



# Gimp - Werkstatt - Newsletter

Let's read about Gimp

## Neues aus der Gimp - Werkstatt

by andreas1968

### „Werkstattbild-Wettbewerb“

Beim letzten „Werkstattbild-Wettbewerb“ gab es die Wahl zwischen den Themen „Hades“ und „Technik“. Es wurden drei ausdrucksstarke Bilder eingereicht:

Von eleanora:



Von body\_and\_soul:



Von Sterni1961:



body\_and\_soul hat die Abstimmung gewonnen. Sein Bild ziert diesen Monat die [Eingangseite](#) der Gimp-Werkstatt.

Das Thema für den nächsten Wettbewerb lautet „[Fenster](#)“.

Bisher ist die Anzahl an geposteten Bildern noch nicht so doll. Aber: Noch etwas mehr als eine Woche - genauer bis zum 29. Oktober 2007, 17.00 Uhr - habt ihr Gelegenheit, euer Bild in den Wettbewerb zu schicken. Eleanora stellt als kleinen Anreiz um Mitmachen ein Anwenderhandbuch „E-Mailing mit Thunderbird“ zur Verfügung, das unter allen Teilnehmern ausgelost wird.

### „Animations-Wettbewerb“

„[Weltall](#)“ lautet das Thema des „Animations-Wettbewerbes“, der am 2. Oktober gestartet wurde.

Die ersten schönen Beiträge sind bereits eingetroffen. Da der Wettbewerb über zwei Monate geht, ist noch bis 27. November 2007 Zeit, ein animiertes Weltall zu basteln. Ein Blick auf Seite 10 in diesem Newsletter könnte interessant sein ;-)

Bitte benutzt nur Gimp und GAP, um eure Animationen zu basteln. Flash oder ähnliches ist nicht zugelassen.

Viel Spaß beim Animieren.

Hinweis:

Denkt bitte daran, alle im Newsletter genannten Webseiten und alles was [blau](#) ist und darüber hinaus auch so manches Bild, was im Newsletter auf den ersten Blick klein wirkt, sind anklickbar.

by body\_and\_soul

## Vierter Linux - Info - Tag in Landau

Zum nunmehr vierten Mal veranstaltete die Linux User Group Landau am Samstag, den 6. Oktober, den Linux-Info-Tag im Restaurant Kreuz+Quer in Landau. Der in den letzten Jahren stetig wachsende Besucherstrom brachte dabei die Lokalität an ihre Kapazitätsgrenze. Besonderen Zuspruch fanden dabei die Vorträge zu verschiedenen Themen, die wieder einmal eine große Bandbreite an Interessen rund um das freie Betriebssystem und freie Software im allgemeinen abdeckte. Dabei war für jeden vom interessierten Neuling bis zum Spezialisten, der einmal über den Tellerrand hinaus blicken wollte etwas dabei.

An den Infoständen konnten sich die Benutzer zu so unterschiedlichen Themen wie digitale Videorecorder, Spiele, Lernsoftware und Geodatenverarbeitung informieren. Die Schwerpunktthemen bildeten in diesem Jahr die Virtualisierung mit VirtualBox sowie virtualSquare und die Bildbearbeitung mit Gimp. Das Team von ubunturadio.net sorgte dabei für eine weltweite Berichterstattung über einen Live-Stream ins Internet.

Aufgrund des großen Andrangs an der Bastelecke, wo speziell Benutzer betreut wurden, die Fragen zur Installation und Konfiguration eines Linux-Systems hatten, hat sich die Linux User Group entschieden, auch diesen Herbst wieder eine Linux-Installationsparty, die sich dann ausschließlich mit diesem Thema befasst, zu veranstalten. Als Termin ist der 3. November 2007 avisiert. Näheres gibt es in



# Gimp - Werkstatt - Newsletter

Let's read about Gimp

den nächsten Tagen auf der Homepage des Vereins (<http://www.lug-ld.de>) zu erfahren. Dort finden Interessierte auch weitere Bilder und Informationen zur Veranstaltung sowie zu den Vereinsaktivitäten.

Ganz besonders herzlich möchten sich die Veranstalter bei der Schirmherrin Landrätin Theresia Riedmaier und bei den zum Teil weit gereisten Vortragenden bedanken. Hervorzuheben sind hier unter anderem Herr Renzo Davoli von der Uni Bologna und Fabien Cazenave aus Grenoble - ohne die vielen Anderen zu vergessen.

Quelle: Offizieller Pressetext der LUG Landau

## EBV mit Gimp

by body\_and\_soul

### Fotobearbeitung

Die Bearbeitung des Bildes wurde mit der GIMP-Version 2.4 bewerkstelligt, so dass auch die Anleitung für diese GIMP-Version geschrieben wurde.

So, für die GIMP 2.2.x-Benutzer, die jetzt schon wieder weiterblättern wollen ;). Bis auf eine Kleinigkeit, im Retusche-Bereich, lassen sich die ganzen Bearbeitungsschritte auch in GIMP 2.2 nachbauen.

Die genannten Einstellungen im Menü FARBE findet ihr unter EBENE - FARBEN.



So, wir fangen an:

#### 1. Colorkey

Als erstes erstellen wir den Colorkey. Wir öffnen unser Bild, das wir bearbeiten wollen und erstellen eine Kopie der Ebene.

Diese nennen wir s/w. Die weitere Bearbeitung erfolgt auf dieser Kopie des Bildes.

Wir rufen den Kanalmixer unter MENU - FARBEN - KOMPONENTEN - KANALMIXER auf.

Die Einstellungen sind Richtwerte und können je nach Bild etwas variieren:

Rot 50 - Grün 46 - Blau 16, Monochrom, Lichtstärke erhalten



Stimmt alles? Dann auf ok drücken.

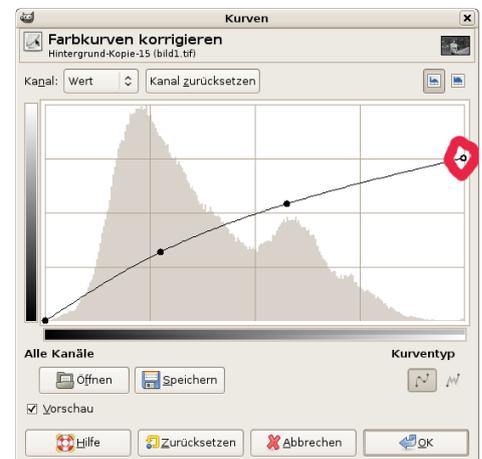
Als nächstes rufen wir die Farbkurven auf, zu finden unter MENU - FARBEN - KURVEN.

GIMP 2.2 Benutzer denken daran, dass sie diesen Punkt unter EBENEN - FARBEN - KURVEN ;) finden.

Wenn wir den Punkt ganz rechts (roter Kreis) nach unten ziehen, wandeln wir helle bis weiße Flächen in Grautöne um und verleihen dem Schwarz/Weiß-Bild mehr Kontrast.

Die Kurve ist wieder nur ein Richtwert und sehr von den Farben und der Ausleuchtung des Fotos abhängig.

Für den eigentlichen Colorkey erstellen wir jetzt auf der s/w-Ebene eine Ebenenmaske - weiß, volle Deckkraft.





# Gimp - Werkstatt - Newsletter

Let's read about Gimp

Jetzt malen wir mit einem Pinsel (Farbe: Schwarz) den Gegenstand, den wir kolorieren wollen, an und stellen ihn damit frei, so dass die Farbe der darunter liegenden Ebene zum Vorschein kommt.

Anschließend werden die beiden Ebenen miteinander vereint.

Der Colorkey ist fertig.

Bei meinem Beispiel hatte ich das Problem, dass die Farben des Shirts zu hell für einen Colorkey waren.

Wenn ihr das gleiche Problem habt, gibt es dazu 2 Lösungen:

a) Schickt das Model nach Hause, sich etwas Passenderes anzuziehen.

b) Wir lösen das Problem mit GIMP.

Die Vorgehensweise hierzu:

Wir löschen die farbige Hintergrundebene und erstellen eine neue (leere) Ebene.

Diese muss über der s/w - Ebene liegen.

Jetzt malst du mit der Farbe, in der du gerne den Colorkey hättest, das zu kolorierende Teil aus. Hier ist sehr viel Sorgfalt gefragt, da später jeder kleine Fehler sofort ins Auge springt.

Bist du damit fertig, rufst du den Gaußschen Weichzeichner auf, zu finden unter

FILTER - WEICHZEICHNER. Die Stärke 2 ist hier ausreichend.

Anschließend stellen wir den Ebenmodus auf Farbe.

So, der Colorkey ist fertig.



## 2. Retusche

Um das Bild zu retuschieren, erstellen wir als erstes ein Duplikat der Original-Ebene.

Das hat den Vorteil, das wir die einzelnen Schritte später gezielt abändern können.

Leichte Hautunreinheiten lassen sich am besten mit dem Pflaster bearbeiten. Hierzu klicken wir bei gedrückter Strg - Taste auf ein Stück Haut, um Struktur und Farbe aufzunehmen und fahren dann mit der Maus über die Hautstellen, die wir ausbessern möchten.

Ich denke, nach ein paar Versuchen ist der Effekt klar. Wenn wir mit dem Ergebnis zufrieden sind, machen wir ein erneutes Duplikat von der „Pflaster“-Ebene.

Um der Haut einen gewissen „Glatt-Effekt“ zu geben, benutzen wir den Stempel.

Die Einstellungen hier sind :

Modus Aufhellen

Die Deckkraft auf 50% reduzieren

Verblässen auf 70%

Die restlichen Einstellungen belassen wir.

Mit gedrückter Strg-Taste Struktur aufnehmen und auf die gewünschten Hautstellen mit einem weichen Pinsel übertragen.

Falls der Effekt zu stark wirkt, die Deckkraft weiter nach unten regeln.

### Stempel:



Das wichtigste an einem Porträt-Foto sind für mich die Augen, hierzu kommen wir jetzt.

Hierzu benutzen wir das Abwedel - Werkzeug.

Die Einstellungen:

Abwedeln, Mitten, Belichtung auf circa 12 %

Jetzt zoomen wir uns ins Bild rein und bearbeiten vorsichtig mit einem weichen Pinsel die Augen. Hier bitte nicht übertreiben. Das ganze kann sehr schnell unnatürlich oder komisch wirken.

So, wenn ihr mit dem Ergebnis zufrieden seid, dann könnt ihr jetzt die Ebenen zusammen-





# Gimp - Werkstatt - Newsletter

Let's read about Gimp

fügen und abspeichern.

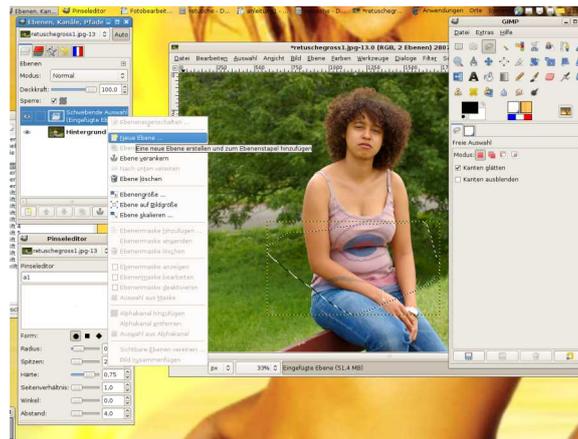
### 3. IWarp

Manchmal kommt es vor, dass die Person, die wir fotografiert haben etwas „Figur“-ungünstig sitzt und wir das Ganze erst daheim auf dem Bildschirm bemerken.

Für dieses Problem bietet GIMP IWarp an. Zu finden unter Filter - Verzerren - IWarp.

Wir umkreisen mit der freien Auswahl (Lasso) den Bereich, den wir verändern wollen.

Gehen dann auf BEARBEITEN - KOPIEREN (Strg - C), anschließend auf BEARBEITEN - EINFÜGEN (Strg - V). Im Ebenendialog entsteht eine schwebende Auswahl. Im Kontextmenu der Ebene klicken wir auf NEUE EBENE.



Zur besseren Übersicht blenden wir die Hintergrundebene aus.

Da IWarp recht grob motorisch arbeitet, solltet ihr jetzt entweder über den Radiergummi oder über eine Ebenen-Maske alle Teile entfernen, die auf keinen Fall verformt werden dürfen. So fertig?

Dann rufen wir IWarp auf. Unter FILTER - VERZERREN - IWARP.

Als erstes ziehen wir das Filterfenster so groß wie möglich, um eine größere Vorschau zu haben.

Unter Einstellungen wählen wir:

Deformierungsmodus - Bewegung

Deformierungsradius und Deformierung hängen davon ab, wie groß die Fläche ist, die verformt werden soll.

Erfahrungsgemäß sind hier kleine Werte und das Verschieben in kleinen Schritten vorzuziehen. Wenn ihr mit dem Ergebnis im Vorschaufenster zufrieden seid, folgt ein beherzter Klick auf die OK-Taste.

Zum Überprüfen, wie das Ganze auf dem Gesamtbild wirkt, blenden wir die Hintergrundebene wieder ein. Zufrieden?

Dann könnt ihr die beiden Ebenen zusammenfügen.

Manche ungewollte Wölbung, die am Bauch oft durch eine ungünstige Sitzposition entsteht, lässt sich mit dem Abwedel-Werkzeug ganz gut kaschieren.

Hierzu nehmen wir die Einstellungen: Abwedeln, Glanzlichter

Belichtung ist sehr abhängig von der Farbe und der Ausleuchtung des Fotos, meist passen hier 18 - 20 %.

Jetzt hellen wir die dunklen Stellen auf dem Shirt mit einem weichen Pinsel auf. (blauer Kreis)



Viel Spaß beim Testen.



by Aragorn

### EBV mit Gimp

#### Pinseleinstellungen bearbeiten und unerwünschte Bildteile „wegstempeln“

Bei der Installation von GIMP werden bereits einige „Brushes“ (also Pinsel) mitgeliefert. Leider sind diese Pinsel deutlich zu klein, wenn man größere Fotos (alles über 2 MP) bearbeiten will. Hier muss man sich momentan (GIMP 2.2.x) noch selber behelfen, ab GIMP 2.4.x soll sich das aber geändert haben. Da aktuell allerdings noch keine stabile Version existiert, erläutere ich den Vorgang für die Beginner unter euch noch einmal kurz.

Wir starten GIMP und klicken auf den Pinselreiter. Ganz unten sehen wir kleine Pictogramme. Wir wählen das zweite von links „Neuer Pinsel“ und klicken drauf. Ein Fenster öffnet sich.

In diesem Fenster können wir nun einen neuen Pinsel entwerfen. Oben können wir einen Namen eingeben, ich gebe meistens nur die Radius-Pixelgröße des Pinsels ein, in diesem Fall 250. Unten können wir als erstes die Form festlegen, für Fotobearbeitung, insbesondere für die Ebenenmasken eignet sich fast immer eine runde Form.

Danach stellen wir den Radius ein. Ich habe mir mehrere Pinsel angelegt, die sich alle nur im Radius voneinander unterscheiden. Der größte von GIMP mitgelieferte Pinsel hat einen Radius von 19 Pixel. Ich habe mir zusätzlich folgende Pinselgrößen erstellt: 25, 50, 100, 150, 200, 250. Damit fahre ich eigentlich ganz gut. Die anderen Parameter lasse ich auch immer unangetastet, man sieht aber schön an dem Vorschaubild wie sich der Pinsel verändert, wenn man an ihnen rumspielt.

Ist der Pinsel so geworden, wie man ihn sich vorgestellt hat, kann man links unten auf das längliche Feld mit der Diskette drücken und der Pinsel ist gespeichert.

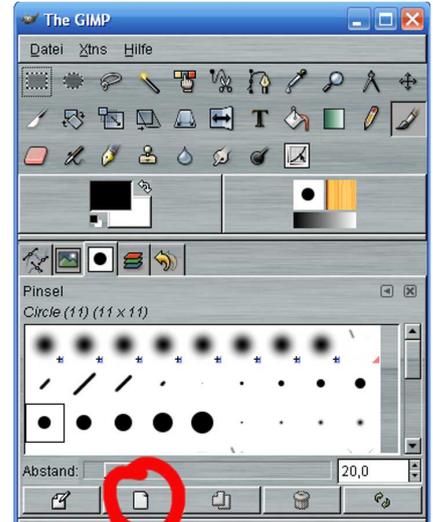
Mit der Zeit werdet ihr euch sicher den ein oder anderen Pinsel zurechtlegen!

In dem folgenden Bild sieht man im Hintergrund einen Kran in den Weinbergen von Würzburg stehen. Diesen wollen wir nun entfernen.

Hierzu wählen wir das Werkzeug: „Mit Mustern oder Bildteilen zeichnen“ aus. Dieses hat das Symbol eines Stempels.

Als erstes will ich kurz auf die wichtigsten Einstellungen in dem Werkzeugeinstellungsreiter zu sprechen kommen, da die richtige Einstellung bei diesem Tool besonders wichtig und wertvoll ist.

1. Deckkraft: Hier wählt man die Deckkraft aus, mit der man über die störenden Bildelemente fährt. Meistens ist 100% am besten, damit das störende Element auch wirklich ganz abgedeckt ist.  
Manchmal malt man aber auch besser mehrfach mit schwacher Deckkraft über eine Stelle, um bei Strukturen (Wellen) keine Wiederholungen entstehen zu lassen.
2. Quelle: Hier nehmen wir grundsätzlich die Bildquelle, mit Mustern malt man eher in der Grafikkbearbeitung
3. Ausrichtung: Hier interessiert uns nur „Nicht ausgerichtet“ und „Ausgerichtet“. Bei „Nicht ausgerichtet“ legen wir einmal eine Stelle aus dem Bild fest, mit der wir Malen wollen, genau diese Stelle wird dann bei jeder neuen Aktion benutzt und verändert sich in ihrer Lage nicht.  
„Ausgerichtet“ bedeutet, dass die Stelle mitwandert und immer einen festen Abstand zum Cursor hat. Hört sich kompliziert an, ist es aber nicht wie ihr gleich sehen werdet.





# Gimp - Werkstatt - Newsletter

Let's read about Gimp

Pinself: Hier stellen wir eine entsprechende Pinselfgröße ein, je nachdem, wie groß das zu entfernende Element ist. In diesem Fall eben ein Pinself mit dem Radius: 25.

Bei diesem Tool nehmen wir ein Muster aus dem Bild auf (z.B. Himmel) und übermalen damit eine andere Bildstelle. Wir sind also in der Lage sehr präzise Bildelemente zu entfernen und sie durch andere danebenliegende zu ersetzen, so dass die Retusche nicht auffällt.

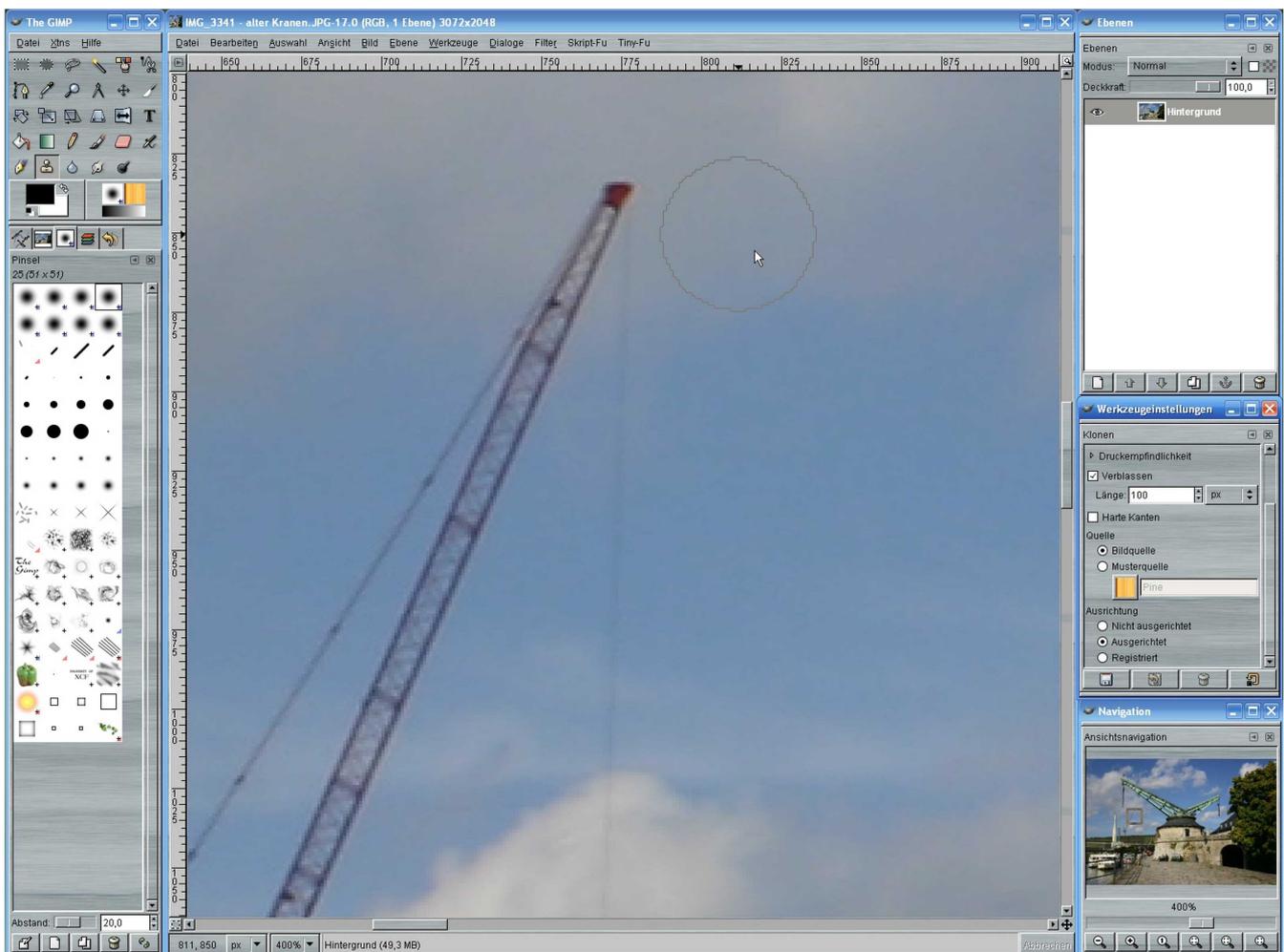
Jetzt zoomen wir erst einmal kräftig in die zu bearbeitende Struktur hinein, je nach Größe ruhig 200 oder 400%.

Als erstes müssen wir die Struktur auswählen, mit der wir malen wollen. Hierfür drücken wir die Strg-Taste und halten sie gedrückt. Dann führen wir den Kreis per Maus auf eine Struktur nahe neben der zu entfernenden Struktur, in diesem Falle dem Himmel. Jetzt drücken wir einmal bei gedrückter Strg-Taste die linke Maustaste und haben damit diesen runden Ausschnitt-Himmel festgelegt. Wenn wir jetzt mit der Maustaste irgendwo anders hinklicken, wird die gerade aufgenommene Stelle dorthin kopiert und das störende Bildelement übermalt.

Wählen wir den Ausrichtungsmodus „Nicht ausgerichtet“ würde jetzt bei jedem weiteren Mausklick genau dieser zuvor aufgenommene Bildteil kopiert. D.h. würden wir in den Weinberg klicken, hätten wir ein Stück Himmel im Weinberg. Wenn wir eine andere Stelle verwenden möchten, müssen wir erst wieder erneut mit der Strg-Taste und einem Linksklick eine neue Stelle auswählen.

Bei dem Modus „Ausgerichtet“ klicken wir einmal mit der linken Maustaste auf den Kran - direkt neben der festgelegten Stelle - und die Stelle wird kopiert. Bei jedem weiteren Mausklick wandert die „Entnahmestelle“ zum Übermalen mit. D.h. wenn wir in den Weinberg auf den Kran klicken, wird auch der Weinberg direkt neben dem Kran kopiert. Sehr praktisch! Einfach ausprobieren. Dieses Tool braucht viel Erfahrung, ist aber nicht schwer zu verstehen!

Das Ganze noch einmal mit Bildern (Ausrichtungsmodus steht auf „Ausgerichtet“!):

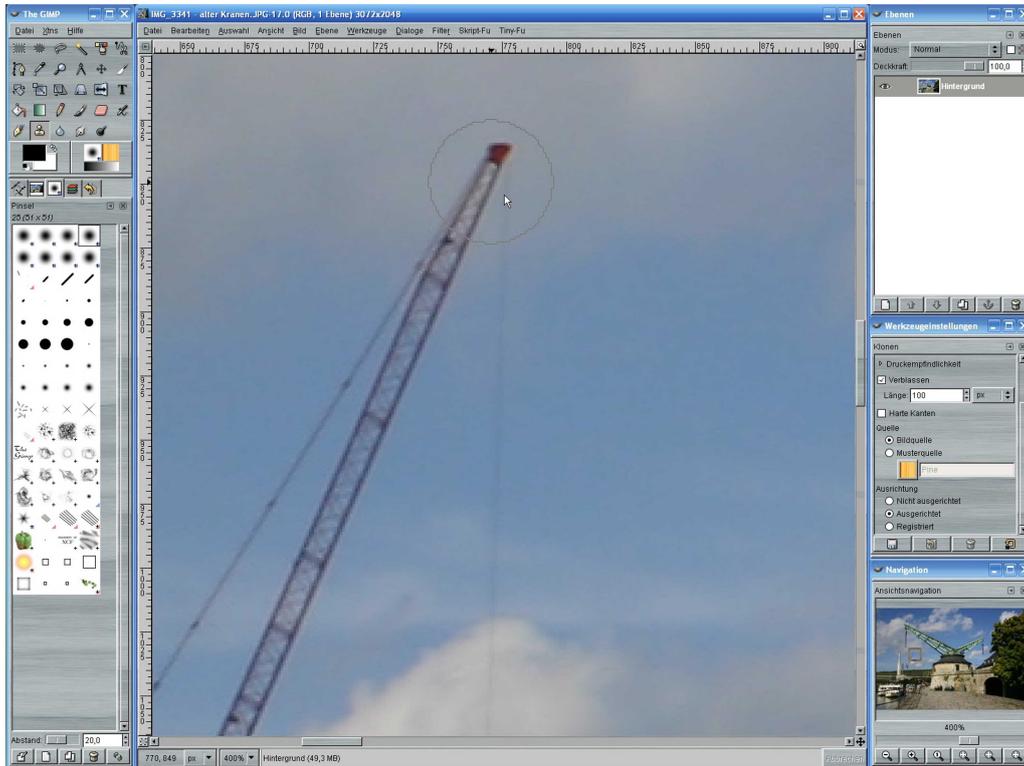




# Gimp - Werkstatt - Newsletter

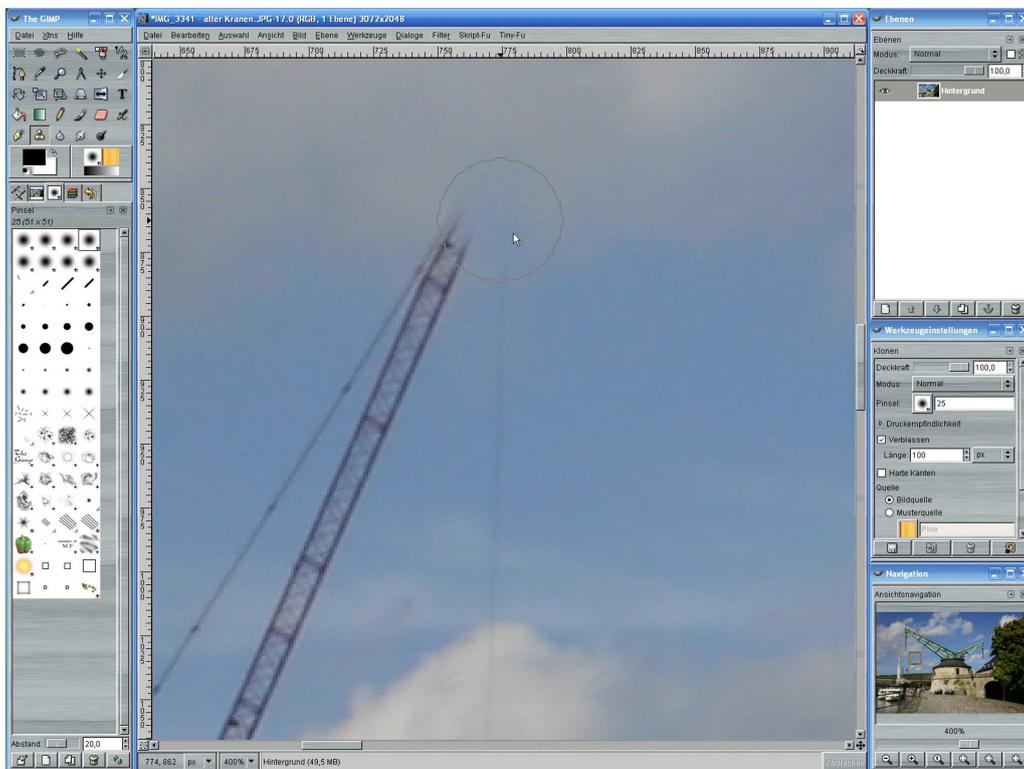
Let's read about Gimp

Strg-Taste drücken und rechts neben den Kran klicken, diese Stelle wird nun zum Übermalen benutzt.



Jetzt den runden Mauszeiger auf die Kran Spitze manövrieren und die linke Maustaste drücken.

Das Ergebnis:

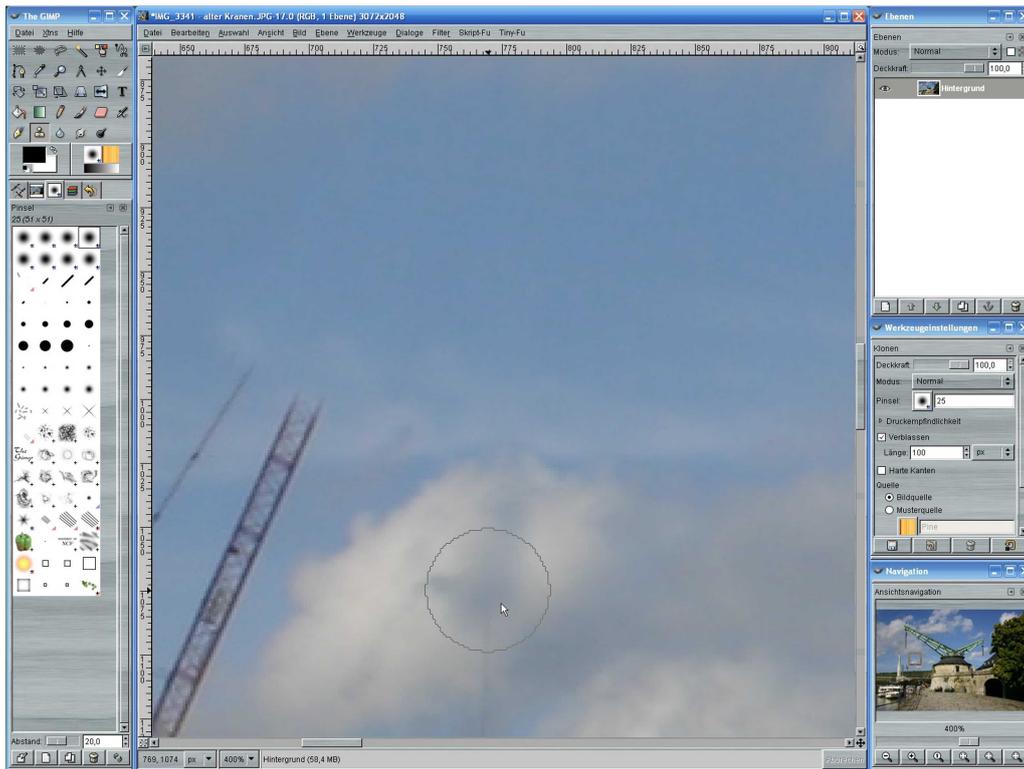


Da wir den Modus „Ausgerichtet“ gewählt haben, können wir jetzt einfach mit der Maus weiter nach unten gehen und mit der linken Maustaste den Kran abtippen. Die Entnahmestelle wandert mit, sodass wir den Kran also durch Wolken aus der Nachbarschaft ersetzen.



# Gimp - Werkstatt - Newsletter

Let's read about Gimp



Ergebnis:



10 / 2007



by eleanora

### Animation mit Gimp & GAP

Um Animationen zu basteln, brauchst du nicht immer GAP. Es gibt im Menü SCRIPT-FU – ANIMATIONEN auch einige Möglichkeiten, Animationen zu basteln. Es gibt viele Scripte in Gimp - einige sind etwas versteckt.

So findest du z.B. im Menü des Werkzeugkastens einen Eintrag XTNS. In diesem Menü-Eintrag findest du eine weitere Sammlung von Scripten. Sie sind in diesem Menü versteckt, weil du mit den Scripten ein Bild erzeugst, aber kein Ausgangsbild benötigst. So findest du hier auch Muster, die Gimp dir mit einigen wenigen Angaben erstellt.

In diesem und nächsten Monat lautet das Thema im Animationswettbewerb „Weltall“.

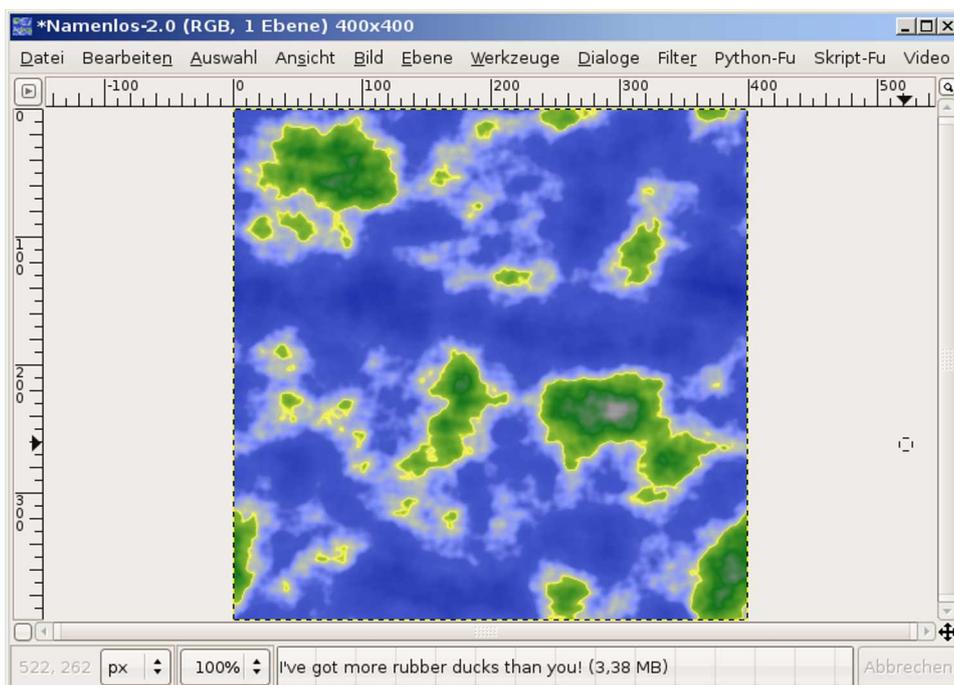
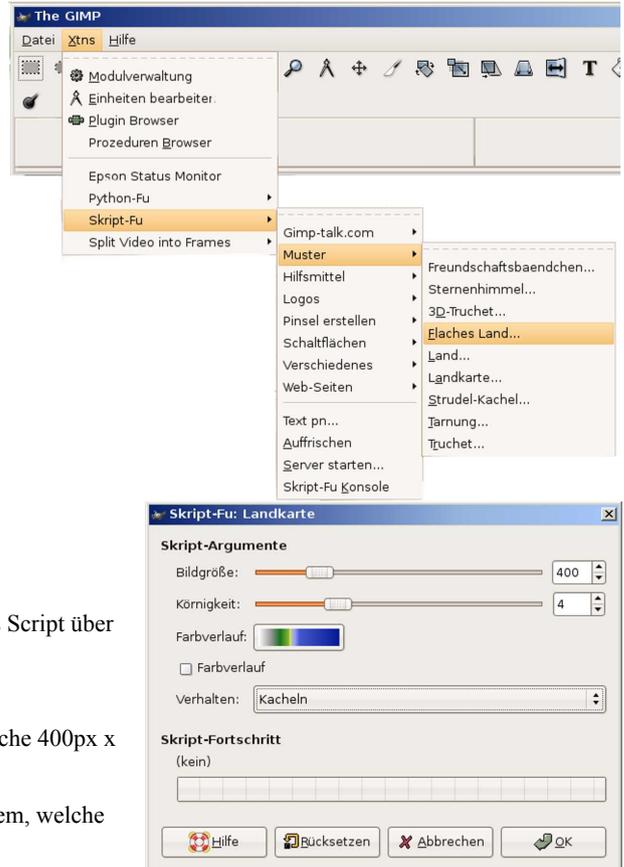
Nun, im Weltall gibt es viele kleine und große Planeten, Sonnen, Nebel... ach ich glaub', ich muss mal wieder Star Trek gucken... Nun ja, also nichts, was du nicht auch mit Gimp basteln kannst.

Erstelle zuerst ein Muster mit dem Landkarten-Script. Öffne dazu das Script über XTNS – SCRIPT-FU – LANDKARTE.

Die Bildgröße stelle bei 400px ein. Das erzeugt eine quadratische Fläche 400px x 400px.

Den Farbverlauf kannst du noch ändern, wenn du möchtest. Je nachdem, welche Farben dein Planet später haben soll.

Das Verhalten sollte auf „Kacheln“ eingestellt sein, so dass du die Fläche später zu einer Kugel abbilden kannst. Klicke auf „Ok“, um das Muster zu erstellen.



Als nächstes erstellst du aus dem Muster einen drehenden Globus:



# Gimp - Werkstatt - Newsletter

Let's read about Gimp

Öffne im Menü SCRIPT-FU – ANIMATION – DREHENDER GLOBUS.

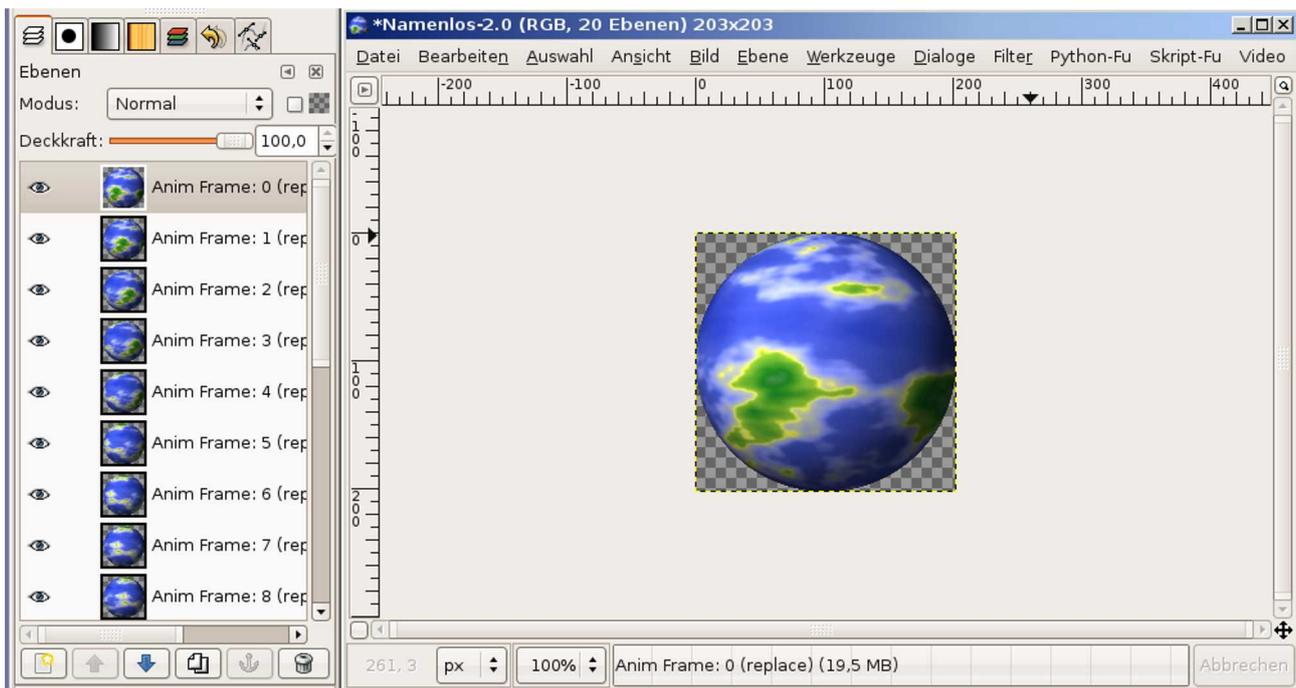
In den Einstellungen stellst du zuerst die Anzahl der Frames ein, über die die Animation verteilt werden soll.

Dann hakst du „Transparenter Hintergrund“ an.

Das Script indiziert die Animation, verringert also die Farben in der Farbpalette.

Trägst du hier eine „0“ ein, wird die Anzahl der zugelassenen Farben nicht festgeschrieben. Die Datei wird sehr groß, aber die Qualität der Animation wird sehr gut. Möchtest du die Animation später noch weiterverwenden, solltest du die Farbpalette zu diesem Zeitpunkt nicht indizieren, also eine „0“ hineinschreiben.

Klick auf OK und lehn' dich zurück, bis Gimp die Animation fertig hat.



Speichere den Globus als globus.xcf in einen neuen Ordner und schließe es.

Kommen wir nun zum Hintergrund.

Der [Sternenhimmel](#) aus der Gimp-Werkstatt ist ja sehr nett, aber es gibt ein Script, das einen noch schöneren Sternenhimmel erstellen kann. Du findest es unter:

<http://www.td-e.com/soft-de/starry-sky.php>

Um das Script verwenden zu können, markierst du es und kopierst es in einen Texteditor (bitte nicht den Windows-Texteditor benutzen, der erkennt kein Scheme-Format. Nutze lieber notepad++ oder so).

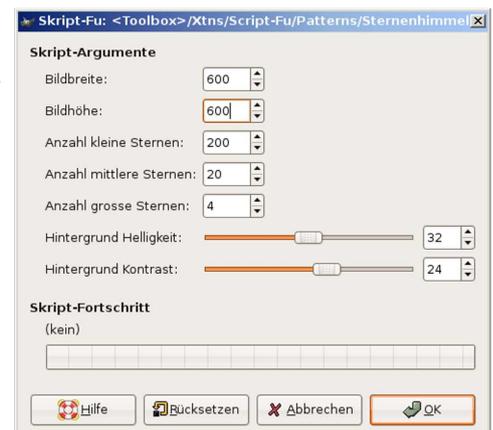
Dann speicherst du die Datei als sternenhimmel.scm und verschiebst sie in den Script-Ordner von Gimp.

Den Script-Ordner findest du bei normaler Installation unter:

C:\Programme\Gimp2.2\share\gimp\2.0\scripts

Nun startest du Gimp neu und öffnest XTNS – SCRIPT-FU – MUSTER – STERNENHIMMEL.

Wähle eine schöne große Fläche, so dass dein Planet auch hineinpasst.





# Gimp - Werkstatt - Newsletter

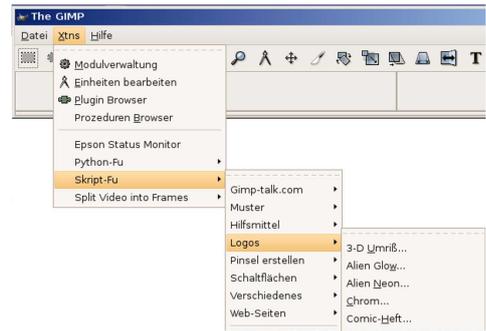
Let's read about Gimp

Neben der Bildgröße kannst du hier auch die Anzahl der Sterne einstellen und wie hell der Himmel sein soll.

In meinem Beispiel habe ich nur die Bildgröße geändert auf 600px. Mit OK bastelt Gimp dir nun einen wunderschönen Himmel zusammen.

Der Himmel besteht noch aus mehreren Ebenen. Füge sie zu einer Ebene zusammen und speichere sie als Hintergrund\_0001.xcf. Schließe die Datei.

Nun kommt noch ein kleiner Schriftzug. Auch hierfür gibt es ein Script-Fu. Öffne XTNS – SCRIPT-FU – LOGOS – CHROME.



Unter der Rubrik Logos sind sehr viele Scripte hinterlegt. Probiere sie doch einfach einmal aus oder schau' [hier](#).

Füge den Text ein, den du auf deinem Allbild verwenden möchtest, stelle die Schriftgröße ein und wähle eine schicke Schriftart aus. Klicke auf Ok.

Gimp gibt einen schönen Schriftzug aus. Lösche die Hintergrundebene und vereine die übrigen zu einer. Passe die Ebenengröße an die Hintergrundgröße deines Allbildes an. Speichere den Schriftzug als text1.xcf.



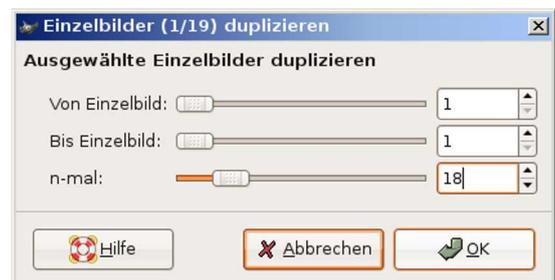
Erstelle noch einen zweiten Text auf die gleiche Art, nenne ihn text2.xcf.

Jetzt wird es spannend, denn nun fügen wir alle Einzelbilder zu einer Animation zusammen.

Erstelle einen neuen Ordner für deine Animation und verschiebe die Hintergrund\_0001.xcf hinein. Genauso wie auch text1 und text2 und globus. Öffne alle Dateien mit Gimp. Minimiere alle, bis auf Hintergrund\_0001.xcf. Zuerst duplizierst du die Hintergrundebene in der Anzahl der Ebenen deines Globusses.

In meinem Beispiel besteht die Globus.xcf aus 19 Ebenen. Ich muss also die Hintergrundebene 18-mal duplizieren.

VIDEO – DUPLICATE FRAMES (VIDEO – EINZELBILDER DUPLIZIEREN)



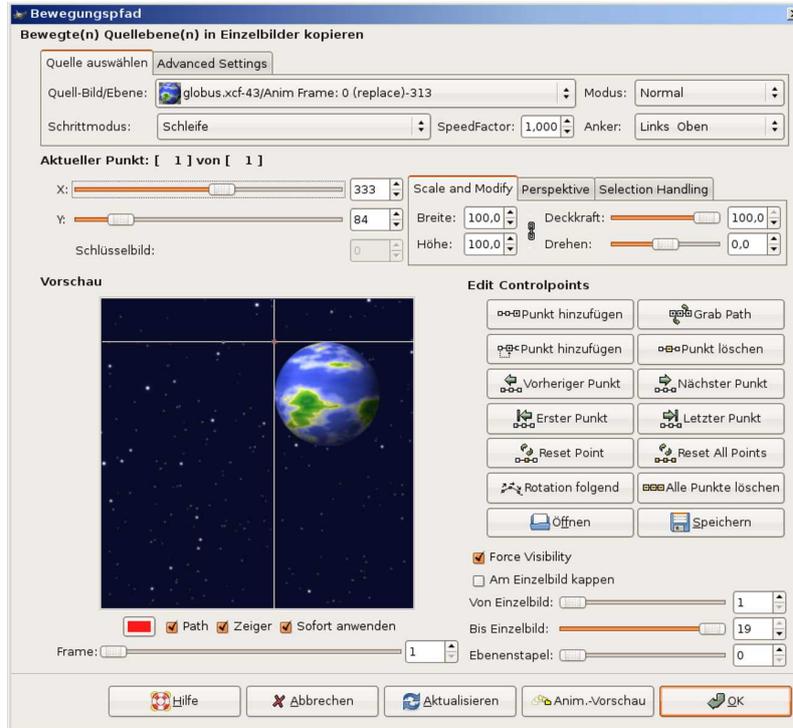


# Gimp - Werkstatt - Newsletter

Let's read about Gimp

Es befinden sich nun 19 Hintergrund-Dateien in meinem Ordner.

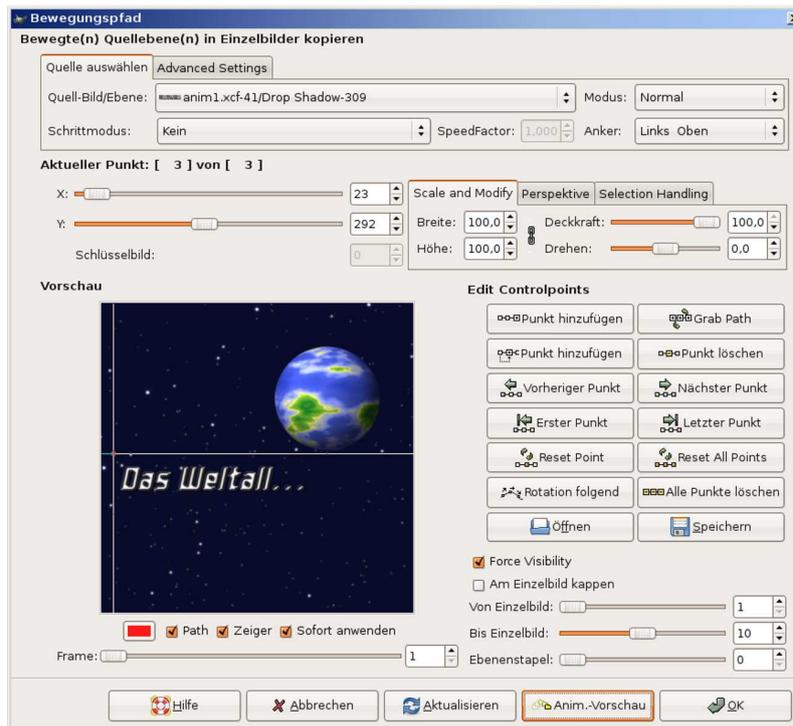
Als erstes fügst du die Animation ein. VIDEO – MOVE PATH (VIDEO BEWEGUNGSPFAD)



Platziere den Globus auf eine Stelle in deinem Hintergrund. Der Schrittmodus muss auf „Loop“ (Schleife) eingestellt sein.

Über die Einstellungen Scale and Modify kannst du den Globus noch verkleinern, falls er zu groß für deinen Hintergrund geworden ist. Klicke auf OK, um den Globus in deinen Hintergrund einzufügen.

Öffne erneut den Bewegungspfad. Diesmal wählst du als Quellbild text1 aus.





# Gimp - Werkstatt - Newsletter

Let's read about Gimp

Um den Text nacheinander „einfliegen“ zu lassen, muss der Text von links neben dem Bild bis zu der Stelle, wo er dann stehen bleiben soll, nur in den ersten Frames animiert werden. Ich habe für mein Beispiel die ersten 10 Frames gewählt. Es können aber auch weniger sein.

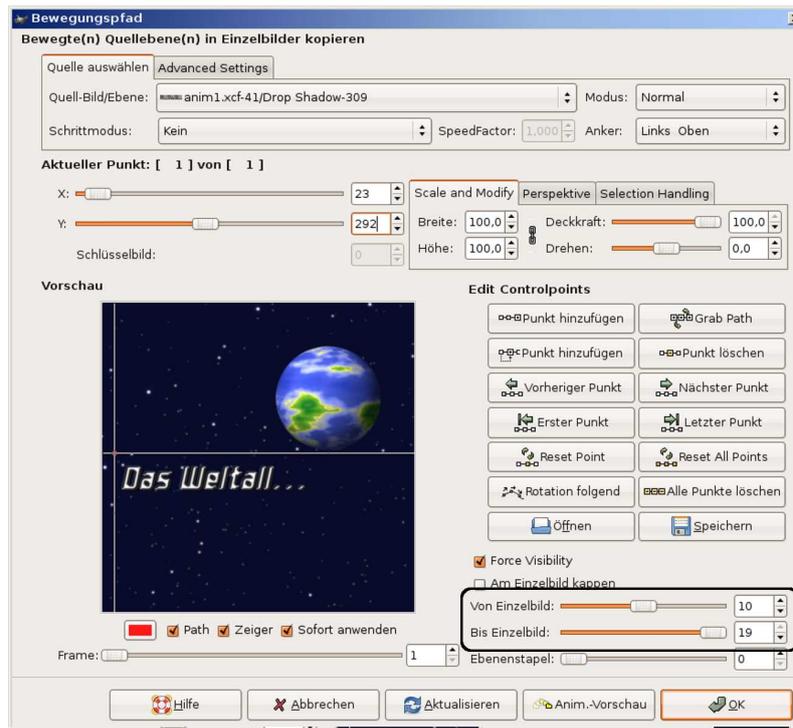
Setze den ersten Punkt bei X - die Breite der Ebene als Negativ-Zahl, z.B. -400. Die Höhe sollte bereits richtig eingestellt sein.

Setze den ersten Bewegungspunkt mit „add Point“ (Punkt hinzufügen).

Setze einen zweiten Punkt an der X-Position, wo der Text am Ende der Animation stehen bleiben soll.

Klicke auf OK, um die Animation auf die Frames zu übertragen.

Erstelle einen weiteren Bewegungspfad, der den Text für die restlichen 9 Frames anzeigt:



Achte darauf, dass du als XY-Einstellungen die gleichen Werte verwendest, die du als Endpunkte in der vorangegangenen Animation verwendet hast.

Nun kannst du noch den zweiten Text einfügen. Er sollte jedoch erst dann erscheinen, wenn der erste Text bereits da ist.

Die Animation findet also zwischen den Einzelbildern 10 – 19 statt, so wie im zweiten Teil vom ersten Text.

Klicke auf OK.

Jetzt ist meine Animation fertig. Sie muss nur noch zusammengefasst werden.

VIDEO – FRAMES TO IMAGE (VIDEO – EINZELBILDER ZU BILD)

Ändere die Anzeigedauer der einzelnen Frames, indem du die (41ms) in (100ms) änderst.

Klicke auf OK, um die Animation fertig zu stellen.

Nun hast du eine Animation und kannst sie dir über FILTER – ANIMATION – ANIMATION ABSPIELEN ansehen.

Jetzt ist der Zeitpunkt gekommen, das Bild zu optimieren, so dass du es auch im Internet zeigen kannst.

Über BILD – MODUS – INDIZIEREN kannst du nun die Farbanzahl einstellen, aus der die Animation bestehen soll. Achte darauf, dass es nicht zu wenige werden, da sonst die Qualität stark darunter leidet.

Eine weitere Möglichkeit ist die Optimierung über Animationsfilter:

FILTER – ANIMATION – OPTIMIEREN FÜR GIF.

Das ganze Bild kannst du natürlich auch noch skalieren, hierzu musst du es aber wieder in den RGB-Modus setzen und deoptimieren. Anschließend kannst du es skalieren und noch einmal indizieren und optimieren.

Speichere dein Weltraumbild anschließend als animiertes Gif und poste es im Animationswettbewerb der Gimp-Werkstatt.

Viel Spaß!

10 / 2007

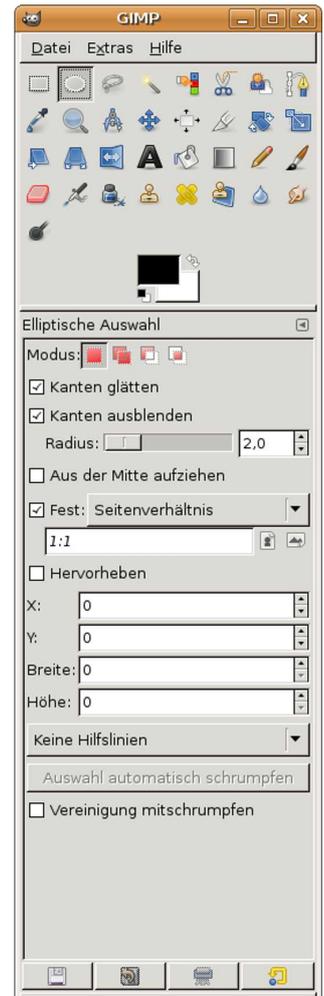


So hier ist es - das von einigen Mitgliedern heiß ersehnte **Seifenblasen-Tutorial für Gimp 2.3 bzw. 2.4**

Suche dir ein schönes Foto, wie z. B. das bei [www.morguefile.com](http://www.morguefile.com) gefundene Schiff:



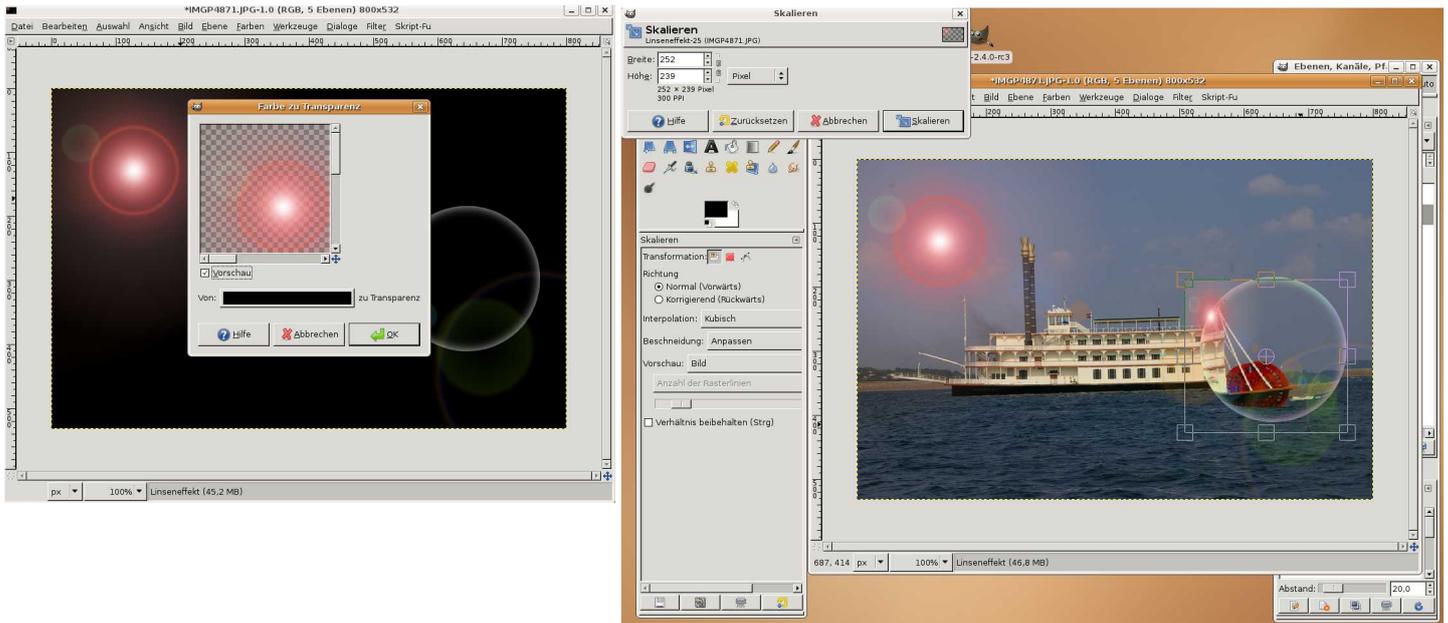
- öffne das von dir gewählte Bild mit Gimp
- dupliziere die Ebene (optional, nur zur Sicherheit)
- erstelle mit dem Auswahl-Werkzeug einen Kreis, drücke die Shift-Taste, damit's rund wird (beachte die Einstellungen im Screenshot)
- wähle im Menü AUSWAHL - NACH PFAD
- lasse die Auswahl aktiviert
- wende den FILTER - LICHT & SCHATTEN - LUPENEFFEKT an, „ursprüngliche Umgebung beibehalten“, Brechungsindex 1,6 - 1,8, je nach Bildgröße



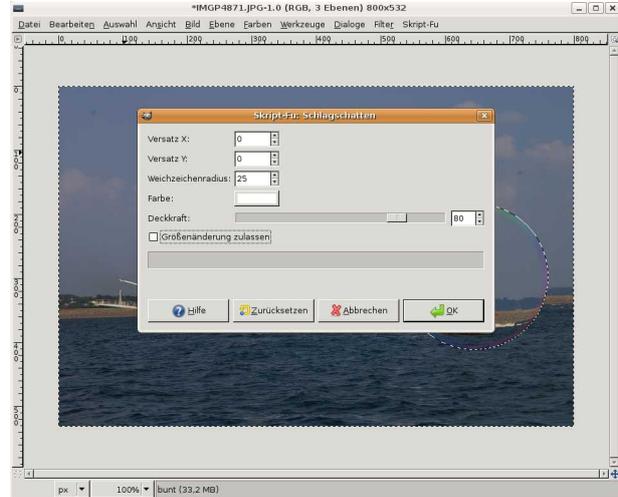
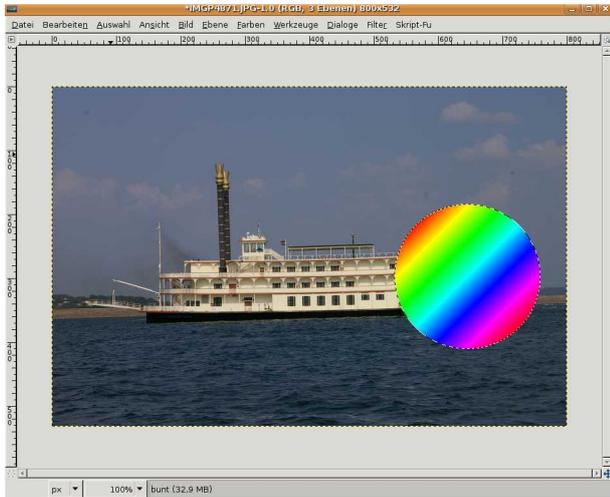
- lege eine neue transparente Ebene an, nenne sie „bunt“
- wähle AUSWAHL - VOM PFAD, sofern du die Auswahl aus Versehen aufgehoben hast
- Farbverlauf „full saturation spectrum“, linear, schräg ins Bild
- wähle im Menü AUSWAHL - VERKLEINERN - 5px, variiert aber je nach Bildgröße
- drücke die ENTF-Taste (es bleibt nur ein Ring aus „bunt“ zurück)
- stelle die Ebenentransparenz der Ebene „bunt“ auf 10%
- wähle im Menü AUSWAHL - VOM PFAD und anschließend AUSWAHL - INVERTIEREN
- wende den FILTER - LICHT & SCHATTEN - SCHLAGSCHATTEN an:  
Versatz x: 0, Versatz y: 0, Weichzeichnenradius: 25, Farbe: weiß (ffffff), Deckkraft: 80, „Größenänderung zulassen“ nicht aktiviert

# Gimp - Werkstatt - Newsletter

Let's read about Gimp



- hebe die Auswahl mit AUSWAHL - NICHTS AUSWÄHLEN auf
- lege eine neue schwarze Ebene an, nenne sie „Linseneffekt“
- wende den FILTER - LICHT & SCHATTEN - LINSENREFLEX an, alles so lassen
- wähle FARBEN - FARBE ZU TRANSPARENZ: schwarz (000000)



- transformiere die Ebene, WICHTIG: Von wo kommt im Bild die Sonne? Roter Reflex muss ungefähr Richtung Sonne.
- EBENE - SKALIEREN, je nach Bildgröße, muss mit dem nächsten Schritt oft ausprobiert werden... als Richtwert: bei einer Bildgröße von 400 x 400 muss die „Linseneffekte“- Ebene eine Größe von ca. 630 x 630 haben





# Gimp - Werkstatt - Newsletter

Let's read about Gimp

- rufe über das Menü FILTER - ABBILDEN - AUF OBJEKT ABBILDEN auf: abbilden auf Kugel, transparenter Hintergrund, Umgebung / ambient 1,0
- wähle FARBEN - FARBE ZU TRANSPARENZ: schwarz (000000)
- lege eine neue transparente Ebene an, nenne sie „nova“
- FILTER - LICHT & SCHATTEN - SUPERNOVA: nova ungefähr da hin, wo der Lichteffect vorhin war, Farbe irgendwas Rotes (z.B. ff3b0d), Rest so lassen
- Ebene wieder skalieren, auf die gleiche Größe wie die „Linseneffekte“
- wieder auf Kugel abbilden, alle Angaben wie vorher
- wieder schwarz zu Transparenz, optional: neue Ebene mit einem Fotografen drauf
- mithilfe einer Ebenenmaske und der Ebenentransparenz (ca. 40) „verschmelzen“ lassen



Viel Spaß!

