

GNU Image Manipulation Program

Gebruikershandleiding

18 februari 2006

Wijzigingen

Herziening \$Revision: 1.141 \$	2005-12-18	lexa
---------------------------------	------------	------

Copyright © 2002, 2003, 2004, 2005, 2006 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](#).

Inhoudsopgave

I. Beginnen met GIMP	9
1. Introductie	11
1.1. Welkom bij de GIMP	11
1.1.1. Auteurs	11
1.1.2. De GIMP Help	11
1.1.3. Functies en Mogelijkheden	11
1.2. Wat is nieuw in GIMP?	12
1.2.1. Uitwisselbaarheid en ondersteuning voor standaarden	12
1.2.2. Dialoogvenster snelkoppelingen	12
1.2.3. Plug-in vooruitblik	13
1.2.4. Directe vooruitblik van vervormings bewerkingen	13
1.2.5. Overeenstemming met Gnome bedienings richtlijnen	13
1.2.6. Overschakeling naar GTK+ 2.4	13
1.2.7. Elementaire ondersteuning voor vector-tekenen	13
1.2.8. Verder . . .	13
1.3. GIMP opstarten	14
1.3.1. Argumenten op de opdrachtregel	14
1.3.2. Bekende besturingssystemen	15
1.3.3. Talen	15
1.4. GIMP de eerste keer instellen	15
2. Beginselen van GIMP	19
2.1. Het Hoofdvenster van GIMP	19
2.1.1. Het Gereedschapsvenster	21
2.1.2. Het Afbeeldingsvenster	22
2.1.3. Koppelen van dialoogvensters	24
2.2. Basisprincipes van GIMP	28
2.3. Het werken met afbeeldingen	30
2.3.1. Soorten afbeeldingen	30
2.3.2. Het Snelmasker	32
2.3.3. Lagen	33
2.3.4. De selectie	35
2.3.5. Ongedaan maken	38
2.4. Dingen die u niet kunt ongedaan kunt maken	39
2.4.1. Raster en Hulplijnen	39
2.4.2. Paden	41
2.4.3. Tekst en lettertype's	45
II. De GIMP Functielijst	47
3. Gereedschapsvenster	49
3.1. Het gereedschapsvenster	49
3.1.1. Gereedschap Instellingen	49
4. Dialoogvensters	51
4.1. Voorkeursinstellingen	51
4.1.1. inleiding	51
A. De geschiedenis van GIMP	53
A.1. Het begin	53
A.2. De eerste dagen van GIMP	53
A.3. De grote stap voorwaarts	54
A.4. Nieuw in GIMP 2	54

B. Defecten (Bugs) rapporteren en verzoeken om aanvullingen	59
B.1. Vaststellen dat het inderdaad een defect is	59
B.2. Melden van het defect	60
B.3. Wat gebeurt er verder met uw defect-melding?	61
C. Gebruikerslicentie	65
C.1. PREAMBLE	65
C.2. APPLICABILITY AND DEFINITIONS	65
C.3. VERBATIM COPYING	66
C.4. COPYING IN QUANTITY	66
C.5. MODIFICATIONS	67
C.6. COMBINING DOCUMENTS	68
C.7. COLLECTIONS OF DOCUMENTS	68
C.8. AGGREGATION WITH INDEPENDENT WORKS	68
C.9. TRANSLATION	69
C.10. TERMINATION	69
C.11. FUTURE REVISIONS OF THIS LICENSE	69
C.12. ADDENDUM: How to use this License for your documents	69
D. Oeps! Er ontbreekt een stuk help!	71

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

1. Introductie

1.1. Welkom bij de GIMP

GIMP is een multi-platform fotomanipulatie gereedschap. GIMP is een acronym voor GNU Image Manipulation Program, vrij vertaald GNU Afbeelding Manipulatie Programma. De GIMP is geschikt voor een breed scala aan foto manipulatie operaties, waarom 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 een 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 complete afbeeldingsmanipulatie procedures, makkelijk te kunnen scripten.

Een van de krachten van de GIMP is de vrije beschikbaar van de broncodes 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 <<http://www.gnu.org/licenses/gpl/>>). GPL 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 gedeelte bijgedragen. Het uitbrengen van nieuw 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 gebruiken van GIMP context afhankelijke help worden opgevraagd. Help over specifieke menu opties is toegankelijk door de F1-toets in te drukken terwijl de muis focus geeft aan de menu optie. Lees verder om aan je GIMP reis te beginnen.

1.1.3. Functies en Mogelijkheden

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

- Een volledige verzameling teken gereedschappen zoals penselen, een potlood, een spuitbus, klonen enzovoorts.
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 vermeden worden.
- Het ondersteunen 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 en verkleinen, omkeren en scheeftrekken.
- Een keur aan lees- en schrijfbare bestandsformaten 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 veranderd waren dat de nieuwe stabiele uitgave de 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 direct 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 directe 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.

1.3. 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 verschikende 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.

1.3.1. 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 desbetreffende script-uitbreiding van GIMP uitgevoerd kan worden. Als er – als commando staat worden de commando's van de standard-input gelezen.

1.3.2. 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, and 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 <<http://developer.GIMP.org>> vinden.

1.3.3. 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:

- *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" een andere gewenste taal vervangen.
- *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.
- *Onder Windows Me:* Start/Programma's/ Accessoires/Systeem Gereedschap/Systeem Informatie/Gereedschappen/Systeem Configuratie Hulpmiddel/"Omgeving"tab/"Nieuw"knop: Voer LANG in voor de naam en fr or de... voor de waarde.
- *Onder 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.

1.4. 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.

¹ Het 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.

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:

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 1.1. 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.
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.
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 XXX Dit kan u verder helpen de optimale waarden te bepalen. Deze informatie is voorts erg nuttig indien als u problemen met beperkte systeembronnen ondervind.

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 1.2. Persoonlijke GIMP Werkmap. De indeling van uw eigen GIMP werkmap.

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 XXX aanwijzingen vinden om dit probleem op te lossen. Maar voor nu wensen we u veel plezier met 'Gimpen'.

Figuur 1.3. Persoonlijke installatiegeschiedenis. Het overzicht van de aangemaakte gegevens in de GIMP werkmap.



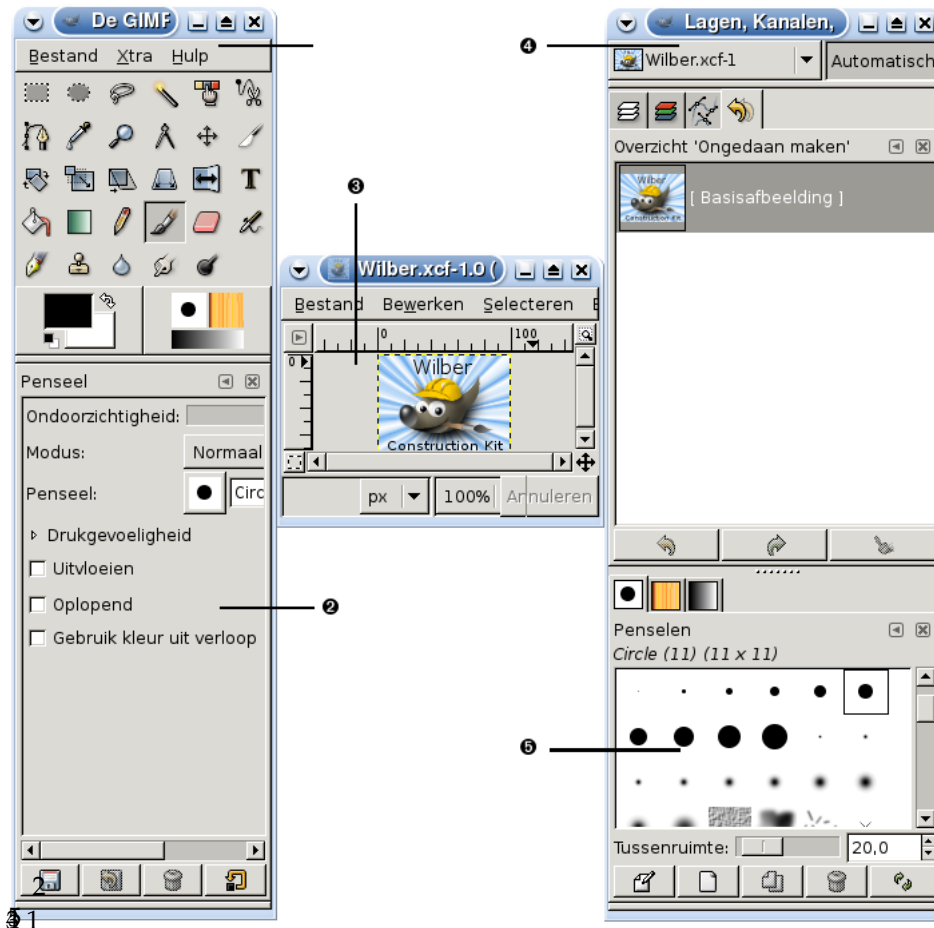
Figuur 1.4. GIMP werkinstellingen. Het venster om de werkprestaties van GIMP aan te passen.



2. Beginselen van GIMP

2.1. Het Hoofdvenster van GIMP

Figuur 2.1. Het standaardscherm van GIMP.



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

1. *De 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 gekoppelt (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 enigszins 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 geslept 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.

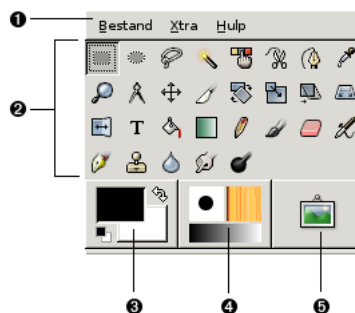
Voorgaande GIMP-versies (tot aan versie 1.2.5) waren nogal kwistig in het gebruik van dialoogvensters: ervaren gebruikers hadden vaak een tiental tot meer vensters tegelijkertijd openstaan, verspreid over het hele scherm in een onoverzichtelijke janboel. In GIMP is hier veel aan verbeterd omdat alle 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.

2.1.1. Het Gereedschapsvenster

Figuur 2.2. 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 uiwissen 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

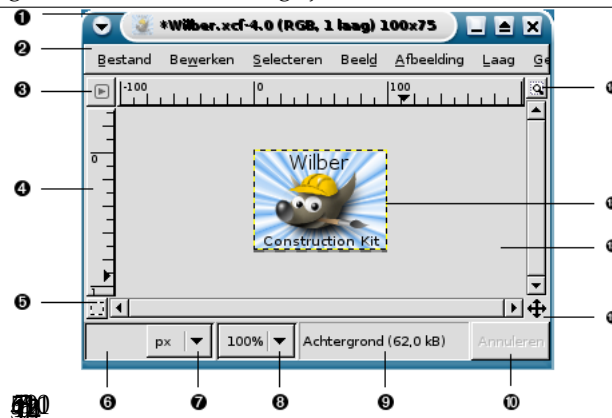


Iedere keer wanneer u GIMP opstart, staat hetzelfde gereedschap (het penseel), kleur, penseel en patroon ge-activeerd. Als u wilt dat GIMP met het werktuig en de instellingen van de laatste keer dat u het programma afgesloten heeft opstart moet u **"Apparaatinstellingen opslaan bij verlaten ..."**

in het **Voorkeuren/Invoerapparaten**-menu aanvinken.

2.1.2. Het Afbeeldingsvenster

Figuur 2.3. 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.

1. *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.
2. *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 zit¹, 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.
3. *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.
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.

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

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 te 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.

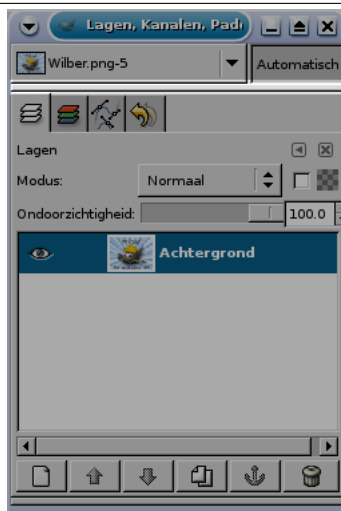
11. *Positie controle* Dit is een kleine knop met kruislingse pijlen in de rechteronderhoek. Als u hierop klikt verschijnt er een miniatuurafbeelding van de afbeelding. Als de afbeelding groter is dan het huidige vensterformaat, kunt u met ingedrukte muisknop in deze miniatuur het gewenste deel van de 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 opvolgebied 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.

2.1.3. Koppelen van dialoogvensters

2.1.3.1. Koppelbalken

In GIMP-2.0 en -2.2 kunt u de dialoogvensters overal 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 bevat is zodat u bijvoorbeeld snel naar het gereedschap-optievenster kunt gaan of het penseelvenster 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 2.4. Een dok met een koppelbalk uitgelicht.

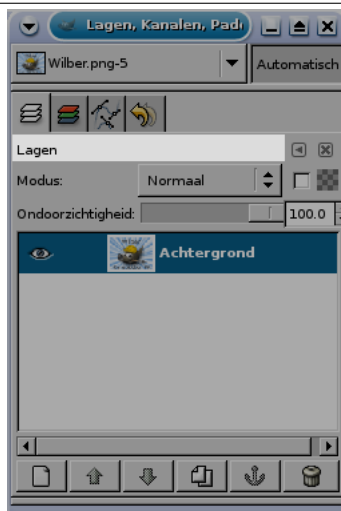


In ieder dok kunt u een collectie *koppelbalken* zien zitten, zoals uitgelicht in het aangrenzende figuur. dit zijn dunne grijze balken die niet ver uitsteken maar toch moeilijk over het hoofd te zien zijn: De meeste mensen zijn zich niet van hun aanwezigheid bewust tot ze expliciet erop gewezen worden.

2.1.3.2. 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 2.5. 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.

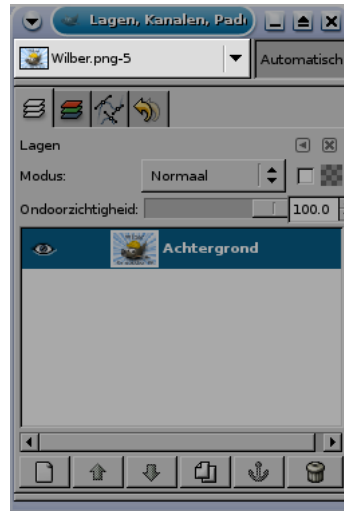


U kunt meer dan een dialoogvenster naar dezelfde koppelbalk slepen. De dialoogvensters worden dan op elkaar gestapeld tot tabbladen met tabs met iconen die de verschillende dialoog-tabbladen markeren. Door op de goede tab te klikken kunt u het daarbij behorende dialoog-tabblad naar voren halen en daarmee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

2.1.3.3. 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.

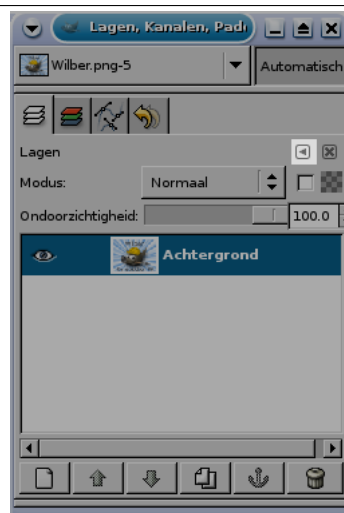
Figuur 2.6. De afbeelding-uitrollijst uitgelicht.



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 uit te vinken kunt u dit echter uitzetten. (Het dok dat het gereedschapsvenster vormt echter een uitzondering, u kunt hier geen afbeelding-uitrollijst aan toevoegen.)

2.1.3.4. Tabmenu

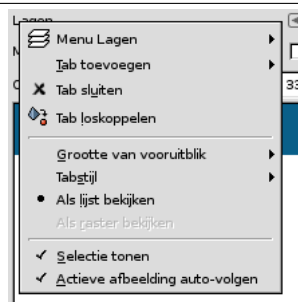
Figuur 2.7. De tabmenu knop in een dialoogvenster uitgelicht.



In ieder dialoogvenster heeft u met de tabmenu knop, die u in de bovenstaande figuur uitgelicht is, toegang tot speciale tab-gerelateerde 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.

Het tabmenu bevat de volgende opdrachten:

Figuur 2.8. Het Tab menu van het lagen-venster.



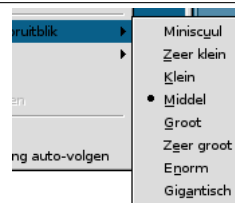
Contekstmenu Aan de bovenkant van ieder tabmenu staat de toegang tot het context menu van het dialoogvenster waarin de tabknop aangeklikt is. Dit menu bevat opdrachten die bij het specifieke dialoogvenster horen. Op deze plaats kunt u in het dialoogvenster voor patronen bijvoorbeeld een aantal manieren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

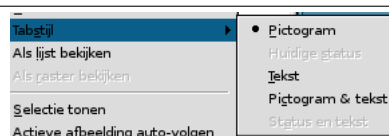
Tab loskoppelen Met dit item kunt u het dialoogvenster van het dok loskoppelen. Zo maakt u een nieuw dok aan met het huidige dialoogvenster als enige tabblad. Dit werkt hetzelfde als het slepen van het dialoogvenster uit het dok en vervolgens op een willekeurige plaats loslaten ervan.

Figuur 2.9. Grootte van vooruitblik -menu in het tabmenu.


Grootte van vooruitblik

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**.

Figuur 2.10. Het **Tabstijl** ondermenu.


Tabstijl

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 enigszins zinloos. Anders, als u deze optie aangevinkt heeft toont de knop voor het afbeelding-uitrolmenu continu én automatisch met welke afbeelding u bezig bent.

2.2. 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.

Overzicht GIMP is een beeld bewerkingsprogramma, globaal gezien bestaat het gebruik ervan uit drie basis stappen: (1) Openen of creëren van afbeeldingsbestanden; (2) bewerken van de afbeelding; (3) Opslaan van het resultaat.

Openen van Afbeeldingen Na het starten van Gimp kunnen er, afhankelijk van de manier waarop Gimp opgestart is, een of meerdere afbeeldingen open staan. Nieuwe afbeeldingen kunt u openen door gebruik te maken van het Openen commando van het Bestand-menu. Gimp kan een behoorlijke verscheidenheid van afbeeldingsbestandsformaten aan. zie Bestanden voor meer informatie hierover. Afhankelijk van de instellingen van uw computer, kunt u misschien afbeeldingsbestanden openen door met de muiscursor op een icoon te klikken in een bestandsbeheerprogramma. Als u niet zeker weet of dit kan, moet u het gewoon eens proberen; Het ergste dat er kan gebeuren is dat uw computer onder uw neus explodeert.

Bewerken van afbeeldingen Met Gimp kunt u op veel manieren afbeeldingen bewerken: schilderwerktuigen, kleurbewerkings gereedschappen, vervormings instrumenten, filters, enzovoorts. Het grootste deel van deze handleiding beschrijft al deze instrumenten en het gebruik ervan.

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.

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 kunt 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 computergeheugen 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. Lagen 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 alfa-kanaal 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 scheidingslijn tussen de geselecteerde en niet-geselecteerde delen bewegen (een engelse term hiervoor is “marcherende mieren” Eigenlijk is de lijn enigzins 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 selekteren 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 selekteren, 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 selektiekanaal 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.

2.3. Het werken met afbeeldingen

2.3.1. 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 minder. 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 tegen-gestelde richting, een voorbeeld hiervan is de omzetting van RGB naar grijswaarden of geïndexeerd.

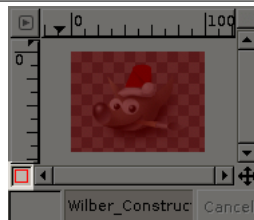
OPMERKING



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.

2.3.2. Het Snelmasker

Figuur 2.11. 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 enigzins eenvoudiger maken. Eenvoudig gezegd, laat het SnelMasker u een selectie tekenen inplaats van alleen de buitenrand aan te geven.

2.3.2.1. 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 256(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 verf gereedschap 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.

2.3.2.2. 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 **Geselecteerde gebieden 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.

2.3.3. 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.

2.3.3.1. 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. Om het alfakanaal te verwijderen uit de onderste laag (De enige waar dit dus kan) dient u deze als de actieve aan te klikken en vervolgens de menukeuzes **Laag** → **Transparantie** → **Semi-Flatten** te volgen.

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 afbeeldingsscherf 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 opdachten 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-dialogvenster 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 alfakanaal dus geen bewerkingen uitvoeren. In het bijzonder veranderd er dus niets aan de delen van de laag die voor de bewerking al doorzichtig waren.

2.3.4. De selectie

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

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.

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

Figuur 2.12. Hoe zoudt u de boom apart zetten?**Figuur 2.13.** De selectie is normaal als een gestreepte lijn te zien

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 2.14. 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.

2.3.4.1. 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

Figuur 2.15. Dezelfde selectie met het Snelmasker na het verzachten van de randen.



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

2.3.4.2. Een selectie voor een deel transparant maken

U kunt de doorzichtigheid van de hele laag instellen, u kunt dit echter niet direct 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 veranderd de muiscursor in een anker-plaatje: als u dan klikt, verdwijnt de laag met de zwevende selectie en komt de selectie weer op de goede plaats terecht mét 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 .

2.3.5. 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 schaaft 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 veranderd, 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.

2.4. 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 veranderd 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.

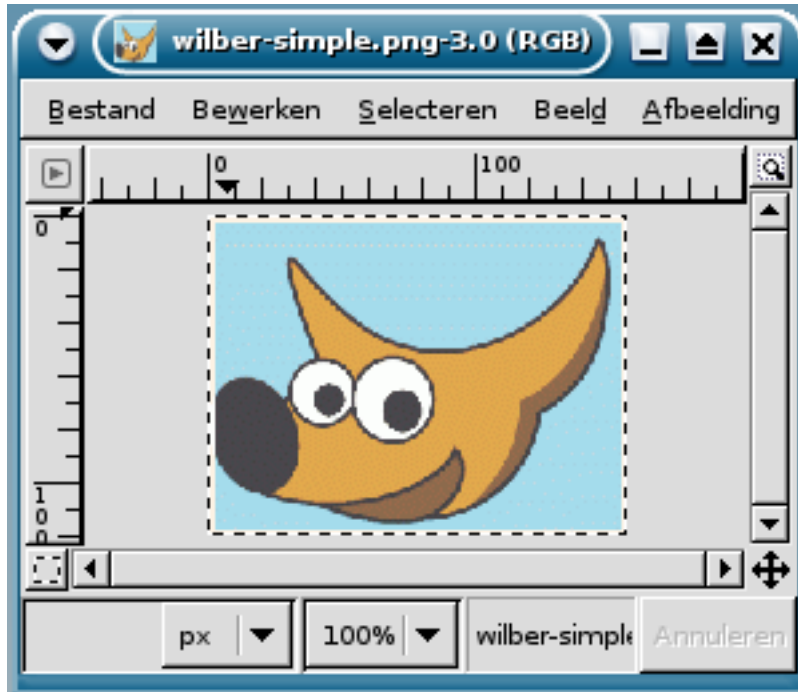
“Onderdelen” van bewerkingen Bij sommige gereedschappen moet u een ingewikkelde reeks stappen doen om de juiste bewerking uit te voeren. U kunt dan alleen de hele bewerking ongedaan maken en dus niet de afzonderlijke stappen. Een voorbeeld hiervan is de intelligente schaar waarmee u met meerdere muisklikken een gesloten pad vormt in de afbeelding om een selectie af te bakken. 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.

2.4.1. Raster en Hulplijnen

Vaak kan het nodig zijn dingen erg secuur op een goede plaats te zetten en dat u dan merkt dat dat met de muis niet makkelijk te realiseren is maar beter met de pijltjestoetsen te doen is (die het geselecteerde object met één beeldpunt per aanslag verplaatsen of precies 25 als u de **Shift**-toets ingedrukt houdt). Er zijn echter ook nog twee andere manieren in GIMP om een precieze plaatsing te vergemakkelijken: het Raster en Hulplijnen.

Figuur 2.16. De afbeelding voor de onderstaande voorbeelden.



2.4.1.1. Het raster van de afbeelding

In iedere afbeelding maakt GIMP een raster aan dat niet standaard zichtbaar is, maar wel zichtbaar te maken is door de menukeuze **Beeld** → **Raster tonen** aan te vinken. Als u de afbeelding van het raster erg veel gebruikt, kunt u het ook in de **Voorkeuren** standaard aanzetten door in **Afbeeldingsvensters** → **Weergave** Onder 'Normale stand' het item **Raster tonen** aan te vinken (Hier ziet u ook dat u het gedrag in een venster anders kunt instellen dan wanneer u GIMP in de volledige-scherm modus gebruikt).

Standaard wordt het raster afgebeeld door zwarte lijnstukjes die op de kruispunten van de rasterlijnen liggen en zo op plus-symbolen lijken. De rasterlijnen staan standaard zowel horizontaal als verticaal op een onderlinge afstand van 10 beeldpunten. U kunt deze standaardinstellingen wijzigen in het Standaard Rastertabblad van het **Voorkeurenvenster**. Als u dit alleen voor de huidige afbeelding aan wilt passen, kunt u dat doen via de menukeuzes: **Afbeelding** → **Raster instellen** in de menubalk van het afbeeldingsvenster: hierdoor verschijnt het Raster instellen-venster.

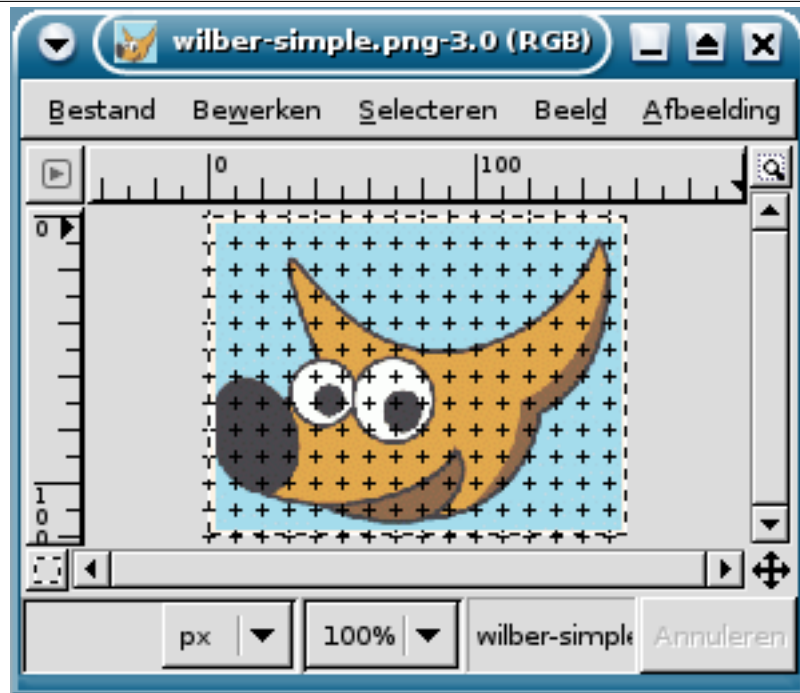
Een raster is niet alleen handig om onderlinge afstanden en grootte-verhoudingen in te schatten, het is ook handig om dingen precies op het raster uit te lijnen. Dit kunt u voor mekaar krijgen door de menukeuze **beeld** → **Raster magnetisch** aan te vinken in de menubalk van het afbeeldingsvenster. Als de cursor dan op korte afstand van een rasterlijn komt springt ze automatisch precies op die lijn. In de Voorkeuren kunt u deze korte afstand in het tabblad **Gereedschapsopties** als de waarde van de **Magnetische afstand** instellen. Maar voor de meeste mensen is 8 beeldpunten een comfortabele waarde. (Als het grid niet zichtbaar is werkt dit verspringen ook, het wordt er alleen niet echt duidelijker op.)

2.4.1.2. Hulplijnen

In aanvulling op het raster kunt u ook gebruik maken van *hulplijnen*. Deze horizontale of verticale lijnen kunt u maken door de cursor op een van de linealen te bewegen, en met de muisknop ingedrukt het afbeeldingsgebied in te bewegen. De hulplijn volgt dan de cursor tot u de knop loslaat. U kunt zoveel hulplijnen maken als u wilt en u kunt ze overal neerzetten. Als u een gemaakte hulplijn verplaatsen wilt, kunt u dat doen door het verplaat-gereedschap te activeren in het gereedschapsvenster (of door de **M**-toets in te drukken); Als de cursor dan op de hulplijn van vorm veranderd kunt u de hulplijn verplaatsen met ingedrukte muisknop. Om de lijn te verwijderen is het voldoende om hem buiten de afbeelding te slepen.

Op dezelfde manier als bij het raster kunt u de cursor naar de hulplijnen laten trekken door de menu-

Figuur 2.17. De afbeelding met het standaardraster.



keuzen **Beeld** → **Hulplijnen magnetisch** aan te vinken in de menubalk van het afbeeldingsvenster. Als u zoveel hulplijnen heeft dat sommige dingen wat onduidelijk worden kunt u ze verbergen door **Beeld** → **Hulplijnen tonen** aan- of uit te vinken in dezelfde menubalk (Of u gebruikt de **Shift-Ctrl-T** toetsencombinatie) Het is handig om ze meteen weer aan te zetten: Als u ze even uit laat zou het verwarrend kunnen zijn als u een nieuwe hulplijn wilt maken en u bent vergeten dat de hulplijnen uit staan en ze na het slepen meteen uit beeld verdwijnen.

Als u het gemakkelijker vindt, kunt u het standaardgedrag van de hulplijnen aanpassen in het tabblad **Weergave** van het **Afbeeldingsvenster** menu in het Voorkeurenvenster. Het uitzetten van de optie **Hulplijnen tonen** is om de voorgenoemde reden waarschijnlijk niet zo handig.

OPMERKING



Een ander gebruik van de Hulplijnen is bij de **Guillotine** uitbreiding; deze kan de hulplijnen gebruiken om de afbeelding in een verzameling deel-afbeeldingen te splitsen.

OPMERKING



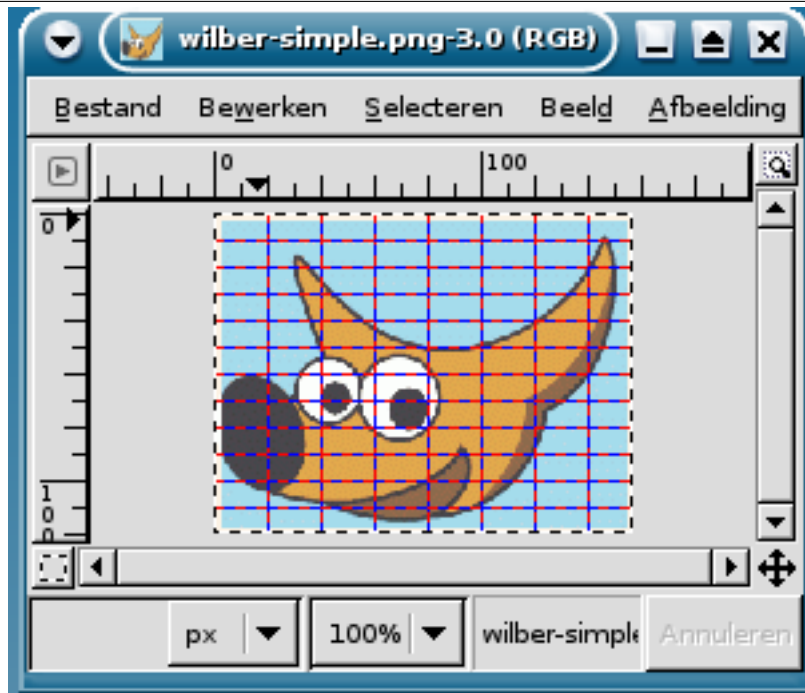
Zie ook Hulplijnen in de woordenlijst.

2.4.2. 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 2.18. Een andere rasterstijl.



Paden kunnen met het Pad gereedschap gemaakt en bewerkt worden. Net als lagen en kanalen zijn paden onderdelen van een afbeelding. Als een afbeelding in het eigen XCF-formaat opgeslagen wordt, worden de controle punten van de paden daar ook in opgeslagen. De lijst van paden in een afbeelding kan bekeken en bewerkt worden met het paden dialoogvenster. Als u een pad van de ene naar de andere afbeelding wilt verplaatsen kunt u kopieëren en plakken met behulp van het oppop menu van het voorgenoemde venster, of door een icoon uit dit dialoogvenster met de muis in het afbeeldingsvenster van de andere afbeelding te slepen.

Paden worden in Gimp als "Bezier kromme's" behandeld. In de praktijk betekent dit dat hun vorm door *Ankers* en *handvaten* vastgelegd wordt. "Ankers" zijn de punten waar het pad doorheen gaat. "handvaten" bepalen de richting van het pad bij binnenkomst en uitgaan van het ankerpunt: Bij ieder ankerpunt horen twee handvaten.

Paden kunnen erg ingewikkeld zijn. Als u ze zelf handmatig met het padgereedschap maakt zullen ze zelden uit meer dan een stuk of tien punten bestaan. Als u ze maakt door een selectie of een tekst naar een pad om te zetten, kan dit echter een pad opleveren met honderden of zelfs duizenden anker- en handvaten.

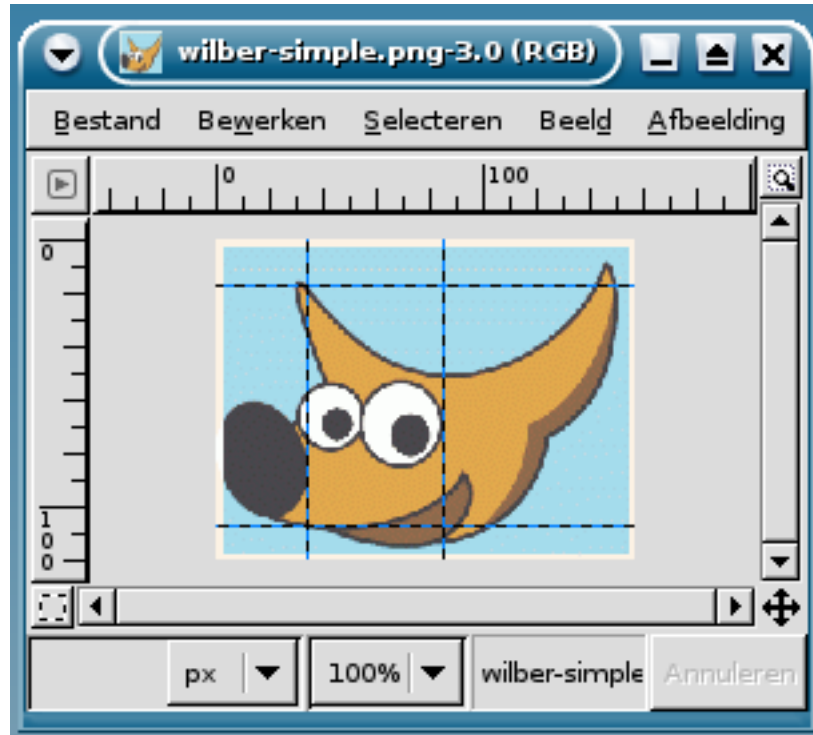
Een pad kan uit meerdere *componenten* bestaan. Een "component" is een deel van een pad waarvan de ankerpunten allemaal onderling met pad-segmenten verbonden zijn. Omdat een pad uit meerdere, niet-verbonden componenten kan bestaan kunt u het omzetten naar een selectie die uit meerdere verschillende onderdelen bestaat.

Ieder onderdeel van een pad kan *open* of *gesloten* zijn: "Gesloten" betekent dat het laatste ankerpunt met het eerste verbonden is. Als u een selectie van een open pad maakt, wordt dit eerst automatisch gesloten door de eind- en beginpunten met een rechte lijn te verbinden.

Onderdelen van een pad zijn recht of gebogen. Een pad met alleen rechte onderdelen wordt "polygoon" genoemd. Een pad-onderdeel wordt als een rechte lijn aangemaakt omdat de handvaten dan op dezelfde plaats als het ankerpunt, op een afstand 0, ervandaan staan, hierdoor ontstaan rechte verbindingsstukken. Als u een handvaten bij het ankerpunt vandaan sleept kan er vervolgens een gekromd pad-segment ontstaan.

Een van de aangename aspecten van paden is dat ze weinig beslag op de systeembronnen leggen, zeker in vergelijking met plaatjes. Een pad wordt in het computer geheugen alleen vastgelegd door de anker- en handvaten en een kilobyte geheugen is dus al snel genoeg om een behoorlijk ingewikkeld pad in op te slaan, maar niet genoeg om een zelfs een RGB-plaatje van 20x20 beeldpunten in op te slaan. Daarom kunt u enige honderden paden in een afbeelding aanmaken zonder daarmee uw computer merkbaar zwaar te belasten. (Het overzicht over zoveel paden houden, levert *uzelf* echter wel een hoop

Figuur 2.19. De afbeelding met vier hulplijnen.



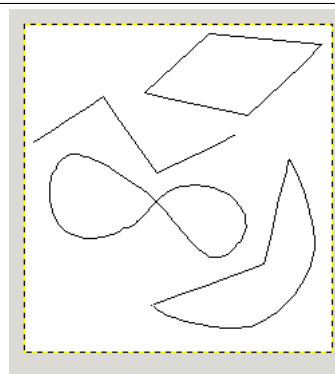
inspanning op, maar dat is een ander probleem). Zelfs een pad met duizenden segmenten levert een minimale systeembelasting op vergeleken met die van een typische laag of kanaal.

2.4.2.1. Paden en selecties

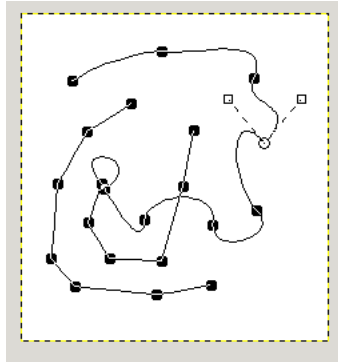
In Gimp kunt u een pad in een selectie omzetten en vice versa. Meer uitleg daarover kunt u in het hoofdstuk over [Selecties](#) vinden.

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 **verscherpen** uit het **selecteren**-menu.

Figuur 2.20. 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.



Figuur 2.21. De weergave van een pad terwijl het bewerkt wordt.. Zwarte vierkanten zijn ankerpunten, de open cirkel is het geselecteerde ankerpunt en de twee open vierkantjes zijn de handvaten ervan. Verder ziet u dat het pad uit twee losse onderdelen bestaat



Figuur 2.22. Een tekst die naar een pad is omgezet en met het perspectief gereedschap vervormd is.



2.4.2.2. Paden en tekst

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.

2.4.2.3. 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.

Figuur 2.23. Hetzelfde pad, overgetrokken met een vaag penseel waarna er een verlooptint op afgebeeld werd die met het "Gele contrastfilter" bewerkt is.



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 kent 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.

2.4.3. Tekst en lettertype's

Figuur 2.24. 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.

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 tekstweergave verschijnt in een apart bewerkingsscherm 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 berichtsscherm 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 toch wijzigen, (2) Annuleren, (3) een nieuwe laag met dezelfde tekst aanmaken en de huidige ongewijzigd laten.

Deel II.

De GIMP Functielijst

3. Gereedschapsvenster

3.1. 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; *Transformatiegereedschappen*, 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 ook weinig kwaad.)

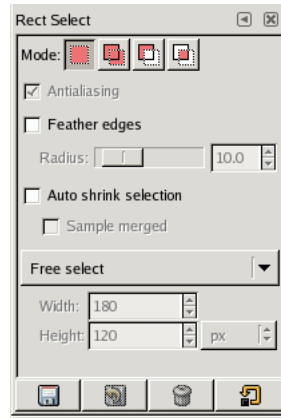
De meeste gereedschappen kunnen worden geactiveerd door op een icoon in het gereedschapsvenster te klikken. Sommigen, echter (namelijk de Kleurgereedschappen), zijn alleen toegankelijk via de menu's. Dit kan zijn *Gereedschappen->Kleurgereedschappen* of *Lagen -> Kleuren*. Het is zelfs altijd zo dat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

3.1.1. Gereedschap Instellingen

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.

Figuur 3.1. Gereedschap Instellingen dialoog voor het Rechthoek Selectie gereedschap.**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:

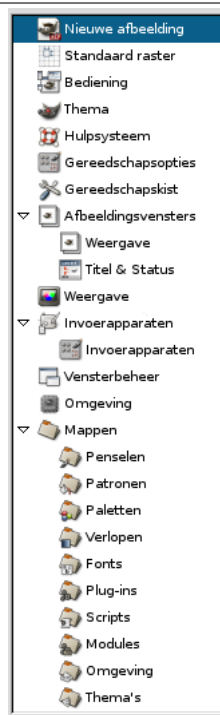
- **Instellingen opslaan.** Deze knop geeft de mogelijkheid om de instellingen voor de huidige tool op slaan zodat je ze later terug kan halen. Er komt een klein dialoog op waar je een naam kan geven aan de reeks instellingen. Als je instellingen terug haalt worden alleen opgeslagen instellingen voor 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.

4. Dialoogvensters

4.1. Voorkeursinstellingen

4.1.1. inleiding

Figuur 4.1. Lijst van voorkeurbladen



Het voorkeuren dialoogvenster 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 werkmap opgeslagen. Als u dus een Gevorderde gebruiker bent en liever met een tekstschermbestuur 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.

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 (compiler-)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 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 arbeidsintensief 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 afbeeldig direkt 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 programmeercode 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 (Scheefftrekken) 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 gereedschapsopties veranderd niet meer vanzelf van afmetingen als er een ander gereedschap actief gemaakt wordt. De meeste gebruikers raakten hierdoor ge-irriteerd. 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 selecteren 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 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 muiswieltje 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. Het 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 manoeuvreren 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 direct 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 snelkoppeling-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 koppelingsvlak: 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 Macintosh 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 receptuurtaal 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 selecteert 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 werктоestanden: Ontwerpen, wijzigen en verplaatsen.

In de Ontwerptoestand kunt u een pad aanmaken, knopen aan een bestaand pad toevoegen en de vorm erva 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

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".

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.

OPMERKING



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 defectmeldingen 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 in plaats 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 defectmelding 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 herinnerd 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'-invulvlak 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-melding 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 mee 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.

Wontfix (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.

Notabug (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.

NotGnome (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.

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 section 3.

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.

D. Oeps! Er ontbreekt een stuk help!

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