

Übungen zu Computergrundlagen WS 2016/2017

Übungsblatt 8: Bildbearbeitung

16. Dezember 2016

Allgemeine Hinweise

- Abgabetermin für die Lösungen ist **Freitag, 23.12.2016, 11:00 Uhr**.
- Schickt die Lösungen bitte per Email an Euren Tutor:
 - Montag 11:30 – 13:00 Uhr: Julian Michalowsky (jmichalowsky@icp.uni-stuttgart.de)
 - Montag 14:00 – 15:30 Uhr: Frank Uhlig (fuhlig@icp.uni-stuttgart.de)
 - Dienstag 14:00 – 15:30 Uhr: Patrick Kreissl (pkreissl@icp.uni-stuttgart.de)
 - Dienstag 15:45 – 17:15 Uhr: Kai Szuttor (kai@icp.uni-stuttgart.de)
 - Donnerstag 09:45 – 11:15 Uhr: Frank Maier (fmaier@icp.uni-stuttgart.de)
 - Donnerstag 15:45 – 17:15 Uhr: Evangelos Tzaras (etzaras@icp.uni-stuttgart.de)

Die schönsten Lösungen dieses Übungsblattes werden im neuen Jahr prämiert! Wenn Ihr weitere Ideen für das hier zu erstellende Bild habt, versucht sie umzusetzen!

In diesem weihnachtlichen Übungsblatt sollt Ihr mit Hilfe von Bildbearbeitung ein weihnachtliches Bild von den heiligen drei Königen erzeugen, die Geschenke bringen. Die dafür benötigten Bilder finden sich im Verzeichnis /group/cgl/2016/08.

Aufgabe 8.1: Grafikbearbeitung mit GIMP (5 Punkte)

Fügt die Bilder koenige.jpg und hintergrund.jpg mit Hilfe der Bildbearbeitungssoftware Gimp wie folgt zusammen:

- Verwendete das Bild hintergrund.jpg (oder ein ähnliches, selbst gewähltes Bild) als Hintergrund eines neuen Bildes.
- Schneidet die zentralen drei Könige von koenige.jpg z. B. mit Hilfe des *Scissors*-Werkzeuges aus und fügt es in die neue Grafik ein.
- Der König ganz rechts hat noch nicht ganz den richtigen Teint, schließlich ist es ein Mohr. Passt seinene Teint der Geschichte an. Verwendet dazu beispielsweise das *Airbrush*-Werkzeug, oder verändert Farbton und Sättigung mit Hilfe des Menüpunktes *Colors* → *Hue-Saturation*.
- Exportiert das fertige neue Bild als jpg- oder png-Datei.

Aufgabe 8.2: Grafikbearbeitung mit Inkscape (5 Punkte)

Nun soll dem Bild mit Hilfe von Inkscape noch der letzte Schliff gegeben werden.

- Erzeugt eine neue Grafik im A4-Format und fügt das Bild der vorigen Aufgabe ein. Bettet das Bild bitte in die Grafik ein (“embed”).
- Die svg-Grafiken krone*.svg stellen Kronen dar. Setzt den Königen die Kronen auf!
- Verwendet mehrere Kopien einer der Kronen als Rahmen um das ganze Bild, in dem Ihr die Funktion *Edit* → *Clone* → *Edit tiled clones...* verwendet.