

GIMP voor beginners

Inhoud

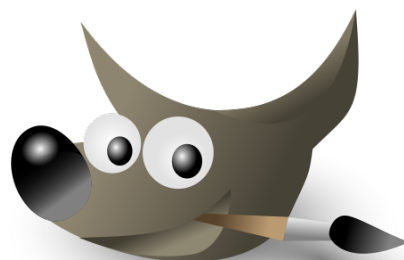
Wat is GIMP?.....	1
Toolbox.....	1
Een afbeelding maken / openen.....	2
Een afbeelding opslaan.....	2
Bestandsformaten.....	3
Potlood, penseel, gom.....	4
Kleuren.....	4
Tool opties.....	5
Selecteren.....	6
Opvullen.....	8
Crop & Scale.....	8
Crop.....	9
Scale.....	9
Blend.....	10
Tekst.....	11

Wat is GIMP?

GIMP is de afkorting van GNU Image Manipulation Program.

Het is dus een programma om afbeeldingen mee te bewerken.

GIMP wordt dikwijls vergeleken met Photoshop, maar die vergelijking loopt dikwijls uit op een heilige oorlog. Als ik gewoon prijs-kwaliteit-mogelijkheden vergelijk en bekijk wat ik er mee wil doen, dan is GIMP voor mij het antwoord; temeer omdat het ook nog eens op verschillende besturingssystemen werkt.



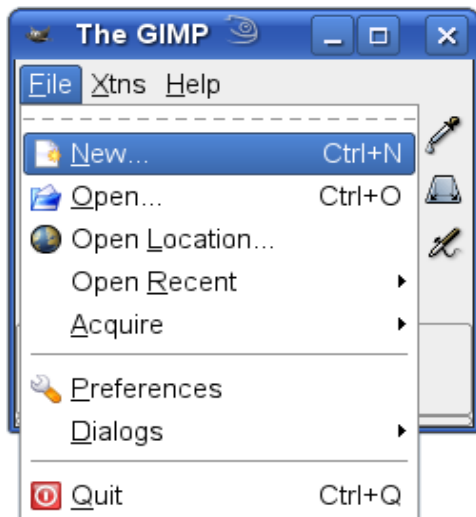
Toolbox



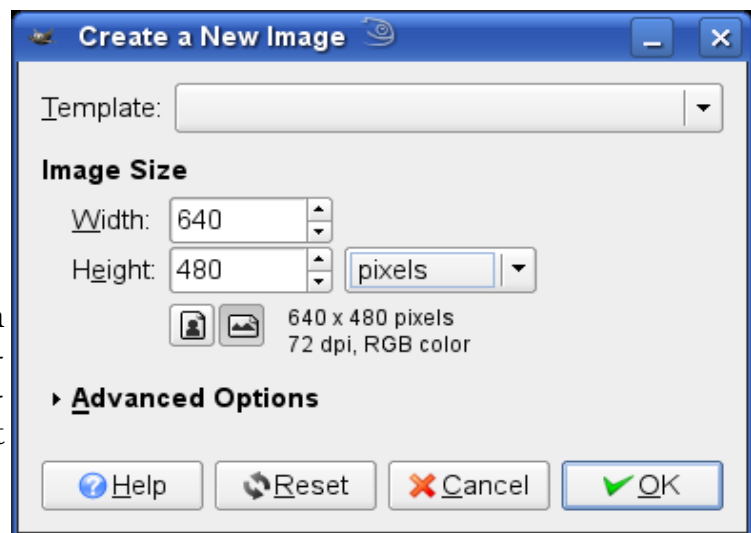
Als je GIMP opstart, is dit het scherm dat je eerst te zien krijgt. Het is de toolbox, het hoofdvenster van de GIMP.

Het heeft een typische Linux interface, waar Windows gebruikers wel even aan moeten wennen. Ook typisch aan GIMP is dat alles in aparte venster-tjes wordt geopend: elke afbeelding en elke tool. Sluit je de toolbox, dan sluit je GIMP helemaal af.

Een afbeelding maken / openen



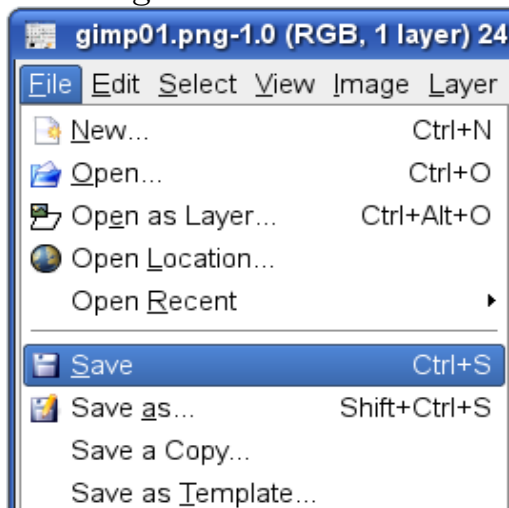
Een nieuwe afbeelding maak je door File / New... te selecteren. Je krijgt dan een extra venstertje waar je de grootte van de afbeelding kunt opgeven. Je kunt eventueel ook een template kiezen met een aantal standaardgrootten.



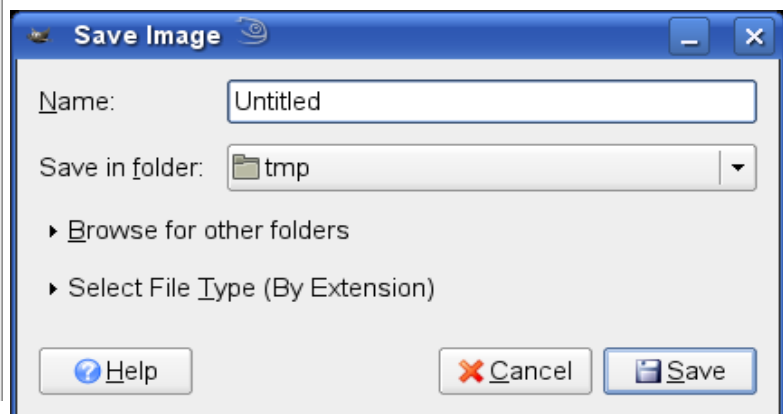
Een bestaande afbeelding openen kan door File / Open... te selecteren. Je kiest dan in het dialoogvenstertje welke afbeelding je wilt openen.

Een afbeelding opslaan

Elke afbeelding bestaat in z'n eigen venster en daarom moet je een afbeelding opslaan via het menu van de afbeelding. Dit is vrij logisch omdat men meerdere afbeelding tegelijk kan bewerken en de toolbox dan niet weet over welke afbeelding het dan gaat.



Kies in het menu van de afbeelding voor File / Save om de afbeelding op te slaan.



In het dialoogvenstertje dat je dan krijgt, geef je een naam op voor je afbeelding (Name:). Je kunt het eventueel in een andere folder bewaren (Save in folder / Browse for other folders).

Een bestandsformaat moet opgegeven worden (Select File Type). GIMP kent veel soorten bestandsformaten, maar slechts enkele daarvan worden het meest gebruikt (JPG, GIF, PNG, TIF).

Bestandsformaten

Welk bestandsformaat moet je nu kiezen om een afbeelding op te slaan? Dat hangt af van het soort afbeelding en wat je ermee wilt doen. De volgende tabel geeft aan wanneer je wat kunt gebruiken.

	Foto's	Grafieken, logo's, line art
Eigenschappen	Veel kleurschakeringen, 24 bits kleuren of 8 bits grijs, geen tekst, weinig lijnen en randen	Vaste kleuren, tot 256 kleuren, tekst, lijnen en scherpe randen
Beste kwaliteit voor originelen	TIF of PNG (geen JPG artefacten)	PNG of GIF of TIF (geen JPG artefacten)
Kleinste file	JPG, maar hoe kleiner de file, hoe slechter de kwaliteit	TIF met compressie of GIF of PNG (dit soort afbeeldingen kunnen meestal gereduceerd worden tot max. 16 kleuren)
Max. compatibiliteit (windows, mac, linux)	TIF (zonder compressie) of JPG	TIF (zonder compressie) of GIF
Slechtste keuze	256 kleuren GIF heeft heel weinig kleuren en is groter dan een 24 bit JPG	JPG compressie veroorzaakt artefacten en vlekkerige teksten, lijnen, randen

Voor websites moet je afbeeldingen in JPG, PNG of GIF maken omdat de browsers dit kunnen weergeven. Voor foto's wordt JPG gebruikt omdat dit kleinere files aanmaakt, voor grafieken, logo's en line art gebruik je PNG of GIF. Heb je afbeeldingen met transparantie, dan moet je PNG of GIF gebruiken.

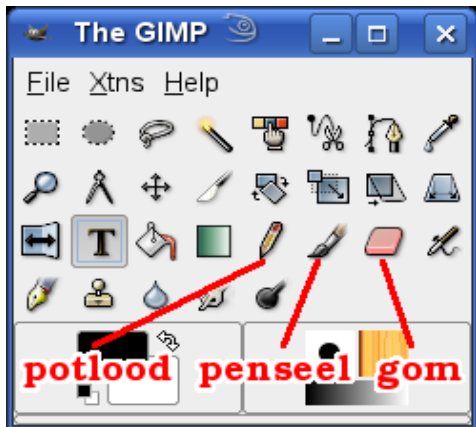
De afbeeldingen voor drukkerijen of in de medische sector gebruiken gewoonlijk TIF of PNG omdat hier de hoogste kwaliteit noodzakelijk is. JPG's zonder compressie zijn eventueel ook mogelijk.

De mogelijkheden/eigenschappen per afbeelding zijn:

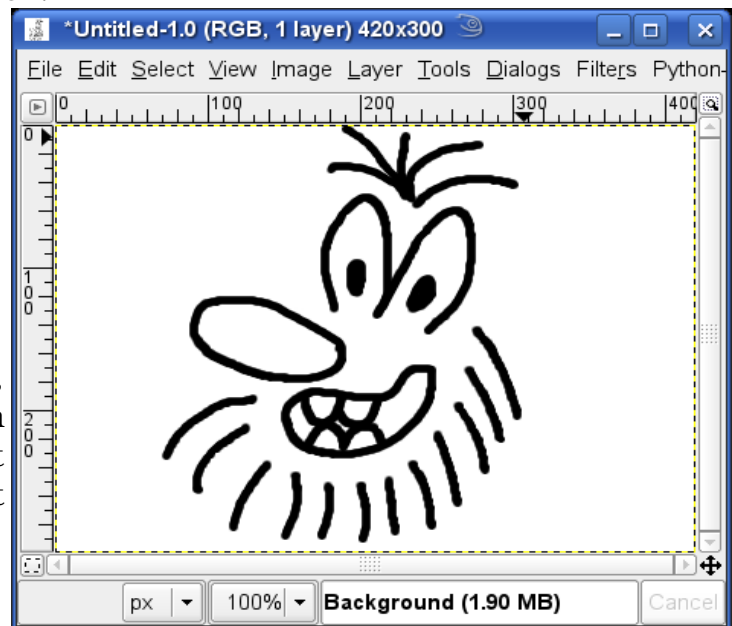
	kleuren	com- pressie	kwaliteits- verlies	ani- maties	trans- parantie	soort afbeelding
TIF	RGB, Grayscale, Indexed, Line Art	lossless	neen	neen	ja	foto's, grafieken, logo's, line art
PNG	RGB, Grayscale, Indexed, Line Art	lossless	neen	neen	ja	foto's, grafieken, logo's, line art
JPG	RGB, Grayscale	lossy	ja	neen	neen	foto's
GIF	Indexed	lossless	neen	ja	ja	grafieken, logo's, line art

In GIMP is er nog een extra bestandsformaat: XCF. Als je een afbeelding bewerkt met verschillende lagen, dan kun je deze opslaan als XCF om er later aan verder te werken. Het formaat bewaart de layers, channels, paths, selections, enz...

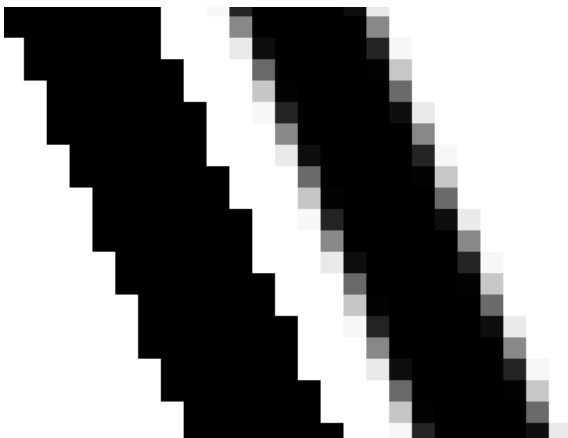
Potlood, penseel, gom



Maak een nieuwe afbeelding aan waarin we gaan tekenen. Kies het penseel door op het icoontje te klikken.



Door op het penseel te klikken, wordt dit de actieve tool. Klik nu in je afbeelding en trek wat lijntjes met de muis. Ziezo, je bent aan het GIMPen...



Het potlood doet ongeveer hetzelfde als het penseel. Het verschil zie je als je inzoomt op de afbeelding. Links is een lijn met het potlood gemaakt en rechts met het penseel. Het potlood maakt harde en het penseel zachte randen. De techniek erachter heet anti-aliasing.

Door het gom-icoontje te activeren, kun je gommen in de afbeelding.

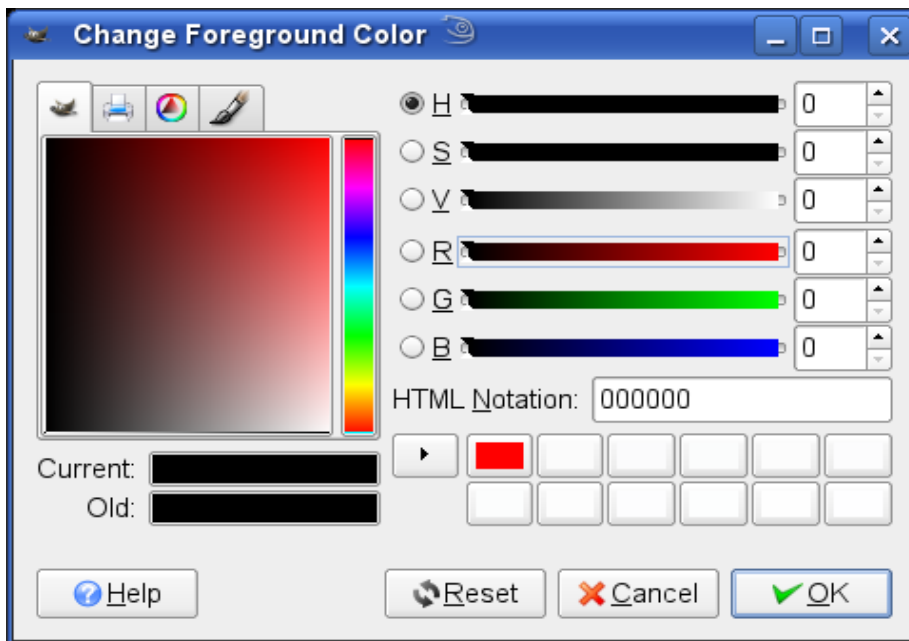
Kleuren



We kunnen ook een andere kleur dan zwart kiezen om mee te tekenen.

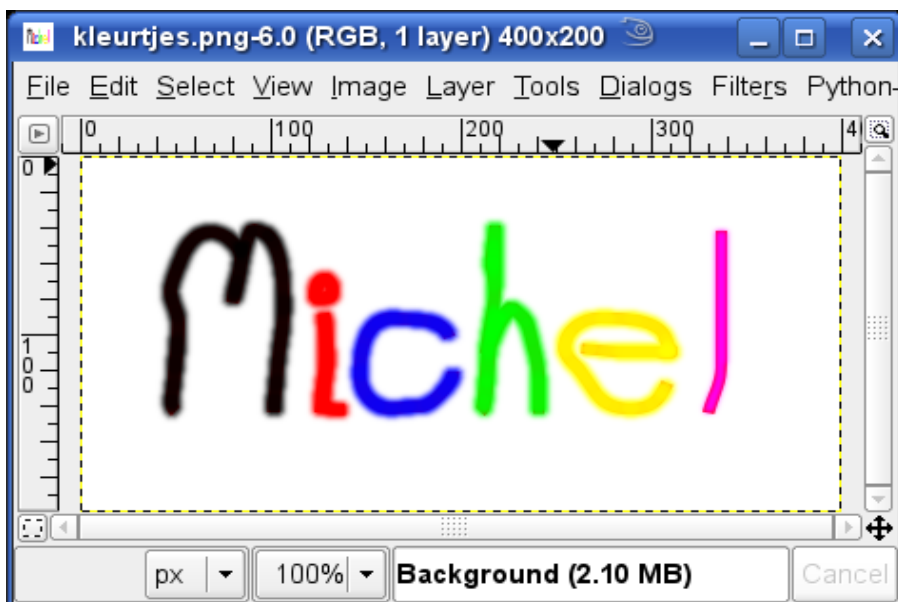
In de toolbox kun je een voor- en een achtergrondkleur kiezen. De voorgrondkleur gebruik je om met het potlood of het penseel te tekenen, de achtergrondkleur om mee te gommen (behalve bij transparante afbeeldingen). De witte dubbele pijl dient om de voor- en achtergrondkleur te wisselen.

Een kleur kan je kiezen door in de toolbox op de voor- of achtergrondkleur te klikken. Er wordt dan een dialoogvenster geopend waar je de kleur kiest.



Kies een kleur door in de verticale regenboogbalk te klikken of door een kleurovergang te kiezen in het grote vierkant of werk met de schuifbalkjes of geef rechtstreeks de waarde van de kleur in.

Er bestaan nog andere manieren om een kleur te kiezen. Klik op één van de tabs om ze te zien:



Als je een kleur gekozen hebt, kun je er mee tekenen.

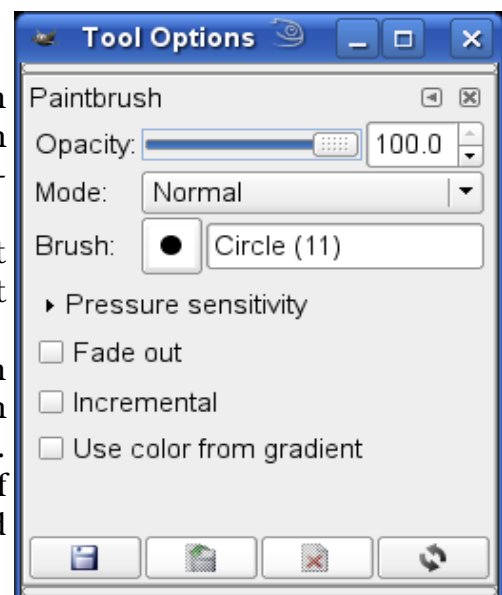
Soms gebeurt het wel eens dat je een kleur selecteert, maar dat je er niet mee kleurt. Dit kan omdat je niet de voorgrondkleur, maar de achtergrondkleur gekozen hebt. Of misschien werk je op een zwart-wit afbeelding?

Tool opties

Elke tool, zoals potlood, penseel, gom, ... heeft een aantal opties of instellingen. Deze verschijnen standaard onder de toolbox of in een apart venster-tje door te dubbelklikken op de tool.

In het voorbeeld rechts zie je de opties voor het penseel. Je kunt onder andere de dikte van het penseel selecteren.

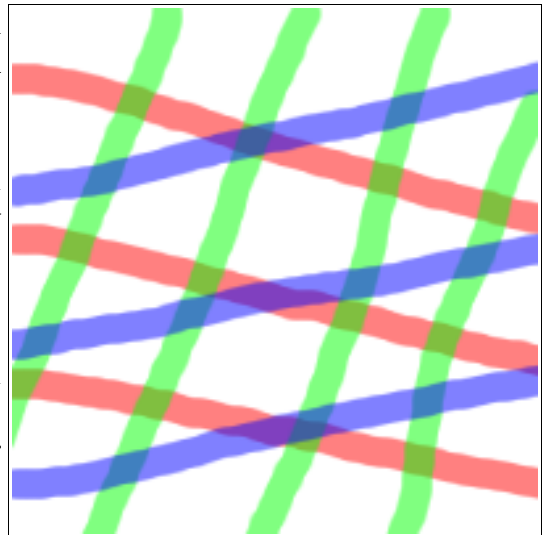
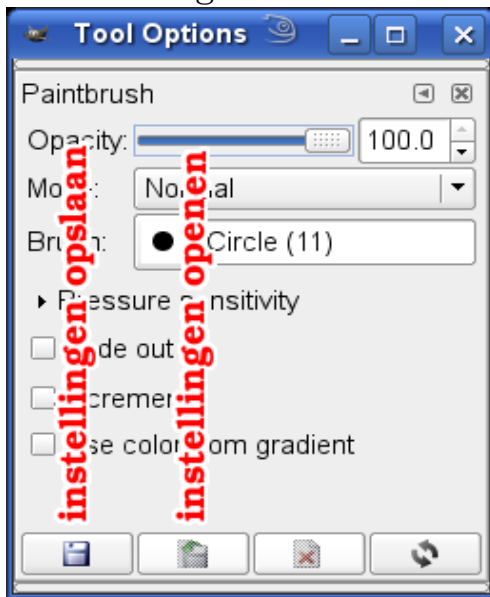
Bij "Opacity" kun je de ondoorzichtigheid van een kleur instellen. Als je met geel tekent, betekent een opacity van 100% dat je een volle gele lijn tekent. En opacity van 50% betekent dat de gele lijn half doorzichtig zal zijn zodat je nog half de achtergrond er door kunt zien.



In het voorbeeld rechts kun je rode, groene en blauwe lijnen zien die elkaar overlappen met een opacity van 50%.

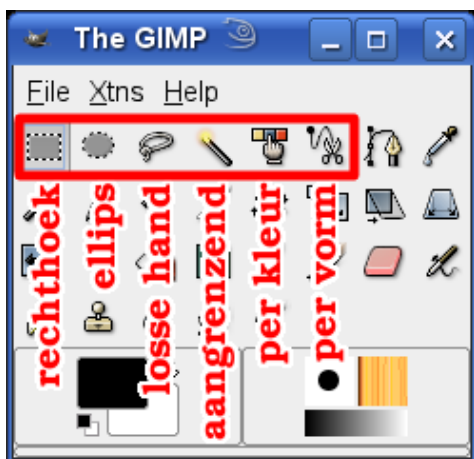
Met “Fade out” kun je instellen dat de lijnen langzaam vervagen. Dit betekent dat de opacity van een lijn steeds lager wordt. De zon hier rechtsonder is zo'n voorbeeld.

In GIMP is het ook mogelijk om de instellingen van een tool te bewaren en later terug op te roepen. Gebruik daarvoor de icoontjes linksonder in het dialoogvenster.



Selecteren

Er bestaan verschillende manieren om een gebied in onze afbeelding te selecteren. Men kan rechthoekige, ovale of losse hand gebieden selecteren, aangrenzende gebieden qua kleur, alle gebieden met dezelfde kleur of gebieden die een bepaalde vorm hebben.



Met de “Select rectangular regions” tool maken we rechthoekige of vierkante selecties.

Met de “Select elliptical regions” tool maken we ovale of ronde selecties.

Met de “Select hand-drawn regions” tool maken we selecties met de losse hand.

Met de “Select contiguous regions” tool selecteren we aangrenzende gebieden met dezelfde kleur.

Met de “Select regions by color” tool selecteren we alle gebieden die dezelfde kleur hebben.

Met de “Select shapes from image” tool selecteren we gebieden door een vorm te volgen in de afbeelding.

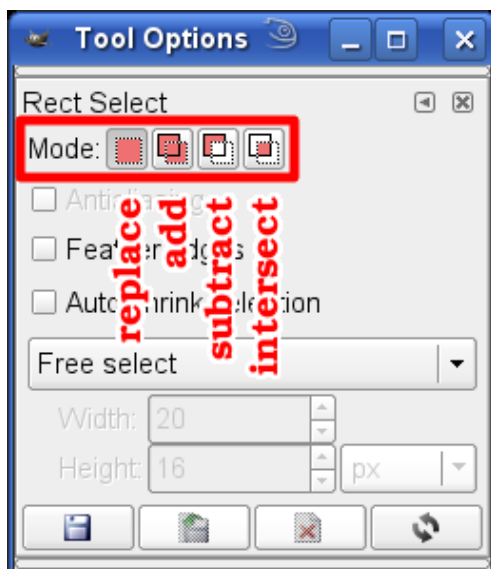
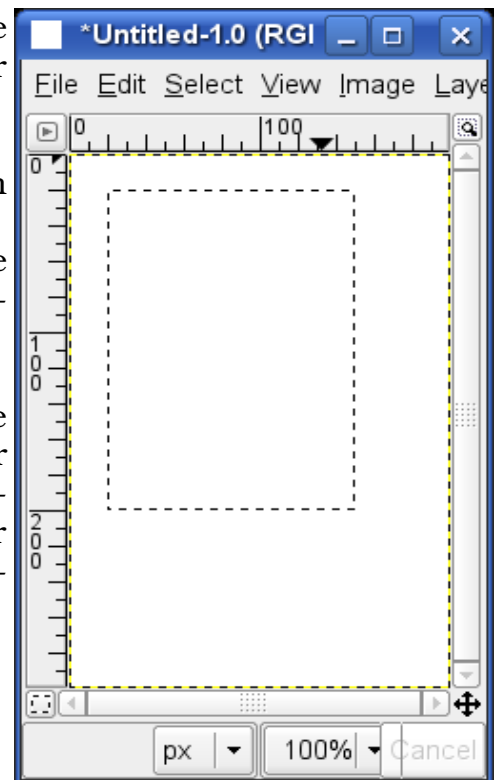
Kies de “rectangular regions” tool om een selectie te maken in een afbeelding en sleep met de muis over de afbeelding.

De stippellijn is de rechthoekige selectie.

Wil je een vierkante selectie, begin dan te slepen en druk dan de shift-toets in tijdens het slepen.

Probeer de “elliptical regions” tool eens om ovale selecties te maken. Als je de shift-toets indrukt tijdens het slepen, dan heb je een ronde selectie.

Als je een nieuwe selectie maakt, zal de bestaande selectie verdwijnen. De oude wordt vervangen door de nieuwe. Soms wil je de bestaande selectie uitbreiden met een andere. Dit kun je bekomen door het gedrag van de selectie te veranderen in het dialoogvenstertje van de tool.



Er bestaan 4 manieren:

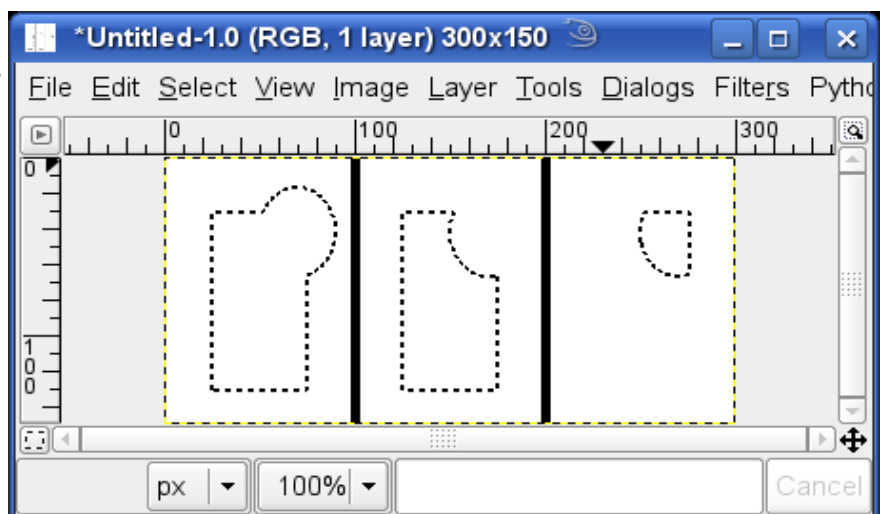
- replace (vervangen)
- add (toevoegen)
- subtract (aftrekken)
- intersect (doorsnede)

Het standaard gedrag is vervangen.

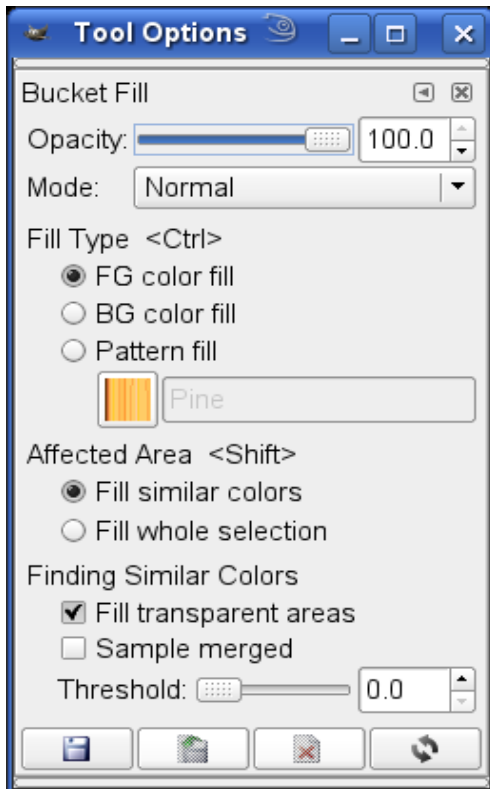
In de afbeelding hieronder zie je van links naar rechts een voorbeeld van add, subtract en intersect.

Voor deze functies bestaan ook sneltoetsen:

- shift = add
- control = subtract
- shift+control = intersect



Opvullen



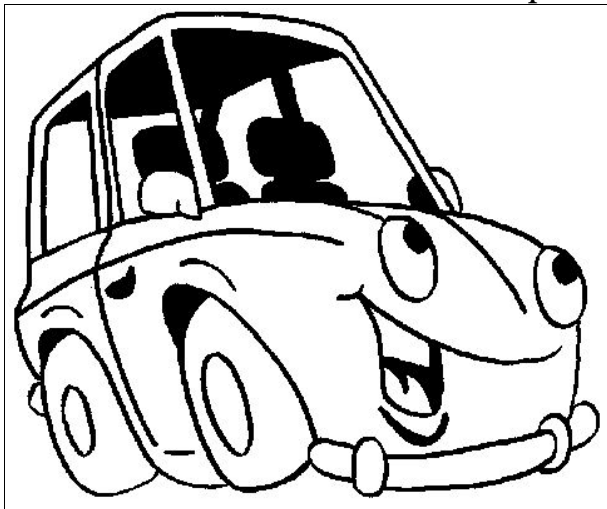
Met de Bucket Fill (verfpot) tool kun je oppervlakken opvullen met een kleur. Je hebt 2 mogelijkheden:

- Je vult een selectie op. Alles binnen het vlak krijgt dan dezelfde kleur.
- Je vervangt een oppervlak met één kleur door een andere kleur.

De manier waarop de verfpot zich gedraagt, kun je opgeven in het selectievenstertje bij "Affected Area". Het is ook mogelijk om de opacity van het opvullen in te stellen.

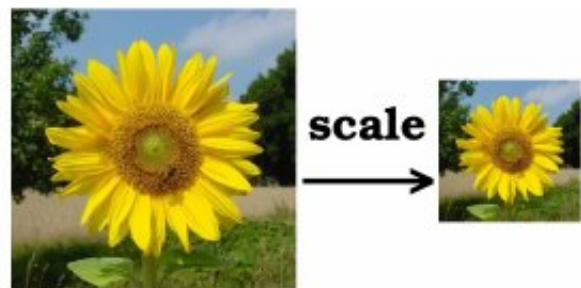
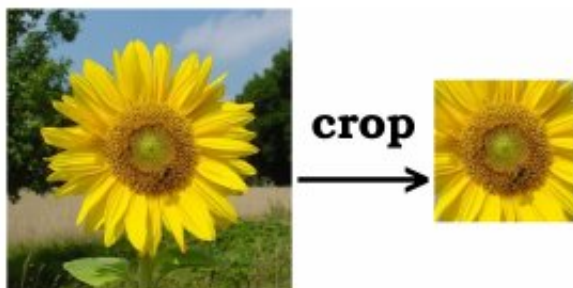


Opvullen van een kleurprent...



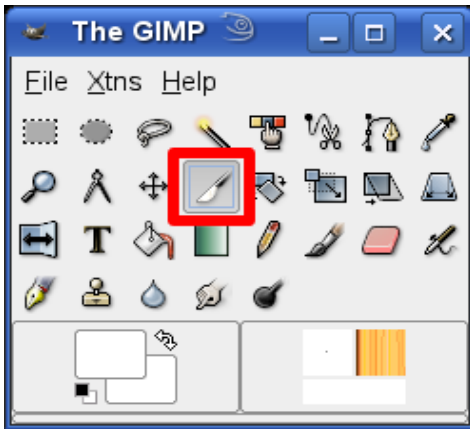
Crop & Scale

Wat is het verschil tussen crop en scale?



Crop en scale zijn 2 manieren om een afbeelding kleiner te maken, maar het zijn wel 2 verschillende technieken. Bij croppen wordt een stuk uit de afbeelding geknipt, bij scalen wordt de hele afbeelding herschaald.

Crop



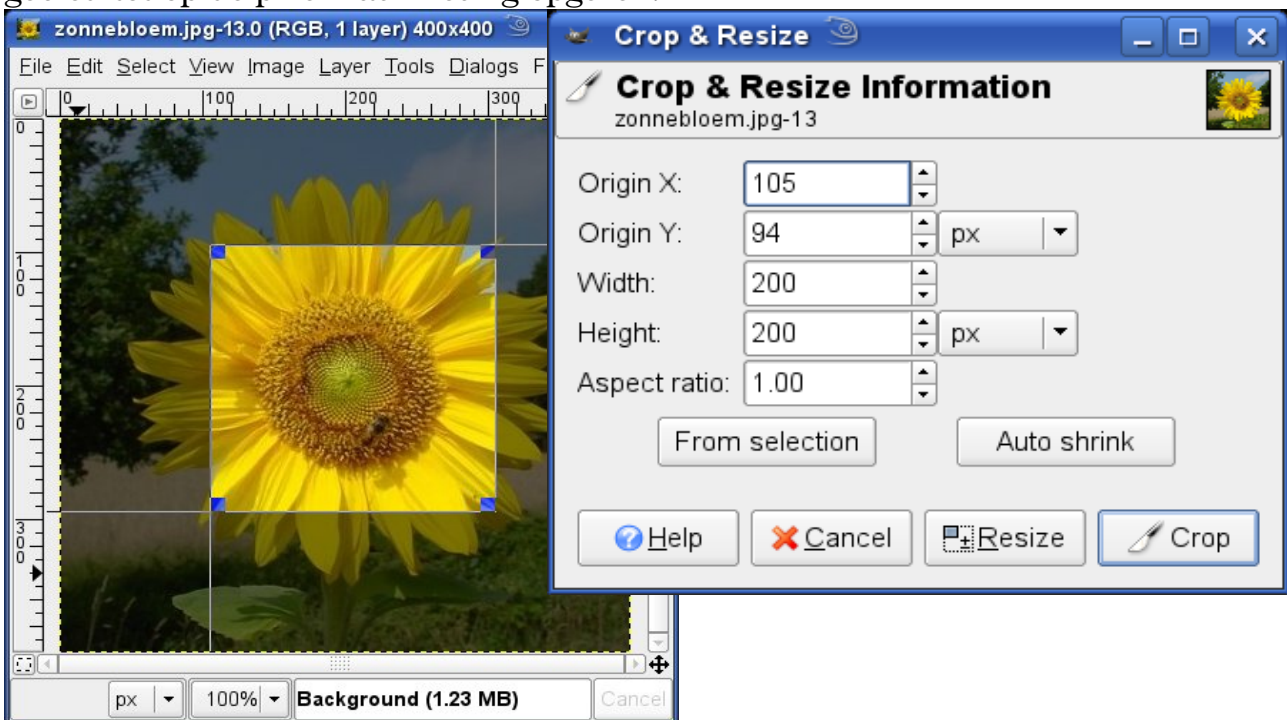
Croppen doen we met behulp van het scalpel-icoontje in de toolbox.

Klik op het icoontje en bak dan het gebied af dat je wilt uitsnijden in je afbeelding. De rechthoek die gevormd wordt, zal uitgesneden worden.

Met de linkerboven- en rechteronderhoek van de afgebakende rechthoek kun je de grootte van het gebied nog veranderen en met de 2 andere hoeken kun je het gebied verplaatsen.

Klik je in de rechthoek, dan wordt er effectief gecropt.

Met de Crop&Resize tooloptions kun je de grootte en de plaats van het afgebakende gebied tot op de pixel nauwkeurig opgeven.

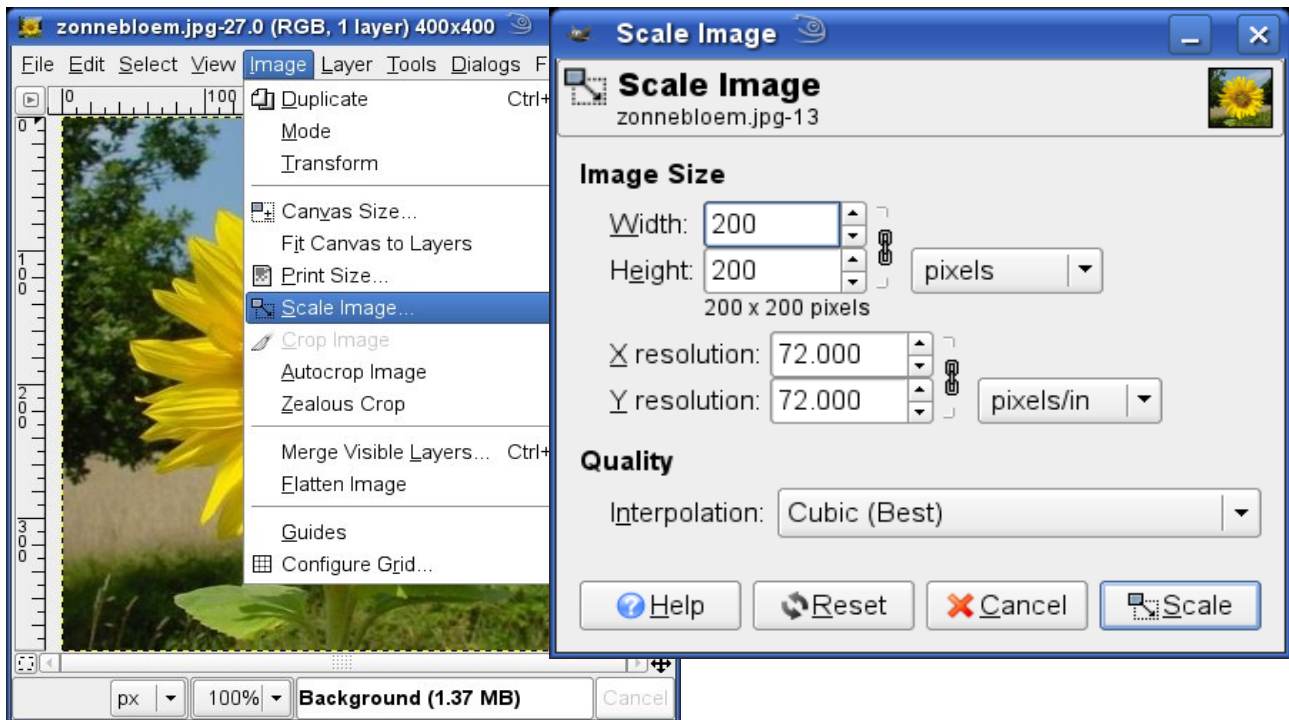


Scale

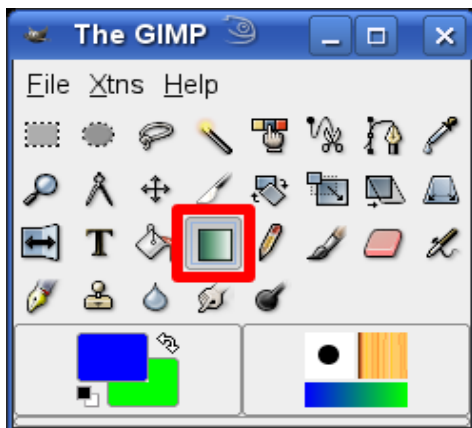
Het scalen doen we via het menu in de afbeelding, want dit vinden we niet terug in de toolbox. Ga hiervoor naar Image / Scale image.

Je krijgt dan een venster waar je de breedte en hoogte kunt opgeven van de geschaalde afbeelding. Rechts van de breedte en hoogte is een kettinkje waar men op kan klikken. Is het kettinkje gesloten, dan zullen breedte en hoogte verhoudingsgewijs hetzelfde blijven. Als het open is, dan kan met een willekeurige breedte en hoogte opgeven, maar dan wordt de afbeelding uitgerokken. Bij Quality Interpolati-

on geeft met best Cubic op. Dit duurt iets langer, maar geeft wel de beste resultaten.



Blend



Met de Blend tool kun je heel gemakkelijk kleurovergangen maken. Klik op het Blend tool icoontje in de toolbox en sleep daarna in een afbeelding...

Je kunt van de links naar de rechts slepen, of van rechts naar links of van boven naar onder of omgekeerd of schuin. Je kunt ook beginnen van het midden en zo naar de rand slepen of maar een stukje in het midden. Het geeft allemaal andere effecten.

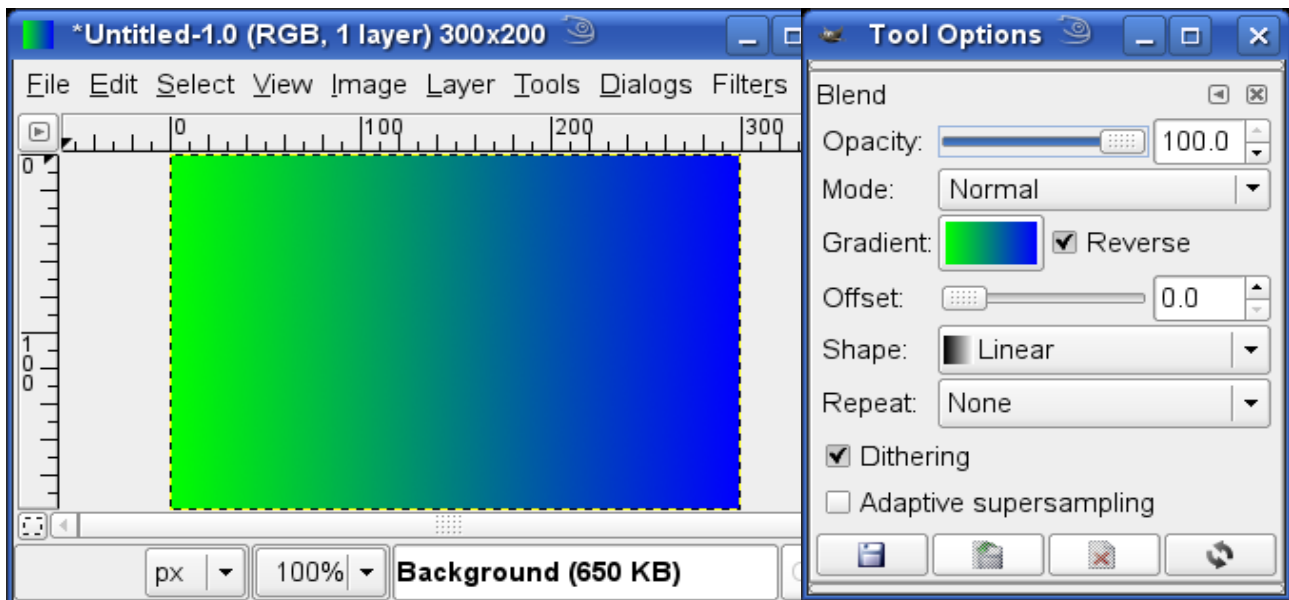
Perfekte horizontale of verticale verslepingen krijg je door de control-toets ingedrukt te houden tijdens het slepen.

Standaard gebruikt de Blend tool de huidige voor- en achtergrondkleur om te tekenen, maar je kunt ook een voorgedefinieerde Gradient kiezen in de tool options ervan.

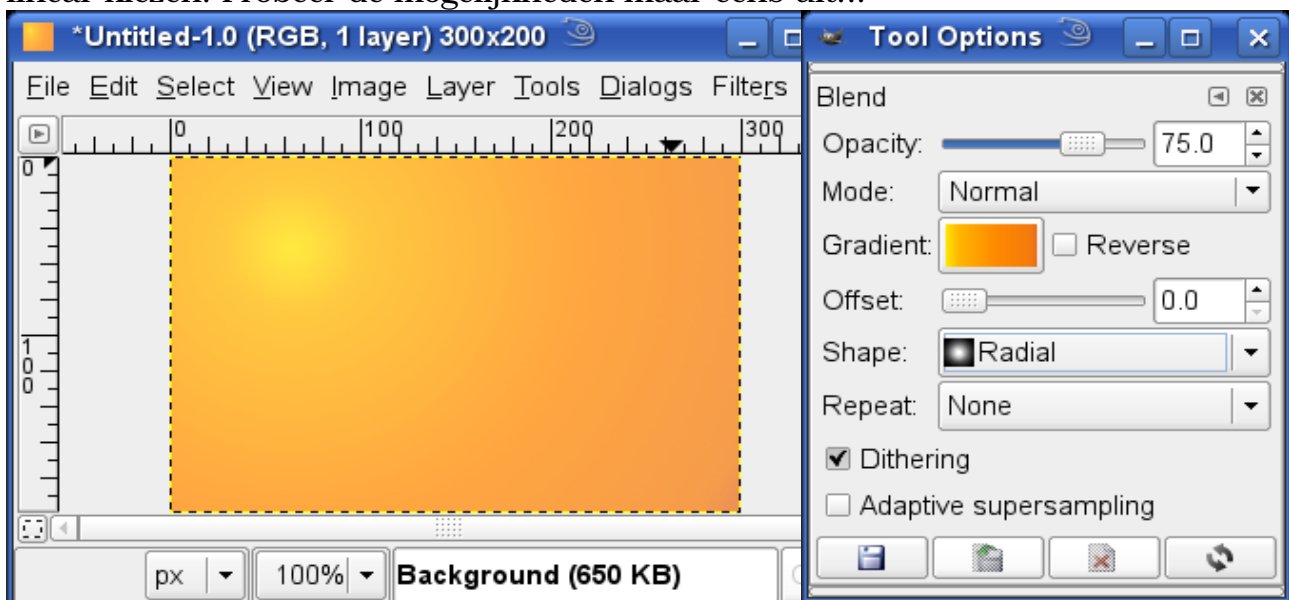
In de volgende afbeelding werd de "skyline" gradient gebruikt om de achtergrond op te vullen:



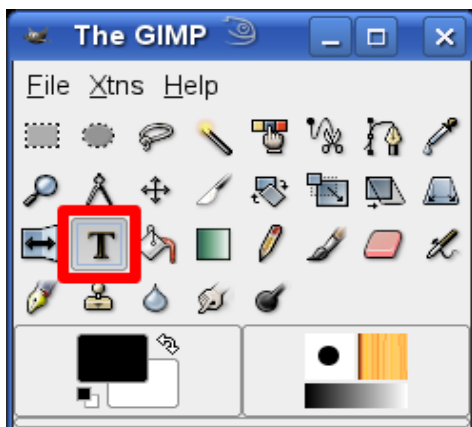
Skyline van Brussel



Bij de tool options kun je verder nog de opacity opgeven of een andere shape dan linear kiezen. Probeer de mogelijkheden maar eens uit...



Tekst



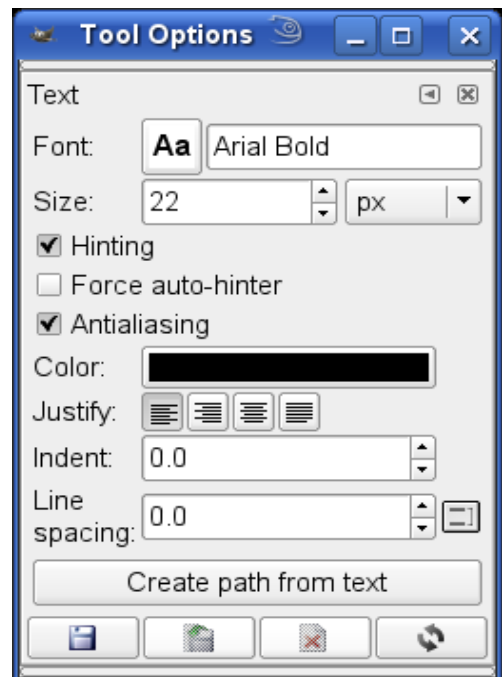
Met GIMP kun je ook teksten in afbeeldingen plaatsen.

Klik hiervoor eerst op het tekst-icoontje in de toolbox.

Klik daarna ergens in de afbeelding waar de tekst moet beginnen. Nu verschijnt er een extra venstertje waar je je tekst kunt intikken. Deze tekst verschijnt ook direct in de afbeelding.

De text tool heeft ook een aantal opties

Je kunt een font selecteren, de grootte van de letters, de kleur, de afstand tussen de regels, antialiasing zoals we bij het tekenen gezien hebben...



In het volgende voorbeeld een woord zonder en met antialiasing:

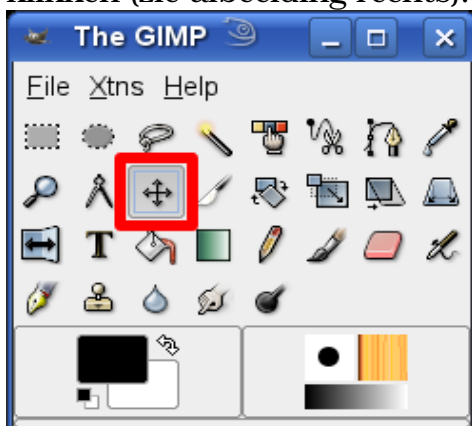
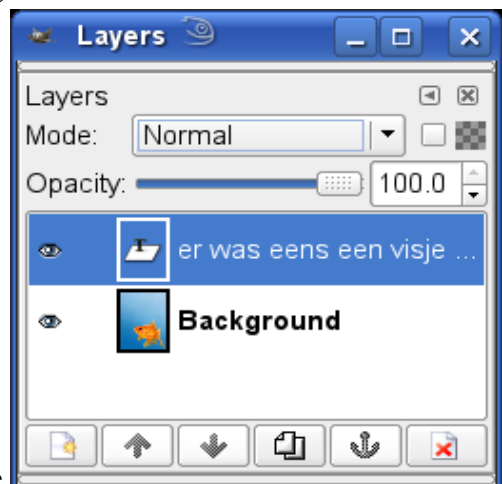
Michel
Michel

Merk op dat de tekst in een nieuwe layer (of laag) terecht komt.

Layers worden over elkaar afgebeeld, maar deze lagen zijn wel apart te bewerken. Op die manier kunnen we achteraf de tekst nog aanpassen of verschuiven of zo.

Wees gewaarschuwd: als de afbeelding bewaard wordt als jpg, png, ... dan worden alle layers samengeperst en kunnen ze niet meer apart bewerkt worden. Dit kan wel als je de afbeelding als .xcf bewaart.

Achteraf de tekst aanpassen kan door op het icoontje met de witte rand te dubbelklikken (zie afbeelding rechts).



Als de tekst niet meteen op de juiste plaats staat, kun je hem nog altijd verschuiven.

Klik op de move-tool in de toolbox en verschuif de tekstlaag dan naar de gewenste plaats. Let wel op dat je de letters zelf versleept en niet de ruimte tussen de letters.

Verder kun je een tekst layer ook bewerken zoals we vroeger gezien hebben: gommen, verven, bijtekenen, ...

Einde