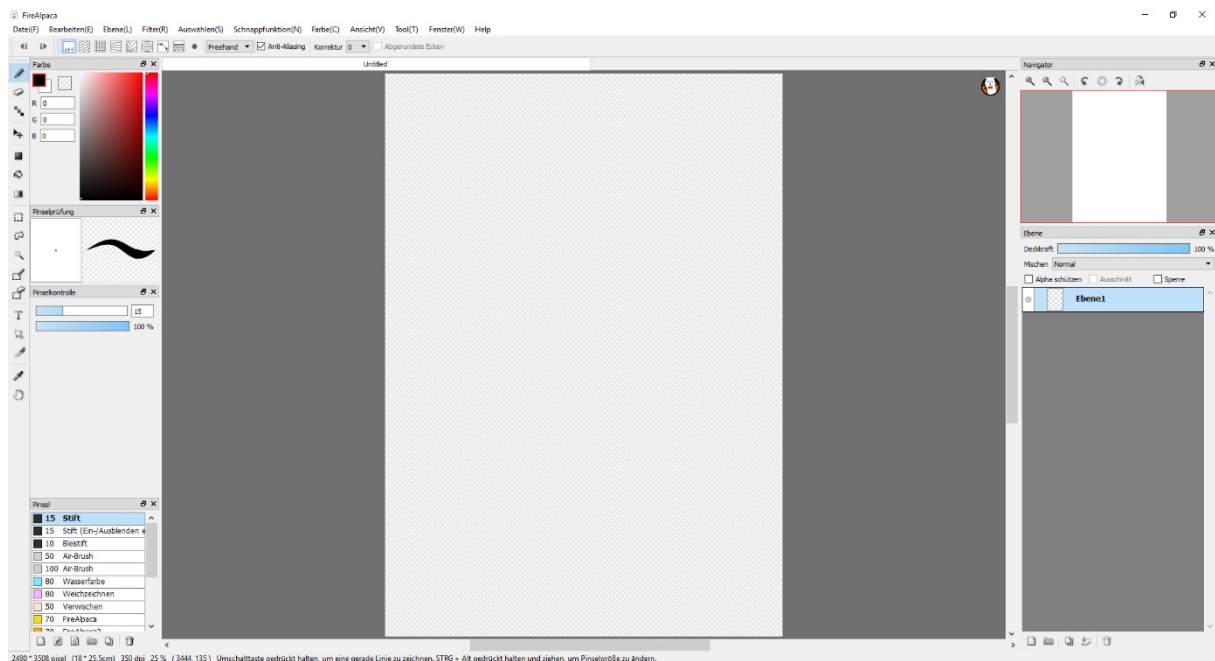
Weite: 2480

Höhe: 3508

So erhalten wir ein aufrechtes A4 Blatt.

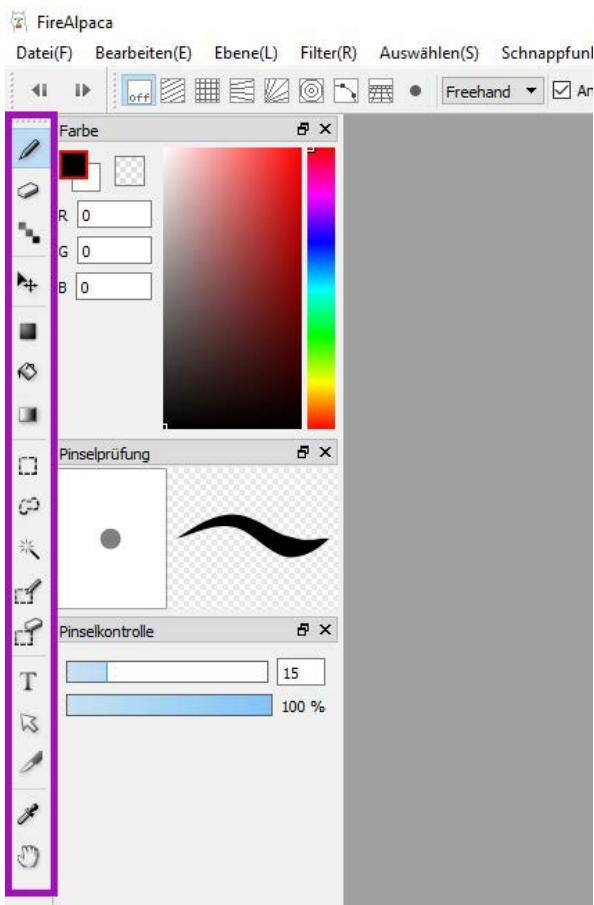
Wenn du ein liegendes A4 Blatt haben möchtest, vertausche die Zahlen bei Weite und Höhe.

Sind die Maße eingestellt, klicke auf „OK“. Es sollte nun so aussehen:



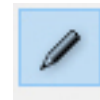
Nun wollen wir uns die Grundtools ansehen.

Die nächsten zwei Werkzeuge finden wir in der sogenannten Werkzeugleiste, die sich oben links befindet. Hier sind alle wichtigen Tools griffbereit zu finden.



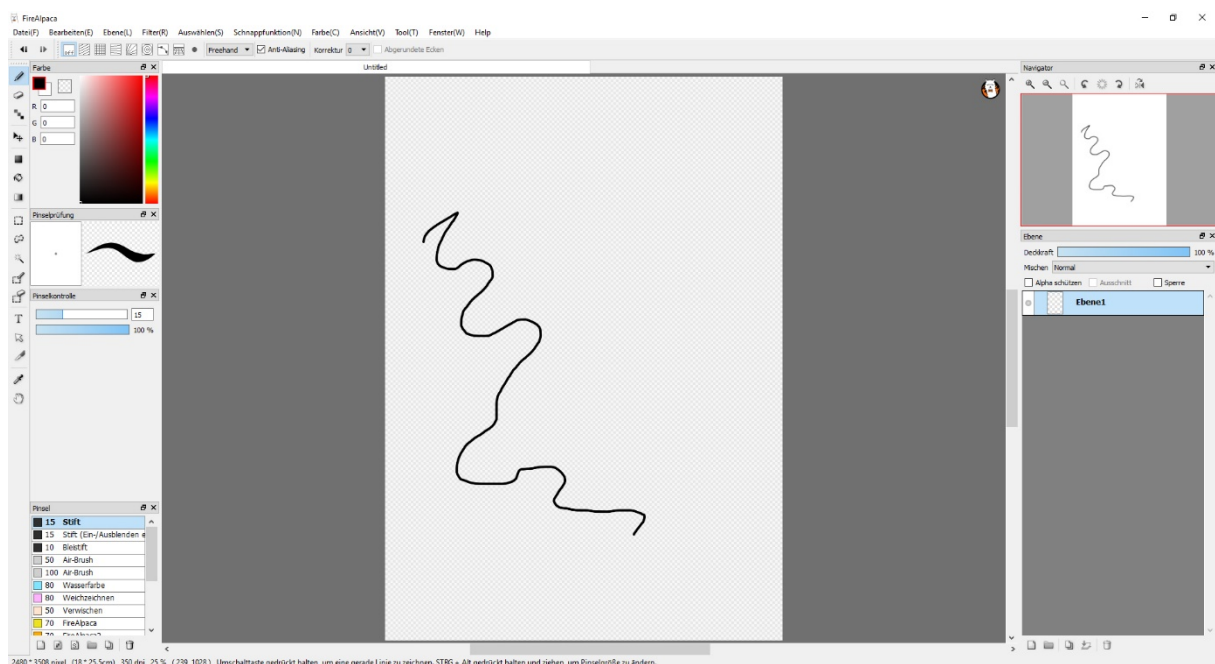
Das erste mit dem wir uns beschäftigen möchten ist der „Pinsel“.

Der Pinsel:



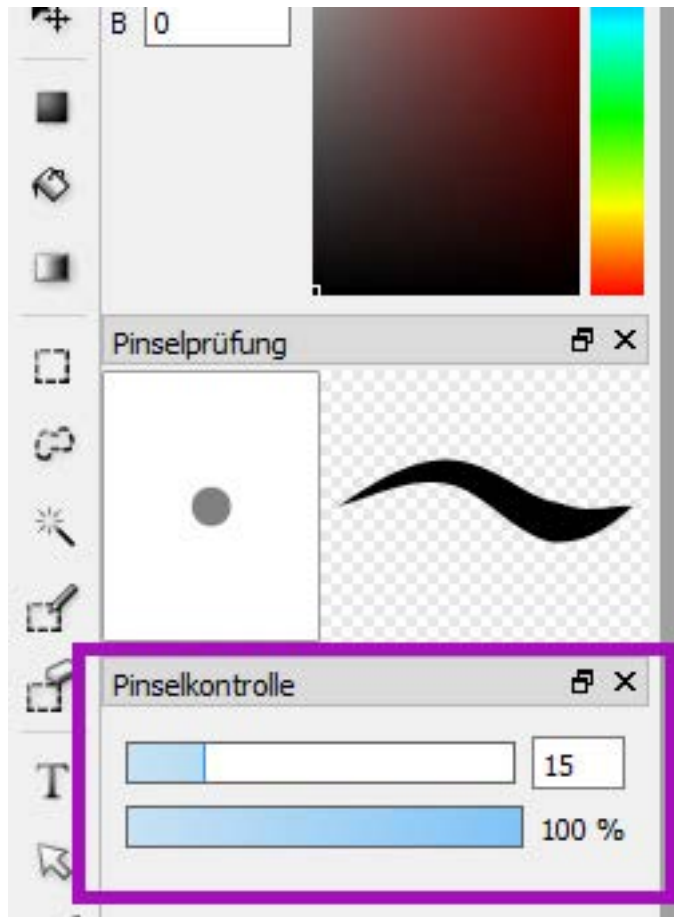
Den Pinsel findet ihr ganz oben in der Werkzeugleiste. Startet ihr FireAlpaca das erste Mal, ist er auch sofort ausgewählt.

Benutzen könnt ihr den Pinsel, in dem ihr über eure Leinwand mit der Maus fährt und dabei die linke Maustaste gedrückt hält. Solange ihr die Taste gerückt haltet, macht ihr einen Strich auf eurer Leinwand.



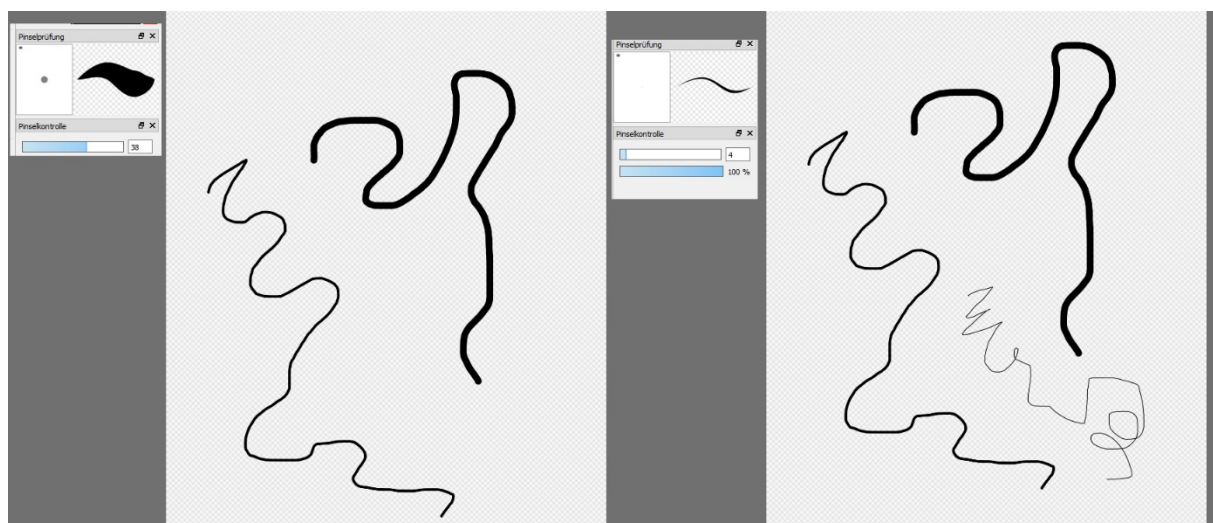
Der Pinsel kann natürlich auch etwas abgeändert werden. Wie groß sein Durchmesser zum Beispiel sein soll, regelt ihr mit diesem oberen Regler:

Im Moment ist die Strichstärke auf 15 eingestellt.



Wenn ihr euren Pinsel kleiner haben wollt, zieht ihr den Regler nach links. Wenn er größer sein soll, nach rechts.

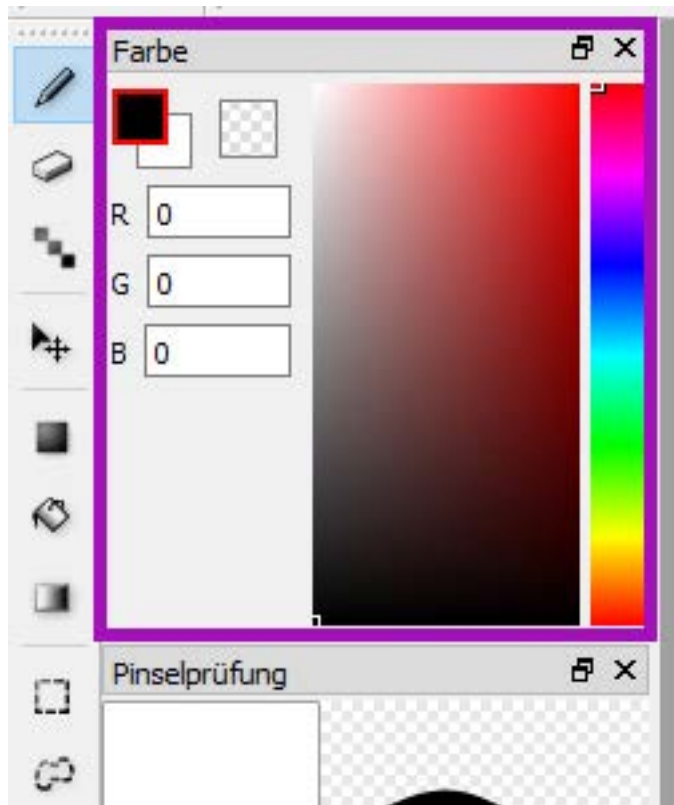
Natürlich könnt ihr auch eine Zahl eingeben. Der kleinste Pinsel hat die Strichstärke „1“, der größte die Stärke „1000“.



Hier zwei Beispiele zur Strichstärke.

Auch die Farbe des Pinsels kann beeinflusst werden.

Dazu werfen wir einen Blick auf das Kästchen mit dem Wort „Farbe“ rechts neben der Werkzeugleiste.



Um die Farbe zu ändern musst du zwei Dinge tun.

Zuerst wählst du in dem „Regenbogen“-Feld den Farbton, den du haben möchtest.

Danach kannst du noch bestimmen wie hell oder dunkel du den Farbton haben möchtest, indem du in dem Farbbalken in der mitte klickst.

Links oben in dem Farbfeld, siehst du das Ergebnis deiner Klicks als Vorschau.



Hier wieder zwei Beispiele.

Der Radiergummi:



Hin und wieder kann es bei den Besten vorkommen, dass ein Strich nicht gelingt, oder etwas einfach ausradiert gehört. Genau dafür ist das nächste Werkzeug da, dass wir uns nun ansehen.

Der Radiergummi befindet sich in der Werkzeugleiste genau unter dem Pinsel. Er dient dazu, alles auszuradiieren, was wir ihm befehlen.

Wie beim Pinsel einfach die linke Maustaste gedrückt halten und über die gewünschte Stelle an der Leinwand darüberfahren um es auszuradiieren.

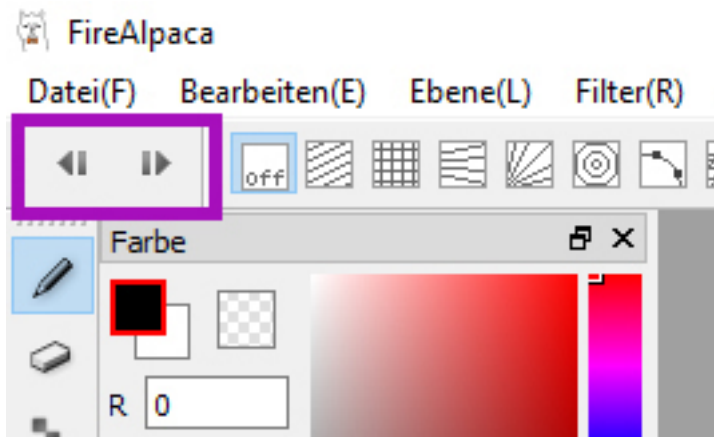
Auch seine Größe kann durch den Größenregler verstellt werden. Der Größenregler hat die gleiche Position, wie der des Pinsels und kann auch nur einen Wert zwischen „1“ und „1000“ annehmen.



Für kleine Fehler, die zum Beispiel aus Versehen passieren gibt es allerdings noch eine andere Möglichkeit, wo nicht durch einige Klicks zum Radiergummi und zurück gewechselt werden muss.

Das Zauberwort heißt in diesem Fall „Schritt zurück“.

„Schritt zurück“:



Den Befehl „Schritt zurück“, findet ihr unterhalb von „Datei“ in der linken oberen Ecke und ist der linke der beiden Pfeile.

Klickt ihr diesen Befehl, geht

FireAlpaca einen Schritt zurück.

Neben diesem praktischen Tool, findet ihr den Befehl „Schritt nach vorne“. Nur falls ihr einen Schritt zu viel zurückgegangen seid, könnt ihr auch das wieder rückgängig machen.

Für die Profis unter euch, gibt es noch eine zweite Möglichkeit diesen Befehl zu starten. Die Tasten „STRG“ und „Z“ müssen dabei gleichzeitig gedrückt werden.

Das löst den selben Befehl aus. Viele Informatiker sagen dann einfach: „Steuerung Z“.

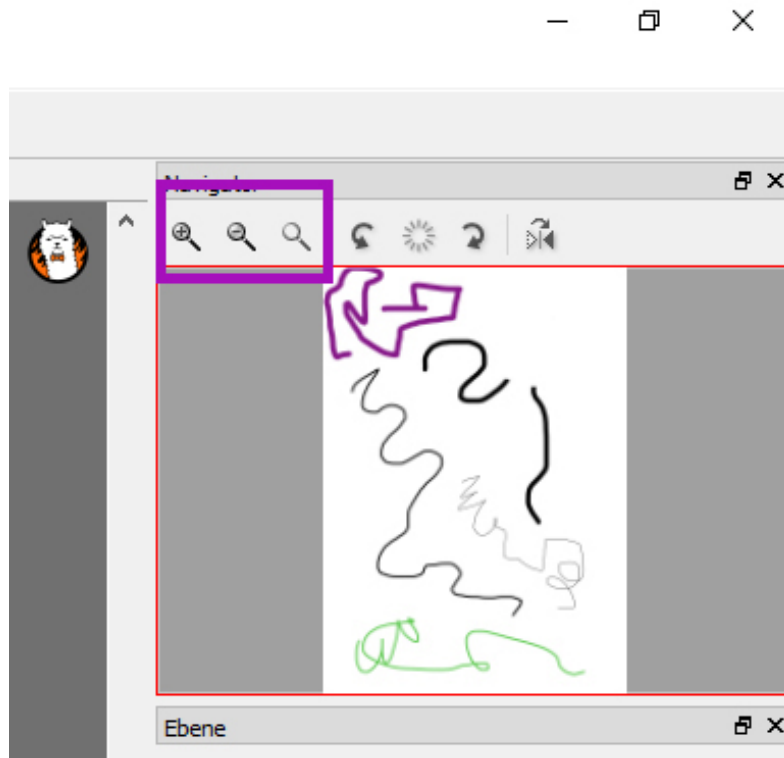
Aber Achtung! Wenn ihr die Tastenkombination zu lange drückt, dann glaubt FireAlpaca, ihr drückt den Befehl öfter als einmal und geht dann einfach munter zurück, bis alles wieder weg sein könnte. Das kann euch mit den Pfeiltasten unter Datei nicht so leicht passieren.

Das nächste Werkzeug das wir uns nun ansehen wollen, ist hilfreich, wenn nicht große, sondern kleine Dinge auf dem Bild besser gesehen werden sollen.

Die Lupe:

Die Lupe befindet sich diesmal auf der rechten Seite von FireAlpaca.

Auf dem Bild hier, könnt ihr in dem lila Feld nun drei Lupen erkennen:



Die Lupe mit dem Plus (links) vergrößert euer Bild.

Allerdings kann nicht ewig vergrößert werden. An einem Punkt kann das Bild einfach nicht mehr größer werden.

Die Lupe mit dem Minus (in der Mitte) verkleinert euer Bild.

So wie beim Vergrößern, hat auch das Verkleinern einen Punkt, wo es nicht mehr funktioniert.

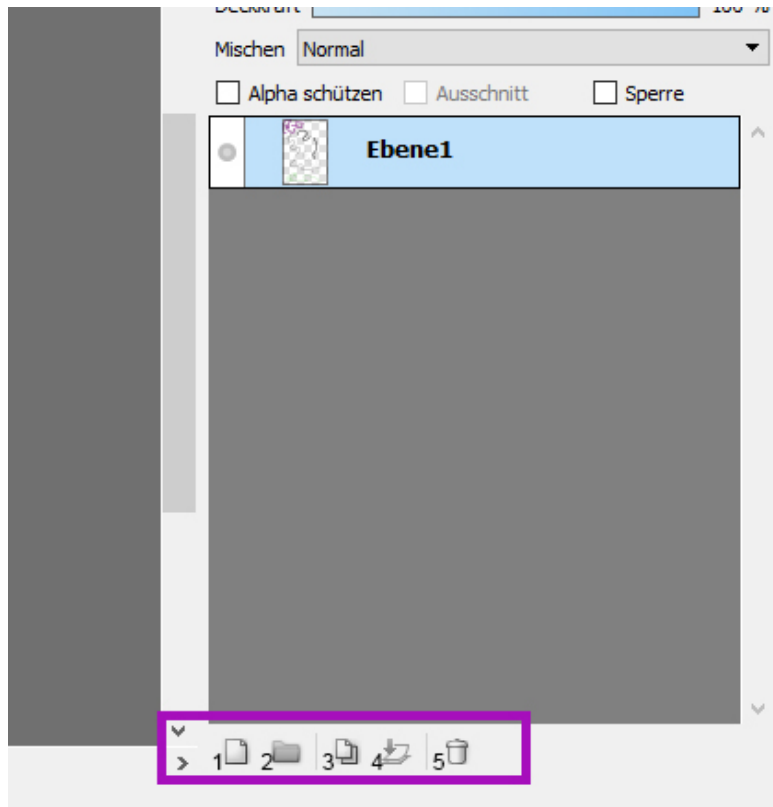
Und die Lupe ohne Symbol (rechts) ist eine spezielle „Normal Lupe“.

Wird sie gedrückt, wenn du vergrößert oder verkleinert hast, setzt sie alles wieder zurück.

Ebenen

Gegenüber Paint, hat FireAlpaca einen riesigen Vorteil beim Zeichnen von Bildern. Dieser Vorteil nennt sich Ebenen.

Ebenen findest du in der rechten unteren Ecke von FireAlpaca.



Im lila eingerahmten Feld kannst du 5 Felder erkennen, die alle zur Steuerung der Ebenen dienen.

(1) Hier wird eine neue Ebene hinzugefügt, wenn dieser Knopf gedrückt wird.

(2) Das „Ebenen-Ordner“-Symbol hilft einem den Überblick nicht zu verlieren, sollten sich hier viele, viele Ebenen befinden.

(3) Wenn dieses Feld gedrückt wird, kopiert es die ausgewählte Ebene.

(4) Gibt es mehrere Ebenen, nimmt es den Inhalt einer Ebene und verschiebt ihn in die Ebene darunter. Dabei wird die Ebene darüber gelöscht.

(5) Das „Mülleimer“-Feld löscht eine ausgewählte Ebene.

Was genau bringen Ebenen?

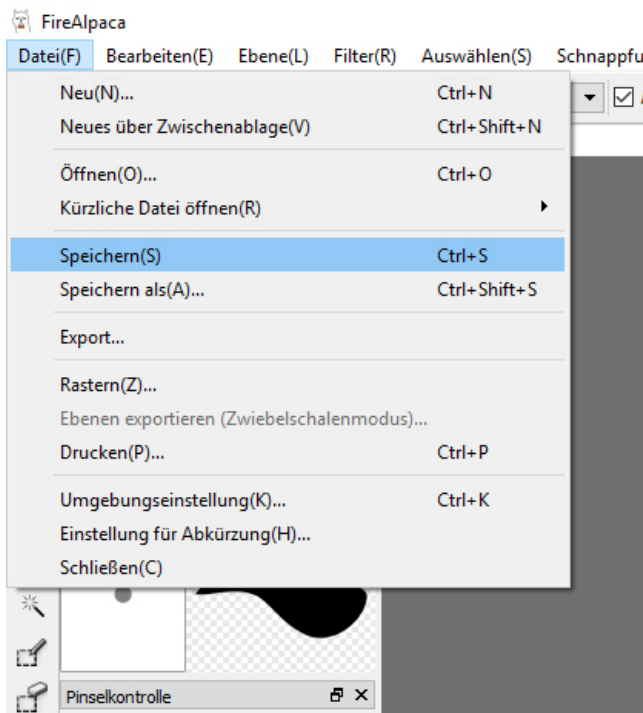
In Ebenen kann ganz normal gezeichnet werden. Werden Linien in Paint gezeichnet und eine weitere Linie wird gezeichnet, so wird es ein Bild. In Ebenen gibt es beide Linien. Sie befinden sich entweder darunter oder darüber.

Sollte nun eine Linie falsch sein, oder nicht mehr gefallen, kann sie ausgebessert oder radiert werden, ohne andere Linien zu beeinflussen.

Speichern

Jedem, dem schon einmal der Computer abgestürzt ist kennt das Problem. Wird nicht regelmäßig gespeichert, ist alles verloren, woran gearbeitet wurde.

Wie wird in FireAlpaca gespeichert?



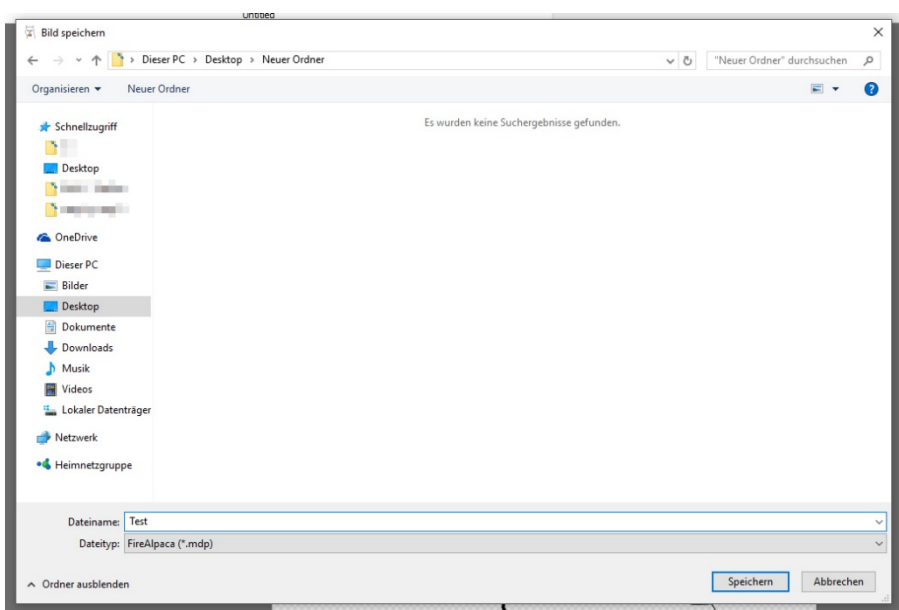
Der Befehl kann durch das Klicken von „Datei“ und „Speichern“ erreicht werden.

Wird „Speichern“ das erste Mal gedrückt geht ein Fenster auf, mit dem wir uns gleich weiter beschäftigen.

Sollte nach dem ersten Speichern noch einmal „Speichern“ gedrückt werden, wird die Datei erneut gespeichert

Regelmäßiges Speichern nicht vergessen!

Wurde „Speichern“ zum ersten Mal gedrückt, erscheint folgendes Fenster:



In diesem Fenster wird bestimmt, wo die Datei gespeichert werden soll und wie der Name lauten soll.

Ist alles bestimmt, wird „Speichern“ gedrückt.

Das gezeichnete Bild wurde als

„Name.mdp“ gespeichert. „mdp“ ist die Endung die FireAlpaca benutzt um zu erkennen, dass es Dateien sind, die nur FireAlpaca verwenden kann. Damit das Bild

aber lesbar auf ein Handy geladen

werden kann, sollte es eine andere

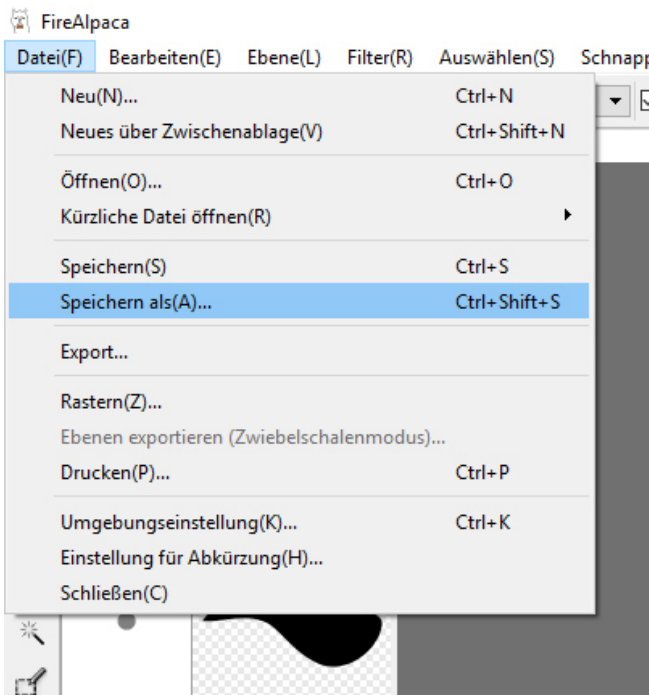
Dateiendung haben. Um das zu

erhalten, sollte folgendes getan werden:

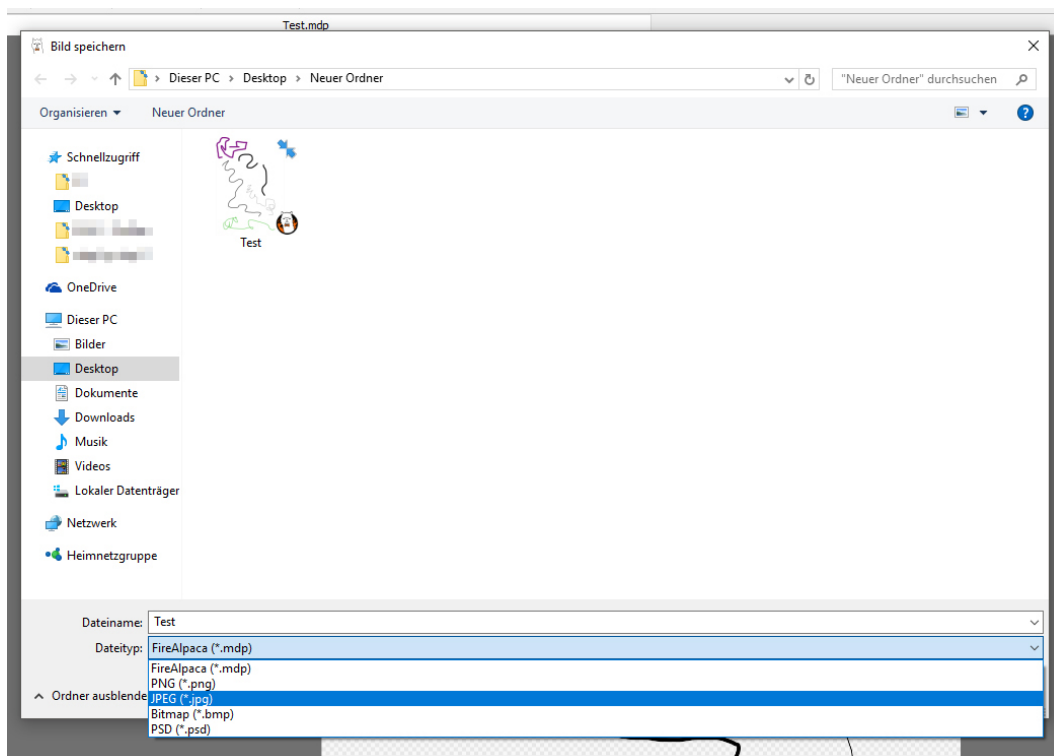
Die ersten Schritte sind so, wie beim

„Speichern“, anstatt „Speichern“, muss

„Speichern als...“ ausgewählt werden.



Hier öffnet sich immer ein neues Fenster.

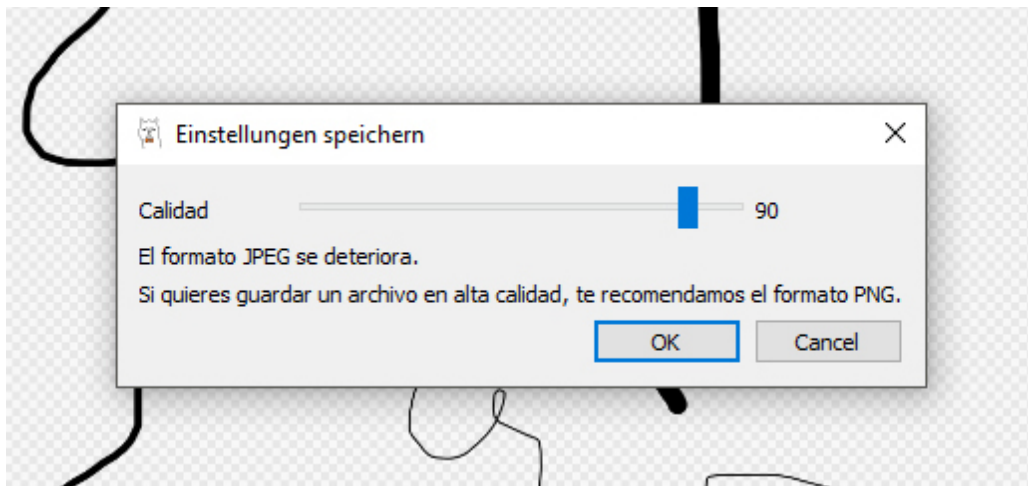


Der zuvor gewählte Namen des Bildes kann nochmal verwendet werden.

Immerhin ändert sich die Endung.

Dafür muss beim Feld Dateityp, bei dem Pfeil nach unten ganz rechts einmal geklickt werden. Es öffnet sich dann eine Liste, wo verschiedene Endungen ausgewählt werden können.

Dieses Mal wurde .jpg gewählt. Danach erneut „Speichern“ drücken. Das „Speichern“-Fenster schließt sich und ein letztes Fenster öffnet sich.

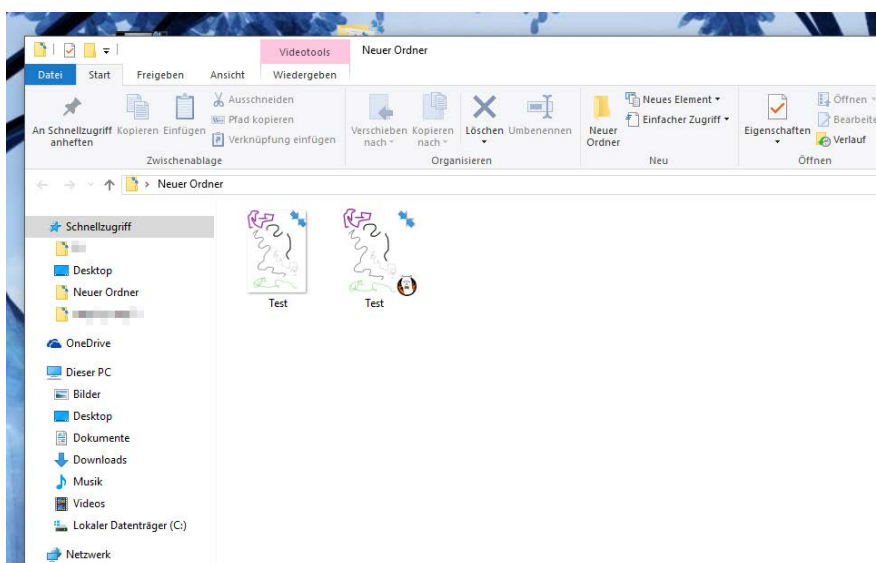


Dieses Fenster regelt bei .jpg wie groß die Datei sein soll. Sollten am PC genug Speicher vorhanden sein, kann der Regler ruhig auf 90 stehen bleiben.

Sollte es aber ein Dateigrößenlimit geben, sollte dieser Regler auf eine niedrigere Zahl gesetzt werden.

Beispiele bei Dateigrößenlimit: Hochladen von Bildern auf Moodle.

Klicke auf „OK“ um den Vorgang abzuschließen.



Am Speicherort können nun beide Dateien gefunden werden.

Die FireAlpaca- Datei um weiter zu arbeiten und die .jpg- Datei um es auf das Handy oder ins Internet laden zu können.