**Programmering:**

**Html**

HTML bruges til at strukturere indholdet på en hjemmeside ved hjælp af en række HTML-elementer. HTML-elementer består af tags. Et tag består af < og >. Det der står imellem < og > er tag-typen. Der findes altid et start tag <tagnavn> og et slut tag </tagnavn>. Imellem disse tags kan du skrive tekst eller andet data. Den tekst eller data du indsætter mellem start-tagget og slut-tagget, vil blive behandlet i henhold til hvad tagget betyder. F.eks. betyder <h1></h1>, at du kan skrive en overskrift (heading) mellem tags´ne.

Skriver du eksempelvis <h1>Min Overskrift</h1>, har du lavet et overskrifts-element, og teksten ”Min Overskrift” vil blive vist på din hjemmeside som en overskrift. Et element kan også have tilhørende attributter, som afgør hvordan elementet skal behandles.

Kilde –

Fremvisning - C:\Users\Maj\Desktop\multiemedie\Html og css\htmlOvelse1L lu Ba

**Css**

CSS står for "Cascading Style Sheets".

CSS bruges til at definere layoutet på dine HTML-sider. Man kan nærmest sige, at CSS farvelægger og visualiserer dine HTML-sider. CSS består nemlig af flere hundrede forskellige egenskaber, som giver dig mulighed for at bestemme skrifttyper, tekst størrelser, farver, marginer, kanter, højder, bredder, baggrundsbilleder, baggrundsfarver osv. på din hjemmeside.

Kort sagt er CSS et layout sprog, mens HTML er et struktur-sprog. Hvis vi sammenligner et hus med en hjemmeside, så er fundamentet, væggene, brædder til taget, ja alle husets grundelementer, det man ville betegne som HTML. Disse elementer er dog ikke meget værd i sig selv, og man ville derfor bruge CSS til at bestemmer, hvor langt væggene skulle være fra hinanden, hvor høje de skulle være, hvad farve de skulle males i, samt om fundamentet skulle gøres højere eller lavere - ja måske ligefrem have en sort kant.

CSS er rigtig smart, fordi du kan lave en separat CSS fil (kaldet et stylesheet), som linkes til alle dine HTML-dokumenter. Derved kan du ændre f.eks. baggrundsfarven centralt i CSS filen, og derved ændre den på samtlige HTML-dokumenter på hele din hjemmeside. Man kan også skrive CSS direkte i HTML-dokumentet, hvis man ønsker at style et specifikt HTML-element på en specifik side. Denne måde at style sine individuelle HTML-elementer på kaldes ”in-line styling”, da du skriver din CSS direkte sammen med din HTML.

**Php:**

PHP står for "Hypertext Preprocessor"

PHP ligner meget JavaScript i sin opbygning. Kan du det basale i JavaScript, vil du hurtigt kunne lære PHP. Den store forskel på PHP og JavaScript ligger i, at PHP er et server-side sprog, mens JavaScript er et client-side sprog.

Dette betyder i praksis, at al bearbejdning af kode og data i PHP bliver kørt på serveren, som herefter sender resultatet tilbage som HTML til brugerens browser. Dette ligger i kontrast til JavaScript, hvor koden bliver læst og udført direkte i/af klientens browser.

Alle filer der vil anvende PHP skal ende på .php, ellers vil serveren ikke kunne læse udføre PHP koden. Du kan både skrive PHP, HTML, CSS og JavaScript i PHP filer.

PHP giver dig mulighed for at sende e-mails fra din hjemmeside, have login funktionalitet på din hjemmeside, køre et forum, lave afstemninger samt mange andre interaktive og databasedrevne webapplikationer. Disse webapplikationer er alt sammen noget, som ikke er muligt udelukkende med HTML, CSS og JavaScript for den sags skyld.

PHP er og bliver et fantastisk programmeringssprog med utroligt mange muligheder, hvis du lærer at bruge det rigtigt. Specielt sammen med [MySQL](https://www.nemprogrammering.dk/Tutorials/Startviden/teknologierne/mysql.php) er mulighederne store med PHP.

Kilde –

Fremvisning - C:\Users\Maj\Desktop\multiemedie\Html og css\htmlOvelse1L lu Ba\part 2

**Responsiv design**

Kilde –

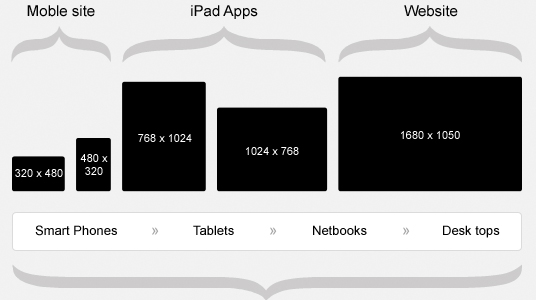
Responsive design er en måde at designe hjemmesider på. Man designer hjemmesiden med den hensigt, at den skal kunne ses og bruges på både smartphones, tablets og almindelige desktop computere.

Ideen er, at hjemmesiden automatisk skal kunne tilpasse sig skærmens størrelse, således at tekst, billeder, tabeller, menuer, grafik osv. skalleres enten op eller ned, alt afhængig af hvilken enhed brugeren benytter til at se siden.

At have en responsive hjemmeside, er i takt med den eksplosive udbredelse af mobile enheder, blevet vigtigere end nogensinde før. Et godt på en responsive hjemmeside er NemProgrammering.dk selv. Når du besøger siden, så prøv at gøre dit browservindue større og mindre.

Du vil opleve, at hjemmesiden automatisk tilpasser sig størrelsen på dit browservindue. Hvis ikke du oplever, at hjemmesiden ændre sig, så er det sandsynligvis fordi du anvender en ældre browser, som ikke understøtter CSS3 media queries (som en responsiv hjemmeside bl.a. bygger på).

Man designer typisk ud fra følgende skærmstørrelser:



Tricket er, at lave en jævn overgang mellem de fire skærmtyper, hvor store billeder skalleres ned og skriftstørrelsen skalleres op, hvis man f.eks. går fra en tablet til en smartphone.

Et alternativ til en responsive hjemmeside, er at en dedikeret side til mobile enheder samt en dedikeret side til desktops. Dette betyder dog, at du skal vedligeholde flere separate sider, hvilket godt kan blive uoverskueligt og tidkrævende i længden. Med et responsivt design har du én hjemmeside, hvor indholdet er det samme, men hvor det blot skalleres ned eller op om nødvendigt. En responsive hjemmeside kan derfor i mange tilfælde være nemmere at vedligeholde end to dedikerede sider til mobil og desktop.

Fremvisning - C:\Users\Maj\Desktop\multiemedie\Html og css\html1109\1609

**Internettet historie + serverbegraber**

Kilde -

Fremvisning – C:\Users\Maj\Desktop\multiemedie\noter

**Kommunikation**

Kilde - C:\Users\Maj\Desktop\multiemedie\bøger (Kommunikation\_i\_multimediedesign)

Fremvisning – C:\Users\Maj\Desktop\multiemedie\noter

**Fotografering**

Kilde –

Fremvisning – C:\Users\Maj\Desktop\multiemedie\foto

**Præsentationsteknik**

Kilde – C:\Users\Maj\Desktop\multiemedie\bøger (Kommunikation\_i\_multimediedesign)

Fremvisning – C:\Users\Maj\Desktop\multiemedie\noter

**Illustrator**

**Illustrator har en super blanding af værktøjer til både tegning, tekst og typografi. Men Illustrators helt klare fordel er at lave grafik, der skal kunne skaleres til store størrelser uden at tabe kvalitet.**

Dette er med til at gøre programmet uundværligt for mange grafikere, der arbejder med forskellige medier.

*PS: Længere ned i blogindlægget får du en lille historie fra den virkelige verden, hvor Illustrator kom til sin ret.*

**Hvad *kan* du bruge Illustrator til?**

Illustrator er det program i Adobe-pakken, der er absolut bedst til at lave illustrationer (ja, deraf navnet?), logoer, infografikker, tegneserier og grafik, der skal kunne skaleres. Men du kan for eksempel også importere et billede, "spore" det i Illustrator, og dermed få det til at se ud som om, du har tegnet det i hånden.

En anden fordel med Illustrator er at der findes utallige skabeloner for wireframes til hjemmesider, grafer, tabeller, symboler, app design og storyboards (mange er helt gratis at bruge både privat og kommercielt, men nogle skal man købe en licens eller kreditere for at bruge, så det er vigtigt at tjekke kilderne).

Med Illustrator kan du også bruge elementer fra et almindeligt billede til at lave ny grafik, lægge ny farve på eller skalere billedet op til en bedre størrelse.

Mange grafikere undgår at lære Illustrator, fordi de tror, at programmet kun kan bruges, hvis man er en kunstnertype eller et naturtalent indenfor tegning. Men Illustrators andre nævnte brugsområder styrker netop din grafiske værktøjskasse, når kunden eller arbejdsgiveren spørger om løsninger for logo design, hjemmesidelayout eller små infografikker.

**Hvad *bør* du bruge Illustrator til?**

Her følger en lille historie fra den virkelige verden:

Undertegnede har for nyligt overtaget ansvaret for alt grafisk materiale til en musikfestival i Norge. Jeg har været meget heldig, da min forgænger har været yderst kvalificeret til at lave det designmæssige grundlag, samt at jeg fik overrakt en masse filer og skabeloner, der kan overføres til arbejdet. Derfor behøvede jeg ikke at starte forfra med det hele.

Den forhenværende grafiker har også været utrolig dygtig til at bevæge sig selvsikkert på tværs af det gyldne trækløver: Photoshop, InDesign og Illustrator. Dette genspejles i de filer, jeg nu har overtaget:

**- Logo, designelementer og lignende er lavet i Illustrator.**

**- Plakater, T-shirt design, bannere og annoncemateriale ligger i overskuelige InDesign-filer.**

**- Grafik til online medier såsom website og sociale platforme ligger i Photoshop PSD'er.**

Da jeg blev spurgt om at tage opgaven, ville jeg nok have tøvet lidt, hvis jeg slet ikke havde åbnet Illustrator forinden. Jeg er overhovedet ikke nogen ekspert i programmet, men jeg kan grundlæggende finde rundt, og dette viste sig at være en stor fordel.

I forbindelse med årets udgave af festivalen skulle alle farver på de forskellige designelementer såsom logo, fonte, knapper og andet nemlig ændres.

[](https://cdn2.hubspot.net/hubfs/3430464/Imported_Blog_Media/c017-festival-300x219.jpg)Til venstre ses festivalens originale logo. Til højre har den fået festdragt på.

Dette fik jeg lavet med 2 klik i Illustrator - hvorefter jeg eksporterede elementerne direkte over i InDesign på de respektive plakater, bannere og T-shirts - alt sammen selvfølgelig i skalerbar vektorgrafik, så trykkeren blev tilfreds.

I lige præcis dette år fylder desuden festivalen 10 år. Derfor skulle logoet klædes på til fødselsdagsfejring og jubilæum. Dette klarede jeg også i Illustrator med en blanding af skabeloner og former, som man kan hente på diverse grafikbiblioteker på nettet.

**Med andre ord:** Uden Illustrator ville hele denne opgave have været meget mere tidskrævende og besværlig og i værste fald en opgave, jeg skulle have sagt nej til.

**Vil du styrke dine grafiske kompetencer? Lær**[**Illustrator Basis**](https://www.softworld.dk/kurser/illustrator-basis/)**på kursus i København eller Aarhus og få udvidet dit portfolio!**

Kilde –

Fremvisning – C:\Users\Maj\Desktop\multiemedie\Illu

Photoshop

Photoshop er et billedbehandlingsprogram udbudt af softwareproducenten Adobe. Photoshop fås både til Mac OS og Windows, og kan både bruges af professionelle og på hobbyplan.

Med Photoshop kan du i store træk gør alt med billeder, kun fantasien og dine Photoshop-evner sætter grænser. Faktisk, så siger man typisk, at lang de fleste plakater, bogomslag, logoer, magasiner og brochure, som du ser i din hverdag, er blevet manipuleret på en eller anden måde med Photoshop. Her er blot et par eksempler på, hvad der er muligt med Photoshop:

* Retouch billeder: F.eks. kan personers hud, øjne og bryn i billedet gøres pænere.
* Manipuler med billeder: Indsæt objekter, farver og skygger i billedet som ikke var der oprindeligt.
* Lave farvebilleder til sort/hvid
* Gør billeder skarpere (eller slørede om man vil) og forbedre billedkvaliteten.
* Lave flotte logoer, plakater, flyers eller bannere / grafik til hjemmesider
* Og meget meget mere…

Photoshop har de sidste mange år haft monopol på markedet for billedbehandlingsprogrammer, og spørger man en professionel fotogram eller designer, jamen så er det Photoshop han eller hun bruger. Photoshop er, måske på grund af denne monopol, et relativt dyrt stykke software, og ønsker du blot at prøve det af på hobbyplan, kan det godt være en lidt for dyr fornøjelse.

Derfor findes der også alternativer til Photoshop som f.eks. GIMP. GIMP er gratis, men tilbyder dog heller ikke helt den samme funktionalitet og de samme features som Photoshop gør. Er dine behov dog begrænsede kan GIMP sagtens være et udmærket alternativ. Photoshop selv kommer også i en lite version, som er i en prisklasse der er til at betale for de fleste. Denne version hedder Adobe Photoshop Elements, og omfatter kun de grundlæggende funktioner i Photoshop.

**Versionsstyring**

Kilde –

Fremvisning – C:\Users\Maj\Desktop\multiemedie\Html og css\Versionsstyring

**Kvantitativ empiri**

Kilde – C:\Users\Maj\Desktop\multiemedie\bøger (Kommunikation\_i\_multimediedesign)

Fremvisning - C:\Users\Maj\Desktop\multiemedie (interview)

Photoshop

Kilde –

Fremvisning - C:\Users\Maj\Desktop\multiemedie\Photoshop\materialer

Brugertest

Kilde – C:\Users\Maj\Desktop\multiemedie\bøger (Kommunikation\_i\_multimediedesign)

Fremvisning -

Farver

Kilde – interface

Fremvisning -

Typografi

Kilde – interface

Fremvisning -

Tekstproduktion

Kilde –

Fremvisning -

Business model canvas

Kilde –

Fremvisning -

Informationsarkitektur

Kilde –

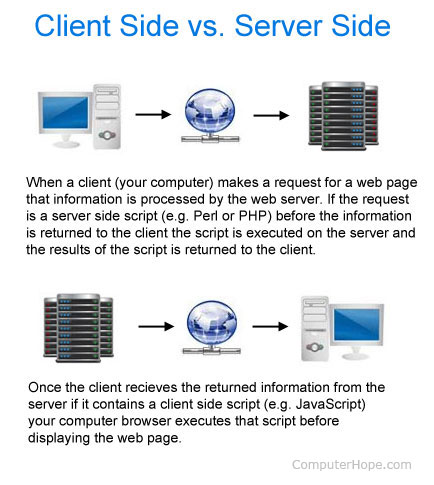
Fremvisning -

Ophavsret og licensleringmetoder

Kilde –

Fremvisning - C:\Users\Maj\Desktop\multiemedie

Serverside scripting



Kilde –

Fremvisning -

Design thicking

Kilde –

Fremvisning –

Gestaltlove:

Simplicity i webdesign betyder at man fjerner alle de unødvendige elementer fra sit design. Det består som regel af et “rent” layout, med 2-3 farver i en bestemt orden og nogle “frie” områder (Det er de man kalder white-space, men det behøver ikke nødvendigvis være hvidt). Et “rent” layout fungerer med et par elementer som træder frem, men mest afhængig af farve ordningen og de “frie” områder, for at skabe drama og interesse for brugerne. En normal farve ordning, indeholder ikke mere end 3 farver, men der kan selvfølgelig være nogle undtagelser, men som regel, er der ikke mere end 3 farver. Simplicity design betyder at man skære alt det unødvendige fra, er en farve som er tilhørende en tekst, en betoning og måske en baggrundsfarve, er alt et simplicity design behøver

Whitespace er den del af pladsen som ikke bliver fylde med noget udover baggrunden som der ­ndes på hele den pågældende hjemmeside. Whitespace er med til at danne overskuelighed på en hjemmeside og markere hvad der ”høre” sammen. Brugen af Whitespace kan også bruges til at fremhæve centrale elementer på en hjemme side som f.eks. hvis der er nogle ting som der ønskes at brugeren klikker på eller at de skal lægge mærke til nogle bestemte ting på siden. Der er fem forskellige designs som er meget almindelige at bruge når man designer med Whitespace

Et grid hjælper designeren med at skabe den visuelle overblik over mængden af informationer, som kommer på skærmen på en gang. I modsætning til rule of thirds, har grid først og fremmest fokus på problemløsning og kun derefter æstetik.

Rule of thirds bruges primært til fotografering og design af layout. Reglen hjælper med at fremhæve en objekt og skabe fokus omkring den. Man anvender reglen ved at dele skærmen op i tre rækker og tre kolonner og objekterne stilles på skæringspunkterne af dem. Dermed opnår man en mest æstetisk design.

Symmetry Det må ikke give en opfattelse af uorden eller ubalance da det kan tage meget af ens fokus fordi øjet lever efter et mønster. Man forbinder ofte ‑gurer som har samme farve eller samme form som en gruppe, især hvis ‑gurerne er forbundet med en streg, også selvom farverne ikke er ens eller det er de samme ‑gurer.

Closure I princippet overholder alle logoer uden kant (ypisk i .png format) lovene om closure; de passer ind uanset baggrundens farve Det handler om at “snyde” øjet/hjernen til selv at fylde de huller der eksistere i designet, men det er baseret på at læseren rent faktisk har baggrundsviden omkring objektet, ellers kan logoet rent faktisk ikke nå sit mål. Denne lov virker når et objekt er ufuldkommen eller når indersiden af et element ikke fuldstændig er lukket til, men seeren opfatter en hel form ved at fylde den manglende visuelle information, for at give et komplet udtryk af elementet. Denne teknik bruger ofte i stencil kunst og logo design.

Loven om lighed handler om, hvordan mennesket helt af sig selv kan se ligheden mellem farver, størrelser og former. Ligheder gør det lettere for brugeren at genkende deres mål for websitet og se relationer mellem afsnit der indeholder det samme og hvilke der ikke gør.

Golden section (eller bedre kendt som Det Gyldne Snit) bruges til at sætte det vigtige i et billede i fokus sådan at øjnene får set det før andre elementer. Inden for the golden section vil man fx finde: De vigtigste personer eller ting i billedet En vigtig handling i billedet Et særligt smukt eller interessant sted i et maleri Et firmalogo i et reklamebillede

Vigtige punkter:

Lærnings portfolie

Overblik

Lave og find information før design

Træn fagbegraver må gerne være både på danck og engelsk

Rækkeføglee 9 januar

Husk kilder i hvert fald en på hver side

Skriv som en rapport

Tjek moodle og mail hverag

Mobilfrist