



### Kurzer Überblick:

1	Neues aus der Gimp-Werkstatt	von Sterni
3	Rückblick auf den Linux-Info-Tag	von body_and_soul
4	Weihnachtsbastelstube	von eibauoma und eleanora
9	Stapelverarbeitung mit GIMP	von rainerstollwetter
12	Rawentwicklung mit UFRaw	von terrykay
15	Linux Teil 2	von Roman

## Neues aus der Gimp-Werkstatt

von  
Sterni

### Die Wettbewerbe

#### Werkstattwettbewerb

Im September ...



hieß das Thema «Sonnenaufgang/Sonnenuntergang». Sieben Teilnehmer stellten sich der Herausforderung, zumal die Umsetzung gar nicht einfach war. Mit deutlichem Vorsprung konnte «terrikay» den Sieg an sich reißen. Ihr Bild, komplett mit Gimp gestaltet, überzeugte mit seiner Klarheit und dem wunderbaren Farbenspiel.

Im Oktober...

motiviert das Thema «leuchtende Erscheinung» außergewöhnlich viele Mitglieder zur Teilnahme an dem Wettbewerb. Fantasiervolle Bilder machten es schwer, sich bei der Abstimmung zu entscheiden. Ein wahrer Abstimmungskrimi hielt die Spannung ganz oben, letztlich konnte sich «Fruchtzwergebene» vor «fan17» mit einem Punkt durchsetzen.



Der Werkstatt-Wettbewerb im November hat zusätzlich eine besondere Bedeutung, denn das Siegerbild wird uns als Weihnachtskalender-Hintergrundbild den ganzen Dezember jeden Tag erfreuen. 24 Fensterchen werden in diesem Bild versteckt, wovon täglich eines geöffnet werden kann. Das Thema für den Wettbewerb lautet: «Ein Weihnachtsmärchen». Alle Forenmitglieder sind herzlich eingeladen, am Wettbewerb teilzunehmen.

#### Animationswettbewerb

Im August wurde per Umfrage festgelegt, dass nunmehr die Animationswettbewerbe ebenfalls eine Abstimmung bekommen. Dieser Wettbewerb findet alle 2 Monate statt.

Das Thema für August/September lautete «Verbesserung». Mit ihrem ideenreichen Bild konnte «Winnetou» ihre Mitfavoriten klar hinter sich lassen. Jedes Animationsbild bietet – eben weil es ein Bewegungsbild ist – einen besonderen Augenschmaus. Es wäre bereichernd, wenn sich hier mehr aktive Teilnehmer angesprochen fühlten, mitzumachen.



Diktat

24.8.2008

Werum isst die Panane krumm ?

Weil nimand durch ten Uhrwald  
get und sie wider grade zieht !

Das neue Thema im Animationswettbewerb lautet: «Alles was sich im, auf oder unter dem Wasser bewegt». Einige Bilder sind schon abgegeben. Der Abgabetermin endet am 28.11.2008 und wir alle sind schon sehr gespannt, ob sich noch andere Mitglieder daran beteiligen – eingeladen sind alle.

### Die Fotobewerbe

Erfreulicherweise erhält unsere Fotoecke in letzter Zeit immer mehr aktive Teilnehmer. Dementsprechend interessanter und spannender werden die Wettbewerbe.

Im September ...hieß das Thema «etwas Altes». Sehr schöne Motive, unterschiedlichst im Ideenreichtum, machten es nicht leicht, die richtige Entscheidung zu finden. «Karo» überzeugte mit ihrem Schmuckstück mit drei Punkten Vorsprung auf «Dirk». Technisch gut in Szene gesetzt, präsentierte sie eine perfekte Aufnahme.

Das Thema für Oktober lautete «Nebel».

Zahlreich waren die Teilnehmer und die wunderschönen Bilder ließen vergessen, dass gerade Nebel normalerweise nicht so freundlich erscheint. Das Betrachten jedes einzelnen Bildes erfreut das Auge. «Dirk» ging mit seinem Bild als klarer Sieger hervor. Sein Nebelbild, einzigartig im



Farbenspiel, erlaubt einen Blick auf die Natur durch eine ganz besondere Betrachtungsweise.

Für den Wettbewerb im November wurde als Thema «Dinge, die die Welt absolut nicht braucht» abgestimmt. Schon jetzt sind wir gespannt, was da auf uns zukommt. Dieser Wettbewerb endet am 30.11.2008.



### Themenfotografie

Mit großer Begeisterung wird unter den Knipsfreudigen einfallsreich bei jedem Thema mitgemacht. Mit jedem

Beenden des 7-tägigen Rhythmus wird beim Durchlesen der Bewertungen der Blick geschärft und Anregungen für Verbesserungen wirken noch lange nach. Seit Beginn im Juni gab es schon viele Gewinner. Die letzten fünf Bilder wollen wir hier in Erinnerung bringen.

### KompoZer Websitegestaltung

Am 20.10.2008 startete ein neuer Kurs auf unserer Webseite:



ernesto



Olli



Avarra



Dirk



Valerina



<http://www.kompozer-web.de/forum/index.php>.

Zahlreiche Beteiligung erfreut die Kursbegleiter «gimp-michel» und «eleanora». Erstes Feedback ist Spannung und Spaß. Aufgrund der Begeisterung hat man sich entschlossen, Anfangs Februar 2009 einen weiteren Kurs anzubieten. Natürlich ist hier jedes Werkstattmitglied, welches Bedarf und Lust verspürt, dazu herzlichst eingeladen. Die Möglichkeit, sich für den Kurs einzutragen, wurde bereits geschaffen.

## Rückblick Linux-Info-Tag

von  
body and soul

### *Der Linux-Infotag in Landau, eine kleine Nachlese.*

Am 18.10. war es wieder soweit: Unter der Schirmherrschaft des Bundestagsabgeordneten Heinz Schmitt startete der 5. Linux-Infotag in Landau. Die Veranstaltung fand einmal mehr eine breite Resonanz. Es waren Besucher zwischen 18 - 70, vom Profi bis zum Amateur da. Dank der vielen Stände fand auch jeder einen kompetenten Ansprechpartner.

An Ständen gab es unter anderem:

**"VDR"** Das Multitalent zeigt, wie man aus einem 300 MHz PC ein Multifunktionsgerät macht, das den Funktionsumfang jedes "Kaufgerätes" in den Schatten stellt. Am Stand wurden Grundfunktionen gezeigt, wie man das Gerät als Receiver einrichten kann, das Aufnehmen von TV-Sendungen, DVDs abspielen, Time-Shift und EPG. Aber auch, wie man ganz einfach aus Aufnahmen automatisch Stücke ausschneiden kann. Oder wie einfach das Aufnehmen sein kann.

**"Linux im Alltag"**. Hier kann sich der Umsteiger informieren was der Linux-Rechner alles bereitstellt um für die PC-Nutzung im Alltag gerüstet zu sein.

Gleich nebenan gab es den Stand **"Tux heiratet PC"** Hier standen verschiedene PCs zum Testen. Es gab auch kostenlose Installations-CDs. Ganz Mutige konnten sich auf ihrem PC ein Linux System installieren lassen.

**"Openoffice.org"** war auch mit einem Stand vertreten und stellte die neue Version 3.0 vor. Gleichzeitig wurden auch Fragen rund um das Office Paket beantwortet.

Anke und ich haben uns um den **"GIMP"** Stand gekümmert.

Firmen wie **"Starface"** und **"Kmux"** stellten ihre Softwarelösungen auf dem freien Betriebssystem vor.

Franz Schmid, der Entwickler von **"Scribus"**, hielt einen Vortrag und beantwortet Fragen rund um sein Programm.

**"Skole Linux"**, die Distribution für die Schule, zeigte auf, wie man auch mit kostengünstiger Hardware einen vernünftigen PC-Unterricht geben kann.

Einige Neulinge waren erstaunt das sich Linux komplett mit der Maus bedienen lässt.

Die einzelnen Vorträge in den beiden Vortragsräumen haben den Tag abgerundet. Auf <http://www.radio-x86.de/> kann man die einzelnen Podcasts von dem Tag anhören.

Der besondere Flair dieses Infotages im Gewölbekeller des "Kreuz und Quer" machen die vielen kleine Info-Stände aus. An diesen Ständen entstehen oft neue Bekanntschaften, neue Ideen.



Oder man lernt auch mal ganz neue Sichtweisen kennen.

Wir beide empfehlen allen, sich den Linux-Tag 2009 bereits jetzt im Kalender zu markieren  
Oktober 2009, wieder in Landau/Pfalz. See you!!!

### Weihnachtsbastelstube

von  
eibauoma

#### (A) Weihnachtliche Schnipselei ohne Schere mit Gimp (Gleichzeitig eine Pfadübung für Anfänger)

Wir erstellen Pinsel, die wie ausgeschnittene Papierfaltsterne aussehen.  
Sollte jemand noch mal per Hand üben wollen, gibt es dazu ein Bild.

##### 1. Vorbereitung

Wir erstellen in Gimp ein neues Bild 500x500, Hintergrund weiß Menü Ebene – neue transparente Ebene einfügen

Wir vergrößern den Rand des Bildfensters etwas mit der Maus ,( dazu unten und rechts über den Bildrand fahren, bis Doppelpfeil sichtbar ist).

##### 2. Erstelle den ersten Pfad

Wähle das Pfadwerkzeug (Doppelklick auf das Pfad-Tool) im Modus Design.

Exakt in der unteren linken Ecke der transparenten Bildebene setze durch einen Klick den ersten Anker,

gleich danach den zweiten diagonal oben an die rechte Ecke,

den dritten in die weiße Fläche etwa bei x=300, y=400,

den vierten an der unteren rechten Bildecke

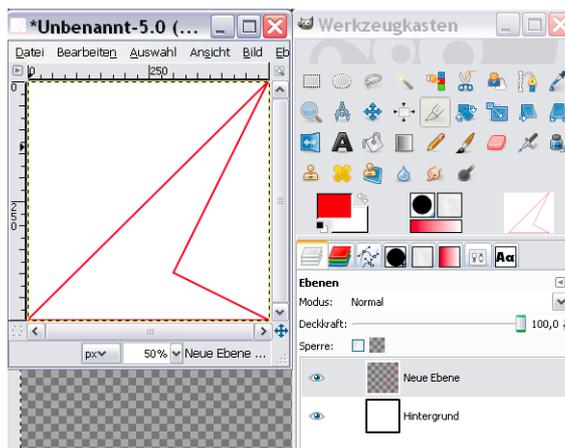
und bei gedrückter STRG-Taste klicke auf den Anfangsanker und schließe damit den ersten Pfad.

Zwecks besserer Sichtbarkeit unserer ganz großen Schnipselauswahl wählen wir den Pfaddialog an, mit rechter Mausstaste gehen wir auf Pfad nachziehen , Einstellung 2 PX und verwenden rote Vordergrundfarbe.

Beim Papiersternchenbild entspricht das einem Zwischenschritt von Nr. 3 zu Nummer 4.

Die umrahmte Fläche füllt später ein Achtel des Sternes

##### 3. Jetzt kommt der "Schnipselpfad"





Auf neuer transparenter Ebene wähle wieder das Pfadwerkzeug im Modus Design.

Im Pfaddialog ganz unten links klickst Du auf das Seitensymbol und erstellst damit einen neuen Pfad, gib ihm den Namen Muster.

Die Namensänderung schließe mit OK-Taste ab.

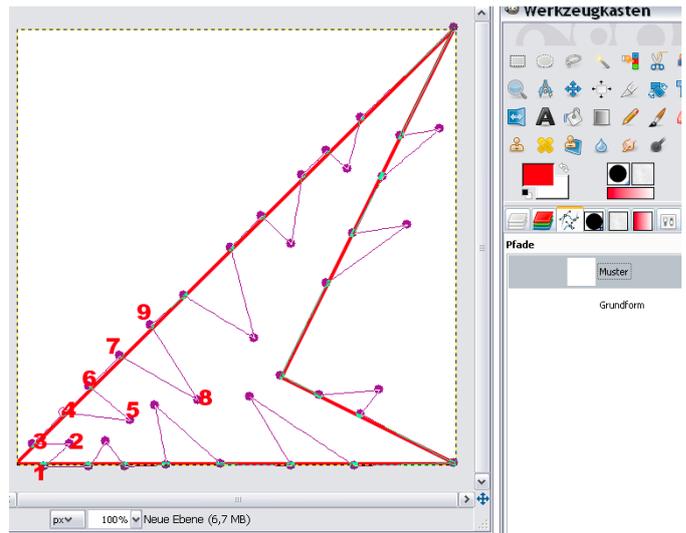
Bedenke, dass die untere linke Ecke im Bild die spätere Sternmitte ist.

Mit einer Schere schneidet man üblicherweise vom Rand her kleine Dreiecke aus. Dabei muss vom Rand immer ein Stück stehen bleiben, damit der Stern später nicht auseinander fällt.

Das wollen wir mit diesem Pfad nachvollziehen:

Setze an der Außenkante der roten Begrenzung den ersten Anker entsprechend dem Screenshot.

Danach setze die weiteren Punkte ohne Unterbrechung immer im Zickzack. Lass am roten Rand immer ein Stück stehen, also erster Anker am Rand, nächster Anker in die weiße Fläche, Anker am Rand, ein Stück weiter nächster Anker am Rand, Anker die weiße Fläche, wieder 2 Anker nacheinander am Rand usw.



Wenn Du alle Schnipsel fertig hast, schließt Du den Pfad wieder mit gedrückter SRTG-Taste.

Falls Du mal nachträglich einen Anker löschen willst, musst du (mit Doppelklick auf das Pfadtool) vom Design-Modus in den Bearbeiten-Modus wechseln. Umschalttaste festhalten und auf den Anker klicken, den Du löschen willst. Stelle danach wieder den Design-Modus ein. Im Design-Modus kannst Du einen einzelnen Anker bei Bedarf noch ein Stück herausziehen

#### 4. Das erste Achtel des Sternes ausmalen

- rechte Maustaste im Pfaddialog
- Auswahl aus Pfad Muster
- Wechsel zum Ebenendialog
- auf der neuen transparenten Ebene
- Bearbeiten
- mit schwarzer Vordergrundfarbe füllen
- Auswahl
- alles auswählen
- kopieren, damit ist das Stern-Achtel in der Zwischenablage.

#### 5. neues Bild erstellen

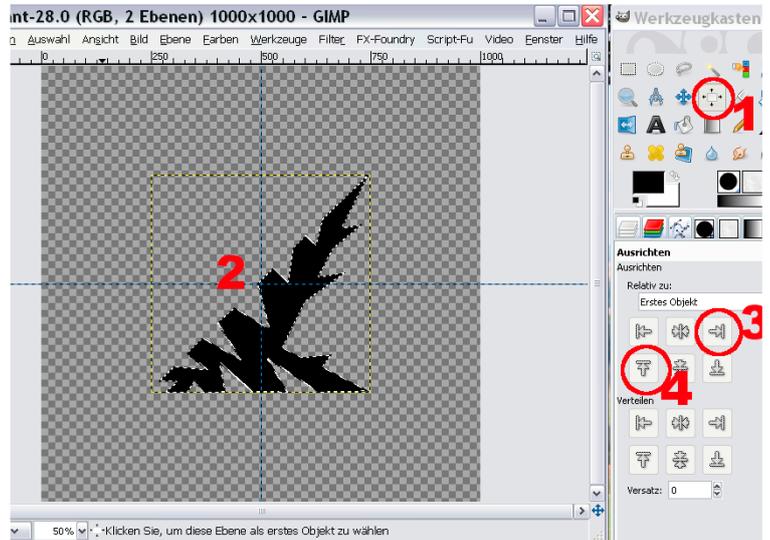


Größe 1000x1000 auf transparenter Ebene

Hilfslinien 50% vertikal und horizontal erstellen über Bild –Hilfslinien (ScriptFu aktivieren)

Bearbeiten – einfügen und die eingefügte Ebene im rechten oberen Viertel ausrichten entsprechend Screenshot,

Zuerst auf das Ausrichten-Tool doppelklicken, dann im Bild auf die auszurichtende Ebene und anschließend auf die mit Pfeil markierten Symbole klicken. Die schwarze Farbe muß an der waagerechten Hilfslinie abschließen, notfalls mit Verschiebentool korrigieren.



Anschließend die Ebene verankern.

### 6. Stern "auffalten"

- Ebene mit dem Achtelstern duplizieren
- im Ebenendialog ganz unten – mittleres Symbol
- Menü Ebene – Transformation – vertikal spiegeln
- im Ebenendialog – rechte Maustaste – nach unten vereinen
- die vereinte Ebene duplizieren
- Ebene – Transformation – horizontal spiegeln
- im Ebenendialog – rechte Maustaste – nach unten vereinen
- Ebene duplizieren
- Ebene – Transformation – um 90 Grad drehen
- im Ebenendialog – rechte Maustaste – nach unten vereinen



Der Stern ist zu sehen. Speichern unter "faltstern.xcf"

### 7. Pinsel erstellen

Mit einem Graustufenpinsel kannst Du später die eingestellte Vordergrundfarbe aufnehmen.

- Hintergrundfarbe Weiß einstellen
- im Ebenendialog auf die Stern-Ebene gehen – rechte Maustaste – Alphakanal entfernen
- Bild Modus Graustufen anwählen
- Bild skalieren – etwa 200x200
- speichern als gbr-Datei in deinem persönlichen Pinselordner ... \gimp\brushes z.B. faltstern.gbr –
- als Pinsel speichern – Abstand 100 Beschreibung faltstern1



Wenn Du willst, kannst Du jetzt noch einen zweiten Pinsel mit invertierten Farben erstellen:

- Menü Farben - Farben invertieren
- Bild als gbr-Datei unter anderem Namen speichern.

Nach Gimp-Neustart oder Pinselauffrischen kannst Du Deinen Pinsel verwenden.

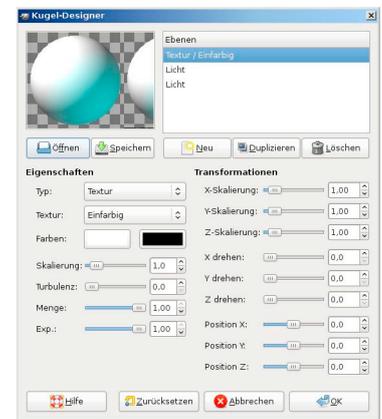
Frohes Basteln wünscht Euch

eibauoma

### Schneemann

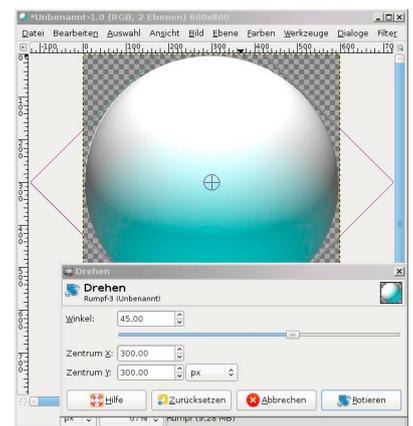
Für ein gescheites Weihnachtsbild brauchst du unbedingt einen Schneemann, wenn du keinen Weihnachtsmann zur Hand hast. Für unsere Weihnachtsbastelei zeige ich euch, wie ihr ganz einfach einen Weihnachtsmann zusammenbastelt.

1. Öffne eine neue Datei in der Größe 600px x 800px im Hochformat, transparent. Füge eine neue transparente Ebene ein: 600px x 600px, transparent. Nenne sie «Rumpf». Um nun die Kugel für den Weihnachtsmann zu basteln, rufst du den Kugeldesigner auf. Du findest ihn unter Filter --> Render --> Kugeldesigner.



Übernimm die Ausgangseinstellungen und klicke auf OK. Der Kugeldesigner ist ein mächtiges Werkzeug, mit dem du alle möglichen Arten von Kugeln basteln kannst. Für unseren Schneemann brauchst du aber nur die Kugel, die er dir freiwillig, ohne Änderungen an den Einstellungen, gibt. Bestätige den Designer mit OK. Auf deiner Rumpfebene fügt sich die Kugel nun ein.

2. Nun muss die Kugel bearbeitet werden: Sie muss zunächst gedreht werden, so dass der Schatten nicht nach rechts-unten, sondern direkt nach unten zeigt.
3. Anschließend sollte die Mint-Färbung abgeschwächt werden. Wähle hierzu im Menü Farben den Filter Helligkeit/Kontrast. Stelle die Helligkeit bis zum Anschlag hoch.
4. Schneide die Ebene automatisch zu, so dass die Ebene nur ausreichend Platz für die Kugel hat: Ebene - automatisch zuschneiden.
5. Skalieren die Rumpfebene auf 420px, aktiviere die Werkzeugeinstellung «Verhältnis beibehalten», so dass die Kugel schön rund bleibt.
6. Dupliziere die Ebene. Nenne die Kopie «Kopf». Skalieren die Kopfebene auf ca 2/3 der Größe des Rumpfes.

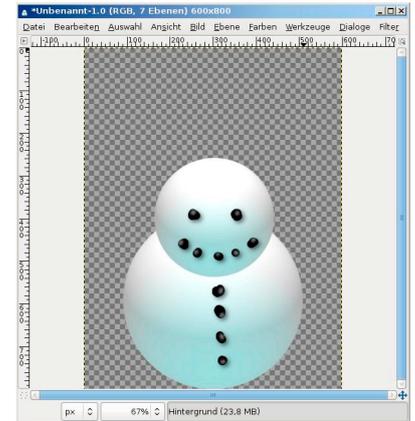


Schiebe die Kopfebene auf die Mitte vom Rumpf. Fertig ist die Grundform des Schneemannes.

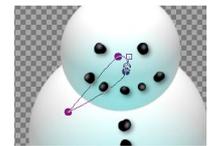
Jetzt muss er nur noch angehübscht werden.



7. Lege eine weitere transparente Ebene an. Nenne sie «Kohle». Male mit dem Pinsel in schwarzer Farbe Knöpfe, Augen und Mund auf die Ebene. Mit dem Filter --> Licht und Schatten --> Schlagschatten legst du einen leichten Schatten um die Knöpfe. Die Schattenebene kannst du über Position und Deckkraft entsprechend anpassen. So wirken die Knöpfe plastischer.
8. Kommen wir zur Möhre, die du normalerweise einem Schneemann als Nase gibst. Am einfachsten geht das mit dem Pfadwerkzeug. Markiere mit 3 Punkten ein langgezogenes Dreieck. Über die Ärmchen modellierst du nun die Form der Nase. Wähle die Auswahl aus Pfad und fülle sie auf einer neuen transparenten Ebene mit einem schicken Orange.

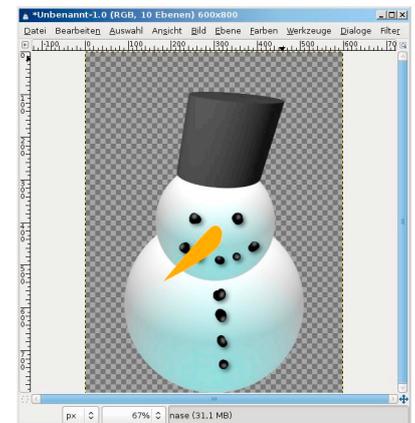


Unser Schneemann benötigt jetzt noch einen schicken Hut. Wie wäre es mit einem schönen Zylinder?



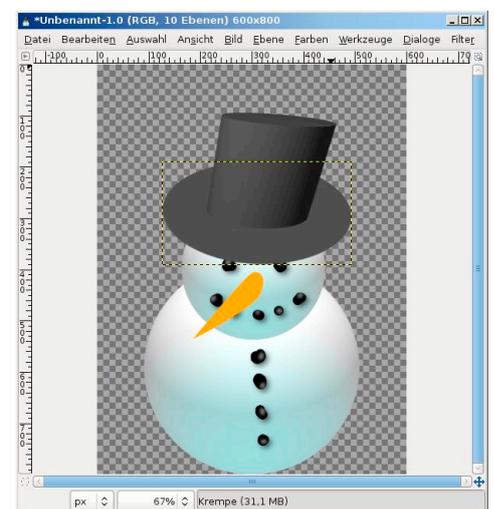
9. Füge eine neue transparente Ebene ein. Nenne sie «Hut». 300px x 250px. Fülle die Ebene mit einem dunklen Grau. zB #404040.
10. Öffne den Filter --> Abbilden --> Auf Objekt abbilden. Wähle als Objektform Zylinder, aktiviere transparenter Hintergrund. Im Register «Ausrichtung» stellst du den Hut ein wenig schräg. Bestätige den Filter mit OK.

Sollte der Hut zu schmal geworden sein, skalierst du die Ebene ein wenig mit dem Skalier-Werkzeug. Deaktiviere die Option «Verhältnis beibehalten». Dem Hut fehlt noch eine passende Krempe:



11. Füge eine neue transparente Ebene ein. Nenne sie «Krempe». Verschiebe sie im Ebenendialog unter die Hutebene. Mit dem Ellipsenwerkzeug ziehst du eine Ellipse auf, die rechts und links neben dem Hut ein Stück übersteht. Drehe die Auswahl mit dem Drehen-Werkzeug so, dass sie im rechten Winkel zum Hut steht. Fülle die Ellipse mit dem gleichen dunklen Grau wie zuvor die Hutebene.

Als letztes kleines Accessoire braucht unser kleiner Schneemann noch einen Besen.





12. Füge eine neue transparente Ebene «Besen» ein. Zeichne einen geraden Strich. Setze mit dem Pinsel Scratch#1 eine Bürste an das Ende des Besens.

13. Dupliziere die Besen-Ebene. Verschiebe eine Besen-Ebene unter den Rumpf. Mit dem Radiergummi löschst du ein kleines Stück aus dem Besen, so dass es aussieht als würde er im Rumpf des Schneemannes stecken.

Viel Spaß beim Nachbasteln!!!

Eleanora





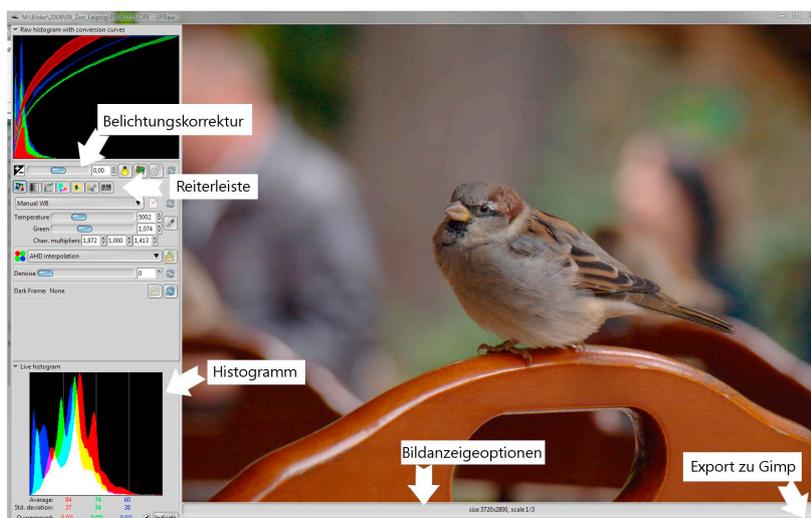
### Rawentwicklung mit UFRaw

von  
terrykay

#### RAW-Entwicklung mit UFRaw

Petsch hatte im Newsletter von Juli 2008 schon mal auf das Plugin UFRaw (Unidentified Flying Raw) hingewiesen, hier möchte ich eine Einführung in die RAW-Entwicklung damit geben. Das Plugin gibt es nur auf englisch, davon sollte sich aber niemand abschrecken lassen.

UFRaw kann man hier herunterladen: <http://ufraw.sourceforge.net/Install.html> Die aktuelle Version ist Version 0.14.



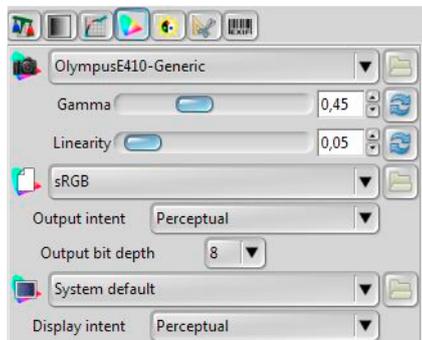
Eine Liste der Kameras, deren RAW-Dateien unterstützt werden, findet man hier:

<http://ufraw.sourceforge.net/Cameras.html>

Unter Windows muss UFRaw installiert werden (einfach auf die Setup-Datei doppelklicken und den Anweisungen folgen).



UFRaw kann dann als Plugin oder als Standalone-Programm genutzt werden. Die Oberfläche und die Funktionen sind weitgehend identisch bis auf die Exporteinstellungen. Ich gehe im Folgenden nur auf das Plugin ein. Wenn eine RAW-Datei mit Gimp geöffnet wird, startet UFRaw und folgender Dialog erscheint:



### UFRaw einrichten und Farbmanagement:

Zuerst sollte das Farbprofil im Farbmanagementdialog  eingerichtet werden. Optimal ist es, wenn ein kameraspezifisches Profil eingebunden wird. Hier stehen einige Profile zum Download bereit und es gibt Tipps, wo man weitere bekommen kann:

<http://ufraw.sourceforge.net/Colors.html>

Wenn man sein Kameraprofil gefunden und runtergeladen hat, muss man es noch einbinden.

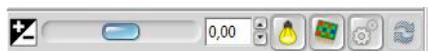
Mit Klick auf das Ordnersymbol kann der Computer nach dem Profil durchsucht werden. Gamma und Linearity müssen nun noch an das Farbprofil angepasst werden, die meisten Profile sind auf einen Gamma-Wert von 0,45 und einen Linearity-Wert zwischen 0.0 – 0.1 ausgelegt. Wer kein kameraspezifisches Farbprofil hat, sollte die Einstellung "Color matrix" wählen. Diese Einstellungen müssen nur einmal gemacht werden. Auf die übrigen Farbmanagement-einstellungen werde ich hier nicht eingehen – diese sollten im Zweifelsfall einfach belassen werden.

### Belichtungseinstellungen:

Zunächst wird bei Bedarf die Belichtung des Bildes korrigiert.

Als Hilfe zur Beurteilung kann man sich auch das Histogramm (live histogram) unten links ansehen – hier wird sowohl das Gesamthistogramm (weiß), als auch die einzelnen Farbkanäle angezeigt, jedenfalls da, wo ein Kanal besonders heraus ragt.

Unterhalb des Histogramms wird angezeigt, ob es in den einzelnen Kanälen überbelichtete (overexposed) oder unterbelichtete (underexposed) Stellen im Bild gibt – mit Klicken auf "Indicate" werden solche Bereiche im Bild angezeigt. Das Raw Histogramm oben links finde ich persönlich eher verwirrend und wenig hilfreich.



### Die Belichtungskorrektur geschieht in der oberen Leiste:

Durch Klick auf die Zahnräder  schlägt UFRaw eine automatische Belichtungskorrektur vor – natürlich kann dies auch manuell eingestellt oder nachkorrigiert werden. Mit der Glühbirne  kann man beim Abdunkeln eines Bildes festlegen, wie die Lichter behandelt werden sollen, mit dem Schachbrett  legt man dies beim Aufhellen fest. Einfach ausprobieren. Die Einstellung auf der Filmrolle  gibt beim Aufhellen oft die schöneren Bilder. Mit dem Button ganz rechts kann die Belichtung wieder auf die Ursprungseinstellung zurückgedreht werden. 

### Die einzelnen Reiter und ihre Bedeutung:

#### 1. Der Weißabgleich:

Die Einstellung "Camera WB" zeigt an, was die Kamera gemessen hat. Bei normalen Lichtverhältnissen draußen ist das meistens schon ganz passend. Mit "Auto WB" erhält man einen Vorschlag von UFRaw. Die Farbtemperatur kann natürlich auch manuell mit dem



"Temperature"-Regler eingestellt werden. 

Mit dem "Green"-Regler kann ein Rot- oder Grünstich des Bildes korrigiert werden.

Der "Chan.multipliers" gibt eine Verteilung der Farbkanäle an. Die Interpolation sollte normalerweise auf AHD belassen werden.

Rechts gibt es noch ein kleines Pinsel-Symbol, mit dem man Farbrauschen mindern kann, ohne dass Details verloren gehen. In meinen Versuchen fand ich das Tool allerdings nicht sehr effektiv. Mit "Denoise" (in älteren Versionen "Threshold") kann Rauschen vermindert werden, jedoch auf Kosten der Details. Der Regler sollte also mit Bedacht verwendet werden.

Die Option "Dark Frame" braucht man normalerweise nicht.

### 2. Schwarz-Weiß-Konvertierung:

Im zweiten Reiter "Grayscale Mode"  kann ausgewählt werden, ob das Bild farbig (Grayscale Mode: none) oder Schwarz-Weiß werden soll. Es stehen mehrere Methoden zur Entsättigung (die gleichen wie in Gimp) sowie ein Kanalmixer zur Verfügung. Diese Option fehlt in älteren Versionen von UFRaw.

### 3. Basiskurven:

Im nächsten Reiter "Base Curve"  können vordefinierte Gradationskurven eingeladen werden. Bei Nikon-RAWs sollte man auf "Custom Curve" stellen, denn im NEF-Format stecken bereits Basiskurven drin. Hat man keine Basiskurven, so braucht man diesen Reiter nicht zu beachten.

### 4. Tonwertkorrekturen:

Wichtig ist der nächste Reiter "Luminosity, Saturation"  - hier kann die spezielle Tonwertkorrektur für dieses Bild mit Hilfe einer Gradationskurve durchgeführt werden. Wie das geht, habe ich im Tutorial ["Einführung in die Gradationskurve"](#) ausführlich beschrieben und verweise an dieser Stelle darauf. Die Kurven in UFRaw verhalten sich allerdings etwas "zickiger" als in Gimp - man muss sie schon mit vielen Stellpunkten bändigen, sonst schlagen sie regelrecht um und ergeben sehr extreme Ergebnisse. Trotzdem sollte bei der RAW-Entwicklung die Tonwertkorrektur besser in UFRaw geschehen - denn UFRaw kann mit 16-Bit pro Farbkanal umgehen. So stehen mehr Farben zur Verfügung und die Gefahr von Tonwertabrissen wird stark vermindert.

Auch hier gibt es wieder Zahnräder links und rechts - der linke legt den Schwarzpunkt fest, der rechte macht einen automatischen Kurvenvorschlag - meist sind die die Ergebnisse der Automatik jedoch ziemlich gewagt. Ein Ausprobieren lohnt aber allemal.

Mit dem Sättigungsregler kann die Farbsättigung bei Bedarf noch erhöht/erniedrigt werden.

### 5. Ausschnitt wählen und Bild drehen:

 Unter "Crop/Rotate" kann ein Ausschnitt gewählt werden oder das Bild um 90° gedreht werden, falls es falsch eingeladen wurde. Ein Drehen nur um wenige Grad bei schiefen Bildern ist leider nicht möglich. Um einen Ausschnitt wählen zu können, muss das Bild an einer Ecke angefaßt und dann nach innen geschoben werden. Man kann feste Bildrelationen oder eine freien Ausschnitt wählen.

### 6. Exif:





Mit dem "Exif"-Button kann man sich die Exif-Daten des Bildes anzeigen lassen.

### **Bildanzeigeeoptionen:**

Unten wird angezeigt, um welchen Prozentsatz das Bild verkleinert dargestellt wird. Beim Klicken auf "1:1" erhält man aber lediglich eine 50%ige Anzeige. Eine echte 1:1-Anzeige ist leider bisher nicht implementiert.

### **Export zur Weiterbearbeitung in Gimp:**

Zuletzt bestätigt man ganz unten rechts mit OK und exportiert das Bild direkt in Gimp – jetzt wird es zu einem 8-Bit Bild (pro Kanal) umgewandelt.

Das Bild kann nun noch nach Belieben weiter bearbeitet werden. Zumindest schärfen sollte man alle Bilder noch – das kann UFRaw bisher nicht.

Was ist Linux?

von  
Roman

## Wie installiere ich Programme unter Linux ?

Unter Linux gibt es mehrere Möglichkeiten ein Programm zu installieren.

- aus den Sourcen
- via Paketmanager (Ubuntu,Debian)

Wie dieses funktioniert erkläre ich nun hier :

aus den Sourcen :

Diese Methode funktioniert auf jedem Linux, allerdings ist hier der Umgang mit der Konsole erforderlich.

- 1) Zunächst ladet ihr euch die Sourcen von dem zu installierenden Programm aus dem Internet oder kopiert sie euch auf euren PC von CD/DVD/Festplatte etc.
- 2) Ihr öffnet ein Terminal. In Ubuntu ist das Terminal z.B. unter Anwendungen -> Zubehör -> Terminal
- 3) Nun geht ihr via cd (Change Directory) in das Verzeichnis wo ihr die Sourcen abgespeichert habt. Ist eure Datei auf dem Desktop geht ihr unter /home/benutzername/Desktop wobei ihr den benutzername mit eurem Benutzernamen austauscht. Das ganze geht dann so cd /benutzername/Desktop
- 4) Jetzt müsst ihr schauen als welches Archiv ihr eure Sourcen erhalten habt. Wenn die Dateierweiterung tar.gz ist gebt ihr folgendes in die Kommandozeile ein tar -xvfz dateiname.tar.gz. Da manche Dateinamen ewiglang sind könnt ihr einfach mal probieren die Tabulatortaste (die mit den entgegen gesetzten Pfeilen) zu drücken, nachdem ihr die ersten Buchstaben getippt habt. Wenn eure Datei z.B. meinprogramm.tar.gz heißt drückt ihr nach dem ihr tar -xvfz mein eingetippt habt einfach mal die Tabtaste. Die Shell wird daraufhin den Dateinamen vervollständigen. Um den Vorgang abzuschließen drückt ihr einmal die Entertaste. Nun dauert es je nach Rechner und nach der Größe des Pakets einen Augenblick bis das Archiv entpackt ist. Solltet ihr ein .bz2 Archiv erhalten haben, gebt ihr einfach statt tar -xvfz den Befehl tar -xvfj ein. Dann müsst ihr ebenso warten bis der Entpackvorgang abgeschlossen ist.



- 5) Nun begeben sich die Benutzer in den entpackten Ordner in dem ihr einfach cd ordnername eingibt. Also zum Beispiel cd meinprogramm, danach folgt das eigentliche Installieren.
- 6) Der nächste Schritt ist die Eingabe des Befehls ./configure nun wartet ihr solange bis das Script durchgelaufen ist. Sollte hierbei ein Fehler auftauchen MÜSST ihr erst den Fehler beheben, da sonst keine korrekte Installation möglich ist !! In den meisten Fällen wird euch eine benötigte Abhängigkeit fehlen. Diese Fehlermeldungen sind im Grunde alle ähnlich aufgebaut aber ein genaues „Muster“ ist mir nicht bekannt. Da hilft es nur einmal eine Suchmaschine anzuschmeißen und nach der/n letzte/n Zeile/n zu suchen. Sobald ihr wisst welche/s Paket/e fehlt/en müsst ihr dann wieder eine Installationsmethode auswählen (Sourcen, Paketmanager oder Paktetdatei) und dann mit der Installation des Paketes fortfahren. Danach könnt ihr ./configure noch einmal anwerfen und hoffen das nun alles benötigte vorhanden ist, sonst müsst ihr halt wieder rausfinden was ihr braucht und wieder schauen welche Möglichkeiten vorhanden sind das Paket zu installieren. Sobald ./configure durchgelaufen ist folgt Schritt
- 7) Nach dem ./configure erfolgreich durchgelaufen ist gebt ihr einfach den Befehl make ein. Hier nun auch wieder warten bis der Befehl fehlerfrei durchgelaufen ist.
- 8) Als letztes müsst ihr euch als Hauptnutzer (root) anmelden. Unter Ubuntu könnt ihr z.B. den Befehl „sudo“ benutzen und sudo gefolgt von dem Befehl eingeben. Danach werdet ihr noch nach eurem Passwort gefragt und nach der erfolgreichen Eingabe wird euer Befehl als root ausgeführt. Um das Programm endgültig zu installieren müsst ihr den Befehl make install eingeben. Also unter Ubuntu sudo make install. Sobald dieser Schritt durchgelaufen ist, ist das Programm installiert.

### Via Paketmanager :

Diese Methode ist sicherlich eine einfachere als die oben genannte, ist aber distributionsspezifisch so das eine allgemeine Anleitung nicht gegeben werden kann. Ich beschränke mich hier auf Ubuntu bzw. Debian (Ubuntu basiert auf Debian).

In Ubuntu startet ihr das Paketverwaltungsprogramm Synaptic in dem ihr in der Taskleiste auf System klickt, dort auf Systemverwaltung zeigt und im sich öffnenden Menü ein Linksklick auf Synaptic-Paketverwaltung macht.

Es öffnet sich Synaptic. Beim ersten Programmstart wird ein Infofenster geöffnet. Wenn ihr nicht möchtet das dieser Infotext jedesmal eingeblendet wird klickt ihr das Kästchen neben „Diesen Dialog beim Programmstart anzeigen“, beim nächsten Start wird der Infotext dann nicht mehr angezeigt.

In Synaptic klickt ihr dann oben auf den Suchen-Button. Dort gebt ihr den Namens des Programmes ein welches ihr installieren wollt. Nach einem Klick auf Suchen wird Synaptic die Paketdatenbank abfragen und bei erfolgreichem Suchvorgang die Ergebnisse im Fenster anzeigen.

Es kann passieren das ihr unter einem Begriff mehrere Möglichkeiten findet. Dann sucht ihr aus dem Ergebnis einfach das passende aus und klickt mit der rechten Maustaste auf den entsprechenden Eintrag. Dort zeigt ihr auf „Dieses Programm zum installieren vormerken“.

Sobald der Eintrag markiert ist, klickt ihr oben auf Anwenden. Danach werden euch einige Informationen z.B. über die Anzahl der zu installierenden Pakte angezeigt. Mit einem Klick auf Anwenden werden die benötigten Daten aus dem Internet geholt und automatisch installiert.

Nach erfolgreicher Installation könnt ihr auf Schliessen klicken. Das Programm ist nun installiert und lässt sich über das Startmenü oder die Konsole starten.



### Via Paketmanager in der Konsole (Ubuntu, Debian) :

Dies obengennante Methode ist auch Komplet über die Konsole steuerbar.

Ihr öffnet ein Terminal. In Ubuntu ist das Terminal z.b. unter Anwendungen --> Zubehör --> Terminal Für die Installation eines Programmes gebt ihr einfach `sudo apt-get install „Programmname“` ein. Für die Installation des Mailprogrammes Thunderbird gebt ihr einfach `sudo apt-get install thunderbird` ein. Nach der Eingabe des Benutzerpasswortes und einer Bestätigung wird das Programm runtergeladen und installiert.

Eine Deinstallation erfolgt via `sudo apt-get remove programmname`, im Falle von Thunderbird also `sudo apt-get remove thunderbird`. Die Suche erfolgt bei apt via `apt-cache search suchbegriff`.

In den meisten Fällen werden zusätzlich Abhängigkeiten installiert. Diese lassen sich via `sudo apt-get autoremove` anzeigen und entfernen.

---

### *An diesem Newsletter haben mitgewirkt:*

Autoren:

**Sterni, body\_and\_soul, eibauoma, Eleanora, rainerstollwetter, terrykay, Roman**

Für die Korrektur:

**Arran, cheeky-devil**

Layout:

**Eleanora**

---

ALLE AUTOREN SIND NATÜRLICH GESPANNT DARAUF, WIE DER GESCHRIEBENE ARTIKEL BEI DIR ANGEKOMMEN IST. AUS DIESEM GRUND IST FEEDBACK IMMER SEHR WILLKOMMEN UND ERWÜNSCHT. DAS FORUM IST HIERFÜR DER GEEIGNETE ORT.

MÖCHTEST AUCH DU EINEN ARTIKEL FÜR UNSEREM NEWSLETTER SCHREIBEN, DANN MELDE DICH BEI MIR ÜBER EINE PM ODER SCHREIB MIR EINE MAIL AN: [GIMP-WERKSTATT@GMX.DE](mailto:gimp-werkstatt@gmx.de)