



Gimp - Werkstatt - Newsletter

Let's read about Gimp

Neues aus der Gimp - Werkstatt

by andreas1968

Werkstattbild-Wettbewerb



„Gimp-Werkstatt-Wappen“

lautete das Thema des Wettbewerbs im April. Eine Vielzahl schöner Wappen-Kreationen wurde gepostet. Die Abstimmung hat Sterni1961 mit knappem Vorsprung vor dragonlady und Avarra für sich entscheiden können.

„Bücher“

war das Thema des nächsten spannenden Wettbewerbes im Mai. Ein wahrer Abstimmungskrimi, der zusätzlich wegen gleich hoher Stimmenzahl ein Stechen zwischen drei Bildern erforderte. Das Stechen zwischen cheeky-devil, zora und Faust ergab, dass das Bild von Faust im Juni die Startseite der Gimp-Werkstatt zieren durfte.



„Freiheit“

Ein Bild zum Thema „Freiheit“ umzusetzen, war die Herausforderung im Juni. Viele schöne Ideen und gelungene grafische Umsetzungen gab es zu sehen. Die meisten Stimmen hat Eleanoras Bild bekommen, so dass ihre Interpretation zu „Freiheit“ die Startseite im Juli schmückt.



„Glück“

lautet das Thema des aktuellen Wettbewerbes. Die ersten schönen Wettbewerbsbeiträge wurden bereits eingereicht. Wenn ihr mitmachen wollt, habt ihr noch bis 27. Juli 2008, 17.00 Uhr, Gelegenheit, eurer Bild zu posten. Viel Spaß beim Gimpen.

Animations-Wettbewerb

Das Thema für den noch bis zum 31. Juli laufenden Wettbewerb lautet „Ball / Bälle“. Wenn ihr noch mitmachen wollt, müsstet ihr so langsam anfangen. Bitte benutzt nur Gimp und GAP. Andere Programme, wie Flash o.ä., sind für diesen Wettbewerb nicht zugelassen.

Foto-Wettbewerb

Den Foto-Wettbewerb im April zum Thema „Wasser“ hat body_and_soul mit dem rechts abgebildeten, genialen Foto gewonnen.



Im Mai lautete das Thema „kleine Kostbarkeiten“ und die Abstimmung hat dragonlady mit dem sehr schönen Foto rechts unten für sich entscheiden können. Im Juni - das Thema hieß „Tropfen“ - haben die Forenmitglieder mehrheitlich für das eindrucksvolle Foto von Karo gestimmt.



Das Thema des aktuellen Foto-Wettbewerbs lautet „Rot“. Der Wettbewerb erfreut sich großer Beliebtheit und so hat der Thread schon viele schöne Fotos hervorgebracht. Zeit zum Fotografieren und Posten, um teilzunehmen, ist noch bis 28. Juli. Viel Spaß.

Ein großes Dankeschön an alle Teilnehmer, die mit ihren Werken die Wettbewerbe immer so schön spannend machen.





Mitziher,

ein Foto-Thema, das mir immer mehr gefällt. Deswegen möchte ich hier ein paar Erfahrungen, die ich machen durfte, weitergeben. Zuerst die gute Nachricht:

Übungsplätze gibt es genug.

Stellt euch einfach an die nächste stark befahrene Straße.

- Bitte schaut, dass euer Blitz abgeschaltet ist. Blitzen kann als gefährlicher Eingriff in den Straßenverkehr gewertet werden.
- Kameraeinstellung:
Stellt eure Kamera auf S (Verschlusspriorität) ein. Wählt eine Belichtungszeit von ca. 1/25.
Eine längere Belichtungszeit gibt einen besseren Effekt, erhöht aber auch den Ausschuss.
Die Kamera ist eingestellt. Ok, wir fangen an...
- Nehmt ein heranfahrendes Auto in den Fokus. Sucht euch an dem Auto einen Punkt, den ihr die ganze Zeit im Sucher behalten könnt. (z.B Außenspiegel). Dann geht ihr mit der Kamera mit der Bewegung des Autos mit, so dass ihr immer den Außenspiegel im Fokus habt.
- Der beste Punkt zum „Auslösen“ ist, wenn das Auto waagrecht vor euch ist.
- Was ich bemerkt habe:
Bessere Bilder habe ich bekommen, wenn ich weiter weg stehe und eine längere Brennweite benutze.
Es geht einfacher, wenn sich das Objekt schneller bewegt.
Schöne Effekte gibt es bei Zweirädern oder bei Gegenverkehr.

Viel Spaß beim Testen.

Vielleicht stellt ihr eure Ergebnisse in der [Bildbesprechung](#) aus. Bitte bedenkt, dass man Personen um Erlaubnis fragen muß bevor ihr Bilder von ihnen veröffentlicht. Da dies in so einem Fall recht schwer sein dürfte, ist es der einfachere Weg, die Personen durch das Tönen von den Scheiben unkenntlich zu machen.



Einige Anmerkungen zum Programm UFRaw

Anfänglich soll es nur eine Information für diejenigen sein, die RAW-Dateien mit ihren Kameras erstellen können und bis dato eventuell nicht wissen, dass man mit diesen in Gimp auch arbeiten kann.

Eine konkrete Bewertung oder gar ein Tutorial wäre zwar sehr schön, aber ich selbst habe das Programm seither noch nicht lange genug getestet. Meine Kamera, eine Lumix FZ8, profitiert leider erst seit der neuesten Version 0.13 von den Segnungen der OpenSource-RAW-Bearbeitung. Alle vorherigen Versionen konnten die RAW-Dateien dieser Kamera und wie es scheint von Panasonic überhaupt, nicht bearbeiten.

Eigentlich ist das Programm nicht mehr so neu, es ist sowohl als Standalone als auch als Gimp-Plugin vorhanden und kann unter den Betriebssystemen MacOS, Windows und Linux angewendet werden. UFRaw verarbeitet 16-Bit-RAW-Fotos, die dann als 8-Bit-Fotos in Gimp übernommen werden können und dort weiter verarbeitet werden.



Gimp - Werkstatt - Newsletter

Let's read about Gimp

UFRaw basiert auf dem RAW-Converter DCRaw von Dave Coffins. Das zugehörige, aber nicht zwingend erforderliche, Gimp-Plugin von Udi Fuchs vervollständigt das Ganze sinnvoll.

In UFRaw ist es möglich, die Belichtungskorrektur umfassend in sieben verschiedenen manuellen Stufen bis hin zur automatischen Korrektur durchzuführen.

Der Weißabgleich ist nachträglich einstellbar, d.h. das Programm zeigt den in der Kamera gewählten Weißabgleich default an, man kann aber korrigierend mit den anderen Methoden auch probieren.

Die Farbinterpolation als mathematische Mittelwertberechnung zur Zuordnung von Farbe an die Pixel der RAW-Dateien wird ebenfalls mit 5 verschiedenen Methoden angeboten.

Zusätzlich ist die Korrektur über die Tonkurve, das Farbmanagement, die Farbkorrektur sowie durch Zuschneiden und Drehen möglich.

Das Ergebnis kann man an einem Live-Histogramm prüfen.

Man kann UFRaw aufwerten, indem man z. B. die berühmte White-Wedding-Kurve (<http://fotogenetic.dearingfilm.com/downloads.html>) hinein lädt, die z. B. aus weißem Stoff sehr viele Details heraus zu holen vermag.

Das Entrauschen über den Schwellenwert (Threshold) scheint mir trotz aller persönlichen Sympathie für das Programm noch nicht so ganz gelungen. Das Problem der Unschärfe schlägt hier ziemlich schnell zu, ehe der Effekt der Rauschunterdrückung erreicht wird. Eventuell wäre hier ein etwas softer Übergang in die unvermeidliche Unschärfe von Vorteil.

Deshalb teste ich derzeit auch GREYCstoration 2.6 als Entrauschsoftware. Beides zusammen – das jetzt aktuelle UFRaw 0.13 als RAW Entwickler und GREYCstoration 2.6 als Entrauschsoftware dürften damit aber ein ziemlich starkes Team werden. Mein Problem ist hierbei nur die fehlende Zeit.

Vor dem Erscheinen der UFRaw-Version 0.13 unterstützte das Programm bereits Canon, Nikon, Pentax, Samsung, Sony und Fuji. Außen vor blieben lange Zeit die Panasonics. Seit der Version 0.13 ist dieser Umstand verändert, selbst die RAWs der neueren Lumixkameras FZ30, FZ50, FZ8 und FZ18 sind nun mit UFRaw verarbeitbar.

Ein Hinweis besonders für Windows-Benutzer:

Um UFRaw unter Windows eigenständig nutzen zu können, muss das GIMP-Toolkit GTK+2

<http://download.softwareload.de/GTK-2/52574>

installiert werden, ansonsten erscheint beim Start eine Fehlermeldung.

Weiterführende Links:

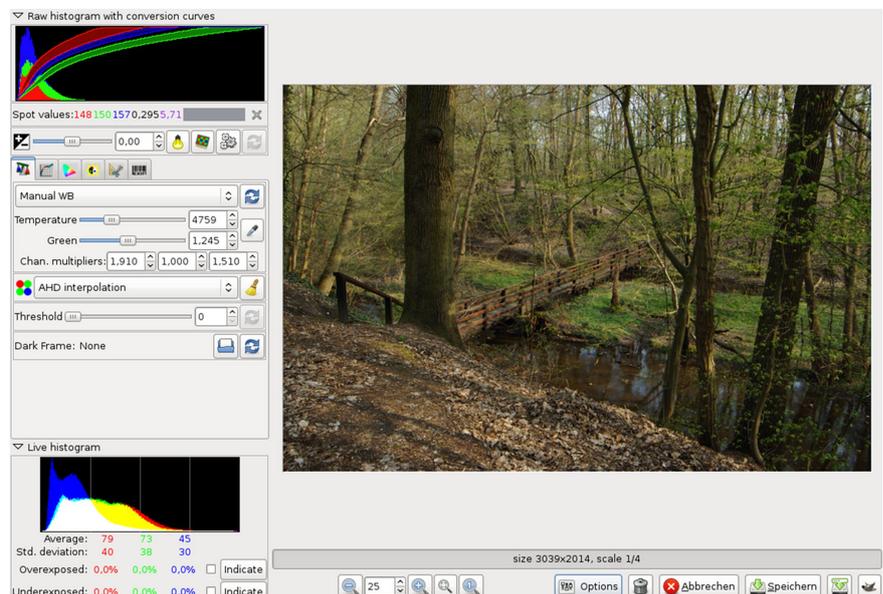
Download für alle Betriebssysteme und die

Liste der unterstützten Kameras

<http://ufraw.sourceforge.net/>

ein echt gutes RAW-Workflow

<http://forum.ubuntuusers.de/topic/156506/>





by eleanora

Webgrafiken mit Gimp & GAP

Animationen werden in erster Linie für Internetanwendungen erstellt. Für Foren Grafiken wie Avatare und Signaturen, aber auch für kleine Hinguckerl auf der eigenen Webseite. Der Vorteil von Gif-Animationen ist, dass sie auf Webseiten keine Barrieren bilden, so dass sie auch als Buttons oder Intro Grafiken eingesetzt werden können.

In diesem Newsletter möchte ich einmal ein paar kleine Beispiele zeigen, wie man mit GAP ein paar nette Webgrafiken machen kann. Da man Animationen schlecht ausdrucken kann, habe ich eine kleine Webseite mit allen Grafiken gebastelt. Du findest sie unter:

<http://www.gimp-werkstatt.de/Newsletter-2008/Newsletter3/>

Intro

Sehr beliebt für Webseiten sind Intros. Das sind Startseiten, deren Inhalt nur aus einer Grafik besteht, auf der soviel wie „Willkommen auf meiner Seite“ steht. Diese Intros sind häufig starre Bilder oder aber es sind Grafiken, die mit Flash erstellt werden.

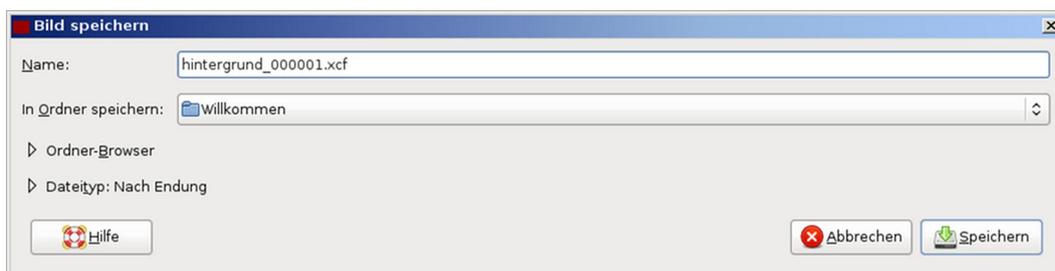
Da Flash-Intros eine Barriere erzeugen, sollte man eigentlich auf sie verzichten. Warum also nicht einfach ein nettes GIF-Intro basteln?

Willkommen auf der Startseite

Auf der Startseite habe ich ein kleines Intro eingebaut. Klein, weil GIF eine relativ große Datei erzeugt. Je größer die Bilder, desto größer auch die Datei. Als weitere Möglichkeit, die Dateigröße klein zu halten, bietet sich an, die Anzahl der Farben so gering wie möglich zu halten. GIF kann nur 256 Farben speichern, so dass Grafiken mit vielen Farben wie Fotos oder Farbverläufe schnell unansehnlich werden.

Kommen wir nun zum Basteln der Animation:

- Für GAP benötigst du für jede Animation einen Ordner. Beginne also mit dem Anlegen eines Ordners. Benenne ihn nach der Animation, die du erstellen möchtest. In unserem Fall habe ich meinen Ordner „Willkommen“ genannt.
- Mit Gimp erstellst du nun eine Ebene, die als Hintergrund dienen soll. Für meine Animation habe ich einen Hintergrund in Werkstatt-Rot angelegt und einem Schriftzug. Den Texteffekt, den ich verwendet habe, findest du als Tutorial auf der Gimp-Werkstatt unter den Texteffekten:
<http://www.gimp-werkstatt.de/3d-effekt.php>
- Vereine alle Ebenen zu einer mit einem Rechtsklick auf eine Ebene - SICHTBARE EBENEN VEREINEN
- Speichere anschließend das Bild als hintergrund_000001.xcf

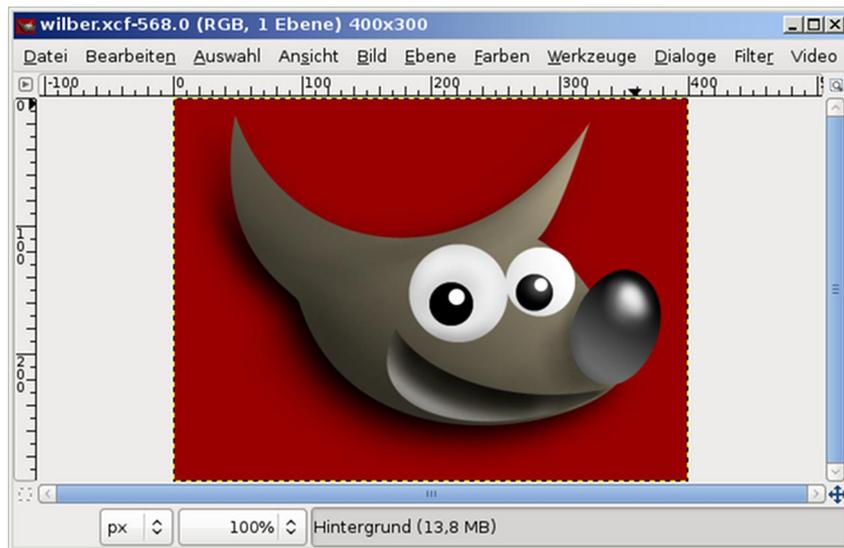




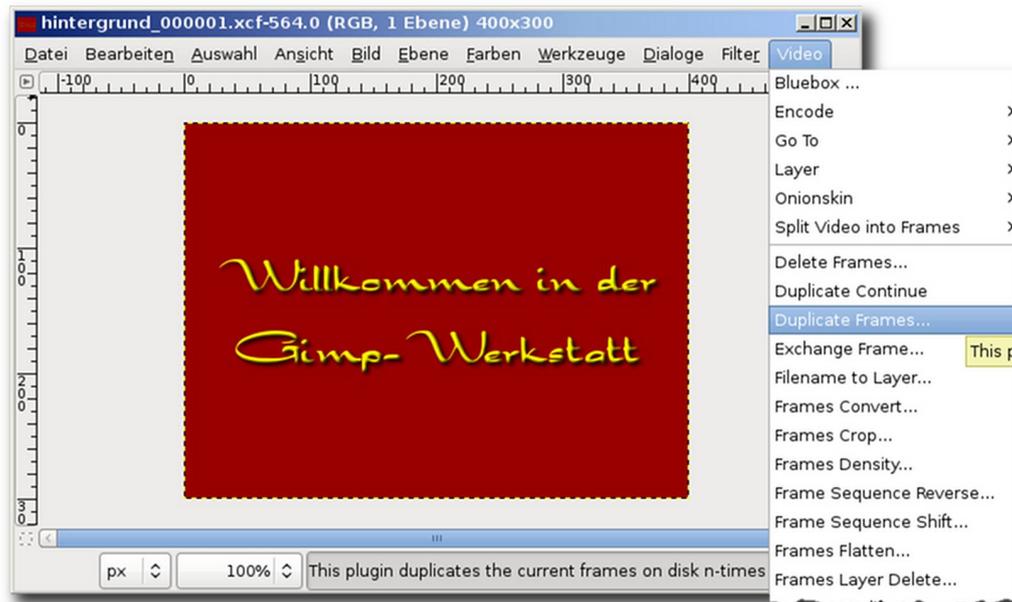
Gimp - Werkstatt - Newsletter

Let's read about Gimp

- Öffne über das Bildfenster ein neues Bild. Gimp schlägt dir ein Bild in der gleichen Größe vor wie dein Hintergrundbild. Bestätige die Bildgröße mit OK.
Fülle den Hintergrund mit einer Farbe, die zu deiner Webseite passt. Sie sollte auf keinen Fall transparent sein, da sonst der Aufklapp-Effekt nicht funktioniert.
Diese Ebene zeigt die Ansicht der Animation beim Start. Gestalte sie so, dass ein Besucher den Wunsch verspürt, mit der Maus darüber zu fahren.
Für meine Animation habe ich ein Bild von Wilber, dem GIMP-Maskottchen, verwendet.



- Speichere dieses Bild unter einem aussagekräftigen Namen z.B. wilber.xcf in deinem Ordner „Willkommen“.
Wichtig ist, dass die Datei geöffnet bleibt. Minimiere sie auf deinem Bildschirm und kehre zurück zur hintergrund_000001.xcf. In diesem Bild wird nun die gesamte Animation erstellt. Als erstes benötigst du für die Animation entsprechend viele Kopien der hintergrund_000001.xcf.
• Öffne dazu im Menü VIDEO - DUPLICATE FRAMES.



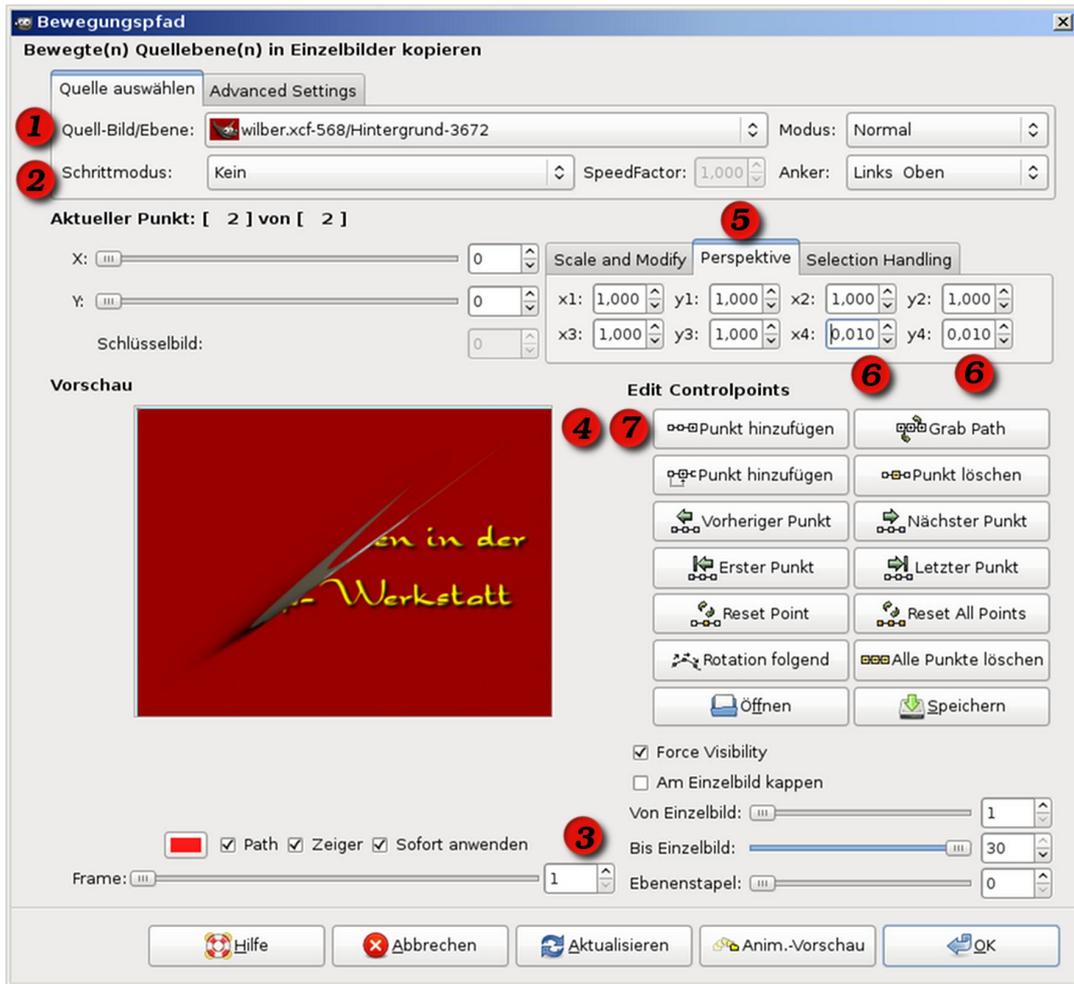
- Trage im Assistenten die Anzahl der Frames ein, die du für die Animation voraussichtlich benötigst.
Dies ist der schwierigste Teil, denn es stellt sich meistens erst am Schluss heraus, ob die Anzahl der Frames richtig abgestimmt war. Für meine Animation wähle ich 29. Insgesamt habe ich nun 30 Frames über die sich die Animation verteilt. Schaust du in deinen Ordner „Willkommen“ findest du dort 30 Hintergrundbilder, die in aufsteigender Form von _000001.xcf bis _000030.xcf nummeriert sind.



Gimp - Werkstatt - Newsletter

Let's read about Gimp

- Öffne über Menü VIDEO - MOVE PATH den Bewegungspfad-Assistenten.



Im Bewegungspfad-Assistent erstellst du nun die Animation.

1. Quellbild/Ebene

In diesem Feld wählst du die Ebene, die auf deinem Hintergrund animiert werden soll, also die wilber.xcf

2. Schrittmodus

wähle hier „keinen“, da du nur eine Ebene animieren willst.

3. sofort anwenden

zeigt dir die wilber.xcf im Vorschaufenster an. hier siehst du sofort, wie sich die Einstellungen, die du vornimmst auswirken.

4. Kontroll-Punkt hinzufügen.

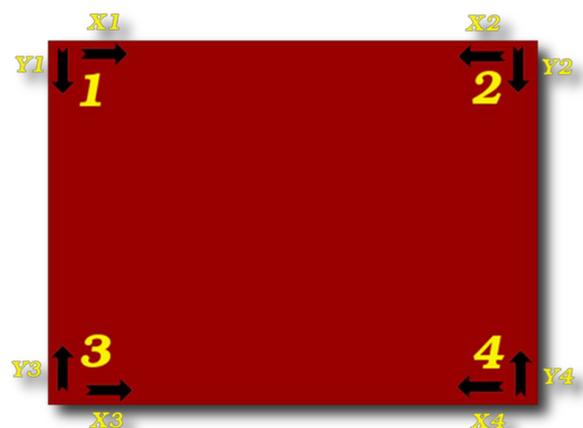
ist deine Wilber.xcf sichtbar und füllt sie das gesamte Bild, klickst du auf diese Schaltfläche, um einen Startpunkt zu definieren.

5. Perspektiven-Einstellungen

Die Wilber.xcf soll über die Perspektive animiert werden. Wie mit dem Perspektiven-Tool soll die untere rechte Ecke nach oben gezerrt werden.

Es gibt insgesamt 8 Richtungen, in die das Bild verzerrt werden kann. Hier findest du einen kleinen Überblick, welche Einstellung in welche Richtung verzerrt, wenn du sie verkleinerst:

Die X-Achse verläuft horizontal, die Y-Achse vertikal. Die Ecken sind von 1-4 nummeriert. Je nachdem, welche Einstellung du wählst, ziehst du die





Gimp - Werkstatt - Newsletter

Let's read about Gimp

Ecken entlang der X- bzw. Y-Achse.

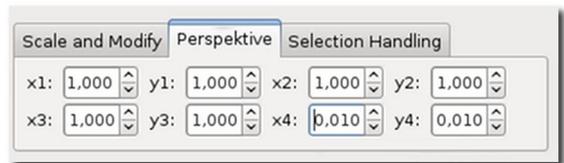
6. Einstellung der Perspektive

Soll nun die untere rechte Ecke nach oben und links verzerrt werden, müssen die Einstellungen x4 und y4 verringert werden. Stelle sie auf -0,01, so wird die Ecke bis zur Mitte zurückgeschlagen.

7. Kontrollpunkt

Setze den zweiten Kontrollpunkt.

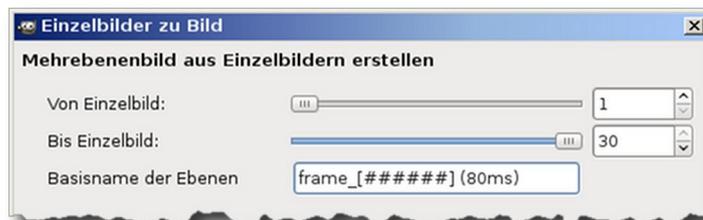
- In der Animation ist die wilber.xcf nun bis zur Hälfte umgeschlagen. Den Rest der Ebene ziehst du nun einfach über die X und Y - Einstellungen oberhalb des Vorschaufensters heraus. Gib hier Negativ-Werte ein. Du kannst im Vorschaufenster beobachten, wann die Ebene aus dem Bild verschwunden ist. Setze den 3. Kontrollpunkt. Bist du schon gespannt, wie dein Intro aussehen wird? Klicke auf die Schaltfläche „Anim. Vorschau“ (Anim. Preview). Ein kleiner Assistent öffnet sich, über dem du genau einstellen kannst, worüber du eine Vorschau sehen möchtest.



Als Anim. Mode musst du hier den letzten Punkt wählen, so dass die komplette Animation zu einer Vorschau generiert wird. Gefällt dir was du siehst, dann klicke auf den OK-Button, so dass GAP die Einstellungen auf die 30 Frame-Bilder in deinem „Willkommen“-Ordner übertragen kann.

- Als nächstes musst du die 30 Einzelframes noch zu einem Bild zusammenfügen.

Wähle im Menü VIDEO - FRAMES TO IMAGE



Im Assistenten änderst du die Anzeigzeit im Basisnamen der Ebene. Als Standard ist eine Anzeigzeit von 41ms eingetragen. Ändere diese Zeit zu 100ms oder so wie ich auf 80ms.

Behalte alle anderen Einstellungen bei und bestätige den Assistenten mit OK.

GAP erzeugt nun ein Bild mit 30 Ebenen. Schließe alle anderen noch geöffneten Bilder.

Um nicht durcheinander zu kommen, solltest du nun alle anderen noch geöffneten Bilder ohne Speichern schließen.



Gimp - Werkstatt - Newsletter

Let's read about Gimp

Optimiere nun über Menü FILTER - ANIMATION - OPTIMIEREN FÜR GIF deine Intro-Aniamtion und speichere sie anschließend als intro.gif ab. GIMP exportiert GIF in zwei Schritten:

Im ersten Schritt wirst du gefragt, ob dein Bild als Animation gespeichert werden soll. Diese Einstellung musst du aktivieren.



Im zweiten Schritt werden genauere Parameter für die Animation angeboten.



Hier kannst du einen Kommentar in die Grafik einbauen und einstellen, ob die Animation in einer Schleife wiederholt werden soll. Schreibe einen Kommentar oder belasse den Kommentar, der schon angelegt ist und deaktiviere die Option „Unendliche Schleife“. Zeitliche Angaben haben auf deine Animation keine Auswirkungen mehr, da du bereit im Assistenten Image to Frames die Zeiteinstellungen im Dateinamen eingefügt hast.

Bestätige auch diesen Assistenten mit einem Klick auf „Speichern“.

Nun kannst du dir deine Animation im Webbrowser anschauen. Wahrscheinlich musst du den Browser aktualisieren, da die Animation sehr schnell abläuft und der Browser sich noch nicht ganz aufgebaut hat, während die Animation schon beendet ist. Klicke auf das Aktualisieren-Symbol deines Browsers, um die Animation erneut anzuschauen.

Viel Spaß beim Animieren!

Animierte Buttons mit GAP basteln

Es gibt viele Internetseiten, auf denen man Flash-Buttons kostenlos generieren kann. Diese Buttons sehen auch sehr schön aus.

Barrierefrei kannst du solche Buttons auch mit GAP basteln.



Gimp - Werkstatt - Newsletter

Let's read about Gimp

Schaltflächen auf einer Webseite besitzen mehrere Zustände:

- | | |
|--|--|
| 1. den Normalzustand
zeigt einen Link an | 2. den Hover- oder auch Mouseover-Zustand
Man fährt mit der Maus darüber. |
| 3. den Gedrückt-Zustand
Der Zustand in dem der
Link geklickt wird. | 4. den Mouse-out oder auch Visited-Zustand |

Alle Webbastler kennen diese Zustände auch als Pseudoklassen:

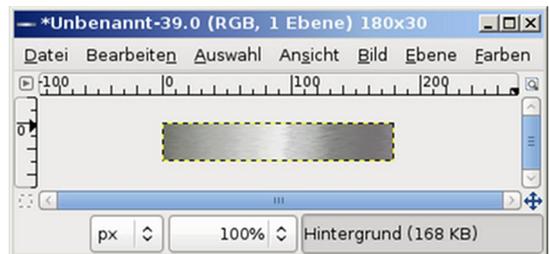
- | | |
|-----------|-------------|
| • a | • a:visited |
| • a:hover | • a:active |

Die beiden Zustände Gedrückt und Mouse-out oder auch a:visited und a:active werden nur bei Webseiten benötigt, die in Frames oder mit PHP gebastelt sind. Reine HTML-CSS-Seiten benötigen diese beiden Pseudoklassen nicht. Es reichen die beiden Zustände a (Normalzustand) und a:hover (Mouseover-Zustand).

Für jeden Zustand benötigst du nun eine Grafik.

Buttonliste 1

- Erstelle wie immer zuerst einen neuen Ordner für deine Animation.
Nenne ihn z.B. Button.
- Öffne nun mit Gimp ein neues Bild 180px mal 30px.
Fülle es mit einem Verlauf oder einer Hintergrundfarbe für deine Linkliste.
Ich habe in meinem Beispiel mit dem Verlauf brushed_aluminium eine Textur erstellt und den Hintergrund des Buttons damit gefüllt.



- Jetzt kommt der bunte Button:
AUSWAHL - ALLES AUSWÄHLEN
AUSWAHL - AUSWAHL VERKLEINERN --> 2px
AUSWAHL - ABGERUNDETES RECHTECK --> 50%
AUSWAHL - INVERTIEREN
BEARBEITEN - KOPIEREN
BEARBEITEN - EINFÜGEN --> auf neuer transparenter Ebene verankern = Rahmenebene
Rechtsklick auf Ebene --> AUSWAHL AUS ALPHAKANAL
Neue transparente Ebene einfügen = Schattenebene
Auswahl mit Schwarz füllen.
Auswahl aufheben
FILTER - WEICHZEICHNER - GAUSSSCHER WEICHZEICHNER 5
Neue transparente Ebene einfügen und mit einem Blau füllen = Buttonebene





Gimp - Werkstatt - Newsletter

Let's read about Gimp

- Füge einen Text ein, den du mit dem Ausrichtetool 10px vom linken Rand anordnest. Ich habe hier "GNU" eingetragen.



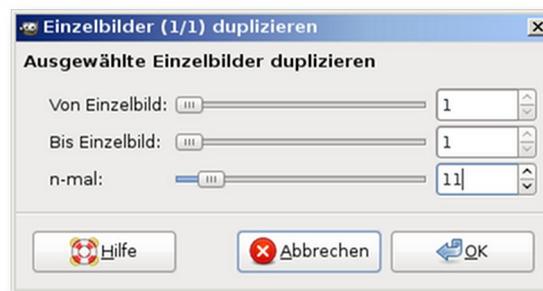
- Speichere dein Bild als hintergrund_000001.xcf

Öffne ein neues Bild in der gleichen Größe und fülle es mit einem etwas dunkleren Blau. Beschrifte es ebenfalls.

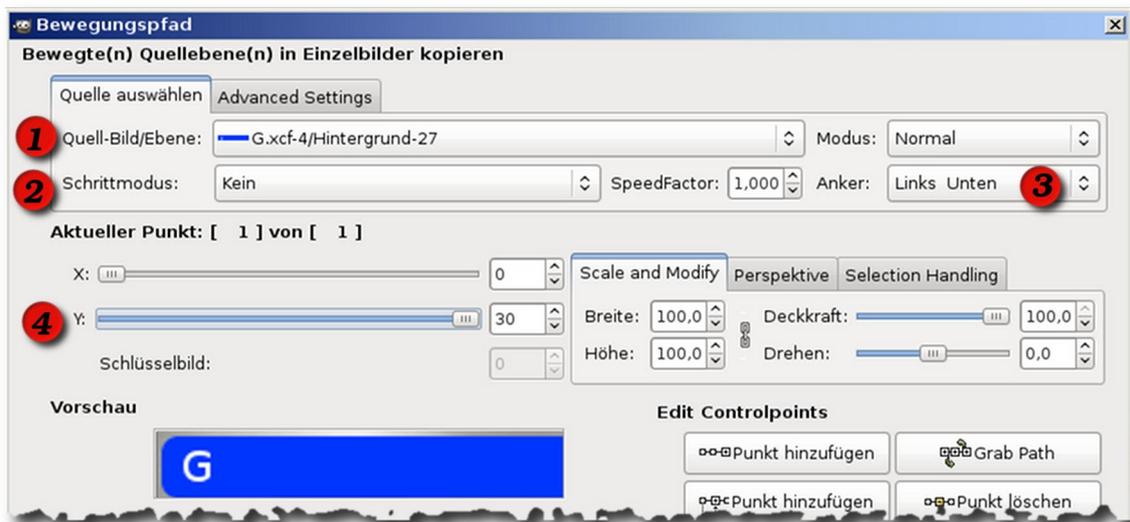
In meinem Beispiel habe ich auf dem dunklen Blau den Buchstaben „G“ eingetragen. Speichere diese Datei als „G.xcf“ in deinem Ordner Button und minimiere die Grafik.

Aktiviere wieder die hintergrund_000001.xcf und erstelle weitere Hintergrundframes über Menü VIDEO - DUPLICATE FRAMES.

Erstelle 11 neue Ebenen.



- Öffne den Bewegungspfad und übernehme die Angaben aus dem Screenshot.



- Beim Button musst du darauf achten, dass du die animierte Ebene richtig im Stapel einfügst. Die Ebene soll unter dem Rahmen aber über dem Schatten eingefügt werden. Die obere Ebene ist immer Ebene „0“. Du musst also die Ebene im Stapel 1 einfügen.



- Füge den ersten Kontrollpunkt ein.

Verschiebe die Animationsebene nun über die X/Y Regler nach oben. Y=0.

Füge einen weiteren Kontrollpunkt hinzu und klicke auf OK.



Gimp - Werkstatt - Newsletter

Let's read about Gimp

Über Menü VIDEO - FRAMES TO IMAGE erstellst du deinen animierten Button.

Optimiere die Animation für GIF und speichere sie als G1.gif

Damit hast du den Mouseover-Zustand fertig.

Für den Normalzustand kopierst du die Rahmenebene aus der Hintergrund_000001.xcf in die G.xcf und speicherst das Bild als G2.gif.

- Auf diese Weise erstellst du weitere Buttons. Für jeden Link einen.

Noch schöner wird der Effekt, wenn du die Animationsebene, also die G.xcf mit einem Verlauf vertikal von hell nach dunkel füllst.

Buttonliste 2

- Sehr schick wirkt es auch, wenn sich der Button von der Mitte aus öffnet.

Lege einen neuen Ordner für deine Animationsdateien an.

Erstelle eine Hintergrund_000001.xcf wie beim vorherigen Button. Richte jedoch die Schrift diesmal zentriert aus.

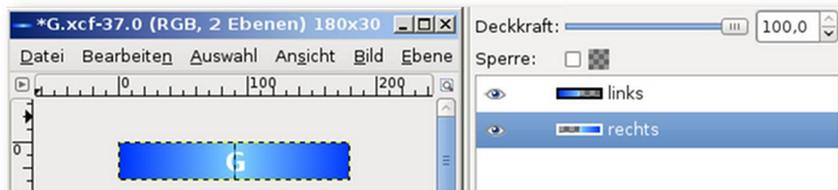


- Die Animationsebene besteht diesmal aus einem Verlauf Bilinear aus der Mitte nach Außen gezogen.

Zentriere die Beschriftung auf die Mitte des Buttons und vereine die beiden Ebenen.

Anschließend markierst du die eine Hälfte des Buttons und schneidest sie aus.

Füge sie auf einer neuen transparenten Ebene wieder ein.

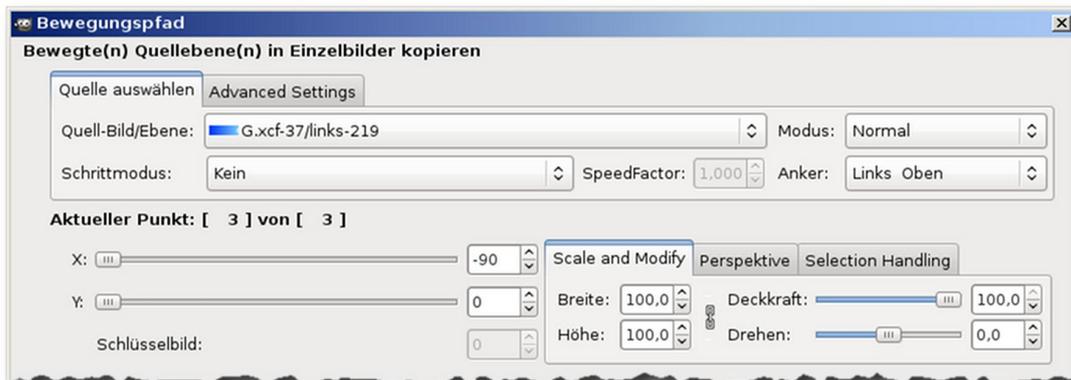


- Beschrifte die beiden Ebenen mit links und rechts.

Öffne die hintergrund_000001.xcf und lege einige neue Frames an. VIDEO - DUPLICATE FRAME

dupliziere deinen Hintergrund 11-mal, so dass du wieder 12 Frames hast.

Starte den Bewegungspfad-Assistenten über VIDEO - MOVE PATH.



- Füge erst die linke Seite ein und erstelle den ersten Kontrollpunkt.

Schiebe die Ebene nach links aus dem Bild raus und erstelle den zweiten Kontrollpunkt.

Gehe genauso mit der rechten Seite vor. Schiebe sie nur nach rechts hinaus.



Gimp - Werkstatt - Newsletter

Let's read about Gimp

Füge deine Frames wieder zu einem Bild zusammen und optimiere es für GIF. Anschließend speichere es als animiertes Gif.

- Je nachdem, wie viele Buttons du für deine Linkliste benötigst, erstellst du weitere animierte Webbuttons.
Um die Grafik für den Normalzustand zu erhalten, kopierst du den Rahmen auf die Animationsebene und speicherst sie für den Normalzustand ab.

Ich hoffe, ich konnte deine Fantasie zu Webbuttons mit GAP ein wenig anregen. Ich werde in den nächsten Tagen bestimmt noch ein paar mehr basteln.

An diesem Newsletter haben mitgewirkt:

Autoren-Team: andreas1968, body_and_soul, petsch, eleanora (in Reihenfolge der Beiträge)

Gesamt-Layout: andreas1968

Korrektur: cheeky-devil, andreas1968