

Inhalt

- 1.....Die Gimp-Werkstatt hat Geburtstag!
- 5.....Gimp-Olympiade - Spielplan
- 6.....Digital Painting, ein Gesang in 2 Akten: Freude und Frust
- 7.....Aller guten Dinge sind 3
- 9.....Die Gimp-Smiley-Welt
- 12.....Scrap-Booking
- 14.....G'MICs Magic for Image Computing
- 16.....Inkscape Schnupperstunde
- 20.....Linux statt Windows?
- 23.....Rätselecke



An diesem Flyer haben mitgewirkt:

bingo
Saijin
do-se
PfotenNews
Stift
Eleanora

Design und Zusammenstellung von
Eleanora

Die Gimp-Werkstatt hat Geburtstag! - Ein kleiner Rückblick



Happy Birthday Gimp-Werkstatt!

Heute ist es soweit, die Gimp-Werkstatt feiert ihren 9. Geburtstag und alle Mitglieder feiern mit und ... es gibt Geschenke:

1. der Gimp-Werkstatt-Newsletter feiert nach 5 Jahren Pause ein Comeback.
2. es gibt eine Gimp-Olympiade ... 12 Forenmitglieder haben sich zum Basteln gemeldet - Das verspricht spannend zu werden
3. Natürlich auch Party, eine Geburtstagstorte und viele Luftballons

Zeit auch für mich auf 9 Jahre die Spaß, Freude, Spannung, aber auch viel Arbeit und auch mal Trauer bedeuteten, zurückzublicken.

Wie alles begann

Es war der 28. März 2005, aufgeregt und gespannt wie ein kleines Kind saß ich vor meinem Rechner und lud meine neue Webseite hoch. Eine ganz persönliche Highlight fand statt ... die erste Gimp-Werkstatt Homepage ging online und empfing seine ersten Besucher. Das Gästebuch kann diesen wunderbaren Tag auch heute noch bezeugen.

Zu der Zeit dachte ich: „eine Webseite alleine ist langweilig, so ganz alleine...“ Also richtete ich über einen Dienstleister „Forencity“ ein kleines Forum ein: „Paulchen der Panther-Forum“ - benannt nach meiner Lieblings-Trickfilm-Figur.

Einige Wochen lag es einsam und verlassen. Ich schaute hin und wieder hinein und probierte die verschiedenen Einstellungen der Forensoftware aus.

Aber dann, eines Tages geschah es ... Mein erstes Mitglied hatte sich registriert! Fiana. Kurz darauf meldete sich auch Tehalon an. Gemeinsam bastelten wir und probierten viele Einstellungen aus und gaben uns gegenseitig Tipps. Die allerersten Tutorien, wie z. B. „Tehalons Metallschrift“ entstanden in dieser Zeit und .. es gibt sie immer noch ...

GIMP-WERKSTATT

Was tat sich noch in 9 Jahren?

Wettbewerbe

Der **Gimp-Werkstatt-Wettbewerb (WBW)** war der erste Wettbewerb. Die Bilder besaßen eine Größe von 400 px mal 300 px. Natürlich gab es auch zu dieser Zeit schon Abstimmungen. Das Gewinnerbild wurde in das Intro der Gimp-Werkstatt-Homepage eingebaut.



Im Laufe der Zeit wurden die Bilder immer größer, irgendwann wurden die Plätze 1-3 auf der Homepage ausgestellt und es kamen mehr Wettbewerbe dazu.

Zuerst führten wir den **U-100 Wettbewerb** ein. Er war für alle Mitglieder gedacht, die weniger als 100 Beiträge geschrieben hatten. Wir erhöhten die Beiträge auf 200, und nannten den Wettbewerb U200 - heute nennen wir ihn nur den Anfänger-Wettbewerb. Wer Anfänger ist und wer nicht, entscheidet jedes Mitglied selbst, unabhängig von seiner Beitragszahl.

Danach gesellte sich der **Animationswettbewerb** dazu. Mit der Entdeckung von GAP gab es eine Zeit, in der fast jedes Bild auf irgendeine Weise animiert war. An diesem Wettbewerb nahmen von Hand gemachte Animationen genauso teil wie die „geGAP-ten“.

Natürlich durfte auch ein **Fotowettbewerb** nicht fehlen. Die Fotoecke wurde von body_and_soul ins Le-

ben gerufen. Seit dem wurden tolle Motive abgeleitet und viele Tipps und Tricks zum Einfangen der Motive ausgetauscht.

Der Wettbewerb **Fantasie ist gefragt** wurde vor ca. 4 Jahre von eibauoma ins Leben gerufen. Der Wettbewerb ist immer noch sehr beliebt und zeigt sehr spannende und lustige Ergebnisse. Egal wie knifflig das Thema und wie unpassend auch das dazu ausgewählte Bild ... unsere Mitglieder haben eine rege Fantasie und zeigen uns beeindruckende Ergebnisse.

Die **Scrap-Challenge** ist unser neuester Wettbewerb. Durch Supersuzi hat unsere Gimp-Werkstatt ein neues Thema dazugewonnen: Scrap. Natürlich gibt es dazu auch einen Wettbewerb. Scrapbooking erfreut sich immer größerer Beliebtheit im Forum.

Tutorien

Seit dem Start der Gimp-Werkstatt hat es den Mitgliedern an Einfällen und Bastelspaß nie gefehlt. Es sind über 350 Tutorien und zahlreiche Ressourcen von den Mitgliedern der Gimp-Werkstatt gebastelt und auf der Gimp-Werkstatt veröffentlicht worden. Für jeden ist dort etwas dabei und die Ideen sind uns noch nicht ausgegangen.

Kurse

Der **Gimp-Kurs** ist das was die Gimp-Werkstatt von anderen Gimp-Plattformen unterscheidet. Seit es die Gimp-Werkstatt gibt, gibt es auch einen Gimp-Kurs. Diesen Kurs gab es bereits im allerersten Gimp-Werkstatt-Forum zu Gimp 2.0. Seitdem wurde er für jede Version überarbeitet, verbessert und erweitert. Heute gibt es den Kurs für die aktuelle Version Gimp

2.8. und einen kostenlosen Schnupperkurs, der aus 10 Lektionen der sehr umfangreichen Kurse für Einsteiger und Fortgeschrittene besteht.

Digital Painting

Das Malen mit Gimp und einem Grafiktablett ist eine Kunst, die wir alle gerne lernen möchten.



Schon in der ersten Gimp-Werkstatt hat PiOnEeR in unseren Newslettern einen kleinen Malkurs geschrieben. Nachdem er aus beruflichen Gründen die Gimp-Werkstatt verließ, hat Computerdoofchen einige kleine Tutorien geschrieben.

Im Forum gestaltete und betreute Faust einen kleinen Bereich für digitales Malen in dem er einen kleinen, aber sehr anspruchsvollen Malkurs aufbaute.

Den letzte Versuch einen Digital-Painting-Kurs auf die Beine zu stellen hatten sich im letzten Jahr Computerdoofchen und aiiki vorgenommen. Dieser Kurs ist immer noch Ausbaufähig und wartet auf weitere Lektionen. Durch die kleinschrittigen Darstellungen ist es in diesem Kurs recht einfach sich die Grundlagen zu erarbeiten. Aber ... Wer nicht übt, der hat verloren.

Der Scrapkurs

Den ersten Scrapkurs hatte Supersuzi bereits für ihre eigene Webseite gebastelt und in anderen Foren veröffentlicht. In der Gimp-Werkstatt ist er seit über einem Jahr ein beliebter Bereich der von aiiki und do-se betreut wird. Im vergangenen Jahr hat das Moderatorenteam mit Supersuzi, himmie04, eibauoma, PfotenNews, aiiki, do-se und mit mir, diesen Kurs

aufgearbeitet und um viele weitere Lektionen ergänzt.

Umzüge

Aller Anfang ist schwer ... und seit Entstehung der Gimp-Werkstatt haben wir recht häufig unser Köfferchen packen und unsere Bilder umhängen müssen. Ich bin kein Profi und hatte in unseren Anfängen überhaupt keinen Überblick, wie viel Webspace für ein Grafiker-Basteln-Forum benötigt wird oder welche Auswirkungen Zusatzfunktionen in der Forensoftware haben. Solche Feinheiten lernt man mit der Zeit ...



Kaum das wir uns gefunden hatten und aktiv ausprobierten, bastelten und uns austauschten, stiegen die Werbeeinblendungen in unserem Forum. Der erste Umzug stand also nach nur wenigen Monaten an. Ich besaß derzeit unglaubliche 300 MB Webspace, auf die wir umzogen. Das Forum und auch die Webseite bekamen einen neuen Namen und eine rot-goldene Tapete:



Nach ca. einem halben Jahr waren die 300 MB voll. Wir packten unser Forum zusammen und zogen zu einem anderen Webhoster auf einen Server mit sage und schreibe 5 GB Webspace.

2 Jahre konnten wir uns an unseren Basteleien freuen und ahnten nichts Böses, doch dann war die Forensoftware nicht mehr zu aktualisieren. Das Forum wurde mit Spambeträgen geflutet, sodass das Mo-

deratorenteam mehr damit beschäftigt war Werbebeiträge zu löschen als Bilder zu basteln. Also packten wir erneut unsere Köfferchen und zogen in ein neues Forum. Um nicht auch im neuen Forum von Spambots überflutet zu werden, konnten wir unsere Mitgliederliste die bereits über 1500 Mitglieder umfasste, nicht mitnehmen. Alle Mitglieder mussten sich neu registrieren.

Nach weiteren 2 Jahren gab es einen Wechsel bei phpBB. Die Forensoftware wechselte von Version 2 auf Version 3. Ein weiterer Umzug wurde erforderlich. Wir mussten feststellen, dass wir unsere Teilnehmerliste und Galerie wieder nicht mitnehmen konnten, da die Galerie nicht mit dem neuen Forum kompatibel war.

Zu dieser Zeit war gimp-michel eine große Hilfe. Er half mir das neue Forum einzurichten und fand eine Galerie, die in die neue Software passte und baute sie ein. Wir waren alle wieder glücklich - bis der Forengeist auftauchte und dieses Forum nach 2 Jahren nicht mehr aktualisiert werden konnte.

Der - bis jetzt - letzte Umzug fand am 01.04.2012 statt und liegt nun zwei Jahre zurück und das Forum macht noch keine Zicken. ... Kein Geist, keine problematischen Forenupdates, keine Änderungen in der Forensoftware.

Mit einer großen Umfrage und Probieraktion sind wir gemeinschaftlich auf die Suche nach neuen Tapeten gegangen, haben uns schweren Herzens von der rot-goldenen Werkstatt getrennt und es gegen ein schönes Blau-Silber eingetauscht.

Und das Forum wurde mit einem kleinen Aprilscherz in Betrieb genommen.



Dieses Mal konnten wir die Mitgliedertabelle mitnehmen, sodass wir nicht wieder komplett von vorne beginnen mussten. Lediglich ein neues Passwort mussten sich unsere Mitglieder einfallen lassen.

Durch die vielen Umzüge habe ich zwei Dinge gelernt:

1. *"Baue niemals Zusatzfunktion in die Forensoftware"*
2. *"Je mehr Webspace, desto besser"*

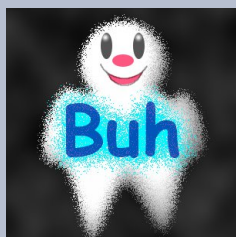
Die Galerien

Eine Galerie, die in der Forensoftware eingebunden ist, ist schon sehr praktisch. Man braucht sich um fast nichts kümmern. Mitglieder könnten aus ihrem Account heraus ihre Bilder verwalten und hochladen. Über eine Datenbank im Hintergrund, kann die Galerie auf einfache Weise verwaltet und gepflegt werden. So war es immer in der Werkstatt.

Jedes Mitglied hatte direkt nach der Registrierung im Forum automatisch auch eine eigene Galerie aus der es die Bilder direkt im Beitrag aufrufen konnte. Sehr komfortabel für mich und für die Mitglieder.

Aber nicht alles lief so schön glatt wie erhofft. Die Verbindung zwischen Galerie und Forum war in ihrer Entwicklung noch nicht ganz ausgereift. Dies hatte

zur Folge, dass der Forengeist bei uns einzog.



Dank Computerdoofchens genialem Vertreibungstutorial konnten wir ihn in seine Schranken weisen, auch wenn er noch hin und wieder mit seinen Ketten rasselte. Angelockt von 14 MB Tomaten oder versehentlich

hochgeladenen XCF-Dateien (was leider nicht unterbunden werden konnte) trieb er dann sein Unwesen und verhinderte, dass Mitglieder ihre Galerie sehen oder neue Bilder hochladen konnten.

Es gibt eine wichtige Erkenntnis, die ich in 9 Jahren als Forenadministrator dazu gelernt habe:

Vermische niemals eine Forensoftware mit der Galerie, egal wie bequem es auch für die Forenmitglieder sein mag!

Heute hat jedes Forenmitglied seine eigene, in sich abgeschlossene Galerie, die nicht über eine Datenbank verwaltet wird. Vom Forengeist werden wir nicht mehr heimgesucht, auch wenn die Handhabung etwas umständlich ist, profitieren wir davon.

Die Highligts und Aktivitäten

Eine Weisheit sagt: "Nach Regen folgt wieder Sonnenschein" und das ist auch gut so.

Auch wenn es Ereignisse gab, die für Unruhen in der Werkstatt sorgten, haben unsere Mitglieder Spaß an der Bastelei mit Gimp. Wir haben einige sehr treue Seelen, die sehr geduldig und verständnisvoll diese ganze Umzieher mitgemacht haben.

In den vergangenen Jahren gab es immer mehr Aktivitäten. In den Anfängen haben Fiana, Tehalon, SolJaraSol, andreas1968 und ich uns viele Battles geliefert. Sie wurden ab 2007 von andreas1968 im Werkstatt-Newsletter dokumentiert.

Spiele wie **Bilder verändern** und die **Gimp-EM im September 2008**. Es gab kleine Fotospiele wie die **Fehlersuche in einem Foto** und **dreimal darfst du raten**. Und in jüngster Zeit haben wir neue Bastelspielchen, wie diverse **Flickenteppiche**, **Schnitzeljagden** und **Tutorienbattle** dazu gewonnen.

Die **Smiley-Werkstatt** für die Pixelkünstler wurde von Computerdoofchen initiiert. Unsere Auswahl an Smileys im Beitragseditor wuchs stetig an. Seit kurzem hat diesen Bereich Saijin übernommen. Sie bastelt mit den Mitgliedern viele kleine Kichergesichter, die unsere Beiträge verschönern und in so manch einem Beitrag die Bedeutung unterstreichen.

... Es gibt noch viele weitere Spiele und Aktivitäten, die zurzeit im Forum stattfinden. Es lohnt sich immer, sich ein wenig umzuschauen.

Adventskalender

Seit 2005 gibt es in jedem Jahr einen Adventskalender. Dies wurde zur Tradition in der Gimp-Werkstatt. Habe ich den ersten Kalender noch alleine gebastelt, ist der Adventskalender seit 2006 ein Gemeinschaftsprojekt der Forenmitglieder. Mit viel Spaß und Spannung beginnen wir bereits im Oktober damit 24 kleinen Päckchen mit kleine Überraschungen rund um Gimp zu füllen.

Passend dazu ist der Werkstattbild-Wettbewerb im

November ein ganz besonderer. Das Bild für unseren Kalender wird in diesem Wettbewerb gebastelt. In den letzten Zwei Jahren schafften wir es so viele Bilder im Wettbewerb zu sammeln, dass wir für jeden Tag der Adventszeit ein neues Kalenderbild zeigen konnten.

Ich freue mich schon auf den nächsten Adventskalender!

Abschließend ...

Lieber Leser,

Ich wollte eigentlich nur einen kleinen Rückblick auf die Werkstatt schreiben, jetzt sind daraus 4 Seiten geworden. Ich hoffe sie sind für dich genauso unterhaltsam zu lesen gewesen, wie für mich zu schreiben. Es fällt mir schwer 9 Jahre Gimp-Werkstatt in kurzen Absätzen zusammenzufassen.

Wenn du schon lange dabei bist, wirst du gewiss deine eigene Geschichte zu erzählen wissen und viele gute Erinnerungen an die Zeit in der Werkstatt haben. In meinem kleinen Rückblick findest du bestimmt viel Bekanntes wieder.

Solltest du noch nicht so lange dabei sein, hat dieser "kleine" Rückblick dir einen Einblick in die Geschichte der Gimp-Werkstatt gezeigt. Wenn du noch mehr über die Aktivitäten und das Miteinander in der Gimp-Werkstatt erfahren möchtest, empfehle ich dir unsere alten Newsletter zu lesen. Du findest sie auf <http://www.gimp-werkstatt.de/newsletter.php>

Viele Grüße
Eure Ele ;)

Gruppenaufteilung

Gruppe A	Gruppe B	Gruppe C	Gruppe D
Annerose	droberlies	Peter	Suma
bm7777	dulie	Saijin	UweF
bingo	Ella	SolJaraSol	ziegenkind

Runde 1

Spielstart	Gruppe A	Gruppe B	Gruppe C	Gruppe D	Abstimmungen
28.03. - 30.03.	Annerose - bm7777	droberlies - dulie	Peter - Saijin	Suma - UweF	30.03. - 01.04.
30.03. - 01.04.	bm7777 - bingo	dulie - Ella	SolJaraSol - Peter	Uwe - ziegenkind	01.04. - 03.04.
01.04. - 03.04.	bingo - Annerose	Ella - dulie	Saijin - SolJaraSol	ziegenkind - Suma	03.04. - 05.03.

Runde 2

Spielstart	Spiel 1	Spiel 2	Spiel 3	Spiel 4	Abstimmungen
11.04. - 13.04.	Sieger A - Zweiter B	Sieger C - Zweiter D	Sieger B - Zweiter A	Sieger D - Zweiter C	13.04. - 15.04.

Runde 3 - Finale

Spielstart	Punkte 1 - Punkte 2	Punkte 3 - Punkte 4	Abstimmungen
16.04. - 18.04.	Spiel um Gold und Silber	Spiel um Bronze	18.04. - 20.04.

An unserem Geburtstag starten wir eine ganz besondere Aktion:

Die Gimp-Olympiade 2014

12 Teilnehmer haben sich hierzu gemeldet, die gegeneinander in grafischer Disziplin antreten.

Am 28.03. starten die 1. Battle der 1. Runde. Die Spieler werden ein Thema bekommen, zu dem sie ein Bild basteln werden. Hierzu haben sie 2 Tage, bis zum 30.03. Zeit. Anschließend starten die 4 Abstimmungen und die 2. Battle der 1. Runde ...

Die Termine könnt ihr dem nebenstehenden Spielplan entnehmen.

Wir wünschen uns natürlich tatkräftige Unterstützung, viele Stimmen und vor allem Viel Spaß!

Die Gimp-Olympiade kann im Gimp-Werkstatt-Forum mit verfolgt werden. Natürlich freuen sich unsere Olympioniken über jede Stimme, die sie für ihre Kunstwerke bekommen!

Spiele und Battles - Gimp-Olympiade --> Klick ..

Digital Painting, sagt man so,
macht sehr viel Spaß und stimmt froh.
Doch ist auch hier der Anfang schwer,
noch ahnt man aber nicht, wie sehr.

Zuerst denkt man, es wäre leicht,
sehr bald hätt' man sein Ziel erreicht.
Dann preiset ihr den großen Meister,
der weltberühmt und bingo heißt er.

Doch da hast du geirrt, mein Sohn;
denn die Probleme kommen schon.
Der Stift verweigert sich ganz still -
er malt nicht so wie ich es will.
Mal saust er her, mal saust er hin,
mal führt er mich, mal führ ich ihn.



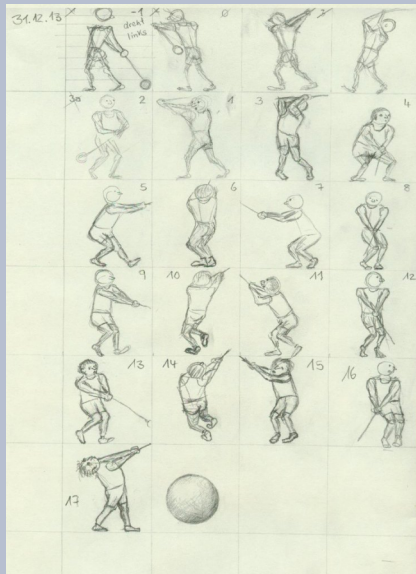
Tablett und Gimp verstehn sich schlecht,
wie soll ich wissen, wer hat Recht?!
Der Strich zu dick, der Druck zu leicht -
nach Tagen hab ich nichts erreicht.

Zur Frage, was ich denn schon kann:
"ich fang mit Strichelmännchen an".

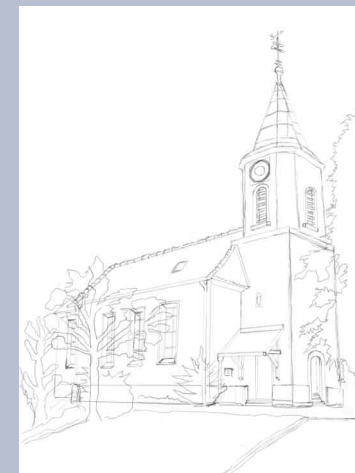
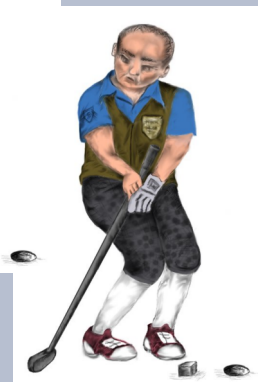
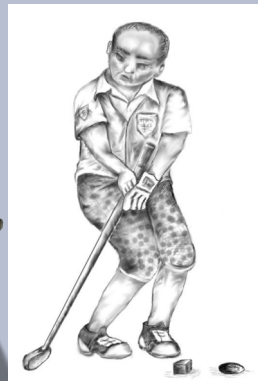
So läuft die Zeit im Sauseschritt.
Trotz Frustes paint' ich weiter mit.

Und plötzlich, da, ein Hoffnungsschimmer!
die Kritzelei wird nicht mehr schlimmer,
im Gegenteil, sie kriegt 'nen Pfiff -
man merkt: die Technik ist im Griff.

Wo früher mit gekrauster Stirn
ein Mensch, der mich nicht kränken wollte,
nicht wusste, was er sagen sollte,
nun steht und lächelt mild und heiter:
"Nun ja, ganz schön, mach mal so weiter!"



Bingos Übungs-Atelier



Beginnen wir mit einer philosophischen Frage: was ist das Ziel des menschlichen Lebens? Klar doch: es ist die Maximierung des Glücks! Und schon wird es kompliziert. Was ist Glück, fragt man sich, und was ist eigentlich wichtiger, die Maximierung des individuellen Glücks oder die Summe des Glücks aller? Doch in unserem Fall haben wir einfach Glück es geht beides zusammen und gleichzeitig.

Jetzt sind wir im Thema und wollen natürlich gern wissen, mit welchen 3 Dingen wir dem Glücksspiel-



automaten einen Hauptgewinn entlocken könnten.

Das erste Ding: Gimp

Von einem deutschen Wimbledon-Sieger habe ich gelernt, da man ohne gute Hand-Augen-Koordination keinen Tennisball trifft. Ebenso will selbst die bescheidenste Zeichnung nicht aufs Papier, wenn sich die Hand dickköpfig gegen das sperrt, was das Auge sieht oder der Verstand will. Eine kleine Schaltfläche mit größter Mühe hergestellt so etwa sah mein

steter Frust aus, als ich noch im Kompozer-Web.de dilettierte.

Und dann lernte ich Gimp kennen, dieses Wunderding mit 1.000 Möglichkeiten, das abzubilden, was die Augen sehen oder die Phantasie sich vorstellt - ohne da die dickköpfige Hand übermäßig stört. Darstellung nicht gelungen? Lösche einfach die Ebene! Kugel gefällig? Her mit dem Filter! Es soll sich bewegen? Bau dir eine animierte GIF! Dieses Foto gefällt dir nicht? Verfremde, verzerre, verschönere es!

Da wird mit Goethe der Laie zum Prometheus: "Hier sitz' ich, forme Menschen nach meinem Bilde ... " oder weniger dramatisch: "Hier sitz ich und mach mir mein eigenes Bild" (und das sieht oft gar nicht mal so schlecht aus). Andere Gimp-Glückssucher haben



es genauso erfahren: die Glückshormone vermehren sich und die erste Glückswalze stoppt an der richtigen Stelle.

Das zweite Ding: die Gimp-Werkstatt

Ein mächtiges Werkzeug richtig zu nutzen bedarf guter und vor allen Dingen geduldiger Lehrer. Da ich in der Vergangenheit im Forum schon jede Menge Lobgesänge auf sie angestimmt habe, verzichte ich an dieser Stelle auf einen weiteren. Ein Blick in das Gimp-Forum zeigt, da es die anderen Glücksritter ähnlich sehen.

Wir alle wissen, da wir ohne die Moderation und Administration, neuerdings die Ehrengarde und nicht zuletzt auch ohne unsere gegenseitige Unterstützung an der eisigen Nordwand der Probleme zu Eis gefrieren wrden. Und lernen kann man jede Menge - immer ist jemand da, der auf der Höhe des aktuellen Wissens ist und es mit uns teilt. Selten streiten wir auch um des Kaisers Bart, wollen die Welt verbessern oder zählen Erbsen. Der Vorteil dieser kleinen Ströme im Wasserglas ist, da sie meistens Unterhaltungswert haben und vorbei gehen.

Allein auf Glückssuche zu gehen, macht halb so viel Spaß. Deswegen finde ich es so gut, einen Platz zu haben, an dem ich Gedanken und Bilder mit anderen Menschen austauschen kann - das Forum.

Ohne diese großartige Idee, deren Erfinderin wir alle kennen, und ohne die Organisation in der Werkstatt wären wir alle weniger glücklich, nur wüßten wir es nicht.



Die zweite Walze hält auch an der richtigen Stelle an wo bleibt wohl die dritte Walze stehen?

Das dritte Ding: Digital Painting

Ich hatte nun ein Werkzeug, mit dem ich Dinge tun kann, die ich vorher gern getan hätte, aber nicht konnte. Ich schmore nicht mehr im eigenen Saft. Das Gimp-Forum ist idealerweise keine der vielen Echokammern des Internet, in der nur die vorgefaßte Meinung des Teilnehmers in 1.000 Facetten zurück schallt. Ich kann mit anderen Menschen kommunizieren und Neues lernen. Also sollte ich doch rundum glücklich sein, aber irgendwie fehlte da noch eine Kleinigkeit.

Aber was wollte ich denn noch? Wahrscheinlich ist es die Geschichte vom Frosch, die das beantwortet, und die geht so:

Eines Tages war in abendlicher Runde auch ein richtiger Künstler anwesend, was mir aber nicht bekannt war. Da sagte einer der Anwesenden zum Künstler "Micha, malmir mal bitte nen Frosch!" und der Künstler malte ruckzuck einen richtigen Frosch (aus der Lamäng wie der Rheinländer sagen würde).

Das hat mich mächtig beeindruckt einfach so, aus

dem Stand, und er (der Frosch) sah auch aus wie ein richtiger Frosch mit Charakter!

So traf es sich also gut, daß gegen Ende des letzten Jahres zwei Moderatorinnen sich aufmachten, uns das Kritzeln und das digitale Malen zu lehren (und mich in der ersten Zeit auch das Früchten). Ich kann zwar heute immer noch keinen Bären aus der hohlen Hand malen, aber ich habe seitdem bei meinen digitalen Malversuchen viele Momente erlebt, in denen ich mindestens zufrieden war (und merke: Zufriedenheit ist auch Glück!). Natürlich hat das Ganze seine Einstiegshürde: "Ohne Fleiß kein Preis" lautet zu Recht die Meinung der Experten, also üben, üben, üben! Ohne Zeichentablett geht wenig bis nichts, obwohl Auge und Hand jetzt noch weiter voneinander entfernt sind als vorher (das gilt natürlich nur für das normale, erschwingliche Tablett). Die Technik ist zunächst ungewohnt und will gelernt sein. Sie funktioniert auch nicht immer so ganz wie man will oder denkt.

Aber die Vorteile, kann ich Euch sagen, die Vorteile!

1. Die Idee kann schneller realisiert werden. Beim konventionellen "Gimpen mit der Maus" vergeht häufig viel Zeit mit dem Zusammensetzen des Bildes aus Komponenten, die durch Kopieren oder Cut-And-Paste aus dem eigenen Vorrat oder aus zugänglichen Quellen zeit- und arbeitsaufwendig gewonnen werden. Dann werde ich schnell ungeduldig und verliere den Spaß an der Idee. Inzwischen kann ich schon einiges selber malen, abgesehen, wie gesagt, von Fröschen und Bären (unter anderem).
2. Was nicht gefällt oder fehlerhaft ist, kann korri-

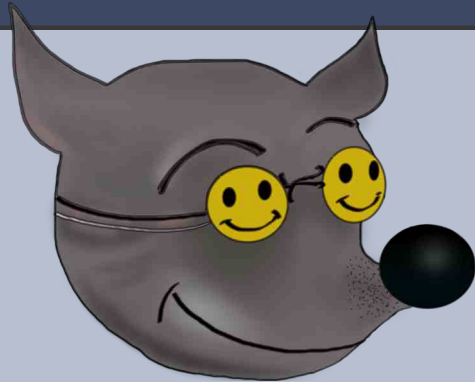
giert werden, vorausgesetzt, ich war fleißig und habe viele neue Ebenen angelegt. Das gilt natürlich auch für das konventionelle Gimpen. Allerdings kommt beim Digital Painting ein weiterer Vorteil hinzu. Falls eine Ebene teilweise gut, teilweise schlecht geraten ist, kann ich diese Ebene sozusagen als Vorlage für eine darüber gelegte neue Ebene verwenden.

3. Wie alle elektronischen Ebenen und Bilder gilt auch für die digital gemalten Bilder oder ihre Teile, da sie kopierbar sind. Scherzhaft ausgedrückt ist es wie mit dem Loriotschen Jodel-Diplom: man hat etwas Eigenes und kann es immer wieder verwenden! Hinsichtlich des Vorteils der Kopierbarkeit ganzer Bilder darf man geteilter Meinung sein - man stelle sich vor, da Millionen völlig identischer Kopien der Mona Lisa auf der Welt wären!

Gerade hält die dritte Walze an und es ist tatsächlich ein Hauptgewinn! Schön weiter gimpen - die Chance auf weitere Hauptgewinne besteht zu jeder Zeit!



Nach unserem philosophischen Ausflug sollte nun jedermann wissen, wie sie/er ihr/sein individuelles Glück vergrößern und gleichzeitig das Glück aller maximieren kann.



- Bevor hier ein kleiner Einblick in das „Making of.... der Gimp-Smileys“ geschieht, möchte ich noch einige Zeilen zur Geschichte dieser Emoticons (Emotion + Icons) schreiben.
- 1963 entwarf der Werbegrafiker Harvey Ball, um die Arbeitsmoral seiner Arbeitskollegen zu heben, den ersten Smiley auf einem Button :-). Ein gelbes Lächeln ging um die Welt.
- 1982 setzte der Informatiker Scott Fahlmann das erste Emoticon ins Netz :-)) mit der Aufforderung, es seitlich zu sehen. Der Smiley etabliert sich und erobert seinen Platz im **World Wide Web**.

Die Bildsprache (hier in Form eines Smileys) ersetzt Worte und drückt oftmals auch mehr als Worte aus. Die Höhlenmalereien waren wohl die ersten Smileys ;-))

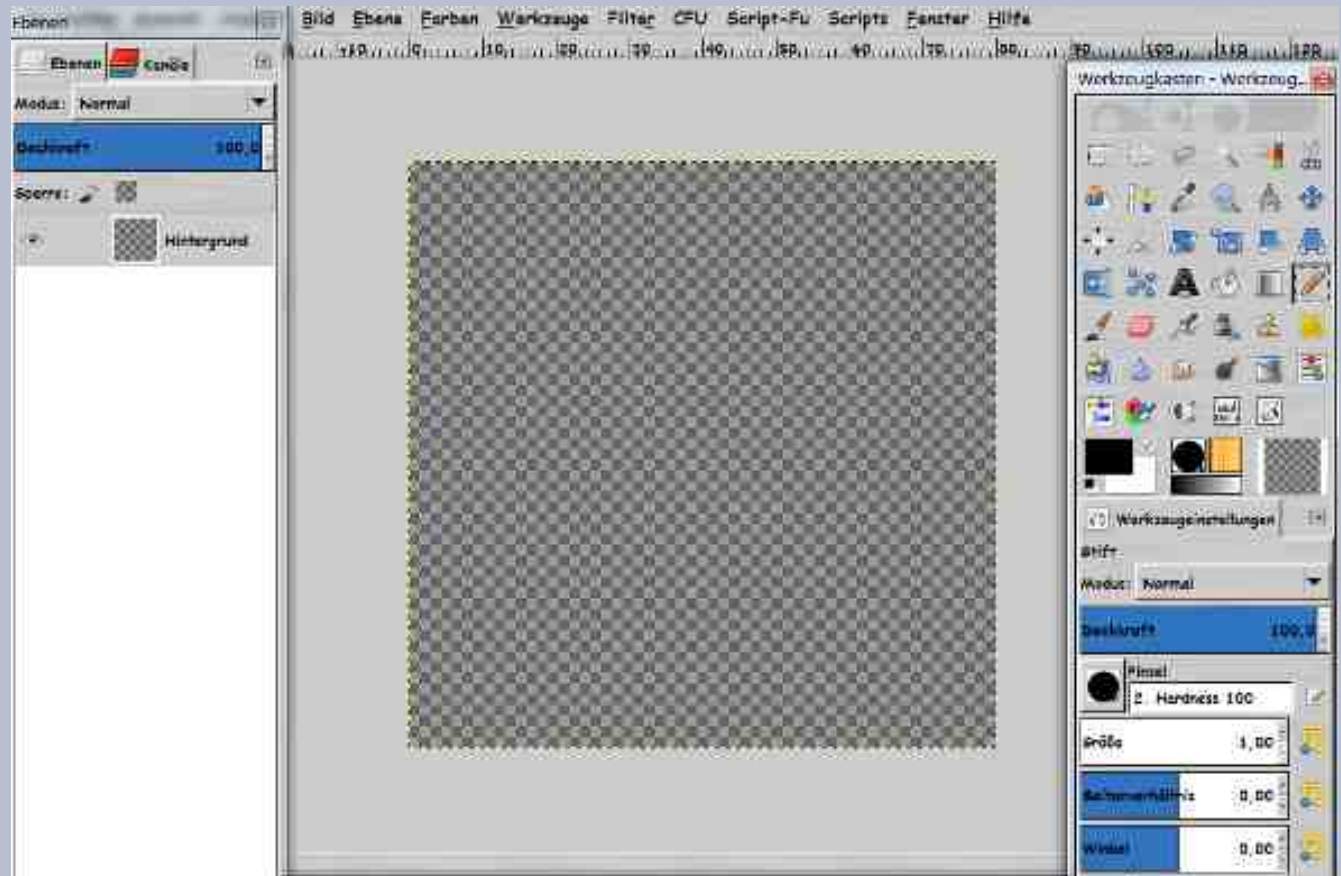
So richtig Spaß macht ein Smiley, wenn er mehr als „nur“ lächelt, wenn er sich richtig bewegt – ein Daumenkino also.

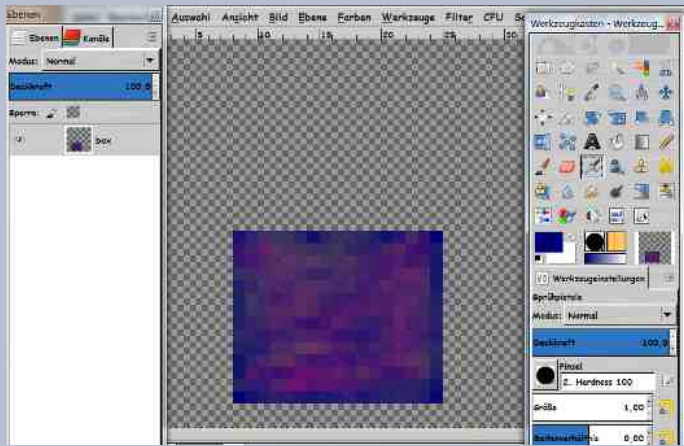
Tauchen wir nun also ein bisschen in das „Making of...“ - in die Welt der Smileys mit Gimp – ein.

Und los geht's!!

Öffne eine neue transparente Datei (nehme erst einmal 40 x 40 px, um ein bisschen Platz zu haben, manchmal kommen die Ideen auch beim Zeichnen) – ein Smiley ist an sich nicht sehr groß, es kommt aber immer darauf an, welches Daumenkino man zaubern möchte.

Nehme die Lupe aus deinem Werkzeugkasten und vergrößere die Ebene, so dass Du gut Pixel für Pixel zeichnen kannst. Mein Favorit zum Zeichnen ist hier immer der Bleistift in der Größe 1.





Um zu sehen, ob die Box sich so öffnet, wie ich es gern hätte, gehe ich zu

Filter > Animation > Animation abspielen – hier kann die Animation gleich „live“ verfolgt werden.



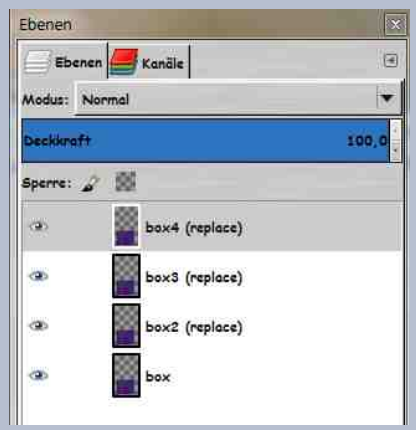
das erste Gesicht mit der Sprungfeder gleich in der ersten aufgegangenen Box (Deckel also ganz oben). Wenn ich mir dies dann in der Animation ansehe, erscheint es so, wie wenn durch das Öffnen der Box der Sprungsmiley

heraus hüpf. Ich arbeite immer mit schrittweise sichtbaren und unsichtbaren Ebenen (Auge an/aus), um hier den Ablauf in Zeitlupe zu sehen und gegebenenfalls Zwischenebenen einzusetzen. Vielleicht klingt das jetzt alles ein wenig kompliziert, ist es aber nicht wirklich ;-)

Nun sind der Kreativität keine Grenzen gesetzt und man „pinselt“ zuerst ein Grundgerüst.

Für dieses kleine Tutorial (Smiley springt aus der Box) brauche ich erst einmal eine einfache Box. Diese zu zeichnen ist nicht schwer, gebe noch ein paar kleine Farbtupfer darauf und verwische sie.

In meinem Beispiel möchte ich natürlich den Deckel der Box aufgehen lassen (sonst springt es sich schwer). Dieser Vorgang soll 3 Bilder in Anspruch nehmen, so kopiere ich meine Grundbox 3 x und benenne sie gleich um. Was nun ganz ganz **wichtig** ist – den Zusatz (**replace**) hinter die umbenannte Ebene zu schreiben, denn nur so erscheint auch das gewollte einzelne und veränderte Bild. Dies gilt übrigens nur für transparente Ebenen. Jetzt gehe ich in die einzelnen Boxen-Ebenen und zeichne meinen sich immer weiter öffnenden Deckel.

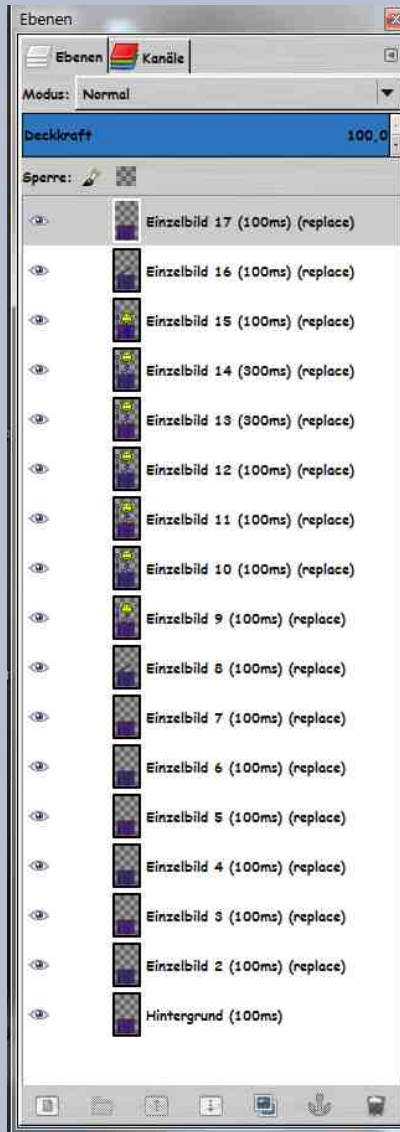


Nun zeichne ich noch ein kleines Gesicht, verbunden mit einer Sprungfeder (auf einer neuen angelegten Ebene, damit man Sprungfeder und Gesicht immer noch so ein bisschen nach unten und oben verschieben kann – der Effekt der Federung kommt hier zur Geltung). Die Sprungfeder-Gesicht-Ebene gleich 5-7 x duplizieren sowie auch die geöffnete Box, so sind hier gute Möglichkeiten, die Federung zu simulieren. Die geöffnete Box-Ebene mit der Sprungfeder-Gesicht-Ebene vereinen und der erste Sprung dürfte im Kasten sein. So geht es weiter, bis ich mit meiner Federung zufrieden bin.

Damit der Vorgang (der Smiley springt aus der Box) plötzlich geschieht, platziere ich

Damit der Sprungsmiley wieder brav in seiner Box verschwindet, dupliziere ich meine anfänglichen Box-Öffnungen in umgekehrter Reihenfolge als Abschluss ganz nach oben und lasse so die Box sich wieder verschließen. Natürlich habe ich vorher in einer Ebene Sprungfeder + Gesicht ziemlich an den Boxrand verlagert.

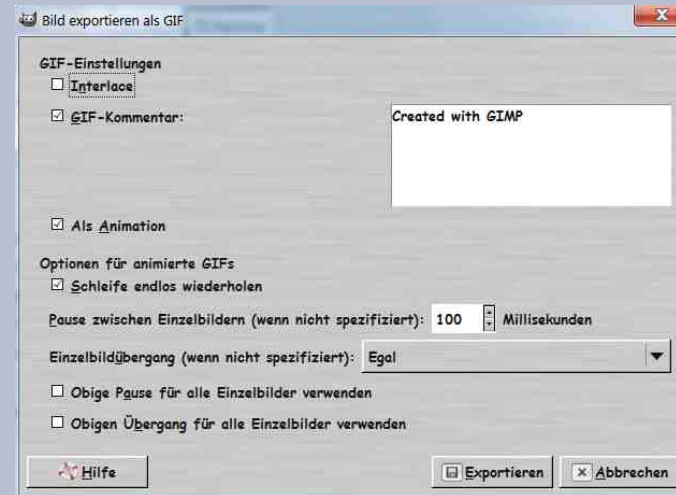
Wenn meine Abläufe so sind, wie sie mir gefallen, gebe ich noch die Zeiten (100ms als Beispiel) als Zusatz auf jeder Ebene ein. Dies ist aber nur dann notwendig, wenn man in verschiedenen Ebenen andere Zeiten haben möchte. Wählt man einen einheitlichen zeitlichen Ablauf, genügt das Endspeichern mit Gimp im Gif-Format – hier kann die Zeit in ms (Millisekunden) eingegeben werden. In meinem Fall habe ich den Sprungsmiley ein wenig länger aus der Box grinsen lassen.



Und, wie man hier sieht, sind es 16 Ebenen geworden - vorher war ich mit der Federung nicht zufrieden. Es geht übrigens auch mit weniger... also keine Scheu davor :)

Nachdem ich doch nicht die ganze Fläche verpinselt habe, nehme ich meine erste Box ganz unten im

Ebenen-Dialog und skaliere diese – alle anderen Ebenen fügen sich ein und man hat nun die Maße von 23 x 39 px.



So... nun noch abspeichern im Gif-Format und fertig ist der erste eigene Gimp-Smiley – den wir dann hoffentlich bald im Forum bewundern dürfen!

Hier mein „Springer“



P.S: Übrigens... wenn jemand gerne „größer“ zeichnet, wäre es kein Problem, diese auf Smiley-Größe zu verkleinern, falls die Zeichnungen „sauber“ sind (z.B. mit einem Vektorprogramm wie Inkscape). Hier hätte man dann sein Grundgerüst und kann dann weiter mit Bewegungen spielen.

[hier gehts zur ... Die Smiley-Werkstatt](#)

Die Smiley-Werkstatt

Wurde bereits im im August 2010 vorangegangenen Forum von Computerdoofchen initiiert:

„...Ich appelliere mal so ein wenig an unsere Werkstatt-Ehre! Da sind wir ein haufen von kreativen köpfen und unsere smilies sind von der stange... tztztztz... also ehrlich... wir sollten da auf jeden fall abhilfe schaffen, so geht das doch nicht weiter.... da "leihen" wir uns lustige smilies um zum geburtstag zu gratulieren oder um zu zeigen wie gut uns etwas gefällt...“

Begeistert starteten wir die Pixelbastelei. Supersuzi startete parallel dazu einen Fanclub, denn nur die angesagtesten Smileys sollten in die Werkstatt-Smiley-Sammlung aufgenommen werden.

Da die Pixelei jedoch so viel Spaß macht, hat Saijin die Smiley-Werkstatt wieder zum Leben erweckt. Die neuen Smileys werden in einem Beitrag gesammelt.

Hieraus können alles Smileys verwendet werden.

Wie das geht?

- Klicke in der Übersicht mit rechter Maustaste auf den gewünschten Smiley
- Wähle im **Kontextmenü – Grafikadresse kopieren**
- Öffne deinen Beitragseditor klicke auf die **Schaltfläche img**
- **(img)** klicke hier mit rechter Maustaste(/img)
- wähle im **Kontextmenü – Einfügen**

Die Grafikadresse erscheint. Lasse dir den Beitrag in der Vorschau anzeigen, um zu prüfen, ob alles geklappt hat.

Wir freuen uns natürlich über weitere Smileys in unserer Werkstatt.

Gruß Ele



Scrap-Moderatoren haben es gut, weil sie in regelmäßigen Abständen Päckchen bekommen.

Dann öffne ich das heutige doch mal.

Oh, ... schöne Schleifen, Murmeln, bunte Papiere, Spitzen....

Ihr fragt euch, was für ein Päckchen ich da bekommen habe und warum?

Eine Bastelschachtel vom Postboten, der Nachlass von Oma?

Weit gefehlt, es ist ein digitales Scrap-Kit von einem unserer Scrap-Kurslinge.



Was zum Kuck-Kuck ist denn nun Scrap und ein Scrap-Kit? Und warum sind da so schöne Dinge verpackt?

Schmunzel

Scrap oder Scrapbooking ist ein Trend, der versucht aus bunten Schnipseln und Teilen etwas besonderes zu gestalten.

Je nach Geschmack und Laune möchte man z. B. gerne eine schöne Erinnerungscollage vom Urlaub, ein Andenken an die letzte Geburtstagsfeier oder eine Einladungskarte haben.

Ein kleines individuelles Unikat, um sich oder anderen eine Freude zu machen.

Viele nehmen dazu echtes Papier, basteln Blümchen, suchen Bändchen und kleben alles zusammen.

Es macht einfach Spaß, im Material zu wühlen, das Richtige zu finden und zu verbasteln.

Das Ganze kann man auch virtuell umsetzen und dann heißt es **Digital-Scrapbooking**.

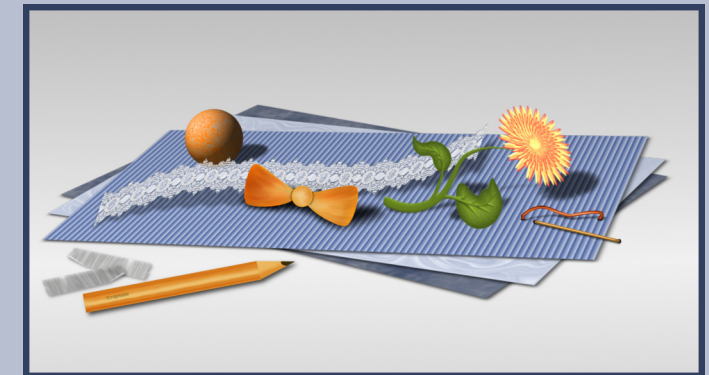
Ziel ist es vorrangig, das fertige Bild der Realität so nahe wie möglich zu bringen. Es beginnt bei der technischen Herstellung des Materials, die kreative Gestaltung mit Farbwahl und Aufteilung und zum

Schluss die optischen Tricks, damit das Ganze auch in 3D wirkt.

Die künstlerischen Freiheiten sind unbegrenzt. Manche legen besonderen Wert auf wahrheitsgetreue Umsetzung, manche nutzen die unendlichen Möglichkeiten der grafischen Bearbeitung. Ob ein Foto nun anklebt ist, oder im Raum schweben darf, darf jeder für sich selbst entscheiden. Hauptsache der Betrachter findet Gefallen daran.

Wie beginnt man nun so ein Projekt?

Man braucht als Erstes diverse Papiere, Etiketten, Bändchen, Klebstreifen, Aufhänger oder einfach alles, was man sonst gerne verbasteln möchte. Nun könnte man in den virtuellen Laden gehen und sich dort die Teile besorgen.



Viel mehr Spaß macht es aber, diese Elemente selber zu entwerfen.

Zum Einstieg in diese wunderbare Welt bieten wir hier in der Gimp-Werkstatt den Scrap-Kurs an.

Die Teilnehmer erstellen eine Anzahl an verschiedenen Elementen, um erst einmal die virtuelle Bastelkiste zu füllen.

In 4 geschlossenen Workshops wird je eine Kiste mit solchen Material erstellt.

Jeder bastelt seine eigenen Sachen und lernt ganz nebenbei Gimp besser zu nutzen.

Man muss kein Freund von Schleifen und Blümchen sein, es gibt jede Menge anderes zu entdecken. Die Elemente kann man übrigens auch prima in andere Grafikprojekt verwenden.

So eine Kiste nennt man dann Scrap-Kit.

Ok, und damit da nicht irgendwelche angeknabberten Elemente verbastelt werden,

bekommen wir Moderatoren dieses Kit und prüfen immer ganz akribisch, ob es auch "Marktreif" ist.

Die Teile werden auf Tauglichkeit geprüft und sowohl von den Teilnehmern als auch von uns Moderatoren zu einem Layout verbastelt. So ein Layout nennt sich dann kurz "LO".

Nach vier Workshops hat man jede Menge Teile und hoffentlich viel Erfahrung gesammelt.



Für die große Welt der Scrap-Szene ist man somit gerüstet.

Wollt ihr mehr von Scrap wissen? Dann schaut in unser Scrap-Lexikon von Supersuzi.

Wollt ihr basteln? Dann macht bei unserer [Scrap-Challenge](#) mit.

Wollt ihr so richtig mit Scrap durchstarten? Dann meldet euch bei uns im [Kurs](#) an.

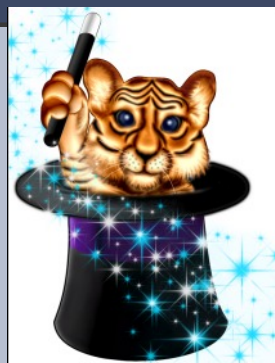
Uns Moderatoren macht es richtig Spaß, wenn wir kreative und fleißige Scrap Schüler betreuen dürfen und wir ab und zu auch ein schönes Päckchen in unserem Postfach finden.

Liebe Grüße

Die Scrap-Moderatoren

Credits: Elemente von Himmie04, aiki, eleanora und do-se



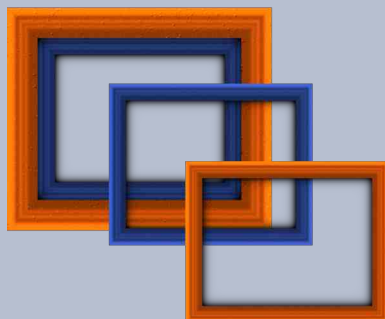


G'MIC – dahinter verbirgt sich eine Filter-Erweiterung für GIMP. Das hört sich erst mal ein wenig unscheinbar an, beinhaltet aber um die 600 verschiedene Filter.

Aufgeteilt werden diese in Gruppen wie:

- Felder/Kacheln
- Schwarz und Weiß
- Farben
- Konturen
- Deformationen
- Licht und Schatten
- Muster
- Bildreparaturen
- 3d-Darstellung Objekte
- u. v. m.

Egal ob man schnell eine Bilderrahmen passend zu seiner Farbpalette oder Schattenspiele benötigt, Muster erstellen möchte oder auch 3d-Objekte, man findet immer einen passenden Filter.



Ich möchte in diesem Newsletter näher auf 3d-Rendering eingehen.

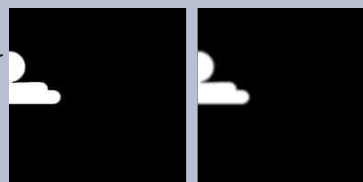
Um eine 3d-Figur zu erstellen ist es notwendig sich deren Querschnitt vorzustellen und davon die Hälfte der Außenkontur zu nehmen.

Diese „Form“ zeichnet man in weiß auf eine schwarze Fläche. Dann wäre da noch die Kantenglättung ... bevor man ans Rendern geht, lässt man noch den Gaußschen Weichzeichner über die Schwarz-Weiß-Form laufen, mit so 2 – 4 Pixel, je nach Größe

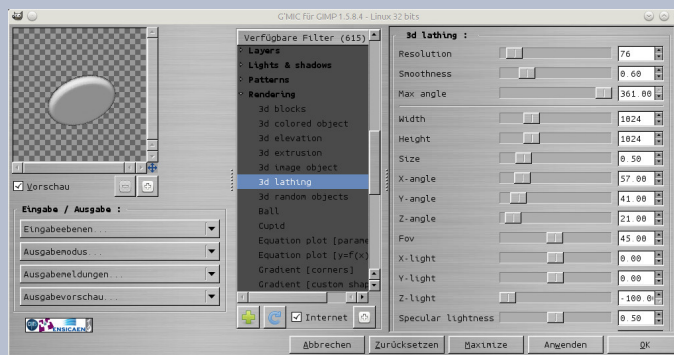
und gewünschtem Material.

Alle Theorie ist immer trocken, daher jetzt in Bildern.

Auf einer Fläche 200 x 200 Pixel zeichnet man für eine Kaffeekannen-Deckel nachfolgende Figur und lässt den Weichzeichner drüber laufen.

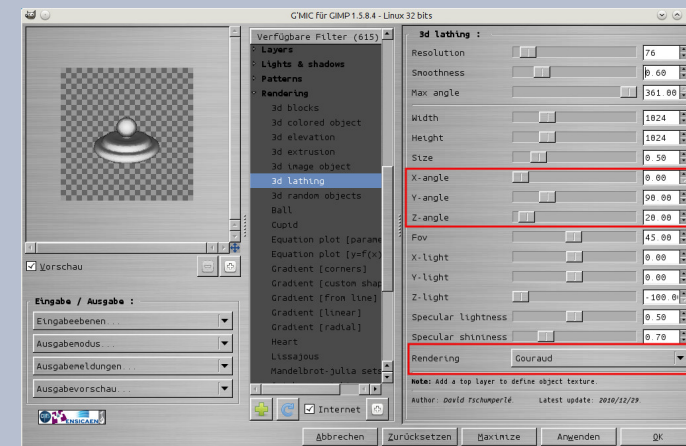


Okay, jetzt – **Filter – G'MIC – Rendering – 3d lathing**



und große Enttäuschung macht sich breit beim Anblick der Vorschau:

Kein Grund zur Panik, denn da gibt es ja rechts ganz



viele Schieber. Um erst mal zum Deckel zu kommen, sind die wichtigsten Schieber x-, y-, und z-angle für die Ausrichtung, sowie Gouraud.

Gut, jetzt sieht es schon nach einem Deckel für eine Kaffeekanne (oder einen Zuckertopf) aus.

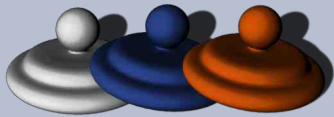
G'MIC – Wie webe ich mir einen Jeansstoff?

Resolution und Smoothness verändern die Oberfläche des Deckels, also mehr oder weniger Struktur und weichere Kanten. Max. angle – mit diesem Schieber kann man z. B. eine aufgeschnittene Tasse oder Glocke oder ... anzeigen lassen. 361 ist komplett rund/zu.

Width, Height und Size sind die Regler für die Größe der Ausgabedatei.

Mit Fov kann man die Höhe des Objektes noch verändern (z. B. falls der Deckel zu dünn oder dick geworden ist).

X-, Y- und Z-light ist die Beleuchtung und dann lässt sich noch mit lightness und shininess die Lichtart und -intensität verändern.



Und hier kommen noch ein paar passende Teile zum Deckel, alles mit G'MIC erstellt:



Diese Teile findet Ihr auch im neuen Scrap-Kit [„Western Style“](#).

Die Anleitung für das Tintenfasschen steht schon unter „Tutorien für Fortgeschrittene“.

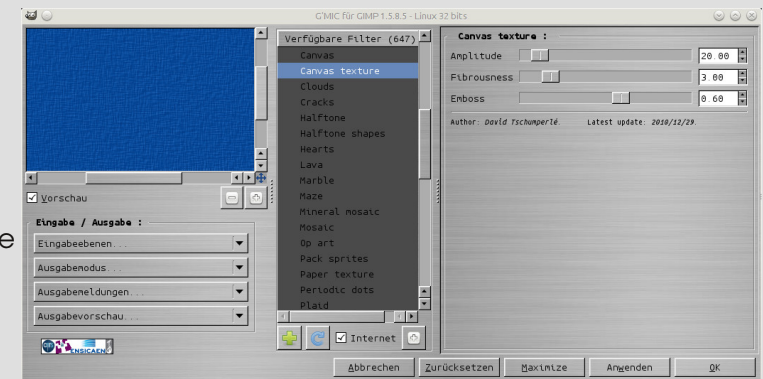
Mehr zum Thema

G'MIC findest du im Forum:

[Ressourcen/Scripte und Plugins/G'MIC](#)

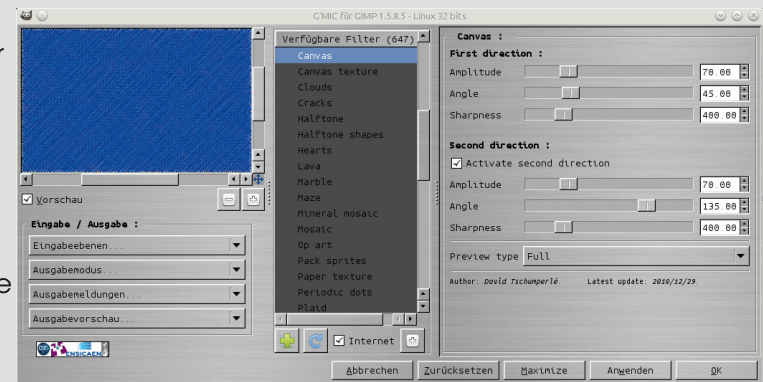
Zu den 3d-Figuren fehlt nun noch ein passender Hintergrund. Hierzu bietet sich G'MIC ebenfalls an, und zwar unter dem Punkt Pattern.

Um zu einem einigermaßen realistischen Jeansmuster zu kommen, nimmt man eine Ebene mit einem Blauton (man kann auch Anthrazit versuchen), wählt dann den Filter **G'MIC - Pattern - Canvas Texture**.



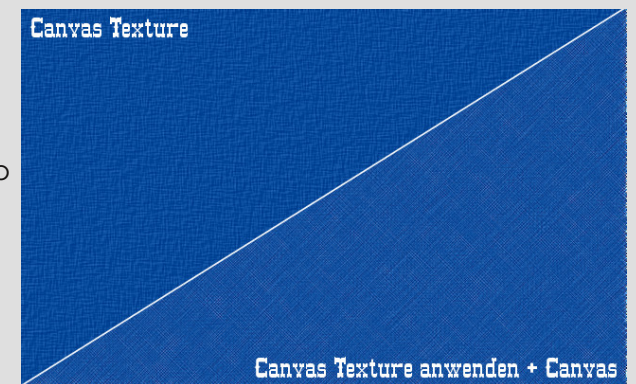
Das sieht schon ganz gut aus, erinnert aber eher an eine Leinwand.

Okay, dann bei diesem Filter auf „Anwenden drücken“ und auf dieser Texture den **Filter - Pattern - Canvas** ansteuern und eventuell noch mit den Reglern anpassen wie grob oder fein die Struktur werden soll.



Hier ist der Unterschied zwischen einfachem Filter und doppelter Anwendung:

Fertig ist Euer Jeansstoff zur weiteren Bearbeitung, egal ob als Hintergrund, Flicker, Tasche, Gürtel ...





Infokasten:

- Inkscape gehört zu der Gruppe der Vektorgrafikprogramme [Wikipedia](#).
- Die Portalseite von Inkscape ist <http://inkscape.org/de/>. Das Programm ist kostenlos (open licence).
- Die niedrige Nummer der Version 0.48.4 (Jul 2013) deutet an, dass das Programm noch in der Entwicklung ist. Inkscape ist das beste kostenlose Vektor-Programm in diesem Bereich und kann im kreativen Alltag gut eingesetzt werden.
- Es gibt für Windows, MacOS und Linux Versionen.
- Inkscape verwendet das standardisierte SVG-Dateiformat (Scalable Vector Graphics). Es können Bilder in den Formaten PostScript, EPS, JPEG, PNG und TIFF importiert werden. Exportiert wird das Pixelformat PNG sowie verschiedene vektorbasierte Formate.

Liebe Gimpgemeinde!

Mit Inkscape möchte ich Euch ein tolles Programm vorstellen, das mich seit einiger Zeit fasziniert.

Nicht nur, weil es vektorbasiert ist und somit das Bild unendlich vergrößert oder auch verkleinert werden kann ohne an Qualität einzubüßen, sondern vielmehr auch deswegen, weil mit Inkscape das „Pfad“ viel einfacher zu bewerkstelligen ist.

Später wird von mir ein kleines Beispiel zum Erstellen eines Objekts mit Inkscape gezeigt, so, dass auch absolute Inkscape-Anfänger es auf Anhieb schaffen werden es nachzuarbeiten, das Objekt in eine SVG-Datei zu speichern und anschließend in eine PNG-Datei zu exportieren.

Im Infokasten oben sind die wichtigsten Informationen zum Programm aufgelistet.

Wer den nächsten Schritten folgen möchte, kann sich das Programm auf der offiziellen Seite inkscape.org downloaden.

Was ich sehr anschaulich und praktisch in Inkscape unter dem Menü-Punkt „**Hilfe>Einführungen**“ finde, sind die acht Lektionen (Tutorials), die im Programm installiert sind!

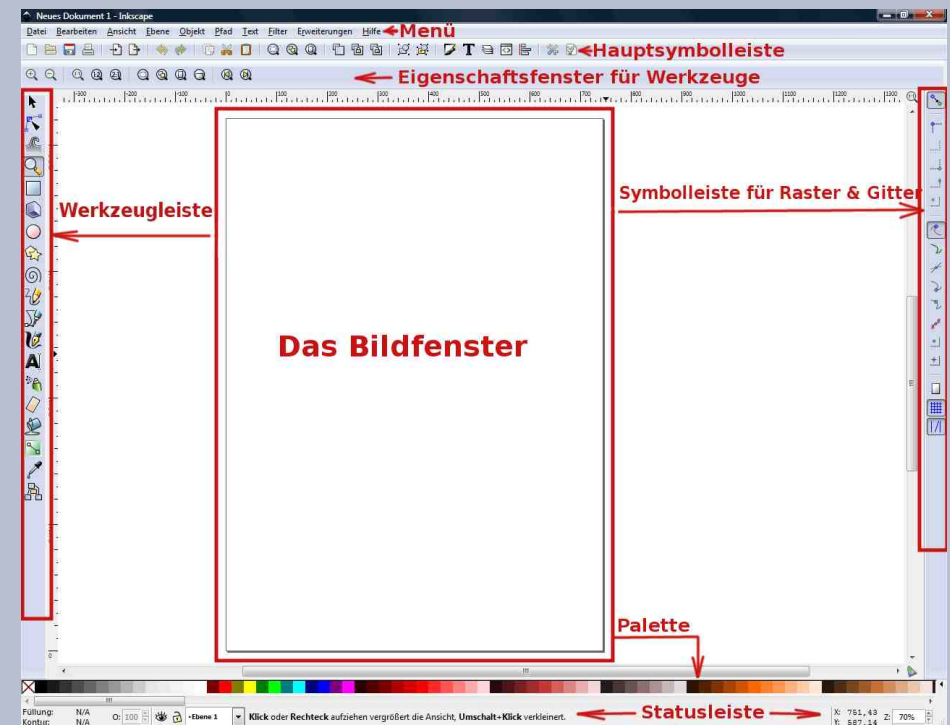
Zum besseren Programmverständnis ist es empfehlenswert alle Tutorials der Reihenfolge nach durchzuarbeiten. Sie helfen wirklich sehr, besonders für den Einstieg ins Programm.

Ich kann es allen nur empfehlen!

Ich persönlich lerne aus diesen Lektionen immer noch und bin bei weitem nicht hinter alle Programm-Funktionen gekommen.

Ist das Programm auf dem Rechner installiert kann es auch schon losgehen.

Nach dem Programmstart öffnet sich das Inkscape-Fenster, das so aussieht:



Oberfläche

In der Mitte befindet sich das **Bildfenster** zum Zeichnen.

Oben die **Menüs** und die **Hauptsymbolleiste**.

Darunter das **Eigenschaftsfenster der Werkzeuge**.

Rechts ist die **Symbolleiste für Raster und Gitter** untergebracht.

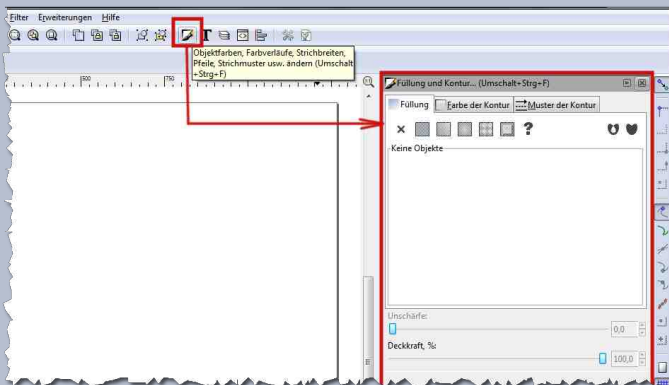
Links ist die **Werkzeugleiste** zu finden.

Darunter werden die Farben mit der **Palette** in der **Statusleiste** eingestellt.

Wie in den meisten Programmen sind alle Befehle bei Inkscape auch in den Menüs zu finden.

Links im Programmfenster wird die Werkzeugleiste angezeigt. Es ist das meistbenutzte Fenster in Inkscape. Die Leiste ist fest an dieser Stelle verankert, kann aber bei Bedarf ausgeblendet werden.

Sinnvoll wäre auch noch das Dialog-Fenster „**Objektfarben, Farbverläufe, Strichbreiten**“ durch aktivieren des Pinsel-Symbols in der Hauptsymbolleiste anzuzeigen, siehe Screenshot unten:



In Inkscape kann sowohl mit der Tastatur als auch mit der Maus gearbeitet werden. Hier sind die Tastenkürzel zu finden: [Wichtige Tastenkürzel](#).

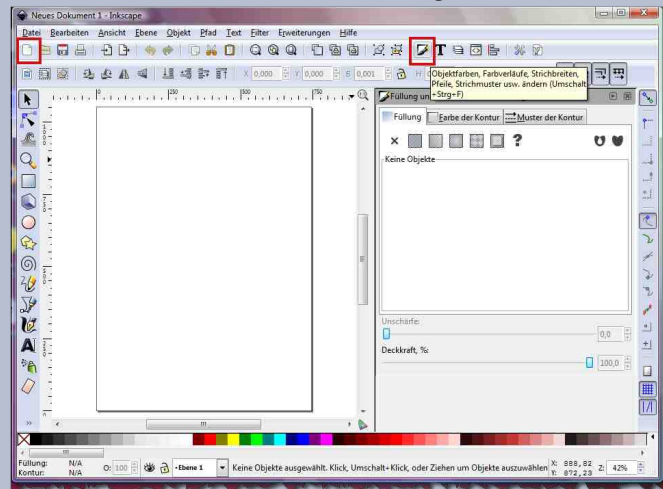
Die ganze Funktionen jetzt zu beschreiben wird den Rahmen dieses Beitrags sprengen.

Es geht viel mehr darum, Euch dieses schöne Vektor-Programm vorzustellen. Ausgiebig testen könnt Ihr es anschließend selbst.

Nach so viel Theorie geht es endlich zur Praxis über! :-> Fangen wir mit einem kleinen Beispiel an.

Schritt 1:

Falls noch nicht geschehen, ein **neues Dokument** mit der Standardvorlage anlegen (Strg+N) und das Dialog-Fenster „**Objektfarben, Farbverläufe, Strichbreiten**“ aktivieren (Umschalt+Strg+F):

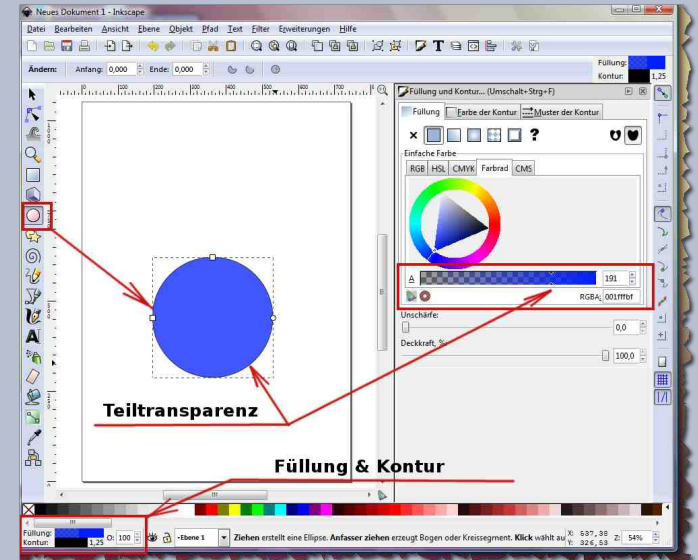


Schritt 2:

Das Ellipsen-Tool aktivieren (F5) und einen Kreis im Bildfenster aufziehen (wenn die Strg-Taste gleichzeitig gehalten wird, erhält man einen perfekten Kreis).

Die Ellipse ist bei mir mit blauer Farbe gefüllt, einer schwarzen Kontur versehen und ist teilweise transparent. Das versuchen wir jetzt zu ändern.

Wir schieben den Schieberegler des Alpha-Kanals im Dialog-Fenster „**Objektfarben, Farbverläufe, Strichbreiten**“ mit der Maus nach ganz rechts, bis der Wert 255 erreicht wird und unser Kreis die volle Deckkraft bekommt.

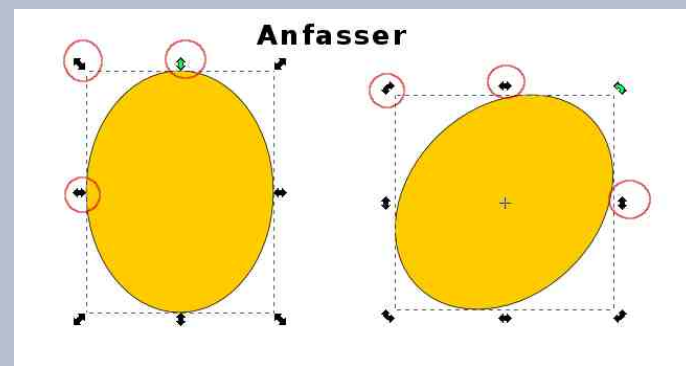
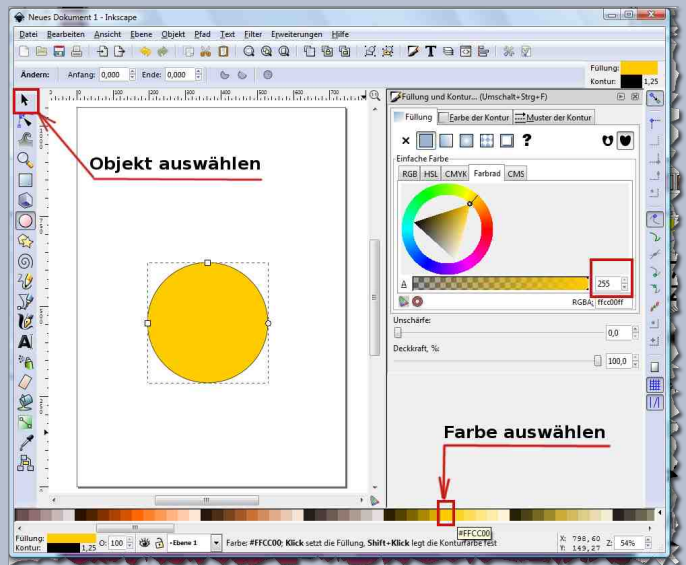


Schritt 3:

Im nächsten Schritt versuchen wir die Farbe und Form des Kreises zu verändern. Wir suchen uns in der Farb-Palette unten, in der Statusleiste, eine passende Farbe aus und klicken die mit der Maus an. Unser Kreis hat eine andere Farbe angenommen.

Danach klicken wir in der Werkzeugleiste links oben das Auswahlwerkzeug für **Objekte auswählen und verändern** an (F1). Das ist das meistgenutzte Werkzeug in Inkscape. Durch einen Klick auf den Kreis bekommt er acht pfeilartige Anfasser. Somit hat man mehrere Möglichkeiten durch drücken und ziehen das Objekt in der Breite und Länge zu verändern. Drückt man Strg-Taste zusätzlich, behält unser

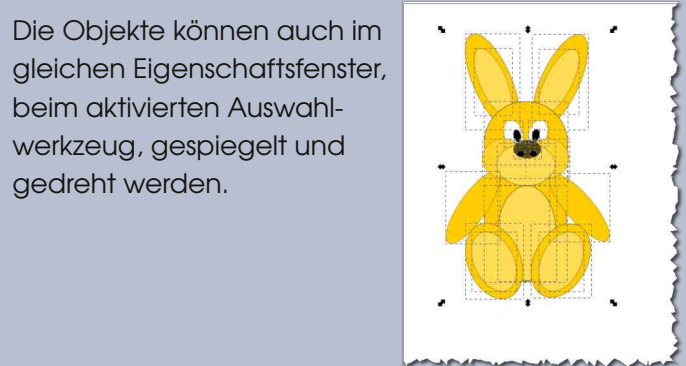
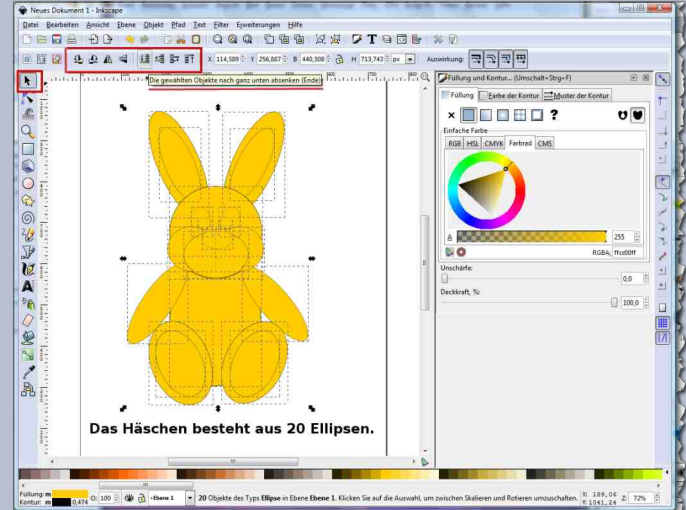
Objekt die Proportionen. Durch erneutes Klicken auf den Kreis ändern sich die Anfassern erneut, jetzt hat man die Möglichkeit mit den Eck-Anfassern das Objekt zu drehen. Die Anfassern in der Mitte sind fürs Scheren zuständig. Auch hier ist ein stufenweises Drehen und Scheren eines Objekts in Schritten von 15° beim Drücken der Strg-Taste möglich. Durch die Tastenkombination **Strg+D** wird das Objekt dupliziert. Probiert es einfach selbst aus! So kann man es auch schneller lernen. Zum Üben, wie schon oben erwähnt, hat Inkscape tolle Lektionen an Bord!



Schritt 4:

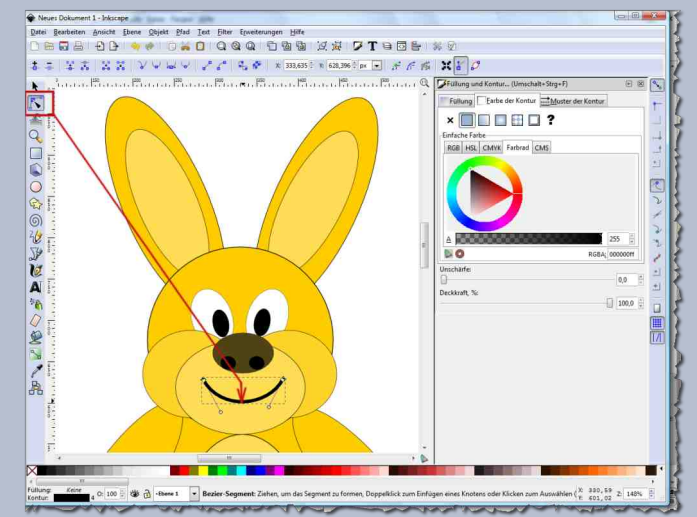
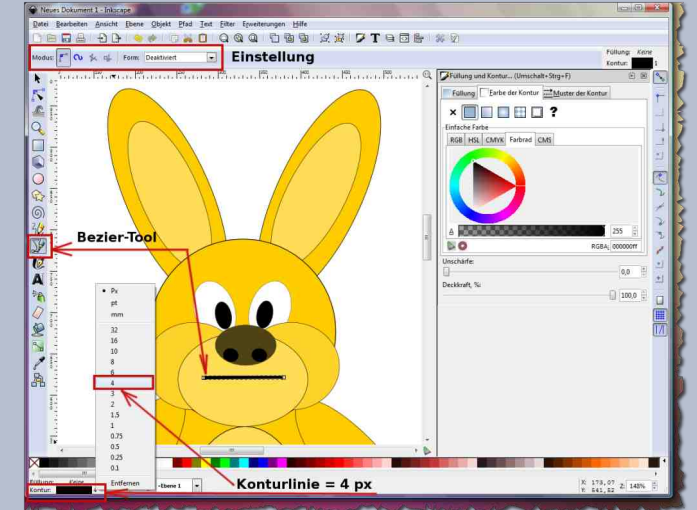
Habt Ihr schon fleißig geübt? Dann geht es weiter. Wir basteln uns mit Inkscape ein Häschen. Wir machen uns so viele Ellipsen und Kreise, dass es für einen Hasen ausreicht. Dann skalieren und drehen wir die Teile uns passend zurecht, färben sie entsprechend dem Look ein und ...langsam nimmt unser Häschen Gestalt an. :-)

Im Eigenschaftsfenster, beim aktivierten Auswahlwerkzeug, gibt es eine Möglichkeit unsere Kreise und Ellipsen nach „Vorne“ oder nach „Hinten“ abzusenken oder anzuheben, so, dass eine Z-Ordnung entsteht. (Der Begriff Z-Ordnung beschreibt die Reihenfolge von Objekten einer Zeichnung unter- oder übereinander).



Schritt 5:

Jetzt aktivieren wir das **Bezier-Tool** (Umschalt+F6) und machen damit mit nur zwei Klicks eine gerade Linie im Mundbereich des Hasen. Die Linienstärke der Kontur stellen wir mit einem Rechtsklick im unteren linken Bereich der Statusleiste auf ca. 4 Pixel ein. Als nächstes aktiviert man das **Knoten-Tool (F2)** und zieht die Mundlinie des Hasen nach unten. Er lacht uns schon an! :-)

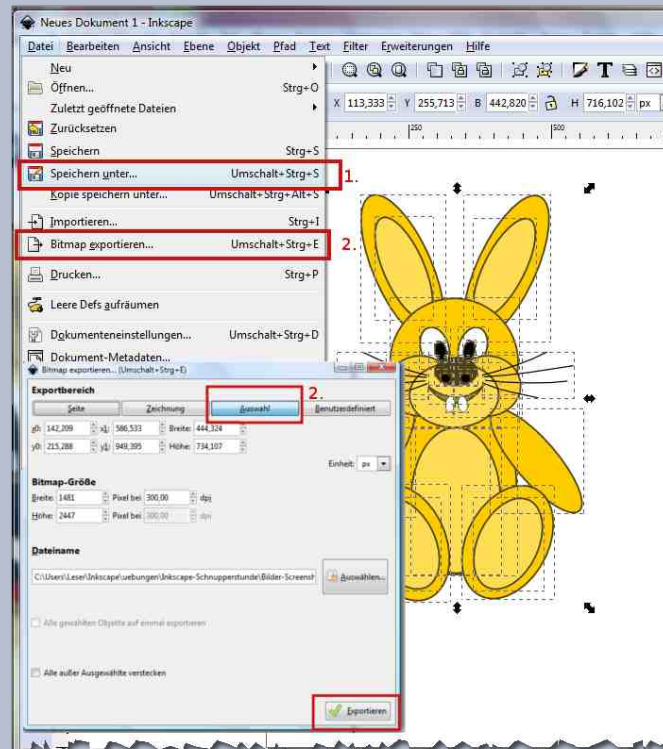
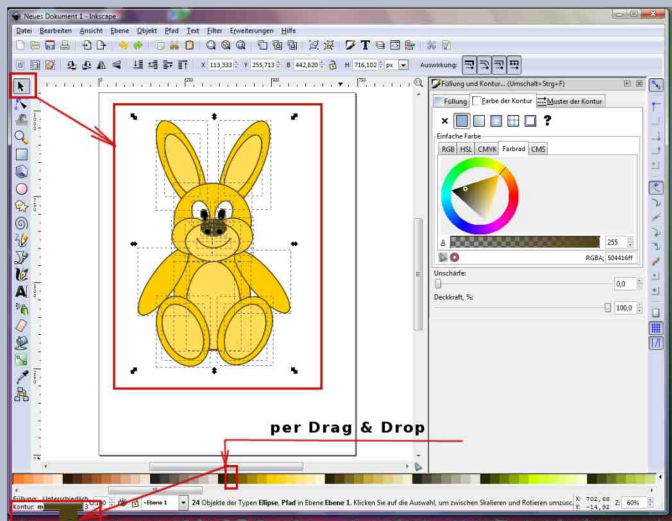


Schritt 6:

Wir aktivieren wieder das **Auswahlwerkzeug** und ziehen damit eine große rechteckige Auswahl um den Hasen. Dadurch werden alle Objekte ausgewählt. Jetzt wird die gesamte Kontur mit einer dunkelbraunen Farbe gefüllt, in dem die passende Farbe aus der Farb-Palette mit der Maus in das Kontur-Feld (links unten) gezogen und dort fallengelassen wird.

Die Linienstärke der Kontur stellen wir auf 3 Pixel. Unsere Kreise und Ellipsen haben jetzt einen einheitlichen Umriss bekommen. Nun seid Ihr schon geübt und könnt somit auch Schnurrhaare und Schneidezähne dem Häschen machen.

Spätestens jetzt sollte man das Werk im .svg Format abspeichern und anschließend noch als .png exportieren. Vorher sollte man das gesamte Bild oder Objekt mit dem **Auswahlwerkzeug** markieren und im PNG-Export-Fenster die Schaltfläche **Auswahl** wählen, danach auf **Exportieren** klicken.



Und fertig ist das erste Werk! Es war doch gar nicht so schwer!

Natürlich gibt es unzählige Möglichkeiten unser Häschen noch zu verschönern.

Zum Beispiel, ein Objekt wird plastischer erscheinen wenn ein Farbverlauf verwendet wird. Da kann ich nur sagen, probiert es einfach aus! Seid experimentierfreudig!

Ich hoffe, dass das Basteln mit Inkscape Euch Spaß gemacht hat und ich es auch verständlich erklärt habe. Wenn was unklar sein sollte, fragt einfach im **Forum** nach.

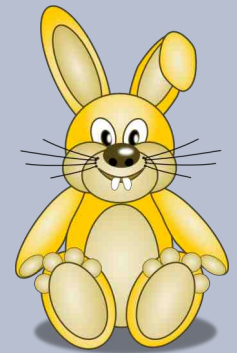
Eleanora hat uns einen Inkscape-Bereich eingerichtet, wo man die Arbeiten zeigen und auch Fragen stellen kann.

Ich würde mich sehr freuen, wenn Ihr bei Gelegenheit Eure Werke im Forum zeigt.

Ich wünsche Euch bei der Gestaltung viel Spaß und Freude!

Es grüßt Euch herzlichst

Stift



Pixel-basiertes Programm - Vektor-basiertes Programm

Pixelbasierte Programme (z. B. Gimp) stellen ein Bild in Bildpunkten dar. Die Auslösung bestimmt, wie weit die Bildpunkte voneinander entfernt sind. Diese Entfernung kann man über die Einstellung der Auflösung beeinflussen. Eine hohe Auflösung (z. B. 300ppi) erzeugt leuchtende Farben bei der Druckausgabe. Eine kleine Auflösung (z.B. 72 ppi) lässt ein Bild beim Ausdruck blass erscheinen. Diese Auflösung reicht jedoch für die Betrachtung am Monitor aus.

Wenn man ein Pixelbasiertes Bild vergrößert, muss das Programm die Zwischenräume mit neuen Pixeln füllen. Hierbei können Konturen mitunter stark verwaschen. Bei runden Kanten sind deutliche Treppchenbildungen zu erkennen.

Vektorbasierte Programme (z. B. Inkscape oder Scribus) rechnen Konturen und Formen über Vektoren um. Hierbei entstehen keine Zwischenräume, sodass die Bilder nicht verblassen und ohne Qualitätsverlust in ihrer Größe verändert werden können.

Viele PC-Nutzer sind wirklich nur Bediener, und wenn man von Betriebssystemen spricht, hört es sich für sie an wie böhmische Dörfer.

Das ist nicht abwertend gemeint, schließlich kann auch nicht jeder Autofahrer seinen Motor auseinander und wieder zusammen bauen.

Die Geschichte beginnt mit einer netten Nachbarin, deren Laptop immer langsamer wurde und sich auch nicht auf einen früheren Wiederherstellungspunkt zurücksetzen ließ.

Wie sich herausstellte, war der Laptop komplett „verseucht“. Eigentlich ja kein großes Ding, man „macht das Ding platt“ und setzt es neu auf, wenn ja wenn ...

Leider wurde es versäumt nach dem Kauf ein Backup der Festplatte bzw. eine Start-CD zu erstellen und der Karton mit den Aufklebern der Aktivierungscodes war schon lange im Altpapier.

Nun war guter Rat teuer. Ich schlug ihr vor Open-Source zu installieren. Hätte ich erzählt es sind grüne Marsmännchen gelandet, wäre der Blick auch nicht irritierter gewesen. Nach kurzer Erklärung kam, „aber das kostet doch alles viel Geld, ich kann mir das nicht erlauben“.

Nein, das kostet nichts und kann einfach benutzt werden. - Ungläubiges Staunen.

Sie drückte mir ihren Laptop in die Hand und sagte „für mich ist der sowieso kaputt, mach was du meinst“.

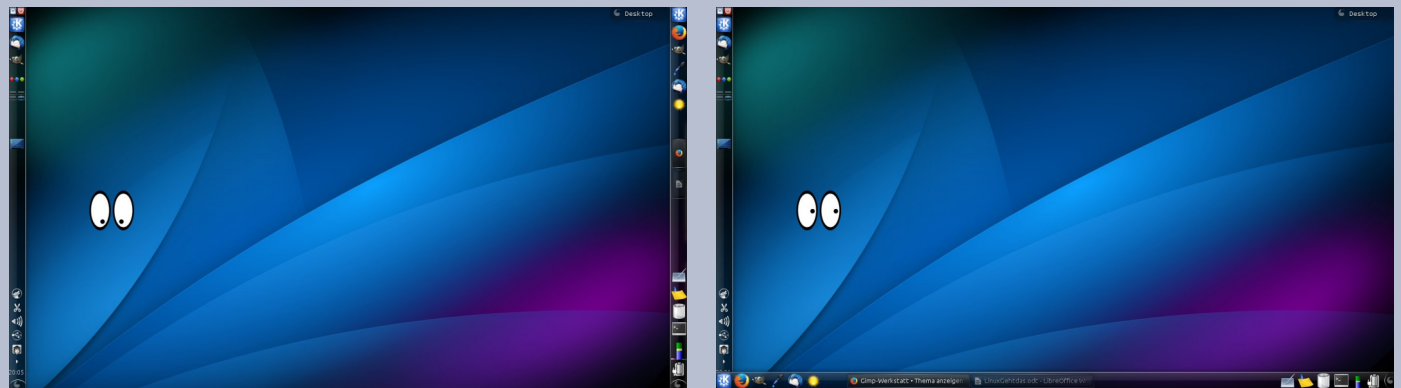
Für einen reinen Bediener und hauptsächlich privaten Gebrauch sollte es ein System mit einer einfach zu nutzenden Oberfläche sein.

Entschieden habe ich mich in dem Fall für die Installation von

Kubuntu mit Libre-Office, Thunderbird und Firefox

Automatische Updates wurden eingestellt, Verbindung Postfach/Thunderbird, alle wichtigen Buttons in die Kontrollleiste, zusätzlich die einzelnen Komponenten in die Favoriten gelegt. So sollte es funktionieren und keine allzu große Umstellung für den Nutzer sein.

Was ist mit Kontrollleiste gemeint? Das wäre die Taskleiste bei Microsoft. Man kann diese Leiste wahlweise auf jede der 4 Bildschirmkanten legen, oder es auch aufteilen in 2 Leisten, z. B. so:



Den nächsten Nachmittag verbrachten wir mit einer kurzen Einweisung und ganz viel Ah und Oh.

Das erste sofort nach dem Start ... hatte ein Augenpaar als Spielerei auf die Oberfläche gelegt, das folgte nun dem Cursor.

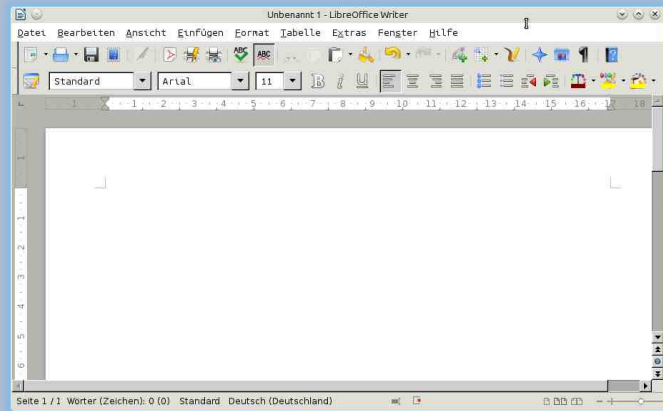
Wie vermutet, lenkte dies direkt von der ganz neuen Oberfläche ab und lockerte die Anspannung.

Bei den Office-Programmen war viel Wiedererkennung zu sehen.

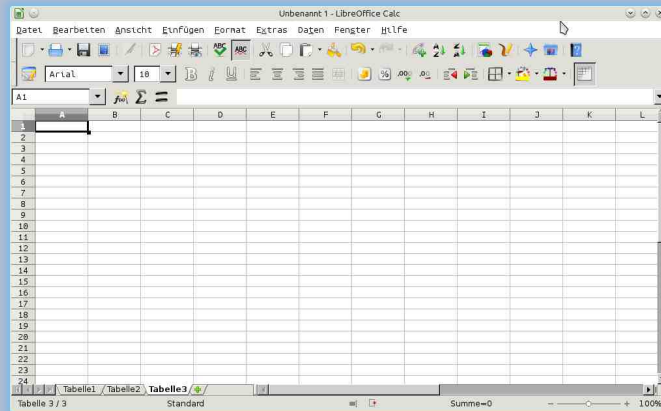
Open-Source Software bietet heute eine ebenso komfortable Benutzeroberfläche wie teure Kaufprogramme.

Kurze Gegenüberstellung der jeweiligen Programme unter Linux und Microsoft, damit man sich ein Bild machen kann:

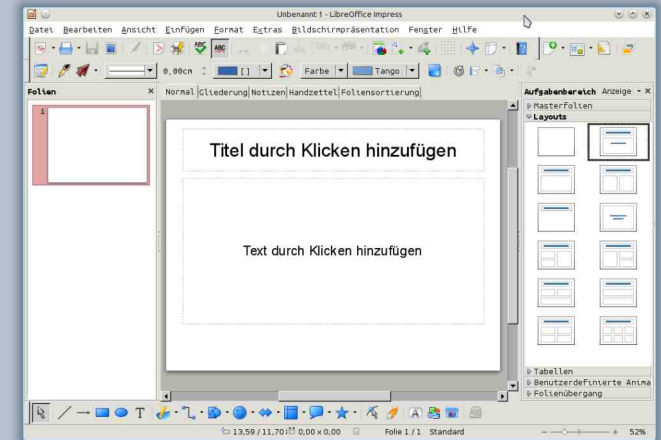
LibreOffice - Writer



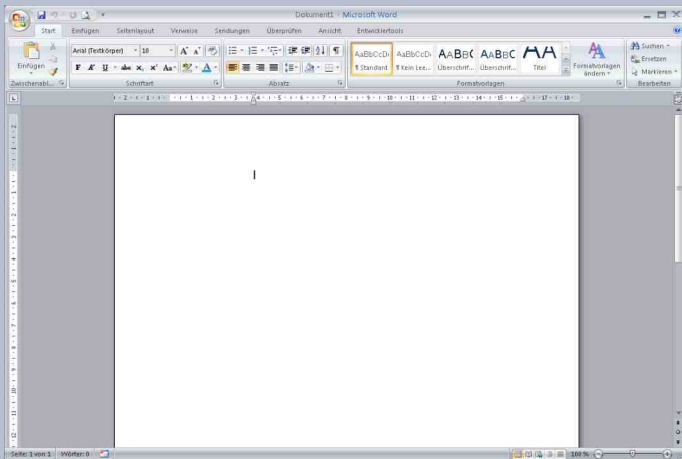
LibreOffice - Calc



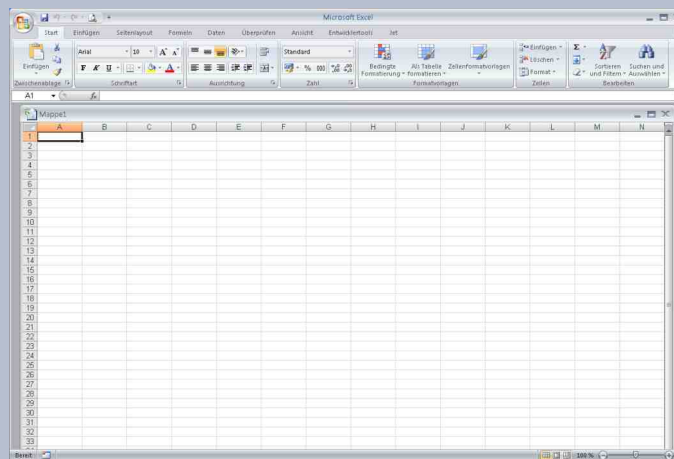
LibreOffice - Impress



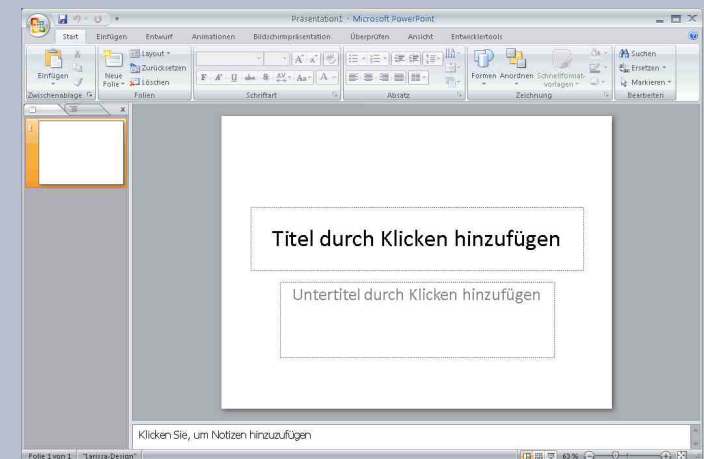
MS-Office - Word



MS-Office - Excel

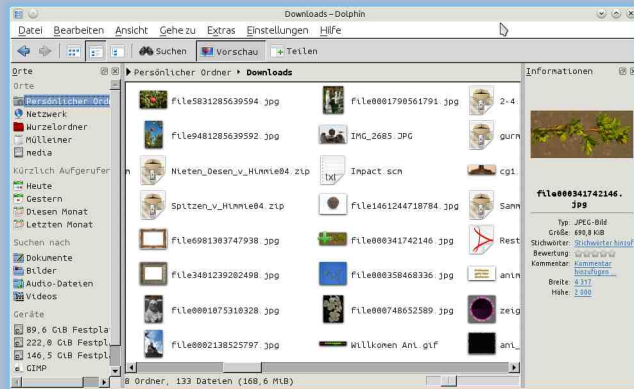


MS-Office - PowerPoint

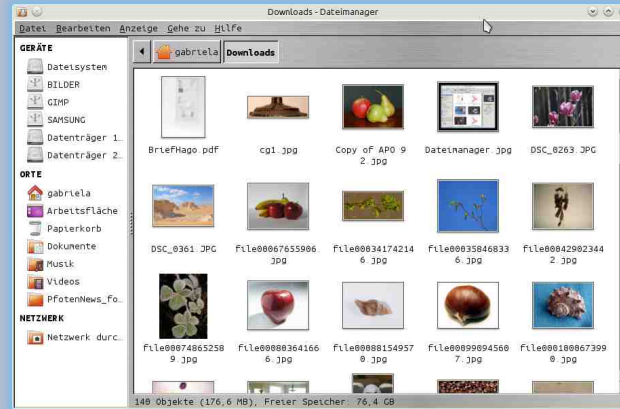


Auch der oft genutzte Explorer sieht nicht so sehr anders aus, er heißt nur Dateimanager und in meinem Fall **Dolphin** oder **Thunar** oder ... ganz nach persönlicher Vorliebe.

Dateimanager - Dolphin



Dateimanager - Thunar



Thunderbird und Firefox hatte ich ihr vorher schon unter Windows installiert, so dass dies nicht neu war.

Nach ein paar Stunden ließ ich sie mit ihrem neuen Betriebssystem und der „Anweisung“ allein, dass sie ruhig alles ausprobieren soll, es kann nichts passieren.

Am nächsten Tag begegnete mir eine völlig übernächtigte, aber total begeisterte Nachbarin. Sie hatte die ganze Nacht alles mögliche ausprobiert und könne überhaupt nicht verstehen wieso der Computer mit mal so schnell ist.

Für mich der wichtigste Punkt:

Linux ist heute auch was für Leute die den Start-

knopf drücken und dann muss was kommen.

Was noch wichtig ist ... Linux ist sehr sparsam im Verbrauch von Speicherplatz, sowohl auf der Festplatte, also auch im Arbeitsspeicher.

Vielleicht muss also gar kein Rechner mit größerem Arbeitsspeicher her ... probiert doch erst mal einen Systemwechsel.

Eure PfofenNews,

die lange gezaudert hat, bevor sie sich selbst für Linux entschied.

Ubuntu - Windows?

Der Support für Windows XP wird im April 2014 enden. Das heißt es gibt keine Sicherheitsupdates mehr. Jetzt hat man die Möglichkeit auf Windows 7 umzusteigen, oder doch vielleicht einmal Linux auszuprobieren.

Das Betriebssystem Linux-Ubuntu wurde das erste Mal 2004 veröffentlicht. Seit dem haben sich viele Derivate (auf Ubuntu basierende Betriebssysteme) entwickelt. Sie unterscheiden sich in der Benutzeroberfläche (Desktop-Umgebung) und Zusammenstellung der Standardprogramme.

- Ubuntu:** Unity Desktop
- Kubuntu:** KDE Desktop
- Xubuntu:** XFCE Desktop
- Lubuntu:** LXDE Desktop
- Gubuntu:** oder auch Ubuntu-GNOME
GNOME 3 Desktop
- Edubuntu:** GNOME-Classic Desktop
spezielle Zusammenstellung von Lernprogrammen für Schulen
- Ubuntu Studio:** optimiert für Multimedia-Anwendungen
- Mythbuntu:** Speziell für TV-Anwendungen

Ubuntu erscheint alle 6 Monate (April und Oktober) mit einer neuen Version. Man unterscheidet LTS- (Langzeitsupport) und STS- (Kurzzeitsupport) Versionen.

LTS-Versionen erscheinen alle 2 Jahre. Ab Ubuntu 12.04 gibt es einen Support für LTS-Versionen von 5 Jahren.

STS-Versionen bekommen seit Version 13.4 neuen Monate Updates.

Die nächste LTS-Version erscheint im April 2014. Weitere Infos und ein tolles Wiki findest du auf:

<http://www.ubuntuusers.de>

Gimp-Spiele

Das Fehlersuchspiel war 2007 - 2008 sehr beliebt. Ein Bild wurde eingestellt und eines mit einer kleinen Veränderung. Es war Ehrensache, dass wir mit dem Auge suchten und nicht mit Gimp geschummelt haben. Wer die Änderung fand, durfte die nächste Änderung einbauen. Mit Gimps Clone-Werkzeug lassen sich ganz schnell spannende Suchbilder basteln. Dieses Suchbild war eine Überraschung im Adventskalender 2007

Im oberen Bild wurden 12 Veränderungen eingebaut. Findest du sie?



Finde die folgenden Wörter im Buchstaben-salat:

Digitalpainting, Scrapbooking, Fantasie ist gefragt, Wekstattbild, Gimpwerkstatt, Inkscape, Vektor, Farbkurven, Scrapkit, Kubuntu, Pixel, Scrapchallenge, Foto, Tutorial, GAP, Rauschen, Abbilden, Schlagschatten, Alphakanal, IWarp, Mosaik, Pfad, Textur, Pinsel, GMIC, Graffiti, Ebenenmodus, Smiley, Blender, Linux, Colorieren

A	G	I	M	P	W	E	R	K	S	T	A	T	T
L	N	H	O	N	E	V	R	U	K	B	R	A	F
P	I	A	S	S	I	U	S	B	T	L	G	I	A
H	T	R	A	T	T	M	W	U	C	I	M	G	N
A	N	E	I	A	I	N	E	N	A	N	E	F	T
K	I	D	K	G	F	E	R	T	G	U	G	N	A
A	A	N	I	A	F	U	K	U	A	X	N	E	S
N	P	E	E	P	A	C	S	K	N	I	E	T	I
A	L	L	A	I	R	O	T	U	T	W	L	T	E
L	A	B	M	X	G	N	A	T	L	A	L	A	I
O	T	O	F	E	Z	T	T	I	L	R	A	H	S
T	I	P	P	L	C	R	T	K	E	P	H	C	T
E	G	N	I	K	O	O	B	P	A	R	C	S	G
X	I	P	W	T	L	T	I	A	B	A	P	G	E
T	D	A	F	P	O	K	L	R	B	U	A	A	F
U	T	Y	E	I	R	E	D	C	I	S	R	L	R
R	H	A	R	N	I	V	G	S	L	C	C	H	A
R	D	Y	K	S	E	E	E	R	D	H	S	C	G
I	A	G	K	E	R	N	B	T	E	E	T	S	T
B	S	M	I	L	E	Y	U	S	N	N	E	E	E
E	B	E	N	E	N	M	O	D	U	S	W	I	R

Das Würmlespiel

5 Würmchen, Esmeralda, Viktora, Sebastian, Wlademar und Josephina suchen eine warme Höhle, tief unter der Erde, um zu überwintern.

Alle fünf Würmchen werden vom Duft des Apfels angelockt. Hmmm ... wie der duftet. Doch welches der Würmle hat den richtigen Weg gefunden, der zum duftenden Wintervorrat führt?



Die Lösungen findest du im nächsten Newsletter der Gimp-Werkstatt.

Viel Spaß beim Lesen, Basteln und Rätseln!