



Basisbearbeitung eines Bildes mit GIMP 2.x

In dem ersten Teil dieses Workshops wollen wir ein Bild kontrastreicher machen und dem Bild brillantere Farben verleihen, es dann in ein vernünftiges Web-Format bringen und anschließend ein wenig nachschärfen und neu abspeichern.

1. Schritt: Bild öffnen.

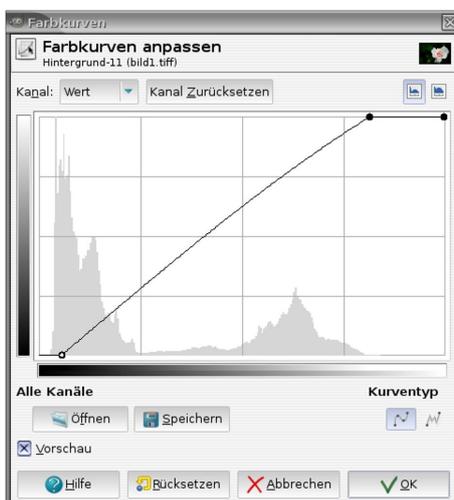
Wir starten Gimp und gehen mit dem Mauszeiger auf DATEI - ÖFFNEN. Das Menü zur Dateiauswahl öffnet sich. Wir suchen uns den Ordner, in dem wir das zu bearbeitende Bild abgespeichert haben und öffnen es durch Doppelklick.

Anders als bei vielen Windows-Programmen haben wir jetzt nicht ein Fenster auf dem Monitor, sondern zwei. Das GIMP-Hauptfenster und das Bildfenster. In diesem Fall habe ich mich zur Demonstration für eine Rosenknospe entschieden, die an für sich schon ganz in Ordnung erscheint. Wir werden aber sehen, wie man dieses Bild mit GIMP schnell und einfach weiter optimieren kann.



In diesem Fall habe ich jetzt das Bildfenster maximiert und das Bild in 25 % -Ansicht zeigt sich in der Mitte des Fensters. Als erstes wollen wir uns die Tonwertkurve anschauen. Wir klicken auf EBENE - FARBEN - KURVEN und es öffnet sich ein Diagramm.

Dieses Diagramm stellt die Menge der Pixel mit verschiedenen Helligkeitsstufen dar. Auf der unteren Skala findet man die Helligkeit der Pixel, ganz links ein Tiefschwarz und ganz rechts ein reines Weiß. Die Höhe der Zacken zeigt an, wie viele Pixel einer bestimmten Helligkeitsstufe im Bild vorhanden sind. Wir bemerken bei dieser Verteilung in diesem Bild, dass wir kein reines Schwarz haben (ganz links findet sich kein Peak mehr im Diagramm) und auch sehr wenige helle Töne. Daher greifen wir uns jetzt den Punkt links unten und ziehen ihn an den Fuß des ersten großen Peaks. Dann nehmen wir uns den Punkt rechts oben im Diagramm am anderen Ende der Diagonalen und ziehen ihn an die erste sichtbare Spitze des weißen Bereichs. Dadurch verändert sich das Bild, der leichte Grauschleier legt sich und die Farben werden brillant. Wir bestätigen durch Druck auf OK.





Dadurch kann man vielen Bildern schon einmal das gewisse Extra verleihen. Es lohnt sich, immer mit der Tonwertkurve herumzuspielen, es ist ja alles rückgängig machbar!

Als zweiten Schritt wollen wir das Ganze etwas nachschärfen und in ein webkompatibles Format bringen.

Da die einfachste Schärfungsmethode bei kleinen Bildern deutlich bessere Ergebnisse bringt als bei großen Bildern, verkleinern wir das Bild erst einmal auf eine Pixelgröße von 900 x 600 Pixel. Dieses Format ist für die meisten Webforen oder auch Homepages eigentlich sehr gut geeignet.

Wir drücken in dem Menü über dem Bildfenster auf BILD - BILD SKALIEREN.

In dem Fenster, das sich öffnet, sehen wir die Pixelzahl, die unser Bild besitzt - in diesem Fall 3072 x 2048 Pixel.

Den oberen, höheren Wert für die Breite setzen wir jetzt auf 900 (einfach reinklicken und mit der Tastatur schreiben), der untere Wert verändert sich sofort proportional, in unserem Fall auf 600. Achtung: Viele digitale Kameras haben ein Längen-Breitenverhältnis von 3:4 und nicht wie meine von 2:3, also wundert euch nicht, wenn die Rechnung bei euch nicht ganz aufgeht. Hier müssen dann die anderen Werte akzeptiert werden.

Das Bild kann jetzt in 100% Ansicht dargestellt werden.

Jetzt können wir das Bild nachschärfen. Hierfür gehen wir in der Menüleiste über dem Bild auf FILTER - VERBESSERN - SCHÄRFEN.

Es öffnet sich ein kleines Fenster, in dem wir neben der Vorschau nur einen Regler für die Stärke des Effekts sehen. Hier helfen Werte zwischen 25 - 45 meistens ganz gut weiter. Trotzdem Vorsicht, gerade einfarbige Flächen wirken nach zu starkem Schärfen oft grisselig und Kanten können ebenfalls Schärfartefakte aufweisen.

Diese Methode ist nur für das einfache und schnelle Nachschärfen geeignet.

Intelligenter Schärfmethoden folgen in weiteren Tutorials.



Jetzt heißt es nur noch, unser Ergebnis abzuspeichern. Hierfür geht man im Menü über dem Bildfenster auf DATEI - SPEICHERN UNTER (Achtung bei Speichern wird die Datei überschrieben, dies sollte man nicht tun, es ist ratsam für spätere Neubearbeitungen das Original immer zu behalten!).

Hier klickt man auf Ordner-Browser und sucht die Stelle aus, wo man das Bild speichern möchte, gibt oben im Namensfeld einen Dateinamen ein und drückt „Speichern“. Der Dateiname muss bei GIMP mit der Endung des Dateitypus enden. Für das Web ist meistens jpg am besten geeignet. Der Name lautet also: Name.jpg und die Datei wird direkt als jpg gespeichert.

Jetzt folgt ein Fenster, in dem man den Komprimierungsgrad einstellen kann. Hiermit bestimmt man auch die Dateigröße, für das Web empfiehlt sich eine Größe von 250 - 300 kB. Größere Dateien kosten viel Downloadzeit und bescheren den Homepage- oder Forenbesitzern eine Menge an Traffic, kleinere Dateigrößen verursachen Kompressionsartefakte.

Wenn sich das Fenster öffnet, sieht man oben die Leiste für die Qualität, sie steht erst einmal auf 85 %. Darunter ein Kästchen „Vorschau in Bildfenster anzeigen“, welches wir aktivieren. Kaum aktiviert, erkennen wir zwischen dem Kästchen und der Scrollleiste für die Qualität einen kleinen Schriftzug, der uns die Dateigröße in kB anzeigt.

Jetzt stellen wir die Qualität so ein, dass wir eine Größe zwischen 250 - 300 kB bekommen, meistens liegt die Qualität bei 95 - 100 % bei 900 x 600 Pixel.

Jetzt noch auf OK drücken und fertig!





Ergänzung zum Tutorial: „Basisbearbeitung“

Die Gradationskurve (Tonwertkurve):

In dem Tutorial schrieb ich, dass man in der Kurve die beiden Punkte links unten und rechts oben an die ersten Peaks ziehen soll. Nun, das ist eine Möglichkeit. Schöne Kontraste erreicht man aber auch durch eine S-Kurve, wie man sie weiter unten sieht.

Die Gradationskurve bei Porträts:

Auch Porträtbilder wollen von den Farben gefällig sein. Das Problem ist das das normale Vorgehen über die Gradationskurve bei Portraitbildern den Hautton der Personen oft ins Rötliche zieht. Besonders wenn die Leute eine intensive Hautfarbe haben, wirken die Hauttöne nach der Bearbeitung mittels Gradationskurve häufig „unecht“ und „aufgesetzt“. Hier ein Trick, dies zu vermeiden:

Mittels normaler Gradationskurve bekommen wir das folgende relativ katastrophal aussehende Ergebnis:

Daher gehen wir wie folgt vor. Wir öffnen den Reiter für die Ebenen und klicken mit der rechten Maustaste auf „Hintergrund“. Aus dem sich öffnenden Menü wählen wir „Ebene duplizieren“ aus.

Wir erhalten eine zweite identisch aussehende Ebene, die über dem Hintergrund liegt. Auf diese wenden wir jetzt in altbekannter Manier die Gradationskurve an: EBENE - FARBEN - KURVEN.

Und jetzt der Kurve z.B. die S-Form geben:

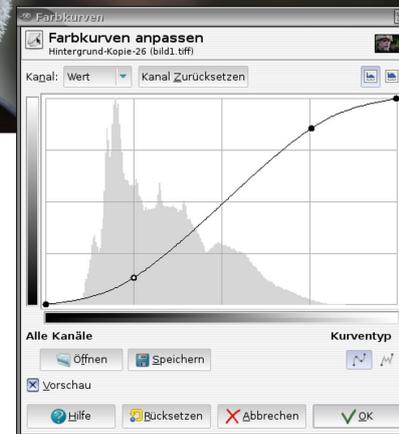
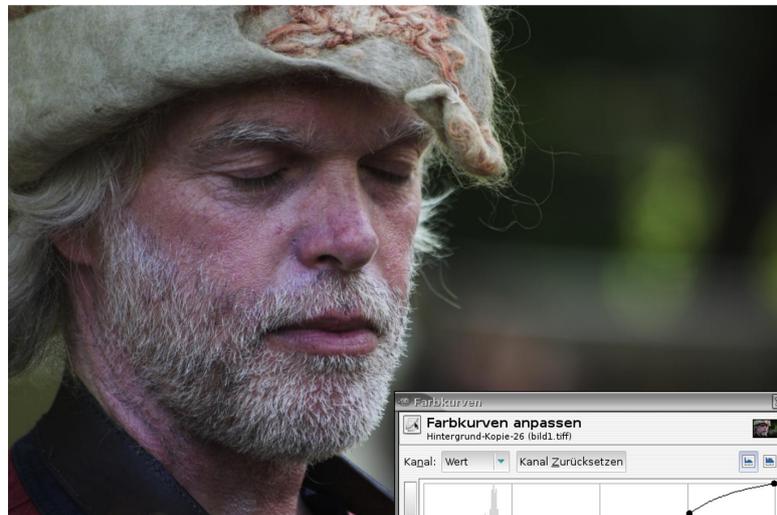
Das Ergebnis sieht erst einmal nicht besser aus als das vorherige. Doch jetzt kommt das Entscheidende: Im Reiter Ebenen klicken wir auf das Aufklappenmenü: Modus!

Mit diesem Menü können wir den Verrechnungsmodus verändern, in dem unsere beiden Ebenen miteinander verrechnet werden. Zu Beginn steht der Modus auf „Normal“, das bedeutet die obere Ebene verdeckt vollständig die untere. Wir ändern dieses jetzt auf den ganz unten stehenden Modus „Wert“. In diesem Fall ändert sich zwar der Kontrast des Bildes, die Farben bleiben aber erhalten. Die Wirkung sieht man sofort!

Das Ergebnis ist eine Anhebung der Kontraste, der Grauschleier des Bildes hat sich gelichtet, aber die Hauttöne sind annähernd gleich und natürlich geblieben!

Mit einem Mausklick auf die „Hintergrund-Kopie“ im Ebenenreiter können wir nun in dem erscheinenden Menü den Befehl „Nach unten vereinen“ anwenden.

Danach kann das Bild abgespeichert oder weiter bearbeitet werden.





GREYCstoration - Plugin für Gimp in neuer Version

Wie oft kommt es vor, dass man in seinem Digitalfoto Pixelfehler oder sonstige Unreinheiten hat. Es ist dann immer mit einigem Aufwand verbunden, über Ebenenmasken die Bereiche selektiv weichzeichnen, so dass die Konturen erhalten bleiben.

GREYCstoration nimmt einem hier einiges ab. GREYCstoration bearbeitet ein Bild, indem es lokal kleine Abweichungen in den Pixel-Intensitäten entfernt und gleichzeitig globale Bildeigenschaften, wie scharfe Kanten und Ecken, beibehält.

Der Downloadlink ist hier: <http://registry.gimp.org/plugin?id=9304>

Um das Plugin unter Gimp nutzen zu können, ist nur eine Datei notwendig:

- Für Linux die Datei: GREYCstoration_gimp_pc_linux
- Für Windows die Datei: GREYCstoration_gimp_pc_win32.exe

Die Datei wird lediglich in den Plugin-Ordner verschoben und fertig.

Den Filter findet ihr dann unter FILTER - VERBESSERN - GREYCSSTORATION. Schon die Standardeinstellung liefert bei stark verpixelten (verrauschten) Bildern erstaunliche Ergebnisse (Beispiele hier: www.greyc.ensicaen.fr/~dtschump/greycstoration/demonstration.html). Die zwei wohl wichtigsten Einstellungen sind für mich Strength (Stärke) - hier kann ich einstellen, wie stark die Pixel sich verändern - und die Einstellung Noise scale, die den Wert des Weichzeichnes übernimmt. Wie bei vielen Filtern ist auch hier einiges an Testen und Probieren angesagt. Man soll wohl auch nicht verheimlichen, dass der Filter einiges an Rechnerleistung verlangt.

Um den Effekt bei dem Bild, das unten rechts angezeigt wird, zu bekommen, habe ich eigentlich nur mit drei Werten gespielt. Der Strength-Wert und die Einstellung Noise scale wurden hoch gesetzt und anschließend noch etwas der Geometry-Wert nach oben verändert. Hier bei diesem Filter lohnt es sich, wie bei jedem Filter, sich einfach mal hinzusetzen und zu „spielen“.

Es wäre genauso möglich gewesen, das Bild zu bearbeiten, indem man einen niedrigeren Strength-Wert genommen hätte und den Contour-Wert etwas stärker hoch setzt.

Viel Spass beim Testen.





„Battle“: Libella vs. Sol Jara Sol

Zwei unserer größten Künstler - Libella und Sol Jara Sol - liefern sich gerade eine sehr spannende „Bilder-Schlacht“. Die gegimperten Bilder der Zwei sind sowas von großartig, dass ich gar nicht mehr aus dem Schwelgen in Superlativen herauskomme... Wer noch nicht geguckt hat, hier geht's zum Thread und den genialen Bildern: <http://www.gimp-werkstatt.de/Forum/phpBB2/viewtopic.php?t=982>.

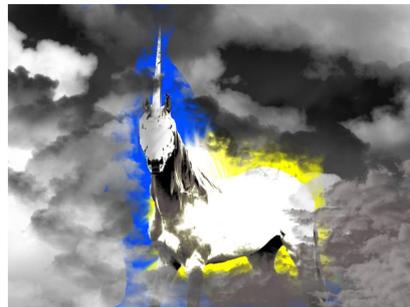
„Werkstattbild“-Wettbewerb

Wieder einmal haben viele aktive Mitglieder der Gimp-Werkstatt am „Werkstattbild“ zum Thema „Fabeltiere“ teilgenommen. Ein Thema, das wie geschaffen für wunderschöne Bilder ist. Seht selbst:

Siegerbild „Fabeltiere“ von PiOnEeR



2. Platz von Sterni1961



3. Platz von body_and_soul



3. Platz von Winnetou

Bei der Abstimmung zum Thema des nächsten Werkstattbild-Wettbewerbes hat sich eindeutig das Thema „**Feuer & Eis**“ durchgesetzt. Die Beiträge zu diesem Wettbewerb sind noch nicht so zahlreich. Wahrscheinlich auch aufgrund der Ferienzeit. Und: Ideen müssen ja auch umgesetzt werden. Aber... bis

27. April 2007, 17.00 Uhr,

habt ihr noch Gelegenheit, euer Bild **hier** (klick mich) zu präsentieren.

In diesem Monat gibt es das Buch „Linux lernen mit Ubuntu“ von Jörg Kreß und Julian Zeidler zu gewinnen, das Sterni1961 ursprünglich gewonnen hatte, aber als eingefleischte Windows-Userin hat sie auf ihren Gewinn verzichtet.

Viel Spaß beim Gimpen!

„Unter-100“-Wettbewerb

Der „Unter-100“-Wettbewerb März / April endete am 10. April 2007 und hat sehr schöne Bilder zum Thema „kunterbunte Ostereier“ hervorgebracht. **Hier** könnt ihr gucken... (klick mich)

Die Abstimmung zum Thema des nächsten „Unter-100“-Wettbewerbs hat ergeben, dass ihr **Planeten** basteln wollt.

Bis zum 15. Juni 2007 können alle diejenigen **mitmachen** (klick mich), die noch keine 100 Beiträge geschrieben haben.

Als Preis wird es wieder eine CD „Let's talk Gimp“ geben. Voraussetzung hierfür wird jedoch sein, dass mindestens fünf Bilder am Wettbewerb teilnehmen. Wobei jeder Teilnehmer nur ein Bild posten darf.

Viel Spaß beim Gimpen!



Gimp - Werkstatt - Newsletter

Let's read about Gimp

„Animations“-Wettbewerb

Das Thema des laufenden „Animations“-Wettbewerb lautet „**Das Geisterschloss**“. Die Dauer dieses Wettbewerbs beträgt ab sofort zwei Monate. Ihr habt demzufolge Gelegenheit, bis zum

Freitag, 25. Mai 2007, 17.00 Uhr,

GIF-Animationen mit GIMP zu basteln und **hier** (klick mich) zu präsentieren.

Bitte beachtet - neben den Lizenzen für eventuell verwendete Fotos - die maximale Dateigröße von 150 KB.

Viel Spaß beim Animieren.

Expansion und Serverumzug

In der Nacht des 29. März 2007 ist die Gimp-Werkstatt mit den angeschlossenen Foren reibungslos auf einen neuen Server umgezogen. Auf ihm stehen nun 10 GB Webspace zur Verfügung, die wir mit unseren Ideen, Experimenten und Kunstwerken füllen können.

Nach der Vergrößerung des Webspaces haben wir uns entschlossen, die vorangegangenen Newsletter online zu stellen. So können auch neuere Mitglieder der Gimp-Werkstatt, welche diese Ausgaben nicht per E-Mail zugeschickt bekommen haben, die vorherigen Neuigkeiten, Lektionen sowie die Tipps & Tricks nachlesen:

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

by eleanora

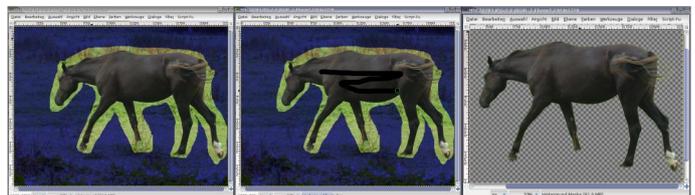
Neues aus der Gimp - Schmiede



Siox-Tool

Im neuen Gimp sind nicht nur zahlreiche Neuerungen für die bereits bestehenden Werkzeuge enthalten, sondern es kommen noch einige neue Werkzeuge hinzu. Wie zum Beispiel das Siox-Tool. Ein Werkzeug, mit dem man wunderbar Motive freistellen kann. Hierzu öffnet man ein Bild in Gimp, aktiviert das Tool und stellt die Einstellungen auf Vordergrund, um den Vordergrund frei zustellen. Das Siox-Tool nimmt nun die Form des Lasso-Werkzeugs an. Mit dem Tool zeichnet man mit gedrückter linker Maustaste eine grobe Auswahl um das Motiv. Sobald man die Maus loslässt, färbt sich der Hintergrund mit einer blauen Maske. Von nun an nimmt das Siox-Tool die Form eines Pinsels an. Es kann wie bei jedem Pinsel- bzw. Mal-Werkzeug die Spitze ausgetauscht werden. Jede Pinselspitze aus dem Pinsel-Dialog kann verwendet werden. Um nun eine bessere Auswahl zu bekommen, malt man mit dem Siox-Tool einige Striche auf das Motiv. Das Tool berechnet den Farbkontrast und zieht die Auswahl genauer um das Motiv herum. Je nach Farbgebung muss das Motiv häufiger mit dem Tool markiert werden. Bei vielen verschiedenen Farbtönen innerhalb des Motivs, muss man die Striche über die verschiedenen Farben ziehen.

Wenn der Hintergrund komplett mit der Maske bedeckt ist, drückt man die Enter-Taste, um die Maske aufzulösen und eine Auswahl zu erzeugen. Das Motiv muss in den meisten Fällen noch nachbearbeitet werden. Jedoch verkürzt es die Zeit, die man zum Freilegen benötigt, ungemein.



Healing-Tool

Das Healing-Tool ist ein weiteres neues Werkzeug, das in Gimp 2.4 den Werkzeugkasten erweitert. Das Tool ist dafür geeignet, kleine Unreinheiten oder Störungen in Fotos zu beseitigen. Stimmt, das Clone-Tool kann so etwas auch, der Unterschied liegt allerdings darin, dass das Clone-Tool eine Fläche komplett kopiert, also Farbe, Werte, Kontraste, alles. Hier unterscheidet sich das Healing-Tool vom Clone-Tool. Das Healing-Tool nimmt die Kontraste innerhalb der aufgenommenen Fläche auf. Diese Kontrastwerte rechnet das Tool um auf die Fläche, die mit dem Tool angesteuert wird und auf der die zuvor aufgenommene Fläche übertragen werden soll.

Ein Muttermal oder ein Fleck auf dem Hemd sind also kein Problem mehr. Wie mit dem Clone-Tool nimmt man eine Fläche vom Bild mit Klick - linke Maustaste und drücken der STRG-Taste auf. Zum Übertragen verwendet man einen Klick - linke



Maustaste auf die Stelle, die ausgebessert werden soll.



Perspektivisches Clone-Tool

Als letztes neues Werkzeug möchte ich euch noch das Perspektivische Clone-Tool vorstellen. Die Handhabung ist etwas umständlich, aber erzeugt sehr nette Effekte. Es überträgt eine perspektivische Verzerrung auf eine neue Ebene, ohne dass die Originalebene verzerrt wird.

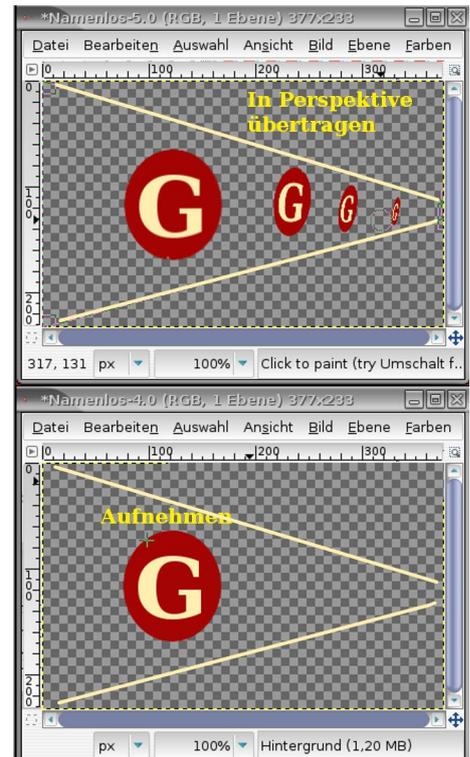
Die Anwendung des Perspektivischen Clone-Tools erfolgt in zwei Schritten:

1. Modify Perspective Plane (Perspektive modifizieren)
2. Perspective Clone (Perspektive übertragen)

Das Originalbild bzw. die Originalebene wird zunächst mit Gimp geöffnet. Die Einstellung „Modify Perspective Plane“ erzeugt einen Rahmen, vier Ecken, die man anfassen und verzerren kann, wie auch beim Perspektiven-Tool. Nur, dass hier alleine die virtuelle Ebene verzerrt wird. Das Originalbild bleibt wie es ist.

Nun öffnet man eine neue Ebene und wechselt mit dem Perspektivischen Clone-Tool in „Perspective Clone“. Mit STRG + Klick auf die Originalebene wird die Fläche aufgenommen. Die Werkzeugeinstellungen gleichen hier den Einstellungen des Perspektiven-Tools.

Auf der neuen Ebene wird nun der gleiche Rahmen angezeigt, der zuvor mit der ersten Einstellung an der Ursprungsebene bzw. Bild eingestellt wurde. Innerhalb dieser Markierung wird nun die aufgenommene Fläche verzerrt übertragen. Sie passt sich der Verzerrung des Rahmens an.



Crashkurs - Malen & Zeichnen

by PiOnEeR

Willkommen zum dritten Teil des Gimp-Zeichenkurses!

Diesmal werde ich - nachdem im letzten Teil das Thema „Comics“ näher unter die Lupe genommen wurde - auf das Zeichnen von Mangas, dem ostasiatischen Verwandten unserer Comics, eingehen.

Natürlich zählt auch diesmal wieder, dass ich anfallende Fragen und Vorschläge gerne entgegennehme und in die nächsten Lektionen einarbeite.

Ich wäre außerdem froh über Kritik und Meinungsäußerungen eurerseits, damit ich weiß, ob und wie ich den Kurs besser gestalten kann.

Und nun viel Spaß mit: **Lektion 3: Mangas**

- Als Erstes müsst ihr beachten, dass ich hier im Crashkurs nur von Mangas, nicht aber von Animes, spreche. Der Unterschied zwischen den beiden liegt im Medium - also gleich wie bei unseren Comics und Cartoons: Mangas sind unbewegt, Animes sind Filme und Serien.





Gimp - Werkstatt - Newsletter

Let's read about Gimp

- In Gimp arbeite ich mit dem Tintetool, bei dem ich die Spitze etwas elliptisch mache, damit - je nach Richtung - eine unterschiedlich dicke Linie zustande kommt.

- Typische Mangas werden nicht eingefärbt (Animes schon!), man verwendet nur Schwarz und Weiß. Grautöne werden durch sogenannte Rasterfolien erreicht. Diesen Effekt könnt ihr in Gimp zum Beispiel durch den Zeitungsdruck-Filter oder durch das Füllen mit einem eigens erstellten Patterns erreichen (ich stelle euch dazu meine eigenen, virtuellen Rasterfolien zur Verfügung: <http://www.gimp-werkstatt.de/newsletter.php>).

- Mangafiguren sind vom Aufbau her sehr oft auf das Einfachste beschränkt. Augen, Ohren, Mund, etc. sind stilisiert, d.h. stark vereinfacht.

- Die Augen sind bei Mangafiguren übertrieben groß: Ihr könnt etwa mit einem Drittel oder sogar der Hälfte des Gesichts (nicht des Kopfes!) rechnen.

- Mangafiguren sind praktisch immer sehr schlank und groß. Dazu kommen außergewöhnliche Attribute oder äußeres Aussehen. Natürlich gibt es auch hier viele exotische Typen: Grundsätzlich kann man aber davon ausgehen, dass die Figuren umso ernster gemeint sind (beispielsweise in tragischen Geschichten) je lebensnäher sie dargestellt sind. Achtet auch darauf, wie bei den Comics, sehr stilisiert und eher detailarm zu bleiben.

- Eine der speziellsten Formen von Mangacharakteren, sind Chibi-Figuren: Der Kopf nimmt bei ihnen etwa die Hälfte der ganzen Körpergröße in Anspruch, die Füße etwa einen Viertel und Ober- und Unterkörper den letzten Viertel. Auch die Augen fallen enorm groß aus, besetzen ca. drei Viertel des Gesichts und „verdrängen“ somit die Nase. Chibi-Figuren sind oftmals bunt und erfüllen weniger die Aufgabe, in Geschichten eine Rolle zu spielen, sondern sind Einzelbilder.

- Aktionen und Bewegungen sind in Mangas oft sehr übertrieben dargestellt und erklären dem Betrachter - im Gegensatz zu europäischen Comics - auch ohne Worte, was gerade passiert.

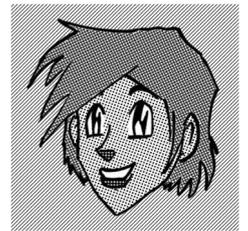
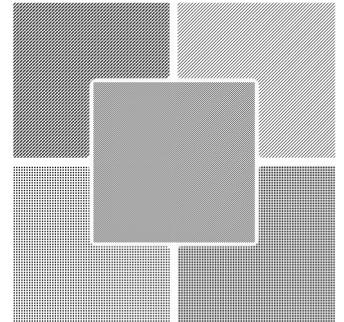
- Soundwords (dt. in etwa "Geräuschworte") spielen eine große Rolle. Sie werden vor allem eingesetzt, wenn laute Geräusche oder spezielle Atmosphären vorkommen sollen.

Die Soundwords werden in großer Schriftgröße und Kapitallettern geschrieben. Um den Ausdruck zu vertärken, wird oft die Form dem Ereignis angepasst. Dabei könnt ihr für praktisch jede Aktion kleinere und größere Soundwords erfinden. Beispiele wären Dinge wie: „Boing!“, „Dong!“, „Swap“, „zischhhhh“, „Klonk!“ usw...

Je lauter die Geräusche sein sollen, desto auffälliger und größer sind die Soundwords.

- Ein weiteres, typisches Element der Mangas sind Speedlines. Das sind unterschiedlich dicke Linien, welche die Bewegungen und Geschwindigkeiten in einzelnen Panels (= Fenster eines Comics oder Mangas) betonen. So wird z.B. eine aus dem Panel heraus-springende Figur durch im Kreis angeordnete, sich zum Mittelpunkt verjüngende Speedlines hervorgehoben. Einen Spurt von links nach rechts erreicht man durch waagerechte, einen Fall durch senkrechte Linien. Speedlines zeigen also immer in Richtung der Bewegung.

Speedline-ähnliche Linien bekommt ihr in Gimp mit dem Filter „plastisches Rauschen“ (eine Größe auf 16, die andere auf 0.1, dann könnt ihr noch etwas mit dem Kontrast spielen et voilà). Wer jedoch die klassischen Linien haben will, muss das Ganze mit dem Rechtecktool von Hand erledigen. Die kreisförmig angeordneten Linien erreicht ihr, in dem ihr die Speedlines-Ebene mit dem Polarkoordinaten-Filter verzerrt.



Nun wünsche ich euch viel Spaß beim Mangazeichnen und freue mich, wenn ihr das nächste Mal auch wieder mitlest.

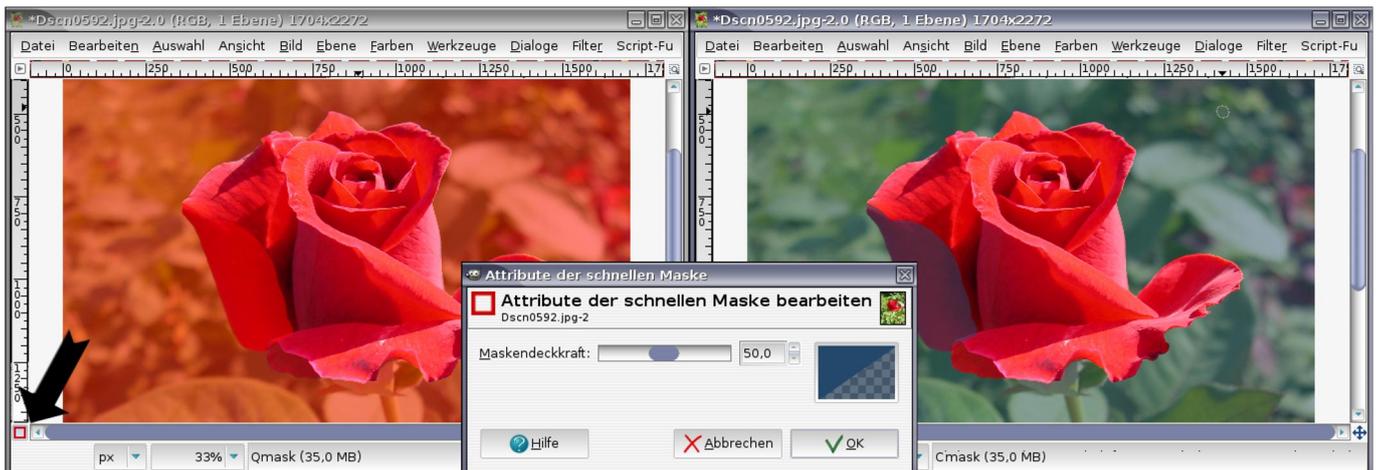


by *eleanora*

Tipps und Tricks zu Gimp

Was macht man nur, wenn man eine rote Rose freistellen möchte?

Die Ränder müssen noch nachgearbeitet werden, aber der Unterschied zwischen Rose und Quickmask ist nicht zu erkennen. Wäre es nicht schön die Quickmask einfach in einer anderen Farbe einzufärben? Nur wie geht das? Nichts einfacher als das: Klick mit rechter Maustaste auf das Symbol für die Quickmaske. Dort findest du einen Eintrag „Farbe und Deckkraft festlegen“. Dahinter verbirgt sich ein kleiner Farbausistent. Klick doppelt auf das Farbsymbol und wähle eine andere Farbe, z. B. Blau. Schließe den Farbauswahlassistenten und setze die Deckkraft auf 50 %.



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

| Schwierigkeitsgrad | Name | Kategorie | Autor | Link |
|--------------------|---|----------------------|-------------|---|
| A | Billardkugel | 3 D Kugel | Eleanora | http://www.gimp-werkstatt.de/Forum/phpBB2/viewtopic.php?t=186 |
| A | Blaue Sonne | Planeten / Weltall | Eleanora | http://www.gimp-werkstatt.de/Forum/phpBB2/viewtopic.php?t=107 |
| A | Bunte Schrift | Schrifteffekte | Eleanora | http://www.gimp-werkstatt.de/Forum/phpBB2/viewtopic.php?t=994 |
| A | Einfacher Web-Button | Button für Website | Eleanora | http://www.gimp-werkstatt.de/Forum/phpBB2/viewtopic.php?t=106 |
| A | Eisschrift | Schrifteffekte | Eleanora | http://www.gimp-werkstatt.de/Forum/phpBB2/viewtopic.php?t=10 |
| A | Feuer | Hintergrund | Eleanora | http://www.gimp-werkstatt.de/Forum/phpBB2/viewtopic.php?t=4 |
| A | Gimp besorgen und installieren | Grundlagentutorial | Eleanora | http://www.gimp-werkstatt.de/Forum/phpBB2/viewtopic.php?t=14 |
| 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 | Inner Glow | Schrifteffekte | Eleanora | http://www.gimp-werkstatt.de/Forum/phpBB2/viewtopic.php?t=13 |
| A | Installation Brushes/Pattern/Scripte... | Grundlagentutorial | Eleanora | http://www.gimp-werkstatt.de/Forum/phpBB2/viewtopic.php?t=110 |
| A | Laserschwert | Formen | Neonwolf | http://www.gimp-werkstatt.de/Forum/phpBB2/viewtopic.php?t=909 |
| 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 | Minibanner | Webgrafiken | Eleanora | http://www.gimp-werkstatt.de/Forum/phpBB2/viewtopic.php?t=132 |
| A | Puzzle | Muster / Hintergrund | andreas1968 | http://www.gimp-werkstatt.de/Forum/phpBB2/viewtopic.php?t=499 |
| A | Raufasertapete | Muster / Hintergrund | Jona | http://www.gimp-werkstatt.de/Forum/phpBB2/viewtopic.php?t=92 |
| 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 | Sternenexplosion | Planeten / Weltall | Eleanora | http://www.gimp-werkstatt.de/Forum/phpBB2/viewtopic.php?t=116 |
| A | Warp-Hintergrund | Muster / Hintergrund | Tehalon | http://www.gimp-werkstatt.de/Forum/phpBB2/viewtopic.php?t=3 |
| A (2.3) | Borgschrift | Schrifteffekte | Eleanora | http://www.gimp-werkstatt.de/Forum/phpBB2/viewtopic.php?t=786 |
| F | Brennende Kerze | 3 D Kerze | Eleanora | http://www.gimp-werkstatt.de/Forum/phpBB2/viewtopic.php?t=105 |
| 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 | Feuervogel | Bildbearbeitung | Eleanora | http://www.gimp-werkstatt.de/Forum/phpBB2/viewtopic.php?t=221 |
| F | Gegenstände zum Glänzen bringen | Modellieren | PiOnEeR | http://www.gimp-werkstatt.de/Forum/phpBB2/viewtopic.php?t=914 |
| 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 | Matrix | Schrifteffekte | fianna | http://www.gimp-werkstatt.de/Forum/phpBB2/viewtopic.php?t=90 |
| F | Metall Schrift | Schrifteffekte | Tehalon | http://www.gimp-werkstatt.de/Forum/phpBB2/viewtopic.php?t=2 |
| F | Orientalisches Souvenir | Vasen, Ornamente | Libella | http://www.gimp-werkstatt.de/Forum/phpBB2/viewtopic.php?t=859 |
| 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 |

| Schwierigkeitsgrad | Name | Kategorie | Autor | Link |
|--------------------|------------------------------------|----------------------|--------------|---|
| F | The New Look | Gimp-Look ändern | Eleanora | http://www.gimpwerkstatt.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 | Würmle Pinsel | Pinselspitzen | Eleanora | http://www.gimp-werkstatt.de/Forum/phpBB2/viewtopic.php?t=11 |
| GAP | Animierter Schnee | Hintergrund | Eleanora | http://www.gimp-werkstatt.de/Forum/phpBB2/viewtopic.php?t=66 |
| GAP | GAP-Pinsel | Animierter Pinsel | Eleanora | http://www.gimp-werkstatt.de/Forum/phpBB2/viewtopic.php?t=54 |
| Tipps und Tricks | Verwaltung von Brushes/Pattern/... | Tipps und Tricks | Sol Jara Sol | http://www.gimp-werkstatt.de/Forum/phpBB2/viewtopic.php?t=761 |