SUMO PAINT



STEM 2017 – 2018

Bart Sels

SUMO PAINT
STEM 2017-2018
Geschreven door: Bart Sels
Eerste druk: 10 januari 2018

INHOUDSTAFEL

1. Inleiding 6

2. SUMO PAINT 7

2.1. Kennismaking + Het scherm 7

2.2. Selectie 8

2.3. Tools 13

2.4. Lagen 23

3. PROJECT 1: Ontwerp je eigen affiche 26

4. PROJECT 2: Maak jezelf beroemd 27

5. PROJECT 3: Fotografie 28

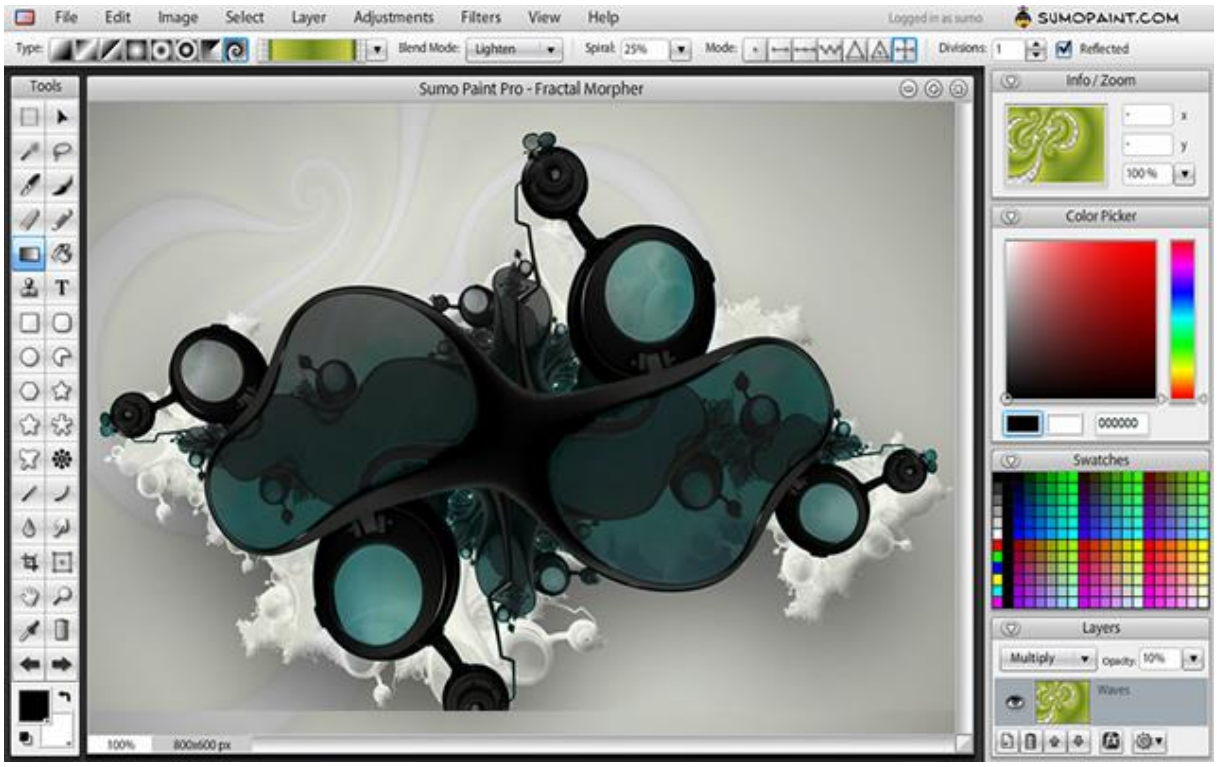


1. Inleiding

SUMO PAINT is een gratis te installeren app of extensie in Google Chrome. De software kan gebruikt worden voor foto- en afbeeldingbewerking.

In 2007 ontwikkelde de firma SUMO de software als antwoord op dure, zware programma's zoals Adobe Photoshop. Ze slaagden er als eerste in om een online afbeeldingseditor te maken die ook met grote bestanden kon werken.

Nu is de app/extensie voor iedereen (online) beschikbaar en kan je met behulp van een aantal tools makkelijk leren om afbeeldingen en foto's te bewerken of helemaal zelf te ontwerpen. Er zijn dan wel niet evenveel mogelijkheden als de professionele programma's, toch biedt SUMO PAINT een aantal tools die heel gelijkaardig werken en die perfect zijn om de eerste stappen te zetten in de wondere wereld van de beeldbewerking.



2. SUMO PAINT

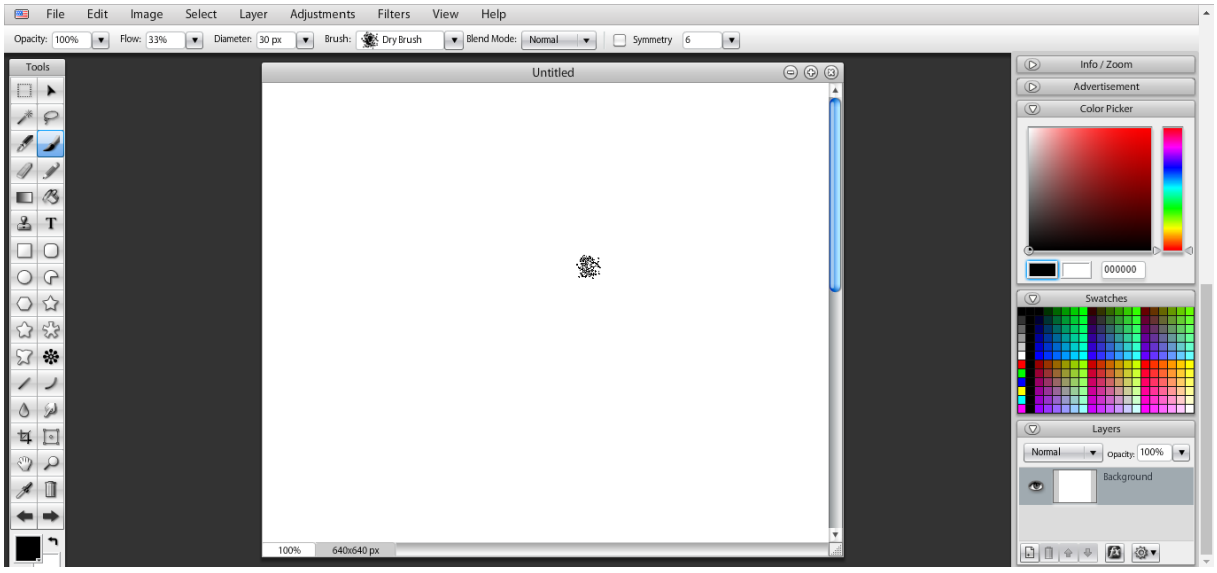
2.1. Kennismaking + Het scherm

Je kan het scherm van Sumo Paint in vele opzichten vergelijken met dat van My.Sketchup. Je werkt om te beginnen in je browser (Google Chrome), dus let op met acties zoals bijvoorbeeld in- en uitzoomen.

Helemaal bovenaan staan de bekende menu's in de menubalk. Via het menu Bestand kan je bijvoorbeeld een bestand Openen of Opslaan.
Als je het bestand waaraan je werkt wil opslaan, zal je telkens een "bestandsformaat" moeten kiezen. JPG en PNG zijn heel vaak gebruikte afbeeldingsformaten. Maar let op, eenmaal je zo een JPG of PNG bestand bewaart, maak je een "foto" van je werk en kan je later moeilijker aanpassingen doen. Kies je ervoor om het bestand op te slaan in SUMO-formaat, dan kan je later nog de verschillende lagen of bijvoorbeeld tekst bewerken.

De meeste ruimte is natuurlijk gereserveerd voor je werkbestand. Door op het "+"-teken te klikken zal het venster met de afbeelding maximaliseren. Met het "-"-teken verklein je ze tot een balkje en met het "x"-teken kan je ze sluiten.

Links en rechts van je werkbestand is er plek voorzien voor alle tools en info over de verschillende lagen. Voor elke tool zijn er nog extra instellingen die telkens net onder de menubalk verschijnen.



2.2. Selectie

Om een afbeelding te maken of te bewerken heb je een twintigtal tools ter beschikking. Dat gaat van verkleuren tot uitrekken en van wissen tot tekst importeren. Maar vooraleer we die tools echt gaan gebruiken is het belangrijk eerst een goeie selectie te maken. Door het gepaste gebied in je afbeelding te selecteren kan je immers sneller en nauwkeuriger werken. Bovendien maak je dan ook minder snel foutjes. Het basisprincipe van zo'n selectie is dat je enkel en alleen het geselecteerde gebied kan bewerken. Er zijn 3 tools die je kan gebruiken om een gebied te selecteren in je afbeelding.

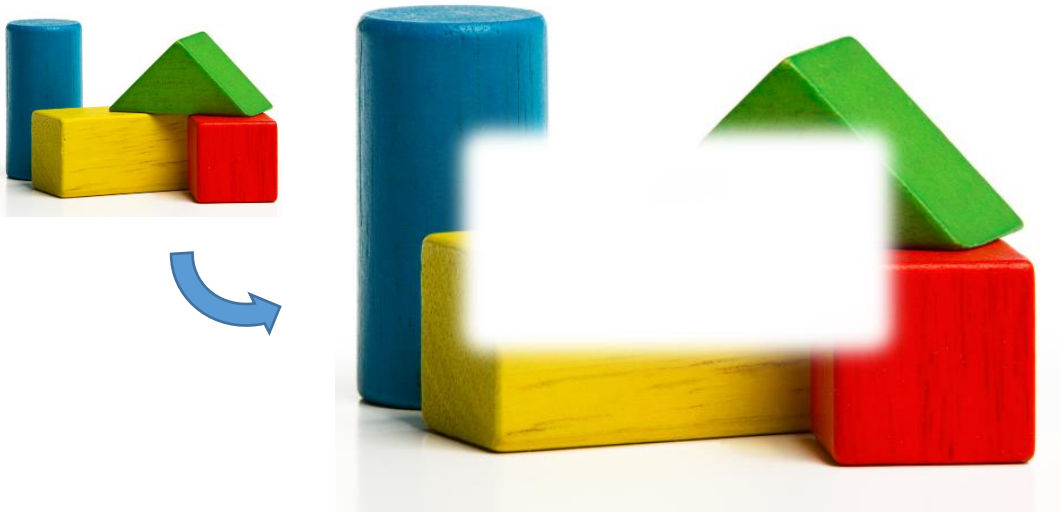


2.2.1. Rechthoekige selectie

Met deze selectie-tool kan je snel en eenvoudig een rechthoekige selectie maken. Dat doe je door te klikken & slepen in een bepaalde richting.

Net onder de menubalk heb je een aantal gereedschapsopties waarmee je de selectie nog kan aanpassen. Zo kan je om te beginnen kiezen tussen een rechthoekige en ovale selectie. Maar je kan ook bijvoorbeeld de randen verzachten zodat je een "wazige" overgang creëert. Verder kan je nog kiezen of je de selectierand wil zien en in welke kleur.

Met het plus- en minteken tenslotte, kan je verschillende selecties combineren of juist van elkaar aftrekken.



Een rechthoekige selectie met verzachte randen waarin alles gewist is.

TIPS:

- Om snel een selectie te verwijderen en helemaal niets te selecteren in je afbeelding druk je Ctrl + Shift + A.

- Ook in dit programma je allerbeste vriend: Ctrl + Z of Ongedaan maken (links onder)!

Je maakt hierbij de oefening 1.



2.2.2. Vrije selectie/lasso

Met een Vrije selectie (de lasso) zijn de mogelijkheden eindeloos. Je kan nu zelf helemaal de vorm bepalen. Je kan met de losse hand tekenen (lasso) of een veelhoek (rechte lijnen) selecteren. Wil je heel specifieke vormen gebruiken, dan kan je een combinatie van die twee maken (door ook hier handig gebruik te maken van het plus- en minteken).





Met een vrije selectie kan je de ster selecteren en later van kleur veranderen.

2.2.3. Toverstaf



De toverstaf is een handige tool om snel om een bepaalde, duidelijk afgelijnde regio te selecteren. Het programma gaat immers zelf op zoek naar pixels (de kleine vierkantjes waaruit je afbeelding bestaat) die min of meer overeen komen met de kleur die je selecteerde.

Door de tolerantie te verlagen ga je strenger selecteren en moet de kleur van de verschillende pixels dichter bij elkaar liggen. Verhoog je de tolerantie, dan ga je sowieso een groter gebied selecteren.

Zet je het vinkje “Aangrenzend” uit, dan zal de app overal in je afbeelding op zoek gaan naar die bepaalde kleur. Ook hier kan je kiezen om de randen te verzachten.



De kleuren van het STK-sterretje kan je snel selecteren & veranderen met deze tool.

Nadat je met (een van) deze tools een selectie gemaakt hebt, kan je er nog interessante aanpassingen aan doorvoeren door in de menubalk voor “Selecteren” te kiezen.

- Alle — Je selecteert de hele afbeelding
- Deselecteren — Je selecteert niets meer
- Omgekeerd — Je selecteert alles behalve de vorige selectie
- Rand — Je selecteert de rand van het gebied dat je aanduidde
- Veer — Je selectie wordt zachter (overgang)
- Uitvouwen — Je kan je selectie uitvergroten
- Contract — Je kan je selectie verkleinen

! Je maakt hierbij de oefeningen 2, 3 en 4.

2.3. Tools

Er zijn heel wat verschillende tools om je afbeelding aan te passen. Dat gaat van verkleuren tot ronddraaien en van wissen tot klonen.

Belangrijk is dat je weet dat elke tool niet alleen toe te passen is op een hele afbeelding maar ook op de selectie die je maakt. Als je goed combineert met het vorige hoofdstuk kan je dus elke afbeelding of foto naar je hand zetten!

2.3.1. Beweeg

Met deze tool kan je een laag of een selectie verplaatsen. Meer dan dat is het niet ☺

2.3.2. Inkt

Hiermee kan je met de losse hand tekenen. Je tekent als het ware met een vulpen. Bovenaan verschijnen een aantal instellingen die bij heel wat verschillende tools nog aan bod zullen komen.

- Ondoorzichtigheid — Spreekt voor zich. Hoe kleiner dit getal, hoe meer je door je inkt zal kunnen kijken.
- Diameter — De grootte van de pen waarmee je tekent
- Vorm — De vorm van de pen waarmee je tekent
- Mode — Hiermee kan je een aantal speciale effecten toevoegen aan je Pen. Test ze naar hartenlust uit!
- Mode waarde — Hoe hard het gekozen effect moet doorwegen

2.3.3. Brush

De Brush Tool lijkt sterk op de Inkt Tool, alleen gaat het hier eerder om een penseel dan een Pen. Je herkent opnieuw een aantal instellingen zoals Ondoorzichtigheid en Diameter, maar kan hier bijvoorbeeld ook nog de Flow aanpassen. Met de Flow kan je bepalen hoe hard je doordrukt op het penseel. Ten slotte kan je ook de vorm van het penseel kiezen.

2.3.4. Uitgum

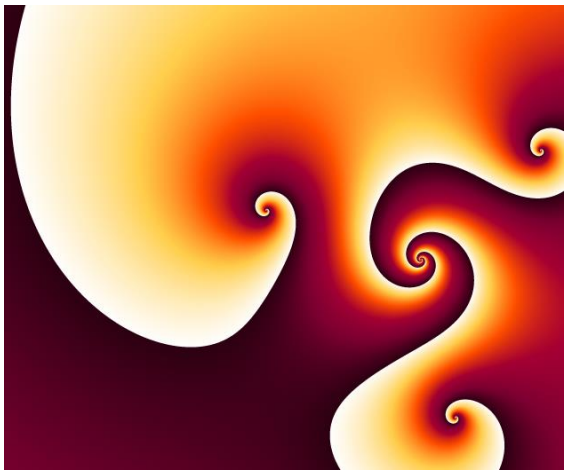
Met de Uitgum Tool kan je uiteraard alles weggommen. Dat betekent dat de afbeelding op de plek waar je met de gom over sleep weer de achtergrondkleur (normaal gezien wit) krijgt. Ook hier kan je de Ondoorzichtigheid, Flow, Diameter en de vorm helemaal zelf bepalen.

2.3.5. Potlood

Met het potlood heb je zelfs nog een derde manier om met de losse hand te tekenen. Naast dezelfde instellingen heb je hier heel eenvoudige vormen om uit te kiezen.

2.3.6. Gradient

De Gradient Vul Tool (gradient is Engels voor “helling” of “overgang”) kan je snel een oppervlak vullen met een bepaalde kleurovergang. De mogelijkheden zijn hier haast eindeloos. Je kan heel wat verschillende vormen en kleuren kiezen waardoor het resultaat met één muisklik al prachtig wordt.



2.3.7. Verven Emmer

Met deze tool kan je heel snel een groot oppervlak (of een kleur of selectie!) vullen met één bepaalde kleur. Ook hier bepaal je vooraf de Tolerantie, Ondoorzichtigheid en Zachte randen.

2.3.8. Klonen

Klonen betekent letterlijk een exacte kopie maken. Ook in Sumo Paint kan je het op die manier bekijken. Maar het gaat een pak verder dan zomaar *copy – paste*.
Je kiest telkens eerst het gebied dat je wil kopiëren door bovenaan te kiezen voor “Set a source point” en kan daarna dat zelfde gebied ergens anders kopiëren door met de borstel (en de bijhorende eigenschappen) te strijken. Een heel handige tool om foto’s nauwkeurig te bewerken.





Op de rechtse afbeelding is een vogel toegevoegd door de meeste linkse vogel te klonen.

2.3.9. Tekst

De Tekst Tool laat je toe om tekst toe te voegen in je afbeelding. Je kiest op voorhand het lettertype, de kleur en de grootte en klikt of sleept dan op de plek waar je de tekst wil. Daarna kan je in de rechthoek je tekst typen. Let wel op, zodra je klaar bent met je tekst, verandert die wel in een afbeelding. Dat betekent dat je nog heel wat aanpassingen kan doorvoeren, maar **niet meer** aan de tekst zelf. De kleuren, vorm, … kan je wel nog naar believen veranderen (door handig gebruik te maken van de juiste selectie tools).

2.3.10. Pipet

Met de eerste tool, pipet, kan je de afbeelding of selectie niet bewerken, je kiest er een kleur mee. Het mooie is dat je die kleur uit je afbeelding of foto kan halen door op een bepaalde pixel te klikken.

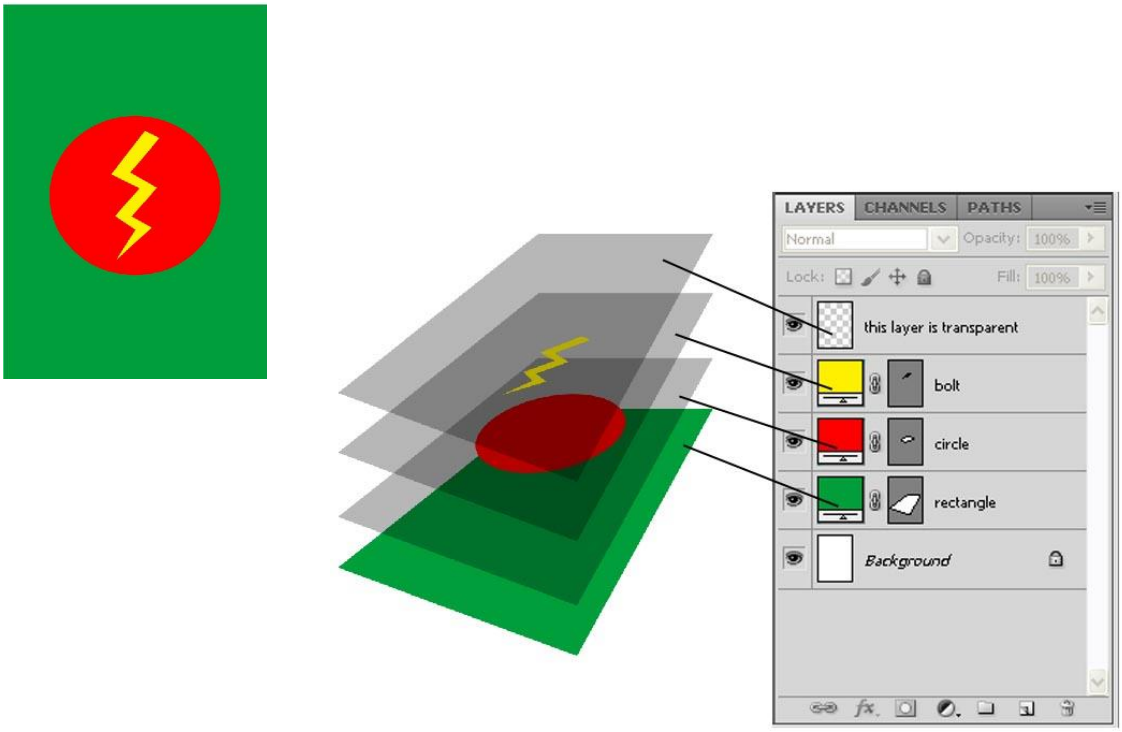
Die gekozen kleur wordt dan je voorgrondkleur en kan je gebruiken bij andere tools zoals de verfspuit

2.4. Lagen

Om een project in Sumo Paint helemaal te doorgronden en om alle mogelijkheden te gebruiken, moet je het principe van Lagen begrijpen.

Hieronder zie je een voorbeeld uit Photoshop, een heel vergelijkbaar programma. De afbeelding die je ziet bestaat in feite uit verschillende laagjes die boven op elkaar gestapeld zijn. Die laagjes kan je dan helemaal los van elkaar aanpassen, verplaatsen of eender welke tool op toepassen die je maar wil. Let steeds goed op welke laag je rechts geselecteerd hebt!
Zodra je bijvoorbeeld tekst toevoegt, creëer je automatisch een nieuwe bovenlaag. Die tekst ligt dan letterlijk bovenop de achtergrond en kan je afzonderlijk aanpassen.

Je kan ook bepalen in welke mate de lagen doorzichtig moeten zijn. Zo kan je, met de juiste combinaties erg mooi dingen maken!



Probeer deze zeker ook eens uit;

- Open een willekeurige afbeelding in Sumo Paint.
- Kies dan voor Bestand – Importeren naar laag…
- Duid een nieuwe afbeelding aan die je wil toevoegen aan de huidige.

- Rechtsonder zie je nu de 2 lagen boven elkaar. Door te slepen kan je de rangorde veranderen en dus kiezen welke de bovenste laag vormt. Als je nu met de rechter muisknop op de bovenste laag kiest voor *Alfakanaal toevoegen*, zal je de lagen op elkaar zien liggen.
- Je kan nu immers voor de Gum kiezen en een stukje van de bovenste laag weg gommen. Hierdoor zal de laag eronder zichtbaar worden.



- Je kan nu bijvoorbeeld nog een laag toevoegen met behulp van een stukje tekst.



Let nu steeds goed op welke laag er rechts geselecteerd is! Dat is immers de laag waar je op dat moment aan werkt en het is dan ook de enige laag waaraan je aanpassingen kan maken.

3. Project 1: Ontwerp je eigen affiche

Joepie, we vieren feest!
Waarom? Dat mag je zelf kiezen, elke reden is goed.
Wat? Maakt niet uit, van poolparty tot festival, alles kan!

Bedenkt zelf een leuk concept en nodig mensen uit via een affiche of flyer.

Wat is je concept? *(festival, fuif, etentje, game-avond …)*	
Heb je een specifiek (sub)genre? *(rock of techno? thriller of comedy?)*	
Wat is de naam van je evenement? *(wees creatief)*	
Waar zal het doorgaan? *(adres, zaal, tent …)*	
Wanneer zal het doorgaan? *(datum, tijdstip …)*	
Is er een inkomprijs of ticketverkoop?	
Werk je met sponsors?	
Komen er artiesten?	
Heb je een (niet-bestaande) website?	



4. Project 2: Maak jezelf beroemd

We zijn intussen zo vertrouwd met *Fotoshoppen* dat het zelfs een correct werkwoord geworden is. De betekenis er van kan nogal ruim genomen worden. Het houdt zowat alle mogelijke bewerkingen in die je kan doen met een foto of afbeelding. Vaak wordt het werkwoord ook gebruikt om aan te geven dat 2 foto's door mekaar gehaald worden, vervalst dus, waardoor je de gekste combinaties kan tegenkomen (de ene al wat beter uitgevoerd dan de andere).





Ook in Sumo Paint is deze 'crop'-techniek perfect mogelijk, maar hoe begin je er nu aan?

Er zijn een aantal mogelijkheden, waarvan er sommige voorlopig nog wat moeilijk zijn. De meest voor de hand liggende is waarschijnlijk werken met 2 lagen die je op elkaar afstemt.
Je opent best eerst de "achtergrondlaag" waarop je jezelf wil toevoegen. Hierna open je een andere afbeelding bovenop de achtergrondlaag (Bestand – Openen als lagen). Als je er voor zorgt dat de bovenste laag (foto van jezelf) een Alfakanaal is, dan kan je alle overbodige stukken weggommen.



Mr. Sels maakt een prachtig doelpunt en viert met de andere Rode Duivels.

Door daarna te spelen met kleuren, contrast en andere zaken, kan je de afbeeldingen maar op elkaar afstemmen.

5. Project 3: Creëer een nieuwe diersoort

Ga creatief aan de slag en creëer met alle tools die je nu onder de knie hebt een nieuwe diersoort, zoals de door Mr. Sels pas ontdekte Labradorgaai.

