

**INSIDERBUCH**

# **WebDesign.2**

**Tips & Tricks für die Gestaltung  
professioneller Web-Pages**

**Lynda Weinman**

**MIDAS VERLAG**

# Inhaltsverzeichnis

## KAPITEL 1

### **Starthilfe**

Lyndas Karriereberatung	26
Ausbildung	27
Seien Sie Ihr eigener Lehrer	27
Erweitern Sie Ihre Fähigkeiten im allgemeinen Design	28
Welche Fähigkeiten sind wichtig?	28
Erste Schritte auf der Karriereleiter	29
Die Bedeutung einer Präsentationsmappe	29
Was soll wieviel kosten?	30
So finden Sie einen Job im WebDesign	31
Mit Suchmaschinen arbeiten	32
Hardware-Entscheidungen	33
Mac oder Windows?	33
Einige Mac-Vorteile	34
Einige PC-Vorteile	34
Welche Plattform ist die beste?	34
Systemanforderungen	34
Software	36
Bildbearbeitungsprogramme	37

## KAPITEL 2

### **HTML-Editoren**

HTML in einem Grafikbuch?	40
Was ist HTML?	40
Warum ist HTML so wenig für das Design geeignet?	41
Sollte man HTML lernen?	42
So lernen Sie HTML	43
Wichtige Begriffe bei der Arbeit mit HTML	43
Wie sieht HTML aus?	44
HTML-Editoren	45

## **KAPITEL 3**

### **Die Strategie**

Erste Schritte	50
Storyboarding	53
Fallstudie: Vom Storyboard zur Produktion	54
Flowcharts	55
Eine Navigation planen	56
Die Site-Struktur	58
Metaphern	59

## **KAPITEL 4**

### **Das Umfeld des Web verstehen**

Unterschiede zwischen den Browsern	62
Richtlinien zur Kompatibilität	64
Der gefürchtete AOL-Browser	65
Farbkalibrierung bei verschiedenen Plattformen	66
Gamma-Unterschiede	67
Helligkeit und Kontrast verstehen	68
Hohe oder niedrige Auflösung?	70
Farbtiefe	71
Farbtiefe des Monitors	73
Unterschiede in der Schriftart	75
Fenster- und Monitorgröße	76
WebTV	77
Design-Tips für WebTV	79
WebTV und Web im Vergleich	80

## **KAPITEL 5**

### **Dateiformate im Web**

Bitmap oder Vektor?	84
Verlustfrei oder verlustbehaftet?	86
GIF-Komprimierung	86
Interlaced	GIFs 87
Transparente	GIFs 88
Animierte	GIFs 88
JPEG	90
Progressive oder Standard-JPEGs?	92
PNG	92
Gamma-Korrektur	93
Transparenz des Alpha-Kanals	93
Digitale Wasserzeichen	93
MNG	94
Vorteile von MNG	94
Nachteile von MNG	94

## **KAPITEL 6**

### **Grafiken mit niedriger Bandbreite**

Dateigröße und Download-Geschwindigkeit	98
Wie groß ist die Datei wirklich?	99
Dateigrößen in ImageReady und Fireworks	100
Den Bildtyp feststellen	101
Kleine JPEGs erzeugen	106
JPEG-Beispiele	107
Photoshop-Plug-ins zum Erzeugen kleiner JPEGs	108

<b>Kleine GIFs generieren</b>	109
Die Farbtiefe als Einflussfaktor	110
Glätten oder nicht?	111
Ungeglättete Zeichnungen	112
GIFs für bessere Linienzeichnungen	112
GIF-Farbpaletten	113
Dithering und Banding	114
Pro und Contra Dithering	115
Farben reduzieren in Photoshop	116
Farben reduzieren in ImageReady	117
Farben reduzieren in Fireworks	118
Farben reduzieren in Paint Shop Pro	118
Photoshop-Plug-ins für die GIF-Optimierung	119
Die Dateigröße online reduzieren: GIFWizard	120
Animierte GIFs	120
Hybride Bilder	121
Kleine PNG-Dateien erstellen	122
Interlace	122
Filter	122
Stapelverarbeitung	122
Aktionen in Photoshop	123
Stapelverarbeitung in Photoshop und ImageReady	124
Die Droplets in ImageReady	125
Stapelverarbeitung mit Fireworks;	126
Stapelverarbeitung mit DeBabelizer	127

## KAPITEL 7

### Farbkalibrierung

<b>RGB versus CMYK</b>	<b>131</b>
<b>RGB und ICC-Profile</b>	<b>131</b>
Was ist sRGB?	131
Was ist ein ICC-Farbprofil?	133
Meine Überlegungen zu ICC und sRGB	134
Weitere Gammawert-Probleme	135
sRGB in Photoshop 5.0	136
Websites, die exakte Farben erfordern	137



## KAPITEL 8

### Browserunabhängige Farben

Was ist die browserunabhängige Palette?	140
Browserunabhängige Farben, sortiert: nach Helligkeitswerten	142
Browserunabhängige Farben, sortiert nach Farbtönen	144
Warum gibt es überhaupt eine browserunabhängige Palette?	146
Wann Sie die browserunabhängige Palette benutzen sollten	146
Hexadezimale Farben	147
Ungewollte Farbverschiebungen	147
Linienzeichnungen	148
Fotografien	149
Browserunabhängige Farben benutzen	150
Browserunabhängige hexadezimale Farben auswählen	150
Andere Konvertierungsmethoden	151
Hilfsmittel für hexadezimale Farben	152
Pantones Lösung für browserunabhängige Farben	153
Browserunabhängige Farben auswählen	153
Browserunabhängige Farbtabelle in Photoshop	154
Browserunabhängige Paletten in ImageReady	155
Browserunabhängige Paletten in Fireworks	156
Browserunabhängige GIF-Bilder erstellen	157
GIF-Dateien in Photoshop speichern	157
GIF-Dateien in ImageReady speichern	158
GIF-Dateien in Fireworks speichern	158
Vektororientierte Software: Illustrator und FreeHand	159
Browserunabhängige Farben in Illustrator 8.0	159
Farbfelder in Illustrator 8.0	159
Mit FreeHand 8.0 arbeiten	160
Keine browserunabhängigen Farben in JPEG-Bildern	161
Hybride Bilder als Herausforderung	162
Hybride Bilder als GIF in Photoshop	162
Hybride Bilder als GIF in Fireworks	163
Hybride Bilder als GIF in ImageReady	163
Nicht-browserunabhängige Bilder mit einfarbigen Bereichen	164

## **KAPITEL 9**

### **Farbästhetik**

Terminologie	168
Farbthemen auswählen	170
Farbbeziehungen auf das WebDesign anwenden	172
Farbwerkzeuge	173
Coloring Web Graphics.2	173
Ein Photoshop-Plug-In für Farbharmonie	177
Erkennbarkeit	177
Farbgalerie	178

## **KAPITEL 10**

### **Farben und HTML**

Standardfarben	184
Farbattribute	184
DasTagBODY	185
Die Farbe von Links	185
Farbnamen statt Hex-Zahlen	186
Das Tag FONT	187
DasTagTABLE	187

## **KAPITEL 11**

### **Grundlegendes über Links**

Links erkennen	190
Bilder mit Links	191
Die Ränder ausschalten	191
Die Bedeutung von Höhe und Breite	192
Die Bedeutung von ALT	194
Thumbnails und große Bilder	196
Links zu anderen Medien	198
Verlinkte Grafiken und Ästhetik	199

## **KAPITEL 12**

### **Hintergrundkacheln**

Gekachelte Hintergründe erzeugen	202
Die Größe der Kacheln festlegen	203
Bildschirmfüllende Hintergrundbilder	204
Dateiformate für Hintergrundkacheln	206
Mit oder ohne Naht, da ist hier die Frage	207
Mit Naht	207
Nahtlos	207
Nahtlose Kacheln in ImageReady	207
Nahtlose Kacheln in Photoshop	209
Richtungskacheln	210
Ästhetische Betrachtungen	211



## **KAPITEL 13**

### **Transparente Bilder**

Was ist Transparenz?	214
Transparenz vortäuschen	215
Maskieren	215
Tricksen	215
Nicht bei Hintergrundkacheln!	216
GIF-Transparenz	217
Glätten: Für und Wider	218
Auren, weiche Kanten und Schlagschatten mit GIF-Transparenz	219
Werkzeuge und Techniken für GIF-Transparenz	220
GIF-Transparenz in ImageReady	220
GIF-Transparenz in Fireworks	222
GIF-Transparenz in Photoshop	223
PNG-Transparenz	225

## **KAPITEL 14**

### **Linien, Buttons und Bullets**

Horizontale Linien	228
Horizontale Linien mit HTML	229
Horizontale Linien für Fortgeschrittene	229
Horizontale Linien und Hintergrundkacheln	230
Horizontale Linien selbstgemacht	230
Eigene Linien in Photoshop erzeugen	231
Vertikale Linien	234
ClipArt-Linien	234
Bullets	235
HTML-Bullet-Listen	235
Geordnete Listen und Definitionslisten	236
Eigene Bullets verwenden	238
Eigene Bullets erstellen	239
Buttons durch Ebeneneffekte erzeugen	240
Button-ClipArt	241

## KAPITEL 15

### Imagemaps

Was sind Imagemaps?	244
Code für Client-Side Imagemaps	246
Code für Server-Side Imagemaps	247
Server- und Client-Side Imagemaps kombinieren	248
Das <code>&lt;img&gt;</code> Tag <code>ALT</code>	248
Die Attribute WIDTH und HEIGHT	248
Brauchen Sie wirklich eine Imagemap?	249
Eine Imagemap mit Fireworks erstellen	250
Eine Imagemap mit ImageReady erstellen	251

## KAPITEL 16

### Typografie im Web

Glossar typografischer Schlüsselbegriffe	254
Elemente, die HTML nicht bieten kann	255
Das 1x1 der Schrift	256
Ästhetische Überlegungen	256
HTML-basierte Typografie	257
Überschriften	257
Fette Auszeichnung	258
Kursive Auszeichnung	258
Vorformatierte Auszeichnungen	258
BlinkenderText	258
Schriftgrößen ändern	259
Initialen	259
Kapitälchen	259
Text zentrieren	259
Schriften in HTML auswählen	260
Das Tag FONT FACE	260
Verdana und Georgia	260
Unterschiedliche Schriftgrößen auf Macs und Pcs	262

<b>Grafikbasierte Typografie</b>	262
Schriftdesign mit Fireworks	263
Textgrafiken mit HTML plazieren	263
Phantastische Quellen für Online-Schriften	264
Was ist mit Schrifteinbettung?	265
TrueDoc	265
TrueType-Einbettung und OpenType	266
Sicherheitsmaßnahmen	266
Schriftdesigner gegen Schrifteinbettung	267
Was ist PDF?	268
Was ist Flash?	268

## **KAPITEL 17**

### **Ausrichtung und Tabellen**

Wie groß ist eine Webseite?	272
Mit HTML ausrichten	274
Tags und Attribute zurTextausrichtung	274
Tags zum Ausrichten von Bildern	276
Horizontale und vertikale Abstandtags	277
Die Attribute WIDTH und HEIGHT	277
Grafiken als Alternative zu HTML	278
Tabellen zur Ausrichtung	278
Datentabellen	279
HTML-Tabellentags	279
Grafiktabellen für das Seitenlayout	283
Prozentwerte versus Pixel	283
Prozentwertbasierte Tabellen	283
Pixelbasierte Tabellen	284
Beenden Sie Ihre Tabellen!	285
Beispiel ohne schließende Tags	285
Abschließendes Tag an der falschen Stelle	285
Einrückungen mit Hilfe von Tabellen	285
WYSIWYG-Tabellen	286

## **KAPITEL 18**

### **Frames**

<b>Was sind Frames?</b>	290
Frames - Pro und Kontra	291
Grundlagen von Frames	292
<b>Frames programmieren lernen</b>	292
Frameset	292
Vergrößerung der Begrenzungen	293
Unsichtbare Begrenzungen	293
Abschneiden des Inhalts	294
Geschachtelte Frames	294
Relative Größenangabe	294
<b>Frame-Targets</b>	295
Code innerhalb des Container-Dokuments	295
Code innerhalb des Dokuments links.html	295
Öffnen eines neuen Browserfensters	296
Code zum Ersetzen des Framesets	296
<b>Spaß mit Frames</b>	297

## **KAPITEL 19**

### **Cascading Style Sheets**

<b>Was sind Style Sheets?</b>	302
Der Aufbau eines Style Sheet	303
Stile vor älteren Browsern verbergen	303
<b>Extern, Intern und Inline</b>	304
Extern	304
Intern	304
Inline	304
<b>Schriften und Maßeinheiten</b>	305
<b>Mit Typografie arbeiten</b>	305
<b>Selektoren</b>	306
<b>Absolute Positionierung</b>	307
DIV und absolute Positionierung	308
Ebenen für Text und Bilder	309
<b>WYSIWYG-Editoren</b>	311

## **KAPITEL 20**

### **Scannen für das Web**

Welche Auflösung?	314
Ein Wörterbuch der Scan-Begriffe	315
Scan-Zubehör	315
Digitale Kameras und digitale Videokameras	316
Die Bildgröße in Photoshop verändern	316
Raster und Moire-Muster	318
Bildbearbeitungstechniken	320
Tonwertkorrektur	320
Farbton/Sättigung/Helligkeit	321

## **KAPITEL 21**

### **GIF-Animationen**

Die Ästhetik von Animationen	324
Das Format für animierte GIFs	325
Begriffe für GIF-Animationen	326
Inhalte von Animationen erstellen	328
Allgemeine Begriffe	328
Werkzeuge und Techniken für frameweise GIF-Animation	329
Frame-Animation in ImageReady	329
Frame-Animation in Fireworks	330
Bewegungsgrafiken in ImageReady	331
Instanzen und Tweens für Animationen in Fireworks	332
Andere wichtige Animationswerkzeuge	332

## **KAPITEL 22**

### **JavaScript: Rollovers und mehr**

Eine kurze Geschichte des JavaScript	336
JavaScript erlernen	337
Rollovers	337
Grafiken für Rollovers erstellen	338
Photoshop-Ebenen für Rollovers	340
Bilder mit ImageReady trennen und optimieren	341
Einfache Rollovers in Fireworks	342
Der Rollover-Code	343
Rollovers in Tabellen	344
Rollovers in Dreamweaver	345
Ersatz-Rollover	345
Markierungs-Rollover	347
Mehrfache Rollovers	349
Abwärtskompatibilität	351
Browsererkennung	353
Ein neues Browserfenster öffnen	354

## **KAPITEL 23**

### **Dynamisches HTML**

<b>Ein Überblick über DHTML</b>	358
Cascading Style Sheets (CSS)	358
JavaScript	359
Plug-ins	359
DOM	359
<b>Cooler Funktionen mit DHTML</b>	360
Ebenen	361
Animation	363
<b>Drag &amp; Drop</b>	<b>367</b>
<b>DHTMLzone</b>	<b>371</b>

## **KAPITEL 24**

### **QuickTime**

QuickTime-Grundlagen	374
Format-Entwicklungen	375
"Poster"-Filme	375
HREF, Sprites und Textspuren	376
Mehrere Datenraten	377
Streaming	378
Unterstützung für Bildformate	378
Unterstützung für DV-Camcorder	378
QTVR-Unterstützung	379
Nachteile von QuickTime	379

## **KAPITEL 25**

### **Flash und Shockwave**

Zuverlässigkeit von Plug-ins	382
Das Flash-Dateiformat	383
Flash lernen	384
In Flash zeichnen	384
Szenen und Symbole	385
Symbole erstellen	385
Symbole und Szenen verwalten	385
Zeitleiste und Schlüsselframes	386
Rollover-Buttons	386
Einem Button Sound hinzufügen	387
Interaktivität in Flash	387
Die Web-Integration von Flash	388
HTML-Frames mit SWF	388
Shockwave-Inhalte	389
Einführung in Director	390
Das Director-Interface	390
Web-Funktionen	392
Aftershock für Director und Flash	393

## **KAPITEL 26**

### **HTML für visuelle Designer**

HTML-Namenskonventionen	396
Relative oder absolute Pfadangaben	397
Fehlerbeseitigung	398
Ihre Seiten auf den Server hochladen	398
Gebräuchliche HTML-Tags	399

## **Anhang**

I Glossar	403
II Design-Ressourcen	411
III Index	415