

## Inhalt

- 2..... 10 Jahre Gimp-Werkstatt
- 3..... Tutorial - Fraktale
- 6..... Tutorial: Pfade mit Gimp
- 12..... Digitales Malen - Aquarelleffekt
- 16..... Kreative Foto-Werkstatt - Landschaftsbilder
- 18..... Digitales Scrapbooking - Schatten
- 21..... Vorschau auf Gimp 2.10
- 24..... Inkscape-Schnupperstunde 5 - Sterne und Polygone



## An diesem Flyer haben mitgewirkt:

dorism  
elbauoma  
anga  
Saijin  
do-se  
UweF  
Stift

Design und Zusammenstellung: Ele  
Korrektur: Saijin

Let's have Fun!

## Gewinnerbilder unserer Wettbewerbe!



## Liebe Gimp-Werkstatt Mitglieder und Besucher

Seit nun 10 Jahren gibt es die Gimp-Werkstatt schon und das wollen wir feiern.

In den letzten Wochen und Monaten haben wir uns im Moderatorenteam viele Gedanken gemacht, wie wir dieses Jahr am besten und würdigsten feiern können. So haben wir uns an die Arbeit gemacht ...

## Der Flickencountdown

Wir alle haben daran gebastelt ... der Countdown-Flickenteppich ist fertig. Mit fast 1000 Flickern haben wir unserem Geburtstag entgegengefeiert. Du kannst ihn auf unserer Gimp-Werkstatt in voller Pracht betrachten.

<http://www.gimp-werkstatt.de/flicker9.php>

## Unser Newsletter

Unser Newsletter ist auch wieder super geworden. Ich danke allen Mitgliedern, die sich daran beteiligt haben. Und wir alle freuen uns natürlich auf euer Feedback.

Saijin hat einen kleinen Fotokurs ins Leben gerufen. In diesem Kurs werden die Grundlagen zur Handhabung einer Kamera und ihre Einstellungen auf einfache Weise

erklärt und mit vielen kleinen Aufgäbelchen geübt.

Den Fotokurs findest du in der Gimp-Werkstatt unter **Kurse – Fotokurs**.

<http://www.gimp-werkstatt.de/forum/viewforum.php?f=173>

Melde dich am besten gleich an, so kannst du deine Kamera passend zum Frühling richtig kennenlernen und den richtigen Durchblick üben. Der Kurs ist kostenlos.

## Video-Tutorien

Video-Tutorien erfreuen sich immer größerer Beliebtheit. Aus diesem Grund haben auch wir begonnen, unsere Tutorien in kleine Filmchen zu gestalten. Du findest die bereits fertiggestellten Video-Tutorien auf der Gimp-Werkstatt.

<http://www.gimp-werkstatt.de/video-tutorien.php>

Alle Videos sind ohne Ton, sodass du dich ganz auf die Bilder konzentrieren kannst.

Du bist herzlich eingeladen, deine eigenen Tutorien auch per Screencast in Videoform zu verfassen. Wo du dein Video-Tutorial hochladen kannst, erfährst du vom Moderatorenteam.

## Und wieder ein Update ...

Wir sind seit Start der Gimp-Werkstatt schon sehr oft umgezogen. Auch jetzt steht uns wieder ein Umzug bevor.

Die Entwickler der phpBB-Software, die wir als Forensoftware nutzen, haben eine neue Software eingeführt. Ich möchte diese Software so bald wie möglich installieren, damit es nur ein „Update“ wird.

Ich wünsche dir nun viel Spaß beim Lesen des Newsletters und beim Nachbasteln der vielen kleinen Tipps, die unsere fleißigen Schreiber zu Papier gebracht haben.

Eleanora

Der Mathematiker Benoit Mandelbrot prägte 1975 den Begriff Fraktale, welcher natürliche und künstliche Gebilde oder geometrische Muster beschreibt. Fractus bedeutet lateinisch gebrochen. Die Mathematik, die die Gesetzmäßigkeiten der Fraktale untersucht, heißt fraktale Geometrie.

Nach Mandelbrot wurde auch der bekannteste Fraktaltyp benannt, weiterhin waren die Mathematiker Wacław Sierpiński und Gaston Maurice Julia namensgebend für andere Fraktaltypen. Fraktale weisen in einem hohen Grad eine Selbstähnlichkeit auf. Das ist beispielsweise der Fall,

wenn ein Objekt aus mehreren verkleinerten Kopien seiner selbst besteht.

In der digitalen Kunst nutzt man den Reichtum an Formen und es hat sich eine Fraktalkunst gebildet. Sinngemäß habe ich diese Erklärungen bei Wikipedia gefunden.

Gimp ermöglicht es uns, mit Fraktalen zu arbeiten und eine bunte Zauberwelt mittels Filter und Plugin entstehen zu lassen. In der Plugin-Sammlung MathMap und in einfacherer Ausführung in G'MIC befinden sich Droste-Filter, mit deren Hilfe man auch Fraktale herstellen kann. Umfangreiche Möglichkeiten bietet der Fraktal-Explorer,

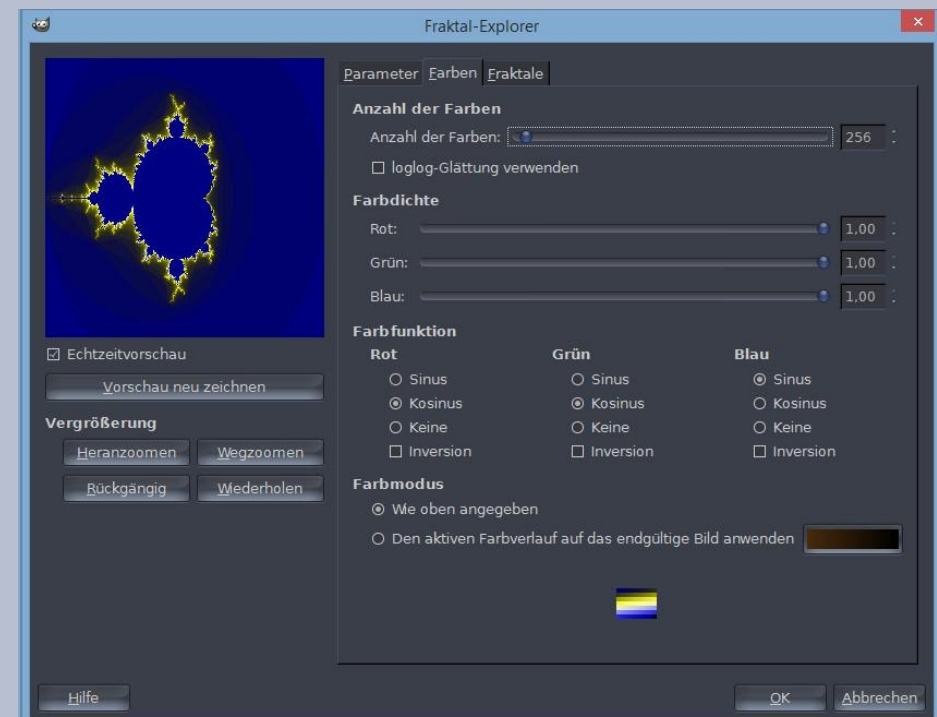
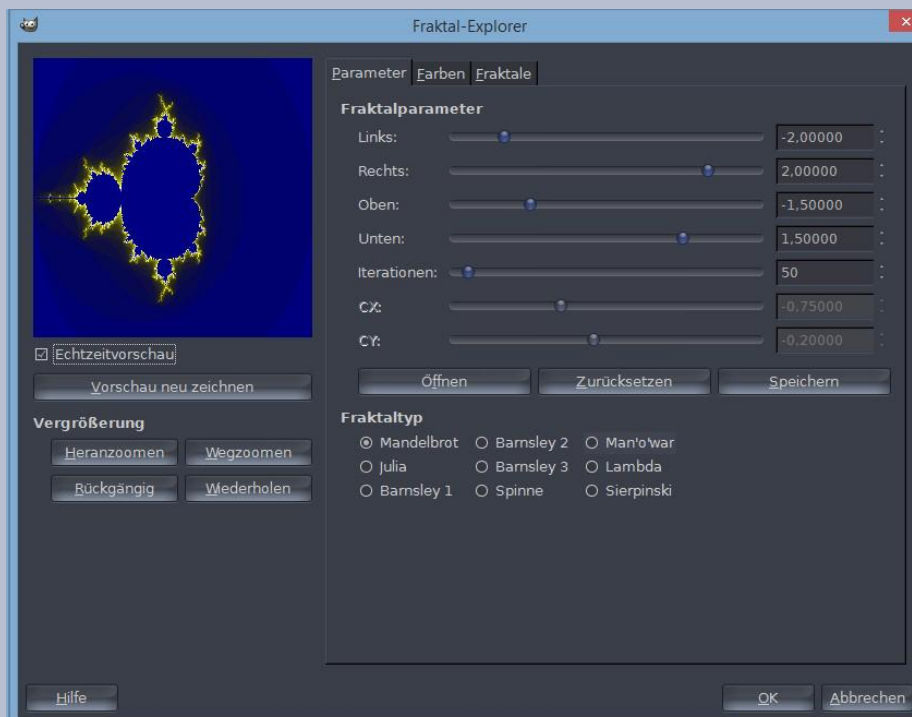
der unter **Filter- Render-Fraktal-Explorer** zu finden ist. Mit einfachen Mitteln kann man vorgegebene Fraktale erkunden.

## Fraktalparameter

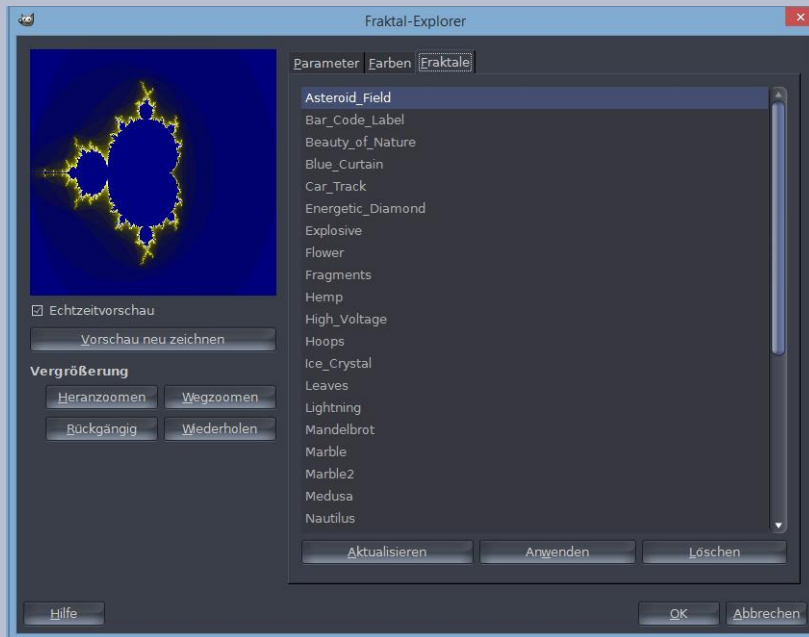
oben, unten, links und rechts – Lage und Ausschnitt des Fraktals

Iterationswert - je höher er ist um, so detaillierter wird berechnet

cx, cy- ändert die Fraktalperspektive, keine Auswirkung bei Mandelbrot und Sierpinski Fraktaltyp – zur Auswahl stehen alle gängigen Fraktaltypen







Anzahl der Farben, Farbdichte und Farbmodus können frei gewählt werden, ebenso die Anwendung eines eigenen Farbverlaufs

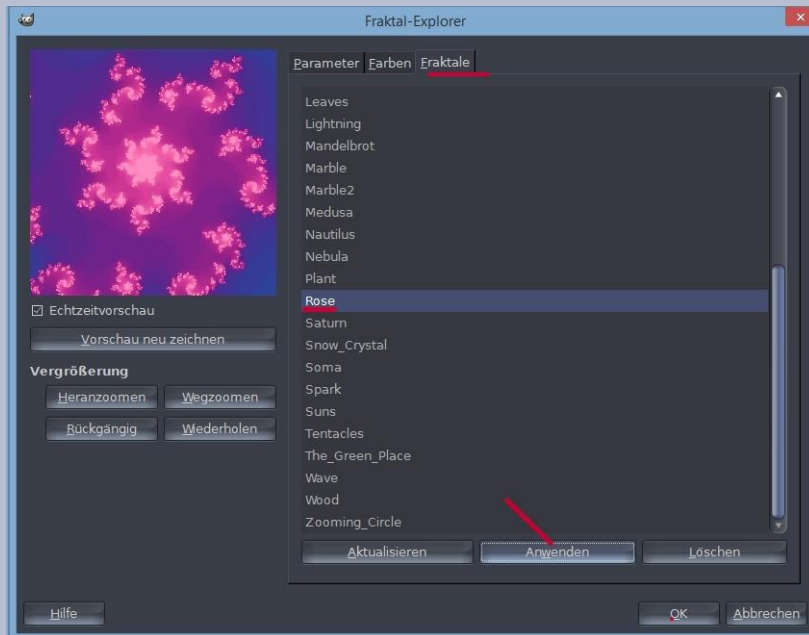
Loglog- Glättung verhindert mögliche Streifenbildung

Eine umfangreiche Liste von gespeicherten Filtereinstellungen, nach der Auswahl durch Anklicken von „Anwenden“ ist das Fraktal im Vorschaufenster sichtbar und unter Farben lässt es sich sehr vielfältig verändern

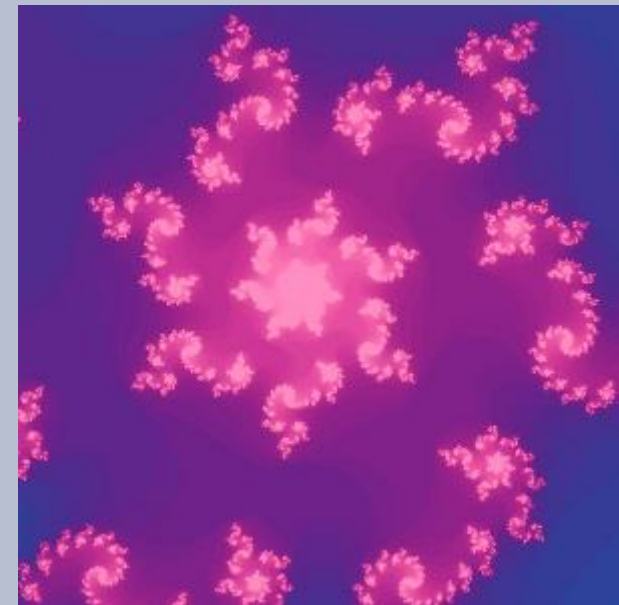
Auf allen drei Fenstern ist links immer das ausgewählte Fraktal mit der Möglichkeit zum Zoom abgebildet.

Zuerst erstelle ich im Gimp-Fenster ein Bild in der gewünschten Größe, die Hintergrundfarbe spielt keine Rolle. Aus dem Fraktal-Explorer wähle ich ein Fraktal.

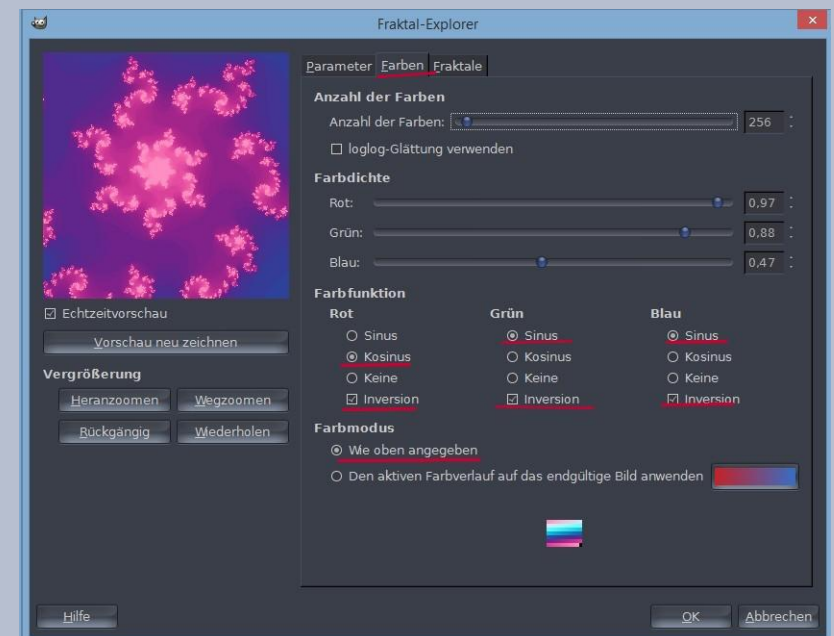
Nach Betätigen des Anwenden-Buttons erscheint das Fraktal in der Voranzeige



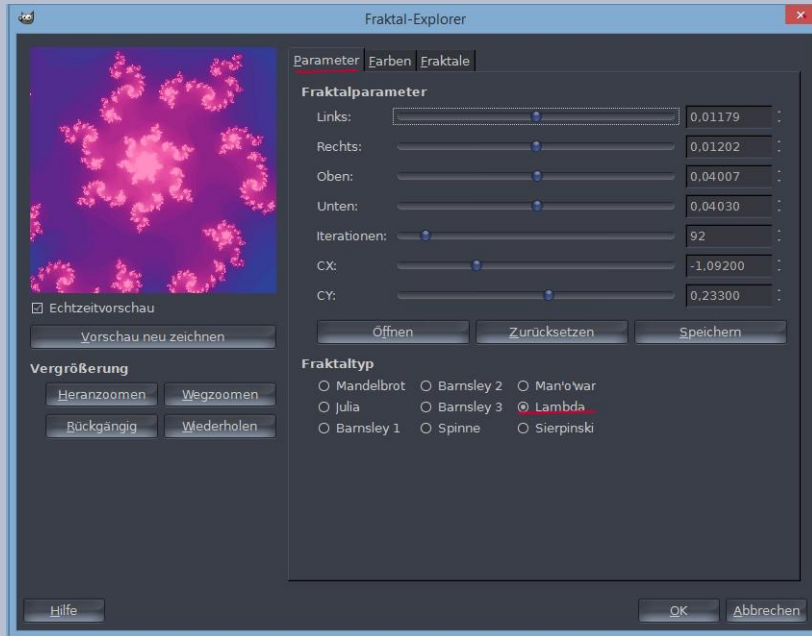
und mit OK hole ich es auf mein Bild auf den Bildschirm.



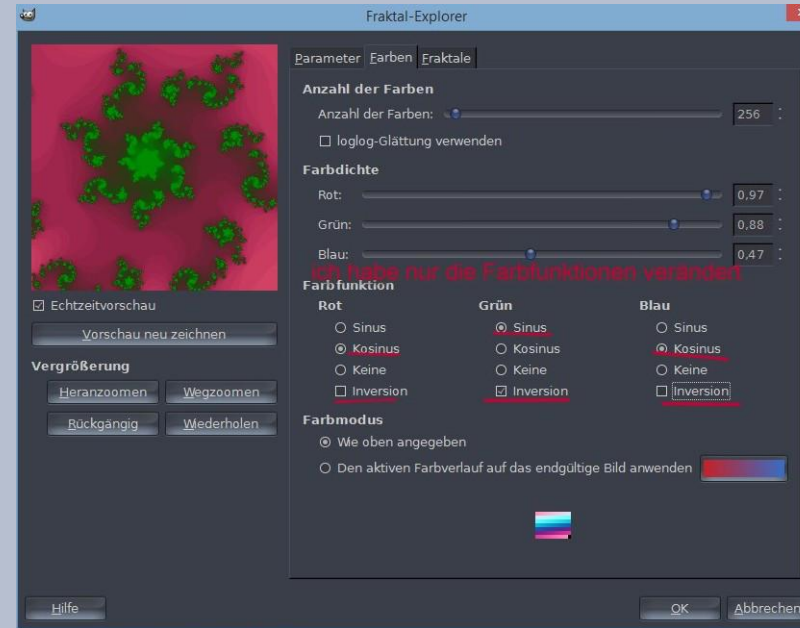
die eingestellten Farbfunktionen sehe ich in



und den Fraktaltyp erkenne ich unter diesem Menüpunkt



Viel Spaß macht es mit den Farben zu spielen und das Fraktal durch „Heranzoomen“ und „Wegzoomen“ zu verändern.



Fraktale sind sehr dekorativ und durch Farben und Formen wandelbar.



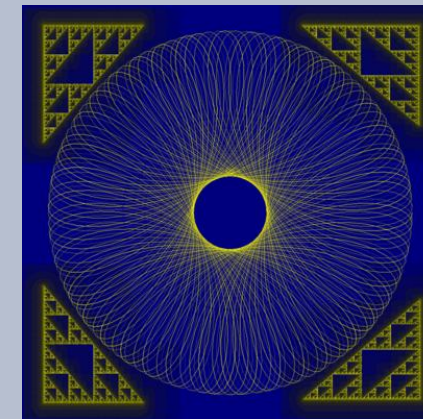
Das Fraktal Hemp zierte z.B. Karten. Mit Plant habe ich eine Glückwunschkarte gebastelt,



mit Snow\_Crystal habe ich Muster erstellt




und das Sierpinski-Fraktal habe ich kombiniert mit Spyrogimp-Linien.



Viel Spaß beim Ausprobieren!

Pfade sind Streckenzüge, die aus geraden Linien oder Kurven bestehen.

 Zum Erzeugen eines Pfades verwenden wir das Pfadwerkzeug.

Weil Du mit praktischen Beispielen am schnellsten lernen kannst, beginne gleich mit einem neuen Gimpbild (400 x 400 px).

Die Dialoge für Ebenen, Pfade und Pinsel solltest Du griffbereit in der oberen rechten Andockleiste haben (falls mal ein Dialog fehlt, hole ihn über Fenster – andockbare Dialoge).

Damit die Pfade gut erkennbar sind, färbe die Hintergrund-Ebene anfangs hell ein, z.B. #ffffcc.

## Schritt 1

Wähle das Pfadwerkzeug (Standardmodus) und setze durch Mausclicks im Bildfenster hintereinander drei Knoten wie im Screenshot.



Wechsele zum Pfaddialog und mach den Pfad sichtbar (Klick auf das Auge). Das Umschalten zwischen Pfad- und Ebenen-Dialog kommt jetzt öfter.

Im Kontextmenü des Pfades findest Du wichtige Befehle, die sich zum Teil auch über die Symbolleiste am unteren Rand des Pfaddialoges aufrufen lassen. Merke Dir, dass dieses Kontextmenü mit der rechten Maustaste auf dem Pfad aufgerufen wird.

Der rechte Screenshot enthält einen Überblick.

### Tipp 1 für Neulinge:

„verschwundene“ Knoten werden sichtbar durch Auswahl des Begriffes „Pfadwerkzeug“ im Kontextmenü.

## Schritt 2

Diese geraden Linien sehen noch nicht nach einer Bézierkurve aus. Das kannst Du gleich ändern:

Berühre mit dem Mauszeiger das linke Pfadsegment nicht ganz in der Mitte zwischen Knoten 1 und 2 und ziehe es nach oben.

Beobachte, was dabei geschieht:

An den beiden Ankern erscheinen Kontrollpunkte, die sich an unterschiedlich langen Hebeln befinden. Diese Griffpunkte lassen sich herausziehen, hineinschieben oder drehen.

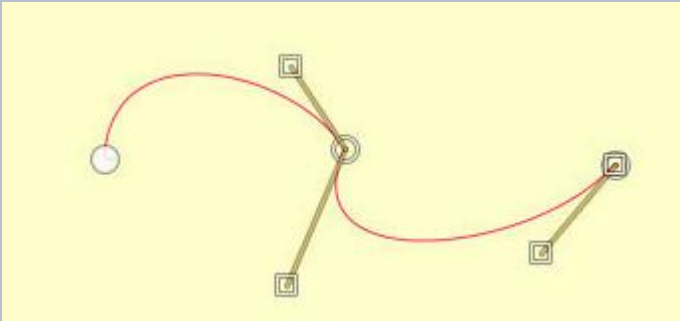
Dadurch wird die Kurve verändert. Probiere das gründlich aus und achte auf die Auswirkung auf die Kurve. Dann ziehe das rechte Segment etwas nach unten.





Die Griffpunkte sind jetzt an den Knoten 2 und 3 sichtbar. Am Knoten 2 zwischen den beiden Segmenten befinden sich zwei Hebel mit Griffpunkten.

Bewege diese Kontrollpunkte und beobachte die Auswirkung auf die Kurve, die am Knoten 2 abgknickt aussieht.



Diesen „Knick“ sollst Du jetzt gleich ändern:

Halte die **Umschalttaste** fest und ziehe dabei mit dem Mauszeiger ein wenig an einem der zwei Hebel vom mittleren Knoten.

Statt ziehen kannst Du die Griffpunkte auch etwas in Richtung Knoten schieben. Das Resultat siehst Du am folgenden Screenshot.



Der Knick an der Kurve hat sich in einen schönen Bogen umgewandelt. Die Hebel stehen sich exakt gegenüber, sie sind symmetrisch angeordnet. Eine erneute Bewegung am Pfadsegment kann diese Rundung sofort wieder ändern. Wenn Du eine Kurve an mehreren Knoten abrunden willst, ist das zu beachten.

**Tipp 2 für Neulinge:**

ein Knick in der Kurve wird abgerundet durch die Bewegung eines Griffpunktes (mit der Maus) an diesem Knoten bei festgehaltener Umschalttaste.

**Schritt 3**

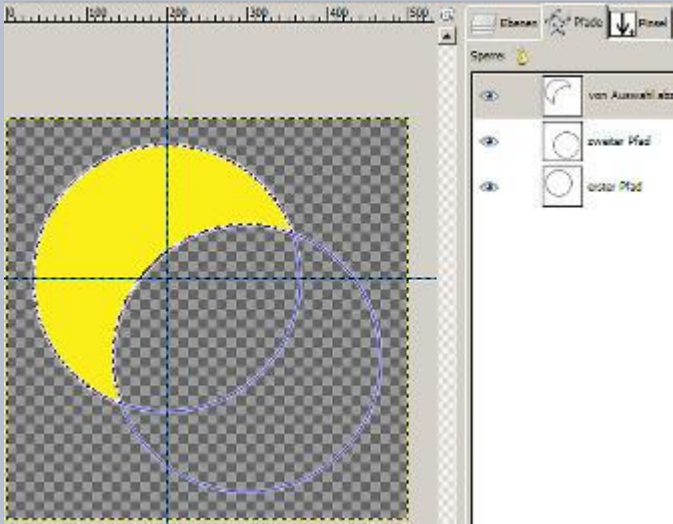
Jetzt wirst Du mehrere Pfade erstellen, Auswahlen in Pfade umwandeln, einen Pfad mit Transformationswerkzeugen bearbeiten, z.B. drehen, aus vorhandenen Pfaden neue erzeugen. Du übst später, Knoten hinzuzufügen und unerwünschte Knoten zu löschen.

Die Funktion, eine Auswahl in einen Pfad umzuwandeln und andererseits aus einem oder mehreren Pfaden wieder eine Auswahl zu erzeugen, ist sehr hilfreich beim Herstellen von vielgestaltigen Formen.



Beginnen wir mit einem unkomplizierten Beispiel: Eine **Sichelform** ist recht fix erzeugt. Später im Schritt 6 folgen noch ein paar zusätzliche Übungen mit Pfadknoten und -segmenten und schon hast Du ein Bildchen für naive Malerei.

- a) Erstelle mit Gimp ein neues transparentes Bild in der Größe 500 x 500 px.
- b) Lege 2 Hilfslinien an (Menü Bild – Hilfslinien) vertikal und horizontal jeweils bei 200 px, also nicht in der Mitte
- c) Kreisauswahl mit der Einstellung: festes Seitenverhältnis 1:1, aus der Mitte aufziehen.
- d) Den **ersten Kreis** ziehe auf am Kreuzungspunkt der Hilfslinien. Lasse dabei zum Bildrand etwas Abstand (Radius etwa 150 px)
- e) Menü Auswahl – Auswahl nach Pfad
- f) Speichern als Pfaduebung.xcf
- g) Aktiviere den Pfaddialog und beschrifte diesen Pfad mit „erster Pfad“ .
- h) Mach den Pfad sichtbar mit Klick auf die Stelle, wo dann das Auge zu sehen ist.
- i) Dupliziere den Pfad, nenne das Duplikat „zweiter Pfad“
- j) Jetzt benötigst Du das Drehen-Tool. Ganz wichtig ist bei der Einstellung der **Modus Pfad**. Vor dem *Drehen* klicke auf das Bildfenster! Richte Dich nach dem *rechten Screenshot*.
- k) Aktiviere den Pfad „erster Pfad“ und wähle im Kontextmenü **Auswahl aus Pfad**.
- l) Aktiviere den zweiten Pfad und wähle „**Von Auswahl abziehen**.“
- m) Auswahl nach Pfad – der sichelförmige Pfad ist damit erstellt.
- n) Wechsele zum Ebenen-Dialog und fülle die Auswahl auf einer transparenten Ebene mit einer passenden Farbe.

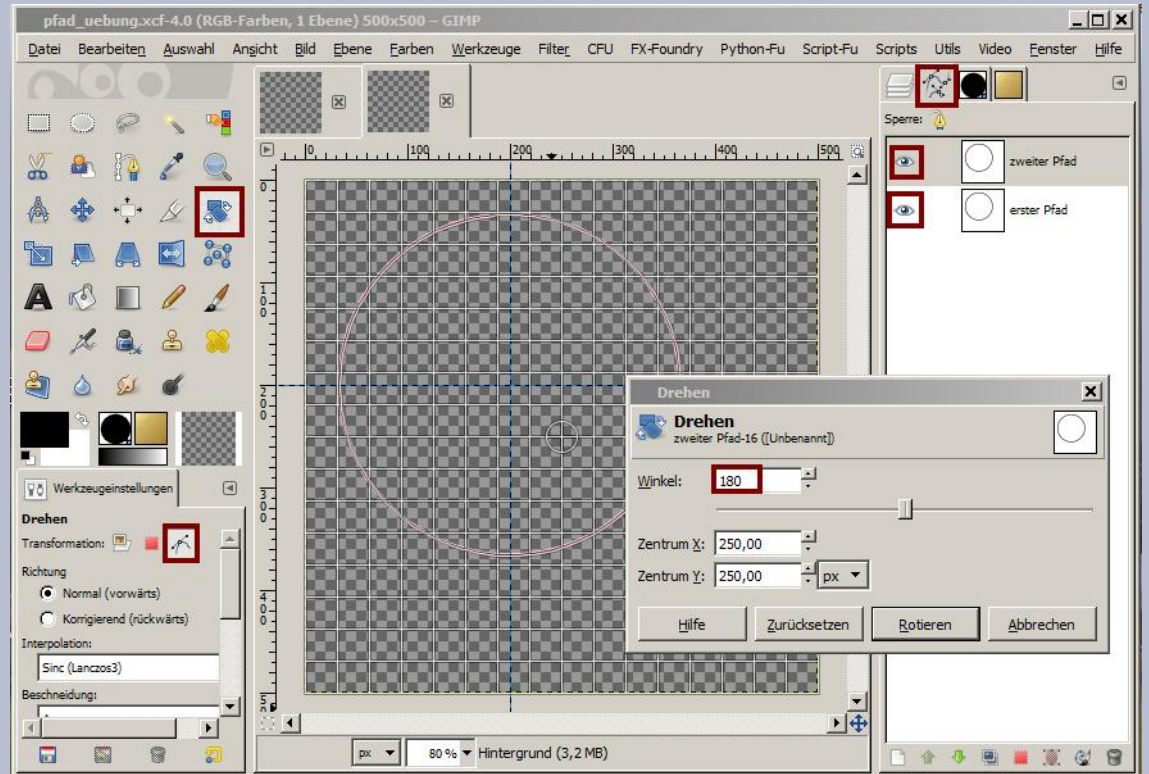


Der linke Screenshot zeigt Dir, wie mit Hilfe der drei verschiedenen Pfade eine Sichelform erstellt wurde, indem Du eine Auswahl von der anderen abgezogen hast.

Endlich darfst Du auf einer Ebene Farbe verwenden, denn diese *neue Auswahl* lässt sich mit Farbe oder Muster füllen.

Du konntest sie sofort in einen neuen Pfad umwandeln.

Das bedeutet, dass nach dem Speichern als XCF-Datei auch später ein Umfärben oder weiteres Arbeiten mit diesen Pfaden möglich ist.





#### Schritt 4

Im Pfaddialog-Kontextmenü hast Du sicher schon den Befehl „Schnittmenge bilden“ gesehen.

Weiter geht's mit unserer Pfaduebung.xcf:

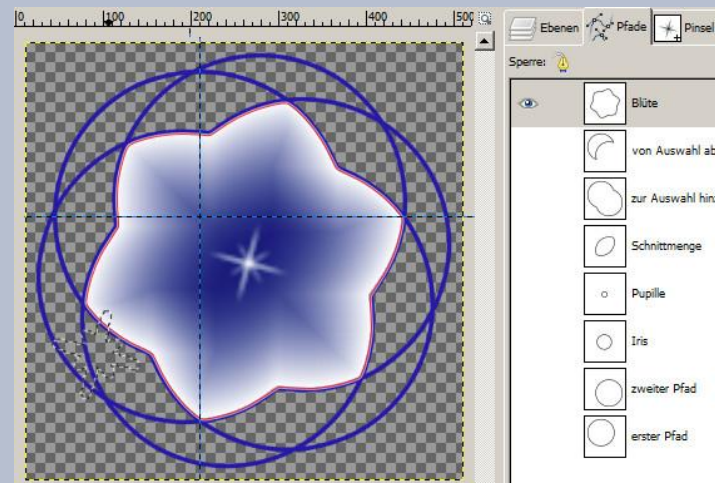
- Du befindest Dich im Pfad-Dialog und aktivierst den ersten Pfad.
- Auswahl aus Pfad.
- Aktiviere den zweiten Pfad und wähle Schnittmenge bilden.
- Ausgewählt ist jetzt eine Linsenform, die man z.B. für ein Auge verwenden könnte.
- Auswahl nach Pfad
- Aktiviere den Ebenen-Dialog und fülle die Auswahl auf neuer Ebene mit weiß.
- Eine Iris und eine Pupille auf jeweils neuer Ebene sind schnell mit Kreisauswahl gemacht. Die Auswahl wird jedes Mal nach Pfad „konserviert“.
- So steht dem späteren Umfärben nichts im Weg.
- Die unerwünschten Ebenen werden ausgeblendet und Sichtbares wird kopiert in ein neues Bild.
- Das Auge kannst Du als png-Datei exportieren
- die Pfaduebung.xcf speichere ebenfalls wieder mal ...



#### Schritt 5

Das „Zur Auswahl hinzufügen“ testen wir auch gleich noch:

- Mach alle Ebenen in Deiner Übungsdatei unsichtbar, die Mondsichel wird vorläufig nicht benötigt.
- Im Pfaddialog aktiviere wieder zuerst den ersten Pfad, nimm Auswahl aus Pfad.
- Aktiviere den zweiten Pfad – Kontextmenü-Befehl – zur Auswahl hinzufügen
- Auswahl nach Pfad, Auswahl - nichts, auf neuer transparenter Ebene, natürlich im Ebenen-Dialog, wird über das Menü **Bearbeiten – Pfad nachziehen – mit einer Vordergrundfarbe** deiner Wahl diese Form mit etwa 6 px nachgezogen.
- Weil das noch recht trist aussieht, verdopple diese Ebene zwei mal, drehe eine davon um +120 Grad und die andere um minus 120 Grad. Beachte, dass Du jetzt Ebenen und nicht Pfade drehen willst - wähle vorher den **richtigen Modus!**
- Füge die drei Ebenen mit dieser Umrandung zusammen (nach unten vereinen) nimm den Zauberstab bei Standardeinstellung und klicke damit in die Mitte des Bildes Auswahl nach Pfad.
- Fülle die Auswahl auf neuer Ebene mit einem formangepassten Verlauf



#### alle Pfade im Pfaddialog

und die sichtbare Blütenebene im Bildfenster

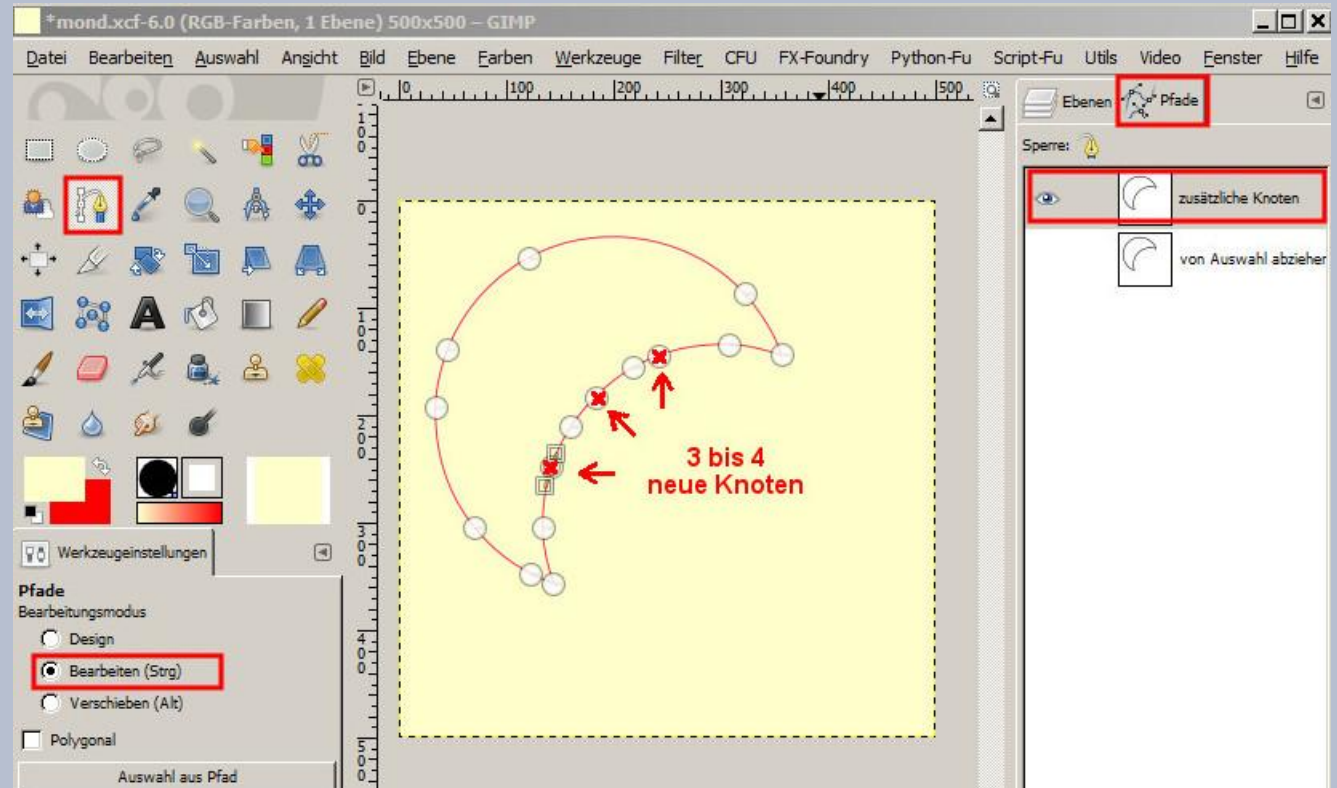
(die dünne rote Linie zeigt nur, dass dieser Pfad noch sichtbar ist, ein Klick auf das Auge der Pfade macht die Linie unsichtbar)

Beim Speichern als XCF bleiben alle Pfade und Ebenen erhalten.

## Schritt 6

Jetzt wirst Du einen vorhandenen Pfad in einer neuen Datei weiter verwenden und danach die Form nach Deinen Vorstellungen verändern. Du übst dabei, Knoten hinzuzufügen, unerwünschte Knoten zu löschen und Pfadsegmente passend zu verbiegen.

- Öffne Deine Datei Pfaduebung.xcf und aktiviere im Pfaddialog den Pfad mit der Sichel. (in der Übungsdatei hattest Du den Pfad so benannt: „von Auswahl abziehen“).
- Im Kontextmenü gehe auf den Befehl Pfad kopieren.
- Erstelle eine neue Datei, die ebenso groß ist.
- Im Pfaddialog der neuen Datei klicke in die leere Fläche, wo später die Pfade zu finden sind und wähle „Pfad einfügen“. Speichern als mond.xcf ist zu empfehlen.
- Dupliziere den Pfad zur Sicherheit.
- Für weitere Bearbeitung des Pfades lass die Pfadknoten sichtbar werden – siehe Tipp 1. Für die Ausformung von Nase und Mund könnten noch mehr Knoten gebraucht werden?
- Dann ist der Pfadmodus Bearbeiten erforderlich.
- Setze 2 bis 3 zusätzliche Knoten dort, wo Du Mund und Nase ausformen willst. - siehe Screenshot rechts.
- Wieder Wechsel zum Pfadmodus Design.
- Forme Mund und Nase durch Bewegung an den Pfadsegmenten.



Ein hoher Zoom-Wert kann die Arbeit erleichtern. Einen neuen Pfad fürs Auge schaffst Du jetzt selber, z.B. durch ein paar passende neue Pfadknoten. Doch halt, bisher hast Du nur Pfade erstellt, die nicht geschlossen werden mussten, oder weil aus einer Kreisauswahl erzeugt, waren sie bereits geschlossen. Du hast mindestens zwei Knoten gesetzt, um ein Auge zu formen, der Pfad ist aber noch offen.

**Tipp 3** – offenen Pfad schließen: Halte die STRG-TASTE fest, wenn Du den Pfad fast fertig und den letzten Knoten positioniert hast und klicke auf den zuerst gesetzten Knoten. Falsch geklickt? Rückgängig machen hilft!

Schnell ist ein Pfadknoten dahin gelangt, wo ich ihn nicht brauche. Zeit für einen weiteren Tipp:

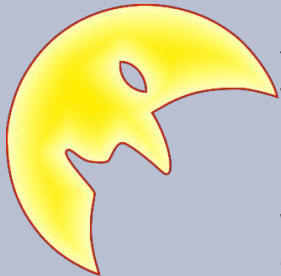
#### Tipp 4 – Knoten löschen:

mit gleichzeitig festgehaltener Umschalt- und STRG-Taste lassen sich mit der Maus Knoten einfach wegklicken. Ebenso kannst Du nutzlose Pfadsegmente entfernen. Zuviel gelöscht oder anderweitig vertan? - Rückgängig machen klappt hier ebenfalls.

Oftmals wollen wir mit dem Pfadwerkzeug sanfte Rundungen erreichen. Anfänger glauben, dass das schwer ist. Beim Tipp 2 kannst Du sehen, dass es mit wenig Übung ein Kinderspiel wird. Mitunter ist für eine Form wie z.B. ein Herz auch eine Ecke am Pfadknoten erforderlich. Dann ziehe das Pfadsegment in etwas Abstand vom Knoten in die gewünschte Richtung. Greife zuerst nur einen Bewegungspunkt und drehe am „Ärmchen“ des Knotens.

#### Tipp 5 – innere und äußere Ecken formen:

Falls die Ärmchen noch nicht sichtbar sind, ziehe mit der Maus etwas am Pfadsegment. Bewege die Hebel aufeinander zu, drehe sie und strecke oder stauche sie, um die gewünschte Ecke zu formen.



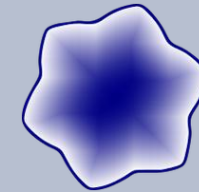
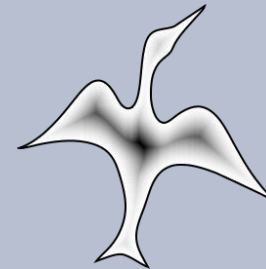
Der mit dem Pfadwerkzeug geformte Mond: Hier wurde die Auswahl aus Pfad mit Verlauf gefüllt und der Pfad zusätzlich dünn nachgezogen.

Wenn Dir diese ersten Schritte mit dem Pfadwerkzeug gelungen sind, wirst Du feststellen, dass sich damit schon einiges gestalten lässt. Schnell kannst Du bemerken, dass es

hier noch manches zu entdecken gibt, z. B. welche Infos kann der Mauszeiger liefern, wie kann ich meine Pfade weiterverwenden ...

Auch das Nachziehen eines Pfades ergibt neue gestalterische Möglichkeiten, könnte deshalb eventuell zur interessantesten speziellen Themenvorgabe werden.

Auf ähnliche Weise wie die Mondsichel, kannst Du selbst x-beliebige Formen erstellen. (Blätter, Blüten, Vögel usw.). Nachgezogene Pfade lassen sich auch für Bumpmap nutzen.



Lass dabei Deiner Fantasie freien Lauf.

Viel Spaß

Auf Deine Spielerei mit Pfaden freut sich

eibauoma



Hallo liebe Freunde der Gimp-Werkstatt,

unter euch gibt es sicher einige Hobbymaler, die sich schon mit der Aquarellmalerei beschäftigt haben und das jetzt auch gerne mit Gimp umsetzen wollen.

Ich möchte euch zeigen, wie ich diese Meise gemalt habe. Es ist gar nicht so schwer.



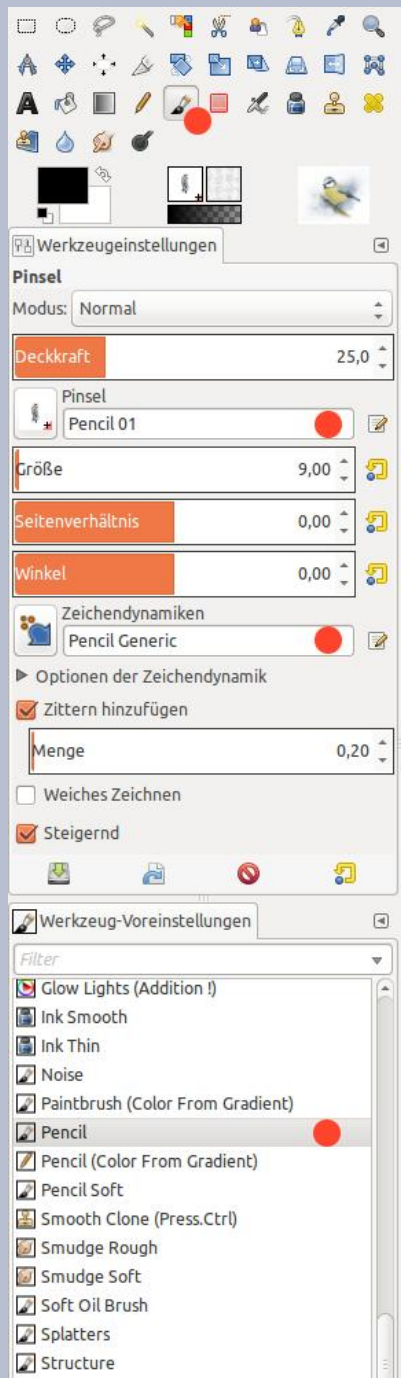
## Schritt 1

Wenn du die realistische Darstellung anstrebst, solltest du möglichst ein Modell haben. Falls dein Piepmatz nicht still hält, such dir zwei oder drei verschiedene Referenzfotos aus. Aber nur zum schauen. Pause es nicht ab.

Dann richte dir eine weiße Bildfläche ein, z.B 900 x 1200 px. Mach auf neuer Ebene die Vorzeichnung mit Bleistift und setze ein paar farbliche Anhaltspunkte.

Ich habe dafür die Werkzeug-Voreinstellung **Pencil** gewählt. Etwa Größe 9.





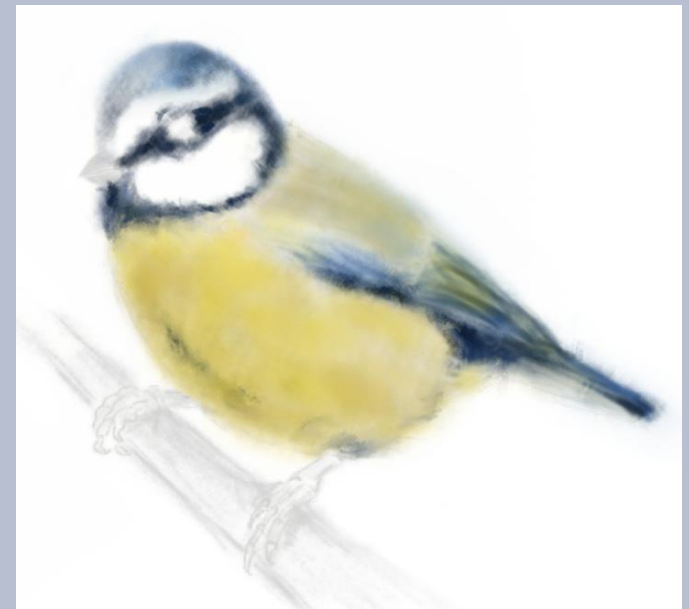
Falls diese nicht vorhanden ist, installiere dir die Gimp-Erweiterung *Zusätzliche Pinsel, Paletten und Farbverläufe* aus dem Ubuntu Software-Center.

Die von mir verwendeten Pinsel kannst du dir auch alternativ hier abholen.

## Schritt 2

Reduziere die Deckkraft der Ebene Vorzeichnung auf 20% und lege darüber auf neuer Ebene die Farbfläche für den Körper an. Der selbe Pinsel, aber etwa Größe 80.

Trage jetzt die gewünschte Farbe auf, auch verschiedene Töne übereinander. Dann wechsele zum Schmierfinger, behalte aber die Pinsel- und Dynamikeinstellung bei, und misch die Farbe ineinander. Lass sie „fließen“. Zurück zum Pinselwerkzeug und wieder die Farbe korrigieren. Schau dein Modell genau an. Und wieder mischen bis es dir gefällt. Auch den Radiergummi kannst du verwenden, wenn es zu intensiv geworden ist, aber immer mit der selben Pinsel- und Dynamikeinstellung. Nur die Größe nach Bedarf anpassen.



Auf die gleiche Art gestaltest du jetzt den Ast auf einer neuen Ebene.

### Tipp

Um den Malvorgang flüssiger zu machen, kannst du dir den Wechsel zwischen Pinsel, Radierer und Schmierfinger auf drei beieinander liegende Tasten legen, die für die nicht malende Hand bequem erreichbar sind. Auch die Pinselgröße kannst du mit der Tastatur anpassen. Zu finden unter **Bearbeiten – Einstellungen – Oberfläche – Tastenkombinationen konfigurieren**



### Schritt 3

Die Details wie Auge, Schnabel und Füße zeichne jeweils auf eigener Ebene mit dem Pinsel **2.Hardness 075**, Deckkraft 50%, Dynamik Pressure Opacity

Jetzt noch den Hintergrund mit **Werkzeug-Voreinstellung 3 Texture (Choose Brush...)** oder **einer anderen Textur** nach deinem Geschmack gestalten. Vielleicht noch ein paar aquarell-typische Farbspritzer mit der Werkzeug-Voreinstellung **Splatters**.



Fertig!

Dann noch deine Signatur drauf setzen und bei **Digital Painting** mitmachen.

Die von mir verwendeten Pinsel kannst du dir auch alternativ [hier](#) abholen





Viel Spaß beim  
„Aquarellieren“ wünscht dir  
Anga





Landschafts-Portraits können oft langweilig erscheinen, das kennt jeder... Das Auge verliert sich leicht in der Weite und hat keinen Anhaltspunkt, die Führung im Bild geht also verloren.

Was sich reizvoll anbietet, ist ein kleiner Strauch im Vordergrund, der manchmal auch etwas einrahmend wirken kann. Natürlich ist nicht immer so ein Baum, Strauch oder derartiges vorhanden. Hier muss man sich dann mit etwas anderem, Vorhandenen helfen.

Kreativität ist natürlich auch hier gefragt. Schaut euch also zuerst in Ruhe um, bevor ihr eure Landschaft festhaltet. Wechselt den Standort und auch die Perspektive, um Bewegung ins Bild zu bringen.

In meinem Beispiel hatte ich diese Palme als Helfer. Sie fängt den ersten Blick auf und leitet dann weiter in die Ferne. Die Lesung des Bildes erfolgt immer von links nach rechts, es entsteht also eine gewisse Harmonie und hier bei mir auch eine Art Tiefe.

Die Einstellungen solch einer Landschafts-Fotografie sind relativ einfach. Die ganz Wage-mutigen könnten sogar ein „M“ auf ihrem Drehrad riskieren, denn die Einstellungen gebe ich hier bekannt und so ist nichts einzuwenden, gegen ein wenig Experimentierfreude. Sicherlich gibt es auf fast jeder kleinen Digital-Kamera schon die automatischen Landschaftsbilder-Einstellungen, aber hier sind oft die Farben blass und da die Landschaft sich meistens nicht bewegt, kann man doch einmal sich an ein „Manuell“ herantrauen. Ihr könnt natürlich auch die Zeitautomatik wählen („A“ auf dem Drehrad) und so nur die Blende bestimmen, das ist aufs Erste komfortabler.

Aber kommen wir zu den Einstellungen im einzelnen:

**Blendenzahl:** Hier empfiehlt es sich immer, eine kleine Blende zu verwenden, also etwa ab Blende 11. Mein Beispiel-Bild ist mit Blende 20 festgehalten worden und so ist gewährleistet, dass sowohl der Hintergrund wie auch der Vordergrund scharf bleibt.

**ISO:** Wir haben hier wieder die wichtige Lichtempfindlichkeit. Es kommt also darauf an, wie lichtstark euer Objektiv ist, wie auch die Lichtverhältnisse im Außen sind. Manchmal hat man keine Gelegenheit auf einen sonnigen Tag zu warten und so kann hier ruhig auch einmal auf 400 eingestellt werden, ideal ist aber 100 oder 200. Geht man über 800 (manchmal auch schon darunter), riskiert man eben ein verrauschtes Bild. Mein Beispiel-Bild hatte 400 – hier habe ich ein wenig herum experimentiert.

**Brennweite:** Landschaftsaufnahmen lieben Weitwinkel! Das heißt, die Brennweite sollte unbedingt unter 35 mm sein. Idealerweise um die 18 mm herum, denn unter 18 mm beginnen die Ränder sich zu verzerren und das stört dann auch wieder, außer man liebt Fisheye-Aufnahmen.

**Belichtungszeit:** Mit 1/200 Sek. ist meine Aufnahme entstanden. Es kommt hier auch darauf an, welche Blendenzahl ihr habt. Es könnte also sein, wenn ihr Blende 11 einstellt, dass mit 1/200 Sek. euer Bild überbelichtet wird, hier also eine kürzere Zeiteinstellung nötig ist, wie z.B. 1/1000 Sek. Probiert ein wenig herum und schaut euch die Ergebnisse gleich auf eurem Display an.

**Messmodus:** Mittenbetont bietet sich gut an, es geht auch Matrixmessung, wenn man noch mehr Licht auf den Sensor bringen möchte. Meine Landschaft war mit dem Messmodus „mittenbetont“ aufgenommen.

So, das war es erst einmal wieder im Kreativ-Workshop zur Fotografie. Wie immer freue ich mich, von euch zu lesen im Forum und natürlich auch ein paar Landschaftsaufnahmen zu sichten.

Bis bald also wieder!

Eure

Saijin

Schaut auch in Saijins Foto-Kurs für Einsteiger und Anfänger vorbei.

Der Kurs ist für alle Kameratypen von Smartphone bis Spiegelreflex geeignet.

Melde dich gleich an!





Mit Digital-Scrapbooking kannst du Bilder basteln, als wäre es ein realistisches, geöffnetes Fotoalbum mit allen möglichen bunten Papern und zusätzlichen Schnipseln. Ich finde es einfach faszinierend, wenn man so ein Layout (LO) betrachtet und man der Illusion erliegt, in ein Bild hineinzusehen. Da sehe ich außer dem Foto flache Papiere, dicke Wollstoffe, flatternde Bänder und andere Dinge, die sich räumlich abheben.

Der Trick dabei ist die gezielte Schattensetzung.

So etwas kannst auch du basteln und lernen, dass es schick aussieht. Ein bisschen Übung gehört schon dazu, aber es ist kein Hexenwerk.

Man beginnt in aller Regel mit einem oder mehreren Fotos die man aufhübschen möchte.

Dazu sucht man jetzt dem Foto entsprechendes Zubehör in den passenden Farben.

Du verwendest dafür verschiedene (virtuelle) Papiere, Rahmen und Elemente, die du auch in ein echtes Fotoalbum kleben würdest. Es gibt dafür fertige Scrap-Kits oder du bastelst dir die Elemente selber. Dann beginnt der Spaß und du schiebst alles zurecht, bis es dir gefällt.

Nun kommt das Entscheidende:

Damit man auch sieht, dass es verschiedene Teile sind, bekommt jedes Element, was man auch in die Hand nehmen könnte, einen Schatten.

Rufst du den Schlagschattenfilter in Gimp auf, dann wird dir schon mal die meiste Arbeit abgenommen. Der Filter erzeugt ein Duplikat deines Objektes in Schwarz und schiebt es unter die vorhandene Ebene. Die voreingestellten Werte müssen nur noch von Hand angepasst werden.

Papiere werfen nur einen kleinen, harten und kurzen Schatten. Der Versatz (Abstand) und der Weichzeichenradius müssen daher klein gehalten werden.

Verwendest du andere Teile als dünnes Papier, wie z.B. Pappschildchen oder Rahmen dann werfen sie auch in echt einen etwas dickeren Schatten. Der Abstand und der Weichzeichenradius wird etwas größer.

Eine Blume oder eine Schleife sind groß und voluminös. Die Schatten bekommen also immer mehr Abstand, werden größer und weicher.



rosa Ohren



helles Fell



blaues Handtuch



Die Deckkraft richtet sich ein bisschen nach den Farben und wie viel Licht den Schatten durchdringt. Bei hellen Farben und großem Abstand wird die Deckkraft gesenkt.

Achte darauf, dass alle Schatten in die gleiche Richtung zeigen, sonst wird der Betrachter nur verwirrt und bekommt keinen räumlichen Zusammenhang.

Nachdem du nun alles an Teilen platziert hast, gehst du Ebene für Ebene durch und überlegst dir, welchen Charakter das Element hat. Entsprechend bekommt es nun seinen Schatten. Paper klein und kurz, Blumen groß und weich.

Wenn du fertig bist, schau es dir noch mal als Ganzes an. Deckkraft in Ordnung, kein Teil vergessen?

Dein fertiges Layout könnte es jetzt so aussehen:



Setzt man nun Schatten ganz gezielt ein, so können sie wahre 3D Wunder bewirken.

Manchmal reicht der „Schlagschattenfilter“ dann nicht mehr aus.

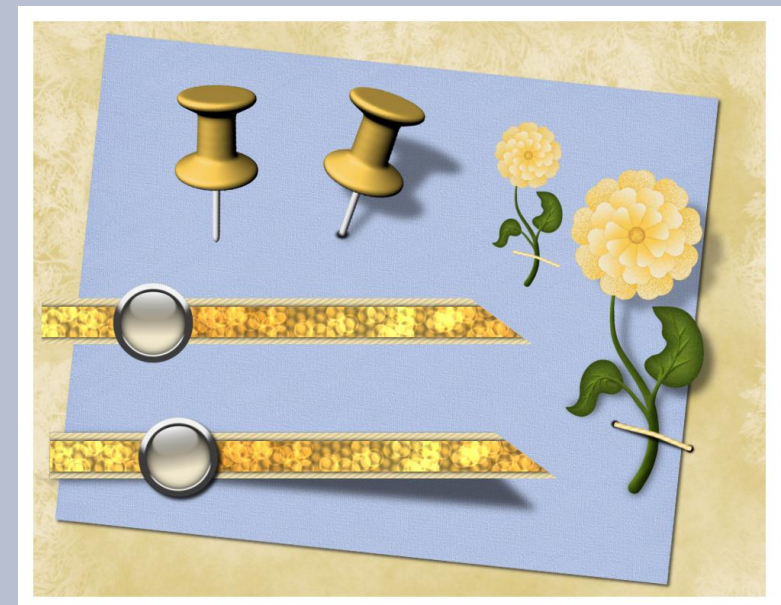
Bei dem oberen Paper über dem Rahmen habe ich z.B. mit I-Warp den Schatten etwas gezogen, damit es wie aufgeklappt aussieht. Ist mir die Illusion gelungen?

Im direkten Vergleich wird es einfacher zu sehen, was ein Schatten alles machen kann.

Eine Pin-Nadel reicht normalerweise in den Raum hinein. Wenn man den gesetzten Schlagschatten nun etwas kippt richtet sich die Nadel auf. Das erreichst du, indem du den Schatten an der Einstichstelle drehst oder das Scherenwerkzeug benutzt.

Fehlt nur noch passgenaues Positionieren und eventuell etwas Zurechtschieben in der Höhe. Auf einer neuen Ebene wird noch ein Einstichloch simuliert und schon steckt die Nadel im Papier.

Ebenso kann man Bändchen flattern lassen oder Zweige aufrichten.





Damit dein Layout immer noch den Eindruck eines Fotoalbums bewahrt, sollten alle losen Teile in irgendeiner Weise befestigt werden. Daher kommt auch der viele Schnickschnack rund um ein klassisches Scrap-Layout.

Löst man sich von der Vorstellung, einen Klassiker basteln zu wollen, dann eröffnen sich ganz neue Möglichkeiten.

Vergrößert man die Schattenebene (an einer Ecke ziehen), zeichnet sie ganz weich und schiebt sie vom Objekt weg, fangen die Dinge an zu schweben.

Du siehst, das Spielen mit Schatten kann schon sehr faszinierend sein. Probier es doch einfach mal aus.

Liebe Grüße

Eure do-se





# Vorschau auf Gimp 2.10 - Was ist neu?

von UweF

21

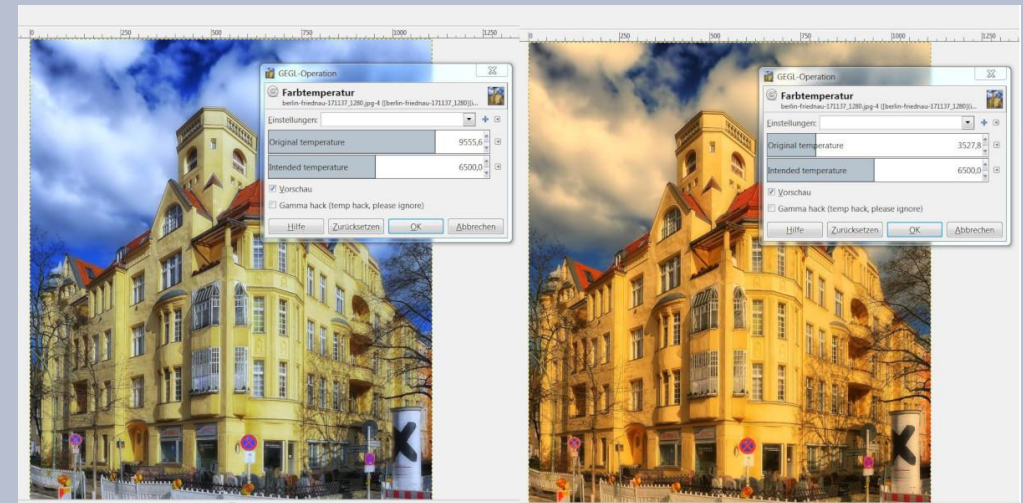
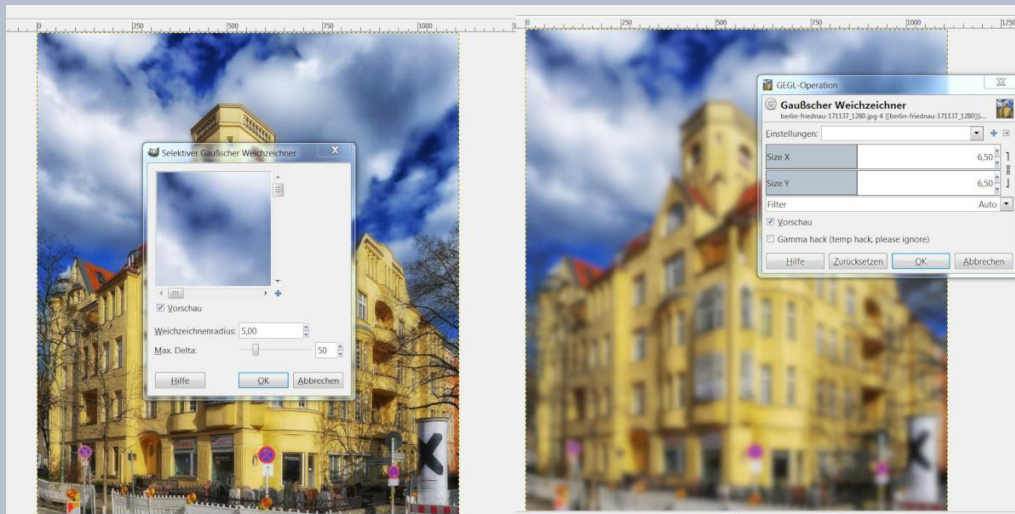
Hallo liebe Newsletter-Leser,

ich habe mir einmal die Entwicklungsversion vom neuen Gimp angesehen. Da kommen einige sehr interessante Neuerungen auf uns zu. Wer selbst einmal testen möchte, kann sich hier <http://nightly.darkrefraction.com/gimp/> die tagesaktuelle Development Series (2.9) herunterladen.

Eine der Neuerungen ist ein neues, zusätzliches Transformationstool, mit dem man alle Transformationen wie Perspektive, Drehen, Skalieren usw. auf einmal vornehmen kann.

Eine sehr schöne Sache ist auch, dass für viele Filter nicht mehr ein kleines Vorschaufenster aufgeht, sondern man kann die Filter direkt auf dem Bild anwenden, wie ich es hier mit den Screenshots am Beispiel des Weichzeichners (links alt, rechts neu) einmal zeigen möchte.

Auch die Farbtemperatur lässt sich so viel besser einstellen oder verändern, sowie auch die vielen anderen Filter, bei denen dies dann möglich sein wird.



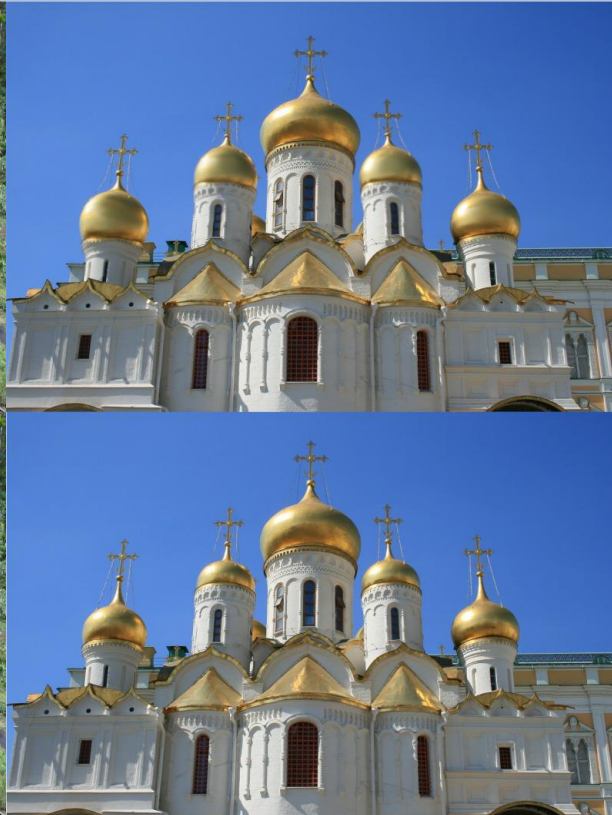
Der ehemalige IWRAP-Filter lässt sich jetzt über ein neues Käfigtool auch direkt am Bild vornehmen, wodurch sich diese Anwendungen wesentlich besser und gezielter durchführen lassen, wie ich hier wieder an ein paar Beispielen zeige.

Hier rechts und unten links BEWEGEN, unten rechts VERGRÖßERN

Warp Bewegen



Warp Vergrößern



Warp Verkleinern



Auf dem rechten Bild habe ich die Glaskuppel VERKLEINERT. Wie man sieht, lässt sich auf diese Weise wirklich sehr gut mit dem Filter arbeiten, viel besser als mit dem vorher immer aufgehenden Popup-Fenster.

Durch eine neue Methode werden mit Gimp 2.10 wesentlich bessere Ergebnisse beim Skalieren erzielt als bisher, welche mit Gimp 3 nochmals verbessert werden sollen. Ich habe bei der Schrift rechts einmal die PERSPEKTIVE angewendet, oben die alte und unten die neue Version, den schärferen Buchstabenrand kann man glaube ich schon ganz gut erkennen.

Bei der Final-Version soll Gimp auch endlich einen dunkleren Hintergrund bekommen. Das war jetzt einmal ein grober Überblick der wichtigsten Neuerungen, aber es gibt noch einiges mehr. Leider steht noch nicht fest, wann genau die neue Version heraus kommt, es soll aber noch im Laufe des Jahres passieren. Aber ihr seht, wir können uns auf einige nette Änderungen freuen.

UweF



Perspektive  
Perspektive



Liebe Gimpgemeinde!

Es ist endlich soweit! Wir feiern den 10. Geburtstag der Gimp-Werkstatt!

Herzlichen Glückwunsch! Ein besonderes Dankeschön geht an die fleißigen Helfer und kreativen Gestalter, die aktiv in der Gimp-Werkstatt mitwirken und somit das Werkstatt-Forum am Leben erhalten!

Diese Schnupperstunde widmet sich dem Geburtstag der Gimp-Werkstatt!

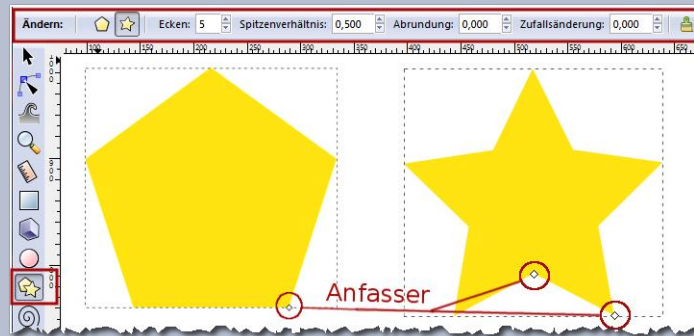
Ein paar selbstgemachte Blümchen werden zu diesem Anlass perfekt passen!



## Sterne & Polygone-Tool

Das Sterne und Polygone Tool liefert uns zum kreativen Gestalten ein mächtiges Werkzeug! Es ist endlos unterhaltsam - geradezu süchtig machend! Es passt auch perfekt um Blumenmuster, Ornamente oder Mandalas zu kreieren.

### Schritt 1:

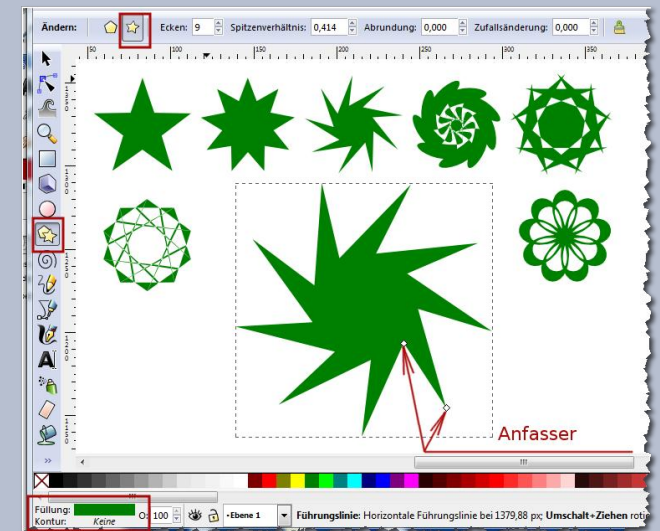


Das **Sterne und Polygone Werkzeug** kann zwei gleiche, aber verschiedene Arten von Objekten erstellen - Sterne und Polygone. Ein Stern hat zwei Anfasser, welche die Länge und die Form der Spitzen definieren. Ein Polygon hat nur einen Anfasser, welcher das Polygon beim Ziehen mit der Maus nur dreht oder in der Größe ändert. Ein Stern ist eine viel interessantere Form. Die beiden Anfasser eines Sterns haben leicht unterschiedliche Funktionen.



**Der erste Anfasser** (anfänglich ist er am Scheitel, das heißt an einer Ecke des Sterns) macht den Stern länger oder kürzer, wenn man ihn aber dreht (relativ zum Zentrum der Form), dreht sich der andere Anfasser genauso mit. Das bedeutet, dass wir die Sternen-Spitzen mit diesem Anfasser nicht verdrehen können.

**Der andere Anfasser** (anfänglich zwischen zwei Scheiteln) ist, im Gegensatz zum anderen, frei radial und tangential zu bewegen, ohne den anderen Anfasser zu beeinträchtigen. Dieser Anfasser kann die Spitzen des Sterns in alle Arten von Kristallen, Mandalas, Schneeflocken verzerren.



Hier sind einige nützliche Tastenkombinationen, zum Gestalten der unterschiedlichen Formen, erläutert:

**Umschalt+Ziehen** der Anfasser eines Sterns **bildet unterschiedlichste Formen!**

Mit **Strg** Taste den **Winkel in 15° Schritten einrasten lassen**

Mit **Strg** Taste einen **runden Stern erhalten**

**Umschalt+Ziehen** eines Anfassers tangential **rundet den Stern oder das Polygon ab**

**Umschalt+Klicken** eines Anfassers **löscht die Rundung**

**Alt+Ziehen** eines Anfassers tangential **ändert Stern oder Polygon zufällig**

**Alt+Klicken** eines Anfassers **löscht die Zufallsänderung**

**Die Zahl der Ecken** wird oben in dem **Eigenschaftenfenster der Werkzeuge** eingestellt.

Nach fleißigem Üben mit dem Sterne-Werkzeug, bekommt man schließlich einige interessante Ergebnisse, die man weiter verarbeiten möchte. Ein genaueres Rezept zum Gestalten der Formen gibt es nicht. Somit sind es alles selbst erstellte Unikate!

Bei der Formgestaltung sollte man für unsere Übung doch ein paar Dinge beachten:

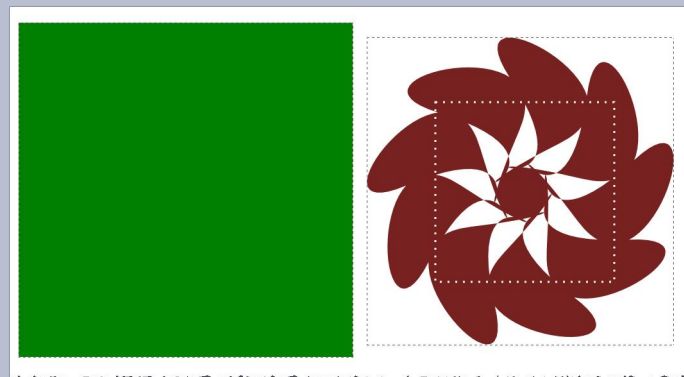
1. Beim Objekt, das Ihr für diese Übung benutzen wollt, ist es besser auf die Konturlinie zu verzichten.

2. Sucht Euch eine Form, mit einem deutlichen, ausgeprägten Außen- und Innenmuster aus. Wir werden später in der Übung das Innenmuster des Objekts freistellen (ausschneiden).



Nachdem ihr Euch für ein Muster entschieden habt, kann es weitergehen.

### Schritt 2:



Das ausgesuchte Muster kopieren, falls später eine Bearbeitung nötig sein soll und zur Seite schieben.

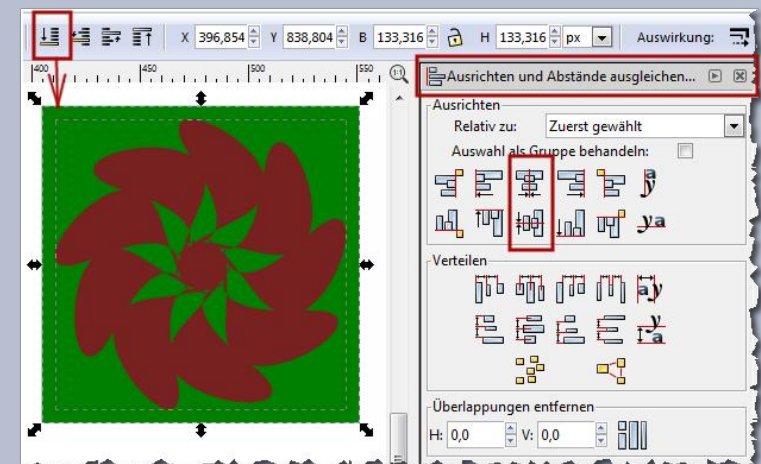
Ein Rechteck, ein wenig größer als das Blumenmuster, aufziehen und eine Stufe nach unten absenken (**Bild\_ab**).

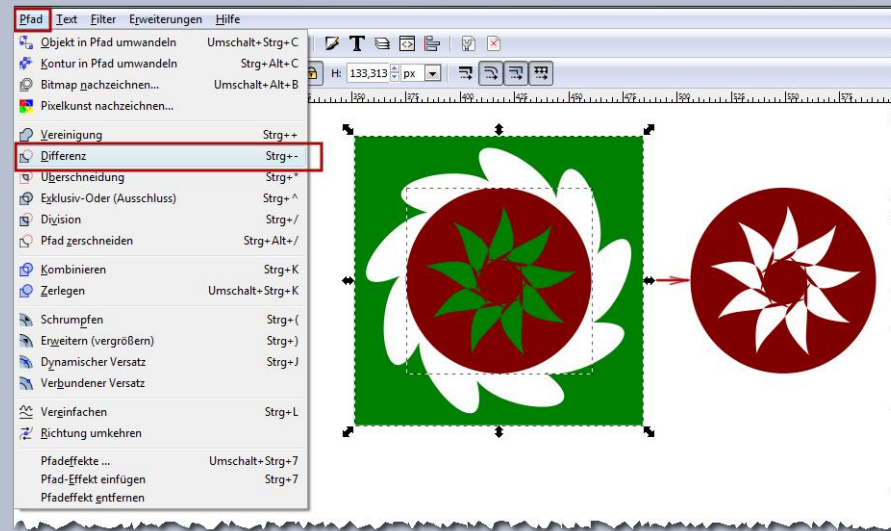
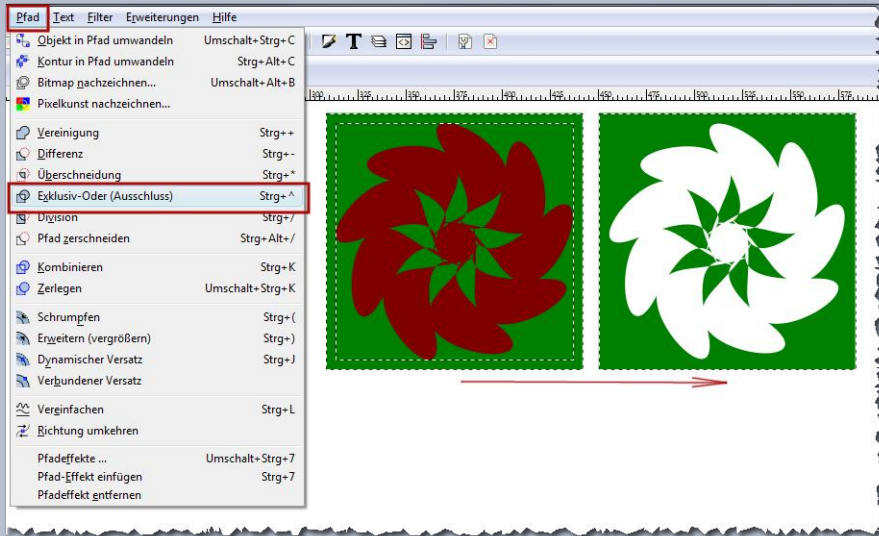
Das Rechteck und das Muster auswählen und mit dem „**Ausrichten und Verteilen**“ Tool vertikal und horizontal zentrieren.

Die beiden Objekte sind noch ausgewählt, dann **Pfad>Exklusiv-Oder (Ausschluss)** wählen.

Wir haben eine Schablone erhalten, wobei weiße Flächen die Transparenz darstellen.

**Kopiert immer wieder die Zwischenergebnisse, besonders, wenn Euch ein Muster gut gefällt und arbeitet am besten immer mit einer Kopie weiter. So bleibt das bisherige Muster Euch erhalten.**





**Schritt 3:**

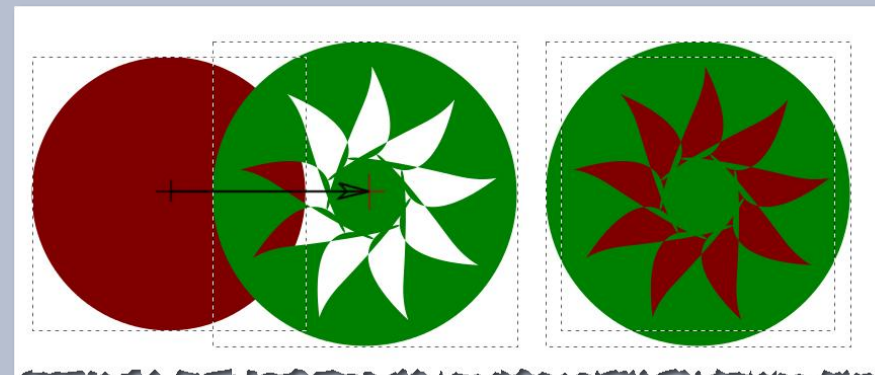
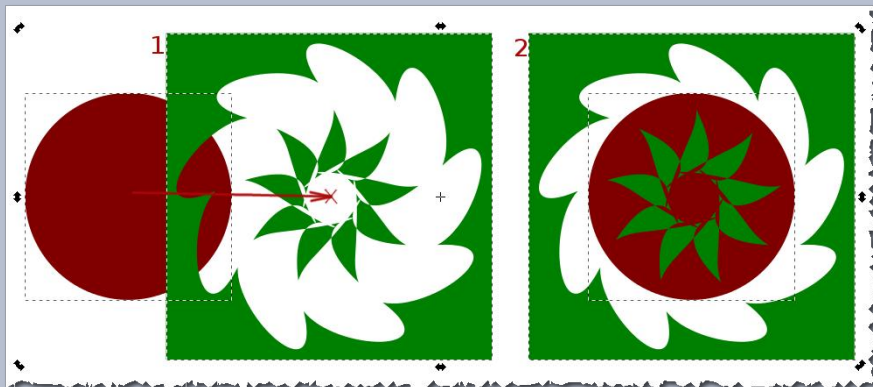
Weiter geht es mit der ausgeschnittenen Schablone, die kleiner gemacht wird. Je nach Motiv, für welches Ihr Euch entschieden habt, zieht einen Kreis auf, senkt ihn nach unten ab (Bild\_ab), wählt beide Objekte aus und zentriert sie wieder mit dem Ausrichten-Tool.

Bei bestehender Auswahl der Objekte, geht auf **Pfad>Differenz** anwenden. Wir haben eine kleinere runde Schablone erhalten.

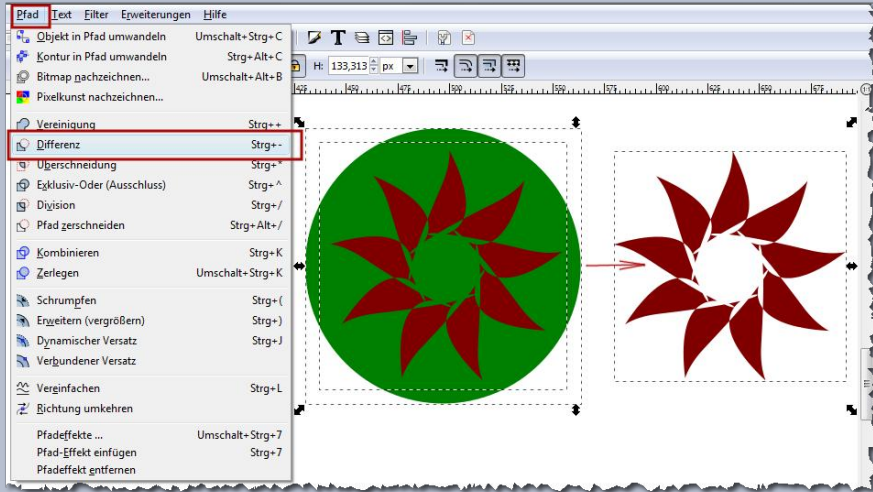
**Schritt 4:**

Jetzt wird das Motiv in der Mitte (die Blume), aus der letzten Schablone ausgeschnitten, in dem wieder ein Kreis aufgezo-gen, abgesenkt (Bild\_ab), beide Objekte markiert, zentriert und **Pfad>Differenz** angewandt wird.

Das ging doch schon viel schneller! Übung macht den Meister!

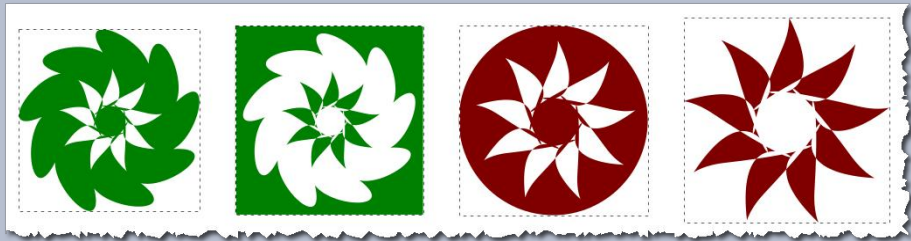






**Schritt 5:**

So sind aus einer Form drei weitere Formen/Masken (wenn man sie schwarz einfärbt) entstanden, die man auf verschiedene Art und Weise verarbeiten kann. Der Fantasie sind somit keine Grenzen gesetzt!



In diesem Beispiel habe ich eine Blume, aus dem letzten ausgeschnittenen Muster, gefertigt!

Ich wünsche Euch beim Basteln und Gestalten viel Spaß!

Zeigt Eure Werke bei Gelegenheit im Inkscape-Thread der Gimp-Werkstatt!



Liebe Grüße  
Stift