

GIMP 3

Praxiswissen für Einsteiger

» Hier geht's
direkt
zum Buch

DIE LESEPROBE

1 Gut zu wissen: Arbeiten mit GIMP

GIMP ist ein kostenloses und freies pixelbasiertes Bildbearbeitungsprogramm, mit dem man Fotos retuschieren, Bilder erstellen und bearbeiten kann. Die letzten drei Buchstaben des Namens (*Image Manipulation Program*) stehen dafür und der Bestandteil GNU weist wiederum daraufhin, dass Endbenutzer die Freiheiten haben, es verwenden, untersuchen, verbreiten (kopieren) und beliebig ändern zu dürfen, die Software also frei ist. Darüber hinaus kann das Programm durch Plug-ins oder Skripte erweitert werden. Und was besonders erfreulich ist: GIMP gibt es für viele Betriebssysteme wie Windows, Linux oder macOS.

1995 wurde das Programm im Rahmen einer Studienarbeit von dem Amerikanischen Programmierer Peter Mattis mit seinem Kommilitonen Spencer Kimball an der University of California Berkeley entwickelt. Im Februar 1996 erschien die erste offizielle Version mit der Nummer 0.5, die bereits GTK nutzte, ein quelloffenes System zur Generierung von Benutzeroberflächen. Von Anfang an stand es unter der GNU-Lizenz (GNU ist ein freies, unixähnliches Betriebssystem) und erlangte nicht nur deshalb unter Linux rasch eine große Verbreitung. Im Laufe der Zeit etablierte es sich dort als Marktführer für digitale Bildbearbeitung. Neben der Version für Linux folgten rasch auch Portierungen auf Microsoft Windows und macOS. Im Juni 1998 erschien die Version 1.0 und im März 2004 folgte die Version 2.0. Letztere wuchs im Laufe der Jahre durch ständige Verbesserungen zu einem Open-Source-Komplettpaket heran, das in Sachen Umfang und Komfort zwar nicht ganz mit kostenpflichtiger Konkurrenz wie beispielsweise Adobe Photoshop mithalten kann, doch so ziemlich alles an Bord hat, was man sich bei Bildbearbeitung, Retusche und Optimierung von Fotos so wünschen kann. Im Gegensatz zu anderen Programmen ist GIMP gewiss nachhaltig: Im März 2025 erschien – nach einigen Updateversionen – die diesem Buch beschriebene lang erwartete Versionsnummer 3.0.0 mit zahlreichen Verbesserungen. Hierbei stechen insbesondere der neue Startschirm (*WILLKOMMENDIALOG* genannt) mit den fünf Registerkarten *WILLKOMMEN*, *PERSONALISIEREN*, *MITMACHEN*, *ERSTELLEN* und *VERÖFFENTLICHUNGSHINWEISE* hervor. Von praktischer Bedeutung dürfte hier die Registerkarte *ERSTELLEN* sein, denn über diese kann man direkt ein existierendes Bild öffnen oder ein neues erstellen. Die eigentliche Benutzeroberfläche hat sich – und das dürfte für Umsteiger von der Vorgängerversion interessant sein – nicht wesentlich verändert. Man merkt allerdings die vielen Feinarbeiten, die sich beispielsweise in Dialogen etwa durch die veränderten Regler, die der verwendeten GUI geschuldet sind, bemerkbar machen.

1.1 Einleitung

Moderne Digitalkameras sind in Form von Smartphones allgegenwärtig und fast immer dabei. Deshalb wird öfters mal ein Schnappschuss beim Geburtstag, beim gemütlichen Zusammensein oder bei profanen alltäglichen Situationen gemacht. So gut diese eingebauten Kameras heutzutage sind, sind jedoch nicht alle Fotos, die man damit macht, immer so, wie man sie haben möchte. Da keimt dann rasch der Wunsch auf, das mithilfe eines Computers und einer entsprechenden Bildbearbeitungssoftware zu erledigen. Ein solches Programm soll Fehler eines Bildes korrigieren, kreative Veränderungen vornehmen und es für den vorgesehenen Zweck in das richtige Ausgabeformat konvertieren können. Doch wenn man sich umsieht, bemerkt man rasch, dass bekannte Programme – insbesondere der bekannte Marktführer – einen ziemlichen Batzen Geld verschlingen. Und hier kommt GIMP ins Spiel. Mit diesem Programm haben Sie eine umfassende Open-Source-Alternative zu den kostenpflichtigen Programmen wie Adobe Photoshop, Serif Affinity Photo oder Corel PHOTO-PAINT zur Hand. Wer Fotos bearbeiten oder einfach Grafiken erstellen will, muss dank GIMP keinen Cent für die passende Software hinlegen. Dabei braucht GIMP im Vergleich zu den großen Kauf- bzw. Mietprogrammen zumindest in Sachen Basisfunktionen keinen Vergleich zu scheuen. Von den klassischen Werkzeugen zur Auswahl, Maskierung und Retusche über die Möglichkeit der automatischen Bildbearbeitung durch Skripte bis hin zu einfachen Optimierungsfunktionen findet man nahezu alle Features, die normale User und genügsame Profis im Alltag zwischen Grafiken und Fotos benötigen.

1.1.1 Für wen ist das Buch?

Mit den umfangreichen Werkzeugen des Programms können Sie eine breite Palette an Arbeiten vornehmen und sehr viele Dinge erledigen. Der Schwerpunkt dieses Buches wurde jedoch auf die grundlegenden Arbeitsweisen gelegt, die im Alltag wohl am häufigsten eingesetzt werden. Die Möglichkeiten des Programms sind gewaltig und dementsprechend galt es, eine praxisbezogene Auswahl zu treffen. Das Buch, das Sie gerade in Händen halten, ist nicht für passionierte Bildbearbeitungsprofis geschrieben und stellt insbesondere keine umfassende Referenz und Erläuterungen der Neuerungen von GIMP dar. Natürlich kann es auch nicht alle Fragen beantworten. Vielmehr habe ich versucht, eine Auswahl der meiner Erfahrungen nach häufigsten praxisrelevanten Arbeiten und Problemen darzustellen. Das führt natürlich dazu, dass der ein oder andere Aspekt vielleicht kürzer ausfällt, als sich das der eine oder andere beim Durcharbeiten vielleicht wünscht.

Um Ihnen die Vorteile des Programms zu demonstrieren und die Arbeitsweise der Bildbearbeitung näher zu bringen, ist dieses Buch zudem größtenteils wie eines mei-

ner Seminare aufgebaut. Dabei werden die meisten praxisrelevanten Programmfunktionen erläutert – und das sind gewiss nicht wenige. Deshalb kann man dieses Buch von vorne bis hinten durchlesen oder – und das wurde beim Schreiben berücksichtigt – nur kapitelweise. Dabei werden Sie zunächst mit dem Handwerkszeug, der grundlegenden Arbeitsweise und den Funktionen des Programms vertraut gemacht. Es hilft Ihnen nach meiner langjährigen Erfahrung als Trainer, Dozent und Consultant nicht so viel, wenn Sie nur die Schritte eines Workshops nacharbeiten. Gerade wenn Sie sich ein wenig Hintergrundwissen, gemischt mit einigen Praxisanteilen, verschafft haben, werden Sie vieles besser verstehen. Nicht zuletzt spricht man vom »Begreifen«. Dementsprechend unterliegen die einzelnen Kapitel zwar einer chronologischen Reihenfolge, sind aber jeweils in sich abgeschlossen.

1.1.2 Gibt es Beispieldateien?

Aus vielen Schulungen weiß ich, dass der überwiegende Teil der Teilnehmer – wie sie mir zum Schluss oft bestätigen – am meisten lernt, wenn sie etwas selbstständig anfertigen »müssen«. Eine fertige Beispieldatei, in der Sie lediglich nachschauen, wie etwas gemacht wurde, ist etwas anderes, als wenn Sie etwas von Grund auf selbst erstellen bzw. bearbeiten. Doch woher dann die Bilder nehmen, wenn man nicht selbst über ein ähnliches Motiv verfügt? Der sicherste Weg ist gewiss das eigene Fotografieren und vielleicht verfügen Sie über eine Reihe an eigenen Bildern. Aber nicht immer hat man das richtige Motiv für eine Übung parat. Relativ kostengünstiges und gutes Bildmaterial erhalten Sie über sogenannte Microstockagenturen wie Fotolia, Shutterstock, iStock, Dreamstime, 123rf oder Photocase. Nachdem Sie sich dort registriert haben, können Sie sogenannte Credits einkaufen und damit die gefundenen Bilder bezahlen. Völlig kostenfreie Bilder zum Üben finden Sie u.a. bei Pixabay, Pexels oder Stockata. Adressen und weitere Quellen finden Sie gewiss nach Eingabe von Suchbegriffen in Ihrer Suchmaschine.

1.1.3 GIMP für lau?

GIMP kostet – wie Sie schon erfahren haben – im Gegensatz zu vielen Bildbearbeitungsprogrammen nichts! Sie müssen es sich lediglich aus dem Internet herunterladen. Es gibt keine versteckten Kosten, keine Cloud oder einen Abo-Zwang. Sie bekommen es wirklich für lau.

Die offizielle Adresse der englischsprachigen Seite lautet <https://www.gimp.org/>.

Dort finden Sie einen entsprechenden Hyperlink zum Download der Software.

1 Gut zu wissen: Arbeiten mit GIMP



Abb. 1.1: Die offizielle Internetseite von Gimp

Eine gute, deutsche, allerdings nicht immer topaktuelle Anlaufstelle ist die Adresse <http://www.gimpusers.de/>. Rufen Sie diese Adresse auf und klicken Sie dort auf den Hyperlink AKTUELLE VERSIONEN. Anschließend scrollen Sie die Seite gegebenenfalls ein wenig nach rechts, um zur entsprechenden Version zu gelangen.

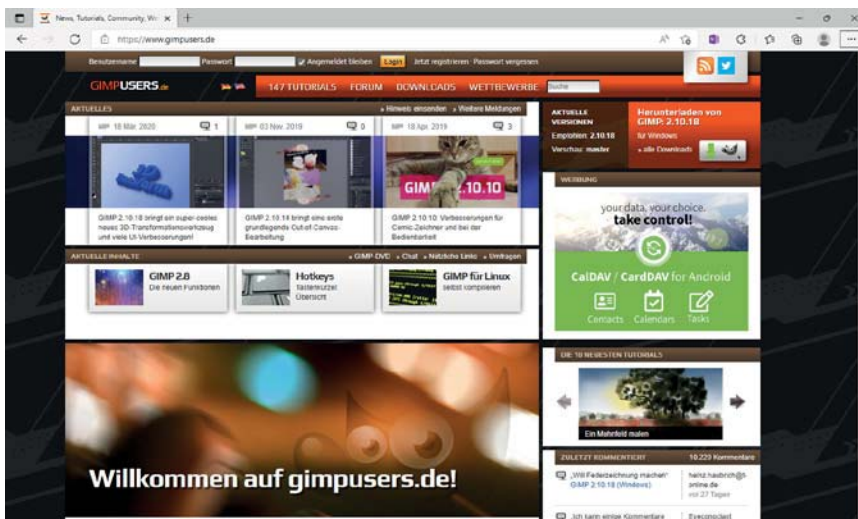


Abb. 1.2: Gimpusers.de bietet viele Zusatznutzen.

TIPP

Nehmen Sie für den produktiven Einsatz immer die für den normalen Einsatz empfohlene Version (zu finden unter der Schaltfläche **HERUNTERLADEN VON ...**). Bei den Vorschauversionen ist die Stabilität nicht gewährleistet und sie könnten Abstürze nach sich ziehen. Deshalb sollten sie nur von erfahrenen Anwendern ausprobiert und vor allem nicht auf einem produktiven Gerät installiert werden.

Um mit GIMP arbeiten zu können, genügt erfreulicherweise ein Rechner mit normaler Arbeitsleistung. Es werden sogar keine Mindestanforderungen für die Ausstattung an Hardware angegeben. Grundsätzlich ist das Programm selbst mit einem sehr kleinen Arbeitsspeicher und mit einem veralteten Prozessor lauffähig. Allerdings kann es dabei vorkommen, dass die Wartezeiten bei den einzelnen Funktionen beträchtlich sind – insbesondere, wenn Sie umfangreiche Grafiken bearbeiten. Wenn Sie Zweifel haben, ob sich Ihr Rechner für die Verwendung von GIMP eignet, können Sie es einfach ausprobieren, da für die Nutzung keine Kosten anfallen, und die Software gegebenenfalls wieder deinstallieren. Sie sollten lediglich als Anhaltspunkt im Auge behalten, dass für den GIMP-Installer nur rund 100 MB erforderlich sind.

1.1.4 Betriebssystem?

Wie Sie bereits gelesen haben, wurde GIMP zunächst für Linux programmiert, doch rasch erfolgten die Portierungen auf Microsoft Windows und macOS. Das Betriebssystem spielt bei GIMP somit – anders als bei vielen anderen Programmen – eine untergeordnete Rolle. Dementsprechend können Sie sich für Ihr Betriebssystem auch die entsprechende Version herunterladen.

Bei **gimpusers** finden Sie eine Liste mit allen Betriebssystemvarianten. Klicken Sie dazu auf den Link **ALLE DOWNLOADS** und schon wird Ihnen die Seite mit den entsprechenden Versionen angezeigt (siehe Abbildung 1.3).

Mit einem Klick auf den entsprechenden Hyperlink beginnt das Herunterladen. Ist der Vorgang abgeschlossen, finden Sie eine ausführbare Installationsdatei auf Ihrem Rechner, mit der Sie den Installationsvorgang – der je nach Betriebssystem ein bisschen abweicht, aber nicht anders ist als bei anderen Programmen – installieren können. Der recht kurze Installationsvorgang ist dialoggesteuert und Sie müssen lediglich den Anweisungen folgen.



Abb. 1.3: Wählen Sie Ihr Betriebssystem.

Ist das erledigt, können Sie im Prinzip sofort loslegen. Ein Onlinekonto oder eine entsprechende Anmeldung ist nicht nötig. Lediglich das Aussehen der Oberflächen unterscheidet sich – betriebssystembedingt – ein wenig voneinander.

Das vorliegende Buch wurde mit der Windows-Version auf einem Windows-11-Rechner erstellt und dementsprechend finden Sie Abbildungen von einem Windows-PC-System.



Abb. 1.4: GIMP auf einem Windows-11-System

Die allermeisten Linux-Distributionen arbeiten ähnlich wie Windows, sodass hier fast keine Unterschiede auftreten. Zudem wird GIMP bei den meisten Linux-Distributionen gleich mitgeliefert, sodass Sie dort oft sofort loslegen können.

Sollten Sie mit einem Macintosh arbeiten, so unterscheiden sich die gezeigten Abbildungen im Wesentlichen durch das Apple-typische Aussehen. Die Menüs befinden sich in der Mac-Menüleiste und die Fenster zeigen sich in der Mac-typischen Darstellung. Bei der Bedienung müssen Sie als Apple-Anwender lediglich darauf achten, statt der nicht existierenden `[Strg]`-Taste die `[Apfel]`-Taste (und nicht die `[Ctrl]`-Taste) und für die `[Alt]`- im Regelfall die `[Wahl]`-Taste zu verwenden.

1.2 Erste Schritte mit GIMP

Sie möchten gleich loslegen? Prima! Beim ersten Mal ist es jedoch hilfreich, wenn Sie sich zunächst einmal mit der neuen Arbeitsumgebung vertraut machen. Hier befinden sich alle wichtigen Elemente, die Ihnen in Zukunft immer wieder begegnen werden. Machen Sie sich zunächst mit dem grundlegenden Aufbau und der Arbeitsweise vertraut und lernen Sie das Programm ein bisschen näher kennen.

1.2.1 Starten und Beenden

Das Starten und Beenden unterscheidet sich je nach verwendetem Betriebssystem ein wenig.



Abb. 1.5: GIMP auf einem Windows-11-System starten

1 Gut zu wissen: Arbeiten mit GIMP

Bei Windows müssen Sie nach Anklicken der `WINDOWS`-Schaltfläche auf die Schaltfläche `ALLE` klicken, um an die Liste mit den Programmen zu gelangen. Klicken Sie hier zunächst auf einen Buchstaben, damit das Alphabet angezeigt wird. Mit dem folgenden Klick auf den Buchstaben `G` gelangen Sie sofort zur entsprechenden Kachel, die bei der Installation des Programms angelegt wurde.

Sie können aber auch einfach die `Win`-Taste betätigen, mindestens `Gi` eingeben und das Suchergebnis mit `↵` bestätigen.

Arbeiten Sie mit einem Mac, schauen Sie, ob sich das Programmsymbol im Dock befindet. Falls nicht, dann finden Sie es in der Auflistung der Programme im Finder und können es einfach dorthin ziehen.

Bei einem Linux-System erhalten Sie im Regelfall einen entsprechenden Eintrag im Start-Menü.

In allen Fällen genügt ein Klick auf die Kachel bzw. das Icon und schon kann es losgehen.

Der Startvorgang beginnt. Es wird ein Begrüßungsfenster eingeblendet, das Sie darüber informiert, dass jetzt verschiedene Dienste, Bedienfelder und Zusatzmodule (Plug-ins) geladen werden. Dieser Vorgang dauert beim ersten Mal etwas länger, da hierbei die entsprechenden Einstellungen des Programms vorgenommen werden.

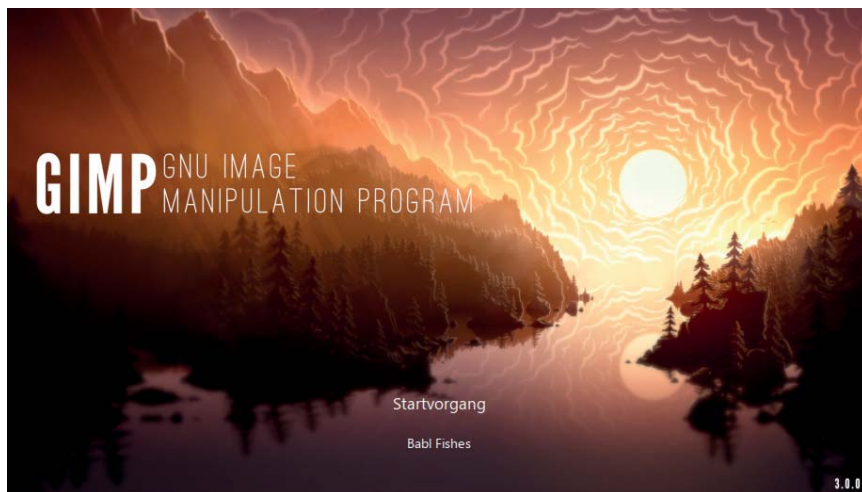


Abb. 1.6: Gleich geht es los!

Nach dem Start erscheint die Arbeitsoberfläche der Software und Sie werden sicherlich voller Ungeduld gleich loslegen wollen.

Beenden können Sie das Programm wie gewohnt über die Schließen-Schaltfläche am rechten Rand (bzw. beim Mac auf der linken Seite) der Titelleiste, durch Aufruf der Menüfolge DATEI / BEENDEN oder schneller mit **Alt** + **F4** bzw. beim Mac mit **Cmd** + **Q**.

1.2.2 Benutzeroberfläche

Im Hinblick auf den langjährigen Vorgänger hat sich die Benutzeroberfläche kaum geändert. Die einzige große Änderung an der Benutzeroberfläche ist der neue Begrüßungsbildschirm.

Willkommen-Dialog

Der neue WILLKOMMEN-Dialog erscheint mittig beim ersten Start und soll Ihnen beim Einstieg helfen.

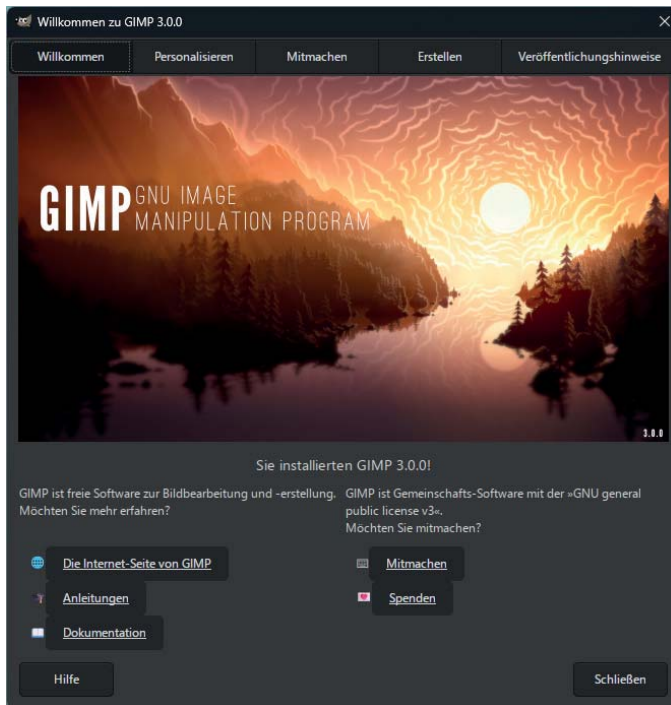


Abb. 1.7: Der neue Begrüßungsbildschirm in GIMP 3

1 Gut zu wissen: Arbeiten mit GIMP

Beim ersten Mal ist es jedoch hilfreich, wenn Sie sich zunächst einmal mit der neuen Arbeitsumgebung vertraut machen. Klicken Sie deshalb zunächst auf die Schaltfläche Schließen. Wir werden uns diesen Schirm am Ende etwas näher anschauen.

Sie sehen nun die Arbeitsumgebung mit den Elementen, die Ihnen in Zukunft immer wieder begegnen werden. Betrachten Sie den Bildschirm zunächst einmal genauer. Neben den üblichen Bestandteilen eines Computer-Fensters fallen Ihnen sicherlich sofort ein paar nicht alltägliche Elemente auf, die Ihnen im Laufe Ihrer Arbeit mit GIMP noch öfters begegnen werden. Deshalb sollten Sie sich zunächst mit Ihrer neuen Arbeitsumgebung vertraut machen.

Menüleiste

Am oberen Rand befindet sich wie bei vielen Programmen das übliche Menü mit allen Befehlen, die das Programm zu bieten hat und die Sie zur Bildbearbeitung nutzen können. Die Menüleiste ermöglicht – wie bei allen anderen Programmen auch – den Zugriff auf alle Optionen, die Ihnen dieses Programm bietet. Die Menüführung von GIMP ist übersichtlich: Alle wichtigen Funktionen sind in Funktionsleisten zusammengefasst. Durch Anklicken der kleinen Pfeile gelangen Sie an die entsprechend zusammengefassten Optionen.

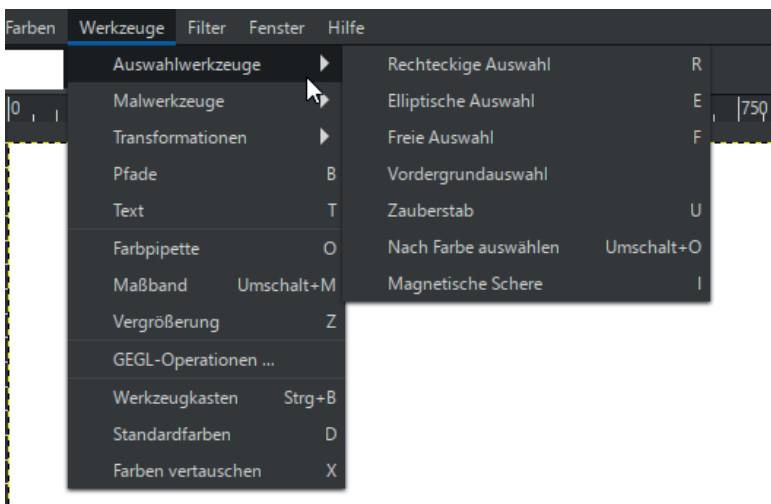


Abb. 1.8: Die Menüs arbeiten mit praktischen Bündelungen.

Achten Sie einmal auf die Einträge (etwa **R** oder **E**), die Sie hinter vielen Befehlen finden. Es handelt sich dabei um die Shortcuts, mit denen Sie die Befehle rascher aufrufen können.

TIPP

Eine Liste mit den interessantesten Shortcuts, auch Tastenkürzel genannt, finden Sie weiter unten in diesem Kapitel.

Werkzeuge mit Werkzeugkasten

Auf der linken Seite finden Sie den sogenannten **WERKZEUGKASTEN**. In dessen oberem Teil finden Sie alle Werkzeuge, die Sie zur Bildbearbeitung benötigen, sowie die Einstellungsoptionen für die **VORDERGRUND-** und die **HINTERGRUNDFARBE** und im unteren Teil die Einstellungen für die einzelnen Werkzeuge. Dieser Bereich ist sozusagen die Kommandozentrale des Programms. Von hier aus beginnen alle Aktionen – egal ob Sie ein neues Bild anlegen oder ein bestehendes Bild öffnen.

Je nachdem, welche Aktion Sie durchführen möchten, müssen Sie vorher das benötigte Werkzeug hier auswählen. Einige Werkzeuge dienen zum Auswählen, Bearbeiten und Anzeigen von Fotos, während andere zum Malen und Zeichnen oder zur Texteingabe vorgesehen sind. Dabei ist den verschiedenen Werkzeugen jeweils ein Symbol zugeordnet.

Sie können sich den **WERKZEUGKASTEN** breiter anzeigen lassen, wenn Sie mit der Maus auf den rechten Rand zeigen und bei Veränderung des Cursors mit gedrückter Maustaste nach rechts wegziehen.

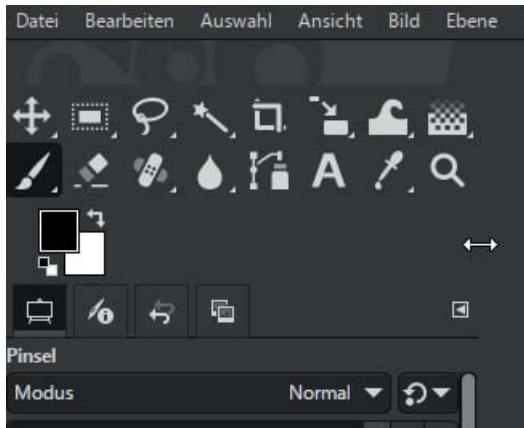


Abb. 1.9: Die Ansicht des Werkzeugkastens verbreitern

1 Gut zu wissen: Arbeiten mit GIMP

Im Verlauf dieses Buchs werden Sie eine Reihe von Schaltflächen und deren Bedeutung kennenlernen. Damit Sie den Überblick behalten können, hat Ihnen GIMP eine kleine Hilfe zur Seite gestellt: Wenn Sie den Mauszeiger auf eine der Schaltflächen platzieren und einen Augenblick warten, erscheint ein kleiner Hinweis, der Ihnen anzeigt, was sich hinter der Schaltfläche verbirgt.

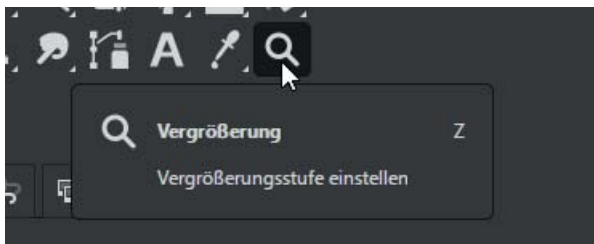

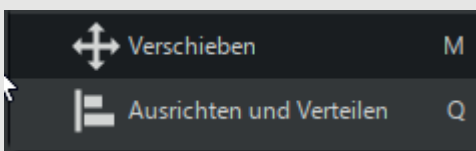

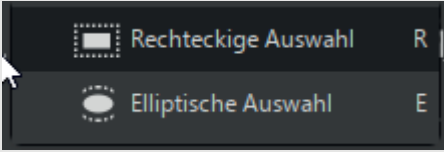

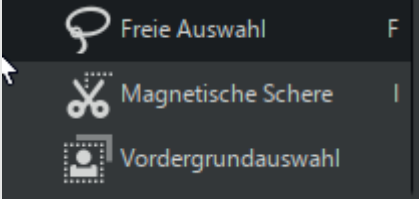


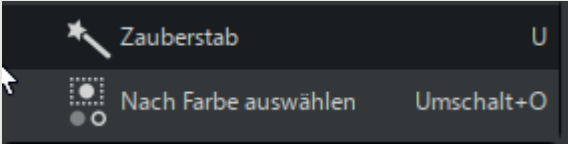




Abb. 1.10: Jedes Werkzeug verfügt über eine Erklärung.



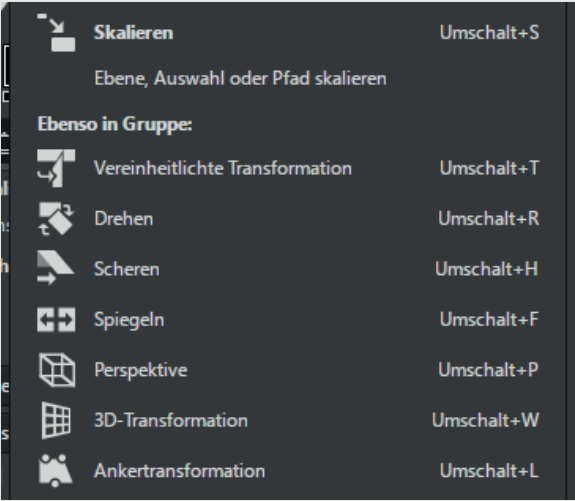


Das Werkzeug können Sie natürlich auch durch einen einfachen Mausklick auswählen. Zudem finden Sie oft einen Tipp, wie man das Werkzeug schneller aktivieren kann. So könnten Sie im Beispiel der vorherigen Abbildung die Schaltfläche auch rasch über die Tastatur durch einfaches Betätigen der Taste **[Z]** aktivieren.





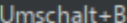

















Ein ausgewähltes Werkzeug erkennen Sie daran, dass es hervorgehoben dargestellt wird. Konkret bieten Ihnen die Schaltflächen im **WERKZEUGKASTEN** auf den ersten Blick folgende Optionen. Wenn Sie auf das kleine Dreieck am unteren rechten Rand klicken, werden Ihnen weitere Schaltflächen angezeigt.

Symbol	Taste(n)	Einsatzbereich / Weitere Werkzeuge	Werkzeug/e wird/werden verwendet, um
	[M]	Verschieben	eine Ebene, eine Auswahl oder ein anderes Objekt zu verschieben,
	[Q]		

Sym- bol	Taste(n)	Einsatzbereich / Weitere Werkzeuge	Werkzeug/e wird/werden ver- wendet, um
	[R]	Rechteckige Auswahl	Bereiche auszuwählen,
	[E]		
	[F]	Freie Auswahl	einen Bereich freihändig, entlang der Kanten oder ein Objekt im Vordergrund auszuwählen.
	[I]		
	[U]	Zauberstab	einen zusammenhängenden Be- reich ähnlicher Farben oder einen Farbbereich auszuwählen.
	 + [O]		
	 + [C]	Zuschneiden	Bereiche eines Bildes oder einer Ebene entfernen.



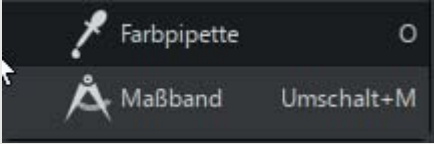




1 Gut zu wissen: Arbeiten mit GIMP

Symbol	Taste(n)	Einsatzbereich / Weitere Werkzeuge	Werkzeug/e wird/werden verwendet, um
	 + 	Skalieren	Markiertes Objekt oder Ebene skalieren.
		Ebenso sind in der Gruppe Werkzeuge, um	eine Ebene, eine Auswahl oder einen Pfad transformieren, zu drehen, zu scheren, zu spiegeln, die Perspektive zu ändern, eine 3D-Transformation vorzunehmen oder Ankerpunkte zu transformieren.
		 <p>Das Bild zeigt ein Menü der Transformationswerkzeuge in GIMP. Die Werkzeuge sind wie folgt aufgelistet:</p> <ul style="list-style-type: none"> Skalieren (Umschalt+S): Ebene, Auswahl oder Pfad skalieren Ebenso in Gruppe: Vereinheitlichte Transformation (Umschalt+T) Drehen (Umschalt+R) Scheren (Umschalt+H) Spiegeln (Umschalt+F) Perspektive (Umschalt+P) 3D-Transformation (Umschalt+W) Ankertransformation (Umschalt+L) 	
		Warptransformation	Verformungen mit verschiedenen Werkzeugen vorzunehmen oder eine Auswahl mit einem Käfig zu verformen.
		 <p>Das Bild zeigt zwei Werkzeuge aus dem Warp- und Käfigtransformation-Gruppe:</p> <ul style="list-style-type: none"> Warptransformation (W) Käfigtransformation (Umschalt+G) 	

Symbol	Taste(n)	Einsatzbereich / Weitere Werkzeuge	Werkzeug/e wird/werden verwendet, um
	 + 	Füllen	eine Auswahl mit einer Farbe, Muster oder einem Farbverlauf zu füllen.
		 Füllen   Farbverlauf 	
		Pinsel	mit einem Pinsel weiche Striche zu zeichnen, mit einem Stift Striche mit harten Kanten zu zeichnen, mit einer Sprühpistole unter variablen Druck zu sprühen, mit Tinte wie mit Kalligrafie zu zeichnen und einen MyPaint-Pinsel in GIMP zu verwenden
		 Pinsel   Stift   Sprühpistole   Tinte   MyPaint-Pinsel 	
	 + 	Radierer	bis zum Hintergrund oder zur Transparenz zu löschen.

1 Gut zu wissen: Arbeiten mit GIMP

Symbol	Taste(n)	Einsatzbereich / Weitere Werkzeuge	Werkzeug/e wird/werden verwendet, um
	[C]	Klonen	mit einem Pinsel ausgewählte Bildbereiche oder Muster zu kopieren, ein Bild nach Anwendung einer perspektivischen Transformation zu kopieren oder Unregelmäßigkeiten im Bild zu berichtigen.
			
	[S]	Verschmieren	mit einem Pinsel ausgewählte Bereich zu verschmieren, weichzeichnen oder zu schärfen oder Bereiche aufzuhellen oder abzudunkeln.
			
	[B]	Pfade	Pfade zu erstellen und zu bearbeiten.
	[T]	Text	eine Ebene mit Text anzulegen oder zu bearbeiten.

Symbol	Taste(n)	Einsatzbereich / Weitere Werkzeuge	Werkzeug/e wird/werden verwendet, um
		Farbpipette	Farben aus dem Bild aufzunehmen oder Abstände und Winkel zu messen.
			
	 +  / 	Vergrößerung	Vergrößerungsstufe einzustellen.

Tab. 1.1: Werkzeuge im Werkzeugkasten

HINWEIS

Verzweifeln Sie nicht angesichts der Menge der Werkzeuge. In diesem Buch lernen Sie die wichtigsten und deren Arbeitsweise kennen. Alles andere erschließt sich im Laufe der Zeit.

Unterhalb des WERKZEUGKASTENS finden Sie einen Bereich, die sogenannten WERKZEUGEINSTELLUNGEN, in dem Sie wichtige Einstellungen für die ausgewählten Werkzeuge vornehmen können. Für fast alle Werkzeuge gibt es weiterführende Einstellungsmöglichkeiten. So können Sie beispielsweise für das Werkzeug Pinsel die DECKKRAFT mithilfe eines Schiebereglers festlegen. Dazu müssen Sie lediglich auf den Balken zeigen und diesen mit gedrückter Maustaste in die entsprechende Richtung ziehen. Für die exakte Einstellung von Werten kann man alternativ die beiden Schaltflächen (MINUS/PLUS) am rechten Rand des Feldes verwenden (siehe Abbildung 1.11).

Manchen Werkzeugen lässt sich eine Farbe zuordnen, beispielsweise dem Werkzeug PINSEL. Dazu müssen Sie nach Aktivierung des betreffenden Werkzeugs anschließend einfach in das Farbfeld klicken, das sich am unteren Rand des Werkzeugkastens befindet. Dabei gilt zu beachten, dass Sie hier zwei Farben gleichzeitig festlegen können: eine VORDERGRUNDFARBE (vorderes Feld), die Sie über die linke Maustaste verwenden, und eine HINTERGRUNDFARBE (hinteres Feld). Per Klick auf den Eckpfeil tauschen Sie diese beiden Farben gegeneinander aus (siehe Abbildung 1.12).