

Tegne i GIMP

Det er flere måter å tegne på i Gimp. Man kan bruke frihåndstegning, og man kan bruke utvalgsverktøy. Man kan også hente opp bilder som kan manipuleres med ulike verktøy.

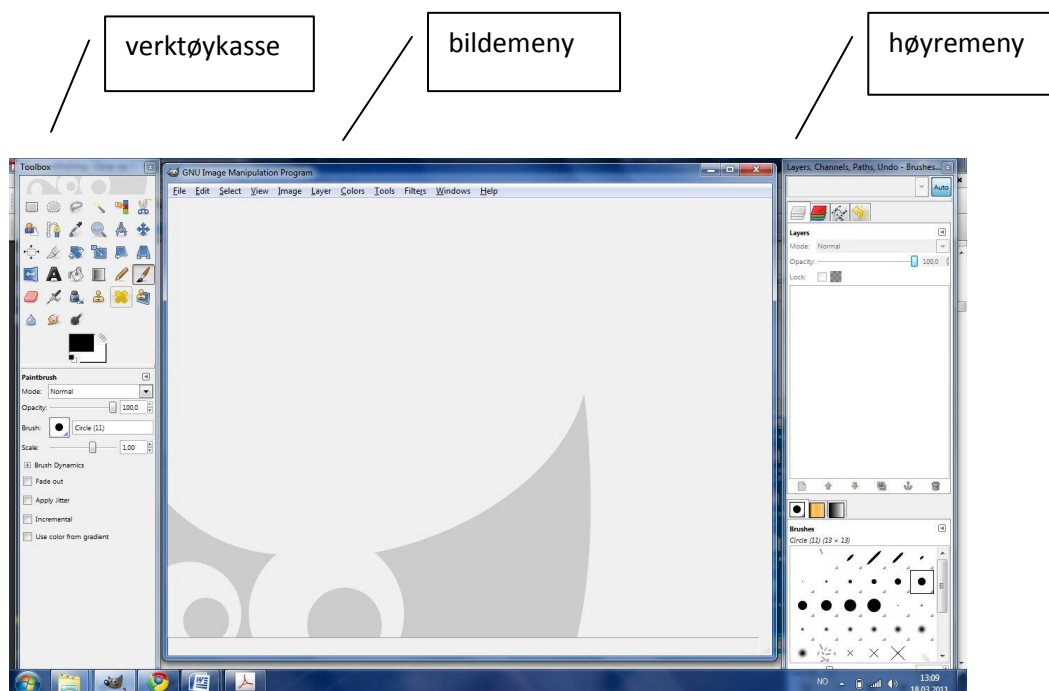
Åpne Gimp

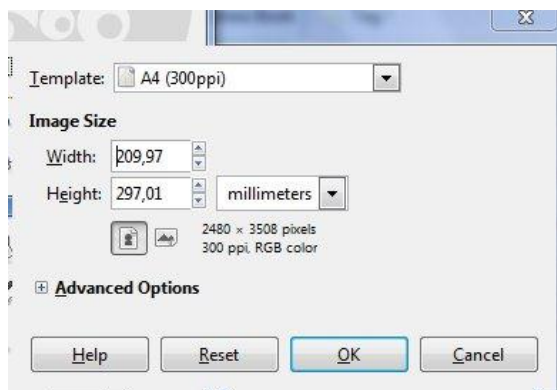
Start med å åpne programmet ved å trykke på ikonet GIMP 2 på skjermen eller under startmenyen.

Programmet åpner flere vinduer:

- **VERKTØYKASSEN (Toolbox)**. Viser menyen for programmets hovedfunksjoner. Under Verktøykassen finner du alternativer for funksjoner for hvert verktøy.
- **BILDERAMME MED BILDEMENY**. Hvert bilde som åpnes i GIMP vises i eget bildevindu med bildemeny. GIMP kan åpne flere bildevinduer. FIL, REDIGER, VELG, VIS, BILDE, LAG, FARGE, VERKTØY, FILTER, VINDUER og HJELP er de valgene du har på bildemenyen. Under disse har du mange undermenyer.
- **HØYREMENYEN, PALETTDOKK**. Øverst: Lag og angrehistorikk.

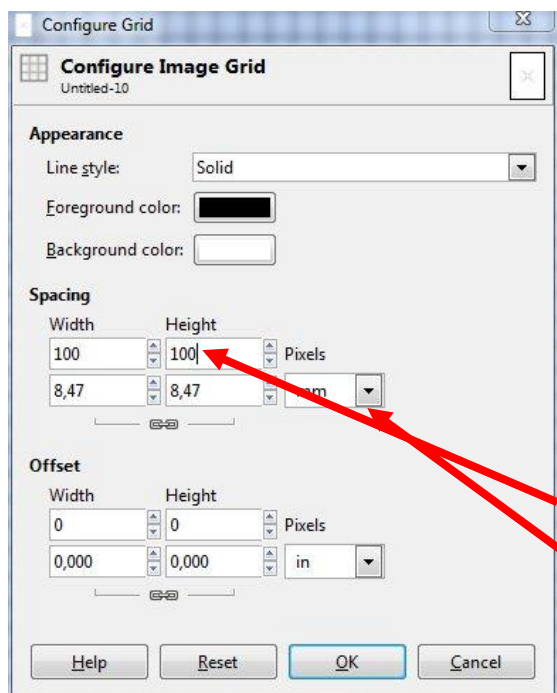
Alle vinduene kan du dra i og tilpasse størrelse som du vil.





Gå til FIL i BILDEMENYEN og velg Ny (hurtigtast SHIFT + N). Et nytt vindu dukker opp. I øverste nedtrekksmeny under MALER (Template) velger du den forhåndsinnstilte malen for A4 (300ppi). Da vil det bli riktig format i forhold til utskrift. Under Bildestørrelse velger du stående eller liggende format, alt etter ønske.

Trykk Ok. Nå skal du ha en hvit, ny bilderamme foran deg.

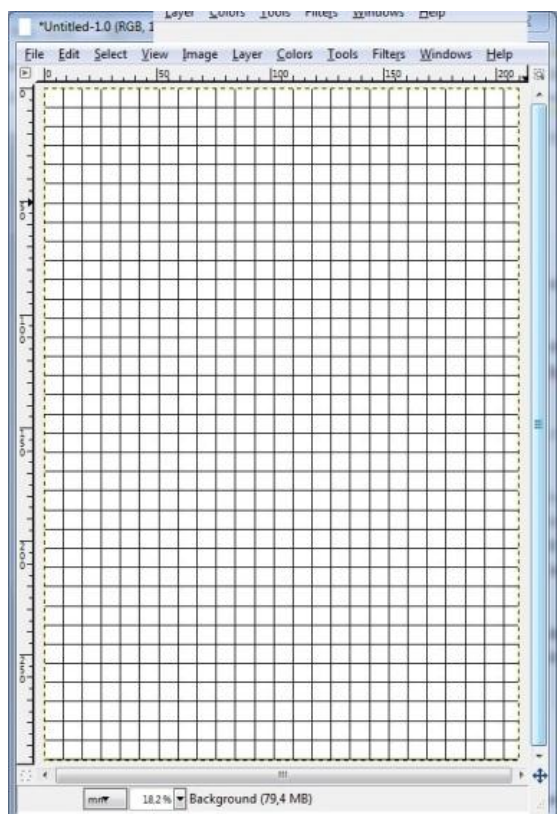


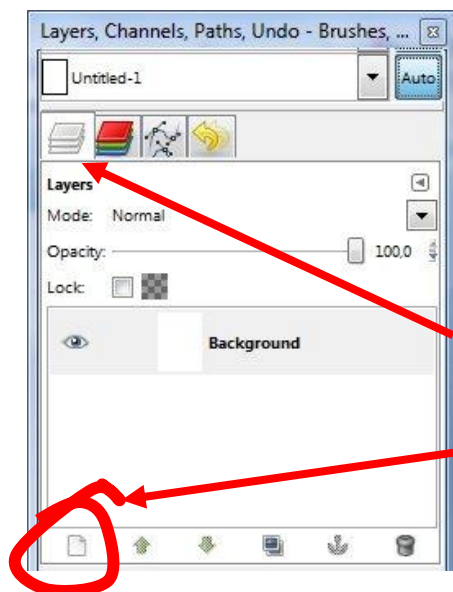
For å gjøre det enklere for deg å plassere objekter horisontalt/vertikalt, setter du inn et rutenett i bildet. Rutenettet vil bare fungere som hjelpelinjer for deg mens du jobber i Gimp, det vil ikke vises på en utskrift.

Velg VIS i BILDEMENYEN (View) og velg VIS RUTENETT (Show grid). Nå vil du oppdage at rutenettet er så tett at det er vanskelig å se det. Velg BILDE og STILL INN RUTENETT (Configure grid). I vinduet som dukker opp, velger du under MELLOMROM (Spacing) 100 i bredde og høyde og under piksler velger du "mm" (millimeter). Du kan endre på dette i ettertid.

Trykk OK.

Bilderammen din vil nå se noe slikt ut.

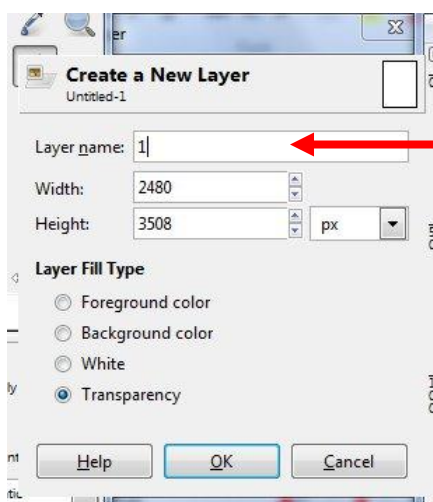




Før du begynner å tegne, velger du å tegne i et nytt lag og ikke rett på bakgrunnslaget. På denne måten kan du flytte rundt på laget ditt, uavhengig av hvordan bakgrunnen er. Bakgrunnen er alltid forhåndsinnstilt som hvit, nye lag er forhåndsinnstilt som gjennomsiktige. Har du mange lag, gjør dette at du kan "se" gjennom alle lagene, akkurat som transparentark.

Sørg for at du står i LAG-menyen i HØYREMENYEN (ikon med hvite ark).

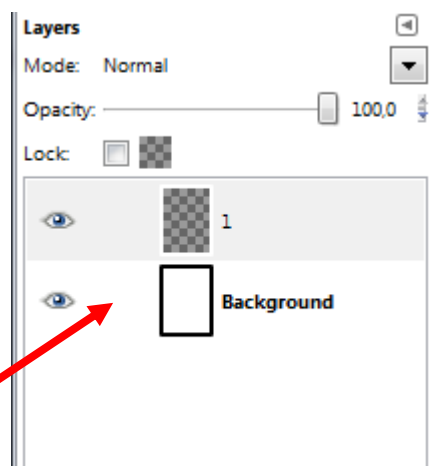
Klikk på ikonet med det hvite arket i HØYREMENYEN din.



I vinduet som dukker opp nå, skriver du i tekstfeltet NAVN PÅ LAG et egnet navn til det første laget, for eksempel tallet 1.

Klikk OK.

HØYREMENYEN din vil nå se slik ut, med et bakgrunnslag og et nytt lag (1):



Sørg for at du står i det nye laget (1) ved å klikke til høyre for ettallet. Nå skal du begynne å tegne!

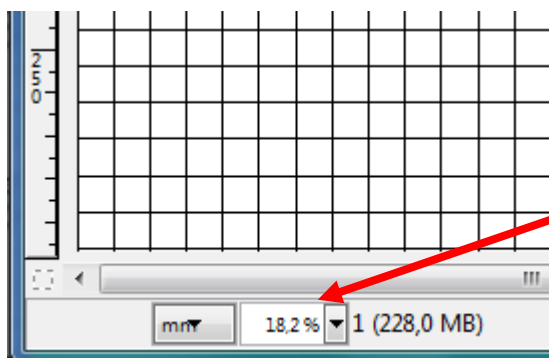
Lage geometriske og organiske figurer

Du skal tegne kommunikasjonsproduktet ditt forfra, fra siden og bakfra.

For å få geometriske figurer, som for eksempel en firkant, velger du i VERKTØYKASSEN ikonet med en firkant (REKTANGELUTVALG). De samme funksjonene som rektangelutvalget har, finner du i ELLIPSEUTVALG (formet som en ellipse). I dette eksempelet er det valgt å bruke rektangel, her kan du prøve deg fram etterpå.

I undermenyen til Rektangelutvalget, har du forskjellige valg du kan gjøre med rektangelet ditt. For å få avrundede hjørner, klikker du i boksen RUNDE HJØRNER (Rounded corners) og drar skyvemarkøren (Radius) til ønsket avrunding, eks 60.

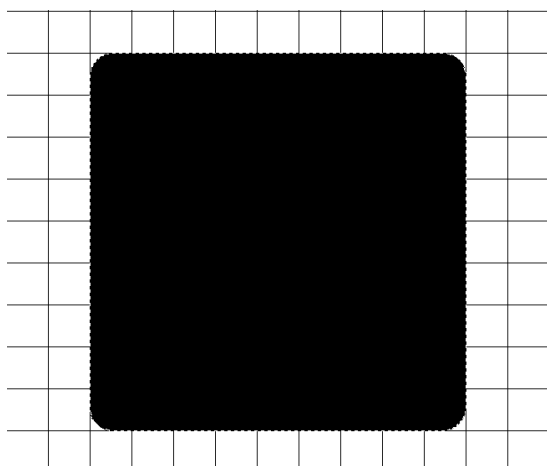
Klikk i bildet og dra til ønsket størrelse. Tenk deg at hver rute i rutenettet er 1 cm. Dra rektangelet ditt til ønsket lengde ved å telle.



Du kan endre størrelsen på rektangelet ved å dra i en av de fire boksene i hvert hjørne. Dette kan være enklere hvis du zoomer inn ved å velge for eksempel 50 % i nedtrekksmenyen under bildet. Dra opp og ned på bildet etter behov ved å bruke skyvetastene rundt bildet.

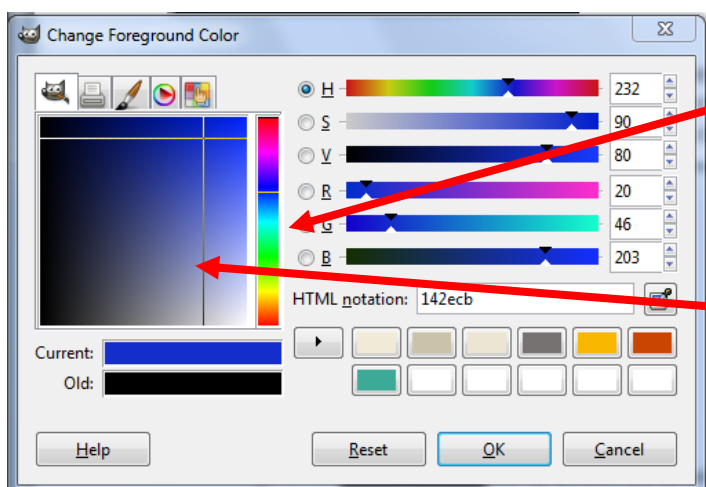
Hvis figuren din kom langt ut på siden, kan du flytte på laget ved å holde musen inni figuren. Da ser du at det dukker opp et pilkors under musepekeren. Da kan du flytte rundt på figuren.

Fyll figuren med en farge



For å gi figuren eller området en farge, velger du farge i VERKTØYKASSEN ved å klikke på den sorte firkanten (Forgrunnsfarge) under verktøyene.

Nyttig tips! Du kan angre ved å klikke CTRL + Z eller REDIGER og ANGRE.



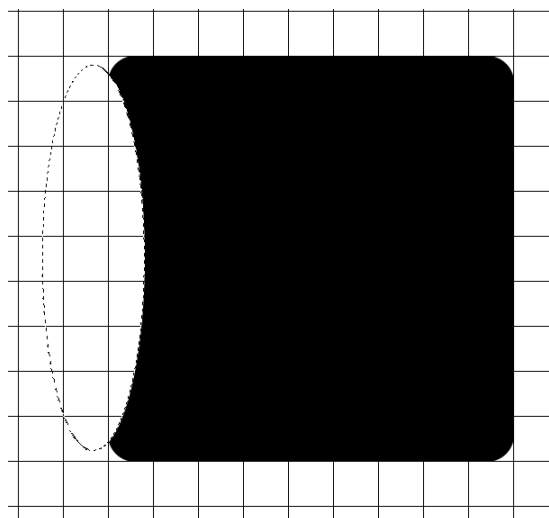
I vinduet som dukker opp, kan du velge farge i den lodrette linjen som er til høyre for firkanten.

I firkanten kan du klikke med musa og dra den rundt til ønsket fargenyans, lys, mørk, osv. Prøv deg litt fram. Du ser hva den forrige fargen er, og hva den nye fargen er under feltet GJELDENE (Current) og GAMMEL (Old).

Klikk OK når du er fornøyd med fargen. Klikk på ikonet med FARGEBØTTE og klikk inni figuren din.

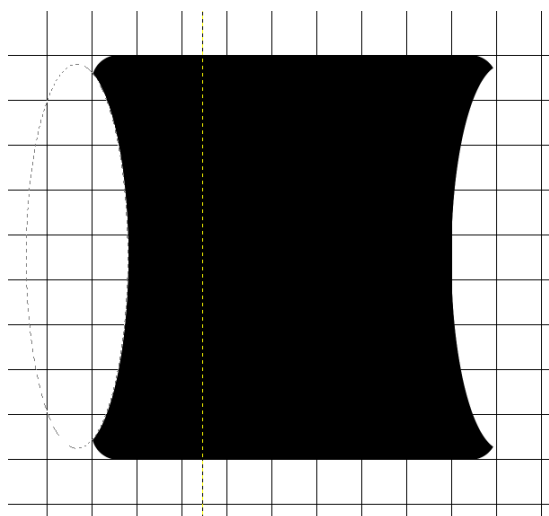
Før du fortsetter å tegne, velger vi å jobbe i et nytt lag, slik at vi har større angremuligheter. Lag et nytt lag ved å gjøre det samme om igjen: trykk på det hvite arket, skriv inn «2» i NAVN PÅ LAG og klikk OK. Sørg for at du står i det nye laget ved å klikke til høyre i det.

Bygg inn figuren din ved hjelp av lag.

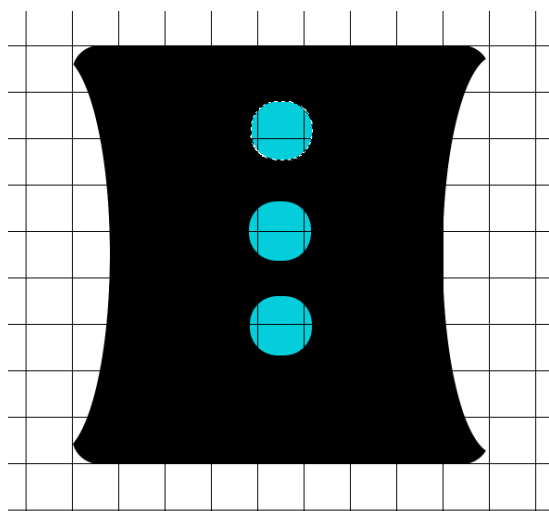


Velg ELLIPSEVERKTØYET. Lag en passe ellipse på den ene siden av firkanten. Fyll den med hvit farge.

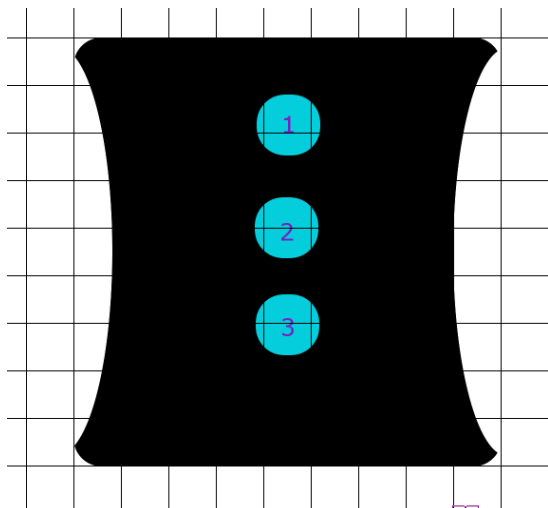
Kopier ellipselaget ved å klikke på det lille ikonet ca. midt i Høyremenyen (når du holder musen over, vil det dukke opp en forklaring av det ikonet). Flytt laget til den andre siden av firkanten ved å klikke på FLYTTEVERKTØYET i VERKTØYKASSEN. Husk å velge FLYTT DET AKTIVE LAGET i undermenyen til flytteverktøyet.



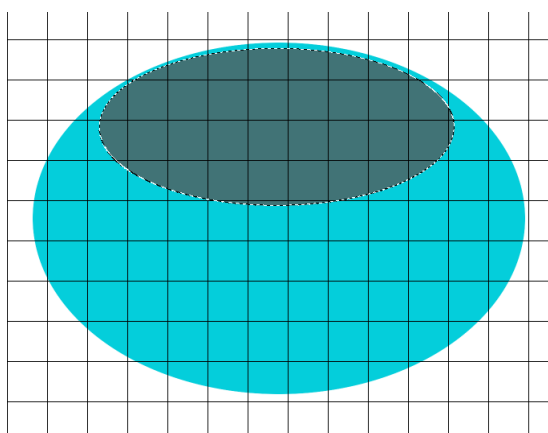
Figuren din vil se noe slik ut



Skal du lage knapper til figuren, lager du et nytt lag, velger ellipse eller rektangelutvalg og lage en liten knapp. Fyll den med farge. Kopier laget hvis du skal ha flere knapper.



Sett inn tall eller skrift ved å klikke på TEKSTVERKTØYET (den store A'en). Da behøver du ikke å lage nye lag, tekstlag legger seg automatisk som lag. Du kan flytte rundt på tekstboksen. Velg tekstfarge, font og størrelse i undermenyen.

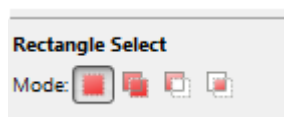


Du kan også lage en figur tredimensjonal ved å lage skygger..

Bygg ut figuren din med MODUS

Ønskes det at figuren skal bygges utover, bli mer organisk, er det i undermenyen til alle utvalgsverktøy fire alternativer under MODUS.

Utvalgsverktøy er verktøy som kan lage et utvalg. Dette kan gjøres i mer bestemte rammer i Rektangel- eller Ellipseutvalget. Du kan også gjøre dette i mer frie former eller for hånd i f.eks. Lassoverktøy, Tryllestav, Sakseverktøy og Forgrunnsutvalg. Vi kommer ikke til å gå inn på disse verktøyene i denne oppgaven



Første ikon er i «vanlig modus», da vil rektangelet ditt bli erstattet med et nytt rektangel (eller ellipse, hvis du jobber med det) hvis du lager to stykk.

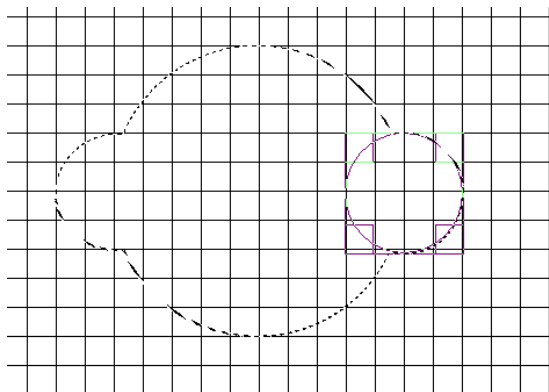
Andre ikon gjør at du kan *legge til* utvalget ditt.

Tredje ikon gjør at du kan *trekke fra* utvalget ditt. På fjerde ikon kan du legge til flere utvalg på samme bilde.

Velg knapp nummer to fra venstre, den som legger til.

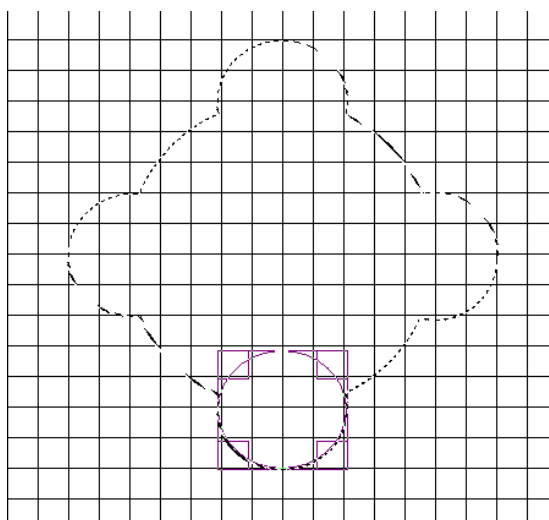
Åpne et nytt bilde i formatet A4, gi det et rutenett og endre innstillingene på rutenettet til 1 cm.

Lag et nytt lag som du kaller for eksempel "grunnform". Velg ellipseverktøy og lag en sirkel.



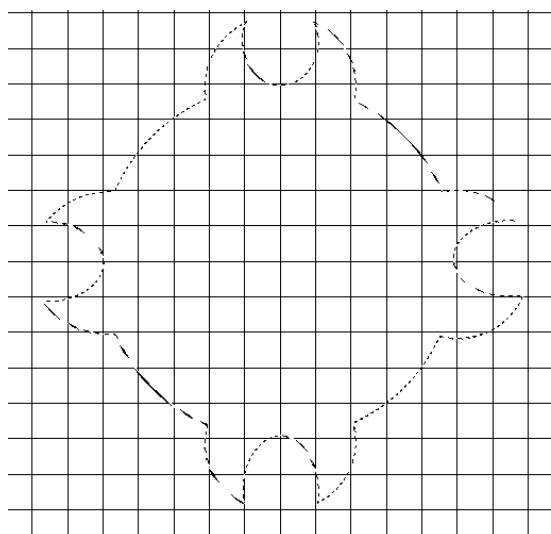
La oss si at figuren er symmetrisk og har grunnform som en sirkel med kuler utenfor. Da starter vi utenfor figuren og drar til en sirkel. Bruk rutenettet aktivt som hjelpemiddel.

Gjenta på den andre siden. Husk at du kan dra i hjørnene på figuren så lenge den har de firkantede hjørnene aktive. Tell høyt for deg selv, slik at du husker hvor mange ruter du brukte for å komme til sirkelen.



Har du fire kuler som stikker ut fra sirkelen nå?

Bygg inn figuren din med MODUS

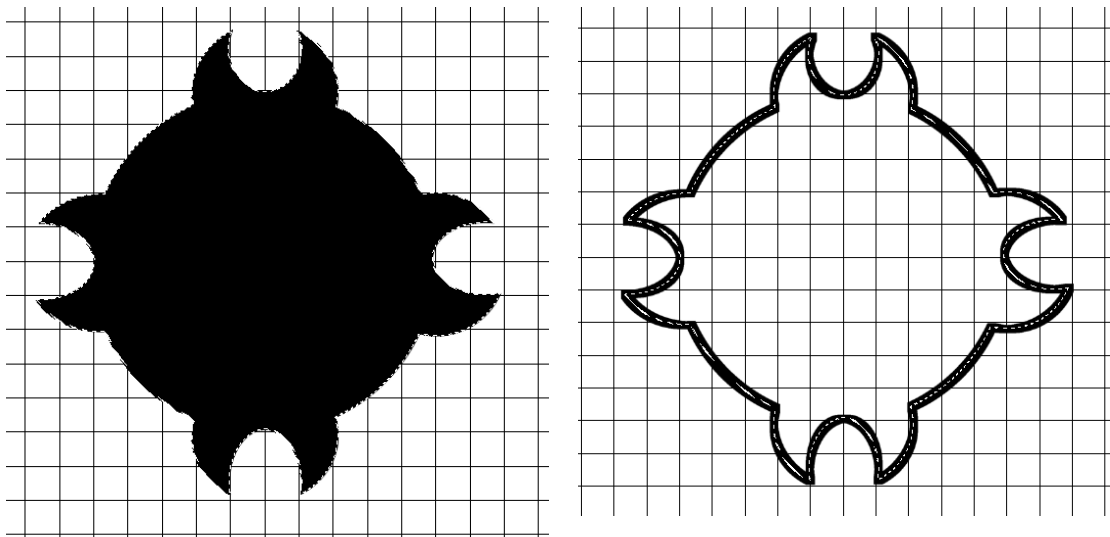


Nå skal du ta bort deler fra figuren på samme måte som du la til, du må bare tenke omvendt.

Velg MODUS-ikon nummer tre fra venstre, det som trekker fra.

Dra små sirkler på hver av de fire utstikkerne på figuren. Bruk rutenettet for å få det symmetrisk.

Ser figuren noe slik ut?



Nå kan du fylle figuren med farge, eller gi den en kontur:

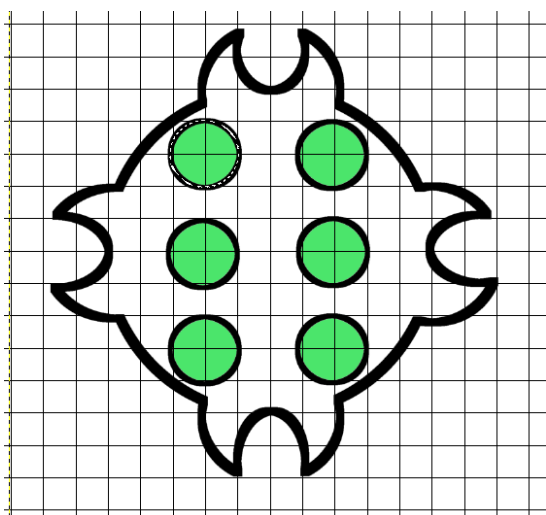
For å lage kontur rundt en figur, klikk på REDIGER og velg STREK OPP UTVALG. Velg tykkelse på konturen under strekbredde, her er det valgt størrelse 25.

Klikk på VELG – INGEN (Shift + Ctrl + A). Da blir ikke figuren aktiv lengre, og du kan fortsette på neste lag.

Husk! Du kan angre ved å klikke CTRL + Z eller REDIGER og ANGRE. 😊

Fortsette å bygge deler i figuren, for eksempel knapper.

Nå kan du fortsette for å lage for eksempel knapper og display. Da klikker du på ikonnet for NYTT LAG i HØYREMENYEN, kaller det for ”knapper” og velger ELLIPSEUTVALG og det første MODUS-ikonet.



Dra til ønsket størrelse.

Her har du to muligheter:

1. For å lage flere knapper på samme utvalg, velger du Modus-ikon nummer 2 (legg til).

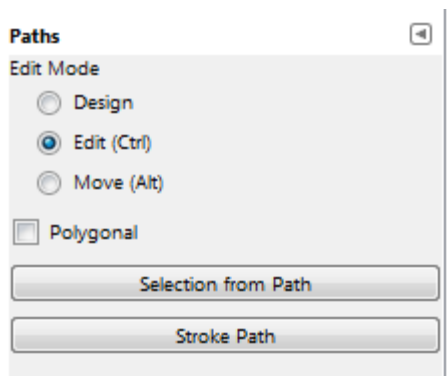
Lag flere knapper og fyll de med ønsket farge.

2. Gjør som på side 5. Lag knappen ferdig med kontur og farge og kopier laget.

Lag et nytt lag hvis du skal lage display.

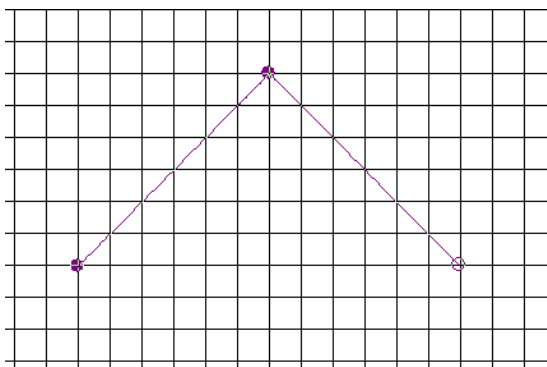
For hvert nye element er det lurt å lage et nytt lag, slik at hvis du gjør noe feil, behøver du ikke å gjøre alt på nytt igjen, men kan endre kun det laget.

Tegne med Baner



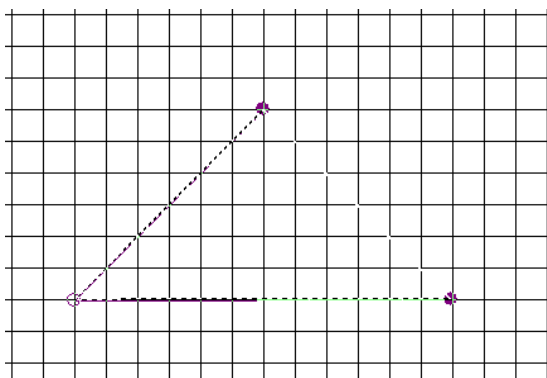
Velg BANEVERKTØY i verktøykassen. I undermenyen ser du at det står Design, Rediger og Flytt (Design, Edit, Move). Sørg for at du står i Designmodus når du starter å tegne.

Eksempelet viser å lage en trekant:

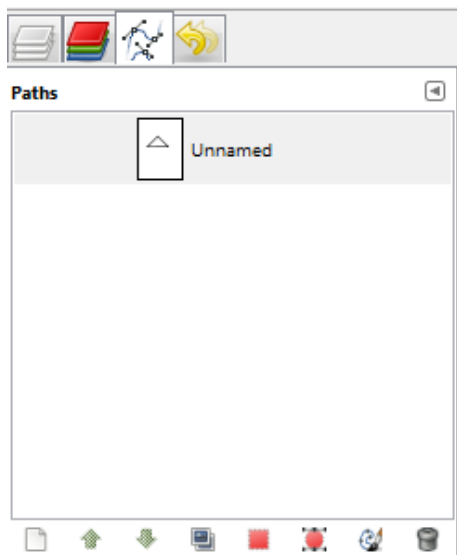


Klikk tre punkter i trekanten. Bruk rutenettet som hjelpemiddel for at det skal bli rette kanter. For at du skal kunne fullføre figuren, må du i den siste streken, gå over til Redigermodus.

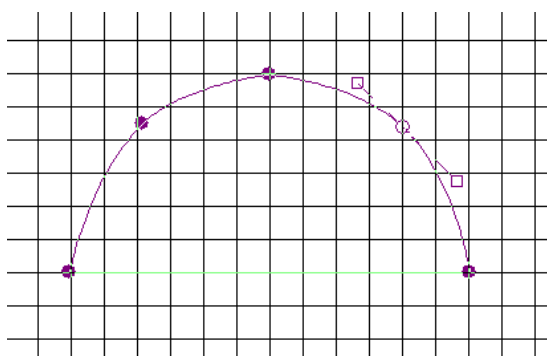
Klikk i det første punktet, og trekanten blir hel.



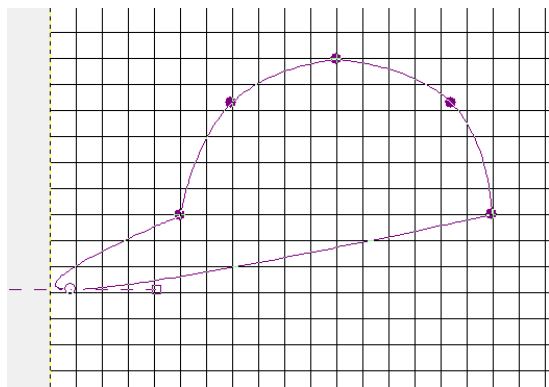
Når du er fornøyd, lager du tegningen din aktiv slik: Velg i undermenyen UTVALG FRA BANE, og trekanten blir aktiv. Da kan du fylle den med farge.



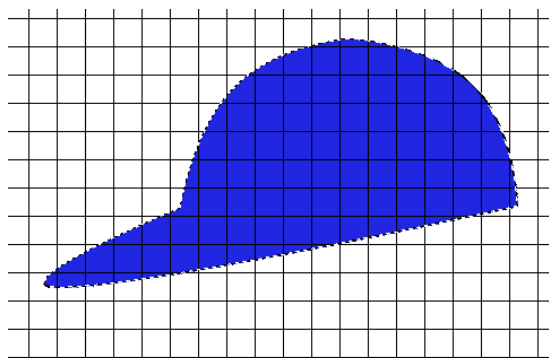
I Høyremenyen ser du at du ikke jobber i Lag- menyen lengre, men i fanen som heter Baner. Her kan du for eksempel kopiere banen og lage nytt banelag.



Det fine med baner er at du også kan dra i linjenen (før du har gjort den aktiv), og slik kan du tegne mer på frihand. Da ser du at det danner seg nye punkter du kan dra i, og på denne måten kan du tegne mer avanserte tegninger ganske kjapt.



Kommer tegningen for langt ut til siden, velger du Flyttmodus (ikke det samme som flytteverktøy) og flutter det lengre inn.



Når du er fornøyd, lager du tegningen din aktiv og fyller med farge.