

3

GIMP in 80 Minuten

3.1 Bilder erzeugen	58
3.2 Mit Glas, Wasser und Reflexionen arbeiten ..	62
3.3 Ein Foto in eine Zeichnung umwandeln.	67
3.4 Licht, Bewegung und Textur-Transformation. .	72
3.5 Eine Montage herstellen.	76

Unterschätzen Sie nicht die Stärke von GIMP!

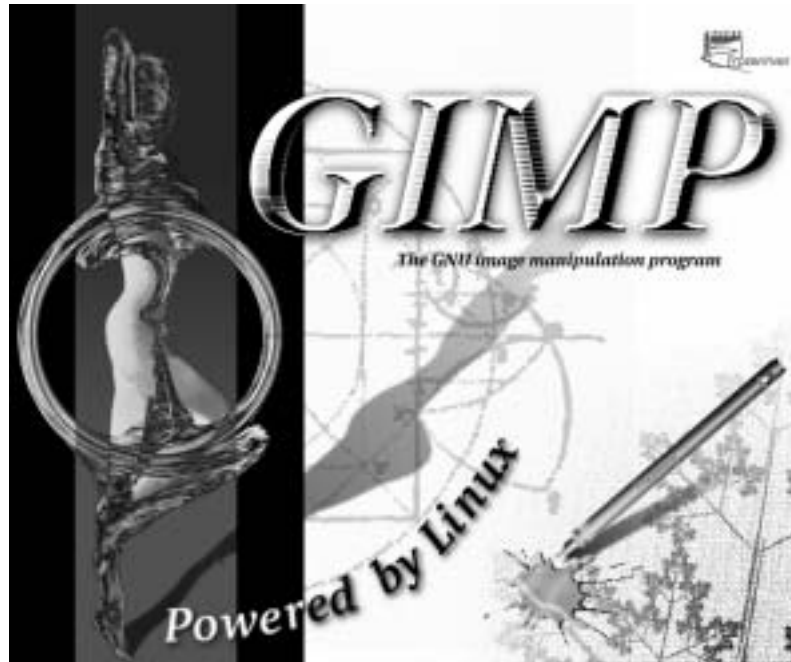
Es gibt vermutlich genauso viele Tricks und Tipps zu GIMP, wie es GIMP-Benutzer gibt, und auch wenn wir es gewollt hätten, könnten wir nicht alle in diesem Buch erwähnen. Wir können Ihnen nicht beibringen, wie Sie ein Künstler werden, doch wir haben ein paar Beispiele mitgebracht, die Sie hoffentlich zu neuen Ideen inspirieren werden und Ihnen helfen, das Beste aus GIMP herauszuholen. Dies ist eher eine Galerie als eine Anleitung, und es ist auch nicht der Zweck dieses Kapitels, Ihnen detaillierte Anweisungen zu geben. Stattdessen sollen Anfänger die Vielseitigkeit und Stärke von GIMP erkennen und erfahrene Anwender vielleicht neue Anregungen für das Arbeiten mit GIMP erfahren.

Lassen Sie uns also die Stärke von GIMP und UNIX erkunden!

3.1 Bilder erzeugen

Wie Sie sehen werden, ist es nicht immer notwendig, ein Foto, eine Zeichnung oder ein 3D-Bild eines Objektes zu importieren. Es gibt viele Möglichkeiten, direkt in GIMP wirklich erstaunliche Bilder zu erstellen.

Abbildung 3.1



Eine verdrehte Persönlichkeit

Um die Statue auf dem Startbild zu erzeugen, begann ich mit einem Schwarzweißbild. Der Hintergrund wurde mit dem **Bezier-Werkzeug** isoliert, entfernt und mit einem **Verlauf** gefüllt. Das Bild wurde in eine vertikale Stellung gedreht und mit **IMAGE/HUE-SATURATION** gelb getönt. Ich öffnete erneut die Auswahl, mit der ich den Hintergrund geändert hatte, kehrte sie um und verwendete sie dann, um die Figur zu isolieren, die sich auf einer weißen Ebene befand. Die Figur diente als Grundlage für das PlugIn **DISTORT/TWISTS**. Zum Schluss wurde die gelbe Ebene im Modus **DIFFERENCE** über die gedrehte Ebene gelegt.



Abbildung 3.2

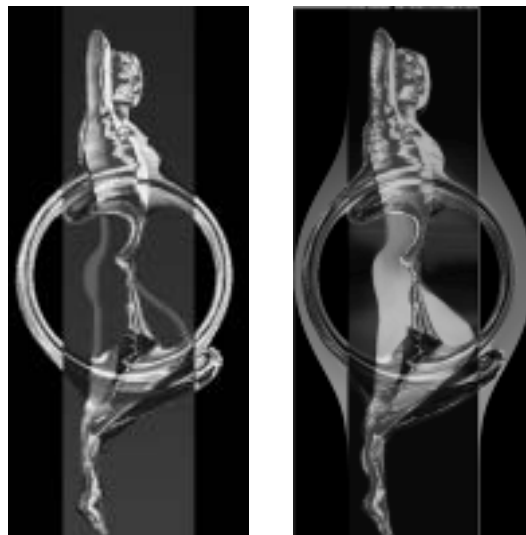


Abbildung 3.3

Die Varianten Gold- und Wassergeister

Das **Goldemblem** wurde durch Anwenden des Filters **GRADIENT MAP** (mit dem voreingestellten goldenen Verlauf) auf die gedrehte Figur erzeugt. Der blasser Umriß der nichtgedrehten Figur wurde mit dem Airbrush unter Verwendung einer niedrigen Deckkraft gezeichnet und dann innerhalb der scharfkantigen Auswahl weichgezeichnet. Das **Blauer-Geist-Emblem** wurde aus drei Kopien des originalen, gelb getönten Bildes erstellt. Die mittlere Kopie wurde verdreht, beschnitten und in den **SATURATION**-Modus gesetzt; die obere Ebene war im **DIFFERENCE**-Modus. Um das wässrige oder geisterartige Aussehen zu betonen, wurde die ursprüngliche, verdrehte Form auf eine eigene Ebene gelegt, die Sättigung wurde verringert, und die Ebene wurde auf **OVERLAY** gesetzt. Die seitlichen Teile sollten stärker sichtbar sein, deshalb wurden sie extra im Modus **MULTIPLY** eingefügt. Zum Schluss wurde die blasser, fluoreszierende Form der Figur hinzugefügt, um die Form der Frau innerhalb des Wasserrades zu verbessern.

Einen einfachen Stift und einen Tintenfleck erzeugen

Der **Stift** entstand, indem Auswahlumrisse mit verschiedenen Verläufen gefüllt wurden. Ich verwendete in diesem Fall **BILINEAR FG TO BG** mit einer mittleren Deckkraft und außerdem einige **FG TO TRANSPARENT**-Verläufe auf verschiedenen zylinderförmigen Auswahlen. Die Spitze des Stiftes wurde mit **BRIGHTNESS-CONTRAST** eingestellt, um das metallische Aussehen zu erzielen. Der Schatten des Stiftes wurde ebenso wie der Schatten der Figur in dem Emblem mit dem **PERSPECTIVE SHADOW SCRIPT-Fu** erstellt, entfärbt und mit einem linearen Verlauf **FG TO TRANSPARENT** gefüllt.

Abbildung 3.4



Der bunte Tintenfleck

Den **mehrfarbigen Fleck** begann ich, indem ich mit dem Zeichenstift eine einfache schwarze Sonne auf einem weißen Hintergrund malte. Die Werkzeugspitze des Zeichenstiftes war etwa mittelgroß. Dann wendete ich das Plugin **DISTORT/VALUE PROPAGATE** mit der Option **MORE WHITE** an. Das Ergebnis wurde weichgezeichnet, mit **MAP/BUMP** reliefartig verändert, und der Hintergrund wurde entfernt. Eine Kopie des Flecks wurde auf einer transparenten Ebene eingefügt, mit einem bunten Muster gefüllt und auf den Modus **LIGHTEN ONLY** gesetzt.



Abbildung 3.5

Erhabenen Text erzeugen

Der wie **aus Stahl gestanzte Text** wurde mit Hilfe einer bewusst gezackten (d.h. ungeglätteten) Schrift erzeugt. Der Text wurde mit einem schwarzweißen **SHAPEBURST**-Verlauf gefüllt, der Farbbereich wurde mit **IMAGE/LEVELS** eingestellt, und es wurde mit dem Befehl **MAP/BUMP** eine reliefartige Struktur erstellt. Zum Schluss wurde **IMAGE/BRIGHTNESS-CONTRAST** angewendet. Mit einem zusätzlichen grauen Leuchten sollte die Form der Buchstaben betont werden. Dazu wurde die Textebene kopiert, mit Grau gefüllt, und der Gaußsche Weichzeichner (**GAUSSIAN BLUR**) darauf angewendet. Die Checkbox **KEEP TRANSPARENCY** blieb dabei ausgeschaltet.



Abbildung 3.6

Organische Muster

Das *Blattmuster* wurde mit RENDER/NATURE/IFSCompose erzeugt; anschließend wurde ARTISTIC/APPLY CANVAS angewendet. Das Bild wurde mit Hilfe einer Ebenenmaske und eines radialen Verlaufs in den Hintergrund gemischt.

3.2 Mit Glas, Wasser und Reflexionen arbeiten

Glas- und Wassereffekte sind meist die Effekte, die am schwierigsten zu bewältigen sind. Doch mit ein wenig Hilfe von GIMP haben Sie es bald geschafft.

Abbildung 3.7



Nasse Flächen

Wasser hinzufügen

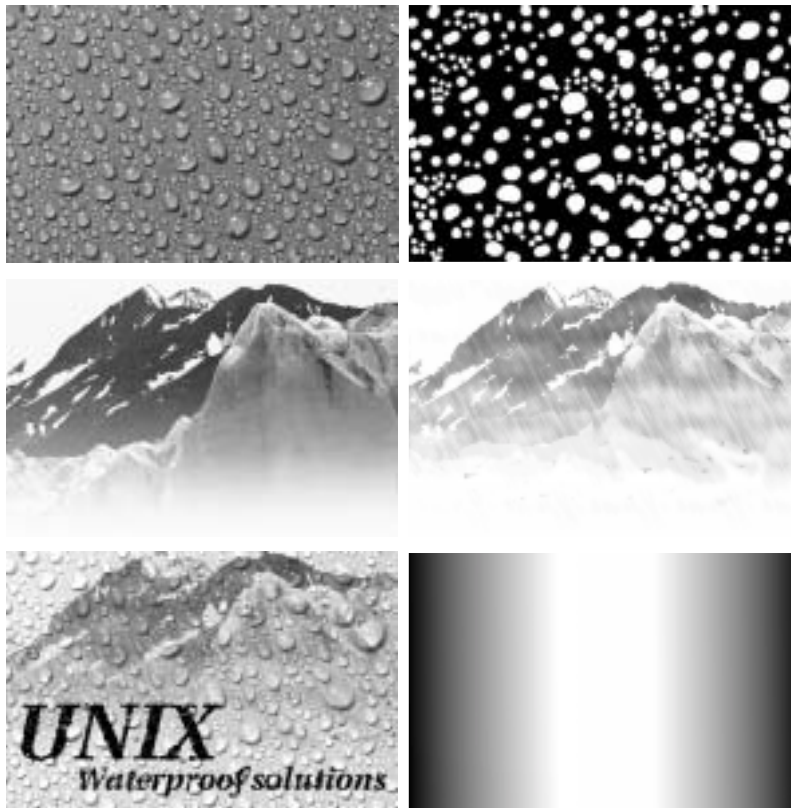


Abbildung 3.8

Für das **nasse UNIX-Etikett** habe ich ein Foto mit Wassertropfen vor einem gleichmäßigen blauen Hintergrund verwendet. Ich setzte die **Sättigung** herunter und duplizierte es dann, um eine **Licht-** und eine **Schattenebene** zu erzeugen. Dazu stellte ich die Farbtöne mit **IMAGE/LEVELS** ein. Um den Eindruck von Wasser zu erhalten, musste ich den Hintergrund versetzen, auf dem die Tropfen waren. Ich öffnete deshalb einen neuen **Kanal** und zeichnete für die Tropfen eine Maske. Die Kanalauswahl wurde auf eine schwarze Ebene geladen, die ich **Verschiebungsebene** nannte, und die Tropfenformen wurden mit einem schwarzweißen **SHAPEBURST**-Verlauf gefüllt.

Regen machen

Als Hintergrundbild verwendete ich ein schönes, sauberes Foto einer Bergspitze und fügte mit einem FG TO TRANSPARENT-Verlauf etwas Nebel hinzu. Ich erstellte eine Regen-Ebene, um das Bild zu stilisieren und ein wenig Feuchtigkeit hinzuzufügen. Diese Ebene wurde mit dem RAIN PATTERN gefüllt, etwas abgedunkelt und in den ADDITION-Modus gesetzt. Außerdem wurde eine Textebene hinzugefügt. Dann ließ ich den DISPLACE-Filter über den Text und den Berg-Hintergrund laufen, wobei ich die Verschiebungsebene mit den Tropfen verwendete.

Entlang einer Kurve biegen

Damit sich das Etikett an die Flasche anschmiegt, habe ich mit dem Verlaufseditor eine neue Verschiebungsmatrix erstellt (dunkel am linken und rechten Rand und hell in der Mitte, um so eine Rundung zu erzielen). Nachdem ich das Etikett versetzt hatte, wurde durch Anwenden des OVERLAY-Modus auf die Verschiebungsebene noch ein metallischer Schein hinzugefügt. Die letzten Veränderungen entstanden mit Hilfe des Befehls TRANSFORM/PERSPECTIVE.

Abbildung 3.9



Wie man eine Flasche Wein leert

Unerwünschte Teile entfernen

Die Flasche entstand aus dem Foto einer Karaffe, die mit dunkelrotem Wein gefüllt war. Das war etwas kompliziert, weil ich wollte, dass die Flasche leer oder höchstens mit etwas Durchsichtigem gefüllt ist. Das Weinglas, das hinter der Flasche zu sehen ist, konnte durch **Klonen** leicht entfernt werden. Der Rest blieb unverändert, da er sowieso durch das Etikett verdeckt werden würde.

Eine helle und eine dunkle Ebene erzeugen

Die Flasche wurde ausgeschnitten, gedreht und auf einer transparenten Ebene eingefügt. Mit Hilfe des Befehls LEVELS wurden eine **helle** und eine

dunkle Flasche erzeugt (die Sättigung wurde dabei nicht verringert). Die helle Flasche besitzt ausgesprochen viele Schattierungen, weil sonst die Reflexionen im Glas hart und unnatürlich aussehen würden.

Fehlende Teile nachstellen

Um den flach und dumpf aussehenden Teil der Flasche (wo der Wein gewesen ist) zu überdecken, wurden für den unteren Teil verschiedene Teile der hellen Flasche geklont und im Modus **SCREEN** auf dieser Ebene eingesetzt. Die Ebene mit der dunklen Flasche wurde auf **MULTIPLY** gesetzt.



Abbildung 3.10



Lichtebene



Schattenebene



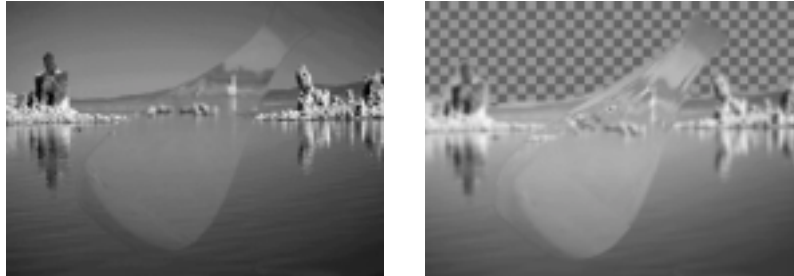
Nachgestellte Flasche



Ergebnis

Glas verzerren

Abbildung 3.11



Der Hintergrund, das Foto eines Flusses, wurde weichgezeichnet, um eine gewisse Entfernung vorzutäuschen und den Fokus auf der Flasche zu halten. Die helle Flasche wurde zweimal als **Versetzungsmatrix** auf dem Hintergrund verwendet. Dadurch erscheinen die Felsen im Hintergrund durch das gebogene Glas verzerrt.

Banding-Effekte korrigieren

Da der See ursprünglich **indiziert** war, wies der Himmel Bandings auf und sah häßlich aus. Dies wurde korrigiert, indem der Himmel mit **weicher Auswahlkante** ausgewählt und durch einen linearen **Verlauf** ersetzt wurde. Außerdem wurden einige Wolken und eine Sonnenreflexion hinzugefügt.

Reflexionen

Die **Reflexionen auf dem Wasser** wurden folgendermaßen erstellt: Das Bild der Flasche wurde gedreht, auf eine Kopie des unteren Teils des Sees gelegt und weichgezeichnet. Mit **DISTORT/RIPPLE** kamen einige Wellen hinzu. Die Deckkraft wurde verringert. Die Wasserlinie (wo die Flasche auf das Wasser trifft) war etwas komplizierter und musste von Hand in einige **OVERLAY**-Ebenen eingezeichnet werden. Einige Spritzer wurden mit dem **SPARKLE**-Filter erzeugt.

Im Vordergrund wurden ein weißer Dunstschleier und natürlich noch einige von Larry Ewings bezaubernden Linux-Pinguinen eingefügt.



Abbildung 3.12

3.3 Ein Foto in eine Zeichnung umwandeln

Da Schwarz im Modus **SCREEN** (und auch in **ADDITION** und **LIGHTEN ONLY**) transparent ist, bringen schwarze Bleistiftstriche auf einer weißen Ebene das darunter liegende Bild zum Vorschein. Es sieht dann aus, als hätten Sie alles von Hand skizziert. Auf diese Weise können Sie ganz einfach Bleistift- oder Tintenzeichnungen aus gescannten Fotos erstellen.

Abbildung 3.13



Ohne künstlerische PlugIns arbeiten

Es gibt verschiedene kommerzielle PlugIns namens CHARCOAL, CRAYON oder INK DRAWING, mit denen man solche Effekte erzielen kann. Sicherlich bekommt man mit diesen Produkten schöne künstlerische Ergebnisse, jedoch erreichen Sie nie die gleichen Resultate wie mit dieser Methode. Natürlich hängt die Qualität des fertigen Bildes stark von der Zeichnung in der Screen-Ebene ab, es ist also keine Hauruck-Methode. Ein guter Tipp ist, die Anzahl der Schattierungen im Hintergrund zu reduzieren, da ansonsten zu viel vom unterliegenden Bild zu sehen ist und dadurch die Illusion zerstört wird. Eine Möglichkeit, einfache Computerzeichnungen zu verbessern, besteht darin, den Filter VALUE PROPAGATE mit der Einstellung MORE WHITE einzusetzen. Sie können außerdem den Eindruck einer Kreide- oder Kohlezeichnung erzeugen, indem Sie die Bleistiftstriche mit Hilfe einer geeigneten Verschiebungsmatrix **versetzen** oder **verzerren** oder indem Sie ungewöhnliche **Werkzeugspitzen** verwenden.

Schnelle Cartoons



Abbildung 3.14



Originalbild



Die transparente SOBEL-Ausgabe



Handgemalter Hintergrund

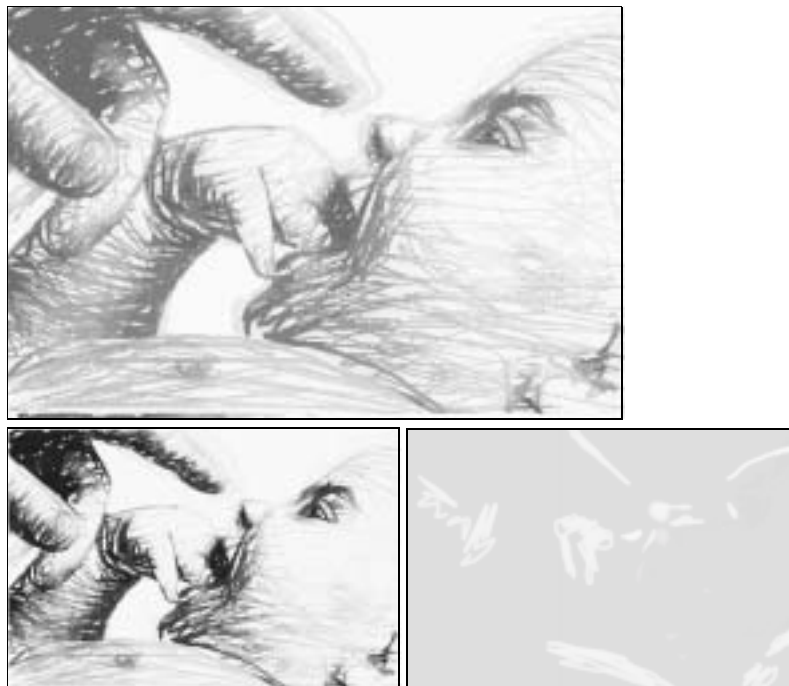
Eine Bleistiftzeichnung erzeugen

Für eine **Bleistiftzeichnung** wurde eine weiße Ebene im **SCREEN**-Modus auf ein schwarzweißes Foto platziert. Um den Hintergrund sichtbar zu machen, wurde die Deckkraft verringert. Die Skizze entstand mit einer kleinen scharfen Bleistiftspitze. Dazu wurden einfach die Konturen und Formen im Foto nachgezeichnet. Der Farbbereich des Bildes wurde mit dem Filter **IMAGE/POSTERIZE** eingeschränkt, und die Skizzen-Ebene wurde leicht mit einer Leinwandstruktur als Matrix versetzt. Das Bild wurde reduziert und mit **BRIGHTNESS-CONTRAST** eingestellt, um den Grauwert einer Bleistiftzeichnung zu treffen.

Von Bleistift zu Tinte

Die **Tintenzeichnung** entstand aus der oben erzeugten Bleistiftskizze. Die Farbeinstellung erfolgte mit **HUE-SATURATION** und **BRIGHTNESS-CONTRAST**, um eine tintenartige Qualität zu erhalten. Außerdem wurde eine beige „Zeichenkarton“-Ebene im Modus **MULTIPLY** eingefügt. Die „weiße Kreide“ auf der Papierebene wurde mit dem **Airbrush** und verschiedenen weickantigen Werkzeugspitzen gezeichnet.

Abbildung 3.15



Digitale Kreide

Für die **Kreidezeichnung** habe ich derbere, grobere Werkzeugspitzen verwendet. Außerdem **versetzte** ich die Skizzenebene zweimal, um das richtige kratzige Kreide- oder Kohleaussehen zu erhalten. Das Bild wurde reduziert. Der Kontrast wurde mit **LEVELS** erhöht.

Ich duplizierte die Ebene und wendete den **DARK 1 GRADIENT** im Verlaufseditor auf das Bild an (**COLORS/GRADIENT MAP**). Die alte Ebene legte ich auf die neue, setzte sie auf **MULTIPLY** und löschte alles außer den Konturen und den Teilen, die dunkel bleiben sollten (wie Auge und Ohr des Babys).

In die obere Ebene platzierte ich das mit Tontrennung (**POSTERIZE**) bearbeitete Foto im Modus **DARKEN ONLY**, veränderte die Farbe zu Violett und fügte etwas Bewegungsunschärfe hinzu. Dieser Effekt erweckt den Anschein von Wasserfarbe, wenn er nur in kleinen Bereichen des Gesamtbildes eingesetzt wird.

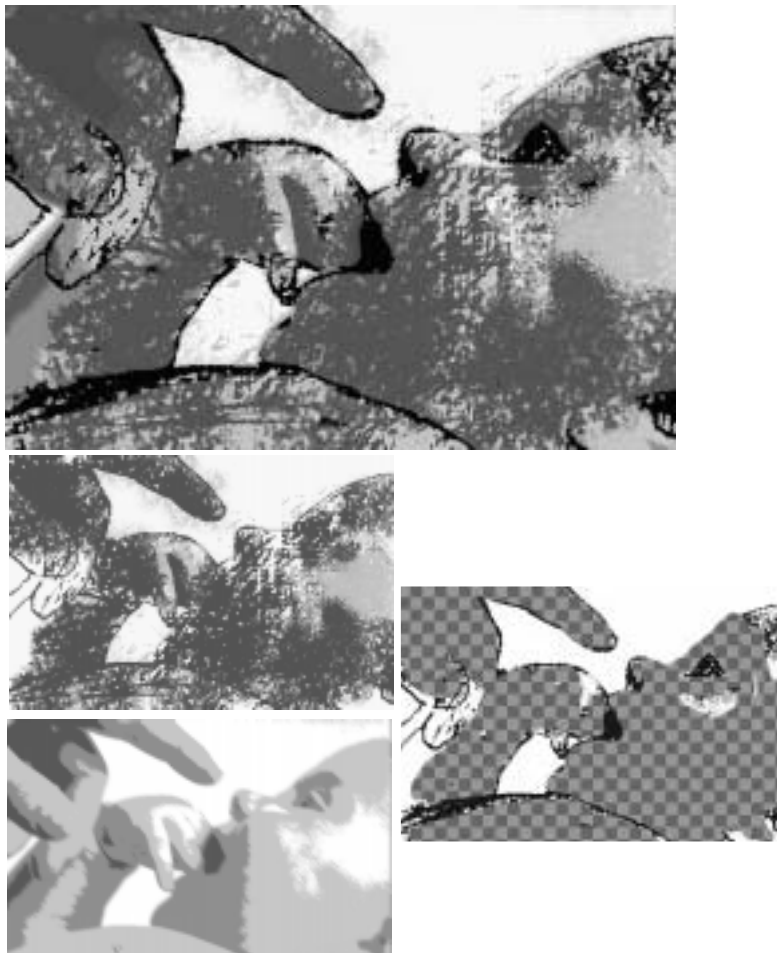


Abbildung 3.16