

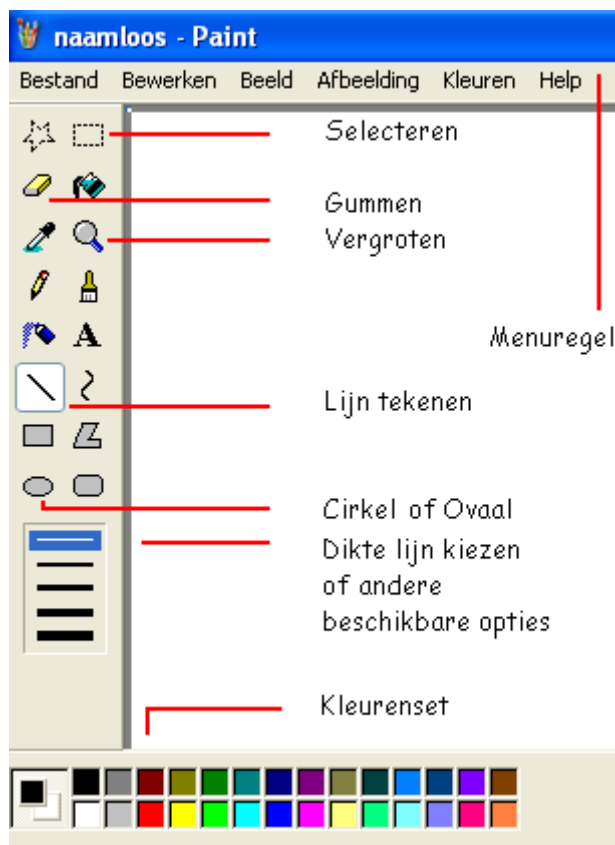
Lijntekening bewerken in Paint

Caroline van Langeveld
www.cvanlangeveld.nl

De lijntekening is een belangrijk onderdeel voordat u in PE Design (of ander borduurprogramma) werkelijk aan de slag gaat.

Indien u geen speciale programma's heeft zoals PRE Design of Paint Shop Pro, dan volstaat het gratis programma Paint prima om de lijnen duidelijk te maken.

- Bewaar het uitgekozen plaatje ergens op de computer (of open het gelijk in Paint)
- Start het programma Paint
(dat zit onder Start, Programma's, Bureau accessoires)



- Kies in de menuregel **Bestand**, keuze **Opslaan als.....**
- Tik in het vak Bestandsnaam een andere naam, bijvoorbeeld "overgetrokken.bmp"
- Klik op de regel "**Opslaan als type**" en
- Kies uit de lijst die verschijnt voor **16-kleuren bitmap (*.bmp; *.dib)**
- Klik op de knop **Opslaan**
- Er verschijnt een waarschuwing met de tekst:
"Als u in deze indeling opslaat, kunnen kleurgegevens verloren gaan. Wilt u toch doorgaan?"
Ja, we willen doorgaan
(als het niks wordt dan kunnen we altijd weer teruggrijpen naar het originele plaatje).
- Het plaatje ziet er qua kleur niet meer uit, maar gelukkig zien we de contouren nog.
- Bekijk welke kleur beslist NIET voorkomt in de tekening, bijvoorbeeld knalgroen.
- Vergroot de tekening met de optie **Beeld** optie **In-/Uitzoomen** optie **Groot formaat**.

- Klik dan op de knop **Lijn**
- Klik onderin in de Kleurensset op een kleur die beslist NIET in de tekening voorkomt
- Kies een lijndikte die redelijk overeenkomt met de lijnen van de oorspronkelijke tekening, meestal de bovenste of tweede keuze.
- Vervolgens trekt u, al klikkend op de linkermuisknop, de hele tekening over.
- Links klikken is tekenen, rechts klikken is wissen, CTRL + Z is zojuist getrokken lijn wissen.
- Voor het tekenen van een rechte lijn, kunt u de SHIFT knop ingedrukt houden tijdens het tekenen en voor het tekenen van echt ronde cirkels geldt die truc ook
- Nu zijn in de tekening alle lijnen even dik en bestaan de overgetrokken lijnen uit één kleur zodat het borduurprogramma het wat makkelijker zal krijgen om de lijnen te herkennen.
- De ogen kunt u overtrekken met het gereedschap Cirkel.
- Bewaar het plaatje tussentijds ook steeds even.... als 16-kleuren bmp. Klik in de menuregel op Bestand, kies Opslaan als... om controle te houden over waar en hoe het plaatje wordt bewaard.

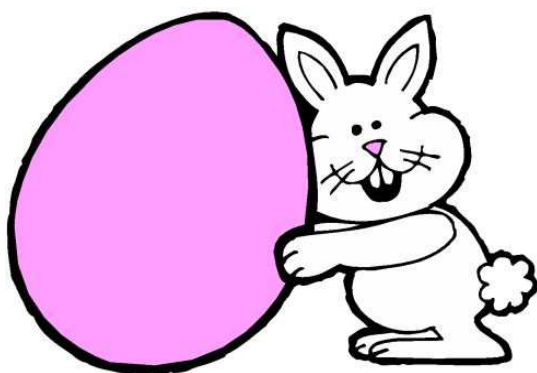
Tijdens het overtrekken in Paint kan alvast worden nagedacht over het vullen van de vulvlakken.

Indien u het armpje in dezelfde steekrichting wilt maken als het lijf of de kop, dan kunt u de groene lijn tussen arm en kop of lijf open gummen zodat het borduurprogramma het als één borduurvlak zal herkennen. Bij het borduren zal dat dan weer een sprongsteek schelen.

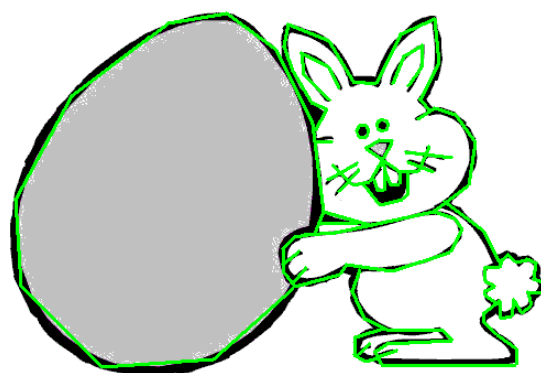
Ook de tanden kunt u als één vlak maken, zodat de omlijning van die ene brede tand er twee voortanden van "tekent". Ook dat scheelt weer een wegknipdraad in het wit.

Als u aan het overtrekken bent kunt u bij de voeten ook alvast bedenken of beide voeten dezelfde steekrichting moet krijgen. Zo ja: gum een lijn weg, zodat de voeten en het lijf als één vlak worden geborduurd.

Het zijn dingen waar u in dit stadium alvast over kunt nadenken, maar u krijgt de wegstufkans ook nog in PE Design.



Hierboven ziet u het originele JPG plaatje in onbewerkte vorm, afkomstig van een internet site.



Dit plaatje is overgetrokken in Paint en is bewaard als **16 kleuren bitmap**. Het is heel belangrijk om het plaatje als eerste op te slaan als 16 kleuren bitmap.