

AUTOR ZALECA NIEUŻYWANIA TEJ WERSJI WTYCZKI NA PLIKACH
WAŻNYCH DLA UŻYTKOWNIKA.

UŻYWAJĄC TEJ WCZESNEJ WERSJI ROZWOJOWEJ BATH SCRIPT COMPOSER
ZGADZASZ SIĘ NA CAŁKOWITE WYŁĄCZENIE ODPOWIEDZIALNOŚCI TERAZ I W
PRZYSŁOŚCI ZA SKÓTKI BEZPOŚREDNIE I POŚREDNIE WYNIKŁE
Z UŻYWANIA BATH SCRIPT COMPOSER

Makro najlepiej stosować z plikami płaskimi, tj. posiadającymi jedną warstwę roboczą. Na przykład w formacie JPEG tudzież jako Bitmapa. Aktualna wersja obsługuje jedynie wartości bezwzględne w zakresie liczb całkowitych. Makro jest tłumaczone na procedury Gimp'a i wykonywane dla każdego pliku będącego na liście wyboru osobno.

#BIMP compatible

#MANIPULATION SET DEFINITION

Ustawiamy kolor wypełnienia tła na kolor biały

[USERDEF0]

procedure=gimp-context-set-background

num_params=1

PARAM0=#ffffffff

Zmniejszamy rozmiar obrazka na 109x109 pikseli

[USERDEF1]

procedure=gimp-image-scale

num_params=3

PARAM0=NOT_USED

PARAM1=109

PARAM2=109

Zmieniamy rozmiar aktywnego płótna na 350x109 pikseli z przesunięciem 0 na osi X -10 na osi Y

[USERDEF2]

procedure=gimp-layer-resize

num_params=5

PARAM0=NOT_USED

PARAM1=350

PARAM2=109

PARAM3=0

PARAM4=-10

Dopasowujemy rozmiar grafiki do rozmiaru warstwy

[USERDEF3]

procedure=gimp-image-resize-to-layers

num_params=1

PARAM0=NOT_USED

Pobieramy nazwę pliku aktualnie obrabianej grafiki w formacie:

ścieżka bezwzględna/nazwa właściwa.rozszerzenie

[USERDEF4]

procedure=gimp-image-get-filename

num_params=1

PARAM0=NOT_USED

Formatujemy uzyskaną wcześniej wartość w trzech krokach:

- `basename` zwraca `mojagrafika.jpg`
- `splittext` zwraca zbiór wartości [`mojagrafika, .jpg`]
- `,0` zwraca pierwszą wartość z zbioru czyli `mojagrafika`

UWAGA: Należy zaznaczyć iż średnik (;) oddziela poszczególne operacje między sobą. Pozbywając się średnika było by to potraktowane jako zwykły tekst. Kolejność występowania predefiniowanych słów kluczowych też ma swoje znaczenie. Zapraszam do testów. Nazwy są odpowiednikami funkcji z języka Python.

```
[USERDEF5]
procedure=gimp-text-layer-new
num_params=5
PARAM0=NOT_USED
PARAM1=basename;splittext,0
PARAM2=Ariel Heavy
PARAM3=10
PARAM4=0
```

Wstawiamy utworzoną warstwę do obrazka

```
[USERDEF6]
procedure=gimp-image-insert-layer
num_params=4
PARAM0=NOT_USED
PARAM1=NOT_USED
PARAM2=None
PARAM3=0
```

Przesuwamy warstwę do pozycji 120 na osi X 10 na osi Y

```
[USERDEF7]
procedure=gimp-layer-set-offsets
num_params=3
PARAM0=NOT_USED
PARAM1=120
PARAM2=10
```

Patrz objaśnienie dla USERDEF5. Dodatkowo mamy tutaj znak @, który oznacza iż tekst znajdujący się za nim jest lokalizacją istniejącego pliku z którego będzie wczytany tekst sprzężony z nazwą właściwą aktualnie obrabianego pliku. Format linii w pliku tym prezentuje się następująco:

`nazwa-piku-bez-rozszerzenia=tekst-do-umieszczenia-na-warstwie`

```
[USERDEF8]
procedure=gimp-text-layer-new
num_params=5
PARAM0=NOT_USED
PARAM1=loadtext@D:\Gimp\plug-ins\batch-composer\loadtext.cfg;
PARAM2=Ariel
PARAM3=10
PARAM4=0
```

```
[USERDEF9]
procedure=gimp-image-insert-layer
num_params=4
PARAM0=NOT_USED
PARAM1=NOT_USED
PARAM2=None
PARAM3=0
```

```
[USERDEF10]
procedure=gimp-layer-set-offsets
num_params=3
PARAM0=NOT_USED
PARAM1=120
PARAM2=30
```

Tworzymy z wszystkich warstw jedną

```
[USERDEF11]
procedure=gimp-image-flatten
num_params=1
PARAM0=NOT_USED
```