

Bildbearbeitung Mit Gimp 2 8 Bhv Praxis

Digital fotografieren - Gimp
 Google SketchUp 8
 Bühnentechnische Rundschau
 Linux Manjaro
 Präsentieren in Schule, Studium und Beruf
 Ubuntu 8.10 "Intrepid Ibex"
 Einstieg in die digitale Bildbearbeitung mit Gimp 2.8
 Bildbearbeitung mit GIMP
 Nikon-Fotografie
 Gimp
 Praxisworkshop GIMP 2
 Digitale Bildauflösung
 c't Fotografie 4/2018
 Einführung in XHTML, CSS und Webdesign
 c't Digitale Fotografie Spezial (2/2019) Edition 10
 GIMP 2.8
 Bild und Wort Band 2
 Raspberry Pi
 GIMP kurz & gut
 Bildbearbeitung mit GIMP 2.8
 Fotoprojekte mit Kindern und Jugendlichen
 Debian GNU/Linux in der Praxis
 GIMP für Dummies
 Der Online-Shop
 The Book of GIMP
 Gimp 2.6
 Deutsche Nationalbibliografie
 iPhone-Fotografie für Dummies
 Bildbearbeitung mit GIMP - Die 101 wichtigsten Tipps
 Astrofotografie
 Jetzt lerne ich Linux im Büro
 Panasonic Lumix DMC-G1
 Bildbearbeitung & Design für Social Media
 Mensch-Maschine-Interaktion
 Informatik für Schule und Ausbildung
 c't Fotografie: Fotorezepte 2017
 Neue Materialien für einen realitätsbezogenen Mathematikunterricht 4
 GIMP 2.10
 Künstlerisch-ästhetische Methoden in der Sozialen Arbeit
 Gimp ab Version 2.4

Bildbearbeitung Mit Gimp 2 8 Bhv Praxis

Downloaded from hl.uconnect.hi.u.edu by guest

ELSA LAYLAH

Digital fotografieren - Gimp Pearson Deutschland GmbH

Ob in der Ausbildung oder im Studium - das professionelle Aufbereiten und Darstellen von Information stellt heute eine berufliche Kernkompetenz dar. In der Arbeitswelt muss sowohl betriebsintern als auch im Kontakt mit Kunden ständig präsentiert werden. Hierbei ist es längst nicht mehr ausreichend, "irgendwie" zu präsentieren. Professionelles Präsentieren will gelernt sein! Im vorliegenden Buch erlernen Sie Schritt für Schritt das Erstellen professioneller Präsentationen. Zahlreiche Checklisten helfen Ihnen bei der Vorbereitung und dienen zur Kontrolle der Ergebnisse. Das Buch eignet sich ideal zum Selbststudium, kann aber auch als Lehrbuch im Unterricht eingesetzt werden. Auf der Buchbeilagen-CD-ROM finden Sie Präsentationssoftware und Übungsdateien sowie Checklisten.

Google SketchUp 8 John Wiley & Sons

Ein Bild sagt mehr als tausend Worte + Konzentriert auf visuelle Inhalte, v. a. nicht bewegte Bilder + Know-how für die Praxis + Design & Bildbearbeitung: Überblick über verschiedene Programme, Apps und Online-Dienste + Aktualisierte Informationen auf der Website der Autorin Content ist King. Diesen Spruch kennen alle, die sich mit Social Media und Online Marketing beschäftigen, zur Genüge. Allerdings geht es meist um Textinhalte. Dabei werden selbst "textlastige" Inhalte mit Bildmaterial angereichert, denn Text allein funktioniert nicht. Am wenigsten für Social Media. Für ansprechende visuelle Inhalte gibt es aktuell aber weder praktikable Anleitungen noch detaillierte Informationen aus der Praxis. Die Designerin und Visual-Content-Trainerin Rosita Fraguela verrät Ihnen, wie Sie Bildinhalte für verschiedene Social-Media-Kanäle passend aufbereiten und Ihren Auftritt ansprechend gestalten können. Sie lernen verschiedene Programme, Apps und Online-Dienste kennen, die für Ihre Anforderungen besonders geeignet sind. Bildformate, Fotos, bearbeitete Titel- & Beitragsbilder, Anordnung von Designelementen, Farben und Schriften - zu all diesen Elementen, die im Zusammenwirken ein gelungenes Gesamtbild ergeben, finden Sie visuell ansprechend aufbereitete Informationen. Vergänglichere Informationen wie aktuelle Pixelmaße bzw. optimale Bildgrößen pflegt die Autorin auf ihrer Website. Dieses Buch vermittelt Ihnen das relevante Grundwissen zu den Themen Design und Bildbearbeitung, um die Social-Media-Präsenzen Ihres Unternehmens optimal mit Visual Content anreichern zu können. Durch eine bessere visuelle Unternehmensdarstellung stärken Sie Ihre Marke via Social Media und gewinnen online mehr Kunden.

Bühnentechnische Rundschau Heise Medien GmbH & Co. KG

Praxisorientierter, stark auf die Bedürfnisse von Einsteigern ausgerichteter Titel zu der OpenSource-Bildbearbeitungssoftware Gimp.

Linux Manjaro mitp Verlags GmbH & Co. KG

Einführung in die digitale Bildbearbeitung mit der neuen Version 2.6 der OpenSource-Software GIMP.

Präsentieren in Schule, Studium und Beruf MITP-Verlags GmbH & Co. KG

Mit vielen kurzen Artikeln setzt diese Extra-Ausgabe der c't Fotografie auf größtmögliche Vielfalt und eine Fülle an Ideen. Die Rezepte, Übungen und Tipps & Tricks haben ein gemeinsames Ziel: Sie sollen Ihnen kurz und prägnant gleichermaßen Inspiration und Praxis-Know-how vermitteln. Ideen entwickeln und verwirklichen: Die nötige Kreativität, um eine passende Idee zu entwickeln, ist kein Hexenwerk. Unsere Tipps helfen Ihnen, neue Wege zu gehen und Ihre ganz persönliche Bildsprache weiterzuentwickeln. Techniken verstehen und anwenden: Wer die Basics beherrscht und eine für seine Ideen passende Ausrüstung hat, kann viel besser mit den Möglichkeiten spielen. Wir erklären einige grundlegende Einstellungen und stellen praktisches Fotozubehör vor, das Sie mit etwas Geschick auch selbst bauen können. Motive finden und gestalten: In unseren Rezepten und Tipps

finden Sie eine Fülle von Anregungen für Ihr nächstes Porträt-Shooting mit Menschen und Tieren, Ausflüge in Stadt und Land oder ungewöhnliche Produktfotos. Bilder bearbeiten und präsentieren: Mit der passenden Bearbeitung sorgt man zum einen dafür, dass jedes Bild für sich bestmöglich wirkt. Sie können ihnen aber auch in Fotobüchern, kreativen Serien oder Collagen einen ganz neuen Rahmen geben. Und wenn Sie Ihre Fotos gern verkaufen möchten, finden Sie hierzu einige Tipps. Die sechs Video-Tutorials (auf der Heft-DVD oder zum Download) erklären Ihnen Photoshop-Basics wie richtiges Schärfen, Bilder begradigen oder Ebenen sowie den Umgang mit Smartobjekten und Mess- und Analysetools und zeigen Ihnen professionelle Fotomontagen. Viel Spaß beim Stöbern, Ausprobieren und Nachmachen!

Ubuntu 8.10 "Intrepid Ibex" MITP-Verlags GmbH & Co. KG

GIMP ist ein mächtiges Open-Source-Programm zur Bildbearbeitung. Einsteiger - aber auch Photoshop-Umsteiger - sind oft von den zahlreichen Möglichkeiten, die das Programm bietet, überfordert. In GIMP - kurz & gut werden alle Menüs und Dialoge vorgestellt und leicht verständlich erläutert, die der GIMP-Benutzer in dem Bildbearbeitungsprogramm vorfindet. Alle Werkzeuge, die in GIMP zur Bildbearbeitung zur Verfügung stehen, werden in GIMP - kurz & gut erklärt. Damit erhält der Leser eine praktische Befehlsreferenz für dieses mächtige Bildbearbeitungsprogramm. Ein Glossar führt in alle Fachbegriffe und in die gängigsten Arbeitsprozesse der Bildbearbeitung ein.

Einstieg in die digitale Bildbearbeitung mit Gimp 2.8 MITP-Verlags GmbH & Co. KG

In der Titelgeschichte "Available Light, only!" der aktuellen Ausgabe 4/2018 der c't Fotografie zeigt Profifotograf Tilo Gockel, wie Sie mit den richtigen Kniffen und Techniken das vorhandene Umgebungslicht effektiv nutzen. So kommen Sie rasch zum gewünschten Ergebnis - sei es bei Bewerbungsfotos, Beauty Shots oder bei Aktaufnahmen. Die weiteren Themen des Heftes: Faszination Zeitraffer-Fotografie: So fotografieren Sie die Langsamkeit, Test Canon EOS M50 vs. Fujifilm X-T20, Gimp 2.10: Eine ernsthafte Konkurrenz zu Photoshop? Dramatische Bergwelten in Schwarzweiß, und: Die eigene Fotoausstellung planen.

Bildbearbeitung mit GIMP Pearson Deutschland GmbH

Die künstlerisch-ästhetische Praxis hat in der Sozialen Arbeit eine lange Tradition und gewinnt in der Gegenwart zunehmend an Bedeutung. Ihre Methoden spielen in der Arbeit mit präventiver und kompensatorischer Ausrichtung sowie in der sozialen Bildungsarbeit und der Sozial- bzw. Kulturpädagogik eine große Rolle. Orientiert an den Bedürfnissen der Praxis vermitteln die Autorinnen und Autoren handlungsorientiert und anschaulich die theoretischen und praktischen Grundlagen für die künstlerisch-ästhetische Arbeit mit Kindern, Jugendlichen, Erwachsenen sowie Seniorinnen und Senioren. Die vorgestellten Verfahren aus den Bereichen Kunst, Musik, Tanz, dem Theater und den digitalen Medien sind leicht zu variieren und auf die jeweilige Situation in der Sozialen Arbeit anzupassen.

Nikon-Fotografie Kohlhammer Verlag

Bestseller und Standardwerk für alle, die sich mit einem eigenen Online-Shop selbstständig machen wollen. Werden Sie erfolgreicher Kleinunternehmer im World Wide Web! Dieses Buch bietet Ihnen alles, was Sie brauchen, von den betriebswirtschaftlichen Grundlagen (Existenzgründung, Businessplan, Controlling, Büroorganisation) über die technische Abwicklung (IT-Sicherheit, Software-Übersicht, ePayment-Systeme, Versandlösungen) bis zur optimalen Webseiten-Gestaltung, Suchmaschinen- bzw. Google-Marketing und guten Strategien zur Kundengewinnung. Außerdem: wichtige Rechtsgrundlagen und die aktuelle Gesetzgebung. Die Buch-CD ist randvoll mit nützlicher Software und Programm-Erweiterungen. Eine begleitende Website bietet Ihnen täglich Tipps und Informationen.

Gimp "O'Reilly Media, Inc."

Ziel dieses Buches ist es, Akteuren im schulischen und außerschulischen Bereich einen Werkzeugkasten an die Hand zu geben, um das Thema Fotografie in der Bildungsarbeit und in der

Freizeitpädagogik kreativ und vielfältig einzusetzen. Dabei steht die praktische Medienarbeit im Vordergrund; einige Aspekte der Medienrezeption werden ebenfalls aufgegriffen. Die Autorinnen stellen Foto-Projekte und Workshopinhalte aus ihrer vielfältigen Arbeit vor, mit Tips und Hinweisen zur Projektdurchführung.

Praxisworkshop GIMP 2 BoD – Books on Demand

Das vorliegende Handbuch wendet sich an Debian-User, die über ein vollständig installiertes und konfiguriertes System verfügen, und nun das breite Spektrum der Anwendungen nutzen möchten. Im einzelnen werden folgende Themen behandelt: Datenorganisation (Benutzer- und Terminverwaltung, Groupware), Datenhaltung in Datenbanken (PostgreSQL, MySQL), Gestaltung von Grafiken (xfig, gnuplot, freie CAD-Programme), Bildverarbeitung (Gimp), wichtige Anwendungen zur Netzwerkkommunikation (ftp, E-Mail, write, talk, IRC, Instant Messaging, Voice over IP). Ferner werden freie Programme zur Tabellenkalkulation (Gnumeric) und zur Textverarbeitung (vi, Emacs, LaTeX, RCS, CVS) vorgestellt, eine Einführung in die Computer-Algebra mittels Maple gegeben und gängige UNIX-Werkzeuge sowie die Office-Suiten OpenOffice und StarOffice in ihrer Basisfunktionalität dargestellt. Dieses Werk bietet die optimale Ergänzung zum Buch Debian GNU/Linux Grundlagen, Installation Administration und Anwendung von Peter H. Ganten und Wulf Alex.

Digitale Bildauflösung Pearson Deutschland GmbH

Dieses kompakte Grundlagen-Lehrbuch orientiert sich in Inhalt und Aufbau an einer einführenden Vorlesung zum Thema Mensch-Maschine-Interaktion und lehnt sich an das von der Association for Computing Machinery (ACM) vorgeschlagene Curriculum des Gebiets an. Es besteht aus vier großen Teilen. Davon umfassen die ersten drei den Stoff der Grundvorlesung und behandeln nacheinander die menschliche Seite (u.a. Wahrnehmung, Informationsverarbeitung, Motorik), die Seite der Maschine (u.a. technische Grundlagen, etablierte Interaktionsformen) und den Entwicklungsprozess (User Centered Design, Prototypen, Evaluation). Der vierte Teil gibt einen Ausblick auf spezielle Anwendungsgebiete (Desktop und Web, Touch, mobile Interaktion, Ubiquitous Computing, VR und AR) und bildet damit den Leitfaden für eine aufbauende Vorlesung. Die vorliegende zweite Auflage wurde in den Grundlagenteilen ergänzt und im Anwendungsteil deutlich erweitert. Begleitet wird das Buch durch eine Webseite (mmibuch.de) mit Material für Studierende (Übungsaufgaben, Musterlösungen, multimediale Inhalte) und Dozenten (Bildmaterial, Vorlesungsfolien, weiterführende Literatur). Andreas Butz studierte Informatik an der Universität des Saarlandes und promovierte dort 1997. Nach einem Jahr an der Columbia University, New York sowie mehreren Jahren am DFKI Saarbrücken und als Geschäftsführer eines Technologie-Startup erhielt er 2004 einen Ruf an die Ludwig-Maximilians-Universität, München, wo er heute den Lehrstuhl für Mensch-Maschine-Interaktion innehat. Seit 2014 lehrt er das Fachgebiet zudem als Gastprofessor in Chengdu, China. Antonio Krüger studierte ebenfalls Informatik an der Universität des Saarlandes und promovierte dort 1999. Nach mehreren Jahren am Deutschen Forschungszentrum für Künstliche Intelligenz erhielt er 2004 einen Ruf an die Universität Münster und 2010 den Lehrstuhl für »Ubiquitous Media Technologies« an der Universität des Saarlandes. Daneben ist er Direktor des »Innovative Retail Laboratory« am Deutschen Forschungszentrum für Künstliche Intelligenz.

c't Fotografie 4/2018 Pearson Deutschland GmbH

Fotografie hört mit dem Druck auf den Auslöser nicht auf – sie geht weiter. Am PC verfeinern und optimieren Sie Ihre Aufnahmen. So entstehen einzigartige Erinnerungen. Im Mittelpunkt der zehnten Edition der c't Fotografie Meisterklasse steht die Praxis rund um die Nachbearbeitung von Fotos. Anhand von etlichen Workshops und 21 Schritt-für-Schritt-Anleitungen lernen Sie auf rund 180 Seiten, ihre Bildbearbeitungs-Grundkenntnisse zu vertiefen und auf den neuesten Stand zu bringen. Freistellen in Photoshop CC für Einsteiger und Fortgeschrittene. Wie bekomme ich eigentlich meinen vierbeinigen Freund mitsamt Strubbelfell aus einem Foto heraus. Damit Ihnen das spielend gelingt, stellen wir Ihnen alle wichtigen Werkzeuge und Techniken vor: Vorauswählen, Maskentechniken und Detailwerkzeuge sowie deren Kombination. Ebenentechniken in Photoshop CC für Make-up & Co. Bilder wie Porträts erfordern die unterschiedliche Bearbeitung einzelner Motivbereiche. So müssen Augen aufgehellt, Haut gereinigt und Falten geglättet werden. Damit Sie keine Bildinformationen verlieren, bieten Programme wie Photoshop Ebenen an. In praktischer Weise lernen Sie nicht nur die Grundlagen zum Thema Ebenen, sondern steigen tief in die Ebenenorganisation, Überlagerungsmodi, Ebenenstile und Fülloptionen ein. ● Bildretusche in Photoshop und Lightroom. Flecken entfernen, Haut verschönern, Helligkeiten korrigieren: Der Beitrag stellt Retusche-Werkzeuge vor und zeigt in mehreren Schritt-für-Schritt-Workshops, wie Sie sie gekonnt einsetzen. Composing – die Königsdisziplin der Bildbearbeitung. In diesem Workshop kommen alle Techniken zusammen. Sie bauen sich Ihren eigenen kosmischen Rummelplatz. Alternativen zu Lightroom und Photoshop. Darktable, Capture One, Gimp 2.10, Skylum Luminar, DxO Photo Lab und andere mehr – wir haben ihre Stärken und Schwächen genau unter die Lupe genommen und zeigen, in welchen Bereichen sie sogar die Platzhirsche alt aussehen lassen. Monitore bis Tablet-Stifte: Technik für Bildbearbeiter und Fotografen. Um Bildbearbeitung zu beschleunigen helfen technische Geräte wie Grafikkonsolen und Tablet-Stifte. Aber auch der Bildschirm, auf dem Sie Ihre Fotos verfeinern und präsentieren, sollte passen. Wir haben uns verschiedene Modelle aus beiden Kategorien angesehen und beraten, worauf es ankommt. Der Download zu dieser Ausgabe enthält mehrere Video-Tutorials und einen E-Book-Auszug, welche die Themen im Heft nochmals vertiefen. Kostenfreie Foto-Tools und Bildbearbeitungs-Programme runden das Angebot ab. Ein Leckerbissen ist die Vollversion des Ashampoo Photo Commander 15 für Windows, mit dem Sie Ihre Fotos organisieren und bearbeiten können. Als besonderes Highlight finden Sie eine attraktive Rabattaktion auf die trendigen selbstklebenden MixPix-Wandbilder. Als Leser erhalten Sie bei Ihrer MixPix-Bestellung bis zu fünf MixPix gratis. Die Aktion von MeinFoto.de läuft bis einschließlich 31. März 2020.

Einführung in XHTML, CSS und Webdesign O'Reilly

Das Grundlagenwerk für alle Nikon-Fotografen! Im ersten Teil erfahren Sie alles, was Sie über Nikon wissen sollten. So lernen Sie die Geschichte der Nikon-Kameras kennen und wir stellen Ihnen die digitalen Nikon-Modelle mit ihren jeweiligen Vor- und Nachteilen vor. Sie lernen auch wichtige Zubehörteile kennen, die für ein kreatives Fotografieren wichtig sind. Im zweiten Teil werden Sie mit den Grundlagen der Fotografie bekannt gemacht. Sie erfahren, welche Punkte für perfekt belichtete Fotos von Bedeutung sind und wie Sie Bilder sauber fokussieren und gestalten. Sie lernen auch die bedeutenden Unterschiede von der analogen zur digitalen Fotografie kennen. Ausserdem ist die Wirkung von Farben und Formen sehr wichtig. Der dritte Teil zeigt Ihnen, dass bei der digitalen Fotografie nach der Aufnahme keineswegs äschlussä ist. Sie haben vielfältige Möglichkeiten, um die Bilder nachträglich zu verbessern oder weiterzuverarbeiten. Auch das richtige Archivieren der Fotos ist ein bedeutendes Thema, besonders bei grossen Bildermengen. Für eine wirkungsvolle Präsentation Ihrer Fotos gibt es ebenfalls einiges Wissenswertes.

c't Digitale Fotografie Spezial (2/2019) Edition 10 Pearson Deutschland GmbH

Der vorliegende Band ist der vierte Band mit "Neuen Materialien für einen realitätsbezogenen Mathematikunterricht". Er enthält eine Sammlung von aktualisierten und überarbeiteten Beiträgen zur ISTRON-Schriftenreihe aus den letzten 25 Jahren, die uns als besonders fruchtbar und anregend

erschieden, als „Best of“ dieser Schriftenreihe. Seit 1991 gibt es eine deutschsprachige ISTRON-Gruppe, die das Ziel verfolgt, Modellierungen und Realitätsbezüge in den (all-)täglichen Mathematikunterricht zu integrieren. Die ISTRON-Gruppe gibt seit dieser Zeit eine Schriftenreihe mit Materialien für einen realitätsbezogenen Mathematikunterricht heraus. Diese Reihe richtet sich an Mathematiklehrende an Schulen und Hochschulen, aber auch an Studierende und Dozierende in der Weiterbildung. Die Beiträge zeigen, wie man mathematische Anwendungen und Modellierungen im alltäglichen Mathematikunterricht implementieren kann. Es werden interessante, relevante und aktuelle Themen aufgegriffen, für den Unterricht aufbereitet und lernerorientiert dargestellt.

GIMP 2.8 Springer-Verlag

Die beliebte Bildbearbeitungs-Alternative Schritt für Schritt erklärt Von der Installation und den richtigen Einstellungen bis hin zu fachmännischer Fotoretusche Praxisnah mit vielen nachvollziehbaren Beispielen Das kostenlose und frei verfügbare GIMP ist mit der neuen Version 2.10 weiter auf dem besten Wege, mit den professionellen und oft teuren Software-Produkten gleichzuziehen. In diesem Buch zeigt Ihnen der Autor ausführlich, wie Sie GIMP anwenden und eigene Fotos bearbeiten können. Dabei geht er Schritt für Schritt vor und erklärt alles anhand von leicht nachvollziehbaren Beispielen und kleinen Projekten. Nachdem Sie die wesentlichen Grundlagen der Benutzeroberfläche kennengelernt haben, erfahren Sie, wie Sie Fotos aus Ihrer Kamera, Ihrem Smartphone oder von Ihrer Festplatte einlesen und mit ein paar schnellen Klicks optimieren können. Danach zeigt Ihnen Winfried Seimert, wie Sie Ihre Bilder freistellen, um nur bestimmte Bereiche zu bearbeiten und wie Sie Ebenen sinnvoll nutzen. Sie lernen, Gradationskurven zu lesen und die Belichtung, den Kontrast und den Weißabgleich Ihrer Fotos zu verbessern. Außerdem demonstriert der Autor Ihnen, wie Sie z.B. trübe Himmel aufhübschen, rote Augen und unerwünschte Bildteile wie Hautunreinheiten entfernen oder mithilfe der verschiedenen Filter regelrechte Kunstwerke erstellen. Lassen Sie Ihrer Kreativität freien Lauf, wenden Sie das Erlernete sofort an den eigenen Bildern an und erzielen Sie tolle Ergebnisse.

Bild und Wort Band 2 No Starch Press

Google SketchUp ist eine 3D-Modellierungssoftware, die es jedem Einsteiger ermöglicht, auf einfache und anschauliche Weise 3D-Objekte zu erstellen. Der Einsatzbereich reicht von Gebäudemodellen für Google Earth über grobe Entwurfsmodelle für Architekten bis hin zu Objekten aus jedem Gebiet wie Gegenstände, Räume oder Landschaften. Ridder zeigt in diesem Buch ausführlich, wie man mit SketchUp eigene Modelle erstellen und diese bearbeiten kann, z.B. mit unterschiedlichen Oberflächen und wie man Licht und Schatten berücksichtigt. Zu guter Letzt erfährt der Leser, wie er seine Modelle mit Animationsbefehlen perfekt präsentiert. Detlef Ridder ist für seine praxisnahen Bücher bekannt und so bietet er auch mit diesem Buch zahlreiche anschauliche Beispiele, die dem Leser den Einstieg in SketchUp erleichtern.

Raspberry Pi BookRix

GIMP is a free alternative to Adobe Photoshop with tons of professional-grade features. But with so many powerful tools and menu options, GIMP can be difficult to master. Whether you're struggling to get started or trying to master some of GIMP's more complex features, you'll find the answers you're looking for in *The Book of GIMP*. The tutorials in the first half of the book walk you through essential GIMP skills, like resizing and cropping images, touching up spots and scratches, and customizing your work area. Illustrated, step-by-step instructions show you how to: -Improve the lighting and composition of images -Remove distortions and noise to make old and damaged photos look like new -Create stunning panoramas and digital collages using a series of photos -Make, edit, and export custom textures, logos, and animated GIFs -Work with selections, channels, and masks to edit images like a pro -Create colorful digital art, layer by layer The book's second half offers a comprehensive reference to GIMP's many features, including color balancing, masks, filters, and plug-ins. You'll find tools described in unparalleled detail, with coverage of nearly every option and parameter. With illustrated tutorials and detailed references, *The Book of GIMP* is sure to become your one-stop guide to just about everything GIMP.

GIMP kurz & gut Pearson Deutschland GmbH

Sie besitzen ein iPhone, machen gerne Bilder damit, sind mit den Ergebnissen aber nicht immer zufrieden? Dann hilft Ihnen dieses Buch. Marks Hemmings erklärt Ihnen, wie Sie mit einfachen Techniken professionell aussehende Fotos schießen. Er erläutert dabei unter anderem, was Sie bei Landschaftsbildern, Porträts und Action-Aufnahmen beachten sollten. Er geht auf Kameraeinstellungen ein, bringt Ihnen die Bearbeitungs-App näher, zeigt Ihnen wie Sie Bilder teilen, organisiert speichern und vieles mehr. So lernen Sie die Möglichkeiten Ihres iPhones zu nutzen.

Bildbearbeitung mit GIMP 2.8 Pearson Deutschland GmbH

Einstieg und User Guide Inbetriebnahme und Anwendungsmöglichkeiten Einführung in Hardware und Linux Erste Programmierschritte mit Python und Scratch Aus dem Inhalt: Teil I: Inbetriebnahme des Boards Erste Schritte mit dem Raspberry Pi: Display, Tastatur, Maus und weitere Peripheriegeräte anschließen Linux-Systemadministration und Softwareinstallation Fehlerdiagnose und -behebung Netzwerkkonfiguration Partitionsmanagement Konfiguration des Raspberry Pi Teil II: Der Raspberry Pi als Mediacenter, Produktivitätstool und Webserver Teil III: Programmierung und Hardware-Hacking Einführung in Scratch Einführung in Python Hardware-Hacking Erweiterungsboards Der Raspberry Pi ist ein winziger Allzweck-Computer, mit dem man alles machen kann, was auch mit einem normalen PC möglich ist. Dank seiner leistungsstarken Multimedia- und 3D-Grafikfunktionen hat das Board außerdem das Potenzial, als Spieleplattform genutzt zu werden. Dieses Buch richtet sich an Einsteiger ins Physical Computing und bietet Bastlern und der heranwachsenden Generation von Computernutzern einen einfachen und praktischen Einstieg nicht nur in die Programmierung, sondern auch in das Hardware-Hacking. Eben Upton ist einer der Mitbegründer der Raspberry Pi Foundation und erläutert alles, was Sie wissen müssen, um mit dem Raspberry Pi durchzustarten. Es werden keine IT-Vorkenntnisse vorausgesetzt, alle Themen werden von Grund auf erläutert. Zunächst lernen Sie die Hardware kennen und erfahren, wie Sie Peripheriegeräte anschließen, um das Board in Betrieb zu nehmen. Da der Raspberry Pi auf Linux basiert, erhalten Sie eine kurze Einführung in die Einsatzmöglichkeiten des Linux-Betriebssystems, insbesondere der Debian-Distribution. Anschließend werden alle weiteren Aspekte für die Inbetriebnahme des Boards ausführlich behandelt. Darüber hinaus werden zahlreiche Anwendungsmöglichkeiten vorgestellt, beispielsweise wie sich der Raspberry Pi als Mediacenter, Produktivitätstool oder Webserver einsetzen lässt. Um eigene Anwendungen entwickeln zu können, bieten zwei separate Kapitel einen jeweils umfassenden Exkurs in die Programmierung mit Python und Scratch. So können Sie z.B. mit Python die Hardware steuern oder mit Scratch kinderleicht eigene Spiele programmieren. Mit dem Insiderwissen des Entwicklers ausgestattet, werden Sie sehr schnell in der Lage sein, Ihre eigenen Projekte umzusetzen. Über die Autoren: Eben Upton ist Mitbegründer und Geschäftsführer der Raspberry Pi Foundation und für die allgemeine Hard- und Softwarearchitektur verantwortlich. Er gründete bereits zwei erfolgreiche Software-Start-ups für Mobile Games und Middleware und arbeitet hauptberuflich für den Halbleiterhersteller Broadcom. Gareth Halfacree ist freier Wissenschaftsjournalist. Er gründete die Open-Hardware-Projekte »Sleepduino« und »Burnduino«, die die Physical-Computing-Plattform Arduino erweitern.