

# Fotobearbeitung mit GIMP

## Was ist GIMP?

„GIMP“ bedeutet „GNU Image Manipulation Program“ (GNU Bildbearbeitungsprogramm) und bezeichnet eines der professionellsten Grafikprogramme weltweit. Es verfügt über all die Features, (wie Ebenen und Kanalverwaltung, Bildstempel, Auswahlwerkzeuge, unzählige Brushes, Texturen, Farbverläufe, Filter, u.v.m.) die in keinem großen Grafikprogramm fehlen dürfen. Die Oberfläche ist übersichtlich und — so wie das Programm selbst — fast unbegrenzt anpass- und erweiterbar. Erfahrenen Anwendern bietet es die Möglichkeit häufig verwendete Arbeitsroutinen in Scripts festzuhalten und bei Bedarf automatisch ausführen zu lassen; eine Vielzahl dieser Scripts ist bereits mitgeliefert.

## GIMP ist kostenlos

Sie können sich GIMP hier, oder an einem der vielen anderen Mirrors, kostenlos herunterladen. Genauere Informationen hierzu entnehmen Sie bitte der [GNU-Lizenz](#).

Wenn Sie allerdings die Weiterentwicklung von GIMP finanziell unterstützen möchten, so finden Sie alle Informationen um eine Spende zu tätigen unter [gimp.org/donating](http://gimp.org/donating).

## Die Entwickler

GIMP ist ein *Open Source Project* (d.h. Projekt mit freiem Quellcode). Es wurde 1995 von Peter Mattis und Spencer Kimball gestartet und bis heute haben viele weitere Programmierer unentgeltlich ihren Beitrag geleistet. Die Übertragung auf eine *Windows*-Umgebung (GIMP existierte zunächst nur für *Linux*) ist [Tor Lillqvist](#) zu verdanken, so wie die hier angebotenen Installer von [Jernej Simoncic](#) erstellt wurden.

## Verweise zu weiterführenden Informationen

### Tutorials

Tutorials sind, denke ich, der einfachste Weg die Möglichkeiten von GIMP kennen zu lernen. Auch wenn man der Meinung ist bereits alle Funktionen zu kennen kann ein Tutorial noch ganz neue Anwendungsmöglichkeiten der bekannten Werkzeuge offenbaren. Hier einige Links zu GIMP-Tutorials.

- [www.gimps.de](http://www.gimps.de)  
Die hier aufgeführten Tutorials sind vor allem für Einsteiger interessant, da sie nicht all zu langatmig sind.
- [www.traum-projekt.com/traum-quelle/gimp/](http://www.traum-projekt.com/traum-quelle/gimp/)  
Hier finden Sie eine kleine Anzahl deutschsprachiger GIMP-Tutorials, die ich als sehr qualitativ einstufe. Sie sind ebenfalls eher an Einsteiger gerichtet bieten jedoch auch erfahrenen Nutzern noch den einen oder anderen Aha-Effekt.
- [www.gimpforum.de/forum3.html](http://www.gimpforum.de/forum3.html)  
Die Benutzer des deutschen GIMP-Forums haben eine beträchtliche Anzahl von Tutorials und Tipps zusammengestellt. Einige davon sind sehr nützlich, andere leider weniger.
- [gug.sunsite.dk/?page=tutorials](http://gug.sunsite.dk/?page=tutorials)  
Die meisten GIMP-Tutorials auf einem Haufen finden Sie auf der Homepage der *GIMP User Group* (leider nur in englischer Sprache).
- [gimp.org/tutorials](http://gimp.org/tutorials)  
Die beste Zusammenstellung von GIMP-Tutorials, die mir bislang untergekommen ist, bietet die offizielle GIMP-Homepage. Sie sind in verschiedene Bereiche aufgeteilt und es sollten sich für wirklich jeden Nutzer noch interessante Inhalte finden. Leider sind sämtliche Tutorials in englischer Sprache verfasst.

## Hilfe bei Problemen

Wenn Sie einmal nicht weiter wissen, werden Sie unter folgenden Links kompetente Hilfe finden.

- [www.gimpforum.de](http://www.gimpforum.de)  
Das GIMP-Forum ist die erste Adresse für deutschsprachige GIMP-Nutzer. Sie finden hier nicht nur Antworten auf Fragen, sondern haben auch die Möglichkeit sich mit anderen auszutauschen und Ihre eigenen Arbeiten auszustellen.
- [gug.sunsite.dk/forum](http://gug.sunsite.dk/forum)  
Auch die Website der *GIMP User Group* kann mit einem Forum aufwarten. Im Gegensatz zum GIMP-Forum muss hier allerdings auf Englisch gepostet werden.
- [comp.graphics.apps.gimp](http://comp.graphics.apps.gimp)  
Im Usenet existiert leider nur eine englischsprachige Newsgroup zum Thema GIMP. Wenn das jedoch für Sie kein Problem darstellt ist diese wohl der schnellste Weg an kompetente Antworten zu kommen.

## Andere Quellen

GIMP wird an vielen Orten zum kostenlosen Download angeboten. Wenn Sie zu viel Geld haben, finden Sie auch jemanden, der ihn Ihnen verkauft. Da die vorliegenden Dokumente auch über die Domain *Gimp.biz* zu erreichen sind muss es sich — zumindest im entfernten Sinne — um eine kommerzielle Website handeln. Um diesem Umstand genüge zu tun habe ich mich entschieden einen Link zu [Wingimp.com](http://Wingimp.com) aufzunehmen. Wenn Sie also Ihr mühsam verdientes Geld jemandem in den Rachen werfen möchten, der sich gerne an der Arbeit anderer bereichert, so finden sie dort was sie suchen.

- [gimp.org](http://gimp.org)  
Die offizielle GIMP-Homepage stellt selbst nur Software für *Linux* zum Download bereit. Es wird jedoch auf andere Websites verwiesen, auf denen GIMP auch für andere Betriebssysteme zu finden ist.
- [gimp-win.sourceforge.net](http://gimp-win.sourceforge.net)  
Jernej Simoncics Homepage bei *Sourceforge.net* ist die Quelle der Windows-Installer für GIMP. Wenn ich mal wieder mit dem Aktualisieren von *Wingimp.de* nicht hinterher komme finden Sie dort die jeweils neuste Version.

## Installation von GIMP

### Installationsdateien

Laden Sie sich diese beiden Dateien herunter und installieren Sie sie der Reihe nach. GTK+ ist die Komponentenbibliothek, die benötigt wird um GIMP grafisch dazustellen. Hier müssen Sie auswählen, welche Version für Ihr Betriebssystem geeignet ist. Wenn Sie GIMP aktualisieren, so denken Sie bitte auch daran eine neue GTK+-Version zu installieren.

1. Bitte wählen Sie die GTK+-Version, die für Ihr Betriebssystem geeignet ist.
  - [GTK+ 2.6.10](#) (Windows 95/98/NT/ME, Dateigröße: 3,47 MB)
  - [GTK+ 2.8.9](#) (Windows 2000/XP, Dateigröße: 3,64 MB)
2. [GIMP 2.2.11](#) (Dateigröße: 7,69 MB)

Die Dateien sind unter: <http://gimp-win.sourceforge.net/> zu finden bzw. unter [www.gimp.org](http://www.gimp.org) die Windows-Installer Version wählen und dort wird man auf diese Seite geleitet.

### Entwicklerversion

Neben der stabilen Version steht Ihnen GIMP derzeit auch als Entwicklerversion zur Verfügung. Diese bietet einige neue Features, wie beispielsweise das SIOX-Tool, welches es ermöglicht Vordergrundobjekte spielend leicht freizustellen. Es kann jedoch zu einigen, unvorhersehbaren, Programmabstürzen kommen. Es ist problemlos möglich beide Versionen auf dem gleichen System zu installieren und sogar parallel auszuführen.

- [GIMP 2.3.7](#) (Dateigröße: 9,66 MB)

## Optionale Zusatzkomponenten

### Die GIMP-Hilfe

Die GIMP-Hilfe ist aufgrund ihrer Größe nicht im eigentlichen Download enthalten. Laden Sie sich diese Datei herunter und führen Sie das Setup aus. Dann müssen Sie in GIMP nur noch auf F1 drücken um Sie aufzurufen.

- [GIMP-Help 2 0.9](#) (Dateigröße: 21,40 MB)

### Das Animationspaket

Das Animationspaket fügt GIMP neue Möglichkeiten zum Erstellen von GIF-Animationen hinzu. Auch dieses Zip-Archiv enthält eine Setup-Datei, die Sie nur ausführen müssen.

- [GIMP-Animationspaket 2.2.0](#) (Dateigröße: 2,48 MB)

## Grokking the GIMP

„*Grokking the GIMP*“ von *Carey Bunks* ist ein kostenloses GIMP-Lehrbuch für Einsteiger und Vorgeschrittene. Leider ist es für die vorige Generation geschrieben, weshalb man, vor allem in Sachen Menü-Aufbau etwas umdenken muss. Dies sollte aber nicht all zu schwierig sein und es lohnt sich auf alle Fälle.

Sie können sich die deutsche Version, die *GIMP.de* seinerzeit veröffentlichte, hier als Zip-Archiv herunterladen.

- [Grokking the GIMP](#) (Dateigröße: 20,7 MB)

## Installation

Die Installation von GIMP ist nicht schwieriger als die irgendeines anderen Programms. Verwirrend wirkt höchstens der Umstand, dass zwei Setups (GTK+ und GIMP) ausgeführt werden müssen. Außerdem bietet GIMP schon bei der Installation (bzw. der ersten Inbetriebnahme) diverse Auswahl- und Einstellungsmöglichkeiten, was die Sache komplizierter wirken lassen kann, als sie ist. Hier gilt grundsätzlich (wie bei allen anderen Programmen auch): Im Zweifelsfall auf Weiter klicken und die Standardeinstellungen beibehalten. Wenn Sie sich dennoch an der einen oder anderen Stelle nicht sicher sind, folgen Sie dieser Installationsanleitung.

## Schritt für Schritt

### Installation von GTK+

Öffnen Sie die Zip-Datei, welche das GTK+ enthält und führen Sie das Setup aus.

1. Der erste Schritt beinhaltet lediglich einen Begrüßungstext und bietet Ihnen keine weiteren Optionen. Klicken Sie auf Next.
2. Beim zweiten Schritt wird Ihnen die GNU-Lizenz (Die Lizenz unter welcher GTK+ und GIMP veröffentlicht werden) angezeigt. Machen Sie sich bitte (wie immer) die Mühe und lesen Sie diesen Text äußerst gewissenhaft bevor Sie auf Next klicken.
3. Wenn Sie dann — Stunden später — die Lektüre der GNU-Lizenz abgeschlossen haben, können Sie im dritten Schritt den Ort auf Ihrer Festplatte auswählen, an den GTK+ installiert werden soll. Die Installation im Ordner Gemeinsame Dateien, welche vorausgewählt ist, ist sinnvoll, da GTK+ theoretisch auch von anderen Programmen als GIMP genutzt werden kann (unter Windows ist das allerdings sehr unwahrscheinlich). Wohin Sie GTK+ installieren ist für die Lauffähigkeit von GIMP

nicht relevant.

Wenn Sie einen Ort gewählt haben der Ihnen zusagt, so klicken Sie auf Next.

4. Im vierten Schritt können Sie auswählen welche Komponenten installiert werden sollen. Es ist empfehlenswert GTK+ vollständig zu installieren (also beide Optionen ausgewählt zu lassen). Die Optionen bedeuten im Einzelnen:

#### GTK-Wimp

Wenn diese Option angewählt ist wird GIMP (und ggf. andere GTK+-Programme) in Ihrem Windows-Farbschema erscheinen.

#### Translations

Es werden verschiedene Übersetzungen (auch deutsch) mitinstalliert.

Klicken Sie auf Next, wenn Sie ausgewählt haben.

5. Schritt Fünf zeigt Ihnen eine Auflistung der ausgewählten Komponenten. Sollten Sie noch irgendetwas ändern wollen ist das nun die letzte Gelegenheit; klicken Sie dafür auf Back. Sollten Sie mit den Einstellungen zufrieden sein, klicken Sie auf Next.
6. GTK+ wird auf Ihrem Computer installiert. Dieser Vorgang wird lediglich ein paar Sekunden in Anspruch nehmen.
7. Im siebten Schritt wird Ihnen mitgeteilt, dass GTK+ nun auf Ihrem Computer installiert ist. Es ist möglich vor dem Beenden mittels Finish-Button auszuwählen ob Sie die Sprache für GTK+-Programme festlegen möchten. Normalerweise wird GIMP auf deutschen Windows-Systemen auch automatisch deutsch ausgeführt, es sei denn die Windows-Umgebungsvariable LANG wurde nicht entsprechend gesetzt Um von vornherein sicher zu gehen, oder falls Sie GIMP gezielt in einer anderen Sprache ausführen möchten, setzen Sie den Haken. Klicken Sie dann auf Finish.
8. Wenn Sie in Schritt Sieben die entsprechende Option ausgewählt haben öffnet sich nach dem Setup ein kleines Fenster in dem Sie die Sprache von GTK+-Anwendungen (also auch GIMP) auswählen können. Das erste Feld wählt die Sprache für den aktuellen User, das zweite für alle weiteren. Sollten Sie GIMP auf Deutsch ausführen wollen, so wählen Sie *German (de)*. Sollten Sie allerdings mit der englischen Sprache gut vertraut sein, ist es in manchen Fällen sogar besser GIMP auch auf englisch auszuführen, da viele im Internet publizierte Tutorials in englischer Sprache verfasst sind, sodass sie mit einem deutschsprachigen GIMP immer erst die entsprechenden deutschen Bezeichnungen für erwähnte Werkzeuge suchen müssen. Was für Sie komfortabler ist entscheiden Sie selbst, es ist auch später noch möglich die Sprache zu ändern, rufen Sie hierfür einfach GTK+ Runtime Environment > Select language in Ihrem Startmenü auf.

## Installation von GIMP

Bevor Sie mit der Installation von GIMP beginnen, muss GTK+ auf Ihrem Computer installiert sein. Wenn das der Fall ist, öffnen Sie die Zip-Datei, welche GIMP enthält und führen Sie das Setup aus.

1. Der erste Schritt zeigt lediglich einen Begrüßungstext, klicken Sie auf Next.
2. Im zweiten Schritt bekommen Sie wieder die GNU-Lizenz zu lesen. Es versteht sich von selbst, dass Sie dies beim zweiten Mal ebenso gewissenhaft tun sollten.
3. Im dritten Schritt können Sie auswählen in welches Verzeichnis GIMP installiert werden soll. Dies können Sie ganz nach eigenem Gutdünken tun. Wenn Sie einen Ort ausgewählt haben klicken Sie auf Next.
4. Im vierten Schritt können Sie zwei Komponenten an- bzw. abwählen. Diese sind im Einzelnen:

#### Translations

Übersetzungen; diese sind unbedingt notwendig, wenn Sie GIMP auch in deutscher Sprache nutzen möchten. Sie verbrauchen nicht viel Speicherplatz, es ist also empfehlenswert diese Option auch dann auszuwählen, wenn Sie GIMP in englischer Sprache nutzen möchten. Möglicherweise wollen Sie die Sprache zu einem späteren Zeitpunkt umstellen.

#### Gimp FreeType plug-in

Dieses Plug-In ermöglicht es Ihnen, Schrift noch komfortabler zu formatieren. Es bietet verschiedene Möglichkeiten die Schrift zu setzen so wie diverse Rendermethoden. Entscheiden Sie selbst ob Sie diese Komponente benötigen oder nicht. Sie verbraucht ebenfalls nicht viel Speicherplatz.

Klicken Sie auf Next, wenn Sie alle gewünschten Einstellungen vorgenommen haben.

5. In Schritt Fünf können Sie auswählen welche Dateitypen automatisch mit GIMP geöffnet werden sollen. Wenn Sie ein reines Anzeigeprogramm (wie z.B. das kostenlose [IrfanView](#)) verwenden, so sollten Sie hier nichts auswählen. GIMP als professionelles Bildbearbeitungsprogramm benötigt eine längere Ladezeit als derartige Tools. Das XCF-Format, welches speziell für GIMP-Grafiken entwickelt wurde wird auf jeden Fall mit GIMP geöffnet.  
Wenn Sie alle gewünschten Formate ausgewählt haben klicken Sie auf Next.
6. Im sechsten Schritt können Sie den Ordner im Startmenü auswählen, in dem die Verknüpfung zu GIMP abgelegt werden soll. Wenn Sie keine Verknüpfung im Startmenü anlegen möchten so setzen sie einen Haken bei Don't create a Start Menu folder. Klicken Sie anschließend auf Next.
7. Im siebten Schritt können Sie auswählen wo weitere Verknüpfungen angelegt werden sollen. Setzen Sie den ersten Haken, wenn eine Verknüpfung auf Ihrem Windows-Desktop angelegt werden soll. Mit dem zweiten Haken können Sie eine Verknüpfung in Ihrer Schnellstartleiste anlegen lassen. Klicken Sie anschließend auf Next.
8. Im achten Schritt wird Ihnen noch mal angezeigt, welche Komponenten und Optionen Sie ausgewählt haben. Sie können alles noch einmal kontrollieren und, wenn Sie etwas ändern möchten, mittels Back-Button zum entsprechenden Schritt zurückgehen. Wenn alles zu Ihrer Zufriedenheit ist klicken Sie auf Next.
9. GIMP wird nun auf Ihrem System installiert. Die Installation wird voraussichtlich nicht länger als eine Minute dauern.
10. Die Installation ist abgeschlossen. Wenn Sie den Haken bei Launch The GIMP setzen bevor Sie auf Finish klicken wird GIMP automatisch gestartet. Beim ersten Programmaufruf werden Ihnen noch einige Fragen gestellt, wie GIMP zu konfigurieren ist. Wenn Sie sich nicht sicher sind, was Sie in die Felder eintragen sollen und was Sie bedeuten, so lesen Sie hier weiter.

## Benutzerinstallation

Bei der ersten Inbetriebnahme durch einen Windows-Nutzer muss GIMP einen Ordner anlegen um die Einstellungen dieses Benutzers darin zu speichern. Demzufolge werden Sie diese Benutzerinstallation noch mal durchführen müssen, wenn Sie sich mit einem anderen Usernamen bei Windows angemeldet haben und GIMP aufrufen. Diese Benutzerinstallation wird in der Sprache abgewickelt, die Sie bei der GTK+-Installation ausgewählt haben, bzw. die in der Umgebungsvariable LANG angegeben ist.

1. Wenn Sie GIMP aufrufen wird Sie ein orangefarbenes Fenster zur Benutzerinstallation begrüßen. Klicken Sie auf Weiter, wenn Sie den Text gelesen haben.
2. Sie werden nun darüber informiert wo GIMP den Ordner mit Ihren Einstellungen anlegt. Sie können den Pfad dieses Ordners nicht verändern. Klicken Sie also auf Weiter.
3. Sie werden darüber informiert welche Dateien im Einzelnen angelegt werden. Das ist hübsch anzuschauen! Klicken Sie anschließend auf weiter.
4. Im folgenden Schritt können Sie festlegen wie viel Ihres Arbeitsspeichers GIMP zur Verfügung gestellt werden soll. Das bedeutet nicht, dass GIMP, wann immer er geöffnet ist, so viel Arbeitsspeicher blockiert. Sie legen damit nur fest, wie viel Speicher er maximal verwenden darf. Wenn Sie GIMP nur nutzen wollen um hin und wieder ein kleines Banner zu erstellen, oder rote Augen bei einem Foto zu entfernen, So kommt dieser auch mit 64 MB (oder auch weniger) aus. Dies ermöglicht Ihnen nebenbei noch aufwendige Programme ablaufen zu lassen. Große Grafiken mit vielen Ebenen benötigen hingegen deutlich mehr Arbeitsspeicher. Wenn Sie wünschen, dass GIMP auch dann noch fließend arbeitet, dann sollten Sie hier annähernd die volle Größe Ihres Arbeitsspeichers angeben (ca. 32 - 64 MB weniger). Wie schnell GIMP dann tatsächlich ist hängt natürlich von der Gesamtgröße Ihres Speichers ab.  
Außerdem können Sie festlegen wo Daten abgelegt werden, wenn der Arbeitsspeicher nicht ausreicht. Der zuvor angelegte Benutzerordner ist vorausgewählt. Wenn Sie aber GIMP auf eine Festplatte installiert haben, die nicht mehr über all zu viel freien Speicher verfügt, empfiehlt es sich diesen Pfad zu ändern. Die Festplatte auf der die Dateien abgelegt werden sollte noch mindestens 500 MB freien Speicher aufweisen.  
Wenn Sie auf Weiter klicken ist die Benutzerinstallation abgeschlossen und GIMP wird gestartet.

# Häufig auftretende Probleme

## **Beim Start von GIMP erhalte ich die Fehlermeldung „Der Prozedureinsprungpunkt X wurde in der DLL Y.dll nicht gefunden“.**

Dieser Fehler tritt leider beim ersten Start von GIMP ab und zu auf. Der Grund ist, dass irgendein Programm (möglicherweise um GIMP absichtlich zu sabotieren) eine solche Datei anlegt. Beim Programmstart weist diese dann nicht den erwarteten Inhalt auf und GIMP gibt diese Fehlermeldung aus.

Suchen Sie diese Datei, voraussichtlich befindet sie sich im Ordner c:\windows\system32. Es ist möglich, dass ein anderes Programm diese Datei benötigt, erstellen Sie also zunächst eine Kopie und löschen Sie dann das Original. Installieren Sie anschließend GTK+ und GIMP neu. Sollte tatsächlich ein anderes Programm nach der Datei suchen, müssen Sie sich wohl zwischen diesem und GIMP entscheiden und ggf. die Kopie wieder in den entsprechenden Ordner verschieben. Ich habe allerdings bislang noch von keinem solchen Fall gehört.

## **GIMP bleibt beim ersten Start hängen. Er war gerade dabei die Schriftarten zu laden.**

Beim Start liest GIMP alle installierten Schriftarten ein. Sind viele Schriftarten auf Ihrem System installiert dauert das mitunter sehr lange. Sie können nun auf den Balkon gehen und eine Zigarre rauchen, wenn Sie wiederkommen ist GIMP sicherlich fertig. Keine Angst, diese Prozedur dauert nur beim ersten Start so lange.

## **Beim Start wird die Fehlermeldung *Es befindet sich kein Datenträger im Laufwerk...* ausgegeben.**

GIMP hat unter Windows ein paar Problemchen mit Diskettenlaufwerken und Kartenlesern. Wenn diese Fehlermeldung auftritt haben Sie vermutlich während der laufenden Windows-Sitzung mit einem solchen Medium hantiert. Klicken Sie auf Abbrechen, GIMP lädt dann ganz normal weiter. Leider kann ich Ihnen keine Lösung liefern, um diese Meldung für immer loswerden. Wenn Sie eine haben, schreiben Sie sie mir. Bei GIMP-Versionen ab 2.0.9 ist dieser Fehler beseitigt. Die Fehlermeldung sollte also nicht mehr auftreten.

## **GIMP erscheint bei mir auf Englisch. Wie kann ich ihn auf Deutsch umstellen?**

Neuere GTK+-Versionen bieten die Möglichkeit die Sprache manuell zu ändern. Wenn eine solche auf Ihrem Computer installiert ist, so können Sie diese Änderung über das Startmenü GTK+ Runtime Environment > Select language tun.

Dass GIMP bei Ihnen standardmäßig in Englisch erscheint liegt daran, dass die Windows-Umgebungsvariable LANG nicht richtig gesetzt ist. Um diese zu setzen öffnen Sie in der Systemsteuerung den Eintrag System. Wählen Sie die Registerkarte Erweitert und klicken Sie im unteren Bereich auf Umgebungsvariablen. Sie sehen nun im oberen Fenster die Umgebungsvariablen für den aktuellen Benutzer und im unteren die Systemvariablen. In beiden Feldern sollte eine Variable LANG mit dem Wert de vorhanden sein. Ist dem nicht so, so können Sie diese hier anlegen bzw. ändern.

## **GIMP 2.X stürzt auf meinem Windows-95/98/ME-System häufig ab oder startet erst gar nicht.**

DOS-Basierende Windows Versionen (also 95, 98 und ME) sind nicht die ideale Umgebung für GIMP 2.X. Es gibt Systeme, auf denen das Programm dennoch problemlos und stabil arbeitet, aber leider ist das die Ausnahme. Wenn es bei Ihnen zu all zu großen Problemen kommt, Sie aber aus gutem Grund nicht auf ein NT-Basierendes Windows (also NT, 2000 oder XP) wechseln möchten, so sei Ihnen GIMP 1.2.5 ans Herz gelegt. Diese ältere Version ist zwar nicht so komfortabel wie die zweite Generation aber dennoch sehr umfangreich. Sie können die benötigten Dateien hier herunterladen.

1. [GTK+ 1.3.0](#) (Dateigröße: 1,80 MB)
2. [GIMP 1.2.5](#) (Dateigröße: 5,88 MB)

## Was kann ich tun um mir das Leben zu erleichtern?

1. Also als nächstes die GIMP – Hilfe installieren, die haben wir ja schon heruntergeladen.
2. Dann gibt es ein kleines Programm welches sehr nützlich ist, um nicht die Übersicht in GIMP zu verlieren, den sogenannten GIMP-Entwirrer: diesen gibt es hier:  
<http://registry.gimp.org/plugin?id=3892>

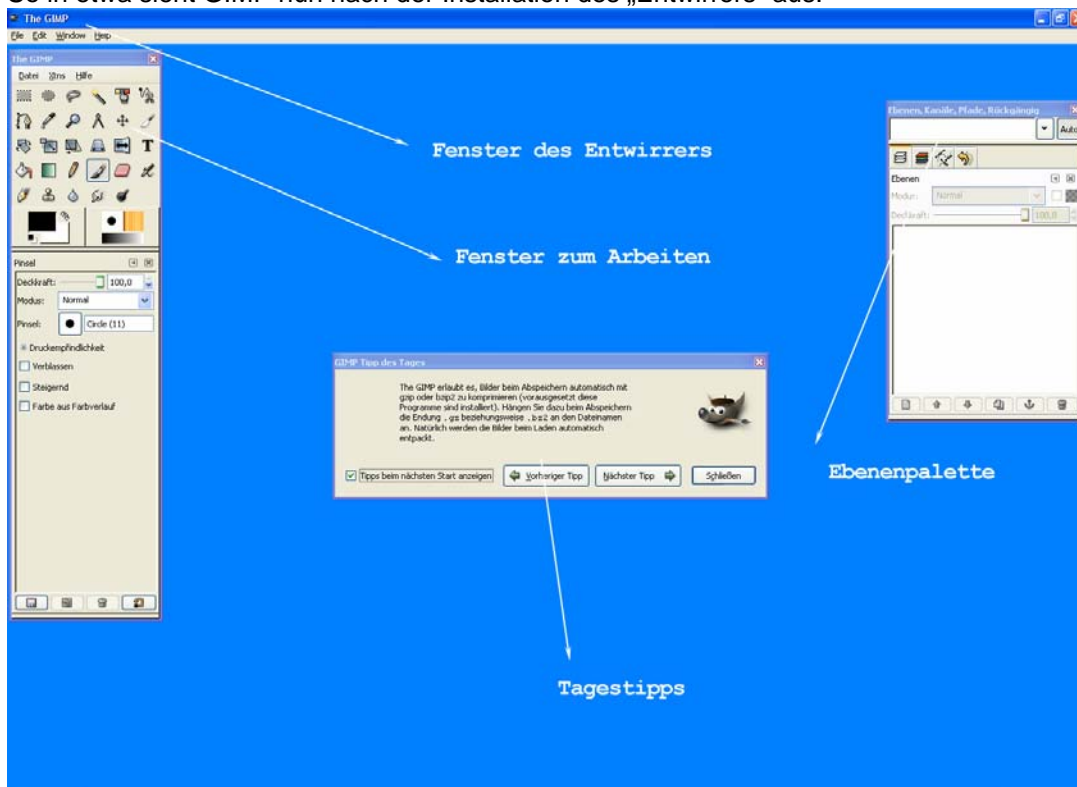
Wir haben dieses Programm bereits für Sie auf die CD kopiert. Es befindet sich unter Gimp-Software/BackgroundWindow-2.0

Wenn sich beim Doppelklicken auf die ausgepackte .exe-Datei der Installer nicht automatisch öffnet, kopieren Sie einfach die .exe-Datei und die .dll-Datei des ausgepackten, entzippten Installationspaketes in Ihr GIMP-Plug-ins-Verzeichnis. Für gewöhnlich ist das C:\Programme\GIMP-2.0\lib\gimp\2.0\plug-ins.

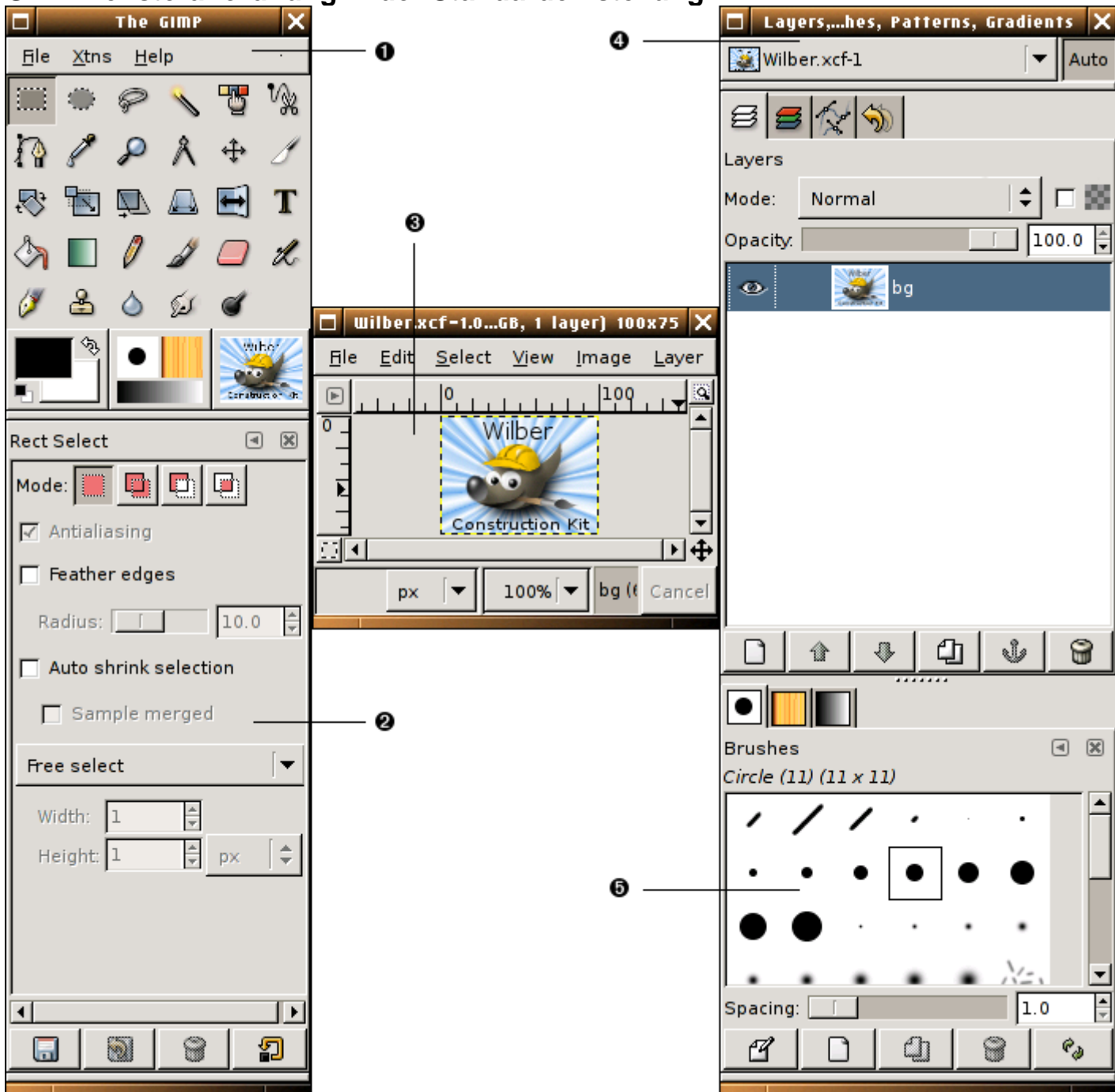
Bei GIMP-Versionen neuer als 2.0 (z.B. 2.2.X) wird beim nächsten Programm-Start des GIMP zwar das Hintergrundfenster mit: starten, jedoch werden nach wie vor die einzelnen GIMP-Fenster in der Taskleiste erscheinen. Sie müssen dem Hintergrundfenster noch mitteilen, für welche GIMP-Version es zuständig ist. Dies erledigen Sie, indem Sie im Hintergrundfenster das Menü Edit. aufrufen und dort unter Setup - GIMP Application die richtige Versionsnummer angeben. Für Versionen aktueller als GIMP 2.0, z.B. GIMP 2.2.10, ist das gimp-2.2.exe.

## Erste Schritte mit GIMP

So in etwa sieht GIMP nun nach der Installation des „Entwirrers“ aus:



## GIMP Fensteranordnung in der Standardeinstellung



Die Fensteraufteilung von GIMP umfasst in der Standardeinstellung die folgenden drei Fenster:

- ❶ **Werkzeugfenster/Werkzeugkasten:** Das Werkzeugfenster ist das „Herz“ von GIMP . Es beinhaltet spezielle Menüeinträge, sowie eine ganze Reihe von Werkzeugen die für die Bildbearbeitung unerlässlich sind. Wenn Sie das Werkzeugfenster schließen, wird GIMP beendet, zur Sicherheit bekommen Sie jedoch zuvor eine Warnung angezeigt.
- ❷ **Werkzeugeinstellungen:** Unter dem Werkzeugfenster befindet sich der Dialog für die Werkzeugeinstellungen, welcher die Eigenschaften des jeweils aktiven Werkzeuges anzeigt.
- ❸ **Bildfenster:** Jedes in GIMP geladene Bild wird in einem eigenen Bildfenster geöffnet. Daher können Sie nahezu beliebig viele Bilder gleichzeitig öffnen. Deren Anzahl hängt letztlich nur von den verfügbaren Systemressourcen ab.
- ❹ **Ebenenialog:** Der Ebenenialog ist für die Ebenenverwaltung zuständig. Es ist möglich Bildbearbeitung auch ohne Ebenen zu betreiben, jedoch werden halbwegs fortgeschrittene Benutzer ohne Ebenenialog kaum auskommen.

- ⑤ *Pinselformen/Muster/Farbverläufe*: Unter dem Ebendialog befinden sich die Dialoge für die Verwaltung von Pinselformen, Mustern und Farbverläufen.

Das Bildschirmfoto zeigt die Fensteranordnung der Standardeinstellung. Es gibt noch weitere Dialoge für jeden möglichen Zweck, jedoch werden diese größtenteils zweckgebunden aufgerufen und geschlossen. Das Werkzeugfenster ist in den allermeisten Fällen der Ausgangspunkt der Bildbearbeitung mit GIMP. Es bietet neben den Werkzeugen den schnellen Zugriff auf wichtige Dialoge.

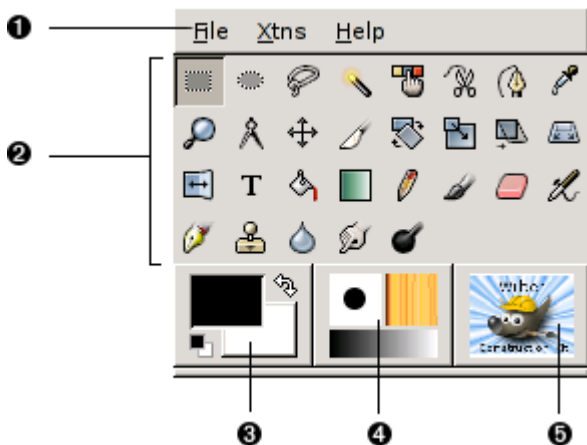


**Anmerkung**

Möchten Sie zum voreingestellten Fensterlayout zurückkehren, geht das schnell und einfach, indem Sie ein neues Dock erstellen: Datei->Dialoge->Dock hinzufügen->Ebenen, Kanäle und Pfade erstellt den Ebenendialog wie oben gezeigt. Im selben Menü erstellen Sie den Dialog für die Werkzeugeinstellungen: Datei->Dialoge->Werkzeugeinstellungen Diesen Dialog können Sie wieder unter das Werkzeugfenster docken.

**Das Werkzeugfenster**

**Abbildung 2.2. Das GIMP Werkzeugfenster**



Das Werkzeugfenster ist das Herzstück von GIMP. Es ist das einzige Fenster von dem alle anderen Dialogfenster der Applikation abhängig sind. Folgend eine kurze Beschreibung der Bereiche des Werkzeugfensters.

- ① *Werkzeugfenstermenü*: Das Spezielle an diesem Menü ist, dass es Funktionen enthält die Ihnen ausschließlich im Werkzeugfenster und nicht im Bildfenster zur Verfügung stehen. Insbesondere finden Sie in diesem Menü eine große Menge von Funktionen, um Bilder zu öffnen, zu laden oder neu zu erzeugen. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt 2, „Das Menü „Datei“ im Werkzeugfenster“.
- ② *Werkzeugsymbole*: Durch einen Mausklick auf eines dieser Symbole aktivieren Sie das symbolisierte Werkzeug. GIMP stellt Ihnen verschiedenste Werkzeuge aus den Kategorien „Auswahlwerkzeug“, „Malwerkzeug“, „Transformationswerkzeug“ und „Sonstiges“ zur Verfügung. Weitere Informationen über die GIMP Werkzeuge und wie Sie mit diesen Arbeiten können finden Sie im Abschnitt 1, „Das Werkzeugfenster“.
- ③ *Vordergrund-/Hintergrundfarbe*: Der Farbbereich des Werkzeugfensters zeigt die aktuelle Vor- und Hintergrundfarbe, die von verschiedenen Dialogen benutzt wird. Durch klicken auf eines der beiden Schaltflächen öffnet sich der Farbdialog. Mit dem Pfeil lassen sich die Farben jeweils vertauschen. Um die Farben auf die Voreinstellungswerte Schwarz und Weiss zurückzusetzen, benutzen Sie das kleine Symbol rechts unten.
- ④ *Pinselformen/Muster/Verlauf* Diese Miniaturbilder zeigen GIMPs aktuell ausgewählten Pinsel, Muster und Farbverlauf. Der Pinsel kann sowohl zum Zeichnen im herkömmlichen Sinn benutzt werden, als auch zum Radieren und Verschmieren. So benutzen nicht nur die Malwerkzeuge Pinseleinstellungen. Muster beispielsweise werden vom Fülleimer benutzt, um Flächen mit dem ausgewählten Muster zu

füllen. Der Verlauf kommt ins Spiel, wenn man viele Farben braucht um eine bestimmten Bildbereich zu füllen. Durch klicken auf eines dieser Miniaturbilder erreichen Sie den jeweiligen Dialog, um entweder einen neuen Pinsel, Verlauf oder ein neues Muster auszuwählen.

- 5 **Aktives Bild:** Wenn Sie in GIMP mit vielen Bildern arbeiten, gibt es immer genau eines, auf welchem Sie Operationen ausführen können. Das aktive oder aktuelle Bild zeigt Ihnen GIMP in diesem Bereich als Miniaturbild an. Klicken Sie auf dieses Miniaturbild öffnet GIMP einen Dialog, der Ihnen alle derzeit geöffneten Bilder anzeigt.



### Anmerkung

Diese Funktion ist in den GIMP Standardeinstellungen deaktiviert. Sie können diese im Dialog Einstellungen Werkzeugfenster einschalten.



### Anmerkung

Bei jedem Start von GIMP wird das Standardwerkzeug mit der Standardfarbe, der Standardpinselspitze und dem Standardmuster aktiviert. Wenn Sie es bevorzugen, dass GIMP mit der zuletzt verwendeten Einstellung startet, können Sie dies im Dialog Einstellungen im Punkt Gerätestatus beim Beenden speichern.

## Bilddateien

GIMP ist imstande, viele Grafikformate schreiben und lesen zu können. Die meisten Formate werden von Plug-ins gelesen und geschrieben; die einzige Ausnahme bildet hier das GIMP eigene XCF. Nachfolgend soll kurz auf Vor- und Nachteilen beim Anlegen, Öffnen und Speichern von Dateien eingegangen werden.

### 1.1. Erstellen von Bilddateien

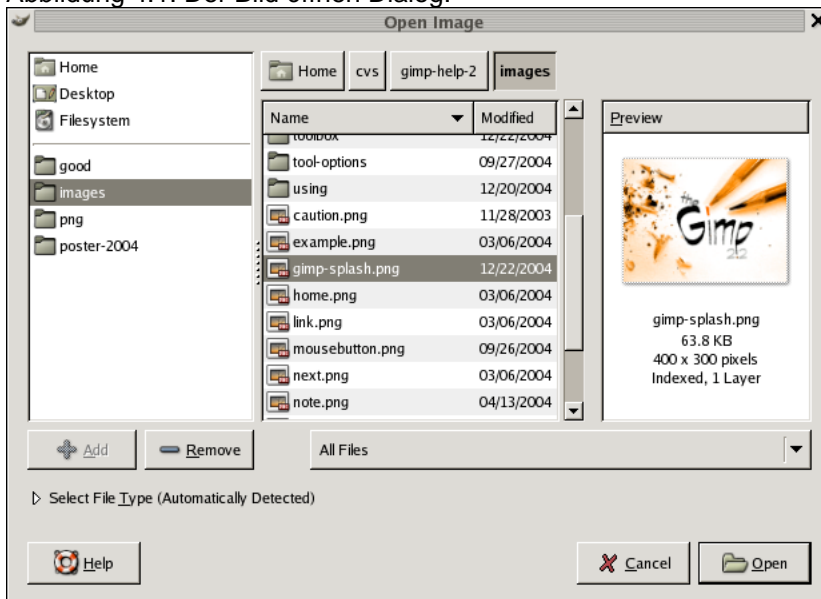
Sie können neue Dateien in GIMP über das Bildmenü anlegen: Datei->Neu. Dadurch wird der Dialog mit dem Titel Ein neues Bild erstellen aufgerufen, indem Sie entweder neue Werte für Höhe und Breite des neuen Bildes eingeben oder die Standardwerte belassen. Mehr Informationen über diesen Dialog gibt es in Abschnitt 5.2. „Neu“.

### Öffnen von Bilddateien

Es gibt verschiedene Möglichkeiten Bilder im GIMP zu öffnen:

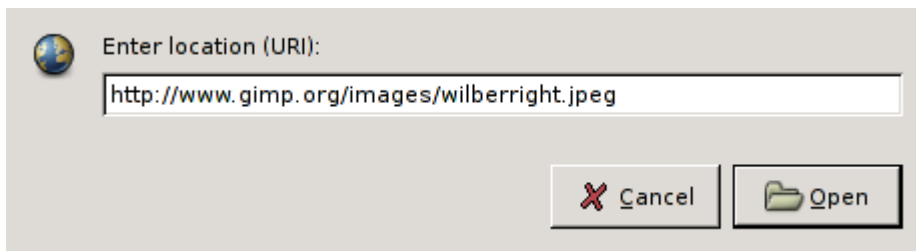
**Bild öffnen.** Der nahe liegenste Weg eine Bilddatei zu öffnen, ist den Bild öffnen Dialog zu verwenden. Das setzt natürlich voraus, dass Sie wissen wo sich das Bild befindet und wie es heißt. Sie erreichen ihn entweder über das Bild- oder Werkzeugfenstermenü: Datei->Öffnen.

Abbildung 4.1. Der Bild öffnen Dialog.



**Von Ort öffnen.** Wenn Sie Bilder aus dem Internet (z.B. von Internetseiten) öffnen möchten, können Sie das über den Bild von Ort öffnen Dialog tun. Der Dialog besteht aus einer Eingabezeile in der Sie die Adresse (URL) zum Bild angeben können. Wenn GIMP das Bild nicht öffnen kann (durch eine fehlerhafte Adresse z.B.), bricht der Dialog mit einer entsprechenden Fehlermeldung ab.

Abbildung 4.2. Der Dialog um ein Bild aus dem Internet (URL) zu öffnen.



Der Dialog um ein Bild aus dem Internet (URL) zu öffnen.

Zuletzt geöffnet. Gehört das Bild welches sie öffnen wollen zu einem früher mit GIMP erstellten Bild, ist der einfachste Weg es über den Menüpunkt Zuletzt geöffnet zu öffnen. Sie finden ihn über das Bild- oder Werkzeugfenstermenü: Datei->Zuletzt geöffnet. Die Liste die Sie beim Aufruf des Menüpunktes erhalten, besteht aus Bildern die Sie zuletzt mit GIMP erstellt oder bearbeitet haben.

Dateimanager. Sobald Bildformate mit GIMP im Betriebssystem verknüpft sind, bieten Dateimanager immer eine Möglichkeit mit einem Mausklick das gewünschte Bild zu öffnen.

Drag and Drop. Mittels Drag and Drop können Sie gewünschte Bilder von vielen Orten (z.B. Dateimanager, Bildverwaltungs-Software) auf das Werkzeugfenster oder Bildfenster des GIMP ziehen. Ziehen Sie das Bild auf das Bildfenster, wird es als neue Ebene eingefügt. Ziehen Sie das Bild hingegen auf das Werkzeugfenster, wird es als neues Bild im GIMP geöffnet.

Kopieren und Einfügen. In verschiedenen Programmen und abhängig vom verwendeten Betriebssystem ist es möglich, Bilddaten in die Zwischenablage zu kopieren. Sie können diese Bilddaten dann als neues Bild aus der Zwischenablage einfügen mittels Datei->Holen->Als neues Bild einfügen.

Wenn Sie mit GIMP Bilddateien öffnen, versucht das Programm automatisch das Bildformat herauszufinden. Das geschieht nicht über die Dateinamenserweiterung im ersten Schritt, sondern über den Dateinhalt. In den meisten Bildformaten sind Zusatzinformationen versteckt, die helfen den Dateityp zu bestimmen.

Mißlingt die Erkennung des Dateityps mittels der Zusatzinformation, wird versucht die Bilddatei anhand der Dateinamenserweiterung zu erkennen und zu öffnen.

### 1.3. Speichern von Bilddateien

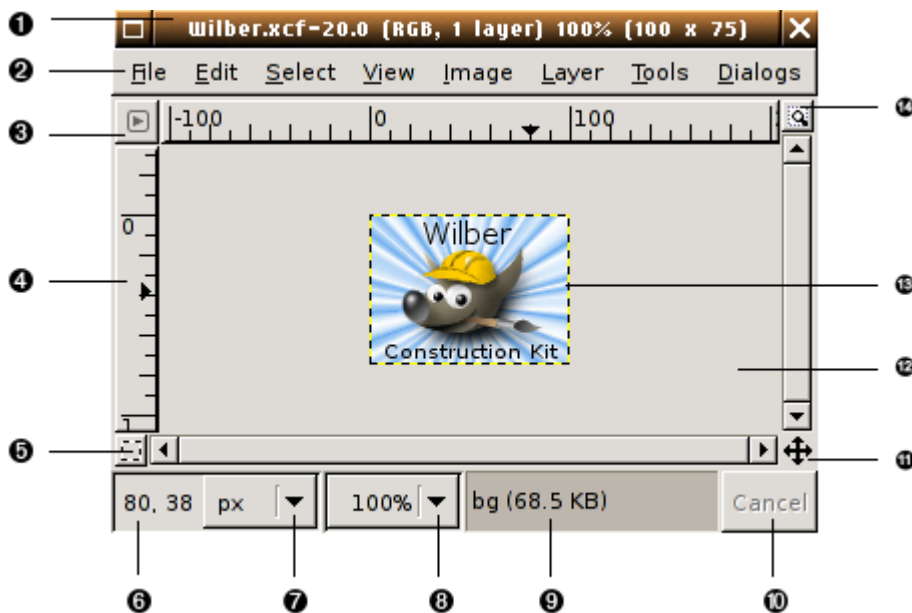
GIMP bietet eine ganze Reihe von Bildformaten, in der Sie je nach Verwendung Ihre Bilder abspeichern können. Wichtig ist zu wissen, dass nur das GIMP eigene Bildformat XCF im Stande ist, alle Informationen wie Ebenen, Pfade, Transparenz, ohne Verluste abzuspeichern. Das heißt, dass nach dem nächsten Öffnen der Bilddatei, alle Ihre angelegten Ebenen, Pfade, etc. noch vorhanden sind.

Abbildung 4.3. Ansicht des Exportieren Dialogs.



# Das Bildfenster

## Das Bildfenster mit seinen wichtigsten Komponenten



In GIMP wird jedes Bild in einem eigenen Fenster geöffnet. Die folgenden Abschnitte beschreiben die wichtigsten Elemente des Bildfensters, welche in den Standardeinstellungen sichtbar sind. Einige dieser Elemente können über Kommandos im Menü Ansicht ausgeblendet werden.

- ❶ **Titelzeile:** Im oberen Bereich des Fensters befindet sich die Titelzeile in welcher verschiedene Informationen angezeigt werden. Da dieser Bereich des Fensters nicht von GIMP selbst, sondern vom Betriebssystem Ihres Computers verwaltet wird, kann sich das Aussehen von dem hier gezeigten unterscheiden. Die dargestellten Informationen bleiben jedoch gleich. Sie können in den Einstellungen unter Bildfenster die angezeigten Informationen beeinflussen.
- ❷ **Bildmenü:** Genau unter der Titelzeile befindet sich die Menüzeile des Bildfensters. Dieses Menü erlaubt Ihnen einen Zugriff auf fast alle Operationen und Werkzeuge, welche in GIMP zur Verfügung steht. Das Bildmenü ist ausserdem mit einem rechten Mausklick<sup>[2]</sup> auf das Bild zu erreichen.
- ❸ **Menüschaltfläche:** Durch klicken auf die Menüschaltfläche erreichen Sie das Bildmenü als Kontextmenü. Um dieses per Tastatur aufzurufen, können Sie **Shift-F10** verwenden.
- ❹ **Lineal:** In einer voreingestellten Anzeige des Bildfensters erscheinen Lineale an der oberen und linken Kante. Diese Lineale beschreiben die aktuellen Koordinaten des Bildes. In der Standardeinstellung wird als Maßeinheit für die Lineale „Pixel“ verwendet. Dies können Sie jedoch ganz einfach über eine Schaltfläche am unteren Bildrand ändern.

Eine der wichtigsten Eigenschaften der Lineale ist, dass Sie aus ihnen die Hilfslinien „herausziehen“ können. Probieren Sie es einfach einmal aus: Klicken Sie auf ein Lineal und ziehen Sie bei gedrückter Maustaste eine Hilfslinie in das Bild. Sehr einfach - sehr hilfreich!

- ❺ **QuickMask Schaltfläche:** Mit der QuickMask Schaltfläche können Sie die QuickMask aktivieren und deaktivieren. Die Maske selber ist eine alternative Ansicht um Auswahlen zu bearbeiten. Detaillierte Informationen hierzu finden Sie im Abschnitt 2.2.5, „Schnell-Maske (QuickMask)“
- ❻ **Mauszeigerkoordinaten:** Die Koordinaten des Mauszeigers im aktuellen Bild werden in diesem Bereich eingeblendet. Die Einheiten der Koordinaten (x, y im Koordinatensystem des Bildes) können mit der angrenzenden Schaltfläche verändert werden.
- ❼ **Einheitenmenü:** Die voreingestellte Maßeinheit in GIMP ist Pixel. Diese Maßeinheit wird von Werkzeugen, Linealen und vielen anderen Dingen in GIMP benutzt. Durch klicken auf die Schaltfläche können Sie die Maßeinheit auf cm, inch oder andere, verändern
- ❽ **Zoom Schaltfläche:** Sie können die Zoom-Stufe durch Klicken auf diese Schaltfläche beliebig verändern.
- ❾ **Statuszeile:** Die Statuszeile zeigt die aktuelle Ebene auf der gezeichnet wird, sowie die Größe des

derzeit vom Bild benutzten Speichers. Bei Zeitintensiven Operationen verändert sich die Statuszeile zu einer Fortschrittsanzeige.

- 10 **Abbrechen Schaltfläche:** Mit der Abbrechen Schaltfläche können zeitintensive Operationen abgebrochen werden.



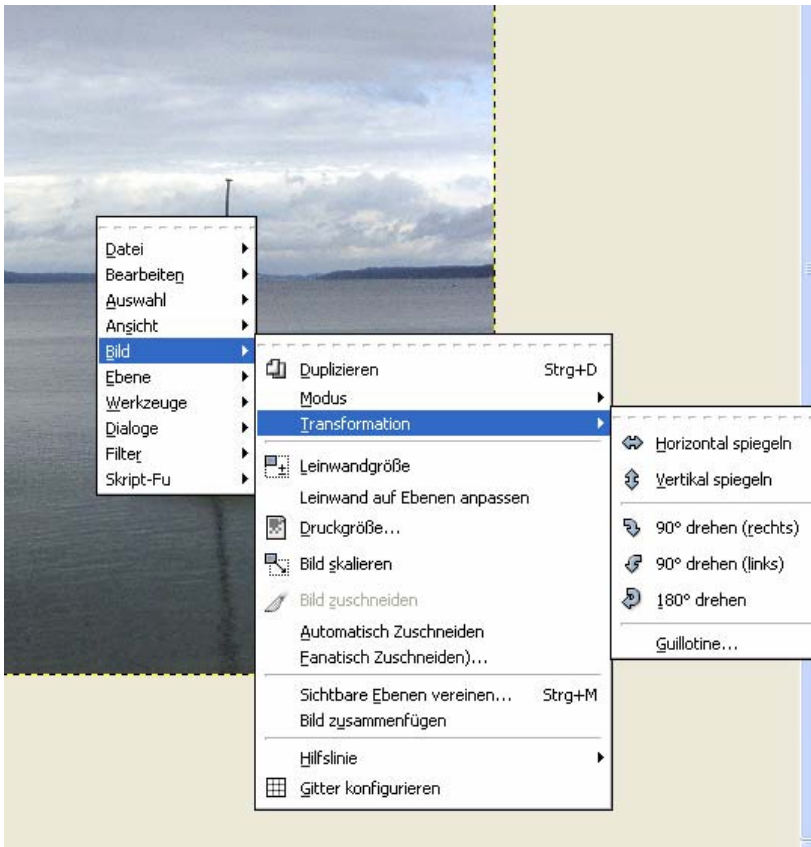
### Anmerkung

Einige GIMP Erweiterungen reagieren sehr langsam auf die Abbrechen Schaltfläche, welches zu unerwünschten Resultaten führt.

- 11 **Navigationsschaltfläche:** Diese kleine Schaltfläche blendet durch Klicken eine Miniaturansicht des aktuellen Bildes ein, in der navigiert werden kann. So können Sie die aktuelle Ansicht des Bildabschnitts beliebig verschieben. Für sehr große Bilder kann auch der Navigationdialog hilfreich sein.
- 12 **inaktiver Bildrahmen:** Der inaktive Bildrahmen grenzt das eigentlich aktive Bild vom inaktiven Rahmen ab. Der Rahmen selber kann nur in seiner Farbe verändert werden, wird aber von Operationen oder Werkzeugen die auf das Bild angewandt werden nicht beeinflusst. Wenn Ebenen größer als das eigentliche Bild sind, sieht man den Ebenenrahmen im inaktiven Bildrahmen.
- 13 **Bildanzeige:** Der wohl wichtigste Teil des Bildfensters ist die Anzeige des Bildes. Um das Bild herum befindet sich eine gelb - schwarz gestrichelte Linie, welche die Grenzen einer Ebene kennzeichnet.
- 14 **Schaltfläche zur Vergrößerung des Bildfensters:** Wenn Sie diese Schaltfläche aktiviert haben, wird bei Vergrößerung oder Verkleinerung des Bildfensters die Darstellung des Bildes ebenfalls vergrößert oder verkleinert.

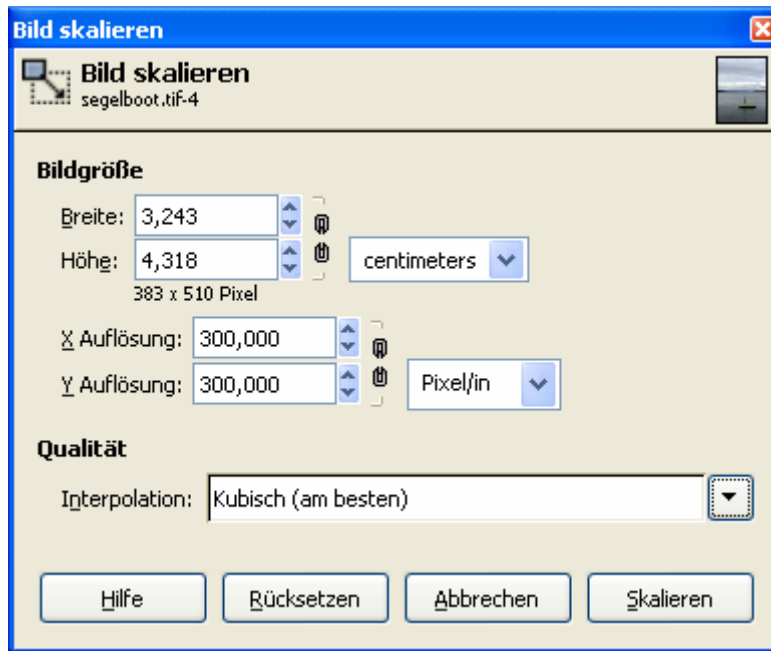
## Bilder bearbeiten

**drehen um feste Werte:** rechte Maustaste auf das Bild und > Bild > Transformieren > Drehen



## Bildgröße und Auflösung einrichten

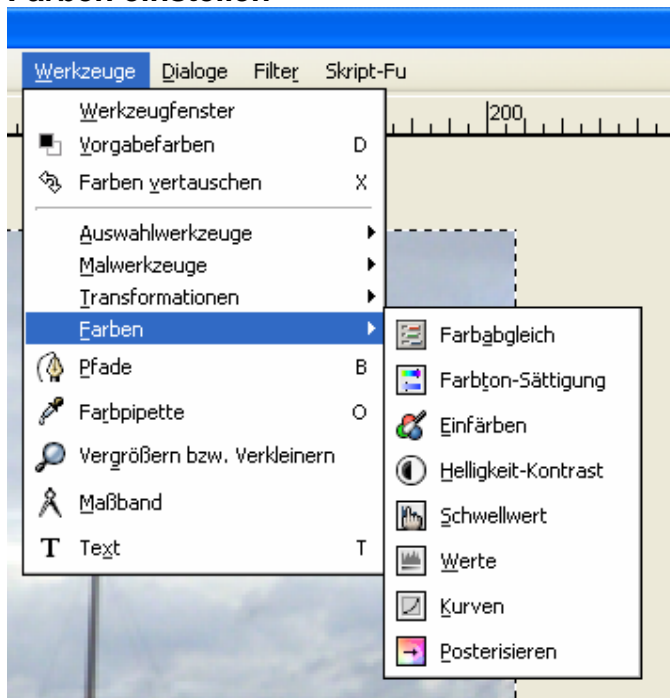
Bild > Bild skalieren



## Bild zuschneiden

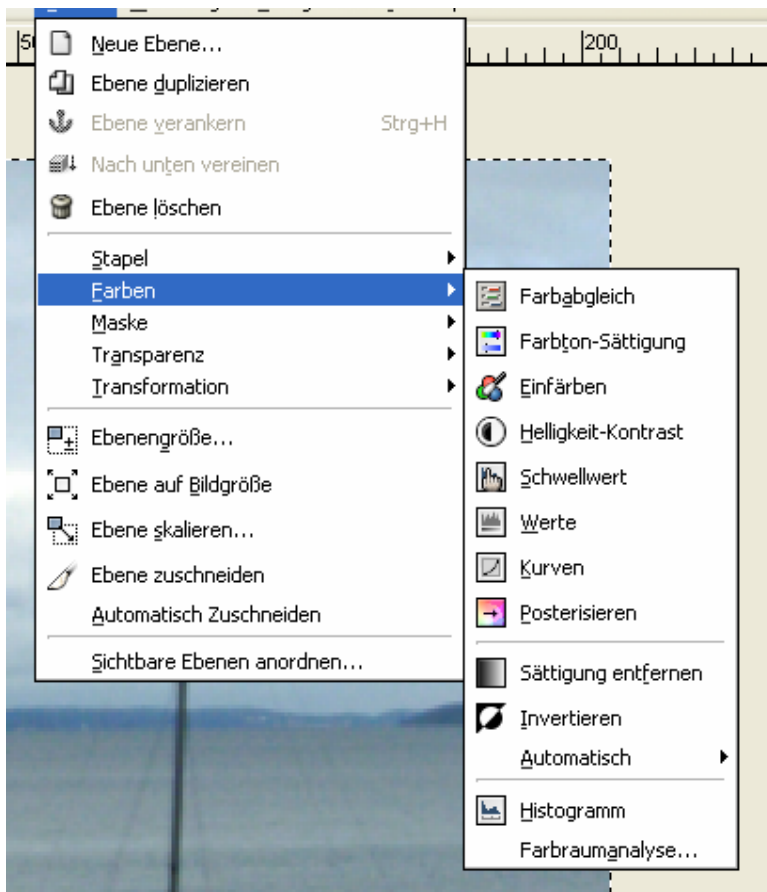
Werkzeug Freistellen aus der Werkzeugpalette oder rechteckige Auswahl aufziehen > Bild > Zuschneiden

## Farben einstellen



Hier kann man Helligkeit / Kontrast einstellen, die Farbkurven verändern etc. Hier ist auch etwas probieren gefragt.

Die Farbeinstellungen kann man auch für jede Ebene einzeln machen:



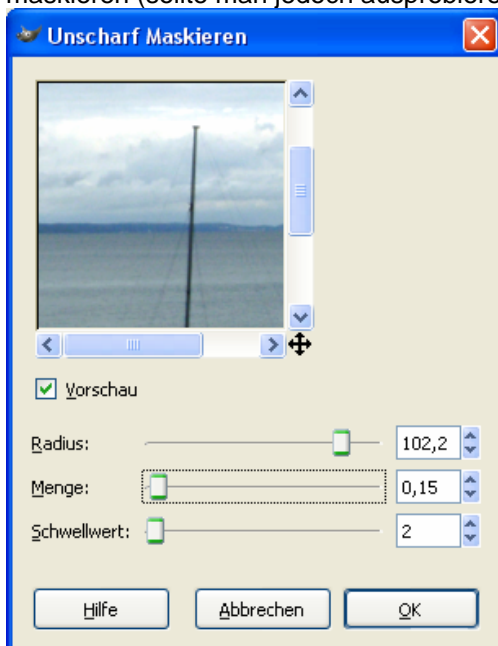
## Bilder für das Internet speichern

in einem komprimierten Format z.B. jpg

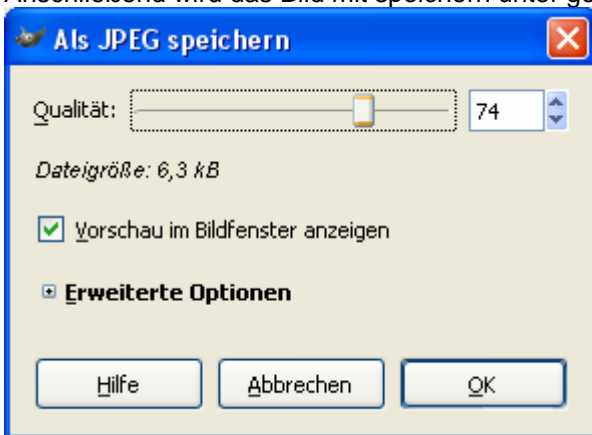
1. Bildgröße einstellen
2. Auflösung reduzieren auf 72 alternativ 96 dpi

Bild > Bild skalieren

Dann kann man bei Unschärfen noch Filter anwenden: ich empfehle Filter > Verbessern > unscharf maskieren (sollte man jedoch ausprobieren)



Anschließend wird das Bild mit speichern unter gespeichert und dabei komprimiert:



Hier kann man auch etwas experimentieren, ein Größe von 10-20 kByte pro Bild ist auch für Modem-Nutzer noch erträglich

## Retuschearbeiten

### Farbstich entfernen

#### mit Hilfe der Tonwertkorrektur:

z.B. bei Rotstich

im Menü > Werkzeuge > Farben > Werte: Tonwertkorrektur  
den roten Kanal automatisch korrigieren lassen

oder mit dem Menüpunkt Farbgleich > dabei Helligkeit erhalten aushaken!

### Flecken / Staub / Kratzer entfernen

#### mittels des Kopierstempels



mit gedrückter STRG Taste, den gewünschten Bereich des Bildes aufnehmen und damit retuschieren –  
Einstellmöglichkeiten siehe Hilfe

ohne STRG Taste den gewünschten Bereich mit dem Kopierstempel füllen

### Rote Augen entfernen

Roten Bereich mit der Kreisauswahl auswählen, die Auswahl kann mit gedrückter ALT-Taste verschoben werden,

dann über Auswahl > ausblenden eine weiche Auswahlkante erzeugen,

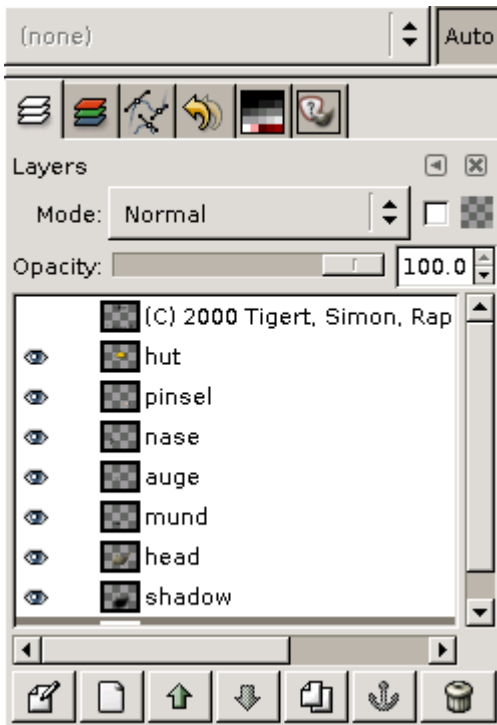
dann über Ebene > Farben > Sättigung entfernen den Rotstich entfernen,

anschließend kann man noch über Ebenen > Farben > Helligkeit / Kontrast Feinabstimmungen vornehmen.

## Gimp Teil 2

### Arbeiten mit Ebenen

#### Der Dialog „Ebene“



Der Ebenendialog dient der Verwaltung von Ebenen. Die Anordnung mehrerer Ebenen kann man sich wie viele übereinander gelegte Blätter transparenten Papiers vorstellen. Diese ergeben bei Draufsicht ein Gesamtbild. Durch die Benutzung von Ebenen kann man ein Bild aus verschiedenen Bestandteilen zusammensetzen. Die einzelnen Elemente lassen sich unabhängig voneinander bearbeiten. Der Hintergrund des Bildes ist die unterste Ebene im Dialog. In allen Ebenen darüber sind die Elemente des Vordergrundes enthalten.

#### Dialogaufruf

Der Ebenendialog kann in verschiedenen Wegen aufgerufen werden:

- aus dem Werkzeugfenstermenü: Datei->Dialoge->Ebenen
- aus dem Bildmenü: Dialog->Ebenen
- aus einem anderen Dialogmenü: Reiter hinzufügen->Ebenen
- über ein Vorgabe-Tastenkürzel: **Strg-L**

#### Ebenendialog benutzen

##### Übersicht

Die Ebenen werden im Ebenendialog als Liste von Miniaturbildern angezeigt. Der Hintergrund des Bildes ist die unterste Ebene im Dialog. In allen Ebenen darüber sind die Elemente des Vordergrundes enthalten. Der untere Bereich des Ebenendialogs bietet Schaltflächen zur

Verwaltung der Ebenen. Mit einem rechten Mausklick auf eine Ebene, öffnet sich deren Kontextmenü.

## Ebenenattribute

Jeder Ebene können Attribute zugeordnet werden, die mit einem linken Mausklick erfolgen. So können folgende Attribute für eine Ebene vergeben werden:

 Sichtbarkeit der Ebene

Standardmäßig ist jede Ebene sichtbar. Dies wird durch ein Augensymbol repräsentiert. Um die Ebene unsichtbar zu machen, klicken Sie auf das Auge mit der linken Maustaste. Um die Ebene wieder sichtbar werden zu lassen, klicken Sie erneut mit der linken Maustaste auf die linke Schaltfläche dieser Ebene. Das Augensymbol erscheint dann wieder.

 Ebenen verankern

Um die Inhalte verschiedener Ebenen simultan zu verschieben, müssen diese miteinander verkettet werden. Klicken Sie hierzu auf das Kettensymbol rechts neben dem oben genannten Augensymbol. Wiederholen Sie diesen Schritt für jeder Ebene, die mit verkettet werden soll. Ein erneuter Klick auf diese Schaltfläche löst die Verkettung der jeweiligen Ebene wieder. Das Kettensymbol verschwindet.

 green background Ebenenname

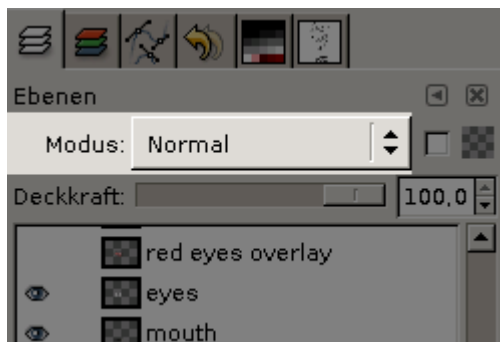
Um eine Ebene umzubenennen, genügt ein Doppelklick mit der linken Maustaste auf den angezeigten Ebenennamen (z.B. Hintergrund). In dem Eingabefeld können Sie jetzt einen anderen Namen eintragen.

## Ebenenattribute

Für jede aktuell ausgewählte Ebene können Attribute spezifiziert werden, die sich im oberen Bereich des Dialoges befinden.

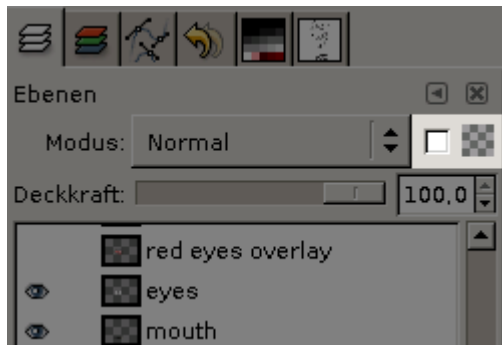
## Ebenenmodi

### Ebenenmodi



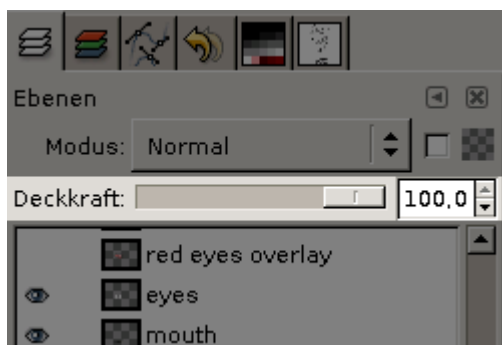
Mit Ebenenmodi lassen sich Ebenen untereinander überblenden. Genau beschrieben sind die zur Verfügung stehenden Modi im Glossar.

## Transparenz behalten



Um transparente Bildbereiche einer Ebene nicht aus versehen mit Farbe zu füllen, kann dieses Kontrollkästchen angeklickt werden. Danach können in transparenten Bereichen einer Ebene keine Maloperationen ausgeführt werden. Denken Sie daran, dass Operationen die transparente beeinflussen (z.B. Weichzeichner) nicht zu dem Resultat führen, wenn diese Option nicht gesetzt ist.

### Deckkraft



Der Schieberegler und das Eingabefeld daneben, lassen die Deckkraft der Ebene zu den anderen einstellen. Ist die Deckkraft auf 0 gesetzt, ist die Ebene vollkommen durchscheinend und somit unsichtbar. Standardmässig haben Ebenen eine Deckkraft von 100, wodurch Sie vollkommen sichtbar sind. Werte dazwischen regeln die Deckkraft der Ebene.

### Ebenen verwalten


Im unteren Bereich des Ebenendialogs befinden sich Schaltflächen die der Verwaltung der Ebenen dienen.

 Ebeneneigenschaften bearbeiten


Diese Schaltfläche bietet die Möglichkeit den Namen der Ebene zu verändern.

 Neue Ebene


Durch klick auf die Schaltfläche wird eine transparente Ebene mit Standardnamen angelegt. Den Dialog zur Erstellung einer neuen Ebene erhalten Sie, indem Sie die **Shift** Taste gedrückt halten, während Sie auf die Schaltfläche klicken. In dem sich nun öffnenden Dialog können Sie einen Ebenennamen vergeben, sowie Höhe, Breite und die Ebenenfüllart bestimmen.

 Ebene anheben

Die Ebene kann um einen Schritt in der Ebenenliste nach oben verschoben werden. Um die Ebene an den Anfang der Liste (oben) zu verschieben, halten Sie bitte die **Shift** Taste gedrückt.


 Ebene absenken


Die Ebene kann um ein Schritt nach unten verschoben werden. Möchten Sie die Ebene an das Ende der Liste (unten) verschieben, halten Sie bitte die **Shift** Taste gedrückt.

 Ebene duplizieren

Erstellen Sie eine Kopie der aktuell ausgewählten Ebene, indem Sie auf die Schaltfläche klicken.

 Schwebende Auswahl verankern

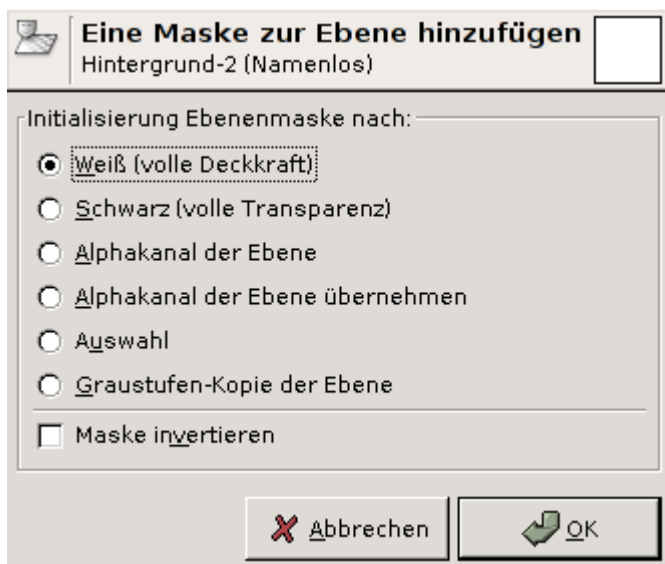
Bei einer schwebenden Auswahl , (temporäre Ebene) kann diese Ebene wieder mit der vorhergehenden Ebene verankert werden. Die vorhergehende Ebene ist jeweils die Ebene, aus der die schwebende Auswahl erstellt wurde.

 Ebene löschen

Durch klicken auf die Schaltfläche löschen Sie die aktuell, ausgewählte Ebene.

### 2.1.3. Ebenenmaske

#### Dialogfenster „Maske hinzufügen“



Allgemeines

Für jede Ebene können transparente Masken hinzugefügt werden, die sich Ebenenmasken nennen. Eine Ebenenmaske hat die gleiche Größe und Pixeldichte wie die dazugehörige Ebene. So ist es möglich, jeden Pixel der Ebenenmaske einen Transparenzwert zuzuordnen. Die Maske selber ist eine Grauwertmaske, so dass jedem Pixel einen Wert von 0 für Schwarz bis 255 für Weiss zugeordnet werden kann. Einen schwarzen Pixel bedeutet hierbei ein transparenter Pixel, wobei Weiss den Pixel der Ebene nicht beeinflusst.

Um eine Ebenenmaske zu erstellen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine Ebene und das Ebenenkontextmenü aufzurufen. Hier klicken Sie auf den Menüpunkt Ebenenmaske hinzufügen. Sollte der Menüpunkt Ebenenmaske hinzufügen ausgegraut sein, fehlt dem Bild ein Alpha-Kanal. Den fügen Sie, durch ein Klick auf den Menüpunkt Alphakanal hinzufügen, hinzu.

Nach einem Mausklick auf den Menüpunkt Ebenenmaske hinzufügen, erscheint ein Dialog. Hier können Sie einstellen, was für eine Eigenschaft die neu erstellte Ebenenmaske haben soll:

- **Weiß (volle Deckkraft):** die neu erstellte Ebenenmaske hat keinen Effekt auf die Ebene. Alle Pixel der Ebene sind sichtbar.
- **Schwarz (volle Transparenz):** alle Pixel der Ebene sind mit der Ebenenmaske transparent.

- Alphakanal der Ebene: Die Maske wird mit den Werten des Alphakanals initialisiert.
- Alphakanal der Ebene übernehmen : Der einzige Unterschied wenn Sie diese Einstellung wählen, besteht darin, dass auch der Alphakanal der Eben auf volle Deckkraft gesetzt wird.
- Auswahl: Die Ebenenmaske wird nach den Werten der Auswahl erstellt.
- Graustufen-Kopie der Ebene: Die Ebenenmaske wird nach den Graustufenwerten des Bildes erstellt.
- Maske invertieren: Bei aktivieren des Kontrollkästchens wird die Ebenenmaske invertiert angelegt.

Die angelegte Ebenenmaske wird als Miniaturbild im Ebenendialog angezeigt. Die jetzt aktivierte Ebenenmaske können Sie zum Beispiel mit dem Pinselwerkzeug bearbeiten. Durch malen im Bild wird nun die Ebenenmaske verändert. Möchten Sie das Bild selber bearbeiten, reicht ein Mausklick im Ebenendialog auf das Miniaturbild der Ebene. Der Ebenendialog markiert das gerade aktive Element (Ebenenmaske oder Ebene) durch eine Umrandung.

## Retuscharbeiten

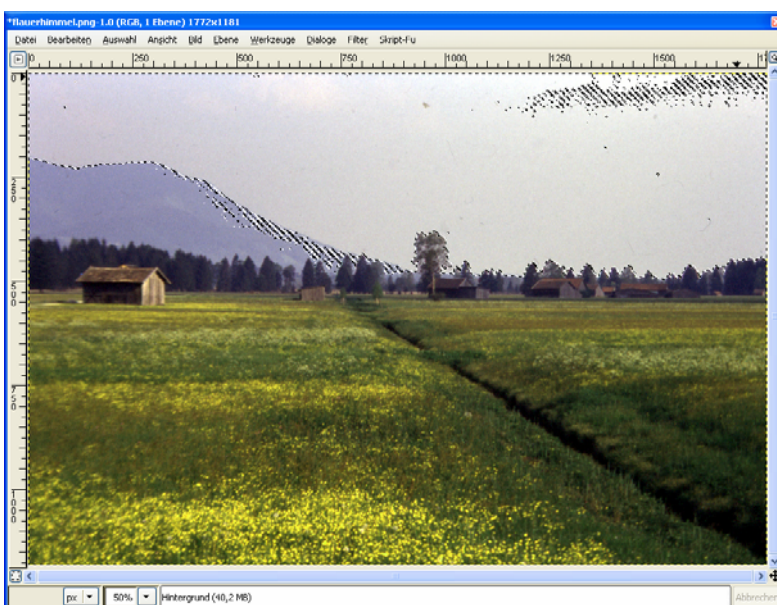
### einen flauen Himmel auffrischen

Schwerpunkte:

- arbeiten mit Ebenen
- Arbeiten mit Masken
- Arbeiten mit Farbauswahl
- Arbeiten mit Farbverlauf

Vorgehensweise

- Bild „flauerhimmel.png“ öffnen
- Tonwertkorrektur über Werkzeuge – Farben – Farbton – Sättigung oder Farbabgleich durchführen
- neue Ebene anlegen (Name: Himmel)
- duplizieren der Ebene Hintergrund – Name Landschaft



- Auswahl des Himmels mit Hilfe des Werkzeuges > Bereich nach Farbe wählen

beachten Sie bitte die verschiedenen Auswahlmodi und probieren Sie aus > benutzen Sie auch die Hilfe!

- Entferne Sie kleinere Auswahlinseln, indem Sie sie mit dem Werkzeug Lasso grob umfahren
- man darf auch die Lupe benutzen
- Wenn keine Inseln mehr zu sehen sind, erweitern Sie die Auswahl mit Auswahl vergrößern um einige Pixel - 3px
- Auswahl ausblenden um - ca 4px
- dann den Himmel mit Bearbeiten > Löschen löschen

Nun wird in der Ebene Himmel gearbeitet > einen lichten Blauton wählen und mit Hilfe des Farbeimers die Ebene färben.

Sie können nun noch die Berge mit dem Werkzeug Nachbelichten (Einstellung Nachbelichten abdunkeln verändern. Auch hier dürfen Sie die Einstellungen des Werkzeuges probieren. Deckkraft auf 20% absenken, große Pinselspitze mit weichem Rand wählen etc.

## Das Werkzeug Farbeimer

### Das Dialogfenster des Werkzeuges „Füllen“




Das Werkzeug „Füllen“ oder Fülleimer wird benutzt, um Bildbereiche mit der Vordergrundfarbe zu füllen. Wenn Sie bei der Anwendung des Werkzeuges die Taste **Shift** gedrückt halten, wird zum Füllen die aktuelle Hintergrundfarbe verwendet. Für die Füllart stehen Vorder-, und Hintergrundfarbe, sowie Muster zur Auswahl. Gerade beim Füllen von größeren Bildbereichen, kann es sehr hilfreich sein, ähnliche Farben mit zu füllen. Das Werkzeug kann darüber hinaus auch die Transparenz von Bildteilen beeinflussen.

Die Größe der gefüllten Bildteile hängt wesentlich vom eingestellten Schwellwert ab. Mit diesem können Sie beeinflussen, wie weit sich die eingefüllte Farbe verteilt. Dies funktioniert ähnlich wie beim Werkzeug Zauberstab. Das Füllen beginnt an dem Pixel auf den Sie das Werkzeug durch Klicken anwenden und breitet sich von dort aus, bis die Bildfarbe oder der Wert des Alphakanals „zu verschieden“ werden.

Wenn Sie Objekte auf einer transparenten Ebene (Beispielsweise Buchstaben auf einer Textebene) mit einer neuen Farbe füllen, kann es passieren, dass die alte Farbe immer noch am Rand des Objektes erscheint. Die Ursache dafür ist ein niedriger Schwellwert des Werkzeuges. Mit einem geringen Schwellwert füllt das Werkzeug halbtransparente Pixel nicht und diese behalten daher ihre alte Farbe. Wenn Sie Bereiche füllen wollen, welche komplett transparent sind, wählen Sie den Menüeintrag Auswahl->Alles und stellen Sie sicher, dass die Eigenschaft Transparenz erhalten (zu finden im Ebenendialog) angeschaltet ist. Ist diese Eigenschaft ausgeschaltet, werden nur die nichttransparenten Bereiche der Ebene gefüllt, und wenn Sie vergessen den Befehl „Alles auswählen“ auszuführen, wird nur die bedeckte „Insel“ auf die Sie geklickt haben, gefüllt.

### 3.2.1. Werkzeugaufruf

Sie haben verschiedene Möglichkeiten das Werkzeug „Füllen“ zu aktivieren:

- Über das Menü Werkzeuge->Malwerkzeuge->Füllen im Bildfenster,
- Mit einem Mausklick auf das Symbol  im Werkzeugfenster, sowie
- Über das Tastenkürzel **Shift-B**.

### 3.2.2. Tastenkombinationen (Vorgabe-Einstellungen)

Tastenkürzel

Die Tastenkombination **Shift-B** aktiviert das Werkzeug „Füllen“.

#### Strg

Mit der **Strg** Taste lässt sich leicht zwischen der Vordergrund- oder Hintergrundfarbe, als Füllart wechseln.

#### Shift


Schaltet die Eigenschaft „Beeinflusster Bereich“ zwischen ähnliche Farben und ganze Auswahl füllen um.

### 3.2.3. Eigenschaften

Abbildung 7.19. Eigenschaften für das Werkzeug „Füllen“



Übersicht

Die Werkzeugeinstellungen für das Werkzeug lassen sich durch einen Doppelklick auf das Symbol  anzeigen.

Deckkraft

Mit dem Schieberegler können Sie die Deckkraft des Werkzeuges einstellen. Der Regler kann Werte zwischen 100 (voller) und 0 (keiner) Deckkraft annehmen.

## Modus

Die verfügbaren Modi verändern die Art und Weise, wie die Pixel auf die Ebene gezeichnet werden. Ähnlich den Modi der Ebenen, repräsentieren die Füllmodi eine Überblendung mit der ausgewählten Füllfarbe (-muster) und der zu füllenden Ebene. Mehr über die Modi, die GIMP zur Verfügung stellt, finden Sie im [Glossar](#).

## Füllart

GIMP stellt drei verschiedene Füllarten zur Verfügung: Füllen mit der Vordergrundfarbe (VG) , Hintergrundfarbe (HG) und einem Muster.

Bei aktivierter Einstellung VG-Farbe, wird die nächste Füllung mit der aktuellen Vordergrundfarbe ausgeführt.

Ähnlich verhalten sich die zwei weiteren Einstellungen. So lässt sich bei aktivierter Einstellung HG-Farbe mit der Hintergrundfarbe und bei aktivem Muster, mit dem ausgewählten Muster füllen.

## Beeinflusster Bereich

### Ähnliche Farben füllen

Das Füllwerkzeug kann nicht nur eine Farbe ersetzen (füllen), sondern auch Farben die sich nur wenig in der Helligkeit unterscheiden und somit ähnlich sind. Die Ähnlichkeit der Farben lässt sich mit dem Schwellwert einstellen.

### Ganze Auswahl füllen

Füllt eine bestehende Auswahl oder das ganze Bild.

## Ähnliche Farben finden

Unter Ähnliche Farben finden sind drei Einstellungen untergebracht: Transparente Bereiche füllen, Vereinigung abtasten und der Schwellwert.

### Transparente Bereiche füllen

Diese Einstellung bietet die Möglichkeit auch transparente Bereiche, die keine oder nur eine geringe Deckkraft besitzen zu füllen.

### Vereinigung abtasten

Durch diese Einstellung ist es möglich, den Auswahlbereich zu beeinflussen, den das Füllwerkzeug selektiert. Wenn dieses Kontrollkästchen aktiviert ist, wird die Auswahl von allen sichtbaren Ebenen beeinflusst. Weitere Informationen zu [Vereinigung abtasten](#) bietet das Glossar.

### Schwelle

Der Schieberegler Schwelle bietet Ihnen die Möglichkeit, den Schwellwert einzustellen. Es werden bei niedrigem Schwellwert (0) keine ähnlichen Farben mit in die Füllung einbezogen. Je höher der Schwellwert, desto mehr umliegende Farben werden mit in die Füllung einbezogen. Bei ausgewähltem Maximalwert von 255, wird die gesamte Ebene gefüllt.

## Ein Bildobjekt auf einer neuen Ebene Anlegen und positionieren

- Anlegen einer Ebene Namens Sonne
- liches Gelb als Vordergrundfarbe
- einen runden weichen Pinsel wählen
- dessen Durchmesser auf 300px einstellen
- eine kreisrunde Sonne malen, indem man mit dem Malwerkzeug Sonne auf die Ebene Sonne klickt

Dann die Position der Sonne auf die richtige Stelle verschieben.

## Mehrfarbigen Himmel anlegen Werkzeug Farbverlauf

### Das Werkzeug „Farbverlauf“ im Werkzeugfenster



Das Werkzeug „Farbverlauf“ ermöglicht es Ihnen, einen Bereich des Bildes mit einem Farbverlauf zu füllen. Der Farbverlauf beginnt im Standardfall mit der Vordergrundfarbe und endet mit der Hintergrundfarbe. Um den Verlauf aufzutragen, ziehen Sie bei gedrückter Maustaste einen Strich in die Richtung, in die der Verlauf aufgetragen werden soll. Die Weichheit des Überganges hängt von der Länge des von Ihnen gezogenen Striches ab. Je länger der Strich, desto weicher der Verlauf.

Es gibt eine erstaunliche Anzahl von Dingen, die Sie mit dem Werkzeug tun können. Die zwei wichtigsten Eigenschaften sind der Farbverlauf und die Form. Durch Klicken auf die Schaltfläche Farbverlauf öffnet sich ein Klappenmenü, aus dem Sie aus einem großen Angebot von Verläufen auswählen können, welche mit GIMP mitgeliefert werden. Darüber hinaus können sie auch eigene Verläufe designen und abspeichern.

Für die Eigenschaft Form stehen 11 Einstellungen zur Auswahl: Linear; Bi-Linear; Kreisförmig; Quadratisch; Konisch (symmetrisch, asymmetrisch); Formangepasst (winkelig, sphärisch, dimpled) sowie Spirale (links- und rechtsdrehend). „Formangepasst“ ist von diesen die interessanteste. Sie bewirkt, dass der Verlauf den Grenzen der aktuellen Auswahl folgt, egal wie kompliziert diese auch sein mögen. Im Gegensatz zu den anderen Forment spielte bei der Einstellung „Formangepasst“ die Länge oder Richtung der bei der Anwendung des Werkzeuges gezogenen Linie keine Rolle.




### Tipp

Probieren sie die verschiedenen Einstellungen des Klappenüs Modus aus, selbst wenn Sie den gleichen Verlauf in der gleichen Form anwenden, führt ein verschiedener Modus zu sehr interessanten Ergebnissen.

## Werkzeugaufruf

Sie haben verschiedene Möglichkeiten das Werkzeug „Farbverlauf“ zu aktivieren:

- Über das Menü Werkzeuge->Malwerkzeuge->Farbverlauf im Bildfenster,
- Mit einem Mausklick auf das Symbol  im Werkzeugfenster, sowie
- Über das Tastenkürzel **L**.

## Tastenkombinationen (Vorgabe-Einstellungen)

Tastenkürzel

Die Tasten **L** aktiviert das Werkzeug „Farbverlauf“.

## Strg


Mit der Taste **Strg** wird das Rotieren um den Anfangspunkt des Farbverlaufes auf 15 Grad Schritte beschränkt.

### 3.3.3. Eigenschaften

Abbildung 7.21. Eigenschaften für das Werkzeug „Farbverlauf“



Übersicht

Die Eigenschaften des Werkzeuges lassen sich durch einen Doppelklick auf das Symbol  anzeigen.

Deckkraft

Mit dem Schieberregler lässt sich die Deckkraft des Farbverlaufes einstellen. So kann der Schieber zwischen 100 (volle) und 0 (keine) eingestellt werden. Der voreingestellte Standardwert ist 100.

Modus

Die verfügbaren Modi verändern die Art und Weise, wie die Pixel auf die Ebene gezeichnet werden. Ähnlich den Ebenenmodi, bestimmen die Füllmodi wie eine Überblendung mit ausgewählten Füllfarbe bzw. des Musters und der zu füllenden Ebene geschieht. Ausführliche Informationen und Beispiele zu den Modi, die GIMP zur Verfügung stellt, finden Sie im [Glossar](#).

## Farbverlauf

Durch Klicken auf den aktuellen Farbverlauf öffnet sich der Farbverlaufsbrowser. Über diesen können Sie sich zwischen eigens erstellten Farbverläufen und den Standardfarbverläufen entscheiden. Mit der Einstellung Umkehren können Sie die Richtung des Verlaufes verändern. Im Standard voreingestellt ist ein linearer Farbverlauf zwischen Vorder- und Hintergrundfarbe.

## Versatz

Durch den für die Eigenschaft Versatz eingestellten Wert, lässt sich die Größe des Überganges zwischen den Farben festlegen. Standardmäßig ist der Versatz auf 0 eingestellt, welches einen sehr weichen Übergang zwischen den Farben ergibt. Bei einem hohen Versatzwert wird der gesamte Farbverlauf auf zwei Farben beschränkt.

## Form

Diese Eigenschaft legt fest, welche Form der aufzutragende Verlauf haben wird. GIMP bietet die Möglichkeit zwischen 11 verschiedenen Farbverlaufsformen auszuwählen. Die einzelnen Formen werden im Folgenden detailliert vorgestellt.

### Linear



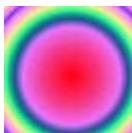
Der lineare Farbverlauf zeichnet den Übergang zwischen den Farben ohne Transformation. So entsteht ein linearer oder gerader Übergang zwischen den ausgewählten Farben.

### Bi-Linear



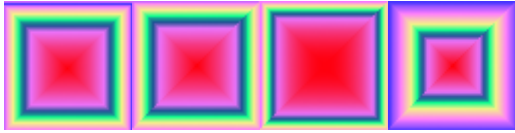
Bei dem Bi-Linearen Farbverlauf, wird der Verlauf vom Startpunkt aus in beiden Richtungen aufgetragen. Somit entsteht ein gespiegelter Eindruck von der Mitte des Verlaufs.

### Kreisförmig



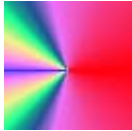
Die radiale Form zeichnet den Farbübergang kreisförmig, also mit einem Zentrum in Vordergrundfarbe und einem äußeren Kreis in Hintergrundfarbe. Es entsteht der plastische Eindruck, einer runden Oberfläche.

### Quadratisch



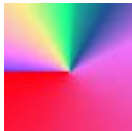
Diese vier Formen sind Varianten auf einem Quadrat: Quadratisch, Formangepaßt (winkelig), Formangepaßt (sphärisch), und Formangepaßt (dimpled). Bei allen befindet sich im Zentrum des Quadrates ein Bereich mit Vordergrundfarbe. Dies ist der Punkt, an dem die Linie zum Auftragen des Verlaufes startete.

Konisch (symmetrisch)



Wie der Name es schon verrät, zeichnet sich dieser Farbverlauf durch seine konische Form aus. Hier werden alle vorgegebenen Farbbereiche standardmäßig, weich überblendet.

Konisch (asymmetrisch)



Im Vergleich zum symmetrisch, konischen Farbverlauf, wird bei der asymmetrischen Variante nicht das Ende des Farbverlaufes mit dem Anfang weiche überblendet.

Spirale



Diese Form zeichnet den ausgewählten Farbverlauf als Spirale. Das linke Bild zeigt die Spirale (rechtsdrehend) und das rechte Bild zeigt Spirale (linksdrehend).

Wiederholung

Für die Formmodi Linear, Bi-Linear, Kreisförmig und Quadratisch stehen verschiedene Wiederholungsarten des Verlaufes zur Verfügung. Sie können wählen zwischen: Sägezahn Welle und Dreieckswelle. Die Sägezahnwelle beginnt mit der Vordergrundfarbe, verändert sich bis zur Hintergrundfarbe und beginnt dann erneut mit der Vordergrundfarbe. Demgegenüber startet die Dreieckswelle mit der Vordergrundfarbe, verändert sich in die Hintergrundfarbe und verändert sich dann wieder in die Vordergrundfarbe. Es gibt daher keinen „Sprung“ im Farbverlauf.

Dithering

Für die Farbverläufe steht eine Ditheringmethode zur Verfügung. Mehr über das Dithering Verfahren im [Glossar](#).

Anpassende Hochrechnung

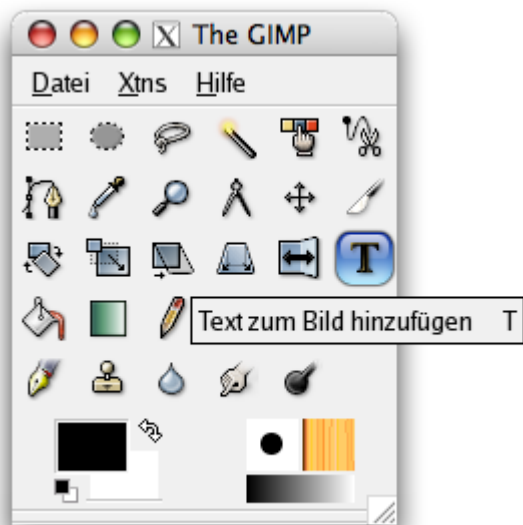
An scharfen Farbübergängen wird ein Antialiasing durchgeführt. Je größer die Maximale Tiefe ist (max. 10), desto mehr Rechenzeit wird benötigt, um die umliegenden Farbwerte zu berechnen.

Kaum Auswirkung hat die Anpassende Hochrechnung auf sehr bunten Farbverläufen mit entsprechend vielen Farben, da hier meist schon ein weicher Übergang zwischen den Farben besteht.

**Eine neue Ebene mit dem Namen Farbverlauf erzeugen und mit einem Farbverlauf Blau >> Weiß experimentieren!  
Am besten einen freifarbigem Verlauf erzeugen und linear auf die Ebene auftragen!**

## Das Textwerkzeug in Gimp


Das Werkzeug „Text“ im Werkzeugfenster



Das Textwerkzeug ermöglicht es Ihnen auf dem aktuellen Bild, formatierten Text in der gewünschten Form, Farbe und Schriftart zu zeichnen. Wenn Sie bei gewähltem Werkzeug in ein Bildfenster klicken, öffnet sich ein Texteditor, in dem Sie den gewünschten Text eingeben können.

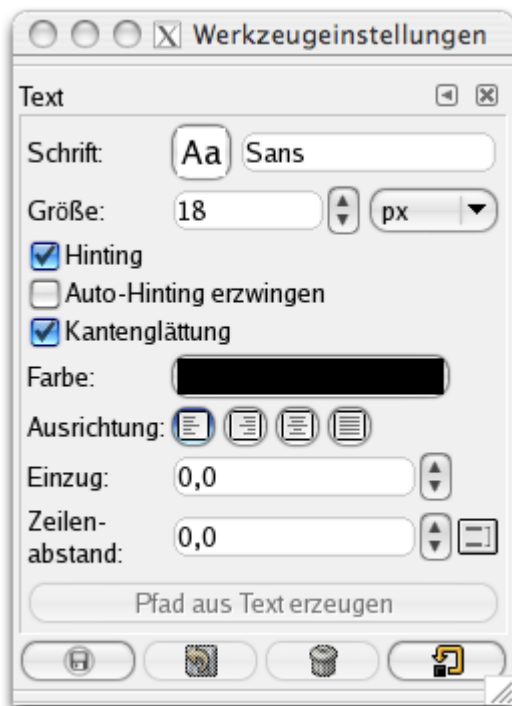
### Werkzeugaufruf

Sie haben verschiedene Möglichkeiten das Werkzeug „Text“ zu aktivieren:


- Über das Menü Werkzeuge->Text im Bildfenster,
- Mit einem Mausklick auf das Symbol  im Werkzeugfenster, sowie
- Über das Tastenkürzel **T**.

### Eigenschaften

**Eigenschaften für das Werkzeug „Text“**



## Übersicht

Die Werkzeugeigenschaften für das Textwerkzeug lassen sich durch ein Doppelklick auf das Symbol  anzeigen.

## Schrift

GIMP bietet Ihnen zwei verschiedene Möglichkeiten, die Schriftart auszuwählen. Zum Einen kann die gewünschte Schriftart aus dem Schriftenbrowser ausgewählt werden, zum anderen über den Dialog „Schriften“, den Sie über das Menü Dialoge->Schriften im Bildmenü erreichen. Beide Dialoge zeigen ein Beispieltext an, um Ihnen die Auswahl zu erleichtern.

## Größe

Die Größe beeinflusst die Höhe und die Breite des gezeichneten Textes. Zusätzlich kann die Einheit der Größe aus dem Klappmenü gewählt werden.

## Hinting

Hinting ist eine Methode um Buchstaben (Glyphen) fehlerfreier, auf das Bild zu zeichnen. Vor allem bei kleinen Buchstaben kommt es vor, dass diese Darstellungsfehler aufweisen. Diese kommen durch Fehlinterpretation des Schriftenprozessors zustande. Die Informationen für das Hinting werden von der Schriftart zur Verfügung gestellt. Mit diesen Informationen ist es dem Schriftenprozessor dann möglich, die Darstellungsfehler für zu minimieren. Im direkten Vergleich sieht Text, der ohne Hinting erzeugt wurde ausgefranst und unschön aus.

## Auto-Hinting erzwingen

Wenn die Eigenschaft Auto-Hinting erzwingen aktiviert ist, wird versucht automatisch Informationen zur besseren Darstellung aus der Schriftart zu berechnen. Wie unter Hinting beschrieben, werden diese Informationen normalerweise von der Schriftart selber zur Verfügung gestellt. Der Auto-Hinter bietet eine Möglichkeit, die Darstellungsinformationen unabhängig von der Schriftart zu berechnen.

## Kantenglättung

Mit aktivierter Kantenglättung wird Text sehr viel weicher auf das Bild gezeichnet, indem schräge Kanten weichgezeichnet werden. Dadurch kann vor allem bei großer Schrift die Lesbarkeit erheblich

gesteigert werden. Jedoch bewirkt die Kantenglättung bei sehr kleiner Schrift leider genau das Gegenteil. Der Text ist nur noch schwer lesbar und wirkt verschwommen. Vor allem bei Schriften mit einer konstanten Schriftgröße (Pixelschriftarten) ist die Kantenglättung nicht zu empfehlen.

## Farbe

Klicken Sie auf die Schaltfläche, um aus dem erscheinenden Farbendialog die Textfarbe auszuwählen.



### Tipp

Alternativ können Sie auch eine Farbe aus dem Werkzeugfenster auswählen und die ausgewählte Farbe auf den Text ziehen.

## Ausrichtung

Die Ausrichtung bestimmt die Anordnung des mehrzeiligen Textes. So besteht die Möglichkeit, Text zentriert, links- oder rechtsbündig auszurichten. Blocksatz ist nur dann sinnvoll, wenn der Text durch Silbentrennung auch richtig umgebrochen werden kann. So ist diese Einstellung im Moment noch als optional anzusehen.

## Einzug

Der Einzug bestimmt bei mehrzeiligen Texten den Grad der Einrückung der ersten Zeile. Mit einem Einzug ist es möglich Absätze besser zu kennzeichnen und die Lesbarkeit zu erhöhen.

## Zeilenabstand

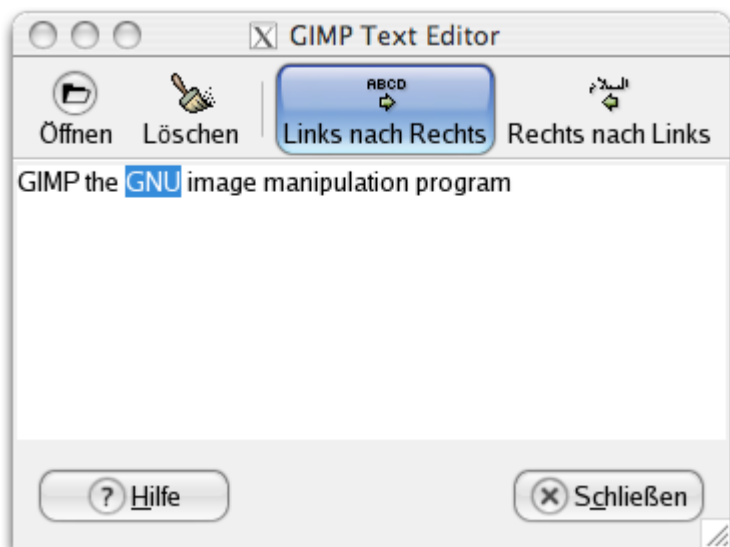
Der Zeilenabstand bestimmt den Leerraum zwischen den Zeilen. Diese Option hat keine Auswirkung auf einzeiligen Text.

## Pfad aus Text erzeugen

Es ist möglich, die Umrisse des Textes als Pfad darzustellen. Mit dem Pfadwerkzeug lässt sich der Text weiter modifizieren und verformen.

## Text Editor

Abbildung 7.84. Eigenschaften für das Werkzeug „Text Editor“



## Aufruf

Das Dialogfenster „Text Editor“ öffnet sich, sobald Sie mit aktiviertem Textwerkzeug in ein Bild klicken. Es ist ein einfacher Texteditor, der es erlaubt mehrere Zeilen Text einzugeben. Automatische Zeilenumbrüche sind nicht möglich, Sie müssen diese unter Verwendung der **Enter** Taste einfügen, um zur nächsten Zeile zu gelangen.

Den Text, den sie eingeben erscheint sofort im Bild, in einer rechteckigen Auswahl, welche ihre linke obere Ecke an der Stelle im Bild hat, die Sie angeklickt haben.

Sie können den eingegebenen Text korrigieren und Sie können die Schriftart ändern.

Sie können den Text im Bild mit dem Werkzeug „Verschieben“ bewegen, aber Sie verlieren dann den Texteditor. Wie Sie den Text dann weiter bearbeiten können, wird im jetzt beschrieben.

Sobald Sie mit dem Schreiben beginnen, wird eine Textebene im Ebenen-dialog erzeugt. In einem Bild mit einer solchen Ebene können Sie den Text jederzeit weiterbearbeiten, indem Sie auf die Ebene doppelklicken.

Um einen weiteren Text in das Bild einzufügen aktivieren Sie eine Ebene die keine Textebene ist. Ein neuer Texteditor wird angezeigt und eine neue Textebene angelegt.

## Öffnen

Mit dem Dateidialog lässt sich eine Textdatei öffnen, deren Inhalt dann im Eingabefenster des Editors erscheint.

## Löschen

Hiermit lässt sich der gesamte Text aus dem Eingabefenster des Editors löschen.

## Von Links nach Rechts

Der Text wird von links nach rechts geschrieben, wie es in den westlichen und auch vielen östlichen Sprachen gebräuchlich ist.

## Von Rechts nach Links

Der Text wird von rechts nach links geschrieben, wie es beispielsweise in hebräischer und arabischer Sprache üblich ist.

## Text und einen Schlagschatten erzeugen



mittels Skript-Fu:

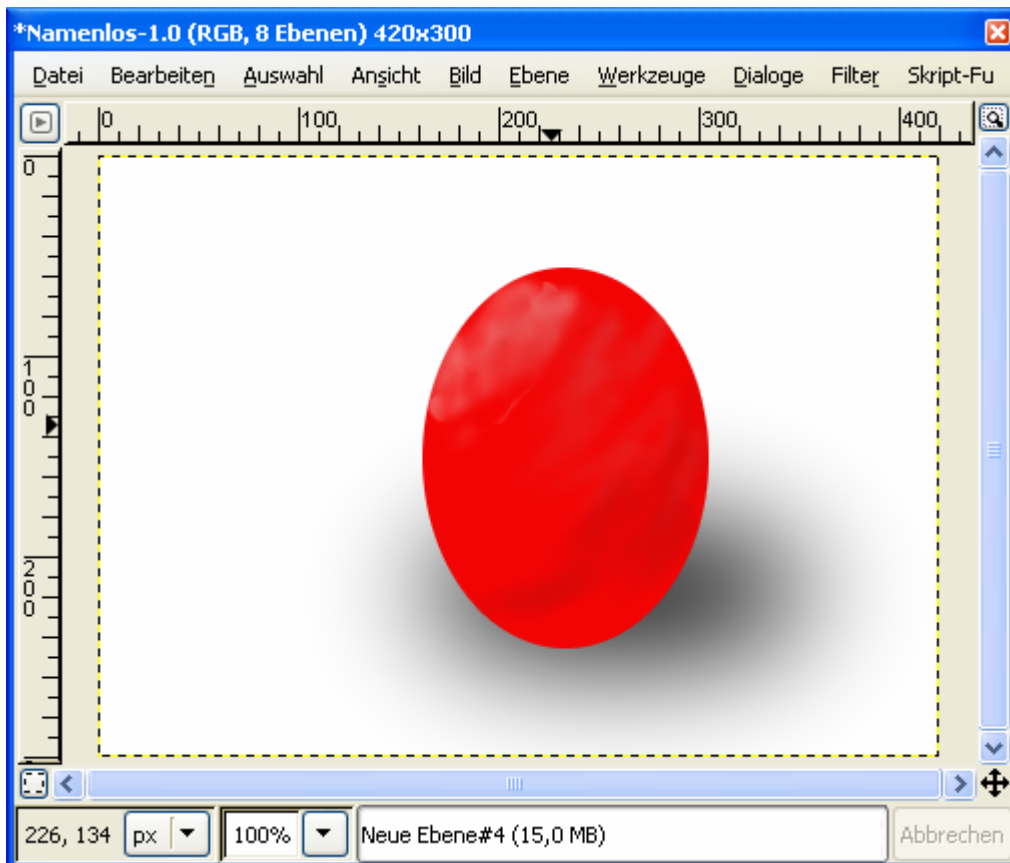
## Bildelemente selbst erzeugen (Osterei)

neues Bild anlegen 10X15 cm, Auflösung 300 dpi, Hintergrundfarbe weiß  
benennen Sie es Osterei.xcf

- eine Ebene Kreis anlegen
- eine elliptische Auswahl erzeugen und mit roter Farbe füllen
- Licht und Schatten mit dem Malwerkzeug Pinsel lasierend malen
- erst eine Auswahl über das Ei erstellen
- für jeden Lichteffekt eine eigne Ebene anlegen
- mit dem Pinsel verschiedene Farben auftragen

## Schatten des Eies erzeugen

neue Ebene mit elliptischer Auswahl und weichem Auswahlrand von 100-150px, dann die Ebene mit schwarz oder grau füllen



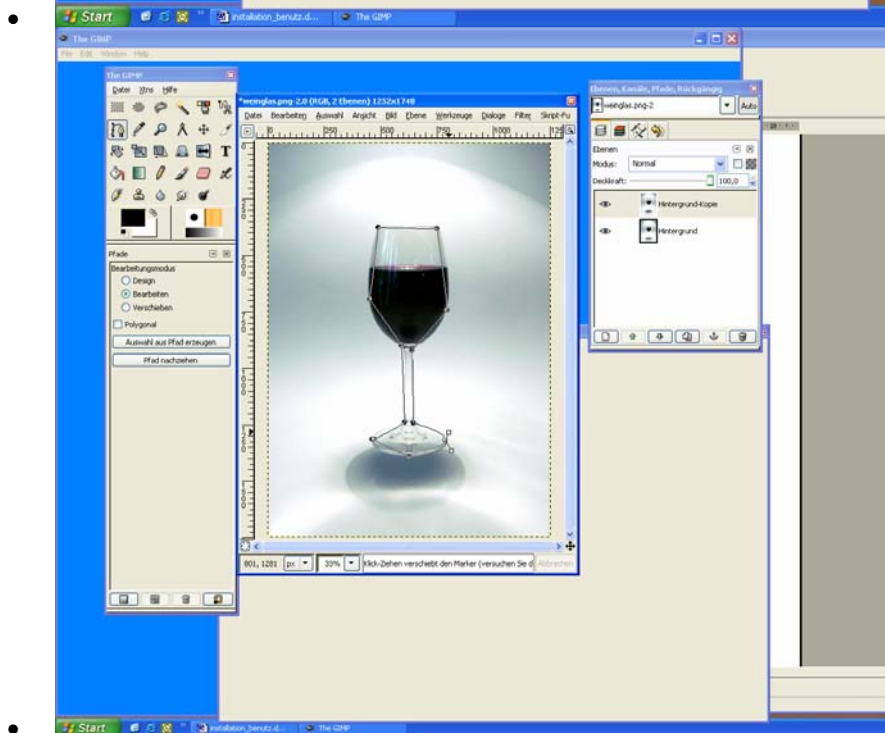
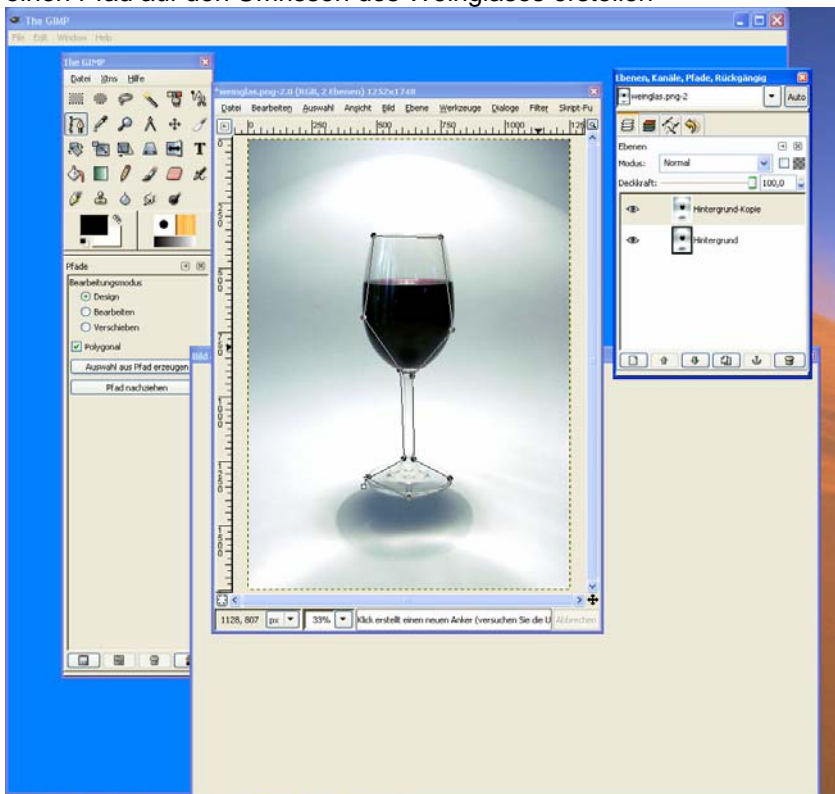
ebenfalls Füllen kann man das Ei mit einem radialen Verlauf, ausprobieren!

## Das Pfad-Werkzeug

Das Pfad Werkzeug dient zum Herstellen von freien, vektorbasierten Formen.

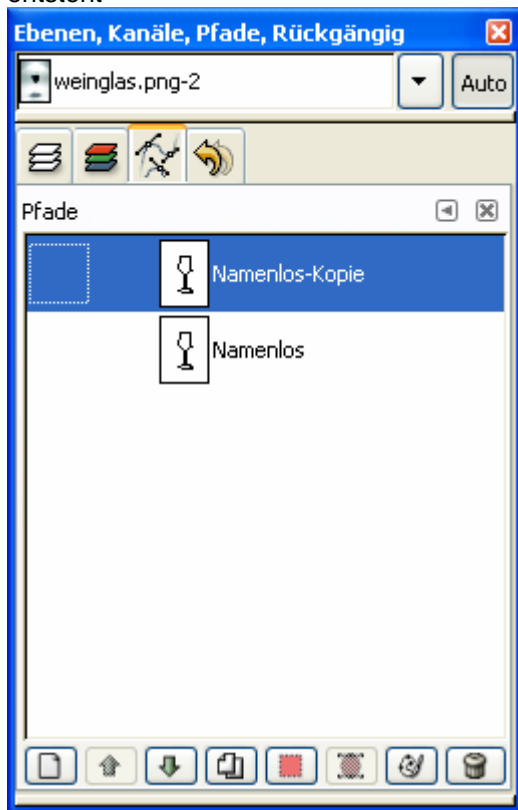
Mit den Pfaden ein Weinglas ausschneiden:

- Öffnen des weinglas.png aus den Vorlagen.
- einen Pfad auf den Umrissen des Weinglases erstellen

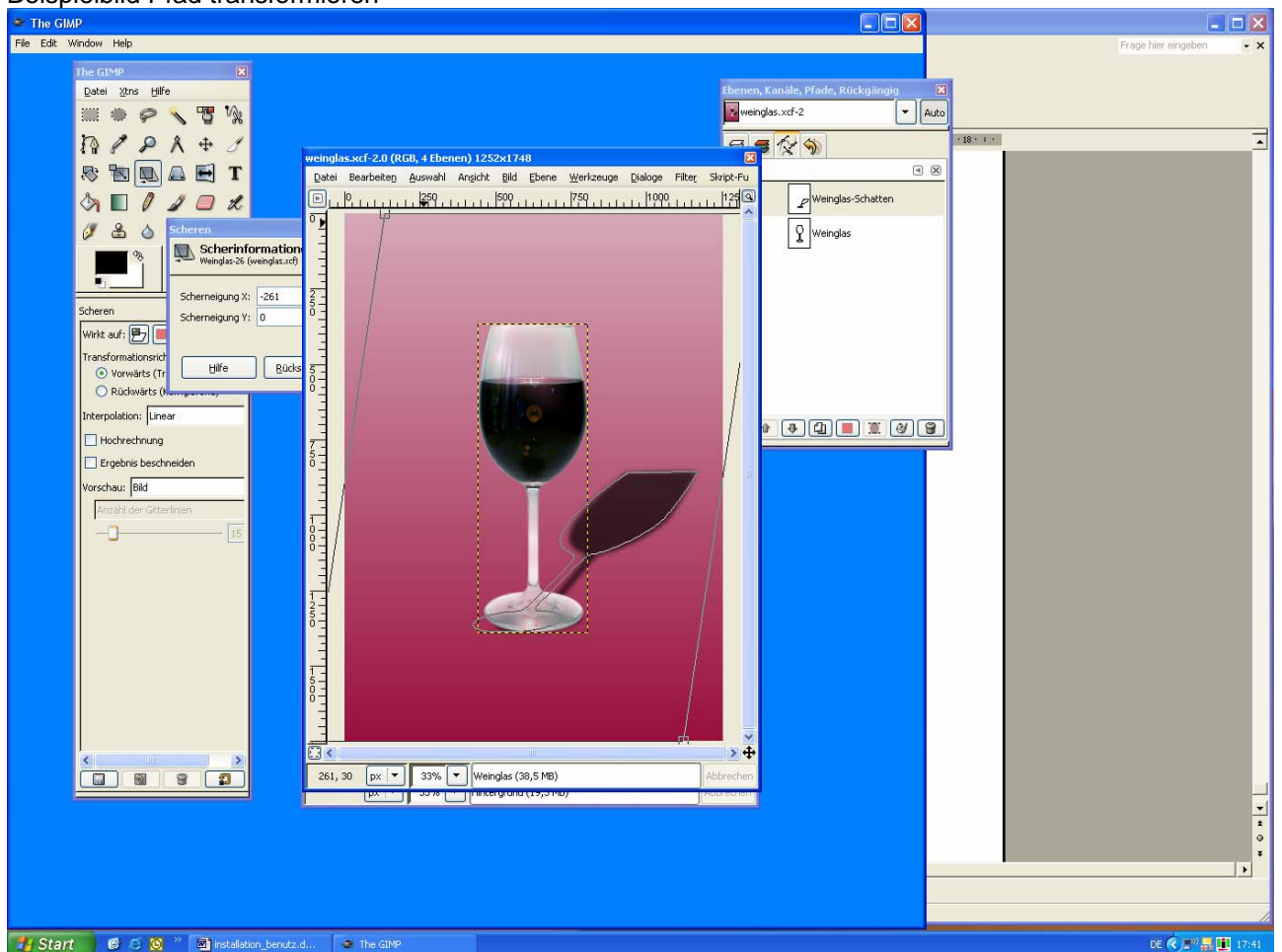


- erstellen einer Auswahl aus dem Pfad mit einer Ausblendung von 5px
- das Weinglas mit bearbeiten > kopieren
- in neue Ebene mit bearbeiten > einfügen wieder einfügen

- noch zwei Ebenen einfügen Glas, Schatten und Hintergrundverlauf
- den Pfad kopieren und transformieren, so das ein perspektivischer Schatten des Weinglases entsteht



- Beispielbild Pfad transformieren



- 
-

- erstellen einer Auswahl aus dem Pfad Schatten mit einem starken weichen Rand und diese mit Schwarz füllen
- die Ebene Hintergrund mit Verlauf Lichtrosa nach Weinrot füllen
- die Deckkraft der Ebene mit dem eingefügten Weinglas auf 90 % reduzieren
- mit dem Filter Licht-Effekte zwei Highlight- Lichtpunkte am oberen Rand des Glases erzeugen

So soll es aussehen:

