

## Tutorial do Tux Paint



O Tux Paint é um software de desenho voltado a crianças alfabetizadas ou não.

Ao acessar o Tux Paint, você verá uma tela semelhante a tela ao lado.

**Para iniciar o trabalho** com este software, **basta clicar na tela** ou pressionar uma tecla qualquer do teclado.

O Tux Paint tem uma interface simples e acessível, apresentando uma tela em branco com várias ferramentas para que qualquer usuário iniciante possa, com facilidade, criar seus próprios desenhos.

### Tela principal



## A barra de Ferramentas



A barra de Ferramentas oferece as seguintes opções (clique na opção para saber mais detalhes de seu uso!):

- [Pintar](#)
- [Carimbo](#)
- [Linhas](#)
- [Formas](#)
- [Texto](#)
- [Magia](#)
- [Desfazer](#)
- [Refazer](#)
- [Borracha](#)
- [Novo](#)
- [Abrir](#)
- [Gravar](#)
- [Imprimir](#)
- [Sair](#)



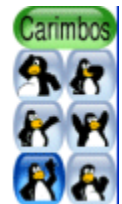
Permite desenhar a mão livre, escolhendo formatos de pincéis e cores diferentes. Ao clicar no botão "**Pintar**", o menu à esquerda oferecerá várias opções de "**Pincéis**".

Você pode selecionar a espessura e formato do Pincel desejado e realizar seu desenho na tela central. Ao usar o pincel, um som tocará. Quanto mais espesso o pincel, mais alto será o som.

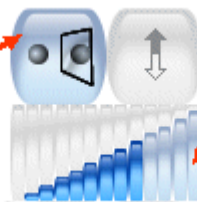


Os carimbos são escolhidos no menu à direita da tela. A figura ao lado mostra algumas opções de "pinguins".

Na parte inferior deste menu, existem outras duas opções: inverter e aumentar o tamanho do carimbo.



Clique aqui para inverter a imagem do carimbo



Clique aqui para aumentar ou diminuir o tamanho do carimbo



Esta ferramenta permite desenhar linhas usando varios pincéis e cores, no menu "**Pincéis**" (o mesmo da ferramenta "**Pintar**"!) que é apresentado à direita. Navegue no menu para descobrir todas as opções de pincéis !



Clicando nos botões cor-de-rosa, você poderá navegar pelo menu de opções de Pincéis!



As formas são escolhidas à direita da tela, conforme indica a figura ao lado.

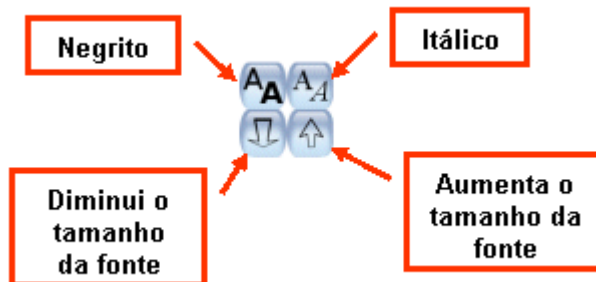
Do lado esquerdo aparecem as figuras "vazadas" enquanto do lado direito as forma ficarão todas preenchidas com a cor escolhida no menu inferior.

Movendo o mouse a forma mudará de tamanho. Após inserir a forma e **antes** de soltar o mouse, é possível girar a imagem desenhada.



Esta ferramenta permite inserir textos na tela. Ao pressionar a tecla ENTER, uma nova linha surgirá. Depois de digitar o texto é possível alterar o tipo de letra (fonte), clicando em um dos botões à direita (como na figura ao lado).

Também é possível selecionar **negrito** ou *itálico*, clicando nos botões inferiores.





Esta ferramenta disponibiliza vários efeitos especiais.

Os efeitos são escolhidos clicando no menu "**Magia**" à direita da tela e clicando sobre a área de desenho. Alguns efeitos devem ser aplicados sobre figuras previamente desenhadas!



Cancela (desfaz) a última ação realizada.

**OBS:** podemos obter o mesmo efeito pressionando "**CTRL Z**" no teclado.



Refaz a última ação realizada (e que foi "desfeita" pelo botão "**Desfazer**").

**OBS:** podemos obter o mesmo efeito pressionando "**CTRL R**" no teclado.



Esta ferramenta permite apagar objetos já desenhados na tela.

Pode-se escolher o tamanho da borracha, de acordo com o objeto a ser apagado, clicando no menu Borrachas, como na figura ao lado.



Esta ferramenta permite iniciar um novo desenho. Mas antes de iniciá-lo, aparecerá uma tela para informar que o desenho anterior será apagado, caso não tenha sido salvo anteriormente.

**OBS:** o efeito é o mesmo se pressionarmos "**CTRL N**" no teclado

Se iniciares outro desenho, irás apagar o desenho actual!



Está bem!



Esquece!



Esta ferramenta permite visualizar os desenhos criados anteriormente e reeditá-los.

Os desenhos que foram salvos mas **não foram depois editados** são mostrados com um **contorno verde**. Os arquivos que já foram **editados** têm **contorno azul**.



Também é possível apagar um desenho selecionado, clicando no arquivo a ser excluído e depois no botão "**Apagar**" (ícone da lixeira).

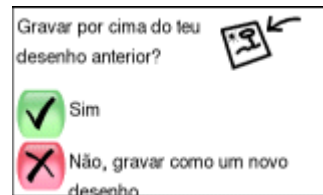
OBS: Pressionar "**CTRL O**" no teclado produz o mesmo efeito!



Esta ferramenta permite salvar (gravar) o desenho criado. Se o arquivo está sendo editado a partir de um arquivo anterior, o TuxPaint vai apresentar a tela ao lado, perguntando se você deseja gravar com o mesmo nome ou como um novo desenho.

**OBS (1):** o TuxPaint não pede nome para o arquivo!

**OBS (2):** No teclado, basta pressionar simultaneamente "**CTRL S**"



ATENÇÃO:

#### - Quando utilizar o TuxPaint no sistema operacional Linux:

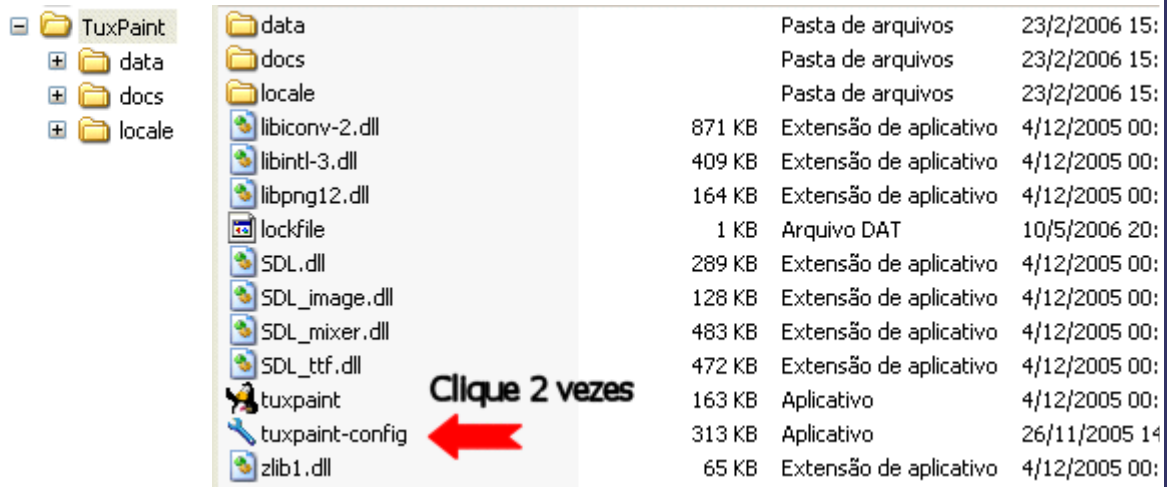
- O programa **não** permite que o usuário escolha o nome e local onde será salvo um novo arquivo criado;
- O arquivo é salvo com o seguinte formato de nome: AnoMesDiaHoraMinSeg.png ;
- Pode-se encontrar os desenhos na pasta TuxPaint que é criada no seu usuário, acessível pelo gerenciador de arquivos (ícone da casa).

Exemplo do caminho:

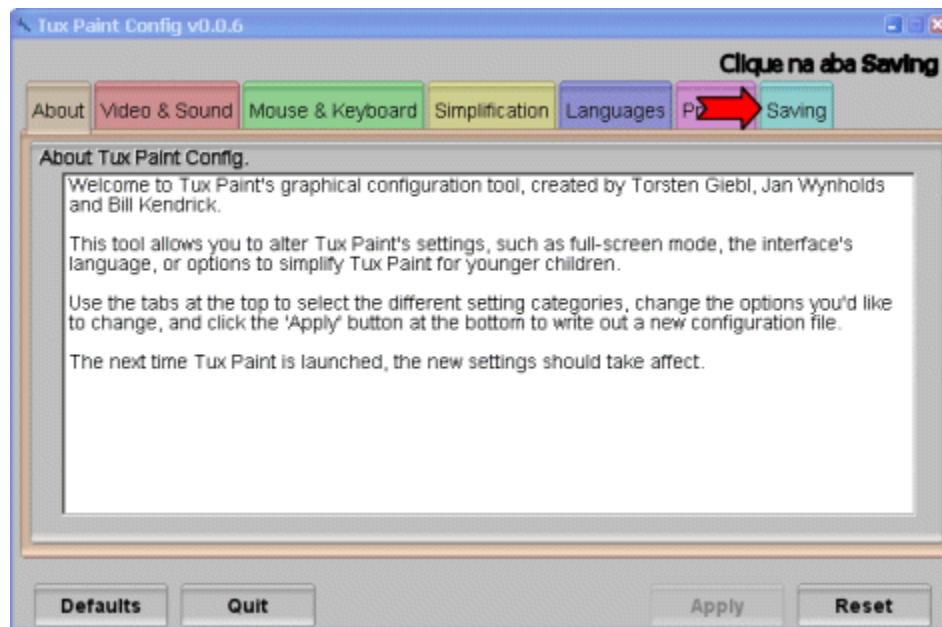
/home/nome\_usuario/tuxpaint/saved/AnoMesDiaHoraMinSeg.png

#### - Quando utilizar o TuxPaint no sistema operacional Windows:

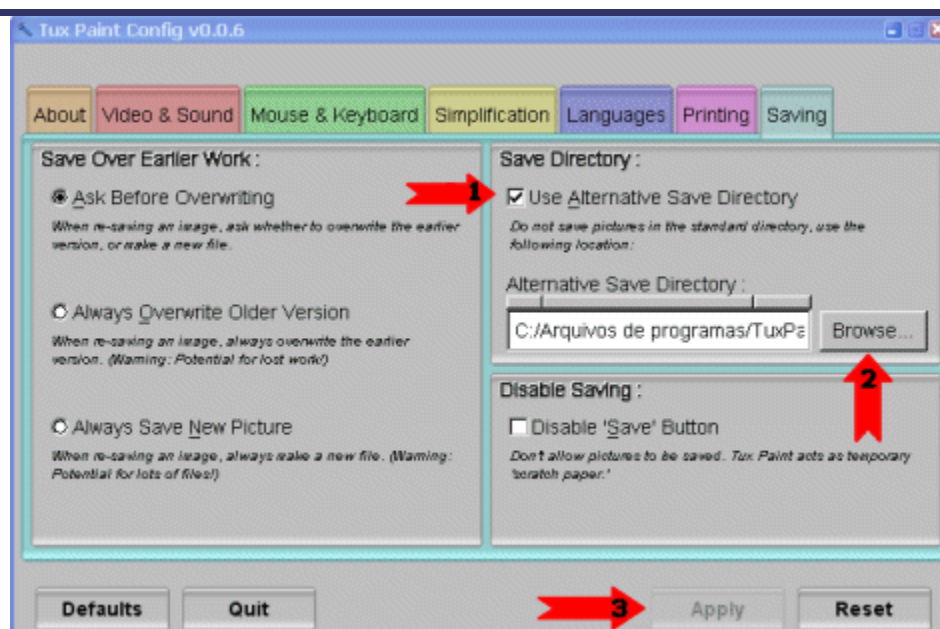
- Abra o **Windows Explorer** e crie uma pasta para salvar seus arquivos criados no TuxPaint (que tal usar o nome "arquivos\_tuxpaint"?)
- Abra o arquivo de configuração que está no endereço: C:/Arquivos de programas/TuxPaint/tuxpaint-config, ou seja, abra o Windows Explorer, vá até a pasta onde salvou o TuxPaint e clique duas vezes sobre o nome do arquivo,



- O programa abrirá o arquivo de **"Configuração"**, mostrando uma janela como a apresentada a seguir. Clique na aba **"Saving"**.



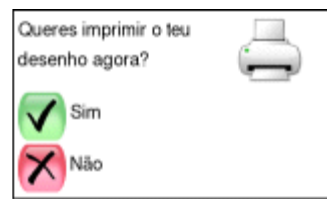
- Será apresentada uma janela como a da figura a seguir.



- Faça o seguinte:
  - Passo 1 - marque a opção **"Use Alternative Save Directory"**
  - Passo 2 - clique no botão **"Browse"** e procure no seu disco aquela pasta criada anteriormente e onde serão salvos os arquivos. Deverá aparecer o "caminho" desta pasta no espaço ao lado do botão "Browse";
  - Passo 3 - Clique em **"Apply"** para que suas opções sejam gravadas;
  - Passo 4 - Clique em **"Quit"** para sair do programa de configuração.
- O TuxPaint passará a salvar os arquivos na pasta especificada com o mesmo formato que aquele utilizado para o Linux - **"AnoMesDiaHoraMinSeg.png"**.



Esta ferramenta permite a impressão de seu desenho. Após clicar no botão **"Imprimir"**, o TuxPaint vai pedir a confirmação, mostrando a tela ao lado. Escolha "Sim" para que o arquivo seja encaminhado para a impressora.



Ao clicar nesta ferramenta, aparecerá na tela uma mensagem para verificar se você deseja mesmo finalizar o desenho no TuxPaint. Clique em **"Sim"** para confirmar.

**OBS (1):** não esqueça de **Gravar** seu arquivo antes!

**OBS (2):** Também é possível finalizar o programa, usando a tecla **"ESC"**.



