



# Weiterbildungsmaßnahme Mediengestaltung 677/150/11 –Modulplan–

SCSI Schulungscenter GmbH

Hauptverwaltung:  
SCSI Schulungscenter GmbH  
Widmaierstraße 110  
70567 Stuttgart  
Telefon (0711) 94 941-0  
Telefax (0711) 94 941-95  
schulungscenter@scsi.de  
www.scsi.de

## Inhalt

Block 1	Grundlagen der Mediengestaltung Print (Basiswissen) . . . . .	3
	Photoshop . . . . .	5
	InDesign . . . . .	7
	Illustrator . . . . .	8
	Acrobat . . . . .	10
	Framemaker . . . . .	11
	QuarkXPress . . . . .	12
	CorelDraw . . . . .	13
Block 2	Grundlagen Gestaltung Web . . . . .	14
	Dreamweaver . . . . .	15
	Java Script . . . . .	16
	Photoshop Elements . . . . .	17
	CSS . . . . .	17
	Animated Gif . . . . .	18
	Banner Erstellung . . . . .	18
	Weboptimierte Bilder . . . . .	18
Flash . . . . .	19	

# Grundlagen der Mediengestaltung Print (Basiswissen) (5 Tage 40 UE)

## Typografie

### Inhalte

- Das Unterscheiden und Einsetzen verschiedener Schriften:
- Schriftgeschichte: von der Höhlenmalerei bis zur Bildschirmschrift.
- Schrift-Klassifikation nach DIN sowie internationale Einteilung zur Anwendung bei der Schriftmischung.
- Die Schrifttechnologie im Detail: Systemschriften, PostScript versus TrueType, Fontmanagement mit dem Adobe TypeManager.
- Wie unterstreichen Sie mit Schrift die inhaltliche Botschaft Ihrer Arbeit?
- Textfunktion und Schriftauszeichnung. Beispiel: Grund- und Überschrift - wie hängen sie voneinander ab?
- Typografische Feinheiten: Sonderzeichen, z.B. Anführungen korrekt eingesetzt.
- Raumaufteilung und Proportionslehre in der Typografie:
- In welcher Beziehung stehen Buchstabenabstände, Zeilenlänge und Zeilenabstände zueinander?
- Goldener Schnitt, Satzspiegelkonstruktion und Gestaltungsraster.

## Layout

### Inhalte

- Elementare Gestaltungslehre.
- Proportionen - Gegensätze ziehen sich an: Proportionslehre, -prinzipien und -raster.
- Gestaltungsraster und Perspektive (Vorder- und Hintergrund).
- Beispiele zu interessanten Gestaltungsthemen wie:
- Aufbau einer Grundstruktur/Layout.
- Umsetzung eines Layouts in Handzeichentechnik.
- Stilelemente einsetzen.
- Grundlagen der Farbenlehre.
- Farbkonzept einer Produktion.
- Übertragung eines Konzepts in DTP.
- Einsatzmöglichkeiten von Software: Welches Programm eignet sich für welche Aufgabenstellung?

# Grundlagen der Mediengestaltung Print (Basiswissen) (5 Tage 40 UE)

## Grafik für Nichtgrafiker

### Inhalte

- Beispiele zu interessanten Themen wie:
- Das Zusammenfügen von Text- und Grafikelementen auf einer Druckseite.
- Montage und Layout rationell am Bildschirm.
- Grundlegende Fertigkeiten des Schrift- und Bildmanagements.
- Digitale Illustrationswerkzeuge, Datenformate und Bearbeitungstechniken zur Erstellung von Illustrationen.
- Grundlagen der elektronischen Bildverarbeitung.
- Seitengestaltung und Dokumentenverwaltung. Erstellung eines einfachen Printprojekts.

## Farbmanagement

### Inhalte

- ICC-Standard für Farbprofile - Was verbirgt sich hinter dieser Aussage?
- Grundlagen der Farbtheorie und Farbmeterik.
- Die verschiedenen Farbräume im Detail: RGB, CMYK, CIE und LAB.
- Der Einsatz von ICC-Profilen.
- Farbanpassung unter Repro-Bedingungen.
- Aufgaben von Color-Management:
- Vor- und Nachteile von Color-Management.
- Einsatzmöglichkeiten von Color-Management.
- Aufbau, Funktion und Anwendung von Color-Management.
- Originalgetreues Anzeigen am Monitor (Soft-Proof).
- Generierung von Separations- und Monitortabellen für Photoshop.
- Nach Durchführung unserer Seminare und entsprechender Einarbeitungszeit, werden die Teilnehmer auf Wunsch nochmals befragt, um mögliche Defizite noch gezielt zu beseitigen (Coaching).

## Scannen und Bildbearbeitung

### Inhalte

- Grundlagen für optimale Scan-Ergebnisse:
- Das Prinzip der Analog-Digital-Wandlung.
- Grundlagen von Auflösungen und Raster: Bestimmung der Scanauflösung des Bildes, basierend auf der gewünschten Druckauflösung.
- Typische Rasterweiten/Scanauflösungen für verschiedene Publikationen.
- Das Arbeiten mit einer maximalen Farb- bzw. Datentiefe.
- Farblehre, Bildmodi und Farbseparation:
- Verschiedene Farbräume in der Anwendung.
- Was sind Farbkanäle?
- Tipps und Tricks für optimale Scan-Ergebnisse:
- Wie können Sie Moiré und Störungen vermeiden?
- Interpolation und Bildoptimierung

## Photoshop (7 Tage 56 UE)

### Inhalte

- Was Sie über den Photoshop-Arbeitsbereich wissen müssen:
- Prinzipieller Aufbau und Struktur von Photoshop:
- Programmoberfläche, Werkzeugpalette und Bildschirmmodi.
- Die Methoden, um durch das Dokument zu navigieren.
- Wie Sie mit verschiedenen Auswahltechniken Bildteile isoliert bearbeiten.
- Wie Sie mit einfachen Bearbeitungswerkzeugen eigene Bilder erstellen oder vorhandene Bilder retuschieren.
- Wie funktionieren Ebenen?
- Einfache Ebenenfunktionen mit Hilfe der Ebenen-Palette.
- Lernen Sie das Ändern der Ebenen-Anordnung kennen:  
Die Reihenfolge der Elemente auf einzelnen Ebenen, das Bearbeiten der Hintergrundebene, das Kopieren von Ebenen.
- Das 1x1 der digitalen Bildbearbeitung.
- Die Unterschiede der Farbmodelle RGB und CMYK.
- Grundlagen der Bildkorrektur.
- Einsatz von Filtern.
- Der Einsatz von Kanälen und Masken:
- Erzeugen von Auswahlen mit Hilfe von Alpha-Kanälen.
- Bildmontagen mit Hilfe von Ebenenmasken und -gruppierungen.
- Beispiele zum Einsatz verschiedener Maskierungsmodi.
- Welche präzisen Einstellungen für Graustufen- und Farbbilder müssen beachtet werden?
- Das Einstellen des Tonwertbereichs mit den Tonwertkorrekturreglern.
- Das Entfernen von Farbstichen (Weiß- und Schwarzabgleich).
- Verschiedene Kolorierungsmethoden (Lab-Farbe, Gradientskurven).
- Fortgeschrittene Bildmontagen.
- Der Einsatz von Farbmanagement:
- Die optimalen Konfigurationen für Scanner unter Berücksichtigung der weiteren Verwendung von Bilddaten.
- Welche Funktionen haben Profile?

## Photoshop (7 Tage 56 UE)

### Inhalte

- **Wie Sie Ihr kreatives Potenzial erweitern:**
- **Die verschiedenen Techniken, um Schatten zu erzielen.**
- **Attraktive Effekte mit Tiefen- und Bewegungsunschärfe.**
- **Oberflächenstrukturen und fortgeschrittene Filter-Effekte.**
- **Fortgeschrittene Objekterzeugung:**
- **Abgeflachte Kanten, Reliefs und Ebenenstile.**
- **Erzeugung eigener Werkzeugspitzen und deren Kreativeinsatz.**
- **Automatisierung von Funktionsabläufen und Stapelverarbeitung.**
- **Typografische Gestaltung mit Schrift- und Hintergrundeffekten:**
- **Vor- und Nachteile von Schrifteinsatz in Pixelprogrammen.**
- **Effektiver Einsatz von Schriften in Photoshop.**
- **Sinnvoller Einsatz des 3D-Schriftentools.**
- **Datenvorbereitung für Webseiten mit Photoshop:**
- **Grundlagen über Datenformate für Webseiten.**
- **Vorbereitung von Bilddaten für animierte Schaltflächen.**

## InDesign (7 Tage 56 UE)

### Inhalte

- Was Sie über InDesign wissen müssen:
- Programmarchitektur InDesign.
- Programmbefehle und -benutzung.
- Menü- und Befehlsstruktur.
- Seiten- und Dokumentenaufbau.
- Einsatz von Musterseiten.
- Automatische Layoutanpassung.
- Rahmen, Zeichenstift- und Stiftwerkzeug-Funktionen.
- Import und Export von Daten.
- Textbearbeitung.
- Grafikbearbeitung.
- Arbeiten mit Formaten.
- Einige Kreativ-Funktionen im Überblick:
- Lernen Sie die wichtigsten Aspekte von verschachtelten Text- und Grafikrahmen kennen.
- Erstellung von raffinierten Farbkombinationen mit Verlaufsfüllungen.
- Lernen Sie die typografischen Feinheiten von InDesign wie optischer Randausgleich oder visuelle Unterschneidung kennen und lieben.
- Das 1x1 des Farbmanagements:
- Der korrekte Umgang mit Farbe mit Hilfe von Tools für programmübergreifende konsistente Ergebnisse.
- Die unterschiedlichen Farbmanagement-Einstellungen.
- Wichtige Funktionen in der Gestaltung:
- Tabellen.
- Spezialeffektoptionen.
- Inhaltsverzeichnisse und Indexverknüpfungen.
- Hyperlinks.
- Cross-Media-Publishing: Import-/Exportoptionen über XML.
- Wie funktionieren Ebenen:
- Einfache Ebenenfunktionen mit Hilfe der Ebenen-Palette.
- Wie können Sie Design-Elemente organisieren, Elemente isolieren oder mehrere Versionen eines Dokuments in einer einzigen Datei erstellen?
- Einstellungen für den Druck:
- Überfüllungen.
- Montage und Druck.
- Erstellen von PDF-Dokumenten.

## InDesign (7 Tage 56 UE)Inhalte

### Inhalte

- Composite-Workflows.
- PDF-Direkt-Im- und Export.
- Datenübernahme von QuarkXPress und Adobe PageMaker.
- Die Notwendigkeit eines PostScript Level3-Workflows.
- PostScript 3: stufenlose Verläufe im DeviceN-Farbraum.
- EPS-Export.
- Separationsvorschau.
- Druckfarbendialog.
- Druckfarbenmanager.
- Farbproofing auf den Monitor und auf den Drucker.
- Zusammenspiel mit Acrobat.
- Preflight und Verpacken.

## Illustrator (6 Tage 48 UE)

### Inhalte

- Pixel- und Vektorgrafiken im Vergleich.
- Prinzipieller Aufbau und Struktur von Illustrator: Fenster, die Zeichenfläche, das Anlegen/Öffnen von Dokumenten, speichern/exportieren, Umgang mit Werkzeugen/Paletten, Shortcuts.
- Interaktives Arbeiten mit Maßeinheiten, Farbsystemen und Dateiformaten.
- Erhöhung der Produktivität mit Linealen, Rastern und Hilfslinien, Informations- und Navigatorpalette, Ansichten, Abstandsmessungen.
- Die Funktionsweise und das Arbeiten mit Werkzeugen:
- Wie Sie Objekte und Pfade unter Verwendung von Begrenzungsrahmen auswählen und bearbeiten.
- Lernen Sie, wie Sie Objekte transformieren, ausrichten und skalieren. Vorstellung der Tools, um Pfade zu erstellen und vorhandene Pfade umzuwandeln oder zu modifizieren.
- Sinnvolle Benutzung diverser Stiftarten.
- Farbverläufe, Muster und Transparenzen - Fantasie ohne Grenzen:
- Die Methode, Objekte ganz oder teilweise sichtbar zu machen (uneingeschränkte Transparenz-Funktionen).
- Wie Sie durch benutzerdefinierte Formen hindurch bestimmte Bereiche Ihrer Zeichnung wahlweise aus- oder einblenden: Deckkraft- und Ebenenabschnittmaske.
- Lernen Sie, wie kreisförmige sowie lineare Verläufe erstellt werden.
- Was geschieht beim Füllen mit Mustern?
- Der Einsatz des Verflüssigungswerkzeugs.
- Bitmap-Bilder - kleine Künstler helfen beim Bearbeiten:
- Das Prinzip des Bitmap-Imports zur Weiterbearbeitung der Bilder.
- Wie können Sie ein schwarzweißes 1-Bit-TIFF-Bild kolorieren?
- Die sinnvolle Kombination von Paus- und Zeichenstift.
- Grafische Bearbeitung von Diagrammen:
- Die wesentlichen Unterschiede zwischen den Diagrammart.

## Illustrator (6 Tage 48 UE)

### Inhalte

- Vorhandene Aktionen ausführen, eigene Aktionen aufzeichnen und Aktionssets erstellen sowie Aktionen nachträglich bearbeiten und Unterbrechungspunkte festlegen.
- Live-Effekte editieren und auf Text oder Pfade anwenden.
- Herstellung von Beziehungen zwischen Formen und Text mittels Live-Shapes.
- Wie können Sie den Übergang zwischen Vordergrund- und Hintergrundobjekten weicher gestalten?
- Erstellen Sie vektor- und rasterbasierte Slices für das Web.
- Komfort mit Ebenenpaletten:
- Einfache und übersichtliche Strukturierung von komplexen Illustrationen: Ebenen und untergeordnete Sub-Layers.
- Erzeugen von Animationen im Gif-Format.
- Datenaustausch mit anderen Anwendungen:
- Export von Dateien ins Flash-Format (SWF) und in den neuen SVG-Standard (Scalable Vector Graphics).
- Problemloses Ausschneiden und Einfügen verknüpfter Objekte zwischen Photoshop und Illustrator.

## Acrobat (3 Tage 24 UE)

### Inhalte

- Intelligenter Arbeiten - mehr Präzision und Effizienz:
- Korrekte Erzeugung von PDF-Dateien für die Ausgabe.
- Acrobat Distiller und dessen Konfiguration.
- Welche Möglichkeiten gibt es, den PDF-Workflow zu automatisieren?
- Das Editieren von PDF-Dokumenten (Text, Bild und Grafik).
- PDF in der Kundenkommunikation:
- Online-Überarbeitungs- und Kommentarfunktionen.
- Überprüfung von PDF-Dokumenten (Preflight).
- Die PDF Ausgabemöglichkeiten:
- Farbmanagement mit Hilfe von Adobe Color Engine.
- Der Einsatz von PDF-Tools (PitStop).
- Anlegen von Formularen:
- Positionierung und Einrichtung von Feldern.
- Strategien bei der Benennung von Feldern.
- Seitenvorlagen und hierarchische Namensvergabe.
- Anwendungsgrenzen für PDF-Formulare.
- Die Feldertypen und ihre Option:
- Kontrollkästchen.
- Optionsfelder.
- Schaltflächen.
- Listen- und Kombinationsfelder.
- Text- und Unterschriftsfelder.
- Vorgänge für Formularfelder.
- Mouse-Over Effekte.
- Seiten öffnen.
- Menübefehle auslösen (z.B. Drucken).
- Funktionen für Felder:
- Formatieren und Validieren.
- Einfache Berechnungen.
- Weiterverarbeitung von Formularfeldern.
- Exportieren und Importieren.

## Acrobat (3 Tage 24 UE)

### Inhalte

- Einsatzmöglichkeiten der PDF-Technologie:
- Vorstellung der verschiedenen Module: Acrobat, Reader, Distiller und Catalog.
- Wie können Sie unterschiedliche Dokumente in das PDF- Format konvertieren?
- Die Möglichkeiten zum Aufbau von Lese- und Navigationshilfen.
- PDF-Generierung auf Basis von HTML-Seiten (Web-Capture).
- Wie können Sie PDF-Dokumente schützen?
- Den Eingriff in Dateien beschränken.
- Zugriffskontrolle durch Passwortschutz.
- Formulare einrichten (Basisfunktionen):
- Wie werden verschiedene Formularfelder definiert?
- Praktische Übungen: Erstellen von PDF-Dateien, Beispiele aus der Praxis.

## Framemaker (5 Tage 40 UE)

### Inhalte

- Übersicht über den Funktionsumfang von FrameMaker.
- Prinzipieller Aufbau und Struktur von FrameMaker: Programmoberfläche und Werkzeugpalette.
- Grundlegende Konzepte und Arbeitsstrategien.
- Datenorganisation und Dokumentgrundeinstellungen.
- Texterfassung, -bearbeitung, -korrektur sowie Text-Import und -Export.
- Formatieren von Text: Typografische Attribute, Zeichen- und Absatzformatierung, Rechtschreibprüfung.
- Grafikerstellung und -bearbeitung, Importieren von Grafiken.
- Tabellen in FrameMaker.
- Fußnoten, Variablen und Verweise (Querverweise).
- Ausdruck und Belichtung.
- Einstellen von Programmstandards.
- Farbdefinition und Farbüberfüllung.
- Rastereinstellung und Farbseparation.
- Aufbau und Einsatz von Vorlagen- und Referenzseiten.
- Schablonen
- Generierte Dateien: Inhaltsverzeichnis, Index.
- Buchfunktionen: Erstellen und Bearbeiten von Büchern, Arbeiten mit mehreren Dateien.
- Bedingter Text.
- Änderungsverwalten über Änderungsbalken.
- Importieren, Verknüpfen und Exportieren von Text und Bild.
- Hypertext und Viewer-Dokumente.
- HTML-, XML- und PDF-Konvertierung.
- Ausgabe.
- Problemlösungen aus der Praxis für die Praxis.

## QuarkXPress (7 Tage 56 UE)

### Inhalte

- **Prinzipieller Aufbau und Struktur von QuarkXPress: Programmoberfläche, Werkzeugpalette und Maßpalette.**
- **Der Einsatz von verschiedenen Rahmenformen und -Typen.**
- **Das Erstellen und Aufbauen eines Dokuments:**
- **Die generellen Einstellungen; einzelne Schritte, um ein- und mehrseitige Dokumente anzulegen.**
- **Wie Sie den Satzspiegel und die Spalten definieren.**
- **Das Einrichten einer Musterseite mit Hilfe der Seitenlayout-Palette.**
- **Welche Funktionen haben Musterseiten? Können Sie nachträglich Veränderungen im Dokument vornehmen?**
- **Die Möglichkeiten der Textgestaltung:**
- **Vorstellung der Werkzeuge, mit denen Text in ein Dokument eingegeben werden kann (Eingabe über Tastatur, Zwischenablage, Im- und Export-Filter).**
- **Die Definition von Absatz- und Zeichenattributen sowie deren Zusammenfassung in Stilvorlagen.**
- **Silbentrennung und Blocksatzmethode definieren und konfigurieren.**
- **Das Definieren von Farben und Verläufen:**
- **Der kleine Unterschied zwischen einer Schmuck- und Prozessfarbe.**
- **Was erzeugt den besten Verlauf? Richtige Farben wählen.**
- **Warum müssen Sie überfüllen und wie wird überfüllt?**
- **Die Methoden, grafische Elemente und Formen zu erstellen:**
- **Die Möglichkeit, mit Hilfe des Bézierwerkzeugs beliebige Linien und Rahmenelemente zu erstellen.**
- **Erstellen von neuen Formen durch das Vereinen von Objekten.**
- **Integration von Bildern und Grafiken:**
- **Die verschiedenen Konvertierungsmethoden (von Farbbildern in Graustufenbilder oder von Graustufenbilder in Strichzeichnungen).**
- **Wie können Sie Bilder manipulieren (skalieren, drehen, neigen und zuschneiden) und was muss dabei beachtet werden?**
- **Planung und Aufbau komplexer Tabellen.**
- **Der Einsatz des Tabellenwerkzeugs.**
- **Wie Sie Ihre QuarkXPress-Dokumente sinnvoll strukturieren:**
- **Die gemeinsame Verwaltung von Dokumenten durch den Einsatz der Buchfunktion.**
- **Wie können Sie ein Inhaltsverzeichnis erstellen?**
- **Suchhilfe durch die Erstellung von Indizes.**
- **Ausgabemöglichkeiten der QuarkXPress-Dokumente:**
- **Lernen Sie, PostScript-Dateien aus QuarkXPress zu erzeugen.**
- **Direkte PDF-Ausgabe ohne Zusatzsoftware.**
- **Exportieren Sie Webdokumente im HTML-Format.**
- **Erweiterungen der Benutzeroberfläche und Funktionen durch Software-Module:**
- **Wie kann ich XTensions hinzufügen?**
- **Das Prinzip des XTensions Managers.**
- **Tipps und Tricks, die Sie in keinem Handbuch nachschlagen können.**

## CorelDraw (4 Tage 32 UE)

### Inhalte

- Prinzipieller Aufbau und Struktur von CorelDraw:
- Programmoberfläche und Symbolleisten.
- Lineale, Gitter und Hilfslinien einsetzen.
- Kennenlernen der Zeichenhilfsmittel (Zeichenstift, FormWerkzeug, Rechteck, Ellipse und Polygon).
- Objektattribute anwenden (Umrisslinien, Unterschied zwischen Füllmuster, Farbfüllungen, Verlaufsfüllungen, Musterfüllungen kennen lernen und gezielt anwenden).
- Grafischer Text oder Mengensatz? Was wird damit gemacht?
- Objekte zeichnen, bearbeiten und Effekte anwenden:
- Methoden, um Objekte zu verändern (Hüllkurven und Knotenpunkte).
- Wie können Sie Objekte anordnen und gruppieren?
- Extrudieren, Überblenden, perspektivische Darstellungen und Schatten.
- Vektorisierung von Logos:
- Die Möglichkeiten zur Logovektorisierung: manuelle und automatische Vektorisierung im Detail.
- Welche Möglichkeiten es gibt, komplexe Grafiken durch Ebenen zu vereinfachen.
- Werkzeuge, mit denen Bilder und Grafiken auf einer Arbeitsfläche integriert und verwaltet werden können (Bilder importieren, weiterverarbeiten, bearbeiten und aktualisieren).
- Anlegen und Umgang mit Ebenen (ein-/ausblenden, Ebenen in der Hierarchie ändern, Ebenen hinzufügen oder löschen).
- Anpassbare Musterseiten anlegen (vorlagenähnliches Verhalten).

## Grundlagen Gestaltung Web (6 Tage 48 UE)

### Screen-Design

#### Inhalte

- Ablauf einer Web-Entwicklung.
- Funktionen der Gestaltungselemente.
- Bildgestaltung und -optimierung fürs Web: Slices und Kompression.
- Grafikstandards im Web: gif, jpg, png.
- Farbmodelle und Farbpsychologie.
- Animationen - wie funktioniert das? Frame-by-Frame-Animation und „Tweenings“.
- Seitenformat und Monitorgröße: Raumaufteilung im Detail.
- Seiten-Layouts mit Tabellen, Ebenen und Framesets.
- Schriften und Typografie: Der Einsatz von CSS.
- Tags und Performance.
- Funktionale Navigationskonzepte mit Rollover-Buttons, Pull-down-Menüs und Site-Map.

## Grundlagen Gestaltung Web (6 Tage 48 UE)

### HTML

- **Prinzipieller Aufbau und Struktur des Internets.**
- **Überblick über die unterschiedlichen Editoren zur einfachen Erstellung von Web-Sites.**
- **Verständnis für die Bedeutung der Dokumenten-Strukturierung und Dokumenten-Gestaltung.**
- **Welche Layoutmöglichkeiten gibt es in HTML?**
- **Die Gestaltung einer durchdachten Benutzeroberfläche mit HTML.**
- **Grundstruktur einer Homepage: Grundgerüst und Syntax.**
- **Möglichkeiten der Verlinkung: relative und absolute Links.**
- **Die Syntax: Tags und ihre Attribute.**
- **Erstellung von Tabellen und Formularen.**
- **Einbindung von Grafiken.**
- **Frames als Stil- und Navigationshilfsmittel.**

### HTML

#### Inhalte

- **HTML-Seitenaufbau: Anlegen und Arbeiten mit Frames, Eigenschaften, Definitionen und Verknüpfungen. Verschiedene Datenbankmodelle und Servertypen.**
- **Interaktivität: Formulare, Konzeption und Aufbau einfacher und komplexer Formulare in HTML. Erstellen Sie PHP-, ASP-, JSP- und CFML-Sites innerhalb einer Umgebung.**
- **Funktionalität von CGI. Dynamische Datenformatierung.**
- **Dynamische Seiten aktivieren und bearbeiten.**
- **Aufbau von JavaScript.**
- **Unterschiede zwischen Seitenbeschreibungssprachen (z.B. HTML), Scriptsprachen (z.B. JavaScript) und Programmiersprachen (z.B. Java).**
- **Verwendung vorhandener Scripte und Einbau in eigene HTML-Seiten (Es werden keine eigenen JavaScripte programmiert!).**
- **Erfahren Sie, wie Sie Sound- und Videodateien einbinden.**
- **Funktionalität und Anwendung von CGI-Scripten.**
- **Verwenden Sie CSS zur vollen Kontrolle über Ihre Typografie.**

## **Dreamweaver (8 Tage 64 UE)**

### **Inhalte**

- **Theoretische, grafische und funktionelle Grundlagen von Web-Sites.**
- **Aufbau und Struktur von Dreamweaver: Programmoberfläche,**
- **Werkzeugpalette und Eigenschaftsfenster**
- **Programmphilosophie.**
- **Grundlagen des Site-Managements.**
- **Wie können Sie Tabellen generieren und optimieren?**
- **Das Bearbeiten von Texten in HTML.**
- **Wichtige Grundlagen zur Erstellung von Sites und Dokumenten:**
- **Wie können Sie Bilder und Image-Maps einfügen?**
- **Das Bearbeiten von Frames.**
- **Erstellung von Formularen im Detail.**
- **Elementpositionierung mit Layern.**
- **Quellcode-Optimierung und Metatags.**
- **Optische Layouthilfen.**
- **Die Prüfmechanismen von Dreamweaver im Überblick:**
- **Das Reparieren von defekten Links.**
- **Die Überprüfung der Funktionalität auf den unterschiedlichen Plattformen.**
- **HTML4, CSS und DHTML-Actions im Detail.**
- **Die Integration von Multimedia-Dateien.**
- **Vorschau in verschiedenen Browsern testen.**
- **Generierung von JavaScript-Funktionen.**
- **Siteverwaltung und FTP.**
- **Der Einsatz von Vorlagenseiten.**
- **Erstellung von Formularseiten/CGI-Anbindung.**
- **Effektives Suchen und Ersetzen.**
- **Das Arbeiten mit Templates**
- **Tipps und Tricks in praktischen Beispielen.**
- **Suchmaschinenoptimierung**
- **Verschiedene CSS in einem Dokument verwenden.**
- **Interne und externe CSS.**
- **Hierarchischer Aufbau der CSS.**
- **Funktionen der CSS.**
- **Seitengestaltung mit CSS.**
- **Positionieren mit CSS (CSS-P).**
- **Formatierung von Tabellen.**
- **Unterstützung der Browser.**
- **Wichtigste Formatierungen für Schriften, Abstände, Ausrichtungen, Hyperlinks und Formulare.**

## Java Script (4 Tage 32 UE)

### Inhalte

- Was versteht man unter Top-Down-Entwicklung?
- Erläuterungen der Grundbegriffe: Funktionen, Variablen, Parameter.
- Wann wird JavaScript-Code interpretiert?
- JavaScript-Objekt-Hierarchie im Detail.
- Konzepte, Struktur und Syntax der Sprache.
- Einsatzmöglichkeiten von JavaScript.
- Erstellen von grafischen Anwendungen mit Hilfe der Klassenbibliotheken.
- Entwickeln einer eigenständigen Anwendung mit Roll-Over-Effekten.
- Verweisoptimierung mit JavaScript.
- Wie können Sie mehrere Frames gleichzeitig aktualisieren?
- Aufrufmöglichkeiten/Einbettung in HTML.
- Standard-Dialogfenster.
- Ereignisse und Event-Handler.
- Steuerelemente (Controls).
- Der Umgang mit `button`, `checkbox`, `text`, `textarea`, `radio button` und `select`.
- Gültigkeitsprüfung von Eingabefeldern.
- Dynamische Auswahllisten erzeugen.
- Gestalten individueller Seiten mit Cookies.
- Verwenden von Cookies als Parameter.
- Wie werden Navigationsleisten und Pull-down-Menüs programmiert?
- Web-Adressen für freie Beispiel-Scripts.

## Photoshop Elements (1 Tag 8 UE)

### Inhalte

- Grundlagen der digitalen Bildverarbeitung.
- Scan- und Bildauflösungen.
- Unterschiedliche Dateiformate und deren Anwendung.
- Bildgrößenänderungen und deren Auswirkungen.
- Einsatz von Farbtechniken.
- Verschiede Auswahltechniken, um einzelne Bildelemente zu bearbeiten.
- Retuschieren von Bildern.
- Optimieren von digitalen Bildern (Korrekturen).
- Verfremdung von Bilder (Filterfunktionen).
- Bildmontagen aus mehreren Bildern.

## CSS (4 Tage 32 UE)

### Inhalte

- Überblick über aktuelle Webstandards.
- Überblick HTML Syntax
- Einführung in CSS und ihre Möglichkeiten.
- CSS und Layertechnik.
- HTML-Grundgerüst
- Schriften
- Textabstände
- Buchstaben
- Einzug
- Umrandungen und Weißräume
- Aufzählungen
- Syntax zur Farbdefinition
- Textfarben definieren
- Hintergründe
- Positionieren von Elementen
- Größenangaben
- Unsichtbare Elemente
- Ebenen anlegen
- Attribute und Werte
- Absatzausrichtungen
- Bereiche definieren
- Überschriften
- Kommentare einfügen
- Umstellung einer HTML-basierten Site auf CSS.
- Umsetzung eines Layouts mit CSS und Browsertests.

## **Animated Gif (2 Tage 16 UE)**

### **Inhalte**

- Animation
- Transparenz
- Farbpalette

## **Banner Erstellung (1 Tag 8 UE)**

### **Inhalte**

- Layout Entwicklung
- Einsatzmöglichkeiten
- Ansprechende Gestaltung

## **Weboptimierte Bilder (1 Tag 8 UE)**

### **Inhalte**

- Format
- Komprimierung
- Transparenz
- Farbeinstellung

## Flash (6 Tage 48 UE)

### Inhalte

- **Prinzipieller Aufbau von der Flash-Entwicklungsumgebung.**
- **Einrichtung der Arbeitsumgebung.**
- **Zeichenwerkzeuge und ihr Einsatz.**
- **Das Arbeiten mit Ebenen.**
- **Wie lassen sich die Zeitleisteninhalte optimal organisieren?**
- **Was sind die Grundlagen der Zeitleistenanimation?**
- **Kreative Designwerkzeuge genauer betrachtet:**
- **Welche Tweening-Verfahren gibt es?**
- **Grafikwerkzeuge und Farbmischerweiterungen.**
- **Erstellen von Maskeneffekten.**
- **Objekteigenschaften: Form und Gruppe.**
- **Einfügen und Entfernen von Grafiken auf der Bühne und im Arbeitsbereich.**
- **Import von Vektor- und Bitmapgrafiken.**
- **ActionScript-Befehle:**
- **Steuern des Layouts von Bildschirmhalten.**
- **Tipps zum Eingeben von Code.**
- **Erstellen von Grafiken in Echtzeit.**
- **Einführung in die Programmiersprache ActionScript.**
- **Wie erzeugen Sie Interaktivität mit ActionScript?**
- **Was sind Szenen und Film-Ebenen?**
- **Wie können Sie HTML-Seiten von Flash aus steuern?**
- **Komplexe User-Interfaces erstellen (z.B. hierarchische Ausklappmenüs).**
- **Formulare und Scripting:**
- **Formularelemente erstellen (Textfelder, Radiobuttons, Checkboxes).**
- **Bedingte Aktionen verwenden.**
- **Fertigstellung:**
- **Exportoptionen für Shockwave-Filme.**
- **Integration von Shockwave-Filmen in HTML-Seiten.**