

Kapitel 8

Mit Ebenen arbeiten

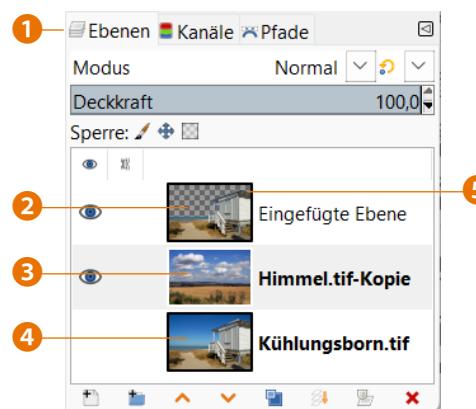
In den bisherigen Workshops bestand das Bild meist aus einer einzelnen Ebene. Sie haben aber – beispielsweise beim Montieren eines neuen Hintergrunds – schon erfahren, dass Sie in Gimp auch mit mehreren Ebenen arbeiten können. Man kann sich die Ebenen wie »übereinander gestapelte« Folien vorstellen.

Der Umgang mit Ebenen	176
Unterschiedliche Ebenentypen	179
Ebenen effektvoll zusammenführen	187
Mit Ebenen arbeiten	199
Bilder auftrennen	207
Ebenenmasken anwenden	216
Eine Collage mit Ebenen erstellen	219

Der Umgang mit Ebenen

Die Verwaltung der im Dokument enthaltenen Ebenen erfolgt über den andockbaren Dialog *Ebenen* ①.

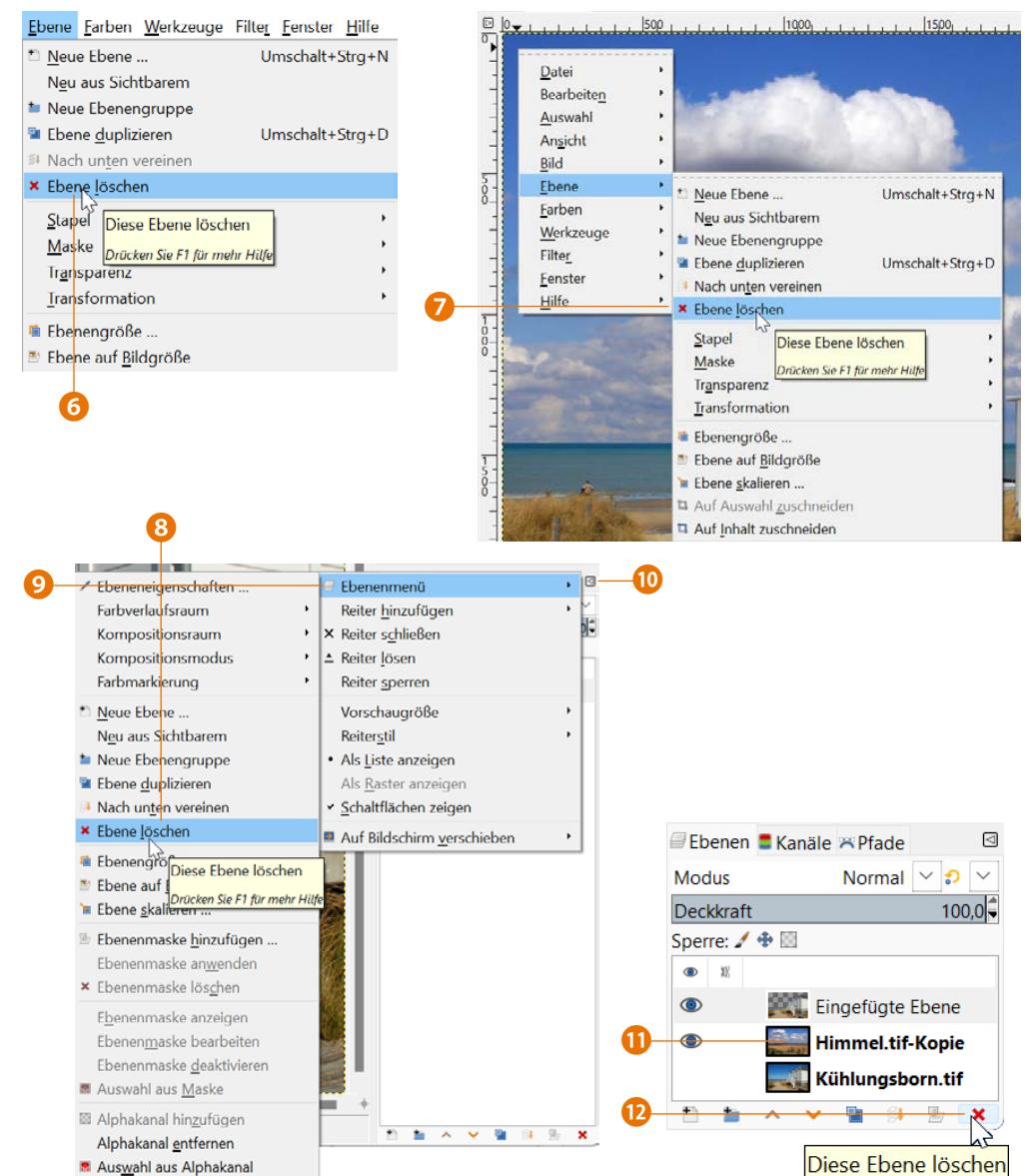
Hier erkennen Sie auch ganz gut das Prinzip der »übereinanderliegenden Folien«. Von der Ebene, die ganz oben ② im »Ebenenstapel« liegt, ist alles zu sehen, während von der darunter liegenden Ebene ③ nur die Teile zu sehen sind, die bei der darüber liegenden Ebene transparent ⑤ sind. Da die zweite Ebene ③ die gesamte Bildfläche bedeckt, ist von der untersten Ebene ④ gar nichts zu sehen. Sie wirkt sich auf den Bildinhalt nicht aus und könnte daher gelöscht werden.



Wie in so vielen Fällen, bietet Gimp Funktionen auf ganz unterschiedliche Art und Weise an – vieles ist »doppelt gemoppelt«. So erreichen Sie beispielsweise die Funktion zum Löschen einer Ebene über die Menüfunktion *Ebene/Ebene löschen* ⑥. Dieselbe Funktion ⑦ erreichen Sie auch, wenn Sie mit der rechten Maustaste in das geöffnete Bild klicken – sie ist im *Ebene*-Untermenü. Klicken Sie im andockbaren Dialog *Ebenen* auf den kleinen Pfeil ⑩, um ein Menü zu öffnen.

Im Untermenü *Ebenenmenü* ⑨ ist die Funktion zum Löschen einer Ebene ⑧ ebenfalls zu finden. Suchen Sie sich die Variante heraus, die Ihnen am einfachsten erscheint – ich bevorzuge meist die Kontextmenü-Variante, weil dies am schnellsten klappt.

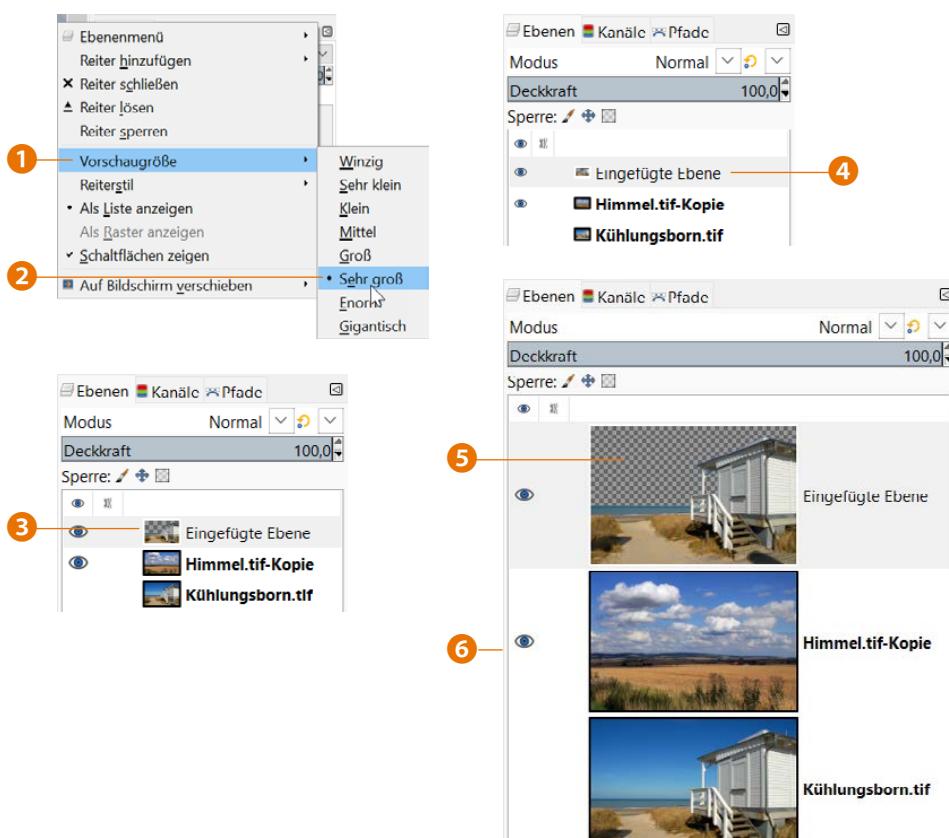
Und Sie haben sogar noch eine vierte Möglichkeit, um eine Ebene zu löschen. Markieren Sie dazu im *Ebenen*-Dialog die betreffende Ebene ⑪ – die dann dunkel unterlegt dargestellt wird – und klicken Sie auf die letzte Schaltfläche ⑫ in der Fußzeile des Dialogfelds.



Die Vorschaugröße anpassen

Die Miniaturbilder sind zur Beurteilung des Ebeneninhalts nützlich. Für einige Aufgabenstellungen sind sie relativ klein, sodass eine Beurteilung nicht ganz leichtfällt. Sie können in solchen Fällen die Größe der Miniaturbilder aber variieren.

Öffnen Sie dazu im *Ebenen*-Dialogfeld das Untermenü *Vorschaugröße* ①. Hier finden Sie acht verschiedene Vorgaben ②. Standardmäßig ist die Option *Mittel* ③ eingestellt, die in vielen Fällen ausreichen wird. Die minimale Darstellungsoption *Winzig* ④ und die maximale Größe *Gigantisch* ⑤ sind eher für Ausnahmefälle geeignet. Falls nicht alles im Dialogfeld zu sehen ist, können Sie es durch Verziehen des Stegs ⑥ vergrößern.

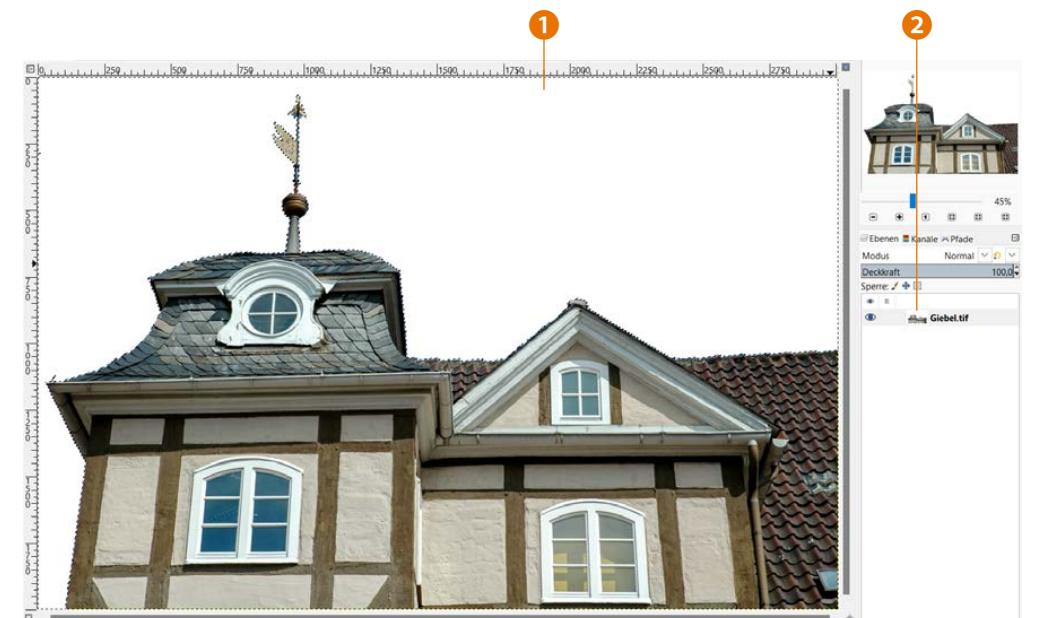


Unterschiedliche Ebenentypen

In diesem ersten Workshop möchte ich Ihnen zunächst einmal die unterschiedlichen Ebenentypen vorstellen, die Ihnen bei der Arbeit mit Gimp begegnen können.

Wenn Sie ein »normales Foto« öffnen, besteht es zunächst einmal nur aus einem Hintergrund ② mit dem Bildinhalt. Auch wenn man ihn gelegentlich als »Hintergrundebene« bezeichnet, stimmt dies nicht. Eine »Ebene« im Sinne einer »durchscheinenden Folie« ist dieses Foto noch nicht.

Dies können Sie sehr leicht feststellen. Wird nämlich ein Auswahlbereich erstellt und dieser mit der `[Entf]`-Taste gelöscht, entsteht eine weiße Fläche ① (im Beispiel war die Himmelsfläche markiert). Gimp hat dabei den ausgewählten Bereich einfach mit der Hintergrundfarbe gefüllt.

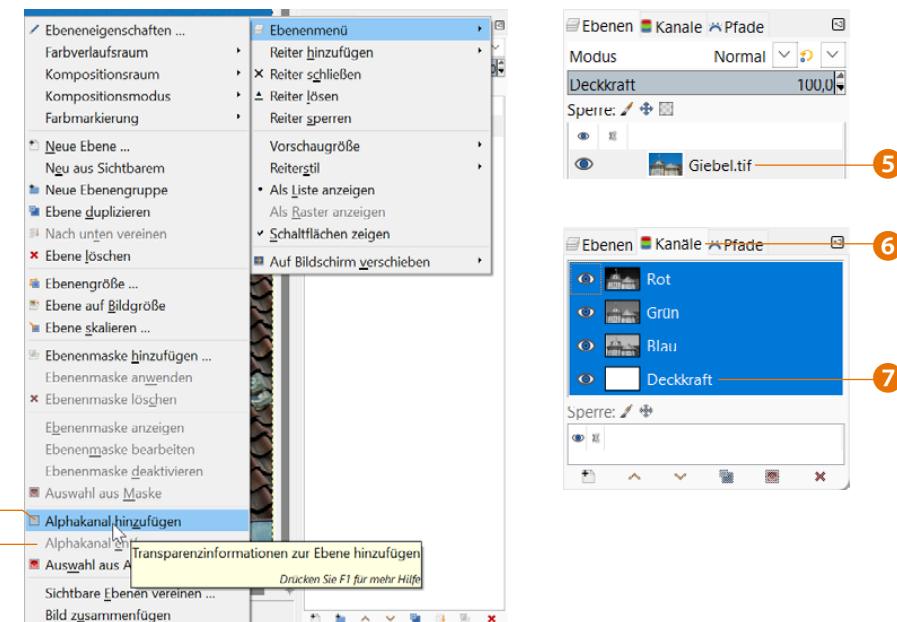


Für »ganz normale« einfache Bildoptimierungen – wie etwa die Korrektur der Bildhelligkeit und des -kontrastes oder der -schärfung – benötigen Sie keine Ebenen. Diese sind erst bei einer erweiterten Bearbeitung von Nutzen.

Um transparente Bereiche zu erzielen, damit Bildpartien wie bei einer Folie durchscheinen können, benötigt das Bild einen sogenannten Alphakanal. Sie hatten diese bereits beim Einsatz der Auswahlbereiche im letzten Kapitel kennengelernt.

Sie können jedem Bild und jeder Ebene einen Alphakanal zuweisen. Rufen Sie dazu aus dem *Ebenenmenü* die Funktion *Alphakanal hinzufügen* ③ auf (um einen bereits bestehenden Alphakanal wieder zu löschen, benötigen Sie die Funktion *Alphakanal entfernen* ④).

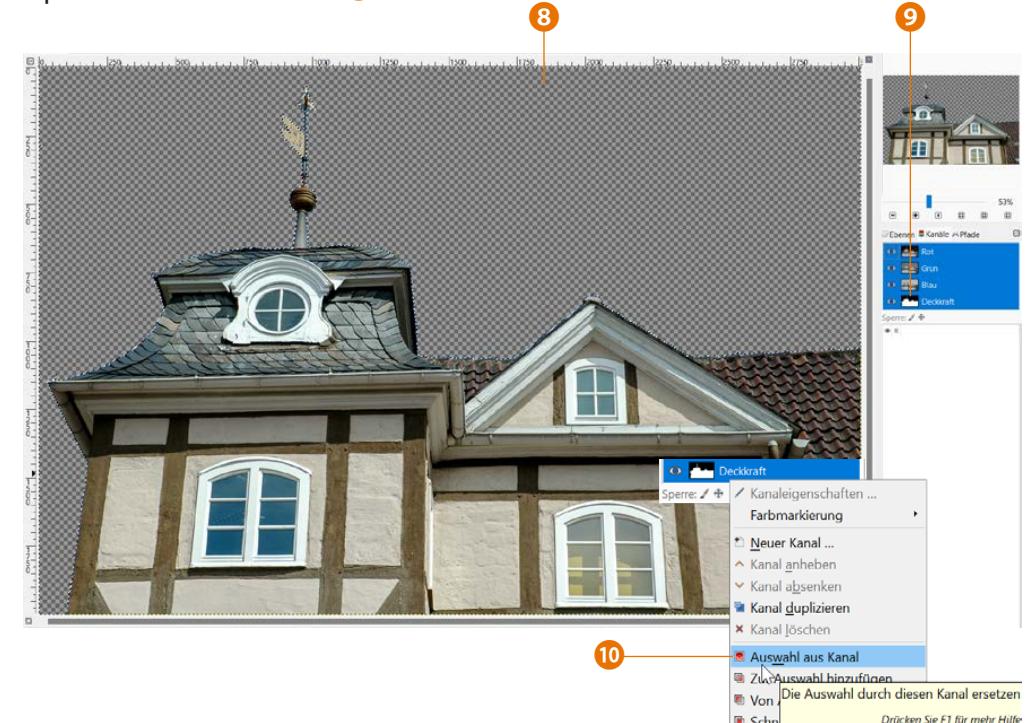
Nach dem Aufruf sehen Sie, dass im *Ebenen*-Dialog der Eintrag des Hintergrunds nun nicht mehr fett ⑤ angezeigt wird – so erkennen Sie schnell, ob bereits ein Alphakanal enthalten ist oder nicht. Im *Kanäle*-Dialogfeld ⑥ finden Sie außerdem einen neuen Eintrag mit der Bezeichnung *Deckkraft* ⑦.



Wenn Sie nun – wie beim vorherigen Beispiel – wieder die **Entf**-Taste drücken, erscheinen die vorher ausgewählten Bildteile nicht mehr weiß, sondern transparent, was durch das Karomuster ⑧ symbolisiert wird.

Wenn Sie einen erneuten Blick in den *Kanäle*-Dialog werfen, erkennen Sie, dass im Alphakanal automatisch die zuvor ausgewählten Bereiche schwarz eingefärbt ⑨

wurden – Gimp hat nämlich automatisch die Auswahl gesichert, sodass Sie diese später jederzeit erneut laden können. Nutzen Sie dazu aus dem Kontextmenü die Option *Auswahl aus Kanal* ⑩.



Tipp

Falls Sie nach dem Löschen des Auswahlbereichs nachträglich den Alphakanal mit der Funktion *Alphakanal entfernen* aus dem Kontextmenü wieder löschen, erscheinen nicht etwa wieder die ursprünglichen Bildinformationen – der Hintergrund erscheint dann weiß. Um die Bilddaten zu erhalten, müssen Sie mit den sogenannten **Ebenenmasken** arbeiten – darüber erfahren Sie später in diesem Kapitel Näheres.

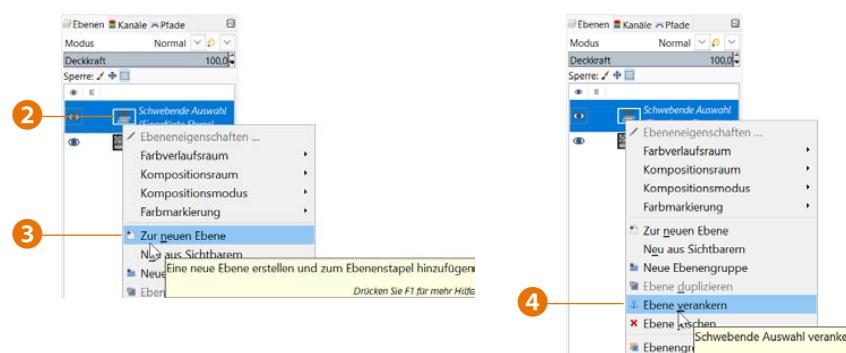
Schwebende Auswahl (Ebene)

Ein Sonderfall ist die schwebende Auswahl, die Sie im vorherigen Kapitel bereits kurz kennengelernt haben. Sie wird ebenfalls im *Ebenen*-Dialog aufgeführt, da es sich sozusagen um eine vorübergehende Ebene handelt.

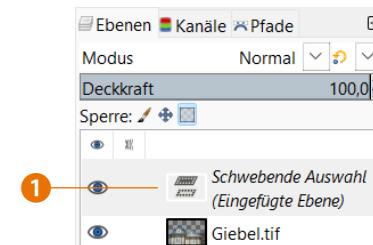
Schwebende Ebenen entstehen, wenn Sie einen ausgewählten Bildbereich in die Zwischenablage kopieren und von dort wieder in das Bild einfügen – auch diese Vorgehensweise haben Sie im vorherigen Kapitel bereits kurz kennengelernt. Die schwebende Auswahl wird im *Ebenen*-Dialog als ein eigener Eintrag angezeigt ①.

Es kann immer nur eine einzige schwebende Auswahl im Dokument vorhanden sein. Gibt es eine schwebende Auswahl, kann nur diese bearbeitet werden – die Bearbeitung einer anderen Ebene ist erst möglich, wenn die schwebende Auswahl entweder mit einer neuen Ebene oder dem Hintergrund verschmolzen wurde.

Es gibt zwei Möglichkeiten, wie Sie mit einer schwebenden Ebene verfahren können. Nutzen Sie dazu beispielsweise die Funktionen des Kontextmenüs, indem Sie die Ebenenminiatur ② mit der rechten Maustaste anklicken. Mit der Option *Zur neuen Ebene* ③ wird eine neue Ebene erstellt, auf der der Inhalt der schwebenden Auswahl automatisch eingefügt wird. Die Option *Ebene verankern* ④ sorgt dafür, dass der Inhalt der schwebenden Auswahl auf die darunter liegende Ebene übertragen wird – die beiden Ebenen werden »verschmolzen«.



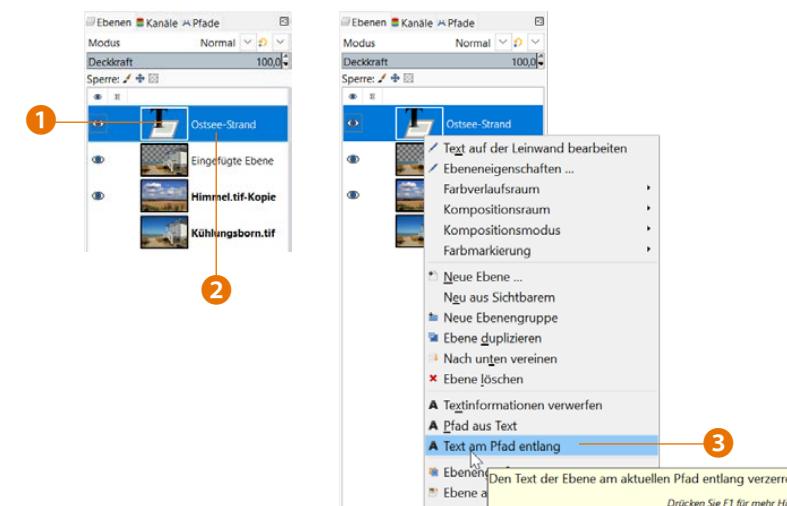
Beachten Sie beim Verschmelzen aber, dass ein späteres »Auf trennen« nicht möglich ist – die Bilddaten werden endgültig zusammengeführt.



Textebenen

Eine besondere Ebenenart wird ganz automatisch erstellt, wenn Sie mit dem *Text*-Werkzeug arbeiten. Gimp erstellt dann eine Textebene, die mit einem entsprechenden Miniaturbild ① versehen ist.

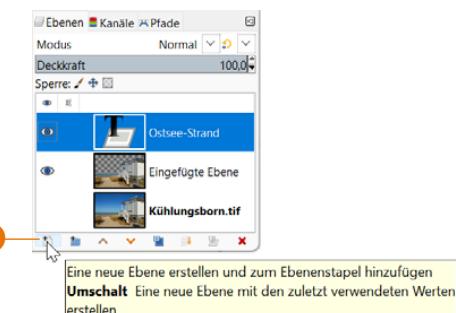
Die Textebene ② wird automatisch benannt. Sie erhält als Bezeichnung den eingetippten Text. Wenn Sie das Kontextmenü einer Textebene aufrufen, gibt es einige zusätzliche Optionen, die speziell auf die Textoptionen ausgerichtet sind ③. Auf die Texterstellung komme ich später zurück – dafür gibt es ein eigenes Kapitel.



Neue leere Ebenen erstellen

Sie haben auch die Möglichkeit, selbst eine neue leere Ebene zu erstellen, um später darauf Inhalte einzufügen oder sie mit den Malwerkzeugen zu bemalen.

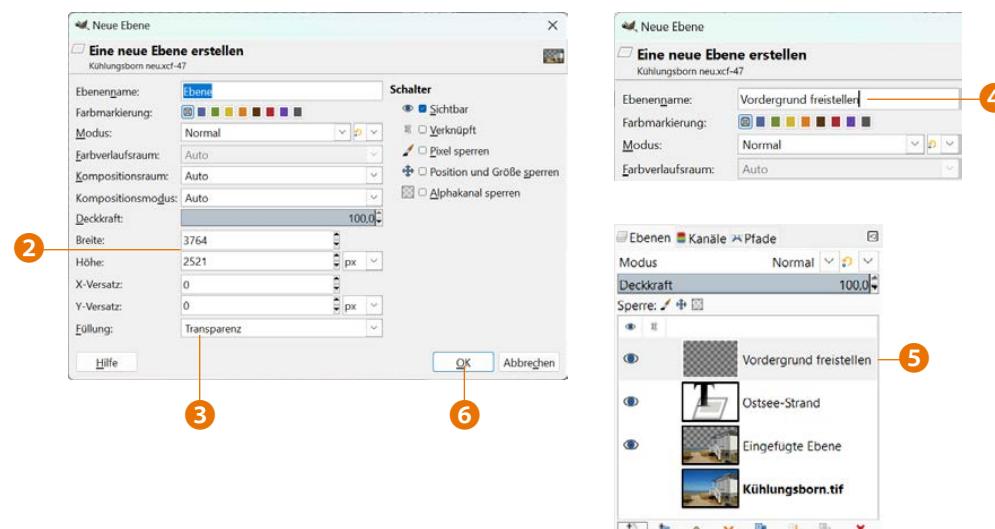
1 Klicken Sie in der Fußzeile des *Ebenen*-Dialogs auf die erste Schaltfläche ①. So erstellen Sie am schnellsten eine neue Ebene.



2 Stellen Sie in dem Dialogfeld, das Sie mit dem Anklicken öffnen, ein, wie groß **②** die eingefügte Ebene sein soll – sie muss nämlich keineswegs so groß sein wie das Bild selbst. Außerdem können Sie im Bereich *Füllung* vorgeben, wie die neue Ebene gefüllt werden soll. Sie können hier entweder eine Farbe vorgeben oder festlegen, dass die Ebene transparent **③** angelegt werden soll.

3 Geben Sie im *Ebenename*-Eingabefeld einen aussagekräftigen Namen **④** für die neue Ebene ein, sodass Sie diese später leicht identifizieren können.

4 Bestätigen Sie die Eingaben mit der *OK*-Taste **⑥**. Dann wird oberhalb der aktuell markierten Ebene eine neue Ebene eingefügt **⑤**.

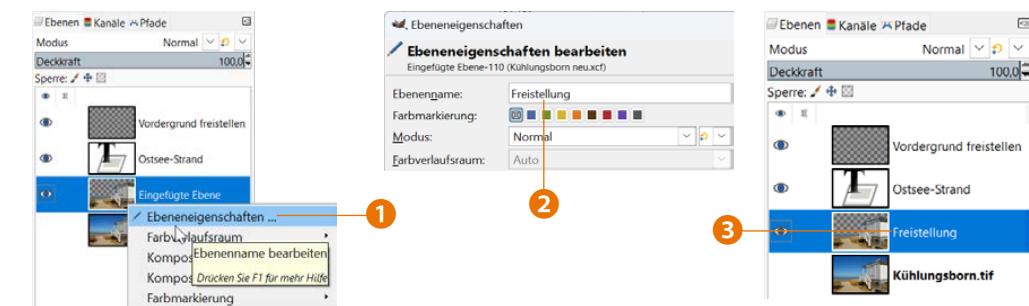


Bestehende Ebenen benennen

Wenn Sie mit vielen Ebenen in einem Dokument arbeiten, ist es sehr wichtig, diese Ebenen später einfach wieder auffinden zu können. Daher ist eine sinnvolle Benennung besonders wichtig. Sie können Ebenen jederzeit mit einem neuen Namen versehen.

1 Klicken Sie die betreffende Ebene mit der rechten Maustaste an und rufen Sie dazu aus dem Kontextmenü die Funktion *Ebeneneigenschaften* **①** auf.

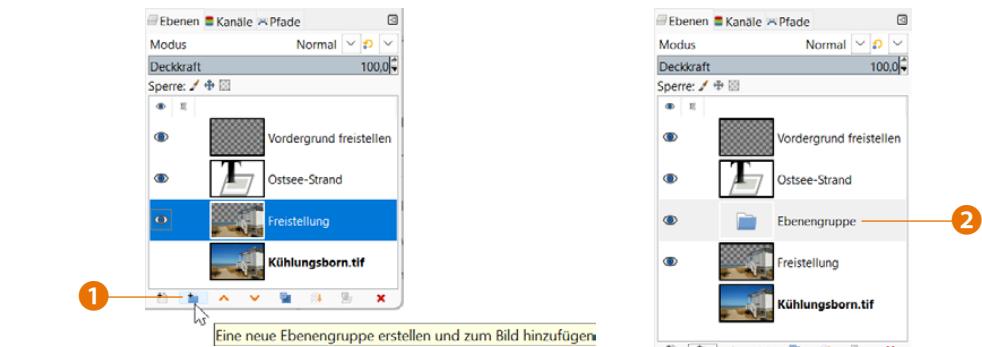
2 Tippen Sie in dem Dialogfeld, das Sie damit öffnen, den gewünschten neuen Namen **②** ein. Nach dem Bestätigen mit der *OK*-Schaltfläche wird der neue Ebenename **③** übernommen.



Ebenen gruppieren

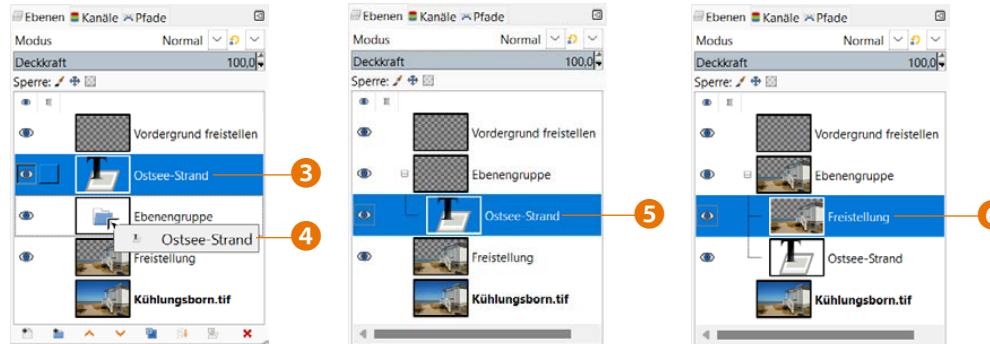
Je mehr Ebenen ein Dokument enthält, umso schwieriger wird es, den Überblick zu behalten. Daher ist eine gute Organisation nötig. Hier bietet Gimp eine nützliche Option: Sie können nämlich Ebenen auch in Gruppen zusammenfassen.

1 Klicken Sie auf die zweite Schaltfläche **①** in der Fußzeile des *Ebenen*-Dialogs, um eine neue Ebenengruppe zu erstellen. Die neu entstandene Ebenengruppe wird dann oberhalb **②** der aktuell markierten Ebene eingefügt.



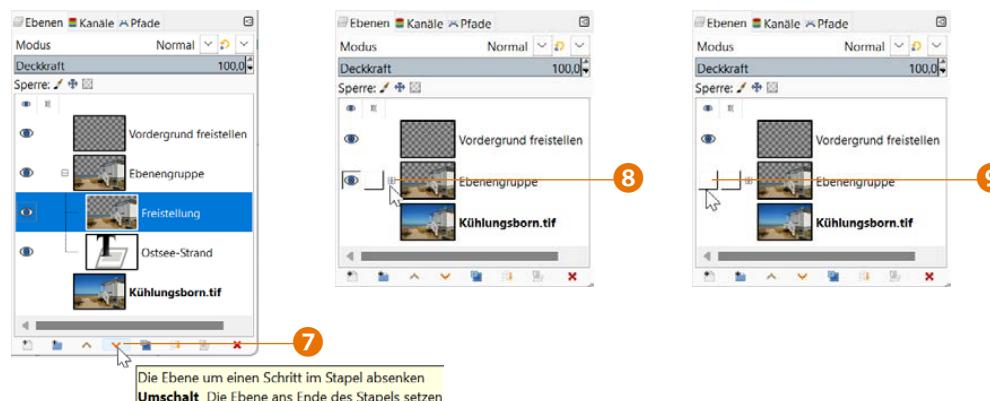
Um Ebenen zu erhalten, müssen Sie beim Speichern darauf achten, welches Dateiformat Sie verwenden. Wenn Sie zum Beispiel das BMP- oder JPEG-Format nutzen, gehen alle Ebenen verloren. Nutzen Sie daher das Gimp-Format *.xcf.

2 Ziehen Sie per Drag-and-drop die Ebene **3** in den neuen Ordner. Achten Sie darauf, dass eine gestrichelte Linie rund um den Ordnereintrag **4** zu sehen ist, damit die Ebene im Ordner abgelegt **5** wird. Fügen Sie auf diese Art und Weise alle gewünschten Ebenen **6** in den Ordner ein.



Die Reihenfolge der Ebenen kann nicht nur per Drag-and-drop geändert werden. Sie können auch die beiden Schaltflächen mit einem Pfeilsymbol **7** in der Fußzeile des Dialogs dazu nutzen.

Das Praktische an den Ebenengruppen ist unter anderem die bessere Übersicht. Wird ein Ordner mit einem Klick auf das Plussymbol **8** vor dem Eintrag geschlossen, sieht es im Dialogfeld »übersichtlicher« aus – ohne dass sich am Bild selbst irgend etwas verändert. Zusätzlich haben Sie den Vorteil, dass der gesamte Ordnerinhalt in einem Rutsch ausgeblendet werden kann, wenn Sie auf das erste Feld **9** klicken.



Tipp

Ordner lassen sich auch verschachteln. So können Sie innerhalb eines Ordners einen weiteren Ordner unterbringen. Dieser hierarchische Aufbau entspricht dem, was Sie von der Struktur des Windows-Explorers her kennen.

Ebenen effektvoll zusammenführen

Alle Fotos bestehen ja aus den drei Farbkanälen Rot, Grün und Blau, in denen die Tonwerte untergebracht sind. Da es sich ja bei Tonwerten um Zahlenwerte handelt, kann man diese nutzen, um sie auf unterschiedliche Art und Weise miteinander zu verrechnen, wenn es mehrere Ebenen im Bild gibt. Sind mehrere Ebenen im Bild vorhanden, ist im Normalfall nur die obere Ebene **1** zu sehen. Nur wenn auf der obersten Ebene transparente Bereiche vorhanden sind, scheint die darunter liegende Ebene durch.



Ein Tipp am Rande: Wenn Sie eine Ebene anklicken und die linke Maustaste einen Moment lang gedrückt halten, wird das Miniaturbild vergrößert angezeigt **2**. Das ist praktisch, weil Sie so oft auf das generelle Vergrößern der Miniaturbilder verzichten können.

Eine Möglichkeit, das Bild der unteren Ebene sichtbar zu machen, besteht darin, die Deckkraft der darüber liegenden Ebene zu reduzieren **3**. Bei einem Wert von 50 sind dann beide Bilder gleich stark zu sehen **4** – die Pixel beider Bilder werden sozusagen »miteinander vermischt«.



Überblendungsmodi einsetzen

Gimp bietet eine weitere, sehr effektvolle Möglichkeit an, die Inhalte der Ebenen miteinander zu »vermischen« – die sogenannten Überblendungsmodi. Dabei werden die Tonwerte der beiden Ebenen auf unterschiedliche Art und Weise miteinander »verrechnet«. Insgesamt bietet Gimp 38 verschiedene Überblendungsmodi an.

Sie erreichen die Überblendungsmodi über das *Modus*-Listenfeld **1**. Übrigens werden auch bei vielen Malwerkzeugen diese Modi bereitgestellt, wie beispielsweise beim *Pinself*-Werkzeug **2**.

Tipp

Nicht jeder Überblendungsmodus wirkt bei jedem Bild. Testen Sie die unterschiedlichen Überblendungsmodi, um den geeigneten herauszufinden.

Modus	Deckkraft
Normal	100,0
Vernichten	50,0
Farbe entfernen	
Radieren	
Vereinen	
Teilen	
Nur Aufhellen	
Nur Luma/Leuchtkraft aufhellen	
Bildschirm	
Abwedeln	
Addition	
Nur Abdunkeln	
Nur Luma/Leuchtkraft abdunkeln	
Multiplikation	
Nachbelichten	
Lineare Nachbelichtung	
Überlagern	
Weiche Kanten	
Harte Kanten	
Lebhaftes Licht	
Lichtpunkt	
Lineares Licht	
Hart mischen	
Unterschied	
Ausschluss	
Abziehen	
Faser extrahieren	
Faser mischen	
Division	
HSV-Farbtön	
HSV-Sättigung	
HSL-Farbe	
HSV-Wert	
LCh Farbtön	
LCh-Buntheit	
LCh-Farbe	
LCh-Helligkeit	
Leuchtkraft	

Der erste Modus – *Normal* – ist standardmäßig voreingestellt und bewirkt keine Veränderung des Bildinhaltes. Beim zweiten Modus – *Vernichten* **3** – sehen Sie nur dann eine Veränderung, wenn bei der oben liegenden Ebene die *Deckkraft* reduziert **4** wurde. Das gilt auch für viele andere Modi der ersten Gruppe. Der *Vernichten*-Modus sorgt dafür, dass in Bereichen mit teilweiser Transparenz ein Pixelmuster eingefügt wird.

Je nach ausgewähltem Überblendungsmodus kann die Bildwirkung – abhängig von der Bildgröße – sehr unterschiedlich ausfallen. So erkennen Sie die Körnung des *Vernichten*-Modus bei kleineren Bildern viel deutlicher als bei größeren.

Bei einer Deckkraft von 50 entsteht das folgende Ergebnis. Um die Körnung zu erreichen, wird ein Zufallsmuster eingesetzt.



Weitere Modi der ersten Rubrik

Die weiteren Modi der ersten Rubrik sind ebenfalls »besondere« Überblendungsvarianten.

- Farbe entfernen:** Bei diesem Modus werden die Farben der oberen Ebene aus der unteren Ebene entfernt. Schwarze Töne erscheinen dann transparent, weiße wirken sich dagegen nicht aus. Entsprechend werden die anderen Tonwerte gelöscht oder nicht. Der Modus wirkt auch bei voller Deckkraft der oberen Ebene. Sie sehen die Auswirkungen im folgenden Bild.



- Radieren:** Bei diesem Modus werden die nicht transparenten Bildteile der oberen Ebene aus der unteren entfernt. Sie werden dadurch transparent.
- Vereinen:** Die Wirkung dieses Modus erkennen Sie nur, wenn für die obere Ebene eine Transparenz eingestellt wurde. Er zeigt gegenüber dem *Normal*-Modus nur einen Unterschied beim Übergang, da die möglichen Artefakte reduziert werden.
- Teilen:** Hier wird die untere Ebene von der oberen abgezogen. Die Teile der unteren Ebene erscheinen in der oberen Ebene transparent. Der Effekt wirkt nur, wenn die untere Ebene kleiner als die obere ist.

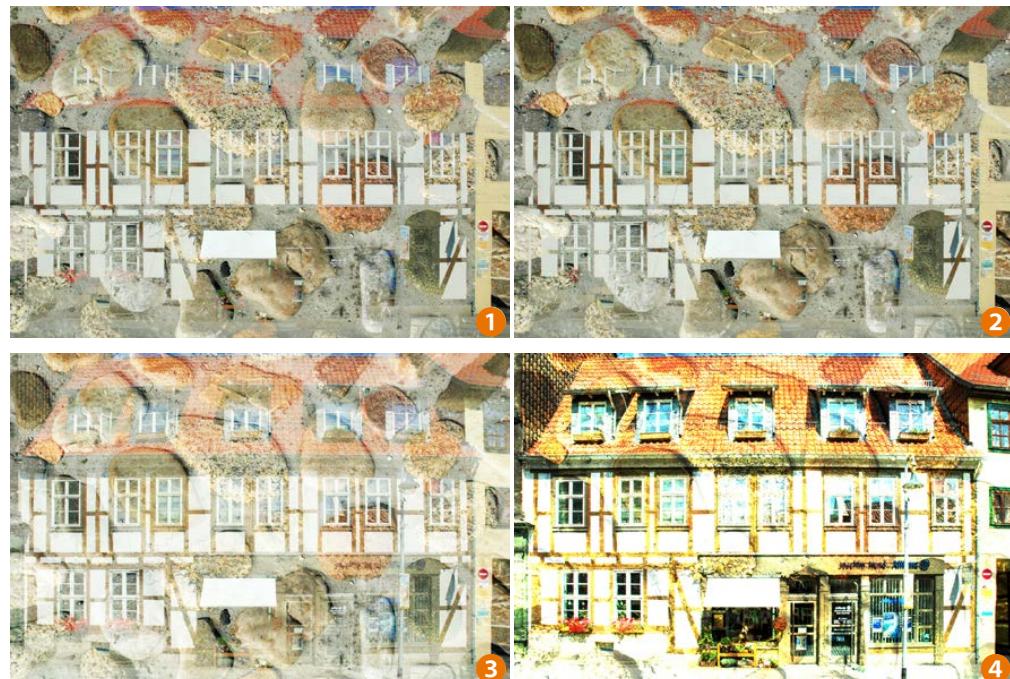
Die Überblendungsmodi

Folgende weitere Überblendungsmodi haben Sie außerdem zur Auswahl – nachfolgend aufgeführt in der Reihenfolge der Liste:

- Nur Aufhellen ①:** Die Tonwerte beider Ebenen werden verglichen und jeweils der höhere Wert verwendet. Das führt dazu, dass schwarze Bildteile

nichts am Ergebnis ändern. Bei weißen Bildteilen ergibt sich ein weißer Bereich im oberen Bild.

- **Nur Luma/Leuchtkraft aufhellen 2:** Dieser Modus ähnelt dem vorherigen. Es wird aber die Helligkeit der Pixel miteinander verglichen und jeweils der höhere Wert verwendet. Die Reihenfolge der Ebenen spielt dabei keine Rolle.
- **Bildschirm 3:** Der Modus ist mit der Option *Multiplizieren* verwandt. Dabei werden unter anderem alle Farbwerte multipliziert. Da beim *Bildschirm*-Modus ein invertiertes Bild eingesetzt wird, wirkt das Ergebnis heller.
- **Abweteln 4:** Hier entsteht ein helleres Ergebnis. Bei Schwarz-Weiß-Bildern kann damit die Bildbrillanz verbessert werden.
- **Addition 5:** Da die Farbwerte addiert werden, entsteht immer ein sehr helles Ergebnis. Viele Bildbereiche sind dadurch einfach weiß.
- **Nur Abdunkeln 6:** Wirkt wie *Nur Aufhellen*, nur dass hier jeweils der niedrigere Wert genutzt wird, was bewirkt, dass weiße Pixel keine Änderung erfahren.



- **Nur Luma/Leuchtkraft abdunkeln 7:** Der Modus gleicht dem vorherigen. Hier wird aber nur die Helligkeit der Pixel genutzt, um den niedrigeren Wert zu ermitteln.
- **Multiplikation 8:** Da unter anderem eine Multiplikation der Farbtone erfolgt, entsteht stets ein sehr dunkles Ergebnis. Weiße Bildteile ändern das Ergebnis dagegen nicht.
- **Nachbelichten 9:** Der Modus stellt das Gegenteil von *Abweteln* dar, sodass ein dunkleres Ergebnis entsteht. Das entsteht, weil invertierte Werte genutzt werden.
- **Lineare Nachbelichtung 10:** Hier werden die Werte beider Ebenen addiert und dann um den Wert 1,0 reduziert. Dadurch ergibt sich ein dunkleres Ergebnis.
- **Überlagern 11:** Der Modus stellt eine Kombination von *Multiplikation* und *Division* dar. Daher entsteht ein recht ausgewogenes Ergebnis, bei dem die Gesamthelligkeit des Bildes in etwa erhalten bleibt.



- **Weiche Kanten 12:** Der Modus ist praktisch identisch mit *Überlagern*. Die Kanten im Bild werden hier etwas »weicher«.
- **Harte Kanten 13:** Der Modus hat nichts mit dem Modus *Weiche Kanten* zu tun. Hier bleiben helle Farben und scharfe Kanten erhalten. Das Ergebnis erscheint »überstrahlt«.
- **Lebhaftes Licht 14:** Dies ist eine Kombination der Modi *Abweteln* und *Nachbelichten*, wobei der Kontrast in den Schatten und Lichtern sehr stark erhöht wird. Das ergibt sich, weil invertierte Werte beim Berechnen verwendet werden.
- **Lichtpunkt 15:** Bei diesem Modus werden die Modi *Nur Abdunkeln* und *Nur Aufhellen* kombiniert. Mittlere Tonwerte bleiben weitestgehend unberührt. So entsteht ein Bild mit geringerem Kontrast.
- **Lineares Licht 16:** Aktivieren Sie diesen Modus, ergibt sich ein etwas geringerer Kontrast als beim Modus *Lebhaftes Licht*. Er ähnelt ein wenig dem Modus *Nachbelichten*, hat aber doppelte Auswirkungen auf die Tonwerte des Vordergrunds.
- **Hart mischen 17:** Bei diesem Modus sind nur die sechs Grundfarben (Rot, Grün, Blau sowie Gelb, Magenta und Cyan) sowie Schwarz und Weiß enthalten. Dabei werden die Komponenten der beiden Ebenen addiert. Es ergibt sich ein kontrastreiches Ergebnis mit wenigen Farben.
- **Unterschied 18:** Hier werden die Farbwerte voneinander abgezogen und ein Absolutwert wird gebildet. Das Ergebnis wirkt sehr abstrakt und sieht ein wenig wie ein »Negativ« aus.





- **Ausschluss 1:** Bei diesem Modus wird bei hellen Bereichen die andere Ebene invertiert, bei dunklen Bereichen ändert sich nichts. Daher wirkt er ähnlich wie der *Unterschied*-Modus, wobei aber mittlere Tonwerte den Kontrast der anderen Ebene stark verringern.
- **Abziehen 2:** Dies ist das Gegenteil des Modus *Addition*. Hier werden die Farbwerte voneinander abgezogen. Dadurch entsteht ein sehr dunkles Ergebnis.
- **Faser extrahieren 3:** Bei diesem Filter entsteht ein recht interessantes Ergebnis. Es ergibt sich eine reliefartige Wirkung. Der Modus soll eigentlich eine »Filmkörnung« – wie sie von der analogen Fotografie bekannt ist – entfernen.
- **Faser mischen 4:** Die Formel dieses Modus ist die Umkehrung des Modus *Faser extrahieren*.
- **Division 5:** Dies ist das Gegenteil des Modus *Multiplikation*. Da hier die Farbwerte geteilt werden, entsteht ein helleres Ergebnis.

Die nächsten vier Optionen gibt es in einer **HSV**-Variante. HSV steht für **Hue** (Farbwert), **Saturation** (Sättigung) und **Value** (Helligkeitswert).

- **Farbton 6:** Hier wird der Farbton der oberen Ebene mit der Helligkeit und Sättigung der unteren Ebene gemischt.
- **Sättigung 7:** Die Sättigung der oberen Ebene wird mit dem Farbton und der Helligkeit der unteren Ebene gemischt.
- **Farbe 8:** Der Farbton und die Sättigung der oberen Ebene werden mit der Helligkeit der unteren Ebene gemischt.
- **Wert 9:** Die Helligkeit der oberen Ebene wird mit dem Farbton und der Sättigung der unteren Ebene gemischt.

Die folgenden fünf Varianten beziehen sich auf den **LCh**-Farbraum, was für **Luminance**, **Chroma** und **Hue** steht, also Helligkeit, Buntheit und Farbton.

- **Farbton 10:** Der Modus entspricht in etwa der *Farbton*-Variante der *HSV*-Optionen.



- **Buntheit** ⑪: Dieser Modus ist das Pendant zur *HSV-Sättigung*-Option.
- **Farbe** ⑫: Dies ist eine Kombination aus *Farbton* und *Buntheit* und entspricht in etwa der Variante *HSV-Farbe*.
- **Helligkeit** ⑬: Diese Option entspricht der Variante *HSV-Wert* und mischt die Helligkeit der oberen mit dem Farbton und der Sättigung der unteren Ebene.
- **Leuchtkraft** ⑭: Bei diesem Modus wird im Gegensatz zur vorherigen Variante die Sättigung nicht gemischt und nur der Farbton berücksichtigt.

Die Überblendungsmodi sind eine interessante Funktion. Hier lohnt es sich, ein wenig herumzuexperimentieren, um zu spannenden und teils verblüffenden Ergebnissen zu kommen.

Mit Ebenen arbeiten

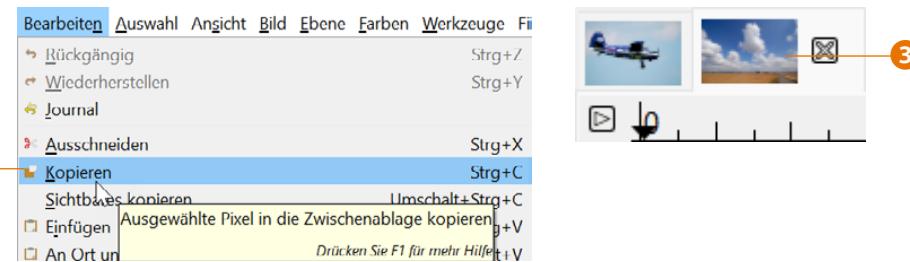
Mit nur wenigen Arbeitsschritten können Sie mit Gimp Bildteile von einem Bild in ein anderes montieren. So könnten Sie sich beispielsweise ganz schnell an einen Ort verfrachten, an dem Sie nie gewesen sind. Wie das Montieren von Bildern am einfachsten klappt, erfahren Sie in diesem Workshop.

- 1 Erstellen Sie mit den Auswahl-Werkzeugen wie gewohnt die gewünschte Auswahl. Im Beispiel wurde ein Flugzeug ① mit dem Zauberstab-Werkzeug vom Himmel getrennt.

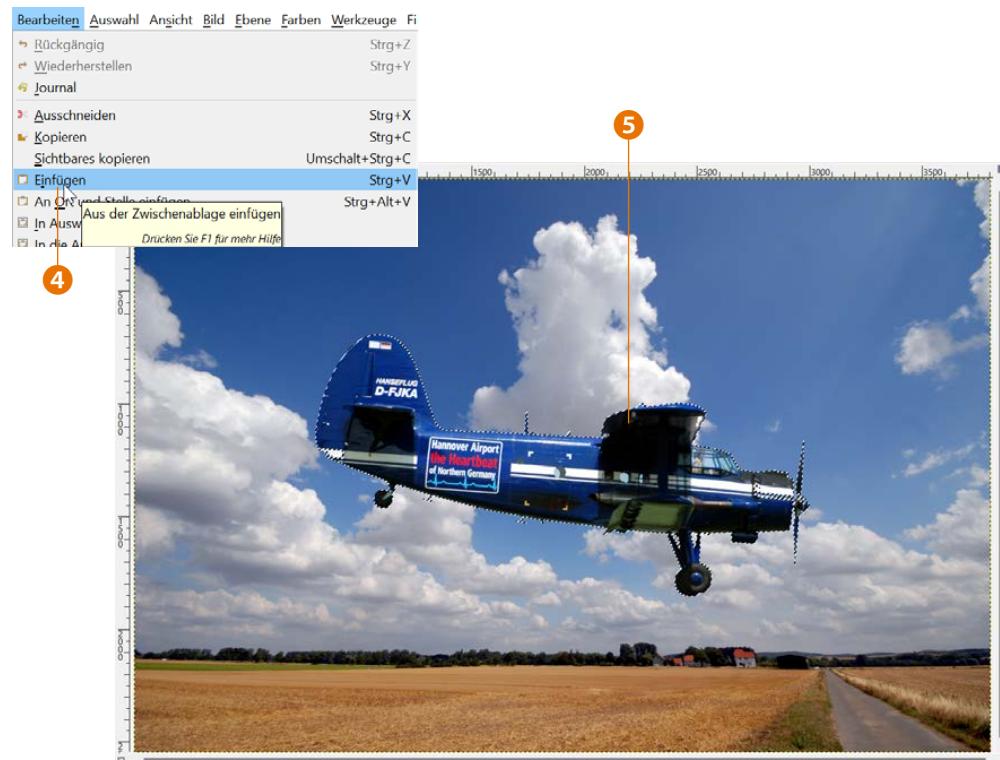


- 2 Rufen Sie die Funktion *Bearbeiten/Kopieren* ② auf, um die Auswahl in die Zwischenablage zu kopieren.

3 Wechseln Sie zum anderen geöffneten Bild. Das klappt am schnellsten mit einem Klick auf den Registerkartenreiter **3** über dem Bildfenster.

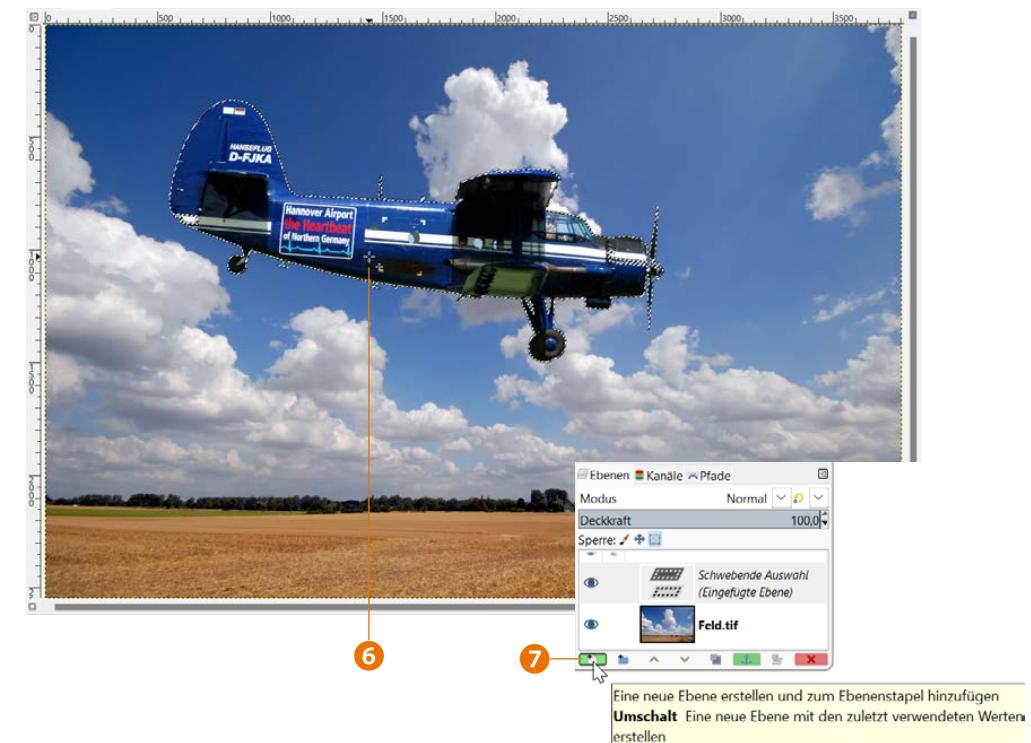


4 Rufen Sie die Funktion *Bearbeiten/Einfügen* **4** auf. Der Inhalt der Zwischenablage wird dann als schwebende Auswahl in der Mitte des Bildes **5** eingefügt.



5 Ziehen Sie die schwebende Auswahl mit gedrückter linker Maustaste an die gewünschte neue Position **6**.

6 Rufen Sie die erste Schaltfläche **7** in der Fußzeile des *Ebenen*-Dialogs auf, um eine neue Ebene zu erstellen, auf der die schwebende Auswahl untergebracht ist.



Die Gimp-Ablage nutzen

Gimp verfügt über eine eigene Ablage, die nicht mit der Windows-Zwischenablage zu verwechseln ist. In der Gimp-Ablage können Sie verschiedene Bilder unterbringen. Es gibt sogar einen eigenen andockbaren Dialog für die Ablage.

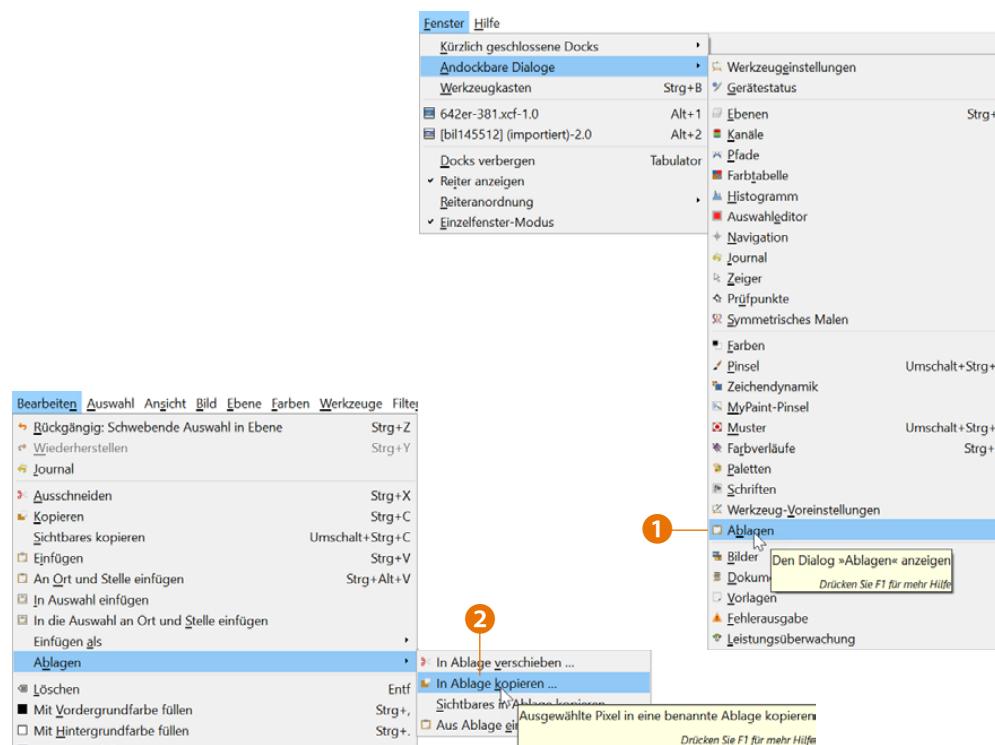
Wie Sie die Gimp-Ablage sinnvoll einsetzen können, erfahren Sie in diesem Workshop.

Tipp

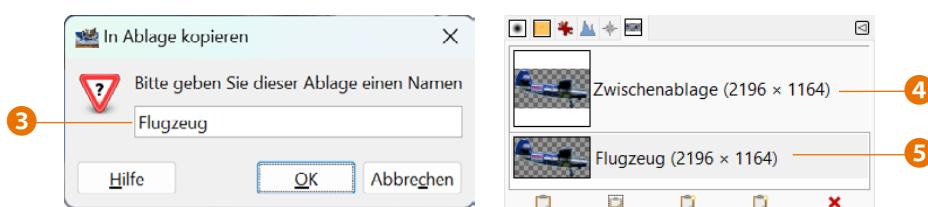
Beachten Sie dabei aber: Wenn Sie Gimp beenden, wird die Gimp-Ablage endgültig gelöscht. Sie sollten daher alle Inhalte vor dem Schließen sichern.

1 Rufen Sie die Funktion *Fenster/Andockbare Dialoge/Ablagen* **1** auf, um die Ablage zu öffnen.

2 Kopieren Sie den Inhalt der Windows-Zwischenablage mit der Funktion *Bearbeiten/Ablagen/In Ablage kopieren* **2** in die Gimp-Ablage.

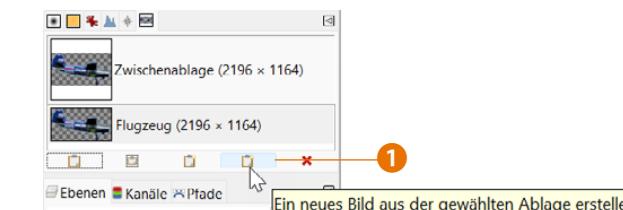


3 Geben Sie im Eingabefeld **3** des Dialogfelds, das dann geöffnet wird, einen aussagekräftigen Namen ein. Nach dem Bestätigen sehen Sie den neuen Eintrag im *Ablagen*-Dialog **5**. An der ersten Position wird der Inhalt der Windows-Zwischenablage **4** angezeigt – er dient aber lediglich der Information.



Speichern von Inhalten

Die Inhalte des Gimp-Speichers können Sie auch dauerhaft sichern. Nutzen Sie dazu die vierte Schaltfläche in der Fußzeile des *Ablagen*-Dialogs **1**, um ein neues Dokument zu erstellen, das den Inhalt des aktuellen Eintrags enthält.



Im Beispiel war dies das Flugzeug **2**. So können Sie diese Option nutzen, um Inhalte aus der Gimp-Ablage dauerhaft als eigenständige Datei zu sichern.

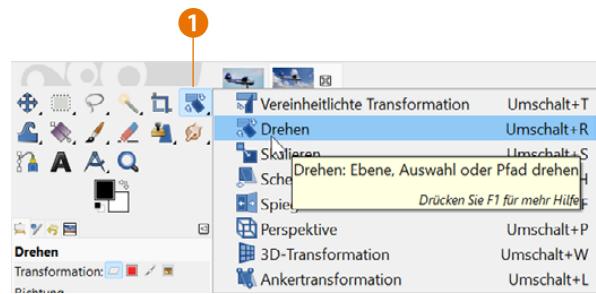


Transformationen der Ebene

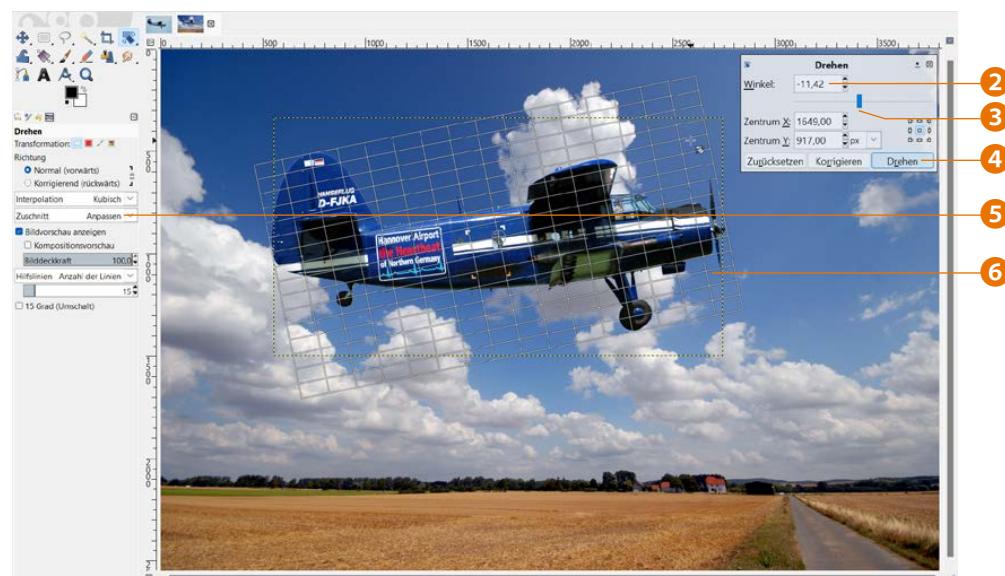
Die markierte Ebene können Sie nun auf vielfältige Art und Weise transformieren. So lässt sie sich drehen, skalieren, neigen oder spiegeln. Auch perspektivische

Verzerrungen sind möglich. Einige der Optionen sollen in diesem Workshop zum Verbessern des Ergebnisses eingesetzt werden.

- Rufen Sie das *Drehen*-Werkzeug ① aus dem Werkzeugkasten auf, wenn die Ebene, die im *Ebenen*-Dialog markiert ist, gekippt werden soll.



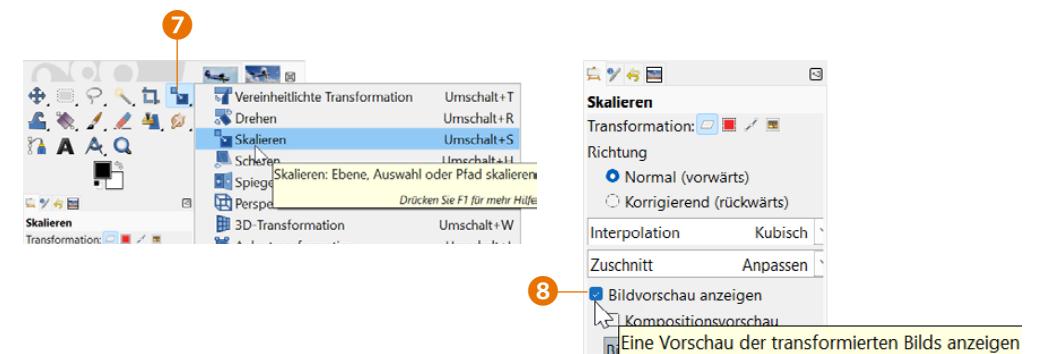
- Stellen Sie in den Werkzeugoptionen die *Anpassen*-Option ⑤ ein, damit das gesamte Objekt bei der Drehung erhalten bleibt. Klicken Sie in das Bild ⑥ und drehen Sie die Ebene mit gedrückter linker Maustaste. Beobachten Sie das Vorschaubild. Alternativ dazu können Sie auch das Eingabefeld ② oder den Schieberegler ③ im Dialogfeld benutzen, das automatisch geöffnet wird, wenn Sie in das Bild klicken.



- Rufen Sie die *Drehen*-Schaltfläche ④ auf, damit die Drehung vollzogen wird. Gimp zeigt während der Berechnung ein Fortschrittssymbol in der Bildmitte an – Sie sehen es rechts. So entsteht das nachfolgend gezeigte Zwischenergebnis:

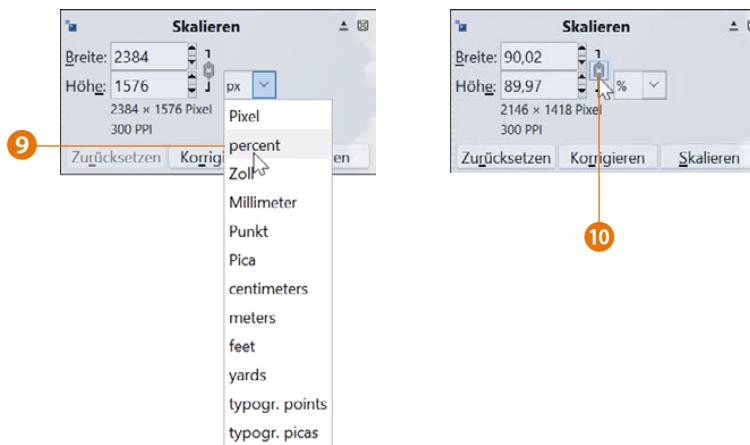


- Passen Sie nun die Größe der Ebene an. Rufen Sie dazu das *Skalieren*-Werkzeug ⑦ aus dem Werkzeugkasten auf. Wenn Sie während des Skalierens eine Vorschau sehen wollen, aktivieren Sie die Option *Bildvorschau anzeigen* ⑧ in den Werkzeugeinstellungen.

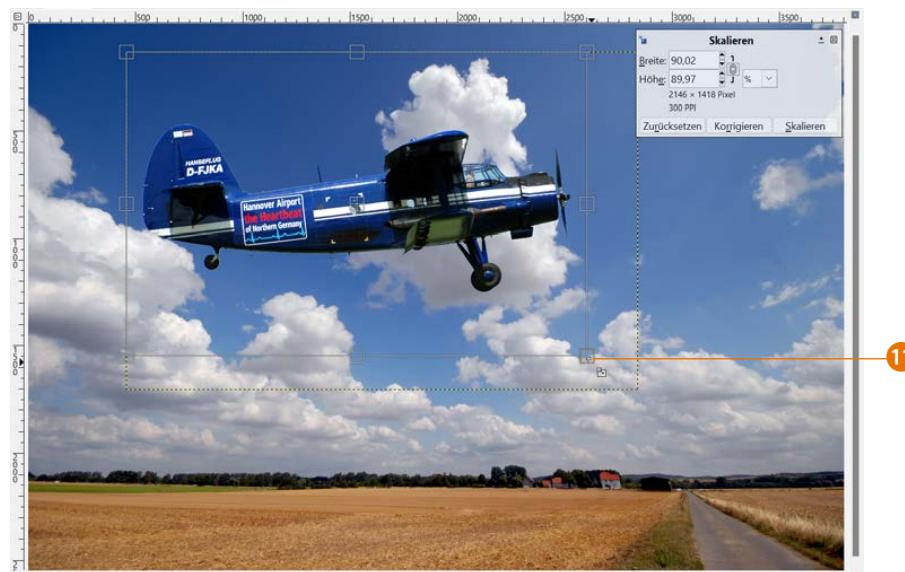


5 Klicken Sie in das Bild, um das *Skalieren*-Dialogfeld zu öffnen. Im Listenfeld **9** wird die gewünschte Maßeinheit eingestellt – beispielsweise Prozent.

6 Klicken Sie auf das KettenSymbol **10**, damit beim Einstellen eines neuen Wertes das Seitenverhältnis erhalten bleibt.



7 Verziehen Sie die Markierungspunkte **11** im Bild, wenn Sie die Transformation lieber per Drag-and-drop durchführen wollen.



Tipp

Mit den Transformieren-Werkzeugen wird nur die markierte Ebene verändert. Wenn Sie alle Ebenen des Bildes verändern wollen, rufen Sie die Funktionen im Untermenü *Bild/Transformation* auf.

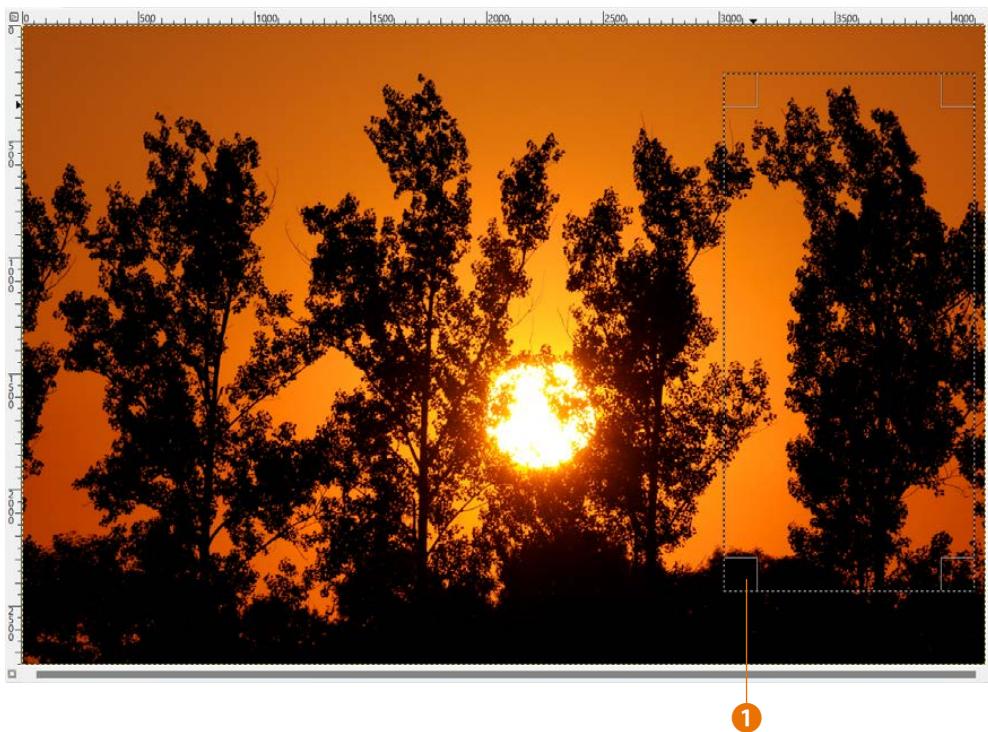
8 Rufen Sie im Dialogfeld die *Skalieren*-Schaltfläche auf, um die Transformation abzuschließen. Damit entsteht das nachfolgend gezeigte Ergebnis.



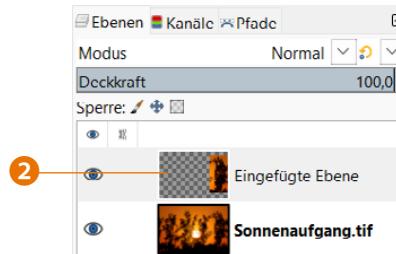
Bilder auftrennen

Beim Arbeiten mit Ebenen haben Sie viele Möglichkeiten, um kreative Ergebnisse zu erstellen. Im folgenden Workshop möchte ich Ihnen vorstellen, wie Sie aus einem Foto drei Bilder machen und wie diese anschließend arrangiert werden können.

1 Erstellen Sie nach dem Öffnen des Bildes zunächst einen rechteckigen Auswahlbereich **1**.

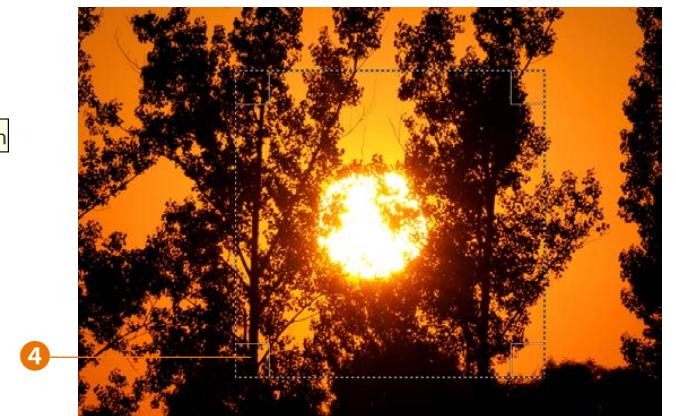
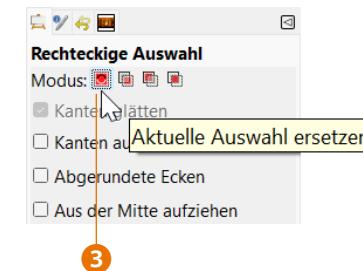


2 Erstellen Sie aus der Auswahl eine neue Ebene. Nutzen Sie dazu die Funktionen *Bearbeiten/Kopieren* sowie *Bearbeiten/Einfügen* und verbinden Sie die so entstandene schwebende Auswahl im *Ebenen*-Dialog mit einer neuen Ebene **2**.

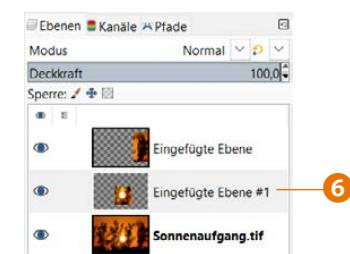
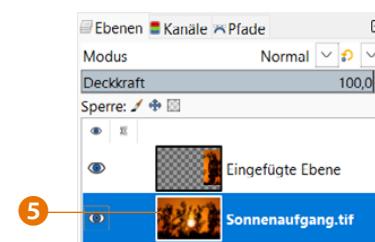


3 Damit die aktuell bestehende Auswahl bei der nächsten Auswahl aufgehoben wird, aktivieren Sie in den Werkzeugeinstellungen den Modus *Aktuelle Auswahl ersetzen*

ersetzen **3**. Ziehen Sie anschließend die zweite Auswahl **4** im mittleren Bereich des Bildes auf.



4 Da sich das Kopieren des Auswahlbereichs immer auf die aktuelle Ebene bezieht, müssen Sie danach wieder die Hintergrundebene **5** markieren. Erstellen Sie anschließend mit dem neuen Auswahlbereich erneut eine neue Ebene **6**.



5 Wiederholen Sie das ganze Prozedere mit einem weiteren Auswahlbereich im linken Bildteil **7**.

Auch hier müssen Sie vor dem Erstellen einer neuen Ebene zunächst die Hintergrundebene im *Ebenen*-Dialog markieren, weil jedes Mal die neue Ebene automatisch markiert wird.



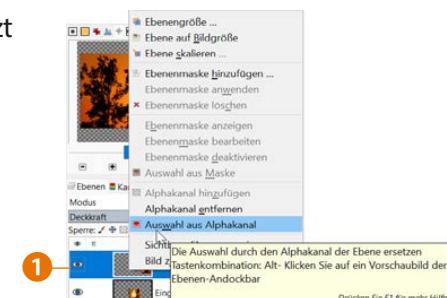
Nach diesen Arbeitsschritten ergibt sich der folgende Zwischenstand. Die Hintergrundebene 8 wurde hier ausgeblendet.



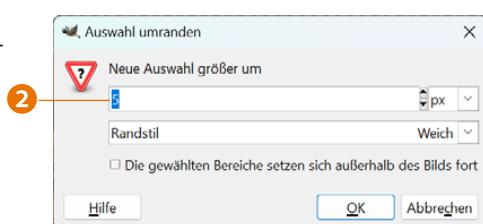
Ebenen umranden

Die drei neu entstandenen Ebenen sollen jetzt jeweils eine Umrandungslinie erhalten. Die dazu nötigen Arbeitsschritte sind für alle drei Ebenen dieselben.

1 Markieren Sie im *Ebenen*-Dialog die erste Ebene und rufen Sie aus dem Kontextmenü die Funktion *Auswahl aus Alphakanal* 1 auf.



2 Rufen Sie die Funktion *Auswahl/Rand* auf und stellen Sie die Rahmengröße ein – im Beispiel sind es fünf Pixel 2.

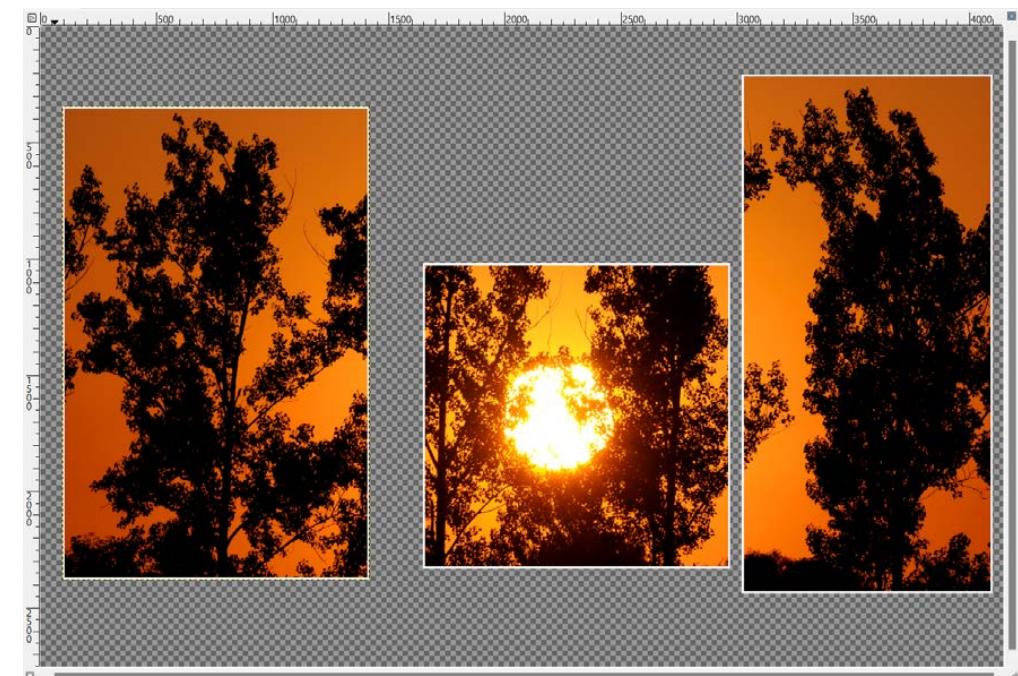


3 Rufen Sie die Funktion *Bearbeiten/Mit Vordergrundfarbe füllen* 4 auf, um die feine Umrandung, die die Ebene

nun besitzt, mit Weiß 3 zu füllen. Natürlich müssen Sie dabei beachten, dass als Vordergrundfarbe Weiß eingestellt ist.

4 Wiederholen Sie diese Arbeitsschritte bei den beiden anderen Ebenen, wobei Sie darauf achten müssen, dass als Erstes stets der Alphakanal der betreffenden Ebene als Auswahl geladen wurde.

Hat alles geklappt, erhalten Sie den folgenden neuen Zwischenstand:



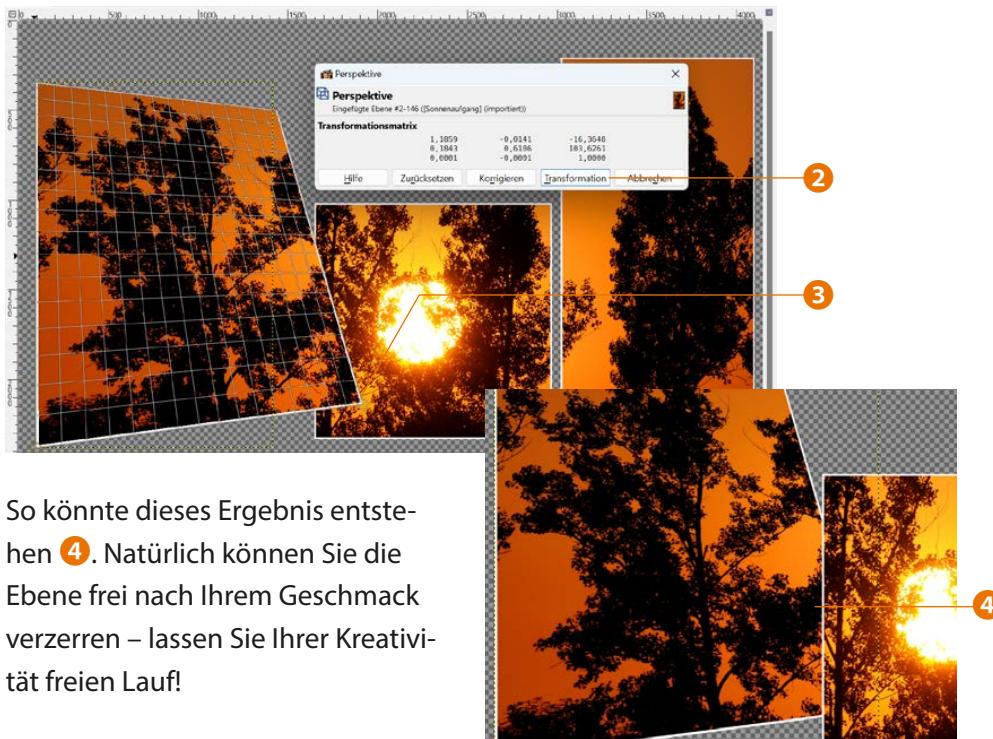
Das Farbfeld vor dem jeweiligen Menüeintrag wird übrigens aktualisiert, wenn Sie die Farbe neu einstellen. So sehen Sie beim Aufruf einer Füllen-Option gleich, mit welcher Farbe der Auswahlbereich gefüllt wird.

Perspektivische Anpassungen

Damit die Zusammenstellung etwas »peppiger« wird, sollen die drei Ebenen in den nächsten Arbeitsschritten perspektivisch verzerrt werden.

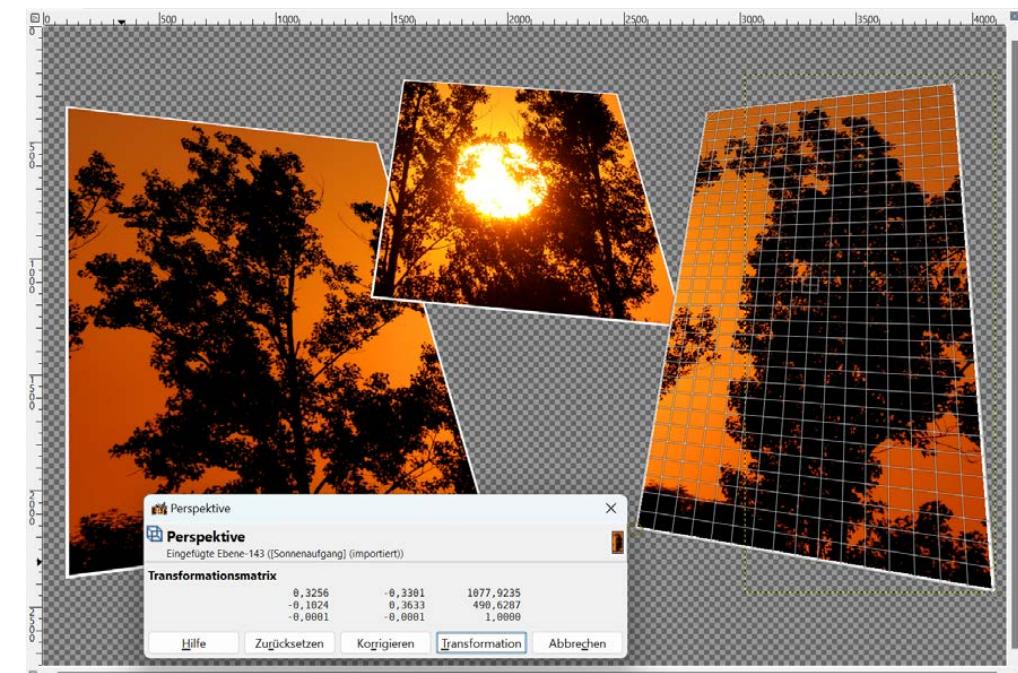
1 Markieren Sie die erste Ebene und rufen Sie das *Perspektive*-Werkzeug **1** aus dem Werkzeugkasten auf.

2 Verziehen Sie die Markierungspunkte **3**. Bestätigen Sie dies mit der *Transformation*-Schaltfläche **2**.



So könnte dieses Ergebnis entstehen **4**. Natürlich können Sie die Ebene frei nach Ihrem Geschmack verzerrn – lassen Sie Ihrer Kreativität freien Lauf!

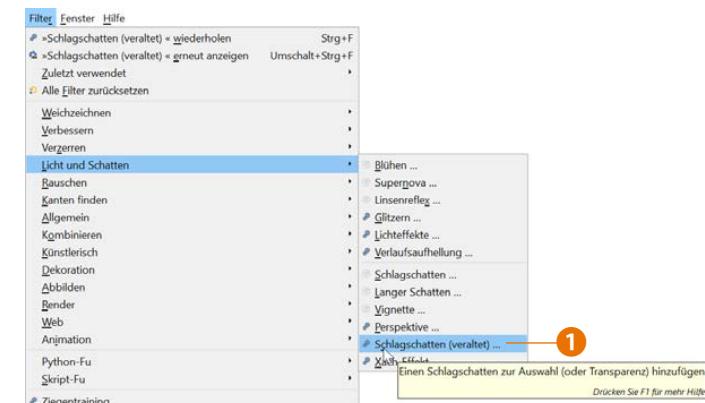
3 Verzerren Sie auf dieselbe Art auch die beiden anderen Ebenen. Bei der mittleren Ebene habe ich eine sehr kräftige Verzerrung durch Verziehen aller Eckmarkierungspunkte eingestellt.



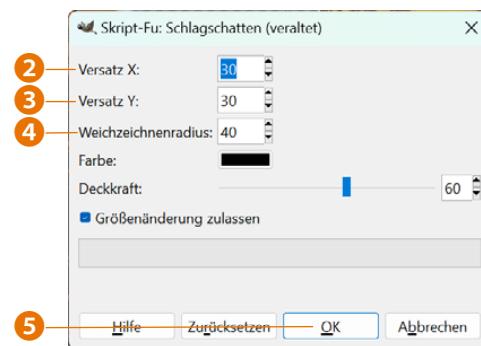
Schatten einfügen

Als letzter Schliff sollen die Ebenen nun jeweils mit einem Schlagschatten versehen werden.

Dazu benötigen Sie nach dem Markieren der jeweiligen Ebene die Funktion *Filter/Licht und Schatten/Schlagschatten* **1**. Bei dem

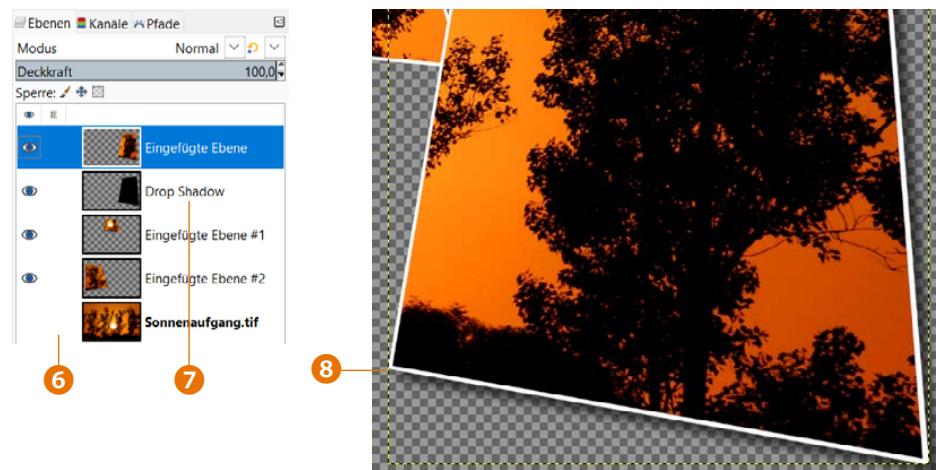


Filter handelt es sich um ein Skript-Fu-Makro, bei dem diverse Arbeitsschritte automatisiert ausgeführt werden. Stellen Sie im Dialogfeld die gewünschten Werte ein. Beim Beispielbild ist ein horizontaler Versatz (Versatz X ②) und vertikaler Versatz (Versatz Y ③) von 30 Pixeln und ein Weichzeichnenradius ④ von 40 Pixeln gut geeignet.



Der **Versatz** legt fest, um wie viele Pixel die Schattenebene gegenüber der Ausgangsebene in horizontaler und vertikaler Richtung verschoben wird. Der **Weichzeichnenradius** legt fest, wie weich der Schatten in den Hintergrund ausläuft.

Warten Sie nach dem Bestätigen mit der OK-Schaltfläche ⑤ einen kleinen Moment, bis das automatisch ablaufende Makro fertig abgelaufen und das Ergebnis ⑧ im Bildfenster zu sehen ist. Ein Blick in den *Ebenen*-Dialog ⑥ zeigt, dass Gimp automatisch eine neue Ebene ⑦ erstellt hat, die unterhalb der Ausgangsebene platziert wurde.



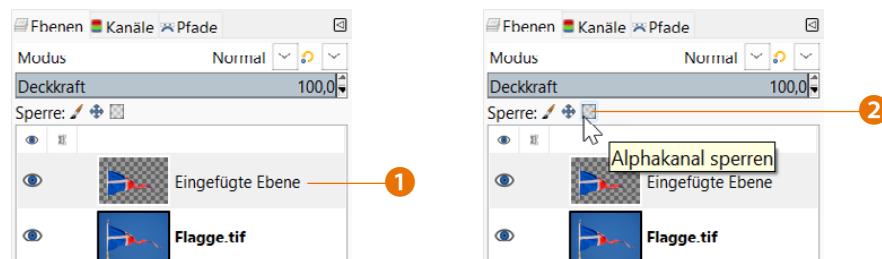
Wenn Sie denselben Filter bei den beiden anderen Ebenen anwenden wollen, bietet Gimp eine Erleichterung an: Wenn Sie nämlich die Option *Filter»Schlagschatten« wiederholen* ⑨ aufrufen, werden die zuletzt verwendeten Einstellungen erneut angewendet. Mit dem Endergebnis können Sie unterschiedlich verfahren. Wenn Sie die Ursprungsebene wieder einblenden, erhalten Sie dieses Ergebnis ⑩. Füllen Sie dagegen die Hintergrundebene mit Weiß, entsteht dieses Ergebnis ⑪.



Ebenenmasken anwenden

Ist die neue Auswahl erst einmal erstellt und auf einer neuen Ebene platziert, haben Sie vielfältige Möglichkeiten der Bildveränderung. Wenn Sie neue Ebenen über die schwebende Auswahl erstellen, fügt Gimp automatisch einen Alpha-kanal mit den Transparenzinformationen ein. Das erkennen Sie an der nicht fett markierten Ebenenbezeichnung ①.

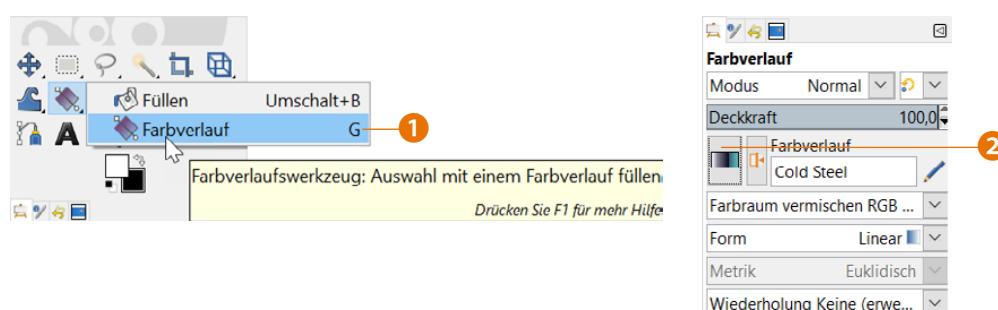
Um zu verhindern, dass transparente Bereiche der Ebene bearbeitet werden können, aktivieren Sie bei der ausgewählten Ebene die Option *Alphakanal sperren* ② in der Kopfzeile.



Ebenen mit einem Verlauf füllen

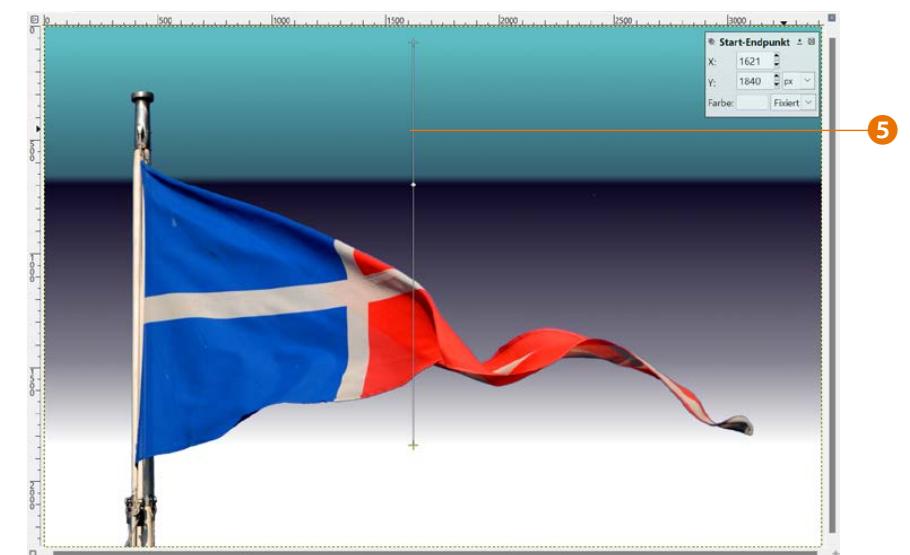
Die bestehende Ausgangsebene lässt sich prima nutzen, um sie für eine völlig andere Bildwirkung zu füllen.

1 Markieren Sie die Hintergrundebene und rufen Sie das *Farbverlaufswerkzeug* ① aus dem Werkzeugkasten auf. Wählen Sie in den Werkzeugeinstellungen den gewünschten Farbverlauf ② aus.



Es gibt außerdem einen andockbaren Dialog ③, der alle verfügbaren Verläufe auflistet. Hier ist die Auswahl etwas bequemer und übersichtlicher. Ich habe die Option *Cold Steel* ④ für das Beispiel ausgesucht.

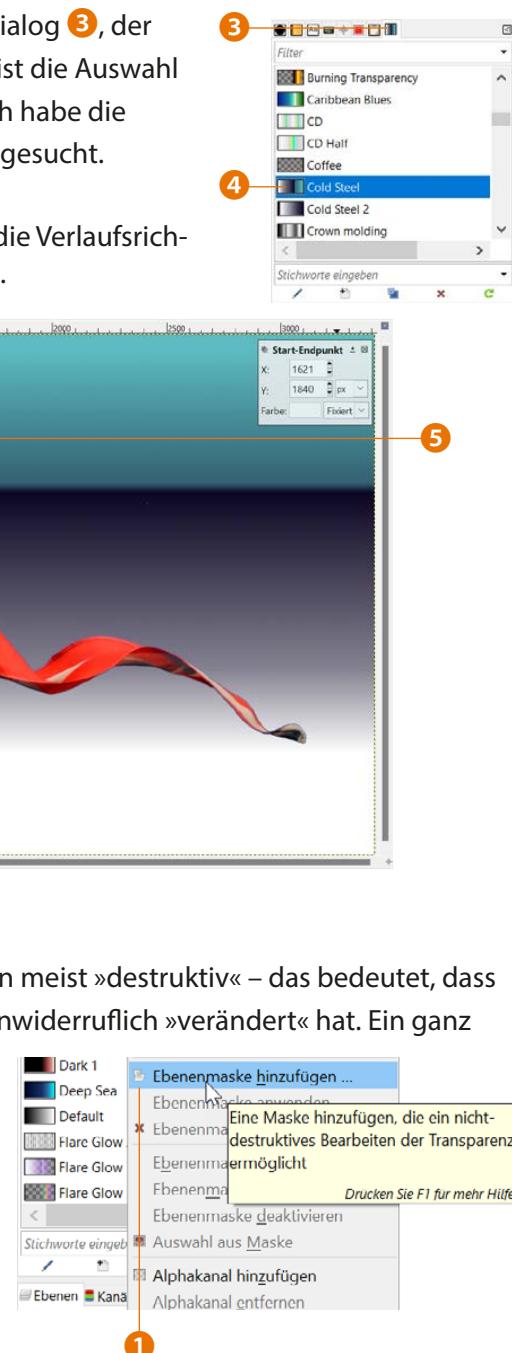
2 Ziehen Sie im Bild eine Linie auf, die die Verlaufsrichtung und Länge des Verlaufs festlegt ⑤.



Eine Ebenenmaske erstellen

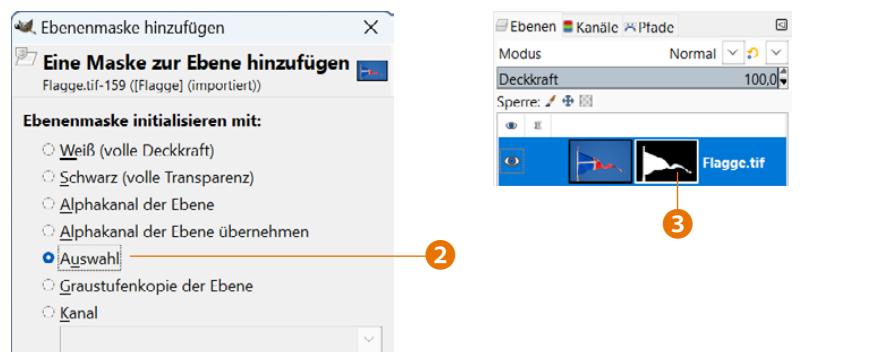
Die bisher vorgestellten Verfahren waren meist »destruktiv« – das bedeutet, dass die Bearbeitung den Inhalt der Ebene unwiderruflich »verändert« hat. Ein ganz anderer Weg führt über die Ebenenmasken, bei denen der Bildinhalt erhalten bleibt – das nennt man »nicht-destruktives Arbeiten«.

1 Erstellen Sie wie gewohnt einen Auswahlbereich. Im *Ebenen*-Dialog ist bei diesem Beispiel nur die Hinter-



grundebene vorhanden. Klicken Sie die Ebene mit der rechten Maustaste an und rufen Sie aus dem Kontextmenü die Funktion *Ebenenmaske hinzufügen* ① auf.

2 Stellen Sie im Dialogfeld, das dann geöffnet wird, ein, womit die Maskierung erstellt werden soll – beispielsweise mit dem Auswahlbereich ②. Anschließend sehen Sie im *Ebenen*-Dialog ein schwarz-weißes Miniaturbild der Maskierung. Alle schwarzen Teile ③ der Maske werden im Bild transparent dargestellt.



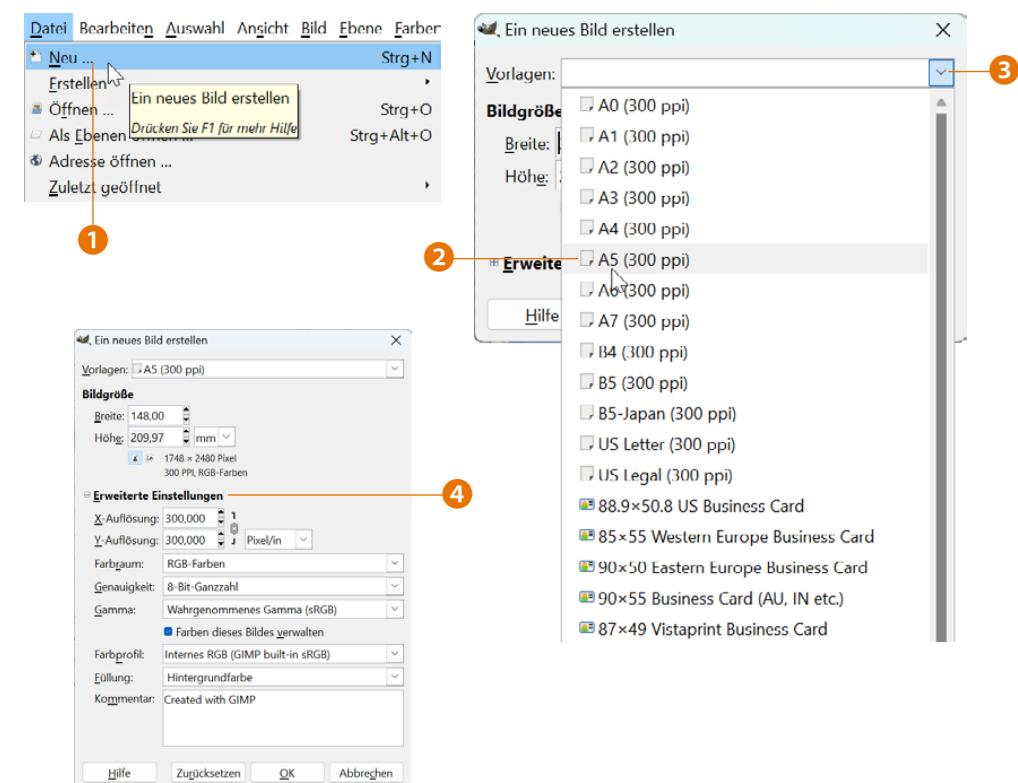
Wenn Sie das Miniaturbild der Maskierung ③ mit gedrückter **Strg**-Taste anklicken, wird die Maskierung vorübergehend deaktiviert – ein roter Umrandungsrahmen kennzeichnet dies.

Im Menü *Ebene/Maske* finden Sie diverse Funktionen für die Maskierung. Mit der Funktion *Ebenenmaske anwenden* ④ wird die Maskierung mit der Ebene »verschmolzen«. Da dabei der transparente Bereich der Ebene gelöscht wird, müssen Sie sich sicher sein, dass Sie die Bildinformationen wirklich nicht mehr benötigen.

Eine Collage mit Ebenen erstellen

Die Ebenentechnik lässt sich prima nutzen, um eine Collage mit mehreren Fotos zu erstellen. Dabei können Sie auch verschiedene Hilfsmittel einsetzen, die ich Ihnen in diesem Workshop vorstellen werde.

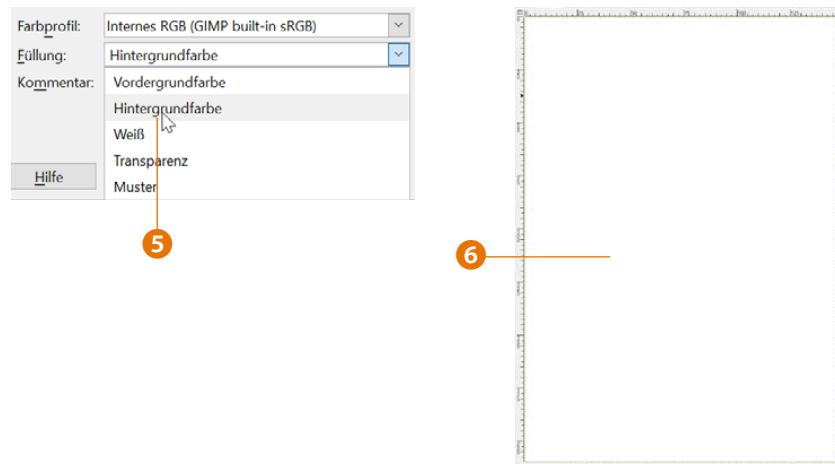
1 Rufen Sie die Funktion *Datei/Neu* ① auf und wählen Sie aus der *Vorlagen*-Liste ③ die gewünschte Größe aus – im Beispiel das DIN-A5-Format ②. Alternativ dazu können Sie die Einstellungen auch manuell vornehmen. Klappen Sie dazu die *Erweiterten Einstellungen* ④ auf.



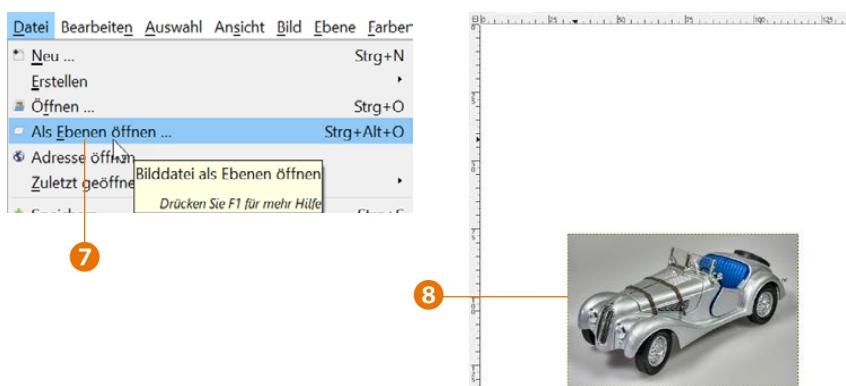
Die **Auflösung** bestimmt, aus wie vielen Pixeln das Bild besteht. Je mehr Pixel es sind, umso detaillierter ist das Ergebnis. 300 Pixel/Inch ist ein geeigneter Standardwert, wenn Sie das Ergebnis drucken wollen.

Beachten Sie, dass relativ große Dateigrößen entstehen, wenn Sie das DIN-A5-Dokument mit einer Auflösung von 300 Pixel/Inch erstellen. Daher kann das Speichern des Dokuments auch eine Weile dauern. Die XCF-Datei des Beispiels ist über 11 MByte groß.

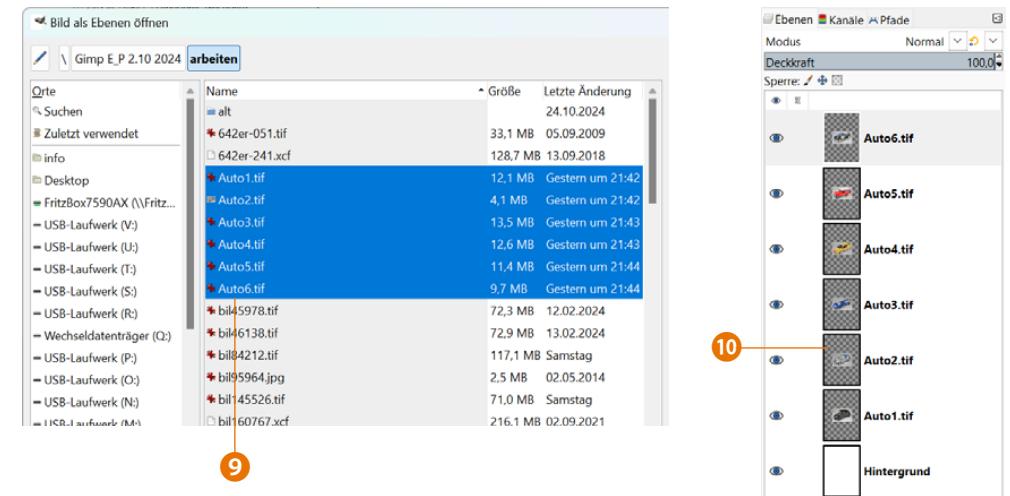
2 Stellen Sie im *Füllung*-Listenfeld ein, wie die Fläche gefüllt werden soll. Im Beispiel mit der Hintergrundfarbe **5** ist es standardmäßig Weiß. Nach dem Bestätigen mit der *OK*-Taste erstellt Gimp ein neues leeres Bild **6**.



3 Rufen Sie die Funktion *Datei/Als Ebenen öffnen* **7** auf, um die Bilder zu importieren, die Sie in die Collage aufnehmen wollen. Das importierte Bild wird als eigenständige Ebene aufgeführt und in der Bildmitte **8** platziert.



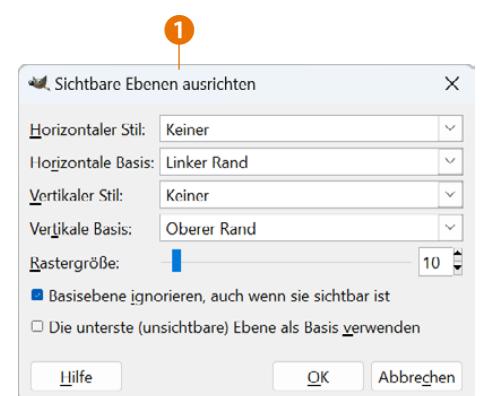
4 Schneller klappt es allerdings, wenn Sie alle Bilder auf einmal importieren. Markieren Sie dazu im Dialogfeld *Bild als Ebenen öffnen* einfach alle betreffenden Bilder **9**. Gimp stapelt nach dem Bestätigen automatisch alle Ebenen übereinander **10**.



Wenn Sie nur einige wenige Bilder in die Collage aufnehmen wollen, können Sie sie auch mit den *Kopieren/Einfügen*-Optionen in das Sammeldokument importieren.

Ebenen ausrichten

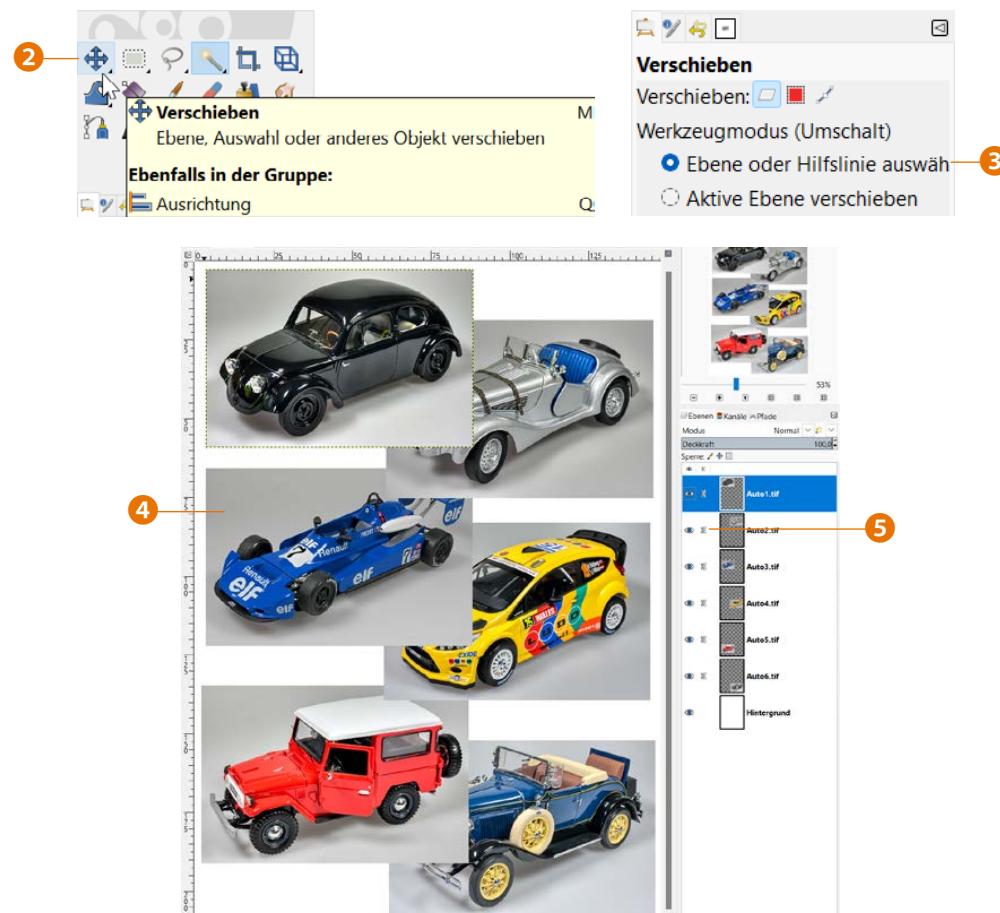
Um die Ebenen im Bild auszurichten, haben Sie verschiedene Möglichkeiten. So könnten Sie etwa die Menüfunktion *Bild/Sichtbare Ebenen ausrichten* wählen und im Dialogfeld **1**, das Sie damit öffnen, festlegen, wie die horizontale und vertikale Ausrichtung der Ebenen zueinander erfolgen soll. Im Beispiel ist aber eine andere Vorgehensweise erforderlich.



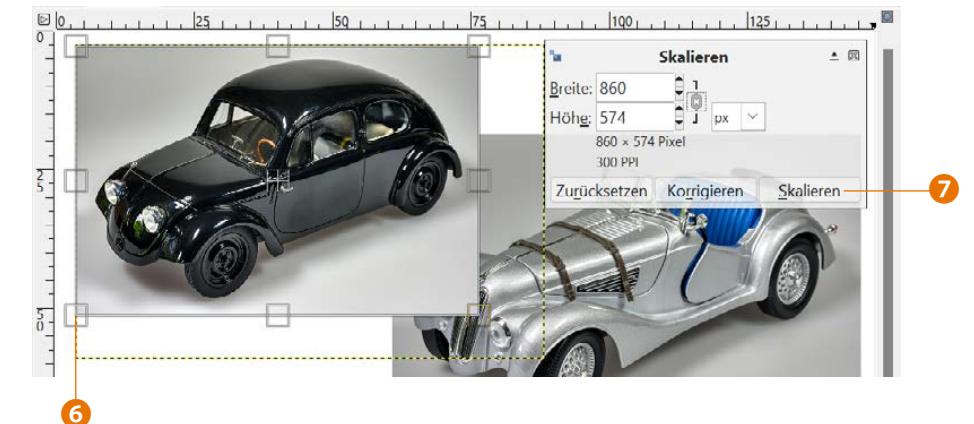
1 Rufen Sie als Erstes das Verschieben-Werkzeug **2** aus dem Werkzeugkasten auf. Achten Sie darauf, dass in den Werkzeugeinstellungen die Option *Ebene oder Hilfslinie auswählen* **3** aktiviert ist. Das ermöglicht Ihnen, im Bildfenster einfach die Ebene anzuklicken, die Sie verschieben wollen.

2 Klicken Sie die Ebenen nacheinander an und verschieben Sie sie ganz grob auf die neue Position **4** – in diesem Stadium kommt es überhaupt nicht auf die Genauigkeit an.

3 Gruppieren Sie anschließend alle Ebenen mit einem Klick auf das Schlosssymbol vor dem Eintrag **5** – das erleichtert Ihnen die folgenden Arbeitsschritte.



4 Rufen Sie das Skalieren-Werkzeug aus dem Werkzeugkasten auf und skalieren Sie mit den Markierungspunkten **6** die Ebenen ein wenig, da sie für die Collage etwas zu groß sind.



5 Durch das vorherige Gruppieren muss nur eine der Ebenen skaliert werden – den Rest erledigt Gimp nach dem Aufruf der Skalieren-Schaltfläche **7** automatisch **8**.

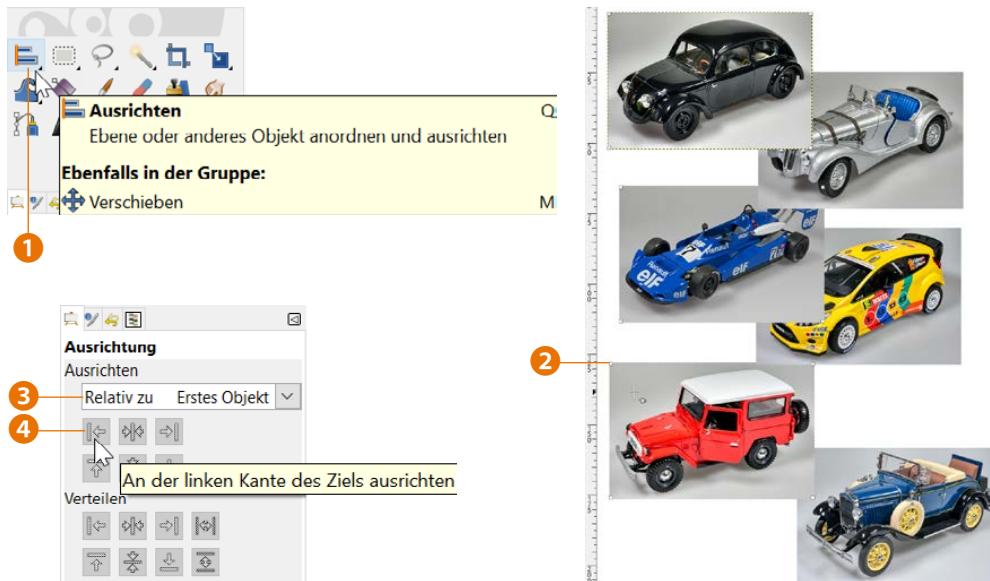
Ebenen automatisch ausrichten

Die grob platzierten Ebenen lassen sich nun ziemlich einfach präzise platzieren.

Rufen Sie dazu das Ausrichten-Werkzeug **1** aus dem Werkzeugkasten auf und klicken Sie nacheinander mit gedrückter **Shift**-Taste die Ebenen an, die Sie ausrichten wollen. Im Bei-

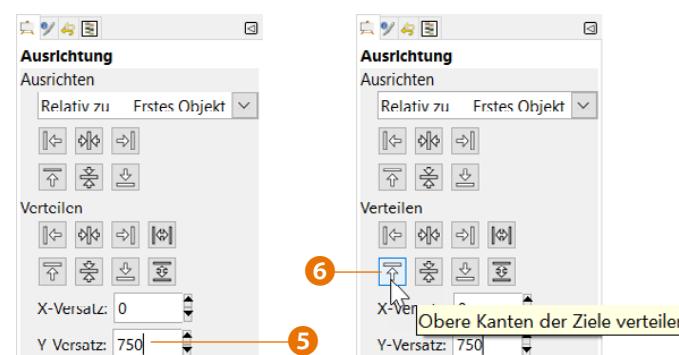


spiel sollen zunächst die drei linken Ebenen zueinander ausgerichtet werden. Sie erkennen die markierten Ebenen an den Markierungspunkten ②.



1 Stellen Sie in den Werkzeugeinstellungen ein, wozu die markierten Ebenen ausgerichtet werden sollen – beispielsweise zum ersten Objekt ③. Klicken Sie dann in der *Ausrichten*-Rubrik auf diese Schaltfläche ④, um die Elemente alle linksbündig zueinander auszurichten.

2 Stellen Sie in der *Verteilen*-Rubrik den gewünschten vertikalen Versatz ⑤ ein, um anschließend mit dieser Schaltfläche ⑥ die Ebenen mit gleichem Abstand zueinander zu verteilen.



3 Wiederholen Sie die Arbeitsschritte des Ausrichtens und Verteilens auch bei den drei Ebenen rechts.

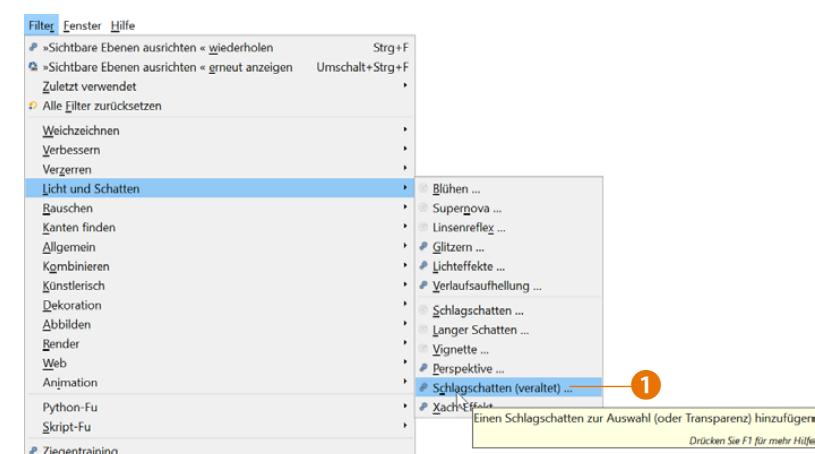
So könnten Sie dieses Ergebnis ⑦ erhalten, wobei es natürlich Ihrem Geschmack überlassen bleibt, die Ebenen ein wenig anders anzutragen.

Wollen Sie einzelne Ebenen noch korrigierend verschieben, muss die Gruppierung zuvor aufgehoben werden, da ansonsten alle gruppierten Ebenen verschoben werden.



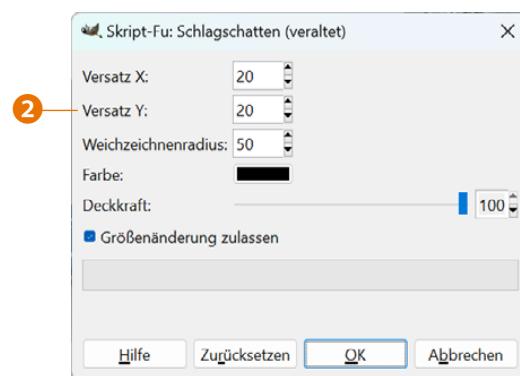
Das Ergebnis verschönern

Zum Abschluss dieses Workshops soll das Ergebnis noch ein wenig verfeinert werden. Das ist mit wenig Aufwand möglich.



Nutzen Sie bei allen Ebenen die Funktion *Filter/Licht und Schatten/Schlagschatten*

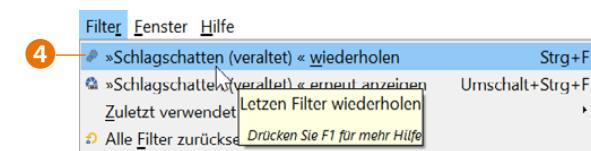
1. Sie sehen die verwendeten Werte nachfolgend 2.



Nach dem Bestätigen mit der *OK*-Schaltfläche müssen Sie einen kurzen Moment warten, bis das Makro abgelaufen ist. Anschließend sehen Sie den Schlagschatten unter der markierten Ebene 3.

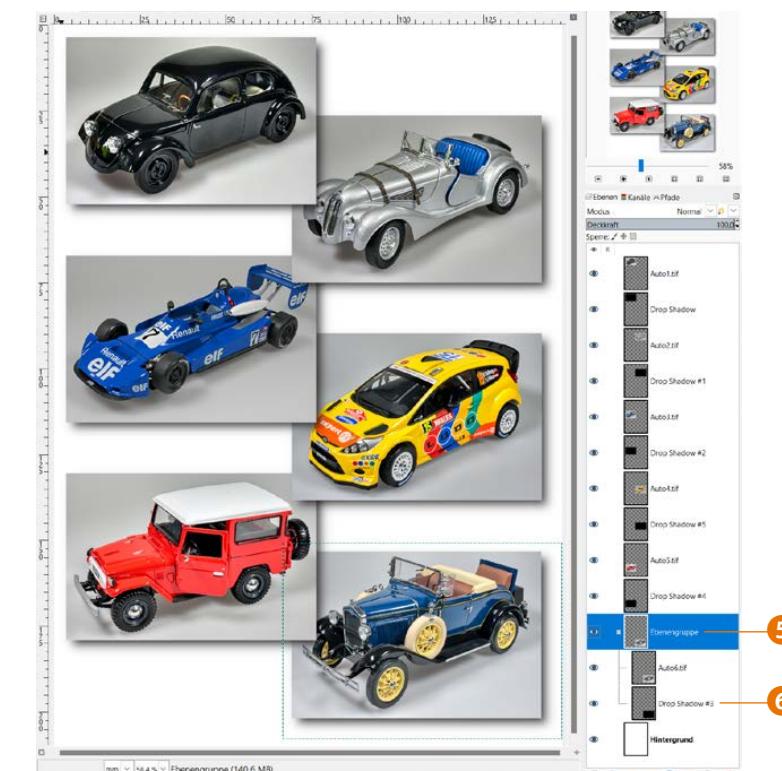


Wenn Sie den Filter bei der ersten Ebene angewendet haben, können Sie es sich leicht machen, wenn Sie bei allen anderen Ebenen nach dem Markieren der jeweiligen Ebene die Funktion *Filter/»Schlagschatten« wiederholen* 4 aufrufen – dann wird der zuvor angewandte Effekt mit denselben Einstellungen angewendet.



Wenn Sie abschließend die Ebenenreihenfolge anpassen wollen, um etwa »Überlappungen« zu ändern, müssen Sie beachten, dass die automatisch erstellte Schattenebene 6 ebenfalls verschoben werden muss, da sie nicht mit der Ursprungsebene gekoppelt ist. Dabei hilft es übrigens auch nichts, wenn Sie die beiden Ebenen zuvor gruppieren würden.

Das gemeinsame Verschieben im Ebenenstapel lässt sich nur mit dem Erstellen einer neuen Ebenengruppe 5 für die beiden Ebenen realisieren. Verschieben Sie diesen neuen Ebenenordner per Drag-and-drop, wird der gesamte Inhalt des Ordners an die neue Position im Ebenenstapel geschoben.



Einen Hintergrund einfügen

Als letzter Arbeitsschritt soll nun ein neuer Hintergrund eingefügt werden. Im an-dockbaren Dialog *Muster* ① liefert Gimp diverse Vorlagen mit.

1 Markieren Sie im *Ebenen*-Dialog die Hintergrundebene.

2 Ziehen Sie das gewünschte Muster – im Beispiel trägt es die Bezeichnung *Marble #1* ② – einfach per Drag-and-drop in das Dokument.

Der Hintergrund wird dann mit dem ausgewählten Muster gefüllt, sodass dieses Endergebnis entsteht ③.

Es bleibt Ihrer Kreativität vorbehalten, das Ergebnis weiter zu verfeinern – etwa mit Textebenen.

