

GNU Image Manipulation Program

Gebruikershandleiding

Copyright © 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007 The GIMP Documentation Team

Wettelijke Aansprakelijkheid

Permission is granted to copy, distribute and/or modify this document under the terms of the GNU Free Documentation License, Version 1.2 or any later version published by the Free Software Foundation; with no Invariant Sections, no Front-Cover Texts, and no Back-Cover Texts. A copy of the license is included in the section enphrased **GNU Free Documentation License**.

MEDEWERKERS

	<i>TITEL :</i> GNU Image Manipulation Program	<i>REFERENCE :</i>	
<i>ACTIE</i>	<i>NAAM</i>	<i>DATUM</i>	<i>Handtekening</i>
GESCHREVEN DOOR		26 juli 2007	

HERZIENINGEN

NUMMER	DATUM	BESCHRIJVING	NAAM
\$Revision: 1985 \$	2007-07-15		romanofski

Inhoudsopgave

I	Beginnen met GIMP	9
1	Introductie	10
1.1	Welkom bij de GIMP	10
1.1.1	Auteurs	10
1.1.2	De GIMP Help	10
1.1.3	Funcities en Mogelijkheden	10
1.2	Wat is nieuw in GIMP?	11
1.2.1	Uitwisselbaarheid en ondersteuning voor standaarden	11
1.2.2	Dialogvenster snelkoppelingen	11
1.2.3	Plug-in vooruitblik	12
1.2.4	Direkte vooruitblik van vervormings bewerkingen	12
1.2.5	Overeenstemming met Gnome bedienings richtlijnen	12
1.2.6	Overschakeling naar GTK+ 2.4	12
1.2.7	Elementaire ondersteuning voor vector-tekenen	12
1.2.8	Verder	12
2	Fire up the GIMP	14
2.1	GIMP opstarten	14
2.1.1	Bekende besturingssystemen	14
2.1.2	Talen	14
2.1.3	Argumenten op de opdrachtregel	15
2.2	GIMP de eerste keer instellen	15
3	First Steps With Wilber	20
3.1	Basisprincipes van GIMP	20
3.2	Het Hoofdvenster van GIMP	22
3.2.1	Het Gereedschapsvenster	24
3.2.2	Het Afbeeldingsvenster	25
3.2.3	Koppelen van dialogvensters	27
3.3	Ongedaan maken	31
3.3.1	Dingen die u niet kunt ongedaan kunt maken	31

4	Getting Unstuck	33
4.1	Vastlopen oplossen	33
4.1.1	Vastgelopen!	33
4.1.2	Valse paniekmomenten in GIMP	33
II	Hoe wordt u GIMP deskundige?	37
5	Getting Images Into GIMP	38
5.1	Soorten afbeeldingen	38
5.2	Nieuwe bestanden aanmaken	39
5.3	Bestanden openen	39
5.3.1	Een bestand openen	39
5.3.2	Locatie openen	40
5.3.3	Recent geopend	41
5.3.4	Bestanden bekijken	41
5.3.5	Bestanden slepen	41
5.3.6	Kopieëren en plakken	41
5.3.7	Afbeeldingen bladeren	41
6	Getting images out of GIMP	42
6.1	Bestanden	42
6.1.1	opslaan van afbeeldingen	42
6.1.2	Opslaan van de afbeeldingen	42
7	Painting with GIMP	44
7.1	De selectie	44
7.1.1	Verzachten	45
7.1.2	Een selectie voor een deel transparant maken	46
7.2	Het Snelmasker	46
7.2.1	Overzicht	46
7.2.2	Eigenschappen	47
7.3	Paden	47
7.3.1	Paden en selecties	48
7.3.2	48
7.3.3	Paden en tekst	49
7.3.4	Paden en SVG bestanden	49
7.4	Penselen	50
7.5	Kleurverlopen	51
7.6	Patronen	53
7.7	paletten	54
7.7.1	Kleurenkaarten	56

8	Combining Images	57
8.1	Lagen	57
8.1.1	Laag eigenschappen	57
8.2	Tekst en lettertype's	59
9	Scripting	61
9.1	Uitbreidingen (Plugins)	61
9.1.1	Introductie	61
9.1.2	Uitbreidingen gebruiken	62
9.1.3	Installatie van nieuwe uitbreidingen	62
9.1.4	Uitbreidingen maken	63
III	De GIMP Functielijst	65
10	Gereedschapsvenster	66
10.1	Het gereedschapsvenster	66
10.1.1	Gereedschap Instellingen	67
10.2	Selectie Gereedschappen	68
10.2.1	Algemene Eigenschappen	68
10.2.2	Rechthoekselectie Gereedschap	70
11	Dialoogvensters	73
11.1	Misc dialogs	73
11.1.1	Voorkeursinstellingen	73
12		75
12.1		75
12.2		75
A	De geschiedenis van GIMP	77
A.1	Het begin	77
A.2	De eerste dagen van GIMP	77
A.3	De grote stap voorwaarts	78
A.4	Nieuw in GIMP 2	78
B	Defecten (Bugs) rapporteren en verzoeken om aanvullingen	82
B.1	Vaststellen dat het inderdaad een defect is	82
B.2	Melden van het defect	83
B.3	Wat gebeurt er verder met uw defect-melding?	84

C	Gebruikerslicentie	86
C.1	PREAMBLE	86
C.2	APPLICABILITY AND DEFINITIONS	86
C.3	VERBATIM COPYING	87
C.4	COPYING IN QUANTITY	87
C.5	MODIFICATIONS	88
C.6	COMBINING DOCUMENTS	89
C.7	COLLECTIONS OF DOCUMENTS	89
C.8	AGGREGATION WITH INDEPENDENT WORKS	89
C.9	TRANSLATION	90
C.10	TERMINATION	90
C.11	FUTURE REVISIONS OF THIS LICENSE	90
C.12	ADDENDUM: How to use this License for your documents	90
D	Oeps! Er ontbreekt een stuk help!	91
E	Index	92

Voorwoord

Schrijvers en medewerkers aan de GIMP Handleiding

Schrijvers en vertalers Robert van Drunen, Hans de Jonge

Afbeeldingen en Stijlbladen Jakub Steiner, Róman Joost, Daniel Egger

Technische Ondersteuning Sven Neumann, Michael Natterer, Henrik Brix Andersen, Daniel Egger, Thomas Schraitle, Chris Hübsch, Axel Wernicke

Projectleiding Róman Joost, Daniel Egger

Deel I

Beginnen met GIMP

Hoofdstuk 1

Introductie

1.1 Welkom bij de GIMP

GIMP is een multi-platform fotomanipulatie programma. GIMP is een afkorting voor GNU Image Manipulation Program, vrij vertaald GNU Afbeelding Manipulatie Programma. De GIMP is geschikt voor een breed scala aan foto manipulatie operaties, waaronder het retoucheren van foto's, het componeren van afbeeldingen en het construeren van afbeeldingen.

Het programma heeft veel mogelijkheden. Het kan gebruikt worden als simpel tekenprogramma, een expert foto retoucherings programma, een online batchverwerkings systeem, een massa-productie afbeeldingsrenderen, een bestandsformaat conversie gereedschap, enzovoorts.

GIMP is uitbreidbaar en schaalbaar. Het is ontworpen om te worden uitgebreid met plug-ins en extensies om praktisch alles te kunnen. De geavanceerde scripting interface stelt een gebruiker in staat om alles, van de simpelste taak tot de meeste complexe afbeeldingsmanipulatie procedures, makkelijk te kunnen scripten.

Een van de krachten van de GIMP is de vrije verkrijgbaarheid vanaf meerdere bronnen voor veel besturingssystemen. De meeste GNU Linux distributies komen gebundeld met de GIMP als standaard applicatie. De GIMP is ook beschikbaar voor andere besturingssystemen zoals Microsoft Windows of Apple's Mac OS X (Darwin). GIMP is geen freeware, het is een Open Source Software applicatie uitgebracht onder de General Public License (**GPL licentie**). GLP geeft gebruikers de vrijheid om de broncode van de computerprogrammatuur te bekijken en aan te passen.

1.1.1 Auteurs

De eerste versie van de GIMP is geschreven door Peter Mattis and Spencer Kimball. Recentelijker hebben veel andere ontwikkelaars hun steentje bijgedragen. Het uitbrengen van nieuwe GIMP versies wordt op het moment geregisseerd door Sven Neumann en Mitch Natterer, samen met een grote groep anderen, het GIMP-Team.

1.1.2 De GIMP Help

Het GIMP helpstelsysteem voorziet in de informatie die nodig is om te begrijpen hoe de GIMP gebruikt kan worden. Via de **F1**-toets kan er tijdens het gebruik van de GIMP context afhankelijke help worden opgevraagd. Help over specifieke menu opties is toegankelijk door de **F1**-toets in te drukken terwijl de muis over die menu optie zweeft. Lees verder om aan je GIMP reis te beginnen.

1.1.3 Functies en Mogelijkheden

Hier volgt een korte opsomming van de mogelijkheden die de GIMP biedt.

- Een volledige verzameling teken gereedschappen zoals penselen, een potlood, een spuitbus, klonen, enzovoorts.

- Een slim geheugengebruik mechanisme waardoor de maximale grootte van een afbeelding alleen door de beschikbare harde schijfruimte bepaald wordt.
- Interpolatie tussen de beeldpunten bij alle tekengereedschappen waardoor lelijke trapvormige lijnen zoveel mogelijk worden vermeden.
- Ondersteuning van alfakanalen om tekeningen met transparante delen te maken.
- Lagen en kanalen
- Een eigen programmeertaal 'Script-Fu' waarmee u in uw eigen scripts veel GIMP functies kunt gebruiken.
- De mogelijkheid om uw eigen scripts te maken waarmee u specifieke opdrachten snel en efficiënt kunt uitvoeren.
- U kunt veel dingen ongedaan maken en opnieuw doen.
- Vervormingsgereedschappen zoals roteren, vergroten, verkleinen, spiegelen en scheeftrekken.
- Een keur aan bestandsformaten wordt ondersteund, waaronder bijvoorbeeld: GIF, JPEG, PNG, XPM, TIFF, TGA, MPEG, PS, PDF, PCX, BMP en vele anderen.
- Verschillende selectiegereedschappen om rechthoekige, ellipsvormige, vrije, geleidelijke of pad-begrenste delen handig te kunnen bewerken.
- En 'last but not least' de mogelijkheid om op eenvoudige manier filters, lees- en schrijfmodules voor nieuwe bestandsformaten te maken.

1.2 Wat is nieuw in GIMP?

GIMP is van versie 1.0 geleidelijk naar de stabiele en wijdverbreide versie 1.2 gegroeid. Toen het drie jaar later tijd was voor het uitkomen van de volgende, stabiele versie van GIMP was men van mening dat de interne mechanismen van het programma zo drastisch waren veranderd dat de nieuwe stabiele uitgave het versienummer 2.0 meekreeg; GIMP-versie 2.0.0 werd vrijgegeven op 23 maart 2004. Voor het verschijnen van versie 2.2 hadden de ontwikkelaars een iets kortere tijd in gedachten, waardoor ze zich beperkten tot het toevoegen van belangrijke functionaliteit waarvoor het niet nodig was aan de diepere mechanismen van GIMP te sleutelen, aangezien dit in eerste instantie bijna onvermijdelijk ten koste van de stabiliteit van het programma gaat. GIMP versie 2.2.0 werd vrijgegeven op 19 december 2004 en in dit hoofdstuk zullen we enkele nieuwe functies bespreken die in de laatste versies 2.2 en 2.0 aan GIMP toegevoegd zijn.

Hier vindt u een korte opsomming van de belangrijkste toegevoegde functies door GIMP 2.2. Ervaren gebruikers zullen merken en waarderen (of beklagen!) dat er ook talloze andere kleinere veranderingen hebben plaatsgevonden. Verder hebben er ook belangrijke veranderingen op het niveau van het 'plugin'-programmeren en 'script-fu' plaatsgevonden die hier niet behandeld zullen worden.

1.2.1 Uitwisselbaarheid en ondersteuning voor standaarden

- U kunt afbeeldingsgegevens uit GIMP verslepen of kopiëren-en-plakken naar ieder programma dat image/png (Bijvoorbeeld Abiword of Kword) en image/xml+svg (Inkscape) slepen ondersteund. U kunt dus kromme's uit Inkscape naar GIMP kopiëren en plakken en vervolgens een selectie daarvan tussen de tekst van uw Abiword-document slepen.
- Ieder `GtkPixbuf` ondersteund formaat kunt u nu als patroon gebruiken, inclusief png, jpeg, xbm en anderen.
- GIMP kan verlooptinten uit SVG bestanden inlezen en kleur-paletten uit ACT en RIFF bestanden.
- De sleep-en-start ondersteuning is uitgebreid, U kunt nu bestanden en URI's in een afbeeldingsvenster slepen alwaar deze als een nieuwe laag aan de afbeelding worden toegevoegd.

1.2.2 Dialoogvenster snelkoppelingen

U kunt nu uw snelkoppelingen bewerken in een speciaal daarvoor ontworpen dialoogvenster, maar u kunt ook de -vrij onbekende-dynamische snelkoppelingen functie blijven gebruiken (die al vanaf versie 1.2 aanwezig is).

1.2.3 Plug-in vooruitblik

We hebben een standaard vooruitblik apparaat voor ‘plug-ins’ gemaakt waardoor ‘plug-in’ programmeurs stukken minder regels toe hoeven te voegen om vooruitblik te ondersteunen. David Odin heeft dit apparaat in alle huidige filters ingebouwd waardoor u nu in veel meer filters het resultaat van uw bewerking kunt voorzien, in veel filters zelfs direkt nadat u een instelling van het filter gewijzigd heeft. Verder gedragen de diverse vooruitblik zich nu meer op dezelfde manier.

1.2.4 Direkte vooruitblik van vervormings bewerkingen

De vervormings- of transformatie gereedschappen (afschuiven, schalen, perspectief en rotatie) laten nu een direkte vooruitblik van het resultaat zien als de gereedschappen in de ‘traditionele’ instelling staan. Eerder was er slechts een transformatierooster te zien.

1.2.5 Overeenstemming met Gnome bedienings richtlijnen

Een hoop werk is verzet om de bedieningsorganen van GIMP eenvoudiger en beter bruikbaar voor beginnende gebruikers te maken. De meeste dialoogvensters volgen de GNOME-richtlijnen naar ons beste weten. Daarbij zijn dialoogvensters uitgesplitst of hebben we veel gevorderde functies verwijderd en vervangen door weldoordachte standaardwaarden of verborgen in een uitrolmenu.

1.2.6 Overschakeling naar GTK+ 2.4

- Keuzemenu's gebruiken de `GtkUIManager` om dynamisch menu's te maken aan de hand van beschrijvingen in XML bestanden.
- Hetzelfde, nieuwe vormgegeven, Bestand-dialoogvenster wordt overal in GIMP gebruikt om bestanden te openen of op te slaan. Een van de handigste aspecten ervan is de mogelijkheid om ‘boekenleggers’ te maken waardoor het mogelijk is snel naar veelgebruikte mappen te gaan.
- GIMP ondersteunt nu fantastische ARGB cursors indien die op het systeem beschikbaar zijn.

1.2.7 Elementaire ondersteuning voor vector-tekenen

Met behulp van de GFig ‘plug-in’ biedt GIMP nu basisfunctionaliteit voor vectorlagen. De GFig ‘plug-in’ biedt een aantal mogelijkheden van vectortekeningen zoals verlooptint-vulling, Bezierkrommen en lijndefinities. Het is ook de eenvoudigste manier om regelmatige of onregelmatige veelhoeken in GIMP te maken. Met GIMP-2.2 kunnen er in een afbeelding GFig-lagen aangemaakt worden die later met GFig nabewerkt kunnen worden. Deze vorm van vector ondersteuning is echter nog steeds vrij elementair vergeleken met de programma's die specifiek voor het maken van vectortekeningen ontworpen zijn zoals Xfig en Inkscape.

1.2.8 Verder . . .

kan de gebruiker nog veel andere, kleiner veranderingen en toepassingen opmerken, hieronder volgt een korte opsomming van enkelen ervan.

- Het is nu mogelijk om met GIMP als opdracht uit te voeren om dezelfde bewerking op veel afbeeldingen uit te voeren, zonder een X-server.
- Er is een GIMP-programmabestand (`GIMP-console`) dat kan werken zonder de GTK+-grafische bibliotheek.
- Verbeterd bedieningspaneel voor uitgebreide invoer-apparaten.
- Bewerkbaar gereedschapsvenster: U kunt nu zelf beslissen welke en in welke volgorde gereedschappen in de gereedschapsvenster getoond worden. In het bijzonder kunt u elke willekeurige, of zelfs alle, kleur-gereedschappen aan het gereedschapsvenster toevoegen als u dat zou willen.

- *Histogram* kan de R, G en B histogrammen over elkaar heenleggen en berekend de waarde van het histogram alleen voor de delen die binnen de selectie liggen.
 - Snelkoppelingen zijn nu werkzaam in alle GIMP vensters.
-

Hoofdstuk 2

Fire up the GIMP

2.1 GIMP opstarten

Meestal start u GIMP op door op het icoon ervan te klikken (als uw systeem daarin voorziet) met de muis of door **gimp** op de opdrachtregel in te typen. Als u meerdere versies van GIMP geïnstalleerd heeft, kan het noodzakelijk zijn dat u **gimp-2.2** in moet toetsen om de meest recente versie op te starten. Op de opdrachtregel kunt u achter het **gimp**-commando de namen van meerdere verschillende afbeeldingsbestanden intoetsen die dan allemaal ge-opend worden, maar u kunt ook afbeeldingen openen als u al bezig bent met GIMP.

De meeste besturingssystemen bieden de mogelijkheid om de namen van verschillende type's afbeeldingsbestanden met GIMP te verbinden of te 'associeren', GIMP wordt dan automatisch opgestart als u op het icoon van zo'n bestand klikt



TIP Als u wilt dat GIMP opgestart wordt als een bepaald bestandstype aanklikt kunt u het beter met '**gimp-remote**' dan met '**gimp**' verbinden. Het gimp-remote-programma is een hulpprogramma dat met GIMP meegeleverd wordt. Als GIMP nog niet opgestart is zorg gimp-remote ervoor dat het gestart wordt, als u al een sessie van GIMP heeft opgestart, zorgt het ervoor dat de afbeelding in de lopende sessie geladen wordt.

2.1.1 Bekende besturingssystemen

De GIMP is vandaag de dag een van de meest gebruikte afbeeldingsmanipulatie programma's. De besturingssystemen waarvan bekend is dat GIMP erop draait zijn onder andere

GNU/Linux, Apple Mac OS X (Darwin), Microsoft Windows 95, 98, Me, XP, NT4, 2000, OpenBSD, NetBSD, FreeBSD, Solaris, SunOS, AIX, HP-UX, Tru64, Digital UNIX, OSF/1, IRIX, OS/2 en BeOS.

De GIMP kan makkelijk overgezet worden naar andere besturingssystemen vanwege de beschikbaarheid van zijn broncode. Meer informatie hierover kunt u op de Ontwikkelaarsite [[GIMP-DEV](#)] vinden.

2.1.2 Talen

Als alles goed gaat, detecteert GIMP de systeemtaal. Dit kan mislukken op sommige machines. Het is mogelijk om de gebruikte taal te veranderen wanneer dit nodig zou zijn:

Linux *Onder LINUX:* kunt u op de opdrachtregel type `LANGUAGE=nl gimp` of `LANG=nl gimp` intikken om GIMP in het nederlands te starten. Als u een ander tal wilt kunt u natuurlijk het "nl" door "en", "fr", "de" of een andere gewenste taal vervangen.

Windows XP *Onder WINDOWS XP:* Configuratiescherm/Systeem/ Geavanceerd/"Omgeving"knop/ in "Systeem Variabelen" dialoog: "Toevoegen"knop: voer LANG in als naam en fr or de... als waarde.

Windows ME Start/Programma's/ Accessoires/Systeem Gereedschap/Systeem Informatie/Gereedschappen/Systeem Configuratie Hulpmiddel/"Omgeving"tab/"Nieuw"knop: Voer LANG in voor de naaam en fr or de... voor de waarde.

Apple Mac OS X Ga naar Systeem Voorkeuren, klik op het Internationaal icoon en kies op het Talen tabblad de gewenste taal als eerste in de lijst.

2.1.3 Argumenten op de opdrachtregel

Meestal hoeft u geen extra argumenten mee te geven als u GIMP opstart, maar hier volgt een lijst van argumenten die op sommige momenten best handig kan zijn. Deze lijst is niet compleet; op Unix-systemen kunt u een volledige lijst opvragen door `man gimp` in een invoerscherm in te toetsen.

-h, --help Een lijst met alle opties voor de opdrachtregel

-v, --version Laat de versie van de gebruikte GIMP-versie zien.

--verbose Laat uitgebreidere opstartberichten zien.

-d, --no-data Dit voorkomt dat er allerlei patronen, verlooptinten, kleurschema's of penselen worden geladen en is handig als u `gimp` in commando-modus gebruikt of als de opstarttijd zo kort mogelijk gehouden moet worden.

--display *display* Start GIMP op het ingegeven scherm op (Dit kan niet op Microsoft Windows).

-s, --no-splash Laat het opstartscherm niet zien.

--session *name* Gebruik een alternatief `sessionrc`-bestand voor deze sessie van GIMP. De *name* wordt aan de naam van het `sessionrc`-bestand van deze sessie geplakt.

-g, --gimprc *gimprc* Gebruik een ander GIMP instellingenbestand dan het standaard bestand. Het "`gimprc`"-bestand bevat een opname van uw voorkeursinstellingen. Dit is handig als u op een andere plaats, met een andere computer, met andere instellingen werkt.

-c, --console-messages Onderdruk dialoogvensters met waarschuwingen of foutmeldingen en leidt deze berichten naar de console om.

-b, --batch *commands* Laat GIMP zelfstandig de ingegeven reeks van commando's uitvoeren. De commando's worden opgesteld in de vorm van een recept ('script') dat door de desbestreffende script-uitbreiding van GIMP uitgevoerd kan worden. Als er `-` als commando staat worden de commando's van de standard-input gelezen.

2.2 GIMP de eerste keer instellen

De eerste keer dat u GIMP opstart zal deze bepaalde mappen aanmaken en opties instellen. In dit proces wordt in uw gebruikersmap een deelmap met de naam `.gimp-2.2` aangemaakt.¹ Alle keuze's in de instellingen die u maakt worden in deze deelmap opgeslagen. Indien u deze map verwijderd of hernoemd in iets als: `.gimp-2.2.bak`, dan wordt deze instelprocedure de volgende keer dat u GIMP opstart weer doorlopen en wordt er weer een nieuwe deelmap `.gimp-2.2` aangemaakt. U kunt hier gebruik van maken als u wilt weten wat de gevolgen van de verschillende keuze's zijn of indien u uw instellingen een zodanige puinhoop zijn geworden dat het handiger is ze te vervangen door de beginwaarden.

Voor het merendeel is het opzetten van GIMP erg eenvoudig en kunt u simpelweg de standaardwaarden bij ieder stap accepteren, als er dan later iets gewijzigd dient te worden kunt u voor deze wijzigingen gebruik maken van het **Voorkeuren**-dialoogvenster. Het valt wel aan te bevelen even na te denken over de hoeveelheid geheugen die GIMP voor het tegelgeheugen beschikbaar heeft en die naar uw vermoedelijke behoefte in te stellen.

Hier volgt een stapsgewijze beschrijving van het instellings-proces:

¹Het einde van de mapnaam is versie-afhankelijk, als u dus de oude GIMP versie 2.0 gebruikt wordt aan de map de naam `gimp-2.0` gegeven.

1. Aangezien het scherm de GNU-openbare gebruikesovereenkomst noemt kunt u zich hier absoluut welkom voelen. Verder kunt u uit de aanwezigheid van de 'Doorgaan'-knop afleiden dat GIMP u niet vraagt ergens accoord mee te gaan en slechts vraagt of u de ingeslagen weg verder wilt vervolgen. Het staat u dus volledig vrij om op de 'Doorgaan' knop te drukken.

Figuur 2.1: Welkom

*Het welkomsscherm.*

2. U ziet hier alle gegevens die in uw GIMP werkmap aangemaakt zijn. Als u wilt weten welke betekenis de verschillende gegevensbronnen hebben, volstaat het om er met de muiscursor op te klikken.

Figuur 2.2: Persoonlijke GIMP Werkmap



De indeling van uw eigen GIMP werkmap.

3. Dit venster toont de gegevens die GIMP bij de installatie in de GIMP-werkmap aangemaakt heeft. Naast iedere gegevensbron wordt apart aangegeven of het aanmaken ervan gelukt is of dat er iets verkeerd gegaan is. Indien er iets niet gelukt is kunt u het beste eerst uitzoeken of u daadwerkelijk schrijfrechten in de gebruikte werkmap heeft en als dat het geval is, of er nog wel voldoende beschrijfbaar ruimte beschikbaar is.

Figuur 2.3: Persoonlijke installatiegeschiedenis



Het overzicht van de aangemaakte gegevens in de GIMP werkmap.

4. In dit scherm kunt u aanpassen hoeveel geheugen op welke plaats GIMP voor de tegelbuffer mag gebruiken. Het bepalen van het optimale waarden is echter geen triviale zaak en hangt ondermeer van de beschikbare ruimte en uw wens om ook andere programma's uit te kunnen voeren. Een goede vuistregel is de grootte van het beschikbare werkgeheugen van uw systeem. Een uitgebreidere uitleg komt beschikbaar in het hoofdstuk Dit kan u verder helpen de optimale waarden te bepalen. Deze informatie is voorts erg nuttig indien als u problemen met beperkte systeembronnen ondervindt.

Op een Unix systeem is de map `/tmp` vaak een prima plaats voor het tijdelijke geheugen. Anders gaat dit ten koste van de ruimte die u in uw eigen werkmap heeft.

Figuur 2.4: GIMP werkinstellingen



Het venster om de werkprestaties van GIMP aan te passen.

Eindelijk . . . Nu u GIMP ingesteld heeft, kunt u de wereld van beeldbewerking gaan verkennen. Voor u verder gaat hebben we nog de volgende twee tips: Iedere keer dat u het programma start verschijnt er een venster met een tip. Deze tips geven u nuttige informatie waar u waarschijnlijk niet met eenvoudig experimenteren achtergekomen was. Dus het is nuttig eens wat aandacht aan deze adviezen te schenken, voor u het tonen ervan uitvinkt. U kunt ze ook via een menu nog eens een keer opvragen via Hulp → Tip van de dag. Als de GIMP tijdens het gebruik niet meer op uw acties reageert. Kunt er in het hoofdstuk **Vastlopen oplossen** aanwijzingen vinden om dit probleem op te lossen. Maar voor nu wensen we u veel plezier met 'Gimpen'.

Hoofdstuk 3

First Steps With Wilber

3.1 Basisprincipes van GIMP

In dit hoofdstuk worden kort basisprincipes en uitdrukkingen uitgelegd die u nodig heeft om de rest van de documentatie te begrijpen. Alle onderwerpen die hier ter sprake komen worden verderop in de documentatie uitgebreider behandeld. Op een enkel uitzondering na hebben we geprobeerd te vermijden dat dit hoofdstuk dichtslibt met links en verwijzingen: Alles wat hier behandeld wordt is zo elementair dat we verwachten dat het eenvoudig is de uitgebreidere informatie in de inhoudsopgave op te zoeken.

Afbeeldingen ‘Afbeeldingen’ zijn de basiseenheden waar GIMP mee werkt. Een ‘afbeelding’ komt ruwweg overeen met een enkel bestand, zoals een TIFF of een JPEG bestand. U kunt het ook zien als een enkel venster, maar dit is strikt genomen niet juist: het is mogelijk om meerder vensters geopend te hebben die allemaal dezelfde ‘afbeelding’ tonen. Het is echter niet mogelijk om in een enkel venster meerdere afbeeldingen te tonen of een ‘afbeelding’ in GIMP geopend te hebben zonder dat er een venster is dat het weergeeft.

Een GIMP afbeelding kan een zeer ingewikkelde constructie zijn. U kun het beter beschouwen als een boek met vele pagina’s dan een enkel vel papier met daarop een plaatje, de pagina’s van het boek zijn te vergelijken met de ‘lagen’ van de afbeelding. Naast de stapel van lagen kunnen in een GIMP afbeelding ook nog een selectie-masker, een verzameling kanalen en een verzameling paden aanwezig zijn. GIMP maakt het mogelijk verschillende, willekeurige stukken gegevens aan een afbeelding toe te voegen, deze worden ook wel ‘parasitairen’ genoemd.

In GIMP kunnen meerdere afbeeldingen tegelijkertijd geopend zijn. Grote afbeeldingen kunnen vele megabytes computer-geheugen nodig hebben. GIMP beheert het geheugen echter op een geavanceerde tegel-achtige manier waardoor enorme afbeeldingen toch nog elegant bewerkt kunnen worden. Er zijn echter grenzen aan de mogelijkheden; meestal wordt het werken met afbeeldingen erg gestroomlijnd door hiervoor eenvoudigweg zoveel mogelijk geheugen in uw systeem beschikbaar te maken.

Lagen Een ‘laag’ van een afbeelding is vergelijkbaar met een bladzijde in een boek. De eenvoudigste afbeeldingen zijn uit slechts een laag opgebouwd en zijn vergelijkbaar met een enkel vel papier. Verfijnde GIMP gebruikers gaan vaak om met afbeeldingen die uit tientallen lagen opgebouwd kunnen zijn. Lage hoeven niet ondoorschijnend te zijn of de afbeelding volledig te bedekken. De weergave van de afbeelding laat dus meer dan de bovenste laag zien: U ziet elementen van meerdere lagen.

Kanalen Een kanaal is de kleinste onderverdeling in de stapel afbeeldingsvellen waaruit een GIMP-afbeelding bestaat. Ieder kanaal uit een laag heeft dezelfde grootte als de betreffende laag en bestaat uit evenveel beeldpunten. Ieder beeldpunt is een vakje waarin een getal tussen de 0 en 255 ingevuld kan worden. Wat dit precies betekent is afhankelijk van de functie van het kanaal; in RGB kleurenmodel geeft het rode kanaal aan hoe sterk de rode component in de verschillende beeldpunten beeldpunt is, in het selectie-kanaal wordt ermee aangegeven hoe sterk ze geselecteerd zijn en bij het alfakanaal geeft het aan doorzichtig ze zijn.

Selecties Meestal wilt u bij het bewerken van een afbeelding slechts een deel ervan veranderen. Het ‘selectie’mechanisme maakt dit mogelijk. Elke afbeelding heeft haar eigen selectie die u kunt onderscheiden met behulp van korte streepjes die over de scheidinglijn tussen de geselecteerde en niet-geselecteerde delen bewegen (een engelse term hiervoor is ‘marcherende

mieren' Eigenlijk is de lijn enigszins misleidend omdat het selecteren in GIMP geleidelijk plaatsvindt in plaats van alles-of-niets, in feite wordt de selectie door een compleet kanaal van grijswaarden weergegeven; de streepjes-lijn is de contour-lijn op het 50%-geselecteerde niveau. Ten alle tijde kunt u echter het selectie-kanaal in al haar finesses aanschouwen door de knop voor het **Snelmasker** in te drukken.

Een belangrijk aspect van het gebruik van GIMP leert u door het maken van goede selecties—selecties van precies datgene dat u wilt bewerken en niets anders. Omdat het selecteren zo een enorm belangrijke aktie is, zijn er in GIMP een grote hoeveelheid instrumenten beschikbaar om er even zovele manieren iets mee te doen: Een collectie instrumenten om iets te selecteren, een menu om bewerkingen op selecties uit te voeren, en de mogelijkheid om naar de weergave van het Snelmasker over te schakelen, waarin u het selectiekanaal als een kleurenkanaal kunt bewerken en de 'selectie in kunt kleuren'

Annuleren Indien u vergissingen maakt kunt u die ongedaan maken. Bijna alles wat mogelijk is kunt u ook weer ongedaan maken. Als u op een gegeven moment besluit dat een behoorlijke hoeveelheid van uw recente bewerkingen toch niet het gewenste resultaat opleveren kunt u deze meestal zonder problemen ongedaan maken. GIMP biedt deze mogelijkheid door veel van de bewerkingen die u sinds het opstarten van GIMP uitgevoerd heeft te onthouden. Het onthouden kost echter geheugen en omdat het geheugen beperkt is, is niet altijd alles ongedaan te maken. Sommige bewerkingen kost weinig geheugen om te onthouden zodat veel daarvan onthouden kunnen worden voordat de eerste wegens ruimtegebrek uit het geheugen wordt gewist, andere types bewerkingen kosten echter grotere hoeveelheden geheugen en worden dus eerder gewist. U kunt zelf instellen hoe groot de ruimte is die GIMP mag gebruiken om de bewerkingen te onthouden bij elke figuur, maar in ieder geval is het altijd mogelijk de laatste twee tot drie laatste bewerkingen ongedaan te maken. (De meest belangrijke bewerking die niet ongedaan gemaakt kan worden is het sluiten van de afbeelding; Als u wijzigingen in een afbeelding heeft aangebracht vraagt GIMP u daarom nog eens om een expliciete bevestiging of u de afbeelding af wilt sluiten.)

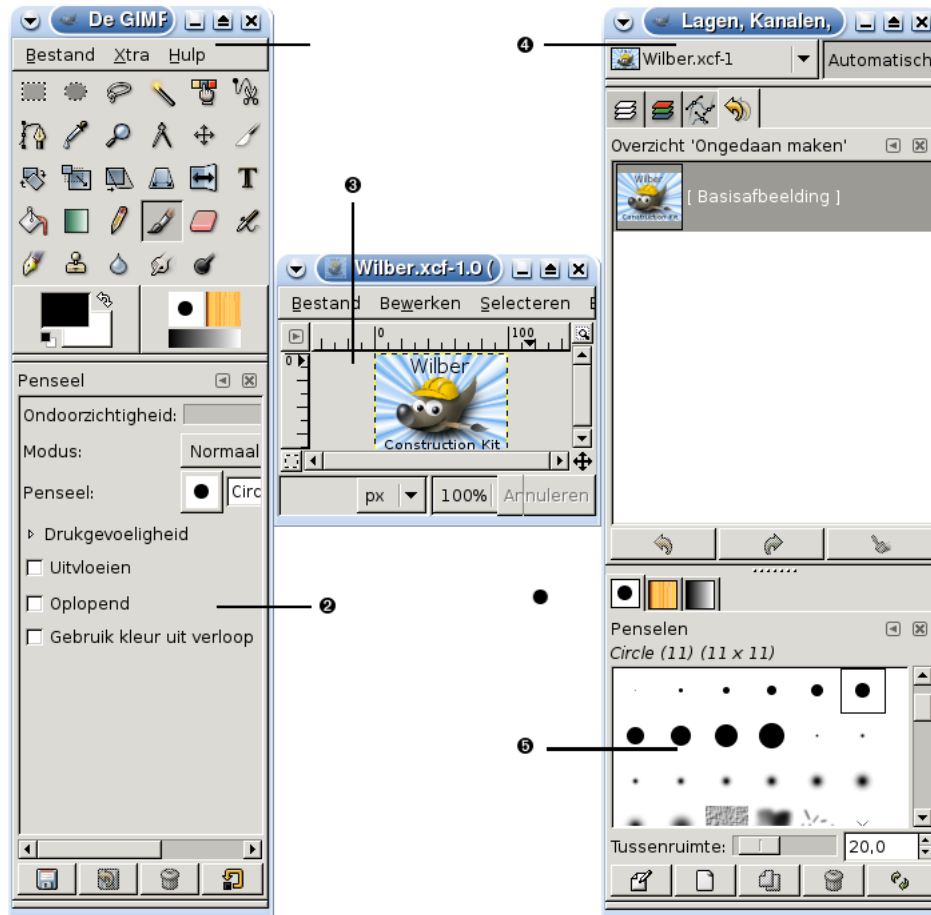
Uitbreidingen of "plug-ins" De meeste bewerkingen die u op een afbeelding uitvoert doet u met het GIMP-programma zelf. GIMP kan echter ook veelvuldig gebruik maken van uitbreidingen, de zogenoemde 'plug-ins' dit zijn externe programma's die erg nauw met GIMP samenwerken en erg verfijnde manier afbeeldingen kunnen bewerken. Veel belangrijke 'plug-ins' worden samen met het GIMP-pakket geïnstalleerd maar via andere wegen zijn er nog meer aanvullende uitbreidingen beschikbaar. Voor mensen die niet in de GIMP ontwikkelingsgroep zitten is het schrijven van 'plug-ins'en script-programma's) de eenvoudigste manier om nieuwe functionaliteit aan GIMP toe te voegen.

Alle opdrachten in het Filters-Menu, en een relevant deel van de opdrachten in andere menu's worden in feite uitgevoerd door extensies.

Scripts Aanvullend op 'plug-ins' die in de programmeertaal C worden geschreven, kan er door GIMP ook gebruik gemaakt worden van direkt uitvoerbare programma-recepten: 'scripts' Het grootste deel van de bestaande 'scripts' voor GIMP zijn in een taal genaamd 'Script-Fu' geschreven die speciaal voor gebruik in GIMP ontwikkeld is. (Voor degenen die het interesseert, is het interessant om te weten dat het eigenlijk een dialect van de Lisp-achtige taal 'Scheme' is). Het is ook mogelijk om GIMP-scripts in Python of Perl te schrijven. De laatste twee talen zijn flexibeler en krachtiger dan Script-Fu; het nadeel is echter wel dat ze niet standaard met GIMP meegeleverd worden, dus er is geen garantie dat deze scripts overal probleemloos met GIMP werken.

3.2 Het Hoofdvenster van GIMP

Figuur 3.1: Het standaardscherm van GIMP.



De afbeelding hierboven toont de eenvoudigste bruikbare vensterschikking van GIMP. U ziet de volgende drie vensters:

- 1 **Het Gereedschapsvenster:** Dit is het hart van GIMP. Het bevat het hoogste menu-niveau, een collectie pictogram-knoppen waarmee verschillende gereedschappen geselecteerd kunnen worden en nog veel meer.
- 2 **Gereedschap Opties:** Onder het gereedschapsvenster is het dialoog venster met de opties van het actieve gereedschap gekoppeld (in dit geval het gereedschap om rechthoeken te selecteren).
- 3 **Een afbeeldingsvenster:** Elke geopende afbeelding in GIMP wordt in een apart venster weergegeven. Er kunnen vele afbeeldingen tegelijkertijd geopend zijn: het maximale aantal wordt alleen door de capaciteit van de gebruikte computer(s) bepaald. GIMP kan ook draaien zonder dat er een afbeelding geopend is, er valt dan echter weinig nuttigs te doen.
- 4 **Lagen venster:** Dit dialoogvenster laat de laag-structuur van de huidig actieve afbeelding zien en biedt de mogelijkheid om de lagen op een aantal verschillende manieren te bewerken. Zonder dit venster is het mogelijk enkele eenvoudige bewerkingen uit te voeren, zelfs zeer weinig-eisende GIMP gebruikers vinden dit venster onmisbaar.
- 5 **Penselen/Patronen/Verlopen:** Het gekoppelde dialoogvenster onder het lagenvenster biedt de mogelijkheden van penseel, patroon of verloop te wisselen of deze anders in te stellen.

Dit is een eenvoudige opzet, GIMP heeft meer dan tientallen dialoogvensters die allemaal andere bewerkingsmogelijkheden bieden. Deze worden door de meeste gebruikers alleen geopend wanneer ze nodig zijn en gesloten na de benodigde bewerking.

Ervaren gebruikers houden het gereedschapsvenster en het lagen-venster altijd bij de hand. Het gereedschapsvenster biedt de belangrijkste toegang tot veel bewerkingsmogelijkheden in GIMP; als u dit scherm afsluit, is het zelfs zo dat het hele bijbehorende GIMP programma afgesloten wordt. (U dient echter daarvoor nog wel een keer expliciet te bevestigen dat u dit werkelijk wilt.) De gereedschapsopties zijn eigenlijk een apart dialoogvenster, die in de bovenstaande afbeelding gekoppeld met het gereedschapsvenster worden getoond. Ervaren gebruikers maken bijna altijd op deze manier gebruik van GIMP, het is namelijk tamelijk moeilijk de gereedschappen handig te gebruiken zonder in een oogopslag te zien hoe de verschillende bewerkingsmogelijkheden ingesteld staan. Het lagen-dialoogvenster is relevant als u met afbeeldingen met verschillende lagen werkt: zodra u ook maar enigzins het niveau van een absolute beginnening ontgroeid bent, zal dit *bijna altijd* het geval zijn. Tenslotte is het natuurlijk ook nodig om een venster te hebben waarin de afbeelding in kwestie te zien is.

OPMERKING



Als de rangschikking van de GIMP-vensters op de een of andere manier tot een onoverzichtelijke janboel gesleept en geschaald is, kunt u de rangschikking zoals in de schermopname eenvoudig herstellen. Dit doet u met het Bestand menu. De opties Bestand → Dialogen → Nieuw Dok aanmaken → Lagen, Kanalen, en Paden maken een lagen-dialoogvenster aan, zoals het venster dat u in het plaatje ziet. In hetzelfde menu krijgt u door het volgen van Bestand → Dialogen → Gereedschapsopties een nieuw dialoogvenster met gereedschapsopties die u onderaan het venster van het gereedschapsvenster kunt koppelen. (In het hoofdstuk [Koppelen van dialoogvensters](#) wordt uitgelegd hoe u dialoogvensters aan elkaar kunt vastkoppelen.) Een optie om een nieuw venster met het gereedschapsvenster te maken zult u echter niet vinden omdat u die niet kunt weghalen zonder het hele GIMP programma af te sluiten.

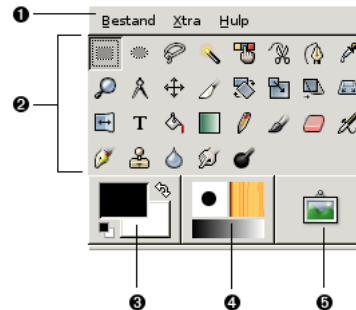
In GIMP is het niet mogelijk alles ---bedieningsinstrumenten en afbeeldingen--- in een enkel, allesomvattend venster te houden zoals dat bij sommige andere programma's wel wordt gedaan. De ontwikkelaars van GIMP vinden dit een armoedige manier van omgang omdat het programma hierdoor allerlei extra taken moet uitvoeren die door gespecialiseerde venster-behandelprogramma's stukken beter afgehandeld worden. Dit zou niet alleen een enorme verspilling van hun tijd zijn, het is ook bijna onmogelijk dit zo te doen dat het op alle besturingssystemen waarvoor GIMP ontworpen is, goed werkt.

Voorgaande GIMP-versies (tot aan versie 1.2.5) waren nogal kwistig in het gebruik van dialoogvensters: ervaren gebruikers hadden vaak een tiental tot meer vensters tegelijkertijd openstaan, verspreid over het hele scherm in een onoverzichtelijke janboel. In GIMP is hier veel aan verbeterd omdat alle dialoogvensters op een flexibele manier aan elkaar gekoppeld kunnen worden. (Het Lagen-dialoogvenster bevat in dit voorbeeld vier verschillende dialoogvensters, die via tabbladen na elkaar toegankelijk zijn, hier zijn dat: 'Lagen', Kanalen, Paden en 'Overzicht Ongedaan maken') Het kost enige moeite de omgang ermee in de vingers te krijgen, maar als dit gelukt is, hopen we dat u de effectiviteit ervan zult waarderen.

In de volgende hoofdstukken zullen we u verder langs de verschillende onderdelen van elk scherm in de schermafbeelding leiden. We leggen uit wat ze zijn en hoe ze werken. Als u deze hoofdstukken gelezen en begrepen heeft en ook de hoofdstukken die de opbouw van GIMP afbeeldingen behandelen heeft doornomen, zou u genoeg moeten weten om GIMP te gebruiken om afbeeldingen op een heleboel verschillende manieren te kunnen bewerken. U kunt daarna verder op uw gemak de rest van deze handleiding doorlopen (of gewoon met GIMP experimenteren) om de schier oneindige andere subtiele manipulatiemogelijkheden te ontdekken, wij wensen u hier veel plezier mee.

3.2.1 Het Gereedschapsvenster

Figuur 3.2: Afbeelding van het gereedschapsvenster



Het Hoofdgereedschapsvenster is het hart van GIMP, het is het enige onderdeel van het programma dat u niet kunt sluiten of verdubbelen binnen een uitvoering van het programma. Hier volgt een korte beschrijving van de aanwezige onderdelen.



TIP

In het gereedschapsvenster kunt u, zoals in de meeste onderdelen van GIMP, de muis enige tijd op een onderdeel ervan laten rusten om een "gereedschap-tip" te laten verschijnen. Deze vertelt u de naam van het onderliggende ding en legt in het kort uit wat u er mee kunt doen. In veel gevallen kunt u ook door op de **F1**-toets te drukken hulp krijgen over hetgeen zich op dat moment onder de muiscursor bevindt.

- 1 **Gereedschapsvenster menu:** Dit is een speciaal menu; het bevat enkele functies die nergens anders, in menu's die met afbeeldingen verbonden zijn, te vinden zijn. We hebben het hier over mogelijkheden om voorkeuren in te stellen, bepaalde soorten dialoogvensters maken enzovoorts. Al deze zaken worden volledig uitgebreid uitgelegd in het hoofdstuk over het Gereedschapsvenster menu.
- 2 **Gereedschapspictogrammen:** deze pictogrammen activeren de gereedschappen met verschillende functies: Het selecteren van delen van afbeeldingen, ze anders inkleuren, ze van vorm veranderen enzovoorts. Het hoofdstuk [Inleiding in het gereedschapsvenster](#) geeft een overzicht van de mogelijkheden die de verschillende gereedschappen bieden, ieder gereedschap zal ook uitgebreid in het hoofdstuk [gereedschappen](#) beschreven worden.
- 3 **Voorgrond/Achtergrond kleuren:** De gekleurde vlakken alhier tonen de huidige voor- en achtergrondkleuren die GIMP gebruikt in verschillende bewerkingen. Als u op een ervan klikt verschijnt er een venster waarin u een kleur kunt selecteren om de huidige mee te vervangen. Als u op de dubbele pijl klikt verwisselt u de beide kleuren en met een klik op het kleine symbool in de linker onderhoek zet u ze weer terug naar zwart en wit.
- 4 **Penseel/Patroon/Verloop** De symbolen hier illustreren de huidige selectie voor het verf-penseel: dit wordt gebruikt door alle gereedschappen waarmee u in de afbeelding kunt tekenen. (Onder tekenen worden trouwens ook bewerkingen als u wissen en uitsmeren geschaard). Voor het patroon: dat wordt gebruikt bij het vullen van geselecteerde delen van afbeeldingen; En voor het verloop dat van belang is als een bewerking een geleidelijk kleurverloop nodig heeft. Als u op een van deze drie symbolen klikt opent u een dialoogvenster waarin u de huidige instellingen naar behoefte kunt veranderen.
- 5 **Actieve afbeelding:** (Dit is een nieuwe mogelijkheid in GIMP-2.2) In GIMP kunt u meerdere afbeeldingen tegelijkertijd ge-opend hebben, er kan er echter maar een tegelijk actief zijn. Op deze plaats kunt u een kleine weergave van de actieve afbeelding vinden. Als u er op klikt komt er een lijst met alle geopende afbeeldingen tevoorschijn en kunt u een andere activeren. (Door op het afbeeldingsvenster van de betreffende afbeelding te klikken bereikt u op vaak eenvoudiger wijze ook hetzelfde.)

**OPMERKING**

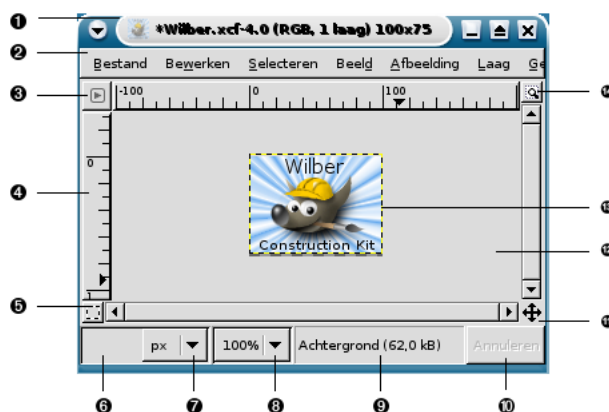
Dit pictogram met de actieve afbeelding staat standaard niet getoond. Als u het in beeld wilt hebben kunt u het in het tabblad met Gereedschapsvoorkeuren aanzetten.

**OPMERKING**

Iedere keer wanneer u GIMP opstart, staat hetzelfde gereedschap (het penseel), kleur, penseel en patroon geactiveerd. Als u wilt dat GIMP met het werktuig en de instellingen van de laatste keer dat u het programma afgesloten heeft opstart moet u "Apparaatinstellingen opslaan bij verlaten ..." in het Voorkeuren/Invoerapparaten-menu aanvinken.

3.2.2 Het Afbeeldingsvenster

Figuur 3.3: Het afbeeldingsvenster met de belangrijkste elementen.



In GIMP wordt iedere afbeelding die u geopend heeft in zijn eigen, afzonderlijke venster weergegeven. (In sommige gevallen kunnen er meerdere vensters dezelfde afbeelding weergeven, maar dit is vrij ongewoon.) We geven een korte beschrijving van de elementen die standaard in dit afbeeldingsvenster aanwezig zijn. Enkele hiervan kunt u verbergen met behulp van comando's in het Beeldmenu; maar dat wilt u waarschijnlijk niet.

- ❶ **Titelbalk:** Aan de bovenkant van het venster ziet u hoogstwaarschijnlijk de titelbalk. Deze toont de naam van de afbeelding en wat korte informatie over haar eigenschappen. Deze balk wordt verzorgd door het venstersysteem en niet door GIMP, dus de vorm ervan is afhankelijk van welk besturing-, venstersysteem en mogelijk thema u gekozen heeft. In het **Voorkeuren venster** kunt u de getoonde informatie aanpassen als u dat wenst.
- ❷ **Afbeeldingsmenu:** Meteen onder de titelbalk zit het afbeeldingsmenu (Tenzij dit onderdrukt is). De items in deze tweede balk geven u toegang tot bijna alle bewerkingen die u op een afbeelding kunt uitvoeren. (Er zijn enkele -algemene- bewerkingen die u alleen via het gereedschapsvenster kunt wijzigen.) Een andere manier om toegang te krijgen tot het afbeeldingsmenu is het rechtsklikken als de muiscursor in het afbeeldingsvenster zit ¹, of u kunt links-klikken op het kleine pijl-symbool in de linkerbovenhoek. Verder krijgt u nog eenvoudiger toegang tot de meeste bewerkingen door een **Alt** + "Sneltoets" combinatie te gebruiken. In de menu's staat de letter onderstreept die u voor de betreffende functie moet gebruiken. U kunt ook uw eigen sneltoets-combinaties instellen als u het vakje voor 'use dynamic keyboard shortcuts' in het 'Bediening'-tabblad van het Voorkeuren dialoogvenster aanvinkt.
- ❸ **Menuknop:** Als u op deze kleine knop drukt krijgt u het Afbeeldingsmenu in beeld in kolomvorm in plaats van in een rij. Geoefende sneltoets-gebruikers die de menubalk niet meer in beeld willen hebben, kunnen dit menu openen met de Shift-F10 toetscombinatie.

¹ Apple Macintosh-gebruikers kunnen ook de **Ctrl** + linker muisknop combinatie gebruiken

- 4 **Lineaal:** Als standaardinstelling worden er links en boven van de afbeeldig linealen getoond met daarin de coördinaten van de afbeelding. U kunt de eenheden die aangegeven worden aanpassen, de standaardweergave is in beeldpunten, verder onder kunt u vinden hoe u deze aanduiding kunt wijzigen.
Een van de belangrijkste functies van de linealen is de mogelijkheid om *hulplijnen* aan te maken. Als u op een lineaal de linker muistoets indrukt, dan de muis met ingedrukte toets de afbeelding insleept, neemt u een hulplijn mee die u vervolgens kan helpen om verschillende voorwerpen in uw afbeelding netjes ten opzichte van elkaar te rangschikken. De hulplijnen kunnen verplaatst worden door er op te gaan staan en ze weer met ingedrukte linkermuisknop te verslepen, Door ze de afbeelding uit te slepen verwijderd u ze tenslotte.
- 5 **Snelmasker knop:** In de linkeronderhoek van de afbeeldingsvenster bevindt zich de kleine knop die het snelmasker uit of aan zet. Het uit- en aanzetten van dit masker is een uitermate handige manier om te zien welk deel van de afbeelding er nu eigenlijk en in welke mate, geselecteerd is. Voor meer informatie raadpleegt u Snelmasker.
- 6 **Cursorpositie:** Het rechthoekige vlak in de linkeronderhoek toont op welke coördinaten de (muis-)cursor zich op dat moment precies bevindt als deze ergens binnen de randen van het afbeeldingsvenster zit. Deze coördinaten worden in dezelfde eenheden weergegeven als die van de linealen.
- 7 **Eenheden menu:** (Dit is een nieuwe eigenschap in GIMP-2.2 die niet in GIMP-2.0 beschikbaar is.) Standaard gebruiken de linealen en enkele andere functies het aantal beeldpunten als eenheidsmaat U kunt dit in dit menu veranderen naar duimen, centimeters(cm) of enkele andere eenheden . (Als u dit doet, zult u zien dat de instelling van ‘punt voor punt’ in het Beel d -menu de manier waarop de afbeelding getoond wordt, beïnvloed: Zie punt voor punt voor meer informatie.
- 8 **Schaalknop:** (Dit is wederom nieuw in GIMP-2.2 en niet beschikbaar in GIMP-2.0) Er zijn verschillende manieren om de Schaling van de afbeelding te vergroten of the verkleinen, maar met dit menu gaat het waarschijnlijk het makkelijkst.
- 9 **Statusvak:** Het statusvak is onderin het afbeeldingsvenster zichtbaar. Meestal laat het zien welk deel van de afbeelding bewerkt wordt en de hoeveelheid systeemgeheugen dat hierbij gebruikt wordt. U kunt in de Voorkeursinstellingen zelf instellen welke informatie hier weergegeven wordt. Als u bewerkingen doet die veel tijd kosten laat het statusvak tijdelijk zien met welke bewerking GIMP nu bezig is en welk deel er al van afgewerkt is.
- 10 **Annuleren knop:** In de rechter onderhoek van het scherm staat de knop om te Annuleren. Als u een bewerking gestart heeft die nogal lang duurt en halverwege besluit dat dit toch niet is wat u wilde, kunt u met deze knop de bewerking direct afbreken.

**OPMERKING**

Er zijn enkele ‘plug-ins’ die zo’n abrupte afbraak niet goed afhandelen en delen van de afbeelding in de war achterlaten.

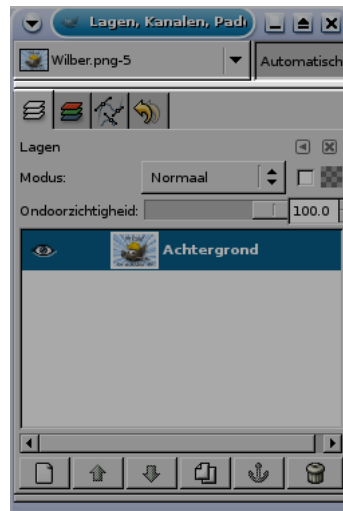
- 11 **Positie controle** Dit is een kleine knop met kruislingse pijlen in de rechteronderhoek. Als u hierop klikt verschijnt er een miniatuurafbeelding van de afbeelding. Als de afbeelding groter is dan het huidige vensterformaat, kunt u met ingedrukte muisknop in deze miniatuur het gewenste deel van de afbeelding naar het venstergebied verslepen; dit is vaak de handigste manier om snel naar het gewenste deel van de afbeelding te gaan (U kunt in het Positie dialoogvenster meer manieren vinden om bij het positie venster te komen. Indien uw muis een middelste knop heeft kunt u die ook gebruiken om de afbeelding onder het venster heen te schuiven.)
 - 12 **Passieve begrenzing:** Deze begrenzingslijn geeft de scheiding tussen de actieve afbeelding en het onbewerkbare opvulgebied aan zodat het onderscheid duidelijk is. Op dit inactieve gebied kunt u natuurlijk geen bewerkingen uitvoeren aangezien het geen deel van de afbeelding uitmaakt.
 - 13 **Afbeeldingsgebied:** De weergave van de afbeelding of ‘het doek’ is natuurlijk het belangrijkste deel van het afbeeldingsvenster. Het is het centrale deel van het venster en omgeven door een gele gestreepte lijn die de grens van de afbeelding aangeeft die zo op een neutrale grijze achtergrond staat. U kunt de afbeeldingsgrootte op verschillende manieren door middel van zoomen veranderen zoals bijvoorbeeld in de beschrijving van de schaal-instelling hieronder wordt vermeld.
 - 14 **Meeschaal schakelaar:** Als deze schakelaar ingedrukt staat, verandert de schaal van de afbeelding mee met de grootte van het hele afbeeldingsvenster.
-

3.2.3 Koppelen van dialoogvensters

3.2.3.1 Koppelbalken

In GIMP-2.0 en -2.2 kunt u de dialoogvensters overall over uw werkblad rondstrooien. U kunt ze ook opbergen in een overzichtelijk aantal, daarvoorbedeelde vensters. Zo'n venster wordt, analoog aan het systeem in de scheepvaart, een dok genoemd; Een dok is een venster waarin een verzameling dialoogvensters gevat is zodat u bijvoorbeeld snel naar het gereedschap-optievenster kunt gaan of het penseel-venster of pallet-venster enzovoorts. Niet alle GIMP vensters kunt u hierin kwijt. Ad-hoc dialoogvensters die na gebruik weer verdwijnen, zoals het voorkeurenvenster, het nieuwe-afbeeldingsvenster en ook afbeeldingsvensters kunnen hier niet ingekoppeld worden.

Figuur 3.4: Een dok met een koppelbalk uitgelicht.

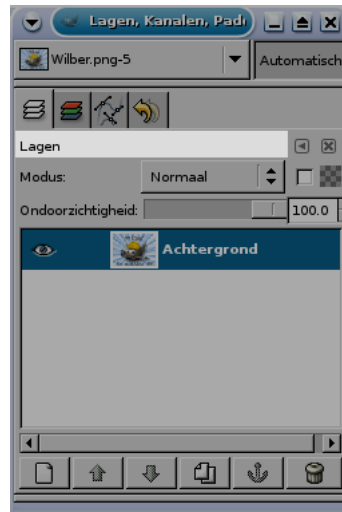


In ieder dok kunt u een collectie *koppelbalken* zien zitten, zoals uitgelicht in het aangrenzende figuur. dit zijn dunne grijze balken die niet ver uitsteken maar toch moeilijk over het hoofd te zien zijn: De meeste mensen zijn zich niet van hun aanwezigheid bewust tot ze expliciet erop gewezen worden.

3.2.3.2 Sleep-en-koppel vlakken

Ieder dialoogvenster dat in een dok geplaatst kan worden heeft een *oppakvlak* zoals u in het figuur uitgelicht ziet. Dit vlak is te onderscheiden doordat de cursor in een handvorm verandert als ze zich in dit vlak bevindt. Om een dialoogvenster in een ander dok te koppelen moet u de linkerknop indrukken in dit vlak en deze ingedrukt houden als u het dialoogvenster naar een van de koppelbalken van een dok sleept.

Figuur 3.5: Een dialoogvenster in een dok wordt een dialoog-tabblad.



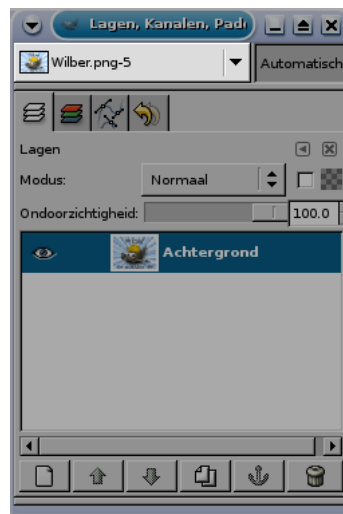
De afbeelding laat zien in welk gebied u de muiscursor kunt gebruiken om een dialoogvenster uit het dok te slepen.

U kunt meer dan een dialoogvenster naar dezelfde koppelbalk slepen. De dialoogvensters worden dan op elkaar gestapeld tot tabbladen met tabs met iconen die de verschillende dialoog-tabbladen markeren. Door op de goede tab te klikken kunt u het daarbij behorende dialoog-tabblad naar voren halen en daarmee verder werken.

3.2.3.3 Afbeelding-uitrollijst

In sommige dokken is een *afbeeldingen-uitrollijst* aanwezig. Deze rolt naar het aanklikken uit tot een lijst met alle afbeeldingen die het opgestarte gimp-programma ge-opend heeft. U kunt deze lijst gebruiken om een andere afbeelding te activeren. Als de Automatisch -knop ingedrukt staat, toont de opgerolde lijst altijd de naam van de huidige actieve afbeelding; degene waar u op dat moment mee bezig bent.

Figuur 3.6: De afbeelding-uitrollijst uitgelicht.

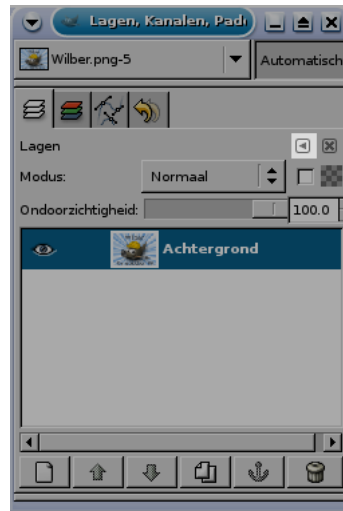


Als standaardinstelling toont een 'Lagen, Kanalen, Paden' dok de knop van de afbeeldingslijst bovenin. Door in het Tab-menu,

dat verderop beschreven wordt, de optie "selectie tonen" te vinken kunt u dit echter uitzetten. (Het dok dat het gereedschapsvenster vormt echter een uitzondering, u kunt hier geen afbeelding-uitrollijst aan toevoegen.)

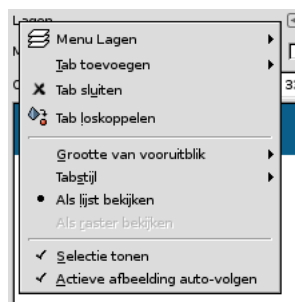
3.2.3.4 Tabmenu

Figuur 3.7: De tabmenu knop in een dialoogvenster uitgelicht.



In ieder dialoogvenster heeft u met de tabmenu knop, die u in de bovenstaande figuur uitgelicht is, toegang tot speciale tabgerelateerde functies. Welke functies er specifiek beschikbaar zijn verschilt per dialoogvenster, maar de functies om nieuwe tabbladen te maken, bestaande te sluiten of los te maken zitten er altijd tussen.

Figuur 3.8: Het Tab menu van het lagen-venster.



Het tabmenu bevat de volgende opdrachten:

Contekstmenu Aan de bovenkant van ieder tabmenu staat de toegang tot het context menu van het dialoogvenster waarin de tabknop aangeklikt is. Dit menu bevat opdrachten die bij het specifieke dialoogvenster horen. Op deze plaats kunt u in het dialoogvenster voor patronen bijvoorbeeld een aantal manieren om patronen te bewerken vinden.

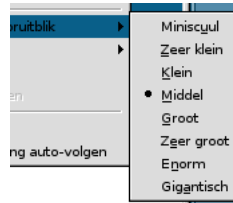
Tab toevoegen Dit item opent een ondermenu waarmee u veel verschillende koppelbare dialoogvensters kunt toevoegen als nieuwe tabbladen.

Tab sluiten Dit item sluit het voorste dialoog-tabblad uit het dok. Als u het laatste dialoogvenster gesloten heeft wordt het dok zelf ook gesloten. Dit item heeft hetzelfde effect als het indrukken van de "tab sluiten-knop".

Tab loskoppelen Met dit item kunt u het dialoogvenster van het dok loskoppelen. Zo maakt u een nieuw dok aan met het huidige dialoogvenster als enige tabblad. Dit werkt hetzelfde als het slepen van het dialoogvenster uit het dok en vervolgens op een willekeurige plaats loslaten ervan.

Grootte van vooruitblik

Figuur 3.9: Grootte van vooruitblik -menu in het tabmenu.



De meeste dialoogvensters hebben tab menu's met het Grootte van vooruitblik-item dat een lijst met beschikbare grootte's voor de onderwerpen van het dialoogvenster opent. Een voorbeelden hiervan is het penseelvenster waarin de grootte van de begrenzing van de penseelvoorbeelden in te stellen is. De standaardgrootte is Middel.

Tabstijl

Figuur 3.10: Het Tabstijl ondermenu.



Dit item is aanwezig als er meerdere dialoogvensters in hetzelfde dok gevat zitten en biedt toegang tot een ondermenu waarin u kunt kiezen hoe de tab van het dan bovenste dialoog-tabblad weergegeven wordt. U kunt hier uit maximaal vijf mogelijkheden kiezen die niet bij alle dialoog-tabbladen beschikbaar hoeven te zijn.

Pictogram Bij deze keuze wordt het dialoog-tabblad alleen met een pictogram weergegeven.

Huidige status Deze mogelijkheid is alleen beschikbaar in dialoog-tabbladen waarin u meerdere keuzemogelijkheden heeft zoals de penseelvorm, een patroonkeuze, een kleurenverloop enzovoorts. Het tab geeft dan de huidige toestand van het geselecteerde ding weer.

Tekst Deze keuze toont de naam van het dialoog-tabblad op de tab.

Pictogram & tekst Deze keuze maakt de tabs breder omdat ze dan zowel tekst al het pictogram van het dialoog-tabblad laten zien.

Status en tekst Als deze mogelijkheid beschikbaar is laat ze zowel de huidige instelling van het tabblad zien én het soort dialoog-tabblad.

Als lijst bekijken; Als raster bekijken Met deze items kunt u kiezen of u bij meerdere keuzemogelijkheden alle opties onder elkaar getoond wilt hebben of dat ze in een rooster met meerdere kolommen per rij getoond worden.

Selectie tonen Als deze optie aangevinkt staat, wordt het afbeelding-uitrolmenu aan de bovenkant van het dok getoond. Deze optie is afwezig in het dok met het gereedschapsvenster.

Actieve afbeelding auto-volgen Als deze optie aangevinkt is en de afbeeldings-uitrollijst niet getoond wordt is ze enigzins zinloos. Anders, als u deze optie aangevinkt heeft toont de knop voor het afbeelding-uitrolmenu continu én automatisch met welke afbeelding u bezig bent.

3.3 Ongedaan maken

Bijna alle bewerkingen die u met GIMP op een afbeelding kunt uitvoeren kunt u ook weer ongedaan maken. De laatste bewerking kunt u zo annuleren door de menukeuze: Bewerken → Ongedaan maken uit de menubalk van het afbeeldingsvenster. Deze combinatie wordt echter zo vaak gebruikt dat het de moeite waard is de toetsenbordcombinatie: Ctrl-Z te onthouden.

Ongedaan maken kan zelf ook ongedaan gemaakt worden. Als u een bewerking ongedaan heeft gemaakt kunt u die *Opnieuw uitvoeren* door de menukeuzes Bewerken → Opnieuw uitvoeren uit de menubalk van het afbeeldingsvenster, of door gebruik te maken van de sneltoetscombinatie: Ctrl-Y. Deze mogelijkheid is ook een nuttig hulpmiddel om het effect van een bewerking beter in te schatten door deze herhaaldelijk ongedaan te maken en te herstellen. Vaak is dit heel snel mogelijk en aangezien het niets aan de bewerkingsgeschiedenis verandert schaadt het niet.

LET OP



Als u een of meerdere bewerkingen ongedaan maakt en daarna een nieuwe bewerking op de afbeelding uitvoert behalve Ongedaan maken of Opnieuw uitvoeren, is het daarna niet meer mogelijk om deze bewerkingen Opnieuw uit te voeren, ze zijn volledig gewist. Als dit een probleem oplevert kunt u dit oplossen door een kopie van de afbeelding te maken en de bewerking op de kopie uit te voeren. (*Niet* op het origineel want anders want de bewerkingsgeschiedenis die dit mogelijk maakt, wordt niet meegekopieerd bij het dupliceren van de afbeelding.)

Als u vaak meerder stappen ongedaan en opnieuw maak, kunt u beter gebruik maken van het bewerkingsgeschiedenis dialoogvenster dat u in het dok kunt vinden danwel invoegen. Dit menu toont u een iconsgewijze schets van elke bewerking in de geschiedenis en geeft u de kans om naar een specifiek punt te gaan door er op te klikken.

Het ongedaan maken is gekoppeld aan een afbeelding: De "Bewerkingsgeschiedenis"(of "Ongedaan maken") is een onderdeel van de specifieke afbeelding. GIMP maakt voor het bijhouden ervan voor iedere afbeelding een apart stuk geheugen vrij. Deze hoeveelheid geheugen kunt u, als u wilt, aanpassen op de Omgeving-pagina in het Voorkeuren dialoogvenster. U kunt hiertoe twee aparte waarden instellen: Het minimale aantal opgeslagen bewerkingen; aangegeven door *Min aantal niveau's "Ongedaan maken"*, dat GIMP in ieder geval zal bewaren ongeacht de hoeveelheid gebruikt geheugen en de maximale ruimte die voor de bewerkingsgeschiedenis beschikbaar is met de optie *Max. geheugenruimte ongedaan maken*; als de deze bovengrens bereikt wordt, zal GIMP de oudste bewerkingen in de geschiedenis wissen.



OPMERKING

De bewerkingsgeschiedenis is weliswaar uniek voor iedere geopende afbeelding, ze wordt echter niet opgeslagen als u deze afbeelding in de eigen xcf opmaak van GIMP opslaat. Dit formaat slaat wel alle andere eigenschappen van de afbeelding op. Als u de afbeelding dus weer opnieuw opent is dit met een lege bewerkingsgeschiedenis.

De bewerkingsgeschiedenis van GIMP is een behoorlijk complexe constructie. Het opslaan van veel bewerkingen kost niet veel geheugen (zoals het veranderen van de doorzichtigheid van een laag) dus u kunt veel van die bewerkingen uitvoeren voordat ze uit de geschiedenis gewist worden. Sommige bewerkingen worden samengevoegd; als u de doorzichtigheid een aantal malen direkt achter elkaar verandert, wordt dit uiteindelijk slechts als een bewerking in de geschiedenis opgeslagen. Er zijn echter ook bewerkingen die veel ruimte in de geschiedenis innemen: De meeste filters zijn hier een goed voorbeeld van; omdat ze uit externe plug-ins bestaan weten de interne mechanismen van gimp niet zo goed wat ze veranderen en moeten alle resulterende veranderingen in de afbeelding opgeslagen worden. Er zijn dus maar een paar van deze bewerkingen mogelijk voordat de eersten uit de geschiedenis gewist worden.

3.3.1 Dingen die u niet kunt ongedaan kunt maken

De meeste bewerkingen die een afbeelding veranderen kunnen ongedaan gemaakt worden. Acties die de afbeelding *niet* veranderen over het algemeen niet. Dit zijn het opslaan naar een bestand, het kopiëren van delen naar het klembord en meer van dat soort dingen. Het zijn in het algemeen de acties die iets veranderen aan de manier waarop ge afbeelding wordt weergegeven en niets veranderen aan de gegevens van de afbeelding zelf. Hier zijn, uiteraard, ook weer enkele uitzonderingen op: Alhoewel het niets aan de afbeelding zelf verandert kan het aan- of uitschakelen van het snelmasker ongedaan gemaakt worden.

Er zijn een paar ingrijpende acties die de afbeelding veranderen, maar die niet ongedaan gemaakt kunnen worden:

De afbeelding sluiten De bewerkingsgeschiedenis is een onderdeel van de afbeelding, dus wanneer het bewerken van de afbeelding afgesloten wordt en alle systeembronnen weer vrijgemaakt worden, wordt deze bewerkingsgeschiedenis onherroepelijk gewist. Daarom vraagt GIMP altijd nog een keer of u de afbeelding werkelijk wilt sluiten. (U kunt dit uitzetten in de Omgeving -pagina van het voorkeuren dialoogvenster, maar het verdient het aanbeveling er eerst eens goed over na te denken of dit wel zo handig is.)

Terugdraaien *Terugdraaien* betekent dat de afbeelding weer uit het bestand geladen wordt. GIMP sluit de afbeelding dan en laadt het bestand opnieuw waarbij de bewerkingsgeschiedenis verloren gaat. Als er dus onopgeslagen bewerkingen van de afbeelding zijn vraagt GIMP het u altijd nog een keer of u werkelijk de afbeelding wilt terugdraaien.

‘Onderdelen’ van bewerkingen Bij sommige gereedschappen moet u een ingewikkelde reeks stappen doen om de juiste bewerking uit te voeren. U kunt dan alleen de hele bewerking ongedaan maken en dus niet de afzonderlijke stappen. Een voorbeeld hiervan is de intelligente schaar waarmee u met meerdere muisklikken een gesloten pad vormt in de afbeelding om een selectie af te bakenen. U kunt de muisklikken niet afzonderlijk annuleren: Na het ‘Ongedaan maken’ komt u weer op het beginpunt van de bewerking uit. Een ander voorbeeld is het Tekstgereedschap: u kunt niet afzonderlijke letters ongedaan maken; het maken van de hele tekstlaag wordt ongedaan gemaakt.

Filters en andere plugin of script-bewerkingen kunnen net zoals bij de elementaire gimp bewerkingen, ongedaan gemaakt worden. Hiertoe dienen de makers van deze uitbreidingen echter wel correct gebruik gemaakt te hebben van de gimp ‘undo’-functies. Als hier programmeerfouten mee gemaakt zijn, kan een uitbreiding mogelijk fouten in de bewerkingsgeschiedenis zelf veroorzaken zodat ook voorgaande bewerkingen niet meer ongedaan te maken zijn. Aan de uitbreidingen die in het GIMP standaardpakket geleverd worden is de nodige aandacht besteed om dit te voorkomen maar als u uitbreidingen die uit andere bronnen gebruikt kan hier wel eens iets mis mee gaan. Zelfs als de uitbreiding goed geprogrammeerd is kunnen er zulke fouten ontstaan in de bewerkingsgeschiedenis als u de bewerking van een uitbreiding tussentijds afbreekt; het is dus beter dit afbreken te vermijden tenzij de gevolgen ervan natuurlijk nog rampzaliger zijn.

Hoofdstuk 4

Getting Unstuck

4.1 Vastlopen oplossen

4.1.1 Vastgelopen!

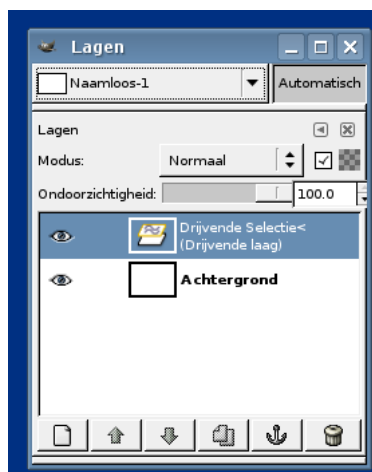
Hmmm, de zaak lijkt vast te zitten. U probeert met een gereedschap een bewerking uit te voeren, maar er gebeurt eenvoudig niets en niets lijkt te helpen. Na enige tijd breekt het zweet uit en bekruipt u het onheimelijke gevoel dat er niets anders op zit dan het programma af te schieten en de laatste bewerkingen waar u zo uw best op heeft gedaan, kwijt te raken. Niet echt wenselijk dus.

Dit gebeurt regelmatig, zelfs bij mensen die GIMP al lang gebruiken. Meestal is de reden voor het steken niet zo moeilijk te vinden (en te corrigeren) als u de kans neemt om u even rustig te realiseren waarmee u ook weer bezig was. Het credo is dus kalm blijven en een checklijst door te nemen waarna de kans groot is dat u toch weer makkelijk door kunt blijven GIMPen.

4.1.2 Valse paniekmomenten in GIMP

Er is een drijvende selectie

Figuur 4.1: Het lagendialoogvenster laat een drijvende selectie zien.

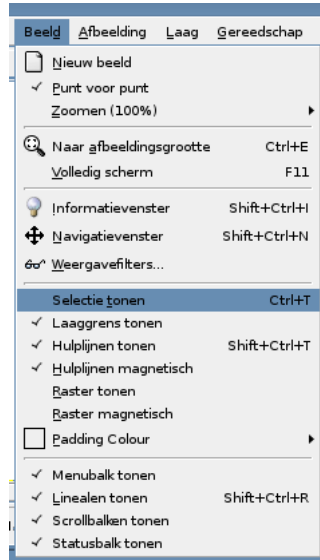


Wat is het probleem: Op een zwevende selectie zijn veel bewerkingen niet uit te voeren en moet ze dus verankerd worden. Of de selectie zwevend is, kunt u in het Lagendialoogvenster zien, Deze laat dan een bovenste laag genaamd 'Drijvende selectie' zien.

Oplossing: Veranker de selectie of zet hem om in een normale (niet drijvende-) laag. Meer hulp hierbij willen we in het hoofdstuk over Drijvende selecties beschikbaar maken.

De selectie is niet zichtbaar

Figuur 4.2: Een probleem met de zichtbaarheid van de selectie.



Vergewis u ervan of Selectie tonen in het Beeld-menu wel aangevinkt staat.

Wat is het probleem: Als dit het probleem is, realiseert u zich dat nu vast al. Het ontstaat bij het verstoppen van de selectielijni. Dit kan namelijk soms handig zijn, bijvoorbeeld bij een zeer gedetaillerd selectieverloop. Hierbij kan de marcherende mierenlijn het moeilijker maken de precieze loop van de selectie te volgen en is het handiger om hem uit te zetten. Het is echter makkelijk te vergeten dat u dit via het Beeld en Selectie tonen gedaan heeft.

Oplossing: Als het vakje bij Selectie tonen uit het Beeld niet aangevinkt staat dient u dat dus aan te vinken door er op te klikken.

U probeert iets buiten de selectie te doen

Figuur 4.3: Oplossen door Alles te selecteren

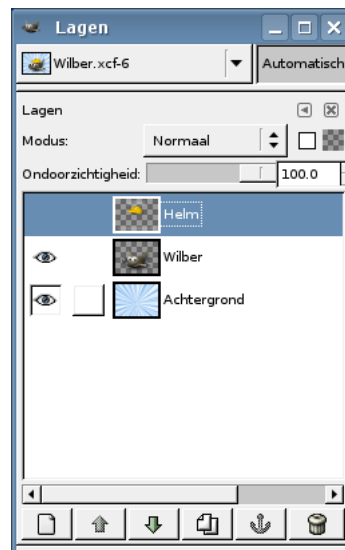


Door op Alles in het Selecteren -menu te klikken kunt u zorgen dat alles geselecteerd staat.

Oplossing: Als op deze manier een selectie verloren is gegaan die u had willen behouden, kunt u CTRL-Z enkele malen gebruiken om deze weer te herstellen en moeten we beter zoeken wat het probleem zou kunnen zijn. Er zijn een aantal mogelijkheden. Als de selectie niet zichtbaar was, kan het een hele kleine zijn geweest, of zelfs een waar geen enkel beeldpunt in zat. Als dit het geval is, is dit waarschijnlijk toch niet wat u wilt en kunt u op de voorgaande manier beter weer alle selecties uitzetten. Een andere mogelijkheid is dat de selectie juist 'geïnverteerd' is, dus dat u juist niet geselecteerd heeft wat u wilde. U kunt hier snel achter komen door het **snelmasker** aan te zetten: De selectie wordt dan helder, zonder rode waas getoond. Als dit het probleem was, kunt u het verhelpen door Invert uit het Selecteren te kiezen.

De actieve laag is niet zichtbaar

Figuur 4.4: De onzichtbaarheid van een laag oplossen



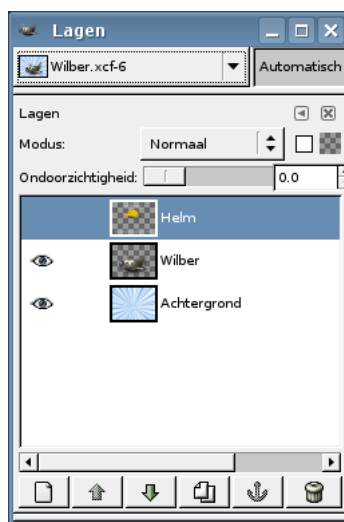
Het lagen dialoogvenster met de zichtbaarheid van de actieve laag uitgeschakeld.

Wat is het probleem: Het **Lagen dialoogvenster** biedt de mogelijkheid de zichtbaarheid van een laag uit of aan te zetten. Als het oog-symbool van de actieve laag; de laag in de donkere balk, niet getoond wordt is dit het het probleem.

Oplossing: Als de laag die u wilt bewerken niet actief is, moet u er eerst in het Lagen dialoogvenster op klikken om te activeren. (Als geen van de lagen daar actief is, is het actieve deel misschien een kanaal en moet u verder in het kanalen tabblad kijken wat het geval is, dit verandert echter niets aan de oplossing) door op de plaats waar het oog zou moeten staan te klikken, schakelt u de zichtbaarheid ervan weer aan, waarbij dus ook het oogje verschijnt. Als u hierover meer informatie nodig heeft, kunt u dat in de Help sectie van het Lagen dialoogvenster vinden.

De actieve laag is transparant

Figuur 4.5: Een transparante laag oplossen



Het lagen dialoogvenster met de ondoorzichtigheid van de actieve laag op nul gesteld.

Wat is het probleem?: Als u een laag bewerkt waarvan ondoorzichtigheid nul is, zult u niets zien gebeuren. Deze situatie kunt u herkennen als de schuifknop van de Ondoorzichtigheid in het Lagen dialoogvenster helemaal naar links geschoven is.

Oplossing: Schuif de knop naar een gewenste waarde, rechts.

U probeert dingen buiten de laag te doen **Wat is het Probleem:** Lagen hoeven in GIMP niet dezelfde grootte als de afbeelding te hebben; ze kunnen zowel groter als kleiner zijn. Als u bewerkingen buiten de grenzen van een laag probeert uit te voeren gebeurt er helemaal niets. Om te zien of dit het geval is moet u kijken of er ergens anders dan waar u probeerde te tekenen een een geel-zwart omrande rechthoek te vinden is.

Oplossing: U kunt de laag vergroten. Dit kunt u met twee opdrachten aan de onderkant van het Laag-menu doen; Laag grensgrootte om de laag op iedere gewenste grootte in te stellen en Laag naar afbeeldingsgrootte om ze precies even groot als de afbeelding te maken.

De afbeelding heeft geïndexeerde kleuren **Wat is het probleem:** Kleuren kunnen in GIMP volgens drie verschillende kleur modellen beschreven worden: RGB(A), Geïndexeerd en Grijswaarden. Bij het geïndexeerde model wordt een kleurenkaart gebruikt waar iedere kleur in de afbeelding met een min of meer willekeurig getal gekoppeld wordt. De Kleuren kiezer van GIMP laat u echter een RGB-kleur kiezen. Als hiermee dus een kleur oppakt die niet in de kleurenkaart staat kan het resultaat nogal onvoorspelbaar uitpakken (De verkeerde kleur of u kunt helemaal niet tekenen)

Oplossing: Het is het beste om in GIMP altijd de RGB-kleurenmodus te gebruiken. Met de Modus-menukeuze uit het Afbeeldingsmenu kunt u een andere kleurenmodus kiezen.

Deel II

Hoe wordt u GIMP deskundige?

Hoofdstuk 5

Getting Images Into GIMP

5.1 Soorten afbeeldingen

De neiging om een *afbeelding* als een eenvoudig plat venster, of als een enkel monolithisch bestand als een JPEG-bestand te zien is erg sterk. Een GIMP-afbeelding zit echter een stuk ingewikkelder dan dat in elkaar. Het bestaat uit een stapel lagen, waarin zich ook weer een hoop andere dingen bevinden als het selectiemasker, een verzameling kanalen, een aantal paden, een logboek waarmee acties ongedaan gemaakt kunnen worden enzovoorts. In dit deel van de handleiding zullen we wat beter naar al deze onderdelen van de GIMP-afbeelding gaan kijken en de bewerkingen die u erop uit kunt voeren.

De elementaire eigenschap van een afbeelding is de kleurmethode of *modus*. Er zijn drie verschillende kleurmodi: RGB, grijs-schaal en geïndexeerd. In RGB wordt de kleur van ieder beeldpunt gevormd door drie kleurwaarden voor Rood, Groen en Blauw. Iedere kleur die het menselijk oog kan onderscheiden is op te bouwen uit deze drie kleuren in variërende sterktes. In GIMP zijn er voor ieder van de drie *kleurkanalen* 256 mogelijke waarden voor de sterkte ervan, wat bijna 17 miljoen verschillende kleuren mogelijk maakt. Meer details hierover kunt u in *Kleur systemen*

Als een afbeelding uit grijswaarden opgebouwd is, wordt er aan ieder beeldpunt een helderheidswaarde gegeven die varieert tussen 0 (zwart) en 255 (wit). De tussenliggende waarden geven dus verschillende grijsniveau's aan.

Het belangrijkste verschil tussen RGB en grijswaarde afbeelding is het aantal "kleurkanalen": een grijswaarde afbeelding heeft er slechts een terwijl de RGB afbeelding drie verschillenden kent. Een RGB afbeelding kan ook gezien worden als een afbeelding die is samengesteld uit drie verschillende grijswaarde afbeeldingen die óf rood óf groen óf blauw zijn gekleurd.

Naast de normale kleurkanalen hebben lagen in RGB en grijswaarde afbeeldingen nóg een kanaal dat het *alfakanaal* wordt genoemd. De waarde hiervan geeft de doorzichtigheid van het beeldpunt weer. Als de alfawaarde in een beeldpunt in een laag gelijk aan nul is, is het punt volledig doorzichtig en de uiteindelijke kleur van het beeldpunt wordt dan volledig door de onderliggende lagen bepaald. Als de alfawaarde daarentegen maximaal is, is de laag op dat punt ondoorzichtig en is er niets van de onderliggende lagen in de uiteindelijke afbeelding te zien. Bij tussenliggende alfawaarden mengen de kleuren in verschillende intensiteiten in de uiteindelijke afbeelding.

De intensiteit van ieder kleur-kanaal in GIMP kan over 256 waarden ofwel 8 bits variëren, dit wordt wel de kleurendiepte genoemd. sommige hoogwaardige digitale fotocamera's maken foto's waarin deze kanalen 65536 ofwel 16-bits waarden kunnen aannemen. Als zo'n foto-afbeelding dan in GIMP geladen wordt gaat er helaas informatie verloren. Dit verlies aan informatie is in de meerderheid van de gevallen niet waarneembaar voor het menselijke oog. In enkele gevallen, voornamelijk in grote vlakken met een langzaam variërend kleurenverloop is er echter iets van te herkennen.

De derde weergavemodus, die van *geïndexeerde* afbeeldingen is wat moeilijker uit te leggen in een geïndexeerde afbeelding wordt er van een beperkte hoeveelheid kleuren gebruik gemaakt, meestal 256 of mindere. Deze kleuren zitten in een kleurentabel van de afbeeldingen vormen de "colormap". Van ieder beeldpunt wordt dan de kleur gegeven door er het getal van de overeenkomstige kleur in te stoppen. Geïndexeerde-afbeeldingen vergen in minder ruimte in het computergeheugen en in voorbijgaande tijden, (zo'n tiental jaar geleden) werden ze erg veel gebruikt. In het verstrijken van de tijd en door de groeiende capaciteit van computergeheugen worden ze tegenwoordig steeds minder gebruikt, maar nog wel vaak genoeg om door GIMP ondersteund te worden (Enkele afbeeldingsbewerkingen zijn soms ook makkelijker te realiseren in geïndexeerde-afbeeldingen dan in continue; RGB of grijswaarde afbeeldingen.)

Enkele veelvoorkomende bestandsformaten (Waaronder GIF) worden als geïndexeerde afbeeldingen in GIMP geopend. Veel van de gereedschappen van GIMP kunnen echter niet goed met geïndexeerde afbeeldingen overweg en veel filters werken helemaal niet door het beperkte aantal kleuren dat beschikbaar is. Daarom kunt u de afbeeldingen eerst beter gewoon omzetten naar RGB-modus vooraleer u er bewerkingen op uitvoert. Indien nodig kunt u het naderhand dan weer als geïndexeerde afbeelding opslaan.

Het is eenvoudig om met GIMP een afbeelding van de ene soort in de andere om te zetten door gebruik te maken van het Modus commando in het Afbeelding-menu. Bij verschillende van deze omzettingen gaat er wel informatie verloren die niet meer terug te krijgen is door een volgende omzetting in tegengestelde richting, een voorbeeld hiervan is de omzetting van RGB naar grijswaarden of geïndexeerd.

OPMERKING

Als u met een filter een bewerking op een afbeelding wilt uitvoeren en de letters van dit filter grijs, dus niet bruikbaar, in het menu ziet staan, is het meestal zo dat de afbeelding (of misschien zelfs alleen de huidige, actieve laag) waar u op dat moment het filter wilt toepassen van het verkeerde type is. Sommige bewerkingen kunnen namelijk alleen uitgevoerd worden op RGB of alleen grijswaarde afbeeldingen. Of voor sommigen is de aanwezigheid, of juist de afwezigheid van het transparantie- (of alfa-)kanaal noodzakelijk. Als u dan toch de bewuste bewerking nodig heeft kunt u dit oplossen door de afbeelding naar een ander type om te zetten; meestal komt dit neer op een omzetting naar RGB.

5.2 Nieuwe bestanden aanmaken

Met de menukeuzes GIMP Bestand → Nieuw kunt u in GIMP nieuwe bestanden aanmaken. Hiermee opent u het Nieuwe afbeelding maken-dialoogvenster waar u de breedte en hoogte van het nieuwe bestand kunt veranderen als u niet de standaardwaardes wilt. Meer informatie hierover vindt u in een ander hoofdstuk.

5.3 Bestanden openen

Er zijn verschillende manieren om een bestaande afbeelding met GIMP te openen.

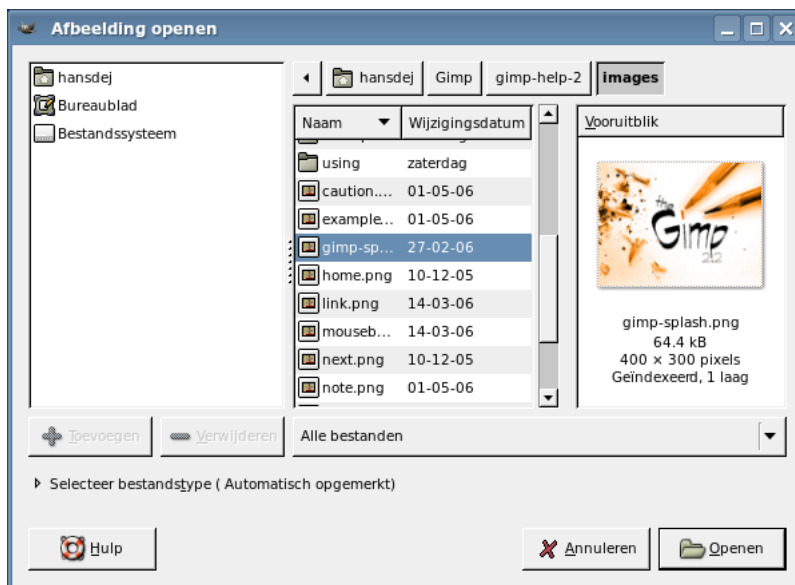
5.3.1 Een bestand openen

De eenvoudigste manier om een bestand te openen is met het menu door: Bestand → Openen in het gereedschapsvenster te gebruiken. Hierdoor opent u het 'Afbeelding openen' venster en kunt u naar de bestanden, waar u toestemming voor heeft, bladeren. Het gewenste bestand kunt u aanklikken. Als u weet waar het bestand staat en wat de naam ervan is, is dit een hele makkelijke manier. Als u dit niet precies weet en een klein icoonweergave nodig heeft om de goede afbeelding te selecteren is het niet zo handig.

OPMERKING

Wanneer u een bestand met het Bestand opent, moet de GIMP eerst bepalen in welke opmaak het bestand de afbeelding beschrijft; het bestandstype. Tenzij het niet anders mogelijk is zal dit niet eenvoudigweg uit de uitgang van het bestand (de ' extensie' zoals jpg o.i.d.) afgeleid worden omdat extensies niet betrouwbaar zijn; ze kunnen van computersysteem tot computersysteem varieëren. Bovendien kan ieder bestand met een willekeurige andere uitgang benoemd worden. Verder zijn er ook nog veel redenen waarom een uitgang kan ontbreken. GIMP kijkt eerst in het bestand om aan de hand hiervan te bepalen om wat voor opmaak het gaat: de inhoud is een betrouwbaardere maatstaf voor het bestandstype. De meest gebruikte bestandsopmaken maken gebruik van de zogenaamde 'magic headers' oftewijl Magische koppen waaraan ze herkend kunnen worden. Alleen als deze koppen geen uitsluitel geven, zal GIMP de indeling volgens de uitgang proberen te gebruiken.

Figuur 5.1: Het 'Bestand openen' dialoogvenster.



Met de komst van versie 2.2 van GIMP is de opbouw van het bestandsselectievenster vernieuwd. Er zijn enkele functies toegevoegd waardoor u sneller het bestand dat u wilt kunt vinden. Een van de belangrijkste toegevoegde mogelijkheden zijn de 'bladwijzers' naar mappen die u regelmatig gebruikt. Deze lijst staat aan de linkerkant van het dialoogvenster. De bovenste bladwijzers ('Thuis', 'Bureaublad' etc.) verschijnen automatisch; De anderen kunt u zelf maken door op de Toevoegen te klikken. U wordt direct naar de folder van de bladwijzer geleid door er op te dubbelklikken.

In het midden van het dialoogvenster staat de inhoud van de geselecteerde map afgebeeld. De mappen die weer onder deze hangen komen als eerste, bovenaan de lijst te staan waarna de bestandsnamen afgebeeld worden. Standaard worden alle bestanden in de geselecteerde map getoond maar met behulp van de bestandstype selectie die onder de bestandelijst staat, kunt u de weergave tot bestanden van een enkel type beperken.

Als u op een van de ingangen in de lijst van bestandsnamen klikt en het bestand een bekend afbeeldingsbestand is, zal er een vooruitblik van het bestand zichtbaar worden gemaakt aan de rechterkant van het dialoogvenster, samen met enkele globale eigenschappen van de afbeelding. Deze vooruitblikken worden ergens tijdelijk aangemaakt en er kunnen dus vreemde dingen gebeuren die de afbeelding ervan verstoren. Als u inderdaad iets vreemds ziet gebeuren kunt u de vooruitblik verversen door de **CTRL**-toets in te drukken en dan in het vak van de vooruitblik te klikken.

Een van de dingen die de meeste mensen opvalt in het Bestand openen dialoogvenster is dat er geen invoerveld in beeld is om de bestandsnaam rechtstreeks met het toetsenbord in te voeren. Deze mogelijkheid bestaat nog wel maar is enigszins verborgen: Als het dialoogvenster actief is, kunt u de toetsencombinatie **Ctrl-L** gebruiken om het 'Lokatie openen' dialoogvenster te activeren. Dit venster wordt hieronder uitgebreider behandeld.

OPMERKING



Meestal is het voldoende om de naam van het bestand te selecteren en op de Openen-knop aan de rechteronderkant van het dialoogvenster te klikken. GIMP kan dan vaak zelf wel bepalen om wat voor type bestand het gaat. In zeldzame gevallen, meestal als het om een ongewoon bestandstype gaat en de extensie van het bestand ook geen duidelijkheid geeft, kan dit misgaan. Indien dit gebeurt kunt u de GIMP expliciet vertellen wat het type is door het Selecteer bestandstype-menu uit te rollen en zelf het correcte type uit de lijst te selecteren. Het komt echter vaker voor dat het bestand niet gelezen kan worden omdat het beschadigd is geraakt of de opmaak niet door GIMP ondersteund wordt.

5.3.2 Locatie openen

Als u een bestand vanaf een URI in plaats van een lokaal bestand wilt openen, kunt u dit ook doen met behulp van de menukeuzes: Bestand → Locatie openen in het gereedschapsvenster of het afbeeldingsmenu. Hierdoor wordt er een klein dialoogvenster ge-

opend waar u de URI kunt invoeren (of plakken).

Figuur 5.2: Het ‘Locatie Openen’ dialoogvenster.



Het Locatie openen dialoogvenster.

5.3.3 Recent geopend

Indien u een afbeelding wilt bewerken die u kortgeleden al eens eerder met GIMP gemaakt of bewerkt heeft, is het waarschijnlijk het eenvoudigste via het menu met behulp van de keuzen Bestand → Recent geopend. Hiermee komt u in een uitrolbare lijst met afbeeldingen die u de laatste tijd bewerkt heeft, met kleine iconen ernaast. Na het selecteren van het gewenste bestand wordt dit automatisch geopend.

5.3.4 Bestanden bekijken

Als u het bestandstype van een bestand in een bestandsbeheer programma (zoals Nautilus in Linux of de Windows Verkenner in Windows) met GIMP verbonden heeft, kunt u afbeeldingen van dat type eenvoudig met GIMP openen door er eenvoudigweg op te dubbelklikken.

5.3.5 Bestanden slepen

Een andere manier om bestanden te openen, is door op het pictogram te klikken en het in het GIMP gereedschapsvenster te slepen. Als u het naar het afbeeldingsvenster sleept, wordt het als een nieuwe verzameling lagen aan deze afbeelding toegevoegd.

In veel toepassingen kunt u een afbeelding aanklikken (de volledige afbeelding dus, niet de iconografische weergave) om het te openen door het naar het gereedschapsvenster van GIMP te verslepen.

5.3.6 Kopieëren en plakken

Sommige toepassingen bieden de mogelijkheid een afbeelding naar het klembord te kopieëren. In dat geval kunt u deze afbeelding met GIMP openen door Bestand → Importeren → Plakken als nieuw beeld in het gereedschapsvenster. Deze methode werkt soms wel en soms niet, maar u kunt altijd proberen of het werkt.

5.3.7 Afbeeldingen bladeren

Onder linux bestaat het afbeeldingsbeheer programma gthumb dat erg handig met GIMP samenwerkt; Dit programma laat een verzameling afbeeldingen die in een map aanwezig zijn, in kleine diaraampjes. U kunt zo'n afbeelding snel met GIMP openen door er met de rechtermuisknop op te klikken en via de keuze Openen met GIMP uit de lijst van beschikbare toepassingen te kiezen. Een tweede manier is het slepen van het afbeeldingsicoon naar het GIMP-gereedschapsvenster. Meer informatie vindt u op de [gthumb webstek](#). Andere soortgelijke toepassingen zijn: [gqview](#) en [xnview](#)

Hoofdstuk 6

Getting images out of GIMP

6.1 Bestanden

GIMP kan een behoorlijke verscheidenheid aan grafische beeldopformaten inlezen. Behalve het eigen XCF-bestandsformaat, worden deze door ‘plug-ins’ afgehandeld. Daarom is het erg makkelijk om mogelijkheden voor nieuwe bestandsformaten in te bouwen als dat nodig is.

Niet alle bestandsformaten zijn even geschikt voor alle doeleinden. In dit deel van de handleiding proberen we u uit te leggen wat de sterke en zwakke punten van de verschillende formaten zijn.

6.1.1 opslaan van afbeeldingen

Wanneer u klaar bent met het bewerken van een afbeelding zult u het resultaat ervan op willen slaan. (Het is sowieso een goed idee om tijdens het bewerken regelmatig de tussenresultaten op te slaan. GIMP is een behoorlijk robuust programma, maar we hebben geruchten gehoord, mogelijk nog uit de pre-historie, dat het in zeldzame en mysterieuze omstandigheden wel eens is vastgelopen of afgestort.) De meeste bestandsformaten die GIMP kan lezen zijn ook de formaten waarin iets opgeslagen kan worden. Het ‘eXperimental Computing Facility’-formaat (XCF) neemt echter een speciale plaats in: XCF is het eigen formaat van GIMP en erg nuttig omdat hier *alles* over de afbeelding in opgeslagen wordt (behalve de de lijst van recente wijzigingen helaas). Het XCF-formaat is daarom bij uitstek geschikt om tussentijdse resultaten op te slaan van plaatjes die later nog met GIMP verder bewerkt moeten worden. Veel andere grafische programma’s kunnen het XCF-bestanden echter niet lezen. Dus als u afbeeldingen buiten GIMP wilt gebruiken kunt u ze beter ook volgens een algemener gebruikt formaat als JPEG, PNG, TIFF, enz. opslaan.

6.1.2 Opslaan van de afbeeldingen

Er zijn veel opdrachten om afbeeldingen op te slaan. In het hoofdstuk Bestand menu zult u meer informatie kunnen vinden welke dat zijn en hoe u ze kunt gebruiken.

Figuur 6.1: Voorbeeld van een exporteer dialoogvenster



Zoals we hierboven al opmerkten kan alleen GIMP's eigen XCF opmaak alle informatie van een GIMP-afbeelding opslaan. Als u deze dus in een andere opmaak opslaat, laat GIMP u eerst weten dat, en welke informatie er verloren zal gaan en u vragen of u accoord gaat met de manier waarop er met dit informatieverlies omgegaan wordt. Het exporteren verandert niets aan de afbeelding zelf, dus hierin gaat geen informatie verloren (tot u de afbeelding sluit en er op dat moment geen XCF-versie van opgeslagen heeft natuurlijk.)

**OPMERKING**

Wanneer u een afbeelding afsluit en deze 'vuil' is wordt u hiervoor gewaarschuwd. Een 'vuile' afbeelding is een afbeelding waarop wijzigingen zijn aangebracht die nog niet opgeslagen zijn. Zodra u de afbeelding in een willekeurig formaat opslaat (dus ook formaten waarbij informatie verloren gaat) verandert de status naar 'niet vuil'.

Hoofdstuk 7

Painting with GIMP

7.1 De selectie

Veel bewerkingen zult u op een deel van de afbeelding willen doen. Met GIMP kunt u dit doen door dat deel te *selecteren*. Aan ieder afbeelding is een bepaalde *selectie* gekoppeld. De meest, maar niet alle, bewerkingen worden op de geselecteerde delen van de afbeelding uitgevoerd.

Figuur 7.1: Hoe zoudt u de boom apart zetten?



In de meeste gevallen is het maken van de juiste selectie het belangrijkste om te bereiken wat u wilt. Meestal is het ook niet eenvoudig om te doen. Als u de voorste boom uit de bovenstaande afbeelding naar een andere afbeelding wilt plakken, moet u een selectie maken die de boom en niets anders bevat. Dit is moeilijk omdat de boom een ingewikkelde vorm heeft en er zijn enkele plaatsen waar de boom en de achterliggende dingen niet goed te onderscheiden zijn.

Figuur 7.2: De selectie is normaal als een gestreepte lijn te zien



Het volgende is een belangrijk punt; het is belangrijk om te begrijpen wat we hier zeggen. Normaal ziet u een gestreepte lijn om

de selectie die u gemaakt heeft, hierdoor wordt snel de indruk gewekt dat de selectie een soort doos is om de geselecteerde delen heen en de rest er buiten. In veel gevallen klopt dit beeld wel, maar het is niet helemaal juist.

Eigenlijk wordt de selectie weergegeven als een extra *kanaal*. Ieder beeldpunt van de afbeelding is meer of minder geselecteerd. Dit 'meer of minder' is in 256 mogelijke sterkte's aan te geven: Bij 0 is het punt helemaal niet geselecteerd en een waarde van 255 is het dus volledig geselecteerd. De selectie werkt dus vergelijkbaar met een kleurenkanaal. Het voordeel van deze werkwijze is dat sommige beeldpunten *deels geselecteerd* kunnen zijn. Zoals u verder kunt zien, is dit een handig mechanisme om geleidelijke overgangen tussen geselecteerde en ongeselecteerde gebieden mogelijk te maken.

Wat betekent de gestreepte lijn, die u bij het maken van een selectie ziet, dan?

Dat is een *Omtrek lijn* die de scheiding aangeeft tussen de gebieden die meer en minder dan de helft geselecteerd zijn.

Figuur 7.3: Dezelfde selectie in Snelmasker modus.



U dient zich dus te realiseren dat de gestreepte lijn slechts een deel van het selectie-verhaal laat zien. De 'Snelmasker'-modus is een goede manier om preciezer te zien hoe sterk de verschillende onderdelen van de afbeelding geselecteerd zijn. Als u op de Snelmasker-knop in de hoek linksonder klikt wordt er over ongeselecteerde delen een waas gelegd die beter doorschijnt op gebieden die sterker geselecteerd zijn en navenant volledig doorzichtig in gebieden die helemaal (255) geselecteerd zijn.

De Snelmasker-modus en het gebruik ervan worden verderop uitgebreider beschreven. Als u deze tekst aan het lezen bent om GIMP te leren kennen en kort enkele dingen uit te proberen, moet u weten dat veel bewerkingen anders werken als in de Snelmasker Modus. Dus u kunt deze modus het beste eerst eens aanzetten, bekijken en dan weer uitschakelen om weer verder gaan met het lezen van deze uitleg.

Figuur 7.4: Dezelfde selectie met het Snelmasker na het verzachten van de randen.



7.1.1 Verzachten

Standaard maken de eenvoudige selectie-gereedschappen, zoals voor rechthoek-selectie, scherpe selecties; Beeldpunten binnen de selectie zijn volledig geselecteerd en de buitenliggende niet. Dit kunt u met de snelmasker modus even snel controleren. Een rechthoekige selectie wordt getoond met scherpe randen en daarbuiten is alles met dezelfde tint rood bedekt. In de gereedschapsopties kunt u echter een vakje met "Zachte randen"(of "Feather edges") aanvinken. Hierdoor wordt de selectie die het gereedschap maakt geleidelijker. Met de "Straal" kunt u instellen over welke afstand het selectieverloop plaatsvindt.

Als u met deze optie aangevinkt een rechthoek selecteerd, kunt u met het snelmasker zien dat het rechthoek nu een vage rand heeft, in tegenstelling tot de scherpe die we eerder zagen.

Zachte randen zijn erg nuttig als u delen van afbeeldingen in een andere wilt knippen en plakken en zo de geplakte onderdelen geleidelijk; dus zonder hindelijke abrupte, overgang in de achtergrond kunt mengen.

De randen van een selectie kunt u eigenlijk altijd verzachten, zelf als ze als een scherpe selectie is gemaakt. Vanuit het afbeeldingvenstermenu, via de keuze's: Selecteren → Verzachten. Hierna verschijnt een dialoogvenster waarmee u de straal van het selectieverloop in kunt stellen. Het tegengestelde --Verscherpen van een selectie met geleidelijke randen naar een alles-of-niets selectie-- met de menukeuze's Selecteren → Verscherpen.



OPMERKING

Voor de technisch begiftigde mensen: Verzachten vindt plaats door een gausische uitsmering met de gegeven straal op het selectie-kanaal toe te passen

7.1.2 Een selectie voor een deel transparant maken

U kunt de doorzichtigheid van de hele laag instellen, u kunt dit echter niet direkt voor een selectie afzonderlijk instellen. Het is echter wel handig om bijvoorbeeld een afbeelding van een glas doorzichtig te maken, u kunt dit op de volgende manier doen:

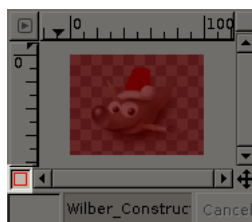
- Voor eenvoudige selecties kunt u het gum-gereedschap met de gewenste doorzichtigheid gebruiken.
- Voor ingewikkeldere selecties kunt u een zwevende selectie maken (Selecteren → Zwevend). Hierdoor maakt u een nieuwe laag die de "Zwevende selectie" wordt genoemd. U kunt deze activeren en met de doorzichtigheidsschuifbalk de gewenste doorzichtigheid instellen. Daarna kunt u de selectie verankeren; buiten de selectie verandert de muiscursor in een ankerplaatje: als u dan klikt, verdwijnt de laag met de zwevende selectie en komt de selectie weer op de goede plaats terecht met de aangepaste doorzichtigheid.

Verder, als u dit vaak moet doen kunt u door achtereenvolgens Ctrl-C en Ctrl-V te gebruiken een zwevende selectie maken, daarna weer de doorzichtigheid aanpassen om tenslotte met Laag → Nieuwe laag... de drijvende selectie in een nieuwe laag te plakken. U kunt dan tevens een snelkoppeling voor een nieuwe laag maken om het helemaal met alleen de toetsen te doen.

- Een andere Manier: Laag+Masker → Laagmasker toevoegen aan de laag met de selectie. Daarna kunt u door met het penseel dat op zwart geselecteerd staat doorzichtigheid in de selectie inkleuren. Tenslotte kiest u dan: Laag+Masker → Laagmasker toepassen. Zie .

7.2 Het Snelmasker

Figuur 7.5: Afbeelding met het ingeschakelde 'Snelmasker'



De selectie gereedschappen laten soms de de grenzen van de selectie zien als er een ingewikkeld deel van de afbeelding geselecteerd is. In deze gevallen kan het gebruik van het snelmasker de zaken enigszins eenvoudiger maken. Eenvoudig gezegd, laat het SnelMasker u een selectie tekenen inplaats van alleen de buitenrand aan te geven.

7.2.1 Overzicht

Normaal als u iets selecteerd in GIMP zal er in de afbeelding een lijn met daarop schuivende lichte en donkere stukken verschijnen, de zogenaamde 'marcherende mieren' om de selectie heen. Het selecteren van delen van de afbeelding heeft echter stukken

meer om het lijf dan deze bewegende lijn u laat zien. In GIMP is een selectie een volledig grijswaarden kanaal die over de hele afbeelding heenligt en de mate van geselecteerdheid van een beeldpunt aangeeft met een waarde tussen de 0(ongeselecteerd) en 255(volledig geselecteerd). De marcherende mierenlijn is getekent op de omtrek waar de beeldpunten voor de helft geselecteerd zijn. Dus de marcherende mieren laten een iets té eenvoudige situatie zien; een beeldpunt zit niet óf binnen óf buiten een selectie, maar de lijn van marcherende mieren is in werkelijkheid een bepaalde waarde aan in een verloop van geselecteerdheid.

Het Snelmasker is de wijze waarop GIMP u de volledige structuur van de selectie laat zien. Indien u het activeert kunt u op een aantal nieuwe geavanceerde manieren de selectie bewerken. Om het Snelmasker te activeren dient u de knop linksonder in te drukken waarbij de zwart-witte lijn van het vierkantje een ononderbroken rode lijn wordt. De knop is een schakelaar, dus door er weer een keer op te klikken wordt het vierkantje weer zwart-wit omljnd en worden selecties weer met marcherende mierenlijnen weergegeven. Via de afbeeldingsmenubalk kunt u het snelmasker ook uit of aanschakelen via: Selecteren → Snelmasker schakelen, of met behulp van de Shift-Q sneltoetscombinatie.

Als het Snelmasker aanstaat wordt de selectie weergegeven alsof er een doorzichtig scherm over de afbeelding heen gelegd is. de doorzichtigheid van dit scherm op ieder beeldpunt geeft aan hoe sterk dat punt geselecteerd is. Standaard heeft dit scherm, of masker, een rode kleur, maar dit kunt u ook veranderen als u vindt dat dat beter werkt. Hoe minder een beeldpunt geselecteerd is des te meer bedekt het is door het masker: volledig geselecteerde beeldpunten worden in vol ornaat, helder weergegeven.

Als het Snelmasker aanstaat, worden veel bewerkingsmogelijkheden niet meer op de afbeelding maar op het selectiemasker uitgevoerd. Dit geldt in het bijzonder voor de tekengereedschappen. Indien u iets met wit tekent worden de 'gewitte' beeldpunten geselecteerd, met zwart worden ze dan weer niet geselecteerd. U kunt ieder verfgereedschap hiervoor gebruiken en verder ook nog de emmer-vullingen de verloopvullingsgereedschappen. Geoefende gebruikers hebben vaak ervaren dat het tekenen van de selectie een hele eenvoudige en effectieve manier is om een afbeelding op een elegante manier te bewerken.

**TIP**

U kunt de selectie, zoals u die met het Snelmasker gemaakt, in een kanaal opslaan op de afbeeldingsmenubalk via: Selecteren → Opslaan in kanaal

U kunt meer informatie over het Snelmasker en Selectie maskers vinden in het hoofdstuk dat de kanaal dialoogvensters behandelt.

7.2.2 Eigenschappen

Door op de rechtermuisknop op de Snelmasker schakelaar te klikken kunt u twee eigenschappen van het snelmasker wijzigen.

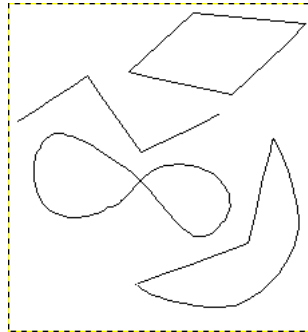
- Normaal toont het Snelmasker de ongeselecteerde delen als bedekt door een mist en de geselecteerde delen helder. Dit kunt u omdraaien door de optie Geselecteerdegebieden maskeren te kiezen inplaats van het standaard ingestelde Niet geselecteerde gebieden maskeren .
- Door Kleur en ondoorzichtigheid configureren te selecteren, activeert u een dialoogvenster waarmee u deze eigenschappen anders dan de standaardinstellingen kunt instellen, de standaardinstelling is rood en 50% doorzichtigheid.

7.3 Paden

Een pad is een eendimensionale kromme. Er zijn twee redenen om paden te gebruiken:

- Een gesloten pad kan gebruikt worden om een selectie te maken.
 - Een open of gesloten pad kan op verschillende manieren in een afbeelding getekend worden.
-

Figuur 7.6: Vier voorbeelden van paden in GIMP



Vier voorbeelden van paden in GIMP : een gesloten en rechthoekig, een open en rechthoekig; een open en gekromd en een met een afwisselend rechte en kromme segmenten.

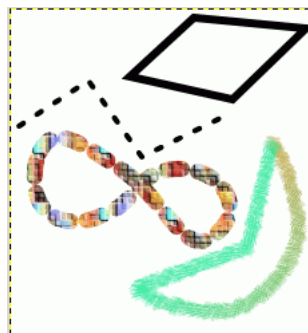
7.3.1 Paden en selecties

In GIMP kunt u een pad in een selectie omzetten en vice versa. Meer uitleg daarover kunt u in het hoofdstuk over [Selecties](#) vinden.

Als u een selectie in een pad omzet, volgt het pad de lijn van de marcherende mieren. Zoals u misschien nog kunt herinneren, hoeft een selectie niet scherp begrenst te zijn, naast een positie is er ook nog een "selectiesterkte", een pad is echter een lijn die op een bepaalde selectiesterkte gelegd moet worden. Bij de omzetting van een selectie naar een pad kan er dus informatie verloren gaan. Als u vervolgens het pad weer naar een selectie omzet is deze selectie een alles-of-niets selectie; deze twee bewerkingen hebben dus een vergelijkbaar resultaat als het uitvoeren van het verscherpen uit het selecteren-menu.

7.3.2

Figuur 7.7:



7.3.3 Paden en tekst

Figuur 7.8: Text converted to a path



(a) Een tekst die naar een pad is omgezet en met het perspectief gereedschap vervormd is.



(b) Hetzelfde pad, overgetrokken met een vaag penseel waarna er een verlooptint op afgebeeld werd die met het Gele contrastfilter bewerkt is.

Een tekst object dat met het tekst gereedschap gemaakt is kan in een pad omgezet worden met de "Create path from text"knop in het gereedschapsopties dialoogvenster van het tekst gereedschap. Dit kan handig zijn voor een aantal doelen, waaronder:

- Het pad overtrekken met een penseel om creatieve tekst te maken.
- Belangrijker nog, het vervormen van tekst; Als de tekst naar een pad omgezet wordt, dat daarna getransformeerd wordt en daarna pas overgetrokken of gevuld wordt ziet het einderesultaat er vaak beter uit dan wanneer u het overtrekken en vullen eerst doet, en tenslotte de tekst als een verzameling beeldpunten transformeert.

7.3.4 Paden en SVG bestanden

SVG staat voor "Scalable Vector Graphics" oftewel schaalbare vectortekening en wordt steeds populairder als bestandsformaat voor vectortekeningen. In deze tekeningen worden onderdelen resolutie-onafhankelijk opgeslagen, in tegenstelling tot rooster-afbeeldingen die uit gekleurde beeldpunten opgebouwd worden. GIMP is voornamelijk op rooster-afbeeldingen gericht maar paden worden beschreven als vectoren.

GIMP geeft paden op bijna dezelfde manier weer als ze in SVG-bestanden worden opgeslagen, hierdoor kunnen ze zonder informatieverlies in SVG-bestanden worden opgeslagen.

Dit betekent ook dat GIMP ook paden kan maken van SVG-bestanden die door andere programma's gemaakt zijn, zoals Inkscape of Sodipodi; twee populaire open-source vector-tekenprogramma's. Deze programma's hebben vaak iets geavanceerdere bewerkingsmogelijkheden voor paden dan GIMP en leveren zo een nuttige aanvulling op het teken-arsenaal. U kunt een SVG-bestand via het paden-dialoogvenster importeren.

Het SVG-formaat hent ook andere objecten dan alleen paden: het kent ondermeer figuren als vierkanten, rechthoeken, cirkels, ellipsen, regelmatige veelhoeken en nog veel meer. GIMP-2.0 kan niets met deze objecten doen, maar GIMP-2.2 kan ze als paden in de afbeelding opnemen.



OPMERKING

GIMP kan SVG-bestanden niet alleen gebruiken om paden aan te maken, maar kan deze bestanden ook als GIMP-afbeeldingen openen op de gebruikelijke manier.

7.4 Penselen

Figuur 7.9: Verschillende penseelstreken



Een aantal voorbeelden van verschillende soorten penseelstreken die in de penseelverzameling van GIMP zitten. Deze zijn alle met het penseelwerktuig gemaakt.

Een *Penseel* is een puntenpatroon waarmee getekend kan worden. GIMP biedt 10 soorten penseel-tekengereedschappen die niet alleen teken-, maar ook wis-, kopieer-, uitsmeer-, verlicht- en helderheidssmogelijkheden bieden. Behalve het inktgereedschap, maakt de rest van deze tekengereedschappen gebruik van dezelfde penselenverzameling. De verschillende puntenpatronen zijn de afbeelding die neergezet wordt als het werktuig met één enkele 'aanraking' (meestal een korte muisklik dus) de afbeelding neerzet. Door de muistoets tijdens een beweging ingedrukt te houden wordt er een penseelstreek gezet die uit een reeks van deze puntafbeeldingen bestaat. Per gereedschap gebeurt dit neerzetten op verschillende manieren.

Penselen worden gekozen door op een pictogram in het penseeldialoogvenster te klikken. Het huidige penseel dat in gebruik is, wordt getoond in het GIMP's *actief penseel*-vakje van het Penselen/Patronen/Verlopen vak van de gereedschapvenster. Het klikken op dit symbool, is een van de manieren om het penseelkeuze-dialoogvenster te activeren.

Standaard wordt GIMP geïnstalleerd met een aantal eenvoudige penselen en een aantal anderen die wat exotischer gevormd zijn. Deze dienen als voorbeeld van wat er mogelijk is. (bijvoorbeeld het 'groene paprika'-penseel in het bovenstaande plaatje). U kunt ook nieuwe penselen maken of ze downloaden en zodanig installeren dat GIMP ze als penseel herkent.

GIMP beschikt over een groot aantal verschillende penseeluitvoeringen die allemaal op dezelfde manier gebruikt worden. Voor de meeste manieren waarop u ze gebruikt is het niet nodig om de precieze verschillen ertussen te kennen. U heeft de beschikking over de verschillende penselen:

Eenvoudige penselen De meeste penselen horen bij deze categorie en worden in het penseeldialoogvenster door puntenpatronen, in grijstinten weergegeven. Als u dezen gebruikt bij het tekenen, wordt het zwart in voorbeeldpatroon vervangen door de actieve voorgrondkleur die getoond wordt in het kleurenvak van de gereedschapvenster.

U kunt zelf een penseelvorm maken door een kleine afbeelding in grijstinten te maken met de zoomfunctie. Als u deze afbeelding vervolgens met de '.gbr'-extensie opslaat en op de 'penseel vernieuwen'-knop van het penselen dialoogvenster klikt, wordt het beschikbaar in het vooruitblikvenster zonder dat u GIMP opnieuw hoeft op te starten.

Kleurpenselen Penselen van dit type worden als kleurenplaatjes weergegeven in het penseeldialoogvenster. ze kunnen bijvoorbeeld de vorm van een tekst hebben. Wanneer u ermee tekent worden de kleuren precies zoals ze in het dialoogvenster weergegeven zijn gebruikt. In tegenstelling tot de eenvoudige penselen wordt de huidige instelling van de voorgrondkleur niet gebruikt (en dat is dus precies het verschil met de eenvoudige penselen).

Om zo'n penseel te maken dient u eerst een kleine RGBA afbeelding te maken. Dit kunt u doen door een nieuwe afbeelding te openen, RGB als afbeeldings type te selecteren en Transparantie als het vultype. Sla het eerst als xcf-bestand op om de eigenschappen te bewaren en dan als gbr-bestand. Daarna kunt u op de 'penselen vernieuwen'-knop drukken om, zonder het herstarten van GIMP, gebruik van dit gekleurde penseel te maken.

**TIP**

Een selectie kan ook als penseel gebruikt worden door in het Script-Fu-menu gebruik van SelectieNaar patroon te maken.

Afbeeldingsreeksen Deze complexe penselen gebruiken meer dan één plaatje tijdens het neerzetten van penseelstreken. U herkent ze door een lichtrood driehoekje in de rechteronderhoek in het penselendialoogvenster. Ze worden ook wel ‘dynamische penseelstreken’ genoemd, omdat ze van vorm veranderen gedurende het neerzetten. Als u gebruik maakt van een tekentablet, waarmee u bijvoorbeeld nuances kunt aangeven met veranderende druk, tekensnelheid en dergelijke, kunt met deze penseeltype’s hele interessante effecten bereiken. Voor zover bekend zijn de mogelijkheden van dit penseeltypen bij lange na nog niet volledig verkend en ook de standaardvoorbeelden zijn slechts eenvoudige voorbeelden van wat er allemaal mogelijk is.

Het samenstellen van een bewegend penseel is een ingewikkelde bezigheid. Ruwweg moet er eerst één afbeelding met GIMP getekend worden die in verschillende vakken wordt ingedeeld. Ieder vak geeft dan een afzonderlijk beeld van de reeks weer. Deze afbeelding wordt dan als een *.gih*-bestand opgeslagen waarbij er een dialoogvenster geopend wordt waarin u de preciese waarden voor de vlakverdeling aan moet geven.

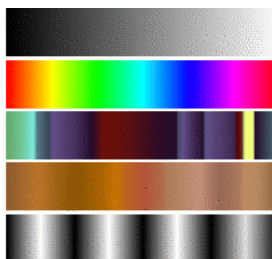
Parametrische penselen Hieronder vallen de penselen die met de penseelbewerker (‘penseleditor’) gemaakt zijn, hiermee kunt u veel verschillende penseelvormen maken met behulp van een eenvoudig dialoogvenster. Een van de handige eigenschappen van de parametrische penselen is dat ze in *grootte te variëren* zijn. GIMP-2.2 is via het Voorkeuren dialoogvenster zelfs zo in te stellen dat u de grootte van het parametrische penseel kunt veranderen door aan het muiswiel te draaien.

Een soort penselen waarover GIMP nog niet beschikt, zijn volledig uitontwikkelde *procedurele* penselen. Dat zijn penselen waarvan de afbeeldingen berekend worden inplaats van het eenvoudig afbeelden van één of meerdere voorgedefinieerde puntenpatronen. Alleen het inktgereedschap gebruikt een procedureel penseel maar is daarmee dan ook het enige in GIMP. Deze penseelsoort is echter een van de ontwikkeldoelen van GIMP.

Het gebruikte puntenpatroon is niet de enige belangrijke eigenschap van een penseel. Tijdens een penseelstreek is ook de onderlinge *afstand* tussen de afzonderlijke afdrukken erg belangrijk voor het uiteindelijke resultaat. Ieder penseel heeft hiervoor een standaard ingestelde waarde die in penseeldialoogvenster naar wens aangepast kan worden.

7.5 Kleurverlopen

Figuur 7.10: Enkele voorbeelden van kleurverlopen.



Verlopen van onder naar boven: VG naar AG(RGB); Volledig verzadigd spectrum (Full saturation spectrum CCW); Misselijke hoofdpijnkleuren (Nauseating headache); Bruintinten (Browns); Vier balken (Four bars).

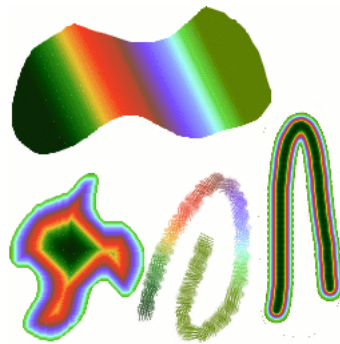
Een *verloop* is een verzameling kleuren die in een lineair verloop gerangschikt zijn. Het meest eenvoudige gebruik van verlopen is met behulp van het Meng gereedschap dat ook wel "verloop gereedschap" of "Vullen met kleurverloop" genoemd wordt: Het vult de geselecteerde objecten met een kleurverloop. De preciese manier waarop deze vulling gebruikt wordt, is erg veelzijdig, wat de volgende belangrijke gebruiksmethoden oplevert:

Tekenen met een verloop Ieder basistekengereedschap van GIMP kan van een kleurenverloop gebruik maken. Daarmee kunt u penseelstreken maken waarvan de kleur van het begin tot het einde geleidelijk varieert.

Verloop projectie filter Met dit filter kunt u een afbeelding met grijstinten "kleur geven". Dit gebeurt door iedere grijstint door een andere kleur uit het verloop te vervangen.

Bij de begin-installatie van GIMP zitten al een hele hoop interessante kleurverlopen. U kunt daar zelf nieuwe aan toevoegen die u zelf heeft gemaakt of die u verkregen heeft uit andere bronnen. Met het Verloop dialoogvenster heeft u toegang tot alle beschikbare verlopen. Dit venster is koppelbaar zodat u het in een dok bij de hand kunt houden. Het "Actieve verloop" dat bij de meeste verloop-gerelateerde handelingen gebruikt wordt, is weergegeven in het Penseel/Patroon/Verloop vak van het gereedschapsvenster. Een klik op dit statusvak is een andere manier om het verloop-dialoogvenster te activeren.

Figuur 7.11: Gebruik van kleurverlopen



Vier manieren om het Tropische kleurenverloop te gebruiken: Een lineaire vulling, Naar vorm, een penseelstreek met verloopkleuren en een penseelstreek met een wazig penseel dat daarna ingekleurd met het gradiënt projectiefilter.

Enkele dingen die nuttig zijn om te weten over GIMP verlopen:

- De eerste vier verlopen in de lijst zijn speciale; Ze maken gebruik van de voor- en achtergrondkleuren uit het kleurenvak van het gereedschapsvenster en zijn dus niet vast gedefinieerd. VG naar AG (RGB) is de RGB-weergave van het verloop van de voorgrond naar de achtergrondkleur van het gereedschapsvenster. VG naar AG (KWV kleurtoon met de wijzers mee) geeft de kleuropeenvolging in de kleurencirkel van de actieve kleur tot 360 aan. AG naar VG (KWV tegen de wijzers in) geeft het verloop ervan, in dezelfde cirkel tot 0. Als u VG naar Transparant gebruikt, wordt de geselecteerde kleur steeds doorzichtiger. U kunt de gebruikte kleuren op de normale manier met de Kleurenselكتور wijzigen. Door de voorgrond en achtergrond handig te kiezen kunt u hiermee dus geleidelijke overgangen maken tussen kleuren van uw keuze maken.
- U kunt met verlopen meer dan eenvoudige kleurverlopen maken; u kunt ook de doorzichtigheid van delen van de afbeelding wijzigen. Sommige kleurverlopen zijn geheel ondoorzichtig, terwijl de doorzichtigheid van anderen varieert gedurende het verloop. Als u met deze gedeeltelijk-doorlatende verlopen aan het tekenen bent, wordt de inhoud van de onderliggende lagen ook getoond.
- U kunt nieuwe verlopen *naar wens* toevoegen met de Verloop bewerker. De verlopen die standaard met GIMP meegeleverd zijn kunt u niet wijzigen, maar u kunt er wel een kopie van maken om die vervolgens naar wens te veranderen.

De verlopen die standaard bij GIMP meegeleverd worden, staan opgeslagen in een systeem-map met de engelse naam `gradients`. Verlopen die u zelf maakt worden standaard in uw persoonlijke GIMP map, in de ondermap `gradients` bewaard. Ieder verloopbestand (met de extensie `.ggr`) dat in een van deze mappen staat, wordt automatisch bij het opstarten van GIMP geladen. U kunt meer zoekpaden naar verloop-bestanden toevoegen in het 'Verlopen' tabblad van de 'Mappen' in het Voorkeuren dialoogvenster.

Een nieuwe mogelijkheid van GIMP-2.2 is de mogelijkheid om verloop-bestanden in de `svg` opmaak te laden. Dit formaat wordt door vectortekenprogramma's gebruikt. Dit laden doet u door het `svg`-verloopbestand eenvoudigweg te kopiëren naar een van de mappen die in het verlopen-zoekpad staan.

**TIP**

Een hoop interessante svg verlopen kunt u op het internet vinden; een goed voorbeeld hiervan vind u op de engelstalige site OpenClipArt Gradients [[OPENCLIPART-GRADIENT](#)]. Als uw browser svg ondersteund, kunt u de verlopen online doorbladeren, indien dat niet het geval is, is dat natuurlijk geen beperking om ze naar uw eigen systeem over te halen en lokaal te bekijken.

7.6 Patronen

Een *Patroon* is een, meestal kleine, afbeelding die gebruikt wordt als een *tegel* om veel grotere vlakken mee op te vullen met kopiën die zij-aan-zij neergelegd worden zoals keramische tegels in een badkamer. Een patroon is *tegelbaar* als de kopiën ervan aaneensluitend links-rechts en boven-onder gelegd kunnen worden, zonder dat er iets van de onderlinge begrenzing zichtbaar blijft. Niet alle nuttige patronen zijn tegelbaar, maar tegelbare patronen leveren in veel gevallen wel een erg mooi resultaat op. (Een *Textuur* is bijvoorbeeld ook een patroon.)

Figuur 7.12: Voorbeelden van patroongebruik



Drie manieren om het Leopard(Luipaard) patroon te gebruiken: Een gewone vulling van een selectie, schilderen met het Kloon-gereedschap, en het neerstrijken van een elliptische selectie met een patroon.

GIMP kent drie belangrijke toepassingen van patronen:

- Met de Emmer vulling kunt u een gebied vullen met een patroon inplaats van met een enkele kleur.
- Met het kloon gereedschap, kunt u met een zeer grote variatie aan penseelvormen een patroon neerzetten.
- Als u een pad of een selectie *opstrijkt*, kunt u dat met een patroon in plaats van een enkele kleur doen.

**TIP**

Let wel: Patronen hoeven niet helemaal ondoorzichtig te zijn. Als u een patroon met doorzichtige delen gebruikt schijnen de onderliggende lagen nog steeds door het patroon heen. Dit is een van de vele manieren om met 'bedekkingen' in GIMP te werken.

GIMP wordt geïnstalleerd met een tiental, schijnbaar willekeurig gekozen, patronen. U kunt zelf meer toevoegen die u zelf kunt maken of uit het grote aantal online-beschikbare kunt ophalen.

Het *actieve patroon* van GIMP dat in de meeste patroon-gerelateerde operaties gebruikt wordt, staat aangegeven in het Penseel/Patroon/Verloop vak van het gereedschapsvenster. Als u op het patroonvakje klikt verschijnt het Patronen dialoogvenster waarmee u een ander actief patroon kunt kiezen. U kunt dit dialoogvenster ook via menukeuzen openen of in een dok koppelen zodat het continu beschikbaar is.

Om een nieuw patroon toe te voegen aan het patronen dialoogvenster moet u het opslaan in een goede bestandsopmaak en opslaan in een map die in het patronen zoekpad van GIMP staat. De verschillende bestandsopmaken die Gimp voor patronen kan gebruiken zijn:

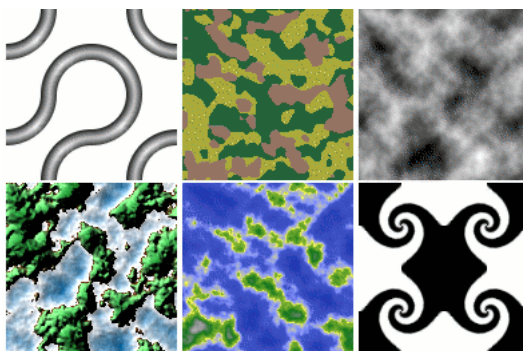
PAT De `.pat` opmaak wordt alleen door GIMP gebruikt, dus patronen die u in deze opmaak vindt, zijn speciaal voor GIMP gemaakt. Iedere afbeelding die met GIMP te openen is, kan door GIMP naar deze opmaak omgezet worden als u dat bij het opslaan aangeeft door de bestandsnaam met de extensie `.pat` te laten eindigen

PNG, JPEG, BMP, GIF, TIFF De mogelijkheid om `.png`, `.jpg`, `.bmp`, `.gif`, of `.tiff`-bestanden als patronen te gebruiken is een nieuwigheid van GIMP-2.2.

Een patroon maakt u beschikbaar het in een van de patroon-zoekpaden van GIMP op te slaan. Standaard staan er tenminste twee twee mappen in dit zoekpad, te weten een algemene map: `patterns` in de map met de programmabestanden van GIMP; hierin kunt u beter niets veranderen. Ten tweede is er dus een `patterns` map in uw eigen GIMP-gebruikersmap. U kunt meer mappen aan het patroonzoekpad toevoegen in het ‘Patronen’ tabblad van de ‘Mappen’ in het Voorkeuren dialoogvenster. Als u GIMP dan de volgende keer opstart zullen de patronen van alle mogelijke bestanden in dat zoekpad, aan het patroon-dialoogvenster toegevoegd zijn.

Er zijn talloze manieren waarop u met de beschikbare gereedschappen en filters van GIMP interessante patronen kunt maken -- in het bijzonder met de weergavefilters. Op veel plaatsen zijn documenten te vinden waarvan u kunt leren hoe u dit moet doen, bijvoorbeeld op de [GIMP webstek](#). Sommige filters hebben zelfs nadrukkelijke instellingen om de uitkomst ervan tegelbaar te maken. Verder levert het Tegelbaar Vervagen filter de mogelijkheid om de randen van een afbeelding te vermengen om er gladder mee te kunnen tegelen.

Figuur 7.13: Patroonscript voorbeelden



Voorbeelden van patronen die met zes van de patroon script-fu's van GIMP gemaakt zijn. Behalve de grootte zijn ze gemaakt met alle instellingen op de beginwaarden. (Van links naar rechts: 3D Truchet; Camouflage; Vlakland; Land; Patroonland, kringelend)

GIMP wordt met een aantal interessante scripts geleverd die patronen kunnen genereren. U kunt ze in het gereedschapsvenster vinden onder Xtra → Script-Fu → Patronen. Ieder script maakt een nieuwe afbeelding met een specifieke patroonsoort. Met een dialoogvenster kunt u instellingen wijzigen om de eigenschappen van het uiteindelijk resultaat af te regelen. Sommige van deze patronen zijn erg handig bij het knippen en plakken en anderen zijn alleen geschikt om gebutste voorwerpen weer te geven.

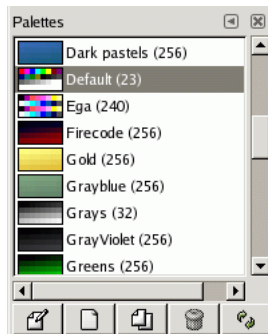
7.7 paletten

Een *palet* is een verzameling van verschillende kleuren. In GIMP worden paletten hoofdzakelijk voor twee doelen gebruikt:

- Er kan met een beperkt aantal kleuren getekend worden, op dezelfde manier als een olieverf-schilder een beperkt aantal tube's verf gebruikt.
- Ze vormen de kleurenkaart van geïndexeerde afbeeldingen; een geïndexeerde afbeelding kan maximaal 256 kleuren gebruiken. Deze kleuren kunnen echter wel alle ‘waarden’ aannemen. De kleurenkaart van een geïndexeerde afbeelding wordt het ‘geïndexeerde palet’ in GIMP genoemd.

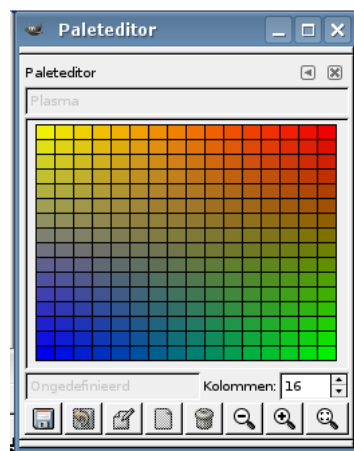
De volgende functies vallen niet onder de meestgebruikte van GIMP: het is heel goed mogelijk om veel ingewikkelde dingen met GIMP te doen zonder ooit gebruik van de paletten te maken. Voor een gevorderde gebruiker is het echter wel erg nuttig om de werking ervan te kennen en zelfs beginnende gebruikers kunnen soms niet goed uit de voeten als ze er geen rekening mee houden, Bijvoorbeeld als er met gif bestanden gewerkt wordt.

Figuur 7.14: Het palet dialoogvenster



Bij de installatie van GIMP worden er enkele tientallen voorbepaalde paletten meegeleverd. U kunt ook zelf nieuwe maken. Sommigen van de voorgedefinieerde paletten zijn nuttig in het algemeen gebruik, zoals het 'web' palet dat een aantal 'web-veilige' kleuren bevat; sommigen ervan zien er echter willekeurig gekozen uit. U kunt alle paletten selecteren met het Palet dialoogvenster, dit is ook het beginpunt als u een nieuw palet wilt samenstellen.

Figuur 7.15: De paleteditor



De Palet-editor kunt u openen door op een palet in het palet-dialoogvenster te klikken. Dit palet kunt u met het tekenen gebruiken om snel van kleur te wisselen: als u op een kleur van het palet klikt, wordt deze kleur als voorgrondkleur ingesteld. Als u de **Ctrl** toets hierbij ingedrukt houdt, wordt de kleur als achtergrondkleur ingesteld.

Zoals de naam echter al suggereerd kunt u de paleteditor ook gebruiken om de kleuren in het palet zelf te wijzigen. Daarvoor moet het echter welk een palet zijn dat u zelf gemaakt heeft. De meegeleverde paletten kunt u niet wijzigen; u kunt ze kopiëren en deze kopiën kunt u bewerken.

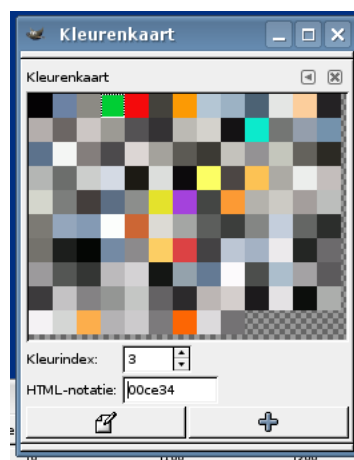
Een palet dat u met de Paletbewerker maakt, wordt automatisch in uw eigen gebruikersmap in de submap 'palettes' opgeslagen als u GIMP afsluit. Ieder palet in deze map of in de programmamap 'palettes', die bij de installatie van GIMP aangemaakt is, wordt iedere keer dat GIMP opnieuw gestart wordt, geladen en komt in het paletdialoogvenster te staan. U kunt ook andere palet-zoekpaden toevoegen met behulp van het tabblad van de 'Paletten' tabblad van de 'Mappen' in het Voorkeuren dialoogvenster.

GIMP paletten worden opgeslagen in een speciale bestandsopmaak, in bestanden met extensie `.gpl`. De opmaak ervan is erg eenvoudig; het zijn ascii-tekstbestanden, dus als u ze uit een andere bron verkregen hebt en ze in GIMP wilt gebruiken, zal het niet erg moeilijk zijn om ze om te zetten. U hoeft slechts een ander `.gpl` in te zien om daar inzicht in te krijgen.

7.7.1 Kleurenkaarten

Hat kan enigzins verwarrend overkomen dat er in GIMP twee soorten kleurenkaarten bestaan. De meestgebruikte is het type dat in het paletdialoogvenster getoond wordt: Paletten die niet bij specifieke afbeeldingen horen. Het tweede type, *geïndexeerde paletten* zijn de kleurenkaarten van geïndexeerde afbeeldingen. Iedere geïndexeerde afbeelding heeft zijn eigen geïndexeerd palet dat de kleuren vastlegt die voor de afbeelding beschikbaar zijn. Het maximale aantal kleuren van een geïndexeerd palet is 256. De aanduiding ‘geïndexeerd’ komt van het feit dat iedere kleur met een bepaald getal, of een ‘index-nummer’ verbonden is. (Feitelijk zijn de kleuren in normale paletten ook genummerd maar niet op deze specifiek-functionele manier).

Figuur 7.16: Het Kleurenkaart dialoogvenster



De kleurenaart van een geïndexeerde afbeelding wordt getoond in het Kleurenkaart dialoogvenster, dat niet verward mag worden met het Palet-dialoogvenster. Dat laatste venster toont alle beschikbare paletten, terwijl de eerste de kleurenkaart van de huidige afbeelding toont als het een geïndexeerde afbeelding is. Anders betekend ze niet zoveel.

U kunt echter een normaal palet van de kleurenkaart van een geïndexeerde afbeelding maken--van alle kleuren in iedere afbeelding. U doet dit met de menukeuze Palet importeren die u in het rechtsklikmenu in het paletdialoogvenster kunt openen. Er verschijnt daardoor een oppop-venster waarin u verschillende mogelijkheden kunt instellen, waaronder de mogelijkheid om een afbeelding als bron voor een palet te kiezen. (U kunt ook GIMP-verlopen als palet importeren.) Deze mogelijkheid is erg belangrijk als u een reeks geïndexeerde bestanden met de zelfde kleurencollectie wilt maken.

Als u een afbeelding naar geïndexeerde opmaak wilt omzetten, is het aanmaken van het geïndexeerde palet het meeste werk. Hoe dit gebeurt wordt uitvoeriger in een verder te vertalen hoofdstuk beschreven. Er zijn verschillende manieren om dit te doen waarvan het gebruik van een specifiek palet uit het palet-dialoogvenster er een van is.

Kort gezegd kunnen gewone paletten naar geïndexeerde omgezet worden door een RGB afbeelding naar een geïndexeerde afbeelding om te zetten. De weg terug; van een geïndexeerd palet naar een normaal palet, kan door dit palet in het palet-dialoogvenster te importeren.

Hoofdstuk 8

Combining Images

8.1 Lagen

Een goede manier om een GIMP afbeelding voor te stellen is als een stapel transparante vellen. In GIMP heten deze vellen de *lagen*. Behalve de fysieke begrenzing van het computergeheugen is er geen bovengrens aan het aantal lagen dat een afbeelding kan hebben. voor geoefende GIMP-gebruikers is het ook niet abnormaal om een afbeelding uit vele tientallen lagen op te bouwen.

De laagopbouw van de afbeelding wordt getoond in het Lagen dialoogvenster dit venster kan als het op een-na belangrijkste dialoogvenster aangemerkt worden, na het hoofdgereedschapsvenster. Hoe dit venster werkt zal verder in detail in het Lagen Dialoogvenster uitgelegd worden.maar we zullen hier ook even een korte uitleg over de laag-eigenschappen die dit venster toont geven.

Iedere geopende afbeelding heeft altijd en enkele *actieve betekenbare*. Een "Betekenbare" is een GIMP-begrip dat lagen omvat, maar ook enkele andere dingen zoals kanalen, laag-maskers en het selectiemasker. (Op de keper beschouwd is een "Betekenbare" alles dat bewerkbaar is met de tekengereedschappen.) De actieve laag wordt in het lagen-dialoogvenster opgelicht weergegeven en de naam van de laag wordt getoond in het status-vlak van het venster. U kunt een andere laag als actieve selecteren door er op te klikken. Als geen van de lagen uitgelicht wordt, betekent dat dat er iets anders dan een laag het huidige actieve betekenbare is.

In de menubalk boven ieder afbeeldingsvenster kunt u een menu getiteld Laag vinden. Met de commando's die dit menu bevat kunt u een aantal bewerkingen op de huidig actieve laag van de afbeelding uitvoeren. Hetzelfde menu wordt geopend door rechts te klikken in het lagen-dialoogvenster.

8.1.1 Laag eigenschappen

Iedere laag in een GIMP-afbeelding heeft een aantal belangrijke eigenschappen:

Naam Iedere laag heeft een naam die automatisch aangemaakt wordt als de laag gemaakt wordt. U kunt deze echter veranderen in een dialoogvenster dat u opent door in het lagen dialoogvenster dubbel te klikken op de bewuste laag of door in het menu dat u met een rechtermuisklik opent, het item Laagattributen bewerken de rechtermuisknop weer loslaat.

aan- of afwezigheid van een alfa-kanaal Zoals u al in het voorgaande deel heeft kunnen lezen bevat het zogenaamde alfa-kanaal informatie over de doorzichtigheid van elke laag in ieder beeldpunt. Niet iedere laag hoeft een alfa kanaal te hebben. Met name in de onderste laag (vaak achtergrond genaamd) ontbreekt deze doorzichtigheidsregeling vaak dat betekent dat deze laag overal volledig ondoorzichtig is. Lagen zonder alfakanaal worden gemaakt als u een afbeelding opent met een bestandsformaat waarin geen transparantie mogelijk is, of als u een afbeelding met meerdere lagen tot een afbeelding met één enkele laag afplat.

Behalve de onderste, heeft iedere laag verplicht een alfakanaal die de doorzichtigheid regelt. Alleen in de onderste laag kan de alfakanaal ontbreken. Veel bewerkingen kunnen niet uitgevoerd worden op een laag zonder alfakanaal. Een triviaal voorbeeld hiervan is het verschuiven van een achtergrondlaag zonder transparantie, verder naar boven.(Aangezien alleen de onderste laag het dus zonder transparantie kan doen) maar ieder andere bewerking waarin doorzichtigheid een rol speelt levert problemen op. Aan een laag zonder alfakanaal kunt u deze toevoegen door gebruik te maken van de menukeuzen:

Laag → Transparantie → Alphakanaal toevoegen, of door de rechtermuisknop in te drukken op de bewuste laag in het Lagen-dialoogvenster en de muisknop op Alphakanaal toevoegen in het opgekomen keuzemenu los te laten.

Laagtype Het laagtype wordt in eerste instantie bepaald door het gebruikte type afbeelding (zoals in het voorgaande hoofdstuk beschreven is) en de al dan niet aanwezigheid van een alfalaag. De mogelijkheden zijn de volgende:

- RGB
- RGBA
- Grijswaarden
- Grijswaarden A
- Geïndexeerd
- Geïndexeerd A

Zichtbaarheid Het is belangrijk om dit te weten, omdat de meeste filters, die u via het keuzemenu Filters kunt gebruiken alleen met een beperkt aantal laagtype's kunnen werken. Als een filter niet met het type van de geselecteerde laag om kan gaan wordt dat gelukkig vanzelf aangegeven omdat het label van het filter in het keuzemenu grijs en inactief gemaakt is. Om toch de bewerking van het gewenste filter te doen kunt u proberen het type van de laag te veranderen of misschien het alfakanaal toe te voegen of weg te halen.

**TIP**

Wanneer u de **Shift**-toets ingedrukt houdt terwijl u op het oog-symbool klikt wordt de zichtbaarheid van alle lagen, behalve de aangeklikte uit gezet

Koppeling aan andere lagen Als u tussen het oog-symbool en de miniatuurafbeelding van de laag klikt, verschijnt er een symbool als een ketting, hierdoor kunt u verschillende lagen groeperen om bewerkingen op verschillende lagen tegelijk uit te voeren (bijvoorbeeld verplaatsen of vervormen).

Grootte In GIMP valt de begrenzing van een laag niet noodzakelijkerwijs samen met de begrenzing van de hele afbeelding waar de laag deel van uitmaakt. Als u bijvoorbeeld tekst toevoegt wordt ieder stuk tekst als een aparte laag toegevoegd met een grootte waar de tekst precies in past. Ook als u met knippen en plakken iets in een nieuwe laag toevoegt, is de nieuwe laag precies groot genoeg voor het geplakte voorwerp. In het afbeeldingsscherm worden de grenzen van de actieve laag weergegeven met behulp van een zwart-en-gele gestreepte lijn.

De reden waarom dit belangrijk is, is dat u niets buiten de grenzen van de actieve laag kunt bewerken; U kunt niets doen als er niets bestaat. Als dit een probleem opleverd kunt u de afmetingen van de laag aanpassen met verschillende oplichten die u onderin het Laag menu vindt.

**OPMERKING**

De hoeveelheid geheugen die een laag nodig heeft wordt bepaald door de afmetingen ervan, niet door wat er precies in staat. Daarom is het dus goed voor de snelheid om in grote afbeeldingen of afbeeldingen met veel lagen werken de grootte van de verschillende lagen zoveel mogelijk te beknotten.

Doorzichtigheid De bedekking van een laag bepaald de hoeveel er van de kleuren van de stapel onderliggende lagen door de bewuste laag doorgelaten wordt. De bedekkingsgraad kunt u instellen in waarden tussen de 0 en de 100; 0 betekend volledig doorzichtig en bij 100 worden de onderliggende lagen dus helemaal afgedekt.

Modus De modus van een laag bepaald hoe de kleuren ervan met de kleuren van de onderliggende samengevoegd worden. Dit is zoiets ingewikkelds en belangrijks dat er een apart hoofdstuk aan gewijd dient te worden dat zal volgen, u kunt in de woordenlijst naar Laag modus zoeken.

Laag masker Naast het alfakanaal is er nog een manier om de doorzichtigheid van een laag te regelen, namelijk een *laag masker*, dit is een extra betekenbaar voorwerp van grijswaarden dat aan de laag gekoppeld kan worden. Standaard heeft een laag niet zo'n masker: het moet er uitdrukkelijk aan toegevoegd worden. Laag maskers en hoe u die kunt bewerken worden in een later deel van dit hoofdstuk uitgebreider behandeld.

"bewaar doorzichtigheidsinstelling In de rechterbovenhoek van het lagen-dialoogvenster verschijnt een klein aanvinkvak dat de "bewaar doorzichtigheidsinstelling van de laag regelt. Als het aangevinkt is, staan de instellingen van het betreffende kanaal op slot en kunt u op het alfa-kanaal dus geen bewerkingen uitvoeren. In het bijzonder verandert er dus niets aan de delen van de laag die voor de bewerking al doorzichtig waren.

8.2 Tekst en lettertype's

Figuur 8.1: Voorbeeld van een tekstvoorwerp



Voorbeeld van een tekst onderdeel met daaromheen de grens van de tekstlaag aangegeven (Lettertype: "Utopia Bold" (Bold=Vet))

Een van de voornaamste verbeteringen die er bij de overgang van GIMP-1.2 naar GIMP-2.0 hebben plaatsgevonden is hoe het programma met tekst omgaat. In GIMP-2.x wordt er voor ieder tekstobject een eigen laag gemaakt. Later kunt u in deze laag ook nog wijzigingen in de tekst aanbrengen of de grootte veranderen, verplaatsen, lettertype veranderen. U kunt ieder lettertype die in uw systeem beschikbaar is gebruiken en ook de uitlijning, inspringen en de regelafstanden instellen.

U kunt ook iedere andere bewerking die u op andere lagen uit kunt voeren op een tekst uitvoeren, maar vaak betekent dit dat u daarna de tekst zelf niet meer kunt wijzigen.

Figuur 8.2: De GIMP tekstbewerker



Enkele eigenaardigheden in de omgang met teksten komen voort uit het feit dat een tekstlaag meer informatie bevat dan er wordt gegeven door de beeldpunten die u in de afbeelding, op het scherm ziet. Een laag bevat ook de tekst informatie als letters die met een tekstbewerker te veranderen zijn. De teksteweergave verschijnt in een apart bewerkingsschermpje dat verschijnt als u met het tekstgereedschap bezig bent. Telkens als u iets aan de tekst wijzigt wordt de afbeeldingslaag opnieuw getekend om het effect van de verandering te tonen.

Als u een tekstlaag gemaakt hebt en er een bewerking op uitvoert die niet met het tekst gereedschap te doen is; roteren bijvoorbeeld. Als u daarna een verandering in de tekst maakt met het tekstgereedschap, wordt de tekst van daar uit weer opnieuw getekend en het resultaat van de rotatie wordt dan teniet gedaan.

Omdat dit risico niet zo duidelijk is probeert het tekstgereedschap u te behoeden voor dit soort fouten. Als u een bewerking op een tekstlaag uitvoert en later de tekst wilt wijzigen, verschijnt er eerst een berichtsscherf dat met het wijzigen van de tekst alle

voorgaande bewerkingen teniet gedaan worden. Het scherm geeft u drie mogelijkheden om op dit risico te reageren: (1) De tekst tóch wijzigen, (2) Annuleren, (3) een nieuwe laag met dezelfde tekst aanmaken en de huidige ongewijzigd laten.

Hoofdstuk 9

Scripting

9.1 Uitbreidingen (Plugins)

9.1.1 Introductie

Het gemak waarmee nieuwe functies aan GIMP toe te voegen zijn is een van de beste aspecten van ervan. Dit wordt mogelijk gemaakt door het ‘Plugin’ -mechanisme. GIMP-‘plugins’ zijn externe programma’s; oftewijl ‘uitbreidingen’, die door het hoofdprogramma aangestuurd worden en ermee samenwerken. Deze uitbreidingen kunnen op dezelfde manier als de gebruiker zelf, afbeeldingen bewerken, maar dan min of meer geautomatiseerd. Een sterk punt van het gebruik van dit soort uitbreidingen is dat ze makkelijker aan het programma toe te voegen; een klein, los ‘plugin’ -programma is makkelijker te schrijven dan de functionaliteit ervan in de hoofdcode van GIMP op te nemen waarna er in een hele hoop programmacode gecontroleerd moet worden op noodzakelijke aanpassingen. Veel waardevolle uitbreidingen maken gebruik van dit mechanisme en hebben door de weldoordachtheid ervan vaak maar een stuk of 100 tot 200 regels C-code nodig.

Bij de standaard installatie van GIMP worden enkele tientallen uitbreidingen meegeleverd en met de rest van het programma meegeïnstalleerd. De meesten zijn via het Filters-menu toegankelijk, (Feitelijk zijn alle items in dat menu uitbreidingen) maar er zijn er ook een paar die op een andere plaats te gebruiken zijn. In veel gevallen maakt u gebruik van een uitbreiding zonder dat u dat in de gaten heeft; de ‘Normalisatie’ functie om kleuren vanzelf te corrigeren is daar een voorbeeld van.

Naast de uitbreidingen die standaard met GIMP meegeleverd worden, kunt u er meer op het Web vinden. Er staan een hoop verzameld op de stek: GIMP Plugin Registry [[GIMP-REGISTRY](#)]; een webstek die als centraal verzamelpunt voor uitbreidingen of ‘plugins’ ingericht is. De makers van uitbreidingen kunnen ze daar naartoe uploaden en gebruikers die een bepaalde extra functionaliteit nodig hebben kunnen daar op verschillende manieren naar de gewenste uitbreiding zoeken.

Iedereen kan en mag GIMP uitbreidingen schrijven en ze via het Web beschikbaar stellen; via de voorgenoemde verzamelplaats of op een persoonlijke pagina. Veel handige uitbreidingen zijn op deze manier beschikbaar en sommige ervan worden elders in deze handleiding behandeld. Dit betekent een sterke vrijwaring van beperkingen, maar deze vrijheid komt met de prijs dat er geen sluitende kwaliteitscontrole is. De uitbreidingen die met de standaard meegeleverd worden zijn allemaal getest en bijgesteld door de ontwikkelaars van GIMP, maar veel van degenen u kunt downloaden zijn in een paar uur in elkaar geflanst en vervolgens vrijgelaten. Sommige makers malen helemaal niet om de betrouwbaarheid en anderen die dat wel doen hebben slechts beperkte mogelijkheden om de werking op verschillende systemen te testen. Door een uitbreiding van het web op te halen en uit te proberen krijgt u iets voor niets en soms krijgt u dan ook precies waarvoor u betaald heeft. We zeggen dit niet om u te ontmoedigen, maar om u erop te wijzen hoe de zaken nu eenmaal in elkaar steken.



WAARSCHUWING

Omdat uitbreidingen volwaardige programma’s zijn, kunnen ze alle dingen doen die andere programma’s ook kunnen, inclusief het installeren van achterdeuren in uw systeem of op andere manieren de veiligheid en stabiliteit ervan in gevaar brengen. Daarom dient u zich ervoor de hoeden een uitbreiding vanaf een niet-vertrouwde bron te installeren.

Deze waarschuwingen zijn net zo van toepassing op het 'Plugin Registry' als andere bronnen van uitbreidingen. Het 'Registry' kan door iedere maker van uitbreidingen die het wil gebruikt worden, er is geen geregeld toezicht. Als de beheerders van de stek doorkrijgen dat er iets door kwaadwillenden op staat, halen ze het weg (Dit is nog niet voorgekomen overigens). Voor GIMP en z'n uitbreidingen bestaat dezelfde garantie als voor alle vrije programmatuur: geen.

LET OP

De mogelijkheid om uitbreidingen in GIMP te gebruiken bestaat al enige tijd. Helaas is het echter zo dat een uitbreiding die voor een bepaalde versie van GIMP is geschreven is meestal niet bruikbaar in een andere programmaversie. Ze moeten hiervoor aangepast worden: soms is dit heel eenvoudig, maar soms ook niet. Veel uitbreidingen zijn zo al aan verschillende programmaversies aangepast. Conclusie: vòòrdat u een uitbreiding installeerd, dien u eerst te verifiëren of deze wel aan uw versie van GIMP gemaakt of aangepast is.

9.1.2 Uitbreidingen gebruiken

Een uitbreiding gedraagt zich voor een groot deel zoals ieder ander gereedschap van de GIMP, het is echter handig om enkele specifieke eigenschappen ervan te kennen en begrijpen.

Een aspect is dat uitbreidingen over het algemeen niet zo enorm stabiel als het centrale deel van het GIMP-programma zijn. Indien GIMP afstort, wordt dat ale een serieus probleem behandeld omdat het de gebruiker heel wat problemen en kopzorgen kan geven. Bij het afstorten van een uitbreiding zijn de problemen vaak niet zo ernstig; meestal kunt u zonder problemen doorwerken, maar dat kunt u zelf te beoordelen.

**OPMERKING**

Omdat uitbreidingen afzonderlijke programma's zijn, wisselen ze op een speciale manier gegevens met het GIMP-hoofdprogramma gegevens uit die door de GIMP ontwikkelaars 'Praten door een pijp' gedoopt is. Als een uitbreiding afstort, wordt de communicatie over deze draad onderbroken en zul u een foutmelding over een 'Gebroken Pijp' zien.

TIP

Als een uitbreiding afstort, geeft GIMP de zeer dreigende melding dat de uitbreiding GIMP in een instabiele toestand kan hebben achtergelaten en dat het aan te raden is om al uw afbeeldingen op te slaan en het programma af te sluiten. Strikt genomen is dit correct omdat uitbreidingen aan bijna alle gegevens in GIMP kunnen rommelen. In de praktijk gebeurt het slechts zeer zelden dat er iets in het hoofdprogramma beschadigd raakt en veel gebruikers werken negeren dit advies dan ook vaak om zorgeloos door te werken. Ons advies is dan ook dat u eerst nadenk hoeveel problemen het op zou leveren als er iets verkeerd gaat en de nadelen tegen de voordelen af te wegen.

Door de manier waarop uitbreidingen met het hoofdprogramma communiceren worden ze na hun opstarten niet meer op de hoogte van nieuwe veranderingen in de afbeelding gebracht. Als u dus na het opstarten van een uitbreiding met een ander gereedschap wijzigingen in de afbeelding aanbrengt zal de uitbreiding meestal afstorten of, als dit niet gebeurt, een onzinnig resultaat geven. U moet dus voorkomen dat er meer dan een uitbreiding tegelijkertijd opgestart zijn en ook geen bewerkingen op de afbeelding uitvoeren tot de uitbreiding ermee klaar is. Als u dit advies in de wind slaat, beschadigd u waarschijnlijk niet alleen de afbeelding zelf, maar ook het mechanisme om wijzigingen ondedaan te maken, dus u zult uw vlaag van verstandsverbijstering waarschijnlijk ook niet kunnen herstellen.

9.1.3 Installatie van nieuwe uitbreidingen

De uitbreidingen die met GIMP meegeleverd worden, hebben meestal geen speciale installatie nodig. De uitbreidingen die u zelf van het web ophaalt echter wel. Met de verschillende besturingssystemen en manieren waarop de uitbreiding in elkaar steekt, zijn er verschillende manieren waarop u dat doen kunt. In Linux is het betrekkelijk eenvoudig; in Windows is het óf makkelijk óf heel moeilijk. In ieder geval is het het beste om ze beiden apart uit te leggen.

9.1.3.1 Linux

De meeste uitbreidingen zijn in twee soorten op te delen: Kleine, waarvan de programmacode in een enkel `.c` aangeleverd wordt en grotere waarin de programmacode in meerdere bestanden in een eigen map geleverd worden inclusief een eigen `Makefile`.

In het eerste geval met een enkel bestand, met de fictieve naam `borker.c`, installeert u de uitbreiding eenvoudigweg door het uitvoeren van het commando: **gimptool-2.0 --install borker.c**. Met dit commando wordt de uitbreiding in een door GIMP uitvoerbaar programma gecompileerd en in uw persoonlijke uitbreidingsmap geïnstalleerd: `~/gimp-2.2/plugins` (tenzij u dit natuurlijk zelf anders ingesteld heeft). De volgende keer dat u GIMP opstart wordt de uitbreiding dan automatisch geladen. De toegangsrechten van de systeembeheerder heeft u niet nodig om dit allemaal te doen; zeker gezien de voorgaande waarschuwingen zou dit zelfs onverstandig zijn. Als er iets fout gaat bij het compileren van de uitbreiding? Tja; dan zult u zelf een creatieve oplossing moeten vinden.

Op welke plaats, in welk menu u de uitbreiding kunt terugvinden na de installatie, wordt door de uitbreiding zelf bepaald. Dus dit zult u in eventueel meegeleverde documentatie moeten opzoeken, of in de 'Plugin browser' (via het Xtra-menu) Als u het nog steeds niet kunt vinden, moet u wellicht domweg alle menu's aflopen of in de programmacode in de 'Register' sectie kijken.

Bij de uitgebreide uitbreidingen met verschillende codebestanden in een eigen map zou er een bestand genaamd `INSTALL` of `README` moeten bestaan met daarin aanwijzingen over het hoe en wat van de uitbreiding. Als dit niet het geval is kunt u maar beter deze code verwijderen en uw tijd ergens anders voor gebruiken: iedere code waarbij er zo weinig rekening met de gebruiker gehouden is, levert geheid op talloze manieren enorm veel frustratie op.

Sommige uitbreidingen (in het bijzonder degenen die met behulp van het GIMP Plugging sjabloon zijn gemaakt) zijn ontworpen om in de centrale systeemap van GIMP geïnstalleerd te worden in plaats van in uw gebruikersmap. Om dit voor elkaar te krijgen moet u tegen het einde van de installatie (bij het geven van het **make install** commando) systeembeheerdersrechten hebben.

Als u in uw persoonlijke 'plugin'-map een uitbreiding met dezelfde naam als een in de systeem 'plugin'-map installeerd, kan slechts één van deze twee geladen worden. Dit zal dan degene in uw persoonlijke map zijn. Dit wordt echter wel iedere keer extra gemeld bij het opstarten van GIMP en deze situatie kan eigenlijk het beste vermeden worden.

9.1.3.2 Windows

In Windows is het nu eenmaal moeilijker om zelf software te bouwen dan in Linux. In iedere gangbare Linux-distributie worden ontwikkelgereedschappen meegeleverd en deze werken veelal op een sterk vergelijkbare (standaard) manier. Het is wel mogelijk een goede ontwikkelomgeving in Windows op te zetten, dit kost echter wel een behoorlijke som geld of een hele hoop kennis en moeite.

Voor de GIMP uitbreidingen betekend dat dat er alleen twee extreem verschillende situaties bestaan: U heeft al dan niet de beschikking over een omgeving waarin u programmatuur kunt bouwen. Indien niet, bent u aangewezen op voorgecompileerde uitbreidingen (of moet u iemand zien te vinden die ze voor u comileren wil) als u deze vinden kunt hoeft u deze alleen maar in uw persoonlijke 'plugin' map te zetten. Als u reeds over een omgeving beschikt waarin u de programmacode kunt compileren beschikt u hoogstwaarschijnlijk reeds over uitgebreide ervaring in deze zaken en kunt u waarschijnlijk goed met de Linux aanwijzingen uit de voeten.

Als u resoluut genoeg bent en genoeg moed heeft om uw eigen Windows-ontwikkelomgeving op te zetten, kunt u een redelijk recente beschrijving hierover in de GIMP-Wiki vinden op: [HowToCompileGimp/MicrosoftWindows \[GIMP-WIKI01\]](#). Omdat dit een Wiki is, kan iedereen hier wijzigingen op aanbrengen. Dus als u nieuwe ervaringen in dit proces opdoet, bent u van harte uitgenodigd deze te delen door adviezen op deze webstek in te voeren.

9.1.3.3 Apple Mac OS X

Hier kunnen we wel wat meer informatie gebruiken.

9.1.4 Uitbreidingen maken

Als u wilt leren hoe u een uitbreiding ('plugin') kunt schrijven, kunt u veel (engelstalige) hulp op de GIMP-ontwikkelaars webstek vinden [[GIMP-DEV-PLUGIN](#)]. GIMP is een ingewikkeld programma, maar het team van ontwikkelaars heeft zware

inspanningen verricht om de leercurve af te vlakken: Er zijn goede instructies en voorbeelden en de functie-bibliotheek die de uitbreidingen gebruiken om met het hoofdprogramma te communiceren en samen te werken ('libgimp' genaamd) heeft een goed gedocumenteerde API. Goede programmeurs, die ervaringen opdoen door in bestaande uitbreidingen wijzigingen aan te brengen, kunnen vaak al binnen enkele dagen interessante dingen verwezenlijken.

Deel III

De GIMP Functielijst

Hoofdstuk 10

Gereedschapsvenster

10.1 Het gereedschapsvenster

De GIMP voorziet in een uitgebreid gereedschapsvenster waarmee snel basistaken zoals het maken van selecties of het tekenen van paden uitgevoerd kunnen worden. De vele gereedschappen die de GIMP bevat worden hier in detail beschreven.

De GIMP heeft een divers assortiment gereedschappen waarmee je een groot aantal taken kan uitvoeren. De taken kunnen worden onderverdeeld in vijf categorieën: *Selectie gereedschappen*, waarmee een gedeelte van een afbeelding gemarkeerd kan worden, of een reeds gemaakte markering aangepast kan worden. Vervolgacties zullen dan effect hebben op het gemarkeerde gedeelte; *Tekengereedschappen*, waarmee de kleuren in een bepaald gedeelte van een afbeelding aangepast kunnen worden; *Transformatie-gereedschappen*, die de geometrie van een afbeelding veranderen; *Kleurgereedschappen*, waarmee de distributie van kleuren over een gehele afbeelding aangepast kunnen worden; en *andere gereedschappen*, die niet in één van de andere categorieën vallen.

(Voor het geval dat je nieuwsgierig bent, in GIMP lingo is een *Gereedschap* een manier waarop een afbeelding bewerkt kan worden waarbij toegang tot zijn weergave nodig is. Dit kan door je aan te laten geven wat je wil door de muiscursor rond te bewegen in de weergave, of door je interactief het resultaat van de aanpassingen die je hebt gemaakt te laten zien. Als je echter bij een *gereedschap* aan een zaag en bij een afbeelding aan een stuk hout wil denken, dan kan dat kan dat ook weinig kwaad.)

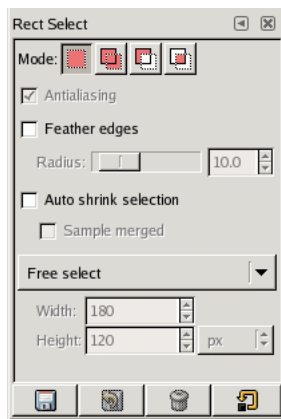
De meeste gereedschappen kunnen worden geactiveerd door op een icoon in het gereedschapsvenster te klikken. Sommigen, echter (namelijk de Kleurgereedschappen), zijn alleen toegankelijk via de menu's. Dit kan zijn *Gereedschappen->Kleurgereedschappen* of *Lagen -> Kleuren*>. Het is zelfs altijd zo dat elk gereedschap vanuit het Gereedschap menu geactiveerd kan worden. Het is ook mogelijk om elk gereedschap te activeren via een sneltoets op het toetsenbord.

Bij de standaardinstellingen, die gezet worden op het moment dat GIMP voor de eerste keer wordt geïnstalleerd, zijn niet bij alle gereedschappen in het gereedschapsvenster iconen zichtbaar: de Kleuren gereedschappen zijn weggelaten. Je kan de gereedschappen die worden weergegeven in het gereedschapsvenster aanpassen door het Gereedschappen dialoog. Er zijn twee redenen waarom je dit zou willen doen. Allereerst, als je een gereedschap slechts sporadisch gebruikt is het makkelijker om de gereedschappen die je gebruikt te vinden als het gereedschap wordt weggelaten. Ten tweede, als je de Kleur gereedschappen vaak gebruikt kan je het makkelijk vinden als de iconen ervoor makkelijk toegankelijk zijn. Het is in ieder geval zo, dat je altijd alle gereedschappen kan activeren via het Gereedschappen menu van een afbeeldings-menubalk.

De vorm van de cursor verandert wanneer hij binnen een afbeelding beweegt, om aan te geven welk gereedschap actief is.

10.1.1 Gereedschap Instellingen

Figuur 10.1: Gereedschap Instellingen dialoog voor het Rechthoek Selectie gereedschap.



Als je de instellingen gezet hebt zoals de meeste gebruikers, dan heeft het activeren van een gereedschap het verschijnen van het gereedschapsinstellingen dialoog tot gevolg. Dit dialoog zal onder het gereedschapsvenster verschijnen. Als de instellingen anders staan, dan is het in de meeste gevallen aan te raden om dat toch te doen: het is moeilijk om alle gereedschappen effectief te gebruiken zonder hun instellingen te kunnen wijzigen.



TIP

De gereedschapsinstellingen verschijnen onder het gereedschapsvenster met de standaardinstellingen. Als je deze instellingen kwijtraakt kun je ze terug krijgen door een nieuw gereedschaps dialoog aan te maken via *Bestand->Dialogen->Gereedschapsinstellingen* en het dan onder het gereedschapsvenster te dokken. Zie het hoofdstuk over [Dialogen en Dokken](#) als je hulp nodig hebt.

Elk gereedschap heeft zijn eigen specifieke verzameling instellingen. De waarden die je daarvoor neemt worden tijdens de sessie bewaard totdat ze je veranderd. Het is zelfs zo dat de instellingen van sessie tot sessie worden meegenomen. Het meenemen van instellingen over sessies kan soms een irritante eigenschap zijn: een gereedschap geeft niet het gewenste effect en je komt er niet achter waar het door komt totdat het je te binnen schiet dat je tijdens de laatste een afwijkende instelling hebt gemaakt.

Onderin het Gereedschapsinstellingen dialoog zijn vier knoppen zichtbaar:

Instellingen opslaan Deze knop geeft de mogelijkheid om de instellingen voor de huidige tool op slaan zodat je ze later terug kan halen. Er komt een klein dialoog op waar je een naam kan geven aan de reeks instellingen. Als je instellingen terug haalt worden alleen opgeslagen instellingen voor het actieve gereedschap getoond. Het is dus niet nodig om de naam van het gereedschap op te geven als je hier een naam opgeeft.

Instellingen terugzetten Deze knop geeft de mogelijkheid om een eerder opgeslagen reeks instellingen voor het actieve gereedschap terug te zetten. Als er geen instellingen zijn opgeslagen voor het actieve gereedschap dan zal de knop niet beschikbaar zijn. In alle andere gevallen zal het aanklikken van de knop een menu op laten komen met daarin de namen van alle opgeslagen instellingen. Als je hier een reeks kiest zullen deze instellingen toegepast worden.

Instellingen verwijderen De knop geeft de mogelijkheid om, voor het actieve gereedschap, eerder opgeslagen instellingen te verwijderen. De knop zal alleen beschikbaar zijn als er eerder instellingen zijn opgeslagen. Als dit zo is zal er een menu met opgeslagen instellingen opkomen, het kiezen van een optie zal deze reeks instelling verwijderen.

Instellingen resetten Deze knop zal de instellingen naar hun standaard waarde terugzetten.

10.2 Selectie Gereedschappen

10.2.1 Algemene Eigenschappen

Selectie gereedschappen zijn ontworpen om gebieden uit afbeelding of lagen te selecteren zodat u op deze kan werken zonder de niet geselecteerd delen te beïnvloeden. Ieder gereedschap heeft zijn eigen individuele eigenschappen, maar de selectie gereedschappen delen ook een aantal eigenschappen en mogelijkheden. Deze gedeelde mogelijkheden zijn hier beschreven; de variaties worden voor elk gereedschap specifiek behandeld in de volgende secties. Mocht u op dit moment nog meer informatie behoeven omtrent het begrip ‘selectie’ en de betekenis ervan in De GIMP, kijkt u dan vooral nog eens bij [De selectie](#)

Er zijn zes selectie gereedschappen:

- Rechthoekigselectie
- Ovale selectie
- Vrije selectie (de Lasso)
- Selecteer aaneengesloten gebieden (de Toverstaf)
- Op-kleur-selectie
- Semi-automatisch selecteren (Intelligente Scharen)

Het Pad gereedschap kan op een bepaalde manier ook beschouwd worden als een Selectie gereedschap: elk gesloten pad kan geconverteerd worden naar een selectie. Het Pad gereedschap kan echter veel meer, en heeft ook niet dezelfde eigenschappen als de andere Selectie gereedschappen. Het Pad gereedschap wordt beschreven in een eigen hoofdstuk.

10.2.1.1 Toetsencombinaties (Standaard instellingen)

Het gedrag van de Selectie gereedschappen verandert als u de **Ctrl**, **Shift** en/of **Alt** toetsen ingedrukt houdt tijdens het gebruik van de Selectie gereedschappen.



OPMERKING

Gevorderde gebruikers waarderen de sneltoetsen zeer, maar voor beginners zijn ze vaak verwarrend. Gelukkig zijn de eigenschappen vaak ook aan te passen via knoppen in het Gereedschaps venster in plaats van de sneltoetsen te gebruiken. Het aanpassen via de knoppen wordt zometeen besproken.

Ctrl Tijdens het maken van een selectie kan het vasthouden van de **Ctrl** toets twee verschillende uitwerkingen hebben, afhankelijk de manier waarop u het doet:

- Houdt u de toets vast *voordat* u de muisknop indrukt om de selectie te beginnen, dan zal deze nieuwe selectie werken in de modus om de selectie *toe te voegen*, zolang als u de muisknop vast houdt.
- Drukt u de **Ctrl** toets pas in *nadat* u de selectie begonnen bent door middel van een muisklik, dan is het effect afhankelijk van het exacte gereedschap dat u op dit moment gebruikt.

Alt Houdt u de **Alt** ingedrukt dan kunt u de huidige selectie verplaatsen. Let wel, hiermee verplaatst u de selectie (dus het gebied dat geselecteerd is) maar niet de inhoud van de selectie. Als de hele afbeelding verplaatst moet worden in plaats van alleen de selectie, probeert u dan Shift-Alt.



TIP

Houdt u er rekening mee dat sommige Window Managers de **Alt** toets onderscheppen. Dat betekent dat de Window Manager niet doorgeeft aan de GIMP dat de **Alt** toets ingedrukt is. In dat geval zal het dus niet mogelijk zijn de selectie te verplaatsen met behulp van de **Alt** toets.

Shift Tijdens het maken van een selectie kan het vasthouden van de **Shift** toets twee verschillende uitwerkingen hebben (net zoals de **Ctrl** toets), afhankelijk de manier waarop u het doet:

- Houdt u de toets vast *voordat* u de muisknop indrukt om de selectie te beginnen, dan zal deze nieuwe selectie werken in de modus om de nieuwe selectie van de huidige selectie *af te trekken*, zolang als u de muisknop vast houdt.
- Drukt u de **Shift** toets pas in *nadat* u de selectie begonnen bent door middel van een muisklik, dan is het effect afhankelijk van het exacte gereedschap dat u op dit moment gebruikt.

Ctrl-Shift Het gebruik van de Ctrl-Shift toetsen samen kan verschillende uitwerkingen hebben, ook weer afhankelijk van het gebruikte gereedschap. Standaard is het zo dat het gereedschap zal werken in *snij* modus. Dit houdt in dat zodra de gebruiker de huidige selectie afmaakt, de nieuwe selectie zal bestaan uit de intersectie (het gezamenlijke deel) van de oude selectie en de zojuist door de gebruiker gemaakte selectie. Ook het loslaten van een van de twee toetsen **Ctrl** of **Shift** kan verschillende uitwerkingen hebben. Het is nu dan ook een goed moment voor u om hier wat mee te experimenteren, zodat u een goede intuïtie krijgt voor het effect van de verschillende knoppen.

Spatiebalk Houdt u de **Spatiebalk** ingedrukt tijdens het gebruik van een Selectie gereedschap dan verandert het gereedschap tijdelijk in een Verplaats gereedschap. Dit blijft het geval totdat u de **Spatiebalk** weer los laat.

10.2.1.2 Opties

Een aantal gereedschaps opties zijn hetzelfde voor alle Selectie gereedschappen; deze zullen we hier beschrijven. Opties die slechts voor enkele gereedschappen gelden, of die verschillend werken op alle Selectie gereedschappen, zullen beschreven worden in de secties voor die gereedschappen zelf. De huidige instellingen voor de opties kunnen ten alle tijden gezien worden in het Gereedschap Opties venster. Het is aan te raden dit venster altijd open te houden (de meeste gebruikers behouden de standaard instellingen om dit venster gedocked te houden in het Gereedschaps Venster). Om de interface consistent te houden worden alle opties getoond voor elk Selectie gereedschap, ook al heeft de optie geen enkele invloed op de werking van dat gereedschap.

Modus De Modus bepaald de manier waarop de selectie die u maakt gecombineerd wordt met de (huidige) bestaande selectie. Deze opties komen overeen met de al beschreven sneltoetsen. Zoals gezegd maken gevorderde gebruikers meestal gebruik van de sneltoetsen, omdat deze sneller werken. Voor beginners is het echter gemakkelijker om de modus knoppen te gebruiken.



De vervang modus zorgt ervoor dat de huidige selectie verwijderd wordt, en vervangen door de nieuwe selectie wanneer deze nieuwe selectie gemaakt wordt.



De modus om de selectie toe te voegen zorgt ervoor dat de nieuwe selectie toegevoegd wordt aan huidige selectie. De nieuwe selectie en de huidige selectie vormen dan samen een geselecteerd gebied.



De modus om de selectie van de huidige selectie af te trekken doet precies dat: het resultaat is het gebied van de huidige selectie dat niet in de nieuwe selectie zit.



In de Snij modus bestaat het resultaat uit het overlappende gedeelte van de huidige selectie en de nieuwe selectie (ook wel de intersectie geheten).

Anti-aliasing Deze optie heeft maar op enkele van de Selectie gereedschappen effect: de rand van de selectie zal vloeiender gemaakt worden als deze optie aanstaat. Zonder anti-aliasing kan (met name een niet-rechte) rand erg hoekig worden, anti-aliasing maakt deze hoeken minder scherp, oftewel vloeiender.

Zachte Randen Met de zachte randen optie ingeschakeld wordt de rand van de selectie vervaagt, door punten rondom deze rand slechts gedeeltelijk te selecteren. Meer informatie over Zachte randen vindt u in het betreffende hoofdstuk.

10.2.1.3 Aanvullende informatie



OPMERKING

Wanneer u een selectie buiten de grenzen van het afbeeldings canvas maakt, wordt de selectie beperkt tot het gebied van de afbeelding. Selecties kunnen namelijk alleen op het zichtbare canvas bestaan. Bewegingen en veranderingen van de selecties worden desondanks opgeslagen in de bewerkingsgeschiedenis voor het geval u een en ander moet corrigeren.

10.2.2 Rechthoekselectie Gereedschap

Figuur 10.2: Het rechthoekselectie gereedschaps pictogram in de gereedschapskist



Het rechthoekselectie gereedschap is, zoals de naam al zegt, bedoeld om rechthoekige gebieden uit de afbeelding te selecteren. Het is een erg simpel en standaard gereedschap, maar er wordt desondanks (of juist dankzij zijn simpelheid) veel gebruik van gemaakt. Meer informatie over selecties en hoe deze gebruikt worden vindt u in het hoofdstuk over [Selecties](#); meer informatie over de eigenschappen en opties voor alle selectie gereedschappen vindt u in het hoofdstuk [Selectie Gereedschappen](#).

Het rechthoekselectie gereedschap wordt ook gebruikt om een rechthoek te tekenen. Om een gevulde (d.w.z geheel gekleurde) rechthoek te maken, maakt u eerst een rechthoekige selectie, en vult u deze selectie met behulp van het Emmer Vul gereedschap. Om alleen de buitenkant van de rechthoek te tekenen, is het het gemakkelijkst om eerst een rechthoekige selectie te maken en deze dan over te trekken.

Wanneer u de hoeken van de rechthoekige selectie wilt afronden, kunt u dit het beste via het afbeeldings menu doen, via de opties [Selecteren](#) → [Afgeronde rechthoek...](#)

10.2.2.1 Gereedschap aanroepen

U kunt het rechthoekselectie gereedschap op een aantal verschillende manieren aanroepen:

- Vanuit de menu balk voor de afbeelding [Gereedschap](#) → [Selectie](#) → [Rechthoekselectie](#);
- Door te klikken op het gereedschaps pictogram  in de Gereedschapskist,
- Door het gebruik van de sneltoets **R**.

10.2.2.2 Sneltoetsen



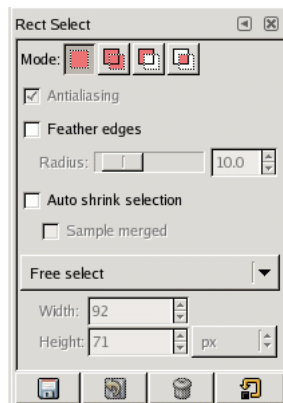
OPMERKING

Zie **Selectie Gereedschappen** voor meer informatie over de sneltoetsen die alle selectie gereedschappen op de zelfde manier beïnvloeden. In de rest van dit hoofdstuk worden alleen de effecten besproken die specifiek zijn voor het Rechthoekselectie gereedschap.

- **Ctrl**: Het indrukken van de **Ctrl** toets nadat u bent aangevangen met selecteren, en het vasthouden van deze toets totdat u klaar bent met de selectie zorgt ervoor dat het begin punt waarop u de selectie bent begonnen als het middelpunt van de geselecteerde rechthoek, terwijl het beginpunt normaal gesproken wordt gebruikt als hoekpunt. Onthoud echter dat het indrukken van de **Ctrl** toets voor aanvang van het selecteren ervoor zorgt dat de nieuwe selectie van de huidige selectie wordt afgetrokken.
- **Shift**: Het indrukken van de **Shift** toets nadat u bent aangevangen met selecteren, en het vasthouden van deze toets totdat u klaar bent met de selectie zorgt ervoor dat de selectie een vierkant is (alle zijden zijn van gelijke lengte). Onthoud echter dat het indrukken van de **Shift** toets voor aanvang van het selecteren ervoor zorgt dat de nieuwe selectie toegevoegd zal worden aan de huidige selectie.
- **Ctrl-Shift** : Het indrukken van beide toetsen nadat u aangevangen bent met selecteren combineert de bovenstaande effecten, en geeft u een vierkante selectie waarbij het beginpunt het middelpunt van de selectie is. Onthoud echter dat het indrukken van beide toetsen voor aanvang van het selecteren ook hier weer een ander effect heeft, namelijk dat het resultaat de intersectie is van de huidige selectie en de nieuwe selectie.

10.2.2.3 Gereedschapsopties

Figuur 10.3: Gereedschapsopties voor het rechthoekselectie gereedschap



OPMERKING

Zie **Selectie Gereedschappen** voor meer informatie over eigenschappen die gelden voor alle selectie gereedschappen. Alleen opties specifiek voor het rechthoekselectie gereedschap worden hier besproken.

Anti-aliasing Deze optie heeft geen enkele uitwerking op dit gereedschap en is alleen aanwezig voor consistentie in de gebruikers interface van de verschillende selectie gereedschappen

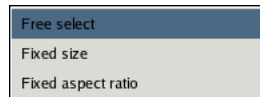
Automatisch inkrimpen De optie Auto Shrink Selection zorgt ervoor dat uw selectie automatisch ingekrompen wordt tot de omvang van de figuur (op de huidige afbeeldingslaag) die de selectie het meest benadert. Onder de figuur die de selectie

het meest benadert wordt de figuur verstaan die, duidelijk herkenbaar, de grootste figuur is binnen de door de gebruiker gemaakte selectie. Het algoritme dat gebruikt wordt om de figuur te vinden die de selectie het meest benadert is 'intelligent'. Dat betekent in dit geval dat het algoritme soms verbazingwekkend geavanceerde dingen doet, maar soms doet het ook verrassend rare dingen. Als het gebied dat u wil selecteren een duidelijk ingekleurde rand heeft, dan zal het automatisch inkrimpen het in bijna alle gevallen op de juiste wijze selecteren.

Indien Samengevoegd Monsteren aangevinkt is, gebruikt Auto Shrink de pixel informatie van het hele zichtbare deel van de afbeelding, in plaats van alleen de pixel informatie van de huidige laag.

Omvangsbeperingen

Figuur 10.4: Omvangsbeperingen Opties Menu voor het Rechthoekselectie Gereedschap



Dit menu geeft u de mogelijkheid om de vorm en grootte van de rechthoekige selectie op drie verschillende manieren te beïnvloeden en beperken:

- **Vrije Selectie** Deze optie legt geen enkele beperking op de vorm van de selectie
- **Vaste Grootte** Deze optie stelt u in staat om handmatig de grootte van de selectie rechthoek op te geven door middel van het invullen van de invoervelden voor Breedte, Hoogte en Eenheid
- **Vaste Verhouding** Deze optie stelt u in staat om de verhouding tussen de hoogte en breedte te behouden tijdens het vergroten en verkleinen van de selectie. Deze verhouding wordt bepaald door de getallen in de invoervelden voor de Breedte en Hoogte.

Hoofdstuk 11

Dialogvensters

11.1 Misc dialogs

11.1.1 Voorkeursinstellingen

11.1.1.1 inleiding

Figuur 11.1: Lijst van voorkeurbladen




Het voorkeuren dialogvenster kan geopend worden vanuit het menu boven het gereedschapsvenster met: Bestand → Voorkeuren. Hierin kunt u vele opties waarmee GIMP werkt instellen. De volgende hoofdstukken vertellen in meer detail welke instellingen u kunt wijzigen en wat de gevolgen daarvan zijn. De informatie is gebaseerd op de werking van GIMP-2.2; versie 2.0 lijkt zodanig veel op deze versie dat deze uitleg u ook veel over de situatie daar kan verduidelijken.

Alle voorkeursinstellingen zijn in het bestand genaamd `gimprc` in uw eigen GIMP werkmapp opgeslagen. Als u dus een Gevorderde gebruiker bent en liever met een tekstschermb werkt dan met een grafisch bedieningspaneel kunt u de voorkeuren in dat bestand wijzigen. Meer informatie hierover kunt u op Linux-systemen met behulp van het commando **man gimprc** opvragen.

Hoofdstuk 12

12.1

- [APRESS00] Akkana Peck, *Beginning GIMP: From Novice to Professional*, Copyright © 2006 Apress Inc., Apress Inc, www.apress.com, ISBN 1-59059-587-4, <http://gimpbook.com/> .
- [Bunks00] Carey Bunks, *Grokking the Gimp*, Copyright © 2000 New Riders Publishing, New Riders Publishing, www.newriders.com , ISBN 0-7357-0924-6, <http://gimp-savvy.com/BOOK> .
- [FOLEY01] Foley and van Dam et al, *Computer Graphics, Principles and Practice*, Copyright © 1990 Addison Wesley, Addison Wesley,  .

12.2

- [APOD01] *Astronomy Picture of the Day (today)*, <http://antwarp.gsfc.nasa.gov/apod/astropix.html> .
- [APOD02] *Astronomy Picture of the Day - The Hubble Ultra Deep Field (2004 March 9)* , <http://antwarp.gsfc.nasa.gov/apod/ap040309.html> .
- [APOD03] *Astronomy Picture of the Day - M51: Cosmic Whirlpool (2002 July 10)* , <http://antwarp.gsfc.nasa.gov/apod/ap020710.html> .
- [APOD04] *Astronomy Picture of the Day - Saturn: Lord of the Rings (2002 February 15)* , <http://antwarp.gsfc.nasa.gov/apod/ap020215.html> .
- [APOD05] *Astronomy Picture of the Day - NGC 6369: The Little Ghost Nebula (2002 November 8)* , <http://antwarp.gsfc.nasa.gov/apod/ap021108.html> .
- [APOD06] *Astronomy Picture of the Day - Disorder in Stephan's Quintet (2000 November 13)* , <http://antwarp.gsfc.nasa.gov/apod/ap001113.html> .
- [APOD07] *Astronomy Picture of the Day - The Sharpest View of the Sun (2002 November 14)* , <http://antwarp.gsfc.nasa.gov/apod/ap021114.html> .
- [BACH04] Michael Bach, *Face in blocks*, Copyright © 2004 Michael Bach, http://www.michaelbach.de/ot/fcs_mosaic/ .
- [BUGZILLA-GIMP] *Bugzilla-GIMP*, <http://bugzilla.gnome.org/browse.cgi?product=GIMP> .
- [DARWINORTS] *Darwin Ports Package Manager for OS X*, <http://darwinports.org> .
- [FDL-TRANSLATION] *Inofficial translation of the GNU Free Documentation License*
- [FINK] *Fink Package Manager for OS X*, <http://fink.sf.net> .
-

-
- [FREETYPE] *Freetype 2 home page*, <http://www.freetype.org/freetype2/index.html> .
- [GHOSTSCRIPT] *Ghostscript project page on Sourceforge.net*, <http://sourceforge.net/projects/ghostscript> .
- [GIMP] *GIMP - The Gnu Image Manipulation Program*, <http://gimp.org> .
- [GIMP-DEV] *GIMP Development*, <http://developer.gimp.org> .
- [GIMP-DEV-PLUGIN] *GIMP Plugin Development*, <http://developer.gimp.org/plugin-ins.html> .
- [GIMP-DOCS] *GIMP Documentation project page*, <http://docs.gimp.org/nl> .
- [GIMP-FONTS] *Fonts in GIMP 2.0*, <http://gimp.org/unix/fonts.html> .
- [GIMP-REGISTRY] *GIMP-Plugin Registry*, <http://registry.gimp.org> .
- [GIMP-WIKI01] *GIMP-Wiki - How to compile for Windows*, <http://wiki.gimp.org/gimp/HowToCompileGimp/MicrosoftWindows> .
- [GQVIEW] *Homepage of GQview, an image browser*, <http://gqview.sourceforge.net> .
- [GROKING01] *Grokking the GIMP* , <http://gimp-savvy.com/BOOK/index.html> .
- [GROKING02] *Grokking the GIMP (9.2 Clickable Image Maps)* , <http://gimp-savvy.com/BOOK/index.html?node81.html> .
- [GTHUMB] *gThumb - An Image Viewer and Browser for the GNOME Desktop* , <http://gthumb.sourceforge.net> .
- [GUNTHER04] *Gunther Dale, Making shapes in GIMP*, Copyright © 2004 Dale (Gunther), <http://gug.sunsite.dk/tutorials/gunther1> .
- [INKSCAPE] *Inkscape is an Open Source vector graphics editor*, <http://www.inkscape.org> .
- [MSKB-294714] *Microsoft Microsoft Knowledge Base Article 294714*, <http://support.microsoft.com/kb/294714> .
- [OPENCLIPART-GRADIENT] *Open Clipart - Gradients*, <http://openclipart.org/> .
- [PLUGIN-FLAMES] *GIMP-Plugin Flames*, <http://draves.org/gimp/flare.html> ; <http://flam3.com/> .
- [PLUGIN-PLASMA2] *GIMP-Plugin Plasma2 at the Registry*, <http://registry.gimp.org/plugin?id=501> .
- [PLUGIN-REDEYE] *A plugin to quickly remove "redeye" caused by camera flash*, <http://registry.gimp.org/plugin?id=4212> .
- [PLUGIN-RESYNTH] *Resynthesizer is a Gimp plug-in for texture synthesis*, <http://www.logarithmic.net/pfh/resynthesizer> .
- [PLUGIN-SEPARATE] *A plugin providing rudimentary CMYK support for The GIMP*, <http://www.blackfiveservices.co.uk/separate.shtml> .
- [SCRIBUS] *Scribus :: Open Source Desktop Publishing*, <http://www.scribus.net/> .
- [WIKIPEDIA] *Wikipedia Foundation, Wikipedia*, Copyright © 2004 Wikipedia Foundation Inc., <http://www.wikipedia.com> .
- [WKPD-GNU] *Wikipedia - GNU*
- [XNVIEW] *XnView*, <http://perso.orange.fr/pierre.g/xnview/enhome.html> .
-

Bijlage A

De geschiedenis van GIMP

A.1 Het begin

Volgens Peter Mattis en Spencer Kimball, de oorspronkelijke bouwers van GIMP, in hun aankondiging van versie 0.54:

De GIMP is ontstaan uit een afzichtelijk vormgegeven cs164 (compileer-)schoolwerkstuk. Gezet in de vroege ochtend waren we allebeide vermoeid door slaapgebrek en de vreselijke spanning door het programmeren van een compiler met Lisp. De grens van ons incasseringsvermogen was allang bereikt, maar toch was de bom nog niet gebarsten.

Toen gebeurde het; Lisp had de volledige geheugeninhoud weer in eens in een core gedumpt omdat het niet de 17 MB ruimte kon reserveren om met yacc wat eenvoudige gramatica te ontleden. Na een moment van ontzetting keken we elkaar met een blik vol afschuw aan en op dat moment loste het hele project op. We moesten iets schrijven...*IETS*...nuttigs; iets in C, iets dat niet van de gekoppelde punt-afbeeldingen aan elkaar hing. Aldus was de geboorte van GIMP.

Zo ontstond er als een Phoenix, uit de puinhopen van Lisp en yacc nieuw leven. Er ontstonden allerlei nieuwe idee-en, knopen werden doorgehakt en de GIMP nam gestalte aan.

Het zou een programma om afbeeldingen te bewerken worden, besloten we; Een programma dat de noodzakelijkheid van allerlei commerciële programmatuur onder 'windoos' of 'makkentoch' zou verminderen. Een programma dat de missende mogelijkheden van alle andere X-teken- en beeldbewerkingsprogramma's zou herbergen. Een programma dat vol trots in de traditie van gratis, hoge kwaliteit Unix-programma's zou passen.

Zes maanden later hadden we een eerste testversie klaar. We wilden nu beginnen aan uitwisselbaarheidsvraagstukken en portabiliteit voor verschillende besturingssystemen. Verder hadden we het idee gekregen dat het programma werkelijk nuttig was en wilden we graag zien dat andere ontwikkelaars toevoegingen en ondersteuning voor meerdere bestandsformaten ontwikkelen.

A.2 De eerste dagen van GIMP

Versie 0.54 Versie 0.54 is in februari 1996 vrijgegeven en heeft veel veranderd, zijnde het eerste echte gratis professionele beeldbewerkingsprogramma. Het was het eerste gratis programma dat kon concurreren met de grote commerciële beeldbewerkingsprogramma's.

Versie 0.54 was een testversie, maar al zo stabiel dat het voor dagelijks gebruik geschikt was. Een van de nadelen was echter dat de vensteronderdelen (de schuifbalken, menu's, dialoogvensters etc.) uit een commerciële pakket; Motif kwamen. Dit was een belangrijk nadeel voor systemen als, Linux, omdat men Motif moest kopen als men GIMP sneller, met dynamisch gekoppelde elementen wilde uitvoeren. Veel ontwikkelaars waren bovendien studenten die het zich niet konden veroorloven om Motif te kopen.

Versie 0.60 Toen versie 0.60 in juli 1996 werd gepresenteerd hadden S en P vier maanden aan de ontwikkeling gewijd. Belangrijke verbeteringen in de programmering waren de nieuwe verzamelingen vensterelementen; GTK (GIMP ToolKit) en GDK (GIMP Drawing Kit), die aan de afhankelijkheid van Motif een einde maakten. Vanuit het perspectief van de

graficus zat deze nieuwe verder versie vol met nieuwe mogelijkheden zoals elementaire lagen gebruik; verbeterde teken-gereedschappen; sub-beeldpunt sampelen, ruimte tussen penseelstreken, een betere verfspuit; teken modi; etc.

Versie 0.60 was bedoeld als een ontwikkelingsversie en niet bedoeld voor wijdverspreid gebruik. Het diende als startpunt voor versie 0.99 en de definitieve versie 1.0, functies en verbeteringen konden hieraan toegevoegd, in veranderd of uit verwijderd worden. 0.60 is de kapstok voor de ontwikkeling van versie 0.99.

Versie 0.99 In februari 1997 verscheen versie 0.99. Samen met andere ontwikkelaars hadden S en P verschillende wijzigingen en meerdere mogelijkheden in GIMP aangebracht. Het grootste verschil waren de nieuwe API en PDB, die het mogelijk maakten scripts (opdrachtrecepten) te schrijven; met Script-Fu's (of macros) konden nu opdrachten die voorheen arbeids-intensief met de hand gedaan moesten worden, worden geautomatiseerd. GTK/gdk waren ook gewijzigd en werden nu GTK+ genoemd. Daarbij was er nieuwe manier gebaseerd op tegelvorming gecreëerd waardoor het mogelijk werd enorme afbeeldingen met GIMP te bewerken (het laden van afbeeldingen van 100 MB levert geen problemen op in GIMP) in deze versie werd ook het eigen GIMP-formaat; genaamd XCF geïntroduceerd.

De nieuwe API vereenvoudigde het schrijven van uitbreidingen en plug-ins voor GIMP. Verschillende nieuwe plug-ins en uitbreidingen waren toegevoegd waardoor GIMP nog bruikbaar werd (zoals SANE, waardoor een afbeelding direct in GIMP gescand kan worden).

Ten tijde van de zomer van 1997, was GIMP versie 0.99.10 bereikt en hadden S en P zich steeds verder uit de ondersteuning teruggetrokken omdat ze afgestudeerd waren en aan reguliere banen begonnen waren. Andere ontwikkelaars namen het stokje echter over en onder aansturing van Federico Mena werd er verder gewerkt aan een definitieve gebruikersversie.

In september 1997 werd GTK+ als een zelfstandig project van GIMP afgesplitst, het was toen al herkend als een uitstekende vensterwerkset ('toolkit'), en ook andere ontwikkelaars begonnen het te gebruiken in hun eigen programma's.

De eigenschappen van GIMP werden vastgelegd in oktober 1997; er zouden geen nieuwe mogelijkheden toegevoegd worden aan de basiswerking van GIMP tot de ontwikkelaars klaar waren om de stabiele versie 1.0 vrij te geven. In oktober 1997 werd ook versie 0.5 van de GUM (GIMP gebruikershandleiding) gepresenteerd.

A.3 De grote stap voorwaarts

Versie 1.0 GIMP versie 1.0 verscheen op 5 juni 1998; Eindelijk werd GIMP stabiel genoeg geacht en waardig voor een wereldwijde aankondiging als een professioneel bruikbaar pakket.

A.4 Nieuw in GIMP 2

Versie 2.0 Eerst een gegeven: GIMP bestaat uit 230.000 regels C-code, de meeste daarvan zijn herzien tijdens de ontwikkeling van versie 1.2 naar 2.2. Voor de gebruiker is er aan de werking van GIMP weinig fundamenteels veranderd tijdens deze overgang. Alle Bedieningsorganen zijn zodanig gelijkvormig gebleven dat de GIMP-1 gebruiker snel verder kan werken in GIMP-2. In de herziening tussen de twee versies hebben de ontwikkelaars veel tijd gestoken in het opruimen van de programmeercode. De verwachting is dat deze investering toekomstig onderhoud en uitbreiding van de functionaliteit van het programma stukken eenvoudiger zal maken. De GIMP-2 programmacode is stukken overzichtelijker geworden dan ze in versie 1.2 was.

Basisgereedschappen De basisgereedschappen in GIMP 2 verschillen niet zoveel van die van GIMP 1. Het 'Gebieden op kleur selecteren' wordt nu in het GIMP-gereedschapsvenster getoond, maar was al beschikbaar in versie 1 als een menu-optie in het Selecteren menu. Het transformatie gereedschap is opgesplitst in verschillende specifieke gereedschappen: Draaien, Schalen, Hellen (Scheeftrekken) en perspectief veranderen. Kleurbewerkingen zijn nu mogelijk in de lagen via het menu Lagen → Kleuren, maar dit is voornamelijk een opruim-actie: ze waren al beschikbaar in het 'Afbeelding'-menu (ten onrechte omdat het laag-bewerkingen zijn). Er zijn dus geen nieuwe gereedschappen bijgekomen in deze uitgave, maar twee gereedschappen hebben een volledige gedaanteverwisseling ondergaan sinds de voorgaande versie: Het Tekst en Pad-gereedschap. Daar gaan we in het onderstaande stuk dieper op in.

Het Bedieningspaneel voor de gereedschappen is ook verregaand gewijzigd. Het dialoogvenster met de gereedschaps-opties veranderd niet meer vanzelf van afmetingen als er een ander gereedschap actief gemaakt wordt. De meeste gebruikers raakten hierdoor geïrriteerd. Nu staat het venster met de gereedschap-opties altijd open en is hangt het onder het gereedschapsvenster waar het makkelijk te vinden is.

Gereedschap opties Er zijn veel mogelijkheden aan de optie-vensters van gereedschappen toegevoegd die niet in GIMP-1 beschikbaar waren. Zonder al te uitgebreid te worden sommen we hier de meest opmerkelijke verbeteringen op.

Alle selectie-gereedschappen hebben nu modus knoppen: Vervang, Toevoegen, Aftrekken en Snijden. In GIMP-1 kon deze toestand alleen gewijzigd worden door de **CTRL** of **SHIFT** toetsen te gebruiken, wat veel verwarring op kon leveren omdat deze toetsen ook andere functies hadden. Als de **SHIFT** toets bijvoorbeeld bij het tekenen van een rechthoek ingedrukt wordt gehouden worden alle zijden van de rechthoek even lang wat een vierkant opleverd. Om een vierkante selectie toe te voegen moest u dus eerst **SHIFT** ingedrukt worden, dan de linkermuisknop indrukken, vervolgens **SHIFT** loslaten en weer indrukken dan met de muis het vierkant slechten en tenslotte de **SHIFT** toets weer loslaten. Dit is nu veel makkelijker.

Bij de transformatie-gereedschappen bepalen de knoppen nu welk voorwerp (laag, selectie of pad) bewerkt wordt door de transformatie. Een rechthoekige selectie kan nu naar verschillende vierzijdige vormen vervormd worden. In het bijzonder is het vervormen van paden gemakkelijker dan voorheen geworden.

‘Uitvloeien’ en tekenen met een kleurverloop kan nu met alle tekengereedschappen. Alle tekengereedschappen hebben hun eigen penseel, kleurenverloop en patroon instellingen, in tegenstelling tot de situatie in GIMP-1 waarbij dezelfde instelling voor alle gereedschappen geldt. U kunt nu verschillende penselen voor de het potlood en de verfspuit instellen, of verschillende vulpatronen voor de Kloon en Vul gereedschappen. U kunt deze instelling veranderen met het muiswielje en de muiscursor op de corresponderende instellingsknop (dit is verreweg de snelste en eenvoudigste manier om een penseel te kiezen).

Bedieningspaneel De meest in het oog springende veranderingen in GIMP-2 zijn in de bedieningsorganen. GIMP maakt nu gebruik van de grafische bibliotheek van GTK2+ in plaats van GTK+. Dit maakt koppelbare dialoogvakken en tab-navigatie tussen dialoogvakken in hetzelfde venster — een bekende eigenschap van verschillende populaire webbrowsers— mogelijk. GIMP-1 was berucht om de dialoogvensters die overal in het scherm verschenen, GIMP-2 kunt u zo instellen dat het vaste vakken gebruikt. Dialogen bevatten nu ook een kleine tab waarin u uw eigen voorkeuren kunt instellen en biedt u hiermee maximale vrijheid om uw werkblad volledig naar wens in te richten.

Het afbeeldingsscherm heeft enkele interessante nieuwe eigenschappen. Deze staan niet standaard ingeschakeld, maar kunnen via opties in ‘Voorkeuren->Afbeeldingsvensters’-menu aangezet worden. Met ‘Penseelomtrek tonen’ ingeschakeld ziet u voor het indrukken van de rechter muisknop al de omtrek waarbinnen het tekenen plaatsvindt bij de tekengereedschappen. in het ‘Weergave’ deelmenu, kunt u kiezen of u al dan niet de menubalk bovenin het afbeeldingsvenster wilt hebben. Verder kunt u deze opties expliciet kiezen voor als u het GIMP in het volledige scherm gebruikt. er zijn ook afbeeldings mogelijkheden beschikbaar in een menu dat verschijnt als u op de rechtermuisknop klikt en dan ‘Beeld’ selecteert. He zogeheten ‘Afbeelding’ menu kan nu ook geopend worden door op een klein driehoekje in de linkerbovenhoek van het tekenblok te klikken. De instelling die u kiest in het ‘Voorkeuren’ scherm zijn de voorkeursinstellingen en opties die u in een afbeeldingsvenster instelt zijn alleen van toepassing op het bewuste afbeeldingsvenster (U kunt ook naar de volledige schermvulling gaan door op de functietoets ‘F11’ te drukken; met de ‘Esc’ toets keert u dan weer naar een vensterweergave terug.

GIMP-2 ondersteunt het gebruik van sneltoetsen om sneller specifieke menu’s te kiezen. Bij veelvuldig gebruik is het telkens opnieuw kiezen met de muis nogal omslachtig, de oplossing hiervoor is het gebruik van het toetsenbord. Als u bijvoorbeeld een nieuwe afbeelding wilt maken en de menu-balk getoond wordt in uw huidige afbeelding hoeft u slechts ALT-F-N in te toetsen. Als de Menubalk niet getoond wordt, dient u SHIFT-F10 in te drukken en manouvreren met de pijltjestoetsen of de toetsen **F** en daarna **N** om een nieuwe afbeelding te maken. Sneltoetsen verschillen van snelkoppelingstoetsen: Sneltoetsen laten u versneld door de menuopties gaan, terwijl snelkoppelingen direkt een specifieke menuoptie opstarten. CTRL-N is bijvoorbeeld een snelkoppeling en de snelste manier om een nieuwe afbeelding te maken.

Om de toegang tot veelgebruikte functies te vergemakkelijken, zijn er in GIMP al veel jaren instelbare snelkoppelingen beschikbaar. Als een menu open is hoeft u de muiscursor slechts naar het gewenste menu-item te brengen en de gewenste snelkopplings-toetscombinatie in te drukken. Deze mogelijkheid is nog steeds beschikbaar, maar staat standaard uit in GIMP-2.0 om toevallige ongewenste herdefinities van bestaande snelkoppelingen te voorkomen.

In GIMP kan er voor een bepaalde verzameling van toetsinstellingen gekozen worden. Als u bijvoorbeeld liever toetsenbord-combinaties als in Photoshop gebruikt, dan de standaard GIMP-combinaties kunt u het bestand ‘menurc’ in uw gebruikers-map naar bijvoorbeeld ‘oudmenurc’ hernoemen om vervolgens, door de naam van het bestand ‘ps-menurc’ naar ‘menurc’ te veranderen, de photoshop toetsencombinaties te activeren.

Tabbladen koppelen In GIMP-2.0 is het mogelijk geworden om verschillende dialoogvensters achter elkaar als tabbladen in een enkel dialoogvenster te schikken, bijna alle dialoogvensters kunnen zo getabt samengevoegd worden.

Verder is er onderaan elk dialoogvenster een koppelveld: u kunt tabbladen hiernaartoe slepen en laten vallen waarmee deze aan de onderkant van de tab-groep gecombineerd worden.

Recepten ('Scripting') 'Python-fu' is de standaard externe scripting taal van GIMP geworden. Dit betekent dat u makkelijk GIMP -functies in Python kunt gebruiken of Python kunt gebruiken om GIMP -plug-ins te maken. Python is redelijk makkelijk te begrijpen, zelfs voor beginners in ieder geval is het makkelijker te leren dan het Lisp-gebaseerde 'Script-Fu' van GIMP-1. De verwantschap met Python komt nog sterker tot uitdrukking door een collectie klassen voor gemeenschappelijke functies, dus u hoeft niet door de hele GIMP-functies beschrijving te ploegen om elementaire bewerkingen uit te voeren. Sterker nog; Python heeft de hele ontwikkelingsomgeving in een enorme bibliotheek gegoten die niet alleen onder Linux maar ook op Microsoft Windows en Apple Mac OS X werkt. Het grootste nadeel hiervan voor GIMP-2.0 is dat de gebruikerslaag die 'Python-fu' biedt, niet over alle mogelijkheden van Python beschikt. De huidige laag is ontworpen om eenvoudige recepten uit te voeren, maar een geavanceerder versie is een verder ontwikkelingsdoel.

GIMP-Perl wordt niet langer met de standaard pakket van GIMP-2 meegeleverd, maar moet als afzonderlijk pakket geïnstalleerd worden. Op dit moment kan GIMP-Perl alleen op Unix-achtige besturingssystemen gebruikt worden. Hierbij zijn ook een eenvoudige receptuur-taal en de mogelijkheid om beter gestroomlijnde interactielagen met de Gtk2-Perl module te schrijven. Met behulp van PDL kunnen beeldpunten rechtstreeks worden bewerkt.

'Script-Fu', dat vaar het voorbeeld van 'Scheme' ontwikkeld is, heeft dezelfde oude nadelen: Niet intuïtief, moeilijk te gebruiken en gebrek aan een echte ontwikkelomgeving. Het heeft echter een voordeel ten opzichte van 'Python-fu': 'Script-Fu' recepten kunnen rechtstreeks door GIMP gebruikt worden en hebben geen extra software nodig. Voor 'Python-fu' moet een pakket voor de Python taal installeren.

Het tekst gereedschap Het grote probleem met het standaard tekstgereedschap in GIMP-1 was dat de tekst niet meer gewijzigd kon worden nadat ze getekend was. Indien er iets gewijzigd moest worden kon de tekst alleen ongedaan gemaakt worden en moest ze weer helemaal opnieuw ingevoerd worden. (Als u genoeg geheugen had om genoeg van de wijzigingsgeschiedenis op te slaan en alle andere tussentijdse wijzigingen werden natuurlijk ook ongedaan gemaakt.) In GIMP-1.2 was er ook een dynamische tekst-plugin beschikbaar waardoor u speciale tekstlagen kon aanmaken die latere wijzigingen toestonden, maar de werking van deze plugin was niet geheel triviaal en feilloos te noemen. De tweede generatie tekstgereedschap is een vernuftige combinatie van de eigenschappen van het oude en de dynamische tekst-plugin. Alle opties zijn beschikbaar in het gereedschapsopties-vak: Lettertype, grootte, kleur, uitlijning, Anti-aliasing, inspring, spatie-ering. Om een nieuw tekstvoorwerp te maken, dient u in de tekening te klikken. Er verschijnt dan een klein invoervenster. De tekst verschijnt in de afbeelding terwijl u het in het venster invoert (en regelafbrekingen worden op correcte wijze doorgevoerd!). Er wordt voor de tekst speciaal een nieuwe laag gevormd die met de grootte van de tekst meegroeit of krimpt. U kunt platte tekst uit een bestand inlezen, en het is ook mogelijk om bijvoorbeeld van rechts naar links te schrijven zoals in het Arabisch. Als u een tekstlaag selecteerd kunt u het invoervenster met de tekst weer oproepen door erop te klikken.

Het pad gereedschap Het pad-gereedschap heeft in haar tweede generatie een volledig nieuwe bedieningsorganen gekregen. De eerste grote verandering die u kunt opmerken is dat paden niet langer gesloten hoeven te zijn. Een pad kan opgebouwd zijn uit verschillende, niet-verbonden delen. Het volgende grote verschil zijn de drie werktoestanden: Ontwerpen, wijzigen en verplaatsen.

In de Ontwerptoestand kunt u een pad aanmaken, knopen aan een bestaand pad toevoegen en de vorm ervan veranderen door de uiteinden of de knopen van plaats te veranderen.

In de wijzigingstoestand kunt u knopen op het midden tussen de uiteinden toevoegen, knopen of eindpunten verwijderen en de vorm van het pad veranderen. Ook kunt u twee delen van een pad met elkaar verbinden.

De derde, verplaats-toestand kan een pad verplaatsen, als een pad uit verschillende delen bestaat kunt u die afzonderlijk verplaatsen, als u ze allemaal tegelijk wilt verplaatsen dient u de **Shift** toets te gebruiken.

Er zijn nog twee andere nieuwe, pad gerelateerde toevoegingen aan de mogelijkheden van GIMP -2.0. Een SVG afbeelding kan nu niet alleen meer als rasterafbeelding geïmporteerd worden, maar SVG-paden kunnen nu ook omgezet worden naar GIMP-paden. Dit betekent dat GIMP een nog betere aanvulling op vector-tekenprogramma's is. De andere belangrijke verbetering van het pad-gereedschap is het gebruik van vectorgebaseerde penseelstreken. In vorige versies, penseel-gestroken paden en selecties werden gevormd door penseelstreken over het pad te tekenen, deze werkwijze is nog steeds mogelijk, maar het is nu ook mogelijk een kromme nauwkeurig aan te strijken door gebruik te maken van de vectorbibliotheek libart.

Andere verbeteringen In het kort enkele andere verbeteringen:

- Op enkele plaatsen is het anti-aliasing (gladstrijking van gekartelde schuine lijnen) verbeterd — Dit is het beste merkbaar bij het tekst-gereedschap.
- Om de iconen en menu's kunnen eigen omvattingen gelegd worden. U kunt nu uw eigen iconenverzameling maken en in het gereedschapsvenster gebruiken door gebruik te maken van de Voorkeuren → Bediening-menuoptie. Bij de standaarduitgave zit al een alternatief standaard-thema, genaamd 'Small'.

-
- Een afbeelding kan als sjabloon opgeslagen worden en gebruikt worden om nieuwe afbeeldingen te genereren.
 - Er zijn vier nieuwe combinatie modi voor lagen die op elkaar liggen in een afbeelding: 'Hard Licht', 'Zacht licht', 'Grain extract' (Korrel aftrekken) en 'Grain Merge' (Korrel samenvoegen).
 - Als er iets geselecteerd is kunt u de afmetingen van de afbeelding reduceren tot de afmetingen van de selectie door het gebruik van de menukoppeling: Afbeelding → Afbeelding snijden.
 - Als verder aanvulling op de verbeterde werking van de hulplijnen kunt u in GIMP nu een raster gebruiken om voorwerpen makkelijker perfect ten opzichte van elkaar te plaatsen en uit te lijnen.
 - Het lagen dialoogvenster duidelijker opgebouwd doordat het verwijderen van de verborgen functies alleen met een rechter muisklik op het icoon van de laag, gebruikt konden worden: Laag-bewerkingen zijn nu direct vanaf de menubalk in het afbeeldingsvenster toegankelijk: Laagmasker-, Transparantie-, Transformatie- en Kleurbewerkingen staan nu in het 'Lagen'-submenu
 - Er zijn nu kleurweergavefilters beschikbaar in het afbeeldingsmenu Beeld → Weergavefilters. Hiermee kunt u verschillende gamma waarden, contrasten, en zelfs kleurenblindheids effecten simuleren zonder daarvoor de afbeelding te wijzigen. Dit zat eigenlijk al een lange tijd in de ontwikkelingsversie maar was nog niet eerder stabiel genoeg om in de stabiele versie van GIMP toegelaten te worden.
 - Het kleurselectie dialoogvenster heeft een nieuwe CMYK werkmodus die met het printericoon verbonden is.
 - Gegevens die als EXIF etiketten aan JPEG bestanden zijn toegevoegd door digitale camera's worden nu ook gelijk met de afbeelding bewerkt.
 - MNG -filmpjes worden nu ook ondersteund. Het MNG bestandsformaat wordt behandeld als bewogen PNG daardoor heeft het alle extra's die PNG over GIF heeft: Meer kleuren, 256 transparantieniveau's en -nog belangrijker- geen last van patent-beperkingen. Het is een Web-standaard die alle niet al te oude, populaire web browsers kunnen lezen.
 - Het GIMP Animatie pakket kan nu ook met verschillende lagen werken. Verder zijn er blauwscherm functionaliteit en geluidsondersteuning aan toegevoegd.
 - Een kanalen mengfilter, voorheen alleen als een extra toevoeging beschikbaar vanaf het web is nu beschikbaar via Filters → Kleuren.
-

Bijlage B

Defecten (Bugs) rapporteren en verzoeken om aanvullingen

Het is jammer, maar helaas is er nog geen enkele versie van GIMP die perfect werkt. Het is nog betreurenswaardiger dat er nooit zo'n versie zal komen. Ondanks alle inspanningen om alles te laten werken is het onvermijdelijk dat een programma dat zo ingewikkeld is, af en toe de weg kwijtraakt en zelf zou kunnen crashen.

Maar het feit dat defecten onvermijdelijk zijn, betekent niet dat we ons er zondermeer bij neer moeten leggen. Als u een defect in GIMP constateert, willen de ontwikkelaars daar graag van op de hoogte gesteld worden, zodat ze dit tenminste kunnen proberen op te lossen.



TIP

De procedure om een *aanvullingsverzoek* te doen, om een missende mogelijkheid toe te voegen, is bijna dezelfde als het rapporteren van een defect. Het enige verschil is dat u het kenwoord 'enhancement' (verbetering) toevoegt aan de melding, die u samenstelt zoals hieronder beschreven.

Zoals veel andere vrije software projecten maakt GIMP gebruik van een defect(bug)-rapportage systeem dat *Bugzilla* genoemd wordt. Dit is een erg effectief, web gebaseerd systeem dat duizenden defect-meldingen kan bijhouden zonder daarbij de draad kwijt te raken. In feite is het *GIMP-Bugzilla* systeem onderdeel van de Bugzilla gegevensbank van het hele Gnome-project. Op het tijdstip dat dit geschreven werd bevatte Gnome-Bugzilla 148632 defect-meldingen, oh nee, maak daar 148633 van.

B.1 Vaststellen dat het inderdaad een defect is

Het eerste dat u dient te doen, voordat u een melding van het defect maakt, is het verifiëren dat het daadwerkelijk een defect *is*. Het is moeilijk om een methode voor het vaststellen hiervan te geven die altijd werkt, maar het lezen van de handleidingen is zeker nuttig en navraag doen op IRC's of maillijsten kan erg verhelderend werken. Als u werkelijk een *crash* ondervindt in plaats van wat meer voorkomend wangedrag, is de kans groot dat het hier om een echt defect gaat: Goed uitgedachte programmatuur zal niet zondermeer crashen. In ieder geval als u echt serieuze moeite gedaan heeft om te bepalen of het een echt defect vbetreft en er nog steeds niet zeker van bent, staat het u vrij om het defect als zodanig te melden: het ergste dat er kan gebeuren is dat een beetje tijd van het ontwikkeling-team verspilt.



OPMERKING

Er zijn een paar bekende redenen waarom GIMP kan crashen, maar die te ingewikkeld zijn gebleken om een reparatie te rechtvaardigen. Een ervan is bijvoorbeeld GIMP iets laten doen wat om enorme hoeveelheden geheugen vraagt, zoals het maken van een afbeelding van 1x1.000.000 beeldpunten.

Ook moet u zich ervan verzekeren dat u een recente versie van GIMP gebruikt: het melden van defecten die al gecorrigeerd zijn is werkelijk een verspilling van tijd voor iedereen. (GIMP-1 wordt niet meer bijgewerkt, dus als u dat nog gebruikt en er fouten in vindt rest u niets anders dan een migratie naar GIMP-2 of ermee leren leven.) Als u de ontwikkelversie gebruikt moet u zeker weten dat u de laatste versie gebruikt voor u het defect meldt.

Als u de mogelijkheden van andere oorzaken goed onderzocht heeft en nog steeds denkt dat u te maken heeft met een werkelijk defect of verbeteringsverzoek dat u wilt melden, neemt u de volgende stap door naar de GIMP-bugzilla verzoek (query)-pagina te gaan (<http://bugzilla.gnome.org/query.cgi>) en te kijken of iemand anders ook al hetzelfde gevonden en gemeld heeft. Op de verzoekpagina van de defecten-gegevensbank kunt u hiernaar op verschillende manieren zoeken. Helaas is het gebruik van de pagina iets moeilijker dan strikt noodzakelijk is, maar hier een eenvoudige beschrijving van wat u moet doen:

Summary: (Samenvatting): Dit stelt u in op: ‘contains any of the words/strings’.

(het aangrenzende invulvak) Vul hier een of meerdere woorden in die iemand met hetzelfde probleem waarschijnlijk zou gebruiken om het in een zin samen te vatten. Als het defect zich voordoet als u de afbeelding enorm vergroot zou het engelse woord ‘zoom’ een goede kandidaat zijn.

Product : Vul hier ‘GIMP’ in.

Component (Onderdeel);, Version (Versie);, Target (Besturingssysteem): Hier wijzigt u niets.

Text information: (Tekst informatie) De volgende vakken verschijnen als u op ‘Show Advanced Options »’ drukt, dit hoeft u nu nog niet te doen.

Voorlopig vult u hier niets in. Als uw eerste zoektocht geen resultaat oplevert, kunt u proberen verder te zoeken met de opties die met ‘Show Advanced Options »’ knop worden getoond. Het kan dan de moeite waard worden om uw zoektermen in het ‘comment’-vlak in te vullen, maar dit levert vaak veel teveel informatie of helemaal niets op.

Status Dit vak laat de status van uw defect-melding zien: Of ze nog in behandeling is, opgelost is etc. U wilt alle relevante defect-meldingen zien, ongeacht hun status, dus u moet de muisknop ingedrukt houden en alle mogelijkheden selecteren, als u hier niets mee doet schiet u niets op.

Wanneer u deze dingen heeft ingevuld, kunt u op de ‘Search’-knop boven of onderaan klikken die beide dezelfde zoekfunctie starten. Het resultaat is dan hopelijk een, niet al te lange, lijst van defect-meldingen of een melding ‘Zarro Boogs found’. Als u hierin geen melding vindt die uw defect lijkt te beschrijven, kunt u het nog op andere manieren proberen met ander zoektermen. Als u werkelijk uw uiterste best heeft gedaan voor het opsturen van een defect-melding (in het engels) en deze wordt als ‘Duplicate’ aangemerkt, dan is dat niet iets om u over op te winden: dit overkomt de schrijver dezes, die vaak GIMP-bugzilla werkt, ook regelmatig.

B.2 Melden van het defect

Oke, U heeft er werkelijk alles aan gedaan om zeker van uw zaak te zijn en bent er nog steeds van overtuigd dat het hier een defect betreft. Dan kunt u doorgaan en het melden. Hiertoe start u een web browser op en gaat naar http://bugzilla.gnome.org/enter_bug.cgi, en schuift naar beneden tot u de component ‘GIMP’ kunt aanklikken.



OPMERKING

De eerste keer dat u een defect-melding wilt opsturen, wordt aan u gevraagd een Bugzilla-account aan te maken. Dit proces kunt u zonder een centje pijn doorlopen en u zult er geen extra ongewenste email door krijgen.

Hierna wordt u verder naar het formulier geleid waarmee u het defect kunt melden en opsturen. U dient dit op de volgende manier in te vullen. Houdt u er rekening mee dat de informatie die u hier invult later nog door de ontwikkelaars gewijzigd kan worden als ze niet juist blijkt te zijn, dus probeer het goed in te vullen, maar wees niet al te obsessief hierin.

Summary (Samenvatting) Vul een zin in die het defect zo goed beschrijft zodat iemand met een soortgelijk defect uw melding op basis van de gebruikte woorden kan vinden.

Steps to reproduce the bug (stappen om het defect te reconstrueren) Volg de aanwijzingen, wees zo precies als mogelijk en voeg alle mogelijke nuttige informatie toe. De klassieke waardeloze melding is ‘GIMP crashes. This program sucks’. Er valt weinig oplossing van de ontwikkelaars te verwachten als ze niet te weten komen wat het probleem precies is. Als informatie meesturen niet mogelijk is leg dan de volgorde van handelingen uit om het defectieve gedrag weer op te roepen, geef het zo gedetailleerd dat zelfs de grootste idioot het kan volgen.

Component (Onderdeel) Kies het onderdeel van GIMP waarin het defect zich voordoet. U moet hier iets uitkiezen maar als u het niet zeker weet, raad u maar wat en maak u er niet teveel zorgen over.

Severity (Ernst) In de meeste gevallen kunt u die op ‘Normal’ of ‘Enhancement’ (verbetering) zetten als het om een verbetering inplaats van een defect gaat. De ontwikkelaars passen de ernst zelf verder naar hun goeddunken aan.

Priority (Prioriteit) Meestal moet u dit gewoon op ‘Normal’ laten staan en wederom de ontwikkelaars de ernst van het probleem beter laten inschatten. Het zetten van de prioriteit naar ‘Immediate’ (onmiddellijk) of ‘Urgent’ leidt vaak alleen tot irritatie bij mensen.

Version (Versie) Dit moet u op de versie van GIMP zetten die u gebruikt, u moet de Gnome-versie onbepaald laten.

Operating System (Besturingssysteem) Dit moet u op het door u gebruikte besturingssysteem zetten tenzij u wel heel erg goede redenen heeft om aan te nemen dat het probleem zich op alle besturingssystemen voordoet.

U kunt de rest negeren. Als u al deze dingen ingevuld heeft, klikt u op de ‘Commit’-knop en uw defect-melding wordt opgestuurd. Vervolgens krijgt het een nummer dat u waarschijnlijk het beste ergens op kunt slaan; U wordt er echter van op de hoogte gesteld zodra iemand een toevoeging of een wijziging aan uw melding doet. U zult er dus in ieder geval aan hrinnerd worden. U kunt de huidige status ervan inzien door naar <http://bugzilla.gnome.org> te gaan en aan de onderkant van de pagina in het ‘Actions:’-invalvlak het nummer van uw melding in te geven en op de ‘Find’-toets klikt.

Soms kan het enorm helpen als u een defect-melding met een afbeelding van uw scherm toelicht, of met andere gegevens. Als u dit het geval is, kunt u naar de web-pagina van uw defect-melding gaan, op ‘Create a New Attachment’ klikken en de aanwijzingen verder volgen om de bijlage (‘Attachment’) toe te voegen. Doet u dit echter niet tenzij u denkt dat de bijlage werkelijk nuttig is. Als u een afbeelding van uw scherm wilt toevoegen, laat die dan niet groter dan strikt noodzakelijk zijn. Defect-meldingen zullen waarschijnlijk jarenlang op het systeem blijven staan, dus het is zonde om teveel opslagruimte te verspillen

B.3 Wat gebeurt er verder met uw defect-melding?

Op ieder tijdstip na de melding heeft de defect-melding een ‘Status’ die beschrijft wat er op dat moment mee gebeurt. Hier volgen de mogelijke waarden van *Status* en hun betekenis:

Unconfirmed (Onbevestigd) Dit is de begintoestand van de defect-melding, regelmatig wordt ze opgestuurd tot een van de ontwikkelaars er kennis van neemt en besluit of het een geldige defect-melding is. Soms weet de ontwikkelaar het niet zeker en laat de status tot die tijd op ‘Unconfirmed’ staan. In het ergste geval blijft een defect-melding een jaar of iets langer in deze toestand, maar dit wordt als iets slechts gezien en gebeurt niet vaak.

New (Nieuw) Dit betekent dat er door tenminste een ontwikkelaar kennis is genomen van de inhoud van de defect-melding en dat het mogelijk is dat het hier een werkelijk defect betreft. Dit betekent niet dat er meteen iets aan gedaan wordt: sommige defect-meldingen kunnen volledig terecht zijn, zeker verbeterings-verzoeken, maar er kan lange tijd overheen gaan voor er iemand in staat is om ze op te lossen of toe te voegen. Veel defecten kunnen echter ook al enkele uren na de melding verholpen zijn.

Assigned (Toegewezen) Dit betekent dat iemand het op zich heeft genomen om te werken aan het defect. Dit betekent niet dat deze persoon er *daadwerkelijk* mee aan de slag is, dus praktisch gezien betekent deze toestand hetzelfde als ‘New’.

Reopened (Heropend) Dit betekent dat de ontwikkelaars op een gegeven moment dachten het defect opgelost te hebben, maar nieuwe informatie heeft hun mening doen veranderen: waarschijnlijk werkte de oorspronkelijke oplossing nog niet helemaal goed.

Needinfo (Meer informatie nodig) Aan deze status moet u extra aandacht besteden. Dit betekent dat er nog niet voldoende informatie beschikbaar is van uw defect-melding om er iets aan te doen. Meestal wordt er niet meer aan uw melding gewerkt tot u meer informatie heeft geleverd (door commentaar toe te voegen). Als u te lang wacht met het geven van meer informatie zal defect-meldinge uiteindelijk weggewerkt worden door het de status ‘Incomplete’ te geven.

Resolved (Opgelost) Dit betekent dat de ontwikkelaars denken dat ze het defect opgelost hebben. Als u het hier niet me eens bent, kunt u de melding heropenen, maar aangezien u geen mensen tegen hun wil aan een defect kunt laten werken, moet u daar een goede reden voor hebben. Hier zijn mogelijke waarden van *Resolution* (Oplossing) met hun betekenis.

Fixed (Opgelost) Het ging om een werkelijk defect en GIMP is zo veranderd dat het opgelost is.

Won't fix (Wordt niet opgelost) De ontwikkelaars zijn het er mee eens dat het een terechte foutmelding is, maar een reparatie zou zoveel moeite kosten ten opzichte van de ernst van het probleem dat ze dat niet de moeite waard vinden.

Duplicate (Dubbel) Dit betekent dat het zelfde defect reeds eerder door iemand anders gemeld is. Als u deze oplossing ziet, staat daar ook een verwijzing naar deze eerdere melding bij waar u veel meer nuttige informatie kunt vinden.

Not a bug (Geen defect) Dit betekent dat het gedrag zoals beschreven in de defect-melding opzettelijk zo is. Het kan u als een defect toeschijnen (zoals voor een hoop andere mensen), maar het programma werkt op de manier zoals bedoeld en de ontwikkelaars willen dit niet wijzigen.

Not GNOME (Niet GNOME) De defect-melding is terecht, maar kan niet opgelost worden door iets aan GIMP te veranderen. Vaak leveren problemen met besturingssystemen, venster-managers of bibliotheken dit antwoord op. Soms is een defect-melding aan de programmatuur die het werkelijke defect veroorzaakt de volgende, passende stap.

Incomplete (Niet volledig) De defect-melding bevat niet voldoende informatie om er mee aan de slag te gaan en de melder heeft verzoeken om meer informatie niet beantwoord. Meestal blijft een defect-melding een maand of twee open staan voordat het op deze manier opgelost wordt.

Invalid (ongeldig) Er is iets mis in de vorm van de defect-melding: Meestal komt dit doordat de melder hetzelfde defect, per ongeluk, meerdere malen gemeld. (In sommige web browsers is deze fout heel makkelijk te maken.) Met defect-meldingen die het gedrag van het programma op een foute manier beschrijven wordt ook zo afgedaan.



OPMERKING

Als u het niet eens bent met de afhandeling van een defect-melding staat het u vrij om er commentaar op te leveren. Ieder commentaar dat aan een, al dan niet opgeloste, defect-melding toegevoegd wordt, veroorzaakt een e-mail bericht naar de GIMP-Bugzilla mail-lijst, dus wordt opgemerkt door mensen in het ontwikkelingsteam. Dit betekent natuurlijk niet noodzakelijkerwijs dat ze er op zullen reageren.

Bijlage C

Gebruikerslicentie

Copyright (C) 2000,2001,2002 Free Software Foundation, Inc. 59 Temple Place, Suite 330, Boston, MA 02111-1307 USA Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies of this license document, but changing it is not allowed.

C.1 PREAMBLE

The purpose of this License is to make a manual, textbook, or other functional and useful document ‘free’ in the sense of freedom: to assure everyone the effective freedom to copy and redistribute it, with or without modifying it, either commercially or noncommercially. Secondly, this License preserves for the author and publisher a way to get credit for their work, while not being considered responsible for modifications made by others.

This License is a kind of ‘copyleft’, which means that derivative works of the document must themselves be free in the same sense. It complements the GNU General Public License, which is a copyleft license designed for free software.

We have designed this License in order to use it for manuals for free software, because free software needs free documentation: a free program should come with manuals providing the same freedoms that the software does. But this License is not limited to software manuals; it can be used for any textual work, regardless of subject matter or whether it is published as a printed book. We recommend this License principally for works whose purpose is instruction or reference.

C.2 APPLICABILITY AND DEFINITIONS

This License applies to any manual or other work, in any medium, that contains a notice placed by the copyright holder saying it can be distributed under the terms of this License. Such a notice grants a world-wide, royalty-free license, unlimited in duration, to use that work under the conditions stated herein. The ‘Document’, below, refers to any such manual or work. Any member of the public is a licensee, and is addressed as ‘you’. You accept the license if you copy, modify or distribute the work in a way requiring permission under copyright law.

A ‘Modified Version’ of the Document means any work containing the Document or a portion of it, either copied verbatim, or with modifications and/or translated into another language.

A ‘Secondary Section’ is a named appendix or a front-matter section of the Document that deals exclusively with the relationship of the publishers or authors of the Document to the Document’s overall subject (or to related matters) and contains nothing that could fall directly within that overall subject. (Thus, if the Document is in part a textbook of mathematics, a Secondary Section may not explain any mathematics.) The relationship could be a matter of historical connection with the subject or with related matters, or of legal, commercial, philosophical, ethical or political position regarding them.

The ‘Invariant Sections’ are certain Secondary Sections whose titles are designated, as being those of Invariant Sections, in the notice that says that the Document is released under this License. If a section does not fit the above definition of Secondary then it is not allowed to be designated as Invariant. The Document may contain zero Invariant Sections. If the Document does not identify any Invariant Sections then there are none.

The ‘Cover Texts’ are certain short passages of text that are listed, as Front-Cover Texts or Back-Cover Texts, in the notice that says that the Document is released under this License. A Front-Cover Text may be at most 5 words, and a Back-Cover Text may be at most 25 words.

A ‘Transparent’ copy of the Document means a machine-readable copy, represented in a format whose specification is available to the general public, that is suitable for revising the document straightforwardly with generic text editors or (for images composed of pixels) generic paint programs or (for drawings) some widely available drawing editor, and that is suitable for input to text formatters or for automatic translation to a variety of formats suitable for input to text formatters. A copy made in an otherwise Transparent file format whose markup, or absence of markup, has been arranged to thwart or discourage subsequent modification by readers is not Transparent. An image format is not Transparent if used for any substantial amount of text. A copy that is not ‘Transparent’ is called ‘Opaque’.

Examples of suitable formats for Transparent copies include plain ASCII without markup, Texinfo input format, LaTeX input format, SGML or XML using a publicly available DTD, and standard-conforming simple HTML, PostScript or PDF designed for human modification. Examples of transparent image formats include PNG, XCF and JPG. Opaque formats include proprietary formats that can be read and edited only by proprietary word processors, SGML or XML for which the DTD and/or processing tools are not generally available, and the machine-generated HTML, PostScript or PDF produced by some word processors for output purposes only.

The ‘Title Page’ means, for a printed book, the title page itself, plus such following pages as are needed to hold, legibly, the material this License requires to appear in the title page. For works in formats which do not have any title page as such, ‘Title Page’ means the text near the most prominent appearance of the work’s title, preceding the beginning of the body of the text.

A section ‘Entitled XYZ’ means a named subunit of the Document whose title either is precisely XYZ or contains XYZ in parentheses following text that translates XYZ in another language. (Here XYZ stands for a specific section name mentioned below, such as ‘Acknowledgements’, ‘Dedications’, ‘Endorsements’, or ‘History’.) To ‘Preserve the Title’ of such a section when you modify the Document means that it remains a section ‘Entitled XYZ’ according to this definition.

The Document may include Warranty Disclaimers next to the notice which states that this License applies to the Document. These Warranty Disclaimers are considered to be included by reference in this License, but only as regards disclaiming warranties: any other implication that these Warranty Disclaimers may have is void and has no effect on the meaning of this License.

C.3 VERBATIM COPYING

You may copy and distribute the Document in any medium, either commercially or noncommercially, provided that this License, the copyright notices, and the license notice saying this License applies to the Document are reproduced in all copies, and that you add no other conditions whatsoever to those of this License. You may not use technical measures to obstruct or control the reading or further copying of the copies you make or distribute. However, you may accept compensation in exchange for copies. If you distribute a large enough number of copies you must also follow the conditions in section3.

You may also lend copies, under the same conditions stated above, and you may publicly display copies.

C.4 COPYING IN QUANTITY

If you publish printed copies (or copies in media that commonly have printed covers) of the Document, numbering more than 100, and the Document’s license notice requires Cover Texts, you must enclose the copies in covers that carry, clearly and legibly, all these Cover Texts: Front-Cover Texts on the front cover, and Back-Cover Texts on the back cover. Both covers must also clearly and legibly identify you as the publisher of these copies. The front cover must present the full title with all words of the title equally prominent and visible. You may add other material on the covers in addition. Copying with changes limited to the covers, as long as they preserve the title of the Document and satisfy these conditions, can be treated as verbatim copying in other respects.

If the required texts for either cover are too voluminous to fit legibly, you should put the first ones listed (as many as fit reasonably) on the actual cover, and continue the rest onto adjacent pages.

If you publish or distribute Opaque copies of the Document numbering more than 100, you must either include a machine-readable Transparent copy along with each Opaque copy, or state in or with each Opaque copy a computer-network location from which the general network-using public has access to download using public-standard network protocols a complete Transparent

copy of the Document, free of added material. If you use the latter option, you must take reasonably prudent steps, when you begin distribution of Opaque copies in quantity, to ensure that this Transparent copy will remain thus accessible at the stated location until at least one year after the last time you distribute an Opaque copy (directly or through your agents or retailers) of that edition to the public.

It is requested, but not required, that you contact the authors of the Document well before redistributing any large number of copies, to give them a chance to provide you with an updated version of the Document.

C.5 MODIFICATIONS

You may copy and distribute a Modified Version of the Document under the conditions of sections 2 and 3 above, provided that you release the Modified Version under precisely this License, with the Modified Version filling the role of the Document, thus licensing distribution and modification of the Modified Version to whoever possesses a copy of it. In addition, you must do these things in the Modified Version:

- A. Use in the Title Page (and on the covers, if any) a title distinct from that of the Document, and from those of previous versions (which should, if there were any, be listed in the History section of the Document). You may use the same title as a previous version if the original publisher of that version gives permission.
- B. List on the Title Page, as authors, one or more persons or entities responsible for authorship of the modifications in the Modified Version, together with at least five of the principal authors of the Document (all of its principal authors, if it has fewer than five), unless they release you from this requirement.
- C. State on the Title page the name of the publisher of the Modified Version, as the publisher.
- D. Preserve all the copyright notices of the Document.
- E. Add an appropriate copyright notice for your modifications adjacent to the other copyright notices.
- F. Include, immediately after the copyright notices, a license notice giving the public permission to use the Modified Version under the terms of this License, in the form shown in the [Addendum](#) below.
- G. Preserve in that license notice the full lists of Invariant Sections and required Cover Texts given in the Document's license notice.
- H. Include an unaltered copy of this License.
- I. Preserve the section Entitled 'History', Preserve its Title, and add to it an item stating at least the title, year, new authors, and publisher of the Modified Version as given on the Title Page. If there is no section Entitled 'History' in the Document, create one stating the title, year, authors, and publisher of the Document as given on its Title Page, then add an item describing the Modified Version as stated in the previous sentence.
- J. Preserve the network location, if any, given in the Document for public access to a Transparent copy of the Document, and likewise the network locations given in the Document for previous versions it was based on. These may be placed in the 'History' section. You may omit a network location for a work that was published at least four years before the Document itself, or if the original publisher of the version it refers to gives permission.
- K. For any section Entitled 'Acknowledgements' or 'Dedications', Preserve the Title of the section, and preserve in the section all the substance and tone of each of the contributor acknowledgements and/or dedications given therein.
- L. Preserve all the Invariant Sections of the Document, unaltered in their text and in their titles. Section numbers or the equivalent are not considered part of the section titles.
- M. Delete any section Entitled 'Endorsements'. Such a section may not be included in the Modified Version.
- N. Do not retitle any existing section to be Entitled 'Endorsements' or to conflict in title with any Invariant Section.
- O. Preserve any Warranty Disclaimers.

If the Modified Version includes new front-matter sections or appendices that qualify as Secondary Sections and contain no material copied from the Document, you may at your option designate some or all of these sections as invariant. To do this, add their titles to the list of Invariant Sections in the Modified Version's license notice. These titles must be distinct from any other section titles.

You may add a section Entitled 'Endorsements', provided it contains nothing but endorsements of your Modified Version by various parties—for example, statements of peer review or that the text has been approved by an organization as the authoritative definition of a standard.

You may add a passage of up to five words as a Front-Cover Text, and a passage of up to 25 words as a Back-Cover Text, to the end of the list of Cover Texts in the Modified Version. Only one passage of Front-Cover Text and one of Back-Cover Text may be added by (or through arrangements made by) any one entity. If the Document already includes a cover text for the same cover, previously added by you or by arrangement made by the same entity you are acting on behalf of, you may not add another; but you may replace the old one, on explicit permission from the previous publisher that added the old one.

The author(s) and publisher(s) of the Document do not by this License give permission to use their names for publicity for or to assert or imply endorsement of any Modified Version.

C.6 COMBINING DOCUMENTS

You may combine the Document with other documents released under this License, under the terms defined in [section 4](#) above for modified versions, provided that you include in the combination all of the Invariant Sections of all of the original documents, unmodified, and list them all as Invariant Sections of your combined work in its license notice, and that you preserve all their Warranty Disclaimers.

The combined work need only contain one copy of this License, and multiple identical Invariant Sections may be replaced with a single copy. If there are multiple Invariant Sections with the same name but different contents, make the title of each such section unique by adding at the end of it, in parentheses, the name of the original author or publisher of that section if known, or else a unique number. Make the same adjustment to the section titles in the list of Invariant Sections in the license notice of the combined work.

In the combination, you must combine any sections Entitled 'History' in the various original documents, forming one section Entitled 'History'; likewise combine any sections Entitled 'Acknowledgements', and any sections Entitled 'Dedications'. You must delete all sections Entitled 'Endorsements'.

C.7 COLLECTIONS OF DOCUMENTS

You may make a collection consisting of the Document and other documents released under this License, and replace the individual copies of this License in the various documents with a single copy that is included in the collection, provided that you follow the rules of this License for verbatim copying of each of the documents in all other respects.

You may extract a single document from such a collection, and distribute it individually under this License, provided you insert a copy of this License into the extracted document, and follow this License in all other respects regarding verbatim copying of that document.

C.8 AGGREGATION WITH INDEPENDENT WORKS

A compilation of the Document or its derivatives with other separate and independent documents or works, in or on a volume of a storage or distribution medium, is called an 'aggregate' if the copyright resulting from the compilation is not used to limit the legal rights of the compilation's users beyond what the individual works permit. When the Document is included in an aggregate, this License does not apply to the other works in the aggregate which are not themselves derivative works of the Document.

If the Cover Text requirement of [section 3](#) is applicable to these copies of the Document, then if the Document is less than one half of the entire aggregate, the Document's Cover Texts may be placed on covers that bracket the Document within the aggregate, or the electronic equivalent of covers if the Document is in electronic form. Otherwise they must appear on printed covers that bracket the whole aggregate.

C.9 TRANSLATION

Translation is considered a kind of modification, so you may distribute translations of the Document under the terms of section 4. Replacing Invariant Sections with translations requires special permission from their copyright holders, but you may include translations of some or all Invariant Sections in addition to the original versions of these Invariant Sections. You may include a translation of this License, and all the license notices in the Document, and any Warranty Disclaimers, provided that you also include the original English version of this License and the original versions of those notices and disclaimers. In case of a disagreement between the translation and the original version of this License or a notice or disclaimer, the original version will prevail.

If a section in the Document is Entitled ‘Acknowledgements’, ‘Dedications’, or ‘History’, the requirement (section 4) to Preserve its Title (section 1) will typically require changing the actual title.

C.10 TERMINATION

You may not copy, modify, sublicense, or distribute the Document except as expressly provided for under this License. Any other attempt to copy, modify, sublicense or distribute the Document is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.

C.11 FUTURE REVISIONS OF THIS LICENSE

The Free Software Foundation may publish new, revised versions of the GNU Free Documentation License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns. See <http://www.gnu.org/copyleft/>.

Each version of the License is given a distinguishing version number. If the Document specifies that a particular numbered version of this License ‘or any later version’ applies to it, you have the option of following the terms and conditions either of that specified version or of any later version that has been published (not as a draft) by the Free Software Foundation. If the Document does not specify a version number of this License, you may choose any version ever published (not as a draft) by the Free Software Foundation.

C.12 ADDENDUM: How to use this License for your documents

To use this License in a document you have written, include a copy of the License in the document and put the following copyright and license notices just after the title page:

Copyright (c) YEAR YOUR NAME. Permission is granted to copy, distribute and/or modify this document under the terms of the GNU Free Documentation License, Version 1.2 or any later version published by the Free Software Foundation; with no Invariant Sections, no Front-Cover Texts, and no Back-Cover Texts. A copy of the license is included in the section entitled ‘GNU Free Documentation License’.

If you have Invariant Sections, Front-Cover Texts and Back-Cover Texts, replace the ‘with...Texts.’ line with this:

with the Invariant Sections being LIST THEIR TITLES, with the Front-Cover Texts being LIST, and with the Back-Cover Texts being LIST.

If you have Invariant Sections without Cover Texts, or some other combination of the three, merge those two alternatives to suit the situation.

If your document contains nontrivial examples of program code, we recommend releasing these examples in parallel under your choice of free software license, such as the GNU General Public License, to permit their use in free software.

Bijlage D

Oeps! Er ontbreekt een stuk help!

Excuses, maar het hulponderwerp dat u zoekt is niet beschikbaar.

Bijlage E

Index

A

Afbeelding

Tekst, [59](#)

afbeelding

Ontdoen, [31](#)

Afbeeldingsbestanden

Aanmaken, [39](#)

Afbeeldingsvenster, [25](#)

B

Bestanden

Openen, [39](#)

Betekerbare, [57](#)

D

De GIMP

Introductie, [10](#)

Dialogen

Voorkeursinstellingen, [73](#)

G

Gereedschappen

rechthoekselectie, [70](#)

Gereedschapsvenster, [24](#), [66](#)

GIMP

Bestanden, [42](#)

Defecten, [82](#)

Geschiedenis, [77](#)

Opstarten, [14](#)

Probleemoplossen, [33](#)

gimp-remote, [14](#)

gimp-win-remote, [14](#)

I

Instellen, [15](#)

L

Lagen, [57](#)

P

Paden, [47](#)

Paletten, [54](#)

Patronen, [53](#)

Penselen, [50](#)

principes, [20](#)

R

rechthoekselectie, [70](#)

S

Selecties

Algemene eigenschappen, [68](#)

Snelmasker, [46](#)

U

Uitbreidingen

Plugins, [61](#)

V

Verlopen, [51](#)

Voorkeursinstellingen, [73](#)