

Informationen zum Programm

- GIMP läuft ab Pentium II, Celeron, Athlon, aber natürlich gilt:
Je schneller die CPU, desto schöner das Arbeiten (Grafikkarte!)
- GIMP läuft auf Linux, UNIX, MAC und Windows Betriebssystemen.
Neue GIMP-Versionen verlangen Win2000 und höher
- Versionen: Erste Version 1996
2.4 im Oktober 2007
Aktuelle Version 2.6.11
ungerade Mittelziffer in der Versionsnummer --> Entwicklerversion (z.B.: 2.5.2)
Dateinamenserweiterung von GIMP-Dateien: CXXF

Links und Downloads:

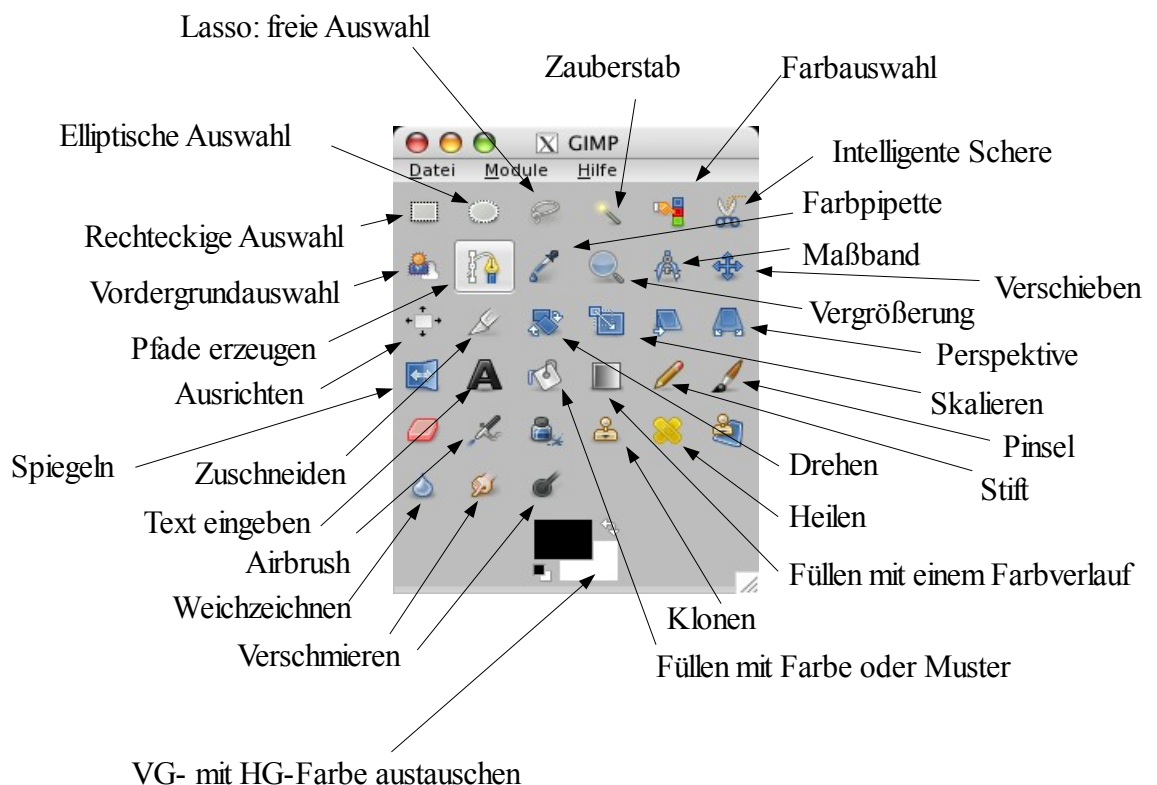
<http://www.gimp.org>

<http://gimp-win.sourceforge.net/stable.html>

<http://www.gimpusers.de>

<http://docs.gimp.org/de> (Dokumentation)

Das Werkzeugfenster



Teil 1: Bilder verändern, Bilder korrigieren (ohne Auswahlwerkzeuge)

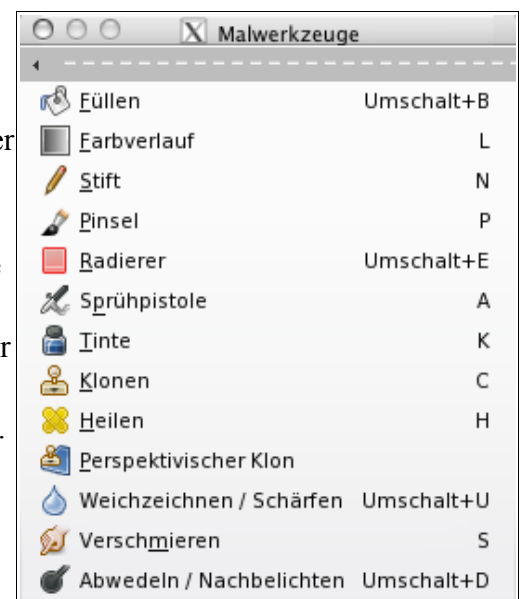
- **Ein Bild drehen (ausrichten) und zuschneiden**
- **Helligkeit / Kontrast einstellen** (*Menü Farben – Helligkeit / Kontrast*)
Nicht sehr leistungsfähig und nur für einfache, schnelle Korrekturen zu verwenden.
Mehr Möglichkeiten der Veränderung von Helligkeit und Kontrast kann mit
Tonwertumfang verändern (*Menü Farben – Werte*) und
Kontrast verändern, Gradationskurve einstellen (*Menü Farben – Kurven*)
erreicht werden.
- **Tonwertumfang verändern** (*Menü Farben – Werte*)
- **Kontrast verändern** Gradationskurve einstellen (*Menü Farben – Kurven*),
- **Weichzeichnen** (*Menü Filter – Weichzeichnen*)
 - Gaußscher Weichzeichner
Radius: Je höher der Wert, desto unschärfer das Bild
Methode: Ergebnis gleich, IIR schneller bei Fotos, RLE schneller bei Zeichnungen
 - Selektiver Gaußscher Weichzeichner → schützt die Kanten (Abgrenzungen) des Bildes, bei detailreichen Motiven, Max. Delta: je höher, desto weniger werden die Kanten beim Weichzeichnen berücksichtigt
 - Weichzeichnen → keine Einstellungen notwendig, kann - um einen stärkeren Weichzeichnereffekt zu erzeugen - auch mehrfach angewendet werden (aber langsam), IIR ist schneller bei Fotos
- **Schärfen** (*Menü Filter – verbessern*)
Kontrast farblich unterschiedlicher Pixel wird erhöht
 - Schärfen: verstärkt die Kanten, kann auch zu Bildrauschen führen, daher besser
 - Unschärf maskieren:
Radius: je höher der Wert, desto stärker der Kontrast
Menge: hier bestimmt der Anwender die Stärke des Filters
Schwellenwert: Je höher der Wert, desto mehr Farben werden zusammengefasst und deren Rand als Bildkante gewertet, entlang der geschärft wird.
- **Farben verändern** (*Menü Farben – Farbabgleich*)
Farbstiche können damit korrigiert werden
- **Farbton / Sättigung** (*Menü Farben – Farbton / Sättigung*)
Farbton, Helligkeit und Sättigung eines Bildes können verändert werden. Geeignet für Bilder, die eine zu kräftige Farbe aufweisen, oder die zu blass sind. Es ist auch möglich, einzelne Objekte umzufärben.
- **Einfärben** (*Menü Farben – Einfärben*)
Das Bild wird in Graustufen umgewandelt und eingefärbt.
- **Schwellwert** (*Menü Farben – Schwellwert*)
Erstens: Zum Herausfinden der Schatten und der Lichter des Bildes, um diese selektiv bearbeiten zu können
Zweitens: Zum Hervorheben der Kontraste eines Bildes, um dadurch eine Auswahl mithilfe der Ebenen- bzw. Auswahlmaske zu erstellen

- **Posterisieren** (*Menü Farben – Posterisieren*)
Anzahl der Farben pro Kanal (RGB = 3 Kanäle, d.h. bei Einstellung 2 ergibt das 6 Farben)
- **Entsättigen** (*Menü Farben – Entsättigen*)
Befehl kann auch auf eine Ebene angewendet werden, RGB-Kanäle bleiben erhalten, Bild kann wieder eingefärbt werden. Wirkt nicht auf die Datei, wie Befehl Graustufen (Bild – Modus - Graustufen)
- **Invertieren** (*Menü Farben – Invertieren*)
- **Werte umkehren** (*Menü Farben – Werte umkehren*)
- **Automatisch** (eher weniger zu empfehlen) (*Menü Farben – Automatisch*)
 - Abgleichen: Das Bild wird in Punkto Helligkeit und Farbstich optimiert
 - Weißabgleich: Histogramm wird im Bereich der Lichter gestreckt. Das Foto wird heller
 - Farbverbesserung: Farbsättigung wird erhöht
 - Automatische Kontraststreckung: Die hellsten und die dunkelsten Bildwerte werden auf Weiß und Schwarz und die Farben auf ihre höchsten Spitzen hin verschoben. Das Ergebnis sind meist gute und kontrastreiche Bilder.
 - HSV strecken: Ähnlich wie bei der autom. Kontraststreckung werden der hellste und der dunkelste Punkt an Weiß / Schwarz herangeführt, und die Farbspitzen an ihre höchsten Werte. Das Ergebnis ist meist eine leichte Erhöhung der Sättigung.
 - Normalisieren: Der hellste Punkt des Bildes wird auf Weiß und der dunkelste auf Schwarz hin optimiert, Kontraste werden dadurch verbessert. Gute Ergebnisse bei flachen, dunklen Bildern.
 - **Komponenten** (*Menü Farben – Komponenten*)
 - **Abbilden** (*Menü Farben – Abbilden*), viele Möglichkeiten, Bilder farblich zu verändern
 - **Information** (*Menü Farben – Information*)

Teil 2: Malen mit GIMP – Malwerkzeuge

Übersicht Malwerkzeuge:

- **Füllen:** Zum Füllen einer Auswahl mit einer Farbe (oder einem Muster) einmal in die Auswahl klicken. Mit welcher Farbe und wie gefüllt wird, hängt von den Werkzeugeinstellungen ab.
- **Farbverlauf:** Zum Erstellen eines Farbverlaufs. Spezielle Werkzeugeinstellungen:
 - Modus: Wie vermischt sich der Farbverlauf mit der vorhandenen Farbe oder Ebene?
 - Deckkraft: Gibt die Deckkraft des Farbverlaufs an. 100 % = deckend, 0 % = transparent
 - Farbverlauf: den eigentlichen Farbverlauf auswählen
 - Versatz: Übergang der Farben: 0 sehr weicher



Übergang, 100 kein Übergang

- Form: Form des Verlauf kann eingestellt werden. Anschauen und ausprobieren
- Wiederholungen: Verschiedene Verlaufsformen können mehrfach wiederholt werden.
- Rasterung: Farbverlauf wird gerastert, wichtig im Druckbereich
- **Stift:** Im Gegensatz zum Pinsel hat der Stift immer eine harte Kante.
- **Pinsel:** Abhängig von den gewählten Einstellungen und der Pinselform malt der Pinsel eher weich
- **Radierer:** Entweder es wird mit Hintergrundfarbe übermalt, oder die aktive Ebene wird bis zur Transparenz wegradiert und eine darunter liegende Ebene kommt zum Vorschein.
- **Sprühpistole:** Noch weicher als mit dem Pinsel Rate: Je höher, desto schneller wird die Farbe aufgetragen. Druck: Je höher der Wert, desto mehr Farbe wird aufgetragen.
- **Tinte:** Je länger an einer Stelle, desto mehr Farbe wird aufgetragen. Spezielle Werkzeugeinstellungen.
- **Klonen:** Mit dem Klonen-Werkzeug kopiert man kleine Bildteile. Sehr wichtig zum Retuschieren von Bildern.
- **Heilen-Werkzeug:** Wie das Klonen-Werkzeug, zusätzlich berücksichtigt das Heilen-Werkzeug aber auch die Beleuchtung und die Schatten im Bild. (Optimal beim Retuschieren von Hautunreinheiten, Lackfehlern,...)
- **Perspektivische Klonen:** Kopieren kleiner Bildbereiche unter Verwendung einer zuvor eingestellten Perspektive
- **Weichzeichnen / Schärfen:** Nicht zum Bearbeiten des gesamten Bildes geeignet, sondern nur zur Bearbeitung kleinerer Bildteile. Rate: Bestimmt die Stärke, mit der das Werkzeug wirkt.
- **Verschmieren:** Mit dem „Wischfinger“ können kleine Bildteile verschmiert werden. Rate: Bestimmt die Stärke, mit der das Werkzeug wirkt.
- **Abwedeln bzw. Nachbelichten:** Hier kann man kleinere Bildbereiche aufhellen (abwedeln) oder abdunkeln (nachbelichten). Spezielle Werkzeugeinstellungen:
 - Modus: Schatten, Mitten, Glanzlichter
Damit bestimmt man, welcher Tonwertbereich verändert werden soll.
 - Belichtung: Je höher der Wert, desto stärker wirkt das Werkzeug

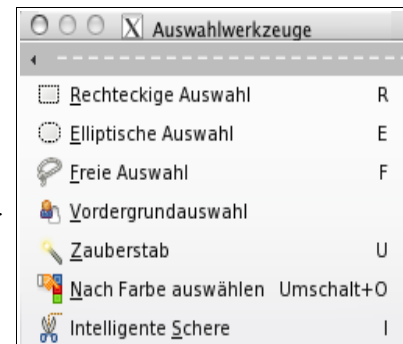
Allgemeine Werkzeugeinstellungen:

- Modus: Wie wird die Malfarbe auf den Untergrund aufgetragen?
- Deckkraft: Gibt die Deckkraft der aufgetragenen Farbe an. 100 % = deckend, 0 % = transparent
- Pinsel: Hier wählt man die Form mit der man zeichnen möchte. Auch eigene Pinselformen können erstellt werden.
- Skalieren: Zum Verändern der Werkzeugspitze
- Druckempfindlichkeit: Hat nur bei Verwendung eines Grafiktablets eine Funktion
- Verblässen: Die Deckkraft eines Strichs wird nach einer bestimmten Länge reduziert
- Zittern hinzufügen: Je höher der Wert, desto zitteriger der Pinselstrich
- Steigernd: Nur, wenn man mit reduzierter Deckkraft malt. Je häufiger man über die Stelle malt, die mit reduzierter Deckkraft aufgetragen wurde, desto kräftiger wird der übermalte Strich.
- Farbe aus Farbverlauf: Farbverlauf und Länge auswählen

Teil 3: Auswahlwerkzeuge von GIMP

Mit Hilfe der Auswahlwerkzeuge kann ein bestimmter Bereich an Bildpunkten ausgewählt und anschließend mit den verschiedenen Werkzeugen bearbeitet oder verändert werden.

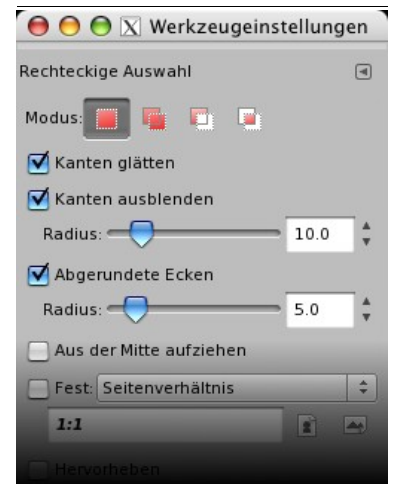
Übersicht Auswahlwerkzeuge



- **Rechteckige Auswahl**
Abgerundetes Rechteck:
 Ecken des Rechtecks werden um den Radius gerundet.
Automatisch schrumpfen: Dabei wird die aufgezoogene Auswahl um ein Objekt automatisch auf die Begrenzungen des Objekts verkleinert.
Vereinigung mitschrumpfen: Alle auf sichtbar gestellten Ebenen werden zugeschnitten.
- **Elliptische Auswahl**
- **Freie Auswahl**
- **Zauberstab**
 Ähnliche Farbbereiche rund um den Mausklick werden ausgewählt. Die Auswahl beschränkt sich auf benachbarte Bildpunkte. Die Verwendung ist sinnvoll, wenn großen Flächen gleicher Farbe ausgewählt werden sollen. Spezielle Werkzeugeinstellungen:
Transparente Bereiche auswählen: Auch transparente Pixel werden mit dem Zauberstab ausgewählt
Schwelle: je höher der Wert, desto größer ist die Toleranz bei der Auswahl (mehr Pixel werden ausgewählt)
Auswählen nach: Nach welchen Farbkriterien soll ausgewählt werden?
- **Auswahl nach Farbe**
 Ähnlich wie der Zauberstab, nur dass hier die Auswahl nicht auf benachbarte Bildpunkten, sondern auf das gesamte Bild ausgedehnt wird.
- **Magnetische (intelligente) Schere**
 Besonders geeignet bei Objekten, die sich durch eine Kante stark von der Umgebung abgrenzt
Werkzeugeinstellung: Interaktive Umrandung:
 Wenn diese Eigenschaft aktiviert ist, wird bei der Erstellung eines Kontrollpunktes bereits die Kurve zum vorherigen Kontrollpunkt an der Farbkante entlang geführt. Ist die Eigenschaft ausgeschaltet, wird hingegen die Verbindung zum vorherigen Kontrollpunkt durch eine gerade Linie symbolisiert. Wenn ihr Computer nicht zu den leistungsstärksten gehört, oder die Kontrollpunkte sehr weit auseinander liegen, kann dies die Arbeitsgeschwindigkeit erhöhen.
- **Vordergrundausswahl**
 Seit GIMP 2.4. Zur halbautomatischen Auswahl von Vordergrundmotiven und anschließenden Freistellen. Tipps zum Freistellen auf Seite 202
 Einstellung Weichzeichnen: Bei vielen Farbflecken innerhalb der Auswahl ist es günstig, den Wert zu erhöhen. Ist man über das freizustellende Motiv hinausgefahren, dann kann durch Drücken der Strg-Taste und linker Maustaste der gefärbte Hintergrund wieder mit Hintergrundfarbe übermalt werden.
- **Schnelle Maske**
 Mit den Farben Weiß, Schwarz und Grau wird eine Auswahl erzeugt.
 - Weiß: der bemalte Bereich ist ausgewählt.
 - Schwarz: der bemalte Bereich ist nicht ausgewählt
 - Grau: mit Grau kann ein weicher Übergang erzeugt werden
 Die schnelle Maske ist besonders zum Auswählen komplexer Objekte geeignet. Ein wesentlicher Vorteil besteht darin, dass die Auswahl jederzeit durch Übermalen korrigiert werden kann.

Allgemeine Werkzeugeinstellungen

- **Modus:** Ersetzen – Hinzufügen – Abziehen – Schnittmenge
- **Kanten glätten:** (Antialiasing) : Reduziert Treppenbildung, Auswahl erscheint glatter. Hat bei geraden Kanten keine Auswirkungen
- **Kanten ausblenden:** An der Kante entsteht ein weicher Übergang nach außen. Je größer der Radius, um so verschwommener wird die Auswahlkante. Nachträglich auch über Auswahl → Ausblenden möglich.



Auswahl verschieben

Die Rechteckauswahl und Elliptische-Auswahl kann mit gedrückter linker Maustaste in der Auswahlmitte angefasst und verschoben werden. Andere Auswahlen können bei gedrückter ALT-Taste verschoben werden. Beim Verschieben mit dem Verschieben-Werkzeug kann differenziert werden, ob die Auswahl allein, oder samt der ausgewählten Bildpunkte verschoben werden soll. Durch das Verschieben einer Auswahl wird automatisch eine „schwebende Ebene“ (= „schwebende Auswahl“) erzeugt.

Auswahl auf neue Ebene

Original bleibt im Hintergrund, Auswahl wird auf eine kopiert und als neue Ebene eingefügt → Schwebende Auswahl.

Schwebende Auswahl:

Eine kopierte und eingefügte Auswahl wird als schwebende Auswahl eingefügt. Diese kann als solche nicht bearbeitet werden. Eine schwebende Auswahl kann man mit einer neuen Ebene verankern, oder mit der darunterliegenden (mit der Quellebene) erneut verschmelzen.

Auswahl nachziehen: (*Menü Bearbeiten → Auswahl nachziehen*)

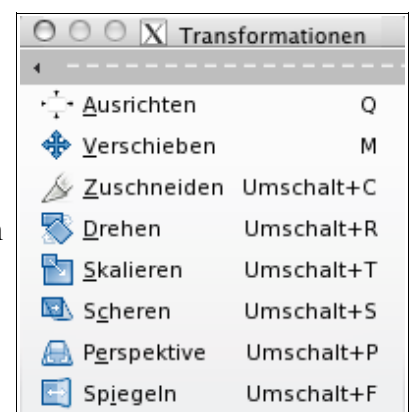
Der Auswahlrahmen (die Ameisenstraße) kann automatisch mit einem Zeichenwerkzeug in Vorder- oder Hintergrundfarbe nachgezeichnet werden.

Neue Hilfslinie aus Auswahl:

Teil 4: Transformationswerkzeuge von GIMP

Übersicht Transformationswerkzeuge

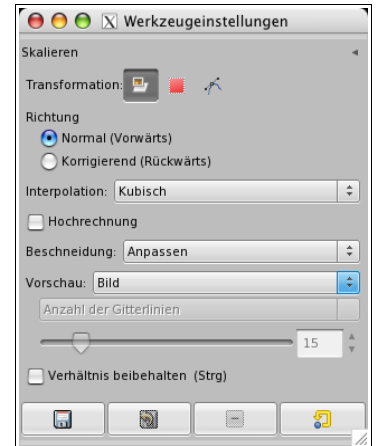
- **Ausrichten:** Mit diesem Werkzeug kann man Ebenen im Bild ausrichten. Wenn das Werkzeug aktiviert wird, erkennt man das am Mauszeiger, der die Form einer Hand annimmt.
- **Verschieben:** Das Werkzeug „Verschieben“ wird benutzt, um Ebenen oder Auswahlen zu verschieben.
- **Zuschneiden:** Das Werkzeug „Zuschneiden“ können Sie verwenden, um einen Rahmen oder sonstige nicht benötigte Bildbereiche zu entfernen. Auch um das Bild auf eine spezifische Bildgröße zu trimmen, kann das Werkzeug sehr hilfreich sein.
- **Drehen:** Zum Drehen eines Bildes / einer Auswahl / eines Pfades
- **Skalieren:** Damit verändert man die Pixelfläche eines Bildes / einer Auswahl / eines Pfades.
- **Scheren:** Mit Scheren verschiebt man zwei Kanten eines Bildes / einer Auswahl / eines Pfades.



- **Perspektive:** Damit verändert man die Perspektive eines Bildes / einer Auswahl / eines Pfades.
- **Spiegeln:** Zum Spiegeln eines Bildes / einer Auswahl / eines Pfades.

Einige wichtige Werkzeugeinstellungen:

- Transformation: Hier legt man fest, auf was sich die Transformation auswirken soll. Auf das Bild / die Auswahl / den Pfad
- Richtung: Normal (Vorwärts) = im Uhrzeigersinn
Korrigierend (Rückwärts) = gegen den Uhrzeigersinn.
- Interpolation: Hier legt man fest wie die Pixel des neuen Bildes berechnet werden
- Hochrechnung: Bringt bei einem Farbverlauf bessere Ergebnisse, benötigt aber auch mehr Rechenzeit
- Beschneidung: Wenn sich nach einer Transformation ein Bildteil außerhalb der Leinwand befindet, so kann hier die weitere Vorgangsweise eingestellt werden
- Vorschau: Was ist während der Benutzung des Werkzeuges zu sehen?
- 15 Grad: Damit rückt jede Transformation um 15 Grad Schritte vor / zurück.



Teil 5: Sonstige Werkzeuge

- **Pfade:** Das Werkzeug „Pfade“ ermöglicht, komplexe Auswahlen, sogenannte Bézierkurven, zu erstellen. Diese sind dem Lassowerkzeug ähnlich, haben aber zusätzlich alle Vorteile von Vektorkurven. Diese Kurven werden mindestens durch einen Anfangs- und einen Endknoten begrenzt.
- **Farbpipette:** Die Farbpipette erlaubt es, Farbe aus dem Bild als aktuelle Vorder- oder Hintergrundfarbe aufzunehmen. Hierzu klickt man einfach auf eine beliebige Stelle eines Bildes. Dabei wird mit den Standardeinstellungen die Farbe der aktuellen Ebene berücksichtigt.
- **Vergrößern / Verkleinern:** Das Werkzeug „Vergrößern / Verkleinern“ wird benutzt, um die Ansicht des Bildes zu verändern. Vergrößern oder Verkleinern der Ansicht kann auch als Herein- oder Herauszoomen bezeichnet werden. Wenn man einfach in das Bild hineinklickt, wird das gesamte Bild vergrößert dargestellt. Man kann aber auch mit dem Werkzeug einen Rahmen im Bild aufziehen, um genau den ausgewählten Bereich auf die Maße des Bildfensters zu vergrößern.
- **Maßband:** Das Werkzeug wird benutzt, um Entfernungen oder Winkel im aktuellen Bild auszumessen. Wenn man die Maustaste gedrückt hält, können Sie die Entfernung zur aktuellen Position des Mauszeigers messen. Die Messwerte können in der Statuszeile, oder in einem Informationsfenster angezeigt werden.
- **Text:** Das Textwerkzeug ermöglicht, auf dem aktuellen Bild formatierten Text in der gewünschten Form, Farbe und Schriftart zu zeichnen. Wenn man bei gewähltem Werkzeug in ein Bildfenster klickt, öffnet sich ein Texteditor, in dem man den gewünschten Text eingeben kann. Mit dem Werkzeug „Verschieben“ kann die Textebene bewegt werden. Dazu muss man auf die Buchstaben klicken, was bei winzigen Buchstaben manchmal nicht ganz so einfach ist. Hinweise:
 - Alle Text Einstellungen vor dem Schreiben fixieren
 - Texteffekte unter Filter → Alpha als Logo
 - Schatten: → Filter → Lichter & Schatten → Schlagschatten

Teil 6: Arbeiten mit Ebenen

Wann sind Ebenen notwendig:

- wenn ein Text zu einem Bild hinzugefügt wird
- wenn zwei oder mehrere Bilder miteinander kombiniert werden
- wenn eine Grafik aus mehreren Ebenen aufgebaut werden soll
- wenn ein Bildbereich freigestellt und in einem anderem Bild eingefügt werden soll.

Teil 7: Verschiedenes

- **Raster / Hilfslinien:** Hilfslinien können durch einen Klick auf das Lineal in die Leinwand gezogen werden. Mit dem Verschieben-Werkzeug kann eine Hilfslinie in der Arbeitsfläche verschoben werden. Zum Entfernen schiebt man die Hilfslinie aus die Arbeitsfläche.
- **Pixelgrafik versus Vektorgrafik**
Mit GIMP können Pixelgrafiken (Rastergrafiken) bearbeitet werden. Pixelgrafiken bestehen aus einer Vielzahl an Bildpunkten (Pixel). In jedem Pixel sind u. a. Informationen über Farbe, Helligkeit, Sättigung und Transparenz gespeichert.
- **Bilder für den Monitor**
Wenn Bilder und Grafiken für den Bildschirm gemacht werden, ist die Bildschirmauflösung ein wichtiges Kriterium. Denn ein Pixel hat keine feste Größe, sondern die Größe ist von der Bildschirmauflösung abhängig. Ein Rechteck mit 400 x 300 Pixel wird bei einer Auflösung von 800 x 600 ein Viertel der Bildschirmfläche einnehmen, bei einer Auflösung von 1600 x 1200 nur ein Sechzentel. Wenn Bilder für den Bildschirm optimiert werden sollen, so sollte man, damit das Bild nicht groß oder zu klein dargestellt wird, unbedingt überlegen, mit welcher Bildschirm-auflösung das Foto am ehesten betrachtet wird. Zurzeit ist eine Auflösung von 1024 x 768 als Standard zu sehen, Tendenz steigend. Auch die weit verbreitete Meinung, dass Bilder für das Web auf 72 dpi eingestellt sein müssen, trifft schon lange nicht mehr zu. Heute haben die meisten Monitore eine ganz andere Auflösung und für den Browser sind nur Breite und Höhe des Bildes relevant.
- **Bilder für den Drucker**
Bilder, die auf Papier gedruckt werden sollen, müssen andere Voraussetzungen bezüglich der Auflösung erfüllen. Mit 300 dpi Auflösung sollte in den meisten Fällen das Auslangen finden. Dpi ist die Abkürzung für Dot per Inch, also 300 Druckpunkte per Inch, wobei ein Inch 25,4 mm lang ist. Möchte man ein Foto extern in einem Labor ausbelichten lassen, so ist es günstig vor der Ausarbeitung die notwendige Auflösung zu erfragen. Eine weitere Faustregel ist, dass großformatige Ausdrücke eine kleinere Auflösung benötigen als kleinere Formate, weil der Betrachtungsabstand ein größerer ist.
- **Bilder von der Digitalkamera**
Bei Bildern von der Digitalkamera hängt die maximale Druckgröße unter anderem davon ab, mit wie vielen Megapixel das Foto aufgenommen wurde. (d.h. aber nicht, dass es das einzige Qualitätsmerkmal einer Digitalkamera ist). Es gibt Tabellen, in denen Sie nachschlagen können, wie viele Megapixel notwendig sind, um ein Bild in einer bestimmten Größe auszudrucken. In GIMP gibt es im Menü BILD --> DRUCKGRÖßE einen eigenen Dialog zu Bestimmung der Druckgröße. Zusammenfassend: Die Druckgröße eines Fotos ist abhängig von der Auflösung und der Pixelmenge, mit dem das Foto aufgenommen wurde.

- **Einige wichtige Dateiformate für Bilder**

- **JPG / JPEG (Joint Expert Group)**

JPG ist sehr weit verbreitet, weil unter Beibehaltung einer guten Qualität auch sehr gut komprimiert werden kann. Das Bild kann stufenlos von 0 bis 100% komprimiert werden, eine verlustfreie Komprimierung ist daher auch möglich.

Vorteile:

- Gutes Verhältnis von Dateigröße und Qualität
- Sehr weit verbreitet und daher problemlos von fast jeder Software verwendbar
- bis zu 16,7 Millionen Farben darstellbar

Nachteile:

- Oftmaliges Speichern führt zu Qualitätsverlusten
- Nicht für Qualitätsausdrucke geeignet

- **GIF (Graphics Interchange Format)**

Das GIF-Dateiformat kennt nur 256 Farben und es gilt: Je höher die Komprimierung, desto weniger Farben werden dargestellt. GIF kennt Transparenz und kann daher unter Einbeziehung des Hintergrundes plziert werden (bei Webseiten oft angewendet). Unschöne Ränder einer GIF-Grafik (Textrand) können mit dem GIMP-Befehl: EBENE --> TRANSPARENZ --> SEMI-FLATTEN verbessert werden. (Dabei wird dem Textrand ein dünner Rand in Hintergrundfarbe hinzugefügt). Ein Vorteil des GIF-Formates ist die Möglichkeit der Animation. Dabei werden mehrere Bilder nach einer bestimmten Zeit hintereinander abgespielt. Dithering ist eine Methode, um fehlende Farben zu berechnen, das Bild wirkt dadurch aber eher körnig.

Aufgrund der geringen Farbtiefe von 256 Farben wird das GIF-Format für die Gestaltung von Schriftzügen, Buttons und Logos verwendet. (vor allem bei der Gestaltung von Websites)

Vorteile: Gute Komprimierung, Animierbarkeit, Transparenz

Nachteile: Nur 256 Farben (daher nicht für Fotos geeignet), nur vollständige oder gar keine Transparenz (keine Zwischenstufen, kein Alphakanal)

- **PNG (Portable Network Graphics)**

Das PNG-Format kennt bis zu 16-Bit pro Kanal (65 536 Farben) und durch das Vorhandensein eines Alphakanals ist es möglich auch hier 65536 Transparenzabstufen einzustellen. Animation gibt es im PNG-Format keine, dafür wurde ein eigenes Format, das MNG-Format entwickelt. Ein Grund, warum sich das PNG-Format bisher nicht so recht durchsetzen konnte ist der Umstand, dass der Internetexplorer von Microsoft bis zur Version 6 PNG-Dateien fehlerhaft oder gar nicht darstellen konnte.

Vorteile: Verlustfreie Kompression möglich, viele Transparenzabstufungen durch Alphakanal, Metadaten sind mit dem Bild speicherbar

Nachteile: Keine Animation, Darstellungsprobleme bei älteren IE-Versionen

- **TIFF (Tagged Image File Format)**

Mit dem TIFF-Format ist sowohl verlustbehaftete, als auch verlustfreie Kompression möglich. Ebenso sind mit diesem Format ein transparenter Hintergrund in mehreren Abstufungen möglich. TIFF-Dateien werden vor allem im Druckbereich für hochauflösende Bilder verwendet und eignen sich aufgrund der großen Dateien nicht für den Webbereich.

Vorteile: Ausgezeichnete Qualität, Höhe Auflösung, 16-Bit Alphakanal CMYK

Nachteile: große Dateien

- **RAW – Format**

Das Raw-Format (engl. roh) wird vor allem von Digitalkameras verwendet, wobei jedes Kameramodell eine eigene Ausprägung des Formats verwendet. Für die korrekte Anzeige des RAW-Formats in GIMP ist daher ein kameraspezifisches Plugin notwendig. Beim RAW-Format werden die Bilddaten völlig unbearbeitet, d.h. ohne kameraseitige Schärfung, Weißabgleich, Sättigung oder Kontrastkorrektur gespeichert. Dieser Dateityp ist dann einzusetzen, wenn Sie umfangreiche Bildkorrekturen selbst vornehmen wollen und daher das unverfälschte Bild eine gute Basis darstellt. RAW-Dateien sind in der Regel sehr groß, cirka 10 bis 20 MB.

Vorteile: Professionelle Bildbearbeitung im High-End Bereich möglich, völlige Freiheiten bei der Farbanpassung möglich, DNG (=Digital Negativ) kompatible Archivierung möglich.

Nachteil: Sehr große Dateien

- **XCF – Format**

Das gimpeigene Format speichert sämtliche gimpspezifischen Elemente, wie Pfade, Ebenen,... Um Qualitätsverluste gering zu halten, sollten Sie, so lange Sie das Bild bearbeiten, immer in diesem Format speichern. Erst nach Fertigstellung speichern Sie das Bild in ein gängiges Format, wie JPG, GIF,....