



OBRAZOVNI MATERIJAL ZA STRUČNO USAVRŠAVANJE NASTAVNIKA STRUKOVNIH PREDMETA

Modul: MT6 (S2)

***Usavršavanje u području struke: nova dostignuća i praćenje
promjena***

GIMP za dizajnere: kreativne tehnike i primjena na odjeći

Autor: *Marina Pedisić*

26. i 27. 03. 2026.



Opis modula

MODUL: MT6 (S2)		
Naziv modula	UNAPRJEĐIVANJE PEDAGOŠKIH KOMPETENCIJA ZA STRUKOVNO OBRAZOVANJE I OSPOSOBLJAVANJE	
Bodovna vrijednost i način izvođenja nastave	Kreditni bodovi	1
	Broj sati vođene edukacije (uživo i/ili online)	min 12
	Broj sati osobnih aktivnosti polaznika	max 18
CILJ MODULA Unaprijediti strukovne kompetencije nastavnika		
OPIS MODULA Modul je generički namijenjen za predstavljanje novih dostignuća i promjena u struci i srodnim područjima aspekta (npr. zakonska regulativa i sl.) nastavnicima koji bi ih trebali implementirati u vlastitu praksu i nastavu.		
ISHODI UČENJA ZA MODUL Nakon uspješno završenog modula polaznik će moći: <ul style="list-style-type: none">• Integrirati nova znanja, tehnologije i dobre prakse u vlastitu strukovnu/stručnu i nastavnu praksu i rješavanje problema,• Vrednovati korisnost i učinkovitost primjene novih znanja, tehnologija i dobre prakse u struci,• Osmisliti prijenos novih znanja, tehnologija i dobre prakse na učenike i suradnike		
NAČIN VRJEDNOVANJA		
Elementi praćenja i provjeravanja	Opterećenje u kreditnim bodovima	
Vođena edukacija	0.4	
Samostalne aktivnosti polaznika	0.6	
Završno vrjednovanje	0	
Ukupno	1	
KADROVSKI UVJETI Stručnjak u području kojemu pripadaju ishodi učenja modula		

Napomena: opis modula sastavni je dio Koncepta novog modela stručnog usavršavanja nastavnika strukovnih predmeta kojega je Agencija razvila u okviru ESF-ovog projekta

Razrada obrazovnog materijala u okviru modula

Napomena: svaki obrazovni sadržaj iz prethodne tablice opisa modula potrebno je povezati s pripadajućim ishodom/ima učenja te za njega razraditi poseban opis obrazovnog sadržaja te predložiti načine vrednovanja/ ostvarivanja ishoda učenja.

Sadržaj modula:

GIMP ZA DIZAJNERE: KREATIVNE TEHNIKE I PRIMJENA NA ODJEĆI

Ishod/i učenja koji se ostvaruju kroz sadržaj:

Nakon uspješno završenog modula polaznik će moći:

- Samostalno koristiti osnovne i napredne funkcije programa GIMP (sučelje, alati, slojevi, maske, načini stapanja).
- Odabrati kvalitetne fotografije s besplatnih licenciranih izvora i pripremiti ih za digitalnu obradu.
- Kreirati dizajn dvostruke ekspozicije kombinacijom dviju fotografija koristeći kreativne i tehničke postupke u GIMP-u.
- Pripremiti projekt u odgovarajućim radnim i završnim formatima (XCF za uređivanje, PNG za tisak/objavu).
- Primijeniti izrađeni dizajn na Mockup fotografiju (npr. majicu), kreirati više inačica, te prepoznati mogućnosti primjene i poduzetničkog potencijala takvog dizajna u nastavi i kreativnoj praksi.

Opis obrazovnog sadržaja:

Radionica je namijenjena polaznicima koji žele naučiti kako se koristiti besplatnim slikama sa Interneta, ali i obradom svojih vlastitih. Nakon pronalaska besplatnog sadržaja (fotografija) polaznici ih spremaju u svoju mapu i otvaraju ih u rasterskom programu GIMP. Upoznaju sučelje i alate programa, a zatim kreativno osmišljavaju svoj dizajn. Steći će znanje koja će moći primijeniti u svojoj struci. Nakon što su primjenom dvostruke ekspozicije, ali i ev. doradom boja i ponekih filtera stvorili svoj dizajn, u drugom dijelu radionice on će poslužiti kao predložak na odjevnom predmetu.

Cilj je stvoriti mocup, odnosno vizualnu simulaciju stvarne primjene dizajna.

Na radionici će polaznici naučiti:

- Pronaći i preuzeti besplatni sadržaja (fotografije)
- Uvesti odabrane fotografije u slojeve
- Naučiti raditi dvostruku ekspoziciju
- Izraditi jedan predložak i spremati ga u zadani format
- Nakon odabira odjevnog predmeta manipuliraju s njom; stvaraju vizualnu simulaciju
- Izrađuju barem 4 različita dizajna



- Isprobati besplatne AI alate koji također mogu stvoriti mocup.
- Zaključiti prednost znanja i kreativnosti u odnosu na generirano i ograničeno

Predloženi načini vrednovanja/ ostvarivanja ishoda obrazovnog sadržaja:

- Objasniti kako primijeniti rasterski program GIMP; kako bi unaprijedili svoj rad u tekstilnoj struci,

Vrednovanje za učenje:

- Pratiti rad sudionika te davati povratne informacije kako bi poboljšali svoj rad i kako bi ga mogli primjenjivati u tekstilnoj struci
- Integrirati nova znanja primjene programa u vlastitu strukovnu/stručnu i nastavnu praksu i rješavanje problema kreiranja digitalnog modnog koncepta
- Vrednovati korisnost i učinkovitost primjene rasterskog programa u tekstilnoj struci prilikom izrade vlastitog dizajna za odjevni predmet

Vrednovati kao učenje:

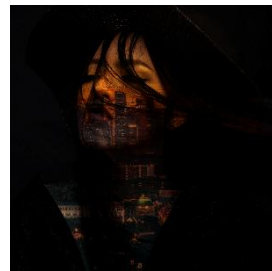
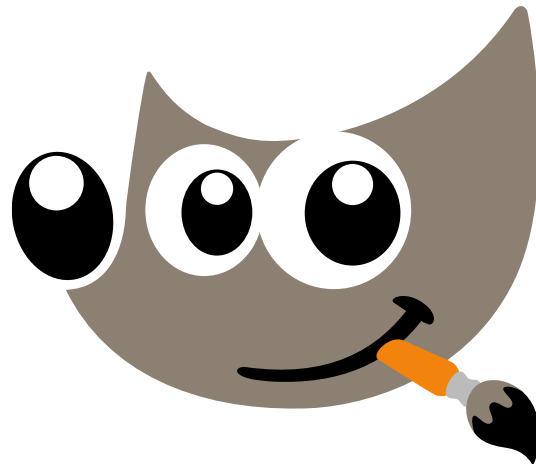
- Rješavajući zadane samostalne zadatke, sudionici samovrednuju svoje ideje i rad te međusobno komentiranjem se vrednuje rad ostalih sudionika
- Osmisliti prijenos novih znanja, tehnologija i dobre prakse na učenike i suradnike koristeći CAD programe za kreiranje digitalnog modnog koncepta.

Vrednovanje naučenog:

- Pregledati i vrednovati nastavni materijal koji je izradio sudionik, a da je pri tome koristio besplatne fotografije i obradio ih u rasterskom programu GIMP, stvorio svoj originalni rad i implementirao ga na odjevni predmet.



GIMP ZA DIZAJNERE: kreativne tehnike i primjena na odjeći



O GIMPU...

U vremenu kada se sve plaća i mjeri lijepo je imati blagoslov za uporabu programa i izražavanje svoje kreativnosti bez straha da će program nestati ili tražiti nadoplatu za daljnji rad.

Evo to je GIMP.

Hvala mu/im 😊

GIMP (GNU Image Manipulation Program) najpopularnija je slobodna aplikacija otvorenog koda za stvaranje i obradu rasterske grafike. Koristi se za retuširanje i uređivanje slika, slobodno crtanje, mijenjanje veličine i obrezivanje slika, pretvaranje istih u različite formate i mnoge druge specijalizirane zadatke.

POVIJEST...

GIMP su 1995. razvili Spencer Kimball i Peter Mattis kao studentski projekt na Sveučilištu u Berkeleyju pod nazivom General Image Manipulation Program, a prva verzija 0.52 izašla je u siječnju 1996., nudeći podršku za više dubina boja, formata poput GIF-a, JPEG-a i PNG-a te alate za odabir, rotaciju i filtere.

24.01.2026. izašao je GIMP 3.0.8.

INSTALACIJA

<https://www.gimp.org/>



The screenshot shows the GIMP website homepage. At the top, there is a navigation bar with links for GIMP, PREUZMI, VIJESTI, OKO, DOKUMENTI, SUDJELOVATI, and VODIČI. A search bar and a 'DONIRAJTE' button are also visible. The main header features the GIMP logo (a cartoon bird) and the text 'GNU SLIKA PROGRAM MANIPULACIJE'. Below the header, there are two columns of text. The left column is titled 'Besplatni uređivač slika otvorenog koda' and describes GIMP as a free, open-source image manipulation program. The right column is titled 'Nedavne vijesti' and lists recent news items, including 'GIMP na FOSDEM-u 2026.', 'Izašao je GIMP 3.0.8', 'GIMP 3.2 RC2 : Drugi kandidat za izdanje za GIMP 3.2', and 'GIMP 3.2 RC1 : Prvi kandidat za izdanje za GIMP 3.2'. A 'Pročitajte više vijesti' link is located at the bottom right of the news section.

Odlazak na web stranicu <https://www.gimp.org/> možete preuzeti na svoje računalo/tablet uvijek najnoviju inačicu programa. Svaka nova inačica nudi poboljšanja upotrebljivosti od alata, slojeva, putanja, boja...

Nadogradnja je uvijek dobrodošla.

Na ovoj web stranici možete preuzeti program, koristiti sadržaj, ali i donirati novac za financiranje razvojnih programera glavnog tima.

GIMP razvijaju skupine volontera pod okriljem projekta GNU. (GNU je Unixu sličan računalni operacijski sustav koji se potpuno sastoji od slobodnog softvera i ne sadrži Unixov kôd.)

MOGUĆNOSTI

Funkcijama uređivanja može se pristupiti iz alatnih traka, izbornika i otvorenog dijaloškog prozora. Tu su uključeni filteri za različite efekte, kistovi, transformacije, slojevi i sl.

DATOTEČNI FORMATI

GIMP podržava uvoz i izvoz formata kao što su:

UVOZ I IZVOZ

BMP, JPEG, PNG, GIF i TIFF, uz formate nekoliko drugih aplikacija Autodesk FLIC animacije, Corel Photo Paint Shop Pro slike, Adobe Photoshop dokumenti, može još očitati informacije o putanjama iz SVG datoteka i obrađivati ICO datoteke.

SAMO UVOZ

GIMP može uvoziti Adobe PDF dokumente i RAW fotografije, ali ih ne može sačuvati u izvornom formatu.

SAMO IZVOZ

GIMP može izvoziti MNG datoteke (samo u inačici za Linux) i HTML, datoteke izvornog koda programskog jezika C i Ascii-art, iako ne može čitati ove formate.

Ali nama dizajnerima najzanimljiviji su formati:

BMP - Bitmap Image File - format datoteke za pohranu rasterskih slika, datoteke su nekomprimirane, što znači da zadržavaju visoku kvalitetu slike, ali rezultiraju velikim datotekama. BMP format je široko podržan u Windows preglednicima i aplikacijama, ali mu je nedostatak velika veličina datoteke u usporedbi sa formatima kao što su JPEG ili PNG.

JPEG JPEG (Joint Photographic Experts Group) je standardni format za kompresiju digitalnih fotografija koji značajno smanjuje veličinu datoteke (uz gubitak podataka - lossy compression) uz zadržavanje prihvatljive kvalitete slike. Najčešće se koristi za web i fotoaparate, a datoteke obično imaju ekstenziju .jpg ili .jpeg.

Ključne karakteristike JPEG formata:

Visoka kompresija: Smanjuje datoteke, što omogućuje brže učitavanje i lakše dijeljenje, posebno na webu.

Prilagodljiva kvaliteta: Korisnik može odabrati omjer kompresije i kvalitete slike.

Široka podrška: Podržan je na gotovo svim uređajima, preglednicima i softverima.

Nedostaci: Nije idealan za slike s oštrim rubovima, tekstom ili grafikonima, te ne podržava prozirnost (transparency).

Iako se često koriste nazivi .jpg i .jpeg, između njih nema razlike u formatu, a razlika u broju znakova proizlazi iz starih ograničenja Windows operativnih sustava.

PNG (Portable Network Graphics) je popularni bitmapirani grafički format koji koristi kompresiju bez gubitaka (lossless) za pohranu slika visoke kvalitete, idealan za web grafiku, logotipe i slike s prozirnom pozadinom. Razvijen je kao bolja, besplatna zamjena za GIF format, podržava 24-bitne RGB boje i prozirnost (alpha kanal), ali nije namijenjen za ispis (ne podržava CMYK).

Ključne značajke PNG formata:

Prozirnost (Transparentnost): Podržava prozirne pozadine, što ga čini idealnim za logotipe i grafičke elemente.

Kompresija bez gubitaka: Kvaliteta slike ostaje ista nakon kompresije, za razliku od JPEG-a.

Boje: Podržava palete boja, RGB i RGBA (prozirnost), što omogućuje 16 milijuna boja.

Primjena: Najviše se koristi za web dizajn, logotipe, grafike s oštrim rubovima i slike koje zahtijevaju više razina prozirnosti.

Ograničenja: Nije prikladan za ispis (ne podržava CMYK) i ne podržava animacije.

Ekstenzija: Datoteke koriste ekstenziju .png.

PNG je razvijen 1995. godine kao odgovor na patentirana ograničenja GIF formata, a službeno je postao standard 1996. godine.

TIFF (Tagged Image File Format) je fleksibilan, visokokvalitetan format za pohranu rasterskih slika, omiljen u grafičkoj industriji i profesionalnoj fotografiji zbog podrške za kompresiju bez gubitka kvalitete (lossless). Podržava slojeve, veliku dubinu boja i idealan je za ispis te arhiviranje jer se može uređivati bez smanjenja oštine.

Ključne značajke TIFF format (.tif, .tiff):

Visoka kvaliteta (Lossless): Za razliku od JPEG-a, TIFF čuva sve detalje slike, što rezultira većim datotekama.

Podrška za slojeve (Layers): Omogućuje pohranu višeslojnih slika, što je ključno za uređivanje u alatima poput Adobe Photoshopa.

Fleksibilnost: Podržava različite kompresije (LZW, ZIP), modele boja (RGB, CMYK, Grayscale) i prozirnost.

Namjena: Najčešće se koristi u tisku, skeniranju, OCR (optičko prepoznavanje znakova) i arhiviranju.

Kompatibilnost: Široko podržan na Windows, macOS i Linux sustavima.

Prednosti i mane:

Prednosti: Nema gubitka kvalitete, uređivanje bez gubitaka, visoka razlučivost.

Mane: Velika veličina datoteke, nije pogodan za brzi prikaz na web preglednicima.

Iako je stariji format (od 1992. uz manje izmjene), TIFF ostaje standard za profesionalce koji trebaju vrhunsku kvalitetu slike

PDF (Portable Document Format) je univerzalni format datoteka razvijen od strane Adobe Systems 1993. godine, koji omogućuje pregled, dijeljenje i ispis dokumenata (tekst, slike, vektorska grafika) u njihovom izvornom obliku, neovisno o softveru, hardveru ili operativnom sustavu. PDF osigurava da izgled dokumenta ostane nepromijenjen, što ga čini idealnim za dokumente koji se šalju na ispis ili objavljuju na internetu.

Glavne značajke PDF formata:

Prenosivost i dosljednost: PDF datoteke zadržavaju oblikovanje, fontove i slike identičnima na svim uređajima.

Sigurnost i dijeljenje: PDF-ovi su uobičajeni za konačne verzije dokumenata jer ih nije jednostavno izmijeniti, a podržavaju i elektroničko potpisivanje.

Sadržaj: Mogu sadržavati tekst, slike, vektorsku grafiku, poveznice, gumbе, polja obrazaca i multimedijske objekte.

Otvoreni standard: Iako ga je razvio Adobe, PDF je postao otvoreni standard (ISO), što znači da ga podržavaju mnogi preglednici i aplikacije.

Pregled: Većina modernih web-preglednika i operacijskih sustava (Windows, macOS, mobilni uređaji) može izravno otvoriti PDF, a čitači poput Adobe Acrobat Readera su besplatni.

PDF je idealan za dokumente poput ugovora, e-knjiga, uputa i tiskanih materijala gdje je važno da se formatiranje ne promijeni tijekom prijenosa.

Između ostalih najzanimljiviji format u ovoj priči je izvorni format programa GIMP-a XCF.

XCF (eXperimental Computing Facility) je izvorni format datoteke za besplatni program za uređivanje slika otvorenog koda, GIMP (GNU Image Manipulation Program). Služi za spremanje projekata s višeslojnim strukturama, zadržavajući slojeve, kanale, prozirnost, putanje i efekte bez gubitka kvalitete. Sličan je PSD formatu u Photoshopu.

Značajke: Čuva sve radne podatke, što omogućuje naknadno uređivanje (npr. promjena teksta ili pomicanje slojeva).

Kompatibilnost: XCF datoteke se najčešće otvaraju u GIMP-u, ali ih podržavaju i drugi programi poput Inkscapea.

Verzije: Format se razvija zajedno s GIMP-om, pri čemu novije verzije mogu stvarati datoteke koje starije verzije ne mogu otvoriti (npr. složeni grupni slojevi).

Kompresija: XCF datoteke mogu biti komprimirane pomoću gzip ili bzip2 kako bi zauzimale manje prostora.

Iako je idealan za rad, XCF se rijetko koristi za konačnu distribuciju slika; za to se preporučuje izvoz u formate kao što su JPG ili PNG!

1. RADNO OKRUŽENJE, ALATI I IZBORNICI PROGRAMA GIMP

Polaznici radionice upoznavaju se sa programom GIMP.

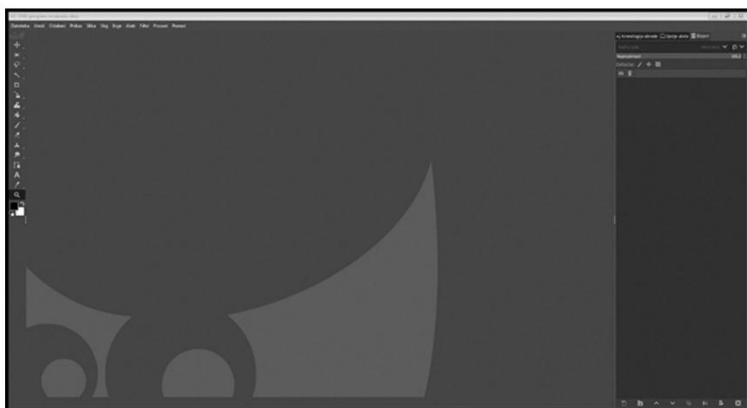
Demonstracija radnog okruženja, alata i izbornika.

Samostalno pokreću programa, otvaraju novi dokument A4 formata (usmjerenje) i samostalno isprobavaju pojedine alate.

Polaznici se uvježbavaju u radu sa slojevima, uočavaju razliku otvaranja novog sloja sa ispunom sa transparentnom bojom, prednjom bojom, stražnjom bojom, bijelom bojom ili pak mustrom. Naučit će sjediniti dva ili više slojeva, promijeniti im pozicije, grupirati ih, izbrisati, ali i primijeniti način rada na svaki od njih.

Zadatak je da polaznici stvore efekt dvostruke ekspozicije.

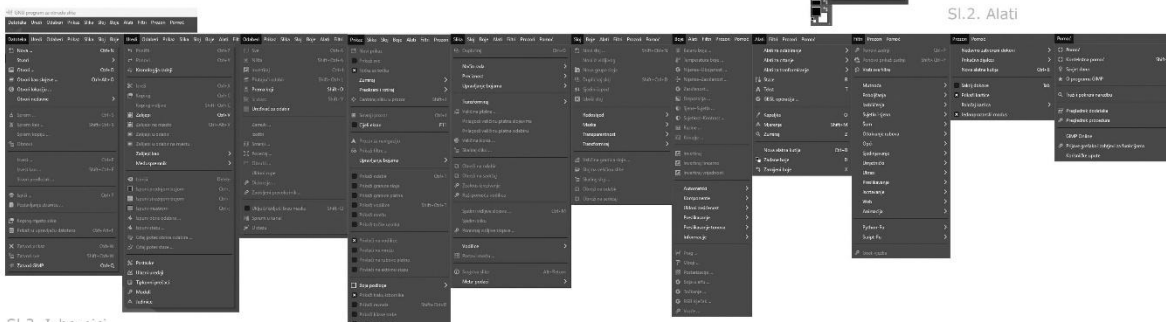
Zbog kreativnosti same radionice polaznici će samostalno i nacrtati svoj predložak sa odabranim alatima. Naučit će regulirati veličinu, omjer, kut, razmak, tvrdoću i jačinu samog kista ili odabranog alata za crtanje.



Sl.1. Radno okruženje programa GIMP



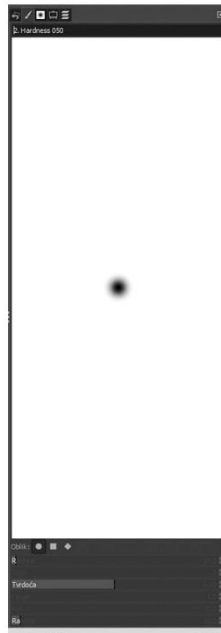
Sl.2. Alati



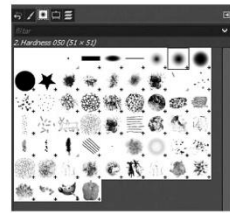
Sl.3. Izbornici



Sl.4. Kronologija obrade



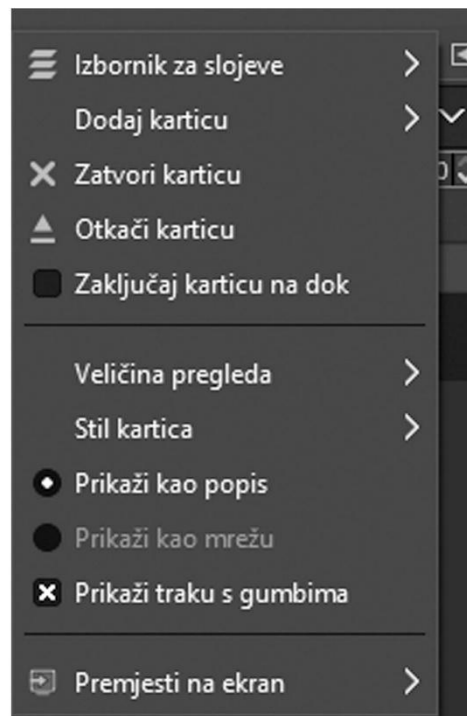
Sl.5. Uređivač kistova



Sl.6. Kistovi



Sl.6. Slojevi



Sl.6. Postavljanje kartice

2. BEZ AUTORSKIH PRAVA (copyright-free)

Prije početka rada na programu dobro je unaprijed pripremiti mapu sa fotografijama na kojima planiramo raditi .

Uvijek treba voditi računa da te fotografije budu primjerene tj. koja ne krše autorska prava.

Ako ne radimo sa svojim vlastitim onda to preuzimanje treba biti sa odabranih web stranica.

Postoji niz web stranica koje nude fotografije, videozapise i ilustracije pod licencom Creative Commons Zero (CC0) ili vlastitim licencama koje omogućuju besplatno korištenje u komercijalne i osobne svrhe, bez obaveze navođenja autora. Ove stranice su idealne za blogove, web dizajn i marketinške materijale.

Evo najboljih stranica za sadržaj bez autorskih prava (copyright-free):

NAJBOLJE STRANICE ZA BESPLATNE FOTOGRAFIJE

Unsplash: Visokokvalitetne, umjetničke fotografije visoke rezolucije.

Pexels: Odličan izvor visokokvalitetnih slika i videozapisa, idealan za dizajn.

Pixabay: Velika baza od preko 5 milijuna besplatnih slika, vektora, ilustracija i videozapisa.

Gratisography: Kreativne, neobične i jedinstvene fotografije.



ROYALTY FREE HD STOCK PHOTOS AND IMAGES

Truly unique. Usually whimsy ;) Always free.

StockSnap.io: Mnoge fotografije su pod CC0 licencom, uz dobru pretragu po kategorijama.

Burst (Shopify): Fokusiran na fotografije pogodne za e-commerce i web stranice.

Kaboompics: Odličan za lifestyle i interijer fotografije.

Life of Pix: Visokokvalitetne fotografije bez autorskih prava.



OSTALI IZVORI BESPLATNOG SADRŽAJA

Wikimedia Commons: Riznica slobodnih medijskih datoteka (slike, zvuk, video) koje su u javnoj domeni ili pod slobodnim licencama.

Openverse (WordPress): Pretražuje preko 800 milijuna besplatnih slika i audio zapisa koji su u javnoj domeni.

Public Domain Archive: Slike u javnoj domeni.

New Old Stock: Vintage fotografije iz javnih arhiva.

VAŽNE NAPOMENE!

Iako su ove stranice "besplatne", uvijek je dobro provjeriti licencu pojedine slike (npr. Pixabay License ili Unsplash License).

CC0 (Creative Commons Zero): Znači da je autor odrekao prava i slika je u javnoj domeni.

Komercijalna uporaba: Većina navedenih stranica dopušta komercijalnu upotrebu, ali pazite ako slika prikazuje prepoznatljive ljude ili zaštićene robne marke.



3. DVOSTUKA EKSPOZICIJA

Dvostruka ekspozicija je tehnika u kojoj se dvije ili više fotografija preklapaju u istom kadru, stvarajući transparentan, umjetnički efekt. Dvostruka ekspozicija stvara nadrealni osjećaj za fotografije, a dvije fotografije mogu zajedno prenijeti duboko značenje ili simboliku. Slična tehnika, koja se naziva višestruka ekspozicija, je kada kombinirate više od dvije ekspozicije na jednoj slici.

Ovo je tehnika koju koriste fotografi koji nikada ne prestaju eksperimentirati s različitim uređajima fotoaparata, postavkama fotoaparata kako bi pronašli nove načine za kreativnost i postizanje različitih rezultata.

Fotografije s dvostrukom ekspozicijom same su po sebi impresivne, ali da biste još više povećali faktor privlačnosti, isprobajte ove trikove:

Spojite dvije fotografije iste teme. Može dati kreativnu izjavu o viđenju osobe ili predmeta na dva različita načina.

Dodajte boje.

Spojite dvije slike na neočekivan način . Umjesto da sloj krajolika prebacite na cijeli portret, sloj ga stavite na samo jedan dio osobe, poput glave ili ruku.

Snimate fotografije u crno-bijeloj tehnici. Lakše se spajaju dvije slike pa je teže reći gdje jedna završava, a druga započinje.

Spojite dvije dvostruke ekspozicije. Potrebno je malo vježbe, ali rezultati su dvostruko zapanjujući.

4. MOCKUP

U svijetu dizajna mockup (hrv. Pokusni model) predstavlja vizualni prikaz ili model proizvoda koji služi za demonstraciju dizajna u realističnom okruženju prije same prodaje. Mockup je realističan prikaz proizvoda na kojem se dizajn prikazuje kao da je već otisnut ili izrađen.

Glavne karakteristike mockupa

Vizualizacija- omogućava klijentima i dionicima da vide kako će logotip, web stranica ili aplikacija izgledati u „stvarnom svijetu“.

Povratne informacije – olakšava uočavanje grešaka u dizajnu, bojama ili tipografiji prije početka skupog procesa razvoja ili tiska.

Marketing – koristi se za izradu profesionalnih fotografija proizvoda za web trgovine i društvene mreže bez potrebe za pravim fotografiranjem.

Mockup se koristi u modnom dizajnu, grafičkom dizajnu, marketingu.

Pomaže prije stvarne proizvodnje i odličan je za prezentaciju i portfolio.

Postoje računalni programi (besplatni i uz plaćanje) u kojima svojim znanjem, vještinom i kreativnošću dizajner prikazuje svoj mockup.

Danas sve je sve više AI GENERATORA MOCKUPA koji koriste umjetnu inteligenciju kako bi automatski stvorili gotov mockup – često već u realističnom okruženju, bez potrebe za ručnim uređivanjem.

Mi ćemo i njih malo testirati.

	RAČUNALNI PROGRAMI	AI GENERATORI
PRIMJERI	GIMP, Adobe Photoshop, Canva mockup	Microsoft Designer / Copilot, Canva Magic Media, Adobe Firefly, Placeit AI
	Ovi programi koriste ručne postupke za izradu mockupa - rad sa slojevima, maskama, transformacijama...	AI generatori mockupa koriste umjetnu inteligenciju kako bi automatski stvorili gotovi mockup — često već u realističnom okruženju, bez potrebe za ručnim uređivanjem.
KAKO RADE	<ul style="list-style-type: none"> otvara se fotografija prazne majice (mockup template) dizajn se ručno stavlja kao sloj preko majice dizajn se prilagođava (Scale, Perspective, Warp) spajaju se sjene, teksture i nabori 	<ul style="list-style-type: none"> dizajner opisuje što želi (npr. “white t-shirt on a model in studio light”) AI sam generira majicu, model, pozadinu, osvjetljenje AI ponekad automatski “utiskuje” dizajn na majicu
PREDNOSTI	<ul style="list-style-type: none"> Potpuna kontrola nad izgledom Profesionalniji i precizniji rezultat učenik uči stvarne grafičke vještine (maske, blending modes) rezultat je predvidljiv i standardiziran idealno za profesionalni modni/grafički dizajn 	<ul style="list-style-type: none"> Vrlo brzo – mockup nastaje za nekoliko sekundi Nije potrebna napredna tehnička vještina Može dobiti beskonačno mnogo varijacija (različiti modeli, scene, boje) Odlično za idejne skice i prezentaciju proizvoda
NEDOSTACI	<ul style="list-style-type: none"> zahtijeva više vremena zahtijeva više znanja ručno uređivanje svih detalja 	<ul style="list-style-type: none"> ponekad netočni detalji (nabori, proporcije, teksture) može biti manje kontrolirano od ručnog rada kvaliteta ovisi o promptu i modelu učestalo nije pogodno za profesionalnu pripremu tiska
RAZLIKA	AI generator sam stvara mockup i okruženje prema opisu, dok računalni program traži ručni rad učenika na pravom mockup predlošku.	
TKO JE BOLJI ?	ZA UČENJE VJEŠTINA	ZA KREATIVNE IDEJE I BRZU PREZENTACIJU
NAJBOLJE JE!	Kombinacija oba pristupa, jer tako razvijaju i kreativnost (AI) i tehničko znanje (GIMP).	

1.

ISHODI

- KREIRANJE MAPE
- PRONALAZAK I ODABIR BESPLATNIH SLIKA ZA RAD
- SPREMANJE ODABRANIH SLIKA U MAPU

KREIRAJ SVOJU MAPU I SPREMI SLIKE ZA RAD

KREIRANJE MAPE

EXPLORER ZA DATOTEKE

SLIKE

NOVO-MAPA-*Nazovi mapu svojim imenom*

PRONAĐI BESPLATNE SLIKE

GOOGLE

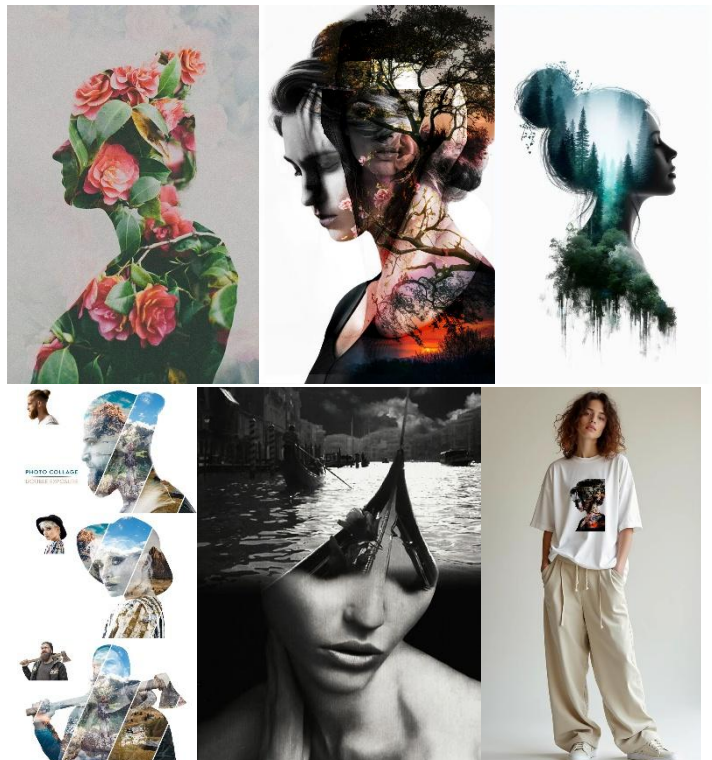
PIXABAY (Pixaby.com)

Pronađi 2 slike (woman profil + nature (drvo, cvijeće, nebo, oblaci...)) ili woman + city

SPREMI SLIKE U SVOJU MAPU

Download (npr. 1271 * 1920 JPG)

PREUZIMANJE-SPREMI KAO - *U svoju mapu*



2.

ISHODI

- UVOZ ODABRANE SLIKE U SLOJEVE
- PODEŠAVANJE DIMENZIJE SLIKE
- UKLANJANJE POZADINE ODABRANE SLIKE
- DODAVANJE MASKE SLOJA
- MIJENJANJE NAČINA RADA
- RAD S FILTERIMA
- SPREMANJE U .XCF I .JPG FORMAT

RAD NA SLIKAMA – DVOSTRUKA EKSPOZICIJA

UVOZ U ODABRANE SLOJEVE

DATOTEKA-OTVORI KAO SLOJEVE

Odaberi dvije slike (držeći tipku Ctrl možete istovremeno ubaciti obje slike, ali i bez nje pojedinačno)

PODEŠAVANJE DIMENZIJE SLIKE

Ako je jedna manja, a želimo da su iste dimenzije možete to napraviti na više načina:

a) ALATI – ALATI ZA TRANSFORMIRANJE – SKALIRAJ

b) TRAKA S ALATIMA – SKALIRAJ

c) Ako su dvije slike različite dimenzije, a želimo ostaviti dimenziju veće, onda moramo otići u sloj veće slike i odabrati SLIKA-PRILAGODI VELIČINU PLATNA SLOJEVIMA

d) Ako su dvije slike različite dimenzije, a želimo ostaviti dimenziju manje, onda moramo otići u sloj manje slike – manja slika bi trebala biti iznad veće – CROP- Enter - SLIKA-PRILAGODI VELIČINU PLATNA SLOJEVIMA

RAD NA SLIKAMA

Razmisli, što se može sa slikama napraviti? Što je u prednjem planu, a što iza.

UKLANJANJE POZADINE

ALATI-ALATI ZA ODABIRANJE-ODABIR PREDNJIH OBJEKATA

Obrubiti željeni objekt (pokazivač miša je u obliku lasa +). Kada ste došli na početnu poziciju kliknuti tipku Enter. Pokazivač miša se promijenio u oblik kista +. Možete mu u OPCIJI ALATA promijeniti širinu poteza. Ispunite unutaršnost objekta, nije potrebna preciznost i ne prelaziti rub. U dijaloškom okviru kliknuti OADABIRI.

Vaš objekt je selektiran.

Ako želite ukloniti pozadinu.

ODABERI - INVERTIRAJ

Tipkom Delete bišete pozadinu.

DODAVANJE MASKE SLOJA

Kada je objekt selektiran, otići u sloj iznad i tamo napraviti masku sloja.

MIJENJANJE NAČINA RADA

U sloju s maskom odaberi NAČIN RADA (zbrajanje, jarko svjetlo....)

FILTRI

Jdnoličnoj boji pozadine dodaj filter.

FILTRI-ISCRTAVANJE-MUSTRA- odaberi...

SPREMI RAD

DATOTEKA-SPREMI KAO (SPREMA SE U .XCF.)

DATOTEKA-IZVEZI KAO (SPREMI U .JPG)



3.

ISHODI

- PRONALAZAK I ODABIR BESPLATNIH SLIKA ZA RAD
- SPREMANJE ODABRANIH SLIKA U MAPU
- RAD SA SLOJEVIMA
- PROCJENA I PRILAGODBA PROPORCIJA, KONTRAST, SVETLINA
- SPREMANJE RADA U .XCF FORMAT
- IZVOZ FINALNOG MOCKUP KAO .JPG ILI .PNG FORMAT

GIMP MOCUP

PRONAĐI ODJEVNI PREDMET

Pronađi odjevni predmet (T-SHIRT)

Sa besplatnih stranica; spremi ga u svoju mapu.

RAD NA MOCKUPU

U GIMPU

DATOTEKA- OTVORI KAO SLOJEVEDIZAJNIRAJ MAJICU.

Umetni svoj rad, promijeni boje

ALATI

ALATI ZA TRANSFORMIRANJE (skaliraj, rotiraj, ukosi, perspektiva, deformacija ručkama...)

NAČINI RADA

Zbrajanje, jarko svjetlo...

SPREMI RAD

DATOTEKA-SPREMI KAO (SPREMA SE U .XCF.)

DATOTEKA-IZVEZI KAO (SPREMI U .JPG)



4.

ISHODI

- GENERIRANJE SVOG DIZAJNA S AI GENERATORIMA ZA MOCKUP
- SPREMANJE RADOVA

MOCUP I AI

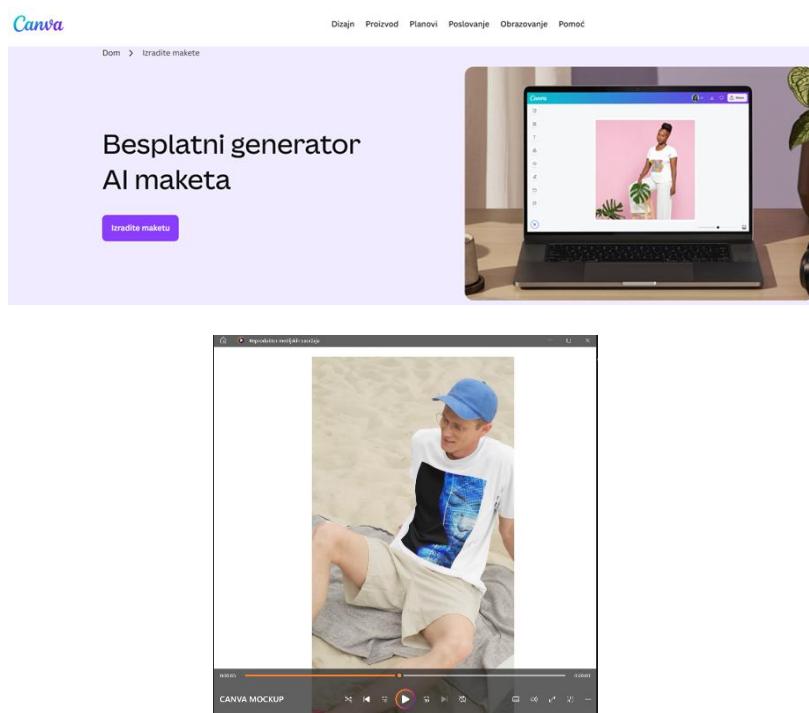
SVOJ DIZAJN DVOSTRUKE EKSPOZICIJE GENERIRAJ S AI GENERATORIMA

BESPLATNI ONLINE AI GENERATORI MOCKUPA

Izrada AI mockupa bez instalacije programa, direktno u pregledniku.

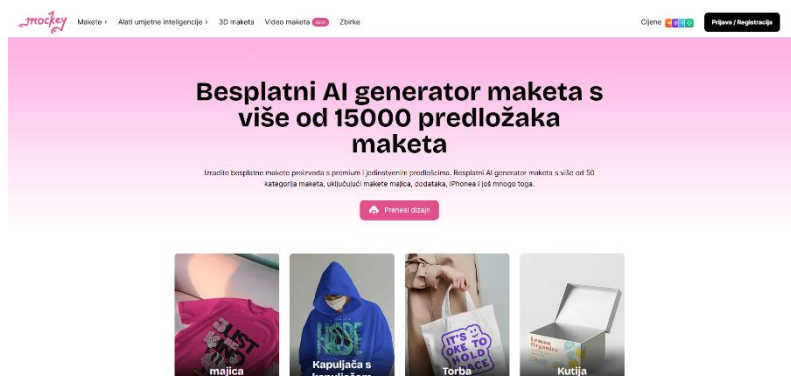
CANVA – FREE AI MOCKUP GENERATOR

<https://www.canva.com/create/mockup-generator/>



MOCKEY

<https://mockey.ai/>



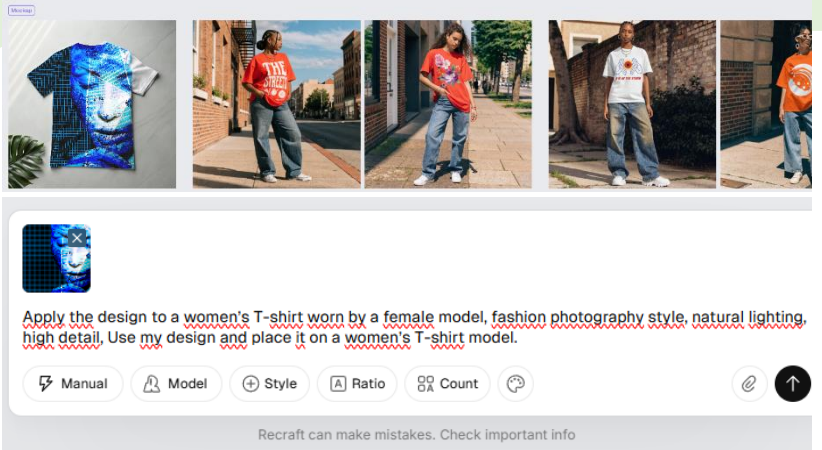


RERAFT

<https://www.recraft.ai/mockup-generator>

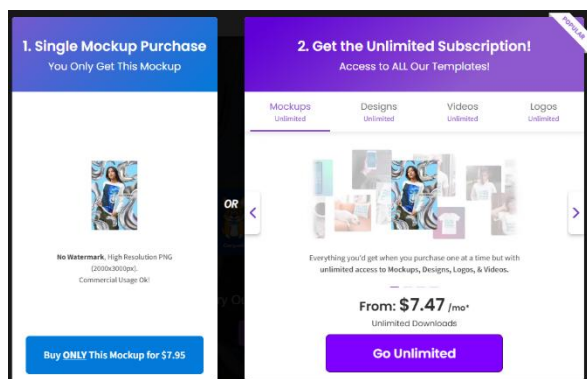
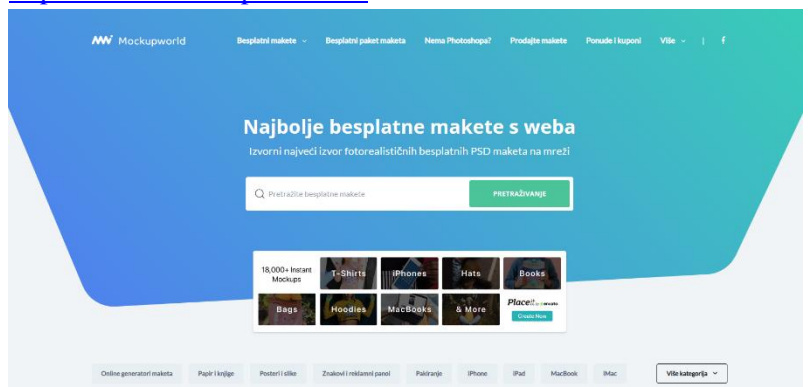
Apply the design to a women's T-shirt worn by a female model, fashion photography style, natural lighting, high detail

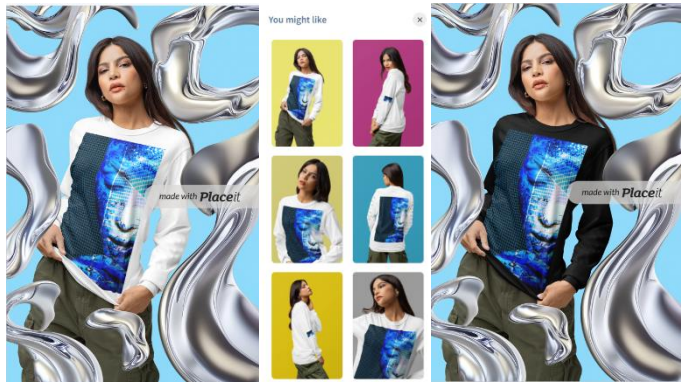
Use my design and place it on a women's T-shirt model.



MOCKUPWORLD

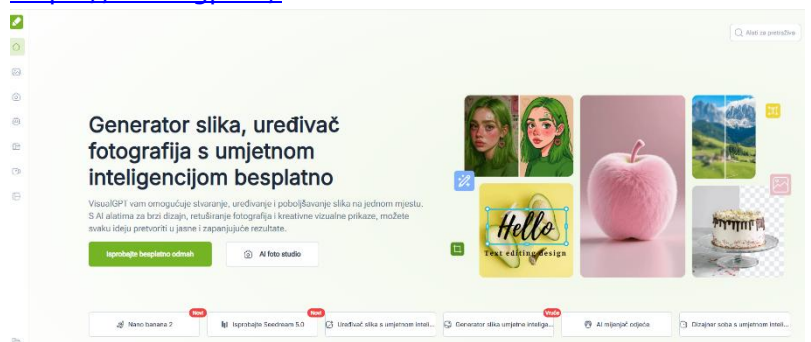
<https://www.mockupworld.co/>





VISUALGPT

<https://visualgpt.io/>



SAMOVREDNOVANJE

SAMOVREDNOVANE

NAKON ŠTO STE SPREMILI SVOJ RAD

PROKOMENTIRAJTE

NAVEDITE 3 STVARI KOJE STE NAUČILI RADEĆI OVAJ ZADATAK

NAVEDITE 2 STVARI KOJE SU VAM BILE ZANIMLJIVE PRI IZRADI ZADATKA

NAVEDITE 1 STVAR KOJU BI STE DRUGAČIJE NAPRAVILI DA JOŠ JEDNOM RADITE OVAJ ZADATAK
