



Gimp - Werkstatt - Newsletter

Let's read about Gimp

Neues aus der Gimp - Werkstatt

by andreas1968

„Werkstattbild-Wettbewerb“

Wieder einmal haben sich viele Mitglieder der Gimp-Werkstatt an dem Werkstattbild zum Thema „Gimp My Ride“ und „Stifte“ beteiligt. Zwei Themen, weil die Abstimmung zum Thema schon Krimi-reif war. Viele schöne Ideen und eindrucksvolle Bilder wurden präsentiert. **Sterni1961** hat mit ihrem einfallsreichen Bild einen eindeutigen Sieg errungen. Ihr Bild ziert in diesem Monat die Startseite der Gimp-Werkstatt.



Platz 1 von Sterni1961

Das Thema für den zur Zeit laufenden Werkstattbild-Wettbewerb lautet: „**Horror-Kuscheltiere**“. Die ersten Beiträge sind bereits eingetroffen. Bis zum 27. Juni hat jeder registrierte User, der Zeit und Lust hat, die Möglichkeit noch sein Bild einzureichen. Zu gewinnen gibt es den begehrten Platz auf der Startseite der Gimp-Werkstatt und eine von Eleanora's „Let's talk Gimp“ CD's, die unter allen Teilnehmern ausgelost wird.



Platz 2 von eleanora



Platz 2 von andreas1968

Viel Spaß beim Gimpen!



Platz 3 von PiOnEeR

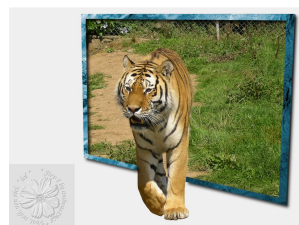
„Unter-100-Wettbewerb“

Der „Unter-100-Wettbewerb“ für den Zeitraum April / Mai / Juni mit dem Thema: „Planeten“ ging gestern Nachmittag zu Ende. Die Abstimmung läuft bis zum 23. Juni 2007. **Hier** geht's zur Abstimmung...

Da es sich hierbei um ein populäres Thema handelte, aber nur vier Bilder präsentiert wurden, haben wir uns entschlossen, den „Unter-100-Wettbewerb“ aus mangelndem Interesse einzustellen.

Battle - fianna vs. andreas1968

Völlig überraschend hat fianna mich am 3. Juni 2007 zu einer Revanche-Battle herausgefordert. Wir haben fix die Bedingungen ausgehandelt und munter losgimpert. Die Ergebnisse sind unten abgebildet. Ein Klick auf eines der Bilder führt zum Thread. Wie jede „echte“ Battle endet auch diese mit einer Abstimmung. Noch bis zum Abend des 19. Juni habt ihr Gelegenheit, einem von uns eure Stimme zu geben. Und zwar **hier** ... Möge die Bessere / der Bessere gewinnen! Und ich freue mich schon auf die nächste Battle, weil es einfach Spaß macht - egal, ob als Zuschauer oder Mitwirkender.





Der Filter „Fotokopie“

Der Filter „Fotokopie“ bei GIMP ist eigentlich ein Kunstfilter, um Fotos das Aussehen einer s/w-Fotokopie zu geben. Dass man mit diesem Filter auch Bilder schärfen kann und vor allem viele kleine Details und Strukturen aus dem Bild herauskitzeln kann, wissen die wenigsten.

Wir öffnen das zu bearbeitende Bild.

Über den Reiter „Ebenen“ und einen Rechtsklick auf den dort aufgeführten „Hintergrund“ öffnen wir ein Menü und wählen „Ebene duplizieren“ aus.

Eine zweite identisch aussehende Ebene legt sich über den Hintergrund.

Die obere Ebene müsste jetzt automatisch ausgewählt und aktiv sein, ist dem

nicht so, aktivieren wir sie durch einen einfachen Klick mit der linken Maustaste

auf die Ebene im Ebenenreiter. Jetzt gehen wir auf das Menü FILTER - KÜNSTLERISCH - FOTOKOPIE.

Es öffnet sich ein Fenster mit einer Vorschau und verschiedenen Reglern.

Für den Anfang lassen wir die Regler auf den akzeptablen voreingestellten Werten stehen. Wendet man den Filter häufiger an und hat seine Arbeitsweise verstanden, kann man die Stärke des Effekts gut mit dem Regler „Masken Radius“ variieren. Hier heißt es mal wieder AUSPROBIEREN!

Mit einem Klick auf OK bestätigen wir die Anwendung des Filters und der Computer fängt an zu arbeiten.

Nicht verzweifeln, je nach Größe des Bildes und Schnelligkeit eurer Maschine kann das schon einen Moment dauern. Das Ergebnis überzeugt erst einmal nicht vollständig: (Bild 3)

Aber auch hier kommt es bei den beiden Ebenen wieder nur auf den richtigen Verrechnungsmodus an. Wir klicken also im Reiter „Ebenen“ auf „Modus“ und wählen aus dem Pull-Down-Menü den Modus „Multiplizieren“. (Bild 4)

Dadurch sehen wir jetzt unser Bild mit besseren Konturen und deutlich hervorgetretenen Details vor uns.

Durch die Deckkraft der oberen „fotokopierten“ Ebene können wir den Effekt etwas abschwächen. Ich verwende hier ganz nach subjektivem Eindruck meist Werte zwischen 30 und 70%! (Bild 5)

Jetzt noch über einen Rechtsklick auf die obere Ebene den Befehl „Nach unten vereinen“ aufrufen und der Effekt ist fertig! Leider ist jetzt häufig der Hintergrund grisselig. Um das zu verhindern, bedarf es dem selektiven Arbeiten mittels Ebenenmasken, das ich in späteren Tutorials erläutern werde.

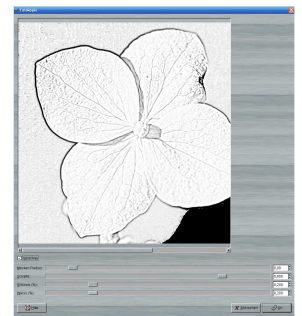


Bild 3



Bild 4



Bild 5



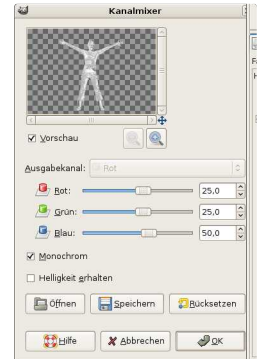
by body_and_soul

Foto - Forum

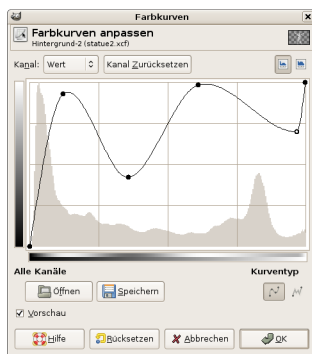
Vom Foto zur Statue

Hierbei handelt es sich um ein Einsteigertutorial, die einzige Grundvoraussetzung ist das Vorhandensein eines Bildes einer freigestellten Person.

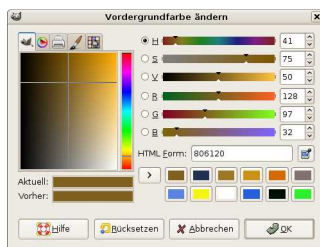
- Als erstes öffnen wir das Bild mit der freigestellten Person und entfärben es. Dazu rufen wir das Menü **FARBEN - KOMPONENTEN - KANALMIXER** auf. Unter Gimp 2.2 findet ihr den Kanalmixer unter **EBENEN - FARBEN - KOMPONENTEN - KANALMIXER**.



Die Einstellung hier ist für Rot 25, für Grün 25 und für Blau 50. Monochrom anklicken.



- Nun müssen wir dem Foto einen Metalleffekt geben. Das erledigen wir mit den Farbkurven. Zu finden unter **FARBEN - KURVEN**. Bei Gimp 2.2 unter **EBENEN - FARBEN - KURVEN**. Die Kurve kann je nach Foto etwas anders aussehen, hier ist ein bisschen Testen angesagt. Sie sollte aber nicht zu weit nach unten gezogen werden, da sonst die Hautbereiche zu dunkel werden.



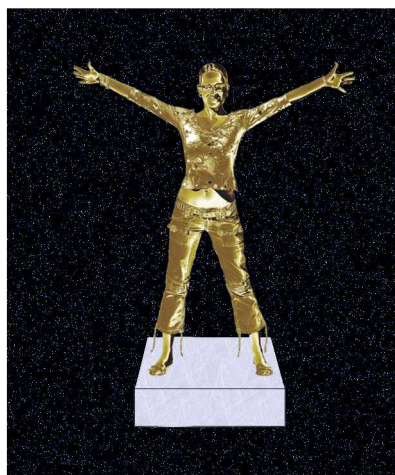
- So jetzt kommen wir zum Einfärben. Wir nehmen die Person auf dem Bild in die Auswahl. (Auswahl aus Alphakanal), duplizieren die Ebene und füllen die Person auf der neuen Ebene mit einer passenden Farbe.

Für den Goldton habe ich hier die Farbe # 806120 genommen.

- Anschließend stellen wir den Ebenmodus „auf Farbe“.
- Nun machen wir erneut von der Originalebene eine Kopie und schieben sie ganz nach oben.
- Die Auswahl auf der Ebene wird mit der gleichen Farbe eingefärbt. Den Ebenmodus auf „Nachbelichten“ stellen.
- Anschließend wird die Deckkraft der Ebene „Nachbelichten“ heruntergefahren. Der Wert ist hier sehr Bild-abhängig, ich habe hier 71% verwendet.



- Wenn ihr soweit mit dem Ergebnis zufrieden seid, könnt ihr nun die Ebenen zusammenfügen.
- Nach dem Zusammenfügen duplizieren wir die Ebene erneut, achten darauf, dass die neu entstandene Ebene aktiviert ist und gehen dann auf **FILTER - KANTENFINDEN - SOBEL**. Die eingestellten Vorgabewerte können wir übernehmen.
- Anschließend den Ebenmodus auf „weiche Kanten“ stellen und die Deckkraft auf 20 - 30 % herunterfahren. Wenn ihr mit dem Ergebnis zufrieden seid, könnt ihr die Ebenen zusammenfügen. Jetzt die Figur noch auf einen Sockel stellen und fertig ist die Statue.



Das verwendete Bild stammt von

N-Loader auf aboutpixel.de



by eleanora

Animation mit Gimp & GAP

Seit einigen Monaten gibt es in unserer Gimp-Werkstatt einen Animation-Wettbewerb. PiOnEeR betreut das Projekt und denkt sich immer wieder neue Themen aus, zu denen wir unsere kleinen Animationen basteln können. Nur wie bastelt man ein animiertes Gif? Jeder hat bestimmt irgendwann einmal, gelangweilt von den ausführlichen Erklärungen des Mathelehrers über Binomische Formeln oder sonstige trockene Theorie, einen Punkt auf den Rand einer Seite im Mathebuch gemalt und auf der nächsten Seite etwas versetzt noch einen Punkt und die nächste Seite wieder etwas versetzt noch einen Punkt... Dann hat man schnell die Seiten im Buch geblättert und hatte die Animation eines springenden Punktes gebastelt. Wenn du mich fragst, fand ich das viel spannender als Algebra. Aber ich will ja niemanden auf dumme Gedanken bringen, also immer schön dem Lehrer lauschen :)

Solch einen springenden Punkt kannst du auch mit Gimp erzeugen. Nur, dass du hier keine Seiten in einem Mathebuch verwendest, sondern mehrere Ebenen.

- Öffne mit Gimp ein neues Bild mit einem weißen Hintergrund. Es sollte mindestens 360px hoch sein. Male mit dem Pinsel einen Punkt mitten auf das Bild.
- Dupliziere die Ebene über Menü EBENE – DUPLIZIEREN oder mit einem Klick auf das 4. Symbol am unteren Rand des Ebenendialogs.
- Verschiebe die duplizierte Ebene um 10 Pixel nach oben über Menü EBENE – TRANSFORMATION – VERSATZ X = 0; Y = -10.
- Dupliziere diese Ebene wieder und verschiebe auch diese um 10px nach oben. Wiederhole den Schritt bis du 10 Ebenen hast.
- Nun dupliziere die Ebene und verschiebe sie um 10px nach unten. EBENE – TRANSFORMATION – VERSATZ: X = 0; Y = 10
- Wiederhole auch diesen Vorgang, bis sich der Punkt wieder an der Ausgangsstellung befindet.
- Wende nun Menü FILTER – ANIMATIONEN – ANIMATION ABSPIELEN an. Et voilà! Ein springender Punkt.
- Speichere den Punkt als animiertes Gif. Endlosanimation, Pause zwischen den Ebenen 50 Millisekunden, Frameübergang wenn nicht angegeben „Ein Frame pro Ebene (Ersetzen)“.



Das war deine erste Animation mit Gimp.

Jetzt machen wir den springenden Punkt vollautomatisch mit GAP. GAP findest du auf der Downloadseite von www.gimp.org oder in der Tutorial-Sammlung im Forum „Gimp besorgen und installieren“. Unter Windows installierst du es ganz normal wie auch alle anderen Programme. Unter Linux findest du GAP in den Paketquellen deiner Distribution (sonst einfach mal im Forum fragen).

GAP fügt deinem Gimp einen neuen Menüeintrag hinzu: „Video“.

Unter Windows sind alle Menüeinträge auf Englisch. Unter Linux ist GAP größtenteils auf Deutsch übersetzt.

- Ok, jede GAP-Animation fängt mit dem Anlegen eines Ordners an. Öffne nun Gimp. Und erstelle eine neue Datei mit weißem Hintergrund und einer Höhe von ca. 150px. Speichere sie als „Hintergrund_0001.xcf“ in den zuvor angelegten Ordner. Schließe sie nicht!
- Öffne eine neue Datei transparent, ca. 20px mal 20px. Darauf malst du nun einen dicken Punkt mit deinem Pinselwerkzeug.
- Speichere die Datei als „Punkt.xcf“. Auch diese Datei lässt du offen.
- Wechsle in das Bild „Hintergrund_0001.xcf“ und führe den Menübefehl EINZELBILDER DUPLIZIEREN (DUPLICATE FRAMES) aus. Mit diesem Befehl duplizierst du die Hintergrund_0001.xcf. Trage bei „n-times“ eine 19 ein. Die Hintergrundebene wird damit 19 Mal kopiert und in den Ordner abgelegt. GAP nummeriert die Ebenen aufsteigend von der „Hintergrund_0001.xcf“ die du bereits angelegt hast, bis zur „Hintergrund_0020.xcf“.
- Öffne über das Menü VIDEO – MOVE PATH (BEWEGUNGSPFAD):



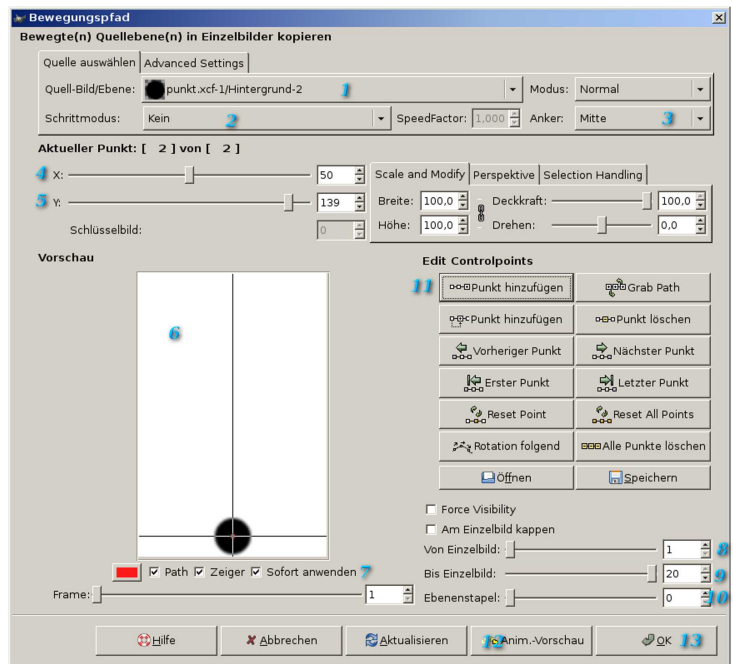
Gimp - Werkstatt - Newsletter

Let's read about Gimp

1. Quell-Bild/Ebene: Hier sollte das Bild mit dem Punkt angezeigt werden. Wenn kein Bild ausgewählt ist, hast du dein Bild mit dem Punkt geschlossen. Schließe den Assistenten wieder und öffne die Datei mit dem Punkt. Anschließend rufst du den Bewegungspfad-Assistenten noch einmal in der „Hintergrund_0001.xcf“ auf.

2. Schrittmodus: Im Schrittmodus legst du einen Wiederholungs-Modus fest. Wähle für diese Animation „None“ bzw. „Keine“.

3. Anker: Der Anker ist die Position, an der die Animationsebene gemessen an der Überschneidung der X- und Y-Linie ausgerichtet ist. Wähle „Middle“ oder „Mitte“, so dass sich die beiden Positionen in der Mitte des Punktes kreuzen.



4. ist die Positionslinie X (Breite) Verschiebe sie auf 30px. (die Mitte deiner Hintergrund_0001.xcf)

5. ist die Positionslinie Y (Höhe) Verschiebe sie auf 139px (der untere Rand deiner Hintergrund_0001.xcf)

6. ist die Live-Vorschau für deine Animation.

7. schaltet die Live-Vorschau an. Erst wenn du diesen Haken gesetzt hast, kannst du sehen, wo die Animation entlang läuft.

8. ist das erste Hintergrund-Bild, auf das die Bewegung umgerechnet wird (Hintergrund_0001.xcf)

9. ist das letzte Hintergrund-Bild, auf das die Bewegung umgerechnet wird. In unserer kleinen Animation sollen alle Ebenen für die Bewegung verwendet werden (Hintergrund_0020.xcf). Belasse also die Voreinstellung.

10. Der Ebenenstapel: Gap rechnet alle Bewegungen auf xcf-Bilder um. Innerhalb dieser Bilder fügt er die Bewegung als neue Ebene hinzu. Der Nummer des Ebenenstapels zeigt an, an welcher Ebenenposition die neue Bewegung eingefügt werden soll. Auch diese Einstellung belassen wir wie sie ist.

11. Ein Bewegungspunkt wird jeweils am Anfang der Bewegung, an Richtungswechsel einer Bewegung und am Schluss einer Bewegung festgelegt. GAP benötigt diese Punkte für die Berechnung.

Legen wir also los:

- Übernehme die Einstellungen aus dem Bild wie beschrieben und setze den ersten Bewegungspunkt (Ausgangsstellung) „Punkt hinzufügen“.

Nun schiebe den Regler der Y-Achse so weit nach Links, dass der Punkt in der Vorschau am oberen Rand fast anstößt. Der Wert neben dem Regler steht auf 10px. Nun klicke erneut auf die Schaltfläche (Richtungswechsel) „Punkt hinzufügen“

Schiebe den Y-Regler wieder auf 139px, so dass der Punkt wieder am unteren Rand anstößt (Endpunkt) „Punkt hinzufügen“.

- Um dir die Animation anzuschauen, klickst du auf die Schaltfläche 12 „Preview Anim“ bzw. „Anim Vorschau“. Es öffnet sich ein Assistent, der dich fragt, wie GAP die Vorschau der Animation darstellen soll. Du möchtest eine Vorschau von der gesamten Animation sehen. Deshalb klickst du den unteren Punkt im Assistenten an. Die übrigen Werte kannst du so übernehmen.

- Hüpfst der Punkt nun gleichmäßig rauf und runter, hast du deine erste Animation mit GAP gebastelt. Schließe die Vorschau und bestätige den „Move Path“-Assistenten mit „OK“.





- Im nächsten Augenblick hat GAP die Bewegung auf die Hintergrund-Bilder umgerechnet.
- So nun musst du nur noch die einzelnen Bilder in ein Bild zusammenfügen. Hierzu wählst du im Menü Video der Hintergrund_0001.xcf den Punkt EINZELBILDER ZU BILD oder auch FRAMES TO IMAGE.
- Belasse alle Einstellungen wie sie sind und bestätige den Assistenten mit OK.
Alles was du jetzt noch tun musst ist deine Animation als animiertes GIF zu speichern.
- Schaust du dir die Animation an, stellst du fest, dass der Punkt am unteren Rand etwas klebt, bevor er wieder hoch springt. Das liegt daran, dass die erste und die letzte Ebene gleich sind. Lösche eine der Ebenen, um die Animation flüssiger zu machen.

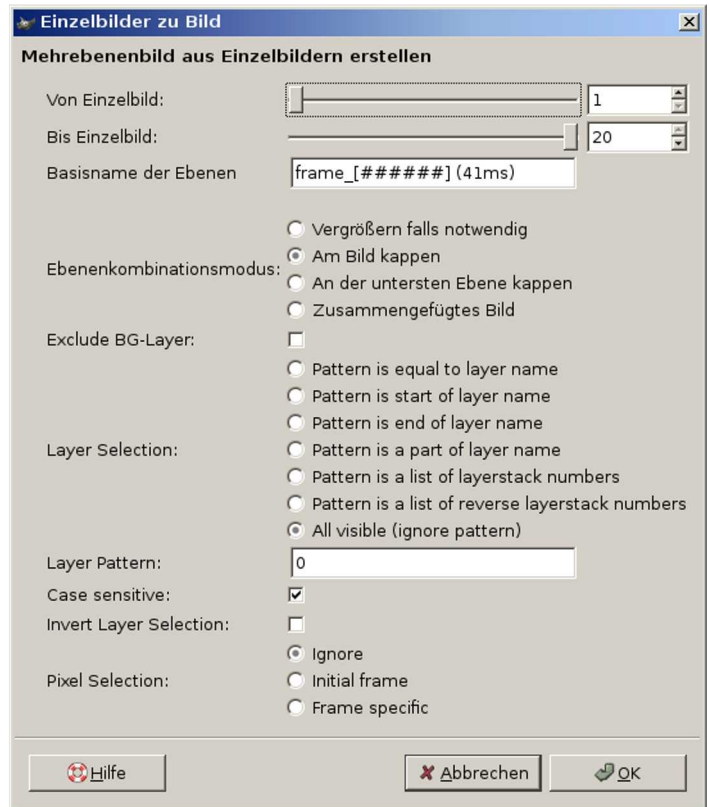
Eine Animation kann in der Dateigröße sehr groß werden. Hier noch ein paar Tipps, wie du deine Animation verkleinern kannst:

1. Optimieren für Gif: Der Filter berechnet alle Bereiche in deiner Animation, die sich farblich auf deinem Bild nicht verändern. Die Bereiche kopiert löscht er aus allen Ebenen bis auf die Unterste. Als Einstellung im Gif werden die Ebenen nun nicht gegeneinander ausgetauscht sondern miteinander kombiniert. Öffnest du die Animation mit Gimp steht im Ebenendialog hinter jeder Ebene (41ms combine). Speicherst du die Animation wieder als animiertes Gif und schaust auf die Dateigröße, wirst du feststellen, dass es schon wesentlich kleiner geworden ist.
2. Indizieren: im Menü BILD – MODUS – INDIZIEREN kannst du Einfluss auf die Anzahl der Farben nehmen, die in der Gif-Farbtabelle für die Animation hinterlegt sind. Standardmäßig werden hier 256 Farben gespeichert. Hast du ein Bild mit wenigen Farben, kannst du die Anzahl der Farben hier kräftig heruntersetzen. Das funktioniert natürlich nur, wenn sich dein Ausgangsbild im RGB-Modus befindet. Öffnest du also eine Gif-Animation mit Gimp, musst du es zuerst in den RGB-Modus zurückverwandeln, bevor du es erneut und mit eigenen Angaben indizieren kannst. Speichere es anschließend und schau, ob die Einstellung dir geholfen hat.
3. Auch die Bildgröße spielt eine große Rolle. Kannst du dein Bild durch indizieren nicht in ausreichender Größe verkleinern, musst du wohl oder übel die Bildgröße verkleinern. Aber Vorsicht: Zuerst musst du dein Bild wieder deoptimieren und in den RGB-Modus zurücksetzen. Dann kannst du die Bildgröße über das Menü BILD – BILD SKALIEREN verändern. Danach indiziere es und optimiere es für GIF. Speichere es wieder als animiertes GIF.

Als kleiner Tipp: Jedes mal wenn du ein Bild umwandelst, erstellt Gimp eine neue Datei. Speichere das Original zuerst als XCF ab. Schließe alle Dateien, die du nicht mehr benötigst. Beim Speichern der indizierten Bilder, verwende die Anzahl der Farben im Dateinamen.

Und nun wünsche ich dir viel Spaß beim Gimpen und Animieren. Zum Üben nimm doch gleich an PiO's Animationswettbewerb im Forum teil. Das Thema lautet diesmal: „Auf der Jagd nach ...“ und **hier** geht's zum Thread.

Im nächsten Newsletter geht's weiter mit „Animationen mit Gimp und GAP“.





Nach einer kurzen Pause sind wir nun wieder da, mit dem vierten Teil des Crashkurses.

Diesmal möchte ich erklären, wie das konstruktive Zeichnen funktioniert. Im Gegensatz zu den anderen Lektionen ist es diesmal so, dass auch völlig unbegabte Zeichner gute Werke hinbekommen können, man braucht nur das Auge dazu ;)

Und nun viel Spaß mit

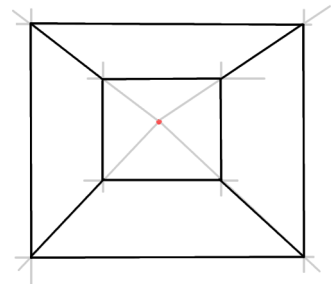
Lektion 4: Konstruktives Zeichnen

- Grundsätzlich brauchen wir beim konstruktiven Zeichnen fast nur gerade Linien, die Maus reicht also völlig aus. Um eine Gerade zu zeichnen, markiert ihr mit dem Pinseltool und einer kleinen Pinselspitze (ich arbeite mit „Circle 03“) einen beliebigen Punkt auf dem Bild, drückt dann die Shifttaste und markiert einen anderen Punkt - schon ist die Linie gezogen!

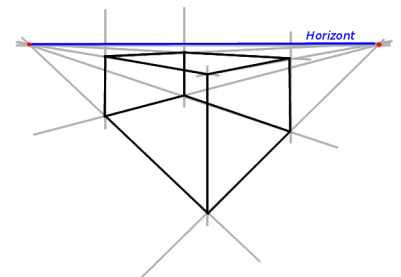
- Alle Konstruktionslinien werden über dem Hintergrund auf einer neuen, leeren Ebene in Grau gesetzt. Fluchtpunkte (mehr dazu weiter unten) könnt ihr, bis ihr euch daran gewöhnt habt, mit Rot markieren. Das endgültige Objekt zeichne ich am Schluss mit Schwarz auf einer neuen Ebene nach.

- Es gibt drei Perspektiven die ihr zur Wahl habt, wenn ihr etwas konstruieren wollt:

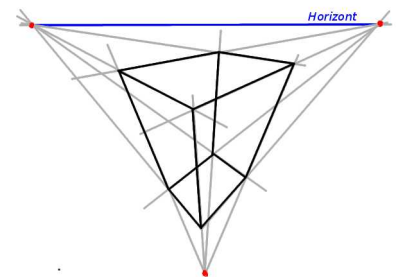
1) Ein Fluchtpunkt: Mit einem einzigen Fluchtpunkt entscheidet ihr euch für die so genannte Zentralperspektive. Bei ihr führen, wie der Name schon sagt, alle perspektivisch verzerrten Linien in einen einzigen, zentral gelegenen Punkt. Wichtig ist, dass alle senkrechten und waagerechten Linien, die der Betrachter frontal sieht, auch frontal abgebildet werden. Hierbei handelt es sich um die einfachste Perspektive, die auch dementsprechend unspektakulär ist. Nichtsdestotrotz eignet sie sich wunderbar für Einsteiger.



2) Zwei Fluchtpunkte: Bei zwei Fluchtpunkten wird das Ganze schon etwas aufwändiger. Als erstes wird der Horizont gezogen, auf welchem möglichst weit auseinander die zwei Fluchtpunkte gesetzt werden. Je höher/tiefer ihr den Horizont setzt, desto höher/tiefer befindet sich der Betrachter über/unter dem späteren Objekt. Befinden sich die beiden Fluchtpunkte nicht auf gleicher Höhe, stimmt auch die Perspektive nicht mehr! Hier werden nur noch senkrechte Linien wirklich senkrecht gezeichnet, alle anderen Linien gehen durch die Fluchtpunkte.



3) Drei Fluchtpunkte: Die Perspektive mit drei Fluchtpunkten ist zwar die aufwändigste, dafür aber auch die spannendste. Mit ihr werden Wolkenkratzer zu beinahe endlosen Türmen und Brunnen zu Tunneln ohne Ausgang. Genau gleich wie bei der zweiten Variante werden Horizont gezogen und zwei Fluchtpunkte darauf platziert. Neu kommt ein Fluchtpunkt über- oder unterhalb des Horizonts dazu. Dieser sorgt dafür, dass nun auch die ehemals senkrechten Linien sich verjüngen und sich in einem gemeinsamen Punkt schneiden. Wenn der dritte Fluchtpunkt tiefer ist als der Horizont, entsteht eine Vogelperspektive. Ist er höher, so befinden wir uns in der Froschperspektive.



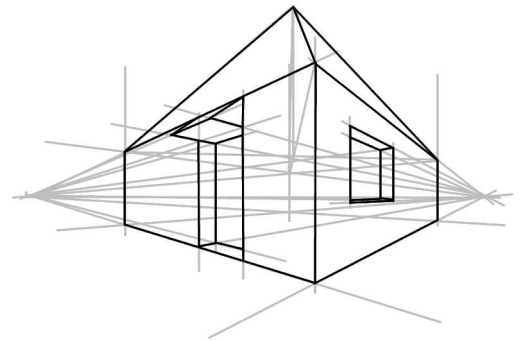
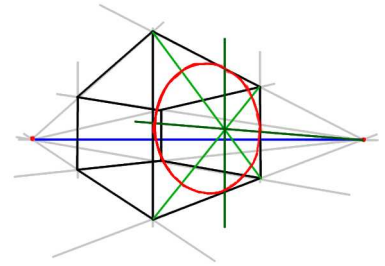
- Wichtig: Beachtet immer die Schnittpunkte der Linien! Dadurch könnt ihr kontrollieren, ob ihr richtig und sauber konstruiert habt. Ihr könnt das Bild auch um 180 Grad wenden: Wenn dann die Perspektive auch stimmt, stimmt das ganze Bild.



Gimp - Werkstatt - Newsletter

Let's read about Gimp

- Früher oder später werdet ihr auf das Problem stoßen, Flächen zu halbieren oder zu vierteln. Dazu wird die Fläche durch ihre Diagonalen geteilt. Anschliessend kann der entstandene Schnittpunkt mit dem Fluchtpunkt verbunden, resp. mit einer Senkrechten durchzogen werden. Das kann man mit allen rechtwinkligen Flächen machen!
- Ein nächster Punkt wäre das Erstellen von Kreisen: Zuerst wird wie beim Vierteln vorgegangen. Diagonalen und dann die zwei anderen Linien setzen. Wo nun die durch die Viertelung entstandenen Linien das Quadrat (bei einem Rechteck gibt es eine Ellipse) schneiden, wird durch die Punkte eine Ellipse von Hand gezeichnet - et voilà, der perspektivisch verzerrte Kreis ist fertig. Natürlich könnt ihr auch zuerst einen Kreis auf einer neuen Ebene mit dem Kreistool zeichnen und anschließend mit dem Perspektivetool verzerren.
- Natürlich können weitaus kompliziertere Gebäude und Objekte entstehen, der Fantasie und der Experimentierfreudigkeit sind keine Grenzen gesetzt. Auch das Erstellen von Kugeln oder das Dritteln von Flächen ist möglich - Vielleicht kommt ihr ja sogar selbst dahinter ;) Aber natürlich stehe ich für allfällige Fragen gerne zur Verfügung.



Bis zum nächsten Mal, viel Spaß beim Konstruieren.

by andreas1968

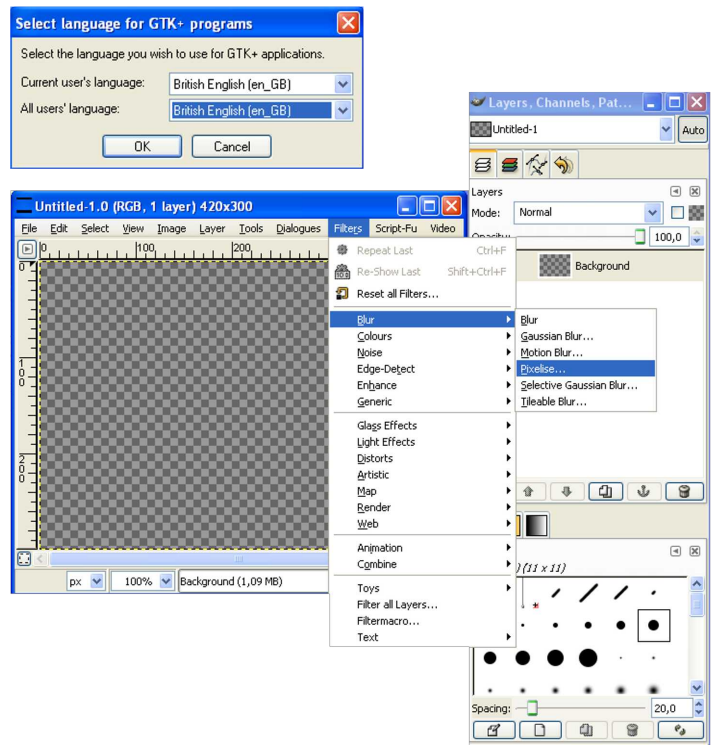
Tipps und Tricks zu Gimp

Gimp in einer anderen Sprache?

Wenn man zum Beispiel ein englisches oder französisches Tutorial vor sich hat, kann es eine Erleichterung sein, Gimp kurzfristig auf eine andere Sprache umzustellen. Unter Windows ruft man hierzu das Gimp Tool Kit (GTK) über **START - ALLE PROGRAMME - GTK RUNTIME ENVIRONMENT - SELECT LANGUAGE** auf und wählt zum Beispiel „British English“.

Beim nächsten Start von Gimp sieht man die englischen Bezeichnungen in der Menüführung. Das Zurücksetzen auf Deutsch funktioniert natürlich genauso.

Viel Spaß beim Sprachen lernen. :-)



An diesem Newsletter haben mitgewirkt:
 (in alphabetischer Reihenfolge)
 andreas1968, Aragorn, body_and_soul, eleanora, PiOnEeR

Schwierigkeitsgrad	Name	Kategorie	Autor	Url
A	3d-Effekte	Schrifteffekte	Eleanora	http://www.gimp-werkstatt.de/3d-effekt.php
A	Allwallpaper	Muster	Eleanora	http://www.gimp-werkstatt.de/allwallpaper.php
A	Billardkugel	3 D Kugel	Eleanora	http://www.gimp-werkstatt.de/Forum/phpBB2/viewtopic.php?t=186
A	Billardkugel	Modelieren	PegasusHA	http://www.gimp-werkstatt.de/Forum/phpBB2/viewtopic.php?t=1043
A	Blaue Sonne	Planeten / Weltall	Eleanora	http://www.gimp-werkstatt.de/Forum/phpBB2/viewtopic.php?t=107
A	Blitzkugel	Gimp-Animation	Eleanora	http://www.gimp-werkstatt.de/blitzkugel.php
A	Copyright	Schrifteffekte	Eleanora	http://www.gimp-werkstatt.de/copyright.php
A	Dreifachschrift	Schrifteffekte	Eleanora	http://www.gimp-werkstatt.de/dreifachschrift.php
A	Ebenen	Grundlagen	Eleanora	http://www.gimp-werkstatt.de/ebenen.php
A	Ebenenmasken	Grundlagen	Eleanora	http://www.gimp-werkstatt.de/ebenenmasken.php
A	Ei	Modelieren	Eleanora	http://www.gimp-werkstatt.de/ei.php
A	Einfacher Web-Button	Button für Website	Eleanora	http://www.gimp-werkstatt.de/Forum/phpBB2/viewtopic.php?t=106
A	Eiskratzer	Muster	Eleanora	http://www.gimp-werkstatt.de/eiskratzer.php
A	Eisschrift	Schrifteffekte	Eleanora	http://www.gimp-werkstatt.de/Forum/phpBB2/viewtopic.php?t=105
A	Feuer	Hintergrund	Eleanora	http://www.gimp-werkstatt.de/Forum/phpBB2/viewtopic.php?t=105
A	Freistellen mit Pfadwerkzeug	Grundlagen	Eleanora	http://www.gimp-werkstatt.de/pfadwerkzeug.php
A	GBR Pinselspitze	Pinselspitzen	Eleanora	http://www.gimp-werkstatt.de/karopinsel.php
A	Gebürstetes Metall	Muster	Eleanora	http://www.gimp-werkstatt.de/gebuerstetes-metall.php
A	Gimp besorgen und installieren	Grundlagentutorial	Eleanora	http://www.gimp-werkstatt.de/Forum/phpBB2/viewtopic.php?t=14
A	Glow	Schrifteffekte	Eleanora	http://www.gimp-werkstatt.de/glow.php
A	Goldene edle Schrift mit 3 D-Effekt	Schrifteffekte	ThorstenS	http://www.gimp-werkstatt.de/Forum/phpBB2/viewtopic.php?t=660
A	Gravur	Schrifteffekte	Eleanora	http://www.gimp-werkstatt.de/Forum/phpBB2/viewtopic.php?t=12
A	Holzschale	Modelieren	Eleanora	http://www.gimp-werkstatt.de/holzschale.php
A	Inner Glow	Schrifteffekte	Eleanora	http://www.gimp-werkstatt.de/Forum/phpBB2/viewtopic.php?t=132
A	Installation Brushes/Pattern/Scripte...	Grundlagentutorial	Eleanora	http://www.gimp-werkstatt.de/Forum/phpBB2/viewtopic.php?t=110
A	Kette	Modelieren	Eleanora	http://www.gimp-werkstatt.de/kette.php
A	Kubisch	Muster	Eleanora	http://www.gimp-werkstatt.de/kubisch.php
A	Laserschwert	Formen	Neonwolf	http://www.gimp-werkstatt.de/Forum/phpBB2/viewtopic.php?t=909
A	Leuchtblume	Fotobearbeitung	Eleanora	http://www.gimp-werkstatt.de/Leuchtblume.php
A	Lichtmuster	Filterschlacht	Neonwolf	http://www.gimp-werkstatt.de/Forum/phpBB2/viewtopic.php?t=869
A	Mauer - Tut	Muster / Hintergrund	fianna	http://www.gimp-werkstatt.de/Forum/phpBB2/viewtopic.php?t=756
A	Metalleffekt mal anders	Muster / Hintergrund	Freddy	http://www.gimp-werkstatt.de/Forum/phpBB2/viewtopic.php?t=785
A	Metallischer Effekt	Muster	Eleanora	http://www.gimp-werkstatt.de/metallischer-effekt.php
A	Minibanner	Webgrafiken	Eleanora	http://www.gimp-werkstatt.de/Forum/phpBB2/viewtopic.php?t=132
A	Mond	Planeten / Weltall	Eleanora	http://www.gimp-werkstatt.de/mond.php

A	Pimp my Gimp	System	Eleanora	http://www.gimp-werkstatt.de/look.php
A	Pinsel	Grundlagen	Eleanora	http://www.gimp-werkstatt.de/pinsel.php
A	Puzzle	Muster / Hintergrund	andreas1968	http://www.gimp-werkstatt.de/Forum/phpBB2/viewtopic.php?t=499
A	Rahmen	Fotobearbeitung	Eleanora	http://www.gimp-werkstatt.de/rahmen-quickmask.php
A	Raufasertapete	Muster / Hintergrund	Jona	http://www.gimp-werkstatt.de/Forum/phpBB2/viewtopic.php?t=92
A	Rost	Muster	Eleanora	http://www.gimp-werkstatt.de/rost.php
A	Rost	Muster / Hintergrund	Eleanora	http://www.gimp-werkstatt.de/Forum/phpBB2/viewtopic.php?t=244
A	Schusslöcher	Einschusslöcher	Tehalon	http://www.gimp-werkstatt.de/Forum/phpBB2/viewtopic.php?t=109
A	Speichern	Grundlagen	Eleanora	http://www.gimp-werkstatt.de/speichern.php
A	Sternenexplosion	Planeten / Weltall	Eleanora	http://www.gimp-werkstatt.de/Forum/phpBB2/viewtopic.php?t=116
A	Sternenhimmel	Planeten / Weltall	Eleanora	http://www.gimp-werkstatt.de/sternenhimmel.php
A	Warp-Hintergrund	Muster / Hintergrund	Tehalon	http://www.gimp-werkstatt.de/Forum/phpBB2/viewtopic.php?t=307
A	Wasserpfütze	Fotobearbeitung	Eleanora	http://www.gimp-werkstatt.de/wasserpfuetze.php
A	Wumpinsel	Pinselspitzen	Eleanora	http://www.gimp-werkstatt.de/wurmpinsel.php
A	Bunte Schrift	Schrifteffekte	Eleanora	http://www.gimp-werkstatt.de/Forum/phpBB2/viewtopic.php?t=994
A (2.3)	Borgschrift	Schrifteffekte	Eleanora	http://www.gimp-werkstatt.de/Forum/phpBB2/viewtopic.php?t=786
E	Schlüssel im Wasser	Fotobearbeitung	Eleanora	http://www.gimp-werkstatt.de/objekt-im-wasser.php
E	Wasserhahn	Modellieren	Eleanora	http://www.gimp-werkstatt.de/wasserhahn.php
F	Animation Ausblenden	GAP-Animation	Eleanora	http://www.gimp-werkstatt.de/gap-deckkraft.php
F	Animierter Pinsel	GAP-Animation	Eleanora	http://www.gimp-werkstatt.de/gappinsel.php
F	Brennende Kerze	3 D Kerze	Eleanora	http://www.gimp-werkstatt.de/Forum/phpBB2/viewtopic.php?t=105
F	Colorieren	Zeichnen	Eleanora	http://www.gimp-werkstatt.de/colorieren.php
F	Das zündende Streichholz	Feuer und Flammen	Eleanora	http://www.gimp-werkstatt.de/Forum/phpBB2/viewtopic.php?t=707
F	Drehende Münze	Animation	PiOnEeR	http://www.gimp-werkstatt.de/Forum/phpBB2/viewtopic.php?t=526
F	Feuerschrift	Schrifteffekte	Eleanora	http://www.gimp-werkstatt.de/feuerschrift.php
F	Feuervogel	Bildbearbeitung	Eleanora	http://www.gimp-werkstatt.de/Forum/phpBB2/viewtopic.php?t=221
F	Folie	Muster	Eleanora	http://www.gimp-werkstatt.de/folie.php
F	Gegenstände zum Glänzen bringen	Modellieren	PiOnEeR	http://www.gimp-werkstatt.de/Forum/phpBB2/viewtopic.php?t=914
F	Glimmlampe	Modellieren	Eleanora	http://www.gimp-werkstatt.de/glimmlampe.php
F	Goldenes Objekt malen	Modellieren	Libella	http://www.gimp-werkstatt.de/Forum/phpBB2/viewtopic.php?t=892
F	Hochhaus	Modellieren	Libella	http://www.gimp-werkstatt.de/Forum/phpBB2/viewtopic.php?t=678
F	Holztextur	Muster / Hintergrund	Eleanora	http://www.gimp-werkstatt.de/Forum/phpBB2/viewtopic.php?t=134
F	Homepage Teil 1 Template	Grafische Homepage	Eleanora	http://www.gimp-werkstatt.de/Forum/phpBB2/viewtopic.php?t=307
F	Homepage Teil 2 Das Web	Slicen & KompoZer	Eleanora	http://www.gimp-werkstatt.de/Forum/phpBB2/viewtopic.php?t=310
F	Imagemap	WebTutorial	Eleanora	http://www.gimp-werkstatt.de/imagemap.php
F	Kerze	Modellieren	Eleanora	http://www.gimp-werkstatt.de/kerze.php

F	Matrix	Schrifteffekte	fianna	http://www.gimp-werkstatt.de/Forum/phpBB2/viewtopic.php?t=909
F	Metall Schrift	Schrifteffekte	Tehalon	http://www.gimp-werkstatt.de/Forum/phpBB2/viewtopic.php?t=221
F	Orientalisches Souvenir	Vasen, Ornamente	Libella	http://www.gimp-werkstatt.de/Forum/phpBB2/viewtopic.php?t=859
F	Pfadanimation	GAP-Animation	Eleanora	http://www.gimp-werkstatt.de/gap-pfadanimation.php
F	Phönix Feuervogel	Fotobearbeitung	Eleanora	http://www.gimp-werkstatt.de/phoenix-feuervogel.php
F	Planet mit Ring	Planeten / Weltall	Eleanora	http://www.gimp-werkstatt.de/planet.php
F	Plasmawolken	Muster / Hintergrund	Eleanora	http://www.gimp-werkstatt.de/Forum/phpBB2/viewtopic.php?t=117
F	Rahmen mal anders	Rahmen	Lapislazuli	http://www.gimp-werkstatt.de/Forum/phpBB2/viewtopic.php?t=549
F	Rahmen mit besonderen Effekten	Rahmen	Lapislazuli	http://www.gimp-werkstatt.de/Forum/phpBB2/viewtopic.php?t=545
F	Schnee	GAP-Animation	Eleanora	http://www.gimp-werkstatt.de/schnee.php
F	Signatur	Muster	Eleanora	http://www.gimp-werkstatt.de/signatur.php
F	Tanzender Text	GAP-Animation	Eleanora	http://www.gimp-werkstatt.de/gap-perspektivisch.php
F	The New Look	Gimp-Look ändern	Eleanora	http://www.gimp-werkstatt.de/Forum/phpBB2/viewtopic.php?t=9
F	Umso Farbe desto bunt	Abstrakt	Isegrim	http://www.gimp-werkstatt.de/Forum/phpBB2/viewtopic.php?t=889
F	Wasser	Muster / Hintergrund	Eleanora	http://www.gimp-werkstatt.de/Forum/phpBB2/viewtopic.php?t=72
F	Wegweiser	GAP-Animation	Eleanora	http://www.gimp-werkstatt.de/animierte-karte.php
F	Wie bekommt man einen Waschbären in die	GAP-Animation	Eleanora	http://www.gimp-werkstatt.de/gap-rotation.php
F	Würmle Pinsel	Pinselspitzen	Eleanora	http://www.gimp-werkstatt.de/Forum/phpBB2/viewtopic.php?t=110
F (2.3)	Eisengel	Fotobearbeitung	Eleanora	http://www.gimp-werkstatt.de/eisengel.php
F (2.3)	Feuer&Flamme	Muster	Eleanora	http://www.gimp-werkstatt.de/feuer&flamme.php
F (2.3)	Flamme	Schrifteffekte	Eleanora	http://www.gimp-werkstatt.de/flamme.php
F (2.3)	Glasknopf	WebTutorial	Eleanora	http://www.gimp-werkstatt.de/glasknopf.php
F (2.3)	Goldschrift	Schrifteffekte	Eleanora	http://www.gimp-werkstatt.de/goldschrift.php
F (2.3)	Header	WebTutorial	Eleanora	http://www.gimp-werkstatt.de/header.php
F (2.3)	Schneeschrift-Wölkcheneffekt	Schrifteffekte	Eleanora	http://www.gimp-werkstatt.de/schneeschrift-woelkcheneffekt.php
GAP	Animierter Schnee	Hintergrund	Eleanora	http://www.gimp-werkstatt.de/Forum/phpBB2/viewtopic.php?t=660
GAP	GAP-Pinsel	Animierter Pinsel	Eleanora	http://www.gimp-werkstatt.de/Forum/phpBB2/viewtopic.php?t=545
Tipps und Tricks	Verwaltung von Brushes/Pattern/...	Tipps und Tricks	Sol Jara Sol	http://www.gimp-werkstatt.de/Forum/phpBB2/viewtopic.php?t=761