

Gimp 2.3



Interface des [Gimp 2.3](#) unter [KDE](#).

Auch wenn die **Version 2.3** des freien Bitmap-Editors [Gimp](#) nicht mehr ganz neu ist und man den **Gimp** eigentlich nicht unter "High-end" einordnen kann, möchte ich doch etwas zu dieser neuen Version schreiben, weil ich sie heute kurz angetestet habe.

Neben dem neuen Splash-Screen (die Grafik, die während des Ladens erscheint) fällt zuerst das überarbeitete Interface mit einem neu designten Icon-Set auf, das dem **Gimp** einen deutlich "frischeren" Look gibt (die Testversion war unter [KDE](#) installiert). Was die Funktionen angeht, wurde die Toolbox um ein, zwei Funktionen erweitert, die im **Version 2.2** noch nicht zu finden waren.¹ Auch das "Filter"-Menü wurde etwas umorganisiert (wichtig: die Funktion "Schlagschatten" ist jetzt endlich hier zu finden und nicht mehr unter **Script-Fu**; die **Script-Fus** wurden in den Menüpunkt 'Filter integriert) und wirkte auf mich deutlich "aufgeräumter" als noch in **Version 2.2**.

Ein Punkt, der beim **Gimp** bisher leider absolut nicht zufriedenstellend gelöst ist, nämlich das **Textwerkzeug**, ist auch in **Version 2.3** nur geringfügig verbessert worden. So kann man den geschriebenen Text jetzt auch an einem Pfad entlang rendern lassen. Das mag sinnvoll sein oder auch nicht (ich verwende für solche Sachen lieber das deutlich flexiblere [Inkscape](#)) - mir persönlich wäre es lieber gewesen, wenn das Textwerkzeug einmal *ganz prinzipiell* verbessert worden wäre. (Auf Anhieb fallen mir da z. B. [Photoshop](#) oder auch preiswertere Editoren wie [Paint Shop Pro](#) ein, bei denen der Text zuerst als Vektorebene eingefügt und erst bei Bedarf in

eine Bitmap umgewandelt wird. Das hat den Vorteil, daß der Text auch nach dem Eingeben skaliert werden kann. Das Textwerkzeug des **Gimp** ist demgegenüber doch sehr - ähem - unflexibel.)

Ein weitere Punkt, der mir negativ aufgefallen ist, ist das nach wie vor noch nicht implementierte, auf der [SIOX-Technologie](#) basierende Freistellwerkzeug.² Gerade darauf hatte ich eigentlich schon lange gewartet, denn die Beispiele auf der **SIOX**-Website sehen doch sehr vielversprechend aus, und ganz besonders für Leute, die noch nicht so gut mit Pfaden umgehen können, wäre das doch eine große Hilfe.

So stellt sich für mich persönlich die Frage, wo die Entwickler des **Gimp** für die Zukunft ihre Prioritäten setzen. Solange jedenfalls solche wichtigen Dinge wie **16-bit Farbtiefe/Kanal**, **Farbmanagement** und **CYMK-Unterstützung** noch nicht verwirklicht sind, wird der **Gimp** sein Hobby-User-Image auch nicht loswerden und relativ neue Programme wie das in [KOffice](#) enthaltene [Krita](#) werden dem **Gimp** langsam, aber sicher den Rang ablaufen. Dazu kommen noch solche imho völlig unnötigen Features wie das im "Filter"-Menü gut versteckte relativ einfache Vektorgrafik-Programm '**gfig**', das bei mir auf der Liste der zu streichenden Features ganz weit oben steht. Das Handling ist jedenfalls so katastrophal, daß so nur unnötig Entwicklerressourcen gebunden werden, die man woanders sinnvoller einsetzen könnte. Auch viele der **Script-Fus** (besonders die mit diesen "Glüheffekten") sind meiner Ansicht nach eher Spielereien für Anfänger.³

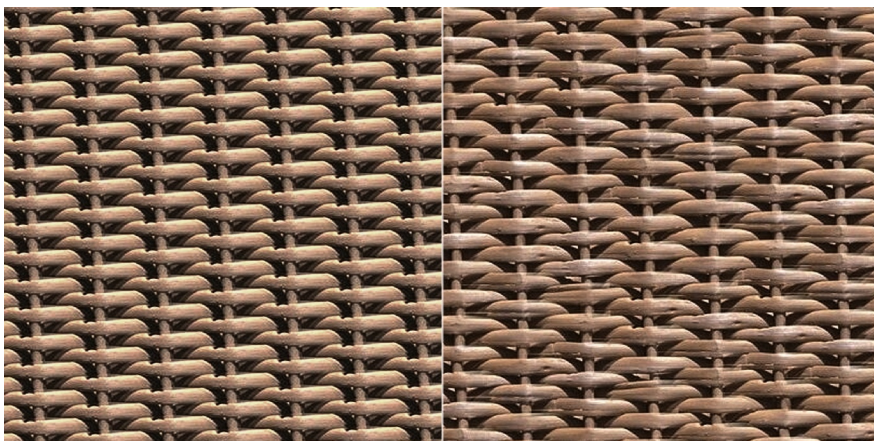
Summa summarum: Obwohl ich mich mit dem **Gimp** nach Erscheinen der weitgehend überarbeiteten **Version 2.0** immer mehr angefreundet habe, sehe ich mich - nicht zuletzt nach dem Erscheinen von Programmen wie [Krita 1.6.1](#) - immer häufiger nach Alternativen um. Der **Gimp** wird nur dann an Boden gewinnen bzw. sich auch im Profi-Bereich etablieren, wenn auch die von mir weiter oben genannten Features implementiert werden, die man von einem Profi-Programm einfach erwartet.

¹ Im [Entwickler-Bereich](#) der offiziellen **Gimp**-Site findet ihr eine [Übersicht](#) über die Neuerungen in Version 2.3.x.

² Der [SIOX-Website](#) nach soll dieses Feature ab **Gimp 2.3.3** implementiert sein. Version 2.3.3 kann zwar schon heruntergeladen werden, läuft aber noch nicht unter "stabil".

³ Wer ganz gezielt bestimmte zusätzliche Filter benötigt, wird evt. in der [Gimp Plug-in Registry](#) fündig. Unter anderem gibt es [dort](#) ein von [Paul Harrison](#) geschriebenes [Plug-in](#) zur Synthetisierung fehlender Bildteile und für sog. [near-regular/irregular textures](#).

Das sieht dann z. B. so aus:



Images © Copyright by [Yanxi Liu](#) at [Carnegie Mellon University](#). Reprinted with permission.

Beachtet bitte den Unterschied zwischen der linken (**tiling/gekachelt**) und der rechten (**near-regular/synthetisierten**) Textur. Ich habe dieses Plug-in selbst installiert, und die Ergebnisse sind, wenn man einmal mit den verschiedenen Parametern vertraut ist, wirklich nicht ohne. Man kann neben dem Erzeugen von Texturen auch nicht vorhandene Bildteile synthetisieren. Seht dazu auch die beiden Beiträge "[Klonen ist out](#)" und "[Bildteile resynthetisieren](#)", die ich vor einiger Zeit in meinem Blog [:: artificial ::](#) geschrieben habe.

© Copyright 2007 by [Claus Cyrny](#). All rights reserved. [Aktualisiert: **12.02.2007**.]