

Inhaltsverzeichnis

Kapitel 1	Layout	1
1.1	Grundlagen QuarkXPress	3
1.2	Entwurf und Planung	7
1.3	Textfelder	11
1.4	Stilvorlagen anlegen	13
1.5	Drucken aus QuarkXPress	17
1.6	Bilder, Grafiken in das Dokument einfügen	21
1.7	Inhaltsverzeichnis und Index	23
1.8	Gestalten des Inhaltsverzeichnisses und des Indexregisters	27
1.9	Farbe	29
1.10	Überfüllung	35
1.11	Buch anlegen	39
1.12	Schlussbemerkungen	43
Kapitel 2	Bildverarbeitung	45
2.1	Grundlagen	47
2.1.1	Einführung	47
2.1.2	Arbeitsoberfläche	47
2.2	Basis-Werkzeuge und -Paletten	49
2.2.1	Ansicht und Navigation	49
2.2.2	Auswahl und Freistellung	49
2.2.3	Zeichnen und Retuschieren	53
2.3	Ebenen	55
2.4	Kanäle	57
2.4.1	Farbkanäle	57
2.4.2	Alphakanäle	57
2.5	Tonwertkorrektur und Gradation	59
2.5.1	Licht und Tiefe	59
2.5.2	Tonwertkorrektur	59
2.5.3	Gradation	60
2.6	Text	63
2.7	Aufgaben	64
2.7.1	Rechtwinklige Freistellung	64

2.7.2	Figürliche Freistellung	65
2.7.3	Mit einem Alphakanal freistellen	66
2.7.4	Umfärben	69
2.7.5	Composing	71
2.7.6	Filter und Effekte	73
2.8	Bilder für das Internet	77
2.8.1	Web-Dateiformate	77
2.8.2	Bildgröße	79
2.8.3	Indizierte Farben	79
2.9	Bilder für den Druck	81
2.9.1	Drucken aus Photoshop	81
2.9.2	Separation	81
2.9.3	ICC-Profile	81
Kapitel 3	Grafik	83
3.1	Grundlagen	84
3.1.1	Programmstruktur und Plattformen	84
3.1.2	Arbeitsoberfläche	84
3.2	Basis-Werkzeuge und -Paletten	88
3.2.1	Formen zeichnen	88
3.2.2	Pfade	90
3.2.3	Pathfinder-, Ausrichten-Palette und verknüpfte Pfade	92
3.2.4	Text	94
3.3	Transformationen	97
3.4	Ebenen	99
3.5	Aufgaben	101
3.5.1	Geometrische Grundformen und Pfadbearbeitung	101
3.5.2	Isometrie	103
3.5.3	Schriftvariationen	105
3.5.4	Bilder platzieren und maskieren	107
3.5.5	Muster	109
3.5.6	Verläufe	111
3.5.7	Diagramme	115
3.6	Speichern, Exportieren und Drucken	117
3.6.1	Speichern	117
3.6.2	Exportieren	117
3.6.3	Drucken	117

Kapitel 4	Sound	119
4.1	Einführung	121
4.2	Aufbau der Hardware	123
4.3	Musikaufnahme	127
4.4	Sprachaufnahme	131
4.5	Optimieren des Soundpegels	133
4.6	Schneiden und Faden eines Sounds	135
4.7	Datenreduktion	137
4.7.1	Resampling	137
4.7.2	Kanalkonvertierung	137
4.7.3	Kompression	139
4.8	Loopen eines Sounds	141
4.9	Anwenden von Filtern	145
4.9.1	Grundlegende Funktionen	145
4.9.2	Equalizer	146
4.9.3	Chorus, Reverb, Echo	146
4.9.4	Pitch Bend und Pitch Shift	147
4.9.5	Time Compress/Expand	149
4.9.6	Noise Gate	149
4.10	Mischen von Sounds	151
4.11	Synchronisieren mit Macromedia-Director-Filmen	153
Kapitel 5	Videoschnitt	157
5.1	Werkzeuge und Fenster	159
5.2	Videoclip aus Standbildern erstellen	165
5.3	Hochformatigen Videoclip erstellen und vertonen	173
5.4	Digitalvideo schneiden und vertonen	183
Kapitel 6	Virtuelle Räume	193
6.1	Werkzeuge und Fenster	195
6.2	Erstellen eines virtuellen Raumes	201
6.3	Hot-Spot-Szene erstellen	203
6.4	Aufgabe Navigationshilfe erstellen	209
6.5	Sounds in QTVR-Movies	212
6.6	Plattformübergreifende Movies	213
6.7	QTVR-Swing in Macromedia Director	215

Kapitel 7	3D-Animation	217
7.1	Einführung	219
7.1.1	Grundsätzlicher Aufbau	219
7.1.2	Ansichten-Manager	221
7.1.3	Voreinstellungen	223
7.1.4	Arbeitsfluss (Workflow)	225
7.2	Grundobjekte	229
7.3	Lageänderung von Objekten	237
7.4	Boden und Himmel	239
7.5	Objekt bewegen	241
7.5.1	Keyframing	243
7.5.2	Autokeying	243
7.6	QuickTime-Film erstellen – Rendern	245
7.7	Beleuchtung – Lichtquellen einsetzen	247
7.8	Kamera – Animation	251
7.9	Splines, Spline-Objekte	257
7.10	Texturen anlegen	261
7.11	3D-Text-Erstellung	267
7.12	Bones	271
7.13	Inverse Kinematik	276
7.14	Einsatz von Bilddaten	280
7.15	Sound	283
7.16	Schlussbemerkungen	291
Kapitel 8	Präsentation	293
8.1	Powerpoint-Präsentationen	295
8.1.1	Einführung	295
8.1.2	Thema des Workshops	295
8.2	Vorbereiten der Präsentation	297
8.2.1	Festlegen von Thema und Ziel	297
8.2.2	Ermittlung der Zielgruppe	297
8.2.3	Gliederung der Inhalte	299
8.2.4	Organisatorische Vorbereitung	301
8.3	Layouten eines Folienmasters	303
8.4	Erstellen einer Titelfolie	307
8.5	Erstellen einfacher Folien	309
8.6	Generieren von Diagrammen	311

8.7	Entwerfen eigener Grafiken	315
8.8	Ergänzen von Animationen	317
8.8.1	Verwenden voreingestellter Animationen	317
8.8.2	Erstellen von benutzerdefinierten Animationen	317
8.9	Einstellen von Folienübergängen	321
8.10	Abspielen der Präsentation	323
8.10.1	Voreinstellungen für die Präsentation	323
8.10.2	„Packen“ der Präsentation	323
8.10.3	Starten einer gepackten Präsentation	325
Kapitel 9	Autorensystem	327
9.1	Programmkonzeption – Das ganze Leben ist ein Film	329
9.2	Bühne	331
9.2.1	Darsteller	331
9.2.2	Sprites	331
9.3	Besetzung	333
9.4	Drehbuch	335
9.5	Steuerpult – Symbolleiste	337
9.6	Menüs	339
9.7	Darsteller importieren	341
9.8	Darsteller erstellen und bearbeiten	343
9.8.1	Grafik-Darsteller	343
9.8.2	Text-Darsteller	345
9.8.3	Feld-Darsteller	347
9.8.4	Eingebettete Schrift	349
9.9	Lingo	351
9.9.1	Skripttypen	351
9.9.2	Syntax	353
9.9.3	Entscheidungen im Skript treffen – if ... then ... else	356
9.9.4	Eine Aktion wiederholen – repeat	357
9.9.5	Mausinteraktionen – on mouse	357
9.9.6	Tastaturereignisse – the key	358
9.9.7	Übergänge – puppetTransition	359
9.9.8	Geometrie und Position	360
9.9.9	Farbe	362
9.9.10	Soundsteuerung	362
9.9.11	Videosteuerung	364
9.10	Praxis	367

9.10.1	Programmieren	367
9.10.2	Übungen	367
9.11	Aufgaben: Navigationsstrukturen	369
9.11.1	Linear und selbstablaufend	369
9.11.2	Linear und interaktiv	371
9.11.3	Verzweigt	373
9.11.4	Von Film zu Film	375
9.12	Aufgaben: Variablen, Felder, Berechnung	377
9.13	Aufgaben: Animation	381
9.13.1	Einzelbild-Animation und Filmschleife	381
9.13.2	Animation durch puppetTransition	384
9.13.3	Animation durch Lingo	384
9.13.4	Animierte Buttons – wechselnde Cursor	385
9.14	Aufgaben: Eigene Menüs und Dialogfelder	389
9.15	Aufgaben: Farben und Farbeffekte	391
9.16	Aufgaben: Sound und Video	393
9.16.1	Sound abspielen und steuern	393
9.16.2	Video abspielen und steuern	394
9.17	Sichern, Drucken und andere Anwendungen	395
9.17.1	Daten extern speichern	395
9.17.2	Aus Filmen drucken	395
9.17.3	Externe Anwendungen	395
9.17.4	Online	397
9.18	Projektor- und Shockwave-Erstellung	399
Kapitel 10	Internetseiten	401
10.1	Vorbetrachtungen	402
10.2	Site-Fenster	405
10.3	Bildschirmarbeitsplatz	409
10.4	Seitentitel und Seitenhintergrund	411
10.5	Layoutraster	413
10.6	Einfügen von Bildern	415
10.7	Interne Layout-Vorschau	417
10.8	Externe Vorschau im HTML-Browser	419
10.9	Einfügen eines animierten Gifs	421
10.10	Eine neue Seite erstellen	423
10.11	Gestalten von zwei weiteren Seiten	425
10.12	Grafik direkt an den Browserrand stellen	427

10.13	Einfügen eines Textes	429
10.14	CSS – Cascading Style Sheets	431
10.15	Netscape CSS Fix	433
10.16	Einfügen einer Tabelle	435
10.17	Rollover-Effekt (Bilderwechsel)	437
10.18	Hyperlinks	439
Kapitel 11	Kalkulation	443
11.1	Grundlagen	445
11.1.1	Einführung	445
11.1.2	Aufbau einer Excel-Tabelle	447
11.2	Eingeben von Zahlen und Text	449
11.3	Einfache Funktionen	451
11.4	Formatieren einer Tabelle	455
11.4.1	Symbolleiste „Format“	455
11.4.2	Formatieren von Zellen	455
11.4.3	Formatieren von Text	457
11.4.4	Formatieren der Seite	461
11.5	Komplexe Funktionen	463
11.6	Generieren von Diagrammen	467
11.7	Bearbeiten einer Datenbank	471
11.7.1	Hinzufügen und Löschen von Datensätzen	471
11.7.2	Sortieren und Filtern der Datensätze	472
11.8	Zugreifen auf Datensätze	475
11.9	Automatisieren mit Reihen	479
Kapitel 12	Anhang	481
Index	481

Workshop zur Mediengestaltung für Digital- und
Printmedien

Böhringer, J.; Bühler, P.; Schlaich, P.; Ziegler, H.-J.
2001, XIII, 496 S. 429 Abb., 217 Abb. in Farbe. Mit
CD-ROM., Hardcover

ISBN: 978-3-540-66420-8