

2.1 GLASAMOTTA

HRINGUR ER SKORINN Í TIMBUR EÐA PLEXIGLER, MYND OG TEXTI
BRENNIMERKT Á TIL AÐ GERA GLASAMOTTU



HVAÐ ÞARF

- + INKSCAPE-FORRIT
- + LASERSKERA
- + 4MM TIMBUR EÐA
3MM PLEXI



MYND AF TEIKNINGUNNI Í INKSCAPE

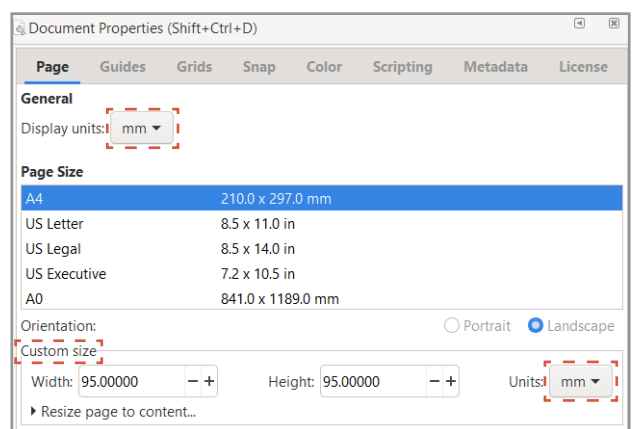
OPNAÐU INKSCAPE

AÐ HREYFA SIG INNI Í INKSCAPE

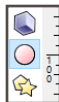
1. Að þysja (Zoom)
 - Haltu niðri **Ctrl** og skrollaðu nær eða fjær, það mun þysja að músinni þinni þannig hafðu músina þar sem þú vilt þysja að.
2. Að hreyfa sig inni í Inkscape
 - Haltu niðri milli músartakkanum (skrollinu) og dragðu músina til hliðar og upp og niður.

AÐ STILLA VINNUSVÆÐIÐ

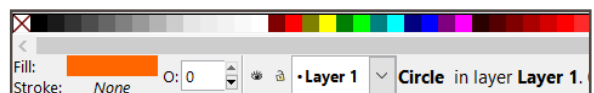
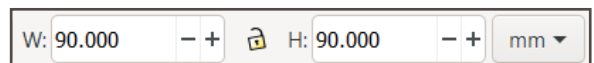
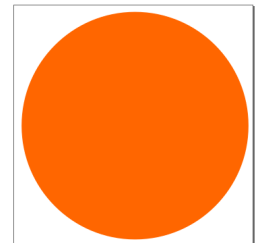
1. Farðu í **File** og veldu Document Properties.
2. Stilltu mælieiningar í mm.
3. Stilltu breiddina og hæðina í 95 mm í Custom size.
4. Nú hefur kassinn á skjáborðinu breytt um stærð. Þá ertu búin að stilla vinnusvæðið þitt.



AÐ BÚA TIL HRING

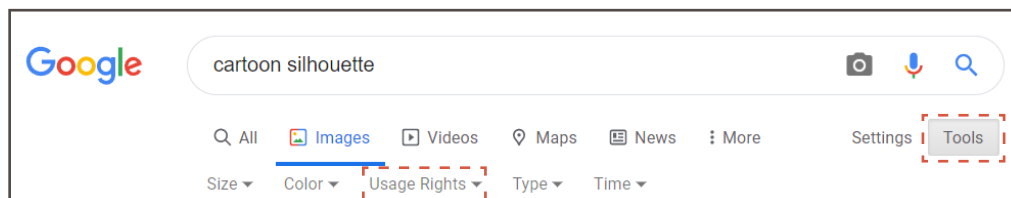


1. Veldu hringinn á valstikunni vinstra megin á skjánum.
2. Smeltu á skjáinn og dragðu með músinni til að teikna hringinn.
3. Veldu músina.
4. Stilltu hæð og breidd hringsins í 90 millimetra með valstikunum efst á skjánum.
5. Færðu hringinn inn á vinnusvæðið.
6. Litaðu hringinn með því að velja hringinn og ýta á appelsínugulan á litastikunni neðst á skjánum.



AÐ VELJA MYND

1. Opnaðu Google.
2. Leitaðu að tvílitaðri mynd. Gott er að skrifa „black and white“ eða „silhouette“ til að finna myndir sem henta vel í þetta verkefni.



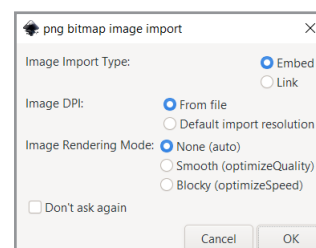
NOTAÐU MYND MEÐ LEYFI HÖFUNDAR

1. Ýttu á Images.
2. Ýttu á Tools.
3. Smelltu á Usage rights og veldu Creativite commons licenses
4. Hægrismelltu á mynd sem þér líst á og veldu Save image as til að vista myndina.



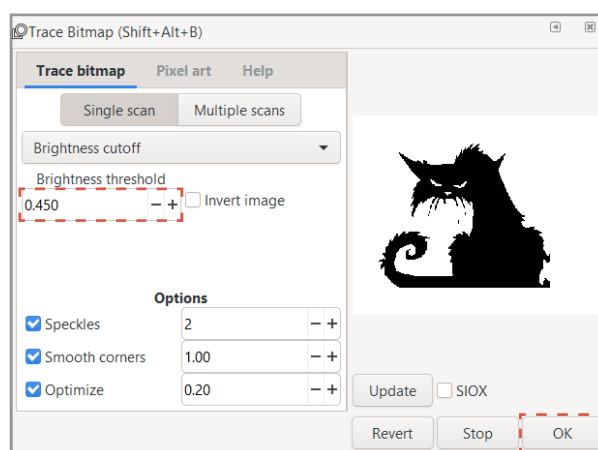
MYND OPNUÐ Í INKSCAPE

1. Opnaðu Inkscape.
2. Veldu **File** og ýttu á Import og veldu myndina þína.
3. Veldu myndina og ýttu á open.
4. Ýttu á OK í Image import glugganum.



AÐ BREYTA MYND Í VECTOR

1. Veldu myndina með því að smella á hana.
 - Þá sérð þú neðst á skjánum til vinstri að þar stendur Image.
2. Veldu **Path** og ýttu á Trace bitmap.
3. Ýttu á OK og dragðu myndina til hliðar til að skoðaðu afritunina.
 - Þá sérð þú neðst á skjánum til vinstri að þar stendur Path.
4. Ef afritun er óskýr veldu þá aftur upprunalegu myndina og breyttu stillingum Brightness cutoff í Trace Bitmap glugganum.
 - Afritun of dökk: Gildið Threshold lækkað.
 - Afritun of ljós: Gildið Threshold hækkað.
5. Eyddu upprunalegu myndinni.
 - Til að passa að þú sért að eyða því rétta fylgstu með hvað þú velur og að það sé Image.



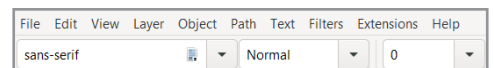
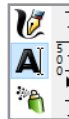
AÐ VINNA MEÐ FORM

- Þegar form er valið gerist tvennt:
 - Ferningur birtist í kringum formið.
 - Upplýsingar um stærð formsins birtast í valstikunni efst á skjánum.
- Þá er hægt að toga í örvarnar til að toga formið til og breyta stærðinni.
- Til að passa hlutföll formsins er hægt að læsa þeim með því að ýta á lásinn í valstikunni.
- Læstu stærðarhlutföllum myndarinnar með því að ýta á lásinn hjá stærðar stillingunum efst á skjánum.
- Minnkaðu eða stækkaðu myndina svo hún passi inn á hringinn með pláss fyrir texta.



AÐ GERA TEXTA

- Veldu A-merkið í valstikunni vinstra megin á skjánum.
- Smelltu á skjáinn og skrifaðu texta.
- Prófaðu mismunandi leturgerðir með Font.
- Veldu þá leturgerð sem þér líst best á.
- Smelltu á textann og færðu hann inn á hringinn.

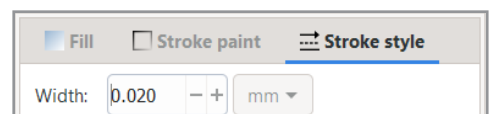
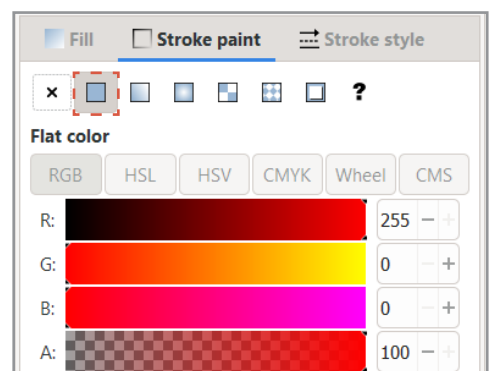
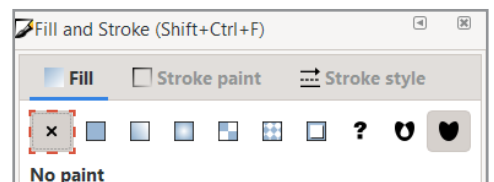


AÐ GERA SKURÐLÍNU

Skurðarlínur eiga alltaf að vera RAUÐAR og 0.020 mm.

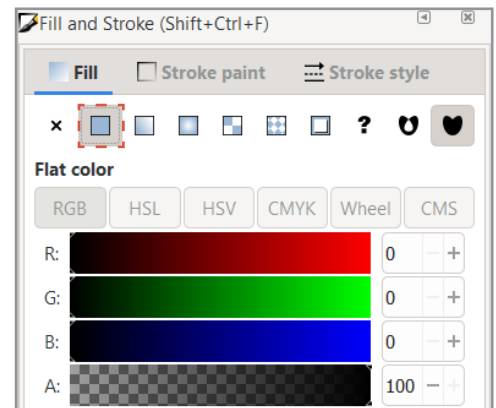
- Veldu myndina.
- Farðu í **Object** og veldu Fill and Stroke.
- Taktu Fill af með því að smella á Fill og ýta á **x**.
- Farðu í Stroke paint og veldu Flat color og stilltu rauðan í fullt (255).
- Farðu í Stroke style og stilltu á 0.020 mm.

Hringurinn gæti litið út fyrir að hafa horfið en ef þú þysjar inn sérðu að línur myndarinnar eru eingungis mjög mjóar.



STILLINGAR FYRIR BRENNIMERKINGU

1. Veldu fleti sem eiga að vera brennimerktir.
2. Litaðu fletina svarta.
 - Smelltu á **Fill**, ýttu á **Flat color** og settu 0 í alla litadálkana.
3. Fjarlægðu skurðarlínur lituðu flatanna.
 - Smelltu á stroke paint og ýttu á **x**



AÐ VISTA VERKEFNIÐ

Ef þú ert í Fab Lab Reykjavík getur þú vistað myndina í möppu sem heitir Lasercutter.

Annars er gott að vista myndina á minnislykil.

1. Farðu í **File** og veldu **Save as**.
2. Veldu þá staðsetningu sem skjalið á að fara á.
3. Settu heiti verkefnis í File name.
4. Í Save as type er valið **.pdf**
5. Ýttu á **Save**.
6. Þá opnast gluggi sem þú stillir svona:
7. Smelltu á **OK**.

