



SCSI
SCHULUNGSCENTER

Weiterbildungsmaßnahme Mediengestaltung 677/0132/2008

Termine

Maßnahmestart	Maßnahmeende	Blöcke
Termin 1 20.04.2009	10.08.2009	Block 1: 20.04.2009 - 29.06.2009 Block 2: 30.06.2009 - 10.08.2009
Termin 2 11.08.2009	20.11.2009	Block 1: 11.08.2009 - 09.10.2009 Block 2: 12.10.2009 - 20.11.2009
Termin 3 23.11.2009	26.03.2010	Block 1: 23.11.2009 - 12.02.2010 Block 2: 15.02.2010 - 26.03.2010

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

Weiterbildungsmaßnahme Mediengestaltung 677/0132/2008

Ein Einstieg in die laufende Maßnahme ist jederzeit möglich!
(auch innerhalb der Blöcke)

Inhalt

Block 1

Grundlagen der Mediengestaltung Print (Basiswissen)	3
Photoshop	5
InDesign	7
Illustrator	9
Acrobat	10
Framemaker	12
QuarkXPress	13
CorelDraw	14

Block 2

Grundlagen Gestaltung Web	14
Dreamweaver	16
Java Script	17
Photoshop Elements	18
CSS	18
Animated Gif	18
Banner Erstellung	18
Weboptimierte Bilder	19
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 Proportionenlehre 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,
- Gradationskurven.
- 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

- 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 Ebenenabschnittsmaske.
- 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 Graustufenbildern 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, Verlaufsüllungen, 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 (1 Tag 8 UE)

Inhalte

- Überblick über aktuelle Webstandards.
- Einführung in CSS und ihre Möglichkeiten.
- Zusammenspiel von Dreamweaver und Topstyle.
- CSS und Layertechnik.
- Umstellung einer HTML-basierten Site auf CSS
- Umsetzung eines Layouts mit CSS und Browsertests

Animated Gif (2 Tag 16 UE)

Inhalte

- Animation
- Transparenz
- Farbpalette

Banner Erstellung (1 Tag 8 UE)

Inhalt

- Layout Entwicklung
- Einsatzmöglichkeiten
- ansprechende Gestaltung

Weboptimierte Bilder (1 Tag 8 UE)

Inhalt

- 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.