

Dies ist eine EvT-Anleitung, Karte in Gimp, mehr unter: [efyriel.bplaced.net](http://efyriel.bplaced.net)

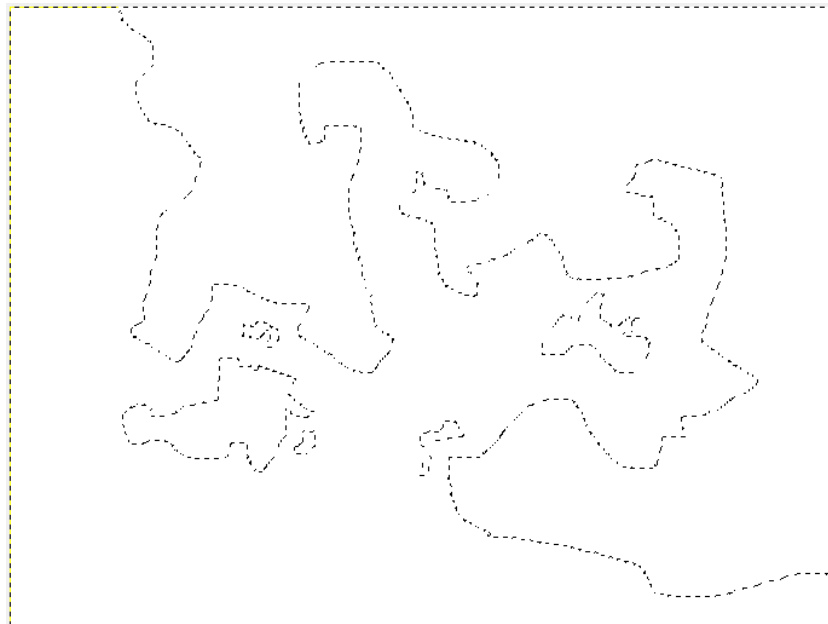
Dies ist eine Anleitung der Künstlerin und Autorin Efyriel von Tierstein (kurz: EvT)  
Die Anleitung ist nur für den privaten Gebrauch gedacht und EvT übernimmt keine Garantien dafür, dass eine Arbeit nach dieser Anleitung auch gelingt. Die Abbildungen sind nur zur Verwendung innerhalb dieser Anleitung, das Ausschneiden und Kopieren ist nicht gestattet. Das Urheberrecht der Kunstwerke verbleibt bei EvT und die Nutzung ist nur innerhalb dieser Anleitung erlaubt. Der Text und auch Textausschnitte dürfen nicht kopiert und anderweitig verwendet werden. Die Anleitung darf nur mit Genehmigung der Künstlerin auf anderen Seiten angeboten werden.  
Dieser Text so wie die Urheberrechtsvermerke dürfen nicht entfernt werden!  
Mehr über die Künstlerin und ihre Werke erfährst du unter: [efyriel.bplaced.net](http://efyriel.bplaced.net)

---

## Eine Karte in Gimp malen

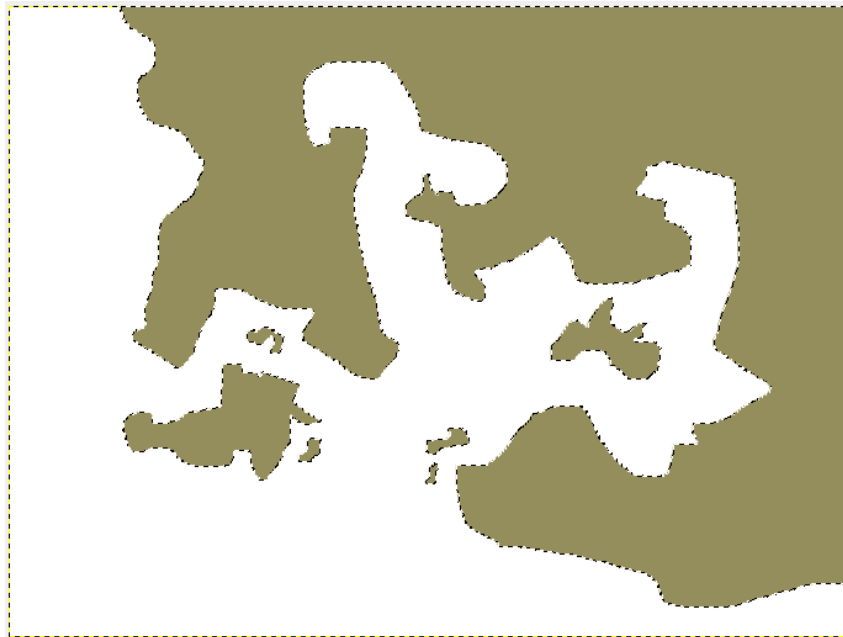
1. Erstelle ein neues Bild in der Größe, in welcher du deine Karte möchtest. Dies sollte nicht zu klein sein, damit du gut arbeiten kannst. Manche fertigen riesige Karten an, um auch Ausschnitte daraus verwenden zu können. Dies musst du selbst entscheiden, ich persönlich arbeite nicht gerne mit zu großen Bildern.

Füge eine neue Ebene hinzu und benenne sie sinnvoll (z.b. Land). Auf dieser Ebene malst du mit dem Lassowerkzeug deine Landmasse auf. Dies kann wie folgt aussehen:



Dies ist eine EvT-Anleitung, Karte in Gimp, mehr unter: [efyriel.bplaced.net](http://efyriel.bplaced.net)

2. Färbe deine Landmasse nun mit dem Füllwerkzeug in einem Beige, um eine Grundlage zum Arbeiten zu erhalten. Vergesse nicht das Ganze zu speichern!



3. Jetzt legst die Gebirge an. Dazu erstellst du eine neue Ebene „Berge1“ auf welcher du dann deine Berge mit einem Braunton aufmalst.

Tipp: lass die Umrandung aus dem 1. Schritt aktiv, dann kannst du nicht ungewollt über den Rand der Landmasse hinaus malen.

Außerdem kannst du dir deine Ebenen auch in Ebenenordner ablegen, das macht die Sache besonders bei vielen Ebenen einfacher.



Dies ist eine EvT-Anleitung, Karte in Gimp, mehr unter: [efyriel.bplaced.net](http://efyriel.bplaced.net)

4. Auf einer weiteren Ebene „Berge2“ malst du die 2. Schicht der Berge, welche etwas dunkler ist und etw. mehr Höhe anzeigt. Dies kannst du noch mit zwei oder drei weiteren Schichten ebenso machen, ganz wie du möchtest.



Achte dabei darauf, dass die einzelnen Schichten besonders zum Rand hin schön unregelmäßig sind. Berge sind zerklüftet und das soll ruhig sichtbar sein. Vergesse auch nicht das es Täler in den Bergen gibt. Ich habe hier nun 5 Bergebenen. Am besten arbeitest du dabei mit einem recht kleinen und weichen Pinsel.

Zur Krönung setzen wir den Gipfeln noch etwas Schnee auf. Hier ist weniger oft mehr, es darf aber durchaus richtig weiß sein.



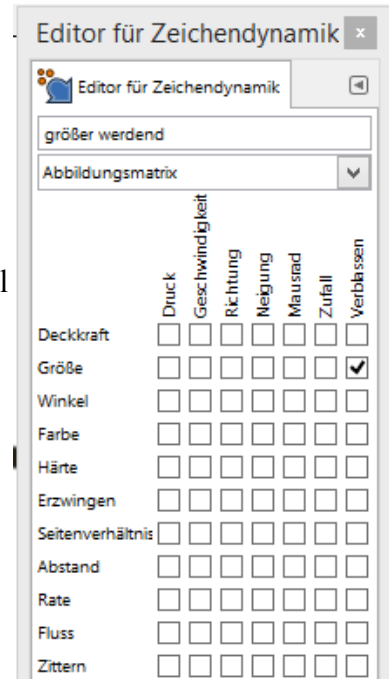
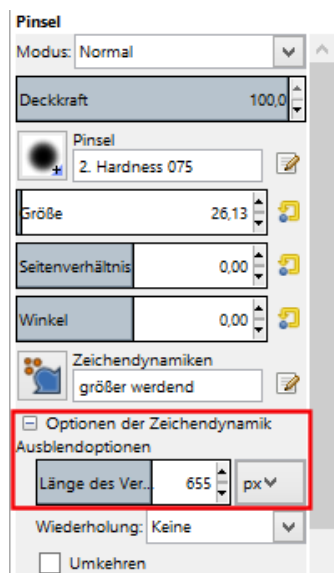
Dies ist eine EvT-Anleitung, Karte in Gimp, mehr unter: [efyriel.bplaced.net](http://efyriel.bplaced.net)

5. Als nächstes sind jetzt die Flüsse und größeren Bäche dran. Mach dazu wieder eine neue Ebene „Fluss“. Du kannst nun entweder von den Quellen aus beginnen oder vom Ende des Flusses aus, wo er ins Meer fließt. Dabei werden sie zum Meer hin immer breiter, da weitere Bäche hinzu fließen. Zudem sind viele Täler durch Bäche/Flüsse entstanden.

In Gimp kannst du einen dynamischen Pinsel verwenden, der immer breiter bzw. schmaler wird. Ich habe mir einen neuen Pinsel erstellt der die Größe dynamisch verändert.

Probiere diesen Pinsel und seine möglichen Einstellungen erst einmal auf einem neuen Bild.

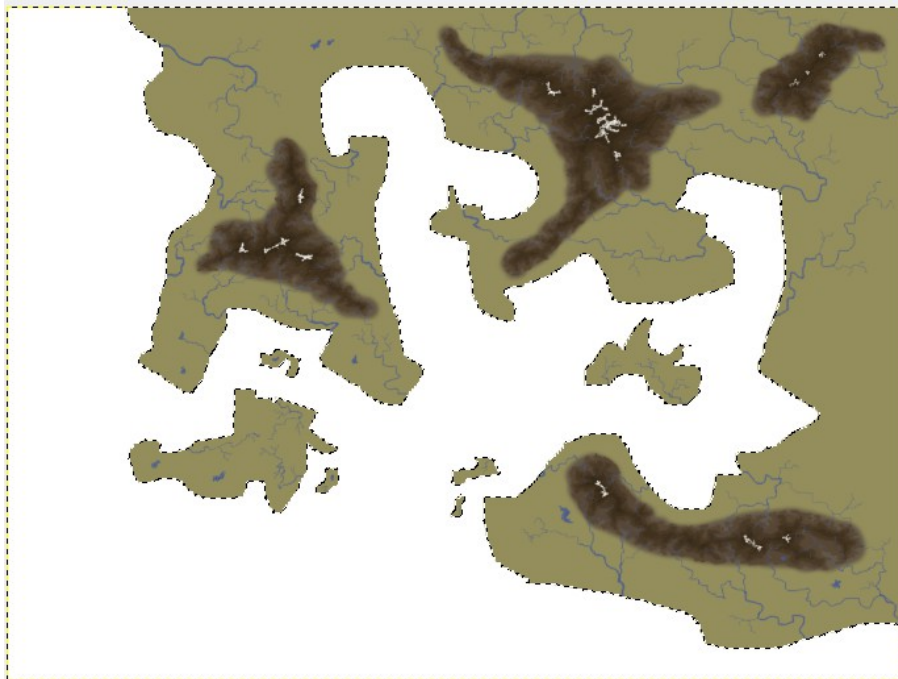
Du kannst die Endstärke über die Pinselgröße bestimmen. Wie schnell der Pinsel die höchste Größe erreicht stellst du über die Werkzeugeinstellungen in den Optionen für Zeichendynamik ein (siehe unten).



Wenn du dich genügend mit dem Pinsel auseinandergesetzt hast, kannst du damit dann die Bäche und Flüsse auf deine Karte malen.

Dies ist eine EvT-Anleitung, Karte in Gimp, mehr unter: [efyriel.bplaced.net](http://efyriel.bplaced.net)

Vergesse nicht, dass es auch Seen gibt! Das kann dann ungefähr so aussehen:

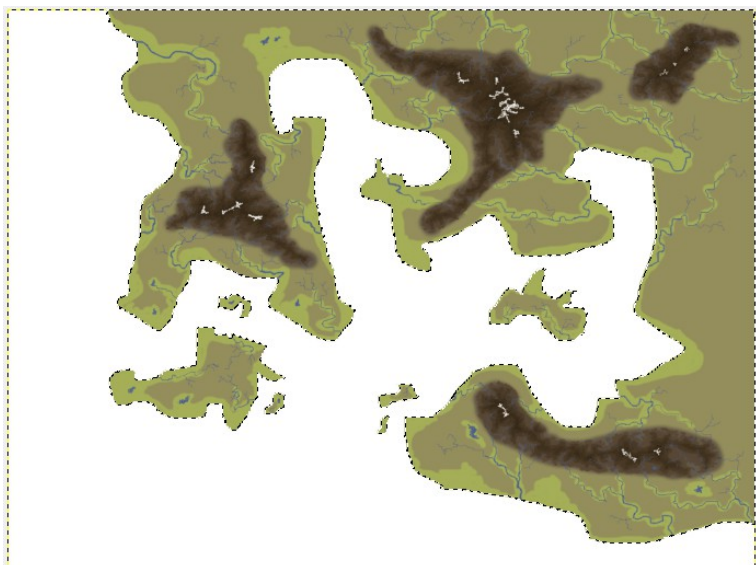


6. Jetzt folgen wie bei den Bergen mehrere Ebenen für den Rest des Landes, welches mit Grüntönen ausgefüllt wird. Bei mir sind es 4 Ebenen, wobei ich auf Ebene 4 zweierlei Farbtöne benutzt habe. Ich habe hierzu einen Pinsel mit weichen Kanten verwendet, um weiche Übergänge zu schaffen. Achte darauf, dass die Ebenen unter den Bergebeneen liegen!

Das hellste Grün hat bei mir einen Braunstich und markiert tiefer gelegenes Land. Dieses ist überall entlang der Flüsse und meist auch der Seen zu finden. Es kann auch entlang der Küste sein, wenn diese keine Kliffe hat. Die Erste Schicht darf ruhig etwas breiter ausfallen, da alle Folgenden überlappend darüber gelegt werden.

Dadurch, dass noch immer die Auswahl der 1. Ebene angewählt ist, kann ich nicht versehentlich über die Landmasse hinaus malen.

Das kann dann so aussehen:



Dies ist eine EvT-Anleitung, Karte in Gimp, mehr unter: [efyriel.bplaced.net](http://efyriel.bplaced.net)

7. Sollte der Übergang dennoch nicht weich genug sein, kann man mit dem Weichzeichner nachhelfen. Am rechten Rand soll noch ein Trockengebiet hin, hier nehme ich anstatt dem Grün bräunliche Töne.



8. Als nächstes folgt eine oder zwei Ebenen mit Wald. Hier habe ich eine Mischung aus einem schwammartigen Pinsel und Punkten verwendet. Probier einfach aus, wie es dir am besten gefällt. Du kannst auch mehrere Farbtöne und Pinsel kombinieren. Die Ebenen liegen über den Bergen, aber unter der Flussebene.

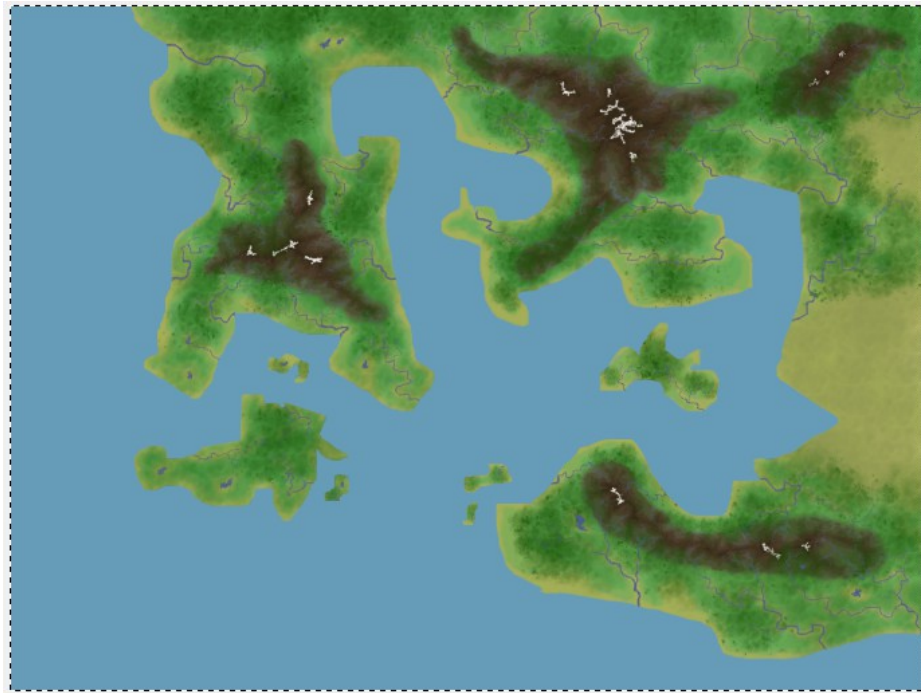
Nun noch ein paar Feinheiten und die Karte ist soweit fertig. Dazu gehe ich mit dem schwammartigen Pinsel noch über die glatt aussehenden Bereiche. Damit sie mehr Struktur erhalten und zum Teil entsteht so hügeliges Gelände.

Das könnte dann so aussehen:



Dies ist eine EvT-Anleitung, Karte in Gimp, mehr unter: [efyriel.bplaced.net](http://efyriel.bplaced.net)

9. Als letzten Schritt hebe ich die Auswahl auf und färbe das Meer ein. Danach kann beschriftet werden. Diese Ebene liegt ganz unten (über der Ebene Hintergrund).



10. Falls dir nun das Meer zu gleichmäßig ist, kannst du es natürlich genauso wie das Land noch leicht Schattieren und eine Ebene einfügen, bei der das Wasser rund um das Land etwas heller ist (dort ist es ja nicht so tief).



Dies ist eine EvT-Anleitung, Karte in Gimp, mehr unter: [efyriel.bplaced.net](http://efyriel.bplaced.net)

Das kann am Ende dann dabei heraus kommen:



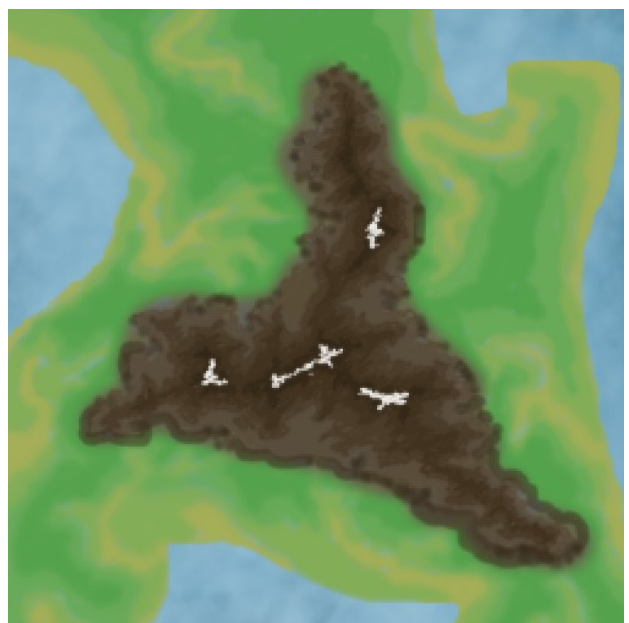
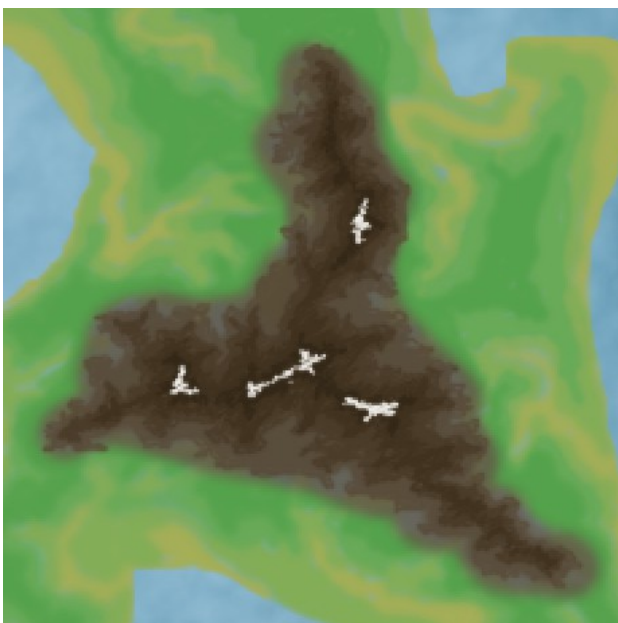
### **Ergänzung: Berge verbessert**

Um die Berge mehr 3 Dimensional erscheinen zu lassen, dass man z.B. die Höhe besser einschätzen kann füge ich noch Schatten hinzu.

Dazu habe ich alle Ebenen ausgeblendet, die mich dabei stören könnten (also Bewuchs, Städte, Wege, Flüsse usw.). Dann vergrößere ich auf einen Berg, wähle ein sehr dunkles Braun und einen eher harten Pinsel in kleiner Größe. Bei diesem setze ich jedoch die Deckkraft zunächst herunter (ca. 50%).

Male mit diesem Pinsel nun die Ersten Schatten um den Berg (oder das Gebirge).

Mein Gebirge ohne Schatten (links) und mit Schatten (rechts)





Dies ist eine EvT-Anleitung, Karte in Gimp, mehr unter: [efyriel.bplaced.net](http://efyriel.bplaced.net)

Du siehst, es hebt den Berg schon etwas aus dem Untergrund.  
Achte darauf, dass unten mehr und tiefere Schatten sind als oben und an den Seiten. Um so breiter dieser Schatten ist, um so höher erscheint das Gebirge.

Dann folgt eine weitere Schicht in einer höheren Ebene des Berges. Dazu würde ich den Pinsel etwas kleiner nehmen als zuvor. Die Transparenz des Pinsels hilft dir dabei die Schatten schwächer aufzutragen und an einigen Stellen zu vertiefen indem du erneut darüber fährst.

Wenn du jede Schicht auf einer eigenen Ebene anlegst, kannst du sie ja auch später Problemlos wieder entfernen.

Meine 2. Schicht:



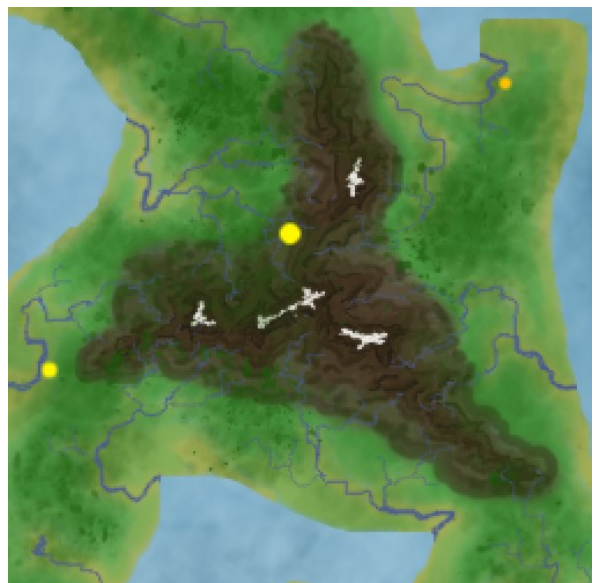
Bei den nächsten Schichten arbeitest du mit höherer Deckkraft. Achte darauf, dass deine Schatten auch dunkler sind als die Bergfarbe, damit der Kontrast hoch genug ist.

Wieder wird der Pinsel etwas verkleinert um genauer arbeiten zu können.

Mit einem fast schwarzen und ganz feinen Pinsel kannst du zuletzt dann noch einige Details einfügen. Bei mir sind das die Schatten an den Gipfeln und einige tiefere Täler und Schluchten.

Sollte das Ganze nicht gleich so toll aussehen, gibt nicht gleich auf, sondern probiere es einfach noch einmal! Wie bei allem ist noch kein Meister vom Himmel gefallen!

Zuletzt sieht mein Berg dann so aus:



Dies ist eine EvT-Anleitung, Karte in Gimp, mehr unter: [efyriel.bplaced.net](http://efyriel.bplaced.net)

Natürlich fällt das Ergebnis je nach Anzahl der Schichten und Größe der Pinsel anders aus. So könnte das Ergebnis auch eher so aussehen:



Für Anregungen, Fragen, Ideen usw. bin ich stets dankbar.  
Du kannst dazu einfach einen Beitrag ins Gästebuch schreiben.

Viel Spaß beim Ausprobieren!  
Eure Efyriel