



Inhaltsverzeichnis

1. <i>Vorwort</i>	3
2. <i>Einführung</i>	
2.1 Button Basics - Was dahinter steckt	4
2.2 Zielgruppendefinition	4
2.3 Dateiformat PNG (Portable Network Graphics)	5
2.4 Browservorschau	6
3. <i>Button Basics verwenden</i>	
3.1 Einführung	7
3.1.1 Anwendungsmöglichkeiten	7
3.2 Vor dem Start	8
3.3 Erste Schritte	8
3.4 Alphakanal nutzen	10
3.5 Buttons in Layout einbinden	11
3.6 Weblayouts vorbereiten	12
3.7 Weblayouts speichern	14
3.8 HTML-Templates verwenden	15
4. <i>Tipps</i>	16
4.1 Buttons für dunkle Hintergründe vorbereiten	16
4.2 Buttons kopieren und skalieren	16
4.3 Buttonfarbe ändern	16
4.3 Funktionen hinzufügen	17
4.3 Weblayout-Hilfen	17
5. <i>Mehr Button Basics</i>	18
6. <i>Verwendete Software</i>	18
<i>Impressum</i>	19

2. Einführung

Die Button Basics stellen im übertragenen Sinne eine Grafiksammlung für die Ausgabe auf dem Bildschirm dar. Anwendungsbereiche sind neben dem Webpublishing auch Multimedia-Projekte wie interaktive CD-ROMs und Videoproduktionen. In Einzelfällen besteht auch die Möglichkeit, die Buttons im Printbereich einzusetzen. Letztendlich werden die Einsatzbereiche von Ihrer Kreativität bestimmt.

2.1 Was dahinter steckt

Die Button Basics Collection besteht aus 3 Hauptbestandteilen, den Buttons, den Templates und der Dokumentation. Daneben finden Sie noch nützliche Internetlinks für Internet-Grafik-Ressourcen wie Fonts, Clip-Art und Grafiken. Als HTML-Dokumente angelegt, bieten Ihnen die Button Basics eine bequeme Vorschau der Screelemente - vorausgesetzt - Sie verwenden die in *2.4 Browservorschau* angegebenen Browser.

Wir möchten Ihnen mit dieser Collection eine Hilfestellung für die täglich anfallenden Probleme im Screendesign geben. Selbst wenn Sie die vorliegenden Buttons in dem einen oder anderen Fall nicht verwenden können, so bleibt dennoch der Motivationseffekt, der Sie bei Ihren Aufgaben anregen wird und neue Ideen zutage fördert.

Egal, welche Ideen Sie umsetzen, Sie werden bald feststellen, daß die Button Basics zu einem unverzichtbaren Bestandteil Ihrer Arbeiten werden.

2.2 Zielgruppendefinition

Die Button Basics wenden sich an professionelle Nutzer und ambitionierte Heimanwender, die sich bereits mit dem Anlegen von Weblayouts befasst haben. Bildbearbeitungskennnisse und die passende Software setzen wir bei der Arbeit mit den Button Basics voraus.

*Button Basics für
Jedermann ?*

2.3 Dateiformat PNG (Portable Network Graphics)

Das PNG-Dateiformat geht auf eine Entwicklung der Firma CompuServe aus dem Jahr 1994 zurück. Ziel dieser Entwicklung war es, einen webkonformen Standard mit hoher Qualität für die Anzeige von Bildern auf dem Bildschirm zu schaffen. Dabei unterscheiden wir zwischen PNG-8 (8 Bit Farbtiefe) und PNG-24 (24 Bit Farbtiefe). Wir haben für die Kompression PNG-24 verwendet, um eine möglichst hohe Qualität für Ihre Layouts zu bieten. Das PNG-Dateiformat bietet neben nahezu verlustfreier Kompression auch den vollständigen Erhalt von Transparenz-Werten. Sie können dies ganz leicht nachprüfen, indem Sie in der Button-Übersicht Ihr Browserfenster einmal vergrößern oder verkleinern. Die Hintergrundgrafik verändert sich ohne Auswirkung auf die Buttons - selbst wenn diese einen Schlagschatten werfen.

*PNG-Dateiformat
und was Sie unbedingt beachten sollten*

Die Vorteile des PNG-Dateiformats sind:

- nahezu verlustfreie Kompression
- kompatibel mit gängiger Bildbearbeitungssoftware
- vollständiger Erhalt von Transparenzen
- integrierter Alphakanal
- plattformübergreifendes Dateiformat
- Browser-Vorschau möglich

Dennoch ist vom Gebrauch des PNG-Formats im Internet **abzuraten**, da nicht alle Browser dieses Format unterstützen. Zudem glänzen PNG-Grafiken nicht gerade durch Surfer-freundliche Dateigrößen und können so schnell zu unverhältnismäßig langen Ladezeiten führen. Die Verwendung sollte sich demnach auf die Erstellung der Layouts beschränken. Hier können Sie jedoch aus dem Vollen schöpfen und Freistellungsaufgaben gehören zumindest bei den Buttons der Vergangenheit an. Für finale Webgrafiken sollten Sie das GIF- oder JPEG-Format verwenden.



Im folgenden Abschnitt finden Sie eine Übersicht aller PNG-kompatiblen Browser für die Betriebssysteme MacOS und Windows.

2.4 Browservorschau

Die Button Basics sind in Form von eingebetteten Webgrafiken in eine HTML-Oberfläche angelegt, um Ihnen einen schnellen Überblick über den Umfang der Collection zu verschaffen. Voraussetzung für die Betrachtung ist ein Browser, der den PNG-Standard unterstützt. Dies sind systemspezifisch folgende Browser:

Button Basics best viewed with...

MacOS

- Microsoft Internet Explorer 5 und höher
- Netscape 6 und höher
- Opera 5 und höher

Windows

- Netscape 6 und höher
- Opera 6 und höher

Für die Betrachtung der Button Basics sollten Sie unbedingt einen dieser Browser verwenden. Eine Installationsdatei für den Netscape-Browser finden Sie auf der CD im Ordner Goodies > Browser.



3. *Button Basics verwenden*

3.1 *Einführung*

Wir haben uns bemüht, die Button Basics so anwenderfreundlich wie möglich zu machen. Angefangen bei der komfortablen Browservorschau über das PNG-Format bis hin zu den nützlichen Internet-Links sollen die Button Basics Sie bei Ihrer täglichen Arbeit unterstützen und Sie zu neuen, gestalterischen Höhenflügen motivieren. Das mag zu Beginn vielleicht etwas viel sein, aber mit ein wenig Einarbeitung werden Sie in Kürze aus dem Vollen schöpfen können.

Ready to use - easy to handle

Die Anwendung der Button Basics gestaltet sich dabei alles andere als schwierig. Mit wenigen Arbeitsschritten bereiten Sie Ihr Projekt vor und setzen es in die Tat um.

3.1.1 *Anwendungsmöglichkeiten*

Die Button Basics haben, wie bereits angesprochen, ein großes Anwendungsspektrum. Ihre Kreativität setzt dabei das Limit. Verwenden Sie die Button Basics zum Erstellen von:

Button Basics sind so vielseitig wie Sie es erlauben.

- aufregenden Webseiten
- eindrucksvollen Präsentationen
- Splashscreens
- Multimedia CD-ROMs
- Videoauszeichnungen
- Gamedesign

Alle Bereiche des Screendesigns können mit den Button Basics abgedeckt werden. Und - in eingeschränktem Rahmen - ist auch die Verwendung im Printbereich machbar, z.B. zur Auszeichnung von bestimmten Punkten oder bei Visitenkarten.

3.2 Vor dem Start

Der einleitende Schritt eines Projektes beginnt mit dem Anlegen eines Blanko-Layouts in Ihrem Bildbearbeitungsprogramm, das dem finalen Layout in den Abmessungen entspricht. Bei Webprojekten empfiehlt sich aufgrund der nicht abschätzbaren Darstellungsgröße die Verwendung einer Mindestgröße (z.B. 832 x 624 Pixel). Legen Sie zudem einen Ordner an, in welchem Sie die ausgewählten Buttons der Button Basics Collection sammeln.

Öffnen Sie nun Ihren Browser und beachten dabei bitte die in Abschnitt 2.4 *Browservorschau* erwähnten Browserempfehlungen. Wählen Sie „Datei öffnen“ und öffnen die Datei *start.html* auf der CD mit einem Doppelklick.

(MacOS: Scrollen Sie bitte bis nach unten, da die Fenstergrafik aus mehreren Ordnern ohne Beschriftung besteht !)

Aller Anfang ist schwer, sagt man - das muß aber nicht sein

3.3 Erste Schritte

Wählen Sie die Rubrik „Übersicht“ aus - es erscheint die Button-Übersicht mit den Button-Familien.



Suchen Sie sich eine geeignete Button-Familie aus, die Ihren Vorstellungen entspricht und öffnen Sie den Link zur Buttonseite mit einem Klick auf das Buttonsymbol.



Die Button-Familie wird wie in der Grafik dargestellt, angezeigt:



Hier haben Sie die Möglichkeit, sich geeignete Buttons herauszusuchen und für Ihr Projektlayout abzuspeichern. In der Kopfleiste werden Ihnen die verfügbaren Farben angezeigt, die Sie durch einen Klick auf die entsprechende Farbe direkt auswählen können. Die Buttons sind bereits mit Funktionen versehen, die Sie anhand der Blanko-Buttons noch um weitere ergänzen können.

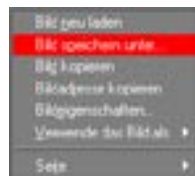
Mit den gelben Navigationsbuttons unterhalb der Button-Anzeige navigieren Sie innerhalb der Button-Familie. Sind keine weiteren Seiten verfügbar, so sind die Navigationsbuttons nicht aktiv.

Um den ausgewählten Button in den zuvor angelegten Ordner zu speichern, gehen Sie wie folgt vor:

Fahren Sie mit dem Mauszeiger auf den gewählten Button und halten Sie die rechte Maustaste (MacOS: *Ctrl-klick*) gedrückt. Wählen Sie wie in der Grafik dargestellt: *Grafik (xyz_0000.png) speichern* und sichern die Datei mit zweifelsfreier Bezeichnung in den o.g. Ordner.



Anzeige unter Netscape 6



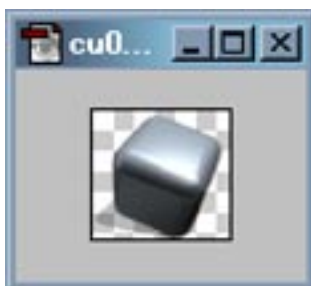
Anzeige unter Opera 5

Fahren Sie mit der Prozedur fort, bis alle nötigen Buttons abgespeichert sind.

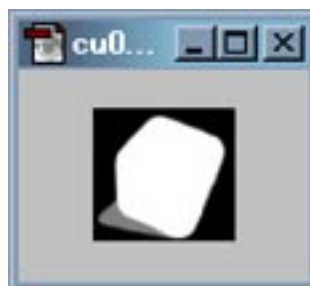
3.4 Alphakanal nutzen

Wechseln Sie nun in Ihr Bildbearbeitungsprogramm und öffnen Sie die Button-Datei, die Sie in den Ordner gespeichert haben. Je nach Software erscheint der Button entweder bereits mit transparentem Hintergrund (erkennbar am grauen Schachbrettmuster) oder mit wählbarem Alphakanal.

Alphakanäle und was Sie davon haben



Transparenz bereits verwendet



Transparenzkanal-Anzeige

Die Nutzung von Alphakanälen erleichtert Ihnen die Arbeit ungemein. So ist es nicht mehr nötig, Grafiken mühsam manuell auszuschneiden, da dieser Vorgang bereits im Produktionsprozess mittels Alphakanal (auch Maske genannt) angelegt wurde. Sie brauchen also nur noch unter dem Menüpunkt „Auswahl“ die entsprechende Funktion „Auswahl laden“ o. ä. auswählen und schon ist das Objekt ausgewählt.

Bei verschiedenen Symbolen der Button Basics wurden Schlagschatten verwendet, die auch bei anderer Hintergrundfarbe semitransparent bleiben.



Die Original-Datei nach dem Öffnen.



Der Hintergrund wurde mittels Alphakanal-Auswahl entfernt.



Der Hintergrund wurde mit einer neuen Farbe gefüllt. Deutlich sichtbar ist die Semitransparenz der Schatten.

3.5 Buttons in Layout einbinden

Öffnen Sie einen der zuvor gespeicherten Buttons aus der Button Collection mit Ihrem Bildbearbeitungsprogramm und laden Sie den Alphakanal als Auswahl (falls nicht automatisch geschehen). Der Vorgang unterscheidet sich bei den einzelnen Softwarepaketen. Die Auswahl wird nun von den sogenannten „marching ants“ umgeben. Sollten Sie einen schwarzen Hintergrund verwenden, so kehren Sie die Auswahl um (auch Auswahl invertieren genannt) und füllen die Fläche mit Schwarz. Kehren Sie zur ursprünglichen Auswahl zurück.

Die Auswahl sollte jetzt, wie in der mittleren Abbildung gezeigt, aussehen:



Grafik nicht ausgewählt

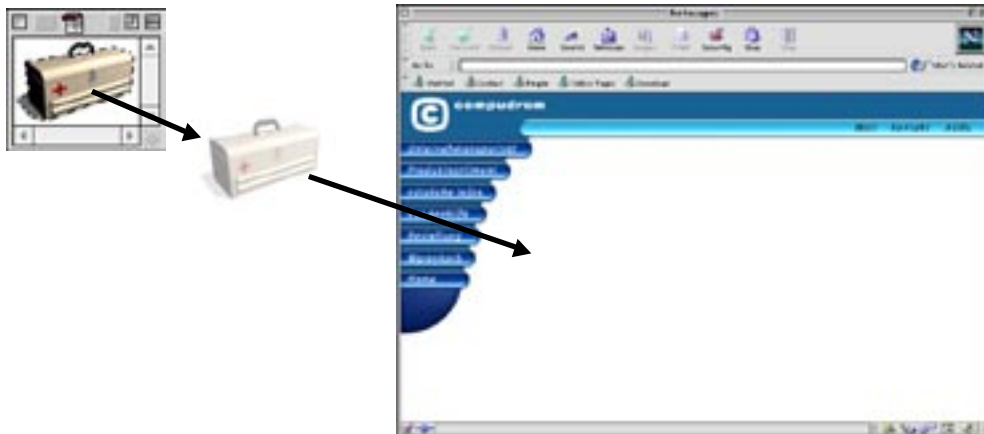


Grafik ausgewählt



Alphakanal automatisch
ausgewählt

Anschliessend ziehen Sie die Auswahl per Drag and Drop in Ihr Layout (natürlich können Sie auch *Kopieren / Einfügen* als Methode verwenden). Dabei wird im Normalfall eine neue Ebene für den Button angelegt.



Fertig.

3.6 Weblayouts vorbereiten

Wenn Sie Ihr Weblayout fertiggestellt haben, geht es an die Vorbereitung für den Export der Grafiken für die Verwendung im HTML-Editor. Da, wie in Kapitel 2.3 *Dateiformat PNG* beschrieben, das Dateiformat PNG nicht von allen Browsern unterstützt wird, empfehlen wir den Export im GIF- oder JPEG-Format.

Die mittlerweile weit verbreitete Methode des „Slicings“ (Zerschneiden) halten wir nicht für geeignet, da nur unnötig viele Einzel-Dateien entstehen, die in den meisten Fällen nicht notwendig sind. Anstatt dessen raten wir zur manuellen Sicherung der einzelnen Bildelemente Ihres Weblayouts.

Legen Sie zuerst mittels Hilfslinien einen Schnittbogen Ihres Layouts an, um im weiteren Arbeitsverlauf komfortabel arbeiten zu können. Wir erläutern anhand des Templates „Steeler“ von der CD unsere Vorgehensweise. In der nachfolgenden Abbildung sehen Sie das fertige Weblayout mit den Hilfslinien für den Beschnitt, erkennbar an den blauen Hilfslinien. (Achtung: Dies ist die Darstellung im Bildbearbeitungsprogramm !)



Dieses Layout wurde für die Anlage in Frames (in diesem Fall 4 Frames) konzipiert. Wir haben nur den Home-Button als Template verwendet und den Text geändert. Der Rollover-Effekt (gelber Button) wurde durch Ein- und Ausschalten der Button-Ebene erzeugt.

Die Frame-Aufteilung haben wir wie folgt angelegt:



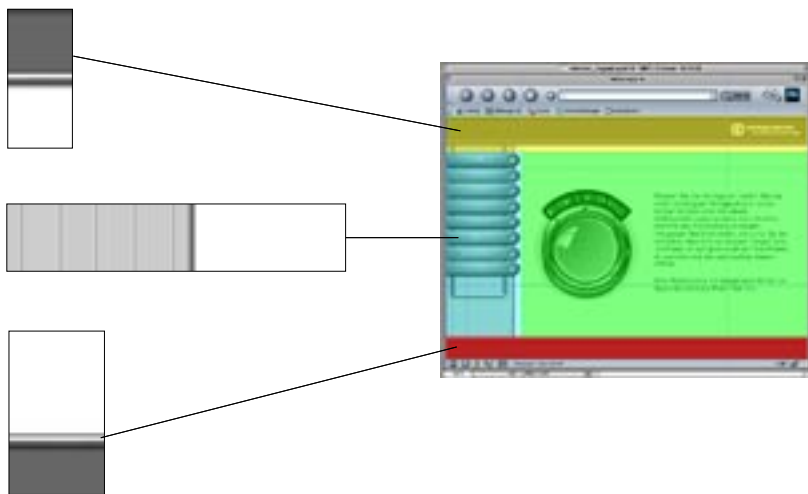
Frame gelb
Frame blau
Frame grün
Frame rot

Topframe mit Logo
Navigation und Steuerung
Inhalt

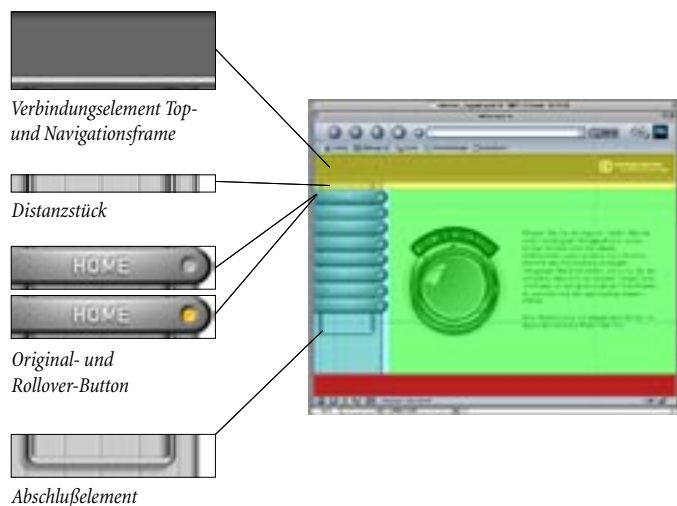
Schmuckframe

3.6 Weblayouts speichern

Bevor Sie mit dem Export der einzelnen Elemente beginnen, sollten Sie gedanklich die benötigten Buttons und Hintergrundgrafiken durchgehen. Für unser Beispiel wurden folgende Hintergrundgrafiken gesichert:



Die einzelnen Buttons und Elemente im Überblick:



Speichern Sie Ihre Elemente nach dem Beschneiden in ein webkonformes Format wie GIF oder JPEG. Jetzt können Sie Ihr Weblayout mit einem HTML- bzw Web-Editor zusammenbauen.

3.7 HTML-Templates verwenden

Zusätzlich zu den Buttons der Button Basics-Collection haben wir unter Zuhilfenahme der Button Basics noch 10 frei verwendbare HTML-Templates auf diese CD gepackt. Diese Templates sind zum größten Teil vollständig vorbereitet und warten nur noch darauf, von Ihnen mit Inhalt gefüllt zu werden.

Alle Templates verwenden Frames zur Strukturierung. Wir haben versucht, die am häufigsten vorkommenden Buttons einzubinden, doch Sie haben die Möglichkeit, die Buttons anhand von Blanko-Vorlagen zu personalisieren. Sie erkennen diese am Zusatz *_blank.gif* bzw. *_blank.jpeg*.

Die Templates verwenden Sie wie folgt:

1. Suchen Sie sich in der Browseransicht ein passendes HTML-Template aus und merken Sie sich den Namen des Templates.
2. Kopieren Sie den Ordner der Template (im Ordner *templates_html*) von der CD auf Ihre Festplatte.
3. Öffnen Sie die Datei *index.html* im Template-Ordner mit Ihrem HTML-Editor.
4. Passen Sie die Vorlage Ihren Bedürfnissen an, indem Sie Buttons entfernen, eigene einbinden und die Blanko-Seiten (z.B. *home.html*) mit Inhalt und Bildern etc. füllen.
5. Speichern Sie die Änderungen und kontrollieren Sie die Funktionalität in Ihrem Webbrowser. Wir empfehlen die Ansicht auf mehreren Browsern und Betriebssystemen für eine plattformübergreifende Nutzung der Website.
6. Fertig!

4. Tipps

Wir haben versucht, den Umgang mit den Button Basics und deren Anwendung so einfach und unkompliziert wie möglich zu gestalten. Dennoch treten bei der Arbeit mit Grafiken immer wieder Probleme auf, die Sie selber lösen müssen. Wir haben während der Produktion der Collection einige nützliche Erfahrungen gesammelt, die auch für Sie von Bedeutung sein könnten.

4.1 Buttons für dunkle Hintergründe vorbereiten

Die Buttons unserer Collection wurden mit Transparenz-Informationen im PNG-Format gespeichert. Dabei wird automatisch ein weißer Hintergrund für die Bildschirmdarstellung generiert, der in den meisten Fällen auch passt. Bei der Verwendung von dunklen Hintergründen können jedoch an den Kanten der Buttons unschöne Ränder entstehen. Diese vermeiden Sie, indem Sie den Alphakanal als *Auswahl laden*, die *Auswahl umkehren* und mit Schwarz füllen.

4.2 Buttons kopieren und skalieren

Beim Kopieren oder Skalieren von runden Buttons (und die sind ganz klar in der Mehrzahl) kann es vorkommen, dass Teile der Rundungen einfach abgeschnitten werden. Diesem Effekt kann man in den meisten Fällen mit einem einfachen Trick entgegenwirken. Legen Sie unterhalb des zu skalierenden Buttons eine *neue Ebene* an. Ziehen Sie einen *Auswahlrahmen*, der größer als der Button ist und *füllen* diesen mit einer beliebigen Farbe. *Verknüpfen* Sie nun beide Ebenen und *skalieren* auf die gewünschte Größe. *Löschen* Sie anschliessend die nicht mehr benötigte Ebene mit dem Quadrat. Der Rand des Buttons müsste nun schön rund sein.

4.3 Buttons einfärben

Wir haben eine große Vielfalt an Farben für die einzelnen Familien angelegt, doch nicht immer passt das eine Grün zum anderen. Sie werden feststellen, dass Sie die Buttons nicht ohne Qualitätseinbußen von grün nach rot färben können. Das liegt nicht an uns, aber wir haben diesem Umstand

Rechnung getragen, indem wir möglichst viele Farben bereitstellen. Verwenden Sie für Farbanpassungen daher die Farbe, die Ihrem Wunschfarbton am nächsten kommt und passen Sie diese mittels *Farbtonkorrektur* an.

4.4 Funktionen hinzufügen

Hätten wir alle Buttons mit allen Funktionen versehen, so hätte dies den Rahmen dieser Collection gesprengt. Betrachten Sie bitte unsere Button-Familie „*Functions*“, bevor Sie sich selber mühen, eigene Icons bzw. Funktionen zu entwerfen. Diese Vorlagen können Sie verwenden, um Ihre gewählte Button-Familie mit weiteren Funktionen zu ergänzen, denn jede Familie enthält zu jeder Farbe ein Blanko-Exemplar.

4.5 Weblayout-Hilfen

Ein Weblayout anzulegen ist kein Problem. Noch einfacher geht die Gestaltung mittels einer leeren Vorlage des Browserfensters. Sie erzeugen einen Screenshot (Bildschirmfoto), indem Sie unter MacOS die Tastenkombination *Command-Shift-4* wählen und den Auswahlrahmen um Ihr Browserfenster ziehen. Das Bildschirmfoto finden Sie anschliessend auf der Festplatte, auf der Ihr (aktuelles) Betriebssystem läuft. Unter Windows wählen Sie die Kombination *Alt-Druck*, um ein Bildschirmfoto anzufertigen. Der Screenshot befindet sich nun in der Zwischenablage. Wechseln Sie zu Ihrem Bildbearbeitungsprogramm und erzeugen ein *neues Dokument (Ctrl-N)*. Als Bildgröße wird bereits die Größe des in der Zwischenablage befindlichen Bildschirmfotos verwendet. Wählen Sie *Einfügen (Ctrl-V)* - et voilà - das Bildschirmfoto wird eingefügt.

5. Mehr Button Basics

Mehr zum Thema Button Basics finden Sie mit aktuellen Beispielen und Hilfestellungen im Internet unter www.buttonbasics.de. Hier haben Sie unter anderem die Möglichkeit, Ihre (mit den Button Basics) erstellten Produktionen zu präsentieren oder sich einfach neue Anregungen und Ideen zu besorgen. Wir freuen uns in jedem Fall über Ihr Feedback, ob positiv oder negativ.

6. Verwendete Software

Wir haben bereits zahlreiche Anfragen bezüglich der verwendeten Software für die Erstellung der Compudrom Button Basics erhalten. Daher wollen wir auch Ihnen die von uns benutzten Software-Pakete nicht vorenthalten:

Grafik	Adobe Photoshop Adobe Illustrator	www.adobe.de
3D-Modelle	Cinema 4D XL	www.maxon.de
Webeditor	Dreamweaver 3	www.macromedia.com
Handbuch	Adobe Indesign	www.adobe.de

Die Button Basics wurden unter MacOS und Windows getestet.

Impressum

Verantwortlicher Projektleiter	Dipl.-Designer Andreas Reisewitz (FH)
Grafik	Andreas Reisewitz
Stapelverarbeitung	Andreas Reisewitz Antonio Anzano
Handbuch	Andreas „Travel“ Reisewitz
Verpackungsgestaltung	Andreas Reisewitz

© Copyright 2002 by Compudrom Multimediendesign, Bei den Reithöfen 23, 86156 Augsburg, Germany

Alle Rechte vorbehalten. Dieses Online-Handbuch und die zugehörige Software sind urheberrechtlich geschützt. Es darf in keiner Form (auch auszugsweise) mittels beliebiger Verfahren reproduziert, gesendet, vervielfältigt bzw. verbreitet oder in eine andere Sprache übersetzt werden. Ausgenommen ist der Ausdruck als persönliches Nachschlagewerk.

Bei der Erstellung der Button Basics sind wir mit der größten Sorgfalt vorgegangen. Trotzdem können Fehler nicht ausgeschlossen werden. Compudrom Multimediendesign übernimmt keinerlei Haftung für Schäden, die auf einen Fehlfunktion des Programms zurückzuführen sind.

Copyrights und Warenzeichen

Button Basics ist ein eingetragenes Warenzeichen der Compudrom Multimediendesign Werbeagentur.

Macintosh, MacOS und Apple sind eingetragene Warenzeichen der Apple Computer Inc. Windows 95, Windows 98, Windows Me, Windows 2000 und Windows XP sind eingetragene Warenzeichen der Microsoft Corporation. Adobe, Adobe Photoshop und Adobe Illustrator sind eingetragene Warenzeichen der Adobe Systems Inc. Macromedia und Dreamweaver sind eingetragene Warenzeichen der Macromedia Inc.

Danksagung

Besonderer Dank geht an: Antonio Anzano, Sanna Wolf, Carmen und Elena, Andreas Trench von Aumeso, Frank Hares, Holger Diehl, das gesamte Team von Multicopy am Dom, Axel Bradatsch, Adi „Print Magic“ Weidenbacher, Konrad Geldhauser, Christian „Fussi“ Fussner und Meßmers Earl Grey Tea.

Erste Auflage: Februar 2002

Compudrom Multimediendesign
Bei den Reithöfen 23
86156 Augsburg
Germany

online: www.compudrom.de
mail: info@compudrom.de

Tel. +49 (0) 821.44 01 636
Fax +49 (0) 821.44 01 639