



1. Öffne das Bild **waldhorn.jpg**. (→ *Datei* → *Öffnen...*)
 Exportiere das Bild im Format PNG.
 → *Datei* → *Exportieren als* → *gib als Name ein: waldhorn.png*
 Exportiere das Bild im Format TIF.
 → *Datei* → *Exportieren als* → *gib als Name ein: waldhorn.tif*
 Exportiere das Bild als **waldhorn-komprimiert-5.jpg** und wähle für die Qualität den Wert **5**.
 Öffne dieses Bild **waldhorn-komprimiert-5.jpg** und vergleiche es mit dem Originalbild:
Die Bilddatei benötigt durch die hohe Kompression nur mehr 6,4 KB, das sind 10% der ursprünglichen Größe – dadurch wird der Qualitätsverlust deutlich sichtbar!
 Schließe das Bild **waldhorn-komprimiert-5.jpg**.
 Wandle das Bild in ein Graustufenbild um. (→ *Farben* → *Entsättigen* → *Entsättigen*)
 Exportiere das Bild als **waldhorn-graustufen.jpg** und gib für die Qualität den Wert **70** an.

2. Öffne das Bild **farben.xcf**
 Ändere die Größe des Bildes auf 400 x 400 Pixel.
 → *Bild* → *Skalieren...*
 Wende auf das Bild den Filter Glasbausteine an.
 Ändere den Wert für die Kachelbreite und -höhe auf 10.
Filter → *Künstlerisch* → *Glasbausteine* → *Wert auf 10 stellen* → *OK*
 Speichere das Bild.



farben.xcf

- Exportiere das Bild als **farben.png**

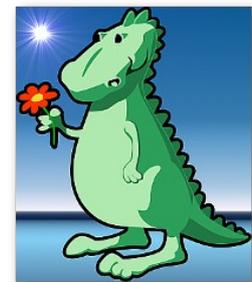
3. Öffne das Bild **drache-1.xcf**.

Wähle die Ebene **Drache** aus.
 → *Klicke im Ebenenstapel auf Drache*

Wähle das Werkzeug **Zauberstab**.
 Klicke damit auf die gelben Flächen.
 Entferne sie mit der Taste **Entf**.



Mit dem Zauberstab
 Flächen mit ähnlicher
 Farbe auswählen



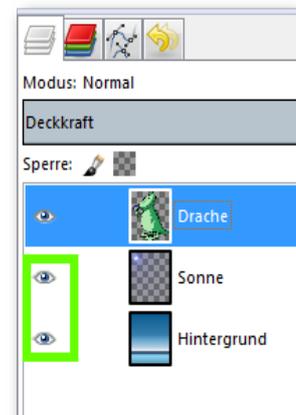
drache-1 Ergebnis

Blende die darunter liegenden Ebenen ein.
 → *Klicke auf das Auge links neben den Ebenen*

Ändere die Auswahl auf alles:
 → *Auswahl* → *Alles*

Ändere die Farbe der Blume auf Rot:
 → *Klicke im Werkzeugbereich auf das Füllwerkzeug (Farbeimer),*
 → *wähle eine rote Vordergrundfarbe* → *klicke auf ein Blütenblatt*

Speichere das Bild.
 Exportiere das Bild als **drache-1.png**



Ebenenstapel:
 Ebene durch Klick auf das
 Auge einblenden

4. Öffne das Bild **drache-2.xcf**

Stelle den Drachen frei, indem du den den rosafarbenen Hintergrund entfernst.

→ *verwende den Zauberstab um die rosafarbenen Flächen zu markieren*

→ *lösche die markierten Flächen mit der Entf-Taste*

Benenne die Ebene mit dem Drachen um in **Drache**

→ *Doppelklick auf die Ebene rechts → **Drache** eingeben ...*

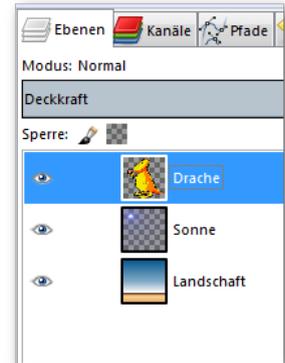
Füge eine neue transparente (=durchsichtige) Ebene ein.

Gib der Ebene den Namen **Sonne**.

→ *Ebene → Neu → **Sonne** eingeben und Transparenz anhaken ...*

Schiebe die neue Ebene unter die Ebene mit dem Drachen.

→ *ziehe die Ebene Sonne mit gedrückter Maustaste unter die Ebene mit dem Drachen (die Sonne soll hinter dem Drachen sein!)*



Ebenenstapel

Beim Entfernen der rosafarbenen Flächen wurde die Auswahl mit dem Zauberstab verändert. Für die nächste Aufgabe muss die Auswahl auf die ganze Bildfläche geändert werden:

→ *Auswahl → Alles*

Füge in die Ebene **Sonne** oben links mit dem Filter **Supernova** eine Sonne ein.

Stelle den Radius auf **40** und ändere die Farbe auf **Gelb**.

→ *Filter → Licht und Schatten → Supernova → Radius eingeben ...*



Ergebnis

Füge eine transparente Ebene **Landschaft** ein.

Schiebe die Ebene **Landschaft** im Ebenenstapel ganz nach unten.

Fülle diese Ebene mit einem Farbverlauf z.B. **Horizon 1**

Mach aus dem grünen Drachen einen Drachen mit roten, gelben und orangen Farben.

→ *Wähle die Ebene **Drache** aus*

→ *Fülle die Flächen dazu mit dem Füllwerkzeug mit roten und gelben Farbtönen.*

Speichere das Bild.

Exportiere das Bild als **drache-2.png**.

Weitere Aufgaben:

Verändere den Hintergrund:

Füge zusätzliche transparente Ebenen ein und probiere andere Verläufe.

Schalte dazu die Sichtbarkeit der anderen Ebenen mit dem Auge neben der Ebene im Ebenenstapel aus.

Experimentiere auch mit anderen Einstellungen bei den Verläufen!

Probiere auch andere Einstellungen, um eine Sonne zu erzeugen (Filter: Supernova)

