

Korte handleiding The Gimp

Korte handleiding The Gimp.....	1
Inleiding.....	2
Een nieuw bestand maken.....	4
De meeste gereedschappen hebben opties.....	4
Bestand openen en opslaan.....	5
Plugins.....	6
Werken met lagen.....	7
Lagen koppelen.....	7
Tekenen in Gimp.....	7
Een rechte lijn tekenen.....	7
Tekst toevoegen.....	8
Tekst met een verloop vullen.....	9
Tekst en filters.....	9
Tekst omlijnen.....	9
Eigen penselen maken.....	9
Gif-Animaties maken.....	10
Van lagen frames maken.....	10
De animatie testen.....	10
De animatie opslaan.....	10

Inleiding

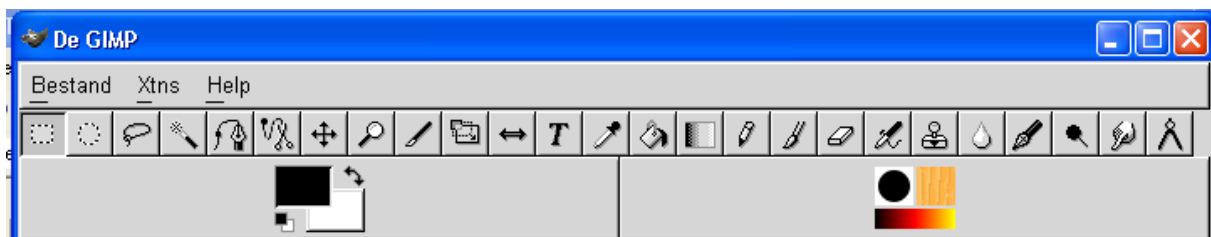
Gimp, een acroniem voor GNU Image Manipulation Program is een pixel gebaseerd programma waarmee 2D afbeeldingen op een professionele manier bewerkt en gemanipuleerd kunnen worden.

The Gimp is een groot opensource-project. Opensource houdt in dat het programma (vaak door enthousiaste vrijwilligers) steeds verder wordt ontwikkeld . Op het moment dat iemand weer iets aan het programma heeft toegevoegd, dan stelt hij/zij deze toevoeging via het internet beschikbaar aan andere ontwikkelaars. Dit stelt de overige ontwikkelaars in staat om met de nieuwe code verder te ontwikkelen. Zo wordt de software steeds beter en completer.

Afbeeldingen kunnen uit lagen opgebouwd worden, de elementen van een afbeelding zijn onafhankelijk van elkaar te bewerken. Gimp ondersteunt transparantie.

In Gimp gemaakte bestanden kunnen als heel veel bestandsformaten opgeslagen worden, zodat ze met veel andere programma's compatibel zijn.

Bij het opstarten komt in ieder geval het hoofdscherm van The Gimp te voorschijn.



In de menubalk menukeuze **Bestand** bestaat uit alleen de basis opdrachten die je nodig hebt om met het programma te beginnen, zoals een nieuw bestand maken of een bestand openen. Het is nog niet het hoofdmenu met alle opdrachten. Je vindt er bijvoorbeeld niet de optie opslaan.

Via **Bestand** - **importeren** - schermafdruck kun je een kopie van het beeldscherm maken of van een enkel venster. Je kunt ook via de scanner een afbeelding importeren. Of een afbeelding van het klembord ophalen. Via dialogen kun je meerdere schermen openen.

Onder het menu **Xtns (Extentions)** vind je **Script-fu** waarmee kleine programma's bereikbaar zijn, waar je makkelijk bijvoorbeeld buttons en logo's in een bepaalde stijl kunt maken. Via **Xtns** - **Webbrowser** vind je websites met Engelstalige tutorials, handboeken enz.

Op de server op school via **vakken- ict-stroom** - **Gimp** vind je GUM, wat een Engelstalige handleiding is.

Met de knoppen kun je van links naar rechts de volgende bewerkingen uitvoeren:

- ~ Rechthoekige of vierkante selecties maken
- ~ Ronde en ovale selecties maken
- ~ Een vrije vorm selecteren
- ~ Een selectie op kleur maken
- ~ dmv een beziervorm een onderdeel van de afbeelding selecteren
- ~ Knippen van stukken uit een afbeelding
- ~ Een laag verplaatsen
- ~ Een afbeelding in- of uitzoomen
- ~ Een afbeelding bijsnijden
- ~ Een afbeelding roteren, in perspectief plaatsen, schalen of hellen
- ~ Een afbeelding spiegelen
- ~ Tekst toevoegen
- ~ Een kleur in een afbeelding selecteren
- ~ Een vlak inkleuren
- ~ Kleurverlopen toepassen
- ~ Met een potlood tekenen
- ~ Met een kwast tekenen
- ~ Gummen
- ~ Met een spuitbus tekenen
- ~ Teken met patronen of onderdelen van een afbeelding
- ~ Kleuren in een afbeelding vervagen of verscherpen
- ~ In inkt tekenen
- ~ Kleuren in een afbeelding lichter of donker maken
- ~ Een kleur uitsmeren (of je er met je vinger overheen veegt)
- ~ Een afstand in de afbeelding meten.

Een nieuw bestand maken.

Bestand → **Nieuw** of **CTRL + N**

Een venster verschijnt, waar je de afmetingen van je tekening op kunt geven, of je met kleur wilt werken (RGB aanvinken) of je tekening transparant moet zijn enz.

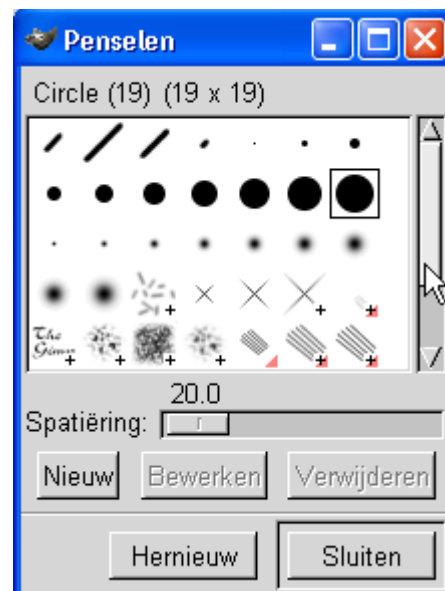
Als je in het tekenvenster rechts klikt komt het hoofdmenu van Gimp te voorschijn. Als je dit menu graag permanent op het scherm wilt hebben moet je op de stippellijn bovenaan klikken.



Klik op **bestand** en je ziet dat je nu wel kunt opslaan en afdrukken.

Bekijk alle menu items maar eens en probeer eens wat te gebruiken.

Met **dialogen** roep je meerdere vensters op. Het venster penselen kun je kiezen voor de pendikte.



Je ziet dat hier een erg dik penseel geselecteerd is.

De meeste gereedschappen hebben opties.

Als je snel de opties van een gereedschap wilt instellen, dubbelklik dan op het gereedschap in het hoofdvenster. Zo wordt direct het dialoogvenster Gereedschapopties getoond. Voor de meeste gereedschappen zijn zo essentiële eigenschappen in te stellen. Zo is voor het gereedschap waarmee je aaneengesloten gebieden selecteert vaak noodzakelijk om "Sample samengevoegd" (Sample Merged) aan te zetten. Ook kun je hiermee de drempel-waarde instellen, oftewel: "hoe selectief moet het gereedschap werken."

Keuren kiezen en toepassen.



Er zijn een aantal gereedschappen die in combinatie met de voorgrondkleur werken, zoals alle tekengereedschappen, het emmertje en het tekstgereedschap. De standaardkleuren zijn zwart en wit. De zwarte rechthoek is de voorgrondkleur, de witte rechthoek de achtergrondkleur. Wil je de kleuren in deze rechthoekjes wijzigen, dubbel klik op een van de rechthoeken om het kleurkeuzevenster te openen. Kies hier een kleur en klik dan op sluiten.

Om de achtergrondlaag met de gekozen kleur te kunnen vullen moet je eerst van voorgrond - naar achtergrondkleur wisselen door op de gebogen pijltjes te klikken. Normaal is dit niet nodig, maar de achtergrondlaag werkt met de achtergrondkleur.

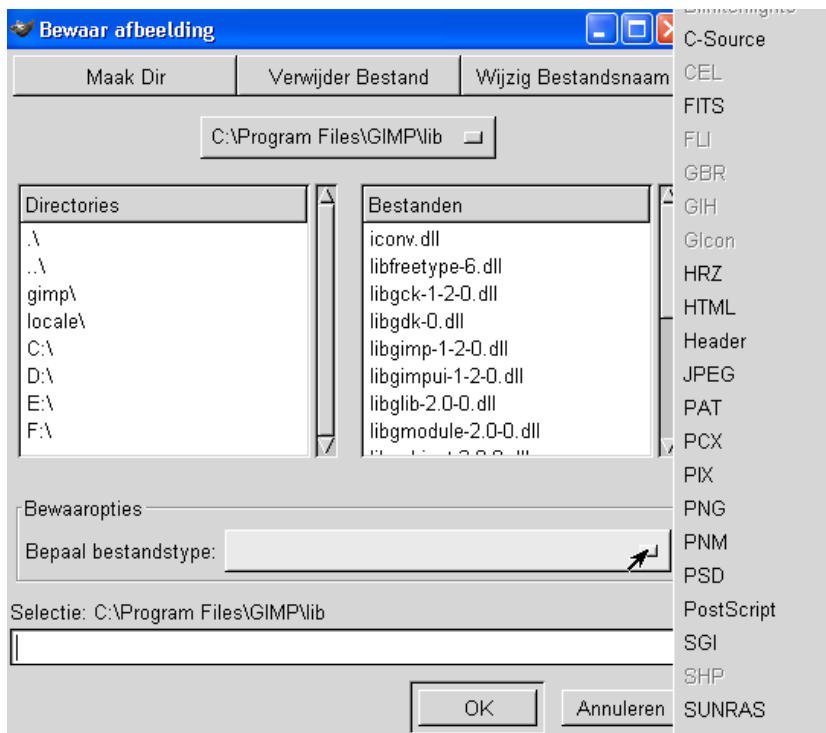
Klik op het emmertje en klik vervolgens in het documentvenster om de kleur toe te passen.

Bestand openen en opslaan

Via **Bestand** → **openen** of met **Ctrl + O**

Kies de directory waar het bestand instaat en kies dan het bestand. Zorg dat **bestandstype** op automatisch staat.

Als je je tekening wilt opslaan krijg je eenzelfde soort venster. Je kunt kiezen uit verschillende formats. Wat grijs is kun je op dit moment niet gebruiken. Kies weer links de directory waar je bestand moet komen en geef je bestand een naam.



Van andere beeldbewerkingprogramma's ben je misschien gewend dat je eerst moet aangeven in welk formaat je de afbeelding wilt opslaan. Bij De Gimp hoeft dat niet perse. Standaard staat de dialoog ingesteld op **Bepaal bestandstype : Volgens extensie**.

Dit houdt in dat wanneer je de afbeelding *Mijnafbeelding.jpg* noemt, De Gimp wel kan verzinnen dat de afbeelding in het jpeg-formaat moet worden opgeslagen. Vervolgens krijg je alleen nog JPEG-specifieke vragen (zoals de

hoeveelheid compressie, enz.) en de afbeelding wordt opgeslagen.

Plugins

Waarom lijkt een plugin niet beschikbaar?

Soms zie je in het menu veel commando's die niet te gebruiken zijn. Toch kun je deze commando's doorgaans wel gebruiken. Alleen moet je daarvoor nog eerst iets met je afbeelding doen.

De Gimp maakt onderscheid in verschillende soorten plugins. De maker van een plugin kan zo aangeven aan welke voorwaarde een afbeelding moet voldoen zodat de plugin goed kan werken. Dit om te voorkomen dat de plugin ergens voor gebruikt wordt waarvoor deze niet is bedoeld. Dus als je in het menu een niet-beschikbaar item tegenkomt, controleer dan eerst even wat je met je afbeelding moet doen om de plugin wel beschikbaar te laten zijn.

De Gimp kent het volgende onderscheid in **soorten afbeeldingen**:

Type afbeelding	Beschrijving
RGB	Werkt op afbeelding met RGB-palet
RGBA	Werkt op afbeelding met RGB-palet en Alpha kanaal
INDEXED	Werkt op geïndexeerde afbeelding (bijv. GIF)
GRAY	Werkt op grijze (grayscale) afbeeldingen

Hoe je dit uitvindt?

Hiervoor is het onderstaande scherm beschikbaar. Dit bereik je via **Xtns→plug-inDetails**. In dit scherm zie je een overzicht van de geïnstalleerde plugins met in de meest rechtse kolom op welke soort afbeelding de plugin kan werken. In de middelste kolom staat waar de plugin in het menu te vinden is. Onderin het scherm kun je op de naam van een plugin zoeken. Dit is makkelijk als in de handleiding een bepaalde functie wordt genoemd die je niet zo 1-2-3 in het menu kunt vinden.

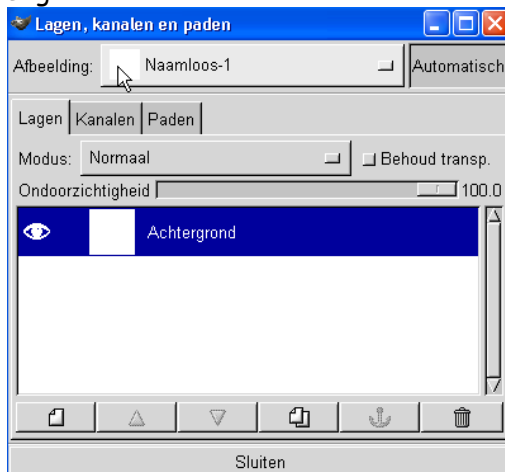
Als je hebt uitgezocht wat je nodig hebt om de plugin te laten werken, wil je je afbeelding natuurlijk zodanig aanpassen dat deze wel aan de voorwaarden van de plugin voldoet. Hierbij helpt het **Afbeelding→Modus** menu. Daarmee kun je de afbeelding wijzigen in RGB, Grijswaarden of geïndexeerd. Verder kun via **lagen→Alphakanaal toevoegen** een alpha-kanaal aan de afbeelding toevoegen. Dit wordt vaak gebruikt bij afbeeldingen met doorzichtige (transparante) delen.



Werken met lagen

Gimp biedt de mogelijkheid om een afbeelding in lagen te maken. Elementen van een afbeelding die op verschillende lagen geplaatst zijn, kunnen onafhankelijk van elkaar worden bewerkt. De achtergrond van een laag is standaard transparant. Daardoor zijn lagen eigenlijk transparante vellen, die boven elkaar gestapeld zijn. De stapelvolgorde is van onder naar boven. In de praktijk betekent dat als de afbeelding op laag 2 groter is dan op laag 1, de afbeelding van laag 1 overdekt wordt door laag 2. Als je laag 1 weer wel wilt zien, moet je de volgorde van de lagen veranderen.

Open het Lagen, kanalen en padenvenster (**Bestand→Dialogen→Lagen, Kanalen**) Klik op de tab Lagen



Op de onderste rij, boven de knop sluiten betekenen de knoppen van links naar rechts:

- ~ Nieuwe laag
- ~ De geselecteerde laag naar boven verplaatsen
- ~ De geselecteerde laag naar beneden verplaatsen
- ~ De geselecteerde laag kopiëren
- ~ De laag een vaste plaats geven
- ~ De laag verwijderen.

Lagen koppelen

Soms kan het handig zijn om meerdere lagen gelijktijdig te verplaatsen. Dit kan als de lagen aan elkaar gekoppeld zijn. Klik hiervoor met de linkermuisknop op de tussenruimte tussen het oog en het lagenpictogram van alle lagen die je wilt koppelen. Het kruis laat zien, dat ze gekoppeld zijn. Om lagen te ontkoppelen, klik op het kruisje.

Tekenen in Gimp

Om met de tekengereedschappen te kunnen tekenen moet je altijd drie dingen instellen: het soort penseel, de penseeldikte en een voorgrondkleur.

In de gereedschappenset kun je tussen drie verschillende penseelsoorten kiezen.



het potlood voor scherpe randen, het penseel voor lijnen met een zachte rand en de airbrush. Met het gummetje kun je weghalen wat je verkeerd gedaan hebt.

Kies eerst een soort penseel in de gereedschappenset, door er op te klikken. Ga dan naar het venster **penselen** (kom je via bestand→dialogen). Hier kies je de dikte of een structuur voor het penseel.

Alle penselen zonder zwart kruis kunnen verder aangepast worden. Klik hiervoor op een penseel en dan op **nieuw**. Vul in het nieuwe venster de gewenste waarden in.

Een rechte lijn tekenen

Nadat je penseel, kleur enz hebt gekozen, klik in de afbeelding waar de lijn moet beginnen. Laat dan de muisknop los. Druk de shift toets in en houd hem ingedrukt terwijl je de muiswijzer naar het eindpunt van de lijn brengt. Klik nu weer een keer met de linkermuisknop. Als je ook nog de Ctrl toets ingedrukt houdt, verspringt de lijn met hoeken van 15 graden. Dit is erg handig als je een lijn gegarandeerd horizontaal of verticaal wilt tekenen.

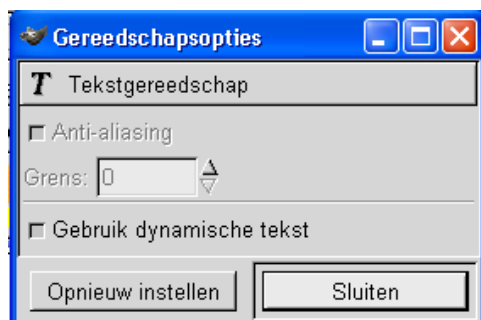
Een rechthoek, cirkel enz. tekenen.



Kies een knop voor een rechthoekige of ronde selectie. Maak de selectie in je tekenvenster. Klik dan met je rechtermuisknop voor het menu. Kies voor **bewerken** → **lijn tekenen** en je hebt een rechthoek/ vierkant getekend. Een cirkel of ovaal gaat op dezelfde manier. Als je een cirkel of een vierkant wilt tekenen moet je ook de shift toets ingedrukt houden.

Tekst toevoegen

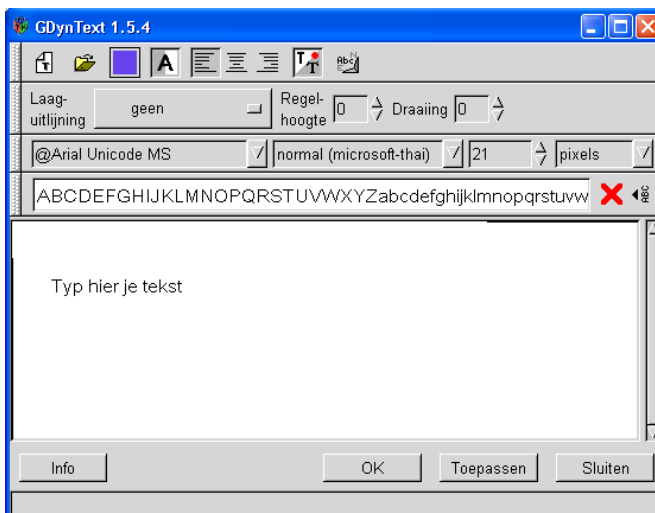
Via het tekstgereedschap is het makkelijk om tekst in een afbeelding te plaatsen. Gimp genereert een aparte laag voor de tekst, zodat je de tekst later nog kan bewerken. Je kunt hiervoor uit 2 modi kiezen: Standaard mode en dynamische tekst. Kies altijd de dynamische tekst, die kun je blijven bewerken zolang de lagen van de afbeelding nog niet samengevoegd zijn.



Dubbeltklik op het teksticoontje en je krijgt de gereedschapsopties van het tekst gereedschap. Zorg dat dynamische tekst aangevinkt is. Klik vervolgens in de afbeelding waar de tekst moet komen. De positie van de tekst kun je later nog veranderen met het verplaatsingsgereedschap.

Het scherm hieronder komt te voorschijn.

In dit venster kun je de puntgrootte, de stijl de kleur enz van je tekst instellen.




Klik op toepassen om een voorvertoning van de tekst in de afbeelding te zien. Klik op ok om de tekst in de afbeelding te plaatsen.


Soms is het handig om tekstelementen op verschillende lagen te plaatsen, zodat je ze onafhankelijk van elkaar kunt bewerken. Klik hiervoor op het laagicoontje boven in de balk van het tekstvenster. Bewerk de tekst en klik vervolgens op de button toepassen. In het lagen Kanalen palet zie je nu een nieuwe tekstlaag.

Tekst verplaatsen.

Selecteer de betreffende tekstlaag in het lagen Kanalen palet door erop te klikken. Klik dan in

de gereedschapset op het verplaatsgereedschap  Ga met de muiswijzer binnen het gestippelde gebied staan. Let erop dat de cursor in een zwarte driehoek verandert, nu kun je de laag verplaatsen..

Tekst met een verloop vullen

Maak een nieuw bestand en plaats een tekst in een grote letter met een tekenstijl vet in de afbeelding. De kleur van de tekst is niet belangrijk. Dubbelklik op het verloop icoontje  Kies hier een verloopstijl, bijv. van voor- naar achtergrondkleur, het type van verloop, radiaal, lineair enz. Klik vervolgens op sluiten. Klik in het tekenvenster en teken een horizontale lijn over de tekst om het verloop toe te passen.

Tekst en filters

Je kunt leuke effecten bereiken als je een filter toepast op een tekstlaag. Maak eerst dezelfde stappen als hierboven. Zorg dat de tekstlaag actief is, klik met de rechtermuisknop in de tekst en ga naar **Filters** → **Renderen** → **Pattern** → **Maze**. Deze filter gebruikt de voor- en achtergrondkleuren

Dit is maar een voorbeeld van de vele mogelijkheden met filters. Hier begint het experimenteren. Als je een effect niet leuk vindt druk je op **Ctrl + Z** om de laatste stap ongedaan te maken.

Tekst omlijnen

Plaats een korte tekst in een lettergrootte van 82px en een tekenstijl van vet in de afbeelding. Klik met de rechter muiswijzer op de tekstlaag in het venster Lagen en ga naar **Alpha naar selectie**. De letters van de tekst hebben nu een selectiekader. Dubbelklik op de actieve penseel



en kies een klein penseel. Selecteer dan een voorgrondkleur. Ga dan in het hoofdmenu naar **Bewerken** → **ijl tekenen**. De tekst wordt nu met de dikte van het penseel in de voorgrondkleur omlijnd.

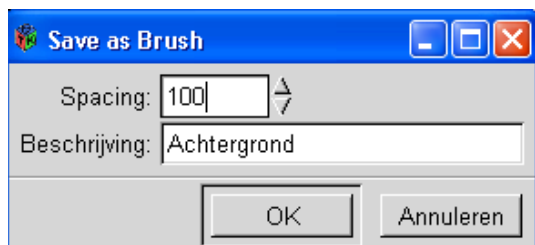
Eigen penselen maken

Maak een kleine afbeelding op een witte achtergrond.

Ga in het hoofdmenu naar **Afbeelding** → **Modus** → **Grijswaarden**

Ga dan in het hoofdmenu naar **Afbeelding** → **Kleuren** → **Inverteren**. Daar waar het penseel zwart is, verschijnt later de voorgrondkleur.

Sla het bestand op met opslaan als , met de extensie .gbr. Geef het penseel een naam en klik op ok.



Het volgende venster verschijnt. Spacing is de tussenruimte afhankelijk van het gemaakte penseel. Description verschijnt boven in het venster als het penseel is geselecteerd. Zorg dat het bestand in de map Gimp/share/gimp/1.2/brushes komt.

Ga dan terug naar het programma Gimp, open het venster penselen en klik op **Hernieuw**. Het net gemaakte penseel verschijnt in het penselen venster. Kies een kleur en probeer het penseel uit. Let op: sommige eigengemaakte penselen werken alleen goed met het penseelgereedschap en niet met het potlood.

Om een penseel te maken zoals de groene paprika, dat niet van kleur verandert maar zich wel aan de achtergrond aanpast, begin een nieuw bestand met een transparante achtergrond. Plaats dan een kleine afbeelding in dit bestand. Converteer dit bestand niet naar grijswaarden. Sla het op met de extensie **.gbr** en plaats het in de goede directory

Gif-Animaties maken.

Een animatie bestaat uit een aantal frames, net als een filmpje. Met Gimp kun je lagen makkelijk in frames omvormen. De achtergrondlaag is dan frame 1, de laag erboven frame 2 enz.. Tot slot sla je de animatie op als **.gif** bestand met de optie animatie.

Maak een nieuw bestand van 300 px breedte en 150 px hoogte, Open het venster **Lagen, kanalen en paden**. Kies een kleur voor de achtergrondlaag en vul de achtergrond met de kleur. Plaats nu de letters I C T in verschillende kleuren op aparte lagen. Kies een lettergrootte van 116 px en een vette letter. De letters overlappen elkaar in het tekenvenster. In het venster lagen kun je zien dat je nu 4 lagen hebt. Verplaats de letters naast elkaar in het tekenvenster. Begin met de letter T. Sla dan nu je bestand op als **animatie-basis.xcf** of een andere naam, voordat je begint van lagen frames te maken.

Van lagen frames maken

Een laag wordt in een frame omgevormd door een vertragswaarde toe te voegen en te bepalen, hoe de elementen op een laag zich zullen gedragen ten opzichte van elkaar. Met **combine** wordt de inhoud van frame 2 aan frame 1 toegevoegd, met **replace** vervangt frame 2 de inhoud van frame 1.

Dubbeltklik op de laag met de achtergrond. Het venster **Bewerk laagattributen** opent. In het veld **Naam laag** vul je frame 1 in als naam en klik op ok. Voor frame 1 is het niet nodig een vertragswaarde aan te geven. Herhaal deze stap voor de laag met de letter I. Vul nu frame 2 (250MS) (**COMBINE**) als naam in.. Herhaal deze stap voor de andere lagen met de letters.

Sla het bestand op als **animatie-combine.xcf**

Gebruik je de optie **replace** i.p.v combine is het iets gecompliceerder om een animatie te maken, Je moet dan rekening houden met de achtergrond, de kleur van de achtergrond verdwijnt als frame 2 frame 1 vervangt. Je kunt dit oplossen door onder iedere letter een nieuwe laag te maken die met de kleur van de achtergrond gevuld is en deze nieuwe laag met de letterlaag samen te voegen.

De animatie testen

Om te testen hoe de animatie er uit ziet ga naar **Filters→Animatie→Animation Playback** Als je de animatie te onrustig vindt verhoog dan de waarde van de vertraging.

De animatie opslaan

Voordat je de animatie kunt opslaan, moet deze eerst geïndexeerd worden. **Afbeelding→Modus→Geïndexeerd**.

Ga dan naar **Bestand→Opslaan als** Geef het bestand een naam en kies **.gif** als extensie.

Vink in het venster de optie Opslaan als animatie aan en klik op **Exporteren** Het venster **Save as Gif** opent. Vink **Loop for ever** aan als je wilt dat de animatie eindeloos doorloopt. Is dit niet aangevinkt, dan draait de animatie maar een keer.