

GIMP: Design deine eigenen Pinsel



by Eric Lamarque
<eric_lamarque/at/yahoo.fr>

About the author:

Linuxbenutzer seit 1999!

Translated to English by:
Guido Socher
<guidoatlinuxfocus.org>



Abstract:

In diesem Artikel werde ich die verschiedenen Pinsel, die Gimp bietet, darstellen und zeigen, wie man seine eigenen Pinsel entwirft.

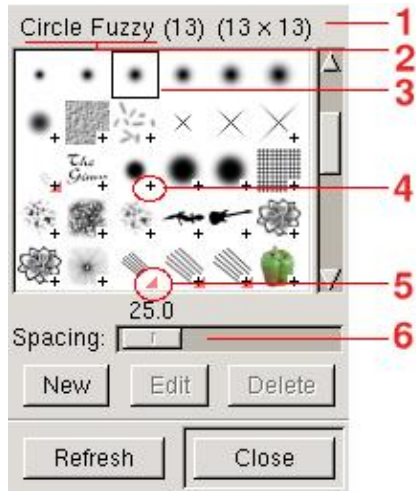
Zuerst schauen wir uns den Pinseldialog, "Brush selection" detailliert an und die verschiedenen Pinsel, die er enthält. Danach werde ich zeigen, wie man seine eigenen Pinsel erstellt.

Die für diesen Artikel benutzte Gimpversion ist 1.2.3.

1. Die verfügbaren Pinsel

Öffne zuerst den Dialog "Brush selection" (aus Menu/File/Dialogs/Brushes), falls du es nicht schon getan hast. Das folgende Fenster sollte erscheinen:

1. Größe des Pinsels: hier 13x13
2. Name des Pinsels: Circle Fuzzy (13)
3. Aktueller Pinsel
4. Das kleine '+' bedeutet, daß der Pinsel größer ist, als er angezeigt wird; drücke und halte die linke Maustaste über diese Pinsel, um sie in ihrer echten Größe zu sehen.
5. Dieses kleine rote Dreieck bedeutet einen sogenannten **pipe** Pinsel: dieser Pinsel enthält einige Bilder und nicht nur das eine, das angezeigt wird; klicke mit der linken Maustaste auf diese Pinsel, um alle Bilder zu sehen.
6. Value of spacing, Wert des räumlichen Abstandes. Es ist die Größe als Prozentsatz (hier 25%), die Gimp benutzt,



bevor die nächste Kopie des Bildes gemacht wird (keine Panik: du wirst gleich sehen wie es geht).

Laßt uns jetzt die verschiedenen Typen von Pinseln anschauen. Öffne für alle Übungen in diesem Teil ein neues RGB Bild mit einem weißen Hintergrund.

Setze die Farben für Vordergrund (FG) und Hintergrund (BG) auf schwarz/weiß zurück. Selektiere den Pinsel "Circle Fuzzy (13)" und ziehe eine Linie mit dem Malerpinsel (paintbrush) Werkzeug. Ändere die Farbe des Vordergrundes in blau und ziehe eine zweite Linie.



Beeindruckend!!

Es ist ein **einfacher Pinsel**. Der Pinsel ist in diesem Fall ein grayscale image, das von Gimp als ein umgedrehter Alphakanal benutzt wird. Das weiße korrespondiert zu der transparenten Farbe und die Graustufen werden als Wert für die Vordergrundfarbe benutzt. Die Datei, die zu diesem Pinsel gehört, hat die Endung ".gbr".



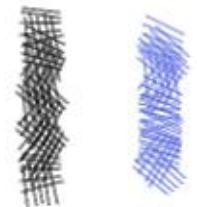
Setze wieder die Farben für den Vorder- und Hintergrund zurück auf schwarz/weiß. Selektiere den Pinsel "Vine" aus dem "Brush Selection" Dialog. Ändere die Vordergrundfarbe in blau und zeichne etwas.

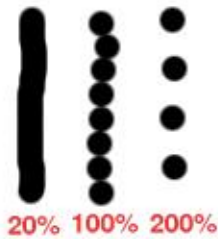
Du bemerkst: du wolltest vine in blau, aber es blieb grün. "Vine" is ein **RGB pipe** oder **animierter Pinsel**: es ist nicht möglich, die Farbe bei diesem Pinseltyp zu ändern. Auf der anderen Seite hat sich das Bild verändert/bewegt, während du gezeichnet hast. Die dazugehörige Datei zu diesem Pinsel hat die Endung ".gih".

Setze die Vorder- und Hintergrundfarbe zurück auf schwarz/weiß. Selektiere den Pinsel "PencilSketch" und zeichne. Ändere die Vordergrundfarbe in blau und zeichne eine zweite Linie.

Ah endlich! Es fängt an, etwas zu ergeben!

"PencilSketch" ist ein **pipe "alpha"**. Zusätzlich zum Zeichnen mit der Vordergrundfarbe ändert sich der Pinsel während des Zeichnens. Der dazugehörige Dateityp zu diesem Pinsel hat auch die Endung ".gih".





Ändern des "Spacings": Setze die Farbe von Vorder- und Hintergrund auf schwarz/weiß zurück. Selektiere den Pinsel "Circle(13)", setze das Spacing auf 20% und zeichne eine Linie.
 Setze das Spacing auf 100% und zeichne eine zweite Linie.
 Setze das Spacing auf 200% und zeichne eine dritte Linie.
 Dieses Experiment zeigt den Einfluß des Spacings auf die Pinsel. Für dekorative Pinsel ("Guitar" oder "Pepper") wird man normalerweise ein Spacing von 100% wählen.

2. Erstellung eines einfachen Pinsels

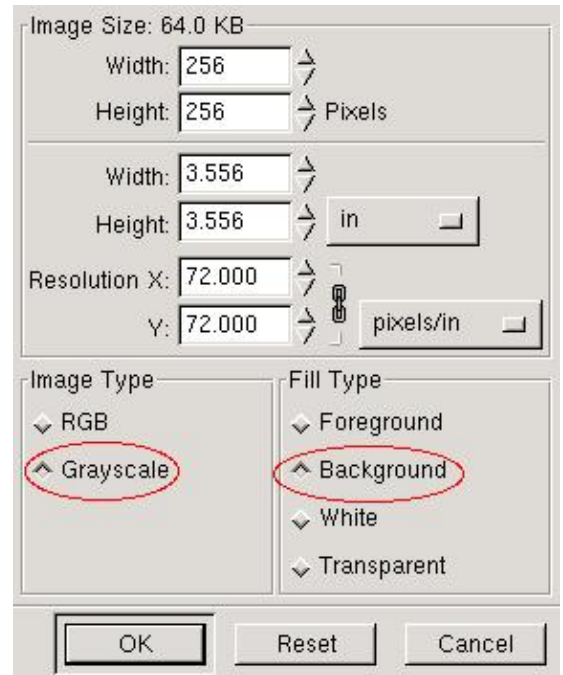
Setze die Vorder- und Hintergrundfarbe auf schwarz/weiß zurück. Öffne ein neues Bild (File->New) mit dem image type **gray** und fill type **background**.

Trick: Zögere nicht, ein größeres Bild zu erstellen, als die Größe des gewünschten Pinsels: es ist leichter an einem großen Bild zu arbeiten und es dann später kleiner zu machen als den Pinsel in seiner echten Größe zu designen.
 Für das Beispiel wird ein Bild mit der Größe 256x256 auf 64x64 verkleinert.

Und jetzt unter Benutzung einiger Vorstellungskraft mußt du nur einfach den Pinsel deiner Träume entwerfen.

Zum Beispiel habe ich ein Boot gezeichnet.

Trick: Wenn du einen Pinsel mit weichen Umrißen haben möchtest, benutze die Filter "Blur" aus dem mit der rechten Maustaste erhaltenen Menü.

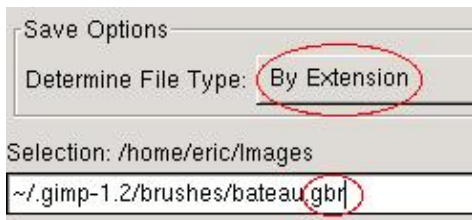


Dein Meisterwerk ist fertig. Hier ist ein schon auf 64x64 verkleinerter Umriß von meinem Beispiel.

Wenn du daran denkst, Elemente aus deinem Bild zu verändern/ wieder zu benutzen, dann ist dies der Moment, es als .xcf abzuspeichern oder **niemals wiederzukommen** : Die Erstellung eines Pinsels ist eine Operation in eine einzige Richtung. Sobald die Datei ".gbr" erzeugt ist, verliert man die Originalelemente des in Arbeit befindlichen Bildes (path, channels...).

Um jetzt schließlich den Pinsel zu erzeugen, mache folgendes:

- wenn dein Bild mehr als eine Ebene enthält, forme es so um, daß es nur noch eine einzige Ebene enthält (layers->flatten).
- wenn nötig, skaliere das Bild auf die gewünschte Größe des Pinsels. In dem Beispiel wurde das Bild auf 64x64 reduziert (rechter Mausklick auf image->Image->Scale Image).
- speichere dein Bild mit der Endung ".gbr" in dem Verzeichnis ~/.gimp-1.2/brushes/. Im Beispiel wurde die Datei "bateau.gbr" (bateau = frz. Boot) genannt.

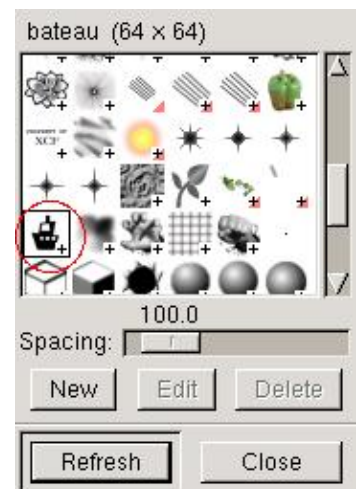


- gib deinem Pinsel einen Namen und wähle ein Spacing (Prozentsatz). Diese Parameter erscheinen im Dialog "Brush Selection". Hier wird der Pinsel "bateau" (französisch für Boot) genannt.



Und fertig ist der großartige und dekorative Pinsel. Aber er erscheint nicht im Dialog "Brush Selection". Klick auf den refresh button und er ist verfügbar.

Jetzt kannst du deinen Pinsel benutzen.



3. Erstellung einer RGB pipe

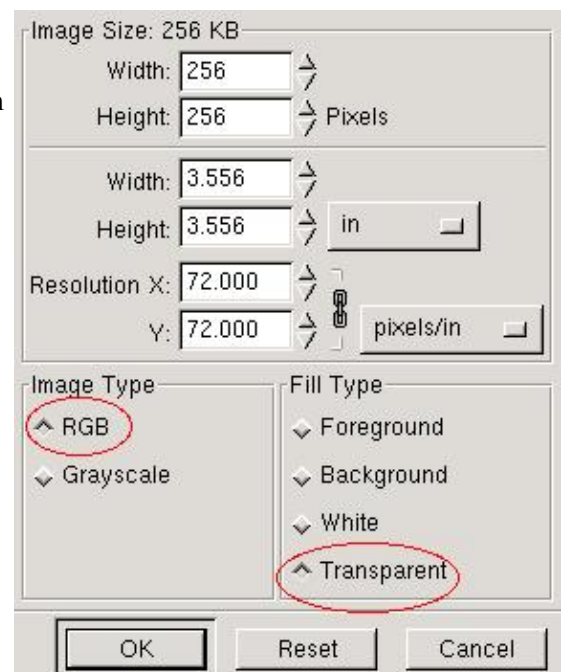
Ein pipe – oder animierter Pinsel – ist ein Pinsel, der einige verschiedene Bilder enthält. Das Bild des Pinsels ändert sich, während man zeichnet: es ist das Experiment, das wir mit dem Pinsel "Vine" im ersten Teil gemacht haben.

In GIMP ist die Erstellung eines Pinsels von diesem Typ ein Bild mit verschiedenen Ebenen.

BEACHTTE: Nur der Pinsel "pipe" kann Farben (RGB) enthalten. Wenn du eine feste Pinselfarbe (wie "Pepper") haben möchtest, mußt du einen pipe mit nur einer Ebene erstellen.

Hier ist, was du tun mußt: Erstelle ein neues **RGB** Bild mit "fill type" (Fülltyp) **transparent**.

Hinweis: Zögere nicht, ein größeres Bild zu erzeugen als die Größe des gewünschten Pinsels: es ist einfacher an einem größeren Bild zu arbeiten und es dann später zu verkleinern als den Pinsel in seiner späteren Größe zu designen.



Entferne die Ebene, die per default vorhanden ist. Sie heißt "Background".

Und hier sind wir, unter Benutzung unserer Vorstellungskraft müssen wir nur einfach den Pinsel unserer Träume designen.. Erzeuge hierfür eine Ebene mit einem "transparenten Fülltyp" für jedes Bild des Zukunftspinsels.

Für das Beispiel habe ich das Bild mit dem Boot in drei verschiedenen Farben benutzt.

Wichtig: Alle Kopien müssen einen Alphakanal enthalten. Der einfachste Weg dafür ist, Kopien mit transparentem Hintergrund ("Fill Type=transparent") zu erzeugen.

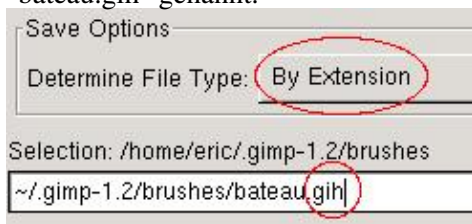


Dein Meisterwerk ist fertig. Hier ist ein Screenshoot der Ebenen des Beispiels: ein Boot in drei Farben.

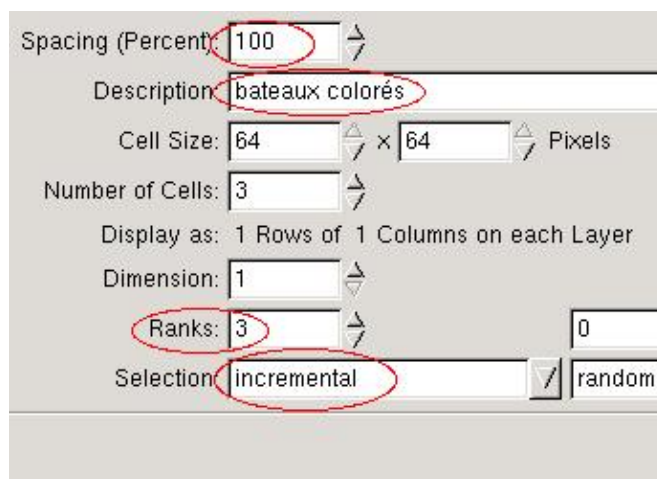
Wenn du darüber nachdenkst, Elemente deines Bildes später zu verändern oder wieder zu benutzen, dann solltest du es jetzt als .xcf abspeichern: die Erzeugung des Pinsels ist eine Operation in nur eine Richtung. Ist die Datei "gih" einmal erstellt, verliert man die Originalelemente des Bildes in Arbeit (layer, path, channels...).

Um jetzt schließlich den Pinsel zu erstellen, mache folgendes:

- wenn nötig, skaliere das Bild auf die endgültige Größe des Pinsels, z.B. 64x64 (rechter Mauslick auf->Image->Scale Image).
- speichere dein Bild mit der Endung ".gih" im Verzeichnis ~/.gimp-1.2/brushes/. Im Beispiel wurde es "bateau.gih" genannt.



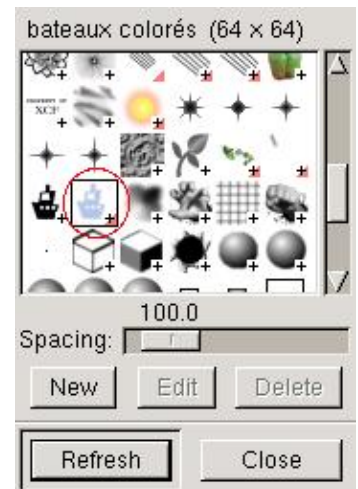
- Der Dialog zum Erstellen einer pipe hat viele Wahlmöglichkeiten. Für die Klarheit dieses Artikels konzentriere ich mich nur auf den einfachen Fall:



1. Gib das Spacing als Prozentsatz ein
2. Der Name des Pinsels wie er im "selection of brushes" Dialog erscheinen soll.
3. Ranks: dieser Parameter muß mit der Anzahl der Ebenen im Pinsel übereinstimmen (4 Ebenen im Beispiel).
4. Selection: dies ist die Reihenfolge, in der die Ebenen (Kopien) des Pinsels benutzt werden. Im Beispiel produziert "incremental" das Bild "Deep Blue", dann "Blue", dann "Blue blade", dann "Deep Blue"... Die anderen Modi, die einfach zu benutzen sind, sind "angular" (eckig) und "random" (zufällig).

Es ist geschafft: jetzt hast du einen neuen animierten Pinsel. Aber er erscheint nicht im Dialog "selection of brushes" bis du den refresh button gedrückt hast.

Jetzt kannst du deinen Pinsel benutzen.

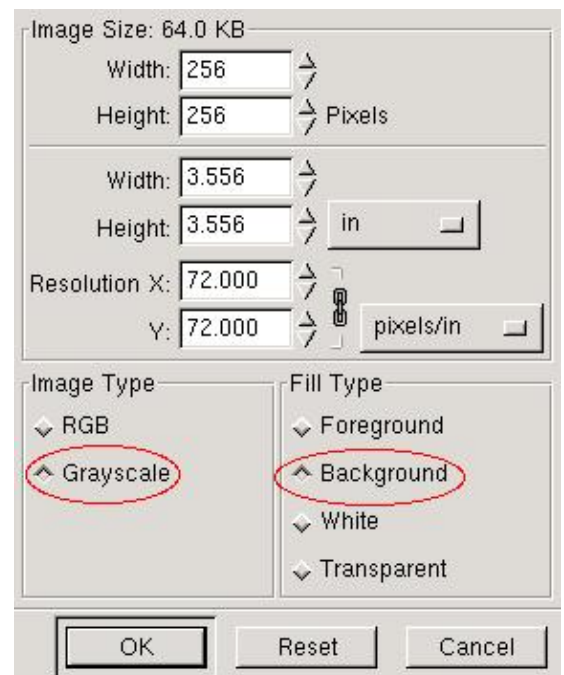


4. Erstellung eines "Alpha" pipe

Ein "alpha" pipe ist ein animierter Pinsel, der mehrere Bilder vom Typ grayscale enthält. Der Pinsel "PencilSketch" ist von diesem Typ.

In GIMP müssen wir hierfür ein Bild mit mehreren Ebenen und dem Bildtyp "Grayscale" erzeugen.

Setze die Farben von Vorder- und Hintergrund auf schwarz/weiß. Erzeuge ein neues Bild vom Typ "Grayscale" und setze den Fülltyp zu "Background".

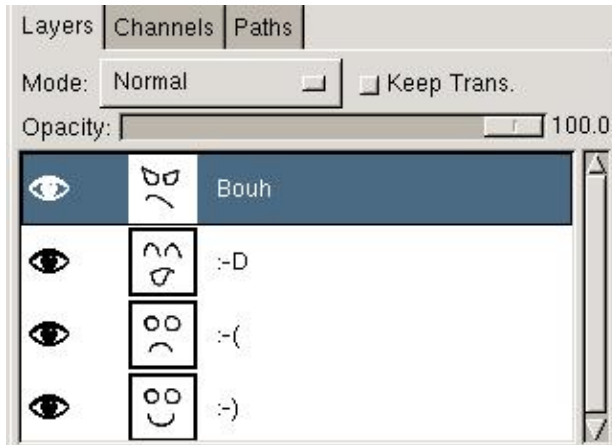


Entferne die Ebene, die per default da ist. Sie heißt "Background".

Und da sind wir und benutzen unsere Vorstellungskraft. Ich habe zum Beispiel ein vereinfachtes Gesicht gemalt. **WICHTIG:** Keine Ebene darf irgendwelche transparenten Pixel haben. Der einfachste Weg, um das zu erreichen, ist, alle Ebenen mit dem Fülltyp "background" zu erzeugen.

Das Meisterwerk ist fertig: Vier verschiedene Gesichtsausdrücke.

Wenn du daran denkst, Elemente deines Bildes später zu verändern oder wieder zu benutzen, speichere es jetzt als .xcf oder **komm nie mehr zurück** : Die Erstellung des Pinsels ist eine Operation in eine einzige Richtung. Ist die Datei ".gih" einmal erzeugt, verliert man die



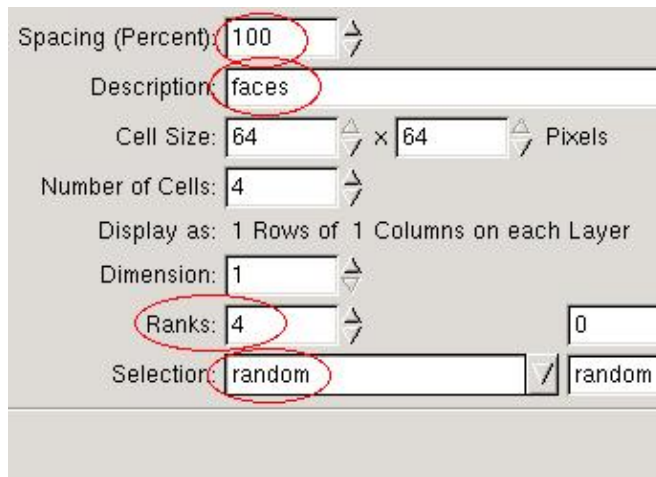
Originalelemente des Bildes in Arbeit (path, channels...).

Um jetzt den Pinsel zu erzeugen, mach da folgende:

- Wenn nötig, skaliere das Bild auf die endgültige Größe des Pinsels. Im Beispiel wurde das Bild auf 64x64 verkleinert (rechter Mausklick auf →Image→Scale Image).
- Speichere dein Bild mit der Endung ".gih" im Verzeichnis ~/.gimp-1.2/brushes/. Im Beispiel wurde die Datei "faces.gih" genannt.



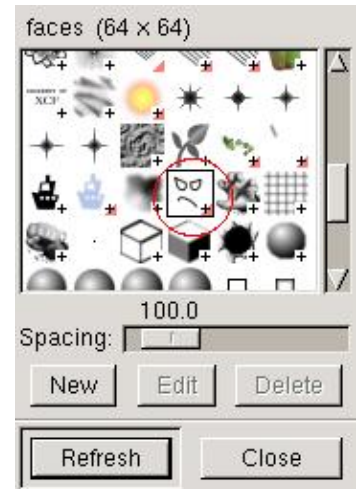
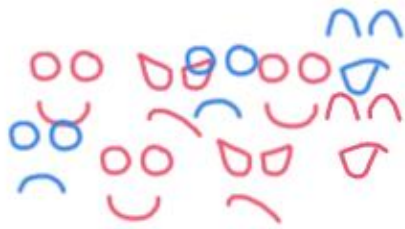
- Der Dialog zum Erzeugen einer pipe hat viele Möglichkeiten. Für die Klarheit dieses Artikels habe ich mich auf einen einfachen Fall konzentriert:



1. Gib das Spacing als Prozentsatz ein
2. Der Name des Pinsels wie er im "selection of brushes" Dialog erscheinen soll.
3. Ranks: dieser Parameter muß mit der Anzahl der Ebenen, die im Pinsel vorhanden sind, übereinstimmen (3 Ebenen im Beispiel).
4. Selection: dies ist die Reihenfolge, in der die Ebenen (Kopien) des Pinsels benutzt werden.

Es ist vollbracht: jetzt hast du einen neuen animierten Pinsel. Aber er erscheint nicht im Dialog "selection of brushes", bis du den refresh button gedrückt hast.

Jetzt kannst du deinen Pinsel benutzen.



5. Importieren von Pinseln aus Paint Shop Pro

Es gibt jede Menge verfügbare Pinsel für Paint Shop Pro (Endung ".tub" oder ".psp") und vielleicht gibt es da einen, den du gerne benutzen würdest.

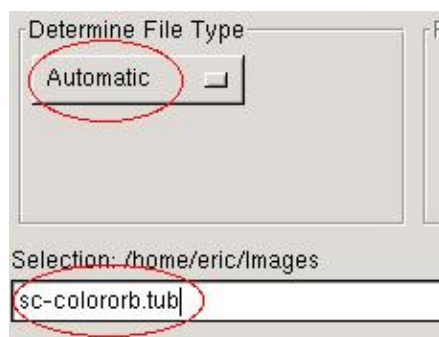
1. Überprüfe zuerst, ob alle Bedingungen/Lizenzen, um den Pinsel benutzen zu dürfen, mit deinem Projekt kompatibel sind.
2. Öffne ihn einfach in GIMP: wenn das fehlschlägt, dann ist das Format unbekannt, weil es mit einer zu neuen Version von Paint Shop Pro erstellt wurde. Keine Chance.
3. Wenn der Pinsel in GIMP geöffnet ist; speichere ihn mit der Endung ".gih". Die Mehrheit der Parameter ist schon korrekt, setze einfach nur den Namen des Pinsels und das Spacing.
4. Schiebe das Pinselbild in das Verzeichnis `~/gimp-1.2/brushes/`. Drücke den refresh button im Dialog "selection of brushes".

Laßt uns ein Beispiel von graphicssoft.about.com probieren, der Seite von Sue Chastain.

Diese Seite hat den Vorteil, daß sie gute Informationen zu jedem Pinsel mitliefert: notiere sie für spätere Benutzung.

Brush "Translucent Colored Orb Tubes" (Datei `sc-colororb.tub`):

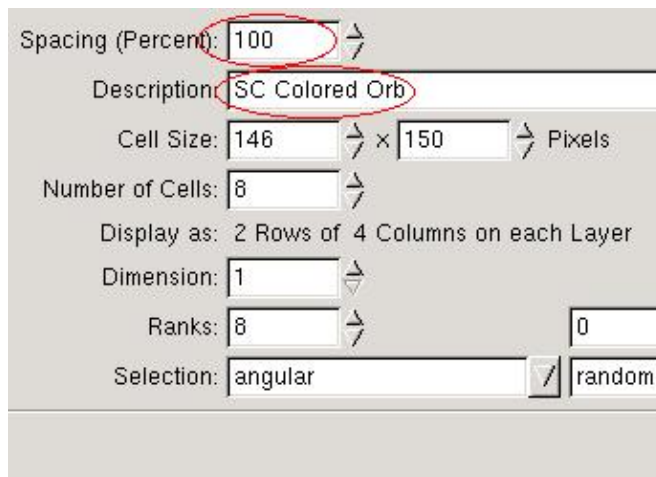
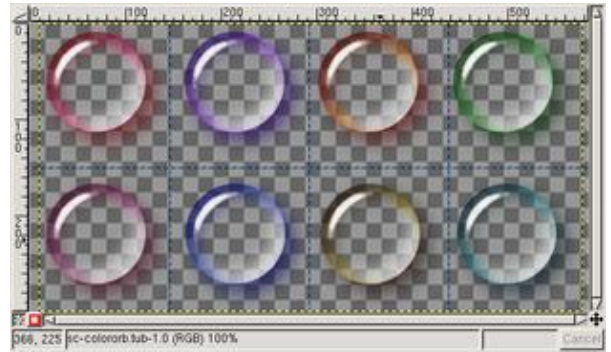
- "Total Cells 8": die pipe beinhaltet 8 Bilder
- "Cells Across 4, Cells Down 2": Linien in 4 Spalten und 2 Zeilen
- "Step Size 150": Spacing mit 150 Pixels



Öffne die Datei in GIMP. Auch wenn die Endung ".tub" nicht ausdrücklich im Dateityp erwähnt wird, wird das Format Paint Shop Pro ("PSP") unterstützt.

Du solltest jetzt ein Bild haben, daß 8 bunte Bubbles auf einem transparenten Hintergrund enthält.

Speicher das Bild unter dem Namen "sc-colororb.gih".



Ich habe auf der linken Seite die Felder in rot markiert, die geändert werden müssen:

1. Spacing: 150 pixels. Da die Bubbles eine Größe von 146x150 haben, können wir annehmen, daß es 100% sind (eine vollständige Bubble).
2. Der Name des Pinsels: SC (die Initialen des Autors – eine weitverbreitete Konvention) und ein bedeutungsvoller Name.

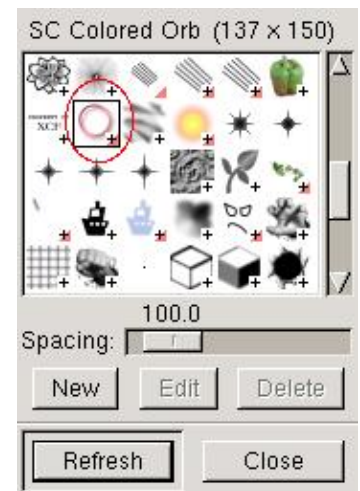
Beachte, daß GIMP automatisch die Anzahl der Zellen (8) und den Weg, sie im Bild zu finden ("2 Rows of 4 Columns ": 2 lines out of 4 columns) eingetragen hat.

Die Anzahl der Reihen und die Selektion wurden ebenso umgewandelt (8 rows – angular selection).

Speicher die Datei mit diesen Einstellungen und kopiere sc-colororb.gih nach `~/gimp-1.2/brushes/`.

Im Dialog "Selection of brushes" benutz den Button "refresh" und dein neuer Pinsel ist verfügbar.

Jetzt kannst du deinen neuen Pinsel benutzen.



6. Schlußbemerkung

Jetzt weißt du fast alles über Pinsel. Aber wofür ist es nützlich? Hier ein paar Beispiele:

- Um Dingbatfont Bilder in dekorative Pinsel umzuwandeln ([Herumspielen mit Dingbats und the Gimp](#) von Katja Socher)

- Retouchiere/Verbessere Fotos ([Digital Hair Mania](#) von Russell Brown)
- Um entlang eines Pfades zu zeichnen ([Stroking along path](#) von Gautam N. Lad) ([local copy](#))

Man kann auch Pinsel erzeugen, um Fotos zu verändern, Texturen zu Bildteilen hinzuzufügen und wahrscheinlich eine Menge anderer Dinge damit machen.

So, jetzt an deine Pinsel!

Referenzen/Links

Beachte: Die Tutorials auf mmmaybe.gimp.org ändern ihren URL, wenn www.gimp.org redesignt wird: mmmaybe.gimp.org wird dann zu www.gimp.org.

- GIMP User Manuel – Creating A New Brush (Karin Kylander – Olof S. Kylander) <http://manual.gimp.org/manual/GUM/brush2.html>
- Custom Brushes Tutorial (Gautam N. Lad) http://mmmaybe.gimp.org/tutorials/Custom_Brushes/
- Image Pipes (Adrian Likins) http://mmmaybe.gimp.org/tutorials/Image_Pipes/
- Image Pipes 2 (Sam Jones) http://mmmaybe.gimp.org/tutorials/Image_Pipes2/
- [Graphics Software](#), die Seite von Sue Chastain, die mir die Erlaubnis gab, ihre bunten Bubbles zu benutzen.

<p><u>Webpages maintained by the LinuxFocus Editor team</u> © Eric Lamarque "some rights reserved" see linuxfocus.org/license/ http://www.LinuxFocus.org</p>	<p>Translation information: fr --> -- : Eric Lamarque <eric_lamarque/at/yahoo.fr> fr --> en: Guido Socher <guidoatlinuxfocus.org> en --> de: Katja Socher <katjaatlinuxfocus.org></p>
--	---

2005-01-11, generated by lfparsr_pdf version 2.51