

## 2.5 GRASKER

SKURÐARLÍNUR BÚNAR TIL, TIL AÐ BÚA TIL GRASKER Í TIMBUR EÐA PLEXIGLER

### HVAÐ ÞARF

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



MYND AF TEIKNINGUNNI Í INKSCAPE

LÁTUM DRAUMANA RÆTAST

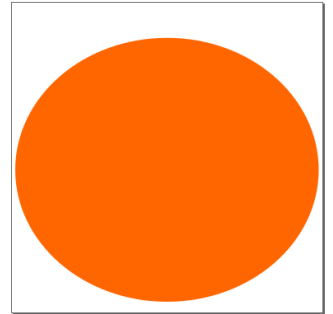
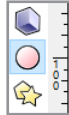
## OPNAÐU INKSCAPE

### AÐ STILLA VINNUSVÆÐIÐ

1. **File** - Document Properties.
2. Unit – mm.
3. Breidd 200 og Hæð 200.

### AÐ BÚA TIL HRING

1. Veldu hringlaga formið.
2. Teiknaðu hringinn með músinni.
3. Stilltu breidd í 195 mm og hæð í 170 mm.
4. Færðu hringinn inn á vinnusvæðið.
5. Litaðu hringinn appelsínugulan.



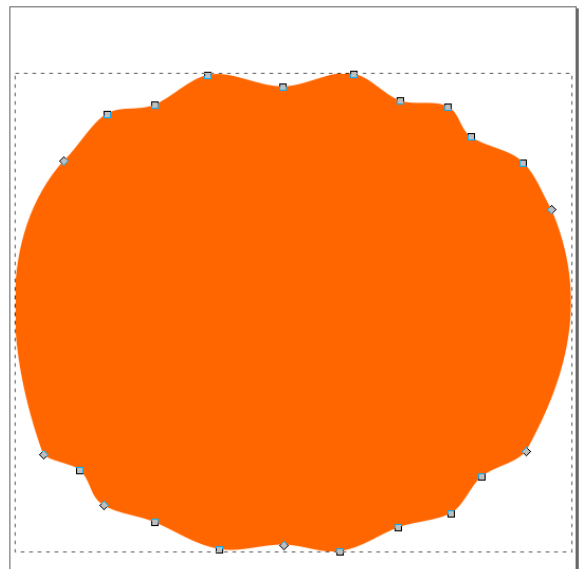
### AÐ GERA HRING AÐ FERLI

1. Veldu hringinn.
2. Farðu í **Path** og veldu Object to Path.  
- Núna getur þú afmyndað hringinn.

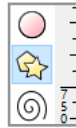
Path	Text	Filters	Extensions	Help
Object to Path				Shift+Ctrl+C
Stroke to Path				Ctrl+Alt+C
Trace Bitmap...				Shift+Alt+B

### AÐ VINNA MEÐ NÓÐUR

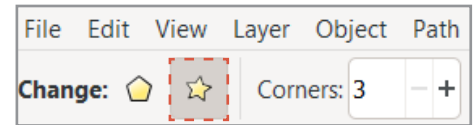
1. Tvísmelltu á hringinn.  
- Þá koma fjórir litlir kassar sem heita nodes/nóður, sem er hægt að færa til að breyta lögun formsins.
2. Til að bæta við nóðum tvísmellir þú á brún hringins.  
- Gott er að fara nær hringnum til að sjá betur hvað þú ert að gera.
3. Búðu til 5 nýjar nóður á milli allra nóðanna sem fyrir voru.  
- Hafðu þessar 5 nóður nær toppnum og botninum á hringnum ekki út til hliðanna.
4. Færðu eina nóðu í einu þannig að þær myndi sikk sakk form.
5. Byrjaðu á nóðu fyrir miðju og vinndu út frá henni.



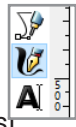
## AÐ GERA AUGUN



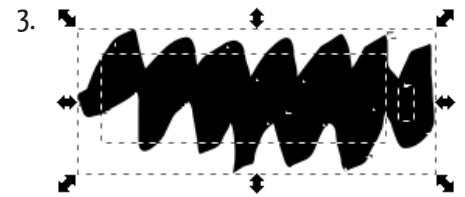
1. Veldu stjörnuna vinstra megin á skjánum.
2. Veldu að formið hafi 3 horn (efst til vinstri).
3. Smeltu á þríhyrninginn á meðan hann er valinn.
4. Notaðu snúningsörvarnar til að snúa þríhyrningnum rétt.
5. Stilltu þríhyrninginn í 40 mm á breidd og 45 mm á hæð.
6. Láttu augað á sinn stað.
7. Hægrismelltu á augað og veldu Duplicate.
8. Haltu niðri Ctrl og dragðu til hliðar til að gera hitt augað.



## AÐ TEIKNA MUNNINN

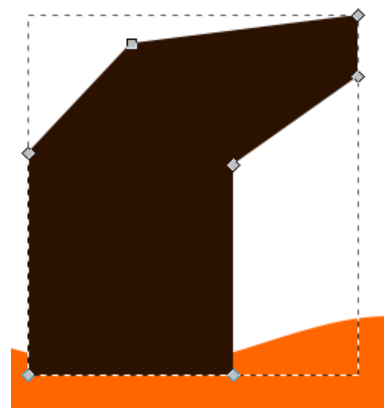
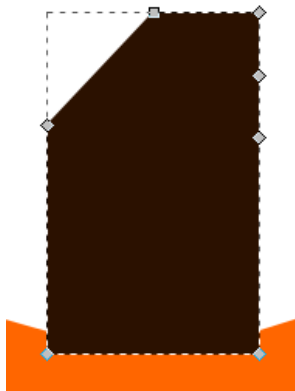
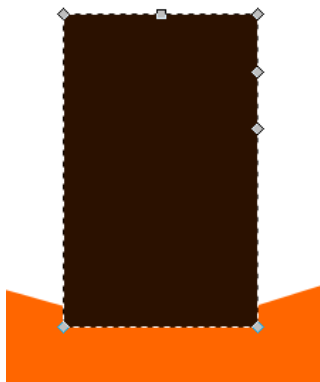


1. Veldu blekpennann og teiknaðu munn.  
-Passaðu að láta byrjunina og endann mætast.
2. Veldu munninn og Farðu í **Path** og veldu Union.
3. Farðu í **Path** og veldu Break apart.  
- Núna er munnurinn í bútum.
4. Smelltu á skjáinn þannig að ekkert form sé valið.
5. Veldu útlínu munnsins og dragðu formið til hliðar.
6. Eyddu formunum sem eftir eru.
7. Færðu munninn á sinn stað á graskerinu, lagaðu stærð eftir þörfum.



## TOPPUR GRASKERSINS

1. Búðu til kassa eins og þú bjóst til hringinn fyrr í verkefninu.
2. Breidd 18 mm og hæð 30 mm.
3. Farðu í **Path** og veldu Object to Path.
4. Tvísmelltu á kassann.
5. Bættu við þrem nóðum, einni efst fyrir miðju og hinar tvær hægra megin, önnur aðeins fyrir ofan miðju og hin milli hennar og hægra hornsins.
6. Dragðu vinstra hornið aðeins niður.
7. Dragðu hægra hornið og það sem er fyrir neðan það lengra til hægri og aðeins upp.



## AÐ SAMEINA

1. Veldu graskerið og toppinn.
2. **Path** - Union.
3. Veldu augun og munninn.
4. **Path** - Union.



## AÐ TAKA FRÁ

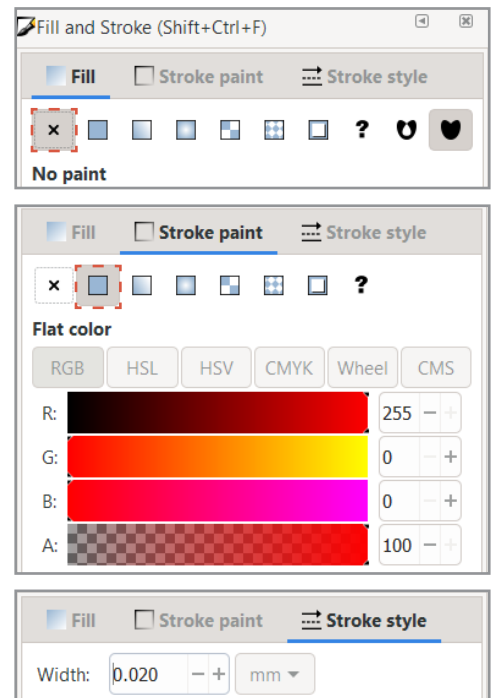
1. Veldu andlitið og graskerið.
2. **Path** - Difference.



## AÐ GERA SKURÐLÍNU

Skurðarlínur eiga alltaf að vera RAUÐAR og 0.020 mm.

1. Veldu myndina.
2. **Object** - Fill and Stroke.
3. Taktu Fill af.
4. Stroke paint og stilltu rauðan í fullt (255).
5. Stroke style og stilltu á 0.020 mm.



## AÐ VISTA VERKEFNIÐ

1. Farðu í **File** og veldu Save as.
2. Vistaðu skjalið sem .pdf
3. Þá opnast gluggi sem þú stillir svona:

