



## GIMP - Glaskugel im Bild drehen und ausrichten

Für eine fotografische Spielerei kann auch eine Glas- bzw. Kristallkugel verwendet werden, mit der ein Bild im Bild erzeugt wird. Da die Kugel die Eigenschaft einer Linse hat, wird das Bild in der Kugel seitenverkehrt und auf dem Kopf dargestellt.

Das kann ein künstlerischer Effekt sein, den manche Menschen lieben, andere aber nicht. Sie hätten gerne das Bild in der Kugel, so wie es in der Natur ist.

Mit GIMP lässt sich das schnell und einfach mit ein paar Schritten ändern. Im Prinzip wird hier mit Ebenen gearbeitet. Nach dem das Bild geladen wurde, wird eine Auswahl über die Kugel gezogen, die Auswahl kopiert und wieder eingefügt. Dadurch entsteht eine „**schwebende Auswahl**“, die zu einer neuen Ebene gewandelt und anschließend transformiert wird.

Bei der Transformation wird die Ebene horizontal und vertikal gespiegelt und wenn nötig auch noch gedreht. Dann werden die Ebenen zu einer Ebene vereint und als neues Bild **exportiert**. Hier kann dann die Art des Bildes ob es z.B. ein jpg oder png sein soll, ausgewählt werden.

Beim Abspeichern des Bildes als JPEG- oder PNG-Datei, werden alle Ebenen zu einer Ebene zusammen gefasst. Damit gehen alle Ebenen verloren. Möchte man das Bild später noch einmal bearbeiten, ist es sinnvoll das Bild im hauseigenen GIMP-Format **.xcf** abzuspeichern. In diesem Format bleiben alle Ebenen erhalten.



Autor: Alexander Schimmeck  
Satz: OpenOffice.org 4.1.5

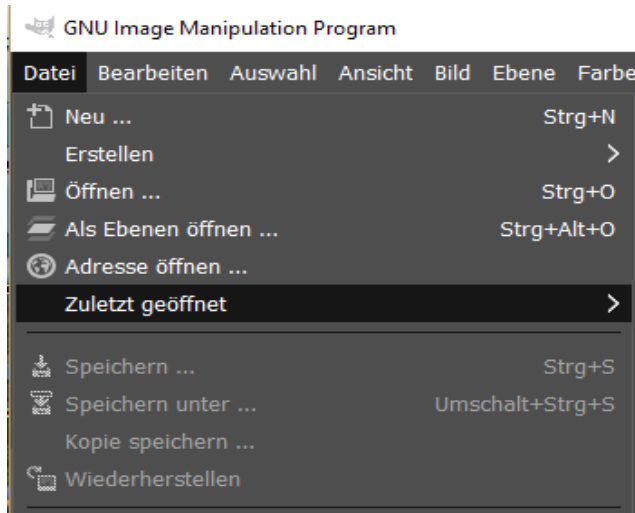
Datei: Gimp\_Glaskugel\_drehen.pdf

Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil des Werkes darf in irgendeiner Form (Druck, Fotokopie, Mikrofilm oder einem anderen Verfahren) ohne meine schriftliche Genehmigung reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

Copyright© 2018 by www.alschim.de



## Datei auswählen



Über [ **Datei > Zuletzt geöffnet** ] wird die Datei, die zu ändern ist, geladen. In diesem Fall habe wurde auf die zuletzt bearbeitete Datei zugegriffen.

Abb. 1: Datei oder zuletzt geöffnete wählen



Abb. 2: Farbprofil importieren

Das Farbprofil kann beibehalten werden, es sei denn das es geändert werden muss. Dann hat man hier die Möglichkeit das Bild in einen anderen Farbraum zu wandeln.



## Elliptisches Auswahlwerkzeug

Mit dem Werkzeug [ **Elliptische Auswahl** ] lässt sich die Kugel sehr gut auswählen. Der beste Start für die Auswahl ist die Kugelmitte. Mit gedrückter linker Maustaste wird die Auswahl bis zum Rand der Kugel, links und rechts gezogen. Anschließend wird die Auswahl ebenso nach oben und unten gezogen.

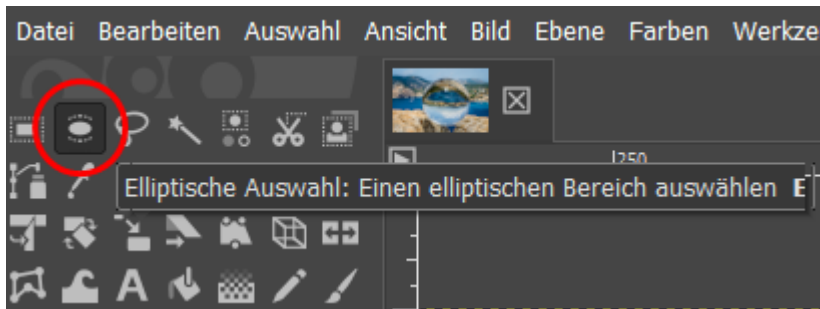


Abb. 3: Werkzeug: Elliptische Auswahl

Jetzt sollte rund um die Kugel die Auswahl liegen. Eventuell noch etwas korrigieren.



Abb. 4: Auswahl über die Mitte der Kugel

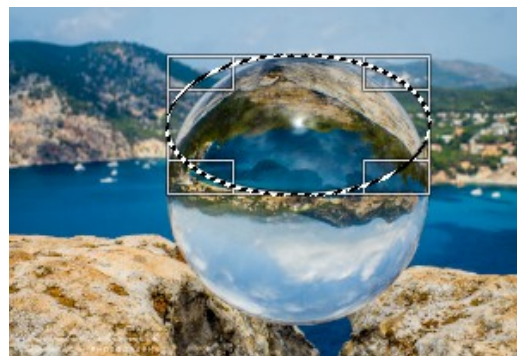


Abb. 5: Auswahl nach oben und nach unten ziehen



Abb. 6 Auswahl über die ganze Kugel



## Auswahl Weichzeichnung

Damit jetzt ein weicher Rand um die Auswahl entsteht, wird mit [ **Auswahl > Ausblenden** ] eine weiche Auswahlkante, mit einer Weite von 5 Pixeln erstellt.

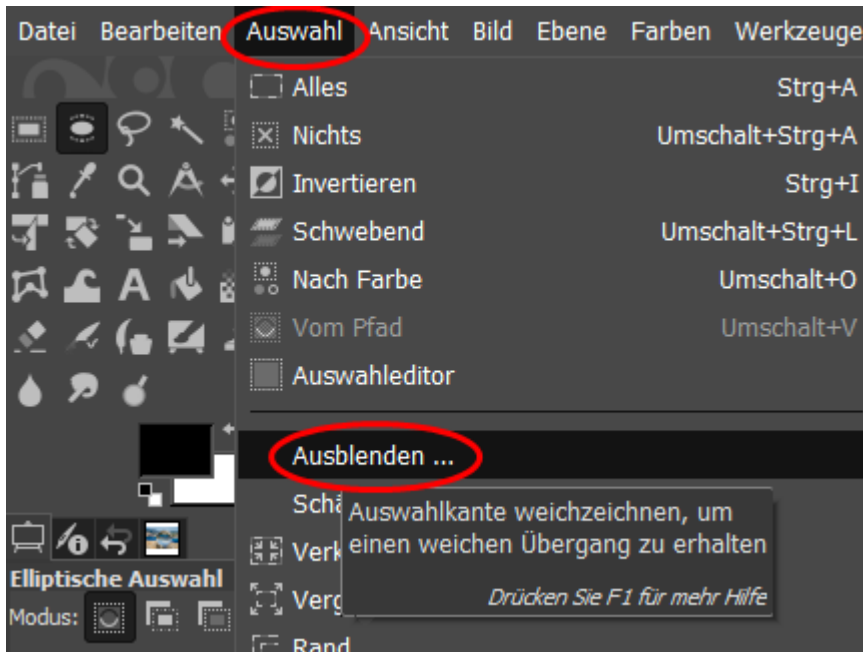
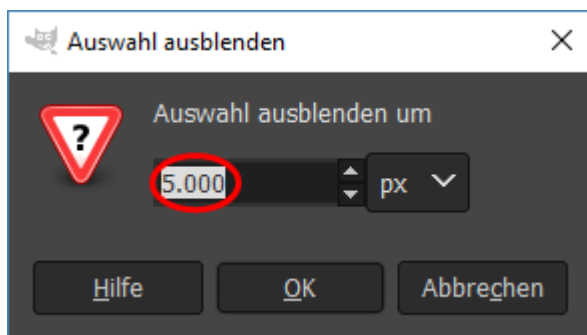
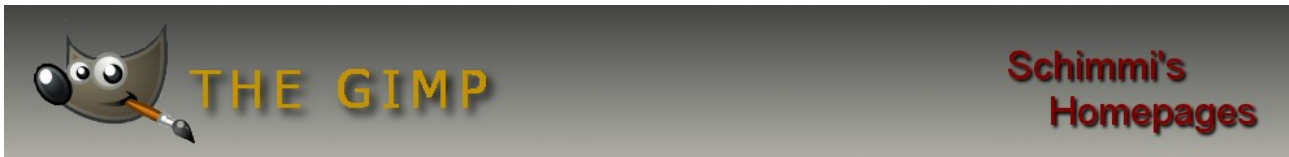


Abb. 7: Auswahlkante weichzeichnen



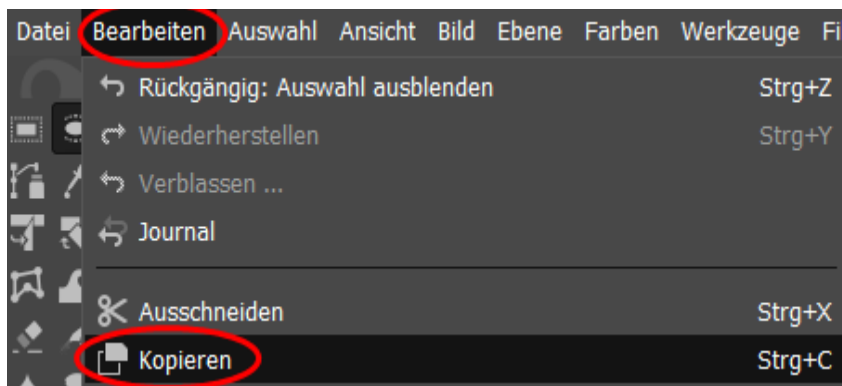
5 Pixel reichen hier aus. Der Dialog wird mit [ **OK** ] abgeschlossen.

Abb. 8: Auswahl ausblenden



## Die Auswahl kopieren und wieder einfügen

Im nächsten Schritt wird die Auswahl, also die Kugel, kopiert und anschließend über den gleichen Dialog wieder eingefügt.



Somit entsteht eine „**Schwebende Auswahl**“, die als neue Eben benötigt wird.

Abb. 9 Auswahl kopieren

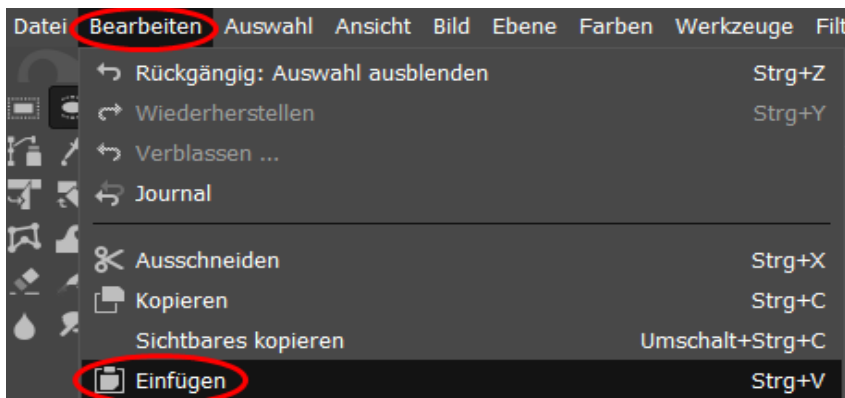
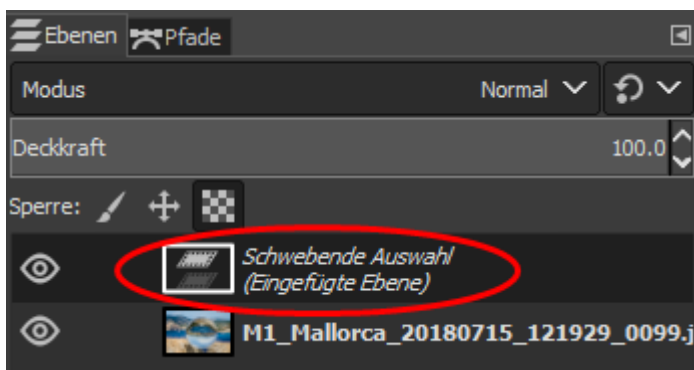


Abb. 10: Auswahl einfügen



Auf dem Ebenenreiter wird die neue „**Schwebende Auswahl**“ angezeigt.

Abb. 11: Schwebende Auswahl

Autor: Alexander Schimmeck  
Satz: OpenOffice.org 4.1.5

Datei: Gimp\_Glaskugel\_drehen.pdf

Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil des Werkes darf in irgendeiner Form (Druck, Fotokopie, Mikrofilm oder einem anderen Verfahren) ohne meine schriftliche Genehmigung reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

Copyright© 2018 by www.alschim.de





## Die Auswahl als neue Ebene

Aus der „**Schwebenden Auswahl**“ wird jetzt eine neue Ebene erstellt, auf der sich dann die Kugel befindet.

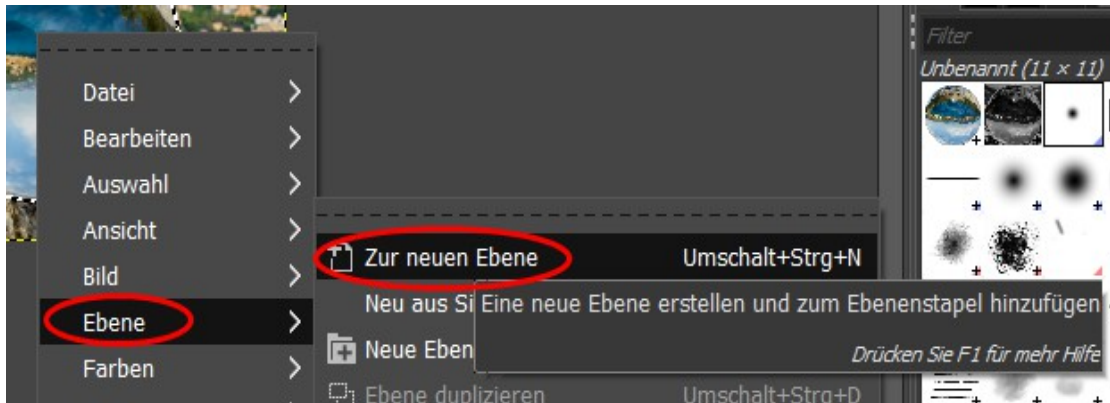


Abb. 12: Neue Ebene aus der Auswahl

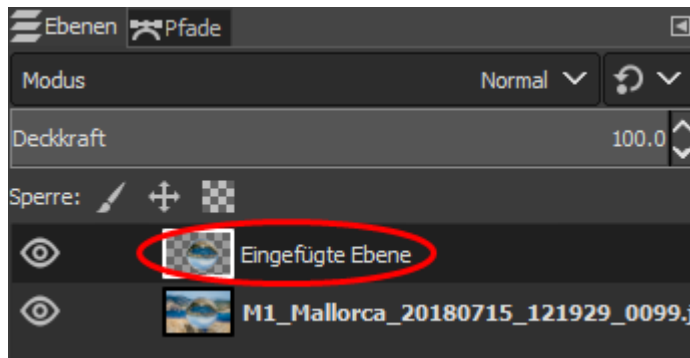


Abb. 13: Eingefügte Ebene

Auf dem schachbrettartigen Hintergrund liegt nun die Kugel auf einer neuen Ebene, wie es auf dem kleinen Bild zu sehen ist.



## Ebenen transformieren

Jetzt kommt die eigentliche Aktion, also die Kugel zu spiegeln und auszurichten. Vielleicht muss sie leicht gedreht werden. Bei diesem Beispiel war es nötig, die Kugel etwas zu drehen.

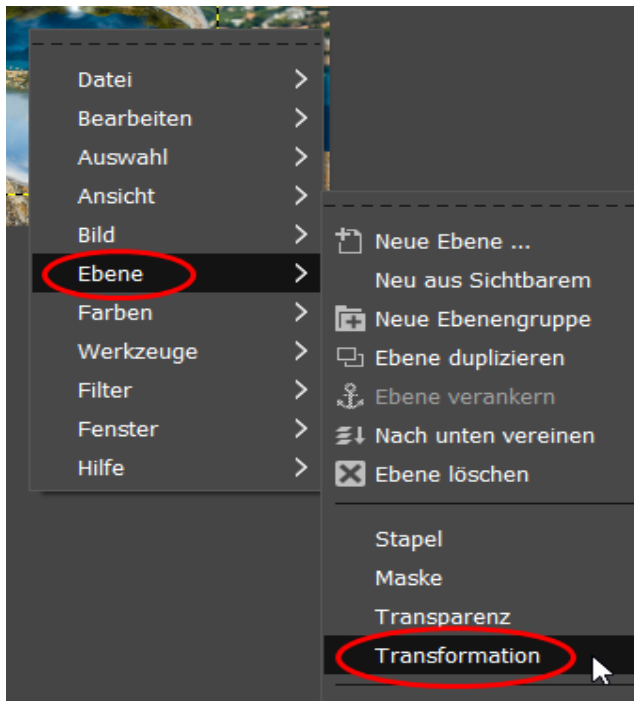


Abb. 14: Ebene transformieren

Die neue Ebene ist noch selektiert und mit rechter Maustaste kann der Dialog zum bearbeiten der Ebene geöffnet werden.

Hier wird die Transformation ausgewählt [ **Ebene > Transformation** ]

Aus dem jetzt öffnenden Dialog wird jeweils [ **Horizontal spiegeln** ] und [ **Vertikal spiegeln** ] ausgewählt.

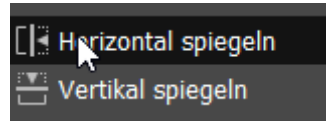


Abb. 15: Spiegeln

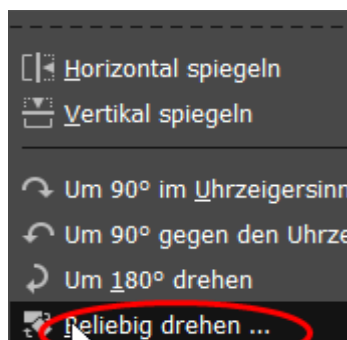


Abb. 16: Ebene drehen

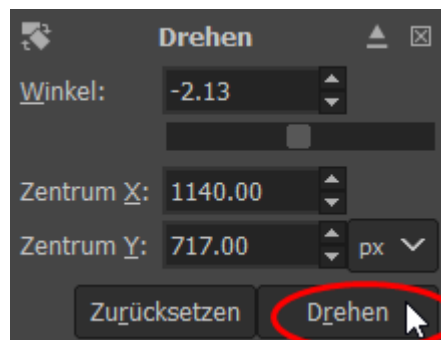


Abb. 17: Drehen abschließen

Über den gleichen Dialog wird die Ebene auch gedreht. Die beiden Abbildungen zeigen das Vorgehen.



## Ebenen vereinen und Bild abspeichern

Jetzt ist es fast geschafft. Im nächsten Schritt werden nun die Ebenen zu einer Ebene nach unten vereint.

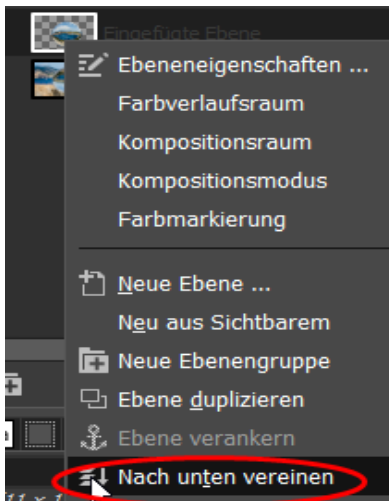


Abb. 18: Nach unten vereinen

Mit der rechten Maustaste auf der Ebene mit der Kugel, wird ein Menü geöffnet, wo dann [ **Nach unten vereinen** ] ausgewählt wird. Jetzt gibt es nur noch eine Ebene und das Bild ist fertig bearbeitet.

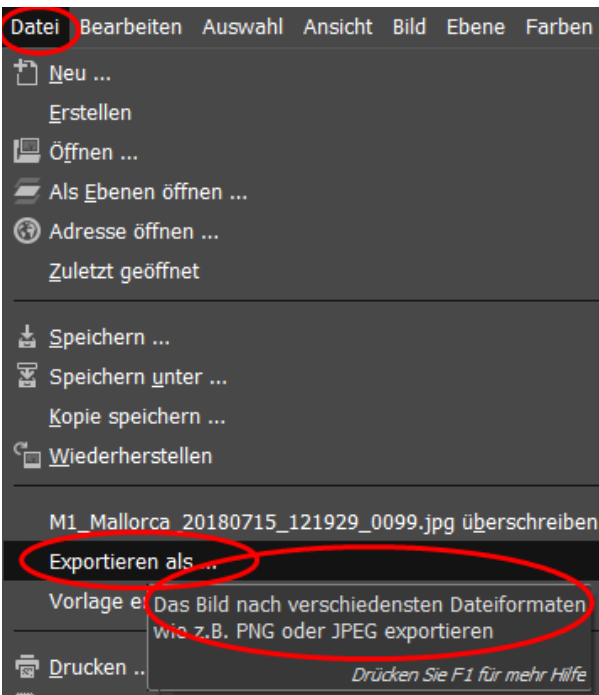


Abb. 19: Exportieren

Im letzten Schritt soll das Bild gespeichert werden. Dazu wird die Exportfunktion aufgerufen.

[ **Datei > Exportieren als ...** ]

Wie schon in der Einleitung erwähnt, kann jetzt das gewünschte Dateiformat gewählt werden, wie z.B. JPEG oder PNG.