

# Gimp 3.0

## 2. Vorübung



### 1. Öffne das Bild **drache-3.xcf**

Entferne die blaue Fläche auf dem Bildschirm (*mit dem Zauberstab markieren, dann mit der Entf-Taste entfernen. Wiederhole diesen Vorgang mehrmals und lösche den Rest mit dem Radierer-Werkzeug*).

Wähle das Werkzeug **Verschieben** . Verschiebe die Ebene mit dem Drachenbild so, dass der Drache im Monitor angezeigt wird.

Stelle sicher, dass nichts ausgewählt ist (*Auswahl -> Nichts*).

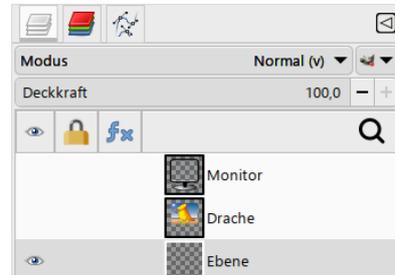
Erzeuge eine neue Ebene (*Ebene -> Neue Ebene -> OK*).

Schiebe diese Ebene im Ebenenstapel ganz nach unten.

Fülle diese Ebene mit einem hellblauen Farbverlauf (*Wähle eine hellblaue Vordergrundfarbe -> Aktiviere das Werkzeug Verlauf .-> Wähle den Farbverlauf VG nach HG (RGB) -> Ziehe mit der Maus von oben nach unten über das Bild*).

Erzeuge mit dem rechteckigen Auswahl-Werkzeug eine Auswahl, die den Tisch darstellen soll. Lösche den ausgewählten Bereich (Taste Entf). Wähle das Füll-Werkzeug und z.B. eine Holzstruktur, klicke mit dem Füll-Werkzeug in die rechteckige Auswahl.

Exportiere das Bild als **drache-3.jpg**.



Wähle die Füllart **Muster**



### 2. Öffne die Datei **portrait.jpg**

Drehe das Bild um 90° gegen den Uhrzeigersinn (*Bild -> Transformation -> ...?*).

Füge der Ebene Transparenz hinzu (*Ebene -> Transparenz -> Alphakanal hinzufügen*).

Ändere die Leinwandgröße:

Breite: 650 Pixel, Höhe: 814 Pixel, zentriere das Bild und ändere die Ebenengröße auf Bildgröße (*Bild -> Leinwandgröße: Breite und Höhe eingeben -> auf zentrieren klicken -> bei Ebenengröße ändern wählen: Alle Ebenen -> Klick auf Größe ändern*).

Erstelle eine Kopie der Ebene (*Ebene -> Ebene duplizieren*).





3. Einen Rahmen um das Bild erstellen:

Aktiviere die untere Ebene (*Klicke im Ebenenstapel rechts unten auf die untere Ebene*). Verwende den Zauberstab um den transparenten Bereich außen um das Bild auszuwählen.

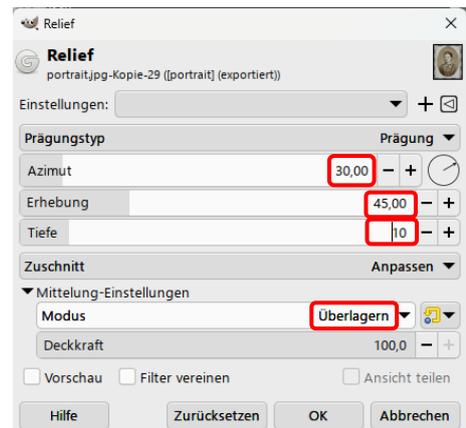
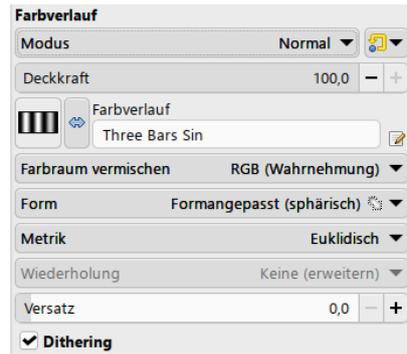
Fülle die Auswahl mit dem Verlauf **Three bars sin** mit der Form **Formangepasst (sphärisch)** (*Aktiviere das Werkzeug Verlauf -> Wähle den Farbverlauf Three bars sin -> wähle bei Form Formangepasst (sphärisch) -> ziehe mit der Maus im transparenten Bereich einen Strich*).

Hebe die Auswahl wieder auf.

Aktiviere die obere Ebene (*portrait.jpg-Kopie*)

Ändere die Auswahl auf **Alles**. Wende auf dieser Ebene den Filter **Relief** (*Azimet: 30, Höhenwinkel 45°, Tiefe 10, Modus: Überlagern*) an (*Filter -> Verzerren -> Relief ...*).

Speichere das Bild als **portrait.xcf**, exportiere das Bild als **portrait.tif**.





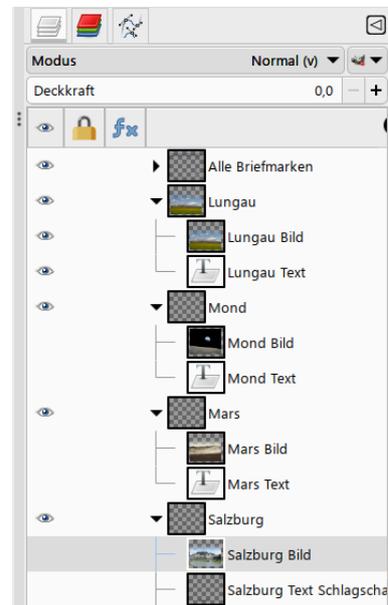
### Ebenengruppen erstellen und verwenden

Ebenengruppen funktionieren ähnlich wie Ordner. Sie enthalten eine oder mehrere Ebenen. Ebenengruppen ermöglichen beim Arbeiten mit vielen Ebenen eine deutlich bessere Übersicht.

- Weniger Ebenen sind gleichzeitig sichtbar
- Man sieht sofort, was zusammengehört
- Man kann Ebenengruppen gemeinsam verschieben, ein- und ausblenden.

Öffne die Datei **briefmarken.xcf**

1. Erzeuge eine Ebenengruppe (*Klicke mit der rechten Maustaste in den Ebenenstapel und wähle aus dem Kontextmenü Neue Ebenengruppe*).  
Benenne diese Ebenengruppe **Lungau** (*Mit Doppelklick auf den Namen kannst Du sie umbenennen*).  
Verschiebe die beiden Lungau-Ebenen mit der Maus so, dass sie zur Ebenengruppe Lungau gehören.
2. Erzeuge auch Ebenengruppen für **Mond**, **Mars** und **Salzburg** und verschiebe die dazugehörigen Ebenen in diese Ebenengruppen.
3. Exportiere vier Briefmarken mit den Motiven **Lungau**, **Mond**, **Mars** und **Salzburg** im Format **JPG** (*Blende dazu jeweils die anderen Ebenengruppen aus und exportiere die Bilder*).
4. Schließe die Datei mit dem Befehl **Änderungen verwerfen**.



Öffne das Bild **sonnenblume.xcf**

5. Füge zur Ebene Sonnenblume Transparenz hinzu (*Ebene -> Transparenz -> Alphakanal hinzufügen*).
6. Kehre die Auswahl um (*Auswahl -> invertieren oder Strg+i*)  
Stelle die Sonnenblume frei (*Entf-Taste*). Ändere die Auswahl auf **Alles** (*Strg+A*).
7. Speichere das Bild **sonnenblume.xcf**.
  8. Exportiere das Bild unter Beibehaltung des Dateinamens als **JPG** mit der Qualität **50** (*Datei -> Exportieren nach -> Dateiname: sonnenblume.jpg -> Qualität auf 50 stellen*).



# Gimp 3.0

## 2. Vorübung



Öffne das Bild **blaue\_landschaft.jpg**

- Erstelle eine rechteckige Auswahl mit einer Breite von **400** und einer Höhe von **600** Pixel.

Schiebe die Auswahl in den linken Bereich des Bildes.

Wende auf die Auswahl einen **automatischen Farbabgleich** an (*Farben -> Automatisch -> Abgleichen*).

- Erstelle eine weitere Auswahl mit einer Breite und Höhe von jeweils **400** Pixel und platziere sie in den rechten Bereich des Bildes.

Verwandle den Bereich in der Auswahl in ein **Graustufenbild** mit der Funktion **Entsättigen** (*Farben -> Entsättigen*).

Ändere in der Auswahl die **Helligkeit** auf den Wert **-50** und den **Kontrast** auf den Wert **100** (*Farben -> Helligkeit und Kontrast*).

Ziehe die Auswahl mit einer **weißen 6 Pixel** breiten Linie nach (*Wähle weiß als Vordergrundfarbe -> Bearbeiten -> Auswahl nachziehen ...*).

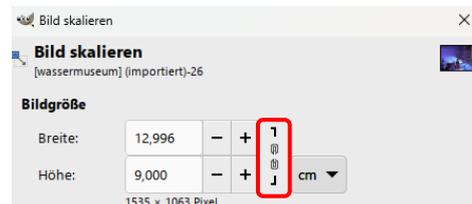
- Speichere das Bild **blaue\_landschaft.xcf**.
- Exportiere das Bild im Format **JPG** als **blaue\_landschaft\_2.jpg** und wähle eine Qualität, die eine möglichst kleine Dateigröße bei akzeptabler Qualität erzeugt (*Bild -> Exportieren -> Dateinamen ändern -> Exportieren -> Aktiviere Vorschau im Bildfenster anzeigen und teste verschiedene Qualitätseinstellungen*).



Öffne das Bild **wassermuseum.jpg**

- Skaliere das Bild auf eine Größe von ca. 13 cm Breite und ca. 9 cm Höhe.

Die Proportionen sollen dabei **nicht** erhalten bleiben (*Bild -> Skalieren -> Maßeinheit auf cm stellen -> Klicke auf das Kettensymbol: wenn es offen ist, werden die Proportionen nicht erhalten, so kann man Länge und Breite unabhängig voneinander einstellen -> gib die neuen Maße ein*).



- Gib links oben den Text ein: **Wassermuseum** und darunter **am Mönchsberg**.

Wähle als Textfarbe mit der **Farbpipette** ein helles Blau aus dem Bild.

Verändere die Textgröße passend und zentriere den Text.

- Wende auf den Text den Filter **Schlagschatten** an (*Filter -> Licht und Schatten -> Schlagschatten ...*).
- Speichere das Bild unter dem Namen **wassermuseum.xcf**.
- Speichere das Bild im Format **JPG** unter Beibehaltung des Namens und wähle als Qualität den Wert **70**.

