



1. Öffne die Datei **kaese.xcf**.

Wähle eine gelbe Vordergrundfarbe, sie soll zu Käse passen.

Sperre den Alphakanal der Ebene **KÄSE**.

Transparente Pixel sind dadurch vor Bearbeitung geschützt.

Wähle das Werkzeug **Stift**, eine Größe von ca. 100 und male über die Schrift.

Die Schrift sollte jetzt gelb gefärbt sein.

Jetzt werden die Löcher im Käse erzeugt:

Verwende das Werkzeug **Elliptische Auswahl** und markiere damit die Löcher.

Entferne den „Käse“ mit der Entf-Taste.

Erzeuge eine Kopie der Ebene **KÄSE** und nenne sie **Relief**.

Wende auf die Ebene **Relief** den Filter **Relief** an.

→ *Filter* → *Verzerren* → *Relief*

Ändere den Modus der Ebene **Relief** auf **Überlagern**.

Aktiviere die Ebene **KÄSE**.

Wende auf diese Ebene den Filter **Schlagschatten** an.

Verwende die Werte: **Versatz je 10**, **Weichzeichenradius 25**, **Deckkraft 80**.

Aktiviere die Ebene **Hintergrund** und mach sie sichtbar.

Klicke auf die Schaltfläche, damit das Auge sichtbar wird.

Ändere die Ebenengröße auf Bildgröße.

→ *Ebene* → *Ebene auf Bildgröße*

2. Ein Schachbrett wird erzeugt:

Erzeuge ein neues Bild mit Breite und Höhe je 800 Pixel.

Lass den Raster anzeigen: → *Ansicht* → *Raster anzeigen*

Stelle den Bildraster ein: → *Bild* → *Raster konfigurieren...*

Linienstil: gestrichelt, Abstand: Breite und Höhe je 100 Pixel

Aktiviere das magnetische Raster. → *Ansicht* → *magnetisches Raster*

Wähle eine dunkelbraune Vordergrundfarbe aktiviere das Werkzeug **Stift** mit der Größe **6**.

Ziehe außen um das Quadrat und innen alle Rasterlinien nach.

Klicke auf den ersten Punkt und dann mit gedrückter Umschalttaste auf den Endpunkt.

Wähle das Füllwerkzeug. Als Füllart wähle **Muster** und ein helles bzw. dunkles Holz.

Fülle die Felder mit dem Füllwerkzeug.

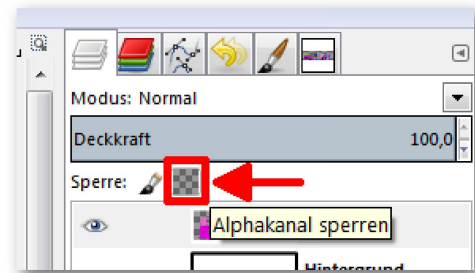
Ändere die Bildgröße auf 830 x 830 Pixel und zentriere das Bild.

→ *Bild* → *Leinwandgröße: Größe einstellen, auf Zentrieren klicken* → *Größe ändern*

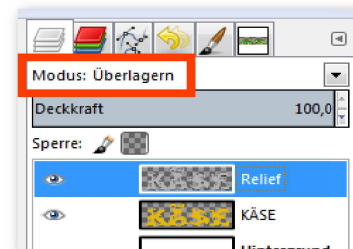
Ändere die Ebenengröße auf Leinwandgröße. → *Ebene* → *Ebene auf Bildgröße*

Fülle den Rand mit einem sehr dunklen Holzmuster.

Blende die Rasterlinien aus. Speichere das Bild unter **Schachbrett.xcf**.



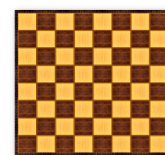
transparente Pixel sperren



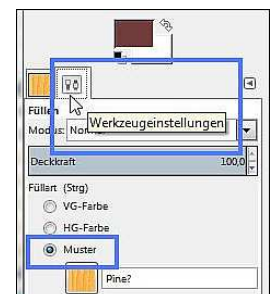
Überlagerungsmodus wählen



Ergebnis



Ergebnis



Füllart einstellen