



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 → Wert auf 10 stellen → OK
Speichere das Bild.

3. Öffne das Bild **drache-2.xcf**

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

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

Doppelklick auf die Ebenenvorschau rechts → Drache eingeben → OK

Füge eine neue transparente (=durchsichtige) Ebene ein.

Gib der Ebene den Namen **Sonne**.

→ Ebene → Neu → Sonne eingeben und Transparenz anhaken → OK

Schiebe die neue Ebene unter der Ebene mit dem Drachen.

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

Verwende als Radius den Wert **40**.

→ Filter → Licht und Schatten → Supernova → Radius eingeben → OK

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. 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 verschiedene Werte aus.

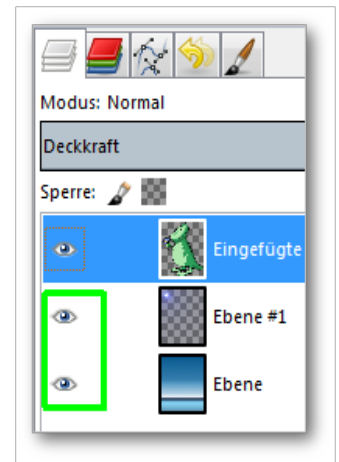
→ Datei → Exportieren als → gib als Name ein: waldhorn.jpg, aktiviere Vorschau im Fenster anzeigen

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

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



Mit dem Zauberstab Flächen mit ähnlicher Farbe auswählen



Ebene durch Klick auf das Auge einblenden



5. Öffne das Bild **bananen_original.png** und schneide es mit Werkzeug **Magnetische Schere** aus. Versuche mit dem Werkzeug **Heilen** (Pflastersymbol) Flecken auf der Banane wegzubekommen.
6. Öffne die Bilder **briefmarke_landschaft.jpg**.

Füge in die Briefmarkengrafiken oben einen beliebigen Landesnamen ein – ändere die Schriftgröße so, dass die volle Breite ausgenützt wird.

Ergänze die Briefmarken durch folgende Texte mit weißer Schriftfarbe

Nationalpark Alpen

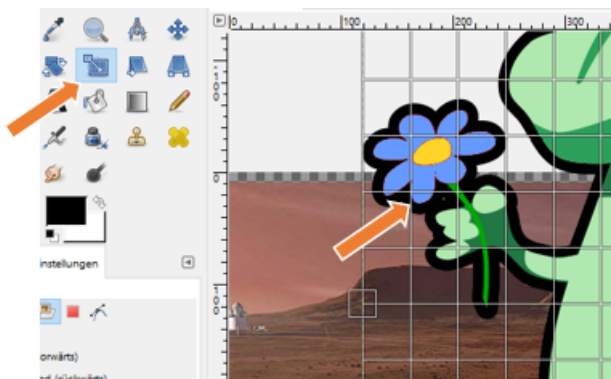
Erzeuge einen Schatten hinter den Buchstaben.

Rechter Mausklick auf den Text → Filter → Licht und Schatten → Schlagschatten → OK

7. Suche im Internet ein Bild, das die Oberfläche des Mars zeigt. Kopiere dieses Bild und füge es in Gimp ein. Setze den Drachen in das Bild und verändere die Größe des Drachens passend.

Verwende die Tastenkombinationen STRG+C und STRG+V für das Kopieren.

*Die Größe des Bildes kann mit dem Werkzeug **Skalieren** angepasst werden.*



Skalieren von Bildern

Ein paar 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)?