

[Gimp] Button – Tutorial

Vorwort :

Hi, ich habe schon viele Tutorials für Button Erstellung usw. gesehen, doch leider nur PS oder in Englischer Sprache Verfasst, und ich habe auch viele Leute gesehen die deswegen an den Buttons usw. gescheitert sind. Deswegen habe ich mal schnell ein Tutorial zusammen gestellt in dem gezeigt wird wie man, a. Buttons erstellt b. Ingame Screenshots macht und c. wie man den Pergamentstyle erreicht ohne Großartig mit Filtern zu Arbeiten. Aber jetzt mal genug geredet, auf geht's an die Arbeit.

Was benötigt ihr:

- Einige Gimp Kenntnisse
- Diese Pergament Vorlage



Diese bekommt ihr von dem Ressourcen-Paket von Alien aka Infiltrator

Hier : <http://modding-union.com/?path=grafiktuts#kopf>

- Dann braucht ihr noch Gimp (Einfach Googeln)

- Dann noch diese Button und Pala vorlagen von hier :

<http://tombombadilmod.to.funpic.de/palaundbutton.rar>

Das Bild :

Ich hab mir mal ein Ingame Bild von der Menschen Kaserne gemacht.



Ihr startet einfach das Game, nimmt Menschen und stellt den Gegner Orks, leicht und ein Handicap von 95 % . Dann baut ihr so schnell wie möglich eine Kaserne und zoomt ran. Dann drückt ihr einmal F9 und sobald ihr die Richtige Perspektive habt F12. Ihr beendet das Spiel und geht auf euren Bilder Ordner. Dort befindet sich jetzt ein Ordner mit den Screenshots. Nun öffnet ihr das Bild mit Gimp. Dann stellt ihr die Kaserne frei, wer nicht weiß wie das geht sollt auf diesen Link hier drücken http://de.wikibooks.org/wiki/GIMP/_Tutorials/_Objekte_freistellen

Nachdem Ihr die Kaserne freigestellt habt kann es ja weiter gehen.

Der Pergamentstyle :

Dann öffnet ihr die Pergament Vorlage von vorhin und kopiert die freigestellte Kaserne da rein. Dann wählt ihr die Kasernen-Ebene aus und wählt beim Ebenen-Modus Multiplikation aus. Dann dürfte euer Bild so aussehen:



Weil alles noch zu scharf für einen Button aussieht lässt ihr den Weichzeichner (Filter/Weichzeichnen) drüber laufen :



Der Button :

Ihr Skaliert das Kasernen Bild auf 64 Pixel und öffnet die oben erwähnte Button Vorlage. Nun fügt ihr das Bild in die Vorlage ein, das dürfte dann so aussehen:



Wenn das noch zu hell ist, öffnet die Pergament-Vorlage noch mal, skaliert sie auf 64 Pixel und fügt sie als neue Ebene in unseren Button ein. Dann schiebt ihr die Vorlage nach ganz oben und wählt den Ebenen-Modus Multiplikation aus, das könnte dann so aussehen:



So das war dann mal mein Erstes Tutorial überhaupt also bitte habt bei Fehlern Nachsicht. Für das Eincoden der Bilder gibt es genug Tut's also lass ich es mal es hier zu erklären ☺ .

Credits :

Diese Tutorial wäre nie ohne Aliens Grafik Tutorials zustande gekommen, deswegen hier nochmal mein Dank für seine Tuts. (nur schade , dass sie für PS sind). Und natürlich auch Turin Turumbar der die Gimp-Files und Blanko-Buttons erstellt hat.

MfG

KingRody