

Homepage handgezeichnet

Wie von Künstlerhand

Illustrierte Webseiten liegen voll im Trend. **com** zeigt Ihnen die besten Ideen und Techniken sowie Fundstellen für Schriften und Cliparts, um eine „handgezeichnete“ Homepage erfolgreich aufzubauen

Sie fallen im Online-Einerlei angenehm auf: illustrierte Webseiten. Gerade der Kontrast zu sachlichen Fotos und eckigen Schriften macht den Reiz von Illustrationen aus – ganz gleich, ob schwarz-weiß oder bunt, eher grob oder ausgearbeitet, elegant oder im Comicstil. Utilitys und Beispiele finden Sie auf der **com**-Heft-CD 1 unter „HomeP@ge“, „Praxis & Tuning“.

Für wen und von wem?

Zu einem Linux-Anwenderforum, einem Handyshop oder einer Kanalbaufirma passt der illustrative Stil kaum. Oder doch? Auch sachlich-nüchterne Webseiten lassen sich unter Umständen mit einer witzigen Karikatur oder einem skizzierten Schema aufpeppen. Bei anderen Home-



Die Website www.picasso.fr sieht aus wie eine Seite aus dem Skizzenblock des Meisters

page-Themen liegt diese Art Optik sogar auf der Hand: Comicseiten, Kinderseiten, Webtagebücher und Kunstseiten.

Wie kommen Sie nun an Illustrationen, die zu Ihrer Webseite passen? Künstlerisch Begabte gehen selbst ans Werk und zeichnen ihre Illustrationen in Heimarbeit – ob ein Logo, eine Headline oder eine seitenfüllende Szene, die ein Thema bebildert. Selbst Linien, Schaltflächen und Sitemaps lassen sich zeichnen.

Doch nicht jeder ist zum Künstler geboren. Wer mit dem Stift auf Kriegsfuß steht, kommt vielleicht mit Malprogrammen für den Rechner besser zurecht. Schon mit Paint, das auf jedem Windows-PC vorhanden ist, lassen sich comicartige Figuren zeichnen, indem man Formen aufzieht und mit Farben füllt. Wesentlich

mehr Möglichkeiten bieten Grafiktablets in Kombination mit Zeichenprogrammen wie Freehand oder Corel Draw.

Malen für Nicht-Künstler

Auch Unbegabte müssen nicht verzweifeln: Für einen handgeschriebenen Titelschriftzug, der später gescannt wird, reichen die Fähigkeiten allemal. Ansonsten bieten Clipart-Sammlungen wie www.go-graph.de reichlich Auswahl an Bildern, wenn auch meist nur im Comicstil. Eine gute Quelle für schwarz-weiße Strichzeichnungen ist www.derauer.greatnow.com – hier sind alle Motive kostenlos. Zahlen müssen Sie dagegen, wenn Sie aus Profikatalogen – etwa www.stockart.com, www.theisport.com oder www.cartoonbase.com –



Schon eine einzige Strichzeichnung entfaltet auf einer Homepage große Wirkung



Das gelingt auch Nicht-Künstlern: einfache Strichzeichnungen im Malprogramm Paint



Bei www.multikids.de passt auch ein nüchternes Formular auf die Kinderseite

aufwendige Bebilderungen herunterladen. Brauchen Sie mehrere Grafiken, ist es vermutlich günstiger, sich eine komplette CD mit Illustrationen eines bestimmten Stils anzuschaffen.

Vom Blatt in den Rechner

Kommt Ihr Kunstwerk via Scanner, wählen Sie je nach Art der Vorlage unterschiedliche Einstellungen: Detaillierte Farbzeichnungen erfordern eine höhere Auflösung und Farbtiefe (300 dpi und 24 Bit) als grobe Skizzen in Schwarz-Weiß (150 dpi und 8 Bit). Ebenso müssen Sie höhere Auflösungen wählen, wenn Sie die Vorlage vergrößern, später im Druck verwenden oder sie ausgiebig am PC nachbearbeiten. Denn dabei kommt es darauf an, auch feinste Details zu erfassen. Das gelingt mit 300 oder 600 dpi, nicht aber, wenn lediglich 50 Bildpunkte abgetastet werden.

Moderne Scanner und die dazugehörige Scan-Software nehmen Ihnen oftmals die Entscheidung für bestimmte Einstellungen ab. Sie erkennen den Typ der Vorlage und schlagen ein Ausgabeformat (Fotoqualität, Graustufenbild, Schwarz-Weiß-Grafik oder Text) mit passender Auflösung vor. Probieren Sie diese Voreinstellungen aus. Falls sie nicht passen, können Sie diese immer noch korrigieren. Grundsätzlich gilt: Besser höher auflösend scannen und später wieder herunterrechnen – ein Hochrechnen der Auflösung bringt selten akzeptable Ergebnisse.

Haben Sie ein Bild mit hoher Auflösung gescannt, erhalten Sie unter Umständen eine Megabyte-schwere Datei. Bei der Arbeit im Grafikprogramm spielt das keine Rolle, wohl aber im Web. So eine Illustration wäre eine Ladezeitbremse schlimmster Art. Verringern Sie also im Bildbearbeitungsprogramm die Auflösung des Bildes auf 72 dpi, passen Sie Länge und Breite an und exportieren Sie Ihr fertiges Werk als GIF oder JPEG.

Wer mit Vektor-Grafikprogrammen wie Freehand am PC malt, erspart sich das Scannen und zunächst die Frage nach der

Auflösung. Denn Vektorgrafiken sind davon unabhängig: Sie lassen sich beliebig vergrößern oder verkleinern, ohne an Schärfe zu verlieren oder Details einzubüßen. Erst wenn Sie Ihr Werk fertiggestellt haben, wird die Auflösung zum Thema – bei der Entscheidung, auf welchem Medium es ausgegeben wird. Soll die Illustration nur fürs Web sein, genügt es, sie mit einer Auflösung von 72 dpi als GIF oder JPEG zu exportieren – das entspricht der üblichen Monitorauflösung.

Feintuning im Grafikprogramm

Beginnen Sie damit, das Bild zum Beispiel mit dem Grafikprogramm Photo Impact passend zu beschneiden. Dafür wählen Sie das *Zuschneidewerkzeug* in der Werkzeugleiste links und ziehen mit gedrückter Maustaste ein Viereck auf dem Bild auf. Bestätigen Sie mit *Zuschneiden* oben in der Attributleiste, damit alle Bereiche außerhalb des Rechtecks entfernt werden. Liegt Ihr Bild etwas schief, korrigieren Sie dies über *Bearbeiten, Drehen & Spiegeln*,



Farbe oder Grautöne? Bei den meisten Scan-Programmen lassen sich Auflösung und Farbtiefe wählen

Verformwerkzeug. In der Attributleiste über dem Arbeitsfenster finden Sie nun das Eingabefeld für einen *Drehwinkel* und die Symbole für die Drehrichtung. Um die Linien etwas zu schwärzen, wechseln Sie zudem zu *Format, Gradationskurven* und ziehen die Linie im unteren, linken Bereich etwas nach unten.

Nun geht es ans dezente Einfärben der schwarz-weißen Grafik: Wählen Sie links das Werkzeug *Zauberstab* und oben in der Attributleiste das Plus bei *Modus* sowie bei *Ähnlichkeit* etwa 10 bis 25, je nachdem wie eng oder weit die markierten Bereiche gefasst werden sollen. Klicken Sie nacheinander in all die Farbflächen, die Sie in derselben Farbe kolorieren wollen. Anschließend wählen Sie links den *Farbeimer* und oben bei den Attributen zunächst die *Füllfarbe*. Stellen Sie bei *Transparenz* einen hohen Wert ein – stark deckende Farben würden sich sonst von den weichen Linien zu deutlich abheben. Mit Klicks in die markierten Bereiche werden diese eingefärbt. ▶

Illustre Webseiten

Sie sind noch auf Ideensuche? Surfen Sie zu folgenden Websites und sehen Sie, wie Profis und Hobbykünstler illustrierte Homepages umsetzen.

Handgezeichnet von Fachleuten



■ www.renegadecartoons.com

Die Flash-Website von Renegadecartoons ist im Comicstil der fünfziger Jahre gehalten und mit passender Musik unterlegt.

■ www.7designers.com

Ein weiteres Projekt im Restostil ist 7 Designers.

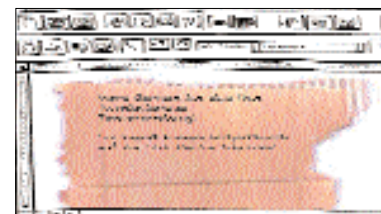
Interessantes Flash-Interface

■ www.saforian.com



Auf der Webseite des Saforian-Designbüros springen Sie auf einem virtuellen Schreibtisch von Station zu Station.

Handgemalte Klassiker



■ www.e-2.org/perfect/frame.html

Mit einer gezeichneten Online-Textverarbeitung überrascht Sie Word Perfect.

■ www.robertbyrne.com

Der Profi Robert Byrne malt seine ganze Homepage.

Junior-Webmagazin

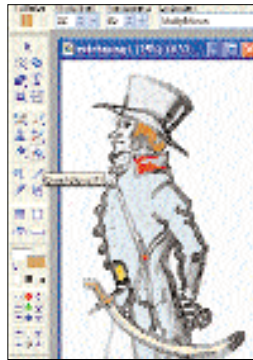


■ www.zzzebra.de

Für Kinderseiten bieten sich sprechende Comicbilder sowie Illustrationen geradezu an.



Eine blasse Strichzeichnung lässt sich aufpeppen



Mit dem Fülleimer färben Sie ausgewählte Bereiche

schöne Übergänge, die beispielsweise entstehen, wenn auf einer schwarzen Seite am Rand eines Comicbildchens noch weiße Pixel aufblitzen. Lassen sich Illustrationen und Webseite nicht mit demselben Hintergrund verwirklichen, können Sie Malereien auch in einen dekorativen Rahmen stellen. So entsteht ein wirkungsvolles Passepartout.

Haben Sie größere Szenen oder eine eigene Navigation für Ihre Webseite gestaltet, möchten

Sie sicher Bildbereiche verlinken. Das erreichen Sie mit einer Imagemap, einem Bild, für dessen einzelne Bereiche Sie Link-Ziele und Hotspots – pixelgenau definierte Flächen – festlegen. Viele Grafikprogramme bieten eine Imagemap-Funktion. Falls nicht, finden Sie auf der **com**-Heft-CD die Shareware Mappedit, die sich hundert Mal (oder 30 Tage lang) ohne Re-

gistrierung nutzen lässt. Das Tool setzt voraus, dass Sie Ihre Grafik bereits in eine HTML-Seite eingefügt haben. Öffnen Sie diese Seite in Mappedit, klicken Sie auf eines der bunten Symbole oben (Rechteck, Kreis oder Dreieck) und ziehen Sie mit gedrückter Maustaste beliebige Hotspots auf dem zu verlinkenden Bild auf. Für jeden Hotspot erscheint ein Fenster, in dem Sie das Link-Ziel, **alt**- und Mouseover-Texte angeben. Speichern Sie Ihre Seite über *File, Save HTML Document*, so schreibt Ihnen Mappedit die passenden HTML-Fragmente für die Imagemap in den Quelltext.

Roter Faden in Grautönen

Wenn Ihre Grafiken im passenden Format vorliegen, geht es an die Umsetzung der Homepage in HTML. Als Erstes entscheiden Sie sich für einen passenden Hintergrund. Idealerweise haben Ihre Kunstwerke und die Webseiten die gleiche Hintergrundfarbe. So vermeiden Sie un-

Die richtigen Schriften

Zu einer illustrierten Homepage passen am besten selbst geschriebene Titel. Wie man Handschriftliches scannt, wissen Sie bereits. Wenn Ihre Schrift unleserlich ist, können Sie mogeln und in Sammlungen wie Instantcoffee (www.instantcoffee.com/content/fonts/index.php?cat_id=17) nach Schriften suchen. Fast 200 Handschrift-Fonts liegen hier zum Gratis-Download bereit. Kopieren Sie die Wunsch-Fonts in den Windows-Schriftenordner Ihres Rechners, damit die Zeichensätze im Grafikprogramm zur Verfügung stehen. Anschließend können Sie Ihre Titel einfügen und als GIF oder JPEG speichern. Denken Sie daran: Dieses Verfahren eignet sich nur für Headlines und Ähnliches. Ganze Absätze erzeugen eine zu große Datei. Außerdem wird Ihre Seite für Suchmaschinen unlesbar.

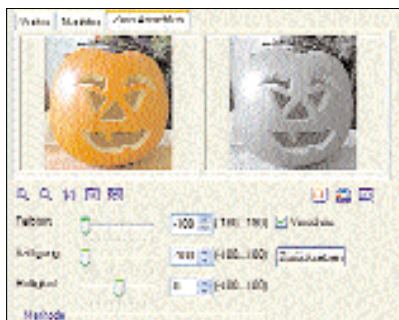
Wenn Sie gerade online in Font-Katalogen blättern, so sichten Sie gleich einmal das Angebot an Symbol-Fonts, so genannten Dingbats. Diese enthalten keine Buchstaben, sondern kleine Bildchen, dekorative Elemente oder Piktogramme. Meist gibt es zu jedem Thema einen passenden Symbol-Font, zum Beispiel bei www.dingbatpages.com. ■

Gabriele Frankemölle/
Johann Sedlbauer
homepage@com-online.de

So wird ein Foto zur Illustration

Durch Verfremdung in Ihrem Grafikprogramm verwandeln Sie jedes Foto in eine Illustration. So geht es beispielsweise mit Photo Impact 8 in wenigen Schritten:

1. Öffnen Sie Ihr Bild und machen Sie es zum Grauton-Motiv, indem Sie über *Format, Farbton & Sättigung* die Werte für *Farbton* und *Sättigung* auf 0 stellen.



In diesem Fenster von Photo Impact stellen Sie *Farbton* und *Sättigung* ein

2. Setzen Sie über *Format, Helligkeit & Kontrast* die Werte für *Kontrast* (bis fast 100) und *Helligkeit* herauf, so dass die Grautöne reduziert werden, Umrisse aber noch gut zu erkennen sind.

3. Und so bearbeiten Sie die Schwarz-Weiß-Malerei weiter: Benutzen Sie den *Zauberstab* in der Werkzeugleiste, um bestimmte Farbfächen auszuwählen und anschließend mit dem *Farbeimer* einzufärben, entsteht ein Comiceffekt. Oder blenden Sie mit der Taste



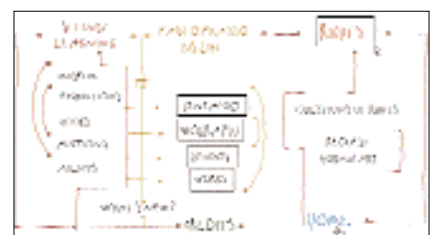
Mit ein paar Handgriffen reduzieren Sie die Grautöne bis auf die Umrisse

[F2] die *Trickkiste* ein, die Ihnen unter *Gemäldegalerie* zahlreiche Maleffekte bietet. Ziehen Sie einfach die Miniatur auf Ihre geöffnete Grafik, so dass das Motiv beispielsweise wie eine Kohlezeichnung oder ein Aquarell aussieht.

Probieren Sie auch, Malfilter auf farbige Motive anzuwenden. Meist sollten Sie jedoch zunächst den Kontrast deutlich erhöhen, damit das Bild überzeichnet wirkt.



In der *Trickkiste* wählen Sie zwischen verschiedenen Maleffekten wie etwa *Pastell*



Die handgeschriebene Sitemap: Mit einem Tool wie Mappedit können Sie Bildbereiche verlinken