

# VERKEFNI 12: INKSCAPE, VINYLSKURÐUR, HITAPRESSA

## TEXTÍLMERKING

Beint framhald af verkefni 6.

Hannaðu og teiknaðu grafík í Inkscape og framleiddu úr fólíu í vinylskera og settu á textíl með hitapressu.

Þú ræður útlitinu og stærðin fer eftir því hvað hönnunin á að fara á.

Hér gilda öllu sömu lögmál og í verkefni 6 NEMA að það verður ALLTAF að spegla grafíkinni í lokin.

Þú getur sett grafík á boli, hettupeysur, taupoka, fána eða hvað annað sem er úr textíl. Þú útvegar textílinn þ.e. kemur með bol eða hvað annað sem þú munt merkja/skreyta.

### Hafðu í huga:

- Eftir því sem grafíkin er flóknari eða minni þeim mun erfiðara er að plokka hana í sundur. Þess vegna ekki ráðlagt að hafa litlar mjóar línur eða mjög smátt letur.
- Hægt að nota fleiri en einn lit og eru það tilmæli frá kennara í flestum tilfellum.
- Bara skurður:** rauð lína 0,02 mm, engin fylling.
- Ef það er letur, þá *Object to path* í lokin.
- Ef kassi með rúnuð horn, þá *Object to path* í lokin.
- Form þurfa oftast en ekki að sameinast eða sundrast svo skurður heppnist.
- Eiga svg-skrá.
- Grafík alltaf spegluð.**
- Sníða síðustærð alveg að grafík í lokin.
- Save as pdf fyrir vinylskerann.
- Ef fleiri en einn litur er notaður þarf að gera pdf-skrá fyrir hvern lit.
- Kveikja á hitapressunni svo hún verði tilbúin.



Hitapressan ræður illa við að klemma utan um mikil þykkildi s.s. rennilása og þykka sauma. Það getur komið í veg fyrir að vinyllinn festist við textílinn.

