

Armin Böttigheimer

dpi

ICON-, INTERFACE- UND BANNERDESIGN IN PHOTOSHOP

Praxishilfe für Einsteiger



ADDISON-WESLEY



DVD

Armin Böttigheimer

ICON-, INTERFACE- UND BANNERDESIGN IN PHOTOSHOP

Praxishilfe für Einsteiger



ADDISON-WESLEY

Ein Imprint von Pearson Education

München • Boston • San Francisco • Harlow, England

Don Mills, Ontario • Sydney • Mexico City

Madrid • Amsterdam

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der
Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten
sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

Die Informationen in diesem Produkt werden ohne Rücksicht auf einen eventuellen Patentschutz veröffentlicht. Warennamen werden ohne Gewährleistung der freien Verwendbarkeit benutzt. Bei der Zusammenstellung von Texten und Abbildungen wurde mit größter Sorgfalt vorgegangen. Trotzdem können Fehler nicht vollständig ausgeschlossen werden. Verlag, Herausgeber und Autoren können für fehlerhafte Angaben und deren Folgen weder eine juristische Verantwortung noch irgendeine Haftung übernehmen. Für Verbesserungsvorschläge und Hinweise auf Fehler sind Verlag und Herausgeber dankbar.

Fast alle Hardware- und Softwarebezeichnungen und weitere Stichworte und sonstige Angaben, die in diesem Buch verwendet werden, sind als eingetragene Marken geschützt. Da es nicht möglich ist, in allen Fällen zeitnah zu ermitteln, ob ein Markenschutz besteht, wird das ®-Symbol in diesem Buch nicht verwendet.

Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil des Buches darf ohne Erlaubnis der Pearson Education Inc. in fotomechanischer oder elektronischer Form reproduziert oder gespeichert werden.

10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

13 12 11

ISBN 978-3-8273-2966-0

© 2011 Addison-Wesley Verlag,
ein Imprint der PEARSON EDUCATION DEUTSCHLAND GmbH,
Martin-Kollar-Str. 10-12, 81829 München/Germany
Alle Rechte vorbehalten
Lektorat: Kristine Kamm, kkamm@pearson.de, Dorothea Krist, dkrist@pearson.de
Korrektorat: Christian Schneider, München
Herstellung: Claudia Bäurle, cbaeurle@pearson.de
Satz: Ulrich Borstelmann, Dortmund (www.borstelmann.de)
Einbandgestaltung: Marco Lindenbeck, webwo GmbH, mlindenbeck@webwo.de
Druck und Verarbeitung: Kösel, www.KoeselBuch.de, Altusried
Printed in Germany

Inhaltsverzeichnis

Einleitung	5
1 Grundlagen	9
1.1 Voreinstellungen	10
1.1.1 Allgemeine Voreinstellungen	11
1.1.2 Benutzeroberfläche	12
1.1.3 Leistung	12
1.1.4 Zeigerdarstellung	14
1.1.5 Maßeinheiten und Lineale	15
1.1.6 Hilfslinien und Co	16
1.2 Werkzeuge	17
1.3 Bedienfelder	18
1.4 Arbeitsbereiche	20
1.4.1 Eigene Arbeitsbereiche erstellen	20
1.4.2 Darstellung von Dateien	21
1.5 Pixel- und Vektorgrafiken	22
1.5.1 Pixelgrafiken	22
1.5.2 Vektorgrafiken	22
1.6 Farbe	23
1.6.1 Die additive Farbmischung – RGB	23
1.6.2 Die subtraktive Farbmischung – CMYK	24
1.7 Dateiformate	24
1.7.1 JPEG	24
1.7.2 PNG	25
1.7.3 GIF	25
1.7.4 Für Web und Geräte speichern	25
1.7.5 Der Export-Dialog	26



2 Icondesign 31

2.1	Allgemeines	32
2.1.1	Iconarten	32
2.1.2	Größen	33
2.1.3	Der Einsatz	33
2.2	Die Gestaltung	34
2.2.1	Ein rundes Aufkleber-Icon erstellen	34
2.2.2	Einen einfachen Stern-Button erstellen ..	48
2.2.3	Ein Glossy Ball-Icon erstellen	62
2.2.4	Ein Ordner-Icon erstellen	80
2.2.5	Ein Mini Datei-Icon erstellen	95
2.2.6	Ein Mini Figur-Icon erstellen	117
2.2.7	Ein Glossy Chat-Icon erstellen	131
2.2.8	Ein plastisches Figur-Icon erstellen	152

3 Interfacedesign 211

3.1	Allgemeines	212
3.1.1	Der Einsatz	212
3.2	Die Gestaltung	213
3.2.1	Navigationsleiste im Apple-Stil	213
3.2.2	Elegante schwarze Navigationsleiste	231
3.2.3	Eine einfache Inhaltsbox erstellen	244

4 Bannerdesign 259

4.1	Allgemeines	260
4.1.1	Bannerarten	260
4.1.2	Bannerformate	260
4.2	Die Gestaltung	261
4.2.1	Glossy Halb-Banner	261
4.2.2	Animiertes Popup-Banner	271

Stichwortverzeichnis	296
----------------------------	-----



Einleitung

Ganz zu Anfang möchte ich mich erst einmal bei Ihnen dafür bedanken, dass Sie dieses Buch in den Händen halten. Viel Zeit und Arbeit ist in dieses erste Werk zum Thema Icon-, Interface- und Bannerdesign geflossen, bis es nun endlich fertig gedruckt vor Ihnen liegt. Umso mehr freut es mich natürlich, wenn dieses Thema auch Ihr Interesse findet.

Bevor Sie aber gleich in das Buch einsteigen, möchte ich Ihnen in einigen Punkten Informationen zu meiner Person, dem Buch und darüber, was Sie hier genau erwarten, geben. Schließlich wollen Sie ja schon vorab etwas mehr wissen als nur den Buchtitel – oder?

Wer bin ich und was mache ich eigentlich?

Mich selbst zu beschreiben oder besser über mich zu schreiben gehört zugegebenermaßen nicht gerade zu meinen Stärken. Deshalb werde ich es bei einigen wenigen Eckpunkten belassen, die Ihnen aber trotzdem einen Überblick zu meiner Person verschaffen sollten.

Mein Name ist Armin Böttigheimer, ich bin 31 Jahre alt und wohne zusammen mit meiner zukünftigen Frau und großen Liebe in Leonberg in der Nähe von Stuttgart.

Ich bin gelernter Mediengestalter für Digital und Print und arbeite seit über 10 Jahren in und mit der Welt von Photoshop und Co. Neben der eigentlichen Arbeit bin ich als Texter, Berater und Referent unterwegs. Zudem betreue ich Unternehmen und Veranstalter in den Bereichen Blogging und Social Media Networking. Seit 2007 führe ich darüber hinaus ein Blog.

Was ist der Inhalt des Buches?

Wie der Titel ja schon vermuten lässt, geht es in diesem Buch um die Bereiche Icon-, Interface- und Bannerdesign. Ich zeige Ihnen mithilfe von leichtverständlichen Workshops, wie Sie selbst Icons erstellen können, wie Sie mit wenigen Schritten eine Navigationsleiste in Photoshop grafisch aufbauen oder wie Sie ein Banner für die Nutzung in Webseiten gestalten können.

Wer in diesem Buch Anleitungen zum Programmieren von Webseiten sucht, der wird enttäuscht werden. Auch will ich Sie nicht mit unendlichen Seiten voller trockener Theorie zu Gestaltungsgrundlagen langweilen. Dieses Buch hat auch nicht den Anspruch, ein vollständiges Werk über alle möglichen Arten und Stile der drei Bereiche zu sein, denn für jeden von ihnen könnte man ohne Probleme gleich mehrere Buchbände füllen. Lediglich auf ein kurzes Kapitel zu den Grundlagen und grundsätzlichen Einstellungen in Photoshop wollte ich nicht verzichten. Hier werden Sie einige nützliche Einstellmöglichkeiten kennenlernen, die Ihnen die Arbeit mit Photoshop erleichtern.

Mit diesem Buch möchte ich Ihnen einige interessante und einfach nachvollziehbare Workshops an die Hand geben, die Ihr Interesse an der Gestaltung eigener Icons, eigener Interfaceobjekte und eigener Bannerdesigns wecken sollen.

Der Gewichtung in der Buchüberschrift entsprechend liegt der Schwerpunkt des Buches auf dem Design von Icons. Aber das bedeutet nicht, dass die anderen Bereiche zu kurz kommen. Alle im Buch beschriebenen Techniken und Herangehensweisen lassen sich für die anderen Teilbereiche übernehmen und weiterentwickeln. Experimentieren Sie deshalb ruhig auch herum und seien Sie mutig. Sie werden sehen, es ist nicht so schwer, wie es den Anschein macht.

Was können Sie, wenn Sie die Workshops erfolgreich nachgearbeitet haben?

Sie werden nach der Lektüre des Buches in der Lage sein, eigene Icons unterschiedlicher Stile zu erstellen. Das Gestalten eigener Navigationsleisten oder Infoboxen wird Ihnen um einiges leichter von der Hand gehen. Und auch das Animieren von kleinen Werbebannern stellt für Sie im Bereich der Grundlagen kein Problem mehr dar. Zudem werden Sie einiges mehr über die Möglichkeiten der Ebenenstile erfahren haben, in zukünftigen Arbeitsdateien stets eine übersichtliche und logische Strukturierung berücksichtigen und durch die konsequente Anwendung von Tastaturkürzeln Ihre Arbeitsgeschwindigkeit um einige Prozent gesteigert haben.

Dieses erworbene Wissen wird Ihnen bei Ihren zukünftigen Projekten hoffentlich eine Hilfe sein, um zielgerichtet zu arbeiten und die Qualität Ihrer Ergebnisse zu steigern.

Schlusswort

Nun bleibt mir eigentlich nicht mehr viel zu sagen. Ich wünsche Ihnen viel Spaß und viel Erfolg beim Nacharbeiten der einzelnen Workshops und hoffe, dass ich Ihr Interesse für die Gestaltung dieser Elemente wecken konnte.

Legen Sie los!

Armin Böttigheimer

www.colurzblog.de

P.S.: Die in diesem Buch verwendeten Tastaturkürzel sind für Windows. Wenn Sie ein Mac-User sind, ersetzen Sie einfach **Strg** durch **⌘** und **Alt** durch **⌥**.



1

Grundlagen

In diesem ersten Kapitel werde ich Sie nicht mit allzu umfassenden Informationen langweilen. Vielmehr möchte ich Ihnen hier eine kleine Übersicht über hilfreiche Einstellmöglichkeiten und ein paar wenige grundlegende Informationen zu bestimmten Begriffen geben, die Ihnen bei der Arbeit mit den Workshops hilfreich sein können.

Erwarten Sie hier also bitte kein komplettes Nachschlagewerk zu Photoshop- und Grafikdesign-Begriffen, sondern eine schnelle Einführung in die wichtigsten Themen, damit Sie gleich mit voller Kraft starten können.

1.1 Voreinstellungen

Wie alle bisherigen Versionen kommt auch die aktuelle Version Photoshop CS5 mit einer Reihe von Voreinstellungen daher. Hierbei handelt es sich um verschiedene global gesetzte Einstellungen, die sich auf das gesamte Programm auswirken. Im Normalfall bleiben diese zum Großteil unberührt, aber in einigen Bereichen kann es durchaus sinnvoll sein, die Voreinstellungen etwas mehr auf die eigenen Bedürfnisse einzustellen. Eine ausführliche Beschreibung für alle Voreinstellungen würde hier allerdings den Rahmen sprengen. Deshalb werden wir nur auf einige wenige Punkte eingehen, die für unsere Aufgabenstellungen des Icon-, Interface- und Bannerdesigns besonders hilfreich sind.

Zu erreichen sind die Voreinstellungen unter Windows über BEARBEITEN > VOREINSTELLUNGEN > ALLGEMEIN und am Mac über das Menü PHOTOSHOP oder einfach direkt über die Tastenkürzel **Strg** + **K**.

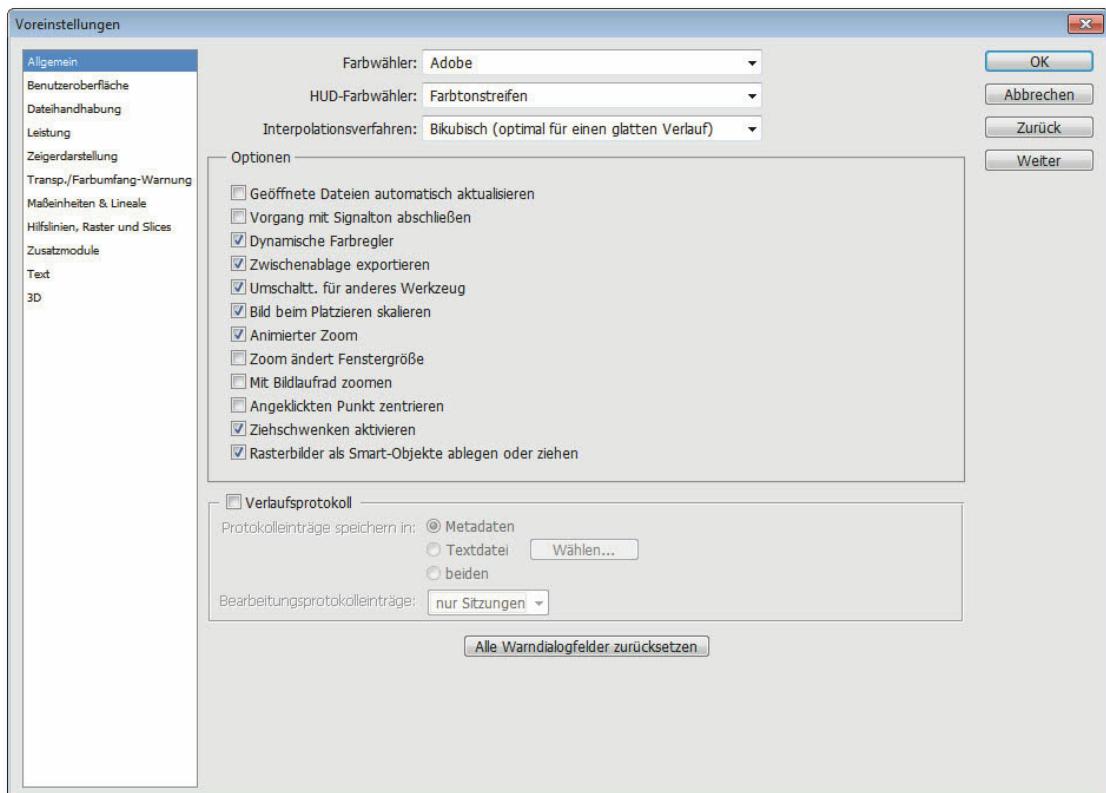


Abbildung 1.1: Das Menüfenster der Voreinstellungen

1.1.1 Allgemeine Voreinstellungen

Im ersten Abschnitt *Allgemein* der Voreinstellungen ist es möglich, die grundlegenden Photoshop-Einstellungen zu definieren. Für unsere Arbeit ist es allerdings nicht notwendig, an jeder Einstellung Optimierungen vorzunehmen. Wir beschränken uns hier auf einige wenige.

Beispielsweise können Sie im Drop-down-Menü *Farbwähler* Ihren bevorzugten Farbwähler für die Werkzeugpalette auswählen. Hier ist es sehr zu empfehlen, dass Sie den Farbwähler auf Adobe stellen, um die im Buch besprochenen Workshops nachvollziehen zu können. Steht diese Einstellung auf *Windows*, so wählt Photoshop beim Öffnen des Farbwählers die jeweils systemeigene Farbverwaltung. Diese ist allerdings im direkten Vergleich mit dem Adobe-Farbwähler weit weniger funktional und unpraktisch. Unter *HUD-Farbwähler* können Sie Art und Größe des Farbwählers bestimmen.

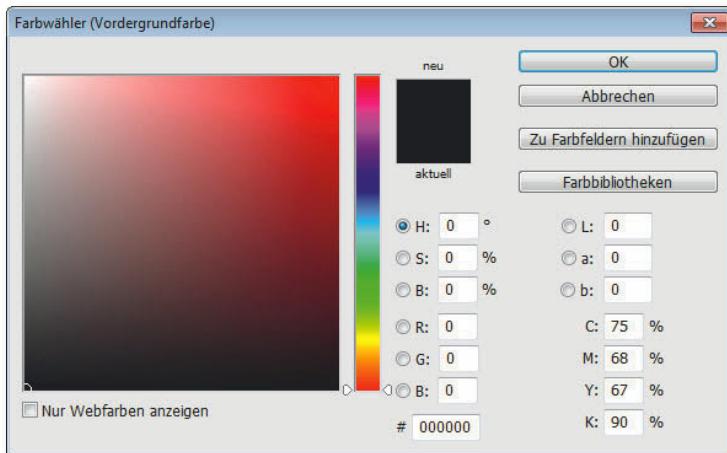


Abbildung 1.2: Der Adobe-Farbwähler

Beim Punkt *Interpolationsverfahren* sollte *Bikubisch (optimal für einen glatten Verlauf)* gewählt sein. So ist gewährleistet, dass durch Skalierungen oder Umrechnungen von Bildabmessungen die vorhandenen Verläufe bestmöglich geglättet werden. Diese Einstellung führt gerade bei der späteren Nutzung im Web zu besseren Ergebnissen.

Als ebenso sinnvoll kann es sich erweisen, die Einstellung *Geöffnete Dateien automatisch aktualisieren* zu aktivieren. Dateien,

die nicht in Photoshop aktualisiert wurden, werden so automatisch auf den neuesten Stand gebracht und Sie ersparen sich ein zusätzliches manuelles Aktualisieren einzelner Dateien.

Die weiteren aktivierbaren Einstellungen im Bereich *Optionen* erklären sich von selbst. Sollten Sie dennoch nicht ganz sicher sein, was sich dahinter verbirgt, so können Sie durch ein kurzes Verweilen des Mauszeigers auf den einzelnen Optionen einen zusätzlichen Erklärungstext aufrufen.

1.1.2 Benutzeroberfläche

Im Abschnitt *Benutzeroberfläche* lassen sich verschiedene Einstellungen vornehmen, die sich auf das Erscheinungsbild und die Arbeitsweise mit Photoshop auswirken.

Grundsätzlich sind die dort bereits gesetzten Punkte allesamt zu empfehlen und Sie können diesen Punkt getrost überspringen. Wenn Ihnen aber beispielsweise die Arbeit in der Tab-Ansicht nicht gefällt und Sie lieber wieder im alten Fenstermodus älterer Photoshop-Versionen arbeiten wollen, können Sie diese Option unter *Dokumente als Registerkarten öffnen* deaktivieren.

Sollte Ihnen der Schriftgrad innerhalb der Paletten zu klein sein, so können Sie diesen auch unter *Textoptionen für Benutzeroberfläche* einstellen. Dort stehen unter *UI-Schriftgrad* insgesamt drei Größen zur Auswahl.

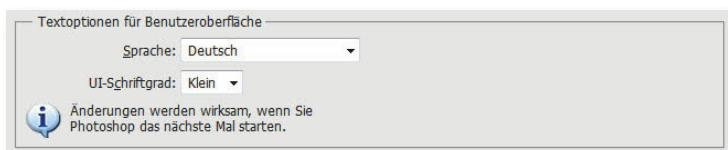


Abbildung 1.3: Auch der Schriftgrad der Benutzeroberfläche lässt sich individuell einstellen.

1.1.3 Leistung

Der Bereich *Leistung* innerhalb der Voreinstellungen ist wohl einer der wichtigsten und eine der ersten Anlaufstellen, wenn es darum geht, die Arbeit in Photoshop zu optimieren.

Im Menüpunkt *Speichernutzung* ist angegeben, wie viel Arbeitsspeicher allgemein verfügbar ist, welcher Wert von Photoshop

selbst als ideal eingestuft wird (dieser Wert hängt immer von Ihrer Hardwarekonfiguration ab) und wie viel aktuell von Photoshop verwendet wird. Ein Wert von 75 Prozent erweist sich in den meisten Fällen als sinnvoll. Wählen Sie hier einen höheren Wert, so geht dies zu Lasten anderer Anwendungen, die möglicherweise parallel laufen.

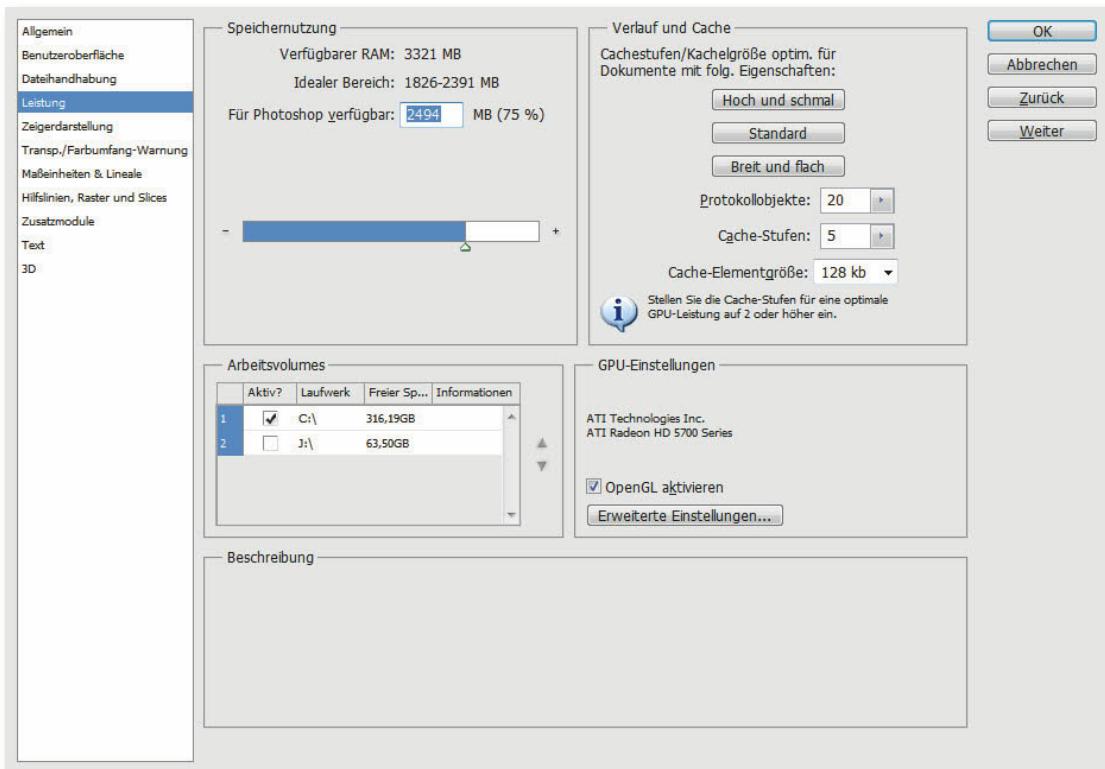


Abbildung 1.4: Einstellmöglichkeiten im Bereich Leistung

Die Anzahl der Protokollobjekte unter *Verlauf und Cache* gibt an, wie viele Schritte innerhalb des Protokoll-Bedienfelds abgelegt werden. Standard sind hier 20 Protokollobjekte. Dieser Wert ist allerdings sehr gering gehalten. Sollten Sie selbst mit einem halbwegen aktuellen Rechner arbeiten, so können Sie diesen Wert beruhigt auf 40 bis 80 Protokollobjekte erhöhen. Ähnlich verhält es sich mit der Anzahl der *Cache-Stufen*. Auch hier können Sie dann den Wert problemlos auf den Maximalwert von 8 Stufen. Je höher der hier gewählte Wert, desto schneller erfolgt der Bildaufbau.

TIPP

Sollte Photoshop mit der Zeit während der Arbeit langsamer werden, so ist es möglich, den belegten Speicher über BEARBEITEN > ENTLEEREN freizugeben. Aber Vorsicht! Einmal entleerte Inhalte können nicht wiederhergestellt werden.

1.1.4 Zeigerdarstellung

Die Zeigerdarstellung in Photoshop erfolgt standardmäßig bei Pinsel spitzen in Form eines Kreises, der damit gleichzeitig den Durchmesser der Pinsel spitze visualisiert. Wer hier lieber mit einem Fadenkreuz arbeiten möchte, der kann diese Einstellung im Abschnitt *Zeigerdarstellung* auswählen. Wem die rote Farbe der Pinselvorschau nicht gefällt, kann diese ebenfalls hier ändern.

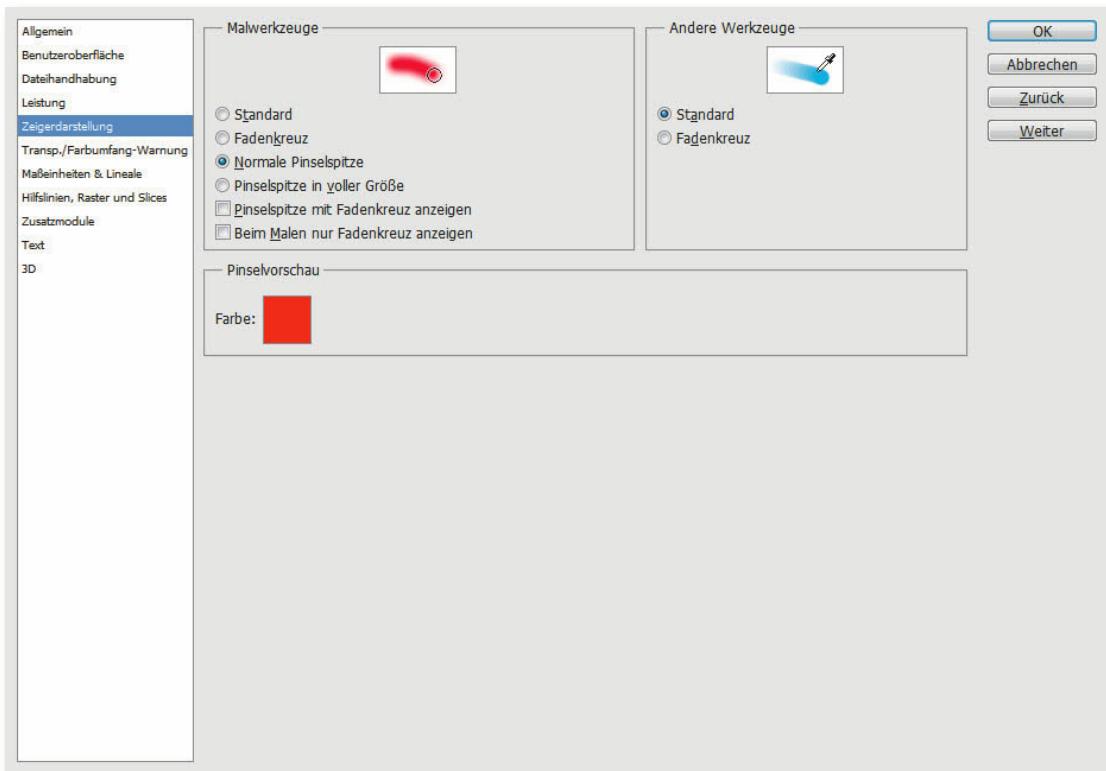


Abbildung 1.5: Zeigerdarstellungen anpassen

1.1.5 Maßeinheiten und Lineale

Im Abschnitt *Maßeinheiten und Lineale* sollten Sie darauf achten, dass sowohl die Einheit für die *Lineale* als auch die Einheit für den *Text* auf *Pixel* eingestellt ist. Die Einheiten Zentimeter und Millimeter sind zwar für den Druck wichtig und richtig, für unser Aufgabengebiet allerdings nicht geeignet.

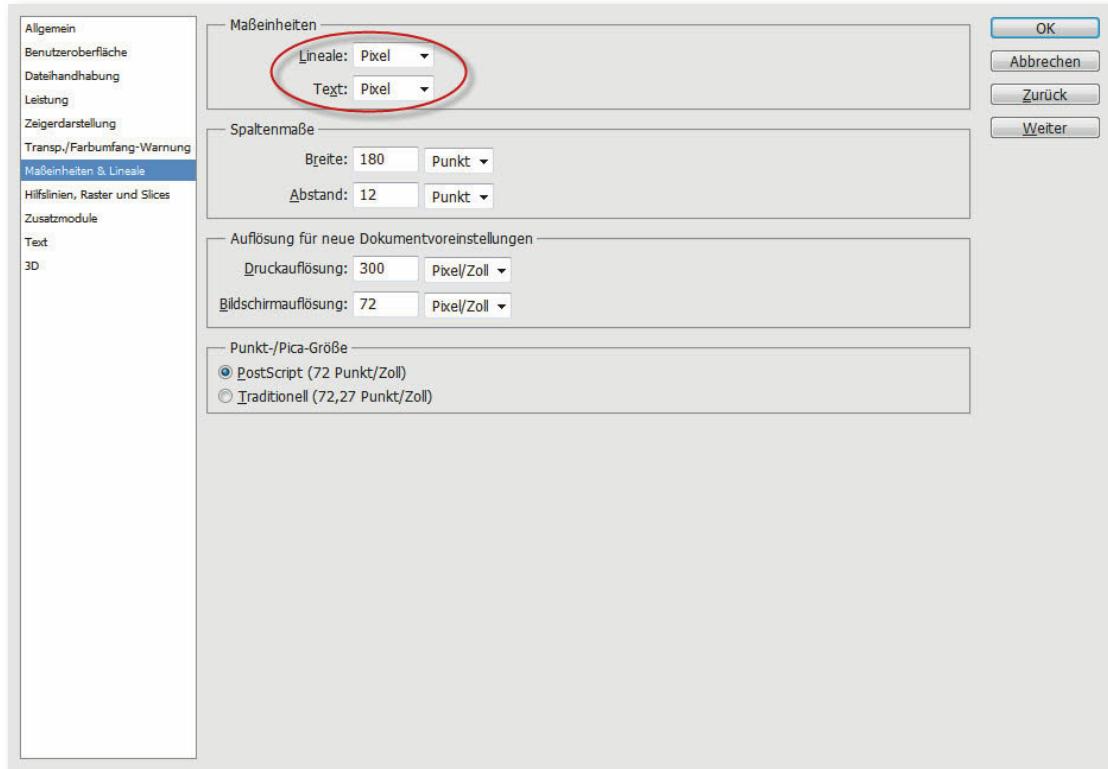


Abbildung 1.6: Für unser Anwendungsgebiet ist die Einheit Pixel notwendig.

1.1.6 Hilfslinien und Co

Da wir bereits im Abschnitt *Maßeinheiten und Lineale* die Einheit auf Pixel geändert haben, müssen wir das nun auch unter *Hilfslinien, Raster und Slices* berücksichtigen. Stellen Sie deshalb die Einheit im Bereich *Raster* auf *Pixel* um. Sollte Ihnen die Farbe der Hilfslinien bei der Arbeit nicht zusagen, so haben Sie hier die Möglichkeit, die Farbe sowohl der normalen als auch der intelligenten Hilfslinien zu ändern.

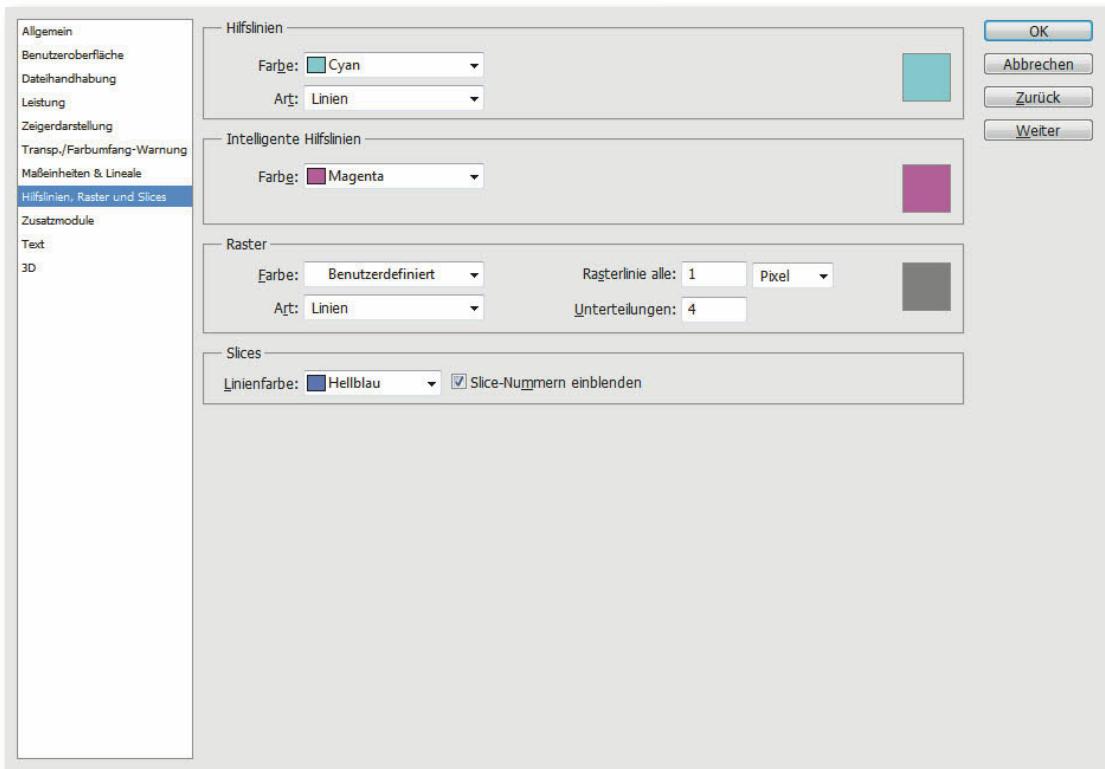


Abbildung 1.7: Einheiten und Farbe der Hilfslinien lassen sich anpassen.

1.2 Werkzeuge

Alle Arten von Layouts oder Designs entwerfen Sie in Photoshop mit einer umfangreichen Auswahl an Werkzeugen. Die Werkzeuge, die für Ihre tägliche Arbeit notwendig sind, finden Sie allesamt links im Arbeitsbereich. Hier können Sie vor Beginn der Arbeit Ihr gewünschtes Werkzeug auswählen.

In der Grundeinstellung von Photoshop erscheint die Werkzeugleiste in einer einspaltigen Anordnung. Sollte Ihnen diese Ansicht nicht gefallen, so können Sie diese mit einem Klick auf den Doppelpfeil, der im rechten Bereich des Kopfteils zu finden ist, auf eine zweispaltige Ansicht umschalten. Ein erneuter Klick auf den Doppelpfeil stellt diese Ansicht wieder um.

Hinter fast allen der abgebildeten Werkzeuge verbergen sich noch weitere, vom Typ her ähnliche Werkzeuge, die allerdings nicht sofort zu sehen sind. Ein kleines schwarzes Dreieck in der rechten unteren Ecke eines Werkzeugs symbolisiert die Existenz zusätzlicher Werkzeuge. Um eines dieser Werkzeuge auszuwählen, klicken Sie einfach eine gewünschte Werkzeugfläche an und halten die Maus einen kurzen Moment lang gedrückt. In einem kleinen Flyout-Menü präsentiert Ihnen nun Photoshop die zusätzlichen Werkzeuge.

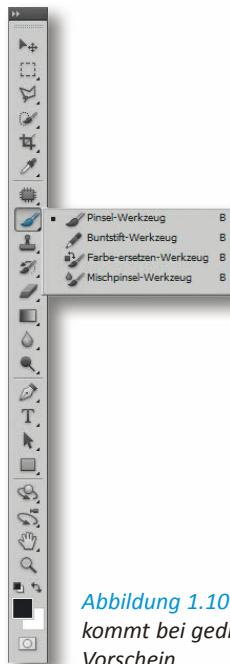


Abbildung 1.10: Das Flyout-Menü kommt bei gedrückter Maustaste zum Vorschein.



Abbildung 1.8: Einspaltige Ansicht der Werkzeugleiste



Abbildung 1.9: Zweispaltige Ansicht der Werkzeugleiste

TIPP

Sie können sich alternativ auch mit gedrückter **Alt**-Taste und einem Mausklick auf das gewünschte Symbol durch die verschiedenen Werkzeuge klicken.

TIPP

Um noch schneller durch die zusätzlichen Werkzeuge eines Menüs zu schalten, können Sie auch einfach mit gedrückter -Taste und dem jeweiligen Tastenkürzel die einzelnen Unterpunkte des Menüs aufrufen.

Die Verwendung von Shortcuts zur direkten Auswahl eines Werkzeugs ist auch hier wieder der eleganteste Weg. Sie ermöglichen Ihnen auch den Wechsel zwischen verschiedenen Werkzeugen, ohne dass Sie die Maus von der Arbeitsfläche wegbewegen müssen. Das spart Zeit und ermöglicht ein zügiges Arbeiten.

Um die Tastenkürzel der einzelnen Werkzeuge ablesen zu können, verweilen Sie entweder mit der Maus für kurze Zeit über dem Symbol oder Sie lesen das entsprechende Tastenkürzel bei geöffnetem Flyout-Menü ab. Ein einfaches Drücken des Buchstaben wählt dann das gezeigte Werkzeug aus.

1.3 Bedienfelder

Neben den zahlreichen Werkzeugen der Werkzeugleiste gehören die verschiedenen Bedienfelder bzw. Paletten zu den zentralen Bestandteilen von Photoshop. Standardmäßig sind die einzelnen Bedienfelder am rechten Rand der Arbeitsfläche ausgerichtet und in thematisch passende Gruppen unterteilt.

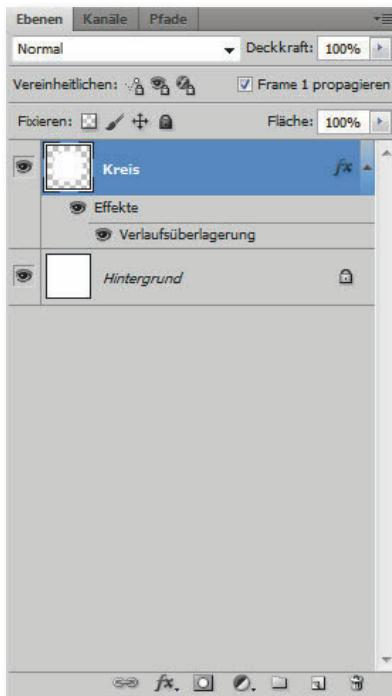


Abbildung 1.11: Ausgeklapptes Bedienfeld für Ebenen mit thematisch verwandten Feldern für Kanäle und Pfade

Wenn Ihnen diese Ansicht zu viel Platz wegnehmen sollte, so können Sie natürlich auch hier wieder Ihre individuellen Anpassungen vornehmen. Wie bereits bei der Werkzeugleiste können Sie, mit einem Klick auf den Doppelpfeil im Kopfbereich der Bedienfelder oder einem Doppelklick in die dunkelgraue Kopfleiste, die Paletten ein- und auch wieder ausklappen. In der oberen Menüleiste können Sie zudem über den Menüpunkt *Fenster* einstellen, welche Bedienfelder gerade eingeblendet sein sollen. Dies ist eine praktische Möglichkeit, um mehr Übersicht zu schaffen.



Abbildung 1.12: Eingecklappte Bedienfelder

Palette oder Bedienfelder?

Aus den ehemaligen Paletten wurden mittlerweile die Bedienfelder. Beide Begriffe meinen dasselbe und sind nicht, wie man es vermuten könnte, verschiedene Objekte. Im Sprachgebrauch ist der Begriff Palette aber noch immer der gebräuchlichere.

Abbildung 1.13: In der Menüleiste können Sie unter *Fenster* steuern, welche Bedienfelder aktiv sein sollen.

1.4 Arbeitsbereiche

Sehr praktisch ist auch die Möglichkeit, zwischen Arbeitsbereichen für verschiedene Schwerpunkte mit einem Mausklick zu wechseln. So finden Sie bereits in der Menüleiste einige voreingestellte Arbeitsbereiche, die Sie sofort so übernehmen können.



Abbildung 1.14: Die bereits voreingestellten Arbeitsbereiche

1.4.1 Eigene Arbeitsbereiche erstellen

TIPP

Das Erstellen eigener Arbeitsbereiche bietet Ihnen die Möglichkeit, Photoshop ganz auf Ihre Wünsche hin anzupassen. Geizen Sie hier auch nicht mit Varianten, sondern erstellen Sie sich ruhig mehrere Arbeitsbereiche für verschiedene Aufgabenstellungen. Der Wechsel erfolgt später durch einen Mausklick in der Menüleiste. Schneller und effizienter können Sie nicht arbeiten.

Höchstwahrscheinlich kommen Sie im Laufe der Zeit zu der Erkenntnis, dass die bereits eingestellten Arbeitsbereiche von Photoshop nicht exakt zu Ihrem überwiegenden Arbeitsablauf passen. Anstatt nun jedes Mal aufs Neue den Arbeitsbereich durch Aktivieren oder Deaktivieren der Bedienfelder einzurichten, können Sie sich auch gleich selbst Ihre eigenen Arbeitsbereiche zusammenstellen.

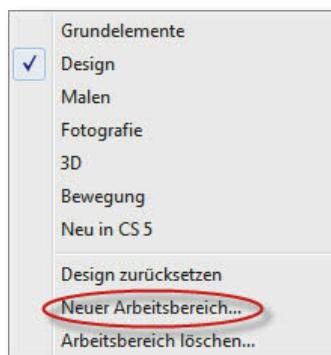


Abbildung 1.15: Um effektiv arbeiten zu können, bietet sich das Erstellen eigener Arbeitsbereiche an.

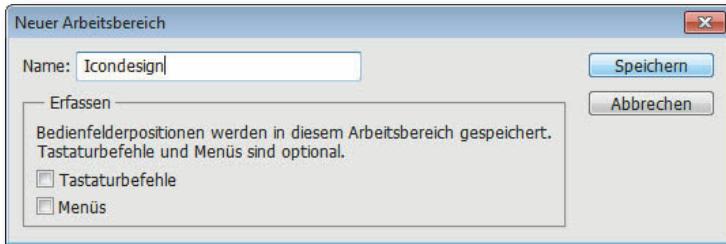


Abbildung 1.16: Wenn Sie Ihre passende Einstellung des Arbeitsbereichs gefunden haben, können Sie diese einfach abspeichern.

Wenn Sie auf den Pfeil rechts neben den eingebblendeten Arbeitsbereichen in der Menüleiste klicken, öffnet sich das Flyout-Menü für die Arbeitsbereiche. Hier haben Sie die Möglichkeit, Ihre eigenen Arbeitsbereiche abzuspeichern oder bei Bedarf auch zu löschen. Wenn Sie sich einmal komplett verhendert haben sollten und die Anordnung und Auswahl der Bedienfelder so gar nicht mehr passen sollte, haben Sie dort auch mit einem Klick auf ZURÜCKSETZEN schnell wieder die anfängliche Ausgangsposition erreicht.

1.4.2 Darstellung von Dateien

Auch die Darstellung der geöffneten Dateien können Sie frei gestalten. Unter FENSTER > ANORDNEN in der Menüleiste finden Sie verschiedene Einstellmöglichkeiten, wie geöffnete Dateien dargestellt werden sollen. Wer also mit der Ansicht von Dateien als Registerkarten nicht zurechtkommt oder einfach bei unterschiedlichen Aufgaben die Darstellung wechseln will, kann hier bequem seine persönliche Einstellung treffen.

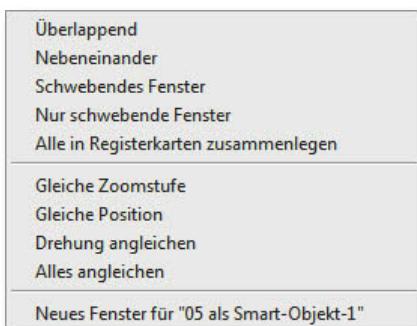


Abbildung 1.17: Die Darstellung geöffneter Dateien lässt sich individuell anpassen.

1.5 Pixel- und Vektorgrafiken

Digitale Grafiken und Bilder können grundsätzlich in zwei verschiedene Kategorien aufgeteilt werden. Auf der einen Seite sind das die auf Pixel basierenden Grafiken (man nennt diese auch Bitmaps oder Rastergrafiken) und auf der anderen die Vektorgrafiken, die sich aus Vektoren zusammensetzen.

Wegen mangelnder Unterstützung der Darstellung von Vektorgrafiken in den gängigen Internetbrowsern ist die dort am häufigsten genutzte Variante die der Pixelgrafiken. Bei grafischen Benutzeroberflächen, die mit Flash aufgebaut sind, werden diese ebenfalls verwendet, allerdings kommen hier auch immer häufiger Vektorgrafiken zum Einsatz.

1.5.1 Pixelgrafiken

TIPP

Ein Nachteil von Pixelgrafiken ist, dass sie nicht beliebig vergrößert und verkleinert werden können, ohne einen sichtbaren Qualitätsverlust zu erleiden. Sollten Sie also zum Beispiel eine Grafik erstellen wollen, die Sie später ohne Probleme auf verschiedene Größen umwandeln können, so sollten Sie von der Pixelgrafik Abstand nehmen und gleich eine reine Vektorgrafik erstellen.

Adobe Photoshop ist von seiner Grundausrichtung her eine auf die Bearbeitung von Pixeln spezialisierte Anwendung. Mit dem Begriff Pixel wird der kleinste Teil eines Bildes bezeichnet. Die Einheit ppi gibt an, wie viele dieser Pixel auf einer Gesamtfläche mit der Breite und Höhe von einem Inch vorhanden sind. Einem Inch entsprechen umgerechnet 2,54 cm. Bei dieser Angabe spricht man von der Auflösung eines Bildes. Je mehr Pixel, desto mehr Details sind in der Bilddatei vorhanden, sodass diese feiner dargestellt werden können. Der Speicherbedarf ist je nach Größe und Auflösung dementsprechend hoch.

1.5.2 Vektorgrafiken

Im Gegensatz zu den Pixelgrafiken basieren die Vektorgrafiken nicht auf Pixeln, sondern werden, vereinfacht gesagt, aus geometrischen Formen zusammengesetzt. Das können Linien, Kreise oder auch Kurven sein. Für diese Formen werden in der Vektordatei exakte Beschreibungen abgelegt, die über bestimmte Parameter der Grafik Auskunft geben. So werden hier beispielsweise die Lage des Mittelpunktes, seine Farbe und seine Liniенstärke bestimmt. Aufgrund dieser wenigen abzuspeichernden Informationen benötigen Vektorgrafiken beim Speichern meist deutlich weniger Platz. Darüber hinaus gibt es beim Skalieren von Vektorgrafiken, anders als bei Pixelgrafiken, keinerlei Qualitätsverluste.

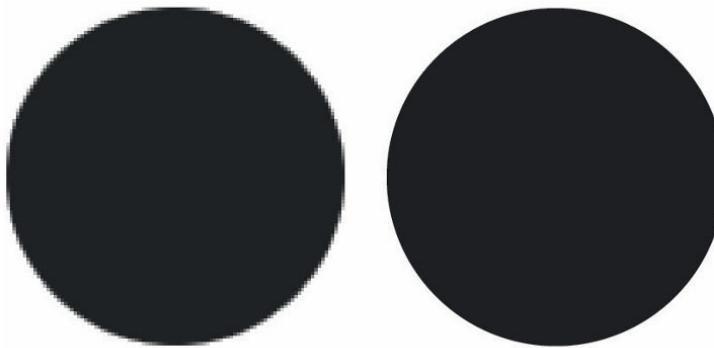


Abbildung 1.18: Der linke Kreis zeigt den Aufbau als Pixelgrafik, der rechte als Vektorgrafik. Man kann den Unterschied deutlich erkennen.

1.6 Farbe

Das Thema Farbe ist wohl eines der komplexesten Gebiete, die es in der Gestaltung allgemein gibt. Es ist jedenfalls viel zu komplex, um es an dieser Stelle abschließend zu behandeln. Einen kurzen Einblick in die Farbtheorie und ihre zwei Kategorien möchte ich Ihnen aber dennoch geben.

1.6.1 Die additive Farbmischung – RGB

Die additive Farbmischung, auch Lichtmischung genannt, setzt sich in ihrem Aufbau aus den drei Grundfarben Rot (R), Grün (G) und Blau (B) zusammen. Werden diese Farben zu gleichen Teilen übereinander gelegt, addiert sich die gesamte Lichtmenge und das Ergebnis ist ein reines Weiß. Werden nur jeweils zwei dieser Grundfarben miteinander kombiniert, entstehen daraus die sogenannten Sekundärfarben Cyan, Magenta und Gelb. Diese Farbmischung wird immer dann verwendet, wenn es um Anwendungen oder Grafiken für die Wiedergabe auf Bildschirmen, Fernsehern, Handys oder modernen Spielekonsolen geht. Sie ist also für unser Anwendungsgebiet genau richtig.

HINWEIS

Im Bereich des Webdesigns spielt der CYMK-Modus in Photoshop keine Rolle. Die Gestaltung von Icons, Interfacebestandteilen und Banner geschieht hier komplett in RGB. Wenn allerdings Grafiken für den Gebrauch in Printprodukten hergestellt werden sollen, kommt der CMYK-Modus ins Spiel und ist unerlässlich.

1.6.2 Die subtraktive Farbmischung – CMYK

Die subtraktive Farbmischung ist das passende Gegenstück zur additiven Farbmischung. Hier verhalten sich die Grundfarben, in diesem Fall auch Körperfarben genannt, beim Mischen entgegengesetzt und ergeben theoretisch ein Schwarz. Theoretisch deshalb, weil die Mischung der Grundfarben Cyan (C), Magenta (M) und Yellow (Y) lediglich ein sehr trübes Braun ergibt. Aus diesem Grund wird hier Schwarz (K = Key Color) als vierte Farbe zugesetzt, um den dunkleren Bereichen von Bildern mehr Tiefe und Kontrast zu geben. Die subtraktive Farbmischung spielt im Webdesign keine Rolle. Bei der Herstellung von Printprodukten ist sie allerdings der Standard.

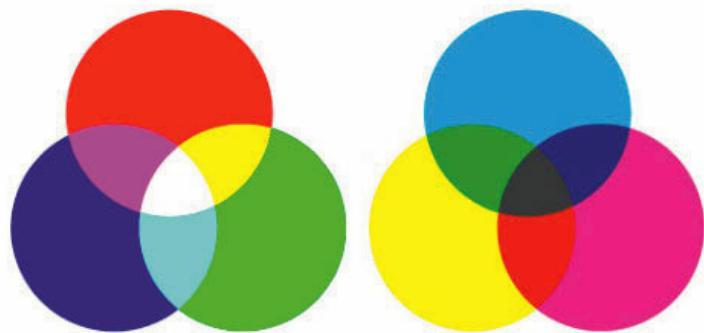


Abbildung 1.19: Links die additive Farbmischung RGB und rechts die subtraktive Farbmischung CMY

1.7 Dateiformate

Die Anzahl der verschiedenen Dateiformate ist mittlerweile ja schon fast unüberschaubar geworden. Ganz ohne Hintergrundwissen kommen wir bei der Gestaltung allerdings nicht aus, spielen doch Faktoren wie Qualität und Dateigröße eine wichtige Rolle bei der späteren Verwendung.

1.7.1 JPEG

Der Name JPEG steht für *Joint Photographic Experts Group*. Mit diesem Dateiformat ist es möglich, Bilder stark zu verkleinern,

und es eignet sich mit einer Farbtiefe von 24 Bit bei stufenlos einstellbarer Kompressionsrate speziell für das Speichern von Fotos oder Grafiken, die eine große Anzahl an Farben und Tonwerten enthalten. Das Abspeichern in diesem Format ist trotz der Vorteile aber auch immer mit einem Qualitätsverlust verbunden. Es eignet sich deshalb in erster Linie als Ausgabeformat am Ende Ihrer Gestaltung.

1.7.2 PNG

Das Format PNG muss man in zwei Versionen unterteilen: einmal das *PNG-8*, das von seinen Eigenschaften her mit dem GIF-Format vergleichbar ist, und in das *PNG-24*, das einen zusätzlichen 8-Bit-Kanal für die Darstellung von Transparenzen nutzt. Wird dieser Kanal mit seinen 256 Transparenzabstufungen verwendet, steigt die Größe der Datei allerdings sprunghaft an. Eine Verwendung ist also nur dann zu empfehlen, wenn es keine Alternative dazu gibt.

1.7.3 GIF

GIF oder auch *Graphics Interchange Format* zählt zu den ältesten Dateiformaten überhaupt. Es unterstützt Transparenzen, diese allerdings nur bis zu einer maximalen Farbtiefe von 8 Bit bzw. 256 Farben, und es beschränkt sich bei der Darstellung auf entweder 100% oder 0% Deckkraft. Transparenzabstufungen wie beim *PNG-24* sind nicht möglich. Zusätzlich kann das *GIF* auch animiert werden und wird deshalb meist zur Erstellung von kleinen Werbebannern oder animierten Buttons verwendet.

1.7.4 Für Web und Geräte speichern

Nach diesem kurzen Überblick über die gängigsten Dateiformate für unsere Verwendungszwecke können wir uns nun auch entspannter an eines der mächtigsten Werkzeuge von Photoshop herantrauen. Mit dem Wissen über die Anwendungsmöglichkeiten, die Stärken und Schwächen der einzelnen Formate, können wir jetzt die passenden Einstellungen unter DATEI > FÜR WEB UND GERÄTE SPEICHERN auswählen und für die spätere Nutzung optimieren.

TIPP

Um zum Dialogfenster Für Web und Geräte speichern zu gelangen, können Sie auch auf das praktische Tastenkürzel **Alt** + **Shift** + **Strg** + **S** zurückgreifen.

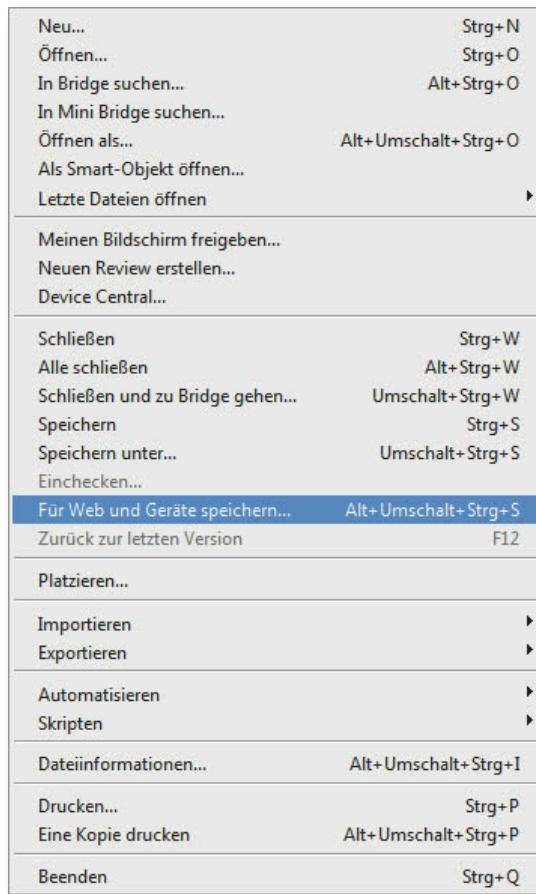


Abbildung 1.20: Für Web und Geräte speichern ist ein mächtiges Werkzeug, wenn es um das Optimieren von Grafiken geht.

1.7.5 Der Export-Dialog

Wenn Sie das Export-Modul geöffnet haben, sehen Sie allerhand Einstellmöglichkeiten, die Sie zur Optimierung Ihrer Grafiken oder Bilder nutzen können. Was auf den ersten Blick recht unspektakulär erscheint, offenbart bei genauerem Hinsehen seine ganze Kraft.

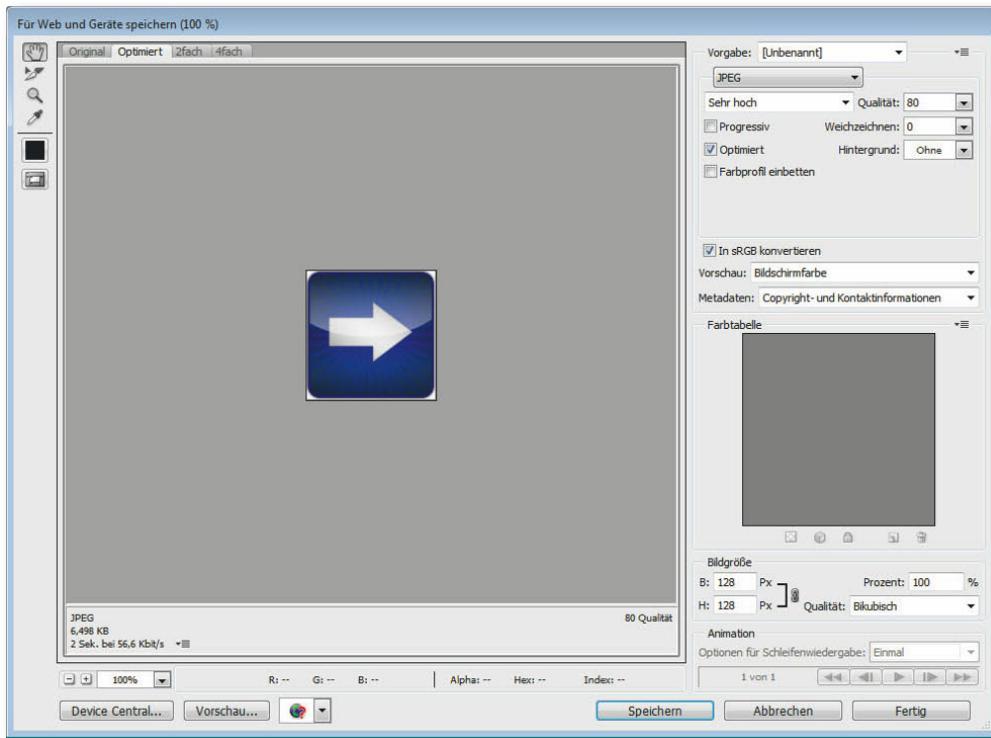


Abbildung 1.21: Das Dialogfenster des Export-Moduls in der Gesamtansicht

Unter dem Punkt *Vorgabe* im oberen rechten Bereich des Fensters können Sie innerhalb des Flyout-Menüs die passende Formatvorgabe wählen.

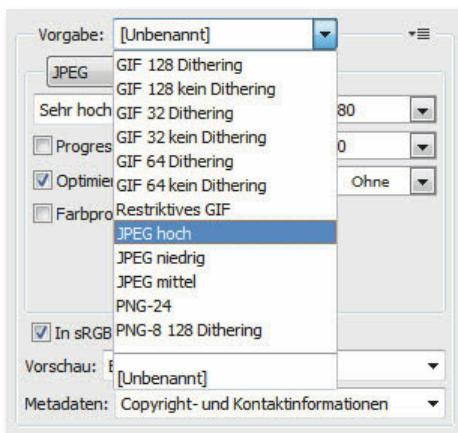


Abbildung 1.22: Unter *Vorgabe* lassen sich bereits voreingestellte Formateinstellungen auswählen.

TIPP

Wenn Sie Ihre eigenen Exporteinstellungen getroffen haben, können Sie diese für eine spätere Verwendung wieder abspeichern. Klicken Sie dazu auf das kleine Dreieck neben dem Punkt Vorgabe in der oberen rechten Ecke. Im dortigen Flyout-Menü können Sie unter dem Punkt Einstellungen speichern Ihre persönlichen Vorgaben abspeichern.

Wollen Sie sich eine Vorschau von verschiedenen Qualitätsstufen eines Formats anzeigen lassen, so klicken Sie einfach oben links auf den Reiter *4fach* und bekommen vier Vorschauversionen präsentiert. Neben der Qualitätsstufe können Sie dort auch die Dateigröße und die voraussichtliche Ladezeit der Grafik ablesen.

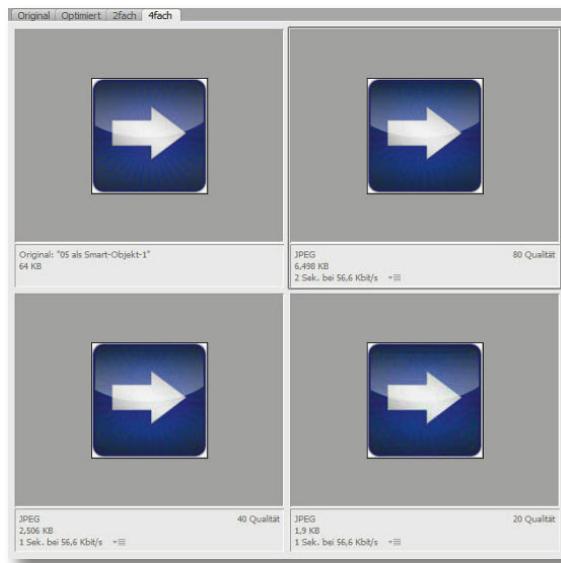


Abbildung 1.23: Sie können sich auch gleich vier Vorschauversionen Ihrer Grafik anzeigen lassen.

Eine Vorabberechnung der Ladezeiten bei anderen Verbindungsgeschwindigkeiten ist durch einen Klick auf das kleine Dreieck unterhalb der Vorschauvarianten möglich. In diesem Flyout-Menü können Sie nun den Haken bei der gewünschten Geschwindigkeit setzen und sie sich so anzeigen lassen.

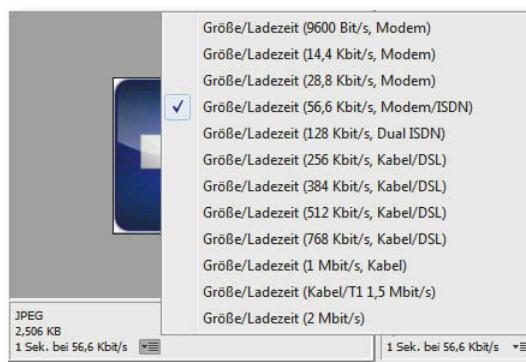


Abbildung 1.24: Auch andere Verbindungsgeschwindigkeiten sind simulierbar.

Sollten Sie selbst noch spezielle Anpassungen in der Qualität der zu erzeugenden Datei machen wollen, so ist das natürlich ebenso möglich. Anstatt wie anfangs erwähnt das Flyout-Menü unter *Vorgabe* zu verwenden, können Sie im Bereich darunter auch Ihre eigenen Einstellungen vornehmen.

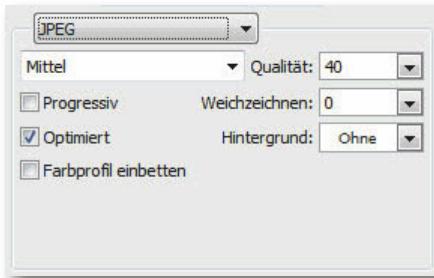


Abbildung 1.25: Sie können auch komplett nach Ihren eigenen Vorgaben arbeiten und die Einstellungen selbst vornehmen.

Einer der wichtigsten Punkte ist die Tatsache, dass Sie aus dem Export-Modul heraus die Bildgröße Ihrer Datei ändern können. Im unteren rechten Bereich finden Sie die hierfür notwendigen Eingabefelder.

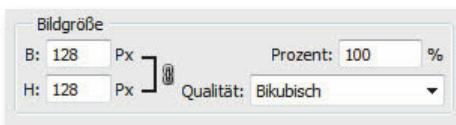
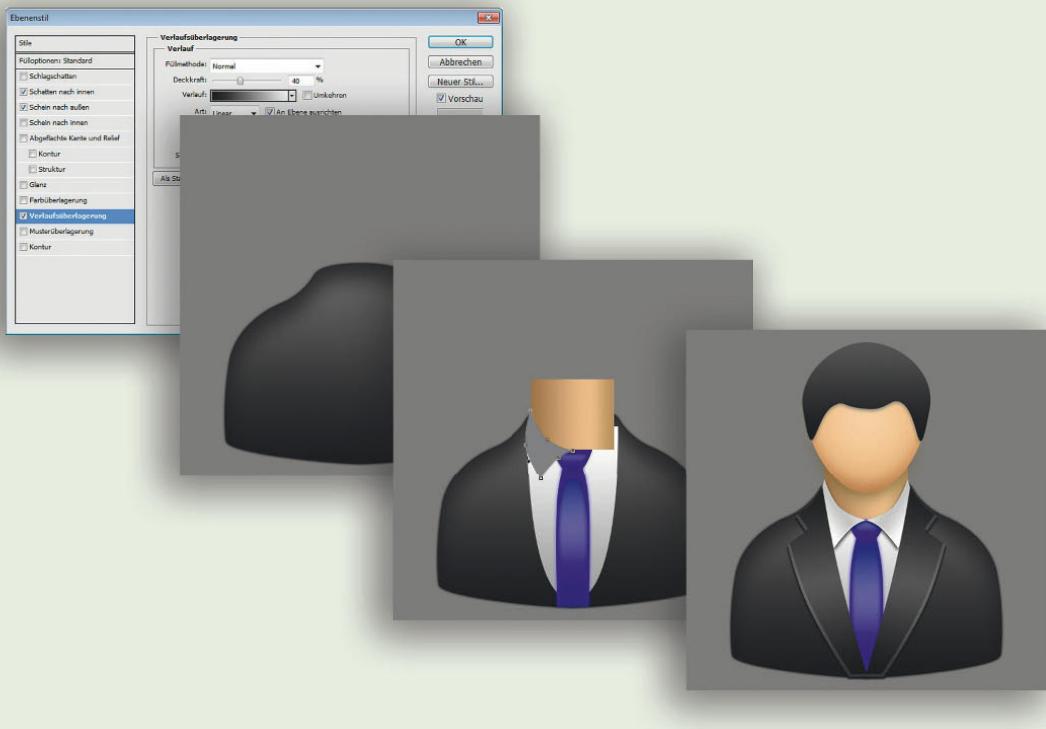


Abbildung 1.26: Änderungen der Bildgröße sind im Export-Modul möglich.

Wie Sie also nach diesem kleinen Überblick über die wichtigsten Funktionen von *Für Web und Geräte speichern* gesehen haben, ist dieses Modul ein nützlicher und mächtiger Helfer, wenn es darum geht, Ihre Dateien für die spätere Verwendung optimal zu bearbeiten. Die trockene Theorie soll aber hier auch schon wieder ein Ende finden. Im nächsten Kapitel steigen wir gleich ohne lange Umschweife in eines der eigentlichen Themen des Buches ein: das Icondesign.

TIPP

Achten Sie beim Ändern der Größe darauf, dass das kleine Kettensymbol neben den Eingabefeldern für die Bildgröße zu sehen ist. Ist dies der Fall, so verändert sich die Bildgröße immer proportional. Geben Sie also eine neue Breite an, so ändert sich die Höhe proportional dazu mit. Ist das Kettensymbol nicht aktiviert, ist auch eine unproportionale Bildgrößenänderung möglich.



2

Icondesign

2.1 Allgemeines 32

2.2 Die Gestaltung. 34

2.1 Allgemeines

Icons – was ist das überhaupt? Der Begriff Icon ist vom griechischen Wort für „Bild“ abgeleitet. Mit Icons bezeichnet man grafische Symbole oder Sinnbilder, die zum Zwecke der Information oder zum Unterstützen von Funktionen erstellt sind. So repräsentieren Icons meist bestimmte Aktionen oder Befehle, wenn sie im Kontext von grafischen Schaltflächen bzw. von grafischen Benutzeroberflächen verwendet werden. Sie können aber auch als eine Art Platzhalter fungieren, man denke hier zum Beispiel an die Icons für Software in Toolbars. Sie ermöglichen eine schnelle Wiedererkennung und sind zu 100% sprachunabhängig.

2.1.1 Iconarten

Die Gestaltung von Icons unterliegt, wie auch andere Designbereiche, stark den herrschenden modischen Einflüssen. Neben Icons zur Verwendung innerhalb von grafischen Benutzeroberflächen, Favicons von Webseiten, Emoticons und vielen weiteren Arten, unterscheiden sich die Icons nicht nur in ihrer Aufgabe, sondern auch in ihrem Stil. Von der Aufkleberoptik über spiegelnde und glänzende Icons, minimalistische Mini-Icons oder schlichte Badges bis hin zu hoch realistischen Abbildungen von Gegenständen gibt es eigentlich nichts, was es nicht gibt. Die Geschmäcker sind diesbezüglich ja bekanntlich auch verschieden. Dieses Buch will keine Wertung darüber abgeben, welche Icons nun wirklich nützlich sind oder am besten ihren Auftrag erfüllen. Hier geht es letztlich einzig und allein um das Erstellen von Icons unterschiedlicher Art mithilfe von Photoshop. So werden dem ein oder anderen Leser hier auch einige Iconstile fehlen. Das liegt aber schon allein an der schier unüberschaubaren Vielfalt, denn zum Thema Icondesign ließen sich sicherlich mehrere Buchbände füllen. Nehmen Sie die hier vorgestellten als eine kleine Übersicht beliebter Stile und lassen Sie Ihrer Kreativität beim Entwickeln ganz eigener Icons freien Lauf!

2.1.2 Größen

Den Größen von Icons sind keine starren Regeln gesetzt. Es kommt grundsätzlich immer ganz darauf an, für welchen genauen Anwendungszweck ein Icon erstellt werden soll. Gehen wir aber von den gängigsten Anwendungsbereichen wie der Benutzung innerhalb grafischer Benutzeroberflächen aus, so sind Icons in den Größen 16 x 16, 24 x 24, 32 x 32, 48 x 48, 64 x 64, 128 x 128, 256 x 256 und 512 x 512 Pixel am häufigsten anzutreffen. Halten Sie sich beim Erstellen Ihrer Icons an die genannten Größen, so sind Sie auf der sicheren Seite. Denken Sie deshalb bereits bei der Planung daran, welche Größen Sie später insgesamt benötigen.

2.1.3 Der Einsatz

Icons finden in den unterschiedlichsten Bereichen ihren Einsatz. So gibt es zum Beispiel zum gegenwärtigen Zeitpunkt nur eine verschwindend geringe Anzahl von Webseiten, die nicht an irgendeiner Stelle des Designs mit einem Icon arbeiten. Man denke an die Suchfelder einer Webseite, die meist mit einem Lupen-Icon versehen sind, oder die immer öfter eingesetzten Icons der verschiedenen Sozialen Netzwerke, die klar machen sollen, dass die besuchte Webseite oder das betreibende Unternehmen auch auf diesen Plattformen zuhause ist. Aber nicht nur das Internet ist der natürliche Lebensraum eines Icons, sondern auch die Abermillionen von mobilen Telefonen, die uns schon mit kleinsten Icons in Telefonhörerform auf den Tastaturen begrüßen und deren Benutzeroberfläche uns mit Telefonbuch-Icons oder Uhren-Icons zu den Kontakten bzw. der richtigen Uhrzeit geleiten. Die Liste lässt sich noch beliebig erweitern, denn die Einsatzmöglichkeiten sind nahezu unendlich. Wenn Sie mit diesem Hintergrund nun einmal aufmerksam durch die Welt laufen, dann werden Sie erstaunt feststellen, wie viele dieser kleinen und kleinsten Zeichen uns jeden Tag umgeben, ohne dass wir sie je so bewusst wahrgenommen haben.

2.2 Die Gestaltung

2.2.1 Ein rundes Aufkleber-Icon erstellen

Immer noch in Mode sind die mittlerweile schon ein wenig in die Jahre gekommenen Icons im Aufkleberstil. Grundsätzlich sind sie in den verschiedensten Formen zu sehen, am häufigsten aber sicherlich in der klassischen Variante eines runden Aufklebers. Verwendung finden diese einfachen Icons bis heute verstärkt im Bereich Webdesign, aber auch im Printbereich zieren sie die Titelseiten verschiedener Magazine. Dass es nicht allzu schwer ist, sich diese Icons auch selbst zu erstellen und seinen Bedürfnissen anzupassen, zeige ich Ihnen in diesem Workshop.

Los geht's

Da wir einen runden bzw. kreisförmigen Aufkleber erstellen wollen, muss auch unsere Grundform entsprechend gewählt werden. Zu allererst erstellen wir über DATEI > NEU oder mit **[Strg] + [N]** ein neues Dokument.

Im folgenden Dialogfenster stellen wir eine Dokumentgröße von **400 Pixel** in der Breite und **400 Pixel** in der Höhe ein. Die **Auflösung** wird auf **72 Pixel/Zoll** eingestellt. Der Hintergrundinhalt unserer Arbeitsfläche bleibt standardmäßig auf Weiß eingestellt.



Die Nutzung von Tastaturkürzeln ist eine der wichtigsten Grundregeln in Photoshop überhaupt. Es erleichtert Ihnen die Arbeit ungemein, wenn Sie nicht die umständlichen Wege über die Auswahl der Funktionen mit der Maus gehen. Sie sparen mit der Verwendung von Tastaturkürzeln Zeit und können Ihre Arbeit insgesamt viel effektiver gestalten.

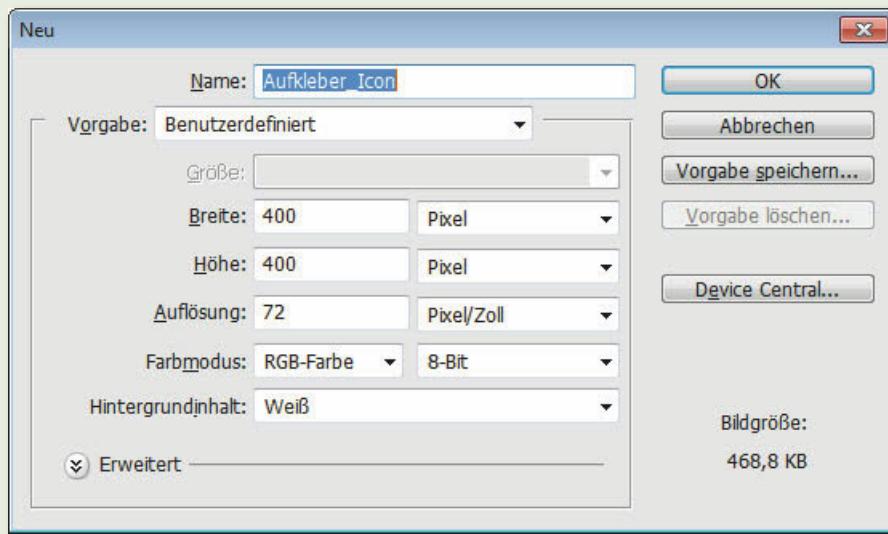


Abbildung 2.1: Grundeinstellungen für unser Aufkleber-Icon



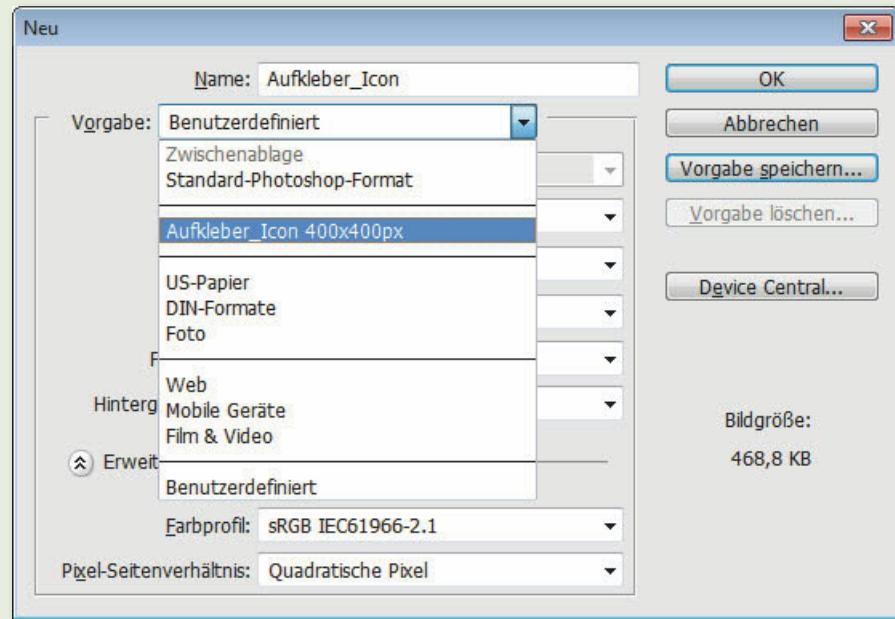


Abbildung 2.2: Wenn Sie Ihre Vorgabe abgespeichert haben, finden Sie diese zukünftig im Flyout-Menü des Punktes Vorgabe.

Jetzt können wir die runde Ausgangsfläche erstellen. Die benötigte runde Grundform wird auf dieser Ebene mit dem Ellipsenwerkzeug aufgezogen. Das Ellipsenwerkzeug rufen Sie am schnellsten mit dem Tastaturkürzel **M** auf. Sie werden feststellen, dass nun das Auswahlrechteck-Werkzeug aktiviert ist. Um auf das Auswahlellipse-Werkzeug umzuschalten, drücken Sie einfach **Shift** + **M**. Nach der Auswahl wird bei gedrückter **Shift**-Taste eine Kreisform aufgezogen. Nutzen Sie dabei den Platz der Arbeitsfläche nicht komplett aus, sondern lassen Sie noch einen kleinen Randabstand.



Sollte Sie bei Freistellungen oder wie hier beim Aufziehen der Kreisform die animierte Auswahllinie stören, so können Sie diese auch ganz einfach mit **Strg** + **H** ausblenden. Die erneute Eingabe des Tastaturkürzels lässt diese bei Bedarf wieder erscheinen.

Jetzt erzeugen wir mit **Strg** + **J** eine zusätzliche Ebene über der Hintergrundebene und benennen diese mit *Kreis*. Die vorherige Auswahl wurde nun als gefüllte weiße Fläche in die Kreisebene übernommen. Mit gedrückter **Strg**-Taste und einem Klick in die Ebenenminiatur in der Ebenenpalette wählen Sie diesen Kreis nun wieder aus. Um den Aufkleber farbig zu gestalten, können Sie direkt durch einen Klick in die Vordergrundfarbe in der Werkzeugeiste einen Farbton auswählen und diesen anschließend über BEARBEITEN > FLÄCHE FÜLLEN der Auswahl zuweisen. Unsere Grundfläche ist nun eingefärbt. Im aktuellen Beispiel wurde ein Orangeton mit dem Wert `#ff9933` verwendet.



*Noch schneller geht das Füllen der Fläche mit dem Tastaturlkürzel **Alt** + **F5**. Sie kommen damit direkt in den Dialog Fläche Füllen und können über das Flyout-Menü Verwenden in der Einstellung Farbe direkt im Farbwähler den gewünschten Farbwert auswählen. Dies hat zusätzlich den Vorteil, dass Ihre ursprünglich gewählte Vorder- bzw. Hintergrundfarbe in der Werkzeugeiste beibehalten wird.*

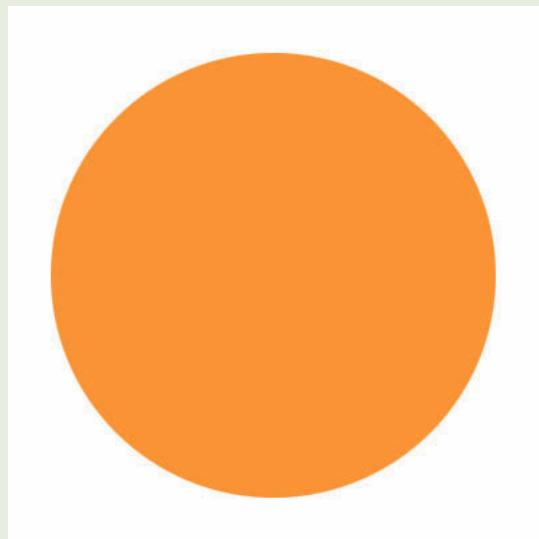


Abbildung 2.3: Die Grundfläche wurde auf einer separaten Ebene mit dem Farbwert `#ff9933` gefüllt.

Um dem Aufkleber einen etwas realistischeren Eindruck zu geben, werden wir ihm nun eine kleine abgelöste Ecke hinzufügen. Dazu heben Sie die bestehende Auswahl über AUSWAHL > AUSWAHL AUFHEBEN oder mit dem Tastatorkürzel **Strg** + **D** auf. Jetzt wählen wir mit **L** das Lassowerkzeug aus und schalten wieder mit **Shift** + **L** auf das Polygon-Lasso-Werkzeug um. Jetzt erstellen wir eine Auswahl auf unserer Kreisebene, die einen kleinen Randbereich des Kreises umfasst. Hier ist es nicht wichtig, wie exakt Sie die Auswahl erstellen. Wichtig ist nur, dass Sie eine durchgängige Auswahllinie auf dem Kreis erstellen. Was außerhalb des Kreises passiert, ist nicht so wichtig.

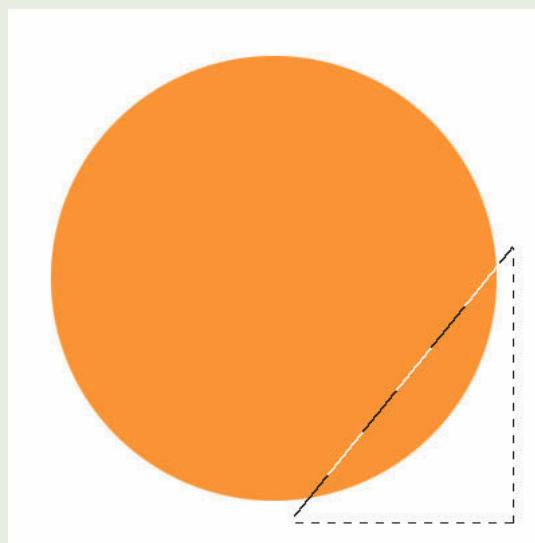


Abbildung 2.4: Mit dem Polygon-Lasso-Werkzeug erstellen wir eine Randauswahl des Kreises. Daraus wird der abgelöste Teil des Aufklebers erstellt.

Mit einem Rechtsklick in die erstellte Auswahl öffnet sich ein Menüfenster mit verschiedenen Optionen. Wählen Sie hier **EBENE DURCH AUSSCHNEIDEN**. Der ausgewählte Teil des Aufklebers wird nun von der Kreisebene abgezogen und als neue Ebene darüber gelegt. Benennen Sie die neue Ebene am besten sinnvoll, damit Sie sie später auch noch zuordnen können. In unserem Fall ist die Ebene mit *Knick* bezeichnet.

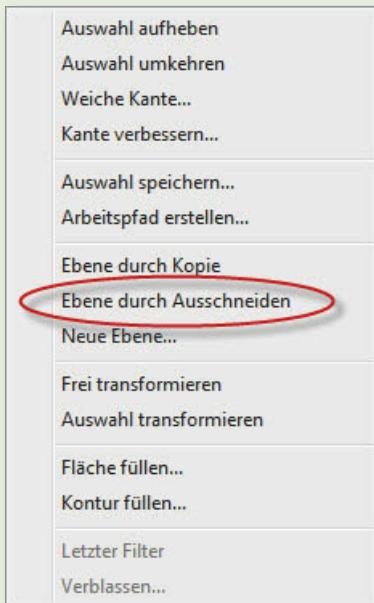


Abbildung 2.5: Mit dem Befehl *Ebene durch Ausschneiden* erzeugen wir aus der Auswahl eine neue Ebene. Der ausgewählte Bereich wird dabei aus dem Original ausgeschnitten und ist dort nicht mehr sichtbar.

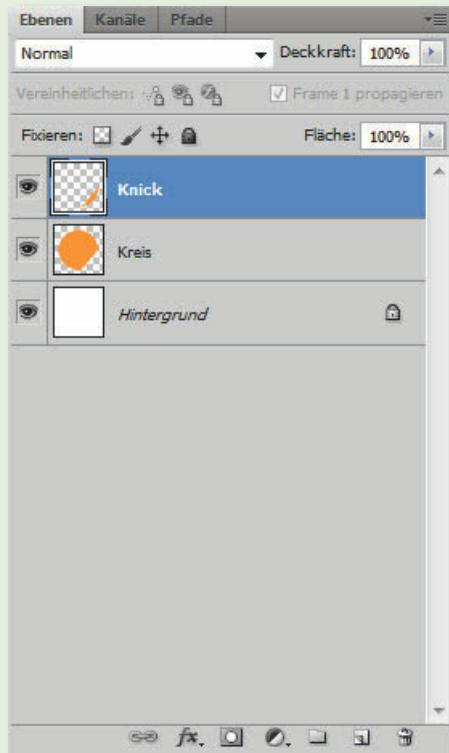


Abbildung 2.6: Benennen Sie die neue Ebene gleich mit einer sinnvollen Bezeichnung. Das erleichtert Ihnen die spätere Zuordnung der Ebenen.

Wählen Sie nun die Ebene *Knick* aus und drehen Sie diese Form um 180° Grad unter BEARBEITEN > TRANSFORMIEREN > UM 180° DREHEN. Mit gedrückter **Strg**-Taste und einem Klick in die Ebenenminiatur wird jetzt die Knickform wieder ausgewählt und wie bereits am Anfang über den Tasturbefehl **↑** + **F5** mit weißer Farbe ausgefüllt. Sollte Ihnen diese Farbgebung durch den ebenfalls weißen Hintergrund zu unübersichtlich sein, so können Sie diesen auch einfach mit einem Klick auf das Augensymbol der Ebene deaktivieren.

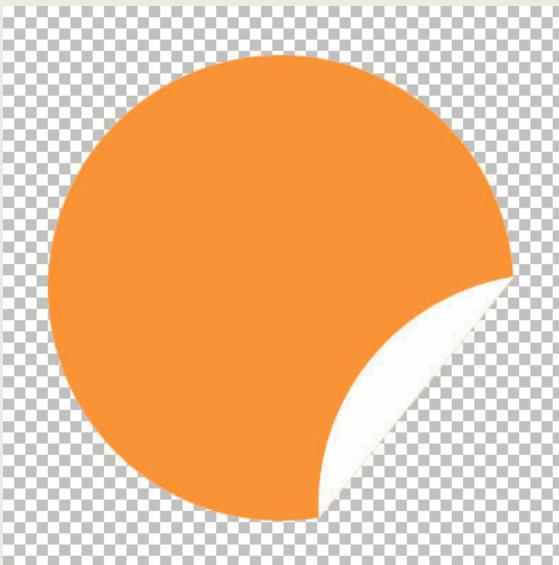


Abbildung 2.7: Der „Knick“ wurde jetzt um 180° gedreht und mit weißer Farbe gefüllt. Um die Übersichtlichkeit etwas zu erhöhen, wurde vorübergehend der weiße Hintergrund der Arbeitsfläche deaktiviert.

Die Grundformen des Aufkleber-Icons sind jetzt erstellt. Um dem Ganzen mehr Tiefe zu verleihen, werden wir nun einige Einstellungen innerhalb der Ebenenstile vornehmen.

Mit einem Doppelklick auf die Kreisebene öffnet sich das *Ebenenstilfenster*. Um den Aufkleber etwas realistischer aussehen zu lassen, fügen wir ihm im Fenster *Verlaufsüberlagerung* einen Verlauf von Schwarz nach Weiß zu. Achten Sie darauf, dass die *Füllmethode* auf *Multiplizieren* steht, da Sie sonst die eigentliche Grundfarbe des Aufklebers überdecken. Bei *Deckkraft*, *Winkel* und *Skalieren* gibt es keine allgemeingültigen Werte, da diese von Ihrer gewählten Grundfarbe und der Positionierung des Knicks abhängen. Für diesen Workshop habe ich einen Wert von 25% *Deckkraft*, einen *Winkel* von 135° Grad und eine *Skalierung* von 33% gewählt.

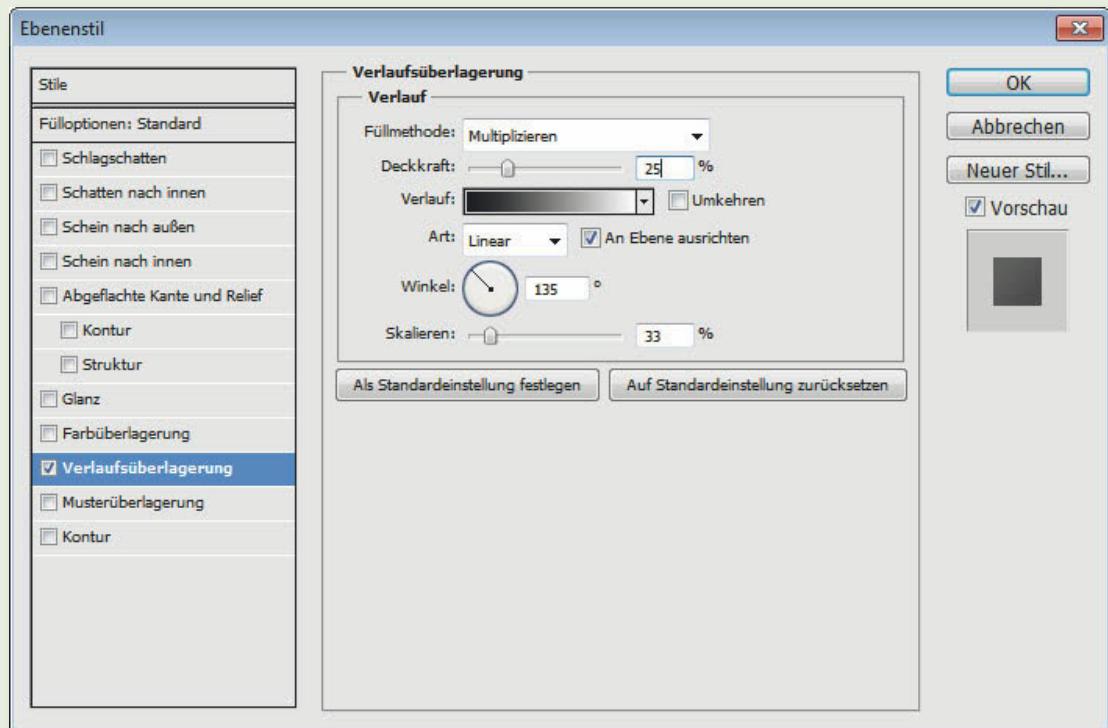


Abbildung 2.8: Die Einstellungen für den Ebenenstil Verlaufsüberlagerung müssen Sie individuell an Ihr Aufkleber-Icon anpassen. Eine allgemeine Lösung gibt es hier nicht.

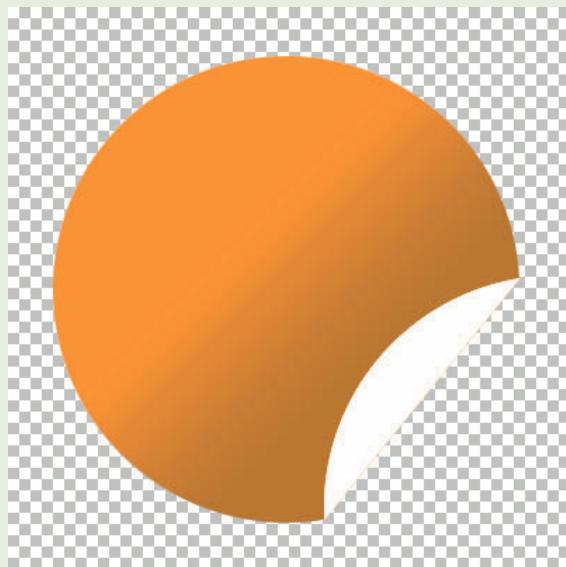


Abbildung 2.9: Die Grundform wurde nun mit einer Verlaufsüberlagerung plastischer gestaltet.

Da der Knick im Gegensatz zur Grundform des Aufklebers recht platt und langweilig daherkommt, werden wir auch hier einige Einstellungen in den Ebenenstilen vornehmen. Wie zuvor öffnen wir nun durch einen Doppelklick auf die Knickebene das Fenster für die *Ebenenstile*. Die *Füllmethode* bleibt dieses Mal in der Einstellung *Normal*, da die Untergrundfarbe des Knicks sowieso Weiß ist. Im aktuellen Beispiel wurde eine *Deckkraft* von 30% für den *Verlauf von Schwarz nach Weiß* gewählt. Ein *Winkel* von 140° Grad und eine *Skalierung* von 25% erzeugen in unserem Beispiel einen plastischeren Eindruck.

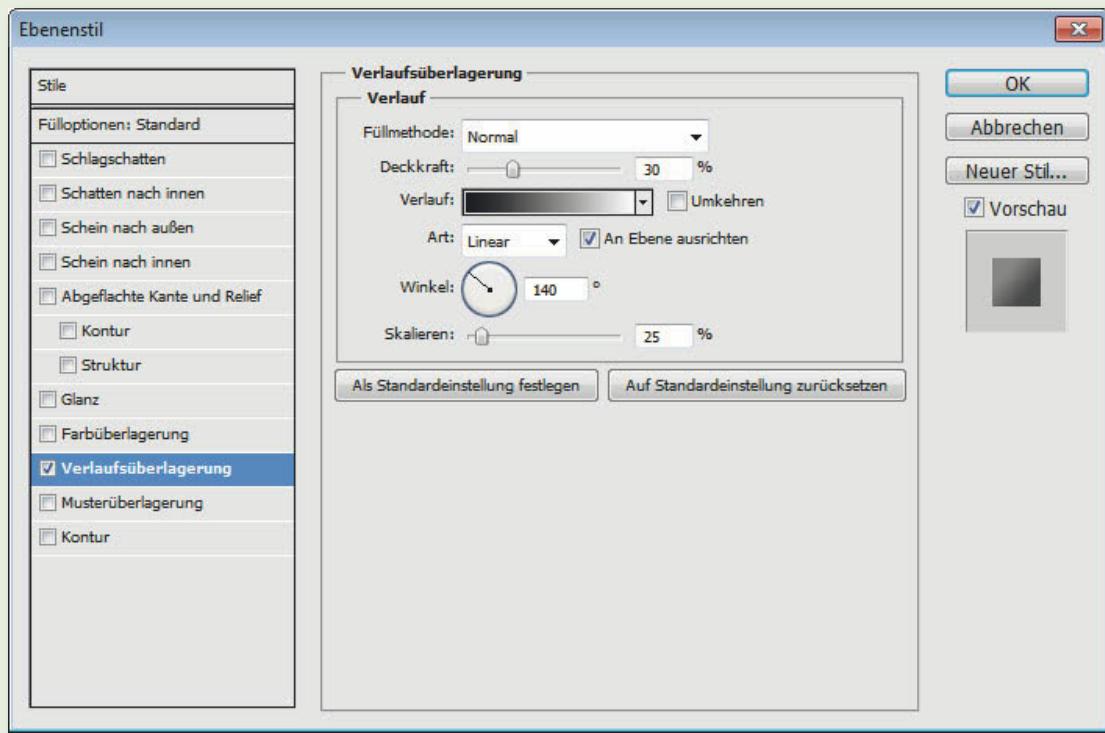


Abbildung 2.10: Auch der Knick bekommt über die Ebenenstile einen etwas realistischeren Anstrich.

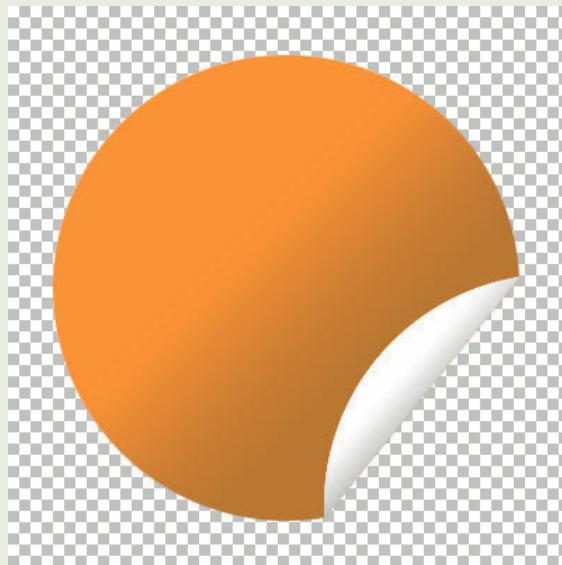


Abbildung 2.11: Im Zusammenspiel der Ebenenstile ist der Aufkleber jetzt schon schön anzusehen.

Der Aufkleber ist nun fertig und kann beispielsweise mit Text oder grafischen Symbolen erweitert werden. Dazu klicken wir die Ebene *Kreis* an und erstellen oberhalb dieser Ebene mit dem Tastatorkürzel `Shift` + `Strg` + `N` eine neue Ebene. Benennen wir diese mit dem Begriff *Symbol*. Eine recht schnelle Modifikation zu einem Newsletter oder E-Mail-Button kann über den Aufruf des Rechteck-Werkzeugs mit dem Tastatorkürzel `U` realisiert werden. Schalten Sie mit `Shift` + `U` einfach bis zum Unterpunkt Eigene-Form-Werkzeug des Menüs durch und klicken dann in der oberen Optionsleiste auf den Punkt *Form*. Im Flyout-Menü wählen Sie nun das Briefumschlag-Icon aus und ziehen es in der aktivierte Ebene *Symbol* auf.



Beim Aufziehen des Briefumschlagsymbols wird automatisch die Farbe verwendet, die sie als Vordergrundfarbe in der Werkzeugleiste eingestellt haben. Sollte Ihnen diese Farbe nicht gefallen oder Sie stellen zu einem späteren Zeitpunkt fest, dass die Farbe nicht zur angedachten Anwendung passt, können Sie diese auch noch später durch einen Doppelklick in die Ebenenminiatur der Farbe ändern.

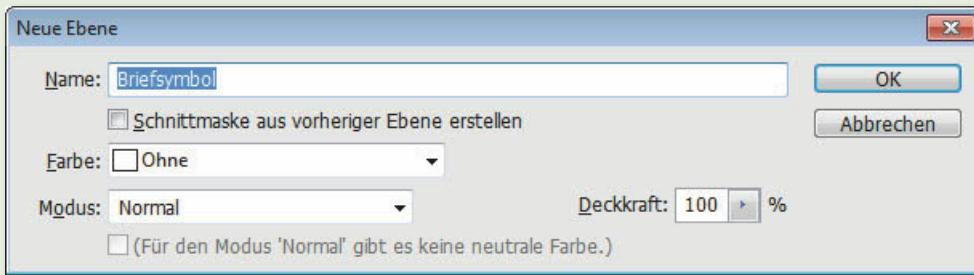


Abbildung 2.12: Um ein Symbol auf dem Aufkleber zu positionieren, erstellen wir eine neue Ebene, die oberhalb der Kreisebene liegt. Benennen Sie diese mit Symbol oder Briefsymbol.

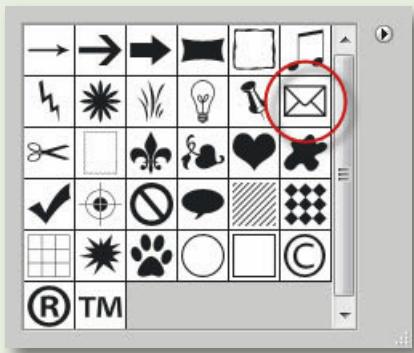


Abbildung 2.13: Die standardmäßigen Formen von Photoshop lassen sich zum schnellen Erstellen ebenfalls gut einsetzen.

Wählen Sie für das Symbol am besten die Farbe Weiß. Um auch dieser Ebene eine bessere Wirkung zu verleihen, nutzen wir hier wieder die Möglichkeiten der *Ebenenstile* und fügen dem Briefsymbol einen leichten Schlagschatten hinzu. Um diese aufrufen zu können, klicken Sie auf das *fx*-Symbol in der Fußleiste der Ebenenpalette, da ein Doppelklick auf die Ebene hier nicht zum gewünschten Ergebnis führt. Für einen schöneren Eindruck stellen wir dann die *Deckkraft* des Schlagschattens auf 30%. Der *Abstand* wurde auf den Wert 2 und die *Größe* auf 9 gesetzt.

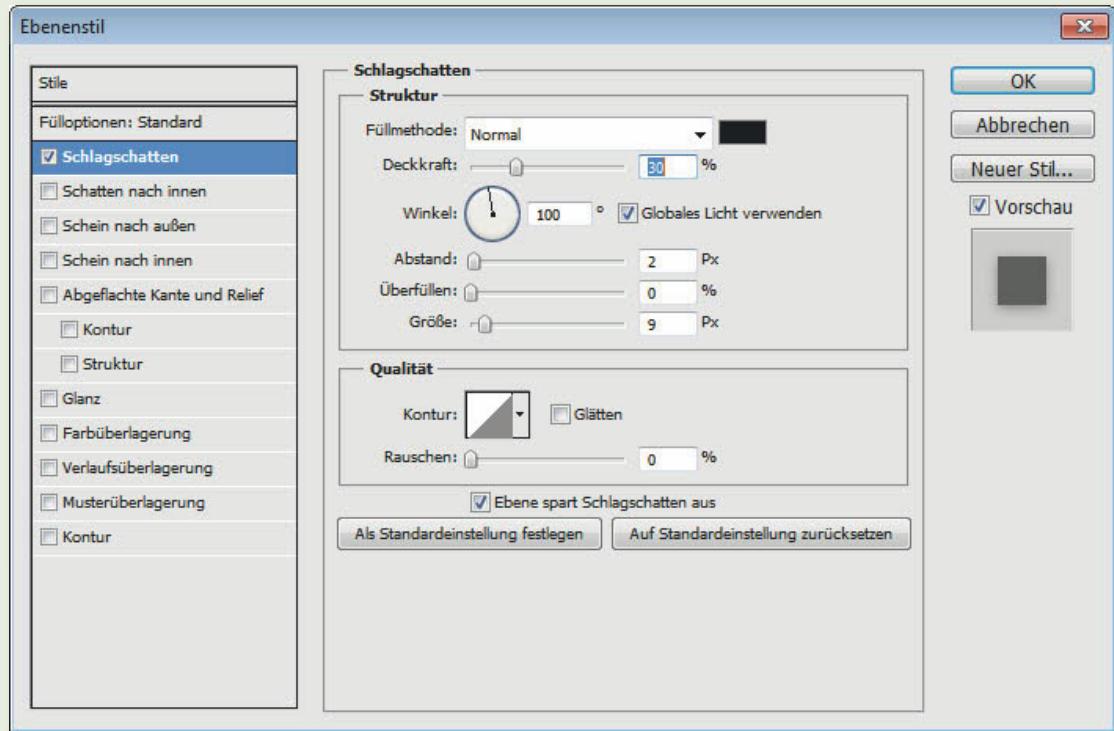


Abbildung 2.14: Das Symbol bekommt einen leichten Schlagschatten, der ein wenig mehr Tiefe verleiht.

Nachdem wir diese Einstellungen getroffen haben, ist das Icon nun fertig. Durch den sauberen Aufbau der vier Ebenen ist es später jederzeit möglich, die Symbole oder Texte des Icons auszutauschen oder seine Farbe zu ändern. Das Ergebnis kann sich sehen lassen. Wenn Sie mit dem Aussehen des Icons zufrieden sind, dann sollten Sie am besten vor dem Skalieren auf die gewünschte Größe mit $\text{Strg} + \text{E}$ alle sichtbaren Ebenen auf eine reduzieren.

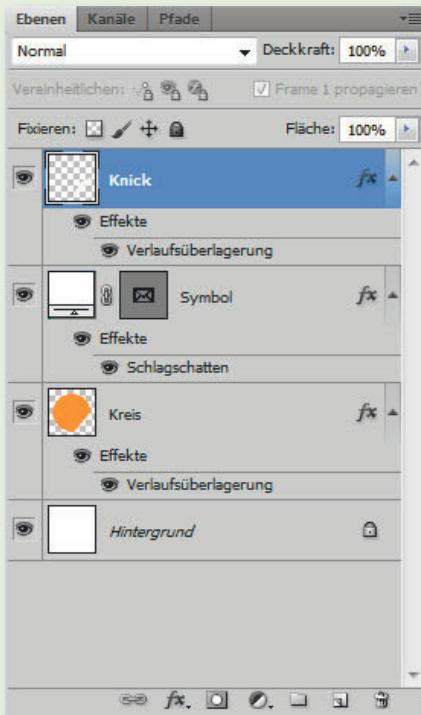


Abbildung 2.15: Ebenenaufbau des Aufkleber-Icons. Durch die übersichtliche Struktur schnell anpassbar für weitere Versionen.



Abbildung 2.16: Das fertige Aufkleber-Icon mit Briefumschlagsymbol

2.2.2 Einen einfachen Stern-Button erstellen

Ähnlich dem Aufkleber-Icon lässt sich auch in wenigen Schritten ein einfacher Stern-Button in Photoshop erstellen. Verwendung findet dieser sowohl im Web- als auch im Printbereich. Er ist durch seinen simplen Aufbau schnell auf die verschiedenen Einsatzwecke anpassbar. Wie Sie dieses zackige Icon erstellen, zeige ich Ihnen in den nächsten Schritten.

Los geht's

Als Erstes erstellen wir mit `Strg` + `N` ein neues Dokument mit der Größe *500 Pixel* auf *500 Pixel*. Die Auflösung bleibt bei *72 Pixel/Zoll* mit weißer Hintergrundfarbe.



Eine Auflösung von 72 ppi ist bei Icons für den Webgebrauch oder für mobile Geräte absolut ausreichend. Sollten Sie aber ein Icon für den Druck erstellen wollen, so müssen Sie hier eine Auflösung von mindestens 300 ppi einstellen, da ansonsten das Druckergebnis nicht zufriedenstellend ausfallen wird.

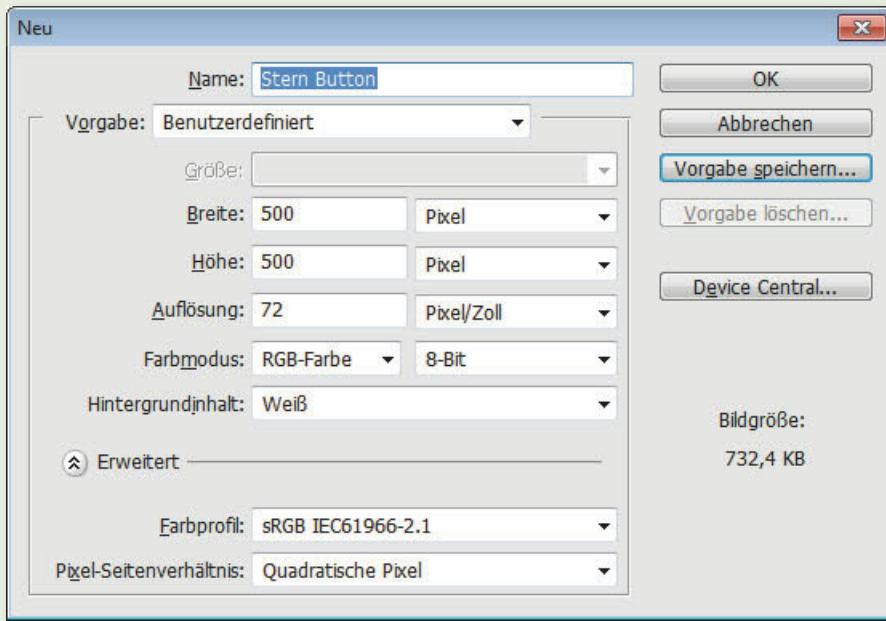


Abbildung 2.17: Die Grundeinstellungen für den Stern-Button

Jetzt schalten wir mit der Taste **U** und danach mit **U** + **U** auf das Polygon-Werkzeug um. In der Optionsleiste stellen wir nun die Seiten des Polygon-Werkzeugs auf den Wert 40 und rufen mit einem Klick auf das kleine Dreieck das Flyout-Menü auf.

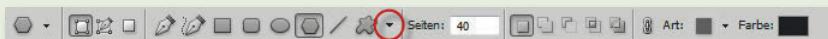


Abbildung 2.18: Die Seiten werden auf 40 gestellt und durch den Klick auf das Dreieck rufen wir das entsprechende Flyout-Menü auf.

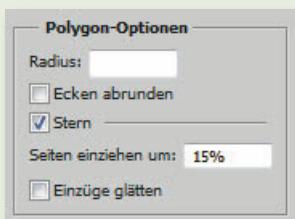


Abbildung 2.19: Im Flyout-Menü des Polygon-Werkzeugs lassen sich erweiterte Einstellungen treffen.

Hier setzen wir nun ein Häkchen beim Punkt *Stern*, da wir ja zum Ziel haben, einen Stern-Button zu erstellen. Wie stark die Zacken des Stern-Buttons ausgeprägt sind, lässt sich unter *Seiten einziehen um* einstellen. In unserem Fall habe ich hier einen Wert von 15% gewählt.



Probieren Sie einfach aus, wie sich der Stern mit veränderten Einstellungen bei der Anzahl der Seiten und bei den Prozentwerten des Einzugs verhält. Je nachdem wie Sie hier die Werte setzen, kommen die unterschiedlichsten Formen heraus. Im Handumdrehen sind hier schöne Ergebnisse erzielt!

Ziehen Sie jetzt die Sternform auf der Arbeitsfläche auf und lassen Sie wieder etwas Platz zum Rand. Welche Farbe die Form hat spielt keine Rolle, da wir die Farbe wieder durch die Einstellungen in den Ebenenstilen beeinflussen werden. Vergessen Sie nicht, die Ebene eindeutig mit dem Namen *Sternform* zu benennen.

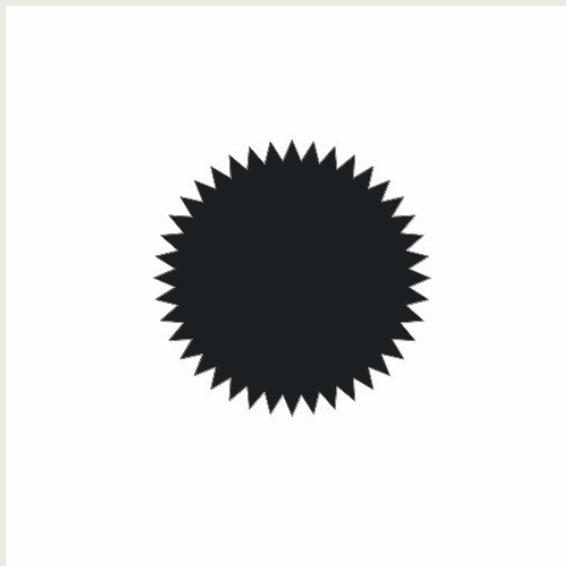


Abbildung 2.20: Die Grundform des Stern-Buttons

Wir öffnen mit einem Doppelklick rechts neben das Formsymbol in der Ebene *Sternform* das Ebenenstilfenster der Sternform und setzen den Haken bei *Verlaufsüberlagerung*. Sie können auch durch einen Klick auf das *fx*-Symbol in der Fußleiste der Ebenenpalette direkt im geöffneten Flyout-Menü *Verlaufsüberlagerung* auswählen. Ich habe hier einen *Verlauf* von einem helleren Rotton mit dem Wert `#ff0303` zu einem dunkleren Rotton mit dem Wert `#b72222` gewählt.

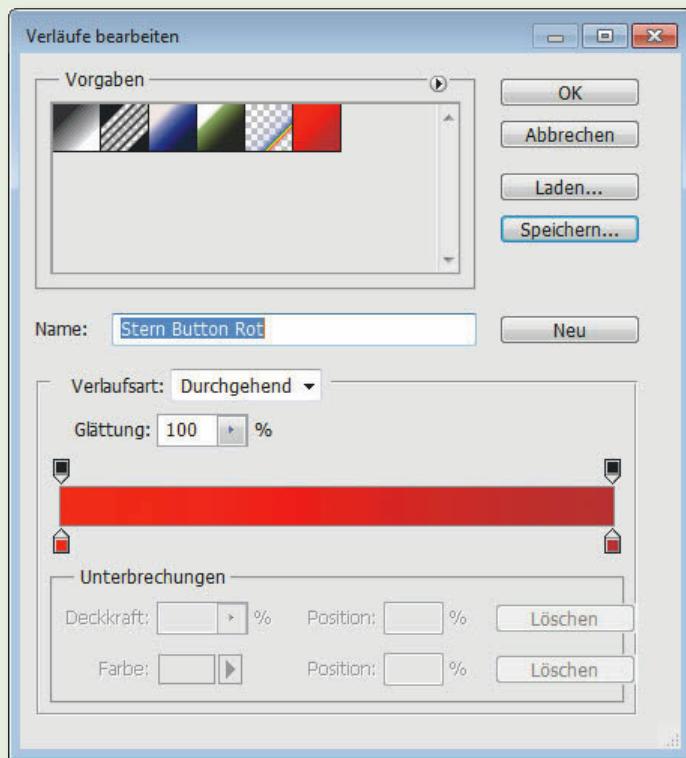


Abbildung 2.21: Ein Rotverlauf von Hell zu Dunkel verleiht dem Stern-Button einen auffallenden Look.

Die *Füllmethode*, die *Deckkraft* und den *Winkel* sollten Sie bei diesem Ebenenstil nicht verstehen. Die *Art* des Verlaufs müssen Sie allerdings hier auf *Radial* setzen und bei *Skalieren* ist ein Wert von 150% absolut in Ordnung.

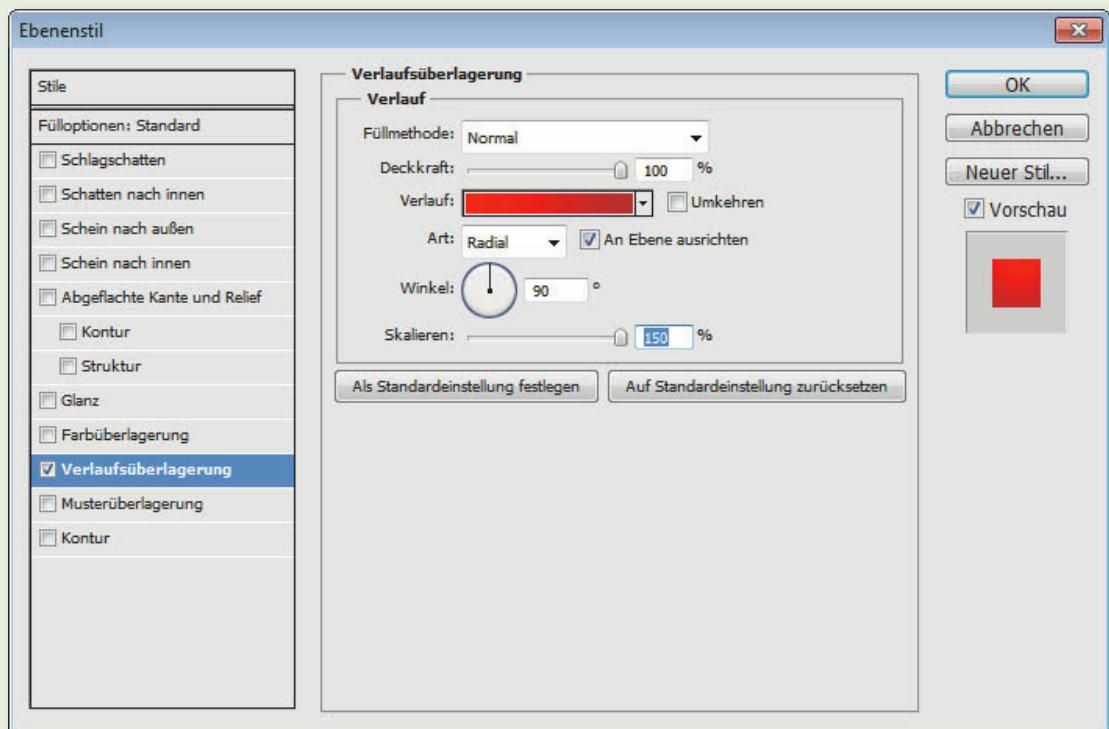
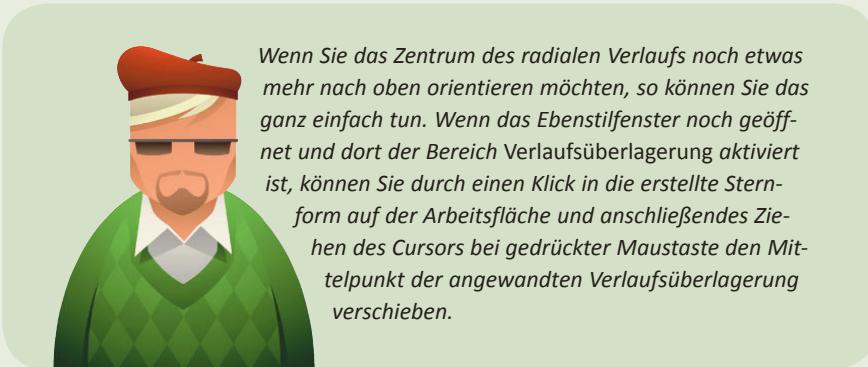


Abbildung 2.22: Als erste Einstellung werden für den Stern-Button nun die Werte der Verlaufsüberlagerung gesetzt.

Als Nächstes kommen noch einige Einstellungen unter *Abgeflachte Kante und Relief* dazu, die den plastischen Sterneffekt unterstützen. Im Bereich *Struktur* stellen wir den *Stil* auf *Abgeflachte Kante innen*, die *Technik* auf *Abrunden* und die *Tiefe* auf ungefähr 205%. Mit der *Richtung nach oben*, einer *Größe* von 9 Pixel und *Weichzeichnen* von 4 Pixel sieht der Button schon

um einiges besser aus. Die genauen Einstellungen richten sich danach, wie viele Seiten Sie zu Anfang eingegeben haben und wie stark der Einzug der Seiten ist.

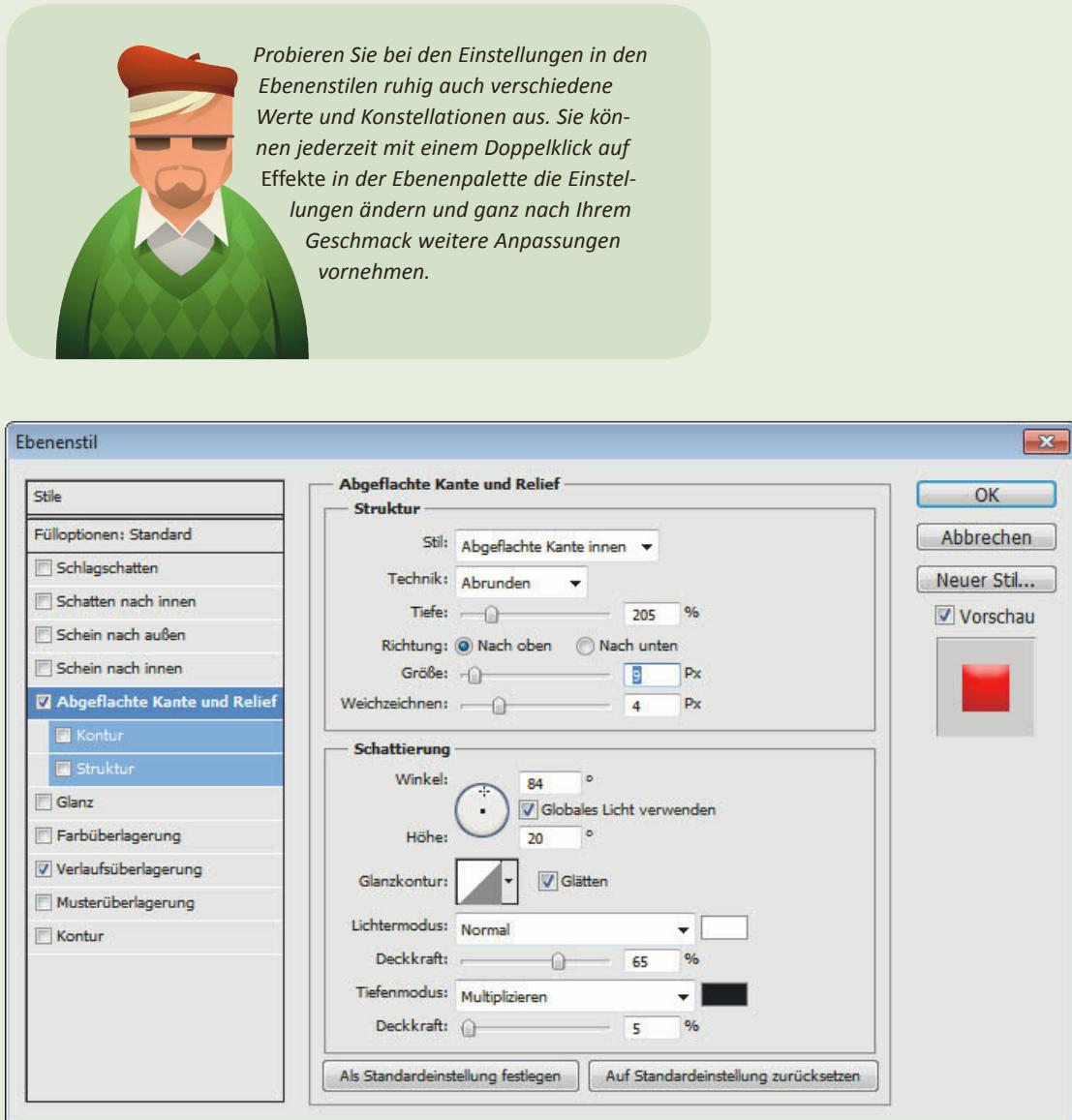


Abbildung 2.23: Die Einstellungen im Bereich Abgeflachte Kante und Relief lassen den Stern-Button noch plastischer wirken.

Bei der *Schattierung* habe ich für dieses Beispiel einen *Winkel* von 84° und eine *Höhe* von 20° gewählt. Bei *Glanzkontur* ist zudem *Glätten* aktiviert. Die *Deckkraft* für den *Lichtermodus* und den *Tiefenmodus* habe ich auf 65% und 5% gesetzt. Somit sind die Grundeinstellungen für unseren Stern-Button fertig und wir können mit dem Zwischenstand schon sehr zufrieden sein.



Natürlich könnte man den Stern-Button schon jetzt ohne Weiteres verwenden, aber er wirkt doch noch ein wenig schlicht. Meistens ist weniger mehr, aber gerade was die Erstellung von Icons betrifft, sind es diese Feinheiten, die den Unterschied machen.

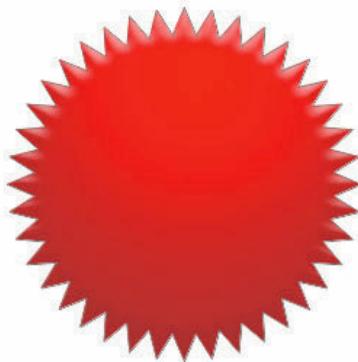


Abbildung 2.24: Nach den ersten Grundeinstellungen wirkt der Stern nun schon recht plastisch.

Nachdem wir die Basis des Icons erstellt haben, gehen wir jetzt noch ein wenig an das Feintuning. Dazu benötigen wir eine Kopie der Ebene *Sternform*. Wir ziehen die Ebene mit der Maus auf das Symbol *Neue Ebene erstellen* im unteren Bereich der Ebenenpalette. Alternativ können Sie auch mit dem Tastaturschlüssel **Strg** + **J** ein Duplikat der Ebene erstellen. Wir benennen diese neue Ebene nun mit *Sternform Innen* und rufen mit **Strg** + **T** den Transformationsrahmen um das Objekt auf. Bei gleichzeitig gedrückter **Shift**- und **Alt**-Taste können wir jetzt durch das Verziehen der Eckpunkte des Transformationsrahmens die Sternform verkleinern. Alternativ dazu können Sie auch in der Optionsleiste, durch Angabe von Prozentwerten für *B* wie Breite und *H* wie Höhe, die Sternform in der Größe verändern. In vielen Fällen ist das die einfachere Lösung.

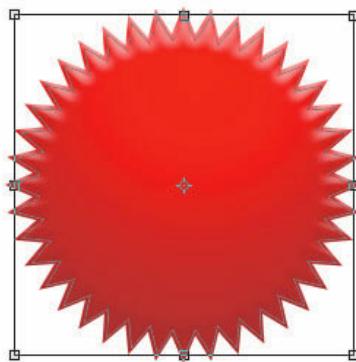


Abbildung 2.25: Die Kopie der Sternform wird nun geringfügig verkleinert. Wichtig ist die Verkleinerung auf der Stelle – so muss später nicht neu ausgerichtet werden.

Nachdem die Transformation mit  bestätigt wurde, können wir jetzt die ebenfalls mitkopierten Ebenstile der Kopie aufrufen und dort einige Veränderungen hinsichtlich der Einstellungen vornehmen. So können wir den Haken bei *Abgeflachte Kanten und Relief* nun deaktivieren. Gleiches gilt für die *Verlaufsüberlagerung*. Dass der ursprüngliche schwarze Stern nun wieder zum Vorschein kommt, ist nicht zu vermeiden, wird sich aber durch einige weitere Einstellungen ändern. Als Nächstes setzen wir für die Ebene *Sternform innen* in der *Kontur* die *Größe* auf 2. Die *Position* ist so, wie sie sich jetzt präsentiert, auch keine Verbesserung des Icons, weshalb hier der Wert auf *Innen* gestellt wird. Die *Deckkraft* reduzieren wir auf 50%.

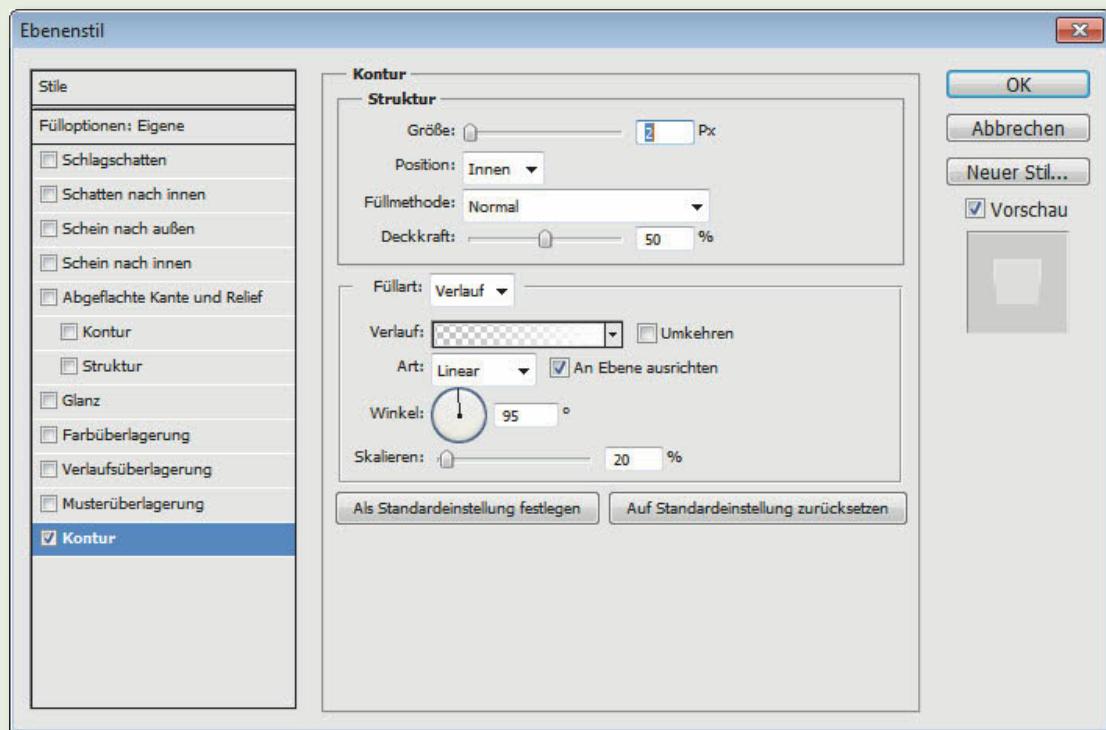


Abbildung 2.26: Die Ebenenstileinstellungen der inneren Sternform unterscheiden sich deutlich von der Grundform. Hier werden die Feinheiten gesetzt.

Die *Füllart* setzen wir für diesen inneren Teil auf *Verlauf* und erstellen dort anstelle des bisherigen Rotverlaufs nun einen *Verlauf von Weiß > 0% Deckkraft zu Weiß > 100% Deckkraft* mit einem *Winkel* von 95% und *Skalieren* diesen mit 20%. Jetzt sind wir mit den Ebenenstileinstellungen dieser Ebene fertig. Um diese störende schwarze Fläche der inneren Sternform verschwinden zu lassen, stellen Sie einfach die *Füllmethode* der Ebene auf *Negativ Multiplizieren*. So bleiben nur noch die eben eingestellten Effekte der Ebenenstile sichtbar.

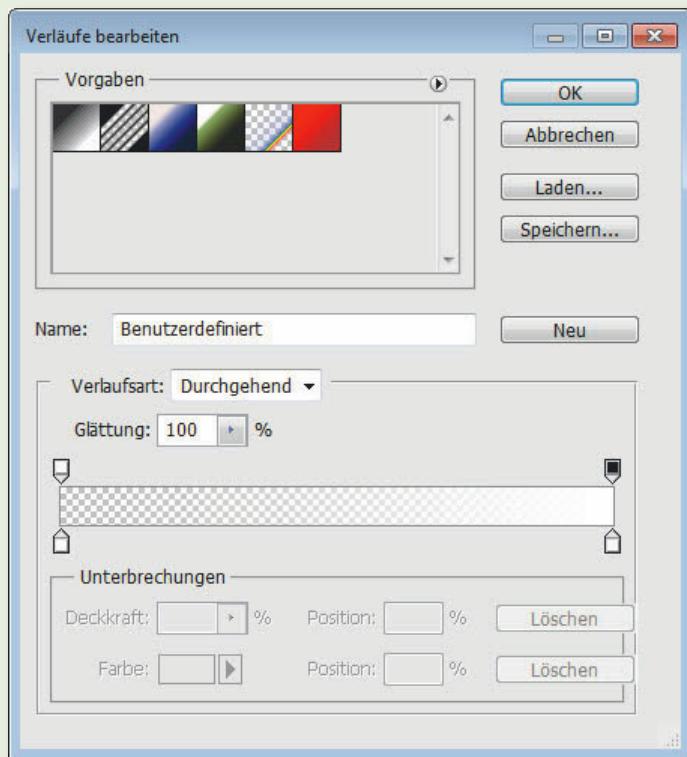


Abbildung 2.27: Ein Verlauf von Weiß 0% Deckkraft zu Weiß 100% Deckkraft erzeugt einen weichen Übergang.



Die Ebenenstile Multiplizieren und Negativ Multiplizieren sind, ganz wie es der Name schon andeutet, entgegengesetzt wirksam. Die Einstellung Multiplizieren sorgt dafür, dass weiße Bildbestandteile transparent werden. Die Einstellung Negativ Multiplizieren wirkt sich dagegen in gleicher Form auf schwarze Bildbestandteile aus.

Wem der Effekt der inneren Sternform noch etwas zu dominant ist, der kann durch Reduzierung der Ebenendeckkraft den Übergang noch etwas verfeinern. In diesem Beispiel habe ich die *Deckkraft* auf 70% reduziert und so einen dezenteren Eindruck erzielt.

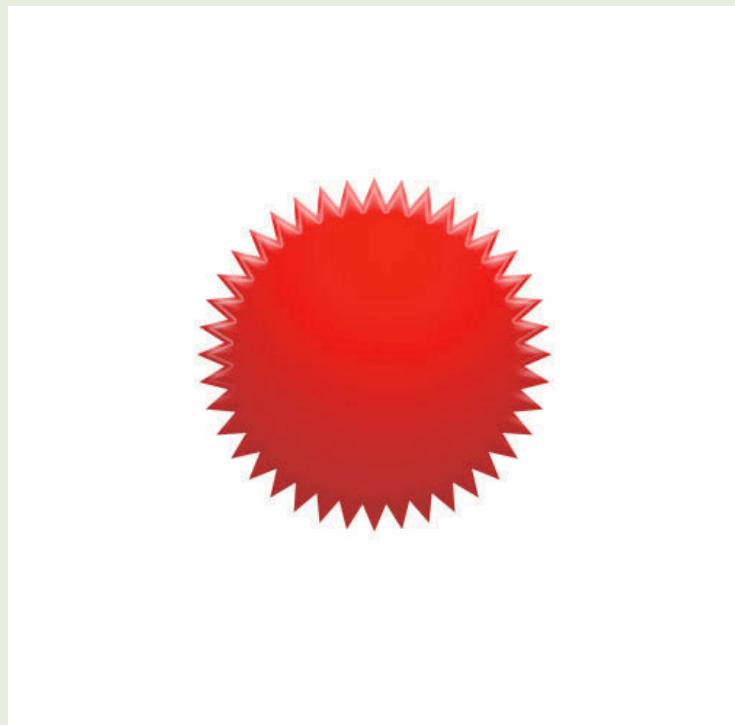


Abbildung 2.28: Das Resultat der Kombination verschiedener Ebenenstile

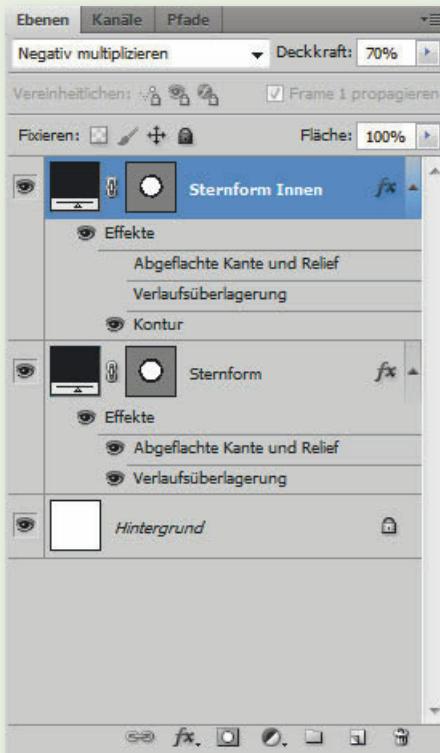


Abbildung 2.29: Der schnellste Weg die schwarze Grundfarbe der inneren Sternform verschwinden zu lassen ist, die Ebene auf Negativ Multiplizieren zu stellen. Alternativ können Sie aber auch die Farbe im Farbwähler ändern.

Da wir jetzt mit dem eigentlichen Stern-Button fertig sind, können wir ihn nun auch noch mit dem Hinzufügen von Schrift vervollständigen. Dazu wählen wir mit **T** das Horizontaler-Text-Werkzeug aus und schreiben in eine *Textebene* wie in unserem Beispiel das Wort „Tipp“. Praktischerweise übernimmt die Ebene den Textinhalt als Ebenenname und ist nun mit *Tipp* bezeichnet. Die Farbe ist dabei völlig egal, da wir im *Ebenenstil Farüberlagerung* die Farbe des Textes im Fenster *Überlagerungsfarbe wählen* auf *Weiß* mit dem Wert `#ffffff` setzen.

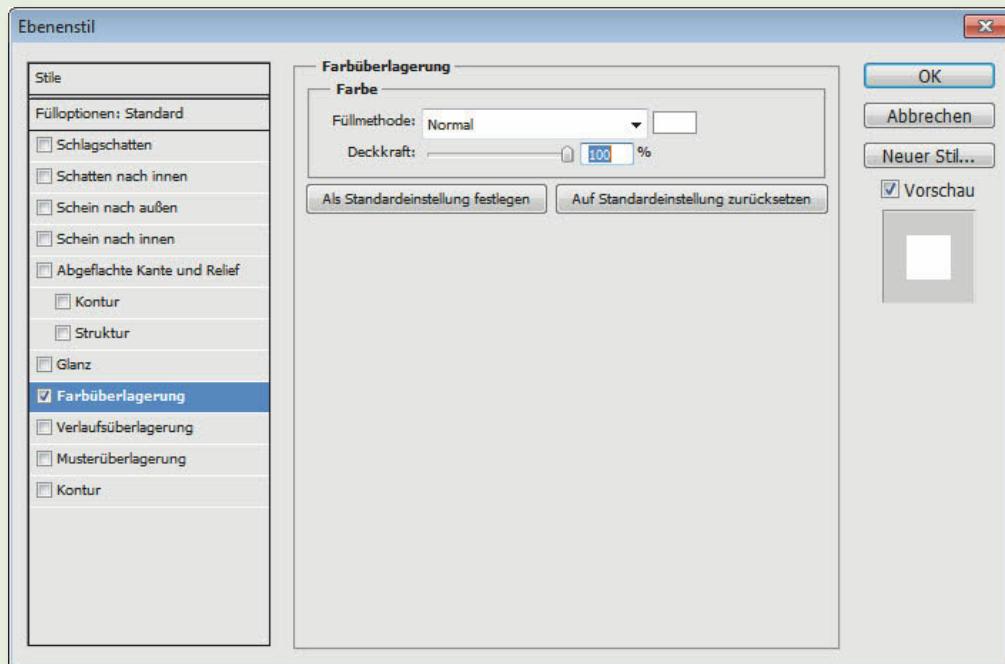


Abbildung 2.30: Die Farbe des Textes steuern wir bequem über die Einstellung Farbüberlagerung.

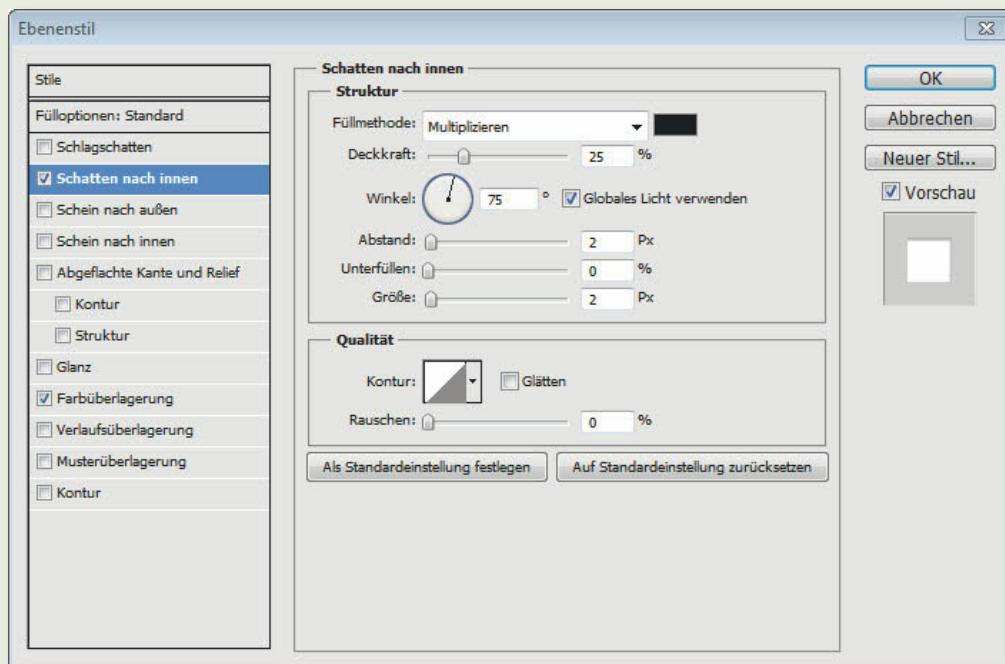


Abbildung 2.31: Schatten nach innen gibt der Schrift noch den letzten Schliff.

Jetzt geben wir der Schrift nur noch folgende Einstellungen in *Schatten nach innen: Deckkraft 25%, Winkel 75%, Abstand 2 Pixel, Unterfüllen 0% und Größe 2 Pixel*. Schon haben wir in wenigen Schritten einen praktischen Stern-Button erstellt, der sich für verschiedenste Zwecke eignet. Im aktuellen Beispiel habe ich mich letztlich noch für eine Anzeige des Wortes Tipp in Großbuchstaben entschieden. Das ist aber nun wirklich reine Geschmackssache. Probieren Sie einfach aus, was Ihnen besser gefällt.

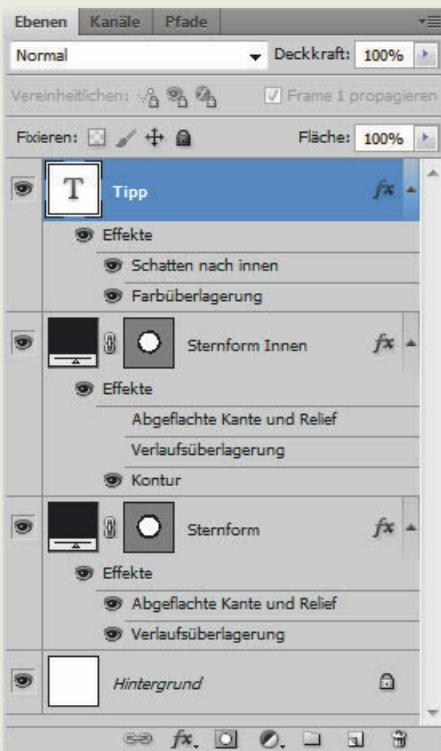


Abbildung 2.32: Es braucht nicht viel, um einen ansprechenden Button zu erstellen.

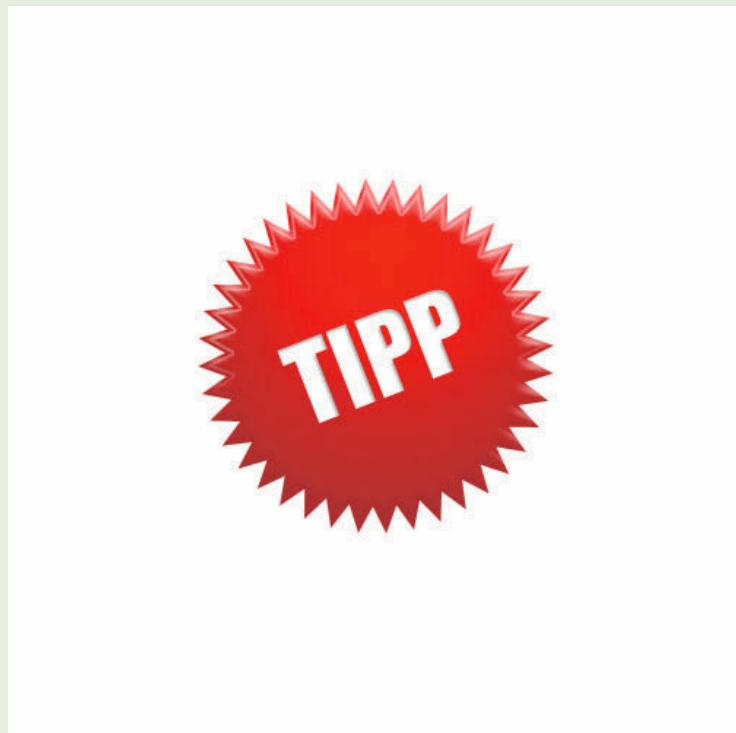


Abbildung 2.33: So sieht er aus, der fertige Stern-Button. Leicht gedreht ist er perfekt, um auf wichtige Punkte aufmerksam zu machen.

2.2.3 Ein Glossy Ball-Icon erstellen

Zu dem Zeitpunkt, als der große Hype rund um das Thema Web 2.0 begann, änderte sich zunehmend die Darstellung vieler Designelemente. Alles wurde moderner, teils runder, irgendwie „trendiger“. Die Navigationen und verwendeten Icons sollten den Benutzer mehr ansprechen und Interaktion fördern. So wurden beispielsweise aus platten und eher flach anmutenden Icons und Bedienfeldern quasi über Nacht plastische und realistischer wirkende Designelemente. Vieles wurde nun auf einmal „Glossy“. Verstärkt wurde diese neue Ästhetik natürlich zusätzlich durch große Firmen wie Microsoft und Apple, die in ihren eigenen Webseiten und Produktdesigns schon seit einiger Zeit auf diesen neuen Look setzten und ihn so allgemein bekannt machten.

Besonders letztere Firma könnte man bis heute ja schon fast als den Inbegriff des Glossy Designs bezeichnen. Deutlich wird das beispielsweise auf der Startseite des Unternehmens. Die Navigationsleiste wirkt plastisch und elegant, die Produktnamen tragen glänzende Verläufe. Alles wirkt recht modern und fassbarer als die ehemals platten Designs vergangener Jahre.

Los geht's

Um selbst ein einfaches Grund-Icon in diesem Stil anzufertigen, bedarf es nicht viel. Ziel ist es, eine kleine realistisch anmutende Kugel zu erstellen, die sich für schnelle Modifikationen eignet.

Als Erstes erstellen wir über DATEI > NEU oder mit dem Tastatursymbol **Strg** + **N** ein neues Dokument. Eine Größe von *500 Pixel* in der *Breite* und *500 Pixel* in der *Höhe* reicht uns zum Erstellen des Icons aus. Bei der *Auflösung* wählen wir *72 Pixel/Zoll* und stellen den *Hintergrundinhalt* unserer Arbeitsfläche auf die Farbe *Weiß*.

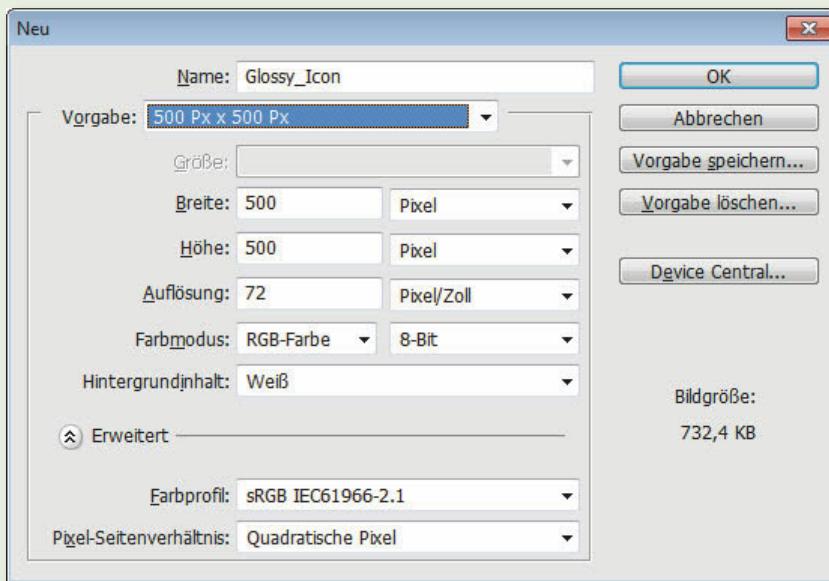


Abbildung 2.34: Für dieses Icon reicht eine Größe von 500 Pixel in Breite und Höhe aus.

Um zu einer plastisch wirkenden Kugelform zu gelangen, benötigen wir eine runde Ausgangsfläche. Auf unserer neuen Arbeitsfläche erstellen wir deshalb eine einfache Kreisform. Mit dem Tastatorkürzel **M** rufen wir das Auswahlwerkzeug auf und schalten danach mit **Shift** + **M** auf das Ellipsenwerkzeug um. Ziehen Sie jetzt bei gedrückter **Shift**-Taste eine Kreisform auf.



*Wenn Sie das Auswahlellipse-Werkzeug benutzen und beim Aufziehen einer Auswahl gleichzeitig die **Shift**-Taste gedrückt halten, vergrößert sich die Auswahl proportional nach allen Seiten. So können Sie mit Leichtigkeit schnell exakte Kreise erstellen.*

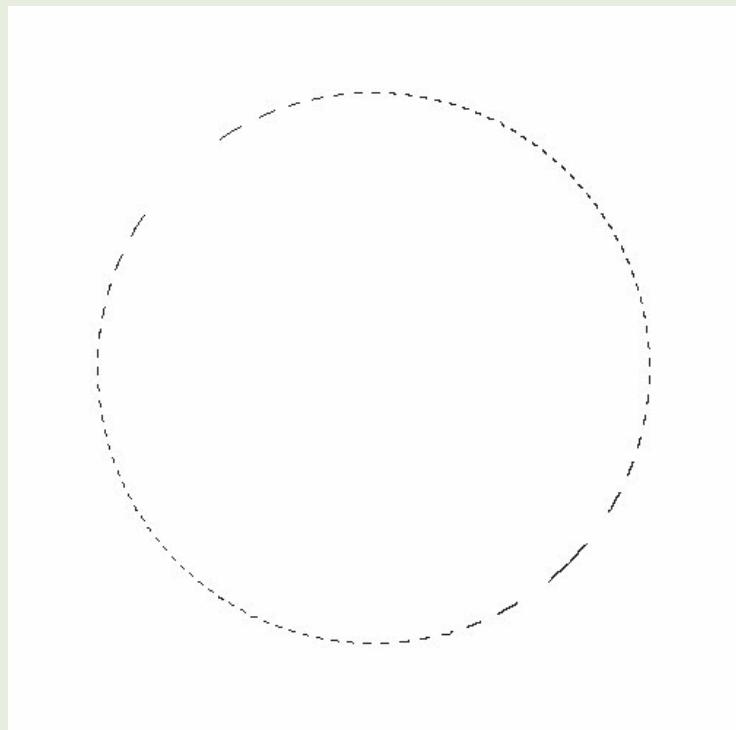


Abbildung 2.35: Sollte Ihnen die erstellte Auswahl in der Größe nicht zusagen, so erstellen Sie einfach eine Neue.

Klicken Sie jetzt in der Ebenenpalette auf die dort angezeigte weiße Hintergrundebene, auf der nun die Kreisauswahl steht, und erstellen Sie mit dem Tastatorkürzel **Strg** + **J** eine neue Ebene aus der Auswahl. Mit einem Doppelklick auf die Ebenenbezeichnung benennen wir diese mit *Kreis*.



Durch einen Doppelklick auf die Ebene rufen sie das Ebenenstilfenster auf. Klicken sie auf den Namen der Ebene, können Sie diese auch umbenennen.

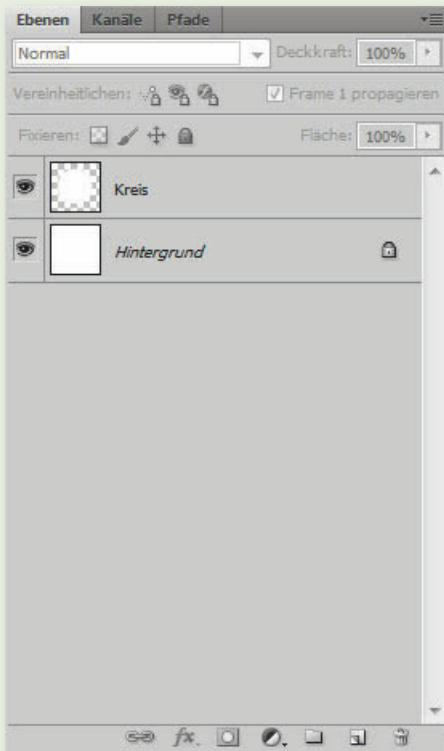
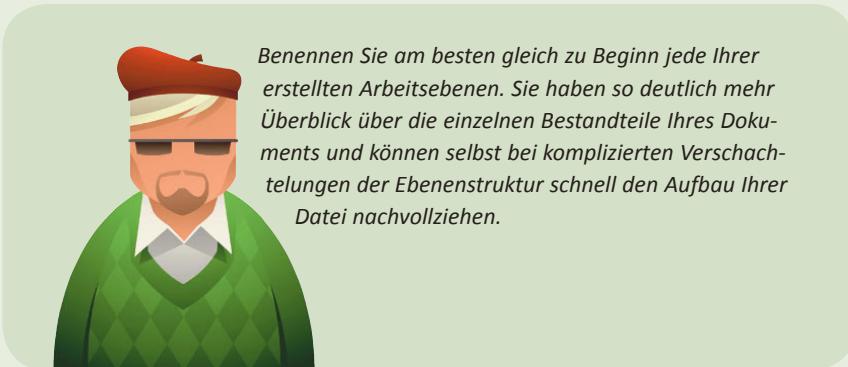


Abbildung 2.36: Die Ebene Kreis wird automatisch über den Hintergrund gestellt.



Auf der Ebene *Kreis* rufen Sie nun mit einem Doppelklick das Ebenenstilfenster auf, um dort eine *Verlaufsüberlagerung* anzuwenden. Diese verläuft in diesem Beispiel von einem sehr hellen Grau oder alternativ auch sehr hellen Blau bis Dunkelblau. Eine genaue Farbvorgabe ist hier nicht notwendig – probieren Sie einfach passende Farbkombinationen aus. Sie können die Farben später auch wieder ändern.

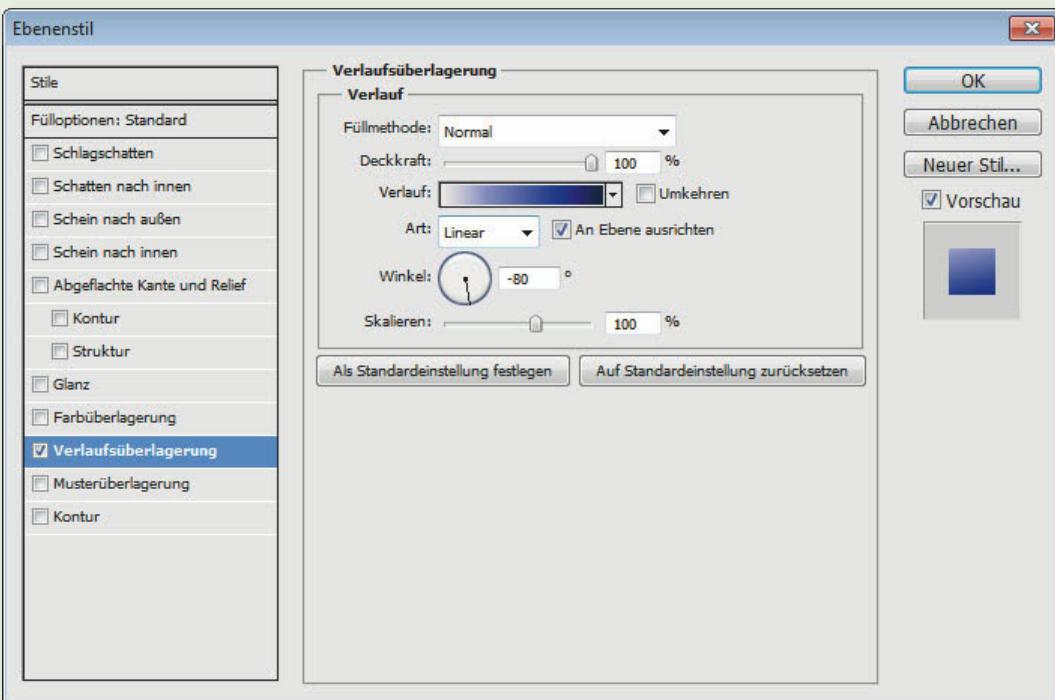


Abbildung 2.37: Mit dem Ebenenstil *Verlaufsüberlagerung* lassen sich schnelle Anpassungen realisieren.



Abbildung 2.38: Ein spezieller Farbton ist hier nicht wichtig. Der Verlauf sollte lediglich von hellem Grau oder sehr hellem Blau zu Dunkelblau gehen. Experimentieren Sie ruhig ein wenig herum!

Jetzt wird diese Ebene erneut über [Strg] + [J] oder über das Ziehen der gesamten Ebene auf das Icon *Neue Ebene erstellen* im unteren Teil der Ebenenpalette dupliziert. Zur besseren Strukturierung benennen wir diese Ebene mit *Weiss 01*. Löschen Sie die Ebenenstile der Kopie nun einfach, indem Sie diese via Drag & Drop auf das kleine Müllimersymbol *Ebene löschen* im unteren Bereich des Ebenenpalettenfensters ziehen. Für die nächsten Schritte benötigen wir nun eine weiße Maske, die wir mit einem Klick auf das Symbol *Ebenenmaske hinzufügen* in der Fußleiste erstellen.

Mit dem Tastatorkürzel [B] rufen Sie das Pinselwerkzeug auf und wählen dann im oberen Flyout-Menü eine weiche Pinselspitze mit einem großen Radius.



In Photoshop CS5 können Sie nun noch einfacher die Härte und die Größe Ihrer Werkzeugspitzen einstellen. So können Sie bei gedrückter `Alt`-Taste und gleichzeitig gedrückter rechter Maustaste mit einer horizontalen Mausbewegung die Größe der Werkzeugspitze einstellen. Führen Sie eine vertikale Mausbewegung durch, so beeinflussen Sie damit die Härte. Die Veränderung beider Werte sehen Sie dabei vorab als rote Maskenvorschau.

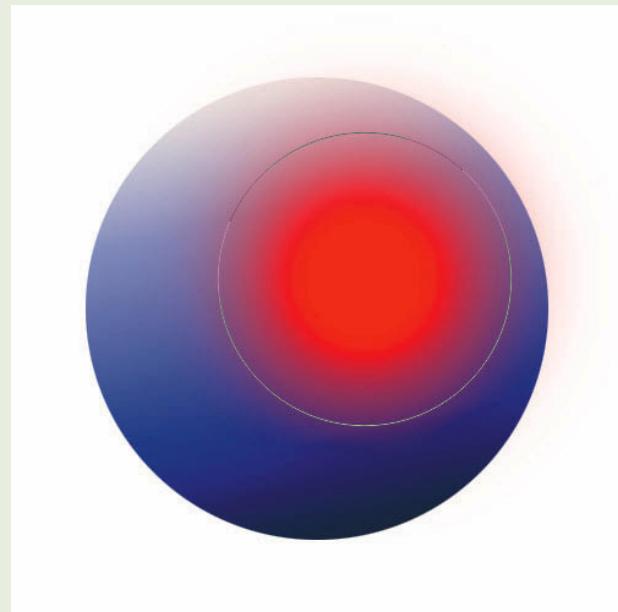


Abbildung 2.39: Die Pinselhärte und den Pinseldurchmesser zeigt die rote Maskierung an.



Bei vielen Arbeitsschritten ist es notwendig, den Durchmesser der gewählten Werkzeugspitzen häufig zu verändern. Um schnell den Durchmesser einer Werkzeugspitze während des Arbeitens zu ändern, ohne dabei die Maus vom Bild wegbewegen zu müssen, drücken Sie einfach das Tastatorkürzel `Ö` zum Verkleinern und die Taste `#` zum Vergrößern der aktuellen Werkzeugspitze.

Decken Sie nun mit schwarzer Farbe direkt auf der Ebenenmaske den unteren Teil mit der Pinselspitze langsam und am besten in mehreren Zügen ab. Die Deckkraft des Pinsels sollten Sie dabei auf einen Wert von 35 Prozent oder weniger heruntersetzen, um weichere Übergänge zu schaffen.

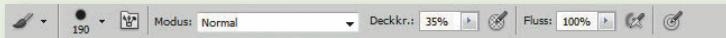


Abbildung 2.40: Mit einer reduzierten Deckkraft von 35 Prozent schaffen wir weichere Übergänge bei der Arbeit mit den Ebenenmasken.

Rufen Sie jetzt mit dem Tastatorkürzel **Strg** + **T** den Transformationsrahmen auf und schieben Sie bei gleichzeitig gedrückter **Shift**-und **Alt**-Taste die Form in der Breite etwas zusammen. Mit **Enter** bestätigen wir die Transformation, wenn die gewünschte Position erreicht ist. Eine Reduzierung der Ebenendeckkraft sorgt hierbei zusätzlich für einen besseren Eindruck. Die einzelnen Ebenen laufen nicht mehr so hart ineinander und wirken harmonischer zusammen.

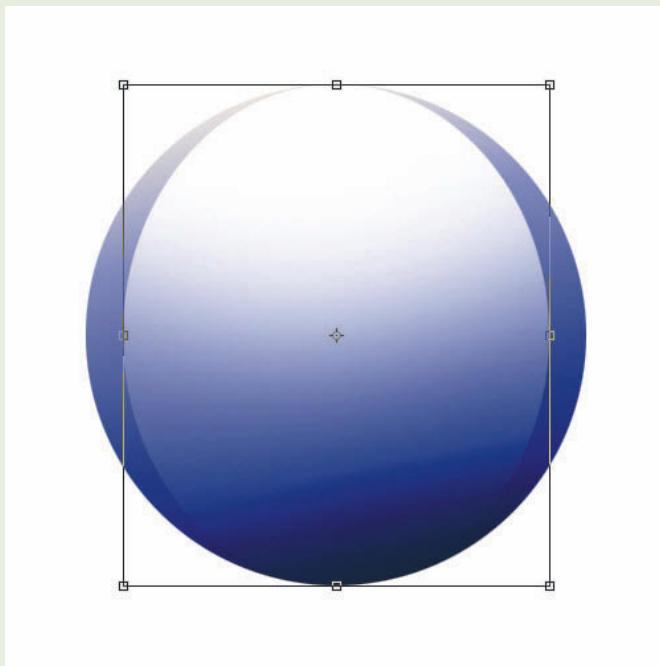


Abbildung 2.41: Die zusätzliche Glanzebene verleiht der Kreisform nun schon einen ersten plastischen Eindruck.



Gerade bei der Transformation sind die Kenntnisse einzelner Tastenkombinationen überaus hilfreich und sparen einiges an Zeit. Wer zum Beispiel frei transformieren will, ohne dies über BEARBEITEN > FREI TRANSFORMIEREN auszuwählen, der sollte nach dem Aufruf des Transformationsrahmens die [Strg]-Taste beim Klicken auf die Eckpunkte gedrückt halten. Nun können Sie das Objekt nach Herzenslust transformieren.

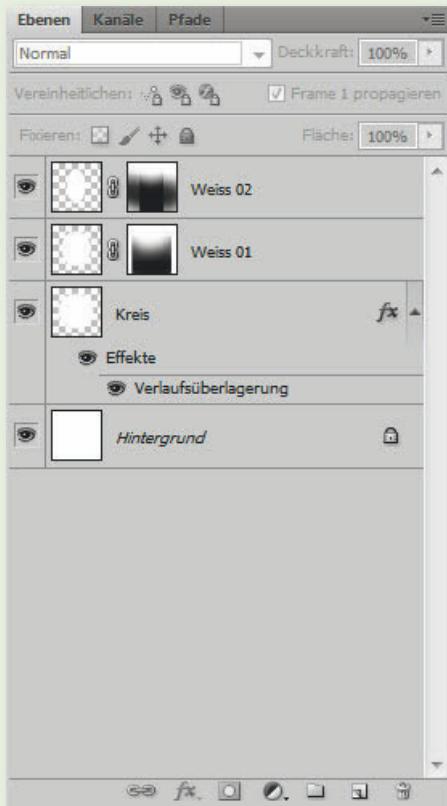


Abbildung 2.42: Wenige Ebenen, die bereits zu einem plastischen Ergebnis führen

Durch weitere Ebenen und Ändern der Ebenendeckkraft entwickeln wir die Grundstruktur unserer Glossy Icons. Ich habe in unserem Beispiel noch eine weitere Ebene *Weiss 02* erstellt und die *Deckkraft* der Ebene auf 50% gestellt.



Abbildung 2.43: Durch das Hinzufügen weiterer Ebenen gewinnt die Kugel an Tiefe.

Um dem Ganzen noch etwas mehr Tiefe zu geben, erstellen wir bei aktiver Ebene *Kreis* mit dem Tastatursymbol `Shift` + `Strg` + `N` eine neue Ebene oberhalb der bestehenden Ebene *Kreis* und benennen diese mit *Glow*. Mit einer sehr weichen Pinselspitze und einem leichten Türkiston, den wir einfach „frei Hand“ auswählen, malen wir dort mit einigen Klicks einen leuchtenden Schein in die Kugel hinein. Die Kugel wirkt nun plastischer und kann als grobe Grundlage für weitere Bearbeitungen in verschiedenen Stilen abgespeichert werden.



Variieren Sie beim Schein von innen auch einfach mal die Deckkraft. Sie werden feststellen, dass eine leichte Reduzierung die Wirkung des Scheins noch unterstützt und die Optik verbessert.



Abbildung 2.44: Der integrierte Schein von innen gibt der Kugel eine noch tiefere Wirkung.

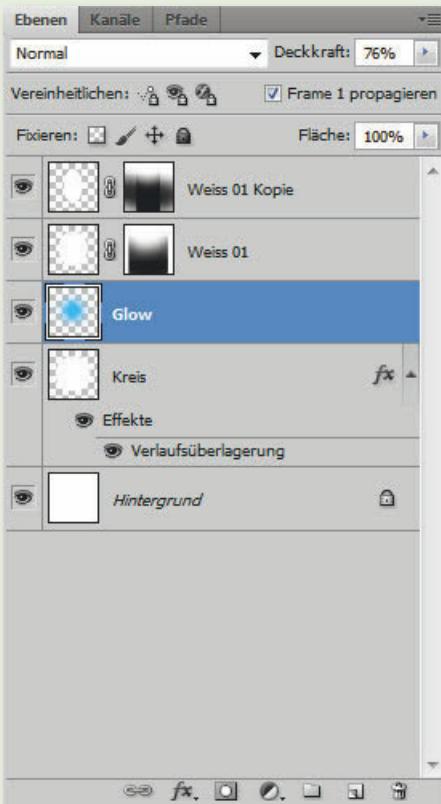


Abbildung 2.45: Um diesen Effekt zu erzielen, muss die Ebene Glow direkt oberhalb der Ebene Kreis gesetzt sein. Die Reduzierung der Deckkraft, in diesem Fall auf 76 Prozent, erhöht den Effekt zusätzlich.

Durch den strukturierten Aufbau der Ebenen können wir jetzt ohne Weiteres auch ein Symbol im Inneren hinzufügen. Sie können dazu auf bereits erstellte Grafiken zurückgreifen oder sich der Symbole von Adobe Photoshop bedienen. In unserem Fall wählen wir mit **U** das Rechteck-Werkzeug aus und wählen entweder durch das Durchschalten mit **Shift** + **U** oder durch Anklicken des Icons in der *Optionsleiste* das Eigene-Form-Werkzeug aus. Unter *Form* entscheiden wir uns für ein Pluszeichen. Dieses Zeichen finden Sie im Unterordner *Web*. Es könnte im Web- oder Multimediacbereich unter Umständen als Zeichen für „Hinzufügen“ stehen. Ziehen Sie es mittig innerhalb unseres Icons auf.



Photoshop bietet bereits von Haus aus eine Vielzahl verschiedener Formen zur Benutzung mit dem Eigene-Form-Werkzeug an. Im Flyout-Menü der Form finden Sie im oberen rechten Eck ein kleines Dreieck. Wenn Sie dieses anklicken, bietet Ihnen Photoshop verschiedenste Sets von Formen zu unterschiedlichen Themen an, so auch in unserem Beispiel das Pluszeichen im Ordner Web. Sie können dort eigene Formen laden und abspeichern oder auf die bereits integrierten Formen zurückgreifen.



Abbildung 2.46: Das Pluszeichen der internen Photoshop-Bibliothek für Formen liegt nun oberhalb der Ebene Glow.

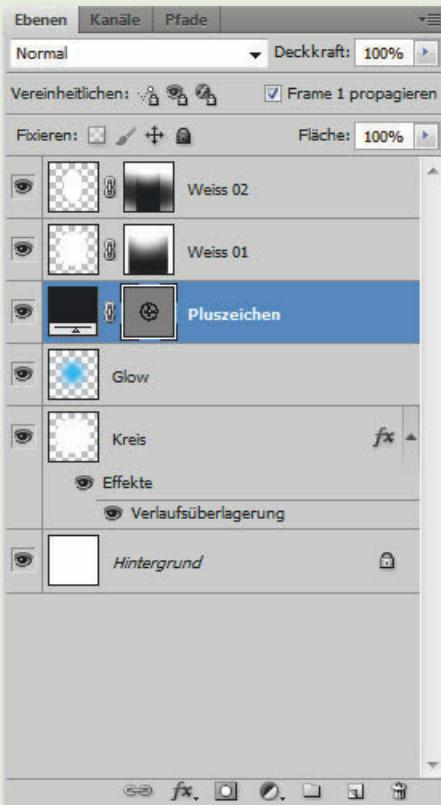


Abbildung 2.47: Das Pluszeichen sollte direkt über der Ebene Glow liegen.

Die neue Ebene benennen wir mit *Pluszeichen* und verschieben sie falls notwendig per Drag & Drop direkt oberhalb der Ebene *Glow*. Dann aktivieren wir für das Pluszeichen den *Ebenenstil Schlagschatten* mit *Deckkraft 40%, Abstand 2 Pixel, Überfüllen 0%* und *Größe 9 Pixel*. Die restlichen Einstellungen bleiben unberührt.

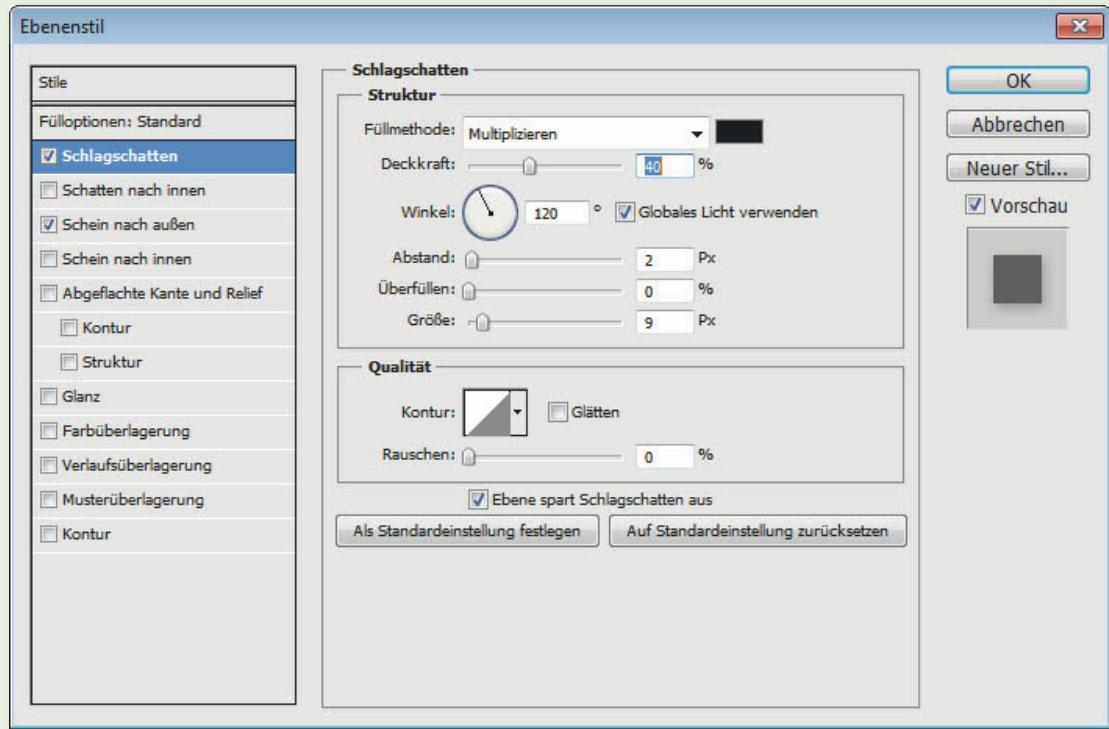


Abbildung 2.48: Für das Pluszeichen wird der Schlagschatten aktiviert.

Um noch ein wenig mehr Glühen in der Kugel zu entfachen, bekommt das Pluszeichen auch noch einen *Schein nach außen* mit einer *Deckkraft* von 40%. Eine *Größe* von 10 *Pixel* und ein *Bereich* von 83% ist in Ordnung.



Sollten Sie die Einstellungen der Ebenenstile löschen wollen, so können Sie diese einfach anklicken und mit gedrückter Maustaste auf das Müllimersymbol im unteren Bereich der Ebenenpalette ziehen. Alternativ dazu können Sie aber auch auf das Augen-Icon vor den Effekten klicken, um einzelne Effekte zu deaktivieren, falls Sie die Einstellungen nur ausblenden und nicht komplett löschen wollen.

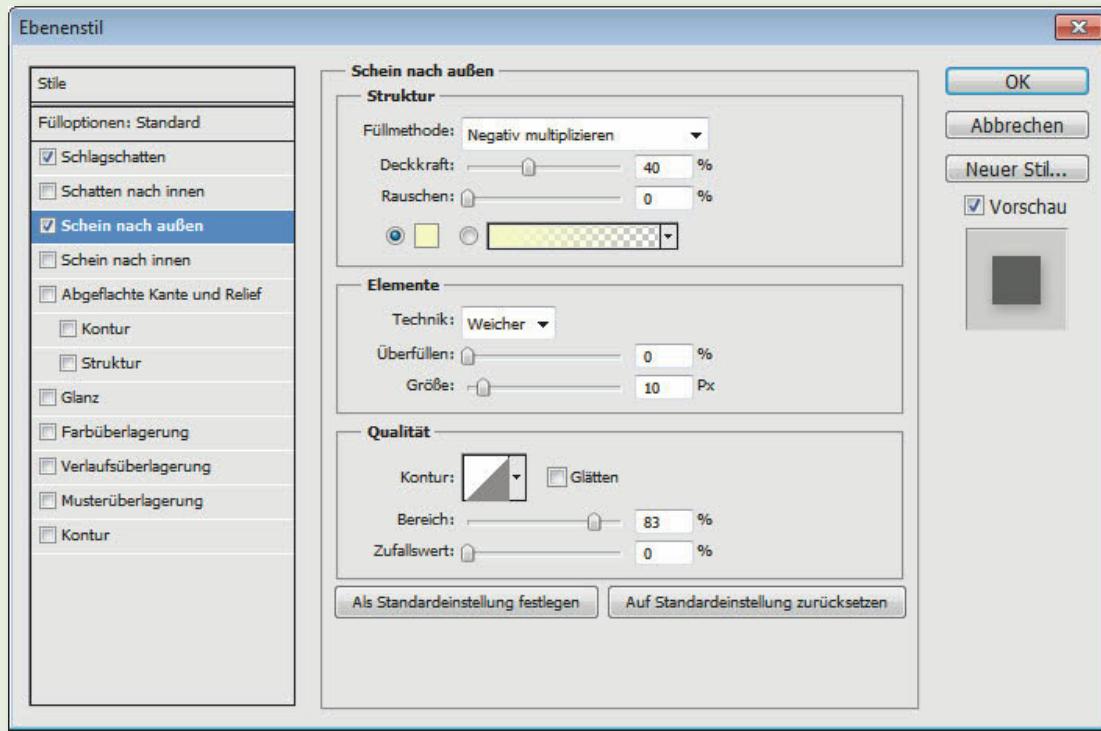


Abbildung 2.49: Ein leichter Schein nach außen verleiht dem Zeichen ein wenig mehr Strahlkraft.

Um die Ebene *Pluszeichen* nun noch etwas weicher in das restliche Icon zu integrieren, duplizieren wir die Ebene *Glow* entweder durch das Ziehen der Ebene auf das Icon *Neue Ebene erstellen* in der Ebenenpalette oder bei angeklickter Ebene durch das Tastatursymbol `Strg` + `J`. Die so erzeugte Kopie benennen Sie am besten gleich in *Glow oben* um, damit Sie später nicht mit der regulären Ebene *Glow* verwechselt wird. Nachdem Sie dies gemacht haben, platzieren Sie die neue Ebene nun direkt über der Ebene, die das Symbol enthält, also im aktuellen Fall der Ebene *Pluszeichen*, und reduzieren Sie dann die *Deckkraft* der Ebene auf einen Wert zwischen 20% und 30%. Dies hängt ganz von der verwendeten Farbe des Icons und der Beschaffenheit des Symbols ab. Ich habe mich hier für einen Wert von 20% entschieden.

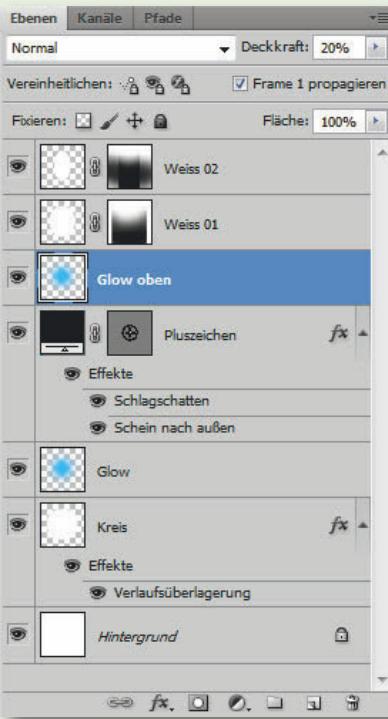


Abbildung 2.50: Die Ebene mit dem Symbol wird nun von den beiden Glow Ebenen eingerahmt. Durch Anpassung der Deckkraft entsteht so ein aus-geglichenes und harmonisches Bild.



Abbildung 2.51: Das fertige Glossy Ball-Icon in seiner ganzen Pracht.

Wir sind jetzt praktisch fertig. Um aber ein zukünftiges rasches Bearbeiten des Icons zu ermöglichen, fassen wir nun noch die beiden weißen Glanzebenen und den oberen Glow in einem Ordner zusammen. Dazu markieren Sie mit gedrückter `Strg`-Taste und einem Klick auf die entsprechenden Ebenen alles und ziehen Sie mit gedrückter Maustaste die gesamte Auswahl auf das Ordnersymbol im Fußbereich der Ebenenpalette. Dies habe ich mit dem unteren Glow und der Ebene *Kreis* wiederholt. Abschließend bekommt nun auch die Ebene *Pluszeichen* einen eigenen Ordner mit dem Namen *Symbol*. Dieser beherbergt zukünftig alle Ihre verschiedenen Symbole. Sie haben so die Möglichkeit, einfach durch Aktivieren und Deaktivieren der Ebenen innerhalb des Ordners *Symbol* blitzschnell das gewünschte Icon zu erstellen oder auch zu modifizieren.



Wenn Sie beim Ziehen der ausgewählten Ebenen auf das Icon Neue Ebene erstellen bereits die `Alt`-Taste gedrückt halten, wird Ihnen in dem darauf folgenden Dialog direkt ermöglicht, einen Namen für den neuen Ordner zu vergeben. Sie ersparen sich damit später das teils lästige Klicken auf die Ordnernamen, um diese nachträglich umzubenennen.

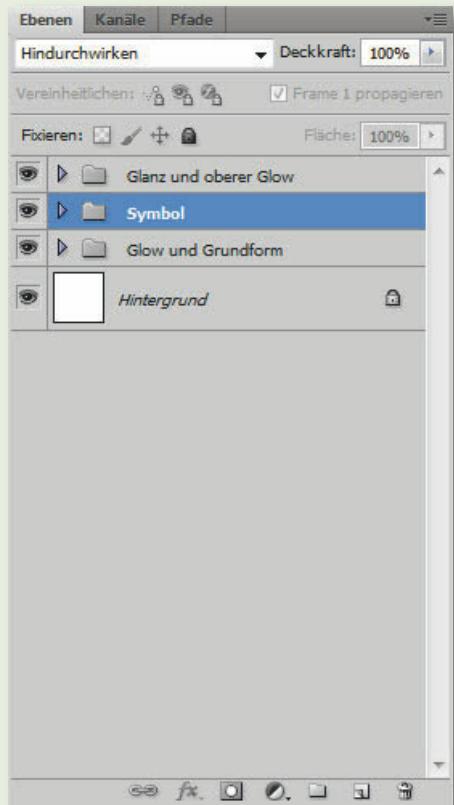


Abbildung 2.52: Die Strukturierung in Ordnern macht sich in der Zukunft bezahlt.

2.2.4 Ein Ordner-Icon erstellen

Ordner-Icons gibt es in den verschiedensten Varianten, Formen und Farben. In fast jedem klassischen Icon-Set wird man mindestens eines davon finden und auch jedes gängige Betriebssystem enthält diese Icons zuhauf. Haben Sie keine Lust, immer auf die vorgefertigten Icons zurückzugreifen und wollen Sie für eine Webseite oder eine Anwendung selbst ein einfaches, aber praktisches Icon erstellen? Dann werden Sie in diesem Workshop feststellen, dass es nicht schwer sein muss, einen schönen Ordner zu bauen.

Los geht's

Als Erstes öffnen wir wieder mit **Strg** + **N** das Dialogfenster, um die Einstellungen der neuen Arbeitsfläche festlegen zu können. Da wir dieses Mal davon ausgehen, dass wir das Icon nicht allzu groß verwenden werden, reicht uns eine Arbeitsfläche von *200 Pixel* in der *Breite* und *200 Pixel* in der *Höhe*. Die restlichen Einstellungen können wir wie bei den vorhergehenden Workshops belassen. Mit dem Tastaturkürzel **Shift** + **Strg** + **N** erstellen wir eine zusätzliche neue Ebene, die wir auch gleich mit *Ordner* benennen. Mit dem Tastaturkürzel **B**, und anschließend **Shift** + **B** zum Durchschalten der Werkzeuge im Menü, rufen wir das Buntstiftwerkzeug auf und erstellen damit eine einem Ordnerdeckblatt ähnliche Form. Eine pauschale Lösung gibt es hierbei nicht. Probieren Sie an diesem Punkt etwas herum, wenn Ihnen die Form nicht gleich beim ersten Mal gelingen sollte.



Abbildung 2.53: Mit dem Buntstiftwerkzeug wird als Erstes der Umriss des Ordners erstellt und dann mit Schwarz gefüllt.

Mit dem aktivierten Füllwerkzeug  können wir die erstellten Umrisse des Ordners mit Farbe füllen. Da wir die Grundfläche als geschlossene einfarbige Form benötigen, wählen wir hier am besten Schwarz als Farbe für die Füllung, natürlich vorausgesetzt, dass Sie auch den Umriss des Ordners in Schwarz erstellt haben.



Wenn Sie beim Erstellen der Form mit dem Buntstiftwerkzeug Probleme haben gerade bzw. stimmige Linien zu erstellen, können Sie nach Setzen des ersten Punktes auch wieder die -Taste gedrückt halten, um exakte Linien zu ziehen. So gelingt es Ihnen immer, Linien in 45°-Abstufungen zu erstellen. Das erleichtert das Leben ungemein und lässt das Ergebnis schneller gelingen.

Unsere soeben erstellte Form ist nun komplett mit Schwarz ausgefüllt und bereit für weitere Bearbeitungen. Wie schon mehrfach gezeigt, kommen nun wieder die verschiedenen Möglichkeiten, die die Ebenenstile bereithalten, zum Zug. Dazu rufen wir die *Ebenenstile* der Ebene *Ordner* auf und aktivieren dort den *Schein nach innen* mit einer *Deckkraft* von 45%, weißer Farbe, *Unterfüllen* mit 100% und einer *Größe* von 1 Pixel.

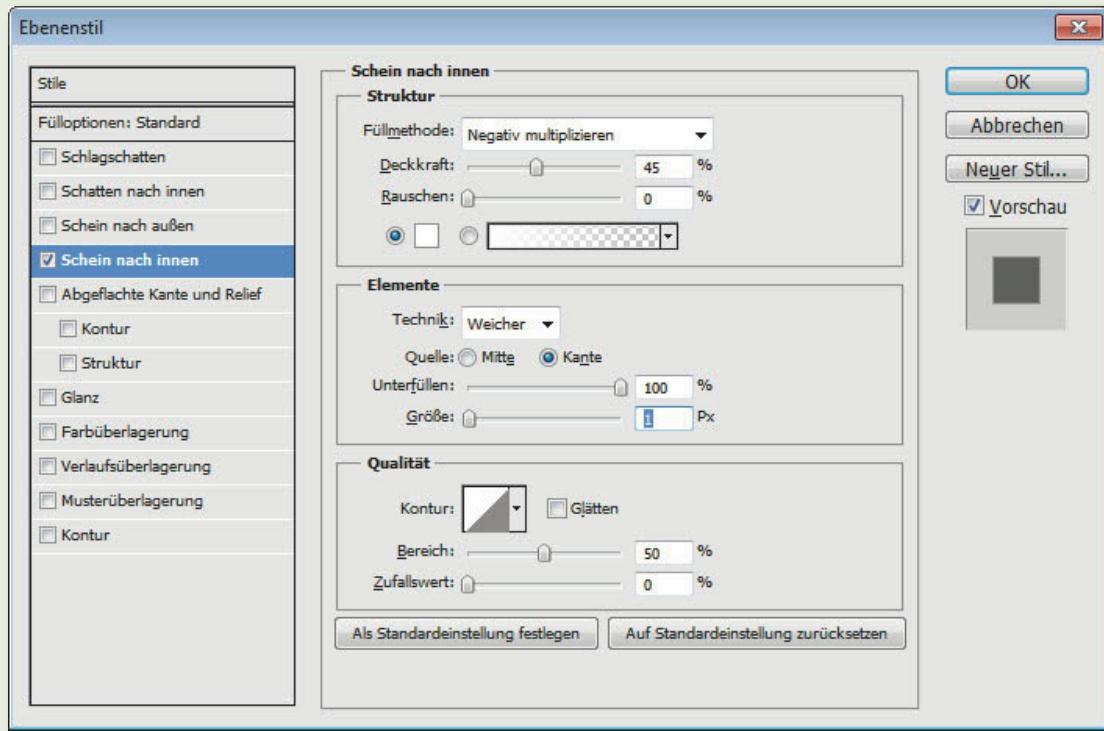


Abbildung 2.54: Diese Einstellungen geben dem Ordner schon die ersten Formen.

Als Nächstes benötigt der Ordner auch eine entsprechende Farbe, um als solcher auch gleich erkannt zu werden und stimmgut zu wirken. Das Mittel unserer Wahl ist hier die *Verlaufsüberlagerung*. Bei der Farbwahl sind Sie hier grundsätzlich nicht auf einen bestimmten Farbton festgelegt. Um aber in unserem Beispiel einen typischen Ordnerlook zu bekommen, habe ich mich hier für übliche Gelbtöne entschieden. In diesem Fall für einen Verlauf von einem dunkleren Gelb #ffcc33 zu einem helleren Gelbton #ffff99. Die restlichen Einstellungen können beibehalten werden.

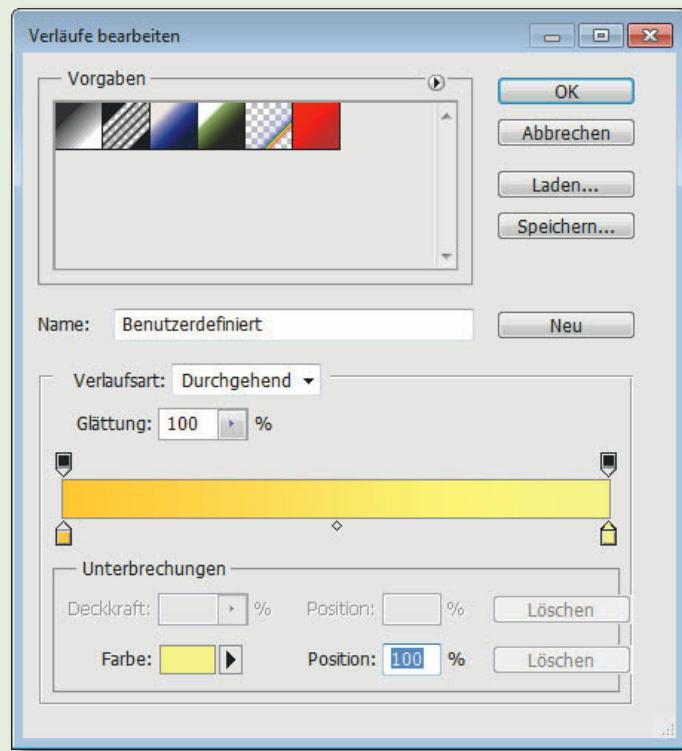


Abbildung 2.55: Die Farbwahl bleibt Ihnen überlassen, aber in unserem Beispiel bleiben wir bei einem für Ordner typischen Gelbton.

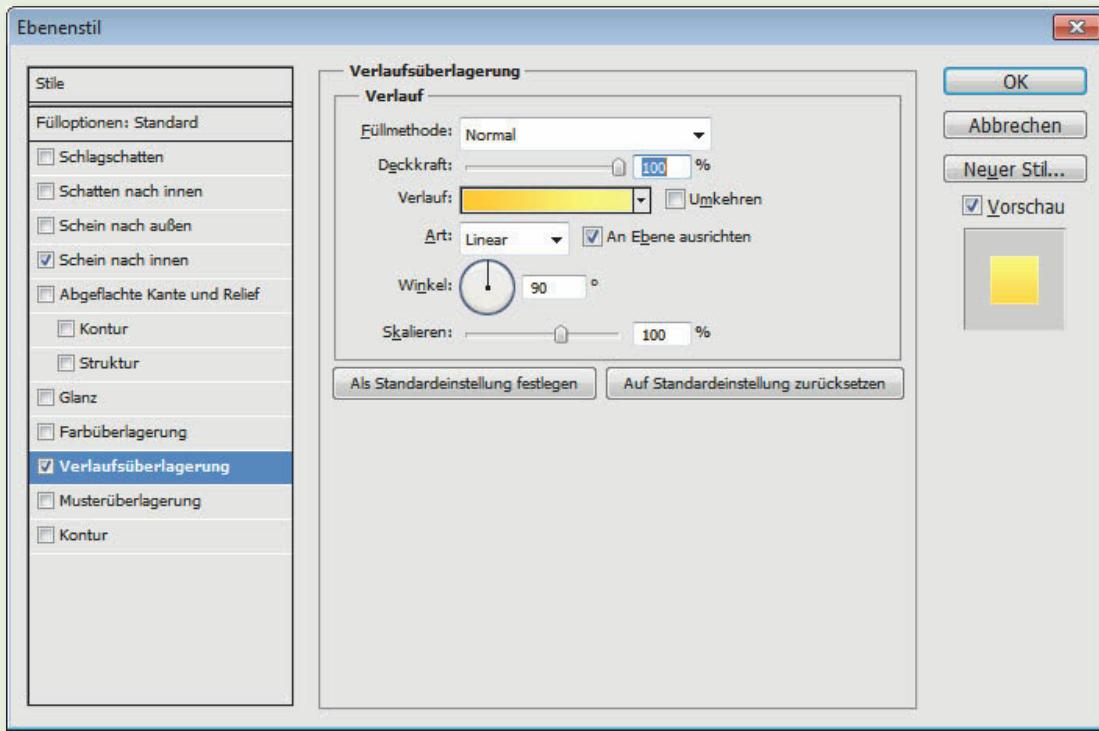


Abbildung 2.56: Bei der Verlaufsüberlagerung ändern wir nur die Farbe des Verlaufs, die restlichen Werte können so übernommen werden.



Sollten Sie einmal in einem Bereich der Ebenenstile eine falsche Eingabe gemacht haben, wissen aber nicht mehr die Werte der Grundeinstellung, so müssen Sie nicht das gesamte Dialogfenster schließen und erneut öffnen, um mit den Standardwerten arbeiten zu können. Wenn Sie die **[Alt]**-Taste bei geöffnetem Dialogfenster drücken, verwandelt sich die Schaltfläche Abbrechen in der rechten oberen Ecke des Dialogfensters in die Schaltfläche Zurücksetzen. Wenn Sie diese jetzt mit einem Mausklick betätigen, werden die gesamten Einstellungen des aktuellen Fensters auf die Standardwerte zurückgesetzt. Das funktioniert im Übrigen in jedem anderen geöffneten Dialogfenster. Testen Sie es einfach!

Jetzt geben wir dem Ordner noch eine *Kontur*. Die *Größe 1 Pixel* mit der *Position Außen* reicht aus. Da wir in diesem Workshop bereits mit einem gelben Farbverlauf gearbeitet haben, sollten wir die *Kontur* dementsprechend anpassen. Ich verwende hier ebenfalls einen gelben Farbton mit dem Wert `#ffcc33`, um das Ganze optisch anzugeleichen. Achten Sie darauf, dass der gewählte Farbton dunkler ist als der helle Farbton des Farbverlaufs, den Sie für den Ordner angewendet haben.

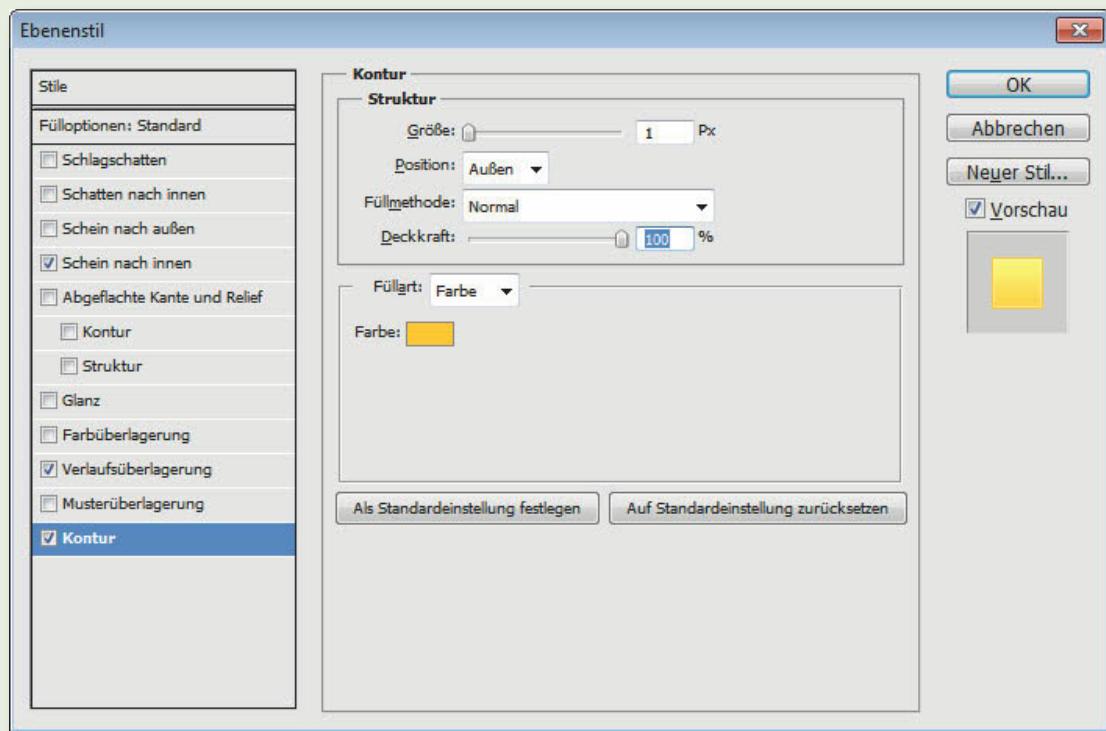


Abbildung 2.57: Eine gelbe Kontur verbessert das Icon deutlich.



Abbildung 2.58: Zwischenzeitlich nimmt das Ordner-Icon Gestalt an.

Um einen Ordner zu gestalten, der den Anschein macht, geöffnet zu sein, benötigen wir eine Kopie unserer Ebene. Mit **[Strg]** + **[J]** duplizieren wir unsere Ebene und benennen die erstellte Kopie am besten mit *Ordner Front*, damit wir wissen, dass es sich hierbei um die vordere Ordnerseite handelt. Über **BEARBEITEN** > **TRANSFORMIEREN** > **PERSPEKTIVISCH** können wir jetzt das vordere Ordnerteil an den oberen Enden nach außen ziehen und es anschließend über **BEARBEITEN** > **TRANSFORMIEREN** > **SKALIEREN** leicht stauchen, also die Höhe des Ordnerblattes verringern. Das vordere Ordnerblatt wirkt nun leicht nach vorne geneigt.

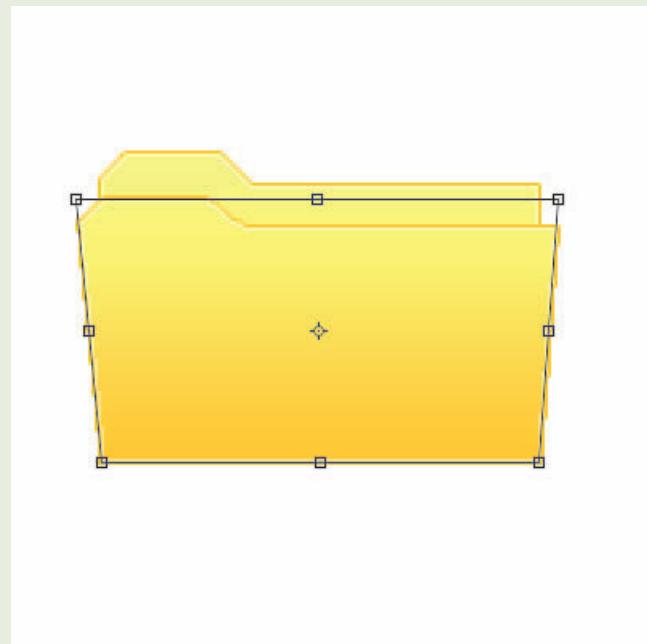


Abbildung 2.59: Durch das Transformieren erzeugen wir den Eindruck, der Ordner sei leicht geöffnet.

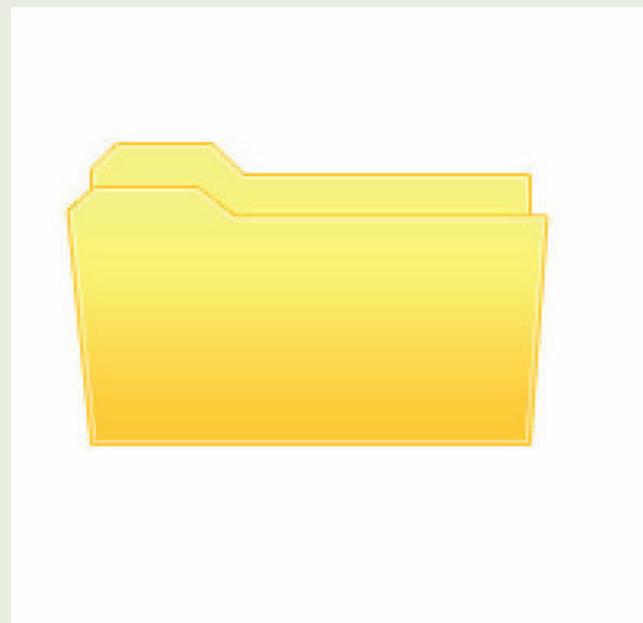


Abbildung 2.60: Das momentane Zwischenergebnis kommt einem Ordner schon sehr nahe.



Um die Transformationsmaske aufzurufen, können Sie wahlweise auch das Tastatursymbol **Strg** + **T** verwenden. Um dann die obere Seite in die Breite ziehen zu können, müssen Sie **↑** + **Strg** + **Alt** gedrückt halten, während Sie an einem der Eckpunkte ziehen.

Wenn Sie in einem anderen Fall einfach frei transformieren wollen, müssen Sie nur **Strg** drücken, während Sie den Transformationsrahmen durch Ziehen der Eckpunkte verändern.

Damit der Ordner nun auch seine Funktion erfüllen kann, werden wir noch ein Blatt Papier erstellen, das sich innerhalb des Ordners befinden wird. Dazu klicken Sie die Ebene *Ordner* an und erstellen mit **↑** + **Strg** + **N** eine neue Ebene, die Sie mit *Papier* benennen. Diese sollte sich jetzt also zwischen den beiden Ebenen des Ordners befinden. Mit dem Tastatursymbol **U** wählen wir das Rechteck-Werkzeug aus. Sollte dieses gerade nicht aktiviert sein, dann denken Sie daran, dass Sie einfach mit **Strg** + **U** durch das Menü schalten können, um das gewünschte Werkzeug zu wählen. Jetzt ziehen Sie in der Ordnerform ein weißes Rechteck auf. Sie sollten dabei darauf achten, dass Weiß auch als Vordergrundfarbe eingestellt ist. Das erspart Ihnen später eine erneute Einstellung der Farbe. Zur besseren Übersicht können sie auch einfach die oberste Ebene vorübergehend ausblenden.



Es kommt während der Arbeit häufig vor, dass man zwischen Vorder- und Hintergrundfarbe wechseln muss. Um dies zu beschleunigen, benutzen Sie hier doch einfach die Taste **X**, um schnell zwischen Vorder- und Hintergrundfarbe hin und her zu wechseln!

Sollten Sie mittlerweile aber andere Farben als Schwarz und Weiß eingestellt haben, so lässt sich das mit der Taste **D** wieder rückgängig machen. Schneller geht es wirklich nicht.

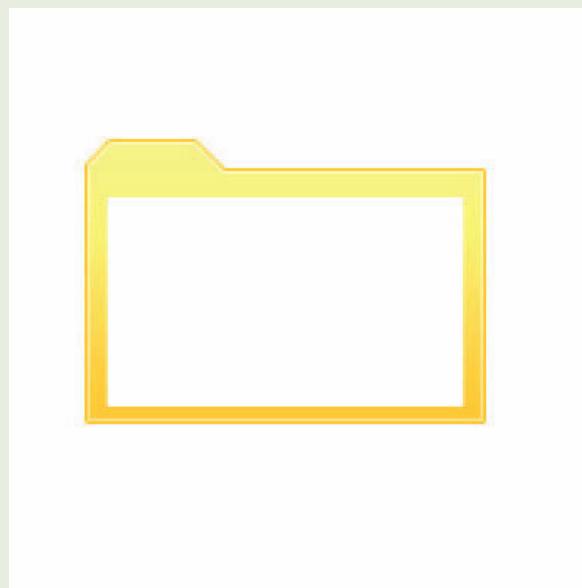


Abbildung 2.61: Die weiße Fläche für das Papier sollte etwas kleiner als die Grundform des Ordners sein.

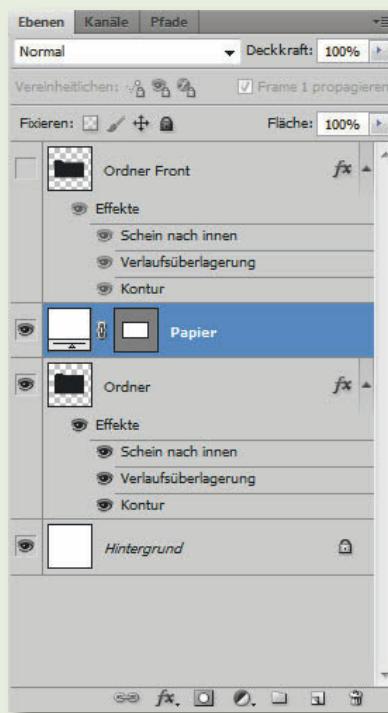


Abbildung 2.62: Deaktivieren Sie die oberste Ebene durch einen Klick auf das Augensymbol. So sehen Sie besser was Sie gerade machen.

Dem Papier geben wir über den *Ebenenstil* eine leichte *Verlaufsüberlagerung*. Setzen Sie dabei die *Deckkraft* auf 8% und den *Winkel* auf 60%, um einen dezenten Verlauf zu erhalten. Die *Kontur* setzen wir auf *Größe 1 Pixel* und reduzieren die *Deckkraft* auf 60%. Als *Farbe* empfiehlt sich hier ein leichter Grauton. In unserem Beispiel findet der Farbton #cccccc Verwendung. Durch die reduzierte *Deckkraft* ist das erzielte Ergebnis genau richtig.

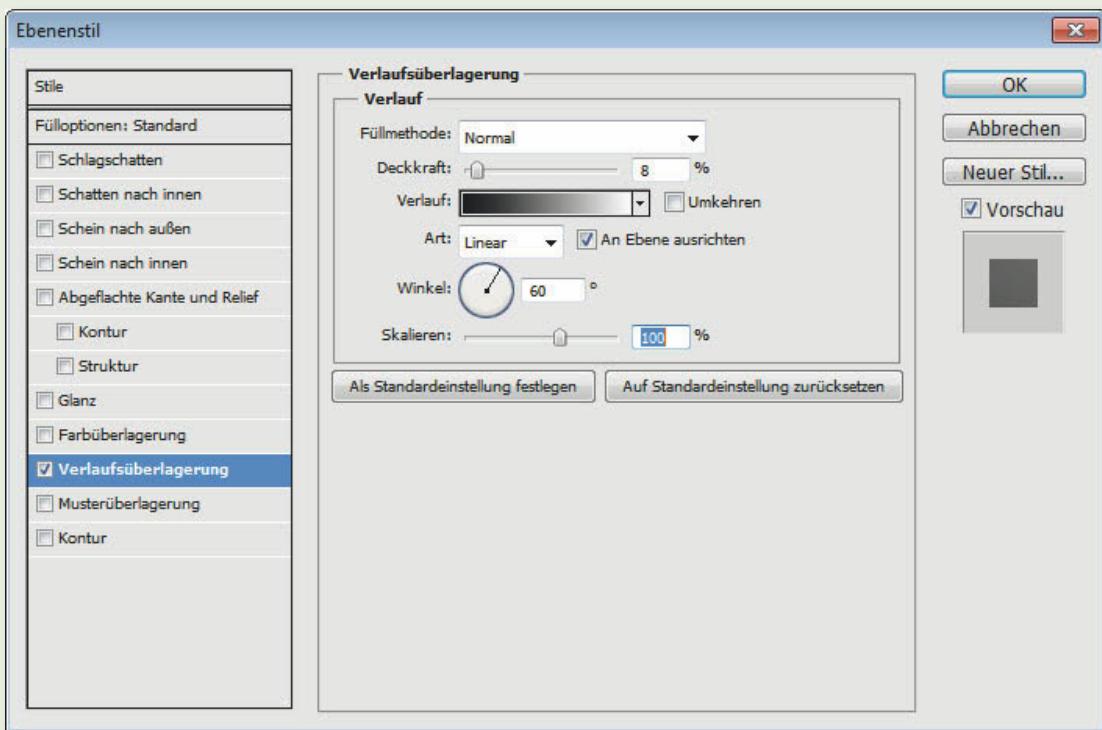


Abbildung 2.63: Auch das Papier braucht eine leichte Verlaufsüberlagerung.

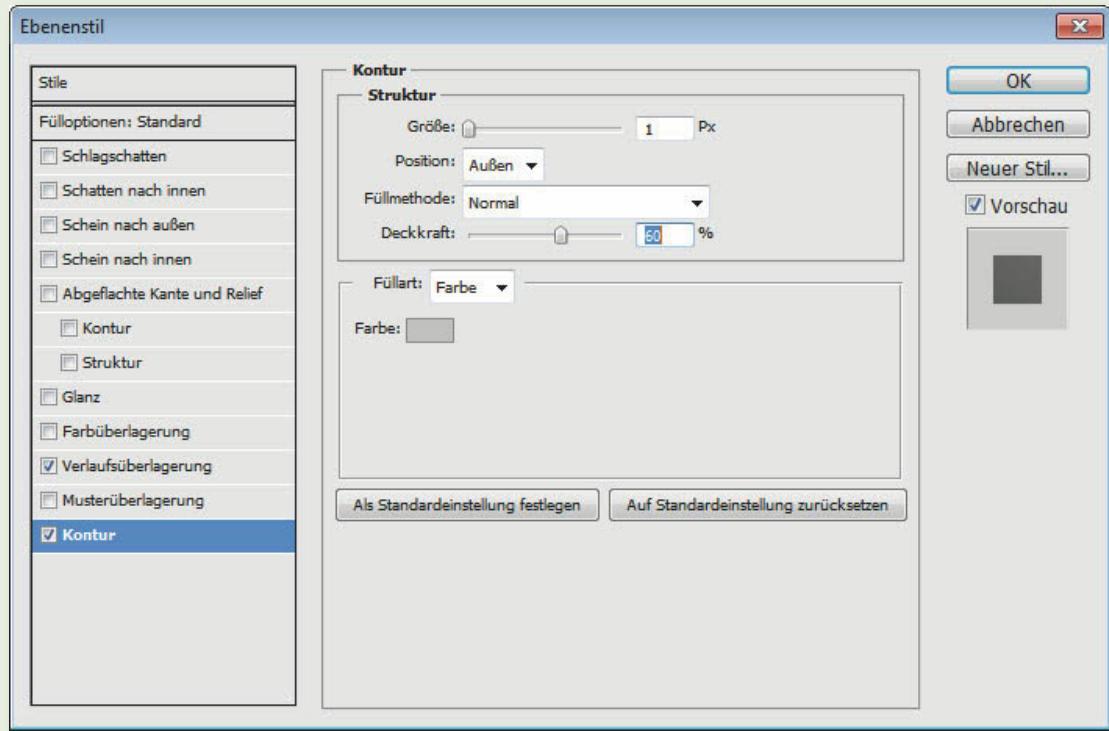


Abbildung 2.64: Durch eine dezente Kontur ist das Papier besser zu sehen.

Nachdem wir das Papier nun erstellt haben, können wir die oberste Ebene wieder einblenden. Da wir so aber nicht besonders viel vom Papier sehen, drehen wir es mit **Strg** + **T**, indem wir leicht außerhalb der Eckpunkte mit der Maus klicken und das Objekt gegen den Uhrzeigersinn drehen und wieder innerhalb der Ordnung positionieren. Wenn Sie bemerken, dass Ihr Papier nun etwas zu groß ist, dann können Sie es ebenfalls mit **Strg** + **T** und danach mit gedrückter **↑**-Taste und leichtem Ziehen der Maus an einem der Eckpunkte verkleinern.

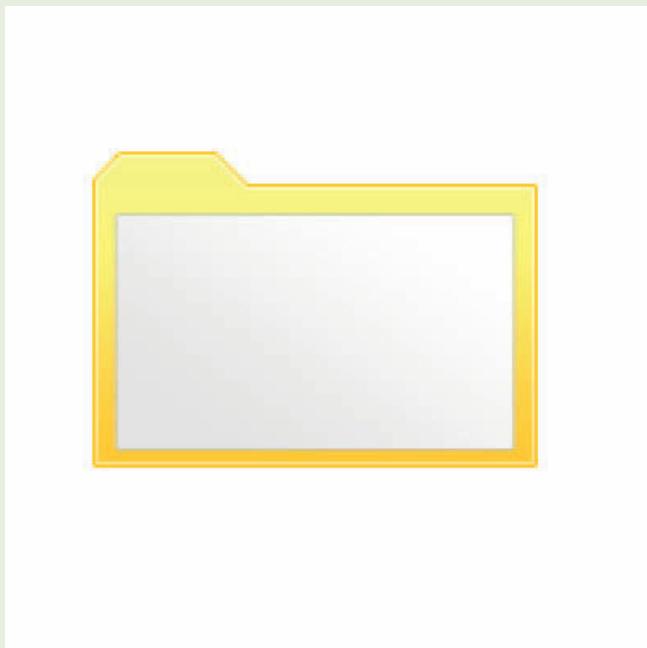


Abbildung 2.65: Das Papier mit Ebenenstil



Abbildung 2.66: So sieht der Ordner mit Inhalt aus.

Zu guter Letzt können wir nun noch die *Deckkraft* der obersten Ebene auf 75% reduzieren und bekommen so ein schönes und modernes Ordner-Icon. Wer will, kann natürlich auch einfach die Ebene *Papier* mit dem Tastaturkürzel **Strg** + **J** ein- bis zweimal duplizieren, um einen richtig gefüllten Ordner zu bekommen. Das überlasse ich aber ganz Ihrem Geschmack.

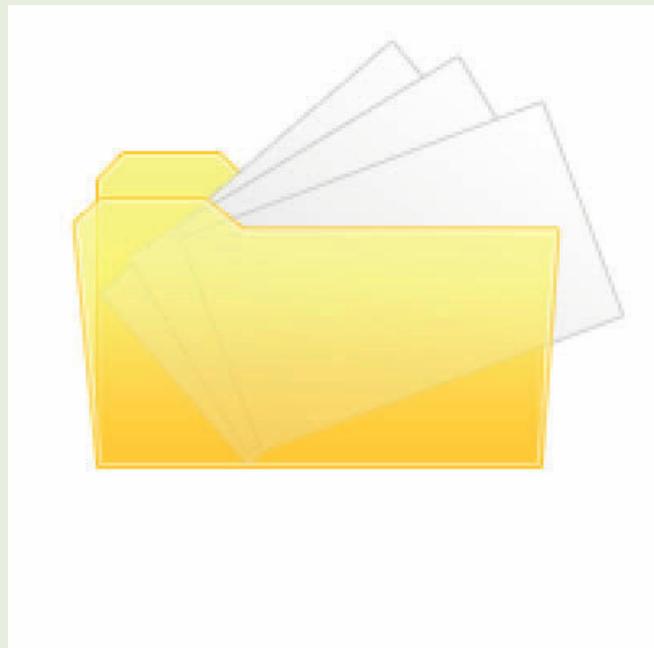


Abbildung 2.67: Das finale Icon des Ordners. Schön anzusehen und schnell erstellt.

Nachdem wir jetzt mit der Gestaltung des Ordners fertig sind, kommt noch das übliche Aufräumen der Daten. Auch hier empfiehlt es sich, das Icon in separate Ordnerebenen zu teilen. Die oberste beinhaltet den vorderen Teil des Ordners. Der mittlere Ordner enthält alle Objekte, die dem Icon als Füllung dienen. Und im untersten Ordner ist das Rückteil des Icons zu finden. Durch diese Strukturierung wird es Ihnen immer leicht fallen, an die gewünschte Stelle des Icons zu kommen.

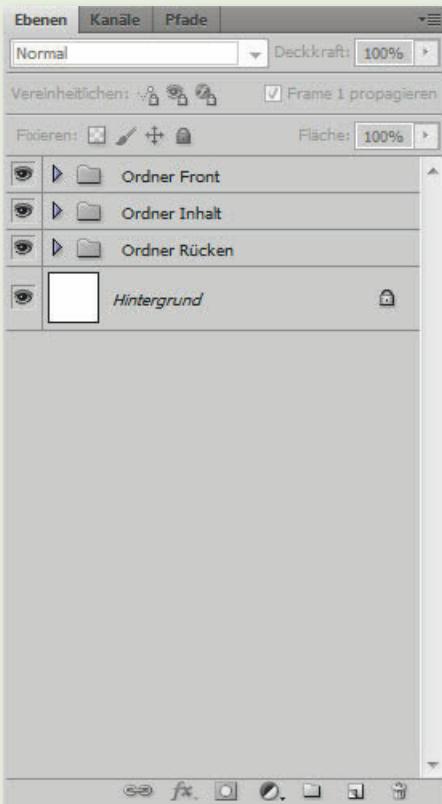


Abbildung 2.68: Die Ansicht der Ordnerstruktur, nachdem wir das Icon gestaltet haben.

2.2.5 Ein Mini Datei-Icon erstellen

Nicht immer sind extrem realistische oder größere Icons gefragt. Für viele Anwendungen werden auch extrem kleine Icons, also Micro- oder Mini-Icons benötigt, die eine Größe von 16x16 oder 24x24 Pixel in ihrer Grundfläche nicht überschreiten. Auf den ersten Blick sehr wenig Platz, um ansprechende Icons zu gestalten – aber weit gefehlt. Selbst auf sehr engem Raum lassen sich mit ein wenig Übung sehr schnell brauchbare und vor allem funktionierende Icons erstellen.

Los geht's

Für das erste Icon benötigen wir im Vergleich zu den letzten Workshops eine noch kleinere Grundfläche. Mit **Strg** + **N** oder **DATEI > NEU** öffnen wir also wieder das Dialogfenster, um eine neue Arbeitsfläche anzulegen. Stellen Sie dann eine Größe von *16 Pixel* in der *Breite* und *16 Pixel* in der *Höhe* als Arbeitsfläche ein. Die *Auflösung* bleibt wie gewohnt auf *72 Pixel/Zoll* eingestellt. Achten Sie jetzt darauf, dass Sie den *Hintergrundinhalt* der Arbeitsfläche auf *Transparent* einstellen.

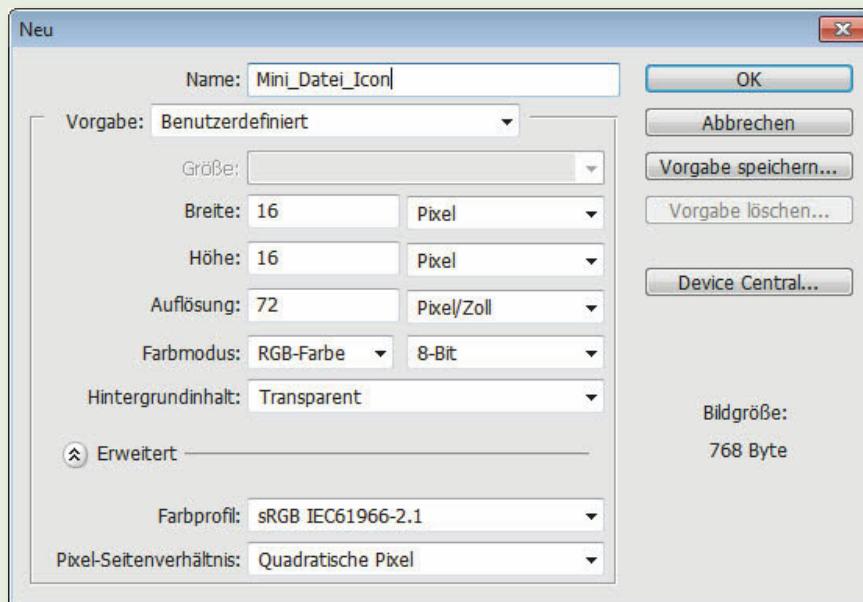


Abbildung 2.69: Bei der Erstellung des Icons haben wir nun eine deutlich kleinere Arbeitsfläche.

Da wir nun mit einer sehr kleinen Grundfläche des Icons arbeiten, müssen wir auch den Zoomfaktor unserer Ansicht ändern. Mit **Strg** + **+** können Sie hinein- und mit **Strg** + **-** (Minus) können Sie stufenweise aus der Arbeitsfläche herauszoomen. Bei der Erstellung eines Mini-Icons bietet es sich an, mit der maximal möglichen Vergrößerung zu arbeiten.



Für ein schnelles Ein- oder Auszoomen können Sie auch während Sie die **Leertaste** + **Alt** oder **Leertaste** + **Strg** gedrückt halten, bei gleichzeitig gedrückter Linkstaste die Maus horizontal bewegen. So können Sie in rasender Geschwindigkeit die Ansicht Ihrer Arbeitsfläche ändern.



Halten Sie **Leertaste** + **Alt** gedrückt und klicken mit der linken Maustaste in Ihre Arbeitsfläche, so zoomen Sie schrittweise heraus und bei **Leertaste** + **Strg** und einem Linksklick in die Arbeitsfläche schrittweise hinein.

Nachdem wir die Arbeitsfläche nun größtmöglich herangezoomt haben, können wir mit der Grundform des Icons beginnen. Dazu rufen wir mit **B** das Buntstiftwerkzeug mit einer Pinselspitze von **1 Pixel** und **100% Härte** auf und zeichnen dann Pixel für Pixel mit einem grauen Farbton, in diesem Beispiel mit **#666666**, die Außenlinie des Icons. Da wir ein Datei-Icon erstellen wollen, bietet sich hier die Grundform eines Blattes an. Bevor Sie nun aber beginnen, die Pixel des Icons zu platzieren, benennen wir diese Ebene mit **Outline**.



Beim Arbeiten in einer so hohen Zoomstufe setzt Photoshop Ihnen automatisch ein Pixelraster zur besseren Orientierung ein. So können Sie sehen, wo der Bereich eines einzelnen Pixels aufhört. Eine sehr praktische Hilfe bei Arbeiten in hohen Zoomstufen.

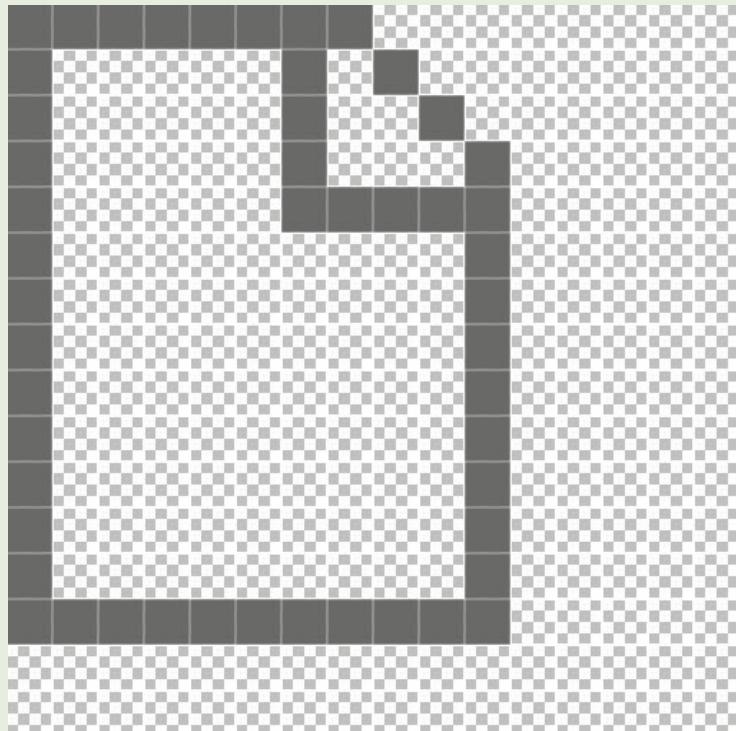


Abbildung 2.70: Die Grundform wird Pixel für Pixel bei größter Zoomstufe erstellt.

Wichtig beim Einzeichnen ist, dass wir nicht die gesamte Fläche ausfüllen, sondern nur etwa 2/3 der Breite verwenden. In der Höhe haben wir ein wenig mehr Spiel, allerdings sollten Sie auch hier gut 2 Pixel freilassen. Letztendlich aber richten sich diese Werte immer nach dem von Ihnen erstellten Icon. In unserem

Fall benötigen wir genau diesen Platz, um weitere Elemente für verschiedene Iconversionen platzieren zu können.

Jetzt erstellen wir mit **Shift** + **Strg** + **N** eine neue Ebene, die wir mit *Füllung* benennen und unterhalb der Ebene *Outline* platzieren. Auf dieser Ebene legen wir nun einen Verlauf von Grau zu Hellgrau an. Dazu rufen wir mit **G** und anschließend **Shift** + **G** das Verlaufswerkzeug auf, öffnen mit einem Doppelklick in das Verlaufsfenster der Optionsleiste die Auswahlliste der Verläufe und stellen hier einen Farbwert von `#c7c7c7` bis `#f9f8f9` für den Verlauf ein. Ziehen Sie das Verlaufswerkzeug nun vom oberen linken Eck bis kurz vor das untere rechte Eck der Outline-Markierung.

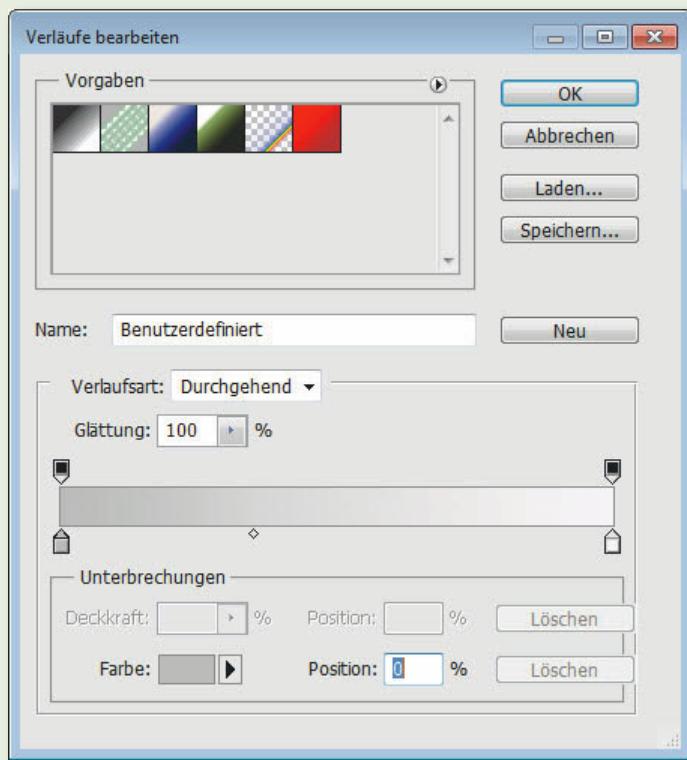


Abbildung 2.71: Stellen Sie einen Verlauf von Grau zu einem sehr hellen Grau ein.

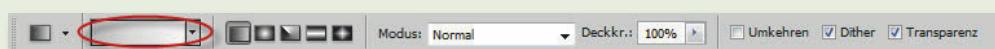


Abbildung 2.72: Ein Klick in das Verlaufsfenster und Sie können die Verläufe bearbeiten.



Achten Sie immer darauf, welche Ihrer verschiedenen Ebenen gerade aktiviert und ausgewählt ist. Im Eifer des Gefechts passiert es gerne, dass Sie die falsche Ebene ausgewählt haben und es notwendig wird, einige Schritte wieder rückgängig zu machen. Sollte das einmal der Fall sein, so benutzen Sie einfach **Strg** + **Alt** + **Z**, um die letzten Schritte rückgängig zu machen.

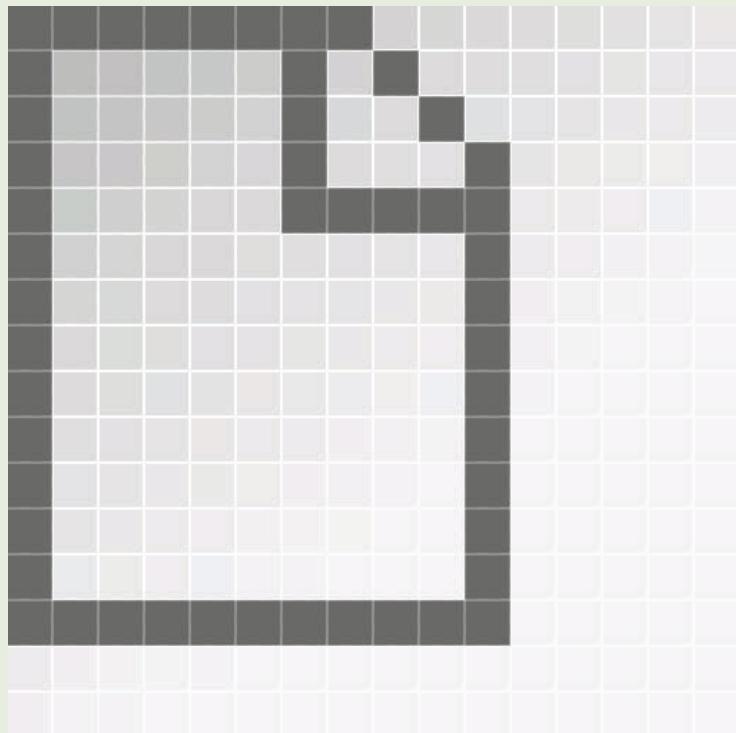


Abbildung 2.73: Unterhalb der Outline-Ebene haben wir nun den Verlauf aufgezogen.

Wenn der Verlauf beim ersten Versuch noch nicht passt, ziehen Sie einfach einen weiteren Verlauf darüber. Als Ergebnis sollte ein dunklerer Grauton oben links und ein fast weißer Farbton unten rechts innerhalb des Icons zu sehen sein. Die überstehenden Pixelflächen löschen wir nun einfach durch das Aufziehen einer Auswahl **M** über den entsprechenden Bereichen und das anschließende Betätigen der **Entf**-Taste.

Damit auch dieses Icon etwas plastischer wird, werden wir noch ein kleines Highlight setzen. Mit dem Buntstiftwerkzeug  und Weiß als Vordergrundfarbe zeichnen wir innerhalb des Icons am oberen und linken Rand eine zusätzliche Kante ein.

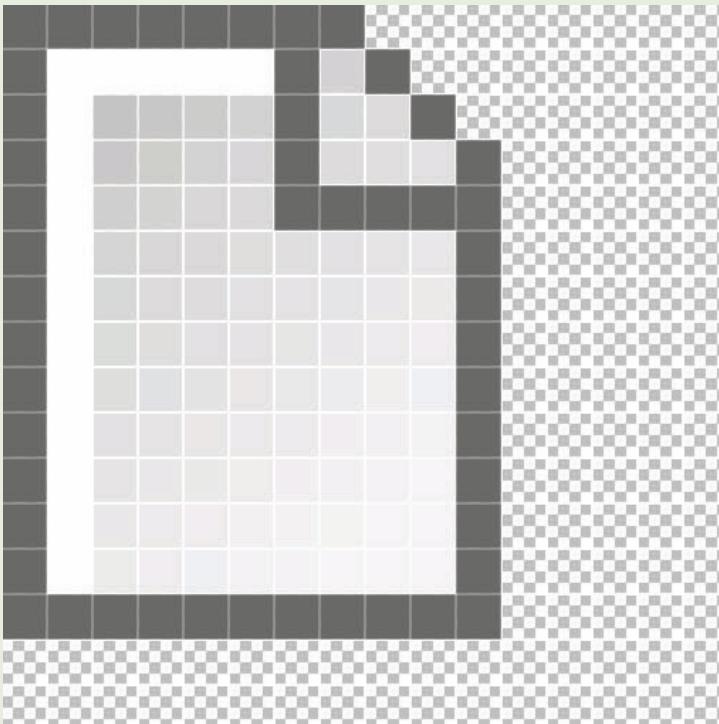


Abbildung 2.74: Der überlappende Verlauf ist gelöscht und das Icon hat nun eine zusätzliche weiße Kante erhalten.

Als Gegensatz zum Highlight wird jetzt mit grauer Farbe hauptsächlich die untere und rechte innere Kante des Icons betont. Die untere Kante des „Knicks“ berücksichtigen wir hier nun auch. Der Farbwert des Farbtons ist in unserem Beispiel `#cccccc`. Experimentieren Sie hier auch wieder herum, welcher Grauton Ihnen am besten gefällt. Sie sollten lediglich darauf achten, dass er zwar heller als die Outline, aber auf jeden Fall dunkler als die auslaufenden Farbtöne des Verlaufs ist, um den besten Effekt zu erzielen. Sind Sie damit fertig, haben wir bereits den größten Teil des Icons erstellt!



Gerade beim Erstellen eines Mini-Icons ist es wichtig, dass Sie sich die Arbeitsfläche auch von Zeit zu Zeit in Originalgröße, also in 100%-Ansicht anschauen. So bekommen Sie ein besseres Gefühl dafür, ob die eingesetzten Farben funktionieren und Sie die gewünschte Wirkung erzielen. Was stark herangezoomt noch gut aussieht, verliert manches Mal in Originalgröße seine Wirkung oder ist nicht mehr zu erkennen.

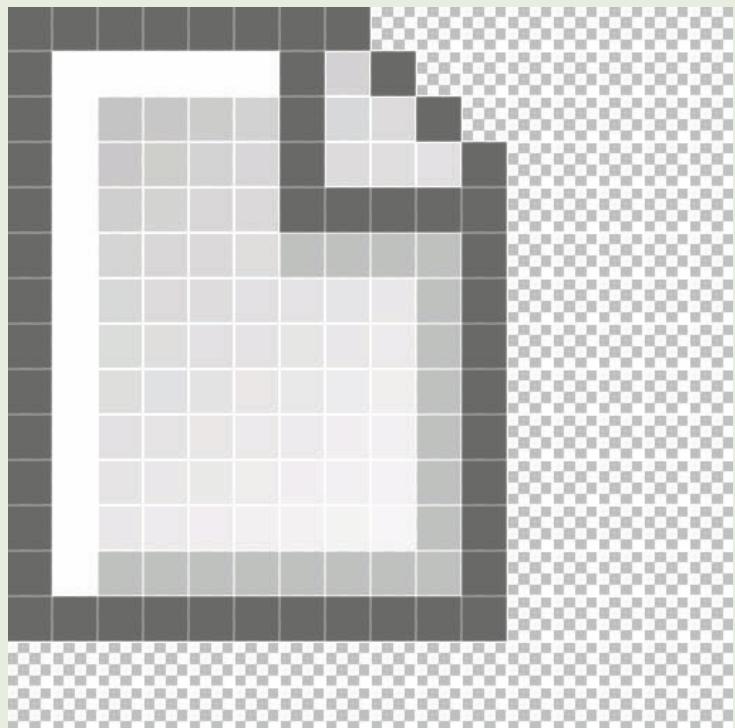


Abbildung 2.75: Durch die zusätzlichen weißen und grauen Kanten im Inneren des Icons wirkt es insgesamt plastischer.

Da uns bei dieser Art von Icons nicht viel Platz zur Verfügung steht, um unsere Information zu transportieren, bietet es sich an, gewisse Grundformen zu übernehmen und nur durch kleine Zusätze sinnvoll zu ergänzen, anstatt für jedes Icon einen komplett neuen Entwurf zu erstellen. In diesem Fall nehmen wir an, dass wir beispielsweise das Blatt als Grund-Icon für

den Begriff *Datei* erstellt haben. Wir haben bei der Größe und Positionierung des Icons bereits darauf geachtet, dass wir nicht die gesamte Arbeitsfläche ausfüllen, sondern im unteren und vor allem rechten Bereich etwas Platz freihalten. So können wir dort zusätzliche Elemente einsetzen, die dann bei der späteren Verwendung zusammen mit dem Grund-Icon ihre spezielle Bedeutung offenbaren.



Bei der Erstellung von Mini-Icons bietet es sich an, diese so zu planen, dass Sie bestimmte Grundelemente für verschiedene Icons leicht wiederverwenden können. So macht es Sinn, das Grundicon für den Begriff Datei beizubehalten und nur für die speziellen Bedeutungen wie Datei hinzufügen oder Datei löschen das Icon um passende Zusätze zu erweitern. So erleichtern Sie es auch dem Betrachter, die einzelnen Bedeutungen besser nachvollziehen zu können.

Durch das Hinzufügen eines Stifts zum bereits vorhandenen Icon könnte die Bedeutung *Datei erstellen* visualisiert werden. Die Vorgehensweise beim Zeichnen des Stift-Icons ist dabei ähnlich wie beim zuvor erstellten Grund-Icon.

Das Stift-Icon als Zusatz

Zuerst markieren wir die beiden Ebenen des Blatt-Icons und fassen diese mit **Strg** + **G** zu einer Gruppe mit der Bezeichnung *Blatt Icon* zusammen. Oberhalb dieses Ordners erstellen Sie mit **Shift** + **Strg** + **N** eine neue Ebene *Füllung*, die wir dann durch zweimaliges Betätigen des Tastaturkürzels **Strg** + **J** insgesamt zweimal duplizieren. Die erste Ebene oberhalb der Ebene *Füllung* benennen Sie in *Outline Stift* um. Die darauffolgende oberste Ebene bekommt den Namen *Farbe individuell*. Fassen Sie diese Ebenen am besten gleich in einem separaten Ordner *Stift* zusammen.



Markierte Ebenen können Sie auch schnell mit dem Tastatorkürzel **Strg** + **C** zusammenfassen. Allerdings können Sie nun nur durch einen zusätzlichen Doppelklick auf den Namen des Ordners die Bezeichnung ändern und müssen leider auf eine direkte Eingabe innerhalb eines Dialogfensters verzichten.

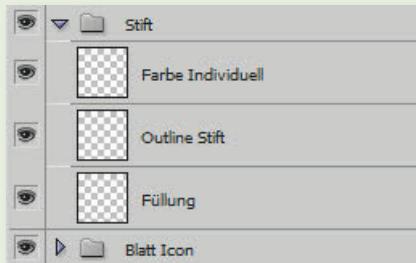


Abbildung 2.76: Gerade bei der Erstellung mehrerer Ikonavarianten innerhalb einer Arbeitsdatei ist die Nutzung der Ordner unverzichtbar.

Als Erstes erstellen wir auf der Ebene *Outline* wieder mit dem Buntstiftwerkzeug und schwarzer Farbe den Umriss des Stiftes. Nehmen Sie dabei ruhig die rechte und untere Begrenzung der Arbeitsfläche als Hilfslinien zum Erstellen. Wie Ihr Stift nun genau aussehen soll, bestimmen Sie natürlich selbst. Aber denken Sie immer daran, dass die Originalgröße des Icons nur 16 Pixel auf 16 Pixel beträgt.

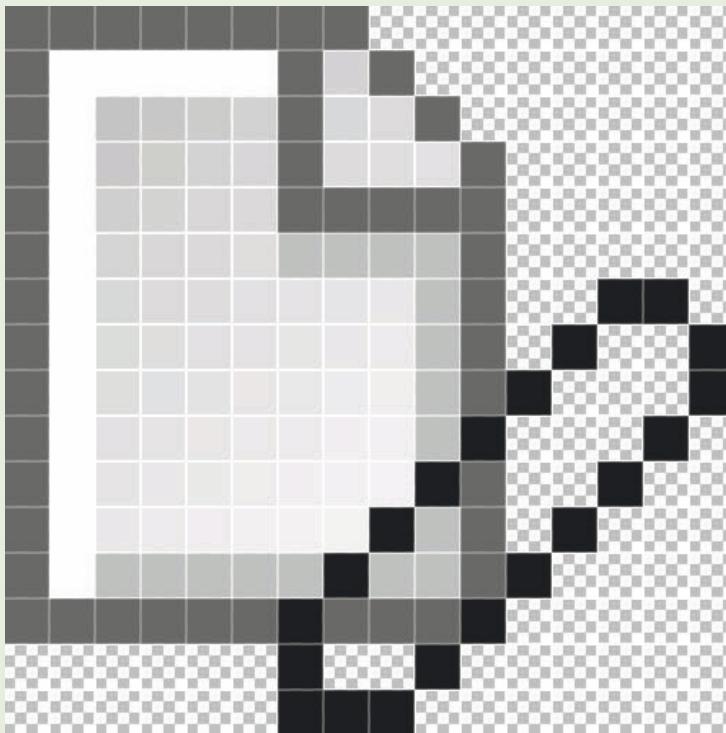


Abbildung 2.77: Der Umriss des Stiftes, mit schwarzer Farbe erstellt

Er sollte also nicht zu dünn sein, um noch gut als Stift erkennbar zu sein. Zu breit wäre allerdings auch nicht förderlich, da er sonst zu sehr von der Grundform des Icons ablenkt. In diesem Beispiel habe ich mich für eine Breite von 3 Pixel in der Diagonale entschieden. Durch diese Breite ist die Gewichtung zwischen Außenlinie und späterer Füllung des Icons ausgeglichen und harmonisch.

Wir wechseln jetzt auf die Ebene *Füllung*. Da ich einen grünen Stift erstellen möchte, wähle ich mir nun einen dunkleren Grünton mit dem Wert #394820 und einen hellen Grünton mit dem Wert #99cc66 aus, um damit dem Stift mit einem Verlauf ein wenig Farbe einzuhauen. Ziehen Sie dazu den Verlauf von rechts unten nach links oben auf und löschen Sie anschließend die überstehenden Pixel.

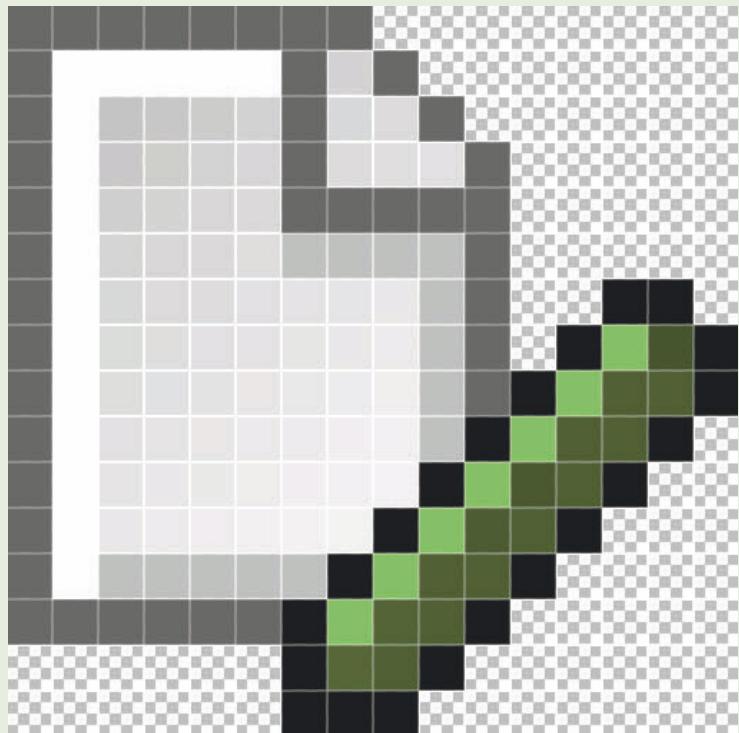


Abbildung 2.78: Durch die zweifarbige Füllung erhält der Stift nun seine Tiefe.



Nicht immer ist das Pixelraster tatsächlich eine Hilfe. Sollte Sie die Darstellung des Pixelrasters beim Arbeiten stören, so können Sie das Raster einfach unter ANSICHT > EINBLENDEN > PIXEL-RASTER deaktivieren.

So weit, so gut. Der Stift sieht schon um einiges besser aus, benötigt aber noch einige kleine Farbtupfer an der Spitze und am Ende. Deshalb wechseln wir jetzt auf die oberste Ebene *Farbe individuell*. Lassen Sie hier Ihrer Kreativität freien Lauf. Ich habe mich für eine Mischung verschiedener Orangetöne entschieden, mit einer gelben Pixelfläche als Mittelpunkt. Probie-

ren Sie einfach aus, welche Farbkombination Ihnen am besten gefällt. Für den hinteren Bereich des Stifts habe ich, in Anlehnung an die Bleistifte mit Radiergummi am Ende, einen helleren und einen etwas dunkleren Rotton ausgewählt. Wenn Ihnen hier die Farbverteilungen nicht gefallen, übermalen Sie die Pixel einfach wieder. Durch die Arbeit auf einer extra Ebene haben wir zu jeder Zeit die Möglichkeit die Farben zu ändern, ohne die restlichen Bestandteile des Icons zu beeinflussen.

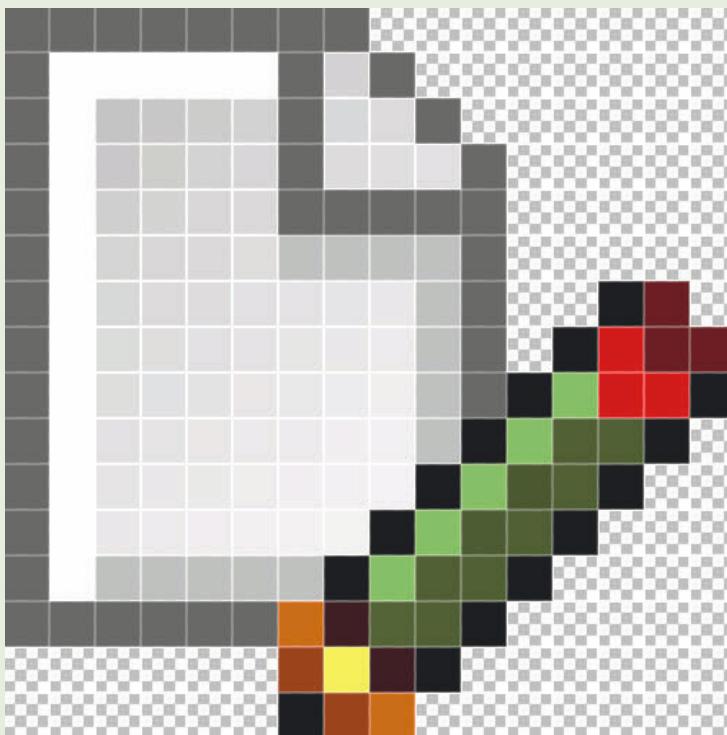


Abbildung 2.79: Das fertig gestaltete Icon Datei erstellen

Ist jetzt auch die Farbe des Stiftes Ihren Wünschen entsprechend eingestellt, haben wir das erste komplette Mini Datei-Icon erstellt. Das Ergebnis kann sich auf jeden Fall sehen lassen.

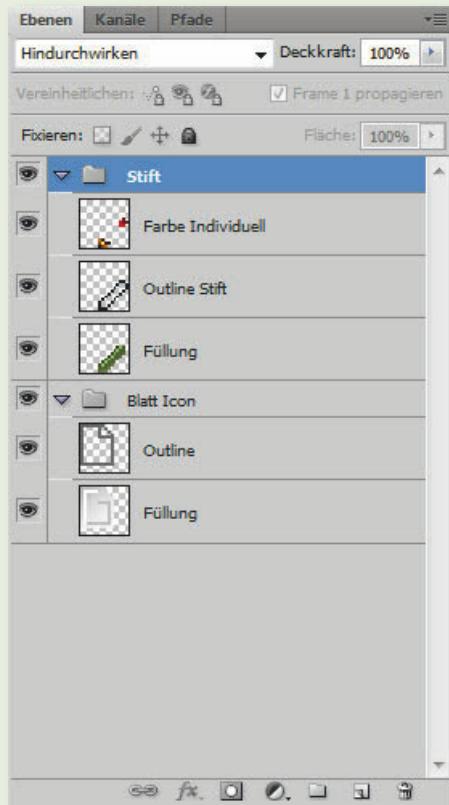


Abbildung 2.80: Die abschließende Dateistruktur unseres Mini Datei-Icons

Das Mini-Icon „Datei hinzufügen“

Genau nach derselben Machart haben wir jetzt eine Vielzahl an Möglichkeiten, unsere Datei-Icons zu verfeinern. Eine weitere sehr einfache Version wäre hier auch, dem Grund-Icon mit einem „Pluszeichen“ die Bedeutung *Datei hinzufügen* zu geben.

Blenden wir dazu einfach die beiden bestehenden Ordner mit-
samt den Inhalten aus und erstellen in einem neuen Ordner mit
dem Namen *Plus* auf einer neu erstellten Ebene *Outline Plus* die
Umrisse eines Pluszeichens. Erstellt wird diese Außenlinie wie-
der mit dem Buntstiftwerkzeug **B**. Orientieren Sie sich auch hier
wieder im unteren rechten Bereich der gesamten Arbeitsfläche.

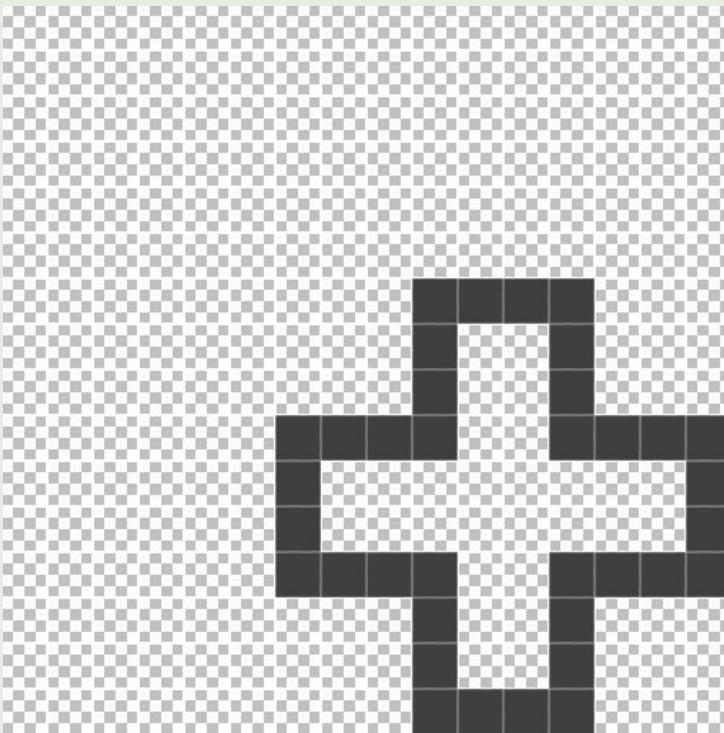


Abbildung 2.81: Die restlichen Ordner ausgeblendet, erstellen wir auf einer neuen Ebene nun das Pluszeichen.



Bei ähnlichen Icons macht es Sinn, wenn Sie die Position der Zusätze, also in unseren Beispielen des Stifts oder des Pluszeichens, immer gleich ausrichten. Unterschiedliche Positionen würden hier nur die grundsätzliche Zuordnung der Icons erschweren.

Um den Rand des Pluszeichens nicht zu hart und aufdringlich wirken zu lassen, verwende ich hier anstelle von Schwarz ein dunkleres Grau mit dem Farbwert #333333.

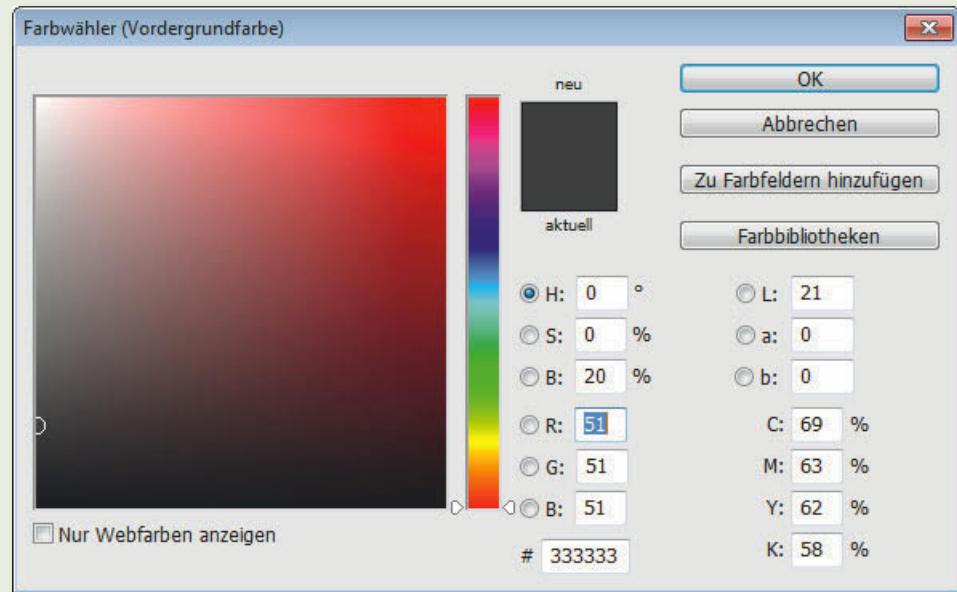


Abbildung 2.82: Um den Umriss des Pluszeichens nicht zu dominant wirken zu lassen, verwenden wir hier ein dunkleres Grau.

Orientieren Sie sich auch hier, wie bei allen eventuell noch folgenden Zusätzen, immer am Rand der Arbeitsfläche. So gehen Sie sicher, dass die Position des Pluszeichens mit der der anderen Symbole nahezu übereinstimmt. Für die Füllung werden wir hier einen grünen Farbverlauf wählen. Den Verlauf stellen wir von Hellgrün #2bf02b zu Dunkelgrün #039f03 ein. Mit **Shift** + **Strg** + **N** erstellen wir eine neue Ebene, die wir mit *Füllung* benennen. Diese sollte wieder unterhalb der Ebene liegen, auf der wir bereits die Outline des Pluszeichens erstellt haben.

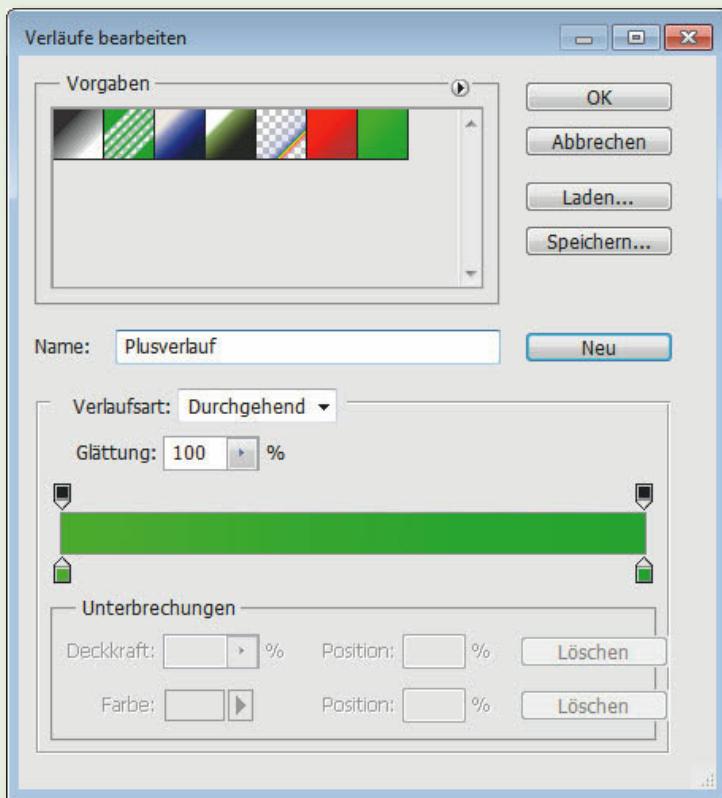


Abbildung 2.83: Der grüne Verlauf wird die Füllung unseres Pluszeichens. Da wir ihn abgespeichert haben, erscheint er nun auch im Feld Vorgaben.



Wenn Sie gerade einen ganz speziellen Farbverlauf angelegt haben, könnte es Ihnen von großem Nutzen sein, diesen für spätere Anwendungen abzuspeichern. Geben Sie dazu im Dialogfeld Verläufe bearbeiten unter Name einfach eine eigene Bezeichnung des Verlaufs an und klicken Sie danach auf NEU. Jetzt erscheint Ihr angelegter Verlauf im Fenster Vorgaben und Sie können ihn beim nächsten Icon wieder verwenden, ohne den Verlauf jedes Mal aufs Neue eingeben zu müssen. Das spart Zeit und Sie erhalten so garantiert immer denselben Verlauf ohne farbliche Abweichungen.

Ziehen Sie nun mit dem Verlaufswerkzeug den Grünverlauf vom oberen bis zum unteren Ende des Pluszeichens auf. Achten Sie auch hier wieder darauf, dass der hellere Farbton im oberen Bereich des Symbols liegt.

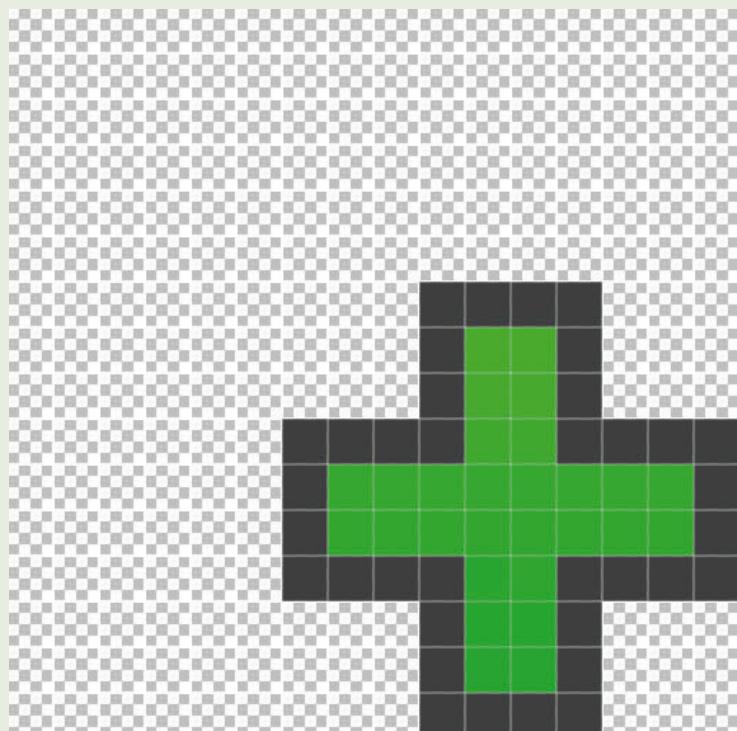


Abbildung 2.84: Der grüne Verlauf gibt dem Symbol eine gewisse Dynamik.

Löschen Sie die über den Rand des Icons hinausstehenden grünen Pixel anschließend wieder. Um zu überprüfen, ob das Pluszeichen auch tatsächlich in Art und Farbe zum restlichen Icon passt, sollten Sie zwischendurch auch immer wieder beide Icons einblenden.

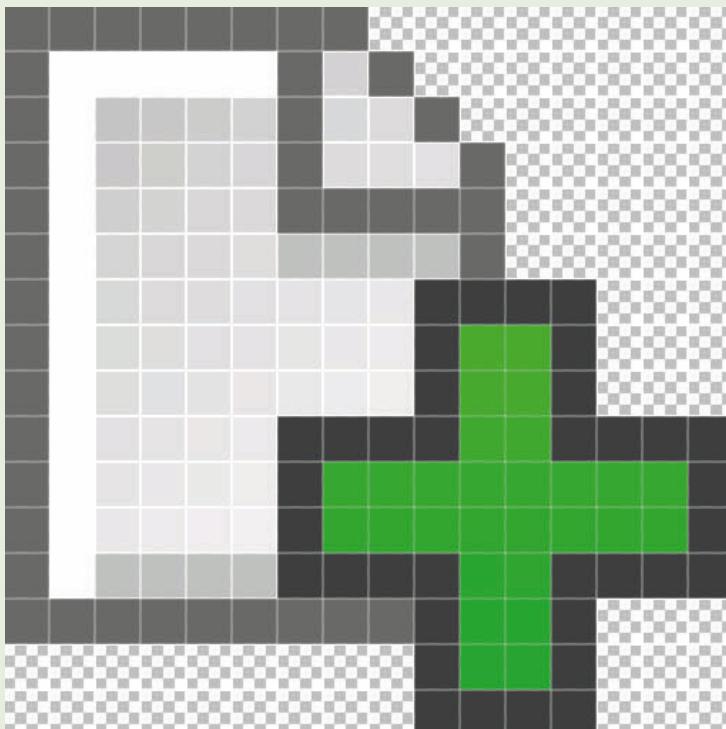


Abbildung 2.85: Das komplette Icon Datei hinzufügen in der finalen Version

Mit den bisher erzielten Ergebnissen kann man sehr zufrieden sein. Probieren Sie sich nun selbst einmal an neuen Mini-Icons aus. Zur Inspiration habe ich Ihnen hier noch einige weitere Icons erstellt, die alle auf demselben Aufbau beruhen. Diese zusätzlichen Icons sind im Übrigen auch in der Originaldatei des Workshops enthalten, die Sie auf der beigelegten DVD finden.

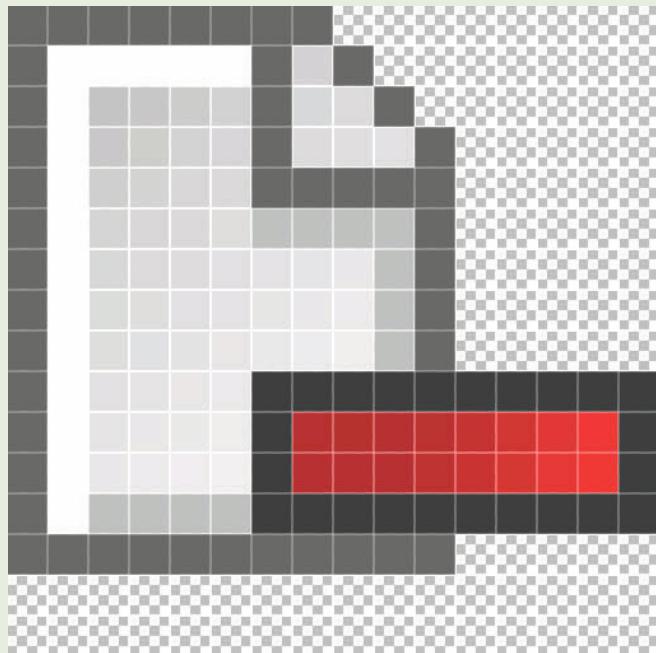


Abbildung 2.86: Aus der Grundform lassen sich viele weitere Icons ableiten. Hier ein Icon „Datei löschen“.

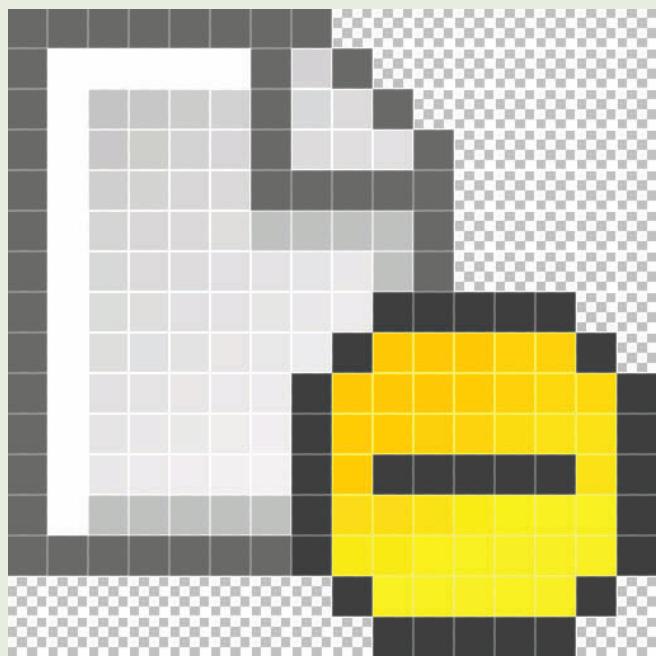


Abbildung 2.87: Dieses Icon könnte man als „Datei gesperrt“ verstehen.

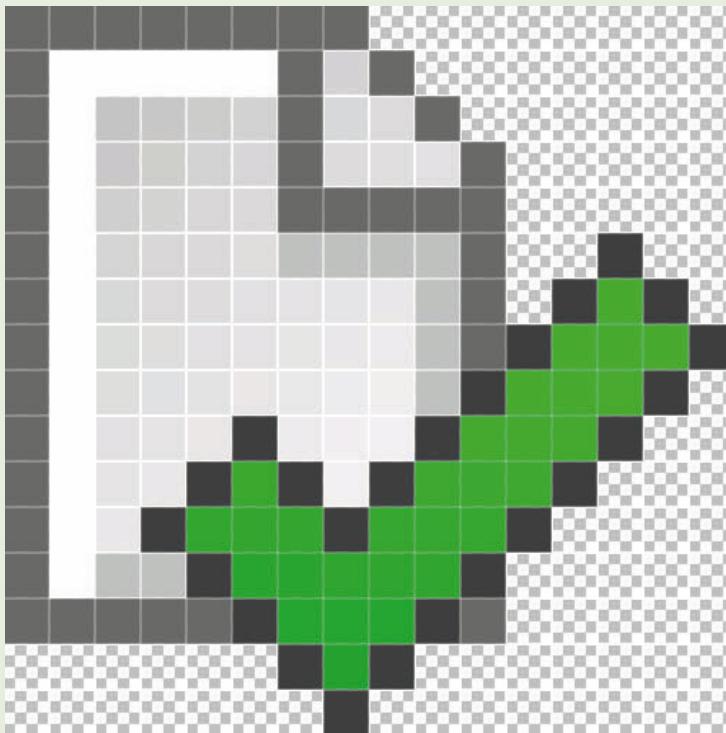


Abbildung 2.88: Diese Icon könnte „Datei sichern“ bedeuten.

Wie Sie sehen, haben wir sehr schnell einige Icons mit verschiedenen Bedeutungen erstellt. Da wir diese Iconversionen alle in einer kompletten Datei abspeichern, ist es immens wichtig, hier den Überblick zu behalten. Halten Sie sich deshalb immer daran – benennen Sie Ihre Ebenen am besten sofort nach der Erstellung, damit Sie sich immer schnell in Ihrer Datei zurechtfinden und später nicht mühsam die entsprechenden Ebenen suchen müssen. Sie sparen auf diesem Weg nicht nur Zeit, sondern auch einige Nerven.

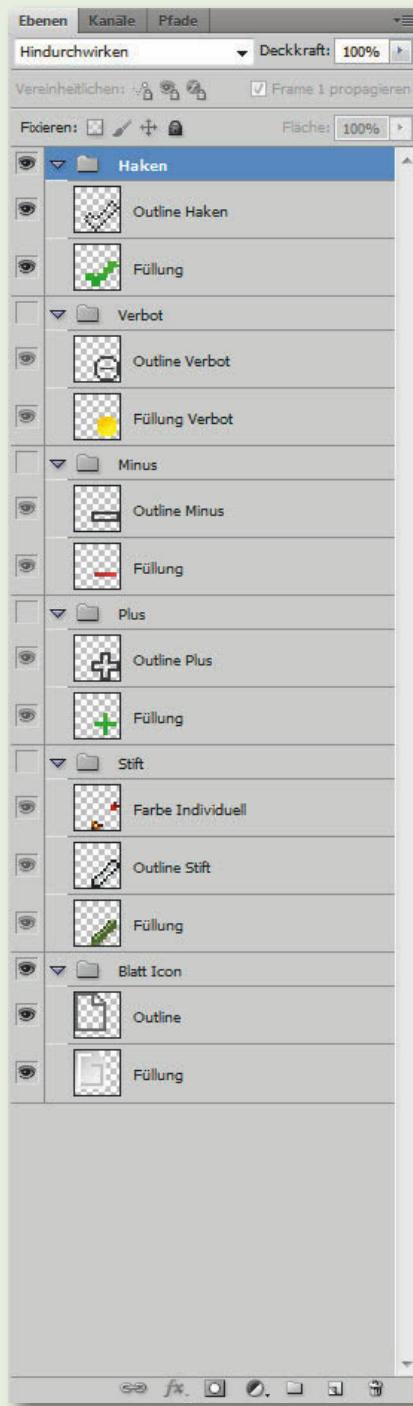


Abbildung 2.89: Die komplette Datei mit allen Mini-Icons, die wir in diesem Workshop erstellt haben.

2.2.6 Ein Mini Figur-Icon erstellen

Im letzten Workshop haben wir uns mit der Erstellung von Datei-Icons im Mini-Format beschäftigt. Auch in diesem Workshop arbeiten wir noch einmal im kleineren Format. Allerdings nicht mehr in 16 auf 16 Pixel, sondern ein klein wenig größer. Ich werde Ihnen zeigen, wie wir mit wenigen Schritten ein Figur-Icon in Photoshop erstellen können, das so beispielsweise in Onlineforen oder ähnlichen Anwendungen genutzt werden könnte.

Los geht's

Zunächst öffnen wir wieder über DATEI > NEU oder **Strg** + **N** ein neues Dokument. Stellen Sie eine *Breite* von *48 Pixel* und eine *Höhe* von *48 Pixel* ein, bei einer *Auflösung* von *72 Pixel/Zoll*. Den *Hintergrundinhalt* stellen wir auf *Weiß*.

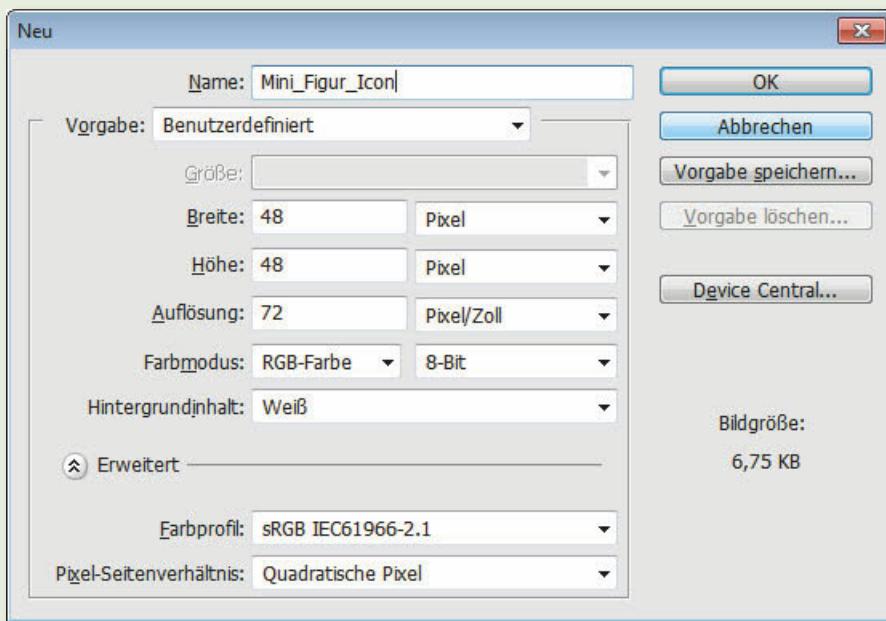


Abbildung 2.90: Trotz der dreifachen Größe des Icons im Vergleich zum vorherigen Workshop kann man auch hier noch von einem Mini-Icon sprechen.

Durch Klicken auf das Symbol *Neue Ebene Erstellen* in der unteren Zeile der Ebenenpalette oder durch das Tastatursymbol **Shift** + **Strg** + **N** erstellen wir eine neue leere Ebene *Outline* im Dokument. Diese Ebene packen wir der Übersicht halber sofort in einen Ordner, den wir mit *Figur 1* beschriften. Rufen Sie dann

mit der Taste **B** das Buntstiftwerkzeug auf und zeichnen Sie mit schwarzer Vordergrundfarbe die Umrisse einer Büste auf die leere Ebene. Wir wollen also nicht die gesamte Figur darstellen, sondern nur den Schulter- und Kopfbereich. Platzieren Sie Ihr Icon dabei am besten mittig auf der Arbeitsfläche. Um die Mitte leichter bestimmen zu können, setzen Sie einfach die Hilfslinien ein. Klicken Sie dazu auf eines der Lineale am Rand, halten dann die Maustaste gedrückt und ziehen den Cursor auf Ihre Arbeitsfläche. Die so erstellte Hilfslinie können Sie nun auf Ihrer Arbeitsfläche ausrichten. Da wir als Hintergrund bereits eine weiße Fläche eingestellt haben, rastet die Hilfslinie automatisch in der Mitte der leeren Arbeitsfläche ein.

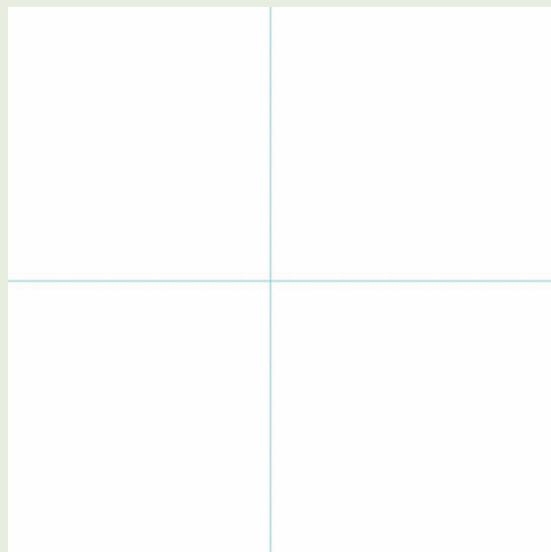


Abbildung 2.91: Die Platzierung von Hilfslinien erleichtert Ihnen die zentrale Positionierung des Icons und ist eine Hilfe beim Erstellen der Form.



*Beim Erzeugen von Hilfslinien ist es grundsätzlich egal, von welchem Lineal aus Sie diese auf die Arbeitsfläche ziehen. Die Ausrichtung für eine horizontale oder vertikale Hilfslinie können Sie auch noch während des Ziehens der Hilfslinie durch Drücken der **Alt**-Taste auswählen.*

Durch die Unterteilung der Arbeitsfläche in vier Teile ist es zudem auch einfacher, ein gleichmäßiges Icon zu erstellen. Auch wenn der erste Versuch nicht gleich etwas werden will, so verlieren Sie hier nicht die Geduld und probieren Sie in Ruhe aus.

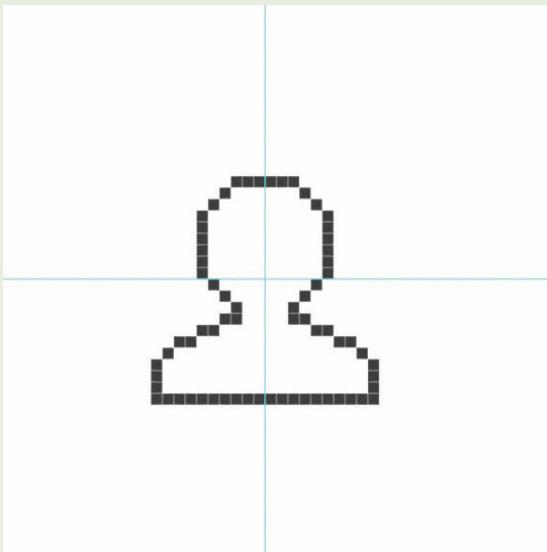


Abbildung 2.92: Die Grundform der Figur steht. So richtig ansprechend wirkt sie allerdings noch nicht.



Nachdem die grobe Form des Icons gefunden ist, erstellen wir über $\text{Strg} + \text{N}$ wieder eine neue Ebene. Diese benennen wir gleich mit *Füllung* und ziehen sie per Drag & Drop unter die gerade noch bearbeitete Ebene *Outline*. Beide Ebenen sollten sich nun im Ordner *Figur 1* befinden.

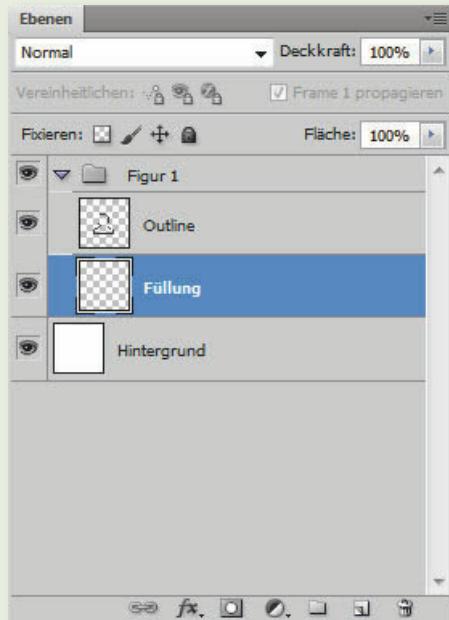


Abbildung 2.93: Klassischer Aufbau unserer Ordnerstruktur

Wählen Sie wieder die Ebene *Outline* mit einem Klick auf die Ebene in der Ebenenpalette aus und aktivieren sie mit dem Tastaturkürzel W und $\text{Strg} + \text{W}$ das Zauberstab-Werkzeug. Geben Sie hier in der Optionsleiste *Toleranz 0* ein und aktivieren Sie *Benachbart*. Durch einen Klick in den bereits erstellten Iconumriss wählen Sie jetzt den kompletten Innenraum aus. Danach wechseln wir, während diese Auswahl aktiv ist, wieder die Ebene, indem wir auf die Ebene *Füllung* klicken und diese somit aktivieren. Über $\text{Strg} + \text{F5}$ rufen wir nun den Dialog *Fläche Füllen* auf und füllen diese Auswahl mit Schwarz. Sollte Ihre Vorder- oder Hintergrundfarbe gerade Schwarz sein, so können Sie diese im Punkt *Verwenden* einstellen. Ansonsten steht Ihnen dort auch wie gewohnt ganz unten im Flyout-Menü die direkte Farbauswahl zur Verfügung.



Sollte Sie die Ansicht der Hilfslinien mit der Zeit stören, aber Sie wollen sie nicht sofort durch einfaches Anklicken und Wegziehen von der Arbeitsfläche löschen, können Sie alternativ dazu auch das Tastatorkürzel [Strg] + [,] (Komma) verwenden, um die Hilfslinien kurzfristig auszublenden. Sie werden dabei nicht gelöscht und können jederzeit durch wiederholtes Betätigen des Shortcuts eingeblendet werden.

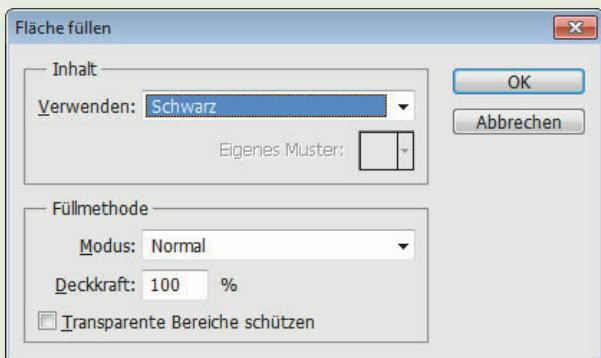


Abbildung 2.94: Mit dem Dialog Fläche füllen können Sie die getroffene Auswahl schnell und unkompliziert mit der gewünschten Farbe füllen.

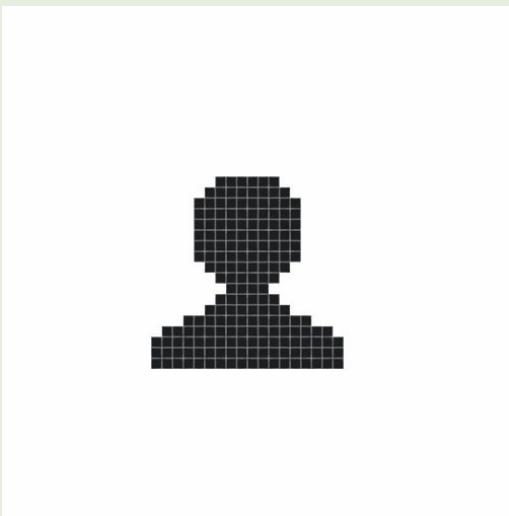


Abbildung 2.95: Hier sehen wir unsere gefüllte Grundform. Zur besseren Ansicht sind die Hilfslinien und die Outline des Icons nun ausgeblendet.

Mit einem Doppelklick auf die Ebene rufen wir das altbekannte Fenster *Ebenenstile* auf. Dort wählen wir eine *Verlaufsüberlagerung* von Schwarz nach Weiß aus. Den *Winkel* stellen wir auf -60° und *Skalieren* auf 86%. Alle anderen Werte können auf den üblichen Voreinstellungen bleiben.

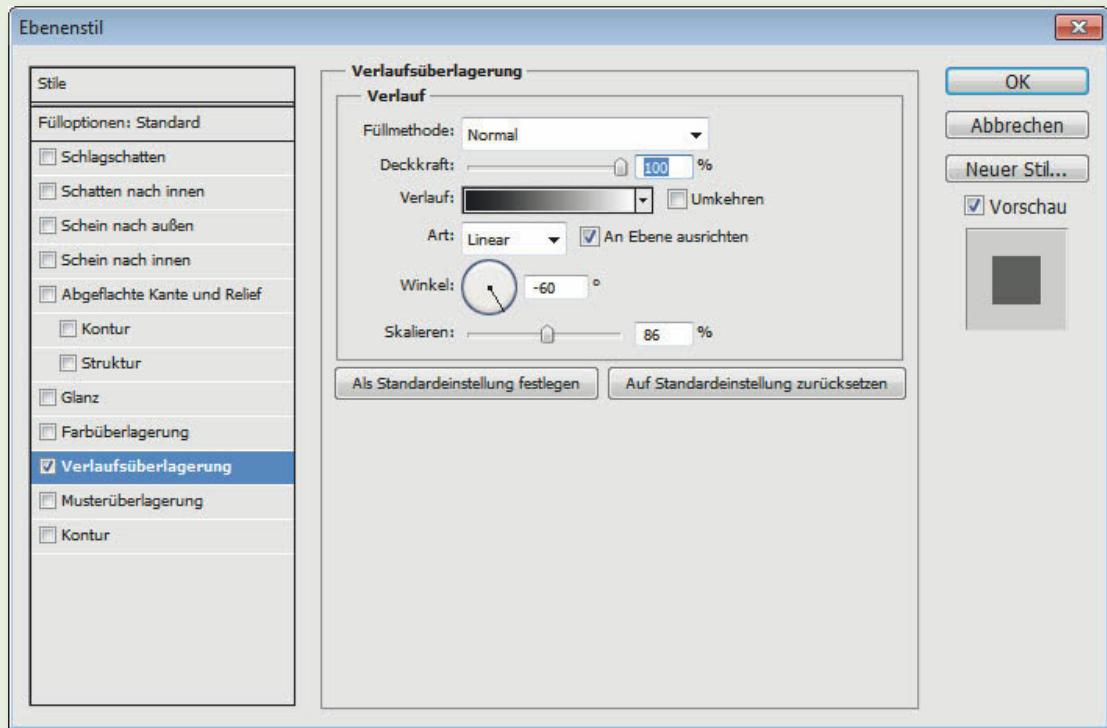


Abbildung 2.96: Eine Verlaufsüberlagerung ist eine bequeme und schnelle Möglichkeit, Flächen einen Farbverlauf zuzuweisen.





Abbildung 2.97: Das Icon mit angewendeter Verlaufsüberlagerung und eingeblender Outline.

Nachdem der Schwarz-Weiß-Verlauf an der richtigen Position ist, erstellen wir mit **Shift** + **Strg** + **N** wieder eine neue Ebene oberhalb der Ebene *Outline* und benennen diese mit *Highlight Grau*. Auf diese leere Ebene malen wir mit dem Buntstiftwerkzeug **B** und dem grauen Farbton `#cccccc` einen leichten Glanzeffekt auf das Icon. Gehen Sie dabei aber dezent vor, um ein möglichst ausgewogenes Ergebnis zu erzielen.



Zoomen Sie beim Einzeichnen der Glanzstellen auch auf die Originalgröße von 100% herunter, um die Wirkung zu prüfen. Nicht alles was stark vergrößert gut aussieht, funktioniert auch noch in kleinerem Maßstab. Den Wert der Zoomstufe können Sie ganz leicht in der unteren linken Ecke des Arbeitsbereichs ablesen oder in der Dateibezeichnung unterhalb der Optionsleiste sehen. Sollten Sie gerade in einem anderen Bildschirmmodus arbeiten, können Sie diesen leicht mit der Taste **F** durchschalten.

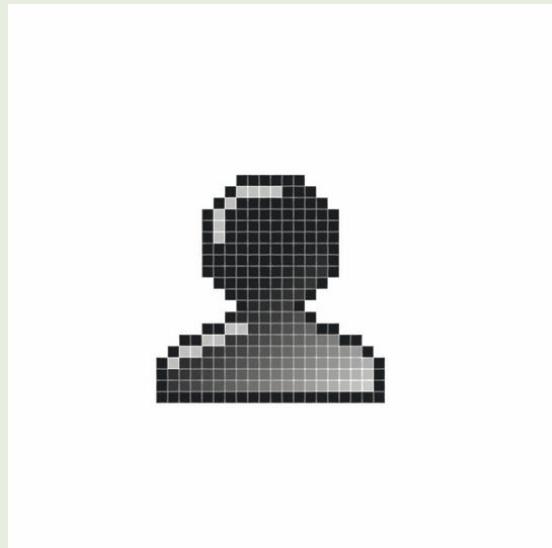


Abbildung 2.98: Mit einem hellen Grauton werden leichte Glanzstellen auf das Icon gemalt.

Das Icon ist nun soweit eigentlich fertig, könnte aber noch einen leichten Schatten vertragen. Zu diesem Zweck erstellen wir mit **Shift** + **Strg** + **N** eine weitere Ebene mit der Bezeichnung *Schatten*, die wir dann als unterste Ebene einsetzen. Auf dieser transparenten Ebene malen wir mit `#b8b8b8`, einem etwas dunkleren Grauton, und `#dbdbdb`, einem helleren Grau, einen angedeuteten Schatten um den Sockel des Icons. Die Größe des Schattens bleibt Ihnen überlassen, allerdings ist ein Umfang von 2-3 Pixel um den Sockel des Icons absolut ausreichend.



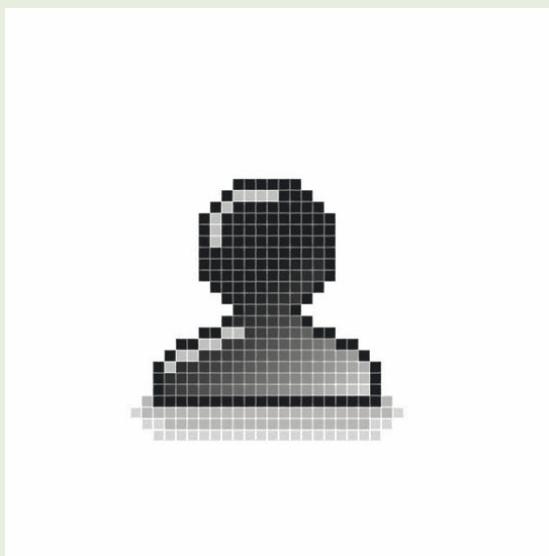


Abbildung 2.99: Der Schatten ist nun ebenfalls angefügt.

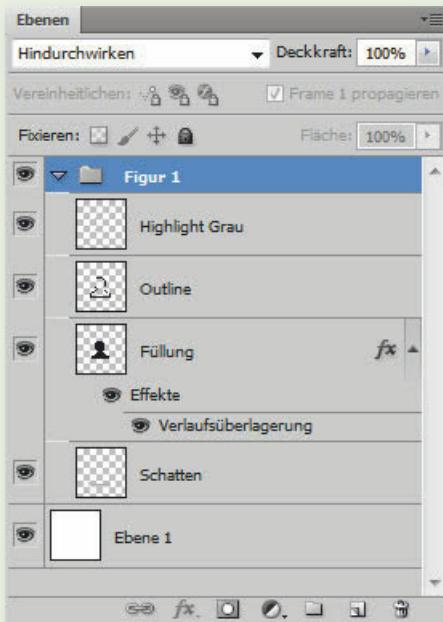


Abbildung 2.100: Die komplette Dateistruktur des Figur-Icons in der Übersicht

Das Mini Figur-Icon hat jetzt seinen Feinschliff erhalten und ist fertig für den Einsatz. Nach dem Erstellen haben wir noch relativ viel freien Raum um das Icon übrig. Diesen überflüssigen Platz könnten wir, wenn wir es jetzt genau so verwenden wollten, beschneiden und beispielsweise ein kleines Figur-Icon mit der Größe 32 Pixel auf 32 Pixel erstellen. Da wir aber die Größe der Figur nicht proportional zur Größe des Bildes ändern wollen, sondern nur die tatsächlichen Maße der Arbeitsfläche, rufen wir mit **BILD > ARBEITSFLÄCHE** oder mit dem Tastaturkürzel **Alt + Strg + C** das Dialogfenster *Arbeitsfläche* auf.

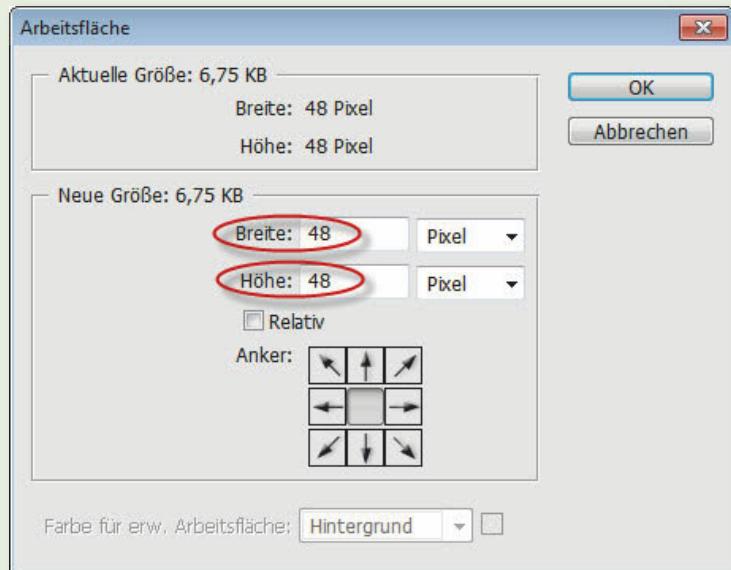


Abbildung 2.101: Wenn nur die Arbeitsfläche und nicht der gesamte Bildinhalt in der Größe geändert werden soll, sind Sie hier richtig.

In diesem Fenster können wir jetzt unter *Neue Größe* die gewünschte Breite und Höhe der Arbeitsfläche festlegen. In unserem Fall könnten wir hier einen Wert von *32 Pixel* angeben. Das Icon hätte noch immer ausreichend Platz und wäre bereit für den Einsatz.

Da unser neues Figur-Icon aber durchaus auch in der Mehrzahl funktioniert, wir also daraus auch ein Gruppen-Icon gestalten können, werden wir die Datei nicht beschneiden, sondern die Breite und Höhe bei *48 Pixel* belassen.

Mini Gruppen-Icon erstellen

Da wir alle Ebenen des Icons bereits innerhalb eines Ordners zusammengefasst haben, können wir nun sehr schnell Duplikate dieses Icons erstellen. Dazu ziehen wir entweder den zusammengeklappten Ordner komplett auf das kleine Icon *Neue Ebene erstellen* in der Fußleiste der Ebenenpalette oder Sie machen einfach einen Rechtsklick auf den Ordner und wählen *Gruppe duplizieren* aus, um eine Kopie des Ordners zu erhalten. Den ursprünglichen Ordner platzieren wir durch Drag & Drop innerhalb der Ebenenpalette nach ganz oben. Die Kopie des Ordners benennen wir nun mit *Figur Hintergrund Links*.

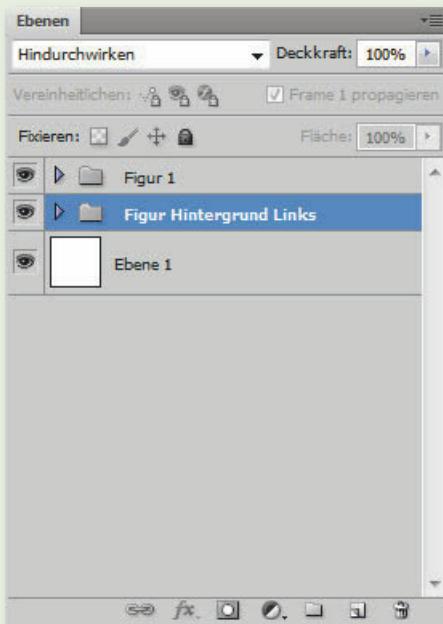


Abbildung 2.102: Der kopierte Ordner liegt nun unterhalb des Originals.



Mit dem Tastatorkürzel [Strg] + [J] lassen sich im Übrigen nicht nur komplette Ebenen kopieren. Wenn Sie einen bestimmten Bereich einer Ebene mit einer Auswahl versehen haben, so können Sie mit diesem Befehl auch speziell den markierten Bereich auf eine neue Ebene kopieren. Ein lästiges Copy & Paste entfällt und Sie haben zusätzliche Zeit gespart.

Wählen Sie den neuen Ordner aus und rufen Sie mit der Taste **V** das Verschieben-Werkzeug auf. Versetzen Sie das Figur-Icon durch Navigieren mit den Cursortasten oder durch Ziehen mit der Maus leicht nach links oben. Beide Icons, also sowohl das Original im Vordergrund als auch die erstellte Kopie dahinter, sind nun noch zu ähnlich. Sie sind momentan beide gleich wichtig. Um das zu ändern, rufen wir mit **Strg** + **T** *Frei Transformieren* auf. Anstatt jetzt durch ziehen der Transformationspunkte die Größe des Icons zu ändern, werden wir diese Einstellungen in der oberen Optionsleiste vornehmen.

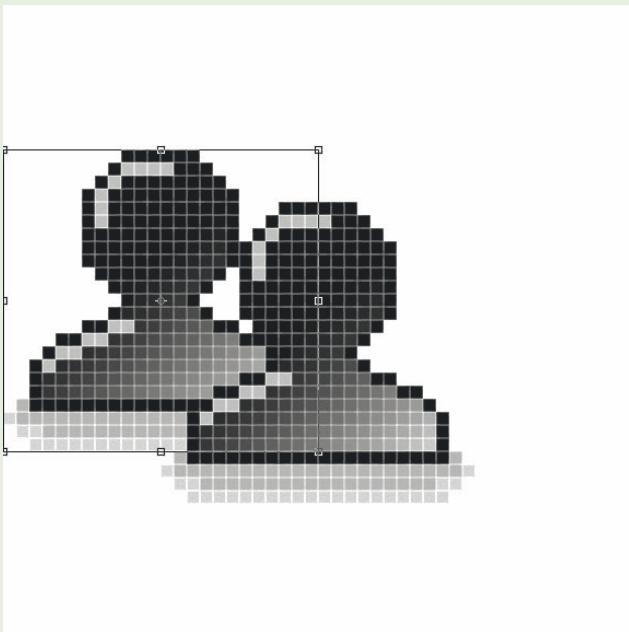


Abbildung 2.103: Beide Icons sind gleich groß und damit gleich wichtig. Eine Transformation des hinteren Icons in der Größe kann hier Abhilfe schaffen.

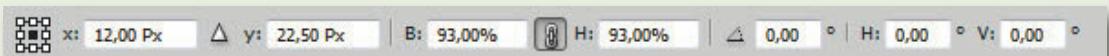


Abbildung 2.104: Über die Eingabe in der Optionsleiste können wir prozentgenaue Änderungen der Größe vornehmen.

Als Erstes aktivieren Sie das kleine Icon *Seitenverhältnis erhalten* zwischen der Breite und der Höhe in der Optionsleiste durch Anklicken. Geben Sie jetzt einen Wert von 93% ein und bestätigen Sie durch die -Taste. Das hintere Icon wurde nun leicht in seiner Größe verändert und damit wurden auch automatisch die enthaltenen Farbwerte der Pixel dieser Information angepasst. So wirkt dieses Icon etwas heller als das im Vordergrund platzierte Icon. Eigentlich ist nun nicht mehr viel zu tun. Sie können die genaue Position des hinteren Icons noch etwas anpassen. Dann müssen Sie lediglich diesen Ordner ein weiteres Mal kopieren und an die entsprechende Stelle auf der rechten Seite verschieben. Benennen Sie diesen Ordner nach seiner Position, also *Figur-Hintergrund-Rechts*.

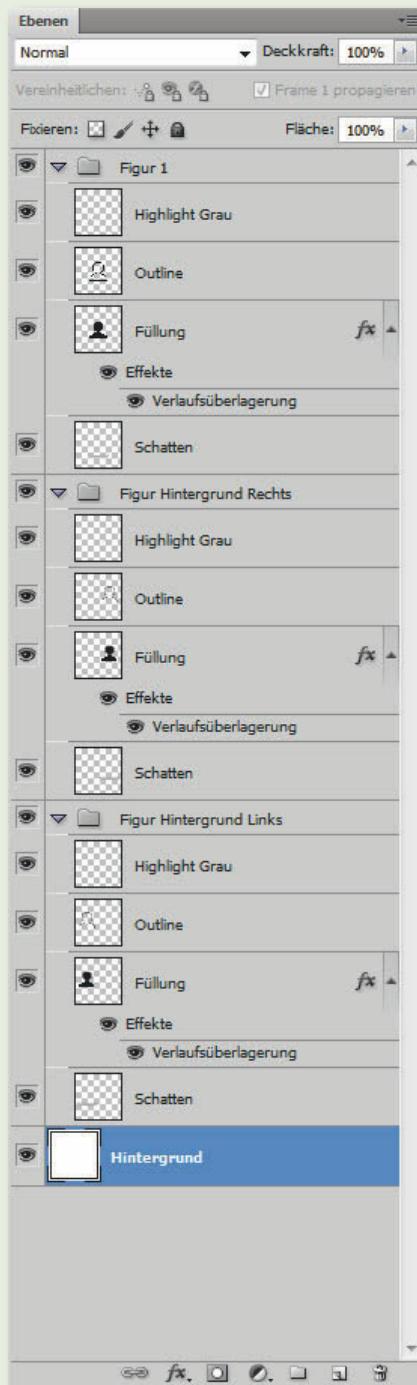


Abbildung 2.105: Die Ebenenstruktur des gesamten Icons mit ausgeklappten Ordnern

Das finale Icon kann nun als Gruppen-Icon in Foren verwendet werden. Sollte Ihnen aber die Farbgebung der einzelnen Figur-Icons noch nicht so recht gefallen, können Sie jederzeit über einen Doppelklick auf die jeweiligen Ebeneneffekte Änderungen vornehmen. Die restlichen Ebenen bleiben davon wie immer komplett unberührt.



Abbildung 2.106: Das fertige Gruppen-Icon

2.2.7 Ein Glossy Chat-Icon erstellen

Nachdem wir uns in den letzten beiden Tutorials mit der Gestaltung von Mini-Icons beschäftigt haben, wenden wir uns in diesem Workshop wieder dem Erstellen von plastischeren Icons zu. Zu diesem Zweck werden wir ein einfaches, aber vielfältig anpassbares Chat-Icon erstellen, dessen Grundaufbau uns wieder die Möglichkeit gibt, viele weitere Versionen daraus zu bauen.

Los geht's

Der erste Schritt ist natürlich wieder das Erstellen einer neuen Datei. Über den üblichen Weg DATEI > NEU oder mit dem Tastatursymbol **Strg** + **N** öffnen wir das Dialogfenster *Neu* und erstellen dort eine Datei mit einer Kantenlänge von *128 Pixel* in *Höhe* und *Breite*, einer Auflösung von *72 Pixel/Zoll* und *Hintergrundinhalt Transparent*.

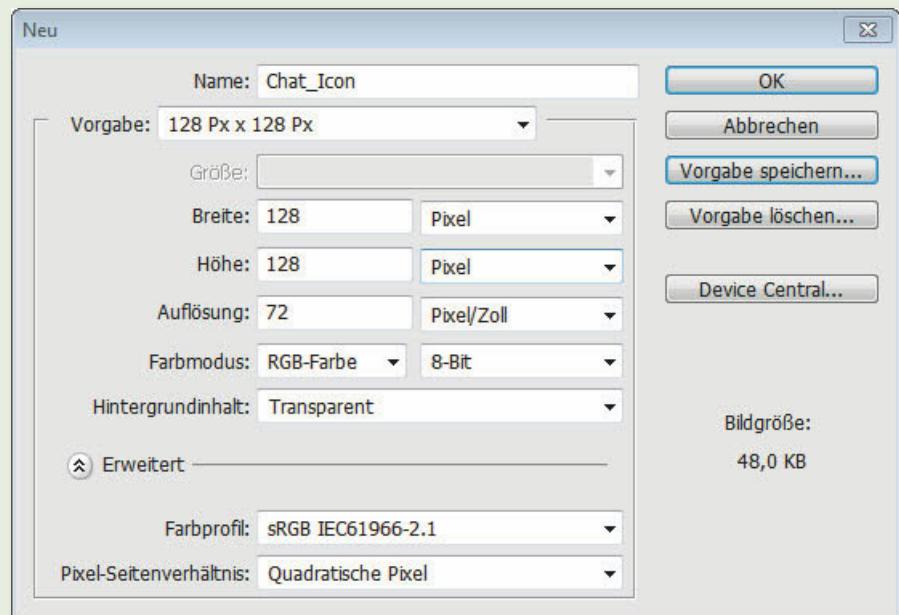


Abbildung 2.107: Die Grundeinstellungen für unser Chat-Icon



Wenn Sie des Öfteren Icons selbst erstellen und diese auch in den unterschiedlichsten Formaten gestalten, lohnt es sich, die gängigsten Icongrößen bereits komplett als Vorgaben abzuspeichern. So können Sie schnell und effektiv mit der Erstellung beginnen und verlieren keine unnötige Zeit. Zudem minimieren Sie auch die potenziellen Fehlerquellen einer erneutene Eingabe.

Im nächsten Schritt erstellen wir mit $\text{Shift} + \text{Strg} + \text{N}$ eine neue Ebene und benennen sie mit *Grundform*. Rufen Sie mit U das Rechteck-Werkzeug auf und schalten Sie mit $\text{Shift} + \text{U}$ durch die Werkzeuge bis das Abgerundetes-Rechteck-Werkzeug in der Werkzeugleiste ausgewählt ist. In der Optionsleiste können Sie nun den *Radius* der Kanten bestimmen. Für unseren Fall lassen wir einen *Radius* von *10 Pixel* eingestellt.



Abbildung 2.108: In der Optionsleiste können Sie auswählen, wie viel Pixel der Radius der abgerundeten Ecken betragen soll.

Achten Sie darauf, dass die Vordergrundfarbe auf Schwarz gestellt ist. Sollte das nicht der Fall sein, stellen Sie mit betätigen des Tastaturskürzels D diese Einstellung her. Jetzt ziehen wir auf unserer Ebene ein Rechteck auf. Halten Sie beim Ziehen die Shift -Taste gedrückt, damit die Kantenlängen des Rechtecks gleichmäßig bleiben und es nicht verzerrt. Die Grundform sollte nicht die gesamte Fläche ausfüllen. Lassen Sie am Rand ein wenig Platz für spätere Bearbeitungsschritte.



Abbildung 2.109: Die Grundform unseres Icons mit Abstand zum Rand der Arbeitsfläche.



Wenn Sie beim Aufziehen der Form gleichzeitig die Tasten **Shift** + **Alt** gedrückt halten, können Sie diese von der Mitte heraus proportional aufziehen. Um den Mittelpunkt Ihrer Arbeitsfläche zu bestimmen, können Sie wieder auf die Hilfslinien in Photoshop zurückgreifen.

Mit einem Klick auf das **fx**-Symbol im Fußbereich der Ebenenpalette öffnen wir das Flyout-Menü der Ebenenstile. Einige Einstellungen werden unserem Icon ein besseres Aussehen verleihen. Die erste Einstellung erfolgt, indem wir der Form einen *Schein nach außen* zuweisen. Wenden Sie hier die *Füllmethode Negativ multiplizieren* mit *50% Deckkraft* und der Farbe Schwarz an. Die *Elemente* bleiben unverändert, aber unter *Qualität* stellen wir die *Kontur* auf *Kegel* um. Klappen Sie hier einfach das Flyout-Menü aus, um Ihre Auswahl zu ändern.

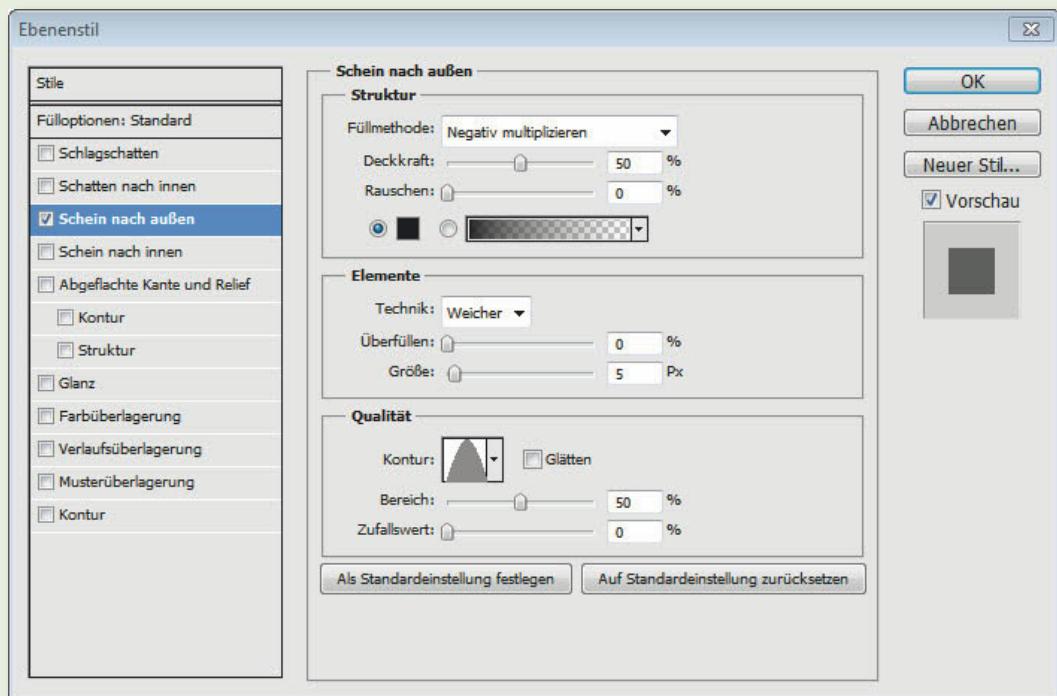


Abbildung 2.110: Die Einstellungen für den *Schein nach außen*

Jetzt fügen wir einen *Schein nach innen* mit *Füllmethode Normal*, *Deckkraft 100%* und einer *Größe* von *2 Pixel* hinzu. In der Farbwahl sind Sie völlig frei, probieren Sie hier einfach verschiedene Farbtöne aus. In unserem Beispiel habe ich mich für einen blauen Farbton mit dem Wert *#1880d0* entschieden.

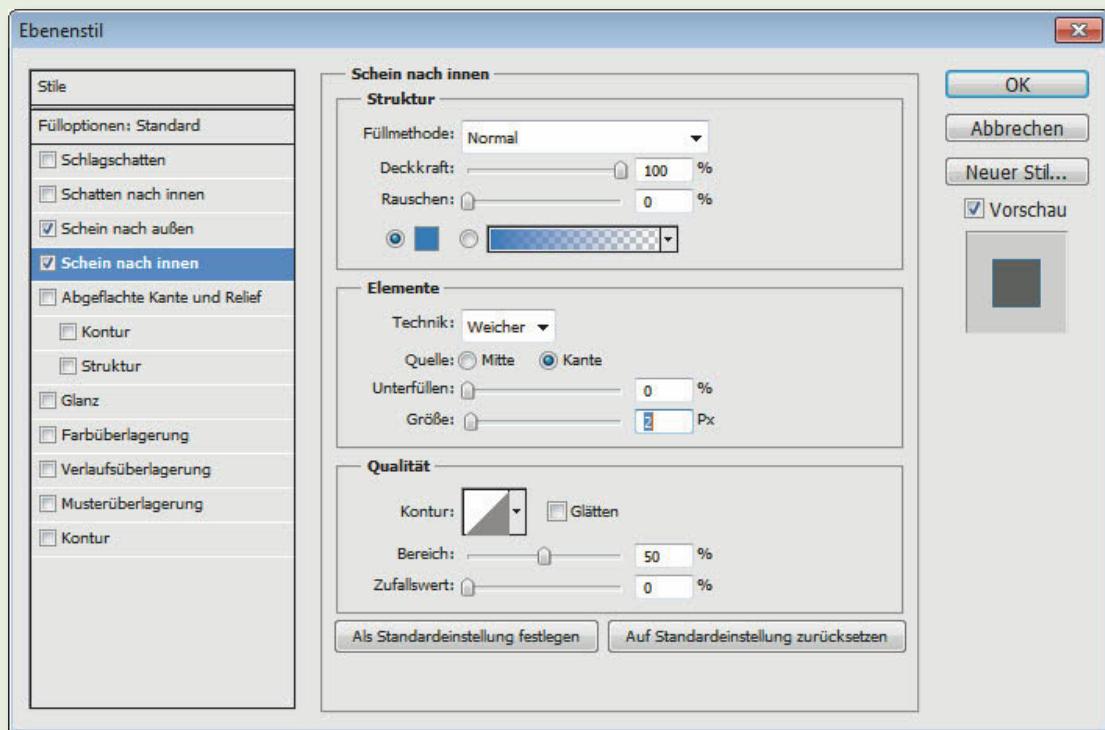


Abbildung 2.111: Der Schein nach innen verfeinert die Form des Icons zusätzlich.

Da das Icon bis jetzt mit seiner schwarzen Grundfarbe nicht sehr ansprechend daherkommt, werden wir ihm durch eine *Verlaufsüberlagerung* einen neuen Anstrich verpassen. Wir stellen die *Füllmethode* auf *Normal* mit einer *Deckkraft* von 100% und einem *radialen Verlauf*. Hier habe ich einen Verlauf von Blau mit dem Wert #0033cc nach Schwarz #000000 eingestellt. Stellen Sie den *Winkel* auf 45° und *Skalieren* auf 150%.

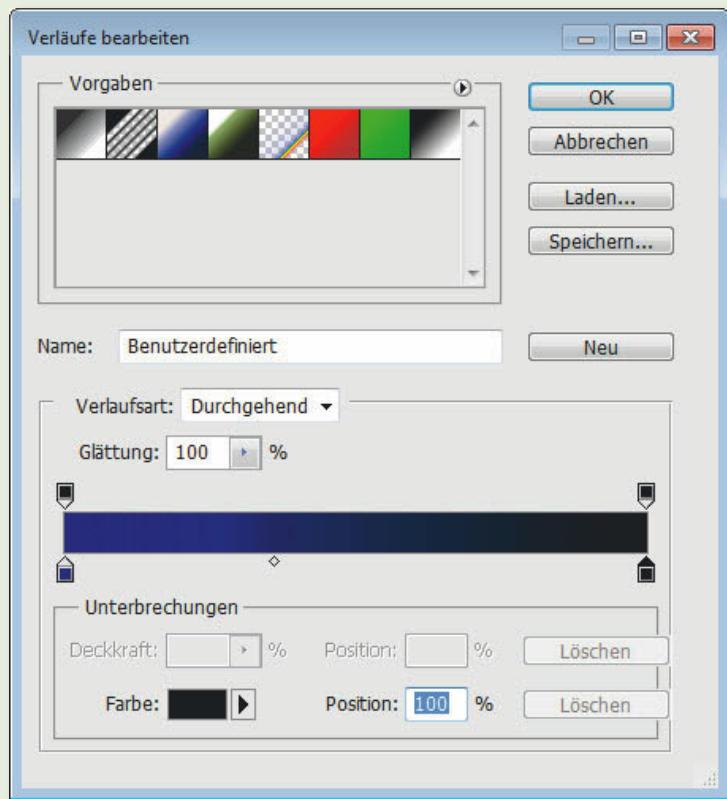


Abbildung 2.112: Eine Verlaufsüberlagerung von Blau zu Schwarz gibt der Grundfläche mehr Tiefe.

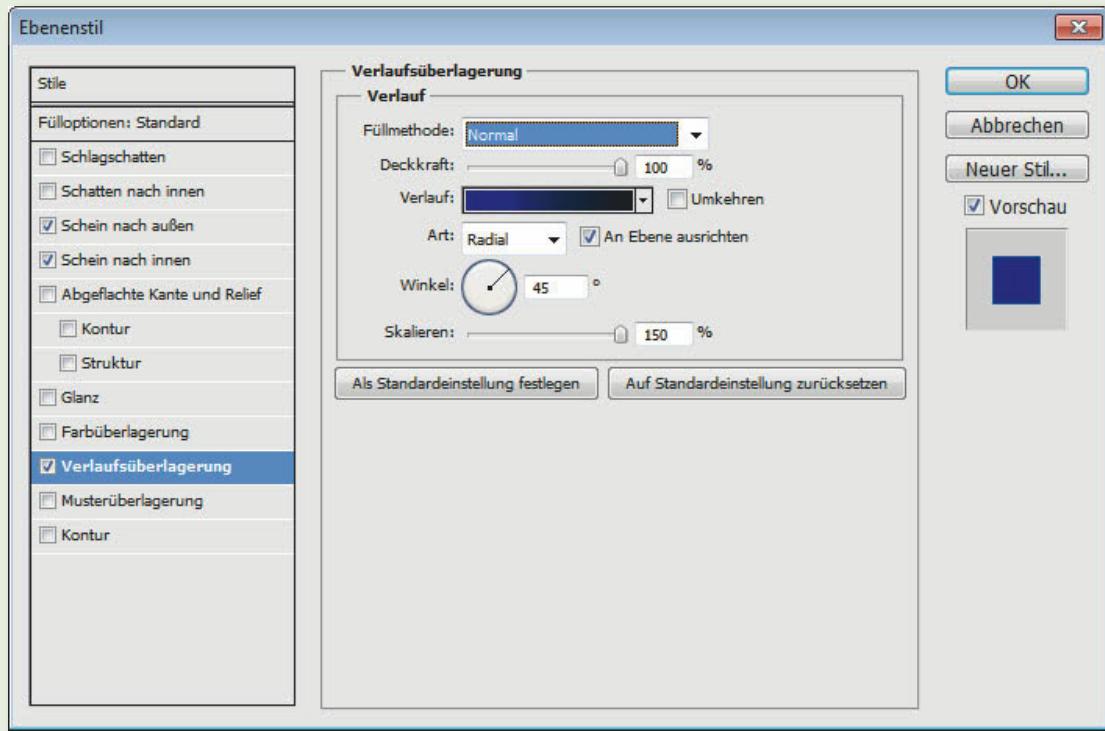


Abbildung 2.113: Die Verlaufsüberlagerung gibt dem Icon seine Farbe.

Als Letztes fügen wir der Grundform nun noch eine *Kontur* mit der *Größe 2 Pixel* und einer blauen Farbe mit dem Wert `#000066` hinzu. Mit diesen vier Einstellungen innerhalb der *Ebenenstile* hat sich das Aussehen unseres Icons schon deutlich verändert.

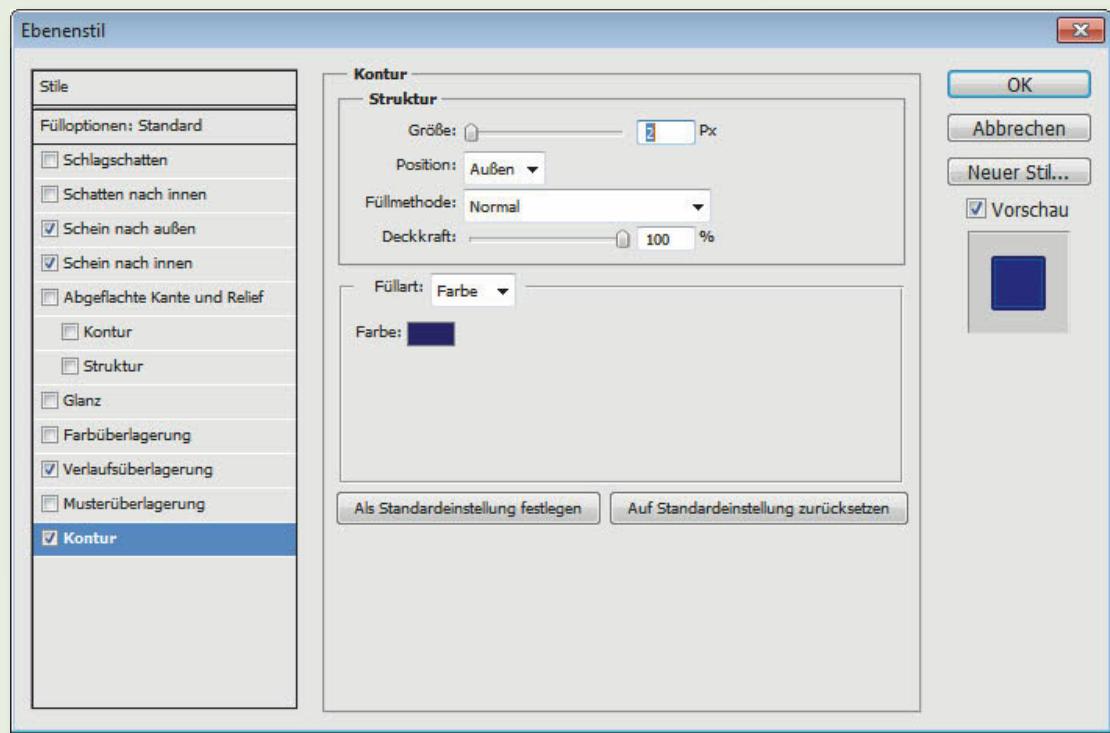


Abbildung 2.114: Zum Schluss noch eine Kontur

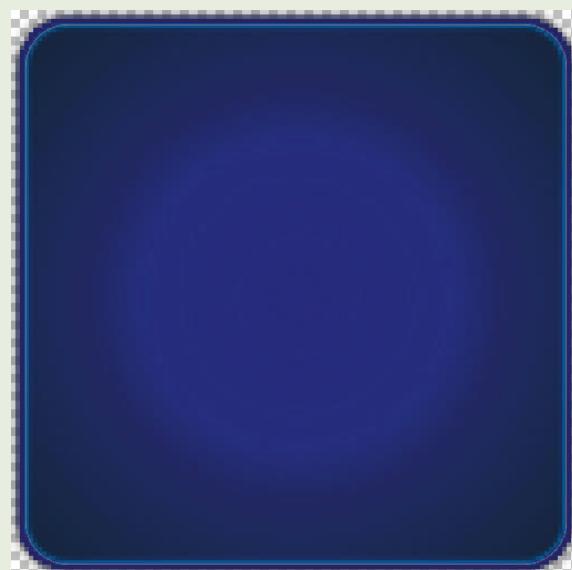


Abbildung 2.115: Nach den Änderungen innerhalb der Ebenenstile sieht das Icon schon um einiges besser aus.

Um den Untergrund des Icons noch interessanter zu gestalten, werden wir ihn mit einigen Strahlen versehen. Dazu schalten wir + durch die vorhandenen Werkzeuge und wählen das Eigene-Form-Werkzeug aus. Öffnen Sie innerhalb der Auswahlliste der aktivierten Formen durch einen Klick auf das Pfeilsymbol in der oberen rechten Ecke das zusätzliche Flyout-Menü und wählen Sie hier *Symbole* aus. Fügen Sie die Formen den vorhandenen Formen hinzu oder ersetzen Sie sie komplett. Für welche Variante Sie sich entscheiden, bleibt Ihnen überlassen.

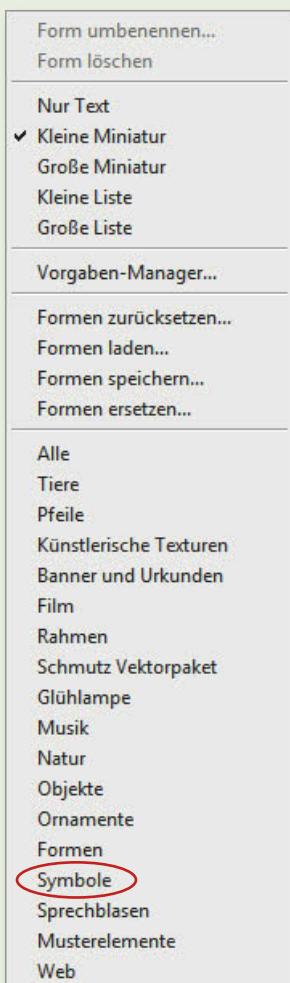


Abbildung 2.116: Es gibt viele bereits installierte Formen in Photoshop, die Sie nur aktivieren müssen, um Sie nutzen zu können.



Um die Übersicht über die Symbole zu behalten, empfiehlt es sich die geladenen Formen von Zeit zu Zeit wieder zu löschen. Ganz einfach können Sie dies im Flyout-Menü durch einen Klick auf Formen zurücksetzen erreichen. Danach sind nur noch die standardmäßig aktivierten Symbole zu sehen.

Wählen Sie jetzt die Form *Passermarke 2* aus der Auswahl aus und ziehen Sie diese auf einer neuen Ebene oberhalb der Icon-Grundfläche auf. Sie sollte dabei über den Rand der Grundfläche herausragen. Deaktivieren Sie die übernommenen Ebenenstileffekte und benennen Sie die Ebene mit *Strahlen*. Stellen sie die *Füllmethode* der Ebene auf *Farbig abwedeln* mit einer *Deckkraft* von 45%. Durch einen Doppelklick auf das Farbfeld-Icon in der Ebene können Sie nun einen passenden Farbton auswählen. Da wir im Hintergrund bereits einen Blauverlauf verwendet haben, kommt hier ein dunkelblauer Farbton mit dem Wert #000066 zum Einsatz. Um jetzt noch die überlappenden Strahlen am Rand zu entfernen, klicken wir mit gedrückter **Strg**-Taste in die Formminiatur der Ebene *Grundform* und erhalten eine Auswahl der Form. Die Ebene *Strahlen* sollte nun aktiviert werden. Klicken sie jetzt im unteren Bereich der Ebenenpalette auf das kleine Icon *Ebenenmaske hinzufügen*, um so eine Maske aus der Auswahl zu erstellen. Wie Sie sehen, wirken sich die Strahlen nur noch auf die Form aus.

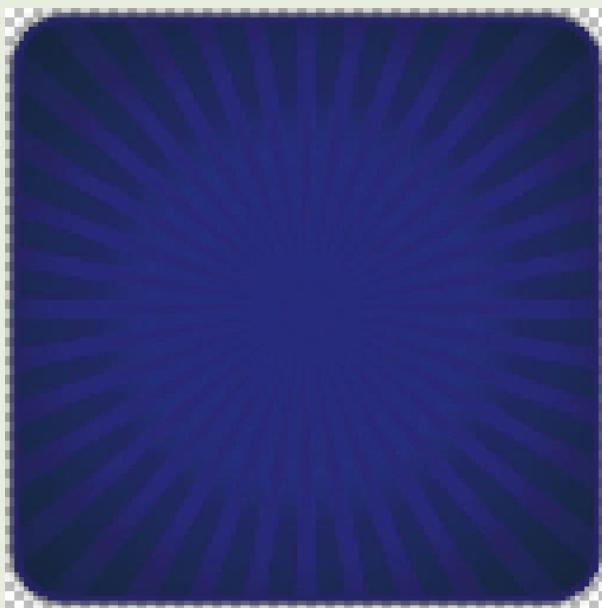


Abbildung 2.117: Der momentane Zwischenstand unserer Gestaltung

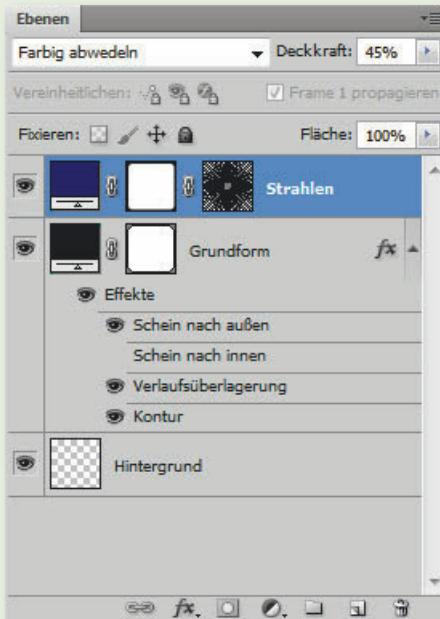


Abbildung 2.118: Übersicht der aktuellen Ebenenstruktur für das Chat-Icon.



Die Arbeit mit Ebenenmasken ermöglicht Ihnen ein verlustfreies Arbeiten, da Sie keine Bildbestandteile löschen und damit Pixel zerstören, sondern lediglich die Bereiche definieren, in denen sie sichtbar oder unsichtbar sein sollen.

Das ursprüngliche Bild bleibt davon unberührt, nur die erstellte Maske wird hierbei bearbeitet.

Mit der Basis des Icons sind wir jetzt fertig. Als Nächstes wollen wir dieses Icon mithilfe einer Sprechblase zum Chat-Icon werden lassen. Wir rufen wieder mit dem Tastatorkürzel **U** das zuletzt verwendete Eigene-Form-Werkzeug auf und wählen aus der Standardauswahl der Formen die *Sprechblase 1* aus. Mit **D** stellen wir die Vorder- und Hintergrundfarbe wieder auf Schwarz zu Weiß um und ziehen dann (wie bereits die Strahlenform) nun auch die Sprechblase mittig auf dem Icon auf. Selbstverständlich wird auch dieses Symbol noch über die Ebenenstile optimiert. Da die Effekte der letzten Form auch auf diese neue Form angewandt wurden, können wir durch einen Klick auf die Effekte der Ebene das Fenster Ebenenstil öffnen und dort unsere Einstellungen ändern. So stellen Sie hier nun den *Schein nach innen* mit der *Füllmethode Multiplizieren*, *Deckkraft 100%* und dem grauen Farbton *#999999* ein. Die Größe des Scheins belassen wir mit *1 Pixel* relativ gering.

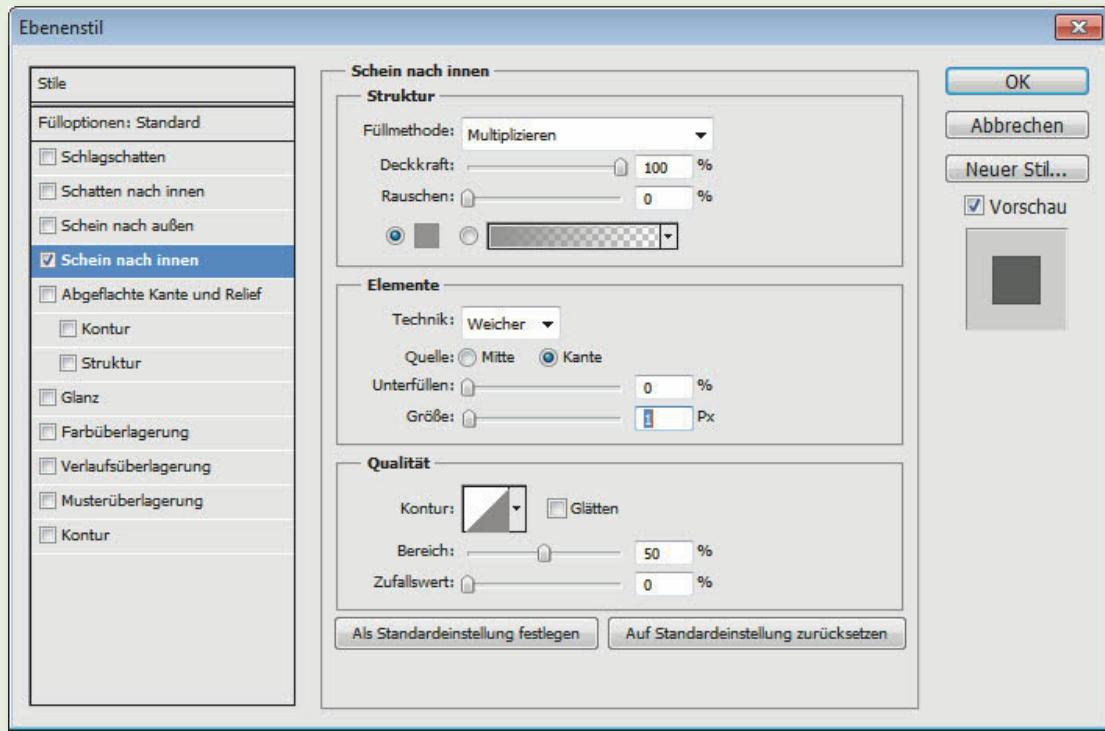


Abbildung 2.119: Auch die Sprechblase bekommt einen leichten Schein nach innen.

Damit die Sprechblase aber jetzt nicht zu platt wirkt, geben wir ihr noch eine *Verlaufsüberlagerung* von Grau #b7b7b7 über Hellgrau #f0f0f0 zu Grau #b7b7b7.

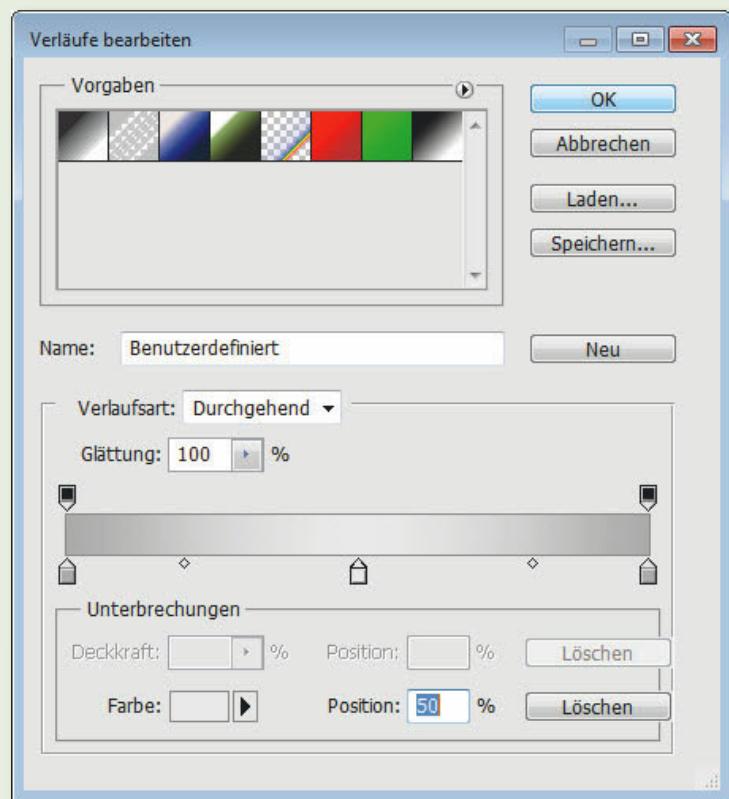


Abbildung 2.120: Ein Grauverlauf soll das Sprechblasensymbol noch etwas verschönern.



Die Winkeleinstellungen bei den Ebenenstilen können von Symbol zu Symbol stark variieren. Probieren Sie hier einfach immer wieder neue Stellungen aus, um das optimale Ergebnis zu erreichen.

Die *Deckkraft* der *Verlaufsüberlagerung* stellen wir auf 100% und geben ihr einen *Winkel* von 50°. Durch diese minimale Anpassung erreichen wir, dass die Sprechblase etwas mehr Leben bekommt und nicht mehr nur platt wirkt.

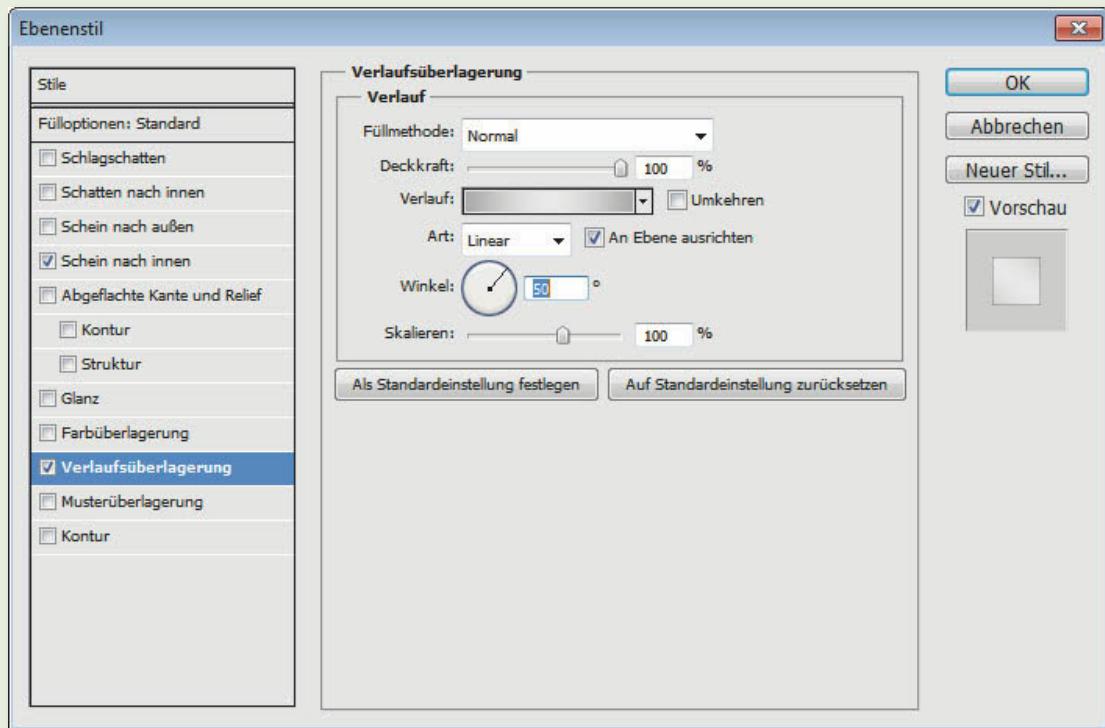


Abbildung 2.121: Die Einstellungen für die Verlaufsüberlagerung der Sprechblase

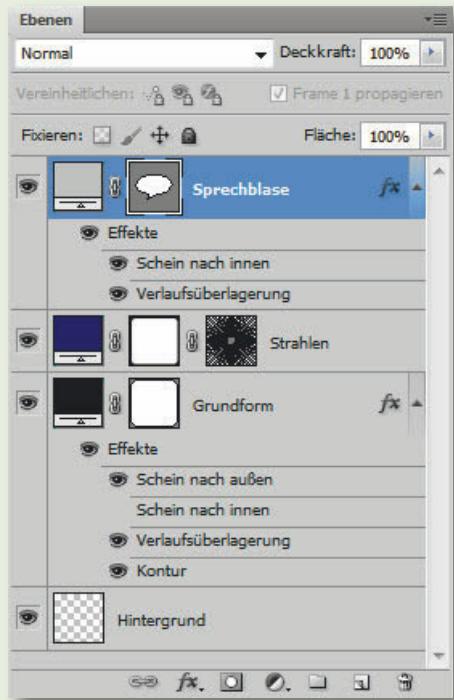


Abbildung 2.122: Übersicht der Ebenenstruktur nach dem Hinzufügen der Sprechblase

Und jetzt kommen wir zum wirklich letzten Feinschliff. Mit gedrückter **Strg**-Taste und einem Klick auf die Miniatur der Grundform in der Ebenenpalette erzeugen wir wieder eine Auswahl. Als Erstes wollen wir die oberen und unteren Bereiche des Icons leicht abschatten. Zu diesem Zweck erstellen wir eine neue oberste Ebene, die wir *Schattierung* nennen. Dann rufen wir bei aktiverter Auswahl mit dem Tastenkürzel **G** das Verlaufswerkzeug auf und öffnen durch einen Klick in die Verlaufsorschau innerhalb der Optionsleiste das Fenster *Verläufe Bearbeiten*. Hier stellen wir einen Verlauf von Schwarz nach Transparent ein. Nachdem wir diesen Verlauf mit **OK** bestätigt haben, ziehen wir nun einen Verlauf vom oberen Rand der Auswahl bis zur Mitte. Das wiederholen wir ebenfalls im unteren Bereich und ziehen vom unteren Rand der Auswahl einen Verlauf bis zur Mitte. Wenn Sie mit der groben Verteilung der beiden Verläufe zufrieden sind (es sollen jeweils nur die oberen und unteren Bereiche des Icons davon betroffen werden), reduzieren wir die *Deckkraft* der Ebene *Schattierung* auf 50%.



Sollte Sie die Auswahl- oder Ameisenlinie bei aktivierter Auswahl zu sehr von Ihrer eigentlichen Arbeit ablenken, so können Sie diese einfach mit dem Tastaturkürzel **Strg** + **H** ausblenden. Die Auswahl bleibt dabei trotzdem aktiv und Sie können damit arbeiten wie zuvor.



Abbildung 2.123: Die Abschattungen im oberen und unteren Bereich des Icons kommen schon recht gut zur Geltung.

Wir erzeugen danach eine zusätzliche neue Ebene, die wir *Glossy* benennen. Die Auswahl der Grundform sollte dabei weiterhin aktiv sein. Wählen Sie nun mit dem Tastaturkürzel **M** und gegebenenfalls mit **Shift** + **M** das Auswahlellipse-Werkzeug aus. Ziehen Sie bei gedrückter **Shift** + **Alt**-Taste außerhalb der Arbeitsfläche eine Auswahl auf, die bis zur Mitte der aktiven Auswahl reicht. Sie sollten nun eine stark abgerundete Auswahl im Inneren der Grundform erhalten haben.



Abbildung 2.124: Die neue Auswahl der Ebene Glossy hat eine starke Rundung im unteren Bereich und füllt die Grundform nicht mehr komplett aus.



Der sogenannte „Glossy“ Effekt findet durch seine angenehme Optik besonders im Bereich des Webdesigns Anwendung. Zu dieser Art des Designs gehören Spiegelungen von Objekten auf der Bodenfläche, transparente Symbole oder auch die Anmutung von glänzenden bzw. reflektierenden Glasoberflächen.

Wenn nun die Auswahl nur noch die obere Hälfte der Grundform einnimmt, rufen wir noch einmal mit **G** das Verlaufswerkzeug auf und erstellen dieses Mal einen Verlauf von Weiß nach Transparent. Bei aktiver Auswahl und gedrückter **U**-Taste können wir dann vom unteren Rand bis zum oberen Rand des Icons einen geraden Verlauf erstellen. Reduzieren Sie die *Deckkraft* der Ebene ein wenig, wenn Ihnen der Verlauf noch zu deutlich ist. Als Ergebnis sollte nun ein leichter „Glossy“ Effekt entstanden sein.

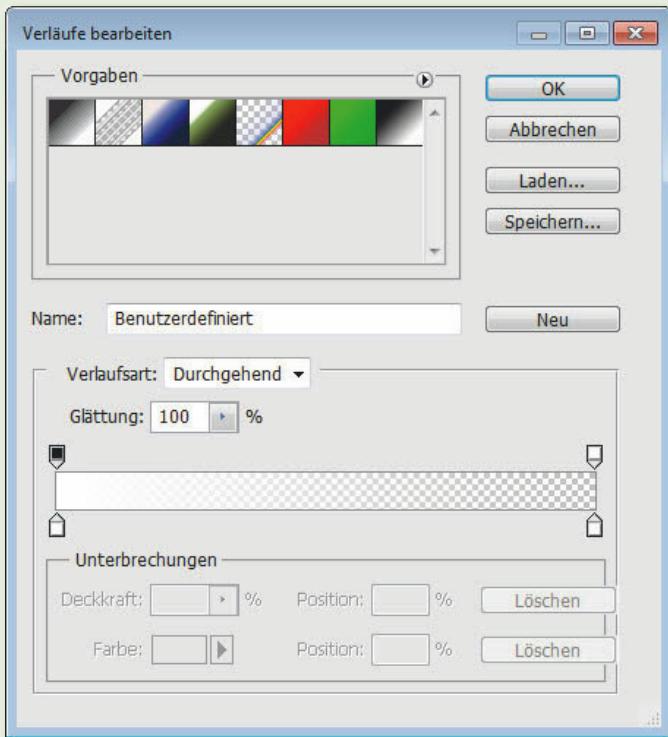


Abbildung 2.125: Für den „Glossy“ Effekt des Icons benötigen wir einen Verlauf von Weiß nach Transparent.



Abbildung 2.126: Der Glossy Effekt ist fertig.

Bei der Erstellung einer Serie von Icons sollten Sie immer im Kopf behalten, dass sich die Icons vom Stil her gleichen sollten. Planen Sie so, dass sie nur minimale Bestandteile der Icons ändern müssen, um eine neue Bedeutung zu erreichen ohne in einen komplett anderen Stil zu rutschen. Zu viele und extreme Änderungen einzelner Icons verwirren den Betrachter und Sie erreichen damit genau das Gegenteil von dem, was Sie wollen.



Das Chat-Icon ist jetzt fertig, allerdings könnten wir nun noch die Ebenenstruktur mithilfe von Ordnern übersichtlicher gestalten. So haben wir dann auch wieder jederzeit die Möglichkeit, gezielt auf einzelne Bestandteile des Icons, zum Beispiel wechselnde Symbole, zurückzugreifen.

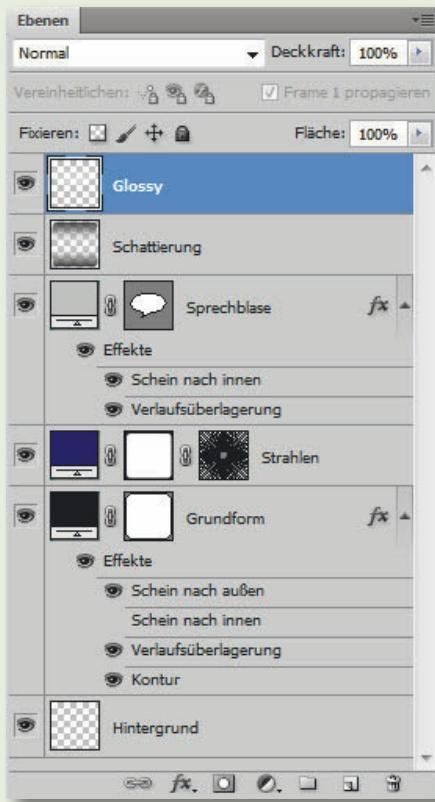


Abbildung 2.127: Noch ist der Aufbau der Ebenen etwas unübersichtlich. Die Verwendung von Ordnern kann hier Abhilfe schaffen.

Mit dieser Überlegung im Hinterkopf können wir die Datei nun wieder in drei Ordnerebenen strukturieren. Der unterste Ordner, in dem auch unterschiedliche Ordner für diverse Farbkombinationen enthalten sind, kann mit *Grundform* benannt werden. Der mittlere Ordner beherbergt die austauschbaren Symbolordner und der oberste Ordner enthält die Ebenen für die Schattierung und den Glossy Effekt.

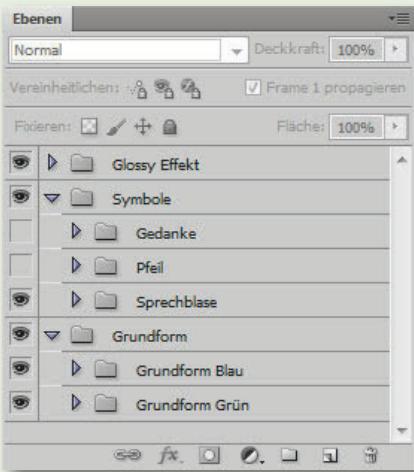


Abbildung 2.128: Eine saubere Ordnerstruktur ermöglicht effizientes Arbeiten beim Erstellen neuer Icons. Hier wurden schon zusätzliche Ordner erzeugt, damit schnelle Varianten möglich sind.

Wenn Sie sich immer daran halten, Ihre Dateien von Anfang an zu benennen und richtig in Ordner zu verpacken, ist es ein Kinderspiel, in wenigen Minuten diverse neue Varianten der Icons nach gleichem Prinzip zu erstellen. Sie brauchen auch nicht für jedes Icon eine eigene Datei, sondern können bequem alle Designs in einer Datei verwalten. Die Ergebnisse sprechen für sich.

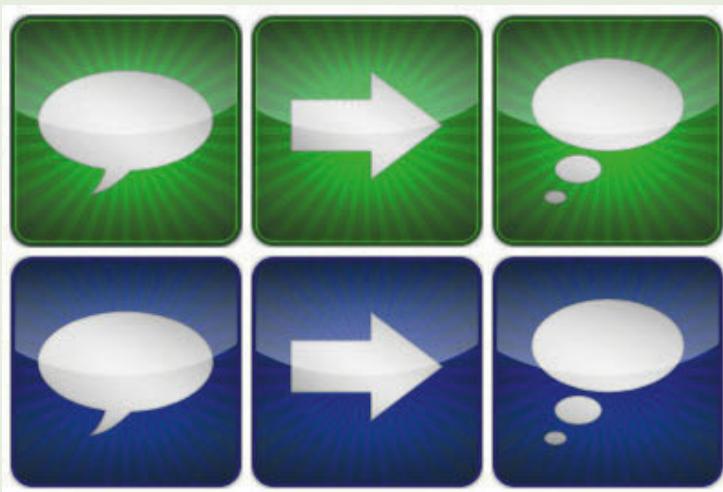


Abbildung 2.129: Übersicht einiger Iconvarianten. Die Anpassungen sind schnell bewerkstelligt und die Ergebnisse sind sofort nutzbar.

2.2.8 Ein plastisches Figur-Icon erstellen

Als letztes Tutorial im Bereich Icondesign werden wir uns jetzt noch mit dem Gestalten und Erstellen eines plastischen Figur-Icons befassen. Einige Beispiele dieser Iconart haben Sie ja bereits im Layout dieses Buches entdeckt. Sowohl auf dem Cover als auch bei den Hinweiskästen kommen sie zum Einsatz. Sie sind ein schöner Kontrast zu den sonst üblichen Stilen des Icondesigns und wecken hoffentlich Ihr Interesse am eigenen Gestalten solcher Figuren in Photoshop.

Los geht's

Wie in bisher jedem Tutorial beginnen wir mit dem Erstellen einer neuen Datei. Öffnen Sie dazu durch DATEI > NEU oder mit dem Tastatursymbol **Strg** + **N** das Dialogfenster *Neu* und erstellen Sie dort eine Datei mit einer *Höhe* von **512 Pixel** und einer *Breite* von **512 Pixel**. Die *Auflösung* sollte wieder **72 Pixel/Zoll** betragen und der *Hintergrundinhalt* auf *Weiß* gestellt sein.

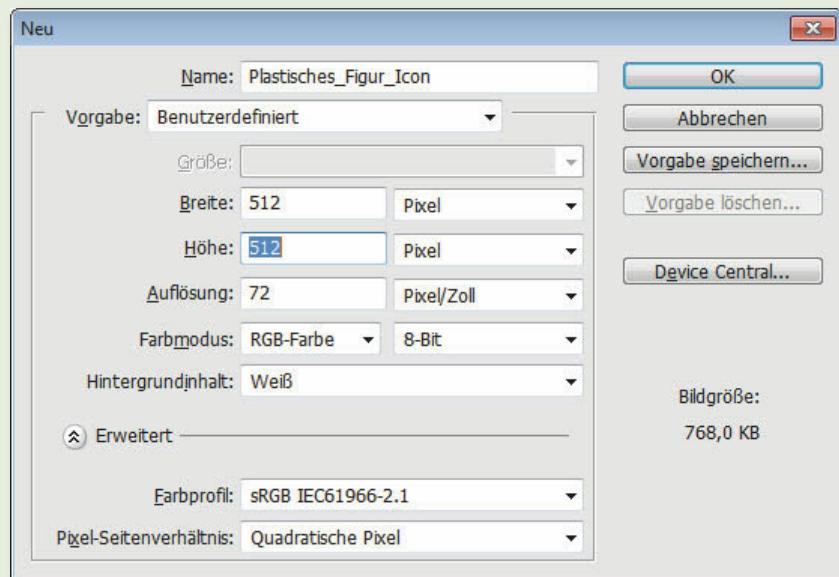


Abbildung 2.130: Die Grundeinstellungen unserer Arbeitsfläche

Jetzt rufen wir über  +  oder mit BEARBEITEN > FLÄCHE FÜLLEN das Dialogfenster *Fläche füllen* auf. Wählen Sie im Flyout-Menü neben dem Punkt *Verwenden* die Einstellung *Farbe* aus.

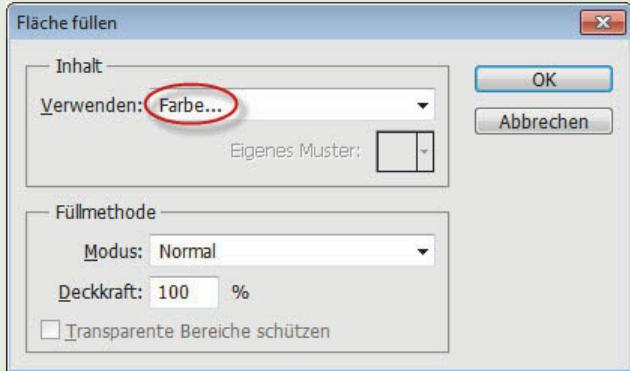
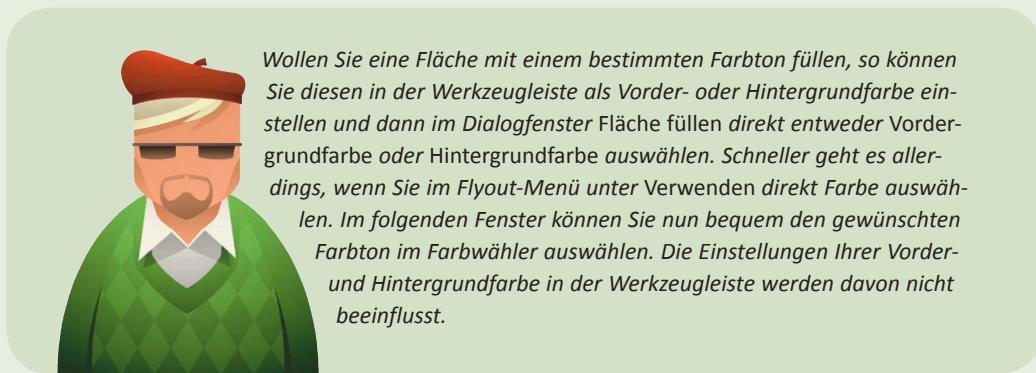


Abbildung 2.131: Um eine spezielle Farbe direkt im Farbwähler auszuwählen, stellen wir hier die Einstellung auf Farbe.



Wollen Sie eine Fläche mit einem bestimmten Farbton füllen, so können Sie diesen in der Werkzeugeiste als Vorder- oder Hintergrundfarbe einstellen und dann im Dialogfenster Fläche füllen direkt entweder Vordergrundfarbe oder Hintergrundfarbe auswählen. Schneller geht es allerdings, wenn Sie im Flyout-Menü unter Verwenden direkt Farbe auswählen. Im folgenden Fenster können Sie nun bequem den gewünschten Farbton im Farbwähler auswählen. Die Einstellungen Ihrer Vorder- und Hintergrundfarbe in der Werkzeugeiste werden davon nicht beeinflusst.

Im anschließend geöffneten Farbwähler geben Sie den Farbwert #7d7d7d ein und bestätigen die Eingabe mit .

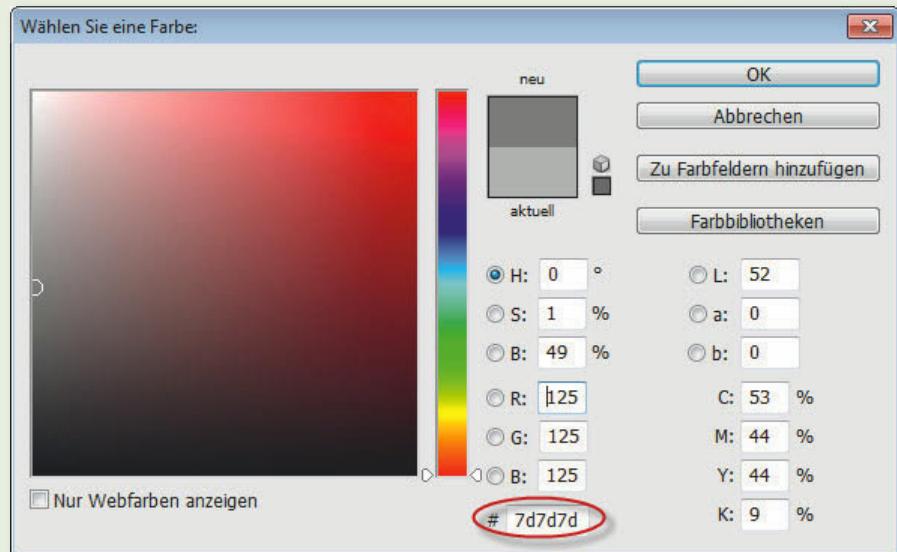


Abbildung 2.132: In diesem Fenster geben wir nun direkt den gewünschten Farbwert ein.

Damit wir es im weiteren Verlauf bei der Erstellung unseres Icons leichter haben, setzen wir uns nun eine vertikale Hilfslinie auf unser Dokument. Dazu klicken Sie einfach am linken Rand der Arbeitsfläche in das Lineal und ziehen bei gedrückter Maustaste die Hilfslinie mittig auf die Arbeitsfläche. Sollten die Lineale bei Ihnen momentan ausgeblendet sein, können Sie diese ganz leicht mit **Strg** + **R** einblenden.

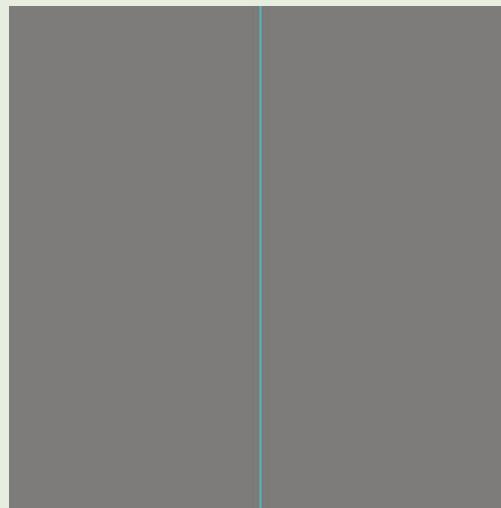


Abbildung 2.133: Die Arbeitsfläche mit unserer vertikalen Hilfslinie



Die Verwendung von Hilfslinien kann Ihnen die Arbeit in Adobe Photoshop um einiges erleichtern. Machen Sie deshalb ruhig öfter von ihnen Gebrauch. Wenn Sie die eingeblendeten Hilfslinien stören, dann blenden Sie diese wie gewohnt einfach durch das Tastatorkürzel **Strg** + **H** ein oder aus. Dieses Kürzel gilt im Übrigen auch für aktive Auswahlen, die Ihnen unter Umständen gerade bei filigranen Arbeiten die Sicht sperren.

Mit dieser Hilfslinie haben wir die Möglichkeit recht unkompliziert einen symmetrischen Körper unserer Figur zu erstellen. Dazu wählen wir mit dem Tastatorkürzel **P** das Zeichenstift-Werkzeug aus. Hier können Sie auch wieder mit **Shift** + **P** zwischen den Werkzeugen der Palette hin und her schalten.

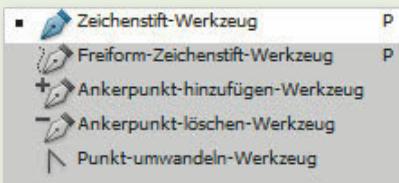


Abbildung 2.134: Das Flyout-Menü der Zeichenstift-Werkzeuge

Wenn Sie nun das Zeichenstift-Werkzeug ausgewählt haben, achten Sie darauf, dass Sie in der oberen Optionsleiste die Einstellungen auf *Formebene* gestellt haben und die Farbe *Schwarz* gewählt ist.

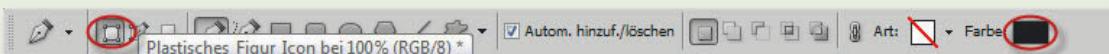


Abbildung 2.135: In der Optionsleiste sollten die Einstellungen richtig gewählt sein.

Jetzt kümmern wir uns um das Erstellen unseres Körpers für das Icon. Anstatt mit dem Zeichenstift-Werkzeug die gesamte Form auf einmal zu erstellen, werden wir uns an der vorher platzierten Hilfslinie orientieren und lediglich die linke Seite des Körpers gestalten. Dazu setzen Sie mithilfe des Zeichenstift-Werkzeugs nacheinander die einzelnen Pfadpunkte und runden den Pfad durch Ziehen mit gedrückter Maustaste ab. Es sollten lediglich

direkt an der Hilfslinie am oberen und unteren Pfadpunkt harte Kanten entstanden sein. Dieser erste Schritt erfordert ein wenig Übung im Umgang mit dem Zeichenstift-Werkzeug. Setzen Sie sich deshalb nicht unter Druck. Probieren Sie hier in Ruhe aus. Sollte Ihnen das Ergebnis nicht gleich beim ersten Mal zusagen, so fangen Sie einfach wieder neu an. Nehmen Sie dabei die von mir erstellte Grundform als Anhaltspunkt für Ihr eigenes Icon.



Der Umgang mit dem Pfadwerkzeug erfordert anfangs einiges an Übung. Sie sollten sich deshalb hier nicht unnötig unter Druck setzen und gleich beim ersten Mal ein passendes Ergebnis erwarten. Lassen Sie sich an diesem Punkt ruhig etwas mehr Zeit und feilen Sie an Ihrer endgültigen Form. Gefällt sie Ihnen nicht? Dann fangen Sie einfach noch einmal von vorne an. Diese Ausdauer zahlt sich aus.



Abbildung 2.136: Die linke Hälfte des Figur-Icons ist jetzt bereits fertig.

Sind wir insgesamt mit der ersten Hälfte zufrieden, wählen wir jetzt mit dem Tastatursymbol **A** das Pfadauswahlwerkzeug aus. Mit einem Klick in den erstellten Pfad wählen Sie diesen komplett aus. Jetzt erstellen Sie über **Strg** + **C** oder mit BEARBEITEN > KOPIEREN eine Kopie des Pfades und fügen diese dann wieder über **Strg** + **V** oder über BEARBEITEN > EINFÜGEN auf der Arbeitsfläche ein. Lassen Sie sich nicht irritieren, die Kopie wird exakt auf derselben Stelle wieder eingefügt und ist deshalb nicht zu sehen. Da wir ja noch eine zweite Hälfte unseres Figur-Körpers benötigen, spiegeln wir die Kopie einfach über BEARBEITEN > PFAD TRANSFORMIEREN > HORIZONTAL SPIEGELN und platziieren die so entstandene rechte Hälfte direkt von der rechten Seite aus an der Hilfslinie. Klicken Sie zum Platzieren der Hälfte einfach bei ausgewähltem Pfadauswahl-Werkzeug **A** in die Form und ziehen Sie diese dann an die gewünschte Position.

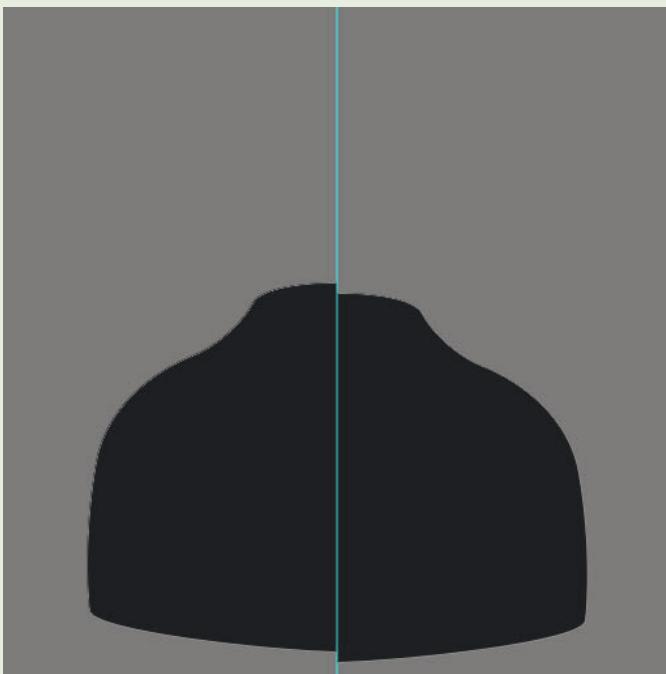


Abbildung 2.137: Die gespiegelte zweite Hälfte ist nun grob platziert.

Sollten Sie diese Hälfte nun in der Höhe nicht ganz passend positionieren können, so ist das überhaupt kein Problem. Ziehen Sie ebenfalls bei aktiviertem Pfadauswahl-Werkzeug einen Rahmen um beide Formteile auf und wählen Sie anschließend einfach das Icon *Obere Kanten ausrichten* in der Optionsleiste aus.



Nutzen Sie die Möglichkeiten zum Ausrichten von Pfaden. Wer öfter auch mit anderen Produkten aus dem Hause Adobe arbeitet, wird schon einmal Bekanntschaft mit den verschiedenen Varianten des Ausrichtens gemacht haben. Sobald Sie das Pfadauswahl-Werkzeug aktiviert haben, stehen Ihnen in der Optionsleiste die diversen Icons zum Ausrichten von Pfaden zur Verfügung. Ersparen Sie sich das mühsame Ausrichten von Hand. Hiermit geht es garantiert schneller und das Ergebnis stimmt immer zu 100%.

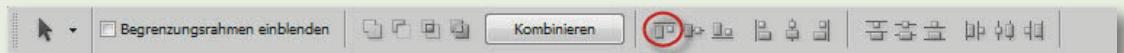


Abbildung 2.138: Mit Obere Kanten auswählen bringen Sie die beiden Formen auf denselben Stand innerhalb der Arbeitsfläche.

Die beiden Formen werden nun an der oberen Kante der höher stehenden Form ausgerichtet und sind damit exakt gleich. Somit sieht unser Körper der Figur schon mal nicht schlecht aus – allerdings haben wir noch immer zwei separate Formen.

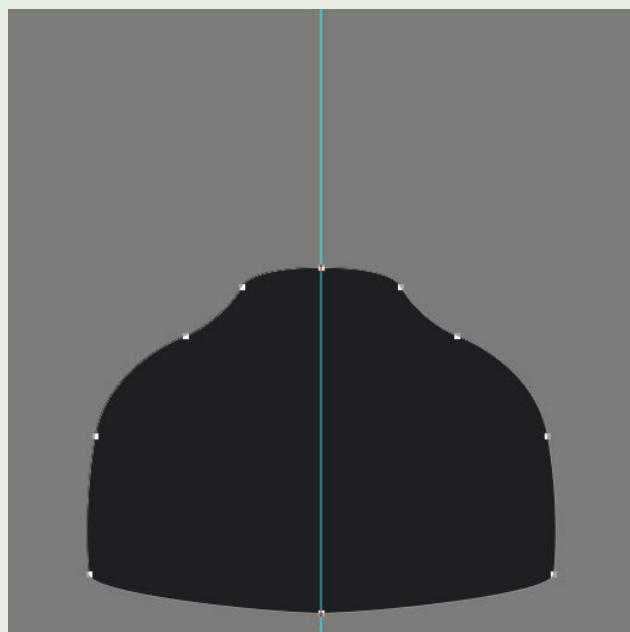


Abbildung 2.139: Die exakt ausgerichteten Hälften ergeben nun ein stimmiges Ganzes.

Da wir aber zum Weiterarbeiten idealerweise eine einzige geschlossene Form benötigen, müssen wir die beiden Hälften nun auf der Arbeitsfläche verbinden. Dazu markieren wir die beiden Formen als Erstes, indem wir mit aktiviertem Pfadauswahl-Werkzeug **A** erneut einen Rahmen um beide Formen aufziehen. Wenn beide Formen ausgewählt sind, erkennen Sie das ganz einfach an den sichtbaren Pfadpunkten. Als Nächstes wählen wir in der Optionsleiste die Option *Kombinieren* aus. Damit verbinden wir die beiden Teile.

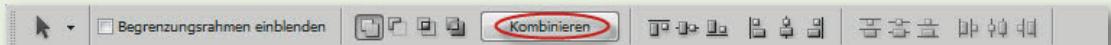


Abbildung 2.140: Mit einem Klick auf Kombinieren können Sie ganz einfach die ausgewählten Pfadformen miteinander verbinden.

Um den Überblick dann später nicht zu verlieren, benennen wir nun die Ebene mit dem Namen *Körper*. So finden wir uns auch später wieder ohne Problem in unserem Dokument zurecht.

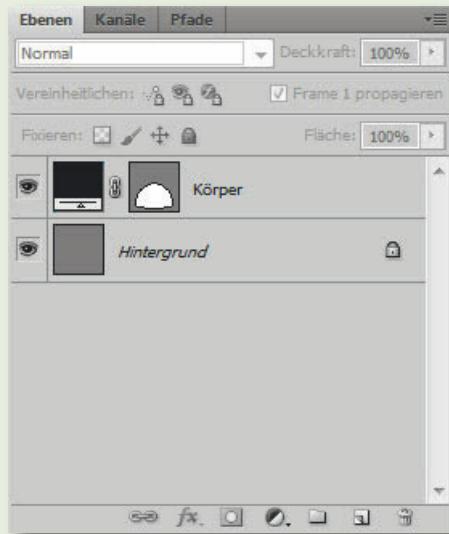


Abbildung 2.141: Wie immer ist das korrekte und eindeutige Benennen der Ebenen auch hier sehr wichtig.

Der noch sehr platt wirkenden Körperform müssen wir jetzt noch etwas Leben einhauchen. Das richtige Mittel sind natürlich wie schon bei den vorhergegangenen Icons wieder die Ebenenstile. Mit einem Klick auf das *fx*-Symbol im Fußbereich der Ebenenpalette öffnen Sie das Flyout-Menü der Ebenenstile. Wählen Sie jetzt als Erstes *Schatten nach innen* aus. Geben Sie hier die Werte *Deckkraft 75%, Winkel 90 Grad, Abstand 20 Pixel* und eine *Größe* von *35 Pixel* ein. Die anderen Werte können bestehen bleiben.



Wie bereits in den vorherigen Tutorials erreichen Sie auch hier ganz einfach über die Ebenenstile ein plastischeres Aussehen Ihres Icons. Die Einstellmöglichkeiten innerhalb der Ebenenpalette sind enorm. Nehmen Sie sich ruhig auch ein wenig Zeit dafür, die verschiedenen Effekte auszuprobieren. Achten Sie aber darauf, dass beim Verwenden der Ebenenstile immer automatisch die letzten Einstellungen übernommen werden. Genaues Hinschauen ist also Pflicht.

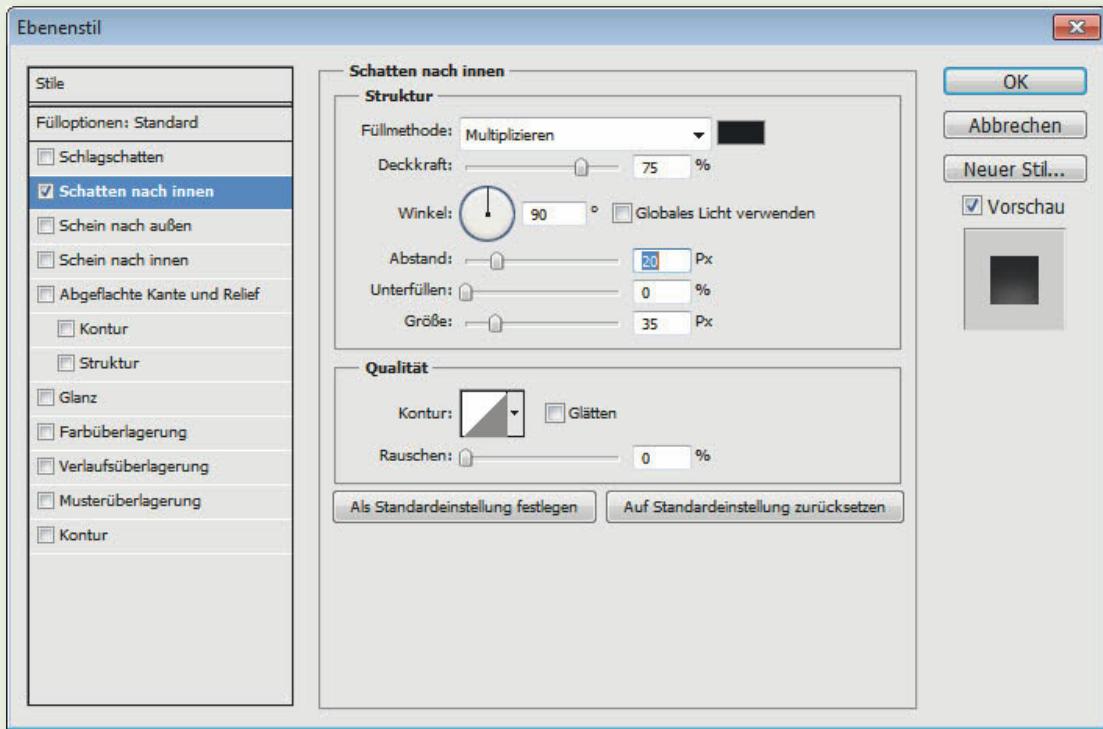


Abbildung 2.142: Als Erstes werden wir einige Werte für den Schatten nach innen setzen. Die Auswirkungen sind allerdings noch nicht gleich sichtbar.

Wundern Sie sich nicht, dass Sie an diesem Punkt noch keine Veränderung an der Grundform erkennen. Wenn wir alle Ebenenstileinstellungen getroffen haben, sehen Sie das Ergebnis deutlicher. Als Nächstes benötigt unser Körper einen *Schein nach außen* mit einer *Deckkraft* von 100% und einem Verlauf von Schwarz nach Transparent. Geben Sie diesem eine *Größe* von 5 Pixel.

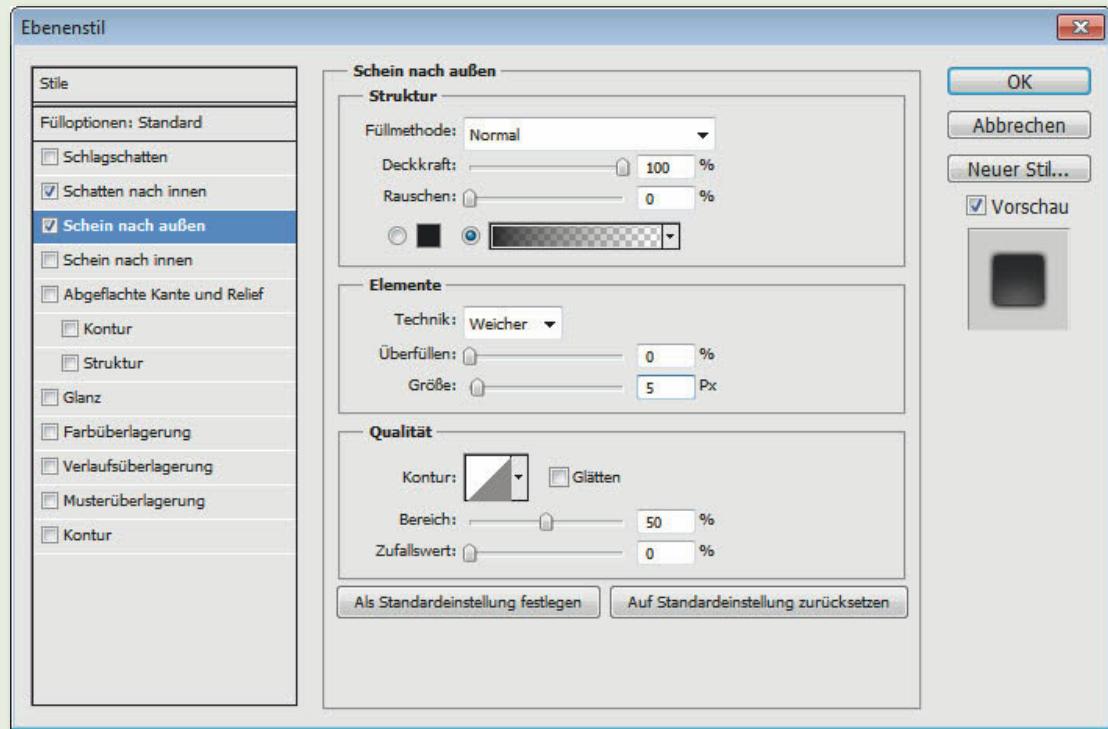


Abbildung 2.143: Ein leichter Schein nach außen verbessert unseren Grundkörper weiter. Ein wenig fehlt aber noch.

Als letzte Einstellung innerhalb der Ebenenstile fügen wir der Körperform nun noch eine *Verlaufsumberlagerung* in der *Füllmethode Normal* bei einer *Deckkraft* von 40%, *Winkel* 90 Grad und *Skalieren* 110% hinzu.

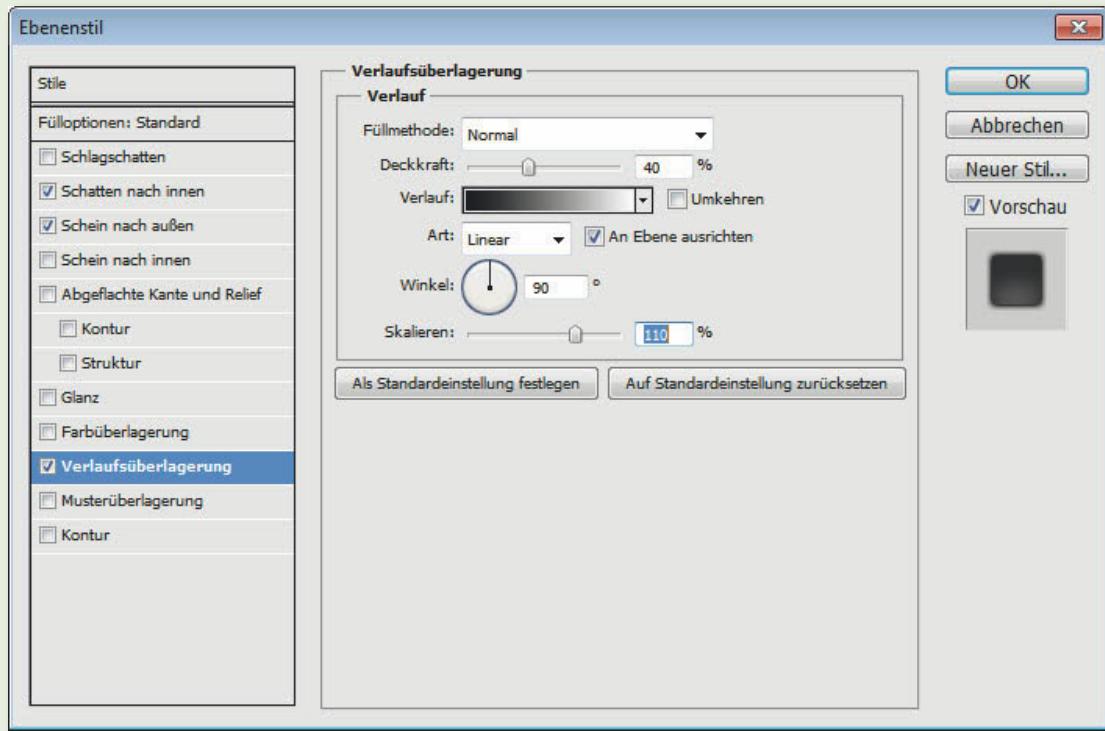


Abbildung 2.144: Mit der Verlaufsüberlagerung erreichen wir die notwendige Tiefe des Icons.

Nach diesen Änderungen wirkt unsere Grundform alles andere als platt. Nun können Sie auch die Veränderungen deutlich erkennen. Mit ein wenig Phantasie nimmt unser plastisches Figur-Icon langsam Gestalt an.



Abbildung 2.145: Der Grundkörper unseres Icons nimmt langsam plastischere Züge an.

Der nächste Schritt bei der Erstellung des Icons ist das Gestalten der Hemdgrundform. Deaktivieren Sie dazu den bestehenden Pfad und wählen Sie wieder mit dem Tastaturkürzel **P** oder mit **Shift** + **P** das Zeichenstift-Werkzeug aus. In der oberen Optionsleiste müssen Sie nun aber auch die Farbe der Pfadform ändern. Für einen deutlichen Kontrast von der Grundform des Körpers zur Hemdform habe ich hier einen Wert von `#ececce` gewählt. Grundsätzlich bleibt Ihnen die Farbe aber selbst überlassen. Durch die späteren Ebenenstileinstellungen wird diese komplett überlagert.



Selbst wenn die Farbe Ihrer Pfadform im späteren Verlauf durch Ebenenstile überlagert werden sollte, wählen Sie sich immer einen passenden Farbton zum Erstellen Ihrer Form aus. Es erleichtert Ihnen den Überblick und vereinfacht so auch das Erstellen von feineren Elementen. Eine schwarze Form auf schwarzem Hintergrund lässt sich nur sehr schwer gestalten.

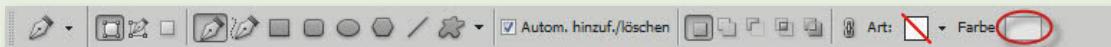


Abbildung 2.146: In der Optionsleiste ändern wir jetzt die Farbe, um unsere neue Hemdform besser sehen zu können.

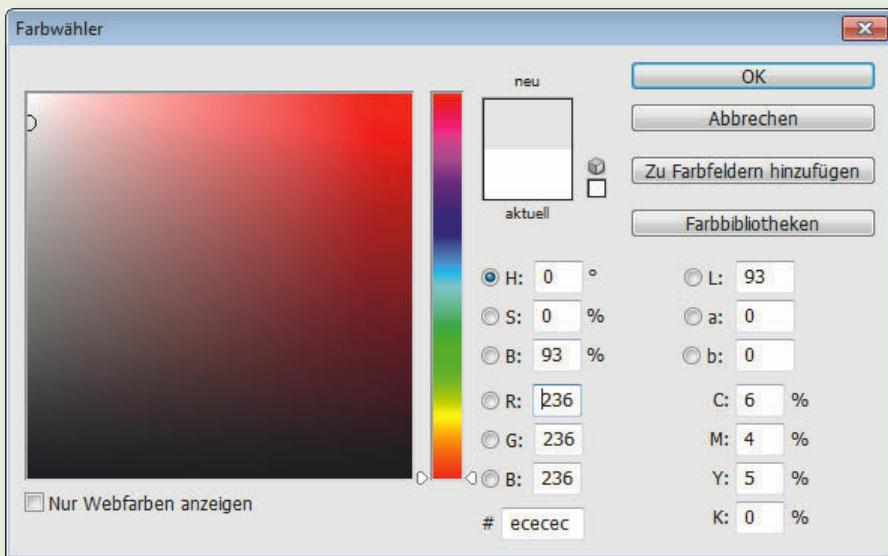


Abbildung 2.147: Für einen besseren Kontrast habe ich mich für ein helles Grau entschieden. Welche Farbe Sie benutzen ist grundsätzlich egal. Achten Sie darauf, dass Sie Ihre neue Form erkennen können.

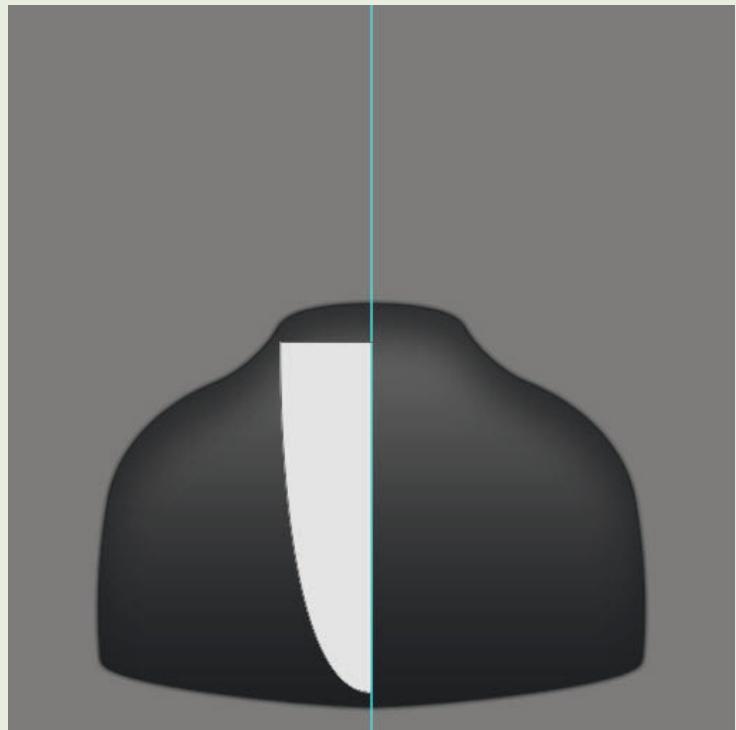
Wie bereits beim Erstellen der Grundform widmen wir uns zuerst einer Seite der neuen Form, die später das Hemd darstellen wird. Zeichnen Sie, mit der Hilfslinie als Orientierung, hier nun wieder mit dem Zeichenstift-Werkzeug eine einfache Hemdfläche ein.



Bei der Verwendung der Ebenenstile merkt sich Photoshop immer automatisch die letzten verwendeten Einstellungen und übernimmt diese dann selbstständig für die nächsten erstellten Formen. Lassen Sie sich hier also nicht verwirren!



Gerade die Details sind es, die unser plastisches Figur-Icon zusätzliches Leben einhauchen. Natürlich könnten wir hier auch ohne ein Hemd oder weitere Zusätze arbeiten, aber erst deren Einsatz lässt das Ganze greifbarer und runder wirken. Überlegen Sie sich deshalb immer, welche kleinen Verbesserungen Sie noch anbringen können, um so ein plastisches Icon zu erhalten.



Wenn Sie mit dem Zeichenstift-Werkzeug eine exakte Gerade einzeichnen wollen, halten Sie beim Setzen der Pfadpunkte einfach die **↑**-Taste gedrückt. So können Sie einfache Pfadlinien in 45°-Schritten erstellen.



Abbildung 2.148: Die erste Hälfte des Hemdes ist jetzt bereits fertig.

Wenn Ihnen die erste Hälfte des Hemdes gefällt, rufen Sie mit dem Tastatorkürzel **A** wieder das Pfadauswahl-Werkzeug auf. Markieren Sie durch einen Klick in die Form die Pfadfläche und erzeugen Sie über **Strg** + **C** oder mit BEARBEITEN > KOPIEREN eine Kopie der Hemdform und fügen diese dann wieder über **Strg** + **V** oder über BEARBEITEN > EINFÜGEN auf der Arbeitsfläche ein. Das Platzieren erfolgt wie schon bei der Grundform

des Körpers durch Verschieben der soeben erstellten Form. Über den Befehl BEARBEITEN > PFAD TRANSFORMIEREN > HORIZONTAL SPIEGELN erzeugen Sie jetzt eine Spiegelung der linken Hälfte und platzieren diese dann wieder an der Hilfslinie. Sollte Ihnen hier die exakte Positionierung in der Höhe schwerfallen, markieren Sie die beiden Formen und greifen einfach wieder auf die Option *Obere Kante ausrichten* in der Optionsleiste zurück.

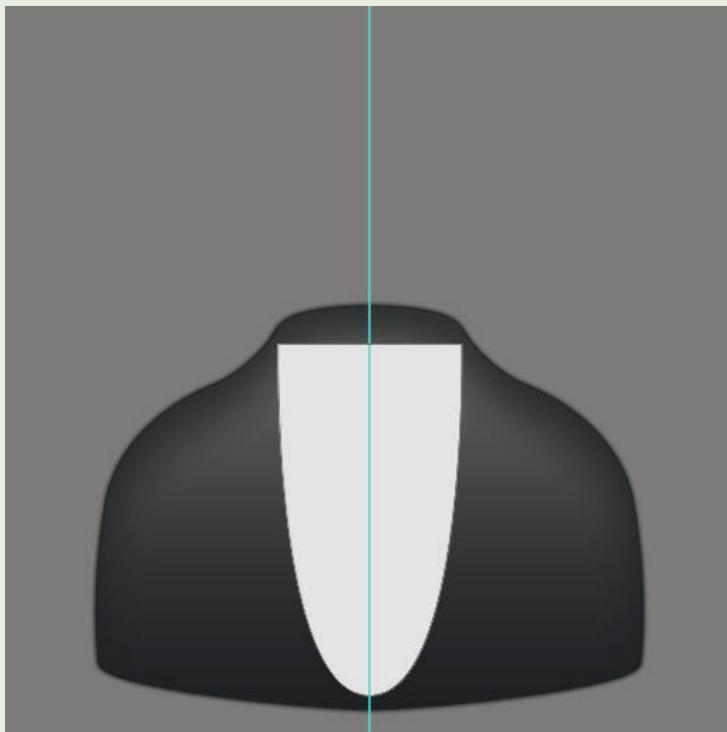


Abbildung 2.149: Die beiden Teile des Hemdes sind nun passend ausgerichtet.

Da die beiden Hemdformen sowieso schon ausgewählt sind, können Sie diese durch einen Klick auf *Kombinieren* in der Optionsleiste zusammenfügen. Die neue Form bekommt nun eine eigene Verlaufsüberlagerung. Klicken Sie dazu wieder auf das *fx*-Symbol im unteren Bereich der Ebenenpalette und wählen Sie hier direkt *Verlaufsüberlagerung* aus. Ich habe dazu einen Verlauf von einem mittleren Grau mit dem Wert `#adadad` zu `#ffffff` gewählt.

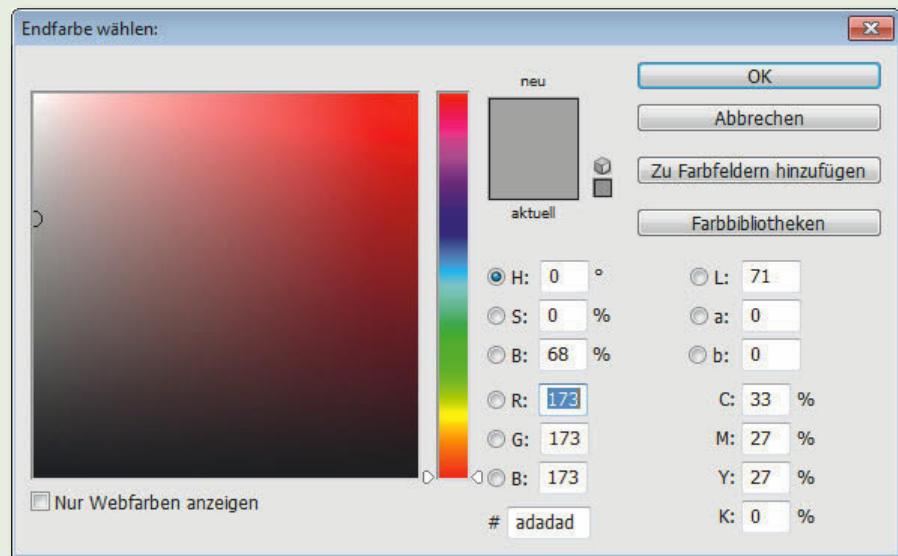


Abbildung 2.150: Ein mittleres Grau gibt dem Hemd ein wenig Tiefe.

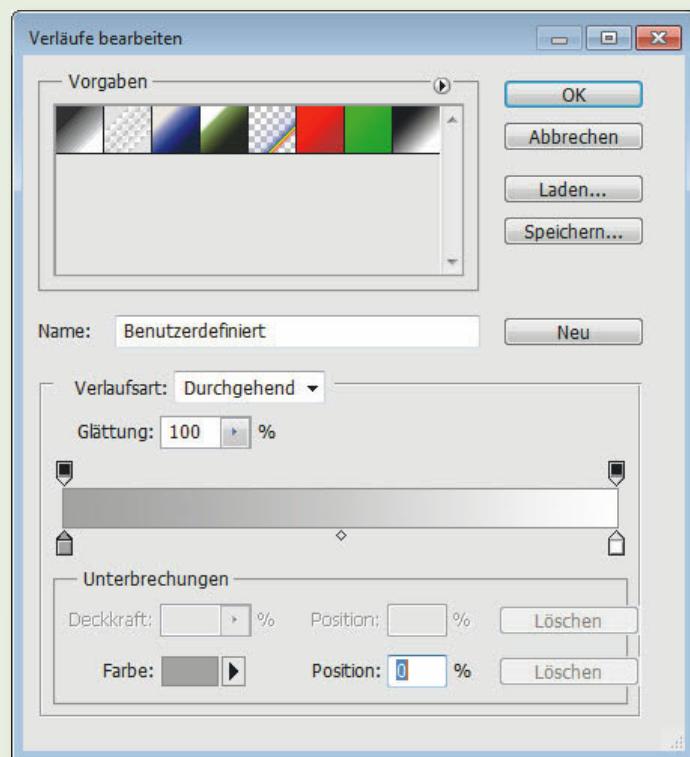


Abbildung 2.151: Der Verlauf von einem mittleren Grau zu Weiß muss von Ihnen natürlich erst eingestellt werden.

Die *Deckkraft* sollte auf 100% stehen und *Skalieren* bei einem Wert von 85%. Die anderen Werte können beibehalten werden. Die Auswirkungen auf unser Hemd sind nicht extrem, sorgen aber für eine gewisse Tiefe und der Hemdbereich wirkt nicht mehr ganz so platt aufgesetzt. Unsere neue Ebene benennen wir jetzt am besten mit *Hemd*.

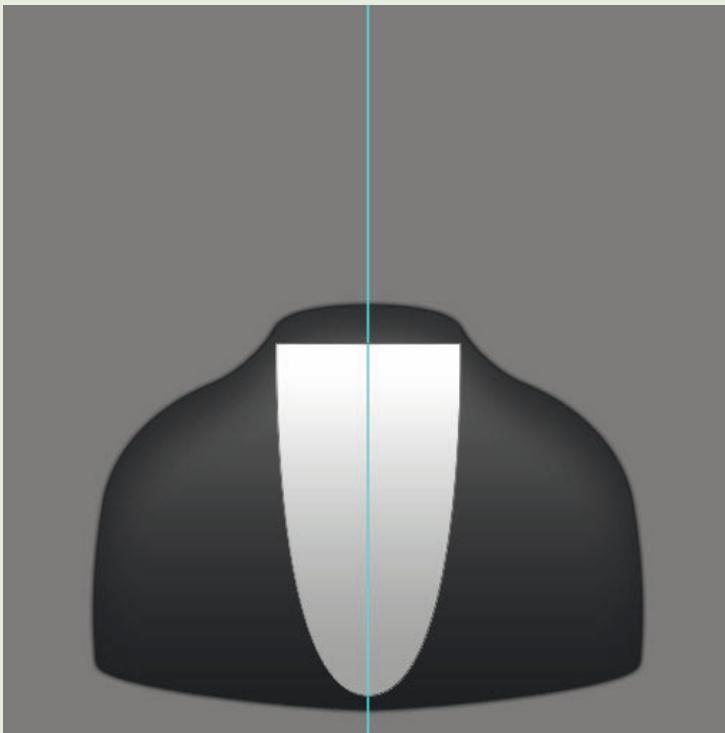


Abbildung 2.152: Das Hemd hat nun seine leichte Verlaufsüberlagerung bekommen.

So langsam bekommt unser Icon seine Form. Damit später der Kopf aber nicht unrealistisch in der Luft schwebt, werden wir jetzt den Hals des Icons erstellen. Er dient uns auch als Anhaltspunkt für einige weitere Formen, die wir zu einem späteren Zeitpunkt einfügen werden.

Rufen Sie mit dem Tastaturkürzel **U** und gegebenenfalls zusätzlich mit **▲** + **U** das Rechteck-Werkzeug auf und ziehen Sie im oberen Bereich des Icons ein Rechteck auf. Benennen Sie diese Ebene mit *Hals*. Achten Sie dabei darauf, dass Sie nicht die komplette Breite des Hemdes dabei ausfüllen. Da bei dieser neuen Form die letzte Ebenenstileinstellung übernommen wird,

erscheint die Fläche ebenfalls mit einem leichten Grauverlauf wie bei der Ebene *Hemd*.



Sollten Sie bereits vorhandene Ebenenstile stören, so können Sie hier Abhilfe schaffen. Mit einem Doppelklick auf die Effekte der Ebene können Sie die Ebenenstile leicht deaktivieren oder Ihren Wünschen anpassen.

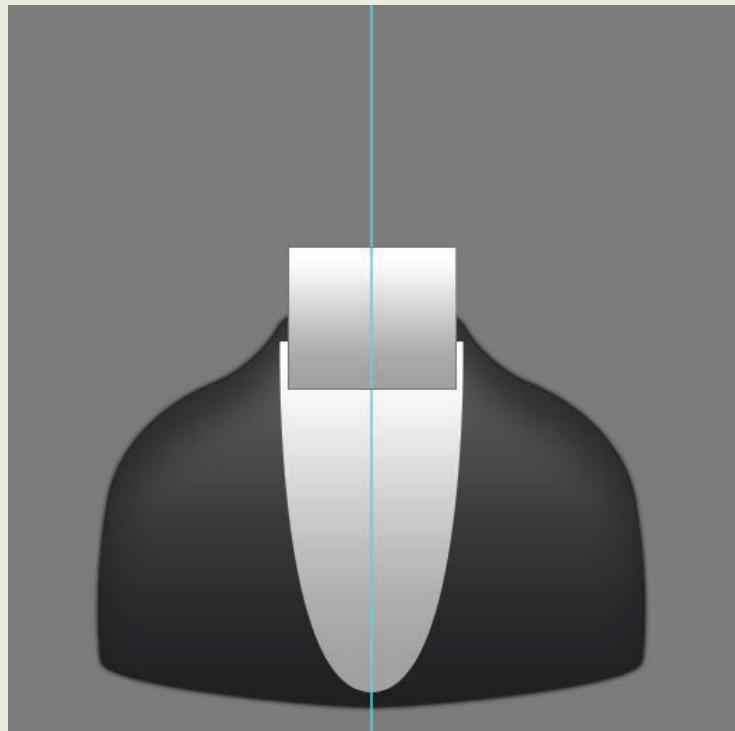


Abbildung 2.153: Der Hals unseres Icons ist in Position. Der Verlauf wurde automatisch von der letzten Ebenenstileinstellung übernommen.

Dieser Verlauf stört uns aber nicht weiter. Mit einem Doppelklick auf *Effekte* in der Ebene *Hals* rufen Sie nun das Ebenenstilfenster auf, um dort die Einstellungen für die Verlaufsüberlagerung zu verändern.

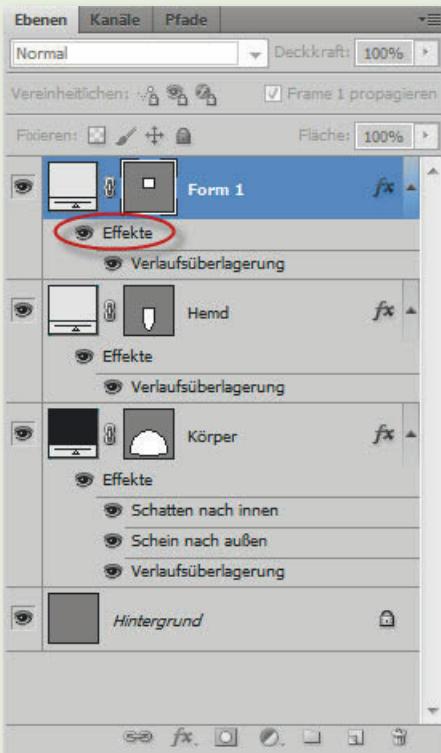


Abbildung 2.154: Ein Doppelklick auf die Effekte öffnet das Ebenenstilfenster.

Der Hals bekommt jetzt mit einer Verlaufsüberlagerung aus drei Farbtönen eine menschlichere Anmutung. Ich habe hier einen Verlauf von #996633 mit der *Position 0%* über den Farbton #eec490 mit *Position 64%* bis zu #c29760 auf *Position 88%* gewählt. Sie sind wie immer nicht gezwungen genau dieselben Werte und Positionen zu übernehmen. Für den Anfang wird es Ihnen das Gestalten sicherlich erleichtern, aber experimentieren Sie selbst herum, welche Einstellungen für Sie am besten sind. Die *Verlaufsüberlagerung* sollte eine *Deckkraft* von 100% haben, mit einem *Winkel* von 0 Grad und *Skalieren* 125%.

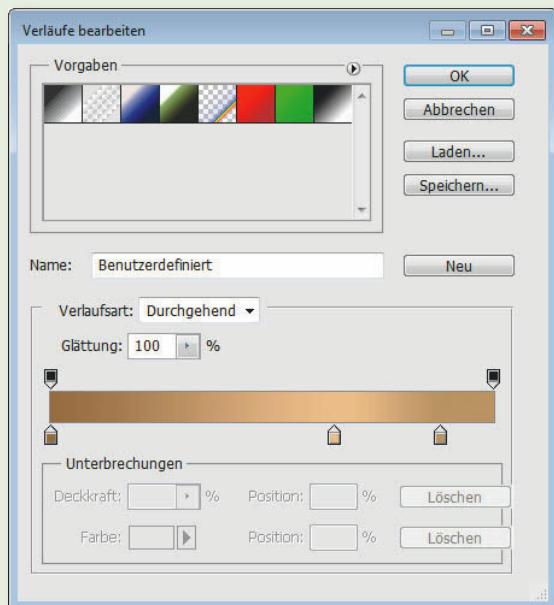


Abbildung 2.155: Der Farbverlauf für den Hals besteht aus insgesamt drei Farbwerten.

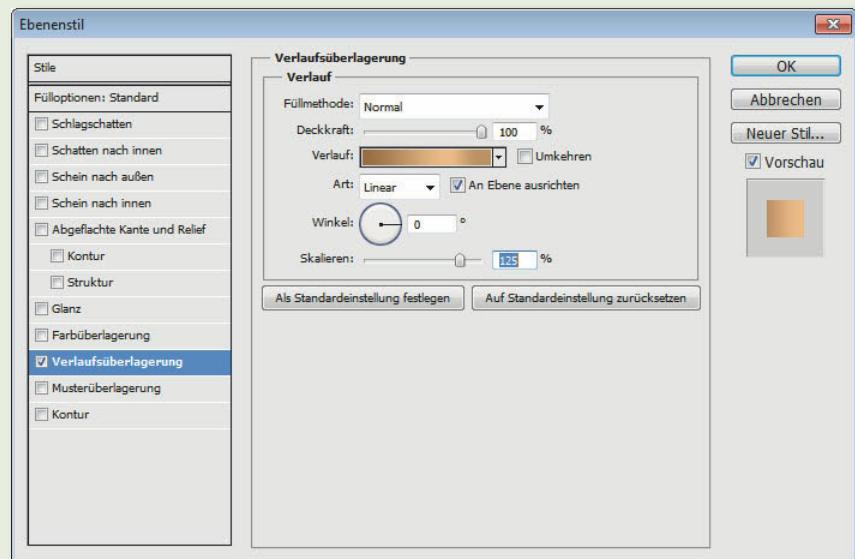


Abbildung 2.156: Die restlichen Einstellungen der Verlaufsüberlagerung

Das vorübergehende Ergebnis unserer Gestaltung wirkt noch etwas seltsam, aber ich verspreche Ihnen, dass sich das schnell wieder ändern wird.

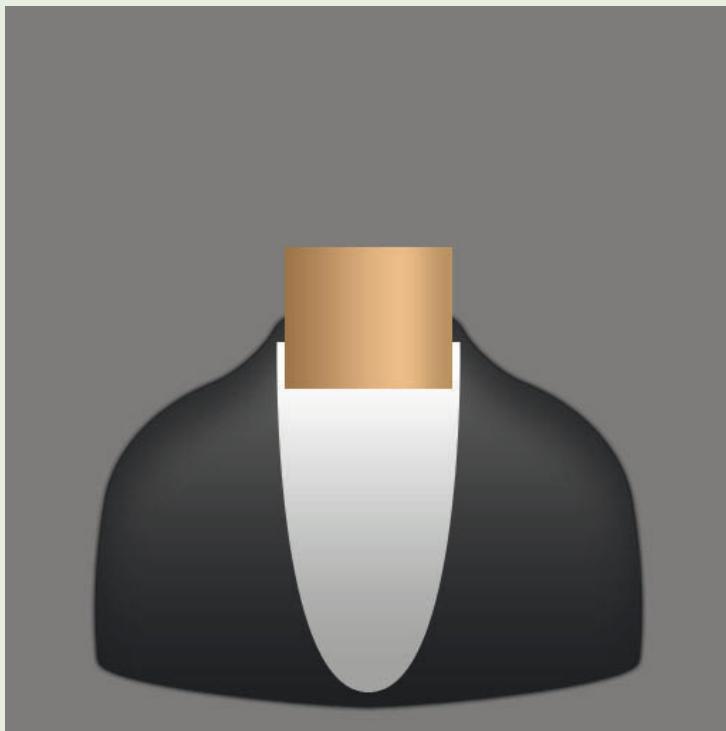


Abbildung 2.157: Der Hals ist nun eingefärbt und steht an der richtigen Stelle.



Gewöhnen Sie es sich an, Ihre neu erstellten Ebenen sofort im Anschluss an Ihre Einstellungen und Änderungen logisch zu benennen. Gerade bei etwas komplexeren Icons wie diesem Figur-Icon werden Sie später für eine klar strukturierte Datei dankbar sein. Wie in den anderen Workshops auch, können Sie so zu jedem Zeitpunkt zielgerichtet und genau die Bereiche anpassen, die Sie gerade brauchen und sparen sich wertvolle Zeit.

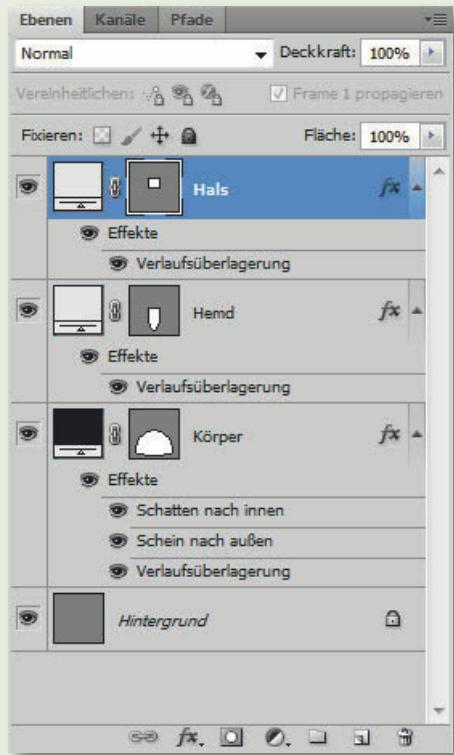


Abbildung 2.158: Übersicht der bisherigen Ebenen unseres Icons

Wenn unsere Icon-Figur schon ein Hemd trägt, dann liegt es doch sehr nahe, dass wir ihr auch gleich eine passende Krawatte dazu spendieren. Zu diesem Zweck rufen wir wieder mit **P** oder **Shift** + **P** das Zeichenstift-Werkzeug auf und erstellen mit wenigen Pfadpunkten nach bekannter Vorgehensweise die eine Hälfte unserer Krawatte. Ich habe hier zur besseren Ansicht die Ebenenstile deaktiviert und einfach die Farbe der Form auf ein dunkleres Grau umgestellt. Sie können aber nach Belieben Ihre gewünschte Farbe einstellen.

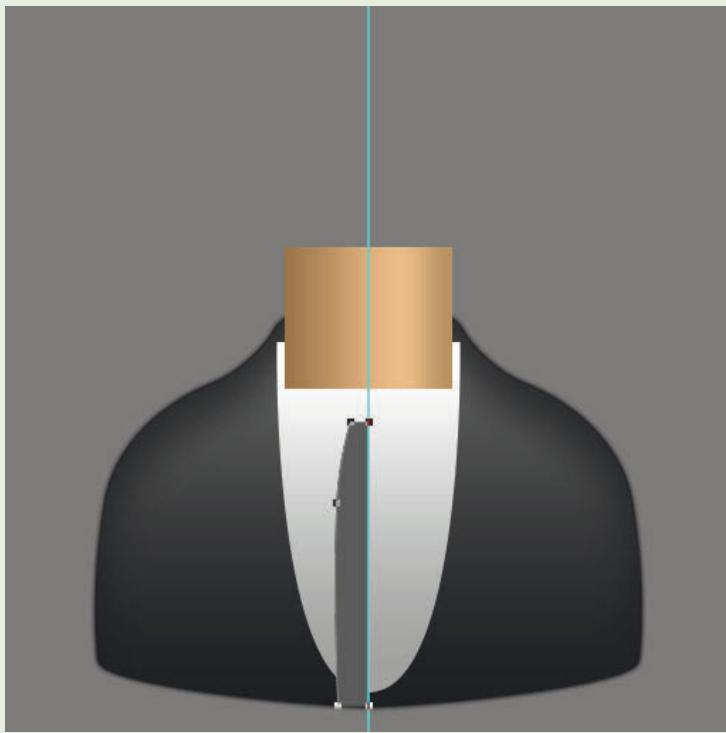


Abbildung 2.159: Die Hälfte der Krawatte ist schon zu sehen.

Mit **A** wählen Sie nun wieder das Pfadauswahl-Werkzeug aus und markieren durch einen Mausklick in die Form die linke Krawattenhälfte. Auch hier brauchen wir wieder eine exakte Kopie der Form, um die zweite Hälfte der Krawatte erzeugen zu können. Kopieren Sie also über **Strg** + **C** oder mit BEARBEITEN > KOPIEREN die Form und fügen Sie diese anschließend wieder über das Tastatirkürzel **Strg** + **V** oder über den etwas längeren Weg BEARBEITEN > EINFÜGEN auf der Arbeitsfläche hinzu. Verschieben Sie die neue Form mit ausgewähltem Pfadauswahl-Werkzeug und spiegeln Sie diese dann mit BEARBEITEN > PFAD TRANSFORMIEREN > HORIZONTAL SPIEGELN. Nutzen Sie zur Positionierung dieser Form sinnvollerweise die Option *Obere Kanten Ausrichten* in der Optionsleiste. Fügen Sie auch hier die Ebenen wieder über *Kombinieren* zusammen und benennen Sie die Ebene in *Krawatte* um.

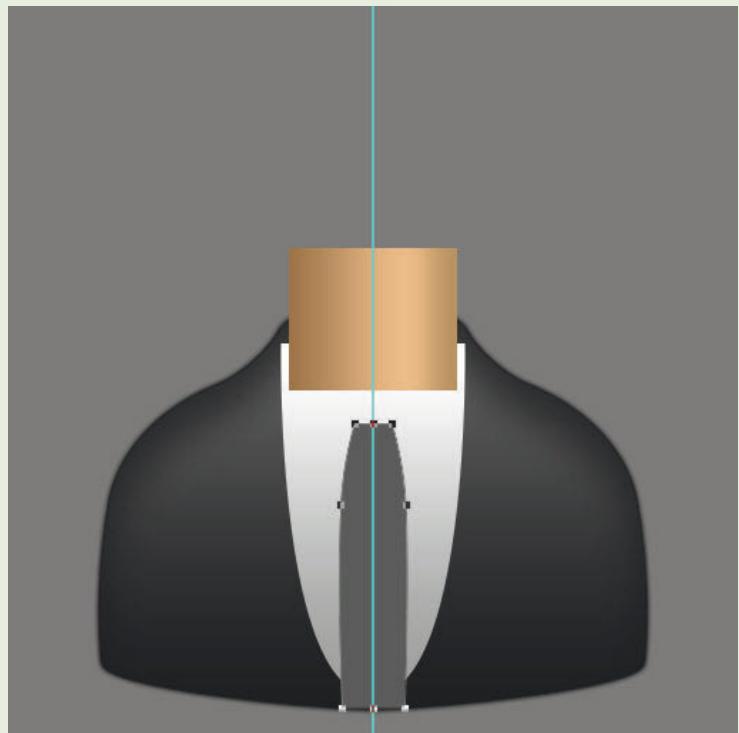
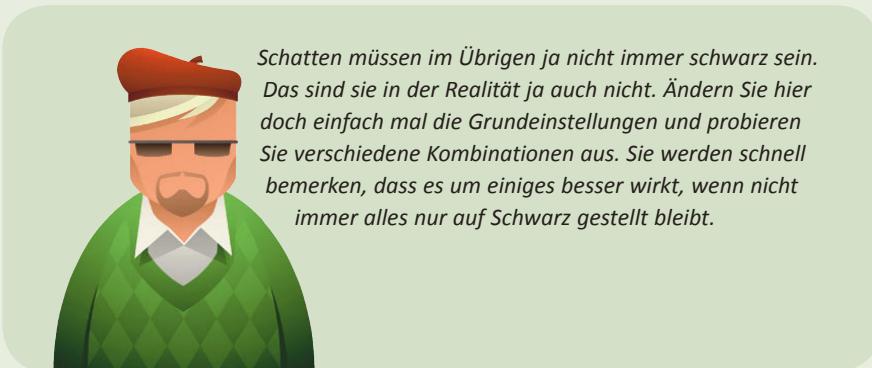


Abbildung 2.160: Die Krawatte nun in voller Breite. So sieht das doch schon um einiges besser aus.

Sie werden es sich bestimmt schon gedacht haben, aber auch die Krawatte bekommt noch etwas mehr Farbe. Aktivieren Sie jetzt wieder die Ebenenstile der Ebene *Krawatte* und wählen Sie *Schlagschatten* aus. Mit einem Klick auf das Farbfeld öffnen Sie das Fenster *Tiefenfarbe wählen* und geben dort den Wert `#3333ff` für einen satten blauen Farbton ein.



Schatten müssen im Übrigen ja nicht immer schwarz sein. Das sind sie in der Realität ja auch nicht. Ändern Sie hier doch einfach mal die Grundeinstellungen und probieren Sie verschiedene Kombinationen aus. Sie werden schnell bemerken, dass es um einiges besser wirkt, wenn nicht immer alles nur auf Schwarz gestellt bleibt.

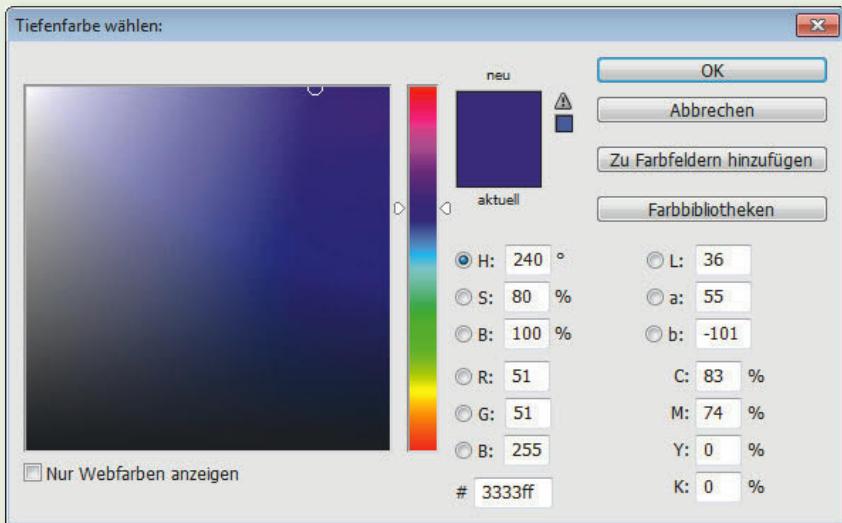


Abbildung 2.161: Für den Schlagschatten gibt es einen satten Blauton.

Stellen Sie die Werte für *Schlagschatten* auf *Füllmethode Normal*, *Deckkraft 90%* mit einem Winkel von *90 Grad*. Der *Abstand* sollte auf *0 Pixel* stehen, *Überfüllen 4 Pixel* und die *Größe* stellen wir auf *6 Pixel*.

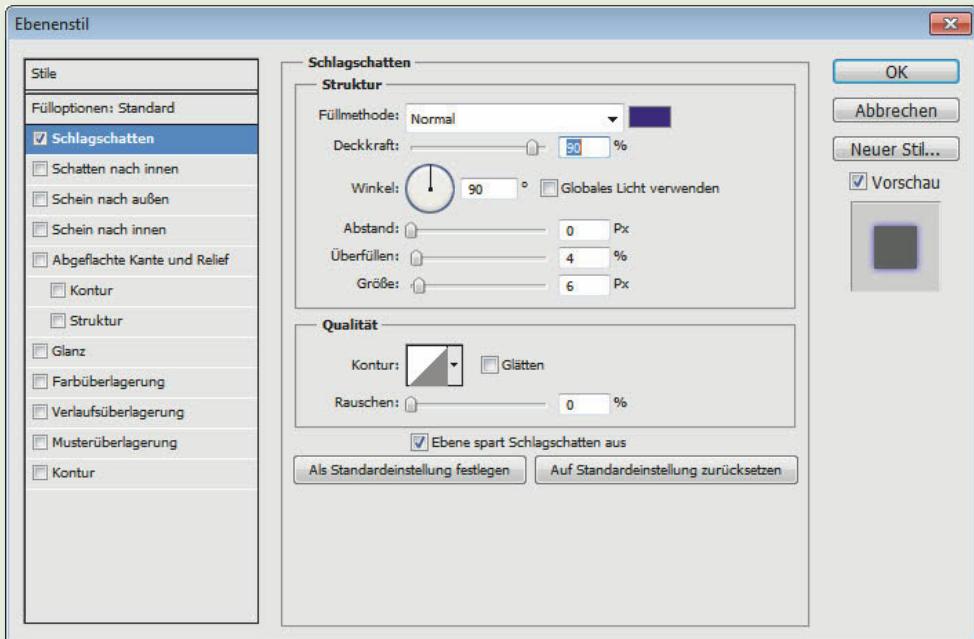


Abbildung 2.162: Die Einstellungen für den blauen Schlagschatten

Jetzt aktivieren Sie den *Schatten nach innen* und stellen hier ebenfalls einen blauen Farbton ein, dieses Mal mit dem Wert `#0000ff`, der *Füllmethode* auf *Normal*, die *Deckkraft* auf *100%*, den *Winkel* auf *90 Grad*, den *Abstand* auf *15 Pixel* und *Unterfüllen* auf *15 Pixel*. Die *Größe* beträgt *10 Pixel*.

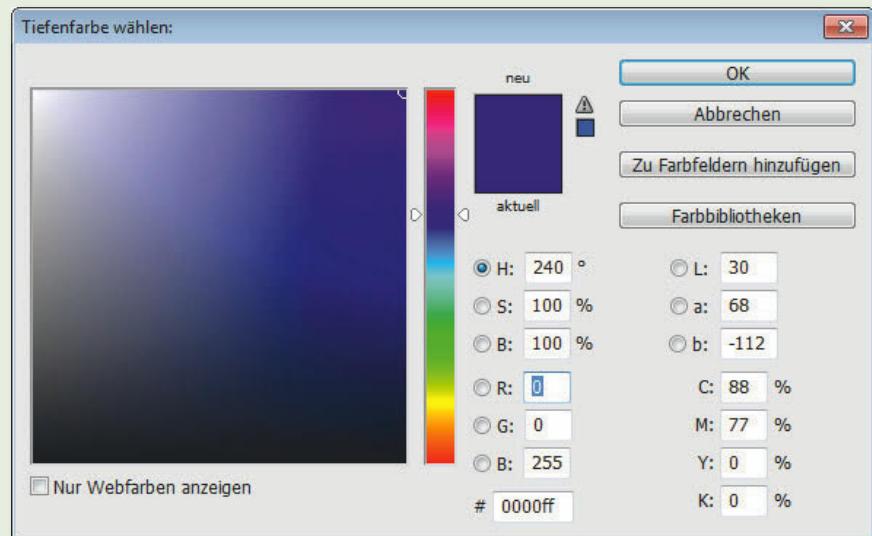


Abbildung 2.163: Auch für den Schatten nach innen verwenden wir einen blauen Farbton.

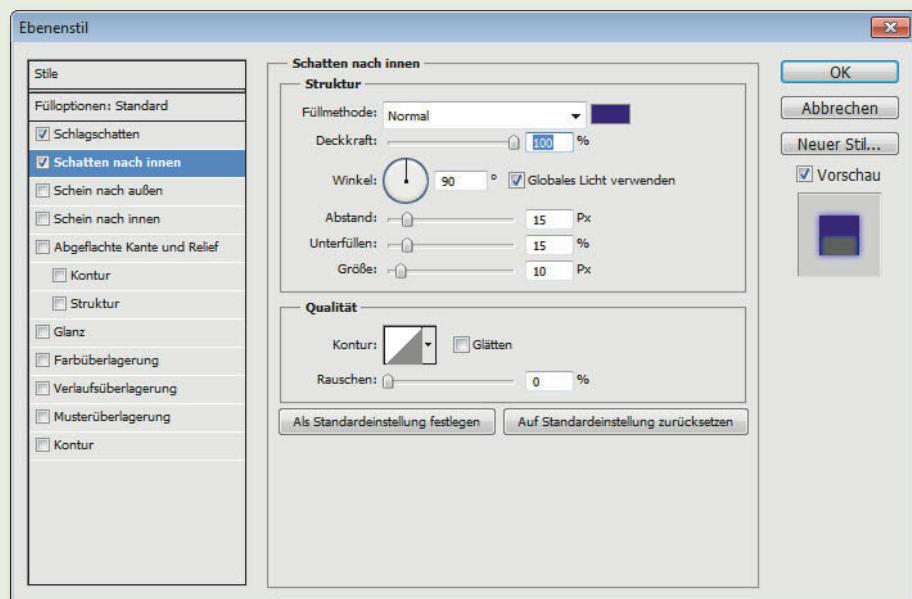


Abbildung 2.164: Die Einstellungen für den zusätzlichen Schatten nach innen.

Zum Schluss geben wir der Ebene *Krawatte* nun noch eine Verlaufsüberlagerung. Dazu stellen wir einen blauen Verlauf von Farbton #0000cc mit *Position 0%* zu #6666ff auf *Position 55%* und #0033cc auf *100%* ein. Die *Füllmethode* der Verlaufsüberlagerung stellen wir auch hier auf *Normal* bei einer *Deckkraft* von *100%*, einem *Winkel* von *90 Grad* und *Skalieren* *90%*.

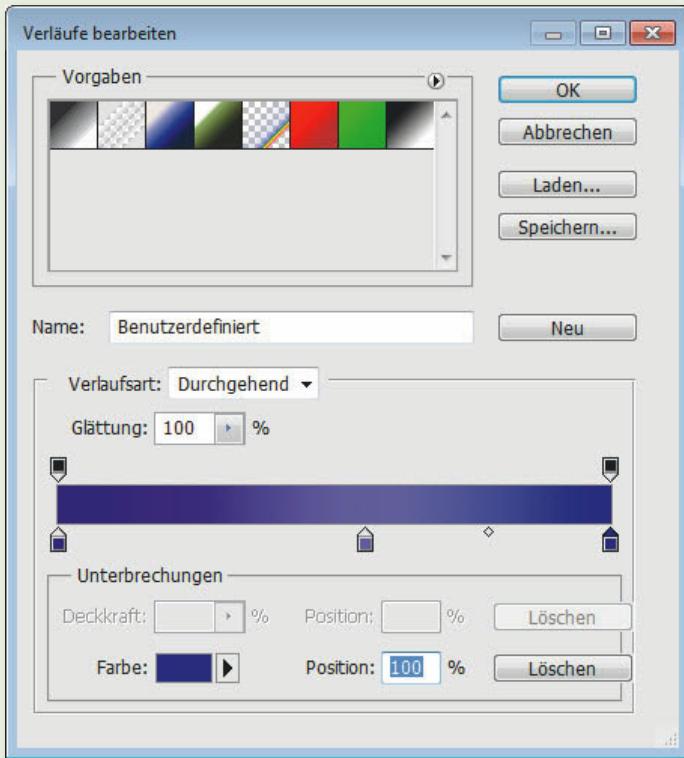


Abbildung 2.165: Der Blauverlauf aus insgesamt drei Farbtönen gibt der Krawatte den letzten Schliff.



Beim Gestalten eines Figur-Icons sollten Sie immer darauf achten, dass Sie die Stile der einzelnen Elemente nicht aus den Augen verlieren. Es sieht komisch aus, wenn beispielsweise die Jacke durch einen Verlauf die nötige Tiefe bekommt, aber ein anderer Bestandteil des Icons einfach ganz ohne Ebenenstil daherkommt und so platt und aufgesetzt wirkt. Lassen Sie sich beim Gestalten Zeit und überlegen Sie sich, wie die Elemente aussehen sollen.

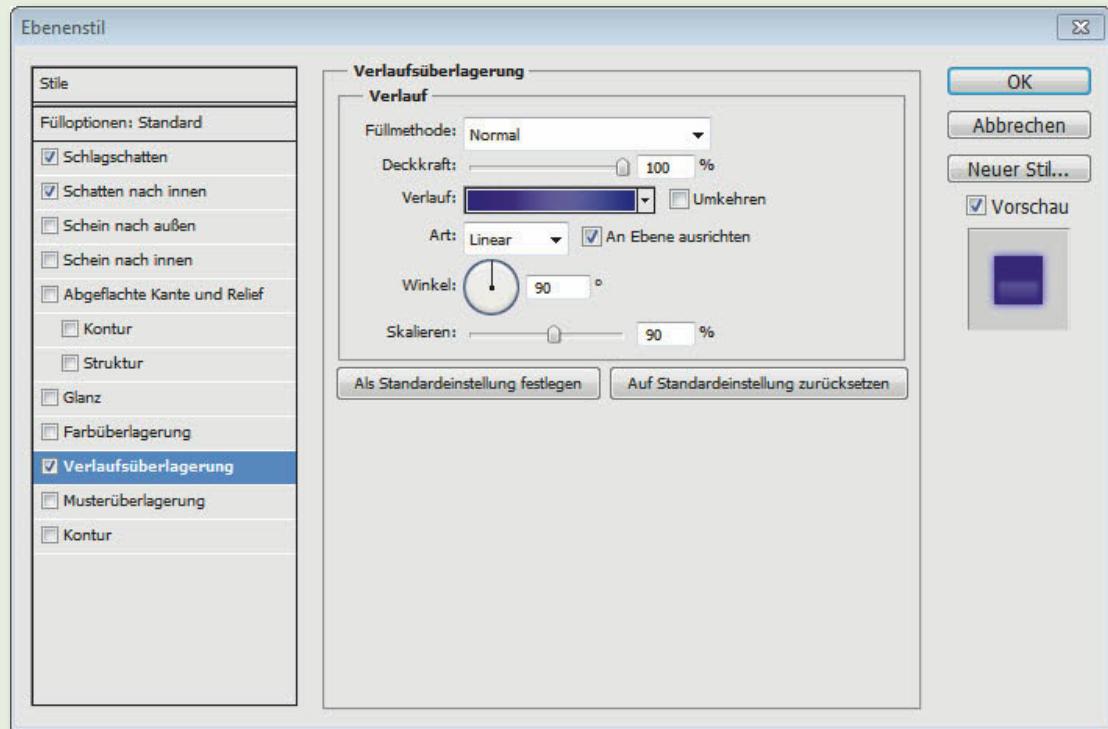


Abbildung 2.166: Eine finale Verlaufsüberlagerung gibt der Krawatte noch das spezielle Etwas.

Stück um Stück fügt sich so langsam unser Figur-Icon zu einem passenden Gesamtbild zusammen. Nach Körper, Hemd und Hals haben wir jetzt auch den unteren Teil der Krawatte gestaltet. Schlecht sieht das Ganze nicht aus, allerdings fehlt noch der Krawattenknoten.



Abbildung 2.167: Der untere Teil der Krawatte ist nun ebenfalls fertig.

Dazu rufen wir wieder mit dem Tastaturkürzel **P** das Zeichenstift-Werkzeug auf und erstellen mit wenigen Pfadpunkten einen einfachen Krawattenknoten. Die Ebenenstileinstellungen werden auch hier wieder von der letzten Ebene übernommen, stören uns in diesem Fall aber nicht, da wir diese nur noch leicht abwandeln müssen. Sie können zum Einzeichnen des Krawattenknotens wieder den bisherigen Weg gehen. Bei solch kleinen Formen sollten Sie aber ruhig einmal probieren, ohne diesen Zwischenschritt zu arbeiten. Sollte es Ihnen nicht gelingen, dann verfahren Sie auch hier wie bereits beim Erstellen der vorherigen Formen. Mittlerweile dürften Sie den Dreh ja heraus haben.

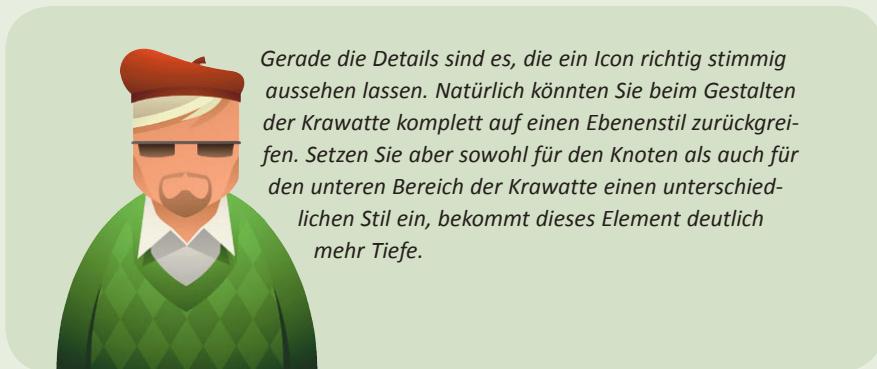


Natürlich müssen Sie nicht alles genau so machen, wie ich es Ihnen hier in den Workshops zeige. Experimentieren Sie beispielsweise doch bei der Krawatte auch mal mit verschiedenen Mustern. Es muss nicht immer nur eine Verlaufsüberlagerung sein.



Abbildung 2.168: Der Krawattenknoten mit den letzten Ebenenstileinstellungen

Als Nächstes bekommt der Knoten nun einen *Schlagschatten* in der *Füllmethode Normal* und der Farbe *Schwarz*, mit einer *Deckkraft* von *35%*, einem *Abstand* von *1 Pixel*, *Überfüllen 0 Pixel* und einer *Größe* von *4 Pixel*. Die anderen Einstellungen bleiben unberührt.



Gerade die Details sind es, die ein Icon richtig stimmig aussehen lassen. Natürlich könnten Sie beim Gestalten der Krawatte komplett auf einen Ebenenstil zurückgreifen. Setzen Sie aber sowohl für den Knoten als auch für den unteren Bereich der Krawatte einen unterschiedlichen Stil ein, bekommt dieses Element deutlich mehr Tiefe.

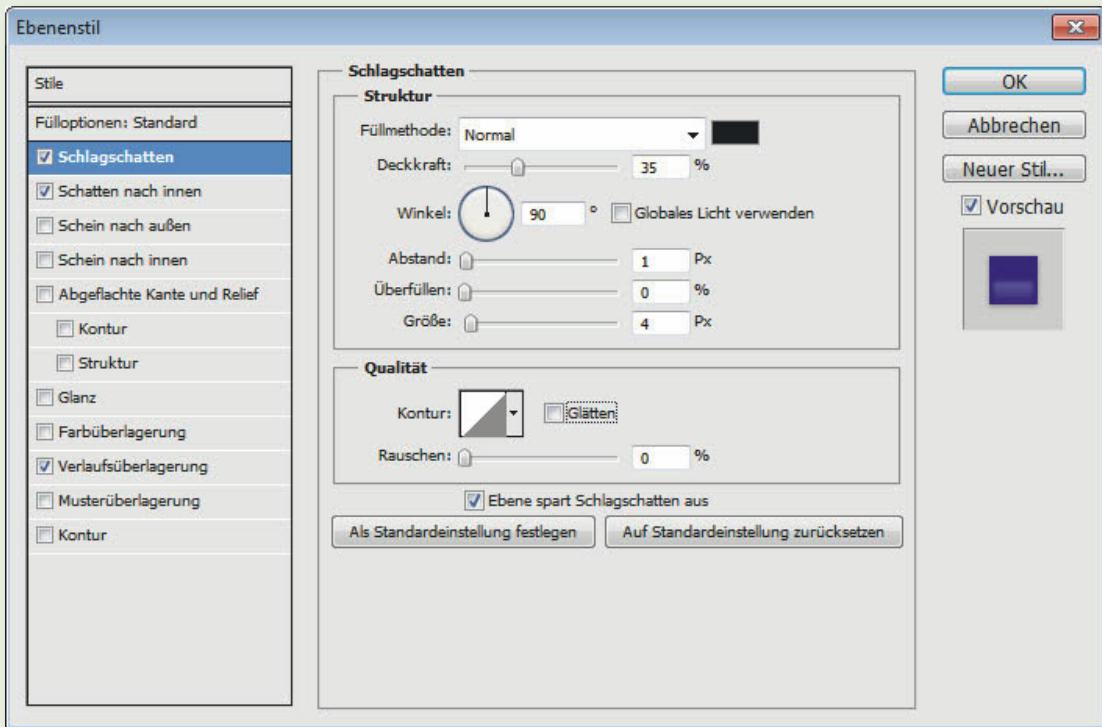


Abbildung 2.169: Beim Schlagschatten ändern wir nur einige wenige Einstellungen.

Der *Schatten nach innen* bekommt nun den *Abstand 2 Pixel*, *Unterfüllen 35%* und *Größe 10 Pixel*. Die Farbe kann hier beibehalten werden, ebenso wie die restlichen Werte.

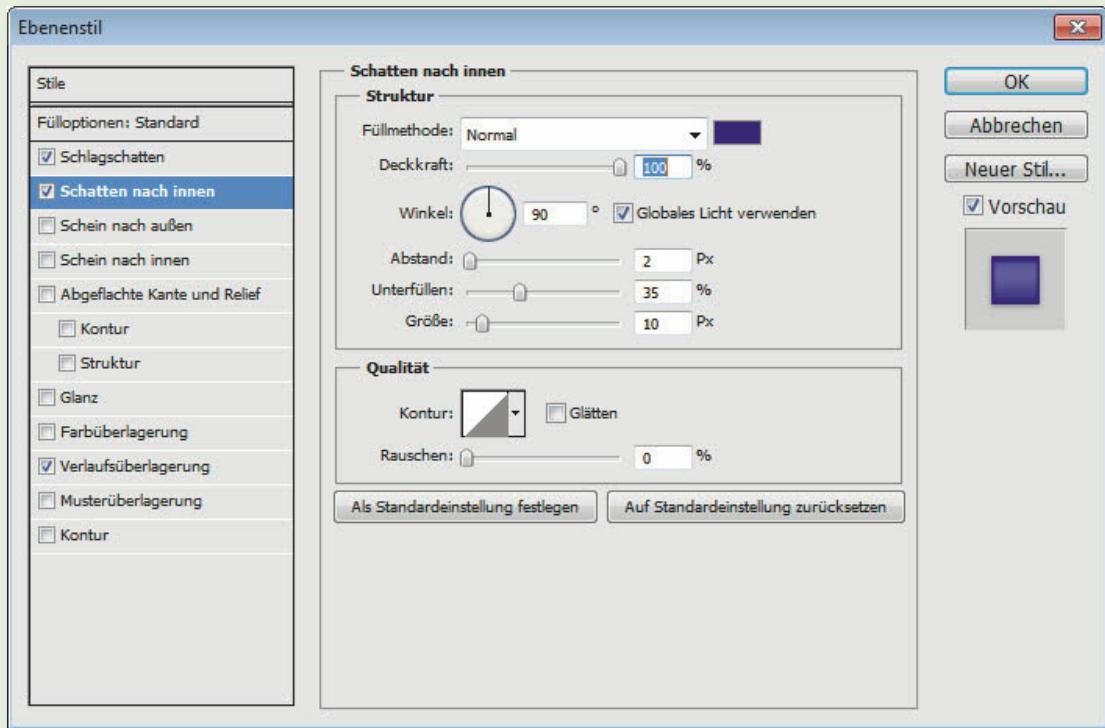


Abbildung 2.170: Auch der Krawattenknoten bekommt einen leichten Schatten nach innen.

Zuletzt passen wir jetzt noch die *Verlaufsüberlagerung* an. Hier entfernen wir den dunklen Blauton rechts im Verlauf einfach durch Ziehen aus dem Fenster heraus. Verschieben Sie nun den hellen Blauton ganz nach rechts und bestätigen Sie mit **OK**. Die *Füllmethode* der *Verlaufsüberlagerung* bleibt auf *Normal*, die *Deckkraft* auf *100%*, der *Winkel* auf *90 Grad* und *Skalieren* auf *70%*.

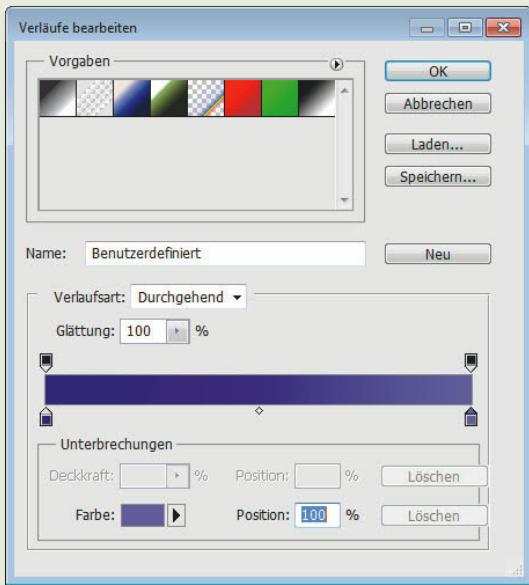


Abbildung 2.171: Der mittlere Blauton wird an die Position 100% gesetzt.

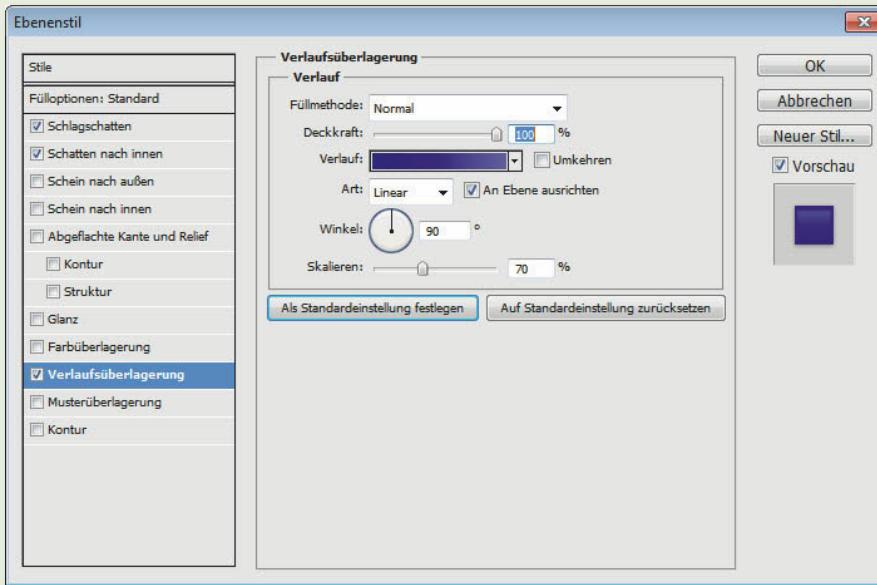


Abbildung 2.172: Ein geänderter Farbverlauf und eine andere Skalierung wirken hier Wunder.

Nach diesen wenigen Einstellungen in den Ebenenstilen benennen wir die Ebenen in *Krawattenknoten* um. Schauen Sie sich das Figur-Icon jetzt an. Die Formen werden zunehmend klarer und wir sind nicht mehr weit von unserem finalen Icon entfernt.



Abbildung 2.173: Die Krawatte ist nun komplett und strahlt in kräftigem Blau.

Jetzt geht es unserem Icon also so langsam an den Kragen. In diesem Fall ist das wörtlich gemeint, denn der Kragen fehlt hier eindeutig. Deshalb werden wir uns jetzt darum kümmern, diese Fehlstelle schnell zu beseitigen. Wählen Sie wie gewohnt über das Tastaturkürzel **P** das Zeichenstift-Werkzeug aus. Zeichnen Sie mit der linken und unteren Kante unseres Halses den ersten Kragen ein. Vergessen Sie nicht – Übung macht den Meister.

Da auch hier wieder die Ebenenstile übernommen werden, befördern wir diese per Drag & Drop auf das Mülleimer-Icon im unteren Bereich der Ebenenpalette in den Abfall. Hier ist es wieder grundsätzlich egal, welche Farbe Sie für die Form wählen. Ich wähle zur besseren Ansicht wieder ein helles Grau.



Anstelle einer Krawatte könnte man hier auch ohne Weiteres eine Fliege oder eine Halskette platzieren. Die Grundformen dieses Icons ermöglichen es, dass Sie schnell das Aussehen ändern können, ohne das gesamte Icon von Grund auf neu bauen zu müssen.



Abbildung 2.174: Der linke Kragen ist schon mal erstellt. Passen Sie die Form einfach nach Ihren Wünschen an.

Benennen Sie diese neue Ebene mit *Kragen links* und öffnen Sie mit einem Klick auf das *fx*-Symbol in der Fußeiste der Ebenenpalette das Flyout-Menü der Ebenenstile. Wählen Sie hier *Schlagschatten* aus und stellen Sie dann die Werte auf *Füllmethode Normal* und *Deckkraft 75%* und deaktivieren Sie das Häkchen bei *Globales Licht verwenden*. Ein *Winkel* mit *115 Grad*, *Abstand 3 Pixel*, *Überfüllen 0%* und eine *Größe* von *5 Pixel* komplettieren die Einstellungen hier.

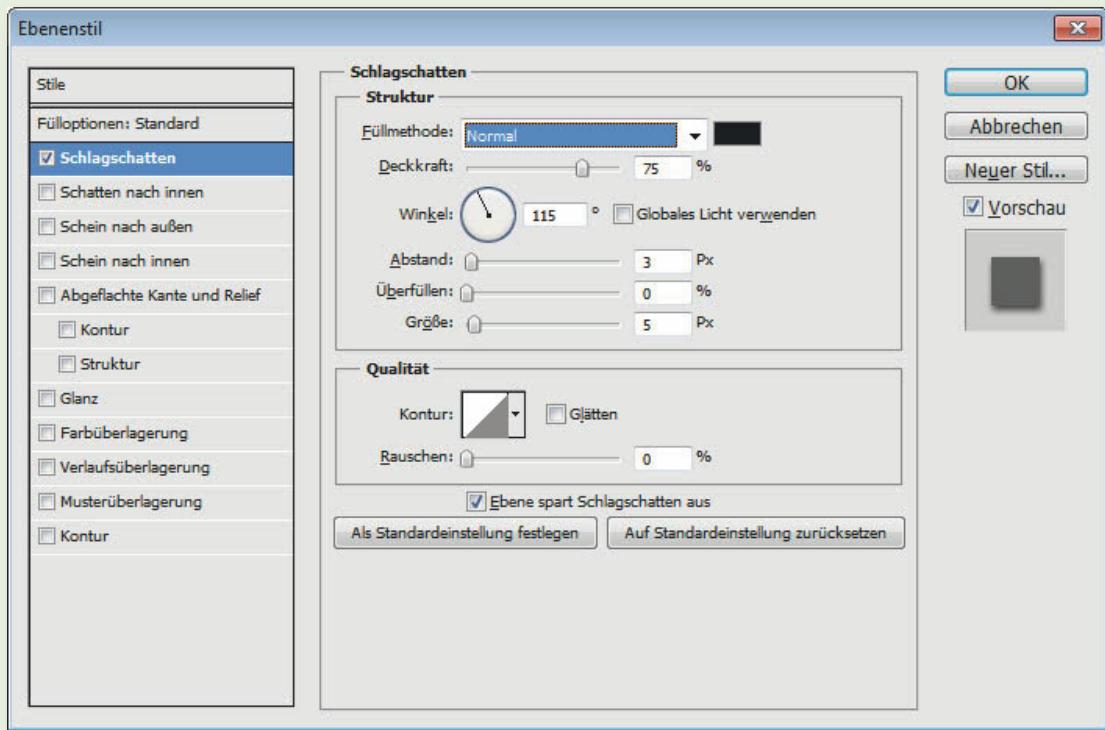


Abbildung 2.175: Der Schlagschatten für den linken Kragen

Der *Schatten nach innen* bekommt die Einstellungen *Füllmethode Normal* mit der Farbe Weiß, *Deckkraft 65%*, *Winkel -45 Grad*, *Abstand 2 Pixel* und *Größe 2 Pixel*. Alles andere kann bleiben wie es ist.

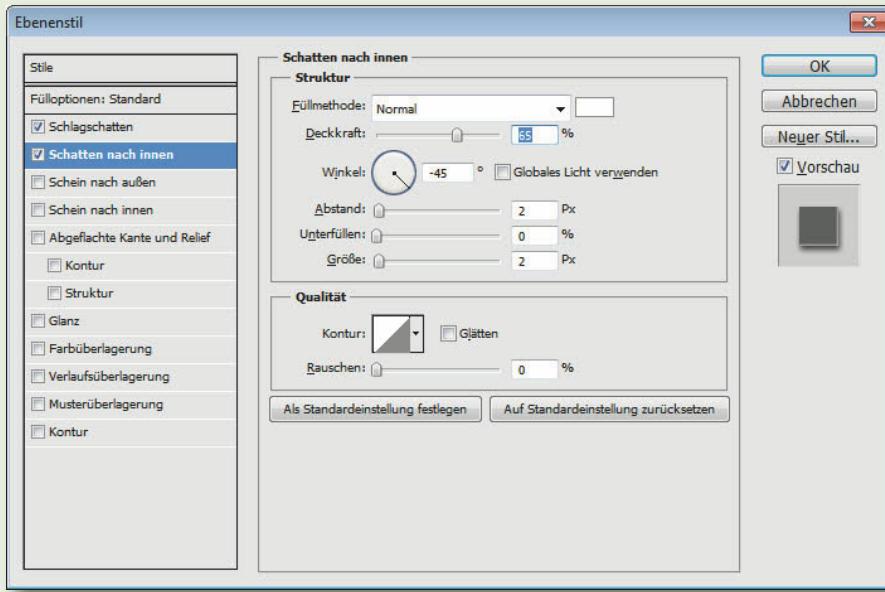


Abbildung 2.176: Der Schatten nach innen darf natürlich auch hier nicht fehlen.

Zum Schluss fügen wir jetzt noch eine *Verlaufsüberlagerung* von Hellgrau #efefef nach Weiß #ffffff hinzu, die *Füllmethode* auf *Normal* mit 100% *Deckkraft*, *Art reflektiert*, *Winkel* 35 Grad und *Skalieren* 75%.

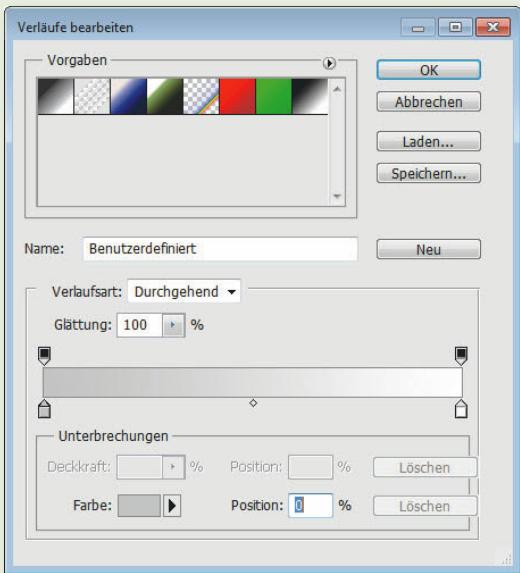


Abbildung 2.177: Ein Verlauf von Hellgrau nach Weiß gibt dem Kragen die Tiefe.

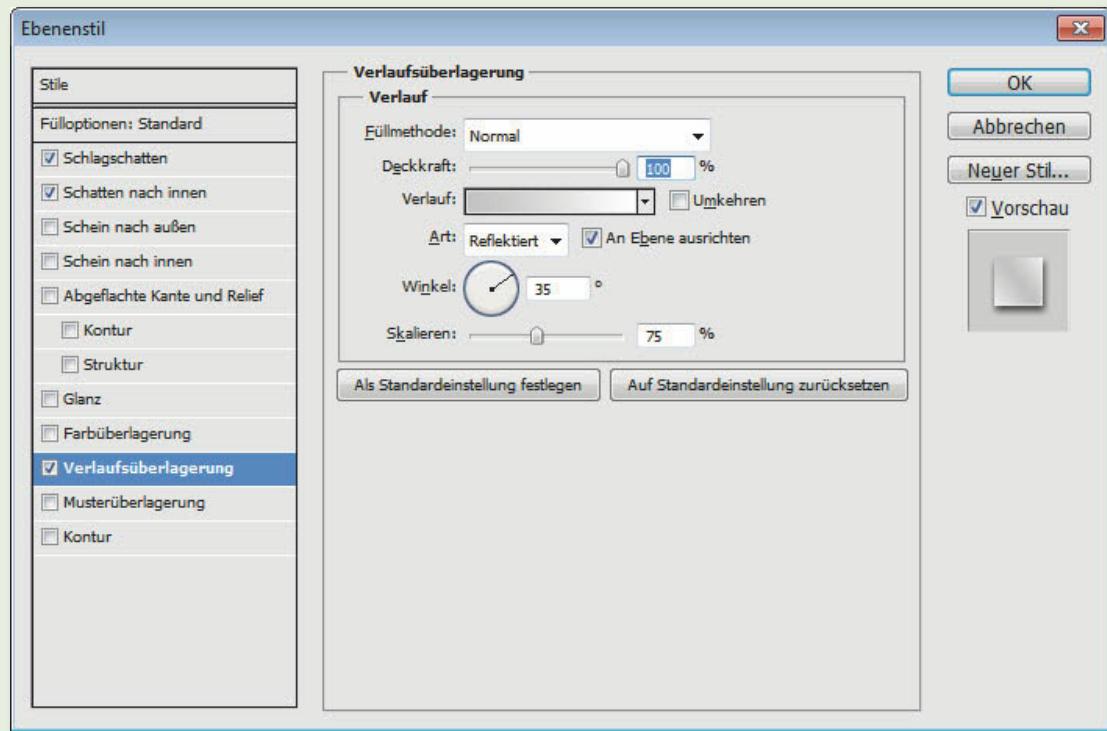


Abbildung 2.178: Mit dem Schlagschatten fügt sich dann auch der Kragen passend ein.

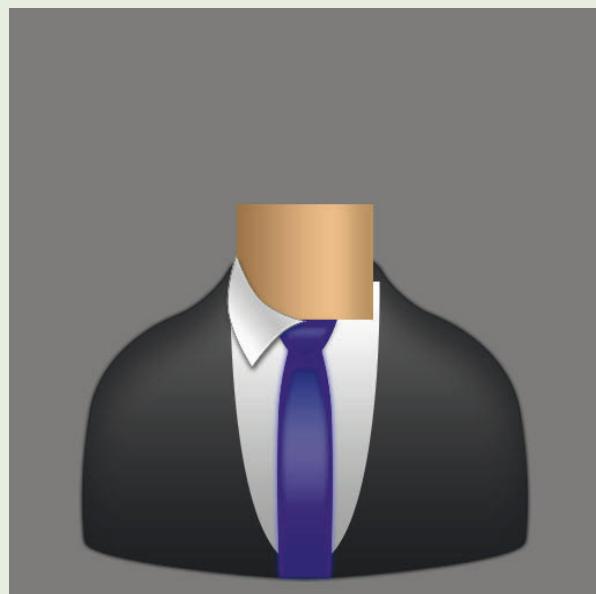


Abbildung 2.179: Der linke Kragen ist nun auch fertig gestellt.

Nun brauchen wir nur noch eine Kopie dieses Kragens auf die andere Seite zu versetzen. Da wir aber Ebenenstile verwendet haben, nutzt uns dieses Mal die Technik mit Copy und Paste nichts. Eine schnelle Lösung ist es hier, die Ebene *Kragen links* auszuwählen und mit **Strg** + **J** eine Kopie der Ebene zu erstellen. Klicken Sie jetzt auf das Icon *Neue Ebene erstellen* im unteren Bereich der Ebenenpalette, markieren Sie diese neue Ebene durch Anklicken und Gedrückthalten der **Shift**-Taste zusammen mit der Ebene *Kragen links Kopie*.

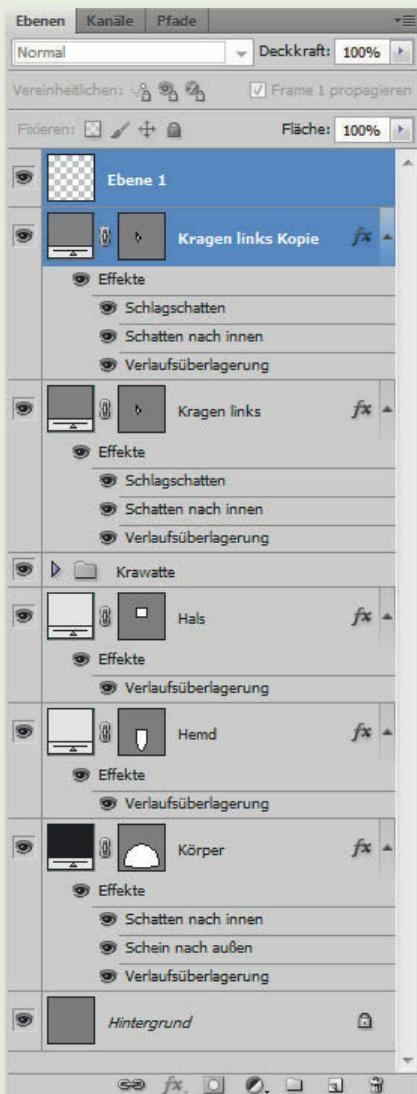


Abbildung 2.180: Die kopierte und die neu erstellte Ebene sind markiert.

Fügen Sie jetzt diese beiden Ebenen über EBENE > AUF EINE EBENE REDUZIEREN oder mit dem Tastatursymbol **Strg** + **E** auf einer Ebene zusammen und benennen Sie diese mit *Kragen rechts*. Die Einstellungen der Ebenenstile sind nun auf die Ebene übertragen und Sie können jetzt problemlos über BEARBEITEN > TRANSFORMIEREN > HORIZONTAL SPIEGELN die zweite Seite des Kragens erstellen. Positionieren Sie diesen Teil des Kragens nun mit dem Verschieben-Werkzeug.

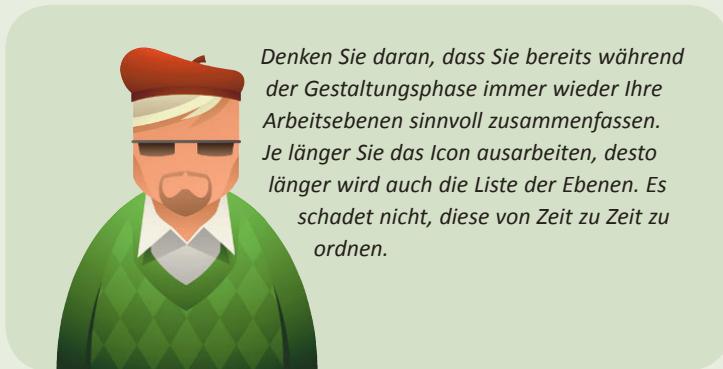


Abbildung 2.181: Jetzt sind beide Seiten des Kragens erstellt.

Jetzt müssen wir auch dem Jacket noch einen Kragen verpassen. Stellen Sie dazu mit dem Tastatorkürzel **D** die Vorder- und Hintergrundfarbe wieder auf Schwarz und Weiß um. Dann rufen Sie mit **P** oder **Shift + P** das Zeichenstift-Werkzeug auf und konstruieren die linke Seite des Jacketkragens. Denken Sie daran, es gibt hier kein Richtig oder Falsch. Es ist Ihr Icon. Lassen Sie das Jacket aussehen, wie Sie es gerne möchten.



Abbildung 2.182: Der linke Jacketkragen ist in der Grundform fertig.

Diesem Jacketkragen fügen wir nun ebenfalls diverse Ebenenstile hinzu, damit er sich optimal in das Figur-Icon einfügt. Rufen Sie wieder das Ebenenstilfenster auf und aktivieren Sie einen *Schlagschatten* mit den Werten *Füllmethode Normal, Deckkraft 90%, Winkel 80 Grad, Globales Licht verwenden deaktiviert, Abstand 3 Pixel, Größe 0 Pixel*.

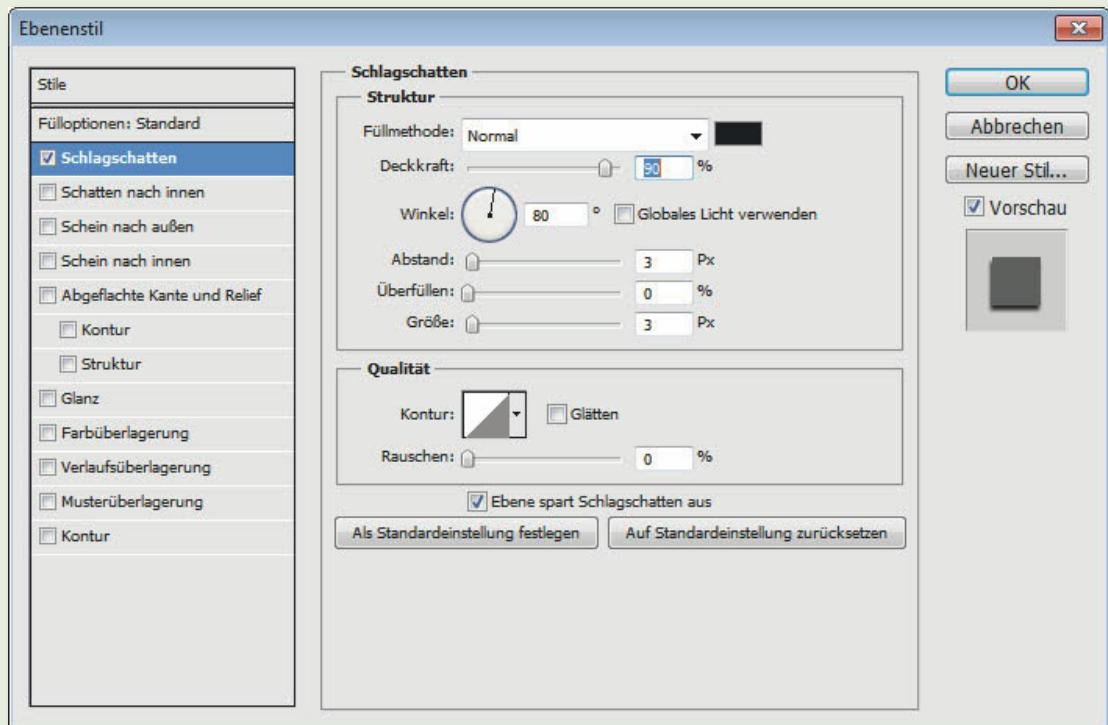


Abbildung 2.183: Die Schlagschatten-Einstellungen des Jacketkragens.

Im nächsten Schritt fügen wir einen *Schatten nach innen* ein, mit der *Füllmethode Normal* und Farbe *Weiß*, *Deckkraft 15%*, *Winkel -125 Grad*, *Globales Licht verwenden* deaktiviert, *Abstand 5 Pixel*; *Unterfüllen 0%* und einer *Größe 0 Pixel*.

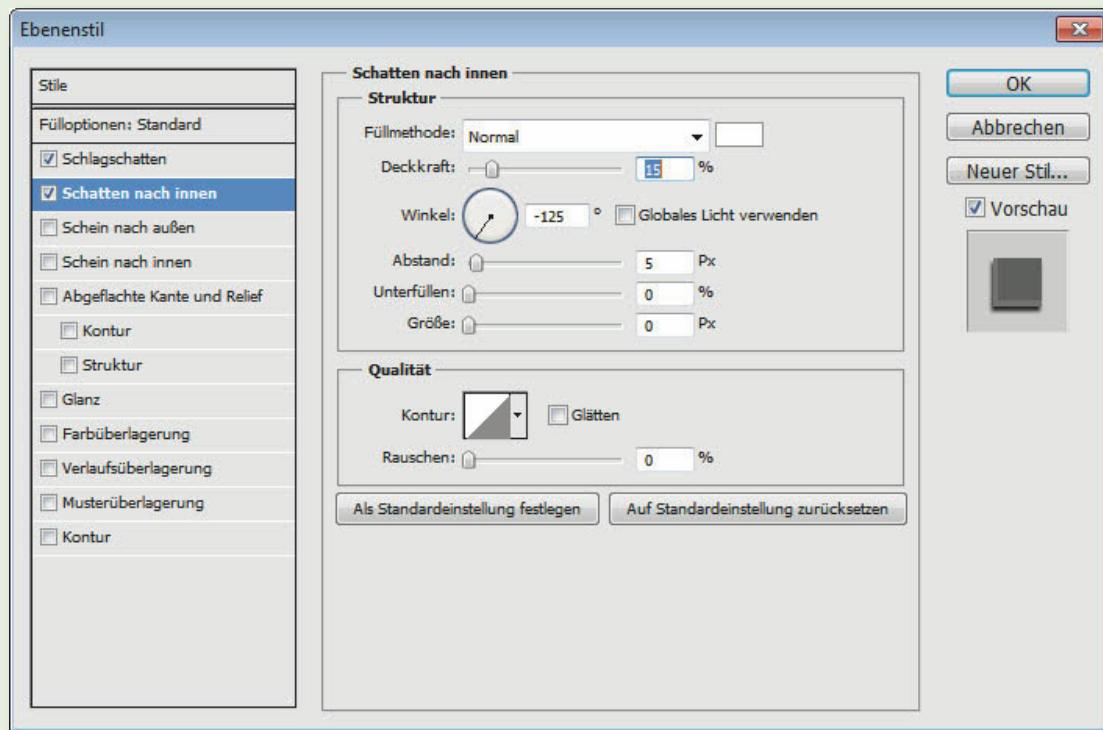


Abbildung 2.184: Der innere Schatten setzt den Kragen des Jackets am Rand leicht ab.

Das Ganze sieht ja jetzt schon deutlich besser aus als am Anfang, aber so richtig will der Jacketkragen noch nicht zum Rest passen. Mit einigen Einstellungen in der *Verlaufsüberlagerung* können wir da jedoch ganz schnell Abhilfe schaffen. Setzen Sie die *Füllmethode* auf *Normal*, *Deckkraft 30%*, Verlauf von Schwarz nach Weiß auf *Umkehren*, die Art auf *Reflektiert mit Winkel 100 Grad* und *Skalieren 100%*. Das Ergebnis kann sich wirklich sehen lassen. So passen jetzt alle bisherigen Teile des Icons zusammen.

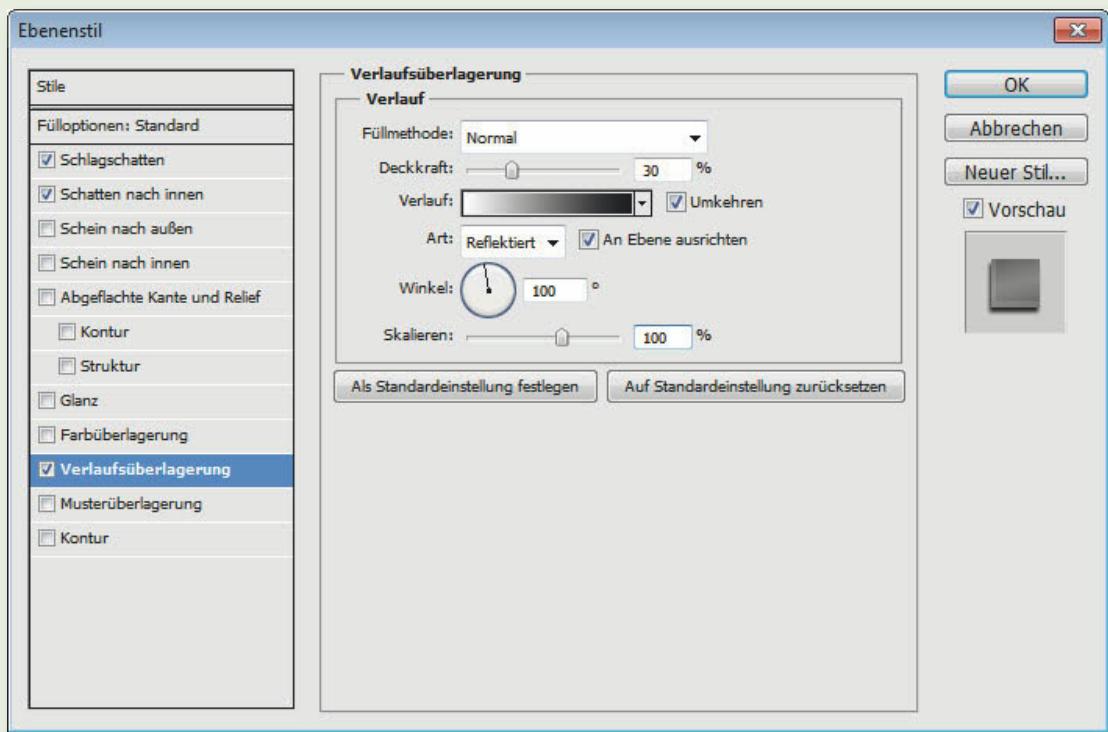


Abbildung 2.185: Die letzten Einstellungen für einen plastischeren Jacketkragen.



Abbildung 2.186: Die linke Seite des Jacketkragens ist nun auch fertig.

Da wir nun bei der linken Seite des gerade gestalteten Kragens ebenfalls wieder Ebenenstile verwendet haben, können wir die Form wieder nicht ohne Weiteres kopieren und spiegeln. Gehen Sie hier nun also genauso vor, wie wir es bereits beim Kragen des Hemdes gemacht haben. Benennen Sie die Ebenen erst einmal mit *Jacketkragen* und duplizieren Sie diese Ebene mit **Strg** + **J**. Klicken Sie wieder auf das Icon *Neue Ebene erstellen* im unteren Bereich der Ebenenpalette und markieren Sie danach die neue Ebene und die Ebene *Jacketkragen links Kopie*. Jetzt können Sie diese beiden Ebenen über **EBENE > AUF EINE EBENE REDUZIEREN** oder mit dem Tastatorkürzel **Strg** + **E** zusammenfügen. Benennen Sie die entstandene Ebene mit *Jacketkragen rechts*. Jetzt müssen Sie nur noch über **BEARBEITEN > TRANSFORMIEREN > HORIZONTAL SPIEGELN** die Seite des Jacketkragens spiegeln und neu positionieren. Das sollte für Sie nun ja kein Problem mehr darstellen.



Wenn Sie bemerken, dass die Größe des Kragens nicht zum Rest des Icons passt, dann haben Sie auch später noch die Möglichkeit diese anzupassen. Markieren Sie die Ebenen und rufen Sie mit **[Strg] + [T]** den Transformationsrahmen auf.

Da Sie hier mit Pfaden arbeiten, brauchen Sie keine Angst vor einem Qualitätsverlust zu haben.



Abbildung 2.187: Nun ist auch die andere Seite des Icons fertig gestellt.

Nun kommen wir zum wichtigsten Teil dieses Icons – dem Kopf. Mit dem Tastatorkürzel **U** und **Shift** + **U** wählen wir das Ellipse-Werkzeug aus und ziehen bei gedrückter **Shift**-Taste eine Kreisform auf. Platzieren Sie diese mithilfe der Hilfslinie horizontal mittig und in der oberen Hälfte unserer Arbeitsfläche. Benennen Sie die Ebene gleich mit *Kopf*. Sollte Ihnen die Größe nicht gefallen, dann können Sie diese auch nachträglich mit **[Strg] + [T]** und gedrückter **Shift**-Taste proportional verändern.

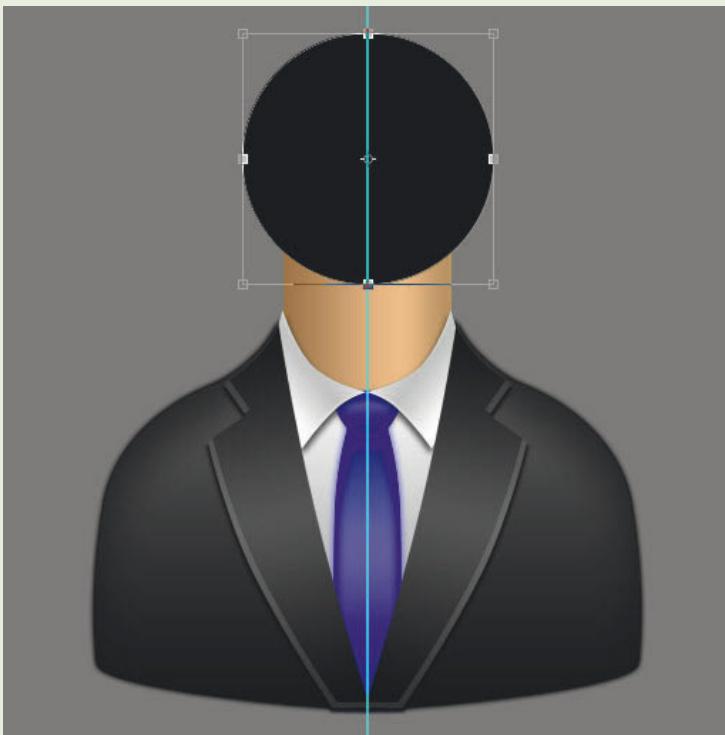


Abbildung 2.188: Die Grundform des Kopfes ist schon an der richtigen Stelle. Die Größen können Sie auch später noch variieren.

Rufen Sie jetzt mit **A** und **Shift + A** das Direktauswahl-Werkzeug auf und ziehen Sie den unteren Pfadpunkt ein Stückchen nach unten, bis sie eine ovale, kopfähnliche Form erhalten.

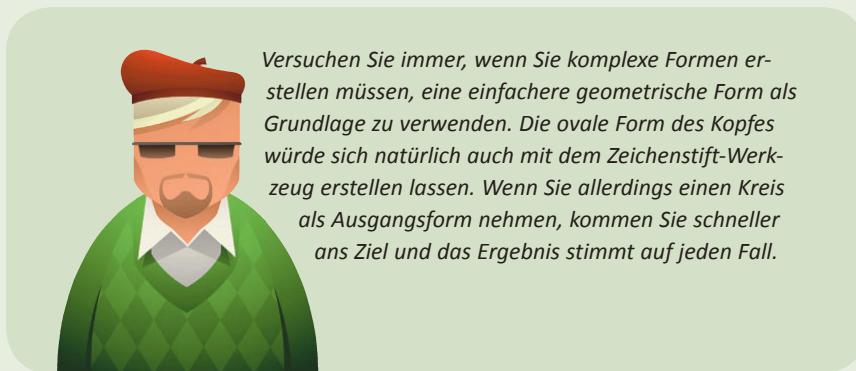




Abbildung 2.189: Mit der ovalen Form sieht es schon mehr nach einem Kopf aus.

So, als schwarze Scheibe, ist der Kopf natürlich noch nicht zu gebrauchen. Deshalb kommen auch hier wieder Ebenenstile zum Einsatz, um ihn plastischer zu machen. Als Erstes fügen wir der Ebene *Kopf* den Ebenenstil *Verlaufsüberlagerung* hinzu. Diese besteht, wie schon beim Hals, aus 3 Farbtönen. Ich habe hier einen Verlauf von `#c1874c` mit der *Position* 0% über den Farbton `#eec490` mit *Position* 50%, bis zu `#f7d9b3` auf *Position* 100% gewählt. Die *Verlaufsüberlagerung* sollte eine *Deckkraft* von 100% haben, auf *Umkehren* stehen, mit einem *Winkel* von 90 Grad und *Skalieren* 125%.

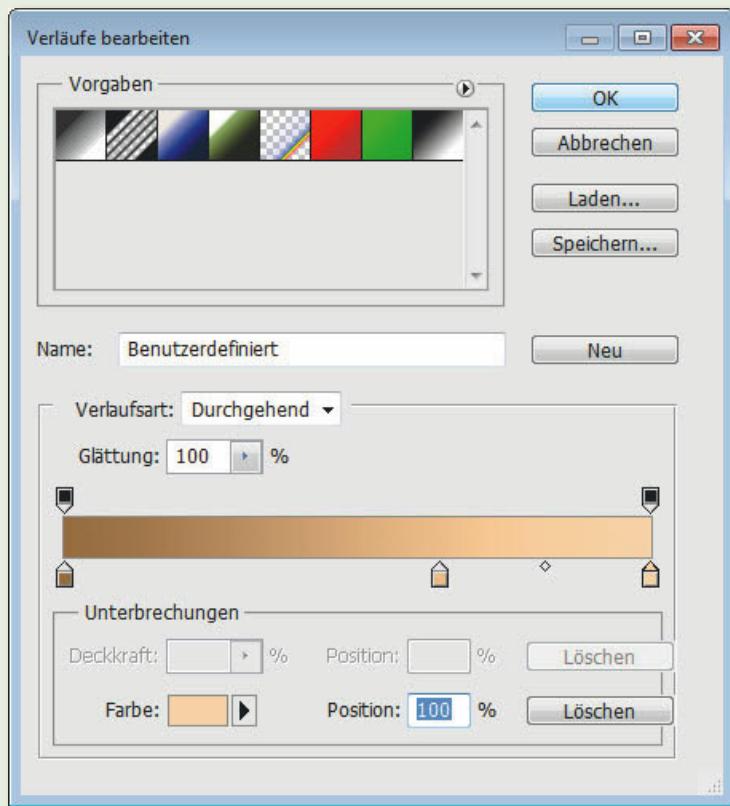


Abbildung 2.190: Der Farbverlauf für den Kopf unseres Icons

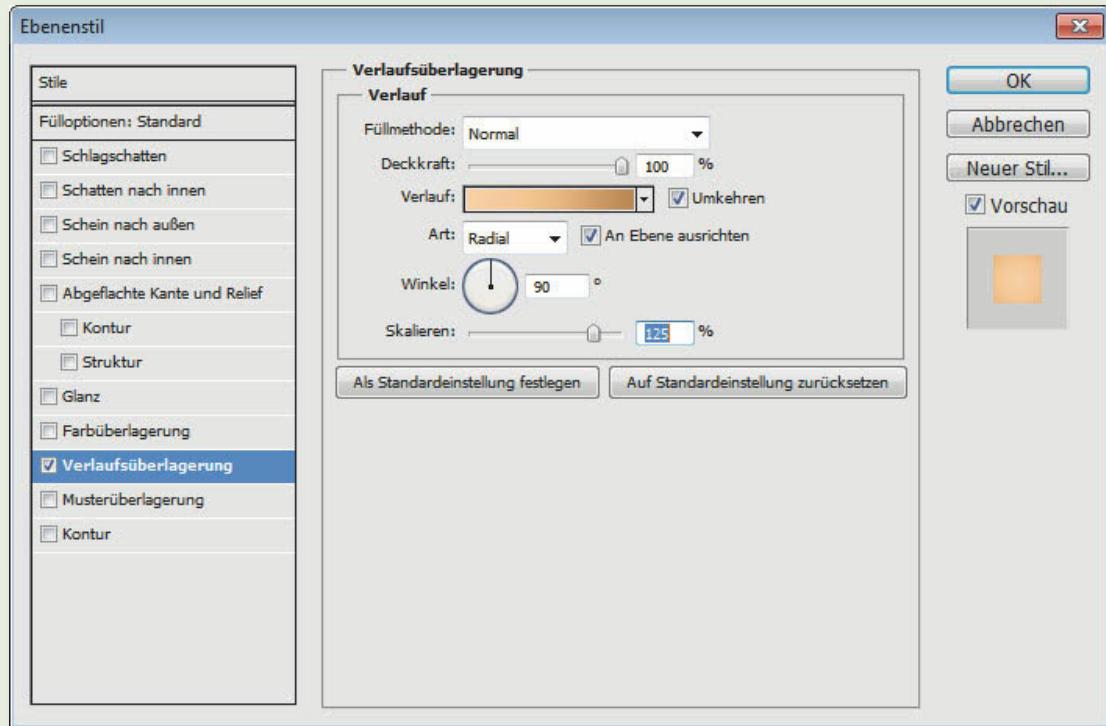


Abbildung 2.191: Mit wenigen gezielten Einstellungen erreichen wir eine Tiefe, die den Kopf gleich realistischer aussehen lässt.



Durch das Hinzufügen des Ebenenstils *Schatten nach innen* mit den Einstellungen *Füllmethode Weiches Licht, Deckkraft 50%, Winkel -90 Grad, Globales Licht verwenden deaktiviert, Abstand 15 Pixel und Größe 15 Pixel erreichen wir sogar einen noch besseren Effekt.*

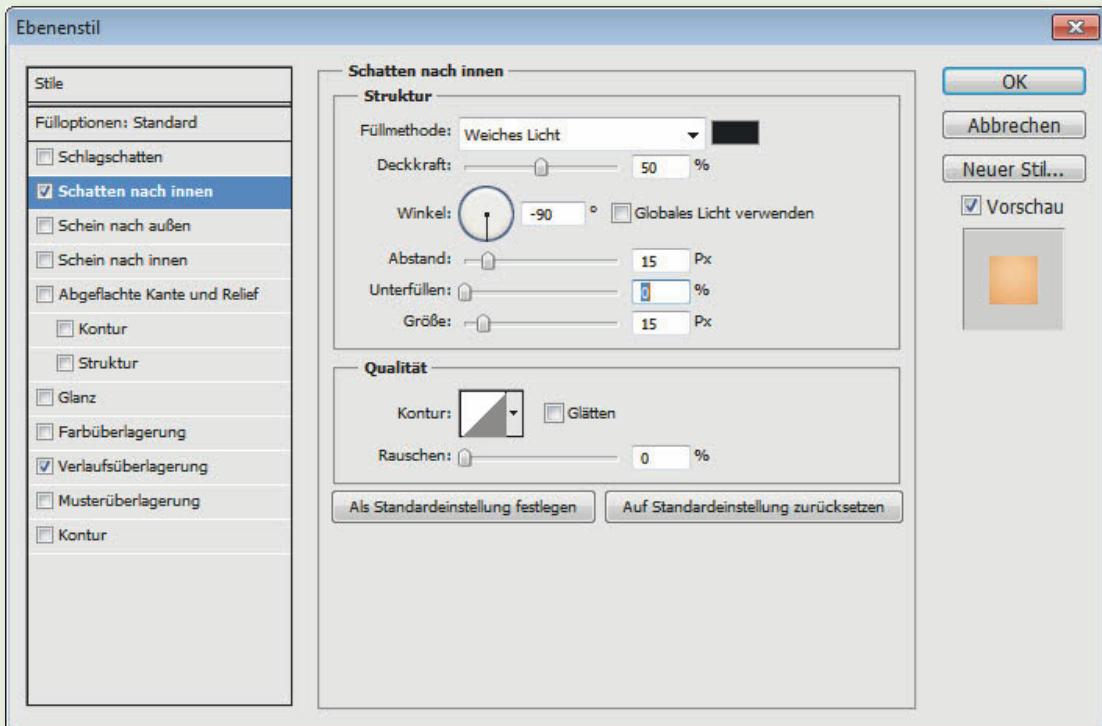


Abbildung 2.192: Mit der letzten Ebenenstileinstellung für den Kopfteil kitzeln wir das maximale Ergebnis heraus.



Abbildung 2.193: Der bisherige Zwischenstand ist doch durchaus sehenswert.

Der Kopf, den wir jetzt ja schon oberhalb des Halses installiert haben, sollte auch wie im richtigen Leben einen leichten Schatten an seiner Unterseite werfen. Das stellt uns aber nicht vor eine unlösbare Aufgabe. Erstellen Sie mit \triangle + **Strg** + **N** eine neue Ebene, benennen Sie diese mit *Schatten Kopf* und verschieben Sie sie dann direkt unterhalb der Ebene *Kopf*. Rufen Sie jetzt mit **B** und \triangle + **B** das Pinsel-Werkzeug auf und malen Sie unterhalb des Kopfes mit einer weichen Pinselspitze und einer *Deckkraft* von 80% mit der Farbe #6d591e einen leichten Schatten in das Bild. Sollte Ihnen der Schatten zu stark vorkommen, so können Sie entweder die *Ebenendeckkraft* der Ebene anpassen oder einfach mit **E** das Radiergummi-Werkzeug aufrufen und den Schatten so abmildern.



Abbildung 2.194: Nun ist auch der Schatten unterhalb des Kinns eingesetzt.

Jetzt fehlen unserem Figur-Icon eigentlich nur noch die Haare, um so richtig als Figur identifiziert zu werden. Nichts leichter als das. Am einfachsten ist es, wenn Sie die Ebene *Kopf* auswählen und mit **Strg** + **J** eine Kopie der Ebene erstellen. Benennen Sie diese Ebene mit *Haare* und löschen Sie die vorhandenen Ebenenstile. Sie sollten jetzt wieder die schwarze Kopfgrundform als oberste Ebene sehen. Wählen Sie mit **A** und **Shift** + **A** das Direktauswahl-Werkzeug aus und schieben Sie den untersten Pfadpunkt einfach wieder weiter nach oben. Können Sie schon eine Frisur erkennen? Jetzt kommt der spaßige Teil. Fügen Sie nach Belieben weitere Pfadpunkte mit dem Ankerpunkt-hinzufügen-Werkzeug aus dem Untermenü des Zeichenstift-Werkzeugs dazu und verschieben Sie diese Punkte mit dem Direktauswahl-Werkzeug **A** zu einer Frisur, die Ihnen gefällt. Der Phantasie sind hier absolut keine Grenzen gesetzt. Die Frisur ist schief? Egal. Selten sitzt auch im echten Leben eine Frisur absolut stimmg. Ich habe mich selbst für eine Frisur entschieden, die nicht absolut symmetrisch und korrekt ist. Sie werden sehen, das wirkt in diesem Fall meist besser.



Abbildung 2.195: Gestalten Sie die Frisur Ihres Icons ganz nach Ihren Vorstellungen. Regeln gibt es keine.

Jetzt geben Sie der Frisur noch eine *Verlaufsüberlagerung* von Schwarz nach Weiß mit der *Deckkraft 30%*. Die restlichen Angaben bleiben, wie sie sind. Erstellen Sie nun, wie zuvor beim Schatten, für den Kopf eine neue Ebene *Schatten Haare* unterhalb der Ebene *Haare*. Verfahren Sie dort mit denselben Schritten, um einen leichten Schatten zu erhalten. Probieren Sie ruhig aus, was Ihnen gefällt. Durch die Arbeit auf einer separaten Ebene können Sie nichts an Ihrem Icon aus versehen übermalen.

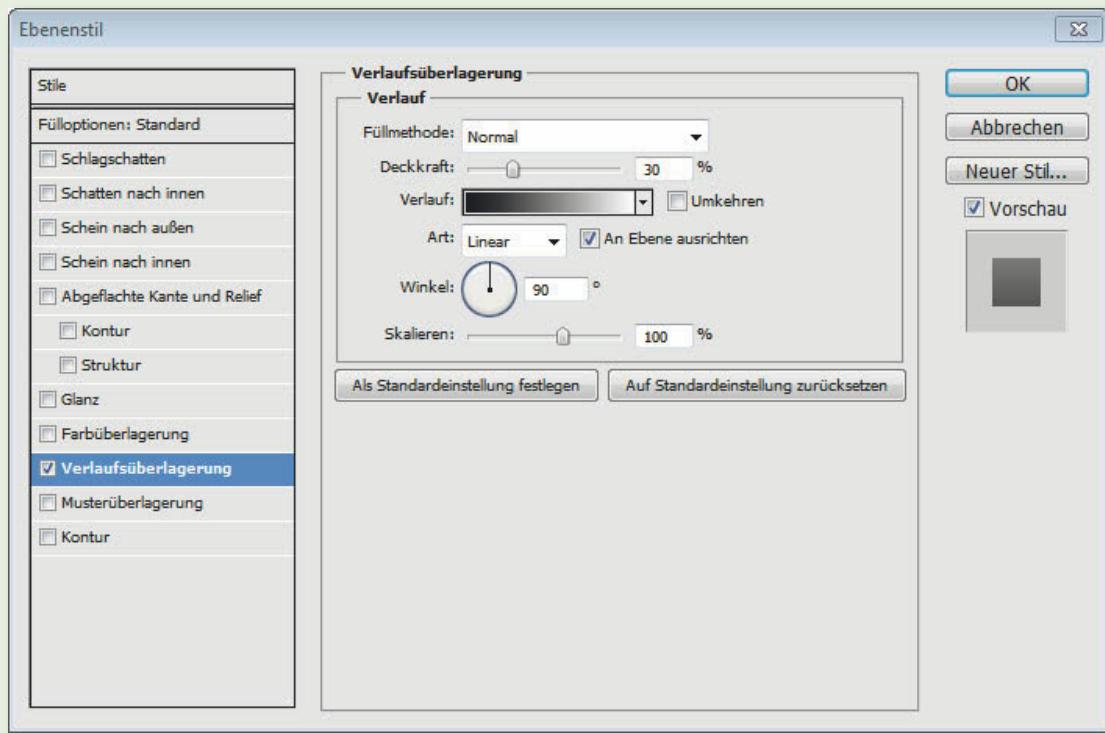


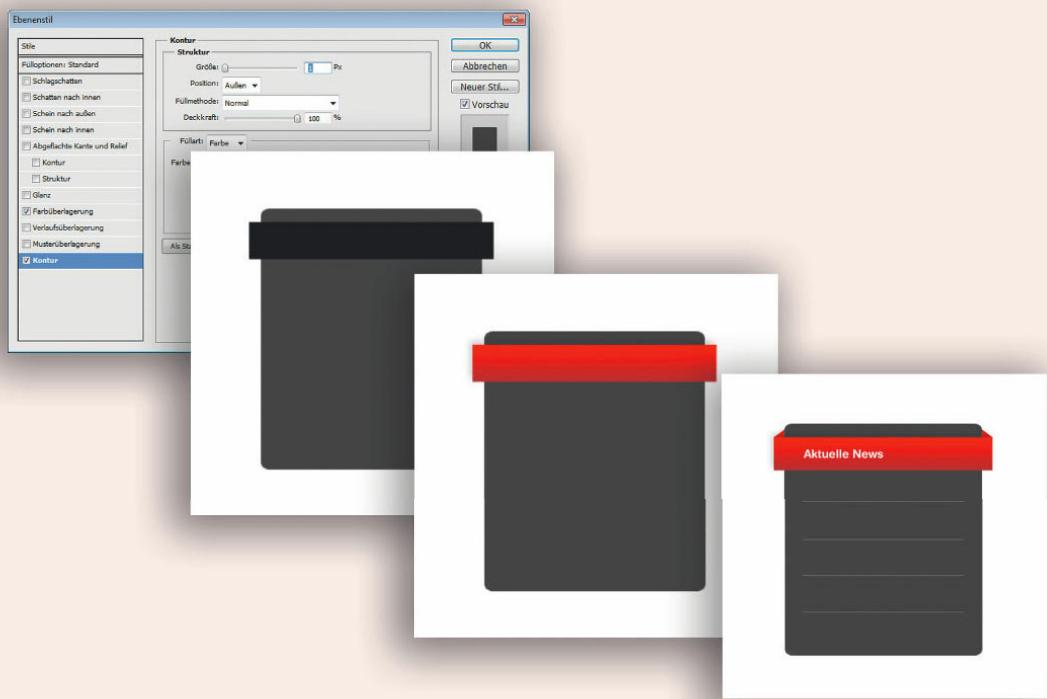
Abbildung 2.196: Ein leichter Verlauf auf den Haaren reicht schon aus.



Abbildung 2.197: Das fertige Figur-Icon. Sieht doch schon ganz gut aus!

So – wenn Sie nun den letzten Schatten hinzugefügt haben, fügen wir noch die Arbeitsebenen in sinnvolle Ordner zusammen und dann ist es auch schon geschafft. Das Icon ist fertig. Zumindest wenn Sie es wollen. Sie haben gesehen, dass es unzählige Möglichkeiten gibt, ein solches Icon zu verschönern und noch mehr Details hinein zubauen. Probieren Sie es aus! Vielleicht sollten die Ärmel des Jackets noch betont werden? Die Frisur des Icons doch noch angepasst werden? Was ist mit Strähnen? Sie bestimmen das Aussehen – also legen Sie los.

Mit diesem letzten doch sehr umfangreichen Tutorial sind wir auch mit dem Kapitel Icondesign am Ende. Ich hoffe Sie haben jetzt richtig Lust bekommen, selbst eigene Icons in Photoshop zu gestalten. Ich hoffe es jedenfalls. Bis gleich, im nächsten Kapitel!



3

Interfacedesign

3.1 Allgemeines 212

3.2 Die Gestaltung. 213

3.1 Allgemeines

Das Interface oder auch GUI (Graphical User Interface) bezeichnet im Allgemeinen die grafisch aufbereitete Benutzeroberfläche von Anwendungen oder Geräten. Es bildet die Schnittstelle zwischen dem Produkt und seinen Bedienmöglichkeiten und dem Benutzer. Durch die grafische Aufbereitung mittels Objekten, Symbolen oder anderen grafischen Elementen soll der Zugang zu komplexen Abläufen erleichtert werden. Dem Anwender soll ermöglicht werden, sich schnell und einfach zurechtzufinden und ebenso interagieren zu können.

3.1.1 Der Einsatz

Eingesetzt werden Interfaces bzw. Benutzeroberflächen in jedem erdenklichen Bereich. Jedes Betriebssystem eines modernen Computers ist mit einer grafischen Benutzeroberfläche ausgestattet, die es dem Anwender erlaubt, in Interaktion mit der Maschine zu treten. Im Webdesign sind Elemente eines Interface beispielsweise nichts anderes als die dort vorhandenen Navigationsleisten, Informationsboxen, Icons oder Eingabefelder, die an bestimmten Stellen platziert sind, um spezielle Aktionen auszuführen. Sie ermöglichen es dem Anwender oder Betrachter mit der Webseite und deren Inhalten zu interagieren. Ohne diese grafische Benutzeroberfläche würde das doch recht trist aussehen. Wenn Sie genauer darüber nachdenken, werden Sie feststellen, dass wir tagtäglich ständig von den verschiedensten Arten von Interfaces umgeben sind. Um Ihnen einen schnellen Einblick in die Welt des Interface-Designs zu geben, werden wir uns mit einigen Elementen der Interfacegestaltung im Webdesign beschäftigen. Erwarten Sie hier keine Lösungen zu all Ihren Fragen. Vielmehr lernen Sie zu verstehen, wie Sie Ihre eigenen Interfacebestandteile erstellen können und werden Freude am Ausprobieren haben.

3.2 Die Gestaltung

3.2.1 Navigationsleiste im Apple-Stil

Ohne Zweifel ist das Design vieler Apple-Produkte sehr eingängig. Also verwundert es auch nicht weiter, dass die Interfacelemente der Apple-Webseite ähnliche Qualitäten haben. Die Navigationsleiste kommt hier sehr simpel, aber doch überaus angenehm anzusehen daher. Grund genug für uns, in diesem kleinen Workshop eine eigene Navigationsleiste im Apple-Stil zu erstellen. Sie werden sehen, dass es mit ein paar Kniffen alles andere als schwer ist, dieses Bedienelement zu erstellen.

Los geht's

Öffnen wir also wieder mit `Strg + N` oder über DATEI > NEU das Dialogfenster zum Erstellen einer neuen Datei. Da die Breite der Navigationsleiste auch maßgeblich davon abhängt, wie das restliche Layout des Ausgabemediums beschaffen ist, wählen wir hier nun einfach eine für unseren Workshop passende *Breite* von *800 Pixel* bei einer *Höhe* von *50 Pixel*. Der *Hintergrundinhalt* bleibt *Weiß* und die *Auflösung* von *72 Pixel/Zoll* behalten wir bei. Achten Sie hier wieder darauf, dass Vorder- und Hintergrundfarbe standardmäßig auf *Schwarz* und *Weiß* stehen. Sollte dies nicht der Fall sein, stellen Sie diese mit `D` auf die Grundeinstellung um.

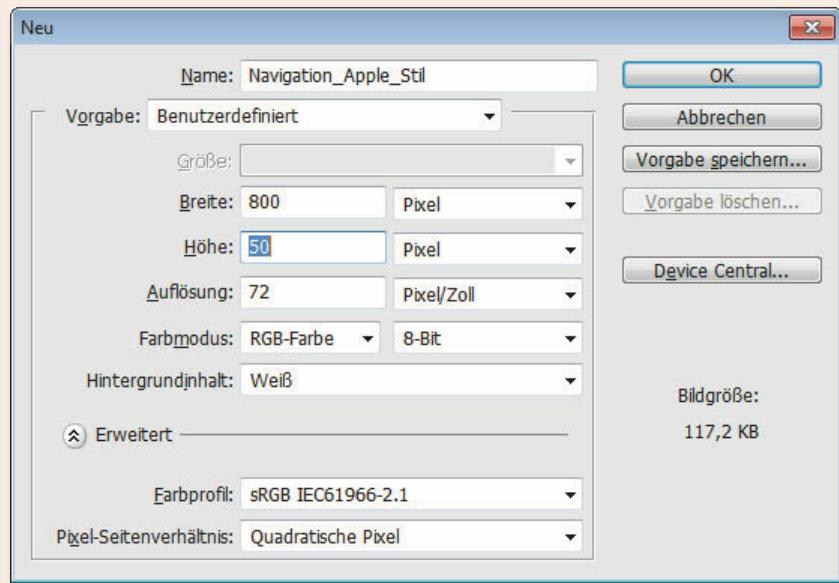


Abbildung 3.1: Eine Breite von 800 Pixel ist für unsere Navigationsleiste passend.



Über EBENE > NEU > EBENE oder mit dem Tastenkürzel **Shift** + **Strg** + **N** erstellen wir eine neue Ebene, die wir *Form* nennen. Auf dieser Ebene erstellen wir, nachdem wir mit der Taste **U** das Abgerundetes-Rechteck-Werkzeug aufgerufen haben, eine erste Grundform unserer Navigationsleiste. Stellen Sie dazu den *Radius* auf *8 Pixel* und klicken Sie anschließend auf das kleine Dreieck neben dem Eigene-Form-Werkzeug in der Optionsleiste, um das Flyout-Menü *Abgerundetes-Rechteck-Optionen* aufzurufen. Aktivieren Sie dort den Punkt *Feste Größe* und stellen Sie hier eine Breite *B* von *780 Pixel* und eine Höhe *H* von *40 Pixel* ein.

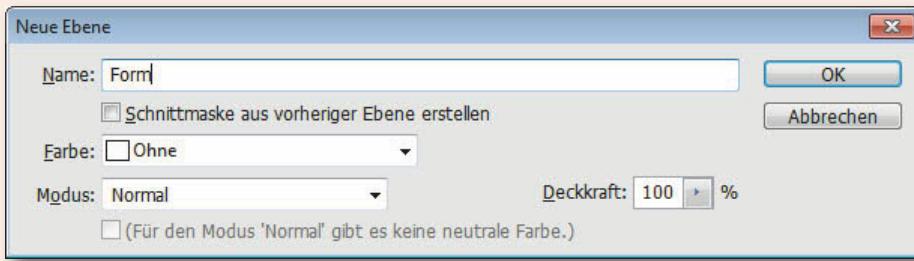


Abbildung 3.2: Die neue Ebene benennen wir mit Form.

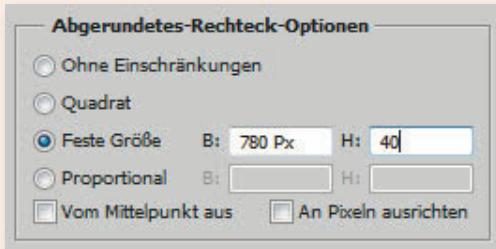


Abbildung 3.3: Im Flyout-Menü können wir aus verschiedenen Optionen wählen. In unserem Fall benötigen wir eine Feste Größe, um sinnvoll arbeiten zu können.

Wir haben somit die Werte für unsere Navigationsleiste richtig eingestellt und erstellen jetzt mit einem Klick auf unsere Arbeitsfläche die Form. Erhöhen Sie mit **Strg** + **+** schrittweise die Ansichtsgröße auf 400% und platzieren Sie die erstellte Form bei gedrückter Maustaste mittig auf der Arbeitsfläche. Sie können anschließend mit **Strg** + **-** wieder schrittweise verkleinern.

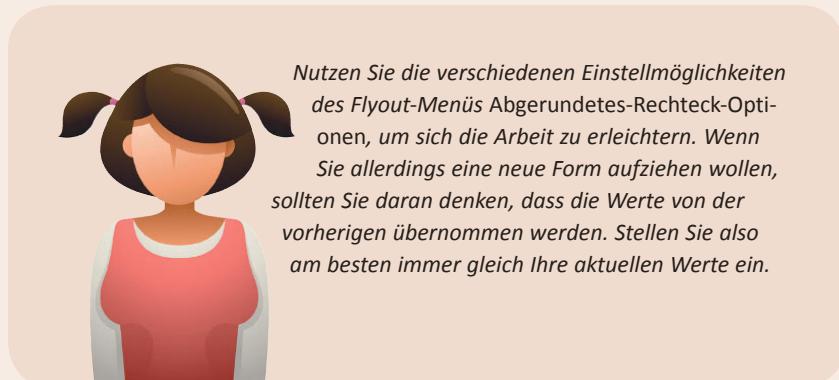




Abbildung 3.4: Die Grundform unserer Navigationsleiste

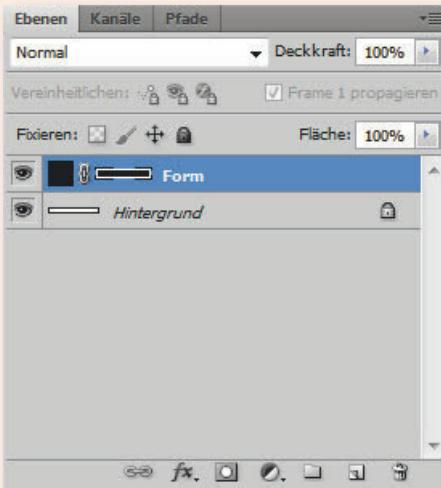


Abbildung 3.5: Auf der Ebene Form haben wir mit dem Abgerundetes-Rechteck-Werkzeug mit schwarzer Farbe die Grundform platziert.

Durch einen Doppelklick auf die Ebene öffnen wir das *Ebenenstil*-Fenster. Wir setzen hier bei *Verlaufsüberlagerung* das Häkchen, um diese Einstellungen zu aktivieren, und wechseln mit einem Klick auf den Eintrag *Verlaufsüberlagerung* in das Einstellungsfenster. Dort öffnen Sie mit einem weiteren Klick in die Vorschau von *Verlauf* das Fenster *Verläufe bearbeiten*. Hier werden wir nun unseren speziellen Farbverlauf erstellen, der uns so nah wie möglich an die Farbigkeit des Originals heranbringt.

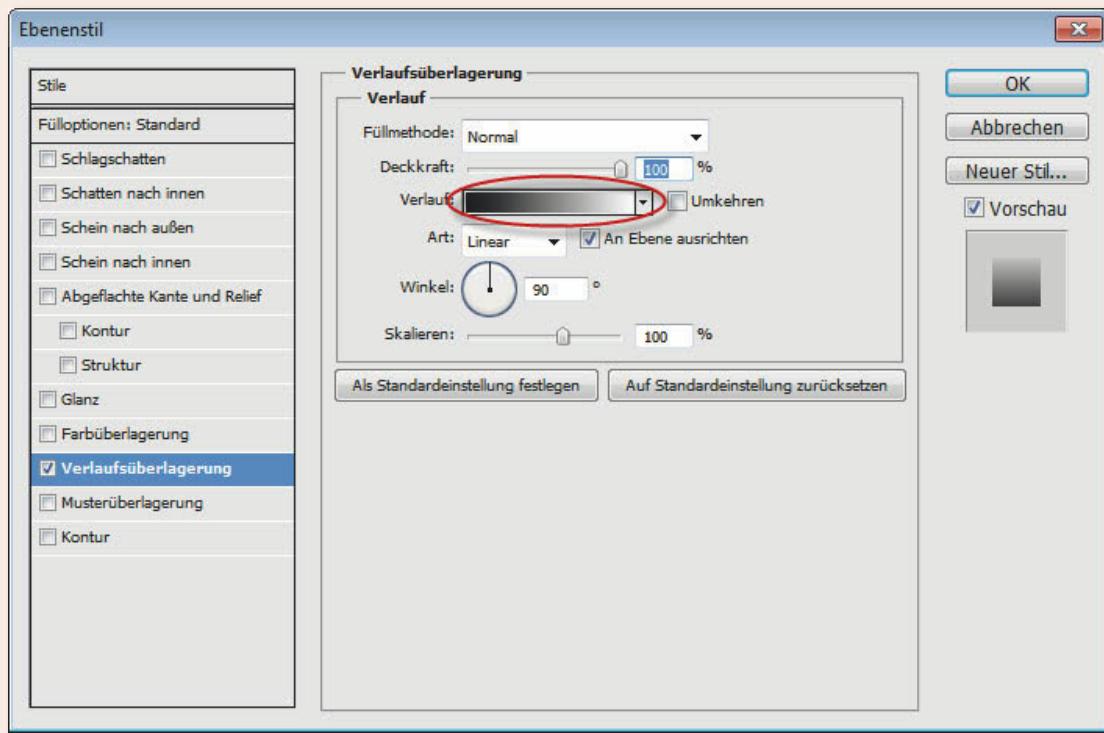


Abbildung 3.6: Ein Klick in die Vorschau des Verlaufs gibt uns die Möglichkeit, einen eigenen Verlauf anzulegen.



Im Fenster *Verläufe bearbeiten* öffnen wir nun für das linke Ende des Verlaufs mit einem Doppelklick auf das kleine „Häuschen“ unter dem Verlaufs Balken das Fenster *Endfarbe wählen*. Dort stellen wir einen dunkleren Grauton mit dem Wert #858585 ein. Nach der Bestätigung mit **OK** wiederholen wir diesen Schritt auf der rechten Seite des Verlaufs Balkens und stellen dort den Farbwert #c8c8c8 ein. Damit wir die Position des Verlaufs exakt beeinflussen können, fügen wir im nächsten Schritt ein weiteres „Häuschen“, eigentlich eine Farbunterbrechung, hinzu. Das geht einfach, indem Sie mit der Maus an die gewünschte Stelle unter dem Verlaufs Balken klicken. Ist diese Farbunterbrechung nun aktiviert, stellen wir hier wieder den bereits links verwendeten Grauton #858585 ein und geben ihm eine *Position* von 25%.

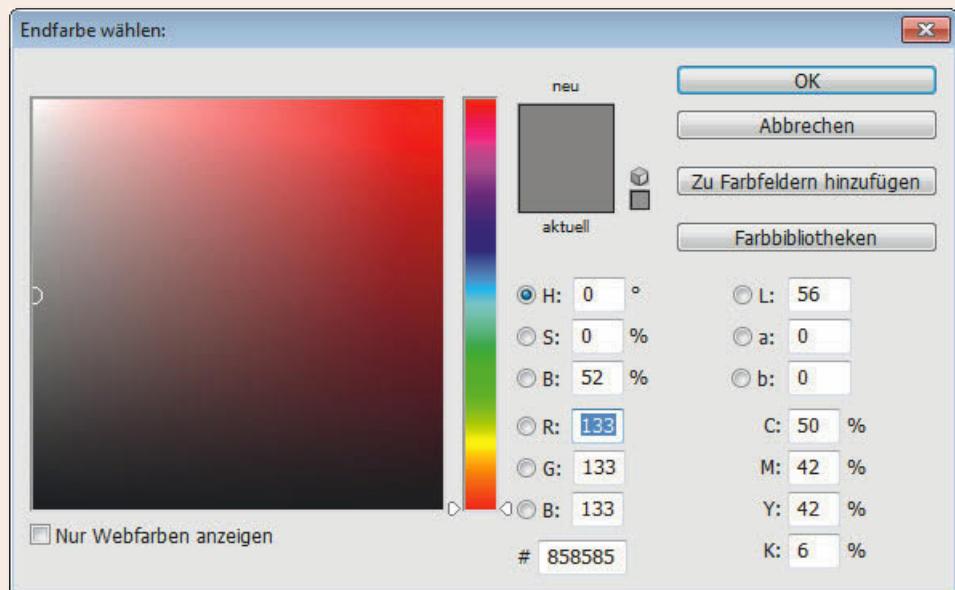


Abbildung 3.7: Für den linken Wert des Verlaufs nehmen wir einen dunkleren Grauton.

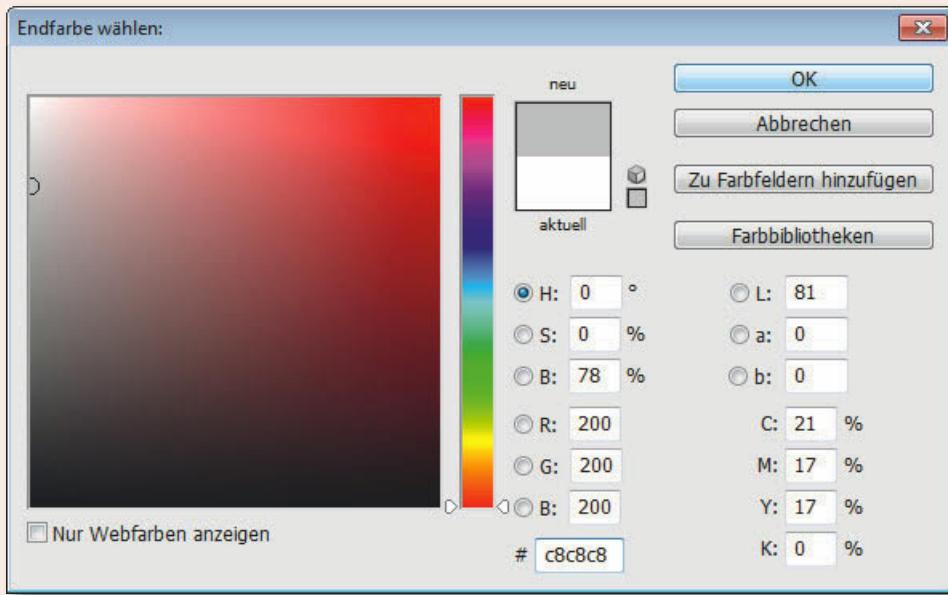


Abbildung 3.8: Der rechte Farbwert wird auf ein helleres Grau gestellt.



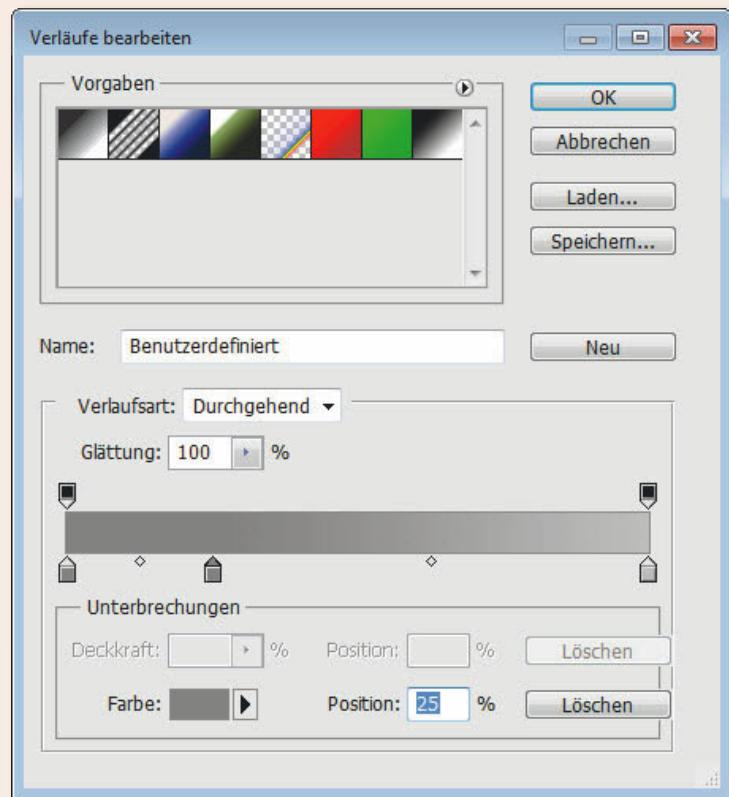


Abbildung 3.9: Die Position der zusätzlichen Farbunterbrechung sollte bei ungefähr 25% liegen.

Die Einstellungen für die Grundfarbe unserer Navigationsleiste haben wir hiermit erledigt und der schwarze, unansehnliche Balken wirkt damit um einiges eleganter. Als Nächstes benötigen wir nun aber auch die Trennlinien, um die einzelnen Navigationsbereiche zu unterteilen. Erstellen Sie dafür mit $\text{Shift} + \text{Strg} + \text{N}$ eine neue Ebene „*Trennlinie 01*“. Wählen Sie mit U und gegebenenfalls zusätzlich mit $\text{Shift} + \text{U}$ das Linienzeichner-Werkzeug aus. Mit schwarzer Vordergrundfarbe zeichnen wir nun von der oberen Kante unserer Navigationsfläche bei gedrückter Shift -Taste eine senkrechte Linie ein. Damit wir diese Linie genauer einzeichnen können, zoomen Sie wieder mit $\text{Strg} + \text{+}$ in die Ansicht heran.

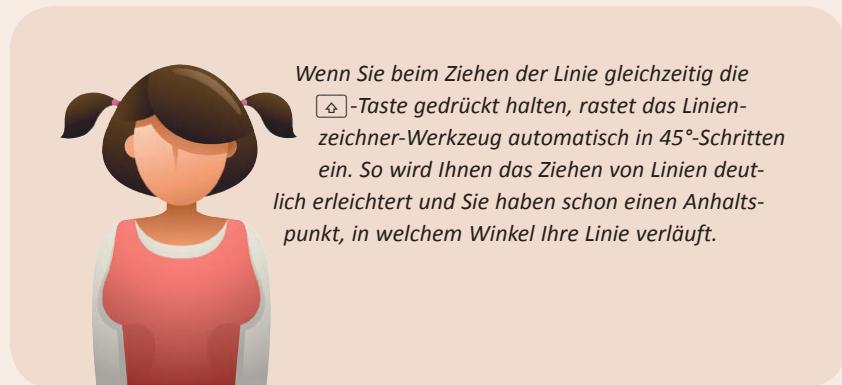


Abbildung 3.10: Nach unseren Einstellungen in den Ebenenstilen hat sich die Grundform deutlich verändert.



Abbildung 3.11: Mit dem Linienzeichner-Werkzeug fügen wir auf einer neuen Ebene senkrechte Linien hinzu.

Da wir aber mehr als nur eine einzige Trennlinie für die Unterteilung der Navigationsleiste benötigen, vervielfachen wir die eben erstellte Ebene *Trennlinie 01* sinnvollerweise. Dazu drücken wir (bei in der Ebenenpalette aktivierter Ebene) das Tastatursymbol + . Die Anzahl der Wiederholungen richtet sich nach den benötigten Unterteilungen innerhalb Ihres Designs, in diesem Beispiel genügen insgesamt fünf zusätzliche Linien. Benennen Sie die neu entstandenen Ebenen sofort in der Reihenfolge ihrer Position, also oberhalb unserer ersten Ebene *Trennlinie 01* folgt die *Trennlinie 02*. Fahren Sie genauso mit den restlichen erforderlichen Ebenen fort.



Anstelle des Tastaturschlüssels **Strg** + **J** können Sie zum Duplizieren der Linien auch einfach das Verschieben-Werkzeug **V** auswählen und dann mit dem Tastaturschlüssel **Alt** + **→** die ausgewählte Ebene kopieren. Diese Methode funktioniert mit jeder der Pfeilrichtungen. Beim Kopieren wird dabei auch das zu kopierende Objekt um ein Pixel in Pfeilrichtung verschoben.

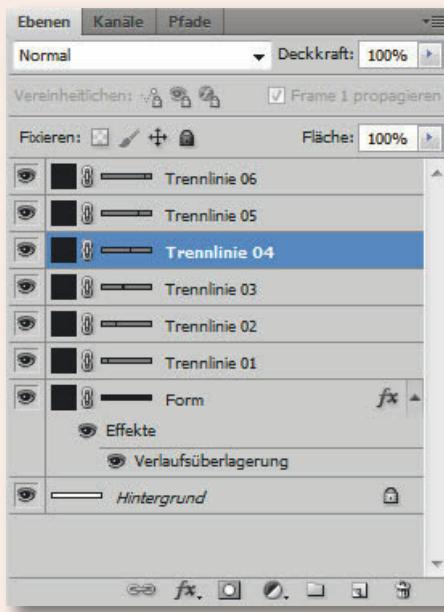


Abbildung 3.12: Die neuen Ebenen wurden in der Reihenfolge ihrer Anordnung logisch benannt.

Nachdem die zusätzlichen Linien jetzt erstellt sind, müssen diese nun auch platziert werden. Wählen Sie dazu das Verschieben-Werkzeug mit dem Tastatursymbol  aus und platzieren Sie dann die kopierten Ebenen, indem Sie die Ebenen mit den Trennlinien nacheinander aktivieren und diese dann mit  nach links oder mit  nach rechts auf der Navigationsleiste verschieben. Für die beiden äußeren Abstände habe ich eine Größe von 87 Pixel in der Breite gewählt. Die fünf mittleren Felder sollten eine Breite von 120 Pixel aufweisen.



Abbildung 3.13: Die Trennlinien sind nun positioniert und die Abstände eingestellt.

Nachdem jetzt alle Linien fertig sind, markieren wir die gesamten Ebenen, auf denen Linien enthalten sind, entweder durch einzelnes Anklicken der Ebenenminiatur bei gedrückter **Strg**-Taste oder durch Anklicken der Ebene *Trennlinie 01* und danach der Ebene *Trennlinie 06* bei gedrückter **Shift**-Taste. Wenn alle Ebenen ausgewählt sind, ziehen Sie diese bei gedrückter **Alt**-Taste auf das Symbol *Neue Gruppe erstellen* im unteren Bereich der Ebenenpalette. Im geöffneten Dialogfenster *Neue Gruppe aus Ebenen* können Sie nun direkt einen Ordnernamen vergeben. In unserem Fall benennen wir diesen Ordner mit *Trennlinien*. Erstellen Sie von diesem Ordner durch Ziehen auf das Symbol *Neue Ebene erstellen* eine weitere Kopie. Diese benennen wir mit *Trennlinie veränderbar*. Sie ist quasi die Sicherheitskopie unserer Linien, falls wir diese zu einem späteren Zeitpunkt neu anpassen müssen. Da wir sie also nicht weiter benötigen, können Sie das Augensymbol vor dem Ordnersymbol deaktivieren und somit den Inhalt des gesamten Ordners ausblenden.

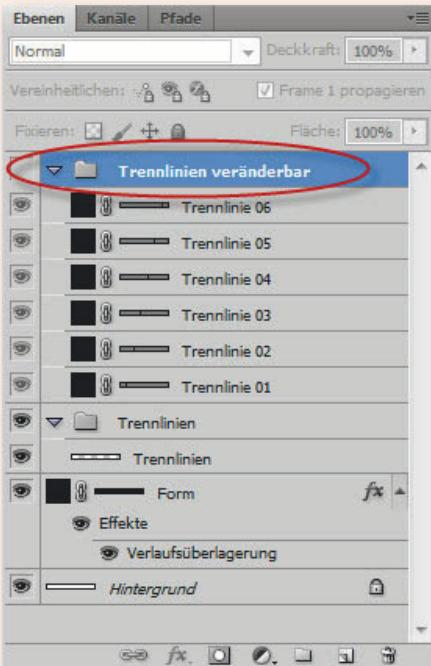


Abbildung 3.14: Der Ordner *Trennlinien veränderbar* dient als Sicherheitskopie und kann ausgeblendet werden.

Markieren Sie nun die sechs Ebenen im Ordner *Trennlinien* und reduzieren Sie mit dem Tastatorkürzel [Strg] + [E] alle Ebenen auf eine Ebene. Vergessen Sie nicht, die Ebene danach auch in *Trennlinien* umzubenennen. Mit einem Doppelklick auf die Ebene öffnen wir das Fenster *Ebenenstile* und wählen dort für die Trennlinien eine *Verlaufsüberlagerung*. Öffnen Sie mit einem Klick in die Vorschau des Verlaufs das Fenster *Verläufe bearbeiten*. Dort stellen wir einen Verlauf von einem dunkleren Grau mit dem Wert #5c5c5c zu einem etwas helleren Grauton mit dem Wert #979797 ein.

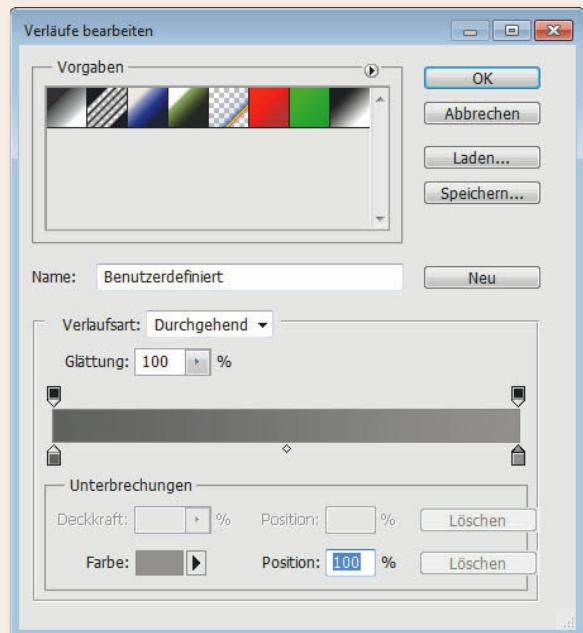
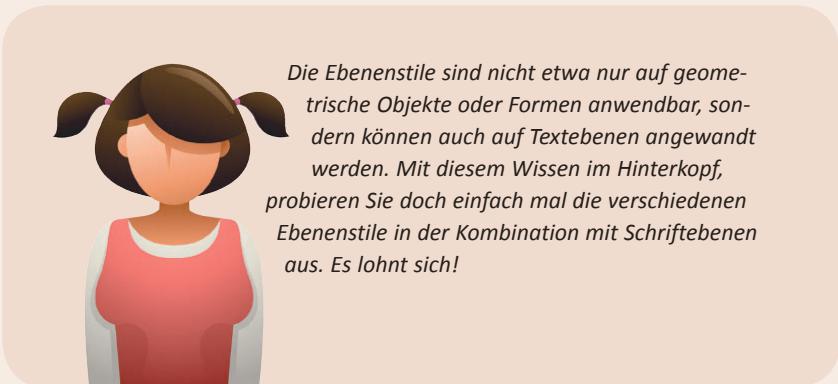


Abbildung 3.15: Die Trennlinien werden mit einem leichten Grauverlauf überlagert.



Abbildung 3.16: Jetzt sind auch die Trennlinien mit einem leichten Verlauf versehen und passen sich so dem Design perfekt an.

Durch diesen kleinen Zusatz bekommen wir ein insgesamt harmonischeres Gesamtbild der Navigationsleiste. Mit der Gestaltung der Leiste an sich sind wir mit diesem letzten Schritt auch fertig. Abschließend müssen wir uns nur noch um die fehlenden Bezeichnungen kümmern. Zu diesem Zweck wählen wir mit dem Tastatatkürzel **T** das Horizontaler-Text-Werkzeug aus. Als Schriftart habe ich in diesem Fall die *Helvetica Rounded Bold* gewählt. Sie können aber auch eine andere Schriftart wählen. Als Schriftgröße habe ich **12 pt** gewählt und als Schriftfarbe ein dunkles Grau mit dem Wert **#353535** eingestellt. Klicken Sie nun auf die Arbeitsfläche, tippen Sie den ersten Begriff bzw. Kategorienamen ein und platzieren Sie ihn mit ausgewähltem Verschieben-Werkzeug auf der Navigationsleiste. Sie können dabei auch die Hilfslinien verwenden, um die Textbestandteile einfacher verschieben zu können. Haben Sie alle Begriffe platziert, markieren wir die Textebenen und ziehen diese bei gedrückter **Alt**-Taste auf das Symbol *Neue Gruppe erstellen* der Ebenenpalette. Benennen Sie diese Gruppe mit *Schrift Weiß* und duplizieren Sie den Ordner anschließend durch erneutes Ziehen auf das Symbol *Neue Ebene erstellen*. Dieser Ordner bekommt dann den Namen *Schrift Grau*. Achten Sie hier darauf, dass der Ordner oberhalb des Ordners *Schrift Weiß* liegt.



Die Navigationsleiste von Apple besticht gerade durch die schlichte Eleganz und den einfachen Aufbau. Unnötige und störende Schmuckelemente findet man hier nicht. Ein sehr geradliniger Stil, der seine Fans bereits gefunden hat.



Abbildung 3.17: Die Navigationsleiste mit den Textebenen

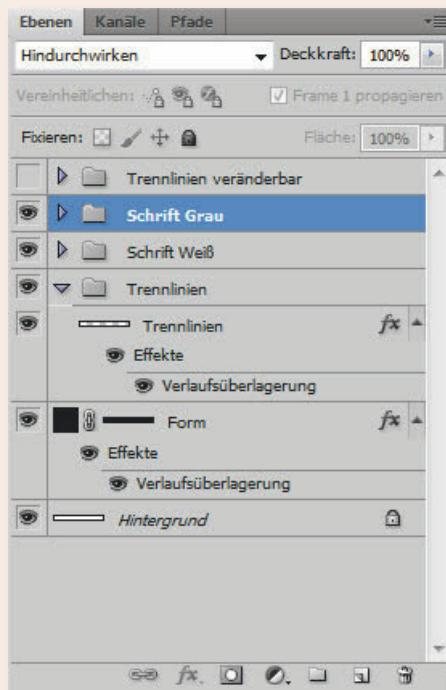


Abbildung 3.18: Die Schriftebenen werden zusammengefasst und einmal in weißer und einmal in grauer Schriftfarbe abgelegt

Mit einem Klick auf das kleine Dreieck vor dem Ordnersymbol klappen wir den Inhalt des Ordners *Schrift Weiß* auf und wählen mit einem Doppelklick auf das Textebenensymbol in der Ebenenpalette das gewünschte Wort aus. Jetzt müssen wir nur noch mit einem Klick auf das Symbol *Vorder- und Hintergrundfarbe tauschen* in der Werkzeugleiste die Textfarbe von Grau auf Weiß umstellen. Verfahren Sie nach diesem Schema auch mit den anderen Textebenen des Ordners *Schrift Weiß*.

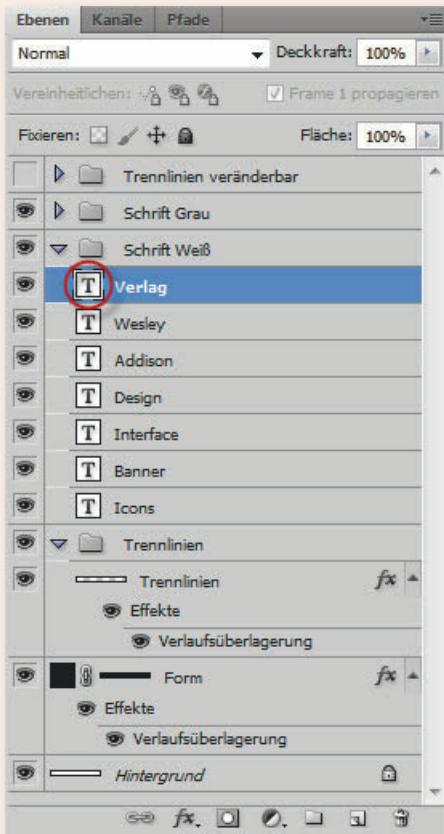


Abbildung 3.19: Ein Doppelklick auf das Textsymbol markiert den Begriff auf der Arbeitsfläche.



Abbildung 3.20: Mit einem Klick auf das Symbol Vorder- und Hintergrundfarbe tauschen ändert sich die Textfarbe in Weiß.

Wenn wir damit fertig sind, können wir den Ordner schließen. Bis jetzt sieht man noch keine Auswirkung der weißen Textebenen. Das ändern wir aber schnell, in dem wir mit **V** das Verschieben-Werkzeug auswählen, während der Ordner *Schrift Weiß* ausgewählt ist, und den Inhalt mit der **↓**-Taste um ein Pixel nach unten verschieben.



Abbildung 3.21: Die Navigationsleiste mit der weiß unterlegten Schrift

Um der Schrift schnell eine beliebige Farbe zuzuweisen, klicken wir einfach in der Textebene mit einem Doppelklick auf das *Ebenenstil*-Fenster und setzen dort den Haken bei *Farbüberlagerung*. Mit einem Klick in das Farbfeld wird das Fenster *Überlagerungsfarbe wählen* geöffnet, in dem wir dann einen hellen Grauton mit dem Wert `#c1c1c1` einstellen.

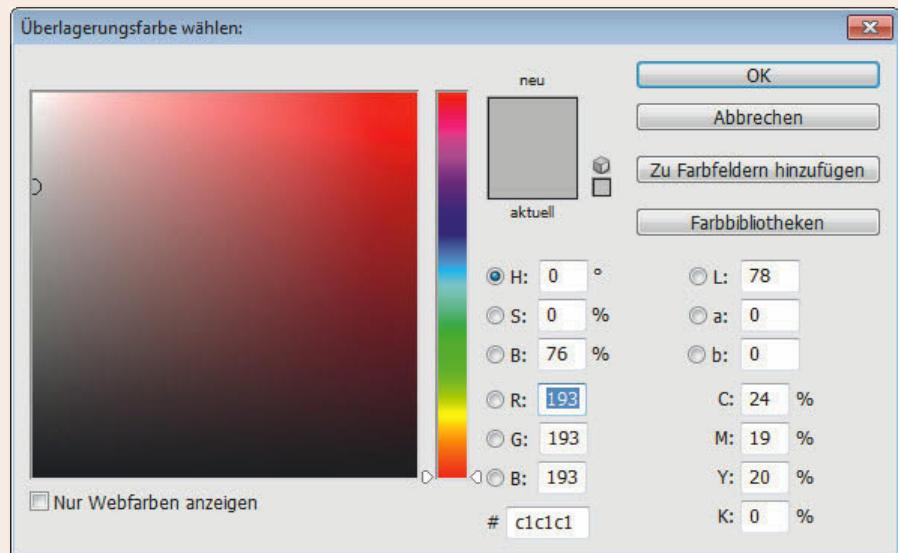
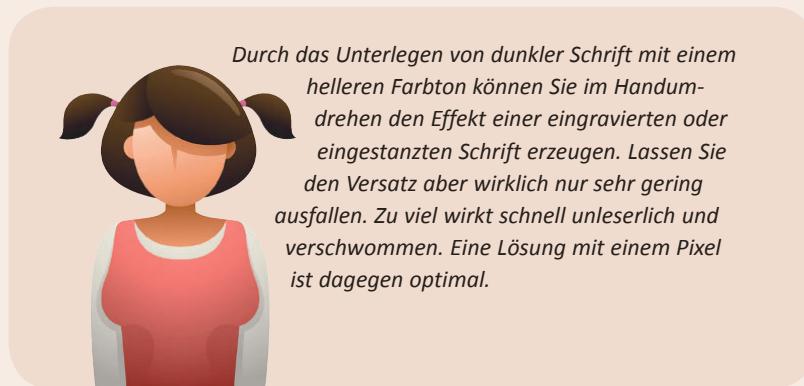


Abbildung 3.22: Als Überlagerungsfarbe wählen wir einen helleren Grauton. Der Texteffekt kommt so besser zur Geltung.

Nach der Bestätigung mit **OK** wirkt sich dieser Ebenenstil nun auf die Schrift der Ebene aus. Um nicht jede Textebene einzeln ändern zu müssen, machen wir auf das *fx*-Symbol am rechten Rand der Textebene einen Rechtsklick und wählen aus dem so geöffneten Flyout-Menü den Punkt *Ebenenstil kopieren* aus.

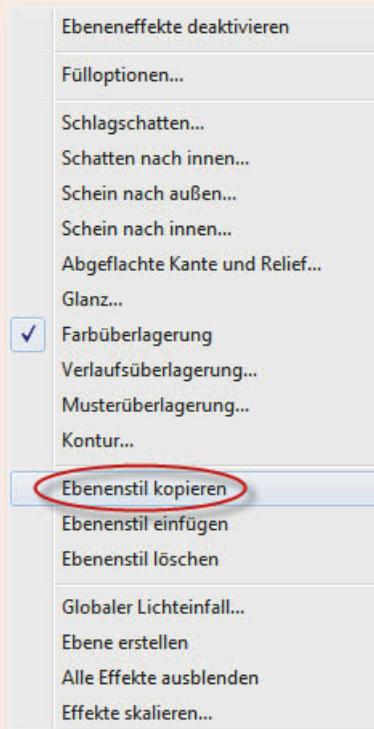


Abbildung 3.23: Ein Rechtsklick auf das *fx*-Symbol öffnet ein Flyout-Menü. Hier können wir nun den erstellten Ebenenstil kopieren.

Um den Ebenenstil auf die anderen Textebenen zu übertragen, markieren wir die restlichen Textebenen und öffnen mit einem Rechtsklick auf die ausgewählten Ebenen wieder das Flyout-Menü. Mit einem Klick auf *Ebenenstil einfügen* wird nun der erstellte Ebenenstil auf alle Textebenen angewandt.



Abbildung 3.24: Auf einen Schlag ist der Ebenenstil nun auf alle vorher ausgewählten Textebenen übertragen.

Nach dieser letzten Einstellung haben wir es endlich geschafft. Die Navigationsleiste im Apple-Stil ist jetzt fertig. Wie immer bietet es sich am Ende aber noch an, die Ebenenstruktur der Arbeitsdatei zu ordnen, damit Sie beim nächsten Öffnen der Datei auch sofort wieder ohne langes Suchen auf alle Ebenen der Navigationsleiste zugreifen können. Fertig!



Abbildung 3.25: Die Navigationsleiste ist jetzt fertig und überzeugt durch ihr elegantes Design.

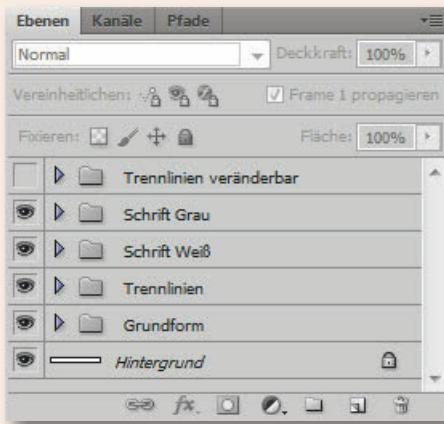


Abbildung 3.26: Die aufgeräumte Ordnerstruktur am Ende unserer Arbeit

3.2.2 Elegante schwarze Navigationsleiste

Nachdem wir bereits eine schöne Navigationsleiste im Apple-Stil erstellt haben, die in Grautönen gehalten wurde, werden wir uns jetzt einer eleganten schwarzen Navigationsleiste widmen, die so vielleicht ja schon bei einem Ihrer nächsten Projekte Verwendung finden könnte.

Los geht's

Mit dem Tastaturkürzel **Strg** + **N** rufen wir das Dialogfenster *Neu* zum Erstellen unserer Bilddatei auf. Dieses Mal geben wir dort eine *Breite* von *600 Pixel* bei einer *Höhe* von *200 Pixel* an. Die restlichen Einstellungen können auf den Standardwerten bleiben.

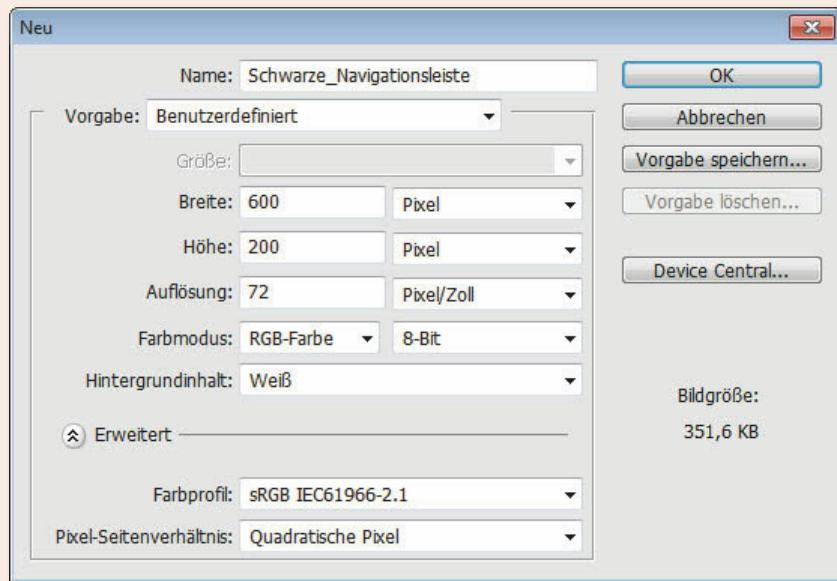


Abbildung 3.27: Die Grundeinstellungen für unsere schwarze Navigationsleiste

Mit **↑** + **Strg** + **N** erzeugen wir nun eine neue Ebene, die wir in *Grundform* umbenennen. Nachdem Sie bei eingestellter schwarzer Vordergrundfarbe mit dem Tastaturkürzel **U** das Rechteck-Werkzeug ausgewählt haben, öffnen Sie mit einem Klick auf das Dreieck neben dem Symbol *Eigene-Form-Werkzeug* das Flyout-Menü *Rechteck-Optionen*. Aktivieren Sie den Punkt *Feste Größe* und geben Sie hier eine Breite *B* von *500 Pixel* und eine Höhe *H* von *50 Pixel* an. Ziehen Sie danach das Rechteck durch einen Klick auf die Arbeitsfläche auf und platzieren Sie es dort mittig.



Abbildung 3.28: Die Grundform der Navigation

Klicken Sie mit einem Doppelklick in die Ebene innerhalb der Ebenenpalette, um die *Ebenenstile* aufzurufen. Dort wählen wir eine *Verlaufsüberlagerung* aus, deren Verlauf wir von einem dunklen Grauton mit dem Wert #282828 zu einem noch etwas dunkleren mit dem Wert #0a0a0a einstellen. Wenn Sie den etwas helleren Farbton als linken Farbton eingesetzt haben, müssen wir bei den allgemeinen Einstellungen der Verlaufsüberlagerung das Häkchen bei *Umkehren* aktivieren.

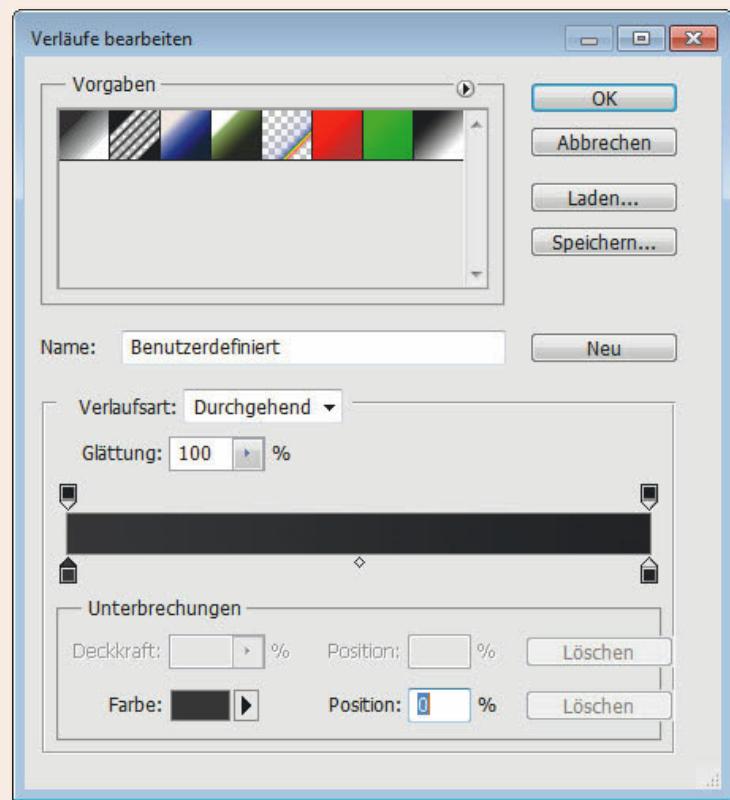


Abbildung 3.29: Die Unterschiede der beiden Farbtöne für die Verlaufsüberlagerung sind sehr dezent.

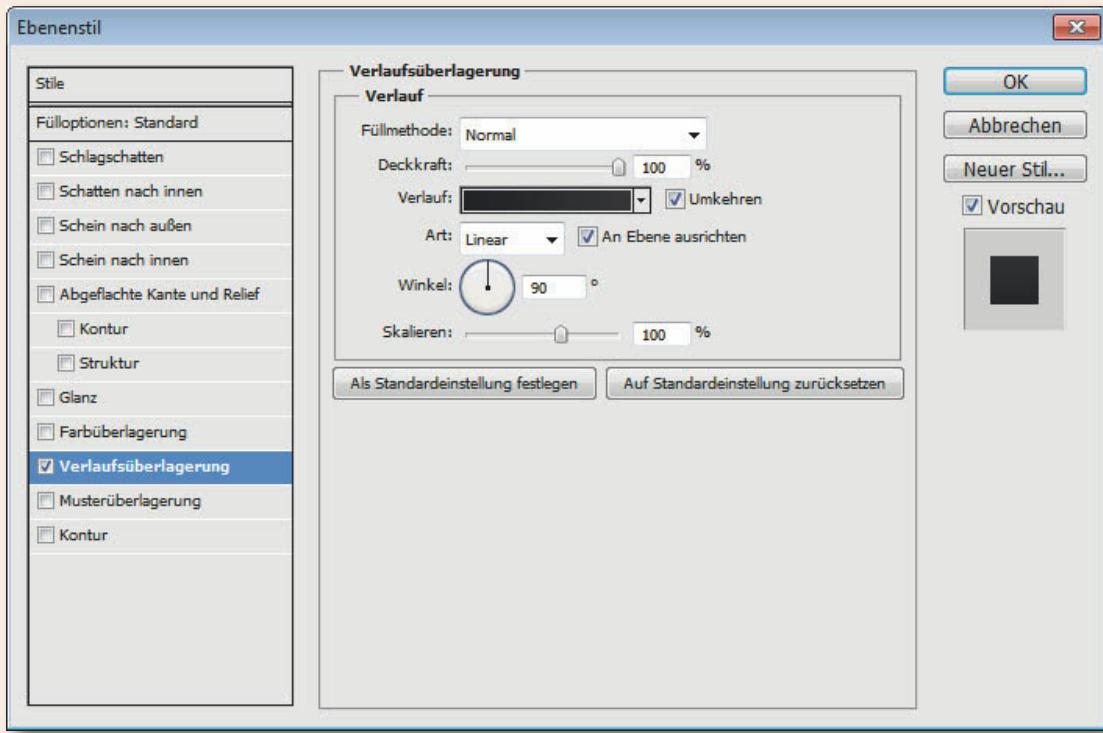
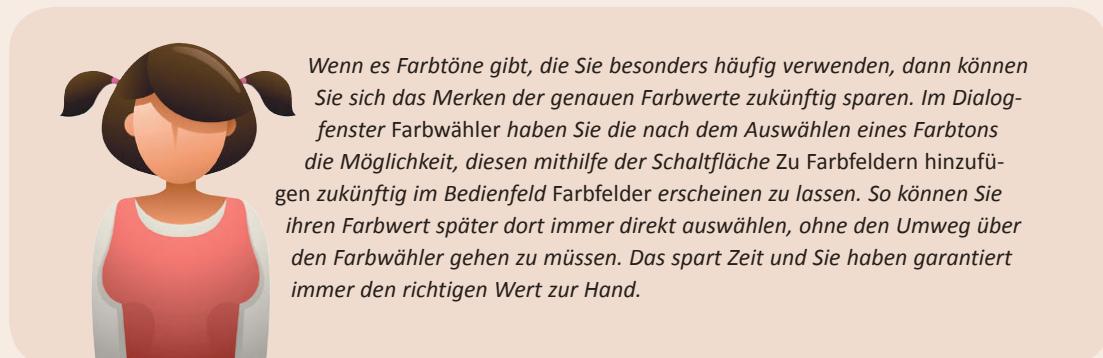


Abbildung 3.30: Die Option Umkehren richtet den Verlauf entgegengesetzt aus.

Als nächsten Schritt werden wir der Form noch einen *Schein nach außen* hinzufügen. Mit einem Klick in das Vorschaufeld der Farbe öffnen Sie den *Farbwähler*. Hier nehmen wir ein einfaches Schwarz mit dem Wert #000000. Die *Füllmethode* setzen wir auf *Multiplizieren*, damit sich unsere schwarze Farbe auch auswirken kann. *Deckkraft* auf 50% bei einer *Größe* von 25 Px gibt der Navigationsleiste ausreichend Schein.



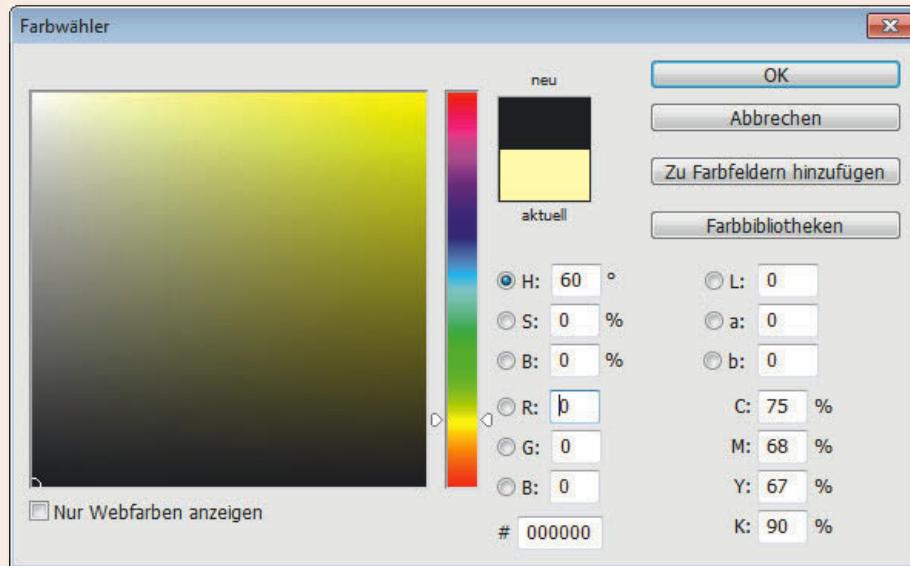


Abbildung 3.31: Im Farbwähler können wir die Farbe des Scheins bestimmen.

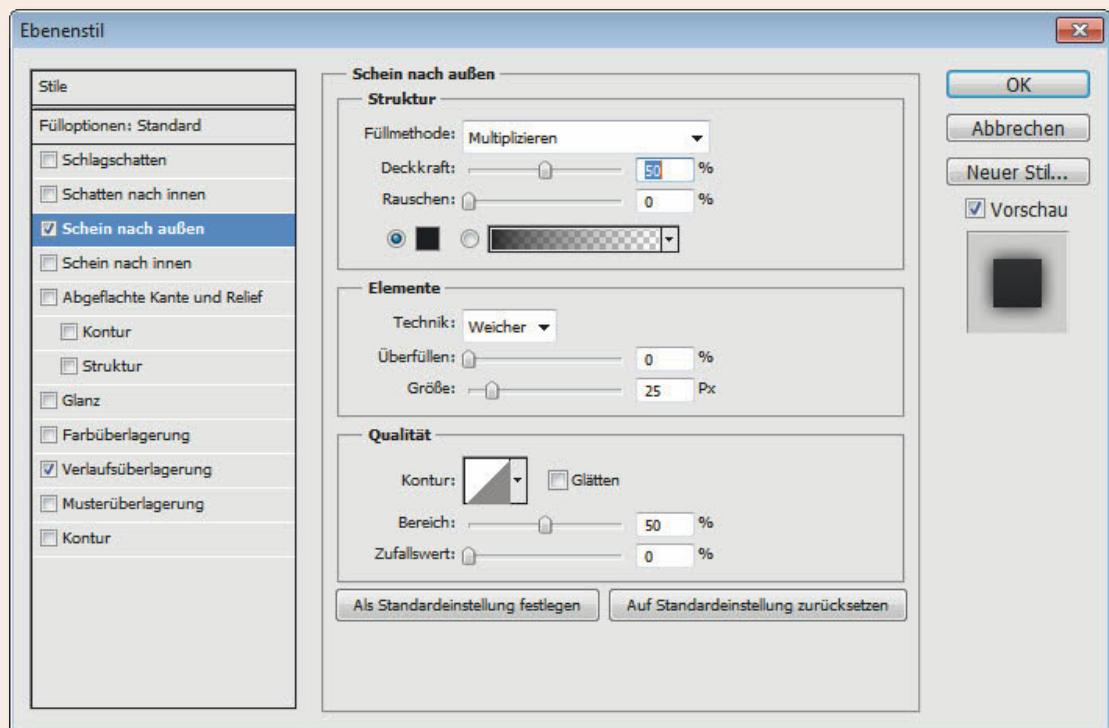


Abbildung 3.32: Die Einstellungen geben dem Schein das gewünschte Aussehen.

Da die Navigation bis jetzt noch nicht sonderlich plastisch wirkt, müssen wir hier noch ein paar Veränderungen vornehmen. Erzeugen Sie mit dem doppelten Betätigen des Tastaturkürzels **Shift** + **Strg** + **N** zwei neue Ebenen. Benennen Sie die untere der Ebenen mit *Bottom Grau* und die obere Ebene mit *Obere Hälfte*. Diese Ebene wählen wir nun auch aus und rufen mit **M** das Auswahlrechteck-Werkzeug auf. Stellen Sie dann für dieses Werkzeug in der Optionsleiste die Art auf *Feste Größe* und geben Sie dort eine *Breite* von *500 Pixel* und eine *Höhe* von *25 Pixel* ein. Ein Klick in die obere linke Ecke der Arbeitsfläche erzeugt die gewünschte Auswahl. Sollte die Auswahl nicht exakt auf der oberen Hälfte der Navigation stehen, so platzieren Sie diese noch nachträglich. Jetzt wählen wir mit dem Tastaturkürzel **G** das Verlaufswerkzeug aus und geben der Auswahl mit einem über der Auswahl aufgezogenen Verlauf von Weiß nach Transparent etwas Tiefe. Damit der Effekt nur leicht zum Einsatz kommt, verringern wir in der Ebenenpalette die *Deckkraft* der Ebenen auf 35%. Anschließend heben Sie die Auswahl mit **Strg** + **D** auf.





Abbildung 3.33: In der Optionsleiste lassen sich verschiedene Arten der Auswahl bestimmen.

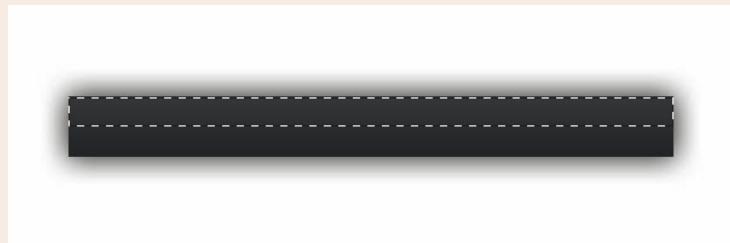
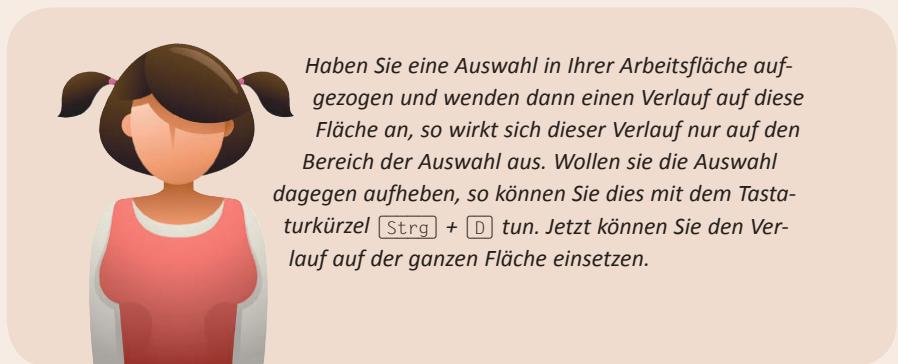


Abbildung 3.34: Die Auswahl ist nun über der oberen Hälfte unserer Navigation platziert.



Abbildung 3.35: Der Verlauf ist nach der Reduzierung der Ebenendeckkraft nur noch leicht zu sehen, gibt der Navigation aber mehr Tiefe.

Jetzt wiederholen wir die letzten Schritte vom Prinzip her, wählen dabei aber die Ebene *Bottom Grau* aus und nutzen etwas andere Einstellungen. Für diese Ebene erzeugen wir eine Auswahl mit einer *Breite* von *500 Pixel* und einer *Höhe* von *5 Pixel* und platzieren sie am unteren Rand der Navigation. Für die Füllung dieser Auswahl mit dem Verlaufswerkzeug benutzen wir nun einen simplen Verlauf von Schwarz nach Weiß. Ziehen Sie das Verlaufswerkzeug über den Rand der Auswahl hinaus auf. Variieren Sie den Verlauf durch erneutes Aufziehen, falls Ihnen das Ergebnis nicht zusagen sollte. In unserem Beispiel habe ich den Verlauf so aufgezogen, dass in der Auswahl nur mittlere Grautöne zu sehen sind. Sie können hier aber natürlich auch eine andere Variante wählen. Vergessen Sie nicht, anschließend die Auswahl wieder mit + aufzuheben.



Haben Sie eine Auswahl in Ihrer Arbeitsfläche aufgezogen und wenden dann einen Verlauf auf diese Fläche an, so wirkt sich dieser Verlauf nur auf den Bereich der Auswahl aus. Wollen Sie die Auswahl dagegen aufheben, so können Sie dies mit dem Tastatursymbol **Strg** + **D** tun. Jetzt können Sie den Verlauf auf der ganzen Fläche einsetzen.

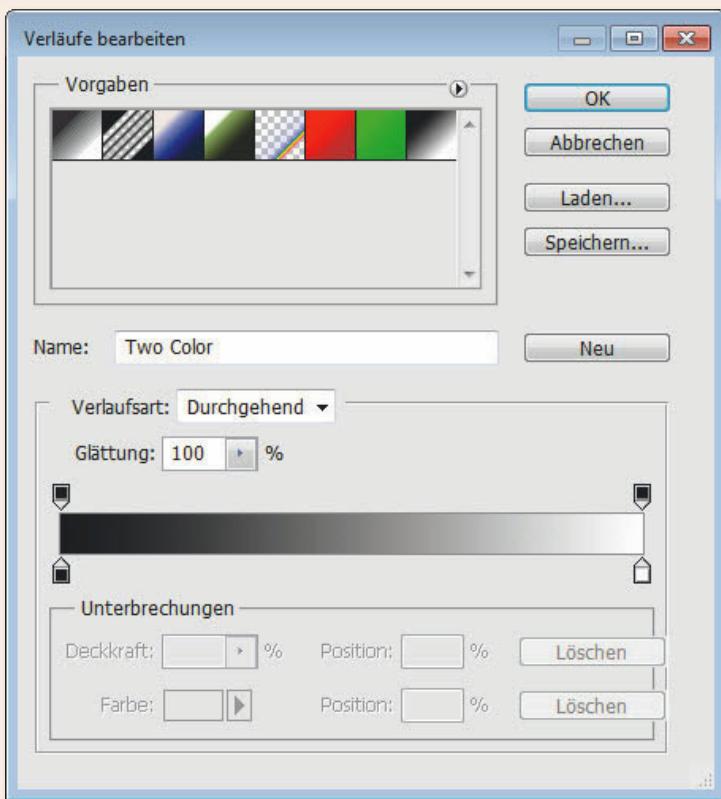


Abbildung 3.36: Für den kleinen Farbkontrast am unteren Ende der Navigation kommt ein einfacher Verlauf von Schwarz nach Weiß zum Einsatz.

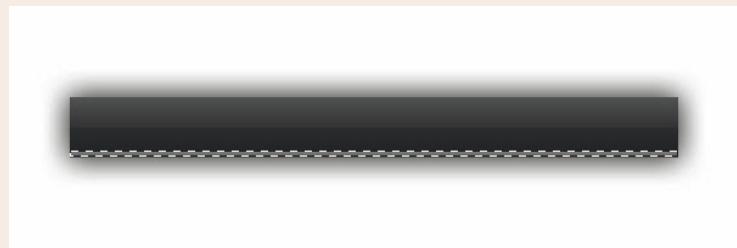


Abbildung 3.37: Der leichte Verlauf gibt dem Ganzen noch einen Hauch mehr Eleganz.

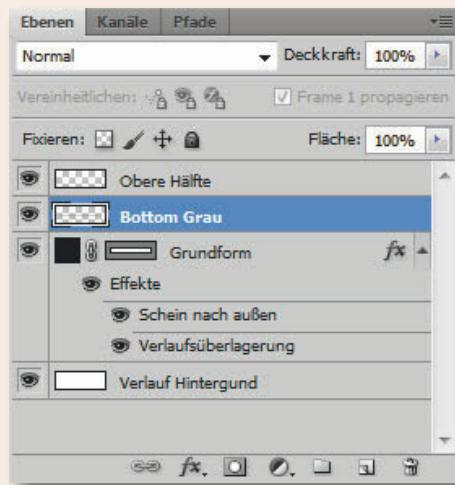


Abbildung 3.38: Der bisherige Aufbau der Ebenen.

Eine Navigation wird allerdings erst dann komplett, wenn wir ihr auch Beschriftungen für Kategorien oder Bereiche geben. Also rufen wir mit **T** das Horizontaler-Text-Werkzeug auf und erstellen in unserem Beispiel insgesamt vier Textebenen mit unterschiedlichen Begriffen. Welche Sie hier verwenden, bleibt Ihnen überlassen. Ich habe hier wieder Begriffe des Buches verwendet, die als Blindtext dienen sollen.

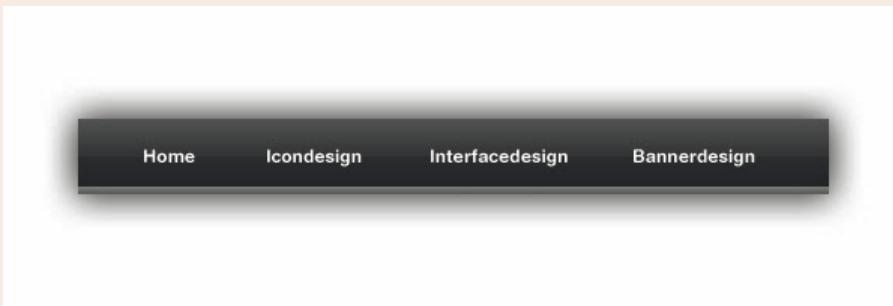


Abbildung 3.39: Die Texte sind auf der Navigation verteilt und stehen alle auf derselben Höhe.

Die verwendete Schriftart ist auch hier wieder die *Helvetica Rounded Bold* in einer Größe von 12 Pt mit weißer Schriftfarbe. So erreichen wir den größten Kontrast von Schrift zu Hintergrund.

Ist zukünftig einer dieser Bereiche angeklickt, so soll das auch grafisch zu sehen sein. Zu diesem Zweck erstellen wir nun einen Effekt, der eine aktive Fläche kennzeichnet. Mit **M** rufen wir das Auswahlrechteck-Werkzeug auf und ziehen eine Auswahl auf, die vom oberen Rand der Navigation bis zum Beginn unserer grauen Linie geht. Sie sollte mittig über dem gewünschten Begriff platziert werden. Eine pauschale Größenfestlegung ist hier nicht möglich, richtet sich die Breite der Auswahl doch nach der Textlänge der Kategorie. Der Innenabstand vom Text zum Rand der Auswahl sollte aber so ausgeglichen sein, dass Sie diesen auch auf die anderen Kategorien anwenden können.

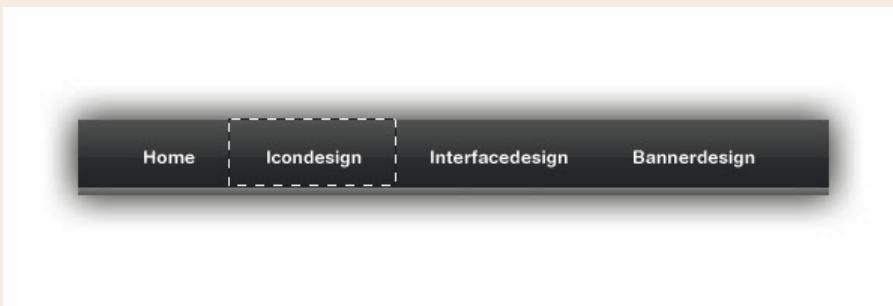
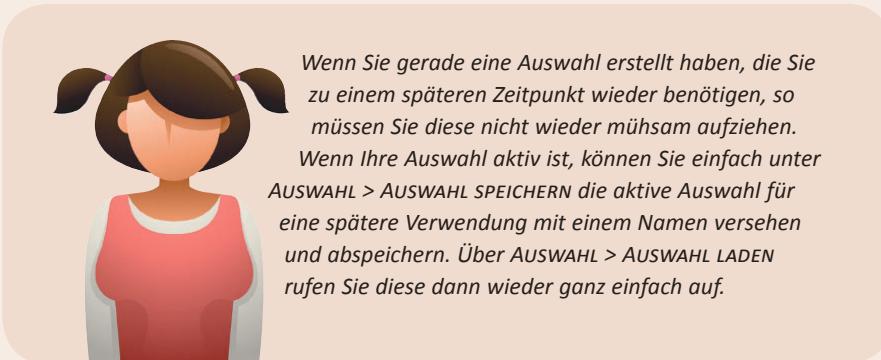


Abbildung 3.40: Die Auswahl für den aktiven Button ist erstellt. Der Abstand vom Text zum Rand der Auswahl ist so ausgeglichen, dass er auch für die restlichen Kategorien anwendbar ist.



Wenn Sie gerade eine Auswahl erstellt haben, die Sie zu einem späteren Zeitpunkt wieder benötigen, so müssen Sie diese nicht wieder mühsam aufziehen. Wenn Ihre Auswahl aktiv ist, können Sie einfach unter AUSWAHL > AUSWAHL SPEICHERN die aktive Auswahl für eine spätere Verwendung mit einem Namen versehen und abspeichern. Über AUSWAHL > AUSWAHL LADEN rufen Sie diese dann wieder ganz einfach auf.

Wählen Sie die Textebene, in unserem Fall die Ebene *Icondesign*, bei aktiver Auswahl aus und erstellen Sie darüber mit dem Tastenkürzel **Shift** + **Strg** + **N** eine neue Ebene *Aktive Schaltfläche*. Mit dem Verlaufswerkzeug **G** und einem Verlauf von Weiß nach Transparent ziehen wir bei gedrückter **Shift**-Taste einen Verlauf über der Auswahl auf. Hier sollte jetzt der Verlauf noch innerhalb der Auswahl im unteren Bereich etwas transparent werden. In diesem Beispiel habe ich die *Deckkraft* der Ebene noch zusätzlich auf 90% reduziert und die *Füllmethode* der Ebene auf *Ineinanderkopieren* gestellt. Fertig ist der Effekt für die aktive Schaltfläche. Nach der gleichen Methode können Sie nun selbst die Schaltflächen für die restlichen Kategorien der Navigation erstellen. Sollte Ihnen die Auswirkung zu schwach sein, so können Sie ganz einfach die *Deckkraft* der Ebenen wieder nach oben setzen.



Abbildung 3.41: Der Effekt für die aktive Schaltfläche ist fertig.

Als übliche letzte Handlung sollten wir nun wieder daran gehen, die einzelnen Bestandteile der Arbeitsdatei sinnvoll und logisch zusammenzufassen und in Ordnern zu strukturieren.

Die schwarze Navigationsleiste ist an diesem Punkt bereits fertig und wir können uns über das Ergebnis wirklich freuen. Um die Wirkung der Navigation auf einem dunklen Hintergrund zu demonstrieren, habe ich noch schnell einen radialen Verlauf auf der untersten Ebene erstellt. Dieser hat aber mit dem eigentlichen Design überhaupt nichts zu tun.

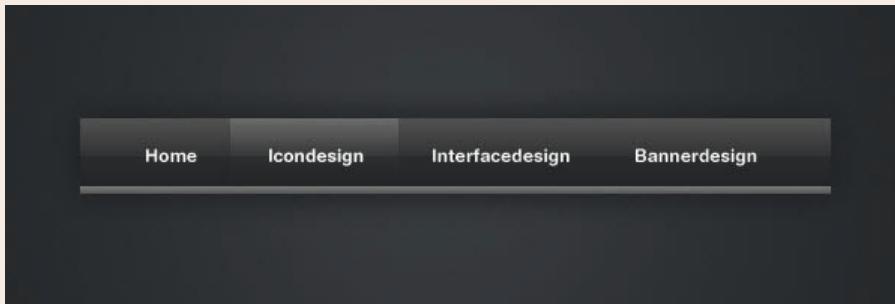


Abbildung 3.42: Im Zusammenspiel mit einem dunkleren Hintergrund entfaltet das Design seine ganze Pracht. Hier wurde nur ein radialer Verlauf im Hintergrund aufgezogen, um dies zu verdeutlichen.

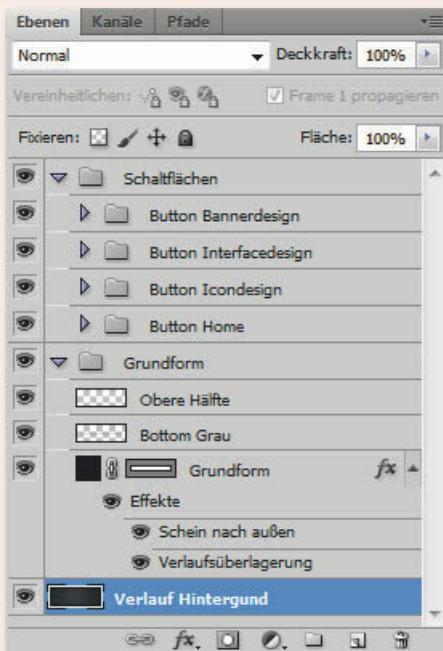


Abbildung 3.43: Die Ebenenstruktur, nachdem diese geordnet wurde

3.2.3 Eine einfache Inhaltsbox erstellen

Natürlich gibt es im Bereich des Interfacedesigns nicht nur Navigationsleisten, die gestaltet werden wollen. Da dieses Element aber eine zentrale Bedeutung hat, habe ich darauf den Schwerpunkt gelegt. Darüber hinaus findet man aber auf vielen Webseiten in den Randbereichen auch gerne sogenannte Content- oder Inhaltsboxen, die spezielle Inhalte hervorheben oder präsentieren sollen. Wie wir eine solche Box erstellen können, möchte ich Ihnen in diesem abschließenden Workshop unseres Interfacekapitels zeigen.

Los geht's

Als Erstes erstellen wir mit **Strg** + **N** eine neue Datei mit dem Namen *Inhaltsbox*. Stellen Sie hier eine *Breite* von **400 Pixel** und eine *Höhe* von **400 Pixel** ein. Die *Auflösung* bleibt bei **72 Pixel/Zoll** und der *Hintergrundinhalt* ist *Weiß*. Die anderen Werte verbleiben auf den Standardeinstellungen.

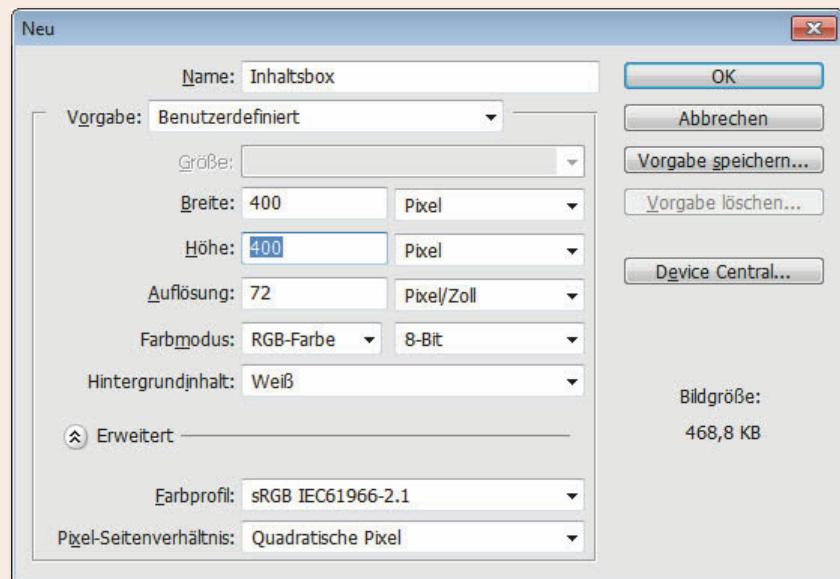


Abbildung 3.44: Die Einstellungen für die Arbeitsfläche können zum größten Teil übernommen werden.

Wählen Sie mit  oder  +  das Abgerundetes-Rechteck-Werkzeug aus. Ziehen Sie damit, bei Vordergrundfarbe Schwarz, ein Rechteck mit einem *Radius* von *8 Pixel* auf der Arbeitsfläche auf und platzieren Sie es mittig. Vergessen Sie nicht, diese Ebene mit *Grundform* zu benennen.

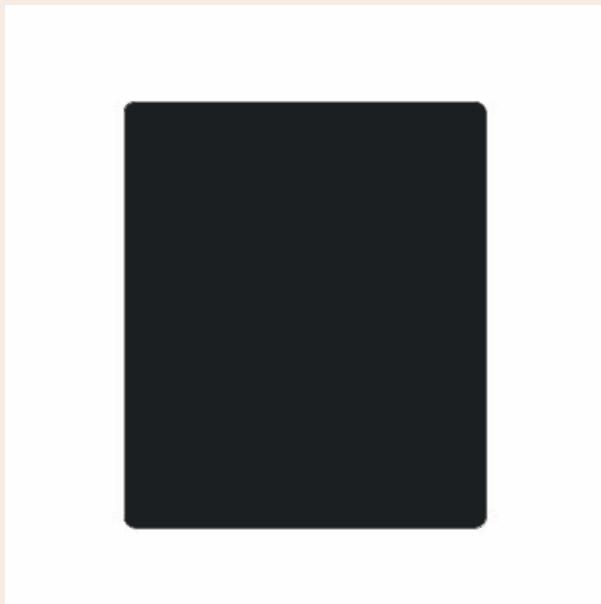
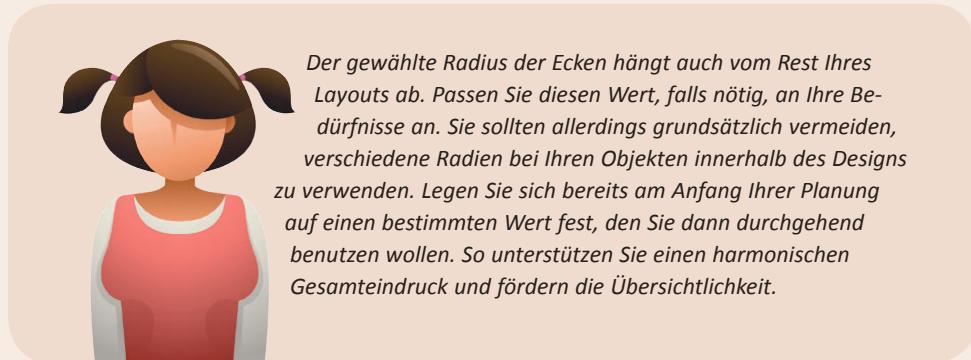


Abbildung 3.45: Die Grundform der Inhaltsbox

Auch bei dieser Box dürfen die Ebenenstile nicht fehlen. Ein Doppelklick auf die Ebene öffnet das *Ebenenstil*-Fenster, in dem wir der Form eine *Farüberlagerung* mit der Farbe `#3a3a3a` geben und eine *Kontur* mit der Größe *1 Pixel* und dem Wert `#4b4b4b` einstellen.

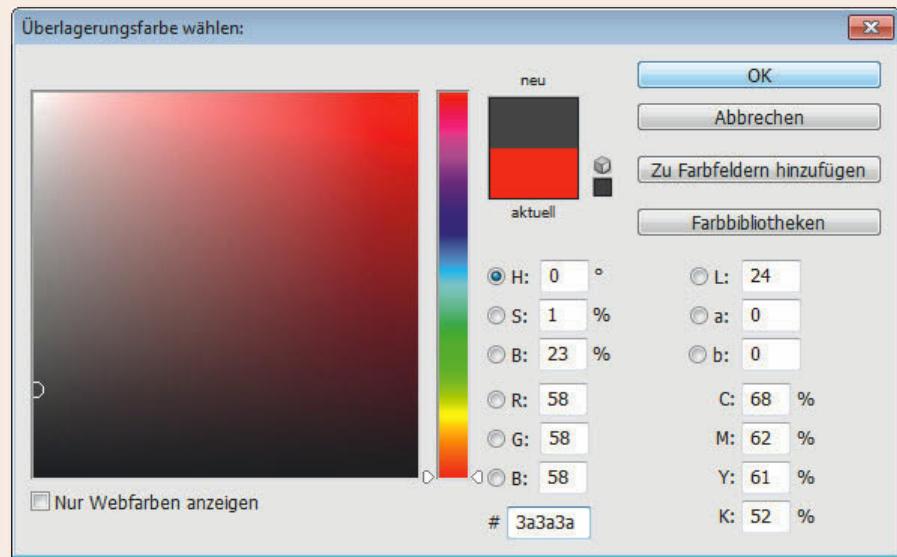


Abbildung 3.46: Für die Farbüberlagerung wählen wir den Wert #3a3a3a.

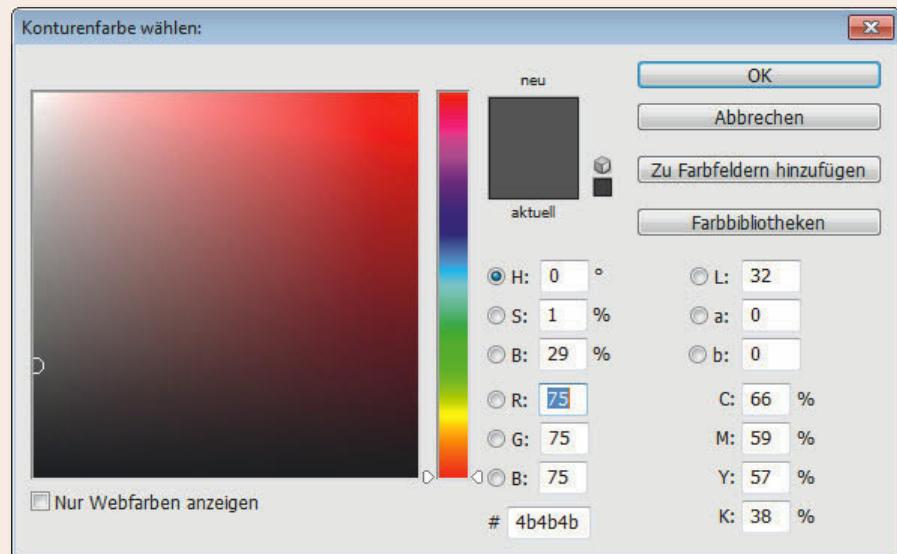


Abbildung 3.47: Die Kontur sollte etwas heller sein und bekommt deshalb den Wert #4b4b4b zugewiesen.

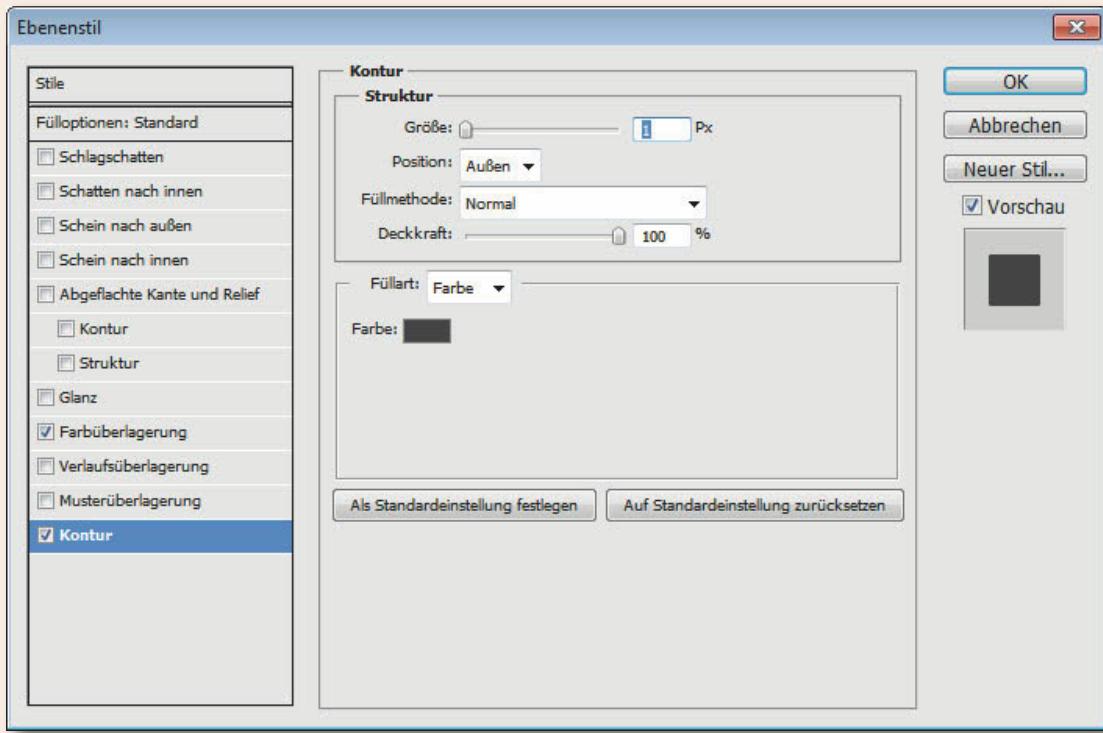


Abbildung 3.48: Diese beiden Einstellungen genügen für die Grundform der Box.

Damit unsere Box aber nicht zu langweilig wird, fügen wir ihr auch noch ein kleines 3D-Element hinzu. Zu diesem Zweck rufen wir mit **U** oder **U** + **U** das Rechteck-Werkzeug auf und ziehen im oberen Bereich einen Streifen auf, der an beiden Seiten leicht über die erstellte Grundform hinausragt. Benennen Sie die Ebene mit *Banner Front* und öffnen Sie mit einem Doppelklick auf die Ebenen die Ebenenstile. Hier geben wir dem Streifen nun einen *Schlagschatten* mit einer *Deckkraft* von 15%, einem *Winkel* von -60% und einer *Größe* von 8 Pixel. Die restlichen Werte bleiben unberührt.



Abbildung 3.49: Die erste Form für das Banner ist erstellt.

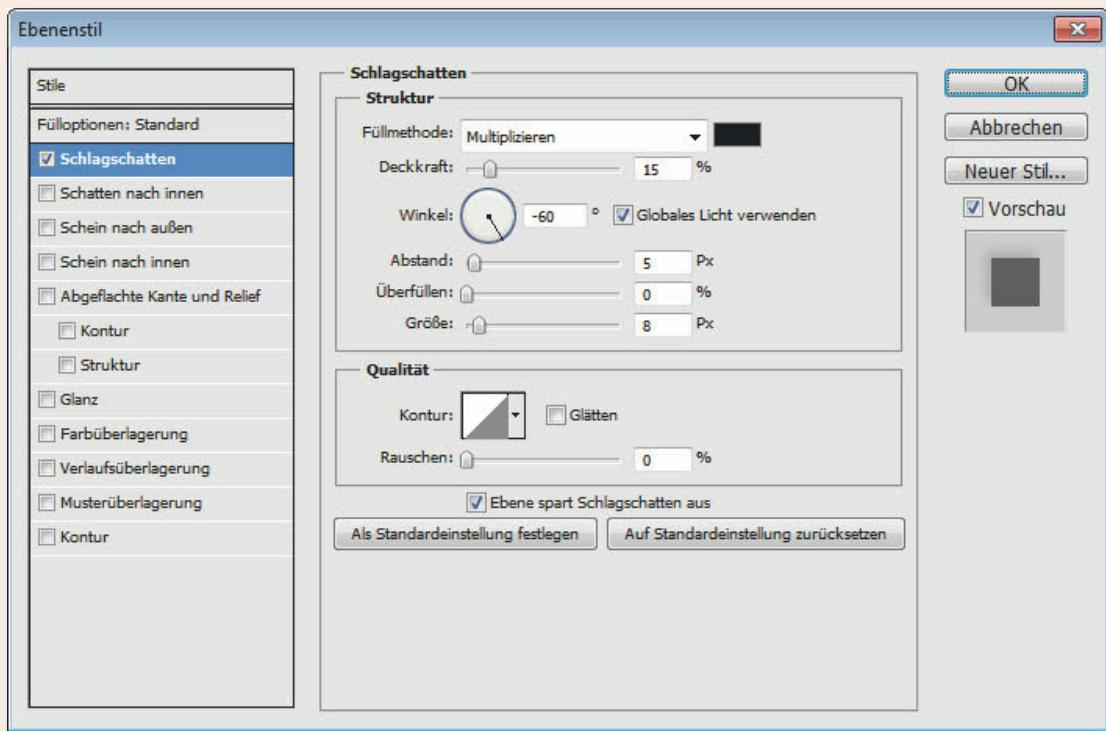
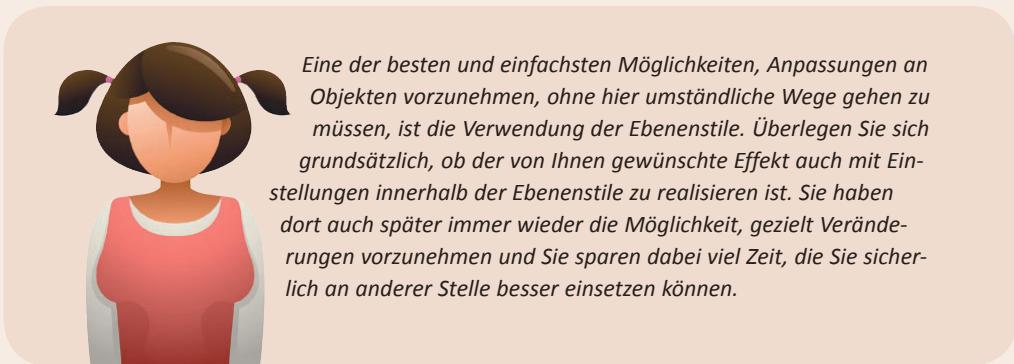


Abbildung 3.50: Einige wenige Einstellungen sind auch für das Banner notwendig.



Eine der besten und einfachsten Möglichkeiten, Anpassungen an Objekten vorzunehmen, ohne hier umständliche Wege gehen zu müssen, ist die Verwendung der Ebenenstile. Überlegen Sie sich grundsätzlich, ob der von Ihnen gewünschte Effekt auch mit Einstellungen innerhalb der Ebenenstile zu realisieren ist. Sie haben dort auch später immer wieder die Möglichkeit, gezielt Veränderungen vorzunehmen und Sie sparen dabei viel Zeit, die Sie sicherlich an anderer Stelle besser einsetzen können.

Dazu geben wir dem Streifen noch eine *Verlaufsüberlagerung* mit einem roten *Farbverlauf*. Genaue Werte sind hier nicht zwingend notwendig. Ich habe einen Verlauf von # b72222 nach # ff0303 gewählt. Speichern Sie diesen Verlauf aber ab, da wir ihn gleich noch ein weiteres Mal benötigen werden. Setzen Sie in den allgemeinen Einstellungen der *Verlaufsüberlagerung* den Wert für *Skalieren* auf 120%.

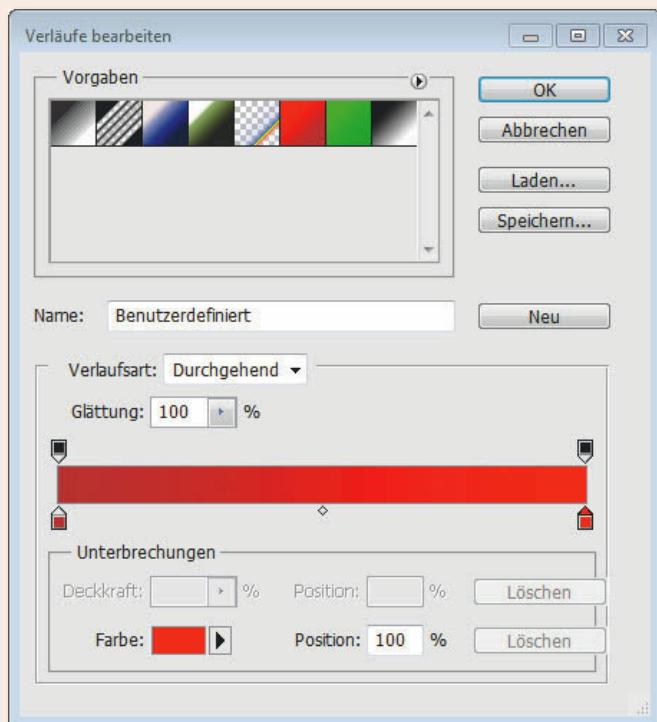


Abbildung 3.51: Ein roter Farbverlauf gibt der Inhaltsbox den nötigen Farbtupfer. Probieren Sie an dieser Stelle auch andere Farbkombinationen aus.

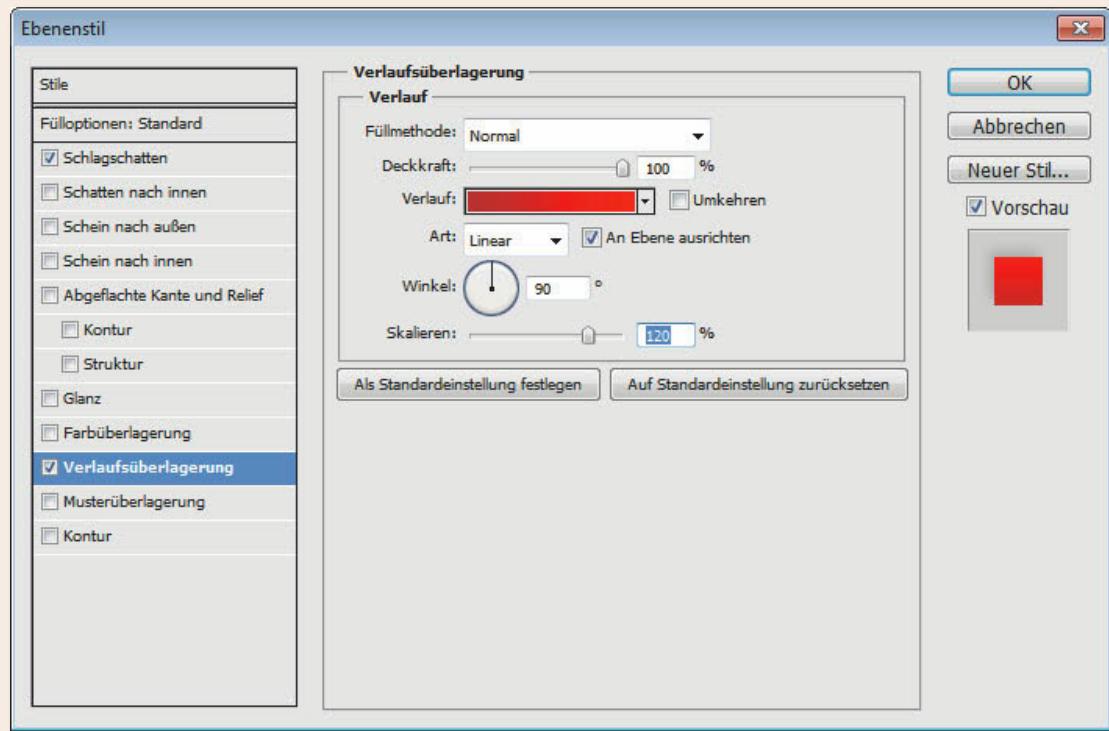
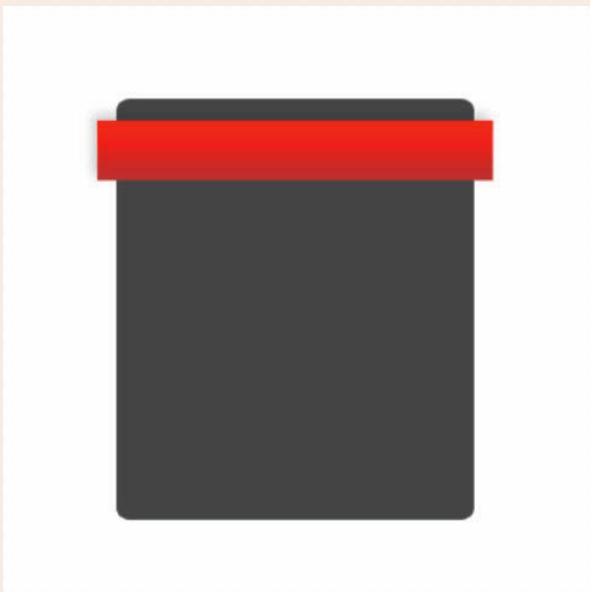
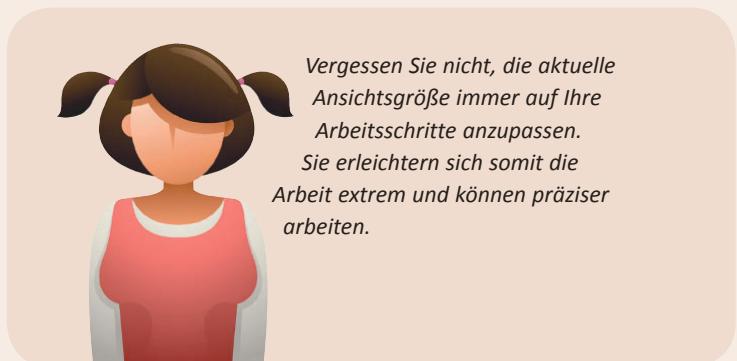


Abbildung 3.52: Die meisten Einstellungen können übernommen werden, allerdings sollte der Wert für Skalierung auf 120% stehen.

Das momentane Zwischenergebnis sieht schon nicht ganz so übel aus, aber es fehlen noch einige Feinheiten. Wir wollen aus dem Banner im oberen Bereich eine 3D-Anmutung herausholen und auch der Boxfläche ein wenig mehr Leben einhauchen.



*Abbildung 3.53: Der bisherige Zwischenstand
nach unseren ersten Anpassungen*



*Vergessen Sie nicht, die aktuelle
Ansichtsgröße immer auf Ihre
Arbeitsschritte anzupassen.
Sie erleichtern sich somit die
Arbeit extrem und können präziser
arbeiten.*

Da wir dem Banner den Anschein geben wollen, dass es nach hinten, also in die Tiefe läuft, müssen wir hier nun noch nachbessern. Erstellen Sie dazu unterhalb der Ebene *Banner Front* eine neue Ebene mit $\text{Shift} + \text{Strg} + \text{N}$ mit dem Namen *Banner Links*. Erhöhen Sie auch hier die Ansichtsgröße, damit Sie die nächsten Schritte genauer ausführen können. Wählen Sie mit dem Tastatorkürzel L und, falls nötig, mit $\text{Shift} + \text{L}$ das Polygon-Lasso-Werkzeug aus und zeichnen Sie mit dessen Hilfe eine Auswahl ein, die uns die nötige Perspektive gibt. Füllen Sie diese Auswahl über das Kürzel $\text{Shift} + \text{F5}$ mit Schwarz.

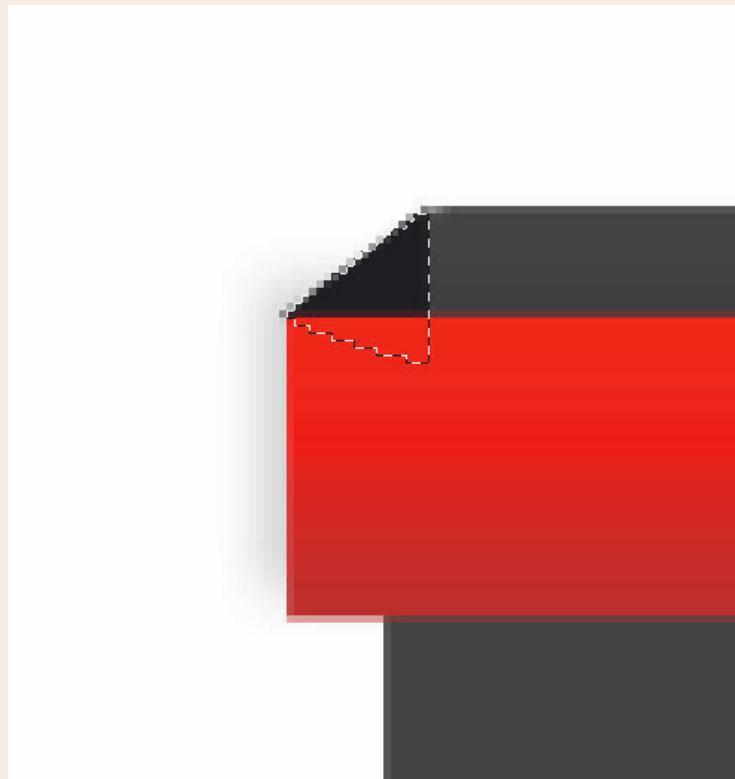


Abbildung 3.54: Am linken Rand erstellen wir jetzt mit dem Polygon-Lasso-Werkzeug eine Auswahl, die unserem Banner Perspektive verleiht.

Heben Sie die Auswahl mit **Strg** + **D** auf und duplizieren sie diese Ebene mit **Strg** + **J**. Die neu erzeugte Ebene benennen wir mit *Banner Rechts*. Mit BEARBEITEN > TRANSFORMIEREN > HORIZONTAL SPIEGELN erzeugen wir nun die gespiegelte Version, die wir für die rechte Bannerseite brauchen. Mit **V** schalten wir auf das Verschieben-Werkzeug um und platzieren das Bannerstück auf die rechte Seite. Da die Ansicht noch nicht ganz stimmt, ziehen Sie die Ebene *Grundform* mit gedrückter Maustaste, bis sie über den beiden Ebenen *Banner Links* und *Banner Rechts* platziert ist. Falls nötig, verschieben Sie auch noch die Position der Grundform um ein paar Pixel nach oben.

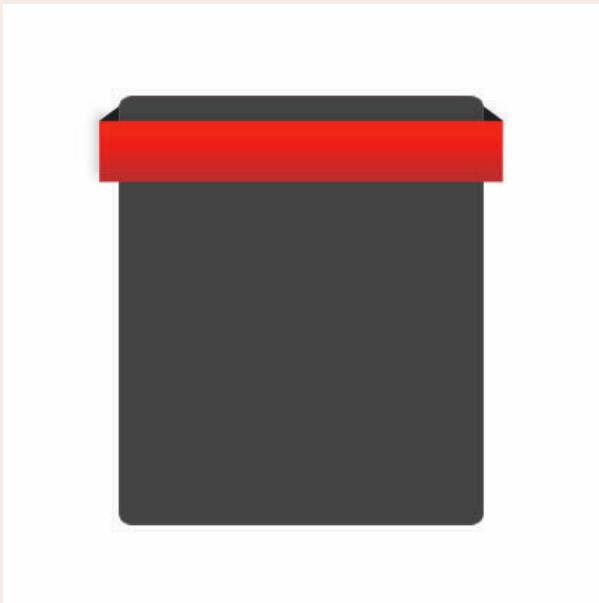


Abbildung 3.55: Beide Seitenteile sind angefügt und die Grundform etwas weiter nach oben verschoben. Zusätzlich ist nun die Ebenenreihenfolge verändert.

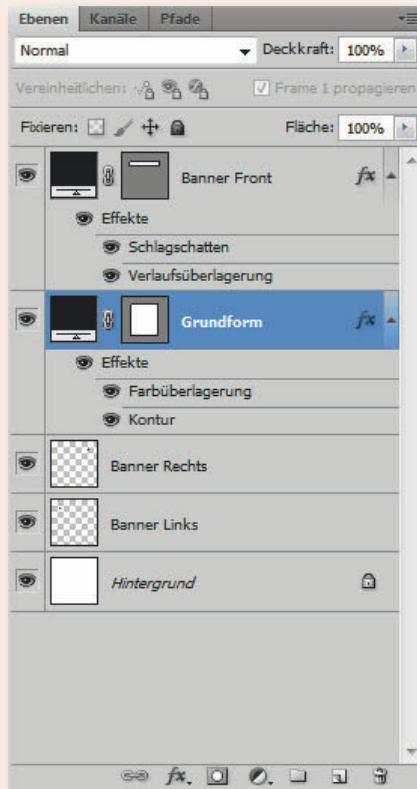


Abbildung 3.56: Die neue Reihenfolge der Ebenen für die Inhaltsbox

Der Ebene *Banner Links* weisen wir nun über die Ebenenstile einen Farbverlauf zu. Dazu verwenden wir den gleichen Rotverlauf wie bereits bei der Ebene *Banner Front*. Stellen Sie eine *Skalierung* von 125% ein. Ein Rechtsklick auf das *fx*-Symbol am rechten Rand der Ebene öffnet das Flyout-Menü für die Ebenenoptionen. Dort wählen wir die Option *Ebenenstil kopieren* aus und wechseln dann auf die Ebene *Banner Links*. Mit einem Rechtsklick und der Auswahl *Ebenenstil einfügen* wenden wir diesen nun auch hier an.

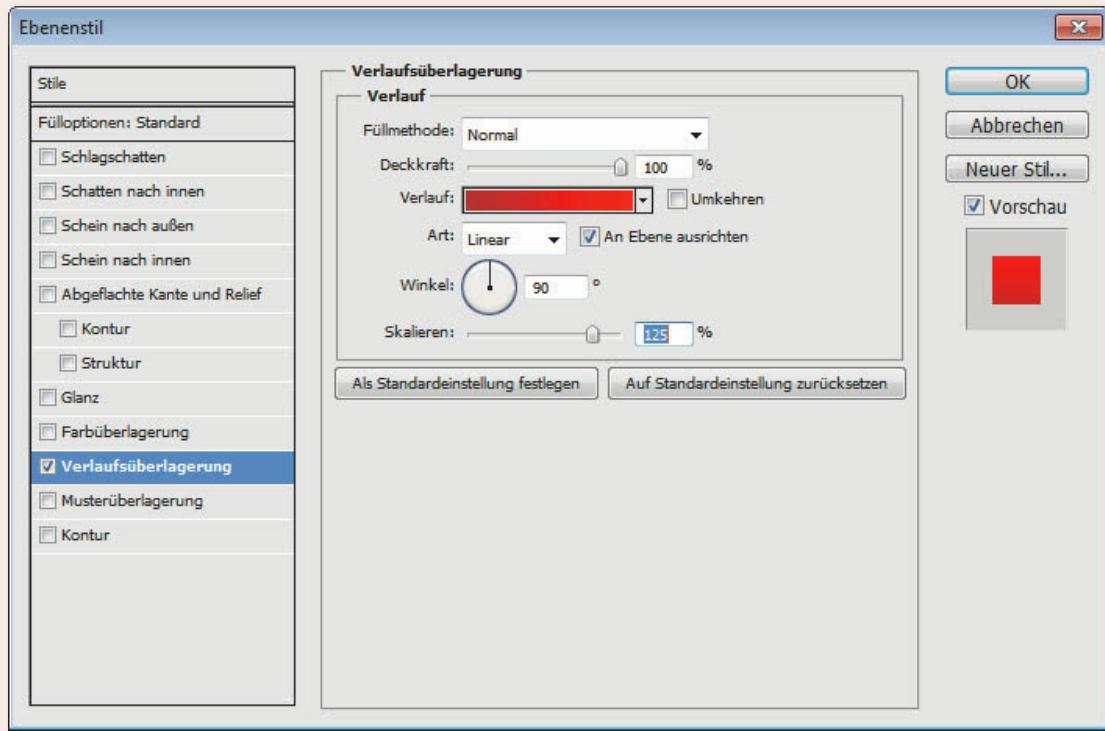


Abbildung 3.57: Auch die Bannerbereiche, die nach hinten verlaufen, bekommen eine Verlaufsoberlagerung.

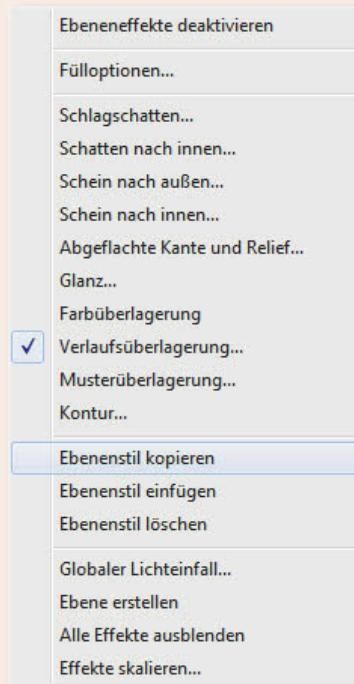


Abbildung 3.58: Mit der Funktion Ebenenstil kopieren lassen sich selbst komplexe Einstellungen spielend auf andere Ebenen übertragen.



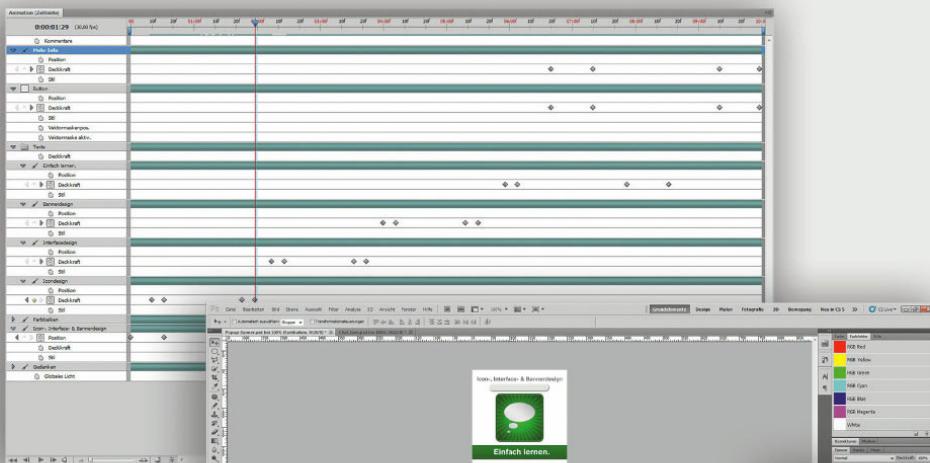
Abbildung 3.59: Die Inhaltsbox mit allen Ebenenstilen

Mit allen aktivierten Ebenenstilen und den Farbverläufen ist die Inhaltsbox nun schon viel besser geworden. Es kommt ganz auf Sie an, wie Sie mit dieser Box weiter verfahren wollen. Ich habe mit das Horizontaler-Text-Werkzeug aufgerufen und in das Banner mit weißer Vordergrundfarbe, *Schriftart Helvetica Rounded Bold* und *Schriftgröße 14 Pt* den Titel *Aktuelle News* eingesetzt.

Auf einer separaten Ebene *Linie* können Sie aber auch mit der Vordergrundfarbe `#a3a3a3` und dem mit ausgewählten Linienzeichner-Werkzeug horizontale Trennlinien einfügen, um beispielsweise einzelne Meldungen optisch voneinander abzgrenzen. Ihrer Fantasie sind hier fast keine Grenzen gesetzt. Probieren Sie einfach einige der Techniken aus, die wir in den vergangenen 10 Workshops verwendet haben, und bilden Sie so Ihren ganz eigenen Stil. Vergessen Sie aber nicht, ganz am Ende Ihrer Gestaltung, wie schon gewohnt, die Ordnerstruktur der Datei zu optimieren. Ansonsten viel Spaß beim Testen und Ausprobieren!



Abbildung 3.60: Die fertige Inhaltsbox mit ein paar einfachen Zusätzen



Icon-, Interface- & Bannerdesign

[Mehr Info](#)



Einfach lernen.



4

Bannerdesign

4.1 Allgemeines 260

4.2 Die Gestaltung. 261

4.1 Allgemeines

Was ist mit Bannerdesign überhaupt gemeint? Bannerdesign ist die Gestaltung von kleinen Werbeflächen, die hauptsächlich ihre Verwendung in Webseiten finden. Allerdings ist deren Einsatz nicht zwingend auf das Internet beschränkt, man findet auch in vielen Magazinen oder auch in diversen Applikationen für neueste Mobiltelefongenerationen häufig kleine Werbebanner. Durch die kompakte Größe bietet sich ihr Einsatz in den unterschiedlichsten Bereichen an. In unserem Fall werde ich Ihnen in diesem abschließenden Kapitel zwei schnelle Versionen von Bannern zeigen.

4.1.1 Bannerarten

Es gibt die unterschiedlichsten Arten von Bannern. Die wohl gängigste und einfachste Art ist die des statischen Banners. Hier werden die Werbeinhalte unbewegt angezeigt. Als genaues Gegenteil dazu werden animierte Banner verwendet. Hier hat man durch die Programmierung der angezeigten Informationen die Möglichkeit, auch mehrere Inhalte auf kleinstem Raum zu transportieren. Heute häufig in Flash erstellt, halten sich aber, aufgrund ihrer unkomplizierten Verwendungsmöglichkeiten, auch die animierten Banner im GIF-Format standhaft.

4.1.2 Bannerformate

Mittlerweile gibt es eine Vielzahl von unterschiedlichen Bannerformaten. Das beruht auf dem Umstand, dass für die teilweise sehr unterschiedlichen Verwendungszwecke und Positionen innerhalb der Layouts auch sehr spezielle Formate notwendig wurden. Über die Zeit haben sich dann einige dieser festen Größen etabliert und sind weitestgehend zum Standard geworden. So gibt es Voll-Banner in der Größe von 468 x 60 Pixel, die meistens in den Kopfbereichen von Webseiten eingesetzt werden. Eine Größe von 120 x 600 Pixeln wird allgemein als Skyscraper, also Wolkenkratzer bezeichnet. Dieses Bannerformat findet sich am häufigsten auf der rechten Seite bzw. dem rechten Rand von Webseiten. Als im Internet auch Blogs immer aktiver und erfolgreicher wurden, kristallisierte sich dafür schnell ein spezielles Bannerformat heraus. Die Banner in der Größe von 125 x 125 Pixeln finden sich in den Seitenbereichen der Blogs und sind durch ihre geringe Größe auch gut in den unter-

schiedlichsten Designs einsetzbar. Alle existierenden Formate abzuhandeln würde zu weit führen, deshalb belasse ich es bei diesen Beispielen und steige lieber mit Ihnen gleich in den ersten Workshop ein.

4.2 Die Gestaltung

4.2.1 Glossy Halb-Banner

Der Glossy Effekt beschränkt sich nicht nur auf die Verwendung in Icons oder anderen Elementen des Interface, sondern kann natürlich auch bei der Erstellung von Bannern eingesetzt werden. Ich zeige Ihnen in diesem Tutorial, wie Sie in wenigen Schritten ein einfaches Glossy Halb-Banner erstellen können.

Los geht's

Wie immer am Anfang rufen Sie über **Strg** + **N** das Dialogfenster *Neu* auf. Stellen Sie hier eine *Breite* von *234 Pixel* und eine *Höhe* von *60 Pixel* ein. Die *Auflösung* bleibt bei *72 Pixel/Zoll* und den *Hintergrundinhalt* lassen wir auf *Weiß* stehen.

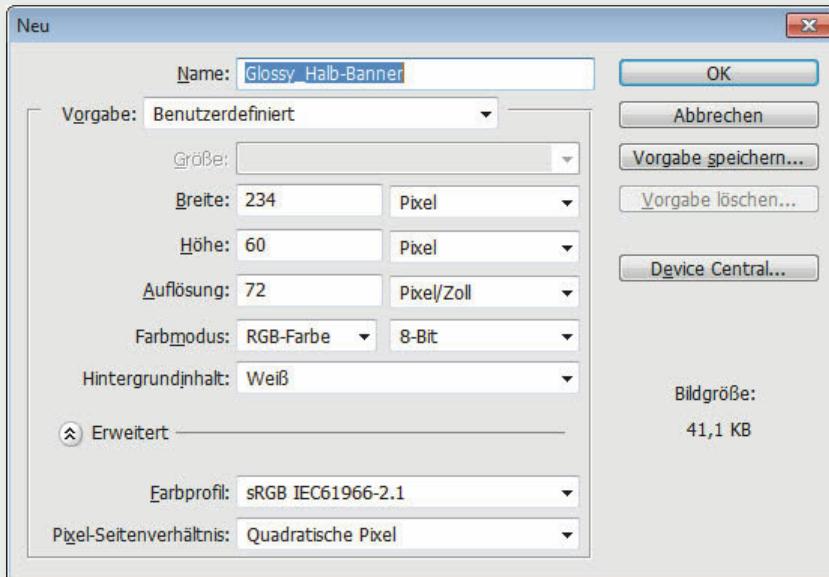


Abbildung 4.1: Die Grundeinstellungen für das einfache Glossy Halb-Banner

Rufen Sie jetzt mit dem Tastatorkürzel **U** das Rechteck-Werkzeug auf und schalten Sie mit **Shift** + **U** gegebenenfalls auf das Abgerundetes-Rechteck-Werkzeug um. Achten Sie darauf, dass Sie als Vordergrundfarbe Schwarz gewählt haben. Sollte dies nicht der Fall sein, so können Sie auch einfach durch Drücken der Taste **X** zwischen Vorder- und Hintergrundfarbe umschalten. Geben Sie nun in der oberen Optionsleiste einen *Radius* von **20 Pixel** ein und ziehen Sie die Form passend auf unserer Arbeitsfläche auf.



Abbildung 4.2: In der Optionsleiste stellen wir unter *Radius* die Rundung der Ecken ein.

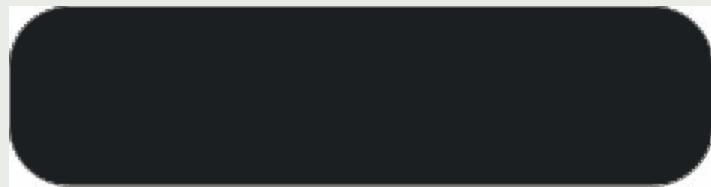


Abbildung 4.3: So sieht nun unsere Grundform aus. Noch ist nicht viel zu erkennen, aber durch den Einsatz der Ebenenstile wird sich das schnell ändern.



Welche Farbe Sie beim Erstellen der Grundform verwenden, ist grundsätzlich egal. Der später eingestellte Ebenenstil Farbüberlagerung verdeckt diese Grundfarbe komplett, und so wirkt sich diese auch in keiner Weise auf die späteren Schritte aus. Für eine verbesserte Ansicht beim Gestalten bietet es sich aber immer an eine Farbe zu nehmen, bei der die Umrisse der Form deutlich zu erkennen sind.

Benennen Sie nun die neue Ebene mit *Grundform*. Öffnen Sie bei aktiver Ebene mit einem Klick auf das *fx*-miniatur im unteren Rand der Ebenenpalette das Flyout-Menü der Ebenenstile. Wählen Sie hier *Farbüberlagerung* und im Fenster *Überlagerungsfarbe* wählen einen blauen Farbton mit dem Wert `#0066cc`.



Abbildung 4.4: Im unteren Bereich der Ebenenpalette finden Sie das *fx*-Icon. Ein Klick darauf öffnet das dazugehörige Flyout-Menü.



Abbildung 4.5: Im Flyout-Menü können Sie nun direkt den gewünschten Ebenenstil auswählen.

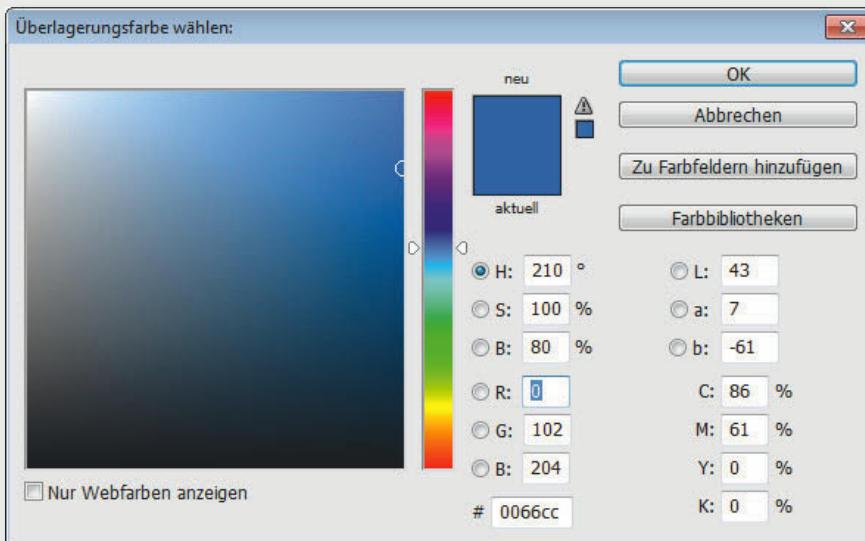


Abbildung 4.6: Für die Farbüberlagerung wählen wir hier einen mittleren Blauton.



Wenn Sie die Ebenenstile für eine Ebene direkt zuweisen wollen, können Sie auch einfach das kleine fx-Symbol in der unteren Leiste der Ebenenpalette anklicken. Im folgenden Flyout-Menü können Sie nun direkt den gewünschten Ebenenstil aufrufen. Der lästige Doppelklick in die Ebene entfällt.

Nachdem jetzt die Grundform mit blauer Farbe eingefärbt ist, können wir den Glanz hinzufügen. Dazu müssen wir eine Auswahl der Grundform erstellen. Klicken Sie mit gedrückter **[Strg]**-Taste auf das Miniatur-Icon der Form in der Ebenenpalette. Die vorhandene Form wird jetzt als Auswahl aktiviert. Mit dem Tastatursymbol **[Shift]** + **[Strg]** + **[N]** erstellen wir eine neue Ebene mit dem Namen *Glanz oben*.



Abbildung 4.7: Die aktive Auswahl der Grundform

Rufen Sie jetzt mit der Taste **[M]** das Auswahlrechteck-Werkzeug auf und schalten Sie mit **[Shift]** + **[M]** auf das Auswahlellipse-Werkzeug um. Während die Auswahl der Grundform weiter aktiv ist, ziehen Sie bei gedrückter **[Alt]**-Taste eine Auswahl über die untere Hälfte unserer Grundform auf. Durch das Drücken der **[Alt]**-Taste wird diese Auswahl von der bereits bestehenden abgezogen. Dies können Sie auch leicht an dem kleinen Minus-Symbol neben dem Fadenkreuz erkennen. Übrig bleibt nun ein Auswahlbereich in der oberen Hälfte unserer Grundform.



Abbildung 4.8: Nachdem wir mit dem Auswahlellipse-Werkzeug ein Stück der aktivierte Auswahl abgezogen haben, ist dies nun das Ergebnis.

Lassen Sie diese Auswahl aktiviert und rufen Sie mit der Taste **G** das Verlaufswerkzeug auf. Erstellen Sie einen Verlauf von Weiß mit 100% Deckkraft nach *Transparent* und stellen Sie die Deckkraft des gesamten Verlaufs in der Optionsleiste auf einen Wert von 75%.

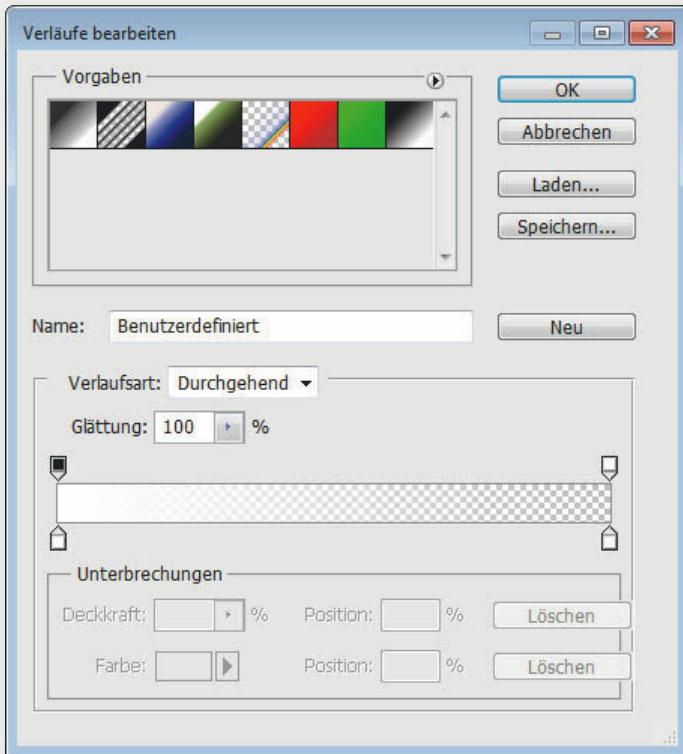


Abbildung 4.9: Ein Verlauf von Weiß nach Transparent gibt unserem Banner den nötigen Glossy Effekt.

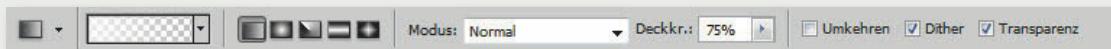


Abbildung 4.10: In der Optionsleiste stellen wir die Deckkraft des gesamten Verlaufs auf 75% ein.

Ziehen Sie nun diesen Verlauf mit dem Verlaufswerkzeug vom oberen Anfang bis zum Ende der Auswahl. Achten Sie dabei auch darauf, dass Sie in der Optionsleiste *Linearer Verlauf* ausgewählt haben. Sollte Ihnen das Ergebnis nicht gefallen, so gehen Sie einfach mit dem Tastaturkürzel **Strg** + **Z** den letzten Arbeitsschritt zurück und wiederholen Sie ihn, bis Sie mit dem Verlauf zufrieden sind.

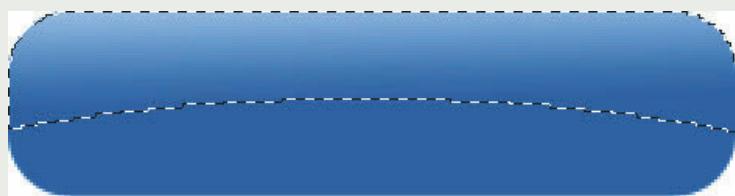
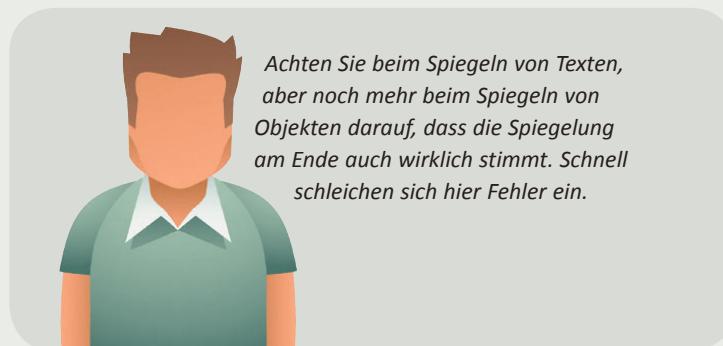


Abbildung 4.11: Der Verlauf von Weiß nach Transparent ist nun innerhalb der Auswahl hinzugefügt.



Mit **Strg** + **D** heben wir die aktive Auswahl auf. Mit dem Tastatorkürzel **T** rufen wir anschließend das Horizontaler-Text-Werkzeug auf und schreiben einen Werbetext auf das Banner. In unserem Fall habe ich einfach „Glossy Halb-Banner“ verwendet. Als *Schriftart* wurde hier wieder *Helvetica Rounded Bold* mit einer Schriftgröße von *18 Pt* eingesetzt. Wie immer sind Sie aber auch hier in der Schriftwahl völlig frei. Setzen Sie den Text einfach in die Mitte des Banners. Da wir eine Spiegelung des Textes hinzufügen wollen, verschieben Sie ihn etwas nach oben über die Mittellinie.



Abbildung 4.12: Der Werbetext ist jetzt schon mal auf dem Banner platziert.

Nachdem wir jetzt also den Text erstellt haben, kopieren Sie die Textebene, indem Sie sie auswählen und mit dem Tastatorkürzel **Strg** + **J** duplizieren. Benennen Sie die neu erstellte Ebene nun in *Spiegelung* um. Über **BEARBEITEN** > **TRANSFORMIEREN** > **VERTIKAL SPIEGELN** wird der Text gespiegelt. Schalten Sie mit der Taste **V** auf das Verschieben-Werkzeug um und platzieren Sie den Text unterhalb des Originals.

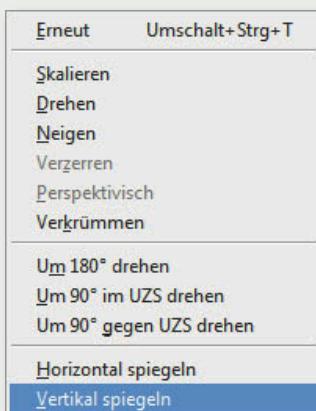


Abbildung 4.13: Mit dem Befehl *Vertikal spiegeln* kommen wir unserem Effekt nun schon näher.



Abbildung 4.14: Der gespiegelte Text ist bereits platziert.

Zwar ist nun der Text auch als Spiegelung vorhanden, aber noch sieht das nicht besonders gut aus. Aktivieren Sie die Ebene *Spiegelung* und öffnen Sie mit einem Klick auf das *fx*-Symbol im unteren Bereich der Ebenenpalette das Flyout-Menü der *Ebenenstile*. Wählen Sie hier *Verlaufsüberlagerung* aus. Dort stellen Sie nun einen Verlauf von Weiß nach Transparent ein, mit einer *Deckkraft* von 50%, einem *Winkel* von -90° und *Skalieren* auf 89%. Wenn Sie diese Einstellungen mit bestätigt haben, werden Sie allerdings noch keine Veränderung feststellen.

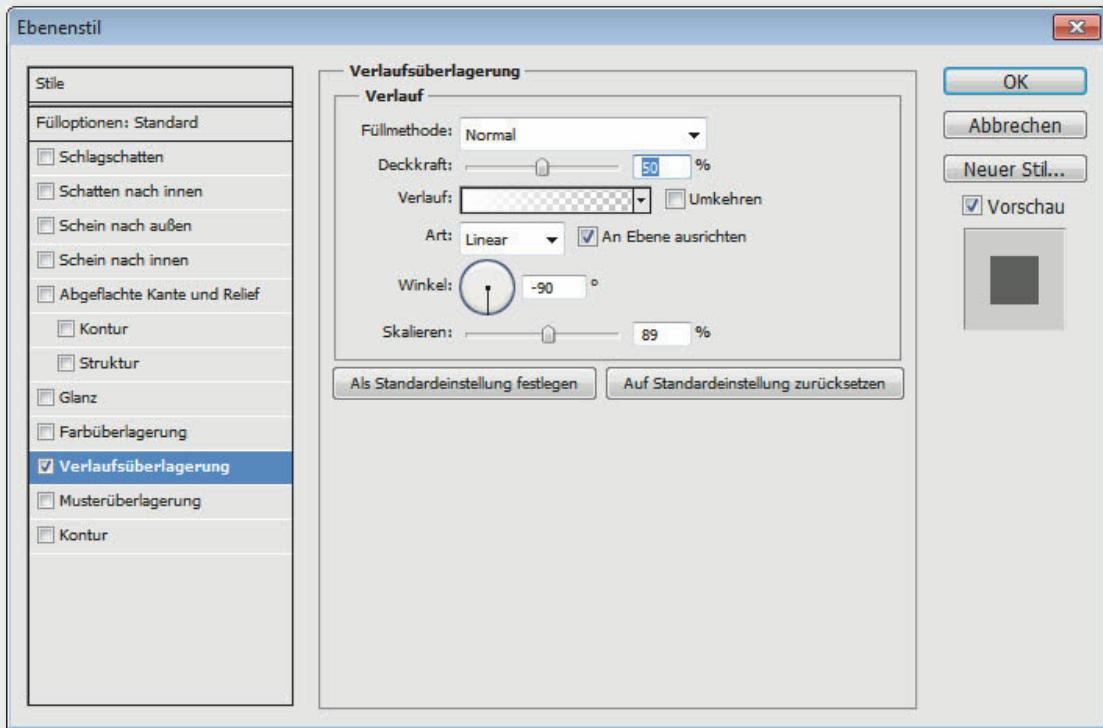


Abbildung 4.15: Der gespiegelte Text bekommt eine Verlaufsüberlagerung, um die Spiegelung etwas realistischer aussehen zu lassen.

Diese Veränderung durch die *Ebenenstile* kommt aber zum Vorschein, wenn wir die *Deckkraft* für diese Ebene auf 0% reduzieren. Durch diese Einstellung kann sich der Ebenenstil nun auch sichtbar auf den Text auswirken und unsere Spiegelung ist fertig.



In der Ebenenpalette gibt es gleich zwei Möglichkeiten, die *Deckkraft* für eine Ebene zu steuern. Eine Anpassung der *Deckkraft* wirkt sich auf alle Bestandteile einer Ebene aus. Es werden also hier alle auf der Ebene sichtbaren Objekte mitsamt ihren Ebenenstilen gleichermaßen beeinflusst und deren *Deckkraft* vermindert. Nimmt man dagegen Einstellungen an der Fläche vor, so ändert sich zwar auch hier die *Deckkraft* der Ebene, alle bereits vorhandenen Ebenenstile bleiben davon aber komplett unberührt.

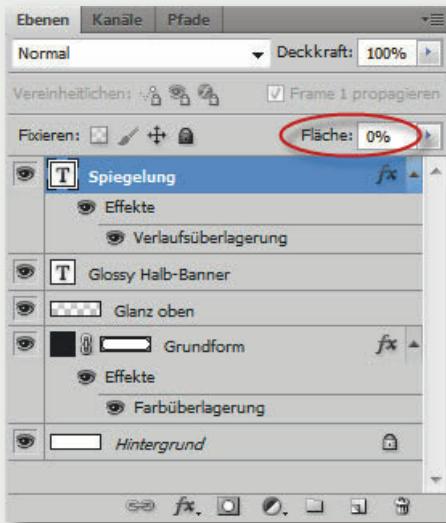


Abbildung 4.16: Durch die Reduzierung der Flächendeckkraft kann sich der Ebenenstil Verlaufsüberlagerung sichtbar auswirken.



Abbildung 4.17: Die Spiegelung ist jetzt sichtbar und gibt dem Glossy Halb-Banner den letzten Schliff.

Die Spiegelung des Textes ist jetzt fertig. Natürlich können Sie hier auch zweizeilige Werbetexte unterbringen oder das Banner mit weiteren Icons verbessern. Denkbar wäre auch eine Vergrößerung der eigentlichen Grundfläche des Banners, um dort beispielsweise die Abbildung von beworbenen Produkten zu integrieren. Ihrer Fantasie sind hier keine Grenzen gesetzt. Probieren Sie sich einfach an diesem simplen Glossy Halb-Banner aus und entwickeln Sie Ihren eigenen Stil.

4.2.2 Animiertes Popup-Banner

Um so viel Nutzen wie möglich aus einer meist doch recht kleinen Bannerfläche herauszuholen, eignen sich besonders die animierten Banner. In diesem Beispiel erstellen wir ein animiertes Popup-Banner, das genau so seinen Einsatz in der Seitenleiste einer Homepage oder als echtes Popup beim Besuch einer Webseite finden könnte. Diese Tutorial setzt in weiten Teilen den Funktionsumfang von Photoshop CS5 Extended voraus, da hier speziell auch auf die Animation des Banners eingegangen wird.

Los geht's

Rufen Sie über **Strg** + **N** das Dialogfenster *Neu* auf. Stellen Sie hier eine Arbeitsfläche mit einer *Breite* von *250 Pixel* und einer *Höhe* von *250 Pixel* ein. Die *Auflösung* bei *72 Pixel/Zoll* und den *Hintergrundinhalt* lassen wir bei diesem Banner wieder auf *Weiß* stehen.

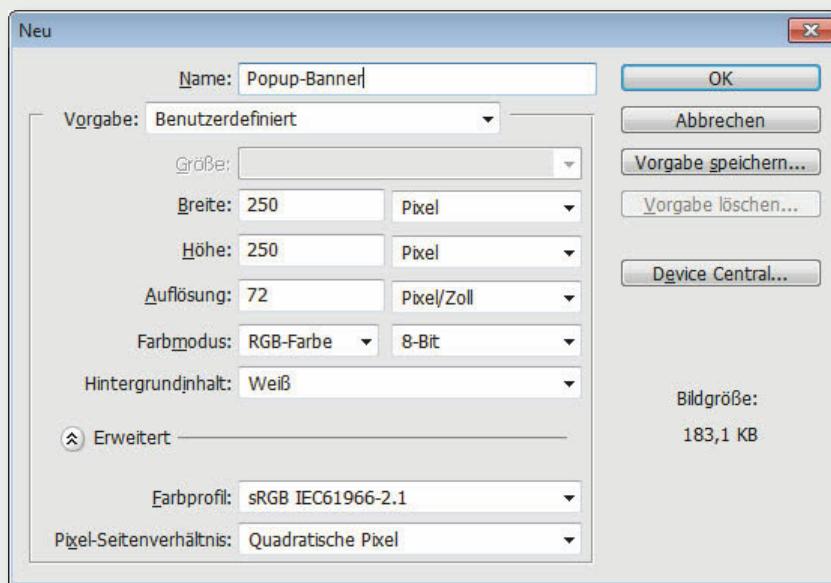


Abbildung 4.18: Für das Popup-Banner wählen wir dieses Mal ein quadratisches Format aus.



Das Benennen der Ebenen ist absolut unerlässlich, um den Überblick zu behalten. Nehmen Sie die in diesem Buch verwendeten Ebenennamen einfach als Beispiel. Sollte Ihnen ein Name unlogisch oder unpassend erscheinen, so können Sie diesen natürlich auch für Sie sinnvoll benennen.

Als Nächstes platzieren wir innerhalb unserer Arbeitsfläche ein Icon. In unserem Beispiel hier verwende ich das grüne Gedanken-Icon, das wir in Kapitel 2 bereits erfolgreich erstellt haben. Positionieren Sie es mittig auf der Arbeitsfläche und benennen Sie die neue Ebene mit *Gedanken*, damit wir zu einem späteren Zeitpunkt wieder die Übersicht behalten.

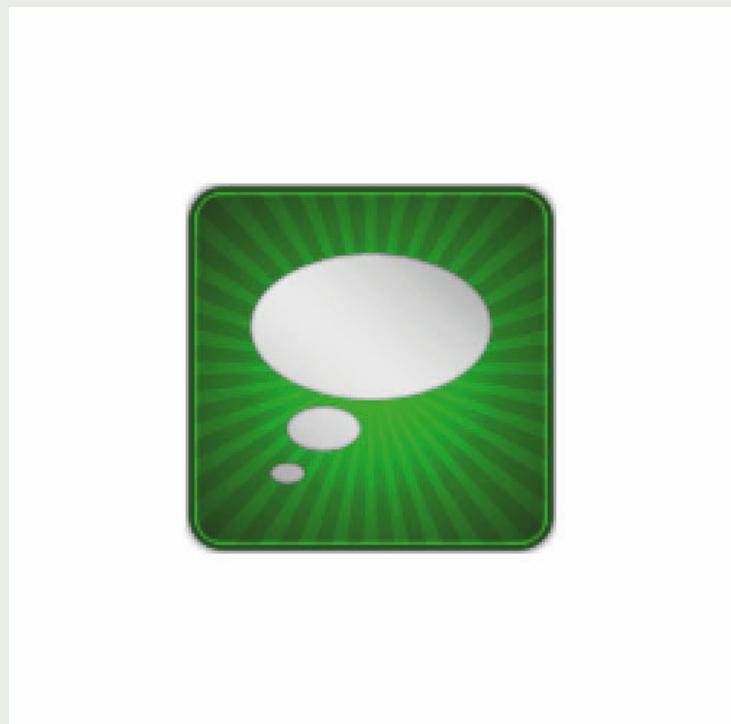


Abbildung 4.19: Das Gedanken-Icon haben wir jetzt einfach in der Mitte des Banners platziert.

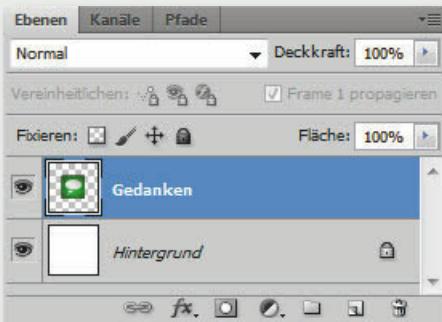


Abbildung 4.20: Die Ebene wird entsprechend dem Icon mit „Gedanken“ benannt.

Jetzt rufen wir mit **T** das Horizontaler-Text-Werkzeug auf. Mit einem Klick in das Farbfeld der Optionsleiste rufen wir das Fenster *Textfarbe wählen* auf und stellen hier einen grauen Farbton mit dem Wert #767676 ein. Oberhalb des Icons schreiben wir nun „Icon-, Interface- & Bannerdesign“. Ich habe wieder die *Helvetica Rounded Bold* in der Schriftgröße 18 Pt benutzt. Wählen Sie an dieser Stelle wieder eine Schriftart, die Ihnen am besten gefällt und gut lesbar ist.



Abbildung 4.21: Wählen Sie eine passende Schriftart für Ihre Texte aus, die auch gut lesbar ist.

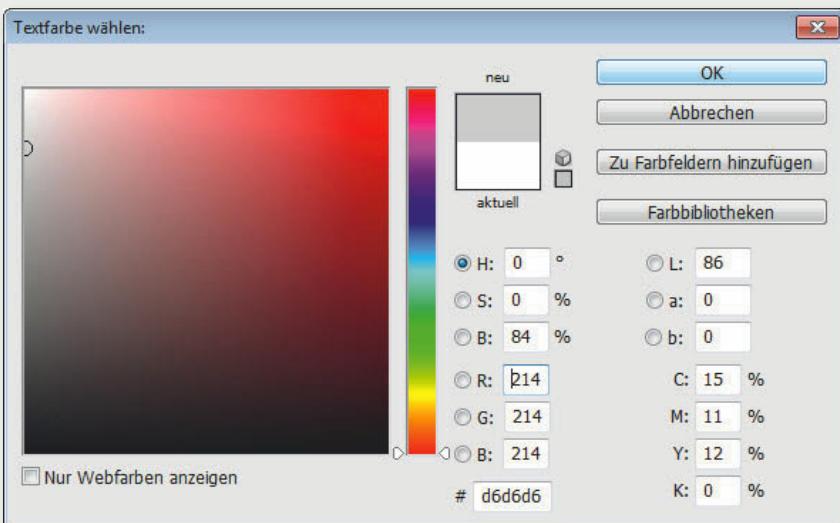


Abbildung 4.22: Bei der Schriftfarbe entscheiden wir uns für einen helleren Grauton.



Abbildung 4.23: Der Textzusatz steht nun über dem Icon.

Rufen Sie nun mit dem Tastaturkürzel **I** das Pipette-Werkzeug auf und wählen Sie damit einen dunkleren Grünton aus dem bereits bestehenden Icon aus. In meinem Fall ist das ein Grün mit dem Wert **#127612**. Sie können aber auch einen Grünton wählen, der diesem ähnlich ist.

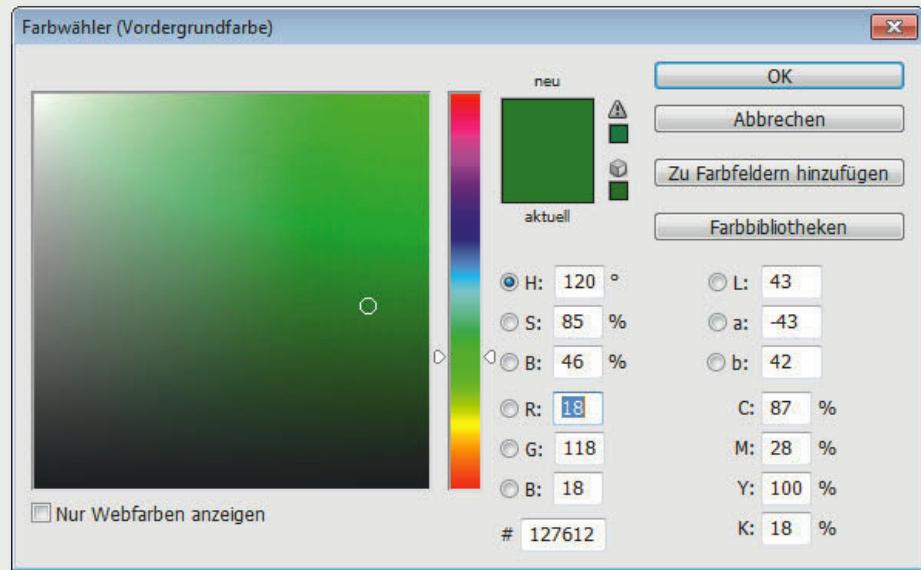


Abbildung 4.24: Der Grünton wird mit dem Pipette-Werkzeug einfach dem Icon entnommen.

Mit **Shift** + **Strg** + **N** erstellen Sie nun eine neue Ebene mit dem Namen *Farbbalken*. Wählen Sie mit **M** oder, falls Sie zwischen den Werkzeugen umschalten müssen, mit **Shift** + **M** das Auswahlrechteck-Werkzeug aus und ziehen Sie eine Auswahl unterhalb des Icons auf. Die Auswahl sollte wie ein Streifen aussehen.

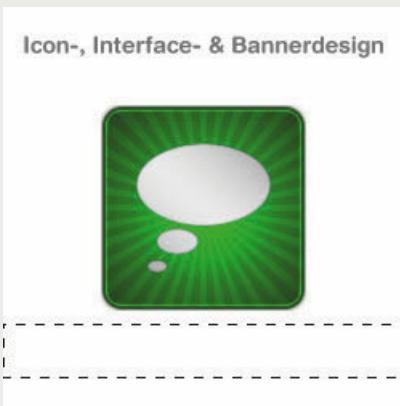


Abbildung 4.25: Die Auswahl unterhalb des Icons ist jetzt aktiv.

Durch das Tastenkürzel **Shift** + **F5** rufen Sie nun das Fenster *Fläche füllen* auf und wählen hier im oberen Flyout-Menü *Vordergrundfarbe* aus. Bestätigen Sie mit **OK**, damit die *Auswahl* in der vorher gewählten Farbe gefüllt wird.

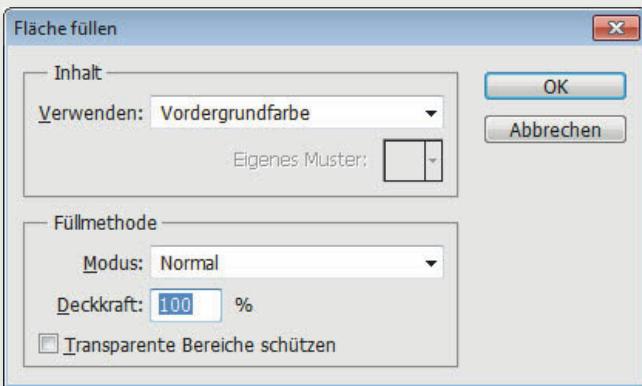


Abbildung 4.26: Mit der Einstellung *Vordergrundfarbe* wird die Auswahl mit dem vorher gewählten Grün gefüllt.

Wenn Sie einer Auswahl schnell eine Farbe zuweisen wollen, so kommen Sie in den meisten Fällen mit dem Tastenkürzel **Shift** + **F5** am schnellsten zum gewünschten Ergebnis.



Mit dem Tastatorkürzel **Strg** + **T** können Sie jetzt die Auswahl wieder aufheben. Damit der Farbbalken nicht so platt auf der Arbeitsfläche liegt, rufen wir mit einem Klick auf das *fx*-Symbol in der Ebenenpalette den Ebenenstil *Schlagschatten* auf, um ihm mehr Leben zu verleihen. Wir geben hier einen *Abstand* von 2 *Pixel* und eine *Größe* von 2 *Pixel* an. Die restlichen Werte bleiben unverändert. Als Nächstes bekommt der Farbbalken eine *Verlaufsüberlagerung* mit der *Füllmethode Multiplizieren* bei einer *Deckkraft* von 20% und wir *Skalieren* diese mit 90%.

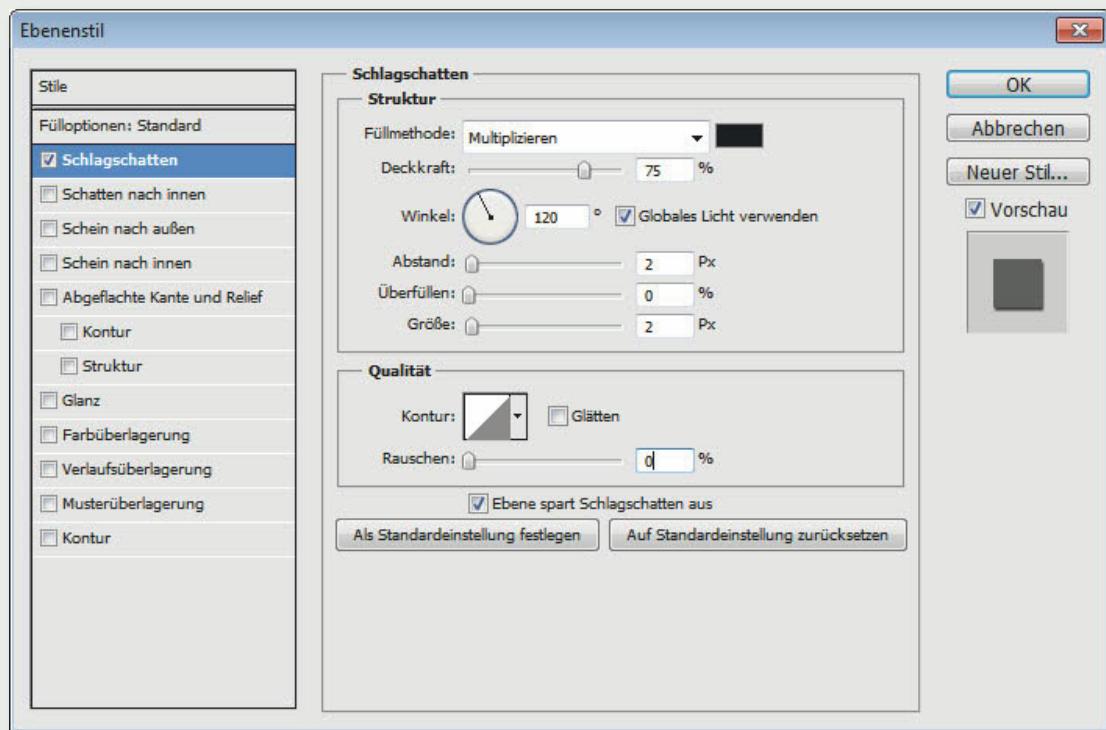


Abbildung 4.27: Der Balken bekommt einen leichten Schlagschatten.

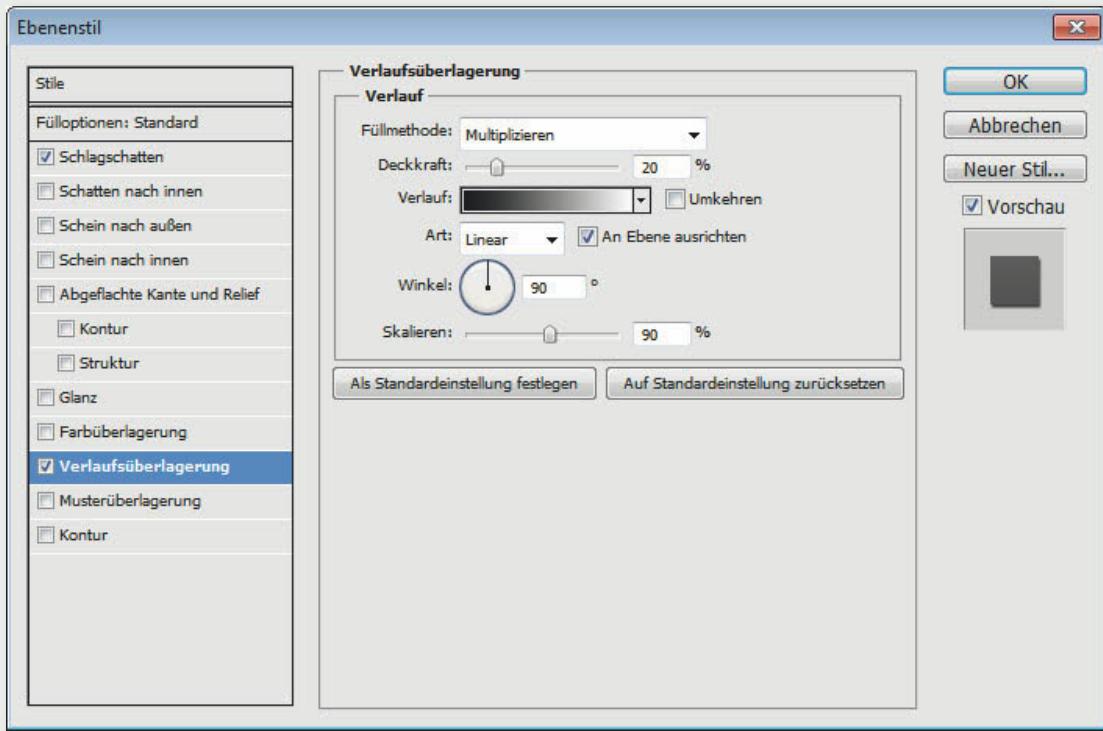


Abbildung 4.28: Zusätzlich zum Schlagschatten fügen wir auch eine leichte Verlaufsüberlagerung hinzu.

Als weiteres kleines Detail aktivieren wir nun auch noch eine *Kontur* mit einer *Stärke* von *1 Pixel*. Der Farbton wurde wieder direkt dem Icon entnommen und hat den Wert *#0b3e0b*. Nach diesen Einstellungen innerhalb der *Ebenenstile* sind wir mit dem Farbbalken fertig.

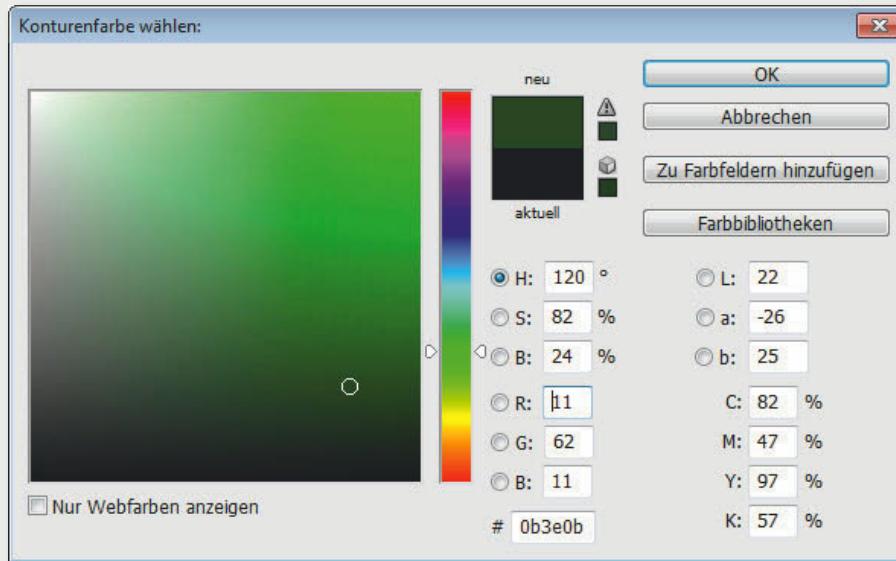


Abbildung 4.29: Der verwendete Farbton wurde wieder aus dem Icon übernommen.

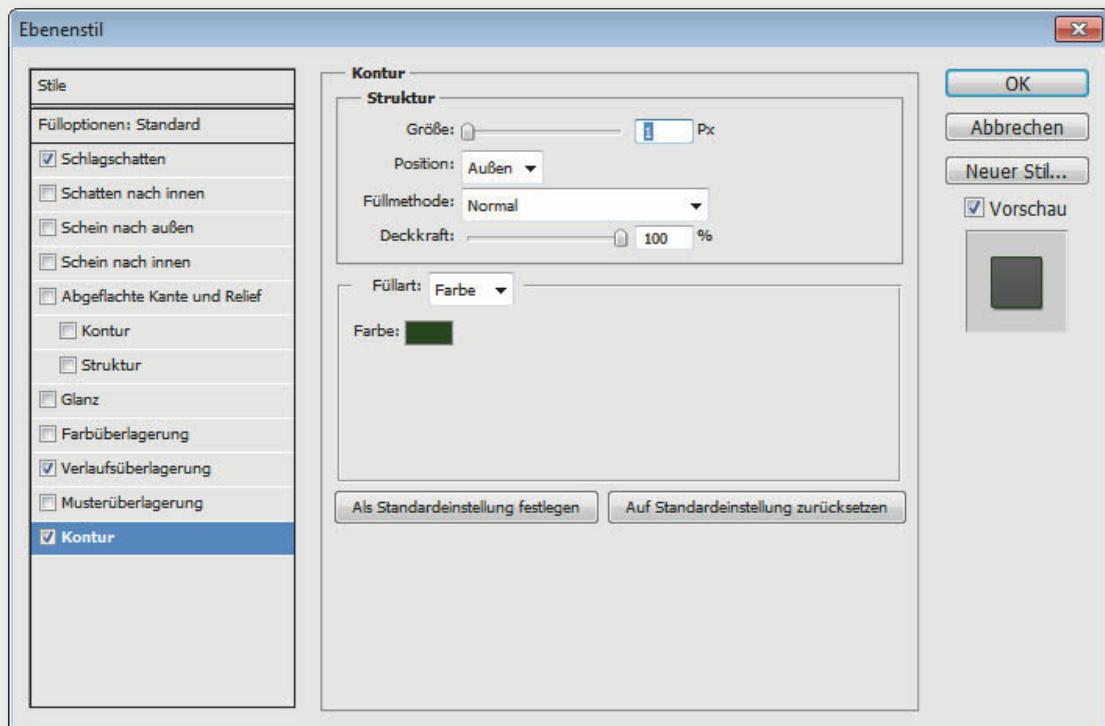


Abbildung 4.30: Die Kontur wird nur in einer Stärke von 1 Pixel angewendet.



Abbildung 4.31: Der bisherige Stand unseres Banners mit eingesetztem Farbbalken.

Um auf unserem Banner auch eine Animation anzeigen zu können, müssen wir nun verschiedene Inhalte erstellen. Rufen Sie mit **T** das Horizontaler-Text-Werkzeug auf und erstellen Sie mehrere Textebenen mit unterschiedlichem Inhalt. Der Text soll dann später auf dem grünen Balken wechseln. In diesem Workshop habe ich dafür die Begriffe „Icondesign“, „Interface-Design“, „Bannerdesign“ und „Einfach lernen.“ erstellt. Achten Sie beim Schreiben darauf, dass Sie die Vordergrundfarbe wieder auf Weiß umstellen. Diese können Sie ganz einfach mit dem Tastatursymbol **D** erreichen. Klicken Sie im Anschluss die erstellten Ebenen mit einem Rechtsklick an und wählen Sie dort *Text Rastern*, um die Textebene umzuwandeln. Markieren Sie die vier Ebenen und ziehen Sie diese dann bei gedrückter **Alt**-Taste auf das Ordnersymbol in der Ebenenpalette. Benennen Sie den Ordner mit *Texte*. Um nicht den Überblick zu verlieren, sollten Sie lediglich eine der Ebenen eingeblendet lassen, da sonst alle Ebenen an derselben Position überlagert dargestellt werden.

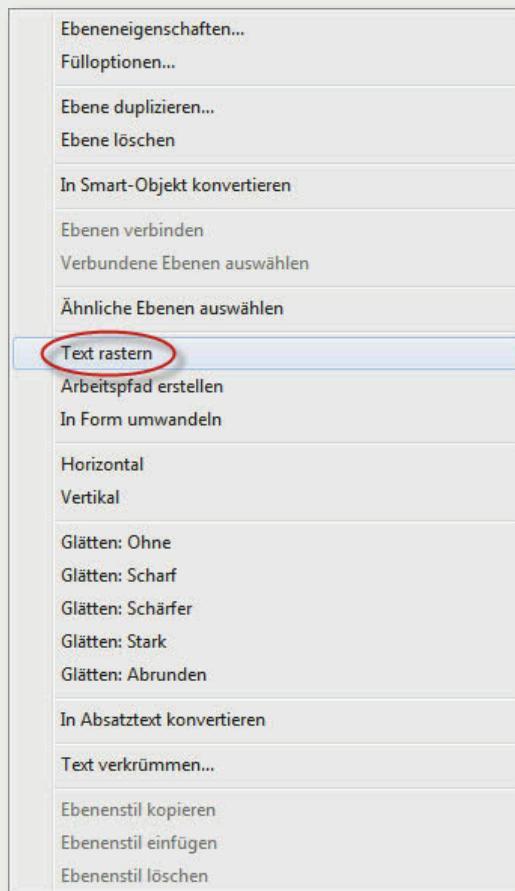


Abbildung 4.32: Ein Rechtsklick auf die Textebene öffnet das Flyout-Menü. Hier wählen Sie den Befehl Text rastern aus.

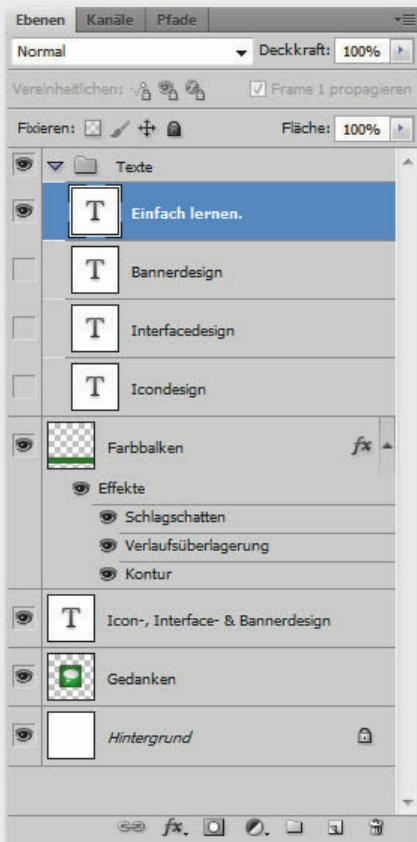
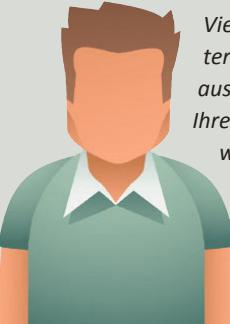


Abbildung 4.33: Übersicht der Ordnerstruktur.
Die Textebenen werden noch gerastert.



Abbildung 4.34: Der Text ist auf dem Balken zu sehen.



Viele unserer erstellten Objekte würden auch ohne weitere Einstellungen in den Ebenenstilen ganz brauchbar aussehen. Um allerdings noch das gewisse Etwas aus Ihrem Design herauszuholen, sollten Sie immer schauen, was Sie noch an kleinen Verbesserungen zur Gesamtoptik beitragen können. Aber auch hier gilt meistens: Weniger ist mehr.

Rufen Sie jetzt mit **U** oder **U** + **U** das Abgerundetes-Rechteck-Werkzeug auf und erstellen Sie ein schmales Rechteck mit einem *Radius* von *20 Pixel* in der Farbe `#ececec`. Schalten Sie mit **V** auf das Verschieben-Werkzeug um und platzieren Sie den Button über dem Icon. Benennen Sie diese neue Formebene mit *Button*.



Abbildung 4.35: Noch ist der Button etwas schwer zu erkennen.

Über das *fx*-Symbol im unteren Bereich der Ebenenpalette rufen wir im Flyout-Menü den *Schlagschatten* auf. Stellen Sie hier den *Abstand* auf *1 Pixel* und die *Größe* auf *1 Pixel*. Die anderen Werte können übernommen werden.

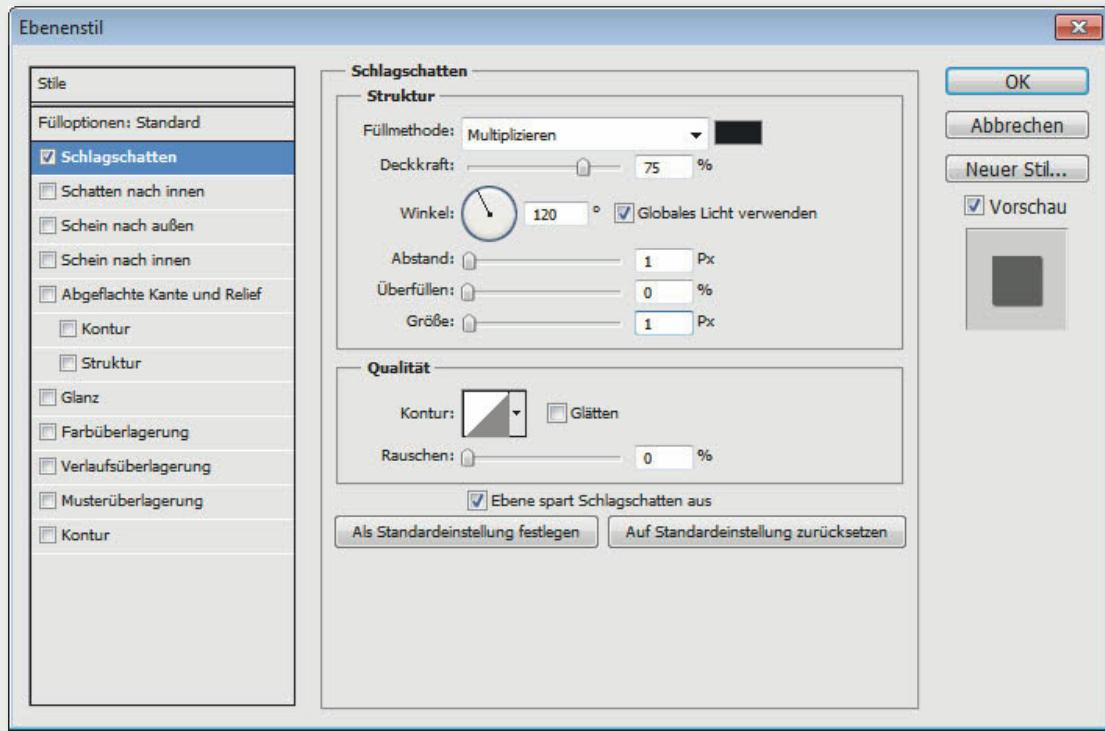


Abbildung 4.36: Der Schlagschatten hebt den Button vom Untergrund ab.

Setzen Sie jetzt das Häkchen bei *Schein nach innen* und belassen Sie dort alle Werte wie in den *Voreinstellungen* bereits vorgegeben. Als Letztes geben wir dem Button noch eine *Verlaufsüberlagerung* mit dem Farbton #288e00 und einem Verlauf nach Transparent. Setzen Sie die *Deckkraft* des Verlaufs auf 5%. Diese geringe Einstellung genügt uns für diesen Button.

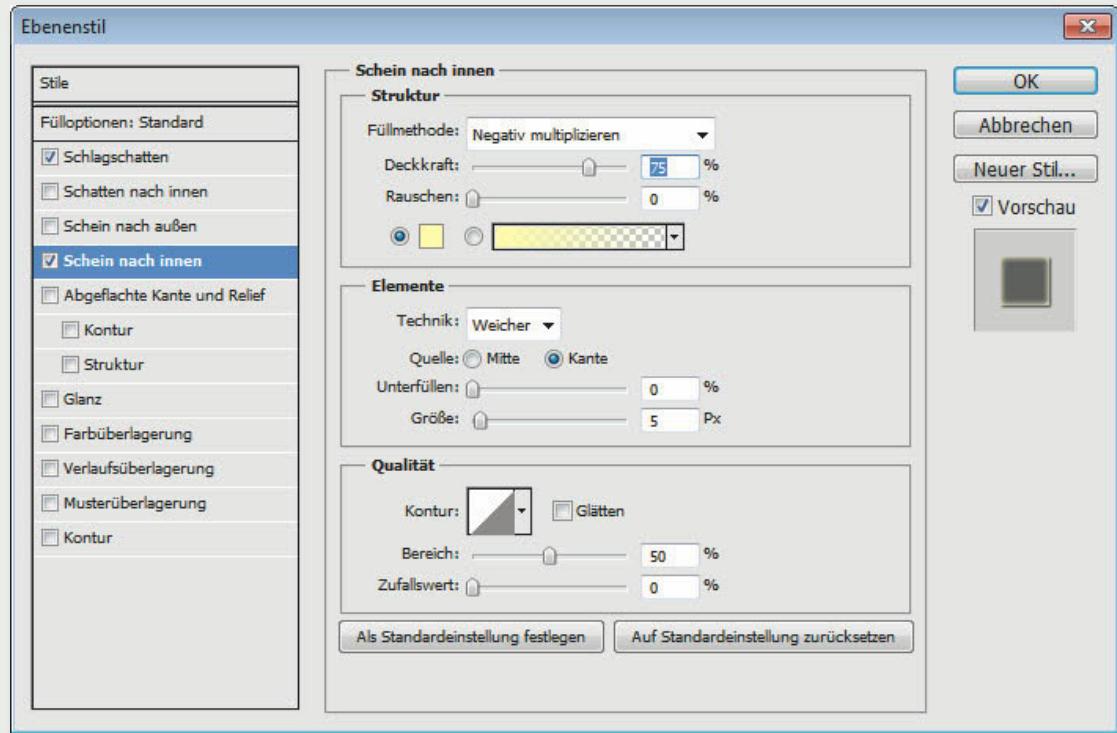


Abbildung 4.37: Beim Schein nach innen müssen Sie lediglich das Häkchen setzen, um diesen Ebenenstil zu aktivieren. Weitere Einstellungen sind nicht notwendig.

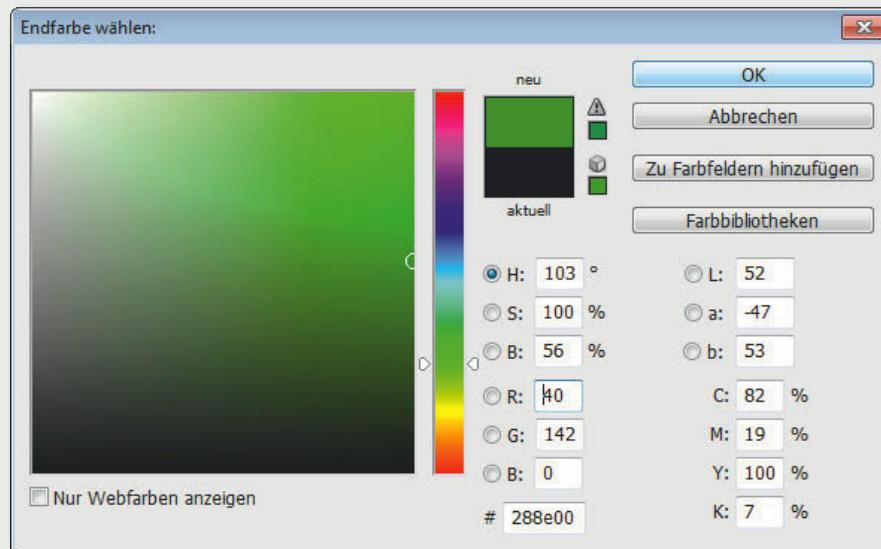


Abbildung 4.38: Wählen Sie einen dunkleren Grünton aus dem Farbspektrum aus. In diesem Fall hat die Farbe den Wert #288e00.

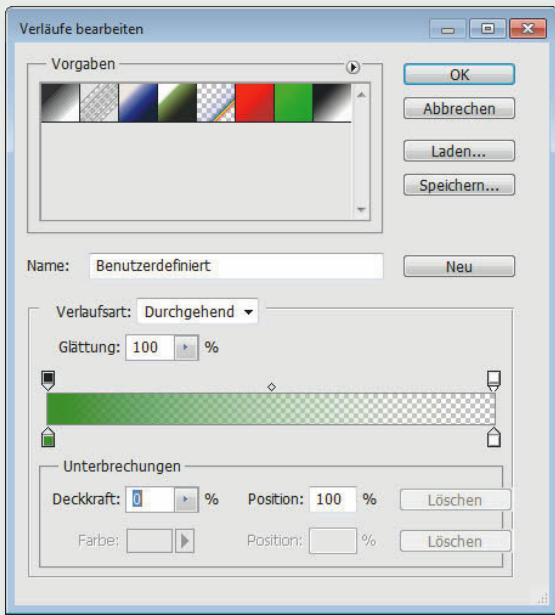


Abbildung 4.39: Der Verlauf sollte von Grün zu Transparent verlaufen.

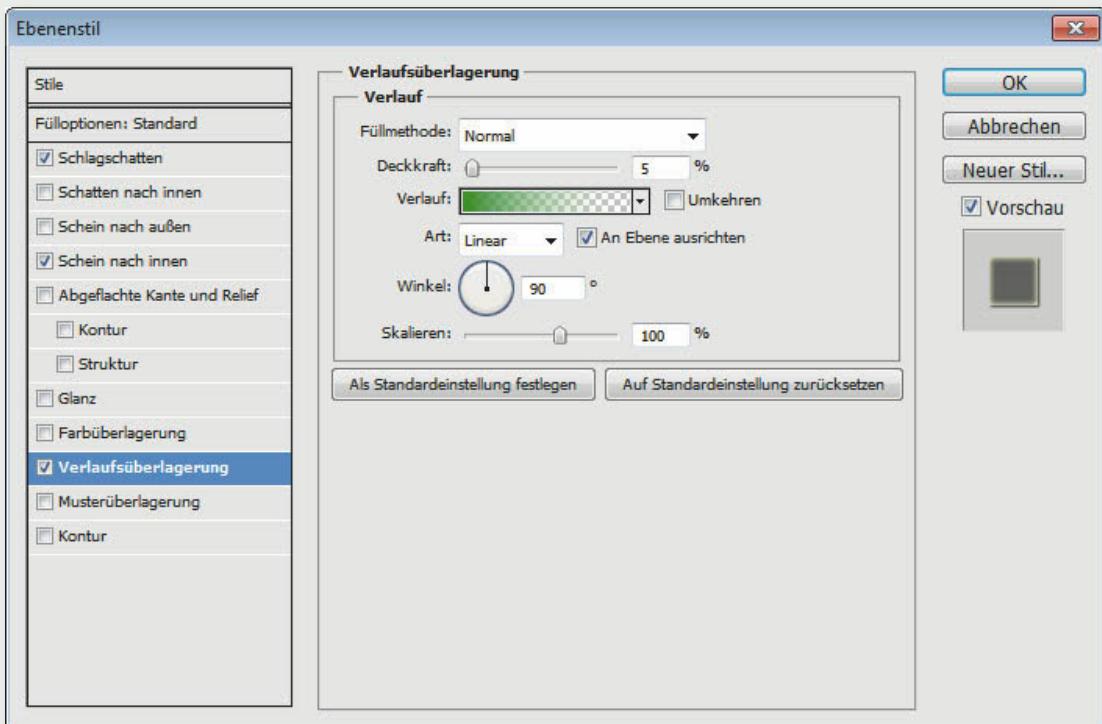


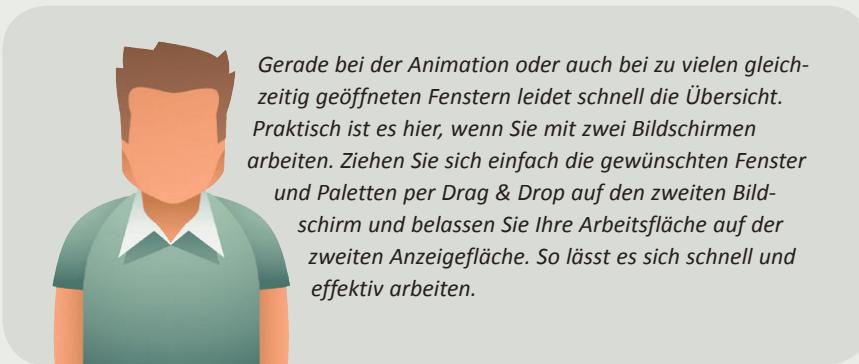
Abbildung 4.40: Setzen Sie die Deckkraft des Verlaufs auf 5% herunter. Diese Einstellung reicht aus.

Nachdem wir jetzt auch den Button mit Ebenenstilen aufbereitet haben, sind wir mit der eigentlichen Gestaltung des Banners fertig. Setzen Sie nun noch eine neue Textebene mit dem Begriff *Mehr Info* oberhalb des Buttons. Verwenden Sie hier die Schriftfarbe #767676 und passen Sie die Größe an das Design des Buttons an. *Rastern* Sie auch diese Ebene am Ende, um sie umzuwandeln. Sollte Ihnen die Anordnung der einzelnen Elemente nicht gefallen, können Sie sie zu diesem Zeitpunkt ändern. Für die weiteren Schritte verwenden wir dieses Basislayout, um jetzt die einzelnen Elemente zu animieren.



Abbildung 4.41: Der Zwischenstand des Layouts nach der Gestaltung

Es ist jetzt an der Zeit, unsere Anzeige zu animieren. Mit FENSTER > ANIMATION öffnen wir nun das Animationsfenster im unteren Bereich der Photoshop-Arbeitsfläche. Durch einfaches Ziehen bei gedrückter Maustaste am oberen Rand des Animationsfens-ters können Sie die Aufteilung Ihrer Arbeitsfläche verändern. Stellen Sie sich hier die Aufteilung so ein, dass Sie sowohl den Bereich des Animationsfensters, als auch den Bereich der Arbeitsfläche gut sehen können.



Gerade bei der Animation oder auch bei vielen gleichzeitig geöffneten Fenstern leidet schnell die Übersicht. Praktisch ist es hier, wenn Sie mit zwei Bildschirmen arbeiten. Ziehen Sie sich einfach die gewünschten Fenster und Paletten per Drag & Drop auf den zweiten Bildschirm und belassen Sie Ihre Arbeitsfläche auf der zweiten Anzeigefläche. So lässt es sich schnell und effektiv arbeiten.



Abbildung 4.42: Im Flyout-Menü Fenster aktivieren Sie das Fenster Animation.



Abbildung 4.43: Das Animationsfenster im Überblick

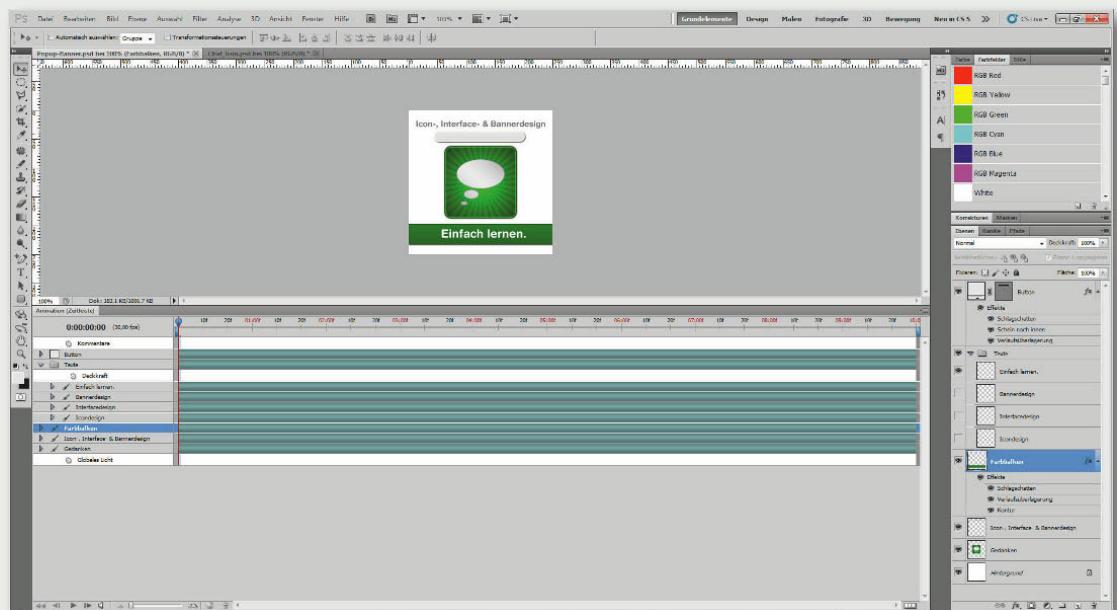


Abbildung 4.44: Die Aufteilung der einzelnen Fenster lässt sich durch einfaches Ziehen an der Oberkante des Animationsfusters verändern.



Als Erstes klappen wir mit einem Klick auf das kleine Dreieck der Ebene die Animationseinstellungen für den Text *Icondesign* auf. Dort sehen wir die drei Einstellungen *Position*, *Deckkraft* und *Stil*. Rechts neben diesen Einstellungen sehen wir die Zeitleiste, auf der wir die Start- und Endpunkte der einzelnen Aktionen festlegen werden.



Abbildung 4.45: Durch das Klicken auf das kleine Dreieck öffnen sich die Einstellungsebenen für die Animation.

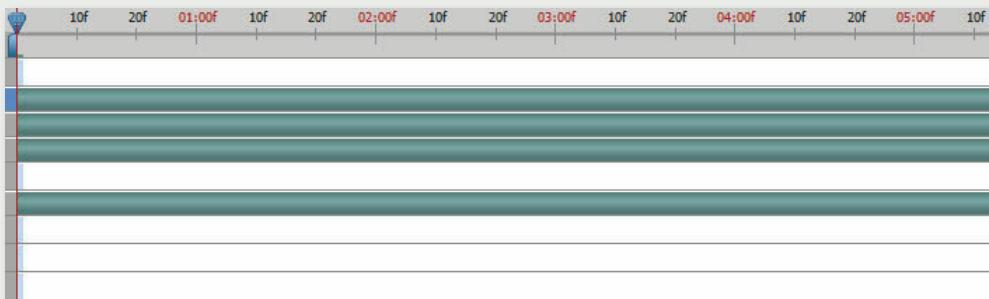


Abbildung 4.46: Auf der Zeitleiste werden die Start- und Endpunkte der Aktionen für jedes einzelne Objekt eingestellt.

Um nun das Wort *Icondesign* einblenden zu lassen, ziehen wir den Marker für die aktuelle Zeit auf den gewünschten Zeitpunkt, an dem die Einblendung des Textes erfolgen soll. Ich habe hierfür die erste Markierung der Zeitleiste gewählt.

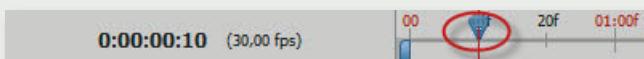


Abbildung 4.47: Diese Stelle markiert unseren Startpunkt der Einblendung.

Wir müssen nun dem Text einen Zustand zuweisen. Da der Text zu diesem Zeitpunkt mit der Einblendung beginnen soll, müssen wir im hier eine *Deckkraft* von 0% durch die Einstellung in der Ebenenpalette zuweisen. Haben wir das getan, so erscheint ein gelber Punkt auf unserer *Zeitleiste*. Dieser sogenannte Keyframe markiert nun den Anfang der Einblendung. Jetzt bestimmen wir den Zeitpunkt, an dem die Einblendung komplett vollzogen sein soll, also der Text wieder mit einer *Deckkraft* von 100% zu sehen ist. Dazu verschieben wir den Marker für die aktuelle Zeit auf den gewünschten Zeitpunkt und stellen in der Ebenenpalette eine *Deckkraft* von 100% für die Ebene ein. Allerdings wird hier immer die ursprüngliche Deckkraft der Ebene als Standardwert genommen. So müssen Sie also kurz die *Deckkraft* verringern und sie dann gleich wieder auf 100% einstellen, damit automatisch der korrekte Keyframe gesetzt wird. Alternativ dazu können Sie aber einfach auf das rautenförmige Icon am Anfang der Animationsleiste klicken, um den Keyframe zu setzen.



Wenn Sie schnell überprüfen wollen, ob Ihre gewählten Einstellungen auch zum gewünschten Ergebnis führen, dann können Sie das ganz unkompliziert tun. Einfach einen Linksklick auf den Marker für die aktuelle Zeit setzen, die Maustaste gedrückt halten und den Marker nach rechts oder links ziehen. Innerhalb der Arbeitsfläche sehen Sie nun die Auswirkungen Ihrer Einstellungen.

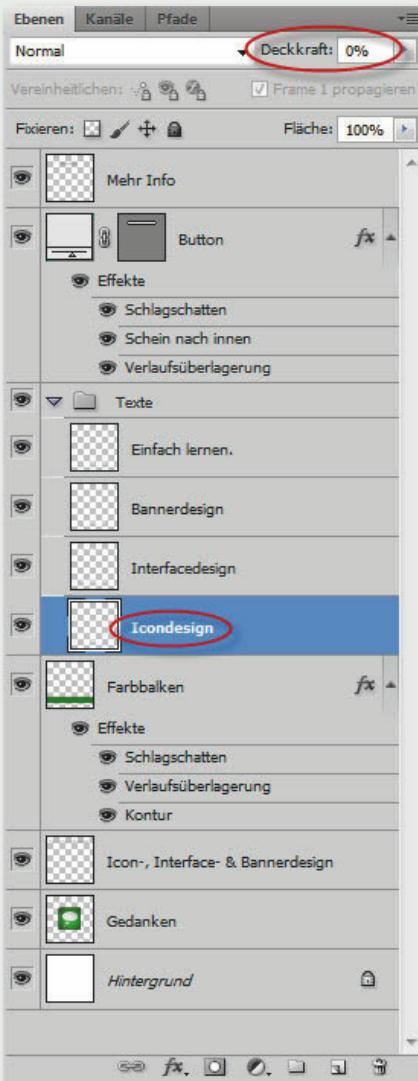


Abbildung 4.48: Für den Anfang der Einblendung müssen wir die Deckkraft der Ebene auf 0% herabsetzen. Das ist sozusagen das Anfangsstadium der Animation für diesen Text.



Abbildung 4.49: Um einen Keyframe zu setzen, können Sie an der gewünschten Stelle mit den passenden Einstellungen auch einen Klick auf das rautenförmige Icon ausführen.

Für jeden einzelnen Keyframe müssen in der Ebenenpalette die genauen Einstellungen der Deckkraft gesetzt werden. So können Sie spielend leicht das Einblenden oder Ausblenden von Texten oder Objekten erstellen. Programmierkenntnisse oder Ähnliches sind hier nicht notwendig.



Diese Einstellungen sorgen dafür, dass „Icondesign“ bei 10 Frames der ersten Sekunde sich einzublenden beginnt und bei 16 Frames vollständig zu sehen ist. Bei 1 Sekunde und 23 Frames setzen wir nach dieser Methode den nächsten Frame. Da wir nun das Ausblenden einleiten wollen, muss hier die *Deckkraft* des Keyframes auf 100% stehen. Bei 1 Sekunde und 29 Frames müssen Sie dementsprechend den abschließenden Keyframe für diese Ebene setzen. Die *Deckkraft* muss hier wieder 0% betragen, damit der Text an dieser Stelle nicht mehr sichtbar ist.

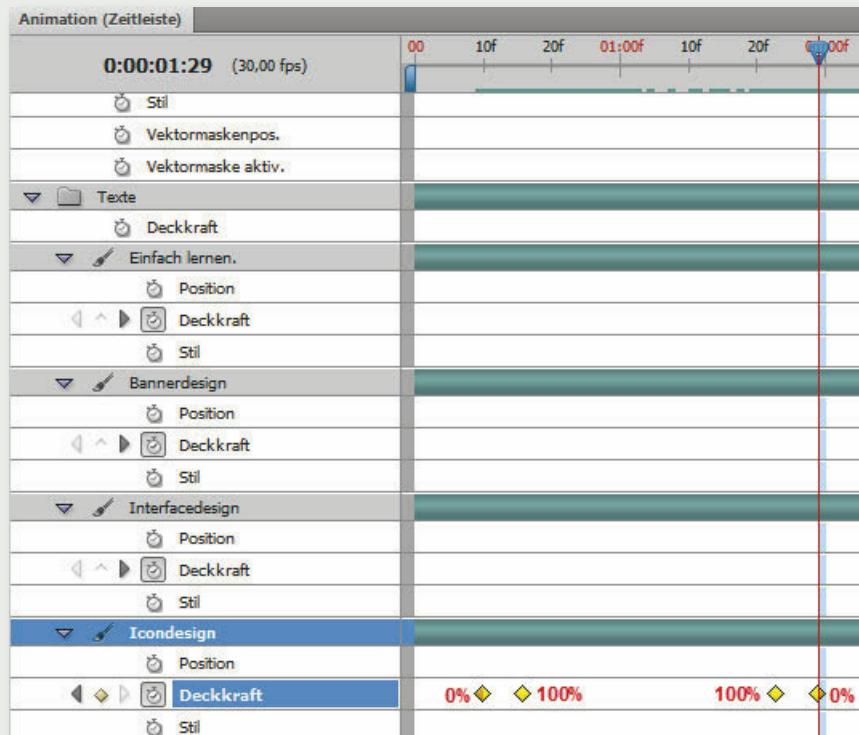


Abbildung 4.50: Der erste und der letzte Keyframe müssen mit einer Ebenendeckkraft von 0% eingestellt sein. Die beiden mittleren müssen jeweils auf 100% stehen.

Nach demselben Schema setzen wir nun versetzt auch die Keyframes für die restlichen drei Textebenen des Ordners *Texte*. Um das Aus- und Einblenden der einzelnen Texte nicht gleichmäßig laufen zu lassen, habe ich bei der Einstellung für den Text *Einfach lernen*. die Zeit bis zum Ausblenden einfach durch verschieben des Keyframes verlängert und so auch das Ausblenden an sich etwas verzögert. Spielen Sie hier ruhig mal mit verschiedenen Einstellungen, um herauszufinden, welche Positionen optimal für Ihr Banner funktionieren.

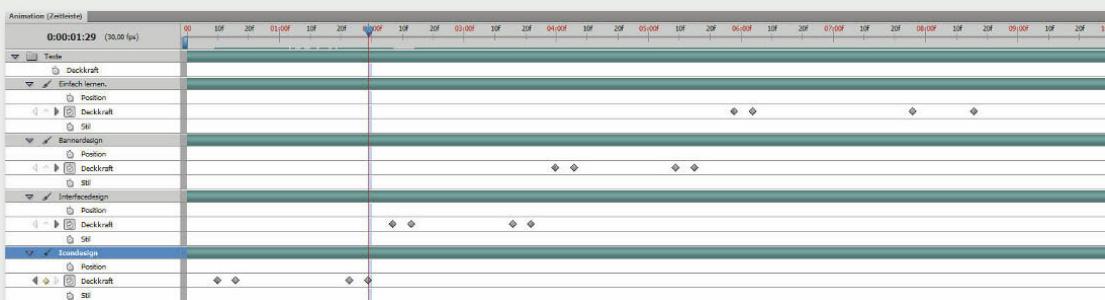
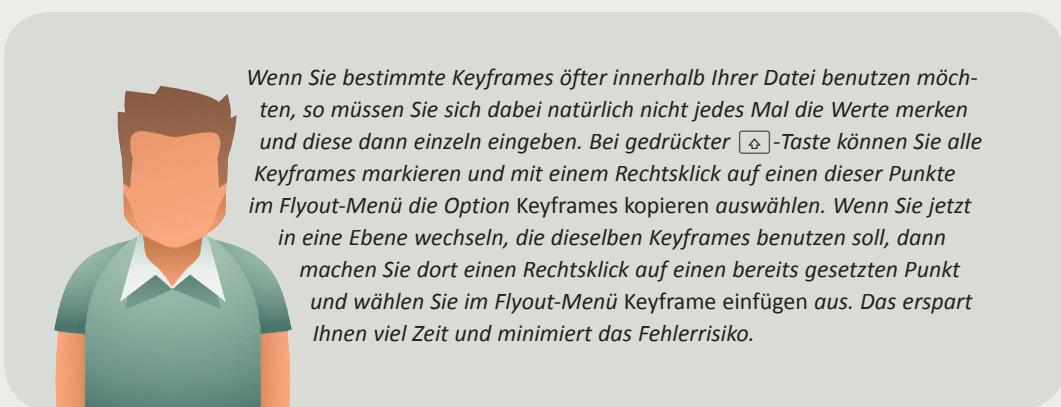


Abbildung 4.51: Eine Übersicht der gesetzten Keyframes für das Ein- und Ausblenden der einzelnen Texte. Variieren Sie hier ruhig die Positionen, um ein Gefühl für die Funktion zu bekommen.



Wenn Sie sich zwischendurch die bisher erstellte Animation komplett in Echtzeit ansehen wollen, so klicken Sie einfach auf das kleine Dreieck *Abspielen* in der unteren linken Ecke des Animationsfensters. Hier können Sie, wie bei einem DVD-Player, durch Ihre Animation spulen oder sie komplett anschauen. So bemerken Sie am schnellsten, ob es in Ihrer Animation Fehler gibt.

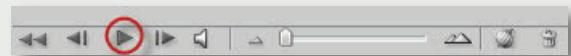


Abbildung 4.52: Schauen Sie sich zwischendurch Ihre Animation an, um eventuelle Fehler gleich verbessern zu können.

Genau wie bei der Einstellung für die Deckkraft beim Ein- und Ausblenden verhält es sich bei den Punkten *Position* und *Stil*. Probieren Sie hier einfach mal ein wenig herum. Sie werden bemerken, dass es nicht allzu schwer ist, ansprechende Animationen zu erstellen. Ich habe der Arbeitsdatei für diesen Workshop bereits einige weitere Einstellungen hinzugefügt.

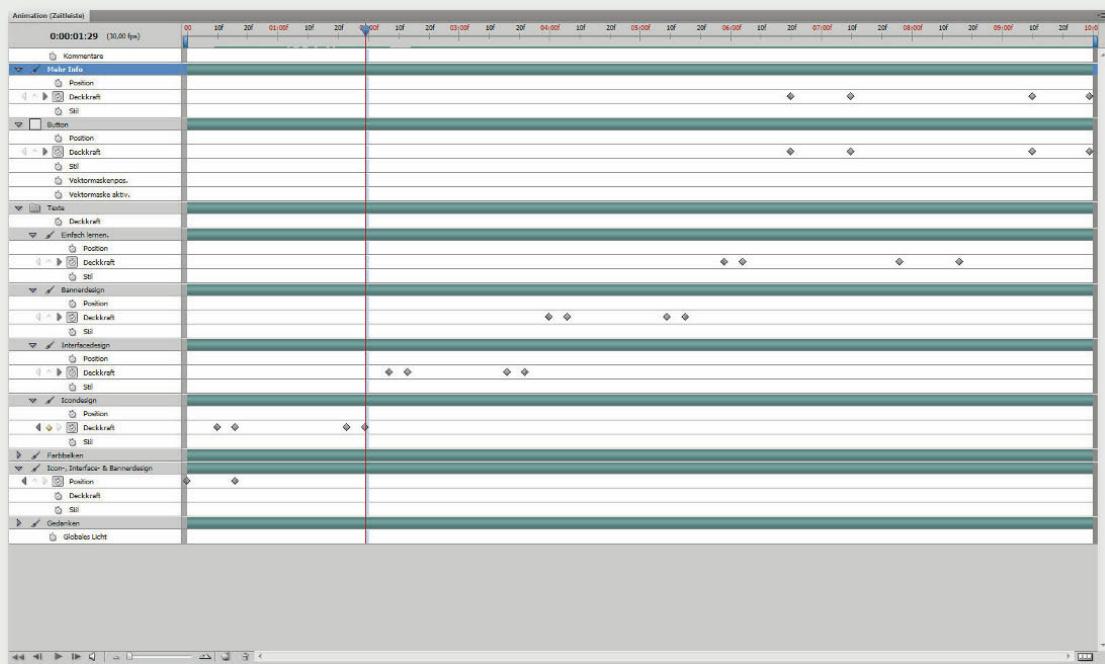


Abbildung 4.53: In der Arbeitsdatei, die auf der DVD enthalten ist, habe ich bereits weitere Einstellungen hinzugefügt.



Abbildung 4.54: Das animierte Banner in seiner letzten Fassung. Schauen Sie sich einfach die Arbeitsdatei der DVD an, um die komplette Animation sehen zu können.

Schauen Sie sich diese in Ruhe an und probieren Sie einfach aus, was sich hier noch so alles animieren lässt. Ich bin sicher es wird Ihnen Spaß machen. Ich hoffe auch, dieser kleine Workshop hat Ihnen gefallen und ich konnte Ihr Interesse an Photoshop und seinen Möglichkeiten in diesem Bereich etwas wecken. Ich würde mich jedenfalls sehr darüber freuen.

Stichwortverzeichnis

A

Animation
 Abspielen 293
Animationsfenster 286
Animationsleiste 290
Ansichtsgröße 215
Arbeitsbereiche 20
 erstellen 20
Arbeitsfläche 81
 anpassen 126
Auswahl
 aufheben 38
 laden 242
 positionieren 237
 speichern 242
Auswahllinie 36

B

Bannerdesign
 Allgemeines 260
 Bannerarten 260
 Bannerformate 260
Bedienfelder 18
Benutzeroberfläche 12
Bildschirmmodus 123

D

Darstellung von Dateien 21
Dateiformate 24
 Export-Dialog 26
 Für Web und Geräte speichern 25
GIF 25
JPEG 24
PNG 25

E

Ebene durch Ausschneiden 39
Ebenenaufbau 47
Ebenenbezeichnung 65
Ebenendeckkraft 69, 269
Ebenen kopieren 128
Ebenenmaske 69
 hinzufügen 67
Ebenenminiatur 40
Ebenennamen 272
Ebenenpalette 45
Ebenenstil 41
 einfügen 229
 kopieren 229
Ebenenstilfenster 41
Effekte 53

F

Farbe
 additive Farbmischung 23
 subtraktive Farbmischung 24
Farbfelder 235
 Zu Farbfeldern hinzufügen 235
Farüberlagerung 59
Farbwähler 11
Fläche füllen 37
Flächendeckkraft 269
Formen 45
 zurücksetzen 140
Frei Transformieren 70
fx-Symbol 229

G

Gestalten
 Animiertes Popup-Banner 271
 Datei Hinzufügen Icon 108
 einfache Inhaltsbox 244
 Glossy Chat-Icon 131
 Mini Datei-Icon 95
 Mini Figur-Icon 117
 Mini Gruppen-Icon 127
 schwarze Navigationsleiste 231
 Stift-Icon 103
 Gestaltung
 Aufkleber-Icon 34
 Glossy Ball-Icon 62
 Glossy Halb-Banner 261
 Navigationsleiste im Apple-Stil 213
 Ordner-Icon 80
 Stern-Button 48
 Globales Licht 194
 Glossy Design 63

H

Hilfslinie 16, 118
 Horizontal Spiegeln 253

I

Icondesign
 Allgemeines 32
 Einsatz 33
 Größen 33
 Iconarten 32
 Icondichten 132
 Interfacedesign
 Allgemeines 212
 Einsatz 212

K

Keyframe 290
 einfügen 293
 kopieren 293

L

Leistung 12
 Lineale 15

M

Maßeinheiten 15
 Navigationsleiste 213
 Neue Ebene erstellen 55
 Neue Gruppe aus Ebenen 223

O

Optionsleiste 49
 Ordnerebenen 150

P

Paletten 18
 Perspektivisch transformieren 87
 Pfade
 kombinieren 159
 Pfadform 164
 Photoshop CS5 Extended 271
 Pixelgrafiken 22
 Pixelraster 106
 Proportionale Auswahl 64

R

Raster 16
 Rechteck-Optionen 232

S

Schatten 176
 Seitenverhältnis erhalten 129
 Skalieren 87
 Slices 16
 Speichernutzung 12
 Symbole 139

T

Tastaturkürzel 34
Textebene 59
Text Rastern 279
Transformation 56
Transformationsrahmen 55

V

Vektorgrafiken 22
Verläufe bearbeiten. 216
Verlaufsüberlagerung 52, 56
Vertikal Spiegeln 267
Vorder- und Hintergrundfarbe tauschen 226
Voreinstellungen
 Allgemeine 11
Vorgaben speichern 35

W

Werkzeuge 17
Werkzeugleiste 17
Werkzeugspitze 68

Z

Zeigerdarstellung 14
Zoomfaktor 96

Computer
Zertifizierungen
Studium & Wirtschaft
Sachbuch
Ratgeber
Video-Training & Software
Weitere Themen

- Industrie+Behörden
- Partnerprogramm
- Seite empfehlen

Hallo und Herzlich Willkommen bei informit.de

Aktuelles Fachwissen rund um die Uhr - zum Problesen, zum Downloaden oder auch auf Papier. Stöbern Sie z.B. unter [eBooks](#), [Büchern](#), [Video-Trainings](#) oder lassen Sie sich bei [Myinformit](#) detailliert genauer über das informieren, das Sie wirklich wissen wollen.

Für Anregungen, Wünsche und Kritik dankt [Norbert Mondel](#), Ihr informit-Manager.

Unsere aktuellen Empfehlungen für Sie**Aus unserem Computerlexikon**

WLAN
Drahtloses lokales Netzwerk, das zur Übertragung Funktechnologie verwendet. Mehrere Standards ermöglichen mehr...

[Hier geht's zum Lexikon](#)

Download des Tages
Pünktlich ab 0:00 Uhr:
Dreamweaver CS3
Nur € 2,99!

English Book des Tages
Brooks-Cole Network Architectures, Design and Deploying Trusted Services
Anstatt 54,95 Euro 10
Nur € 41,95 Euro 10
Sie sparen 12,08 Euro

Unser eBook des Tages
Windows 2000 Directory Services
Anstatt 29,95 Euro 10
Nur € 19,95 Euro 10
Sie sparen 10,00 Euro

informit.de, Partner von**Addison-Wesley, bietet aktuelles
Fachwissen rund um die Uhr.**

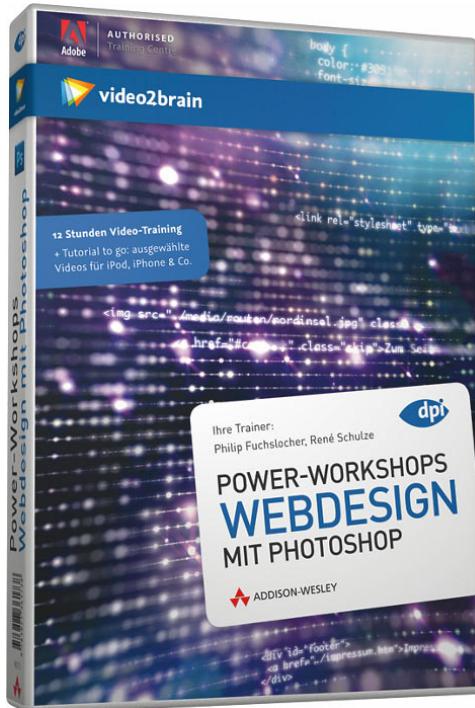
www.informit.de

In Zusammenarbeit mit den Top-Autoren von Addison-Wesley, absoluten Spezialisten ihres Fachgebiets, bieten wir Ihnen ständig hochinteressante, brandaktuelle deutsch- und englischsprachige Bücher, Softwareprodukte, Video-Trainings sowie eBooks.

wenn Sie mehr wissen wollen ...

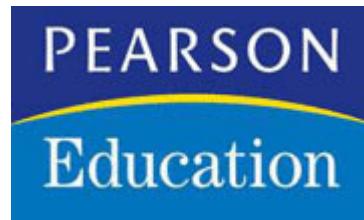
www.informit.de

THE SIGN OF EXCELLENCE



Photoshop bietet beste Voraussetzungen für die professionelle Gestaltung von Websites. Erleben Sie in zahlreichen Workshops, wie Sie die vielfältigen Funktionen von Photoshop effektiv nutzen, um Entwürfe zu realisieren und mit dem fachkundigen Wissen um Farbe und Form das gewisse Extra verleihen. Dabei lernen Sie nicht nur das kreative Arbeiten mit Adobes Marktführer kennen, sondern erhalten auch wichtige Einblicke in Konzeption und Entwicklung. Damit Sie während der künstlerischen Gestaltung Ihrer Website nicht die notwendige Umsetzbarkeit aus den Augen verlieren, führen Sie Philip Fuchslocher und René Schulze zudem praxisnah durch die Grundlagen von HTML und CSS.

video2brain; Philip Fuchslocher; René Schulze
ISBN 978-3-8273-6173-8
49.95 EUR [D]



Copyright

Daten, Texte, Design und Grafiken dieses eBooks, sowie die eventuell angebotenen eBook-Zusatzdaten sind urheberrechtlich geschützt. Dieses eBook stellen wir lediglich als persönliche Einzelplatz-Lizenz zur Verfügung!

Jede andere Verwendung dieses eBooks oder zugehöriger Materialien und Informationen, einschliesslich

- der Reproduktion,
- der Weitergabe,
- des Weitervertriebs,
- der Platzierung im Internet, in Intranets, in Extranets,
- der Veränderung,
- des Weiterverkaufs
- und der Veröffentlichung

bedarf der schriftlichen Genehmigung des Verlags.

Insbesondere ist die Entfernung oder Änderung des vom Verlag vergebenen Passwortschutzes ausdrücklich untersagt!

Bei Fragen zu diesem Thema wenden Sie sich bitte an: info@pearson.de

Zusatzdaten

Möglicherweise liegt dem gedruckten Buch eine CD-ROM mit Zusatzdaten bei. Die Zurverfügungstellung dieser Daten auf unseren Websites ist eine freiwillige Leistung des Verlags. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Hinweis

Dieses und viele weitere eBooks können Sie rund um die Uhr und legal auf unserer Website



herunterladen