



© <http://www.virtoon.de>

Diese Übung wurde für alle Mitglieder der [Virtoon-Plattform](#) erstellt.

Mit dem leistungsfähigen Photo- und Bildbearbeitungsprogramm "**Gimp 2.2**" wurde das Handybild in dieser Übung erstellt. Um dieses Programm installieren zu können, muss zuvor **GTK-2 Runtime** installiert werden. (Um das Programm downloaden zu können, klicke auf die Links [GTK-2 Runtime](#) und [Gimp 2.2](#). Nach der Installation kannst du mit der Übung beginnen.)

Übung: Handybild erstellen

(Grundkenntnisse für dein Einstieg in eine professionelle Bildbearbeitung.)



Teil 1 [Teil 1](#)

Teil 2 [Bildzuschnitt für die Verkaufenseite](#)

Teil 3 [Bildeffekte](#)

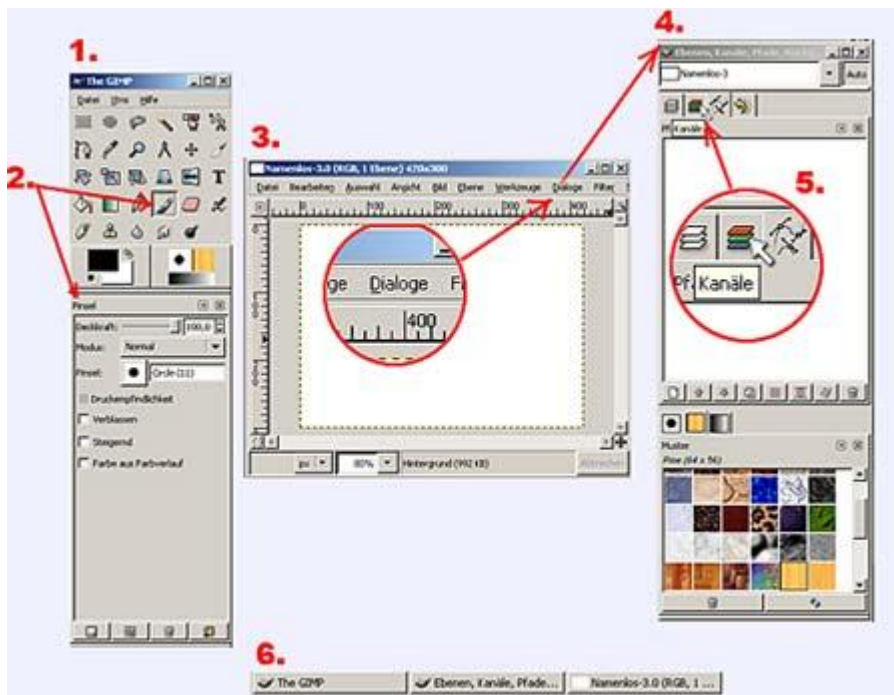


Hier eine Kurze Einführung in das Bildbearbeitungsprogramm Gimp 2.2:

[Gimp 2.2](#) ist ein Bildbearbeitungsprogramm, das mit seinen frei schwebenden Fenstern beliebig auf dem Desktop verschoben und angeordnet werden kann. Die einzelnen Fenster sind etwas gewöhnungsbedürftig, aber schon nach kurzer Zeit leicht zu handhaben.

1. Das Hauptfenster. Hier befindet sich die Werkzeugpalette für die Bildbearbeitung. Nach Programmstart kann eine neue Arbeitsfläche (siehe 3.) mit Datei / Neu angelegt werden. Über Hilfe" öffnen sich die Hilfeseiten, die nachträglich installiert werden müssen (Hilfe-Download).
2. Wählt man ein Werkzeug aus, werden unterhalb die Eigenschaften in den Werkzeugeinstellungen angezeigt und können dort verändert werden.
3. Die Arbeitsfläche. Nach dem Programmstart wird sie mit Datei / Neu angelegt. Alle für das Bild notwendigen Befehle befinden sich in der Menüleiste der Arbeitsfläche.
4. Alle wichtigen Funktionen können in einem neuen Fenster über "Dialoge" in der Menüleiste der Arbeitsfläche geöffnet und beliebig auf dem Desktop verschoben werden.
5. In einem Fenster können so genannte Reiter angelegt werden. Reiter sind Fenster, die per Drag & Drop in ein anderes Fenster gezogen werden, um mehrere Fenster in einem zu vereinen. Einfach die Überschrift eines Fensters auf die des zweiten Fensters ziehen, fertig!
6. Jedes Fenster öffnet eine neue Schaltfläche auf deinem Desktop.

Hinweis: Beim Schließen des Programms immer das Hauptfenster verwenden, damit die Reiter beim nächsten Programmstart erhalten bleiben.





© <http://www.virtoon.de>

Diese Übung vermittelt ein umfangreiches Know-How für die allgemeine Bildbearbeitung und ist der Grundstein für eine professionelle Bildbearbeitung.

Tipp: Arbeite die Übung von Anfang an konzentriert und Schritt für Schritt durch und entdecke die Möglichkeiten. Es lohnt sich!

Teil 1 Bild erstellen

[Datei öffnen, zuschneiden und auswählen](#)

[Kopieren und Einfügen](#)

[Projekt Speichern](#)

[Anmerkung zu Ebenen](#)

[Farben verändern](#)

[Füllwerkzeug verändern](#)

[Weichzeichnen / Schärfen](#)

[Schatten erstellen](#)

[Farbverlauf erstellen](#)

[Mit Hilfe einer Maske transparente Bereiche erzeugen](#)

[Relief erstellen](#)

[Pfad erstellen](#)


[Text erstellen und bearbeiten](#)

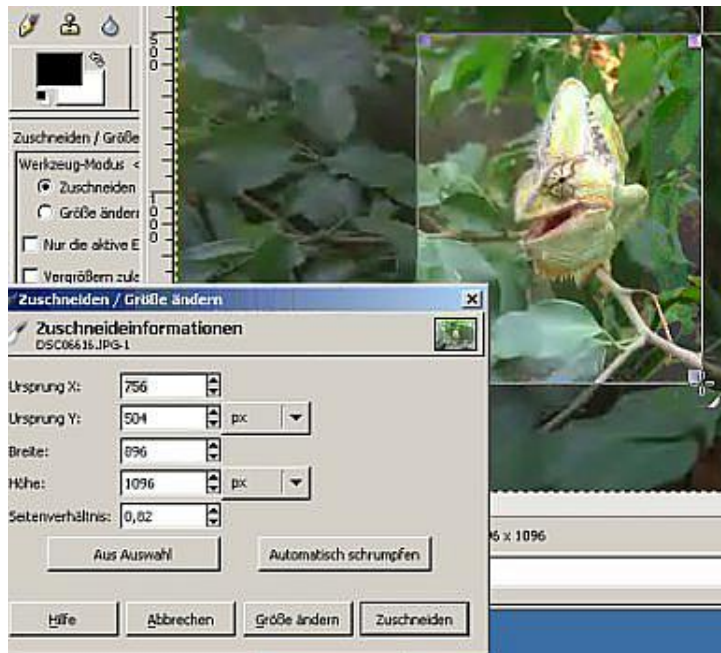
[Ebenen verschmelzen](#)






Datei öffnen, zuschneiden und auswählen [nach oben](#)

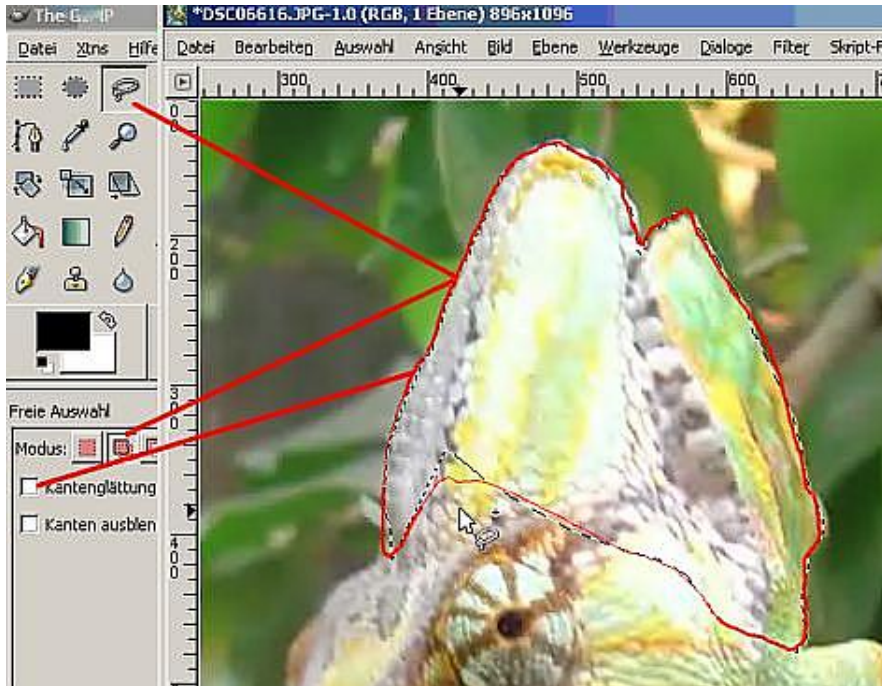
Wichtig: Virtoon schneidet Handybilder für einzelne Display-Größen zurecht. Da zum Teil 5-15 % des Bildrandes wegfallen, sollten diese Bereiche keine wichtigen Informationen enthalten.

1. Öffne [Gimp 2.2](#) nach der Installation.
2. Lege auf dem Desktop einen Neuen Ordner "**Handybild**" an, in dem das Handybild und Zusatz-Dateien abgespeichert werden können.
3. Um eine neue Arbeitsfläche anzulegen klicke auf Datei / Neu. Wähle im Popup-Fenster die Bildgröße: **Breite 600, Höhe 600** und klicke auf **OK**.
Tipp: Um eine höhere Auslösung (deutlichere Details) zu bekommen, kannst du auch größere Werte wählen, z.B. Breite u. Höhe: 1200. Das Bild kann später problemlos verkleinert werden.
4. Öffne nun ein Bild deiner Wahl mit **Datei / Öffnen**. Suche auf der Festplatte nach deinem Wunschbild und öffne es mit einem Doppelklick oder dem Button **Öffnen**.
5. Möchtest du das Bild zuschneiden. Klicke auf das Bild  oder Werkzeuge / Transformationen / Zuschneiden und wähle den Bildbereich aus, der zugeschnitten werden soll und klicke auf **Zuschneiden**.




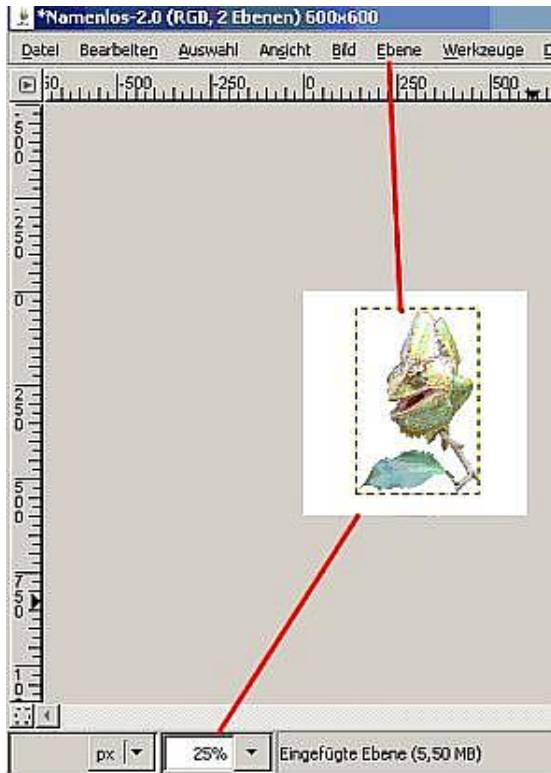
6. Wähle nun das Auswahlwerkzeug Freie Auswahl  und umfahre mit der Maus den Bereich des Bildes, den du isoliert bearbeiten möchtest. Die Kantenglättung in den Werkzeugeinstellungen unterhalb der Freien Auswahl aktivieren, damit die Auswahllinie etwas abgerundet wird. Wähle in den Werkzeugeinstellungen das zweite Symbol aus  (Zur Auswahl hinzufügen). So kannst du kleine Auswahlbereiche miteinander verbinden, bis die gewünschte Auswahl vollständig ist. Hast du zuviel Ausgewählt, kannst du mit dem dritten Symbol  (von Auswahl Abziehen) Auswahlbereiche wieder entfernen.

Hinweis: Mit **Auswahl /Aufheben** wird eine Auswahl beseitigt.



Kopieren und Einfügen [nach oben](#)

7. Ist die Auswahl erfolgt, kopiere sie mit Bearbeiten / Kopieren (oder Strg+c) und wechsele zu zuvor geöffneten Arbeitsfläche (600 x 600 Pixel) und füge die Auswahl mit Bearbeiten / Einfügen (oder Strg+v) dort ein. Wenn das Bild zu groß für die Arbeitsfläche ist, zoome sie etwas heraus, damit alles sichtbar wird. Dies kann durch die Prozentangabe unten in der Arbeitsfläche erfolgen oder über Dialoge / Navigation (Fenster "Navigation" kann als Reiter in ein anderes Fenster gezogen werden, damit es schnell zur Hand ist. Ziehe dazu die Überschrift eines Fensters auf die eines anderen).
8. Vergewissere dich, ob das Dialogfenster-Ebenen geöffnet ist (Dialoge / Ebenen) Die Auswahl wird nun mit Ebene / Ebene skalieren an die Größe der Arbeitsfläche angepasst. Die Breite und Höhe sollen dabei 500 Pixel nicht überschreiten. Dann auf Ok. Mit dem Verschieben-Werkzeug  kann die Position verändert werden. Dann noch Ebene / Neue Ebene verwenden, um die "Schwebende Auswahl" in eine Ebene umzuwandeln (da es noch keine richtige Ebene ist, wird sie im Dialogfenster-Ebenen als "Schwebende Auswahl" bezeichnet). Zuletzt wird mit Ebene / Ebene auf Bildgröße die Ebene an die Arbeitsfläche angepasst.



- Dialoge / Ebenen (siehe oben)
1. Neue Ebene erstellen
 2. Reihenfolge der Ebenen ändern
 3. Ebene duplizieren
 4. Ebene löschen.

Hinweis: Handybilder müssen für die unterschiedlichen Display-Größen teilweise zugeschnitten werden. Deshalb sollten alle wichtigen Bildinformationen im Zentrum des Bildes positioniert werden. Um später mit der Aufteilung des Bildes besser zurechtzukommen, sollten alle Bestandteile des Bildes nicht größer als 500 x 500 Pixel betragen (somit bleibt zunächst ein Rand von 50 Pixel).



Projekt Speichern [nach oben](#)

9. Nun ist ein guter Zeitpunkt das Projekt abzuspeichern. **Datei / Speichern unter**, Name eingeben, über **+Ordner-Browser** den Zielpfad (in unserem Fall ist es der zuvor erstellte Ordner "Handybild", auf dem Desktop) und die Gimp-Datei .xcf unter **+Dateityp: Nach Endung** auswählen. **Speichern**.

Hinweis: Das Speichern sollte immer nach ein paar Arbeitsschritten erfolgen, damit bei PC- oder Programmabsturz die mühevollen Ausarbeitung nicht verloren geht!

Anmerkung zu Ebenen [nach oben](#)

Anmerkung zu Ebenen: Ebenen sind Schichten, aus denen ein Bild zusammengesetzt wird. Über **Dialoge / Ebenen** öffnet sich das Dialogfenster-Ebenen. Dort können Ebenen direkt erstellt, in der

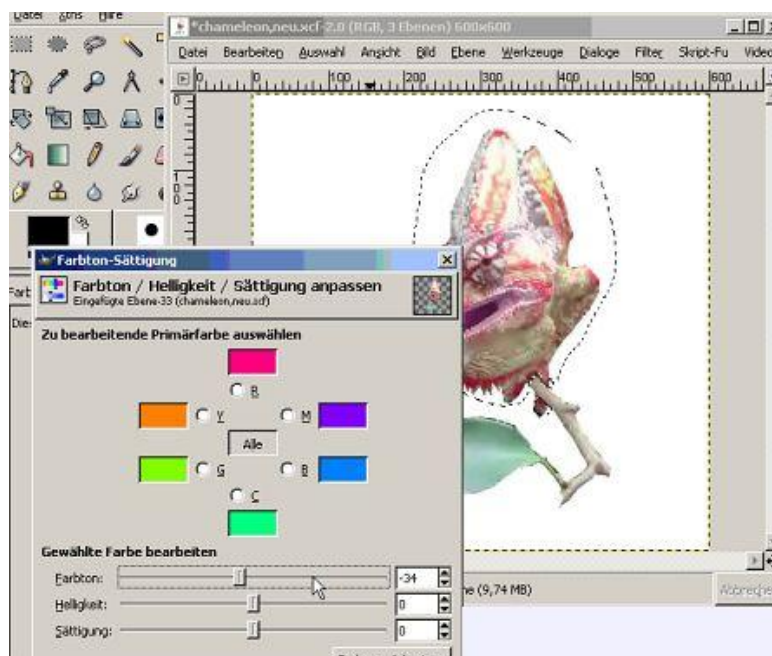
Reihenfolge vertauscht, dupliziert, verankert und gelöscht werden. Zu beachten ist, dass immer die Ebene bearbeitet wird, die im Dialogfenster-Ebenen ausgewählt ist. Über das Auge im Dialogfenster-Ebenen kann eine Ebene ein- und ausgeblendet werden. Rechts neben dem Auge kann eine Ebene an eine andere angekettet werden um mehrere Ebenen gleichzeitig verschieben zu können

Wenn man mit vielen Ebenen arbeitet, ist es sinnvoll, jede einzeln zu benennen. Dies kann durch einen Doppelklick auf die Ebene im Dialogfenster-Ebenen erfolgen.



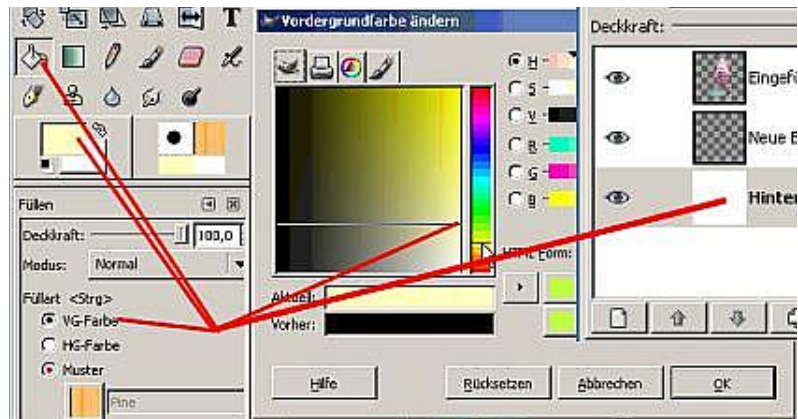
Farben verändern [nach oben](#)

10. Mit **Farbton**, **Sättigung** und **Helligkeit** unter **Ebene / Farben / Farbton-Sättigung** können großartige Farbeffekte erzielt werden. Wenn zuvor eine Auswahl getroffen wurde, werden nur die Bereiche farblich verändert, die sich in der Auswahl befinden.




Füllwerkzeug verändern [nach oben](#)

11. Wähle das **Füllen-Werkzeug** (siehe unteres Bild) und anschließend **Doppelklick auf** den kleinen **Farbbereich** darunter. Es öffnet sich das Fenster **Vordergrundfarbe ändern**. Ändere die Farbe nach belieben und klicke auf die Hintergrund-Ebene im Dialogfenster-Ebenen (**falls nicht geöffnet unter Dialoge / Ebenen**), um sie auszuwählen und dann auf die Arbeitsfläche, um die mit der ausgewählten Farbe zu füllen.






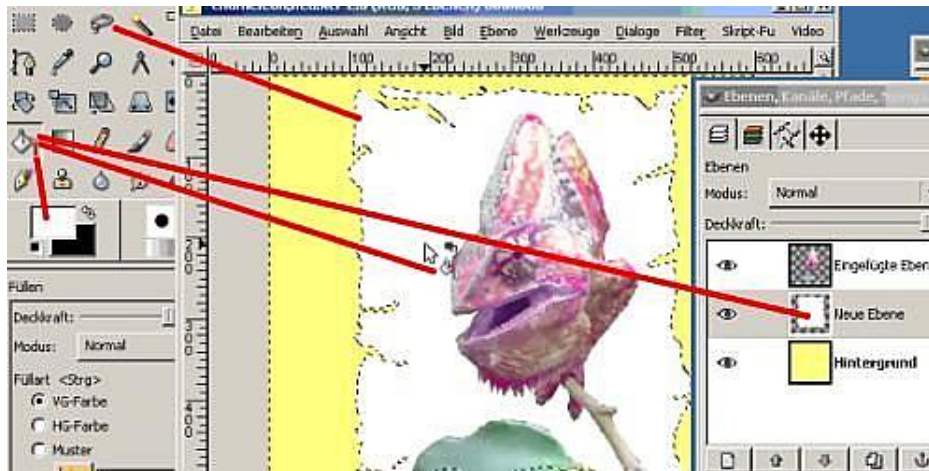
Weichzeichnen / Schärfen [nach oben](#)


12. Wechsle auf die Ebene des Bildes, hier das Chameleon, und wähle  **Weichzeichnen / Schärfen** aus. Unterhalb in den Werkzeugeinstellungen kannst du die Pinselgröße durch einen Klick auf die Pinselspitze verändern. Mit dem Weichzeichnen-Werkzeug kannst du scharfe Stellen bzw. Kanten etwas weicher gestalten. Du kannst aber auch von Weichzeichnen auf Schärfen wechseln und Bereiche deines Bildes schärfen. Mit Deckkraft kann die Intensität eingestellt werden. Nun Projekt abspeichern!

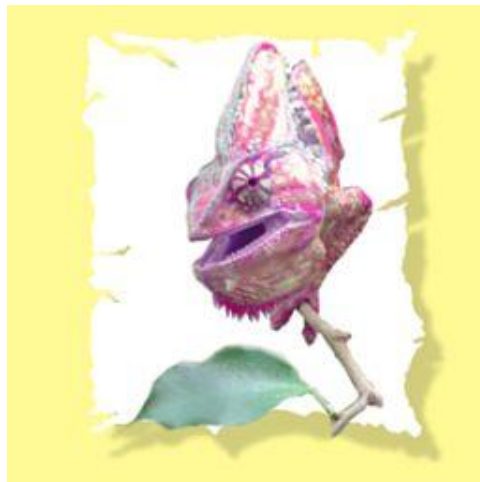
Hinweis: Verwende den Navigator (**Dialoge / Navigator**), um schnell in das Bild zoomen zu können. Dies ermöglicht eine genauere Ausarbeitung.

Schatten erstellen [nach oben](#)

13. Erstellen eine Neue Ebene (**Ebene / Neue Ebene** oder über das Symbol  im Dialogfenster Ebenen). Es öffnet sich ein Popup-Fenster. Stelle dort Transparenz ein, damit die neue Ebene durchsichtig bleibt, **OK**. Mit Lasso-Werkzeug  wähle einen Bereich aus, der dem unteren Bild ähnelt. Der Bereich soll mit dem Füllen-Werkzeug  weiß ausgefüllt werden. (**Tip**: In den Werkzeugeinstellungen können auch Muster ausgewählt werden, dass der Auswahl ein ausgewähltes Muster verleiht.)




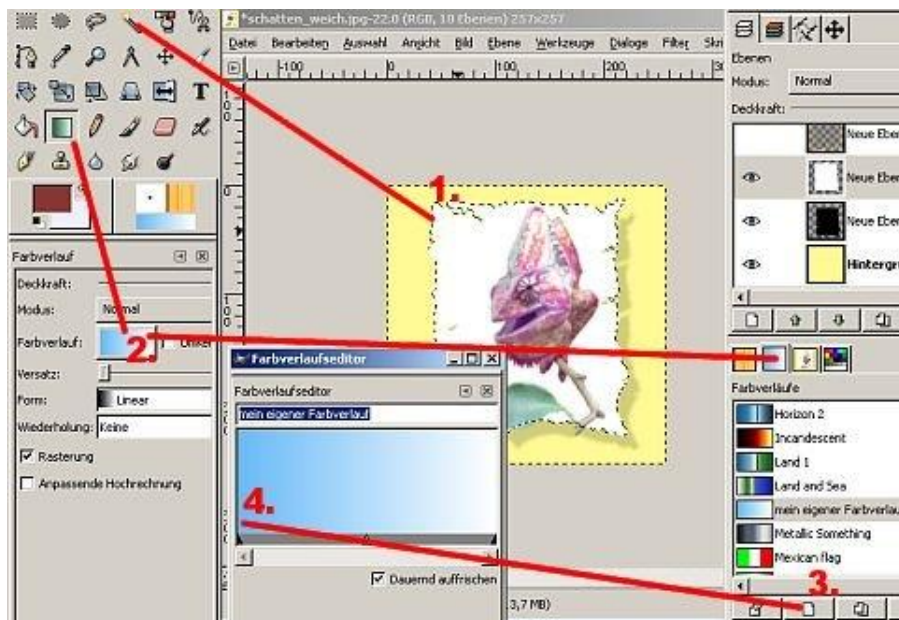
14. Nun **Auswahl / Auswahl aufheben**. Dupliziere die Neue Ebene durch Klick auf das Symbol im Dialogfenster Ebenen oder durch **Ebene / Ebene duplizieren**. Fülle die neue Ebene mit Schwarz oder kehre die Farbe durch **Ebene / Farben / Invertieren** einfach um.
15. Nun wird ein Schatten für die weiße Form erstellt. Klicke auf das Verschieben-Werkzeug  und verschiebe die schwarze Ebene etwas nach unten rechts und stelle die Deckkraft im Dialogfenster Ebenen auf etwa 20. **Verschiebe** nun im **Dialogfenster-Ebenen**, die **Ebene mit dem Schatten** unter die Ebene mit der weißen Form. Achte nun darauf, dass der Schatten ausgewählt ist, denn ihm werden wir nun einen Weichzeichnen-Filter hinzufügen, um ein weiches Licht zu simulieren. **Filter / Weichzeichnen / Gaußscher Weichzeicher** anklicken, einen **Radius von 10** einstellen und dann auf **OK**. Sieht doch nicht schlecht aus, oder?



16. Achte darauf, dass die Ebenen, die du verschoben hast mit **Ebene / Ebene auf Bildgröße** an die Arbeitsfläche angepasst werden, damit die Arbeitsfläche für die Bildbearbeitung voll ausgenutzt werden kann. Projekt abspeichern!

Farbverlauf erstellen [nach oben](#)

17. Nun werden wir der weißen Form einen Farbverlauf verpassen. Klicke mit dem **Zauberstab** (1. unten im Bild) auf die Form (vergewissere dich im Dialogfenster-Ebenen, dass du dich auch auf der Ebene befindest, die verändert werden soll). Wenn du außerhalb klickst kannst du mit **Auswahl / Invertieren** die Auswahl umkehren und bekommst das Selbe Ergebnis. **Wähle** dann das Symbol für den **Farbverlauf** (2. unten im Bild). Klicke anschließend auf **Dialoge / Farbverläufe**, um über das **Symbol neuer Farbverlauf** (3. unten im Bild) einen eigenen Farbverlauf erstellen zu können. Über einen Rechtsklick (4. unten im Bild) in dem Popup-Fenster kann der Farbverlauf eingestellt werden. Wenn du mit dem Farbverlauf zufrieden bist, kannst er in dem Popup-Fenster abgespeichert werden, damit er später wieder verwendet werden kann. Fülle nun den Auswahlbereich mit deinem eigenen Farbverlauf aus. Beachte, dass der Farbverlauf  ausgewählt sein muss. Klicke in die Auswahl und ziehe mit gedrückter Maustaste in die Richtung, in die der Farbverlauf angelegt werden soll. Je weiter du ziehst, desto weicher wird der Farbübergang. Bis du nicht zufrieden, kannst du mit **Bearbeiten / Rückgängig** den Vorgang zurücksetzen. Nun muss die Auswahl mit **Auswahl / Aufheben** noch beseitigt werden.




18. Erstelle nun eine Neue Ebene (**Ebene / Neue Ebene**) und fülle sie mit einem Farbverlauf, der von Links schwarz zu rechts weiß übergeht (Durchführung im unter 17. erklärt).


Mit Hilfe einer Maske Transparente Bereiche erzeugen [nach oben](#)

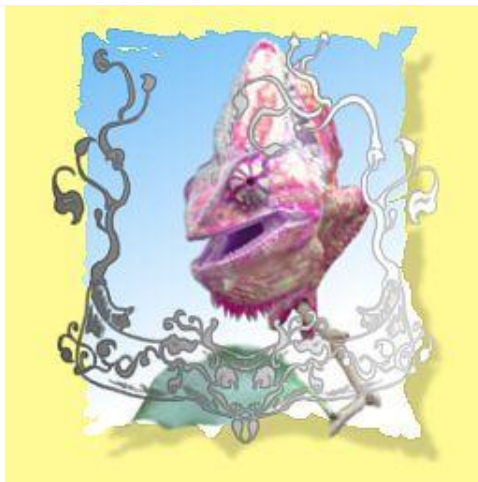
19. Ich öffne nun mit **Datei / Öffnen** ein Schwarz-Weiß-Bild, das ich mit einfachem Pinselwerkzeug (mit verschiedenen Stärken) und in schwarz auf weißem Hintergrund erstellt habe (für professionelles Malen am PC empfiehlt es sich, mit einem Zeichentablett zu arbeiten).



Dieses Bild wird ausgewählt (**Auswahl / Alles**, dann **Bearbeiten / Kopieren** oder Strg+c) und in das vorhandene Projekt eingefügt (**Bearbeiten / Einfügen** oder Strg+v). Anschließend wird bei Bedarf das Schwarz-Weiß-Bild in die passende Größe skaliert (**Ebene / Ebene skalieren**) und mit dem Verschieben-Werkzeug  in die richtige Position gebracht. Mit **Ebene / Neue Ebene** wird die "schwebenden Auswahl" nun in eine Ebene umwandeln.


Nun werden die Farben umgekehrt mit **Ebene / Farben / Invertieren**, damit wir das Bild als Maske für den Alpha-Kanal verwenden können. Kopiere die Ebene (**Bearbeiten / Kopieren**). Wechsle auf die Ebene mit dem selbst erstellten Farbverlauf (schwarz zu weiß) und erstelle eine Maske mit **Ebene / Maske / Ebenenmaske** hinzufügen (im Popup-Fenster muss die Einstellung Schwarz (volle Transparenz) eingestellt werden, dann auf **OK**). Klicke auf die Maske im Dialogfenster-Ebenen, in die Kleinansicht-Maske der ausgewählten Ebene und drücke **Bearbeiten / Einfügen**.

Jetzt muss nur noch eine Verankerung erfolgen, damit die zuvor kopierte Ebene in die eben erstellte Maske eingefügt wird. Dies erfolgt über **Ebene / Ebene verankern** oder über das Symbol  im Dialogfenster-Ebenen. Blende das Bild mit der Verzierung, das du eben kopiert hast, über das Auge im Dialogfenster-Ebenen aus. So, nun müsste die Verzierung in einem schönen Farbverlauf auf dem Bild liegen und der Hintergrund der Verzierung verschwunden sein. Projekt abspeichern!



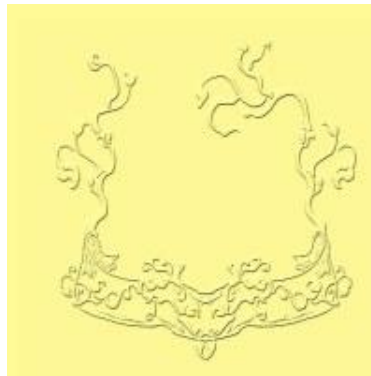
Anmerkung zum Alpha-Kanal: Der Alpha-Kanal wird verwendet, um Teilbereiche eines Bildes über eine Maske transparent zu machen. Dabei ist zu beachten, dass schwarz das Bild zu 100% transparent macht und weiß zu 100% sichtbar. Graustufen lassen das Bild je nach Abstufung unterschiedlich transparent erscheinen.



20. Um den Effekt in Schritt 19 zu verstärken, kann die Ebene mit dem Alpha-Kanal dupliziert werden (**Ebene / Ebene duplizieren** oder einfach auf das Symbol  klicken) und anschließend der Farbverlauf (Schwarz zu Weiß) einer Ebene umgekehrt (mit **Ebene / Farben / Invertieren**) werden.


Relief erstellen [nach oben](#)

21. Das Relief ist eine schöne Art und Weise um einen 3D-Effekt zu erzeugen. Nimmt man z.B. ein Logo, eine Verzierung oder eine Schrift als Bumpmap, wird die ausgewählte Ebene mit dem Motiv der Bumpmap nach außen / innen geprägt. (**Bumpmap ist das Quellbild, mit dem das Relief auf der ausgewählten Ebene erzeugt wird**. Die Bumpmap beult eine Ebene durch die hellen und dunklen Bereiche nach außen oder nach innen).



22. Dupliziere den Hintergrund (**Ebene / Ebene duplizieren**) und gehe anschließend auf **Filter / Abbilden / Bumpmap**. Es öffnet sich ein Popup-Fenster. Wähle unter Bumpmap, in unserem Fall die Verzierung aus und verändere die Werte um die unterschiedlichen Effekte in dem kleinen Vorschau-Fenster zu beobachten (Das Bild kann im Vorschau-Fenster verschoben und kontrolliert werden). Wenn du zufrieden bist, klicke auf **OK**. Verschiebe nun die kopierte Hintergrundebene mit dem Relief etwas zur Seite um den Effekt zu erkennen und positioniere ihn nach belieben. (Dieser Effekt wird in der Professionellen Bildbearbeitung oft verwendet, um z.B. auf Textur- bzw. Musteroberflächen ein Logo oder eine Schrift erscheinen zu lassen.) Projekt abspeichern!





Pfad erstellen [nach oben](#)

22. Nun werden wir einen Pfad erstellen und ihn mit einem Pinsel nachziehen (ein Pfad ist eine Linie aus der Verbindung mindestens zweier Punkte). Klicke auf das Symbol  "Pfad erstellen" und achte in den Werkzeugeinstellungen darauf, dass der Bearbeitungsmodus "**Design**" ausgewählt ist . Erstelle eine neue Ebene (Ebene / Neue Ebene) und zeichne nach belieben einen Pfad mit mehreren Punkten (wenn du die Punkte mit gedrückter Maustaste etwas ziehst, wird die Linie gekrümmt). Wähle anschließend den Button "**Pfad nachziehen**" in den Werkzeugeinstellungen darunter. Es öffnet sich ein Popup-Fenster. Wähle dort "**Mit Hilfe eines Malwerkzeugs nachziehen / Pinsel**" und wechsele dann auf das Hauptfenster, um den passenden Pinsel auszuwählen. In den Werkzeugeinstellungen des Pinsels wird die Pinselspitze (hier wurde die Pinselform "Sparks") ausgewählt. Klicke auf **Nachziehen**.





Text erstellen und bearbeiten [nach oben](#)

23. Um einen Text einzufügen, klicke auf das Werkzeug-Symbol **T** und stelle in den Werkzeugeinstellungen die Schriftart, Farbe und Größe der Schrift ein. Klicke auf die Ebene,  öffnet sich ein kleines Textfeld. Sobald du deinen Text eintippst, erscheint er auch schon auf der Ebene. Der Text kann auch nachträglich verändert werden, indem man die Textebene im Ebenen-Fenster doppelklickt. Das Textfeld ist keine richtige Ebene, es kann aber durch **Ebene / Textformation verwerfen** in eine Bildebene umgewandelt werden. Wähle den Text mit dem Zauberstab  aus und gehe auf **Bearbeiten / Auswahl nachziehen** um dem Text eine Kontur zu verleihen.
24. Erstelle eine Neue Ebene (**Ebene / Neue Ebene**) und zeichne eine Auswahl mit dem Lasso  für einen kleinen Texthintergrund. Anschließend wähle einen beliebigen Pinsel und fülle die Auswahl mit variierender Deckkraft durch (siehe Bild unten), damit ein Transparenter Effekt erzeugt wird. Wenn dir das Ergebnis gefällt kannst du die Ebene im Dialogfenster-Ebenen unter die Textebene ziehen. So wird der Text wieder vollständig sichtbar. Vielleicht musst du auch den Hintergrund etwas verschieben, drehen und in der Größe ändern oder sogar spiegeln. Verwende dazu die folgenden Symbole: 



(Um der Schrift weichere Kanten zu verleihen, verwende z.B. Filter / Weichzeichnen / Gaußscher Weichzeichner.)

Tip: Um Teile einer Ebene zu löschen kannst du den Radiergummi verwenden und die Deckkraft einstellen oder mit den Auswahlwerkzeugen eine Auswahl vornehmen und diese dann löschen über **Bearbeiten / Löschen**. Projekt abspeichern!

Ebenen verschmelzen [nach oben](#)

25. Wenn du mit dem Endergebnis zufrieden bist, kannst du Ebenen einzeln verbinden, indem du auf eine Ebene im Ebenenfenster klickst und sie mit **Ebene / Nach unten vereinen** mit der darunter liegenden verbindest. Mit **Bild / Bild zusammenfügen** werden alle Ebenen miteinander verschmolzen.



26. **Wichtiger Hinweis:** Ist der Bildaufbau gelungen und komplett, wird das Bild zusammengefügt, um so gewünschte Effekte wie Bildschärfe oder Weichzeichnen auf das gesamte Bild, und nicht nur auf eine Ebene anzuwenden. Zuletzt wird noch das Bild etwas geschärft (siehe [Teil 2 der Übung](#)) und in den für den Verkauf bestimmten Größen abgespeichert.



Teil 2 Bildzuschnitt für die Verkaufenseite

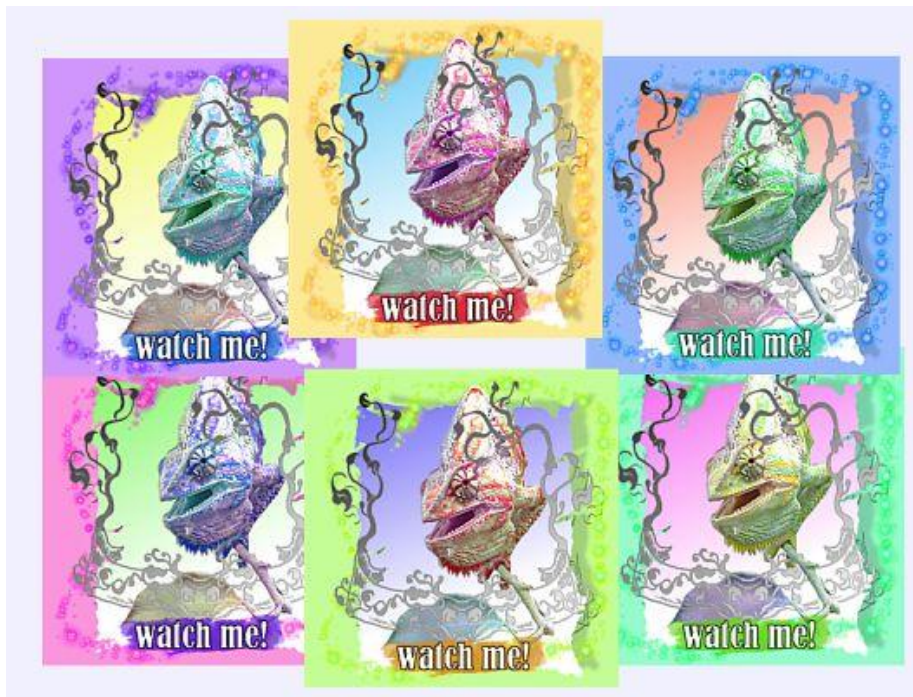
[Bild in der Größe 400x400 ändern und abspeichern](#)

[Bild in den Größen 800x600 und 600x800 ändern und abspeichern](#)

Für die Verkaufenseite können die **Handybilder in den Größen 400x400, 800x600 und 600x800** als Ausgangsbasis abgespeichert werden. So können die Bildern anschließend leichter für die jeweiligen Displaygrößen zugeschnitten werden. Siehe dazu das [TurboTraining – Bilder zurechtschneiden](#).

Bild in der Größe 400x400 px (Pixel) ändern und abspeichern (Schritt 1. bis 7.) [nach oben](#)

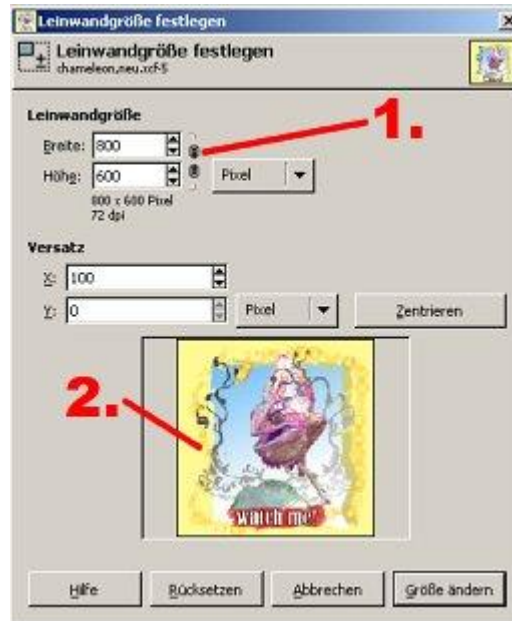
1. Wenn du die Übung aus **Teil 1 (Bild erstellen)** durchgeführt hast, öffne nun das Projekt.
2. Füge alle Ebenen zusammen über **Bild / Bild zusammenfügen**.
3. Schärfte das Bild ein wenig über **Filter / Verbessern / Schärfen** (Schärfte auf ca. 10 einstellen) oder über **Filter / Verbessern / Unschärf maskieren** (Radius: 1; Menge: 0,3; Schwellwert: 11).
4. Über **Ebene / Farben / Farbton-Sättigung** kann jetzt noch mit den Farben jongliert werden, um interessante und tolle Farbkombinationen erstellen zu können.







5. **Bild / Bild skalieren** verwenden. Popup-Fenster öffnet sich. Dort **Breite: 400** und **Höhe: 400** eingeben.
Hinweis: Wenn du aus einem größeren Bild einen Teilbereich für das Handybild nehmen möchtest, kannst du auch mit dem Zuschneidenwerkzeug die benötigten Größen zurechtschneiden.
6. **Datei / Speichern** unter anklicken und dort einen Namen eingeben mit einem Zusatz (z.B. chameleon_400x400.jpg), damit das Bild später schneller identifiziert werden kann. Verwende keine Umlaute (ä,ö,ü) und keine Satzzeichen. Schreibe nach dem Namen die Endung **.jpg** oder wähle die JPEG-Bild-Endung über **+Dateityp: Nach Endung** aus und suche über **+Ordner-Browser** deinen Zielordner, wo das Bild gespeichert werden soll. **Speichern**.
7. Es öffnet sich ein Popup-Fenster, dort kann die Qualität des Bildes eingestellt werden. Klicke auf **Vorschau im Bildfenster** anzeigen, um das Endergebnis direkt begutachten zu können. Schiebe den Regler Qualität auf ca. 80%. Klicke auf **+Erweiterte Optionen** und stelle eventuell eine Glättung ein. Klicke auf **OK**.

Bild in der Größe 800x600 px und 600x800 px ändern und abspeichern (Schritte 8. bis 14.). [nach oben](#)

8. Wenn du die Übung aus **Teil 1 (Bild erstellen)** durchgeführt hast, öffne nun das Projekt.
9. Klicke auf **Bild / Leinwandgröße**. Es öffnet sich das Popup-Fenster "**Leinwandgröße festlegen**". Entriegel das Seitenverhältnis (siehe Nr. 1 unteres Bild) und stelle eine Leinwandgröße von der **Breite: 800, Höhe: 600 (Breite: 600, Höhe: 800)** ein. Verschiebe das Bild entsprechend (siehe Nr. 2 unteres Bild), damit es sich später in der Mitte der neuen Leinwandgröße befindet. Klicke auf **Größe ändern**.



10. Wenn dein **Bild noch aus Ebenen** besteht, kannst du nun für den Hintergrund eine neue Ebene erstellen (Ebene / Neue Ebene) und sie über die Hintergrundebene ziehen. Mit der Pipette  kannst du die Hintergrundfarbe bestimmen (hierfür muss allerdings die alte Hintergrundebene ausgewählt sein). Mit dem Füllwerkzeug  kannst du anschließend die Farbe auf die neue Hintergrundebene legen.

Hinweis: Besteht dein Bild **nur aus einer Ebene** fülle die leeren Randbereiche mit der Hintergrundfarbe aus. Sollte aus irgendeinem Grund der Bildhintergrund mit der Hintergrundebenen nicht 100-prozentig übereinstimmen können mit dem Pinsel-  oder dem Bild Verschmieren  -werkzeug kleine Fehler ausgebessert werden. Wenn du ein Muster oder ein Bild als Hintergrund verwendet, passe das Muster bzw. das Bild für den neuen Hintergrund erneut an.

11. Schärfe das Bild ein wenig über **Filter / Verbessern / Schärfen** (Schärfe auf ca. 10 einstellen) **oder** über **Filter / Verbessern / Unschärf maskieren** (Radius: 1; Menge: 0,3; Schwellwert: 11).
12. Über **Ebene / Farben / Farbton-Sättigung** kann jetzt noch mit den Farben jongliert werden, um interessante und tolle Farbkombinationen erstellen zu können (siehe Bild ganz oben).
13. **Datei / Speichern unter** anklicken und dort einen Namen eingeben mit einem Zusatz (z.B. chameleon_800x600.jpg und chameleon_600x800.jpg), damit das Bild später schneller identifiziert werden kann. Verwende keine Umlaute (ä,ö,ü) und keine Satzzeichen. Schreibe nach dem Namen die Endung **.jpg** oder wähle die JPEG-Bild-Endung über **+Dateityp: Nach Endung** aus und suche über **+Ordner-Browser** deinen Zielordner, wo das Bild gespeichert werden soll. **Speichern**.



© <http://www.virtoon.de>

14. Es öffnet sich ein Fenster, dort kann die Qualität des Bildes eingestellt werden. Klicke auf **Vorschau im Bildfenster anzeigen**, um das Endergebnis direkt begutachten zu können. Schiebe den Regler Qualität auf ca. 80%. Klicke auf **+Erweiterte Optionen** und stelle eventuell eine Glättung ein. Klicke auf **OK**.



© <http://www.virtoon.de>

Teil 3 Bildeffekte

1. [Bewegungsunschärfe](#)
 2. [TV-Effekt](#)
 3. [3D-Logo](#)
- [Zusammenfassung](#)
[Nützliche Links](#)



© <http://www.virtoon.de>

Alle Effekte sind in der Menüleiste des Bildes unter Filter und Skript-Fu zu finden.

1. Bewegungsunschärfe [nach oben](#)

Filter / Weichzeichnen / Bewegungsunschärfe (Linear; Länge=20; Winkel=0)



2. TV-Effekt [nach oben](#)

Skript-Fu / Alchimie / Jede zweite Zeile löschen



3. 3D-Logo [nach oben](#)

Skript-Fu / Alpha als Logo / 3D-Umriß



Weitere Effekte findest du unter Filter und Skript-Fu in der Menüleiste des Bildes.

Viel Spaß beim Ausprobieren und Designen wünscht dir

das Virtoon-Team



© <http://www.virtoon.de>

Zusammenfassung [nach oben](#)

Die Übung "Handybild erstellen" hat folgende Grundkenntnisse für die Bildbearbeitung vermittelt:

- Arbeiten mit Auswahlwerkzeug
- Arbeiten mit Ebenen (Kopieren, Einfügen, verschieben)
- Arbeiten mit dem Alpha-Kanal (Maskenerstellung, Transparenz)
- Farbanpassungen und Umwandlung
- Anwenden von Filtern und Effekten
- Einarbeiten von Texten.

Hier geht's zu dem Handbuch für das Bildbearbeitungsprogramm Gimp:

Tipp: Da die pdf-Datei **20MB groß** ist, **kann es etwas dauern**. **Speichere das Dokument (Datei / Speichern unter)** auf deiner Festplatte, um ein erneutes Downloaden zu vermeiden.

[Handbuch-Download \(20MB, 503 Seiten\)](#).

Nützliche Links: [nach oben](#)

<http://www.gimpforum.de>

<http://www.gimp-werkstatt.de>

<http://www.gimp.org/windows>

Weitere Übungen findest du unter Vitoon-Training auf www.virtoon.de