

**Ein Tutorial zum Erstellen
Zweier Glas-'Brumbies' in einer Buschwüstenlandschaft
mit 'Bevel Reflect Logo' in GIMP**



Von OldManGrumpy

Einführung

Ein **Brumby** ist die Bezeichnung für ein freilaufendes, verwildertes Pferd in Australien. Mit einer aktuellen Population von ca. 400.000 Tieren sind sie in vielen Gebieten des Landes zu finden, wobei die bekanntesten Brumbys in der Region der Australischen Alpen im Südosten Australiens zu finden sind.

Dieses Tutorial wurde als Antwort auf Anfragen von Mitgliedern des Gimp Chat Forums erstellt. Obwohl es speziell für *weniger erfahrene* GIMP-Benutzer erstellt wurde, ist dieses Tutorial nicht übermäßig technisch, sondern konzentriert sich mehr auf die spezifischen Methoden, die verwendet werden, um das auf der Titelseite dargestellte Klarglas-Ergebnis zu erzielen.

Es wird ein hoffentlich einfacher, aber detaillierter, nummerierter Schritt-für-Schritt-Ansatz verwendet, es werden Beispiele für die im Skript Bevel Reflect Logo verwendeten Einstellungen gegeben und es werden in regelmäßigen Abständen Screenshots der Bildleinwand und/oder des Ebenenstatus bereitgestellt.

Einige einzigartige Elemente, die bei dieser Erstellung verwendet wurden, wie z. B. die Klarglas-E-Map **gemclear.png**, Strichzeichnungen, die als Grundlage für die Brumby BRL-Bilder verwendet wurden, und der "Wüstenbusch"-Hintergrund sind in der Zip-Datei des Tutorials als Teil einer "**starter.xcf**"-Datei enthalten. Diese XCF-Datei kann in GIMP geöffnet und zum Durcharbeiten durch das Lernprogramm verwendet werden.

In diesem Lernprogramm verwendete Konventionen

Anweisungen zum Zugriff auf und zur Verwendung von verschiedenen GIMP-Funktionen und Filtern werden im folgenden Format dargestellt:

Bild > Hilfslinien > Neue Hilfslinien ...

Ebenennamen werden angegeben, um die Bezugnahme zu erleichtern und eine eventuelle Neupositionierung zu unterstützen, um den gewünschten Effekt zu erzielen. Sie werden in folgendem Format ausgedrückt - "**Ebenenname**".

Da in diesem Tutorial zwei verschiedene Glasbilder zu erstellen sind, werden "**Ebenengruppen**" verwendet, um die einzelnen betroffenen Ebenen zu trennen und für Ordnung zu sorgen.

Während des Tutorials werden einige "Pfade" erstellt, sie werden im folgenden Format gekennzeichnet '**Pfadname**'.

Obligatorische Bedingung

Wenn das Skript "Bevel Reflect Logo" nicht in GIMP installiert ist, muss es heruntergeladen und installiert werden.

Die im jeweiligen Paket enthaltene .scm Datei kommt in den scripts Ordner von GIMP, die andere in den plug-ins Ordner.

[BRL \(windows\)](https://www.web-zelios-program.info/mysql-login/upload/Material-BRL-windows.zip) : <https://www.web-zelios-program.info/mysql-login/upload/Material-BRL-windows.zip>

[BRL \(linux\)](https://www.web-zelios-program.info/mysql-login/upload/Material-BRL-Linux.zip) : <https://www.web-zelios-program.info/mysql-login/upload/Material-BRL-Linux.zip>

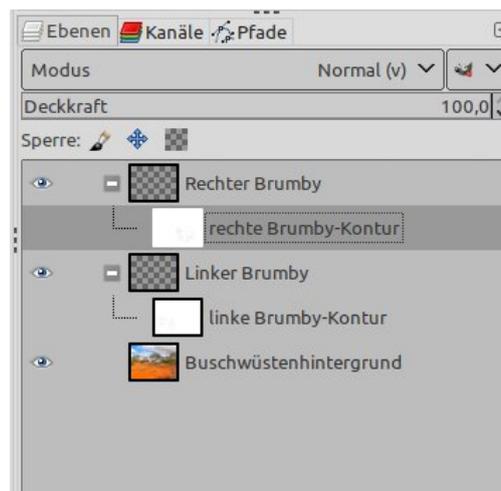
Auf dem MAC leider zur Zeit nicht machbar.

Abschnitt 1 - Inbetriebnahme

Dieser Abschnitt befasst sich mit einigen anfänglichen Start- und Vorbereitungsaufgaben.

1. Öffne die im Tutorial-Download enthaltene Datei "**starter.xcf**"; Du kannst sie dann unter dem von dir gewünschten Namen und Speicherort speichern.
2. Du solltest drei Ebenen sehen, nämlich **Buschwüstenhintergrund**, **linke Brumby-Kontur** und **rechte Brumby-Kontur**.
3. Klicke mit der rechten Maustaste auf die **linke Brumby-Kontur**, um sie zu aktivieren und das **Menü "Ebenenoptionen"** anzuzeigen.
4. Klicke auf den Menüpunkt "**Neue Ebenengruppe**", woraufhin automatisch eine neue Ebene mit dem Namen "**Ebenengruppe**" angelegt wird, die ein Symbol für einen "offenen Ordner" aufweist.
5. Benenne diese Ebene in "**Linker Brumby**" um, da alle relevanten Ebenen für diesen Brumby erstellt und hier gespeichert werden sollen.
6. Klicke nun mit der linken Maustaste, halte die Maustaste gedrückt und ziehe die Ebene "**linke Brumby-Kontur**" auf die Ebenengruppe "**Linker Brumby**". Du siehst dann den Beginn einer "Baumstruktur"-Hierarchie und das Bild der neu eingefügten Ebene ersetzt das Symbol für den "offenen Ordner".
7. Wiederhole nun die Aktionen in den Schritten 3 bis 6 für die "**rechte Brumby-Kontur**" und benenne die neue "**Ebenengruppe**" in "**Rechter Brumby**" um.

Du hast wahrscheinlich schon bemerkt, dass die beiden Brumbies bereits für ihren Platz im endgültigen Bild positioniert wurden, und ihre Reihenfolge in den Ebenen ist wichtig für die Platzierung unserer Schatten später. Die Ebenen sollten jetzt so aussehen:



Damit ist Abschnitt 1 abgeschlossen.

Abschnitt 2 - Erstellen unserer zwei Brumby-Pfade

In diesem Abschnitt geht es um die Erstellung von zwei individuellen Brumby-Pfaden, die für unsere spätere Ausführung des Skripts Bevel Reflect Logo verwendet werden.

Die Herangehensweise, die ich hier verwende, mag im Nachhinein etwas ungewöhnlich erscheinen, daher sei diese Erklärung vorab angeboten:

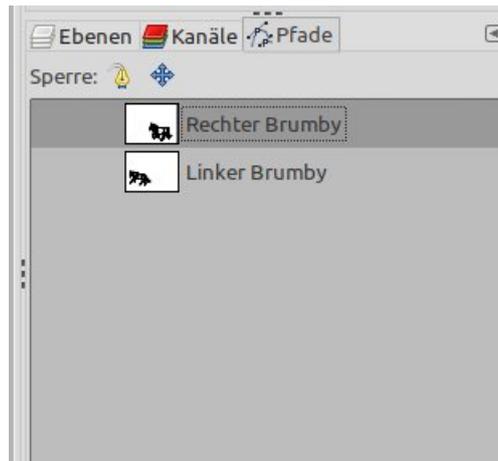
- Keines der beiden Brumby-Bilder ist vollständig von der schwarzen Liniengrafik umschlossen, was das Auswählen und Füllen für unsere BRL-Aufgaben leicht gemacht hätte.
- Diese schwarzen Linien sind jedoch das, was ich als Highlights bezeichne und bilden die sichtbare Struktur des Brumby.
- Ich werde also zunächst diese Highlights, diese "schwarzen Linien", auswählen und sie dann mit BRL bearbeiten, um sie später als sichtbare Highlights im Bild zu verwenden, aber ich werde auch dieses BRL-Ergebnis verwenden, um daraus den größeren BRL für den Körper des Brumby auszuwählen/ zu füllen und auszuführen.

Hoffentlich macht das Sinn!

1. Schalte zunächst die Sichtbarkeit (**das Augensymbol**) der Ebenengruppe **"Rechter Brumby"** aus.
2. Klicke nun auf die Ebene **"linke Brumby-Kontur"**, um sie aktiv zu machen.
3. Wähle das Werkzeug **"Nach Farbe auswählen"** aus dem Werkzeugkasten und klicke auf eine beliebige **weiße** Stelle auf der Leinwand, um die Auswahl zu treffen, dann wähle **"Auswahl > Invertieren"**, um die schwarzen Highlights auszuwählen.
4. Wähle nun **"Auswahl > Nach Pfad"** und benenne auf der **Registerkarte "Pfade"** den Pfad in **"Linker Brumby"** um. Lösche die Auswahl: **Auswahl > Nichts**
5. Schalte nun die Sichtbarkeit (**das Augensymbol**) der Ebenengruppe **"Rechter Brumby"** ein.
6. Klicke auf die Ebene **"rechte Brumby-Kontur"**, um sie zu aktivieren.
7. Wiederhole nun die Schritte 3 und 4 entsprechend, dieses Mal jedoch für die Ebene **"rechte Brumby-Kontur"**.
8. Mache nun die beiden Ebenen **"linke Brumby-Kontur"** und **"rechte Brumby-Kontur"** unsichtbar, da wir sie nicht mehr benötigen sollten.

Du solltest nun die beiden Pfade haben, die wir benötigen, und damit ist Abschnitt 2 abgeschlossen.

Und die Pfade sehen jetzt so aus:

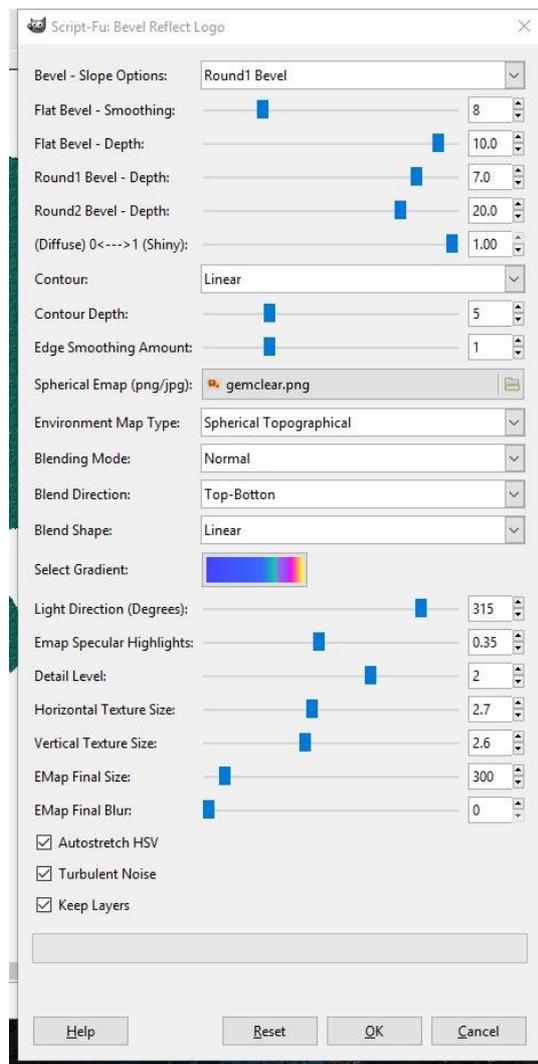


Abschnitt 3 - Erstellen aller linken Brumby-Glas- und Hilfeebenen

In diesem Abschnitt geht es um die Erstellung aller erforderlichen Ebenen, um unser Klarglasbild für den linken Brumby zu vervollständigen, einschließlich einer Einfärbungsebene (nach Belieben) und eines perspektivischen Schattens.

Abschnitt 3.1 - Erstellen des linken Brumby-Highlights (der linken Brumby Kontur)

1. Klicke nun mit der rechten Maustaste auf die Ebene **"linke Brumby-Kontur"**, um das Optionsmenü anzuzeigen, und wähle **"Neue Ebene"**; wähle das Optionsfeld **"Transparenz"** und klicke auf **"OK"**, um diese neue transparente Ebene zu erstellen, die automatisch den Namen **"Ebene"** erhält (Wenn nicht, benenne die Ebene so um).
2. Klicke auf der **Registerkarte "Pfade"** mit der rechten Maustaste auf den **Linker Brumby**-Pfad und wähle **Auswahl aus Pfad**
3. Wähle bei aktiver Auswahl auf der transparenten Ebene das Werkzeug **"Eimerfüllung"** aus dem **Werkzeugkasten** und stelle in den **Werkzeugoptionen** sicher, dass die Optionsfelder **"Musterfüllung"** und **"Gesamte Auswahl füllen"** aktiviert sind.
4. Wähle aus der verfügbaren Musterauswahl deine bevorzugte Fülloption - ich wähle immer **3D-Grün** - um die Auswahl zu füllen, damit sie für diesen ersten BRL, die linken Brumby-Highlights, bereit ist.
5. Wähle nun **Filter > Alpha als Logo > Bevel Reflect Logo** und übernehme die Einstellungen wie im Beispiel unten und klicke auf **OK**:

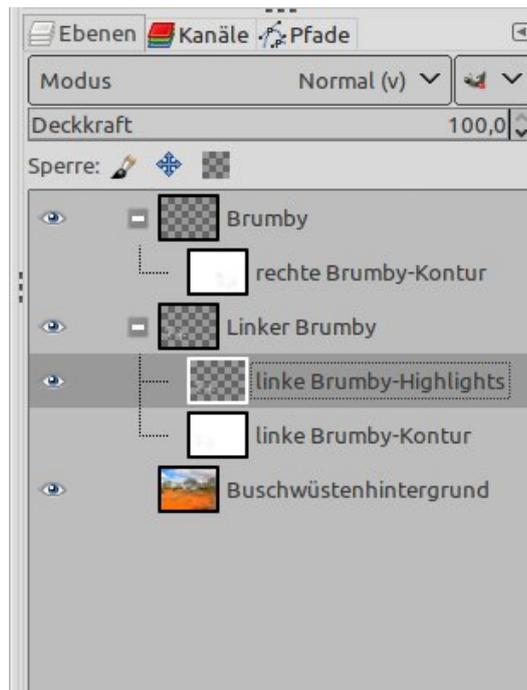


6. Wenn BRL abgeschlossen ist, sollte ein Bild wie dieses auf deiner Leinwand zu sehen sein:



7. Du siehst, dass deine **Auswahl** immer noch aktiv ist, die gefüllte Ebene heißt jetzt **BR-Logo-Copy** und ist unsichtbar, während die von BRL erstellte Klarglas-Konturebene jetzt die aktuelle Ebene ist und **BR-Logo** heißt.
8. So, jetzt räumen wir die Ebenen nach und nach auf:
 - 8.1. Klicke mit der rechten Maustaste auf die Leinwand und wähle **"Auswahl > Nichts"**, um die Auswahl der Markierungen zu entfernen
 - 8.2. Da die Klarglasebene aktiv ist, benenne sie gleich in **linke Brumby-Highlights** um.
 - 8.3. Klicke mit der rechten Maustaste auf die nun unsichtbare Ebene **BR Logo Copy**, um sie aktuell zu machen und das Optionsmenü anzuzeigen, und klicke dann auf **Ebene löschen**.
9. Aufmerksame Benutzer werden bemerken, dass wir die linke Brumby-Konturebene selbst hätten verwenden können, um sowohl die Auswahl bereitzustellen (d. h. keinen Pfad zu verwenden) als auch als "Füllebene" zu fungieren. Ich ziehe es jedoch vor, Pfade zu verwenden, wo immer es möglich ist, und meine Quellbilder unberührt zu lassen und sie oder ihre Namen nicht durch Skripte ändern zu lassen.

Damit ist der Unterabschnitt 3.1 Erstellen der linken Brumby-Highlights abgeschlossen, so dass unser Ebenendialog nun so aussehen sollte:

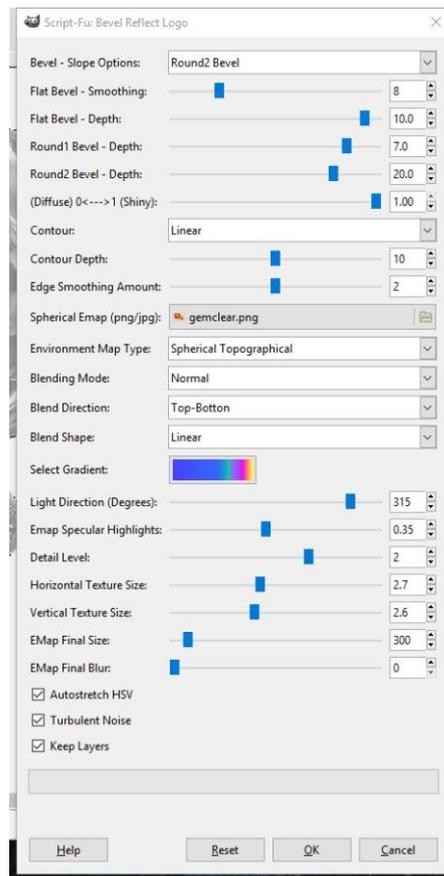


Abschnitt 3.2 - Erstellen des linken Brumby-Ganzkörperglases

In diesem Abschnitt erstellen wir den Glaskörper des linken Brumby.

1. Wähle als aktive Ebene das Werkzeug **"Zauberstab"** aus dem Werkzeugkasten aus, und klicke mit der linken Maustaste irgendwo in den transparenten Bereich der Leinwand, um eine Auswahl zu erstellen, die den gesamten Bereich außerhalb von **Brumby-Highlights** umfasst.
2. Klicke dann mit der rechten Maustaste und wähle **Auswahl > Invertieren**, um das Innere des Brumby als unsere **Auswahl** zu haben.
3. Klicke nun mit der rechten Maustaste auf die Ebene **"Linke Brumby-Highlights"**, um das Optionsmenü anzuzeigen, und wähle **"Neue Ebene"**, um das Optionsfeld **"Neue Ebene"** anzuzeigen; wähle das Optionsfeld **"Transparenz"** und klicke auf **"OK"**, um diese neue transparente Ebene zu erstellen, die nun zur aktiven Ebene wird.
4. Wähle bei aktiver Auswahl auf der transparenten Ebene das Werkzeug **"Eimerfüllung"** aus dem **Werkzeugkasten** und stelle in den **Werkzeugeoptionen** sicher, dass die Optionsfelder **"Musterfüllung"** und **"Gesamte Auswahl füllen"** aktiviert sind.

5. Wähle aus den verfügbaren Mustern deine bevorzugte Fülloption aus und klicke mit der linken Maustaste, um die Auswahl für das nächste BRL zu füllen
6. Wähle nun **Filter > Alpha als Logo > Bevel Reflect Logo** und übernehme die Einstellungen wie im Beispiel unten und klicke auf **OK**:



7. Wenn BRL abgeschlossen ist, sollte dein Bild so aussehen:



8. Man sieht, dass die **Auswahl** immer noch aktuell ist, dass es etwas Glas außerhalb der Auswahl gibt, die gefüllte Ebene heißt jetzt **BR Logo Copy** und ist unsichtbar, während der von BRL erstellte Klarglas-Brumbykörper jetzt die aktuelle Ebene ist und **BR Logo** heißt.
9. So, jetzt räumen wir die Ebenen nach und nach auf:
 - 9.1. Klicke mit der rechten Maustaste auf die Leinwand und klicke auf **Auswahl > Invertieren**, um die Auswahl umzukehren
 - 9.2. Drücke nun die Entf-Taste, um das Glas außerhalb der **Auswahl** zu löschen und eine schöne saubere Kante für den Glasbrumby zu erhalten.
 - 9.3. Da die Glasebene aktuell ist, benenne sie um in **"Linker Brumby getrimmt"**.
 - 9.4. Klicke mit der rechten Maustaste auf die nun unsichtbare Ebene **BR Logo Copy**, um sie aktuell zu machen und das Optionsmenü anzuzeigen, und klicke dann auf **Ebene löschen**.
 - 9.5. Klicke nun mit der linken Maustaste auf die Ebene **"Linker Brumby getrimmt"**, halte sie gedrückt und ziehe sie direkt unter die Ebene **"Linker Brumby Highlights"**.
 - 9.6. Klicke auch jetzt wieder mit der rechten Maustaste auf die Leinwand und klicke auf **Auswahl > Invertieren**, um die Auswahl wieder in das Innere des Brumby-Körpers umzukehren, da wir sie im nächsten Abschnitt auf diese Weise benötigen werden.

Du solltest sofort bemerken, wie viel realistischer die Brumby-Körperform mit den hervorstechenden Merkmalen ist. Natürlich ist es noch nicht transparent, aber wir werden bald zu diesem Punkt kommen.

Damit ist Abschnitt 3.2 - Erstellen des linken Brumby-Vollglases abgeschlossen.

Abschnitt 3.3 - Erstellen eines Hintergrunds für den linken Brumby

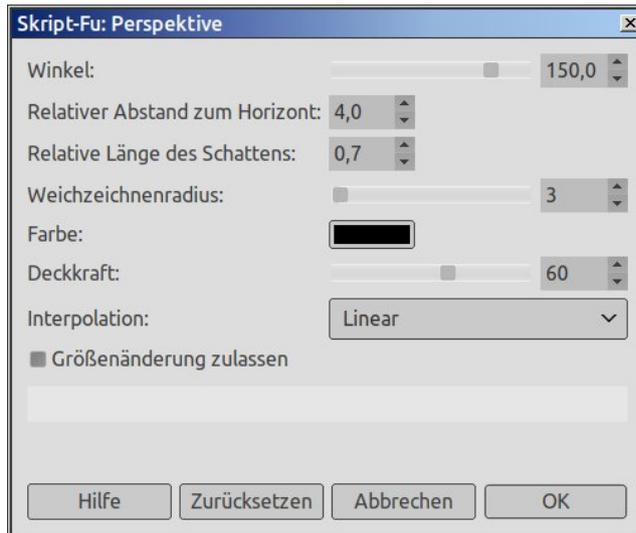
In diesem Abschnitt erstellen wir einen Hintergrund für das linke Glas Brumby, damit wir später die volle Transparenz des Glases erreichen.

1. Klicke auf der Registerkarte **"Ebenen"** mit der linken Maustaste auf den **Buschwüstenhintergrund**, um ihn zur aktiven Ebene zu machen.
2. Unsere **Auswahl** ist immer noch aktuell, also klicke jetzt mit der rechten Maustaste auf die Leinwand und wähle **Bearbeiten > Kopieren**, um den Teil des Hintergrunds direkt hinter dem Brumby zu kopieren.
3. Als Nächstes kannst du mit der rechten Maustaste auf die Leinwand klicken und **Auswahl > Nichts**, um die Auswahl zu löschen, da wir sie nicht mehr benötigen.
4. Klicke dann mit der rechten Maustaste auf die Leinwand und wähle **Bearbeiten > Einfügen**, um die temporäre **schwebende Auswahl** oberhalb der Ebene **Buschwüstenhintergrund** zu erstellen.
5. Klicke nun mit der rechten Maustaste auf die schwebende Auswahl, um das Optionsmenü aufzurufen, und klicke auf **Zur Neuen Ebene**, die dann erstellt wird und **Eingefügte Ebene** heißt.
6. Benenne diese **eingefügte Ebene** in **"Linker Brumby-Hintergrund"** um und klicke dann mit der linken Maustaste auf die Ebene und ziehe sie an oberste Stelle in die Ebenengruppe **"Linker Brumby"**. Du wirst feststellen, dass der Glasbrumby nun vom Bildschirm verschwindet, aber keine Sorge!!!
7. Ändere nun den Mischmodus dieser Hintergrundebene auf **Überlagern**. Ab sofort erscheint dein transparenter linker Brumby.

Damit ist dieser Unterabschnitt abgeschlossen, aber wir sind mit unserer Transparenz noch nicht ganz fertig, es sind noch einige Feinheiten zu erledigen.

Abschnitt 3.4 - Fertigstellung des linken Brumby

1. Mache zunächst den **Linker Brumby getrimmt** zur aktiven Ebene.
2. Jetzt müssen wir etwas Schatten vom Brumby erzeugen, also wähle **Filter > Licht und Schatten > Perspektive**
3. Gebe die Parameter 150, 4, 0,7 und 60 ein, wie in der Abbildung unten gezeigt, und klicke auf **OK**, um eine neue Ebene **"Perspective Shadow"** unter der des Brumby zu erstellen.



4. Unsere letzte Aufgabe besteht nun darin, mit der rechten Maustaste auf die **Linker Brumby getrimmt** Ebene zu klicken und im Optionsmenü auf **Ebene duplizieren zu** klicken.
5. Klicke nun mit der linken Maustaste auf diese **Linker Brumby getrimmt Kopie** Ebene und ziehe sie als erste Ebene in die Ebenengruppe "**Linker Brumby**".
6. Ändere nun den **Mischmodus** dieser Ebene von **Normal** auf **Nachbelichten**.
7. Und das war's für den linken Brumby. In der **Registerkarte "Ebenen"** kann man auf das **Minus-Symbol** neben der **Ebenengruppe "Linker Brumby"** klicken, um die einzelnen Ebenen darin auszublenden, aber dennoch das erstellte Bild anzuzeigen.

Du solltest jetzt ein Bild haben, das so aussieht und das ist es für den linken Brumby und vervollständigt diesen Abschnitt.

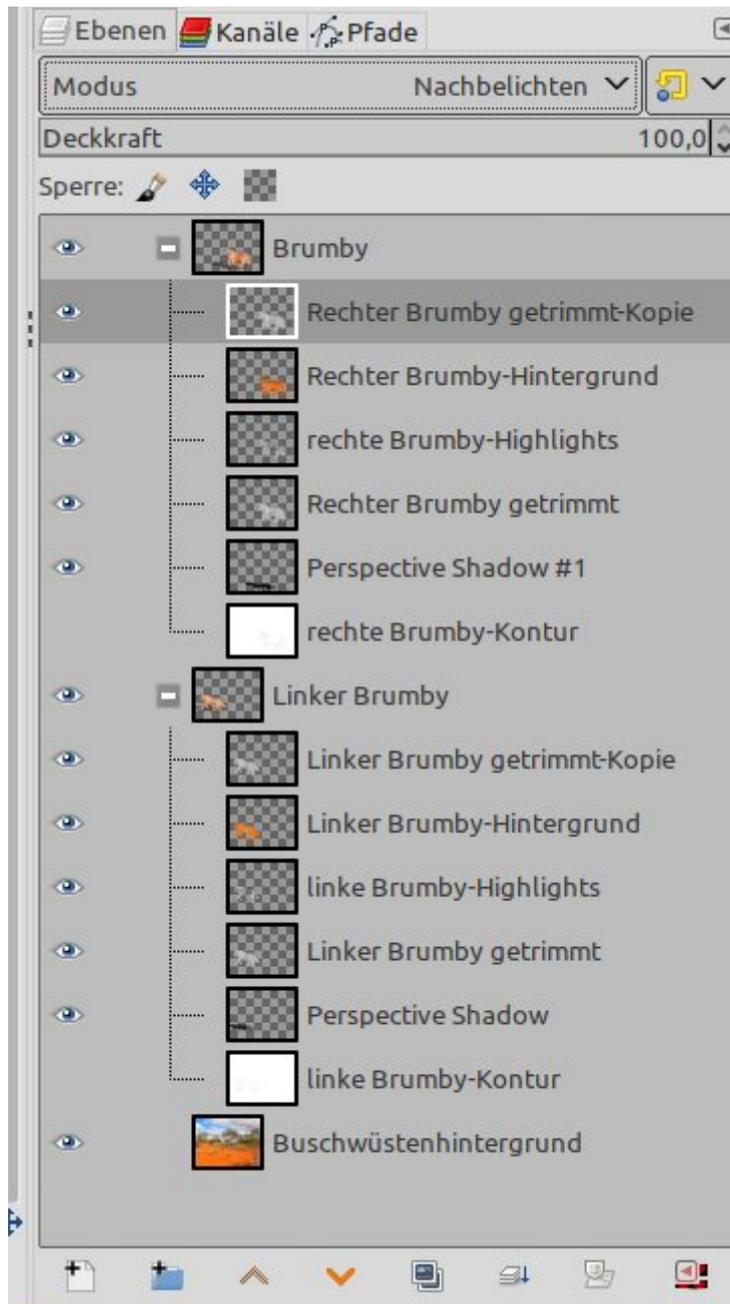


Abschnitt 4 - Erstellen des rechten Brumby

In diesem Abschnitt geht es darum, das rechte Brumby-Bild in unserem Bild zu erzeugen.

Um die Dinge sehr kurz zu halten, wiederhole einfach den obigen Abschnitt 3, aber ersetze in allen Fällen den **linken Brumby** durch den **rechten Brumby**.

Deine Ebenen sehen danach so aus:



Abschnitt 5 - Abschließende Optimierungen

Wie immer bei GIMP kann die Verfügbarkeit von so vielen Werkzeugen, so vielen Filtern und den eigenen persönlichen Vorlieben jedes Bild maßgeblich beeinflussen.

Ich würde auf jeden Fall vorschlagen, die Ebene **"Buschwüstenhintergrund"** zu duplizieren und ihren Mischmodus auf **"Multiplizieren"** zu ändern, was dem Bild eine viel sattere Farbe verleiht.

Versuche auch, die Mischmodi mehrerer Ebenen zu ändern, um auszuprobieren, was dabei herauskommt - Zufälligkeit kann oft wunderbare Ergebnisse liefern.

Füge den Klarglas-Brumbies einen Hauch von Farbe hinzu, indem du eine neue Ebene mit einer "Auswahl" eines oder beider Gläser einfügst und die Auswahl mit einem Muster, einer einzelnen Farbe oder sogar einem Farbverlauf füllst und dann verschiedene Mischmodi ausprobierst. Du wirst überrascht sein und mit einigen der Endergebnisse sehr zufrieden sein.

Auch wenn du fertig bist und mit deinem Ergebnis zufrieden bist, probiere einfach die folgende Sequenz aus:

1. Klicke mit der rechten Maustaste auf die oberste Ebene und wähle **Neu aus Sichtbarem**. Schiebe die Ebene nach oben im Ebenenstapel, **außerhalb** der Gruppen
2. Führe dann **Filter > Verbessern > Schärfen (Unschärf maskieren)** für diese Ebene aus
3. Ändere nun den Mischmodus dieser Ebene auf **Überlagerung**.

Schließlich funktioniert dieser spezielle Ansatz für **transparentes Glas** meistens gut mit anderen Tieren oder Objekten, kann aber sehr von der Hintergrundfarbe oder Helligkeit abhängig sein. Manchmal muss man ein wenig herumspielen, um die gewünschten Ergebnisse zu erzielen.

**Nun, das war's. Jedes Feedback, ob positiv oder negativ, ist für mich in Ordnung.
Also Happy Gimping und danke, dass du dieses Tutorial ausprobiert hast.**

Übersetzung by gimpilyworxs für gimp-werkstatt.de mit freundlicher Genehmigung von oldmangrumpy. Vielen Dank dafür!

[Gimpversion 2.10.x]