

ECDL Bildbearbeitung mit GIMP 2.10					
Kategorie	Fähigkeit	Ref.	Aufgabe	Kapitel im Lehrmittel	
1 Grundlagen der Bildbearbeitung	1.1 Digitale Bilder	1.1.1	Einsatzbereiche digitaler Bilder nennen und beschreiben können: Web Publishing, Print Publishing, Versand via E-Mail und Mobiltelefon, Ausdrücke durch Hobbyfotografen, digitale Bilderrahmen	3.1 Digitale Bilder 4 Bilderfassung 5.1 Einsatzbereich 6 Bilder öffnen, speichern und drucken	
		1.1.2	Die Begriffe Pixel und Auflösung verstehen und erklären und die Haupteigenschaften von digitalen Bildern kennen: Die einzelnen Bildinformationen (Pixel) werden digital in binärem Code dargestellt	3 Grundlagen der Bildbearbeitung	
		1.1.3	Die Begriffe verlustfreie (lossless) und verlustbehaftete (lossy) Komprimierung erklären und verstehen	6.2.2 Verlustfreie und verlustbehaftete Komprimierung	
		1.1.4	Den Begriff Urheberrecht und seine Auswirkungen auf die Verwendung von Bildern verstehen und erklären. Die Unterschiede zwischen lizenzfreien und lizenzpflichtigen Bildern verstehen und erklären	4.6 Urheberrecht auf die Verwendung von Bildern	
	1.2 Grafikformate	1.2.1	Die Begriffe Raster- und Vektorgrafik erklären und verstehen, sowie Unterschiede der beiden nennen. Die gebräuchlichsten Rasterformate (JPEG, GIF) und Vektorformate (SVG, EPS) kennen	3.2 Pixel- und Vektorgrafik	
		1.2.2	Die Zuordnung der Dateitypen zum jeweiligen proprietären Bildbearbeitungsprogramm erkennen: PSD, PSP, XCF, CPT	3.2.3 Dateiformate für Bilder	
	1.3 Farbkonzepte	1.3.1	Den Begriff Farbmodell verstehen und erklären und die gängigen Farbmodelle erkennen: RGB, HSB, CMYK, Graustufen	3.3 Farbmodelle	
		1.3.2	Die Begriffe Farbpalette und Farbtiefe erklären und verstehen	3.4 Farbpalette und Farbtiefe	
		1.3.3	Die Begriffe Farbton, Sättigung und Farbbalance erklären und verstehen	3.5.1 Farbton, Sättigung, Helligkeit	
		1.3.4	Die Begriffe Kontrast, Helligkeit und Gamma erklären und verstehen	3.5 Farbmanagement	
		1.3.5	Den Begriff Transparenz erklären und verstehen	3.5.5 Alphakanal und Transparenz	
	2 Bilderfassung	2.1 Erfassen von Bildern	2.1.1	Bilder von einer digitalen Kamera in ein Verzeichnis auf einem Laufwerk speichern	4.1.3 Bilder von einer digitalen Kamera speichern
			2.1.2	Screenshot für den gesamten Bildschirmbereich und für ein aktives Fenster erzeugen	4.2 Screenshot erzeugen
			2.1.3	Bilder von Websites oder Grafikkatalogen in ein Verzeichnis auf einem Laufwerk speichern	4.3 Bilder aus dem Internet
			2.1.4	Ein Scan-Programm starten und ein Bild einscannen: Scan-Vorschau, Einstellen der Scan-Parameter, Einscannen, Speichern des Bildes	4.4 Bild scannen
3 Bedienung des Bildbearbeitungsprogramms	3.1 Bilderzeugung	3.1.1	Bildbearbeitungsprogramm starten und ein oder mehrere Bilder öffnen	5.2 GIMP starten 6.1 Bilder öffnen	
		3.1.2	Ein neues Bild erzeugen und die Bildparameter einstellen: Farbmodell, Bildgröße, Auflösung, Hintergrundfarbe	6.7 Ein neues Bild erstellen	
		3.1.3	Ein neues Bild aus der Zwischenablage erzeugen	4.5 Bild aus der Zwischenablage	
		3.1.4	Zwischen mehreren geöffneten Bilddateien wechseln	6.1.2 Zwischen geöffneten Bildern navigieren	
		3.1.5	Ein Bild in ein Verzeichnis auf einem Laufwerk speichern. Ein Bild unter einem neuen Namen in ein Verzeichnis auf einem Laufwerk speichern	6.2 Speichern und exportieren	
		3.1.6	Ein Bild speichern und in ein neues Grafikformat exportieren wie: JPEG, GIF, TIFF, PNG	6.2.1 Bilder exportieren	
	3.2 Einstellungen	3.2.1	Vorder- und Hintergrundfarbe auswählen	7.1 Vorder- und Hintergrundfarbe auswählen	
		3.2.2	Rastereigenschaften verändern: Masseinheit, horizontaler und vertikaler Abstand, Farbe	7.4 Raster	
	3.3 Steigerung der Produktivität	3.3.1	Voreinstellungen im Bildbearbeitungsprogramm festlegen wie: Transparenz, Rastereinstellungen und Masseinheiten	6.7 Ein neues Bild erstellen 7 Einstellungen	
		3.3.2	Verfügbare Hilfsfunktionen benutzen	2.2 GIMP-Hilfe	
		3.3.3	Zoom Werkzeug verwenden	7.7 Zoomen	
		3.3.4	Die Funktionen «Schritt vorwärts» und «Schritt zurück» verwenden. Mit dem Verlaufsprotokoll arbeiten	6.4 Das Journal	
		3.3.5	Eingebaute Werkzeugeleisten, Paletten und Fenster anzeigen und ausblenden	5.3 Die Arbeitsoberfläche	

ECDL Bildbearbeitung mit GIMP 2.10

Kategorie	Fähigkeit	Ref.	Aufgabe	Kapitel im Lehrmittel
4 Arbeiten mit Bildern	4.1 Auswahl	4.1.1	Gesamtes Bild oder Ebene(n) auswählen	8.1 Auswahlwerkzeuge
		4.1.2	Die Eigenschaften des Auswahlwerkzeuges festlegen: Beziehungen zwischen mehreren Auswahlbereichen, weiche Kante, Kante verbessern, Breite, Höhe	8 Arbeiten mit Bildern
		4.1.3	Bildbereich mit Auswahlwerkzeugen auswählen: Auswahlrechteck, Auswahlellipse, Zauberstab Werkzeug, Magnetisches Lasso Werkzeug, Freihand Auswahl	8.1 Auswahlwerkzeuge
		4.1.4	Auswahlbereich umkehren	8.6 Der Auswahleditor
		4.1.5	Auswahlbereich eines Bildes speichern, einen gespeicherten Auswahlbereich laden	8.4 Eine Auswahl speichern
	4.2 Bildbearbeitung	4.2.1	Grösse der Arbeitsfläche eines Bildes ändern	10.10 Leinwandgrösse
		4.2.2	Bildgrösse in Pixeln und Masseinheiten skalieren	10.9 Bildergrösse verändern
		4.2.3	Bilder freistellen	8 Arbeiten mit Bildern 8.3 Bildbereiche auswählen und exportieren
		4.2.4	Bild oder Auswahl eines Bildes kopieren und verschieben	8.1 Auswahlwerkzeuge 8.3 Bildbereiche auswählen und exportieren
		4.2.5	Bild oder Auswahlbereich eines Bildes innerhalb eines Bildes drehen und spiegeln	10.4 Drehen 10.8 Spiegeln
	4.3 Ebenen	4.3.1	Den Begriff Ebene erklären und verstehen	9.1 Was sind Ebenen?
		4.3.2	Eine Ebene erzeugen, duplizieren und löschen	9.3 Ebenen erstellen, duplizieren und löschen
		4.3.3	Ebeneneigenschaften ändern: Name, Einblenden, Ausblenden, Fixieren, Deckkraft und Überblendung	9 Ebenen
		4.3.4	Ebenen anordnen, gruppieren, verbinden, reduzieren	9 Ebenen
		4.3.5	Ebene (n) transformieren: skalieren, drehen, spiegeln, verschieben, zuschneiden	9.15 Ebenen transformieren
		4.3.6	Ein Zeichnungsobjekt in eine Rasterebene umwandeln	9.11 Objekte in eine Rasterebene umwandeln
		4.3.7	Ein animiertes GIF aus Ebenen erzeugen	9.14 Ein animiertes GIF aus Ebenen erzeugen
	4.4 Text	4.4.1	Text einfügen, ändern, löschen	13.3 Texteingabe mit und ohne Editor 13.5 Text formatieren, ändern und löschen
		4.4.2	Text kopieren, verschieben	13.7 Text kopieren 13.8 Text verschieben
		4.4.3	Text anordnen: links, rechts, zentriert, Blocksatz	13.2 Das Textwerkzeug
		4.4.4	Text formatieren: Schriftgrösse, Schriftart und Schriftfarbe	13.2 Das Textwerkzeug 13.5 Text formatieren, ändern und löschen
		4.4.5	Textkrümmung anwenden	13.6 Texteffekte 14.7 Textkrümmung anwenden
	4.5 Effekte und Filter	4.5.1	Kunst- und Verzerrungseffekte anwenden: Vergrößerungseffekte, Relief, Windeffekte, Kräuseln, Strudel, Sättigung verringern	15 Effekte und Filter
		4.5.2	Weichzeichnenfilter anwenden: Gausscher Weichzeichner, Bewegungsunschärfe	12.4 Weichzeichnen
		4.5.3	Beleuchtungseffekte erzeugen: Beleuchtung, Blendenfleck	3.5.3 Helligkeit und Kontrast 15.4 Linsenreflex
		4.5.4	Bildeinstellungen verändern: Helligkeit, Kontrast, Farbton, Sättigung, Farbbalance	3.5 Farbmanagement
		4.5.5	Scharfzeichnen und den Unschärf maskieren Filter anwenden	12.3 Unschärf maskieren
		4.5.6	Entfernen des Rote Augen-Effektes	11.9 Rote Augen entfernen

ECDL Bildbearbeitung mit GIMP 2.10

Kategorie	Fähigkeit	Ref.	Aufgabe	Kapitel im Lehrmittel
5 Zeichnen und Malen	5.1 Zeichenwerkzeuge	5.1.1	Eine Linie zu einem Bild hinzufügen: gerade Linie, frei gezeichnete Linie, Kurven. Linienstärke, Linienart und Linienfarbe einstellen und verändern	14.3 Eine Linie zu einem Bild hinzufügen 14.4 Eine Zeichnung malen
		5.1.2	Eine Form zu einem Bild hinzufügen: Rechteck, Ellipse, Polygon. Füllart und Füllfarbe einstellen und verändern	14 Malen und Zeichnen
	5.2 Malwerkzeuge	5.2.1	Farbwerte mit der Pipette ermitteln und übernehmen	7.3 Farbwerte mit Pipette ermitteln und übernehmen
		5.2.2	Bildteile mit dem Farbverlaufs-Werkzeug unter Einstellung der Werkzeugoptionen Deckkraft/ Transparenz und Farbverlaufsfüllung (radial, linear) füllen	14.1 Bildteile mit bestimmten Farben füllen 14.2 Farbverlauf
		5.2.3	Bildteile mit dem Pinsel-Werkzeug mit unterschiedlicher Farbe, Form und Grösse bearbeiten	14.4 Eine Zeichnung malen
		5.2.4	Das Radiergummi-Werkzeug mit unterschiedlicher Form und Grösseneinstellung verwenden	14.4 Eine Zeichnung malen
		5.2.5	Bildteile mit dem Füll-Werkzeug mit einer bestimmten Farbe füllen	14.1 Bildteile mit bestimmten Farben füllen
		5.2.6	Bildteile mit dem Kopierstempel-Werkzeug unter Einstellung der Werkzeugoptionen Grösse und Deckkraft kopieren	12.1 Bildbereiche klonen
6 Ausgabe	6.1 Einrichtung	6.1.1	Druckvorschau anwenden	6.5 Bilder drucken
		6.1.2	Auswahl der geeigneten Farbtiefe, Auflösung, Bildgrösse und des Grafikformates für die Verwendung im Web und die Druckausgabe	3.1 Digitale Bilder 3.2.3 Dateiformate für Bilder 6.3 Bilder für das Web speichern
	6.2 Drucken	6.2.1	Druckoptionen einstellen und verändern: Ausrichtung (Hochformat, Querformat), Papierformat	6.5 Bilder drucken 6.6 Bild- und Druckgrösse
		6.2.2	Bild auf einem installierten Drucker mit selbst definierten oder Standardeinstellungen ausdrucken	6.5 Bilder drucken