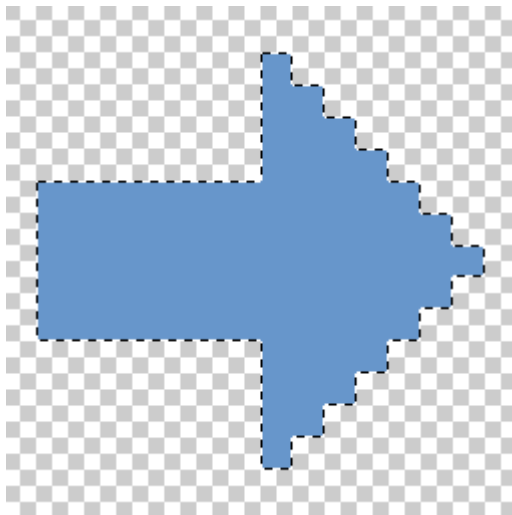


Automatisierte Buttonerstellung

Die vorher genannten Programme sind nicht im Softwarepool einer Schule zu finden und müssten daher extra angeschafft werden. Der Adobe Photoshop ist im Gegensatz dazu weit verbreitet (LE-Version ist meist im Lieferumfang eines guten Scanners vorhanden). Nachfolgende Vorgehensweise ist für Photoshop 6.0 oder Image Ready 3.0 ausgelegt. Ältere Programmversionen verfügen noch nicht über alle beschriebenen Funktionen (Slice-Tool fehlt).

Template-Erstellung:

Zunächst wird ein leeres Bild im Adobe Photoshop erzeugt (Größe sollte Ausreichen für die Zahl der gewünschten Buttons – pro Button ca. 30x30 Pixel). Die Hintergrundebene wird nicht verwendet, alle Zeichnungen werden auf einer neuen Ebene erstellt (Diese ist durchsichtig zu erzeugen).



In *Abbildung 5* ist nur die neu erzeugte Ebene aktiv (Durchsichtige Flächen werden im Photoshop mit Karomuster hinterlegt). Bei stärkster Vergrößerung wird der Umriss der späteren Schaltfläche markiert und anschließend mit einer Farbe gefüllt.

Damit die Buttons alle im gleichen Stil erzeugt werden (Größenverhältnisse, Proportionen) sollten Hilfslinien zur Unterstützung verwendet werden.

Abbildung 5 (Zeichnen eines Buttons)

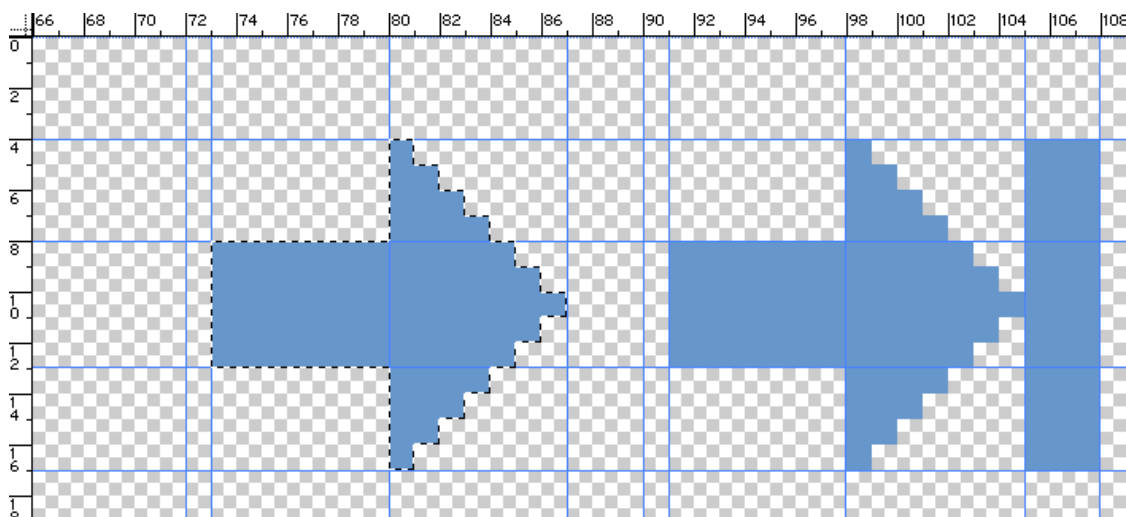


Abbildung 6 (Buttonerstellung mit Hilfslinien)

Flächen mit anderer Farbe innerhalb dieser Schaltflächen (z.B. Lautsprecher-Symbol - Weiß) werden in der gleichen oder darüber liegenden Ebene gezeichnet, damit diese nicht später von Bildeffekten überlagert werden. Folgende Effekte sind auf Ebenen Anwendbar:

Effektname (englische Version)	Erzeugt
Drop Shadow	Wirft einen Schatten ausgehend vom Umriss der Zeichnung. Farbe, Durchsichtigkeit, optische Verzerrung (Winkel, Größe,...), Art der Ebene (z.B. Aufhellen darunter liegender Ebene) und Umrissbeschaffenheit (Genauigkeit) frei bestimmbar.
Inner Shadow	Erzeugt einen Schatten im inneren der Zeichnung, ausgehend von dem Rand.
Outer Glow	Erzeugt äußeres Glühen des Zeichnungsobjektes (mittels einer Gradienten, der ausgehend vom Rand hinterlegt wird).
Inner Glow	Erzeugt inneres Leuchten des Zeichnungsobjektes (mittels einer Gradienten, der ausgehend vom Rand hinterlegt wird).
Bevel and Emboss Contour Texture	Erzeugt einen 3D-Effekt (Erhöhung oder Vertiefung - Buttoneffekt), innerhalb der Zeichnung. Zusätzlich kann noch die Kontur (Außenlinie) nachgezeichnet und eine Textur angewandt werden
Satin	Farbveränderung, Satin ähnlich
Color Overlay	Zeichnung wird mit einer Farbe überdeckt.
Gradient Overlay	Zeichnung wird mit einem Gradienten überlagert
Pattern Overlay	Zeichnung wird mit einem Muster überlagert
Stroke	Die Außenlinie wird mit einer Farbe nachgefahren (nach außen wird das Zeichnungsobjekt dadurch größer). Ausdehnung ist einstellbar.

Beispiele für Effekte mit Button-Template:

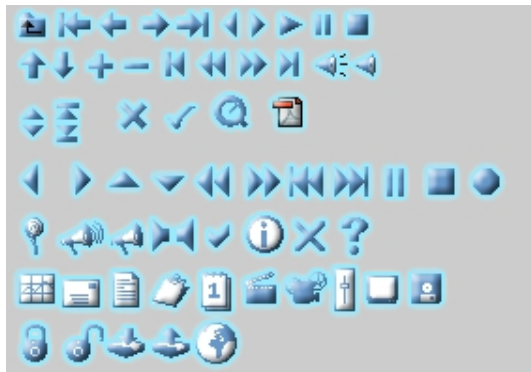


Abbildung 7 (3D-Effekt und Glühen im Hintergrund)

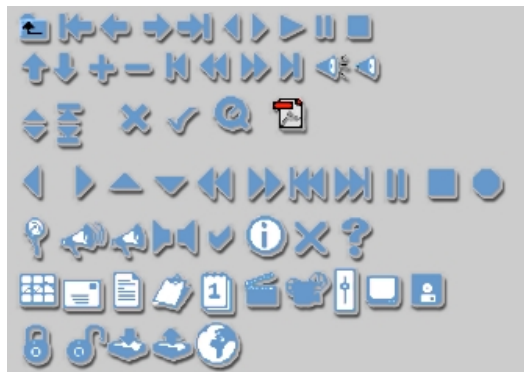


Abbildung 8 (Umrandung und Schatten)

Eingestellt werden diese Effekte über folgenden Dialog:

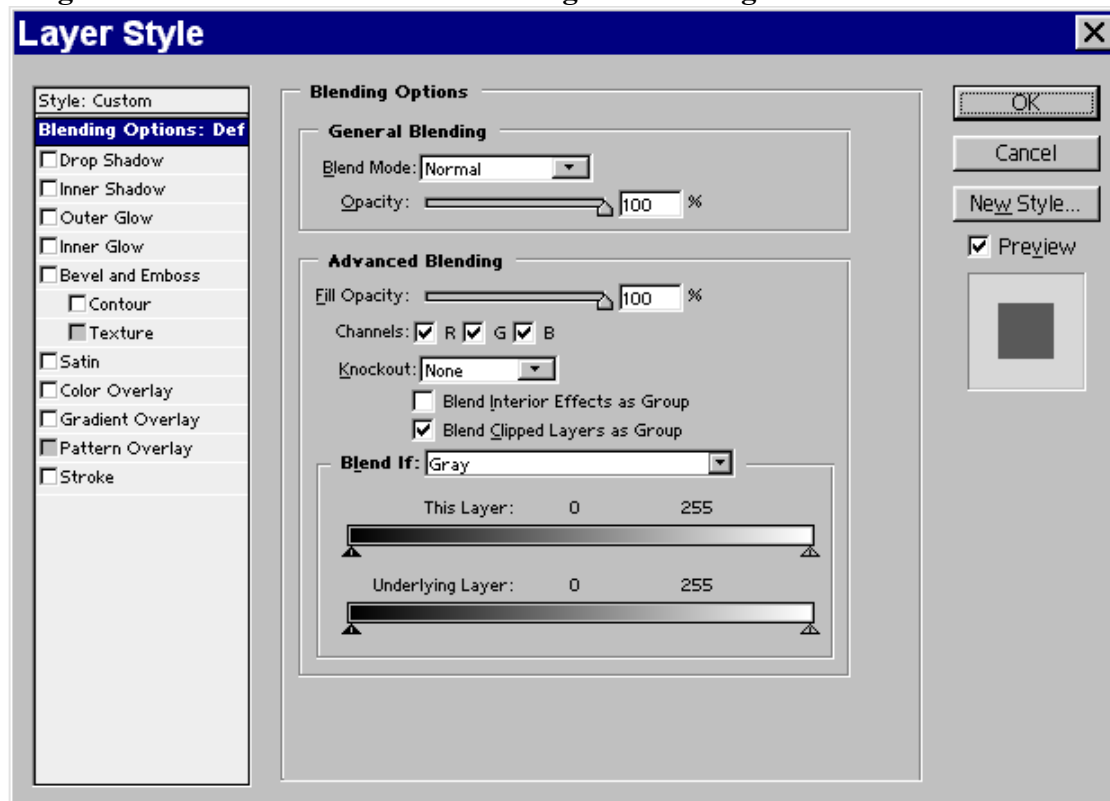


Abbildung 9 (Effekt-Dialog in Adobe Photoshop 6.0)



Die Größe eines später zu exportierenden Buttons wird mittels des Slice-Tools bestimmt.

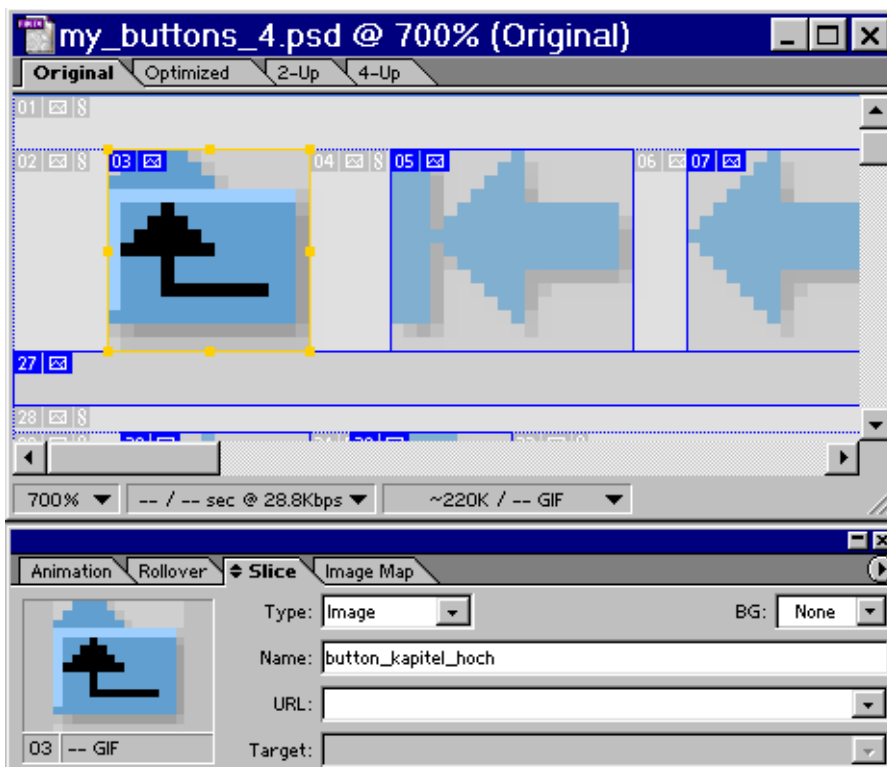


Abbildung 10 (Bild und Slice-Dialog in Image Ready 3.0)

Adobe Image Ready 3 bietet einen komfortablen Dialog zum Einstellen des Dateinamens und der

Hintergrundfarbe.

Ein weitere Buttonstadien (gedrückt, bei Mausbetreten, ...) können über die Rollover-Einstellungen festgelegt werden.

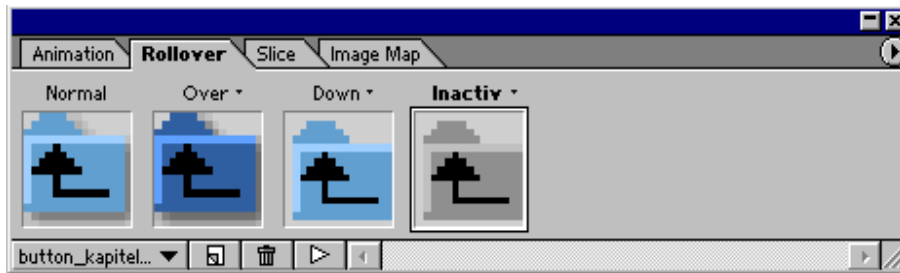


Abbildung 11 (Rollover-Dialog)

Exportiert werden alle Buttons auf einmal. Da es sich um kleine Strukturen handelt wird empfohlen GIF auf Ausgabeformat für die einzelnen Slices zu wählen.

Die Konvertierung ins BMP-Format kann über einen Stapelverarbeitungsprozess mittels Adobe Photoshop, Thumbs Plus oder XnView vorgenommen werden.