



Nils Manuel  
Mora

Adobe  
**Photoshop CS5**  
für Webdesigner

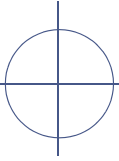


Inklusive CD-ROM

# E

## Einleitung

E.1	Über die Beispielprojekte .....	10
E.2	Der Aufbau des Buches .....	12



Photoshop und insbesondere Photoshop CS5 ist ohne Zweifel eines der umfangreichsten und mächtigsten Werkzeuge zur Bildbearbeitung, die es auf dem Markt gibt. Das liegt sicherlich unter anderem daran, dass es ein sehr breites Anforderungsspektrum abdeckt. Allen Berufsfeldern, die auch nur im Entferntesten mit Grafik und Design in Berührung kommen, bietet Adobe mit Photoshop CS5 eine hervorragende Software zur Erfüllung nahezu aller Ansprüche.

Eine der Professionen, die (neben dem Fotografen) am meisten von den Vorzügen von Photoshop CS5 Gebrauch machen kann, ist die des Webdesigners. Die Arbeit eines solchen verläuft für gewöhnlich in folgenden Schritten:

1. Erstellen eines Konzepts und einer Skizze, Auswahl der Farbpalette
2. Umsetzung der Skizze in Photoshop, Designen aller grafischen Elemente
3. Übertragung des fertigen Layouts in eine HTML-/CSS-Version
4. Falls gewünscht, Einbindung der HTML-Seite in ein Content-Management-System, wie zum Beispiel TYPO3
5. Einsetzen der Inhalte der Seite (falls dies nicht vom Auftraggeber übernommen wird)

Aus dieser Aufzählung geht hervor, dass zwar ein Großteil der Arbeit eines Webdesigners in Photoshop erfolgt, später jedoch ebenso die Übertragung des grafischen Erzeugnisses in ein internetfähiges Format (das sogenannte »Coding«) zu seinen Aufgaben zählt. Aus diesem Grund wird Letzterem in diesem Buch auch eine wichtige Rolle zugeschrieben.

## E.1 Über die Beispielprojekte

Das Buch wird in seinem ganzen Verlauf von zwei Beispielprojekten flankiert. Das erste Projekt heißt »Photo Canvas« und beschreibt die Erstellung der Website eines Hobbyfotografen als eine Art Portfolio seiner Arbeiten. Das Layout der Website soll außergewöhnlich sein und durch eine kreative Umsetzung auf die Qualitäten des Besitzers verweisen. Am Ende soll dieses Projekt als statische HTML-Seite stehen, also ohne Einbindung in irgendein Content-Management-System. Es ist in der späteren HTML-Umsetzung hauptsächlich an jene gerichtet, die noch Unsicherheiten in der Programmierung von Webseiten haben und diese gezielt aufarbeiten möchten (siehe Abbildung e.1).

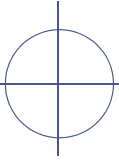
Das zweite Beispielprojekt trägt den Namen »N.M.-Guitars« und stellt die Website eines Gitarrenbauers dar, der seine Baukunst im Internet publik machen möchte. Diese Website ist unauffälliger als die erste und besticht eher durch Eleganz und Schlichtheit. Das Projekt wird zu einem gewissen Teil in HTML und CSS umgesetzt, später jedoch in TYPO3 als Template eingebunden. Hier spielen die webbasierten Programmiersprachen eine untergeordnetere Rolle, während die Erstellung eines TYPO3-Templates mit TypoScript im Mittelpunkt steht (siehe Abbildung e.2).



Abbildung e.1  
Beispielprojekt »Photo  
Canvas«



Abbildung e.2  
Beispielprojekt  
»N.M.-Guitars«



## E.2 Der Aufbau des Buches

Die Gliederung des vorliegenden Buches sei Ihnen an dieser Stelle nun in knapper Form beschrieben, so dass Ihnen der Einstieg in die Lektüre möglichst leicht fällt.

Es wird zunächst einmal davon ausgegangen, dass Sie einen Webserver zur Verfügung haben, sei es auf Ihrem eigenen Computer oder aber als Dienstleistung eines externen Anbieters. Weiterhin wird davon ausgegangen, dass Sie einen HTML-Editor haben und mit dessen Umgang vertraut sind. Sie sind in der Lage, Dateien mit einem FTP-Manager vom Computer zum Server zu übertragen und verfügen außerdem über eine fertig installierte und vollkommen funktionsfähige TYPO3-Installation in deutscher Sprache. Sollte eine dieser Voraussetzungen nicht zutreffen, dann ist dies aber kein Grund, die Lektüre aufzugeben, denn die Einrichtung der genannten Programme und erforderlichen Komponenten wird ausführlich in den **Anhängen A-D** behandelt. Durch die Verlagerung dieser Abschnitte des Buches in den Anhang soll bereits fortgeschritteneren Lesern die Beschäftigung mit den Grundlagen erspart werden.

Das erste Kapitel beginnt sogleich mit dem sogenannten »Briefing«, also der Planung eines Projekts. Darin finden Überlegungen zur Zielgruppe der zukünftigen Website, zum Farbkonzept, zur Nutzerfreundlichkeit und zur technischen Umsetzung statt.

Während andere Bücher zu einer bestimmten Software mit einer sehr umfangreichen Beschreibung und strukturellen Einführung in die Funktionen und Bestandteile des Programms beginnen, werden in diesem Buch lediglich die wichtigsten Elemente der Photoshop-Arbeitsfläche benannt, damit der Leser eine grobe Orientierung bekommt. Ausführliche Erläuterungen werden schließlich, nach dem Motto »learning by doing«, während der Arbeit nach Bedarf erteilt. Dadurch wird der Beobachtung des Autors Rechnung getragen, dass eine derart umfangreiche Auslegung aller Komponenten einer Software schon vor der eigentlichen Benutzung für den unerfahrenen Leser langweilig oder aber überfordernd wirken kann. Sollten Sie jedoch spezifisch nach einer bestimmten Funktion, einem Menü, einer Arbeitspalette oder einer Einstellungsmöglichkeit von Photoshop oder TYPO3 suchen, dann schauen Sie im Index des Buches nach der jeweiligen Seitenzahl, unter der die gesuchte Beschreibung zu finden ist.

Nachdem die Konzeption einer Website im **ersten Kapitel** besprochen und exemplarisch an den zwei Beispielprojekten vorgeführt wird, folgt in **Kapitel 2** eine wirklich sehr kurze Einführung in die Photoshop-Bestandteile, namentlich die Benutzeroberfläche.

**Kapitel 3** erläutert die Handhabung von Farben in Photoshop. Es wird beschrieben, wie man Farbverläufe erstellt und einsetzt und wie man eine Farbpalette erstellt. Auch die hexadezimale Farbgebung, die im Webdesign üblich ist, wird hier ausführlich beschrieben.

In **Kapitel 4** erfahren Sie, wie man in Photoshop Flächen füllen kann. Es wird beschrieben, wie man Muster verwendet und selbst erstellt und wie man Brushes einsetzt, um abstrakte Strukturen zu schaffen. Auch die Anwendung des Zeichenstift-Werkzeugs, die in der Regel etwas gewöhnungsbedürftig ist, wird in diesem Kapitel beschrieben.

**Kapitel 5** behandelt die Fotobearbeitung. Natürlich gibt es komplette Bücher zur Fotobearbeitung mit Photoshop, daher kann die hier gebotene Einführung diesen Ansprüchen bei Weitem nicht genügen. Es handelt sich jedoch um eine Beschreibung der für Webdesigner relevanten Funktionen. Sie lernen, mit Urheberrechten umzugehen, Bilderrecherche zu betreiben und schließlich die wichtigsten Bildkorrekturen. In diesem Zusammenhang tauchen auch einige der neuen Features der aktuellen Photoshop-Version CS5 auf, wie zum Beispiel das inhaltsensitive Füllen, das Ausbessern von Kanten beim Freistellen von Objekten oder aber das gerade Ausrichten eines Horizonts. Die einzelnen Ebenenfüllmethoden von Photoshop werden hier ebenfalls besprochen sowie Möglichkeiten der Stapelverarbeitung von Fotos, anhand zuvor erstellter Aktionsabläufe. Abschließend wird anhand des Beispielprojekts »Photo Canvas« beschrieben, wie man mit Einstellungsebenen ein neues Foto alt wirken lassen kann.

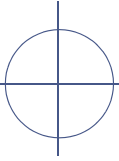
**Kapitel 6** behandelt unterschiedliche Arten, einen bestimmten Inhalt zu umrahmen. Sie lernen den Unterschied zwischen fixen Rahmen und solchen, die sich dynamisch der Größe des Inhalts anpassen, kennen. Weiterhin erfahren Sie, wie Sie Rahmen mit abgerundeten Ecken oder gestrichelte Rahmen erstellen u.a.m. erstellen können.

Es folgt **Kapitel 7** über die Gestaltung von Logos. Was sind die Prinzipien, die ein Logo erfüllen muss, um eine Marke oder ein Produkt angemessen zu repräsentieren? Lernen Sie, 3D-Logos oder Logos im Gold-, Chrom-, Eis-, Feuer- oder Origami-Look zu designen und gestalten Sie anschließend Ihr Logo am Beispiel der zwei Rahmenprojekte dieses Buches.

Jede Website besitzt ein Menü und in vielen Fällen besteht dieses aus Buttons. **Kapitel 8** hält einige Möglichkeiten zur Buttongestaltung bereit. Außerdem werden noch die beliebten Sticker und Badges vorgeführt, die im sogenannten »Web 2.0« sehr häufig zum Einsatz kommen. Seien es Buttons mit kleinen illustrierenden Icons oder schlichte Textbuttons, in diesem Kapitel erfahren Sie, wie die Vorgehensweise in Photoshop ist. Den Abschluss bilden die Menüs der beiden Beispielprojekte.

Viele behaupten, dass der wichtigste Anteil des Webdesigns in der Gestaltung der Schrift, der sogenannten »Typografie« liegt. Ob man diesem Ansatz zustimmt oder nicht, die Anordnung, Strukturierung und die Erscheinung von Text hat großen Einfluss auf die Wirkung einer Website. Daher widmet sich **Kapitel 9** diesem Aspekt. Sowohl in Photoshop als auch in HTML/CSS erfahren Sie hier, welche Einflussmöglichkeiten Sie auf die Typografie Ihres Projekts haben.

Nun ist der Photoshop-Anteil langsam vorbei und es geht an die Programmierung mit HTML und CSS, das Coding. Dafür sollte ein zuvor designtes Layout in Teilabschnitte aufgeteilt werden (»Slicing«), die im richtigen Format gespeichert werden müssen. Für das Projekt »Photo Canvas«, das ja schließlich am Ende vollkommen als HTML-/CSS-Seite vorliegen soll, wird in **Kapitel 10** der komplette Aufbau jeder einzelnen Unterseite besprochen. Für das Beispielprojekt »N.M.-Guitars« hingegen wird lediglich eine HTML-Struktur benötigt, da diese Seite später in das Content-Management-System TYPO3 eingebunden wird. Sie



erfahren viele Grundlagen von HTML und CSS und programmieren sogar ein eigenes Mail-Formular.

**Kapitel 11** behandelt die Konstruktion eines TYPO3-Templates anhand der zuvor angelegten HTML-Struktur der Seite »N.M.-Guitars«. Am Ende des Kapitels steht die Seite fertig in TYPO3 und kann beliebig mit Inhalten gefüllt werden.

In **Kapitel 12** werden Navigationskonzepte und unterschiedliche Menüarten besprochen, die mit TYPO3 umsetzbar sind. Auch Menüs mit mehreren Ebenen sind hiermit problemlos realisierbar.

Sowohl TYPO3 als auch die meisten anderen Content-Management-Systeme sind durch eine umfangreiche Ansammlung von Plugins bzw. Erweiterungen (Extensions) erweiterbar. **Kapitel 13** behandelt die Installation solcher Erweiterungen und die Implementierung derselben innerhalb einer Seite.

Damit haben Sie am Ende, egal, ob Sie sich für eine statische HTML-Seite oder aber für die dynamische TYPO3-Seite entscheiden, eine komplett fertige Website erstellt, deren Publikation nichts mehr im Wege steht.

**Anhang E** stellt schließlich noch einige kostenfreie Photoshop-Plugins vor, die Sie sich bei Bedarf anschauen sollten.

Und nun wünsche ich Ihnen viel Spaß mit »Photoshop CS5 für Webdesigner«. Sollten Sie unverhofft auf Schwierigkeiten stoßen, dann lädt der Autor Sie herzlich dazu ein, ihn über seine Website <http://www.sleen-design.de> zu kontaktieren. Doch nicht nur bei Schwierigkeiten ist der Kontakt erwünscht, sondern durchaus auch bei Erfolg und positiven Ergebnissen. Teilen Sie dem Autor Ihre Resultate, Wünsche, Anregungen, Kritik etc. mit, um in einen produktiven Austausch zu treten.

## E.3 Über die CD

Auf der CD finden Sie alle Beispieldateien, die im Rahmen des Buches in Photoshop erstellt werden. Auf diese Weise können Sie die beiden Beispielprojekte sowie Buttons, Logos und andere Effekte besser nachvollziehen und an Ihre Wünsche anpassen. Weiterhin finden Sie auf der Buch-CD alle kostenfreien Programme, die hier zum Einsatz kommen. Da letztere nicht immer aktuell gehalten werden können, empfehle ich Ihnen jedoch ausdrücklich, die neuesten Versionen der benötigten Software stets aus dem Internet herunterzuladen.