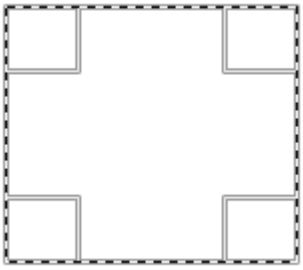
Werken met selecties

1. Een tekening maken met selecties en deze inkleuren.

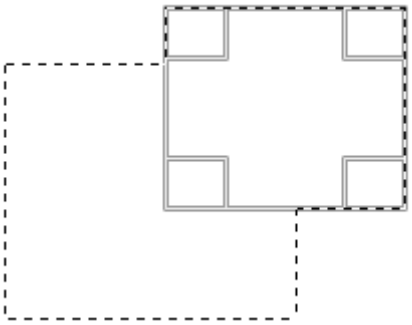
We gebruiken hier als voorbeeld alleen het rechthoekige selectiegereedschap.
Neem het rechthoekige selectiegereedschap en 'teken' een rechthoek.



Je kan de rechthoek nog wijzigen door in de gekregen vakjes te gaan slepen. Ook de zijkanten kan je nog verslepen. De hele rechthoek verplaats je door in het midden te gaan staan en dan te slepen.

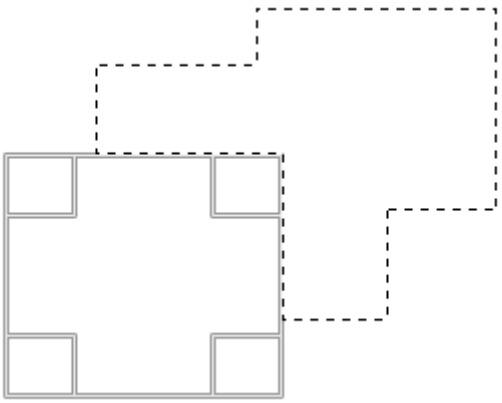
Kies bij de gereedschapsopties voor 'toevoegen aan selectie' 

(of houdt de SHIFT ingedrukt) en teken een 2de rechthoek die de eerste wat overlapt.



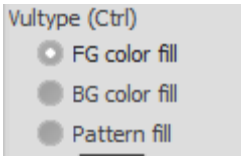
Kies nu voor 'Verwijderen uit selectie' 

(of druk de CTRL in) en teken een derde rechthoek.



Bevestig met ENTER.

Kies de gewenste VG. Neem het gereedschap ‘emmertje’ 

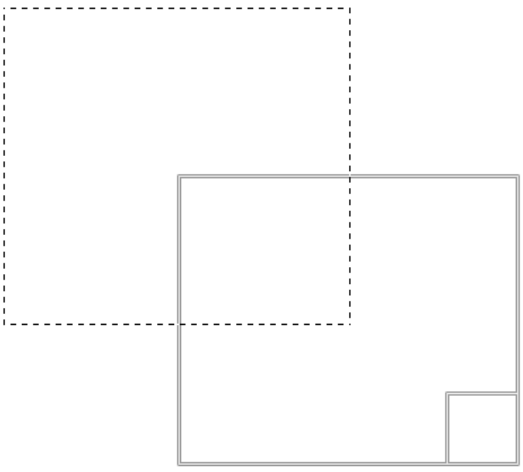
Zorg dat de optie FG color fill (=VG vullen) aangestipt staat: 

Klik in je selectie:

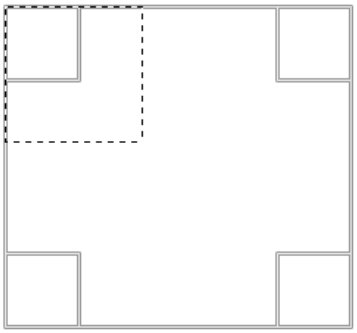


De vierde optie bij het selectiegereedschap is ‘doorsnede van selectie’:
Teken een nieuwe rechthoek en kies dan voor ‘doorsnede van selectie’:


en teken er een 2de bij zoals hieronder:



Na loslaten van de muisknop zal je enkel het overlappende deel behouden:

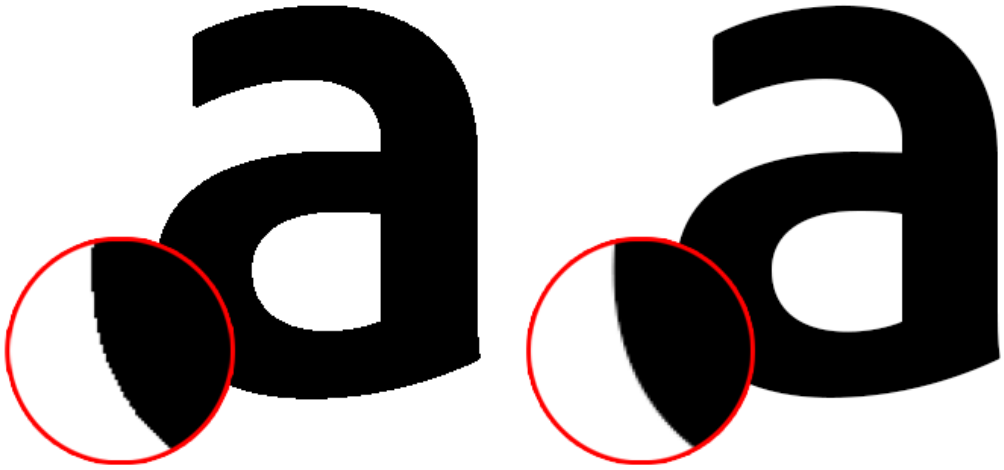


De andere opties van het rechthoekige selectiegereedschap zijn:

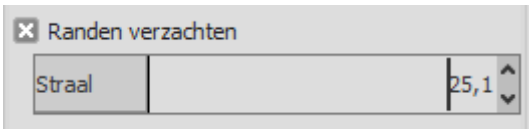


1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11

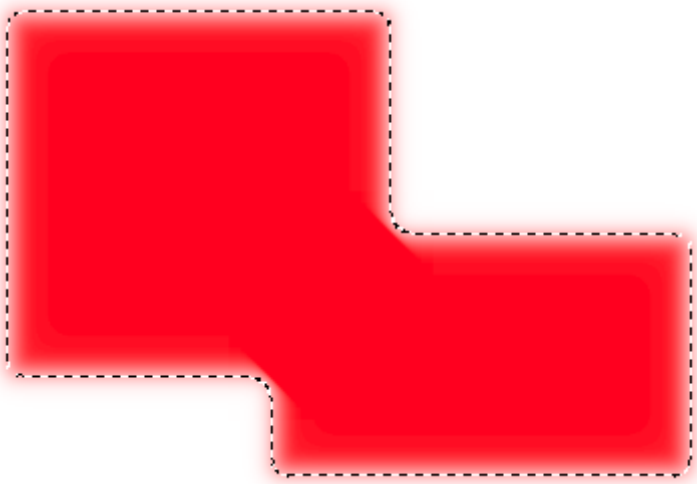
1: zelfde als vorige Anti-alias. Laat dit aangevinkt voor beter resultaat bij rondingen.



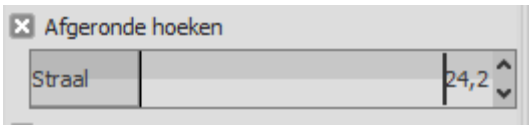
2: Gaat de randen laten uitvloeien en afronden:
Bij het aanvinken kan je een straal ingeven om an te geven hoeveel de uitvloeiing moet zijn:



Resultaat met 2 rechthoeken:



3: Rondt enkel de hoeken af. Weerom moet je de gewenste straal ingeven:

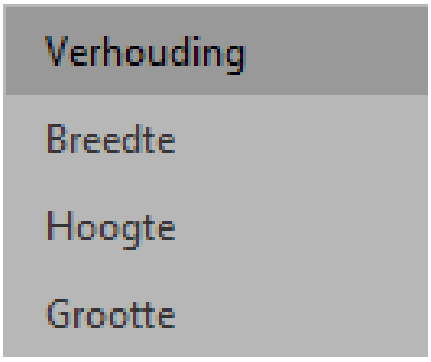


Resultaat:



4: Door ‘uitbreiden vanuit het midden’ aan te vinken, kan je de selectie openslepen vanuit het middelpunt.

5: In de keuzelijst ‘Vast’ kan je kiezen voor:



1:1 tekent een vierkant weer.
Om een vaste breedte te bekomen. Slepen kan alleen verticaal.

Om een vaste hoogte in te geven. Slepen kan alleen horizontaal.

Vaste grootte ingeven.

De in te geven maten vind je net onder het vak ‘Vast’:



6 en 7: Na het tekenen van een selectie kan je hier de positie en de grootte zelf nog wijzigen. Kan nuttig zijn om heel precies te werken.

8: Door het vinkje te plaatsen bij ‘Oplichten’ wordt het NIET-geselecteerde gebied donkerder gemaakt.



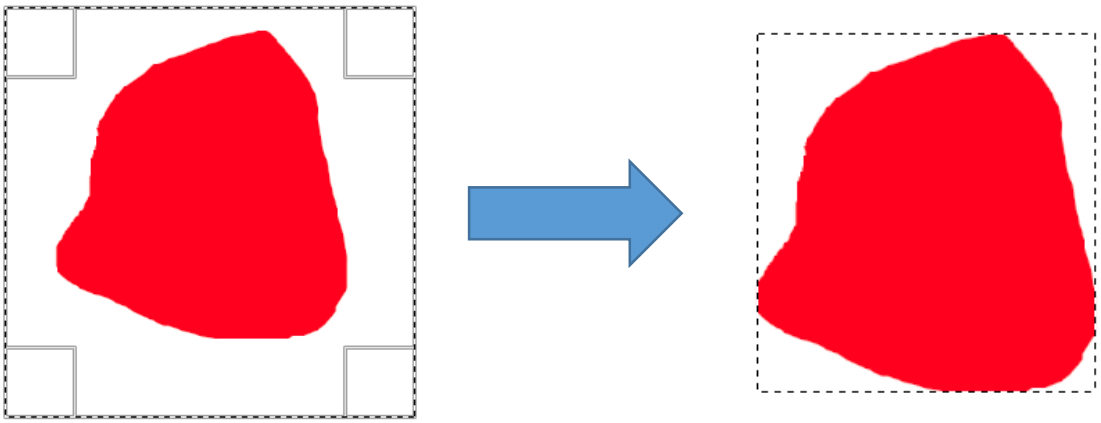
Geef met de schuiver aan hoeveel de helderheid van dat gebied moet worden om een goed zicht te hebben op je selectie.

9: Geef eventueel hulplijnen aan bij de selectie. Wordt in deze cursus niet besproken of gebruikt.

10: Om een selectie te maken rond een bepaald (vrijstaand) voorwerp, kan je een te grote selectie maken en dan kiezen voor:



Voorbeeld:



Getekende selectie Na Automatisch krimpen

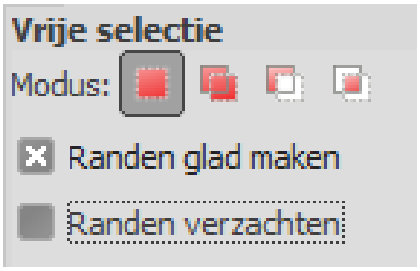
11: Zelfde als bij nummer 10, maar door alle lagen heen. Zo kan je in een bovenliggende laag een selectie laten krimpen naar een figuur op een onderliggende laag.

2. Ovale selectiegereedschap

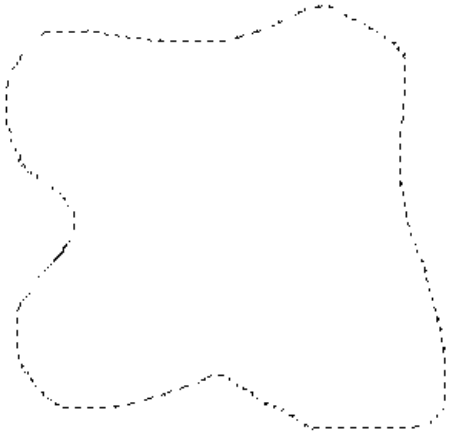
Het ovale selectiegereedschap  heeft op 1 na dezelfde opties als het rechthoekige. De functie 'Afgeronde hoeken' is hier niet aanwezig. Logisch toch?

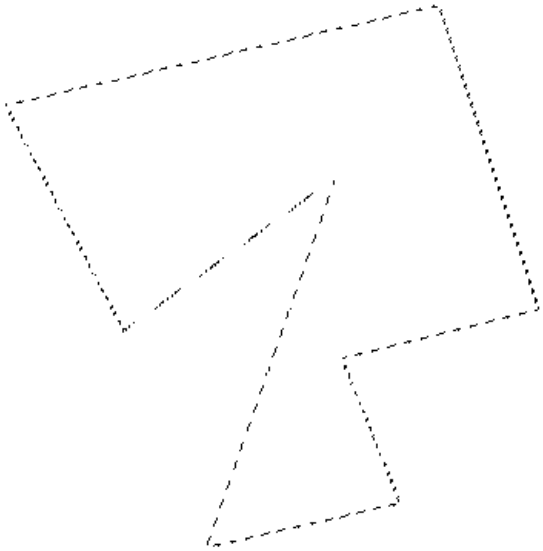
3. De lasso

Met het gereedschap Lasso teken je zelf met de vrije hand een selectie.
Dit gereedschap heeft zeer weinig opties:



Je kan het op 2 manieren gebruiken:

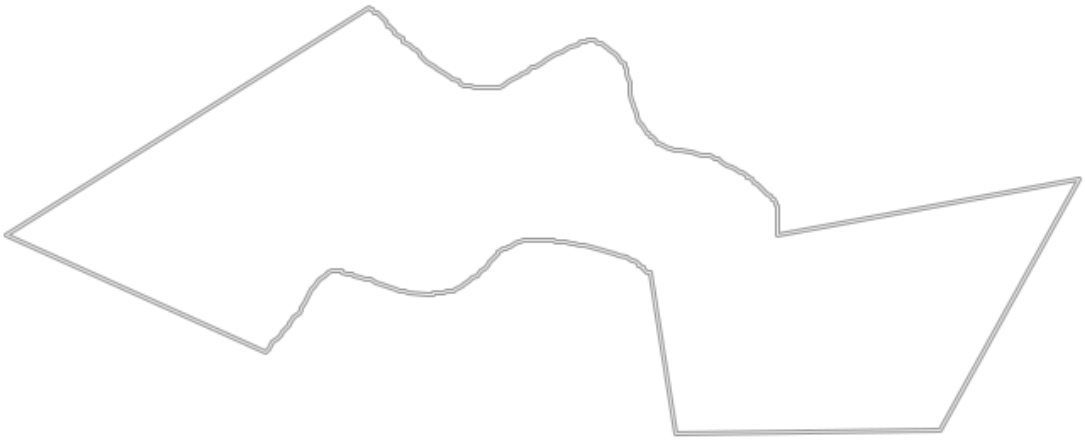




Tekenen met de vrije hand. **Alleen maar klikken op de hoekpunten.**

Je bevestigt je selectie met ENTER (om de lopende mieren te krijgen).

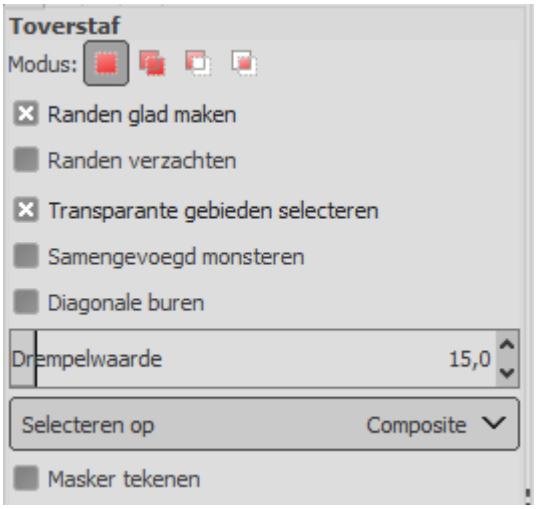
Combineren gaat ook:



4. De toverstaf 

De toverstaf selecteert gelijkende kleuren (rekening houdend met een drempelwaarde).

Opties:



Ook transparantie kan geselecteerd worden.
Om in alle lagen te kijken.

Diagonale aangrenzende pixels als verbonden zien

Zie verder met voorbeelden uitgelegd.

Zie verder.

Kleurt je selectie in tijdens het klikken (blijven drukken om het te zien).

Drempelwaarde: dit is het belangrijkste onderdeel van de toverstaf. Hiermee bepaal je de mate waarin pixels mogen afwijken van de aangeklikte pixel.

Voorbeeld (cirkel = waar aangeklikt):



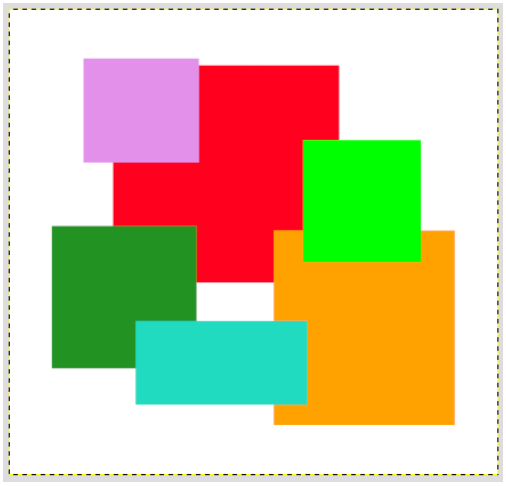
Drempelwaarde = 10



Drempelwaarde = 50

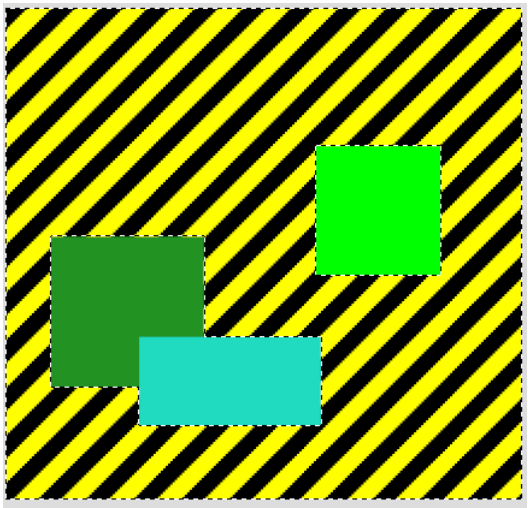
Selecteren op: hiermee kan je aangeven welke kleurnuances je wilt selecteren.

Voorbeeld (met drempelwaarde op 50). Om het duidelijk te maken heb ik de verkregen selectie ingekleurd met een patroon. Er werd telkens geklikt in het rode vak.

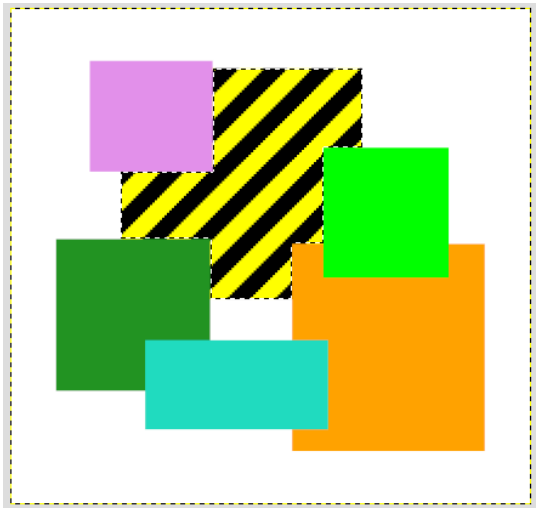


Origineel











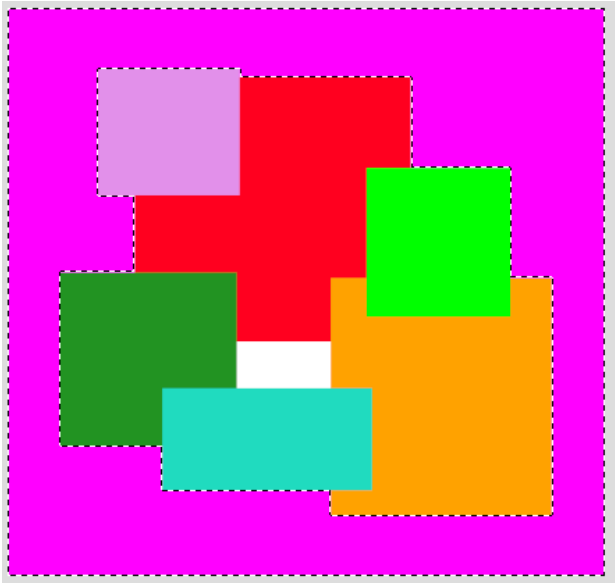




De andere opties zien we hier niet. Deze functie zullen we in de lessen ook niet gebruiken. Je mag het altijd proberen bij selecties.

Masker tekenen: wanneer je dit aanvinkt bekom je een (roze) gekleurd masker terwijl je klikt (of even blijft drukken). Zo zie je waar je selectie terecht komt.

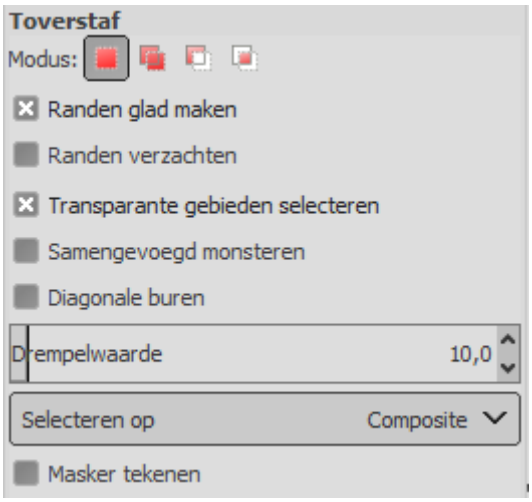
Voorbeeld: geklikt op het wit buiten de gekleurde vakken:

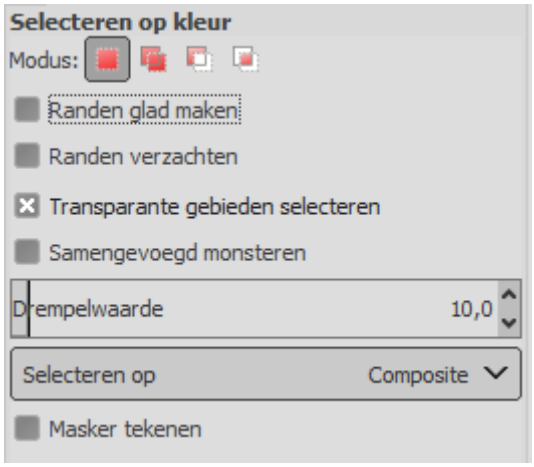


5. Selecteren op kleur 

De optie *selecteren op kleur* werkt bijna op dezelfde wijze als de toverstaf. Het enige verschil is dat hier de aangeklikte kleur over de ganse afbeelding (met de ingestelde drempelwaarde) wordt geselecteerd. Ze gaat dus over de kleurgrenzen heen.

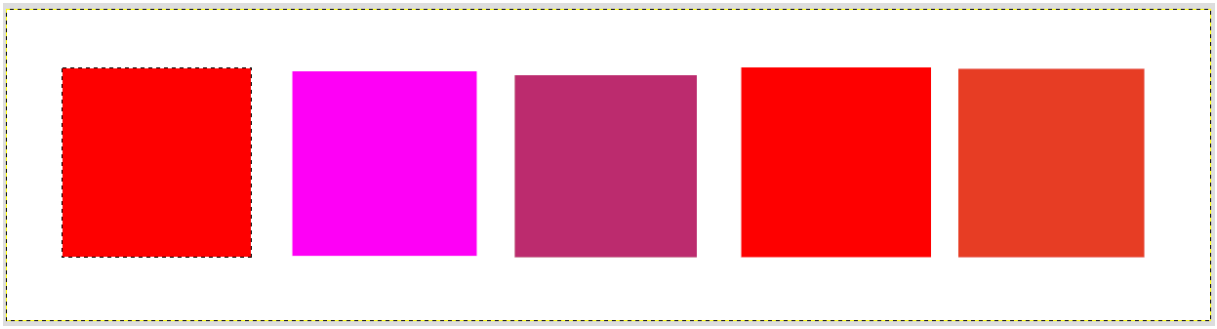
Verschil gereedschapsopties:



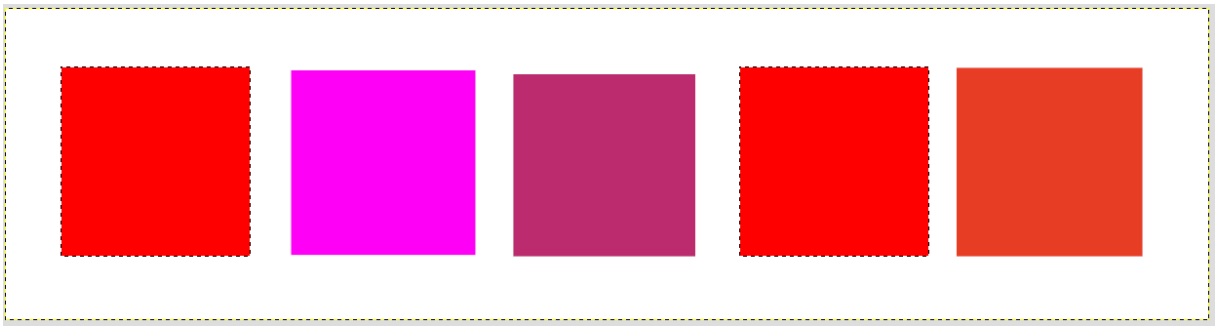


Voorbeeld: (drempelwaarde op 10 bij beide functies): klikken op linkse vak:

Met **Toverstaf**: alleen linkse vak geselecteerd.



Met **Selecteren op kleur**: ook 4de vak is geselecteerd.

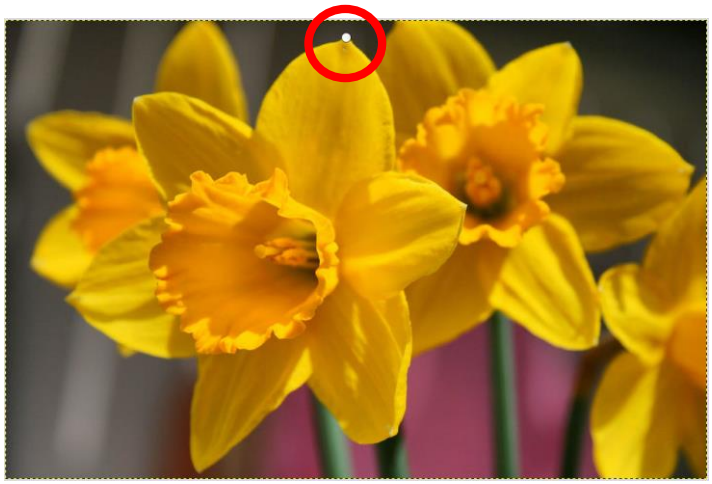


Wanneer je nu de drempelwaarde verhoogt, zal je ook meerdere vakken in 1 keer mee selecteren.

6. De schaar 

Met de schaar gaan we voorwerpen selecteren met een ‘grillige’ vorm op een niet-egale achtergrond. Je gebruikt de schaar als volgt:

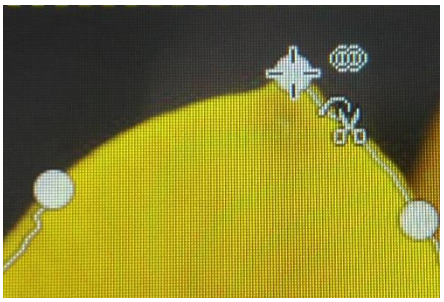
- Kies een beginpunt en klik er op. Je ziet een wit rondje:



- Nu ga je een 2de ‘ankerpunt’ aanklikken een beetje verder. Is de grens van je voorwerp goed zichtbaar (goed afwijkende kleuren), dan mag je het ankerpunt een eind verder neerzetten. Is de grens onduidelijker, dan maak je méér ankerpunten om GIMP de weg te wijzen.



- Ga verder tot je terug in je beginpunt komt. Je ziet dat als je aanwijspunt precies 2 cirkels zijn die in mekaar zitten:



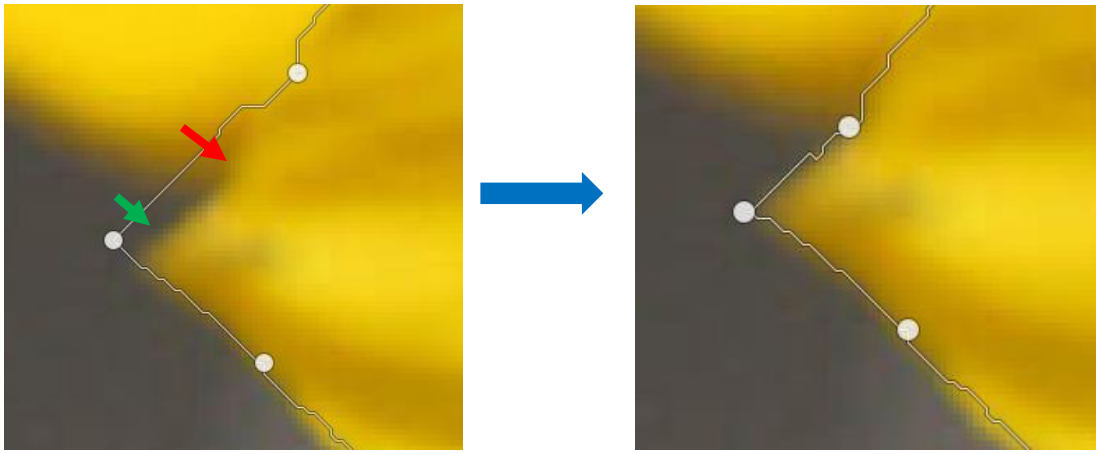
- Als je de aanwijzer buiten je selectie brengt, zie je een verbodsteken. Daar kan je dus niet klikken:



- Als je de aanwijzer binnen je selectie brengt, komt er een onderbroken cirkel bij je aanwijzer. Als je daar klikt wordt je selectie bevestigd. Je kan dit ook door gewoon op de ENTER-toets te drukken.

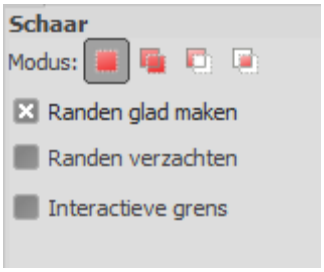


- Als je op de rand gaat staan, zie je een plusteken bij je aanwijzer . Je kan dan die grens nog verslepen; er komt automatisch een nieuw ankerpunt (rode pijl). Dit is zeer handig om foutjes te verbeteren. Goed inzoomen en je selectiekader goed bekijken:

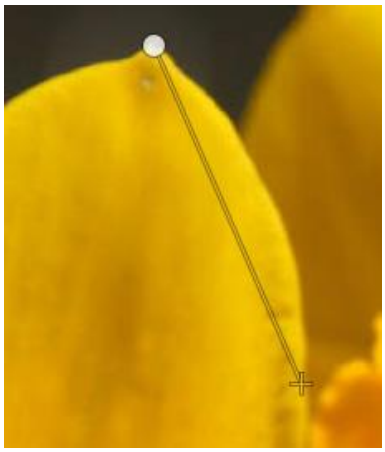


Je mag ook reeds gemaakte ankerpunten vastnemen en verslepen (groene pijl). Wanneer je alle randen hebt gecorrigeerd, mag je ENTER drukken om je selectie te bevestigen (of klikken binnen je selectie).

Gereedschapsopties:



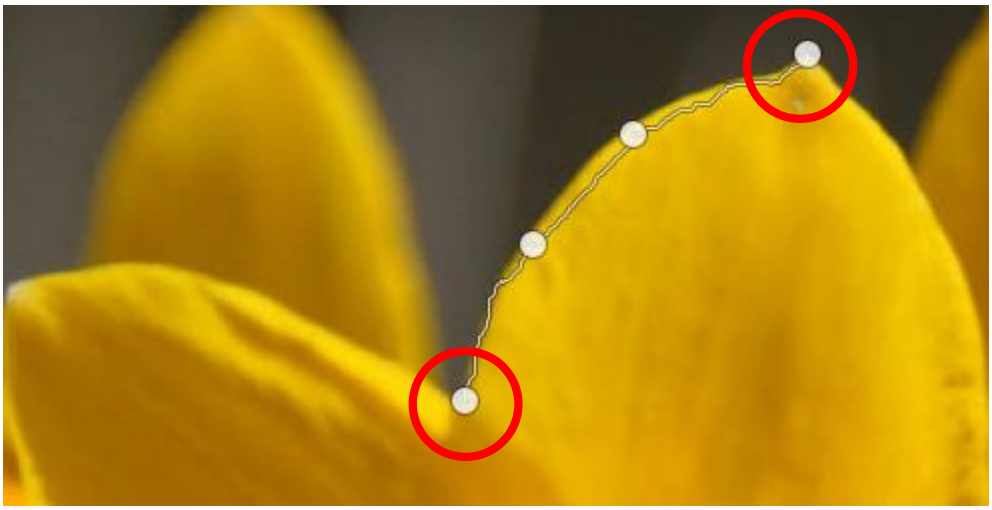
De enige onbekende in de opties is **Interactieve grens**. Zonder deze optie zal GIMP een rechte lijn trekken bij elk punt dat je maakt (blijven drukken om het te zien). Met deze optie tekent GIMP direct de mogelijke grens. Zolang je de muisknop niet loslaat kan je nog altijd corrigeren om je ankerpunt te maken. Je zet dus beter deze optie altijd aan.


Interactieve grens UIT


Interactieve grens AAN

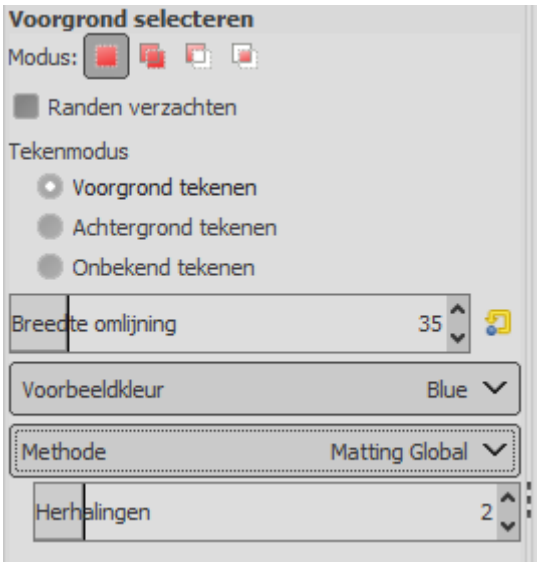
Tips en Trucs:

- Je kan CTRL+Z gebruiken om de (laatste) ankerpunten 1 voor 1 weg te doen.
- Met de ESC-toets doe je alle ankerpunten weg en kan je herbeginnen.
- Nadat je de selectie hebt bevestigd, kan je met gelijk welk selectiegereedschap verder werken (toevoegen of verwijderen uit selectie).
- Zet zeker ankerpunten op ‘toppen’ en in ‘dalen’:



7. Voorgrond selecteren .

Gereedschapsopties:



We gaan de opties bekijken tijdens de werkwijze.

Werkwijze:

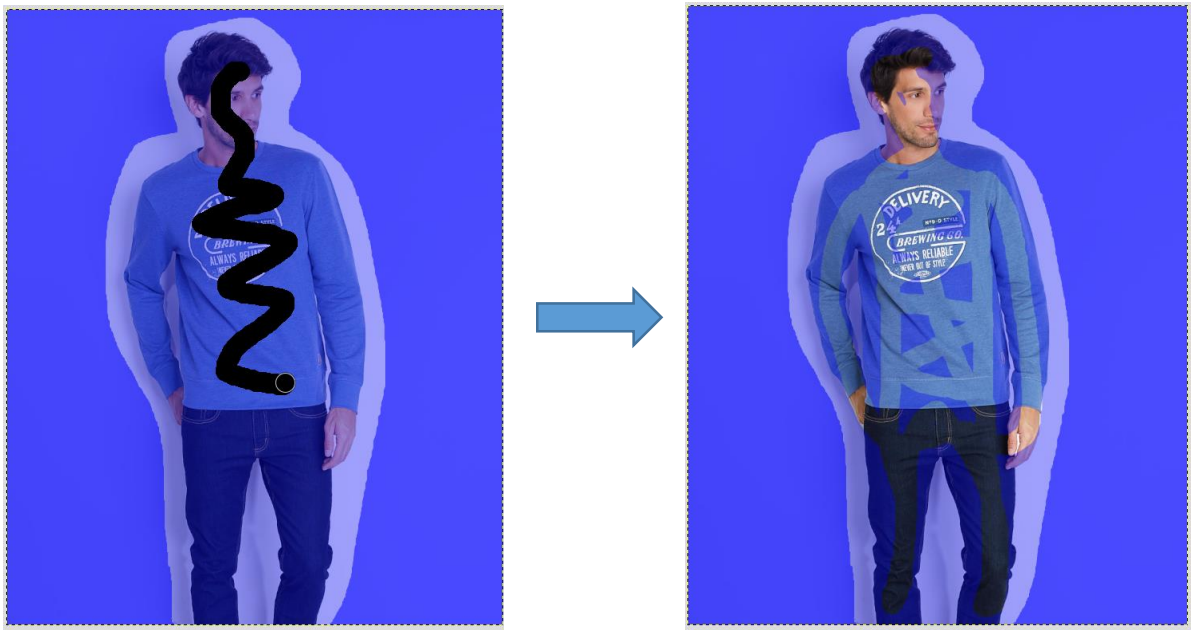
1. Selecteer het gereedschap. Je aanwijzer wordt de lasso. Teken een ruwe schets rond het te selecteren onderwerp. Je zal zien wanneer je terug in je beginpunt bent want daar zal je een gele cirkel zien. Je MOET daar klikken. Je bekomt dan een lijn rond het voorwerp. Druk de ENTER-toets in om te bevestigen. Je ziet dan de ruwe selectie als 2 tinten blauw.



→ ENTER →



2. Selecteer bij de opties “Voorgrond selecteren”. De aanwijzer is gewijzigd in een penseel. Schilder nu wat geselecteerd moet worden. Probeer zoveel mogelijk verschillende kleuren te overschilderen. Bij het loslaten van de muisknop zal wat je schilderde helder worden:



3. Kies nu “Achtergrond selecteren” bij de opties. Schilder nu wat NIET mag geselecteerd worden.

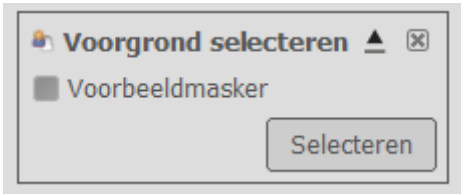


Je kan zo dichter bij het onderwerp komen. Bij onze oefening kan je ook direct tussen de benen schilderen om dat gebied ook al uit te sluiten.

Om de voorgrond of de achtergrond bij te werken, kan je steeds wisselen tussen deze 2 opties. Je kan in de opties ook de grootte van je penseel bepalen:



4. Rechtsboven zie je een venstertje:



Aanvinken om je selectie die GIMP zal maken te zien.

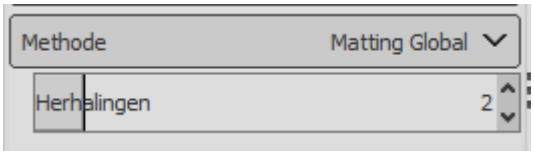
Druk op **Selecteren** om definitief te bevestigen.

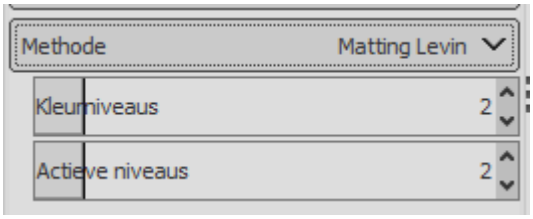
Je zal meestal zien dat de selectie niet zo super is en je zal moeten bijwerken met andere selectiegereedschappen.

Voorbeeldkleur: is de kleur van het masker. Hier bij de man met de blauwe trui hadden we beter een andere kleur gekeuzen (Rood of groen):



Methode: hier kan je de berekeningsmethode kiezen. Er zijn 2 mogelijkheden:



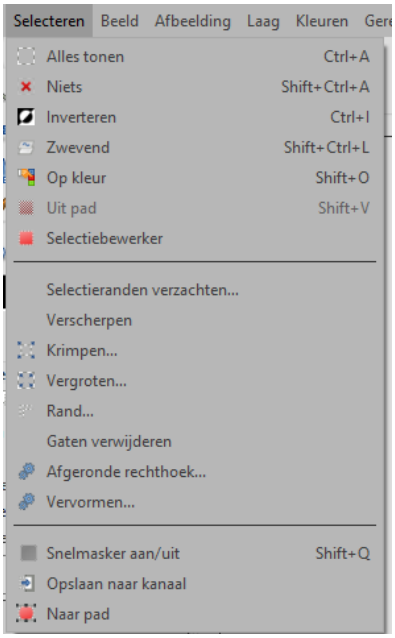


Het blijkt dat de **Matting Levin** methode veel beter werkt dan de andere. Klopt!

Voor méér uitleg over dit selectiegereedschap verwijs ik naar volgend YouTube-filmpje: (is wel Engelstalig)

https://youtu.be/uhRGix-x5Mg

8. Menu Selecteren

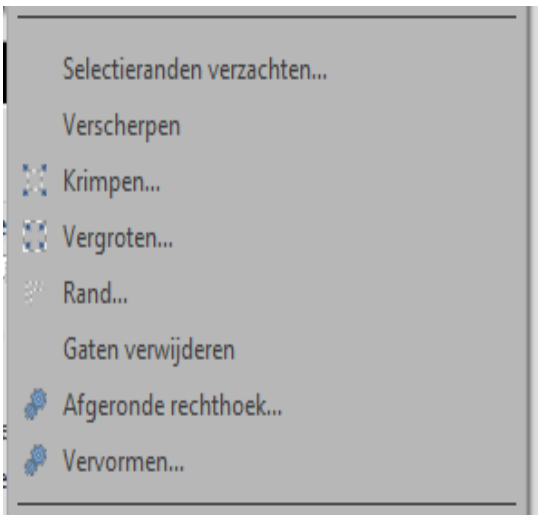


In de menubalk is ook een onderdeel **Selecteren** terug te vinden.

In het eerste deel zijn belangrijk:

Alles selecteren = CTRL+A
Selectie opheffen (Niets) = CTRL+SHIFT+A
Selectie omkeren (Inverteren) = CTRL+I

In het 2de deel vind je:



Om de randen van een gemaakte selectie te verzachten.
Om de randen te verscherpen.
Om je selectie te verkleinen.
Om je selectie vergroten.

Om van je selectie alleen maar een rand te maken.
Om gaten uit je selectie te halen.

Om de hoeken af te ronden.

Om je selectie te vervormen (zien we niet).

Selectieranden verzachten: werkt zoals de optie in de selectiegereedschappen. Hier worden de randen pas verzacht nadat de selectie reeds is gemaakt.

Krimpen (en Vergroten): een handige tool om je selectie met een paar pixels te vergroten of te verkleinen om bijvoorbeeld en “Halo” te verdoezelen. Wordt veel in combinatie gebruikt met “selectieranden verzachten”. Eerst krimpen en dan verzachten.



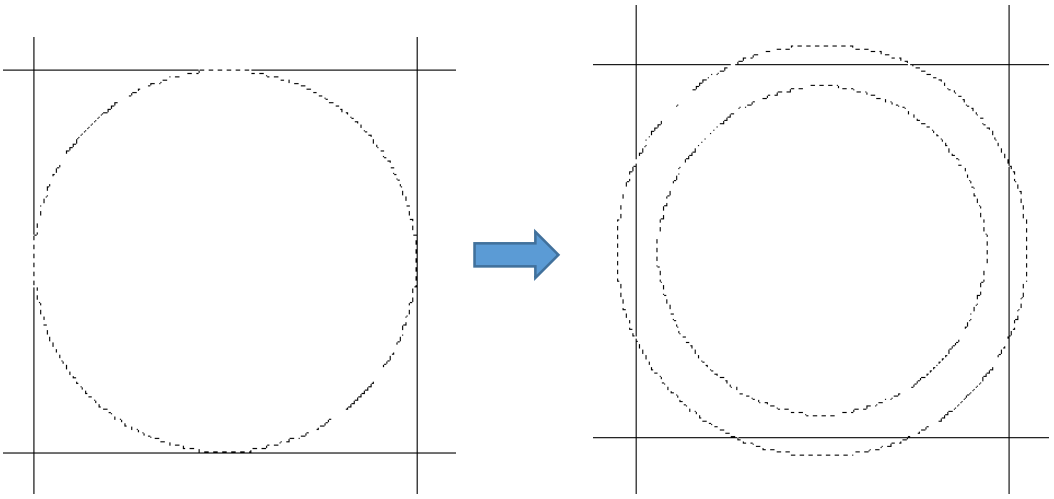
Gewoon geselecteerd



2 px gekrompen en randen verzacht

Rand: maakt enkel een rand van je selectie met het ingestelde aantal px. Deze rand komt de helft van de pixels naar binnen en de helft naar buiten van je originele selectie.

Voorbeeld*:* een ronde selectie als begin:



Originele ronde selectie met 6 px rand

Venster randselectie:

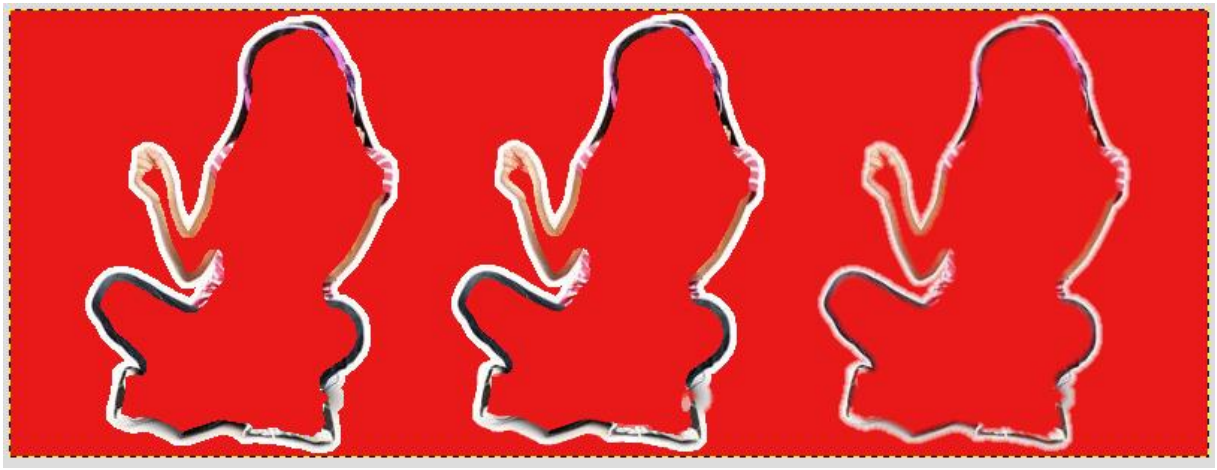


Grootte rand in px, mm, cm, ….

Keuze uit Hard, Glad en Zachte randen.

Zie voorbeeld verder.

Randstijl*:* Hier een rand van 4 px gemaakt bij de afbeelding **Kind**:



Hard Glad Zachte randen

Even ingezoomd geeft dit:



Hard

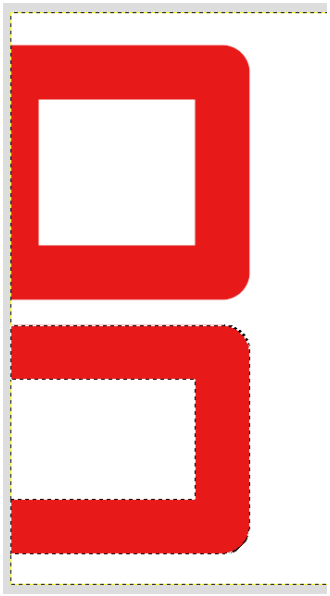


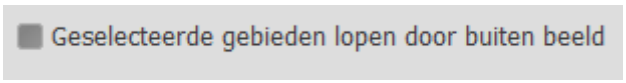
Glad

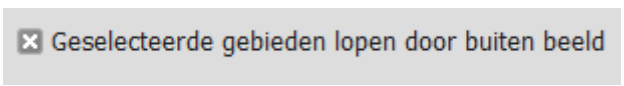


Zachte randen

<u>Geselecteerde gebieden lopen door buiten beeld</u>*:* Teken een selectie tegen de kant van je document en maak een (grote) rand. Na inkleuren van de selectie zal dit geven:







Gaten verwijderen: wanneer in een selectie nog enkele “gaten” aanwezig zijn, kan je met deze functie (gewoon eens aanklikken) proberen die gaten automatisch te laten opnemen in je selectie: (man met blauwe trui geselecteerd, maar er zijn nog mankementjes). Daarna geklikt op **Gaten verwijderen**. Resultaat hieronder rechts.



Afgeronde rechthoek: simpel uitgelegd met een voorbeeld:



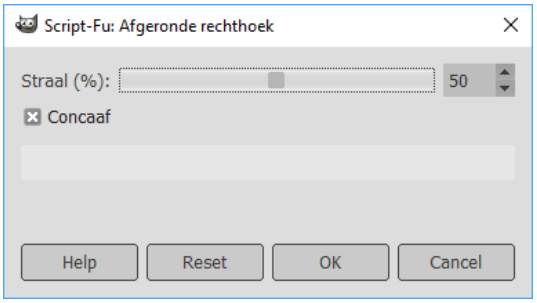
Originele selectie



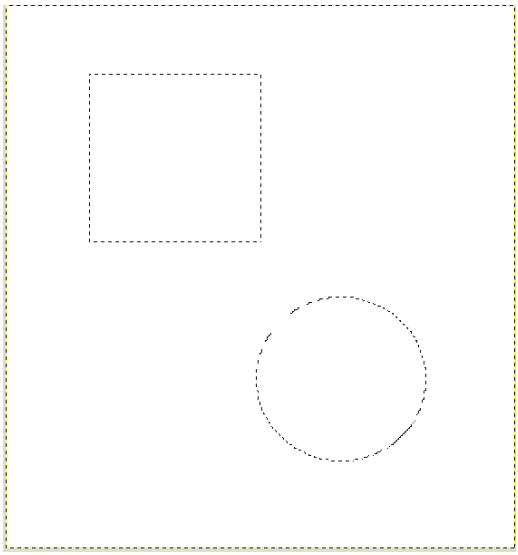
Afgeronde rechthoek



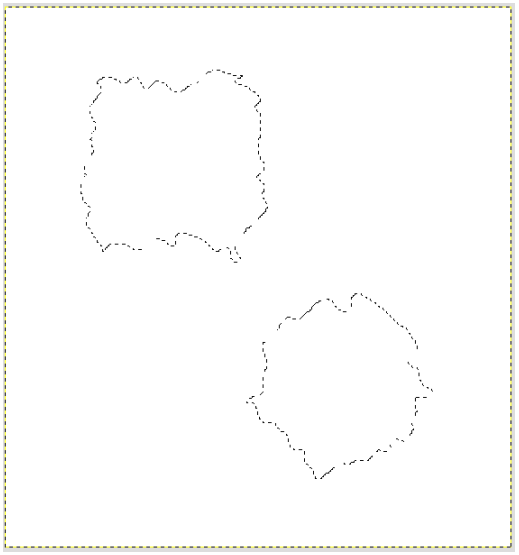
Met Concaaf aangevinkt



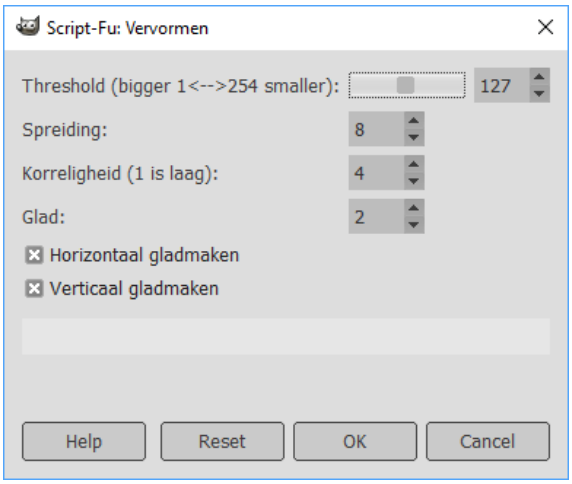
Vervormen: maakt van je selectie een vervormde selectie:



Originele selectie



na **Vervormen**



Je kan in het dialoogvenster met de schuivers de hoeveelheid vervormen beïnvloeden. We gaan er hier niet verder op in.