



Brochure Webdesigner Meesteropleiding

Webdesigner Meesteropleiding

Duur van de opleiding

35 wekelijkse lessen of gecombineerde modules

In een groep

35 modules, een module per week.

Modules kunnen worden gecombineerd. U kunt bijvoorbeeld beginnen met zowel Photoshop als de eerste Dreamweaver module. Of u begint met de Dreamweaver modules en combineert erna Flash en Photoshop. Alle modules zijn in uw eigen volgorde te volgen zodat de opleiding precies aansluit op uw wensen.

Persoonlijke training

Voor persoonlijke training geldt dat het meest efficiënt kan worden getraind indien lessen kunnen worden samengevoegd. Zo kunnen vaardigheden sneller met elkaar worden verbonden en kunnen tijdens de lessen gereedschappen eerder met elkaar worden gecombineerd.

Tarieven

| | | |
|------------------------------|-----------|-----------|
| Groepsprijs | € 3.500,- | exclusief |
| | € 4.165,- | inclusief |
| Persoonlijke training | € 4.500,- | exclusief |
| | € 5.355,- | inclusief |

Planning

Kijk op de website voor het overzicht van de planning. Let op: de extra cursussen staan daar vaak (nog) niet in: zij worden regelmatig tussen de andere cursussen door ingepland.

Wilt u een speciale planning boeken? Neem contact met ons op: 020 6820080. Maar [mailen](mailto:informatie@learningtrain.nl) kan natuurlijk ook: informatie@learningtrain.nl.



Brochure Webdesigner Meesteropleiding

Uw beroep: webdesigner en website ontwikkelaar

Het vak 'webdesigner' is een uitdagend beroep. Het woord 'webdesigner' dekt de lading absoluut niet: u zult in de praktijk immers niet alleen het design doen maar ook daadwerkelijk de websites moeten ontwikkelen.

Als webdesigner zult u daarom meerdere programma's moeten beheersen. Een website ontwerpen is een ding, maar hem bouwen en de nodige grafische bestanden invoegen is een ander. Als webdesigner zult u meestal de volgende workflow hanteren.

1. Ontwerpfase

Tijdens deze fase ontwerpt u de website, vaak op de hand met schetsen maar meestal digitaal. En dit digitale ontwerpen kan goed worden gedaan in Photoshop. Mocht u nog professioneler willen ontwerpen dan kunt u ook met Illustrator werken. Tijdens de Webdesigner Meesteropleiding gaan we aan de slag met Photoshop omdat u Photoshop ook nog voor iets anders nodig zult hebben.

2. Bouwen van de website

Een website bouwt u in een CMS als Dreamweaver. Dreamweaver is bijzonder compleet omdat het de webbouwer alle flexibiliteit biedt vanaf nul waarbij de grip op de code en alle vormgevende elementen te allen tijde gewaarborgd is. Dit zorgt ervoor dat u als web designer elke pagina naar uw hand zult kunnen zetten.

Een website bouwen vereist kennis van HTML en CSS. Dit leert u tijdens de Dreamweaver modules grondig. Vanaf het begin wordt u opgeleid om met code te werken en om direct de resultaten in de pagina's te kunnen volgen in de browsers. En natuurlijk kunt u ook de meeste wijzigingen volgen in de interface van Dreamweaver.

In de praktijk zult u misschien ook te maken krijgen met andere Content Management Systemen zoals Joomla en WordPress. Met uw kennis van HTML en CSS zult u zich dan prima kunnen redden.

3. Animaties ontwikkelen

Veel klanten zullen u vragen om een 'geanimeerde banner' te maken. Of om video aan een pagina toe te voegen. Interactieve animaties kunnen worden gemaakt in Flash. Dit programma is sinds jaren populair en biedt de bezoeker de mogelijkheid om interactie aan te gaan met bijvoorbeeld een geanimeerde banner. Als professionele web designer zult u dus ook met Flash leren werken.

4. Grafische bestanden bewerken

Als webdesigner zult u van de klanten grafische bestanden aangeleverd krijgen. De 'plaatjes' die op de webpagina's moeten worden ingevoegd. En deze zijn meestal niet op maat. U zult ze moeten bijsnijden. Hoe, dat leert u tijdens de Photoshop module. Maar u leert nog veel meer. U leert ook hoe u de bestanden beter op kleur kunt brengen, hoe u storende elementen uit foto's kunt verwijderen en u gaat bovendien portretfoto's restaureren en fotocollages maken. Zo kan uw klant voor alles bij u terecht en kunt u aangeleverde bestanden moeiteloos integreren in de website.

5. Grafische bestanden opslaan voor het Internet

Met mooie grafische beelden alleen bent u er niet: u dient ook te weten hoe u deze opslaat voor het Internet. Tijdens deze speciale module leert u precies wat kan en niet kan, wat moet en niet mag.

6. Website optimalisatie

Nadat de website gebouwd is moet hij online, hij dient te worden gepubliceerd. Hoe, dat leert u tijdens de Dreamweaver Modules. Maar ook dan bent u nog niet klaar: de website moet worden gevonden. Hiervoor is een extra module bij deze opleiding ontwikkeld. De module SEO oftewel Search Engine Optimization. Tijdens deze module leert u hoe uw websites hoger in de zoekresultaten van zoekmachines kunnen komen.



Brochure Webdesigner Meesteropleiding

De programma's tijdens deze webdesigner opleiding

Adobe Dreamweaver

Dreamweaver is een programma van Adobe, net als Illustrator, Photoshop en Flash. Dreamweaver wordt gebruikt om websites met dynamische content te bouwen en om bestaande websites te onderhouden.

De professionaliteit van het programma was vanaf het begin al duidelijk: steeds meer webdesigners gingen het gebruiken. Het programma was ontwikkeld door Macromedia, het bedrijf dat ook Flash en Fireworks bood: een compleet pakket voor de webdesigner waarmee ze websites konden bouwen (Dreamweaver), animaties met interactiviteit, video en geluid konden maken (Flash) en beeldmateriaal konden bewerken voor gebruik op het Internet (Fireworks). Omdat het zoals gezegd oorspronkelijk een programma was van Macromedia en Adobe's eigen programma GoLive geen succes te noemen was heeft Adobe Macromedia overgenomen. In 2005 was dit een feit. Dreamweaver is sinds CS3 onder de vlag van Adobe gaan varen. Tegelijk met Dreamweaver werden natuurlijk ook Flash en Fireworks overgenomen.

De integratie van Dreamweaver in de Adobe Suites is een prachtige aanvulling op het werken met bijvoorbeeld Photoshop en Flash.

Adobe Photoshop

Photoshop is een Adobe Systems programma. Het werd vroeger voornamelijk gebruikt voor digitale beeldbewerking in de drukwerkindustrie. Maar sinds jaren wordt het, door de ontwikkeling van internet, ook voor internet gebruikt.

In de grafische markt geldt Photoshop als de standaard applicatie voor het bewerken van beeldmateriaal. Natuurlijk hebben ook Illustrator en InDesign in deze markt een belangrijke positie maar daarmee kunt u geen foto's bewerken.

Photoshop laat u digitale beelden, zoals de foto's die u met een digitale camera maakt, scans en van het internet gedownloade bestanden aanpassen. U leert tijdens de cursus kleuren aanpassen, uitsnedes maken en diverse andere bewerkingen toepassen.

Photoshop bestaat al sinds de jaren negentig van de vorige eeuw. Waar beeldbestanden eens eenvoudige digitale bestanden waren zijn in de loop der jaren veel dingen veranderd. U gaat daarmee tijdens de cursus kennismaken.

Adobe Flash

Flash is een programma van Adobe, net als Illustrator, Photoshop en Dreamweaver. Het programma is ontwikkeld door Macromedia en is in 2005 door Adobe overgenomen. Het is bedoeld om animaties te maken voor gebruik op het Internet en in diverse media. U kunt met Flash ook applicaties schrijven, het staat aan de basis van veel applicaties voor mobiele telefoons.

Van webdesigners wordt tegenwoordig veel gevraagd. Niet alleen zullen ze natuurlijk in staat moeten zijn om websites te bouwen, maar veel bedrijven verwachten ook dat ze animaties kunnen maken die niet alleen interactief zijn, maar die bijvoorbeeld ook geluid en video bevatten. Dit kan allemaal in Flash worden gedaan.

Tijdens deze cursus leert u vanaf nul animaties maken. Aan het eind van de cursus bent u in staat om animaties te maken waarin interactiviteit en geluid zijn geïntegreerd.

| | |
|--|----|
| Adobe Dreamweaver eerste module | 4 |
| Adobe Dreamweaver gevorderde module | 6 |
| Adobe Photoshop module | 9 |
| Photoshop voor het Web module | 11 |
| Adobe Flash module | 12 |
| SEO module, zoekmachine optimalisatie | 16 |



Brochure Webdesigner Meesteropleiding

1. Adobe Dreamweaver eerste module

1.1 Globaal overzicht van de Adobe Dreamweaver eerste module

Tijdens deze cursussen gaat u leren hoe u webpagina's kunt bouwen. U leert met verschillende technieken werken zodat u aan het eind van de cursussen met diverse methoden aan de slag kunt bij het ontwikkelen van websites.

Tijdens de Dreamweaver eerste module leert u verschillende technieken gebruiken voor het opmaken van webpagina's. U gaat aan de slag met praktijkopdrachten en leert welke techniek het handigst is tijdens het opmaken van webpagina's.

Tijdens deze module leert u tevens CSS op niveau 1 en HTML code schrijven. Aan het eind van deze eerste Dreamweaver module bent u in staat zelfstandig webpagina's en websites te bouwen en deze te onderhouden.

1.2 Korte inhoudsopgave

Onderstaand is slechts een fractie van wat behandeld wordt.

1.2.1 Kennismaking

Tijdens de eerste les gaat u HTML leren. U leert deze code vanaf nul schrijven, zonder tussenkomst van welke webeditor dan ook. U zult huiswerk opkrijgen. Dit huiswerk dient ingezonden te worden voor correctie: u zult hier veel van leren.

HTML staat aan de basis van elke paginamanipulatie. U zult deze code moeten kennen om een pagina naar uw hand te zetten.

Onder andere de volgende onderwerpen komen aan bod.

- Kennismaken met HTML
- Wat is HTML
- De ontwikkelingen van HTML: HTML5 en de voorgangers
- HTML: een webpagina schrijven
- Kennis van kleur en opmaak
- De basis van elke pagina: tags en attributen

1.2.2 HTML niveau 2

Ook tijdens deze les werkt u met HTML. U gaat de techniek verfijnen en kijken naar de eerste layout mogelijkheden. U gaat links toevoegen en andere interactiviteit. Alles op de hand in HTML zodat u goed de basis van deze mooie codetaal onder de knie krijgt.

Onder andere de volgende onderwerpen komen aan bod.

- Tabellen schrijven
- Links maken
- Pagina's uitwisselen
- Pagina in code laten delen
- Interactie tussen pagina's invoegen

1.2.3 HTML en CSS: de krachtige combinatie

Tijdens deze les maakt u kennis met CSS. U leert de mogelijkheden van deze code kennen zodat u later weet hoe u CSS kunt toepassen. Verschillende opmaaktechnieken passeren de revue. Dit is de laatste codeles: vanaf de week erna gaat u werken met Dreamweaver.

Onder andere de volgende onderwerpen komen aan bod.

- HTML opmaaktechnieken
- HTML standaard formattering
- CSS leren schrijven
- CSS opmaaktechnieken
- CSS voor het vormgeven van pagina's en onderdelen ervan



Brochure Webdesigner Meesteropleiding

1.2.4 Kennismaken met Dreamweaver

Tijdens deze les maakt u kennis met Dreamweaver. U gaat natuurlijk allereerst de interface verkennen en vertrouwd raken met de paletten en andere elementen die in beeld zijn.

Daarna gaat u aan de slag en bouwt tijdens de les een complete website met interactiviteit en opmaak.

Onder andere de volgende onderwerpen komen aan bod.

Kennismaken met de interface van Dreamweaver

Praktijkopdrachten uitvoeren: erin komen

Een webpagina in Dreamweaver

Invoegen van beeldmateriaal

Invoegen van interactiviteit

Invoegen van links voor e-mail en externe bestanden

1.2.5 CSS in Dreamweaver

Deze les is geheel gewijd aan CSS, het beheren van stijlen en het toepassen ervan in de Dreamweaveromgeving. U maakt kennis met de diverse onderdelen van stylesheets en past deze toe op de pagina's die u deze les aanmaakt.

Onder andere de volgende onderwerpen komen aan bod.

CSS in Dreamweaver

Aanmaken van HTML tagstijlen

Toevoegen van speciale klassen

Werken met pseudoklassen

Gebruiken van diverse CSS onderdelen op de pagina elementen

Beheer van linkstijlen

Externe stylesheets aanmaken

Ingebedde stylesheets aanmaken

1.2.6 Interactieve elementen toevoegen

Tijdens deze les van de Dreamweaver Cursus leert u verschillende typen interactie toevoegen. U gaat leren werken met de mogelijkheden die plaatjes met zich meebrengen en ook webformulieren maken.

Onder andere de volgende onderwerpen komen aan bod.

Diverse interactiemogelijkheden van beeldmateriaal bekijken

Werken met beeldmateriaal

Links met speciale functies

Rollovers plaatsen en deze bewerken

Kijken naar scripts

1.2.7 Frames en andere opmaaktechnieken

Tijdens uw praktijk als webdesigner zullen veel opmaaktechnieken de revue passeren. Ook technieken die u zelf misschien niet vaak inzet bij het opmaken van webpagina's. Frames worden over het algemeen gebruikt in websites die uitgebreide hulpbestanden willen delen met gebruikers. Ze komen ook in programma's zelf voor om separate onderdelen te kunnen gebruiken. U zult in de praktijk frames moeten kunnen beheren en bewerken.

Onder andere de volgende onderwerpen komen aan bod.

Werken met frames

Framesets gebruiken in inrichten

Speciale links toevoegen

Kiezen voor gedeelde interactie

Werken met speciale opdeeltechnieken

Gedeelde achtergronden inschakelen

1.2.8 Module Toets (examen)

Tijdens deze module wordt uw vaardigheid en kennis getest door een professionele docent. U zult opdrachten uitvoeren met de behandelde technieken en een slotopdracht uitvoeren. Als u tijdens de cursus het huiswerk ingeleverd hebt en de slotopdracht van voldoende niveau is kunt u het certificaat ontvangen.

2. Adobe Dreamweaver Gevorderden module

2.1 Globaal overzicht van de Dreamweaver Gevorderden module

Tijdens deze Dreamweaver module gaat u kennismaken met de meer geavanceerde mogelijkheden binnen Dreamweaver. U gaat met diverse opmaaktechnieken leren een professionele website te bouwen. U gaat bovendien leren hoe u geldige website pagina's kunt bouwen en waar u qua code op dient te letten.

Deze cursus is bedoeld voor zij die professioneel websites willen gaan bouwen. Hij is voor deze doelgroep een onmisbare aanvulling op de Dreamweaver Cursus.

Aan het eind van de cursus bent u in staat om diverse technieken in te schakelen voor het bouwen en onderhouden van websites. U gaat hiervoor gebruikmaken van de vele mogelijkheden om binnen de Dreamweaver omgeving interactie en dynamiek toe te voegen.

2.2 Korte inhoudsopgave

De module is zeer uitgebreid. Onderstaand is slechts een fractie van wat behandeld wordt.

2.2.1 Geldige pagina's, Dreamweaver optimalisaties

Tijdens deze les gaat u leren hoe u Dreamweaver slim kunt inzetten om voorbereid te zijn op de geavanceerde mogelijkheden waarmee u gaat werken. Ook komen diverse handige instellingen aan bod zodat u aan het eind van de les voortvarend aan de slag zult kunnen.

Onder andere de volgende onderwerpen komen aan bod.

- Dreamweaver instellen en voorbereiden
- Uw eigen omgeving opslaan en beheren
- Kijken naar broncode opties
- Eigen Dreamweaver objecten aanmaken
- Valideren van webpagina's
- Werken met het W3C: het World Wide Web Consortium
- Flashanimaties en Dreamweaver
- Bijzondere paginainstellingen

2.2.2 Positioneren van elementen niveau 1

Tijdens deze les van de tweede Dreamweaver Gevorderden module gaat u elementen in Dreamweaver plaatsen met behulp van weer een nieuwe techniek. Deze techniek stelt u in staat overlappende elementen te plaatsen die u bovendien vorm kunt teven met CSS.

Onder andere de volgende onderwerpen komen aan bod.

- Autogepositioneerde elementen plaatsen
- Werken met opmaakmogelijkheden
- Speciale vormgevingstechnieken
- Standaarden en pagina's
- CSS beheren op een nieuwe manier
- Werken met de verschillende opmaakmogelijkheden
- Stylesheets uitwisselen

2.2.3 Positioneren niveau 2

Het positioneren van de diverse elementen op een HTML pagina zijn doorslaggevend voor de leesbaarheid en technische uitvoerbaarheid ervan. En hoewel smaken gelukkig verschillen is het van cruciaal belang dat u grip krijgt op de techniek van het positioneren. Tijdens deze les gaat u dit leren.

Onder andere de volgende onderwerpen komen aan bod.

- Vormgeven met CSS niveau 2
- Wat zijn de verschillende positioneringsopties
- Werken met layouts
- Scheiding van layout en content
- Werken met absolute, relatieve, statische en gefixeerde elementen



Brochure Webdesigner Meesteropleiding

2.2.4 Dreamweaver automatiseringsmogelijkheden

Deze les van de Dreamweaver module behandelt de opties binnen de Dreamweaveromgeving om specifieke taken te beheren. U gaat leren hoe u Dreamweaver slim kunt inzetten bij het automatisch verwerken van taken. U gaat tevens een bibliotheek aanleggen met specifieke commandos' en leren hoe u uw eigen Dreamweaver objecten kunt aanmaken, wijzigen en beheren.

Onder andere de volgende onderwerpen komen aan bod.

- Speciale commando's in Dreamweaver
- Code opschonen en voorbereiden op de toekomst
- Werken met invoegbare elementen
- Werken met de documentgeschiedenis
- Inzetten van specifieke automatiseringstaken
- Codefragmenten beheren

2.2.5 Werken met beheeromgevingen en templates

De eerste helft van deze les van de Dreamweaver Gevorderden module gaat over het nut van het werken binnen beheeromgevingen. U gaat leren hoe u deze niet alleen kunt aanmaken en gebruiken maar ook hoe u de krachtige functies binnen dit systeem kunt inzetten tijdens het bouwen van uw websites.

U gaat daarna aan de slag met eigen sjablonen. U leert stap voor stap hoe u bewerkbare delen aan pagina's kunt toevoegen zodat bijvoorbeeld klanten binnen deze elementen de pagina's kunnen bijwerken. U bent hiermee ook voorbereid op een nieuwe manier van Content Management die Adobe u presenteert'.

Onder andere de volgende onderwerpen komen aan bod.

- Werken met de beheermodulen
- Beheermodulen aanmaken
- Een website bouwen binnen een beheermodule
- Een sjabloon aanmaken
- Pagina's koppelen aan een sjabloon
- Sjabloongestuurde pagina's beheren
- Diverse sjabloonelementen toevoegen

2.2.6 Speciale elementen en CSS extra

Tijdens deze les Dreamweaver Cursus Gevorderden les leert u werken met elementen waarin dynamisch inhoud kan worden geladen. Dit vergemakkelijkt de beheertaak: de inhoud van deze elementen zal op elke pagina die het element draagt zichtbaar zijn. Het is wel zaak dit goed te doen, tijdens deze les leert u dit.

U gaat ook leren werken met de speciale CSS klassen die op specifieke elementen van toepassing kunnen zijn. Zo kunt u vormgeving elementspecifiek maken en zorgt u voor een opmaak die tot in de puntjes kan worden vastgelegd.

Onder andere de volgende onderwerpen komen aan bod.

- Werken met invoegbare dynamische elementen
- Vormgeven van externe bestanden
- Werken met diverse CSS technieken
- Werken met elementspecifieke onderdelen
- Beheren van CSS elementen



Brochure Webdesigner Meesteropleiding

2.2.7 Scripts en interactie met de bezoeker

Tijdens deze les van de Dreamweaver Cursus Gevorderden leert u werken met scripts en diverse interactieve elementen. U gaat daadwerkelijk pagina's bouwen die voor een bezoeker instelbaar zijn zodat een pagina met een druk op de knop bepaalde content kan tonen of juist verbergen. Het toewijzen van speciale acties aan de diverse paginaelementen wordt ook behandeld.

Onder andere de volgende onderwerpen komen aan bod.

Werken met de speciale opmaakmogelijkheden

Scripts toevoegen

Scripts beheren

Scripts aanpassen

Werken met dynamische elementen

Dynamiek invoegen en beheren

2.2.8 Speciale opmaakelementen invoegen

Met deze les zet u de puntjes op de i. U gaat leren hoe u geldige pagina's kunt voorzien van dynamisch te manipuleren elementen. U kunt op deze manier bezoekers verschillende content aanbieden zodat deze op afroep in valt te zien.

U gaat ook webformulieren leren valideren en letten op de scripts die hiermee samenhangen.

Onder andere de volgende onderwerpen komen aan bod.

Werken met de dynamische opmaakmogelijkheden

Genereren van dynamische menu's

Werken met inschuifbare panelen

Uw eigen dynamische elementen maken



Brochure Webdesigner Meesteropleiding

3. Adobe Photoshop module of Adobe Illustrator module

Het is voor een webdesigner van cruciaal belang dat hij of zij met Photoshop om kan gaan. Dit betekent namelijk dat de aangeleverde foto's die op de websites of in nieuwsbrieven moeten worden gebruikt kunnen worden aangepast.

Veel cursisten hebben echter al enige kennis van Photoshop. En hoewel tijdens onze Photoshop module intensief met Photoshop wordt gewerkt en veel trucs en tips worden bijgebracht komt het voor dat cursisten deze module liever omzetten in 'iets anders'. En dan wordt veel voor Adobe Illustrator gekozen: hét ideale programma om websites in te ontwerpen. Waar Photoshop wat logger is en trager in het aanpassen van kleuren en het verwerken van de elementen kan in Illustrator alles op een flexibele manier worden verwerkt. Ideaal. Maar: zonder Photoshop komt u er als webdesigner niet. Als u geen kennis hebt van Photoshop zult u de module Photoshop een verademing vinden.

3.1 Optie een: Adobe Photoshop module

3.1.1 Globaal overzicht van de Adobe Photoshop module

Tijdens deze complete Photoshop cursus wordt u bekend gemaakt met de interface en zult u al tijdens de eerste les delen uit foto's lossnijden en vrijmaken. Aan het eind van deze eerste les bent u zelfs al in staat om elementen uit verschillende foto's samen te voegen om een fotocollage te maken. Dit biedt al na de eerste les veel voldoening: u beheerst dan al basisvaardigheden die direct in de praktijk al kunnen worden toegepast.

Tijdens de volgende lessen zult u onder andere elementen leren schalen en op diverse manieren transformeren. U gaat bovendien werken met tekstopmaak, kleuren leren aanpassen en werken met de restauratiegereedschappen. U leert hoe u kleuren kunt verzadigen of juist onverzadigen, hoe u helderheid aanpast of meer contrast toevoegt.

Er wordt van elke cursist een foto gemaakt waaraan hij kan werken. Dit is voor de meeste cursisten een leuk klusje, we hebben in de loop der jaren heel wat glamoureuze transformaties gezien.

Er is een speciale les over de filters en alle mogelijke tips en trucs zullen tijdens deze les aan bod komen. Zo kunt u van uw eigen portret een prachtige sepia variant maken of juist een schetsmatige. Niets is te gek in Photoshop, u kunt van een gewone foto een schilderij maken en deze in de meest fantastische kleuren opslaan.

Photoshop biedt u de mogelijkheid om te werken met scans van foto's en materialen en natuurlijk ook met foto's die met een digitale camera zijn gemaakt, of met bestanden van het Internet. Deze kunt u combineren en samenvoegen wat een schat aan mogelijkheden oplevert.

Aan het eind van de cursus wordt een toets afgelegd waarin de meeste behandelde onderwerpen aan bod komen. U bent dan in staat om beeldmateriaal vrijstaand te maken, om te kleuren en om fotocollages te maken. Bovendien leert u hoe u daarvan kleuren kunt aanpassen en meer of minder scherpte kunt aanbrengen.

Mocht u ook voor drukwerk aan de slag willen dan zult u ook de Photoshop Gevorderden module kunnen volgen.



Brochure Webdesigner Meesteropleiding

3.1.2 Korte inhoudsopgave Adobe Photoshop module

Het is niet mogelijk alle opdrachten die in het lesmateriaal staan te noemen, het materiaal is hiervoor te uitgebreid. Daarom volgen hieronder sterk ingekorte inhoudsopgaven zodat u globaal kunt zien wat er behandeld wordt.

- Photoshop's interface leren kennen en de werkrumte inrichten
- Kijken naar pixels
- Een document aanmaken, opslaan aanpassen
- Kopiëren en plakken
- Composities maken
- Werken met de verschillende selectiegereedschappen
- Werken met lagen
- Laaginhoud manipuleren
- Wat is anti-alias
- Selectiegereedschappen combineren
- Werken met de verschillende gummen
- Clippings combineren: een compositiefoto maken
- Werken met het History paneel niveau 1
- Een complex object uitsnijden
- Kleuren aanmaken en aanpassen
- Werken met invullingsmogelijkheden
- Verlopen aanmaken, gebruiken, opslaan en bijwerken
- Selecties vullen met diverse mogelijkheden
- De schildergereedschappen
- Werken met de eerste restauratiegereedschappen
- Kleuren verzadigen of onverzadigen
- Verscherpen en vervagen
- Lichter en donkerder maken
- Documenten bijsnijden, rechte trekken en perspectief herstellen
- Documenten met veel lagen organiseren en structureren
- Tips en trucs met lagen
- Alle mogelijkheden met tekst
- Tekstmaskers gebruiken
- De filters
- Superselecties: alles met selecties, slim selecties maken
- Toets



Brochure Webdesigner Meesteropleiding

3.2 Optie twee: Adobe Illustrator

3.2.1 Globaal overzicht van de Adobe Illustrator module

Tijdens deze module wordt u bekend gemaakt met de interface en wordt tijdens de eerste les met de eenvoudige objecten gewerkt. In de loop van de module wordt het tempo stevig opgevoerd en zult u met lagen leren werken en met geamasseerde objecten. U gaat kleuren slim leren omzetten. Bovendien wordt er uitvoerig met alle tekstopaties binnen deze uitgebreide applicatie gewerkt.

Natuurlijk komen ook de vele mogelijkheden om objecten in Illustrator te transformeren aan bod. In de loop van de tijd hebben de docenten vele trucs en tips uit de praktijk samengevoegd in het lesmateriaal zodat u er veel ideeën in kunt opdoen.

Het programma is bijzonder sterk in het opmaken van artwork voor onder andere posters, flyers en is onverslaanbaar voor het maken van layouts van websites.

3.2.2 Korte inhoudsopgave Adobe Illustrator module

Het is niet mogelijk alle opdrachten die in het lesmateriaal staan te noemen, het materiaal is hiervoor te uitgebreid. Daarom volgt hieronder een sterk ingekorte inhoudsopgave zodat u globaal kunt zien wat er behandeld wordt.

- De interface leren kennen, vertrouwd raken met de applicatie
- Paletten ordenen en Illustrator instellen, de applicatie inrichten voor optimaal werkcomfort
- Kleurmodi, documentinstellingen en documentvoorkeuren
- Kleuren aanmaken, opslaan en aanpassen
- Werken met verschillende invullingsmogelijkheden als volvlakinvullingen, patronen en verlopen
- Verlopen en patronen aanpassen, opslaan en toekennen
- De geometrische objecten
- Objecten plaatsen en aanpassen
- Uitlijnen en verdelen, een regelmatige opbouw van het ontwerp
- Lijn en lijnstijl, speciale effecten met lijnen
- Intensief kijken naar de mogelijkheden van lagen, slimme trucs
- Potlood en penseel, vrij artwork tekenen, aanpassen en opslaan
- Speciale mogelijkheden voor lijn en invulling
- Transparantie in Illustrator
- Lijnobjecten, de basis voor speciale objecten en zelfstandige paden
- Selectie en transformatie
- Gidslijnen en linialen
- Werken met Pathfinder, objecten delen, splitsen, dynamische versmeltingen maken
- Objecten versmelten en laten overlopen
- Paden koppelen en verbinden voor het creëren van speciale objecten
- Objecten dieper transformeren
- Tekst plaatsen, werken met paragraaftekst en punttekst
- Tekst zetten en vormgeven in Illustrator
- Werken met tekstblokken, rijen en kolommen
- Objecten met tekstomloop
- Grafieken in Illustrator
- De speciale transformatiegereedschappen in Illustrator
- Toets



Brochure Webdesigner Meesteropleiding

4. Adobe Photoshop voor Web en Multimedia

Als webdesigner zult u beelden moeten opmaken voor websites, nieuwsbrieven en mailings. Niet alleen daarvoor: ook PowerPoint en andere slideapplicaties vragen vaak om beeldmateriaal dat geschikt is voor weergave via beeldscherm, projectie of een andere presentatiemogelijkheid. Uw bestanden dienen hiervoor correct te worden opgeslagen waarbij u de kracht van het bestand behoudt en toch let op de afmeting, bestandsgrootte en kwaliteit.

Het geschikt maken van beeldmateriaal voor multimedia is een vak apart. Er dient gekeken te worden naar verschillende bestandsformaten en de achterliggende compressiemethoden. U zult moeten weten wat u wanneer gebruikt, en hoe.

Tijdens deze speciale module leert u de fijne kneepjes van het vak. Bovendien leert u deze op een creatieve manier toepassen zodat u op diepgaand niveau kunt ingrijpen in de bestandsopmaak van een beeld voor het Internet.



Brochure Webdesigner Meesteropleiding

5. Adobe Flash module

5.1 Omschrijving Flash module

Tijdens deze module leert u vanaf nul animaties maken. U gaat zich eerst concentreren op de vele complexe manieren waarmee objecten in Flash kunnen worden aangemaakt. Deze leert u op verschillende manieren manipuleren. Het tweede deel van de cursus is geheel gericht op animeren binnen deze applicatie. En natuurlijk gaat u ook interactiviteit toevoegen.

Daarna gaat u werken met de vele verschillende onderdelen die deel kunnen uitmaken van een animatie. Het is immers belangrijk dat u vanaf nul weet hoe deze elementen zijn opgebouwd: dat maakt het bewerken later makkelijker.

Uiteindelijk gaat u animeren en scripts toevoegen. Aan het eind van de cursus bent u in staat om animaties te maken waarin interactiviteit en geluid zijn geïntegreerd.

5.2 Korte inhoudsopgave

De module is zeer uitgebreid. Onderstaand is slechts een fractie van wat behandeld wordt.

5.2.1 Kennismaking

Tijdens de eerste les gaat u diverse objecten leren aanmaken en leert u alles over vlakke vormen en speciale objecten. U gaat werken met de gereedschappen om objecten te transformeren zodat u aan het eind van de les al ontwerpen kunt maken in Flash.

Onder andere de volgende onderwerpen komen aan bod.

- Werken met de verschillende menu's en paletten
- De verschillende weergavemogelijkheden
- Het artboard: werkblad of tekengebied
- Kleurinstellingen
- Kleuromgeving
- Bestanden aanmaken
- Diverse instellingen voor verschillende soorten bestanden
- De eerste illustraties maken met de basisobjecten
- Werken met kleurstalen, gradiënten en patronen
- Objecten op het artboard ordenen met geavanceerde technieken
- Technische aspecten in de documenten
- Vershillende invullingstypen
- Bestanden op verschillende manieren opslaan

5.2.2 Vrij tekenen

U zult als Flash animator diverse animaties moeten kunnen maken. Zelf kunnen tekenen in Flash is natuurlijk een extra uitdaging die uw animaties een persoonlijke touch kunnen geven. Tijdens deze les gaan we hierop dus in.

Onder andere de volgende onderwerpen komen aan bod.

- Diverse manipulaties van invullingen
- Tekengereedschappen gebruiken
- Invullingsgereedschappen gebruiken
- Werken met de transformatiemogelijkheden
- Lijninstellingen bewerken
- Speciale lijnstijlen aanmaken
- Objecten opslaan
- Automatische transformaties
- Werken met automatische aanpassingsmogelijkheden
- Verdelen van artwork

5.2.3 Speciale transformaties, importeren en exporteren, Flash publicaties

Deze module van de Flash Cursus is gewijd aan de diverse mogelijkheden om externe bestanden te importeren. U gaat aan de slag met allerlei bestandstypen en leert wat u ermee in Flash kunt doen.

Onder andere de volgende onderwerpen komen aan bod.

- Importeren van beeldmateriaal
- Het verschil tussen vector en raster
- Objecten op meerdere manieren transformeren
- Speciale transformaties
- Werken met rasters
- Werken met de precisieinstrumenten in Flash
- Tekst plaatsen
- Diverse tekstsoorten verkennen
- Tekst bewerken
- Tekst transformeren
- Vervormen met diverse technieken
- Animaties publiceren
- Publicatieinstellingen onderzoeken
- Publicatiebestanden analyseren

5.2.4 Animeren

Tijdens deze les van de Flash Cursus gaat u beginnen met animeren. U gaat kijken naar de verschillen tussen de diverse animatieopties en gaat animaties publiceren en bewerken.

Onder andere de volgende onderwerpen komen aan bod.

- Animatietechnieken
- Wat is animeren
- Werken met de tijdlijn
- Tijdlijninstellingen
- Werken met de tweens
- Werken met frames
- Werken met keyframes
- Lagen en klassieke instellingen
- Praktijkvoorbeelden uitvoeren
- Een animatie exporteren

5.2.5 Symbolen en de bibliotheek: beheerde animaties

Tijdens deze les van de Flash Cursus leert u hoe u ervoor kunt zorgen dat animaties beheersbaar blijven. U gaat een bibliotheek met symbolen aanmaken en leren wat de verschillen tussen de diverse onderdelen zijn. Aan het eind van deze les kunt u een animatie vanaf nul opbouwen door zelfontworpen objecten te plaatsen en te animeren.

Onder andere de volgende onderwerpen komen aan bod.

- Symbolen en instanties leren begrijpen
- Symbolen aanmaken
- Instanties plaatsen
- Vergelijken van diverse onderdelen
- Geanimeerde en statische symbolen
- Extra gereedschappen om speciaal artwork te maken
- Diverse animatietechnieken

5.2.6 Speciale effecten en animaties, de eerste interactie

Tijdens het werken in Flash zult u op een punt komen dat u wilt dat de bezoeker een interactie aan kan gaan met uw animatie. Dat kan met een druk op een knop of met een klik op een link. U gaat tijdens deze les met scripts leren werken om deze interactie mogelijk te maken.

Daarnaast komen meer technieken aan bod om animaties bijvoorbeeld te maskeren en met speciale effecten voor bijzonder artwork.

Onder andere de volgende onderwerpen komen aan bod.

- Werken met bitmaps met speciale instellingen
- Filtermethodes
- Filterbeheer
- Werken met maskers
- Maskers animeren
- Geanimeerde maskerinhoud
- Het eerste ActionScript
- Links maken in Flash
- Navigeren binnen een animatie
- De bezoeker door uw animatie laten navigeren (scripts)



Brochure Webdesigner Meesteropleiding

5.2.7 Geluid en meer interactie

Tijdens deze module van de Flash Cursus leert u werken met geluid. U gaat kijken naar de opties die voor geluid gelden en deze gebruiken.

Daarna gaat u werken met de 3D gereedschappen en met de 'Bone Tool' waarmee u bijzondere animaties kunt maken die vloeiend verlopen.

Onder andere de volgende onderwerpen komen aan bod.

- Met speciale scripts navigeren door een animatie
- Slim inzetten van geluid
- Gemaskeerde elementen animeren
- Aaneensluitende animaties maken
- Werken met de 3D gereedschappen
- Speciale gereedschappen voor 'levensecht' animeren

Aan het eind van deze module bent u in staat om vanaf nul bestanden in Flash te importeren en deze te combineren met zelf ontworpen artwork. U kunt al deze elementen bovendien animeren en voorzien van functies die door de bezoeker kunnen worden gebruikt om een interactie met de animatie aan te gaan.

5.2.8 Toetsmodule

Tijdens deze module voert u een afsluitende opdracht uit zodat uw vaardigheden worden getest. U gaat een complete interactieve animatie maken, compleet met geluid en knoppen voor navigatie.



Brochure Webdesigner Meesteropleiding

6. SEO: Search Engine Optimization, zoekmachine optimalisatie

6.1 Omschrijving van de cursus

SEO staat voor Search Engine Optimization oftewel zoekmachine optimalisatie: het zo goed mogelijk opmaken van webpagina's voor zoekmachines op het Internet.

De meest bekende zoekmachine is Google. Een zoekmachine indexeert de pagina's die op het Internet staan en geeft ze een bepaalde positie in een ranglijst. Het streven is om een zo hoog mogelijk zoekresultaat te verkrijgen, zo zullen bezoekers vaker op uw website terecht komen.

Tijdens deze SEO Cursus leert u verschillende technieken gebruiken voor het optimaliseren van webpagina's. U gaat aan de slag met praktijkopdrachten en leert welke techniek het handigst is tijdens het opmaken van webpagina's. Tijdens deze cursus leert u natuurlijk ook welke technieken zijn toegestaan en welke u dient te mijden.

Het theoriegedeelte leert u van alles over technieken die kunnen worden ingezet om zo hoog mogelijk in de resultaten van de zoekmachines te eindigen.

Het tweede deel is het praktijkgedeelte. Tijdens de praktijkmodule gaat u aan de hand van een bestaande website werken aan het optimaliseren van de HTML code.

6.2 Korte inhoudsopgave

6.2.1 Kennismaking met SEO technieken

Tijdens de eerste module van twee uur gaat u leren wat SEO is, waarom het wordt gebruikt en door wie het goed en verkeerd wordt toegepast. U gaat kijken naar de geschiedenis van SEO om valkuilen te vermijden en u gaat leren hoe u een website voor Google kunt optimaliseren. Het maken van een sitemap komt aan bod en u leert welke consequenties het optimaliseren van een pagina kan hebben.

Onder andere de volgende onderwerpen komen aan bod.

- Kennismaken met SEO
- Wat is SEO
- De ontwikkelingen van SEO
- Te vermijden technieken
- Nieuwe technieken en hoe ze in te zetten

6.2.2 SEO praktijk

Tijdens deze tweede module gaat u gericht aan de slag met een bestaande website. U gaat werken met de technieken die u tijdens de eerste module zijn aangereikt en kunt vragen stellen tijdens het optimaliseren van uw website.

Onder andere de volgende onderwerpen komen aan bod.

- Een webpagina optimaliseren
- Een totale website optimaliseren
- Vragen stellen en ervaringen uitwisselen
- Checken van instellingen
- Persoonlijke tips voor het optimaliseren van de website

Na afloop van deze module bent u in staat om zelfstandig websites te optimaliseren. U kunt websites vanaf het eerste bouwen direct optimaliseren maar u kunt de SEO technieken ook toepassen op al bestaande websites.



Brochure Webdesigner Meesteropleiding

7. Afsluiting

U bent na de laatste module klaar met de opleiding. U kunt op dat moment vanaf nul een eigen idee voor een website ontwerpen.

De website kunt u ontwikkelen in Dreamweaver waarbij u met uw kennis van HTML en CSS het programma meer kunt laten doen dan de standaard instellingen. Zo krijgt u precies wat u nodig hebt.

De nodige grafische bestanden kunnen door u worden bewerkt. U kunt door de klanten aangeleverd beeldmateriaal probleemloos omzetten naar een voor Internet geschikt formaat en bovendien kunt u de documenten bijsnijden, op kleur brengen en indien nodig met perspectief herstellen.

Heeft uw klant een geanimeerde banner nodig? Geen probleem. Met uw kennis van Flash doet u dit, u kunt zelfs geluid toevoegen.

En nadat de website klaar is weet u zelfs hoe u hem kunt optimaliseren zodat hij goed in Google wordt gevonden. De proef op de som nemen van wat u leert? Zoekt u eens op 'illustrator cursus', de kans is groot dat wij bovenaan staan met ons hoofddomein 'yourvisions.nl'. En dat zonder Google Adwords, campagnes of wat dan ook. Organische zoekresultaten zonder trucs, daar gaat het om. En dat is wat u gaat leren. Succes!