



1. Öffne das Bild **drache-1.xcf**.

Wähle mit dem Zauberstab die gelben Flächen aus und entferne sie mit der Entf-Taste.

Blende die darunter liegenden Ebenen ein.

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, drache-1.jpg, drache-1.tif**

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 mit dem Wert 10 an.

Filter → Künstlerisch → Glasbausteine → Kachelbreite und Kachelhöhe auf 10 stellen
Speichere das Bild.

3. Öffne das Bild **drache-2.xcf**

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

Deaktiviere anschließend die Auswahl! (*Auswahl → Nichts*)

Benenne die Ebene mit dem Drachen um in **Drache** (*Doppelklick auf die Ebenenvorschau rechts*).

Füge eine neue transparente (=durchsichtige) Ebene ein.

Gib der Ebene den Namen **Sonne**. (*Ebene → Neu → Sonne eingeben → Füllung: Transparenz*)

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

Verwende als Radius den Wert **40**. Wähle als Farbe Gelb.

→ Filter → Licht und Schatten → Supernova

Verschiebe die „Sonne“ nach oben und nach links mit Mittelpunkt-X bzw. Mittelpunkt-Y.

Schiebe die neue Ebene unter die Ebene mit dem Drachen.

Füge unter der Ebene mit der Sonne eine weitere transparente Ebene **Landschaft** ein.

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

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

Fülle die Flächen dazu mit dem Füllwerkzeug.

Speichere das Bild und exportiere es als **drache-2.png**.

4. Suche im Internet ein Bild, das die Oberfläche des Mars anzeigt.

Kopiere dieses Bild und füge es in Gimp als neues Bild ein.

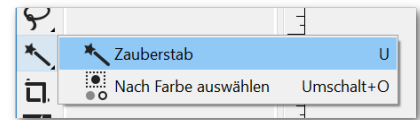
Bearbeiten → Einfügen → Als neues Bild

Wechsle zu dem Drachenbild setze alle Ebenen außer dem Drachen auf unsichtbar.

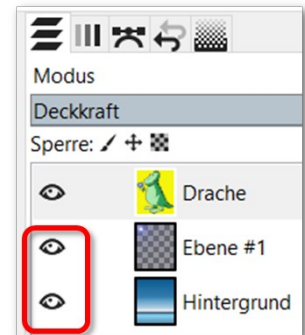
Kopiere den Drachen (*Bearbeiten → Kopieren*) und füge ihn in das „Marsbild“ als neue Ebene ein (*Bearbeiten → Einfügen als → Neue Ebene*).

Ändere die Größe des Drachens passend!

*Verwende das Werkzeug **Vereinheitlichte Transformation**  (Umschalt + T) und ziehe das Bild an den Ecken auf die richtige Größe!*



Mit dem Zauberstab Flächen mit ähnlicher Farbe auswählen



Ebene durch Klick auf das Auge einblenden

5. Öffne das Bild **waldhorn.jpg**.

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.jpg** und wähle für die Qualität den Wert 50.

→ Datei → Exportieren als → gib als Name ein: **waldhorn.jpg**,

Aktiviere **Vorschau im Fenster anzeigen** und kontrolliere, ob Qualitätsverluste sichtbar sind!

Wandle das Bild in ein Graustufenbild um. (→ Farben → Entsättigen → Entsättigen)

Exportiere das Bild als **waldhorn-graustufen.jpg**. Stelle den Wert für Qualität auf 70.

6. Öffne das Bild **bananen_original.png**,

Verwende das Werkzeug **Magnetische Schere** und schneide damit den Hintergrund weg.

Klicke rund um die Banane, bis du wieder beim Ausgangspunkt bist → drücke die Eingabetaste. Kehre die Auswahl um: **Auswahl** → **Invertieren** und lösche den Hintergrund mit der **Entf-Taste**.

Exportiere das Bild unter dem Namen **Banane_freigestellt**.



Magnetische Schere

7. Öffne das Bild **briefmarke_landschaft.jpg**.

Füge in die Briefmarke oben den Namen deines Landes ein – ändere die Schriftgröße so, dass die volle Breite ausgenutzt wird.

Verwende das Textwerkzeug **A**, ändere die Schriftfarbe auf Schwarz, klicke in das Bild und schreibe den Text. Markiere dann den Text und ändere die Schriftgröße passend.

Ergänze die Briefmarken durch folgende Texte mit weißer Schriftfarbe **Nationalpark Alpen**

Erzeuge einen Schatten hinter den Buchstaben.

Rechter Mausklick auf den Text → **Filter** → **Licht und Schatten** → **Schlagschatten**: Hier muss man die Parameter passend ändern: Weichzeichnenradius z. B. auf 1,30 setzen und mit den X- und Y-Werten probieren, bis der Schatten korrekt platziert ist.

Tipps: es muss immer klar sein:

- Welche Ebene ist aktiviert?
- Ist eine Auswahl aktiv?
- Wo befindet sich die Ebene im Ebenenstapel?
- Ist die Transparenz aktiviert (Alphakanal)?