

Link Download Aplikasi Tux Paint

- Windows : <https://s.id/TuxPaintWindows>
- Mac OS : <https://s.id/TuxPaintMac>

Tutorial Video Menggambar dengan TuxPaint

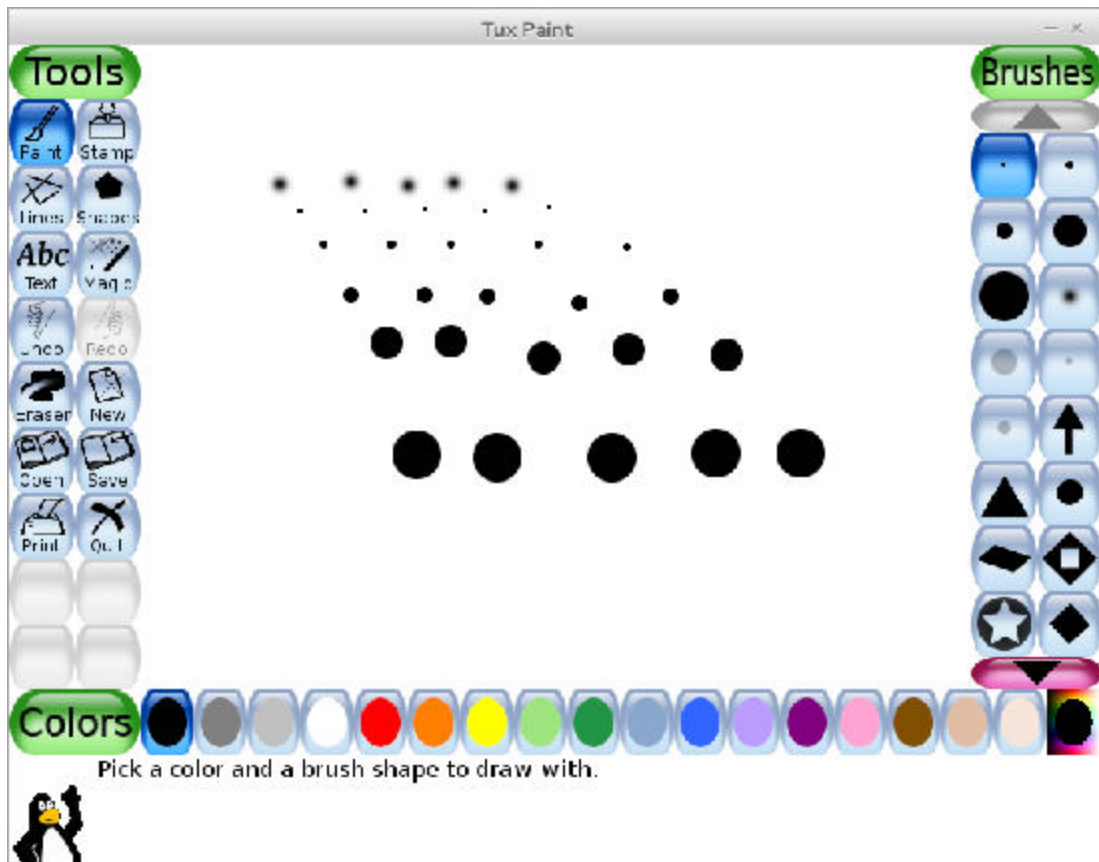
Klik link di bawah ini

<https://www.youtube.com/watch?v=IM9cWRqRKqQ>

Tutorial Dasar Tux Paint

Menggambar Titik

Titik ada unit terkecil dari sebuah gambar. Keberadaan titik biasanya menunjukkan pusat perhatian (point of interest) bila jumlahnya tunggal, dan menjadi sebuah pola atau tekstur bila berjumlah banyak dan memiliki susunan tertentu.



Gambar 7. Menggambar titik

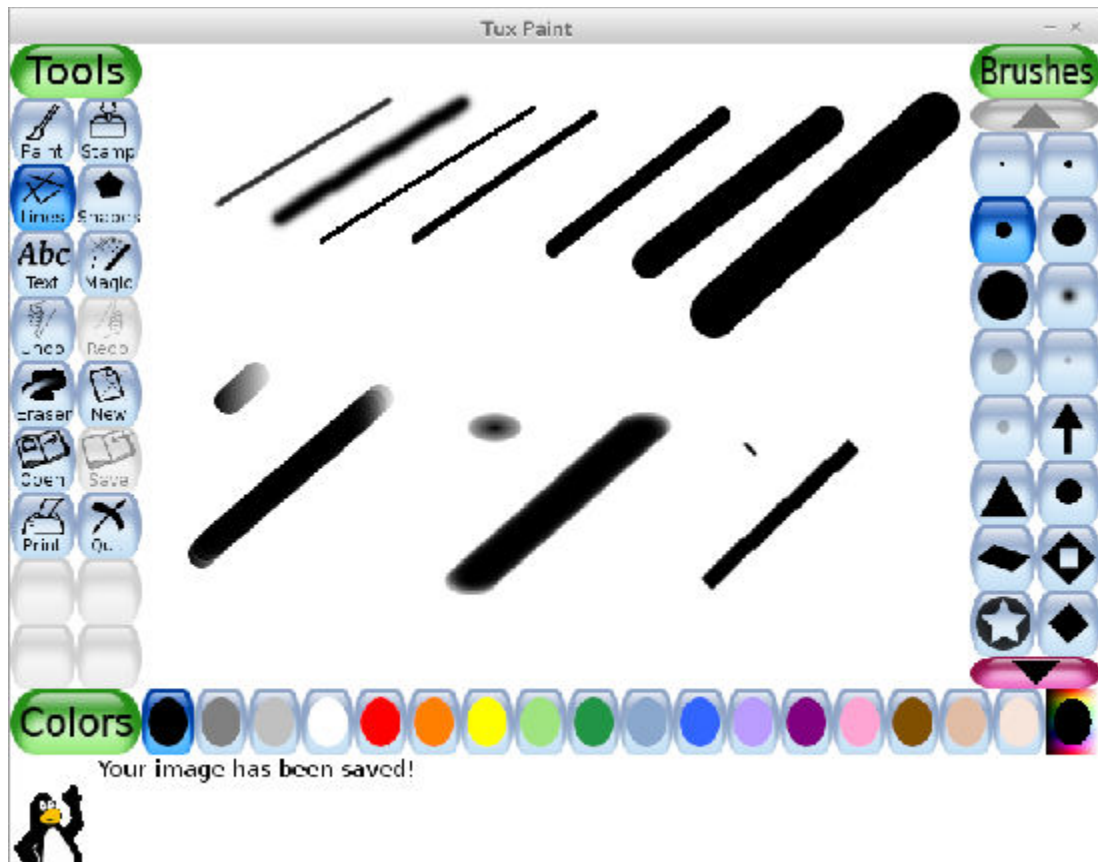
> Mula-mula di sisi layar sebelah kanan kita pilih ikon Tools > Paint sehingga kursor kita berubah menjadi kuas gambar.

> Selanjutnya pada sisi sebelah kanan tajuknya akan berubah menjadi Brushes. Kita pilih atau klik pada ikon titik yang kita kehendaki, setelah itu arahkan kursor kuas (brush) ke bidang gambar sambil kita klik untuk menghasilkan sebuah titik. Ingat lakukan klik saja tanpa menahan (drag) tombol tetikus. Lakukan secara berulang hingga anak terbiasa untuk menggunakan kuas.

> Untuk mengubah bentuk dan ukuran titik, kita tinggal melakukan klik pada salah satu bentuk kuas di sisi kanan layar.

> Klik pada ikon Tools > Save di bagian kiri layar untuk menyimpan gambar yang telah kita buat

Menggambar Garis



Gambar 9. Menggambar garis

Garis atau goresan merupakan kumpulan dari titik-titik yang berjejer. Untuk membuat sebuah garis lurus secara manual, kita memerlukan dua titik yaitu awal dan akhir. Prinsip yang serupa digunakan dalam Tux Paint yaitu mengklik kursor tetikus di titik awal lalu tahan dan dilepas pada titik akhir.

> Bukalah bidang gambar yang baru dengan mengklik Tools > New, berikutnya akan muncul jendela pilihan warna latar belakang. Pilih warna latar belakang yang disukai lalu tekan tombol Open pada bagian kiri bawah.

> Untuk menggambar garis, pertama kita klik ikon Tools > Lines sehingga kursor kita berubah menjadi tanda “plus”

> Berikutnya pada sisi kanan, kita pilih ikon yang kita kehendaki. Mulanya kita pilih yang berupa titik kecil. Selanjutnya pada bidang gambar kita klik untuk mulai membuat titik sambil kita tahan dan geser tombol tetikus dan kita lepaskan pada tempat yang diinginkan untuk membuat sebuah garis. Lakukan secara berulang-ulang untuk pembiasaan.

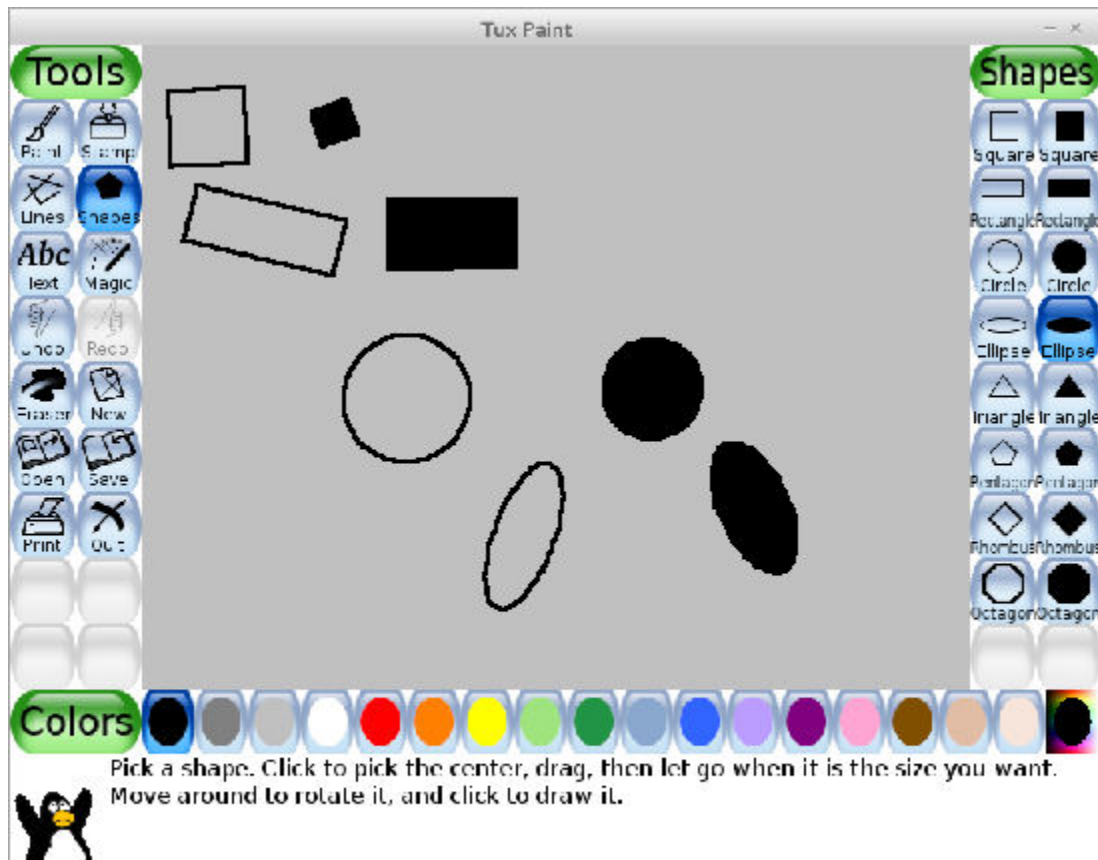
> Untuk menghapus gambar yang tidak kita inginkan gunakan Tools > Eraser lalu kita pilih ukuran dan bentuk penghapus pada bagian kanan layar.

> Klik ikon Tools > Save untuk menyimpan gambar

Menggambar Bentuk

Terdapat dua cara menggambar bentuk yaitu dengan menggunakan fitur Shapes dan fitur Stamp

Memanfaatkan fitur Shapes ->



Gambar 10. Menggambar bentuk

> Bukalah bidang gambar baru

> Pilih ikon Tools > Shapes sehingga kursor berubah menjadi tanda “plus”

> Di bagian kanan layar tajuknya akan berubah menjadi Shapes. Pilih bentuk yang dikehendaki dengan mengklik pada ikon bentuk/bangun yang tersedia.

> Selanjutnya arahkan kursor pada bidang gambar lalu klik sambil menahan dan menggeser tetikus untuk merenggangkan bangun sesuai bentuk dan ukuran yang dikehendaki, lalu lepaskan.

> Berikutnya putar kursor untuk mengatur kemiringan bentuk/bangun yang dibuat, lalu klik sekali untuk mengakhiri membuat bentuk.

> Setelah membuat beberapa gambar mungkin kita ingin kembali ke beberapa langkah sebelumnya. Gunakan fitur Tools > Undo untuk mengulangi proses pembuatan gambar, dan fitur Tools > Redo akan memberikan efek sebaliknya.

> Simpan dengan mengklik ikon Tools > Save

Memanfaatkan fitur Stamp ->

Menggunakan Stamp memang bukan layaknya kita menggambar dengan goresan pensil atau kuas, akan tetapi lebih seperti menggunakan stempel atau cap



Gambar 11. Menggambar dengan stempel

> Bukalah bidang gambar baru

> Klik pada ikon Tools > Stamp

> Selanjutnya pada bagian kanan layar, tajuknya akan berubah menjadi Stamps dengan ikon-ikon yang dikelompokkan dalam dua bagian. Ikon ikon yang teletak diantara dua tanda panah (atas-bawah) merupakan ikon pilihan pola bentuk stempel, sedangkan ikon-ikon di bawahnya merupakan ikon-ikon pengaturan: panah kana-kiri untuk memilih atau berpindah kategori stempel, lalu dua ikon flip (balikan) horisontal (yaitu ikon sebelah kiri) dan vertikal (yaitu ikon sebelah kanan).

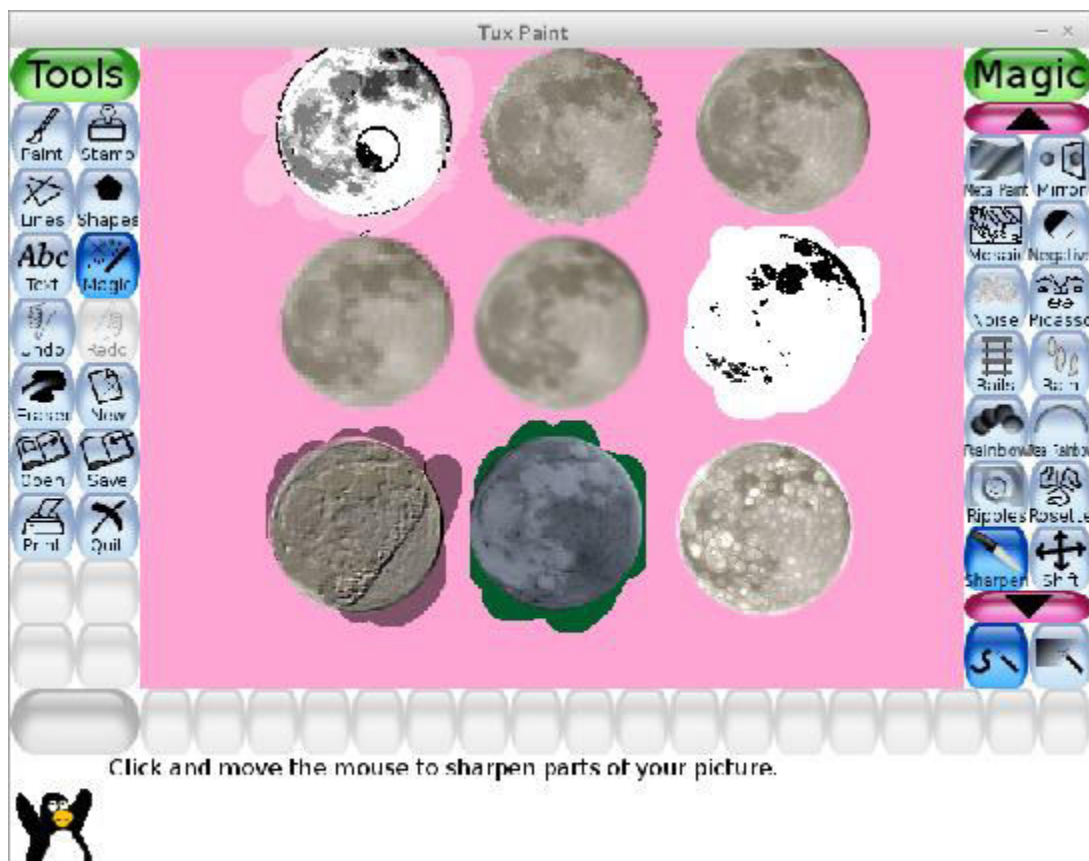
> Setelah kita memilih (klik) salah satu bentuk stempel, maka kursor akan berubah sesuai bentuk stempel yang pilih. Arahkan pada bidang gambar dan klik sekali untuk membuat gambar stempel.

> Untuk mengubah ukuran stempel, gunakan penyeting ukuran (berupa susunan garis) di bawah ikon pengaturan. Ketika kita klik garis yang paling tinggi (paling kanan) maka ukuran stempel akan semakin besar, begitu pula sebaliknya.

>Oh ya, pada beberapa kategori kita dapat mendengarkan suara dari objek stempel yang kita pilih, baik pengejaannya maupun suara aslinya. Gunakan tombol bergambar speaker dan headset yang ada di atas Tux (bagian pojok kiri bawah)

Mengenalkan tekstur dan efek lewat Magic

Tekstur adalah unsur dari desain yang menunjukkan rasa atau kualitas dari sebuah objek gambar. Contoh mudahnya adalah kesan timbul, kasar, halus, tajam, kontras dan lain sebagainya. Di sini kita akan mengenalkan tekstur dengan memakai beragam efek dari fitur Magic.



Gambar 12. Membuat tekstur dengan Magic

> Buatlah bidang gambar baru

> Buatlah beberapa objek yang akan kita beri tekstur, disini saya menggunakan stempel gambar Bulan.

> Kita klik pada ikon Tools > Magic, sehingga tajuk pada ikon di sebelah kanan berubah menjadi Magic dan kursornya pun berubah menjadi bentuk tongkat.

> Selanjutnya kita pilih salah satu efek yang akan kita berikan misal saja Blur. Klik pada ikon blur, lalu kursor kita arahkan ke gambar dan lakukan klik untuk memberikan efek Blur, berupa tekstur halus dan kabur. Kita juga bisa mengkombinasikan dengan menyeret (drag) tetikus.

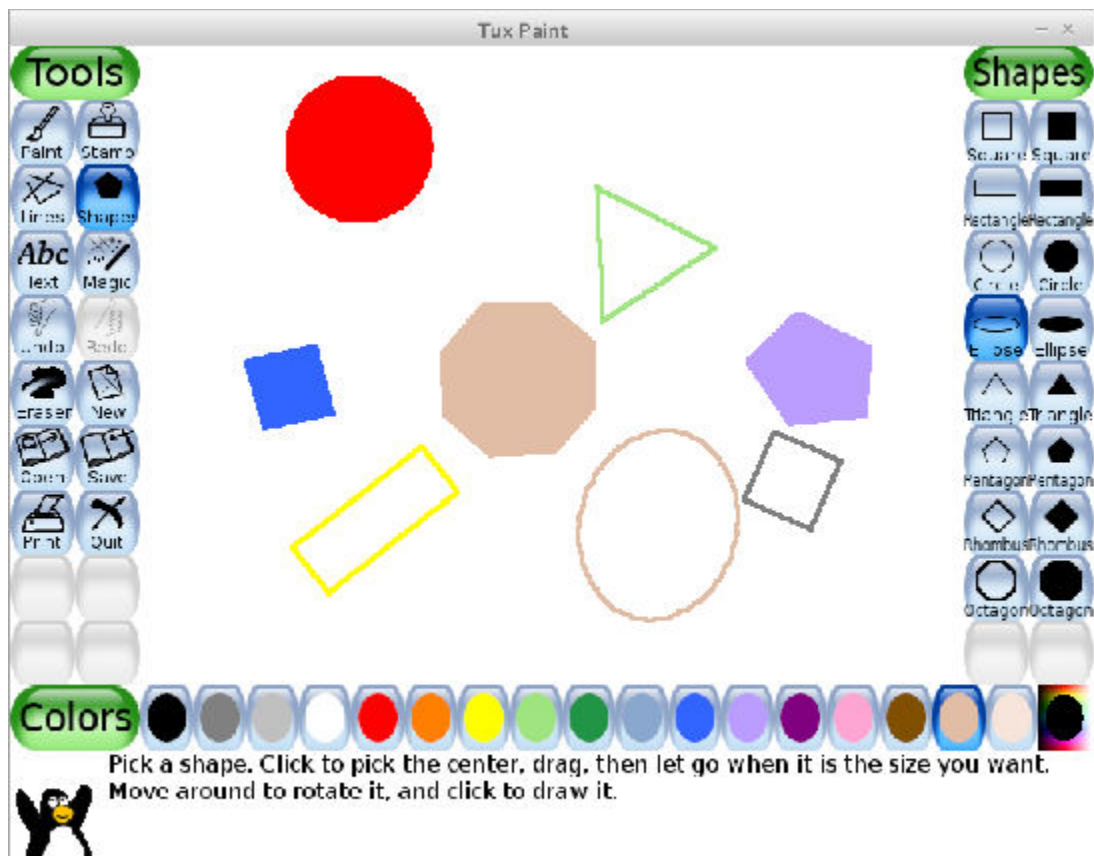
> Cobalah untuk menggunakan efek-efek yang lain dengan menekan tanda panah ke bawah

> Di bagian bawah ikon-ikon Magic (di bawah tanda panah kebawah) terdapat pengaturan pemberian efek. Ikon sebelah kiri akan memberikan efek sesuai dengan area yang diklik oleh kursor, sementara ikon bagian kanan akan memberikan efek ke seluruh gambar.

Mewarnai dan memberi teks

Warna merupakan salah satu elemen desain yang dapat memberikan kesan. Ada beberapa cara untuk mewarnai gambar pada Tux Paint. Kesemuanya memiliki kesamaan yaitu penggunaan palet warna. Palet warna adalah ikon-ikon pilihan warna yang terletak pada bagian bawah bidang gambar.

Mengatur warna dari objek. Ketika kita menggunakan fitur Shapes kita dapat mengatur warna garis tepi dan isian dari bangun/objek gambar.



Gambar 13. Membuat bentuk berwarna

> Caranya kita pilih Tools > Shapes, lalu pilih bangun yang kita inginkan dengan mengklik pada ikon di sebelah kanan.

> Berikutnya kita melakukan pemilihan warna di palet warna terlebih dahulu. Klik pada palet warna yang kita inginkan.

> Terakhir kita terapkan hasilnya dengan mengklik pada bidang gambar.

Menggunakan kuas.



Gambar 14. Mewarnai dengan kuas

> Klik pada ikon Tool > Paint, setelah kursor berubah menjadi gambar kuas, kita pilih palet warna pada kolom palet di bagian bawah bidang gambar.

> Klik pada palet warna yang diinginkan, bila kita menginginkan warna yang lain kita bisa menggunakan palet yang paling kanan untuk mengatur pemilihan warna baru. Gunakan palet warna ini setiap kali kita ingin berganti ke warna yang lain.

> Selanjutnya tinggal kita terapkan kuas ke bidang gambar dengan klik dan drag menggunakan tetikus.

Menggunakan fitur Fill. Fitur Fill akan mewarnai suatu bidang yang dibatasi(dikelilingi) oleh garis.



Gambar 15. Mewarnai dengan fill

> Klik Tools > New, lalu pilihlah contoh gambar pesawat terbang dengan menekan ikon panah ke bawah).

> Berikutnya kita pilih Tool > Magic lalu pada bagian kanan layar kita klik pada ikon Fill.

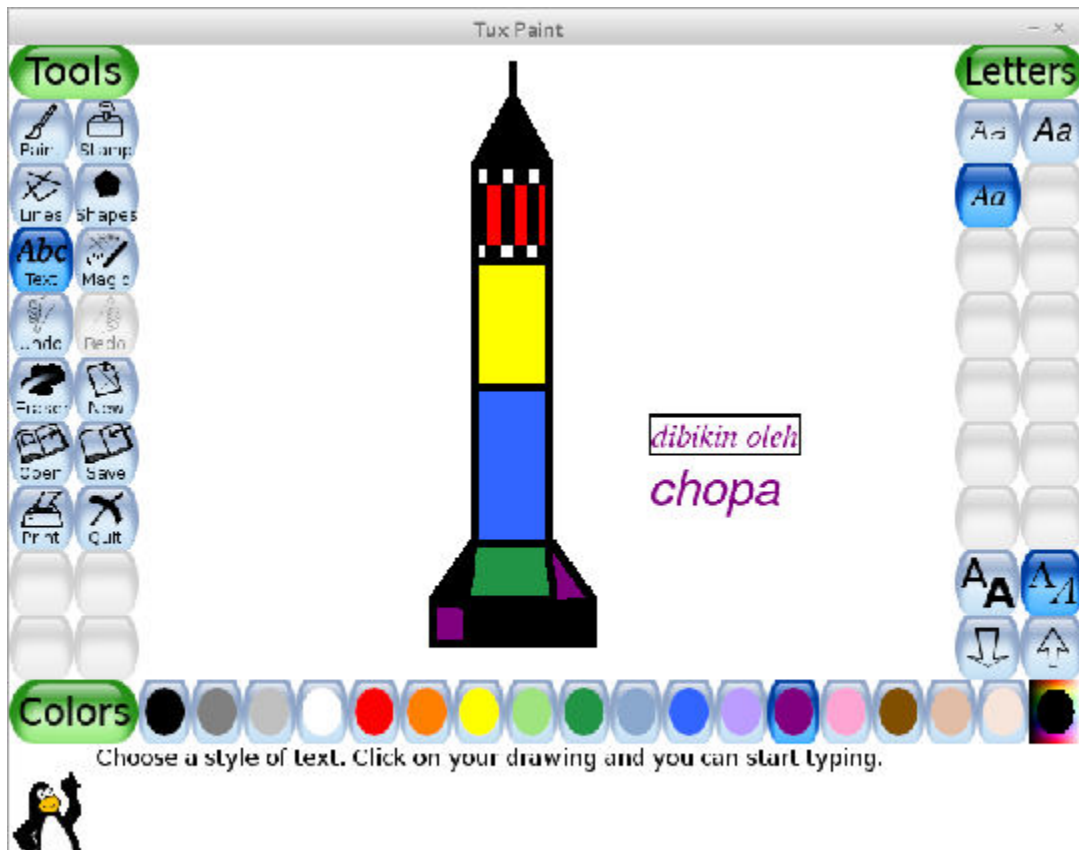
> Sebelum menerapkan Fill ke gambar, terlebih dulu kita pilih palet warna yang kita inginkan. Klik pada pilihan palet warna di bagian bawah layar.

> Selanjutnya gunakan kursor tetikus lalu klik pada bagian gambar pesawat untuk mewarnainya (menerapkan Fill).

> Untuk mengganti warna yang ingin kita terapkan, kita cukup memilih (klik) pada palet warna yang lain

Memberi tulisan

Sangat logis bila anak ingin mencantumkan namanya ke hasil gambarnya, karena para seniman terkenal sering melakukannya 😊 . Untuk membuatnya kita hanya perlu menggunakan fitur Teks.



Gambar 16. Memberi tulisan

> Klik ikon Tools > Teks, sehingga tajuk pada ikon di sebelah kanan layar berubah menjadi Letters.

> Pada bagian Letters terdapat sejumlah ikon yang mengatur gaya/format penulisan. Tiga ikon di bagian atas untuk mengatur jenis huruf yang digunakan. Dua ikon yang berada di atas ikon tanda panah, mengatur tentang tebal-tipis (bold) serta tegak-miring (italic) huruf. Sementara itu ikon tanda panah atas-bawah digunakan untuk pengaturan besar-kecil ukuran huruf.

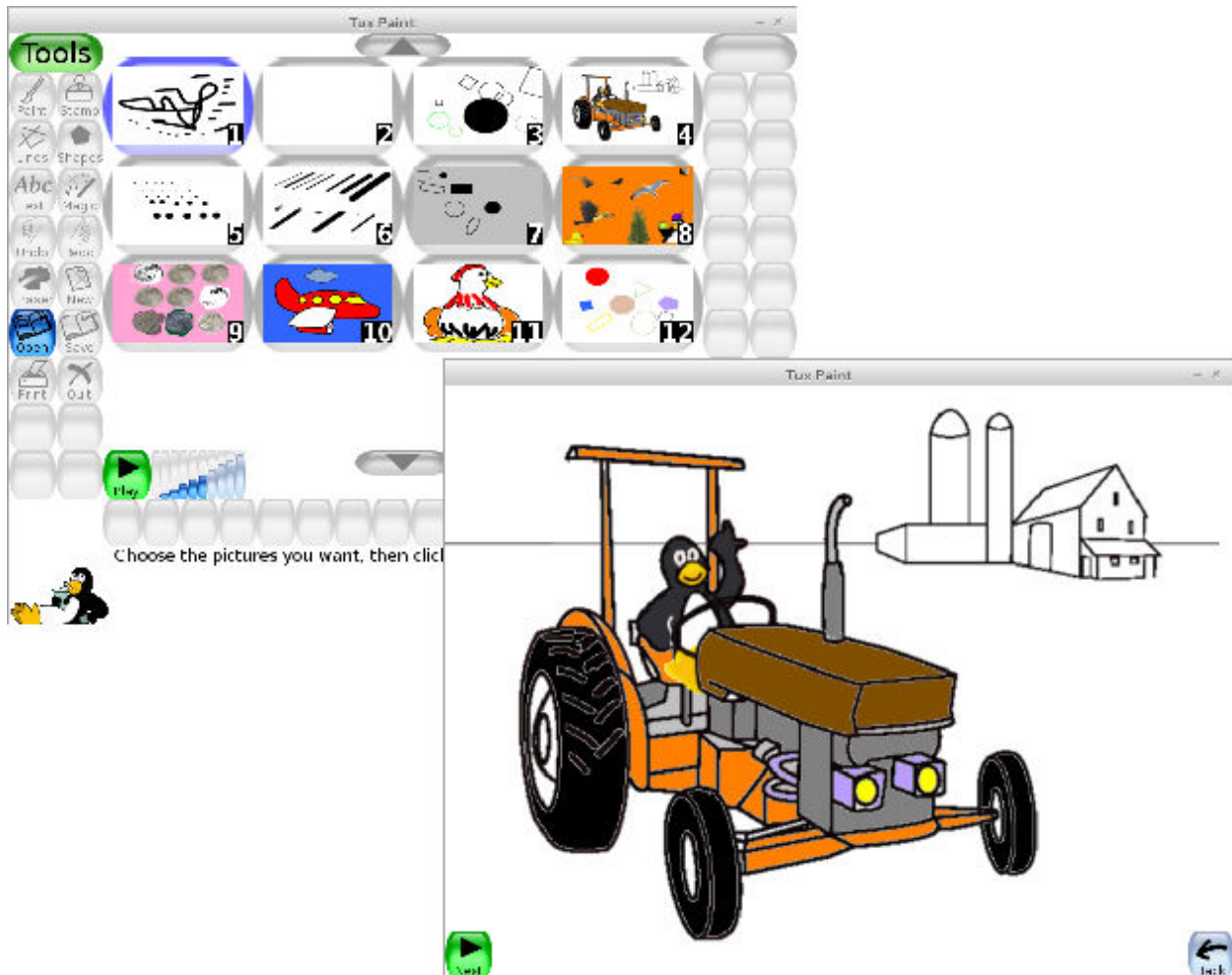
Memamerkan hasil gambar

Anak-anak sangat senang bila hasil karyanya ditunjukkan ke orang lain. Disamping dapat meningkatkan rasa bangga, anak juga belajar untuk menerima berbagai tanggapan dan saran dari orang lain. Ada dua

cara untuk menunjukkan hasil menggambar anak, pertama dengan slide presentasi, dan yang kedua dengan mencetak(print).

Menggunakan Slide

Kita dapat menunjukkan gambar-gambar anak yang telah disimpan dengan menggunakan slide yang akan langsung diputar pada Tux Paint.



Gambar 17. Pengaturan dan tampilan slide

> Pilih (klik) Tools > Open, lalu pada bagian kiri bawah disamping tombol Open, kita klik tombol Slide

> Sebelum menjalankan slide, kita atur terlebih dahulu kecepatan tampilan slide, dengan menggunakan penyeting kecepatan (berupa susunan garis) yang terletak di samping tombol Play

> Lalu kita tekan (klik) tombol Play untuk menjalankan slide

Mencetak gambar

Selain dengan slide, kita juga dapat menunjukkan hasil gambar anak ke orang lain dengan mencetaknya menggunakan printer. Sedikit saran, bila kita ingin mencetak banyak gambar, ada baiknya untuk menggunakan kertas bekas yaitu pada bagian belakang lembaran kertas yang sudah tidak terpakai. Budayakan prinsip Paperless selagi anak masih kecil.

> Setelah anak selesai menggambar, kita dapat langsung menekan ikon Tools > Print untuk melakukan pencetakan lewat printer.

> Kita juga dapat mencetak gambar yang telah disimpan dengan menekan ikon Tools > Open lalu pilih gambar yang ingin dibuka dan klik tombol Open. Selanjutnya tinggal kita cetak dengan menekan ikon Tools > Print.



Gambar 18. Hasil mencetak gambar dengan printer

Sumber :

<https://panduan.blankonlinux.or.id/desain/menggambar-dengan-tux-paint-bagian-1/>

<https://panduan.blankonlinux.or.id/desain/menggambar-dengan-tux-paint-bagian-2/>