

Dreamweaver 4

Joerg Kilian

Dreamweaver 4

Integriertes Webdesign mit professionellen Tools



ADDISON-WESLEY

An imprint of Pearson Education

München • Boston • San Francisco • Harlow, England
Don Mills, Ontario • Sydney • Mexico City
Madrid • Amsterdam

Die Deutsche Bibliothek - CIP-Einheitsaufnahme

Ein Titeldatensatz für diese Publikation ist bei der Deutschen Bibliothek erhältlich.

Die Informationen in diesem Produkt werden ohne Rücksicht auf einen eventuellen Patentschutz veröffentlicht. Warennamen werden ohne Gewährleistung der freien Verwendbarkeit benutzt. Bei der Zusammenstellung von Texten und Abbildungen wurde mit größter Sorgfalt vorgegangen. Trotzdem können Fehler nicht vollständig ausgeschlossen werden. Verlag, Herausgeber und Autoren können für fehlerhafte Angaben und deren Folgen weder eine juristische Verantwortung noch irgendeine Haftung übernehmen. Für Verbesserungsvorschläge und Hinweise auf Fehler sind Verlag und Herausgeber dankbar.

Alle Rechte vorbehalten, auch die der fotomechanischen Wiedergabe und der Speicherung in elektronischen Medien. Die gewerbliche Nutzung der in diesem Produkt gezeigten Modelle und Arbeiten ist nicht zulässig.

Fast alle Hardware- und Softwarebezeichnungen, die in diesem Buch erwähnt werden, sind gleichzeitig auch eingetragene Warenzeichen oder sollten als solche betrachtet werden.

Umwelthinweis:

Dieses Buch wurde auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt. Die Einschrumpffolie – zum Schutz vor Verschmutzung – ist aus umweltverträglichem und recyclingfähigem PE-Material.

10 9 8 7 6 5 4 3 2 1
05 04 03 02 01

ISBN 3-8273-1808-4

© 2001 by Addison-Wesley Verlag,
ein Imprint der Pearson Education Deutschland GmbH,
Martin-Kollar-Straße 10–12, 81829 München/Germany
Alle Rechte vorbehalten
Einbandgestaltung: Helmut Kraus, Düsseldorf
Lektorat: Susanne Spitzer, susanne.spitzer@gmx.net
Herstellung: Anna Plenk, aplenk@pearson.de
Korrektorat und Satz: angelika.obermayr@techdoc.de
Druck und Verarbeitung: Kösel, Kempten (www.KoeselBuch.de)
Printed in Germany

Für
Katinka Marie

*Wer einen Traum nicht durchleben kann,
kann auch kein Leben erleben.*

(Carlos Castaneda)

INHALT

11

12

12

12

13

14

15

15

BASIC

Einleitung

Integration

Trends

Anspruch

Anleitung

Tour

Workspace

23

24

24

25

27

33

40

40

42

44

45

46

PLAN

Design

Screendesign versus Webdesign

Informationsdesign

Faustregeln

Design Guide

Projekt

Organisation

Rollen und Verantwortlichkeiten

Pflichtenheft

Projektsite

Projekttools

49

50

50

51

55

59

59

60

63

69

SITE

Mapping

Sitemap

Lokale Site

Links

Managing

Entfernte Site

Synchronisieren

Design Notes

Testen

73

74

74 Seite

82 Body

91 Text

108

PAGE

Dokument

108 Source

111 Skripte

116 Externe Editoren

117 Referenzpalette

119 Roundtrip

120 Optimieren

121 Elemente und Vorlagen

121 Elementepalette

124 Mit Elementen arbeiten

125 Vorlagen

131 Bibliothek

136 Tabellen

136 Tags, Attribute und Werte

142 Funktionstabellen

155 Verschachtelte Tabellen

158 Unentbehrliche Helfer

160 Layouten mit Tabellen

163 Layouttabellen

169 Ebenen in Tabellen konvertieren –
und zurück

171

Frames

173 Frames erstellen

175 Frame im Frame

175 Frames löschen

175 Frame-Inspektor

176 Frame-Seiten sichern

176 Eigenschaften des Framesets

178 Frame-Eigenschaften

179 Inhalte einfügen

180 Links und Targets

182 Alternative Vorstellung

183 Arbeiten mit Frames

184

Formulare

184 Funktionsweise

185 Formular erstellen

192 Einstellungen

193 Formulare und Verhaltensweisen

195

IMAGE

196

Farben

197 Websichere Farben

199 Dithering

201 Realitätsnähe

202 Bildformate

202 GIF

204 JPEG

206 PNG

208 Typografie (Text) als Grafik

210 Transparente Bilder

212 Konvertierungsprogramme

212 Browser-Dithering

213 Bildtechniken

213 Bild einsetzen und modifizieren

213 Einstellungen

216 Integration

217 Segmentierung

218 Komplexe Segmentierung

219 Rollover

221 Animiertes GIF

221 Imagemap

225 Web-Fotoalbum

229

STYLE

230

Stylesheets

230 CSS-Stile

235 Stylesheet bearbeiten

240

Ebenen

241 Ebenen anlegen

244 Ebenenfenster

246 Mit Ebenen arbeiten

249

EXTEND

250

Verhaltensweisen

250

Grundlagen

254

Verhaltensweisen kurz vorgestellt

258

Zeitleisten

258

Zeitleisteninspektor

260

Zeitleisten erstellen

263

Objekte animieren

267

Zeitleisten und Verhaltensweisen

269

Hinweise

270

Anpassen und Erweitern

271

Objektepalette

271

Eigene Objekte

272

Befehle

274

Menüs anpassen

274

Tastaturkurzbefehle

277

Erweiterungen

280

Hinweise

281

Dynamischer Content

281

Statische versus dynamische Seiten

281

Webanwendungen

282

Server und Client

282

Anwendungsserver und Datenbank

284

Lastverteilung und Cloning

284

Proprietäre Tags und Server Pages

285

Zum Beispiel Java

287

Dreamweaver UltraDev

287

Arbeiten mit UltraDev

289

Kleiner UltraDev-Workshop

303

APPEND

304

Tools

304

Appendix 1: Tools und Anwendungen zur Entwicklung von Websites

– ergänzend zu Dreamweaver (DW4)

306

Ereignisse für Verhaltensweisen

306

Appendix 2: JavaScript-Ereignisse, kompatible Browser und anwendbare Tags

308

Ressourcen

308

Online

310

Offline

311

Bibliografie

313

EXTRA

314

Interviews

314

Java-Entwickler

315

Allround-Webdesignerin

316

Dreamweaver-Evangelist

318

Dreamweaver-Trainer

319

UltraDev-Autorin

320

Webmaster

322

Online-Redakteur

323

Webdesign-Konzeptionerin

325

GoLive-Abtrünniger

327

Intranet-Entwickler

328

Projektleiterin

331

Office-Konvertierter

332

Webentwickler

334

Intranet-Designer

336

Dank

338

Index





basic

BASIC

12 Einleitung

12 Integration

12 Trends

13 Anspruch

14 Anleitung

15 Tour

15 Workspace

EINLEITUNG

Wie Dreamweaver von anderen Anwendern professionell genutzt wird, erfahren Sie im letzten Teil des Buches.

Dieses Buch richtet sich in erster Linie an Webdesigner und Webentwickler, die bereits mit Dreamweaver oder anderen WYSIWYG-Editoren arbeiten. Es liefert aber auch interessante Einblicke für Webadministratoren und Webstrategen, die Dreamweaver kennen lernen und für den Einsatz in Webprojekten beurteilen möchten. Nicht zuletzt ist dieses Buch, mit seinen Fallstudien und Mini-Workshops, eine inspirierende Lektüre für Grafikdesigner und Quereinsteiger.

Integration

Dreamweaver hat sich mit der Programmversion 4 deutlich weiter in Richtung eines funktionsbeladenen, frei konfigurierbaren Universalwerkzeugs für Webdesign, Workgroup-Webpublishing und Sitemanagement entwickelt. Mit der vorliegenden Version ist Dreamweaver weltweit Marktführer bei den professionellen WYSIWYG-Editoren geworden und wird vermutlich auch in Zukunft diese Position durch die Gesamtstrategie von Macromedia stärken können.

Die gesamte Programmoberfläche wurde den Macromedia-Interface-Standards angepasst. Weitere Highlights der Version 4 sind der voll integrierte Code-Editor, der Editoren wie Homesite und BBEdit entbehrlich macht, eine komplette Referenz-Bibliothek, ein integrierter JavaScript-Debugger, ein komfortables neues Layout-Tool für Tabellen sowie die optimierte Integration von Fireworks. Im Sitemanagement wurden Versioning-Standards wie WebDAV und Visual Source Safe eingeführt. Workgroup-Management und Site-Reporting wurden weiter verbessert. Die größte Arbeitserleichterung für Viele bringt vielleicht die neue Elementeverwaltung. Auch die Erweiterung der individuellen Anpassungsmöglichkeiten durch den eleganten Extension-Manager trägt zur Zufriedenheit bei. Nicht zuletzt sind die interaktiven Hilfestellungen beim Arbeiten verbessert worden.

Neben Dreamweaver stellen wir in den Beispielen auch ergänzende Websoftware vor: Grafikprogramme wie Fireworks, ImageReady und Photoshop, die zum Teil direkte Schnittstellen zu Dreamweaver beinhalten.



Mit einem kleinen Workshop widmen wir uns im Kapitel Extend auf Seite 249 Dreamweaver UltraDev – der Dreamweaver-Erweiterung für datenbankgestützte Anwendungen.



Trends

Insgesamt geht die Entwicklung der Werkzeuge für das Webdesign und Sitemanagement in Richtung modularer Erweiterbarkeit und Schnittstellen zu Webanwendungen. Wichtige Aspekte hierbei sind Content- und Workgroup-Management, Usability, Erfolgskontrolle, E-Commerce und Datenbankunterstützung sowie die Einbindung neuer Standards wie z.B. XML.

Einige neue Funktionen von Dreamweaver 4 sprechen wir im Kapitel Tour auf Seite 15 kurz an.



Eine Website erfüllt heute im Idealfall folgende Anforderungen:

- **Lean design:** Webseiten müssen schlank sein, damit sie schnell geladen werden. Die enthaltene Grafik muss gut komprimiert sein.
- **Frameless:** Der Einsatz von „glatten“ Seiten ohne Frames empfiehlt sich, wenn ein einfacher und flexibler Umgang mit den Inhalten gewünscht wird. Seiten ohne Frames funktionieren besser für die Indizierung in Suchmaschinen, die Site-Statistik und den Ausdruck.
- **Modular:** Die Erweiterbarkeit (oder auch Reduzierbarkeit) der Site wird durch einen modularen Aufbau gewährleistet.
- **Skalierbar:** die Site und deren Inhalte, die zugrunde liegende Programmierung und Technik müssen sich wechselnden Anforderungen (z.B. erhöhten Zugriffszahlen) anpassen.
- **Dynamisch:** Die Erzeugung der Inhalte, die Verwaltung, die Interaktion mit dem Benutzer sollten automatisierbar sein und auf datenbank-gestützte Anwendungen zugreifen.
- **Usability:** Die Benutzbarkeit der Site muss sichergestellt sein. Die Navigation und der gesamte Interaktionsprozess muss intuitiv bedienbar sein.
- **Cross platform:** Webseiten müssen mit unterschiedlichen Browsern auf verschiedenen Betriebssystemen darstellbar sein. Die Site sollte auf verschiedene Serverumgebungen portiert werden können.
- **Technik:** Die Konzeption der Programmierung und des Webserver sollte technologische Entwicklungen – zumindestens der nächsten Monate – berücksichtigen.
- **Content:** Die Site sollte interessante, vielleicht exklusive Inhalte anbieten. Aktualisierungen sollen leicht – idealerweise auch von nicht HTML-kundigen Personen – durchgeführt werden können.

Anspruch

Die meisten Bücher zu Dreamweaver orientieren sich entweder an den Features des Programms oder bringen das Programm dem Leser häppchenweise in einzelnen Lernschritten näher. Ziel dieses Buches ist nicht, noch ein weiteres Handbuch zu schreiben, sondern vielmehr, Dreamweaver aus der Perspektive eines professionellen Anwenders darzustellen. Das vorliegende Buch erhebt dabei keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Aufgrund des inzwischen riesigen Funktionsumfangs von Dreamweaver ist es gar nicht möglich, alle Funktionen des Programms zwischen diesen Buchdeckeln zu dokumentieren. Dies leistet das offizielle Handbuch bzw. die Online-Hilfe viel besser.

Seit den Anfängen des World Wide Webs Mitte der Neunziger haben sich auch die Standards für Webdesign immer weiterentwickelt. Neue Trends und Moderichtungen unterliegen immer auch dem Geschmack der einzelnen Kunden und Designer.



Wir haben versucht, einheitliche Schreibweisen zu verwenden und – wo sinnvoll – auch die englischen Begriffe einzusetzen. Leider sind die deutschen Dreamweaver-Versionen sprachlich nicht optimal und inkonsistent bei den Bezeichnungen im Programm und in der Online-Hilfe. Wir haben uns im Zweifelsfall an das Programm gehalten.

Die Screenshots sind auf dem Macintosh – meistens von Dreamweaver UltraDev – gemacht. Sie sind aber in allen Fällen auf Dreamweaver auch in der Windows-Version übertragbar.

Auf der dem Buch beiliegenden CD-ROM finden Sie das komplette Begleitmaterial zu den Themen dieses Buches.



Dieses Buch zeigt Ihnen Wege, unterstützt Sie bei der Planung, hilft Ihnen Fehler zu vermeiden. Das Wichtigste bei der Entwicklung von Websites ist, dass der Entwickler eine persönliche Vorstellung von dem zu erzielenden Ergebnis hat. Leidenschaft für gutes Design und Gespür für effiziente Kommunikation sind Grundvoraussetzungen für die Entwicklung guter Websites.

Anleitung

Wie nutzen Sie dieses Buch am besten? Sie können das Buch von vorn bis hinten in einem Stück lesen. Sie können aber auch einzelne Abschnitte unabhängig voneinander durcharbeiten und zwischendurch das Begleitmaterial auf der CD-ROM sichten. Die Navigation hilft Ihnen dabei, sich schnell einen Überblick zu verschaffen. Screenshots und Illustrationen im Buch helfen Ihnen, sich ein Bild von den dargestellten Prozessen zu machen, auch wenn Sie gerade einmal nicht vor dem Bildschirm sitzen.

Wie Sie mit dem Stoff umgehen wollen, bleibt letztendlich Ihnen selbst überlassen. Ich wünsche Ihnen viel Spaß dabei.

Hamburg, im März 2001

Joerg Kilian



Tour

Wodurch unterscheidet sich Dreamweaver von anderen WYSIWYG-Editoren? Das wichtigste Merkmal von Dreamweaver ist mit Sicherheit die sehr offene Architektur der Programmkomponenten. Sie gewährleistet auf der einen Seite eine unkomplizierte Aktualisierung und Sprachlokalisierung durch den Hersteller, auf der anderen Seite bietet sie Entwicklern von Erweiterungen, Projektadministratoren und sogar dem Webdesigner die Möglichkeit, das Programm nach eigenen Vorstellungen anzupassen.

Alle konfigurierbaren Einstellungen des Programms sind in Webstandards umgesetzt: XML, JavaScript und HTML. Das Programm „spricht die gleiche Sprache“ wie die Webentwickler!

Workspace

Wie arbeiten Sie mit Dreamweaver? Werfen wir einen ersten Blick auf Dreamweaver und machen einen kleinen Rundgang durch wichtige Bedienungsfunktionen:

► Flexibilität

Die Bedienung des Programms ist sehr flexibel und intuitiv. Viele Wege führen ans gewünschte Ziel. Befehle und Funktionen können auf verschiedene Arten ausgeführt werden:

- **Klassisch:** Alle jeweils verfügbaren Befehle und Funktionen sind in der oberen Menüleiste des Programms abrufbar.
- **Fenster:** Viele der Fenster und Paletten enthalten Funktionen, Elemente und Befehle, die durch Klicken, per Drag & Drop oder Kontextmenüs gesteuert werden können.
- **Kontext:** Die für ein Element verfügbaren Befehle sind auch über das kontextsensitive Menü (Kontextmenü) erreichbar. Dieses kann über die rechte Maustaste (Windows) oder über **KONTROLLTASTE + MAUSKLIK** (Mac) aktiviert werden. In vielen Fällen haben auch Palettenfenster Kontextmenüs, die sich hinter dem schwarzen Dreieck (oben rechts) verstecken.
- **Tastatur:** Alle wesentlichen Befehle sind über Tastaturkürzel abrufbar. Die Tastaturkürzel können individuell angepasst werden.



▲ **Im Verzeichnis „Configuration“ im Dreamweaver-Ordner finden Sie alle Einstellungsdateien. Es sind ausschließlich XML, JavaScript und HTML-Dokumente.**



Siehe Kapitel Anpassen und Erweitern auf Seite 270.

► Mac ...

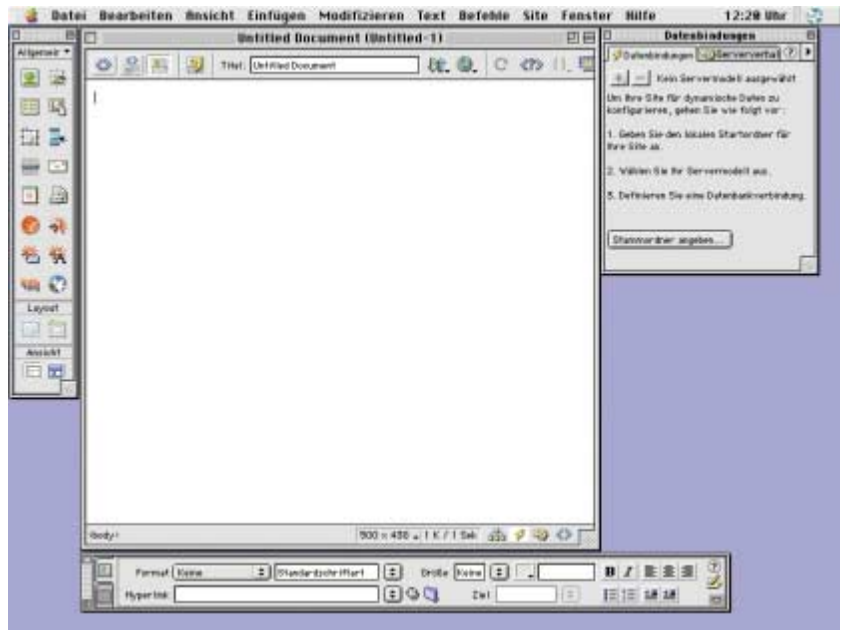
Siehe auch **Tastaturbefehle**.



Für das Arbeiten mit Dreamweaver ist es unerheblich, ob Sie mit dem Macintosh oder unter Windows arbeiten. Obwohl in diesem Buch grundsätzlich Screenshots vom Macintosh dargestellt sind, werden Sie unter Windows einen weitgehend identischen Aufbau der Fenster und Funktionen finden. Dreamweaver ist von Anfang an als plattformübergreifende Anwendung konzipiert worden.

So gibt es nur Unterschiede, die betriebsbedingt sind, z.B. die Darstellungen der Fenster und Paletten. Weiter gehören dazu unterschiedliche Tastaturbelegungen für Kurzbefehle, die wir in diesem Buch weitgehend berücksichtigt haben.

**So oder ähnlich ►
sieht die Arbeitsumgebung von
Dreamweaver 4 aus, wenn Sie das
Programm zum ersten Mal auf dem
Macintosh starten.**



**Dreamweaver hatte leider
Probleme mit MacOS 9.1 und
der Darstellung von GIFs und
Markierungstechniken mit dem
Cursor. Diese wurden mit der
Einführung von Quicktime 5 behoben.**



► Fenster

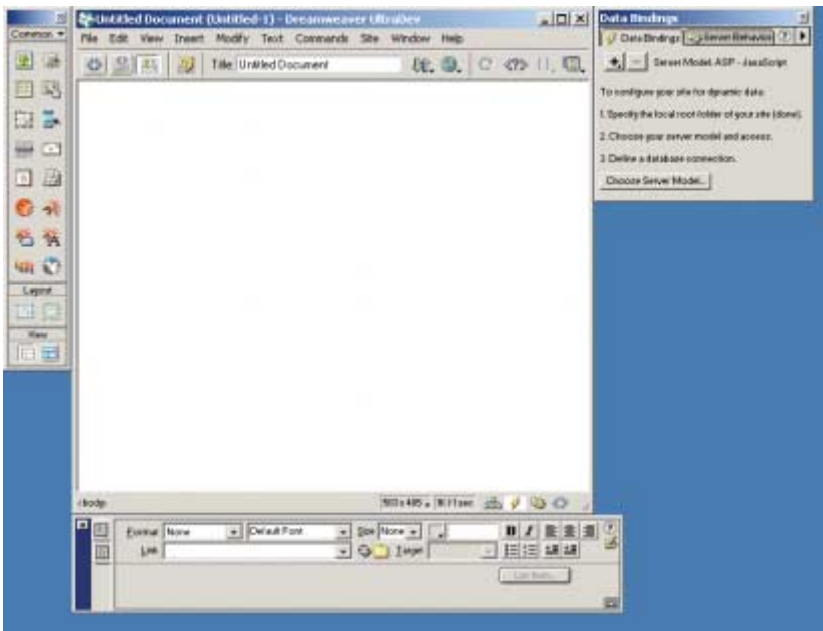
Die einzelnen Fenster sind als schwebende Paletten angelegt und können in ihrer Größe und Position der Größe des Bildschirms und Ihren individuellen Vorlieben angepasst werden. Über das Menü FENSTER können Fenster und Paletten ein- und ausgeblendet werden.

► ... oder Windows

Ein weiterer Unterschied in der Darstellung zwischen Macintosh und Windows tritt in Verbindung mit den HTML-Tags
 und <P> auf. Unabhängig davon, ob die Größe per <FONT-Size> oder CSS angegeben wird, ist die Darstellung auf Macintosh und Windows unterschiedlich. Dieses Problem tritt nicht nur in Dreamweaver, sondern auch in den Browsern der beiden Plattformen auf.



**Siehe auch Kapitel
Stylesheets auf Seite 230.**



◀ **So oder ähnlich sieht die Arbeitsumgebung von Dreamweaver 4 aus, wenn Sie das Programm zum ersten Mal unter Windows starten.**

► Dokumentfenster

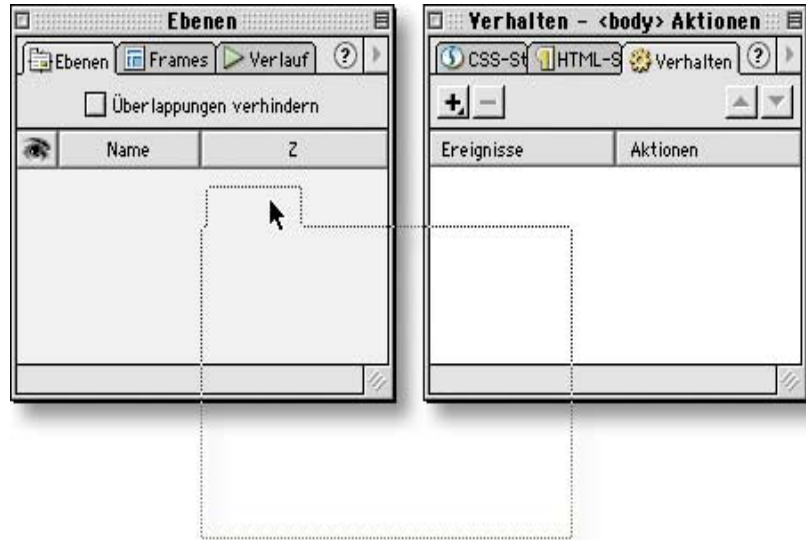
Zentrales Element der Dreamweaver-Oberfläche ist das Dokumentfenster, in dem die Seitenelemente platziert werden. In der Kopf- und der Fußleiste (Statusleiste) werden zusätzliche Informationen angezeigt und Funktionen abgerufen:

- **Kopfleiste** (Dateiname und Dokumenttitel)
- **Symbolleiste** (Steuerungsschaltflächen)
- **Head-Inhalt** (Elemente des Head-Bereichs)
- **Tag-Selektor** (Auswahl des aktiven Elements)
- **Informationen** (Fenstergröße, Dateigröße und Ladezeiten)
- **Mini-Launcher** (Ein- und Ausblenden von Fenstern)

► Launcher

Zum Öffnen und Schließen einzelner Fenster benutzen Sie den Launcher. Praktischer jedoch – insbesondere, wenn Sie mit kleinem Bildschirm arbeiten – ist der neue Mini-Launcher im Fuß des Dokumentfensters.

Um die Tafel einer Palette in eine andere zu verschieben, ziehen Sie diese einfach per Drag & Drop.



► Eigenschafteninspektor

Dieses kontextsensitive Fenster werden Sie immer geöffnet haben wollen, da hier alle Informationen zu dem aktiven Element angezeigt werden: MENÜ: FENSTER: EIGENSCHAFTEN. Also abhängig davon, ob es sich um Text, eine Tabelle oder ein Bild handelt, hat der Eigenschafteninspektor immer eine andere Inhaltsstruktur. Dies mag am Anfang etwas verwirrend sein, aber Sie gewöhnen sich schnell an die unterschiedlichen Modi dieses Hilfsmittels.

Der Eigenschafteninspektor hat auch – wieder abhängig vom Kontext – eine erweiterte Darstellung, die Sie mit dem kleinen weißen Dreieck unten rechts auf- und zuklappen können.

► Objektepalette

Neben dem Tag-Selektor gibt es jetzt im Eigenschafteninspektor einen Tag-Modus, den Sie an dem kleinen Reiter links im Fenster in den Vordergrund holen können.

In diesem Fenster finden Sie – sortiert auf verschiedenen Tafeln, die Sie über das obere Popup-Menü erreichen –, fertige Objekte (Seitenelemente), die Sie per Drag & Drop ins Dokumentfenster ziehen können. Dieser Palette können Sie auch eigene Objekte oder Tafeln hinzufügen.

► Quellcode

Wichtigstes Fenster neben dem Dokumentfenster ist der Code-Inspektor (FENSTER: CODE-INSPEKTOR). Hier können Sie direkt im Quellcode arbeiten. Die Veränderungen werden simultan zum Dokumentfenster angezeigt. Wenn Sie den Code-Inspektor einblenden, wird automatisch die Stelle im Code markiert, der das aktive Element im Dokumentfenster entspricht.

Neu in Dreamweaver 4 ist die geteilte Ansicht ANSICHT: CODE- UND ENTWURF, die Sie bequem über die Schaltfläche in der Symbolleiste aktivieren. So haben Sie Entwurf und Code simultan im Blick.

In den Voreinstellungen können Sie Syntax und Struktur des Codes, die Farbcodierung der einzelnen Tags und weitere Merkmale festlegen. Wenn Sie mit externen Editoren arbeiten, wählen Sie BEARBEITEN: EXTERNER EDITOR... oder BEFEHLSTASTE + E.



Neu in Dreamweaver 4 ist die Layoutansicht, die ausschließlich für Gestaltung mit Tabellen eine Rolle spielt. Sie ist im Fuß der Objektpalette untergebracht.



Siehe auch Kapitel Anpassen und Erweitern auf Seite 270.

► Quick-Tag-Editor

Der Quick-Tag-Editor bietet Ihnen den Vorteil, HTML-Quellcode direkt im Dokumentfenster bearbeiten zu können.

- Im Modus HTML EINFÜGEN wird neuer Code eingefügt.
- Im Modus TAG UM OBJEKT LEGEN wird um die aktuelle Auswahl ein neues Tag gelegt.
- Im Modus BEARBEITEN-TAG wird das bereits vorhandene Tag bearbeitet.
- Am schnellsten erreichen Sie den Quick-Tag-Editor über die Tastatur: BEFEHLS-TASTE + T. Mit der gleichen Tastenkombination können Sie – bei aktiviertem Element – zwischen den Modi des Editors hin- und herspringen.

HTML einfügen: <>

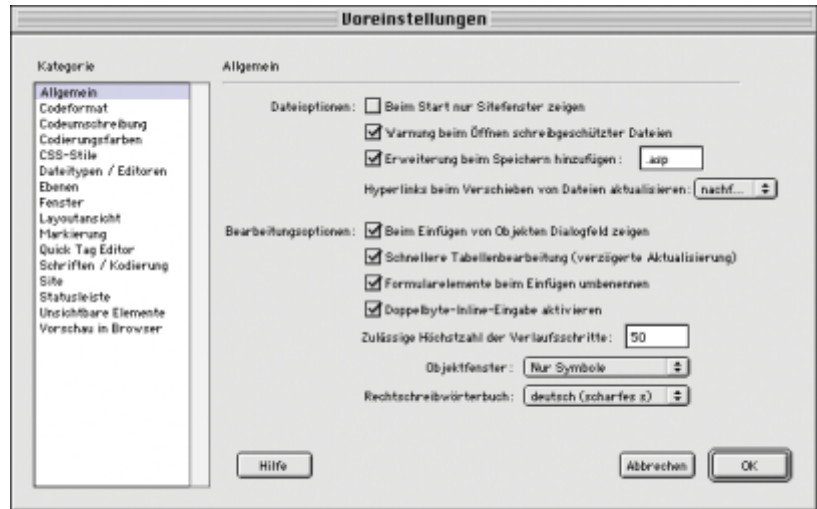
Tag umbrechen: <>

- a
- abbrev
- acronym
- address
- app
- applet
- area
- au
- b
- banner

◀ *Die drei verschiedenen Modi des Quick-Tag-Editors. Nach einer kurzen Verzögerung erscheint zwischen den spitzen Klammern ein Auswahlmü, in dem Sie den gewünschten Tag auswählen können.*

Tag bearbeiten:

Das Programm ►
können Sie im Fenster „Voreinstellungen“ den individuellen Erfordernissen anpassen.



► Site-Fenster

Weitere Informationen
im Kapitel Mapping auf
Seite 50.



Um eine Website mit Dreamweaver zu erstellen, müssen Sie zuerst eine Site definieren. Diese Site wird im Site-Fenster dargestellt: MENÜ: FENSTER: SITEMAP. Das Fenster muss nicht immer geöffnet sein, da es sehr viel Raum auf der Arbeitsfläche beansprucht.

► Einstellungen

Bevor Sie mit dem Arbeiten beginnen, sollten Sie einen Blick auf die Voreinstellungen werfen: BEARBEITEN: VOREINSTELLUNGEN... Mit den voreingestellten Werten können Sie ohne Probleme Ihre erste Site erstellen, jedoch lohnt es sich, die möglichen Einstellungen kennen zu lernen und auszuprobieren, damit Sie für jede Aufgabe die optimalen Voraussetzungen schaffen. Eine ausführliche Dokumentation der Voreinstellungen finden Sie im Handbuch oder der Online-Hilfe.

Hilfe

Dreamweaver bietet Ihnen eine ausführliche Online-Dokumentation, die Sie direkt aus dem Programm aufrufen können:

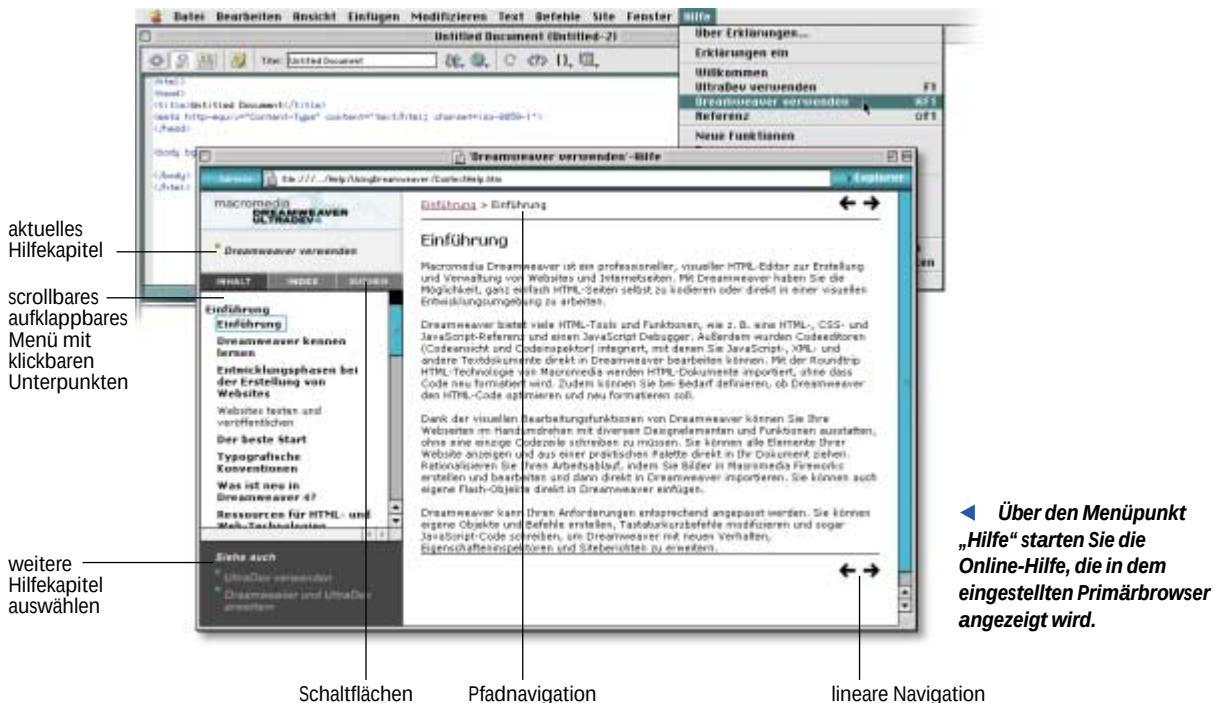
- **Tastatur:** F1
- **MENÜ:** HILFE: DREAMWEAVER VERWENDEN
- **kontextsensitiv** über das in Fenstern und Paletten enthaltene Icon mit dem Fragezeichen. Ein Klick hierauf bringt Sie direkt zum gewünschten Thema.

Sie navigieren in den Hilfeseiten mit Ihrem Webbrowser in lokalen Hilfedateien, indem Sie nach bestimmten Stichworten suchen, sich den Index anzeigen lassen oder über Verknüpfungen im Text zu assoziierten Inhalten springen. Die Seiten enthalten zum Teil animierte Tutorials, die nur mit dem aktuellen Shockwave-Plug-In sichtbar sind.

Weitere Menüeinträge unter Hilfe beziehen sich auf Erweiterungen (z.B. Exchange, Extension Manager, UltraDev), die z.T. direkt auf Online-Inhalte zeigen.



Weitere Details zu den einzelnen Bedienungselementen finden Sie in den thematisch zugeordneten Abschnitten des Buches.





PLAN

24 Design

24 Screendesign versus Webdesign

25 Informationsdesign

27 Faustregeln

33 Design Guide

40 Projekt

40 Organisation

42 Rollen und Verantwortlichkeiten

44 Pflichtenheft

45 Projektsite

46 Projekttools

DESIGN

**Technic distracts
– form matters
– content counts.**

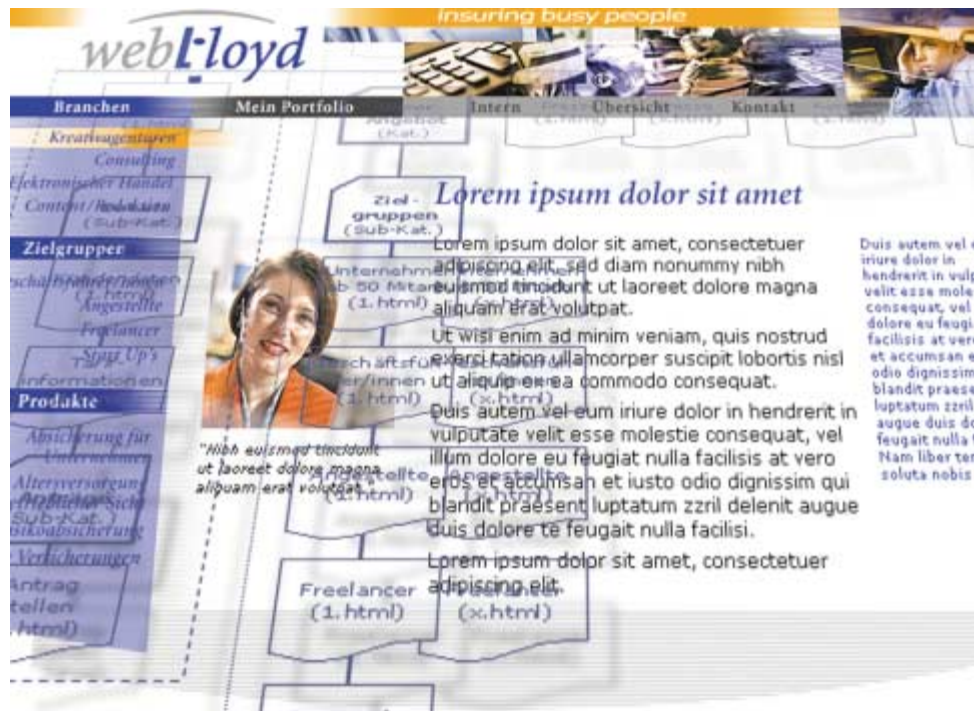
Was bedeutet Design für die Erstellung von Websites? In der Vergangenheit war Design in den Informationsstrukturen des Internets nur ein Nebenkriegsschauplatz. Der Designer hatte allenfalls die Aufgabe, die Seiten zu „hübschen“, also gut aussehen zu lassen. Die heutigen Anforderungen der neuen Medien geben dem Designer mehr Spielraum für Gestaltung, aber auch mehr Verantwortung. Im Folgenden finden Sie einige Hinweise zu den Spielregeln.

Screendesign versus Webdesign

Beim Design von Websites spielen zwei Faktoren eine Rolle:

- **Screendesign** meint die Darstellung der einzelnen Seite, mit ihren Navigationselementen und Inhalten betrachtet nach Form, Farbe, Größe, Typografie, Position im Layout, Hierarchie, Leserichtung etc.
- **Webdesign** bezieht sich auf eine Website als Gesamtobjekt – das Zusammenspiel der einzelnen Seiten in einem Informationsgebäude. Hier sind Struktur, Benutzerführung, Navigierbarkeit etc. gefragt.

Screendesign und Webdesign greifen ineinander, damit Informationsdesign entstehen kann. ▼



Informationsdesign

Sie machen Websites nicht für sich selbst, sondern für „die Welt da draußen“. Denken Sie bei der Erstellung von Websites an folgende Punkte:

- **Information:** Was wollen Sie auf der Webseite sagen? Welche Art von Information wird vermittelt? Wie sind die Informationen aufbereitet?

- **Kommunikation:** Wie wollen Sie die Information vermitteln? Wie wird Ihre Webseite gefunden? Welche Möglichkeiten haben Sie, die Kommunikation – auch außerhalb des Webs – zu unterstützen?

- **Zielgruppe:** Wer wird durch die Site angesprochen? Was erwarten die Besucher auf der Site? Welche Vorlieben haben die Besucher? Gibt es kulturelle, sprachliche, soziale oder politische Beschränkungen? Welche Technologien setzt die Zielgruppe ein? Und vielleicht am wichtigsten:

Welcher der Besucher wird Stammgast der Site?

- **Aufmerksamkeit:** Das wichtigste und knappste Gut im Web sind „hohe Einschaltquoten“ – eine hohe *awareness*. Mit welchen Mitteln können Sie eine Website mit einer erhöhten Aufmerksamkeit ausstatten?

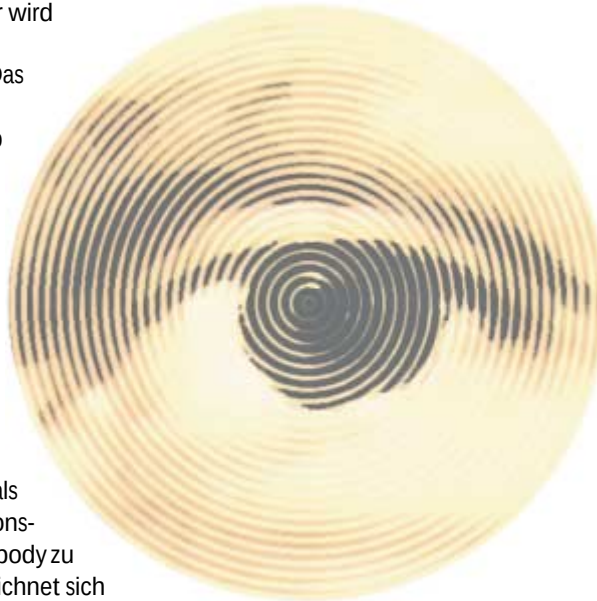
- **Persönlichkeit:** Nichts ist schlimmer als im riesigen Informationsnetz des Webs ein Nobody zu sein. Gutes Design zeichnet sich immer durch einen hohen Grad an Persönlichkeit aus.

- **Identität:** Wichtigstes Hilfsmittel zur Vermittlung einer Persönlichkeit ist die Schaffung von Identität. Das bedeutet nicht, dass alle Seiten Ihrer Site gleich aussehen müssen, sondern dass es bestimmte wiederkehrende Elemente (Formen, Farben, Logos etc.) gibt, die den Eindruck von Einheit vermitteln.

- **Seriosität:** Sie wollen mit Ihrer Website Vertrauen gewinnen? Sorgen Sie dafür, dass die Inhalte den Besucher nicht verunsichern oder gar verärgern. Setzen Sie vertrauensbildende Maßnahmen ein, wie z.B. Kontaktmöglichkeiten, kostenlose Beratungsangebote, Sicherheitsmechanismen (SSL) etc.

- **Konsistenz:** Arbeiten Sie grundsätzlich mit wiederkehrenden Elementen. Dies gilt insbesondere für Navigation, Benennungen, Farben, Maße, Positionen etc. Der Besucher lernt Ihre Site so schneller kennen.

Ganz scharf lassen sich diese beiden Faktoren nicht voneinander trennen. Sie greifen sogar sehr stark ineinander. Wichtig ist jedenfalls, bei Design nicht nur an das starke Visual eines Screens zu denken, sondern das Gesamtwerk vor Augen zu haben.



◀ **Awareness: Aufmerksamkeit ist das teuerste Gut im Web.**

Faustregeln

Damit Sie bei der Erstellung Ihrer Seiten klassische Fehler vermeiden, sind folgende Grundregeln zu beachten:

► Standards einhalten

- **Halten Sie sich an die HTML-Standards.** Zur Zeit gelten immer noch HTML 4 und JavaScript 1.0 als Webstandards, die von allen gängigen Browsern angezeigt werden. Benutzen Sie für den Aufbau Ihrer Seiten die Grundelemente wie Head-, Title, Meta-Tags, Alt-Tags für die Bilder. Diese sind notwendig, damit die Seiten in Suchmaschinen gut indiziert werden.
- **Machen Sie Ihre Site Browser-neutral.** Im Idealfall sollte Ihre Seite auf jedem Browser das gleiche Bild abgeben. Arbeiten Sie mit dem „kleinsten gemeinsamen Vielfachen“. Legen Sie den Minimal-Browser (z.B. Netscape 3.0), die Bildschirmauflösung (z.B. 800 x 600) und Farbtiefe (8-bit) fest, bevor Sie mit der Umsetzung beginnen.
- **Verwenden Sie Schriften, die jeder hat.** Schriften wie Times, Helvetica, oder Courier sind auf jedem internetfähigen Rechner installiert. Gängig sind TrueType-Schriften wie Arial, Verdana und Georgia, die speziell für die Bildschirmdarstellung optimiert wurden.



◀ Wenn Sie sich beim Aufbau einer Seite an die gängigen Standards halten, haben Sie bereits die halbe Aufgabe gelöst.

Schriften wie Helvetica, Times aber auch Verdana und Georgia sind auf fast allen Plattformen zu finden. ►



► Inhalte gestalten

- **Machen Sie die Startseite besonders.** Die Startseite einer Site hat immer Referenzcharakter und sollte visuell hervorstechen. Legen Sie die Seite mit einer „niedrigen Schwelle“ an, so dass möglichst viele Besucher die Informationen dieser Seite sehen können. Also kein JavaScript oder Flash, ohne alternative Seiten für ältere Browser!



Finden Sie für Ihre Startseite eine besondere **Optik**. Sie ist Ihre Visitenkarte. ►

● Gliedern Sie Ihre Seiten logisch und optisch.

Denken Sie an die Leserichtung des Besuchers. Welche Elemente sind in der visuellen Hierarchie am wichtigsten? Wie gehen Sie mit dem Weißraum auf der Seite um? Machen Sie eine grobe Skizze auf Papier, wo was stehen soll. Finden Sie ein Layout, das sich wie ein roter Faden durch alle Seiten zieht. Benutzen Sie Tabellen und Vorlagen.

● Vermeiden Sie Stereotypen und Klischees.

Wenn Sie eine Baustelle haben, sollten Sie diese nicht im Netz veröffentlichen. Genauso sollten Sie sichtbare Webcounter, kleine zapfelnde Männchen mit Pressluftschlämmern, zuckende Java-Ticker und eine Mauer von Banner-Einblendungen vermeiden.

● Geben Sie eine Kontaktmöglichkeit an. Minimale For-

derung ist eine E-Mail-Adresse auf der Startseite. Sie können aber auch eine Kontaktseite mit Postadressen, Ansprechpartnern oder Callcenter-Funktionen ausstatten.

● Zeigen Sie Ihre Sitemap. Der geübte Besucher schaut als Erstes auf die Seitenübersicht. Hier findet er alle Inhalte einer Site – meist als Text tabellarisch gruppiert und gelistet – auf einen Blick.

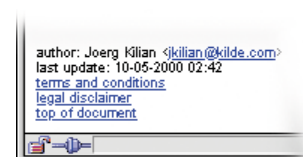
● Machen Sie Ihre Seite durchsuchbar. Wenn Sie umfangreichen Content ins Web stellen, bieten Sie dem Besucher eine Volltextsuche an, die es ihm erlaubt, Ihre Site nach Schlagworten zu durchsuchen.

● Bieten Sie Hilfestellungen an. Beliebt sind FAQ-Listen mit den meistgestellten Fragen zur Site (und den entsprechenden Antworten). Es kann auch sinnvoll sein, spezielle Hilfeseiten zu entwickeln, die detailliert auf bestimmte Benutzerfragen eingehen. Sehr effizient sind auch gut gestaltete Fehlermeldungen, die dem Besucher den Fehler erläutern und Lösungsvorschläge anbieten.

● Denken Sie an obligatorische Informationen. Am Fuß der Seite sollten Informationen wie Copyright, Disclaimer, AGBs, Stand der Änderungen, E-Mail-Adresse u.Ä. stehen.



**Eine Skizze auf Papier ►
für das Layout Ihrer Seite
ist sicher nicht verkehrt.**



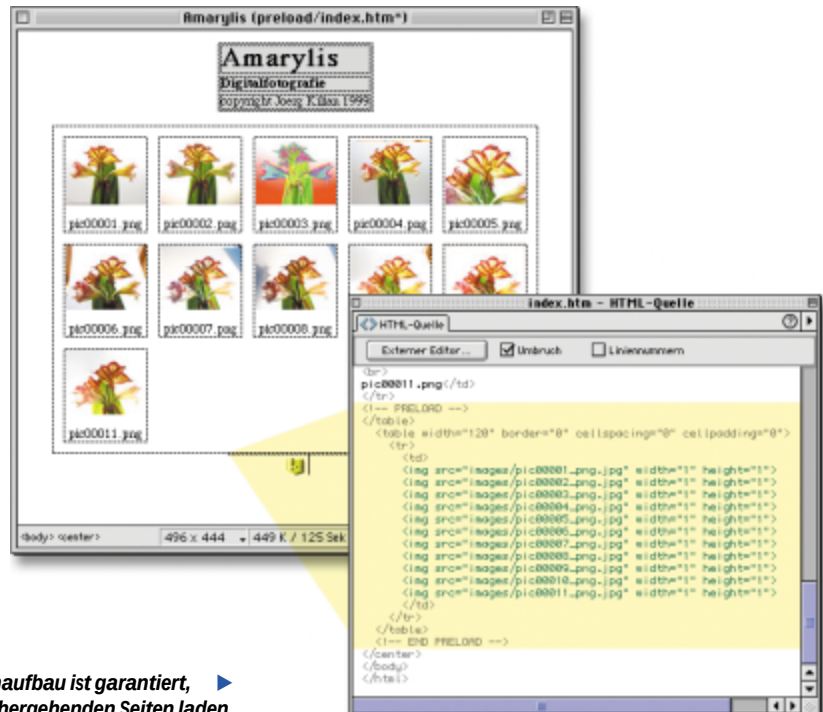
▲ Informationen, die auf keiner Seite fehlen sollten.

► Site navigieren



▲ Die Navigation zieht sich wie ein roter Faden durch alle Seiten einer Site.

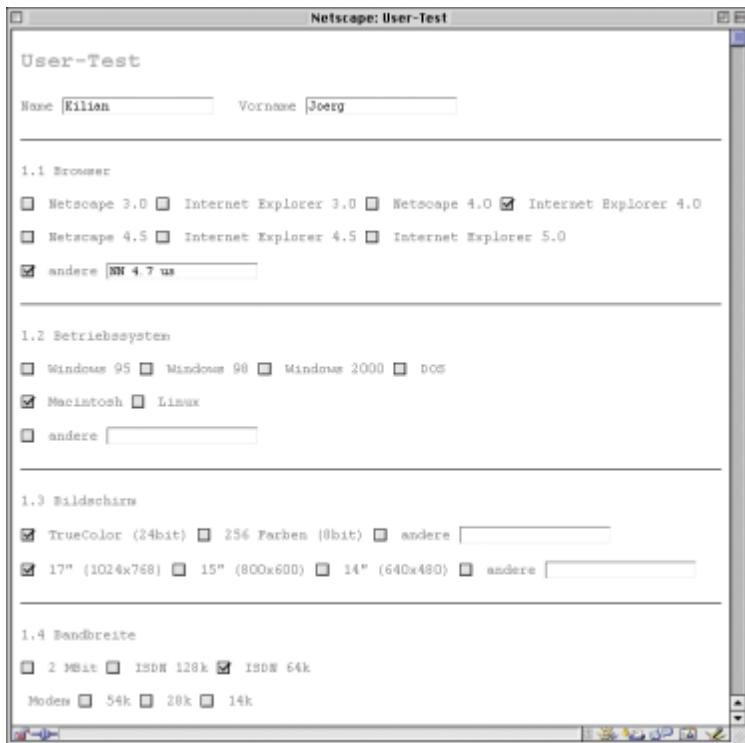
- **Machen Sie Ihre Site navigierbar.** Mit drei Mausklicks sollte der Besucher von jeder Seite zu jeder beliebigen anderen Seite der Site navigieren können. Ist die Navigation zu verspielt, laufen Sie Gefahr, dass sich der Besucher im Inhalt verliert und das Fenster schließt.
- **Benutzen Sie eine konsistente Navigation.** Setzen Sie nur soviel Navigation auf eine Seite, wie sinnvoll ist. Gleiche Navigationselemente sollten immer an der gleichen Stelle stehen. Ergänzen Sie – für Besucher, die die Darstellung von Bildern ausgeschaltet haben – die grafische Navigation durch eine Textnavigation am Fuß der Seite.
- **Arbeiten Sie mit deutlichen Links.** Im Text arbeiten Sie am besten mit klassischen unterstrichenen Textlinks in der Default-Farbe des Browsers. Sie haben mit CSS aber auch die Möglichkeit die Unterstreichung zu entfernen. Sorgen Sie in diesem Fall dafür, dass das Farbschema die Links deutlich als solche hervorhebt. Achten Sie darauf, dass die verknüpfte Grafik so groß ist, dass der Benutzer sie auch trifft. Benutzen Sie einen MouseOver-Effekt, um die Schaltfläche als solche optisch hervorzuheben.
- **Halten Sie die Besucher fest.** Lassen Sie sie nicht entkommen. Benutzen Sie für externe Links ausschließlich externe Fenster. Externe Fenster, die mit eigenem Content gefüllt sind, müssen schließbar sein, damit der Besucher zum Ausgangspunkt zurückkehren kann.



Ein schneller Bildschirmaufbau ist garantiert, ► wenn Sie die Bilder bereits auf den vorhergehenden Seiten laden.

► Code optimieren

- **Optimieren Sie den Seitenaufbau.** Seiten laden schneller, wenn sie ohne Frames sowie mit absolut bemaßten Tabellen aufgebaut wurden und alle Bilder mit Dimensionen versehen sind. Verschachtelte Tabellen laden langsamer, da Sie von innen nach außen aufgebaut werden müssen.
- **Reduzieren Sie grafischen Ballast.** Verwenden Sie nur komprimierte Grafik, die in Bildschirmauflösung erstellt wurde. Reduzieren Sie die Anzahl der Farben. Benutzen Sie nach Möglichkeit websichere Farben. Vermeiden Sie Skalierungen der Grafik im Img-Tag.
- **Nutzen Sie den Browser-Cache.** Er ist Ihr Freund! Einmal geladene Bilder stehen ohne erneuten Download zur Verfügung. Benutzen Sie die gleiche Grafik auf mehreren Seiten. Laden Sie große Bilder für folgende Seiten als preload in 1x1 Pixel Größe am Fuß der aktuellen Seite. So sind sie bereits im Cache, wenn die folgenden Seiten aufgerufen werden.
- **Achten Sie auf die totale Seitengröße.** Trotz der heute stark vergrößerten Bandbreiten werden Seiten – bedingt durch Netz- und Serverauslastung – nicht immer schnell geladen. Setzen Sie ein Limit (z.B. 50 K) für Ihre Seiten, das es auf jeden Fall zu unterschreiten gilt. Größere Seiten nur dann, wenn Sie wirklich etwas Besonderes anzubieten haben.



The screenshot shows a Netscape browser window titled "Netscape: User-Test". The form is titled "User-Test" and contains several sections for user information and system details. The "Name" field is filled with "Kilian" and the "Vorname" field with "Joerg". Section 1.1 "Browser" shows "Internet Explorer 4.0" selected. Section 1.2 "Betriebssystem" shows "Macintosh" selected. Section 1.3 "Bildschirm" shows "TrueColor (24bit)" and "17\" (1024x768)" selected. Section 1.4 "Bandbreite" shows "ISDN 128k" selected.

Netcape: User-Test

User-Test

Name: Kilian Vorname: Joerg

1.1 Browser

☐ Netscape 3.0 ☐ Internet Explorer 3.0 ☐ Netscape 4.0 ☒ Internet Explorer 4.0

☐ Netscape 4.5 ☐ Internet Explorer 4.5 ☐ Internet Explorer 5.0

☒ andere: NN 4.7 us

1.2 Betriebssystem

☐ Windows 95 ☐ Windows 98 ☐ Windows 2000 ☐ DOS

☒ Macintosh ☐ Linux

☐ andere:

1.3 Bildschirm

☒ TrueColor (24bit) ☐ 256 Farben (8bit) ☐ andere:

☒ 17" (1024x768) ☐ 15" (800x600) ☐ 14" (640x480) ☐ andere:

1.4 Bandbreite

☐ 2 Mbit ☐ ISDN 128k ☒ ISDN 64k

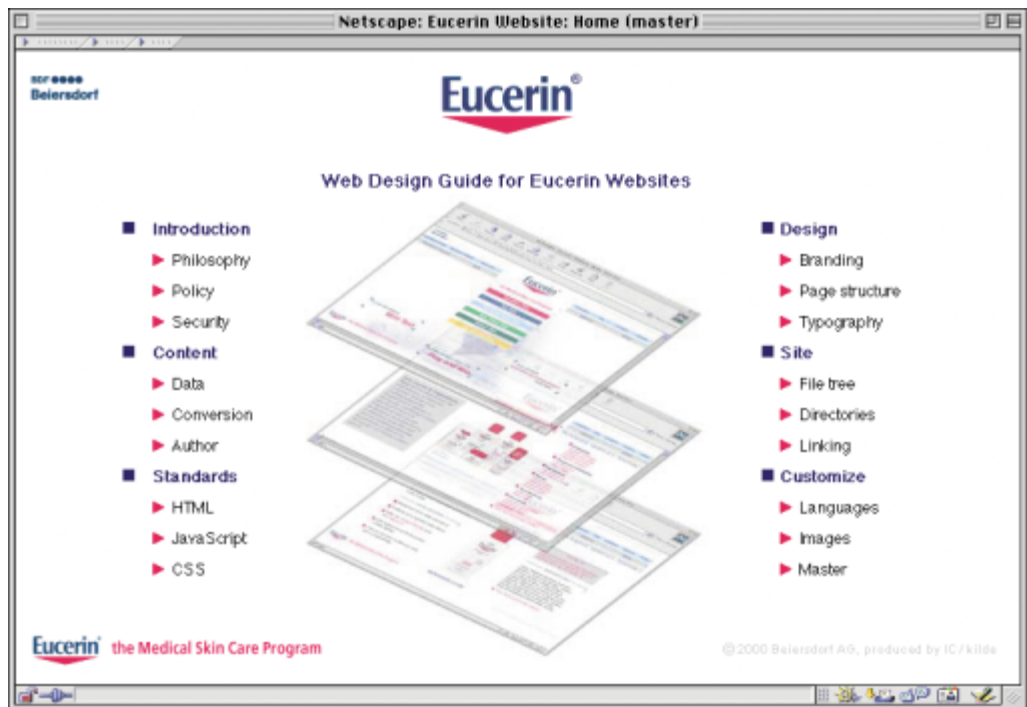
Modem ☐ 56k ☐ 28k ☐ 14k

◀ **Lassen Sie Ihre Site gründlich von den Usern testen. Und verzichten Sie vor allem nicht auf einen Korrekturlauf.**

► Online stellen

- **Lassen Sie Ihre Seiten korrekturlesen.** Zumindestens aber sollten Sie einmal die Rechtschreibprüfung über die Dokumente laufen lassen, bevor Sie die Site veröffentlichen. Nichts ist peinlicher und unnötiger als Schreibfehler.
- **Testen Sie Ihre Seiten ausgiebig,** am besten online. Lassen Sie Ihre Site von Freunden, Kollegen, am besten aber von jemandem aus Ihrer Zielgruppe testen. Sie werden Ihnen helfen, Struktur, Navigation und Performance der Site zu beurteilen und auf Details hinweisen, die Ihnen entgangen sind.
- **Aktualisieren Sie Ihre Seiten regelmäßig.** Nichts ist schlimmer als „alte Kamellen“. Wenn Sie den Content nicht regelmäßig aktualisieren können, achten Sie zumindest darauf, dass der Inhalt der Seiten Interaktion zulässt. Oder setzen Sie Inhalte in die Seite, die per Zufallsgenerator Abwechslung vorgaukeln. Sie können auch Inhalte anderer Anbieter abonnieren, die automatisch zu Ihrer Seite verknüpft werden.
- **Machen Sie Ihre Seiten pflegeleicht.** Arbeiten Sie mit Vorlagen (*templates*), die einfach aufgebaut sind, und dem späteren Redakteur der Seiten die Arbeit erleichtert. Heutzutage werden die wenigsten Seiten vom Webdesigner selbst aktualisiert. Hinterlassen Sie Ihren Nachfolgern nicht ein Buch mit sieben Siegeln: Erstellen Sie einen Design Guide für Ihre Site.

**Ein Design Guide hilft Ihnen,
die wichtigsten Merkmale Ihrer Site
zusammenzufassen. ▼**



Design Guide

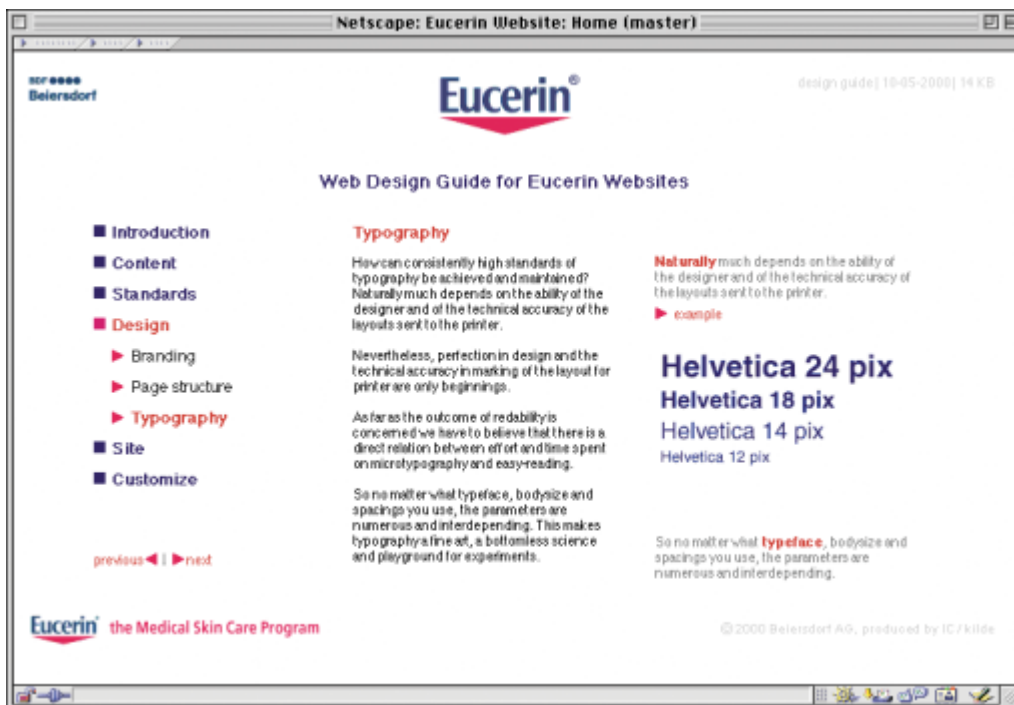
Für den Aufbau, Ausbau und die Pflege umfangreicher Sites ist die Erstellung einer Gebrauchsanweisung sehr sinnvoll. Es haben sich unterschiedliche Namen für solche Handbücher etabliert: *Design Guide*, *Style Guide*, *Design Manual* etc. Insbesondere für Aufbau und Unterhaltung von Intranet-Lösungen, wo viele verschiedene Abteilungen und Autoren ihre Inhalte in die Site einstellen, ist ein solches Regelwerk wichtig.

Wie eng oder wie weit die Spielregeln definiert werden, hängt ganz von der Art der Site ab. Mitunter werden nur Seitenformat, Navigation, Schriften, Farben und technische Spezifikationen vorgegeben. Aber auch Art und Menge der eingestellten Informationen – sowie deren Verknüpfung untereinander – kann definiert werden.

In den meisten Fällen kann ein Handbuch erst geschrieben werden, wenn die Site fertiggestellt ist, oder wenigsten ein Prototyp (oder Master) mit wesentlichen Seiten existiert. Das Handbuch kann als zusammenhängendes HTML-Dokument online oder offline (z.B. auf CD-ROM) veröffentlicht werden. Das hat den großen Vorteil, dass Musterseiten (*templates*) direkt mit der Anleitung verknüpfbar sind.

Es folgen einige Themen, die in einem Design Guide behandelt werden können. Auswahl und Umfang dieser Themenbereiche sind von der Größe der Site, des Projektes oder Unternehmens abhängig.

**Ein Design Guide muss nicht
aufwändig gestaltet sein.**



► Site

- **Sitemap:** Wie ist die Site verzweigt (*document tree*)?
- **Pfade:** Welcher Syntax folgen die Namensgebungen für Verzeichnisse, Pfade und Dokumente (Kleinschreibung, Datei-Suffix etc.)?
- **Technik:** Welche Technologie wird vorausgesetzt (Webserver, Application Server, Datenbank, Netzwerk, Bandbreite, Browser etc.)?
- **Sicherheit:** Wie wird die Site und deren Inhalte gesichert?
- **Navigation:** Wie funktioniert die globale Navigation?
- **Support:** Welche Hilfsfunktionen (Search, FAQ, Sitemap, Glossar, Feedback etc.) sind vorgesehen? Wie funktionieren sie?

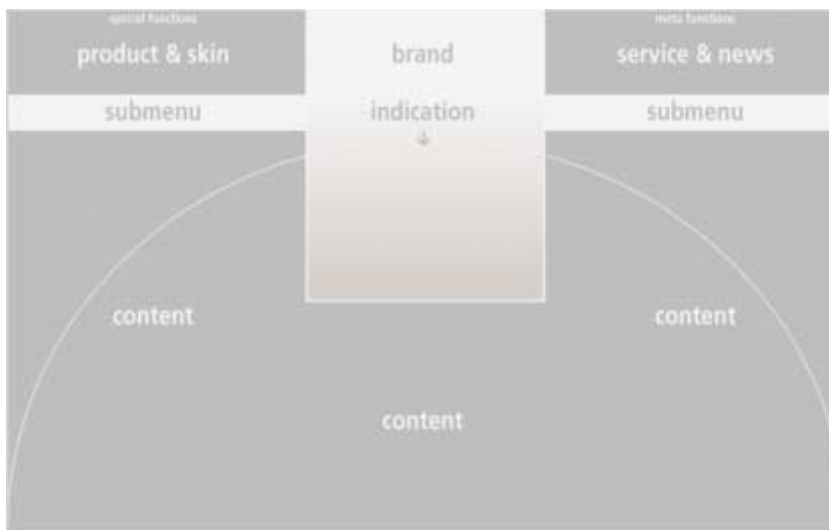


Eine Übersicht über häufig verwendete Anwendungen und Formate finden Sie im

Anhang.

► Dokument

- **Aufbau:** Wie ist das einzelne sichtbare Dokument strukturiert (Frames, Tabellen, Ebenen etc.)?
- **Technik:** Welche Standards sind vorgesehen (Browser, Bildschirmgröße, Farbtiefe, HTML 4, JavaScript 1.0, Stylesheets CSS 1.0, Flash etc.)?
- **Navigation:** Welche Navigationsmöglichkeiten gibt es innerhalb einer Seite (Next, Previous, Top of Page, Anchor etc.)?
- **Layout:** Wie sieht das Layout einer Seite aus? Wo stehen die einzelnen Elemente? Wie ist die Informationshierarchie aufgebaut? Dürfen Seiten scrollbar sein? Wie lang darf eine Seite sein?
- **Elemente:** Wie sehen HTML-Elemente (Title, Head, Meta, Body, Scripte etc.) aus?
- **Schriften:** Mit welchen Fonts in welchen Größen wird gearbeitet?
- **Links:** Wie sehen Textlinks aus? In welchen Fällen werden Sie gesetzt?



◀ In welche logischen Bereiche ist ein typisches Dokument der Site gegliedert?

- **Farben:** Welche Farben werden eingesetzt? Gibt es Hausfarben oder Farbcodierungen die eingehalten werden müssen?
- **Logos:** Wie und wo werden Logos und andere Identitätssymbole angebracht? Gibt es Standardgrößen?
- **Grafik:** Wie wird mit grafischen Elementen und Bildern umgegangen? Welche Formate und Komprimierungseinstellungen werden verwendet? Gibt es ein Bildarchiv, auf das zugegriffen werden kann?
- **Druck:** Sind die Seiten für einen leichten Ausdruck optimiert? (Frames drucken von manchen Browsern als Default nur das aktive Frame, nicht die ganze Seite aus.)
- **Download:** Der Zugriff auf Dateien, die nicht im HTML-Format vorliegen, muss geregelt werden. Werden die Daten direkt geöffnet (z.B. mit Word-Viewer) oder sollen sie gespeichert (z.B. eine Zip-Datei) werden?
- **Signatur:** In welcher Form wird das Dokument unterzeichnet (Autor, Abteilung, Stand der Änderungen etc.)?
- **Index:** Müssen die Seiten für eine Indizierung durch Suchmaschinen präpariert werden? Welche Suchbegriffe gehören in die Meta-Tags?
- **Dateigröße:** Gibt es Beschränkungen der Dateigröße?

Wie verhält sich die
Seite beim Ausdrucken?



► Feedback

- **E-Mail:** In welcher Form wird E-Mail als Feedback-Medium genutzt?
- **Formulare:** Welche Formulare werden benötigt? Was soll mit diesen Formularen erreicht werden?
- **Kommentare:** Kann der Besucher der Site Kommentare in anonymer Form abgeben?
- **Umfragen:** Wie können Umfragen (*polls*), die zur Analyse der Site-Nutzung helfen, eingesetzt werden?
- **Statistik:** Wie funktioniert die Abfrage der Nutzungs-Statistik? Tipps zur Aufbereitung und Interpretation der Daten.
- **Benutzertests:** Wie werden Testpersonen ausgewählt, Testpanels zusammengestellt und das Testprogramm erarbeitet?
- **Verbesserungen:** In welcher Form sollen Verbesserungsvorschläge durch Besucher und Benutzer der Site zurückfließen?

Questionary

To give you better service, we need a sharper image of you. Please answer the following questions:

How often do you visit this site?

	first time	once a week	once a month	every 2 or 3 months	less
business	☐	☐	☐	☐	☐
private	☐	☐	☐	☐	☐

How would you define your relation to us?

☐ consumer	☐ user of your products	☐ applicant
☐ reseller	☐ shareholder	☐ supplier
☐ b2b	☐ press	
other		

Which of the following services do you use?

	regular	seldom	not at all	unknown
news	☐	☐	☐	☐
innovations	☐	☐	☐	☐
customer feedback	☐	☐	☐	☐
faq	☐	☐	☐	☐
annual report	☐	☐	☐	☐
investor relations	☐	☐	☐	☐
press	☐	☐	☐	☐
search	☐	☐	☐	☐

What would you improve?

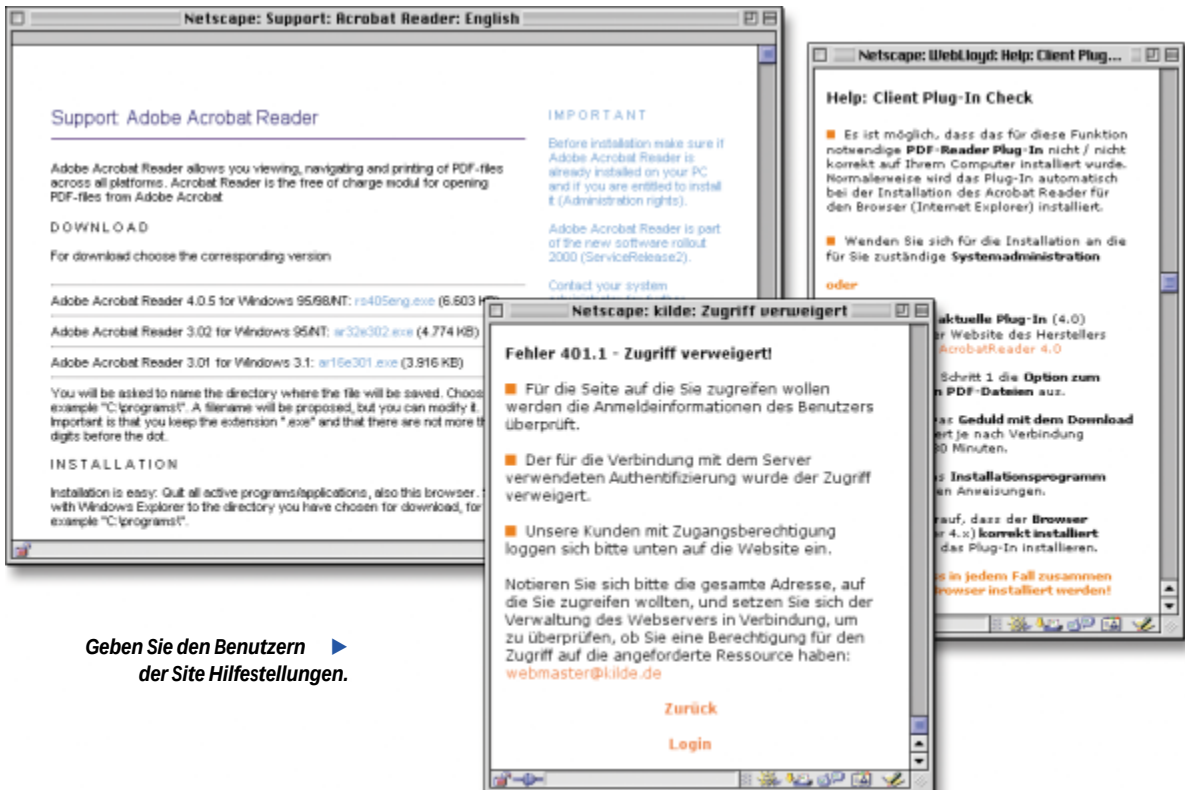
How did you learn about our site??

☐ Address on our products	
Specify?	
☐ Address on media or advertising	
Specify?	
☐ Searchengine	
Specify?	

◀ **Welches Feedback möchten Sie von den Benutzern der Site haben?**

► Support

- **Hilfe:** Gibt es Hilfsfunktionen oder kontextsensitive Hilfeseiten?
- **FAQ:** Nach welchen Kriterien werden die meistgestellten Fragen (FAQ) erstellt und aktualisiert?
- **Sitemap:** Wie wird eine Sitemap erstellt? Handelt es sich um eine statische Sitemap oder um eine dynamische, die veränderte Inhalte der Site automatisch aktualisiert?
- **Search:** Gibt es eine interne Suchmaschine? Wie funktioniert sie? Worauf ist bei der Indizierung der Inhalte zu achten?
- **Glossar:** zur Erklärung neuer oder unbekannter Begriffe. Wie ist ein solches Glossar aufgebaut? Wie funktioniert es?
- **Foren:** Wie wird mit Expertenrunden, Foren und Chatrooms umgegangen? Wer moderiert diese Funktionen?
- **CallCenter:** Werden Seiten mit Callcenter-Funktion angeboten? Wie genau funktioniert das?



Geben Sie den Benutzern ►
der Site Hilfestellungen.

► Master

Ein Master ist ein Siteprototyp, der alle Dateistrukturen, Kategorien, Navigationsmöglichkeiten und Layoutvarianten der einzelnen Seiten exemplarisch nachbildet.

Ein kleiner Master – der anhand von Beispielseiten die Site „en miniature“ darstellt – könnte somit der sinnvolle Bestandteil eines Design Guides sein. In einem Sitemaster werden die einzelnen Seiten gern mit Template-Funktion ausgestattet.

► Templates

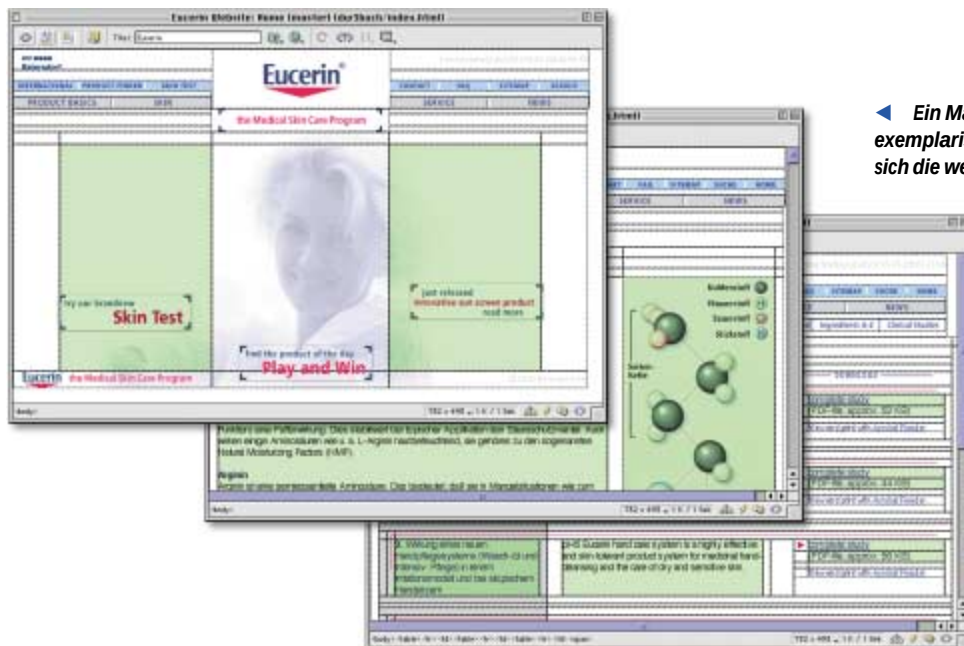
Musterseiten, Vorlagen oder auch Templates können verschiedene Funktionen haben:

- **Statische Templates** sind einfache HTML-Seiten, die kopiert werden. Auf den Kopien der Seiten werden dann Inhalte ausgetauscht und Links angepasst.
- **Dynamische Templates** enthalten CGI-Code, der auf der Seite zunächst unsichtbar erscheint, wenn die entsprechenden Informationen vom Server fließen. Es kann Code sein, der externe JavaScripte lädt, PHP3-Seiten aufruft oder Datenbankabfragen durchführt.
- **Dream-Templates** haben ein wenig von beiden Konzepten: Sie verhalten sich auf der einen Seite wie einfache HTML-Templates, auf der anderen Seite enthalten sie Informationen, die – mit Dreamweaver gelesen – die Seite mit nichteditierbaren Bereichen darstellt.



**Siehe auch Kapitel
Elemente und Vorlagen
auf Seite 121.**

Mehr zum Thema Intranet und Design Guide finden Sie in dem Buch „Intranet Business Strategies“ von Melanie Hills. Im Web finden Sie auf folgenden Sites weitere gute Hinweise zu Web Design Guides: www.htmltips.com, www.htmlhelp.com/design/style/, w3.org/provider/style/.



◀ **Ein Master der Site enthält exemplarische Templates, aus denen sich die weiteren Seiten ableiten.**

PROJEKT

Clients always get the websites they deserve.

Wenn Sie ein Webprojekt aufsetzen, bestimmt zuallererst der Umfang des Projektes, welche Ressourcen Sie einplanen müssen. Eine kleine Site, mit einem Dutzend Seiten, ist unkompliziert innerhalb einer Woche und von einer Person zu realisieren. Aber sobald die Site an Umfang und Interaktion zunimmt, muss mehr Planung der eigentlichen Entwicklung vorausgehen.

Professionelle Websites, die ein klar definiertes Kommunikationsziel verfolgen, benötigen neben klar definiertem Content auch die Planung und Organisation der Ressourcen.

Für die Erstellung einer mittelgroßen Site (ca. 100 statische Seiten) benötigen Sie ein Team von drei bis neun Personen, einen Zeitraum von zwei bis sechs Monaten und ein Budget von 50.000 bis 100.000 DM.

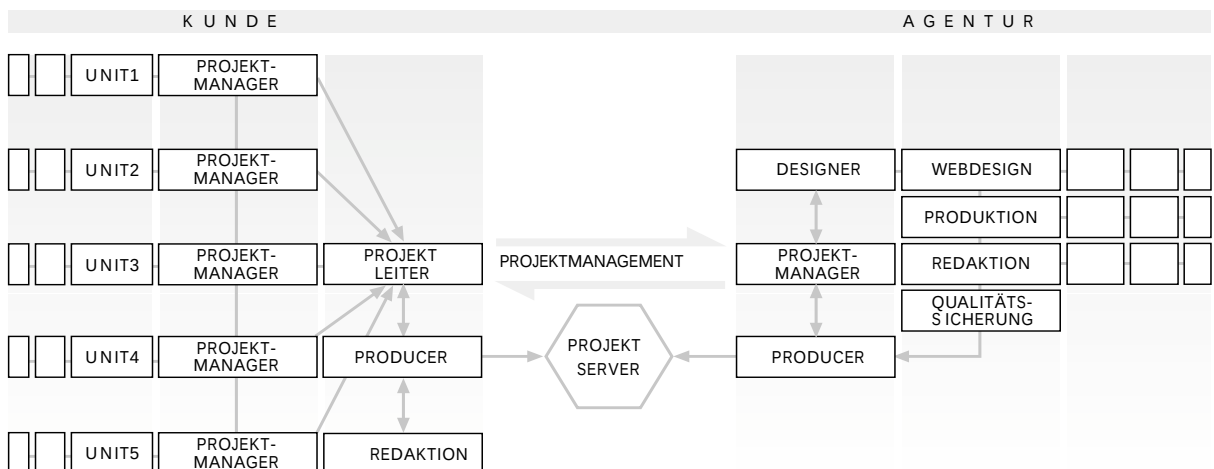
Organisation

► Workspace

Zuerst sollten Sie feststellen wo die Projektressourcen zusammenkommen:

- Sitzt das gesamte Entwicklungsteam im gleichen Raum, Haus, Stadt, Land ...?
- Welche anderen physischen (z.B. Bandbreiten) und psychischen (z.B. Sprache und Kultur) Barrieren können im Projekt auftreten?

Welche Projektressourcen kommen zusammen und wie werden sie organisiert? ▼



► Workgroup

Als Nächstes muss das Projektteam betrachtet werden:

- Wie ist es quantitativ und qualitativ zusammengesetzt?
- Welche Personen begleiten das Projekt auf Seiten des Auftraggebers?
- Wie stark sind die einzelnen Personen in das Projekt eingebunden, bzw. wie stark sind sie motiviert?
- Wie sind die Rollen und Verantwortlichkeiten verteilt?
- Gibt es ein zentrales Projektmanagement?

► Workflow

Als Letztes ist es wichtig zu planen, wie die Zusammenarbeit im Einzelnen und im gegebenen Zeitfenster aussehen wird:

- In welcher Form sind die Teilnehmer miteinander vernetzt?
- Welche Kommunikationswege gibt es, wie werden sie genutzt?
- Gibt es einen Projektserver und eine Projektsite?
- Welche Projekttools werden wofür eingesetzt?
- Wann und in welcher Form werden Abstimmungen vorgenommen?
- Wie sieht der Zeitplan insgesamt, wie sehen die einzelnen Meilensteine aus?

Von diesen Parametern hängen Entwicklungszeitraum und damit auch Budgetplanung ab.

Für die Einhaltung von Terminen und Budget ist eine Meilensteinplanung ▼ unerlässlich.



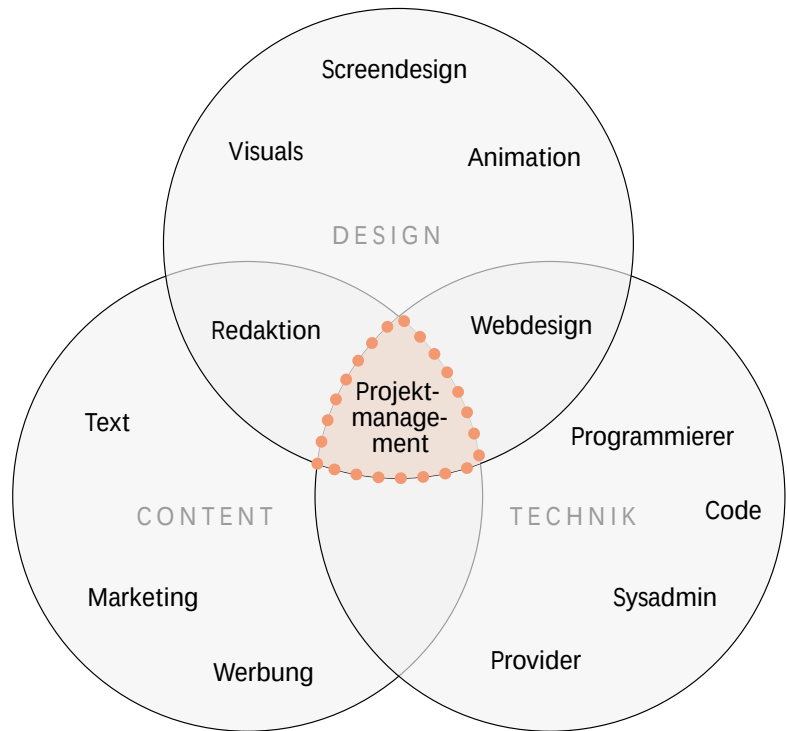
Rollen und Verantwortlichkeiten

Je weiter die Projektteilnehmer auseinander sitzen, je weniger zentrales Projektmanagement es gibt, je länger die Entwicklung einer Site dauert, desto teurer wird sie.

Abhängig von der Größe des Webprojekts werden die Rollen verteilt. Hierbei gibt es drei große Verantwortungsbereiche:

- Content und Marketing
- Produktion und Technik
- Konzept und Design

Die drei großen Verantwortungsbereiche werden durch die Drehscheibe des Projektmanagements zusammengehalten.



► Projektmanagement

Diese drei Bereiche sollten idealerweise durch ein Projektmanagement konzentriert werden. In kleineren Projekten (weniger als 5 Teilnehmer) kann eine der Rollen das Projektmanagement in Personalunion übernehmen. Das Projektmanagement ist verantwortlich für:

- **Konzeption** des Projektes in Zusammenarbeit mit einzelnen Teilnehmern
- **Zusammenführung** der Teilnehmer und Ressourcen
- glatte **Kommunikation** zwischen den einzelnen Teilnehmern
- **Klärung** von Differenzen und Problemen im Projekt
- Erreichung der **Meilensteine** und Lieferfristen
- Einhaltung des **Budgets**

► Content und Marketing

Hier einige Beispiele für die Rollenteilung in diesem Verantwortungsbereich:

- **Redaktion:** Recherche, Auswahl, Aufbereitung und Bereitstellung der Inhalte
- **Marketing:** Bestimmung von Marketinginhalten, Zielgruppen und Kommunikationskonzepten, sowie Werbe- und Kooperationskonzepte und Öffentlichkeitsarbeit

► Produktion und Technik

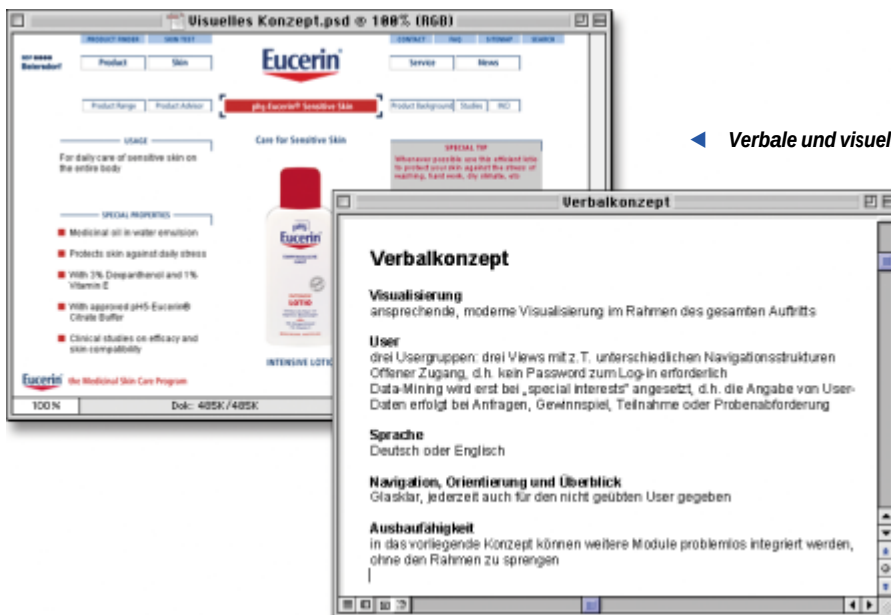
Auch in diesem Verantwortungsbereich kann es – abhängig von der Größe des Projekts – mehrere Rollen geben, z.B.:

- **Programmierung:** HTML, JavaScript, CGI, Datenbanken etc.
- **Webmaster:** Bereitstellung und Einrichtung des Webserver

► Konzept und Design

In diesem Verantwortungsbereich ist es mitunter sehr schwierig, Rollen und Verantwortlichkeiten abzugrenzen. Oft wird dieser Bereich durch eine einzelne Person oder durch einen kleinen „Creativ-Pool“ von Personen komplett abgedeckt:

- **Verbales Konzept:** Texter und Konzeptioner entwickeln Kommunikationskonzepte.
- **Visuelles Konzept:** Screen- und Webdesigner visualisieren diese Konzepte.



◀ Verbale und visuelle Konzeptionen ergänzen einander.

Pflichtenheft

Ein leidiges, aber sehr wichtiges Thema, ist die Erstellung eines Pflichtenheftes, in dem neben den Verantwortlichkeiten auch die Spezifikationen für die Site festgehalten werden. Nur so kann ein möglichst glatter Ablauf des Projekts erreicht werden. Hierzu gehören:

- **Sitemap:** Darstellung der Site in Ihrer Grundstruktur mit allen wesentlichen Verzeichnissen, Dokumenten und Verknüpfungen
- **Inhaltsplan:** Detaillierte Planung der Inhalte, wo sie herkommen, wie sie beschaffen sind, wer dafür verantwortlich ist, wie und wann sie übergeben werden.
- **Zeitplan:** Genauer Zeitplan, der die einzelnen Entwicklungsphasen, Abstimmungen, Freigaben und Meilensteine projiziert.
- **Spezifikationen:** Festschreibung von technischen Details für Dokumente, Programmierung und den Server
- **Projekttools:** Festlegung der Werkzeuge und Anwendungen, die für die Entwicklung der Site benutzt werden
- **Sicherheit:** Regelungen über Zugriffsrechte und den Schutz der Site gegenüber unberechtigten Zugriffen
- **Projektverantwortliche:** Beschreibung der einzelnen Arbeits- und Aufgabenbereiche für die Teilnehmer
- **Ergebnisse:** möglichst genaue Beschreibung der erwarteten Resultate, nach Verantwortlichkeit in Teilergebnissen aufgegliedert

Ein detaillierter Inhaltsplan regelt die Erstellung des Contents. ▼

Web_Content01.xls						
	A	B	C	D	E	F
3	ID	Name der Seite	Beschreibung	Pfad	Content Provider	Autor/Lektor
4	11000 M	Master Product Range, Sensitive Skin	Text mit Bild, Pulldowns	ranges/sensitive/range_ma ster.html		
5	011000	Sortiment, Empfindliche Haut	Text mit Bild, Pulldowns	ranges/sensitive/range.htm l	BDF Binder Nr. 2, Empfindliche Haut; Seite: 4 Zusammenfassung; BDF Binder Nr. 2, Sortiment; Seite: 3	IC/KiDe
6	11100 M	Master Product Page	Text mit Bild	ranges/sensitive/product_ master.html	KiDe / BDF	KiDe
7	011100	Protectiv Seifenfrei	Text mit Bild	ranges/sensitive/prot_seif enfrei.html	BDF Binder Nr. 2, Empfindliche Haut; Seite: 5 links	IC
8	011101	Protectiv Waschlotion	Text mit Bild	ranges/sensitive/prot_was chlotion.html	BDF Binder Nr. 2, Empfindliche Haut; Seite: 5 Mitte	IC
9	011102	Protectiv Duschgel	Text mit Bild	ranges/sensitive/prot_dusc hgel.html	BDF Binder Nr. 2, Empfindliche Haut; Seite: 5 rechts	IC
10	011103	Protectiv Shampoo	Text mit Bild	ranges/sensitive/prot_sha mpoo.html	BDF Binder Nr. 2, Empfindliche Haut; Seite: 6 links	IC
11	011104	Creme Duschöl	Text mit Bild	ranges/sensitive/creme_du schoel.html	BDF Binder Nr. 2, Empfindliche Haut; Seite: 7 Mitte	IC
12	011105	Creme Ölbad	Text mit Bild	ranges/sensitive/creme_oe lbad.html	BDF Binder Nr. 2, Empfindliche Haut; Seite: 7 rechts	IC
13	011106	Intensiv Lotion	Text mit Bild	ranges/sensitive/inten_loti o.html	BDF Binder Nr. 2, Empfindliche Haut; Seite: links	IC
	011107	Intensiv Creme	Text mit Bild	ranges/sensitive/inten_cre me.html	BDF Binder Nr. 2, Empfindliche haut; Seite: 8 Mitte	IC

Projektseite

Die Ergebnisse der Entwicklung werden am besten auf einem Projektserver oder einer Projektseite für alle Teilnehmer zugänglich gemacht. Auf einer Projektseite können Briefings, Zeitpläne, Materialien und Arbeitsunterlagen, die einzelnen Entwicklungsschritte (Versionen) dokumentiert werden.

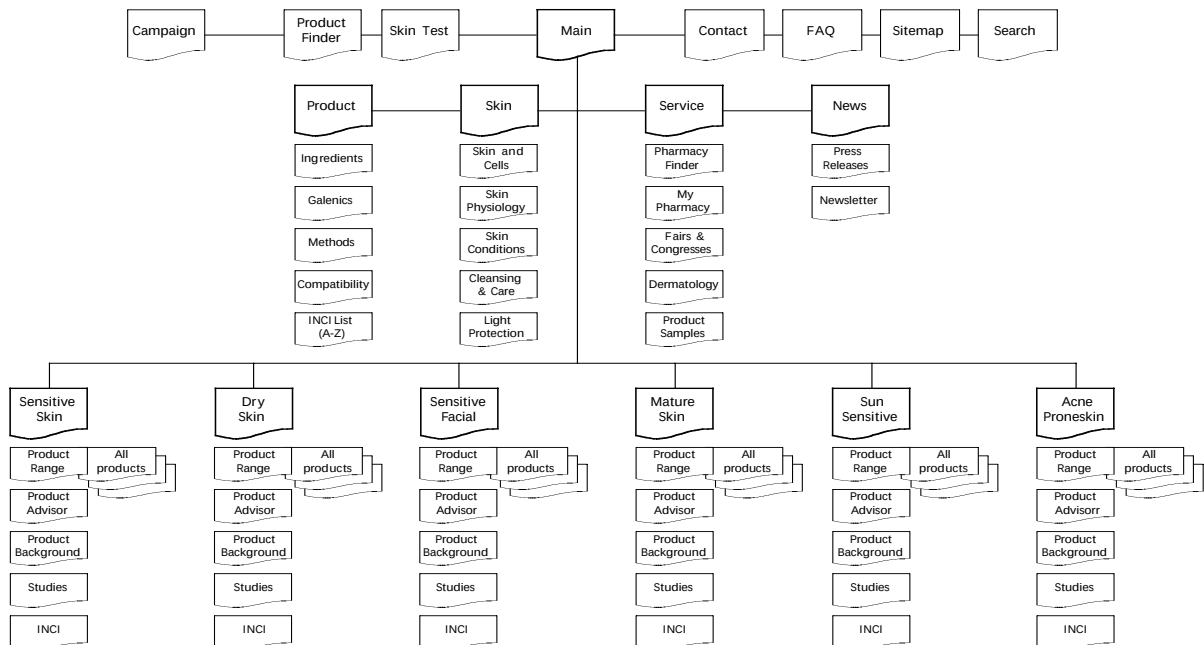
Die Projektseite ist am besten auf dem Projektserver (*staging server*), auf dem auch der Siteprototype entwickelt wird, untergebracht. Der Projektserver sollte technisch die gleichen Anforderungen erfüllen wie der Server, der später für die öffentliche Site eingesetzt wird. Am besten wird die Site gleich auf diesem Server entwickelt.

Die Projektseite – als Informationszentrale des Projekts – sollte regelmäßig von allen Teilnehmern frequentiert und ständig aktualisiert werden und auch den Zugriff auf ältere Dokumente und Versionen gestatten.

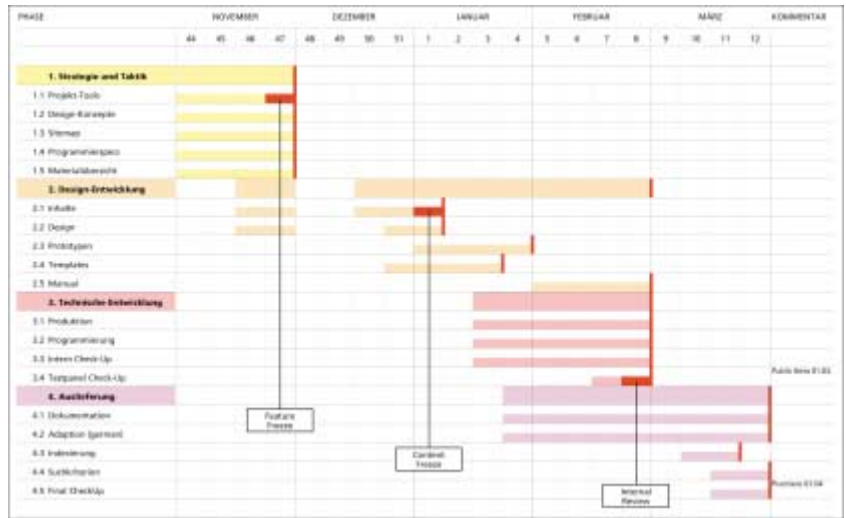
Welche Ergebnisse und Dokumente gehören auf die Projektseite?

- **Index:** Von hier kann die jeweils aktuelle Version der Site, sowie ältere Versionen, angesteuert werden.
- **News:** aktuelle Meldungen aus dem Projekt
- **Sitemap:** grafische Darstellung der aktuellen Sitemap (PDF)
- **Inhaltsplan:** grafische Darstellung des aktuellen Inhaltsplans (PDF)
- **Zeitplan:** grafische Darstellung des aktuellen Zeitplans (PDF)

**Die Sitemap ist ein zentrales
▼ Planungsinstrument.**



**Der Zeitplan sollte immer
aktuell und allen
Projektteilnehmern
zugänglich sein.**



- **Pflichtenheft:** zum Browsen oder als Download (PDF)
- **Projektteilnehmer:** Name, Postadresse, Telefonnummer und E-Mail-Adresse
- **Materialien:** Texte, Bilder, Referenzen etc.
- **Sonstige Ergebnisse:** z.B. die Auswertung einer Umfrage

Projekttools

**In der Übersicht im Anhang
finden Sie häufig benutzte
Anwendungen und Tipps
dazu, wie diese bei der Entwicklung
einer Site genutzt werden können.**



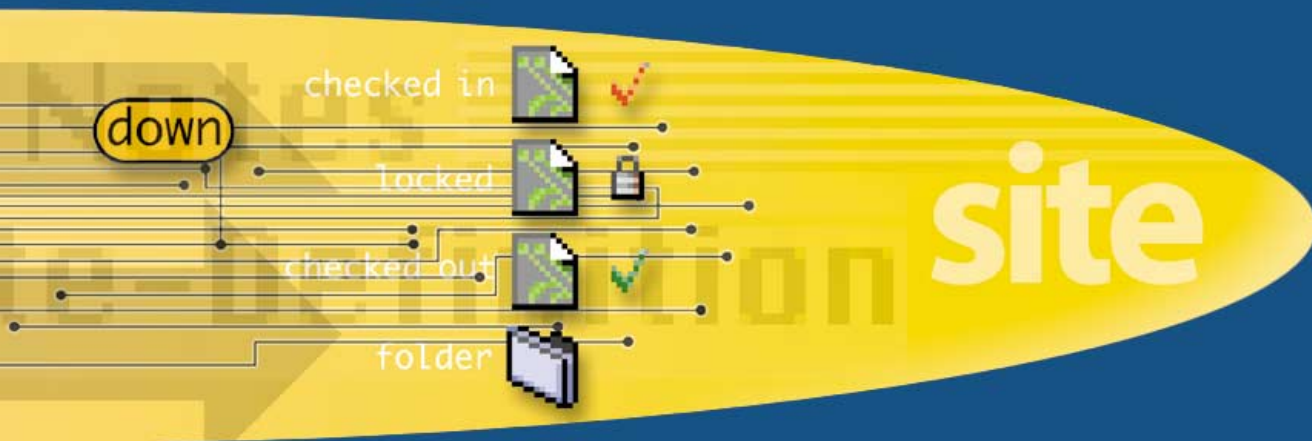
Die meisten Websites entstehen mit den Tools, die bei den einzelnen Teilnehmern bereits zur Verfügung stehen. Ein zentrales Werkzeug bei der Site-Entwicklung ist ein WYSIWYG-Editor, wie z.B. Dreamweaver, mit dem viele wichtige Funktionen an einem Arbeitsplatz benutzt werden können:

- **Layout** (Aufbau der Seite)
- **Satz** (Setzen und Auszeichnen von Texten)
- **Navigation** (Verknüpfung der Dokumente)
- **Programmierung** (JavaScript, CSS etc.)
- **Rechtschreibprüfung**
- **Transfer** (über Site FTP)
- **Grafik** (über Fireworks)

In einem arbeitsteiligen Prozess können unterschiedliche Aufgaben auf mehrere – mit Dreamweaver ausgestattete – Arbeitsplätze verlagert werden. Bestimmte Arbeitsschritte können im Vorfeld aber auch von anderen Programmen geleistet werden.

**Mehr zum Thema
Webprojekte finden
Sie in dem Buch
„Das Geheimnis erfolgreicher
Websites“ von David Siegel.**





SITE

50 Mapping

- 50 Sitemap
- 51 Lokale Site
- 55 Links

59 Managing

- 59 Entfernte Site
- 60 Synchronisieren
- 63 Design Notes
- 69 Testen

MAPPING

Sitemap

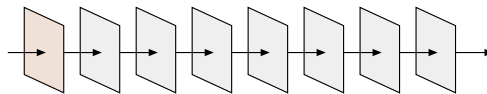
Without a map you are lost in webspace.

Am Anfang einer Website steht immer ein Plan. Dieser Plan lässt sich am einfachsten grafisch mit einer Sitemap visualisieren. Auf einer Sitemap werden alle Verzeichnisse und Dokumente als Symbole dargestellt und mit Linien verbunden. So erhält man schnell einen ersten Eindruck von Umfang und Struktur der Site.

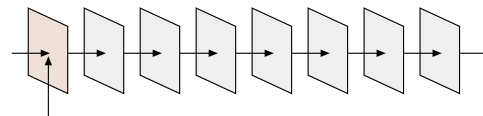
Sitemaps können folgende Funktionen haben:

- planerisches Mittel bei der Entwicklung einer Site
- visuelle Darstellung der Site während der Entwicklung (Diese Form der Sitemap wird von Dreamweaver verwendet.)
- Navigationshilfe auf einer Website. Diese Sitemap ist oft nicht grafisch, sondern textlich oder tabellarisch aufgebaut.

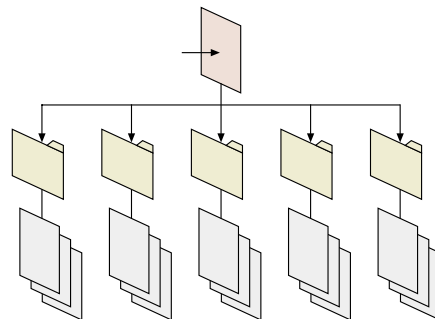
Zunächst die planerische Funktion. Je nach Art der Navigation haben sich im Web drei klassische Modelle herausgebildet:



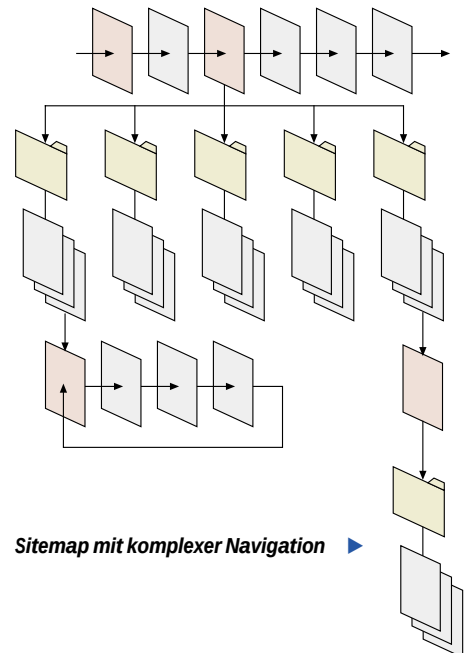
▲ Sitemap mit linearer Navigation



▲ Sitemap mit zyklischer Navigation



▲ Sitemap mit hierarchischer Navigation



Sitemap mit komplexer Navigation ►

- **Linear:** Der Besucher beginnt auf einer Indexseite und klickt sich von Seite zu Seite durch die Site. Die Navigation gestattet nur Vor- und Zurückblättern. Am Ende landet er in einer Sackgasse oder wird an einem virtuellen Ausgang (*exit*) der Site verabschiedet.
- **Zyklisch:** Von der Startseite ausgehend klickt sich der Benutzer durch die Site. Der Link von der letzten Seite führt entweder zum Ausgangspunkt zurück oder auf eine ganz andere Seite. Dieses beiden Arten der Navigation sind für Inhalte geeignet, bei denen eine bestimmte Reihenfolge (*sequence*) präsentiert werden soll (z.B. Bücher, *guided tours* etc.).
- **Hierarchisch:** Diese Art der Benutzerführung ist am geeignetsten, um größere Inhalte navigierbar zu machen. Die Inhalte sind nach Kategorien sortiert und in eigenen Verzeichnissen abgelegt. Der Besucher hat die Möglichkeit, in die Tiefe der Site zu gehen und kann von dort mit einem Klick entweder in die nächst höhere Ebene oder zur Startseite gelangen.

Am häufigsten findet man im Web allerdings die Mischform der komplexen (oder auch verschachtelten) Navigation, die auf einer hierarchischen Navigation aufbaut, aber Elemente der linearen und zyklischen Navigation einbezieht.

Es gibt im Web auch experimentelle und chaotische Navigationsmodelle, die bewusst die bereits gelernten Modelle hinterfragen und den Besucher an der Nase herumführen sollen. Hierzu gehören Spiele mit Frames und externen Fenstern.

Lokale Site

Um mit Dreamweaver zu arbeiten, sollten Sie in jedem Fall eine lokale Site definieren, da Ihnen sonst eine Menge Funktionen verschlossen bleiben. Dreamweaver bezieht sich mit allen Verknüpfungen und internen Funktionen auf diese Site.

Site-Definition für newsite

Kategorie

- Lokale Infos
- Remote-Informationen
- Anwendungsserver
- Design Notes
- Sitemap-Layout
- Dateiansichtsspalten

Lokale Infos

Site-Name:

Lokaler Stammordner:

☒ Liste mit lokalen Dateien automatisch aktualisieren

HTTP-Adresse:

Diese Adresse ermöglicht es dem Hyperlink-Prüfer, HTTP-Hyperlinks zu erkennen, die auf Ihre eigene Site verweisen.

Cache: ☒ Cache aktivieren

Im Cache werden Datei- und Elementinformationen in der Site gespeichert. Dies beschleunigt die Funktionen des Fensters "Elemente", die Verwaltung von Hyperlinks und die Funktionen der Sitemap.

Hilfe Abbrechen OK

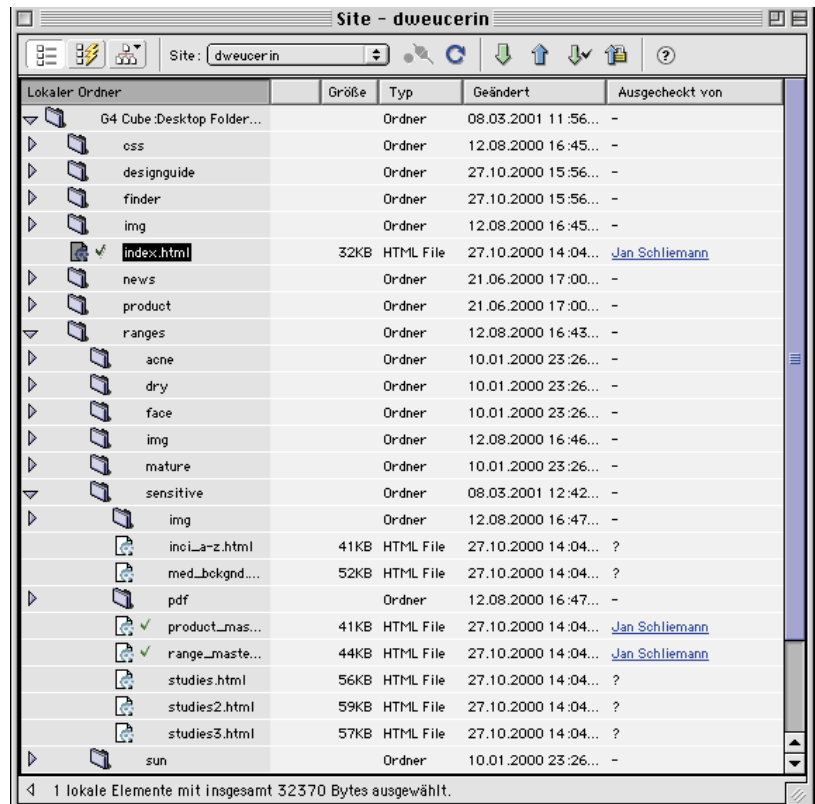
◀ Eine Site definieren Sie im Fenster „Site-Definition“.

Es ist dabei unerheblich, ob Sie eine Site neu erstellen oder eine bereits vorhandene Site (die nicht mit Dreamweaver erstellt wurde) als Dreamweaver-Site definieren. Sie erstellen eine lokale Site, indem Sie im Menü **SITE: SITES DEFINIEREN...** auswählen:

- Im Fenster klicken Sie auf **NEU...**
- Es öffnet sich das Fenster **SITE-DEFINITION**.
- In der Kategorie **LOKALE INFOS** geben Sie der Site einen Namen und wählen den **LOKALEN STAMMORDNER** aus. Hier geben Sie entweder den Ordner einer bereits erstellten Site an oder zeigen auf einen leeren Ordner, in dem Sie eine neue Site anlegen wollen.
- Klicken Sie auf **OK**, im nächsten Fenster auf **FERTIG**.
- Dreamweaver fragt Sie, ob Sie eine Site-Cache erstellen möchten. Klicken Sie auf **OK**.

Zunächst sind Sie damit fertig und können sich im Site-Fenster die Site ansehen. Haben Sie eine bereits erstellte Site definiert, ist das Fenster mit Dateien und Ordnern gefüllt. Im Falle einer neuen Site ist das Fenster bis auf den Stammordner leer.

Sitefenster in der Ansicht ▶
„Ordner und Dateien“



► Neue Site

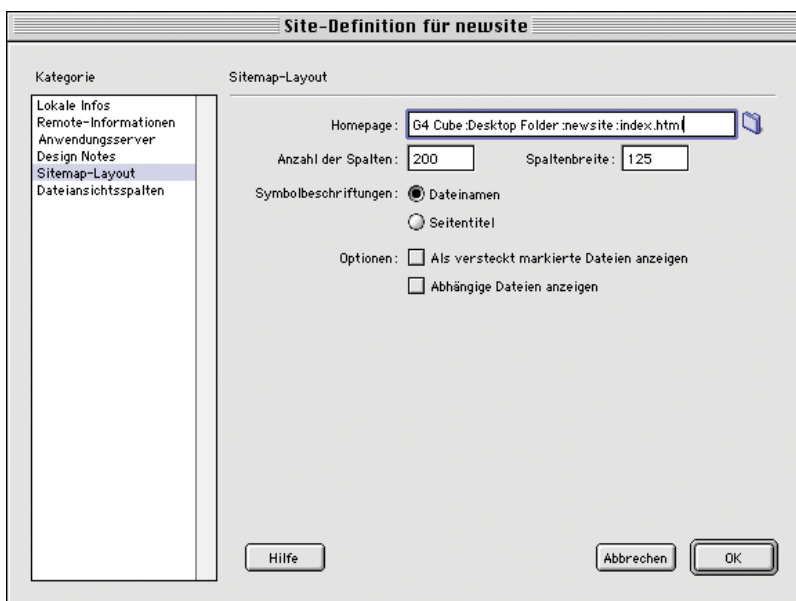
Sie können mit Dreamweaver im Site-Fenster neue Ordner und Dateien hinzufügen. Klicken Sie hierzu auf den Stammordner und wählen Sie aus dem Kontextmenü **NEUE DATEI** oder **NEUER ORDNER**. Die neuen Objekte erscheinen im Site-Fenster immer in der Verzeichnisebene, auf deren Objekt Sie geklickt haben. Sie können die Objekte auch innerhalb der Struktur per Drag & Drop verschieben. Dreamweaver fragt Sie in diesem Fall, ob Sie vorhandene Verknüpfungen aktualisieren wollen.

► Sitemap

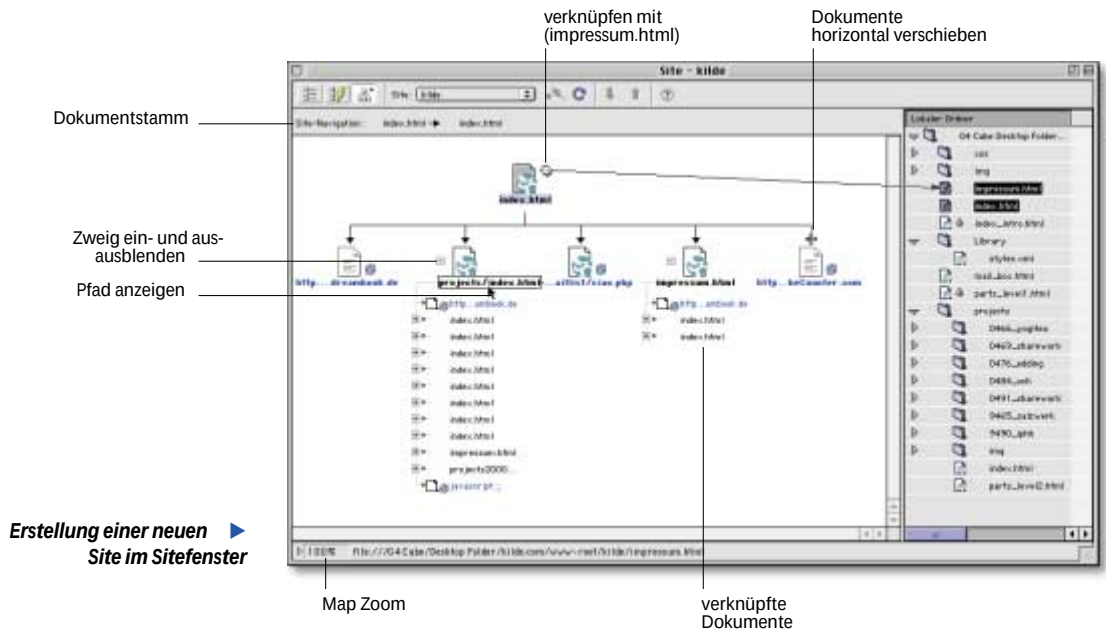
Um die Darstellung einer Sitemap zu erhalten, müssen Sie im Fenster **SITE-DEFINITION** in der Kategorie **SITEMAP-LAYOUT** in jedem Fall eine Homepage angeben. Klicken Sie auf das Ordner-Icon, um die Startseite auszuwählen. Beenden Sie die Site-Definition wie zuvor beschrieben.

Im Site-Fenster können Sie mit dem kleinen weißen Dreieck unten links die erweiterte Darstellung auf- und zuklappen. Klicken Sie jetzt auf das Icon oben links, in dem eine Sitemap dargestellt ist, und wählen aus dem Popup-Menü eine der beiden Optionen. Wenn Sie die Option **MAP UND DATEIEN** ausgewählt haben, finden Sie auf der rechten Seite des Fensters die Ordner- und Dateiendarstellung und links die Map. Mit den Rollbalken können Sie sich innerhalb der Map bewegen, mit der Zoomeinstellung unten links am Fensterrand die Darstellungsgröße wählen.

Es empfiehlt sich, für ein Projekt am Anfang einen Stammordner und einen Site-Namen auszuwählen und diesen bis zur Fertigstellung der Site beizubehalten, da sonst jedesmal die Site-Definition neu gemacht werden muss. Wenn Sie die einzelnen Versionen der Site dokumentieren möchten, können Sie nach Fertigstellung einer Version den Stammordner kopieren und umbenennen oder komprimieren (stufen oder zippen).



◀ Layoutvorgaben für die Sitemap



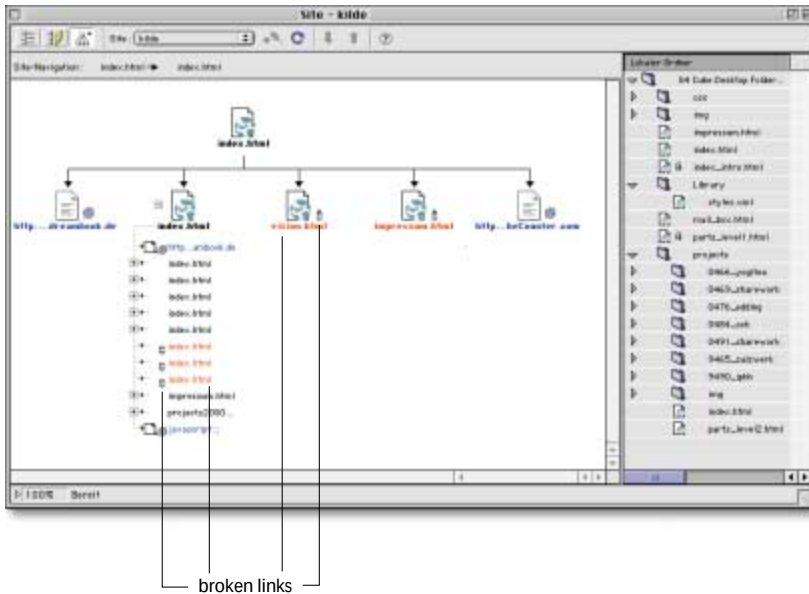
Die Dokumente Ihrer Site werden in ihrer Verknüpfungsstruktur angezeigt. Wenn Sie versteckt markierte und abhängige Elemente angezeigt haben wollen, müssen Sie dies zuvor im FENSTER SITE-DEFINITION auswählen.

Sie können in der Sitemap

- **Dokumente öffnen**, indem Sie darauf doppelklicken.
- **Verknüpfungen erstellen**, indem Sie von dem Verknüpfungs-Icon (Fadenkreuz) per Drag & Drop eine Beziehung herstellen.
- **Zweige ein- und ausblenden**, indem Sie auf das Plus- bzw. Minuszeichen klicken.
- **Dokumente horizontal verschieben**, indem Sie mit dem Cursor die senkrechte Linie über dem Dokument anfassen und bewegen.
- **Pfade anzeigen**, indem Sie mit dem Cursor auf den Dateinamen (oder Titel) zeigen.
- **Perspektive ändern**, indem Sie auf ein Dokument klicken und SITE: ANSICHT SITEMAP: ALS STAMMORDNER ANZEIGEN wählen. Statt der bisherigen Homepage wird das markierte Dokument in der Sitemap als Homepage dargestellt. Sie machen diesen Schritt rückgängig, indem Sie oben links im Site-Fenster bei SITE-NAVIGATION auf das linke Dokument klicken.

Die beiden Ansichten MAP und ORDNER UND DATEIEN werden synchron angezeigt, d.h., wenn Sie ein Element in einem Bereich auswählen, wird es auch in dem anderen markiert. Die Objekte im Site-Fenster sind nur mit Dreamweaver kompatibel. Sie können keine Objekte per Drag & Drop vom oder zum Desktop bewegen.

Für eine Präsentation können Sie die Sitemap als Bild speichern: SITE: ANSICHT SITEMAP: SITEMAP SPEICHERN: SITEMAP ALS BILD SPEICHERN BZW. SITE: ANSICHT SITEMAP: SITEMAP SPEICHERN: SITEMAP ALS JPEG SPEICHERN.



◀ **Kaputte Links werden mit rotem Text dargestellt.**

Im MENÜ: SITE: ANSICHT SITEMAP bzw. über das Kontextmenü zu ausgewählten Objekten können Sie eine Reihe weiterer Funktionen in der Sitemap anwenden, die ausführlich in der Online-Hilfe dokumentiert sind.

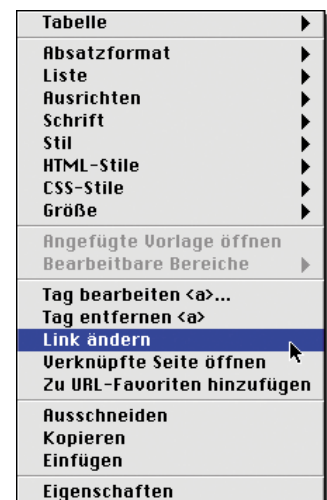
Links

Bevor wir uns dem komplexen Thema des Sitemanagements zuwenden, ein kurzer Blick darauf, wie Dreamweaver mit Verknüpfungen (*links*) zwischen Dokumenten umgeht. Die Begriffe *Verknüpfung*, *Link* und *Hyperlink* sind synonym.

► Links setzen

Sie setzen eine Verknüpfung, indem Sie ein Objekt auswählen und dann im Eigenschafteninspektor

- den Pfad der Verknüpfung in das Eingabefenster VERKNÜPFUNG schreiben.
- auf das Ordner-Icon rechts davon klicken um die zu verknüpfende Datei auf der Festplatte zu suchen.
- vom Verknüpfungs-Icon (Fadenkreuz) links daneben – bei gedrückter Maustaste – direkt auf eine Datei im Site-Fenster zeigen.



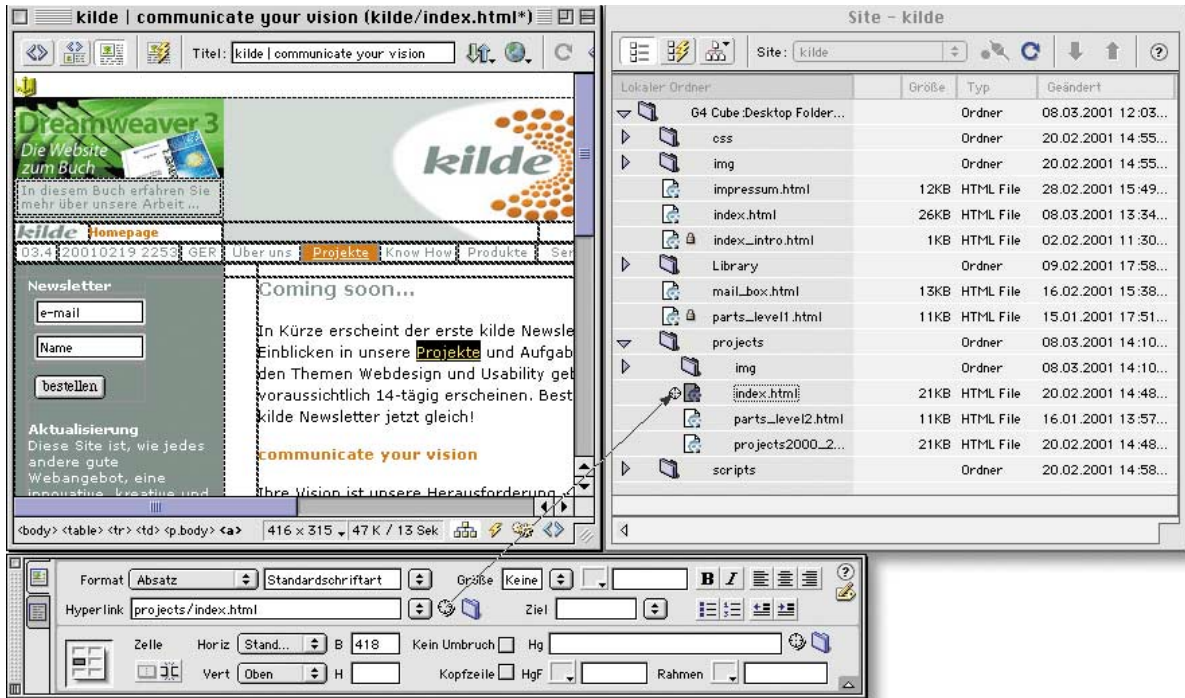
▲ **Das Kontextmenü für Links**

► Links bearbeiten

Um einen Hyperlink zwischen Dokumenten herzustellen, ziehen Sie einfach eine Verbindung zwischen dem Fadenkreuz-Icon und einer Datei im Sitefenster. ▼

Sie haben über das Kontextmenü (Windows: RECHTE MAUSTASTE, Mac: CTRL + MAUSKlick) weitere Möglichkeiten, eine Verknüpfung zu bearbeiten:

- VERKNÜPFUNG ÄNDERN zeigt die verknüpfte Datei an und lässt Sie eine neue auswählen.
- VERKNÜPFUNG ENTFERNEN entfernt die Verknüpfung.
- VERKNÜPFTE SEITE ÖFFNEN öffnet die verknüpfte Seite in Dreamweaver.



► Links prüfen

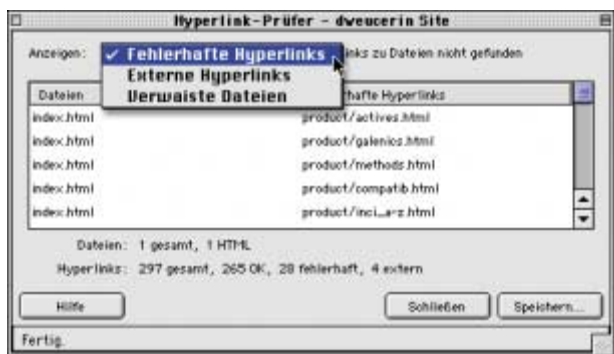
Sie können die Verknüpfungen des aktuellen Dokuments in einem lokalen Teil der Site oder der gesamten Site prüfen:

- Um die Links des aktuellen Dokuments zu prüfen, wählen Sie DATEI: LINKS ÜBERPRÜFEN.
- Um Links in einem Teil der Site zu prüfen, wählen Sie FENSTER: DATEIEN DER SITE. Das Site-Fenster wird eingeblendet. Wählen Sie im Popup-Menü die gewünschte Site aus. Anschließend im Bereich LOKALER ORDNER die zu prüfenden Dateien und Ordner markieren. Wählen Sie dann im Kontextmenü VERKNÜPFUNGEN ÜBERPRÜFEN: AUSGEWÄHLTE DATEIEN/ORDNER oder im Menü DATEI: LINKS PRÜFEN.

- Um die gesamte Site auf fehlerhafte Links zu überprüfen, wählen Sie SITE:

VERKNÜPFUNGEN AUF DER GANZEN SITE PRÜFEN.

Im Fenster VERKNÜPFUNG-PRÜFER wählen Sie nach der Prüfung im Popup-Menü ANZEIGEN zwischen den OPTIONEN FEHLERHAFT E VERKNÜPFUNGEN, EXTERNE VERKNÜPFUNGEN oder VERWAISTE DATEIEN (nur nach einer Prüfung der gesamten Site verfügbar). Den fertigen Bericht können Sie als Textdatei speichern.

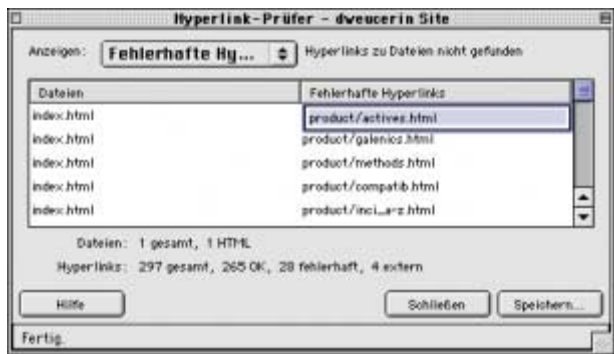


◀ Der Link-Prüfer zeigt unterschiedliche Linktypen und fehlerhafte Verknüpfungen an.

► Links reparieren

Um einen fehlerhaften Link zu reparieren, gibt es zwei Wege:

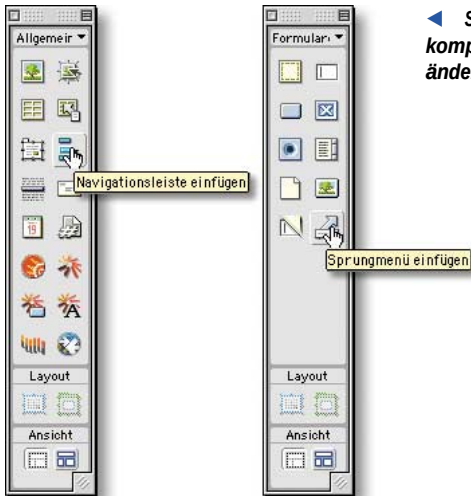
- Doppelklicken Sie im Fenster VERKNÜPFUNG-PRÜFER auf ein Dokument in der Spalte DATEIEN und öffnen damit das Quelldokument in Dreamweaver. Das Objekt und der dazugehörige Link werden markiert bzw. im Eigenschafteninspektor angezeigt. Ändern Sie den Link im Eigenschafteninspektor.
- Klicken Sie im Fenster VERKNÜPFUNG-PRÜFER auf einen Pfad in der rechten Spalte und ändern ihn im Eingabefenster, oder klicken Sie auf den Ordner rechts davon, um eine neue Datei zu verknüpfen.



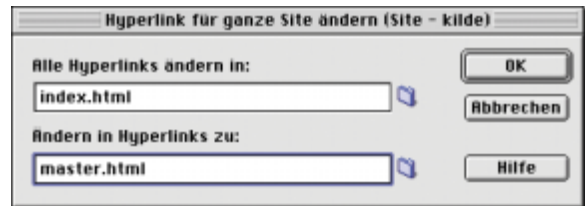
◀ Anzeige eines fehlerhaften Links – er führt ins Leere. Klicken Sie auf das Ordner-Icon, können Sie eine neues Ziel auswählen.

► Links ändern

Um eine Verknüpfung auf der gesamten Site zu ändern, muss sich der Link entweder in einem absoluten oder stammrelativen Pfad befinden: SITE: VERKNÜPFUNG FÜR GANZE SITE ÄNDERN... Die beliebte und übliche dokumentrelative Adressierung funktioniert hierbei nicht. Sicherlich ein weiterer Eintrag auf dem Wunschzettel für die nächste Programmversion.



◀ Sie können einen Link für eine komplette Site in einem Durchgang ändern.



▲ Die Navigationsobjekte der Objektpalette ziehen Sie einfach an der gewünschten Position ins Dokumentfenster.

► Pfade

Sie können mit Dreamweaver folgende Adressierungen verwenden:

- **Absolut:** Komplette URLs, die mit http oder mailto beginnen, z.B. www.eucrin.com
- **Stammrelativ:** Der Pfad bezieht sich auf den Stammordner der Site und beginnt mit einem Schrägstrich (*/*) z.B. </master/products.html>.
- **Dokumentrelativ:** Der Pfad bezieht sich auf das aktuelle Dokument z.B. [products.html](#) (wenn sich das Dokument im gleichen Verzeichnis befindet, sonst [master/products.html](#) oder [../master/products.html](#)).

► Navigationsobjekte

Die Erstellung von Navigationsobjekten, die Links enthalten, wie z.B. Navigationsleisten und Sprungmenüs, ist mit Dreamweaver sehr einfach. Sie finden Sie in der Objektpalette. Ziehen Sie die Objekte auf das Dokumentfenster und folgen Sie den Anweisungen in den Fenstern. Eine detaillierte Beschreibung für die Erstellung finden Sie in der Online-Hilfe F1.

MANAGING

Dreamweaver zeichnet sich vor allem durch ein sehr durchdachtes, wenn auch etwas schwierig zu erfassendes Sitemanagement aus. Wenn Sie bisher allein per Hand und per FTP die Offline-Version Ihrer Website mit der Online-Version synchronisiert haben, sollten Sie jetzt umdenken. Wenn Sie mit mehreren Personen an einem Dreamweaver-Projekt arbeiten, sind die Funktionen Ein- und Auschecken sowie Design Notes ein Muss.

Voraussetzung für ein fließendes Arbeiten in der Workgroup ist jedoch eine gute Planung, eine aufgeräumte Projektsite und vor allem viel Bandbreite, denn die Synchronisierung der lokalen (*local*) und entfernten (*remote*) Site ist sehr komplex.

**Manage your site
or your site will
manage you.**

Entfernte Site

Wenn Sie bereits eine lokale Site erstellt haben, können Sie hier direkt fortfahren. Anderenfalls blättern Sie einige Seiten zurück und erstellen zunächst eine lokale Site. Wenn Sie bereits eine lokale Site erstellt haben, können Sie die entfernte Site – wenn Sie auf einem Server liegen soll – das erste Mal auch mit einem einfachen FTP-Programm uploaden. Im lokalen Netzwerk können Sie die Site direkt zum Ziel kopieren. Später sollten Sie nur noch Dreamweavers Site-FTP benutzen, da unsichtbare Steuerdateien auf dem entfernten Server abgelegt werden.

Sie können die entfernte Site aber auch in einem Netzwerksvolumen anlegen, auf das alle Mitarbeiter Zugriff haben.

Site-Definition für newsite

Kategorie

- Lokale Infos
- Remote-Informationen**
- Anwendungsserver
- Design Notes
- Sitemap-Layout
- Dateiansichtspalten

Remote-Informationen

Zugriff: FTP

FTP-Host: 194.123.55.8

Host-Ordner: /site/docs/euser/in

Anmeldung: fjk

Kennwort: *****

☒ Speichern

☐ Passiven FTP verwenden

☐ Firewall verwenden (in Voreinstellungen)

Ein-/Auschecken: ☒ Ein- und Auschecken von Dateien aktivieren

☒ Dateien beim Öffnen auschecken

Name auschecken: Jörg Killian

E-Mail-Adresse: killian@kilde.com

Hilfe Abbrechen OK

◀ Das Fenster „Site-Defintion für Server-Infos“

► Einrichten



Öffnen Sie das Fenster SITE-DEFINITION mit SITE: SITES DEFINIEREN...

- Wählen Sie eine bereits definierte Site.
- Im Fenster SITE-DEFINITION in der Kategorie REMOTE INFORMATIONEN geben Sie unter ZUGRIFF entweder einen Netzwerksordner an, oder wählen FTP. Seit der Version 4 stehen hier auch die Optionen SOURCESAFE und WEBDAV zur Verfügung.
- Im Falle von FTP geben Sie die Login-Parameter und den Pfad für den Webserver ein. Klicken Sie auf OK.
- Im Fenster SITE DEFINIEREN klicken Sie auf FERTIG.

Siehe Kapitel
Versionskontrolle
auf Seite 67.



Weitere wichtige Einstellungen wählen Sie unter BEARBEITEN: VOREINSTELLUNGEN: SITE. Eine detaillierte Beschreibung finden Sie in der Online-Hilfe.

► Verbinden

Wenn Sie jetzt eine TCP/IP-Verbindung zum Webserver aufgebaut haben (oder eine Verbindung zum Netzwerksordner besteht), können Sie die entfernte Site im linken Teil des Site-Fensters sehen. Falls die entfernte Site nicht aktualisiert ist, klicken Sie in der oberen Leiste erst auf VERBINDEN, dann auf AKTUALISIEREN. Die bestehende Verbindung wird durch ein kleines grünes „Lämpchen“ angezeigt. Klicken Sie auf TRENNEN, wenn Sie die Verbindung zum Webserver wieder beenden möchten.

lokale Auswahl

Ausgecheckt (andere)

Ausgecheckt (selbst)

Status

Eingecheckt oder bereitgestellt (lokal gesperrt)

Ein Verzeichnis der lokalen Site kann mit der entfernten Site synchronisiert werden. ►

Synchronisieren

Inzwischen haben Sie in der lokalen Site weitergearbeitet und Dateien und Verknüpfungen hinzugefügt, verändert oder gelöscht. Um die lokale Site mit der entfernten Site abzugleichen, wählen Sie SITE: SYNCHRONISIEREN... Im Fenster DATEIEN

SYNCHRONISIEREN haben Sie jetzt mehrere Möglichkeiten, die sprachlich etwas verwirrend sein mögen:

- Unter SYNCHRONISIEREN: wählen Sie entweder die GESAMTE SITE oder NUR LOKALE DATEIEN AUSWÄHLEN, die Sie zuvor im Site-Fenster markiert haben.
- Unter RICHTUNG: wählen Sie AKTUELLERE DATEIEN FÜR ENTFERNTES OBJEKT BEREITSTELLEN.
- ENTFERNTA DATEIEN NICHT AUF LOKALEM LAUFWERK LÖSCHEN klicken Sie an, wenn Sie vermeiden wollen, dass bei der Synchronisierung Dateien, die nicht auf der lokalen Site existieren, auf der entfernten Site gelöscht werden.
- Klicken Sie auf VORSCHAU...
- Nachdem Dreamweaver die beiden Sites miteinander verglichen hat, erhalten Sie im Fenster SITE eine Liste der bereitzustellenden Dateien. Sie haben hier die Möglichkeit, einzelne Dateien auszuschließen, indem Sie das Häkchen entfernen. Klicken Sie auf OK. Die Dateien werden auf die entfernte Site übertragen.



Die Löschen-Option sollte besser heißen: Löschen von Remote-Dateien, die nicht lokal vorliegen.



◀ **Die Daten der lokalen Site werden auf der Remote-Site bereitgestellt.**

Ähnlich verfahren Sie, wenn Sie Dateien der entfernten Site mit der lokalen Site abgleichen wollen.

► Abrufen und Bereitstellen

Sie können auch einzelne Dateien und Ordner zwischen den Sites abgleichen, indem Sie sie entweder

- **Abrufen (download):** Entfernte Dateien werden mit den lokalen Dateien verglichen und zur lokalen Site übertragen. Die übertragene Datei wird in der lokalen Site mit einem kleinen Schloss dargestellt, um zu zeigen, dass Sie nicht ausgecheckt wurde. Sie ist auf der entfernten Site nach wie vor zur Bearbeitung durch andere freigegeben. Öffnen Sie diese Datei, wird sie automatisch auf der entfernten Site ausgecheckt. Oder indem Sie
- **Bereitstellen (upload):** Lokale Dateien werden mit den Dateien der entfernten Site verglichen und zur entfernten Site übertragen. Eine bereitgestellte Datei wird in der lokalen Site mit einem kleinen Schloss dargestellt, um zu zeigen, dass sie auf der entfernten Site zur Bearbeitung freigegeben ist.

Dreamweaver 4 hat jetzt auch einen in die Site-Verwaltung integrierten E-Mail-Dienst, der bei der Teamarbeit sehr nützlich sein kann. Wenn Sie zusätzlich zur Ihrem Auscheck-Namen auch Ihre E-Mail-Adresse angeben, wird diese Adresse im Site-



Fenster als Link dargestellt, der beim Anklicken ein externes E-Mail-Programm (z.B. Eudora oder Outlook) startet. In der neuen Nachricht wird automatisch die E-Mail-Adresse des Empfängers sowie der Sitenamen im Betrefffeld eingetragen.

**Im Fenster „Site-Definition“
legen Sie die Optionen fürs Aus- und
Einchecken fest.
Wichtig ist hier Ihr Name.**

**Neben den Verbindungsdaten
für den FTP-Server geben Sie im
Fenster „Site-Definition“ Ihren
Auschecknamen und Ihre E-Mail-
Adresse ein.**

► Aus- und Einchecken

**Gesperrte Dateien werden von
Dreamweaver als unsichtbare, mit
Schreibschutz versehene
Steuerdateien (.LCK) auf den Sites
hinterlegt.**

Um in einer Workgroup jederzeit zu wissen, wer gerade an welchen Dateien einer Site arbeitet, ist es wichtig, dass diese Dateien entsprechend gekennzeichnet werden. Dreamweaver stellt hierfür die Funktion AUS- UND EINCHECKEN zur Verfügung:

- **Auschecken:** Eine entfernte Datei wird für die lokale Bearbeitung bereitgestellt. Gleichzeitig wird die Datei auf der entfernten Site als ausgecheckt markiert, so dass sie für die Bearbeitung durch Andere gesperrt ist.

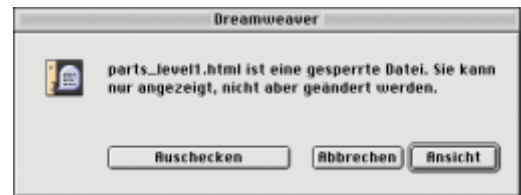
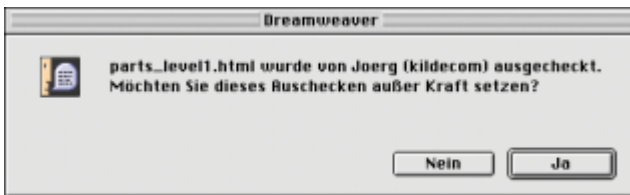
● **Einchecken:** Eine lokale Datei wird für die entfernte Bearbeitung bereitgestellt. Gleichzeitig wird die Datei auf der lokalen Site gesperrt, und auf der entfernten Site für die Bearbeitung durch Andere freigegeben.

Der Status der Datei wird dabei durch ein farbiges Häkchen und den Namen des Bearbeiters gekennzeichnet:

● **Grüne Häkchen** für Dateien, die für Sie selbst zur Bearbeitung freigegeben sind (ausgecheckt)

● **Rote Häkchen** für Dateien, die von Anderen bearbeitet werden (eingescheckt) und für Sie gesperrt sind

Versuchen Sie, eine von Anderen ausgecheckte – also für Sie gesperrte Datei – zu öffnen, erhalten Sie
▼ **Warnhinweise.**



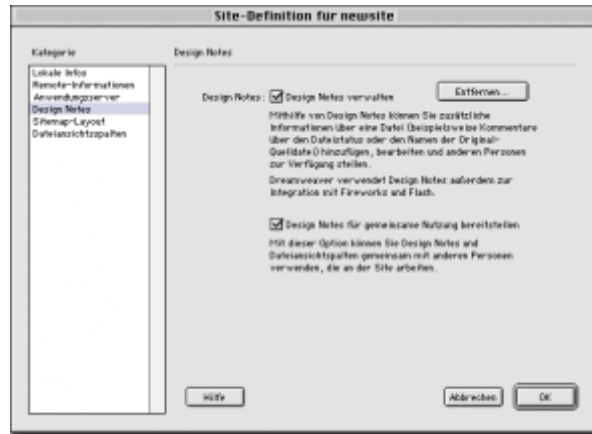
► Abhängige Dateien

Achten Sie bei den Vorgängen der Synchronisierung darauf, dass auch abhängige Dateien (Scripte, Bilder etc.) miteingeschlossen werden. Sie können diese Option deaktivieren, wenn Sie nur das Zentraldokument (HTML-Seite) und nicht die abhängigen Dateien bearbeiten wollen. Sie sparen in jedem Fall viel Zeit bei der Synchronisierung, wenn Sie abhängige Dateien ausschließen.

Design Notes

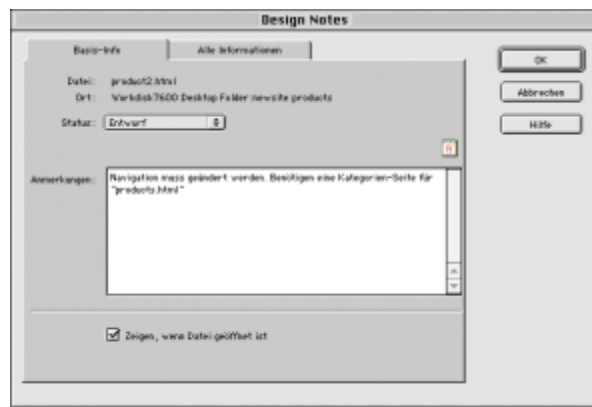
Dieses wichtige Feature wurde mit Dreamweaver 3 zum ersten Mal eingeführt. In der Vergangenheit waren Entwickler von Websites immer auf Kommentare im HTML-Code, E-Mail-Fragmente, telefonische Nachrichten auf Mailboxen oder kleine gelbe Zettel an Monitoren angewiesen, um Coworkers auf bestimmte Informationen zu Dateien hinzuweisen. Mit Design Notes wurde die Möglichkeit eingeführt, für den Benutzer unsichtbare Informationen und Nachrichten den Dateien direkt zuzuordnen: z.B. vertrauliche Interna des Projektteams, Kommentare, Quellenverweise, Hinweise zu Bezugsdaten, Bemerkungen der einzelnen Entwickler zu dem Entwicklungsstand, noch fehlenden Bestandteilen etc. Sie können Design Notes für jedes Dokument einer Site – auch Objekte oder Vorlagen verwenden. Beachten Sie jedoch, dass Design Notes einer Vorlage nicht von den auf der Vorlage basierenden Dokumenten übernommen werden.

**Design Notes werden im Fenster
„Site-Definition“ eingestellt.**



Um die Design Notes einer Seite zu erstellen bzw. zu sichten, wählen Sie **DATEI: DESIGN NOTES...** oder Kontextmenü **DESIGN NOTES...** Im Fenster **DESIGN NOTES** wählen Sie einen Status aus (z.B. **ENTWURF**) und geben Ihre Anmerkungen ein. Wenn Sie auf das kleine Kalender-Icon mit der Zahl 19 klicken, wird das aktuelle Datum in die Anmerkungen geschrieben. Ganz unten wählen Sie die Option **ZEIGEN, WENN DATEI GEÖFFNET IST**, wenn Sie möchten, dass die Design Note auf jeden Fall gelesen wird.

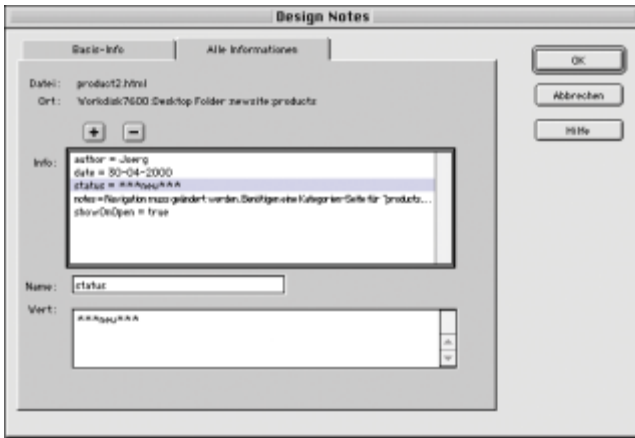
**Basis-Info im Fenster
„Design Notes“**



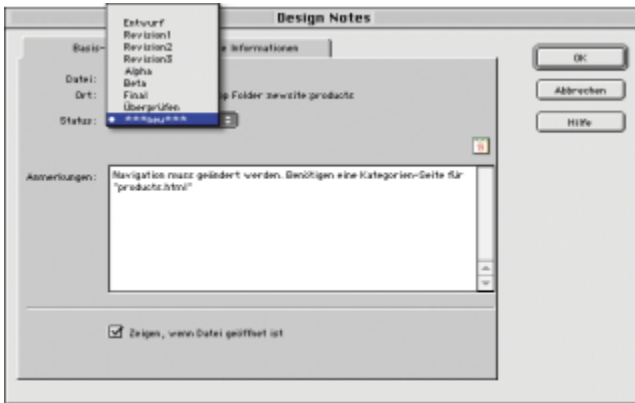
In der Tafel **ALLE INFORMATIONEN** haben Sie weiterhin die Möglichkeit, die Informationen zu strukturieren und zu ergänzen. Klicken Sie auf das Pluszeichen, um weitere Schlüsselpunkte hinzuzufügen. Tragen Sie Namen und dazugehörige Werte ein.

Einen neuen Default für **STATUS** können Sie eingeben, wenn Sie unter Name **STATUS** eingeben und unter Wert einen neuen Wert z.B. *****neu***** eingeben.

Alle Design Notes werden durch Dreamweaver in einem eigenen Verzeichnis **_notes** im Verzeichnis des Dokuments verwaltet. Sie tragen den Dateinamen plus die Endung **.mno** z.B. **product2.html.mno**.



◀ Alle Informationen im Fenster „Design Notes“



◀ Der neue Wert für Status wird im Popup-Menü „Status“ in der Basis-Info angezeigt.

Wird das Dokument verschoben oder umbenannt, werden automatisch die entsprechenden Änderungen auch auf die Design Notes angewendet.

Um Design Notes zu deaktivieren, muss die entsprechende Option im Fenster SITE-DEFINITION ausgeschaltet werden. Im folgenden Dialogfeld werden Sie gefragt, ob Sie vorhandene Design Notes löschen möchten. Klicken Sie auf NEIN, wenn Sie sie behalten möchten. Um nicht zugeordnete Design Notes zu löschen, klicken Sie auf die Schaltfläche ENTFERNEN. Ein Dialogfeld fragt Sie noch einmal, ob die verwaisten Design Notes wirklich gelöscht werden sollen.

Im Fenster SITE-DEFINITION finden Sie auch das Auswahlkästchen für die Bereitstellung der gemeinsamen Nutzung von Design Notes. Ist die Option nicht ausgewählt, werden die Design Notes nur lokal verwaltet, d.h. sie werden nicht auf die Remote-Site übertragen, wenn Sie Dateien einchecken bzw. bereitstellen.



Wenn Sie mit Dreamweaver eine Datei löschen, der Design Notes zugeordnet sind, werden diese ebenfalls gelöscht. Deswegen kommen verwaiste Design-Notes-Dateien normalerweise nur dann vor, wenn die Datei außerhalb von Dreamweaver gelöscht oder umbenannt wird. Wenn die Option „Design Notes verwalten“ deaktiviert wird, bevor Sie auf „Entfernen“ klicken, werden alle Design-Notes-Dateien der Site gelöscht.



Das hier gezeigte Beispiel finden Sie auf der CD-ROM unter `examples/03site/newsite/products/`, wenn Sie die Design Note für `product2.html` aufrufen.

► Design Notes im Site-Fenster



Seit Dreamweaver 4 können Sie direkt im Site-Fenster sehen, welche Dateien mit Design Notes versehen sind. Sie werden in der Spalte ANMERKUNGEN mit dem Icon einer kleinen gelben Sprechblase versehen. Klicken Sie auf dieses Icon, öffnen sich die Design Notes der Datei.

Die im Site-Fenster angezeigten Spalten in den Bereichen lokaler Ordner und Remote-Site können angepasst werden. Bis zu 10 Spalten je Bereich sind möglich. Neue Spalten können hinzugefügt, die Reihenfolge der Spalten kann geändert, Spalten können ausgeblendet werden. Informationen der Design Notes können mit Spaltendaten verbunden werden und für die gemeinsame Nutzung aller mit der Site verbundenen Nutzer zugänglich gemacht werden.

Die Defaultspalten NAME, ANMERKUNGEN, GRÖSSE, TYP, GEÄNDERT und AUSGEHECKT VON können nur in ihrer Reihenfolge geändert – nicht aber umbenannt, gelöscht oder mit Design Notes verknüpft werden. Sie ändern die Reihenfolge, indem Sie SITE: ANSICHT DER SITEDATEIEN: DATEIANSICHTSSPALTEN wählen und die ausgewählte Spalte mit den Aufwärts- und Abwärtspfeilen oben rechts in die gewünschte Position bringen.

Eine neue Spalte fügen Sie an, indem Sie auf das Pluszeichen (+) klicken. Im Feld SPALTENNAME geben Sie einen Namen ein. Nur wenn Sie eine neue Spalte mit einer Design Note verknüpfen, können Daten im Site-Fenster angezeigt werden. Mit der Ausrichtungsoption können Sie einstellen, ob der Spaltentext links-, rechtsbündig oder zentriert erscheint. Das Ein- und Ausblenden der Spalte steuern Sie mit der Option ZEIGEN. Mit der Option MIT ALLEN BENUTZERN DIESER SITE TEILEN erlauben Sie eine gemeinsame Nutzung der Spalte.

Sie löschen eine von Ihnen angelegte Spalte, indem Sie die Spalte auswählen und dann auf das Minuszeichen (–) klicken. Vorsicht: Die Spalte wird ohne Sicherungsdialog sofort gelöscht!

Die Sortierreihenfolge (aufsteigend oder absteigend) einer Spalte im Site-Fenster ändern Sie durch mehrmaliges Klicken auf die Spaltenüberschrift.

► Design Notes mit Fireworks

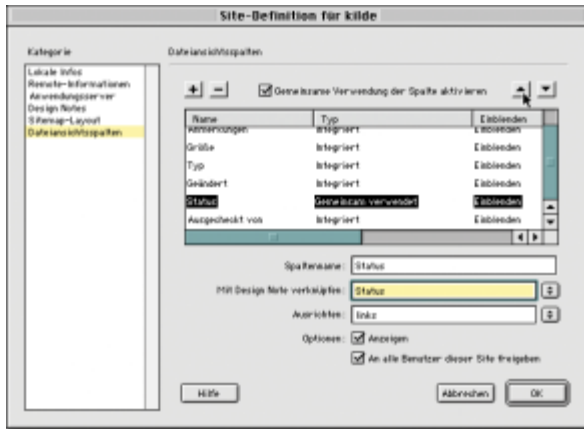
Das hier gezeigte Beispiel finden Sie auf der CD-ROM unter `examples/03site/newsite/products/`, wenn Sie die Design Note für `product2.html` aufrufen.



Eine mit Macromedia Fireworks 4.0 erstellte oder gespeicherte Grafik wird automatisch mit einer Design-Notes-Datei verknüpft, die den Pfad der Originalgrafik (*Quelldatei*) sowie Informationen zu eventuell gesetzten Hotspots und Rollovers enthält.

Beim Import der Grafikdatei in die Site wird auch die Design-Notes-Datei mit verschoben. Wenn Sie jetzt die Fireworks-Grafik bearbeiten möchten, wird über den in den Design Notes gespeicherten Pfad die Originalgrafik in Fireworks geöffnet.

► Versionskontrolle



◀ Im Fenster „Site-Definition: Ansichtsspalten“ können Sie, außer der Reihenfolge der Ansichtsspalten, viele weitere Spaltenoptionen für das Site-Fenster festlegen.

Die Zusammenarbeit großer Teams an umfangreichen Projekten machte ein umfangreiches Administrationssystem mit Features wie Zugangskontrolle, Rechtevergabe und Freigabemechanismen notwendig. Auf einem so genannten Staging Server werden neue oder aktualisierte Teile der Site vor einem öffentlichen Publizieren den Projektteilnehmern zur Überprüfung und Freigabe zugänglich gemacht. Solche Redaktionssysteme beinhalten Komponenten, mit denen es möglich ist, sehr komplexe Freigaberoutinen zu realisieren und auch wieder mehrere Versionen zurückzugehen (*Rollback*).

Die verbreitetsten Standards hierfür sind Visual Source Safe und WebDAV. Dreamweaver kann mit beiden Schnittstellen arbeiten. Sobald eine Verbindung zu den Systemen steht, können alle Funktionen zur gemeinsamen Dateinutzung (Ein-/Auschecken, Aktualisieren, Abrufen und Bereitstellen, Design Notes etc.) auf entsprechende Funktionen im Quellkontrollsystem zugreifen.

► Visual Source Safe (VSS)

Über das Site-Fenster von Dreamweaver greifen Sie auf eine installierte VSS-Datenbank zu:

- ① In der Kategorie REMOTE-INFORMATIONEN des Fensters SITE-DEFINITION wählen Sie im Popup-Menü ZUGRIFF die Option SOURCESAFE.
- ② Bei Bedarf markieren Sie die Option DATEIEN BEIM ÖFFNEN AUSCHECKEN.
- ③ Wenn Sie auf INFO klicken, wird das Dialogfeld SOURCESAFE-DATENBANK eingeblendet.
- ④ Im Feld DATENBANKPFAD klicken Sie auf DURCHSUCHEN, um die gewünschte VSS-Datenbank zu suchen. Wahlweise geben Sie den kompletten Pfad der Datenbank ein.
- ⑤ Die ausgewählte Datei wird zur Datei srcsafe.ini und initialisiert Source Safe.

Um dieses Feature unter Windows verwenden zu können, muss Microsoft

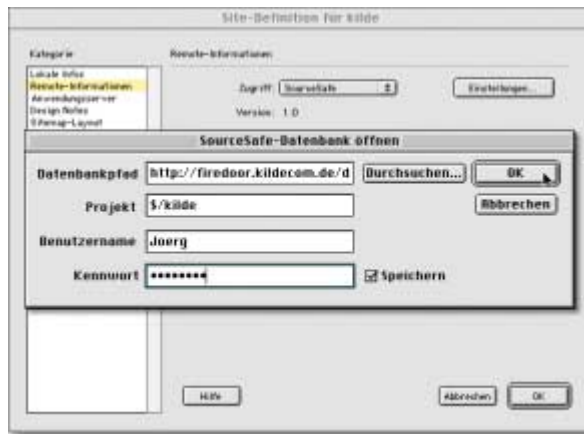


Visual SourceSafe Client, Version 6 – auf einem Macintosh MetroWerks SourceSafe 1.1.0 Client – installiert sein. MetroWerks Visual SourceSafe-Benutzer können nur auf Microsoft SourceSafe-Datenbanken der Version 5.0 zugreifen.

- 6 Im Feld PROJEKT geben Sie das Projekt der VSS-Datenbank ein, das als Stammverzeichnis der Remote-Site verwendet werden soll.
- 7 In die Felder BENUTZERNAME und KENNWORT geben Sie Angaben für das Login in die ausgewählte Datenbank ein. Die Option KENNWORT SPEICHERN klicken Sie, wenn Ihr Kennwort in Dreamweaver gespeichert werden soll.
- 8 Ein Klick auf OK bringt Sie zum Site-Fenster zurück. Wählen Sie SITE: VERBINDEN oder klicken Sie auf die Schaltfläche VERBINDEN in der Symbolleiste des Site-Fensters, um mit der Remote-Site Verbindung aufzunehmen. Sie trennen die Verbindung durch Klicken auf die Schaltfläche TRENNEN oder Sie wählen im Menü SITE: TRENNEN.

Wenn Ihr gesamtes Team plattformübergreifend auf jede VSS-Datenbank Zugriff haben soll, verwenden Sie eine Datenbank der Version 5.0. Mehr Infos finden Sie in Ihrer SourceSafe-Dokumentation.

Das Dialogfeld „SourceSafe“ ►
im Fenster „Site-Definition“



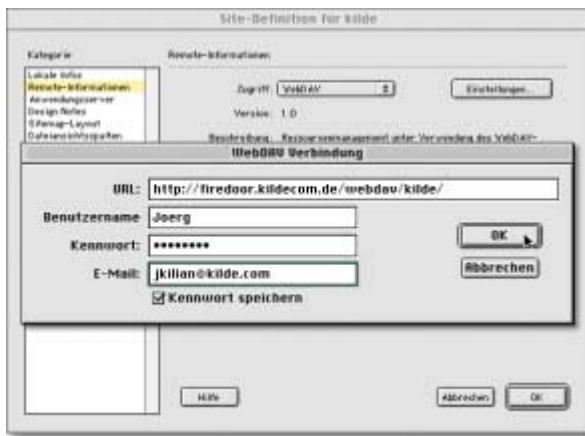
► WebDAV

Dreamweaver unterstützt auch das WebDAV-Protokoll (*Web-based Distributed Authoring and Versioning*), das zur Zeit nur auf Microsoft Internet Information Server (IIS) 5.0 und Apache Web Server verfügbar ist. Eine Verbindung mit Dreamweaver stellen Sie folgendermaßen her:

- 1 In der Kategorie REMOTE-INFORMATIONEN des Fensters SITE-DEFINITION wählen Sie im Pop-up-Menü ZUGRIFF die Option WEBDAV.
- 2 Bei Bedarf markieren Sie die OPTION DATEIEN BEIM ÖFFNEN AUSSCHEKEN.
- 3 Wenn Sie auf INFO klicken, wird das DIALOGFELD WEBDAV-VERBINDUNG eingeblendet.
- 4 Im Feld URL geben Sie den vollständigen URL zu dem Verzeichnis des WebDAV-Servers an, zu dem die Verbindung hergestellt werden soll.

Dazu gehört auch das Protokoll, der Anschluss und das Verzeichnis, sofern dies vom Stammverzeichnis abweicht, zum Beispiel <http://apache1/webdav/mysite>

- 5 In die Felder BENUTZERNAME und KENNWORT geben Sie Angaben für das Login der Serverauthentifizierung ein. Die Option KENNWORT SPEICHERN klicken Sie, wenn Ihr Kennwort in Dreamweaver gespeichert werden soll.
- 6 Ihre E-Mail-Adresse im nächsten Feld wird zur Identifizierung des Eigentumsrechts auf dem WebDAV-Server benötigt und wird auch im Sitefenster als Kontaktinformation angezeigt.
- 7 Ein Klick auf OK bringt Sie zum Site-Fenster zurück. Wählen Sie SITE: VERBINDEN oder klicken Sie auf die Schaltfläche VERBINDEN in der Symbolleiste des Site-Fensters, um mit der Remote-Site Verbindung aufzunehmen. Sie trennen die Verbindung durch Klicken auf die Schaltfläche TRENNEN oder Sie wählen im Menü SITE: TRENNEN.



◀ Das Dialogfeld „WebDAV“ im Fenster „Site-Definition“

Testen

Testen Sie Ihre Site auf Herz und Nieren, bevor Sie damit an die Öffentlichkeit gehen. Neben der Möglichkeit, den HTML-Code der einzelnen Seite zu optimieren mit BEFEHLE: HTML OPTIMIEREN, können Sie eine Browser-Vorschau Ihrer Seite anzeigen sowie eine Ziel-Browser-Überprüfung der gesamten Site vornehmen.

► Verwendung von Berichten beim Testen der Site

Wenn Sie Ihre Site vor einer Veröffentlichung testen, ist es sinnvoll, die Ergebnisse des Tests in einem Bericht zu erfassen. Unter SITE: BERICHT... können Sie den Testbericht für Ihren Bedarf konfigurieren und folgende HTML-Attribute für die gesamte Site, einzelne Bereiche oder Dokumente aufspüren:

- kombinierbare verschachtelte FONT-Tags
- fehlende ALT-Tags
- redundante verschachtelte Tags und entfernbare leere Tags
- unbenannte Dokumente (*untitled documents*)

► HTML-Berichte erstellen

- ① Wenn Sie **SITE: BERICHTE AUSWÄHLEN**, erscheint das Dialogfeld **BERICHTE**.
- ② Wählen Sie als Erstes aus dem oberen Popup-Menü, wofür der Bericht erstellt werden soll: **AKTUELLES DOKUMENT**, **GESAMTE LOKALE SITE**, **AUSGEWÄHLTE DATEIEN DER SITE** oder **ORDNER...**
- ③ Als Nächstes wählen Sie mit den Kontrollkästchen einen oder mehrere Berichtstypen aus:
 - **Kombinierbare verschachtelte FONT-Tags** listet alle verschachtelten FONT-Tags auf, die bei einer Säuberung des Codes zusammengefasst werden können.
 - **ALT-Text fehlt** listet alle IMG-Tags, bei denen der alternative Text fehlt, der für Nur-Text-Browser und Suchmaschinenbewertungen wichtig ist.
 - **Überflüssige verschachtelte Tags** listet ähnlich wie die Option verschachtelte FONT-Tags auf, die gesäubert werden können.
 - **Entfern timer leere Tags** listet alle nicht weiter benötigten inhaltslosen Tags auf: z.B. `<b></b>` oder `<a href=""></a>`
 - **Unbenannte Dokumente** listet alle Dokumente, bei denen die TITLE-Tags entweder fehlen oder den Default-Namen enthalten (*untitled document*), auf.
- ④ Wenn Sie auf **AUSFÜHREN** klicken, werden Sie je nach Berichtstyp dazu aufgefordert, die Datei zu speichern, die Site zu definieren oder einen Ordner auszuwählen.
- ⑤ Im Ergebnisfenster sehen Sie dann eine Liste der einzelnen Befunde. Zum Sortieren der Ergebnisse klicken Sie auf die jeweilige Spaltenüberschrift. Sie können nach **DATEINAME**, **ZEILENNUMMER** oder **BESCHREIBUNG** sortieren.
- ⑥ Um eine ausführlichere Beschreibung zu erhalten, wählen Sie ein bestimmtes Ergebnis aus. Klicken Sie dazu auf **DATEI ÖFFNEN** oder doppelklicken Sie auf das Ergebnis. Der ausgewählte Eintrag wird im Dokumentfenster angezeigt.
- ⑦ Klicken Sie auf **BERICHT SPEICHERN**, um den fertigen Bericht als XML-Datei in eine vorhandene Vorlage, eine Datenbank oder ein Rechenblatt zu importieren. Sie können den Bericht z.B. ausdrucken oder auf einer Website publizieren. Über Macromedia Dreamweaver Exchange können Sie Dreamweaver weitere Berichtstypen hinzufügen.

Siehe Kapitel Anpassen
und Erweitern auf Seite
270.



Nachdem Sie den HTML-Bericht erhalten haben, macht es Sinn, die aufgelisteten Probleme gleich mit dem Befehl **HTML OPTIMIEREN** zu bereinigen.

► Workflow-Berichte erstellen



Mit dem Befehl **SITE: BERICHTE** können Sie auch den Arbeitsfluss in Ihrem Webteam verbessern, indem Sie Workflow-Berichte generieren lassen, die Auscheckstatus und Design Notes – einschließlich definierter Namens- und Wertparameter – anzeigen. Da bei dieser Berichtsart auch Abfragen über Ein- und Auscheckstatus gemacht werden, muss eine Verbindung zur entfernten Site bestehen.

- ① Wenn Sie SITE: BERICHTE auswählen, erscheint das Dialogfeld BERICHTE.
- ② Wählen Sie als Erstes aus dem oberen Popup-Menü, wofür der Bericht erstellt werden soll: AKTUELLES DOKUMENT, GESAMTE LOKALE SITE, AUSGEWÄHLTE DATEIEN DER SITE oder ORDNER...
- ③ Wählen Sie in der Berichtskategorie WORKFLOW die Option AUSGEHECKT VON und klicken unten im Fenster auf die Schaltfläche BERICHTSEINSTELLUNGEN.
- ④ Im Dialogfeld AUSGEHECKT VON geben Sie den Namen eines Teammitglieds ein und klicken dann auf OK.
- ⑤ Wenn Sie jetzt auf AUSFÜHREN klicken, erhalten Sie einen Bericht mit der Zusammenfassung aller von der jeweiligen Person ausgecheckten Dateien.

Sie können auch zusätzlich zum oder anstatt des Auscheck-Berichts, einen Bericht für Design Notes erstellen lassen:

- ① Wählen Sie in der Berichtskategorie Workflow die Option DESIGN NOTES und klicken unten im Fenster auf die Schaltfläche BERICHTSEINSTELLUNGEN.
- ② Geben Sie ein oder mehrere Namen-Wert-Paare ein und wählen Sie Vergleichswerte aus den entsprechenden Popup-Menüs aus. Wenn Sie zum Beispiel „Status enthält Final“ angeben, sucht das Berichtsprogramm nach Dateien, deren Design Notes den Status „Final“ haben.
- ③ Klicken Sie auf OK. Im anschließend erscheinenden Dialogfeld BERICHTE klicken Sie auf AUSFÜHREN, um den Bericht zu generieren.



Wenn Sie keine Verbindung zur entfernten Site errichtet haben, versucht

Dreamweaver trotzdem ohne Erfolg, auf die entfernte Site zuzugreifen. Das kann sehr nervenzehrend werden, wenn es Ihnen nicht gelingt, diese Schleife zu unterbrechen, da für jede zu überprüfende Datei eine erneute Anfrage an die Remote-Site gestellt wird.

► Browser-Vorschau

Wählen Sie DATEI: VORSCHAU IN BROWSER: BROWSER-LISTE BEARBEITEN... Im Fenster der Voreinstellungen können Sie Browser hinzufügen oder aus der Liste entfernen. Um die Browser-Vorschau des aktuellen Dreamweaver-Dokuments zu aktivieren, wählen Sie DATEI: VORSCHAU IN BROWSER. Den als Primär-Browser eingestellten Browser öffnen Sie mit F12, den Sekundär-Browser mit BEFEHLSTASTE + F12.

► Ziel-Browser überprüfen

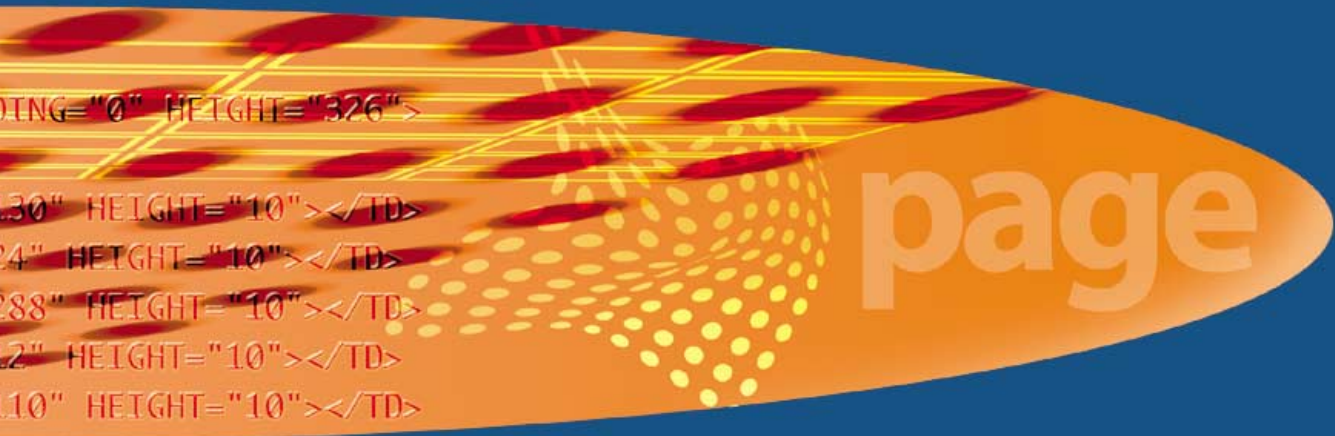
Bei der Ziel-Browser-Überprüfung wird die gesamte Site auf ein bestimmtes Browser-Profil geprüft und in einem HTML-Dokument als Bericht festgehalten. Der Bericht wird im Primär-Browser aufgerufen.

Sie überprüfen entweder ein geöffnetes Dokument, einen im Site-Fenster markierten Bereich oder als Default die gesamte Site, indem Sie DATEI: ZIEL-BROWSER ÜBERPRÜFEN... auswählen. In dem erscheinenden Fenster wählen Sie das Profil, das geprüft werden soll, und klicken auf ÜBERPRÜFEN.

Nach erfolgter Überprüfung wird der Bericht im Primär-Browser angezeigt. Sie können diesen Bericht als HTML-Dokument für eine spätere Auswertung speichern.

Weitere Browser-Profile finden Sie auf dem Macromedia Exchange Server, www.macromedia.com/support/dreamweaver.

In diesem Kapitel sind nur die Grundlagen des Sitemanagements mit Dreamweaver dargestellt. Weitere wichtige Hinweise und Tipps finden Sie in der Online-Hilfe.



```
ING="0" HEIGHT="326">
```

```
30" HEIGHT="10"></TD>
```

```
24" HEIGHT="10"></TD>
```

```
288" HEIGHT="10"></TD>
```

```
2" HEIGHT="10"></TD>
```

```
10" HEIGHT="10"></TD>
```

PAGE

74 Dokument

74 Seite

82 Body

91 Text

108 Code

108 Source

111 Skripte

116 Externe Editoren

117 Referenzpalette

119 Roundtrip

120 Optimieren

121 Elemente und Vorlagen

121 Elementepalette

124 Mit Elementen arbeiten

125 Vorlagen

131 Bibliothek

136 Tabellen

136 Tags, Attribute und Werte

142 Funktionstabellen

155 Verschachtelte Tabellen

158 Unentbehrliche Helfer

160 Layouten mit Tabellen

163 Layouttabellen

169 Ebenen in Tabellen konvertieren –
und zurück

171 Frames

173 Frames erstellen

175 Frame im Frame

175 Frames löschen

175 Frame-Inspektor

176 Frame-Seiten sichern

176 Eigenschaften des Framesets

178 Frame-Eigenschaften

179 Inhalte einfügen

180 Links und Targets

182 Alternative Vorstellung

183 Arbeiten mit Frames

184 Formulare

184 Funktionsweise

185 Formular erstellen

192 Einstellungen

193 Formulare und Verhaltensweisen

DOKUMENT

**It's the surface
that matters.**

Dreamweaver ist einer der ersten WYSIWYG-Editoren, mit dem Sie Webseiten erstellen können, ohne mit dem HTML-Code arbeiten zu müssen. Je komplexer Ihre Seiten werden, desto hilfreicher ist es aber, den Quellcode auch von Hand editieren zu können.

Im folgenden Kapitel werden wir uns mit dem Aufbau, der Struktur und den einzelnen Elementen befassen, die eine Website ausmachen. Wir werden die leistungsfähigen Funktionen kennen lernen, die uns Dreamweaver an die Hand gibt, um den Seitenaufbau zu steuern. Sie werden lernen, wie Sie zwischen HTML-Editor und Dokumentfenster hin- und herschalten.

Seite

Eine Webseite ist auch immer eine Seite, deren Elemente mit *Hyper Text Markup Language* (HTML) beschrieben sind. Das wesentliche Merkmal dieser Sprache ist es, von einer Textstelle zu einer anderen und von einem Dokument zum anderen springen zu können, egal wo sich im Web diese Seite befindet. HTML-Seiten sind besonders ausgezeichnete und formatierte Textdokumente.

Tags (*markup elements*) bilden dabei die Bausteine, mit denen die Seite strukturiert wird. Diese Elemente informieren den Browser darüber, wie die Inhalte der Seite dargestellt werden sollen. Tags stehen immer zwischen spitzen Klammern. Viele Tags haben einen Anfangs-Tag und ein End-Tag.

An dieser Stelle sei erwähnt, dass Groß- oder Kleinschreibung bei den Tags keine Rolle spielt. Man sollte sich jedoch entweder für Groß- oder für Kleinschreibung entscheiden – das verbessert die Übersichtlichkeit des Codes. Öffnen wir in Dreamweaver eine neue Seite, sieht der Quellcode folgendermaßen aus:

```
<html>
<head>
<title>Neues Dokument</title>
<meta http-equiv="content-type" content="text/html; charset=iso-8859-1">
</head>
<body bgcolor="#ffffff" text="#000000">
</body>
</html>
```

Das erste Tag, <HTML>, zeigt dem Browser an, dass es sich um ein HTML-Dokument handelt. Achten Sie auf das End-Tag am Schluss </HTML>. Innerhalb des HTML-Tags stehen die Elemente <HEAD> und <BODY>. Der Body-Tag ist besonders, weil er noch weitere Bestandteile enthält:

Immer mehr Websites gehen jedoch dazu über, für Tags zunehmend Kleinschreibung durchzusetzen, um XML-kompatibel zu werden.

```
<BODY BGCOLOR="#FFFFFF">
```

BODY ist das Tag, BGCOLOR das Attribut und "#FFFFFF" der Wert. Dieses Element, also die ganze Zeile, beschreibt die Farbe des Hintergrunds im Dokument. Gehen Sie in den HTML-Modus (MENÜ: FENSTER: CODE-INSPEKTOR, Launchersymbol CODE-INSPEKTOR oder (F10)) und löschen Sie Attribut und Wert des Body-Tags, so dass nur noch <BODY> stehen bleibt. Zurück im Dokumentfenster werden Sie feststellen, dass die Hintergrundfarbe ins neutrale Browser-Grau gewechselt hat. Nicht jedes Tag hat Attribute (z.B. <TITLE>), alle Tags mit Attributen haben jedoch eine ähnliche Syntax.

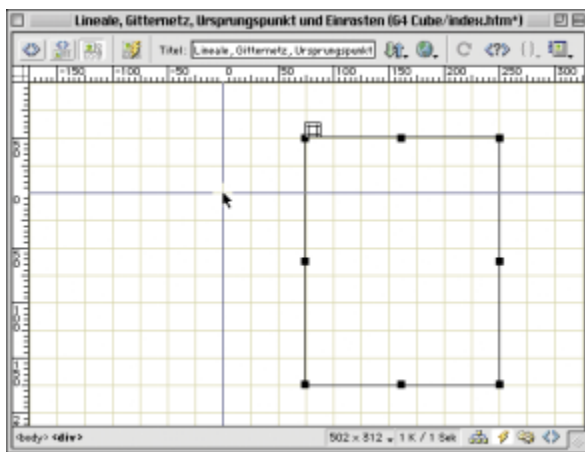
Sie können den Quellcode Ihrer Seiten mit Leerzeichen, Tabulator und Zeilenschaltung nach Belieben strukturieren. Diese Zeichen werden weitgehend von Browsern ignoriert. Auf Ausnahmen kommen wir später zu sprechen.

► Nützliche Helfer

Bevor Sie im Dokumentfenster zu arbeiten beginnen, sollten Sie sich optimale Arbeitsbedingungen schaffen, indem Sie die visuellen Hilfen kennen lernen: Lineale, Gitterlinien und Raster.

- Mit ANSICHT: LINEALE: ZEIGEN blenden Sie links und oben am Rand des Dokumentfensters ein Lineal (*ruler*) ein: OPTIONSTASTE + BEFEHLSTASTE + R. Im gleichen Menü finden Sie auch die Auswahl zwischen Pixel, Zoll und Zentimeter. Pixel sind absolute Maßeinheiten. Zoll und Zentimeter hingegen sind abhängig von Bildschirm und Auflösung.
- Mit URSPRUNG ZURÜCKSETZEN im gleichen Menü setzen Sie den Ursprungspunkt (*reference*) wieder auf Null. Sie finden ihn oben links im Dokumentfenster als Kreuz, das aus einer gepunkteten Linie gebildet wird (*crosshair*). Ziehen Sie den neuen

Die Größe der Darstellung am Bildschirm variiert je nach Betriebssystem und Grafikkarte. Ein Zoll entspricht 72 Pixel beim Mac und 85 Pixel bei Windows.



- ◀ In unserem Beispiel wird der Ursprungspunkt auf eine Position von $x = 150$ und $y = -100$ verschoben. Die hellblauen Gitterlinien stehen in einem Abstand von 25×25 Pixeln und sind auf „einrasten“ eingestellt. Die Ebene rechts „rastet“ nur an den Gitterlinien ein.

Ursprungspunkt – bei gedrückter Maustaste – an eine beliebige Position im Dokumentfenster. Sie sehen im Lineal an den Seiten, dass sich der Nullpunkt der X- und Y-Achse zum neuen Bezugspunkt verschoben hat.

- Mit dem Befehl **ANSICHT: RASTER: RASTER ANZEIGEN** blenden Sie das Raster (*grid*) im Dokumentfenster ein, Tastatur **OPTIONSTASTE + BEFEHLSSTASTE + G**. Mit zusätzlich gedrückter **SHIFT-TASTE** können Sie mit diesem Befehl das Ausrichten am Raster steuern. Im gleichen Menü finden Sie die Rastereinstellungen unter **RASTER BEARBEITEN...**

Rastereinstellungen: ►

Hier finden Sie die Standardwerte von Dreamweaver. Wählen Sie Farbe und Darstellung des Netzes, durchgehende oder gepunktete Linien und ob „Einrasten“ aktiviert werden soll. Drücken Sie auf **Anwenden** und Sie erhalten die Vorschau im Dokumentfenster.



► Dokumentfenster

Im Dokumentfenster wird das aktuelle Dokument ungefähr so angezeigt, wie es später im Browser erscheint. In der Titelleiste des Dokumentfensters wird neben dem Seitentitel der Dateiname in Klammern angezeigt. Ein Sternchen hinter dem Namen zeigt eine ungesicherte Seite an.

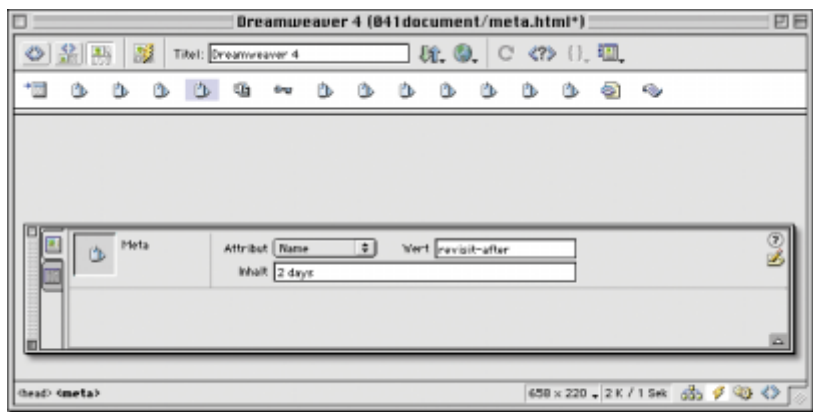
Neu hinzugekommen in der Version 4 ist als fester Bestandteil des Dokumentfensters die Symbolleiste – direkt unterhalb der Kopfleiste. In der Mitte der direkt editierbare Titel der Seite. Hinter den Schaltflächen links und rechts davon liegen unterschiedliche Steuerungsfunktionen und Menüs (von links nach rechts):

- **CODEANSICHT:** zeigt im gesamten Dokumentfenster den Quellcode an.
- **CODE- UND ENTWURFSANSICHT** teilt das Dokumentfenster horizontal in Code- und Entwurfsansicht auf (*split view*). Mit dem Trennbalken lässt sich die Größe des jeweiligen Teils einstellen. Mit **ANSICHT: ENTWURFSFENSTER OBEN/UNTEN** können Sie die Ansichten vertauschen.
- **ENTWURFSANSICHT** zeigt im gesamten Dokumentfenster die Entwurfsansicht an.
- **LIVEDATA:** nur bei UltraDev, zeigt aktuelle Datensätze einer Datenbankanwendung direkt im Dokumentfenster an.
- **DATEIVERWALTUNG** enthält ein kurzes Menü mit Sitemanagement-Funktionen, die sich auf das aktuelle Dokument beziehen.
- **VORSCHAU/DEBUG IM BROWSER** enthält ein kurzes Menü für Browser-Vorschauen und JavaScript-Debugging.
- **ENTWURFSANSICHT AKTUALISIEREN** aktualisiert die Entwurfsansicht (F5)
- **REFERENZ** ruft die O'Reilly-Referenzen auf.
- **LISTE ALLE FUNKTIONEN** zeigt alle im Dokument verwendeten JavaScript-Funktionen.

Siehe Kapitel Anpassen
und Erweitern auf Seite
270.



- **ANSICHTSOPTIONEN:** kurzes Menü mit den wichtigsten Funktionen aus dem Hauptmenü **ANSICHT**



◀ **Im Dokumentfenster werden im oberen Bereich die Inhalte des Head-Bereichs als Icon angezeigt. Im Eigenschafteninspektor können Sie die Eigenschaften jedes Elements einstellen.**

Wenn Sie im Menü **ANSICHT: HEAD-INHALT** wählen, wird unterhalb der Titelleiste ein Feld eingeblendet, in dem Sie die einzelnen Elemente des Head-Bereichs editieren können.

- Unten links in der Statusleiste des Dokumentfensters zeigt der Tag-Selektor in einer verschachtelten Darstellung die Tags an, die markierten Text oder Objekte steuern. Klicken Sie auf diese Tags, um die Elemente und den zugehörigen Inhalt auszuwählen.
- Rechts in der Statusleiste finden Sie den Mini-Launcher. Von hier aus haben Sie Zugriff auf Site-Fenster, Elementpalette, Stilpalette, Verhaltensweiseninspektor, Zeitleisteninspektor und Code-Inspektor.
- In dem Fenster links neben dem Mini-Launcher wird die berechnete Größe des Dokuments (einschließlich aller mit der Seite verknüpften Elemente) sowie die Download-Zeit angezeigt. Im Popup-Menü **FENSTERGRÖSSE** (kleines schwarzes Dreieck) können Sie das Dokumentfenster auf voreingestellte oder benutzerdefinierte Größen einstellen.
- Weitere Einstellungen für die Statusleiste nehmen Sie unter **BEARBEITEN: VOREINSTELLUNGEN: STATUSLEISTE VOR**.

► Head

Das Element **<HEAD>** enthält alle Informationen, die der Browser benötigt, um die Seite darzustellen, z.B. welcher Zeichenraum (Western, Chinese) verwendet wird. Weiter stehen hier wichtige Informationen für Suchmaschinen: der Seitentitel und Meta-Tags, die einen schnellen Überblick über die Inhalte verschaffen. Auch JavaScripte, und Codes anderer Scripting-Sprachen werden in diesem Bereich der Seite eingesetzt. Zum Einblenden des Head-Bereichs wählen Sie **ANSICHT: HEAD-INHALT**.

► Seiteneigenschaften

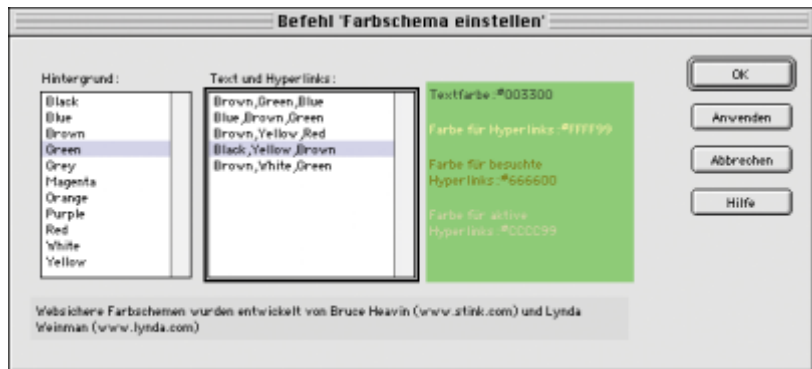
Eine neue Seite in Dreamweaver hat bereits einen Titel: „Untitled Document“ und einen Meta-Tag: <META HTTP-EQUIV>. Wählen Sie MODIFIZIEREN: SEITENEIGENSCHAFTEN oder die Tasten BEFEHLSTASTE + J, um das Fenster SEITENEIGENSCHAFTEN aufzurufen. Am schnellsten erreichen Sie SEITENEIGENSCHAFTEN über das Kontextmenü CTRL + KLIKEN, (Windows: RECHTE MAUSTASTE).

Einige der Eigenschaften betreffen nicht nur den Head-, sondern auch den Body-Bereich. Der Body-Tag selbst kann noch weit mehr Attribute enthalten als im Fenster SEITENEIGENSCHAFTEN definiert werden können.

Die Seiteneigenschaften ►
der Beispieldatei
„page_properties.html“



Farbschema einstellen: ►
Wählen Sie ein fertiges
Farbschema aus.



In der folgenden Tabelle finden Sie eine Übersicht der Einstellungen für SEITENEIGENSCHAFTEN mit den dazugehörigen Tags und Erklärungen.

Ferner werden in diesem Fenster Dokument- und Site-Ordner angezeigt. Unter BEFEHLE: FARBSHEMA EINSTELLEN... können Sie auf eine große Auswahl fertiger websicherer Farbkombinationen für Hintergrundfarbe, Text- und Linkdarstellung zugreifen. Dieses Makro können Sie wie fast jede Funktion in Dreamweaver anpassen.

Einstellungen im Fenster Seiteneigenschaften	
Hintergrundbild <BODY BACKGROUND>	Mit dem Knopf WÄHLEN können Sie dem Hintergrund Ihrer Seite ein Bild zuordnen. Falls das Bild kleiner ist als das Browser-Fenster, wird es als Rapportmuster wiederholt (gekachelt). Nicht möglich sind transparente oder animierte GIFs.
Hintergrundfarbe <BODY BG COLOR>	Klicken Sie in den Farbnapf und wählen Sie mit der Pipette eine websichere Farbe aus der Palette oder – innerhalb der Anwendung – von einem anderen Teil des Bildschirms. Die Hintergrundfarbe wird durch ein Hintergrundbild überdeckt.
Text <BODY TEXT>	Farbnapf zum Auswählen der Farbe des Textes (default). Diese Farbe kann lokal durch einen Font-Tag überschrieben werden.
Links <BODY LINK>	Farbnapf zum Auswählen der Farbe für Textlinks und Rahmen verknüpfter Bilder. Diese Farbe kann lokal nicht überschrieben werden.
Besuchte Links <BODY VLINK>	Farbnapf zum Auswählen der Farbe für bereits besuchte (visited) Textlinks und Rahmen verknüpfter Bilder. Diese Farbe gilt für die gesamte Seite und kann lokal nicht überschrieben werden.
Aktive Links <BODY ALINK>	Farbnapf zum Auswählen der Farbe für gerade aktive Textlinks und Rahmen verknüpfter Bilder. Diese Farbe gilt für die gesamte Seite und kann lokal nicht überschrieben werden.
Rand/Randbreite < LEFTMARGIN="0" TOPMARGIN="0" MARGINWIDTH="0" MARGINHEIGHT="0">	Definiert den Abstand eines Dokuments zum Rand des Browser-Fensters. Stehen alle Werte auf Null, wird das Dokument oben links mit dem Browser-Fenster fluchten.
Dokumentcodierung <META HTTP-EQUIV>	Codierung der verwendeten Standardzeichensätze. Der Code wird in den Bereich der Meta-Tags wie in unserem Beispiel „Westlich (Latin1)“ geschrieben als: <META HTTP-EQUIV="content-type" CONTENT="text/html; charset=iso-8859-1">
Tracing-Bild <BODY TRACINGSRC>	Mit dem Knopf WÄHLEN können Sie ein sog. Tracing-Bild als Layoutvorlage in das Dokumentfenster laden. Ein Hintergrundbild oder eine Hintergrundfarbe wird hiervon überdeckt. Der Code wird als proprietäres (nur von Dreamweaver zu interpretierendes) Attribut in den Body-Tag geschrieben.
Transparenz < BODY TRACINGOPACITY>	Mit dem Schieberegler stellen Sie die Durchsichtigkeit der Layoutvorlage ein. Der Code wird als proprietäres (nur von Dreamweaver zu interpretierendes) Attribut in den Body-Tag geschrieben.

► Meta

Mit den Meta-Tags im Head-Bereich wird die Seite mit „unsichtbaren“ Informationen versehen, die aber bei der Indizierung und Katalogisierung der Site durch Suchmaschinen oder der Steuerung des Browsers bei der Seitendarstellung eine wichtige Rolle spielen.

Machen Sie die Head-Leiste des Dokumentfensters mit **ANSICHT: HEAD-INHALT** sichtbar. Sie sehen in der Leiste zwei Icons: eines für den Titel, das andere für einen Meta-Tag. Wenn Sie die Icons anklicken, können Sie die Einstellungen im **Eigenschaftensinspektor** sehen und ändern. Um ein neues Objekt im Head-Bereich einzusetzen, wählen Sie aus dem Menü z.B. **EINFÜGEN: HEAD-TAGS: META**. Sie können die Icons der Objekte in der Head-Leiste nach dem Einsetzen beliebig mit dem Cursor verschieben und damit die Reihenfolge der Tags im Code bestimmen. In der Tabelle unten finden Sie die Head-Objekte, die Sie direkt aus dem Menü einsetzen können.

Meta-Tags und andere Head-Objekte

META <META HTTP-EQUIV>	Setzt eine Information ein, die das gesamte Dokument beschreibt oder beeinflusst, z.B. die Bestimmung des verwendeten Zeichensatzes: <META HTTP-EQUIV="Content-Type" CONTENT="text/html; charset=iso-8859-1">
KEYWORDS <META NAME>	Hier können Sie eine Reihe von Schlüsselbegriffen einsetzen, die einer Suchmaschine bei der Kategorisierung und Indexierung der Seite helfen: <META NAME="keywords" CONTENT="Webpublishing, Dreamweaver, books, Bülcher, DHTML, JavaScript">
DESCRIPTION <META NAME>	Dieses Attribut gibt eine kurze Beschreibung der Seite: <META NAME="description" CONTENT="Dreamweaver Buch">
REFRESH <META HTTP-EQUIV>	Mit diesem Tag können Sie dafür sorgen, dass der Browser die Seite nach der angegebenen Zeit (120 s) neu vom Server lädt bzw. zu der angegebenen Seite (metatags.html) umschaltet: <META HTTP-EQUIV="REFRESH" CONTENT="120;URL=metatags.html">
LINK <LINK ...>	Mit diesem Tag können Sie ein externes Dokument, z.B. Stylesheet, mit der Webseite verknüpfen: <LINK REL="stylesheet" HREF=" ../css/041_meta.css">
BASE <BASE HREF>	Mit diesem Tag können Sie allen in der Seite verwendeten Elementen eine gemeinsame Bezugsadresse (Referenz) zuweisen: <BASE HREF="http://www.dreambook.de/">

[meta.html](#)
und [metatags.html](#)



Die gleichen Befehle stehen auch in der Objektpalette: **HEAD** zur Verfügung.

► Suchmaschinen füttern

Mit den Meta-Tags **SCHLÜSSELWÖRTER** (*keywords*) und **BESCHREIBUNG** (*description*) geben Sie den Suchmaschinen wichtige Informationen. Wählen Sie **EINFÜGEN: HEAD-TAGS: SCHLÜSSELWÖRTER**. In dem Eingabefeld des Fensters geben Sie die Schlüsselbegriffe durch Kommata getrennt ein. Genauso verfahren Sie mit „Beschreibung“, nur dass Sie in diesem Fall eine kompakte Beschreibung der Seite in Form eines Satzes in das Textfeld einfügen. Bedenken Sie hierbei, dass die Beschreibungen sich möglichst mit den Inhalten Ihrer Seite decken bzw. diese sinnvoll ergänzen.

Das exzessive Wiederholen von Begriffen und Beschreibungen zum Vortäuschen von Substanz wird von den meisten Suchmaschinen inzwischen nicht mehr toleriert. Die Seite steht dann ganz hinten auf der Liste oder fliegt sogar gleich ganz raus!

Im Internet finden Sie hierzu auf verschiedenen Sites nützliche Informationen und Unterstützung. Zum Beispiel bei: Fireball www.fireball.de/meta_daten.html PlanetOcean Communications www.searchengine-news.com/

► Seiten aktualisieren und umleiten

Der Refresh-Tag wird benutzt, um eine Seite in bestimmten Intervallen vom Server neu zu laden oder auf eine andere Seite umzuschalten. Sehr beliebt ist diese Funktion, um den Benutzer von Seiten, die „umgezogen“ sind, automatisch zur aktuellen Seite zu führen. In diesem Fall ist es sinnvoll, einen niedrigen Wert (z.B. 1 Sekunde) einzustellen.

Gehen Sie ansonsten mit dieser Funktion sehr vorsichtig um, da sich beim Leser Ihrer Seiten schnell Unmut einstellen kann, wenn er auf Ihre Seite surft – dann aber gestört wird – und nach einiger Zeit feststellen muss, dass sich Ihre Seiten regelmäßig aktualisiert oder auf andere Seiten umgeschaltet haben. Der schlimmste Fall ist eine Schleife zwischen zwei Seiten, wie in den Beispielen meta.html und meta-tags.html. Diesem Automatismus kann der Leser nur entkommen, wenn er sich „wegklickt“ oder das Fenster des Browsers schließt.

Sie sollten für eine zu aktualisierende Seite, deren Inhalt gelesen, zumindest aber überflogen werden soll, mit relativ hohen Aktualisierungswerten (z.B. 300 Sekunden) arbeiten und immer einen Link (z.B. zurück zum Inhaltsverzeichnis) als Ausweg lassen.

► Bezugspunkte herstellen

Das Base-Tag gibt Ihnen die Möglichkeit, wenn Sie auf Ihrer Seite eine relative Adressierung benutzen, für alle Links und verknüpften Elemente (z.B. Bilder) einen gemeinsamen URL als Bezugspunkt anzugeben. Das Base-Objekt hat zwei Attribute: HREF leitet alle relativen Links der Seite auf den angegebenen URL um, TARGET gibt das Zielfenster an, in dem die Links dargestellt werden.



Siehe Kapitel Dokument auf Seite 74.

► Beziehungen zu anderen Dateien herstellen

Link einfügen

Href:

ID: Titel:

Rel: Rev:

Das Link-Tag definiert eine Beziehung zwischen der Seite und einer Datei, z.B. einem externen Stylesheet. Es wird über das Menü EINFÜGEN: HEAD-TAGS: VERKNÜPFUNG eingesetzt. Weitere mögliche Attribute finden Sie in der Tabelle unten.

Das Link-Objekt wird z.B. verwendet, um ein externes Stylesheet mit dem Dokument zu verbinden. Drücken Sie DURCHSUCHEN und weisen Sie das zu verknüpfende Dokument zu.

Attribute des Link-Objekts	
<HREF>	Das Href-Attribut beschreibt den Pfad zum verknüpften Dokument.
<ID>	Das ID-Attribut wird für Scripte benutzt, um das Objekt zu identifizieren und zu bearbeiten.
<TITLE>	Das Title-Attribut wird beim Internet Explorer für die Darstellung des Titels als Tooltip verwendet.
<REL>	Das Rel-Attribut beschreibt die Art der Beziehung zum Dokument (z.B. einem stylesheet).
<REV>	Das Rev-Attribut beschreibt die Art der Beziehung zum Dokument – aber in umgekehrter Richtung.

<REL> definiert die Beziehung zwischen dem geöffneten Dokument und dem im Feld „Href“ angegebenen. Mögliche Werte sind: alternate, stylesheet, start, next, prev, contents, index, glossary, copyright, chapter, section, subsection, appendix, help und bookmark. Sie können mehrere Werte eingeben, die durch Leerzeichen voneinander getrennt sind.

Bei <REV> wird die umgekehrte Beziehung zwischen den Dokumenten definiert. Auch hier können Sie mehrere Werte eingeben.



Body

Der Inhalt (*content*) einer Webseite steht innerhalb des Body-Bereichs des Dokumentes. Grundsätzlich unterscheidet man bei den Body-Tags zwischen „logischen“ (*relativen*) und „physischen“ (*absoluten*) Stilen. Logische Stile versuchen, die Art des Inhalts und die Intention zu beschreiben, während physische Stile feste Vorgaben definieren. Die logischen Stile werden aufgrund ihrer flexiblen Einsatzmöglichkeiten in Verbindung mit Cascading Style Sheets (CSS) in der Zukunft eine wichtige Rolle spielen.

Sie finden die Stile im Menü TEXT: STIL oder auch im Kontextmenü (CTRL + MAUS-KLICK) Die Menüpunkte FETT, KURSIV und UNTERSTRICHEN sind physische (*absolute*) Stile oder auch zeichenformatierte Stile. (fett) und <I> (kursiv) haben Tastaturkürzel und sind auch über den Eigenschafteninspektor anwendbar. Im selben Menü finden Sie auch die von Dreamweaver unterstützten logischen Stile. Dies bezieht sich sowohl auf die Eingabe als auch auf die Darstellung der Stile. Alle nicht von Dreamweaver unterstützten logischen Stile müssen im Quellcode eingegeben werden.



Das Stil-Menü: ▲
Diese Stile werden derzeit durch
Dreamweaver unterstützt.

TAG	Menüeintrag	Beschreibung und Darstellung	DW
<BIG>	Grösser	Vergrößert den ausgewählten Text im Verhältnis zum umgebenden Text.	nein
<CITE>	Zitat	Wird für <i>Aussprüche, Zitate, Referenzen</i> verwendet (meist in kursiv)	ja
<CODE>	Code	Anzeige von Programmcode und Listings (meist monospaced)	ja
<DFN>	Definition	Kennzeichnung für einen neueingeführten Begriff (meist kursiv)	ja
	Hervorhebung	Hebt den markierten Text stark hervor	ja
<KBD>	Tastatur	Text wird exakt nach <code>t a s t a t u r</code> eingabe wiedergegeben	ja
<S>	Durchstreichung	Durchstreicht den markierten Text (~~nein~~ für Korrekturdarstellungen)	ja
<SAMP>	Muster	Eine ähnliche Darstellung wie bei <CODE>	ja
<SMALL>	Kleiner	Verkleinert den ausgewählten Text im Verhältnis zum umgebenden Text.	nein
	Hervorhebung	Hebt den <i>markierten Text hervor</i>	ja
<SUB>	Subscript	Markierter Text steht unterhalb der Grundlinie	nein
<SUP>	Superscript	Markierter Text steht oberhalb der Grundlinie	nein
<TT>	Teletype	Der Text wird monospaced dargestellt	ja
<VAR>	Variable	Wird benutzt um <i>Variskie</i> im Code darzustellen	ja

◀ Diese logischen Stile werden derzeit von Dreamweaver unterstützt.

► Font

Das Font-Tag bildet eine Untergruppe des Body-Tags und gehört zu den physischen Stilen. Der Tag weist einem markierten Text absolute Eigenschaften wie Schriftart, -größe und -farbe zu.

Schriftarten werden meist in Gruppen angegeben, zuerst die gewünschte Schriftart, dann Ersatzschriften oder übergeordnete Schriftfamilien oder -kategorien.

Der Browser kann normalerweise nur Schriften darstellen, die installiert sind. Verwenden Sie die mit dem Betriebssystem installierten TrueType-Schriften. Sie können dann davon ausgehen, dass die meisten Ihrer Leser die gleiche Schrift sehen.

Die Darstellung der verschiedenen Stile – besonders die der logischen Stile – unterscheidet sich stark von Browser zu Browser.



Mehr zum Font-Tag in Verbindung mit Schriften finden Sie im Kapitel

Stylesheets auf Seite 230.

In dieser Tabelle ►
sind alle physischen Stile dargestellt.

TAG	Menüeintrag	Beschreibung und Darstellung	DW
kein	Menü: Text: Schriftart	Standardschriftart	ja
	Menü: Text: Schriftart	Arial , Helvetica, sans-serif	ja
	Menü: Text: Schriftart	Times New Roman , Times, serif	ja
	Menü: Text: Schriftart	Courier New , Courier, mono	ja
	Menü: Text: Schriftart	Georgia , Times New Roman, Times, serif	ja
	Menü: Text: Schriftart	Verdana , Arial, Helvetica, sans-serif	ja
	Menü: Text: Schriftart	Syntax, sans-serif	ja*

[body_font.html](#)
[body_fontcolor.html](#)
[body_fontsize.html](#)



Mehr zum Thema Farben
finden Sie im Kapitel
Farben auf Seite 196.
Mehr zum Thema Schriftgrößen
finden Sie im Kapitel Stylesheets
auf Seite 230.



Die Farbe des Textes wird auch im Font-Tag definiert. Sie können die Farbe mit der systemspezifischen Farbauswahl frei definieren oder mit der Pipette vom Desktop oder aus der websicheren Palette entnehmen. Oder geben Sie die Farbe als Hexadezimal-Wert (#FF0000) oder Farbname ein. Die Definition mit Farbnamen wird nur durch BEFEHLE: FARBSHEMA EINSTELLEN unterstützt.

Die Größe des Textes wird immer von der Standardgröße des benutzten Browsers ausgehend dargestellt. Wenn Sie die Standardgröße verändern, werden alle davon abhängigen Schriftgrößen des Font-Tags kleiner oder größer. Dreamweaver unterstützt im Schriftmenü die absolute Größen (1–7) sowie die relativen Größen Vergrößern (+1 bis +7) und Verkleinern (–1 bis –7).

► Sonderzeichen

Eine Liste aller ISO-Zeichen finden Sie
unter www.w3.org/MarkUp/html-spec/html-spec_toc.html#SEC9.7.

Mehr Informationen zu
Sonderzeichen finden Sie unter:
Unicode: die Organisation
www.unicode.org/index.html
Unicode im Web:
W3C Character Model
www.w3.org/TR/charmod/

Die nicht im international festgelegten Standardzeichensatz vorkommenden Zeichen werden mittels einer Zeichenfolge definiert. Als Untergruppe vom Body-Tag werden die ISO-Sonderzeichen mit einem Et-Zeichen vor und einem Strichpunkt (;) nach dem Zeichen gekennzeichnet. Man unterscheidet *named characters* und *decimal characters*. *Named characters* beschreiben ein Zeichen, z.B. wird das Copyright-Zeichen mit "©" definiert. *Decimal characters* werden mit einem Nummerncode definiert, z.B. "#169;" für das Copyright-Zeichen.

Das Programm unterstützt seit Version 3 auch die Eingabe von Sonderzeichen. In der Objektpalette ZEICHEN finden Sie die gebräuchlichsten Zeichen. Wenn Sie auf den rechten unteren Knopf drücken, erhalten Sie eine Tabelle mit weiteren Zeichen.

In nicht allzu ferner Zukunft wird Unicode und das Universal Character Set (CS) das alte ISO-Modell weitgehend ersetzen.

► Zeilenumbruch

Mit dem Element `<BR>` (*break*) können Sie den Text (oder andere Inhaltselemente) an einer bestimmten Stelle umbrechen: Alles was nach einem BR-Tag steht, wird in der nächsten Zeile dargestellt. Das Tag wird häufig auch eingesetzt, wenn in der Seite schnell etwas vertikaler Raum geschaffen werden soll (EINFÜGEN: SONDERZEICHEN: ZEILENUMBRUCH oder SHIFT + ENTER).

Das BR-Tag wird im Dokumentfenster durch ein kleines gelbes Schild mit den Buchstaben „BR“ dargestellt. Diese Icons sehen Sie nur, wenn Sie die unsichtbaren Elemente eingeschaltet haben (ANSICHT: VISUELLE HILFSMITTEL: UNSICHTBARE ELEMENTE) und dieses Icon unter VOREINSTELLUNGEN...: UNSICHTBARE ELEMENTE ausgewählt ist.

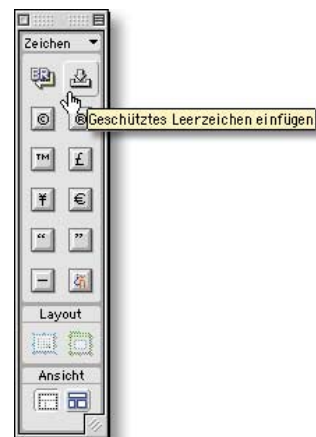
► Leerzeichen

Wenn Sie sich einmal den Quellcode einer Seite anschauen, auf der Sie gerade Text eingeben, werden Sie feststellen, dass zwischen den P-Tags immer ein " " steht, solange Sie noch keinen Text eingegeben haben. Dies ist eine Standardeingabe, die Dreamweaver vornimmt, um die Formatierung zu erhalten. Das Sonderzeichen " " steht für *non-breaking space* und hat die Funktion eines geschützten Leerzeichens.

Sie können in Ihrer Seite beliebig viele gewöhnliche Leerzeichen (Leertaste) hintereinander eingeben, HTML ignoriert sie bis auf eines. Wenn Sie jedoch " " (EINFÜGEN: SONDERZEICHEN: GESCHÜTZTES LEERZEICHEN oder BEFEHLSTASTE + SHIFT + LEERTASTE oder ALT + LEERTASTE) eingeben, können mehrere Leerzeichen nebeneinander dargestellt werden. Sie finden das geschützte Leerzeichen auch in der Objektpalette Zeichen.

Zwischen Worten, bei Namen oder Ziffernfolgen, z.B. „San Francisco“ oder „1 (403) 123 45 67“, verhindert das Zeichen, dass diese am Leerzeichen getrennt, also in die nächste Zeile umbrochen werden.

Weiterhin können Sie das geschützte Leerzeichen benutzen, um schnell horizontale Abstände zwischen Elementen in Ihrem Layout zu schaffen, oder um einzelne Buchstaben zu verschieben, etwa um einen Einzug zu simulieren.



► Weißraum

Mit den Elementen `<NOBR>` und `<WBR>` haben Sie weitere Möglichkeiten, die Gestaltung von Weißraum (*whitespace*) auf Ihrer Seite zu beeinflussen:

- Das NOBR-Tag (*no break*) funktioniert ähnlich wie das Sonderzeichen " ". Alle Worte, die zwischen Anfangs- und End-Tag dieses Elementes stehen, werden in einer Zeile dargestellt.
- Das WBR-Tag (*word break*) hingegen funktioniert wie ein „weiches“ Trennzeichen (*soft hyphen*) in einer Textverarbeitung: Das Wort wird an einer definierten Stelle getrennt, wenn der Platz in der Zeile nicht ausreicht.

- Kombinieren Sie beide Elemente und stellen ein WBR-Tag innerhalb eines NOBR-Tags, wird der gesamte Text zwischen den NOBR-Tags in einer Zeile dargestellt, solange die Zeile lang genug ist. Wenn umbrochen wird, dann nur an der Stelle, wo das WBR-Tag eingefügt ist. Da Dreamweaver diese Elemente nicht unterstützt, müssen Sie sie im Quellcode eingeben.

► Absatz

In älteren Versionen von HTML wird das Element <P> auch einzeln, d.h. nur mit dem Anfangs-, aber ohne End-Tag eingesetzt. Jedoch wird diese Formatierung seit HTML 3.2 von einigen Browsern nicht mehr sicher unterstützt.

Wenn Sie eine Zeile Text im Dokumentfenster eingeben und diese Eingabe mit einer Zeilenschaltung (*return*) abschließen, wird diese automatisch von einem P-Tag (*paragraph*) umgeben. Dieses Element definiert Textabschnitte, genauer gesagt Absätze.

Das P-Tag wird unten in der Statusleiste im Tag-Selektor als <p> angezeigt. Es erweist sich z.T. als schwierig, mit diesem automatisch implizierten P-Tag umzugehen. Wenn Sie das Tag aus bestimmten Gründen einmal löschen wollen – z.B. um es durch ein anderes zu ersetzen – tun Sie dies am einfachsten im Eigenschafteninspektor: Sie klicken in den Text und wählen unter FORMAT statt ABSATZ – KEINE, oder im Kontextmenü ABSATZFORMAT: KEINE oder TAG ENTFERNEN <P>. Sie können hierfür auch in den HTML-Modus umschalten (FENSTER: CODE-INSPEKTOR oder F10 oder den Quick-Tag-Editor (MODIFIZIEREN: QUICK TAG EDITOR oder BEFEHLSSTASTE + T) benutzen.

► Headline

Wenn Sie von Hand im Code arbeiten, achten Sie darauf, zwischen dem letzten Zeichen und dem schließenden Tag kein Leerzeichen einzufügen, sonst wird der Absatz der letzten Zeile mit fehlerhaftem Durchschuss (Zeilenabstand) dargestellt.

*body_paragraph.html
Beispiel: body_head.html*



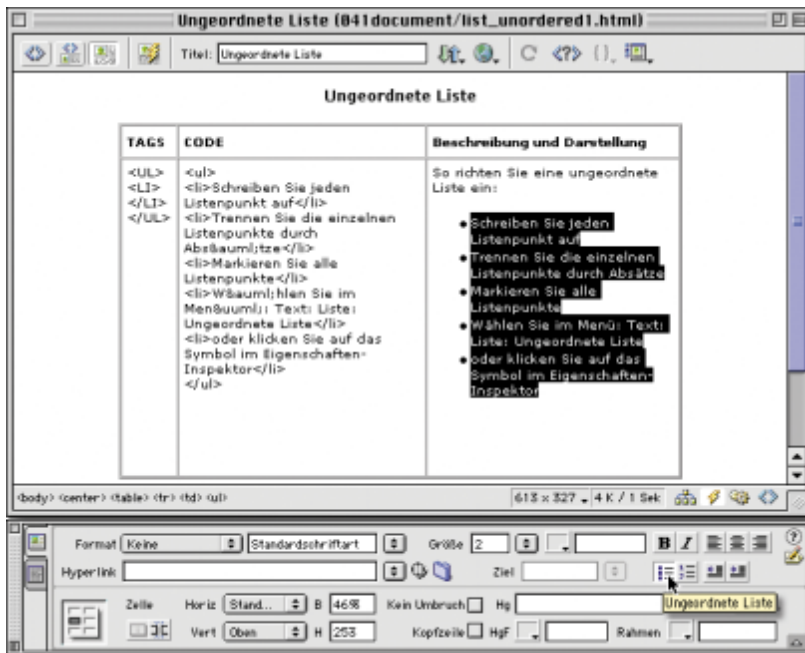
Überschriften werden üblicherweise mit H-Tags unterschiedlicher Größen formatiert, um die Texte deutlich zu gliedern: Nach der Überschrift kommt der Untertitel, dann die Zwischentitel usw. Insgesamt gibt es in HTML sechs Abstufungen: von <H1> bis <H6>. Sie sollten sich bei der Gliederung Ihrer Dokumente mit den ersten vier begnügen, da <H5> und <H6> von ihrer Darstellungsgröße her kaum noch zu unterscheiden sind.

Sie können einem beliebigen Textabschnitt die Eigenschaft HEADLINE zuweisen. Die Zeile wird automatisch umbrochen, weil H-Tags Blockelemente sind. Aus dem gleichen Grund können auch nicht mehrere verschiedene H-Tags in derselben Zeile stehen. Wenn Sie mit verschiedenen Schriftgrößen in einem Absatz oder in einer Zeile arbeiten wollen, benutzen Sie hierfür das Font-Tag (siehe oben).

► Einzüge

Der Einzug spielt beim Erstellen verschachtelter Listen eine Rolle.

Mit dem Element <BLOCKQUOTE> wird der Text eingerückt (*eingezogen*). Man kann es als vereinfachte Tabtaste verstehen, die mehrfach angewendet werden kann. Um den Einzug rückgängig zu machen, wählen Sie Negativeinzug. Sie finden dieses Tag im Menü TEXT: EINZUG (NEGATIVEINZUG), im Kontextmenü LISTE: EINZUG oder im Eigenschafteninspektor rechts unten.



◀ Im **Eigenschafteninspektor** kontrollieren Sie den Einzug von Listen.

► Listen und Aufzählungen

Es gibt zwei Arten von Aufzählungen (*list*) – die geordneten (*ordered*) und ungeordneten (*unnumbered*).

- Bei den **ungeordneten Listen** sind die Aufzählungszeichen Symbole (z.B. Listenpunkt, Kreis, Quadrat etc.).
- Bei den **nummerierten Listen** sind die Aufzählungszeichen Zahlen und Buchstaben (1, i, l, a, A etc.).

Beide Arten von Listen können kombiniert werden. Um eine Liste zu erstellen, gehen Sie folgendermaßen vor:

- Schreiben Sie jeden Listenpunkte auf.
- Trennen Sie die einzelnen Listenpunkte durch Absätze.
- Markieren Sie alle Listenpunkte.
- Wählen Sie **TEXT: LISTE: UNGEORDNETE LISTE** (Kontextmenü) oder klicken Sie auf das Symbol im **Eigenschafteninspektor**.

Sie erhalten eine Liste mit Listenpunkten (*bulletpoints*).

- Um diese Liste in eine geordnete Liste umzuwandeln, wählen Sie **TEXT: LISTE: GEORDNETE LISTE**. Sie erhalten eine durchnummerierte Liste mit Zahlen.

Eine besondere Variante ist die **Definitionsliste**. In ihr werden die Listenpunkte abwechselnd als Schlagwort und dazugehörige Erklärung dargestellt. Diese Liste eignet sich z.B. gut für ein Glossar.



[list_unordered1.html](#)
[list_ordered1.html](#)
[list_definition.html](#)

► Verschachtelte Listen

Die Funktion „Text: Liste: Eigenschaften“ lässt sich nur dann auswählen, wenn der Listen-Bereich in der Entwurfsansicht ausgewählt wird. Ein Klicken auf das -Tag hilft meistens nicht.

Die geordneten und ungeordneten Listen können beliebig kombiniert und verschachtelt werden:

- Wählen Sie einen Listenelement einer ungeordneten Liste mit dem Cursor aus.
- Benutzen Sie das Einzugswerkzeug, um den Listenelement einzurücken.
- Er wird jetzt zum Unterpunkt – ein neues Listensymbol.
- Nehmen Sie einen weiteren Listenelement und rücken Sie ihn als weiteren Unterpunkt noch weiter nach rechts ein. Ein weiteres neues Listensymbol erscheint.
- Zum Ausrücken benutzen Sie das negative Einzugswerkzeug.
- Sie können auch mehrere Listenelemente gleichzeitig einrücken (oder ausrücken), wenn Sie sie mit dem Cursor markieren.

Genauso gehen Sie beim Verschachteln einer geordneten Liste vor. Über TEXT: LISTE: EIGENSCHAFTEN... haben Sie jetzt die Möglichkeit, auf jeden einzelnen Listenelement (oder jede Unterliste) eigene Listentypen anzuwenden. Bei ungeordneten Listen (Gliederung) können Sie beispielsweise einen Kreis statt eines Quadrats zuweisen.

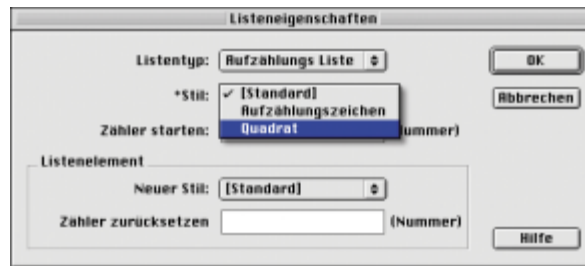
Bei geordneten Listen haben Sie eine ungleich größere Auswahl von Optionen:

- Sie können statt der Nummern auch kleine und große römische Zahlen sowie kleine und große Buchstaben als Aufzählungszeichen einsetzen.
- Sie können den Zähler der Nummerierung bei einer bestimmten Zahl beginnen lassen, beispielsweise bei 3 statt bei 1, oder bei C statt bei A.
- Sie können die beiden Listentypen (geordnet und ungeordnet) beliebig kombinieren.

[list_ordered2.html](#)
[list_unordered2.html](#)



Im Fenster „Listeneigenschaften“ ► bestimmen Sie das Aussehen der Aufzählungspunkte.



[list_graphic.html](#)



Will man Listen grafisch „aufpeppen“, kann man statt der vom Browser generierten Symbole eigene Grafiken einsetzen. Die kleinen Bilder im Zusammenwirken mit dem Einzugswerkzeug lassen schnell eine ansprechende und durchstrukturierte Liste entstehen.

Mit Cascading Stylesheets haben Sie ein noch umfangreicheres Repertoire, um auf die Erscheinung von Listen einzuwirken.

► Menü- und Ordnerlisten

Etwas seltener benutzte Listentypen sind die Menü- (*menu*) und Ordnerlisten (*directory lists*). Dies mag daran liegen, dass sich die Darstellung dieser Listen durch die verschiedenen Browser nicht – oder nur marginal – von der ungeordneten Liste unterscheidet. Ursprünglich wurden diese beiden Listentypen mit HTML 2.0 eingeführt, um alternative und kompaktere Darstellungsformen zur ungeordneten Liste zu haben.



Siehe Kapitel
Stylesheets auf
Seite 230.

► Vorformatiert

Mit dem PRE-Tag lassen sich vorformatierte Texte, inklusive aller Tabs, Leerzeichen und -zeilen in einer Seite darstellen. Hierfür setzen die Browser eine nicht-proportionale (*monospaced*) Schrift wie Courier ein. Der PRE-Tag ist ein Absatzformat wie das P-Tag und lässt sich über das Menü **TEXT: ABSATZFORMAT: VORFORMATIERTER TEXT**, das Kontextmenü oder den Eigenschafteninspektor anwenden. Vorformatierter Text eignet sich sehr gut zur Darstellung von Quellcode in Listing-Form.

► Blockelemente

Neben den Absatz-, Überschriften- und Listenformaten gibt es noch weitere strukturierende Elemente, wie z.B. `<ADDRESS>`, `<DIV>` und `<SPAN>`. Diese Elemente werden als Blockelemente bezeichnet, weil sie den zwischen den Tags stehenden Content „blockartig“ umschließen: Er wird in der Formatierung wie ein Element behandelt. Wozu das gut ist, werden Sie sehen, wenn diese Blockelemente mit CSS oder Attributen wie `<FONT>` kombiniert werden.

Während `<P>`, `<DIV>` und `<SPAN>` zur Strukturierung mit beliebigen Objekten eingesetzt werden können – also auch mit Bildern, werden `<PRE>`, `<ADDRESS>`, `<BLOCKQUOTE>` und die oben beschriebenen H-Tags nur auf Text angewendet.



[preformat.html](#)

► Inline-Elemente

Tags, die Textabschnitte innerhalb von Blockelementen formatieren, werden Inline-Tags genannt. Dazu gehören beispielsweise das BR-Tag, aber auch das A-Tag, das Font-Tag und die Auszeichnungen der physischen Stile: `NORMAL`, `FETT`, `KURSIV` und `FETT KURSIV`, (`TEXT: STIL`). Durch Inline-Elemente formatierte Textabschnitte werden in Dreamweaver als Auswahlbereiche bezeichnet und durch Auswahlstile definiert.

► HTML-Stile

In diesem Fenster (FENSTER: HTML-STILE oder BEFEHLSTASTE + F11) – nicht zu verwechseln mit dem CSS-Stile-Fenster – lassen sich reine HTML-Stile in makroartigen Kombinationen zusammenfassen und editieren (ähnlich den Formatvorlagen der Textverarbeitung). Neben den äußerst hilfreichen Werkzeugen ABSATZ-STIL LÖSCHEN und AUSWAHL-STIL LÖSCHEN gibt es eine Reihe von vorgegebenen Stilen im Menü, die jedoch nur der Anschaulichkeit dienen!

Einen eigenen Auswahlstil können Sie schnell definieren:

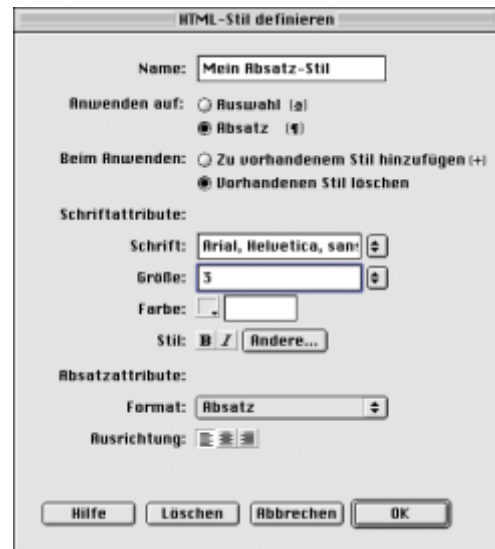
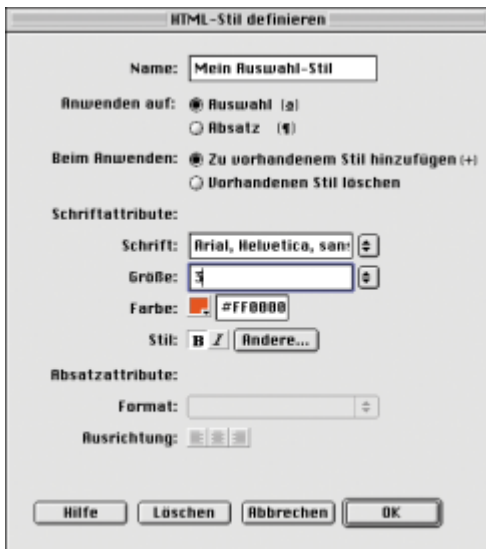
- Markieren Sie im Dokumentfenster einen Textabschnitt und geben Sie dem ausgewählten Text im Eigenschafteninspektor die gewünschten Eigenschaften: Schriftart, Größe, Farbe etc.
- Gehen Sie – mit dem weiterhin markierten Text – mit dem Cursor in das HTML-Stile-Fenster und klicken Sie auf den schwarzen Pfeil in der rechten oberen Ecke.
- Wählen Sie NEU.
- In dem Auswahlfenster sehen Sie die von Ihnen getroffenen Formateigenschaften des markierten Textes.
- Ändern Sie diese Eigenschaften gegebenenfalls.
- Geben Sie einen Namen für den neuen Stil ein.
- Klicken Sie auf OK.
- In der Liste sehen Sie den neuen Stil.

Wenn Sie jetzt im Dokumentfenster einen anderen Textabschnitt markieren und auf den neuen HTML-Stil klicken, werden die Eigenschaften auf den markierten Text angewendet.

Die HTML-Stile können auf der Seite – soweit möglich – mit den CSS-Stilen kombiniert werden.

Linke Abbildung:
HTML-Stil definieren: Hier können die Einstellungen des gewünschten Stils überprüft und verändert werden. In diesem Fall wurde die Option „Vorhandenem Stil hinzufügen“ gewählt.

Rechte Abbildung:
HTML-Stil definieren: In diesem Fall wird ein Absatzstil eingestellt: „Standardfarbe“ (ohne Standardabsatzformat, P-Tag) und „Ausrichtung links“. Außerdem wurde die Option „Vorhandenem Stil löschen“ gewählt. Dieses Stilformat überschreibt alle vorhandenen Absatzformate. ▼





◀ **HTML-Stile-Fenster:** Das Absatzzeichen „p“ steht für Absatzstile (Blockelemente), während das kleine „a“ für Auswahlstile (Inline-Elemente) steht. Das kleine Pluszeichen steht für „Vorhandenem Stil hinzufügen“. Ist das kleine Kästchen unten links abgehakt, wird der angewendete Stil sofort im Dokumentfenster angezeigt.

- Schauen Sie sich eine fertige Stilvorlage der Liste an, indem Sie auf den Namen doppelklicken. Das Fenster HTML-STIL DEFINIEREN öffnet sich.
- Sie können auch einen bestehenden Stil als Ausgangspunkt für einen neuen Stil nehmen. Klicken Sie auf den Namen und wählen Sie (rechts oben, kleines schwarzes Dreieck) DUPLIZIEREN. Sichern Sie Ihre eigenen Einstellungen unter einem neuen Namen.
- Oder löschen Sie einen der Stile, wenn er Ihnen nicht gefällt oder Sie ihn versehentlich eingerichtet haben. Wählen Sie (rechts oben, kleines schwarzes Dreieck) LÖSCHEN.

Neu angelegte HTML-Stile werden in einem eigenen Ordner im Stammverzeichnis der Site als XML-Datei verwaltet: Library:styles.xml. Dieses Verzeichnis sollten Sie nicht löschen, wenn Sie auf Ihre Stile und andere Site-spezifische Einstellungen zurückgreifen wollen. Für die Betrachtung im Browser – also im Web – spielen diese Dateien jedoch keine Rolle. Sie brauchen sie folglich auch nicht mit auf die entfernte Site (*remote site*) auf den Webserver zu kopieren.

Text

Die Formatierung des Textes war in den ersten Tagen des Web das wichtigste Mittel, um sowohl Inhalt als auch Struktur und Gestaltung zu vermitteln. Zugleich waren aber die Möglichkeiten zur Formatierung von Webseiten sehr viel begrenzter als bei Print-Medien. Mittlerweile sind die Möglichkeiten der Textdarstellung in HTML durch Technologien wie Cascading Style Sheets und Dynamic Fonts erweitert worden.

Auch das strukturierte Arbeiten mit Texten ist durch verfeinertes Suchen-Ersetzen entscheidend verbessert worden.

In diesem Abschnitt des Buches werden Sie die Anwendung der Textwerkzeuge von Dreamweaver kennen und nutzen lernen.

Wenn Sie bereits einige Zeilen Text in das Dokumentfenster eingegeben haben, werden Sie feststellen, dass sich Dreamweaver ähnlich wie ein Textverarbeitungsprogramm (z.B. Word) verhält: Sie beginnen oben links zu schreiben, und der Text fließt von links nach rechts die Zeile entlang, bis er am rechten Rand des Fensters umbrochen wird.

Bei den Texten auf Webseiten gibt es jedoch einige Einschränkungen und Besonderheiten: Auswahl und Größe der Schriften ist begrenzt, die Blocksatzausrichtung entfällt und harter Zeilenumbruch ist unüblich. Wenn Sie mit Text in Dreamweaver experimentiert haben, werden Sie sehen, warum das so ist: Webseiten sind zuallererst ein dynamisches Medium. Sie als Autor haben wenig Einfluss darauf, wie sich die Seite im Browser des Lesers darstellt; das ist abhängig davon, welchen Browser, welches Betriebssystem, welche Standardschriften, Fenstergrößen und Monitorauflösungen benutzt werden. Alle diese Parameter spielen bei der Darstellung einer Seite eine wichtige Rolle.

► Ausrichten

Für das Ausrichten von Text auf der Seite (oder in einer Tabelle) gibt es drei Optionen:

- Links ausrichten (TEXT: AUSRICHTEN: LINKS oder BEFEHLSTASTE + ALT + SHIFT + L)
- Zentrieren (TEXT: AUSRICHTEN: ZENTRIEREN oder BEFEHLSTASTE + ALT + SHIFT + C)
- Rechts ausrichten (TEXT: AUSRICHTEN: RECHTS oder BEFEHLSTASTE + ALT + SHIFT + R)
- Sie können auch die Symbole im Eigenschafteninspektor dafür benutzen. Ausgerichtet wird immer das ausgewählte Blockelement.

Für eine feinere Ausrichtung von Text benutzen Sie CSS – besonders in Verbindung mit Ebenen.

► Text auswählen

Siehe Kapitel Ebenen
auf Seite 240.



Es gibt mehrere Methoden, Text im Dokumentfenster zu markieren:

- Setzen Sie die Einfügemarke (*cursor*) vor oder hinter den auszuwählenden Text und ziehen Sie ihn bei gedrückter Maustaste – je nachdem nach rechts oder links – auch über mehrere Zeilen nach oben oder unten.
- Doppelklicken Sie auf ein Wort, um es auszuwählen.
- Stellen Sie den Cursor an den Anfang Ihrer Auswahl und klicken Sie bei gedrückter SHIFT-TASTE an das Ende der Auswahl.
- Setzen Sie den Cursor ganz links vom zu markierenden Text (ein Pfeil wird angezeigt). Klicken Sie, um die jeweilige Zeile zu markieren, oder markieren Sie bei gedrückter Maustaste mehrere Zeilen.

- Benutzen Sie BEFEHLSTASTE + A, um den gesamten Text im Body-Bereich auszuwählen.
- Im Tag-Selektor können Sie Texte oder andere Objekte anhand Ihrer Tags identifizieren (Tag mit fatter Schrift) und auswählen (Tag anklicken).

► Löschen und wiederherstellen

Text löschen Sie, indem Sie ihn markieren und dann die BACKSPACE- oder ENTF-TASTE drücken. Sie können mit den Befehlen RÜCKGÄNGIG (*undo*) und WIEDERHOLEN (*redo*) mehrere Schritte rückgängig machen und wiederholen. Wählen Sie BEARBEITEN: RÜCKGÄNGIG (WIEDERHOLEN) oder drücken Sie BEFEHLSTASTE + Z (Y).

Die Anzahl der Schritte wird nur durch den Arbeitsspeicher begrenzt, den Sie Dreamweaver zugewiesen haben. Dies funktioniert auch nach dem Speichern des Dokumentes, allerdings nur, wenn Sie das Dokument nicht vom externen Editor (BBEdit oder Hometown) speichern.

► Cut, Copy & Paste

Wie in jeder guten Textverarbeitung können Sie auch in Dreamweaver mit den üblichen Funktionen AUSSCHNEIDEN (*cut*), KOPIEREN (*copy*) und EINFÜGEN (*paste*) arbeiten. Markieren Sie den zu bearbeitenden Text mit dem Cursor. Wählen Sie BEARBEITEN: AUSSCHNEIDEN (KOPIEREN) oder drücken Sie BEFEHLSTASTE + X (C).

Setzen Sie den Cursor an die Stelle, an die der Text eingesetzt werden soll (blinkende Einfügemarke). Für das Einfügen wählen Sie BEARBEITEN: EINFÜGEN oder geben BEFEHLSTASTE + V ein.



Mit der mächtigen Funktion „Verlauf“ können mehrere Arbeitsschritte „aufgenommen“ und wieder „abgespielt“ werden. Mehr hierzu in Kapitel Verhaltensweisen auf Seite 250.

► Drag & Drop

Die noch pfiffigere Variante mit Drag & Drop wird inzwischen von allen Betriebssystemen unterstützt:

- Markieren Sie den zu bewegendenden Text (eine Kombination von Ausschneiden und Einfügen). Gehen Sie mit dem Cursor (*Pfeil*) auf den markierten Text. Ziehen Sie (*drag*) mit gedrückter Maustaste den markierten Textblock (Bereich mit gestrichelter Linie) an die Stelle, an die der Text eingefügt werden soll (senkrechte Einfügemarke). Lassen Sie die Maustaste los (*drop*) und der Text wird eingefügt.
- Oder markieren Sie den zu kopierenden Text (eine Kombination von Kopieren und Einfügen) und führen Sie die gleichen Schritte wie oben durch. Halten Sie jetzt jedoch zusätzlich die OPTIONSTASTE gedrückt. Ein kleines Pluszeichen erscheint neben dem Pfeil und zeigt damit den Kopiervorgang an.

► Tutti Frutti

Die Befehle „Ausschneiden“, „Kopieren“, „Einfügen“, „Drag & Drop“, „Rückgängig“ und „Wiederherstellen“ sowie die Verlaufsfunktion können grundsätzlich auf alle Elemente im Dokumentfenster angewendet werden: Steuerelemente, Icons, Text, Bilder, Tabellen oder Ebenen.

In Dreamweaver 3 war es manchmal etwas undurchschaubar, wie unterschiedlich über die Zwischenablage kopierte und eingefügte Texte in der Entwurfsansicht und im Quellcode behandelt wurden.

Dies ist jetzt vereinheitlicht worden:

- Text in die Entwurfsansicht eingefügt, wird eins zu eins übernommen. Die Sonderzeichen werden im Quellcode entsprechend übersetzt.
- Text in den Quellcode eingefügt, wird auch eins zu eins übernommen.

Das Ganze ist reversibel. Auch aus Dreamweaver kopierter Text wird eins zu eins übernommen.

► Word-HTML importieren

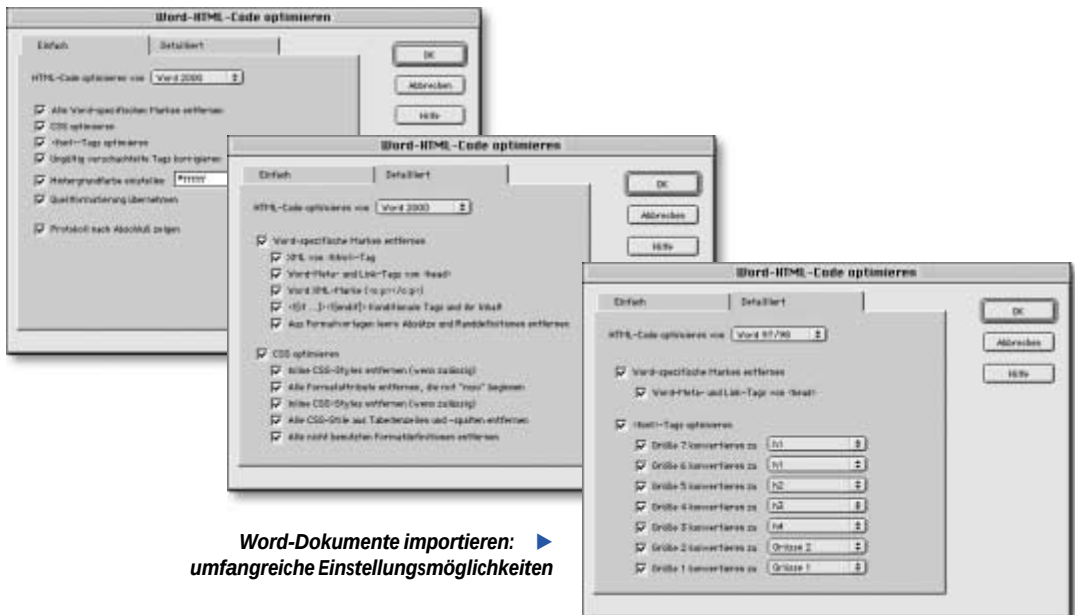
Die unterschiedlichen Ergebnisse der Kopiermodi lassen sich zu didaktischen Zwecken einsetzen, um die HTML-Syntax darzustellen, beispielsweise bei der Dokumentation von Schulungsunterlagen.

Mit dem Feature „Word-HTML importieren“ wird der Tatsache Rechnung getragen, dass fast alle Manuskripte als Word-Dokumente geliefert werden.

Um die aus Word exportierten HTML-Dokumente – ohne die Word-spezifischen Bugs, aber bei vollem Erhalt der Formatierungen – übernehmen zu können, werden beim Import eine Reihe von Filtern zu- oder abgeschaltet:

- Sie können die benutzte Version von Word auswählen,
- Word-spezifische Marken entfernen,
- CSS optimieren und
- Formatierungen voreinstellen.

Am Ende der Formatierung erhalten Sie einen kurzen Report in einem Warnfenster. Sie finden dieses Feature unter DATEI: IMPORTIEREN: WORD-HTML IMPORTIEREN...



Word-Dokumente importieren: ► umfangreiche Einstellungsmöglichkeiten

► Kommentieren und auskommentieren

Ein wenig beachtetes – weil unsichtbares – Tag sind die Kommentare. Sie erfüllen im HTML-Quellcode mehrere Funktionen:

- Sie machen den „auskommentierten“ Code für den Leser unsichtbar, weil er vom Browser nicht dargestellt wird.
- Daher können Sie mit Kommentaren versteckte Bemerkungen (z.B. Angaben über Design, Autor oder Copyright) in den Code setzen (kommentieren).
- Oder Sie schalten während der Entwicklungsphase einer Site bestimmte Teile des Codes einer Seite „aus“ (auskommentieren).

Dreamweaver unterstützt aktiv nur die einfache Verwendung von Kommentaren: unsichtbare Anmerkungen. Um dies zu verstehen, muss man sich anschauen, wie das Kommentar-Tag (*comment*) aussieht: `<!-- Kommentar -->` und wie es im Programm eingesetzt wird.

Sie fügen einen Kommentar ein, indem Sie im Menü EINFÜGEN: UNSICHTBARE TAGS: KOMMENTAR wählen oder von der Objektpalette UNSICHTBARE ELEMENTE die kleine Sprechblase mit Ausrufezeichen in das Dokumentfenster ziehen. In dem Eingabefenster geben Sie Ihre Anmerkung ein und bestätigen mit OK. Wenn Sie unsichtbare Elemente eingeschaltet haben, sehen Sie im Dokumentfenster ein kleines gelbes Schild mit Ausrufezeichen – das Icon für einen Kommentar.

Zum Bearbeiten des Kommentars klicken Sie im Entwurfsmodus (Layout) auf das Icon und ändern den im Eigenschafteninspektor erscheinenden Text. Sie können den Code auch jederzeit in der Codeansicht ändern.

Um jedoch einen Teil des Quellcodes auszukommentieren (etwa beim Debuggen einer Seite), müssen Sie das Anfangs-Tag (`<!--`) und das End-Tag (`-->`) von Hand in den Quellcode (F10) setzen.

Prinzipiell können Sie alle HTML-Elemente – auch längere Passagen einer Seite – auskommentieren. Sie werden dann vom Browser einfach ignoriert.

Kommentare, die außerhalb des Body-Tags stehen, werden im Dokumentfenster von Dreamweaver nicht angezeigt. Kommentare werden gerne von Programmierern verwendet, um anderen, die an der Seite weiter arbeiten, Design-, Funktions- und Arbeitsanweisungen zu übergeben.

► Suchen und Ersetzen

Die mächtigsten Produktionswerkzeuge für die Entwicklung und Pflege von Websites verstecken sich hinter den Funktionen SUCHEN UND ERSETZEN.

Im Menü rufen Sie mit BEARBEITEN: SUCHEN UND ERSETZEN... (BEFEHLSTASTE + F) und NEU SUCHEN (BEFEHLSTASTE + G) die jeweiligen Dialogfenster auf.

- Dreamweaver erlaubt Ihnen das Suchen im aktuellen Dokument, in der aktuellen Site oder in einem bestimmten Ordner sowie das Ersetzen im aktuellen Dokument, in der aktuellen Site, in einer Dokumentenauswahl oder einem bestimmten Ordner.



Wie schlecht jedoch – trotz der von Dreamweaver vorgenommenen Säuberung – der von Word generierte HTML-Code ist, können Sie in dem Interview mit Torsen Aue im Kapitel Office-Konvertierer auf Seite 331 lesen.



Weitere umfangreiche Funktionen für versteckte Kommentare im Workgroupmanagement finden Kapitel Design Notes auf Seite 63.



In Dreamweaver 4 ist die Suche jetzt noch leistungsfähiger geworden!

Sie haben Filter für die Suche im Text, im Quellcode und in spezifischen Tags, in deren Attributen und Werten. Anhand einiger Beispiele werden Sie sehen, wie einfach oder auch komplex eine Suchen-und-Ersetzen-Sitzung ablaufen kann. Ein weiteres Plus ist, dass Sie jetzt auch die Suchmuster Ihrer Anfragen abspeichern und später wieder aufrufen können.

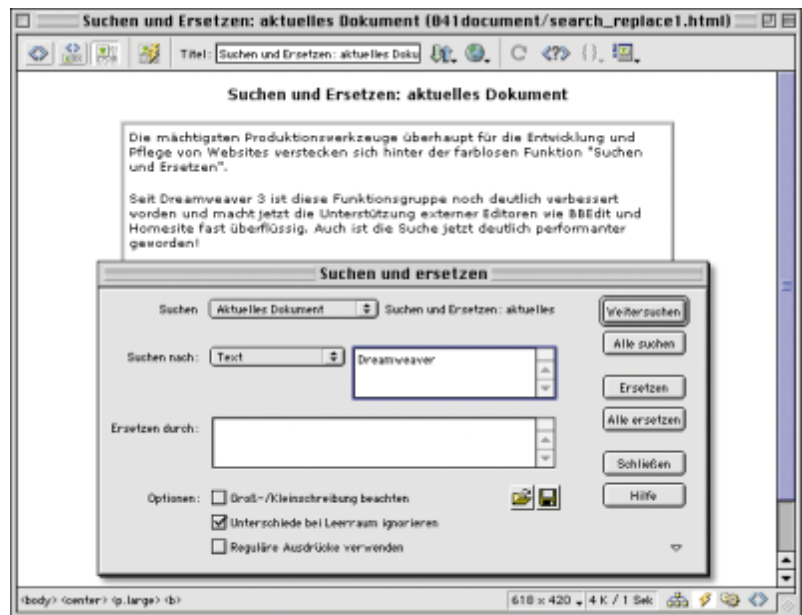
Je nachdem, wo Sie suchen wollen, sollten Sie Ihre Suche beginnen. Die Suche

- im aktuellen Dokument starten Sie vom Dokumentfenster aus,
- auf der gesamten Site beginnen Sie im Site- oder Dokumentfenster und die
- in einem bestimmten Ordner starten Sie im Site- oder Dokumentfenster.

Beginnen Sie Ihre Suche im aktuellen Dokument mit SUCHEN UND ERSETZEN.... In der Beispieldatei search_replace1.html suchen Sie nach „Dreamweaver“. Das gesuchte Wort wird gefunden und im Dokumentfenster markiert.

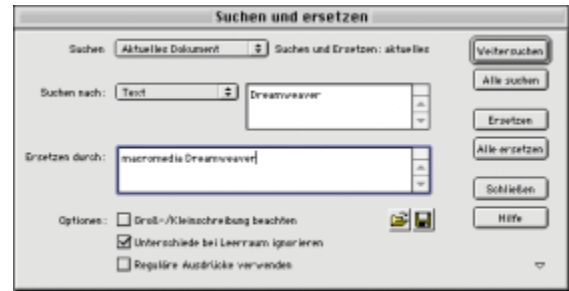
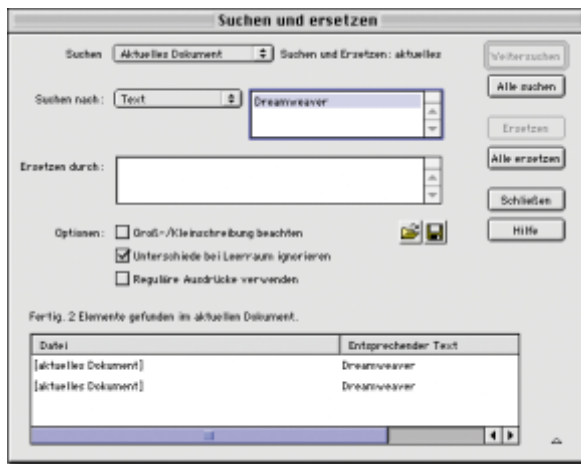
Drücken Sie jetzt WEITERSUCHEN, springt die Markierung zum nächsten Vorkommen des Wortes, während ALLE SUCHEN das Fenster erweitert und jedes Vorkommen der Suchkette (searchstring) auflistet. Doppelklicken Sie in eine Zeile der Liste, wird das jeweilige Vorkommen im Dokumentfenster markiert.

Der Name des zu durchsuchenden Dokuments wird angezeigt. Der Suchfilter ist auf „Text“ eingestellt. Das gefundene Wort „Dreamweaver“ wird im Dokumentfenster markiert.



Mit BEARBEITEN: NEU SUCHEN springen Sie im Dokumentfenster zum jeweils nächsten Vorkommen von „Dreamweaver“.

Als Nächstes ersetzen Sie im gleichen Dokument „Dreamweaver“ durch „macromedia Dreamweaver“. In das Eingabefenster ERSETZEN DURCH tragen Sie „macromedia Dreamweaver“ ein. Drücken Sie jetzt auf ERSETZEN, wird das markierte Vorkommen ersetzt. Drücken Sie auf ALLE ERSETZEN, werden alle Vorkommen im gesamten Dokument ersetzt.



▲ **Alle Vorkommen von „Dreamweaver“ im aktuellen Dokument werden durch „macromedia Dreamweaver“ ersetzt.**

◀ **Im erweiterten Fenster werden alle Vorkommen von „Dreamweaver“ angezeigt. Klicken in der Liste bringt Sie zur Markierung im Dokumentfenster.**

In der Abbildung oben sehen Sie, dass die Option **UNTERSCHIEDE BEI LEERRAUM IGNORIEREN** aktiviert ist. Dies bedeutet, dass jeweils nur ein Leerraum angenommen wird. Auch Zeilenumbrüche und geschützte Leerzeichen gelten bei Text als Leerraum. Dies ermöglicht Ihnen, Sequenzen, die über mehrere Zeilen laufen, zu suchen, unabhängig davon, wie Sie umbrochen werden. Deaktivieren Sie diese Option, wird Ihre Suche präziser – aber auch komplizierter.

Eine weitere Präzisierung Ihrer Suche erreichen Sie mit der Option **GROSS-/KLEINSCHREIBUNG BEACHTEN**. In diesem Fall wird nur das Vorkommen der Zeichenkette gefunden, die exakt übereinstimmt: „Dreamweaver“, jedoch nicht „dreamweaver“.

Wenn Sie den zu suchenden Text bereits im Dokumentfenster markieren, erscheint er im Eingabefenster „Suchen nach:“ des Suchfensters.

Im erweiterten Fenster werden alle Vorkommen von „Dreamweaver“ angezeigt. Klicken in der Liste bringt Sie zur Markierung im Dokumentfenster.

Das war schon mal ganz nett für den Anfang!

Im zweiten Anlauf werden wir „Dreamweaver“ in der gesamten Site suchen und durch „macromedia Dreamweaver“ ersetzen.

1 Öffnen Sie das **SUCHEN UND ERSETZEN**-Fenster. Die Einstellungen der letzten Aktion sind noch erhalten. Wählen Sie unter **SUCHEN** die Option **GESAMTE LOKALE SITE** aus. Drücken Sie **ALLE SUCHEN**. Dreamweaver zeigt im erweiterten Fenster den Suchvorgang an und quittiert das Ende mit einem Meldungsfenster:

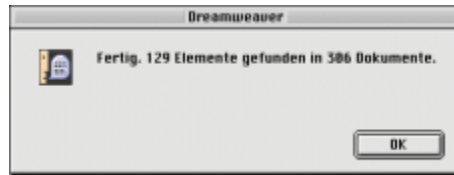
2 Klicken Sie **OK**.

3 Im erweiterten Ersetzenfenster werden in der Liste alle Vorkommen von „Dreamweaver“ in der gesamten Site angezeigt. Durch Doppelklicken in einen Listeneintrag können Sie das jeweilige Dokumentfenster aufrufen. Sie können eventuell stichprobenweise die korrekte Ausführung der Suche in Augenschein nehmen.



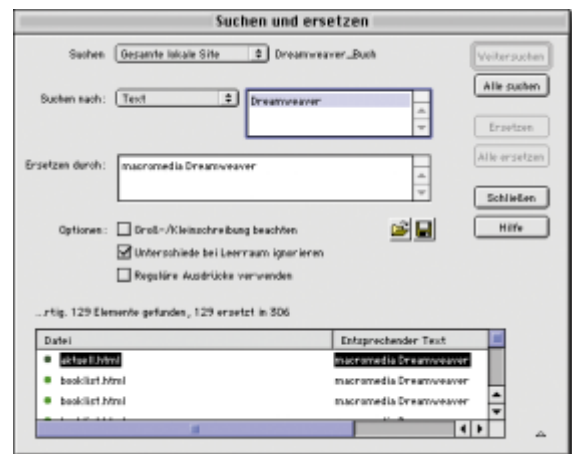
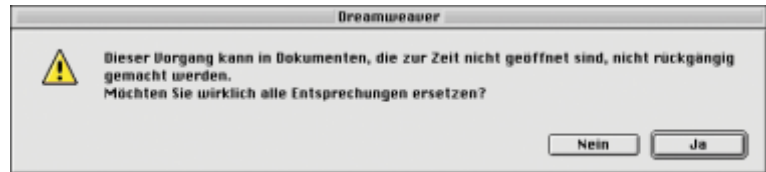
[search_replace1.html](#)

Beim Suchen und Ersetzen für eine ganze Site empfiehlt es sich, eine Sicherungskopie der Site anzufertigen. Denn diese Operation lässt sich nicht rückgängig machen und oft sind die Prozesse irreversibel, dies gilt insbesondere für reguläre Ausdrücke.



4 Drücken Sie ERSETZEN. „Dreamweaver“ wird in dem markierten Vorkommen durch „macromedia Dreamweaver“ ersetzt. So können Sie jetzt manuell alle Vorkommen ändern. Solange Sie die Fenster geöffnet haben, sind die Vorgänge rückgängig zu machen; wenden Sie jetzt jedoch ALLE ERSETZEN an, wird die gesamte Site „durchkämmt“ und alle Vorkommen von „Dreamweaver“ in den jeweiligen Dokumenten ersetzt.

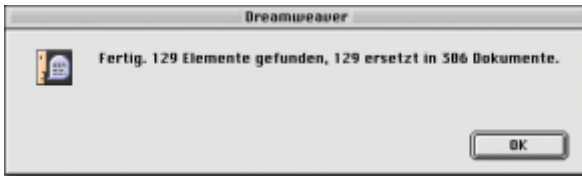
5 Zuvor warnt Sie das Programm noch einmal.



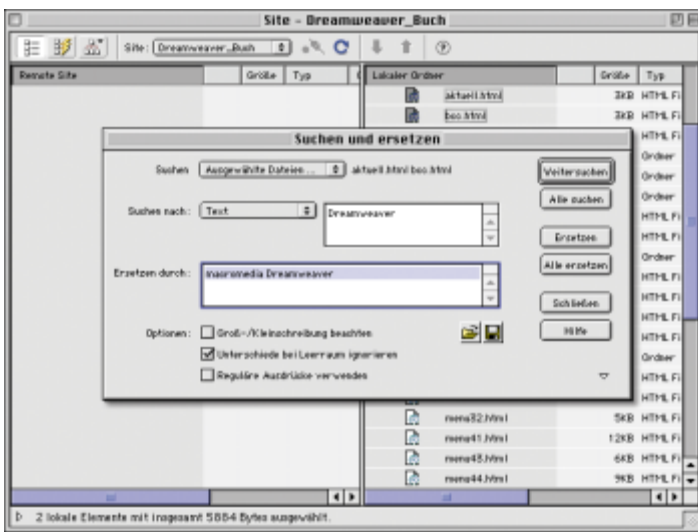
Das Fenster "Suchen und Ersetzen" ►
nach dem abgeschlossenen Prozess
für die gesamte Site. Die erledigten Vorkommen des
Suchbegriffs sind mit einem grünen Punkt versehen.

6 Der Ersetzenprozess wird im erweiterten ERSETZEN-Fenster angezeigt. Alle abgearbeiteten Vorkommen erhalten in der Liste einen grünen Punkt am Zeilenanfang.

7 Am Ende wird der Gesamtvorgang noch einmal quittiert.



Das Suchen und Ersetzen in einem bestimmten Ordner läuft nach dem gleichen Muster ab, während Sie für das Suchen in ausgewählten Dateien diese im Site-Fenster markieren müssen.



◀ Für das Suchen in ausgewählten Dateien müssen diese im Site-Fenster markiert werden.

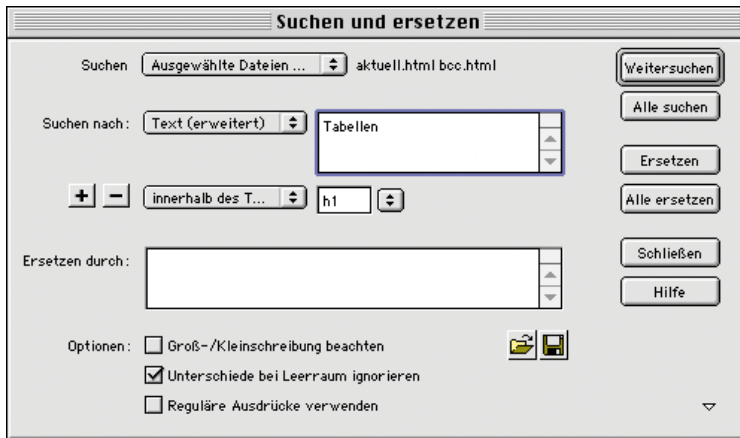
Das Suchen und Ersetzen im Quellcode funktioniert im Wesentlichen genauso wie im Text, jedoch werden die Suchmuster – durch die Schichtung der Filter – ungleich komplexer. Ein einfaches Beispiel: Sie haben in Ihrem Dokument das Wort „Dreamweaver“ fett geschrieben und wollen es durch eine kursive Schreibweise ersetzen.



◀ Für das Suchen und Ersetzen im Quellcode müssen die Tags genau wie im Code-Inspektor dargestellt angegeben werden.

[search_replace3.html](#)


Wenn Sie das SUCHEN-ERSETZEN-Fenster öffnen, steht der Filter immer im Textmodus. Wählen Sie SUCHEN NACH QUELLECODE. Schreiben Sie die gewünschte Suchen-Zeichenfolge in das Eingabefenster oder kopieren Sie sie aus dem Dokumentfenster (oder Code-Inspektor) über die Zwischenablage dorthin. Drag & Drop funktioniert hier nicht. Die Ersetzen-Zeichenfolge können Sie direkt eingeben oder über die Zwischenablage transportieren.



Richtig interessant wird das Suchen und Ersetzen mit dem Filter TEXT (ERWEITERT). Diese Funktion ist ähnlich wie Suchen im Quellcode, jedoch wird nicht nur eine Zeichenfolge angegeben, sondern auch eine beliebig erweiterbare Kombination und Staffellung von Suchfiltern.

◀ Suchen in Text (erweitert):

Mit den Plus- und Minus-Knöpfen können Sie die Anzahl der gestaffelten Filter einstellen. Wir suchen nach allen Vorkommen von „Tabelle“ in H1-Überschriften.

Eine weitere Steigerung der Komplexität ist SUCHEN NACH: TEXT (ERWEITERT) und SUCHEN

NACH: SPEZIFISCHES TAG. Es ist nur sehr schwer, auf wenigen Seiten die Komplexität dieses Werkzeuges zu beschreiben. Das folgende Beispiel macht dies deutlich: Die Kombination der Suche innerhalb von Tags nach mehreren – sich sogar gegenseitig ausschließenden – Attributen haben wir uns schon lange gewünscht. In gut strukturierten Dokumenten lassen sich hiermit wahrhaft Zaubereien vollbringen. Bei meinen Vergleichen mit anderen Programmen musste ich feststellen, dass Dreamweaver zwar langsam in der Ausführung der Suche ist, jedoch was Komplexität und Komfort angeht, Editoren wie BBEdit und Homesite weit hinter sich lässt. Wenn man viel in großen Entwicklungsumgebungen arbeitet und viel Volumen durchsetzen muss, werden solche Tools wahre Lebensretter.

Mit folgenden Optionen schränken Sie den Suchvorgang bei SUCHEN NACH: SPEZIFISCHES TAG ein:

- MIT ATTRIBUT wählt das Attribut aus, das im Tag enthalten ist, OHNE ATTRIBUT das Attribut, das im Text nicht enthalten sein darf.
- MIT wählen Sie, wenn Sie nach einem bestimmten Element innerhalb eines Tags suchen. OHNE, wenn das Element nicht im Tag vorkommen darf.
- Wählen Sie INNERHALB DES TAGS, um anzugeben, dass sich das Tag in einem anderen Tag befinden muss, AUSSERHALB DES TAGS bedeutet das Gegenteil.

Wenn Sie eine komplexe oder oft wiederholte Suchen-Ersetzen-Aktion nicht verlieren möchten, speichern Sie diese als Anfragedatei (query) ab: Klicken Sie auf das Diskettensymbol im Suchen-oder Ersetzen-Fenster. Sie werden aufgefordert, Ihrer Anfrage einen Namen zu geben. Diese Anfragedateien werden im Verzeichnis Con-

Besonders nützlich ist diese Funktion für so effektive Aktionen wie:
„Alle Img-Tags suchen, in denen das Attribut ALT nicht vorkommt“, „Alle Bilder ohne Alternativtext suchen“.

[reg_ex_example2.html](#)



► **Beispiel 2 „Zeichenfolgen“:** Sie haben in Ihrem Dokument insgesamt drei unterschiedliche Schreibweisen für den Namen des Geschäftsführers eingesetzt und wollen diese jetzt vereinheitlichen: „T.Mueller“, „Th. Müller“ und das Kürzel „T.M.“. Alle sollen in einem Arbeitsgang in die korrekte Schreibweise „Thomas Müller“ gebracht werden. Sie benutzen den regulären Ausdruck „x|y|z“, was bedeutet, dass sowohl x sowie y als auch z gefunden werden sollen.

Reguläre Ausdrücke: Zeichenfolgen		
Zeichen	Suchmuster	Beispiel
x y z	sucht entweder „x“, „y“ oder „z“ (sowohl als auch).	„CCFFCC CCFF00 CCFFFF“ findet sowohl die Farbe „CCFFCC“, als auch alle Vorkommen von „CCFF00“ und „CCFFFF“.
[abc]	sucht beliebige der Zeichen innerhalb der Klammer. Ein Bindestrich zeigt einen Zeichenbereich an; [a-g] entspricht [abcdefg].	[x-z] findet „x“ in „xenophob“, „y“ in „symbolisch“ und „zylindrisch“ sowie das „z“ in „zylindrisch“.
[^abc]	sucht beliebige der Zeichen außerhalb der Klammer; ein Bindestrich zeigt einen Zeichenbereich an, [^a-g] entspricht [^abcdefg].	[^x-z] findet „a“ in „alt“, „l“ in „alt“ und „t“ in „alt“, jedoch nicht „y“ in „young“.

Reguläre Ausdrücke: Zeichenpositionen und -wiederholungen		
Zeichen	Suchmuster	Beispiel
^	sucht Zeichen am Zeilenanfang oder am Anfang der Eingabe.	„^B“ findet ein „B“ wie das in „Bitte hier aufschlagen“, jedoch nicht wie in „Ich konnte ihm keine Bitte abschlagen“.
\$	sucht Zeichen am Zeilenende oder am Ende der Eingabe.	„\$a“ findet ein „a“ wie in „Anna“, nicht jedoch wie in „Anne“.
\b	sucht eine Wortbegrenzung vor dem Zeichen (ein Leerzeichen, Zeilenumbruch etc.).	„\bu“ findet „umsteigen“, jedoch nicht „Baum“ oder „Gnu“.
\B	sucht eine Abgrenzung innerhalb des Wortes, jedoch keine Wortbegrenzung.	„\BD“ findet „MacDonald“ jedoch nicht „Macintosh“.
*	sucht das voran stehende Zeichen keinmal oder mehrmals.	„im*“ findet „im“ in „Jim“, „imm“ in „Zimmer“, aber auch „i“ in „Kinder“.
+	sucht das voran stehende Zeichen einmal oder mehrmals.	„im+“ findet „im“ in „Jim“, „imm“ in „Zimmer“, jedoch nicht „i“ in „Kinder“.
?	sucht das voran stehende Zeichen höchstens einmal (also auch keinmal).	„med?ia“ findet „media“ in „macromedia“, aber auch „meia“ in „mensch, meia“, jedoch nicht „Farbdia“.
{n}	sucht genau „n“ mal das nebeneinander stehende Vorkommen des voran stehenden Zeichens.	„e{2}“ findet „ee“ in „Tee“ und die ersten beiden „ee“ in „Kaffeeernte“, jedoch keines der beiden „e“ in „Teatime“.
{n,m}	sucht mindestens „n“, jedoch höchstens „m“ Vorkommen des voran stehenden Zeichens.	„CC{3,6}“ findet „CCC“ in „#CCCC00“ und alle „C“ in „#CCCCC“.

► **Beispiel 3 „Kombinierte Zeichengruppen“:** Sie können die regulären Ausdrücke auch durch Rundklammern gruppieren. Wenn Sie auf der gesamten Site beispielsweise das amerikanische Datumsformat (MM/DD/YYYY) in ein europäisches Format (DD-MM-YYYY) ändern möchten, machen Sie dies am einfachsten mit folgender Gruppenformel für das Suchen des amerikanischen Formats:

`(\d+)\V(\d+)\V(\d+)`

Beim Ersetzen verweisen Sie jetzt mit „\$1“, „\$2“, „\$3“ usw. auf die einzelnen Gruppen `(\d+)`, vertauschen Tag und Monat und ersetzen die Schrägstriche durch Bindestriche:

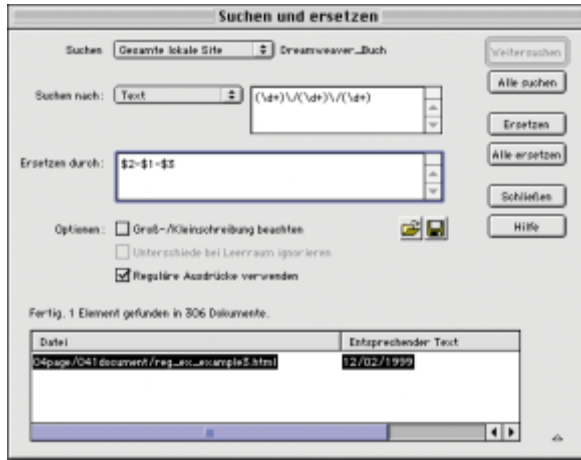
`$2-$1-$3`



[reg_ex_example3.html](#)

◀ Beispiel 3:

Mit kombinierten Zeichengruppen regulärer Ausdrücke können Sie in einem Durchgang auf der ganzen Site das amerikanische Datumsformat in das europäische umschreiben lassen.



► Rechtschreibprüfung

Bevor Sie eine Seite Ihrem Kunden zeigen oder online stellen, sollten Sie eine Rechtschreibprüfung vornehmen, denn nichts ist peinlicher als ein Schreibfehler. Mit der Rechtschreibprüfung haben Sie dafür ein komfortables Hilfsmittel: (TEXT: RECHTSCHREIBUNG PRÜFEN oder SHIFT + F7).

Die Rechtschreibprüfung durchsucht nur den Text des Dokumentfensters – der Quellcode bleibt von der Suche unberührt. Beginnen Sie die Prüfung des Dokuments immer am Anfang einer Seite. Sie können auch eine Auswahl markieren, die



durchsucht werden soll. Wenn ein Wort gefunden wird, das in seiner Schreibweise nicht mit dem ausgewählten Wörterbuch übereinstimmt, haben Sie folgende Möglichkeiten: Das gefundene Wort

- durch das Wort im blau umrandeten Vorschlagsfenster zu ersetzen,
- durch ein Wort aus der Vorschlagsliste, unterhalb des Vorschlagsfensters, zu ersetzen,
- im blau umrandeten Vorschlagsfenster zu korrigieren und zu ersetzen
- und dem persönlichen Wörterbuch hinzuzufügen und zu ersetzen. Dann wird das Wort bei der nächsten Prüfung gleich akzeptiert.

Ersetzen ist hier gleichbedeutend mit Ändern. Falls Sie das Wort, so wie es geschrieben ist, akzeptieren, drücken Sie **IGNORIEREN**. **ALLE ÄNDERN** und **ALLE IGNORIEREN** bezieht sich auf alle Vorkommen des Wortes auf der durchsuchten Seite.

Das zu verwendende Wörterbuch wählen Sie in den **VOREINSTELLUNGEN: ALLGEMEIN: RECHTSCHREIBWÖRTERBUCH** aus. Für Deutsch wählen Sie alte oder neue Rechtschreibung aus. Sie können jeweils nur ein Wörterbuch einer Sprache benutzen – also nicht gleichzeitig Englisch und Deutsch. Häufig wiederkehrende Worte, Namen oder Begriffe (auch einer anderen Sprache) fügen Sie dem persönlichen Wörterbuch hinzu. Die Rechtschreibprüfung reagiert auf Groß- und Kleinschreibung. Wollen Sie alternativ zur Großschreibung eines Wortes auch die kleingeschriebene Variante akzeptieren, muss das Wort ins persönliche Wörterbuch übernommen werden. Haben Sie einmal versehentlich ein falsches Wort oder ein Wort in falscher Schreibweise hinzugefügt, öffnen Sie die Datei: **Configuration/Dictionaries/Personal.dat** mit einem Text-Editor (BBEdit, Homesite oder Word) und entfernen oder korrigieren es.

► Hinweis

*Mehr zum Thema
Schreiben und Rechtschreiben
im Internet in dem
Buch „Writing for the Web“
von Crawford Kilian.*



Eine automatische Rechtschreibprüfung verhindert keine Fehler! Viele Fehler werden nicht gefunden, weil die Rechtschreibprüfung diese Worte nicht kennt (z.B. Internet-Jargon oder Fachausdrücke), oder weil Tippfehler und Verwechslungen nicht geprüft werden – die zwar orthografisch richtig – aber inhaltlich falsch sind (z.B. Ihre/Ehre, Vase/Base). Eine bessere Textqualität erhalten Sie, wenn Sie die Texte ausdrucken und nach dem bewährten Verfahren des Korrekturlesens und Gegenlesens überprüfen.

► Code optimieren

Geben Sie jetzt dem Dokument mit Dreamweaver noch den letzten Schliff. Sie wählen im Menü BEFEHLE: HTML OPTIMIEREN...

Der Sinn dieses Werkzeuges ist es, den Code schlank und übersichtlich zu halten. Ein Blick auf die Einstellungen im Einzelnen:

- ENTFERNEN VON LEEREN TAGS ist klar. Tags ohne Inhalte machen den Code unnötig lang.
- ENTFERNEN VON ÜBERFLÜSSIGEN VERSCHACHELTE TAGS, also redundante Tags die innerhalb anderer Tags stehen
- HTML-KOMMENTARE, NICHT DREAMWEAVER benutzen Sie für das Löschen von Kommentaren „fremder“, also Nicht-HTML-Sprachen.
- HTML-KOMMENTARE, DREAMWEAVER benutzen Sie für das Löschen von Dreamweaver-Kommentaren.
- Im Eingabefeld in der Mitte können Sie auch SPEZIFISCHE(S) TAG(S) angeben, die aufgehoben werden sollen (, <BIG> etc.).

In den Optionen können Sie:

- beim Optimierungsprozess VERSCHACHELTE FONT-TAGS KOMBINIEREN, WENN MÖGLICH wählen (bedeutet, dass die Attribute der verstreuten Font-Tags in einem Tag zusammengefasst werden, was sehr viel Code spart)

Die Font-Tags werden mit der nächsten Version von HTML möglicherweise „aussterben“, da Cascading Stylesheets mit ihren typografischen Feinheiten den Defacto-Standard darstellen.



◀ Im Einstellungsfenster können Sie jetzt Ihre eigenen Einstellungen machen oder mit den Standardwerten arbeiten – die schon recht vernünftige Ergebnisse liefern.

- das standardmäßig am Ende eines Prozesses angezeigte Protokoll deaktivieren.

CODE

Looking behind the curtains

Nachdem Macromedia die Firma Allaire – Entwickler des meistverwendeten HTML-Editors Homesite – übernommen hat, ist zu erwarten, dass Dreamweavers Code-Werkzeuge in Zukunft weiter verfeinert werden.

Dreamweaver ist nicht nur ein hervorragender WYSIWYG-Editor, sondern hat auch hinter der grafischen Oberfläche einiges zu bieten.

In der CODEANSICHT kann der Quellcode, synchron zur ENTWURFSANSICHT in einem HTML-Editor bearbeitet werden. Von dort gibt es auch jederzeit die Möglichkeit, zu einem externen Editor wie BBEdit oder Homesite zu springen.

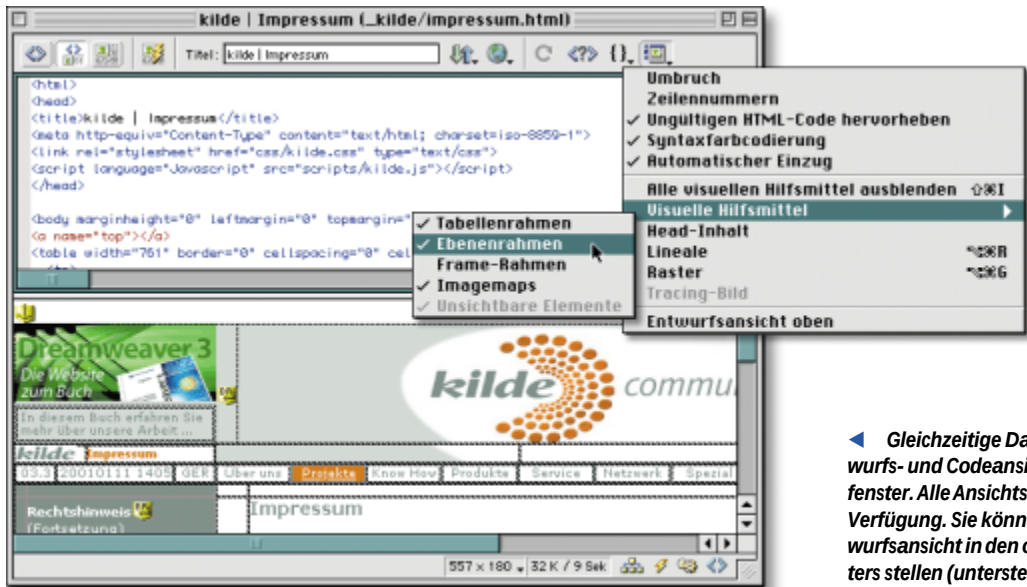
Im Dokumentfenster kann der Tag-Selektor unten links in der Statusleiste dazu benutzt werden, einzelne Elemente auszuwählen. Der sehr beliebte Quick-Tag Editor kann vielseitig eingesetzt werden, um „schnell mal was im Code zu machen“.

Der Code kann auf jeder Seite durch HTML OPTIMIEREN sauber gehalten werden. Weitere Features sind die Möglichkeiten von ROUNDTrip HTML und MICROSOFT WORD-HTML IMPORTIEREN/OPTIMIEREN.

Source



Seit Dreamweaver 4 lässt sich das Dokument im Dokumentfenster in der Entwurfs- und Codeansicht darstellen. Darüber hinaus lässt sich das Dokumentfenster horizontal teilen, um gleichzeitig Entwurfs- und Codeansicht im selben Fenster darzustellen.



◀ Gleichzeitige Darstellung von Entwurfs- und Codeansicht im Dokumentfenster. Alle Ansichtsoptionen stehen zur Verfügung. Sie können auch die Entwurfsansicht in den oberen Teil des Fensters stellen (unterster Menüpunkt).

► Mehrere Ansichten verwenden

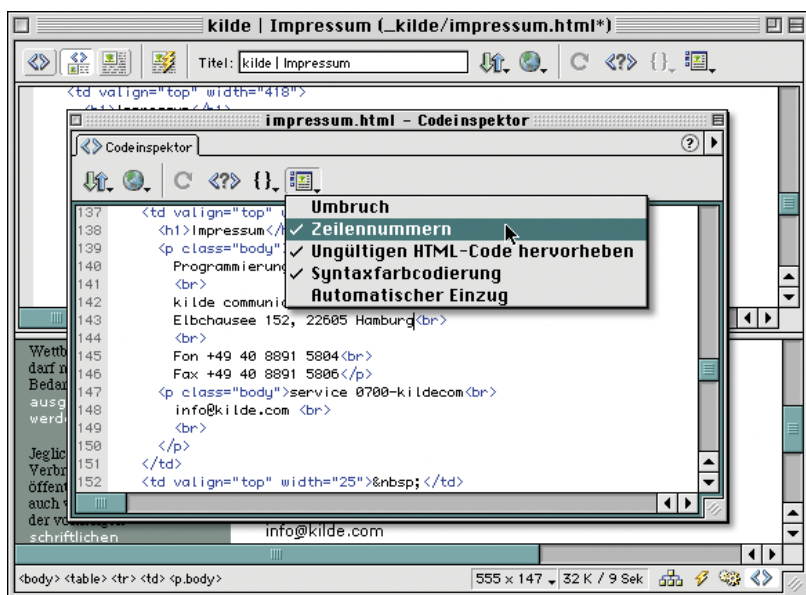
Über die drei Schaltflächen auf der linken Seite der Symbolleiste können Sie die Ansichten des Dokumentfensters steuern: CODEANSICHT, GETEILTE ANSICHT (*split view*) und ENTWURFSANSICHT. Klicken Sie einfach auf eine der Schaltflächen, um zur entsprechenden Ansicht zu wechseln. Zwischen den beiden Fenstern der geteilten Ansicht können Sie den Trennbalken (Fensterleiter) beliebig vertikal verschieben und so die Größe der Fenster nach Ihren Wünschen einstellen.

► Synchronisieren der Ansichten

Um die Codeansicht mit der Entwurfsansicht zu synchronisieren, klicken Sie auf die Entwurfsansicht, wenn Sie mit ihrer Arbeit in einer der Codeeditoren fertig sind. Wahlweise klicken Sie auf die Schaltfläche ENTWURFSANSICHT AKTUALISIEREN in der Symbolleiste oder drücken (F5). Zum Anzeigen der Symbolleiste wählen Sie ANSICHT: SYMBOLLEISTE. Wenn Sie in der Entwurfsansicht arbeiten, wird die Codeansicht synchron aktualisiert.

► Code-Inspektor

Mit (F10) oder einen Klick auf die beiden spitzen Klammern rechts der Symbolleiste im Dokumentfenster wird der Code-Inspektor aufgerufen. Die Funktionen des Code-Inspektors sind identisch mit denen der Codeansicht des Dokumentfensters.



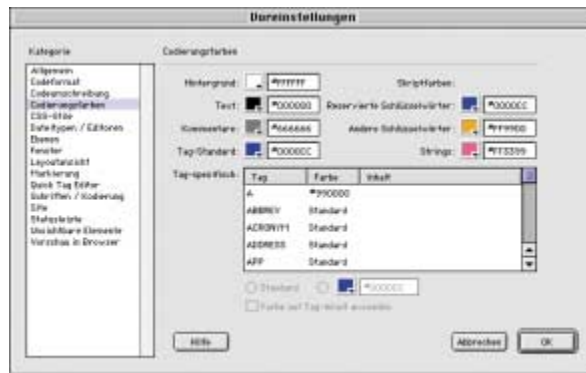
◀ Das Optionsmenü des Code-Inspektors

Der einzige Unterschied ist, dass der Code-Inspektor in einem separaten Fenster eingeblendet wird.

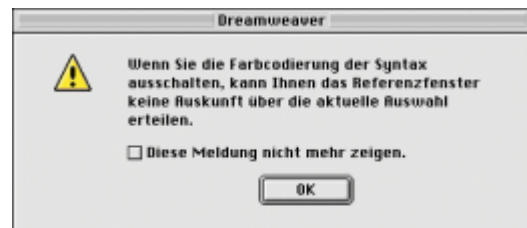
Das Optionsmenü des Code-Inspektors (auch Codeansicht) lässt Sie folgende Einstellungen wählen:

- **UMBRUCH** lässt die Zeilen innerhalb des Fensters weich umbrechen (*soft wrap*). Vorteil ist, dass Sie den horizontalen Bildlauf (*scrollbar*) nicht betätigen brauchen, um das Ende einer Zeile zu sehen. Nachteil ist, dass ein strukturierter Code dadurch wesentlich unübersichtlicher wird, weil Sie rein optisch zwischen harten und weichen Umbrüchen nicht mehr unterscheiden können.
- **ZEILENNUMMERN** lässt die einzelnen Zeilen durchnummerieren, was vorteilhaft ist, wenn Sie Code debuggen, besonders wenn Sie gleichzeitig mit eingeschaltetem Umbruch arbeiten.
- **UNGÜLTIGEN HTML-CODE HERVORHEBEN** ist defaultmäßig eingeschaltet und markiert ungültigen Code leuchtend gelb. Bei der Auswahl ungültiger Tags gibt Dreamweaver im Eigenschafteninspektor entsprechende Korrekturvorschläge.
- **SYNTAXFARBCODIERUNG** ist defaultmäßig eingeschaltet und hebt Codebereiche und Tags mit unterschiedlichen Farben hervor. Die Farben können Sie auf Ihre individuellen Bedürfnisse einstellen (BEARBEITEN: VOREINSTELLUNGEN: CODIERUNGSFARBEN). Das hat den Vorteil, dass Sie ihn an das von Ihnen gewohnte Farbschema Ihres HTML-Editors (z.B. BBEdit) anpassen können.

Das Fenster ►
„Voreinstellungen...:
Codierungsfarben“

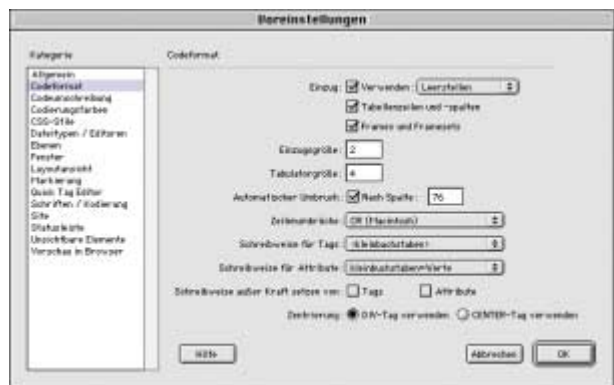


Wenn Sie die Syntaxfarbcodierung ausschalten, ►
kann die aktuelle Auswahl nicht mehr für die HTML-Referenz
(Shift + F1) übertragen werden.



- **AUTOMATISCHER EINZUG** ist defaultmäßig gesetzt und sorgt durch das Setzen von Tabulatoren (Tab) – die in HTML funktionslos sind –, dafür, dass der Code optisch

strukturiert wird, was die Übersichtlichkeit enorm fördert. Sie steuern die Art, wie der Code strukturiert wird, über die Einstellungen in BEARBEITEN: VOREINSTELLUNGEN...: CODEFORMAT. Sie können u.a. die Optionen für Einzüge und Tabulatoren, Umbrüche, Groß- und Kleinschreibung von Tags und Attributen setzen oder einfach mit den eingestellten Default-Werten arbeiten.



◀ Das Fenster „Voreinstellungen...: Codeformat“

► Im Code arbeiten

Zusätzlich zu der Möglichkeit, paarweise Tags im Code zu überprüfen, hat Dreamweaver 4 jetzt auch das zeilenweise Ein- und Ausrücken implementiert:

- **EINRÜCKEN:** Markieren Sie die Zeile(n) und wählen Sie BEARBEITEN: CODE EINRÜCKEN. Die Zeile(n) werden um einen Tab eingerückt.
- **AUSRÜCKEN:** Markieren Sie die Zeile(n) und wählen Sie BEARBEITEN: CODE AUSRÜCKEN. Die Zeile(n) werden um einen Tab ausgerückt.
- **TAGS PAARWEISE PRÜFEN:** Setzen Sie die Einfügemarke an die zu überprüfende Stelle im Code und wählen Sie BEARBEITEN: ÜBERGEORDNETES TAG AUSWÄHLEN. Im Code wird der Code zwischen Anfang und Ende des Tag-Paars markiert. Beim Wiederholen der Funktion wird das jeweils höhere Paar ausgewählt. Wenn ein Tag-Paar unvollständig ist, funktioniert ÜBERGEORDNETES TAG AUSWÄHLEN nicht mehr. Stattdessen zeigt Dreamweaver das verbleibende Rest-Tag als ungültigen Code an.

Weitere Informationen zu Codierungsfarben und Codeformat finden Sie in der Online-Hilfe.

Skripte

In Dreamweaver können Sie in beiden Ansichten Skripte in die Seite einfügen und bearbeiten. In der Regel handelt es sich dabei um JavaScript oder VBScript.

Zum Anzeigen der Skriptmarkierungen in der Entwurfsansicht sorgen Sie zuerst dafür, dass die unsichtbaren Elemente angeschaltet sind (ANSICHT: VISUELLE HILFSMITTEL: UNSICHTBARE ELEMENTE).

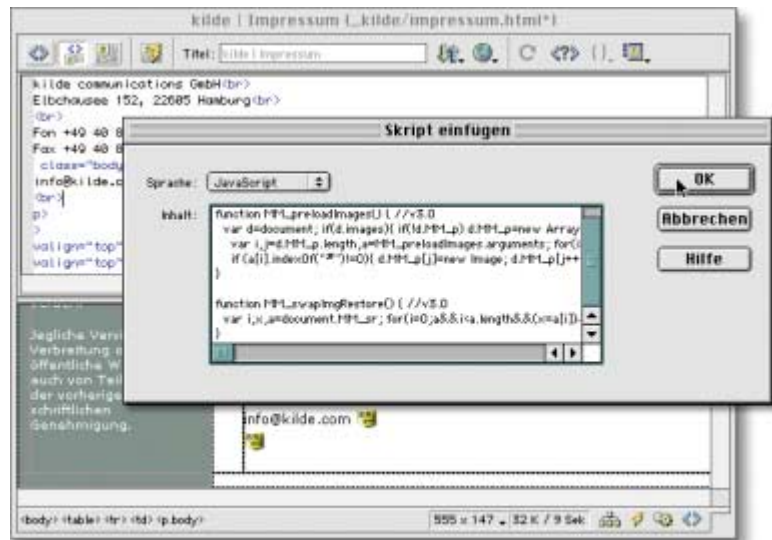
Fügen Sie JavaScript ein, wissen jedoch nicht genau die Version, wählen Sie einfach JavaScript.

Ein Skript ►
über das Dialogfenster einfügen

► Skript einfügen

Sie fügen ein Skript in der Entwurfsansicht ein, indem Sie nacheinander:

- ❶ die Einfügemarke an die gewünschte Stelle des Dokumentes setzen,
- ❷ auf die Schaltfläche UNSICHTBARE ELEMENTE: SKRIPT der Palette OBJEKTE klicken oder EINFÜGEN: UNSICHTBARE TAGS: SKRIPT wählen,
- ❸ im angezeigten Dialogfeld die gewünschte Skriptsprache im Popup-Menü SPRACHE auswählen.
- ❹ Dann können Sie den Skriptcode im Textfeld INHALT eingeben.



Dreamweaver ergänzt bei dem im Dialogfenster eingegebenen Skript automatisch die Anfangs- und Endtags <script> im Code.

Sie können das Skript auch im Code-Inspektor (Codeansicht) eingeben. Dabei müssen Sie dann selbst an die Anfangs- und End-Tags <script></script> denken! Vergessen Sie dies, wird das Skript im Code nicht als ungültiges Tag angezeigt. Spätestens in der Entwurfsansicht dürften Sie allerdings den Fehler bemerken.

► Externes Skript einbinden

Sie stellen eine Verbindung zu einem externen Skript her, indem Sie

- ❶ wie oben für Skript einfügen verfahren (1–3).
- ❷ statt jedoch einen Skriptcode in das Textfeld einzugeben, klicken Sie nur auf OK.
- ❸ Dann klicken Sie in der Entwurfsansicht auf die Skriptmarkierung.
- ❹ Im Eigenschafteninspektor klicken Sie auf den Ordner rechts neben dem Fenster QUELLE und weisen Sie die externe Skriptdatei zu.

► Skripte bearbeiten

Sie können entweder den internen Skriptcode direkt im Code-Inspektor (Codeansicht) bearbeiten, oder das Fenster SKRIPTEIGENSCHAFTEN hierfür benutzen. Sie öffnen das Dialogfenster, indem Sie die Skriptmarkierung in der Entwurfsansicht auswählen und im Eigenschafteninspektor auf BEARBEITEN klicken.

Externe Skripte rufen Sie auf, indem Sie im Eigenschafteninspektor auf BEARBEITEN klicken. Diese Skripte werden jedoch in einem neuen Dokumentfenster geöffnet.

► Skripte debuggen

Sie haben seit Dreamweaver 4 auch ein einfaches Werkzeug, um Skripte – insbesondere JavaScript – zu debuggen. Hierfür müssen Sie im Code-Inspektor (Codeansicht) arbeiten. Im Fenster SKRIPTEIGENSCHAFTEN funktionieren diese Tools nicht.

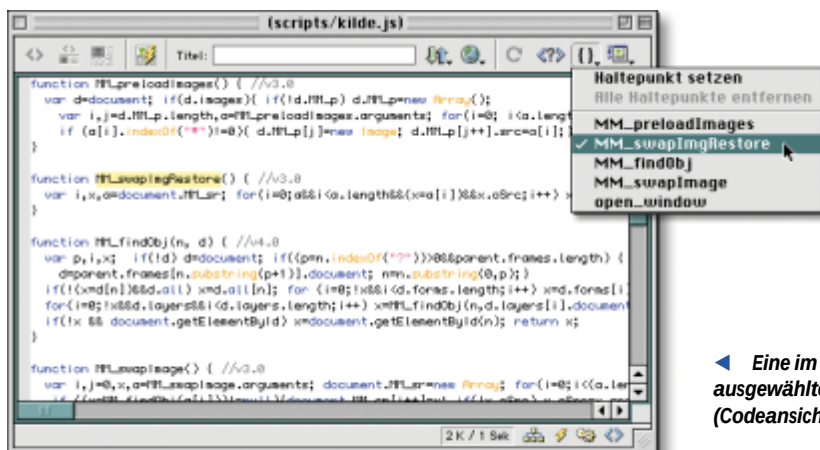
Ob Klammern im Code paarweise angeordnet sind, prüfen Sie, indem Sie die Einfügemarke in den zu prüfenden Abschnitt setzen und BEARBEITEN: FEHLENDE KLAMMERN EINFÜGEN wählen. Es werden nicht etwa fehlende Klammern eingefügt, sondern der Code wird innerhalb des nächstliegenden Klammerpaares markiert. Beim Wiederholen der Funktion wird das jeweils höhere Paar ausgewählt. Wenn ein Tag-Paar unvollständig ist, funktioniert BEARBEITEN: FEHLENDE KLAMMERN EINFÜGEN nicht mehr.



► Skriptfunktionen anzeigen

Lassen Sie sich über das Popup-Menü LISTE ALLER FUNKTIONEN in der Symbolleiste alle im Skript verwendeten JavaScript- und VBScript-Funktionen anzeigen. Durch gleichzeitiges Drücken der BEFEHLSTASTE (Windows) oder OPTIONSTASTE (Mac) werden die Funktionen im Popup-Menü in alphabetischer Reihenfolge angezeigt.

Die Online-Hilfe bezieht sich auf geschweifte Klammern. In Wirklichkeit kann Dreamweaver jedoch alle Arten von Klammerpaaren (geschweifte, eckige und runde) prüfen.



◀ Eine im Popup-Menü „Liste aller Funktionen“ ausgewählte Funktion wird im Code-Inspektor (Codeansicht) markiert.

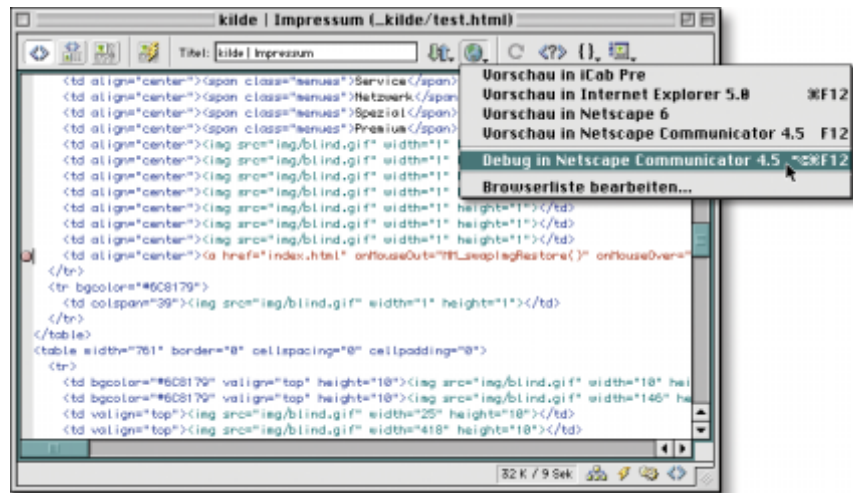
► JavaScript-Debugger

Mit diesem neuen zeitsparenden Dreamweaver-Tool können Sie eventuelle Fehler in clientseitigem JavaScript-Code finden, isolieren und korrigieren. Zuerst prüft der Debugger die korrekte Syntax. Fehlerhafte Syntax führt im Browser zu Fehlermeldungen.

Ein logischer Fehler hingegen wird nicht im Browser gemeldet, sondern verursacht Funktionsstörungen der Seite. Logische Fehler werden mit Browser-Unterstützung im Fenster des JavaScript-Debuggers angezeigt. So können Sie während der Ausführung alle Variablen und Dokumenteigenschaften untersuchen und eventuelle Fehler isolieren.

Durch das Setzen von Haltepunkten können Sie bestimmte Abschnitte des Skripts ablaufen lassen und sich in einer Variablenliste die Werte von JavaScript-Objekten und JavaScript-Eigenschaften anzeigen lassen, oder Befehle und Funktionen in einzelnen Schritten ausführen und geänderte Variablenwerte mitverfolgen.

Den JavaScript-Debugger ►
vom Fenster „Codeansicht“ starten



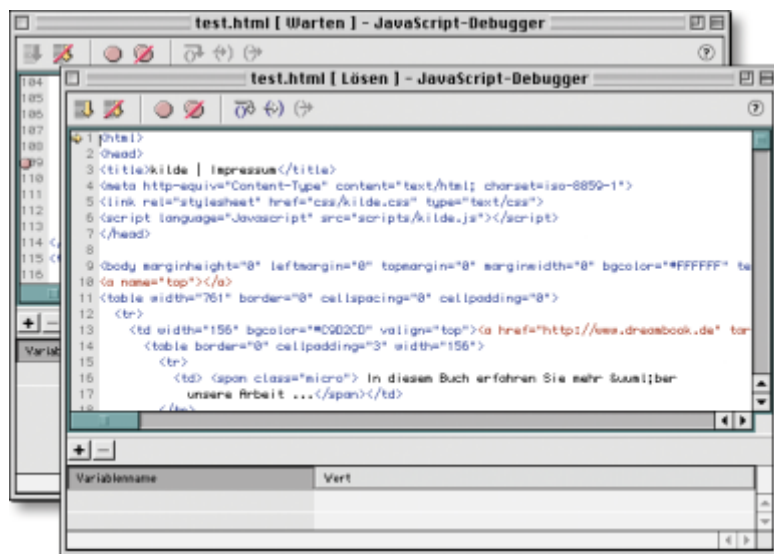
► Debuggen

Sie starten das Debuggen eines Dokuments über die Schaltfläche VORSCHAU/DEBUG IN BROWSER in der Symbolleiste. Wählen Sie DEBUG IN BROWSER. Bei Windows wird der aktuelle Internet Explorer zum Debuggen genutzt, beim Mac hingegen ein Netscape 4.x Browser.

Während der Browser hochfährt, wird ein Applet – der eigentliche Debugger – gestartet. Wenn Sie kein Sicherheitszertifikat für Macromedia akzeptiert haben, wird ein Java Security Request durchgeführt, den Sie positiv bestätigen müssen, damit das Applet korrekt funktioniert. Es wird zwar eine Verbindung zwischen Applet und Browser hergestellt, nicht jedoch eine Netzwerk- oder Internet-Verbindung.

Bis der JavaScript-Debugger vollständig geladen ist, wird in der Titelleiste der Status **WARTEN** eingeblendet. Der Debugger kann gestartet werden, wenn der Status **LÖSEN** erscheint. Über die Schaltfläche **AUSFÜHREN** in der Symbolleiste oder (F8) wird das Debugging ausgeführt.

Während der Ausführung des Debuggings wird das Browser-Fenster eingeblendet. Wenn im Skript keine Fehler gefunden werden, erscheint in der Titelleiste des Debuggers der Status **AUSFÜHREN**. Mit einem Klick auf die Schaltfläche **DEBUG-VORGANG BEENDEN** schließen Sie das Fenster des Debuggers.



◀ *Der JavaScript-Debugger in den Zuständen „Warten“ und „Lösen“*

► Syntaxfehler

Findet der Debugger Syntaxfehler, hält er an und listet die Fehler in einem eigenen Fenster auf. Wählen Sie einen der Fehler aus, wird eine detaillierte Beschreibung angezeigt. Durch **DOPPELKLICKEN** wird die entsprechende Zeile im Code-Inspektor (Codeansicht) fokussiert.

► Logische Fehler

Bei logischen Fehlern setzt der Debugger in der ersten Zeile einen Haltepunkt (eine Warnmarke), an dem die Ausführung unterbrochen wird, so dass Sie die Variablenliste verfolgen können. Bei jedem Haltepunkt können Sie jetzt den Code schrittweise ausführen und checken, ob das Skript korrekt läuft. Selbst verknüpfte Quelldateien werden in den Debugging-Prozess eingebunden und im gleichen Fenster geöffnet. Schrittweise verfolgen Sie die sich ändernden Werte der Variablen.

► Haltepunkte

Haltepunkte können nur in Zeilen mit JavaScript gesetzt werden und werden durch einen roten Punkt am linken Rand des Fensters markiert. Die an einem Haltepunkt angehaltene Programmausführung wird durch einen kleinen gelben Pfeil angezeigt. Sie können selbst Haltepunkte setzen oder löschen: Setzen Sie die Einfügemarke an die gewünschte Stelle und klicken Sie oben in der Symbolleiste auf die Schaltfläche HALTEPUNKT SETZEN/ENTFERNEN (ALLE HALTEPUNKTE ENTFERNEN). Im Code-Inspektor (Codeansicht) setzen Sie die Einfügemarke an die gewünschte Stelle und wählen BEARBEITEN: HALTEPUNKT SETZEN. Oder verwenden Sie das Kontextmenü (Windows: RECHTE MAUSTASTE, Mac: CTRL + MAUSKlick).

► Arbeiten mit dem Debugger

Sie können im Debugger Code schrittweise ausführen, Anweisungen überspringen, Funktionen in Einzelschritten ausführen, Funktionen abschließen und Variablenwerte anzeigen und bearbeiten. Eine detaillierte Beschreibung der Arbeit mit dem Debugger finden Sie in der Online-Hilfe.

► Andere Dateien bearbeiten

Weitere Informationen zum Arbeiten mit anderen als HTML-Dateien finden Sie in der Online-Hilfe.

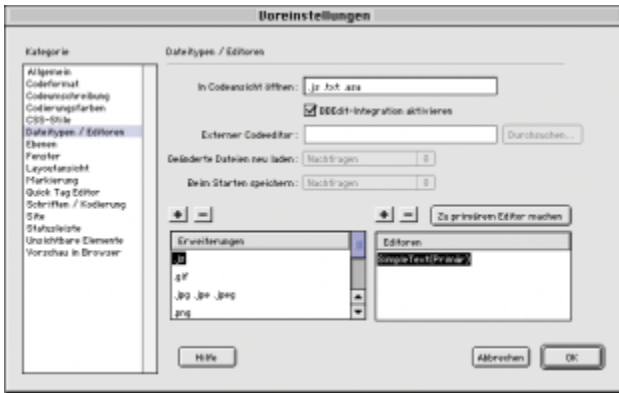
In Dreamweaver können Sie auch andere als HTML-Dateien bearbeiten, ohne dass Dreamweaver den Code dieser Datei selbstständig verändert. Alle diese Dateien werden im Code-Inspektor (Codeansicht) geöffnet. Nach dem Bearbeiten der Datei können Sie diese im Ursprungsformat oder einem anderen Format speichern.

In BEARBEITEN: VOREINSTELLUNGEN...: DATEITYPEN / EDITOREN können Sie festlegen, wie die unterschiedlichen Formate – Dateien mit einer bestimmten Endung (*suffix*) – geöffnet werden sollen: im Code-Inspektor, in der Codeansicht oder mit einem externen Editor wie Hometown oder BBEdit.

Defaultmäßig aufgelistete Formate für das Öffnen in der Codeansicht sind .js, .txt und .asa. Sie können nach dem gleichen Muster beliebig viele neue Dateiendungen hinzufügen.

Externe Editoren

Über BEFEHLSSTASTE + E gelangen Sie direkt zum ausgewählten externen Editor BBEdit (Mac), Hometown (Windows) oder einen Editor Ihrer Wahl. Die beiden genannten Editoren werden komplett durch Dreamweaver unterstützt, bzw. ergänzt. In BEARBEITEN: VOREINSTELLUNGEN...: DATEITYPEN / EDITOREN können Sie die Zusammenarbeit externer Editoren mit Dreamweaver konfigurieren.



◀ Das Fenster „Voreinstellungen: Dateitypen / Editoren“

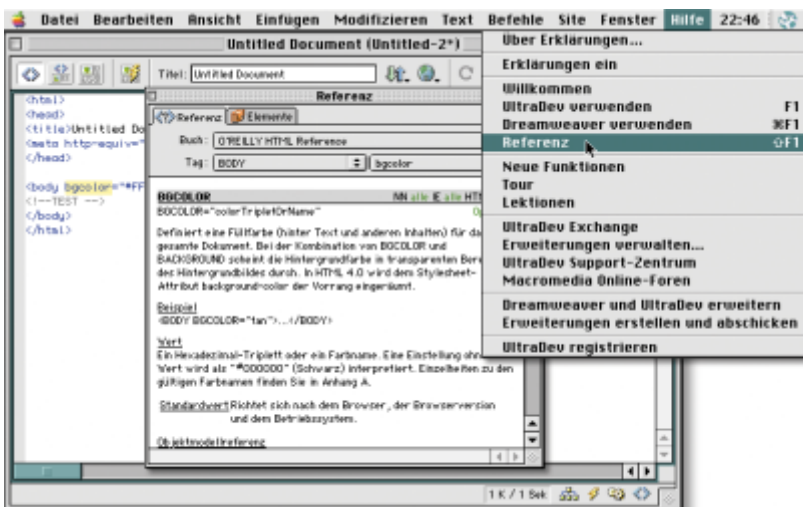
Referenzpalette

Mit diesem in Dreamweaver 4 neuen Feature steht Ihnen eine sehr umfangreiche und vor allem außerordentlich praktische Referenz für HTML, CSS (*stylesheets*) und JavaScript zur Verfügung.

Sie rufen die Referenzpalette auf über MENÜ: HILFE: REFERENZ oder SHIFT + F1. Sie können zum Aufrufen auch die Schaltfläche REFERENZ des Dokumentfensters benutzen oder die Palette über MENÜ: FENSTER: REFERENZ (SHIFT + BEFEHLSTASTE + F1) öffnen. Wenn Sie vor dem Aufrufen ein Tag in der Code- oder Entwurfsansicht (oder im Code-Inspektor) markieren, wird automatisch die entsprechende Seite der Referenz aufgerufen. Dabei spielt es keine Rolle, ob es sich um ein HTML-Tag, einen CSS-Stil oder ein JavaScript-Objekt handelt.



Warum Macromedia ein und dasselbe Fenster über so viele verschiedene Menübefehle, Tastaturkürzel und Schaltflächen aufrufen lässt, ist mir ein Rätsel geblieben. Zumindestens die Tastaturkürzel wirken sehr redundant.



◀ Tag (Stil/Objekt) im Dokument markieren, die Referenzpalette aufrufen; die entsprechende Seite zum ausgewählten Tag wird automatisch aufgerufen.

Die zum ausgewählten Tag (Stil/Objekt) angezeigten Informationen werden in dem Fenster der Palette in einer einheitlichen Struktur dargestellt. Im Kopf stehen neben dem Namen Hinweise auf unterstützende Browser, und ob z.B. ein Tag nur mit Schluss-Tag gültig ist. Danach folgt eine Beschreibung der Funktion, Beispiele für den Einsatz und kurze Listings des verwendeten Codes.

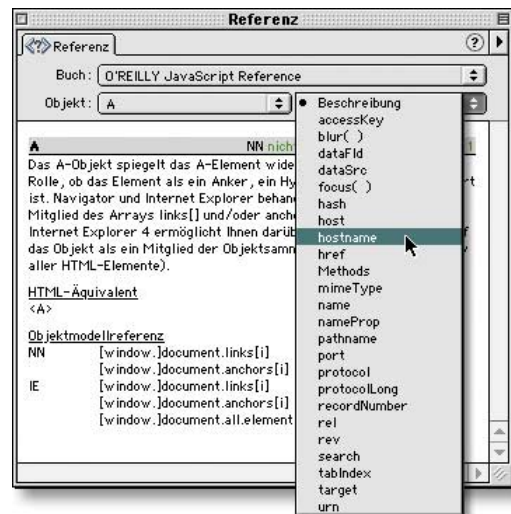
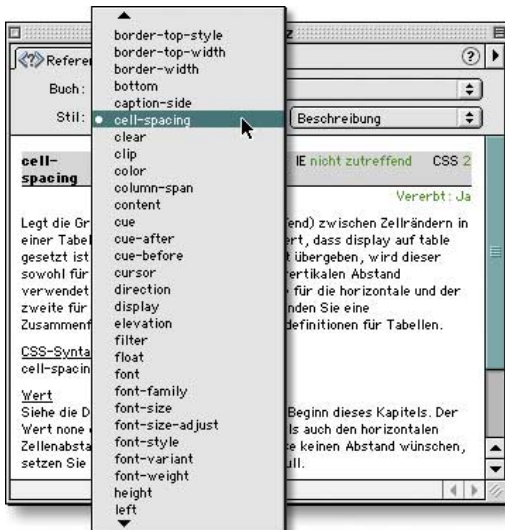
Mit dem kleinen schwarzen Dreieck oben rechts wählen Sie die Schriftgröße der Textdarstellung in der Referenzpalette aus.



Schade nur, dass die verwendeten Beispiele weder interaktiv verwendet, noch in die Zwischenablage kopiert werden können.

Die Referenzbücher wurden von O'Reilly & Associates erarbeitet. Auf der Website <http://safari.oreilly.com/> finden Sie weitere Informationen, Bibliotheken und Referenzen, die Sie online einsehen können.

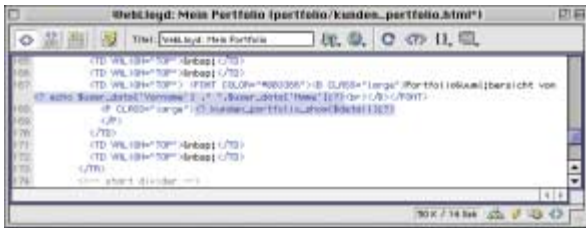
Sie können in der Referenz auch manuell blättern. Im obersten Popup-Menü wählen Sie das entsprechende Buch aus (HTML, CSS oder JavaScript). In dem Popup-Menü TAG (OBJEKT) finden Sie eine Liste aller in der Referenz beschriebenen Tags (Objekte), in dem Popup-Menü rechts daneben die Beschreibung der Attribute, die für das ausgewählte Objekt zur Verfügung stehen.



▲ Ein Referenz-Tag (Stil/Objekt) auswählen

▲ Die Attribute des Referenz-Tags (Stil/Objekt) auswählen

Roundtrip



▲ PHP-Code in der Entwurfsansicht

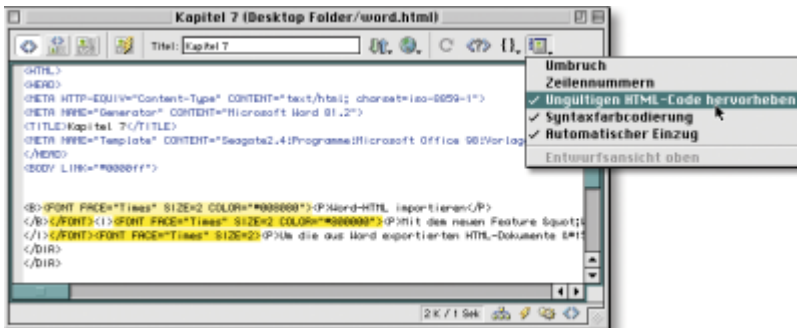
◀ PHP-Code in der Codeansicht (Code-Inspektor)

Diese besondere Dreamweaver-Funktion erlaubt es, HTML-Seiten zu öffnen, die Code aus fremden Editoren, Codeerweiterungen wie JavaScript, XML, PHP, CFML oder ASP sowie ungültigen Code enthalten, ohne dass dieser durch Dreamweaver wesentlich umstrukturiert wird.

Ungültiger Code, der nicht von Dreamweaver repariert oder von anderen Browsern angezeigt werden kann, wird in der Entwurfs- und Codeansicht gelb markiert. Wenn Sie ein ungültig markiertes Tag auswählen, gibt Dreamweaver entsprechende Korrekturvorschläge im Eigenschafteninspektor.

Ungültige HTML hervorzuheben ist in der Codeansicht (Code-Inspektor) defaultmäßig aktiviert. Zum Deaktivieren dieser Funktion klicken Sie in den Ansichtsoptionen der Codeansicht auf UNGÜLTIGEN HTML-CODE HERVORHEBEN. Das fehlende Häkchen neben dem Eintrag zeigt Ihnen den deaktivierten Status an.

Dreamweaver erkennt nicht jeden fehlerhaften Code. Zum Beispiel wird ein nicht geschlossenes P-Schluss-Tag nicht erkannt und auch nicht mit dem Befehl „HTML optimieren“ repariert.



◀ Ungültiger Code wird gelb markiert. Sie können diese Funktion in den Ansichtsoptionen der Codeansicht (Code-Inspektor) ausschalten.

Die Datei wird nach dem Öffnen nicht als geändert markiert! (Meta-Tags Umlaute, obwohl Sonderzeichen in Voreinstellungen deaktiviert)

Die Einstellungen BEARBEITEN: VOREINSTELLUNGEN...: CODEUMSCHREIBUNG für Roundtrip erlauben eine sehr feine Abstimmung der Filter für den Import fremder HTML-Dokumente, die ungültigen Code enthalten können. Wenn Sie verhindern möchten, dass der Code einer fremden Datei umgeschrieben wird, schalten Sie alle Optionen aus.

Dummerweise ändert Dreamweaver Sonderzeichen im Quelltext(!) einer Datei beim Öffnen. Zum Beispiel werden die Umlaute in den Schlüsselbegriffen von Meta-Tags in „Hieroglyphen“ gewandelt, die Datei aber als nicht geändert markiert (kein Sternchen). Dies kann man auch über die entsprechenden Voreinstellungen nicht verhindert werden.

**Das Fenster ►
„Voreinstellungen:
Codeumschreibung“**



Optimieren

In diesem Kapitel sind nur die Grundlagen des Arbeitens mit Code dargestellt. Weitere wichtige Hinweise und Tipps finden Sie in der Online-Hilfe.

Innerhalb der aktuellen Seite optimieren Sie den Code mit BEFEHLE: HTML OPTIMIEREN... Sie können falschen Code, Kommentare, leere, verschachtelte, redundante und spezifische Tags reparieren und aus Ihrer Seite entfernen. Am Ende des Prozesses gibt Ihnen Dreamweaver einen Bericht. Sie können den Prozess mit BEFEHLSTASTE + Z wieder rückgängig machen. Vorsicht: Wenn Sie die Option KOMMENTARE, DREAMWEAVER ausgewählt haben, werden alle Tags für z.B. Vorlagen und Bibliothekselemente entfernt!

ELEMENTE UND VORLAGEN

Dreamweaver bringt eine Reihe von Funktionen mit, die Ihnen – vorausgesetzt Sie gehen planvoll damit um – die Arbeit entscheidend erleichtern können. Die Rede ist von Vorlagen (*templates*) und Bibliothekselementen (*library elements*). Beiden gemeinsam ist, dass Sie als Dreamweaver-XML (*extensible markup language*) ihre Funktionalität nur bei der Verwendung mit Dreamweaver entfalten.

Vorlagen sind sinnvoll, wenn Sie viele Elemente und Strukturen einer Musterseite einheitlich auf viele Seiten der Site anwenden wollen. Bibliothekselemente sind eher dann von Vorteil, wenn es sich um wenige Elemente einer Seite handelt, oder ein Element auf verschiedenen Seiten, die von unterschiedlichen Vorlagen abhängen, eingesetzt werden soll. Auch wenn Sie sich nicht sicher sind, ob Sie nicht doch zu einem späteren Zeitpunkt größere Änderungen am Seitenlayout vornehmen wollen, sollten Sie Bibliothekselemente anstelle von Vorlagen verwenden.

In Dreamweaver 4 wurden die Funktionen für Vorlagen optimiert und vereinfacht. Zusätzlich mit der Palette ELEMENTE ist ein starkes Administrationstool zur Verwaltung von Vorlagen, Bibliothekselementen und anderen Ressourcen der Site hinzugekommen. Deshalb wenden wir uns zuerst dieser zentralen Funktion zu.

A good template is half the job done.



Elementepalette

Die Organisation von Site-Ressourcen ist mit Dreamweaver 4 um die sehr nützliche Elementpalette (*Assets Manager*) erweitert worden. Bisher waren Vorlagen und Bibliothek eigenständige Paletten. Jetzt verwalten Sie in der Elementpalette (F11) neben Vorlagen und Bibliothekselementen auch weitere Objekte und Dokumente wie Bilder, Farben, Links (URLs), Flash, Shockwave, Filme und Skripte. Mit den Schaltflächen der Symbolleiste links im Fenster wählen Sie die verschiedenen Kategorien. Im oberen Teil des Fensters ist eine Vorschau (*preview*) des jeweils im unteren Fenster (Siteliste) ausgewählten Elementes.

In der Elementpalette gibt es folgende Kategorien:

- **BILDER:** für das Web formatierte Bilder (GIF, JPEG oder PNG)
- **FARBEN:** Die in Dokumenten Ihrer Site verwendeten Farben für Text, Hintergrund und Links werden angezeigt und als Hex- und RGB-Wert beschrieben.
- **URLS:** Externe Links –die außerhalb der definierten Site befindlichen Links – werden hier gelistet: FTP, gopher, HTTP, HTTPS, JavaScript, E-Mail und lokale Dateien (*file://*).
- **FLASH:** mit einer beliebigen Version des Flash-Formats von Macromedia erstellte Dateien mit der Endung *.swf*
- **SHOCKWAVE:** mit einer beliebigen Version des Shockwave-Formats von Macromedia erstellte Dateien
- **FILME:** im QuickTime- oder MPEG-Format erstellte Filmdateien



Voraussetzung für das Funktionieren der Elementpalette ist eine definierte Site. Siehe Kapitel Site auf Seite 49.

- **SKRIPTE:** externe Skriptdateien (JavaScript- oder VBScript). Interne Skripte in HTML-Dateien werden hier nicht angezeigt.
- **VORLAGEN:** Seiten mit Template-Funktion (siehe unten)
- **BIBLIOTHEKSELEMENTE:** Objekte mit Instanzen-Funktion (siehe unten)

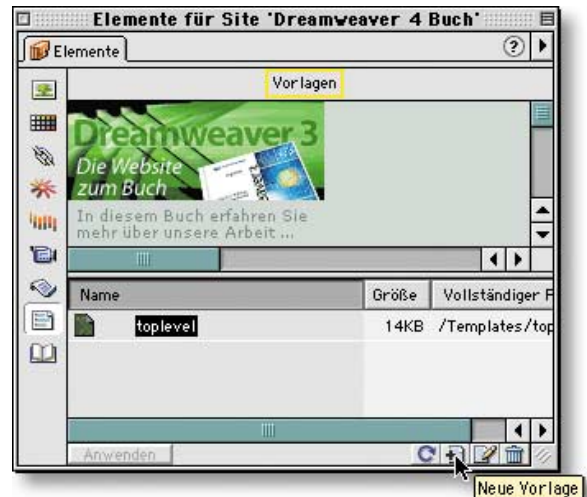
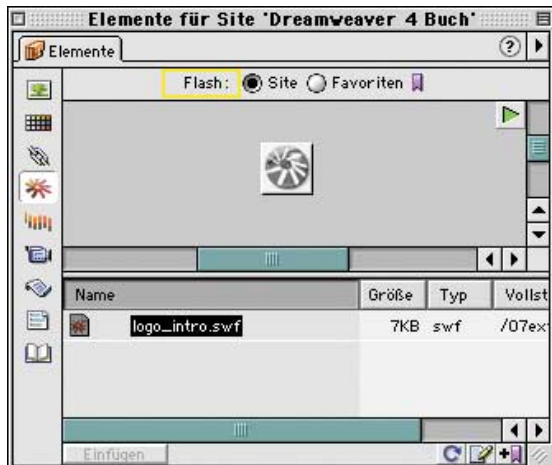
Wenn Sie z.B. auf die Schaltfläche **BILDER** klicken, sehen Sie im unteren Fenster eine Liste aller in Ihrer Site verwendeten Bilder. Sie werden nach Name, Größe und vollständigem Pfad angezeigt. Mit einem Klick auf den Spaltenkopf ändern Sie die Sortierkriterien.

Am unteren rechten Rand des Fensters finden Sie folgende Schaltflächen:

Von der Elementpalette haben Sie Zugriff ▶ auf alle wichtigen Ressourcen der Site: oben die Vorschau, unten die Siteliste. Hier sind an den Schaltflächen der Symbolleiste die entsprechenden Infos eingeblendet.

**Rechts unten:
In der Kategorie „Vorlagen“ entfällt die Möglichkeit, Site oder Favoriten auszuwählen.
Dafür können Sie eine neue Vorlage anlegen.
Das Gleiche gilt für die Kategorie Bibliothekselemente. ▼**

In der Kategorie „Flash“ erscheint im Vorschaufenster der Flash-Film in Originalgröße mit Flash-Icon. Mit einem Klick auf das grüne Startdreieck können Sie den Film in der Preview abspielen.



- **SITELISTE AKTUALISIEREN** aktualisiert die Liste im unteren Fenster.
- **BEARBEITEN** öffnet das ausgewählte Objekt in einem zugewiesenen Editor.
- **NEUE VORLAGE** oder **NEUES BIBLIOTHEKSELEMENT**: Bei Vorlagen und Bibliothekselementen kommt ein weiteres Icon mit einem kleinen Pluszeichen hinzu.
- **ZU FAVORITEN HINZUFÜGEN** fügt das ausgewählte Objekt den Favoriten hinzu. Diese Möglichkeit fehlt bei Vorlagen und Bibliothekselementen.

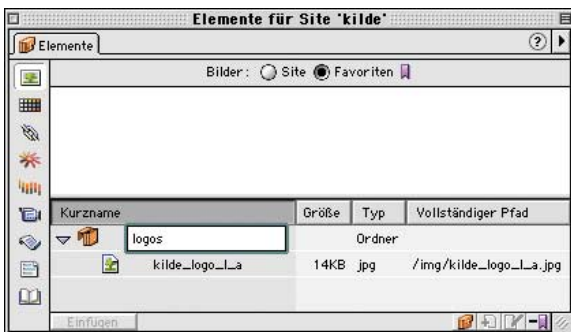
► Favoriten



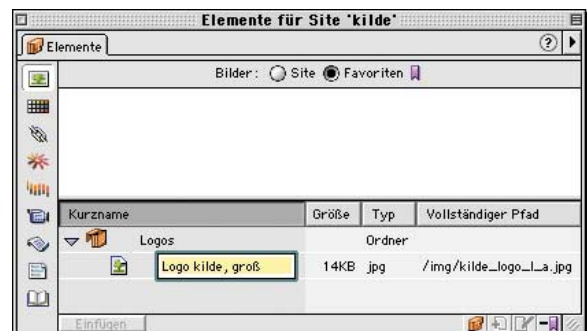
◀ Wenn Sie ein Objekt in der Siteliste ausgewählt haben, können Sie es über das Fenstermenü den Favoriten hinzufügen.



Die Elemente in der Ansicht „Favoriten“ können Sie in der Siteliste in die Favoritenordner legen oder zwischen diesen verschieben. Jede Elementekategorie hat ihren eigenen Favoritenordner. Sie können die Objekte unterschiedlicher Kategorien nicht im gleichen Ordner verwalten.



▲ In der Ansicht „Favoriten“ können Sie einen neuen Favoritenordner anlegen, den Sie beliebig benennen.



Die Favoritelemente können einen eigenständigen Kurznamen in Klartext erhalten. Doppelklicken Sie hierzu auf den Namen.

In diesem Modus der Elementepalette können Sie Ihre meistverwendeten Objekte der einzelnen Kategorien verwalten. Markieren Sie ein oder mehrere Objekte in der Siteliste und wählen Sie im Fenster- oder Kontextmenü: ZU FAVORITEN HINZUFÜGEN. Wenn Sie dann – innerhalb der gleichen Kategorie – in den FAVORITENMODUS schalten (Auswahlknopf) finden Sie dort das Objekt. Es wird nicht dorthin verschoben, sondern synchron verwaltet.

In FAVORITEN werden die Elemente mit Kurznamen verwaltet. Defaultmäßig ist es der Dateiname ohne die Endung (*suffix*). Diesen Namen können Sie beliebig in einen Klartextnamen ändern. Doppelklicken Sie hierzu auf den Namen, oder wählen Sie im Fenster- oder Kontextmenü KURZNAME ÄNDERN.

Sie haben in FAVORITEN weiter die Möglichkeit, Ordner anzulegen, um Ihre Elemente noch effektiver zu sortieren. Um einen neuen Favoritenordner anzulegen, wählen Sie entweder im Fenster- oder Kontextmenü ORDNER NEUE FAVORITEN oder klicken Sie unten rechts im Fenster auf die Schaltfläche NEUER FAVORITENORDNER.

Wenn der Ordner in der Siteliste erscheint, können Sie ihn beliebig benennen und Ihre Elemente per Drag & Drop hineinziehen und herausnehmen. Sie können die Ordner auch beliebig tief verschachteln, also neue Ordner in bereits existierenden Ordnern anlegen oder hineinziehen.

Wenn Sie einen Ordner entfernen wollen, wählen Sie im Fenster- oder Kontextmenü AUS FAVORITEN ENTFERNEN oder klicken Sie auf die entsprechende Schaltfläche unten rechts im Fenster. Am einfachsten markieren Sie ein oder mehrere Elemente und drücken die BACKSPACE-Taste.

**Das Entfernen von Elementen
oder Ordnern aus Favoriten
lässt sich nicht mehr
rückgängig machen.**



Mit Elementen arbeiten

Wenn Sie Elemente (Objekte) aus Ihrer Site entfernen oder neu hinzufügen, können die Änderungen in der Elementepalette erst angezeigt werden, wenn Sie die Siteliste aktualisieren. Wählen Sie hierzu im Fenster- oder Kontextmenü SITELISTE AKTUALISIEREN, oder klicken Sie unten rechts im Fenster auf die Schaltfläche AKTUALISIEREN.

Sie können innerhalb der Elementepalette auch die Elemente der einen Site in eine andere Dreamweaver-Site kopieren. Wählen Sie hierzu im Fenster- oder Kontextmenü ZUR SITE KOPIEREN. Um den Ort (*location*) eines Elements innerhalb des Site-Fensters anzuzeigen, wählen Sie IN DER SITE SUCHE. Das markierte Element wird im Site-Fenster angezeigt. Wenn Sie ein Element bearbeiten wollen, öffnet der Befehl BEARBEITEN den eingestellten Editor.

**Werden Objekte aus der Site – ohne die
Hilfe von Dreamweaver – hinzugefügt
oder entfernt, müssen Sie den Site-
Cache neu erstellen: Klicken Sie hierzu
mit gedrückter Befehlstaste unten
rechts im Fenster auf die Schaltfläche
„Aktualisieren“.**

► Elemente einfügen

Je nach Kategorie gibt es unterschiedliche Techniken, um ein Element in eine Seite einzufügen. Grundsätzlich gibt es drei Arten, die sich jedoch je nach Objekttyp in den Details unterscheiden:

- **Drag and drop:** Ziehen Sie einfach das Bild aus der Elementepalette per Drag & Drop in die Entwurfsansicht.
 - **Menü:** Markieren Sie ein Element und wählen Sie im Fenster- oder Kontextmenü: EINFÜGEN. Dabei ist es unerheblich, ob Sie im Code- oder Entwurfsmodus arbeiten. Entscheidend ist die Stelle, an der sich Ihre Einfügemarke (*Cursor*) befindet. Dort wird das Objekt eingesetzt.
 - **Schaltfläche:** Unten links am Fensterrand befindet sich die Schaltfläche EINFÜGEN. Markieren Sie ein Element und klicken Sie auf EINFÜGEN. Diese Technik ist ansonsten wie die Menütechnik.
- Hier die Details, die Sie bei den unterschiedlichen Kategorien beachten sollten:
- Bilder werden entweder per Drag & Drop oder über Einfügen platziert.
 - Farben können per Drag & Drop eingefügt werden. Sinnvoll ist es jedoch, wenn Textbereiche bearbeitet werden, den entscheidenden Abschnitt des Textes zu markieren und dann Anwenden zu klicken. Soll eine neue Farbe vorgegeben werden, so wird die Farbe hinter der Cursor-Position als Font-Tag eingesetzt.
 - URLs können sowohl eingefügt als auch auf markierte Objekte angewendet werden.
 - Flash, Shockwave und Filme können nur eingefügt werden.
 - Skripte ziehen Sie am besten in der Entwurfsansicht direkt in den Head-Inhaltsbereich des Dokuments.
 - Vorlagen ziehen Sie entweder aus der Elementepalette in die Entwurfsansicht, oder markieren Sie die Vorlage und wählen ANWENDEN.
 - Bibliothekselemente werden ähnlich wie z.B. Bilder eingefügt.

Am besten lernen Sie die Unterschiede der Techniken, wenn Sie in der geteilten Ansicht (split view) arbeiten und den Code im Auge behalten. Achten Sie vor allem darauf, dass sich der Befehl „Einfügen“ je nach Objekttyp in den Befehl „Anwenden“ wandelt.

Vorlagen

Nicht nur im Webpublishing gibt es Vorlagen (*templates*). Ihr Ursprung liegt in der Textverarbeitung und im Desktop Publishing. Das Prinzip von Vorlagen ist, auf der Basis einer Vorlage, mehrere ähnlich aussehende, aber inhaltlich voneinander abweichende Dokumente zu erstellen. Meist werden in einer Vorlage das generelle Layout und Elemente wie Firmenlogo, Slogan, Copyright und andere auf allen Seiten wiederkehrende Elemente verankert.

Der Begriff *Template* wird im Webpublishing für sehr unterschiedliche Dokumente benutzt: Design-Templates sind Vorlagen, die den Aufriss einer Seite mit allen fest verankerten Elementen definieren. Sie dienen als Designmaster für die Erstellung der einzelnen Dokumente. Dynamische Templates wiederum sind Seiten, die dynamisch erzeugte Inhalte z.B. SSI (*server side includes*) enthalten. SSI sind im HTML-Dokument verankerte Anweisungen an den Webserver, eine bestimmte Datei an der entsprechende Stelle in das HTML-Dokument einzuschließen, bevor es an den Browser weitergegeben wird.

► Dream Templates

In Seiten, die mit Vorlagen erstellt wurden, können die Funktionen „Tabellen in Ebenen“ und „Ebenen in Tabellen konvertiert“ nicht angewendet werden.

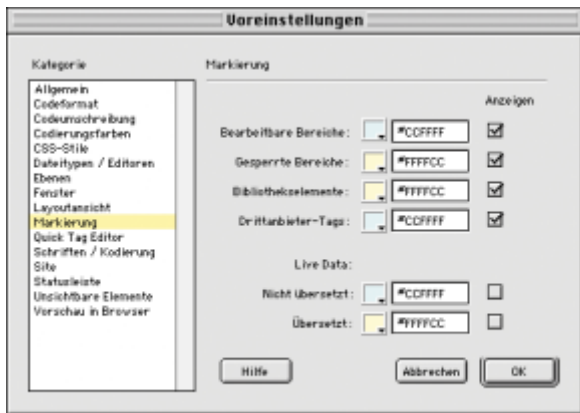
Dreamweaver Vorlagen (*dream templates*) haben in gewisser Hinsicht sowohl die Eigenschaften von Design-Templates als auch dynamischer Templates: Alle Dokumente einer Site, die auf einer Dreamweaver-Vorlage basieren, können jederzeit – nur durch das Modifizieren der Vorlage – geändert werden.

In der Vorlage stellen Sie bearbeitbare Bereiche ein, die später in dem auf der Vorlage basierenden Dokument mit variierenden Inhalten gefüllt werden. Alle nicht editierbaren Bereiche sind automatisch gesperrte Bereiche, d.h. sie können im Dokument nicht geändert werden.

Für Vorlagen spricht:	Gegen Vorlagen spricht:
Das Layout ist relativ einfach. Mehrere Elemente werden auf vielen Seiten an immer der gleichen Position eingesetzt (z.B. das Firmenlogo, eine Copyright-Zeile).	Der komplexe Einsatz von Verhaltensweisen und Ebenen (z.B. Rollovers variieren von Seite zu Seite). Der Funktionsumfang ist später nur bedingt erweiterbar.
Die Struktur der Site ist sehr klar. Art und Umfang der Inhalte sind detailliert beschrieben.	Das kreative Arbeiten mit dem Layout wird durch die starren Vorgaben der Vorlage behindert.
Die Site ist sehr umfangreich, contentlastig und homogen in der Struktur. Modifikationen müssen schnell durchführbar sein.	Die Site hat nicht so viele, aber sehr verschiedenartige Seiten. Modifikationen lassen sich auch mittels anderer Techniken (z.B. Suchen-Ersetzen) durchführen.
Mehrere Personen arbeiten – mit einem hohen Grad an Arbeitsteilung – an der Site. Die Verantwortlichkeiten sind klar definiert.	Die Site wird von einer Person – oder einem kleinen Team – betreut, die alle Seiten bis ins Detail kennen.
Die Inhalte werden häufig aktualisiert und sollen leicht – z.B. durch den Auftraggeber oder eine Redaktionsassistentz – gepflegt werden.	Inhalte werden nur bei Bedarf von der gleichen Person – oder dem gleichen Team – gepflegt, die die Seiten auch erstellt hat.
Bestimmte Bereiche der Seiten sollen vor dem Zugriff nicht befugter Personen geschützt werden.	Alle Bereiche der Seiten sind durch jeden pfl egbar.
Die Pflege der Seiten ist am einfachsten, wenn nur Dreamweaver dafür eingesetzt wird.	Die Seiten werden mit anderen Editoren als Dreamweaver gepflegt.
Nachträgliche Änderungswünsche des Auftraggebers sind in einem gewissen Rahmen schnell realisierbar.	Nachträgliche Änderungswünsche des Auftraggebers sind – soweit das Budget reicht – realisierbar.
Zeit ist Geld – schnelles und schmerzloses Aktualisieren und Modifizieren der Inhalte.	Zeit für Qualität – die Gestaltung der einzelnen Seite hat Vorrang vor dem Kostendruck.

► Einstellungen

Editierbare und gesperrte Bereiche, sowie Bibliothekselemente und Drittanbieter-Tags sind nur im Dokumentfenster sichtbar, wenn Sie unsichtbare Elemente angeschaltet haben (ANSICHT: UNSICHTBARE ELEMENTE). Unter BEARBEITEN: VOREINSTELLUNGEN... können Sie in der Kategorie MARKIERUNG die Farben der entsprechenden Bereiche einstellen.



◀ Sie können in den Einstellungen für die Markierung eigene Farben wählen. Sie werden nur angezeigt, wenn „Unsichtbare Elemente“ angeschaltet ist.

► Vorlagen erstellen

Sie können auf zwei Arten Vorlagen erstellen: auf der Basis eines bereits existierenden Dokuments oder durch das Erstellen einer neuen Vorlage. In den meisten Fällen haben Sie bereits ein Dokument erarbeitet, das Sie als Vorlage nutzen können:

- Öffnen Sie das Dokument.
- Wählen Sie **DATEI: ALS VORLAGE SPEICHERN...**
- Wählen Sie die Site aus, für die die Vorlage erstellt werden soll. Bereits bestehende Vorlagen werden angezeigt. Im Eingabefeld geben Sie den Namen Ihrer Vorlage ein.
- Dreamweaver speichert die Datei in das Verzeichnis „Templates“, das auf oberster Ebene im Siteordner angelegt wird. Das Dokument erhält die Endung (suffix) *.dwt* (*Dreamweaver Template*). Speichern Sie Ihre Vorlagen an keinem anderen Ort ab und verwenden Sie das Verzeichnis „Templates“ nicht für andere Dateiarnten.



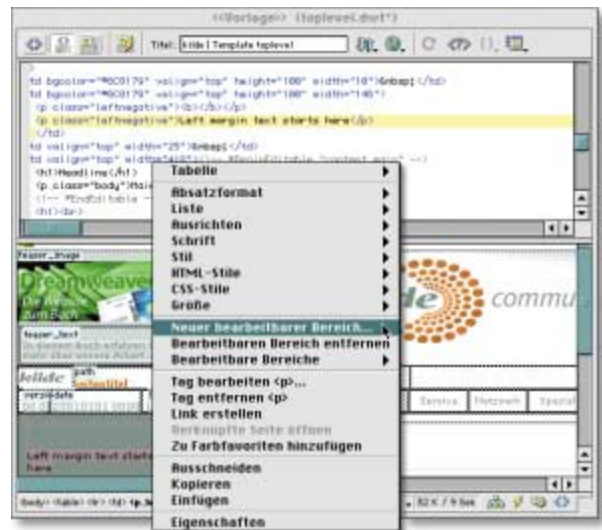
◀ Vorlagen werden in einen eigenen Ordner „Templates“ gespeichert. Im Fenster „Vorlage speichern“ werden Ihnen bereits vorhandene Vorlagen Ihrer Site angezeigt. Sie können Ihr Dokument als Vorlage der aktuellen Site oder einer anderen Site speichern.

- Die Vorlage ist in ihrem Grundzustand gesperrt, d.h. Sie müssen jetzt die bearbeitbaren (editierbaren) Bereiche der Vorlage definieren.

Bearbeitbare Bereiche im Dokument werden nur angezeigt, wenn „Unsichtbare Elemente“ angeschaltet ist.

- Markieren Sie im Dokumentfenster einen Bereich, der später bearbeitbar sein soll. Bei Tabellen können Sie nur komplette Tabellen oder einzelne Tabellenzellen, bei CSS-Layers nur Ebenen (Position, Sichtbarkeit etc.) oder Ebeneninhalte markieren.
- Wählen Sie aus dem MODIFIZIEREN: VORLAGEN: NEUER BEARBEITBARER BEREICH (BEFEHLSTASTE + OPTIONSTASTE + V)
- Geben Sie einen Namen (nur alphabetische Zeichen, Binde- oder Bodenstriche) für den Bereich ein.
- Der Bereich wird im Dokumentfenster mit einer farbigen Umrandung und einem kleinen Reiter mit dem Namen des Bereichs markiert.
- Für das Markieren weiterer Bereiche verfahren Sie wie oben beschrieben.
- Speichern Sie die Vorlage. Vor dem Speichern werden Sie gefragt, ob Sie die von dieser Vorlage abhängigen Dokumente der Site aktualisieren wollen. Dies können Sie mit NEIN beantworten, wenn Sie noch keine abhängigen Seiten erstellt haben oder die Seiten später aktualisieren wollen. Drücken Sie JA wenn Sie die Seiten sofort aktualisieren möchten.

Ein neuer bearbeitbarer Bereich wird über das Kontextmenü ► angelegt. In der geteilten Ansicht (split view) können Sie beim Anlegen der bearbeitbaren Bereiche im Code mitverfolgen, wie für die – in diesem Fall hellblau markierten – Bereiche proprietäre Dreamweaver Tags angelegt werden. Im Tag-Selektor wird der Bereich als „mm: editable“-Tag identifiziert. In der Titelleiste sind Vorlagen deutlich gekennzeichnet mit <<Vorlage>>.



Die meisten Vorlagen-Funktionen sind nur in der aktivierten Entwurfsansicht verfügbar.

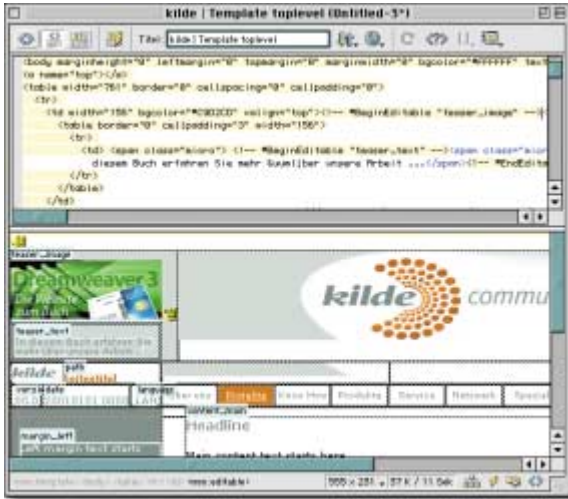
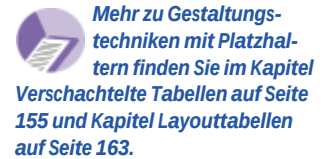
Wenn Sie eine neue Vorlage erstellen, gehen Sie folgendermaßen vor:

- Wählen Sie DATEI: NEU.
- Speichern Sie das neue Dokument – wie oben beschrieben – als Vorlage.
- Als Nächstes richten Sie bearbeitbare Bereiche im Dokumentfenster ein.

Wenn Sie eine Vorlage aus einem neuen Dokument erstellen, ist es sinnvoll, Platzhalter zu verwenden, die an Stelle der später einzufügenden Inhalte stehen und das Layout definieren. Achten Sie darauf, dass Sie möglichst eine finale Version der Vorlage verwenden, da spätere Änderungen in der Struktur möglicherweise nicht mehr auf die abhängigen Dokumente übertragbar sind. Dies gilt insbesondere für Elemente des Head-Bereichs wie Meta-Tags, CSS und Verhaltensweisen.

► Kontextmenü

Befehle die sich auf die Bearbeitung von Vorlagen – und von Vorlagen abhängigen Dokumenten – beziehen, finden Sie auch im Kontextmenü: **CTRL + MAUSTASTE (Mac)** oder **RECHTE MAUSTASTE (Windows)**. Je nachdem, ob Sie eine Vorlage bearbeiten oder ein von einer Vorlage abhängiges Dokument, wird das Menü modifiziert. Unter **MODIFIZIEREN: VORLAGEN** und im Kontextmenü können Sie auch direkt die editierbaren Bereiche unten im Menü anwählen.



▲ Wenn Sie ein neues Dokument von einer Vorlage anlegen, sehen Sie oben in der Titelleiste des neuen Dokuments „Untitled-X*“. Das Sternchen zeigt den ungespeicherten Status an.



▲ **In den bearbeitbaren Bereichen können Sie jetzt einfach die Dummy-Texte durch Ihre eigenen ersetzen.**

► Abhängige Dokumente

Wenn Sie aus einer Vorlage ein abhängiges Dokument erstellen,

- wählen Sie DATEI: NEU VON VORLAGE.
- klicken Sie im Dialogfenster auf eine Vorlage.
- werden im Dokumentfenster die bearbeitbaren Bereiche farbig markiert angezeigt. Das neue Dokument übernimmt die Seiteneigenschaften der Vorlage mit Ausnahme des Title-Tags, den Sie editieren können.

Wenn Sie die Seiteneigenschaften ändern möchten,

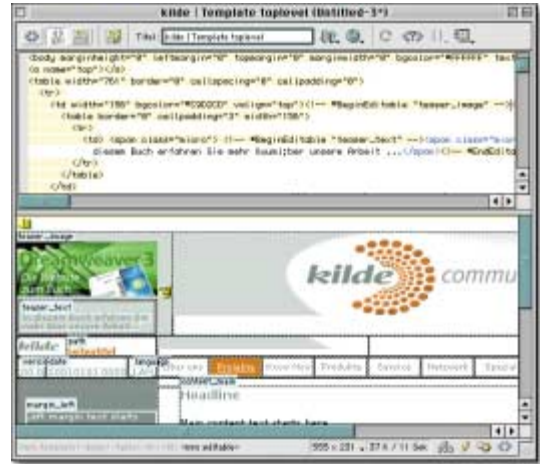
- gehen Sie entweder zurück zur Vorlage (MODIFIZIEREN: VORLAGEN: ANGEFÜGTE VORLAGE ÖFFNEN) und ändern diese (MODIFIZIEREN: SEITENEIGENSCHAFTEN),
- oder lösen Sie das Dokument von der Vorlage (MODIFIZIEREN: VORLAGEN: VON VORLAGE LÖSEN) und ändern die Seiteneigenschaften für das Dokument.

Bedenken Sie hierbei, dass ein Dokument, welches von einer Vorlage gelöst wurde, nicht länger abhängig ist: Änderungen, die Sie in der Vorlage vornehmen,

werden nicht übernommen. Andererseits können Sie das Dokument jederzeit wieder an die Vorlage koppeln (MODIFIZIEREN: VORLAGEN: VORLAGE AUF SEITE ANWENDEN...). Hierbei ist entscheidend, dass die benannten Bereiche der Vorlage mit der Struktur des abgelösten Dokuments harmonisieren.

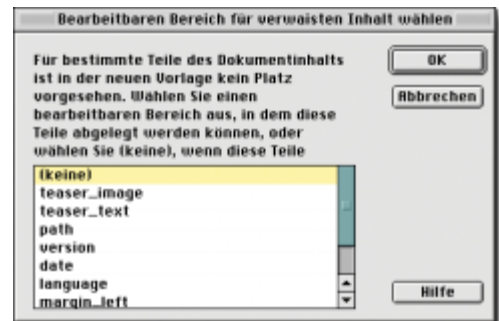


▲ Sie können Ihr von einer Vorlage abhängiges Dokument wieder von der Vorlage lösen. Oben rechts im Dokument wird der Name der Vorlage angezeigt.



▲ Ein einmal von einer Vorlage gelöstes Dokument können Sie später erneut der Vorlage zuweisen.

Beim erneuten Zuweisen einer Vorlage werden die in Frage kommenden bearbeitbaren Bereiche als verwaiste Bereiche des Dokuments identifiziert. Wählen Sie die Option <keine>, wenn Sie die Struktur des Dokumentes nicht verändert haben.



► Weitere bearbeitbare Bereiche zuweisen

Wenn Ihr Dokument von einer Vorlage abhängt, müssen Sie es zuerst von dieser Vorlage lösen, um es als eigene Vorlage abzuspeichern.

Wenn Sie bei Ihrer Arbeit mit abhängigen Dokumenten merken, dass Sie bestimmte gesperrte Bereiche in bearbeitbare Bereiche umwandeln wollen, gehen Sie einfach zur Vorlage zurück (MODIFIZIEREN: VORLAGEN: ANGEFÜGTE VORLAGE ÖFFNEN) und markieren den Bereich, den Sie editierbar machen wollen. Wählen Sie MODIFIZIEREN: VORLAGEN: NEUER BEARBEITBARER BEREICH...

Wenn Sie einen bearbeitbaren Bereich sperren wollen, markieren Sie den Bereich und wählen Sie MENÜ: MODIFIZIEREN: VORLAGEN: BEARBEITBAREN BEREICH ENTFERNEN...

► HTML-Code

Wie bereits erwähnt, können Sie abhängige Dokumente auch im Code-Inspektor (Codeansicht) bearbeiten. Die gesperrten Bereiche werden farbig hinterlegt. Sie können diese Bereiche mit dem Cursor markieren und überschreiben. Ihre Änderungen werden jedoch nicht ausgeführt. Spätestens beim Speichern des Dokuments sind sie wieder verschwunden.

Dies gilt nur für Dreamweaver als HTML-Editor. Änderungen mit externen Editoren (BBEdit oder Hometown) werden gespeichert. Bei der nächsten Aktualisierung des Dokumentes werden jedoch die Vorgaben der Vorlage wieder auf das Dokument angewendet.

► Aktualisieren

Spätestens, wenn Sie eine Vorlage geändert haben, sollten Sie die abhängigen Dokumente aktualisieren, da Sie bei Ihrer weiteren Arbeit – ohne eine Aktualisierung – die Änderungen an diesen Dokumenten nicht zu sehen bekommen. Aktualisieren Sie, wenn Sie

- eine Vorlage geändert haben und bereits abhängige Dokumente erstellt haben, beim Speichern der Vorlage.
- mit einem abhängigen Dokument arbeiten (MODIFIZIEREN: VORLAGEN: AKTUELLE SEITE AKTUALISIEREN) und sicher sein wollen, mit einer aktuellen Version zu arbeiten.
- alle abhängigen Dokumente einer Seite aktualisieren möchten (MODIFIZIEREN: VORLAGEN: SEITEN AKTUALISIEREN...). Im Dialogfenster haben Sie die Wahl, eine bestimmte Site oder abhängige Dokumente bestimmter Vorlagen zu aktualisieren. Weiter können Sie die Aktualisierung auf Bibliothekselemente ausweiten. Optional können Sie sich am Ende der Aktualisierung ein Protokoll anzeigen lassen.

Bibliothek

Die Bibliothek (*library*) HTML-Code ist eine Funktion, die ähnlich wie Vorlagen (*templates*) funktioniert. Im Gegensatz zu Vorlagen sind Bibliothekselemente jedoch nur Teile einer Seite – Elemente mit Verweisfunktion (*instances*).

Bibliothekselemente können Bilder, Texte, Javascripte, andere Webobjekte oder komplexe Strukturen (wie z.B. Tabellen oder Ebenen) sein. Bibliothekselemente können Sie auch in Vorlagen verwenden. Der Einsatz dieser Elemente ist jedoch abhängig von Ihrer Arbeitsweise. Wenn Sie ein Bibliothekselement editieren, werden die vorgenommenen Veränderungen auf alle Vorkommen (*instances*) dieses Elements angewendet. Sie können

- häufig verwendete Objekte (Bilder, Grafik, Webobjekte, Links etc.) wie in einer Clipart-Sammlung griffbereit haben, ohne in den Verzeichnissen suchen zu müssen.

Wie auch bei von Vorlagen abhängigen Dokumenten, ist es wichtig, die Site regelmäßig zu aktualisieren, damit die Vorkommen von Bibliothekselementen in den einzelnen Seiten aktuell bleiben.



Dreamweaver warnt Sie, wenn Sie ein neues Bibliothekselement erstellen wollen, in dem CCS-Code vorkommt. Stellen Sie sicher, dass in den Dokumenten, in dem Sie das Bibliothekselement einsetzen wollen, externe Stylesheets richtig verknüpft sind.

Vergleichen Sie auch mit der
Checkliste für Templates auf
Seite 126

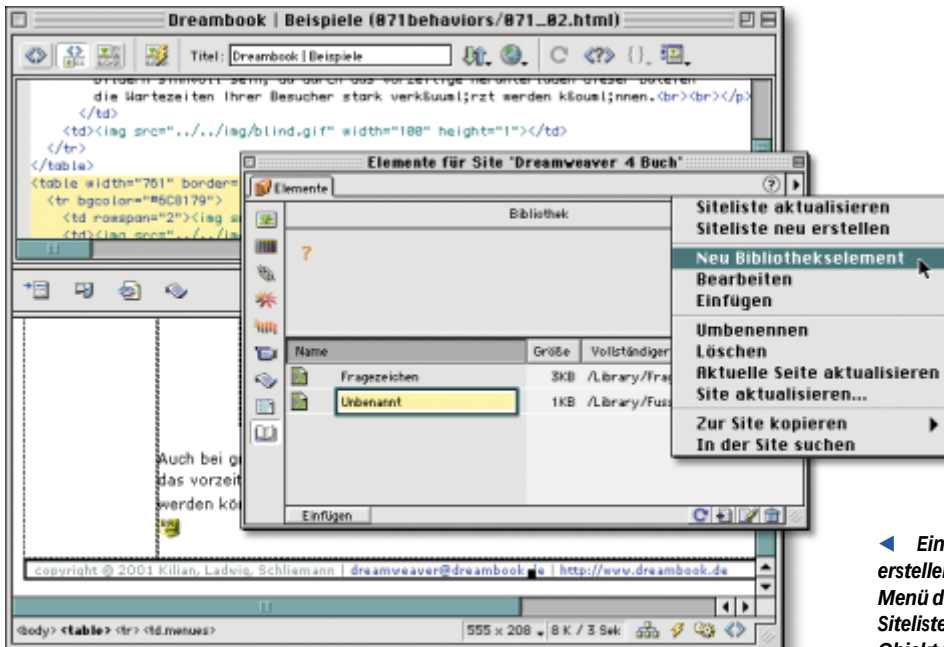


- Satzbausteine und Textfragmente, Slogans und bestimmte wiederkehrende werbliche Formulierungen verwalten und aktuell halten. Beachten Sie allerdings, dass alle Formatierungen der Texte immer gleich sind (Schriftart, -größe und -farbe). Falls dies nicht der Fall ist, benutzen Sie für Textaktualisierungen lieber Suchen-Ersetzen im Textmodus. Wenn Sie CSS-Stile verwenden, müssen Sie außerdem sicherstellen, dass der Verweis auf das externe Stylesheet im Head-Bereich des Dokuments vorhanden ist.
- auf bestimmte Layoutstrukturen wie Tabellenformatierungen, Navigationsleisten und Ähnliches sofort zugreifen.

Ich habe in der Vergangenheit auch ohne Bibliothekselemente leben können. Wenn der Aufbau der Seiten homogen und konsistent ist, können Sie mit Suchen-Ersetzen bereits sehr effektiv arbeiten. Unverzichtbar ist der Einsatz von Bibliothekselementen jedoch, wenn mehrere Personen mit Dreamweaver an einer Website arbeiten.

► Bibliothekselemente

Sie erstellen Bibliothekselemente, indem Sie ein Objekt im Dokumentfenster markieren und MODIFIZIEREN: BIBLIOTHEK: OBJEKT IN BIBLIOTHEK EINFÜGEN... wählen (BEFEHLSTASTE + SHIFT + B). Es öffnet sich das Elementfenster in der Kategorie BIBLIO-



◀ Ein neues Bibliothekselement erstellen Sie am einfachsten über das Menü des Elementfensters. In der Siteliste des Fensters können Sie das Objekt umbenennen.

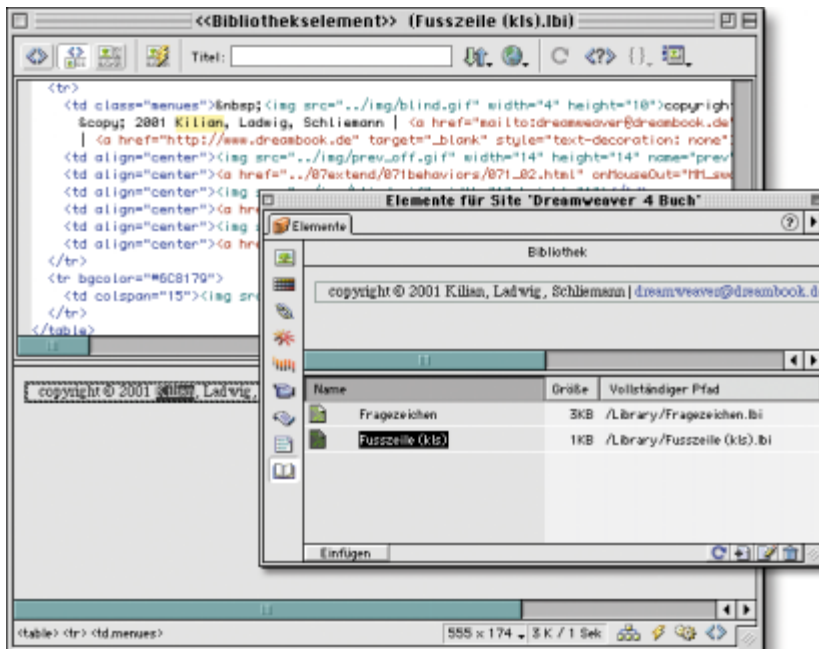
THEK und zeigt das neue Objekt an: im oberen Teil des Fensters den Inhalt des Objekts, im unteren Teil das Icon, Name, Größe und den vollständigen Pfad. Sie ändern den Namen wie oben bei Elemente beschrieben. Das Objekt erhält die Endung (suffix) .lbi (library) und wird im Verzeichnis Library im Site-Ordner abgelegt.

Ein Bibliothekselement in Ihrem Dokument ist farbig markiert und wird inaktiv (grau), wenn Sie versuchen, es anzuklicken. Sie erkennen es im Tag-Selektor am Tag <mm:libitem>. Die Markierungsfarben ändern Sie unter VOREINSTELLUNGEN...

► Mit der Bibliothek arbeiten

Über das Menü des Elementfensters bearbeiten Sie die Bibliotheksobjekte:

- NEU BIBLIOTHEKSELEMENT erstellt aus der aktuellen Auswahl im Dokumentfenster ein neues Bibliotheksobjekt.
- BEARBEITEN öffnet das Bibliothekselement im Dokumentfenster. Sie können dann das Element wie in einer Seite bearbeiten und anschließend wieder speichern.
- EINFÜGEN: das Bibliothekselement in die aktuelle Seite einfügen
- UMBENENNEN: den Namen des Bibliothekselements ändern
- LÖSCHEN: das Objekt aus der Bibliothek löschen
- UMBENENNEN markiert den Namen des Objekts. Sie können ihn dann ändern. Sie können auch gleich den Namen doppelklicken.



◀ Ein Bibliothekselement ändern Sie, indem Sie auf das Element doppelklicken. Das Element wird in einem neuen Dokumentfenster geöffnet, wo Sie es wie gewohnt bearbeiten und speichern können.

Sitelisten- und Site-Aktualisierungsfunktionen sind weiter oben bei Elementen beschrieben.



► Bibliothekselement bearbeiten

Doppelklicken Sie im Elementfenster auf das Icon des Elements, wird das Bibliothekselement in einem neuen Dokumentfenster geöffnet. In der Kopfleiste sehen Sie <<Bibliothekselement>> sowie den Namen mit der Endung .lbi. Jetzt können Sie die gewünschten Änderungen an dem Objekt in der Code- oder Entwurfsansicht vornehmen. Wenn Sie die Datei sichern (BEFEHLSTASTE + S), werden die Änderungen in die .lbi-Datei geschrieben. Damit die Änderungen für alle Seiten übernommen werden, müssen Sie die Site aktualisieren.

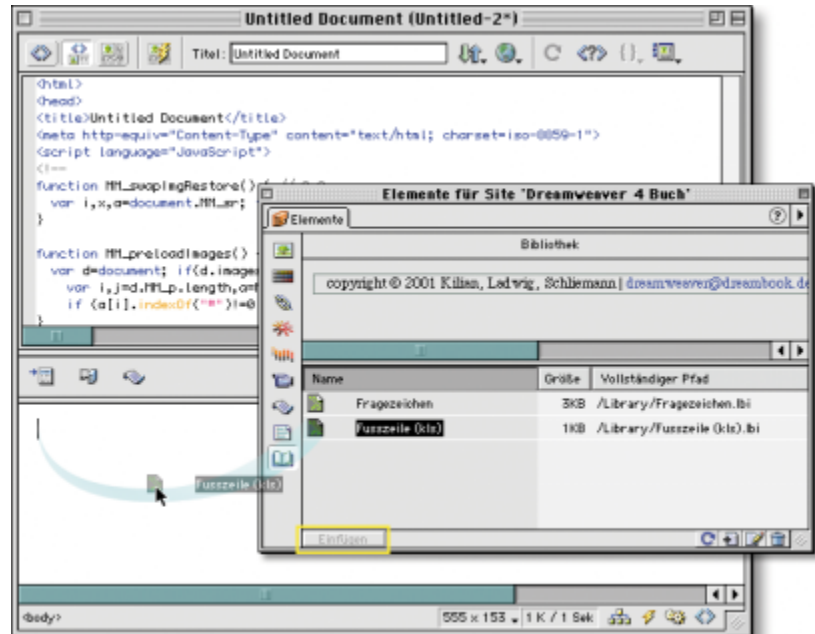
► Kontextmenü

Die Funktion „Neu erstellen“ ist ähnlich „Neu Bibliotheksobjekt“ mit dem Unterschied, dass das ausgewählte Element in der Seite schon eine Beziehung zu einer (jetzt nicht verfügbaren Quelldatei) hatte. Diese Beziehung ist im Quellcode der Seite festgehalten und wird erst gelöscht, wenn die komplette Site aktualisiert wird.

Wenn Sie ein eingefügtes Objekt in der Seite bearbeiten wollen, nutzen Sie dafür das Kontextmenü: CTRL + MAUSTASTE (Mac) oder RECHTE MAUSTASTE (Windows).

- BIBLIOTHEKSELEMENT ÖFFNEN... (wie oben beschrieben)
- VOM ORIGINAL LÖSEN macht das Objekt zu einem unabhängigen Element der Seite. Wenn das Bibliotheksobjekt geändert wird, werden diese Änderungen nicht mehr in den Code der Seite übertragen.
- NEU ERSTELLEN: Mit diesem Befehl können Sie – falls die Quelldatei des Bibliothekselements (.lbi) nicht verfügbar ist – aus dem abhängigen Element auf der Seite die Quelldatei wieder herstellen.

Sie fügen ein Bibliothekselement ►
in ein Dokument ein, indem Sie es entweder per Drag & Drop an die gewünschte Stelle (Cursorposition) ziehen oder das Element markieren und am unteren Fensterrand auf „Einfügen“ klicken.



● Weiter können Sie das markierte Objekt **KOPIEREN**, **AUSSCHNEIDEN** und **EINFÜGEN** sowie den **Eigenschafteninspektor** öffnen.

► **Eigenschaften**

Die Eigenschaften der Bibliothekselemente werden im **Eigenschafteninspektor** angezeigt. Hier können Sie den Pfad der Quelldatei sehen, die Elemente öffnen, das Element vom Original trennen, sowie die Quelldatei aus der aktuellen Auswahl neu erstellen bzw. neu definieren (siehe oben).

► **Hinweise**

CSS-Stile, Verhaltensweisen und Zeitleisten in Vorlagen und Bibliothekselementen müssen besonders behandelt werden, da Sie Elemente enthalten, die im Head-Bereich – oder im Head- und Body-Bereich – des Dokumentes stehen. Die hierfür notwendigen Prozeduren werden ausführlich in der Dreamweaver-Online-Hilfe beschrieben. Hinweise für die Verwendung von Server Side Includes (SSI) finden Sie an der gleichen Stelle.



*Die verwendeten Beispieldateien finden Sie auf der beigelegten CD-ROM: **examples/04page/043template***

TABELLEN

**Tables are
a webdesigner's
best friend.**

Tabellen wurden zum ersten Mal vom Browser Netscape 1.1 unterstützt. Ihre Funktion war auf die von statischen Rechenblättern (*spreadsheets*) beschränkt. Mit Tabellen konnte man also Spalten und Zeilen abbilden und mit Text und Zahlen füllen – allerdings ohne innerhalb der Tabelle dynamische Berechnungen durchzuführen. Aus der Notlage heraus, mit HTML nur wenig Einfluss auf das Layout der Seiten zu haben – entdeckten Webdesigner das enorme gestalterische Potential von Tabellen: die Position von Texten und Bildern unabhängig von der Fenstergröße absolut im Layout fest zu verankern!

Der Einsatz von Tabellen als Mittel zur Seitengestaltung zog eine entsprechende Reaktion der HTML-Puristen nach sich, die die ursprüngliche Idee der strukturierten Formatierung eines Dokuments missbraucht sahen. Bis zum heutigen Tag ist in dieser Debatte nicht das letzte Wort gesprochen.

Dreamweaver hat das Arbeiten mit Tabellen durch intuitive Handhabung der Elemente stark verbessert und an die Anforderungen der Praxis angepasst. Das Aufbauen, Anpassen und Optimieren der Tabellen ist zu einem wirklich erfreulichen WYSIWYG-Erlebnis geworden. Trotz aller Euphorie ist es jedoch ratsam, ein gerütteltes Maß an Arbeitsdisziplin mitzubringen, denn wie Sie sehen werden, steckt der Teufel im Detail.

Im folgenden Abschnitt werden wir den Aufbau von Tabellen und das einfache Erstellen, Modifizieren und Optimieren von Funktionstabellen kennen lernen; wir werden Tabellen aus anderen Programmen übernehmen, generieren, formatieren und sortieren.

Weiter werden Sie mit verschachtelten Tabellen die komplexen Layoutmöglichkeiten von HTML kennen lernen, Bildtabellen erstellen und generieren sowie Ebenen (*layer*) in Tabellen konvertieren.

Tags, Attribute und Werte

Betrachten wir den Aufbau einer Tabelle im Quellcode, so wird die Struktur schnell deutlich. Das Listing zeigt die Anatomie des Beispiels:

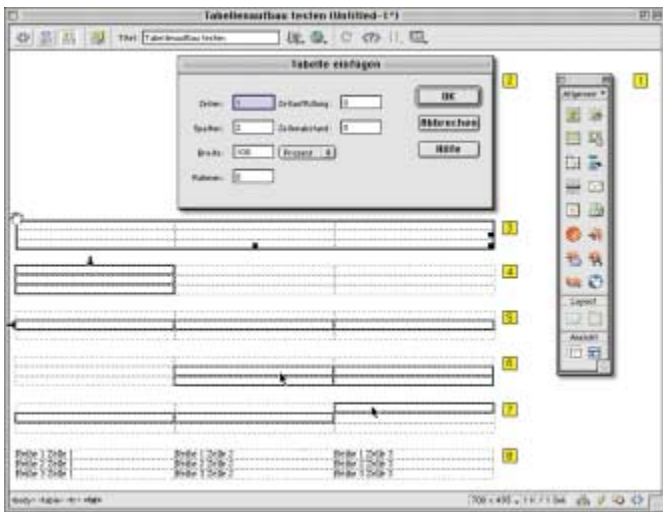
```
<TABLE WIDTH="75%" CELSPACING="0"
CELLPADDING="0" BORDER="0">
  <TR>
    <TD> Reihe 1 Zelle 1 </TD>
    <TD> Reihe 1 Zelle 2 </TD>
    <TD> Reihe 1 Zelle 3 </TD>
  </TR>
</TABLE>
```

```

        <TD> Reihe 2 Zelle 1 </TD>
        <TD> Reihe 2 Zelle 2 </TD>
        <TD> Reihe 2 Zelle 3 </TD>
    </TR>
    <TR>
        <TD> Reihe 3 Zelle 1 </TD>
        <TD> Reihe 3 Zelle 2 </TD>
        <TD> Reihe 3 Zelle 3 </TD>
    </TR>
</TABLE>

```

Das Tag <TABLE> stellt die äußere „Schale“ der Tabelle dar. Das Tag wird am Ende mit </TABLE> geschlossen. Die Zeile wird durch das Tag <TR> (*tablerow*) definiert und durch </TR> geschlossen. Die einzelne Zelle wird durch die Tags <TD> (*tabledata*) und </TD> beschrieben.



Tabellen mit Dreamweaver zu erstellen ist jetzt generell einfacher:

- ① Ziehen Sie aus der Objektpalette ALLGEMEIN das Objekt TABELLE EINFÜGEN auf das Dokumentfenster mit EINFÜGEN: TABELLE oder mit BEFEHLSTASTE + SHIFT + T.
- ② Sie erhalten ein Auswahlfenster, in dem Sie die Attribute der Tabelle einstellen können. Die rechten beiden Eingabefenster sind nicht wirklich leer. Wenn Sie diese beiden Werte nicht definieren, wird Ihr Browser automatisch einen Wert von „1“ für die Zellauffüllung, von „2“ für den Zellraum und von „1“ für die Rahmenstärke darstellen. Setzen Sie alle drei Werte auf „0“, ehe Sie mit OK bestätigen.
- ③ Sie haben jetzt ein Tabellenobjekt mit drei Zeilen und drei Spalten, also insgesamt neun Tabellenzellen in Ihrem Dokumentfenster. Die Tabelle hat eine definierte Breite von 75% der Fensterbreite. In nicht markiertem Zustand sind die Tabellenzel-

len durch gestrichelte Linien getrennt. Wenn Sie mit dem Cursor auf die linke obere Ecke gehen, können Sie die ganze Tabelle auswählen.

- 4 Sie können einzelne Spalten auswählen – der Cursor verwandelt sich dann in einen senkrechten, nach unten zeigenden Pfeil,
- 5 oder Zeilen auswählen. Der Cursor wandelt sich dann in einen nach rechts zeigenden Pfeil. Das Auswählen von Spalten und Zeilen erfordert etwas Fingerspitzengefühl!
- 6 Indem Sie mit gedrückter Maustaste den Cursor über neben- oder übereinander liegende Zellen ziehen, wählen Sie mehrere Zellen aus. Sie können auch mehrere angrenzende Zellen mit gedrückter (SHIFT)-TASTE auswählen.
- 7 Mehrere nicht angrenzende Zellen wählen Sie mit gedrückter Befehlstaste aus.
- 8 Sie können jetzt Zelle für Zelle mit Text füllen, indem Sie für jede neue Zelle die TAB-TASTE drücken. Vorsicht: Wenn Sie in der letzten Zelle der letzten Zeile die TAB-TASTE drücken, wird eine neue Zeile erzeugt! Aber das lässt sich mit BEFEHLS-TASTE + Z rückgängig machen.

Zur optimalen Navigation innerhalb von Tabellen benutzen Sie den Tag-Selektor unten links in der Statusleiste.

► Table

Dem Table-Tag kann eine Reihe von Attributen zugewiesen werden:

- **BREITE** (WIDTH) relativ in Prozent der Fensterbreite oder absolut in Pixel
- **ZELLRAUM** (CELLSPACING) definiert den Abstand zwischen den einzelnen Zellen einer Tabelle, immer absolut in Pixel.
- **ZELLAUFFÜLLUNG** (CELLPADDING) definiert den Abstand des Zellinhalts zu seiner Begrenzung, immer absolut in Pixel.
- **RAHMEN** (BORDER) definiert die Stärke des Tabellenrahmens, immer absolut in Pixel.

Weitere Attribute sind:

- **HÖHE** (HEIGHT) relativ in Prozent der Fensterhöhe oder absolut in Pixel
- **AUSRICHTUNG** (ALIGN): STANDARD, LINKS, RECHTS, ZENTRIEREN
- **V-ABSTAND** (VSPACE): Abstand zu anderen Objekten oder dem Fensterrand nach oben und unten, immer absolut in Pixel
- **H-ABSTAND** (HSPACE): Abstand zu anderen Objekten oder dem Fensterrand nach rechts und links, immer absolut in Pixel
- **HELLER RAHMEN** (BORDERCOLORLIGHT) definiert die obere und linke Rahmenfarbe, Hex-Wert (#FFFF00) oder Farbnamen (yellow).
- **DUNKLER RAHMEN** (BORDERCOLORDARK) definiert die untere und rechte Rahmenfarbe, Hex-Wert (#FFFF00) oder Farbnamen (yellow).
- **HINTERGRUNDFARBE** (BGCOLOR) definiert die Hintergrundfarbe der Tabelle, Hex-Wert (#FFFF00) oder Farbnamen (yellow).
- **RAHMENFARBE** (BORDERCOLOR) definiert die Grundfarbe des Rahmens durch den Hex-Wert (#FFFF00) oder Farbnamen (yellow).

Die TABLE-Attribute VSPACE, HSPACE sowie BORDERCOLOR sind mit Dreamweaver 4 als Optionen aus der Oberfläche des Eigenschafteninspektors entfernt worden. Benutzen Sie hierfür den Tag-Modus des Eigenschafteninspektors.



Wenn Sie Buchstaben, Wörter oder Zahlen in die Zellen schreiben, sehen Sie, dass sich die Zellen und Zeilen „elastisch“ verhalten und ihre Größe dem Inhalt anpassen. Das gilt für Texte wie für eingesetzte Bilder – vorausgesetzt, die Breiten und Höhenwerte der Zeilen und Zellen sind relativ (in Prozent) eingestellt.

Aber selbst unter Verwendung absoluter Werte (Pixel) werden Sie feststellen, dass sich die Tabelle nicht immer so verhält, wie Sie es erwarten. Insbesondere bei verschachtelten Tabellen wird Ihre Geduld manchmal auf die Probe gestellt, ehe Sie das gewünschte Ergebnis erhalten.

► Row

Dem TR-Tag können folgende Attribute zugewiesen werden:

- **BREITE** (WIDTH) relativ in Prozent der Tabellenbreite oder absolut in Pixel. Diese Einstellung spielt eigentlich keine Rolle, da sie immer von der Tabellenbreite abhängig ist.
- **HÖHE** (HEIGHT) relativ in Prozent der Tabellenhöhe oder absolut in Pixel
- **AUSRICHTUNG** (ALIGN): STANDARD, LINKS, RECHTS, ZENTRIEREN
- **HINTERGRUNDFARBE** (BGCOLOR) definiert die Hintergrundfarbe der Tabelle als Hex-Wert (#FFFF00) oder Farbname (yellow).
- **RAHMENFARBE** (BORDERCOLOR) definiert die Grundfarbe des Rahmens als Hex-Wert (#FFFF00) oder Farbname (yellow).
- **KEIN UMBRUCH** (NOWRAP) sorgt dafür, dass Text oder Bilder, die nebeneinander stehen, in keinem Fall in die nächste Zeile umbrochen werden, auch wenn der Platz in der Zelle zu knapp wird.

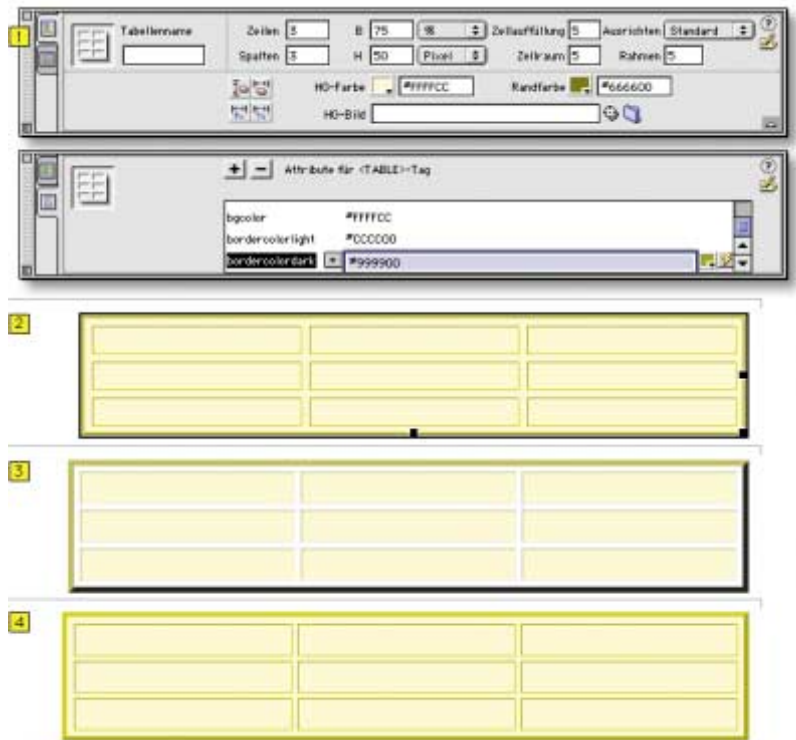
Die Attribute des TR-Tags überschreiben die Attribute des Table-Tags. So wird zum Beispiel die Hintergrundfarbe des TR-Tags statt der zuvor eingestellten Hintergrundfarbe des Table-Tags benutzt.

► Cell

Dem TD-Tag können folgende Attribute zugewiesen werden:

- **BREITE** (WIDTH) relativ in Prozent der Tabellenbreite oder absolut in Pixel
- **HÖHE** (HEIGHT) relativ in Prozent der Tabellenhöhe oder absolut in Pixel
- **AUSRICHTUNG** (ALIGN): STANDARD, LINKS, RECHTS, ZENTRIEREN
- **HINTERGRUNDFARBE** (BGCOLOR) definiert die Hintergrundfarbe der Tabelle, Hex-Wert (#FFFF00) oder Farbname (yellow).
- **RAHMENFARBE** (BORDERCOLOR) definiert die Grundfarbe des Rahmens, Hex-Wert (#FFFF00) oder Farbname (yellow).

Die Attribute des TD-Tags überschreiben wiederum die Attribute des Table-Tags und des TR-Tags. So wird zum Beispiel die Hintergrundfarbe des TD-Tags benutzt, egal welche Hintergrundfarben im Table-Tag und TR-Tag eingestellt sind.



- ① Im Eigenschafteninspektor haben wir im nächsten Beispiel folgende Werte für unsere Tabelle definiert:

```
<TABLE WIDTH="75%" BORDER="5" CELSPACING="5" CELLPADDING="5"
VSPACE="10" HSPACE="10" BORDERCOLORLIGHT="#CCCC00" BORDERCOLORD-
ARK="#999900" BGCOLOR="#FFFFFF" HEIGHT="50" ALIGN="RIGHT" BORDER-
COLOR="#666600">
```

- ② Das Ergebnis in Dreamweaver zeigt die Tabelle mit den neuen Eigenschaften an.
- ③ Betrachtet man die Tabelle in Netscape Navigator 4.5, fällt auf, dass die Werte der hellen (BORDERCOLORLIGHT) und dunklen (BORDERCOLORDARK) Rahmenfarbe nicht interpretiert werden, sondern nur die Rahmenfarbe (BORDERCOLOR) in ihren hellen und dunklen Schattierungen. Auch die Zellräume (CELLSPACING) – eigentlich Zellzwischenräume – sind weiß geworden. Die Ausrichtung (ALIGN) nach rechts und die Abstände (VSPACE, HSPACE) sind jedoch erhalten geblieben.
- ④ Internet Explorer 4.5 interpretiert die Tabelle etwas anders. Die Werte der hellen (BORDERCOLORLIGHT) und dunklen (BORDERCOLORDARK) Rahmenfarbe werden dargestellt, die Rahmenfarbe (BORDERCOLOR) wird ignoriert.

Die Größe der dargestellten Tabelle (bei gleicher Rahmenbezugsgröße von 800 x 600 Pixel) variiert von Browser zu Browser. Auch bei den dargestellten Farben (Hintergrund) gibt es Unterschiede. Dies ist auf unterschiedliche Farbmanagementsysteme und Gamma-Einstellungen der Browser zurückzuführen.

Die BORDERCOLOR-Attribute – IE-proprietäre-Tags, die aber auch von iCab (Macintosh) interpretiert werden – bisher als Optionen „Heller Rahmen“ und „Dunkler Rahmen“ im Eigenschafteninspektor enthalten, können Sie jetzt im Tag-Modus des Eigenschafteninspektors von Hand eingeben: Pluszeichen klicken, Attribut wählen, Farbe eingeben oder auswählen.

► Kopfzeile

Das TH-Tag entspricht dem TR- und dem TD-Tag, macht jedoch die Zeile (Zelle) zu einer Kopfzeile (-zeile) und setzt alle in ihr enthaltenen Texte fett.

► Hintergrundbilder

Man kann <TABLE>, <TR> und <TD> als Attribut auch ein Hintergrundbild zuweisen. Hintergrundbilder in Tabellen spielen eine Rolle, wenn man komplexe, geschichtete Layouts – ohne die Verwendung von CSS-Layern – einsetzen möchte. Das Hintergrundbild verhält sich dabei in der Tabelle genau wie das Hintergrundbild einer Seite: Es wird in seiner Originalgröße als „gekacheltes“ Muster wiederholt. Eine eventuell vorhandene Hintergrundfarbe wird durch das Hintergrundbild überdeckt.

► Rowspan und Colspan

Manchmal ist es notwendig, dass sich der Inhalt einer Zelle über mehrere Zeilen erstreckt (ROWSPAN). Analog zu (ROWSPAN) gibt (COLSPAN) Ihnen die Möglichkeit, den Inhalt einer Zelle über mehrere Spalten auszudehnen.

(ROWSPAN) und (COLSPAN) sind Attribute vom TD-Tag und – wie Sie später sehen werden –, unverzichtbare Hilfsmittel bei der Gestaltung von Funktions-, Layout- und Bildtabellen.

► Erstellen eines Tabellen-Objekts

Wie schnell die Erstellung eines eigenen Objekts funktioniert, zeigen wir an einem einfachen Beispiel.

Bevor Sie jedoch beginnen, die Konfigurierung zu verändern, sollten Sie in Ihrem eigenen Interesse dafür sorgen, dass Sie ein Backup des Verzeichnisses Configuration im Dreamweaver Stammverzeichnis an einem sicheren Ort verwahren. Falls Ihre selbstgebastelte Konfiguration versagt, brauchen Sie nur das gesamte Verzeichnis Configuration durch das Original zu ersetzen.

- Öffnen Sie Configuration/Objects/Common.
- Duplizieren Sie Table.htm und benennen Sie die neue Datei um in Spezialtabelle.htm.
- Öffnen Sie die Datei mit Dreamweaver oder BBEdit und ändern Sie die Werte im Code an folgenden Stellen Ihren Vorstellungen entsprechend, z.B.:

```
<input type="text" name="Rows" size="8" value="5">  
<input type="text" name="Cellpad" size="8" value="0">  
<input type="text" name="Cols" size="8" value="10">
```



Mehr zum Thema „Objekte erstellen“ finden Sie im Kapitel Anpassen und Erweitern auf Seite 270.



◀ **Nachdem Sie Ihr Tabellenobjekt erstellt haben, können Sie es einfach aus der Objektpalette auf das Dokumentfenster ziehen ...**

... oder in das Dokumentfenster klicken und in dem appearingen Fenster die voreingestellten Werte verändern. ▶

```
<input type="text" name="Cellspace" size="8" value="0">
<input type="text" name="Width" size="8" value="600">
<option value="pixels" name="pixels">Pixel</option>
<option value="percent" name="percent" selected>Prozent</option>
<input type="text" name="Border" size="8" value="0">
```

- Sichern Sie die Datei und schließen Sie sie.
- Öffnen Sie Table.gif im gleichen Verzeichnis; mit einem Bildbearbeitungsprogramm (Photoshop) verändern Sie sie nach Ihren Vorstellungen und sichern Sie sie unter dem Namen Spezialtabelle.gif. Es ist wichtig, dass Code und Tabelle unter dem gleichen Namen gesichert werden!

Beim nächsten Neustart lädt Dreamweaver das neue Objekt in die Objektpalette. Falls dieses Beispiel wider Erwarten bei Ihnen nicht funktioniert, haben wir die entsprechend modifizierten Dateien auf der CD-ROM abgelegt.



Funktionstabellen

Tabellen, die Texte und Zahlen enthalten, nennen wir Funktionstabellen. In einem Rechenblatt (z.B. Excel) werden die Werte der einzelnen Zellen mitunter durch Funktionen (Rechenfunktionen wie Summenbildung) verknüpft. Dies ist in einfachem HTML nicht möglich, nur mit der Unterstützung von JavaScript.

Aber die Werte aus Rechenblättern lassen sich mit den meisten Anwendungen als HTML exportieren. Excel bietet diese Funktion unter **DATEI: ALS HTML SPEICHERN**. In mehreren Schritten, in denen die Formatierungen der zu exportierenden Tabelle festgelegt werden können, führt das Programm durch die Exportfunktion. Am Ende des Prozesses müssen Sie die HTML-Datei table_xls.html dann nur noch mit Dreamweaver (oder BBEdit) öffnen und die Tabelle in Ihre Seite einsetzen. Dies machen Sie entweder im Layout- (Seitenansicht) oder im HTML-Modus (Codeansicht). Achten Sie darauf, dass Sie im HTML-Modus den gesamten Code zwischen den Table-Tags markieren.

Falls Sie bereits Tabellen in Word bearbeitet haben, werden Sie feststellen, dass es viele Gemeinsamkeiten zwischen Dreamweaver und Word gibt, was das „Hand-

ling“ von Tabellen betrifft. Nicht nur die Markierung der einzelnen Tabellenbereiche, sondern auch die Formatierung der Inhalte (bei Word „AutoFormat“) funktioniert ähnlich. Die Exportfunktion ist mit der von Excel fast identisch.

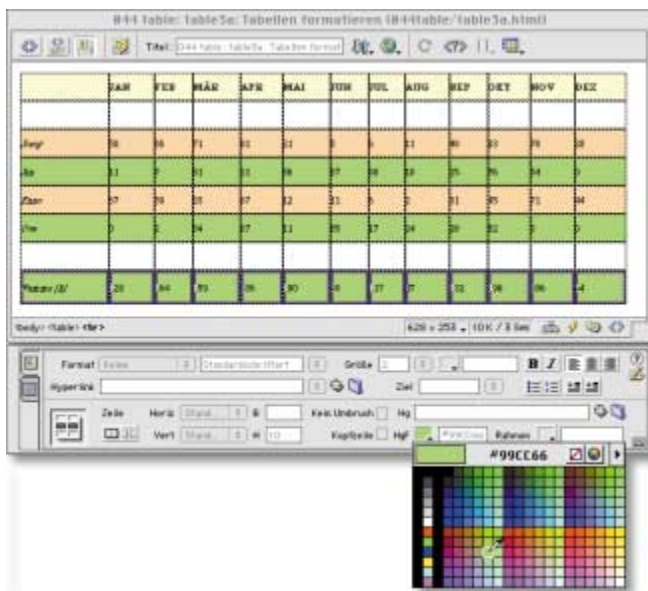
► Formatieren

Dreamweaver bietet die Möglichkeit, Tabellen manuell oder halbautomatisch zu formatieren. Wenden wir uns zunächst der „Handarbeit“ zu, um die Formatierung besser zu verstehen. Formatieren bedeutet, die Tabelle und ihre Inhalte optimal nach unseren Wünschen zu gestalten. Die Größe der Tabelle, Zeilenabstände, Farben, Ausrichtung der Texte sowie die Schriftart lassen sich modifizieren.

Ändern Sie den Text der Kopfzeile unserer Beispieltabelle table2a.html, und setzen Sie statt „Januar“ „JAN“, statt „Februar“ „FEB“ usw. ein, damit wir nicht so viel Platz in der Tabelle verschenden. Der Platz auf Webseiten ist teuer, und Sie werden staunen, wie wenig Platz eine optimierte, aussagekräftige Tabelle braucht!

► Hintergrundfarbe zuweisen

Markieren Sie die Kopfzeile und weisen Sie ihr über den HgF-Farbnäpf die Hintergrundfarbe #FFFFCC zu. Die nächste Zeile lassen Sie weiß. Der ersten Wertezeile (Joerg) geben Sie die Hintergrundfarbe #99CC66, der nächsten Zeile #FFCC99, der nächsten wieder #99CC66, dann wieder #FFCC99. Lassen Sie die vorletzte Zeile weiß. Die letzte Zeile erhält die Hintergrundfarbe #FFCC99.



◀ Die Hintergrundfarbe für die letzte Zeile wird mit der Pipette aus den Farbnäpfen der Palette oder von einer beliebigen Stelle auf dem Desktop entnommen.

► Spaltenbreite und Zeilenhöhe festlegen

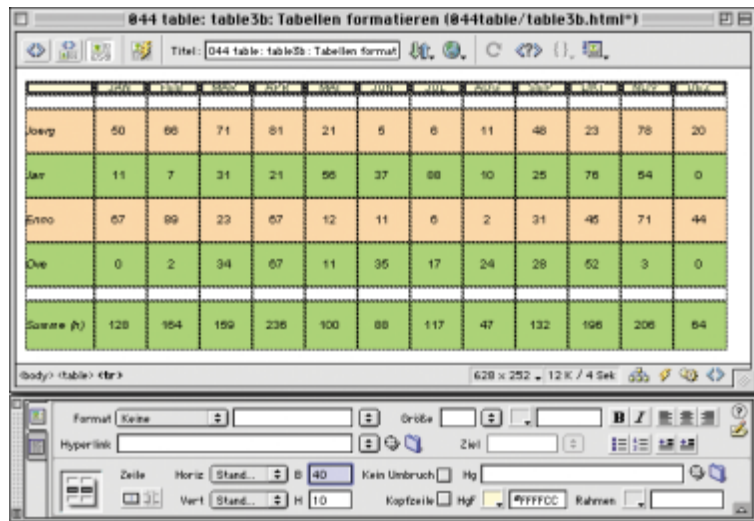
Markieren Sie alle Spalten (Zellen) der Kopfzeile, in denen die Monate stehen. Setzen Sie im Eigenschafteninspektor die Breite (B) auf 40. Auf diese Weise haben Sie die Gewähr, dass die Summe der Spaltenbreiten nicht höher als die Gesamtbreite der Tabelle ist, sich die Spalten aber gleichmäßig verteilen.

Das Gleiche machen Sie jetzt mit den Zeilen. Markieren Sie die ganze Tabelle und setzen Sie die Zeilenhöhe (H) auf 10. Für die beiden weißen Zeilen stellen Sie eine Höhe von 5 ein.

► Dynamische Tabellenformatierung

Sie können die Tabelle auch direkt mit dem Cursor anfassen und in ihren Dimensionen verändern. Entweder fassen Sie die ganze Tabelle am rechten unteren schwarzen Knopf (*handle*) des Rahmens (wenn Sie dabei die SHIFT-TASTE gedrückt halten, verändern Sie die Abmessungen der Tabelle proportional), oder Sie beeinflussen die Breite und Höhe unabhängig voneinander (rechter und unterer Knopf des Rahmens).

Den einzelnen Spalten und Zeilen ► werden Breite und Höhe zugewiesen.



Auch die Spalten und Zeilen lassen sich mit dem Cursor verschieben. Der Cursor wird zum Doppelpfeil, wenn Sie auf eine Zellenbegrenzung gehen. Jedoch lässt Dreamweaver es nicht zu, dass Sie eine Tabelle oder deren Elemente kleiner machen als die Inhalte: Ab einer bestimmten Grenze lässt sich die Tabelle (Zeile oder Spalte) nicht mehr verkleinern, egal wie viel Sie schieben.

Bedenken Sie auch, dass sich alle zuvor numerisch eingegebenen Werte ändern, wenn Sie eine Tabelle, deren Spalten oder Zeilen mit dem Cursor verschieben.

► Tabellen von Hand konvertieren

Bevor es die Möglichkeit gab, HTML aus Rechenblättern zu exportieren, haben die HTML-Programmierer den strukturierten Aufbau des Codes genutzt, um eine aus einem Rechenblatt exportierte, so genannte tab-separierte Textdatei in eine HTML-Tabelle umzuwandeln: Dies wird hier an einem Beispiel demonstriert.

- ① Exportieren Sie die Datei table.xls als tab-separierten Text in die Datei table.txt. Falls Sie kein Excel haben, überspringen Sie den Export, und öffnen Sie gleich table.txt.
- ② Öffnen Sie table.txt mit BBEdit oder einem anderen Texteditor, und machen Sie die Sonderzeichen sichtbar (*show invisibles*). Sie werden feststellen, dass vor jedem Zelleninhalt ein Tab (Tabulator „\t“) steht. Der Zellanfang <TD> wird also durch einen Tab definiert, das Zellende </TD> durch den nächsten Tab, der gleichzeitig den Zellanfang der folgenden Zelle definiert.
- ③ Der Anfang jeder Zeile entspricht dem Anfang einer Tabellenzeile <TR>, nur fehlt hier für die vollständige Syntax der Anfang der Zelle <TD>. Das Ende einer Zeile (Zeilenumbruch „\r“) entspricht dem Ende einer Tabellenzeile </TR>.
- ④ Nun wandeln Sie mit Hilfe der Suchen-Ersetzen-Funktion des Editors die Syntax der Textdatei in HTML um. Suchen-Ersetzen „\t\r“ wird zu </TD></TR>\r<TR><TD>.
- ⑤ Suchen-Ersetzen: „\t“ wird zu </TD><TD>.
- ⑥ Setzen Sie an den Anfang <TABLE>, an das Ende </TABLE> und löschen Sie eventuell übrig gebliebene Syntax-Fragmente (verwaiste Tags).
- ⑦ Sichern Sie die Datei unter table.html. Testen Sie die Datei: Dreamweaver wird diese Tabelle notfalls reparieren und in die richtige Form bringen.

Das fertige Ergebnis sollte ungefähr so aussehen wie die Beispieldatei table.html. Jetzt können Sie Tabellen schon fast von Hand schreiben!

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N
1		Januar	Februar	März	April	Mai	Juni	Juli	August	September	Oktober	November	Dezember	
2														
3	Joerg	50	66	71	81	21	5	6	11	48	25	78	20	
4	Jan	11	7	31	21	56	37	89	10	25	76	54	0	
5	Esso	67	89	23	67	12	11	6	2	31	45	71	44	
6	Ove	0	2	34	67	11	35	17	24	28	52	3	0	
7														
8	Summe (k)	128	164	159	236	100	88	117	47	132	196	206	64	
9														

◀ Die Beispieldatei in Excel (table.xls)

	Januar	Februar	März	April	Mai	Juni	Juli	August	September	Oktober	November	Dezember
Joerg	50	66	71	81	21	5	6	11	48	25	78	20
Jan	11	7	31	21	56	37	89	10	25	76	54	0
Esso	67	89	23	67	12	11	6	2	31	45	71	44
Ove	0	2	34	67	11	35	17	24	28	52	3	0
Summe (k)	128	164	159	236	100	88	117	47	132	196	206	64

Letzte Aktualisierung 07.10.1999
Durch Joerg Kilar

☐ Download für lokale Computer

◀ Eine nach HTML exportierte Tabelle, dargestellt im Internet Explorer 4.5 (table_xls.html)

Eine nach HTML exportierte
Tabelle aus Excel, dargestellt in
Dreamweaver (table_xls.html)

	Januar	Februar	März	April	Mai	Juni	Juli	August	September	Oktober	November	Dezember
Joerg	50	66	71	81	21	5	6	11	48	23	78	20
Jan	11	7	31	21	56	37	88	10	25	76	54	0
Enno	67	89	23	67	12	11	6	2	31	45	71	44
Ove	0	2	34	67	11	35	17	24	28	52	3	0
Summe (h)	128	164	159	236	100	88	117	47	132	196	206	64

Letzte Aktualisierung: 07.10.1999
Diana Jorg Kötter

	Januar	Februar	März	April	Mai	Juni	Juli	August	September	Oktober	November	Dezember
Joerg	50	66	71	81	21	5	6	11	48	23	78	20
Jan	11	7	31	21	56	37	88	10	25	76	54	0
Enno	67	89	23	67	12	11	6	2	31	45	71	44
Ove	0	2	34	67	11	35	17	24	28	52	3	0
Summe (h)	128	164	159	236	100	88	117	47	132	196	206	64

Tabellendaten einfügen

Dateiname:

Trennzeichen:

Tabellenbreite: ☐ absolut ☒ relativ
☒ Set:

Zellauffüllung:

Zellenabstand:

▲ Manuell konvertierte tab-
separierte Textdatei (von table.txt)

▲ Sie können vor dem Import der Tabellendaten
umfangreiche Feineinstellungen vornehmen.

◀ Das Objekt „Tabellendaten einfügen“



► Tabellendaten einfügen

Mit Dreamweaver 3 ist das neue Objekt **TABELLENDATEN EINFÜGEN** in der Tafel **ALLGEMEIN** der Objektpalette aufgenommen worden. Mit ihm können Sie einfach Tabellen-Exportdateien (zeichenseparierte Texte) einfügen und vorformatieren. Die Art der Trennzeichen (Komma, Tabulator) kann gewählt werden, die Tabellenbreite (relativ oder absolut) kann entsprechend der Voreinstellung übernommen oder flexibel an die Dimensionen der Daten angepasst werden. Die Stärke des Tabellenrahmens, die Zellauffüllung und der Zellenabstand (Zellraum) lassen sich ebenso anpassen wie das Format der Kopfzeile.

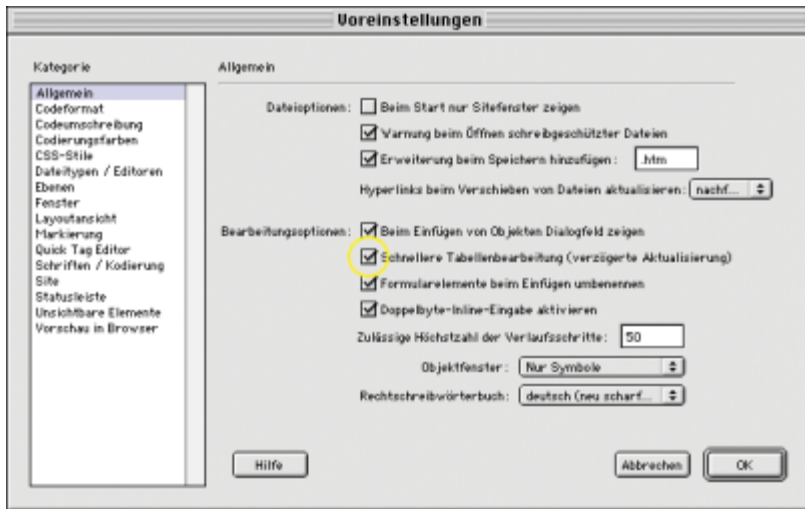
► Tabellen exportieren

Als Gegenstück zu **TABELLENDATEN EINFÜGEN** hat Dreamweaver 3 den Befehl **TABELLEN EXPORTIEREN** bekommen. Wählen Sie im Dokumentfenster eine Tabelle aus, deren

Daten Sie exportieren möchten. Wählen Sie **DATEI: EXPORTIEREN: TABELLEN EXPORTIEREN**. Im Dialogfenster können Sie dann die Zielplattform (Mac, Windows oder UNIX) sowie das Trennzeichen (Tab, Komma, Semikolon etc.) für die Textdatei auswählen.

► Dynamische Tabellendarstellung

Unter dem Menüpunkt **BEARBEITEN: VOREINSTELLUNGEN...** in der Tafel **ALLGEMEIN** unter dem Optionspunkt **SCHNELLERE TABELLENBEARBEITUNG (VERZÖGERTE AKTUALISIERUNG)** können Sie die dynamische Darstellung der Tabellen in Dreamweaver einstellen. Schalten Sie diese Option aus, wenn Sie jederzeit wissen wollen, wie Ihre Tabelle in Dreamweaver gerade aussieht. Anderenfalls werden die Veränderungen in den Dimensionen der Tabelle nur verzögert angezeigt. Wenn Sie ganz sicher gehen wollen, schauen Sie sich das Zwischenergebnis im Browser an (F12).



► Formatierung der Inhalte

Markieren Sie alle Zellen, und wählen Sie die Schrift Arial, Helvetica, sans-serif sowie die Schriftgröße 2.

Markieren Sie alle Spalten (Zellen) mit den Monaten und Zahlen und wählen Sie im Eigenschafteninspektor die Ausrichtung **ZENTRIERT**.

Schwierig sind Dezimalzahlen, da HTML keine Möglichkeit bietet, Dezimaltabulatoren darzustellen. Hier ist es sinnvoll, allen Zahlen die gleiche Anzahl an Nachkommastellen zu geben und sie rechtsbündig auszurichten (**ALIGN = "right"**). Am besten nehmen Sie die Dezimaleinstellung gleich im Rechenblatt vor, bevor die Daten in HTML exportiert werden.

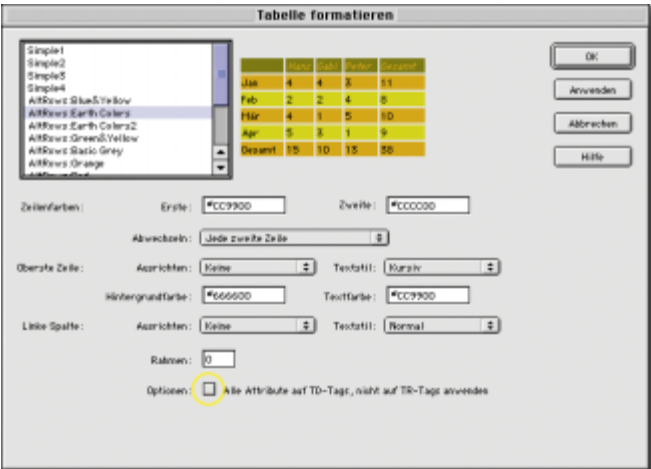
Den Tabelleninhalten ▶
Schriftart und Schriftgröße zuweisen



▶ **Tabelle halbautomatisch formatieren**

Dreamweaver hält eine ganze Reihe von „fertigen“ Tabellen in einem Tabelleneditor für Sie bereit. Sie finden ihn unter BEFEHLE: TABELLE FORMATIEREN... Nachdem Sie die ganze Tabelle markiert haben, wählen Sie links im Auswahlménü eine Einstellung, z.B. ALTROWS: EARTHCOLORS. Rechts daneben sehen Sie in einer Vorschau, wie die Tabelle aussehen wird. In den Eingabefenstern können Sie diese Vorgaben beliebig verändern und an Ihre Vorstellungen anpassen. Um die Auswirkungen auf Ihre Tabelle zu begutachten, klicken Sie auf ANWENDEN. Sind Sie mit dem Ergebnis zufrieden, klicken Sie auf OK.

Mit „Tabellen formatieren“ ▶
können Sie im Handumdrehen
Ihrer Tabelle ein eigenes
Gesicht geben.



► Einfache Befehle erstellen

Das wirklich Interessante an Dreamweaver ist, dass Sie fast jede Funktion anpassen können, so auch TABELLEN FORMATIEREN. Folgen Sie mir auf einem kleinen Exkurs in das Verzeichnis Configuration.

Im Unterverzeichnis Commands spielen folgende Dateien für TABELLEN FORMATIEREN eine Rolle:

- Format Table.htm baut das Fenster TABELLEN FORMATIEREN und dessen Inhalte – einschließlich der Beispielvorschau – auf.
- tableFormats.js stellt die Menüleiste im Fenster TABELLEN FORMATIEREN dar.
- Format Table.js sorgt dafür, dass die Einstellungen in TABELLEN FORMATIEREN auf die markierte Tabelle angewendet werden.

Ohne ein Experte in HTML oder JavaScript zu sein, können Sie nun beginnen, die Dateien für eigene Zwecke zu modifizieren. Für das Experiment haben wir neue Dateien angelegt:

- Format Table.htm wird zu Format Special Table.htm.
- tableFormats.js wird zu specialtableFormats.js.
- Format Table.js wird zu Format Special Table.js.
- ① Öffnen Sie mit dem Texteditor die Datei Format Special Table.htm. In den Zeilen 49 bis 51 geben Sie statt der Namen Hans, Gabi, Peter eigene Namen ein. Sie können auch weitere Werte des Beispiels verändern.

Im Kopf des Dokuments müssen Sie auch noch Anpassungen vornehmen, damit diese Datei mit den von Ihnen umbenannten anderen Dateien „kooperiert“:

```
<META HTTP-EQUIV="Content-Type" CONTENT="text/html; charset=iso-8859-1">
<!-- Copyright 1998 Macromedia, Inc. All rights reserved. -->
<!-- Remove the following SCRIPT tag if you are modifying this file for your own use. -->
<SCRIPT LANGUAGE="javascript" SRC="displayHelp.js"></SCRIPT>
<!-- End removal area. -->
<script src="tableFormats.js"></script>
<script src="Format Table.js"></script>
```

wird zu:

```
<META HTTP-EQUIV="Content-Type" CONTENT="text/html; charset=iso-8859-1">
<!-- Copyright 1998 Macromedia, Inc. All rights reserved. -->
<!-- Remove the following SCRIPT tag if you are modifying this file for your own use.
<SCRIPT LANGUAGE="javascript" SRC="displayHelp.js"></SCRIPT>
End removal area. *auskommentiert*-->
<script src="specialtableFormats.js"></script>
<script src="Format Special Table.js"></script>
```

- ② Öffnen Sie specialtableFormats.js mit einem Editor. Ändern Sie im Kopf des Dokuments tableFormats in specialtableFormats. Kopieren Sie dann den Bereich "// Simple1" und setzen Sie ihn oberhalb davon ein. Modifizieren Sie dann die Werte Ihren Wünschen entsprechend:

```
//KilDe
Formats[++i] = new Array();
Formats[i].name="KilDe";
Formats[i].firstRowColor="#99CC66";
Formats[i].secondRowColor="#FFCC99";
Formats[i].topRowTextStyle=BOLD;
Formats[i].topRowAlign="center";
Formats[i].topRowColor="#FFFFCC";
Formats[i].topRowTextColor="#003300";
Formats[i].leftColTextStyle=ITALIC;
Formats[i].leftColAlign="left";
Formats[i].border="0";
Formats[i].rowLimit="0";
```

Sichern und schließen Sie die Datei.

- 3 Öffnen Sie Format Special Table.js mit dem Editor. An insgesamt vier Stellen muss `tableFormats` durch `specialtableFormats` ersetzt werden, am besten mit Suchen-Ersetzen. Sichern und schließen Sie die Datei.

Beim nächsten Start von Dreamweaver werden Sie im Menü unter **BEFEHLE** den Eintrag **SPEZIALTABELLE FORMATIEREN** finden. Testen Sie die neuen Funktionen. Wenn es bei Ihnen nicht klappt, nehmen Sie die Beispieldateien der CD-ROM, legen Sie sie in das Verzeichnis Configuration/Commands und versuchen Sie es damit!

► Tabellen optimieren

In unserer Tabelle haben sich einige Fehler (*bugs*) eingeschlichen. Wenn Sie die Browser-Vorschau (F12) betrachten, fehlt die erste Zelle, zumindest die Hintergrundfarbe. Falls Sie versuchen, die Hintergrundfarbe einzusetzen, werden Sie möglicherweise zu keinem Ergebnis kommen. Auch die beiden weißen Zeilen lassen sich nicht einfärben. Schuld daran könnte ein Fehler sein, den wir aus dem selbstgebastelten Code mitgeschleppt haben. Dreamweaver ist „gutmütig“ – aber deshalb auch gefährlich, weil auch falscher Code richtig dargestellt wird. Deshalb sollten Sie häufiger die Browser-Vorschau nutzen, um das Ergebnis zu überprüfen.

► Zellen verbinden und aufteilen

Wie können wir die Tabelle besser darstellen? Eine Möglichkeit besteht darin, die möglicherweise fehlenden Zellen des Codes durch Verbinden der Zellen zu überbrücken. Sie erinnern sich an COLSPAN und ROWSPAN? Wenn wir alle Zellen einer Zeile zu einer Zelle verbinden, sparen wir Code und Programmierarbeit. Eine einzelne Zelle lässt sich viel einfacher und vielseitiger handhaben. Falls Sie sich später noch anders entscheiden, können Sie die Zellen auch wieder teilen.

► Blinde Passagiere

Löschen Sie die zweite Zeile – wir benötigen sie nicht mehr (markieren und Lösch Taste drücken). Wir möchten die drittletzte Zeile nun nur durch eine ganz dünne weiße Linie von der Summenzeile trennen. Wir können mit Höhe und Hintergrundfarbe die Zeile kontrollieren, werden aber feststellen, dass sich eine leere Zelle im Browser „unberechenbar“ verhält. Wenn Sie ein „geschütztes Leerzeichen“ einfügen (EINFÜGEN: SONDERZEICHEN: GESCHÜTZTES LEERZEICHEN oder (BEFEHLSTASTE + SHIFT + LEERTASTE) ODER (ALT + LEERTASTE)), erhalten Sie einen unsichtbaren Text () in der Zelle – dies ist übrigens der Zelleninhalt, den Dreamweaver generiert, wenn Sie eine neue Tabelle erstellen. Die Zelle verhält sich jetzt immer relativ zur Schriftgröße. Um eine ganz dünne weiße Linie zu bekommen, müssen wir einen Trick anwenden.

In einem Bildverarbeitungsprogramm haben wir uns verschiedenfarbige 1 x 1 Pixel große GIFs gebastelt, die wir für Feinabstimmung und Mikrotypografie einsetzen. Einige Experten meinen, dass die Bilder eine optimale Größe von 8 x 8 Pixel haben sollten, um das Rendering-Verhalten der Browser besser zu unterstützen – aber ein 1 x 1 Pixel großes Bild tut es auch. Mein Lieblingsdarsteller ist ein transparentes Bild (die Amerikaner nennen es gerne *shim*), das als Weißraum fungiert und in seinen Dimensionen an den jeweiligen Zweck angepasst wird. Ein weiterer Vorteil ist, dass dieses Bild – auch ohne Browser-Cache – blitzschnell geladen wird.

Dieses blind.gif wird in die Zeile eingesetzt und auf die entsprechende Größe gebracht, die Hintergrundfarbe wird auf Weiß gesetzt. Damit sich der gewünschte Effekt einstellt, brauchen Sie jetzt nur noch die Zeile vertikal zusammenzuschieben oder per Tastatureingabe die Höhe auf 1 zu setzen.

► Letzter Schliff

Durch die Formatierung mit TABELLEN FORMATIEREN wurde viel überflüssiger Code geschrieben: Jede Zelle hat noch Höhen-, Breiten- und Hintergrundattribute erhalten. Markieren Sie die Zellen. Im Eigenschafteninspektor sehen Sie dann, ob für die jeweilige Zelle bzw. Zellen Werte eingetragen sind. Löschen Sie diese Einträge und markieren Sie stattdessen die ganze Zeile (Spalte) und setzen dort die Werte ein. Nutzen Sie das erweiterte Markieren (KLICK + BEFEHLSTASTE), um die Zellen auszuwählen.

Es geht nicht nur darum, überflüssigen Code loszuwerden, sondern auch den Code so elegant und editierbar wie möglich zu halten. Das bedeutet, schnell Änderungen vornehmen zu können.

Der Trick besteht darin, dass Sie nicht alle Zellen einer Zeile (Spalte) markieren, weil Dreamweaver dann annimmt, dass Sie die gesamte Zeile meinen. Nur wenn die Löschungen im „Zell-Modus“ vorgenommen werden, sind sie wirksam. Wenn Sie zum Beispiel die ganze Spalte markieren, einen Wert eingeben und diesen Wert dann wieder löschen, werden alle Werte der einzelnen Zellen überschrieben, egal welchen Wert sie enthielten.

► Zieleinlauf

Da wir ohne Zellauffüllung (CELLPADDING) gearbeitet haben, setzen wir jetzt vor jeden Namen in der linken Spalte ein geschütztes Leerzeichen. In der linken oberen Zelle sollte in jedem Fall entweder ein geschütztes Leerzeichen oder ein blind.gif stehen.

Wenn wir in unserer Beispieltabelle die rechnerisch richtigen Spaltenbreiten einsetzen ($72 + 12 \times 44 = 600$), werden wegen der ungleichen Inhalte der Zellen unterschiedliche Breiten im Netscape Navigator 4.5 angezeigt. Setzen Sie die Spaltenbreiten größer als die Summe der Tabellenbreite (600), also auf $(100 + 12 \times 50 = 700)$. Bei einer Tabelle mit relativen Elementen (Text) kann kein pixelgenaues Ergebnis erwartet werden.

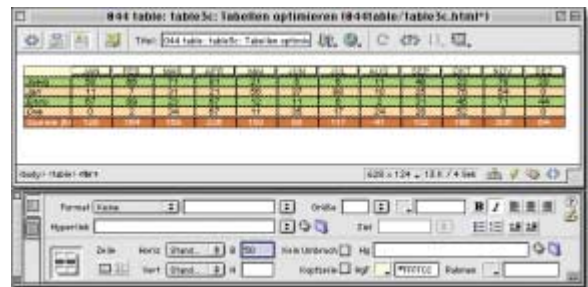


Wie dies noch einfacher geht, sehen Sie unter Kapitel Eigenschafteninspektor auf Seite 158.



◀ **Wichtig beim Ändern einer Tabellenformatierung ist die Option „Alle Attribute auf TD-Tags, nicht auf TR-Tags anwenden“. Wenn diese Option gewählt ist, werden die einzelnen Zellen formatiert, sonst nur die Zeilen.**

**Formatieren Sie eine Referenzzeile. ►
In diesem Fall ist das die Breite der Monate.
Wählen Sie Werte, deren Summe größer ist als
die Tabellenbreite. Nur so gewährleisten Sie
eine weitgehende Übereinstimmung in
verschiedenen Browsern.**



▲ **Der Netscape Navigator 4.5 zeigt nur geringe Abweichungen in der Darstellung im Vergleich zum Internet Explorer 4.5.**



▲ **Die gleiche Darstellung im Internet Explorer 4.5**

► Tabellen sortieren

Das fehlende „u“ in „Spaltenräume“ können Sie in Configuration: Commands: Sort Table.htm in der Zeile 27 korrigieren, indem Sie es bei „Spalten%E4me“ einfügen, also „Spalten%E4ume“. Am Anfang der Zeile erhalten Sie auch den Hinweis im Klartext: Spans Are Present. Übrigens fällt dieser Textbug bereits seit Dreamweaver 2 durch die Qualitätskontrolle.

Dreamweaver 2 enthielt erstmalig ein Werkzeug zum Sortieren von Tabellen. Um zu sehen, was sich dahinter verbirgt, wenden wir es auf die eben optimierte Tabelle an. Wenn Sie die Tabelle markieren und BEFEHLE: TABELLE SORTIEREN... wählen, erhalten Sie prompt folgende Meldung: „Der Befehl TABELLE SORTIEREN kann nicht auf Tabellen angewandt werden, die Zeilen- oder Spaltenräume enthalten“.

Zuerst müssen Sie aus der Übungstabelle tabelle3d.htm die <COLSPANS> entfernen. Das Sortieren hätten wir dem Optimieren der Tabelle vorziehen sollen. Wenn wir von Anfang an gewusst hätten, in welcher Reihenfolge die Zeilen stehen sollen, hätten wir die Tabelle von vornherein so aufgebaut oder bequem in Excel sortieren lassen.

Schade, dass dieses Feature noch nicht ganz praxisnah arbeitet. Zusätzlich könnte ich mir vorstellen, die letzte Zeile (Summe) einer Tabelle vom Sortieren per Option auszuschließen oder das Sortieren nur auf einzelne Zeilenbereiche anzuwenden.

Die Tabelle **table4a1.html** vor und nach dem Sortieren...

	Januar	Februar	März	April	Mai	Juni	Juli	August	September	Oktober	November	Dezember
Joerg	50	66	71	81	21	5	6	11	48	23	78	20
Jan	11	7	31	21	56	37	88	10	25	76	54	0
Esso	67	89	23	67	12	11	6	2	31	45	71	44
Ove	0	2	34	67	11	35	17	24	28	52	3	0
Summe (k)	128	164	159	236	100	88	117	47	132	196	206	64

Die Tabelle **table4a1.html** nach dem Sortieren...

	Januar	Februar	März	April	Mai	Juni	Juli	August	September	Oktober	November	Dezember
Esso	67	89	23	67	12	11	6	2	31	45	71	44
Jan	11	7	31	21	56	37	88	10	25	76	54	0
Joerg	50	66	71	81	21	5	6	11	48	23	78	20
Ove	0	2	34	67	11	35	17	24	28	52	3	0
Summe (k)	128	164	159	236	100	88	117	47	132	196	206	64

- Die Tabelle **table4a1.html** vor und nach dem Sortieren...
- ... sowie die dazu gehörigen Sortierkriterien.

Tabelle sortieren

Sortieren nach: Spalte 1

Reihenfolge: Alphabetisch Aufsteigend

Daten nach:

Reihenfolge: Alphabetisch Aufsteigend

Optionen: ☐ Erste Zeile beim Sortieren berücksichtigen
☐ TR-Attribute mit sortierter Zeile beibehalten

OK Anwenden Abbrechen Hilfe

Die Tabelle **table4a2.html** vor und nach dem Sortieren...

	Januar	Februar	März	April	Mai	Juni	Juli	August	September	Oktober	November	Dezember
Joerg	50	66	71	81	21	5	6	11	48	23	78	20
Jan	11	7	31	21	56	37	88	10	25	76	54	0
Esso	67	89	23	67	12	11	6	2	31	45	71	44
Ove	0	2	34	67	11	35	17	24	28	52	3	0
Summe (k)	128	164	159	236	100	88	117	47	132	196	206	64

Die Tabelle **table4a2.html** nach dem Sortieren...

	Januar	Februar	März	April	Mai	Juni	Juli	August	September	Oktober	November	Dezember
Summe (k)	128	164	159	236	100	88	117	47	132	196	206	64
Esso	67	89	23	67	12	11	6	2	31	45	71	44
Jan	11	7	31	21	56	37	88	10	25	76	54	0
Ove	0	2	34	67	11	35	17	24	28	52	3	0
Joerg	50	66	71	81	21	5	6	11	48	23	78	20

- Die Tabelle **table4a2.html** vor und nach dem Sortieren...
- ... sowie die dazu gehörigen Sortierkriterien.

Tabelle sortieren

Sortieren nach: Spalte 2

Reihenfolge: Numerisch Absteigend

Daten nach:

Reihenfolge: Alphabetisch Aufsteigend

Optionen: ☐ Erste Zeile beim Sortieren berücksichtigen
☒ TR-Attribute mit sortierter Zeile beibehalten

OK Anwenden Abbrechen Hilfe

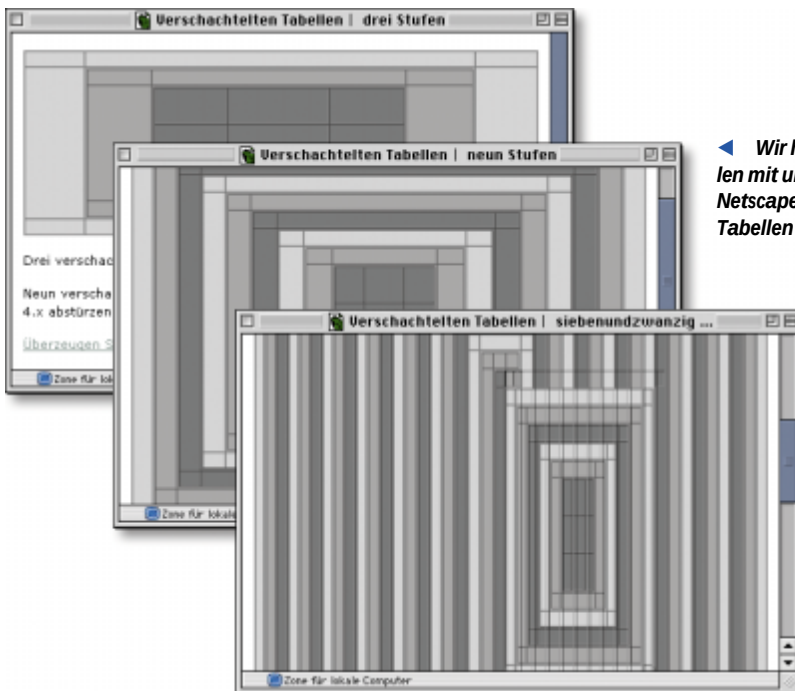
- ① Öffnen Sie die Datei table4a.html mit Dreamweaver. Anhand dieser Tabelle lassen sich die Möglichkeiten von Tabellen sortieren am besten demonstrieren.
- ② Markieren Sie die Tabelle, und wählen Sie BEFEHLE: TABELLE SORTIEREN. Sortieren Sie aufsteigend nach den alphabetischen Kriterien der ersten Spalte.

Das Ergebnis sehen Sie in der Tabelle darunter. Leere Zeilen (und Zellen) wurden nach oben sortiert. Dass der Name mit E noch weiter oben in die Tabelle einsortiert wurde, liegt daran, dass das geschützte Leerzeichen (), welches Dreamweaver unsichtbar in jede leere Zelle setzt, in der Zeichentabelle zwischen den Buchstaben H und I einsortiert wird. Da die erste Zeile oft eine Kopfzeilenfunktion hat, wird sie nur dann sortiert, wenn die entsprechende Option gesetzt ist.

Um zu sehen, wie Dreamweaver mit den vorliegenden Attributen in einer Tabelle umgeht, habe ich die leeren Zeilen gelöscht und die Zeilen mit Hintergrundfarben formatiert.

Wenn wir jetzt z.B. nach der zweiten Spalte numerisch absteigend sortieren lassen, erhalten wir das unten stehende Ergebnis, vorausgesetzt die Option TR-ATTRIBUTE BEIBEHALTEN wurde gesetzt. Im anderen Fall blieben die Zeilenhintergrundfarben im Wechsel erhalten.

Verschachtelte Tabellen



◀ *Wir haben drei verschiedene verschachtelte Tabellen mit unterschiedlichen Browsern getestet. Die frühen Netscape-Browser (bis 4.x) kommen mit verschachtelten Tabellen generell nicht so gut zurecht.*

Beispiele
044_nested_tables1.html



Sie kennen russische Matruschka-Puppen? Genau, die Puppe in der Puppe in der Puppe ... – etwas absolut Faszinierendes, wie verschachtelte Tabellen (*nested tables*) auch. Jedoch bergen verschachtelte Tabellen zwei Gefahren: erstens, sich in Code und Seitenlayout zu verirren, zweitens, unnötigen Code zu erzeugen. Abgesehen davon brauchen verschachtelte Tabellen beim Seitenaufbau im Browser etwas länger.

Bei starken Verschachtelungen kommt es bei allen Browsern zu falschen Darstellungen der Tabellen, wenn Sie die Fenstergröße verändern.

Aber für wirklich anspruchsvolle Layouts kommen Sie um dieses Feature nicht herum. Sie haben es hier mit einem sehr fein justierbaren und flexibel einsetzbaren Werkzeug zu tun. Wenn Sie entsprechend Zeit in die Arbeitsvorbereitung investieren, werden Sie von dem Ergebnis nicht enttäuscht.

- Machen Sie einen Plan von Ihrem Vorhaben. Es kann eine einfache Bleistiftzeichnung sein oder aber ein bereits auf das letzte Pixel ausgefeilte Layout.
- Lassen Sie beim Arbeiten den Tag-Selektor nicht aus den Augen. So können Sie jederzeit die richtigen Tabellenelemente auswählen.
- Erstellen Sie eigene modifizierte Tabellenobjekte, die Sie an Ihr Vorhaben anpassen.
- Immer wenn Sie eine Zelle nicht aufteilen können, z.B. weil in der Zelle bereits komplexe Inhalte stehen, sollten Sie es mit einer verschachtelten Tabelle versuchen. Das ist mitunter viel erquicklicher und zielführender als sich mit COLSPAN und ROWSPAN herumzuschlagen.

Eine typische verschachtelte
Tabelle. Die einzelnen Tabellen
sind mit einer Hintergrundfarbe
gekennzeichnet.

The screenshot shows a web browser window titled "044 table: table5a: Verschachtelte Tabellen (044Table/table5a.html)". The browser address bar shows "Tabelle: 044 table: table5a: Verschachtelte". The main content area displays a complex nested table structure with five distinct colored sub-tables:

- Tabelle 1 (aussen):** A light blue table with dimensions 8 760 H420, located in the top-left corner.
- Tabelle 2 (innen):** A yellow table with dimensions 8 500, located in the top-right corner.
- Tabelle 3 (innen):** A green table with dimensions 8 100, located in the middle-left area.
- Tabelle 4 (innen):** A light blue table with dimensions 8 500, located in the middle-right area.
- Tabelle 5 (innen):** A purple table with dimensions 8 90%, located in the bottom-right corner.

The browser status bar at the bottom shows "TT9 - 991 - 6 K / 2 Sek".

► Von außen nach innen

Arbeiten Sie – bereits im Entwurf – immer von außen nach innen. Seien Sie *pixelgenau*. Verwenden Sie für die Breite der äußeren Tabelle absolute Maße; für die inneren Tabellen können Sie auch relative Maße (Prozent) verwenden. Mit Höhenmaßen müssen Sie experimentieren. Hier verhalten sich die einzelnen Browser mitunter sehr unterschiedlich. Bei den üblichen Layoutformen sind Höhenmaße für Tabellen nur in seltenen Fällen sinnvoll.

Setzen Sie auch die Einstellungen für Zellraum und Zellzwischenraum überlegt ein. Ich arbeite in den meisten Fällen mit der Einstellung „0“ für diese Attribute und verwende stattdessen Marginalzellen, also Spaltenzwischenräume, die aus Zellen bestehen, die die notwendigen Abstände herstellen. Damit bin ich viel flexibler im Layout.

► Von oben nach unten

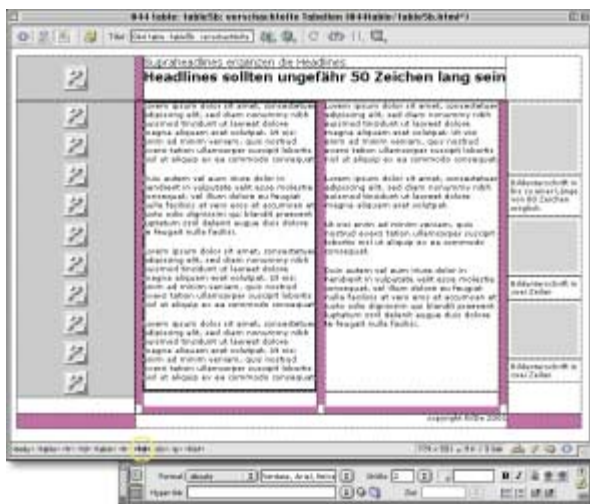
Arbeiten Sie sich in den verschachtelten Tabellen mit der Zeilenhöhe immer von oben nach unten durch. Damit vermeiden Sie, dass Ihnen die ganze Tabelle nach unten wegwächst, da Dreamweaver bei manueller Höheneinstellung immer absolute Werte einsetzt.

Ich arbeite in der Konstruktionsphase des Seitenlayouts sehr gern mit Platzhalterelementen, die für die späteren Inhalte stehen. Die Vorteile hierbei sind: Für das Layout müssen noch nicht alle Seitenelemente (Texte, Buttons, Bilder) vorliegen, der Seitenaufbau ist extrem schnell und es besteht die genaue Kontrolle über die einzelnen Pixel.

Sie arbeiten in dieser Phase sehr viel mit der Browser-Vorschau, um immer wieder das Ergebnis und dessen Kompatibilität zu überprüfen. Vergessen Sie auch nicht –



Beispiele:
[table5a.html](#) – [table5c.html](#)



► Für das passgenaue Arbeiten beim Aufriss einer Seite habe ich mir ein Set 1-Pixel-großer Bilder (*blind*, *grey* und *magenta*) angelegt, die entweder die einzelnen Inhaltselemente simulieren oder leere Tabellenelemente am Platz halten. Nachdem ich die Tabellen aufgezogen habe, setze ich im Wechsel „grey“ (Inhalt) und „magenta“ (Weißraum) ein, baue die Seitenelemente auf und teste das Verhalten der einzelnen Elemente in verschiedenen Browsern. Nach dem erfolgreichen Aufbau der Seite können die Elemente schnell durch entsprechende Inhaltselemente oder das *blind.gif* ersetzt werden. Hier lässt sich dann Suchen-Ersetzen anwenden, um im Handumdrehen alle „magenta“ durch „blind“ auszutauschen.

Eine etwas andere Technik, die auch gleich den noch fehlenden Inhalt dokumentiert, besteht darin, ein nicht existierendes Bild einzusetzen (x.gif) und dessen spätere Funktion und Dimension im Alt-Tag zu kommentieren. Im Browser haben Sie dann sofort den Überblick.



Sie können hierfür auch das Erweiterungsobjekt „Lorem Ipsum“ einsetzen, das Sie vom Macromedia Exchange Server zum Download finden.

besonders wenn Sie viel „von Hand“ im Code arbeiten oder einen externen Editor benutzen – Dreamweaver einen HTML-Check durchführen zu lassen.

Blindtexte sollten in der veranschlagten Länge eingesetzt werden. Benutzen Sie dazu den „Lorem ipsum“-Blindtext, der im Übungsverzeichnis auf der CD-ROM – auch in einer ausgezählten Version mit 1000 Anschlägen – enthalten ist.

Unentbehrliche Helfer

► Eigenschafteninspektor

Der Eigenschafteninspektor zeigt die Attribute und Werte der einzelnen Tabellenelemente detailliert an. Mit seiner Hilfe wird die Feineinstellung vorgenommen.

Im Tabellenmodus wird das Tabellensymbol angezeigt. Im Eingabefenster daneben kann ein Tabellennamen eingetragen werden, der bei einem Aufruf (call) der Tabelle durch JavaScript eine Rolle spielt. Außerdem werden die Zeilen- und Spaltenanzahl, die Zellauffüllung sowie der Zellraum, die Ausrichtung und Rahmenstärke angezeigt.

Links unten in der Ecke befinden sich vier Icons, die Zeilenhöhen und Spaltenbreiten löschen sowie die Werte der Tabellenbreite in Pixel bzw. Prozent umwandeln. Daneben kann der Tabelle ein vertikaler und horizontaler Abstand zu anderen Seitenelementen zugewiesen werden. Farbattribute, wie heller und dunkler Rahmen, Rahmenfarbe, Hintergrundfarbe, und das Einsetzen eines Hintergrundbildes runden das Menü ab.



▲ **Der Eigenschafteninspektor im Tabellenmodus**



▲ **Der Eigenschafteninspektor im Zeilenmodus**



▲ **Der Eigenschafteninspektor im Spaltenmodus**



▲ **Der Eigenschafteninspektor im Zellenmodus**

Spalten-, Zeilen- und Zellenmodi unterscheiden sich wesentlich vom Tabellenmodus. Im oberen Teil des Eigenschafteninspektors werden jetzt die Kontrollen für die Formatierung der Inhalte sichtbar. Im unteren Teil stehen das Symbol des jeweiligen Tabellenelements sowie gleich rechts davon die Icons für das Verbinden und das Aufteilen. Horizontale und vertikale Ausrichtung bezieht sich auf die Inhalte der Spalte, während B und H die Dimensionen der Spalte in Pixel oder Prozent festlegen.

► Kontextmenü

Wenn Sie mit gedrückter **CTRL**-TASTE (bei Windows mit der **RECHTEN MAUSTASTE**) auf ein Element klicken, erscheint ein Kontextmenü, mit dem Sie die Tabelle sehr zügig editieren können. Neben der Formatierung der Inhalte können komplexe Funktionen – die sonst über den Eigenschafteninspektor, das Hauptmenü oder per Tastaturkürzel ausgeführt werden – auf die Tabellenelemente angewendet werden; zum Beispiel können Sie eine Zelle teilen.

► Tag-Selektor

Besonders bei der Bearbeitung von verschachtelten Tabellen ist der Tag-Selektor ein außerordentlich nützliches Werkzeug, weil Sie mit ihm jederzeit die Übersicht und Kontrolle behalten. Wenn Sie auf die verschiedenen Tags klicken, werden die korrespondierenden Elemente im Dokumentfenster markiert. Ungleich schwieriger ist es, die Elemente direkt im Dokumentfenster auszuwählen. Zusammen mit dem

Mit dem Tag-Selektor ► können Sie leicht in verschachtelten Tabellen navigieren. Einfach das Element im Dokumentfenster markieren, das korrespondierende Tag wird unten links in der Statuszeile angezeigt. Wenn Sie jetzt ein Tag weiter links anklicken, werden im Dokumentfenster die in der Hierarchie nächsthöheren Elemente angezeigt.

Eigenschafteninspektor haben Sie so eine optimale Arbeitsumgebung, um in Tabellen effektiv zu arbeiten.

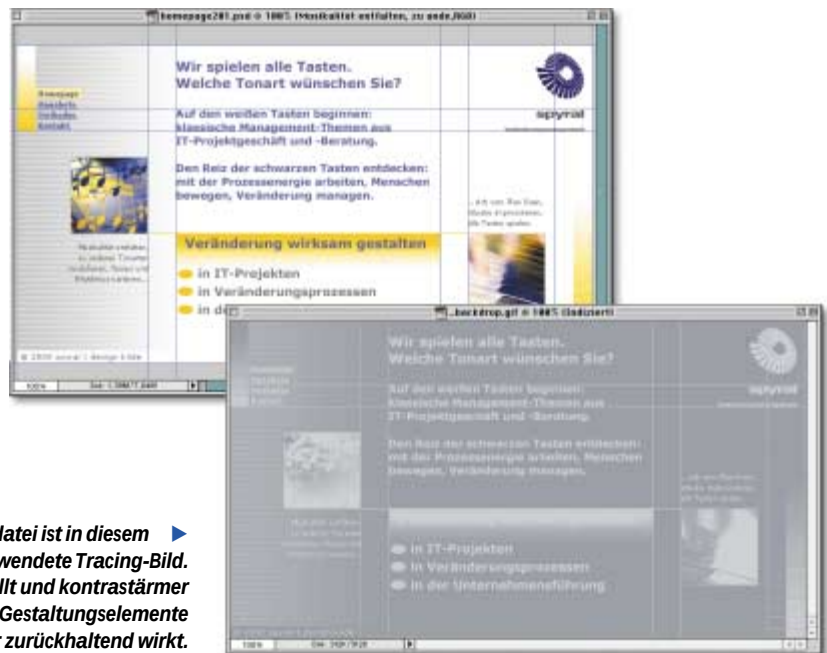


Layouten mit Tabellen

Um mit Tabellen im WYSIWYG-Modus zu arbeiten, schalten Sie am besten die Tabellenrahmen aus mit "Ansicht: Visuelle Hilfsmittel: Tabellenrahmen".

Da Sie jetzt wissen, wie Tabellen verschachtelt werden, kennen Sie die Grundlage zum Aufbau eines Layouts mit Tabellen, mit dem Zweck, die einzelnen Elemente einer Seite in einem Gestaltungsraster zu organisieren. Dieses Raster (*grid*) ist teils statisch, teils flexibel, um sich veränderlichen Inhalten anzupassen. Dementsprechend müssen auch die Elemente der Tabellen unterschiedlich angepasst werden.

Ebenen (CSS *layers*) bieten eine ähnliche Kontrolle in der Layoutgenauigkeit, sind jedoch nicht rückwärtskompatibel zu älteren Standards. Eine klassisch aufgebaute Tabelle wird auch von Browsern der zweiten und dritten Generation akzeptabel dargestellt. Außerdem kann der Code viel kürzer ausfallen und leichter editiert werden.



Der Screenshot der Photoshop-Layoutdatei ist in diesem ► Beispiel der Ausgangspunkt für das verwendete Tracing-Bild. Es wurde entfärbt, negativ gestellt und kontrastärmer gemacht, damit es, wenn – später die Gestaltungselemente ins Layout eingefügt werden –, sehr zurückhaltend wirkt.

► Tracing-Bilder

Eine übliche Methode ist – ausgehend vom grafischen Entwurf – die Seite pixelgenau nachzubauen. Hier gibt es ein sehr hilfreiches Feature, das eine Darstellungsebene in den Hintergrund einzieht, die nur von Dreamweaver – nicht aber im Browser – dargestellt wird.

Das Seitenlayout wird mit einem Gestaltungsprogramm wie Freehand oder Photoshop entworfen und als GIF-, JPEG- oder PNG-Format im Bildverzeichnis des HTML-Dokuments abgelegt.

Sie laden das Tracing-Bild mit ANSICHT: TRACING-BILD: LADEN... Im Einstellungsfenster SEITENEIGENSCHAFTEN (MODIFIZIEREN: SEITENEIGENSCHAFTEN) können Sie mit einem Schieberegler die Transparenz des Bildes einstellen. Unter ANSICHT: TRACING-BILD: POSITION EINSTELLEN können Sie die Position des Tracingbildes mit Ihrem Layout abstimmen. Im gleichen Menü:

- ZEIGEN blendet das ausgewählte Tracingbild ein.
- AN AUSWAHL AUSRICHTEN setzt das Tracingbild bündig mit der linken oberen Ecke des von Ihnen ausgewählten Objektes im Dokumentfenster.
- POSITION EINSTELLEN lässt Sie die Position des Bildes vom linken oberen Rand numerisch einstellen.
- POSITION ZURÜCKSETZEN setzt das Bild in die Ausgangsposition (0/0) zurück.



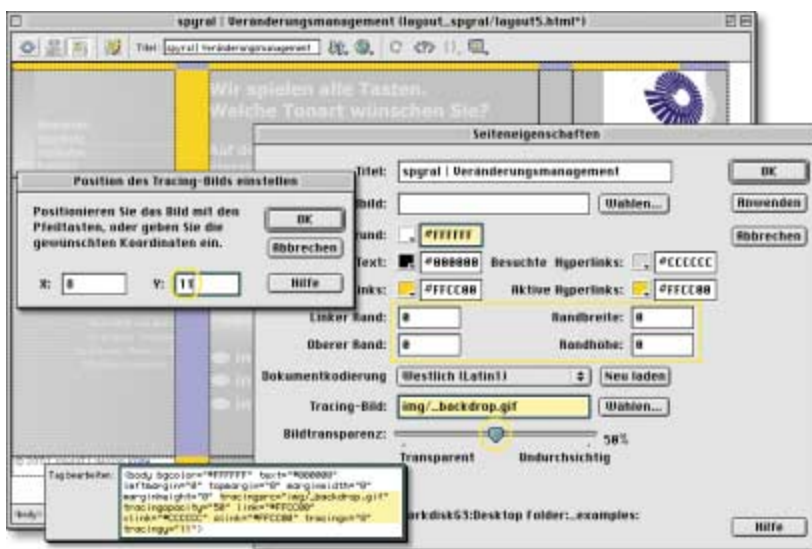
Die hier verwendeten Beispieldateien finden Sie im Ordner 044table/layout_spyral/.

► Design-Templates

Die meisten Seiten einer Site folgen einem Grundaufbau mit wiederkehrenden Elementen, die durch Tabellen fixiert werden. Zu diesen Elementen zählen Logos,



Beispiele: table7a.html – table7c.html



◀ Die Einstellungsfenster für das Tracing-Bild. Im Fenster „Seiteneigenschaften“ können Sie auch den Browser-Rand einstellen. Unten links der Quellcode, der als XML-Erweiterung im Body-Tag nur von Dreamweaver interpretiert wird. Im Hintergrund das Dokumentfenster, in dem bereits die ersten Gestaltungselemente in den Tabellenaufbau eingefügt wurden. Deutlich sichtbar auch die horizontalen und vertikalen Referenzzeilen.

Menüs, Navigationsfunktionen sowie die Spaltendefinitionen für Texte und Bilder. Es ist sinnvoll, einige mögliche Varianten durchzuspielen, ehe die Gestaltungsvorlagen festgelegt werden: verschiedene Überschriftenvarianten, mehrspaltige Texte, Funktionstabellen über mehrere Spalten sowie unterschiedliche Bilddimensionen. Um die Templates realistisch zu gestalten, können „Dummy-Bilder“ für noch unfertige Gestaltungselemente eingesetzt werden.

► Ränder

Wie sie mit Dream-Templates arbeiten, lesen Sie im Kapitel Elemente und Vorlagen auf Seite 121.



Eine HTML-Seite wird von verschiedenen Browsern unterschiedlich dargestellt. So benutzt jeder Browser andere Koordinaten für den Abstand zwischen der oberen linken Ecke der HTML-Seite und dem Browserfenster (*offset*). Dies kann sehr hinderlich sein, wenn pixelgenaues Fluchten von Vorder- und Hintergrundgrafik erwünscht ist. Dreamweaver 4 bietet Ihnen jetzt erstmals die Möglichkeit, diesen Offset bequem im Fenster SEITENEIGENSCHAFTEN (MODIFIZIEREN: SEITENEIGENSCHAFTEN) einzustellen.

► Tabellenaufbau

Mit dem geladenen Tracing-Bild werden jetzt pixelgenaue Tabellen in die Seite eingezogen, die mit *blind.gif* (*shims*) als Platzhalter positioniert werden.

In den verschachtelten Tabellen können zur besseren Unterscheidung auch *yellow.gif* und *blue3.gif* eingesetzt werden.

Bevor wir uns der nächsten Funktion zuwenden, folgen zusammenfassend einige Grundregeln für das Layouten mit Tabellen:

- Vereinfachen Sie Ihren Entwurf, versuchen Sie einem Gestaltungsraster zu folgen – weniger ist meist mehr.
- Denken Sie daran, dass jede weitere Spalte und Zeile einer Tabelle zusätzliche Ladezeit bedeutet.
- Benutzen Sie – wenn es Ihr Layout erlaubt – dynamische Tabellen, die sich der Bildschirmbreite anpassen.
- Vermeiden Sie die unnötige Verschachtelung von Tabellen. Drei Verschachtelungsstufen sind das Maximum. Insbesondere ältere Netscape Browser haben mit starker Verschachtelung Probleme.
- Sie sind flexibler mit Ihrem Layout, wenn Sie Tabellen (oder Zeilen) untereinander anlegen, anstatt Sie ineinander zu verschachteln.
- Wenn Sie ein wenig strukturiertes, eher chaotisches Layout haben, benutzen Sie Ebenen (CSS *layers*) statt Tabellen. Damit sind Sie zwar nicht mehr unbedingt abwärtskompatibel, dafür haben Sie aber sehr viel geringere Datenmengen. In unserem Beispiel hat das Tabellen-Layout 12.032 Byte, das Ebenenlayout hingegen nur 2.173 Byte.
- Überprüfen Sie den Code grundsätzlich noch einmal. Nehmen Sie überflüssige Tags von Hand heraus (*width*, *height* etc.).

Mehr zu Hintergrundbildern und -farben in Tabellen auch im Kapitel Image auf Seite 195.





◀ Das komplette Layout. In die Tabelle wurde ein Hintergrundbild eingefügt – die gefiederten grauen Streifen am linken Rand. Browser behandeln die Darstellung von Hintergrundbildern in Tabellen unterschiedlich: Netscape Navigator wiederholt das Hintergrundbild in jeder Zelle, unabhängig davon, ob das Bild der Tabelle, der Reihe oder der einzelnen Zelle zugeordnet wurde. Einen Workaround hierzu finden Sie in der Beispieldatei 044_background_images.html

Die fertige Seite im Browser ►
betrachtet. Um die eigentliche Seite herum befindet sich ein dynamischer grauer Rahmen, der sich der Fenstergröße anpasst. Mehr dazu erfahren Sie in der Beispieldatei 044_dynamic_tables1.html.



Layouttabellen

Ein bereits lange erwartetes Feature, welches andere Programme wie z.B. GoLive schon vor Jahren anbieten konnten, sind Layouttabellen (*layout tables*). Jedoch ist – mit anderen vergleichbaren Tabellen- und Layouttools verglichen – der von Dreamweaver generierte Code viel schlanker und besser optimiert.

Layouttabellen ermöglichen ein freies und spontanes Arbeiten mit Tabellen. Dies dürfte vielen kreativen Designern, die vielleicht eben erst ins Webdesign eingestiegen sind, den Weg zur Seitengestaltung mit Tabellen ebnen. Auch Designer mit eher planerischem Vorgehen haben mit Layouttabellen jederzeit die numerische Kontrolle über die Dimensionen der Tabellen und Zellen.

Da diese neue Funktion ein sehr elegantes und unbeschwertes Arbeiten im Entwurfsmodus – also an der Oberfläche – erlaubt, halte ich es für wichtig, dass Sie den Code hinter den erzeugten Tabellenstrukturen verstehen lernen. Sonst kann es passieren, dass Sie später auf Ihrer Seite etliche Kilobyte überflüssigen Code „herumschleppen“.



Wenn Sie also Seiten produzieren wollen, die höchsten Ansprüchen in Puncto Codeoptimierung, Replizierbarkeit und Flexibilität im Layout genügen sollen, werden Sie nicht umhinkommen, den Code der erzeugten Tabellen zu überprüfen und eventuell von Hand nachzubessern. Dies gilt insbesondere, wenn Sie das erstellte Layout in einer Vorlage einsetzen wollen, die zig-, hundert- oder gar tausendfach vervielfältigt wird.



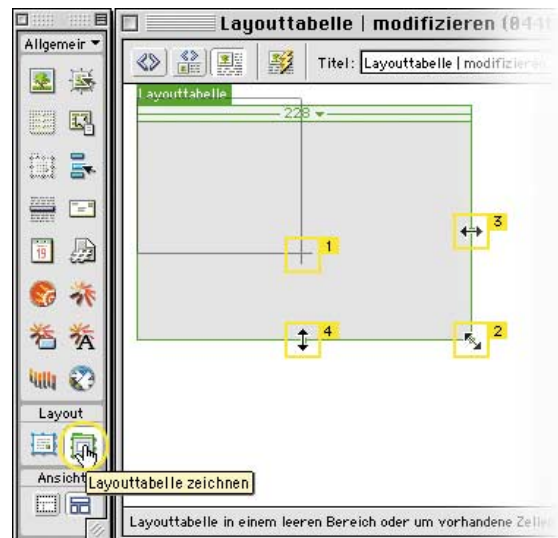
◀ Wenn Sie das erste Mal den Layoutmodus benutzen, gibt Ihnen Dreamweaver in einem eigenen Fenster eine kleine Einführung für den Umgang mit Layouttabellen und -zellen.



▲ In den Voreinstellungen für die Layoutansicht können Sie definieren, wie Platzhalterbilder eingesetzt werden. Für jede definierte Site können Sie ein bereits vorliegendes transparentes GIF suchen und zuweisen oder neu erstellen lassen. Auch die Markierungsfarben für die einzelnen Layoutelemente setzen Sie hier.

Im unteren Teil der Objektpalette finden Sie die Schaltflächen ▶ der Layoutansicht. Klicken Sie die Schaltfläche "Layouttabelle zeichnen". Ziehen Sie einfach mit dem Cursor eine Tabelle in beliebiger Größe auf (1). Dann können Sie die Dimensionen der Tabelle mit den Anfassern (handles) weiter modifizieren (1–3).

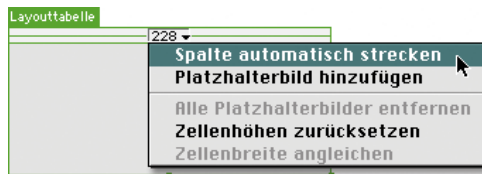
▲ Folgende Aufforderung erhalten Sie, wenn Sie versuchen, eine Layouttabelle oder -zelle von einer festen Breite auf eine automatisch gestreckte Breite zu definieren. Sie können dann wählen, wie Sie mit einem Platzhalterbild (blind-gif) umgehen wollen.



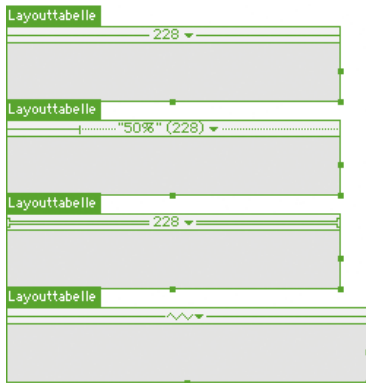
► Arbeiten mit Layouttabellen

Wenn Sie das erste Mal in den Layoutmodus (OBJEKTE-PALETTE: ANSICHT) schalten, gibt Ihnen Dreamweaver in einem Fenster die erste Hilfestellung. Je nachdem, ob Sie eine Layouttabelle oder Layoutzelle zeichnen wollen, wählen Sie das entsprechende Icon (OBJEKTE-PALETTE: LAYOUT).

Beginnen Sie mit dem Zeichnen einer Tabelle (rechtes Icon). Ziehen Sie die Tabelle mit dem Cursor direkt im Dokumentfenster auf. Die Tabelle wird durch einen grünen Rahmen mit einem grünen Reiter (*Register, Tabulator*) oben links angezeigt. Der Reiter ist defaultmäßig aktiviert. Wollen Sie es abschalten, wählen Sie

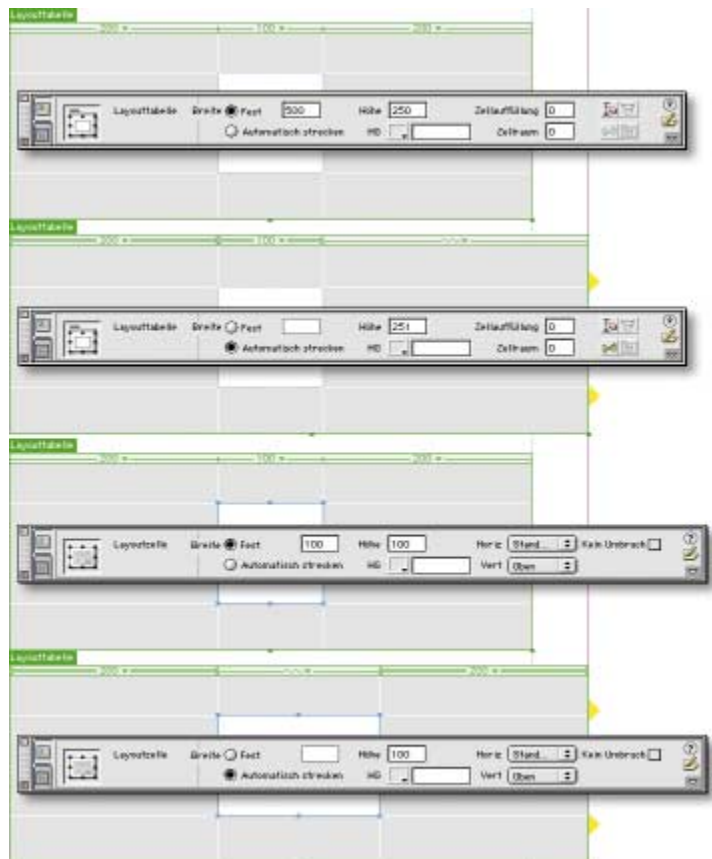


◀ **Am Kopf jeder Spalte können Sie durch ein Klicken auf das Dreieck neben dem angezeigten Wert der Spaltenbreite ein Popup-Menü aufrufen, indem Sie die Einstellungen der einzelnen Spalte verändern können.**



▲ **Im Kopf der Layouttabelle werden die vier Modi der Tabellenspalte grafisch und numerisch angezeigt. Absolute Spaltenbreite in Pixel, relative Spaltenbreite in Prozent und Pixel, absolute Spaltenbreite in Pixel mit eingesetztem Platzhalterbild und automatisch gestreckte Spaltenbreite. Siehe auch Beispieldatei 044_layouttable5a_01.html.**

Die vier Abbildungen zeigen ► das unterschiedliche Verhalten der Tabelle, je nachdem ob Sie mit festen oder automatisch gestreckten Tabellen und Tabellenzellen arbeiten. Eingebildet ist auch der Eigenschaftensinspektor, in dem Sie die jeweiligen Einstellungen ablesen können. Die blaue Linie zeigt die feste Gesamtbreite der Tabelle an. Die rote Linie mit den gelben Dreiecken macht deutlich, dass die Tabelle je nach verfügbarer Fenstergröße verbreitert wird.



ANSICHT: TABELLENANSICHT: TABULATOREN FÜR LAYOUTTABELLE ANZEIGEN. In der Mitte des Tabellenkopfes wird die Breite der Tabelle in Pixel angezeigt.

Hinter dem grünen Dreieck verbirgt sich ein Popup-Menü, mit dem Sie die Tabelle bearbeiten können:

- SPALTE AUTOMATISCH STRECKEN setzt den absoluten Wert der Spalte auf den relativen Wert von 100%. Die Spalte wird dynamisch und passt sich immer der Breite des Browserfensters an.
- PLATZHALTERBILD HINZUFÜGEN fügt der jeweiligen Zelle als Platzhalterbild ein transparentes GIF (*shim*) hinzu. Sie können ein bereits existierendes wählen oder von Dreamweaver eines generieren lassen.
- PLATZHALTERBILD ENTFERNEN, bzw. ALLE PLATZHALTERBILDER ENTFERNEN
- ZELLENHÖHEN ZURÜCKSETZEN: Wenn Sie die Tabelle beim Zeichnen aufziehen, bekommt sie automatisch die gezeichnete Höhe absolut zugewiesen. Wollen Sie jedoch, dass sich die Tabelle in der Höhe dynamisch (automatisch) verhält, wählen Sie diesen Befehl.
- ZELLENBREITE ANGLEICHEN: Hierbei werden im Tabellenkopf zwei unterschiedliche Werte der Zellendimension angezeigt. Dies ist z.B. der Fall, wenn im Code ein Prozentwert definiert wurde. Dann wird der Prozentwert und der absolute Wert angezeigt. Mit diesem Befehl wird die tatsächliche Breite mit der angegebenen abgeglichen, aus Prozent (relativ) werden Pixel (absolut).

► Arbeiten mit Layoutzellen

Jetzt zeichnen Sie mit dem linken Icon eine Tabellenzelle. Wenn Sie nicht bereits eine Tabelle in der Seite stehen haben, erzeugt dieses Werkzeug automatisch die zur Zelle gehörende Tabelle. Sie bewegen die Layoutzelle innerhalb der Tabelle, indem Sie einfach den blauen Rand anfassen. Auch mit den Cursortasten lässt sich eine Zelle oder verschachtelte Tabelle pixelgenau verschieben. Zum Verändern der Zellengröße benutzen Sie die Anfasser am unteren und rechten Rand sowie an der Ecke.

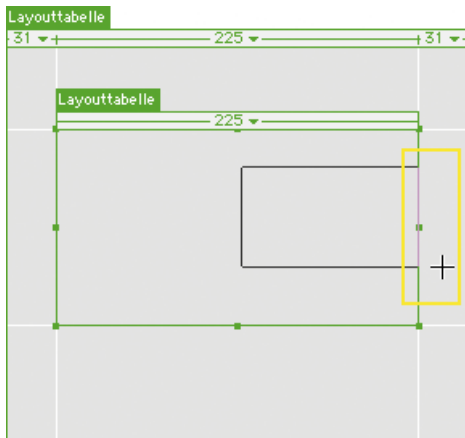
Wenn Sie mehrere Zellen – oder auch Tabellen – nacheinander anlegen wollen, halten Sie beim Zeichnen die BEFEHLSTASTE gedrückt. Die weiteren Zellen, die Sie in die Tabellen einziehen, haben die Eigenschaft, an bereits vorhandene Zellen zu springen. Wenn Sie dieses Einrasten (*snap to grid*) unterdrücken wollen, drücken Sie beim Zeichnen die (SHIFT)-TASTE.

Wollen Sie eine Tabelle löschen, markieren Sie diese und drücken die BACKSPACE-TASTE. Solange Sie im Layoutmodus arbeiten (grüner Tabellenrahmen), können Sie nur innerhalb der aktiven Tabelle arbeiten. Sie können diese Tabelle weder kopieren, noch ausschneiden oder einfügen. Wählen Sie für diese Operationen die Standardansicht.

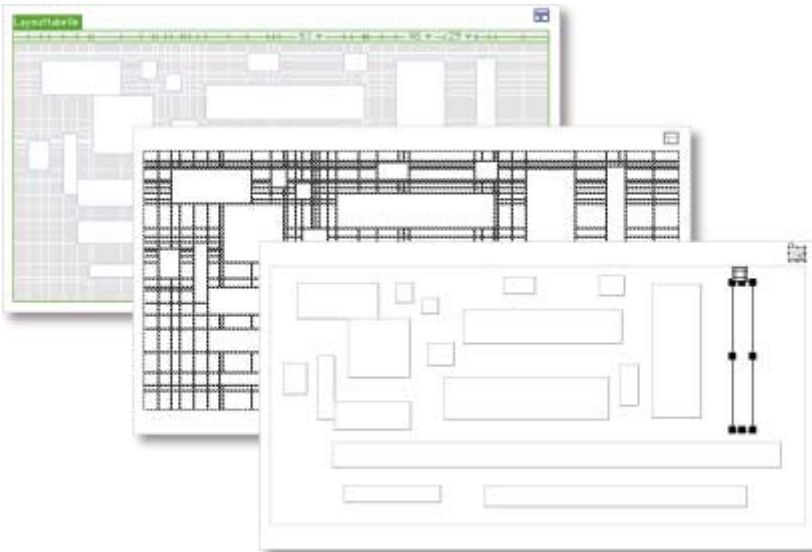
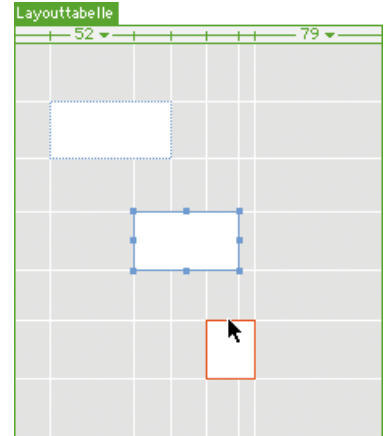
Wenn Sie bereits eine Tabelle in der Standardansicht angelegt haben und zum weiteren Arbeiten in die Layoutansicht wechseln, löschen Sie am besten die nicht benötigten leeren Layoutzellen. Sie bekommen nach dem Löschen des *non-breaking space* () eine graue Hintergrundfarbe.

Sie können im Layoutmodus auch Tabellen bearbeiten, die bereits mit Inhalten gefüllt sind – oder verschachtelte Tabellen. Für verschachtelte Tabellen gelten die gleichen Techniken wie für Zellen.

Wenn Sie im Zellenmodus arbeiten, klicken Sie die Schaltfläche „Tabellenzelle zeichnen“ in der Objektpalette. Die Tabelle wird mit der ersten Zelle generiert. Weitere Zellen können dann innerhalb der Tabelle gezeichnet werden. Inaktive Zellen haben einen blauen gestrichelten Rahmen. Wenn Sie mit dem Cursor über den Rand einer Layoutzelle gehen, wird er rot. Aktivierte Zellen haben einen blauen Rahmen mit Anfassern. Sie können die einzelnen Dimensionen der Zelle mit den Anfassern verändern, oder auch die gesamte Zelle innerhalb der Tabelle verschieben, indem Sie den blauen Rand anfassen.



◀ Sie können mehrere Layouttabellen ineinander verschachteln. Es ist jedoch möglich, innere Tabellen über die Begrenzung der sie umgebenden Tabelle zu ziehen.



◀ Hier wurde eine sehr komplexe (chaotische) Layouttabelle angelegt. Bei solchen Tabellen wächst das Datenvolumen schnell enorm an. Dreamweaver wird mit der Anzeige des Layoutmodus sehr schleppend. Oben die Layout- und Standardansichten der Tabelle 044_layouttable4a.html. Unten haben wir das gleiche Layout – statt als Tabelle – mit Ebenen angelegt und dabei 80% Code eingespart.

Unsichtbare Elemente auszuschalten, hat keinen Einfluss auf die Darstellung der Seite im Layoutmodus. Wenn Sie die Seite neutral betrachten wollen, müssen Sie in den normalen Tabellenmodus in der Entwurfsansicht zurückkehren.

Wie Sie Bilder mit den entsprechenden Tools wie Photoshop und Fireworks automatisch zu segmentierten Tabellen (sliced tables) wandeln, erfahren Sie im Kapitel Bildtechniken auf Seite 213.

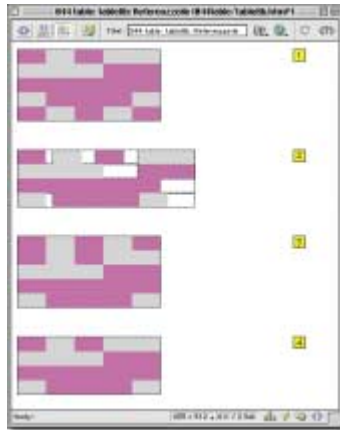


Die Referenzzeile ►
bestimmt die Spaltenbreite einer Tabelle, in der Zellen über mehrere Spalte spannen (colspan). Ohne die Referenzzeile würde die Tabelle auseinander fallen. Analog zu Referenzzeilen gibt es Referenzspalten, die die Zellenhöhen definieren.

► Bildtabellen

Mitunter machen der Seitenaufbau, die Navigation und die Ladezeiten es notwendig, zusammenhängende Bildflächen in einzelne Teile zu zerlegen. Tabellen bieten eine sehr sichere Form, um diese Bildsegmente (slices) zusammenzuhalten. Nicht immer ist der Einsatz von Tabellen notwendig, da Bilder – wenn sie ohne Leerzeichen im Code eingesetzt werden – sich lückenlos aneinander reihen. Probleme kann es geben, wenn die Bilder in mehreren Reihen untereinander stehen. Da treten schon mal von Browser zu Browser unterschiedliche Darstellungen auf. Abgesehen davon wird im Code schnell versehentlich ein Leerzeichen zu viel getippt und schon gerät das Ganze außer Kontrolle. Eine wichtige Rolle bei der Segmentierung von Bildtabellen spielt daher die Referenzzeile.

► Referenzzeile



Wichtig ist das Prinzip der Referenzzeile zu verstehen. Da der Browser die Tabelle von links oben nach rechts unten Zeile für Zeile liest, kann er auch nur das abbilden, was er „sieht“. Steht in der ersten Zeile bereits ein COLSPAN, erwartet er, weiter unten in der Tabelle die dazugehörigen Referenzzellen zu finden, woraus er das Gesamtbild der Tabelle ableiten kann.

Der Fehler, diese Referenzinformationen zu unterschlagen, tritt meist beim manuellen Tabellenbauen auf, mit dem Resultat, dass die Tabelle auseinander reißt. Was dagegen getan werden kann, sehen Sie im folgenden Beispiel:

- ❶ Wir erstellen eine komplexe Tabelle mit fünf Zeilen und fünf Spalten sowie mehreren COLSPANS. Links sehen Sie die Darstellung in Dreamweaver, rechts Netscape Navigator 4.5.
- ❷ Die gleiche Tabelle, nach dem Entfernen der letzten Zeile – die Referenzzeile ist abhanden gekommen. Die Tabelle bricht nach rechts aus.
- ❸ Jetzt haben wir die Referenzzeile in die erste Zeile gesetzt, dort erfüllt sie ihre Funktion am besten.
- ❹ Die gleiche Zeile – jedoch in jeder Zelle mit einem 1 Pixel hohen und 40 Pixel breiten blind.gif gefüllt. So haben wir die nötige Referenz, ohne mehr als ein Pixel an Höhe zu opfern.

Das Gleiche gilt im Prinzip auch beim Arbeiten mit ROWSPAN. Deshalb kann es sinnvoll sein, „unsichtbare“ Referenzzeilen und -spalten von vornherein im Layout vorzusehen. Sie können darüber hinaus als Spaltenzwischenräume und Randmargen einen nützlichen Dienst erweisen.

Ebenen in Tabellen konvertieren – und zurück

Dreamweaver besitzt ein weiteres starkes Werkzeug zum Bearbeiten von Tabellen: das Umwandeln von Ebenen (*layer*) in Tabellen und wieder zurück in Ebenen. Für den frei arbeitenden Webdesigner ist dies eine große Hilfe, da er nicht im Korsett der Tabellen denken und arbeiten muss, sondern die Gestaltungsmöglichkeiten im Layout durch freies Positionieren der Elemente voll ausschöpfen kann. Dies ist auch sinnvoll, wenn man sich den Workflow bei der Gestaltung von Webseiten anschaut:

- Der Webdesigner erhält oft eine Vorlage, deren Elemente er in einem Layout- und/oder Bildbearbeitungsprogramm für das Webdesign vorbereitet.
- Die Layoutvorlage wird dann als Tracing-Bild in Dreamweaver eingefügt.
- Die einzelnen Elemente werden ohne Überlappung in separate Ebenen gesetzt.
- Dann werden die Ebenen in Tabellen konvertiert (MODIFIZIEREN: KONVERTIEREN:

EBENEN IN TABELLE...).

- Jetzt ist die Seite kompatibel für Browser der dritten Generation.
- Nachdem der Auftraggeber seine Änderungswünsche angebracht hat, wird die Seite wieder mit einem einzigen Befehl (MODIFIZIEREN: KONVERTIEREN: TABELLEN IN EBENEN...) in Ebenen umgewandelt. Diese Prozesse können beliebig oft angewendet werden, ohne dass das Layout an Präzision einbüßt – sagt das Handbuch.



[table8b.html](#)

► Grenzen der Konvertierung

Bei einem Konvertierungstest zeigen sich jedoch Ungenauigkeiten, die im Bereich von mehreren Pixeln liegen, und deren Ursache nicht ganz klar ist. Ich habe eine mit Dreamweaver generierte Tabellendatei zwischen Tabellen und Ebenen hin- und hergewandelt und die Ausgangsdatei test01.html und das Endergebnis test05.html im Code verglichen: nonmatching.txt.

- test01.html: Tabellen
- test02.html: Tabellen in Ebenen konvertieren
- test03.html: Ebenen in Tabellen konvertieren
- test04.html: Tabellen in Ebenen konvertieren
- test05.html: Ebenen in Tabellen konvertieren

Von Nachteil ist außerdem, dass ein etwas unübersichtlicher Code entsteht, der sich von Hand schwerer editieren lässt und vor allem wesentlich länger ist.

Die konvertierten Dateien im Vergleich zeigen, dass die von Hand entwickelten Seiten von der Datenmenge her am besten abschneiden:

Tabellen versus Ebenen: ein Vergleich			
Dateiname	Art	Datenmenge	Vergleichswert
table9a.html	von Hand gebaute Tabelle	13,9 Kbyte	100%
table9b.html	umgewandelt in Ebenen (54 Ebenen)	15,9 Kbyte	114%
table9c.html	zurückgewandelt in Tabellen (13 Platzhalter-GIFs)	20,9 Kbyte	150%
table9d.html	von Hand optimiert	18,3 Kbyte	131%
Diese Dateien wurden noch mit Dreamweaver 3 umgewandelt.			

Die Testdateien sowie alle Beispieldateien zu diesem Kapitel finden Sie auf der CD-ROM: *examples/044table*

table9a.html

► Konvertierung von Tabellen in Ebenen

In unserem Beispiel haben wir eine andere Ausgangsdatei verwendet und eine konventionell von Hand erstellte Seite mit Tabellenlayout in Ebenen umgewandelt.

Die Seite wird in Dreamweaver geladen und dann mit dem Befehl MODIFIZIEREN: KONVERTIEREN: TABELLEN IN EBENEN... umgewandelt.

Für die Umwandlung stehen mehrere Optionen zur Verfügung, die eine zusätzliche Layoutkontrolle beim Arbeiten mit Ebenen geben. Wenn eine pixelgenaue Konvertierung erwünscht ist, ist es sinnvoll, die Ebenenüberlappung zu verhindern und das Einrasten am Gitternetz auszuschalten.

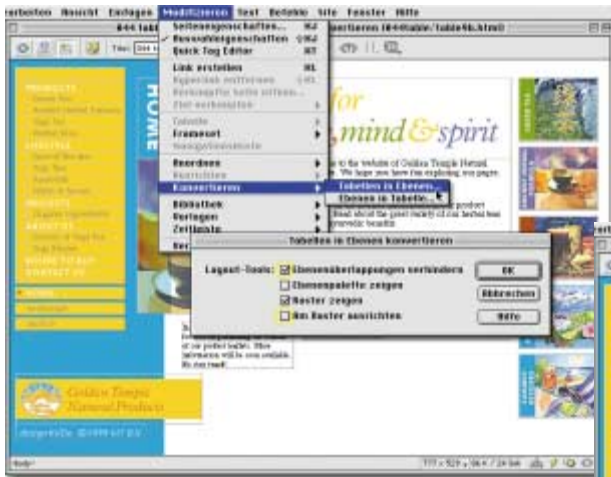
► Konvertierung von Ebenen in Tabellen

Die Umwandlung von Ebenen in Tabellen ist genauso einfach mit MODIFIZIEREN: KONVERTIEREN: EBENEN IN TABELLE...

Das Optionsmenü gibt uns eine Reihe von Einstellmöglichkeiten. Hier habe ich die wichtigsten – HÖCHSTE GENAUIGKEIT in Kombination mit DURCHSICHTIGE GIFs VERWENDEN – markiert. So sollte eine pixelgenaue Übersetzung gesichert sein. Interessant ist die Option KLEINSTE: LEERE ZELLEN AUSBLENDEN. Sie ermöglicht eine „ungefähre“ Layoutanpassung, deren Toleranz über den Pixelwert bestimmt wird. Leere Zellen, die kleiner als dieser Wert sind, werden mit Nachbarzellen verbunden.

table9b.html

◀ Die Konvertierung von Tabellen in Ebenen



Die Konvertierung von Ebenen in Tabellen ►



FRAMES

Frames wurden der Netzwelt erstmals mit der Einführung von Netscape 2.0 vorgestellt. Mit Frames können Browser-Fenster in mehrere Bereiche unterteilt werden, in die – unabhängig voneinander – neue Dateien geladen werden können. Dadurch lassen sich sehr interessante und komplexe Webseiten erstellen. Beispielsweise kann links im Browser-Fenster ein Navigationsbereich erstellt werden, der immer sichtbar ist. Wenn ein Besucher dann in diesem Bereich auf einen Link klickt, werden die dazugehörigen Inhalte im Hauptfenster geladen. Mit Frames bleibt die Navigation – auch wenn sich die Inhalte im Hauptfenster ändern oder gescrollt werden – ständig im Zugriff des Benutzers. Der große Vorteil ist also, sowohl Navigation als auch Content ständig im sichtbaren Bereich zu haben.

Viele der neueren Websites verwenden Frames nicht zuletzt deshalb, weil mit ihnen aufwendige Updates vermieden werden können. Anders als die bisher in diesem Buch besprochenen Webseiten sind Seiten mit Frames aus mehreren Dokumenten zusammengesetzt. Soll ein Punkt in der Navigation hinzugefügt werden, muss nur die Datei geändert werden, in dem die Navigation gespeichert ist. Auf normalen Webseiten hingegen müsste das Navigationsmenü auf allen Seiten geändert werden. Aus mehreren Dokumenten Seiten zusammenzusetzen, mag zunächst kompliziert klingen, doch so schwierig ist es nicht.

Für Websites mit tiefen Verzeichnisstrukturen können Navigationselemente in Frames ein Vorteil sein. Besonders wenn die Navigation auf abhängige Objekte (Bilder, Skripte, etc.) zugreift, da bei relativer Adressierung immer dieselben Pfade benutzt werden.



◀ **Komplexer Aufbau mit verschachtelten Frames. Eine typische Site der späten 90er Jahre: Klais Orgelbau (Beispiel 045frame/klais_v16/)**

Bei der Unterteilung eines Browser-Fensters in zwei Teilbereiche werden drei Dateien benötigt: jeweils eine HTML-Datei für jeden Teilbereich (*frame*) und eine weitere HTML-Datei für das Frameset. Es speichert die Informationen über die

Anordnung der einzelnen Dateien, die Stärke und Farbe der Rahmen zwischen den einzelnen Frames und legt fest, ob die einzelnen Frames Rollbalken erhalten.

Die Verschachtelung aufgelöst: ►
Das Frameset „fs_main.htm“ enthält die Framesets „fs_20.htm“ („oben“) und „fs_unten.html“. Das Frameset „fs_20.htm“ enthält die Frames „1“, „2“ und „3“, während das Frameset „fs_unten.html“ die Frames „4“, „5“ und „6“ enthält.



Hier ein einfaches Frameset:

```
<html>
<head>
<title>Ein einfaches Frameset</title>
</head>
<frameset rows="66,1*" frameborder="NO" border="0" framespacing="0">
  <frame name="topFrame" scrolling="NO" noresize src="top.html" >
  <frame name="mainFrame" src="content.html">
</frameset>
<noframes><body bgcolor="#FFFFFF">
Ihr Browser unterstuetzt keine Frames!
</body></noframes>
</html>
```


Die Frameset-Datei unterscheidet sich von gewöhnlichen HTML-Dateien nur durch das FRAMESET-Tag, welches nach dem Head-Tag eingesetzt wird. Die dazugehörigen Attribute bestimmen, aus welchen Dateien die Seite zusammengesetzt wird:

```
<frameset rows="66,1*" frameborder="NO" border="0" framespacing="0">
```

beschreibt dabei die Aufteilung des großen Fensters und legt fest, dass die Rahmen unsichtbar sein sollen.

```
<frame name="topFrame" scrolling="NO" noresize src="top.html">
```

benennt das erste Frame und nennt die Quelle der zugehörigen Datei. Ferner wird das Scrollen und Verschieben des Rahmens (*border*) verhindert. Für jeden Frame wird eine Codezeile dieser Art benötigt. Der Quelltext der Frames hat die Struktur einer normalen HTML-Datei:

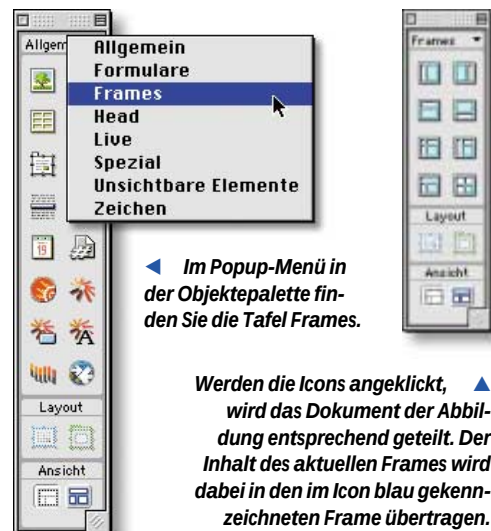
```
<html>
<head>
<title>Frame 1 (...)</title>
</head>
<body>
Frame 1 (...)
</body>
</html>
```

Frames erstellen

Erstellen Sie Frames in einem – vorzugsweise leeren – Dokument. Sowie Sie das Dokumentfenster in zwei Bereiche unterteilen, erstellt Dreamweaver automatisch eine Frameset-Datei. Sie haben drei Möglichkeiten dies zu tun:

► Vordefinierte Framesets

Der einfachste Weg Frames einzufügen, ist mit der neu in Dreamweaver 3 hinzugekommenen Tafel FRAMES der Objektpalette. Um ein Frameset zu erstellen, klicken Sie auf das Objekt, welches Ihrer Vorstellung einer Seitenaufteilung nahe kommt, oder ziehen Sie es in das Dokumentfenster. Teilen Sie ein Fenster, in dem sich bereits Inhalte befinden, wird dieser in den Frame verschoben, der im Icon blau markiert ist.



► Frameset ändern

Auch der Befehl **FRAME TEILEN** teilt Dokumente in Frames auf. Gehen Sie in der Menüleiste auf **MODIFIZIEREN: FRAMESET** und wählen Sie zwischen **FRAME LINKS TEILEN**, **FRAME RECHTS TEILEN**, **FRAME OBEN TEILEN** und **FRAME UNTEN TEILEN**. **FRAME LINKS TEILEN** teilt das Fenster durch einen waagerechten Balken in zwei Frames, während der Befehl **FRAME OBEN TEILEN** einen horizontalen Trennbalken erzeugt.

Zugegeben, zunächst scheinen **FRAME OBEN TEILEN** und **FRAME UNTEN TEILEN** den gleichen Effekt zu haben. Wenn Sie allerdings ein bereits mit Inhalt gefülltes Fenster teilen, zeigt sich der Unterschied: Bei der Wahl von **FRAME OBEN TEILEN** wird der neue Frame über dem alten Frame (mit Inhalt) platziert, bei **FRAME UNTEN TEILEN** wird der neue Frame unter dem Inhalt erstellt. Entsprechendes gilt für **FRAME LINKS TEILEN** und **FRAME RECHTS TEILEN**.

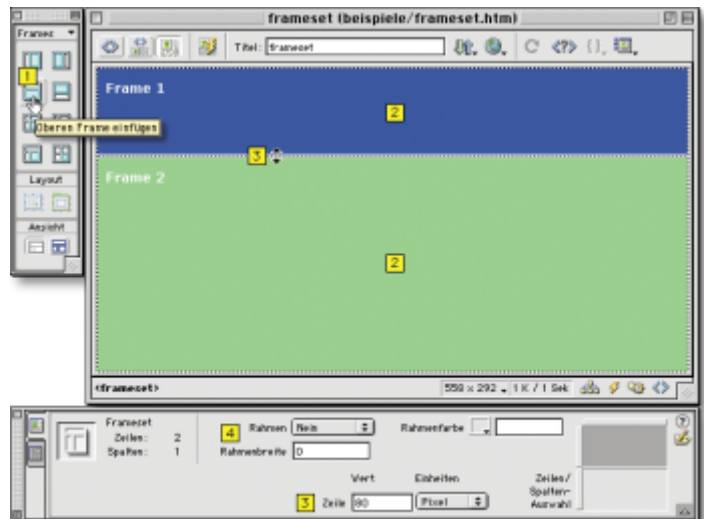
► Frameset ziehen

Schließlich können Sie Frames auch durch Ziehen (*dragging*) erstellen:

Wählen Sie hierzu zunächst **ANSICHT: VISUELLE HILFSMITTEL: FRAME-RAHMEN**, wodurch um den Inhalt des Dokuments eine weitere graue Umrandung gelegt wird. Halten Sie die **OPTIONSTASTE** gedrückt und zeigen Sie so auf diese Linie, dass sich der Mauszeiger in einen Doppelpfeil wandelt. Das Dokument wird unterteilt, wenn Sie eine der Linien mit der Maus an die gewünschte Position ziehen. Um gleichzeitig vier Frames zu erstellen, ziehen Sie den Cursor bei gedrückter **OPTIONSTASTE** aus einer der vier Ecken heraus. Sie können später diese Frames neu positionieren, indem Sie diese mit **GEDRÜCKTER MAUSTASTE** (ohne **OPTIONSTASTE**) an den Schnitt- bzw. Kreuzungspunkten fassen und verschieben.

Vorgehensweise zur Erstellung von Frames: ►

1. Dokument aufteilen
2. Frames mit Inhalt füllen
3. Größe und Aufteilung der Frames bestimmen, entweder durch *Dragging* oder in den Frameset-Eigenschaften
4. Einstellung der Rahmeneigenschaften



Frame im Frame

- Dokumente können theoretisch unendlich oft geteilt werden. So wie Dreamweaver verschachtelte Tabellen zulässt, können auch verschachtelte Frames (*nested frames*) erstellt werden. Diese werden auf die gleiche Vorgehensweise erzeugt, wie oben bei den einfachen Unterteilungen beschrieben. Vorhandene Frames werden dabei erneut unterteilt.
- Es besteht jedoch besonders bei älteren Browsern die Gefahr, dass sie schnell überfordert sind. Neuere Browser (beispielsweise Communicator 4.6) können hingegen auch mehr als 25 Frames problemlos verarbeiten.
- Viel größer ist das Problem bei Dreamweaver selbst: Je mehr Frames, desto eher scheint das Programm abzustürzen. Wenn Sie einmal eine Site mit derart vielen Frames erstellen, sollten Sie nach Beendigung der Einstellungen im Frameset jedes Frame einzeln öffnen und extern bearbeiten. Speichern Sie dabei häufig!
- Es stellt sich an dieser Stelle allerdings die Frage, warum man so viele – auch verschachtelte Frames – erstellen sollte. In den Fällen, wo es nur um das Layout geht, können Tabellen oder auch Ebenen die Funktionen von Frames übernehmen.

Frames löschen

Beim Löschen von Frames geht der Inhalt verloren. Wenn Sie den Inhalt noch benötigen, sollten Sie ihn daher in ein anderes Frame oder in ein neues Fenster übertragen. Markieren Sie dazu alle zu kopierenden Objekte und schieben Sie diese an die neue Stelle (Drag & Drop). Danach kann der Rahmen gelöscht werden, indem er entweder in den Randbereich oder auf einen anderen Rahmen gezogen wird.

Frame-Inspektor

Viele Frames bedeuten auch viele Dateien, so dass die Arbeit auch für erfahrene Programmierer schnell unübersichtlich werden kann. Der Frame-Inspektor ist das Dreamweaver-Tool zum schnellen und gezielten Auswählen einzelner Frames oder eines ganzen Framesets. Er lässt sich durch FENSTER: FRAMES oder SHIFT + F2 aufrufen.

Der Frame-Inspektor besteht aus einem kleinen Übersichtsfenster, in dem die Frames in ihrer Anordnung und mit ihren Namen angezeigt werden. Sie können dort (oder – bei zusätzlich gedrückter OPTIONS- und SHIFT-TASTE – auch direkt im Dokumentfenster) einzelne Frames auswählen. Der gewählte Frame wird durch eine kleine gepunktete Linie hervorgehoben. Gleichzeitig werden seine Eigenschaften im Eigenschafteninspektor angezeigt.

Das Frameset lässt sich ähnlich auswählen: Klicken Sie entweder im Dokumentfenster auf den sichtbaren Rand des Framesets – wenn dies nicht klappt, können Sie das Frameset auch im Tag-Selektor auswählen – oder klicken Sie im Frame-Inspek-



▲ **Der Frame-Inspektor zeigt alle verwendeten Frames übersichtlich und mit Namen an.**

tor auf den äußeren Rand eines Framesets. Es erscheint eine gepunktete Linie um alle dazugehörigen Frames.

Frame-Seiten sichern

Eine Seite aus Frames besteht aus vielen einzelnen Dateien, die alle einzeln gespeichert werden müssen. Auch beim Speichern unterstützt uns der Frame-Inspektor:

- ❶ Klicken Sie im Frame-Inspektor in einen zu speichernden Frame.
- ❷ Wählen Sie dann **DATEI: SPEICHERN** oder **BEFEHLSTASTE + S**.
- ❸ Benennen Sie Ihre Datei sinnvoll, um später schnell erkennen zu können, um welche Datei es sich handelt bzw. welche Aufgabe sie erfüllt.

Im Gegensatz zu den eher positionsorientierten Namen für die Frames ist es sinnvoll, die zu ladenden Dokumente nach den Inhalten der Dokumente zu benennen, zum Beispiel `menu.html` oder `intro.html`. Für Framesets hingegen empfiehlt es sich, Dateinamen auszuwählen, die die Datei als eine Steuerdatei kennzeichnen, zum Beispiel `fs_start.html`.

- ❹ Gehen Sie sicher, dass der richtige Ordner ausgewählt ist, wenn Sie schließlich auf **SPEICHERN** klicken.
- ❺ Wiederholen Sie diese Schritte für jeden weiteren Frame.
- ❻ Anschließend muss noch das Frameset gespeichert werden. Wählen Sie dazu **DATEI: FRAMESET SPEICHERN**.
- ❼ Geben Sie dem Frameset ebenfalls einen logischen Namen.

Ist einmal jede Datei unter eigenem Namen gesichert, brauchen Sie nach Änderungen nicht wieder jede Datei einzeln zu sichern. Viel einfacher ist es dann, wenn Sie jedesmal alles auf einmal speichern: **DATEI: ALLE FRAMES SPEICHERN**.

Eigenschaften des Framesets

Mit den Einstellungen des Framesets wird das Erscheinungsbild und die Art, wie das Frameset die Frames aufbaut, gesteuert. In den meisten Fällen wollen Sie eine anfangs grob aufgerissene Seite mit Frames später präzise einstellen.

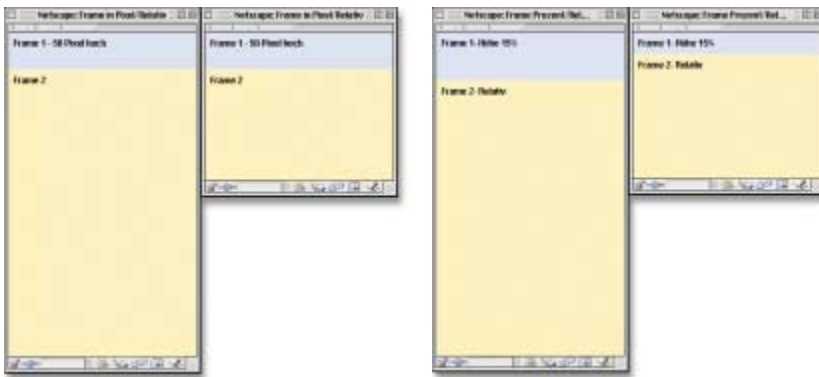
► Frames positionieren

Größe und Position der Frames ►
werden im **Eigenschafteninspektor** für
das **Frameset** eingestellt.



- ❶ Klicken Sie im Dokumentfenster auf den Rahmen zwischen zwei Frames, um im Eigenschafteninspektor die Eigenschaften des Framesets anzeigen zu lassen.
- ❷ Die Angaben zur Größe und Position können in drei verschiedenen Einheiten eingegeben werden:
 - **PIXEL** geben einem Frame eine absolute Größe. Beispiel: Ein 80 Pixel breiter Frame wird immer in dieser Breite dargestellt, unabhängig davon, wie groß das Browser-Fenster aufgezogen wird. Dadurch wird sichergestellt, dass ein Navigationsbereich in einem Frame immer vollständig angezeigt wird.
 - **PROZENT** hingegen weisen dem Frame eine relative Größe des Browser-Fensters zu. Angenommen, wir haben drei Frames: Frame_1 (Breite = 50 Pixel), Frame_2 (Breite = 40%) und Frame_3 (Breite = 60%). In einem Browser-Fenster belegt Frame_1 nun 50 Pixel Breite, während der restliche Bereich (= 100%) zwischen Frame_2 (40%) und Frame_3 (60%) aufgeteilt wird.
 - **RELATIV** bedeutet, dass das Fenster relativ aufgeteilt wird. Geben Sie beispielsweise zwei Frames (Spalten) den relativen Wert 1, wird der Bereich halbiert. Geben Sie hingegen einem Frame den Wert 1, dem anderen den Wert 3, erhält der erste ein Viertel, der zweite drei Viertel des Bereichs.

Die Größe der Frames mit prozentualen und relativen Werten hängt also von der Größe des Browser-Fensters ab, während Frames mit Pixelangaben, stets eine konstante Größe behalten. Beim Laden eines Framesets in den Browser werden zunächst Frames mit absoluten, dann die prozentualen und am Ende die relativen Frames berechnet.



◀ **Links: Frames, die unabhängig von der Größe des Browser-Fensters immer gleich groß bleiben sollen, muss ein Wert in Pixel gegeben werden. Der Vergleich zeigt, dass Frame 1 (50 Pixel hoch) auch bei verschiedenen Browser-Größen gleich groß bleibt. Frame 2 füllt den Rest des Fensters.**

◀ **Rechts: Im Vergleich dazu hat Frame 1 (15% hoch) in diesem Beispiel immer 15% der Größe des aktuellen Browser-Fensters. Wird das Fenster später aufgezogen, wächst der Frame mit.**

Sie stellen die Zeilenhöhe und die Spaltenbreite folgendermaßen ein:

- ❶ Wählen Sie das zu verändernde Frameset aus.
- ❷ Öffnen Sie die erweiterten Einstellungsmöglichkeiten im Eigenschafteninspektor.
- ❸ Wählen Sie rechts bei **ZEILEN/ SPALTEN** den Frame (oder die Zeile oder Spalte), dem Sie einen neuen Wert zuordnen wollen. Wenn vier oder mehr Frames angezeigt werden, können Sie Zeilen oder Spalten auch mit einem Klick auf die Reiter auswählen. Es werden in dieser Auswahl immer nur die Frames des aktivierten Framesets angezeigt. Wollen Sie anderen Frames neue Werte zuweisen, müssen Sie zuerst das dazugehörige Frameset markieren.

- 4 Geben Sie nun in das Eingabefeld für Zeilen bzw. Spalten einen Wert ein, und wählen Sie im Popup-Menü daneben zwischen PIXEL und RELATIV.
- 5 Wiederholen Sie diese Schritte für alle anderen Frames, denen Sie einen Wert zuweisen wollen.

► Erscheinungsbild der Rahmen

Rahmenbreite und Rahmenfarbe werden bisher nur von Internet Explorer unterstützt. Die Farbtintensität ist darüber hinaus von der Stärke der Rahmen abhängig. Weder Rahmenbreite noch Rahmenfarbe werden in Dreamweaver in WYSIWYG angezeigt.

In den Frameset-Eigenschaften können außerdem Sichtbarkeit, Dicke und Farbe der Rahmen zwischen den Dokumenten bestimmt werden.

- Ein Popup-Menü erlaubt verschiedene Auswahlen zur Sichtbarkeit der Rahmen. Dort kann zwischen JA, NEIN und STANDARD gewählt werden. Letzteres benutzt die Voreinstellungen des Browsers.

- In der Textbox RAHMENBREITE kann die Stärke des Rahmens in Pixelstärke eingestellt werden.

- RAHMENFARBE: Wählen Sie aus der Farbpalette eine Farbe aus oder geben Sie einen Hex-Code in das Feld TEXTFELD ein.

Arbeiten Sie an einer Site, deren Rahmen im Browser letztendlich unsichtbar sind, können Sie die Rahmen in Dreamweaver trotzdem sichtbar schalten, ohne dass sie im Browser sichtbar werden, und zwar mit ANSICHT: VISUELLE HILFSMITTEL: FRAME-RAHMEN.

Da Rahmen in der Seite zusätzlichen Platz beanspruchen, erschrecken Sie nicht, wenn Sie die Sichtbarkeit ein- und ausschalten und Ihr Design „zerfällt“. Dreamweaver rückt es bei einem *refresh* des Dokumentfensters wieder zurecht.

Frame-Eigenschaften

Frame-Eigenschaften legen den Abstand vom Frame-Rand zum Text fest, ob Besucher die Größe des Frames nach Belieben verändern können und ob Frames Rollbalken erhalten, wenn Ihr Inhalt nicht auf die Seite passt. Weiter lässt sich die Farbe und Sichtbarkeit der Rahmen einstellen.

Sie blenden die Frame-Eigenschaften ein, indem Sie in einem Dokument bei gedrückter ALT-TASTE (Windows) bzw. OPTIONS- + SHIFT-TASTEN (Mac) in ein Frame klicken oder aber im Frame-Inspector in die Repräsentation eines Frames klicken.

In den Frame-Eigenschaften können Ränder, Rollbalken und Veränderbarkeit der Größe von Frames geändert werden.



► Einstellungen für Rollbalken

HTML ermöglicht es uns, für jedes Frame eigene Einstellungen für die Rollbalken (*scrollbars* oder *Bildlaufleisten*) zu treffen. Diese Einstellung wird generell für ein Frame vorgenommen – also für horizontale und vertikale Balken.

Im Popup-Menü **ROLLEN** können Sie zwischen vier verschiedenen Einstellungen auswählen:

- **JA**: Der Frame hat immer Rollbalken (unabhängig davon, ob sie benötigt werden oder nicht).
- **NEIN**: Der Frame hat nie Rollbalken (selbst wenn Teile des Content außerhalb des Frame liegen).
- **AUTO**: Rollbalken schalten sich automatisch an, wenn der Content der Seite größer als der Frame ist.
- **STANDARD** wählt die Voreinstellung des Browsers (meist **AUTO**).

► Größenveränderbare Frames

Normalerweise kann jeder Besucher die von Ihnen vorgegebenen Frames nach Belieben aufziehen oder verkleinern. Mit dem Auswählen des Kontrollkästchen **KEINE GRÖSSENÄNDERUNG** können Sie dies verhindern. Dies ist beispielsweise dann interessant, wenn Sie auf einer Seite ein bestimmtes Design erhalten wollen, das nur in einem absoluten Rahmen funktioniert oder gut aussieht.

► Randbreite und Randhöhe

Weiter können Sie die Räume (*margins*) zwischen dem Inhalt und dem Rand definieren. Standardwerte sind 0 und 10.

Inhalte einfügen

Nachdem Sie Ihre Frames erstellt und angeordnet haben, werden Sie sie mit Inhalten füllen wollen. Dreamweaver bietet die Möglichkeit, Frames intern oder extern zu bearbeiten.

Am einfachsten ist es, wenn Sie den Inhalt in der gerade erstellten Frameset-Datei bearbeiten. Klicken Sie dazu einmal in den Frame, den Sie mit Inhalt füllen möchten, und geben Sie den Inhalt dann wie gewohnt direkt im Dokumentfenster ein. Sie behalten dabei die Übersicht zu den anderen Frames und bekommen eine Vorstellung davon, wie alles zusammen in einem Browser aussehen wird.

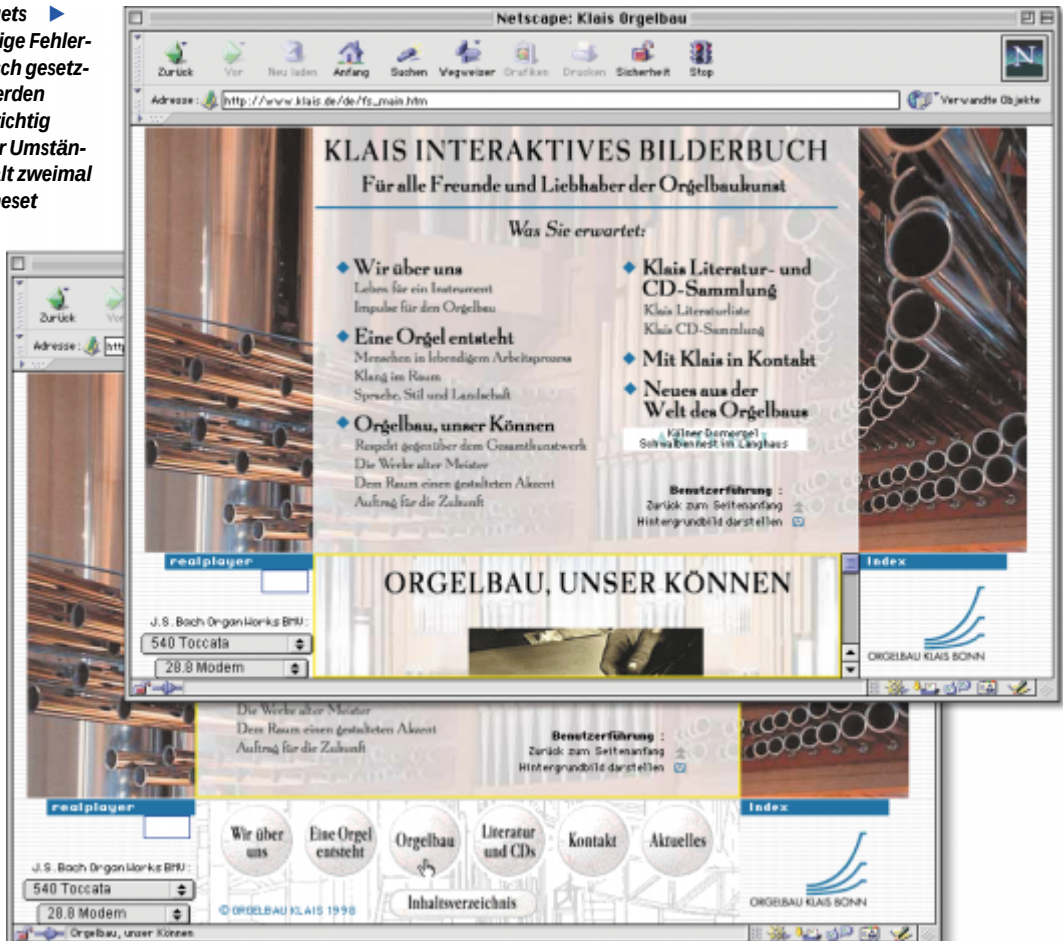
Sie haben jedoch auch die Möglichkeit, den Inhalt eines Dokuments in einem eigenen Fenster zu editieren. Später können Sie es dann in ein Frameset einbinden:

- ① Öffnen Sie nach Fertigstellung des einzubauenden Dokuments das Frameset.
- ② Klicken Sie bei gleichzeitig gedrückter ALT-TASTE (Windows) bzw. OPTIONSTASTE + SHIFT (Mac) in den Frame, in dem die eben bearbeitete Datei „eingesetzt“ werden soll.

Das Fenster FRAME-EIGENSCHAFTEN wird eingeblendet. In QUELLE wird der aktuelle Pfad des bisherigen Frame angezeigt. Sie können dort direkt die Adresse des Dokuments eintragen oder auf den Ordner rechts daneben klicken und eine Datei auswählen. Lokale Seiten werden sofort im entsprechenden Frame angezeigt, während eine entfernte Datei durch einen Platzhalter ersetzt wird.

Links und Targets

Fehlende Targets ► sind eine häufige Fehlerquelle: Bei falsch gesetzten Targets werden Frames nicht richtig geladen. Unter Umständen kann Inhalt zweimal in einem Frameset erscheinen.



Die meisten Fehler im Zusammenhang mit Frames entstehen durch falsch zugewiesene Links. Zum Beispiel kann es vorkommen, dass Dokumente in den Navigations-Frame geladen werden und nicht wie gewünscht in den Inhalts-Frame, oder das Frameset wird erneut in das Inhalts-Frame geladen, wodurch die Navigation zweimal auf einer Seite zu sehen ist. Seien Sie daher bei Verwendung von Links in Verbindung mit Frames besonders vorsichtig und testen Sie Ihre Seiten gründlich.

Ein Link von einer Seite ohne Frames auf eine Seite mit Frames muss immer auf ein Frameset zeigen, damit dieses die einzelnen Dateien in die Frames laden kann.

Ein Link innerhalb eines Framesets ist naturgemäß etwas komplizierter. Zum Beispiel muss neben dem Zieldokument das Zielfenster (*target*) beschrieben werden, um einen Link im Navigations-Frame zum Inhalts-Frame zeigen zu lassen, sonst würde das Zieldokument im aktuellen Fenster geladen werden:

```
<A HREF="information.html" TARGET="content_frame">Informationen</A>
```

Das Attribut TARGET bestimmt dabei das Zielfenster. In diesem Beispiel wird die Datei information.html in den Frame mit dem Namen content_frame geladen.

► Frames benennen

Damit Sie neue Dateien mit dem TARGET-Attribut auch in andere Frames laden können, muss jedem Frame ein eigener Name zugewiesen werden. Eine nützliche Hilfe dabei ist der Frame-Inspektor (SHIFT + F2), mit dem Sie leicht überprüfen können, welche Frames noch keine Namen haben. Verwenden Sie bei der Benennung Namen, die das entsprechende Frame gut beschreiben.

- ① Klicken Sie bei gedrückter ALT-TASTE (Windows) bzw. OPTIONSTASTE + SHIFT (Mac) in den zu benennende Frame, so dass die Frame-Eigenschaften angezeigt werden.
- ② Geben Sie beschreibende Namen für die Frames ein. Gerne wird ein Name nach Position oder Funktion des Frames gewählt, also z.B. oben_links oder nav_menu. Schreiben Sie die Namen als string – also ohne Leerzeichen.

Wenn Sie Ihre Frames mit den vordefinierten Framesets der Objektpalette von Dreamweaver 3 erstellen, benennt das Programm die Frames ihrer Position entsprechend.

► Targets verwenden

Um einen Link auf ein bestimmtes Zielframe zu lenken, setzen Sie im Eigenschafteninspektor die Verknüpfung wie gewohnt ein. Tragen Sie in das Eingabefenster bei TARGET den Namen des Frames ein, in dem die Datei geladen werden soll. Im Popup-Menü daneben finden Sie für den schnellen Zugriff neben den Namen der benutzten Frames auch die Standard-Targets:

Nur Internet Explorer unterscheidet zwischen `_top` und `_parent`. Bei Netscape Navigator haben diese Targets denselben Effekt. Workaround: Verwenden Sie immer `_top` und weisen Sie gegebenenfalls auf ein neues Frameset.

- `_blank` bewirkt, dass ein neues Browser-Fenster geöffnet wird, im aktuellen Browser-Fenster aber alle Frames unverändert bestehen bleiben. Dieses Target wird häufig benutzt, um auf fremde Angebote zu verweisen und den Besucher nicht von der eigenen Seite zu verlieren.
- `_parent` öffnet das Dokument im übergeordneten Frameset. Bei nur einem Frameset ist dies mit `_top` identisch.
- `_self` ist die Standardeinstellung und bewirkt, dass sich die neue Seite im selben Frame öffnet, in dem der Link angeklickt wurde.
- `_top` wird verwendet, wenn alle Framesets verlassen werden sollen und die neue Datei nicht in einen der Frames geladen werden soll. Anstelle des aus mehreren Frames bestehenden Framesets wird nur eine Seite in das Fenster geladen oder aber dieser durch ein komplett neues Frameset ersetzt.

Demnach können wir immer nur einen Frame aktualisieren. Mit Verhaltensweisen können jedoch auch mehrere Frames gleichzeitig geladen werden. Dreamweaver bietet im Zusammenhang mit Frames noch eine weitere interessante Verhaltensweise, die es ermöglicht, den Inhalt eines Frames zu verändern, ohne dass dieses neu geladen werden muss.

Alternative Vorstellung

Die Zahl derer, die heute Frame-inkompatible Browser benutzen, scheint kaum weiter zu sinken. Auch für gute Platzierungen in Suchmaschinen ist es wichtig, eine alternative Site ohne Frames zu haben, denn noch immer kommen viele Roboter der Suchmaschinen bei Frames ins Schleudern und indizieren die Seite unzureichend.

Für einige ältere Browser, die noch keine Frames verstehen, wird in das Dokument, welches das Frameset enthält, ein NOFRAME-Tag geschrieben, welches alternative Inhalte enthält, die auch ältere Browser anzeigen können.

- Der HTML-Code eines NOFRAME-Tags sieht folgendermaßen aus:

```
<html>
<head>
<title>Enno Ladwig | www.enno.net</title>
</head>
<frameset>
[...]
```

`</frameset>`

```
<noframes><body bgcolor="#FFFFFF">
Dies ist der Alternativinhalt von www.enno.net. Diese Seite verwendet eigentlich
Frames, bitte benutzen Sie einen aktuellen Browser. Danke!
</noframes>
</html>
```

- Mit Dreamweaver wird No-Frames-Inhalt folgendermaßen eingefügt: MODIFIZIEREN: FRAMESET: NO-FRAMES INHALT BEARBEITEN. Im Dokumentfenster erscheint statt der Frames eine No-Frames-Ansicht. Hier können Sie jetzt Ihre alternativen Inhalte (Text,

Tabellen, Bilder) einsetzen – alles HTML-2.0-kompatibel. Über MODIFIZIEREN: FRAMESET: NO-FRAMES INHALT BEARBEITEN gelangen Sie wieder zu der Frame-Version zurück.

Üblich ist es, den Besucher auf der No-Frames-Seite aufzufordern, einen aktuellen Browser zu installieren. Freundlicher, aber wesentlich mehr Aufwand bedeutet es jedoch, eine framelose (*frameless*) Version für ihn bereitzuhalten. Für eine bessere Platzierung in Suchmaschinen lohnt sich der Aufwand jedoch meistens.

Mit Verhaltensweisen können Browser auf deren Version überprüft, und dann entsprechend der Browser-Kompatibilität unterschiedliche Seiten geladen werden.



Mehr darüber lesen Sie im Kapitel Verhaltensweisen auf Seite 250.

► Frames und Suchmaschinen

Bedenken Sie bei der Verwendung von Frames, dass manche Suchmaschinen Seiten mit Frames nicht oder nicht richtig indizieren. Oft hakt es schon beim Frameset. Wenn Sie auf gute Platzierungen in Suchmaschinen angewiesen sind, sollten Sie sich daher unbedingt überlegen, ob Sie ihre Site nicht auch ohne Frames erstellen können. Andernfalls kann nur eine Alternativversion ohne Frames gute Platzierungen ermöglichen.

Heute beobachten wir einen zunehmenden Trend zu schlanken, framelosen Seiten. Auch die speziellen HTML-Formate für „handheld devices“ wie Organizer und Handy erfordern „glatte“ Seiten.

Arbeiten mit Frames

Sie werden sicherlich Ihre eigene Weise entwickelt haben, Ihre Arbeit zu organisieren und Ihre Dateien zu speichern. Trotzdem einige nützliche Hinweise:

Grundsätzlich ist es übersichtlicher, wenn Sie alle Dateien, die zu einem Frameset gehören, in einem eigenen Ordner speichern, da Sie so leicht erkennen können, welche Dateien zusammengehören. Der Upload der Site wird dadurch ebenfalls vereinfacht, da Sie einfach den ganzen Ordner hochladen und dadurch keine Datei vergessen.

- Verwenden Sie relative Pfade. Zum einem werden Ihre Pfade kürzer, zum anderen können Sie Ihre Site damit auch offline darstellen.
- Testen kann man eine Website nie genug. Und gerade bei Frames werden oft peinliche Fehler gemacht, die sich durch Tests leicht vermeiden lassen. Vergessen Sie auch nach dem Upload nicht noch einen letzten Test zu machen, da Dateien auch beim Hochladen beschädigt oder doch noch vergessen worden sein können.
- Wenn einmal die Frames im Browser nicht wie erwartet dargestellt werden, oder die Darstellung ganz ausbleibt, starten Sie den Browser neu. Das hilft in den meisten Fällen. Gerade wenn Sie am Frameset herumbasteln, kann sich der Browser mitunter nicht auf die neuen Einstellungen des Framesets einrichten.

FORMULARE

Wie auch in der Offline-Welt sind Formulare im Internet nicht mehr wegzudenken. Bereits die Stichworteingaben bei Suchmaschinen beruhen auf dem Formularprinzip. Auch Online-Datenbanken ließen sich ohne Formulare nicht realisieren, da sie voraussetzen, dass Daten per Browser eingetragen werden können.

Kurzum, immer dann, wenn Besucher die Möglichkeit haben sollen, ein Feedback abzugeben, kann dies mit Formularen ermöglicht werden. Im Zusammenspiel mit Verhaltensweisen können Formulare auch dazu verwendet werden, Navigations Elemente – wie Sprungmenüs – zu erstellen.

Funktionsweise

Formulare sammeln Informationen, die Besucher entweder in Textfeldern eingeben oder durch Kontrollkästchen, Menüs oder Ähnlichem markieren können. Alle Eingaben werden erst an den Server übermittelt, wenn der Besucher den Befehl zum Abschicken gibt. Die Daten werden entweder per E-Mail zur manuellen Verarbeitung verschickt oder an einen Server gesendet, der die Daten bearbeitet und entsprechende Informationen zurückschickt.

► Formularobjekte



▲ Ein Formular mit verschiedenen Formularobjekten im Netscape Navigator

Formularobjekte (*input-item*) sind die Felder und Knöpfe, auf die Besucher klicken bzw. in die sie Texte schreiben können. Die folgende Übersicht stellt alle Objekte zusammen:

- **TEXTFELDER:** Felder, die mit alphabetischen oder numerischen Inhalten gefüllt werden können. Sie können zwischen ein- und mehrzeiligen Textfeldern wählen.
- **KONTROLLKÄSTCHEN** dienen der Auswahl eines oder mehrerer Stichpunkte, die neben den Kontrollkästchen stehen – vergleichbar mit dem Abhaken auf Papierformularen.
- **OPTIONSSCHALTER** (*radio-buttons*) treten mindestens in Zweiergruppen auf und ermöglichen die Wahl nur eines Feldes. Wird die Auswahl nachträglich geändert, erlischt der zuvor ausgewählte Optionsschalter.
- **LISTEN** ermöglichen die platzsparende Unterbringung mehrerer Auswahlmöglichkeiten, von denen auch mehrere Optionen ausgewählt werden können.
- **MENÜ:** Ein Popup-Menü, welches die platzsparende Unterbringung mehrerer Auswahlpunkte ermöglicht, aus denen nur einer gewählt werden kann.

● **SCHALTFLÄCHEN:** Dies sind Schalter (oder Bilder), die Aktionen ausführen, wenn der Benutzer auf sie klickt. Mit den vordefinierten Schaltflächen lässt sich das Formular abschicken oder alle Felder wieder löschen.

► Name und Wert

Wenn Formularobjekte in ein Formular eingefügt werden (wie im nächsten Abschnitt beschrieben), ist es wichtig, dass jedem Objekt ein Name und Wert zugewiesen wird, damit das formular-bearbeitende Programm auf dem Server alle Formularobjekte erkennt. Zwar benennt Dreamweaver jedes Objekt automatisch (beispielsweise „Checkbox1“), aber diese Namensgebung ist nicht sehr übersichtlich. Eigene Namen können Sie in das entsprechende Textfeld links im Eigenschafteninspektor eingeben.

Ebenso wichtig ist es, jedem Feld einen Wert zuzuweisen (Ausnahme: Textfelder). Der Wert definiert den Inhalt eines Formularobjektes. Dabei handelt es sich entweder um einen von Ihnen benannten Wert (bei Kontrollkästchen, Optionsschaltern, Listen und Menüs) oder aber um den vom Besucher eingegebenen Text (bei dem Textfeld). Der Wert eines Formularfeldes wird ebenfalls im Eigenschafteninspektor eingegeben.



▲ **Namen und Wertzuweisungen bei Formularen.**

Beispiel Optionsschalter: Optionsschalter müssen den gleichen Namen erhalten, um in Gruppen zusammengefasst zu werden.

Formular erstellen

In einem Beispielformular, das wir auf den folgenden Seiten erstellen werden, können Besucher direkt im Webbrowser eine Nachricht schreiben und einige Fragen beantworten, die per E-Mail verschickt werden sollen.

◀ **Das Beispielformular im Dokumentfenster**



Die Objektpalette für Formulare bietet schnellen Zugriff auf die wichtigsten Objekte.

► Formularrahmen

Für die Erstellung von Formularen muss zunächst definiert werden, wo der Formularbereich erstellt werden soll. Dies wird mit der Begrenzung durch den Formularrahmen erreicht:

- ❶ Klicken Sie mit der Maus an die Stelle, an der das Formular erstellt werden soll.
- ❷ Stellen Sie die Objektpalette in den Formularmodus um, indem Sie in dieser auf das Popup-Menü klicken und FORMULARE auswählen. Die Tafel mit den Icons der Formarknöpfe wird angezeigt.
- ❸ Klicken Sie dort auf FORMULAR EINFÜGEN (links oben). Sie können aus dem Menü auch EINFÜGEN: FORMULAR auswählen.
- ❹ Im Dokument erscheint ein dünnes, rot gepunktetes Rechteck, der Formularrahmen. Dieser ist nur im Dreamweaver-Dokument sichtbar (sofern ANSICHT: VISUELLE HILFSMITTEL: UNSICHTBARE ELEMENTE aktiviert ist), nicht aber im Browser.

Innerhalb dieses Rahmens werden in weiteren Schritten einige der bereits genannten Formularobjekte eingefügt. Für unser Beispiel-Formular benötigen wir einige Textfelder, ein paar Optionsschalter und Kontrollkästchen sowie die Schaltflächen zum Absenden des Formulars.

► Textfelder

Das erste Textfeld soll den Namen des Besuchers abfragen, ein zweites ermöglicht es, einen kurzen Kommentar zu schreiben:

- ❶ Klicken Sie im Dokument innerhalb des rot gepunkteten Rahmens auf die Stelle, an der das Textfeld erstellt werden soll.
- ❷ Wählen Sie EINFÜGEN: FORMULAROBJEKTE: TEXTFELD oder klicken Sie in der Objektpalette auf das Icon für TEXTFELD EINFÜGEN.

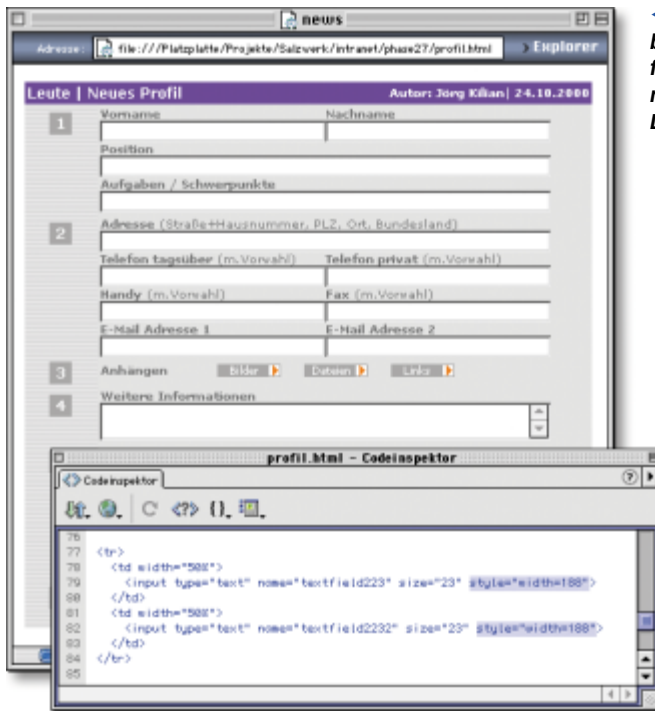
Im Eigenschafteninspektor wird eingestellt, ob das Textfeld ein- oder mehrzeilig sein soll.



- ❸ Zunächst erscheint im Dokument ein einzeliges Textfeld. Der Eigenschafteninspektor ermöglicht es, einige Einstellungen zu treffen:
 - Die Optionsschalter bestimmen, ob das Textfeld aus einer (*input type = text*) oder mehreren Zeilen (*textarea*) besteht oder ob es für Kennwörter (*input type = password*) verwendet werden soll. Bei Kennwörtern werden alle Eingaben verdeckt dargestellt („•••“ beim Mac oder „***“ bei Windows).
 - Im Feld ANFANGSWERT kann ein Text eingegeben werden, der bereits im Textfeld steht, wenn die Seite geladen wird. Er kann einen Standardwert definieren oder eine genaue Vorstellung über die erwünschte Antwortart geben.

- Darunter kann die Breite, bei mehrzeiligen Textfeldern auch die Höhe des Textfeldes bestimmt werden.
- In dem Popup-Menü kann bei mehrzeiligen Textfeldern eingestellt werden, wie Eingaben umgebrochen werden sollen: STANDARD, AUS (Umbruch nur bei Zeilenschaltung), VIRTUELL (Umbrüche sind nur im Browser sichtbar, werden jedoch nicht an den Server übertragen) und PHYSISCH (stellt alle Umbrüche im Browser dar, und übermittelt sie an den Server).

Erstellen Sie für unser Beispiel nacheinander ein einzeliges (für den Namen des Besuchers) und ein mehrzeiliges Textfeld (für Kommentare).



◀ **Browserkompatible Textfelder:** Stellen Sie im Feld Zeichenbreite die Wunschbreite für Netscape 4 (Windows) ein. Die Breite für Browser > 4.x wird per CSS-Inline-Style definiert. Dann fällt nur noch Netscape 4.x (Macintosh) aus dem Rahmen: Die Textfelder werden etwas kürzer.

► Versteckte Felder

Versteckte Felder (*hidden fields*) ermöglichen es, Textfelder zu erstellen, die für den Besucher unsichtbare Informationen enthalten. Diese Felder können verwendet werden, wenn Teile des Formulars beim Absenden an den Server Informationen enthalten sollen, die der Besucher nicht verändern oder sehen soll: z.B. vordefinierten Suchabfragen. Oder es kann in versteckten Feldern die Versionsnummer des Formulars enthalten sein.

- ① Wählen Sie EINFÜGEN: FORMULAROBJEKTE: VERSTECKTES FELD oder klicken Sie in der Objektpalette das Icon für VERSTECKTES FELD EINFÜGEN.

- 2 Im Dreamweaver-Dokument erscheint – wenn unsichtbare Elemente angeschaltet sind – mit **ANSICHT: VISUELLE HILFSMITTEL: UNSICHTBARE ELEMENTE** – ein Icon für ein verstecktes Feld. Im Browser sind diese Felder jedoch immer sichtbar.

Der Eigenschafteninspektor ►
im Modus für versteckte Felder



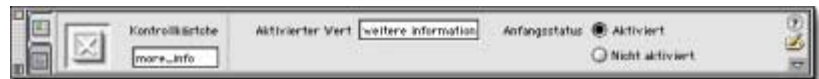
- 3 Geben Sie im Feld **WERT** des Eigenschafteninspektors den Inhalt des versteckten Textfeldes an.

► Kontrollkästchen

In unserem Beispiel verwenden wir Kontrollkästchen, um den Besucher zu fragen, ob er weitere Informationen erhalten will. Das Kontrollkästchen ist im Beispiel beim Laden aktiviert. Es können auch mehrere Kontrollkästchen verwendet werden, aus denen mehrere Optionen gleichzeitig ausgewählt werden können.

- 1 Wählen Sie eine Stelle innerhalb des Formularrahmens, an die die Kontrollkästchen eingefügt werden sollen.
2 Wählen Sie **EINFÜGEN: FORMULAROBJEKTE: KONTROLLKÄSTCHEN** oder klicken Sie in der Objektpalette auf das Icon für **KONTROLLKÄSTCHEN EINFÜGEN**.

Im Eigenschafteninspektor ►
für Kontrollkästchen kann unter
anderem eingestellt werden,
ob Kästchen aktiviert geladen
werden sollen.

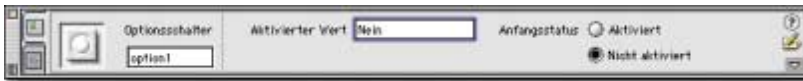


- 3 Im Eigenschafteninspektor kann festgelegt werden, ob das Kontrollkästchen beim Laden markiert ist. Dort muss jedem Kontrollkästchen im Textfeld **AKTIVIERTER WERT** außerdem ein aussagekräftiger Wert zugeteilt werden. Dieser zeichnet es bei der Übermittlung der Daten aus, so dass bei der Auswertung der übermittelten Informationen erkannt wird, welche Kästchen markiert wurden.
4 Wiederholen Sie diese Schritte für weitere Kontrollkästchen.

► Optionsschalter

Während Kontrollkästchen auf Internetseiten einzeln verwendet werden können, treten Optionsschalter (*radio-buttons*) immer in Gruppen auf. Sie lassen sich besonders gut für Ja/Nein-Fragen verwenden, oder bei Fragen, bei denen nur eine Antwort richtig ist.

- 1 Markieren Sie innerhalb des Formularrahmens die Stelle, an der die Optionsschalter erstellt werden sollen.
2 Wählen Sie aus dem Menü **EINFÜGEN: FORMULAROBJEKTE: OPTIONSSCHALTER**, oder klicken Sie in der Objektpalette auf das Icon für **OPTIONSSCHALTER EINFÜGEN**.



◀ **Geben Sie Optionsschaltern einer Gruppe im Eigenschafteninspektor den gleichen Namen, aber verschiedene Werte.**

③ Im Eigenschafteninspektor bestimmen Sie, ob dieser beim Laden aktiviert sein soll; vergessen Sie nicht, auch den Optionsschaltern im Textfeld AKTIVIERTER WERT einen Wert zuzuteilen.

④ Wiederholen Sie diese Schritte für mindestens einen weiteren Optionsschalter. Wichtig ist, dass weitere Optionsschalter der gleichen Gruppe denselben Namen erhalten wie der erste Optionsschalter. Verschiedene Werte unterscheiden Sie bei der Übermittlung der Daten. Werden weitere Optionsschaltergruppen erstellt, müssen Sie darauf achten, dass jede Gruppe unterschiedliche Namen erhält, da alle Optionsschalter sonst wie eine Gruppe behandelt werden.

Durch die fehlerhafte Benennung der Optionsschaltergruppen gibt es sehr oft Probleme, die sich nur durch Tests im Browser sicher vermeiden lassen. Überprüfen Sie daher alle Möglichkeiten.

► Menü

Das Popup-Menü erlaubt die platzsparende Unterbringung mehrerer Auswahlmöglichkeiten.



◀ **Menü und Liste teilen sich denselben Eigenschafteninspektor.**

① Wählen Sie eine Stelle innerhalb des Formularrahmens, an die das Menü eingefügt werden soll.

② Durch die Wahl von EINFÜGEN: FORMULAROBJEKTE: LISTE/MENÜ oder durch einen Klick in der Objektpalette auf das Icon LISTE/MENÜ EINFÜGEN wird im Dokument ein leeres Popup-Menü erstellt.

③ Im Eigenschafteninspektor kann zwischen Menü und Liste unterschieden werden, allerdings soll zunächst das Menü, später die Liste erklärt werden.

Alle weiteren Einstellungen in den Eigenschaften können nur bei Listen gemacht werden. Für die Menüs ist nur das Eintragen der Menüpunkte von Bedeutung:

- Klicken Sie im Eigenschafteninspektor auf die Schaltfläche LISTENWERTE, um das Fenster zu öffnen, in dem Sie die Inhalte des Menüs eintragen.
- Die ELEMENTBEZEICHNUNG beschreibt die Bezeichnung, unter der der Menüpunkt später im Menü erscheint, das zweite Feld gibt den Wert an, welcher übermittelt wird, wenn dieser Menüpunkt gewählt wurde. Stimmen Elementbezeichnung und Wert überein, muss der Wert nicht extra definiert werden.

In diesem Fenster ► werden die Menü- und Listenwerte eingegeben. Das Fenster lässt sich im Eigenschafteninspektor mit der Schaltfläche „Listenwerte“ öffnen.



- Klicken Sie für weitere Menüpunkte auf den Plusknopf und zum Löschen eines markierten Menüpunktes auf den Minusknopf. Soll die Menüreihenfolge verändert werden, müssen Sie einen Punkt in der Liste auswählen und diesen dann mit den Pfeilknöpfen nach oben oder unten bewegen. Diese Änderungen können auch später durchgeführt werden, indem das Fenster LISTENWERTE neu geöffnet wird.
- ④ Wenn Sie das Fenster LISTENWERTE schließen, erscheint das Menü etwas größer, um zu verdeutlichen, dass es mit Inhalt gefüllt wurde. Um die tatsächliche Anordnung zu sehen, muss die Seite jedoch in einem Browser geladen werden.

► Liste

Sie können auch eine Liste mit Auswahlpunkten erstellen, aus denen der Benutzer dann anders als beim Popup-Menü mehrere Optionen auswählen kann.

Gehen Sie zu der Erstellung einer Liste zunächst genauso vor wie bei den Popup-Menüs. Wählen Sie im Eigenschafteninspektor den Listenoptionsschalter, womit einige weitere Einstellungen möglich sind:

- Einstellung der Höhe des Feldes
- Das Kontrollkästchen bestimmt, ob Besucher mehrere Punkte gleichzeitig auswählen dürfen.
- Markieren Sie den Listenpunkt, der beim Laden der Seite ausgewählt sein soll.

► Schaltflächen

Schaltflächen werden benötigt, um Formulare abzuschicken. Mit Hilfe von Verhaltensweisen können die Schaltflächen auch für andere Aktionen verwendet werden. Dreamweaver sieht für die Schaltfläche drei Aktionen vor:

- **ABSCHICKEN** sendet das Formular an eine vorgegebene Adresse.
- **ZURÜCKSETZEN** löscht alle Eingaben des Besuchers.
- **KEINE**: Die Schaltfläche hat keine Auswirkung. Mit Verhaltensweisen können der Schaltfläche jedoch Funktionen zugewiesen werden.

- 1 Klicken Sie am Ende des Formulars (innerhalb des Formularrahmens), um die Schaltflächen dort einzusetzen.
- 2 Wählen Sie EINFÜGEN: FORMULAROBJEKTE: SCHALTFLÄCHE oder klicken Sie in der Objektpalette auf das Icon für SCHALTFLÄCHE EINFÜGEN.



◀ **Im Eigenschafteninspektor der Schaltflächen wird gewählt, welche Schaltfläche eingesetzt wird und wie diese beschriftet sein soll.**

- 3 Es erscheint eine Abschicken-Schaltfläche, die im Eigenschafteninspektor mit Optionsschaltern in andere Aktionen verändert werden kann.
- 4 Die Standardbeschriftung der Schaltfläche ändern Sie im Textfeld BESCHRIFTUNG.

► Bildfeld

Mit Bildfeldern können Sie langweilige Standardschaltflächen durch selbst entworfene Grafiken ersetzen. Diese Bildfelder können auch dazu verwendet werden, um – ähnlich wie bei Imagemaps – die Klickposition abzufragen.

- 1 Setzen Sie anstelle der Schaltflächen ein Bildfeld ein, indem Sie EINFÜGEN: FORMULAROBJEKTE: BILDFELD auswählen oder das Icon BILDFELD EINFÜGEN in der Objektpalette anklicken.
- 2 Wählen Sie aus dem Dialogfeld die Bilddatei aus. Klicken Sie auf OK.
- 3 Das gewählte Bild erscheint anstelle der Verschicken-Schaltfläche im Dokument. Geben Sie im Eigenschafteninspektor nötige Informationen wie den Namen und einen alternativen Text im Alt-Textfeld an.

► Dateifeld

Ich möchte bereits an dieser Stelle auch auf die mit Textfeldern eng verwandten Dateifelder verweisen. Diese bestehen aus einem einzeiligen Textfeld und einer Durchsuchen-Schaltfläche. Klickt ein Besucher darauf, erscheint das Dialogfeld DATEI ÖFFNEN, in dem er eine Datei auswählen kann, deren Pfad im Textfeld angezeigt wird. Auf diese Weise werden beispielsweise bei freien E-Mail-Diensten Dateien an Mitteilungen gehängt. Sie erhalten die Durchsuchen-Schaltfläche, indem Sie EINFÜGEN: FORMULAROBJEKTE: DATEIFELD auswählen oder in der Objektpalette auf das Icon für DATEIFELD EINFÜGEN klicken.



◀ **Prüfen Sie, ob im Bearbeiten-Tag des Eigenschafteninspektors ENCTYPE = "multipart/form-data" enthalten ist.**

Achten Sie bei der Verwendung von Dateifeldern darauf, dass **ENCTYPE = "multipart/form-data"** im FORM-Tag enthalten ist, damit die Datei beim Upload ordnungsgemäß codiert wird. Geben Sie dies gegebenenfalls von Hand ein.

Einstellungen

Im Eigenschafteninspektor für Formulare wird eingestellt, wie die Daten verschickt werden, beispielsweise wie und wohin die Daten gesendet werden sollen.

1 Blenden Sie die Formulareigenschaften ein, indem Sie auf den Formularrahmen klicken. Sie erscheinen dann im Eigenschafteninspektor.

**In unserem Beispiel ►
sollen die Daten per E-Mail versandt
werden. Der Screenshot zeigt die
nötigen Einstellungen.**



2 Weisen Sie dem Formular einen Namen zu, damit Sie es mit JavaScript oder anderen Scriptsprachen steuern können. Schreiben Sie diesen (ohne Leer- und Sonderzeichen) in das Textfeld FORMULARNAME.

3 Viele einfache Formulare können sämtliche Verarbeitungsvorgänge beispielsweise mit Hilfe von JavaScript direkt auf dem Client ausführen. Die Daten können dabei allerdings nicht gespeichert werden. Dazu müssen Sie an eine Serveranwendung wie ein CGI-Script geschickt werden, das Ihnen Dreamweaver nicht schreiben kann. Oft bieten Internet Service Provider (ISPs) Standardscripte an, die Sie Ihren Bedürfnissen anpassen können. Den Pfad zu diesem Script können Sie dann in das Textfeld eingeben oder aus einem Dialogfeld auswählen. Klicken Sie dazu auf das Ordnersymbol. Bei größeren Projekten sollten Sie Kontakt mit Ihrem Systemadministrator aufnehmen.

Alternativ können Sie die Daten als E-Mail verschicken. Geben Sie dazu mailto: und die E-Mail-Adresse in das Aktionsfeld ein. (Wählen Sie im nächsten Schritt POST.)

4 Wählen Sie aus dem Popup-Menü die Methode aus, mit der die Informationen verschickt werden sollen:

- **GET** (abrufen) fügt die Formularwerte dem URL hinzu und sendet eine Get-Anfrage an den Server. Achtung: URLs dürfen maximal 8.192 Zeichen lang sein, so dass diese Methode bei sehr langen Formularen nicht verwendet werden kann.
- **POST** (veröffentlichen) sendet die Werte in einer Nachricht per Post-Anfrage an den Server.
- **STANDARD** sendet die Formularwerte mit der Standardmethode des Browsers an den Server (meistens Get).

Formulare und Verhaltensweisen

Mit der Kombination von Formularen und Verhaltensweisen lassen sich einige interessante Effekte und Navigationsmöglichkeiten realisieren.

► Sprungmenü

Das Sprungmenü ist ein Popup-Menü, das nach Auswahl eines Menüpunktes eine Webseite lädt. Es verbindet Verhaltensweisen mit Formularen so, dass jedem Menüpunkt eine Adresse zugeteilt wird. Zu der wird der Webbrowser automatisch geschickt, wenn der Benutzer den Menüpunkt auswählt. Mit Dreamweaver kann diese Form der Navigation schnell und einfach erstellt werden:

- ① Wählen Sie EINFÜGEN: FORMULAROBJEKTE: SPRUNG MENÜ oder klicken Sie auf das Icon SPRUNG MENÜ EINFÜGEN in der Objektpalette.
- ② Geben Sie im erscheinenden Dialogfeld Namen und Links der Seiten ein, zu denen der Besucher über das Sprungmenü gelangen soll. Wählen Sie im Popup-Menü OFFNE URLs IN AUS, in welchem Fenster die Links geladen werden sollen.

Benennen Sie dieses Menü. Ein Kontrollkästchen kann außerdem markiert werden, wenn neben dem Menü eine Schaltfläche GEHE ZU... eingesetzt werden soll, so dass die neuen Dateien erst dann geladen werden, wenn auf diese geklickt wird.



▲ Im Dialogfeld des Sprungmenüs müssen die Links nacheinander eingegeben werden.

► Formulareingaben überprüfen

Um die Eingaben der Besucher zu checken, bevor sie weggeschickt werden, können Sie die Verhaltensweise FORMULAR ÜBERPRÜFEN verwenden.

► Hinweis

Sie können die Namen und Werte von Objektfeldern auch festlegen, indem Sie wie folgt vorgehen: Klicken Sie bei gedrückter Kontrolltaste auf das Objekt. Wählen Sie aus der dabei erscheinenden Popup-Box NAME... oder WERT....



Alle Beispiele dieses Kapitels finden Sie auf der CD-ROM: examples/046forms.



IMAGE

196 Farben

197 Websichere Farben

199 Dithering

201 Realitätsnähe

202 Bildformate

202 GIF

204 JPEG

206 PNG

208 Typografie (Text) als Grafik

210 Transparente Bilder

212 Konvertierungsprogramme

212 Browser-Dithering

213 Bildtechniken

213 Bild einsetzen und modifizieren

213 Einstellungen

216 Integration

217 Segmentierung

218 Komplexe Segmentierung

219 Rollover

221 Animiertes GIF

221 Imagemap

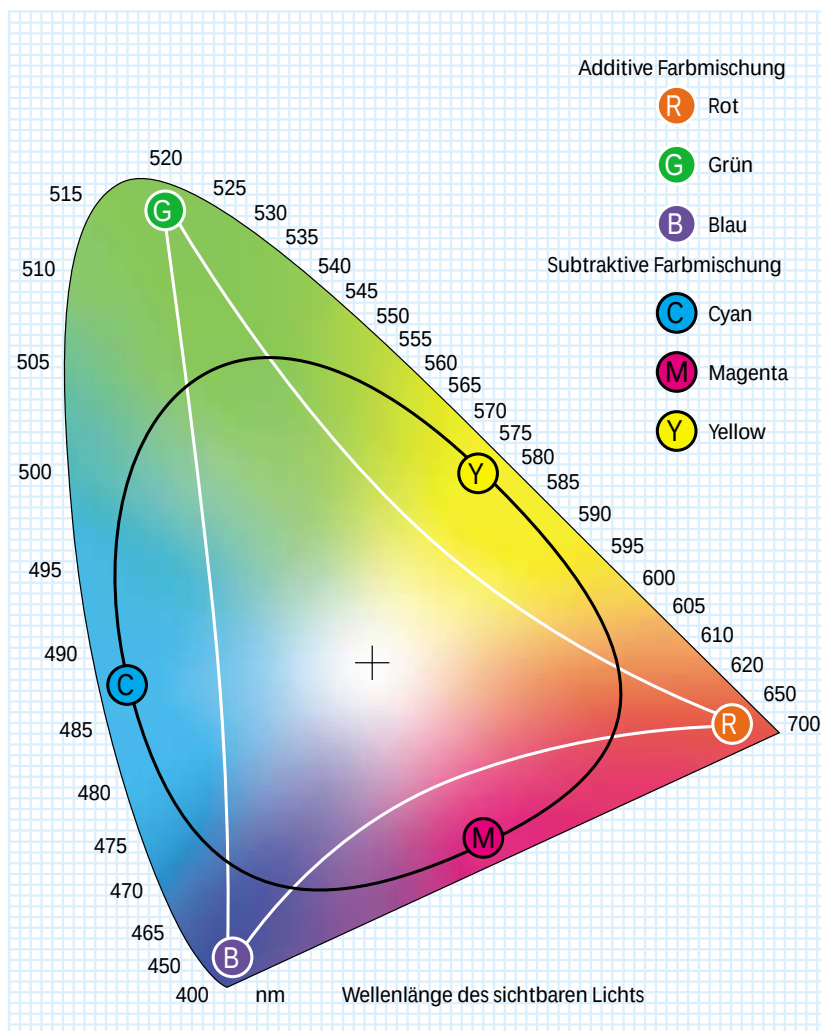
225 Web-Fotoalbum

FARBEN

Farben im Web sind grundsätzlich Bildschirmfarben. Diese Farben sind transparent, sie sind von Licht durchschienen oder leuchten selbst. Sie setzen sich aus den Grundfarben des Monitors Rot (R), Grün (G) und Blau (B) zusammen. Für sie gelten die Regeln der additiven Farbmischung: je mehr Farbanteile, desto heller die Farbe.

Im Gegensatz dazu sind Farben auf gedrucktem Papier Reflex- oder Pigmentfarben: Sie reflektieren oder absorbieren Teile des einfallenden Lichts. Für sie gelten die Regeln der subtraktiven Farbmischung: je mehr Farbanteile, desto dunkler die Farbe.

Schematische Darstellung ►
des Spektralfarbenzugs. Deutlich wird, dass bestimmte Farbbereiche des sichtbaren Spektrums außerhalb der Darstellungsgrenzen einzelner Farbsysteme liegen. Die Lage der Grundfarben (RGB/CMY) ist schematisiert. In der Mitte des Farbraums der Unbunt- oder Weißpunkt.





◀ **Subjektive Farbabstimmung am Beispiel der Farbcodierung des Eucerin-Sortiments.**

Links: Farben abgestimmt nach den vorliegenden Druckfarben. Die Farben – insbesondere die Türkistöne – wirken matt und kraftlos.

Rechts: Optimierte Farben für die Darstellung im Web. Die Farben weichen deutlich vom Druckmuster ab, werden subjektiv aber als richtig, weil angenehm und gesättigt, empfunden.

Beide Farbsysteme haben unterschiedliche Farbräume, d.h. Bereiche darstellbarer Farben. Ich möchte an dieser Stelle nicht weiter auf die Probleme des Farbmanagements eingehen, sondern Sie darauf aufmerksam machen, dass ein Abgleichen von Druck- und Bildschirmfarben nur bedingt möglich ist. Farben auf dem Bildschirm werden subjektiv empfunden. Insbesondere weil jeder Betrachter einen anderen Monitor, zumindest aber seinen Monitor anders eingestellt hat. Im schlimmsten Fall wird ein Rot nicht als Rot, sondern als Magenta oder Orange wiedergegeben.

Es gibt Farben, die eindeutiger sind als andere. Dies hängt nicht nur mit der Darstellung, sondern vor allem mit der subjektiven Farbwahrnehmung zusammen. Mehr Menschen sind bereit, verschiedene Abstufungen von Rot noch als Rot zu akzeptieren als z.B. Blau. Bei Blau werden schneller Helligkeitsunterschiede und Abweichungen in Richtung Türkis oder Violett wahrgenommen. Es gibt auch Farben, die sich auf dem Bildschirm absolut nicht darstellen lassen, weil sie zu einem anderen Farbraum gehören, z.B. ein leuchtendes kräftiges Blaugrün (Türkis).

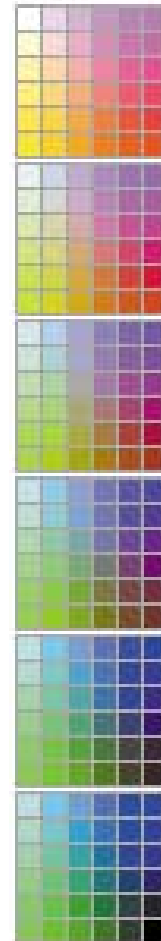
Websichere Farben

Als das Web noch jung war, hatten die meisten Anwender noch kleine 15-Zoll-Monitore mit einer 8-Bit-VGA-Karte, die maximal 400x600 Pixel darstellen konnte. 8-Bit bedeutet 8 Farben je Grundfarbe (Rot, Grün, Blau) des Monitors: also insgesamt $8 \times 8 \times 8 = 256$ Farben. Da die verschiedenen Betriebssysteme DOS, Windows, Unix, MacOS unterschiedliche Systemfarben vorsahen, musste für das Web ein neuer Standard gefunden werden, der sicherstellte, dass im Browser die Farben auf allen Systemen gleich dargestellt wurden. Es wurde eine Farbpalette von $6 \times 6 \times 6 = 216$ Farben, den websicheren Farben (*websafe colors*), vereinbart. Die übrigen freien 40 Farben werden von den verschiedenen Betriebssystemen für die Systempalette genutzt.

Die 216 websicheren Farben in den sechs Ansichten des Farbwürfels ▶



Beispiel: indications.html



► Hex-Farben

Websichere Farben werden mit einem einfachen System beschrieben, das wenig Speicherplatz in der Datei benötigt. Während normalerweise eine RGB-Farbe z.B. durch „000-102-102“ beschrieben werden muss, wird die gleiche Information im Hexadezimalsystem mit „#006666“ beschrieben. Die Werte werden durch die Ziffern 0–9 und die Buchstaben A–F definiert, zusammen also 16 Werte, die als sechsstelliger String kombiniert werden können. Die websicheren Farben bestehen immer aus Ziffernpaaren von 00, 33, 66, 99, CC, FF ($6 \times 6 \times 6 = 216$ Farben). Das gesamte Farbspektrum, das mit Hex-Werten beschrieben werden kann, umfasst $16 \times 16 \times 16 = 16,7$ Millionen Farben (*TrueColor*).

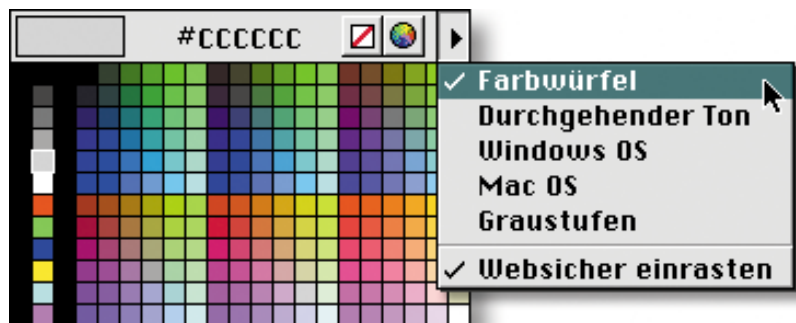
► Farbpalette



Wenn Sie in Dreamweaver 4 mit dem neuen Farbwähler eine Farbe aus der Palette nehmen, wird der Hex-Wert der Farbe im grauen Feld oberhalb der Palette angezeigt und dann im Farbwahlfeld des Eigenschafteninspektors eingetragen. Standardmäßig ist dieses Feld leer. Die Farbe des Objekts wird durch den Default-Wert des Body-Tags definiert. Wenn Sie die Farbeigenschaften eines Objektes ändern möchten, haben Sie drei Möglichkeiten:

- ❶ Klicken Sie im Eigenschafteninspektor auf das Farbwahlfeld und nehmen die Farbe mit der Pipette, eine Farbe aus der Palette oder von irgendeiner Stelle des Desktops auf.
- ❷ Tragen Sie die Farbe als Hex-Wert im Farbwahlfenster ein, z.B. „#FF99CC“.
- ❸ Tragen Sie einen Farbnamen ein, z.B. „turquoise“.

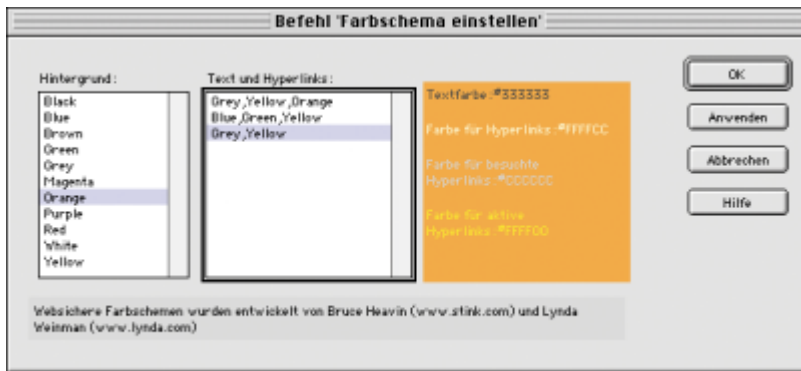
Mit dem neuen Farbwähler ► können Sie aus unterschiedlichen Paletten wählen (z.B. Mac OS). Die Option „Websicheres Einrasten der Farben“ ist jetzt ganz unten in dem Fenstermenü untergebracht. Das linke Icon mit dem roten Schrägstrich steht für „Standardfarbe“, d.h. die Farbe des Textes bleibt wie im Body-Tag definiert. Rechts daneben der Farbwähler des Betriebssystems.



Siehe auch
Seiteneigenschaften in Kapitel Dokument auf Seite 74.



Farbnamen sind auf wenige Grundfarben begrenzt, z.B. Purple, Magenta, Pink etc. In Dreamweaver finden Sie einige Farbnamen unter BEFEHLE: FARBSCHHEMA EINSTELLEN... Mit diesem Befehl können Sie die Farben für den Body-Tag zusammenstellen (Hintergrundfarbe, Textfarbe, Farbe aktiver Links etc.) und beurteilen.



◀ Im Einstellungsfenster „Farbschema“ können Sie schnell die Farben des Body-Tags zusammenstellen.

Dithering

Eine beliebte Technik, um unter Verwendung websicherer Farben trotzdem Farben auf dem Bildschirm zu simulieren, die außerhalb der Farbpalette der websicheren Farben liegen, ist das Dithering; das Aufrastern der Farben. Ähnlich wie beim Farbdruck, wo die Grundfarben in kleinen Punkten zusammengedruckt mittels optischer Farbmischung den Eindruck von vielen Farben erzeugen, können Sie diese optische Farbmischung auch bei Bildschirmfarben erzeugen.

In einem Bildbearbeitungsprogramm wie Photoshop, ImageReady oder Fireworks werden GIF-Bilder (oder auch 8-Bit-PNG-Bilder) für die Ausgabe als Webgrafik in unterschiedlicher Weise aufgerastert. In den nebenstehenden Beispielen haben wir einige der Möglichkeiten aufgezeigt.



Beispiel: [keyboard.html](#)



◀ Ein RGB-Bild als Ausgangspunkt. Die grauen Farbnuancen der Tastatur werden mit TrueColor (Millionen Farben) gut dargestellt.



▲ Ein Ausschnitt des gleichen Bildes zeigt die Konvertierung in eine begrenzte Farbpalette von 256 Farben. Die grauen Farben sind in allen Übergängen sehr originalgetreu.



▲ Bei der Konvertierung in Websafe Colors – ohne Dithering – werden schnell die Grenzen von 216 Farben sichtbar. Farbflächen werden zusammengefasst und Farben zu den nächstgelegenen websicheren Farben verschoben.



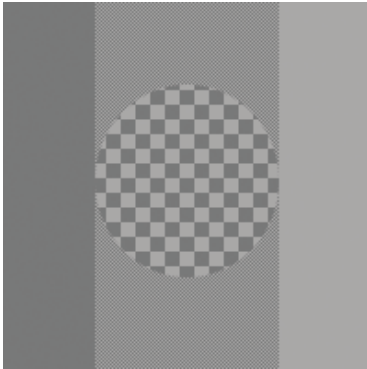
▲ **Diffusion Dithering:**
Dieser beliebte Filter mischt die Farben im Bild aus den verfügbaren Farben der Websafe-Palette mittels optischer Farbmischung in einem Streuraster. Das wahrgenommene Bild ist deutlich näher am Original als im Beispiel ohne Dithering.



▲ **Pattern Dithering:**
Ein anderer Dithering-Filter mischt die Farben innerhalb der Websafe-Palette und stellt sie in einem regelmäßigen Raster zusammen. Die Darstellung ist auch nahe am Original, wirkt aber nicht so lebendig.

Ein weiteres Einsatzgebiet für Dithering ist die Erstellung von Farbflächen aus Zwischentönen websicherer Farben. Durch die optische Farbmischung entsteht auf dem Bildschirm der Eindruck einer neuen Farbe. Damit lassen sich gut bestimmte Farbschattierungen für Farbflächen erzeugen oder Bilder manuell Pixel für Pixel optimieren. Dabei bieten sich grundlegend drei Vorgehensweisen an, die sich auch miteinander kombinieren lassen:

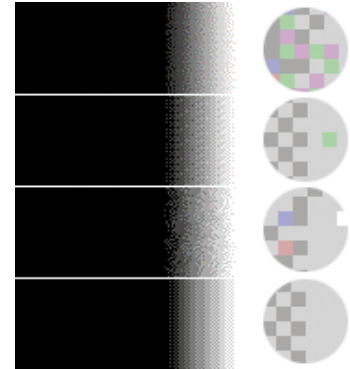
- Anlegen eines *gleichmäßigen Rasters* in einer On/off-Technik. Dabei wird abwechselnd jedes Pixel einer Zeile mit einer der beiden Farben belegt. In der nächsten Zeile kommt das gleiche Muster um ein Pixel verschoben. Diese Technik erzeugt eine ebene Farbfläche.
- Anlegen eines *Linienrasters*, bei dem abwechselnd jede Zeile oder Spalte mit der anderen Farbe belegt ist. Auch diese Technik erzeugt eine ebene Farbfläche, jedoch meist mit einer leichten Streifenbildung. Dies kann jedoch auch ein erwünschter Effekt sein.



▲ **Regelmäßiges Dithering mit On/off-Raster.** Die Farbfläche in der Mitte entsteht aus den beiden Grautönen links und rechts. Der Kreis in der Mitte zeigt die Vergrößerung.



▲ **Regelmäßiges Dithering mit On/off-Raster.** Die Farbfläche in der Mitte entsteht aus den beiden Grautönen links und rechts. Der Kreis in der Mitte zeigt die Vergrößerung.



▲ **Ein Farbübergang zwischen Schwarz und Weiß in vier verschiedenen Dithering-Modi: Diffusion, Pattern, mit Störungen und ganz unten manuell angelegten Übergängen. Deutlich wird in der Vergrößerung die Beimischung bunter Farbtöne in den ersten drei – automatisch generierten – Übergängen.**

● **Anlegen eines *Verlaufs*.** Weiche Farbübergänge und Verläufe lassen sich mit websicheren Farben nur ganz schlecht darstellen. Eine – oft notwendige – Lösung sind manuell gepixelte Übergänge.

Je näher bei diesen Techniken die verwendeten Farben zusammenliegen, desto besser ist die Illusion einer neuen gleichmäßigen Farbe. Eine der Farben kann auch transparent angelegt sein, so dass der jeweilige Hintergrund an der Stelle durchscheint. Im gleichmäßigen Raster angelegt, können damit halbtransparente Effekte z.B. Schatten erzeugt werden.

Diese Rastertechniken erzeugen beim Speichern unterschiedlich große Daten, da die Kompressionsalgorithmen immer zeilenweise arbeiten. Wenn Sie On/off-Raster oder senkrechte Linienraster verwenden, wird die Datei sehr viel größer als bei waagerechten Linienrastern.



[dither.html](#)

Realitätsnähe

Man kann heute davon ausgehen, dass 80% der Besucher Ihre Site auf einem 17-Zoll-Monitor mit TrueColor (*Millionen Farben*) betrachten. Deswegen kommt heute den websicheren Farben nicht mehr die gleiche Bedeutung zu wie noch vor wenigen Jahren. Bei der Arbeit ertappen wir uns immer häufiger dabei, zwar *websafe* zu denken, aber aus praktischen Gründen – oder weil der Auftraggeber es wünscht – mit Millionen Farben zu arbeiten. Wenn Sie aber ganz sicher sein wollen, benutzen Sie nach wie vor websichere Farben.



Als vertiefende Lektüre zum Thema empfehle ich das Buch „Webdesign mit Photoshop 5“ von Michael Baumgardt. Sie finden dort neben Themen wie websichere Farben, verschiedene Photoshop-Techniken und umfangreiche Testreihen zur Bildkompression.

BILDFORMATE

Derzeit werden auf Webseiten drei verschiedene Bildformate eingesetzt: GIF (*Graphics Interchange Format*), JPEG (*Joint Photographers Experts Group*) und PNG (*Portable Network Graphics*). Alle drei Bildformate haben gemeinsam, möglichst kleine, hochkomprimierte Daten zu erzeugen. Dreamweaver unterstützt alle drei Formate, kann selbst aber keine Bilder verarbeiten, sondern nur platzieren. Jedoch gibt es eine Reihe von Bildverarbeitungsprogrammen, die mit Dreamweaver „Hand in Hand“ arbeiten, allen voran Fireworks.

Im Folgenden werden wir die unterschiedlichen Bildformate kennen lernen und sehen, worauf bei der Erstellung zu achten ist. Das Ziel ist die Erzeugung von Bildern und Webgrafiken, die schön aussehen und schnell zu laden sind.

GIF



Der Bildaufbau ist beim GIF ▲ ausschlaggebend für die Kompression. Bei einem On/off-Raster ist die Dateigröße doppelt so groß wie bei einem gleichgroßen Bild mit horizontalem Aufbau.

Graphics Interchange Format (GIF) ist das älteste und verbreitetste Online-Bildformat. Es wurde bereits in den 80ern durch CompuServe für die Übertragung hochkomprimierter Bilddaten konzipiert und arbeitet mit dem LZW-Algorithmus, der auch im komprimierten TIFF zum Einsatz kommt und die Bilddaten zeilenweise (*runlength*) komprimiert.

So wird eine Pixelfolge wie „255, 255, 255, 000“ als „3 x 255, 000“ beschrieben. Das spart sehr viel Speicherplatz, wenn man sich vorstellt, dass in einem Bild tausendmal die gleiche Farbe nebeneinander stehen kann. Deshalb kann bei Bildern, die flächige horizontale Strukturen ohne Farbänderungen enthalten, eine besonders hohe Kompression erzielt werden.

Ein GIF ist ein verlustfreies (*lossyfree*) Format. Das bedeutet, dass Sie ein einmal komprimiertes Bild beliebig oft modifizieren und speichern können, ohne dass Daten verloren gehen.

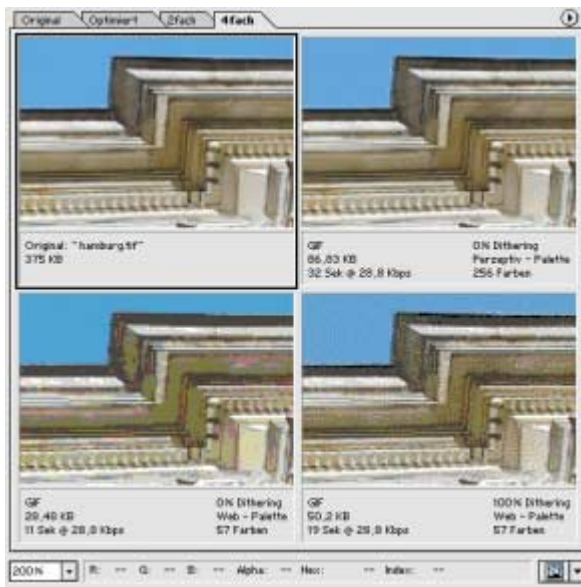
Der Begriff „lossyfree“ gilt jedoch nur für den Prozess innerhalb der indizierten Palette. Bei der Umwandlung eines 24-bit-Bildes in ein 8-bit-Bild gehen natürlich Farbinformationen verloren.

Das GIF hat maximal 256 Farben, die in einer indizierten Palette organisiert sind. Indiziert bedeutet, dass jede einzelne Farbe der Palette unabhängig von den anderen Farben modifiziert werden kann. Meist werden GIFs mit 216 websicheren Farben – oder einer Teilmenge davon – eingesetzt. Das GIF kann interlaced gespeichert werden: Im Browser wird erst eine niedrig aufgelöste Vorschau gezeigt, die sich nach und nach zum hochauflösten Bild aufbaut.

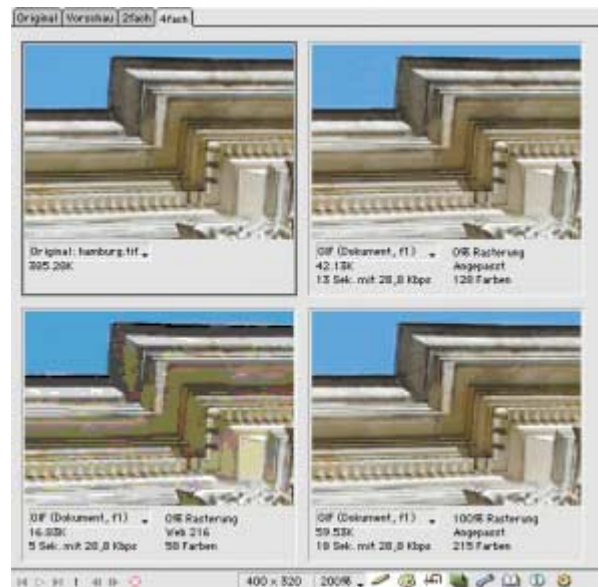
Im Unterformat GIF-89a können eine oder mehrere Farben einem – nicht antialiased – Alphakanal zugewiesen werden, so dass eine einfache Transparenz gegenüber dem Hintergrund möglich ist. Auch können einzelne Rahmen (*frames*) in einem Bild als Animation gespeichert werden (*animated GIF*).



◀ Einheitliche Farbflächen mit horizontalem und vertikalem Bildaufbau lassen sich vorzugsweise als GIF konvertieren. Ein RGB-Bild mit TrueColor dient als Ausgangspunkt. ImageReady und Fireworks bieten fast identische Mehrfachansichten, um die Einstellung der Parameter für die Konvertierung im WYSIWYG-Modus vorzunehmen.



▲ Photoshop, Konvertierung in GIF, Ausschnittvergrößerung 200%: Oben links das Original. Rechts daneben die Umwandlung in 256 indizierte Farben mit perzeptiver – d.h. der Wahrnehmung angepasster – Palette. Links unten websichere Farben ohne Dithering. Rechts unten websichere Farben mit 100% Diffusion Dithering.



▲ Fireworks, Konvertierung in GIF, Ausschnittvergrößerung 200%: Oben links das Original. Rechts daneben 128 indizierte Farben einer angepassten Palette ohne Dithering. Links unten websichere Farben ohne Dithering. Rechts unten eine angepasste Palette mit 215 Farben und 100% Diffusion Dithering.

JPEG

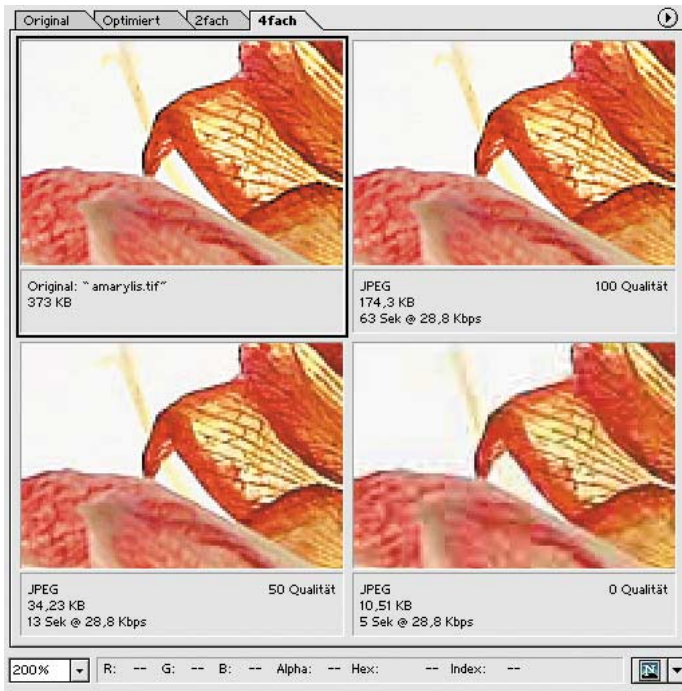
Besonders fotografische Abbildungen mit vielen Farbübergängen und feinen Zeichnungen lassen sich bevorzugt als JPEG darstellen. Ein RGB-Bild mit TrueColor dient als Ausgangspunkt. ImageReady und Fireworks bieten fast identische Mehrfachansichten, um die Einstellung der Parameter für die Konvertierung im WYSIWYG-Modus vorzunehmen. ▼

Joint Photographers Experts Group (*JPEG*) wurde als optimales Kompressionsformat für Fotos und Halbtonbilder (z.B. Verläufe) konzipiert. Es unterliegt einem komplizierten Algorithmus, welcher benachbarte Farben vergleicht, kontrastreiche, scharfe Kanten erhält und weiche, diffuse Bildbereiche stärker komprimiert. JPEG kann Farbinformationen von CMYK (32-Bit), RGB (24-Bit, TrueColor) und Graubildern (8-Bit) enthalten. Im Web spielen JPEG-Bilder im CMYK-Modus jedoch keine Rolle. Ein JPEG kann keine Alphakanäle enthalten, also keine Transparenzen darstellen.

JPEG ist ein verlustbehaftetes (*lossy*) Format: Bei jedem Abspeichern wird die Bildqualität schlechter. Deshalb sollten Sie ein JPEG immer vom Original, z.B. von einer Photoshop-Datei erzeugen. Wie auch beim GIF gibt es die Möglichkeit, ein JPEG so abzuspeichern, dass es am Bildschirm nach und nach zur vollen Auflösung aufgebaut wird, bei JPEG heißt es jedoch fortlaufendes (*progressives*) Format.

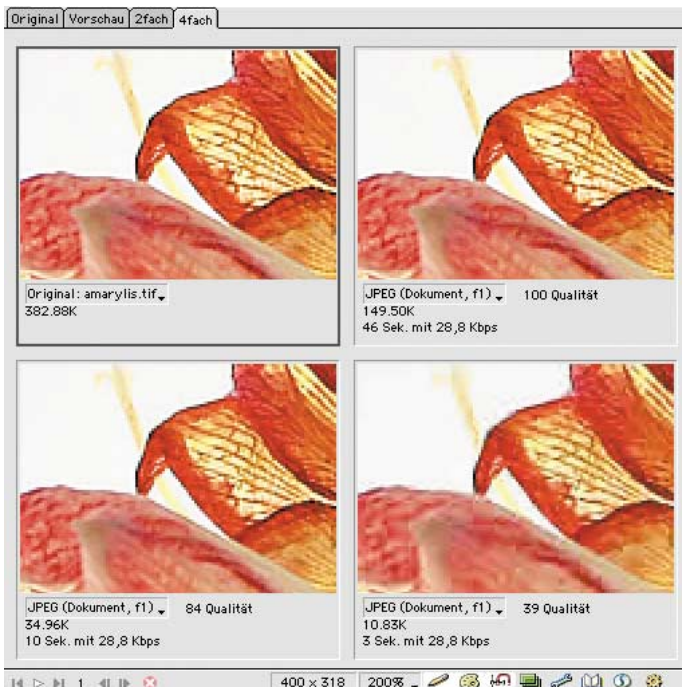
Der wichtigste Unterschied ist vielleicht die Möglichkeit, beim JPEG die Kompression und Abbildungsqualität stufenlos zu regeln: von schlechter Kompression und maximaler Bildqualität bis hin zu minimaler Dateigröße bei miserabler Bilddarstellung.





◀ **Photoshop, Konvertierung in JPEG, Ausschnittvergrößerung 200%:**

- Oben links das Originalbild.
- Rechts daneben 100% Qualität – kein sichtbarer Unterschied in der Qualität.
- Links unten 50% Qualität – die Konturen sind klar, in den diffusen Bereichen ist ein leichter Qualitätsverlust wahrnehmbar.
- Unten rechts höchste Kompression und größte Qualitätseinbuße, deutlich sichtbare Schlieren und Bildung von Rechtecken.



◀ **Fireworks, Konvertierung in JPEG, Ausschnittvergrößerung 200%:**

Ähnliche Ergebnisse wie bei Photoshop, jedoch mit anderen Qualitätseinstellungen. Wie Sie an den Dateigrößen sehen können: 50% Qualität in Photoshop entsprechen 80% Qualität in Fireworks, 0% Qualität in Photoshop entsprechen 38% Qualität in Fireworks.

PNG

Portable Network Graphics (PNG) sind das jüngste Grafikformat im Internet. Sie wurden als optimierte Alternative zum GIF eingeführt, konnten sich jedoch bisher noch nicht durchsetzen. PNG können 8-Bit-indizierte-Farbbilder und Bitmaps, 8- und 24-Bit-Farb- und Graustufenbilder mit Alphakanal, d.h. weichen Transparenzen enthalten. Alle Formate sind verlustfrei (*lossyfree*).

Soweit mir bekannt ist, können nur in Photoshop weitere Einstellungen für die optimierte Speicherung vorgenommen werden:

- **ADAM7** erzeugt einen progressiven Bildaufbau ähnlich INTERLACED bei GIF und PROGRESSIVE beim JPEG.
- **OHNE FILTER** wird für indizierte Bilder und Bitmaps verwendet.
- **SUB** optimiert Bilder mit vorwiegend horizontalem Aufbau.
- **OBEN** optimiert Bilder mit vorwiegend vertikalem Aufbau.
- **DURCHSCHNITT** ist geeignet für geringfügige Störungen, die Durchschnittswerte benachbarter Pixel werden berechnet.
- **PAETH** ist für geringfügige Störungen geeignet, benachbarten Farbwerten werden neue Farben zugewiesen.
- **FLEXIBEL** ist eine automatische Einstellung, die dem Bild den am besten geeigneten Filter zuweist.

Bisher unterstützen nur wenige Browser das PNG.

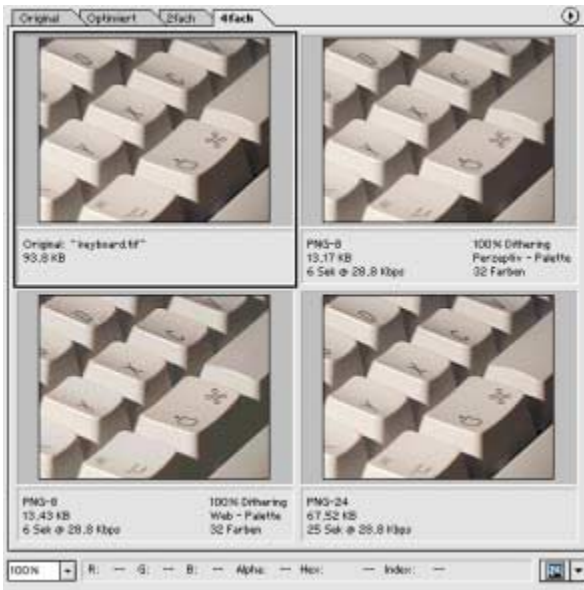
Auf der Website zum Buch finden Sie jederzeit aktuelle Browser Compatibility Charts: www.dreambook.de.

Welche Windows-Browser können PNG anzeigen?					
Browser	PNG-8	PNG-8 Alpha-Transparenz	PNG-8 Index-Transparenz	PNG-24	PNG-24 Alpha (PNG-32)
Netscape Navigator 4.5	korrekt	ohne Alphakanal	ohne Alphakanal	korrekt	ohne Alphakanal
Netscape 5.0a (Mozilla)	korrekt	ohne Alphakanal	ohne Alphakanal	korrekt	ohne Alphakanal
Netscape 6.0	korrekt	korrekt	korrekt	korrekt	korrekt
Internet Explorer 4.5	korrekt	korrekt	korrekt	korrekt	ohne Alphakanal
Internet Explorer 5.0	korrekt	korrekt	korrekt	korrekt	ohne Alphakanal
Opera	korrekt	korrekt	ohne Alphakanal	korrekt	ohne Alphakanal

Welche Macintosh-Browser können PNG anzeigen?					
Browser	PNG-8	PNG-8 Alpha-Transparenz	PNG-8 Index-Transparenz	PNG-24	PNG-24 Alpha (PNG-32)
Netscape Navigator 4.5	korrekt	ohne Alphakanal	ohne Alphakanal	korrekt	ohne Alphakanal
Netscape 5.0a (Mozilla M13)	korrekt	korrekt	korrekt	korrekt	korrekt
Netscape 6.0	korrekt	korrekt	korrekt	korrekt	korrekt
Internet Explorer 4.5	keine Anzeige	keine Anzeige	keine Anzeige	keine Anzeige	keine Anzeige
Internet Explorer 5.0	korrekt	korrekt	korrekt	korrekt	korrekt
iCab	korrekt	korrekt	korrekt	korrekt	korrekt



◀ Für die Darstellung von monochromen Bildern mit feinen Übergängen bieten sich neben JPEG auch verlustfreie Formate wie GIF und PNG-8 an, solange mit einer perzeptiven Palette konvertiert wird. PNG-24 ist immer verlustfrei. Ein RGB-Bild mit TrueColor dient als Ausgangspunkt. ImageReady und Fireworks bieten fast identische Mehrfachansichten, um die Einstellung der Parameter für die Konvertierung im WYSIWYG-Modus vorzunehmen.



▲ Photoshop, Konvertierung in PNG:

- Oben rechts das Original.
- Rechts daneben 32 indizierte Farben, die perzeptiv bei 100% Dithering gefiltert sind. Eine leichte Fleckenbildung wird sichtbar.
- Links unten eine websichere Palette aus 32 Farben bei 100% Dithering. Deutliche Farbabweichungen werden sichtbar.
- Rechts unten ein 24-Bit PNG, nahezu identisch mit dem Original.



▲ Fireworks, Konvertierung in PNG:

- Oben rechts das Original.
- Rechts daneben 32 indizierte Farben, angepasst gefiltert bei 100% Dithering. Eine leichte Fleckenbildung wird auch hier sichtbar.
- Links unten eine websichere Palette aus 32 Farben bei 100% Dithering. Auch hier deutliche Farbabweichungen.
- Rechts unten ein 24-Bit-PNG, nahezu identisch mit dem Original.

Typografie (Text) als Grafik

Wenn es um besondere Effekte geht, können Sie Schrift nicht nur als editierbaren Text, sondern auch als Grafik in Webseiten einbinden. Dies hat den großen Vorteil, dass Ihre Schrift immer gleich in unterschiedlichen Browsern dargestellt wird – unabhängig davon welcher Browser, welche Schriftgrößenvoreinstellungen eingestellt sind und ob die Schrift überhaupt bei dem Betrachter geladen ist.

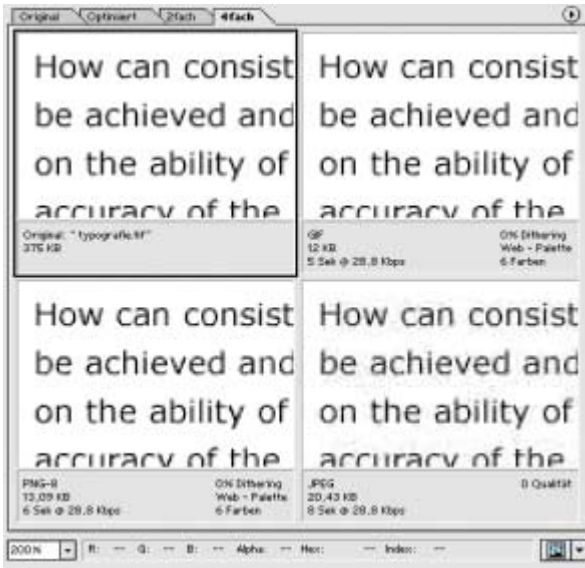
Bei der Erstellung von Schrift als Grafik ist Einiges zu beachten:

- Die Dateigröße ist beträchtlich größer als bei Text. Also nicht für seitenlange Abhandlungen einsetzen, sondern für Überschriften, besonders ausgezeichnete Absätze und Schrifteffekte, die mit Text nicht möglich sind.
- Schrift als Grafik ist für den Anwender nicht als Text – nur als Bild – kopierbar.
- Verwenden Sie Kantenglättung. Nur sehr kleine, gut als Bildschirmfonts verwendbare Schriften (z.B. Arial, Geneva, Verdana) können ohne Anti-Aliasing eingesetzt werden. Als kleinste akzeptable Schriftgröße gelten 8 Pixel.
- Setzen Sie kein Dithering ein. Dies erhöht die Speichergröße und ist normalerweise nicht notwendig.
- Richten Sie die Schrift auf der geplanten Hintergrundfarbe ein und stellen sie transparent. Dies macht vor allem Sinn, wenn die Schrift vor verschiedenfarbigem oder unruhigem Hintergrund eingesetzt wird.
- Benutzen Sie als Darstellungsformate GIF oder PNG. Auf JPEG werden Sie in den meisten Fällen verzichten, da schlechte Darstellungsqualität mit großen Dateien einhergehen.
- Bewahren Sie die Originaldatei mit dem noch editierbaren Text gut auf. Kursänderungen des Auftraggebers sind manchmal unergründlich!

Bei der Darstellung von **Typografie (Text) als Grafik** haben eindeutig die verlustfreien Formate wie GIF und PNG-8 den Vorrang. Ein RGB-Bild mit TrueColor dient als Ausgangspunkt. Photoshop und Fireworks bieten fast identische Mehrfachansichten, um die Einstellung der Parameter für die Konvertierung im WYSIWYG-Modus vorzunehmen.

How can consistently high standards of typography be achieved and maintained? Naturally much depends on the ability of the designer and of the technical accuracy of the layouts sent to the printer. Nevertheless, perfection in design and the technical accuracy in marking of the layout for printer are only beginnings. As far as the outcome of readability is concerned we have to believe that there is a direct relation between effort and time spent on microtypography and easy-reading. So no matter what typeface, bodysize and spacings you use, the parameters are numerous and interdepending. This makes typography a fine art, a bottomless science and playground for experiments.

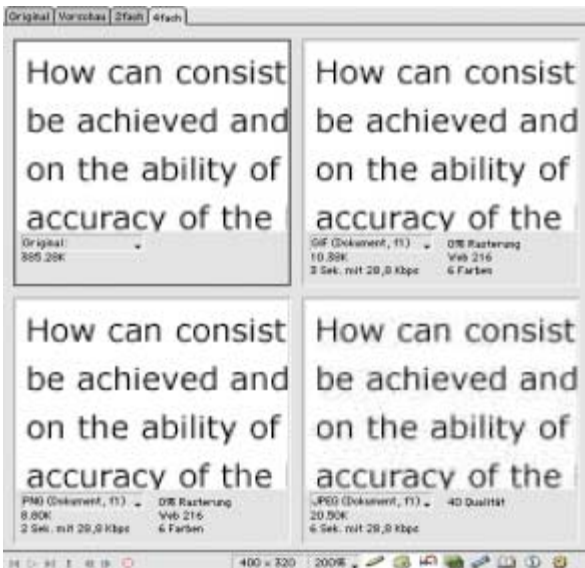
Der einfachste Weg, Typografie als Grafik zu erzeugen, ist, in einem textfähigen Bildverarbeitungsprogramm (Photoshop oder Fireworks) die Texte in editierbarer Form abzusetzen. Sie können den Text auch in einem Publishing-Programm (Pagemaker, Xpress) oder Zeichenprogramm (Freehand, Illustrator) als EPS speichern und in das Bildverarbeitungsprogramm als Pixel importieren. Falls sich keiner der beiden Wege anbietet, können Sie von Ihrem Text auch einen Screenshot machen und diesen in das Bildverarbeitungsprogramm importieren.



◀ Photoshop,

Ausschnittvergrößerung 200%:

- **Oben links das Original.**
 - **Rechts daneben ein GIF mit einer indizierten Palette aus nur sechs Farben.**
- Erstaunlich wie nah diese Darstellung am Original ist.*
- **Links unten das PNG-8 ist identisch mit dem GIF, die Datei ist jedoch noch komprimiert.**
 - **Das JPEG rechts unten ist trotz höchster Kompression sehr groß und hat dabei eine nicht akzeptable Qualität.**



◀ Fireworks,

Ausschnittvergrößerung 200%:

Ähnliche Ergebnisse wie in Photoshop. GIF und PNG-8 liegen mit den indizierten Paletten von 6 Farben nah am Original. Die Darstellung des JPEGs ist sogar noch schlechter als bei Photoshop.

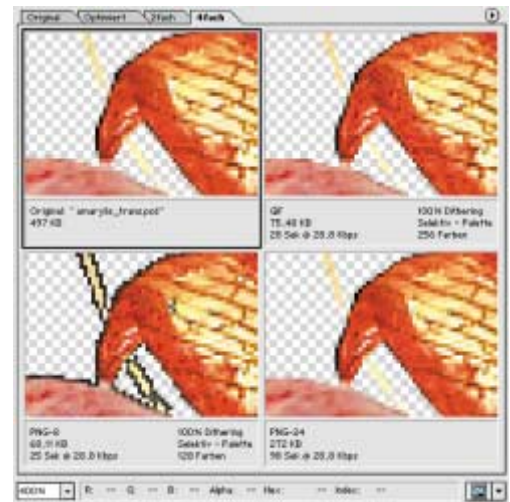
Transparente Bilder

Transparente Bilder können Sie nur in den Formaten GIF und PNG einsetzen. Diese beiden Bildformate arbeiten mit Alphakanälen, die bestimmte Bereiche des Bildes durchsichtig erscheinen lassen:

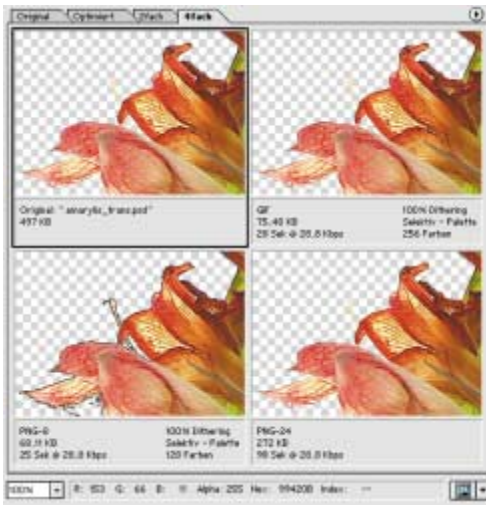
- Beim GIF werden eine oder mehrere Farben der indizierten Palette als transparente Bereiche definiert.
- Beim PNG (8- und 24-Bit) kann ein echter weicher Alphakanal verwendet werden.



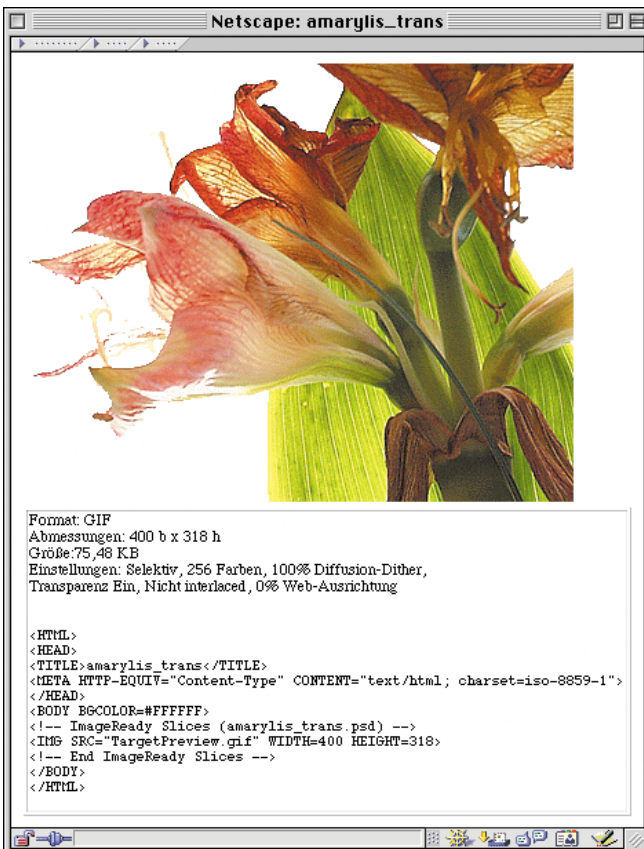
Ein RGB-Bild mit TrueColor ►
– in Photoshop-Ebenen angelegt –
dient als Ausgangspunkt. Links oben in
der Ecke eine 400%ige Ausschnittver-
größerung des weiß umrandeten
Bereichs in der Mitte.
Photoshop bietet umfangreiche
Einstellungen für die Vorbereitung
von Webbildern.



Photoshop, Ausschnitt 100%, ►
4-fache Ansicht des Bildes mit sichtbarem Alphakanal:
Rechts oben das Original.
Rechts daneben ein 89a GIF mit harter Kontur.
Links unten ein PNG-8 mit weicher Kontur.
Die schwarze Umrandung wird vom Programm angelegt, wenn die Hinter-
grundfarbe bestimmt wird – in diesem Fall Schwarz.
Rechts unten das verlustfreie PNG-24 mit (theoretisch)
256 Transparenzabstufungen im Alpha-Kanal.



◀ **Photoshop, Ausschnitt 400%:** In der Vergrößerung noch deutlicher sichtbar wird die schwarze Kontur, die das Programm – bei Transparenz – automatisch anlegt, wenn eine Hintergrundfarbe definiert ist. Rechts unten in der Ecke des Fensters befindet sich das Sprungmenü für die Wahl des Vorschau-Browsers.



◀ **Von Photoshop kann direkt in die Browser-Vorschau gesprungen werden, in diesem Fall Netscape Navigator.** Photoshop erzeugt temporär eine HTML-Datei sowie das dazugehörige Bild und zeigt diese im Browser-Fenster an. Zusätzlich werden die Konvertierungsdaten des Bildes und der Quellcode angezeigt.



▲ Im Unterformat GIF-89a können eine oder mehrere Farben transparent gesetzt werden, jedoch ergibt sich eine harte Kontur zwischen Vorder- und Hintergrund. Hier ein transparentes GIF betrachtet in Netscape Navigator 4.5.



▲ PNG-Bilder mit abgestufter Transparenz werden bisher nur von wenigen Browsern unterstützt. Allen voran hier iCab auf dem Macintosh.

Konvertierungsprogramme

Die hier beschriebenen Bildverarbeitungsprogramme benutzen zum Teil abweichende Termini und Parameter für die Exporteinstellungen von Webbildern. So kann der Export von JPEG 80% Qualität bei Fireworks ein ganz anderes Ergebnis haben als bei ImageReady oder Photoshop. Manche der Programme lassen darüber hinaus noch weitere Einstellungen wie z.B. Weichzeichnen bei JPEGs zu oder die Möglichkeit, ein Bild auf eine bestimmte Dateigröße hin zu optimieren. Für Fireworks spricht die zum Teil nahtlose Integration in Dreamweaver, aber auch ImageReady und Photoshop sind ein starkes Gespann mit guten Schnittstellen zu Dreamweaver.

Browser-Dithering

Browser-Dithering ist das aktive Aufrastern von 24-Bit-Bildern durch den Browser, wenn er auf einem Betriebssystem mit 8-Bit-Grafikkarte eingesetzt wird. In ImageReady können Sie sich in der Vorschau das simulierte Browser-Dithering in den unterschiedlichen Gammawerten des jeweiligen Betriebssystems anzeigen lassen.

BILDTECHNIKEN

Bild einsetzen und modifizieren

Um ein Bild im Dokumentfenster einzusetzen, wählen Sie **MENÜ: EINFÜGEN: BILD** oder geben **BEFEHLSSTASTE + OPTIONSTASTE + I** ein. Im Dialogfenster geben Sie den Bildpfad im Eingabefenster an oder wählen ein Bild über die Verzeichnisstruktur aus. An dieser Stelle können Sie auch einstellen, ob das Bild relativ adressiert werden soll (z.B. liegt das Bild `../img/bild.gif` zwei Verzeichnisebenen höher im Verzeichnis `img`) oder ob der Pfad relativ zum Root-Verzeichnis gewählt wird (z.B. liegt das Bild `file:///img/bild.gif` auf einem Pfad relativ zum obersten Verzeichnis der Site). Dreamweaver benutzt als Default „relativ zum Dokument“. Voraussetzung hierfür ist, dass das Dokument bereits in eine definierte Site gespeichert wurde.

Oder Sie ziehen das Bild per Drag & Drop direkt vom Desktop oder aus einem Verzeichnis in das Dokumentfenster. Ebenso können Sie per Drag & Drop ein Bild aus dem Site-Fenster in das Dokumentfenster ziehen. Sie können auch ein Bild von einem Dokumentfenster in ein anderes ziehen oder über die Zwischenablage dorthin kopieren. Voraussetzung ist in allen Fällen, dass das Bild bereits innerhalb einer definierten Site liegt, sonst werden Sie von Dreamweaver gefragt, ob das ausgewählte Bild dorthin kopiert werden soll.

Einstellungen

Die Einstellungen eines Bildes können im Eigenschafteninspektor definiert werden:

- Name des Bildes (für Script-Aufrufe)
- Breite und Höhe des Bildes in Pixel. Beim Einsetzen werden die Originalwerte in normaler Schrift dargestellt. Verändern Sie diese Werte, wird die Anzeige in fetter Schrift dargestellt.



An dieser Stelle ist es einmal mehr wichtig darauf hinzuweisen, dass Bilder im Internet grundsätzlich in 100% (1 : 1 Pixel) dargestellt werden sollten. Skalieren können Sie die Bilder im Notfall im Verhältnis 2 : 1, d.h. immer in 50% Schritten nach unten. Von einem Skalieren nach oben (*resampling*) ist in jedem Fall abzuraten, da die Bilddarstellung sehr darunter leidet.

Von oben nach unten: Sie markieren ein Bild mit dem Cursor. Es erscheint eine schwarze Linie mit drei Anfassern (handles) um das Bild. Bewegen Sie das Bild per Drag & Drop: Ziehen Sie es an die gewünschte Stelle. Skalieren Sie das Bild, indem Sie es an einem der drei Anfasser ziehen: horizontal, vertikal oder in beide Richtungen gleichzeitig (proportional bei gedrückter Umschalttaste). Wenn Sie ein Bild im Content-Modus auswählen, wird es dunkel.





▲ **Skalierte Bilder, GIF:**
Links Original in 100% Größe (175 x 255 Pixel), Mitte proportional verkleinert (106 x 135 Pixel). Rechts unproportional verkleinert (42 x 106 Pixel). In Dreamweaver mögen die Bilder noch gut aussehen. Spätestens aber in der Browser-Ansicht wird das unschöne Dithering sichtbar.



▲ **Skalierte Bilder, JPEG:** Die gleichen Bildeinstellungen wie beim GIF. Hier wird deutlich, dass das Dithering des Browsers unabhängig von 8- oder 24-bit ist. Das hässliche Aufpixeln der Zeichnung ist beim JPEG fast genauso stark wie beim GIF.

Wenn Sie eine Tabellenzelle (TD) auf ALIGN = "RIGHT" stellen wird bei einem Bild in dieser Zelle das Attribut HSPACE in Internet Explorer 5 (Macintosh) ignoriert!

- Im nächsten Fenster QUELLE sehen Sie den Dateinamen und Pfad des ausgewählten Bildes. Sie können ein anderes Bild wählen, indem Sie auf den Ordner rechts davon klicken oder das Zeiger-Symbol auf eine Datei (z.B. im Site-Fenster) richten.
- Darunter, im Fenster VERKNÜPFUNG, können Sie dem Bild eine Link zuweisen. Sie können eine Verknüpfung wählen, indem Sie auf den Ordner rechts davon klicken oder das Zeigersymbol auf eine Datei (z.B. im Site-Fenster) richten.
- Ganz rechts können Sie im Pulldown-Menü die Ausrichtung des Bildes bestimmen. Diese Ausrichtung bezieht sich immer auf das Verhältnis zu anderen Elementen (andere Bilder oder Text).

Bildausrichtung: ►
Links Bild proportional skaliert (142 x 101 Pixel), horizontaler Abstand 10 Pixel, Ausrichtung Links.
Rechts Bild unproportional skaliert (132 x 247 Pixel), Ausrichtung rechts, horizontaler und vertikaler Bildabstand 10 Pixel



Der Text beginnt oben, schiebt aber das rechte Bild mit jeder Zeile solange nach unten bis es unten an die Tabelle anstößt. Erst dann wird der restliche Raum ausgefüllt. Der Text beginnt oben, schiebt aber das rechte Bild mit jeder Zeile solange nach unten bis es unten an die Tabelle anstößt. Erst dann wird der restliche Raum ausgefüllt. Der Text beginnt oben, schiebt aber das rechte Bild mit jeder Zeile solange nach unten bis es unten an die Tabelle anstößt. Erst dann wird der restliche Raum ausgefüllt. Der Text beginnt oben, schiebt aber das rechte Bild mit jeder Zeile solange nach unten bis es unten an die Tabelle anstößt. Erst dann wird der restliche Raum ausgefüllt.



- Im Eingabefeld ALT können Sie den Text für das Alt-Attribut des Img-Tags eingeben. Dieser Text wird im Browser statt des Bildes während des Ladens angezeigt oder wenn die Grafik ausgeschaltet ist. Beim Internet Explorer wird der Alt-Text als Quickinfo direkt am Cursor angezeigt.



◀ Die einfache Darstellung des Eigenschafteninspektors. Ganz links eine Miniaturdarstellung des ausgewählten Bildes.

Mit einem Klick auf das kleine Dreieck unten rechts können Sie den Eigenschafteninspektor erweitern.



◀ Die erweiterte Darstellung des Eigenschafteninspektors. Mit einem Klick auf das kleine Dreieck unten rechts können Sie wieder zur einfachen Darstellung umschalten.

- Ganz links können Sie die Einstellungen für eine Imagemap vornehmen.
- Rechts davon in den Feldern V-ABSTAND (*vspace*) und H-ABSTAND (*hspace*) können Sie den vertikalen bzw. horizontalen Abstand eingeben, den andere Elemente zu dem Bild einnehmen sollen.
- ZIEL bezieht sich wieder auf den darüber stehenden Link. Hier können Sie z.B. bei der Anwendung von Frames das Ziel (*target*) der Link angeben oder aus dem Pull-down-Menü wählen.
- NIEDRIGAUFLÖSENDE QUELLE (*lowsrc*) gibt ein alternatives schnellladendes Bild an, welches z.B. als Preview des eigentlichen Bildes genutzt werden kann. Das ist dann sinnvoll, wenn sehr aufwändige, große Bilder verwendet werden, um dem Betrachter vorab schon Anhaltspunkte zu geben. Dieses Tag wird bereits durch ältere Browser unterstützt (z.B. Netscape 2.0) und wird zunehmend durch andere Techniken, z.B. DHTML, ersetzt.
- Rechts davon im Fenster RAHMEN können Sie die Stärke des Rahmens, der ein Bild umgeben soll, einstellen. Falls das Bild verknüpft ist, wird dieser Rahmen in der Farbe des Links dargestellt.
- Mit den drei Icons rechts davon können Sie das Bild im Verhältnis zu seiner Umgebung ausrichten (LINKSBÜNDIG, ZENTRIERT, RECHTSBÜNDIG) also auf der Seite oder in einer Tabellenzelle.
- Mit der Schaltfläche AKTUALISIEREN können Sie das Bild neu laden bzw. wieder auf seine Originalgröße einstellen, nachdem Sie die Dimensionen verändert haben.
- Mit der Schaltfläche BEARBEITEN können Sie ein externes Bildverarbeitungsprogramm starten. Das Programm weisen Sie unter BEARBEITEN: VOREINSTELLUNGEN: DATEI-TYPEN / EDITOREN ZU.



▲ Für nahtlose Übergänge zwischen Bildern ist es wichtig, dass keine Leerzeichen zwischen den beiden Bildern im Quellcode stehen. Unter den Bildern sehen Sie das wichtige Stück im Code, welches den „space“ zwischen den Bildern verursacht.



▲ Hintergrundbild und Hintergrundfarbe werden in den verschiedenen Browsern unterschiedlich angezeigt. Netscape Navigator 4.5 (oben) zeigt Hintergrundbilder immer in den einzelnen Zellen, egal ob Sie in die Tabelle, die Zeile oder die Zelle geladen wurden. Die Hintergrundfarbe wird in Netscape durch Hintergrundbilder überdeckt. In Internet Explorer 4.5 (Mitte) werden Hintergrundfarben und -bilder genauso angezeigt wie in Dreamweaver (unten).

Integration



Macromedia hat seine drei Flaggschiffe des Webdesigns noch enger zusammen rücken lassen. Dreamweaver ist in der Version 4 noch stärker mit Fireworks und Flash verzahnt als in den vorhergehenden Versionen.

Sie haben unter anderem folgende Möglichkeiten der Integration:

- **Roundtrip-Segmentierung:** Sie können jetzt in Fireworks vier segmentierte Grafiken (Bildtabellen) direkt in Dreamweaver öffnen, bearbeiten und aktualisieren. Sie können Ihre Änderungen in einem der beiden Programme vornehmen und auch dort speichern. Dabei werden anhängige Informationen, wie z.B. Namen, Image-maps und Links beibehalten.
- **Flash-Schaltflächenobjekte:** Mit Flash 5 erstellte Schaltflächenobjekt (*buttons*) können jetzt nicht nur in Dreamweaver übernommen werden (OBJEKTE-PALETTE: INTERAKTIVE BILDER), sondern dort auch direkt eingestellt werden. Sie können mit vordefinierten Schaltflächen arbeiten, oder Ihre eigenen Schaltflächenvorlagen in Flash erstellen und diese in Dreamweaver importieren.
- **Flash-Textobjekte:** Über die OBJEKTE-PALETTE: INTERAKTIVE BILDER: FLASH-TEXT wird ein Flash-Textobjekt in Dreamweaver eingefügt. Anschließend können Sie Schrift, Stil, Größe, Farbe und Rollover-Verhalten und Verknüpfungen einstellen.

Segmentierung

Segmentierung bzw. *slicing* nennt man das Auftrennen von größeren Bildern in kleinere Bilder, Scheiben, Segmente oder auch Slices. Wie Sie bereits im Kapitel Tabellen auf Seite 136 (Bildtabellen) gesehen haben, hat dies den Vorteil, die einzelnen Bildteile mit unterschiedlicher Funktionalität (z.B. Bildtausch-Rollover) auszustatten oder aber für die verschiedenen Bildteile unterschiedliche Bildformate (GIF, JPEG) zu wählen.

In der Vergangenheit war die Segmentierung von Bildern reine Handarbeit, dann kam in den Bildverarbeitungsprogrammen die Funktion ENTLANG HILFSLINIEN BESCHNEIDEN. Sogar der dazugehörige Quellcode der HTML-Tabelle wurde generiert. Mittlerweile sind die Werkzeuge so ausgefeilt, dass Sie sehr komplexe Operationen vornehmen können. Wir wollen dies an einem einfachen Beispiel veranschaulichen:

Ausgangspunkt ist eine Photoshop-Datei mit horizontalen Hilfslinien, die für ein Rollover-Menü genutzt werden soll.

► Fireworks

Die Datei (inter.tif) wird mit Fireworks geöffnet und mit Fireworks proprietärem Format PNG gespeichert. Dabei bleiben die in Photoshop gesetzten Hilfslinien erhalten. Dann wählen Sie EXPORTIEREN. Das Exportfenster bietet eine Reihe von Optionen:

- **SICHERN ALS:** HTML und Bilder
- **HTML-DATEI EXPORTIEREN** (nicht in die Zwischenablage)
- **SEGMENTE ENTLANG HILFSLINIEN BESCHNEIDEN** (die in diesem Fall wichtigste Funktion)
- **BILDER IN UNTERORDNER ABLEGEN**

Für das Exportieren der segmentierten Bilder können Sie auch den Exportassistenten benutzen. Bevor Sie die Daten exportieren, haben Sie noch folgende Optionen der HTML-Einrichtung:

- **ALLGEMEIN:** HTML-Stile für Dreamweaver oder andere Editoren.
- **TABELLE:** Aufbau mit/ohne transparenten GIFs, verschachtelten Tabellen
- **DOKUMENTSPEZIFISCH:** Einstellung für die Syntax, wie die einzelnen Bildsegmente benannt werden (r1_c2_f2.gif etc.)

► Photoshop

Jetzt wollen wir die Datei direkt aus Photoshop segmentieren. Die Funktion SEGMENTE ENTLANG HILFSLINIEN BESCHNEIDEN (Hilfslinien in Slices) fehlt hier, bzw. wurde nicht gefunden. So müssen die Slices dann von Hand angelegt werden. Das geht relativ zügig, da sie an die magnetischen Hilfslinien springen. Hierzu wird der Befehl **IN BENUTZER-SLICE UMWANDELN** verwendet. Für **WEB SPEICHERN** bietet ähnlich umfangreiche Einstellungsmöglichkeiten wie Fireworks.

Nähere Information in der Online-Hilfe unter Fireworks/Flash und Dreamweaver verwenden.



▲ Die Photoshop-Datei in Fireworks geöffnet



▲ Zum Erstellen der Slices in Photoshop wird der Befehl „In Benutzer-Slice umwandeln“ benutzt.

Komplexe Segmentierung

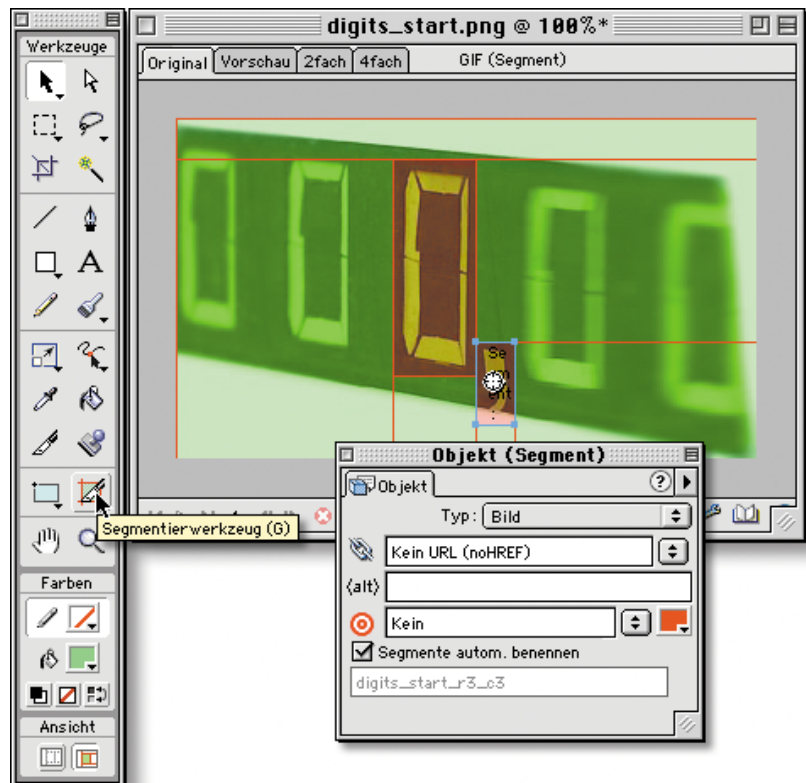
Bei der komplexen Segmentierung geht es um zwei Aspekte:

- die einzelnen Segmente frei nach Größe und Position zu bestimmen, also auch mit <COLSPAN> und <ROWSPAN> zu arbeiten
- den einzelnen Segmenten verschiedene Bildformate und Kompressionsqualität zuordnen zu können

Unsere Beispieldatei darf in den Randbereichen eine relativ arme Bildqualität aufweisen, soll in der Mitte aber scharf bleiben.

► Fireworks

Mit dem Segmentierwerkzeug umrahmen Sie einfach den zentralen Bereich. Automatisch entstehen Hilfslinien, entlang der Sie weitere Slices aufziehen können. In dem jeweils aktiven Slice können Sie das Exportformat für die Grafik einstellen. Wenn Sie alle Ihre zu exportierenden Slices eingestellt haben, wählen Sie EXPORTIEREN (oder den Exportassistenten).



► Photoshop

Auch Photoshop hat Werkzeuge für die komplexe Segmentierung. Allerdings werden hier die Grafikformate erst direkt beim Export FÜR WEB SPEICHERN... eingestellt, bleiben aber beim Speichern der Quelldatei (.tif) erhalten.



◀ Über „Slice-Optionen bearbeiten“ können Sie den einzelnen Slices Namen und weitere Attribute zuweisen.

► Einsetzen der Bildsegmente

Die generierten Bildsegmente können auf folgende Arten in Dreamweaver übernommen werden:

- Durch Kopieren des Ordners an den entsprechenden Ort einer Site. Eventuell müssen dann noch Pfade in der HTML-Datei manuell angepasst werden.
- Die HTML-Datei kann von Fireworks über die Zwischenablage direkt in das Dokumentfenster von Dreamweaver übernommen werden.
- Die HTML-Datei kann von Dreamweaver über OBJEKT-PALETTE: FIREWORKS-HTML EINFÜGEN direkt ins Dokument gesetzt werden.

Rollover

Rollover bezeichnet durch JavaScript gesteuerte Schaltflächen (*buttons*), die je nach Aktivität des Cursors unterschiedliche Zustände einnehmen können. Man unterscheidet je nach Zustand zwischen:

- **Up-Status:** Standardeinstellung der Schaltfläche, wenn keine Cursoraktivität stattfindet
- **Over-Status:** Erscheinungsbild der Schaltfläche, wenn der Cursor darüber bewegt wird
- **Down-Status:** Erscheinungsbild der Schaltfläche, wenn sie angeklickt wurde
- **OverDown-Status:** Erscheinungsbild der Schaltfläche im Down-Modus, wenn der Cursor darüber bewegt wird



Siehe Kapitel
Bildtechniken
auf Seite 213.

Während sich früher die Nerds mit JavaScript die Finger wundgehackt haben, können Sie heute in den meisten Webprogrammen auch ohne Programmierkenntnisse Rollover erzeugen. Sowohl Dreamweaver als auch Fireworks und ImageReady bringen die nötigen Tools mit.

Dreamweaver: ►
Einfügen eines einfachen Bildtausch-Rollovers

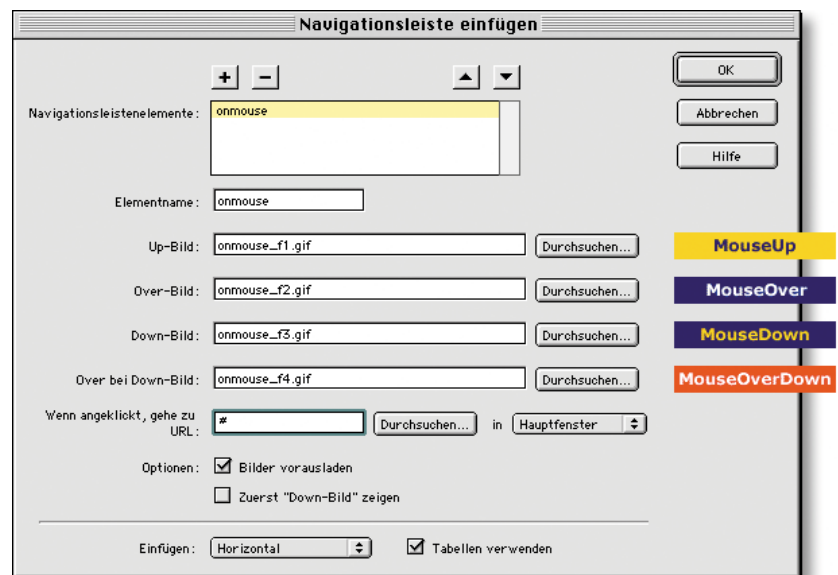


► Dreamweaver

Dreamweaver kann Rollover-Effekte auf drei verschiedene Weisen erzeugen:

- als einfaches Rollover-Bild, wählen Sie EINFÜGEN: INTERAKTIVE BILDER: ROLLOVER-BILD
- als Navigationsleisten-Objekt aus der Objektpalette oder EINFÜGEN: INTERAKTIVE BILDER: NAVIGATIONSLEISTE
- oder als komplexe OnMouse-Verhaltensweisen

Dreamweaver: ►
Einfügen einer Navigationsleiste. Die einzelnen Schaltflächen werden in einer Tabelle gehalten. Mit dem Plus-Zeichen (+) können Sie weitere Schaltflächen hinzufügen. Auch bereits im Dokument enthaltene Navigationsleisten editieren Sie mit dieser Funktion.



Siehe Kapitel Verhaltensweisen auf Seite 250.



Die Erstellung eines Rollovers in Fireworks ist etwas komplexer, da auch die Grafik in Fireworks erstellt wird.

Animiertes GIF

Animierte GIFs sind die älteste Form der Animation auf Internetseiten. Das Unterformat 98a bietet neben der Transparenz auch die Möglichkeit, mehrere Sequenzen (frames) eines Bildes in einer Datei zu speichern.

Eine Animation lässt sich direkt in Fireworks erzeugen, oder wie in unserem Beispiel importieren wir Photoshop-Ebenen in Fireworks. In dem Fenster EBENEN von Fireworks wählen Sie alle Ebenen aus. Wechseln Sie in das Fenster FRAMES und wählen im Fenstermenü AUF FRAMES VERTEILEN (kleines Dreieck rechts oben). Die einzelnen Ebenen werden in Reihenfolge auf die einzelnen Frames verteilt. Jetzt brauchen Sie nur noch mit einem Doppelklick auf die Frame-Verzögerung die Zeiten einstellen.

Nachdem Sie die notwendigen Einstellungen für den Export des GIF vorgenommen haben, können Sie das Bild speichern. Es empfiehlt sich dafür den Exportassistenten zu benutzen, der Sie Schritt für Schritt durch den Prozess führt.

Mehr Informationen zu der Erstellung von Rollovers finden Sie in der Online-Hilfe von Fireworks. Beispieldatei 053technic/gif_ani/index.html



Imagemap

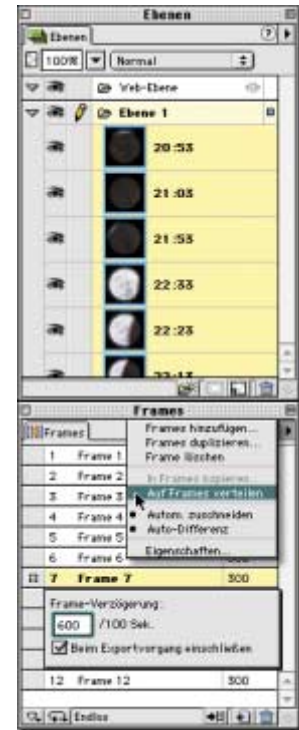
Imagemaps sind nach wie vor eines der interessantesten Einsatzgebiete für interaktive Grafik auf Webseiten: Auf einem Bild werden unsichtbare Bereiche definiert und mit Links versehen. Imagemaps sind auch sehr gut in Kombination mit Verhaltensweisen und Ebenen einsetzbar.

In diesem Abschnitt behandeln wir nur clientseitige (clientside) Imagemaps. Bei clientseitigen Imagemaps werden die Koordinaten durch den Browser ausgewertet, während bei dem serverseitigen Typ die Koordinaten vom Webserver verarbeitet werden. Die älteren serverseitigen Imagemaps finden nur noch wenig Verwendung. Sie haben außerdem den Nachteil, dass Sie sie nicht „im Trockenen“, also auf Ihrem lokalen Arbeitsrechner testen können.

► Hot Spots

Die aktiven Bereiche der Imagemap werden als Hot Spots bezeichnet. Sie zeichnen einen Hot Spot in ein Bild, indem Sie unten links im Eigenschafteninspektor eines der drei Werkzeuge (Rechteck, Kreis, Polygon) wählen und mit dem Cursor den Bereich im Bild aufziehen bzw. mit dem Polygonwerkzeug Punkt für Punkt umreißen. Später können Sie mit dem Auswahlpfeil (ganz links) Größe und Position des Hot Spots noch verändern.

Bei der Polygonform können Sie die einzelnen Koordinatenpunkte verschieben, jedoch nicht mit dem visuellen Editor löschen. Dazu müssen Sie das Polygon entweder nochmals zeichnen oder im Quellcode editieren. Das Rechteck wird mit x-



▲ Eine in Photoshop-Ebenen vorbereitete Animation (eclipse_ani.tif), die die einzelnen Phasen einer Mondfinsternis zeigt, wird in Fireworks (eclipse_ani.png) importiert, auf Frames verteilt und als GIF98a (eclipse_ani.gif) exportiert.

Hot Spots werden in Dreamweaver zusammen mit dem Bild übertragen, wenn Sie ein Bild mit Imagemap von einem Dokument in ein anderes über die Zwischenablage kopieren.

und y-Koordinaten für links oben und rechts unten definiert. Der Kreis wird mit den x- und y-Koordinaten des Mittelpunkts sowie der Größe des Radius beschrieben. Das Polygon wird durch die x- und y-Koordinaten jedes einzelnen Punktes festgelegt:

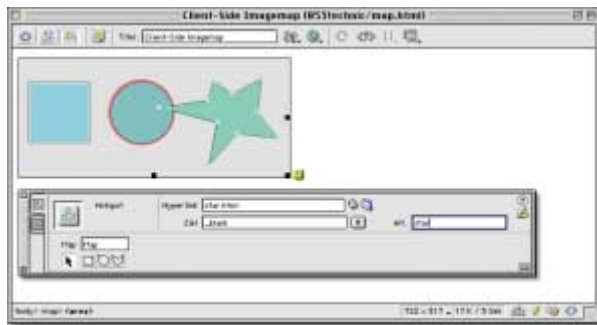
```
<map name="Map"><area shape="rect" coords="12,30,89,107" href="rectangle.html"><area shape="circle" coords="153,69,39" href="circle.html"><area shape="poly" coords="174,62,234,53,241,29,265,45,301,25,296,68,321,101,271,95,235,135,246,81" href="star.html" target="_blank" alt="Star" title="Star"></map>
```

Der magemap-Editor ist in den Eigenschafteninspektor des Bilds integriert. Wählen Sie zwischen drei Hot-Spot-Werkzeugen.



Der Quellcode des Beispiels zeigt weiter, dass der MAP-Tag sich unmittelbar an den Img-Tag anschließt. Im Img-Tag wird außerdem das Attribut USEMAP gesetzt, welches dem Bild die Imagemap zuordnet. Die Imagemap muss einen Namen erhalten. Wenn Sie keinen Namen eintragen, setzt das Programm automatisch den Namen „Map“ ein, bei mehreren Maps werden diese durchnummeriert.

Die magemaps werden im Editor als farbige transparente Flächen angezeigt. Hier haben wir für das Rechteck einen etwas größeren Hot Spot, für den Kreis einen kleineren gezeichnet.



- Sie wählen mehrere Hot Spots mit dem Cursor und gedrückter Umschalttaste aus.
- Alle Hot Spots wählen Sie mit BEFEHLSSTASTE + A aus.
- Zwei oder mehrere Hot Spots richten Sie aneinander aus mit MODIFIZIEREN: AUSRICHTEN: LINKS- oder RECHTS-bündig, OBEN oder UNTEN ausrichten.
- Die Größe von Hot Spots gleichen Sie an MIT MODIFIZIEREN: AUSRICHTEN: AUF GLEICHE BREITE oder HÖHE EINSTELLEN.

● Sie können die Schichtung der Hot Spots einstellen mit **MODIFIZIEREN: ANORDNEN: IN VORDERGRUND** oder **HINTERGRUND STELLEN**. Wenn sich zwei Imagemaps, wie in unserem Beispiel Kreis und Stern, überlappen, hat das zuerst gezeichnete Element (im Vordergrund) – in diesem Fall der Kreis – vor dem anderen Vorrang.

► Links

Den einzelnen Hot Spots können Sie wie gewohnt Verknüpfungen zuordnen: Verknüpfung auswählen und gegebenenfalls **ZIEL** (*target*) angeben. Jedem Hot Spot können Sie außerdem ein **Alt**-Attribut zuordnen. Benutzen Sie Imagemaps nicht, um eine direkte Verknüpfung herzustellen, sondern z.B. eine Verhaltensweise zu unterstützen, wird ein Dummy-Link (`javascript:;`) eingesetzt (siehe unten).

Seit Dreamweaver 3 wird der so genannte Default URL nicht mehr unterstützt, möglicherweise weil dieses Attribut vom Internet Explorer 4.x ignoriert wird. Der Default URL bewirkt, dass dem Bereich außerhalb der Hot Spots ein weiterer Link zugeordnet werden kann. Falls Sie einen solchen Link einbauen wollen, können Sie im Hintergrund einen Hot Spot für die gesamte Fläche des Bildes festlegen und mit einem Link belegen. Im Übrigen werden clientseitige Imagemaps von allen gängigen Browsern ab Netscape 2.0 unterstützt.

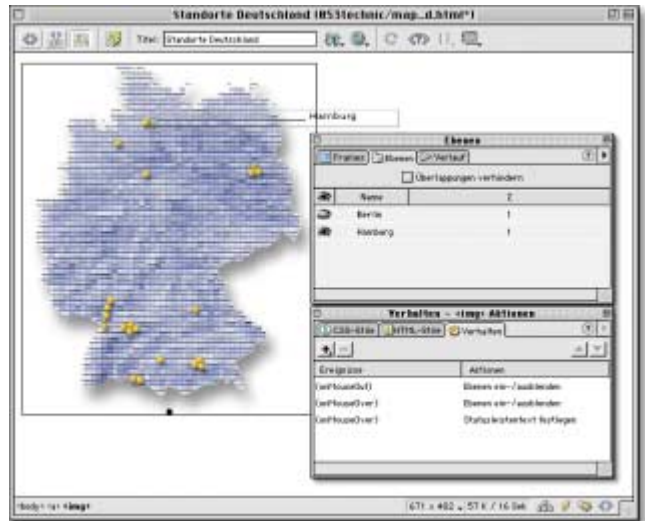
► Komplexität

In diesem Beispiel wollen wir eine Imagemap mit Verhaltensweisen und Ebenen kombinieren. Diese komplexe Funktionalität ist mit Dreamweaver relativ einfach zu erstellen und wird von Netscape 4.x und Internet Explorer 4.x zuverlässig dargestellt.

- Nachdem Sie das Bild im Dokumentfenster eingestellt haben, zeichnen Sie einen Hot Spot (z.B. Kreis) und nehmen im Eigenschafteninspektor weitere Einstellungen vor.
- Öffnen Sie den Ebenen-Inspektor (F2) und zeichnen Sie eine Ebene und geben Text in das Ebenenfeld ein. Geben Sie der Ebene einen Namen.
- Stellen Sie die Ebene auf **UNSICHTBAR** (*hidden*).
- Öffnen Sie den Verhaltensweiseninspektor **SHIFT + F3** und stellen Sie die Kompatibilität auf **BROWSER AB 4.0**. Markieren Sie den Hot Spot im Bild.
- Wählen Sie die Verhaltensweise **EBENE EIN-/AUSBLENDEN** und stellen Sie im Dialogfenster die Sichtbarkeit der Ebene auf **Einblenden** (*show*). Belassen Sie das Default-Ereignis bei **onMouseOver**.
- Wählen Sie die Verhaltensweise **EBENE EIN-/AUSBLENDEN** ein weiteres Mal. Stellen Sie im Dialogfenster die Sichtbarkeit der Ebene auf **Ausblenden** (*hide*). Ändern Sie das Ereignis in **onMouseOut**.
- Wählen Sie die Verhaltensweise **TEXT DEFINIEREN: STATUSLEISTENTEXT FESTLEGEN** und geben Sie im Dialogfenster den Text ein. Belassen Sie das Default-Ereignis bei **onMouseOver**.
- Sichern Sie die Datei.

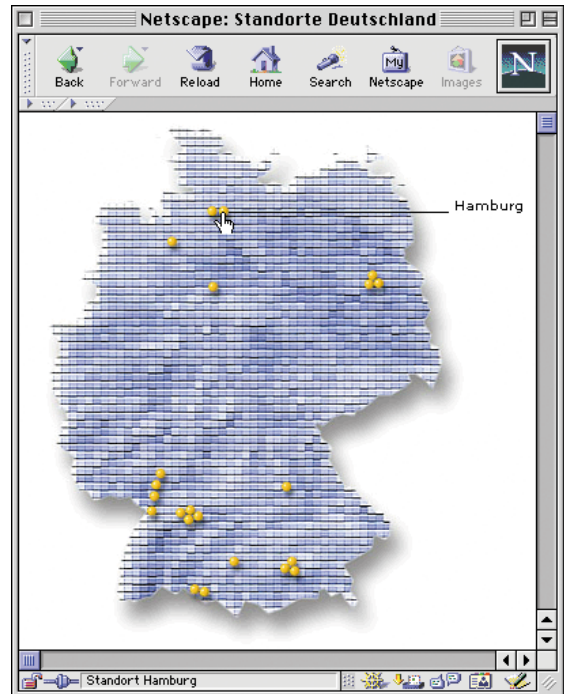
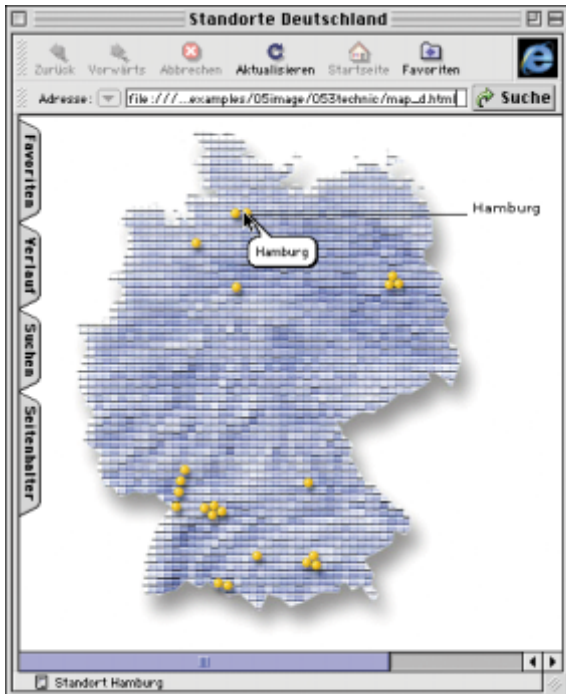
- Überprüfen Sie das Ergebnis im Browser: Wenn alles richtig gelaufen ist, sollte, wenn Sie mit dem Cursor über den Hot Spot fahren, die bisher unsichtbare Ebene eingblendet werden. Gleichzeitig erscheint der Text unten in der Statusleiste. Wenn der Cursor den Hot Spot verlässt, wird die Ebene wieder ausgeblendet.

Eine Standortkarte ►
mit interaktiver Imagemap:
Wenn Sie mit dem Cursor über den
Hot Spot fahren, wird die Ebene mit
dem Namen des Standorts
(z.B. Hamburg) eingblendet.



▼ **Unten links:**
Darstellung der Standortkarte im Internet Explorer 4.5.
Das Alt-Tag wird als QuickInfo angezeigt.

Unten rechts:
Darstellung der Standortkarte
im Netscape Navigator 4.5 ▼



Web-Fotoalbum

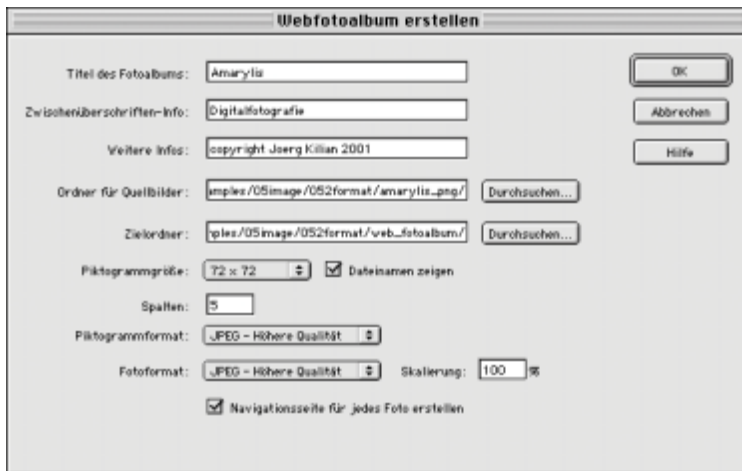
Eine nette Ergänzung von Dreamweaver ist die etwas versteckte und schlecht dokumentierte Funktion WEB-FOTOALBUM ERSTELLEN. Dabei werden in einem Batch-Prozess Bilder skaliert, Miniaturen (*thumbnails*) und dazugehörige Übersichts- und Navigationsseiten eingerichtet. Und das alles automatisch. Nach mehreren vergeblichen Versuchen, ein Fotoalbum auf dem Macintosh zu erstellen – es gibt bei Fireworks offensichtlich Probleme mit der Speicherzuweisung – klappte es auf Windows gleich beim ersten Versuch.

Dieses Feature funktioniert nur im Zusammenspiel mit Fireworks 3 und ist mit BEFEHLE: WEB-FOTOALBUM ERSTELLEN... aufzurufen. In dem Dialogfenster können Sie folgende Parameter einstellen:

- Titel, Zwischenüberschriften und Zusatzinfos für die zu erstellenden Seiten
- Angabe der Quellordner für die Bilder und der Zielordner für das fertige Album
- Größe der Miniaturen, Anzahl der Spalten und Angabe der Dateinamen auf der Übersichtsseite
- Festlegung des Bildformates (GIF und JPEG) und der Abbildungsqualität für die Miniaturansichten
- Festlegung des Bildformates und der Bildskalierung für die Fotos
- optionales Anlegen einer Navigationsseite für die Fotos

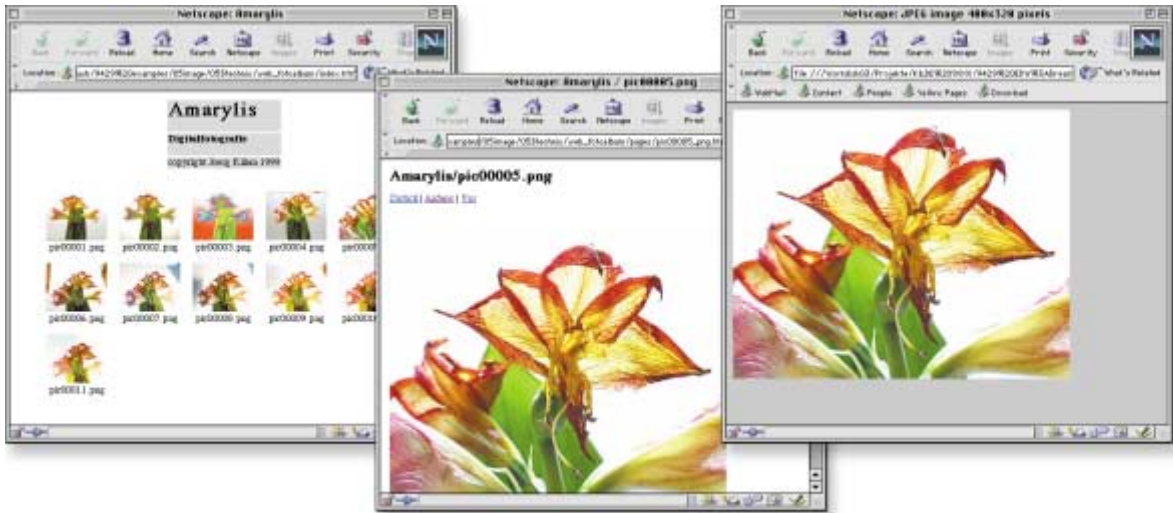
Sobald der Prozess gestartet wird, übergibt Dreamweaver die Scriptdatei (buildPhotoAlbum.jsf) an Fireworks, mit der das Programm alle weiteren Schritte automatisch abarbeitet. Es werden im Zielordner eine Index-Seite und drei neue Verzeichnisse angelegt:

- images für die Fotos
- thumbnails für die Miniaturen
- pages für die Navigationsseiten



◀ **Web-Fotoalbum:**
In einem Dialogfenster lassen sich alle notwendigen Einstellungen für den ganzen Prozess einstellen.

Die generierten Seiten können Sie später mit Suchen-Ersetzen-Routinen in das gewünschte Layout bringen, indem Sie z.B. die Textnavigation durch klickbare Bilder ersetzen, das Bild anders auf der Seite platzieren und die Schriften neu formatieren.



▲ **Web-Fotoalbum: Index-Seite mit Titel und Miniaturen (links).** Klicken Sie auf einen der Thumbnails, wird die Navigationsseite des großen Fotos geöffnet (Mitte). Von hier aus gelangen Sie über die Textnavigation zur Übersichtsseite zurück, zum nächsten oder vorherigen Bild. Klicken Sie auf ein Foto, wird das Bild in ein neutrales Fenster geladen (rechts).

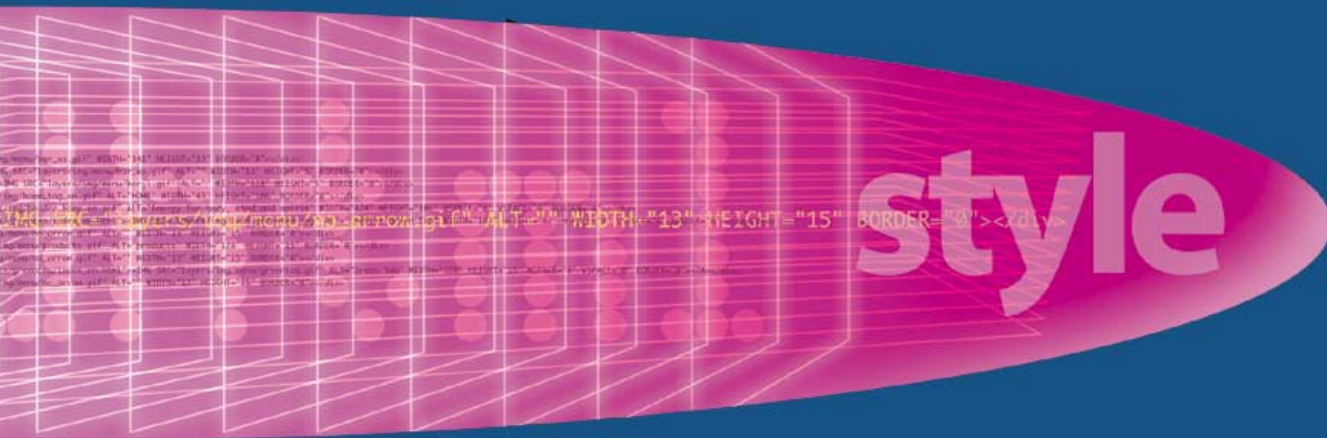
Oder Sie ändern das steuernde JavaScript in Configuration/Commands/Create Web Photo Album.js ab Zeile 392.

Als Quellformate können alle Bildformate gewählt werden, die Fireworks verarbeiten kann. Die Abmessungen der Quelldateien können variieren, da das Programm sie proportional skaliert. Wenn Sie jedoch feste Größen berechnet haben wollen, müssen Sie die Bilder zuvor manuell – oder in dem Bildverarbeitungsprogramm – skalieren.

Photoshop kann mit der Web Photo Gallery eine ähnliche Funktion vorweisen. Das Batchen der Bilder läuft etwas langsamer ab als bei Fireworks, doch der Funktionsumfang ist durchaus vergleichbar.

Alle Beispieldateien zu diesem Kapitel finden Sie auf der beigelegten CD-ROM: [examples/053technic](#).





STYLE

230 Stylesheets

230 CSS-Stile

235 Stylesheet bearbeiten

240 Ebenen

241 Ebenen anlegen

244 Ebenenfenster

246 Mit Ebenen arbeiten

STYLESHEETS

**Either you have style,
or you don't ...**

Stylesheets als Bestandteil von DHTML (*dynamic HTML*) sind neben JavaScript eine wichtige Erweiterung von HTML. Traditionell wird in HTML die Form durch den Inhalt bestimmt. Mit CSS (*cascading style sheets*) haben Sie die Möglichkeit, Erscheinungsbild und Funktionalität von HTML-Dokumenten besser als mit herkömmlichem HTML zu steuern. Zu CSS gehören, neben Text- und Layoutformatierungen, auch Spezialeffekte, Ebenen (*layers*) und Zeitleisten (*timelines*). Ebenen und Zeitleisten werden in eigenen Kapiteln behandelt. Wesentliche Kennzeichen von CSS sind:

- Definieren des Erscheinungsbildes von HTML-Elementen wie z.B. <BODY>, <P>, <H1> etc.
- Textformatierungen die über HTML-Tags hinausgehen: z.B. Zeilenabstand, absolute Schriftgröße, Schriftstärke, Dekoration
- Pixelgenauigkeit: bei Layoutformatierungen für Elemente wie Bilder und Tabellen
- absolute Maßsysteme: Pixel, Pica, Punkt, Millimeter etc.
- externe Stylesheets: Anwenden von Stilen auf mehrere Dokumente
- Gruppenbildung: Mehrere Attribute zur Beschreibung eines Stils werden zusammengefasst (z.B. Schriftart, -größe und -farbe).
- Vererbung: Die Eigenschaften werden vererbt. Ein Stil übernimmt standardmäßig immer die Eigenschaften des übergeordneten Stils. Zum Beispiel werden alle Eigenschaften des Body-Tags an das P-Tag weitergegeben – es sei denn, sie sind durch einen eigenen Stil definiert worden.
- Kaskadieren beschreibt die Systematik in der Anwendung der Regeln für CSS – lokale Stile überschreiben allgemeine Stile. Stile externer Stylesheets überschreiben kollidierende Stile interner Stylesheets.

CSS-Stile

Im Folgenden werden wir uns drei verschiedene Arten von CSS-Formatierungen anschauen:

► **HTML-TAG-STILE** formatieren ein bestimmtes HTML-Tag neu. In diesem Beispiel werden dem Absatzformat „Überschrift 1 (H1)“ bestimmte typografische Attribute zugewiesen:

```
H1{
  font-family:Verdana,Arial,Helvetica,sans-serif;
  font-size:12px;
  font-weight:bold;
  color:#003366;
}
```

► **BENUTZERDEFINIERTER STIL** (*classes*) sind eigene Stildefinitionen, die ähnlich wie Formatvorlagen in einer Textverarbeitung funktionieren. Sie sind unabhängig von

HTML-Tags `.meinstil`, können aber auch mit einem HTML-Element assoziiert werden `h1.meineueberschrift`. Klassen werden mit einem Punkt nach dem Selektor gekennzeichnet. Dieser Stil kann unabhängig von Absatzformat mit dem Tag `<SPAN CLASS = "meinstil">` auf eine beliebige Auswahl angewendet werden, oder stehen im Zusammenhang mit einem anderen HTML-Element z.B. `<TD CLASS = "meinstil">`.

```
.meinstil{
  font-family: Arial, Helvetica, sans-serif;
  font-size: 14px;
  color: #339933
}
```

► **CSS-SELEKTOR-STILE** werden für Kombinationen bestimmter Tags eingesetzt. Zum Beispiel soll, immer wenn eine Überschrift 1 (H1) in einer Tabellenzelle steht, eine bestimmte Formatierung angewendet werden:

```
td h1{
  font-family: Verdana, Arial, Helvetica, sans-serif;
  font-size: 12pt;
  color: #000066
}
```

Ein weiterer CSS-Selektor-Stil wird mit dem ID-Selektor – immer wenn ein Tag z.B. das Attribut-Wertepaar `ID = "meinstil"` enthält – angewendet:

```
#meinstil{
  font-family: Georgia, "Times New Roman",
  Times, serif;
  font-size: 36px;
}
```

Zu den CSS-Selektor-Stilen gehören auch die **PSEUDO-KLASSEN** (*pseudo classes*).

Bekannteste Beispiele sind die Link-Pseudo-Klassen, mit denen das Erscheinungsbild von Verknüpfungen definiert wird. Pseudo-Klassen werden mit einem Doppelpunkt (*colon*) nach dem Selektor gekennzeichnet:

```
A:link{
  color:#FF6633;
  text-decoration:none;
}
A:visited{
  color:#FF6633;
  text-decoration:none;
}
A:active{
  color:#FF6633;
  text-decoration:none;
}
A:hover{
  color:#666666;
  text-decoration:none;
}
```

► Einstellungen

In den Voreinstellungen ► für CSS-Stile können Sie festlegen, wie Dreamweaver mit CSS-Kurzschrift umgehen soll.



Bevor Sie anfangen, mit Stylesheets zu arbeiten, machen Sie sich mit den Einstellungsmöglichkeiten für Stylesheets vertraut. Sie öffnen die Voreinstellungen mit **BEARBEITEN: VOREINSTELLUNGEN...** Im Einstellungenfenster können Sie genau festlegen, wie Dreamweaver mit Stilen in Kurzschrift umgeht. Kurzschrift ist eine Kombination mehrerer Attribute in einem Stil – zum Beispiel:

```
.kurzschrift { font: bold 10pt Verdana, Arial, Helvetica, sans-serif; color: #FF9999 }
```

Die normale Notierung hierzu sieht folgendermaßen aus:

```
.langschrift { font-family: Verdana, Arial, Helvetica, sans-serif; font-size: 10pt; font-weight: bold; color: #FF9999 }
```

Vorteil von Kurzschrift ist der kürzere Code, Nachteil die Inkompatibilität mit älteren Browsern. Wenn Sie keine Kurzschrift einsetzen wollen, brauchen Sie die Voreinstellungen nicht zu verändern.

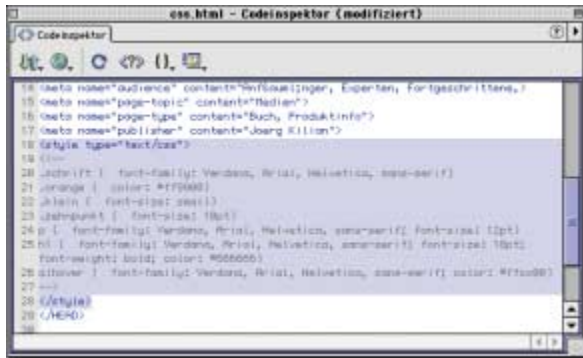
► Styles

Es wäre wünschenswert, wenn die nächste Version von Dreamweaver – wie andere Editoren schon seit langem – strukturierten Code in das Stylesheet schreiben würde und nicht „Bandwurm-Strings“ in einzelne Zeilen.

Sie haben drei Möglichkeiten CSS-Stile einzusetzen:

- als externes Stylesheet, welches mit Ihrem HTML-Dokument verknüpft wird. Das externe Stylesheet hat den großen Vorteil, dass es als eigenständiges Dokument mit beliebig vielen HTML-Dateien verknüpft werden kann. Jede Änderung der Stildefinitionen im externen Stylesheet hat Auswirkungen auf jede mit diesem Stylesheet verknüpften Seiten. Externe Stylesheets bieten also die Möglichkeit, alle in der Site verwendeten Stile zusammen zu verwalten. Der Nachteil beim Arbeiten mit externen Stylesheets ist die kreative Unfreiheit: Die Feinheiten des Layouts sollten bereits sehr genau definiert sein. Wenn Sie am Ende der Entwicklung einige Dutzend Stile in Ihrem Stylesheet verwalten wollen, durch deren Benennung, genaue Funktion und Eigenschaften Sie nicht mehr ganz durchblicken, ist das wenig erfreulich.
- als im Head-Bereich Ihres HTML-Dokumentes verankertes Stylesheet. Der Vorteil ist, dass – anders als beim externen Stylesheet – die Verknüpfung zwischen Dokument und Stylesheet nicht verloren gehen kann. Nachteilig ist, dass Änderungen

der Stildefinitionen nur für jeweils ein Dokument gelten. Sinnvoll kann deshalb eine Kombination von externem und internem Stylesheet sein. Im externen Stylesheet werden die allgemeinen Stile verwaltet (*global*), im internen Stylesheet die Stile, die nur eine einzelne Seite betreffen (*local*).



◀ Ein internes Stylesheet wird direkt im Head-Bereich Ihres HTML-Dokumentes verankert.

● als inline style in direkter Verbindung mit dem angewendeten Tag. Diese Stilformatierung kommt ohne Stylesheet aus, hat gegenüber der HTML-Formatierung keine Vorteile und wird daher von Dreamweaver zwar angezeigt, aber nicht aktiv unterstützt:

```
<P STYLE="color:#666666">TEXT</P>
```

► Voraussetzungen

Die heute im Einsatz befindlichen Browser der vierten Generation unterstützen nur einen Bruchteil der Möglichkeiten, die CSS Level1 vorsieht. Dummerweise sind Umfang und auch Darstellung vieler Stildefinitionen in Internet Explorer 4.x und Netscape 4.x unterschiedlich, so dass Sie jeden Ihrer Stile in den gewünschten Ziel-Browsern testen sollten. Die Entwicklung bei Browsern bewegt sich jedoch eindeutig zugunsten von CSS. Bereits Internet Explorer 5.0 zeigt eine große Anzahl weiterer Eigenschaften an. Dreamweaver unterstützt alle Stile von CSS Level1, kann jedoch nur einige davon anzeigen.



Das Fenster CSS-Stile ist mit der Programmversion 4 entscheidend verbessert worden. So können jetzt über das Fenstermenü (kleines schwarzes Dreieck rechts oben) neben den bisherigen Funktionen BEARBEITEN..., DUPLIZIEREN..., LÖSCHEN, ÜBERNEHMEN auch wählen:

- **NEUER STIL:** Ein neuer Stil wird definiert.
- **STYLESHEET BEARBEITEN**
- **STYLESHEET ANFÜGEN**
- **STYLESHEET EXPORTIEREN**

STYLESHEET ANFÜGEN, NEUER STIL und STYLESHEET BEARBEITEN können auch mit den Icons im Fuß des Fensters ausgelöst werden.

► CSS-Stile

Um einen Stil zu bearbeiten, ►
doppelklicken Sie ihn im Fenster
„CSS-Stile“ oder wählen Sie „Bearbei-
ten“ aus dem Fenstermenü.



Im Fenster CSS-Stile (FENSTER: CSS-STILE oder SHIFT + F11) können Sie entweder einen neuen Stil für Ihr HTML-Dokument festlegen, einen vorhandenen Stil in Ihrem Dokument oder die Stile eines externen Stylesheets bearbeiten. Im Fenstermenü (kleiner schwarzer Pfeil) wählen Sie folgende Optionen:

- **NEUER STIL...** legt einen neuen Stil an. Wahlweise klicken Sie auf das kleine Icon für ein neues Dokument unten im Dokumentfenster. Im Fenster NEUER STIL legen Sie den Stil-Typ fest: BENUTZERDEFINIERTER STIL, HTML-TAG oder CSS-SELEKTOR. Der Name sollte nur alphabetische Zeichen enthalten. Benutzerdefinierte Stile beginnen immer mit einem Punkt vor dem Namen .blau.
- **ÜBERNEHMEN** übernimmt die Stile eines bereits mit dem Dokument verlinkten Stylesheets in die Stileauswahl.
- **BEARBEITEN** öffnet das Fenster STILDEFINITIONEN, in dem Sie die Eigenschaften Ihres Stils definieren.
- **DUPLIZIEREN...** kopiert einen vorhandenen Stil.
- **LÖSCHEN** löscht einen Stil aus dem Menü. Wahlweise klicken Sie auf das kleine Icon mit dem Papierkorb unten im Dokumentfenster.

Diese Befehle erreichen Sie auch über das Kontextmenü, CTRL + MAUSTASTE oder Windows RECHTE MAUSTASTE, wenn Sie auf einen Stil im Menü klicken.

Um einen Stil umzubenennen, gibt es zwei Wege:

- Entweder Sie duplizieren ihn, geben dem Duplikat einen neuen Namen und entfernen das Original,
- oder Sie ändern den Namen direkt im Quellcode.

Seien Sie jedoch vorsichtig mit Umbenennungen, wenn Sie den Stil bereits in Ihrem Dokument eingesetzt haben. Besondere Vorsicht ist geboten, wenn Sie den Namen eines Stils in einem externen Stylesheet umbenennen. Seien Sie sicher, dass dieser Stil in keinem anderen Dokument eingesetzt wird. Notfalls müssen Sie alle Vorkommen des alten Namens in der gesamten Site per Suchen-Ersetzen ändern.

Um das Stylesheet, also die Liste aller für das Dokument vorgesehen Stile, zu öffnen, klicken Sie das kleine Icon mit dem Listensymbol, zwischen dem Icon für NEUES DOKUMENT und PAPIERKORB. Alternativ wählen Sie TEXT: CSS-STILE: STYLESHEET BEARBEITEN... oder SHIFT + BEFEHLSTASTE + E (Windows: SHIFT + STRG + E)

Stylesheet bearbeiten

Im Fenster CSS-STILE werden alle im Stylesheet vorkommenden Stile – auch die eines externen Stylesheet – angezeigt. Um ein externes Stylesheet mit dem HTML-Dokument zu verknüpfen, wählen Sie STYLESHEET ANFÜGEN. Im Fenster STYLESHEET AUSWÄHLEN wählen Sie dann aus, wie Sie das Dokument verknüpfen wollen:

● **als verknüpft Dokument:** Das Stylesheet wird im Head-Bereich mit dem Link-Tag aufgerufen:

```
<link rel="stylesheet" href="../../css/styles.css">
```

● **als importiertes Dokument:** Das Stylesheet wird im Bereich des Stylesheets importiert:

```
<style type="text/css">
```

```
<!--
```

```
@import "../../css/styles.css";
```

```
-->
```

```
</style>
```

```
<style type="text/css">
```

```
<!--
```

```
@import "../../css/styles.css";
```

```
@import "../../css/styles_extra.css";
```

```
H1, H2, H3 { color: #000000 }
```

```
-->
```

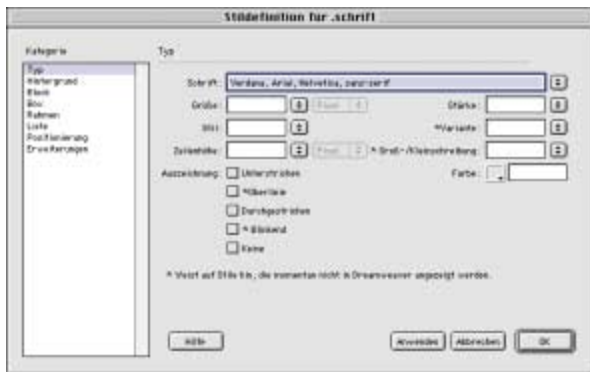
```
</style>
```

Um einen der Stile zu bearbeiten, markieren Sie ihn und wählen Sie BEARBEITEN... oder doppelklicken Sie den Stil. Sie können die Stile in diesem Fenster auch DUPLIZIEREN..., LÖSCHEN oder mit NEUER STIL... einen neuen Stil hinzufügen.



▲ Im Fenster „Stylesheet bearbeiten“ werden alle im Stylesheet enthaltenen Stile gelistet. Um einen der Stile zu bearbeiten, markieren Sie ihn – im unteren Teil des Fensters werden seine Eigenschaften angezeigt.

Stildefinitionen



◀ Im Fenster „Stildefinition“ können jedem Stil unterschiedliche Eigenschaften aus verschiedenen Kategorien zugeordnet werden.

Im Fenster **STILDEFINITION** legen Sie die Eigenschaften des Stils fest. Die von Dreamweaver nicht dargestellten Stileigenschaften sind jeweils mit einem Sternchen markiert. Für eine detaillierte Erläuterung der einzelnen Einstellungen klicken Sie auf die Schaltfläche **HILFE** im Einstellungsfenster, um die Online-Hilfe zu öffnen.

► Externes Stylesheet

In diesem Dokument sind sowohl ein externes Stylesheet `styles.css`, sowie eine Reihe interner Stildefinitionen eingebunden.



Ein externes Stylesheet können Sie in Dreamweaver auf zwei Weisen bearbeiten:

- Sie greifen auf ein vorhandenes Stylesheet zu, indem Sie es im Fenster **STYLESHEET BEARBEITEN** verknüpfen. Im Fenster **ENTFERNTES STYLESHEET** wählen Sie die externe Datei aus. Jetzt können Sie die Stildefinitionen des externen Stylesheet editieren, indem Sie zuerst auf **BEARBEITEN...** klicken. Im nächsten Schritt markieren Sie einen der Stile und klicken abermals auf **BEARBEITEN**.

- Oder Sie erzeugen ein externes Stylesheet, indem Sie **VERKNÜPFEN** im Fenster **STYLESHEET**

BEARBEITEN anklicken und dann im Fenster **ENTFERNTES STYLESHEET HINZUFÜGEN** einen Dateinamen eingeben, der mit `.css` endet. In welchem Verzeichnis Sie das CSS-Stylesheet abspeichern, ist nicht wichtig. Vor dem Anlegen Ihres externen Stylesheet muss Ihr HTML-Dokument gespeichert sein.

► CSS-Stile anwenden

Um eine CSS-Formatierung zurückzunehmen, markieren Sie das Element und wählen Sie „keine“ im Fenster „CSS-Stile“.

Neu hinzugekommen bei Dreamweaver 4 ist die Möglichkeit, Tabellenzellen mit CSS-Class auszuzeichnen. Das ist zwar praktisch, sollte jedoch vorsichtig eingesetzt werden, da es zu unbeabsichtigten Effekten kommen kann. So wird z.B. auf dem Internet Explorer 5 (Mac) die Farbe des CSS-Stiles auf die Tabellenträger übertragen.



Um einen CSS-Stil auf ein Element anzuwenden, müssen Sie zuerst im Dokumentfenster das Element markieren, dem Sie den Stil zuweisen wollen. Am besten machen Sie dies mit dem Tag-Selektor unten links in der Statusleiste.

- Wie Sie im Fenster **CSS-STILE** sehen können, wird das gleiche Tag in der Stilleiste angezeigt. Sie können statt des angezeigten Tags auch ein anderes aus der Liste wählen. Klicken Sie links in der Liste der verfügbaren Stile auf den gewünschten Stil.

- Alternativ können Sie den Stil auch über **TEXT: CSS-STILE:** zuweisen
- Wollen Sie eine CSS-Formatierung zurücknehmen, klicken Sie im Menü oder Fenster **CSS-STILE** auf **KEINE**.

STIL und TAG	Stylesheet in HEAD	Darstellung
(ohne)	(ohne)	Dieser Text ist nicht formatiert.
Benutzerdefiniert CLASS .klein	.klein { font-size: small; }	Dieser Text ist mit dem benutzerdefinierten Stil ".klein" formatiert.
Benutzerdefiniert CLASS .orange	.orange { color: #FF9900; }	Dieser Text ist mit dem benutzerdefinierten Stil ".orange" formatiert.
Benutzerdefiniert CLASS .schrift	.schrift { font-family: Verdana, Arial, Helvetica, sans-serif; }	Dieser Text ist mit dem benutzerdefinierten Stil ".schrift" formatiert.
Benutzerdefiniert CLASS .zehnpunkt	.zehnpunkt { font-size: 10pt; }	Dieser Text ist mit dem benutzerdefinierten Stil ".zehnpunkt" formatiert.
HTML-Tag <P>	p { font-family: Verdana, Arial, Helvetica, sans-serif; font-size: 12pt; }	Dieser Text ist mit dem HTML-Tag-Stil für das Absatzformat <P> formatiert.
HTML-Tag <H1>	h1 { font-family: Verdana, Arial, Helvetica, sans-serif; font-size: 18pt; font-weight: bold; color: #666666; }	Headline (H1)
CSS-Selektor a: hover	a: hover { color: #FFCC00; }	Dieser Text ist mit dem CSS-Selektor-Stil für Link-Format "a: hover" formatiert, ein Rollover-Effekt für Textlinks, der nur im Internet Explorer (ab 4.x) angezeigt wird.

◀ Code und Darstellung der
 Stildefinitionen des internen
 Stylesheets für das Beispieldokument
 stylesheet_intern.html

STIL und TAG	Stylesheet: styles.css	Darstellung
HTML-Tag <BODY>	body { font-family: Verdana, Arial, Helvetica, sans-serif; font-size: 12px; }	Dieser Text ist als Standard durch BODY definiert.
HTML-Tag <H1>	h1 { font-family: Verdana, Arial, Helvetica, sans-serif; font-size: 12px; font-weight: bold; color: #003366; }	Dieser Text ist als Überschrift 1 (H1) definiert.
HTML-Tag <H2>	h2 { font-family: Verdana, Arial, Helvetica, sans-serif; font-size: 10px; font-weight: bold; color: #003366; }	Dieser Text ist als Überschrift 2 (H2) definiert.
HTML-Tag <H3>	h3 { font-family: Verdana, Arial, Helvetica, sans-serif; font-size: 9px; font-weight: bold; color: #003366; }	Dieser Text ist als Überschrift 3 (H3) definiert.
CSS-Selektor-Tags A: link A: visited A: active A: hover	A: link { color: #FF6633; text-decoration: none; } A: visited { color: #FF6633; text-decoration: none; } A: active { color: #FF6633; text-decoration: none; } A: hover { color: #666666; text-decoration: none; }	Dieser Text ist an dieser Stelle als Link definiert.
Benutzerdefiniert CLASS .textnav	.textnav { font-family: Verdana, Arial, Helvetica, sans-serif; font-size: 10px; color: #FF6633; }	Die folgende Zeile wird für die Textnavigation genutzt: home contact sitemap search faq
Benutzerdefiniert CLASS .large	.large { font-family: Verdana, Arial, Helvetica, sans-serif; font-size: 12px; }	Dieser Text ist mit dem benutzerdefinierten Stil ".large" formatiert.
Benutzerdefiniert CLASS .medium	.medium { font-family: Verdana, Arial, Helvetica, sans-serif; font-size: 10px; }	Dieser Text ist mit dem benutzerdefinierten Stil ".medium" formatiert.
Benutzerdefiniert CLASS .small	.small { font-family: Verdana, Arial, Helvetica, sans-serif; font-size: 10px; }	Dieser Text ist mit dem benutzerdefinierten Stil ".small" formatiert.

◀ Code und Darstellung der
 Stildefinitionen des externen
 Stylesheets für das Beispieldokument
 stylesheet_extern.html

Ganz links unten im Fenster CSS-STILE haben Sie die Möglichkeit, das unmittelbare Anzeigen der Stilformatierung im Dokumentfenster zu steuern. Klicken Sie in das Kontrollkästchen (Häkchen), werden alle Formatierungen sofort angewendet. Im anderen Fall klicken Sie auf die Schaltfläche ANWENDEN, um die Formatierung sichtbar zu machen. Zum Ändern eines Stiles, ohne diesen auf die aktuelle Auswahl anzuwenden, kann das Häkchen deaktiviert werden.

► **Kontextmenü**

Alle Befehle unter TEXT: CSS-STILE stehen auch im Kontext zur Verfügung, wenn Sie mit gedrückter CTRL-TASTE (Windows: RECHTE MAUSTASTE) in einen CSS-formatierbaren Bereich im Dokumentfenster klicken.

► **Kombinationen**

Sie können auch CSS-Stile und HTML-Stile miteinander kombinieren. Grundsätzlich gilt immer die Regel: Die Stildefinition, die dem ausgezeichneten Element am Nächsten steht, wird durch den Browser angewendet. In folgendem Beispiel wird das Wort „Text“ blau dargestellt:

`<font color="#CC0033"><span class="blau">Text </span></font>`
während das Wort „Text“ in dieser Notierung rot dargestellt wird:
`span class="blau"><font color="#CC0033"><Text </font></span>`

Kombinierte Formatierungen haben den Nachteil, einen längeren Code zu erzeugen. Sinnvoll sind doppelte Formatierungen, wenn die Seite auch mit Browsern, die kein CSS verstehen, betrachtet werden soll.

In diesem Beispiel sind ►
unterschiedliche CSS- und HTML-Stile
miteinander kombiniert.

STIL und TAG	Stylesheet in HEAD	Darstellung
(ohne)	(ohne)	Dieser Text ist nicht formatiert.
Benutzerdefiniert CLASS .klein	.klein { font-size: small; }	Dieser Text ist mit dem benutzerdefinierten Stil ".klein" formatiert.
Benutzerdefiniert CLASS .orange	.orange { color: #FF9900; }	Dieser Text ist mit dem benutzerdefinierten Stil ".orange" formatiert.
Benutzerdefiniert CLASS .schrift	.schrift { font-family: Verdana, Arial, Helvetica, sans-serif; }	Dieser Text ist mit dem benutzerdefinierten Stil ".schrift" formatiert.
Benutzerdefiniert CLASS .zehnpunkt	.zehnpunkt { font-size: 10pt; }	Dieser Text ist mit dem benutzerdefinierten Stil ".zehnpunkt" formatiert.
HTML-Tag <P>	p { font-family: Verdana, Arial, Helvetica, sans-serif; font-size: 12pt; }	Dieser Text ist mit dem HTML-Tag-Stil für das Absatzformat <P> formatiert.
HTML-Tag <H1>	h1 { font-family: Verdana, Arial, Helvetica, sans-serif; font-size: 18pt; font-weight: bold; color: #666666; }	Headline (H1)
CSS-Selektor a: hover	a: hover { color: #FFCC00; }	Dieser Text ist mit dem CSS-Selektor-Stil für Link-Format "hover" formatiert: ein Rollover-Effekt für Textlinks, der nur im Internet Explorer (ab 4.x) angezeigt wird.

► Konflikte

In Fällen, in denen ein HTML-Tag-Stil mehrerer Stylesheets – beispielsweise eines externen und eines internen Stylesheets – auf das gleiche Element z.B. das P-Tag angewendet wird, kann es zu Stilkonflikten kommen. Hierfür halten die CSS1-Spezifikationen einige Regeln bereit, damit der Browser weiß, was er darstellen soll:

- Der Browser schaut in allen verfügbaren Stylesheets nach Regeln, die das fragliche Element z.B. das P-Tag definieren. Findet er keine Regel, werden die Eigenschaften des Body-Tags vererbt. Findet er eine Regel, wendet er sie an, findet er mehrere, wendet er die letztere der Regeln an – und zwar in der Reihenfolge, wie Sie im HTML-Dokument stehen.
- Als Nächstes werden die Regeln nach ausdrücklicher Gewichtung (*explicit weight*) sortiert. Sie können als Autor der Seite einem Stil eine Wichtigkeit (*importance*) zuordnen, welche alle anderen Regeln für dieses Element überstimmt. Sie versehen den Stil im Quellcode einfach mit dem Zusatz `!important`:

`P {font-color: #CC0033 !important}`

- Weiter gewichtet der Browser die Regeln nach Herkunft. Als Autor haben Sie mit Ihren Stylesheets grundsätzlich Vorrang vor lokalen Stylesheets, die der Leser für seinen Browser eingestellt hat. Ausgenommen der Leser hat alle Regeln seines Stylesheets mit `!important` gekennzeichnet.
- Der Browser unterscheidet nach einem ausgeklügelten Punktesystem, ob eine Regel allgemeiner oder spezifischer Art ist. In diesen Bewertungen werden die Attribute benutzerdefinierter Stile (*class attributs*) sowie die Tag-Namen des Selektors berücksichtigt. ID-Selektoren z.B. haben eine sehr hohe spezifische Wertung.
- Als Letztes bewertet der Browser die Reihenfolge der Notierung, so wie sie im HTML-Dokument aufeinanderfolgen.

Wenn Sie auf einer Seite vertikale Abstände mit BR-Tags herstellen wollen, sollten Sie – um browserkompatible Ergebnisse zu bekommen –, die Tags mit CSS formatieren und vor jedes einzelne Tag zusätzlich einen ` ` (*nonbraking space*) setzen.

Optimal für pixelgenaue vertikale Abstände sind nach wie vor transparente GIFs.

Mehr zu diesem Bewertungssystem erfahren Sie in den CSS1-Spezifikationen.

Im Rahmen dieses Buchs kann das Thema CSS nur sehr oberflächlich angeschnitten werden.

Weiterführende Fragen werden im Internet unter folgenden Adressen beantwortet:

Allgemeines zu Stylesheets
www.w3.org/Style/CSS1-Spezifikationen
www.w3.org/Style/CSS2-Spezifikationen
www.w3.org/TR/REC-CSS2/



Empfehlenswert ist in diesem Zusammenhang das Buch Webdesigner's, Guide to Typography von Michael Leary, Daniel Hale und Andrew Devigal.



Die Beispiele zu diesem Kapitel finden Sie auf der CD-ROM: [examples/06style/061css](#)



Beispiel 073_01.html



Siehe Kapitel Transparente Bilder auf Seite 210.

EBENEN

Layers are the web designers answer to Photoshop.

Ebenen sind – als Bestandteil von CSS – eine der größten Bereicherungen für die Gestaltung von Webseiten. Ebenen lassen Elemente pixelgenau im Layout fixieren, Elemente schichten (*layer*) und in Kombination mit Verhaltensweisen und Zeitleisten die – bisher eher statischen – Seiten zum Leben zu erwecken. Ebenen werden – wie auch andere Elemente von CSS nur von 4.x Browsern interpretiert. Sie können in Ebenen alle HTML-Objekte einsetzen: Text, Bilder, Tabellen, weitere Ebenen.

Ehe Sie mit Ebenen zu arbeiten beginnen, sollten Sie zwei Dinge beachten:

- ① Erstens das Netscape-Resize Fix hinzufügen. Dieses JavaScript beseitigt einen Netscape-Bug, der Seitenelemente nicht mehr richtig positioniert, nachdem die Fenstergröße verändert wurde. Wenn Ihre Seiten mit Netscape 4.x betrachtet werden sollen, ist dies unbedingt anzuraten. Sie finden ihn im Menü BEFEHLE: NETSCAPE-RESIZE FIX HINZUFÜGEN/ENTFERNEN. Sie benutzen den gleichen Befehl auch wieder zum Entfernen des Scripts.
- ② Zweitens die Voreinstellungen für Ebene öffnen: BEARBEITEN: VOREINSTELLUNGEN oder BEFEHLSTASTE + U. Hier können Sie für neu anzulegende Ebenen festlegen:
 - Das Standard-Tag, mit dem die Ebene im Code geschrieben werden soll. DIV ist der Standardwert. Sie können auch das Tag SPAN verwenden. ILAYER und LAYER verwenden Sie nur bei Netscape-Ebenen. Diese Ebenen sind mit keinem anderen Browser kompatibel.
 - Die Einstellung der Sichtbarkeit der Ebene:
 - **DEFAULT** (standard) stellt keine Sichtbarkeitsdefinition dar. Die meisten Browser interpretieren es als inherit (vererben).
 - **INHERIT** (vererben) übernimmt die Sichtbarkeit der übergeordneten Ebene.
 - **VISIBLE** (sichtbar) zeigt die Ebene an – unabhängig vom Wert der übergeordneten Ebene.
 - **HIDDEN** (versteckt, unsichtbar) blendet die Ebenen aus – unabhängig vom Wert der übergeordneten Ebene.
 - Höhe und Breite der Ebene in Pixelwerten

Voreinstellungen für Ebenen ►

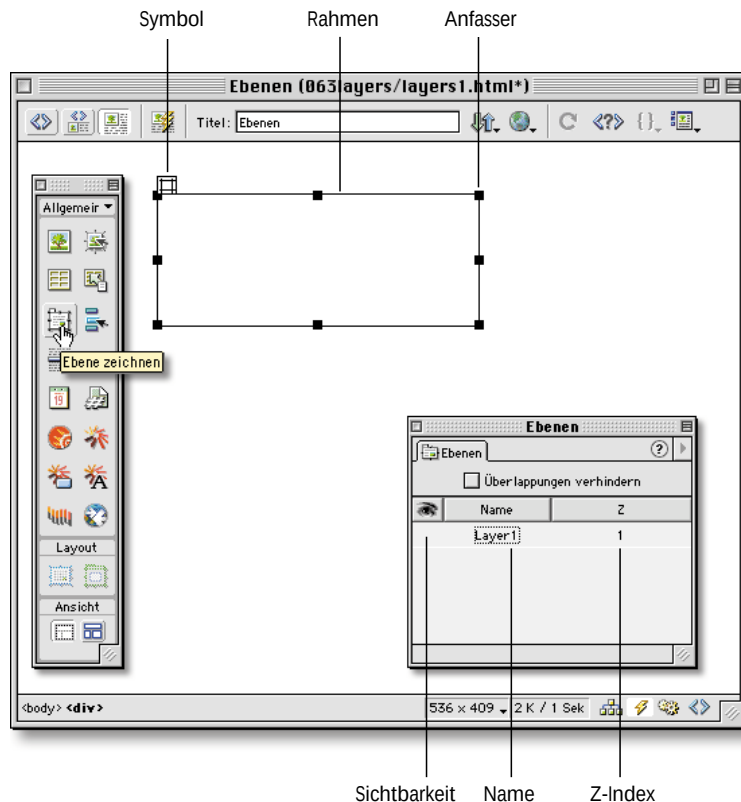


- eine eventuelle Hintergrundfarbe
- ein eventuelles Hintergrundbild
- Angabe, ob die in einer anderen Ebene erzeugte Ebene automatisch verschachtelt angelegt wird
- Einsatz des oben erwähnten Netscape-Resize-Fixes automatisch beim Anlegen einer Ebene ins Dokument

Ebenen anlegen

Sie haben verschiedene Möglichkeiten, eine neue Ebene im Dokumentfenster anzulegen:

- Ziehen Sie die Ebene aus der Objektpalette auf das Dokumentfenster.
- Klicken Sie auf die Schaltfläche **EBENE** in der Objektpalette. Ziehen Sie dann mit dem Cursor eine neue Ebene auf – an der Stelle, an der Sie sie haben wollen.
- Wählen Sie aus dem Menü **EINFÜGEN: EBENE**.



◀ Eine neue Ebene wird angelegt.

► Ebenen manipulieren

Sie können die neue Ebene im Dokumentfenster aktivieren, indem Sie mit dem Cursor in die Ebene klicken. Um die Ebene zu verschieben, fassen Sie die Ebene am Rahmen oder am Ebenen Symbol (oben links). Die Größe der Ebene verändern Sie, indem Sie an einem der schwarzen Anfasser (*handle*) ziehen.

Sie können die Ebene auch mit den Pfeiltasten der Tastatur jeweils um einen Pixel verschieben. Wenn Sie gleichzeitig die SHIFT-TASTE gedrückt halten, verschieben Sie die Ebene um jeweils fünf Pixel.

Mit der BEFEHLSSTASTE in Kombination mit den Pfeiltasten der Tastatur können Sie jeweils eine der Begrenzungen einer Ebene um einen Pixel verschieben, also die Ebene von dieser Seite aus verkleinern oder vergrößern. Bei gleichzeitig gedrückter SHIFT-TASTE werden die Bewegungen fünf Pixel groß.

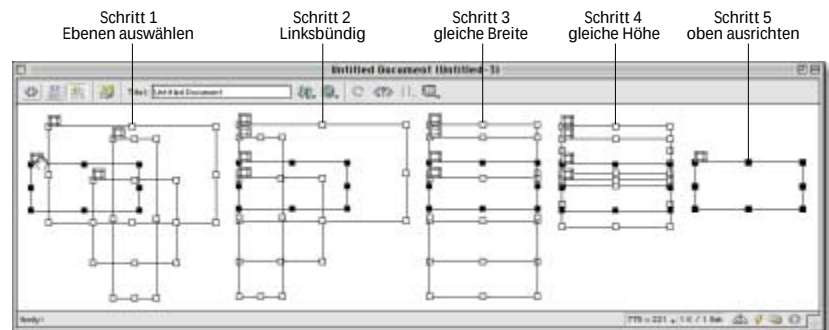
Sie können auch mehrere Ebenen auswählen, indem Sie beim Klicken auf die Rahmen der Ebenen die SHIFT-TASTE gedrückt halten (erweiterte Auswahl). Diese Ebenengruppe können Sie dann auch mit den Pfeiltasten der Tastatur bewegen.

► Ebenen ausrichten

Wenn Sie mehrere Ebenen auswählen, können Sie diese auch aneinander ausrichten, sowie die Größe angleichen. Die Befehle zum Ausrichten von Ebenen finden Sie unter MODIFIZIEREN: AUSRICHTEN

Sie haben auch hier die Möglichkeit, die Pfeiltasten der Tastatur einzusetzen. Mit gedrückter BEFEHLSSTASTE werden die Ebenen je nach Pfeiltaste ausgerichtet.

**Mehrere Ebenen werden
aneinander ausgerichtet und von der
Größe angeglichen.** ►



Mit ANSICHT: RASTER: AM RASTER AUSRICHTEN lassen sich Ebenen im Dokumentfenster am Gitternetz einrasten. Wenn Sie erreichen wollen, dass sich Ebenen exakt nebeneinander positionieren, wählen Sie MODIFIZIEREN: ANORDNEN EBENENÜBERLAPPUNGEN VERHINDERN. Wenn Sie jetzt eine Ebene auf eine andere schieben, prallt diese an der Begrenzung der Ebene ab und legt sich genau daneben.

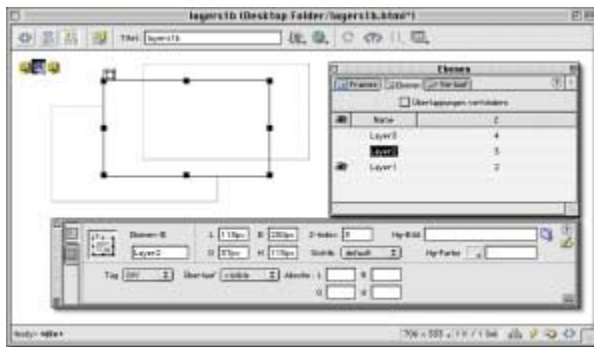
► Eigenschafteninspektor

Die Eigenschaften der Ebene werden im Eigenschafteninspektor angezeigt. Sie können auch von hier aus die Eigenschaften der Ebene ändern:

- **EBENEN ID:** den Namen der Ebene
- **POSITION:** über die Werte von OBFEN, LINKS, BREITE und HÖHE. Default-Wert ist PIXEL (px).
- **Z-INDEX:** die Stapelreihenfolge der Ebene
- **SICHTBARKEIT**
- **HINTERGRUNDBILD**
- **HINTERGRUNDFARBE**

Für die Einstellungen – in der erweiterten Darstellung – wie TAG, ÜBERLAUF und ABSCHNEIDEN, finden Sie detaillierte Informationen in der Online-Hilfe.

Leere Ebenen in Dreamweaver (z.B. nur mit BG-COLOR, aber ohne sonstigen Inhalt) führen im Internet Explorer 5.x zu Problemen: Der gesamte Seiteninhalt wird erst nach der leeren Ebene dargestellt. (Ein behebt das Problem.)



◀ Der Eigenschafteninspektor im Modus „Ebenen“

► Quellcode

Wählen Sie eine Ebene aus. Wenn Sie ANSICHT: VISUELLE HILFSMITTEL: UNSICHTBARE ELEMENTE eingeschaltet haben, sehen Sie im Dokumentfenster ein gelbes Ebenen-Icon. Öffnen Sie das Fenster QUELLCODE. Der Code für die ausgewählte Ebene ist markiert und sieht z.B. so aus:

```
<div id="Layer1" style="position:absolute; width:200px; height:115px; z-index:2; left:158px; top:32px; visibility: visible">
```

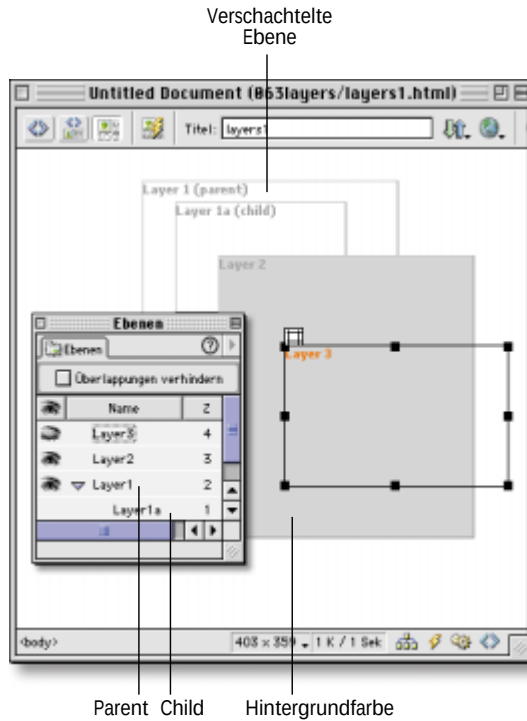


Am sichersten kopieren Sie eine oder mehrere Ebenen, indem Sie das (die) Ebenen-Icon(s) im Dokumentfenster auswählen und über die Zwischenablage oder per Drag & Drop in ein anderes Dokumentfenster kopieren. Sie können jedoch auch eine Ebene direkt auswählen und über die Zwischenablage oder per Drag & Drop kopieren.

► Verschachtelte Ebenen

Wenn Sie eine Ebene in einer anderen Ebene zeichnen, wird diese automatisch (default) als verschachtelte Ebene angelegt. Die Ebenen sind miteinander verbunden. Bewegen Sie die Ursprungs-Ebene (parent), wird die verschachtelte Ebene (child) mit verschoben. Bewegen Sie jedoch die verschachtelte Ebene, bewegt sich die Ursprungsebene nicht mit. Detaillierte Informationen hierzu finden Sie in der Online-Hilfe.

Verschachtelte Ebenen und Ebenenfenster



Ebenenfenster

Das beste Werkzeug, mit Ebenen zu arbeiten, ist das Ebenenfenster:

FENSTER: EBENEN (F2). Es ist in drei Spalten gegliedert:

- **SICHTBARKEIT:** das Auge
- **NAME:** die Ebenen ID
- **Z-INDEX:** die Stapelreihenfolge

AUCH ÜBERLAPPUNGEN VERHINDERN können Sie hier ein- und ausschalten. Um eine oder mehrere Ebenen auszuwählen, klicken Sie auf den (die) Namen der Ebene(n).

► Sichtbarkeit

Klicken Sie in einer Zeile auf das Auge, wird die Sichtbarkeit der Ebene verändert:

- **KEIN AUGE:** Die Sichtbarkeit ist auf DEFAULT eingestellt oder wird von der Ursprungsebene vererbt (*inherited*).
- **OFFENES AUGE:** Die Ebene ist sichtbar (*visible*).
- **GESCHLOSSENES AUGE:** Die Ebene ist unsichtbar (*hidden*).

► Name

Die Ebenen ID ist wichtig, wenn Sie mit Verhaltensweisen arbeiten wollen. Dreamweaver vergibt zwar automatisch Namen (Layer1, Layer2 usw.), jedoch sollten Sie, um die Ebenen besser unterscheiden zu können, eigene Namen vergeben. Doppelklicken Sie auf den Namen einer Ebene und geben einen neuen ein.

► Z-Index

Der Z-Index oder die Stapelreihenfolge ist die dritte Dimension einer Ebene. Er bestimmt die Schichtung der Ebenen, wie sie im Browser sichtbar sind. Je höher die Zahl, desto weiter oben liegt die Ebene.

Theoretisch können Sie eine beliebig hohe Zahl für den Z-Index einsetzen, um zu erreichen, dass die Ebene immer oben ist. Bei der Eingabe einer 30-stelligen Zahl wird im Ebenenfenster die Zahl 2.147.483.647 dargestellt. Die Zahl wird jedoch im Code richtig festgehalten und die Datei in Netscape Navigator 4.7 korrekt angezeigt.

Sie ändern die Stapelreihenfolge im Ebenenfenster, indem Sie entweder die Ebene mit dem Cursor nach oben oder unten verschieben oder im Z-Index einen anderen Wert eingeben.

► Überlappungen verhindern

Das Verhindern von Überlappungen ist wichtig für die Konvertierung von Seiten mit Ebenen in 3.0-Browser-kompatible Dokumente, da diese mit Tabellen aufgebaut werden. Planen Sie deshalb das Layout mit Ebenen gründlich, wenn Sie vorhaben die Seite zu konvertieren. Das nachträgliche Neuarrangieren eines Dokuments, das mit überlappenden Ebenen angelegt wurde, muss von Hand gemacht werden und ist fast nicht möglich.

► Ebenen konvertieren

Sie können ein Dokument mit Ebenen in ein 3.0 Browser-kompatibles Dokument konvertieren, wenn Sie keine überlappenden oder verschachtelten Ebenen eingesetzt haben: DATEI: KONVERTIEREN: 3.0 BROWSER-KOMPATIBEL...

Verwenden Sie am besten nur kleingeschriebene alphabetische Zeichen, da diese von allen CSS-kompatiblen Browsern richtig interpretiert werden.



Sie können verschachtelte Ebenen von der Ursprungsebene lösen, indem Sie sie nach oben verschieben. Sie können auch eine Ebene in eine andere verschachteln, indem Sie sie mit gedrückter Befehlstaste unter eine andere Ebene ziehen.



Mehr hierzu finden Sie im Kapitel Tabellen auf Seite 136.

Mit Ebenen arbeiten

Um die Rahmen der Ebenen an- und auszuschalten, wählen Sie **ANSICHT: VISUELLE HILFSMITTEL: EBENENRAHMEN**. Unsichtbare Elemente sollten Sie angeschaltet lassen, da Sie so die Ebenen-Icons immer im Auge behalten können.

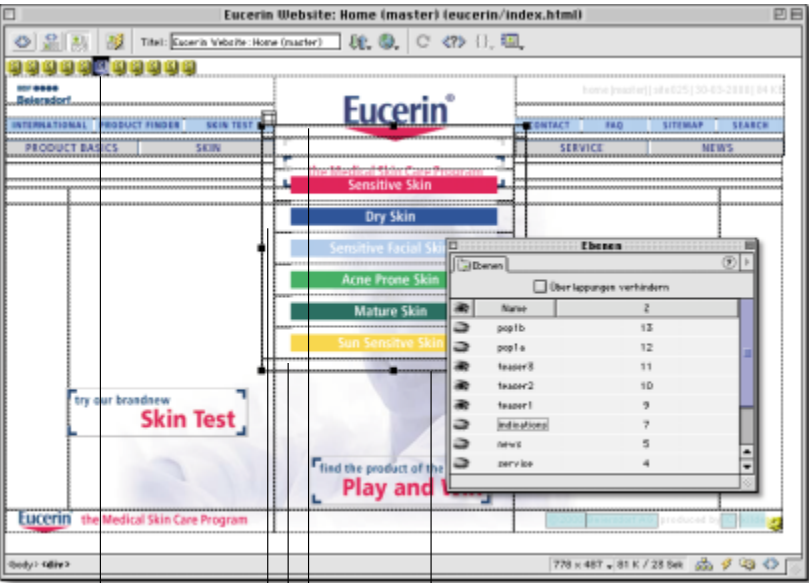
► Inhalte einsetzen

Die Ebene passt sich in Ihren Dimensionen den eingesetzten Inhalten an: Sie expandiert. Fügen Sie z.B. ein großes Bild in eine kleinere Ebene ein, wird die Ebene auf die Größe des Bildes gebracht.

Ähnlich verhält es sich mit Text. Je mehr Text Sie in eine Ebene schreiben, desto mehr verlängert sie sich nach unten.

Dieses Verhalten der Ebene wird durch den Überlauf (*overflow*) geregelt. Am besten lassen Sie den **DEFAULT** von Überlauf eingestellt, da die Ergebnisse bei **VISIBLE**, **HIDDEN**, **SCROLL** und **AUTO** von Browser zu Browser stark variieren. Ähnliches gilt für Abschneiden (siehe auch Online-Hilfe).

In dem Master ► der Eucerin-Website wird die Ebene „indications“ durch ein MouseOver sichtbar geschaltet. Die einzelnen grafischen Schaltflächen werden durch MouseOver ein- und ausgeschaltet. Die transparenten GIFs in der Peripherie der Ebene sorgen dafür, dass das Menü bei OnMouseOut wieder kollabiert.



Ebene indications Ebenen-Icon transparente GIFs

► Navigation mit Ebenen

Vorbereitend für eine Navigation mit Ebenen wurde eine Testreihe angelegt, um zu untersuchen, wie Ebenen am besten mit Verhaltensweisen kooperieren. Die Idee für die Navigation war, mit Hilfe von Ebenen Popup-Menüs zu realisieren, die ähnlich wie die Menüs von oben herunterklappen, wenn mit dem Cursor darauf gezeigt wird. Einzelne Menüpunkte mit einem MouseOver-Effekt sollen angewählt werden können und wieder zuklappen, wenn der Cursor das Menü verlässt oder ein Menüpunkt ausgewählt wird.

Es wurden verschiedene Wege erprobt. Am Ende stellte sich heraus, dass die praktikabelste Lösung eine Kombination aus MouseOvers, transparenten Pixeln und Ebenen ist.

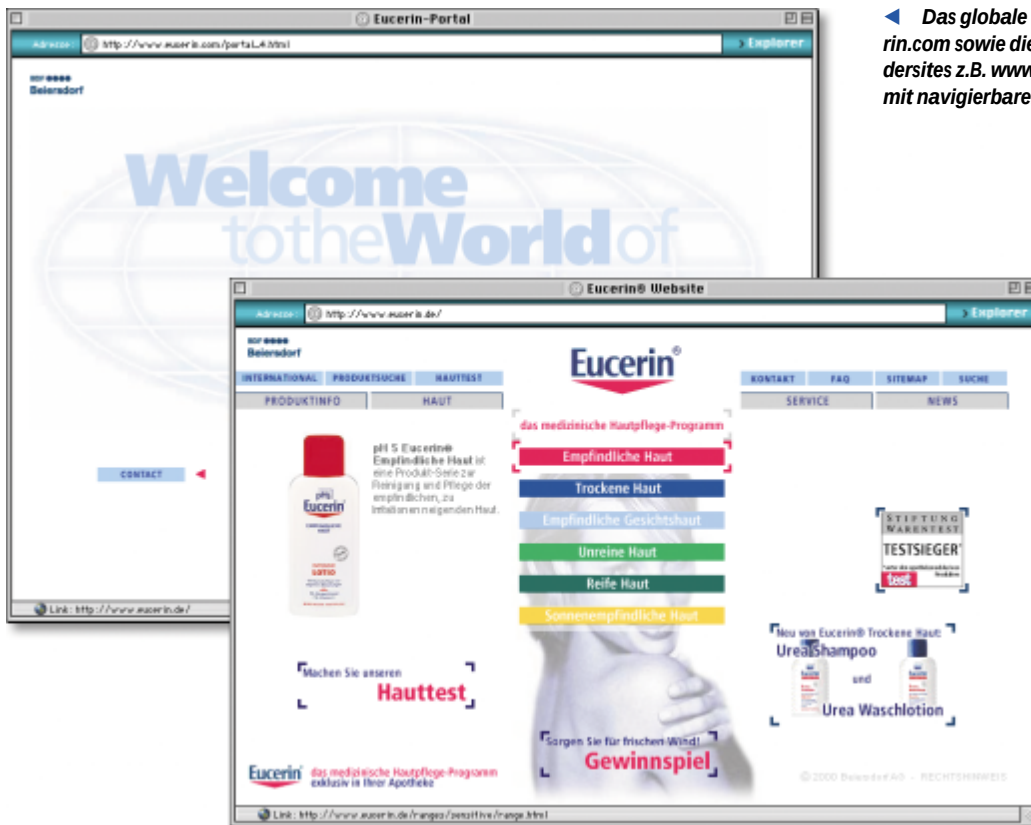


Auf der CD-ROM finden Sie die verwendeten Testdateien im Verzeichnis `examples/06css/layers_test`.



Die Site, für die diese Navigation als Master erstellt wurde, finden Sie im Internet unter: www.eucerin.com und www.eucerin.de.

◀ Das globale Portal www.eucerin.com sowie die einzelnen Ländersites z.B. www.eucerin.de wurden mit navigierbaren CSS-Layers erstellt.





extend

EXTEND

250 Verhaltensweisen

250 Grundlagen

254 Verhaltensweisen kurz vorgestellt

258 Zeitleisten

258 Zeitleisteninspektor

260 Zeitleisten erstellen

263 Objekte animieren

267 Zeitleisten und Verhaltensweisen

269 Hinweise

270 Anpassen und Erweitern

271 Objektpalette

271 Eigene Objekte

272 Befehle

274 Menüs anpassen

274 Tastaturkurzbefehle

277 Erweiterungen

280 Hinweise

281 Dynamischer Content

281 Statische versus dynamische Seiten

281 Webanwendungen

282 Server und Client

282 Anwendungsserver und Datenbank

284 Lastverteilung und Cloning

284 Proprietäre Tags und Server Pages

285 Zum Beispiel Java

287 Dreamweaver UltraDev

287 Arbeiten mit UltraDev

289 Kleiner UltraDev-Workshop

VERHALTENSWEISEN

**Interactivity is
the key to the web.**

Die bisher in diesem Buch vorgestellten Dreamweaver-Features waren alle wenig interaktiv. Wir wollen in diesem Kapitel mit Hilfe von JavaScript erweiterte Interaktionen erstellen. Viele JavaScript-Aktionen können mit Dreamweaver – bei dem sie Verhaltensweisen heißen – erstellt werden, ohne dass dazu spezielle Programmierkenntnisse nötig wären. In Dreamweaver können Sie JavaScript spielend leicht einsetzen und trotzdem professionelle Ergebnisse erhalten.

Verhaltensweisen erlauben uns zum Beispiel

- das Einspielen von Musik, während eine Seite lädt,
- das Laden einer Webseite in einem neuen, vordefinierten Fenster,
- das Austauschen von Bildern (*rollover*). Wenn ein Besucher mit seinem Mauszeiger über ein Bild fährt, wird dieses mit einem anderen Bild vertauscht.

Dies sind nur einige der Möglichkeiten, die Verhaltensweisen bieten. Im Lieferumfang von Dreamweaver sind 26 Aktionen enthalten, die auf den folgenden Seiten kurz vorgestellt werden. Wie Sie die einzelnen Verhaltensweisen im Detail einsetzen, ist Schritt für Schritt ausführlich in der Online-Hilfe dokumentiert.

Weitere Verhaltensweisen können von der Macromedia-Homepage heruntergeladen werden. Im Fenster VERHALTENSWEISEN finden Sie ganz unten im Menü (Pluszeichen) den Eintrag WEITERE VERHALTEN... Dieser Link führt Sie direkt zum Macromedia Exchange Server.

Grundlagen

Mehr zu Exchange und Extensions finden Sie im Kapitel Exchange: Erweiterungen austauschen auf Seite 277 und Kapitel Erweiterung suchen, herunterladen und installieren auf Seite 278.



Mit JavaScript können wir in Dreamweaver ein bestimmtes Objekt (beispielsweise ein Bild) bei Eintritt eines vorgegebenen Ereignisses (beispielsweise das Bewegen des Cursors über das Bild) bestimmte *Aktionen* ausführen lassen (z.B. das Bild solange durch ein anderes vertauschen, bis der Cursor dieses wieder verlässt). Objekt, Ereignis und Aktion sind also die Bestandteile einer Verhaltensweise:

Objekt + Ereignis = Aktion

► Objekte

Objekte sind die Bestandteile einer Webseite. Dies kann zum Beispiel ein Link, ein Bild oder auch der gesamte Inhalt einer Seite sein. In HTML werden Objekte (oder auch Elemente) in eckige Klammern gefasst:

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Willkommen</TITLE>
</HEAD>
```

```

<BODY>
<B>hallo auf www.enno.net!</B><BR>
Sehen Sie sich ein wenig auf meinen Seiten um (...)<BR>
<IMG src="bild1.gif"><P>
<A href="seite2.html">Naechste Seite</A>
</BODY>
</HTML>

```

Vielen, der in den eckigen Klammern geschriebenen Objekte, können wir eine Verhaltensweise zuweisen. Um eine Verhaltensweise auf ein Objekt anzuwenden, muss es zuerst ausgewählt werden. Den Typ des markierten Objektes erkennen Sie am Einfachsten im Tag-Selektor oder aber in der Titelleiste des Eigenschafteninspektors.

Verhaltensweisen können mit fast allen HTML-Elementen verknüpft werden. Die Tabelle zeigt die wichtigsten.

Objekte, die mit JavaScript-Ereignissen eingesetzt werden

Anker <A> 	Die meisten Ereignisse können mit dem A-Tag verwendet werden. Das A-Tag beschreibt einen Link: Verknüpfung. Verhaltensweisen, die nur in Zusammenhang mit Verknüpfungen funktionieren, können mit einem Null-Link erstellt werden.
Body <BODY> </BODY>	Das Body-Tag auswählen, wenn eine Verhaltensweise einer ganzen Seite zugeordnet wird. So kann man eine Seite beispielsweise auf Plug-Ins überprüfen, während sie geladen wird.
Bilder 	Das Img-Tag ist das vermutlich am häufigsten benutzte Objekt für Verhaltensweisen, zum Beispiel: Bild tauschen, Bilder vorausladen.
Formulare <FORM> </FORM>	Verhaltensweisen, die mit dem FORM-Tag verknüpft sind, können den Funktionsumfang der Knöpfe „Submit“ (OnSubmit) oder „Reset“ (OnReset) erweitern. So kann zum Beispiel im Anschluss an das Versenden eine Seite angezeigt werden, die über die erfolgreiche Versendung informiert. Auch einzelnen Feldern eines Formulars können Verhaltensweisen zugewiesen werden. Eingabefelder können so an bereits getroffene Auswahlen angepasst werden, zum Beispiel: Ändere ich in einer Adressen-Eingabe das Land von „USA“ auf „Deutschland“, wird die Sprungliste der „US-Staaten“ automatisch durch „Bundesländer“ ersetzt.

► Aktionen

- Die Aktion ist der Teil einer Verhaltensweise, der etwas verändert. Während normalerweise nichts passiert, wenn Sie im Browser mit dem Cursor über ein Bild fahren, kann eine Verhaltensweise mit JavaScript z. B. bewirken, dass das Bild gegen ein anderes ausgetauscht wird, solange sich der Cursor auf dem Bild befindet.
- Einige Aktionen können nur dann ausgewählt werden, wenn auf das Objekt gleichzeitig ein Link angewendet wird. Statt des bisher in der Version 3 eingesetzten „#“ (Null-Verknüpfung, Raute oder Schweinegitter) setzt Dreamweaver jetzt automatisch javascript: ein. Sie können diesen String jederzeit durch eine richtige Verknüpfung ersetzen. Wenn Sie den String jedoch löschen, wird auch die damit zusammenhängende Verhaltensweise gelöscht.

Nicht alle Browser können JavaScript ausführen oder es kann durch den Benutzer oder Administrator deaktiviert sein. Sie sollten sich daher vorher Gedanken über Ihre Zielgruppe machen und überlegen, auf welchen Browser-Generationen die Seiten funktionieren sollen. Manche älteren Browser stürzen beim Versuch, Verhaltensweisen auszuführen, ab. Behalten Sie dies bei allen Entwicklungen im Auge.

► Ereignisse

Ereignisse sind die Auslöser für Aktionen. In unserem Beispiel ist das Ereignis der über das Bild bewegte Cursor. Es kann aber auch das Laden einer Internet-Seite oder ein Mausklick sein. Dreamweaver setzt ein Standardereignis (z.B. onMouseOver) ein, nachdem Sie eine Aktion ausgewählt haben. Ein anderes Ereignis kann aus dem Popup-Menü (schwarzes Dreieck) gewählt werden. Die Zusammensetzung ist von der gewählten Browser-Kompatibilität abhängig. In runden Klammern stehende Ereignisse stehen nur in Verbindung mit Links zur Verfügung. Das ausgewählte Objekt wird in Dreamweaver automatisch in einen A-Tag gefasst und mit einem Null-Link ausgestattet.

► Verhaltensweiseninspektor

Im Anhang finden Sie eine Tabelle aller Ereignisse mit dazugehörigen Tags und Browserkompatibilitäten.



Das Fenster zur Erstellung von Verhaltensweisen, den Verhaltensweiseninspektor, finden Sie unter FENSTER: VERHALTEN oder SHIFT + F3.

► Verhaltensweisen hinzufügen

Um im Verhaltensweiseninspektor eine neue Verhaltensweise einzustellen, gehen Sie wie folgt vor:

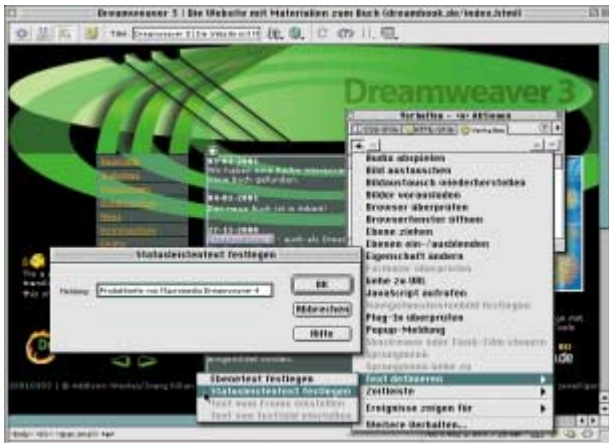
- ❶ Wählen Sie die Browser-Versionen, mit denen Ihre Verhaltensweise funktionieren soll, aus dem Popup-Menü.
- ❷ Markieren Sie ein Objekt, beispielsweise ein Bild, auf das Sie das onMouseOver-Ereignis anwenden wollen. Die Verhaltensweise wird dann nur diesem Objekt zugewiesen. Sie können in weiteren Schritten dem Objekt jedoch noch weitere Verhaltensweisen zuordnen.
- ❸ Wählen Sie die Aktion, die ausgeführt werden soll, wenn Ereignis und Objekt zusammentreffen (z.B. wenn der Cursor über das Bild fährt). Klicken Sie auf das Pluszeichen. Das Menü – mit den in diesem Kontext zur Verfügung stehenden Aktionen – erscheint.
- ❹ Wählen Sie eine Aktion aus. Es öffnet sich ein Dialogfeld, in dem Sie weitere Einstellungen vornehmen. Diese Einstellungen variieren von Aktion zu Aktion und werden im Detail weiter unten beschrieben.
- ❺ Im Verhaltensweisenfenster erscheint die Verhaltensweise mit einem zugeordneten Standardereignis.

► Verhaltensweisen bearbeiten und löschen

Nicht immer ist das Ergebnis auf Anhieb so, wie wir es uns vorstellen, so dass nachträgliche Veränderungen nötig werden. Doppelklicken Sie auf die Verhaltensweise, um das Dialogfenster zu öffnen und die Einstellungen zu ändern.



- ◀ Wählen Sie ein Objekt; in unserem Beispiel einen Link. Achten Sie darauf, dass das A im Tag-Selektor fett dargestellt ist. Öffnen Sie den Verhaltensweiseninspektor. Wählen Sie kompatible Browserversionen.



- ◀ Klicken Sie auf das Pluszeichen, um die Liste der Aktionen anzuzeigen: Wählen Sie Text in der Statusleiste. Schreiben Sie die Textmeldung in das Eingabefenster.



- ◀ Nehmen Sie im Dialogfenster die jeweiligen Einstellungen vor und klicken Sie auf OK. Jede Aktion hat ein Standardereignis. Aus der Liste können Sie auch ein anderes auslösendes Ereignis wählen. Die Zusammensetzung der Liste ist vom gewählten Browser abhängig.

Um die Reihenfolge der Verhaltensweisen eines Objektes zu ändern, benutzen Sie im Fenster oben rechts die Aufwärts- und Abwärtspfeile.

Zum Löschen einer Verhaltensweise klicken Sie im Dokumentfenster auf das Objekt, um die zugeordneten Verhaltensweisen in einer Liste anzuzeigen. Markieren Sie die zu löschende Verhaltensweise und klicken dann auf das Minuszeichen.

Verhaltensweisen kurz vorgestellt

Auf den folgenden Seiten sehen wir uns die mitgelieferten Aktionen von Dreamweaver kurz an:

► Audio steuern

Mit dieser Aktion können Sie Tondateien steuern. Wenn ein Benutzer ein bestimmtes Ereignis ausführt, also z.B. auf einen Knopf drückt, erklingt ein kurzer Ton.

► Bild austauschen

Dieser Effekt tauscht ein Bild gegen ein anderes aus, wenn der Besucher mit der Maus darüber fährt (*rollover*). Dadurch kann unter anderem in einer Navigationsleiste angezeigt werden, auf welchem Auswahlpunkt sich der Cursor gerade befindet. Im Zusammenspiel mit Ebenen lassen sich sehr komplexe und überraschende Benutzerführungen und Präsentationen erstellen.

Damit JavaScript auf ein Bild zugreifen kann, muss es benannt sein. Falls Sie den Namen nicht selbst im Eigenschafteninspektor eingeben, setzt das Programm selbstständig Namen für die verwendeten Bilder ein: Image1, Image2 usw.

► Bilder vorausladen

Bilder, die bereits in den Cache des Browsers geladen sind, können schneller angezeigt werden als Bilder, die gerade frisch geladen werden. Mit BILDER VORAUSLADEN können Sie Bilder im Hintergrund laden, während die Aufmerksamkeit des Besuchers mit anderen Inhalten beschäftigt ist. Der Browser erhält den Befehl, die Bilder vorab schon einmal ins Cache zu legen mit dem Ereignis onLoad (andere möglich).

► Browser-Fenster öffnen

Während Sie mit dem Link-Attribut `_blank` lediglich ein gewöhnliches Browser-Fenster öffnen können, ermöglicht die Aktion BROWSER-FENSTER ÖFFNEN mehr Einfluss auf die Attribute des neuen Fensters. So kann in einem externen Fenster eine Seite ohne Navigations-, Status- oder Standortleiste geöffnet werden. Auch ein Shockwave- oder Flash-Film kann so in einem Fenster definierter Größe geöffnet und abgespielt werden.

Dreamweaver schreibt alle Bilder, die voraus geladen werden sollen, in den Body-Tag des Dokuments. Die Bilder werden dadurch in den Cache des Browsers geladen und stehen dann auf Abruf (zum Beispiel bei „Bild tauschen“) blitzschnell zur Verfügung.

► Browser überprüfen

Mit dieser Aktion können wir, wenn der Besucher einen Link klickt, eine Browser-Überprüfung vornehmen. Dann können wir derselben Verknüpfung verschiedene Ziele geben, bei denen das eine Ziel für neuere Browser, das andere für ältere Browser-Versionen bestimmt ist. Dadurch können letztere auf einfachere Versionen der Site geschickt werden, beispielsweise auf eine Seite ohne Frames, während alle anderen zu einer Seite mit Frames geschickt werden.

► Ebenen ein-/ausblenden

Diese mächtige Funktion erlaubt es, durch Interaktion des Benutzers Ebenen ein- und auszublenden.

► Ebenentext festlegen

Mit dieser Aktion können Sie den Text einer Ebene dynamisch erstellen. So kann Inhalt und Formatierung einer Ebene durch den Inhalt ersetzt werden, den Sie im Dialogfenster angeben. Während Sie hier auch HTML-Code verwenden können, wird eine dynamische Erstellung von Inhalten erst durch JavaScript-Ausdrücke möglich. Besucher können eigene Texte in ein Textfeld eingeben, die dann auf Knopfdruck in der definierten Ebene erscheinen. JavaScript muss dabei immer in geschweiften Klammern geschrieben werden.



▲ **Ebenentext festlegen:**
Wenn Sie einen Text in das Eingabefenster schreiben und auf die Schaltfläche „Text in Ebene einfügen“ klicken, erscheint der Text anstatt des Platzhalters rechts in der grauen Fläche der Ebene.

► Ebene ziehen

Ebenen können vom Besucher auch verschoben werden. Dazu muss die Aktion EBENE ZIEHEN auf die Ebenen angewendet werden. Damit lassen sich nicht nur Spieleereien, sondern auch sinnvolle Effekte erzielen. So kann der Besucher beispielsweise auf einer Ebene ein Menü herausziehen und daraus einen Link wählen.

► Eigenschaft ändern

Dies ist die komplexeste Aktion, die Dreamweaver bietet. Sie zielt darauf, die Eigenschaften eines Objektes zu verändern und dadurch beispielsweise die Zieladresse eines Formulars von der Auswahl des Benutzers abhängig zu machen. Wenn er beispielsweise das Kontrollkästchen KONTAKT auswählt, wird das Formular an die eine, sonst an andere Adressen verschickt. Mit der Aktion sind sehr viele Möglichkeiten verbunden. Ebenso groß ist die Gefahr, dabei etwas verkehrt zu machen. Die Funktion sollten Sie nur verwenden, wenn Sie bereits über einige Erfahrung mit der Webprogrammierung verfügen.

► Formular überprüfen

Mit FORMULAR ÜBERPRÜFEN lässt sich checken, ob die in Formularfeldern gemachten Angaben zur Bearbeitung akzeptiert werden können. Angegebene E-Mail-Adressen werden auf das E-Mail-Standardformat (xxx@yyy.zzz) untersucht, andere Felder kön-



Interaktive Beispieldatei finden Sie auf der CD-ROM.



Formular überprüfen: ▲

Wenn Sie in diesem Formular – als falsche definierte – Eingaben machen, erscheint eine Warnmeldung, die Sie auffordert, die Eingabe zu korrigieren.

► Gehe zu URL

Mit dieser Aktion können Sie im aktuellen oder einem angegebenen Frame eine neue Seite öffnen. Mit einem Mausklick kann der Inhalt von einem oder mehreren Frames mit neuem Inhalt geladen werden. Wie in dem Beispiel auf der CD-ROM können damit nach einem Klick auf einen Link im mittleren Frame sowohl die Datei im rechten als auch die Datei im linken durch zwei neue Dateien ersetzt werden. Das Fenster, in dem der Link angeklickt wurde, kann dabei unverändert bleiben.

► JavaScript aufrufen

Wenn Sie sich mit JavaScript gut auskennen und weitere Skripte hinzufügen möchten, können Sie sie direkt in einem Dialogfeld eingeben und Objekten dadurch eigene Verhalten zuweisen. In Beispielen wird gern der JavaScript-Befehl goBack genannt, mit dem ein Objekt mit der Zurückfunktion des Browsers belegt werden kann.

Plug-In überprüfen:

In diesem Beispiel werden mehrere Möglichkeiten demonstriert, wie geladene Plug-Ins überprüft werden und entsprechende Umleitungsseiten geschaltet werden. ▼



nen als Zahlenfelder markiert werden, beispielsweise für Postleitzahlen. Bedenken Sie jedoch, dass ausländische Postleitzahlen mitunter auch Buchstaben enthalten. Wenden Sie diese Aktion nur auf Dokumente mit Formularen an.

Wenn der Besucher das Formular abschickt und vergessen hat, eines der Felder korrekt auszufüllen, erscheint ein Warnfenster, das dazu auffordert, den Inhalt des Formulars zu korrigieren.

► Textrahmen einstellen

Diese Aktion erlaubt es, den Text eines Frames dynamisch zu erstellen. So kann Inhalt und Formatierung eines Frames durch angegebenen Inhalt (beliebiges HTML) ersetzt werden, ohne dass das Frame neu geladen werden muss!

► Plug-In überprüfen

Mit dieser Aktion kann der Browser des Besuchers prüfen, ob ein benötigtes Plug-In installiert ist. Dadurch können von einem Link ausgehend verschiedene Seiten geladen werden, abhängig davon, ob das Plug-In vorhanden ist oder nicht. Wenn das Plug-In nicht installiert wurde, wird eine Alternativseite geladen, z.B. eine um das Plug-In reduzierte Version der Seite, oder eine Seite, die den Besucher auffordert, das Plug-In herunterzuladen.

► Popup-Meldung

Die Aktion ermöglicht uns das Erzeugen von Fenstern mit Warnungen oder Hinweisen. Sie springen auf den Bildschirm des Besuchers, und er kann seine Arbeit am Computer erst fortsetzen, nachdem er durch ein OK das Fenster weggeklickt hat. Damit können Sie Besucher zum Beispiel vor dem Verlassen der eigenen Seiten warnen. Neben witzigen Bemerkungen können Sie dort aktuelle und durchaus wichtige Informationen verstecken, z.B. ein Jobangebot. In unseren Beispieldateien werden weiterführende Informationen zu einem Bild in einem Warnfenster angezeigt, sobald Sie auf das Bild klicken.

► Shockwave oder Flash steuern

Selbst Shockwave-Filme lassen sich in Dreamweaver mit Verhaltensweisen steuern. Ein Film lässt sich damit abspielen, anhalten oder zurückspulen. Außerdem können Filme mit einem bestimmten Frame beginnen oder zu einem bestimmten Frame springen, wodurch sich z.B. Intros abkürzen lassen. Die Filme werden zunächst mit dem EMBED- oder OBJECT-Tag in die Seite eingebaut. Der Film lässt sich dann mit Objekten (Bildern oder Texten), die mit Verhaltensweisen belegt wurden, steuern. Sind die erforderlichen Shockwave- oder Flash-Plug-Ins nicht installiert, schaltet der Browser automatisch zu der Plug-In-Seite des Herstellers.

► Sprungmenü und Sprungmenü „Gehe zu“

► Statusleistentext festlegen

In der Statusleiste eines Browsers werden normalerweise aktuelle Vorgänge angezeigt, zum Beispiel Links, Ladezeiten etc. Man kann diese Leiste auch nutzen, um mit JavaScript kurze Textmeldungen einzublenden. Diese können dem Besucher zusätzliche Informationen zum Link geben, z.B. wohin der Link führt, auf den der Cursor gerade zeigt, oder was sich hinter einem bestimmten Menüpunkt verbirgt.



*Sprungmenüs werden ausführlich im Kapitel **Formulare** auf Seite 184 behandelt.*



Siehe Beispiel am Anfang dieses Kapitels.



◀ **Statusleistentext:** In diesem Beispiel wird verdeutlicht, wie eine Statusleistmeldung eingesetzt werden kann.

► Zeitleisten

Verhaltensweisen in Verbindung mit Zeitleisten finden Sie im nächsten Kapitel.



*Alle interaktiven Beispieldateien zu diesem Kapitel finden Sie auf der CD-ROM: **examples/071behaviors**.*

ZEITLEISTEN

Dieses Kapitel ist eng mit dem Kapitel Ebenen auf Seite 240 verbunden, Sie sollten bei eventuell auftretenden Problemen daher auch dieses Kapitel beachten.



Zeitleisten ermöglichen die Erstellung von Animationen, die – anders als beispielsweise Flash – auf den neueren Browsern der Generation 4 ohne Plug-Ins dargestellt werden. Sie sind als DHTML (*dynamic html*) Bestandteil von CSS (*cascading style sheets*). Zeitleisten können Sie im WYSIWYG-Modus erstellen, ohne jemals den dahinter stehenden Code sehen zu müssen. Dabei werden Ebenen und Bilder in einer Reihe von Zeitleistenbildern so miteinander verknüpft und ihre Eigenschaften im Zeitverlauf so verändert, dass der Eindruck einer Bewegung entsteht.

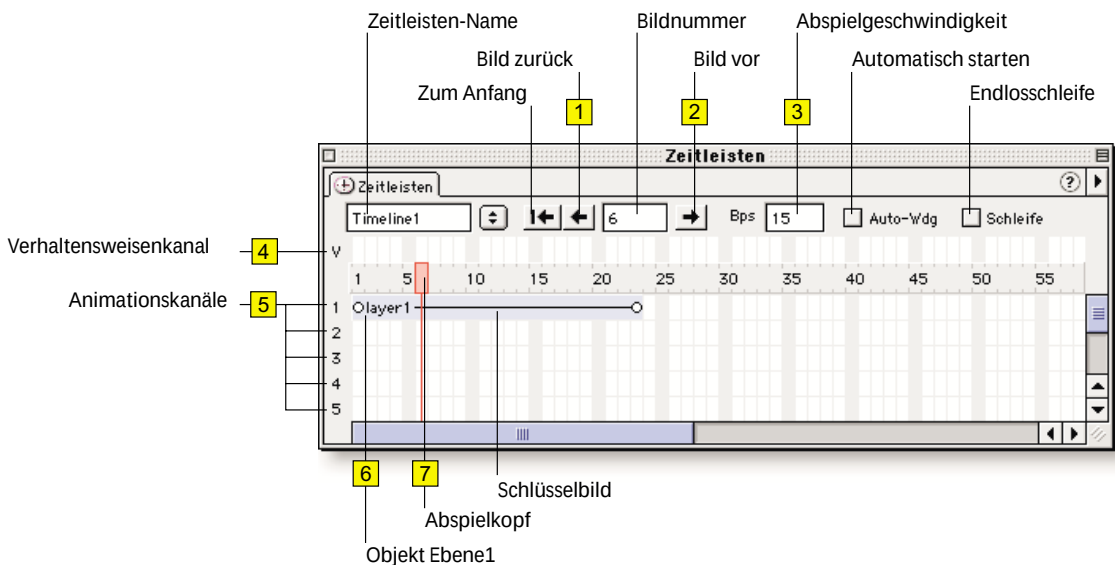
In Zeitleisten können Sie:

- die Position (X- und Y-Achse) einer Ebene verschieben,
- die Ebenenreihenfolge (Z-Index) beeinflussen,
- die Sichtbarkeit der Ebenen verändern,
- die Dimensionen einer Ebene verändern (Internet Explorer 4 und 5) und
- die Bild-Quelldateien austauschen.

Außerdem können Sie mit Verhaltensweisen die Funktionalität von Zeitleisten erweitern.

Zeitleisteninspektor

Zeitleisten werden im Zeitleisteninspektor erstellt und gesteuert. Wählen Sie FENSTER: ZEITLEISTEN oder SHIFT + F9, um das Fenster ZEITLEISTE zu öffnen.

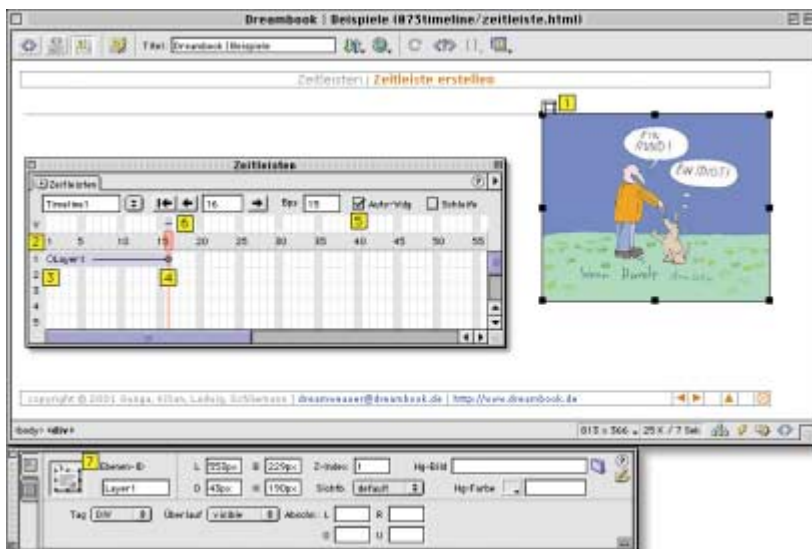


Erläuterung der Abbildung:

- ① Bewegt den Abspielkopf, um ein Bild zurück. Halten Sie den Knopf gedrückt, damit die Zeitleiste rückwärts abgespielt wird.
- ② Setzt den Abspielkopf um ein Bild nach vorne. Halten Sie diesen Knopf gedrückt, um die Zeitleiste flüssig abzuspielen (*play*).
- ③ Dieses Feld legt die Wiedergabegeschwindigkeit fest, dessen Einheit in fps (frames per second = Bilder pro Sekunde) angegeben wird. Die Einstellung von 15 fps kann verändert werden; unsere Erfahrungen zeigen jedoch, dass 15 fps ein gutes Mittelmaß darstellt. Höhere Einstellungen bewirken – besonders bei langsamen Verbindungen – nicht zwangsläufige flüssigere Wiedergaben.
- ④ Verhaltenskanal: Kanal, in dem Verhaltensweisen eingebunden werden, um an bestimmten Zeitleistenbildern abgespielt zu werden.
- ⑤ Mehrere Animationskanäle: Kanäle für Objekte, die für die Animationen angeordnet und bearbeitet werden.
- ⑥ Die Animationsleisten werden durch einen Balken in einem Animationskanal dargestellt. Die Kreise am Anfang und Ende jeder Animationsleiste stellen Schlüsselbilder (*keyframes*) dar. Mit ihnen werden die Eigenschaften (beispielsweise Position oder Größe) des Objektes festgelegt oder geändert. Weitere Schlüsselbilder in Animationsleisten ermöglichen erweiterte Einstellungen.
- ⑦ Der Abspielkopf zeigt an, auf welchem Zeitleistenbild sich die Animation im Dokumentfenster befindet. Die Nummer des aktuellen Zeitleistenbildes steht außerdem im Bilderfenster.

Zeitleiste erstellen:

- ① Ebene erstellen
- ② Ebene in Zeitleiste einfügen



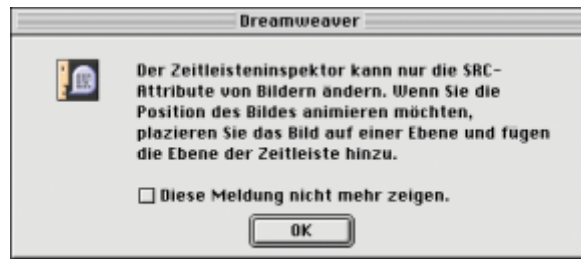
- 3 Eigenschaften (Position) für erstes Schlüsselbild einstellen,
- 4 letztes Schlüsselbild auswählen und Ebene auf Endposition verschieben
- 5 Auto-Wiederholung einstellen, um die Zeitleiste nach dem Laden zu starten
- 6 Verhaltensweise zum Anhalten an Bild 15
- 7 generelle Eigenschaften der Ebene einstellen

Zeitleisten erstellen

Nur Ebenen und Bilder können in Zeitleisten eingefügt werden. Um Text in einer Zeitleiste einzufügen, müssen Sie ihn vorher in eine Ebene einsetzen.

Warnfenster: ►
Bilder können nur mit Ebenen animiert werden.

Die Komponenten einer Zeitleiste bestehen aus Ebenen und Bildern. Wird eine Ebene oder ein Bild einer Zeitleiste hinzugefügt, erstellt Dreamweaver die erste Zeitleiste eines Dokuments automatisch. Später hinzugefügte Objekte werden ebenfalls zur ersten Zeitleiste hinzugefügt. Es können auch mehrere Zeitleisten in einem Dokument verwendet werden.



► Bild oder Ebene hinzufügen

Mehr dazu im
Kapitel Ebenen auf Seite 240.



Gehen Sie wie folgt vor, um ein Objekt zu einer Zeitleiste hinzuzufügen:

- 1 Öffnen Sie den Zeitleisteninspektor (SHIFT + F9).
- 2 Markieren Sie im Dokument eine benannte Ebene oder ein benanntes Bild. Benennen Sie Ebenen und Bilder später nicht mehr um, da sie sonst erneut eingefügt werden müssen.
- 3 Wählen Sie dann MODIFIZIEREN: ZEITLEISTE: OBJEKT IN ZEITLEISTE EINFÜGEN. Alternativ können Sie auch mit der RECHTEN MAUSTASTE (Mac: CTRL-TASTE + MAUSTASTE) in den Zeitleisteninspektor klicken und aus dem Popup-Menü OBJEKT HINZUFÜGEN wählen. Das schwarze Dreieck in der rechten oberen Ecke erzeugt das gleiche Menü. Sie können die Objekte auch per Drag & Drop direkt in die Zeitleiste hineinziehen.
- 4 Im Zeitleisteninspektor erscheint eine Animationsleiste mit einem Schlüsselbild an jedem Ende.

► Objekt oder Verhalten löschen

Gehen Sie wie folgt vor, um ein Objekt oder eine Verhaltensweise aus einer Zeitleiste zu löschen:

- ① Markieren Sie das zu löschende Objekt bzw. die Verhaltensweise.
- ② Wählen Sie **MODIFIZIEREN: ZEITLEISTE: OBJEKT ENTFERNEN** oder klicken Sie mit der rechten Maustaste (Mac: **CTRL-TASTE + MAUSTASTE**) auf die Animationsleiste des zu löschenden Objekts und wählen Sie **OBJEKT ENTFERNEN** aus dem Kontextmenü.

► Zeitleiste löschen

Um eine Zeitleiste zu löschen, reicht es nicht aus, alle Objekte aus der Zeitleiste zu entfernen, da die Zeitleiste dabei nicht aus dem Quellcode der Datei gelöscht wird. Wählen Sie zum Löschen der Zeitleiste inklusive aller darin enthaltenen Objekte aus dem Menü **MODIFIZIEREN: ZEITLEISTE: ZEITLEISTE ENTFERNEN**.

► Zeitleiste hinzufügen

Meist ist die Verwendung mehrerer Zeitleisten übersichtlicher als alle Ebenen in einer Zeitleiste zu halten. Wählen Sie aus dem Menü **MODIFIZIEREN: ZEITLEISTE: ZEITLEISTE HINZUFÜGEN**. Daraufhin werden alle Animationsleisten anderer Zeitleisten unsichtbar und alle Pfade anderer Zeitleisten im Dokumentfenster ausgeblendet.

Mit Hilfe des Popup-Menüs können Sie zwischen mehreren Zeitleisten hin- und herschalten.

Für die einfachere Erkennung sollten Sie den Zeitleisten entsprechende Namen geben. Zeigen Sie dazu die Zeitleiste an, deren Namen Sie verändern wollen. Klicken Sie im Zeitleisteninspektor in das **NAMEN**-Textfeld und geben Sie einen neuen Namen ein.

► Schlüsselbilder

Schlüsselbilder (*keyframes*) speichern Eigenschaften wie Position und Größe der Animationsobjekte. Jedes Objekt, das zu einer Zeitleiste hinzugefügt wird, erzeugt eine Animationsleiste mit zwei Schlüsselbildern: eines am Anfang und eines am Ende der Animationsleiste. Eine Bewegung kommt zustande, wenn Anfangs- und Endpositionen der beiden Schlüsselbilder nicht übereinstimmen.

Das Objekt einer Animationsleiste mit zwei Schlüsselbildern kann nur linear bewegt werden, da die Schlüsselbilder lediglich die Informationen für Start- und Endposition speichern – die Zwischenbilder werden aus diesen Informationen errechnet. Erst durch das Hinzufügen weiterer Schlüsselbilder können wir nichtlineare Bewegungen erzeugen.

Grundsätzlich gibt es kein Limit für die Anzahl der verwendeten Zeitleisten. Bedenken Sie jedoch, dass der Browser mit mehreren Zeitleisten eher ausgelastet ist, die Animationen langsamer zeigt und schneller abstürzt.

► Schlüsselbild hinzufügen

- ❶ Klicken Sie im Zeitleisteninspektor auf das Zeitleistenbild einer Animationsleiste, an dem Sie ein Schlüsselbild einfügen wollen.
- ❷ Wählen Sie **MODIFIZIEREN: ZEITLEISTE: SCHLÜSSELBILD HINZUFÜGEN** oder klicken Sie mit gedrückter Wahltaste (Mac: **CTRL-TASTE + MAUSTASTE**) auf das gewünschte Zeitleistenbild, um dort ein weiteres Schlüsselbild einzufügen.
- ❸ Dem neuen Schlüsselbild können Sie Eigenschaften zuweisen, beispielsweise eine neue Position.

Wenn die gesamte Animationsleiste markiert ist, sich der Abspielkopf über einem Zeitleistenbild – das noch kein Schlüsselbild ist –, befindet und die Ebene verschoben wird, erzeugt Dreamweaver automatisch ein neues Schlüsselbild.

Sie erhalten nur dann eine gleichmäßige Animationsgeschwindigkeit, wenn Sie das Schlüsselbild genau zwischen dem Anfangs- und Endschlüsselbild erstellt haben. Liegt es nicht mittig zwischen diesen, vergeht zwischen Schlüsselbild 1 und Schlüsselbild 2 beispielsweise weniger Zeit als zwischen Schlüsselbild 2 und Schlüsselbild 3. Die Animation ist daher zu Beginn schneller als am Ende. Soll die Animation gleichmäßig verlaufen, müssen Sie das Schlüsselbild in die Mitte verschieben. Alternativ können Sie in das kürzere Intervall weitere Bilder einfügen und aus der längeren Strecke Bilder entfernen, um die Länge der Animation nicht zu verändern.

► Schlüsselbild verschieben

Sie können ein Schlüsselbild nachträglich verschieben, indem Sie es bei gedrückter Maustaste auf die neue Position im selben Animationskanal schieben.

► Zeitleistenbilder hinzufügen oder löschen

- ❶ Bewegen Sie den Abspielkopf im Zeitleisteninspektor auf ein Bild, neben dem Sie weitere Bilder einfügen wollen bzw. das Sie löschen wollen.
- ❷ Wählen Sie **MODIFIZIEREN: ZEITLEISTE: BILD HINZUFÜGEN** bzw. **MODIFIZIEREN: ZEITLEISTE: BILD ENTFERNEN** aus oder klicken Sie mit der rechten Maustaste (Mac: **CTRL-TASTE + MAUSTASTE**) auf die Animationsleiste und wählen dann **BILD HINZUFÜGEN** bzw. **BILD ENTFERNEN** aus dem Popup-Menü.
- ❸ In Animationsleisten, die Objekte bewegen oder skalieren, errechnet Dreamweaver alle Zwischenbilder erneut, um auch anschließend flüssige Animationen zu garantieren (*tweening*).

► Animationsleisten bewegen

Sie können die Länge einer Animationsleiste also verändern, indem Sie Bilder entfernen bzw. weitere Bilder einfügen. Dabei wird jedoch die Entfernung der Schlüsselbilder zueinander verändert und dadurch die Geschwindigkeit der Animationen beeinflusst. Um alle Schlüsselbilder im gleichen Verhältnis und im gleichen Abstand

mitzuverschieben, können Sie Animationsleisten auch verlängern, indem Sie das letzte Schlüsselbild nach rechts über das Ende der Animationsleiste hinausziehen.

Um die gesamte Animationsleiste zu verschieben – ohne die Länge zu verändern –, gehen Sie wie folgt vor:

- ① Markieren Sie eine Animationsleiste vollständig, indem Sie auf ein Zeitleistenbild, jedoch nicht auf ein Schlüsselbild klicken. Die gesamte Zeitleiste erscheint dunkel eingefärbt.
- ② Bewegen Sie sie bei gedrückter Maustaste an eine neue Position.

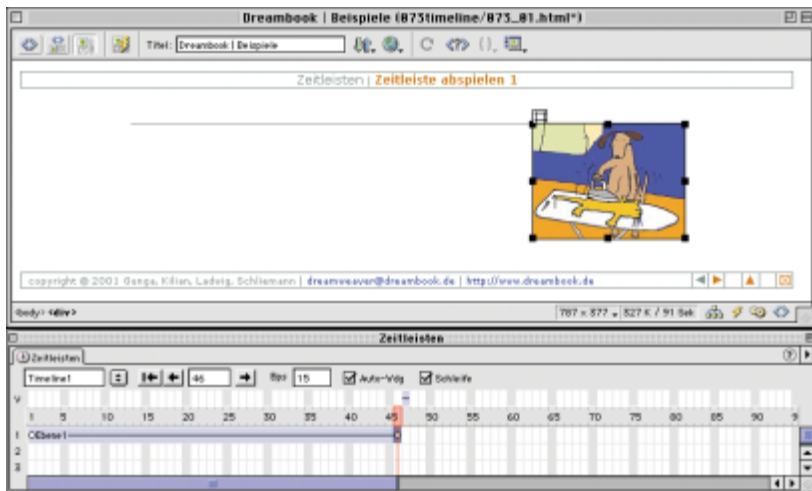
Objekte animieren

Um in den bisher erstellten Zeitleisten Animationen auszuführen, müssen den Schlüsselbildern unterschiedliche Eigenschaften zugewiesen werden.

► Ebenen bewegen

Zunächst wollen wir eine Ebene im Zeitverlauf bewegen:

- ① Fügen Sie zu einer Zeitleiste eine Ebene hinzu. Die Ebene erscheint in einem Animationskanal als Animationsleiste mit einem Schlüsselbild an jedem Ende.
- ② Klicken Sie auf das zweite Schlüsselbild und achten Sie darauf, dass nur dieses markiert ist. Der rote Abspielkopf bewegt sich auf dieses Schlüsselbild, so dass dieses Zeitleistenbild im Dokumentfenster angezeigt wird.
- ③ Ziehen Sie die Ebene an eine andere Position, damit sich Anfangs- und Endschlüsselbilder unterscheiden.



◀ Für jedes Schlüsselbild einer Ebene müssen eigene Positionen festgelegt werden, um die Ebene über den Monitor gleiten zu lassen.

Dreamweaver zeigt den Bewegungspfad mit einer roten Linie an. Sie verbindet die jeweils obere linke Ecke des Bildes an der Startposition mit der gleichen Stelle des Bildes am Ende der Animation. Erscheint diese Linie nicht, haben Sie die Ebene vermutlich nicht an nur einem Schlüsselbild verschoben, sondern die Position der gesamten Animationsleiste verändert.

④ Überprüfen Sie, ob die Ebene korrekt animiert wird, indem Sie die Ebene vom ersten Schlüsselbild zum letzten Schlüsselbild vollständig abspielen. Ist Ihre Animationsleiste länger als zwei Zeitleistenbilder, errechnet Dreamweaver die Positionen der Bilder zwischen den Schlüsselbildern automatisch.

⑤ Für nichtlineare Bewegungen müssen Sie weitere Schlüsselbilder zu der Animationsleiste hinzufügen und diesen eigene Positionen zuweisen.

► Pfad aufzeichnen

Mit dem Internet Explorer 5 (Mac) werden animierte GIFs in bewegten Ebenen nicht korrekt dargestellt. Siehe Beispiel 073_07.html



Nichtlineare Bewegungen können Sie am einfachsten erstellen, indem Sie die gewünschte Bewegung selbst ausführen und dabei aufzeichnen. Gehen Sie dazu wie folgt vor:

- ① Bewegen Sie die Ebene an den Startpunkt und markieren Sie diese.
- ② Wählen Sie MODIFIZIEREN: ZEITLEISTE: PFAD DER EBENE AUFZEICHNEN oder klicken Sie mit der rechten Maustaste (Mac: CTRL-TASTE + MAUSTASTE) und wählen Sie aus dem Kontextmenü PFAD AUFZEICHNEN.
- ③ Ziehen Sie die Ebene in der gewünschten Bewegung über das Dokument. Beim Loslassen der Maustaste wandelt Dreamweaver den Pfad in eine Animationsleiste mit mehreren Schlüsselbildern. Der Pfad lässt sich über diese später noch feiner einstellen.
- ④ Halten Sie zur Überprüfung des Pfades den Wiedergabe-Knopf (BILD VOR) gedrückt, um die Zeitleiste abzuspielen.

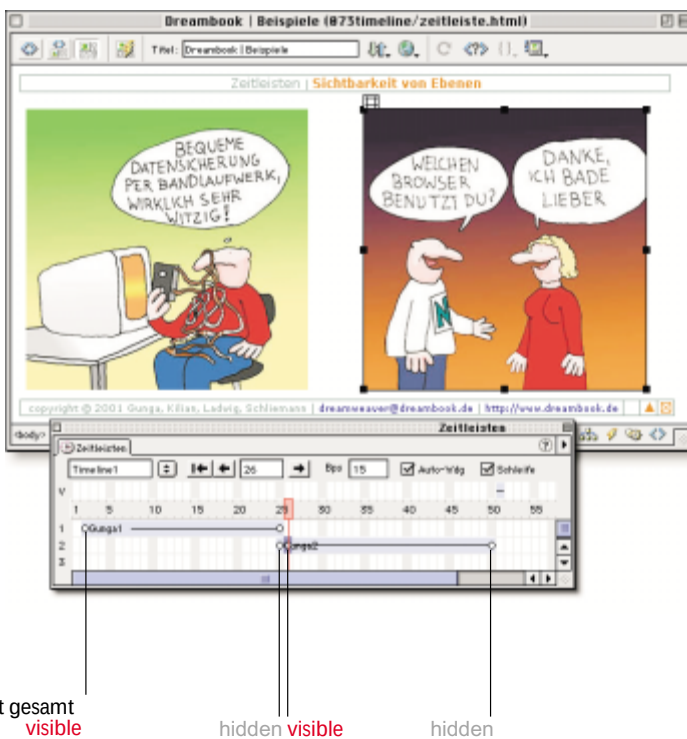
Pfad aufzeichnen: ►
Die Ebene an die Startposition bewegen und „Pfad aufzeichnen“ aus dem Menü wählen, dann die Ebene so über den Bildschirm bewegen, wie sie sich später von selbst bewegen soll.



► Ebenen in Zeitleisten ein- und ausblenden

Ebenen können in den Zeitleisten nach verstrichener Zeit ein- und ausgeblendet werden. So können Objekte in verschiedenen Ebenen zu einem animierten Banner kombiniert werden:

- 1 Markieren Sie im Verhaltenskanal ein Zeitleistenbild und öffnen Sie den Verhaltensweiseninspektor.
- 2 Wählen Sie aus diesem die Verhaltensweise EBENE EIN/AUSBLENDEN.
- 3 Nehmen Sie in dem erscheinenden Dialogfenster die gewünschten Einstellungen vor.



Im Gegensatz zu anderen Zeitleistenprogrammen wie Flash, Director etc. unterscheidet Dreamweaver nicht, an welcher Stelle die Animationsleisten in den Animationskanälen platziert werden. Eine Zeitleiste, die auf „visible“ gestellt ist, wird auch dann zu Beginn der Zeitleiste dargestellt, wenn diese erst bei Zeitleistenbild 20 anfängt. Soll eine Ebene erst später eingeblendet werden, müssen Sie die Ebene zunächst als „hidden“ darstellen. In zusätzlichen Schlüsselbildern kann dann an der gewünschten Stelle die Sichtbarkeit auf „visible“ gestellt werden.

◀ **Workaround für Ebenen, die noch nicht zu Beginn der Zeitleiste sichtbar sein sollen:** Markieren Sie die Ebene als „hidden“, und ergänzen Sie dort, wo die Ebene sichtbar werden soll, ein Schlüsselbild mit visible.

► Stapelreihenfolge verändern

Ebenen liegen geschichtet übereinander. Höher liegende Ebenen verdecken immer einen Teil der darunter liegenden Ebenen. Mit Zeitleisten können Sie die Reihenfolge, in der die Ebenen übereinander liegen (Z-Index), im Zeitverlauf ändern.

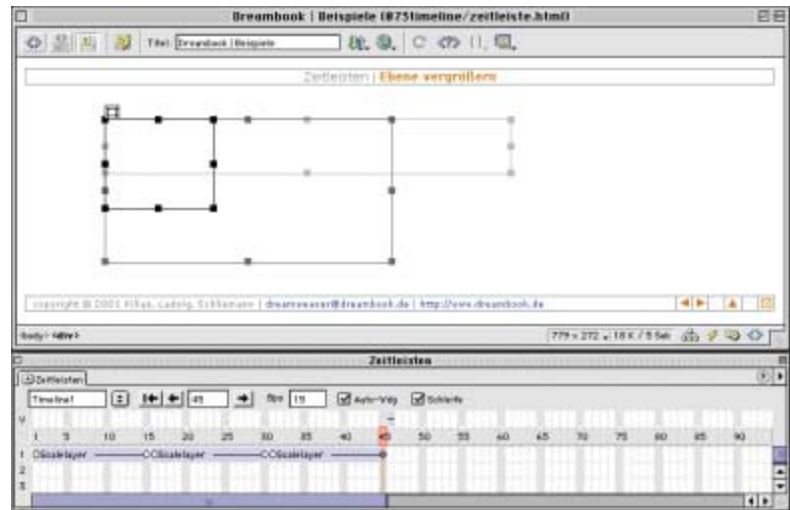
- 1 Erstellen und markieren Sie ein Schlüsselbild an der Stelle eines Animationskanals, an der dessen Z-Index verändert werden soll. Im Dokumentfenster wird dabei die gesamte Ebene markiert.

- 2 Geben Sie im Ebenen- oder Eigenschafteninspektor den neuen Z-Index-Wert ein.
- 3 Wiederholen Sie Schritt (1) und (2) für weitere Ebenen, deren Z-Index ebenfalls verändert werden soll.
- 4 Überprüfen Sie das Ergebnis.

► Ebenendimensionen ändern

Die Dimensionen von Ebenen können mit Zeitleisten sprunghaft und in Internet Explorer auch dynamisch (also weich mit Zwischenbildern) verändert werden. Für die sprunghafte Veränderung der Größe einer Ebene müssen Sie die aktuelle Ebene kopieren und als weitere Animationsleiste erneut in den gleichen Animationskanal einfügen. Diesem geben Sie dann die neuen Ebenendimensionen.

Ebenendimensionen: ►
Dreimal die gleiche Ebene mit unterschiedlichen Einstellungen für die Größe ergeben sprunghafte Veränderungen der Größe.



Ebenen können nicht kleiner skaliert werden als der darin enthaltene Inhalt. Es wird auch der Inhalt selbst nicht skaliert, sondern nur die Begrenzung der Ebene verkleinert.

Für die Darstellung im Internet Explorer können Sie die Ebenendimensionen auch dynamisch verändern und die Ebene langsam größer werden lassen, während sie sich von rechts nach links über den Monitor bewegt:

- 1 Klicken Sie im Zeitleisteninspektor auf das Schlüsselbild einer Animationsleiste, an dem die Größenveränderung beginnen soll. Die Ebene wird im Dokumentfenster markiert.
- 2 Skalieren Sie die Ebene auf die Startgröße oder geben Sie die gewünschte Breite und Höhe im Eigenschafteninspektor ein.
- 3 Klicken Sie im Zeitleisteninspektor auf das Schlüsselbild, an dem die Größenveränderung beendet sein soll, und stellen Sie für dieses die Zielgröße der Ebene ein.
- 4 Überprüfen Sie den erzielten Effekt: Spielen Sie die Zeitleiste in Internet Explorer 4 oder 5 ab.

► Bilddatei austauschen

Sie können in Zeitleisten die Quelldateien eines Bildes vertauschen und so Rollovers in Zeitleisten integrieren.

- 1 Wählen Sie ein Bild, welches Sie in die Zeitleiste einfügen wollen. Geben Sie diesem Bild im Eigenschafteninspektor einen Namen.
- 2 Setzen Sie es in die Zeitleiste ein (OBJEKT HINZUFÜGEN).
- 3 Markieren Sie das Schlüsselbild, an dem die Bilddatei ausgetauscht werden soll.
- 4 Geben Sie im Eigenschafteninspektor im Eingabefeld `QUELLEDATEI` die neue Bilddatei an, die das andere Bild an dem gewählten Schlüsselbild ersetzen soll. Laden Sie die benötigten Bilder im Voraus in den Cache, um sicherzustellen, dass beim Austauschen des Bildes keine weiteren Wartezeiten entstehen.

Das Ändern des SRC-Attributs von Bildern über Zeitleisten funktioniert nicht in Netscape 6. Alle anderen Änderungen an Ebenen funktionieren jedoch.

Zeitleisten und Verhaltensweisen

Hauptsächlich werden Verhaltensweisen zur Steuerung und Navigation von Zeitleisten verwendet. Bereits das Abspielen von Zeitleisten enthält Verhaltensweisen. Ferner können Verhaltensweisen dazu verwendet werden, Zeitleisten ununterbrochen abzuspielen. Diese Verhaltensweisen können Sie in den Kontrollkästchen im Zeitleisteninspektor auswählen. Weitere andere Verhaltensweisen können mit Zeitleisten kombiniert werden.

► Zeitleisten abspielen und anhalten

Meist werden Zeitleisten automatisch nach dem Laden gestartet. Markieren Sie im Zeitleisteninspektor das Kontrollkästchen `AUTO-WDG.`, um dadurch automatisch eine `onLoad`-Verhaltensweise zur Seite hinzuzufügen.

Zeitleisten können aber auch durch Benutzerereignisse wie z.B. `OnMouseOver` gestartet werden:

- 1 Klicken Sie im Dokument auf ein Objekt, das die Zeitleiste starten soll.
- 2 Öffnen Sie den Verhaltensweiseninspektor und wählen Sie `BROWSER AB 4.0` aus.
- 3 Klicken Sie auf das Pluszeichen und wählen Sie `ZEITLEISTE: ZEITLEISTE ABSPIELEN` aus dem Popup-Menü. Geben Sie im Dialogfenster an, welche Zeitleiste gestartet werden soll.
- 4 Spezifizieren Sie nun, bei welchem Ereignis die Zeitleiste gestartet werden soll.

Um Zeitleisten anzuhalten, wählen Sie `ZEITLEISTE ANHALTEN`. Zum Anhalten können Sie allerdings nicht das gleiche Objekt verwenden wie zum Starten. Ein Objekt kann eine Zeitleiste entweder starten oder stoppen, nicht beides.



Siehe Kapitel Verhaltensweisen auf Seite 250.

Wenn man im Zeitleistenfenster die Schaltfläche „Schleife“ klickt, wird im letzten Frame eine Aktion angehängt: „onFrameXY Gehe zu Zeitleistenbild 1“. Dadurch entsteht die Schleife. Nachteil: Die Position dieser Aktion wird nicht angepasst, wenn sich die Länge der Zeitleiste ändert.

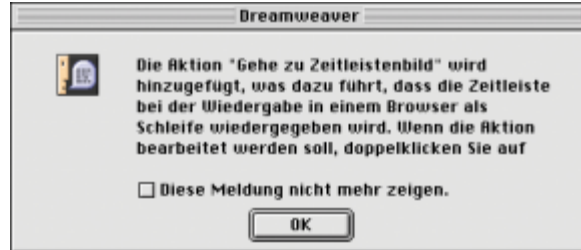
Lösung: Auswahlschalter Schleife erst deaktivieren, dann wieder aktivieren, oder die ganze Aktion mitverschieben.

Dieses Warnfenster ► informiert darüber, wo die Schleife erstellt worden ist, und erinnert, dass dort weitere Parameter eingestellt werden können.

► Schleifen

Oft werden Sie Ihre Zeitleisten ununterbrochen abspielen wollen. Dazu müssen Sie am Ende der Animation eine Verhaltensweise einfügen, die der Zeitleiste mitteilt, wieder beim ersten Bild anzufangen. Genau diese Verhaltensweise wird mit dem Kontrollkästchen SCHLEIFE (loop) erstellt. Weitere zusätzliche Parameter können Sie einstellen:

- ➊ Markieren Sie im Zeitleisteninspektor das Kontrollkästchen SCHLEIFE, um die Zeitleiste ununterbrochen abzuspielen.
- ➋ Soll festgelegt werden, wie oft eine Zeitleiste abgespielt werden soll, müssen Sie anschließend auf die letzte Verhaltensweise im Verhaltenskanal der Zeitleiste doppelklicken.
- ➌ Daraufhin öffnet sich der Verhaltensweiseninspektor, der alle verwendeten Aktionen auflistet. Doppelklicken Sie auf die Aktion GEHE ZU ZEITLEISTENBILD, so dass sich das entsprechende Dialogfenster öffnet.
- ➍ In diesem können Sie im Eingabefeld GEHE ZU BILDNUMMER nun ein anderes Zeitleistenbild als Bild 1 eingeben, sofern die Zeitleiste nicht von vorne abgespielt werden soll. Außerdem können Sie festlegen, ob die Zeitleiste weniger oft als unendlich wiederholt werden soll. Geben Sie dafür die gewünschte Zahl der Wiederholungen in das Feld SCHLEIFE X MAL ein.



► Zeitleisten spulen

Eine weitere Verhaltensweise für Zeitleisten ermöglicht es, den Abspielkopf an ein bestimmtes Zeitleistenbild springen zu lassen. Zeitleisten lassen sich dadurch Vor- oder Zurückspulen.

- ➊ Wählen Sie im Dokument dazu ein Objekt, das die Zeitleiste zu einem speziellen Bild springen lassen soll.
- ➋ Wählen Sie BROWSER AB 4.0 aus.
- ➌ Klicken Sie auf das Pluszeichen, um eine neue Aktion hinzuzufügen und wählen Sie aus dem Popup-Menü ZEITLEISTE: GEHE ZU ZEITLEISTENBILD aus.
- ➍ Markieren Sie im Dialogfenster eine Zeitleiste, wenn sich mehr als nur eine Zeitleiste auf Ihrer Seite befinden.

5 Geben Sie im GEHE ZU BILDNUMMER-Textfeld das Zeitleistenbild an, an das die Zeitleiste springen soll. Klicken Sie auf OK.

6 Wählen Sie ein Ereignis, bei dem die Aktion ausgeführt werden soll.

Haben Sie beispielsweise das onClick-Ereignis gewählt, wird die Zeitleiste immer bei einem Mausklick auf das Objekt auf das im BILDNUMMER-Textfeld angegebene Zeitleistenbild springen.

► Andere Verhaltensweisen hinzufügen

Im Verhaltenskanal des Zeitleisteninspektors können Sie weitere Verhaltensweisen mit einer Animation verknüpfen. So können Sie beispielsweise am Ende einer Animation eine neue Seite laden.

1 Doppelklicken Sie im Zeitleisteninspektor über dem Zeitleistenbild, an dem eine Verhaltensweise aufgerufen werden soll.

2 Es öffnet sich der Verhaltensweiseninspektor, aus dem Sie eine Verhaltensweise auswählen und entsprechende Einstellungen treffen. Es ist hier nicht möglich, compatible Browser-Versionen auszuwählen, da die Wiedergabe von Zeitleisten bereits die neueren Browser-Generationen benötigt. Nach den Einstellungen wählt Dreamweaver automatisch das Ereignis onFrameNumber aus, damit die Verhaltensweise abgespielt wird, wenn die Zeitleiste an dem Zeitleistenbild ankommt.

3 Eine Markierung im Verhaltenskanal kennzeichnet die vorhandene Verhaltensweise. Bei eventuellen Änderungen müssen Sie auf diese klicken.

Hinweise

• Anstatt Bilder erst dann zu laden, wenn sie benötigt werden, ist es sinnvoll, alle verwendeten Objekte bereits zu Beginn in unsichtbare Ebenen zu setzen. Wenn dann später ein Bild angezeigt werden soll, kann entweder die Ebene eingeblendet werden, in der sich das Bild befindet, oder es kann in bereits sichtbaren Ebenen die Quelldatei ausgetauscht werden. Sie sparen damit Ladezeiten, da sich die Bilder bereits im Cache des Browsers befinden.

• Vermeiden Sie große Bilder. Versuchen Sie die Animationsgeschwindigkeit zu verbessern, indem Sie kleinere zusammengesetzte Bilder erstellen und aus diesen nur kleine Bildbereiche animieren.

• Bedenken Sie, dass Browser grundsätzlich alle Bilder abspielen, auch dann, wenn die Internetverbindung langsam oder das System überlastet ist. Erstellen Sie daher nur Zeitleisten, die Sie in den aktuellen Browsern mit verschiedenen Betriebssystemen testen können.

ANPASSEN UND ERWEITERN

Die größte Stärke von Dreamweaver ist seine Wandlungs- und Anpassungsfähigkeit. Wie Sie im Verlauf des Buches bereits bemerkt haben, können Sie fast alle Menüs, Paletten und Befehle in Funktion, Inhalt und Aussehen an Ihre Bedürfnisse und Arbeitsabläufe anpassen.

Sie können sowohl den Leistungsumfang des Programms durch eigene Module erweitern, als auch die Arbeitsumgebung, z.B. durch das Weglassen bestimmter Funktionen, Menüs und Fenster beschränken. Letztendlich können Sie das Erscheinungsbild der Programmoberfläche Ihren persönlichen Erfordernissen anpassen, indem Sie die Größe und Farbigkeit der Fenster modifizieren.

Dies sind ideale Voraussetzungen, um z.B. für jeden im Team die optimale Umgebung zu konfigurieren: Dreamweaver für den Administrator, für den Programmierer, für den Designer, für den Texter etc.

Dreamweaver leistet eine solche offene Programmierung der Strukturen, weil sich Macromedia sehr frühzeitig dazu entschlossen hat, die komplette Konfiguration – und damit auch die sichtbare Oberfläche des Programms – ausschließlich mit HTML, JavaScript und XML umzusetzen. Da dies die vertrauten Umgebungen der Web-Entwickler sind, ist es klar, dass hieraus ein riesiger Vorteil erwächst: Das Programm kann – sich selbst als Werkzeug dienend – im Handumdrehen modifiziert werden.

Die gesamte Anpassung von Dreamweaver findet in Dateien in Unterverzeichnissen des Ordners Configuration statt.

Programmieroberfläche editieren: zum Beispiel ein Fenster an die Größe Ihres Monitors anpassen, um besser mit vielen Ebenen arbeiten zu können. Öffnen Sie die Datei Show-Hide Layers.htm im Ordner Configuration/Behaviors/Actions/ mit Dreamweaver. Ändern Sie die Höhe des Formularobjektes. Speichern und Neustart.

Um nur einige der wichtigsten Beispiele zu nennen:

- Sie können der Objektpalette eigene Objekte hinzufügen, Objekte in den vorhandenen Tafeln neu anordnen oder neue Tafeln mit neuen Objekten erzeugen.
- Sie können die Menüs verändern, indem Sie Menüelemente umbenennen, hinzufügen oder löschen und Kurzbefehle individuell anpassen.
- In der Profileinstellung für die Formatierung des Quellcodes können Sie den von Dreamweaver generierten HTML-Code in allen Feinheiten steuern und anpassen.
- Mit JavaScript können Sie Dreamweaver erweitern, eigene Befehle und weitere schwebende Fenster erstellen.
- Sie können die Darstellung von Drittanbieter-Tags (ASP, PHP und ColdFusion-Tags) beeinflussen.
- Außerdem können Sie zahlreiche Voreinstellungen des Programms verändern: BEARBEITEN: VOREINSTELLUNGEN...
- Gerade auch das API (*application programming interface*) bietet ein weites Feld für Anpassung und Erweiterung des Programms.

Objektpalette

Standardmäßig finden Sie diese Objektpaletten vor: ALLGEMEIN, FORMULARE, FRAMES, HEAD, LIVE (nur UltraDev), SPEZIAL, UNSICHTBARE ELEMENTE und ZEICHEN. Sie können weitere Paletten erstellen, um in diesen eigene Befehle abzulegen oder um vorhandene Befehle neu zu ordnen. Auch in bestehende Paletten lassen sich weitere Objekte einfügen. Jede Objektpalette ist in einem Unterordner von Configuration/Objects gespeichert. In diesem Unterordner liegen die einzelnen Objektdateien.

Jedes Objekt wird durch zwei oder drei Dateien definiert:

- eine GIF-Datei, die das Symbol für das Objekt enthält
- eine HTML-Datei, die den einzufügenden HTML-Code beinhaltet, oder ein HTML-Formular, in dem benötigte Daten angegeben werden können (beispielsweise die Quelle eines Bildes)

- evtl. eine JavaScript-Datei, die den einzufügenden HTML-Code generiert

Vorhandene Paletten können Sie wie folgt behandeln:

- Verschieben Sie Objekte in eine andere Palette: Alle zusammen gehörigen Dateien (HTML-, GIF- und JavaScript-Dateien) werden verschoben.
- Benennen Sie vorhandene Paletten um: Ändern Sie den Namen des Unterordners.
- Entfernen Sie ein Objekt aus der Palette: Löschen Sie alle zum Objekt gehörigen Dateien (.gif, .htm, .js) aus dem Unterordner

Im Anschluss an die Veränderungen müssen die Objektpaletten neu geladen werden, um die Veränderungen in Dreamweaver sichtbar zu machen. Öffnen Sie das Popup-Menü der Objektpalette bei gedrückter OPTIONSTASTE (Windows: CTRL-TASTE). Wählen Sie ERWEITERUNGEN NEU LADEN.

Im Rahmen dieses Buches können hier Umfang und Vielfalt der Einsatzmöglichkeiten nur skizziert werden. Eine umfangreiche Dokumentation mit Beschreibungen und Beispielen finden Sie unter Hilfe: Dreamweaver und UltraDev erweitern.

Eigene Objekte

Eigene Objekte (*custom objects*) können das Arbeiten – insbesondere lästige Produktionsroutinen – sehr erleichtern. Ein Beispiel haben Sie bereits im Kapitel Tabellen auf Seite 136 kennen gelernt. Am einfachsten ist es, wenn Sie sich die Komponenten eines existierenden Objekts anschauen und sie Schritt für Schritt modifizieren. Bei dieser Vorgehensweise stellen sich erfahrungsgemäß die schnellsten Lernerfolge ein. Für die Erstellung komplexer Objekte werden Kenntnisse in JavaScript benötigt, aber auch ohne diese Kenntnisse können Sie interessante und nützliche eigene Objekte erstellen. Diese enthalten dann jedoch nur HTML-Code, der in das Dokument eingesetzt wird. Ein Beispiel:

- 1 Erzeugen Sie mit einem Texteditor (BBEdit, Homesite etc.) ein leeres Dokument. Wenn Sie Dreamweaver als Texteditor (F10) verwenden, müssen Sie zunächst alle Tags aus dem Dokument löschen.
- 2 Geben Sie nur den Code ein, den dieses Objekt in Ihre Dokumente einfügen soll, wenn auf das Objekt geklickt wird. Beispielsweise:

```
<P>&copy; 2001 Dreambook|
<A href=mailto:dreamweaver@dreambook.de>E-Mail</A>
</P>
```

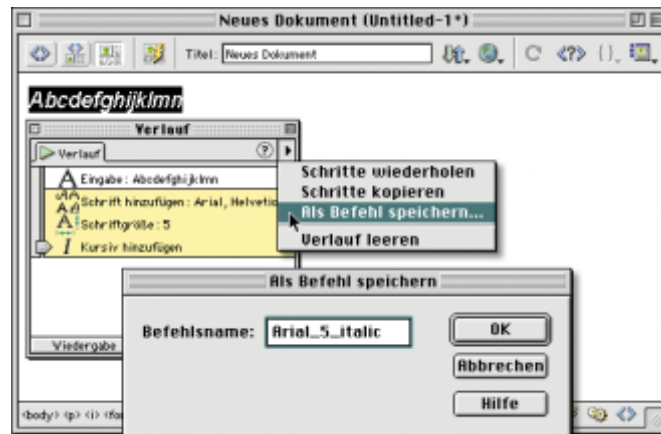
Sie können dieses Beispiel auch im Dokumentfenster erstellen, dann in den Quellcode-Inspektor wechseln und die überflüssigen Tags von Hand löschen.

- ③ Speichern Sie die Datei in einem bereits existierenden Unterordner, oder legen Sie einen neuen Unterordner in Configuration/Objects an.
- ④ Erstellen Sie ein 18 x 18 Pixel großes GIF-Bild, das als Symbol des Objekts in der Objektpalette angezeigt werden soll. Falls Sie kein Bild erstellen, setzt Dreamweaver ein Standardbild ein. Ist Ihr Bild größer als 18 x 18 Pixel, wird es zur Darstellung in der Palette automatisch skaliert.
- ⑤ Benennen Sie die zum Objekt gehörenden Dateien identisch. Nur die Erweiterung (*extension*) nach dem Punkt unterscheidet sich (.gif, .htm, .js). Beachten Sie die Groß- und Kleinschreibung!
- ⑥ Das neue Objekt wird – nach einem Neustart von Dreamweaver – in der Objektpalette als auch im Menü EINFÜGEN angezeigt.

Befehle

Befehle bieten die einfache Möglichkeit, häufig ausgeführte Arbeitsschritte zusammenzufassen und als eigene Menüpunkte zu speichern.

In der Verlaufspalette ► können Sie mehrere Arbeitsschritte markieren und als Befehl speichern.



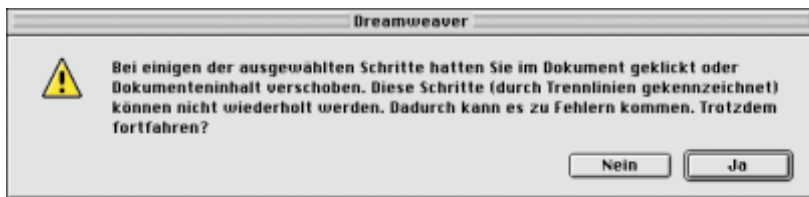
► Befehl erstellen

Die Funktion VERLAUF (*history*) wird normalerweise benutzt, um Arbeitsschritte rückgängig, bzw. nach dem Rückgängig-machen wieder ausführen zu können. Wir neh-

men jetzt die erweiterten Möglichkeiten von Verlauf in Anspruch: nämlich mehrere Arbeitsschritte zusammen als einen Befehl abspeichern zu können.

- 1 Öffnen Sie die Verlaufpalette MENÜ: FENSTER: VERLAUF oder SHIFT + F10.
- 2 Führen Sie die Arbeitsschritte im Dokumentfenster aus, die Sie als Befehl abspeichern möchten.
- 3 Markieren Sie die gewünschten Schritte. Mit der SHIFT-TASTE können Sie weitere Schritte auswählen, mit gedrückter BEFEHLS-TASTE (Windows: CTRL-TASTE) können Sie auch Arbeitsschritte überspringen.
- 4 Wählen Sie aus dem Popup-Menü des Fensters (schwarzes Dreieck) ALS BEFEHL SPEICHERN...
- 5 In dem folgenden Dialogfenster geben Sie den Namen für den gewünschten Befehl ein.
- 6 Wenn Sie jetzt das Menü BEFEHLE öffnen, finden Sie dort im unteren Teil Ihren neu angelegten Befehl.

Die Dateien für den Befehl werden von Dreamweaver – wie oben unter Objekte beschrieben – im Verzeichnis Configuration/Commands gespeichert.

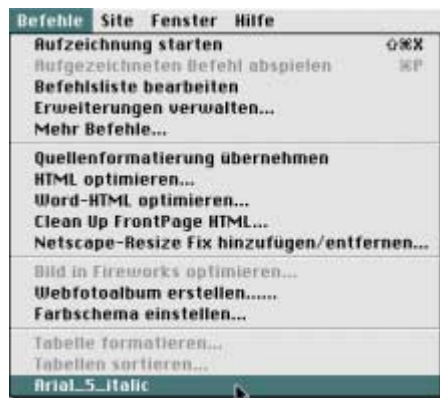


◀ Wenn Sie zwischendurch im Dokument klicken, kann Dreamweaver die Schritte nicht zusammenfassen.

► Befehl verwenden, ändern oder löschen

Um einen Befehl anzuwenden, markieren Sie zuerst das Objekt, auf den der Befehl angewendet werden soll. Wählen Sie den Befehl aus dem Menü BEFEHLE.

Um einen Befehl umzubenenen oder zu löschen, wählen Sie aus dem Menü BEFEHLE: BEFEHLSLISTE BEARBEITEN. Klicken Sie auf den Befehl und ändern den Namen, oder klicken Sie auf LÖSCHEN. Am Ende klicken Sie auf SCHLIESSEN.



◀ Der Befehl wird dem Menü „Befehle“ hinzugefügt.

Menüs anpassen

Mit der Datei `menus.xml` im Ordner `CONFIGURATION/MENUS` können die anderen Menüs verändert werden. Dadurch können Sie das Programm noch stärker an Ihre Arbeitsweisen anpassen: So können Menübefehle neu angeordnet, umbenannt oder entfernt werden und diesen weitere Tastenkombinationen zugewiesen werden.

Seien Sie beim Bearbeiten dieser Datei sehr vorsichtig, da Sie die Originalmenüs nur mit der von Macromedia mitgelieferten Sicherungskopie `menus.bak` wieder herstellen können. Ersetzen Sie Ihre bearbeitete Datei mit einer Kopie der Sicherheitskopie, die Sie dann in `menus.xml` umbenennen.

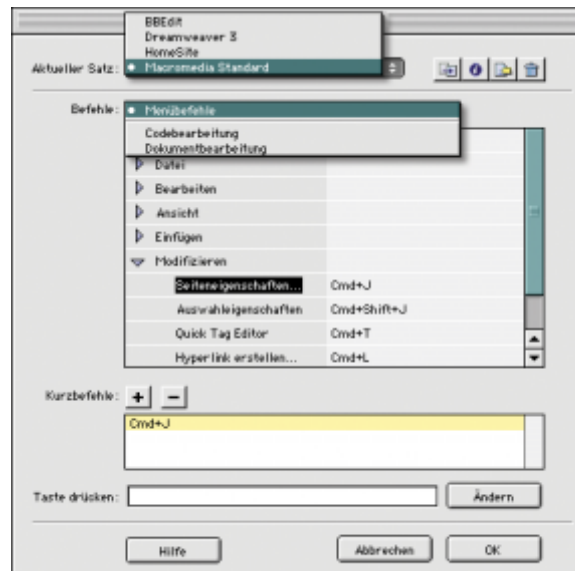
Sie sollten die Menüleisten nur dann bearbeiten, wenn Sie sich gut mit XML auskennen. Bereits kleine Syntaxfehler bewirken, dass wichtige Teile des Programms ignoriert werden.

Tastaturkurzbefehle



In Dreamweaver 4 haben Sie jetzt – wie auch in allen anderen standardisierten Macromedia-Produkten – die Möglichkeit, die Tastaturkurzbefehle an Ihre gewohnte Umgebung anzupassen. Sie können so z.B. anstatt der Default-Einstellung, die alten Dreamweaver-3-Kurzbefehle zusammen mit den neuen von Dreamweaver 4 benutzen. Oder Sie ziehen es vor, die Kurzbefehle Ihres HTML-Editors

Das Fenster ►
„Tastaturkurzbefehle“ mit allen
ausgeklappten Menüs



(Homesite oder BBEdit) zu verwenden. Letztendlich können Sie auch Ihren eigenen Satz (*set*) von Tastaturkurzbefehlen erstellen.

Wählen Sie **BEARBEITEN: TASTATURKURZBEFEHLE...** Es dauert einige Zeit, bis das Fenster erscheint, da die aktuellen Einstellungen aus dem Programm ausgelesen werden müssen. Das gilt übrigens für jeden Wechsel zwischen Kurzbefehlssätzen.

Durch Klicken auf die Schaltflächen oben rechts können Sie den aktuellen Satz

- **DUPLIZIEREN.** In dem erscheinenden Fenster geben Sie im Eingabefeld den neuen Namen des Satzes ein und klicken auf OK. Dieser Satz wird automatisch zum aktuellen Satz.

- **UMBENENNEN.** In dem erscheinenden Fenster ändern Sie den Namen des Satzes und klicken auf OK. Dieser Satz wird automatisch der aktuelle Satz.

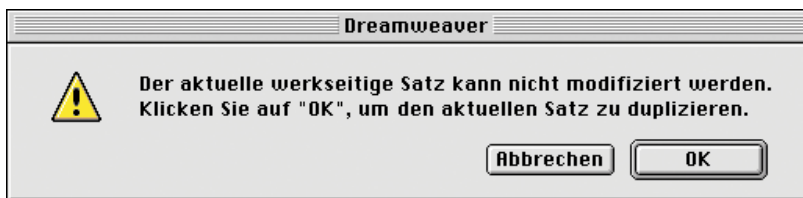
- **SATZ ALS HTML EXPORTIEREN:** Um eine gute Übersicht über die Kurzbefehle zu haben und auch als Dokumentation können Sie den aktuellen Satz als HTML-Dokument exportieren. Klicken Sie auf die Schaltfläche. Geben Sie einen Namen (.html) ein und sichern Sie das Dokument. Leider werden bei dem ausgegebenen Dokument keine Sonderzeichen generiert.

- **SATZ LÖSCHEN.** In dem erscheinenden Fenster wählen Sie in der Liste den zu löschenden Satz und klicken auf LÖSCHEN. Den gerade aktiven (aktuellen) Satz können Sie nicht löschen.

Im Menü **AKTUELLER SATZ** finden Sie die Liste der verfügbaren werkseitig eingestellten Sätze:

- **BBEdit:** Tastaturkurzbefehle von BBEdit (Mac)
- **Dreamweaver 3:** Tastaturkurzbefehle für Dreamweaver-3-Funktionen sowie neue Dreamweaver-4-Tastaturkurzbefehle
- **Homesite:** Tastaturkurzbefehle von Homesite (Windows)
- **Macromedia Standard:** Default-Einstellung

Die voreingestellten Sätze können Sie nicht ändern. Um einen eigenen Satz zu erstellen, duplizieren Sie einen der vorhandenen Sätze und modifizieren die Kopie.



◀ **Diese Meldung erscheint, wenn Sie versuchen, einen werkseitig eingestellten Satz zu ändern.**

Diese Meldung erscheint, wenn Sie versuchen, einen gerade aktiven Satz zu löschen. ▶



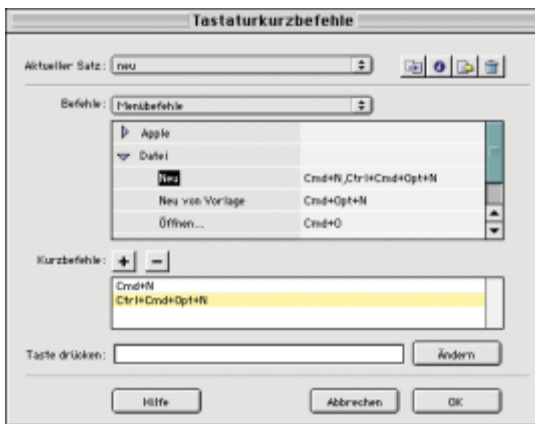
Im Menü BEFEHLE finden Sie die drei Kategorien:

- **Menübefehle:** alle in der oberen Menüleiste des Programms erscheinenden Einträge
- **Codebearbeitung:** alle Kurzbefehle für die Bearbeitung in der Codeansicht
- **Dokumentbearbeitung:** Kurzbefehle, die in unterschiedlichen Bereichen des Programms verfügbar sind (z.B. Aktualisieren F5)

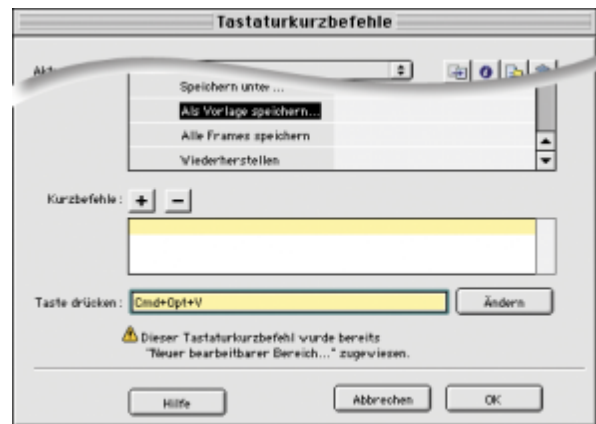
► Meine Kurzbefehle

Mit folgenden Schritten erstellen und editieren Sie Ihre eigenen Tastaturkurzbefehle:

- 1 Wählen Sie eine Voreinstellung im Menü AKTUELLER SATZ, die Sie als Ausgangspunkt verwenden wollen.
- 2 Machen Sie eine Kopie von diesem Satz. Klicken Sie auf die Schaltfläche SATZ DUPLIZIEREN. Benennen Sie Ihre Kopie. Nach einiger Zeit ist das Menü aktualisiert und zeigt den von Ihnen gewählten Namen an.
- 3 Wählen Sie aus der Befehlsliste der Menübefehle den Eintrag DATEI. Klappen Sie das Menü aus, indem Sie auf das Dreieck klicken.
- 4 Wählen Sie den Eintrag NEU aus. Unten im Fenster KURZBEFEHLE wird die aktuelle Tastenkombination angezeigt: BEFEHLSTASTE + N (Win: STRG + N).
- 5 Klicken Sie auf die Schaltfläche MINUS. Das Kürzel wird aus dem Feld und aus der Liste gelöscht. (Wenn Sie jetzt mit OK bestätigen, wird diese Einstellung gespeichert und steht im Programms sofort zur Verfügung.)
- 6 (Klicken Sie auf das Pluszeichen, um einen neuen Kurzbefehl für NEUES DOKUMENT festzulegen. Im Feld TASTE DRÜCKEN blinkt eine Einfügemarke und wartet auf Ihre Tastatureingabe. Drücken Sie gleichzeitig die BEFEHLSTASTE + N. Der neu zugewiesene Kurzbefehl wird als STRG + N im Feld angezeigt.



▲ **Jedem Befehl können bis zu zwei Tastaturkurzbefehle zugeordnet werden.**



▲ **Unten im Fenster werden Meldungen angezeigt, falls Tastenkombinationen ungültig oder bereits durch andere Befehle belegt sind.**

7 Klicken Sie auf **ÄNDERN**. Die neue Tastenkombination wird im Fenster **KURZBEFEHL** und in der Befehlsliste angezeigt.

8 Statt die Schritte 6 und 6 auszuführen, können Sie auch direkt einen Kurzbefehl ändern. Wählen Sie einen Befehl aus der Liste aus. Klicken Sie mit Ihrem Cursor in das Eingabefenster **TASTE DRÜCKEN**. Drücken Sie eine neue Tastenkombination. Klicken Sie auf **ÄNDERN**. Die Aktualisierung der Liste dauert einen Moment.

9 Sie können jedem Befehl zwei Tastaturkurzbefehle zuweisen. Wählen Sie den Befehl **NEU** in der Befehlsliste. Im Fenster **KURZBEFEHL** sehen Sie den ersten Eintrag **STRG + N**. Klicken Sie auf das Pluszeichen. Drücken Sie jetzt die zweite Tastenkombination z.B. **BEFEHLSTASTE + OPTIONSTASTE + CTRL + N**. Klicken Sie auf **ÄNDERN**. Die zweite Kombination wird als **CTRL + CMD + OPT + N** in die Liste eingetragen.

Am Ende klicken Sie auf **OK**. Die von Ihnen getroffenen Einstellungen werden in das Programms übernommen und stehen sofort zur Verfügung.

Weitere Hinweise für das Arbeiten mit Tastaturkurzbefehlen finden Sie in der Online-Hilfe.



Die Macromedia-Default-Einstellungen finden Sie als HTML-Dokument auf der beiliegenden CD-ROM unter 075custom/mm_shortcuts_default.html

Erweiterungen

Erweiterungen (*extensions*) sind Plug-Ins, mit denen Sie den Funktionsumfang von Dreamweaver erweitern können. Hierzu gehören unterschiedlichste Arten von Erweiterungen, z.B. für das Formatieren von Tabellen, neue Verhaltensweisen, Anbindung von Datenbanken, Skripting-Support etc. Sie können Erweiterungen vom Macromedia Exchange Server oder den Websites von Drittanbietern herunterladen und mit dem Extension Manager installieren und verwalten oder Ihre eigenen Erweiterungen schreiben und mit dem Rest der Welt teilen (siehe unten).

► Exchange: Erweiterungen austauschen

Auf der Exchange Website von Macromedia gibt es zu den Programmen Flash, Dreamweaver und UltraDev neben dem Forum (**HILFE: MACROMEDIA ONLINE-FORUM**) und Support (**HILFE: ULTRADEV-SUPPORT ZENTRUM**) vor allem die Möglichkeit, zwischen Hunderten von sehr nützlichen Erweiterungen zu wählen. Die Seiten von Exchange sind zur Zeit noch in englischer Sprache verfasst. Sinn des Exchange Servers ist es, dem Entwicklerumfeld von Macromedia-Produkten eine offene Plattform zum Austausch von Wissen und Anwendungen zu bieten. Der hier angebotene Support und die Erweiterungen sind in der Regel unentgeltlich.

Die Website von Macromedia gehört – aufgrund der regen Aktivität im Exchange-Bereich – zu den weltweit bestbesuchten Websites. Anfang 2001 lag sie mit über 11 Millionen Visits pro Monat noch vor Napster!

Mehr zu Macromedia Exchange finden Sie im Kapitel Online auf Seite 308.



► Erweiterung suchen, herunterladen und installieren

Wählen Sie HILFE: DREAMWEAVER UND ULTRADEV ERWEITERN, um die Verbindung zum Exchange Server herzustellen. In Ihrem Browser-Fenster sehen Sie die Startseite der deutschen Exchange Site. Von dort aus können Sie in thematisch gegliederten Übersichten nach Erweiterungen suchen oder diese mit der Online-Suche finden.

Haben Sie eine Erweiterung gefunden, die Sie testen möchten, haben Sie die Möglichkeit, diese direkt von der Website aus zu installieren oder erst auf Ihre Festplatte herunter zu laden. In jedem Fall müssen Sie sich jetzt auf der Exchange Website als User registrieren. Ihre Zugangsbestätigung erhalten Sie in der Regel unverzüglich per E-Mail.

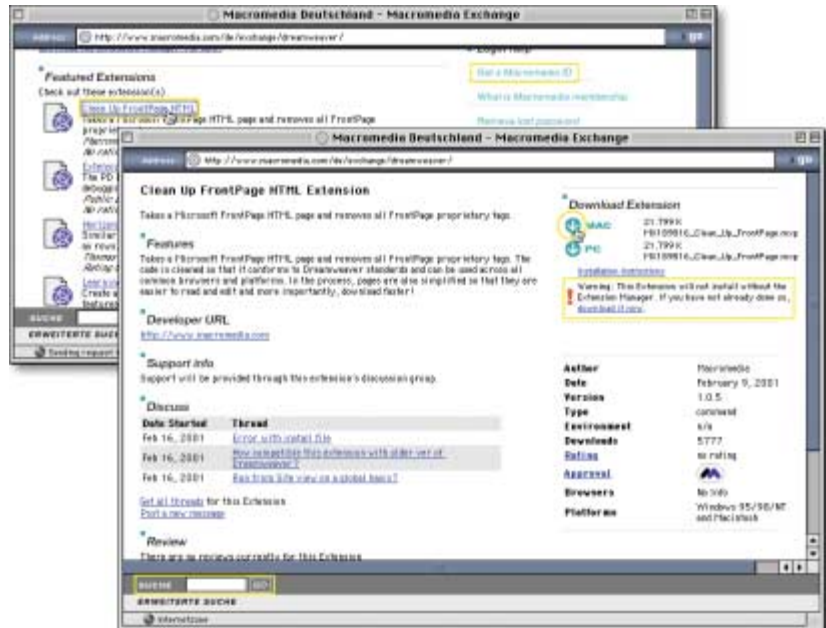
► Extension Manager



Falls der Extension Manager (der zuweilen auch noch Package Manager genannt wird) noch nicht auf Ihrem Rechner installiert ist, müssen Sie ihn zuvor vom Exchange Server herunterladen und installieren. Starten Sie den Extension Manager aus Dreamweaver oder UltraDev entweder mit BEFEHLE: ERWEITERUNGEN VERWALTEN... oder HILFE: ERWEITERUNGEN VERWALTEN...

Zum Herunterladen klicken Sie auf der Webseite auf den Download-Link der Erweiterung. Wenn Sie die Erweiterung direkt auf der Website öffnen, erfolgt die Installation durch den Extension Manager automatisch. Wollen Sie die Erweiterung

Macromedia Exchange Deutschland bietet eine reiche Auswahl unterschiedlicher Erweiterungen. Mit „Suche“ können Sie Erweiterungen mit Hilfe von Suchbegriffen finden. Für den Download müssen Sie sich registrieren und erhalten eine Macromedia ID. In diesem Beispiel laden wir eine Erweiterung zur Bereinigung von FrontPage-HTML für Mac herunter. Für die Installation der Erweiterungen benutzen Sie den Extension Manager, den Sie auch von dieser Site downloaden können.

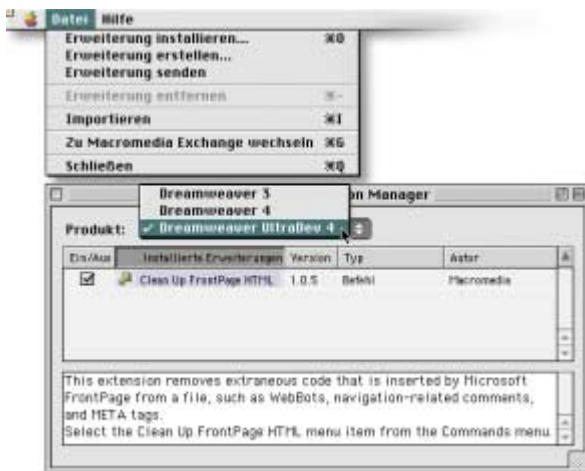


auf Ihre Festplatte downloaden, speichern Sie sie in Configurations/Downloaded Extensions. Macromedia Erweiterungs-Packages haben die Endung (suffix) .mxi.

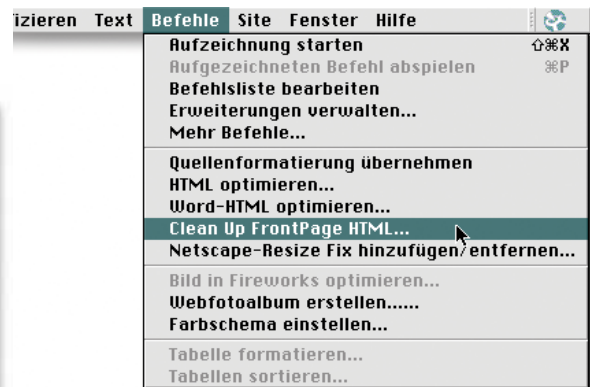
Um das Erweiterungs-Package zu installieren, doppelklicken Sie auf die Datei oder öffnen Sie sie direkt aus dem Extension Manager mit DATEI: ERWEITERUNG INSTALLIEREN... (BEFEHLS-TASTE + O). Es erscheint ein Fenster, in dem Sie die gewünschte Erweiterung im Ordner Downloaded Extensions auswählen können. Da es sich bei der Erweiterung um eine eigenständige Anwendung handelt, folgt noch ein Lizenzvertrag, den Sie akzeptieren müssen, bevor die Erweiterung installiert wird.

Die Erweiterung wird dann in der Liste im Fenster des Extension Managers mit Name, Versionsnummer, Typ und Autor angezeigt. Ganz links in der Anwendung ist ein Auswahlkästchen, mit dem Sie die Anwendung an- und ausschalten können. Die angeschalteten Erweiterungen sind auch dann in Dreamweaver verfügbar, wenn der Extension Manager nicht aktiv ist. Auf einige Anwendungen können Sie erst nach einem Neustart von Dreamweaver zugreifen.

Möchten Sie die Erweiterung komplett entfernen, klicken Sie die BACKSPACE-TASTE oder wählen Sie DATEI: ERWEITERUNG ENTFERNEN. Um die Erweiterung erneut zu verwenden, muss sie wieder installiert werden.



▲ Der Extension Manager mit ausgeklappten Menüs. Im Popup-Menü Produkt wählen Sie die Anwendung, in der Sie eine Erweiterung verwalten wollen: in diesem Fall Dreamweaver UltraDev 4. Im oberen Fenster sehen Sie die Liste der installierten Erweiterungen mit den Spalten Name, Versionsnummer, Typ und Autor. Im unteren Fenster sind die meist englischen Erläuterungen zur Anwendung.



▲ Die Erweiterung „Clean Up FrontPage HTML“ steht sofort nach der Installation des Extension Managers in Dreamweaver zur Verfügung.

► Eigene Erweiterungen

Weitere detaillierte Hinweise, wie Sie Dreamweaver-Erweiterungen selbst erstellen, finden Sie in der Online-Hilfe „Dreamweaver und UltraDev erweitern“.

Wenn Sie soweit sind, selbst Dreamweaver-Erweiterungen zu erstellen und vielleicht sogar zu veröffentlichen, hat Macromedia die notwendigen Hilfestellungen, Dokumentationen und Prozesse im Programm und auf dem Exchange Server bereitgestellt.

Wenn Sie **HILFE: ERWEITERUNGEN ERSTELLEN UND ABSCHICKEN** wählen, wird Ihnen auf der im Browser aufgerufenen Seite der Zugang zu den Dokumentationen auf dem Exchange Server ermöglicht. Die meisten dieser Seiten sind zur Zeit noch in englischer Sprache verfasst.

Damit Ihre Erweiterung das offizielle Macromedia-Approved-Siegel erhält, müssen Sie bestimmten Standards der Programmierung und Benutzerführung genügen. Auf den Seiten

- http://dynamic.macromedia.com/bin/MM/exchange/dreamweaver/about_testing.jsp

- http://dynamic.macromedia.com/bin/MM/exchange/ultradev/about_testing.jsp

finden Sie genaue Anweisungen und Spezifikationen für das Erstellen und Testen der Erweiterungen, z.B. eine PDF-Dokumentation des MXI-Formats.

Hinweise

- **Standarddateityp ändern:** Wenn Sie **DATEI: ÖFFNEN** wählen, werden im Dialogfeld standardmäßig alle erkannten Dateitypen angezeigt. Sie können die Reihenfolge der Einträge im Popup-Menü ändern (z.B. ASP-Dateien als default festlegen) und neue Dateitypen in das Menü einfügen.

- **Dialogfelder anpassen:** Sie können Größe und Erscheinungsbild jedes Dialogfelds optimal Ihren Erfordernissen anpassen.

- **Profil für das Formatieren des HTML-Quellcode einstellen:** Die Art, wie der Quellcode dargestellt wird, ob Groß- oder Kleinschreibung von Tags, Größe der Tabs, Farbe der Tags und Attribute etc. Diese Modifikationen gehen weit über die Möglichkeiten von Voreinstellungen (**BEARBEITEN: VOREINSTELLUNGEN...**) hinaus.

- **Interpretation und Darstellung von Drittanbieter-Tags:** Wie werden Drittanbieter-Tags (z.B. ASP, JSP, PHP, ColdFusion) von Dreamweaver beim Öffnen interpretiert? Wie werden diese Tags im Dokumentfenster dargestellt?

- **Browser-Profil:** Sie können die einzelnen Profile der Ziel-Browser (Kompatibilität einer Seite mit Ziel-Browsern überprüfen) modifizieren oder neue Profile erstellen.

Wir haben in diesem Buch darauf verzichtet, auf der beiliegenden CD-ROM Erweiterungen anzubieten, da Sie sich aktuelle Erweiterungen besser aus dem Internet herunterladen können. Neben Macromedia Exchange gibt es eine ganze Reihe von Websites von Drittanbietern.

Eine Liste von Sites, die Erweiterungen – zum Teil auch kommerzielle Packages – anbieten, finden Sie auf der Website zum Buch: www.dream-book.de sowie im Anhang.

DYNAMISCHER CONTENT

Mehr als die Hälfte aller Websites werden noch in diesem Jahr Ihr Angebot durch Anwendungsserver und Datenbanken erweitern. Das bedeutet, dass früher oder später jeder Webdesigner mit der Aufgabe konfrontiert wird, nicht nur ein hübsches Look and Feel, sondern auch die notwendige Funktionalität und Interaktivität in die Seiten einzubinden.

Klassischer Ablauf ist, der Screendesigner gestaltet die Oberfläche, der Webdesigner baut die Seite in HTML auf, der Programmierer bindet die Datenbank an. Die Schnittstellen sind klar, jedoch kennt sich der Programmierer z.B. besser in Java aus als in HTML. Der Webdesigner wiederum fühlt sich mit den fremden Tags im Sourcecode unwohl. Er möchte sehen, was er tut.

Es gibt zwar eine Reihe von Tools, die die Arbeit erleichtern sollen, jedoch fehlte bisher eine plattformübergreifende Umgebung. Eine solche Umgebung ist UltraDev. Als Erweiterung von Dreamweaver gibt UltraDev dem Webdesigner zum ersten Mal einen visuellen Editor an die Hand, mit dem es möglich ist, dynamischen Content auf sehr effektive Weise in die Seiten einzubinden.

Dieses Kapitel zeigt Ihnen nur die Grundlagen: Was dynamischer Content ist, welche Voraussetzungen dafür nötig sind, wie Sie dynamischen Content erzeugen und welche zentrale Rolle das Programm dabei spielt. Mehr würde den Rahmen dieses Buches sprengen.



Um alle Funktionen von UltraDev kennen zu lernen, gehen Sie auf die Website von Macromedia oder schauen Sie in das Buch Dreamweaver UltraDev 4 von Herbert Bauer.

Statische versus dynamische Seiten

Eine Website kann aus sehr unterschiedlichen Seiten bestehen, die sehr differenzierte Funktionen abdecken. Nehmen Sie z.B. das Impressum einer Site. Die Informationen dieser Seite werden nur selten geändert, sie haben einen eher statischen Charakter. Auch ein einfaches interaktives Kontaktformular ist in diesem Sinne statisch, da alle Elemente fest in der Seite verankert sind und nur der Benutzer die Seite ändert, indem er z.B. Daten eingibt.

Werden jedoch auf einer Seite selbstaktualisierende Inhalte dargestellt, Berechnungen gemacht, Benutzereingaben überprüft, individuelle Darstellungen gewählt, oder findet zwischen Webserver und Benutzer eine echte Interaktivität statt, handelt es sich in jedem Fall um dynamische Seiten.

Webanwendungen

Eine Webanwendung (*web application*) besteht aus mehreren statischen und dynamischen Seiten. Beide Arten sind – vereinfacht gesagt – reine Textdateien (ASCII).

Beide enthalten entweder HTML oder JavaScripte und werden vom Webserver an den Client (Browser) weitergeleitet. Die in den Seiten enthaltenen Scripte oder Markups unterscheiden sich jedoch dadurch, ob sie vom Webserver nur weitergereicht und auf dem Client angezeigt werden oder auf dem Server generiert und ausgeführt werden. So werden JavaScript-gesteuerte Verhaltensweisen (DHTML z.B. onmouseover-Bild einblenden) clientseitig ausgeführt, während an anderer Stellen JavaScript serverseitige Aktionen auslösen kann.

Solche serverseitigen Skripte ermöglichen erweiterte Interaktionen. Das Serverskript kann zum Beispiel den Server anweisen, bestimmte Daten aus einer Datenbank zu beziehen. Bevor die Seite an den Browser weitergereicht wird, werden die Daten in den HTML-Code der Seite eingefügt. Beispiele für typische Webanwendungen sind Suchseiten, Warenkorb, Zugriffsverwaltungen und Seiten zur Datenbankpflege. Webanwendungen sind also Programme mit einer erweiterten Logik bzw. Funktionalität.

Einfache Webanwendungen können – mit einem entsprechenden Plug-In – direkt auf dem Webserver implementiert werden (z.B. Apache-Webserver mit Servlet und JSP Engine). In vielen Fällen wird jedoch eine klare Trennung von Webserver und Anwendung praktiziert, wobei diese auf einem Anwendungsserver (*application server*) ausgeführt wird (z.B. IBM WebSphere).

Es benötigt nicht jede Webanwendung automatisch eine Datenbank, wenn keine Daten bezogen oder wieder zurückgeschrieben werden müssen. Dies ist bei einfachen Anwendungen der Fall, wo Berechnungen angestellt werden, die auf Anwendereingaben basieren und nicht gespeichert werden müssen oder z.B. per E-Mail weiterversandt werden.

Server und Client

Wenn Sie eine statische HTML-Seite einer Website aufrufen, bedeutet das in der Regel, dass eine Interaktion zwischen Ihrem Browser (Client) und der Webserver-Software (Server) ausgeführt wird. Dabei stellt der Client eine Anfrage (HTTP request) an den Server: z.B. eine URL `www.kilde.com/index.html`, woraufhin der Server die Seite an den Client weiterreicht.

Anwendungsserver und Datenbank

Bei Aufruf einer dynamischen Seite verläuft die Interaktion komplexer. Der Client macht die Anfrage beim Webserver. Die entsprechende Seite wird nun nicht direkt vom Webserver verarbeitet, sondern aufgrund einer bestimmten Dateiendung (z.B. *.jsp) wird die Anfrage an den Anwendungsserver weitergereicht und ausgeführt. Innerhalb der Verarbeitung werden z.B. die benötigten Daten aus der Datenbank

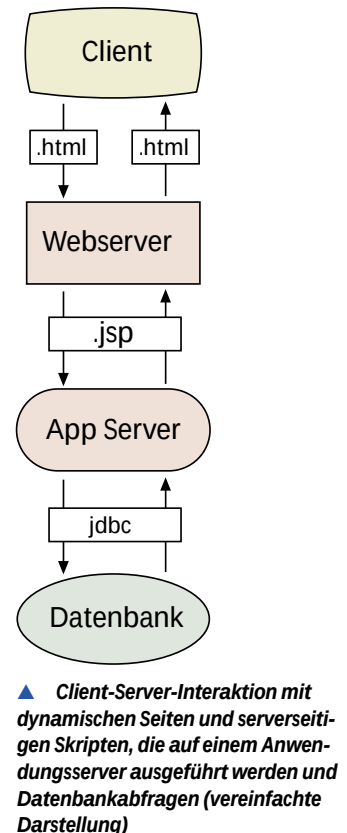
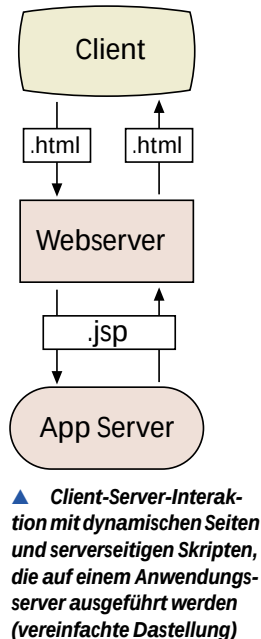
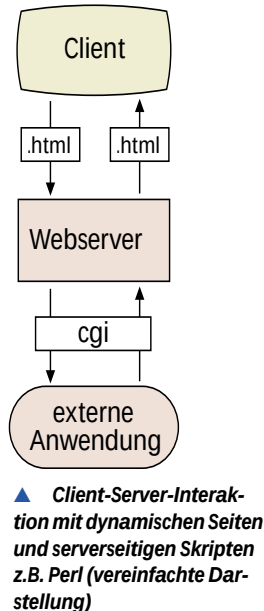
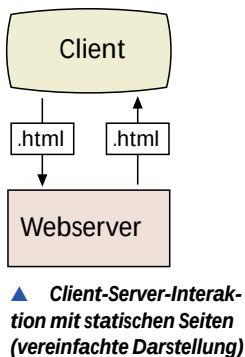
gelesen oder in die Datenbank zurückgeschrieben. Das Ergebnis – HTML-Code mit integrierten aktuellen Daten – wird an den Webserver zurückgegeben und auf dem Browser (*Client*) dargestellt.

Der Anwendungsserver ist Dreh- und Angelpunkt der Interaktion und kann dabei folgende Funktionen wahrnehmen:

- **Anwendungen:** Er führt Programme (*business applications*) aus und/oder ermöglicht, EJBs auszuführen (*EJB container*).
- **Administration:** Er verwaltet die Site z.B. Sicherheitsroutinen (*security, login*) etc.
- **Workload Management:** Er organisiert die Lastverteilung im internen Netz.

Dreamweaver UltraDev unterstützt z.B. folgende Anwendungsserver: IBM WebSphere, Microsoft Internet Information Server und Cold Fusion Server.

Die Datenbank enthält – vereinfacht gesagt – nur die in Tabellen organisierten Informationen (Daten). Diese Daten können über Datenbanktreiber (z.B. JDBC oder JDBC/ODBC-Bridge) dem Anwendungsserver zur Verfügung gestellt werden. Dreamweaver UltraDev unterstützt u.a. folgende Datenbanken über die Datenbanktreiber ODBC, JDBC und/oder ADO: Oracle, Sybase, Informix, Microsoft SQL Server und Microsoft Access.



Lastverteilung und Cloning

Alle Prozesse können an verschiedenen Stellen innerhalb eines Netzwerks ablaufen. Die einzelnen Komponenten können im gleichen Rechner (*node*) – aber auch auf anderen Rechnern, z.B. auf der anderen Seite der Erde ausgeführt werden. Entscheidend hierbei ist, an welcher Stelle die Logik – das berechnende Programm – ausgeführt wird.

Da der Aufruf dieser Prozesse zwischen mehreren Hardware- und Softwarekomponenten verteilt ist, erhöhen sich Traffic und Verarbeitungszeit. In Großprojekten, bei wachsenden Zugriffen auf die Site, muss die Konfiguration skalierbar bleiben. Die einzelnen Programmkomponenten werden funktional aufgesplittet und/oder geklont (*dupliziert*) und können dann im Netzwerk verteilt operieren.

Proprietäre Tags und Server Pages

Die Anbindung von PHP mit MySQL wird zur Zeit von Macromedia nicht unterstützt.

Seit Ende März wird die Anbindung von Dreamweaver UltraDev an PHP durch die Erweiterung PHAkt (www.interakt.ro/) ermöglicht.

Es gibt eine ganze Reihe unterschiedlicher Technologien, dynamischen Content zu erzeugen. Im Rahmen dieses Buches werden wir nicht auf Vorzüge und Details eingehen können, sondern nur einen Überblick geben.

Alle von Anwendungsservern generierten Seiten sind – abgesehen von Applets – HTML-Derivate. Vereinfacht gesagt, werden alle proprietären Tags durch dynamische HTML-Inhalte ersetzt. Mit dem zum Anwendungsserver passenden Editor können die Seiten im WYSIWYG-Modus bearbeitet werden.

Der große Vorteil von Dreamweaver UltraDev ist, dass das Programm verschiedene proprietäre Tags lesen, interpretieren, verarbeiten und im WYSIWYG-Modus darstellen kann: ASP, CFML und JSP.

- **ASP** (*Active Server Pages*) sind eine reine Microsoft Lösung, die nur in Verbindung mit dem Microsoft Internet Information Server (oder anderen ähnliche Microsoft-Produkten der Net-Technologie) laufen. Am einfachsten lassen sich ASPs mit Microsoft Frontpage bearbeiten.

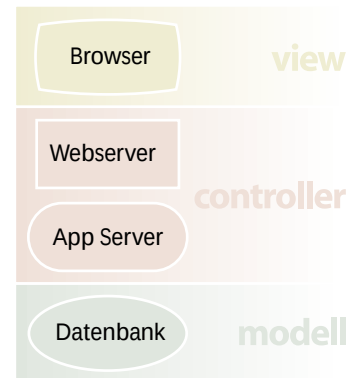
- **CFML** (*ColdFusion Markup Language*) sind Seiten mit proprietären Tags, die durch das Programm ColdFusion von Allaire (gehört seit Januar 2001 zu Macromedia) erzeugt werden.

- **JSP** (*JavaServer Pages*) werden auf allen Anwendungsservern verwendet, die Java-Technologie von Sun Microsystems unterstützen (z.B. IBM WebSphere). Die proprietären Tags in den Seiten enthalten entweder Code zum Aufruf weiterer Java-Klassen, Servlets, JavaBeans, oder EJBs. Ausführbarer Java-Code (z.B. JDBC-Verbindungen) kann aber auch direkt in die Seiten integriert werden.

Zum Beispiel Java

Java ist eine objektorientierte Programmiersprache, die plattformunabhängig und für Netzanwendungen ausgelegt ist, sowie hohe Sicherheitskriterien erfüllt. Die in Java verwendeten Elemente, z.B. Klassen, sind als Objekte organisiert und unterliegen eindeutigen hierarchischen Strukturen. Alle auf Java aufsetzenden Technologien folgen diesen Grundregeln.

Das für Java typische Model View Controller- Prinzip (MVC) ► beschreibt die klassischen Funktionen der Netzwerkskomponenten: Betrachten (view), Steuerung, Berechnung (controler), Datenmodell (model).



► Klasse/Objekt

Eine Java-Klasse ist ein Bauplan (*blueprint*) einer Funktion. Ein Objekt ist schließlich die Realisierung einer nach diesem Bauplan erstellten Klasse. Eigenständige Java-Objekte sind der Bestandteil einer Anwendung mit weiteren Objekten. In der Regel werden Teile der Anwendung lokal, andere Teile remote ausgeführt. Die Objekte können also beliebig im Netzwerk verteilt sein: z.B. ein Objekt auf einem Anwendungsserver in Hamburg, ein weiteres auf einem Applikation-Server in Frankfurt, ein drittes auf einem Anwendungsserver in Los Angeles.

► Servlet

Ein Java Servlet kann man als kleine Java-Anwendung bezeichnen, welche HTML generiert. Wenn also ein Client ein Servlet aufruft, wird die Anwendung gestartet, führt Berechnungen durch, greift auf die Datenbank zu und gibt das Ergebnis als HTML-Code an den Webserver zurück. Servlets werden entweder in der Servlet Engine innerhalb des Webserver oder der Servlet Engine auf dem Anwendungsserver ausgeführt.

► JavaBeans™

Diese eigenständigen Komponenten bestehen meistens aus mehreren Klassen bzw. Objekten. Im Gegensatz zu einem einzelnen Objekt mit einfacher Funktionalität, beinhalten JavaBeans-Komponenten erweiterte Funktionalität. So führen JavaBeans in sich abgeschlossene Operationen durch, ohne auf andere Objekte zugreifen zu müssen. Damit eine Java-Komponente zur JavaBeans wird, müssen bestimmte Kriterien erfüllt sein (z.B. Serialisierbarkeit). JavaBeans können in einer normalen Java-Umgebung (*virtual machine*) laufen oder auf dem Anwendungsserver ausgeführt werden.

► Enterprise JavaBeans™ (EJB)

sind eine Weiterentwicklung von JavaBeans, die insbesondere für E-Commerce-Anwendungen wichtige Aspekte enthalten. Dies sind u.a. Transaktionalität – die

Durchführung von Datenbankvorgängen mit der Möglichkeit Ausgangszustände wiederherzustellen (*rollback*). Ferner enthalten sie von Haus aus Funktionen für Persistenz, Sicherheit, Skalierbarkeit und Thread Management etc., die normalerweise aufwändig von Hand programmiert werden müssten. EJBs werden ausschließlich auf einem Anwendungsserver ausgeführt.

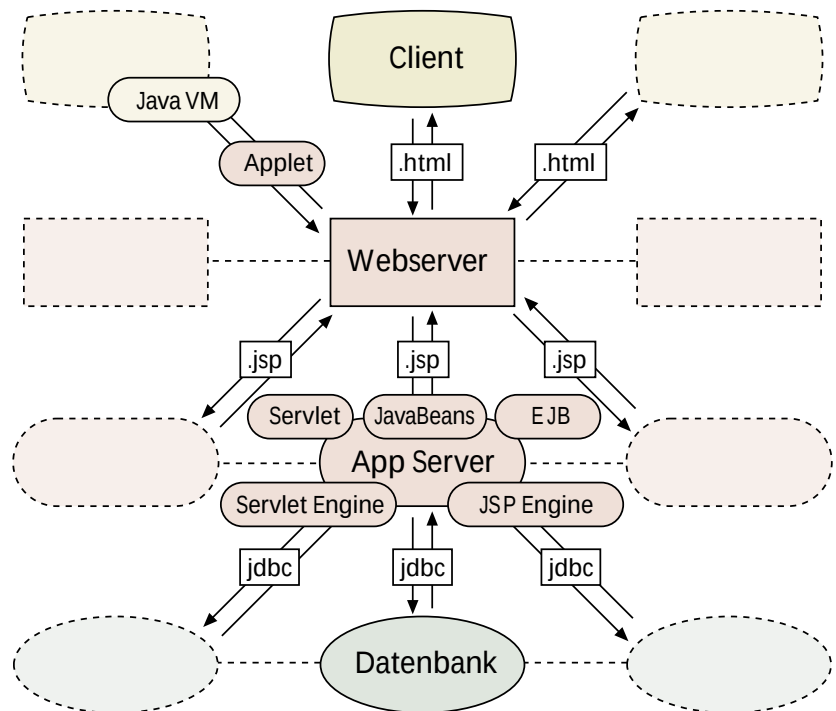
► Applet

Java Applet ist eine Java-Anwendung, die vom Server auf den Client geladen wird und dort von der in den Browser integrierten Java Virtual Machine (JVM) ausgeführt wird. Der Vorteil ist eine komplette Unabhängigkeit, d.h., das vollständig geladene Applet kann auch dann ausgeführt werden, wenn keine Verbindung mehr zwischen Server und Client besteht. Der Nachteil ist, dass große Anwendungen den Browser schnell auslasten.

► JavaScript

ist eine in HTML integrierte Scriptsprache, die den Leistungsumfang des Browsers um zahlreiche Funktionen erweitert. Das Script wird durch den Browser ausgeführt. JavaScript und CSS, allein oder in Kombination, werden auch als dynamisches HTML bezeichnet. JavaScript hat – außer dem Namen – nichts mit Java gemeinsam.

Stark vereinfachte Darstellung ►
 eines Distributed Networking am
 Beispiel von Java:
 Mehrere Clients (Browser) können
 gleichzeitig unterschiedliche Anfra-
 gen an einen Webserver richten. Der
 Webserver kann diese Anfragen an
 andere Webserver weiterleiten.
 Bei dynamischem Content werden die
 Anfragen an den Anwendungsserver
 weitergeleitet, die Anwendungen auf
 unterschiedlichen im Netzwerk
 verteilten Servern gestartet. Diese
 Anwendungen wiederum machen
 unabhängig voneinander
 Datenbankabfragen oder starten
 ihrerseits Anwendungen.
 Die Ergebnisdaten fließen auf dem
 gleichen Weg an den Client zurück
 (vereinfachte Darstellung).



DREAMWEAVER ULTRADEV

UltraDev ist eigentlich eine sehr umfangreiche Extensionsammlung, die von Macromedia entgeltlich vertrieben wird: und zwar nicht als Erweiterung, sondern als komplettes Paket (bzw. Update von Dreamweaver). UltraDev ist eine universelle Schnittstelle zwischen dem WYSIWYG-Editor Dreamweaver und datenbankgestützten Anwendungen.

Obwohl ich Designer und nicht Techniker bin, ist die Macht – die man mit einer echten Anwendung hat – faszinierend. Diese Macht ist jedoch auch gefährlich, wenn UltraDev von Usern verwendet wird, denen die nötigen Grundlagen fehlen. Dies resultiert dann häufig in E-Commerce-Applikationen mit Sicherheitslücken groß wie Scheunentore und Verlusten umfangreicher Datenbestände. Auf der Client-Seite ist der angerichtete Schaden begrenzt, serverseitig stehen oft große Werte auf dem Spiel.

Ich hörte von einem Fall, bei dem eine mit Drumbeat erstellte Page durch eine unglückliche Parameterübergabe o.Ä. eine komplette Datenbank mit wichtigen Kundendaten gelöscht wurde.



Wenn Sie noch nicht mit UltraDev arbeiten, machen Sie Ihre ersten Schritte und laden Sie sich eine 30-Tage-Trial-Version von der Macromedia Website oder nehmen die Version auf unserer CD-ROM.

Also überlegen Sie genau, was Sie tun. Gehen Sie planerisch mit Datenbanken und Anwendungsserver um und verlangen Sie regelmäßige Backups der Anwendungsumgebung.

Arbeiten mit UltraDev

Dynamische Seiten mit UltraDev erzeugen Sie in der Regel wie folgt:

- Zuerst erstellen Sie das Seitenlayout einer statischen Seite.
- Als Nächstes definieren Sie eine Datenquelle (z.B. einen Datensatzgruppe).
- Der dynamische Inhalt aus der zuvor definierten Datenquelle wird hinzugefügt.
- Die Funktionalität der Seite wird durch die Befehlstaste des Serververhaltens erweitert.

► Seitenlayout

In dem Layout Ihrer Seite platzieren Sie die gewünschten statischen Elemente (z.B. Grafik, Texte, Links) sowie die Elemente, die später dynamischen Content enthalten sollen (z.B. eine Tabelle mit vorgesehenen Datenfeldern).

► Datenquelle definieren

Um dynamischen Content in Ihre Seite einzubinden, müssen Sie als Nächstes die Datenquelle definieren, aus der die Informationen kommen sollen. Die von Ihnen ausgewählten Datenquellen (z.B. Datensatzgruppen) werden in der Datenbindungenpalette gelistet und verwaltet.

► Dynamischen Inhalt hinzufügen

Ohne sich über zugrunde liegende Serverskripte Gedanken machen zu müssen, können Sie jetzt Ihrer Seite dynamischen Inhalt hinzufügen.

Sie können den Content

- an der Einfügemarke einfließen lassen,
- einen String (eine Textzeichenkette) ersetzen lassen,
- oder in ein HTML-Attribut einfügen. So kann dynamischer Inhalt z.B. das Attribut src eines Bildes definieren.

Den einzusetzenden dynamischen Inhalt wählen Sie aus einer beliebigen Datenquelle in der Datenbindungenpalette (z.B. das Feld einer Datensatzgruppe, die Eigenschaft eines Serverobjekts etc.). UltraDev setzt dann an der betreffenden Stelle ein Serverskript in die Seite ein, das den Server die Daten von der ausgewählten Datenquelle zum HTML-Code der Seite übertragen lässt.

► Serververhalten hinzufügen

Als Nächstes wird die Seite mit serverseitiger „Intelligenz“ versehen. Sie definieren für die Seite verschiedene Serververhalten. Das Script (z.B. Java, VBScript oder ColdFusion) wird nicht im Browser, sondern auf dem Server ausgeführt.

UltraDev bittet Ihnen eine Reihe vordefinierter Serververhalten an. Zum Beispiel können Sie das Serververhalten so einstellen, dass Sie von einem auf der Seite dargestellten Datensatz den nächsten oder vorherigen Datensatz der Datenbank anzeigen lassen. Weiter bietet Ihnen UltraDev die Möglichkeit, eigene Serververhalten selbst zu erstellen oder von Dritten programmierte Serververhalten zu verwenden.

► LiveObjects

Mit den von UltraDev zur Verfügung gestellten Live-Objekten lassen sich mehrere Serververhalten gleichzeitig in die Seite einfügen. So können z.B. komplexe Navigationen für Datensätze oder auch Master-/ und Detailseiten erstellt werden.

► LiveData

In UltraDev lassen sich dynamische Inhalte direkt darstellen. Hierzu übernimmt UltraDev direkt die Daten vom Anwendungsserver und stellt sie innerhalb der Seite dar. Dies ist sehr praktisch und zeitsparend, da die Seite während der Entwicklung nicht immer auf dem Remote-Server in der Umgebung des Anwendungsservers getestet werden muss, um eine realistische Darstellung des dynamischen Inhalts zu bekommen.

► Ein erster Anlauf

Sie haben grundsätzlich folgende drei Möglichkeiten, einen Anwendungsserver aufzusetzen: entweder direkt auf Ihrem Rechner oder im lokalen Netzwerk oder aber auf einem entfernten Server im Internet.

Da PHP durch UltraDev zum Zeitpunkt dieses Workshops nicht unterstützt wird, haben wir uns entschieden, eine ASP-Umgebung zu testen. Zuerst versuchten wir im Internet bei Free WebSpace Providern einen Testaccount einzurichten. Das hätte den Vorteil, den Anwendungsserver im Internet erreichbar zu haben. Wir haben eine Reihe von Providern durchprobiert, immer unter den beiden Aspekten: Unterstützt der Server ASP und kann die Site per FTP gewartet werden. Das Ergebnis war niederschmetternd: Unser unter Windows 2000 laufendes UltraDev 4 (beta) war – aus welchem Grund auch immer – nicht im Stande, eine funktionierende FTP-Verbindung zur Testsite herzustellen.

Seit Ende März wird die Anbindung von Dreamweaver UltraDev an PHP durch die Erweiterung PHAKT (www.interakt.ro/) ermöglicht.

► Lokale Anwendung – entfernte Datenbank

Wir änderten die Strategie und entschlossen uns, einen lokalen ASP-Server mit einer entfernten MySQL-Datenbank zu verbinden. Zusätzlich sollten Macs im lokalen Netzwerk auf die Testsite des ASP-Servers zugreifen können.

Unter Windows 2000 ist der Microsoft Internet Information Server (IIS 5) normalerweise vorinstalliert. Nachdem die entsprechenden Einstellungen für ASP gemacht wurden und die Verbindung zur entfernten MySQL-Datenbank über einen Datenbanktreiber (z.B. myODBC) hergestellt war, musste die Site noch auf dem lokalen Server in einem Verzeichnis publiziert werden, auf das wir auch mit dem Macintosh (Mac) zugreifen konnten.

Aktuelle Listen von Free WebSpace Providern finden Sie unter www.freewebhost.de und www.freewebsiteproviders.com

► Anwendungsserver vorbereiten

Unter Windows wird die ASP-Umgebung des Anwendungsservers in einem eigenen Verzeichnis eingerichtet. Hier wird auch – mittels Datenbanktreiber – die Verbindung zur Datenbank hergestellt. Dann wird das Verzeichnis des Webservers mit der ASP-Entwicklungsumgebung angelegt, auf das UltraDev und der Browser zugreifen können. In unserem Beispiel ein Netzwerksordner namens wwwroot im lokalen Netzwerk.

Die Schritte des Einrichtens des Anwendungsservers und der Datenbank wollen wir hier nur anreißen. Schauen Sie hierfür bitte in die UltraDev-Online-Hilfe und die Dokumentation der entsprechenden externen Komponenten (ASP, MySQL etc.).

► Datenbank vorbereiten

Für unseren Test mit UltraDev benötigten wir jetzt noch eine einfache Tabelle, die in der Datenbank eingerichtet wurde und aus folgenden Feldern bestand: ID, Vorname, Nachname, E-Mail, Telefon. Anfänglich versuchten wir es mit einer Excel-

Wenn Sie mit Access vertraut sind, können Sie damit eine lokale Tabelle für den Test aufsetzen.

Tabelle (siehe Abbildung) – ohne Erfolg. Die Anbindung an eine MySQL-Tabelle auf einem Server in Frankfurt klappte hingegen auf Anhieb.

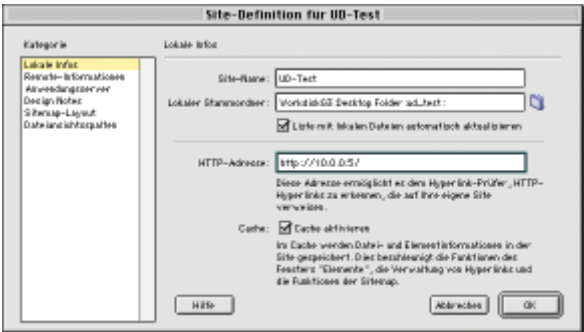
	A	B	C	D	E	F	G
1	ID	Vorname	Nachname	Email	Telefon	user	password
2	1	Joerg	Kilian	jkilian@kilde.com	49405703307		
3	2	Ove	Sander	ove@anm.de			
4	3	Jan	Schliemann	jschliemann@kilde.com			

◀ Die Excel-Tabelle des ersten Tests

► UltraDev einrichten

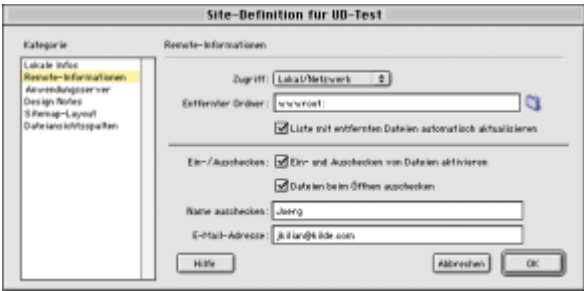
Die wesentlichen Einstellungen zur Verbindung von UltraDev mit Anwendungs-
server und Datenbank werden in SITE: SITES DEFINIEREN... vorgenommen:

● **LOKALE INFOS:** Sitename, lokaler Stammordner, die HTTP-Adresse und Site-Cache werden hier eingestellt. Der Webserver in unserem Fall hat die lokale IP-Adresse: 10.0.0.5 Greifen Sie auf den Webserver vom gleichen Rechner aus zu, so geben Sie statt einer IP-Adresse „localhost“ ein.



◀ Das Fenster „Site-Definition für UltraDev-Test: Lokale Infos“

● **REMOTE-INFORMATIONEN:** Hier wird die Art des UltraDev-Zugriffs bestimmt und das entfernte (remote) Verzeichnis angegeben. In unserem Fall das Verzeichnis wwwroot im lokalen Netz. Dieses Verzeichnis (Netzwerksordner) muss, bevor Sie damit arbeiten können, auf Ihrem lokalen Rechner gemountet werden.



◀ Das Fenster „Site-Definition für UltraDev-Test: Remote Informationen“

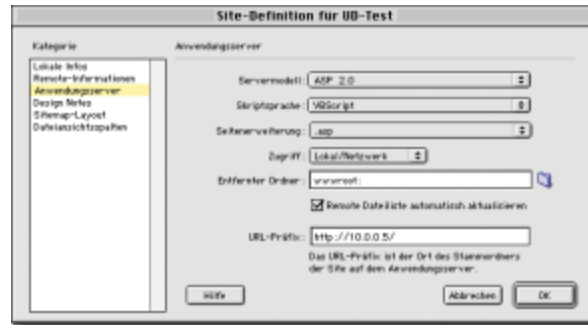
In unserem Beispiel
http://10.0.0.5/



Das Fenster
„Site-Definition für UltraDev-Test:
Anwendungsserver“

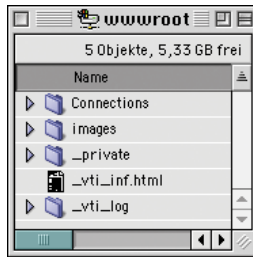
Sie können die Entwicklung der dynamischen Site auch direkt auf dem Rechner der Anwendungsserver und Webserver vornehmen.

- **ANWENDUNGSSERVER:** Servermodell, Skriptsprache und Seitenerweiterung werden hier ebenso eingestellt wie die Art des Zugriffs auf den Anwendungsserver und das entfernte (*remote*) Verzeichnis. Ganz wichtig ist vor allem das unterste Eingabefenster der URL-Präfix: der Ort des Stammordners auf dem Anwendungsserver.



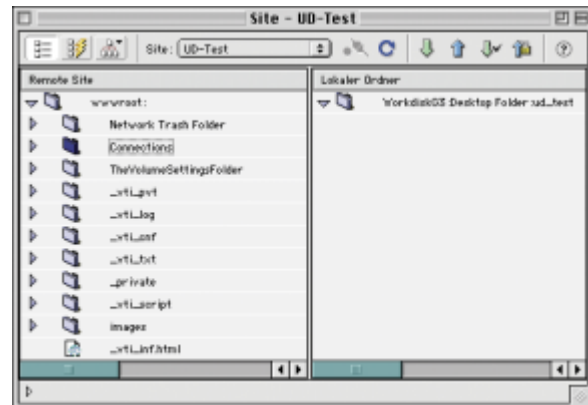
- 1 Da wir mit UltraDev von einem Mac im lokalen Netzwerk aus arbeiten, mounten wir als erstes das Netzwerkslaufwerk `wwwroot`.

Der entfernte Netzwerksordner
„wwwroot“, der in diesem Beispiel die
ASP-Entwicklungsumgebung und den
Webserver enthält.



- 2 Als Nächstes legen wir auf dem lokalen Laufwerk des Macs einen Siteordner `ud_test` an.

Das Fenster „Site UltraDev-Test“



► Mitarbeiterliste

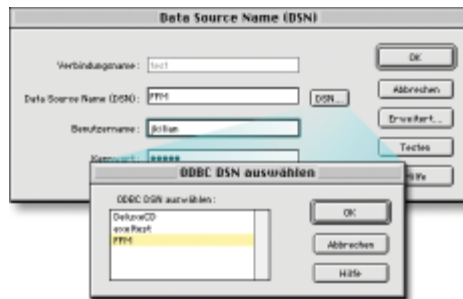
- 1 Mit Dreamweaver UltraDev legen wir ein neues Dokument für unsere Mitarbeiterliste an und speichern es im lokalen Siteordner unter dem Namen index.asp. Die Endung .asp zeigt dem Webserver an, dass dieses dynamische Dokument an den Anwendungsserver durchgereicht wird.
- 2 In die Seite wird eine Tabelle (5 Spalten, 1 Zeile, 5 Pixel Zellauffüllung, 500 Pixel Breite) gesetzt, die später die Tags der Datenbankabfrage enthalten soll.
- 3 Blenden Sie das Fenster DATENBINDUNGEN ein (FENSTER: DATENBINDUNGEN, Tastatur BEFEHLSSTASTE + F10). Klicken Sie DATENVERBINDUNG DEFINIEREN...

Klicken Sie auf NEU: VERBINDUNG DATA SOURCE NAME (DSN). In dem folgenden Fenster werden Verbindungsname (Datenbank „test“) und DSN (Datenbankserver „FFM“) angezeigt. Bei Klick auf DSN... erhalten Sie eine Liste der möglichen ODBC-Verbindungen. Für den Login in der geschützten Datenbank geben Sie Benutzername und Kennwort ein. Ein Klick auf TESTEN überprüft die Verbindung. Klicken Sie auf OK und im nächsten Fenster auf FERTIG.

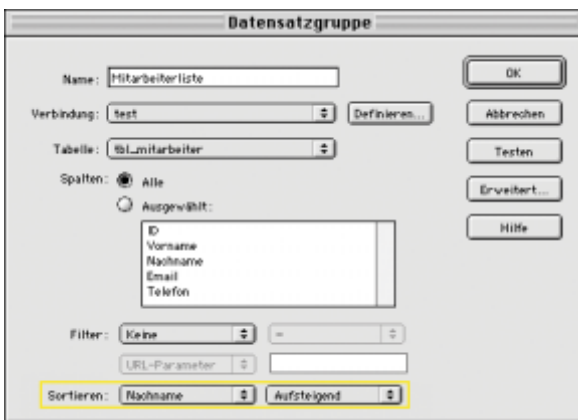
- 4 In dem Fenster DATENBINDUNGEN sehen Sie jetzt die Anweisung für das weitere Vorgehen. Klicken Sie auf das Pluszeichen und wählen ULTRADEV: (ABFRAGE). Im Fenster DATENSATZGRUPPE ändern Sie zunächst den Namen von Recordset1 in Mitarbeiterliste. Wählen Sie als Nächstes die Verbindung (test) und die Tabelle (tb_mitarbeiter) aus. Wählen Sie die Option alle SPALTEN. Klicken Sie auf TESTEN, können Sie im Fenster die Richtigkeit der SQL-Anweisung überprüfen. Klicken Sie auf OK, um die Fenster zu schließen.

Beim Arbeiten mit Dreamweaver in lokalen Siteordnern auf dem Mac muss der Pfad bestimmten Regeln genügen. So sind z.B. Zeichen wie Schrägstrich (slash) und Klammer (round bracket) im Pfad nicht erlaubt, während ein Leerzeichen (space) in der Zeichenkette (string) keine Probleme macht. Am besten benutzen Sie in Datei-, Verzeichnis- und Laufwerksnamen nur alphanumerische Zeichen, sowie Bodenstrich (underscore) und den einfachen Bindestrich (minus).

◀ Das Fenster „Data Name Source (DSN)“

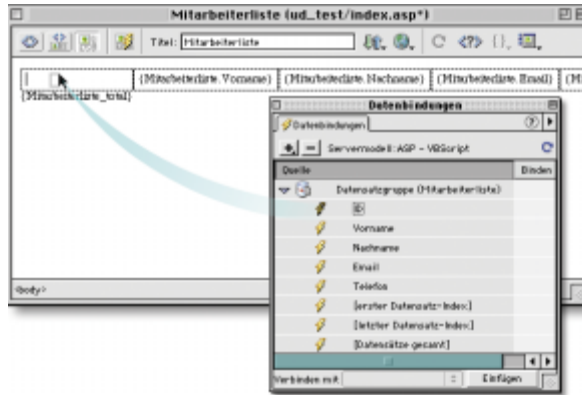


◀ Das Fenster „Datensatzgruppe“.
Über die Option „Sortieren“ können Sie die Sortierkriterien für die Datensätze in Listen einstellen.



- 5 Das Fenster DATENBINDUNGEN enthält jetzt eine Datensatzgruppe (*recordset*). Mit dem kleinen Dreieck klappen Sie die Datensatzgruppe aus und zeigen die einzelnen Datenquellen (*records*) an.
- 6 Ziehen Sie jetzt nacheinander alle fünf Datenquellen in die entsprechenden Felder der vorbereiteten Tabelle in Ihrem Dokument *index.asp*. Am besten markieren Sie die Datensatzquelle (Datensätze gesamt) und klicken auf EINFÜGEN, um die Summe aller Datensätze unterhalb der Tabelle im Dokument anzeigen zu lassen.

Die einzelnen Datenquellen lassen sich per Drag & Drop aus dem Fenster „Datenbindungen“ an die gewünschte Stelle des Dokuments einfügen.



- 7 Ob jetzt alles richtig gelaufen ist, können Sie mit einem Blick in den Browser überprüfen. Vorher müssen Sie jedoch die Datei *index.asp* sichern und, wenn Sie in einem lokalen Netzwerk arbeiten, auf den entfernten Server hochladen (BEFEHLSSTASTE + SHIFT + U). Wenn Sie jetzt in Ihrem Adressfenster des Browsers die Adresse des Webserverns eingeben (z.B. 10.0.0.5 oder localhost) werden Sie in der Seite den ersten Datensatz, sowie die Summe aller Datensätze angezeigt bekommen.

Im Fenster „Serververhalten“ wird die Bereichswiederholung eingestellt.



8 Da Sie jedoch in der Mitarbeiterliste alle Mitarbeiter sehen wollen, müssen Sie den Datenquellen jetzt Serververhalten hinzufügen. Blenden Sie das Fenster SERVERVERHALTEN ein (FENSTER: SERVERVERHALTEN, Tastatur BEFEHLSTASTE + F9). In dem Fenster werden alle im Dokument vorhandenen Datenbindungen angezeigt. Klicken Sie im Tag-Selektor auf den TR-Tag (*table row*) im Dokumentenfenster. Im Fenster SERVERVERHALTEN klicken Sie auf das Pluszeichen und wählen im Menü **BEREICH WIEDERHOLEN**. Im folgenden Fenster wählen Sie die Option **ALLE DATENSÄTZE** und bestätigen mit OK – Datei sichern, hochladen, Ergebnis im Browser betrachten.



▲ Die fertige Mitarbeiterliste – in grafisch aufgepeppelter Form – im Browser betrachtet



▲ Die fertige Mitarbeiterliste – hier durch die LiveData-Funktion von Dreamweaver betrachtet. Klicken Sie auf das Icon mit dem Blitz, um LiveData anzuzeigen.

9 Anschließend beschriften Sie die Seite mit Titel, Headlines und Anweisungen und setzen in den Fuß der Seite einen Link zu Administration (admin.asp).

► Datensätze einfügen

1 Für die Seite, der Datenbankadministration machen Sie eine Kopie von index.asp und benennen die Datei in admin.asp um. Löschen Sie über die entsprechenden Fenster alle Datenverbindungen und Serververhalten aus der Datei. Löschen Sie auch die alte Tabelle, die die Mitarbeiterliste enthielt.

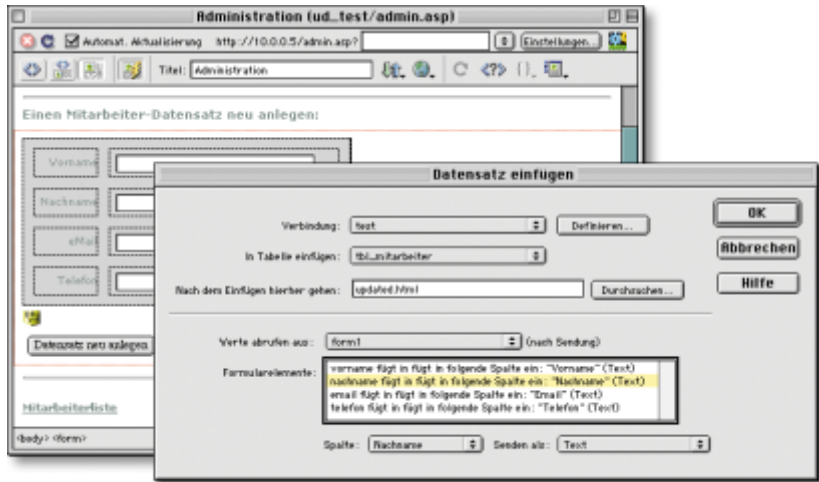
Mitunter kommt es vor, dass Dreamweaver die Skripte nicht komplett aus dem Dokument löscht. Schauen Sie im Zweifelsfall in den Code.



◀ Wenn Sie Serververhalten oder Datenbindungen in der Entwurfsansicht löschen, erhalten Sie folgende Fehlermeldung.

- ② Legen Sie in dieser Seite einen Formularbereich an (EINFÜGEN: FORMULAR). In dieses Formular setzen Sie eine Tabelle ein (4 Zeilen, 2 Spalten, 300 Pixel breit). In alle rechten Zellen dieser Tabelle setzen Sie je ein Eingabefeld (EINFÜGEN: FORMULAROBJEKTE: TEXTFELD). In die linken Zellen schreiben Sie die Feldbezeichnungen: Vorname, Nachname, E-Mail und Telefon. Unterhalb dieser Tabelle setzen Sie einen Abschießenknopf (EINFÜGEN: FORMULAROBJEKTE: SCHALTFLÄCHE) mit der Beschriftung „Datensatz hinzufügen“. Benennen Sie die Formularobjekte selbst, oder arbeiten Sie mit den Default-Namen, die Dreamweaver vergibt.

**Das Einstellungsfenster
für das Serververhalten:
„Datensatz einfügen“.
Im Hintergrund das Administrations-
formular für die Dateneingabe.**



**Sie können Formularbereiche nur bei
eingeschalteten unsichtbaren Elementen
sehen („Ansicht: Visuelle Hilfsmit-
tel: Unsichtbare Elementen“).**



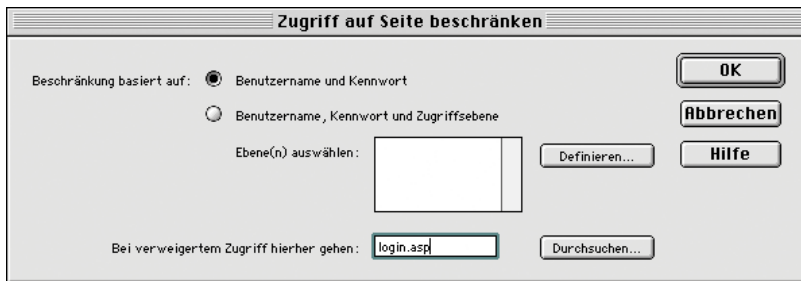
**Die fertige Dateneingabemaske
der Administration im Browser
betrachtet**

- ③ Als Nächstes fügen Sie den Formularobjekten Serververhalten hinzu. Sie öffnen das Fenster „Serververhalten“ und klicken auf das Pluszeichen und wählen im Menü: „Datensatz einfügen“. In dem folgenden Fenster brauchen Sie – wenn Sie Verbindung und Tabelle ausgewählt haben – in unserem Fall nur noch die Vorgaben zu bestätigen: Die einzelnen Formularfelder werden dann den Datenbankfeldern zugeordnet. Vergessen Sie nicht, eine Bestätigungsseite („Nach dem Einfügen hierher gehen“) anzugeben. Diese Seite – in unserem Beispiel updated.html – signalisiert die erfolgreiche Aktualisierung der Daten.
- ④ Für die Bestätigungsseite machen Sie eine Kopie von admin.asp und benennen die Datei in updated.html um. Sie wird keine Serverskripte enthalten. Löschen Sie über die entsprechenden Fenster alle Datenverbindungen und das Serververhalten aus der Datei. Löschen Sie auch alle alten Inhalte. Schreiben Sie eine Bestätigungsmeldung in den Body, wie z.B. „Die Datenbank wurde erfolgreich aktualisiert!“ und setzen Sie in den Fuß der Seite Rücklinks zu Mitarbeiterliste (index.asp) und Administration (admin.asp).
- ⑤ Datei sichern und hochladen. Laden Sie admin.asp in den Browser und geben Sie einen neuen Datensatz ein. Sie sollten auf der Bestätigungsseite landen. Gehen Sie von hier aus zur Mitarbeiterliste. Der neue „Mitarbeiter“ müsste erfolgreich gelistet sein.

► Benutzerauthentifizierung

Da Unbefugte nicht an Ihren Datensätzen herumbasteln sollen, sichern wir die Administrationsseite mit einer Zugangskontrolle ab.

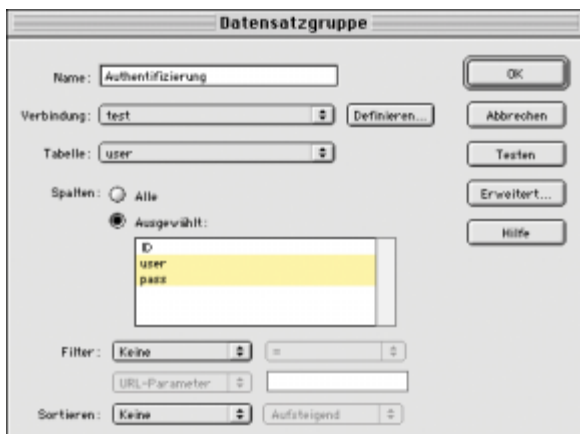
❶ Öffnen Sie `admin.asp` und wählen Sie im Serververhalten **BENUTZERAUTHENTIFIZIERUNG: ZUGRIFF AUF SEITE BESCHRÄNKEN**. In dem folgenden Einstellungsfenster wählen Sie die Default-Option **BENUTZERNAME UND KENNWORT** und geben eine Seite an, zu der geschaltet werden soll, wenn nichteingeloggte User versuchen, `admin.asp` zu öffnen. In unserem Fall eine Weiterschaltung zu `login.asp` – der Anmeldeseite.



◀ Das Fenster „Zugriff auf Seite beschränken“. Hier werden die Einstellungen für den Zugriff auf die Administrationsseite gemacht.

❷ Für die Anmeldungsseite machen Sie eine Kopie von `admin.asp` und benennen die Datei in `login.asp` um. Löschen Sie über die entsprechenden Fenster alle Datenverbindungen und Serververhalten aus der Datei. Schauen Sie im Zweifelsfall in den Code, ob dort noch alte Skripte stehen. Löschen Sie auch die unteren beiden Reihen der alten Tabelle.

❸ Ändern Sie die Benennungen und die Textfelder des Formulars in **Benutzername** (*user*) und **Kennwort** (*pass*). Passen Sie auch die Beschriftung des Abschiekenknopfes an: „Benutzer anmelden“.



◀ Hier wird die neue Datensatzgruppe Authentifizierung für `login.asp` vorbereitet.

4 Für diese Seite brauchen wir eine neue Datensatzgruppe. Erstellen Sie über das Fenster DATENBINDUNGEN: DATENSATZGRUPPE ERSTELLEN eine neue Datensatzgruppe namens Authentifizierung. Wir haben in unserem Beispiel in der Datenbank eine weitere Tabelle „user“ angelegt. Sie enthält Benutzername und Kennwort für die Benutzerauthentifizierung. Wählen Sie die Datenquellen user und pass aus.

5 Im Fenster SERVERVERHALTEN wählen Sie BENUTZERAUTHENTIFIZIERUNG: BENUTZER ANMELDEN und machen in dem erscheinenden Fenster die notwendigen Einstellungen.

Bei erfolgreicher Anmeldung landet der Benutzer auf admin.asp, bei fehlgeschlagener Anmeldung auf refused.html – eine negative Bestätigungsseite ähnlich updated.html.

Das mächtige Fenster ►
für das Serververhalten:
„Benutzer anmelden“. Hier kann
genau eingestellt werden, was passie-
ren soll, wenn ein Zugang zur Adminis-
tration erlaubt bzw. verwehrt wird.

6 Für die Verweigerungsseite machen Sie eine Kopie von updated.html und benennen diese Seite in refused.html um. Dann ändern Sie die entsprechenden Texte und Rücklinks in z.B. „Der Zugang zur Mitarbeiter-Administration wurde verweigert. Bitte versuchen Sie es erneut...“ (mit Link zu login.asp).

7 Überprüfen Sie anschließend im Browser, ob alles so läuft, wie Sie es sich vorgestellt haben: Schließen Sie den Browser und öffnen Sie ihn erneut. Gehen Sie über die Mitarbeiterliste und rufen von dort die Administrationsseite auf. Solange Sie noch nicht eingeloggt sind, müsste statt admin.asp erst login.asp in Ihrem Browserfenster erscheinen. Geben Sie den Benutzernamen und ein falsches (!) Kennwort ein, landen Sie auf der Verweigerungsseite. Von hier sollten Sie wieder zur Login-Seite gehen können. Mit dem richtigen Kennwort kommen Sie dann zur Adminstrationsseite.



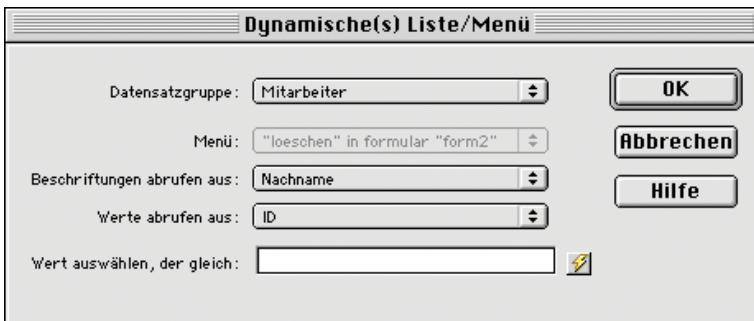
◀ Die fertige Login-Seite
im Browser betrachtet

► Datensätze löschen

Wenn Sie jetzt eine entsprechende Anzahl von neuen Datensätzen generiert haben, möchten Sie vielleicht einige davon löschen. In diesem Fall ist das gezielte Löschen etwas komplizierter als das Anlegen eines neuen Datensatzes. Sehen Sie selbst, wie das geht:

- ① Rufen Sie `admin.asp` auf. Legen Sie unterhalb des ersten Formulars einen zweiten Formularbereich an. Fügen Sie dort ein Popup-Menü ein (EINFÜGEN: FORMULAROBJEKTE: LISTE/MENÜ). Unterhalb des Menüs erscheint eine Schaltfläche mit der Beschriftung „Datensatz löschen“.
- ② Markieren Sie das Popup-Menü im Formular und wählen DYNAMISCHE ELEMENTE: DYNAMISCHE(S) LISTE/MENÜ im Fenster SERVERVERHALTEN. Die Beschriftungen des Menüs werden durch die Nachnamen (Datensatzgruppe: Mitarbeiter) bestimmt. Die Werte werden aus der Spalte ID abgerufen.

Siehe Abbildung:



◀ Das Fenster zur Einstellung des
dynamischen
Popup-Menüs der Löschenfunktion in
`admin.asp`

- 3 Jetzt verknüpfen Sie die Löschen-Funktion mit dem Popup-Menü: Markieren Sie das untere Formular und wählen SERVERVERHALTEN: DATENSATZ LÖSCHEN. Folgen Sie den Einstellungen in der Abbildung.

Mit dem Serververhalten ►
„Datensatz löschen“ können
einzelne Datensätze ausgewählt und
aus der Datenbank gelöscht werden.

- 4 Wenn sie jetzt im Browser das Ergebnis Ihrer Löschaktionen kontrollieren, werden Sie feststellen, dass der jeweils falsche Datensatz gelöscht wurde. Unabhängig davon, welcher Datensatz ausgewählt wird, es wird immer der oberste im Menü gelöscht (egal wann er eingegeben wurde, wie die Einträge sortiert sind, oder wie die ID lautet).

Datensatz löschen ►
– der untere Teil von admin.asp im
Browser betrachtet

Wir haben mit Dreamweaver UltraDev eine Vielzahl von Möglichkeiten ausprobiert, jedoch ohne zu besseren Ergebnissen zu kommen. Wir haben die Datei als admin_mm.asp dokumentiert. Jedoch wollten wir es nicht darauf beruhen lassen. Mein Coach und Anwendungsentwickler fand mit raschem Blick heraus, wo der Code manuell angepasst werden muss.

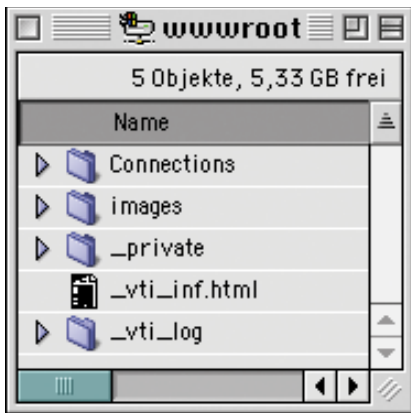
5 Im letzten Abschnitt des Dokuments wird `<select name="loeschen">` durch `<select name="MM_recordId">` ersetzt. Damit kann auch die komplette Zeile `<input type="hidden" name="MM_recordId" value="<%= Mitarbeiter.Fields.Item("ID").Value %">">` entfallen.



◀ Im Fenster „Serververhalten“ wird unsere manuelle Operation mit einer Fehlermeldung quittiert. Die Seite funktioniert trotzdem!

Was haben wir gemacht? Lassen Sie es mich mit meinen laienhaften Worten versuchen: Wir haben dem dummen Menü gesagt, dass die Auswahl nicht der Name des Menüs, sondern die Macromedia ID ist. So kann das anschließende Löschen den richtigen Datensatz zuordnen. Diese Methode mag vielleicht quick and dirty sein. Wenn jemand eine bessere Lösung hierfür weiß, bitte eine E-Mail an dreamweaver@dreambook.de schicken.

Haben Sie versehentlich alle Datensätze gelöscht, wird die Seite `admin.asp` nicht mehr vom Browser angezeigt, weil das Popup-Menü keine Einträge findet, die es darstellen soll. Sie umgehen dieses Problem, indem Sie dem Popup-Menü die Eigenschaft zuweisen, sich zu Verbergen (hidden), wenn keine Datensätze vorliegen.



◀ Der entfernte Netzwerksordner nach beendeter Aktion.



Die komplette Testsite finden Sie auf der CD-ROM unter `076ud/ud_test/`.

APPEND

304 Tools

304 Appendix 1: Tools und Anwendungen zur Entwicklung von Websites – ergänzend zu Dreamweaver (DW4)

306 Ereignisse für Verhaltensweisen

306 Appendix 2: JavaScript-Ereignisse, kompatible Browser und anwendbare Tags

308 Ressourcen

308 Online

310 Offlines

311 Bibliografie

TOOLS

Appendix 1: Tools und Anwendungen zur Entwicklung von Websites – ergänzend zu Dreamweaver (DW4)

HTML-Editoren			
Anwendung	Einsatzgebiet	Output	Kommentar
BBEdit (MAC)	schnelles und komplexes Bearbeiten von HTML-Code und Sitemanagement	HTML, TXT	direkte Schnittstelle zu DW4
Homesite (WIN)	schnelles und komplexes Bearbeiten von HTML-Code und Sitemanagement	HTML, TXT	direkte Schnittstelle zu DW4 (Homesite seit Januar 2001 bei Macromedia)

Office			
Anwendung	Einsatzgebiet	Output	Kommentar
Excel	Rechenblätter, tabellarische Übersichten	HTML, TXT	direkter Export als HTML-Tabelle Import über DW4-Schnittstelle
Word	Manuskripte, Textverarbeitung, Rechtschreibprüfung	HTML, TXT	direkter Export als HTML-Seiten Import über DW4-Schnittstelle
PowerPoint	gegliederte Präsentationen, Charts und Übersichten	HTML, RFT, GIF, JPG, PNG	direkter Export als HTML (große Dateien!) einzelne Seiten als Grafikformate einzelne Elemente über Zwischenablage optimal: Präsentation als PDF ausgeben

Publishing			
Anwendung	Einsatzgebiet	Output	Kommentar
Acrobat	Generierung und Bearbeitung von plattformunabhängigen Dokumenten	PDF	
FrameMaker	komplexes Publishing, mehrseitige Publikationen, Dokumentation, Bücher	HTML, TXT, GIF, JPG, PNG, PDF	direkter Export als HTML-Seiten Generierung von dynamischen HTML-Seiten und XML (Integration mit GoLive)
InDesign	komplexe Layouts, mehrseitige Publikationen	HTML, TXT, GIF, JPG, PNG, PDF	direkter Export als HTML-Seiten
PageMaker	einfache Layouts, mehrseitige Publikationen, Dokumentation	HTML, TXT, PDF	direkter Export als HTML-Seiten
RagTime	einfache Layouts, mehrseitige Publikationen, Dokumentation	TXT, PNG, PDF	
Quark XPress	komplexe Layouts, mehrseitige Publikationen	HTML, TXT, PDF	Export als XML-Dokumente mit Modul avenue.quark

Vektorgrafik			
Anwendung	Einsatzgebiet	Output	Kommentar
Corel Draw	vektoriertes Zeichnen, komplexe Layouts und Illustrationen, Mischformat (Vektor und Bitmap)	HTML, TXT, GIF, JPG, PNG, PDF, QT	
Flash	vektorierte Animation für das Web, Mischformat (Vektor und Bitmap)	SWF	direkter Import als Objekt in DW4 DW4 unterstützt Flash-Buttons direkt
Freehand	vektoriertes Zeichnen, komplexe Layouts und Illustrationen, Mischformat (Vektor und Bitmap)	HTML, TXT, GIF, JPG, PNG, PDF, SWF	direktes Einfügen von Grafik in Fireworks über Zwischenablage
Illustrator	vektoriertes Zeichnen, komplexe Layouts und Illustrationen, Mischformat (Vektor und Bitmap)	HTML, TXT, GIF, JPG, PNG, PDF	direktes Einfügen in ImageReady und Photoshop über Zwischenablage (Integration mit GoLive)

Bildbearbeitung			
Anwendung	Einsatzgebiet	Output	Kommentar
Fireworks	komplexe Bildbearbeitung	GIF, JPG, PNG	Integration mit DW4
ImageReady	komplexe Bildbearbeitung	GIF, JPG, PNG	Export der Webgrafik über Modul (Integration mit GoLive)
Photoshop	komplexe Bildbearbeitung	GIF, JPG, PNG, PDF	Export der Webgrafik über Modul oder Image Ready (Integration mit GoLive)

Datenbank			
Anwendung	Einsatzgebiet	Output	Kommentar
Filemaker	Relationale Datenbank	HTML, TXT, ODBC	UltraDev über ODBC-Datenbanktreiber direkter Export als HTML-Tabelle Import über DW4-Schnittstelle direktes Veröffentlichen der Datenbank mit Web Companion Plug-In aus Filemaker

Die jeweils neueste Programmversion der Anwendung wird vorausgesetzt.
Nur die für HTML-Publishing relevanten Outputdaten werden angezeigt.



EREIGNISSE FÜR VERHALTENSWEISEN

Appendix 2: JavaScript-Ereignisse, kompatible Browser und anwendbare Tags

Ereignisse beim Laden der Seite			
Ereignis	Beschreibung	kompatible Browser	Tags, auf die sich das Ereignis sinnvoll anwenden lässt
onAbort	wenn der Benutzer den Stopp- oder Escape-Knopf klickt, bevor die Seite vollständig geladen wurde	NN3, NN4, IE4, IE5	<BODY>
onLoad	wenn eine Seite, ein Frameset oder ein Bild fertig geladen wurde	NN3, NN4, IE3, IE4, IE5	<BODY>
onUnload	wenn ein Besucher die Seite über den Link oder den Zurückknopf verlässt	NN3, NN4, IE3, IE4, IE5	<BODY>
onResize	wenn ein Besucher das Browser-Fenster in seiner Größe verändert	NN3, NN4, IE4, IE5	<BODY>
onError	wenn ein JavaScript-Fehler angezeigt wird	NN3, NN4, IE4, IE5	<A> <BODY>

Ereignisse bei Formularen			
Ereignis	Beschreibung	kompatible Browser	Tags, auf die sich das Ereignis sinnvoll anwenden lässt
onBlur	wenn ein Formularfeld deaktiviert wird, indem der Besucher ein anderes anklickt	NN3, NN4, IE3, IE4, IE5	Formularfelder: TEXT, TEXTAREA, SELECT
onFocus	wenn ein Formularfeld markiert wird und dadurch in den Fokus des Besuchers gelangt	NN3, NN4, IE3, IE4, IE5	Formularfelder: TEXT, TEXTAREA, SELECT
onChange	wenn ein Besucher die vorausgewählte Einstellung in einem Auswahlfeld verändert	NN3, NN4, IE3, IE4, IE5	die meisten Formularfelder
onSelect	wenn ein Besucher einen Text innerhalb eines Formularfeldes markiert	NN3, NN4, IE3, IE4, IE5	Formularfelder: TEXT, TEXTAREA
onSubmit	wenn der Besucher auf den Abschieken-Knopf klickt	NN3, NN4, IE3, IE4, IE5	<FORM>
onReset	wenn der Besucher auf den Verwerfenknopf klickt	NN3, NN4, IE3, IE4, IE5	<FORM>

Ereignisse mit der Maus			
Ereignis	Beschreibung	kompatible Browser	Tags, auf die sich das Ereignis sinnvoll anwenden lässt
onClick	wenn der Besucher auf das Objekt klickt	NN3, NN4, IE4, IE5, IE3 bei Formularen	<A> Formular Felder: BUTTON, CHECKBOX, RADIO, RESET, SUBMIT
onDbClick	wenn der Besucher auf das Objekt doppelklickt	NN4, IE4, IE5	<A>

OnMouseMove	wenn der Benutzer die Maus bewegt	IE3, IE4, IE5	<A>
onMouseDown	wenn die Maustaste gedrückt wird	NN4, IE4, IE5	<A>
onMouseUp	wenn die Maustaste wieder losgelassen wird	NN4, IE4, IE5	<A>
onMouseOver	wenn sich der Cursor über dem Objekt befindet	NN3, NN4, IE3, IE4, IE5	<A>
onMouseOut	wenn der Cursor das Objekt wieder verlässt	NN3, NN4, IE4, IE5	<A>

Ereignisse mit dem Keyboard

Ereignis	Beschreibung	kompatible Browser	Tags, auf die sich das Ereignis sinnvoll anwenden lässt
onKeyDown	wenn eine bestimmte Taste des Keyboards gedrückt wird	NN3, NN4, IE3, IE4, IE5	Formularfelder: TEXT, TEXTAREA
onKeyPress	wenn irgendeine Taste des Keyboards gedrückt wird	NN3, NN4, IE3, IE4, IE5	Formularfelder: TEXT, TEXTAREA
onKeyUp	wenn eine bestimmte Taste des Keyboards losgelassen wird	NN3, NN4, IE3, IE4, IE5	Formularfelder: TEXT, TEXTAREA

Weitere Ereignisse

Ereignis	Beschreibung	kompatible Browser	Tags, auf die sich das Ereignis sinnvoll anwenden lässt
onHelp	wenn ein Besucher auf die F1-Taste drückt oder eine Hilfe-Schaltfläche anklickt	IE4, IE5	<A>
onReadyStateChange	wenn eine Seite lädt	IE4, IE5	
onAfterUpdate	nachdem der Inhalt eines Formularfeldes geändert wurde	IE4, IE5	<A> <BODY>
onBeforeUpdate	nachdem der Inhalt eines Formularfeldes geändert wurde, aber bevor der Inhalt nicht mehr „fokussiert“ wird	IE4, IE5	<A> <BODY>
onScroll	wenn der Besucher die Rollbalken verwendet	IE4, IE5	<BODY>

RESSOURCEN

In diesem Kapitel stellen wir Ihnen eine Reihe von Links, Websites und Ressourcen vor, die Ihnen beim Arbeiten mit Dreamweaver weiterhelfen. Wir haben die Online-Ressourcen nach Themenschwerpunkten, Sprache, Umfang und Aktualität eingeteilt. Die Offline-Ressourcen beziehen sich auf das auf der beigelegten CD-ROM enthaltene Material.

Online

Dreambook:

Auf der Website mit Materialien zum Buch finden Sie Aktualisierungen und Ergänzungen, Links zu weiterführenden Ressourcen und Buchtipps sowie exklusive Inhalte, die auf der CD-ROM noch nicht enthalten sind. ▼

► Dreambook

Die im Buch und auf der CD-ROM verwendeten Beispiele werden auf der Website zum Buch ständig aktualisiert. Unter www.dreambook.de finden Sie neben Tipps und Tricks zu Dreamweaver auch Browser Compatibility Charts sowie exklusive Inhalte zu den Themen Webdesign und Usability, die weder im Buch noch auf der CD-ROM zu finden sind. Es lohnt sich also regelmäßig, dort vorbei zuschauen.



Im Web finden Sie eine unüberschaubare Zahl von Content-Anbietern mit Inhalten zu Dreamweaver: Diskussionsgruppen, Usergruppen, freie Designer und Webentwickler, die sich in der einen oder anderen Form mit dem Programm identifizieren. Wir haben versucht, für Sie die Spreu vom Weizen zu trennen:

► Dreamworker

Wenn Sie deutschsprachige Unterstützung zu Dreamweaver suchen, sind Sie bei www.dreamworker.de an der richtigen Adresse. Dreamworker ist die offizielle deutsche Macromedia User Group (MMUG). Die Site wird von einer sehr engagierten Usergroup – mittlerweile fast 1.300 Mitglieder – betrieben. Neben aktuellen Informationen zu den Produkten Dreamweaver, Fireworks und Flash, finden Sie Links, Tutorials, Newsletters, Buchbesprechungen und Zugang zu den deutschsprachigen Newsgroups.

Der Support von Dreamworker wird in eingeweihten Kreisen als unübertroffen bezeichnet. Werden Sie heute noch Mitglied, es lohnt sich!

► Macromedia

Auf den offiziellen Dreamweaver-Seiten des Herstellers finden Sie im Support Center eine sehr aktive Community zum Thema Dreamweaver: www.macromedia.com/support/dreamweaver. Unter Exchange finden Sie eine riesige thematisch gegliederte Auswahl an Erweiterungen. Die durchnummerierten TechNotes beziehen sich auf Einzelbeiträge zu technischen Fragen. Basics wenden sich an den Einsteiger.

Der deutsche Dreamweaver-Support unter: www.macromedia.com/de/support/ leitet in Detailfragen auf die internationale Site um.

Weitere Ressourcen stehen mit Fehlerkorrekturen zur Dokumentation, Mailinglists und Feedback zur Verfügung. In der Diskussionsgruppe www.macromedia.com/software/dreamweaver/discussiongroup können Sie jederzeit am Dialog zu Anwendungsfragen teilnehmen.

► Galerie

- Im Macromedia Showcase werden aktuelle internationale Website-Fallstudien präsentiert, die mit Dreamweaver erstellt wurden: www.macromedia.com/software/dreamweaver/gallery/collection/.
- Eine riesige Auswahl von „Top Notch Webdesign“, sortiert nach verschiedenen Kategorien finden Sie unter: www.coolhomepages.com/.
- Ein Klassiker unter den Websites zum Thema DHTML ist immer noch die Site von Thomas Brattli: www.bratta.com. Mit sehr gut – wenn auch ohne Dreamweaver – gestalteten Demos und Tutorials.

Einen deutschen Macromedia Showcase finden Sie unter: www.macromedia.com/de/gallery.

► Referenzen

- Wenn Sie nicht „auf den Affen kommen“ wollen, hilft Ihnen Webmonkey mit seinem unerschöpflichem Fundus weiter: www.hotwired.com/webmonkey. Mehrere Autoren bieten hier Workshops, Tutorials und Testberichte zu aktuellen Themen.
- Ein breites Portal mit vielen Ressourcen für Webdesign bietet Web-Worker in deutscher Sprache: www.ideenreich.com/portal.shtml.
- Falls noch irgendwelche Fragen offen bleiben, schauen Sie in die DHTML-Webreference: www.webreference.com. Dort finden Sie Antworten zu Themen wie DHTML, XML und JavaScript, die Sie woanders vermissen.

*Project Seven wurde von Macromedia
als bester Extension-Entwickler
ausgezeichnet.*

- Alles zum Thema Cascading Style Sheets hat die offizielle Site des W3C: www.w3.org/style.
- Ein CSS-Tutorial finden Sie auf der Site der Web Design Group: www.html-help.com/reference/css.
- Ein gutes englisches Dreamweaver UltraDev-Tutorial hat Project Seven: www.projectseven.com/dreamweaver/. Hier finden Sie auch einen guten Netscape 6 Bugfix für MM-Verhalten.
- Ein deutsches Dreamweaver-Tutorial der besonderen Art gibt es bei Matimotion.WithoutNonsense: www.matimotion.de/tutorials/index.htm.

Offline



Auf der beigelegten CD-ROM finden Sie neben aktuellen Webbrowsern auch Demo- und Trialversionen von Webtools und Grafikprogrammen sowie alle Beispieldateien zu den Inhalten des Buches.

► Browser

Im Ordner browser/ finden Sie neben den beiden großen Browsern Netscape Communicator und Microsoft Internet Explorer (deutsche Versionen), auch Trialversionen der innovativen Browser iCab für Macintosh und Opera für Windows. Abgerundet wird das Browser-Paket durch den Adobe Acrobat Reader 4.0.

► Webtools

Im Ordner webtools/ finden Sie eine 30-Tage-Trialversion von Dreamweaver 4, Dreamweaver UltraDev 4 sowie die Editoren Homesite (Windows) und BBEdit (Mac).

► Grafik

Für die Erstellung von Webgrafik finden Sie im Ordner graphics/ Demo- und Trialversionen aus dem Hause Macromedia: Fireworks 4, Flash 5 und Freehand 9.0 sowie aus dem Hause Adobe Photoshop 6.0 (mit Image Ready 3.0) und Life Motion 1.0.

► Beispiele

Die im Inhalt des Buches verwendeten Beispiele sind auf der CD-ROM als HTML-Dateien abgelegt, in denen Sie mit Ihrem Webbrowser navigieren können. Am besten beginnen Sie Ihre Erkundungen bei examples/index.html.

BIBLIOGRAFIE

Dreamweaver 4.0 Bible: Joseph W. Lowery, Hungry Minds, 2001

Macromedia Dreamweaver UltraDev 4 Authorized:
Orson Kellog, Peachpit Press, 2001

Dreamweaver UltraDev 4, dpi: Herbert Bauer, Addison-Wesley, München 2001

Dreamweaver 4, Nitty Gritty: Enno Ladwig, Addison-Wesley, München 2001

Designing with JavaScript: Creating Dynamic Web Pages: Nick Heinle, O'Reilly 1997

Cascading Style Sheets, Designing for the Web:
Håkon Wium Lie, Bert Bos, Addison-Wesley 1999

Web Designer's Guide to Typography: Michael Leary, Hayden Books, 1997

Webdesign mit Photoshop 5.5:
Michael Baumgardt, Addison-Wesley, München 2000

GIF Animation Studio, Animating Your Website: Richard Koman, O'Reilly, 1996

Schule der Farben, Grundzüge der Farbentheorie für Computeranwender und andere:
Harald Küppers, Dumont, Köln 1992

Intranet Business Strategies: Mellanie Hills, John Wiley & Sons, 1997

Interface, Design neu begreifen: Gui Bonsiepe, Bollmann, Mannheim 1996

Human-computer interaction: Jenny Preece, Addison-Wesley, 1994

The Art of human-computer interface design:
Brenda Laurel (Editor), Addison-Wesley, 1990

Writing for the Web, Self-Counsel Writing Series:
Crawford Kilian, Self-Counsel Press, 1999

Designing Web Usability: The Practice of Simplicity:
Jakob Nielsen, New Riders Publishing, Dezember 1999

Information Architecture for the World Wide Web:
Louis Rosenfeld, Peter Morville, O'Reilly UK, 1997

Visual Explanations: Images and Quantities, Evidence and Narrative:
Edward R. Tufte, Graphics Press, Februar 1997

Envisioning Information: Edward R. Tufte, Graphics Press, Mai 1990



EXTRA

314 Interviews

- 314 Java-Entwickler
- 315 Allround-Webdesignerin
- 316 Dreamweaver-Evangelist
- 318 Dreamweaver-Trainer
- 319 UltraDev-Autorin
- 320 Webmaster
- 322 Online-Redakteur
- 323 Webdesign-Konzeptionerin
- 325 GoLive-Abtrünniger
- 327 Intranet-Entwickler
- 328 Projektleiterin
- 331 Office-Konvertierer
- 332 Webentwickler
- 334 Intranet-Designer

336 Dank

INTERVIEWS

Damit Sie einen Eindruck davon bekommen, wie unterschiedlich Dreamweaver in der Praxis eingesetzt wird, habe ich einige typische Anwender zu ihren Erfahrungen mit Dreamweaver befragt.

Java-Entwickler

Dirk Wiesner ist freiberuflicher IT-Consultant. Er ist vornehmlich in Großprojekten mit Java-Programmierung befasst. Er arbeitet dabei in gemischten Umgebungen mit Windows und UNIX, IBM WebSphere sowie DB2 und Postgres Datenbanken. Zu Dreamweaver 3 ist er Ende vergangenen Jahres gekommen und hat dabei festgestellt, dass das Programm selbst für einen Softwareentwickler angenehme Seiten hat.

Was war dein erster Eindruck vom Programm?

Zu viele Fenster. Paradoxerweise stellte sich später genau dieser Aspekt als hilfreich heraus.

Ist Dreamweaver ein Profi-Programm oder können auch Anfänger und Quereinsteiger damit klar kommen?

Als Java-Softwareentwickler würde ich mich in puncto Dreamweaver als Quereinsteiger bezeichnen. Ich bin gut mit dem Programm zurecht gekommen.

Im Rahmen eines Intranet-Redesigns bin ich mit der Aufgabe betraut worden, die Funktionalität der neuen Site an die gegebene Software anzupassen. Obwohl ich das Design von Frontends

nicht fachlich beurteilen kann, habe ich Dreamweaver aufgrund seiner praktischen Features schätzen gelernt und würde auch in zukünftigen Projekten sicherlich damit arbeiten.

Erinnerst du Dich an einen besonders glücklichen Moment beim Arbeiten mit dem Programm? Was war dein Aha-Erlebnis?

Die F10-Taste hat meine Arbeit extrem effizient gemacht! Auf der Suche nach einem Editor mit diesem Feature bin ich auf Dreamweaver gestoßen. Bei allen anderen Tools musste ich immer von Sourcecode auf View umschalten, was ziemlich nervig war. (Anmerkung des Autors: Mit Version 4 im „Split View Mode“ ist das Programm jetzt noch flexibler geworden!)

Allround-Webdesignerin

Birgit Rühling von Rother Rother.Architekten Designer ist Webdesignerin und nutzt Dreamweaver von der Siteplanung bis zum Upload. Sie arbeitet mit der aktuellen Version. Im Büro am Mac – zuhause unter Windows.

Seit wann arbeitest du mit Dreamweaver und HTML?

Mit Dreamweaver erst seit Mitte 2000. Begonnen habe ich 1999 mit Phase 5, der mir damals sympathischste Free-ware-Editor. Im Rahmen einer berufsbe- gleitenden Weiterbildung in Java hatte ich auch HTML gelernt. Damit begann mein Einstieg ins Webdesign. Meine ersten Seiten habe ich schön von Hand programmiert und so alle Tücken – die Anfänger verzweifeln lassen – durchlit- ten, z.B. wenn auf Netscape Navigator nichts läuft, nur weil irgendwo eine Leerstelle im Code ist oder im CSS ein Semikolon fehlt.

Als nächstes probierte ich Frontpage: etwas für Clip-Art-Fetischisten und Vor- lagen benutzer. Frontpage hat seine Berechtigung, wenn es schnell gehen soll, wenn große Websites mit viel Text erstellt werden müssen und wenn dies Techniker ohne gestalterische Ambition- en machen. HTML-Anfänger, die sich mit Office auskennen, kommen schnell zurecht. Mir aber machte es keinen Spaß, damit zu arbeiten.

Nach Durchsicht einschlägiger Test- berichte entschloss ich mich für Adobes GoLive 4. Beim ersten Probieren hätte ich es am liebsten zurückgeschickt: Es ist unheimlich umständlich zu bedie- nen. Als experimentierfreudiger Designer probiere ich viel hin und her. Wenn ich ein dynamisches Element ver- änderte (löschen und neu anlegen), blieb der alte Quellcode erhalten. Das wäre nicht so schlimm, wäre der Code

nicht so unübersichtlich, dass man kaum richtig von Hand löschen konnte. Außerdem konnte man die Seiten mit keinem anderen Editor mehr öffnen und bearbeiten. Als ich dann die fertige Site mit dem integrierten HTML-Code- Optimierer optimieren wollte, wurde die gesamte Site gelöscht ... Da reichte es mir und ich probierte Dreamweaver.

Wie war dein erster Eindruck?

Dreamweaver hat viele schwebende Fenster, aber ich kann sie jederzeit ein- und ausblenden und dabei zügig arbei- ten. Der Quellcode ist wie handge- schrieben, so weiß ich immer, wo ich bin und was ich mache. Ich kann abwechselnd im Code und im Layout und quer durch alle Editoren und Gra- fikprogramme arbeiten. Und seine Handhabung ist den Programmen ähn- lich, mit denen ich sonst zu tun habe.

Was benutzt du für Webgrafik?

Vor allem Photoshop, weil ich viel Grafik sowohl für Print als auch für's Web anfertige. Zunehmend aber auch Fire- works, vor allem für die spontane Bild- bearbeitung. Es ist einfach viel schneller als Image Ready, besonders unter Win- dows. Sehr gut ist die Schärfefunktion: ein Klick, und das Bild ist für 72 dpi opti- mal geschärft. Es gibt auch eine Menge freie Fireworks-Extensions. An Image Ready schätze ich die Möglichkeit, mit- tels Hilfslinien Imagemaps zu erstellen.



Form follows function – klar, aber nicht kalt.

Meine liebste Extension ist Layer AniMagic von Studio Seven. Damit kann man ganz easy eine Menge machen: Slide-Menus, fliegende Layer, Layer mit Scrolltext usw. Man sollte alle diese freigeibigen Entwickler in sein Nachtgebet einschließen ...

Wo siehst du die Stärken von Dreamweaver? Dein Lieblings-Feature?

Die Stärke liegt für mich in der Verbindung von designorientiertem Arbeiten mit der Möglichkeit, im Quellcode zu programmieren, extern erstellte Elemente leicht einzubinden und spontan zu anderen Programmen springen zu können – ohne dass etwas „kaputtgeht“. Gut finde ich die neuen O'Reilly-Referenzen. Auch die neue Elementeübersicht ist wertvoll. Die besondere Stärke aber liegt im offenen Code und dass in aller Welt – zum Großteil kostenlose – Extensions entwickelt werden.

Worüber hast du Dich beim Arbeiten mit dem Programm richtig geärgert?

Das Aufrufen neuer Seiten mit JavaScript-Links (Links, die mehrere Frames

neu laden) oder dynamischen Funktionen in Framesets funktioniert überhaupt nicht. Als ich mal diverse Links neu programmieren musste und das Frameset geladen hatte, um gleich den richtigen Pfad zur angelinkten Seite zu haben, bin ich fast wahnsinnig geworden.

Wie sind deine Erfahrungen mit dem Extension Manager?

Mich stört, dass die Extensions im download anders bezeichnet sind als im Extension Manager. Man weiß nie genau, ob man eine Extension schon hat oder nicht, zumal sie bei verschiedenen Quellen auch unterschiedlich heißen. Gut finde ich, dass man sich nicht mehr darum kümmern muss, ob es sich bei der Extension um ein Objekt, einen Befehl oder ein Verhalten handelt.

Dreamweaver-Evangelist



Kai Baumgartner von KB Design ist Autor, Mitbegründer von Dreamworker – der offiziellen deutschen Macromedia User Group (MMUG) und Promoter für Macromedia Northern Europe. Er kennt das Programm wie sonst nur wenige. Er arbeitet mit Dreamweaver UltraDev 4 unter Windows und benutzt als Entwicklungsumgebungen Apache, Windows 2000, Allaire Cold Fusion sowie MySQL-, Oracle-, Access-Datenbanken.

Wer bremst, verliert. >:->

Wie war dein erster Kontakt mit dem Programm?

Als Version 1.0 gleich nach der Installation unter Windows 95 abgestürzt ist, habe ich es für ein paar Wochen zur Seite gelegt und mir meine Gedanken dazu gemacht. Ab Version 1.2 hatten wir dann eine Affaire und seit 3.0 sind wir glücklich verheiratet!

Benutzt du andere Editoren?

Ich benutze so gut wie nur Dreamweaver UltraDev. Unterstützung für das schnelle integrierte Editieren zwischen durch bieten Hometown und Editpad (www.jgsoft.com).

Wie stabil läuft Dreamweaver?

Die Integration von Dreamweaver und Fireworks unter Windows ME macht unter manchen Installationsszenarien Probleme, die einen Start des einen aus dem anderen Programm verhindern. Der Fehler dürfte jedoch bei Microsoft liegen.

Und die Performance?

Gut, aber das Arbeiten im Quelltext und das FTP-Sitemanagement könnten noch schneller sein.

Deine Erfahrungen mit dem Workflow?

Die gemeinsame Siteverwaltung mit Ein- und Auschecken sowie Designnotes ist sicher komfortabel, bedarf jedoch der Aufmerksamkeit des Nutzers. An ein echtes CVS (*content versioning system*, System mit Versionskontrolle, Anmerkung des Autors) kommen diese Funktionen jedoch nicht heran.

Ist Dreamweaver ein reines Profi-Programm?

Dreamweaver ist sicher ein Profiprogramm, das aber durchaus für Einsteiger geeignet ist. Die Lernkurve steigt – ähnlich wie bei Flash – nach ersten Erfolgen sehr stark an. Danach zählt der Fleiß.

Was ist im Moment das Ärgerlichste an Dreamweaver?

Die fehlende PHP-Unterstützung und die schreckliche Implementierung der kostenlosen PHP-Erweiterungen.

Wie sind deine Erfahrungen mit der Anbindung von Datenbanken?

Nur angenehm! Alle gängigen (semi-)professionellen Datenbanken lassen sich effizient mit UltraDev anbinden.



◀ [MMUG Dreamworker.de](http://MMUG.Dreamworker.de)

Dreamweaver-Trainer



Ohne Fleiß keinen Preis.

Matthias Kannengiesser von Madania Netware arbeitet mit Dreamweaver 4 unter Windows und auf dem Mac. Er programmiert, produziert und macht Schulungen mit Dreamweaver und findet, dass besonders der flexible Einsatz von eigenen Funktionen und die Erweiterbarkeit wichtige Pluspunkte für das Programm sind.

Hast du vor Dreamweaver mit anderen Editoren gearbeitet?

Bereits seit der Version 1.2 arbeite ich mit Dreamweaver. Vorher kamen lediglich reine Text-Editoren, wie UltraEd, Textpad oder Homesite zum Einsatz.

Welche Grafikprogramme setzt du ein?

Ich bevorzuge Fireworks. In Verbindung mit Dreamweaver ist es unschlagbar.

Was denkst du über die Performance?

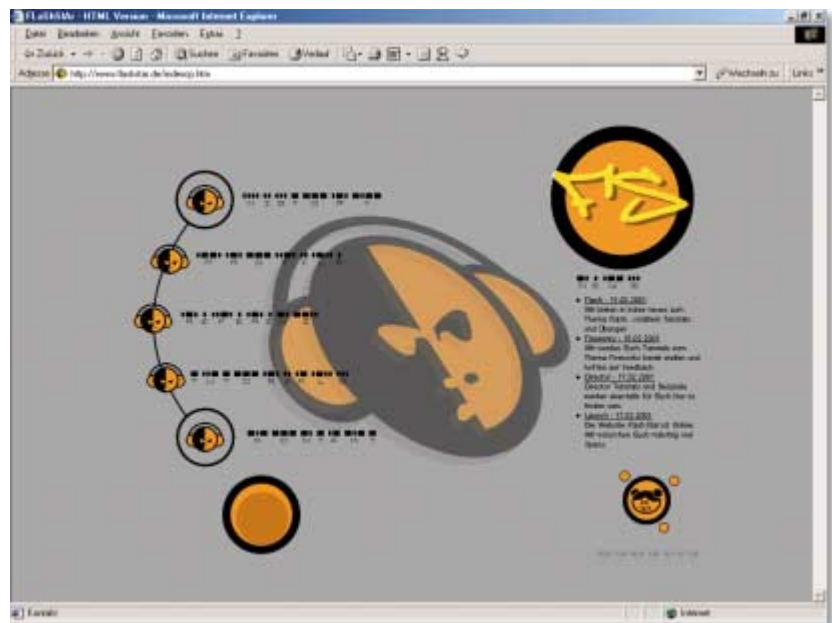
Die Aktualisierung von Inhalten ist immer noch zu langsam. Die Performance der Einbindung von Shockwave-Projekten sollte noch optimiert werden.

Baust du komplette Sites mit Dreamweaver?

Vorwiegend benutze ich Dreamweaver für den Aufbau und die Verwaltung kompletter Sites. Das Site-Management ist für meine Zwecke optimal.

Hältst du Dreamweaver für ein Profi-Programm?

Die HTML-Version dieser Site ist komplett mit Dreamweaver und Fireworks erstellt worden.



Dreamweaver ist vor allem für den professionellen Einsatz ausgelegt. Das sieht man am Funktionsumfang und den teambezogenen Arbeitsabläufen. Mit einer guten Einführung denke ich jedoch, dass selbst Anfänger sich schnell in Dreamweaver einarbeiten.

Wo siehst du die besonderen Stärken der Anwendung?

Dreamweaver besitzt Stärken in der Verarbeitung von CSS und Textformatierungen. Vor allem die Handhabung eigener CSS-Klassen ist gut umgesetzt.

Spielt die Anpassungsfähigkeit des Programms bei deiner Arbeit eine Rolle?

Ja, vor allem die Erweiterbarkeit durch eigene JavaScripte. Sogar ganze Funktionsketten in das Programm zu integrieren, ist einfach großartig! Wo findet man das sonst schon?

Benutzt du programmierte Schnittstellen oder Erweiterungen Dritter? Schreibst du selbst Erweiterungen?

Ich schreibe meine eigenen Schnittstellen und Erweiterungen. In den ersten Dreamweaver-Versionen hatte ich noch mit Problemen zu kämpfen, die neueste Version ist jedoch dafür unschlagbar.

UltraDev-Autorin

Stefanie Guim Marcé ist Autorin vieler populärer Software-Bücher u.a. auch Dreamweaver UltraDev. Sie vertritt sehr engagiert die Interessen der UltraDev-Szene und unterhält eine eigene Tutorialseite im Web. Sie arbeitet mit Dreamweaver UltraDev unter Windows und auf Mac. Als Anwendungserver benutzt sie PWS und Apache Tomcat, als Datenbank Access.

Baust du komplette Websites mit Dreamweaver – oder für welche spezifischen Aufgaben setzt du es ein?

Ja, ich baue komplette Webseiten mit Dreamweaver bzw. UltraDev. Das Programm bietet mir einfach alle Funktionen, die ich benötige, um eine gute Website zu bauen – von der Website-Verwaltung über JavaScript, CSS, Einfügen anderer Medien wie Flash bis hin zur Veröffentlichung der Website. Höchstens noch ein FTP-Programm nutze ich zusätzlich, um meine Daten

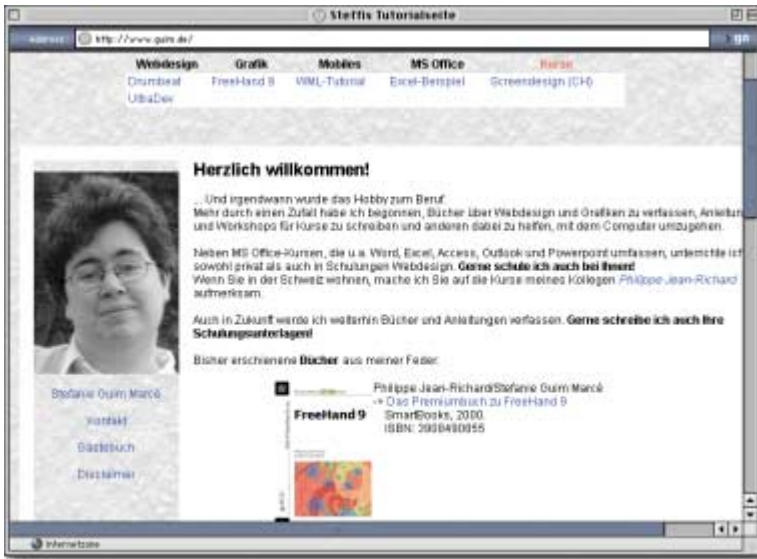
ins Netz zu stellen. Und Grafik-Programme wie Fireworks und Photoshop.

Haben sich deine Arbeitsabläufe verändert seit du Dreamweaver UltraDev einsetzt?

Eigentlich gar nicht so sehr. Aber ich habe mich durch UltraDev zum ersten Mal getraut, mich intensiv mit Online-Datenbanken auseinander zu setzen und nun schreibe ich an einem in Kürze erscheinenden Buch zu UltraDev 4.



Hauptsache, das Leben macht Spaß!



Steffis Tutorialseite ▲

Deine Erfahrungen mit dem Extension Manager?

Sehr gute! Durch den Extension Manager habe ich mir einige Erweiterungen

Webmaster



Robert Blanck von e-solutions ist Mitinitiator der Website Traum-Project.com, einem ganz frischen deutschen Webdesign-Howto-Portal rund um die Anwendungen Dreamweaver, Fireworks und Flash. Er arbeitet mit Dreamweaver 4 unter Windows.

Was hast du beim ersten Arbeiten mit Dreamweaver über das Programm gedacht?

Oh, wo sind denn die Bedienungselemente? In der Version 2 gab es noch nicht diese vielen Fenster. Die Arbeitsfläche sah sehr leer aus und ich fragte mich, wo die große Optionsvielfalt stecken würde. Das habe ich dann aber schnell herausgefunden.

Baust du komplette Websites mit

laden können, die meine Arbeit als Webdesignerin sehr erleichtern. Außerdem finde ich, dass es sowohl bei Dreamweaver als auch bei UltraDev sehr einfach ist, Erweiterungen einzufügen – viel einfacher als bei anderen Programmen.

Welche Websites bieten deiner Meinung nach den besten Dreamweaver Support?

An allererster Stelle muss ich Dreamworker nennen, denn diese Site ist unübertroffen! Ansonsten surfe ich gerne zu englischsprachigen Seiten wie etwa www.dreamweaverfever.com, weil es dort viele Tutorials und Hilfen gibt. In jedem Fall sollten Hilfesuchende aber auch mal bei Macromedia (www.macromedia.com/de/software/dreamweaver/) vorbeischaun, denn die Technotes dort im Support sind gute erste Hilfen.

Welche Grafikprogramme benutzt du?

Ich setzte dafür ausschließlich Fireworks ein. Die einfache Benutzerführung macht das Programm zu meinem Favoriten. Testweise habe ich mal mit Photoshop gearbeitet. Ich kam damit nicht so gut zurecht. Die Herangehensweise von Macromedia und Adobe ist zu unterschiedlich.

Dreamweaver?

Ja, ich baue die ganze Seite mit Dreamweaver. Nur Scripts lade ich noch per Hand hoch, denn ich möchte noch die manuelle Kontrolle über Pfade, Einstellungen und die anhängigen Dateien haben.

Wo siehst du die Stärken der Anwendung? Hast du Wünsche?

Die Stärken dieses Programms sind vielfältig. An oberster Stelle steht der Code, der – und das ist das Highlight – nicht zerstört wird, auch wenn man von Hand eingreift, was ab und zu einfach unerlässlich ist. Ich hoffe, dass die Strategie in Richtung dynamischer Applikationen weiter ausgebaut wird.

Ein besonders glücklicher Augenblick beim Arbeiten mit Dreamweaver?

Ich kann mich noch ganz genau erinnern. Es war der Moment, als ich endlich den tieferen Sinn der Vorlagen und Bibliothek verstand. Ich habe seitdem erheblich weniger Arbeit.

Hast du den Extension Manager schon benutzt?

Ja klar, der quillt bei mir fast über. Ohne den Extension Manager und die aktiven Entwickler wie z.B. Massimo Foti wäre das Programm bestimmt nicht so stark.

Traum-Projekt				
Home Registrieren Info Suchen Profil Userliste				
Forum News: - Leider ist Forum heute für 4 Stunden ausgefallen. - Wir werden versuchen den Umzug auf den neuen Server nächste Woche abzuschließen. - Die Themen von Heute...				
Themen : 134 Posts: 821 Frühungsprojekte : 163 Neustes Mitglied: Diana				
Forum	Themen	Beiträge	Letzter Beitrag	Moderatoren
TraumTalk				
 Traum_News	41	82	03-02-2005 um 10:06 PM von Diana	TraumTeam
 Einfach so...	32	120	03-02-2005 um 08:19 PM von Diana	TraumTeam
Dreamweaver				
 Dream_Basics	53	211	03-02-2005 um 09:17 PM von Diana	TraumTeam
 Traum_Profil	29	100	03-02-2005 um 08:07 PM von Diana	TraumTeam
Fireworks				
 Feuer_Basics	14	48	03-02-2005 um 11:09 PM von Diana	TraumTeam
 Fireworks	9	39	03-02-2005 um 04:02 PM von Diana	TraumTeam
Flash				
 Flash_Par	12	55	03-02-2005 um 05:07 PM von Diana	Doc Strikato, Diana
Photoshop				
 Photo_Basics	19	62	03-02-2005 um 08:06 PM von Diana	TraumTeam
 Photoshop_Lab	18	59	03-02-2005 um 02:05 AM von Diana	TraumTeam
GetLive, Frontpage 98/2000, Net Objects Fusion				
 GetLive	1	8	03-02-2005 um 09:03 AM von Diana	Michael, Dirk Lenz
 Frontpage 98/2000	5	14	03-02-2005 um 03:07 AM von Diana	SAJO
 Net Objects Fusion	1	2	03-01-2005 um 09:06 PM von Diana	TraumTeam
 Intern	0	0	n/a von n/a von n/a	alle Moderatoren

◀ Traum-Project.com: das Hilfe-Forum zu Dreamweaver, Fireworks und Flash.



**Lieber'n Fenster
auf'm Tisch als'n Mecki
bei Brinkmann ...**

Online-Redakteur

Gunnar Wiegel ist zwar Dreamweaver-Einsteiger, aber hat das Programm – trotz relativ wenig Computer-Erfahrung – sehr schnell für seine Ziele und Aufgaben einzuspannen gelernt. Nach nur eintägigem Coaching konnte er die Online-Redaktion des christlichen Netzwerkportals Salzwerk selbst in die Hände nehmen und pflegt heute die komplette Site mit Dreamweaver 3 unter Windows.

Was hast du beim ersten Arbeiten mit Dreamweaver über das Programm gedacht?

Wirkt zuerst eher kompliziert, wenn man nicht weiß, wo der Weg hinführt. Aber beim Redigieren einer bereits fertigen Site gewinnt man schnell den Überblick. Die Routinen wiederholen sich und werden mit ein paar Maus-klicks abgearbeitet.

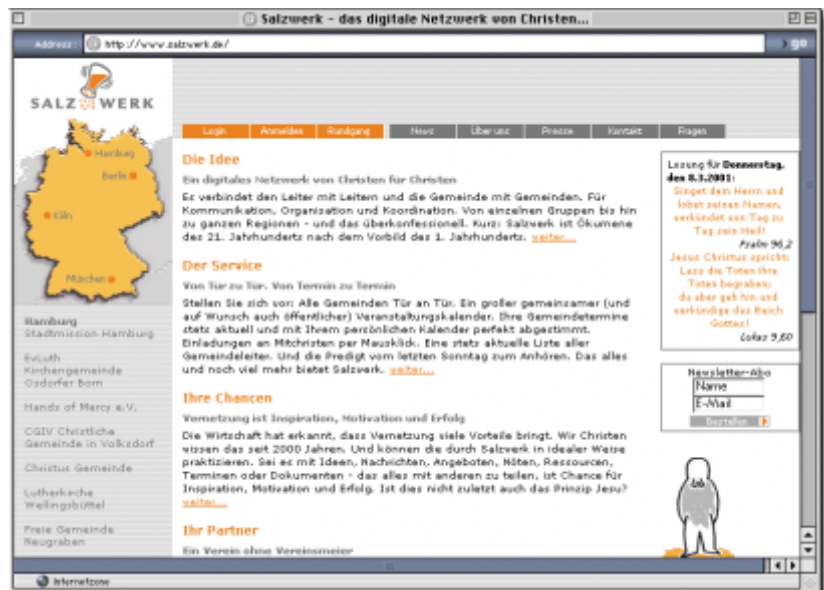
Für genau welche spezifischen Aufgaben setzt du das Programm ein?

Hauptsächlich zur Verwaltung und Pflege der Site. Das ist mit Copy & Paste und Drag & Drop sehr einfach. So kann ich mich voll auf den Content konzentrieren.

Arbeiten mehrere Personen gemeinsam an der Website? Welche Erfahrungen hast du mit dem Workflow?

Dank der sehr einfachen Upload-Funktion und dem Ein- und Auschecken ist gemeinsames Arbeiten an einer Site ein Kinderspiel.

**Salzwerk: ▶
ein digitales Netzwerk
von Christen für Christen.**



Glaubst du, dass Dreamweaver ein Profi-Programm ist – oder ist es auch für Anfänger geeignet?

Das Tutorial ermöglicht Anfängern einen sehr guten Einstieg. Die Benutzerführung und das Menü ist übersichtlich gestaltet.

Sind dir Schwächen des Programms aufgefallen? Was würdest du dir verbessert wünschen?

Der Sprachgebrauch ist ungewöhnlich. Manche der Formulierungen wie „Entfernte Site“ sollten auf Deutsch vielleicht anders bezeichnet werden, so dass auch Nichttechniker den Sinn verstehen. Weiter würde ich mir eine Vertiefung der Beispiel-Site im Tutorial wünschen.

Webdesign-Konzeptionerin

Jessika Bätz ist mit ihrer kleinen Agentur selbstständige Webdesignerin. Ihr persönlicher Schwerpunkt liegt in der Konzeption. Programmierung und Bildbearbeitung sind ergänzendes Handwerk. Im Spannungsfeld zwischen Vorstellungen des Kunden, eigenen Ideen und den Gesetzen des Programmierens findet Sie Ihren Mittelpunkt. Sie arbeitet mit Dreamweaver 4 unter Windows und setzt IIS4, Personal Web Server und MySQL ein.

Seit wann nutzt du Dreamweaver?

Als ich vor zwei Jahren mit Webdesign anfang, folgte ich Presseberichten und versuchte es mit NetObjectsFusion und Frontpage2000. Doch ein Programm das mir vorschrieb, was ich zu tun hatte, war nicht mein Ding. Bald sah ich, dass es auch mit NetObjectsFusion unmöglich sein würde, eigene bildnerische Ideen umzusetzen. Ich arbeitete einige Wochen nur mit dem Windows Editor im HTML-Code, ehe ich Dreamweaver 3 kaufte. Noch heute profitiere ich davon, HTML und Scriptprogrammierung „mit der Hand“ gelernt zu haben.

Was waren deine ersten Eindrücke vom Arbeiten mit Dreamweaver?

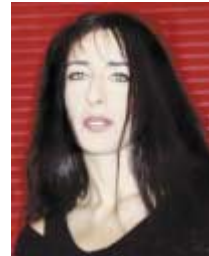
Wow, wie kompliziert – wow, wie komplex. Die ersten Tage waren die absolute Hölle. Mir war aber sofort klar, dass dieses Programm – wenn ich es einmal begriffen hatte – das Meine würde.

Benutzt du nur Dreamweaver oder auch andere Editoren?

Dreamweaver, fast ausschließlich. Bis vor kurzem verwendete ich zusätzlich Hometown, wenn es um PHP oder JavaScript ging. Dabei fehlt mir jedoch der schnelle Blick auf die Entwurfsansicht.

Welche Grafikprogramme setzt du ein?

Fast nur Photoshop. Die Version 6 ist sehr Webdesign-freundlich. Fireworks



**Sich nicht
beirren lassen.**

Jessikas bunte surflist:
www.volumeone.com/00autumn/,
www.ward7.co.uk
www.threeoh.com/structure.html

verwende ich nur zur Komprimierung, da es mir an Zeit fehlt, mich tiefer einzuarbeiten.

Hast du Erfahrungen mit Office-Anwendungen gemacht?

Excel-Tabellen lassen sich hervorragend einbinden. Die Verwendung von Word-HTML scheint mir nicht sinnvoll: Selbst der von Dreamweaver gereinigte Quellcode ist extrem unsauber.

Baust du mit Dreamweaver komplette Sites – oder für welche spezifischen Aufgaben benutzt du es?

Erst wird mit Bleistift auf Papier gezeichnet und gescribbelt, dann folgt ein Photoshop-Layout. Dann weiter im Hin und Her zwischen Dreamweaver-Vorlage und dem Grafikprogramm. Wenn das HTML-Layout funktioniert und die

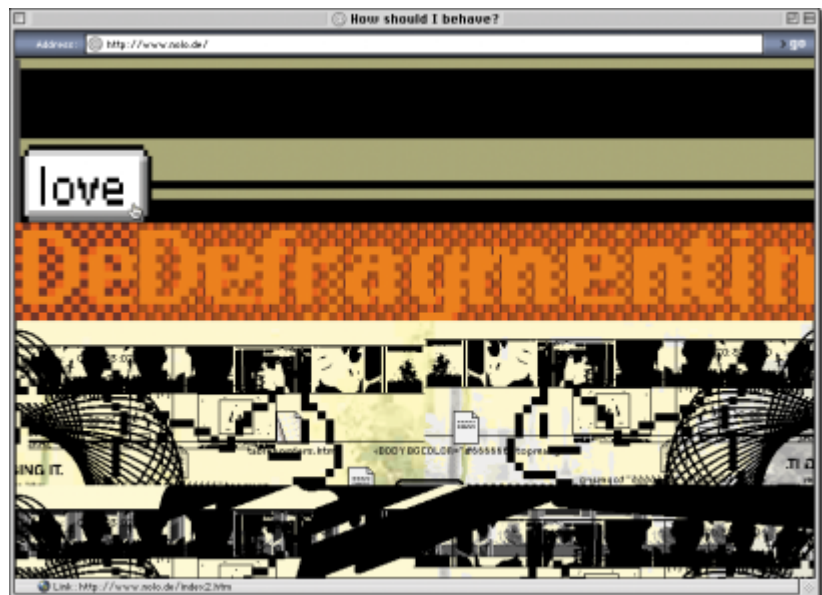
Ladezeiten stimmen, ist nur noch Dreamweaver an der Reihe.

Nach deinen Erfahrungen – ist Dreamweaver ein Profi-Programm, oder auch etwas für Anfänger und Quereinsteiger?

Ja, Dreamweaver ist ein Profiwerkzeug. Allerdings denke ich, dass es für diejenigen, die sich schnell in neue Tools einarbeiten, leicht zugänglich ist. Marketing-Strategen haben Unrecht, wenn Sie Glauben machen wollen, dass Webdesign mit speziellen Tools kinderleicht wäre. Die dilettantischen Ergebnisse sehen wir täglich. Auch Dreamweaver ist in der Lage, einen fürchterlichen Quelltext und fehlergespickte HTML-Seiten zu liefern, wenn es falsch angewendet wird.

Wie informierst du dich über die Entwicklung von Dreamweaver?

Chaos in Perfektion ►



Freundlicherweise informiert mich Macromedia über Neuigkeiten per E-Mail. Auch die Roadshow war sehr informativ. Außerdem besuche ich diverse Newsgroups und Foren und habe eine Mailinglist abonniert. Das ist nicht nur interessant, sondern verdammt hilfreich. Der Enthusiasmus, mit dem manche User anderen helfen, ist beachtlich. Das Netz hat eine tolle Eigendynamik.

Wer bietet den besten Dreamweaver-Support?

Die beste Unterstützung liefern einem die Mitsstreiter: Statt Neid und Missgunst findet man an allen Ecken offene Ohren und Hilfe. Besonders zu erwähnen ist dreamworker.de. Irgendwo findet sich immer ein kompetenter Ansprechpartner.

Der Support auf den Macromedia-Seiten ist nicht so hilfreich. Mitunter ist für schnelle Lösungen ein Anruf effektiver.

GoLive-Abtrünniger

Jens Grochtdreis von der Werbeagentur Bartenbach in Mainz setzt Websites hauptsächlich mit Dreamweaver 4 unter Windows um. Er steht noch zwischen den Lagern der führenden professionellen WYSIWYG-Editoren ...

Seit wann arbeitest du mit Dreamweaver?

Ich arbeite seit Mitte 2000 verstärkt mit Dreamweaver. Vorher habe ich hauptsächlich GoLive eingesetzt, was ich auch weiterhin nutze. Begonnen habe ich vor vier Jahren mit Hometown. Als Code-Editor nutze ich heute allerdings nur noch First Page 2000 von Evrsoft.

Arbeitest du bei der Erstellung von Websites ausschließlich mit Dreamweaver?

Am Anfang meiner Arbeit steht immer noch die Frage „GoLive oder Dreamweaver?“. Beide haben Stärken und Schwächen. Gerade bei CSS und Layers muss Dreamweaver auch mal GoLive zur Hilfe kommen.

Welche Grafikprogramme kommen bei dir zum Einsatz?

Photoshop und schwerpunktmäßig Fireworks. Zur Bearbeitung von CMYK-Bildern und für schwierige Bildbearbeitungen oder Freistellungen brauche ich immer noch den „Boliden“ Photoshop. Bei der Erzeugung von Bannern und Buttons oder bei der Segmentierung des Layouts geht nichts über Fireworks.

Baust du komplette Websites mit Dreamweaver – oder für welche spezifischen Aufgaben setzt du das Programm ein?

Ja, ich baue immer mehr komplette Sites mit Dreamweaver. Anfangs habe ich es nur für Spezialaufgaben benutzt: Die Tabellenformatierung und der



Carpe Diem

Umgang mit Stylesheets sind sehr effektiv gelöst. Ich habe es auch für die Modifikation von Frontpage-Formularen eingesetzt, die von GoLive4 immer „zerschossen“ wurden.

Welche Erfahrungen mit der Site-Verwaltung hast du gemacht?

Sie ist sehr schnell, aber noch zu verbessern. Man kann leider nicht herausfinden, mit welchen Dateien eine bestimmte Datei verknüpft ist. GoLive macht das besser. Gerade bei großen Sites ist es wichtig, detaillierte Kontrolle über alle Dateibeziehungen zu haben. Ich verändere keine Seite, ohne vorher eine Site erstellt zu haben. So wacht Dreamweaver immer über alle Verknüpfungen und ich kann beruhigt arbeiten.

Hast du sonst noch Wünsche?

Es wäre schön, wenn man in eine HTML-Seite hereinzoomen könnte. Dreamweaver wäre damit das erste auf dem Markt. Das Erstellen kleiner Flächen bei Imagemaps könnte zudem besser gelöst sein.

Spielt die Anpassungsfähigkeit des Programms bei deiner Arbeit eine Rolle?

Ja, ungemein. Als ich letztens eine Seite mit etwa 70 Layern gestaltete, war mir das Fenster des Ein- und Ausblenden-Behaviors zu klein. Also habe ich die dazugehörige HTML-Datei einfach vergrößert. Auch die – mittlerweile fast unübersehbare – Auswahl von kostenlosen Extensions, die viel Arbeit sparen und neue Anregungen geben, sind einfach Klasse!

Hast du Erfahrungen mit dem Extension Manager?

Meine private Website: ►
Flocke Online – Essen im Netz



Ja. Es ist schade, dass man nicht einfach mehrere Extensions markieren kann und diese dann nacheinander installiert werden. Gerade bei der ersten Bestückung ist es nervig.

Wie informierst du dich über die Weiterentwicklung des Programms?

Ich frequentiere regelmäßig dreamworker.de und die dazugehörigen News-groups und Mailinglisten. Wichtig sind mir auch die Newsletter und der Exchange von Macromedia. Letzteren besuche ich in unregelmäßigen Abständen, aber bestimmt einmal im Monat.

Intranet-Entwickler

Michael Kaiser ist Webprogrammierer. Er arbeitet mit Dreamweaver 4 unter Windows und setzt in seiner Entwicklungsumgebung Apache Tomcat und Enhydra, sowie Oracle8i und MySQL ein.

Seit wann arbeitest du mit Dreamweaver?

Ich arbeite mit Dreamweaver seit der Version 1.0. Vorher habe ich nur mit reinen Texteditoren gearbeitet.

Setzt du andere Editoren ein?

Ich benutze auch weiterhin Texteditoren wie Hometown und Emacs, um dem Code den letzten Schliff zu geben und das Einfügen in dynamische Webanwendungen vorzubereiten. Jede pro-

Form follows function.



◀ **Meine Lieblingsseite ist das Open Source Development Network. Interessantes und funktionales Design mit einigen Feinheiten.**

fessionelle Website sollte durch eine Postproduktion gehen, in der der Code manuell auf eventuell vorhandene Schwächen und Redundanzen geprüft wird. Der von Dreamweaver erzeugte Code ist für einen WYSIWYG-Editor allerdings exzellent.

Für welche spezifischen Aufgaben setzt du Dreamweaver ein?

Vor allem für das Design, da der Content in den meisten Sites dynamisch eingefügt wird. Es eignet sich sehr gut, um Designs effizient umzusetzen und in Abstimmung mit dem Kunden weiter zu verfeinern oder einfach um ganz „untechnisch“ zu experimentieren.

Ist Dreamweaver ein Profi-Programm – oder können auch Anfänger und Quereinsteiger damit klarkommen?

Mit Sicherheit kein Einsteigerprogramm, da es zu Fehlern verleitet, z.B. Layers zu überstrapazieren. Ich empfehle es für den HTML-kundigen Webdesigner.

Welche Grafikprogramme benutzt du für Webgrafik?

Photoshop für die Retusche von Fotos und Fireworks für komplett am Computer erzeugte Grafiken. Diese Kombination von Programmen hat sich als sehr fruchtbar erwiesen, da sie sich in ihren Stärken und Schwächen sehr gut ergänzen.

Hast du schon Erfahrungen mit dem Anpassen von Dreamweaver gemacht?

Ich entwickle besonders im Intranet mit Servlets und JavaServer Pages: JSP ermöglicht das Definieren eigener Tags in „taglibs“, um an der betreffenden Stelle z.B. Datenbankinhalte einzufügen oder die Site zu personalisieren. Wenn ich solche Tags programmiere, erstelle ich meist noch eine Erweiterung, um den Webdesignern die Arbeit zu erleichtern. Dreamweaver unterstützt damit den Ansatz, Inhalt konsequent vom Design zu trennen, was späteres Redesign oder Versioning erleichtert.

Projektleiterin

**Immer neugierig sein,
das macht
das Leben spannend.**

Maria Antonia Köster von Inplan Ruhr GmbH ist Projektleiterin im Geschäftsbereich Transportlogistik. Zusammen mit ihrem Team konzipiert, realisiert und implementiert sie Individualprojekte z.B. ein Umschlag- und Lagersystem für einen Seehafen oder ein Dispositions- und Kommunikationssystem für eine Reederei. Zu Ihren Tätigkeiten gehört auch das Prototyping mit Dreamweaver UltraDev 4.

Voraussetzung hierfür sind Neugier an den Geschäftsvorgängen des Kunden, Kreativität bei der Konzeption der Applikationen sowie Teamfähigkeit und Nervenkraft.

Das Team arbeitet mit Dreamweaver UltraDev 4 unter Windows in unterschiedlichen Entwicklungsumgebungen wie z.B. MS Internet Information Server oder IBM

Websphere mit Jrun. Bei Datenbanken: Access (prototyping), Oracle, MS SQL-Server, IBM UDB und weitere.

Seit wann arbeiten Sie mit Dreamweaver? Haben Sie vorher andere Editoren benutzt?

Ich arbeite mit Dreamweaver seit Oktober 2000. Wir hatten mit Frontpage die Erfahrung gemacht, dass sich der Code verselbstständigte und erhofften uns von Dreamweaver eine Verbesserung.

Was haben Sie beim ersten Arbeiten mit Dreamweaver über das Programm gedacht?

Zuerst haben mich die vielen Fenster sehr verwirrt, heute will ich sie nicht mehr missen. Ich war begeistert, wie schnell sich Oberflächen gestalten lassen. Die Arbeit mit Bildern und die Animationen haben mein Interesse gefesselt. Bei Dreamweaver UltraDev war ich

überrascht, wie schnell ich Live-Daten zeigen konnte!

Bauen Sie komplette Websites mit Dreamweaver – oder für welche spezifischen Aufgaben setzen Sie das Programm ein?

Wir setzen Dreamweaver UltraDev für die Gestaltung der Oberfläche ein. Der HTML-Code wird noch erweitert. Wir nutzen für die Entwicklung ASP/OCX, JSP/Java-Servlets, PL/SQL, Transact SQL und andere.

Haben Sie Erfahrungen mit der Site-Verwaltung von Dreamweaver gemacht?

Ich nutze die Site-Verwaltung für die Einrichtung des Datenbankzugriffs und den Aufruf meiner Seiten. Die Bereitstel-



◀ Ein gutes Beispiel für gelungene Datenverarbeitung im Web.

lung der Site funktioniert bei mir nicht. Wir veröffentlichen die Sites deshalb direkt auf dem Server.

Glauben Sie, dass Dreamweaver ein Profi-Programm ist – oder können auch Anfänger und Quereinsteiger damit klarkommen?

Mit Dreamweaver UltraDev können Organisatoren – auch ohne umfangreiche Programmierkenntnisse – leicht Prototypen mit Datenbankzugriff erstellen. Ein gewisses Grundwissen über relationale Datenbanken einmal vorausgesetzt. Rudimentäre HTML-Kenntnisse sind von Vorteil.

Wo sehen Sie auffallende Schwächen des Programms? Was würden Sie sich wünschen?

Vorlagen haben bei mir nicht funktioniert. Ich hatte in einer Seitenvorlage

eine Tabellenzelle für individuelle Daten freigegeben. In diese Zelle konnte ich aber nur Text, jedoch keine Tabellen einfügen.

Auf meiner Wunschliste stehen: ein Hauptmenü mit Untermenüs, Weiterblätterfunktionen (wenn eine Tabelle nicht auf einer Seite gezeigt werden kann). Ebenfalls wichtig wäre die Unterstützung bei der Realisierung eines Berechtigungskonzeptes.

Wann und worüber haben Sie sich beim Arbeiten mit dem Programm zuletzt geärgert?

Wenn ich mit Frames arbeiten muss und ein Link-Ziel (_blank) ändere, hat Dreamweaver automatisch andere Verknüpfungen aktualisiert, so dass die Seiten nicht mehr gefunden wurden. Auch werden bei der Arbeit mit Frames keine relativen Verknüpfungen mit Bezug zur Startseite akzeptiert, sondern

Das electronic Supply Information System für marine Transportlogistik

Beispiel GmbH

Schnellsuche
Suchbegriff:

Abbrechen

Datensuche
Bericht-Nr.
Transport-Nr.
SB / MS
SL / MS
Gutart/Charge
Alle
Mein Programm
Anmeldung
News
FAQ
Sitemap
Webseite
Home

BestellungBeladungBergtransportLadungTransport

Alle

Noch nicht in Beladehafen angekommenen Schiffe - Datensatz 1 bis 5 von 6

SB MS	Anzahl TRHM	SL / SL	Fas. im Verband	Flusslauf	Flussfahrt	Zustat	Planankunft	Reederei	Transportnumme-r
ANCHER	4	LEUCHTER	1	10.01.01 10.00.00	10.01.01 12.00.00	Durchgang	09.01.01 10.00.00	Schiffahrt GmbH	1702200002_1
ANCHER	4	LEUCHTER	2	10.01.01 10.00.00	10.01.01 12.00.00	Durchgang	09.01.01 10.00.00	Schiffahrt GmbH	1702200002_1
ANCHER	4	LEUCHTER	3	10.01.01 10.00.00	10.01.01 12.00.00	Durchgang	09.01.01 10.00.00	Schiffahrt GmbH	1702200002_1
ANCHER	4	LEUCHTER	4	10.01.01 10.00.00	10.01.01 12.00.00	Durchgang	09.01.01 10.00.00	Schiffahrt GmbH	1702200002_1
MARIA	1	MARIA	1	10.01.01 11.00.00	10.01.01 13.30.00	Durchgang	11.01.01 05.00.00	Schiffahrt GmbH	1602200001_1

Info
Über das Hyperlink in der SB / MS ist der Aufruf der Erfassung der Ankunft/Abfahrt der Schiffe möglich

nur Verknüpfungen mit Bezug zum Dokument.

Auch hat sich „wie von selbst“ die Einstellung VORSCHAU im Live-Data-Server gestellt. Meine Datenseiten ließen sich nicht mehr aufrufen. Vermutlich ist die Nutzung von Bibliotheken oder die Site-Verwaltung eine der Ursachen.

Können Sie uns noch einen guten Tipp mit auf den Weg geben?

Den Kunden wirklich zuhören bedeutet, sich selbst völlig loszulassen, alle Vorstellungen und Vorurteile fallenzulassen, mit denen unsere Köpfe vollgestopft sind.

Office-Konvertierer

Torsten Aue ist tätig beim Bundesministerium für Verbraucherschutz, Ernährung und Landwirtschaft in Bonn. Er hat bisher mit Dreamweaver 3 unter Windows gearbeitet und sich viel mit der HTML-Kompatibilität von Office-Anwendungen herumgeschlagen. Sein Epilepsie-Portal findet internationale Beachtung.

Seit wann arbeitest du mit Dreamweaver?

Seit zwei Jahren. Vorher hatte ich, zunächst mit HotMetalPro gearbeitet. Dann wurde mir Frontpage 98 aufgezungen, was ich nur noch für Tabellen nutzte, da der Code zu unsauber für den Einsatz von CSS ist. Mit Dreamweaver wurde mir zum ersten Mal klar, wie schnell man professionell aussehende Seiten erstellen kann.

Welche Grafikprogramme benutzt du?

Mit PaintShopPro 6 komme ich prima klar.

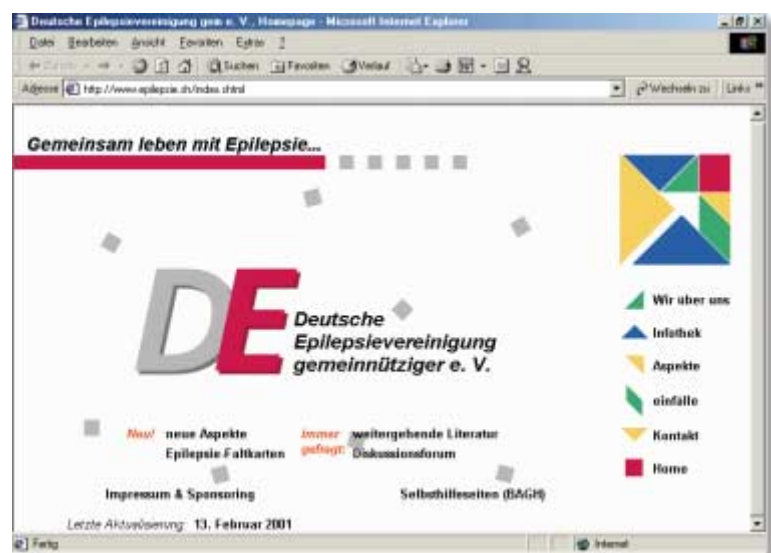
Wie sind deine Erfahrungen in der Zusammenarbeit zwischen Dreamweaver und Office-Anwendungen wie Word, PowerPoint und Excel?

Bei Word 95 war das Konvertieren in HTML noch problemlos, bei Word 97

nicht mehr so gut, da hier der Quellcode unsauber wurde. Word 2000 ist noch schlimmer. Die Dreamweaver-Funktion WORD-HTML IMPORTIEREN schafft es nicht, das Dokument 100% zu säubern. Besser wäre ein eigener Importfilter für Word, wie Hot Metal Pro ihn hat.



▼ www.epilepsie.sh



Sind dir sonst noch Schwächen im Programm aufgefallen?

Dreamweaver richtet Tabellenzeilen im TR-Tag aus, was nicht von jedem Browser interpretiert wird. Eine durchgehende Ausrichtung im TD-Tag erzeugt zwar mehr Daten, wird aber von mehr Browsern unterstützt. Eins noch: Man kann die verwaisten Dateien unmittelbar nach einer Link-Prüfung nicht löschen.

Hast du beim Arbeiten mit Dreamweaver ein Aha-Erlebnis gehabt?

Auf der Seite „Infothek“ der Epilepsie-Site, das hellblaue Dreieck unten, konnte ich die Seite mit Dreamweaver so einstellen, dass das Dreieck sich in Internet-Explorer 4.x und Netscape 4.5 immer automatisch am unteren Rand ausrichtet. Toll nicht!?

Webentwickler



Robert Müller ist Mitinitiator des Projekts activedir.de und Webmaster von betaos.de und 44one.de und arbeitet mit Dreamweaver 4 unter Windows.

Wie würdest du den Kern deiner Tätigkeit beschreiben?

Bei meinen aktuellen Projekt Active-Dir.de bin ich für den gesamten Webauftritt verantwortlich. Das erfordert sowohl eine kreative Ader als auch technisches Verständnis und Wissen. Durch das Zusammenspiel entstehen praxistaugliche Lösungen. Ich stelle Inhalt und Usability vor leere Designhülsen.

Dreamweaver ist kein Einsteigerprogramm. Die vielen Features bieten die Gefahr, sich zu verlaufen. Der erste Blick auf das User-Interface von der Version 3 ließ mich so auch erschauern. Aber innerhalb einer Nacht war mir klar: Es gibt keine Alternative!

**Webdesign –
ein ausgelatschter
Schuh:
Benutzbarkeit, Inhalt,
Ideen zählen.**

Baust du komplette Websites mit Dreamweaver – oder für welche spezifischen Aufgaben setzt du das Programm ein?

Dreamweaver ist zwar sehr vielfältig, aber für manche Zwecke einfach das falsche Werkzeug. Ich benutze Homepage für den direkten HTML-Eingriff. PHP bearbeite ich per PHP ED oder PHP Coder und bei CSS führt derzeit kein Weg an TopStyle vorbei.

Hast du vor Dreamweaver andere Editoren benutzt?

Ich kam von Frontpage 98 und hatte genug vom ewigen Nachbessern und Kompromissen.

Was hast du beim ersten Arbeiten mit Dreamweaver über das Programm gedacht?

Wo siehst du auffallende Schwächen des Programms? Welche Features stehen noch auf deiner Wunschliste?

Umfassender PHP-Support und die Einbindung von weiteren Hilfedateien für etwa MySQL oder PHP fehlen mir. Eine wenigstens an TopStyle heranreichende CSS-Funktionalität wäre schon toll. Und die – durch den Einkauf von Allaire in greifbare Nähe gerückte – Einbindung von Hometown als HTML-Editor wäre wünschenswert!

Erinnerst du dich an einen besonders freudigen Moment beim Arbeiten mit Dreamweaver?

Aus heutiger Sicht ist das natürlich nichts besonderes mehr, aber damals freute ich mich über meine erste Timeline-gesteuerte Layeranimation.

Spielt die Anpassungsfähigkeit des Programms bei deiner Arbeit eine Rolle?

Die wichtigste Rolle überhaupt. Als modulares Werkzeug passt sich Dreamweaver den momentanen Anforderungen durch Laden und Entladen von Extensions an. Durch die weltweite Entwicklergemeinschaft steht für fast jede Aufgabenstellung eine Lösung parat.

Hast du Dreamweaver als Frontend für andere Web-Anwendungen (z.B. Intranet oder E-Commerce) genutzt?

Momentan erstelle ich mit Dreamweaver eine dynamische Dokumentation einer realen vollständigen LAN-Umgebung im Internet unter Windows 2000. Einmalig an dem Projekt ist die Kommunikationsplattform: Mit

gängigen BackOffice-Servern (Exchange2000, SharePoint, IIS 5) wird das Projekt „ActiveDir“ Kommunikationswege bilden, die einen dynamischen Webauftritt erlauben. Die Dokumente der Dokumentation stehen der Öffentlichkeit jederzeit zur Diskussion zur Verfügung. So kann dann jeweils „in dem Dokument“ oder „über das Dokument“ diskutiert werden. Dies verspricht eine hohe Aktualität der einzelnen Artikel.

Wie informierst du dich über die Weiterentwicklung des Programms? Liest oder postest du in Newsgroups?

Es gibt keinen Weg, schneller, zielgerichteter und unterhaltsamer an Informationen und Hilfestellungen zu kommen, als über Newsgroups. Ich lese mehrmals am Tag die Dreamweaver Newsgroups und poste dort auch häufig.

*Eine Site von Jessika Bätz, deren lupenreine Arbeiten
▼ ich sehr bewundere.*



Intranet-Designer



Geht nich' – gibt's nich'.

Rolf van Melis arbeitet kreativ und produzierend mit Dreamweaver 4 unter Windows. Das Intranet der Firma Stockhausen besteht aus einigen tausend statischen und dynamischen Seiten, die mit Dreamweaver gepflegt werden.

Seit wann arbeiten Sie mit Dreamweaver? Haben Sie vorher andere Editoren benutzt?

Seit der Version 1.0, vorher mit Frontpage.

Und Ihr erster Eindruck von Dreamweaver?

Als ich das Programm zum erstenmal öffnete, waren meine ersten Gedanken: Wer soll sich denn mit diesem komplizierten Tool zurechtfinden? Als Gewohnheitstier und ungeduldiger Mensch habe ich dann erstmal noch mit meinen alten Tools weitergearbeitet.

Dann wurden die Aufgabestellungen komplizierter. Ich sollte in kurzer Zeit eine Mouseover-Navigation erstellen. Da ich kein Programmierer bin und mich mit JavaScript schwer tue, war ich gezwungen, mich wieder mit Dreamweaver zu befassen. Nach relativ kurzer Einarbeitungszeit habe ich Dreamweaver kennen und lieben gelernt.

Welche Grafikprogramme setzen Sie zur Erzeugung von Webgrafik ein?

Zur Bildbearbeitung wie z.B. Retusche oder Freistellung setze ich die Corel-Produkte Photopaint10 und KnockOut 1.5 ein. Für das Finish dann größtenteils Fireworks, da ich durch die Zusammenarbeit von Dreamweaver und Fireworks erhebliche Zeit spare.

Was halten Sie von der Performance? Wobei könnte die Anwendung schneller sein?

Beim Erstellen und Modifizieren einer einzelnen HTML-Seite ist Dreamweaver recht schnell. Nur bei komplexen Sites braucht es seine Zeit. Unser Intranet besteht, historisch bedingt, aus statischen und dynamischen Lotus-Notes-Seiten. Die statischen Seiten umfassen über 2.000 einzelne Sites. Wenn ich dort einzelne HTML-Seiten modifiziere, braucht die Siteverwaltung recht lange, bis sie die modifizierte Seite wieder eingebunden hat.

Bauen Sie komplette Websites mit Dreamweaver – oder für welche spezifischen Aufgaben setzen Sie das Programm ein?

Wie gesagt, unser Intranet ist ein Mix aus statischen und dynamischen Seiten. Für beide setze ich Dreamweaver ein. Wenn ich in Lotus Notes umfangreichere Seiten mit DHTML benötige (z.B. Layer auf einer Timeline), so erstelle ich erst diese Seite komplett mit Dreamweaver und kopiere dann den HTML-Code in ein Notes Dokument. Dort wird es dann als „Durchgangs HTML“ weiterverarbeitet.

Glauben Sie, dass Dreamweaver ein Profi-Programm ist – oder können auch Anfänger und Quereinsteiger damit klarkommen?

Es ist meines Erachtens das beste Tool, was es auf dem Markt für Profis gibt. Sicherlich kann man nicht alle Anforderungen mit Dreamweaver lösen. Es gibt immer wieder Problemfälle wo man „hardcoden“ muss. Ein Anfänger, der keinerlei Ahnung von HTML hat, wird zu keinem befriedigenden Ergebnis kommen. Ich vergleiche Dreamweaver gerne mit einem Musikinstrument: Stelle einen Steinway in einen Raum und lasse jemanden drauf spielen, der keine Noten kennt. Das Ergebnis ist fast immer eine Qual für die Ohren. Setze jemanden daran, der Noten lesen kann, und auch schon mal auf einem Klavier gespielt hat, und das Ergebnis ist Musik.

Wo sehen Sie auffallende Schwächen des Programms?

Immer noch in der Siteverwaltung. Bei großen Projekten kommt Dreamweaver schnell an seine Grenzen. Ich habe vor kurzem – wegen dieser Schwäche – beim Synchronisieren die komplette Site verloren. Zum Glück hatte ich eine Datensicherung!

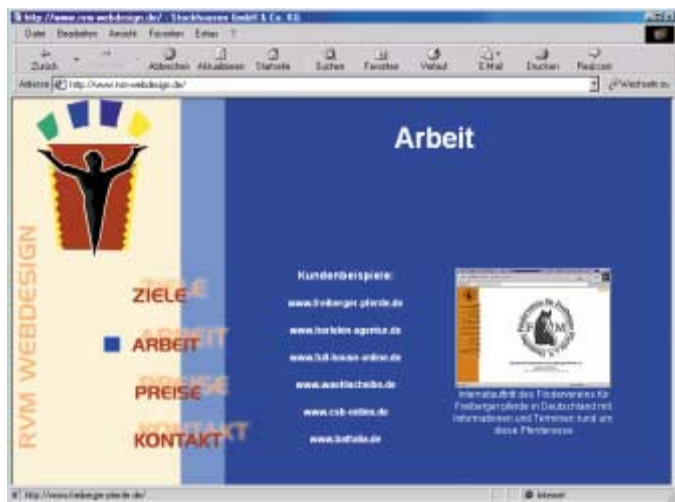
Benutzen Sie von Dritten programmierte Schnittstellen oder Erweiterungen? Schreiben Sie selbst solche Schnittstellen oder Erweiterungen?

Wie gesagt, ich bin kein Programmierer. Ich bin froh, dass es so viele Extensions gibt. Mit Standarderweiterungen kommt man nicht so weit. Ich setze sehr viel externe Erweiterungen ein. Besonders gut gefallen mir die Verhalten von Jaro von Flocken (Yaromat) und Massimo Foti.

Wie informieren Sie sich über die Weiterentwicklung des Programms? Lesen oder posten Sie in News-groups?

Ich bin regelmäßig in den englischen und deutschen Newsgroups zu Dreamweaver. Auch wenn die deutsche schwerpunktmäßig Flash behandelt, so sind doch eine Reihe Dreamweaver-Anwender anwesend, die immer einen guten Tipp parat haben.

Stelle einen Steinway in einen Raum und lasse jemanden drauf spielen, der keine Noten kennt.



◀ RVM Webdesign

DANK

allen, die mich bei der Realisierung dieses Buches unterstützt haben:

Meiner Lektorin Susanne Spitzer für Rat und Unterstützung, Anna Plenk für die Herstellung sowie Angelika Obermayr für Korrektorat und Satz.

Jan Schliemann, der wesentliche Teile des Inhalts recherchiert und gestaltet hat, für seine nützliche Anregungen und die akribische Qualitätskontrolle sowie seine Mit-hilfe bei der Erstellung der Beispieldateien. Sebastian Zell für seine animierten GIFs. Enno Ladwig für seine überarbeiteten Inhalte und Gernot Gunga für seine witzigen Cartoons.

Ove Sander für seinen Support beim Aufsetzen einer Anwendungsumgebung für UltraDev. Dirk Wiesner für seinen profunden Input zu den Themen Application Server und Java.

Meinen Interviewpartnern: Torsten Aue, Jessika Bätz, Kai Baumgartner, Robert Blanck, Stephanie Guim, Jens Grochtreis, Michael Kaiser, Matthias Kannengiesser, Antonia Maria Köster, Rolf van Melis, Robert Müller, Birgit Rühling, Gunnar Wiegel und Dirk Wiesner für ihre bereitwilligen Auskünfte zum Einsatz von Dreamweaver in der professionellen Praxis.

Dank auch den Firmen und Organisationen Beiersdorf AG, kilde communications GmbH, KIT B.V., Orgelbau Klais, Salzwerk e.V.i.G., Sharework GmbH, spyral Veränderungsmanagement und WebLloyd AG.

Und vor allem herzlichen Dank meiner Frau Yang Li und meinem Sohn Kai Alan, ohne deren unermüdliche Aufmunterung, Unterstützung und Rücksichtnahme dieses Buchprojekt nicht rechtzeitig fertig geworden wäre.

INDEX

A

- abhängige Dateien 63
- Abrufen 61
- Absatz 86
- Access 290, 316, 319, 328
- Acrobat 304
- Acrobat Reader 310
- ADO 283
- Adressierung 58
- AGB 29
- Aktionen 251
- Aktualisieren 60, 67
 - abhängiger Dokumente 128
 - Content 32
 - Entwurfsansicht 76, 109
 - Frame 182
 - Kurzbefehl 276
 - Schaltfläche 124, 215
 - Seiten 81, 131
 - Site 131
 - Siteliste 123–124
 - Verknüpfungen 53
- Alphakanal 202, 206
- Animationsleiste 259
- animiertes GIF 221
- Anleitung 14
- Anpassen 270
 - Befehl verwenden, ändern 273
 - Befehle 272–273
 - eigene Objekte 271
 - Kurzbefehle 276
 - Menüs 274
 - Objekte-Palette 271
 - Tastaturkurzbefehle 274
- Anpassen und Erweitern 270
- Anpassungsfähigkeit 270
- Ansichten
 - mehrere Ansichten verwenden 109
 - synchronisieren 109
- Anspruch 13
- anti-aliased 202
- Anwendungen 12–13, 35, 44, 46, 142, 277, 279, 281–283, 285–287, 304
 - datenbankgestützte 12–13, 287
- Anwendungsentwickler 289
- Anwendungsserver 282, 289–290
- Apache 316
- Apache Tomcat 327
- API 270
 - application programming interface 270
- Applet 284, 286
- application server 282, 289
- Applikation 328
- ASCII 281
- ASP 119, 270, 280, 284, 290, 329
 - Active Server Pages 284
 - Entwicklungsumgebung 292
- Aufmerksamkeit 25, 254, 317
- Aufzählungen 87
- auschecken 59, 62, 67, 317, 322
- auskommentieren 95
- ausrichten 92
- Ausrichtung 92, 332
 - align 138–139
 - Blocksatz 92
 - horizontal 159
 - Text 143
 - vertikal 159
- Ausrichtungsoption 66
- avenue.quark 304

B

- BackOffice 333
- Bandbreite 31, 35

- erstellen 149, 272
 - Farbschema einstellen 198
 - Farbschema erstellen 79
 - HTML optimieren 69, 107, 120
 - Kontextmenü 238
 - löschen 273
 - Netscape-Resize-Fix hinzufügen 240
 - Objekte-Palette 80, 271
 - Spezialtabelle formatieren 150
 - Tabelle formatieren 148
 - Tabelle sortieren 154–155
 - Web-Fotoalbum erstellen 225
 - Wildcard 102
 - Befehlsliste bearbeiten 273
 - Behaviors 326
 - Beispieldateien 310
 - Beispiele 308, 310
 - Benutzerauthentifizierung 297
 - Bereichswiederholung 294
 - bereitstellen 61
 - entferntes Objekt 61
 - Betriebssystem 13, 75, 92, 197–198, 212, 269
 - Beziehungen
 - zu anderen Dateien 81
 - Bibliografie 311
 - Bibliothek 121, 131, 321, 331
 - arbeiten mit der Bibliothek 133
 - Bibliothekselemente 120
 - Elemente 120–122, 126, 131
 - Kontextmenü 134
 - library 131
 - library elements 121
 - Objekt in Bibliothek einfügen 132
 - Referenz 12
 - Bibliothekselement 122, 132
 - bearbeiten 134
 - Eigenschaften 135
 - instances 122, 131
 - neues 123
 - öffnen 134
 - Bild 27, 36
 - animiertes GIF 221
 - ausgeschaltet 30
 - Ausrichtung 214
 - Browser-Dithering 212
 - Cache 31
 - Dummy-Bilder 162
 - Eigenschafteninspektor 213
 - einfügen 213
 - einsetzen 213
 - Einstellungen 213
 - Elementpalette 121
 - Format 202
 - GIF 202
 - Grafikformate 202
 - Imagemap 221
 - JPEG 204
 - komplexe Segmentierung 218
 - Konvertierung 212
 - modifizieren 213
 - Navigationsleiste 220
 - platzieren 125
 - PNG 206
 - Rollover 219
 - Rollover-Bild 220
 - Schaltfläche 122, 220
 - Segmentierung 217
 - Sitemap als Bild speichern 54
 - Sitemap als JPEG speichern 54
 - Tracing-Bild 79, 160
 - transparentes 210
 - Typografie 208
 - Web-Fotoalbum 225
 - Bildbearbeitungsprogramm 142
 - Bildformate 202
 - Bildlauf 110
 - Bildlaufleiste
 - (scrollbar) 110
 - Bildliste
 - verwendete Bilder 122
 - Bildsegmente
 - einsetzen 219
 - Bildtabellen
 - erstellen 136
 - Bildtechniken 213
 - Bildverarbeitungsprogramm 151
 - Blind GIF 151
 - Blockelemente 89
 - blueprint 285
 - Body 82
 - Browser 306, 310
 - Browser Compatibility Charts 206, 307–308
 - Browser-Dithering 212
 - Browser-Vorschau 71
 - Buchtipps 308
- ## C
- Cascading Style Sheets 230
 - CD-ROM 14, 33, 65–66, 135, 142, 150, 158, 170, 193, 226, 239, 247, 255–257, 277, 280, 287, 301, 308, 310
 - Cell 139

CFML 284
 Client 282
 clientseitig 282
 Cloning 284
 CMYK 204
 Code 108
 im Code arbeiten 111
 optimieren 31, 107
 Code-Inspektor 109
 Cold Fusion 316
 ColdFusion Markup Language 284
 Colspan 141
 Configuration 270
 Content 34, 43
 Content-Type 79
 Corel Draw 305
 CSS 230, 319, 325, 331
 CSS1-Spezifikationen 239
 CSS-Stile 230
 Cut, Copy & Paste 93
 CVS 317

D

Data Source Name 293
 Datenbank 281–282, 289–290, 305
 Datenbankfeld 296
 Datenbankpflege 282
 Datenbanktreiber 283, 290
 Datenbindungen 293–294
 Datenquelle 287
 Datensätze
 einbinden 293
 einfügen 295
 löschen 299
 Datensatzquelle 294
 Datenverbindungen 295
 DB2 314
 Debugger 114
 arbeiten mit dem Debugger 116
 der 221
 Design 24, 43
 Guide 33
 Manual 33
 Notes 63
 Design-Templates 161
 DHTML 80, 230
 Diskussionsgruppen 309
 Dithering 199
 Dokument 35, 74
 Dokumentfenster 17, 76

Drag & Drop 93, 322
 Dream Templates 126
 Dreambook 308
 Dreamweaver 4 – Neuerungen 12
 CSS-Stile 233
 Design Notes 66
 Elementpalette 121
 Extension Manager 278
 Farbpalette 198
 Fireworks 216
 Flash 216
 integrierter E-Mail-Dienst 61
 Layouttabellen 163
 Quellcode 19
 Ränder 162
 Referenzpalette 117
 Suchen und Ersetzen 95
 Tastaturkurzbefehle 274
 Versionskontrolle 60
 Workflow-Berichte 70
 Dreamweaver UltraDev 283, 287
 Dreamworker 309, 320
 Drittanbieter-Tags 270
 Drumbeat 287
 DSN 293
 dynamic html 258
 dynamische Seiten 281
 dynamischer Content 281
 dynamischer Inhalt 288
 dynamisches HTML 286

E

Ebenen 240
 anlegen 241
 ausrichten 242
 Ebenenfenster 244
 Ebenen-ID 243
 Eigenschafteninspektor 243
 in Tabellen konvertieren 169
 Inhalte einsetzen 246
 konvertieren 245
 layer 240
 manipulieren 242
 mit Ebenen arbeiten 246
 Name 245
 Navigation 247
 Netscape-Resize Fix 240
 Quellcode 243
 Sichtbarkeit 243–244
 Stapelreihenfolge 245

- Überlappungen verhindern 245
- verschachtelte 243
- Zeitleisten 263
- Z-Index 243, 245
- E-Commerce 285, 287
- Editpad 316
- eigene Objekte 271
- Eigenschaftensinspektor 18, 82, 86–87, 89, 92, 95, 110, 112, 119, 158–159, 243
 - Benennung 267
 - Bibliothekselemente 135
 - Ebenen 243
 - Eigenschaften des Framesets 176
 - Eigenschaftenelement 77
 - erweitert 177
 - Farbwahlfeld 198
 - Formulare 185
 - Formulareinstellungen 192
 - Imagemap 221
 - reduziert 177
 - Tabelleneigenschaften 140
 - Verknüpfung 181
- einchecken 62, 322
- einsetzen
 - Bildsegmente 219
- Einstellungen 20
 - Seiteneigenschaften 79
- Einzüge 86
- EJB 285
- Elemente 121
 - einfügen 124
 - mit Elementen arbeiten 124
- Elementepalette 121
- Emacs 327
- Enhydra 327
- Enterprise JavaBeans 285
- entfernte Site 59
- ersetzen 95
- erweitern 270
- erweiterte Logik 282
- Erweiterungen 270, 277, 320
 - abschicken 280
 - austauschen 277
 - eigene 280
 - erstellen 280
 - Exchange 277
 - Extension Manager 278
 - herunterladen 278
 - installieren 278
 - suchen 278
- Erweiterungen custom objects 271

- Excel 304, 324
- Exchange 277, 309, 327
- Exchange2000 333
- Extension Manager 278, 316, 320–321
- Extensions 315, 326, 335
- externe Editoren 116

F

- F10-Taste 314
- Fallstudien 309
- Farben 196
 - additive 196
 - Bildschirmfarben 196
 - Dithering 199
 - hexadezimale 198
 - Pigmentfarben 196
 - subtraktive 196
 - websichere Farben 197
- Farbpalette 198
- Farbspektrum 198
- Faustregeln 27
- Favoriten 123
- Feedback 37
- Felder 290
- Fenster 16
 - Ebenen 244
- Filemaker 305
- Fireworks 199, 217–218, 305, 309–310, 317, 320, 325, 334
 - Design Notes 66
- First Page 2000 325
- Flash 305, 309–310, 319–320
 - Schaltflächenobjekte 216
 - Textobjekte 216
- Flexibilität 15
- Font 83
- Formulare 184
 - Bildfeld 191
 - Dateifeld 191
 - Einstellungen 192
 - erstellen 185
 - Formulareingaben überprüfen 193
 - Formularobjekte 184
 - Formularrahmen 186
 - Funktionsweise 184
 - Kontrollkästchen 188
 - Liste 190
 - Menü 189
 - Name 185
 - Optionsschalter 188
 - Schaltflächen 190

- Sprungmenü 193
- Textfelder 186
- Verhaltensweisen 193
- versteckte Felder 187
- Wert 185
- Frame-Inspektor 175
- FrameMaker 304
- Frames 171
 - arbeiten mit 183
 - benennen 181
 - Bildlaufleisten 179
 - erstellen 173
 - Frame-Eigenschaften 178
 - größenveränderbare 179
 - Inhalte einfügen 179
 - Links 180
 - löschen 175
 - Noframe-Tag 182
 - positionieren 176
 - Rahmen 178
 - Randbreite 179
 - Randhöhe 179
 - Rollbalken 179
 - scrollbars 179
 - Seiten sichern 176
 - Suchmaschinen 182
 - Targets 180
 - verschachtelte 175
- Frameset 173
 - ändern 174
 - Eigenschaften 176
 - ziehen 174
- Free WebSpace Provider 290
- Freehand 305, 310
- Frontend 314
- Frontpage 315, 326, 329, 334
- Frontpage2000 323
- Frontpage98 331–332
- FTP 290, 319
- FTP-Sitemanagment 317
- FTP-Verbindung 290
- Funktion Word-HTML importieren 331
- Funktionstabellen 142

G

- GIF 202, 304
 - animiertes GIF 221
- GoLive 305, 315, 325
- Grafik 310

- Integration 216
- Grafikprogramme 310
- Graphics Interchange Format 202

H

- Haltepunkte 116
- Head 77
- Headline 86
- Hex-Farben 198
- Hilfe 21
- Hintergrundbilder 141
- history 272
- Homesite 304, 310, 316, 323, 327
- Hot Spots 221
- HotMetalPro 331
- HTLM optimieren 120
- HTML 304
- HTML-Berichte
 - erstellen 70
- HTML-Derivate 284
- HTML-Stile 90

I

- IBM UDB 329
- IBM WebSphere 282, 314
- IBM Websphere 329
- ID 290
- IIS 5 290, 333
- IIS4 323
- ILAYER 240
- Illustrator 305
- Image Ready 310
- Imagemap 221
 - Hot Spots 221
 - Links 223
- ImageReady 199, 305
- Importfilter 331
- InDesign 304
- Informationsdesign 25
- Informix 283
- Inhalte 28
- Inline-Elemente 89
- Integration 12, 216
- interlaced 202
- Internet Information Server 290
- Intranet 334
- Intro 34

J

- Java 285
- Java Applet 286
- Java Virtual Machine 286
- JavaBeans 285
- Java-Klasse 285
- Java-Objekt 285
- Java-Programmierung 314
- JavaScript 80, 286
 - Ereignisse 251
- JavaScript-Debugger 114
- JavaServer Pages 284
- Java-Servlets 329
- JavaSever Pages 328
- JDBC 283
- Joint Photographers Experts Group 204
- JPEG 204
- JPG 304
- Jrun 329
- JSP 284, 328
- JVM 286

K

- keyframes 261
- Klasse 285
- KnockOut 334
- kommentieren 95
- komplexe Segmentierung 218
- Kompression 204
- Kontextmenü
 - Bibliothek 134
 - Tabellen 159
 - Vorlagen 129
- Konvertierungsprogramme 212
- Konzept 43
- Kopfzeile 141

L

- LAN-Umgebung 333
- Lastverteilung 284
- Launcher 18
- Layers 325, 328
- Layouttabellen 163
 - arbeiten mit Layouttabellen 165
- Layoutzellen
 - arbeiten mit Layoutzellen 166
- Leerzeichen 85

- Life Motion 310
- Links 180, 223
 - ändern 58
 - bearbeiten 56
 - prüfen 56
 - reparieren 57
 - setzen 55
- Listen 87
 - Menülisten 89
 - Ordnerlisten 89
 - verschachtelte 88
- LiveData 288
- LiveObjects 288
- logische Fehler 115
- lokale Site 51
- lokales Netzwerk 290
- Lotus Notes 334

M

- Mac 16
- Macromedia 309, 327
- Macromedia User Group 309
- Mailinglist 325, 327
- Marketing 43
- Markup 282
- Master 39
- Materialien 308
- Matimotion 310
- Menüs anpassen 274
- Meta-Tags 80
- Microsoft Internet Information Server 290
- Model View Controller 285
- MS Internet Information Server 328
- MS SQL 329
- MVC 285
- myODBC 290
- MySQL 284, 290, 316, 323, 327, 333

N

- n 309
- Napster 277
- Navigation 30
 - Ebenen 247
- Navigationsobjekte 58
- NetObjectsFusion 323
- Netscape 6 Bugfix 310
- Netscape-Resize Fix 240
- Neue Site 53

Newsgroups 309, 325, 327, 333, 335
Newsletter 309, 327
node 284

O

O'Reilly-Referenzen 316
Objekt 285
Objekte-Palette 18–19, 58, 80, 84–85, 95, 137, 142, 146,
164–165, 167, 173, 181, 186–189, 191, 193, 216, 220, 241,
270–272
OCX 329
ODBC 283
ODBC-Verbindungen 293
Office 331
Online 32
Online-Datenbanken 319
Online-Redaktion 322
Oracle 283, 316, 329
Oracle8i 327
Organisation 40

P

PageMaker 304
PaintShopPro 331
PDF 304
Personal Web Server 323
Pfade 58
Pfichtenheft 44
Photopaint 334
Photoshop 199, 217, 219, 305, 310, 315, 323, 325
PHP 284, 290, 317, 323
PHP ED 332
PNG 206, 304
Portable Network Graphics 206
Postgres 314
Postproduktion 328
PowerPoint 304
Produktion 43
Project Seven 310
Projekt 40
Projektmanagement 42
Projekt-Site 45
Projekt-Tools 46
proprietäre Tags 284
Prototyping 328

Q

QT 305
Quark XPress 304
Quellcode 324, 331
Quick-Tag-Editor 19

R

RagTime 304
Ränder 162
Rechtschreibprüfung 105
records 294
recordset 294
Referenzpalette 117
Referenzzeile 168
reguläre Ausdrücke 102
Ressourcen 308
RGB 198
rollback 286
Rollen 42
Rollover
 Dreamweaver 220
Roundtrip 119
Roundtrip-Segmentierung 216
Row 139
Rowspan 141
RTF 304

S

Schnittstellen 281
Screendesign 24
Segmentierung 217
Seite 74
Seiteneigenschaften 78
Serialisierbarkeit 285
Server 282
 Pages 284
serverseitig 282
Serververhalten 288, 295
Servlet 282, 285, 328
SharePoint 333
Shockwave 318
Showcase 309
Sicherheitslücken 287
Site 35
 definieren 291
 einrichten 60
 entfernte 59

- lokale 51
- neu 53
- Testberichte 69
- testen 69
- Verwaltung 335
- Site-Fenster 20
 - Design Notes 66
- Site-Management 318
- Sitemap 50, 53
- Skalierbarkeit 286
- Skript
 - bearbeiten 113
 - einfügen 112
 - externes Skript einfügen 112
- Skripte 111
 - debuggen 113
- Skriptfunktionen
 - anzeigen 113
- Sonderzeichen 84
- Source 108
- Sourcecode 314
- Split View Mode 314
- SQL 283
- Standards 27
- statische Seiten 281
- Style Guide 33
- Stylesheets 230
 - bearbeiten 235
 - benutzerdefinierte Stile 230
 - CCS-Selektor-Stile 231
 - class attributs 239
 - classes 230
 - CSS1-Spezifikationen 239
 - CSS-Kurzschrift 232
 - CSS-Stile 230, 234
 - CSS-Stile anwenden 236
 - Einstellungen 232
 - explicit weight 239
 - externe 232, 236
 - ID-Selektoren 239
 - importance 239
 - inline style 233
 - Kontextmenü 238
 - Pseudoklassen 231
 - Stildefinitionen 233, 235
 - Stilkombinationen 238
 - Stilkonflikte 239
 - Styles 232
 - verankertes Stylesheet 232
 - Voraussetzungen 233
- Suchen und Ersetzen 95

- Suchmaschinen 80
 - Frames 182
- Suchseite 282
- Support 38, 309, 320, 325
- SWF 305
- Sybase 283
- synchronisieren 60, 335
- Syntaxfehler 115

T

- Tabelle 291
- Tabellen 136
 - Attribute 136
 - Bildtabellen 168
 - Cell 139
 - Colspan 141
 - Eigenschafteninspektor 158
 - exportieren 146
 - Formatieren 143
 - Formatierung der Inhalte 147
 - halbautomatisch formatieren 148
 - Hintergrundbilder 141
 - Hintergrundfarbe zuweisen 143
 - in Ebenen konvertieren 169
 - Kontextmenü 159
 - Kopfzeile 141
 - Layouten mit Tabellen 160
 - Layouttabellen 163
 - optimieren 150
 - Referenzzeile 168
 - Row 139
 - Rowspan 141
 - sortieren 154
 - Spaltenbreite 144
 - Table 138
 - Tags 136
 - Tag-Selektor 159
 - verschachtelte 155
 - von Hand konvertieren 145
 - Werte 136
 - Zeilenhöhe 144
 - Zellen aufteilen 150
 - Zellen verbinden 150
- Tabellenaufbau 162
- Tabellendarstellung
 - dynamische 147
- Tabellendaten
 - einfügen 146
- Tabellenformatierung
 - dynamische 144

- Tabellenlayout 160
- Tabellenobjekt
 - erstellen 141
- Tabellenzeile 332
- Tabellenzelle 330
- Table 138
- Tag-Selektor 159
- Targets
 - verwenden 181
- Tastaturkurzbefehle 274
- Technik 43
- TechNotes 309
- Templates 39
- Text 91
 - auswählen 92
 - löschen 93
 - wiederherstellen 93
- Thread Management 286
- Timeline 258, 334
- Tipps und Tricks 308
- TopStyle 332
- Tour 15
- Tracing-Bild 161
 - Position einstellen 161
- Transaktionalität 285
- transparente Bilder 210
- Trends 12
- Trial-Version 287, 310
- tt durch den Prozess führt. Mehr Informati 221
- Tutorial 323
- TXT 304

U

- UltraDev 283, 287, 319, 328
 - Anwendungsserver vorbereiten 290
 - Art des Zugriffs 292
 - Bereich wiederholen 295
 - Data Source Name 293
 - Datenbank vorbereiten 290
 - Datenbindungen 293–294
 - Datenquelle 287
 - Datensätze einfügen 295
 - Datensatzgruppe 293
 - Datensatzquelle 294
 - dynamischen Inhalt hinzufügen 288
 - einrichten 291
 - LiveData 288
 - LiveObjects 288
 - ODBC-Verbindungen 293
 - Seitenerweiterung 292
 - Seitenlayout 287
 - Servermodell 292
 - Serververhalten 295
 - hinzufügen 288
 - Siteordner 292
 - Skriptsprache 292
- UltraDev-Tutorial 310
- UltraDev-Workshop 289
- UltraEd 318
- UNIX 314
- Usability 308, 332
- Usergroup 309

V

- Verantwortlichkeiten 42
- verbinden 60
- Verbindung
 - herstellen 60
- Verhaltensweisen 250
 - Aktion 250–251
 - Audio steuern 254
 - bearbeiten 252
 - Bild austauschen 254
 - Bilder vorausladen 254
 - Browser überprüfen 255
 - Browser-Fenster öffnen 254
 - Ebene ziehen 255
 - Ebenen ein-/ausblenden 255
 - Ebenentext festlegen 255
 - Eigenschaft ändern 255
 - Ereignis 250, 252
 - Ereignistabelle 306
 - Formular überprüfen 255
 - Gehe zu URL 256
 - hinzufügen 252
 - JavaScript aufrufen 256
 - löschen 252
 - Objekt 250
 - Plug-In überprüfen 256
 - Popup-Meldung 257
 - Shockwave oder Flash steuern 257
 - Sprungmenü und Sprungmenü Gehe zu 257
 - Statusleistentext festlegen 257
 - Textrahmen einstellen 256
 - Verhaltensweiseninspektor 252
 - Zeitleisten 257
- Verlauf 272
- Verlauf-Palette 273
- verschachtelte Ebenen 243
- Versionskontrolle 67, 317

verwaiste Dateien 332
 virtual machine 285
 Visual Source Safe 67
 vorformatiert 89
 Vorlagen 121, 125
 abhängige Dokumente 129
 Aktualisieren 131
 bearbeitbare Bereiche 130
 Einstellungen 126
 erstellen 127
 Kontextmenü 129
 VSS 67

W

Warenkorb 282
 web application 281
 Web Companion 305
 Web Design Group 310
 Webanwendungen 281
 WebDAV 68
 Webdesign 24, 308–309
 Webentwickler 309
 Web-Fotoalbum 225
 Webmonkey 309
 Webserver 282
 websichere Farben 197
 Website Traum-Project 320
 Webtools 310
 Web-Worker 309
 Weißraum 85
 Windows 16
 Windows 2000 290, 316, 333
 Word 304
 Word 95 331
 Word 97 331
 Word-HTML 324
 importieren 94
 Workflow 41
 Workflow-Berichte
 erstellen 70
 Workgroup 41
 Workload Management 283

Workspace 15, 40
 WYSIWYG-Editor 287
 WYSIWYG-Modus 284

X

XML 270, 304
 XML-Dokumente 304

Z

Zeilenumbruch 85
 Zeitleisten 258
 abspielen 267
 anhalten 267
 Animationsleisten bewegen 262
 Bild hinzufügen 260
 Bilddatei austauschen 267
 Ebene hinzufügen 260
 Ebenen bewegen 263
 Ebenen in Zeitleisten 265
 Ebenendimensionen ändern 266
 erstellen 260
 hinzufügen 261
 löschen 261
 Objekt 261
 Objekte animieren 263
 Pfad aufzeichnen 264
 Schleifen 268
 Schlüsselbild 261
 hinzufügen 262
 verschieben 262
 spulen 268
 Stapelreihenfolge 265
 Verhalten löschen 261
 Verhaltensweisen 267
 hinzufügen 269
 Zeitleistenbilder hinzufügen 262
 Zeitleistenbilder löschen 262
 Zeitleisteninspektor 258
 Zugangskontrolle 297
 Zugriffsverwaltung 282