

<b>2. Ebenendialog</b>	
<b>2.2. Ebenendialog benutzen</b>	
<b>Zurück</b>	<b>Weiter</b>

bildern angezeigt. Der Hintergrund des Bildes ist die unterste Ebene im Dialog, wobei die Elemente des Vordergrundes die Ebenen darüber sind. Der untere Bereich des Ebenendialogs bietet Schaltflächen um die Ebenen zu verwalten. Mit einem rechten Mausklick auf eine Ebene, öffnet sich das Kontextmenü. Ebenenattribute Jeder Ebene können Attribute zugeordnet werden, die mit einem linken Mausklick erfolgen. So können folgende Attribute für eine Ebene vergeben werden: Sichtbarkeit der Ebene Standardmässig ist jede Ebene sichtbar, welches durch ein Augensymbol repräsentiert wird. Um die Ebene unsichtbar zu machen, klicken Sie auf das Auge mit der linken Maustaste. Um die Ebene wieder sichtbar werden zu lassen, klicken Sie nochmal mit der linken Maustaste auf den linken Bereich in der Ebenenliste, so dass wieder das Augensymbol erscheint. Ebenen verankern Um mehrere Ebenen zu verschieben, können diese verankert werden. Klicken Sie auf das Kettensymbol (links neben dem Ebenennamen) um eine Ebene zu verankern. Wiederholen Sie diesen Schritt mit jeder Ebene, die Sie gemeinsam verschieben wollen. Um die Ankerung zu lösen, klicken Sie auf das Kettensymbol, so dass es verschwindet. Ebenenname Um den Namen der Ebene zu bearbeiten, genügt ein Doppelklick mit der linken Maustaste auf den angezeigten Ebenennamen. Jetzt können Sie einen anderen Namen eintragen. Tipp In Gimp können Sie nicht nur einfache Namen für eine Ebene vergeben. Für die Erstellung von Animationen bietet Gimp die Möglichkeit, Zeitangaben hinter den Ebenennamen zu schreiben. Die Parameter werden stets in Klammern geschrieben und erklären sich wie folgt: Die Verzögerung in gibt an, nach wieviel Millisekunden die nächste Ebene in der Animation angezeigt wird, z.B. Ebenenname (100 ms). Die Angabe des Kombinationsmodus ist optional. Dieser Parameter gibt an, ob die aktuelle Ebene mit der nächsten Ebene ersetzt (replace) oder kombiniert (combine) werden soll, z.B. Ebenenname (100 ms) (replace). Beispiel 4.1. Ebenenname zur Erzeugung von Animationen Ebenenname (Verzögerung) (Kombinationsmodus) Ebenenattribute Für jede aktuell ausgewählte Ebene können Attribute spezifiziert werden, die sich im oberen Bereich des Dialoges befinden. Ebenenmodi Mit Ebenenmodi lassen sich Ebenen untereinander überblenden. Genau beschrieben sind die zur Verfügung stehenden Modi im Glossar. Transparenz behalten Um transparente Bildbereiche einer Ebene nicht ausversehen mit Farbe zu füllen, kann dieses Kontrollkästchen angeklickt werden. Danach können in transparenten Bereichen einer Ebene keine Maloperationen ausgeführt werden. Denken Sie daran, dass Operationen die transparente beeinflussen (z.B. Weichzeichner) nicht zu dem Resultat führen, wenn diese Option nicht gesetzt ist. Deckkraft Der Schieberegler und das Eingabefeld daneben, lassen die Deckkraft der Ebene zu den anderen einstellen. Ist die Deckkraft auf 0 gesetzt, ist die Ebene vollkommen durchscheinend und somit unsichtbar. Standardmässig haben Ebenen eine Deckkraft von 100, wodurch Sie vollkommen sichtbar sind. Werte dazwischen regeln die Durchsichtbarkeit der Ebene. Ebenen verwalten Im unteren Bereich des Ebenendialogs befinden sich Schaltflächen die der Verwaltung der Ebenen dienen. Ebeneneigenschaften bearbeiten: Diese Schaltfläche bietet die Möglichkeit den Namen der Ebene zu verändern. Neue Ebene: Durch klick auf die Schaltfläche wird eine transparente Ebene mit Standardnamen angelegt. Den Dialog zur Erstellung einer neuen Ebene erhalten Sie, indem Sie die Shift Taste gedrückt halten, während Sie auf die Schaltfläche klicken. In dem sich nun öffnenden Dialog können Sie einen Ebenennamen vergeben, sowie Höhe, Breite und die Ebenenfüllart bestimmen. Ebene anheben: Die Ebene kann um einen Schritt in der Ebenenliste nach oben verschoben werden. Um die Ebene an den Anfang der Liste (oben) zu verschieben, halten Sie bitte die Shift Taste gedrückt. Tipp Hintergrundebenen, die keinen Alphakanal besitzen, können weder angehoben noch abgesenkt werden. Fügen Sie erst über das Ebenenkontextmenü einen Alphakanal hinzu, um die Ebene anheben zu können. Ebene absenken: Die Ebene kann um ein Schritt nach unten verschoben werden. Möchten Sie die Ebene an das Ende der Liste (unten) verschieben, halten Sie bitte die Shift Taste gedrückt. Ebene duplizieren: Erstellen Sie eine Kopie der aktuell, ausgewählten Ebene, indem Sie auf die Schaltfläche klicken. Schwebende Auswahl verankern: Bei einer schwebenden Auswahl, (temporäre Ebene) kann diese Ebene wieder mit der vorhergehenden Ebene verankert werden. Die vorhergehende Ebene ist jeweils die Ebene, aus der die schwebende Auswahl erstellt wurde. Ebene löschen: Durch klicken auf die Schaltfläche löschen Sie die aktuell, ausgewählte Ebene. Zurück Nach oben Weiter 2. Ebenendialog Zum Anfang 2.3. Ebenenmaske