

Het handboek van KolourPaint

Thurston Dang

Clarence Dang

Lauri Watts

Vertaler/Nalezer: Freek de Kruijf

Vertaler/Nalezer: Ruben Van Laerhoven



Het handboek van KolourPaint

Inhoudsopgave

1	Inleiding	6
2	KolourPaint gebruiken	7
3	Hulpmiddelen	8
3.1	Schermafdrucken verkrijgen	8
3.2	Verwijzing naar hulpmiddelen	9
3.3	Penseel	9
3.4	Kleurenkiezer	10
3.5	Verbonden lijnen en veelhoek	10
3.6	Kromme	10
3.7	Ellips	10
3.8	Gummen	11
3.8.1	Gum	11
3.8.2	Kleurwisser	11
3.9	Vloedvulling	11
3.10	Lijn	11
3.11	Pen	12
3.12	Rechthoeken	12
3.13	Selecties	12
3.14	Spuitbus	13
3.15	Tekst	14
3.15.1	Transparante kleur gebruiken	14
3.16	Algemene hulpmiddelopties	15
4	Werken met kleur	16
4.1	Het kleurenpalet	16
5	Weergave-opties	18
5.1	Verwijzing naar weergave-opties	18
5.2	Zoomen volgens raster	18
5.3	Miniatuur	19

6	Afbeeldingseffecten	20
6.1	Verwijzing naar afbeeldingseffecten	20
6.2	Automatisch bijsnijden / Interne rand verwijderen	20
6.3	Balans	21
6.4	Beginwaarde	21
6.5	Reliëf	21
6.6	Plat maken	22
6.7	Omdraaien (ondersteboven)	23
6.8	Kleuren omkeren	23
6.9	Spiegelen (horizontaal)	23
6.10	Kleuren beperken	23
6.11	Beperken naar grijswaarden	24
6.12	Reduceren naar monochroom (diffuus)	24
6.13	Grootte wijzigen / schalen	25
6.14	Roteren	26
6.15	Als afbeelding instellen (bijsnijden)	26
6.16	Scheeftrekken	27
6.17	Verzachten & verscherpen	27
6.18	Meer effecten	28
6.19	Opmerkingen	28
7	Dankbetuiging en licentie	30

Samenvatting

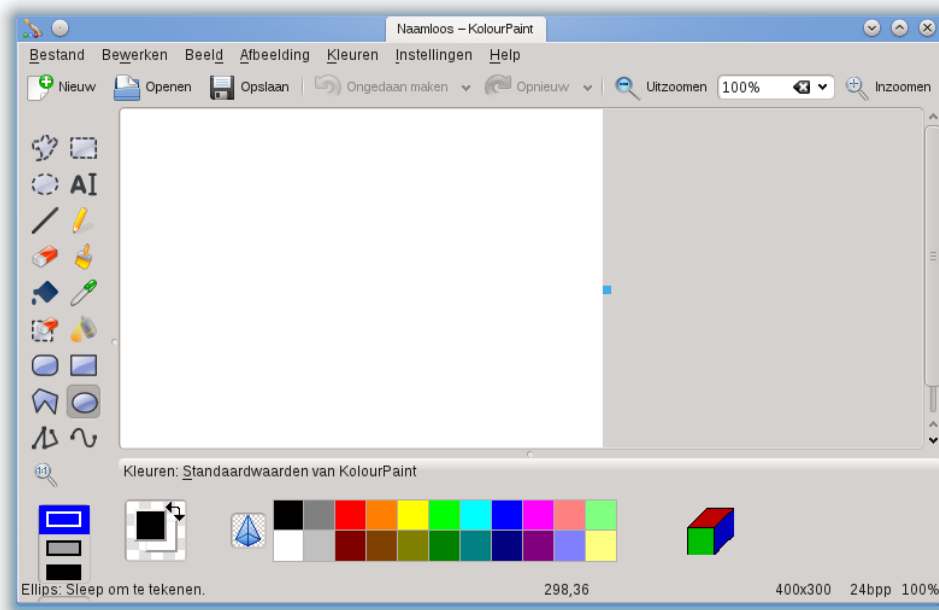
KolourPaint is een vrij en gemakkelijk te gebruiken grafisch programma door KDE.

Hoofdstuk 1

Inleiding

KolourPaint is een vrij en gemakkelijk te gebruiken grafisch programma door KDE. Het is perfect voor alledaagse taken zoals:

- Tekenen - diagrammen tekenen en 'vingerverven'
- Schermafdrucken behandelen - verkrijgt en bewerkt schermafdrucken
- Afbeeldingen bewerken - foto's en verkregen afbeeldingen bewerken; effecten toepassen
- Pictogrammen bewerken - clip-arts en logo's met transparantie tekenen



Hoofdstuk 2

KolourPaint gebruiken

Klik op de volgende koppelingen om de mogelijkheden van KolourPaint te verkennen:

- [Hulpmiddelen](#)
- [Werken met kleur](#)
- [Weergave-opties](#)
- [Afbeeldingseffecten](#)

Hoofdstuk 3

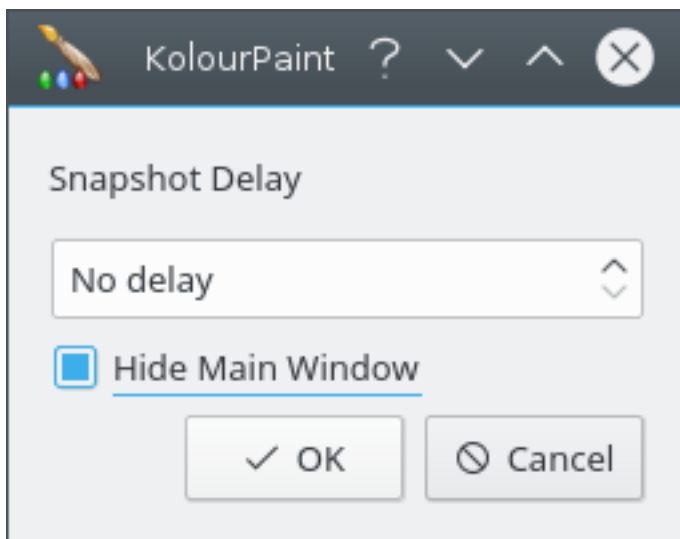
Hulpmiddelen

Een extra optie in het menu **Instellingen** stelt u in staat te definiëren of de hulpmiddelen tekenen met anti-aliasing (standaard) of niet.

3.1 Schermafdrucken verkrijgen

Een 'schermafdruck' is een momentopname van wat er op uw computerscherm stond. Het kan nuttig zijn om sommige acties, die gedaan moeten worden, uit te leggen om het resultaat te verkrijgen of om het probleem te laten zien dat u hebt gevonden.



















Om een schermafdruck gereed te maken voor bewerking in het venster van KolourPaint kunt u het menuitem **Bestand** → **Schermafdruck verkrijgen** uit het hoofdmenu van KolourPaint gebruiken.



Met de geopende dialoog kunt u **Vertraging schermafdruck** (in seconden) wijzigen en **Hoofdvenster verbergen** kiezen bij het maken van de schermafdruck. Als u klaar bent om de schermafdruck te maken, klikt u gewoon op de knop **OK**. De genomen schermafdruck zal direct in het bewerkingsgebied van KolourPaint worden geplaatst.


3.2 Verwijzing naar hulpmiddelen

Een snelle manier om een hulpmiddel te selecteren in KolourPaint is om de sneltoets (bestaat maar uit 1 teken) in te drukken die aan dat hulpmiddel gekoppeld is, zoals hieronder beschreven en zoals in de tooltips van het Hulpmiddelenvak. U kunt ook tegelijk **Alt+Shift** en de juiste toets indrukken, wat bijvoorbeeld nodig is wanneer u tekst aan het schrijven bent (de reden hiervoor is dat bij het schrijven van tekst de sneltoetsen die bestaan uit 1 teken uitgeschakeld zullen zijn). Om bijvoorbeeld het penseel te selecteren, drukt u op **Alt+Shift+B** of gewoon **B** (wanneer u geen tekst aan het typen bent).

-  Penseel (B)
-  Kleurwisser (O)
-  Kleurenkiezer (C)
-  Verbonden lijnen (N)
-  Kromme (V)
-  Ellips (E)
-  Gum (A)
-  Vloedvulling (F)
-  Lijn (L)
-  Pen (P)
-  Veelhoek (G)
-  Rechthoek (R)
-  Afgeronde rechthoek (U)
-  Selectie (ellipsvormig) (I)
-  Selectie (vrije vorm) (M)
-  Selectie (rechthoekig) (S)
-  Spuitsbus (Y)
-  Tekst (T)

3.3 Penseel

Klik, of klik en sleep met het penseel om te tekenen.

	<p>Klik op een van de penseelmodellen om een model te kiezen. U kunt een cirkelvormige, vierkante, schuine streep voorover en schuine streep achterover gebruiken.</p>
---	--

De linkermuisknop tekent in de voorgrondkleur. De rechtermuisknop tekent in de achtergrondkleur.

3.4 Kleurenkiezer

Klik met de linker muisknop op een pixel om de voorgrondkleur in te stellen. Om de achtergrondkleur in te stellen klikt u met de rechter op een pixel. KolourPaint zal daarna terugkeren naar het vorige geselecteerde hulpmiddel.

3.5 Verbonden lijnen en veelhoek

Klik en sleep om verbonden lijnen te tekenen. Het veelhoekhulpmiddel wordt op dezelfde manier gebruikt, maar de begin- en eindpunten worden automatisch verbonden om een veelhoek te vormen.

De linkermuisknop tekent in de voorgrondkleur. De rechtermuisknop tekent in de achtergrondkleur en keert ook de vulkleur om voor veelhoeken.

U kunt de [lijndikte instellen](#). En voor veelhoeken kunt u eveneens [de vulstijl instellen](#).

3.6 Kromme

Klik en sleep om een lijn te tekenen - hierdoor stelt u de start- en eindpunten in. Door te slepen kunt u twee controlepunten instellen. Als u de controlepunten niet (allemaal) wilt gebruiken, klikt u gewoon met de andere muistoets. Dan zal het hulpmiddel een kubische Bezier-kromme tekenen.

De linkermuisknop tekent in de voorgrondkleur. De rechtermuisknop tekent in de achtergrondkleur.

U kunt ook [de lijndikte instellen](#).

3.7 Ellips

Klik en sleep om een ellips te tekenen.

De linkermuisknop tekent in de voorgrondkleur. De rechtermuisknop tekent in de achtergrondkleur en keert ook de vulkleur om.

U kunt ook [de lijndikte en vulstijl instellen](#).

Gebruik de modificatietoetsen voor nog meer functies:

- Houd **Shift** ingedrukt en sleep dan om een cirkel te tekenen.
- Om een ellips te tekenen met een centraal punt naar uw keuze, houdt u **Ctrl** ingedrukt, klikt u op het centrale punt, en sleept dan totdat de juiste grootte en vorm voor de ellips bereikt is.
- Om een cirkel te tekenen met een centraal punt naar uw keuze, houdt u **Ctrl** en **Shift** ingedrukt, klikt u op het centrale punt en sleept dan totdat de cirkel de juiste grootte heeft.

3.8 Gummen

3.8.1 Gum

Klik en sleep met de gum om fouten uit te wissen.

OPMERKING

In tegenstelling tot andere hulpmiddelen, tekent de gum in de achtergrondkleur. Om in de voorgrondkleur te tekenen, gebruikt u de rechtermuisknop.

De gum heeft alleen [vierkante vormen](#). Om andere vormen, zoals cirkels, te gebruiken, kunt u het [Penseel](#) nemen en gebruiken met de achtergrondkleur.

TIP

Dubbelklik op het pictogram van de gum om de hele afbeelding te wissen. Dit is hetzelfde als de optie [Wissen](#) in het afbeeldingsmenu.

3.8.2 Kleurwisser

Klik en sleep om pixels in de voorgrondkleur te vervangen door de achtergrondkleur. Om alle gelijkaardige (maar niet perfect gelijke) pixels te vervangen met de voorgrondkleur, zoals bijvoorbeeld in diffuus gekleurde afbeeldingen en foto's, stelt u de [Kleurovereenkomst](#) in op een andere waarde dan Exact.

OPMERKING

Anders dan andere gereedschappen, gebruikt de gum de achtergrondkleur. Om pixels in de achtergrondkleur te vervangen door de voorgrondkleur, kunt u de rechtermuisknop gebruiken.

U kunt de [gumgrootte](#) instellen.

TIP

Dubbelklik op het Kleurwisser-pictogram om het hulpmiddel toe te passen op de hele afbeelding.

3.9 Vloedvulling

Klik om een gebied te vullen. Om een diffuus gebied te vullen, kunt u [Kleurovereenkomst](#) instellen op iets anders dan Exact.

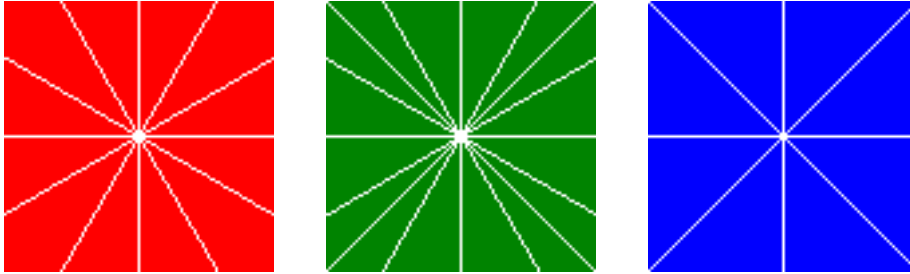
De linkermuisknop vult met de voorgrondkleur. Daartegenover vult de rechtermuisknop met de achtergrondkleur.

3.10 Lijn

Klik en sleep om een lijn te tekenen.

De linkermuisknop tekent in de voorgrondkleur. De rechtermuisknop tekent in de achtergrondkleur.

U kunt ook de lijndikte instellen.



- Houd **Ctrl** ingedrukt om lijnen te tekenen in een hoek die het dichtst ligt bij een veelvoud van 30 graden - dit zijn de lijnen in het rode diagram.
- Houd **Shift** ingedrukt om lijnen te tekenen in een hoek die het dichtst ligt bij een veelvoud van 45 graden - dit zijn de lijnen in het blauwe diagram.
- Houd **Ctrl** en **Shift** ingedrukt om lijnen te tekenen in een hoek die het dichtst ligt bij een veelvoud van 30 of 45 graden - dit zijn de lijnen in het groene diagram.

3.11 Pen

Klik om een punt te tekenen of klik en sleep om een lijn te tekenen met de losse hand.

De linkermuisknop tekent in de voorgrondkleur. De rechtermuisknop tekent in de achtergrondkleur.

3.12 Rechthoeken

Klik en sleep om een rechthoek te tekenen. De Afgeronde rechthoek is een rechthoek met afgeronde hoeken.

De linkermuisknop tekent in de voorgrondkleur. De rechtermuisknop tekent in de achtergrondkleur en keert ook de vulkleur om.

U kunt ook de lijndikte en vulstijl instellen.

Gebruik de modificatietoetsen voor nog meer functies:

- Houd **Shift** ingedrukt om een vierkant te tekenen.
- Om een rechthoek te tekenen met een middelpunt naar keuze, drukt u op **Ctrl**, klik daarna op het middelpunt en sleep totdat de rechthoek de juiste vorm en grootte heeft.
- Om een vierkant te tekenen met een centraal punt naar uw keuze, houdt u **Ctrl** en **Shift** ingedrukt, klik op het middelpunt en sleep dan de muis totdat het vierkant de juiste grootte heeft.

3.13 Selecties

Gebruik de selectiehulpmiddelen om de grenzen van een selectie te tekenen.

Om een selectie te verplaatsen, kunt u erop klikken en deze verslepen. De hoofdweergave zal meeschuiven wanneer u de selectie wilt verplaatsen naar een plaats op de afbeelding die momenteel niet getoond wordt.

U kunt [de grootte wijzigen](#) (vrije vorm) van de hele afbeelding of de selectie [Vloeiend schalen](#) met de handgrepen. Houdt **Shift** ingedrukt als u met de vrije hand een selectie schaalt, maar daarbij toch de beeldverhoudingen wilt behouden. De rechtermuisknop roept een contextmenu op met de algemene commando's voor **Bewerken** en [Afbeeldingseffecten](#).

TIP

U kunt de pijltoetsen gebruiken bij het uitbreiden van de selectie, of bij het verplaatsen ervan.

U kunt **Ctrl** indrukken voor het verplaatsen van de selectie. Op die manier verplaatst u een kopie van de oorspronkelijke selectie. De selectie zal uitgesmeerd worden wanneer u **Shift** ingedrukt houdt.


	<p>Er zijn twee selectiemodussen: dekkend (standaard) en transparant. Wanneer u de transparante selectiemodus gebruikt, zullen alle pixels in de achtergrondkleur transparant zijn (uittrekken uit achtergrond). Hierdoor kunt u een selectie plakken zonder achtergrond. Om uit te trekken uit de achtergrond in een diffuse afbeelding, stelt u Kleuovereenkomst in op iets anders dan Exact.</p>
---	---

U kunt [Afbeeldingseffecten](#) toepassen op een selectie - zie het deel [Afbeeldingseffecten](#) voor meer informatie.

Het is mogelijk om selectie naar bestand op te slaan met het item **Naar bestand kopiëren...** uit het contextmenu voor selectie of item **Bewerken** → **Naar bestand kopiëren...** uit het hoofdmenu.

3.14 Spuitbus

Klik en sleep om graffiti te spuiten. Houd de muisknop ingedrukt om een meer geconcentreerde straal te verkrijgen.

	<p>Klik op één van de vormen om een spuitgrootte te selecteren. U kunt spuitgroottes selecteren van 9x9, 17x17 en 29x29.</p>
---	--

De linkermuisknop tekent in de voorgrondkleur. De rechtermuisknop tekent in de achtergrondkleur.

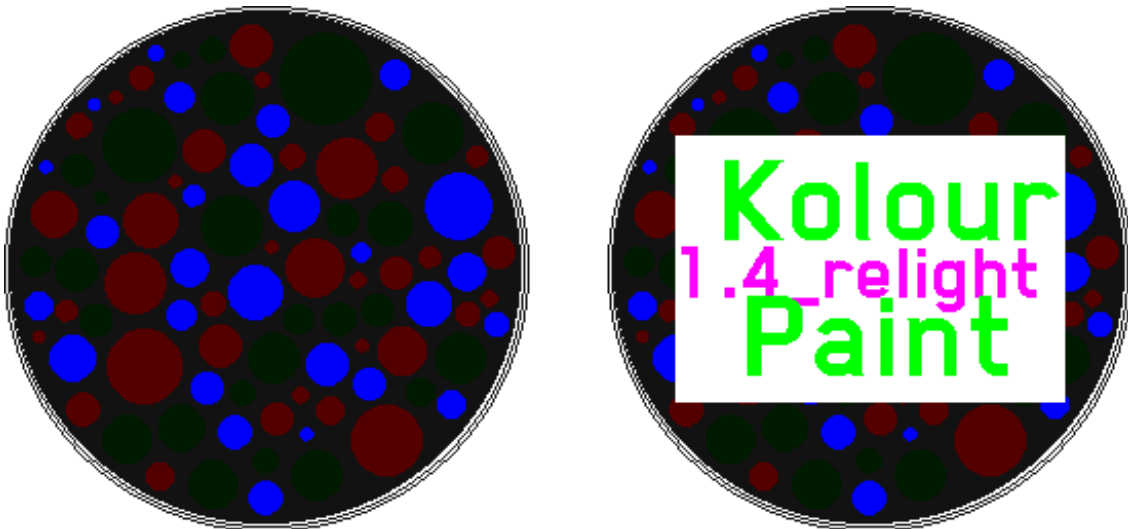
3.15 Tekst

Klik en sleep om een gebied te creëren waarin u tekst wilt typen. Zodra de rand wordt getoond kunt beginnen met typen van de tekst. Klik op de rand en versleep dan het gebied. U kunt de grootte van het tekstvak wijzigen door een van de handgrepen te verslepen of door gebruik te maken van het dialoogvenster [Grootte wijzigen](#).

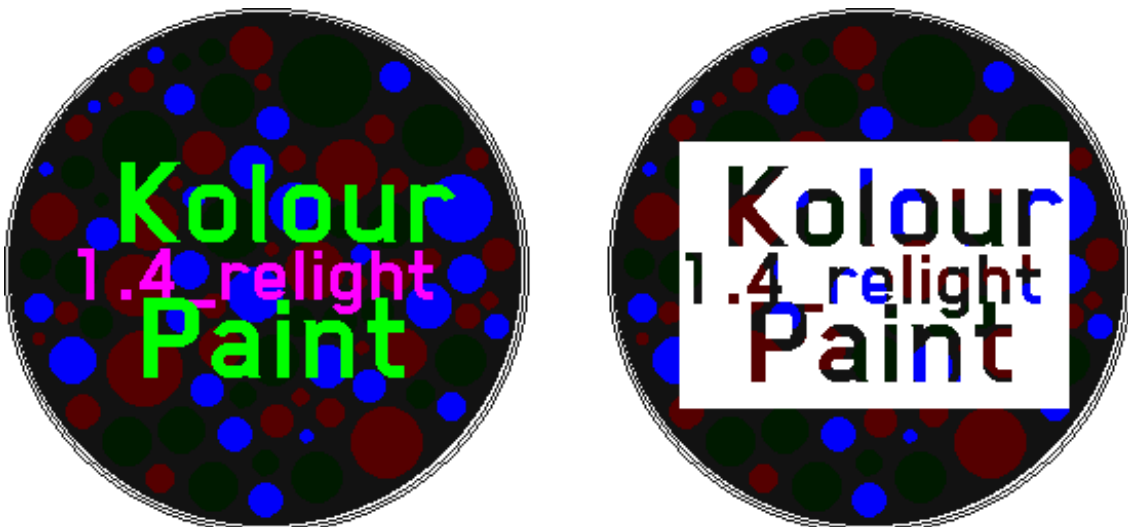
TIP

Als u een tekstvak gedeselecteerd hebt, kunt u dit **Ongedaan maken** om de tekst opnieuw te bewerken.

3.15.1 Transparante kleur gebruiken



De linkerafbeelding is het voorbeeld. De rechter toont de toevoeging van tekst met dekkende voor- en achtergrondkleuren.



De linker afbeelding toont de toevoeging van tekst met dekkende voorgrondkleuren en een transparante achtergrondkleur. De rechter afbeelding toont de toevoeging van tekst met een transparante voorgrondkleur en een dekkende achtergrondkleur.

3.16 Algemene hulpmiddelopties

		<p>Klik op de vierkanten om een gumgrootte te selecteren. U kunt vierkanten selecteren met een lengte van 2, 3, 5, 9, 17 en 29 pixels voor een zijde. De grootte-instelling van de gum is van toepassing op Gummen.</p>
		<p>Klik op een van de lijnen om een lijndikte te selecteren. U kunt volgende lijndiktes instellen: 1, 2, 3, 5 en 8 pixel(s). De instelling voor lijndikte is van toepassing op volgende hulpmiddelen: Verbonden lijnen, Kromme, Ellips, Lijn, Veelhoek, rechthoek en Afgeronde rechthoek.</p>
		<p>Klik op een van de rechthoeken om een vulstijl te selecteren. U kunt de volgende stijlen selecteren: Geen vulling, vullen met achtergrondkleur en vullen met voorgrondkleur. De instelling voor vulstijlen is van toepassing op de volgende hulpmiddelen: Ellips, Veelhoek, Rechthoek en Afgeronde rechthoek.</p>

Hoofdstuk 4

Werken met kleur

4.1 Het kleurenpalet

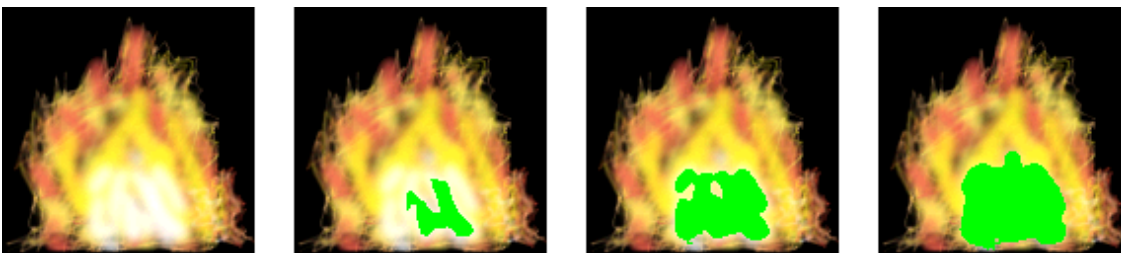


Het kleurenpalet heeft 3 hoofddelen: het kleurenvak, het kleurenpalet en de kleurovereenkomstkiezer.

Het kleurenvak toont de huidige voorgrondkleur als een vierkant bovenop het andere vierkant dat de huidige achtergrondkleur vertegenwoordigt. Als u tekent met de linkermuisknop, wordt de voorgrondkleur gebruikt, en wanneer u tekent met de rechtermuisknop wordt de achtergrondkleur gebruikt (behalve voor [Gummen](#)). U kunt klikken op de dubbele pijl om de voor- en achtergrondkleuren om te wisselen.

Het kleurenpalet toont een selectie van kleuren waaruit u kunt kiezen. De transparante pyramide vertegenwoordigt de transparantiekleur. Klik met de linkermuisknop op een kleur om de voorgrondkleur in te stellen en gebruik de rechtermuisknop om een kleur te selecteren voor de achtergrondkleur. U kunt ook een dekkende kleur slepen naar de vierkanten van het kleurenvak. Om een kleur te bewerken in het kleurenvak of kleurenpalet, kunt u erop dubbelklikken. Met de [Kleurenkiezer](#) kunt u dan een kleur uit de afbeelding kiezen.

Met kleurovereenkomst kunt u beter diffuse afbeeldingen en foto's bewerken; dit is gelijkaardig aan een 'Magische toverstok'functie in andere tekenprogramma's. Het wordt gebruikt bij de volgende hulpmiddelen: transparante selecties, [Vloedvulling](#), [Kleurwisser](#) en [Automatisch bij-snijden / interne rand verwijderen](#). Dubbelklik op het pictogram voor kleurovereenkomst om te kiezen wanneer gelijkaardige kleuren identiek moeten worden beschouwd. Als u in de transparantiemodus selecties gebruikt, zal elke kleur die gelijkaardig is aan de achtergrondkleur ook transparant gemaakt worden.



Het handboek van KolourPaint

De linker afbeelding toont een voorbeeld. De rechter demonstreert de toepassing van een vloedvulling, met kleurovereenkomstinstellingen van 5%, 15% en 30%. In dit voorbeeld, met als kleurovereenkomstinstelling **Exact** en een vloedvulling van (80,100), zou er maar één pixel gevuld worden, omdat de omliggende pixels gelijkaardig maar niet identiek zijn. Wanneer de kleurovereenkomst verhoogd wordt, zullen er meer pixels die gelijkaardig zijn qua kleur als identiek beschouwd worden, waardoor de vulling zich natuurlijk verder uitbreidt.

Hoofdstuk 5

Weergave-opties

5.1 Verwijzing naar weergave-opties

[Zoomen volgens raster](#)

[Miniatuur](#)

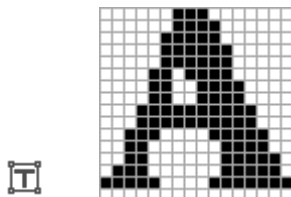
5.2 Zoomen volgens raster

Verhoog het zoomniveau om afbeeldingen met een grotere precisie te bewerken, of verlaag dit om een groter deel van de afbeelding te zien.

BELANGRIJK

Bij zoomniveau's die geen veelvouden van 100% zijn, kan het lijken dat bepaalde delen van de afbeelding verschuiven wanneer de gebruiker ermee bezig is. Er kunnen zich ook andere kleine weergaveproblemen voordoen bij deze zoomniveau's.

Bij zoomniveau's gelijk aan of groter dan 400% (die ook veelvouden zijn van 100%), kunt u het **Raster tonen** om individuele pixels nauwkeuriger te bewerken.

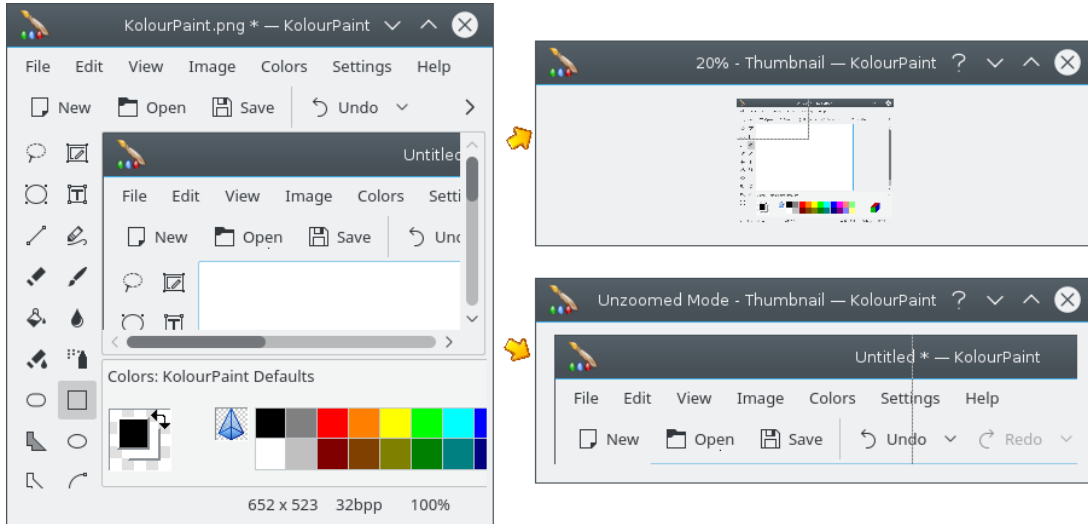


De eerste afbeelding toont het [Teksthulpmiddelenpictogram](#), terwijl de laatste deze toont met een zoomniveau van 600% met het raster aan.

TIP

Een andere manier om te zoomen, terwijl u niet aan het tekenen bent, is scrollen met het muiswiel terwijl u **Ctrl** ingedrukt houdt.

5.3 Miniatuur



Als **Gezoomde miniatuurmodus** geselecteerd is, wordt de gehele afbeelding getoond, indien nodig geschaald om in het miniatuurvenster te passen (afbeelding rechtsboven).

Anders toont de miniatuur zoveel mogelijk van de afbeelding, vertrekkend vanuit links-boven hoek van de hoofdweergave (afbeelding rechtsonder).

Hoofdstuk 6

Afbeeldingseffecten

6.1 Verwijzing naar afbeeldingseffecten

Automatisch bijsnijden / Interne rand verwijderen

Balans

Wissen

Reliëf

Plat maken

Omdraaien (ondersteboven)

Kleuren omkeren

Kleuren beperken

Reduceren naar grijswaarden

Reduceren naar monochroom (diffuus)

Spiegelen (horizontaal)

Grootte wijzigen / schalen

Roteren

Als afbeelding instellen (bijsnijden)

Scheeftrekken

Verzachten & verscherpen

Meer effecten

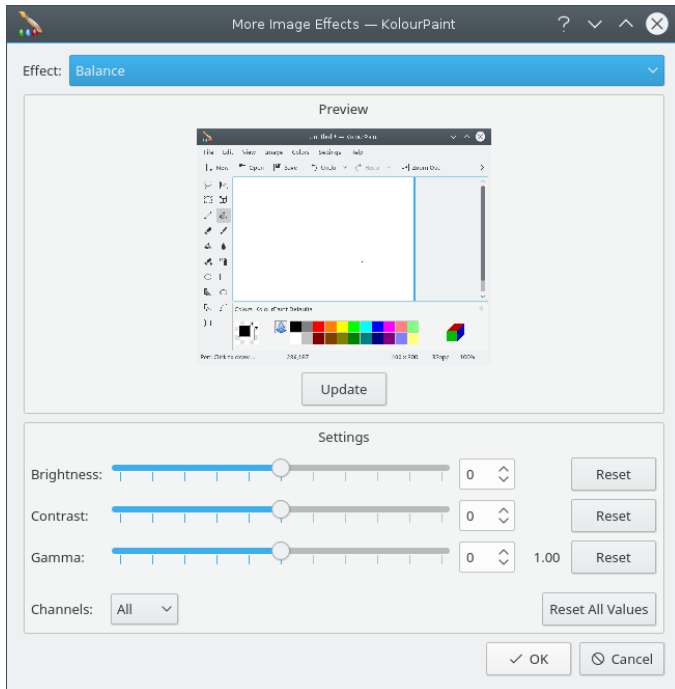
Opmerkingen

6.2 Automatisch bijsnijden / Interne rand verwijderen

Dit verwijdert automatisch de rand van een afbeelding of selectie. Gebruik automatisch bijsnijden als u een figuur hebt die niet de gehele afbeelding of selectie vult, en u de overbodige witruimte wilt verwijderen. Om deze functie te gebruiken bij een diffuse afbeeldingsrand, zult u ook gebruik moeten maken van [Kleuovereenkomst](#).

6.3 Balans

Deze functie is bereikbaar in het [Meer effecten](#) dialoogvenster.



Hiermee kunt u de helderheid, het contrast en het gamma van de afbeelding of selectie instellen.

OPMERKING

De meer algemene waarden voor gamma (een decimaal tussen 0,10 en 10,00) zijn gelegen tussen de **Gamma**schuifregelaar en de **Reset**-knop.

6.4 Beginwaarde

Dit vult de hele afbeelding of selectie met de achtergrondkleur.

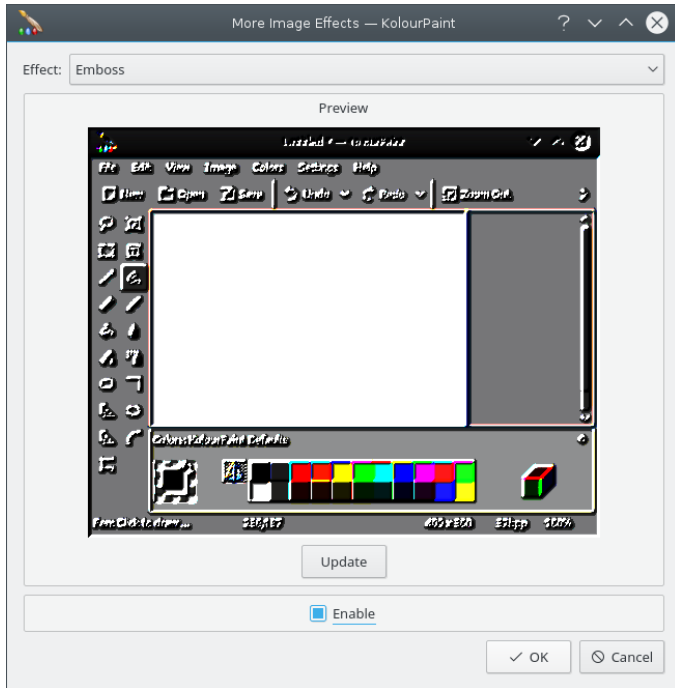
TIP

Dubbelklik op het pictogram [Gum](#) om de hele afbeelding te wissen.

6.5 Reliëf

Deze functie is bereikbaar in het [Meer effecten](#) dialoogvenster.

Het handboek van KolourPaint



Activeer **Inschakelen** om het reliëfeffect toe te passen. Dit benadrukt de randen en geeft de afbeelding of selectie een “gegraveerd uiterlijk”.

6.6 Plat maken

Deze functie is bereikbaar in het [Meer effecten](#) dialoogvenster.



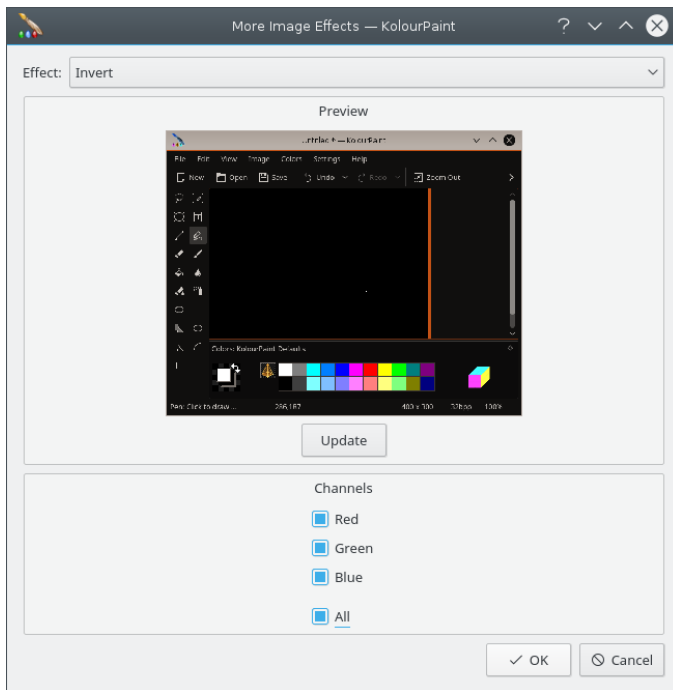
Dit kleurt de afbeelding opnieuw in met verschillende kleurtinten van de twee geselecteerde kleuren.

6.7 Omdraaien (ondersteboven)

Dit spiegelt de hele afbeelding of selectie verticaal.

6.8 Kleuren omkeren

Deze functie is bereikbaar in het [Meer effecten](#) dialoogvenster.



Hiermee kunt u één of meerdere RGB kanalen in de afbeelding of selectie omkeren. Selecteer **Allemaal** om een foto in een negatief te veranderen en vice versa. Dit ziet er meestal wel grappig uit.

TIP

Om snel alle kanalen om te keren, moet u dit dialoogvenster niet gebruiken. U kunt in plaats daarvan het **Kleuren omkeren** item in het menu **Afbeelding** of **Selectie** gebruiken. Het **Selectie**-menu wordt enkel getoond in de menubalk als u één van de selectiehulpmiddelen gebruikt. U kunt deze actie ook bereiken vanuit het contextmenu met een rechtermuisknop klik in het afbeeldingsgebied.

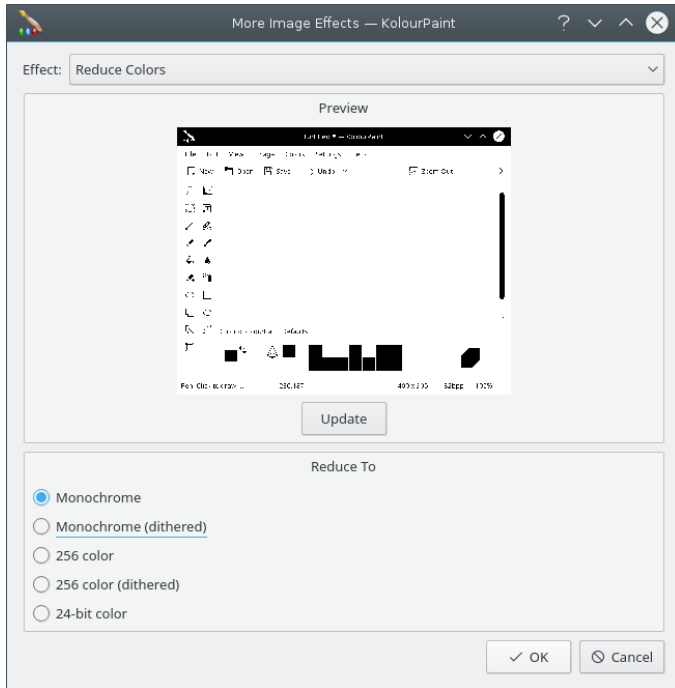
6.9 Spiegelen (horizontaal)

Dit spiegelt de hele afbeelding of selectie horizontaal.

6.10 Kleuren beperken

Deze functie is bereikbaar in het [Meer effecten](#) dialoogvenster.

Het handboek van KolourPaint



Dit beperkt het aantal kleuren dat gebruikt wordt in de afbeelding of selectie, met of zonder verspreiding.

Verspreiding resulteert normaal gezien in een betere kwaliteit, hoewel u het misschien wilt uitschakelen voor artistieke effecten; bijv. als u **Monochroom** gebruikt i.p.v. **Monochroom (diffuus)** geeft dit een silhouet-effect.

Een ander belangrijk onderscheid is dat **Monochroom (diffuus)** altijd de hele afbeelding of selectie naar zwart-wit reduceert, terwijl **Monochroom** dit alleen zal doen als de afbeelding of selectie meer dan 2 kleuren bevat.

TIP

Gebruik voor een snelle, benaderde monochrome afbeelding of selectie, het item **Reduceren naar monochroom (diffuus)** in het menu **Afbeelding** of **Selectie**. Het menu **Selectie** wordt enkel getoond in de menubalk wanneer u een van de selectiehulpmiddelen gebruikt. U kunt deze actie ook bereiken vanuit het contextmenu met een rechtermuisknop-klik in het afbeeldingsgebied.

OPMERKING

Het aantal kleuren hier veranderen heeft geen effect op de kleurdiepte van het bestandsformaat. Als u de kleurdiepte wilt veranderen, doet u dat in het dialoogvenster doen waar u het bestand opslaat. Merk op dat de kleurdiepte veranderen ook het aantal kleuren verandert (wat verwarrend kan zijn).

6.11 Beperken naar grijswaarden

Dit beperkt de gehele afbeelding of selectie naar grijswaarden.

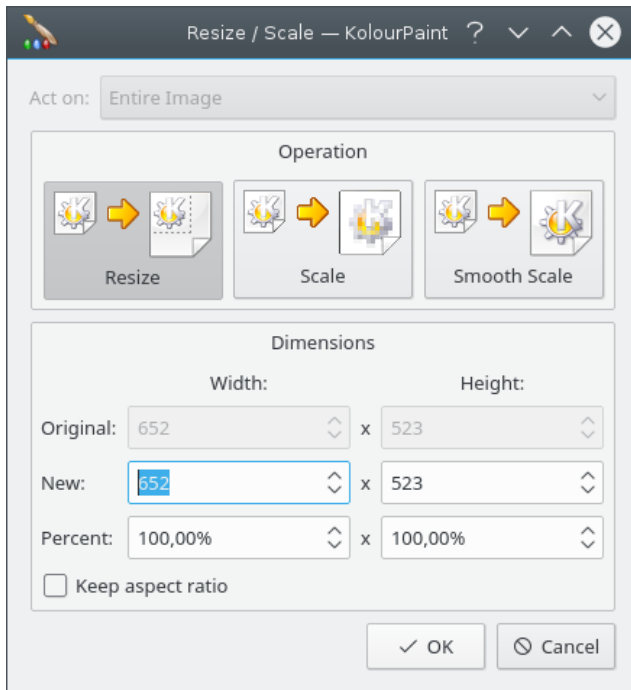
6.12 Reduceren naar monochroom (diffuus)

Dit reduceert de gehele afbeelding of selectie naar zwart-wit.

TIP

Als u de afbeelding of selectie niet diffuus wilt hebben, gebruikt u het dialoogvenster [Kleuren beperken](#).

6.13 Grootte wijzigen / schalen



Een afbeelding veranderen van grootte verandert de afmetingen van een afbeelding zonder een transformatie toe te passen op de bestaande inhoud. Een afbeelding schalen zal de bestaande inhoud uitgerekt worden naar de nieuwe afmetingen. Maar **Vloeiend schalen** realiseert meestal een betere kwaliteit dan gewoon schalen, omdat pixels dan vermengd worden met de naburige kleuren.

U kunt de nieuwe afmetingen in pixels uitdrukken of in een percentage t.o.v. de oorspronkelijke afmetingen. Als u **Verhoudingen behouden** selecteert, zal de breedte en hoogte met hetzelfde percentage geschaald worden.

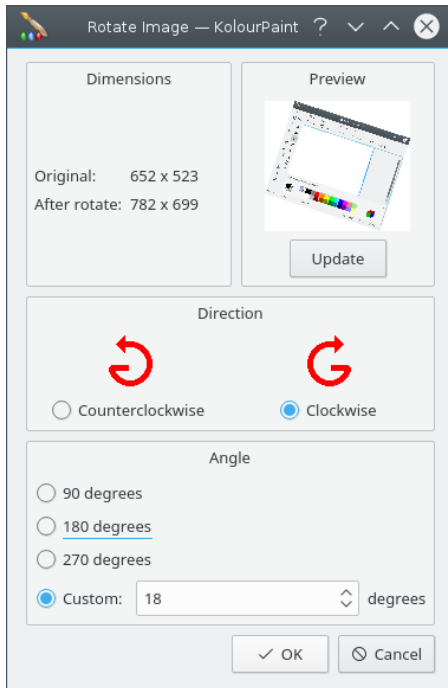
TIP

U kunt een hele afbeelding met de losse hand van **Grootte veranderen**, of een selectie **Vloeiend schalen** door gebruik te maken van de daarvoor bestemde handgrepen.

OPMERKING

Bij selecties wordt alleen schalen ondersteund en bij tekstvakken alleen een verandering van grootte. Zie [Opmerkingen](#) voor extra details over het toepassen van deze effecten.

6.14 Roteren



Dit roteert de afbeelding. U kunt de hoek en de richting van de rotatie specificeren.

TIP

U kunt de richting van de rotatie veranderen door een bepaalde negatieve waarde op te geven voor de hoek.

OPMERKING

Zie [Opmerkingen](#) voor details over het toepassen van dit effect op een selectie.

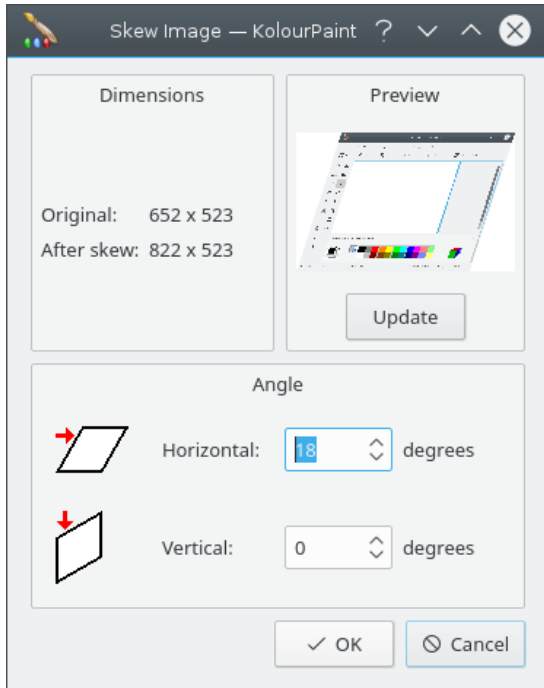
6.15 Als afbeelding instellen (bijsnijden)

Dit zal de selectie instellen als een afbeelding.

OPMERKING

Deze mogelijkheid is alleen beschikbaar wanneer u met een actieve selectie bezig bent.

6.16 Scheeftrekken



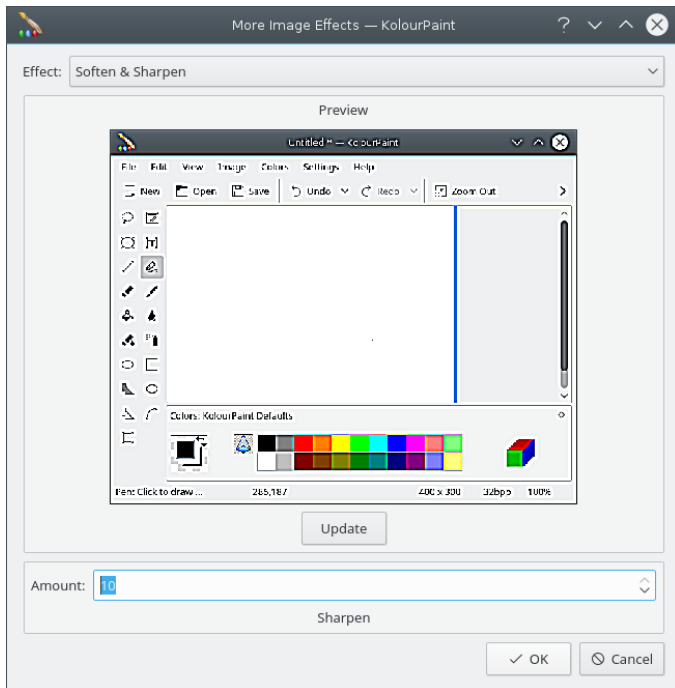
Dit trekt de hele afbeelding of selectie scheef: horizontaal en/of verticaal.

OPMERKING

Zie [Opmerkingen](#) voor details over het toepassen van dit effect op een selectie.

6.17 Verzachten & verscherpen

Deze functie is bereikbaar in het [Meer effecten](#) dialoogvenster.



Gebruik dit effect om een afbeelding te verscherpen of te verzachten.

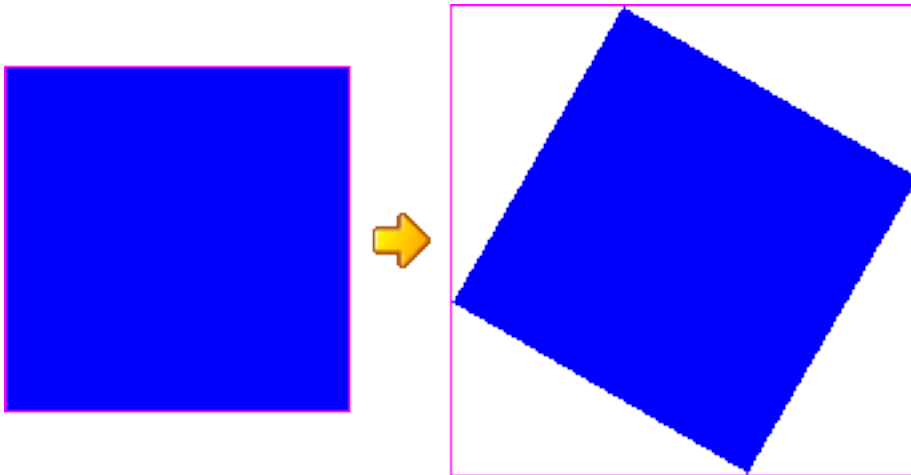
6.18 Meer effecten

Dit dialoogvenster bevat de functies [Balans](#), [Reliëf](#), [Plat maken](#), [Omkeren](#), [Kleuren beperken](#) en [Verzachten & verscherpen](#).

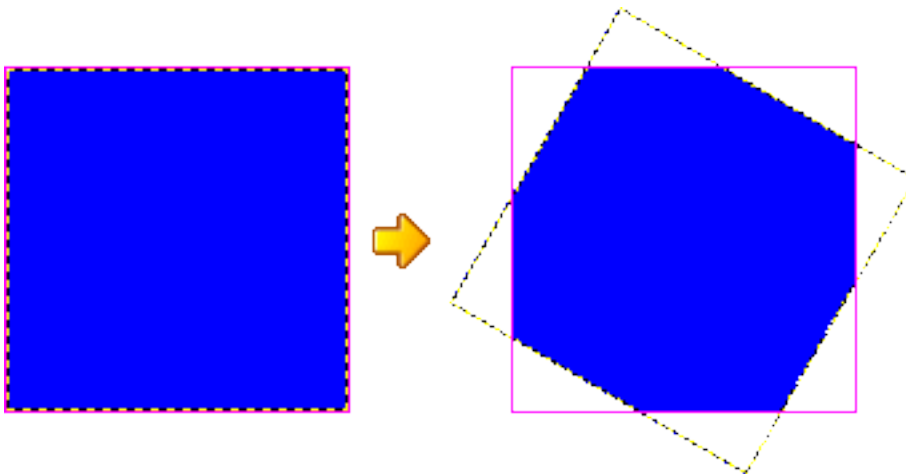
6.19 Opmerkingen

[Grootte wijzigen / schalen](#), [Roteren](#) en [Hellen](#) kunnen de afmetingen van een afbeelding veranderen. U kunt de nieuwe afmetingen zien in het dialoogvenster.

Als u deze effecten op een afbeelding toepast, zal de grootte van de afbeelding, indien nodig, gewijzigd worden. Als u daarentegen deze effecten toepast op een selectie, zal de afbeelding niet van grootte veranderen, zelfs niet wanneer de getransformeerde selectie niet meer past in de oorspronkelijke afbeelding.



De linker afbeelding is 30 graden met de klok mee gedraaid om de rechter afbeelding te vormen. KolourPaint heeft de afbeelding automatisch vergroot om de grotere inhoud de nodige plaats te geven.



De linker *selectie* is 30 graden met de klok mee gedraaid om de rechter selectie te verkrijgen. De grootte van de afbeelding is hetzelfde gebleven, ondanks dat sommige delen van de afbeelding niet zichtbaar zullen zijn zonder de *afbeelding* van *grootte te veranderen*.

Hoofdstuk 7

Dankbetuiging en licentie

Het kan zijn dat de documentatie niet erg beknopt is; het is ook mogelijk dat het geen volledige documentatie is; maar het is wel eerlijke documentatie.

—Carl Tucker

KolourPaint

Copyright programma (c) 2003, 2004, 2005 Clarence Dang dang@kde.org

Specifieke pictogrammen voor KolourPaint Copyright (c) 2004, 2005 Kristof Borrey borrey@kde.org, Nuno Pinheiro nf.pinheiro@gmail.com, Danny Allen dannya40uk@yahoo.co.uk

Documentatie en extra artistieke bijdragen Copyright (c) 2004, 2005 Thurston Dang thurston_dang@users.sourceforge.net

Gedeelten zijn gereproduceerd met toelating van .

Op- of aanmerkingen over de vertalingen van de toepassing en haar documentatie kunt u melden op <http://www.kde.nl/bugs>.

Dit document is vertaald in het Nederlands door Freek de Kruijf freekdekruijf@kde.nl.

Dit document is vertaald in het Nederlands door Ruben Van Laerhoven rubentje1991@gmail.com.

De vertaling werd nagelezen door Freek de Kruijf freekdekruijf@kde.nl.

Deze documentatie valt onder de bepalingen van de [GNU vrije-documentatie-licentie](#).

Dit programma heeft volgende licentie:

Copyright (c) 2003, 2004, 2005 Clarence Dang dang@kde.org

All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE AUTHOR ``AS IS'' AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE AUTHOR BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.