



Nils Manuel
Mora

Adobe
Photoshop CS5
für Webdesigner



Inklusive CD-ROM

Nils Manuel Mora

Adobe
Photoshop CS5
für Webdesigner



Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <<http://dnb.d-nb.de>> abrufbar.

Bei der Herstellung des Werkes haben wir uns zukunftsbewusst für umweltverträgliche und wiederverwertbare Materialien entschieden.

Der Inhalt ist auf elementar chlorfreiem Papier gedruckt.

ISBN 978-3-8266-5607-1

1. Auflage 2010

E-Mail: kundenbetreuung@hjr-verlag.de

Telefon: +49 89/2183-7928

Telefax: +49 89/2183-7620

www.mitp.de

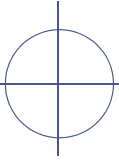
© 2010 mitp, eine Marke der Verlagsgruppe Hüthig Jehle Rehm GmbH
Heidelberg, München, Landsberg, Frechen, Hamburg

Dieses Werk, einschließlich aller seiner Teile, ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar. Dies gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Lektorat: Sabine Schulz
Sprachkorrektur: Maren Feilen
Satz: III-satz, Husby, www.drei-satz.de
Druck: Fuldaer Verlagsanstalt, Fulda
Coverbild: © kalafoto – Fotolia.com

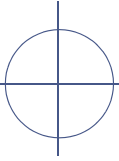
Inhalt

EINLEITUNG	9
E.1 Über die Beispielprojekte	10
E.2 Der Aufbau des Buches	12
E.3 Über die CD	14
Kapitel 1 ERSTE ÜBERLEGUNGEN ZUM LAYOUT	15
1.1 User Interface	17
1.2 Zielgruppenorientiertes Design	19
1.3 Auflösungen	22
1.4 Proportionen	23
1.5 Farbwirkung	25
1.6 Verschiedene Layout-Varianten	31
1.7 Beispielprojekt »Photo Canvas«	35
1.8 Beispielprojekt »N.M.-Guitars«	41
Kapitel 2 DIE ARBEITSOBERFLÄCHE VON PHOTOSHOP	43
2.1 Ein neues Dokument anlegen	46
Kapitel 3 FARBEN IN PHOTOSHOP	47
3.1 Das Farbkonzept	49
3.2 Farbverläufe	51
3.3 Beispielprojekt »N.M.-Guitars« – Farbpalette anlegen	53
Kapitel 4 FLÄCHEN UND HINTERGRÜNDE IM WEBDESIGN	55
4.1 Flächen mit Mustern füllen	57
4.2 Brushes verwenden	64
4.3 Das Zeichenstift-Werkzeug	74
4.4 Beispielprojekt »N.M.-Guitars« – Aufteilung der Fläche	78
Kapitel 5 FOTOBEARBEITUNG FÜR WEBDESIGNER	81
5.1 Fotorecherche und Nutzungsrechte	82
5.2 Die Tonwertkorrektur	86
5.3 Farbton/Sättigung	88
5.4 Schwarzweiß	90
5.5 Der Goldene Schnitt	93



5.6	Horizont ausrichten	94
5.7	Ebenenfüllmethoden	95
5.8	Objekte freistellen	99
5.9	Inhaltssensitives Füllen	102
5.10	Aktionen und Stapelverarbeitung	104
5.11	Beispielprojekt »Photo Canvas« – Füll- und Einstellungsebenen verwenden	109
5.12	Beispielprojekt »Photo Canvas« – Ein Foto altern lassen	114
Kapitel 6	RAHMEN UND RÄNDER	119
6.1	Out of Frame	121
6.2	Fixe oder dynamische Rahmen	124
6.3	Briefmarkenrand	126
6.4	Gestrichelte Linie	127
6.5	Eselsohr	128
6.6	Einige weitere Möglichkeiten	131
6.7	Photoshop-Plugins	136
6.8	Beispielprojekt »N.M.-Guitars« – Abgerundete Ecken	137
6.9	Beispielprojekt »N.M.- Guitars« – Optische Aufwertung durch klare Konturen und farbliche Highlights	138
6.10	Beispielprojekt »Photo Canvas« – Der alte Fotorahmen	140
Kapitel 7	LOGO-GESTALTUNG	149
7.1	Das Origami-Logo	151
7.2	Das Abstraktions-Logo	152
7.3	Das 3D-Logo	155
7.4	Das Eis-Logo	165
7.5	Das Gold-Logo	170
7.6	Das Feuer-Logo	172
7.7	Das Chrom-Logo	174
7.8	Beispielprojekt »Photo Canvas« – Das Logo gestalten	177
7.9	Beispielprojekt »N.M.-Guitars« – Header und Logo gestalten	184
Kapitel 8	BUTTONS	187
8.1	Simpler Button mit Lichtreflexion	188
8.2	Orb (kugelförmiger Button)	191
8.3	Vista-Style	197

8.4	Mini-Button	198
8.5	Sticker	199
8.6	Badges	202
8.7	Beispielprojekt »N.M.-Guitars« – Horizontale Navigationsleiste	205
8.8	Ebenenkompositionen	208
8.9	Beispielprojekt »Photo Canvas« – Vertikales Menü	209
Kapitel 9	TYPOGRAFIE IM WEBDESIGN	215
9.1	Schriftarten und Font-Stacks	217
9.2	Größen und Abstände	222
9.3	Schriftformatierung	228
9.4	Textfarbe	234
9.5	Schmuckschriften	235
Kapitel 10	SLICING UND CODING	237
10.1	HTML-Grundlagen	239
10.2	Beispielprojekt »N.M.-Guitars«	242
10.3	Beispielprojekt »Photo Canvas«	252
10.4	Browserkompatibilität	292
Kapitel 11	BEISPIELPROJEKT »N.M.-GUITARS« – DAS TYPO3-TEMPLATE	295
11.1	Layout-Dateien einbinden	297
11.2	Grafiken mit TypoScript einbinden	303
11.3	Menü und Unterseiten	305
11.4	Content-Darstellung	308
11.5	Der Footer	312
Kapitel 12	ALTERNATIVE NAVIGATIONS KONZEPTE IN TYPO3	315
12.1	Vertikales Textmenü	317
12.2	Dynamisches Grafikenmenü	320
Kapitel 13	BESONDERE INHALTSELEMENTE IN TYPO3	325
13.1	Das Mail-Formular	326
13.2	Gästebuch	328
13.3	News	338
13.4	Zusammenfassung	346



Anhang A	DAS EINRICHTEN EINES WEBSERVERS ...	349
A.1	Externes Webhosting	351
A.2	Installation eines eigenen Servers	353
Anhang B	DER HTML-EDITOR UND DIE SYNCHRONISATION MIT DEM SERVER	361
B.1	Dreamweaver	362
B.2	CoffeeCup Free HTML Editor	366
Anhang C	DER FTP-MANAGER	369
Anhang D	TYPO3 INSTALLIEREN	373
D.1	Das Backend konfigurieren	378
D.2	Benutzereinstellungen	381
D.3	Die TYPO3-Datenbank	381
Anhang E	KOSTENLOSE PHOTOSHOP-PLUGINS	383
E.1	Gridmaker	384
E.2	Virtual Photographer	385
E.3	Thredgeholder	386
E.4	Luce	387
E.5	Ulead Particle	388
E.6	Ulead FantasyWarp	389
	INDEX	391