

Bildbearbeitung mit GIMP – Grundlagen

Mit GIMP steht ein hochwertiges und kostenloses Bildbearbeitungsprogramm sowohl für Linux als jetzt auch für Windows und Mac OS X ¹ zur Verfügung. Da es ursprünglich für Linux entwickelt wurde ist es für Windows-Benutzer etwas gewöhnungsbedürftig (Dateiverwaltung), nach kurzer Eingewöhnungszeit aber sehr effektiv bedienbar.

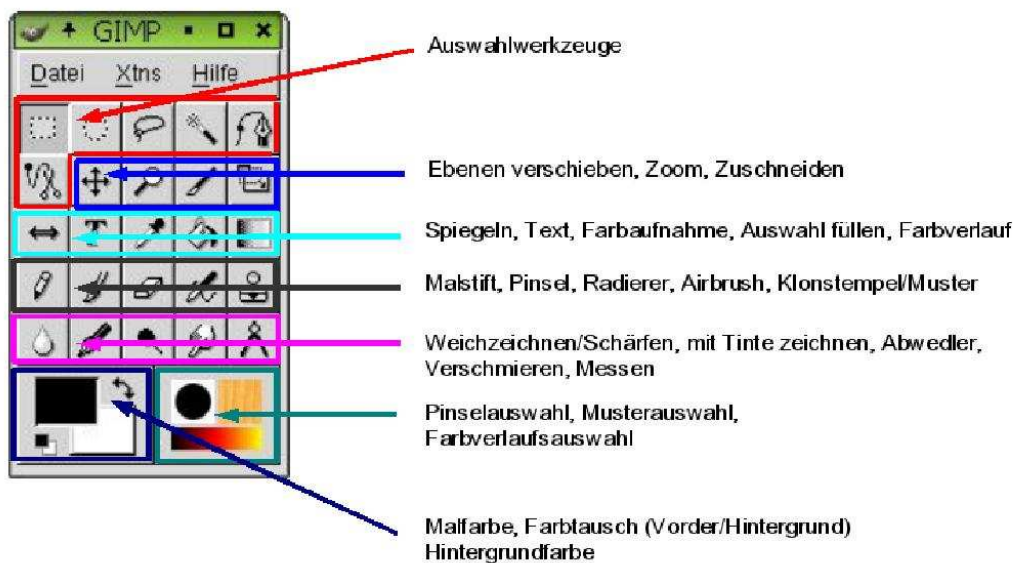
Installation unter Windows

Zuerst muss die Bibliothek GTK + 1.3 installiert werden, anschließend das Programm GIMP. Beide Programme erhalten Sie unter: <http://www2.arnes.si/~sopjsimo/gimp/>

Bei der Installation können Sie die meisten vorgegebenen Werte übernehmen. Sie müssen allerdings darauf achten, dass nicht alle, sondern nur die gewünschten Grafik-Dateitypen nach Doppelklick mit GIMP standardmäßig geöffnet werden (Dialog: Dateitypen).

Das Hauptmenü

Die unmittelbar nach dem Start erscheinenden Tipp- und Eigenschaftsfenster können wieder geschlossen werden. Das Hauptmenü sollte allerdings geöffnet bleiben. Empfehlenswert sind auch (zumindest für die Anfangszeit) die Tipps des Tages.



Dieses Menü enthält neben dem Datei- und Erweiterungsdialog (Xtns) bereits die meisten Auswahl- und Malfunktionen. Auch ein Scanner kann über *Datei – Holen* angesprochen werden. Weitere Optionen wie z.B. Pinselgröße, Ausblendradius von Auswahlen usw. können durch einen Doppelklick auf ein Symbol eingegeben werden.

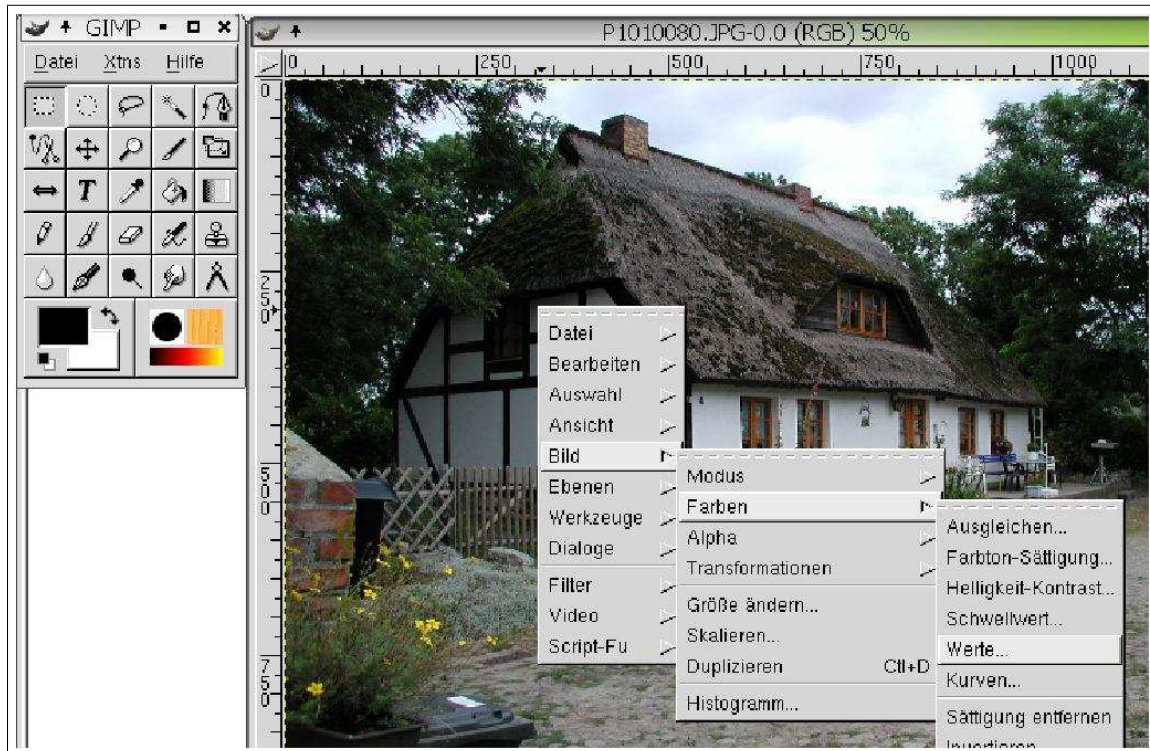
Die Untermenüs

Verglichen mit anderen Bildbearbeitungen bietet das kleine Hauptmenü- und Werkzeugfenster nicht sehr viel Auswahl. Der Menüpunkt *Speichern* ist z.B. nicht im Hauptmenü zu finden! Wo dann?

¹mit komfortablem Installationsprogramm kostenpflichtig, sonst frei

Nach einem Klick mit der rechten Maustaste in das geöffnete oder erzeugte Bild zeigt sich ein weiteres Menü mit den bei den gewohnten Programmen am oberen Bildschirmrand

zu findenden Funktionen. Menüpunkte mit Pfeilsymbol erfordern eine weitere Auswahl im eingblendeten Untermenü.



Anwendungsbeispiele

Screenshots erstellen

Wählen Sie im Hauptmenü *Datei – Holen – Screenshot*

Im aufgeblendeten Dialog kann nun zwischen einzeltem Fenster und ganzem Bildschirm ausgewählt werden. Benötigen Sie noch etwas Zeit, um z.B. einige Untermenüs anzuzeigen, sollten Sie eine längere Pause (z.B. 10 Sekunden) einplanen und den gesamten Bildschirm auswählen, so dass das momentan gewählte Untermenü nicht verlassen werden muss. Das Bild kann anschließend beschnitten werden.

Wollen Sie lediglich *ein* Bildschirmfenster aufnehmen, müssen Sie bei der Windows-Version das kleine Fadenkreuz aus dem Dialogfenster heraus in das aufzunehmende Fenster ziehen. Unter Linux genügt ein Klick

in dieses Fenster.

Bild zuschneiden

Wählen Sie das *Skalpell-Symbol* (rechts neben der Lupe) und ziehen Sie ein Rechteck über den gewünschten Ausschnitt.

Sollte ein Dialog das Bild verdecken, ziehen Sie diesen auf die Seite und korrigieren Sie Lage und Ausschnittgröße über die Anfassers an den Ecken.

Endgültig zugeschnitten wird das Bild durch Hineinklicken in den gewählten Ausschnitt.

Retusche

Mit der *Stempelfunktion* (4. Symbolzeile) können Bildteile von einer Stelle an eine andere übertragen werden (Klonfunktion).

Wählen Sie dazu eine ausreichend große Pinselgröße (Klick auf Pinselauswahl unten rechts) und markieren Sie die zu übertragende Stelle mit *Strg + linke Maustaste*.

Bedecken Sie die zu retuschierende Stelle (z.B. Fleck im Gesicht) nun durch einen einfachen Mausklick mit der zuvor gewählten Stelle. Bei gedrückter Maustaste kann auch kontinuierlich gemalt werden. Die Bildquelle wird durch ein Fadenkreuz, das Ziel durch ein Stempelsymbol angezeigt.

Auswahl – Kopieren – Einfügen

Auswahlen können mit den Auswahlwerkzeugen *Rechteck/Quadrat*, *Ellipse/Kreis*, *Lasso/Freihand*, *Zauberstab*, *Bezierkurven* oder mit der *intelligenten Schere/Umrisse*² erzeugt werden. Alle nun gewählten Funktionen beziehen sich nur noch auf die Auswahl.

Die Auswahl wird durch eine gestrichelte Linie angezeigt und kann bei Bedarf durch einfaches Klicken außerhalb der Auswahl wieder aufgehoben werden.

Eine aktive Auswahl kann nach Rechtsklick durch *Bearbeiten – Kopieren* innerhalb GIMP kopiert und später wieder (auch in andere geöffnete GIMP-Bilder) eingefügt werden. Soll die Kopie unter Windows auch für andere Anwendungen zur Verfügung stehen, muss *Kopieren in Zwischenablage* gewählt werden.

Texte eingeben

Texte werden nach Auswahl des Textwerkzeugs und einem Klick auf die Einfügestelle in das dann erscheinende Dialogfenster eingegeben. Nach *Ok* erscheint der Text als so genannte schwebende Auswahl und kann noch verschoben werden. Zum Fixieren

wählt man am Besten wieder das Rechteckwerkzeug und klickt außerhalb des Textes in das Bild.

Bild verkleinern/skalieren

Zur Verkleinerung und zur Speicherplatzersparnis wählen Sie *Rechtsklick – Bild – Bild skalieren* und geben Sie die neue Bildgröße ein.

Beachten Sie, dass bei dieser Aktion die Auflösung verringert und das Bild nur mit Verlust wieder vergrößert werden kann!

Bild speichern unter / Format ändern

Gespeichert wird mit *Rechtsklick – Datei – Datei sichern unter*.

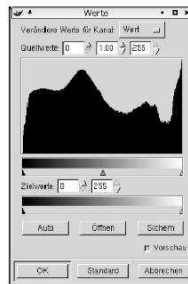
Im eventuell verdeckten Dialogfenster (freimachen) muss nun der Dateityp (*jpg, bmp, png...*), der Ordner und der Dateiname (**komplett mit Endung**) eingegeben werden. Beachten Sie bei der Auswahl die Eigenarten der verschiedenen Dateiformate!

Farbe, Helligkeit, Kontrast

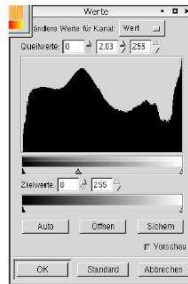
In den Untermenüs von *Bild – Farben – ...* finden Sie jede Menge Möglichkeiten der Farb- und Helligkeitsanpassungen.

Am häufigsten werden die Funktionen *Werte*, *Kurven* (Aufhellen, Abdunkeln) und *Invertieren* (für schwarze CAD-Hintergründe) gebraucht. Probieren Sie die verschiedenen Einstellungen an einem Testbild einfach aus. Bei Misserfolg hilft *STRG + Z*, ansonsten bestätigen mit *Ok*.

²der letzte Anklickpunkt muss mit dem ersten übereinstimmen. Die Aktivierung erfolgt durch Klick in den ausgewählten Bereich

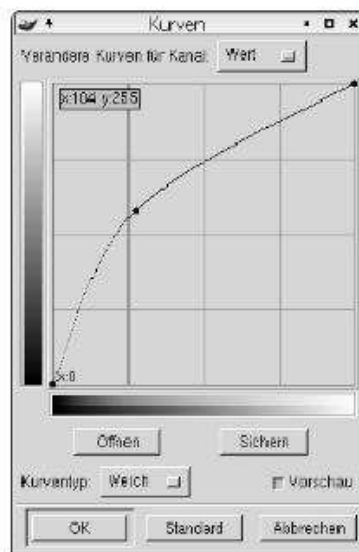
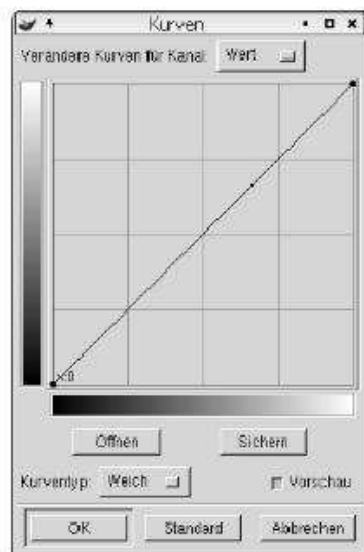


Original mit zu dunklen Mittel-tönen



Mit *Werte* aufgehellt
Mitteltöne (Pfeil Mitte nach links schieben)

Nahezu das gleiche Ergebnis erreichen Sie durch entsprechendes *Verbiegen* der Tonkurve.

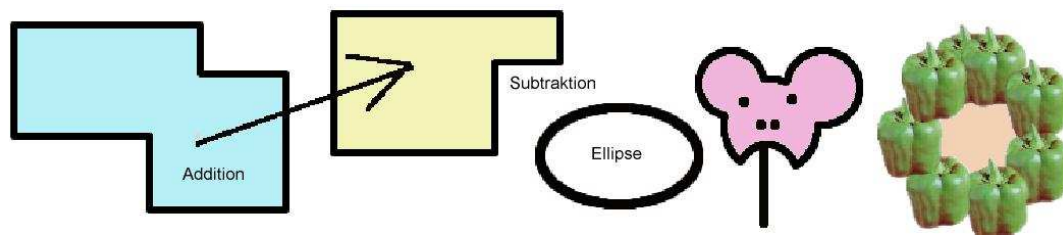


Tipp: Experimentieren Sie mit allen möglichen Kurvenformen. Das Ergebnis wird Sie überraschen!

Geometrische Objekte – Geraden, Rechtecke, Ellipsen

GIMP keine direkten Werkzeuge für geometrische Formen. Trotzdem können diese problemlos erzeugt werden.

Im Gegensatz zu den meisten anderen Mal- bzw. Bildbearbeitungsprogrammen besitzt



- Gerade durch *Anfangspunkt* setzen, *Großschreibtaste* drücken und bei gedrückter Taste *Endpunkt* setzen
- Rechteck durch Auswahlwerkzeug Rechteck, Pinselart und Dicke auswählen und dann *Bearbeiten – Nachfahren* auswählen
- Quadrate und Rechtecke mit gedrückter *Großschreibtaste* aufziehen
- Addition bzw. Subtraktion von Figuren durch Drücken der *Großschreibtaste* oder der *STRG-Taste* während des Aufziehens

Arbeiten mit Ebenen und Objekten

Wollen Sie in Ihrer Grafik separat ansprechbare (löschrare, veränderbare) Objekte erzeugen, müssen Sie die Ebenentechnik anwenden.

Der Ebenendialog wird aufgerufen mit *Rechtsklick – Ebenen – Ebenen, Kanäle und Pfade*. Anschließend muss eine neue transparente Ebene erzeugt werden und die nächsten Aktionen in dieser Ebene ausgeführt werden.

An dieser Stelle möchte ich die Beschreibung der Grundlagen verlassen und für Interessierte die zahlreichen Hilfen im Internet und im Buchhandel empfehlen.

Literatur und Handreichungen

Kaum ein anderes Programm (außer Word) ist so häufig im Internet dokumentiert wie GIMP. Unter den Stichworten „Einführung in GIMP“, „GIMP Grundlagen“ oder „GIMP Tutorial“ finden Sie jede Menge Hilfe.

Auch jede Menge Bücher über GIMP sind erhältlich.

Sehr umfangreich, ca. 650 Seiten, und vollständig ist „GIMP – das offizielle Benutzerhandbuch“ vom MITP-Verlag (ISBN 3-8266-0615-9). Für den täglichen Gebrauch und zur Einführung empfehle ich z.B. das Buch von Joshua und Ramona Pruitt, „Jetzt lerne ich GIMP“, vom Markt und Technik Verlag (ISBN 3-8272-5614-3).

Walter Schlenker

□