

Gimp Kettenhemd Tutorial

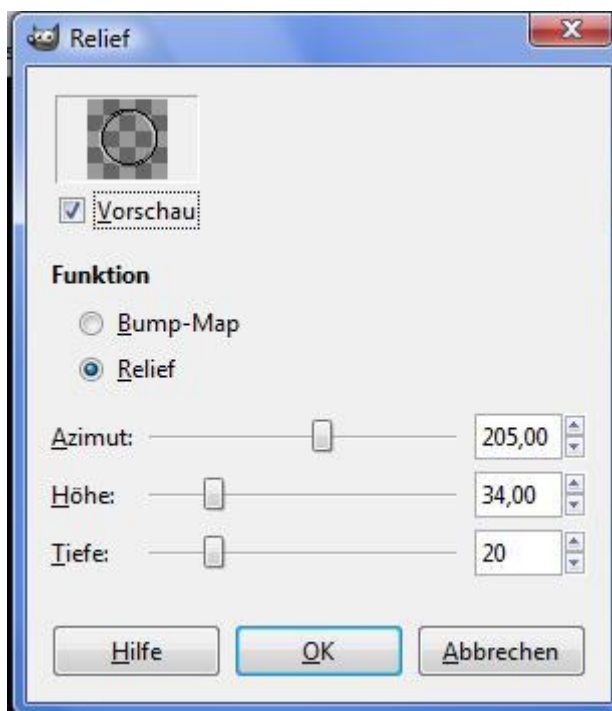
Heute möchte ich euch zeigen, wie man mit Gimp ein ganz passables Kettenhemd erstellt, welches sich nicht hinter den von Photoshop verstecken muss.

Wir fangen mit einem neuem 40*40 großem Bild an, Hintergrund auf Transparent stellen.

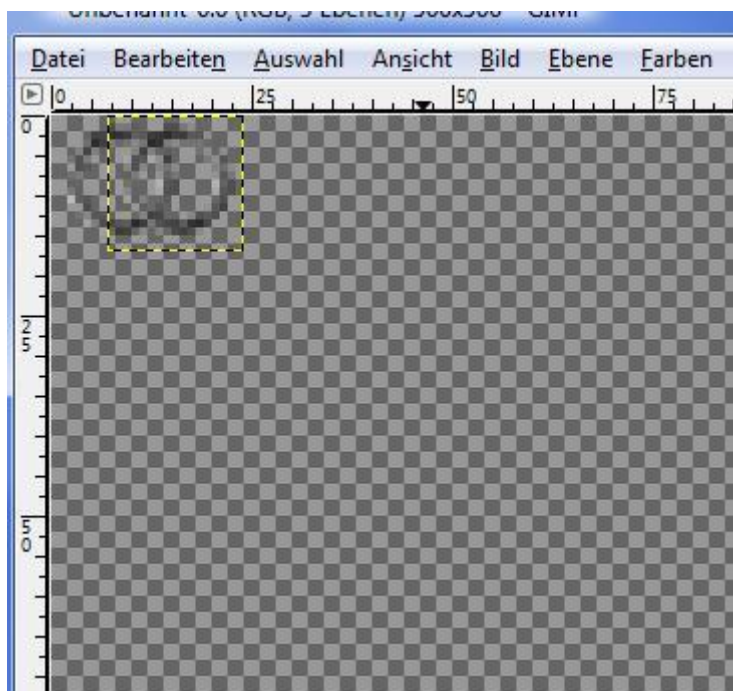
Da die Ringe eines Kettenhemdes rund und grau sind, nehmen wir den Stift, wählen als Farbe ein Grau, mein Grau hat den HTML Wert 696969. Wir nehmen als Pinsel den größten Circle Pinsel, sprich "Circle (19)". Diesen skalieren wir dann noch auf die 1.5 fache Größe. Nun zeichnen wir in der Mitte des Bildes einen grauen Kreis.

Es ist hilfreich, wenn ihr eine höhere Zoomstufe als 100% nehmt, hier ist 800% doch sehr von Vorteil.

Da wir aber einen Ring und keinen Kreis haben wollen, wählen wir das "Nach Farbe auswählen" Tool und klicken auf das Grau. Nun klickt ihr auf "Auswahl\Verkleinern...". Wählt bei der Pixelgröße 2 Pixel aus. Nun klickt ihr auf "Bearbeiten\Ausschneiden" und ihr habt einen grauen Ring. Löst die Auswahl nun auf. Geht jetzt auf "Filter\Verzerren\Relief..." und gebt dort diese Einstellungen ein:

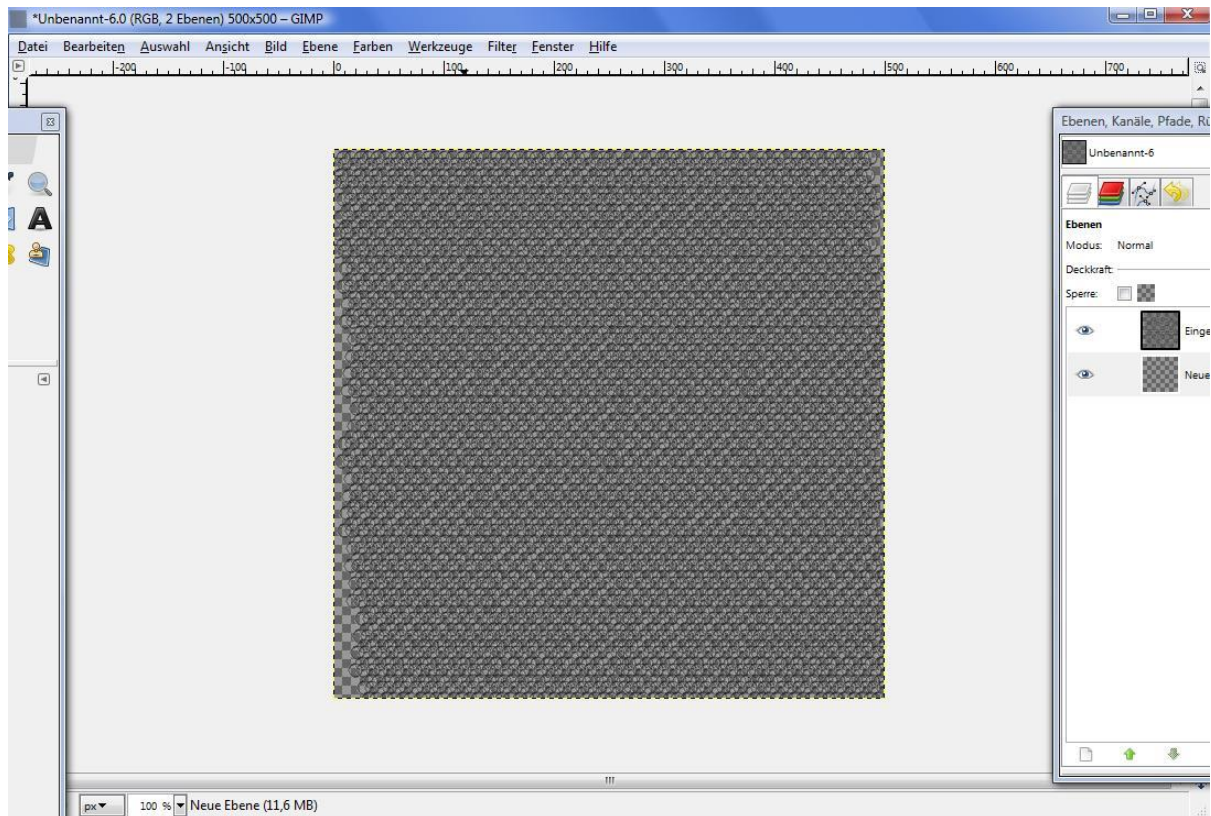


Wie ihr in der Vorschau sehen könnt habt ihr nun einen einzelnen Ring, da ein Kettenhemd aber nicht aus einem einzigem Ring besteht und unser jetziger Ring zu groß ist, verkleinern wir ihn zuerst. Wählt "Bild\Bild Skalieren" und nehmt dort jeweils 17 Pixel als Größe. Nun haben wir einen einzelnen Ring in der richtigen Größe. Drückt nun Strg-A um den Ring auszuwählen und Strg-C um ihn zu kopieren, öffnet ein neues Bild mit den Maßen 500*500, Hintergrund ebenfalls Transparent, und drückt dort Strg-V um den Ring einzufügen. Klickt nun auf den "Neue Ebene" Button, damit der Ring als einzelne Ebene eingefügt wird, danach verschiebt ihr die Ebene nach oben Links, dazu wählt ihr das Verschieben Werkzeug mit der Option "Aktive Ebene verschieben". Nun dupliziert ihr die Ebene einmal. Klickt rechts auf die neu erschienen Ebene und wählt "Nach unten vereinen" aus, dadurch wird der Ring plastischer. Diesen Schritt könnt ihr beliebig häufig wiederholen, macht es solange bis ihr findet, dass der Ring gut aussieht. Dupliziert die Ebene nun noch einmal und verschiebt den neue Ebene so, dass die Ringe schräg übereinander liegen, wie bei einem Kettenhemd, ungefähr so:

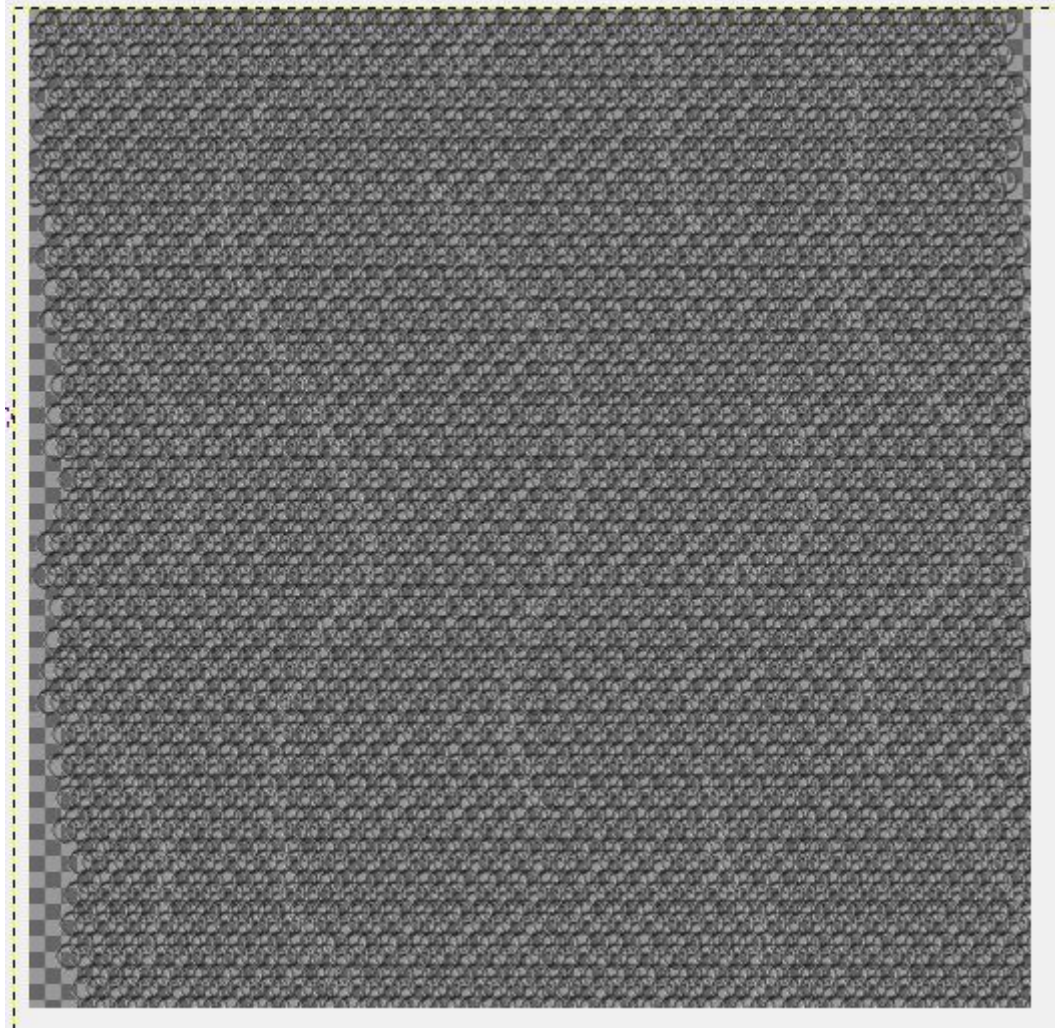


Danach vereint ihr die beiden Ebenen wieder und dubliziert die neue Ebene, verschiebt diese dann wieder. Bei dieser Arbeit ist es sinnvoll den Hintergrund in einer kräftigen Farbe, beispielsweise Blau, einzufärben, da die Grautöne im Hintergrund nur für Verwirrung sorgen.

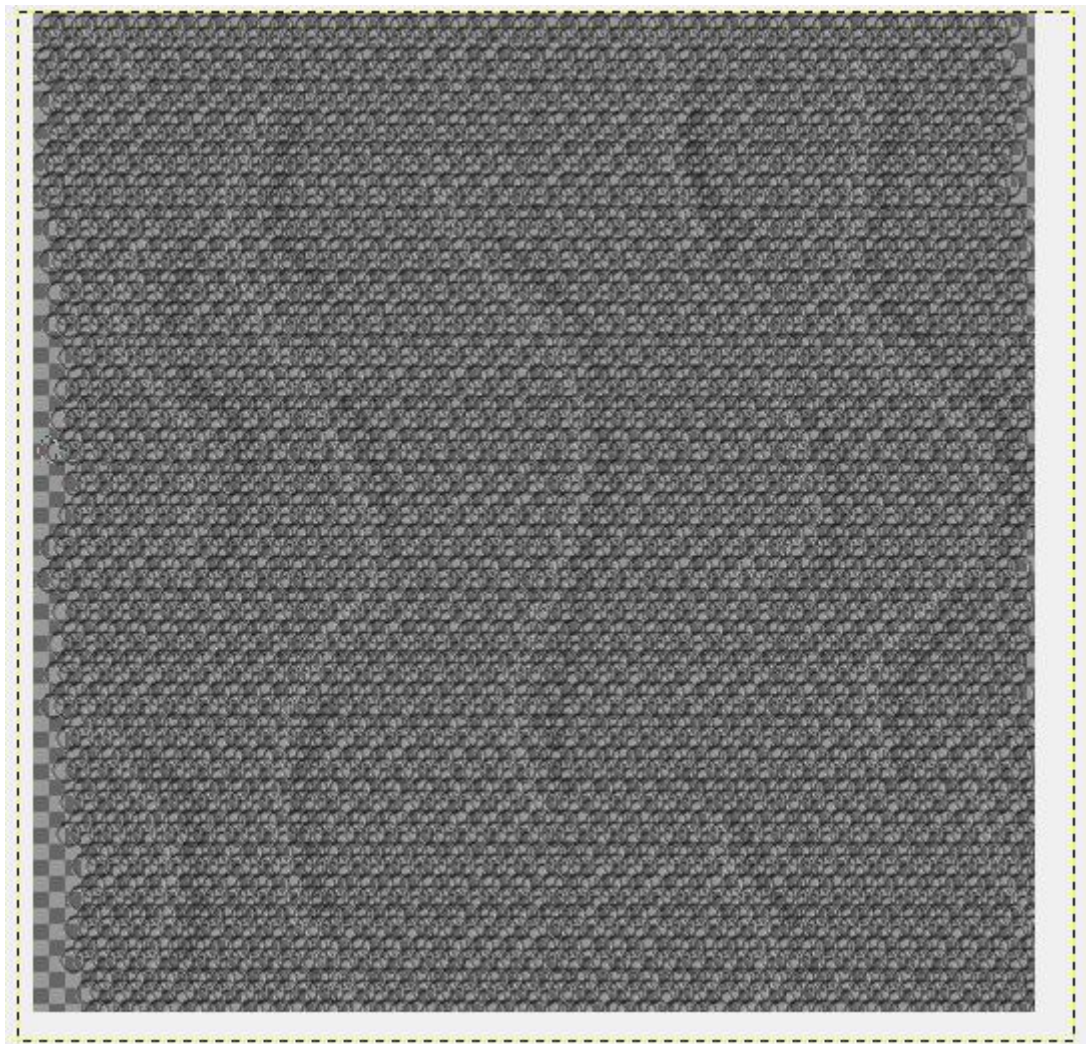
Diese Schritte wiederholt ihr, bis das ganze Bild mit Ringen gefüllt ist, hier mein Ergebnis:



Nun kommen wir zu den Feinheiten, als erstes fällt auf, dass unser Kettenhemd keine Falten wirft, diese zeichnen wir nun mit dem "Abwedeln / Nachbelichten" Tool. Stellt das Tool zuerst auf Glanzlichter und Abwedeln, benutzt den Pinsel "Circle Fuzzy (13)" und zeichnen ein paar Linien, ungefähr so:



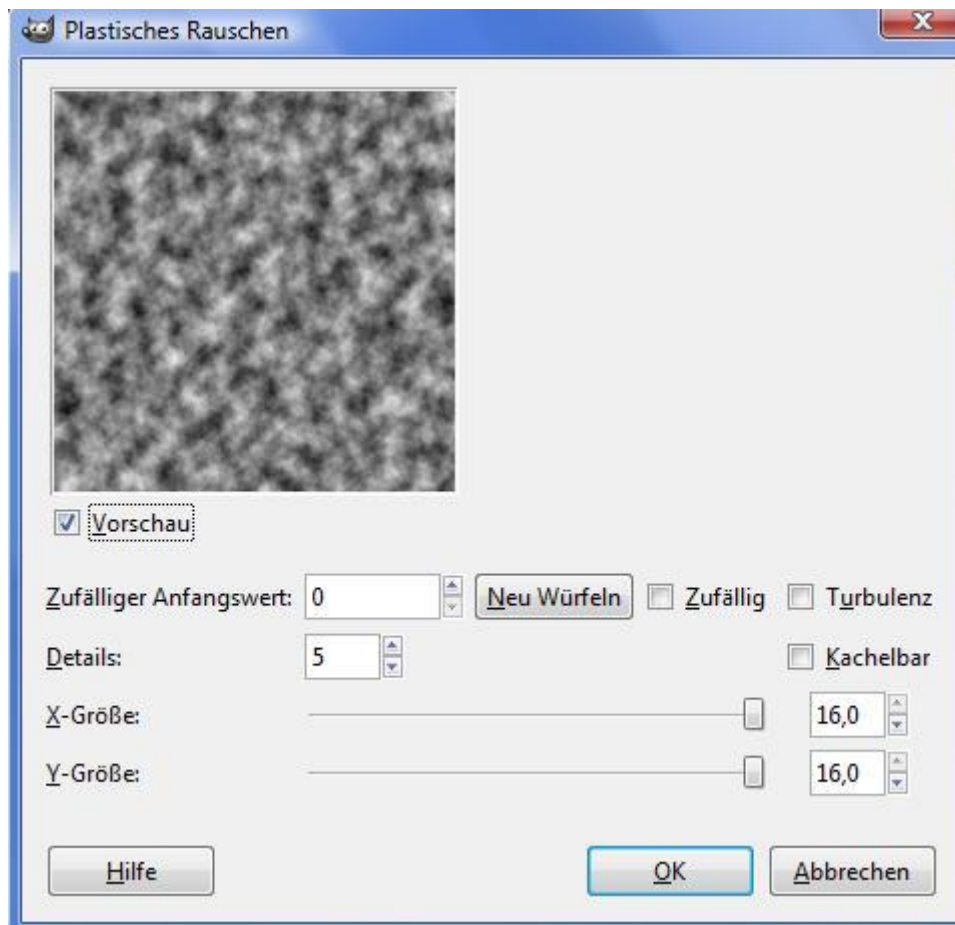
Da Falten bekanntermaßen eine helle und eine dunkle Seite haben, zeichnen wir jetzt rechts neben die hellen Striche Dunkle, dafür wählt ihr die Einstellung "Nachbelichten", den Rest belast ihr so wie er ist. Das könnte euer Ergebnis sein:



So, damit hätten wir ein frisch erstelltes Kettenhemd, doch da Kettenhemden natürlich jahrelang benutzt wurden, sollte ein Kettenhemd auch ein wenig Rost haben, dafür legen wir eine neue Ebene an und füllen sie mit einem Braunton, ich nehme 532d16.

Danach fügt ihr über "Ebene\Maske\Ebenenmaske hinzufügen" eine Ebenemaske hinzu.

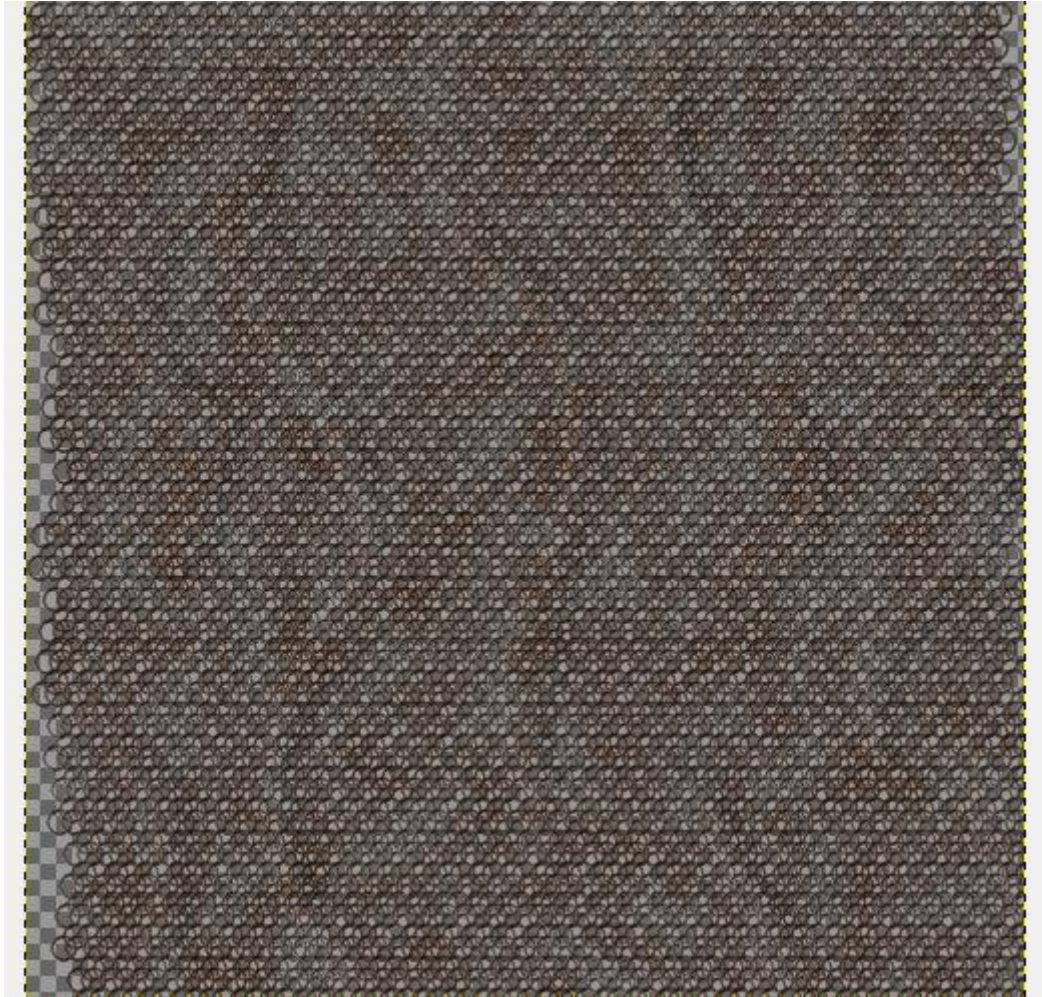
Jetzt wählt ihr "Filter\Render\Wolken\Plastisches Rauschen" mit folgenden Einstellungen:



Klickt danach "Ebene/Maske/Ebenenmaske anwenden". Stellt nun die Braune Ebene auf einen der folgenden Modi, je nachdem welcher euch am besten gefällt:
Überlagern:



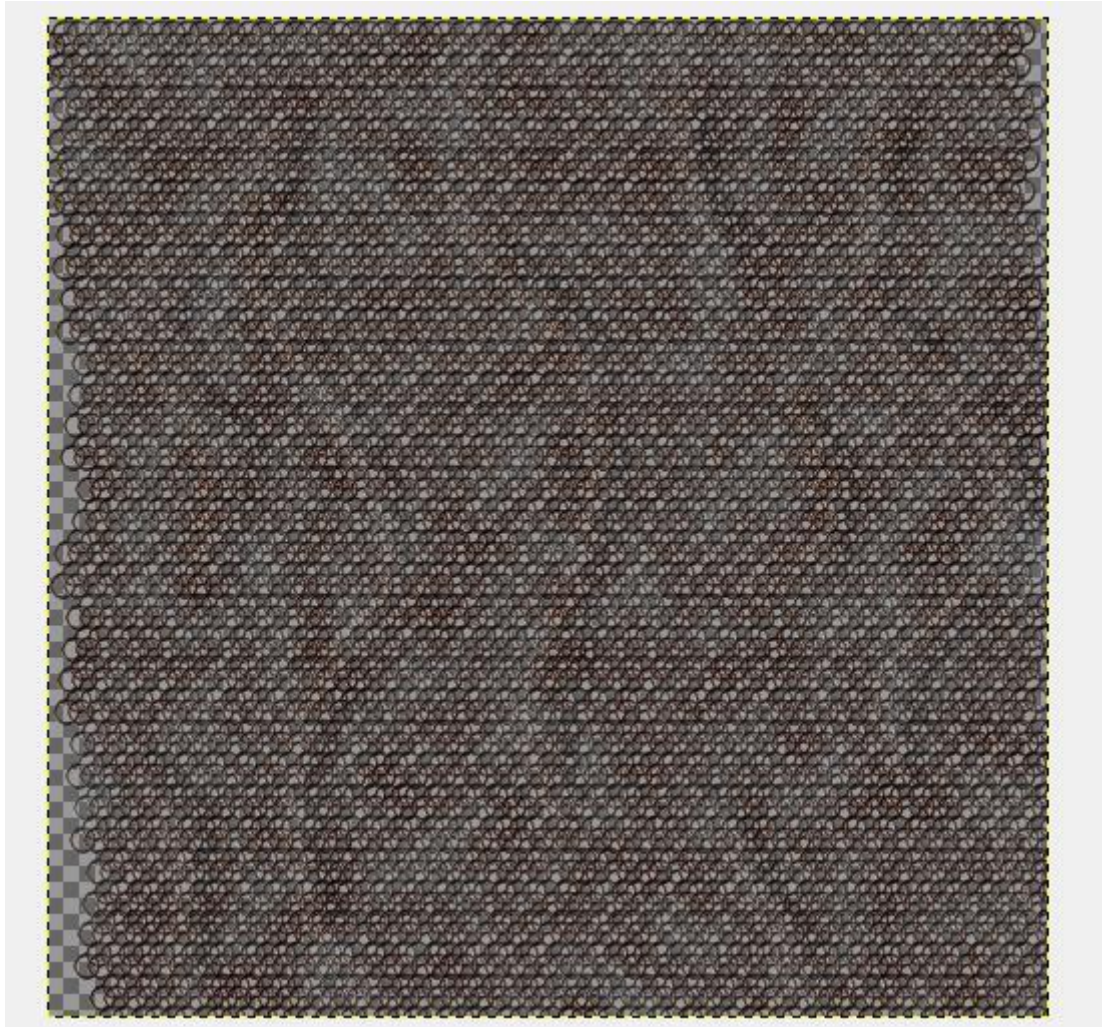
Harte Kanten:



Weiche Kanten:



oder Faser mischen:



Im Archiv liegt meine Gimp Kettenhemd-Datei bei.

Turin Turumbar

<http://modding-union.com>