

# Einführung in Krita

Krita ist ein Open-Source Programm für digitale Grafikbearbeitung. Darunter fallen Begriffe wie: Vektorgrafik, digitales Zeichnen oder Fotobearbeitung, allerdings wird Krita vorwiegend zum zeichnen verwendet.

## **Die Benutzeroberfläche**

Die Benutzeroberfläche von Krita ist ähnlich aufgebaut, wie auch die anderer Grafikprogramme. Links findet man die Werkzeugleiste und rechts die andockbaren Dialoge. Der gesamte Bereich ist durch die Flexibilität der Dialoge stark individualisierbar.

## Ebenen

- „Folien“ die übereinander liegen
- Können durch Gruppen zusammengefasst werden
- Normalerweise zeichnet man auf durchsichtigen Folien und die untere, weiße Folie dient als Hintergrund

## Manipulieren

- Verschieben, drehen oder verzerren eines ausgewählten Bereichs
- Vorgehensweise:
  1. Einen Bereich mit einem Auswahlwerkzeug auswählen
  2. Das Transformationswerkzeug auswählen/ Die Werkzeugoptionen auswählen
  3. Den jeweiligen Bereich manipulieren

## **Features**

Krita bringt viele Funktionen und Möglichkeiten mit sich, die so auf Papier gar nicht möglich wären. Dadurch wird digitales zeichnen flexibler, experimenteller und abwechslungsreicher. Sie können aber auch einfach nur manche Dinge einfacher machen. So kann z.B. der Spiegelmodus dabei helfen, perfekt symmetrische Formen zu zeichnen.

## Die Pop-up Palette

- lässt sich mit Rechtsklick öffnen
- Zur Schnellwahl von Farben oder präferierten Pinseln gedacht
- durch eigene Stichwörter individualisierbar:
  - Rechtsklick auf Pinsel → einem Stichwort zuweisen

## Filter

- Effekte die über eine Ebene oder einen ausgewählten Bereich gelegt werden
- Keine neue Ebene → verschmilzt mit der jeweiligen Ebene

Ausnahme: Filtermasken

- Beispiele: Manipulation von Farben, Kontrast erhöhen, Unschärfe etc.

## Animationen

- Arbeitsbereich durch das Symbol in der rechten Oberen Ecke änderbar
- Frame-by-Frame Animationen: jedes Bild der Animation muss einzeln gezeichnet werden
- Frames sind in der Zeitleiste verwaltbar
- Onion Skinning: Ermöglicht es die zuvor gezeichneten Frames zu sehen

## **Nützliche Shortcuts**

Strg + Z : Die letzte Aktion rückgängig machen

M: Bild spiegeln

Strg: Farbwähler