

Hands-On-Session: GIMP

Vorbereitungen

- GIMP in Version 2.7.4 / 2.8 (development installieren)
 - Siehe Kalendereintrag / Wiki
- Für Netbooks: externen Bildschirm anschließen
- Einen Aspekt des Raumzeitlabors raussuchen
 - Ätzecke, Elektronikraum, Burger Mania, Mario-Kart-Turnier, ...
- Externe Maus organisieren
- <smb://datengrab.rzl/Hands-On-GIMP>



Hands-On: GIMP

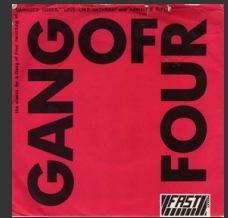
Einführung in die freie Bildbearbeitung

with that guy



That guy is

- Lars Kumbier aka TheTinyToon
- Momentanes Leben:
 - Masterstudent
 - System-/Netzwerkadministrator
 - Dozent (Datenbanken, Netzwerke, Blender3D, Programmentwicklung, ...)
- Momentane Interessen:
 - Mikrocontroller
 - Architektur- und Designpattern



(lose) Agenda

- GIMP?
- Einstellungen
- Benutzeroberfläche
- Ebenen und Masken
- Bildbearbeitungswerkzeuge
- Funktionen
- Plugins und Skripte
- Fazit

Hands-On-Session

- Wenig Folien – Viel Eigenarbeit
- Wir basteln eine Broschüre zur Vorstellung des RZLs
 - Ein Thema – eine Seite
 - Nehmt ein Thema, das euch interessiert (Ätzecke, Elektronikraum, Chillout-Bereich, Mario-Kart-Turnier, BurgerMania, ...)
- Benutzte GIMP-Version: 2.7.4 / 2.8 (development)

GIMP?

GIMP?

- **GNU Image Manipulation Program**
- Entwickelt seit 1995
- Einschränkungen der benutzten, proprietären Motif-Bibliothek führten zur Entwicklung des GIMP Toolkits GTK+
- Gnome wäre ohne GTK+ wohl nicht entstanden



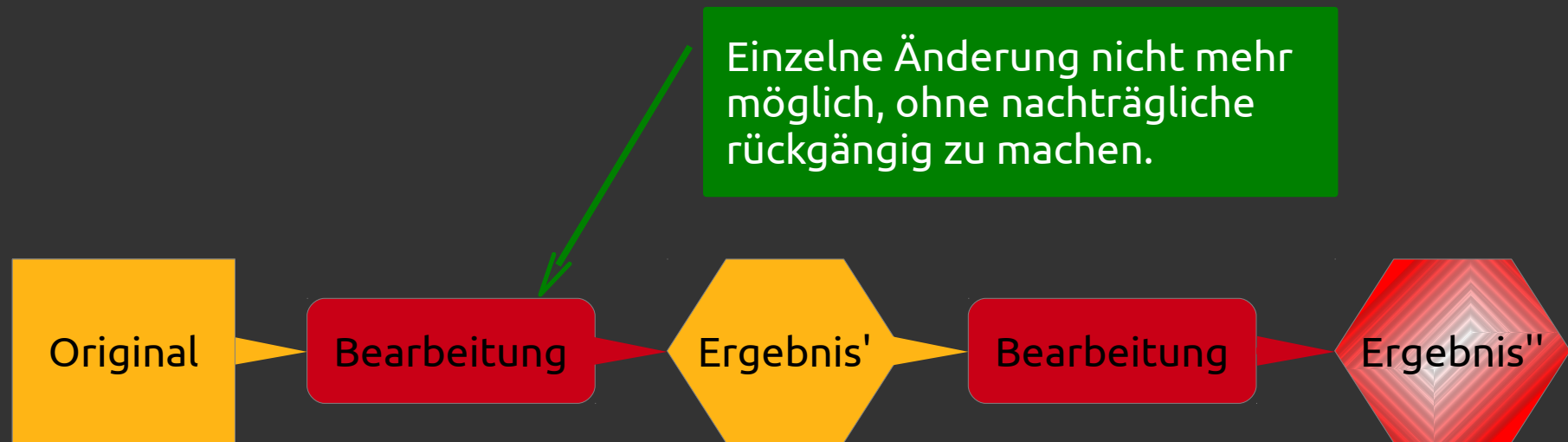
Let's go!

Destruktive vs. non-destruktive Medienbearbeitung

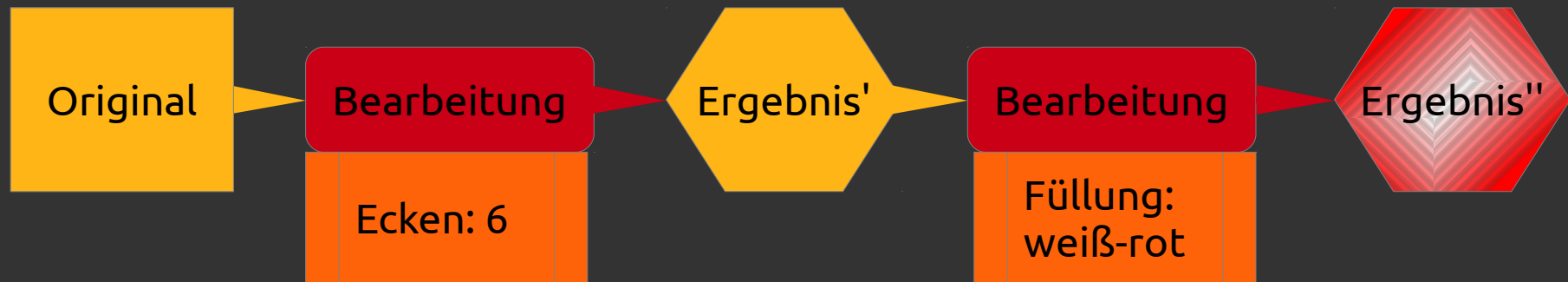
Destruktive vs. non-destruktive Medienbearbeitung



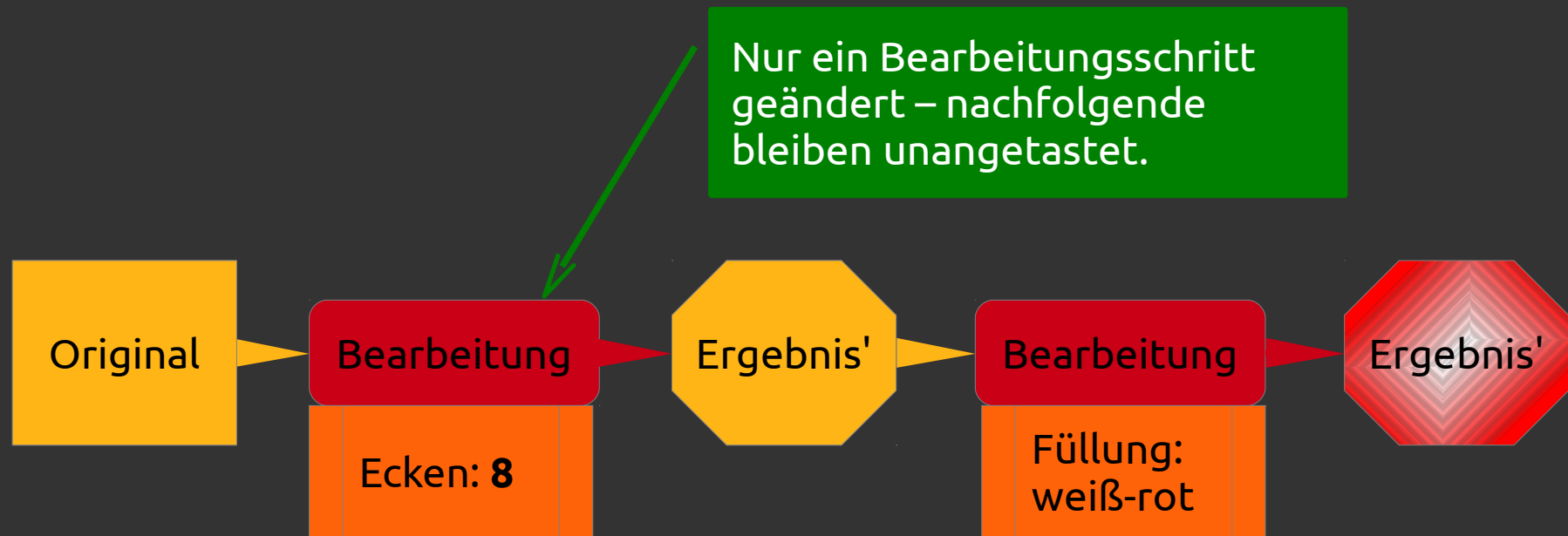
Destruktive vs. non-destruktive Medienbearbeitung



Destruktive vs. non-destruktive Medienbearbeitung



Destruktive vs. non-destruktive Medienbearbeitung



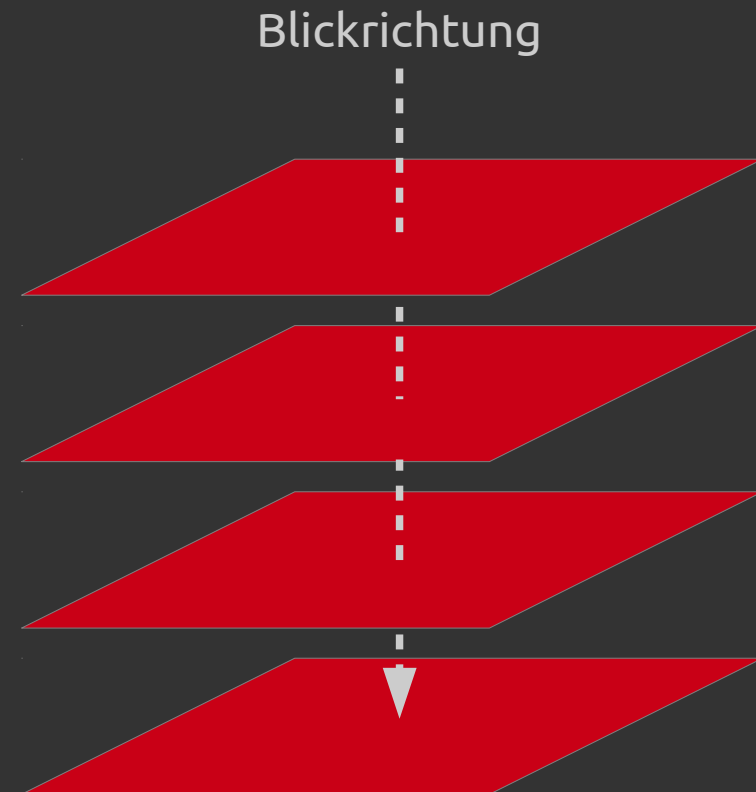
Destruktive vs. non-destruktive Medienbearbeitung

- Ziel: non-destruktive Medienbearbeitung
- In GIMP leider nur eingeschränkt oder mit Tricks möglich
 - Beispiel: Vorschau
 - Workflow beachten – betrifft eine Änderung später mehrere Objekte (z.B. Farb- oder Kontrastanpassungen für Druck)?
 - Ebenen benutzen – beispielsweise als Sicherungskopie

Ebenen und Masken

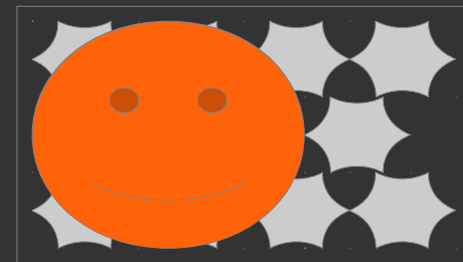
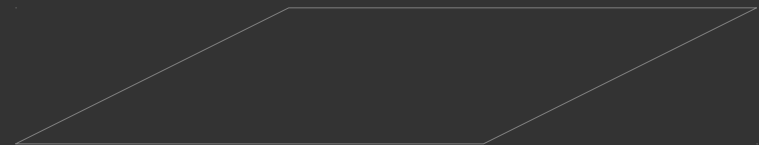
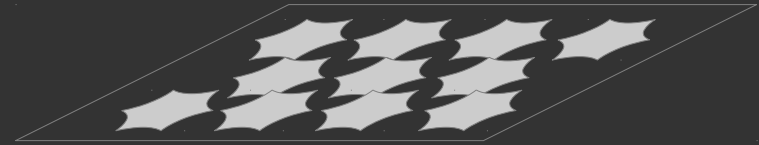
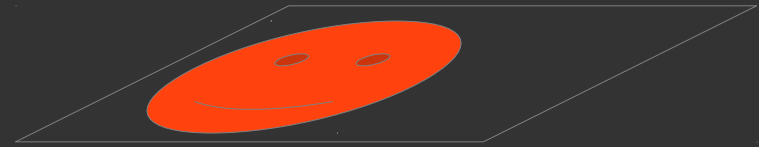
Ebenen / Layer

- Analogie: Overheadprojektor
- Folien werden
 - Aufeinandergelegt
 - Einzeln bearbeitet
 - Gegeneinander verschoben
- Obere Ebenen verdecken Sicht auf die unteren



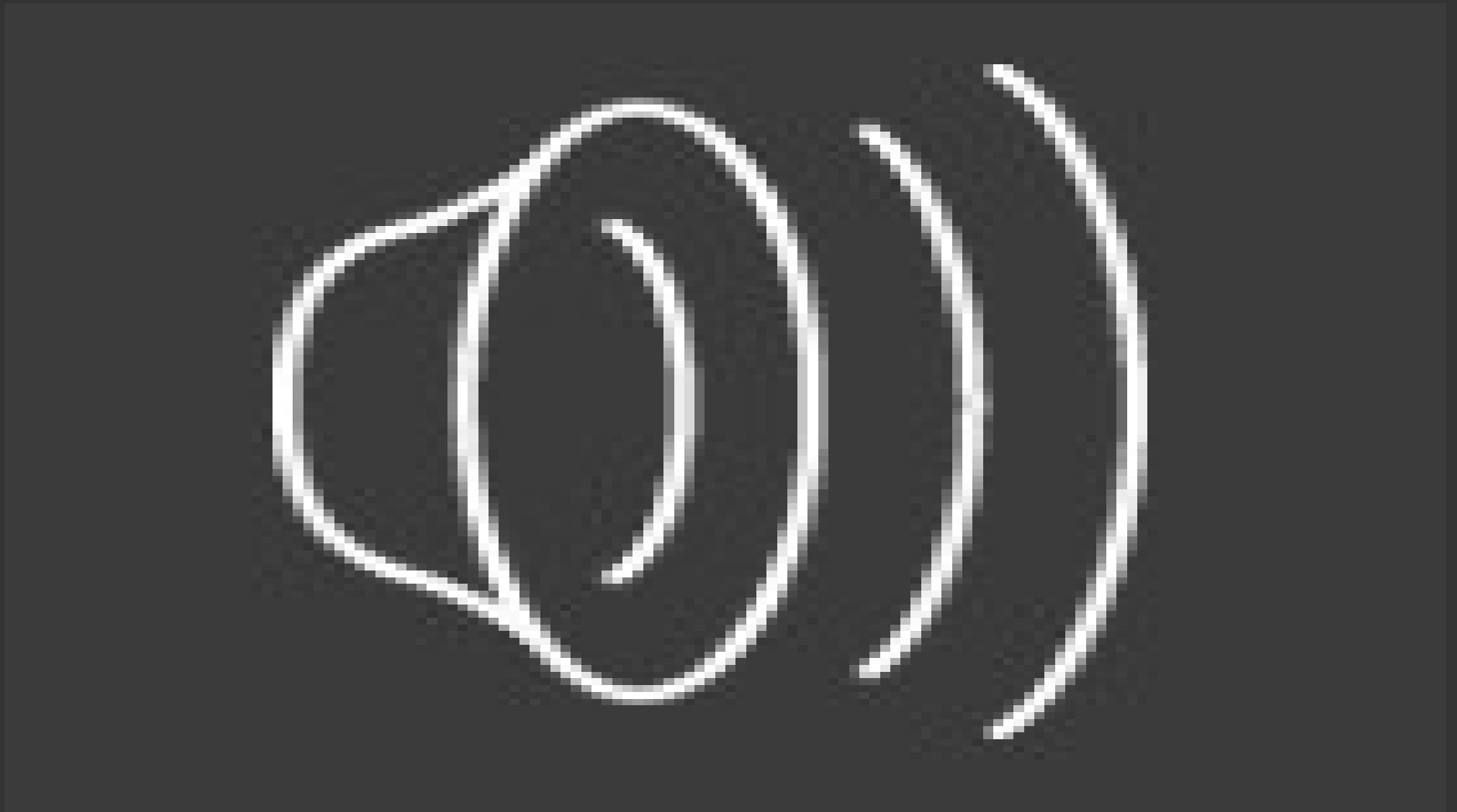
Masken

- Folien sind an einigen Stellen transparent
- Masken definieren, wo
- Transparenz kann pro Maske eingestellt werden
- Komplexe Muster möglich
- Sehr vielfältige Funktion



Ebenen und Masken

Beispiel in der Filmindustrie



Stock-Medien / B-Rolls

- Medien zur Unterstützung eines Aspekts
 - z.B. Models für Szenerien
- Verschiedene Datenbanken
 - <http://search.creativecommons.org>
 - <http://www.sxc.hu>
 - <http://www.istockphoto.com> ← *kostenpflichtig*

Graphiktablets

- Deutlich bessere Kontrolle:
 - Druckempfindlich
 - Neigung
 - Drehung
- Kleine bereits für 60€
(z.B. Wacom Bamboo)



Quellen und Mediennachweise

- Wilbur-Logo (GIMP-Maskottchen):
<http://de.wikipedia.org/wiki/GIMP>
- Masken und Ebenen in der Filmindustrie (Video):
<http://www.youtube.com/watch?v=aFHKwaW4Um8>