



*Unterwasserfotos im Klassenzimmer? – Kein Problem! Bilder nehmen einen immer größeren Stellenwert in unserer modernen Gesellschaft ein. Das Freistellen von Bildern eröffnet schier endlose Möglichkeiten für Design, Kunst und Selbstdarstellung in virtuellen Welten und führt Schüler/innen spielend in die Welt der digitalen Bildbearbeitung ein.*

Wolfgang Pawlat  
Bundeszentrum Virtuelle PH,  
Illustrator, Supportteam Mitarbeiter  
wuli@chello.at

### Software

Internet  
Gimp (Gratisdownload unter [www.gimp.org](http://www.gimp.org))

### Hardware

PC  
Digitalkamera/Smartphone  
hellgrüner Stoff/Papier

### Die Schüler/innen lernen

- Bilder digital freizustellen,
- aus mehreren Bildelementen ein neues Bild zu erstellen.

### Hinweise für den Einsatz

In jedem Gegenstand einsetzbar

#### 1.

Die Schüler/innen machen in Kleingruppen vor einem hellgrünen Hintergrund (Greenscreen) Fotos voneinander und laden diese auf die Arbeitsrechner ihrer Gruppe hoch.



Bildquelle: Wuli Pawlat

#### 2.

Die Schüler/innen öffnen eines der Fotos mit dem Programm „Gimp“ und stellen es frei:  
Klick auf **Fenster -> Andockbare Dialoge -> Ebenen**.  
Rechtsklick auf das kleine Bild im Fenster **Ebenen**, dann auf **Alphakanal hinzufügen**.

Mit dem **Zauberstab** Werkzeug auf den grünen Hintergrund klicken, um diesen zu markieren und dann die Taste „Entf“ drücken, um ihn zu löschen.

#### 3.

Farbreiste können nun mit dem **Radierer** Werkzeug entfernt werden. Dazu zuerst oben auf **Auswahl ->**

**nichts** klicken (oder die Tastenkombination: Shift+Alt+A verwenden) und dann den Radierer benutzen, indem man mit gedrückter linker Maustaste über die unerwünschten Farbreiste fährt.



Bildquelle: Wuli Pawlat

#### 4.

Mit der Tastenkombination **Strg+A** das gesamte Bild markieren und mit **STRG+C** kopieren. Nun ein – z.B. von einer freien Fotoseite im Internet stammendes – Unterwasserbild in Gimp öffnen. Dieses wird als unser Hintergrundbild fungieren:

Auf das Bild klicken und die Tasten **STRG+V** drücken, um das vorher freigestellte Bild über das Hintergrundbild zu legen. Sollte das eingefügte Bild zu groß sein, kann es mit dem **Skalieren** Werkzeug verkleinert werden. (Hierbei das Kettenglied Symbol anhängen, damit die Proportionen bewahrt bleiben.) Jetzt das Bild nur noch unter **Datei -> Exportieren** als **JPG** speichern.



Bildquelle: <http://www.flickr.com/photos/q-phia/>

#### 5.

Wenn alle Schüler/innen ihre Arbeiten abgegeben haben, lassen sich die Ergebnisse mit einem Videobeamer oder einem Smartboard präsentieren.



Bildquelle: Wuli Pawlat

## ! Hinweis

Das Zauberstab Werkzeug wählt die Farbe, die man anklickt und angrenzende ähnliche Farben aus. Fall es zu viel oder zu wenig markiert, verschiebe den Balken „Schwellwert“ unter dem Werkzeugkasten, indem du darauf klickst und die Maus nach links oder rechts bewegst. Mehr dazu findest du im GIMP Benutzerhandbuch unter <http://docs.gimp.org/de/>

## 💡 Möglichkeiten zur Umsetzung:

### Wettbewerb

- Durch den Einsatz von Kostümen und Requisiten lassen sich besonders interessante Bilder gestalten.
- Durch Verwendung von Nahaufnahmen (Makroaufnahmen) von Alltagsgegenständen als Hintergrund, lässt sich die Illusion erzielen, dass die Schüler/innen auf einem Foto geschrumpft sind.
- Mit einer Serie solcher Bilder und dem Einfügen von Text lässt sich leicht eine Bildgeschichte erzählen

## ✏️ Praxistipps:

Je mehr unterschiedliche Hintergrundbilder und Requisiten du vorbereitet hast, desto interessanter ist die Übung für die Schüler/innen.

## ✏️ Tipps:

- Mach dich im Vorfeld mit GIMP vertraut und probiere die Technik selbst aus.
- Creative Commons lizenzierte Bilder für den Hintergrund findest du zum Beispiel unter <http://www.pixabay.com> oder <http://www.flickr.com/creativecommons/>
- Sollte dir in GIMP ein Fehler passieren, verwende die Tastenkombination STRG + Z um den letzten Arbeitsschritt rückgängig zu machen.