

Ralf Lankau

Webdesign und -Publishing

Grundlagen
und Designtechniken

2., aktualisierte Auflage

HANSER

Inhaltsverzeichnis

1 Einführung

1.1	Alles so schön bunt hier: Das World Wide Web als neues Medium.	13
1.2	Ziel und Intention des Buches.	16
1.3	Zielgruppe des Handbuchs.	17
1.4	... oder doch das falsche Buch?.	19
1.5	Und warum das Ganze?.	21
1.6	Der Fahrplan: Kapitelinhalte.	23
1.7	Mit auf den Weg gegeben.	24

2 GuidedTour

2.1	Herkunft, Werden und Entfallen: Ursprung des World Wide Web.	27
2.1.1	Kleinster gemeinsamer Nenner: ein Protokoll ...	29
2.1.2	Kontaktfreudig: Hypertext.	32
2.1.3	Querverbindung: Hypertext funktional.	33
2.2	Ausgezeichnet: Formate für HTML.	35
2.2.1	Alles im Griff: traditionelles DTP.	35
2.2.2	Alles fließt: Struktur statt Format.	37
2.3	Paradigmenwechsel: Eigenheiten des Mediums . . .	39
2.3.1	Brett vorm Kopf: Querformat.	40
2.3.2	Völlig aufgelöst: der Bildschirm als Maß.	41
2.3.3	Surfers Paradise: variable Fenstergröße.	45
2.3.4	Typographie zum Aufblasen: variable Schriftgröße	47
2.3.5	Typographisches Nirwana: Schriftarten.	48
2.3.6	Colore infernale: benutzerdefinierte Farben.	52
2.3.7	Hardwareabhängige Darstellung.	54
2.3.8	Jedem das Seine: Hybriddesign.	55
2.3.9	New Media, new risk: Resümee.	57

3 Hyper... und weiter? HTML

3.1	Prolog	59
3.2	Wieviel Sie über HTML wissen sollten und warum	61
3.3	Werkzeug fürs Web: Autorensysteme.	64
3.3.1	Die Ursuppe des Web: ASCII-Editoren.	65
3.3.2	Weder Fisch, noch Fleisch: Zwitterprogramme . .	68
3.3.3	Fenstertechnik: DTP fürs Web.	72
3.3.4	Außen vor: Exportmodule.	75
3.4	Auf dem Weg ins „richtige Leben“.	76
3.5	HTML Level 1: Basics.	77
3.5.1	Minimalistisch: das Gerüst	80
3.5.2	Am Anfang war das Wort: Textformate.	83
3.5.3	Struktur im Kopf: Header.	91
3.5.4	Punkt für Punkt: Listenformate.	93
3.5.5	Logisch oder physisch: Textauszeichnung.	102
3.5.6	Von Angesicht zu Interface: Fontface.	105
3.5.7	Auslaufmodell: Ruler.	106
3.5.8	... und der ganzen Mühen Ergebnis?.	107
3.6	HTML Level 2: Farben und Links.	109
3.6.1	Colore zum ersten: Grundfarben.	110
3.6.2	Einschub: Farbe, Licht und Monitor.	112
3.6.3	Colore zum zweiten: Hexadezimalsystem.	114
3.6.4	Nur im Set: farbige Seitenelemente.	117
3.7	Hypertext spezial: Links und Adressen.	120
3.7.1	Scrollen per Link: Sprungmarken.	121
3.7.2	Sesam, öffne dich: Dateien referenzieren.	124
3.7.3	Absolut oder relativ: Verweise.	125
3.7.4	Das Telefonbuch des Web: URL	127
3.8	Ein Bild sagt mehr: Grafiken einbinden.	129
3.9	HTML Level 3: Tabellen.	139
3.9.1	Tabelle traditionell: Basics.	142
3.9.2	Helferlein: die Editoren.	147
3.9.3	Browserdesign: automatischer Umbruch.	149
3.9.4	Stift und Papier: der Entwurf vorweg.	152
3.9.5	Studieren und probieren: Quellcode.	154
3.9.6	Aufgeblasen: Tabellenaufbau mit Blindgif.	159

3.10	HTML Level 4: Frames.	163
3.10.1	Grenzziehung: Framesets definieren.	165
3.10.2	Rahmenparade: Attribute.	170
3.10.3	Klick' mich: Navigation mit Frames.	176
3.10.4	Java Script für die Frames-Navigation.	184
3.11	HTML Level 5: Interaktion mit Formularen.	189
3.11.1	Frag' mich: Formularelemente.	191
3.11.2	Hin und her: CGI-Skripten.	200
3.12	HTML Level 6: Extensions.	201
3.12.1	Bewegte Bilder: Video.	201
3.12.2	Style Sheet (CSS).	208
3.13	HTML Level 7: Code-Optimierung.	219
3.13.1	Code-checker: Validatoren für HTML-Code.	221
3.13.2	Freiheit des anderen: Hybrid-Design.	222
3.13.3	Sag', wer Du bist: Meta-Tags.	224
3.14	Nachtrag: HTML 4.0.	227

4 Bunte Seiten: Grafiken fürs Web

4.1	Level 1: Grundlagen.	229
4.1.1	Pixel und Vektor: ein ungleiches Paar.	231
4.1.2	Buntes am Limit: Farbtiefe in der Praxis.	235
4.1.3	Das passende Gewand: Formate für Grafik.	237
4.1.4	Ab ins Bilderbuch: Format für Fotografisches	241
4.1.5	Alles neu macht der ... Markt?.	246
4.1.6	Eigene Wege: Herstellerpaletten.	248
4.1.7	Glatt gegangen? Anti-Aliasing.	258
4.2	Level 2: Programme und Grafiken.	261
4.2.1	Programme zum Bilderbasteln.	261
4.2.2	Buntes für die Seite: Grafiken fürs Web.	272
4.3	Gimmi information: Schriftgrafik.	281
4.3.1	Make me look allright: Anti-Alias und Schrift	283
4.3.2	Wie man sich bettet ...: Schriftfarbe.	286
4.3.3	Mit oder ohne ...: Schriftwahl.	288
4.3.4	Wo Sonne ist...: Schrift und Schatten.	292
4.3.5	Stanzform für den Monitor: Cutout	296
4.3.6	Klick' mich: Schaltflächen und Buttons.	298
4.3.7	Klick' mich: Banner.	303
4.3.8	Faulheit siegt: Plan.	308

4.4	Level 3: Optimierung	311
4.4.1	Farbkasten im Tausch: Paletten ummappen.	311
4.4.2	Sparsam sei der Mensch: Paletten reduzieren	314
4.4.3	Stur nach Zeile: GIF-Kompression.	318
4.4.4	Ans Eingemachte: Palettenoptimierung.	320
4.4.5	Bilder häckseln: JPEG-Kompression.	323
4.4.6	Pixel und Vektoren: Scanner und Export.	325
4.4.7	Klein und groß: Vorschaubild.	329
4.5	Level 4: GIF-Animation.	331
4.5.1	Do it: Bastler fürs Daumenkino.	334
4.6	Level 5: Image maps.	339

5 Gestaltung für den Bildschirm: Visualdesign

5.1	Oh Du mein Monitor: Interfacedesign.	346
5.2	Stein auf Stein: Sitedesign.	351
5.2.1	Baum und Netz: Metaphern.	352
5.2.2	Alternativen: Gitter und Netz.	355
5.3	Hölzchen und Stöckchen: Pagedesign.	358
5.3.1	Auf Leitung: Seiten aus dem Netz.	361
5.3.2	Anker fürs Auge: top left corner.	362
5.3.3	Zum Rapport: Seitenlänge und Struktur.	363
5.3.4	Sorgenkind: Typographie.	366
5.3.5	... und immer auf dem Sprung.	373

6 An die Arbeit: Projekt & Produktion

6.1	Warm up: Vorlauf und Beratung.	376
6.2	Vor Ort: erstes Beratungsgespräch.	377
6.3	Stufenplan: Modelle.	380
6.3.1	Die flotte Drei: einfaches Modell.	380
6.3.2	Die Sechsfaltigkeit: Konzept und Design.	382
6.4	Hochprozentiges: Fünf-Stufen-Plan.	386
6.4.1	Phase 1: Basisarbeit & Konzeption.	386
6.4.2	Phase 2: Design und Gestaltung.	389
6.4.3	Phase 3: Templates und Grafiken.	390
6.4.4	Phase 4: Umsetzung und Produktion.	392
6.4.5	Phase 5: Test und Publikation.	393
6.5	Wer kommt denn da?.	397

7 Werkzeuge braucht der Mensch...

7.1	Die CD zum Buch (alphabetisch)	401
7.1.1	Software für den Mac.	401
7.1.2	Software für Windows 3.x und 95.	402
7.2	HTML-Kurzreferenz	407
7.2.1	Grundgerüst	408
7.2.2	Farben für die Seite, Hintergrundgrafiken.	409
7.2.3	Meta-Tags im Dateikopf.	409
7.2.4	Kommentar.	410
7.2.5	Text- und Absatzformatierung.	411
7.2.6	Tabellen: HTML-Syntax im Überblick	412
7.2.7	Parameter für die gesamte Tabelle.	412
7.2.8	Parameter für die Tabellenzelle.	413
7.2.9	Parameter für die Zelle.	413
7.2.10	Frames und Framesets.	414
7.2.11	Verweise.	415
7.2.12	Grafiken formatieren.	415
7.2.13	Image maps.	416
7.2.14	Multimedia und Fremdprogramme.	417
7.2.15	Formulare.	417
7.3	Glossar zu Internet, Webdesign und Webpublishing.	419
7.4	Index.	435