



Befehle in Gimp werden am einfachsten mit einem Klick auf die rechte Maustaste in die Bildfläche aufgerufen.

Einfache Aufgaben zum Kennenlernen von Gimp:

Experimentiere mit den Einstellungen!

1. Ein Bild öffnen und Filter anwenden:

(Wir erzeugen eine etwas kitschige Postkarte...)

Öffne das Bild **Salzburg-Ansicht.jpg**

Erhöhe die Farbsättigung auf 100.

→ *Farben* → *Farbton / Sättigung ...*

Wende den Filter Comic an. (→ *Filter* → *künstlerisch* → *Comic*)

Speichere das Bild im Gimpformat als **Salzburg-Ansicht.xcf** (*Datei speichern...*)

Exportiere das Bild nach **Salzburg-Ansicht2.jpg** (*Datei exportieren als...*)



2. Wir erzeugen eine schwarz-weiße Postkarte:

Öffne das Bild **Salzburg-Ansicht.jpg**

Entferne alle Farben (= Entsättigen).

→ *Farben* → *Entsättigen* → *Entsättigen*

Exportiere das Bild nach **Salzburg-Ansicht_SW.jpg**

Datei exportieren als...



3. Wir verändern ein Bild mit Effekten.

Öffne das Bild **blaetter.jpg**.

Erhöhe die Sättigung des Bildes auf den Wert 100.

Farben → *Farbton/Sättigung ...*

Wende den Filter Wasserpixel auf das Bild an – experimentiere mit den Werten!

Filter → *Künstlerisch* → *Wasserpixel ...*

Speichere das Bild im Format XCF. (*Datei* → *Speichern*)

Exportiere das Bild als JPG, wähle den Wert 80 für die Qualität.



4. Flächen mit Farben und Muster füllen –

Farbpipette verwenden: Mandalas bemalen

Öffne das Bild **mandala1.png**

Fülle die Flächen mit dem Werkzeug **Füllen**.



Verwende zum Füllen eine beliebige Vordergrundfarbe (VG-Farbe) oder ein Muster

Tipp: Mit Strg+Z (zurück) macht man Änderungen rückgängig!

Öffne das Bild **mandala2.png**.

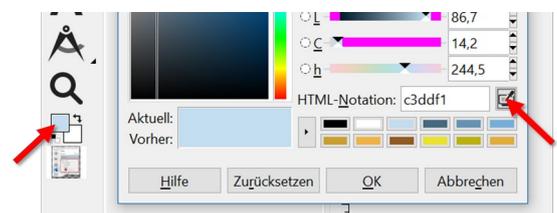
Verwende zum Füllen der Fläche die vorgegebenen Farben unten im Bild.

Öffne dazu den Farbauswahldialog und klicke mit der Farbpipette auf eine der Farbflächen, um die Farbe zu wählen.

Exportiere beide Bilder durch Überschreiben der ursprünglichen Datei.



Farbe oder Muster wählen



Farbpipette verwenden