

# **Dreamweaver MX**

**Unser Online-Tipp  
für noch mehr Wissen ...**



... aktuelles Fachwissen rund  
um die Uhr – zum Probelesen,  
Downloaden oder auch auf Papier.

**[www.InformIT.de](http://www.InformIT.de)**

Enno Ladwig

# Dreamweaver MX

 ADDISON-WESLEY

---

An imprint of Pearson Education

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

Bibliografische Information Der Deutschen Bibliothek  
Die Deutsche Bibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen  
Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet  
über <http://dnb.ddb.de> abrufbar.

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 Marken 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

06 05 04 03 02

ISBN 3-8273-2054-2

© 2002 by Addison-Wesley Verlag,  
ein Imprint der Pearson Education Deutschland GmbH  
Martin-Kollar-Straße 10–12, D-81829 München/Germany  
Alle Rechte vorbehalten

Einbandgestaltung:	Barbara Thoben, Köln
Lektorat:	Klaus Hofmann, <a href="mailto:khofmann@pearson.de">khofmann@pearson.de</a>
Korrektorat:	Simone Meißner, Fürstenfeldbruck
Herstellung:	Philipp Burkart, <a href="mailto:pburkart@pearson.de">pburkart@pearson.de</a>
CD Mastering:	Gregor Kopietz, <a href="mailto:gkopietz@pearson.de">gkopietz@pearson.de</a>
Satz und Layout:	mediaService, Siegen ( <a href="http://www.media-service.tv">www.media-service.tv</a> )
Druck und Verarbeitung:	MediaPrint, Paderborn

Printed in Germany

# Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Vorwort</b>	<b>13</b>
----------	----------------	-----------

## Basics

<b>2</b>	<b>Einleitung</b>	<b>17</b>
2.1	Was ist Dreamweaver?	17
2.2	Die Voraussetzungen	18
<b>3</b>	<b>Erste Schritte mit Dreamweaver</b>	<b>19</b>
3.1	Systemvoraussetzungen	19
3.2	Dreamweaver installieren	20
3.2.1	Installation unter OS X	20
3.2.2	Installation unter XP	24
3.2.3	Problembewältigung	29
3.3	Dreamweaver das erste Mal öffnen	29
3.4	Die Oberfläche Dreamweavers	34
3.4.1	Das Dokumentfenster	34
3.4.2	Die Einfügen-Leiste	37
3.4.3	Der Eigenschaften-Inspektor	39
3.4.4	Die Bedienfeldgruppen	40
<b>4</b>	<b>Planen eines Internetauftritts</b>	<b>43</b>
4.1	Die Grundidee	45
4.2	Inhalte recherchieren	45
4.3	An wen richtet sich die Site?	46
4.4	Wichtige Hinweise zur Gestaltung für das Web	47
4.4.1	Navigation	47
4.4.2	Layout	50
4.4.3	Ein paar Design-Tipps	50
4.4.4	Die häufigsten Fehler im Webdesign	53
4.4.5	Checkliste Planung	56
4.5	Dateien für Web speichern	56

4.6	Farben	58
4.6.1	Hexadezimal-Farben	59
4.6.2	Websichere Farben	59
4.6.3	Farben wählen	59
4.6.4	Dithering	60
4.6.5	Mehr über Farben	60
<b>5</b>	<b>Die Hilfen von Dreamweaver</b>	<b>61</b>
5.1	Dreamweaver-Hilfe	62
5.1.1	F1	62
5.1.2	Das Fragezeichen	64
5.1.3	Hilfe-Schaltflächen	65
5.2	Das Dreamweaver Support Center	65
5.3	Referenz	65
5.4	Visuelle Hilfen	67
5.4.1	Lineale	67
5.4.2	Raster	68
5.4.3	HTML Codierungsfarben	68
5.5	Weitere Hilfsmittel	69
5.5.1	Verlauf	69
5.5.2	Elemente-Bedienfeld	70
5.5.3	Eingabehilfen	71
5.5.4	Suchen und Ersetzen	73
5.6	Voreinstellungen modifizieren	73
<b>6</b>	<b>Dokument erstellen</b>	<b>75</b>
6.1	Site definieren	77
6.2	Text einfügen und formatieren	80
6.2.1	Absatz und Zeilenumbruch	81
6.2.2	Geschütztes Leerzeichen	82
6.2.3	Links, rechts und zentriert ausrichten	82
6.2.4	Weitere Formatierungen	83
6.2.5	Schriftarten und Schriftgrößen	83
6.2.6	Text einfärben	84
6.3	<html>	85
6.3.1	Quick Tag Editor	87
6.4	Seiteneigenschaften ändern	88
6.5	Bilder in Webseiten	90
6.5.1	GIF	90
6.5.2	JPEG oder JPG	91
6.5.3	PNG	91
6.5.4	Bild in Webseite einfügen	92
6.5.5	Bildeigenschaften verändern	93

6.6	Verknüpfungen erstellen	95
6.6.1	Lokale Verknüpfungen	95
6.6.2	Externe Verknüpfungen	97
6.6.3	Anker-Verknüpfungen innerhalb einer Seite	98
6.6.4	E-Mail-Link	99
6.7	Speichern	100
6.8	Dokument überprüfen	102
<b>7</b>	<b>Tabellen</b>	<b>105</b>
7.1	Funktionstabelle erstellen	106
7.1.1	<table>	108
7.2	Tabellen modifizieren	109
7.3	Tabellen automatisch füllen	115
7.4	Tabelleninhalte formatieren	116
7.5	Tabellen sortieren	118
7.6	Layout-Tabelle	119
7.6.1	Platzhalterbilder	126
7.6.2	Spalte automatisch strecken	127
7.7	Hinweise zu Tabellen	130
7.7.1	Verschachtelte Tabellen	130
7.7.2	Nachteile von Tabellen	131
<b>8</b>	<b>Als Vorlage speichern</b>	<b>133</b>
8.1	Bereiche	135
8.1.1	Bearbeitbare Bereiche	135
8.1.2	Wiederholende Bereiche	138
8.1.3	Optionale Bereiche	138
8.1.4	Bearbeitbares Tag-Attribut	139
8.2	Neu von Vorlage	140
8.2.1	Von Vorlage lösen	142
8.2.2	Ohne Markup exportieren	142
8.3	Vorlage aktualisieren	143
8.4	Die Bibliothek	144
<b>9</b>	<b>Frames</b>	<b>147</b>
9.1	<FRAMESET>	149
9.2	Frames erstellen	151
9.2.1	Frameset im Dialogfeld „Neues Dokument erstellen“	151
9.2.2	Frames mit der Einfügen-Leiste hinzufügen	151
9.2.3	Frameset ändern	151
9.2.4	Frameset ziehen	152
9.3	Verschachtelte Frames	153

9.4	Frames löschen	153
9.5	Frame-Bedienfeld	153
9.6	Eigenschaften des Framesets	154
9.7	Frame-Eigenschaften	156
9.7.1	Rollbalken	157
9.7.2	Größenveränderung von Frames	158
9.7.3	Abstand	158
9.8	Inhalte einfügen	158
9.8.1	Frames speichern	159
9.9	Target	159
9.9.1	Frames benennen	160
9.9.2	Ziele setzen	161
9.10	No-Frames	162
9.11	Hinweise zu Frames	163
<b>10</b>	<b>Webseiten publizieren</b>	<b>165</b>
10.1	Fortgeschrittenes Webdesign	165
10.1.1	Ebenen	165
10.1.2	Formulare	166
10.1.3	Verhaltensweisen	166
10.1.4	Zeitleisten	166
10.1.5	Dynamische Webseitengestaltung	167
10.2	Internet-Publikation vorbereiten	167
10.2.1	Ordnung	167
10.2.2	Code optimieren	167
10.2.3	Verweise	168
10.2.4	Rechtschreibung	169
10.2.5	Zielbrowser überprüfen	170
10.3	Site hochladen	171
10.3.1	Entfernte Site einstellen	171
10.3.2	Dateien bereitstellen (hochladen)	174
10.4	Website online überprüfen	176
10.5	Weitere Hilfsmittel für die Arbeitsteilung	176

## Advanced

<b>11</b>	<b>Vorwort</b>	<b>179</b>
<b>12</b>	<b>Fortgeschrittene Praxis</b>	<b>181</b>
12.1	Rollover-Bilder	181
12.2	Animierte Flash-Schaltflächen	184
12.3	Flash-Text	186

12.4	Web-Fotoalbum	187
12.5	Medien einbinden	189
12.6	Fireworks HTML importieren	191
12.7	Image Maps	191
<b>13</b>	<b>Stile</b>	<b>193</b>
13.1	HTML-Stile	193
13.1.1	HTML-Stile anzeigen	194
13.1.2	Neuen Stil erstellen	195
13.1.3	HTML-Stil anwenden	196
13.1.4	Vorhandene Stile editieren	196
13.2	Cascading Style Sheets	197
13.2.1	CSS anzeigen	198
13.2.2	CSS hinzufügen	199
13.2.3	CSS-Stil anwenden	201
13.2.4	CSS-Stile editieren	201
<b>14</b>	<b>Formulare</b>	<b>203</b>
14.1	Funktionsweise	203
14.1.1	Formularobjekte	203
14.1.2	Benennung der Formularobjekte	205
14.2	Formular einfügen	206
14.2.1	Formularrahmen	206
14.2.2	Textfelder	207
14.2.3	Kontrollkästchen	209
14.2.4	Optionsschalter	210
14.2.5	Menü & Liste	211
14.2.6	Schaltflächen	212
14.2.7	Bildfeld	213
14.2.8	Versteckte Felder	214
14.2.9	Dateifeld	214
14.3	Formular-Einstellungen	215
14.4	Formulare und Verhaltensweisen	218
14.4.1	Das Sprungmenü	219
<b>15</b>	<b>Ebenen</b>	<b>221</b>
15.1	<DIV> und <SPAN>	221
15.2	Ebene zeichnen	223
15.3	Verschachtelte Ebenen	225
15.4	Ebenen-Bedienfeld	226
15.5	Ebenen im Eigenschaften-Inspektor einstellen	226
15.6	Ebenen anordnen	228

15.7	Ebenen konvertieren	229
15.7.1	Ebenen in Tabellen konvertieren	229
15.7.2	Tabellen in Ebenen konvertieren	230
<b>16</b>	<b>Verhaltensweisen</b>	<b>231</b>
16.1	Funktionsweise	231
16.1.1	Objekt	232
16.1.2	Aktion	232
16.1.3	Ereignisse	232
16.2	Verhaltensweisen-Bedienfeld	233
16.2.1	Verhaltensweisen hinzufügen	234
16.2.2	Verhaltensweisen editieren	236
16.3	Einzelne Verhaltensweisen in Aktion	237
16.3.1	Audio steuern	237
16.3.2	Bild austauschen	238
16.3.3	Bilder vorausladen	239
16.3.4	Browser überprüfen	240
16.3.5	Browserfenster öffnen	241
16.3.6	Ebene ziehen	243
16.3.7	Ebenen ein-/ausblenden	245
16.3.8	Eigenschaften ändern	246
16.3.9	Formular überprüfen	248
16.3.10	Gehe zu URL	249
16.3.11	JavaScript aufrufen	251
16.3.12	Plug-In überprüfen	252
16.3.13	Popup-Meldung	254
16.3.14	Popup-Menü einblenden	255
16.3.15	Shockwave oder Flash steuern	257
16.3.16	Sprungmenü	258
16.3.17	Text vom Frame einstellen	258
16.3.18	Text in der Statusleiste	259
16.3.19	Zeitleisten	260
16.3.20	Weitere Verhaltensweisen	260
<b>17</b>	<b>Zeitleisten</b>	<b>261</b>
17.1	Zeitleisten-Bedienfeld	262
17.2	Zeitleiste erstellen	263
17.2.1	Objekt in Zeitleiste einfügen	264
17.2.2	Objekt aus Zeitleiste löschen	265
17.2.3	Gesamte Zeitleiste löschen	265
17.2.4	Weitere Zeitleisten	265

17.3	Schlüsselbilder	265
17.3.1	Weitere Schlüsselbilder	266
17.3.2	Schlüsselbilder verschieben	266
17.3.3	Zeitleisten verlängern oder verkürzen	267
17.4	Objekte animieren	267
17.4.1	Ebenen bewegen	267
17.4.2	Pfad aufzeichnen	269
17.4.3	Ebenen in Zeitleisten ein- und ausblenden	270
17.4.4	Stapelreihenfolge verändern	272
17.4.5	Dimensionen verändern	273
17.4.6	Bilddateien austauschen	273
17.5	Zeitleisten wiedergeben	274
17.5.1	Zeitleisten abspielen und stoppen	274
17.5.2	Schleife	275
17.5.3	Zeitleiste spulen	276
17.5.4	Weitere Verhaltensweisen hinzufügen	277
17.6	Hinweise zu Zeitleisten	277
<b>18</b>	<b>Dynamische Webseiten</b>	<b>279</b>
18.1	Statische und dynamische Seiten	279
18.2	Webanwendung	280
18.3	Technologien	280
18.3.1	CGI (Common Gateway Interface)	281
18.3.2	ASP (Active Server Pages)	281
18.3.3	PHP (PHP Hypertext Preprocessor)	281
18.3.4	Coldfusion	281
18.3.5	JSP (JavaServer Pages)	282
18.4	Dynamische Seitenerstellung mit Dreamweaver MX	282
18.4.1	Arbeitsablauf	283
18.4.2	Live Data-Ansicht	285
18.4.3	Einfügen-Leiste	285
18.5	Alternative Wege zu dynamischen Inhalten	286
18.5.1	ForumRomanum	286
18.5.2	Kostenlos	286
<b>19</b>	<b>Dreamweaver anpassen und erweitern</b>	<b>287</b>
19.1	Eigene Befehle erstellen	287
19.2	Menü bearbeiten	289
19.3	Einfügen-Leiste einrichten	290
19.4	Tastaturkurbefehle anpassen	291

<b>20</b>	<b>Site-Promotion</b>	<b>293</b>
20.1	Suchmaschinen	293
20.1.1	Arbeitsweise	293
20.1.2	Meta-Tags	295
20.2	Weitere Publikationsmöglichkeiten	297

## Referenz

<b>21</b>	<b>Referenz</b>	<b>301</b>
<b>A</b>	<b>Anhang</b>	<b>341</b>
A.1	Bibliografie	341
A.2	Ressourcen	342
A.3	JavaScript-Ereignisse & kompatible Browser	343
	<b>Danke</b>	<b>347</b>
	<b>Index</b>	<b>349</b>

## Farbteil

<b>F</b>	<b>Farbteil des Buches</b>	<b>III</b>
F.1	Bilder für Web speichern	III
F.1.1	GIF	III
F.1.2	JPEG oder JPG	V
F.2	Wann benutze ich welches Format?	VI
F.2.1	Beispiel für die Verwendung eines JPEG	VI
F.2.2	Beispiel für die Verwendung eines GIF	VII
F.3	Farbpaletten	VIII
F.3.1	Hexadezimal-Farben	VIII
F.3.2	Websichere Farben	VIII
F.3.3	Farben wählen	IX

# 1

## Vorwort

### KAPITEL

Willkommen zu Dreamweaver MX. Dieses Buch gliedert sich in drei Abschnitte: Basics, Advanced und Referenz.

Im einführenden Teil (Basics) werden Sie die wichtigsten Fenster und Bedienelemente im Umgang mit Dreamweaver kennen lernen. Dabei werden wir gelegentlich auch einen kurzen Blick in den HTML-Code werfen und Ausflüge in andere Themenbereiche machen, die für die Erstellung von Internetseiten wichtig sind. Anhand eines Beispiels werden Sie Stück für Stück in die Materie Dreamweavers eingeführt, so dass Sie am Ende des ersten Teils dieses Buches eigene Basis-Seiten für das Internet erstellen werden können. Mit Dreamweaver, eigenständig und ohne Handbuch!

Im Advanced-Teil werden wir uns komplexeren Themen wie beispielsweise Ebenen, Formularen, Verhaltensweisen (JavaScript) und Zeitleisten zuwenden. Dort werden wir die in der Einleitung erstellten Beispielseiten um diese Themengebiete erweitern, so dass Sie am Ende des zweiten Teils auch die komplexeren Teile Dreamweavers beherrschen. Des Weiteren werde ich Ihnen dort eine kurze Einführung in die dynamische Webseiten-Erstellung geben und Webanwendungsentwicklern die hierfür in Dreamweaver integrierten Tools aufzeigen.

Der finale Referenzteil soll Ihnen als fortgeschrittenen Dreamweaver-Nutzer die Möglichkeit geben, bei eventuell auftretenden Problemen nachzuschlagen. Eine kurze Zusammenfassung wichtiger Stichworte und Programmteile wird Ihnen bei der Lösung Ihres Problems weiterhelfen – oder Sie auf den ausführlicheren Teil des Buches verweisen.



Sämtliche der in diesem Buch verwendeten Beispieldateien befinden sich auch auf der beigelegten CD-ROM. Immer dann, wenn Sie dieses Icon sehen, lohnt es sich, einen Blick auf die CD-ROM zu werfen. Auf dieser finden Sie eine mit `index.html` betitelte Datei, die Sie bitte in einem Browser wie Internet Explorer öffnen. Im Browserfenster können Sie dann über ein Popup-Menü zu der jeweiligen Beispieldatei navigieren. Auf der CD finden Sie außerdem eine Buchliste mit Tipps zu weiterführender Literatur und eine Auswahl an Demosoftware.

Für weitere aktuelle Informationen und ein Leserforum besuchen Sie bitte auch meine Website, die Sie über die Adresse <http://www.enno.net> aufrufen können. Dort finden Sie selbstverständlich ebenfalls die auf der CD-ROM befindlichen Beispiele.

An dieser Stelle möchte ich noch kurz auf die weiteren Konventionen in diesem Buch zu sprechen kommen.



Dieses Icon verwende ich im Buch für nützliche Hintergrund-Informationen.



Dieses Icon weist Sie stets auf Fehlerquellen oder Probleme hin.



Und schließlich soll dieses Icon einige Tipps geben, beispielsweise darüber, wie sich ein Problem möglicherweise schneller lösen lässt.

So Sie Fragen oder Anregungen zu diesem Buch haben, können Sie eine E-Mail an [enno.Ladwig@addison-wesley.de](mailto:enno.Ladwig@addison-wesley.de) oder an [takeoff@enno.net](mailto:takeoff@enno.net) schreiben. Ich wünsche Ihnen viel Spaß und Erfolg beim Arbeiten mit Dreamweaver.

Enno Ladwig im September 2002



# Basics

*ready for **take off***

Willkommen zu Dreamweaver MX – take off! In den Basics werden Sie die wichtigsten Fenster und Bedienfelder im Umgang mit Dreamweaver kennenlernen. Gelegentlich werden wir Ausflüge in andere Themenbereiche machen, die für die Erstellung von Internetseiten von Bedeutung sind. Dabei werden wir auch den Webseiten zugrundeliegenden HTML-Code kennenlernen.

<b>2</b>	<b>Einleitung</b>	<b>17</b>	<b>6</b>	<b>Dokument erstellen</b>	<b>75</b>
<b>3</b>	<b>Erste Schritte mit Dreamweaver</b>	<b>19</b>	<b>7</b>	<b>Tabellen</b>	<b>105</b>
<b>4</b>	<b>Planen eines Internetauftritts</b>	<b>43</b>	<b>8</b>	<b>Als Vorlage speichern</b>	<b>133</b>
<b>5</b>	<b>Die Hilfen von Dreamweaver</b>	<b>61</b>	<b>9</b>	<b>Frames</b>	<b>147</b>
			<b>10</b>	<b>Webseiten publizieren</b>	<b>165</b>

## 2.1 Was ist Dreamweaver?

Dreamweaver wurde 1997 als einer der ersten visuellen Editoren konzipiert. Ziel war es, Internetseiten simpel und unabhängig von Plattform und Browser erstellen zu können, ohne dass es zwingend nötig wäre, den HTML-Code zu erlernen. In späteren Versionen wurde mit den Verhaltensweisen auch DHTML (Dynamic HTML) in den Funktionsumfang aufgenommen – und auch dieses kann ohne Wissen über Code uneingeschränkt verwendet werden. Ferner wurde das Programm auch in späteren Revisionen um einige weitere praktische Funktionen ergänzt: Dazu gehören die für die Erstellung von Tabellen praktische Layoutansicht, die Möglichkeit Code und Design gleichzeitig und übersichtlich anzuzeigen, oder beispielsweise der JavaScript Debugger.

Mit der neuen Version Dreamweaver MX wurden jetzt auch wichtige dynamische Elemente wie die Programme ColdFusion und UltraDev hinzugefügt, so dass Dreamweaver immer weiter zu einer Killer-Applikation ausgebaut wird.

Weiterhin kann Dreamweaver relativ leicht Ihren ganz persönlichen Anforderungen angepasst werden, dies ist immer noch ein bemerkenswerter Vorteil zu Konkurrenzprodukten. Sie können beispielsweise eigene Menüpunkte anlegen, andere verschieben oder Tastenkombinationen ohne weiteres umlegen und hinzufügen. Dass dies weiterhin so einfach möglich ist, liegt daran, dass Dreamweaver selbst in HTML, XML und JavaScript geschrieben ist.

## 2.2 Die Voraussetzungen

Sie haben Dreamweaver MX gekauft, um Internetseiten zu erstellen, ohne dabei eigenen Code schreiben zu müssen. In diesem Buch werden Sie zum einen den fundierten Umgang mit dem Programm erlernen, zum anderen werde ich Ihnen auch erzählen, was Sie beachten müssen, um eigene (und gute) Internetseiten zu erstellen. Da auf dem Weg zu einer gut gestalteten Seite auch ein geringes Grundwissen über HTML (HyperText Markup Language – der Code, in dem Internetseiten geschrieben sind) förderlich ist, werden wir gelegentlich auch in den Code gehen und anhand dessen die Vorgehensweise des Programms besser verstehen. Aber keine Angst, Kenntnisse über HTML werden nicht vorausgesetzt. Auch dort werde ich Ihnen alles Schritt für Schritt erklären.

Obgleich das Buch so geschrieben ist, dass Sie die Kapitel zunächst komplett lesen können um das Gelesene erst dann am Computer noch einmal nachzuarbeiten, werden Sie irgendwann Zugang zu einem Computer benötigen. Außerdem benötigen Sie Dreamweaver MX, aber zumindest eine Demo-Version haben Sie schon – sie ist auf der beigelegten CD-ROM enthalten. Definitiv hilfreich sind einige geringe Computerkenntnisse, aber wenn Sie etwas mehr wissen, als wie Sie den Computer anschalten, und ebenso wissen wo und wie Sie Ihre Daten sichern, dann ist das schon genügend. Letzendlich arbeiten und lernen Sie natürlich, wie Sie es am besten können.

# 3

## Erste Schritte mit Dreamweaver

### KAPITEL

In diesem Kapitel werden Sie Dreamweaver installieren und eine erste Einführung in die verschiedenen Fenster, Inspektoren und Bedienfelder von Dreamweaver erhalten.

### 3.1 Systemvoraussetzungen

Macromedia empfiehlt folgende Mindestkonfigurationen, damit Dreamweaver flüssig läuft:




#### **Windows 98SE/ME/2000/XP oder Windows NT 4.0 (mit Service-Pack 6)**

300 Mhz Intel Pentium-Prozessor oder vergleichbar (Pentium II empfohlen)  
96 MB RAM (Arbeitsspeicher)  
150 MB verfügbarer Festplattenspeicher  
CD-ROM-Laufwerk  
16-bit-Farbmonitor oder besser (1024 x 768 Millionen Farben empfohlen)

**Apple Macintosh: Mac OS 9.1 und höher oder OS X 10.1 und höher**

Power PC (G3 oder besser empfohlen)  
96 MB RAM (Arbeitsspeicher)  
150 MB verfügbarer Festplattenspeicher  
CD-ROM-Laufwerk  
16-bit-Farbmonitor oder besser (1024 x 768 Millionen Farben empfohlen)

Macromedia bietet Dreamweaver MX in verschiedenen Paketen an: als einzelnes Programm oder als *Macromedia Studio MX* im Paket mit den Programmen Flash MX, Fireworks MX und Freehand. Auch mit der neuen Version wurde Dreamweaver mit den anderen Programmen, insbesondere Fireworks, noch ein Stückchen enger verknüpft, so dass es auch innerhalb der Programme immer mal wieder Verbindungen zwischen den unterschiedlichen Programmen gibt. Stellenweise vermitteln die Programme in *Macromedia Studio MX* den Eindruck, als arbeite man mit nur einem Programm.

Beide Pakete gibt es sowohl in einer Version für Windows als auch für Macintosh. In diesem Buch werde ich sowohl Screenshots der Windows- als auch der Mac-Version abbilden, wenngleich ich – der Optik wegen – die der Macintosh-Version bevorzugt verwenden werde. Grundsätzlich sind aber alle Abläufe und Abbildungen direkt auch auf die Windows-Version übertragbar – sind sie es im Einzelfall nicht, gehe ich gesondert auf beide Versionen ein. Generell kann ich vielleicht an dieser Stelle anmerken, dass sich hauptsächlich die Tastaturkürzel zwischen den Systemen unterscheiden: Während bei Macintosh sehr oft die -Taste (auch Apfel genannt) zum Einsatz kommt, wird bei Windows  verwendet um einen Befehl aufzurufen. Weitere Unterschiede gibt es darüber hinaus kaum. Die zweite Maustaste wird auf dem Macintosh, sofern keine Zweitastenmaus verwendet wird, übrigens über die -Taste und Mausklick simuliert.

## 3.2 Dreamweaver installieren

Die Installation von Dreamweaver ist auf beiden Systemen so weit wie möglich vereinfacht worden. Im Folgenden soll gezeigt werden, wie eine gängige Dreamweaver-Installation auf einem Mac unter OS X abläuft. Anschließend beschreibe ich Ihnen auch die Installation auf einem PC unter Windows XP.

### 3.2.1 Installation unter OS X

Abhängig von der Konfiguration Ihres Systems kann der Installationsvorgang auf Ihrem Mac von dem hier genannten Beispiel jedoch etwas abweichen. Die

Installation für Mac OS 9 ist ähnlich einfach, mehr Infos hierzu auf meiner Website unter <http://www.enno.net/dreamweaver>.

1. Legen Sie die Installations-CD in Ihr CD- bzw. DVD-Laufwerk.
2. Öffnen Sie das CD-Icon mit einem Doppelklick.
3. Je nachdem, ob Sie Dreamweaver als *Macromedia Studio MX* oder als einzelnes Programm gekauft haben, erscheinen nun unterschiedliche Installer. Das Einzelprogramm installieren Sie mit einem Doppelklick auf die Installationsdatei, während sich bei der *Macromedia Studio MX*-Version nach einem Doppelklick auf STUDIO MX INSTALLIEREN ein Fenster öffnet, in dem Sie wählen können, welches der Programme Sie installieren wollen. Wählen Sie in diesem Fall STUDIO MX INSTALLIEREN, sofern Sie genügend Platz (500 MB) auf Ihrer Festplatte und Interesse an den anderen Programmen haben. Klicken Sie in dem nächsten Fenster, welches noch einmal bestätigt, welche Version Sie installieren, auf FORTFAHREN.
4. Lesen Sie die Lizenzbestimmungen und akzeptieren Sie diese.
5. Wählen Sie im folgenden Fenster den Zielort, an dem das Programm bzw. die Programme installiert werden sollen, und klicken Sie auf INSTALLIEREN.
6. Nun werden die gewählten Programme der Reihe nach installiert und die Installationsvorgänge nacheinander in einem Fenster angezeigt. Die Installation wird etwas dauern, so dass nun genug Zeit bleibt die nächsten Abschnitte dieses Buches zu lesen. Beispielsweise das Kapitel 4 „Planen eines Internetauftritts“, da Sie für dieses weder Computer noch Dreamweaver benötigen.
7. Ein weiteres Fenster zeigt den Abschluss der Installation an. Ein Neustart ist empfehlenswert, jedoch nicht zwingend erforderlich.

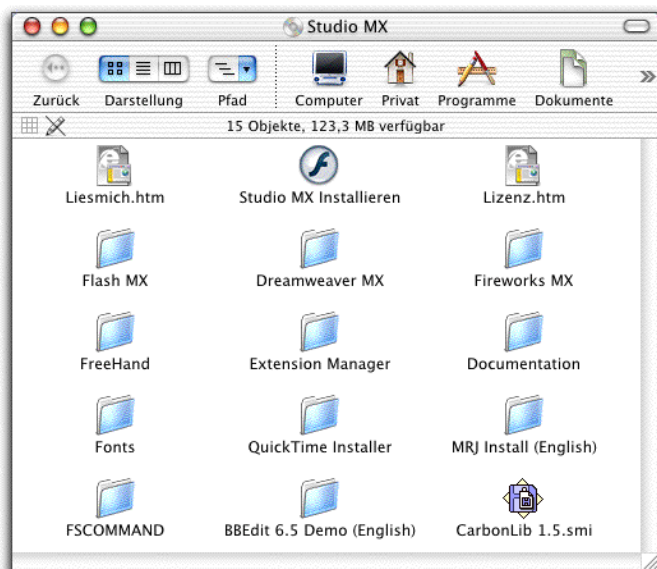


Abbildung 3.1: Doppelklicken Sie auf das CD-Icon, damit sich dieses Fenster öffnet.



Abbildung 3.2: Dieses Fenster wird durch einen Klick auf „Studio MX installieren“ geöffnet. Es erlaubt die Auswahl der zu installierenden Programme: Während in dieser Einstellung alle Programme installiert werden ...



Abbildung 3.3: ... wird durch ein Klick auf dieses Fenster nur Dreamweaver MX installiert.



Abbildung 3.4: Wir werden das gesamte Studio MX installieren.

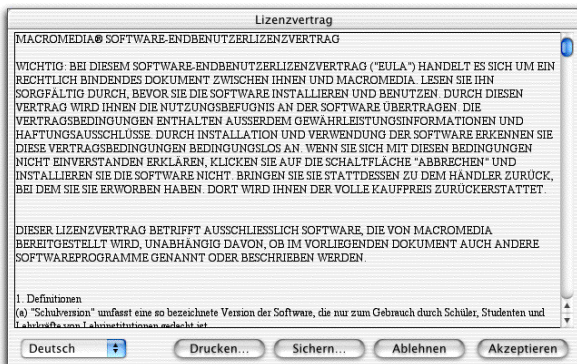


Abbildung 3.5: Akzeptieren Sie die Lizenzbestimmungen.



Abbildung 3.6: Stellen Sie das Zielvolumen ein und bestätigen Sie mit einem Klick auf Installieren noch einmal, dass die aufgeführten Programme wirklich alle installiert werden sollen.



Abbildung 3.7: Die Programme werden nacheinander installiert.

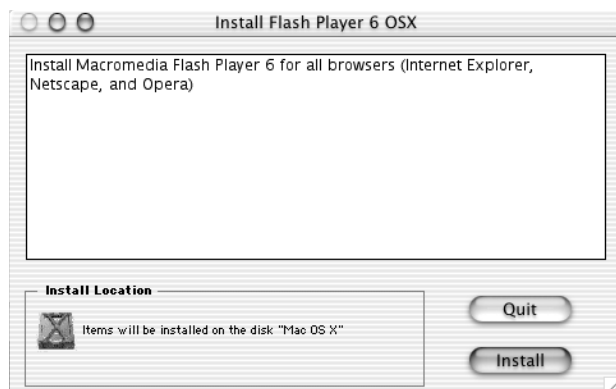


Abbildung 3.8: Schließlich werden Sie in der Studio MX-Version noch gefragt, ob auch der Flash 6 Player in allen Browsern installiert werden soll.

### 3.2.2 Installation unter XP

Die Installation der Windows-Version von Dreamweaver unterscheidet sich von der Mac-Variante nur in einigen wenigen – hauptsächlich graphischen – Merkmalen, die aus den Unterschieden der beiden Betriebssysteme resultieren. Vergleichen Sie selbst: So sieht eine gängige Windowsinstallation aus:

1. Legen Sie die CD-ROM in Ihr CD- bzw. DVD-Laufwerk. Windows startet den Installationsvorgang von selbst, Sie müssen jedoch noch einige Angaben machen.
2. Je nachdem, ob Sie Dreamweaver als *Macromedia Studio MX* oder als einzelnes Programm gekauft haben, erscheinen nun unterschiedliche Installer. Das Einzelprogramm installieren Sie mit einem Klick auf die Installationsdatei, während sich bei der *Macromedia Studio MX*-Version ein Fenster öffnet, in dem Sie wählen können, welches der Programme Sie installieren wollen. Wählen Sie in diesem Fall **STUDIO MX INSTALLIEREN**, sofern Sie genügend Platz (500 MB) auf Ihrer Festplatte und Interesse an den anderen Programmen haben. Klicken Sie in dem nächsten Fenster, welches noch einmal bestätigt, welche Version Sie installieren, auf **FORTFAHREN**.
3. Wählen Sie im folgenden Fenster den Zielort, an dem das Programm installiert werden soll, und klicken Sie auf **INSTALLIEREN**. Möglicherweise werden Sie gefragt, ob Sie zukünftig alle Dateien mit den folgenden Endungen in Dreamweaver bearbeiten wollen: *.htm*, *.html*, *.css*, *.js*. Das ist in Ordnung so, klicken Sie einfach auf **WEITER**.
4. Das darauf folgende Fenster zeigt den Installationsvorgang an. Dieser kann etwas dauern, so dass nun genug Zeit bleibt die nächsten Abschnitte dieses Buches zu lesen. Beispielsweise das Kapitel 4 „Planen eines Internetauftritts“, da Sie für dieses weder Computer noch Dreamweaver benötigen.
5. Ein weiteres Fenster zeigt den Abschluss der Installation an.
6. Schließlich sollen Sie die Arbeitsumgebung wählen, in der Sie lieber arbeiten möchten. Darauf komme ich weiter unten jedoch erneut zu sprechen.



Abbildung 3.9: Wählen Sie die Programme, die Sie installieren wollen. Diese Einstellung installiert das gesamte Studio.

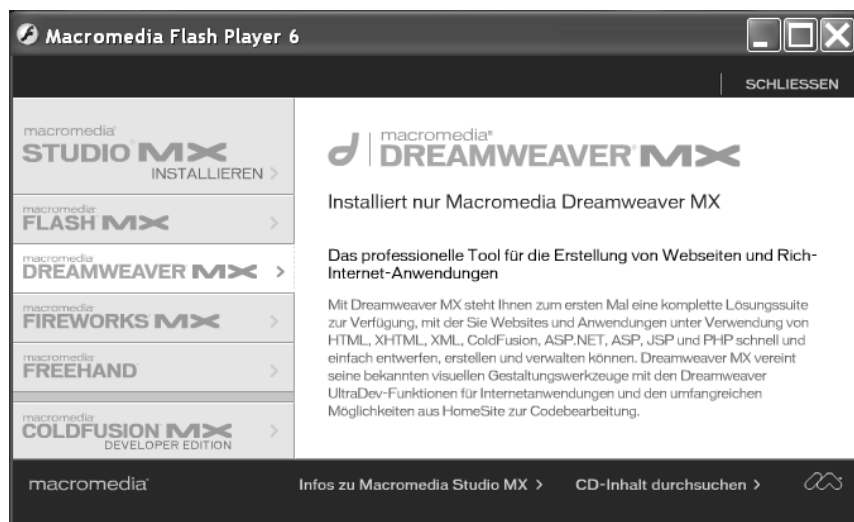


Abbildung 3.10: Diese Einstellung installiert nur Dreamweaver.



Abbildung 3.11: Der InstallShield Wizard wird gestartet und ermöglicht die Eingabe der für die Installation wichtigen Einstellungen.



Abbildung 3.12: Lesen Sie die Lizenzbestimmungen und geben Sie auch die Seriennummer ein.

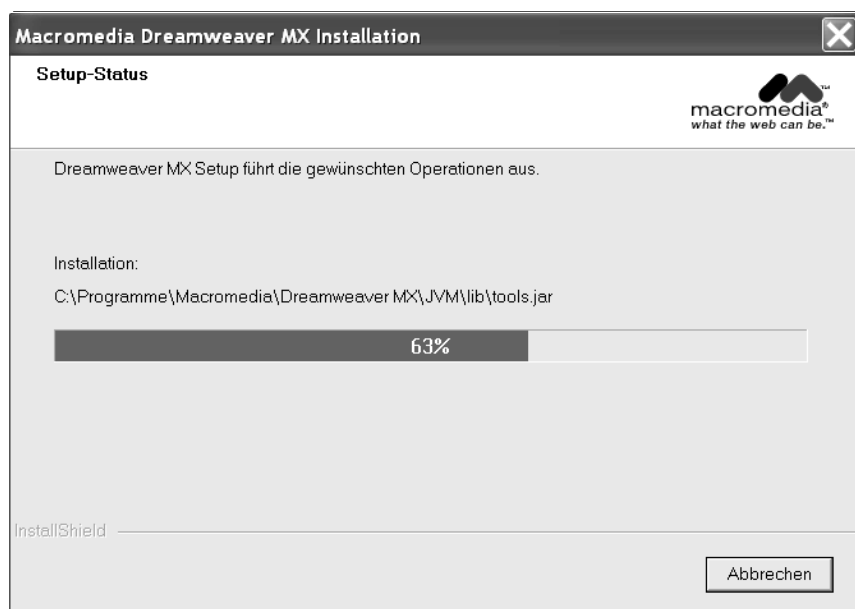


Abbildung 3.13: Die gewählten Programme werden installiert. Dies dauert ein wenig.

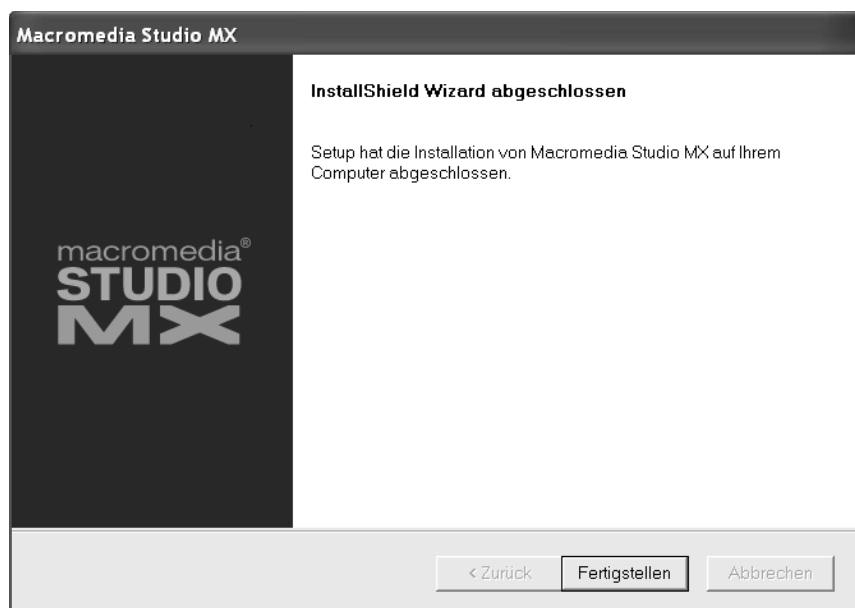


Abbildung 3.14: Fertig installiert!

### 3.2.3 Problembewältigung

Eine Installation ist für Systemadministratoren ein fast täglicher, für unerfahrene Computernutzer jedoch oft ein mit der Sorge etwas falsch zu machen begleiteter Vorgang. Ich möchte Sie bei eventuellen Problemen auf die Hilfe von Computer-Newsgroups verweisen: Sehr hilfreich sind die Foren von <http://www.vnUNET.de/pc-pro/> oder [www.macnews.de](http://www.macnews.de) und [www.dreamworker.de](http://www.dreamworker.de) oder [www.traum-projekt.com](http://www.traum-projekt.com), zwei Arbeitsgruppen rund um Dreamweaver. Natürlich finden Sie auch bei [www.macromedia.com/support/dreamweaver](http://www.macromedia.com/support/dreamweaver) oft schnelle und professionelle Hilfe.

## 3.3 Dreamweaver das erste Mal öffnen

Wenn Sie Dreamweaver das erste Mal starten, erscheinen zunächst einmal einige Fenster. Als Erstes werden Sie darauf hingewiesen, dass Sie Ihre Software noch nicht registriert haben. Sie können dies direkt über das Internet machen, oder Sie klicken auf SPÄTER REGISTRIEREN.



Abbildung 3.15: Auf dem PC müssen Sie jetzt den bevorzugten Arbeitsbereich einstellen.

In der Windows-Variante sollen Sie in einem vor dem ersten Start erscheinenden Dialogfenster auswählen, welches Arbeitsbereich-Layout Sie bevorzugen. Sie können dabei zwischen zwei Layouts unterscheiden:

- Im DREAMWEAVER MX-ARBEITSBEREICH werden alle Dokumentfenster und Bedienfelder in einem größeren Anwendungsfenster integriert und so etwas übersichtlicher dargestellt. Erfahrenen Web-Programmierern sei hier zusätzlich angeraten das Auswahlkästchen vor HOME SITE/CODER-STIL auszuwählen, da diese Einstellung die Fenster in einer für diese Gruppe gewohnten Anordnung zeigt.

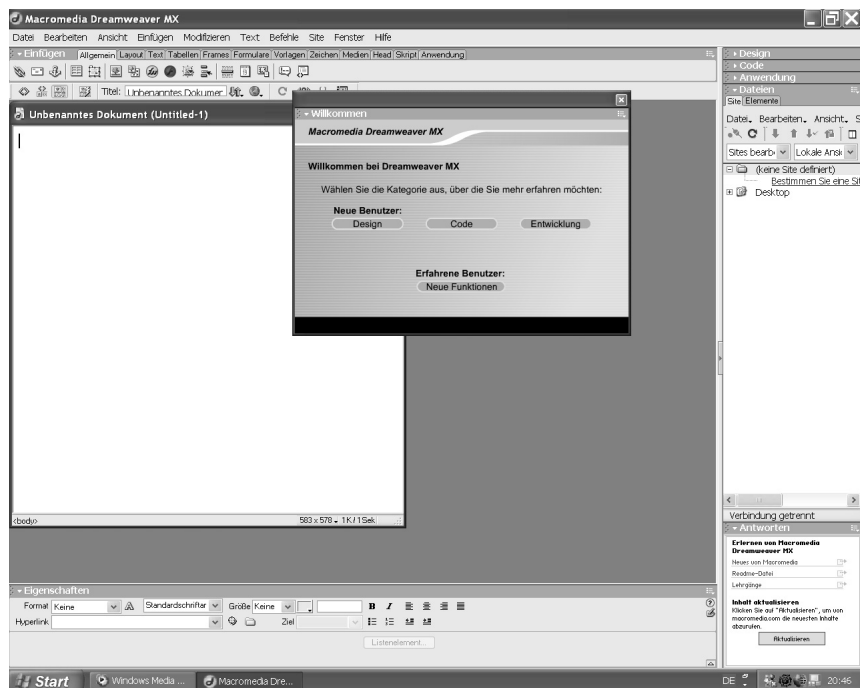


Abbildung 3.16: Der neue Dreamweaver MX-Arbeitsbereich zeigt alle Fenster übersichtlich an und ist gerade für Dreamweaver-Neulinge sehr gut geeignet.

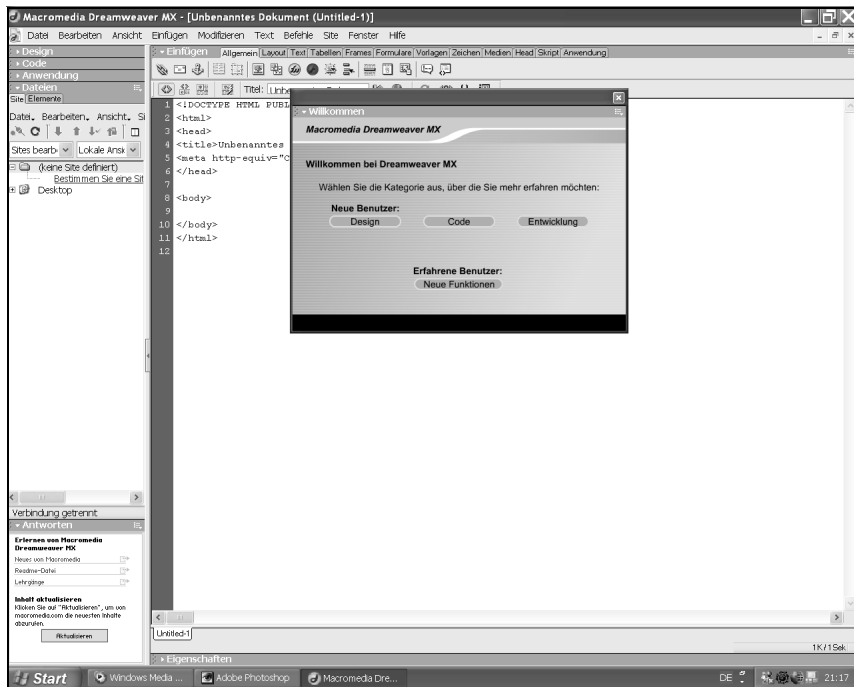


Abbildung 3.17: In der Homesite/Coder-Ansicht des Dreamweaver MX-Arbeitsbereiches sieht die Fensteranordnung so aus. Diese Einstellung ist für erfahrene HTML-Coder und ehemalige Homesite-Nutzer gedacht.

- Der DREAMWEAVER 4-ARBEITSBEREICH gleicht dem der Vorgängerversion und zeigt jedes Dokument in einem eigenen schwebenden Fenster und aneinander gekoppelte Bedienfeldergruppen. Dieses Layout wird all denen empfohlen, die weiterhin in der bereits gewohnten Umgebung arbeiten wollen.

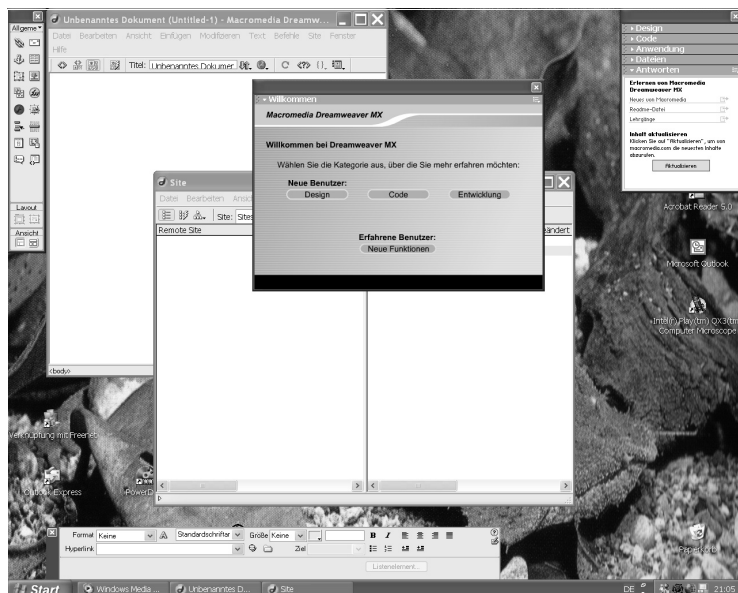


Abbildung 3.18: Der Dreamweaver 4-Arbeitsbereich auf einem PC gleicht dem Layout an einem Mac am ehesten und eignet sich besonders für ehemalige Dreamweaver 4-Nutzer.

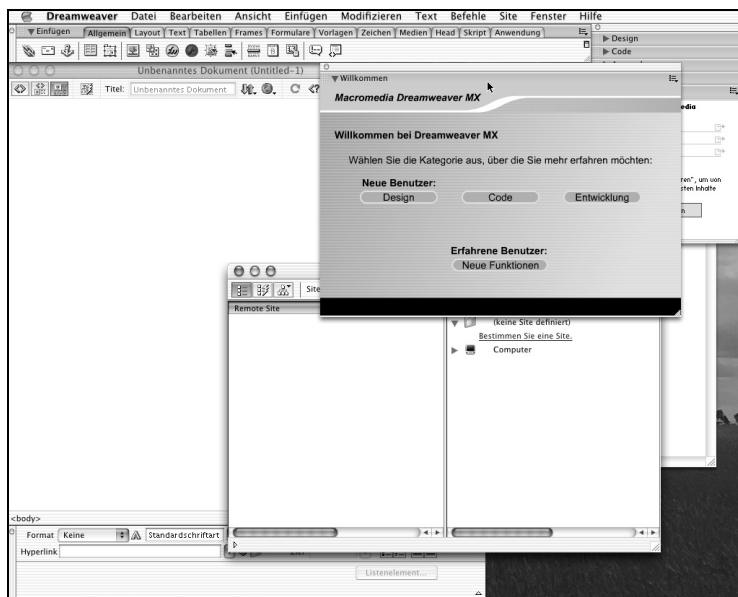


Abbildung 3.19: Dreamweaver beim ersten Öffnen auf dem Mac

Auf dem Mac ist diese Option nicht gegeben – dort wird ähnlich zum DREAMWEAVER 4-ARBEITSBEREICH der PC-Version jedes Dokument in einem schwebenden Fenster dargestellt. Auch hier befinden sich die Einfügen-Leiste und der Eigenschaften-Inspektor jeweils in einem eigenen Fenster und Bedienungsfeldgruppen sind aneinander gekoppelt.

Wenn Sie an einem PC arbeiten und zwischen den Ansichten wechseln möchten, dann ist dies über die Voreinstellungen möglich. Öffnen Sie diese per Tastaturkurzbefehl **[Alt] + [U]** und beachten Sie in der ersten Tafel die Schaltfläche Arbeitsbereich, mit der Sie das Dialogfenster zur Auswahl des gewünschten Arbeitsbereiches öffnen. Nach einer Auswahl wird dieser erst nach einem Neustart des Programms verändert.

Für das weitere Arbeiten mit diesem Buch ist es gleichgültig, für welches dieser Layouts Sie sich entscheiden – letztendlich sind die Layouts ähnlich und alle der in diesem Buch beschriebenen Vorgänge lassen sich auch auf die anderen Layouts übertragen. Vergleichen Sie dazu am besten die Bilder Abbildung 3.18 und Abbildung 3.19. Wenn Sie auf einem Mac oder am PC im DREAMWEAVER 4-ARBEITSBEREICH arbeiten, sollten Sie stets ein *Dokumentfenster*, die *Leiste* und den *Eigenschaften-Inspektor* geöffnet halten, da Sie diese für jegliche Einstellungen an Ihrer Seite benötigen. Sollten Sie diese Fenster einmal versehentlich schließen, so können Sie sie über das Menü FENSTER wieder öffnen. Unter diesem Menüpunkt sind alle Fenster, die es in Dreamweaver gibt, versammelt.

Sie erkennen die bereits geöffneten Fenster an einem kleinen Häkchen neben dem Namen. Geöffnete Fenster, die durch andere verdeckt werden, können Sie durch erneute Auswahl des entsprechenden Menüpunktes wieder in den Vordergrund holen.

Zur Begrüßung finden Sie in der Mitte des Bildschirms ein Fenster, dass Ihnen eine kleine und nett gemachte Einführung in Dreamweaver geben soll. Nehmen Sie sich ruhig die Zeit diese einmal durchzulesen. In weniger als einer Viertelstunde bekommen Sie so einen groben Überblick über viele wichtige Dreamweaver-Funktionen. Speziell für erfahrene Dreamweaver-Nutzer gibt es dort auch ein Kapitel über die Neuerungen in Dreamweaver MX. Übrigens können Sie dieses Begrüßungsfenster auch später über das Menü HILFE > WILLKOMMEN wieder öffnen.

## 3.4 Die Oberfläche Dreamweavers

Dreamweaver besteht hauptsächlich aus den folgenden Fenstern, Leisten und Bedienfeldgruppen:

### 3.4.1 Das Dokumentfenster

Das größte Fenster in Dreamweaver ist das Dokumentfenster. In diesem wird das Layout der Webseite bearbeitet und von Dreamweaver ungefähr so dargestellt, wie es auch im Browser erscheinen soll. Beim Starten von Dreamweaver erscheint ein neues, zunächst leeres Dokumentfenster. Den gewünschten Inhalt können Sie direkt in diesem Fenster eintragen und mit Hilfe der weiteren Fenster und Bedienfelder bearbeiten.

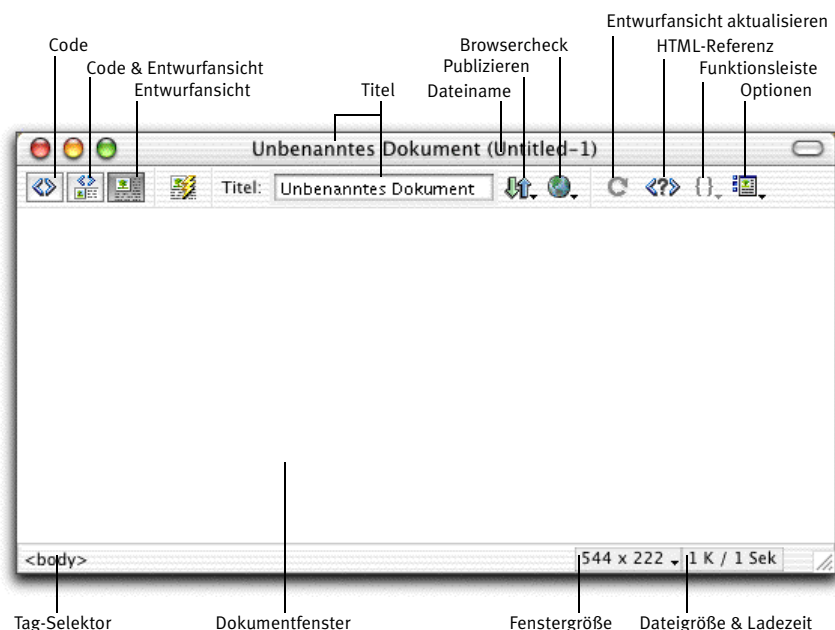


Abbildung 3.20: Das leere Dokumentfenster am Mac ...

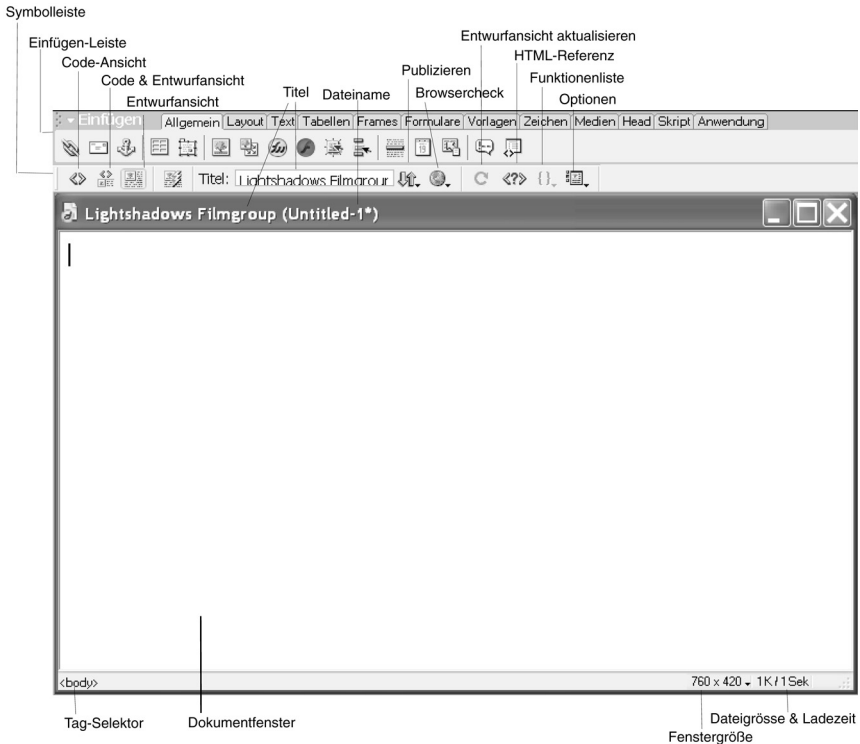


Abbildung 3.21: ... und unter Windows XP im Dreamweaver MX-Arbeitsbereich.

Die Titelleiste enthält den Seitentitel und Dateinamen der aktuellen Datei. Ein Sternchen neben dem Dateinamen zeichnet eine ungesicherte Datei aus. Im DREAMWEAVER 4-ARBEITSBEREICH wird die *Symbolleiste* als Teil des Dokumentfensters direkt unter der Titelleiste angezeigt. Im neuen DREAMWEAVER MX-Layout befindet sich diese Leiste als eigenes Fenster jetzt zwischen dem Dokument und der *Einfügen-Leiste* (auf die ich gleich zu sprechen komme). Zurück zur *Symbolleiste*: Diese erlaubt über die drei linken Icons eine Auswahl, wie Sie die Seite bearbeiten wollen:

- ▶ **Entwurfansicht:** Dies ist vermutlich die Ansicht, in der Sie am häufigsten arbeiten werden. Sie zeigt Ihnen im Stil von WYSIWYG (What You See Is What You Get) alle Bestandteile Ihrer Site ungefähr so, wie sie in einem Browser erscheinen.
- ▶ **Codeansicht:** In dieser Ansicht sehen Sie den Code der Seite. Sie können Ihre Dokumente auch vollständig in dieser Ansicht erstellen. Wenn Sie im HTML-Coding nicht gerade ein Profi sind, werden Sie jedoch nur eher

gelegentlich einen Blick in diese Ansicht werfen, beispielsweise um Feineinstellungen vorzunehmen.

- **Code- und Entwurfansicht:** In dieser Ansicht wird das Dokumentfenster in zwei Bereiche unterteilt, so dass Sie sowohl den Entwurf als auch den Code auf einen Blick sehen können. Wenn Sie in einer Hälfte des Fensters ein Element in der Entwurfansicht auswählen, wird es in der anderen Hälfte auch im Code markiert. Dies ist zum Beispiel sehr praktisch, um ein bestimmtes Element im Code schnell finden zu können oder um den HTML-Code zu erlernen.

Neben diesen Optionen befindet sich ein *Live Data*-Icon, welches nur bei der Erstellung dynamischer Seiten von Bedeutung ist. Dazu in Kapitel 18 mehr. Wiederum daneben befindet sich das Eingabefeld für den Titel der Seite. Dieser wird im Browser ganz oben über allen Navigationselementen eingeblendet. Sie sollten jeder Seite einen aussagekräftigen Namen geben, da dies nicht nur dem Besucher hilft zu erkennen, was er auf der Seite erwarten kann, sondern auch für eine gute Indizierung in Suchmaschinen wichtig ist.

Daneben folgen einige Schaltflächen und Popup-Menüs, die den Arbeitsablauf beschleunigen sollen. Das Popup-Menü *Dateiverwaltung* (von links gesehen das erste) beinhaltet Menüpunkte für das Publizieren fertiger Internet-Seiten. Das Popup-Menü *Vorschau in Browser* bietet einige praktische Shortcuts, um bearbeitete Seiten in Browsern zu testen. Das Icon *<?>* öffnet die Referenz, in der Sie bei Problemen, die Sie gegebenenfalls mit dem HTML-Code haben, nachschlagen können. Ganz rechts finden Sie schließlich noch das Popup-Menü *Option*, das dazu dient, Einstellungen an Dreamweaver vornehmen zu können. Auf diese werden wir etwas später (Kapitel 5.4) genauer zurückkommen.

Unten im Dokumentfenster befindet sich eine Leiste, in der gelegentlich Tipps für das weitere Vorgehen eingeblendet werden. Hauptsächlich befindet sich dort in der linken Ecke jedoch der so genannte *Tag-Selektor*, der die Elemente anzeigt, die das ausgewählte Element beschreiben. Sie können auf eines dieser Tags klicken, um den Inhalt des Tags im Dokumentfenster zu markieren.

Das Popup-Menü *Fenstergröße* rechts neben dem Tag-Selektor ermöglicht es, die Fenstergröße des Dokumentfensters auf eine voreingestellte Größe zu bringen. Diese Größen sind auf unterschiedliche Standardgrößen für Browserfenster eingestellt. Wenn Sie das Fenster mit der Maus größer oder kleiner ziehen, wird anstelle voreingestellter Größen die aktuelle Höhe und Breite in Pixel angegeben.

Die Zahlen direkt neben dem Popup-Menü zeigen die Dateigröße und die erwartete Downloadzeit der gesamten Seite inklusive aller Bilder bei der in den Voreinstellungen eingestellten Verbindungsgeschwindigkeit an.

### INFO

Benutzer, die die früheren Dreamweaver-Versionen kennen, werden jetzt möglicherweise den Mini-Launcher vermissen. Der Mini-Launcher blendet weitere kleine Icons ein, die die Bedienung von Dreamweaver unter Umständen beschleunigen konnten. Keine Sorge, es gibt ihn noch, nur wird dieser nicht mehr automatisch ganz rechts unten angezeigt. Um diese Icons einzublenden, müssen Sie in den Voreinstellungen in der Tafel **Fenster** das Auswahlkästchen **SYMBOLE IN BEDIENTFELDERN UND IM LAUNCHER ANZEIGEN** markieren. In der darunter liegenden Tabelle können Sie genau auswählen, welche Symbole im Launcher enthalten sein sollen.

## 3.4.2 Die Einfügen-Leiste

Macromedia hat die Einfügen-Leiste in Dreamweaver MX stark umstrukturiert. Früher unter Objektpalette bekannt, ist die Einfügen-Leiste jetzt in zwei Ansichten darstellbar. Standardmäßig erscheint die Einfügen-Leiste waagrecht und ermöglicht das Ein- und Ausblenden verschiedener Tafeln über Reiter. Thematisch sortiert befinden sich auf diesen Tafeln mehrere kleine Schaltflächen, die die Benutzung Dreamweavers erheblich vereinfachen. Die Tafel **ALLGEMEIN** enthält beispielsweise Schaltflächen, mit denen Sie unter anderem Bilder, Tabellen und Ebenen in Ihre Seiten einfügen können. Auch Zusätze wie Flash oder Shockwave können über diese Tafel ausgewählt werden. Klicks auf die weiteren Reiter zeigen die Tafeln mit Schaltflächen für **LAYOUT**, **TEXT**, **TABELLEN**, **FRAMES**, **FORMULARE**, **VORLAGEN**, **ZEICHEN**, **HEAD**, **SCRIPT** und **ANWENDUNG**.

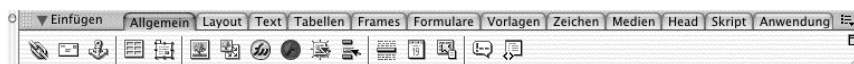


Abbildung 3.22: Die horizontale Einfügen-Leiste mit Reitern im „Allgemein“ Modus.

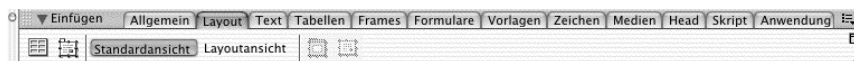


Abbildung 3.23: ... im Layout-Modus

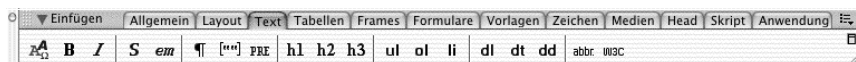


Abbildung 3.24: ... im Text-Modus

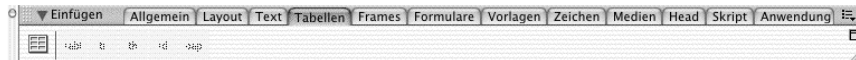


Abbildung 3.25: ... im Tabellen-Modus

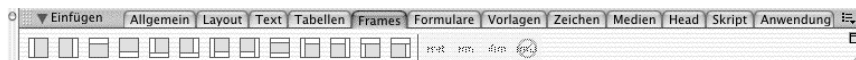


Abbildung 3.26: ... im Frames-Modus

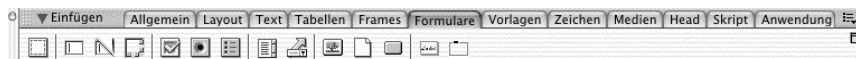


Abbildung 3.27: ... im Formulare-Modus

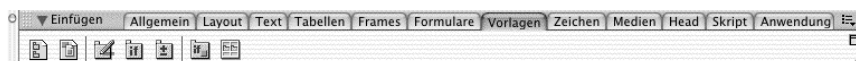


Abbildung 3.28: ... im Vorlagen-Modus

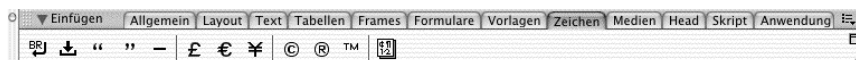


Abbildung 3.29: ... im Zeichen-Modus

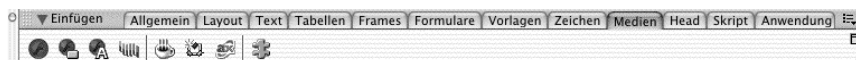


Abbildung 3.30: ... im Medien-Modus

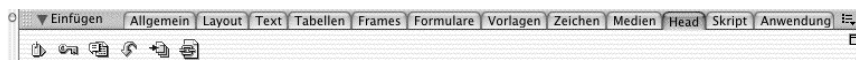


Abbildung 3.31: ... im Head-Modus

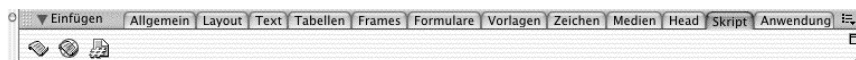


Abbildung 3.32: ... im Skript-Modus

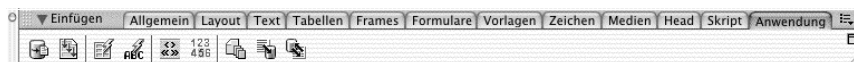


Abbildung 3.33: ... im Anwendung-Modus

Die Einfügen-Leiste kann auch in dem für viele Nutzer gewohnten Dreamweaver 4-Layout dargestellt werden. PC-Nutzer wechseln dazu wie oben beschrieben über die Voreinstellungen den Arbeitsbereich. Mac-Nutzer klicken rechts in der Leiste auf das kleine schwarze Rechteck – die VERTIKALE EINFÜGEN-LEISTE-SCHALTFLÄCHE. In der vertikalen Ansicht sind die Tafeln etwas anders angeordnet und werden über ein Popup-Menü ausgewählt. In diesem fehlt jedoch die Auswahl für die Layout-Tafel, da die Schaltflächen dieser Tafel hier stets angezeigt werden. Auf einem Mac kehren Sie wieder über das kleine schwarze Rechteck ganz unten zur HORIZONTALEN EINFÜGEN-LEISTE zurück – auf einem PC wieder über die Voreinstellungen.

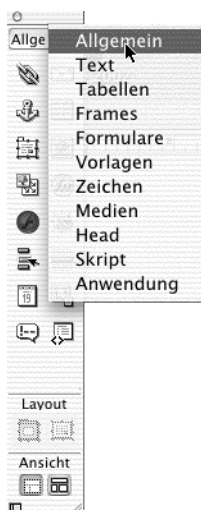


Abbildung 3.34:  
Die vertikale Einfügen-Leiste  
mit Popup-Menü

### 3.4.3 Der Eigenschaften-Inspektor

Der Eigenschaften-Inspektor ist ein kontext-sensitives Fenster: Es werden darin jeweils nur die zu dem aktuell ausgewählten Objekt möglichen Einstellungen angezeigt (beispielsweise nur die Einstellungsmöglichkeiten für ein Bild). Sie können ein Objekt dabei entweder im Dokumentfenster auswählen, indem Sie das Objekt direkt einmal anklicken, oder ein Objekt beschreibendes Tag im Tag-Selektor markieren. Natürlich kann ein Objekt auch in der Codeansicht ausgewählt werden.

Der Eigenschaften-Inspektor zeigt zunächst nur die wichtigsten Änderungsmöglichkeiten an – erst wenn Sie den kleinen Pfeil in der rechten unteren Ecke anklicken, erscheint die vollständige Palette mit allen Popup-Menüs, Auswahlkästchen und Textfeldern, über die alle Einstellungen vorgenommen werden.



Abbildung 3.35: Der Eigenschaften-Inspektor ist ein kontext-sensitives Fenster: hier die Einstellungsmöglichkeiten bei einem Bild.

Die Eigenschaften aller Objekte können bequem über den Eigenschaften-Inspektor eingestellt werden. Diese werden in den meisten Fällen direkt im Dokumentfenster übernommen, in einigen wenigen Fällen müssen Sie zuvor einmal in das Dokumentfenster klicken, bevor Dreamweaver die vorgenommenen Änderungen darstellt.

Das Erscheinungsbild des Eigenschaften-Inspektors hängt von den jeweils unterschiedlichen Einstellungsmöglichkeiten des gewählten Objektes ab. Auf diese werde ich später noch eingehen.

### 3.4.4 Die Bedienfeldgruppen

Eine weitere wichtige Bedeutung hat das große gräuliche schwebende Fenster: In diesem werden unterschiedliche Bedienfelder in kleinen Gruppen zusammengefasst: Design, Code, Anwendung, Dateien, Verlauf und Antworten, die beim ersten Öffnen automatisch sichtbar sind. All diese Felder sind zunächst jedoch eingeklappt, lassen sich aber mit einem Klick auf den grauen Pfeil neben dem Bedienfeld-Gruppennamen ausklappen. Dadurch werden alle Bedienfelder der ausgeklappten Gruppe angezeigt, von denen mittels der Reiter das gewünschte Bedienfeld eingeblendet werden kann. Über das Menü FENSTER lassen sich weitere Gruppen öffnen.

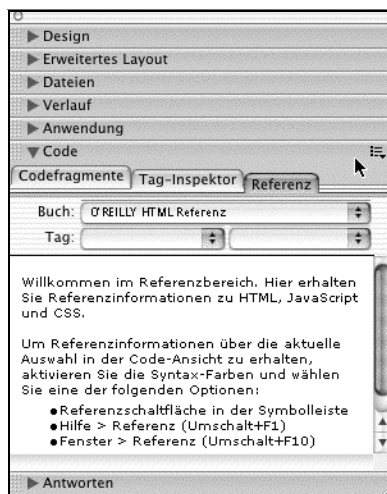


Abbildung 3.36:

Bedienfelder, die aus mehreren Tafeln bestehen, werden in einem Fenster zu den Bedienfeldgruppen zusammengefasst. Rechts neben dem Mauszeiger befindet sich in jeder Bedienfeldgruppe ein Popup-Menü, das Einstellungen über die Gruppe zulässt.

Bei Bedarf ändern Sie die Reihenfolge der Gruppen innerhalb des Fensters, indem Sie die jeweilige Gruppe links neben dem Dreieck anfassen und dann innerhalb der Bedienfeldgruppen verschieben. Die neue Position der Bedienfeldgruppe wird durch eine dicke lila Linie dargestellt. Ziehen Sie die Gruppe jedoch auf eine Position außerhalb des Bedienfeldgruppen-Fensters und lassen die Maustaste dort los, wird diese Gruppe in einem eigenen Fenster dargestellt. Wenn Sie eine allein in einem Fenster befindliche Gruppe per Drag&Drop auf das größere schwebende Bedienfeldgruppen-Fenster ziehen, gliedern Sie die Gruppe wieder in dieses mit ein.

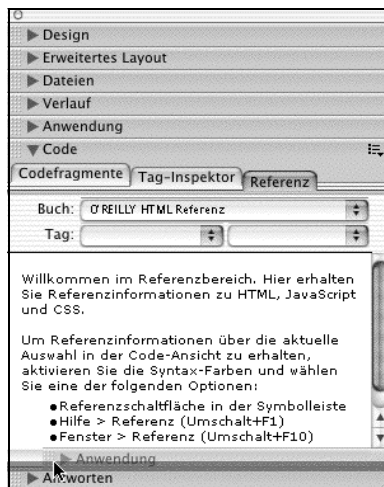


Abbildung 3.37:

Bedienfeldgruppen können nach eigenen Vorlieben sortiert werden.

Sie können die einzelnen Bedienfelder verschiedener Gruppen übrigens auch nach eigenen Vorstellungen in bestehenden oder neuen Gruppen miteinander kombinieren. Beachten Sie dazu das Kontextmenü am rechten Ende des jeweiligen Gruppenfeldes, in dem Sie jeweils auch weitere Bedienfeld-bezogene Einstellungen vornehmen können, auf die ich später stellenweise noch zu sprechen komme.

Beispiel: Angenommen, wir wollen die REFERENZ mit den Antworten gruppieren.

1. Öffnen Sie dazu das Bedienfeld REFERENZ in der Gruppe *Code*.
2. Klicken Sie auf das Kontextmenü der Gruppe *Code*.
3. Wählen Sie aus dem erscheinenden Menü REFERENZ GRUPPIEREN MIT > ANTWORTEN.
4. Glückwunsch, die REFERENZ gehört jetzt zur Gruppe *Antworten*. Möglicherweise haben Sie eben auch den Punkt REFERENZ GRUPPIEREN MIT > NEUE BEDIENTELDGRUPPE gesehen, mit dem Sie neue Gruppen erstellen können. Ebenso lassen sich dort vorhandene Gruppen umbenennen und schließen.

# 4

## Planen eines Internetauftritts

### KAPITEL

In erster Linie geht es in diesem Buch um die Benutzung von Dreamweaver, jedoch ist für die Erstellung guter professioneller Websites auch ein Grundwissen weiterer Themengebiete von großem Vorteil. Auf die Gefahr, dass das Programm in diesem Kapitel etwas in den Hintergrund gedrängt wird, möchte ich Ihnen auf den folgenden Seiten ein wenig über die Planung von Internet-Projekten erzählen. In den weiteren Kapiteln komme ich natürlich hauptsächlich wieder auf Dreamweaver zu sprechen.

Voraussetzung für eine gute und erfolgreiche Website ist, dass die Designer und Programmierer die nötige Planungsvorarbeit geleistet haben. Ein kleines Beispiel aus persönlicher Erfahrung: 1995 habe ich als eine meiner ersten Sites eine eigene Homepage in einer ersten Version erstellt und das Design seither oft geändert. Zu Beginn des Erstellungsprozesses eines neuen Designs meiner Site war ich zunächst stets sehr begeistert, kaum war das Design fertig gestellt und die Website online, war ich jedoch schon nicht mehr zufrieden und wollte an dem Design etwas ändern oder gar ein neues entwerfen. Erst nach einiger Zeit und mehreren Versionen war ich mit meinem Design so zufrieden, dass ich dieses länger behielt und im Laufe der Jahre nur kleinere Veränderungen vornahm.



Abbildung 4.1: Meine Homepage [www.enno.net](http://www.enno.net) in Netscape (Stand: 14. Februar 2002)

Interessanterweise war diese Variante auch die erste, bei der ich nicht einfach „drauf losgebaut“ habe. Erstmals hatte ich mir ein paar Gedanken mehr über Navigation und Sitestruktur gemacht. Meine Zufriedenheit mit der Site zeigt den Wert einer guten Siteplanung, denn nur (aber leider nicht immer) wenn Sie Ihre Site mögen, werden auch Ihre Besucher damit zurechtkommen.

Bei einer optimalen Projektplanung sollten Sie 35% Ihrer Zeit für die Planung und weitere 15% für die Vorbereitung des Inhaltes beanspruchen. Ihnen bleiben also nur 30% der Zeit für die Gestaltung der Site, da Sie am Ende noch wichtige 20% für das finale Testen und für die Fehlersuche aufbringen sollten.

In dem folgenden Abschnitt zähle ich einige Punkte auf, über die Sie sich schon ausreichend Gedanken machen sollten, bevor Sie den Computer anschalten.

## 4.1 Die Grundidee

Sicherlich haben Sie bereits eine Idee, über welches Thema Sie eine Webseite machen wollen. Beginnen wir mit einem Beispiel: In diesem Buch werden wir eine Webseite für **Lightshadows**, eine (nicht ganz) fiktionale Filmproduktions-Gruppe, entwerfen. Wandeln wir diese Idee zunächst in einen konkreten Plan. Die Webseite soll Interessierten über die Vorgänge innerhalb von Lightshadows informieren und sie unter Umständen sogar dazu animieren, mitzumachen bzw. Erfahrungen auszutauschen. Außerdem soll die Site für aktuelle Projekte werben, versuchen für diese finanzielle Unterstützung zu bekommen und Auftragsarbeit anbieten.

Hier, wie bei jedem Projekt, sollten wir uns zu Beginn die folgenden Fragen stellen und diese kurz und knapp beantworten:

- Wer will was vorstellen?

Junge Filmemacher wollen ihre Projekte vorstellen und bewerben.

- Was ist die Zielgruppe? An wen will ich mich wenden?

An gleichgesinnte Interessierte, an Kunden und potentielle Geldgeber und (für die interne Kommunikation) auch an die Mitglieder der eigenen Gruppe.

- Was möchte ich kommunizieren?

Ich will von den Aktivitäten der Gruppe erzählen und Ergebnisse präsentieren.

- Was soll erreicht werden?

Zum einen sollen die Aktivitäten der Gruppe einer breiteren Masse vorgestellt und fertige Produkte präsentiert werden. Es soll bekannt gemacht werden, dass Lightshadows auch Aufträge entgegennimmt. Zum anderen soll die Seite der Kommunikation innerhalb der Gruppe hilfreich sein.

## 4.2 Inhalte recherchieren

Machen auch Sie sich stets ein genaues Bild von dem Thema Ihrer Website. Sammeln und organisieren Sie alle Informationen zum Thema Ihrer Site. Vergessen Sie dabei nicht einen Blick in evtl. bereits bestehende Dokumente aus dem Print-Bereich oder auf CD-ROMs zu werfen. Denken Sie auch daran, dass Sie Ihren Besuchern Informationen liefern können, indem Sie auf externe Seiten verweisen. Gehen Sie dann jedoch sicher, dass es sich um seriöse Quellen handelt. Bemühen Sie sich, dass Ihre Informationen aktuell sind. Je älter das

Internet wird, umso wichtiger wird für die Surfer der Inhalt der Seiten. Längst vorbei sind die Zeiten, in denen eine Seite noch durch technische Genialität genügend Besucher anziehen konnte. Besucher wünschen heute keinen technischen Spielkram, sie sind viel eher auf der Suche nach interessantem Inhalt und aktuelle Informationen. Nehmen Sie sich für das Zusammentragen des Inhaltes Zeit und bemühen Sie sich, dass der Inhalt zumindest in Teilen oft und unkompliziert aktualisiert werden kann. Sites, die nicht regelmäßig aktualisiert werden, verlieren besonders die regelmäßigen Besucher schnell.

Der Inhalt der Lightshadows-Seite soll den Besuchern der Site beispielsweise folgende Informationen liefern:

- ▶ Wer ist an Lightshadows beteiligt?
- ▶ Was macht die Gruppe?
- ▶ Informationen und Beispiele zu vergangenen Projekten
- ▶ Was sind die finanziellen Unterstützungsmöglichkeiten?
- ▶ Wie kann ich mit Lightshadows Kontakt aufnehmen?
- ▶ ...

## 4.3 An wen richtet sich die Site?

Machen Sie sich ein genaues Bild von Ihren potenziellen Besuchern und Kunden. Dabei können auch bereits behandelte Fragen von Wichtigkeit sein: Was ist der Sinn Ihrer Site? Wer ist die Zielgruppe, wen wollen Sie mit Ihrer Site ansprechen? Was erwartet Ihre Zielgruppe von Ihrer Site?

Im Beispiel von Lightshadows soll sich die Site an Gleichgesinnte wenden, die ebenfalls Spaß am Filmemachen haben, damit diese sich evtl. an Projekten beteiligen. Eine weitere Zielgruppe sind Auftraggeber, potentielle Sponsoren und beispielsweise Produktionsfirmen, deren Interesse an Lightshadows-Projekten geweckt werden soll. In diesem Beispiel soll die Site sich auch an die eigenen Mitglieder richten, damit diese passwortgeschützt über die Projekte kommunizieren und beispielsweise Skripte austauschen können. Nicht zuletzt soll die Site auch eine Möglichkeit bieten fertige Projekte zu veröffentlichen um diese der Masse vorzustellen.

## 4.4 Wichtige Hinweise zur Gestaltung für das Web

Wenn Sie sich einen Überblick über alle oben stehenden Informationen verschafft haben, sollten Sie sich Gedanken über die Navigation machen, da diese bereits Einfluss auf Ihr Design und Layout der Site nehmen wird.

### TIPP

Nehmen Sie sich doch mal die Zeit, surfen Sie durch das Netz und achten Sie besonders auf die Navigation anderer bekannter Websites. Dabei können und sollten Sie sich inspirieren lassen und werden mit Sicherheit schnell feststellen, was Ihnen ge- und missfällt. So werden Sie vermutlich schnell und rechtzeitig mögliche Probleme in Navigationen finden, die Ihnen sonst vielleicht nicht aufgefallen wären.

### 4.4.1 Navigation

Für Ihre Besucher ist die Navigation die einzige Möglichkeit, sich schnell durch die Themengebiete Ihrer Site zu bewegen. Für diese ist es daher wichtig, dass die Navigation immer zugänglich und leicht verständlich ist. Achten Sie darauf, dass der Besucher von jeder Seite auf alle anderen Seiten mit möglichst maximal drei Mausklicks navigieren können sollte. Ist Ihre Navigation umständlich, unverständlich oder gar fehlerhaft, werden die Besucher Ihre Site frustriert verlassen. Nehmen Sie sich daher genügend Zeit, die Navigation gründlich zu planen.

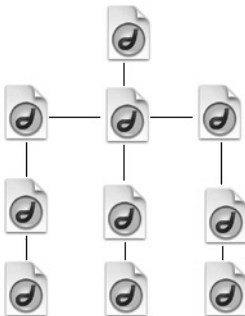


Abbildung 4.2:  
Die Baumstruktur

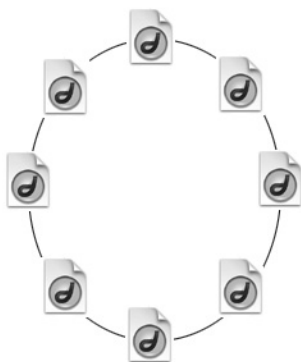


Abbildung 4.3:  
Die kreisförmige Struktur

Es gibt hauptsächlich zwei verschiedene Navigationsmodelle: Die klassische *Baumstruktur* verwenden Sie am besten dann, wenn Sie die einzelnen Seiten in Rubriken oder Kapitel unterteilen konnten. Ein *Kreis* ist dann als Navigationsvariante vorzuziehen, wenn es sich bei Ihren Seiten um eine logische Folge handelt – praktisch also für Anleitungen, Workshops oder virtuelle Bildergalerien.

Die Wahl des Navigationsmodells entscheidet über die zu verwendenden Navigationshilfen und das Layout der Site. Eine ringförmige Navigation benötigt mit einem Vor- und Zurück-Knopf meist weniger Platz als eine Navigation, in der alle Rubriken aufgelistet werden.

Nach der Wahl des Navigationsmodells muss überlegt werden, wie die Navigation aussehen soll und wie sie in die Site integriert werden kann. Im Laufe der Jahre haben sich verschiedene Modelle etabliert, die teilweise auch miteinander kombiniert werden. Ich möchte Ihnen hier ein paar Beispiellinks zu den wichtigsten Modellen geben.

- ▶ [www.spiegel.de](http://www.spiegel.de) – Die Designer von Spiegel Online entschieden sich für eine Baumstruktur mit einer Aufteilung nach Spalten, bei der sich die Navigation im linken Drittel befindet. Frames kommen hier nicht zum Einsatz, dadurch bewegt sich die Navigation beim Scrollen der Seite mit.
- ▶ [www.macnews.de](http://www.macnews.de) – Ein Beispiel für eine Baumstruktur-Navigation mit Frames ist die Seite von macnews.de, einem deutschsprachigen Informationsdienst rund um den Macintosh. Die Frames bewirken, dass die Navigation immer sichtbar bleibt – auch dann, wenn der Besucher den Inhalt der Seite scrollt. Frames haben jedoch nicht nur Vorteile – im Kapitel 9 finden Sie mehr zu diesem Thema.
- ▶ [www.enno.net](http://www.enno.net) – Kreisförmige Navigationen eignen sich besonders für Tutorials oder „Kunst-Galerien“, also für Bereiche, in denen man sicher-

gehen will, dass die Besucher den gesamten Inhalt in einer vorgegebenen Reihenfolge besuchen. Auf meiner eigenen Homepage befindet sich ein Fotoalbum, welches über die Knöpfe vor und zurück die nächste Seite lädt, bis der Besucher wieder am Anfang angekommen ist. Die in der Dreamweaver Online-Hilfe verwendeten Dateien basieren auf einer Mischung aus Baum- und kreisförmiger Struktur.

Beim Design der Navigation haben Sie viele Möglichkeiten. Sie könnten Textlinks verwenden und davon profitieren, dass diese schnell laden, da sie weniger Speicherplatz benötigen als ein Bild. Andererseits könnten Sie kleine Knöpfe, also Bilddateien, verwenden, die Ihre Seiten graphisch oft etwas aufpeppen. Diese können Sie mit Grafikprogrammen wie Fireworks oder Photoshop selbst erstellen oder sich entsprechende Grafiken von einer Reihe von Anbietern (beispielsweise [www.cooltext.com](http://www.cooltext.com)) im Netz erstellen lassen und diese herunterladen. Mit den *Flash-Schaltflächen* ermöglicht Dreamweaver seit Version 4 die einfache Erstellung eigener Grafiken, bei denen es sich im Grunde aber auch lediglich um animierte Clip-Arts handelt. Diese sind zwar sehr schnell zu erstellen, jedoch zeugen derartige Bilder nicht gerade von eigener Kreativität.

Sie haben ferner die Möglichkeit so genannte Rollover-Bilder zu verwenden. Bei diesen wird ein Bild durch ein anderes ersetzt, solange sich der Mauszeiger über dem Bild befindet. So können Sie eine bevorstehende Auswahl klar hervorheben. Auf diese Technik werde ich später noch einmal genauer eingehen (siehe Kapitel 12.1). Auch die Navigationsmodelle des Sprung-Menüs und des Popup-Menüs – auf die ich ebenfalls später eingehen werde – sind interessant.

#### 4.4.1.1 Prüfen Sie Ihre geplante Navigation:

Stellen Sie sich folgende Fragen – dies wird Ihnen zeigen, ob Ihre Navigation funktionieren wird:

- ▶ Ist Ihre Navigation klar als solche erkennbar?
- ▶ Ist Ihre Navigation durchgehend einheitlich gestaltet?
- ▶ Ist Ihren Besuchern klar, wohin ein Link führt, bevor sie auf diesen klicken?
- ▶ Haben Sie bei Bildern Alternativtexte verwendet, damit Besucher auch bei nicht geladenen Bildern erkennen, worum es geht?
- ▶ Haben Sie Ihre Navigation zu 100% geprüft? Überprüfen Sie diese zukünftig in regelmäßigen Abständen wieder. Dies gilt besonders für die externen Links!
- ▶ Haben Sie sämtliche Links auf Baustellen-Seiten (noch nicht fertig gestellten Seiten) vermieden?

## 4.4.2 Layout

### INFO

Auch im folgenden Abschnitt muss ich Techniken nennen, die Ihnen möglicherweise noch (!) nicht bekannt sind. Wenn Sie sofort am Computer loslegen, können Sie Ihre erste Site daher natürlich noch nicht von vornherein genauestens planen. Wenn Sie aber zunächst den ersten Teil dieses Buches lesen, bevor Sie mit einer eigenen Site anfangen, sollten Sie alle diese Hinweise beachten. Sonst aber spätestens bei der zweiten Site!

Bei der Planung der Navigation haben Sie bereits einige Voraussetzungen für das Layout der Site erhalten. Nun gilt es, diese kreativ einzubinden und das Erscheinungsbild der Site zu planen. Dabei sollten Sie ein Blatt Papier zur Hand nehmen und auf diesem den Aufbau einer einzelnen Seite planen. Dabei müssen Sie sich auch überlegen, ob Sie mit Frames arbeiten wollen oder ob Tabellen zum Einsatz kommen sollen. Da Frames und Tabellen die Struktur der Seiten stark beeinflussen, sind dies die zunächst wichtigsten Überlegungen, die Sie machen sollten.

In professionellen Internet-Firmen übernehmen Designer die Entwicklung des Designs, welches oft in Grafikprogrammen wie Photoshop oder Fireworks entsteht. Später werden die fertigen Bilddateien an einen HTML- oder Dreamweaver-Experten übergeben, der die Grafiken auseinander schneidet und in HTML wieder zusammensetzt. Diese Vorgehensweise hat den Vorteil, dass das Design zunächst nicht von HTML eingeschränkt wird. Natürlich muss das im Grafikprogramm entworfene Design in HTML umsetzbar sein, eine gute Kommunikation zwischen Designer und Programmierer ist also Voraussetzung.

Da Dreamweaver und das Grafikprogramm Fireworks zunehmend zusammengewachsen sind, ist es möglich, die Bilddateien schon in Fireworks zu zerschneiden und den dabei entstandenen Code in Dreamweaver zu importieren.

## 4.4.3 Ein paar Design-Tipps

Eine der schwierigsten Aufgaben im Webdesign ist, es allen Besuchern recht zu machen. Das Ziel: Eine Site soll für jeden Benutzer und auf jedem Rechner gleich aussehen. Das Problem liegt jedoch darin, dass nicht jeder den gleichen Computer benutzt. Die einen verwenden einen 15-Zoll-Monitor mit einer hohen Auflösung, andere arbeiten mit einem 12.1-Zoll-Screen und einer wesentlich kleineren Auflösung. Wieder andere arbeiten mit einem 21-Zoll-Schirm oder sitzen an einem WebTV. Des Weiteren unterscheiden sich die

Plattform (Linux, MacOS, Windows...), die Version (Win 3.1, Win 95, WinXP) sowie der verwendete Browser, dessen Version (Internet Explorer 5, Netscape 6) und die im Browser installierten Plug-Ins (Flash, Quicktime, Acrobat). Die unterschiedlichen Kombinationen dieser Faktoren können das Aussehen der Seite stark beeinflussen. Im Idealfall ist eine Internetseite immer und überall gleich, leider sieht die Realität meist jedoch anders aus. Im schlimmsten Fall lässt sich eine Seite in einer Konfiguration gar nicht darstellen.

Bemühen Sie sich also, Ihre Seiten Browser-neutral zu entwickeln – unabhängig vom Browser sollte Ihre Seite stets gleich aussehen. Dies ist besonders bei kommerziellen Seiten von besonderer Bedeutung. Eine weitestgehend einheitliche Darstellungsweise erhalten Sie, wenn Sie folgende Hinweise beherzigen:

- ▶ Entwickeln Sie Ihre Seiten für eine Monitorauflösung von maximal 800x600. Diese Zahl entspricht der mittleren Größe der heutzutage gängigen Auflösungen und kann auf fast allen Bildschirmen und Laptops dargestellt werden. Stellen Sie Ihren Monitor am besten schon in der Entwicklungsphase auf diese Auflösung ein, oder stellen Sie zumindest von Zeit zu Zeit auf diese Auflösung um und überprüfen Sie Ihre Seiten in dieser Auflösung. Unter Windows XP können Sie die Auflösung wie folgt einstellen: Klicken Sie auf **START** > **SYSTEMSTEUERUNG** > **ANZEIGE**. Es öffnet sich ein Fenster, in dem Sie die **Tafel ANZEIGE** auswählen. In dieser **Tafel** können Sie über einen Schieber schließlich die **Bildschirmauflösung** einstellen. Beim Mac erreichen Sie eine Änderung der Auflösung in OS 9 über das karierte **MONITOR**-Icon in der *Kontrollleiste*. Klicken Sie auf dieses, um die gewünschte Auflösung im **Popup-Menü** auszuwählen. In Mac OS X verändern Sie die Auflösung über **APFELMENÜ** > **SYSTEMEINSTELLUNGEN** und wählen dort die **MONITORE**-**Tafel**, in der Sie eine Auswahl aller auf Ihrem Rechner unterstützter Auflösungen finden.
- ▶ Stellen Sie auch die Anzahl der Farben, die Ihr Monitor anzeigt, zumindest während der Farbwahlphase auf 256 Farben ein. Auf diese Weise gehen Sie sicher, dass Sie keine Farben verwenden, die nur ein Monitor mit mindestens 32.000 Farben anzeigen kann. Unter Windows XP können Sie die Farbtiefe wieder in dem folgenden Fenster einstellen: **START** > **SYSTEMSTEUERUNG** > **ANZEIGE**. Wählen Sie auch in diesem Fenster die **Tafel ANZEIGE** aus und stellen Sie die Farbtiefe über das **Popup-Menü** ein. Beim Mac (OS 9) finden Sie in der *Kontrollleiste* ein farbiges **MONITOR**-Icon, mit dem Sie die Anzahl der Farben per **Popup-Menü** schnell ändern können. Unter Mac OS X finden Sie in den **Systemeinstellungen** ebenfalls in der **Monitor**-**Tafel** ein **Farben-Popup-Menü**, in dem Sie die Zahl der Farben auswählen können. Um OS X auch auf 265 Farben einstellen zu können, muss zuvor der Haken bei **NUR EMPFOHLENE MODI ANZEIGEN** entfernt werden.

- ▶ Halten Sie sich an die HTML-Standards. Nur wenn Sie sich an die derzeit geltenden Standards wie HTML4 (vorzugsweise sogar ältere Standards) und JavaScript 1.2 halten, gehen Sie halbwegs sicher, dass Sie von allen heute gängigen Browsern angezeigt werden. Dreamweaver macht dies für Sie automatisch.
- ▶ Verwenden Sie Schriften, die jeder hat: Times, Helvetica oder Courier sind auf fast allen, speziell für die Bildschirmdarstellung optimierte Schriften wie Arial, Verdana und Georgia auf den meisten Computern installiert. Wenn Sie Schriften verwenden, die die Zielgruppe nicht installiert hat, ersetzt der Browser den gewünschten Font durch einen vorhandenen, der jedoch völlig anders aussieht und sich im Zeilenabstand und beim Umbrechen möglicherweise anders verhält. Dies hätte starken negativen Einfluss auf das Design.

Die eben aufgezählten Hinweise sind für die einheitliche Darstellung auf den unterschiedlichen Systemen wichtig.

Über die nun folgenden Menüpunkte kann man verschiedener Ansicht sein. Bei diesen handelt es sich hauptsächlich um ästhetische Hinweise. In vielen Punkten werden Sie mir jedoch zustimmen:

- ▶ Nehmen Sie sich ausreichend Zeit für die Farbwahl. Achten Sie dabei darauf, eine gut zusammenpassende Kombination der Farben zu wählen, und arbeiten Sie nach Möglichkeit mit den websicheren Farben (dazu später mehr).
- ▶ Vermeiden Sie zu viele verschiedene bunte Farben. Dies lässt Ihre Seiten unruhig erscheinen und ermüdet Ihre Besucher.
- ▶ Auch die Zahl von Grafiken sollten Sie einschränken. Besonders die Verwendung einer Unzahl an Clip-Arts lässt mir (und sicher vielen anderen auch) einen kalten Schauer über den Rücken laufen. Clip-Arts zeugen nicht von persönlicher Kreativität.
- ▶ Ebenso sollten Sie mit animierten Grafiken, sichtbaren Countern, Java-Tickern und mit den von Dreamweaver erstellbaren Flash-Schaltflächen äußerst sparsam umgehen. Zu viel Bewegung wirkt störend und lenkt vom eigentlichen Inhalt ab.
- ▶ Der Text sollte sich farblich stark von der Hintergrundfarbe abheben, da er sonst schlecht zu lesen ist. Wählen Sie die Hintergrundfarbe daher überlegt aus – auch Hintergrundbilder sollten nur dann verwendet werden, wenn sie die Lesbarkeit des Textes nicht negativ beeinflussen. Immer wieder treffe ich auf Seiten, bei denen ich mit der Nase fast den

Monitor berühre, damit ich den Text lesen kann – nur sehr wenige Seiten sind für mich wichtig genug, dass ich so etwas in Kauf nähme.

- ▶ Verwenden Sie nicht zu viele verschiedene Schriftstile und Größen. Sie vermeiden unprofessionelles Aussehen, indem Sie ein paar wenige Vorlagen erstellen und diese durchgehend einheitlich benutzen.
- ▶ Vergessen Sie nicht, Ihren Besuchern eine Kontaktmöglichkeit anzubieten. Eine E-Mail-Adresse ist Minimum, bei kommerziellen Angeboten ist mindestens auch eine Telefonnummer Pflicht.

Bei der Entwicklung des Designs kann es sinnvoll sein, herumzuspielen und verschiedene Möglichkeiten auszuprobieren. Nehmen Sie sich für die Erstellung eines Designs viel Zeit. Die weiteren Seiten können Sie im Anschluss schnell und unkompliziert an Ihr Design angleichen. Wie bei fast allen Computerprogrammen gilt auch für Dreamweaver: Erst durch Ausprobieren bekommen Sie ein richtiges Gefühl für das Programm. Sie werden bereits nach der Fertigstellung Ihrer ersten Site so viel Erfahrung gesammelt haben, dass Sie diese schon am Ende des ersten Designs neu gestalten werden wollen. Das ist ganz normal. Das war bei mir und vielen anderen Leuten, denen ich geholfen habe, auch so. Stören Sie sich nicht daran, und bedenken Sie stets: Webseiten sind nie fertig. Sie leben davon, verändert und weiterentwickelt zu werden.

**TIPP**

Ein guter Trick, um sich selbst voranzutreiben, ist es, Ihre Site so schnell wie möglich online zu stellen. Die Tatsache, dass die ganze Welt Ihre unfertige Site jederzeit betrachten kann, wird Sie dann dazu bewegen, die Entwicklung voranzutreiben. Es funktioniert wirklich!

## 4.4.4 Die häufigsten Fehler im Webdesign

### 4.4.4.1 Verwechslung der Begriffe

- ▶ Web-Seite: Unter Web-Seite versteht man eine einzelne HTML-Seite, die Text, Bilder und weitere Objekte (wie beispielsweise Flash-Filme) enthalten kann.
- ▶ Homepage: Eine Homepage ist nur die erste und zentrale Web-Seite, auf die ein Besucher gelangt, wenn er sich Ihre Präsentation im Internet ansieht. Sie enthält alle Links auf die zugehörigen Seiten der Website.
- ▶ Website: Die Website ist der Oberbegriff für den gesamten Internetauftritt. Alle einzelnen Web-Seiten ergeben zusammengekommen Ihre Website.

#### 4.4.4.2 Langsame Ladezeiten

Für viele ist die Benutzung des Internet immer noch ein teures Vergnügen. Mit jeder Minute steigen die Verbindungskosten. Auch in den Zeiten von DSL ist es wichtig, dass Internetseiten klein sind und schnell laden. Nur ungern werden Ihre Besucher, von denen viele noch über eine Modem-Wählverbindung kommen, länger auf den vollständigen Aufbau der Seite warten. Sie sollten sich also darum bemühen, Ihre Seiten so schlank wie möglich zu halten, und darauf achten, dass Sie auch Ihre Bilder so gut wie möglich komprimieren.

#### 4.4.4.3 Scroll Text, wiederholte Animationen

Wie bereits angesprochen, ist die übermäßige Benutzung von Animationen und Java-Applets ein Tabu-Thema für alle professionellen Designer. Dennoch stellt deren Verwendung einen der am häufigsten gemachten Designfehler dar. Widerstehen Sie der Versuchung viele Animationen in Ihre Seiten einzubauen, wenn es nicht einen anderen Sinn hat, als dass „sich möglichst viel bewegen soll“.

#### 4.4.4.4 Frames

Die Verwendung von Frames ist nicht immer sinnvoll, da viele Suchmaschinen und noch immer ein paar Browser diese nicht vollkommen unterstützen. Für manche Designer gehören der starke Einsatz von Frames ebenso zu schlechtem Design wie zu viele Animationen. Hier scheiden sich jedoch die Gemüter: Ich persönlich finde Frames teilweise sinnvoll, da sich mit ihnen sehr viele Informationen geordnet auf einer Seite darstellen lassen und Navigationen stets sichtbar sein können. Allerdings können Frames wie angesprochen von Suchmaschinen oft nicht richtig gelesen werden – und dies führt zu schlechteren Indizierungen. Darauf will ich aber erst im Kapitel 9 „Frames“ (Abschnitt 9.11) genauer eingehen.

#### 4.4.4.5 Brandneue Technologien

Es gibt immer wieder Sites, in denen nur die neuesten Technologien zum Einsatz kommen dürfen. Für die wenigen Besucher, die deren Seiten fehlerfrei laden können, mag dies ja auch „mega-spannend“ sein – für den Rest bedeutet das vor verschlossenen Türen zu stehen. Immer noch verwenden manche Internetnutzer Browser, die zum Beispiel kein *DHTML* (Dynamic HTML – also Ebenen, Cascading Style Sheets und Zeitleisten) unterstützen! Warten Sie deshalb so lange, bis sich neue Technologien wenigstens bei Ihrer Zielgruppe ausreichend durchgesetzt haben, und bieten Sie den anderen eine Alternativ-Version.

#### 4.4.4.6 Fehlende Navigationsunterstützung

Gleichfalls sind Technologien wie DHTML oder Flash auch für Navigationen sehr reizend, doch sollten sie gerade dort nur dann zum Einsatz kommen, wenn Sie sicher sein können, dass Ihre Zielgruppe über Browser verfügt, die diese Technologien unterstützen. Zu ärgerlich ist es, wenn Ihre Besucher die Seiten wieder verlassen müssen, da es schon an der Navigation scheitert.

#### 4.4.4.7 Komplexe URLs

Der Vorteil der Internetadressen gegenüber Telefonnummern sollte ja sein, dass sie sich besser merken lassen. Doch auch Internetadressen können schnell aus dem Gedächtnis rutschen, wenn sie zu lang sind. Wählen Sie eine eigene, leicht zu merkende Domain (oder wie man im Deutschen sagt: Domäne) und verwenden Sie für sämtliche Verzeichnisse logische und nicht zu lange Namen. Nur so gehen Sie sicher, dass wir uns Ihre Adresse auch merken können.

#### 4.4.4.8 Verwaiste Seiten

Nebst Rechtschreibfehlern ist nichts peinlicher als ein Link auf eine verwaiste Seite. Gehen Sie sicher, dass Sie Ihre Links zu 100% prüfen – und wiederholen Sie diese Prüfung besonders bei externen Links regelmäßig. Zumindest bei kommerziellen Angeboten sollten Sie die Standard-Fehlermeldung „Error 404- File not Found“ durch eine Fehlerseite mit Inhaltsverzeichnis oder Suchfunktion ersetzen. Dazu benötigen Sie auf Ihrem Server jedoch Zugriff auf die so genannte .htaccess-Datei, in der die Konfiguration des Web-Servers inklusive der Verzeichnisoptionen eingestellt wird. Weiterführende Informationen hierzu finden Sie auf der folgenden Seite:

<http://selfhtml.teamone.de/diverses/htaccess.htm>

#### 4.4.4.9 Veraltete Informationen

Die Besucher Ihrer Site kommen auf Ihre Site, weil sie auf der Suche nach aktuellen Informationen sind. Diese werden Ihre Seiten jedoch schnell wieder verlassen, wenn sie feststellen, dass die Informationen veraltet sind oder gar falsche Versprechungen gemacht wurden. Bemühen Sie sich Ihre Seiten so zu erstellen, dass ein Update relativ einfach durchzuführen ist. Machen Sie sich am besten einen Zeitplan, nach dem Sie regelmäßige Updates fahren sollten. Manche Website-Betreiber gaukeln ihren Besuchern mit Hilfe von JavaScript neue Informationen vor, indem sie jedes Mal, wenn ein Besucher die Seite aufruft, per Zufall eine von mehreren Versionen laden. Auf diese Weise stößt der Besucher zwar immer wieder auf veränderte Seiten, doch neuere Informa-

tionen liefern sie ihm damit nicht, und wenn er das bemerkt, kann sein Vertrauen verschwunden sein und möglicherweise kurz darauf er selbst auch.

#### 4.4.4.10 Copyright

Doch, im Internet gibt es ein Copyright! Sie dürfen sich also nicht einfach irgendwo Informationen besorgen und diese dann unter Ihrem Namen auf Ihren Seiten anbieten. Genaue Bestimmungen gibt es dennoch immer noch nicht, wodurch es schwer ist, hier etwas darüber zu schreiben, da sich auf diesem Gebiet viel sehr schnell verändern kann. Links, die über die aktuelle Rechtslage berichten, finden Sie auf meiner Homepage.

### 4.4.5 Checkliste Planung

- ▶ Wissen Sie, was Ihr Besucher will?
- ▶ Weiß der Besucher, was gerade passiert?
- ▶ Haben Sie den Inhalt gut sortiert und strukturiert?
- ▶ Kennt der Besucher seine Möglichkeiten; hat er die Kontrolle?
- ▶ Können erfahrene Besucher Ihre Seiten schneller durchsurfen?
- ▶ Werden Ihre Links als solche erkennbar sein?
- ▶ Ist die Struktur Ihrer Site logisch?
- ▶ Lässt sich Ihr Design auch aus Browsern gut drucken?
- ▶ Kann Ihre Zielgruppe die verwendeten Technologien interpretieren?

## 4.5 Dateien für Web speichern

Es gibt kein Programm, mit dem Sie alle existierenden Dateitypen öffnen können, und natürlich können auch die aktuellen Webbrowser wie *Internet-Explorer 5.5* oder *Netscape 6* nicht alle bestehenden Dateiformate interpretieren. Alle Dateien, die in einem Browser dargestellt werden sollen, müssen daher in den richtigen Web-Formaten gespeichert werden. An dieser Stelle geht es mir nur darum, einige der verschiedenen Formate kurz vorzustellen. Erst später will ich Ihnen zeigen, wie Sie Webseiten unter Dreamweaver richtig abspeichern:

- ▶ *.html* – Jede HTML-Seite, die Sie in einem Webbrowser darstellen wollen, muss diese Endung haben. Nur so werden alle in ihnen enthaltenen Elemente richtig erkannt und dargestellt. Auch die ältere und heute weniger

verwendete .htm-Variante existiert noch. Sie stammt aus der Zeit, als Dateien auf einigen Plattformen noch nach dem 8x3 (ABCDEFGH.IJK)-Format benannt werden mussten.

- ▶ **.CFML** – CFML steht für „*Cold Fusion Markup Language*“ und erlaubt es, Websites zu erstellen, deren Inhalt dynamisch und abhängig von Benutzerinteraktionen integriert werden kann. Derartige dynamische Dateien enthalten HTML- sowie spezielle CFML- Tags und werden mit der .cfml-Endung gesichert. Auch hier existiert die ältere .cfm-Endung weiterhin, wird jedoch seltener verwandt.
- ▶ **.ASP** – Active Server Pages erstellen ebenfalls dynamische Webseiten und eignen sich ebenso unter anderem für Shopping-Carts, Newsgroups und Foren.
- ▶ **.JSP** – Java Server Page ist ein weiterer Standard für dynamische Seiten.
- ▶ **.css** – CSS steht für „*Cascading Style Sheets*“ und ist eine Textdatei, die die in der .html-Datei verwendeten Formatierungen definieren kann. CSS wird erst ab Browsergeneration 4 interpretiert.
- ▶ **.gif** – Das .gif stellt einen von drei möglichen Bildformaten im Netz dar. Mehr über dieses und die weiteren Bildformate im Kapitel 6.5.1.
- ▶ **.jpg** (oder **.jpeg**) – JPEGs eignen sich besonders für die Kompression von Fotos. Lesen Sie im Kapitel 6.5.2 mehr über dieses Format.
- ▶ **.png** – PNG (Portable Networks Graphics) wird von Browsern erst seit Version 4.0 unterstützt und bisher immer noch nur selten verwendet. Mehr über dieses Format finden Sie im Kapitel 6.5.3.
- ▶ **.swa** – ist die Dateierweiterung für Shockwave-Dateien. Derartige Dateien können aufwändige Animationen oder Spiele enthalten, die mit Macromedia Director erstellt werden. Sie werden nur dann dargestellt, wenn der Browser des Besuchers über ein kostenloses Shockwave Plug-in verfügt.
- ▶ **.swf** – ist die Dateierweiterung für Flash-Dateien. Auch Flash-Dateien können Animationen enthalten, diese werden jedoch von dem Programm Macromedia Flash (oder Adobe Livemotion) erstellt. Ähnlich wie die .swa-Dateien können auch diese Dateien nur dann dargestellt werden, wenn die Browser über die korrekte Version des Flash-Plug-Ins verfügen.

## 4.6 Farben

Allein zum Thema Farben kann man mehr Seiten schreiben, als für dieses gesamte Buch vorgesehen sind. Auf den folgenden Seiten will ich daher nur die wichtigsten Punkte über Farben im Bezug auf Webdesign aufzeigen. Eine Liste über Bücher mit weiterführenden Informationen finden Sie auf meiner Website.

Wir müssen grundsätzlich zwischen zwei Farbsystemen unterscheiden. Auf der einen Seite steht das *RGB-System* mit additiver Farbmischung, auf der anderen das *CMYK-System* mit subtraktiver Farbmischung.

Farben, die Sie auf Ihrem Bildschirm sehen, werden aus den drei Bildschirmfarben Rot, Grün und Blau (RGB) zusammengesetzt. Dabei werden die verschiedenen Farben durch unterschiedlich starke rote, grüne und blaue Lichtpunkte erzeugt. Durch die Überlagerung dieser Lichtpunkte entsteht bei voller Intensität weißes Licht – die additive Farbmischung. Für Schwarz wird die Intensität aller Lichter auf null gesetzt.

Beim Druck entsteht Farbe nicht durch leuchtende Lichtpunkte, sondern durch reflektierende Farbpunkte. Je weniger Farbe auf dem Papier ist, desto weißer ist dieses (weißes Papier vorausgesetzt). Man nennt dies die subtraktive Farbmischung. Dementsprechend muss für ein Schwarz 100 Prozent der Grundfarben Cyan, Magenta und Gelb zusammengedruckt werden. Für exaktere Ergebnisse wurde zusätzlich Schwarz in das CMY-System aufgenommen. Es entsteht das CMYK-System: Cyan, Magenta, Yellow (Gelb) und black (schwarz, ein K, da B schon von Blau im RGB-System belegt ist).

Beide Farbsysteme haben unterschiedliche Farbräume – ein Umstand, der Grafikdesignern immer wieder viel Erfahrung abverlangt, wenn ein Design zunächst auf dem Monitor entsteht, später jedoch ausgedruckt werden soll. Hinzu kommt, dass Benutzer unterschiedliche Monitore mit individuellen Farbeinstellungen haben. Dadurch kann eine Farbe auf einem System mit Ihrer Broschüre übereinstimmen, auf einer anderen Einstellung jedoch heller, dunkler und im schlimmsten Fall auch nach einer anderen Farbe aussehen. Im Webdesign bereiten die unterschiedlichen Helligkeitseinstellungen der Betriebssysteme Windows und Macintosh ein Problem. Farben werden bei Windows oft matter dargestellt, als diese zunächst auf einem Macintosh aussehen. Grafikprogramme wie Fireworks lassen jedoch Einstellungen zu, mit denen man auch auf einem Mac die Helligkeitseinstellungen von Windows simulieren kann, dennoch ist es weiterhin sehr schwer, für alle Systeme exakt gleiche Farbeinstellungen zu erzeugen.

### 4.6.1 Hexadezimal-Farben

Farben werden im Internet mit einem Code geschrieben, der mit einer Raute (#) beginnt und dann aus einer sechsstelligen freien Kombination der Zahlen 0-9 und der Buchstaben a bis f ergänzt wird. In Kombination aller  $16 \times 16 \times 16$  Möglichkeiten können auf diese Weise 16.7 Millionen Farben mit Hex-Werten beschrieben werden. Ein Beispiel: Der Code #CD231F ergibt ein Orange.

### 4.6.2 Websichere Farben

Um wenigstens einige Farben zu haben, die auf beiden Systemen weitestgehend identisch aussehen, wurden relativ kurz nach der Geburtsstunde des Internet so genannte „websichere Farben“ entwickelt. Auch diese werden im Hex-System mit einer Farbmischung aus drei Grundfarben erstellt. Sie werden daher mit drei frei kombinierbaren Ziffernpaaren von 00, 33, 66, 99 und den Buchstabenpaaren CC und FF geschrieben. Das ergibt eine neue, speziell für das Internet entwickelte Farbpalette mit  $6 \times 6 \times 6 = 216$  Farben. Auf diese Weise wurde dabei für das Internet eine neue Farbpalette angepasst (siehe Grafik im Farbteil dieses Buches). Beispiele: Der Hex-Code #000000 steht dabei für Schwarz, #666666 ergibt einen mittleren Grauton, #ffffff ergibt Weiß.

### 4.6.3 Farben wählen

In Dreamweaver können Sie Farben auf drei verschiedene Weisen auswählen. Derartige Einstellungen werden im Eigenschaften-Inspektor getroffen.

1. Wenn Sie den Hexadezimal-Code Ihrer gewünschten Farbe kennen, können Sie diesen direkt im Farbwahlfenster des Eigenschaften-Inspektors eingeben.
2. Alternativ können Sie dort anstelle des Hex-Codes auch einen Farbnamen hineinschreiben, beispielsweise lightblue. Derartige Namen waren in frühen Browservarianten auf wenige Grundfarben begrenzt und wurden in neueren Versionen um weitere Farben erweitert.
3. Am einfachsten ist die Farbwahl jedoch mit der Pipette, die Sie erhalten, indem Sie im Eigenschaften-Inspektor auf das Farbwahlfenster klicken. Mit der Pipette können Sie nun eine der Farben der Palette auswählen oder auch eine Farbe irgendwo von Ihrem Bildschirm aufnehmen. Die markierte Farbe erscheint daraufhin unten links innerhalb der Palette, der entsprechende Hex-Wert befindet sich rechts daneben und wird bei Auswahl in den Eigenschaften-Inspektor übernommen. Wenn Sie nun doch lieber eine größere Farbauswahl wählen möchten, können Sie mit

der Pipette oben rechts in der Ecke auf den Farbkreis klicken. Sie erhalten den Systemfarbkreis und können über diesen die exakt gewünschte Farbe wählen.



Auch für diesen Teil finden Sie im Farbteil die entsprechenden Bilder.

### 4.6.4 Dithering

Früher mögen 216 Farben nach einer großen Zahl geklungen haben. Heute, in einer Zeit, in der die meisten Nutzer mehrere Millionen Farben gewöhnt sind, besteht oft der Wunsch nach mehr. Dithering erlaubt es, Farben auf dem Bildschirm zu simulieren, die außerhalb der Farbpalette der websicheren Farben liegen. Hierbei werden die Farben ähnlich wie beim Farbdruck in kleinen Punkten auf dem Bildschirm zusammen dargestellt und dadurch neue Farben optisch gemischt. Leider haben geditherte Bilder jedoch den Nachteil, dass sie meist große Dateigrößen hervorrufen, da die vielen kleinen unterschiedlichen Punkte gute Kompressionen verhindern.

### 4.6.5 Mehr über Farben

Weiterführende Informationen über Farben würden den Rahmen dieses Buches sprengen – schließlich soll es hier um Dreamweaver gehen. Jedoch möchte ich Ihnen auch über dieses Thema aktuelle Bücher mit weiterführenden Informationen auf meiner Homepage vorstellen.

# 5

## Die Hilfen von Dreamweaver

### KAPITEL

Zurück zu Dreamweaver! Das Programm bietet eine große Zahl an integrierten Hilfsmitteln, die uns bei der Erstellung der Seiten hilfreich sein und bei Problemen Lösungsvorschläge bringen sollen.



Abbildung 5.1: Die integrierte Online-Hilfe ist ausführlich und übersichtlich auf einem Mac ...



Abbildung 5.2: ... und auf einem PC.

## 5.1 Dreamweaver-Hilfe

Eine ganz besondere Stärke Dreamweavers ist die integrierte Hilfefunktion. Wenn Sie einmal auf ein Problem stoßen, bei dem Sie nicht mehr weiter wissen, wird Ihnen die Dreamweaver-Hilfe mit großer Sicherheit auf die Sprünge helfen. Es gibt verschiedene Möglichkeiten, die integrierte Hilfe aufzurufen:

### 5.1.1 F1

Wählen Sie aus dem Menü **HILFE > DREAMWEAVER VERWENDEN** aus oder nutzen Sie den Tastaturbefehl **[F1]**. Anders als in den Vorgängerversionen von Dreamweaver öffnet sich die Hilfe nun nicht mehr in dem von Ihnen im System als bevorzugten Browser eingestellten Browser, sondern in dem im Betriebssystem integrierten Hilfesystem. Sie sehen darin in der linken Hälfte eine Liste aller Themengebiete. Klicken Sie auf ein Themengebiet, um zu diesem eine Liste mit allen zur Verfügung stehenden Hilfedateien anzeigen zu lassen. Klicken Sie in dieser Liste auf einen Punkt um die zugehörige Hilfedatei anzuzeigen. Die Suche nach bestimmten Themengebieten oder Stichworten gestaltet sich jetzt etwas einfacher, da die Suche in den Hilfesystemen von Mac OS X

und Windows XP übersichtlich integriert wurde. Geben Sie den Suchbegriff oben im Hilfesystem in das Eingabefeld ein und klicken Sie auf den SUCHEN-Knopf. Die Suchergebnisse werden daraufhin im darunter befindlichen Fenster angezeigt.

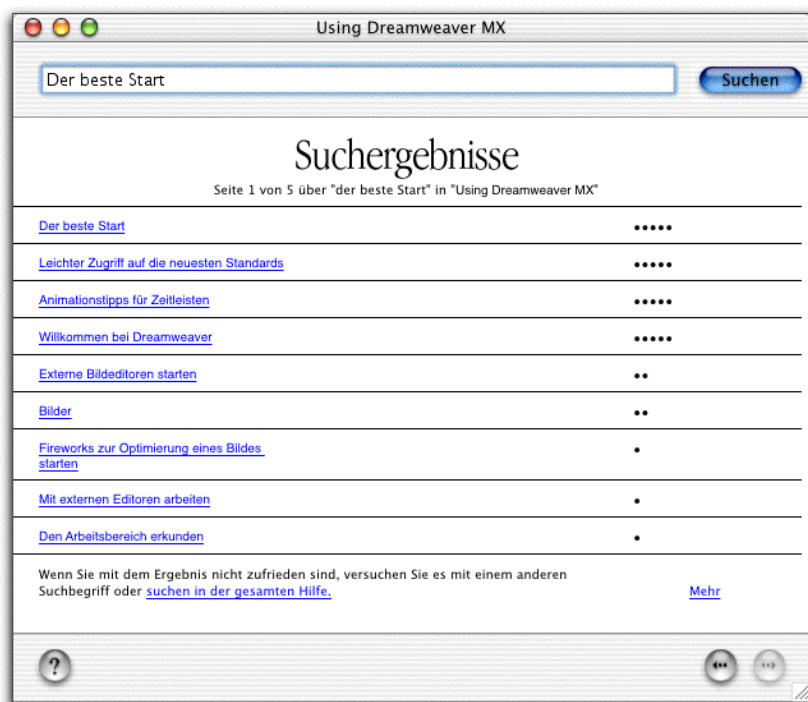


Abbildung 5.3: Die integrierte Hilfe ermöglicht auch die Suche nach Stichworten oder Phrasen – hier auf einem Mac.

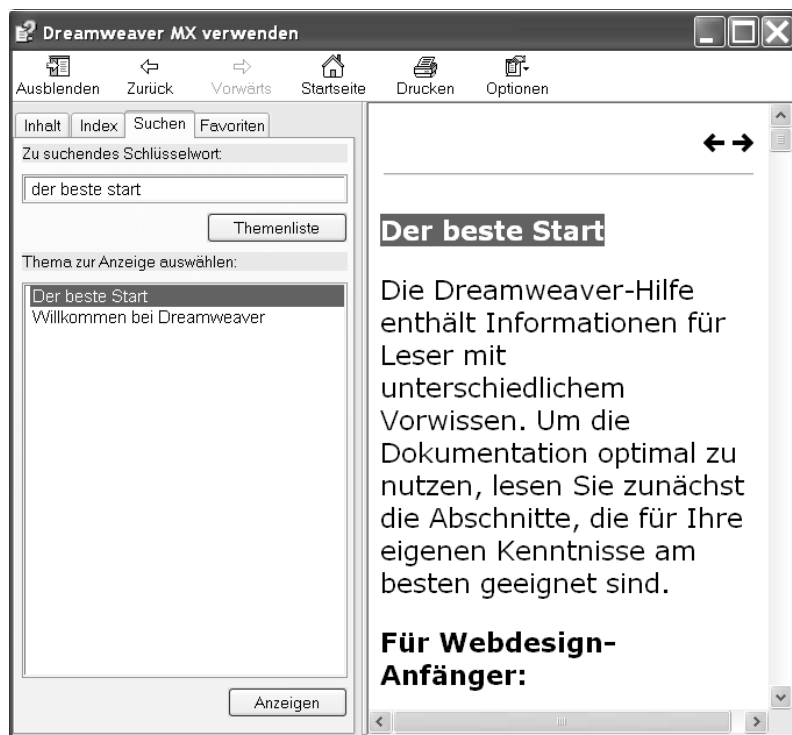


Abbildung 5.4: Als Vergleich die Suche – in einem Reiter versteckt – unter Windows XP

## 5.1.2 Das Fragezeichen

Markieren Sie im Dokumentfenster ein Objekt, über dessen Einstellungsmöglichkeiten Sie genauere Informationen wünschen, und blicken Sie in den Eigenschaften-Inspektor. In diesem können Sie in der rechten oberen Ecke ein kleines rundes Icon mit einem Fragezeichen erkennen. Klicken Sie auf dieses. Auch jetzt öffnet sich das Hilfesystem, in dem diesmal jedoch gleich die zugehörige Seite mit weiterführenden Informationen zu der Auswahl im Dokumentfenster angezeigt wird. Sie ersparen sich auf diese Weise die Suche nach der korrekten Datei.


### 5.1.3 Hilfe-Schaltflächen

In fast allen von Dreamweaver geöffneten Dialogfenstern finden Sie neben den Schaltflächen OK und ABBRECHEN auch eine mit HILFE gekennzeichnete Schaltfläche. Klicken Sie auf diese, wird wie in Variante 2 bereits die zugehörige Hilfedatei im Hilfesystem geöffnet. Sehr benutzerfreundlich, wie ich finde.

## 5.2 Das Dreamweaver Support Center

Macromedia hat auf den eigenen Seiten ein Support Center errichtet, das Sie sich in jedem Falle einmal ansehen sollten. Dort finden sich nicht nur Dokumentationen und aktuelle Neuigkeiten rund um Dreamweaver, sondern vor allem die durchsuchbare Problemdatenbank wie auch die Foren sind von besonderem Interesse. Auch zu Themen außerhalb Dreamweavers finden sich dort interessante Links. Sie finden das Dreamweaver Support Center unter <http://www.macromedia.com/de/support/> und die Macromedia Online-Foren unter <http://www.macromedia.com/support/forums/> bzw. jeweils in Dreamweaver im Menü HILFE > DREAMWEAVER SUPPORT-ZENTRUM & HILFE > MACROMEDIA ONLINE-FOREN.

## 5.3 Referenz

Die Referenz soll Ihnen auch bei Problemen außerhalb von Dreamweaver, also beispielsweise bei Fragen zum HTML-Code oder zu JavaScript, behilflich sein. Mit Dreamweaver MX wurde die Referenz um einige wichtige weitere „Bücher“ erweitert. Auch hier gibt es wieder einige Möglichkeiten die Referenz zu öffnen. Die Referenz ist Teil der Code-Bedienfeldgruppen. Öffnen Sie das Bedienfeld CODE, indem Sie auf das kleine graue Dreieck neben CODE klicken. Sie werden in diesem Fenster nun nebst zwei anderen auch einen mit Referenz gekennzeichneten Reiter sehen, auf den Sie bitte klicken. Etwas schneller geht es über den Menübefehl HILFE > REFERENZ bzw. FENSTER > REFERENZ oder über die Tastenkombination  + **F1**. Sie können die HTML-Referenz übrigens auch mit dem `<?>`-Icon in der Dreamweaver-Symbolleiste öffnen.

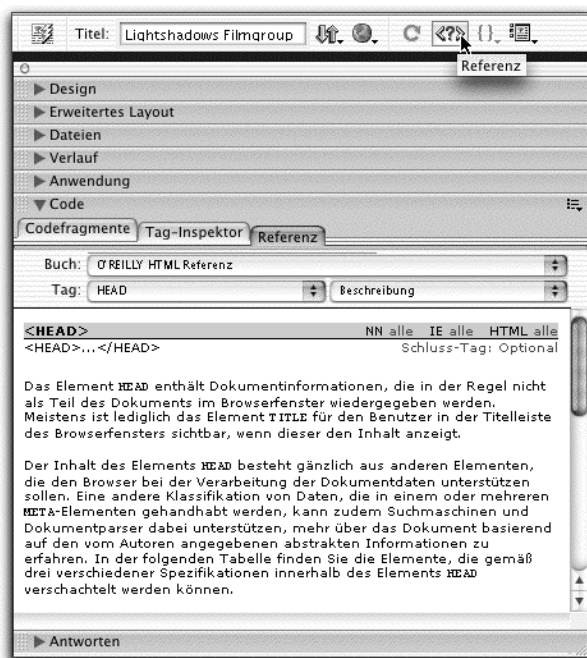


Abbildung 5-5: Ein Klick auf das oben im Bild gezeigte Icon öffnet die Referenz. Dreamweaver wird nebst anderen auch mit der O'Reilly HTML-Referenz ausgeliefert, die bemüht ist alle HTML-Tags deutlich zu erklären.

Die Referenz beinhaltet sowohl Bücher für die mit dieser Version neu hinzugekommenen Sprachen wie die „Macromedia CFML Referenz“, „Sitespring Project Site Tag Referenz“, „Usable Net Accessibility Referenz“, „Wrox ASP 3.0 Referenz“ und „Wrox JSP Referenz“ sowie weiterhin natürlich die im O'Reilly-Buchverlag erschienenen Bücher „HTML Referenz“, „CSS Referenz“ und „JavaScript Referenz“ in elektronischer Form. In dem Referenzfenster wählen Sie die benötigte Referenz über das obere Popup-Menü aus.

Mit den darunter folgenden Popup-Menüs geben Sie an, über welches Kapitel Sie etwas nachlesen möchten. Für neue, unerfahrene Webdesigner werden zunächst sicherlich die HTML und die JavaScript Referenzen gute Dienste leisten. Sehr praktisch sind in diesen auch die Angaben darüber, ab welcher Version ein Tag von Netscape und Internet Explorer interpretiert wird und mit welcher Version von HTML es eingeführt wurde, da sich über diese Information ableiten lässt, ob Nutzer älterer Browser bei der Verwendung bestimmter Tags ausgeschlossen werden.

## 5.4 Visuelle Hilfen

Nebst des in Dreamweaver integrierten Hilfesystems, welches uns bei Problemen beiseite stehen soll, bietet uns Macromedia auch einige visuelle Hilfen, die wir je nach Bedarf ein- und ausblenden können. Diese werden uns bei der Erstellung der Site auf eine andere Weise behilflich sein.

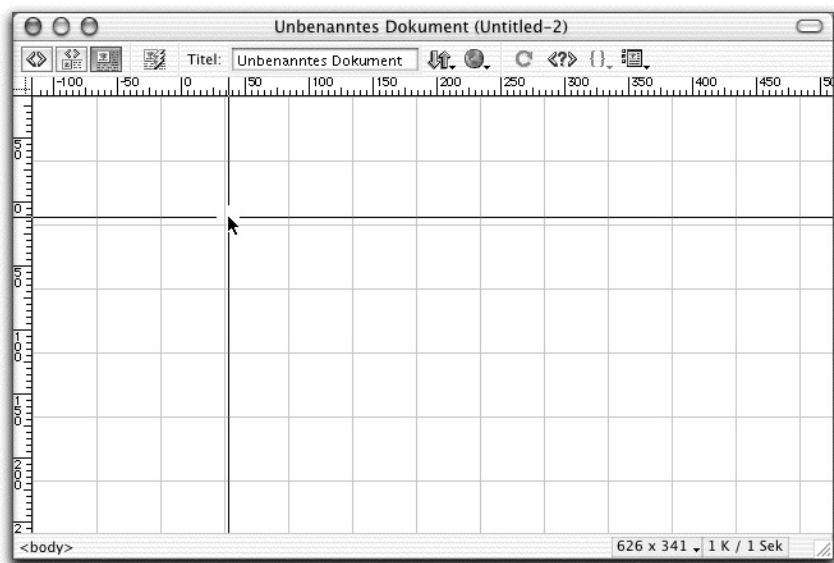


Abbildung 5.6: Lineale und Raster sind hier in einem leeren Dokument eingeblendet. Der Mauszeiger verändert gerade den Ursprungspunkt des Lineals.

### 5.4.1 Lineale

Für eine genaue Ausrichtung von Ebenen oder Zellen in Tabellen bietet Dreamweaver Lineale, die oben und links im Dokumentfenster eingeblendet werden können. Die Lineale erlauben die folgenden Maßeinheiten-Einstellungen: Pixel, Zoll (Inch) und Zentimeter. Während die Größe von Zoll und Zentimeter von der Größe des Bildschirms und seiner Auflösung des Computers abhängig sind, ist die Einheit eines Pixel immer gleich groß.

Sie zeigen Lineale über das Menü **ANSICHT > LINEALE > ZEIGEN** oder per Tastenkombination PC: **[Alt] + [Strg] + [R]**, Mac: **[Alt] + [⌘] + [R]** an. Im selben Menü können Sie auch zwischen den verschiedenen Maßeinheiten hin- und herwechseln.

Wenn Sie ein neues Lineal in einer Seite einblenden, ist der Ursprung immer die linke obere Ecke des Dokumentfensters. Sie können diesen verändern, indem Sie das Lineal per Drag&Drop aus der oberen linken Ecke an einen beliebigen Punkt im Dokument setzen. Das Lineal wird zwar weiterhin oben und links im Dokumentfenster angezeigt, daraufhin verschiebt sich jedoch im Lineal der Nullpunkt an die neue Position. Der Menüpunkt **ANSICHT > LINEALE > URSPRUNG ZURÜCKSETZEN** macht derartige Einstellungen wieder rückgängig.

## 5.4.2 Raster

Sie können über dem Dokument auch ein Raster anzeigen lassen. Sie schalten dieses über den Menübefehl **ANSICHT > RASTER > RASTER ANZEIGEN** oder über die Tastenkombination PC: **[Alt] + [Strg] + [G]**, Mac: **[Alt] + [⌘] + [G]** ein. Es wird daraufhin im Dokument in den unter **ANSICHT > RASTER > RASTER BEARBEITEN...** gemachten Einstellungen angezeigt. Sie können darin neben Farbe und Größe des Rasters auch definieren, ob und wie in die Seite per Drag&Drop eingesetzte Elemente im Gitternetz einrasten sollen – übrigens eine für das Ausrichten von Elementen sehr praktische Funktion. Dreamweaver MX wurde um den Menüpunkt **ANSICHT > RASTER > AN RASTER AUSRICHTEN** erweitert, der sich auch über die Tastenkombination PC: **[⇧] + [Alt] + [Strg] + [G]**, Mac: **[⇧] + [Alt] + [⌘] + [G]** aufrufen lässt, so dass es nun einfacher wird, das Ausrichten am Raster ein- und auszustellen. Selbstverständlich wird das Gitternetz nur in Dreamweaver, nicht aber im Browser angezeigt.

## 5.4.3 HTML Codierungsfarben

Etwas, das in anderen HTML-Editoren wie damals noch Hometown oder beispielsweise BBEdit schon lange Bestandteil war, wurde in der vierten Version auch in den Funktionsumfang von Dreamweaver mit aufgenommen: HTML Codierungsfarben. Durch diese werden unterschiedliche Elemente in der HTML-Ansicht in verschiedenen Farben dargestellt und die Übersicht der Code-Ansicht auf diese Weise erhöht. Dies ist natürlich nur dann für Sie von Interesse, wenn Sie schon einmal mit HTML gearbeitet haben und von Zeit zu Zeit immer mal wieder einen Blick in den Code werfen wollen. Wenn Sie erste Erfahrungen in Dreamweaver sammeln, werden Sie den Wert der Codierungsfarben wahrscheinlich nicht so sehr schätzen lernen, da Sie hauptsächlich in der Entwurfansicht arbeiten werden.

Die anderen wird es erfreuen, dass einigen Tags bereits von Haus aus schon eine bestimmte Farbe zugewiesen wurde, über die Tafel **CODIERUNGSFARBEN** in den Eigenschaften kann außerdem auch jedem anderen Tag verschiedener Dokumenttypen (HTML, CFML, ASP, ... ) eine eigene Farbe zugewiesen werden. Sie öffnen die Voreinstellungen über das Tastaturkürzel PC: **[Strg] + [U]**, Mac: **[⌘] + [U]** oder mit dem Menübefehl **BEARBEITEN > VOREINSTELLUNGEN**.

## 5.5 Weitere Hilfsmittel

Neben den praktischen Hilfedateien und den soeben besprochenen visuellen Hilfsmitteln bietet Dreamweaver noch einige weitere Features, die den Workflow mit dem Programm verbessern sollen.

### 5.5.1 Verlauf

Wie sicherlich schon aus anderen Programmen bekannt, können Sie auch in Dreamweaver alle Veränderungen an dem Dokument über das Fenster **VERLAUF** rückgängig machen. Dreamweaver speichert jegliche Veränderungen und listet sie in dem Verlauffenster (als Teil der Bedienfeldgruppen) auf. Um eine ungewollte Einstellung oder Eingabe am Dokument rückgängig zu machen, können Sie entweder das Tastaturkürzel **[Strg] + [Z]** bzw. Mac: **[⌘] + [Z]** verwenden, um einzelne Schritte zurückzugehen, oder Sie öffnen das Verlauffenster und setzen den Schieber auf der linken Seite an die entsprechende Position zurück, an der Ihr Dokument wieder so aussieht wie gewünscht. Das Verlauffenster öffnen Sie bei Bedarf über das Menü **FENSTER > ANDERE > VERLAUF** oder per Tastaturbefehl **[⇧] + [F10]**. Wenn Sie im Verlauffenster eine Zeile (oder mit **[⇧]** auch mehrere Zeilen) anklicken, markieren Sie diese und können die in ihr vorgenommenen Einstellungen über die Schaltfläche **WIEDERGABE** beliebig oft erneut ausführen lassen. Später werde ich Ihnen erklären, wie Sie Arbeitsschritte mit Hilfe des Verlauffensters als wieder ausführbare Arbeitsvorgänge speichern können.

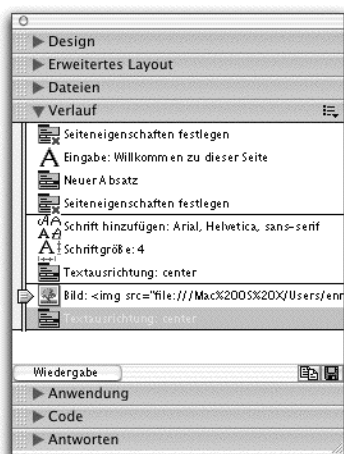


Abbildung 5-7:  
Das Verlaufs-Bedienfeld

## 5.5.2 Elemente-Bedienfeld

Eine sehr praktische und oft unterschätzte Funktion bietet das in Dreamweaver 4 unter dem Namen Elementpalette eingeführte Elemente-Bedienfeld. Das Elemente-Bedienfeld vereint alle in der aktuellen Site verwendeten Elemente und zeigt diese gesammelt an. Für einen besseren Überblick wurde das Elemente-Bedienfeld in neun Bereiche unterteilt: Bilder, Farben, URLs, Flash, Shockwave, Filme, Scripte, Vorlagen und Bibliothek.



Abbildung 5.8:  
Das Elemente-Bedienfeld im Bilder-Modus

Das Elemente-Bedienfeld ermöglicht es beispielsweise, auf anderen Seiten verwendete Bilder schnell und problemlos auch in das aktuelle Dokument einzufügen, ohne es über die Computer-Verzeichnisstruktur neu suchen zu müssen.

1. Öffnen Sie die Elemente per Tastaturbefehl **[F11]** oder über das Menü **FENSTER > ANDERE > ELEMENTE**.
2. In dem sich öffnenden Bedienfeld erkennen Sie die oben angesprochenen neun Unterteilungen, zwischen denen Sie für das Beispiel in die Bildelemente umschalten. Möglicherweise müssen Sie das Bedienfeld ein wenig größer ziehen um alles sehen zu können.
3. Wählen Sie aus der Liste das Bild aus, welches Sie auch in diese Seite einfügen möchten. Eine Vorschau für das aktuelle Bild wird darüber

angezeigt. Per Drag&Drop können Sie den Trennbalken verschieben und die Vorschau auch auf diese Weise etwas vergrößern.

4. Ziehen Sie das Bild per Drag&Drop an die gewünschte Stelle im Dokument.
5. Genauso kann auch eine bereits verwendete Farbe oder ein Link auf eine Textauswahl angewendet werden:
6. Markieren Sie einen Text im Dokument.
7. Öffnen Sie das Bedienfeld Elemente per Tastaturbefehl **[F11]** oder über das Menü **FENSTER > ANDERE > ELEMENTE**.
8. Wechseln Sie in dem erscheinenden Fenster über die links angeordneten Icons in die Farbtafel, in der nun alle in der Site bereits verwendeten Farben aufgelistet werden.
9. Wählen Sie die gewünschte Farbe aus und ziehen Sie diese per Drag&Drop auf den markierten Text.

Jeden, der mit größeren Internetseiten zu tun hat, wird es erfreuen, dass man aus allen Elementen oft verwendete Elemente zu den Favoriten legen kann, um auf diese noch schneller zugreifen zu können. Über Radiobuttons wechseln Sie zwischen der normalen und der Favouritenansicht hin und her.

Auf die ebenfalls im Element-Bedienfeld befindliche Bibliothek möchte ich an dieser Stelle nur kurz eingehen. Sie eignet sich besonders für in Ihrer Site öfters wiederkehrende HTML-Abschnitte. Sie können diese Abschnitte, beispielsweise Copyright-Informationen, selbst in die Bibliothek mit aufnehmen. Aufgrund der Ähnlichkeit zu den Vorlagen gehe ich in Kapitel 8.4 gesondert auf die Bibliothek ein.

### 5.5.3 Eingabehilfen

Als neues Bestandteil von Dreamweaver MX soll sich mit den Eingabehilfe die Anzahl der nötigen Klicks verringern lassen. Für den Zugang zu den Eingabehilfen muss diese Funktion erst einmal über die Voreinstellungen freigeschaltet werden.

1. Öffnen Sie die Voreinstellungen über das Menü **BEFEHLE > VOREINSTELLUNGEN** oder per Tastaturkürzel PC: **[Strg] + [U]**; Mac: **[⌘] + [U]**.
2. In den Voreinstellungen öffnen Sie die Tafel Eingabehilfen, die über Auswahlkästchen die Wahl der Bereiche zulässt, für die Sie Eingabehilfen eingeblendet haben wollen. Bestätigen Sie Ihre Auswahl per Klick auf OK.

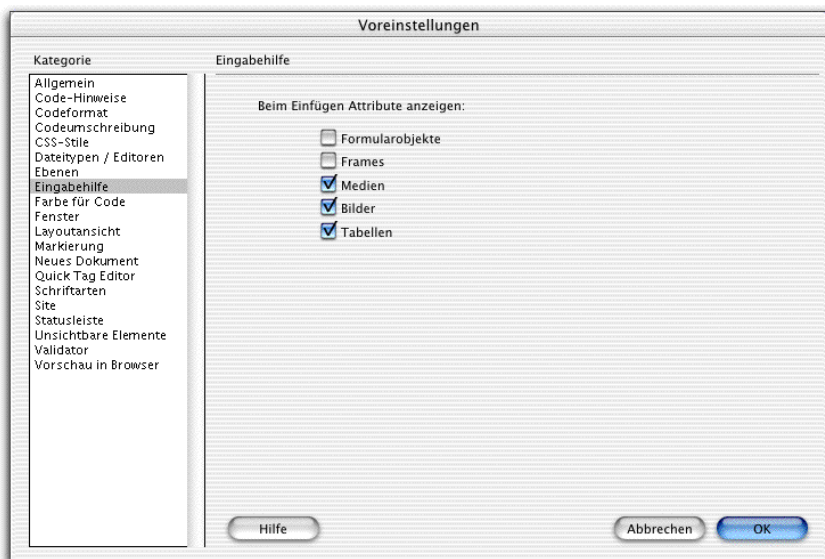


Abbildung 5.9: Voreinstellungen für Eingabehilfen

- Angenommen Sie wünschen eine Eingabehilfe für Bilder. Keine Sorge, wenn Sie noch nicht wissen, wie Sie Bilder in ein Dokument integrieren. Darauf komme ich später noch ganz genau zurück, hier geht es mir nur um ein Beispiel für Eingabehilfen. Wenn Sie im Dokument also ein Bild hinzufügen wollen, wird zusätzlich nach dem Standarddialogfenster ein zweites Fenster geöffnet, in dem Sie weitere Angaben machen sollen, die sonst nur über die Eigenschaften-Palette zugänglich gewesen wären. Im Falle eines Bildes wird hier beispielsweise automatisch der Alternativ-Text abgefragt. Die anderen Eingabehilfen öffnen stets ein anderes, thematisch jedoch sinnvoll angepasstes Dialogfenster.

Die Eingabehilfen sind im Grundgedanken eine gute Idee, doch leider sind die im zweiten Fenster gebotenen möglichen Einstellungsmöglichkeiten bisher noch zu gering, so dass man eben doch für die nötigen Veränderungen noch zu oft ins Dokument klicken muss und die Zahl der Klicks bisher letztendlich meist doch nicht verringert werden kann.

### TIPP

Fahren Sie zunächst erst einmal ohne Eingabehilfen fort, Sie können sie später, wenn Sie einen besseren Überblick über die ohnehin große Zahl an Einstellungsmöglichkeiten gewonnen haben, noch dazuschalten und dann sehen, inwieweit Ihnen diese die Arbeit erleichtern.

## 5.5.4 Suchen und Ersetzen

Die Funktion SUCHEN UND ERSETZEN birgt viele Möglichkeiten, die Gestaltung einer Webseite zu beschleunigen oder wiederkehrende Objekte und Textpassagen in mehreren Dokumenten oder der ganzen Site nachträglich zu editieren.

Sie können über das Menü unterschiedliche Varianten dieses Befehls öffnen:

- ▶ **BEARBEITEN > SUCHEN UND ERSETZEN...** oder PC: **[Strg] + [F]**, Mac: **[⌘] + [F]** öffnet ein Dialogfenster, in dem Sie nach einem Objekt oder einer Textstelle suchen können. Im gleichen Fenster können Sie die gesuchte Stelle auch durch eine andere Angabe ersetzen.
- ▶ **BEARBEITEN > NEU SUCHEN** oder PC: **[Strg] + [G]**, Mac: **[⌘] + [G]** setzt eine Suche nach einem zuvor eingegebenen Objekt oder einer Textstelle fort.

Dabei können Sie unterscheiden, ob Sie im Text, im HTML-Quellcode oder nur in bestimmten Tags und deren Attributen suchen möchten. Weitere Einstellungen erlauben sehr komplexe Suchanfragen. Sie können eingegebene Suchanfragen speichern und diese in anderen Dokumenten wiederholen – dies ist besonders für die komplizierten Suchanfragen eine willkommene Funktion.

## 5.6 Voreinstellungen modifizieren

Dreamweaver ist schon zu Beginn so eingestellt, dass damit gute Arbeitsabläufe garantiert werden können. Für die ideale Arbeitsumgebung sollten Sie jedoch auch einen Blick in die Eigenschaften werfen, damit Sie einen Überblick über alle Einstellungsmöglichkeiten bekommen.

Öffnen Sie die Einstellungen wie zuvor beschrieben über das Menü **BEARBEITEN > VOREINSTELLUNGEN** oder PC: **[Strg] + [U]**, Mac: **[⌘] + [U]**. Dreamweaver öffnet ein Fenster, das aus mehreren Tafeln besteht. Über die linken Schaltflächen können Sie zwischen den einzelnen Tafeln hin- und herwechseln. Die jeweiligen Einstellungen werden in der rechten Fensterhälfte vorgenommen.

Ich werde von Zeit zu Zeit auf spezifische Einstellungen zurückkommen, die genaue Beschreibung aller einzelnen Einstellungen muss ich aus Platzgründen jedoch der Online-Hilfe überlassen. Grundsätzlich sind die Einstellungen durch die gute Beschriftung ohnehin selbst erklärend. Sehen Sie sich die Einstellungsmöglichkeiten am besten einmal an.

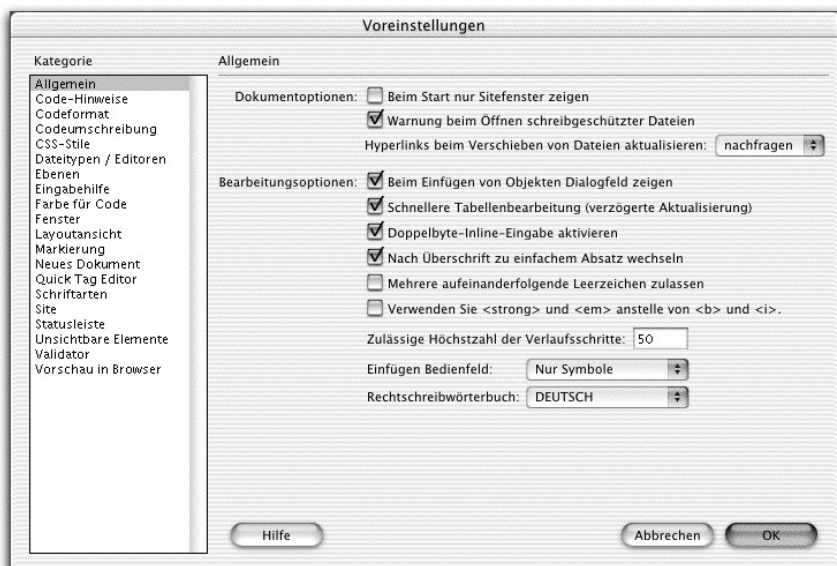


Abbildung 5.10: In den Voreinstellungen können Sie bei Dreamweaver schnell und simpel Einstellungen vornehmen.

# 6

## Dokument erstellen

### KAPITEL

Jetzt wollen wir endlich mit dem Erstellen unserer Site beginnen. All denen, die die vorangegangenen Kapitel ausgelassen haben, um schneller mit dem interessanten Teil beginnen zu können, möchte ich zunächst noch folgenden Rat geben: Lesen Sie das vorausgegangene Kapitel doch noch – wenn nicht jetzt, dann später! Es wird Ihnen sicherlich einige wichtige Tipps zur erfolgreichen Planung an die Hand geben. OK, jetzt soll es aber wirklich losgehen.

Ich denke, es ist am einfachsten, wenn wir mit einem Beispiel anfangen. Kommen wir dafür doch zu dem Beispiel aus dem vorangegangenen Kapitel zurück: das Lightshadows-Projekt. Wir wollen für dieses nun die ersten Seiten erstellen. Fangen wir am besten damit an, eine relativ unkomplizierte Begrüßungsseite zu erstellen. Diese erfüllt einige Aufgaben:

- ▶ Sie soll den Besuchern einen Überblick über die Themen Ihrer Website geben. Seien Sie bemüht das Interesse des Besuchers zu erlangen, denn dieses wird ihn wiederum überzeugen, dass er auf die richtige Seite gekommen ist. Eine sehr knappe Beschreibung von Lightshadows kann ihm so schon auf der ersten Seite zeigen, um was für ein Projekt es sich handelt.
- ▶ Auf der Begrüßungsseite sollten Sie jegliche Verwendung technischer Gimmicks vermeiden, schließlich wollen Sie so viele Leute wie möglich erreichen! Sehen Sie also von der Verwendung von Plug-Ins, JavaScript und möglichst auch von Ebenen ab.
- ▶ Eine Möglichkeit um die erste Seite noch mehr Leuten verständlich zu machen, ist es, diese zweisprachig aufzuziehen und den Besucher darin aufzufordern, sich für eine gewünschte Sprache zu entscheiden. Dies lässt sich mit zwei Links ganz leicht realisieren.

Wenn wir Dreamweaver das erste Mal öffnen, erscheinen alle wichtigen Fenster, darunter auch das Dokumentfenster, in dem Sie direkt loslegen können. Wenn Sie später weitere Seiten erstellen wollen oder das Dokumentfenster aus irgendwelchen Gründen nicht finden können, so ist es möglich, ein weiteres Dokument zu öffnen, indem Sie im Menü DATEI > NEU... auswählen. In Dreamweaver MX erscheint jetzt ein Fenster, welches uns wählen lässt, was für ein Dokument wir erstellen möchten. Dort können wir unter Kategorie auswählen, ob wir eine EINFACHE SEITE erstellen wollen oder ob wir beispielsweise planen dynamische Inhalte zu verwenden. Außerdem können Sie dort unter anderem schon jetzt ein vordefiniertes Frameset wählen oder eine der in Dreamweaver MX neu integrierten vorgefertigten Seitendesigns auswählen. Die Möglichkeiten, die uns das *Neues Dokument*-Fenster bietet, sind sehr vielseitig. Jetzt wollen wir jedoch erst einmal ein einfaches Dokument erstellen.

1. Wählen Sie im Menü DATEI > NEU...
2. Markieren Sie im erscheinenden Fenster unter Kategorie bitte EINFACHE SEITE.
3. Direkt daneben wird nun eine Liste der verschiedenen Standarddokumente angezeigt, von denen das HTML-Dokument schon markiert ist. Das ist richtig, denn in einem derartigen HTML-Dokument werden wir gleich unsere erste Webseite erstellen.

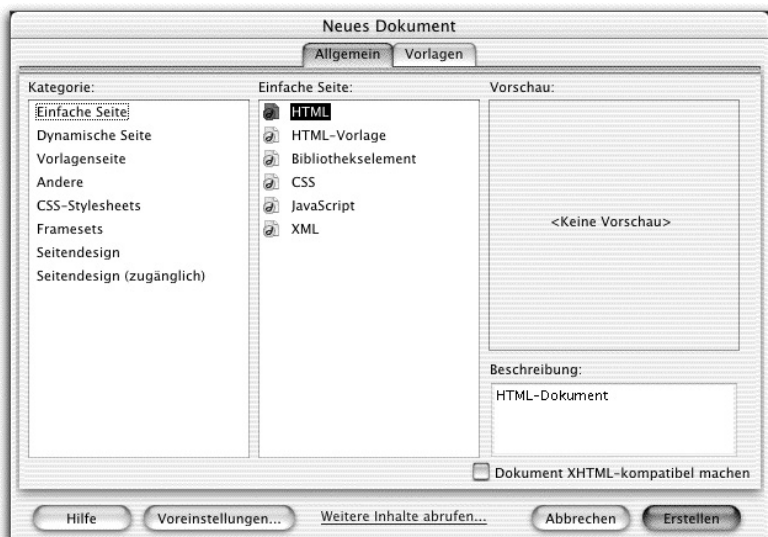


Abbildung 6.1: In diesem Fenster wählen Sie den Dokumenttyp, den Sie als Nächstes erstellen wollen, damit Dreamweaver eine entsprechende leere Datei öffnet.

## INFO

Die unteren beiden Kategorien SEITENDESIGN enthalten eine größere Auswahl an bereits vorgefertigten Designs, die Sie auch für Ihre Seiten verwenden könnten. Warum Macromedia eine derartige Auswahl in ein Profiprogramm wie Dreamweaver integriert, ist mir unverständlich. So wie Sie und ich, werden sicherlich alle auf ein eigens entworfenen Design Wert legen. Aber dennoch, für manche ist dieser Menüpunkt sicherlich für ein paar Inspirationen geeignet.

## 6.1 Site definieren

Bevor wir unsere Site endlich mit Inhalt füllen können, müssen wir noch einen weiteren kleinen, aber wichtigen Ausflug machen. In unserem Beispiel, aber auch in den meisten anderen Fällen, werden Sie nicht nur einzelne Dokumente erstellen wollen. Es geht fast immer um die Entwicklung mehrerer zusammenhängender Dokumente, die einen gemeinsamen Zweck erfüllen sollen – die Entwicklung einer so genannten *Site*. Damit Dreamweaver – und auch Sie – zwischen den verschiedenen Seiten nicht allzu schnell den Überblick verliert sollten Sie noch vor der Erstellung der ersten Seite eine neue Site definieren. Dreamweaver kann nur dann die Verknüpfungen zwischen den verschiedenen Seiten verwalten und zu Ihrer Erleichterung übersichtlich anzeigen.

1. Dreamweaver hält für die Organisationen von Sites ein ganzes Menü bereit. Im Menü **SITE** befinden sich unter anderem die Menüpunkte **NEUE SITE...**, **SITES BEARBEITEN...** und **SITE ÖFFNEN**.
2. Da wir noch keine Site bestimmt haben, wählen wir im Menü erst einmal **SITE > NEUE SITE...** aus.
3. Es öffnet sich daraufhin ein Fenster, das für Dreamweaver MX vollkommen überarbeitet wurde. Sie werden in diesem Fenster einige wichtige Informationen eintragen müssen, doch keine Sorge, mit der neuen Version erscheint das jetzt ein gutes Stückchen intuitiver. Jetzt gibt es ganz oben in dem Fenster zwei Reiter, von denen der eine gut dokumentiert die wichtigsten Einstellungen abfragt. Der Reiter **ERWEITERT** zeigt das aus früheren Versionen bekannte *Site definieren*-Fenster. Bleiben wir zunächst jedoch bei dem **GRUNDEINSTELLUNGEN**-Reiter und beantworten die erste Frage: Wie soll Ihre Site heißen? Geben Sie einen sinnvollen Namen in das Textfeld ein und klicken Sie auf **WEITER >**.



Abbildung 6.2: Bevor Sie Ihre Seiten erstellen, sollten Sie stets eine Site definieren. Dreamweaver stellt Ihnen auf mehreren Tafeln einige Fragen und erstellt aufgrund Ihrer Angaben eine entsprechende Site.

4. Als Nächstes werden Sie gefragt, ob Sie planen Server-Technologien zu verwenden. Für unser Beispiel wollen wir dies zunächst einmal nicht. Klicken Sie also wieder auf WEITER >.
5. Auf dieser nächsten Tafel werden Sie gefragt, wie Sie Ihre Dateien in der Entwicklungsphase bearbeiten wollen. Die Standardeinstellung, die besagt, dass Sie die Dateien lokal bearbeiten und erst hochladen wollen, wenn sie fertig sind, ist für unser Projekt genau richtig. Sie sollten diese Einstellung nicht ändern, überprüfen Sie jedoch noch im angezeigten Textfeld, ob Sie mit dem von Dreamweaver vorgeschlagenen Speicherort einverstanden sind. Ein Klick auf das ORDNER-Icon hinter dem Eingabefeld öffnet das Dateisystem-Fenster, mit dem Sie den gewünschten Ordner direkt auswählen können. (Idealerweise sollten Sie für Ihr Projekt einen eigenen Ordner erstellen, den Sie mit dem Namen des Projektes – z.B. Lightshadows – benennen und diesen zum Beispiel direkt auf dem Desktop Ihres Computers ablegen – so ist der schnelle Zugriff zum Projekt garantiert.) Klicken Sie auf WEITER >.

6. Die nächste Tafel verlangt Angaben darüber, wie Sie sich mit Ihrem Server verbinden. Wählen Sie aus dem Popup-Menü zunächst einmal den Punkt KEIN aus und lassen Sie uns ohne diese Angaben beginnen. Wir holen diese später nach.
7. Ein Klick auf WEITER > bringt uns zur nächsten Tafel: einer Zusammenfassung über die gemachten Einstellungen. Wir werden diese mit einem Klick auf FERTIG bestätigen, könnten aber auch nachträglich noch Änderungen über den ERWEITERT-Reiter vornehmen. (Darin haben wir mit den bisher gemachten Angaben nur den Teil LOKALE INFOS bearbeitet.)
8. Angezeigt wird nun das *Site* Fenster, in dem Sie rechts die lokalen Dateien (also die auf Ihrem Rechner oder lokalem Netzwerk befindlichen Dateien) sehen. Schließen Sie das Fenster – auf die weiteren Bereiche und Schaltflächen komme in Abschnitt 10.3 zurück.



Abbildung 6.3: Die Site ist erst einmal so weit eingerichtet, dass wir mit unserem Projekt loslegen können.

Sie haben nun Ihre erste Site eingerichtet. Für jegliche Änderungen der soeben gemachten Einstellungen müssen Sie das Fenster wieder öffnen. Gehen Sie dazu wie folgt vor:

1. Wählen Sie im Menü den Punkt SITE > SITES BEARBEITEN... aus.
2. Die darauf erscheinende Liste zeigt Ihnen alle vorhandenen Sites auf, aus der Sie die soeben erstellte Site mit einem Mausklick markieren.
3. Klicken Sie auf die BEARBEITEN...-Schaltfläche, um das ursprüngliche Fenster wieder zu öffnen. Mit Hilfe der anderen Schaltflächen können Sie die Site löschen, vervielfältigen oder eine neue Site erstellen.



Abbildung 6.4:  
Das Sites bearbeiten-Fenster zeigt alle bisher bearbeiteten Sites an, aus denen Sie die zu bearbeitende Site auswählen. In unserem Fall gibt es hier zunächst nur die Lightshadows Site.

## 6.2 Text einfügen und formatieren

Jetzt, wo wir eine Site eingerichtet haben, können wir die erste Datei in dieser erstellen. Das Dokumentfenster ist in vielem mit den Dokumentfenstern aus anderen Programmen, besonders denen der Textverarbeitung, vergleichbar.



Ein Beispiel hierzu finden Sie auf der CD unter dem Code  
EXAMPLE 6.2.

Beginnen wir mit einer Überschrift, der obligatorischen Begrüßung und einer knappen Beschreibung des Lightshadows-Projektes. Diese können wir nach einem Mausklick in das leere Dokumentfenster eingeben – ähnlich, wie Sie es von Texteditoren kennen. Auch hier können Sie eventuelle Tippfehler korrigieren, indem Sie mit der Maus an die entsprechende Stelle klicken und Ihre Verbesserungen eingeben. Ebenso wie beispielsweise in Word können Sie auch in Dreamweaver eine Textpassage oder ein Wort markieren und die Auswahl dann per Drag&Drop verschieben. Übrigens können Sie in Dreamweaver alle auf der Tastatur befindlichen Sonderzeichen, also auch „ß“ und Umlaute, direkt eingeben.


Möglicherweise ist Ihnen folgender Punkt aufgefallen: Der Text erscheint unabhängig davon, wo Sie im Dokumentfenster geklickt haben, in der linken oberen Ecke. „Schuld“ daran ist nicht Dreamweaver, sondern HTML. Als HTML ursprünglich konzipiert wurde, war es niemals das Ziel, hübsche Seiten erstellen zu können – damals ging es noch um die technische Möglichkeit der Datenübertragung. Man hatte sich auf einige wenige Formatierungs-Funktionen



beschränkt, erst in späteren HTML-Versionen wurden die Möglichkeiten um beispielsweise Tabellen und Ebenen erweitert (auf die ich in Kapitel 7 eingehen werde).



Abbildung 6.5: So soll unsere erste Seite in Dreamweaver am Ende aussehen. Diese und weitere Beispieldateien befinden sich auf der enthaltenen CD-ROM, unter [www.enno.net](http://www.enno.net) und der buchbegleitenden Website zum Download.

## 6.2.1 Absatz und Zeilenumbruch

HTML unterscheidet zwischen zwei verschiedenen Möglichkeiten Texte zu umbrechen. Über die -Taste werden zuvor eingegebene Elemente automatisch in einen Paragraphen gewandelt, indem Dreamweaver die Elemente mit dem den Paragraphen beschreibenden HTML-Tag `<P>` und `</P>` umschließt. (Bitte beachten Sie für eine genauere Beschreibung von HTML den Abschnitt 6.3.) Zwischen zwei Paragraphen ist stets ein kleiner Freiraum.

Sie können einen Text jedoch auch an jeder beliebigen Stelle umbrechen und den Text direkt in der Zeile darunter, also ohne Freiraum, weiterlaufen lassen. Sie erzeugen einen solchen Umbruch mit der Tastenkombination  + . Im Code wird ein derartiger Umbruch mit `<BR>` geschrieben und in Dreamweaver mit einem kleinen gelben Wappen angezeigt, wenn Sie entsprechende unsichtbare Zeichen in den Voreinstellungen aktiviert haben.

## 6.2.2 Geschütztes Leerzeichen

Sie können in HTML so viele Leerzeichen hintereinander schreiben, wie Sie möchten, allerdings werden alle bis auf eines ignoriert. Wollen Sie dennoch mehrere Leerzeichen darstellen, so können Sie ein so genanntes geschütztes Leerzeichen verwenden. Sie geben ein solches Zeichen über die Tastenkombination PC: `[Strg] + [␣] + [Space]`, Mac: `[⌘] + [␣] + [Space]` ein oder über das Icon in der Tafel ZEICHEN in der *Einfügen*-Leiste.

## 6.2.3 Links, rechts und zentriert ausrichten

Eine der wenigen Formatierungsmöglichkeiten von frühem HTML war das rudimentäre horizontale Anordnen der Elemente. Damals ließen sich Objekte (ein Objekt ist beispielsweise ein Text oder ein Bild) nur auf drei Weisen darstellen. Man konnte sie links, rechts oder zentriert ausrichten.

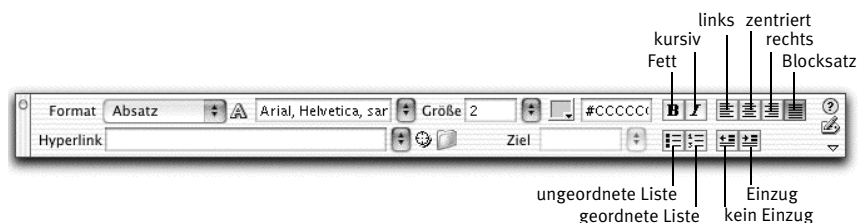


Abbildung 6.6: Einstellungen für Text im Eigenschaften-Inspektor

Lassen Sie uns zunächst die Überschrift der Seite zentrieren. Wir werden auch diese Einstellungen im Eigenschaften-Inspektor vornehmen.

1. Markieren Sie die Überschrift.
2. Klicken Sie auf das ZENTRIERUNGS-ICON. Die Überschrift wird danach unabhängig von der Größe des Browserfensters stets automatisch zentriert.

**STOPP**

Ärgerlicherweise ist es in HTML nicht möglich, nur eine Zeile eines Paragraphen zu zentrieren. Sie können stets nur einen gesamten Paragraphen mittig ausrichten. Trick: Trennen Sie Zeilen dafür mit `<BR>`, also `[␣] + [↵]`. Zwei `<BR>` in Folge sehen im Browser genauso aus wie ein `<P>`. Doch ermöglichen `<BR>` im Gegensatz zum `<P>` auch das Zentrieren einzelner Zeilen.

## 6.2.4 Weitere Formatierungen

Mit Hilfe des Eigenschaften-Inspektors können Sie Text des Weiteren auch **fett** und *kursiv* darstellen, indem Sie die gewünschte Passage markieren und die entsprechenden Schaltflächen im Eigenschaften-Inspektor anklicken (siehe Abbildung 6.6). Erweiterte Einstellungsmöglichkeiten bietet der Menüpunkt **TEXT > STIL**, unter dem Sie beispielsweise auch die Formatierungsmöglichkeiten **UNTERSTRICHEN** oder **TELETYP** finden werden.

## 6.2.5 Schriftarten und Schriftgrößen

Um auf allen Browsern ein weitestgehend ähnliches Bild abzuliefern, ist unsere Wahl einer Schriftart zunächst auf eine von sechs Schriftgruppen beschränkt, die jeweils nur Fonts verwenden, die auf allen Systemen installiert sind. Ein Popup-Menü im Eigenschaften-Inspektor ermöglicht uns die Wahl der gewünschten Schriftart. Die sechs Fonts bieten uns folgende Möglichkeiten:

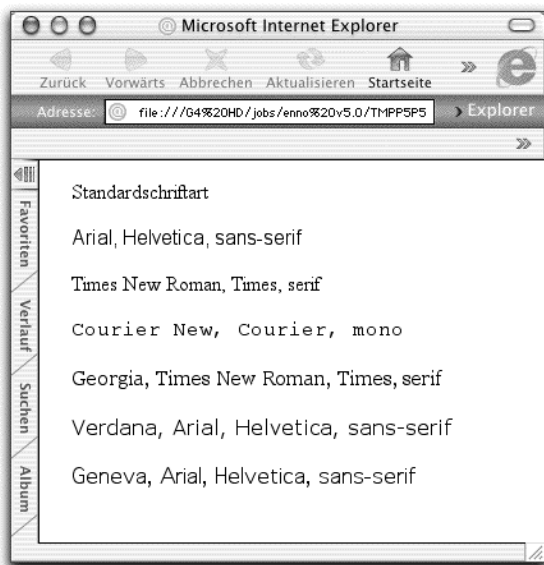


Abbildung 6.7:  
Die verschiedenen Schrift-  
gruppen in Internet Explorer

Anders als in Textverarbeitungsprogrammen wird die Größe der Schrift nicht in Pixel angegeben. HTML (und dadurch auch Dreamweaver) bietet uns sieben vorgegebene Größen. Dabei ist der Wert 7 die größte und 1 die kleinste mögliche Schriftgröße. Sie können diese Werte ebenfalls im Eigenschaften-Inspektor rechts neben der Schriftart auswählen. Dort können Sie nebst einem direkten Wert auch eine Wertveränderung auswählen: Die Standardgröße von

Text in Webseiten ist die 3. Um die Überschrift in Größe 6 anzeigen zu können, wählen Sie entweder direkt die 6 aus, oder aber Sie wählen +3. Dies hat einen großen Vorteil: Sollten Sie sich irgendwann entscheiden, dass Ihr normaler Text immer in Schriftgröße 4 erscheinen soll, so bleibt das Größenverhältnis zur Überschrift bestehen, ohne dass Sie an dieser die Größeneinstellung verändern müssen.

Wie bereits angesprochen, bot HTML ursprünglich nur einige wenige Formatierungsmöglichkeiten. Heute gibt es dank der bereits viel verwendeten (und glücklicherweise mittlerweile auch weit verbreiteten) Cascading Style Sheets (CSS) eine weitaus größere Auswahl an Formatierungsmöglichkeiten. Auf die Verwendung von CSS gehe ich im Kapitel 13.2 noch genauer ein.



Schriften werden auf Windowssystemen generell leicht größer dargestellt als auf Macs. Internet Explorer auf dem Mac versucht dies zu kompensieren und stellt Schriften größer dar als Netscape, wodurch es schwierig wird, auf dem PC und dem Mac sowohl für Netscape als auch für den Internet Explorer gleich aussehende Seiten zu erstellen. Für die Lösung dieses Problems ist die Verwendung von CSS, welches wieder auf Pixelgrößen zurückgreift, unumgänglich.

## 6.2.6 Text einfärben

Sie können Ihrer Überschrift nun noch eine eigene Farbe geben. Markieren Sie dazu den Teil Ihres Textes, dem Sie jetzt eine andere Farbe zuweisen möchten. Dafür haben Sie nun mehrere Möglichkeiten.

1. Sollten Sie den Hexadezimalwert kennen, so können Sie diesen direkt in das entsprechende Fenster im Eigenschaften-Inspektor eingeben.
2. Klicken Sie im Eigenschaften-Inspektor auf den Farbwähler. Dreamweaver öffnet eine Farbpalette, aus der Sie eine spezielle Farbe wählen können. Für die Wahl einer anderen Farbpalette müssen Sie in dieser auf den rechten oberen Pfeil klicken. Sie erhalten dadurch einer Liste aller Paletten. Ferner können Sie dort einstellen, ob Dreamweaver stets die am nächsten liegende websichere Farbe wählen soll (siehe Farben, Kapitel F.3).
3. Alternativ zur Wahl einer Farbe in der Palette können Sie mit der Pipette auch eine beliebige Farbe irgendwo vom Monitor „aufsammeln“. Dies ist besonders dann hilfreich, wenn Sie im Hintergrund eine Bilddatei geöffnet haben, aus der Sie auf diese Weise Farben übernehmen können.

## 6.3 <html>

Die Erstellung von Seiten mit Dreamweaver erfolgt nach dem WYSIWYG-Prinzip (What you see is what you get). Sie können jegliche Elemente Ihrer Seite direkt eingeben oder diese mit Hilfe von Schaltflächen hinzufügen. Dreamweaver schreibt für Sie den entsprechenden Code, welcher vom Browser decodiert und auf der Seite dargestellt wird.

Obleich es nicht notwendig ist, den von Dreamweaver geschriebenen Code genau zu verstehen, ermöglicht Ihnen ein gewisses Grundwissen über HTML ein besseres Verständnis der teilweise evtl. merkwürdig erscheinenden Vorgehensweisen von Dreamweaver.

Wir wollen an dieser Stelle einen Blick in den HTML-Code werfen. Seit Dreamweaver 4 können Sie sowohl die WYSIWYG-Ansicht als auch den Code in demselben Fenster geöffnet haben. Das Dokumentfenster wird geteilt und Sie können sowohl in der oberen als auch unteren Hälfte arbeiten. Mit den ersten drei Punkten im Menü **ANSICHT** können Sie zwischen den verschiedenen Ansichten wechseln. Auch in der Symbolleiste können Sie die gewünschte Ansicht mit den drei Schaltflächen in der oberen linken Ecke auswählen. Als kleinen Ausflug wollen wir an dieser Stelle ein neues Dokument in geteilter Ansicht öffnen:

1. Öffnen Sie ein neues HTML-Dokument.
2. Klicken Sie in dessen Symbolleiste auf die Schaltfläche **CODE- UND ENTWURFANSICHT ANZEIGEN**, um auf die geteilte Ansicht umzuschalten.
3. Über das Menü **ANSICHT > ENTWURFANSICHT OBEN** kann die Reihenfolge der Entwurf- und Code-Ansicht auch umgedreht werden.

Das Fenster wird in der Mitte geteilt, Sie sehen den Code und den Entwurf auf einen Blick. (Das Größenverhältnis oben/unten lässt sich per Drag&Drop mittels des Trennbalkens beeinflussen.)

Bereits ein leeres Dokument sieht im Code wie folgt aus:

```
<html>
<head>
<title>Untitled Document</title>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html;
charset=iso-8859-1">
</head>
<body bgcolor="#FFFFFF">
</body>
</html>
```

Das gesamte Dokument besteht aus so genannten HTML-Tags, die größtenteils in Paaren auftreten: Ein Tag öffnet eine Formatierung, das zweite, mit einem Querstrich begonnene Tag beendet diese. Die unterschiedlichen Tags können in folgende Gruppen zusammengefasst werden:

- ▶ Eine Gruppe sortiert den generellen Aufbau eines HTML-Dokuments. Dies sind die Tags `<HTML></HTML>`, `<HEAD></HEAD>` und `<BODY></BODY>`.
- ▶ Eine Gruppe weiterer Tags wird dazu verwendet, Elemente in die Homepage einzubinden. Neben einer Vielzahl weiterer Tags werden die folgenden Tags am häufigsten verwendet: `<IMG>` für Bilder, `<A></A>` für Verknüpfungen und `<TABLE></TABLE>` für Tabellen.
- ▶ Die dritte Gruppe (`<B></B>`, `<FONT></FONT>`) formatiert eingegebenen Text.

Viele Tags nutzen so genannte *Attribute* und geben in diesen genauere Informationen an. So wird in dem folgenden Font-Tag über die Attribute die Schriftart und seine Größe spezifiziert:

```
<FONT size="4" face="Arial, Helvetica, sans-serif">
weiter geht's....</FONT>
```

Hierbei ist FONT der HTML-Tag, size und face sind Attribute und 4 und Arial, Helvetica, sans-serif sind die zugewiesenen Werte. Jedes Tag hat seine eigenen möglichen Attribute.

Da die Tags auf die verschiedensten Weisen ineinander verschachtelt werden können, entstehen unendliche Möglichkeiten, gleichzeitig oft aber auch schwer übersichtliche Dokumente.

Die Grundlagen von HTML lernt man am besten durch Ausprobieren. Mit Hilfe der geteilten Ansicht in Dreamweaver funktioniert das Ganze noch ein wenig besser, da Sie automatisch immer sowohl im Code als auch in der Entwurfsansicht sehen, welche Veränderungen Sie gerade vorgenommen haben. Experimentieren Sie! Geben Sie in der Entwurfsansicht Dreamweavers einen Text ein und formatieren Sie diesen. Er wird in der anderen Hälfte des Dokumentfensters automatisch codiert dargestellt. Probieren Sie die verschiedenen Formatierungen aus – in der Code-Ansicht sehen Sie stets, wie diese in HTML geschrieben werden. Formatieren Sie Text, probieren Sie neue Kombinationen aus! Wenn Sie länger in dieser Doppelansicht arbeiten, werden Sie auch den Code von HTML sehr schnell erlernen.

Dieses Buch kann Ihnen nur einen stark begrenzten Einblick in HTML geben. In der in Dreamweaver MX enthaltenen O'Reilly HTML-Referenz können Sie Genaueres über einzelne Tags nachlesen. Mehr dazu in Kapitel 5.3. Wenn Sie noch mehr über HTML lesen möchten, finden Sie auf meiner Homepage

<http://www.enno.net> eine Liste mit allen guten aktuellen Büchern zu diesem Thema. Es gibt im Internet auch kostenlose Dateien, mit denen Sie die Formatierungssprache lernen können. Auf meiner Homepage finden Sie auch zu derartigen Anbietern eine aktuelle Liste.

**INFO**

Sie können den HTML-Code mit dem *Codeinspektor* auch in einem eigenen unabhängigen Fenster öffnen. Dies ist auch weiterhin für professionelles Web-Design von großer Bedeutung, bei dem mit zwei Monitoren gearbeitet wird und jeweils ein Monitor für die Code-Ansicht und für die Entwurfansicht verwendet wird. Sie öffnen den Codeinspektor über das Menü FENSTER > WEITERE > CODE INSPEKTOR oder den Kurzbefehl PC: **[F10]**, Mac: **[F10]**.

### 6.3.1 Quick Tag Editor

Seit Version 3 gibt es in Dreamweaver den Quick Tag Editor. Dieser Tag-Editor ist besonders für HTML-Kenner und Umsteiger, die bislang den Code von Hand geschrieben haben, gedacht, da er es erlaubt, den Code eines HTML-Tags und dessen Attribute in der Entwurfansicht genau einzustellen, ohne dazu in die Code-Ansicht wechseln zu müssen. Sie öffnen den Quick-Tag-Editor am einfachsten mit der Tastenkombination PC: **[Strg]+[T]**, Mac: **[⌘]+[T]** und können bei erneuter Eingabe dieser Tastenkombination zwischen den folgenden unterschiedlichen Modi hin- und her wechseln.

Den Quick-Tag-Editor gibt es in drei verschiedenen Modi:

- ▶ **HTML-Modus:** Dieser Modus ermöglicht es, schnell neue HTML-Tags einzufügen.
- ▶ **Tag um Objekt legen:** In diesem Modus können Sie weitere Tags um die aktuelle Auswahl legen.
- ▶ **Bearbeiten-Tag:** Dieser Modus zeigt eine Codezeile an und erlaubt es, diese schnell und unkompliziert zu bearbeiten. Diesen Modus können Sie auch im Eigenschaften-Inspektor anzeigen, wenn Sie dort auf das rechte kleine gelbe Icon klicken. Der Quick-Tag-Editor erlaubt dort die Einstellungen des markierten Elements auch im Code.

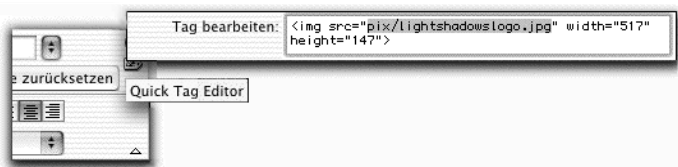


Abbildung 6.8: Der Quick-Tag Editor kann auch aus dem Eigenschaften-Inspektor heraus geöffnet werden.

## 6.4 Seiteneigenschaften ändern

In einem neuen Dreamweaver-Dokument wird Schrift mit Ausnahme der blau gekennzeichneten Verknüpfungen standardmäßig immer in Schwarz dargestellt. Glücklicherweise müssen Sie nicht eine Unmenge an Handarbeit leisten, wenn Sie der Schrift auf der ganzen Seite eine andere Farbe zuweisen möchten. In den Seiteneigenschaften können Sie jegliche Einstellungen dieser Art für das gesamte Dokument vornehmen.



Abbildung 6.9: In den Seiteneigenschaften werden auch die Einstellungen für Farben von Text, Links und dem Hintergrund vorgenommen.

1. Wählen Sie im Menü MODIFIZIEREN > SEITENEIGENSCHAFTEN... aus.
2. In dem erscheinenden Fenster sind eine Vielzahl von Einstellungen möglich.
  - Zunächst sollten Sie der soeben begonnenen Seite einen Namen geben. Der hier eingegebene Name wird im Browserfenster ganz oben angezeigt und ist besonders für Indizierungen in Suchmaschinen von Bedeutung. Sie können den Titel auch direkt im Texteingabefeld der Symbolleiste eingeben. Die Eingabe eines Titels dürfen Sie auf keiner Seite vergessen – ein fehlender Titel ist sonst ein unschönes Indiz dafür, dass die Seiten mit zu großer Hast und Gleichgültigkeit erstellt wurden.
  - Darunter haben Sie die Möglichkeit, ein Hintergrundbild anzugeben. Sie können den Pfad für das Bild direkt ins Eingabefeld schreiben oder auf DURCHSUCHEN klicken, um ein Bild aus der Verzeichnisstruktur zu wählen. Hintergrundbilder werden gekachelt. Das bedeutet, dass das Bild mehrmals angezeigt wird, sofern es kleiner ist als das Browserfenster. Bitte seien Sie bei der Wahl entsprechender Bilder sehr selbstkritisch und verwenden Sie nur solche Bilder, die garantieren, dass Ihren Besuchern beim Betrachten der Seite nicht schwindelig wird und dass sie den Text noch ohne Probleme lesen können.
  - In den darunter folgenden Feldern können Sie einige Farben für Ihre Webseite festlegen. Hier können wir die Hintergrundfarbe unserer Seite beeinflussen (jedoch wird diese von evtl. Hintergrundbildern überdeckt). Die Hintergrundfarbe ist bei Dreamweaver standardmäßig auf Weiß eingestellt. Sie können dies verändern, indem Sie die Farbpalette aufrufen und aus dieser eine gewünschte Farbe auswählen. In unserem Beispiel habe ich mich für einen Blauton entschieden. Mit den weiteren Feldern können Sie die oben angesprochenen Farbeinstellungen von Text und Verknüpfungen verändern. Letztere werden unterteilt in normale, besuchte und aktive (momentan geklickte) Links.
  - Die weiteren Felder werden dazu verwendet, um den Abstand der Objekte Ihrer Site zum Rand festzulegen. Geben Sie in die Felder eine 0 ein, wenn Sie wünschen, dass Text oder ein Bild direkt und ohne Zwischenraum in der linken oberen Ecke erscheint. Eigentlich wären für diese Einstellungen nur zwei Felder nötig, da jedoch Netscape und Internet Explorer jeweils eigenen Code verwenden, um dies zu beschreiben, gibt es heute doch vier Felder. OBERER RAND und LINKER RAND für Internet Explorer, RANDBREITE und RANDBÖHE für Netscape.

- Mit dem darunter folgenden Popup-Menü können Sie die Codierung der verwendeten Standardzeichensätze festlegen. In Europa ist diese automatisch auf Westlich (Latin1) eingestellt. Sie können diese Einstellung jedoch auch dauerhaft (für alle weiteren Seiten und Sites) in den Voreinstellungen verändern.
- Eine Angabe im nächsten Eingabefeld lädt ein so genanntes Tracing-Bild in Ihr Dokumentfenster. Diese Funktion ermöglicht es, in Bildverarbeitungsprogrammen erstellte Layouts in variablen Transparenzeinstellungen über das gesamte Dreamweaver-Dokument zu legen. Auf diese Weise können Sie schnell erkennen, ob alle Objekte in einem HTML-Dokument im Vergleich zur Bilddatei auf den Pixel richtig angeordnet wurden. Im Browser ist diese Vorlage natürlich unsichtbar.

## 6.5 Bilder in Webseiten

Um die Attraktivität der Site zu erhöhen, wollen wir als Nächstes ein Bild einfügen. Aus Platzgründen kann ich Ihnen leider nicht erklären, wie Sie die Programme zur Bilderstellung bedienen. Glücklicherweise gibt es zu diesem Thema eine große Zahl an guten Büchern, zu denen Sie wie üblich eine Liste mit aktuellen Empfehlungen auf meiner Homepage finden.

Der häufigste Grund für langsam ladende Webseiten sind die in den Seiten verwendeten, nicht ideal komprimierten Bilder. Es gibt heute drei unterschiedliche Bildformate, von denen eines immer noch nicht sehr oft verwendet wird, da auch dieses erst ab Browsergeneration 4 dargestellt werden kann. Bisher werden hauptsächlich die beiden anderen Formate für Bilder verwendet. Im Hinblick auf Qualität und Dateigrößen eignet sich ein Format je nach Art des Bildes eher als das andere. Es gilt also erkennen zu können, welches Bildformat wann kleinere Dateien erzeugt.



Beachten Sie für Beispiele der hier genannten Dateiformate den Farbteil dieses Buches. Dort finden Sie Hinweise über die korrekte Verwendung von Kompressionsverfahren.

### 6.5.1 GIF

Das GIF (*Graphics Interchange Format*) wurde vor Jahren von dem damaligen Internet Service Provider CompuServe entwickelt. GIFs werden hauptsächlich für Schaltflächen, Illustrationen oder einige Logos verwendet, generell für Bilder mit geringer Farbtiefe. Beim Speichern eines Bildes im verlustfreien GIF-

Format können Sie festlegen, aus wie vielen Farben das Bild bestehen soll. Maximal können GIFs aus 256 verschiedenen Farben bestehen. Je weniger Farben Sie verwenden, desto kleiner wird die Dateigröße, gleichzeitig kann jedoch die Qualität der Datei stark beeinträchtigt werden. Es gilt also genau die Einstellung zu finden, in der die Qualität noch akzeptabel und die Dateigröße dennoch am kleinsten ist. Zwar wurde dies mit den in Photoshop oder Fireworks hinzugefügten Funktionen FÜR WEB SICHERN vereinfacht, da diese Funktion es ermöglicht, mehrere Ansichten des Bildes in unterschiedlichen Qualitätseinstellungen zu sehen, doch kann es auch heute noch einige Momente dauern, bis man die idealen Einstellungen gefunden hat.

Einige Abwandlungen des Graphics Interchange Formats erlauben es heute, dem Bild einen so genannten Alphakanal hinzuzufügen oder das Bild zu animieren. Der Alphakanal definiert transparente Bereiche, also die Stellen, an denen der Hintergrund durchscheinen soll. Bei animierten GIFs werden mehrere leicht unterschiedliche Bilder schnell hintereinander angezeigt, so dass der Anschein einer Bewegung entsteht. Animierte Bilder können Sie mit Programmen wie Fireworks relativ schnell und einfach erstellen.

## 6.5.2 JPEG oder JPG

Das JPEG-Format steht für *Joint Photographers Experts Group* bzw. *Joint Photographics Experts Group* und speichert Bilder in einer Tiefe von 24 Bit (im Gegensatz zu 6 Bit bei GIFs). Es eignet sich daher besonders für die Kompression von Fotos. Für jedes Bild, das Sie im JPEG-Format speichern, können Sie individuelle Qualitätseinstellungen vornehmen, beachten Sie jedoch, dass JPEG ein verlustreiches Format ist. Das heißt, dass ein Bild bei jedem Speichern weiter an Qualität verliert. Sichern Sie Bilder daher zusätzlich in einem anderen Bildformat, beispielsweise als TIFF oder PICT, um bei späteren evtl. Änderungen vom Original arbeiten zu können, damit Sie nicht weiter an Qualität einbüßen.

Nicht verwenden sollten Sie JPEGs bei Buttons oder Strichzeichnungen, in denen stark unterschiedliche Farben dicht nebeneinander liegen, da die JPEG-Kompression die scharfe Kante verlieren würde. Auch für Animationen oder Alphakanäle sind nur GIFs zu verwenden, da JPEG diese Funktionen nicht unterstützt.

## 6.5.3 PNG

Bei diesem Dateiformat handelt es sich um ein immer noch nicht weit verbreitetes bzw. verwendetes Kompressionsformat. PNG (*Portable Networks Graphics*) wird erst von Browsern seit Version 4.0 unterstützt, und da die Vorteile

dieses Formates zu gering sind, um Benutzer früherer Browservarianten auszuschließen, konnte sich dieses Format im Web immer noch nicht durchsetzen. Außerhalb des Web speichert Fireworks standardmäßig alle Bilder in diesem verlustfreien Format. Bevor nicht der Großteil der Internetbenutzer dieses Format darstellen kann, wird es wohl weiterhin als „zukünftiges“ Format bestehen bleiben.

## 6.5.4 Bild in Webseite einfügen

Erstellen Sie in Ihrem Projektordner einen Ordner, in dem Sie alle Ihre Bilddateien speichern. Es mag zunächst unnötig erscheinen, aber Sie erhöhen so die Übersichtlichkeit Ihrer Site immens. In mittelgroßen Sites arbeiten Sie schnell mit mehreren hundert Bilddateien – tun Sie sich also den Gefallen und halten Sie die Ordnerstruktur so ordentlich wie möglich.

Gehen Sie wie folgt vor, um ein Bild in Ihre Site einzufügen:

1. Klicken Sie entweder in der Einfügen-Leiste auf das **BILD EINFÜGEN**-Icon oder wählen Sie Menü **EINFÜGEN > BILD**. Auch die Tastenkombination PC: **[Strg] + [Alt] + [I]**, Mac: **[⌘] + [Alt] + [I]** bewirkt dies.
2. Im darauf folgenden Dialogfenster geben Sie den Bildpfad ein oder Sie wählen ein Bild in der Verzeichnisstruktur aus. Hier können Sie ferner einstellen, wie das Bild im HTML-Quellcode adressiert werden soll: *Relativ zum aktuellen Dokument* oder *Relativ zu Stammordner*. Dreamweavers Standardeinstellung ist auf *Relativ zu Dokument* gesetzt. Voraussetzung hierfür ist, dass Sie Ihre Seite bereits in der definierten Site gespeichert haben. Da wir das bisher noch nicht gemacht haben, warnt Dreamweaver uns, dass zwischenzeitlich der Pfad "Datei://" verwendet wird, bis unser Dokument gespeichert wurde. Nicht ärgern lassen, OK klicken! (Der Pfad wird automatisch korrigiert, sowie Sie die Datei in der Site sichern.)
3. Klicken Sie auf **AUSWÄHLEN**, um das Bild in Ihrem Dokument anzuzeigen.

Etwas schneller können Sie Bilder in eine Seite einfügen, indem Sie das Bild per Drag&Drop direkt aus einem Verzeichnis im Site-Fenster auf das Dokumentfenster ziehen. Hierfür muss das Bild allerdings bereits innerhalb einer definierten Site liegen. Tut es das nicht, fragt Dreamweaver, ob es das Bild dorthin kopieren soll.



Ein Beispiel hierzu finden Sie auf der CD unter dem Code  
EXAMPLE 6.5.4.

Einmal verwendete Bilder können Sie auch über die Elementpalette in weitere Dokumente einfügen. Mehr hierzu in Kapitel 5.5.2.



Es gibt zwei verschiedene Methoden, um auf andere Seiten oder auf Bilder zu verweisen: *Relativ zu Dokument* und *Relativ zu Stammordner*. Am Anfang sollten Sie alle Ihre Seiten und Elemente als Relativ zum Dokument speichern. Dies ist die einfachste Einstellung, um eine vollständige Anzeige der Site im Offline-Modus zu erreichen. Für **stammrelative Pfade** müssen Sie in den Site-Einstellungen einen Ordner als Stammordner definieren. Sie können Ordner so später noch verschieben, ohne dass die Links der in den Ordnern enthaltenen Dateien kaputtgehen. Mehr hierzu in der Online-Hilfe.

## 6.5.5 Bildeigenschaften verändern

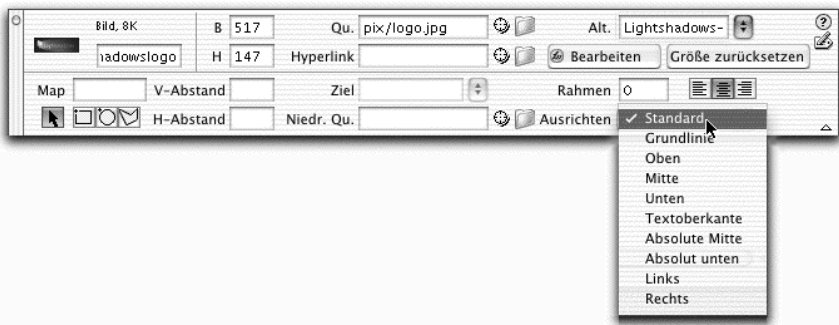


Abbildung 6.10: Bildeinstellungsmöglichkeiten im Eigenschaften-Inspektor

Auch bei Bildern werden die Einstellungen im Eigenschaften-Inspektor vorgenommen. Sie erscheinen, wenn Sie das Bild markieren:

- **Bildname** – wichtig, um es bei Scripten (auf die wir später zu sprechen kommen, Seite 236) aufrufen zu können. Gewöhnen Sie sich am besten schon jetzt an, jedem Bild einen eigenen, aussagekräftigen Namen zu geben. Schreiben Sie diesen ohne Leerzeichen, Umlaute oder Sonderzeichen.
- **B, H: Breite und die Höhe in Pixel** - Originalwerte werden in normaler Schrift, veränderte Werte (= skalierte Bilder) werden in fetter Schrift dargestellt. Sie können die Angaben auch direkt in diesen Fenstern ändern und das Bild dadurch verzerren.

- ▶ *Qu.: Quelle der Datei* – Hier können Sie eine andere Datei auswählen, indem Sie den Pfad direkt eingeben, auf den Ordner rechts neben dem Texteingabefeld klicken oder mit dem Fadenkreuz auf eine Bilddatei im Site-Fenster zeigen.
- ▶ Um das Bild zu verknüpfen, also einen Link auf das Bild zu legen, können Sie diesen direkt darunter (*Hyperlink*) eingeben. Auf Verknüpfungen im Allgemeinen komme ich im folgenden Abschnitt richtig zu sprechen und lasse die möglichen Eingaben in diesem Feld daher zunächst aus.
- ▶ Das Alt-Eingabefeld erlaubt Ihnen die Eingabe eines alternativen Textes, der an Stelle des Bildes während des Ladevorganges angezeigt wird. Im Internet Explorer wird der Text auch direkt am Cursor angezeigt, wenn der Besucher den Cursor einen Moment über dem Bild stehen lässt. Gewöhnen Sie sich die Verwendung derartiger Alternativ-Texte an und halten Sie diese stets kurz, aber prägnant.
- ▶ Die Schaltfläche BEARBEITEN öffnet das Bild in einem Grafikprogramm. Dieses können Sie im Menü unter BEARBEITEN > VOREINSTELLUNGEN > DATEITYPEN / EDITOREN einstellen. Standardmäßig ist Fireworks eingestellt.
- ▶ Die Schaltfläche GRÖSSE ZURÜCKSETZEN macht gegebenenfalls getätigte Änderungen der Größeneinstellungen des Bildes wieder rückgängig und zeigt das Bild in der Originalgröße, das heißt mit dem originalen Seitenverhältnis (also unverzerrt) an.

Mit einem Klick auf den kleinen Pfeil in der rechten unteren Ecke des Eigenschaften-Inspektors können Sie weitere Eigenschaften öffnen. Wir wollen uns an dieser Stelle nur einige der anderen Möglichkeiten ansehen.

- ▶ In den Feldern *V-Abstand* (vertikal) und *H-Abstand* (horizontal) geben Sie den Abstand anderer Elemente zu dem Bild an.
- ▶ Das Textfeld *Niedr. Qu.* (niedrig auflösende Quelle) erlaubt die Angabe einer kleineren und dadurch schneller ladenden Bilddatei. Dies könnte dieselbe Grafik sein, die mit weniger Farben in einer schlechteren Qualität gespeichert wurde. So können Sie im Original größere Bilddateien verwenden, ohne dass Sie Ihre Besucher lange warten lassen, bevor diese etwas zu sehen bekommen, da zunächst die niedrige Quelle schnell und erst dann die hohe Quelle langsamer geladen wird. Unter anderem, weil bei Benutzung dieser Technik dennoch mehr Daten verschickt werden müssen (nämlich die der kleinen *und* der großen Datei), findet diese Technik nur selten Verwendung.

- Im Eingabefeld *Rahmen* rechts daneben können Sie festlegen, wie breit die Stärke des Rahmens sein soll. Ist das Bild verlinkt, wird die Rahmenfarbe in der Linkfarbe, andernfalls die Textfarbe dargestellt. Persönlich bevorzuge ich Bilder ohne Rahmen, es gibt jedoch sicherlich Anlässe, bei denen diese sinnvoll sein können.
- Für das Ausrichten von Bildern hält Dreamweaver zwei Möglichkeiten bereit: Mit Hilfe des *Ausrichten* -Popup-Menüs können Sie die Ausrichtung des Bildes im Verhältnis zu anderen Elementen, wie Text oder weiteren Bildern, bestimmen. Die drei Icons darüber kennen Sie bereits von den Einstellungsmöglichkeiten von Text. Auch Bilder können mit diesen entsprechend schnell auf der Seite ausgerichtet werden.

Wir haben zu unserer Beispielseite bisher ein Bild – das Logo – hinzugefügt. Wir werden jetzt noch zwei Länderflaggen hinzufügen, mit denen der Besucher die bevorzugte Sprache, in der er die folgenden Seiten lesen möchte, wählen kann. Dafür werden Sie jetzt Verweise kennen lernen.

## 6.6 Verknüpfungen erstellen

Das Internet existiert nur aufgrund der einzelnen Verknüpfungen verschiedener Seiten. Nur durch die Verknüpfungen, die im englischen Sprachraum als *Link* oder *Hyperlink* bezeichnet werden, können die Leser Ihrer Seiten weitere Dokumente aufrufen, in denen dann weitere Verknüpfungen enthalten sind. Die Vielzahl solcher Verknüpfungen ergibt ein riesiges Informationsnetz – das Internet.

Dabei gibt es verschiedene Varianten der Verknüpfungen:

- lokale Verknüpfungen,
- externe Verknüpfungen,
- Verknüpfungen innerhalb der gleichen Seite
- und im weiteren Sinne auch E-Mail-Verknüpfungen.

### 6.6.1 Lokale Verknüpfungen

Mit lokalen Verknüpfungen meint man Links innerhalb einer Website. In unserem Beispiel ist also der Link von der Begrüßungsseite zu der nächsten Seite eine lokale Verknüpfung. Diese werden grundsätzlich mit einem relativen Pfad (aus der Sicht der aktuellen Datei) angegeben, damit sie (sofern die gesamte Site auf Ihrem Rechner gespeichert ist) auch lokal (also ohne online sein zu müssen) geladen werden können. Abhängig davon, wo (in welchem

Verzeichnis) sich die Datei, zu dem der Link führen soll, befindet, ergeben sich daraufhin folgende Schreibweisen:

- ▶ *index-e.html* ruft die Datei mit dem Namen *index-e.html* auf, die sich im gleichen Verzeichnis wie die aktuelle Datei befindet.
- ▶ *engl/index.html* lädt die Seite *INDEX.HTML*, die sich im Verzeichnis *engl* befindet. Dieses Verzeichnis ist im gleichen Ordner wie das aktuelle Dokument.
- ▶ *../index.html* verweist auf die Datei mit dem Namen *index.html*, die sich nicht im gleichen, sondern in dem übergeordneten Verzeichnis befindet.

Für unser Beispiel wollen wir zunächst einer der beiden Länderflaggen eine Verknüpfung hinzufügen. Gehen Sie dazu wie folgt vor:

1. Markieren Sie beispielsweise die englische Flagge, indem Sie diese einmal mit der Maus anklicken.
2. Im Eigenschaften-Inspektor können Sie nun die entsprechenden Angaben zu dem Bild machen. Die meisten dieser Angaben haben wir uns bereits beim Einfügen des Bildes angesehen. Dabei habe ich das Eingabefeld des Hyperlink bewusst nur kurz angesprochen. Wie Sie sicherlich schon vermutet haben, müssen wir in dieses Feld die Adresse der englischen Hauptseite eintragen. Diese Seite werden wir später erstellen. Tippen Sie dazu bitte Folgendes in das Eingabefeld: *engl/index.html*. Alternativ können Sie auch eine Datei aus der Verzeichnisstruktur auswählen, wenn Sie auf das Ordnersymbol klicken. Jedoch muss die zu wählende Datei dann bereits existieren. Und schließlich können Sie auch das Fadenkreuz neben dem Ordnersymbol dazu verwenden, um auf eine ebenfalls vorhandene Datei in der Sitemap zu zeigen, und dadurch einen Link erstellen.
3. Ergänzen Sie an dieser Stelle parallel dazu beispielsweise das Wort *more...* in Ihren englischen Beschreibungstext um einem Textlink. Geben Sie dazu den Verweis im Link-Eingabefeld erneut ein. Später können Sie diesen dann bei der erneuten Verwendung des gleichen Links auf Text immer schnell mit dem Popup-Menü rechts neben dem Texteingabefeld auswählen. Mir ist unerklärlich, warum Dreamweaver immer noch zwischen Links auf Bildern und Links auf Text unterscheidet. Es wäre doch noch ein bisschen benutzerfreundlicher, könnten wir das Popup-Menü bei der wiederholten Verwendung des Links bereits nach unserer ersten Eingabe verwenden.

Schließlich sollen das *mehr...* beim deutschsprachigen Text und die zweite Flagge auf die gleiche Weise mit einem Link zu *de/index.html* versehen werden.

## 6.6.2 Externe Verknüpfungen

Unter externen Verknüpfungen versteht man Links auf Websites, die nicht zum eigenen Umfang gehören. Derartige Links werden genauso geschrieben, wie Sie die Adresse in die Adresszeile im Webbrowser eingeben würden. Sie beginnt also mit *http://* und enthält dann die Domain des Servers, beispielsweise *www.enno.net*. Die aufzurufende Seite kann sich dann dort im obersten oder aber auch in tiefer gelegenen Ordnern befinden. Beachten Sie, dass externe Verknüpfungen nicht mit dem Namen eines Ihrer Laufwerke beginnen dürfen, denn dann werden die Besucher nicht ans gewünschte Ziel gelangen.



Dies passiert sehr leicht, wenn Sie zu Beginn keine Site eingerichtet haben. Das Peinliche daran ist, dass auf Ihrem System stets alles zu funktionieren scheint – leider aber *nur* auf Ihrem System.

Jetzt wollen wir auch einen externen Link in die Seite einfügen. Dieser soll in Form eines Hinweises des Designers zu weiteren von Ihnen erstellten Seiten führen.

1. Wir geben dazu entsprechenden Text an das untere Ende der Seite ein und markieren diesen.
2. Ähnlich wie auch bei einem internen Link müssen wir nun im Eigenschaften-Inspektor den Link eintragen. Wie oben beschrieben, fangen externe Links aber grundsätzlich mit *http://* an. Anschließend wird dann die Domain (bei mir ist das *www.enno.net*) und gegebenenfalls das Ordnerverzeichnis (beispielsweise */dreamweaver/index.html*) angegeben.
3. Mit dem rechts daneben liegenden *Target*-Popup-Menü können wir festlegen, wo dieser Link geladen werden soll. Der Großteil dieser Einstellungsmöglichkeiten wird erst bei Verwendung der Frames interessant. Lediglich die Auswahl des Eintrages *\_blank* macht bereits jetzt Sinn. Die neue Seite erscheint daraufhin in einem neuen Browserfenster und wird nun nicht mehr in dem aktuellen Browserfenster geladen. Auf diese Weise vermeiden Sie, dass die Besucher einen externen Link anklicken und Ihre Seiten damit verlassen. Bei einem weiteren geöffneten Fenster werden diese früher oder später immer wieder zu dem Browserfenster, in dem Ihre Seite geladen ist, zurückkehren.

## 6.6.3 Anker-Verknüpfungen innerhalb einer Seite



Ein Beispiel hierzu finden Sie auf der CD unter dem Code  
EXAMPLE 6.6.3.

Eine weitere Form der Verknüpfung ist der so genannte Anker, mit dessen Hilfe Sie einen Link innerhalb einer Seite erstellen können. Diese erscheinen besonders bei längeren Internetseiten mit viel Text sinnvoll. Überschriften am Anfang einer Webseite können auf diese Weise mit der entsprechenden Stelle im Text verlinkt und gewünschte Passagen so schneller gefunden werden. Häufig werden Anker auch dazu verwendet, am unteren Ende einer längeren Seite wieder nach oben „springen“ zu können. Einen Link innerhalb einer Seite erstellen Sie wie folgt:

1. Zunächst müssen Sie die Stelle im Text markieren, an die der Link springen soll. Für den häufig verwendeten Link, der die Besucher wieder nach oben an den Anfang einer langen Webseite schickt, ist dies das erste Wort oder Bild auf Ihrer Seite.
2. In der ALLGEMEIN-Tafel der Einfügen-Liste klicken Sie auf **BENANNTEN ANKER EINFÜGEN**. Sie erkennen das entsprechende Icon daran, dass es tatsächlich wie ein Anker aussieht.
3. Sie erhalten daraufhin ein Dialogfenster, welches Sie dazu auffordert, den soeben erstellten Anker zu benennen. Klicken Sie anschließend auf OK.
4. Im Dokumentfenster erkennen Sie den Anker an einem kleinen gelben Symbol. Dieses ist natürlich nur in Dreamweaver zu sehen. Sie können alle unsichtbaren Elemente im Menü unter **ANSICHT > VISUELLE HILFSMITTEL > UNSICHTBARE ELEMENTE** ein- oder ausschalten und deren Erscheinen einzeln in den Voreinstellungen einstellen. Im Browser sind diese Symbole immer unsichtbar.



**Benannter Anker**

Abbildung 6.11:  
Anker-Icon in der Einfügen-Palette

5. Geben Sie am Ende Ihrer Seite im Dokument nun so etwas wie „nach oben“ ein und markieren Sie die Eingabe.
6. Auch hier werden wir den nun folgenden Link im Eigenschaften-Inspektor eintragen. Diesmal beginnen wir den Link mit # (Raute, Gitterzaun oder engl. *hash*) und müssen dahinter ohne Leerzeichen den Namen des soeben erstellten Ankers angeben.

## 6.6.4 E-Mail-Link



Ein Beispiel hierzu finden Sie auf der CD unter dem Code  
EXAMPLE 6.6.4.

Die letzte Art von Verknüpfung, mit der wir uns an dieser Stelle beschäftigen wollen, ist der E-Mail-Link. Klickt ein Besucher auf einen solchen, erscheint automatisch eine leere E-Mail des vom Besucher bevorzugten E-Mail-Programms, in der die Zieladresse bereits ausgefüllt wurde. Der Besucher kann den Text verfassen und die E-Mail losschicken. Auf diese Weise fällt für ihn das lästige Übertragen der E-Mailadresse weg. Ich zeige Ihnen zwei Wege, E-Mail-Verknüpfungen zu erstellen. Entscheiden Sie selbst, welcher Ihnen besser gefällt.

### 6.6.4.1 Variante 1

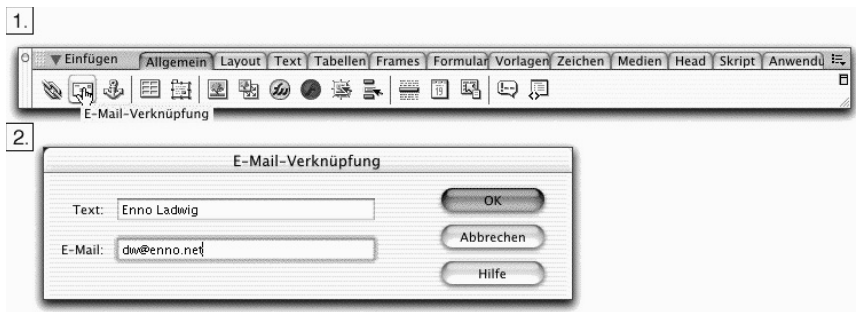


Abbildung 6.12: Die erste Möglichkeit einen E-Mail-Link zu erstellen.

1. Für unsere Beispielseite wollen wir es unseren Besuchern schon auf der Begrüßungsseite ermöglichen, uns zu kontaktieren. Wir wählen dazu aus der Einfügen-Leiste das Icon E-MAIL-VERKNÜPFUNG.
2. Es erscheint ein Fenster mit zwei Eingabefeldern. In das erste geben wir den Text ein, der auf der Webseite erscheinen soll, beispielsweise Contact us / Kontaktieren Sie uns.
3. In das zweite Eingabefeld geben Sie die E-Mail-Adresse ein.
4. und klicken im Anschluss auf OK.

## 6.6.4.2 Variante 2



Abbildung 6.13: Möglicherweise die schnellere Methode: Geben Sie einfach direkt im Hyperlink-Eingabefeld „mailto:“ und die E-Mail-Adresse ein.

1. Schreiben und markieren Sie im Dokumentfenster den Text, über den der Link gelegt werden soll.
2. Geben Sie im Eigenschaften-Inspektor in das Link-Feld zunächst `mailto:` und dann ohne Leerzeichen die E-Mail-Adresse ein. In HTML ist `mailto:` der Code, der einen gewöhnlichen Link in einen E-Mail-Link verwandelt.

Sie haben es geschafft! Ihre erste Internetseite ist fertig! Herzlichen Glückwunsch. Doch bevor wir jetzt eine Pause machen (und bevor der PC abstürzt), sollten wir die Datei schnell noch speichern.

## 6.7 Speichern

Um unsere bisherige Arbeit nicht zu verlieren, müssen wir die Daten sichern. Wie in den meisten anderen Programmen, finden Sie auch in Dreamweaver den Menüpunkt zum Speichern unter **DATEI**. Sie werden feststellen, dass es neben den Menüpunkten **SPEICHERN** und **SPEICHERN UNTER...** noch den dritten Punkt **ALS VORLAGE SPEICHERN...** gibt. Zunächst jedoch zu den ersten beiden Punkten. Welchen dieser beiden Punkte Sie beim ersten Speichern wählen, ist unwichtig, da Dreamweaver Sie in beiden Fällen darum bittet, einen Namen und Ort, an dem die Datei gespeichert werden soll, anzugeben. Dreamweaver gibt Ihrer Datei zunächst den Namen *untitled-1.html* und markiert dabei das Wort *untitled-1*. Sie können auf diese Weise gleich einen neuen Namen eingeben, ohne dass der wichtige Zusatz *.html* gelöscht wird und Sie diesen erneut eingeben müssen. Unsere Beispielseite sollten Sie *index.html* benennen und im zu Beginn dieses Kapitels erstellten Site-Verzeichnis (welches Dreamweaver automatisch auswählt) speichern.

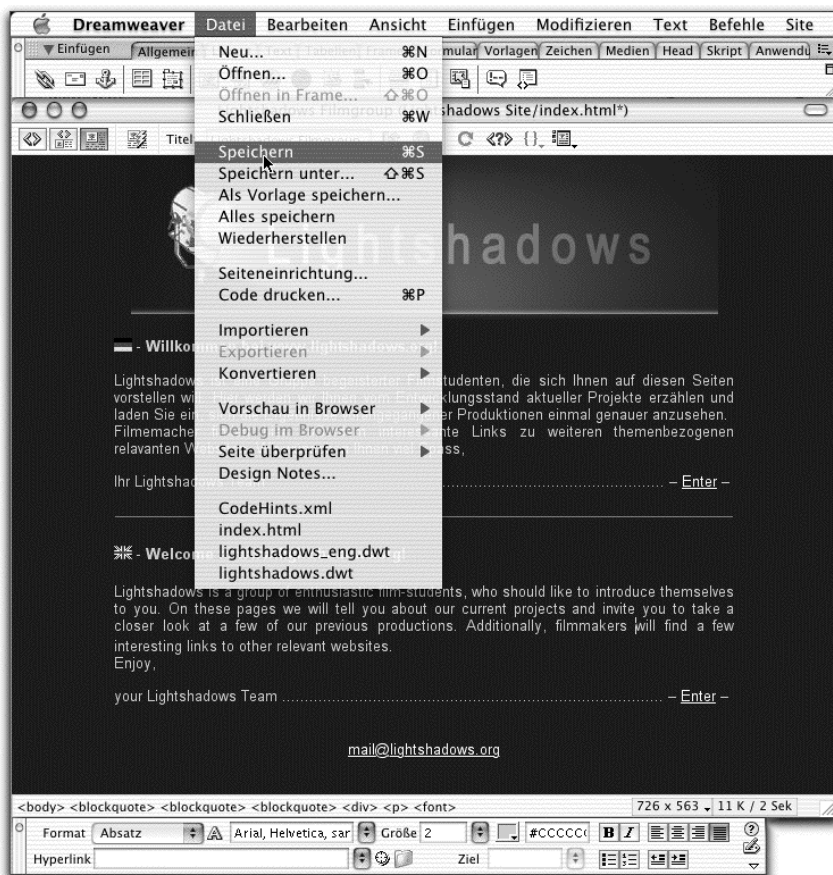


Abbildung 6.14: Speichern

Haben Sie die Seite einmal gespeichert, so können Sie den Menüpunkt **DATEI > SPEICHERN** verwenden, um die aktuelle Version unter gleichem Namen zu sichern, oder Sie erstellen eine Kopie unter einem anderen Namen, indem Sie die Datei im Dialogfeld, welches Sie erhalten, wenn Sie **SPEICHERN UNTER...** wählen, umbenennen.



### Warum index.html?

Sie können Ihre Begrüßungsseite, solange sie die Endung *.html* hat, so nennen, wie Sie wünschen. Der Grund, warum ich Ihnen dennoch dazu rate, den Namen *index.html* vorzuziehen, liegt darin, dass dieser Name auf fast allen Webservern als Standardnamen für die jeweilige Hauptseite eines Angebots eingetragen ist. Sie und Ihre Besucher können so bei der Adresseingabe den Dateinamen weglassen – und kommen mit einem leichter zu merkenden Namen davon. Anstelle *http://www.enno.net/index.html* benötigen Sie dann nur noch *http://www.enno.net*.

Dokumente lassen sich in Dreamweaver auch als Vorlagen sichern, darauf komme ich in einem eigenen Kapitel (Kapitel 8) noch einmal genauer zurück.

## 6.8 Dokument überprüfen

Jetzt, wo wir die Seite gespeichert haben, wollen wir überprüfen, wie sie in einem Browser aussieht. Dazu haben wir in Dreamweaver natürlich wieder mehrere Möglichkeiten. Im Menü können Sie unter DATEI > VORSCHAU IM BROWSER einen der voreingestellten Browser wählen.

Sollten Sie noch keinen Browser eingestellt haben, so lassen Sie uns dies an dieser Stelle nachholen.

1. Wählen Sie im Menü DATEI > VORSCHAU IM BROWSER > LISTE BEARBEITEN aus.
2. Es öffnet sich ein Fenster, in dem Sie auf mehreren Tafeln alle Voreinstellungen Dreamweavers beeinflussen können. Mit der geöffneten Tafel sollen Sie Dreamweaver zeigen, welche Browserversionen Sie installiert haben. Klicken Sie auf das +-Icon.

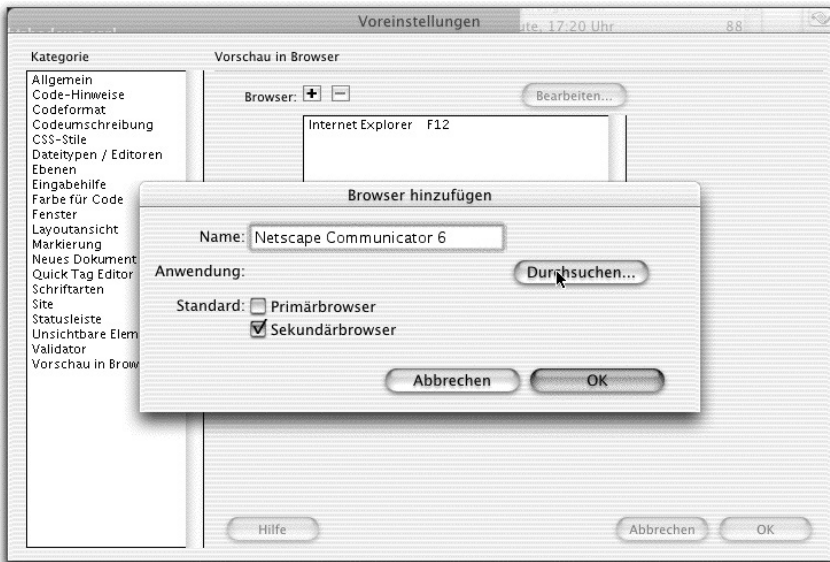


Abbildung 6.15: Stellen Sie wenigstens zwei Browser ein, um Ihre Seiten sowohl auf Netscape als auch auf Internet Explorer testen zu können.

3. In dem sich daraufhin öffnenden Fenster sollen Sie zunächst den Namen eines installierten Browsers eingeben.
4. Ein Klick auf das DURCHSUCHEN-Feld öffnet die Verzeichnisstruktur, aus der Sie das soeben angegebene Programm auswählen.
5. Schließlich können Sie das gewählte Programm (beispielsweise Internet Explorer 5,5) als bevorzugten Browser markieren. Sie können Ihre Seiten daraufhin jederzeit mit **[F12]** in dem Browser überprüfen.
6. Wiederholen Sie die Schritte 2–5 und wählen Sie dieses Mal einen anderen Browser (beispielsweise Netscape 6) aus. Diesen markieren Sie als sekundären Browser, der sich daraufhin über die Tastenkombination **[⇧] + [F12]** aufrufen lässt.
7. Schließen Sie die Dreamweaver-Voreinstellungen mit einem Klick auf OK.

Von jetzt an können Sie Ihre Seiten jederzeit entweder mit den Tasten **F12** oder **⇧+F12** in den entsprechenden Browsern überprüfen. Wenn Sie der Liste in den Voreinstellungen noch weitere Browserversionen hinzugefügt haben, können Sie diese über das Menü **DATEI > VORSCHAU IN BROWSER > ...** aufrufen. Auch das direkt in der Symbolleiste befindliche Popup-Menü ermöglicht die Wahl eines speziellen Browsers für die Vorschau.



Wenn Sie Ihre Seiten im Browser anzeigen und danach etwas an diesen in Dreamweaver verändern, genügt es für eine erneute Ansicht im Browser nicht, zu diesem zu wechseln und dort auf **NEU LADEN** zu klicken. Dreamweaver erstellt jedes Mal eine temporäre Datei, die bei Veränderungen am Dokument nicht automatisch aktualisiert wird. Um sicherzugehen, dass Sie stets die aktuelle Version betrachten, sollten Sie immer den Weg über Dreamweavers **VORSCHAU IN BROWSER** gehen.

# Tabellen

## KAPITEL

Im vorangegangenen Kapitel haben wir eine einfache HTML-Seite erstellt, in der Ihre Möglichkeiten für ein ansprechendes Design und Layout aufgrund der geringen Formatierungsmöglichkeiten sehr eingeschränkt waren. In diesem Kapitel wird sich dies mit den Tabellen, einem der mächtigsten Werkzeuge im Webdesign, ändern. Zwar waren Tabellen zunächst nur dazu gedacht, Rechenblätter in Form von Zeilen und Spalten darzustellen, ohne dass man in der Tabelle dynamische Berechnungen durchführen konnte, jedoch werden sie heute dazu nur noch selten verwendet. Eine weitaus größere Verwendung der Tabellen fanden Webdesigner in der Möglichkeit, mit deren Hilfe Bilder und Texte kontrolliert über das Browserfenster zu verteilen. Tabellen können dabei so errichtet werden, dass derartige Elemente unabhängig von der Fenstergröße in klar definierten Spalten positioniert werden können.

Tabellen bestehen grundsätzlich aus drei Elementen:

- ▶ Reihen (horizontal)
- ▶ Spalten (vertikal)
- ▶ Zellen (die Felder, die erscheinen, wenn sich Reihen und Spalten kreuzen)

Die einfache Handhabung von Tabellen war schon immer ein Pluspunkt für Dreamweaver und wurde in Version 4 mit der Einführung der Layoutansicht so sehr verbessert, dass Macromedia in Dreamweaver MX hier nur wenige Änderungen und Verbesserungen vornahm.

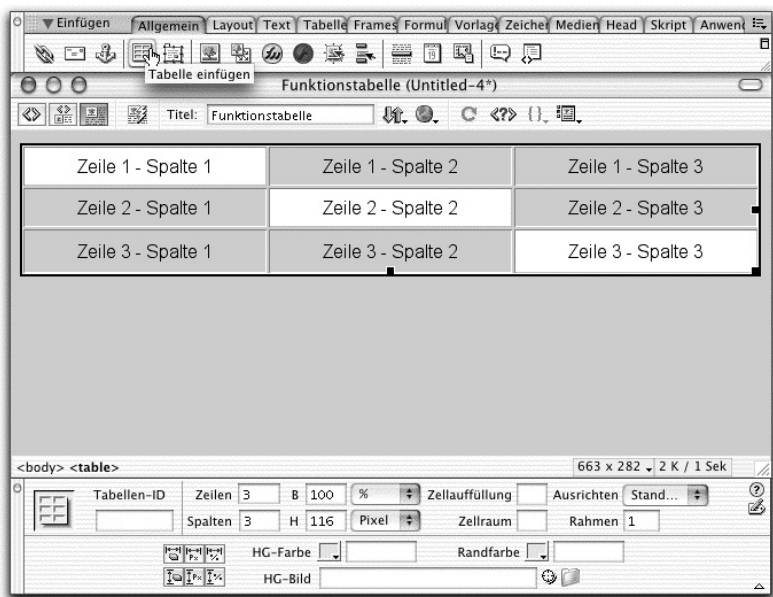


Abbildung 7.1: Eine Funktionstabelle mit Rahmen in Dreamweaver

Tabellen lassen sich wie fast alles andere in Dreamweaver ebenfalls mit verschiedenen Methoden erstellen. Sehr intuitiv wie auch effektiv ist die Möglichkeit eine Layout-Tabelle zu zeichnen. Diese Funktion ist besonders für diejenigen gedacht, die sich bei der Planung sinnvoll aufgebauter Tabellen schwer getan haben, und ermöglicht es Ihnen, nur die benötigten Zellen zu zeichnen – Dreamweaver erstellt daraus dann eine entsprechende Tabelle.

Zunächst wollen wir uns um die Erstellung einer schon altmodisch wirkenden Funktionstabelle kümmern und uns deren Aufbau auch im HTML-Code ansehen. Später werden Sie lernen, wie Sie die oben angesprochenen Layout-Tabellen erstellen.

## 7.1 Funktionstabelle erstellen

Lassen Sie uns zunächst eine simple Tabelle erstellen und anhand dieser versuchen den zugehörigen HTML-Code zu verstehen.



Ein Beispiel hierzu finden Sie auf der CD unter dem Code  
EXAMPLE 7.1.

1. Öffnen Sie ein neues HTML-Dokument. Erinnern Sie sich? Klicken Sie im Menü auf DATEI > NEU... (Tastenkombination PC: **Ctrl** + **N** und Mac: **⌘** + **N**) und wählen Sie dort in der Kategorie EINFACHE SEITE das HTML-Dokument.
2. Eine neue Tabelle können Sie wie angesprochen auf verschiedene Weisen erstellen. Beginnen wir mit dem Weg über die Einfügen-Leiste. In dieser gibt es gleich auf drei Tafeln das TABELLE EINFÜGEN-Icon: Sie finden es in den Tafeln ALLGEMEIN, LAYOUT und TABELLEN. Klicken Sie auf ein TABELLE EINFÜGEN-Icon. In welcher der drei Tafeln Sie auf das Icon klicken, ist dabei unerheblich, da alle die gleiche Wirkung haben und nur zur schnelleren Bedienung gleich auf mehreren Tafeln erscheinen.

## INFO

Wenn die Icons grau (deaktiviert) erscheinen, können Sie diese nicht anklicken. Sie befinden sich dann in der so genannten Layoutansicht, in der die Tabellen speziell gezeichnet (jedoch nicht einfach eingefügt) werden. Darauf komme ich später noch zurück. Um das Icon wieder zugänglich zu machen, müssen Sie in den Standardmodus zurückkehren – etwas verwirrend, wie ich finde. In diesen gelangen Sie am einfachsten mit dem Tastenkürzel PC: **⌘** + **Strg** + **F6**, Mac: **⌘** + **⌘** + **F6**.

3. Sie erhalten ein Dialogfeld, in das Sie eingeben, wie viele Zeilen und wie viele Spalten Ihre Tabelle haben soll. Geben Sie für unser Beispiel in beiden Fenstern eine 3 ein.



Abbildung 7.2:  
Das Dialogfenster  
„Tabelle einfügen“

4. Die beiden weiteren Felder *Zellenabstand* und *Zellauffüllung* bestimmen den Abstand der Zellen zueinander und den Abstand, den Inhalt und Zellenrand zueinander haben. Lassen Sie diese zunächst frei – Sie finden diese Felder später im Eigenschaften-Inspektor wieder und können dort mit Werten zwischen 0 und 10 ein paar Kombinationen ausprobieren.

5. Geben Sie darunter in Pixel oder Prozent an, wie groß die Tabelle dargestellt werden soll. Eine Angabe in Pixel stellt die Tabelle unabhängig von der Browsergröße immer gleich groß dar, eine Angabe in Prozent ist hingegen von der Größe des Browserfensters des Besuchers abhängig. Beginnen wir mit einer Größe von 100%.
6. Die letzte Einstellungsmöglichkeit ist die Rahmenbreite – wählen Sie für Ihre erste Tabelle eine Breite von 1.
7. Mit einem Klick auf OK schließen Sie das Dialogfeld und eine Tabelle mit neun Zellen erscheint in unserem bisher leeren Dokument.

Herzlichen Glückwunsch, Sie haben nun Ihre erste Tabelle erstellt und dabei schon eine Menge Code geschrieben beziehungsweise Dreamweaver den Code für Sie schreiben lassen.

### 7.1.1 <table>

Wollen wir uns den Code gleich ansehen – jedoch sollten wir erst einmal etwas in die Zellen eintragen, denn das erhöht die Übersichtlichkeit des Codes.

Klicken Sie einmal in die linke obere Zelle. Geben Sie in diese jetzt etwas wie Zeile 1 Spalte 1 ein und klicken Sie dann in die mittlere Zelle eine Zeile tiefer. In diese können Sie nun Zeile 2 Spalte 2 eingeben und schließlich in der unteren rechten Zelle noch Zeile 3 Spalte 3. Wenn Sie sich jetzt den Code ansehen (Menü: ANSICHT > CODE), finden Sie Folgendes vor:

```
<html>
<head>
<title>Tabellenbeispiel</title>
</head>
<body bgcolor="#FFFFFF">
<table width="90%" border="1" cellpadding="0">
  <tr>
    <td> Zeile 1 Spalte 1</td>
    <td>&nbsp;</td>
    <td>&nbsp;</td>
  </tr>
  <tr>
    <td>&nbsp;</td>
    <td> Zeile 2 Spalte 2</td>
    <td>&nbsp;</td>
  </tr>
  <tr>
    <td>&nbsp;</td>
    <td>&nbsp;</td>
```

```

        <td> Zeile 3 Spalte 3</td>
    </tr>
</table>
</body>
</html>

```

Uns interessiert nur der mittlere Teil des oben stehenden Quellcodes – schließlich haben Sie den allgemeinen Aufbau einer HTML-Seite schon vorher kennen gelernt. Der Quellcode einer Tabelle sieht zunächst sehr unübersichtlich aus – jedoch will ich Sie nun davon überzeugen, dass alles seine Ordnung hat.

Eine Tabelle wird immer mit `<TABLE>` eingeleitet und mit `</TABLE>` geschlossen. Das einleitende `<TABLE>`-Tag kann – wie hier der Fall – zusätzliche Attribute enthalten. Zwischen den beiden `<TABLE>`-Tags werden dann für jede Zeile die (*Tablerow*) Tags `<TR>` und `</TR>` geschrieben. Wiederum zwischen diesen Tags wird für jede Zelle ein `<TD>` und ein `</TD>` (*Tabledata*) geschrieben. Durch die Verwendung weiterer Tags zwischen den `<TD>`-Tags können nun Bilder eingesetzt oder eingegebener Text formatiert werden.


In unserem Beispiel können Sie in der Code-Ansicht deutlich sehen, dass Tabellen in HTML von oben links nach unten rechts geschrieben werden. In der ersten Zelle der Tabelle finden Sie das von Ihnen eingegebene Zeile 1 Spalte 1 wieder. Die weiteren Zellen der ersten Zeile folgen und sind nur mit einem so genannten geschützten Leerzeichen gefüllt. Zwar ist dieses nicht zwingend notwendig, Dreamweaver fügt es aber dennoch ein, um die korrekte Darstellung der Zellwände zu garantieren. In der Zeile darunter finden Sie Zeile 2 Spalte 2 wie erwartet in der mittleren Zelle wieder.

Ich wollte Ihnen nur einen kleinen Überblick über den von Dreamweaver generierten Code geben. Möglicherweise werden Sie dadurch später besser verstehen, warum man auch – oder gerade besonders – mit Tabellen immer wieder auf Probleme stößt. Auch hier sollten Sie ein wenig in der geteilten Ansicht arbeiten, um sich schneller an den Code zu gewöhnen. Genug geredet, weiter geht's.

## 7.2 Tabellen modifizieren

Sie können die Größe der soeben erstellten Tabelle in der Entwurfsansicht (Menü: **ANSICHT > ENTWURF**) auf zwei unterschiedliche Weisen modifizieren.

1. Für die erste Möglichkeit müssen wir die Tabelle markieren. Bewegen Sie den Cursor dazu über den Tabellenrand. Sie werden erkennen, dass sich der Cursor je nachdem, wie Sie über den Tabellenrand ziehen, in eine Hand oder in einen Doppelpfeil verwandelt.

2. Klicken Sie einmal, wenn sich der Cursor in eine Hand verändert. Die Tabelle erscheint nun schwarz umrandet und zeigt drei Skalierungspunkte. Klicken Sie dazu auf einen schwarzen eckigen Punkt und ziehen Sie die Tabelle auf die gewünschte Größe. Lassen Sie die Maustaste anschließend wieder los. (Wenn Sie gleichzeitig die -Taste gedrückt halten, wird die Tabelle proportional in der Größe verändert.)

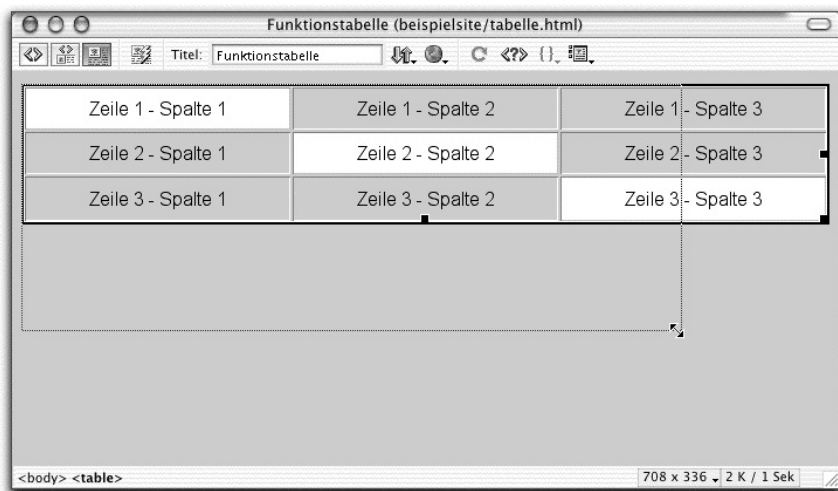


Abbildung 7.3: Tabellengröße per Drag&Drop verändern

Sie können Tabellengrößen auch per Drag&Drop auf folgende Weise einstellen:

1. Klicken Sie über einer nicht zwangsläufig schwarz markierten Tabelle bei einem Doppelpfeil-Cursor auf den unteren oder rechten Tabellenrand. Dieser wird daraufhin dunkelgrau angezeigt und ist als ausgewählt markiert.
2. Halten Sie die Maustaste gedrückt und bewegen Sie die Maus an die gewünschte Position, an der Sie die Maustaste loslassen. Der gewählte Tabellenrand wird an die aktuelle Position verschoben.

In Dreamweaver MX können Sie parallel dazu auch die Zellgrößen einstellen:

1. Bewegen Sie den Cursor auf einen Rahmen zwischen zwei Zellen (Reihen oder Spalten). Der Mauszeiger wandelt sich in einen Doppelpfeil.
2. Klicken und ziehen Sie den Rahmen an eine neue Stelle. Wenn Sie die Maustaste loslassen, werden die Zellengrößen verändert. Genauere Einstellungen lässt der Eigenschaften-Inspektor zu.

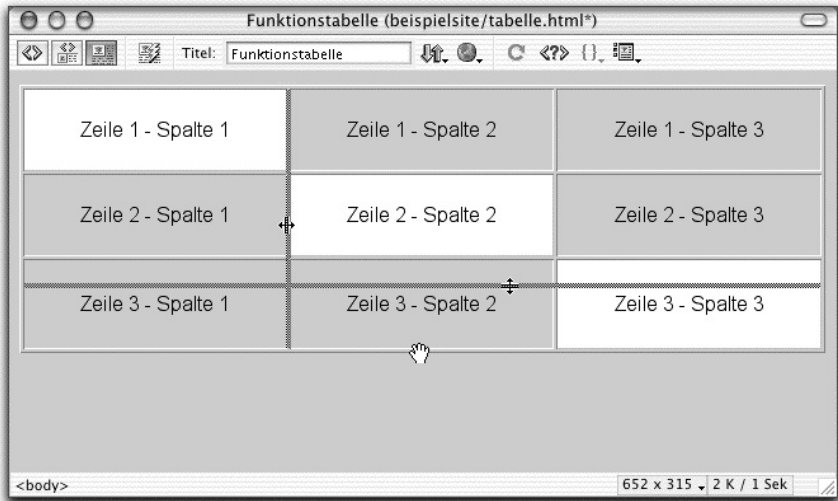


Abbildung 7.4: Zellengrößen per Drag&Drop verändern

Sicherlich können Sie sich denken, wie Sie den Inhalt der erstellten Tabelle ändern. Richtig, Sie behandeln ihn genauso wie den Text auf der im Beispiel erstellten Begrüßungsseite. Modifizierungen, die darüber hinausgehen, gestalten sich etwas schwieriger, da es für Tabellen verschiedene Tafeln im Eigenschaften-Inspektor gibt:

- ▶ Die eine Tafel ermöglicht hauptsächlich Einstellungen an der Tabelle, also den Rahmen und Ausmaßen der Tabelle insgesamt. Sie erhalten diese Tafel, indem Sie direkt auf den Rahmen einer Tabelle klicken. Die Tabelle ist anschließend schwarz markiert und ihre Eigenschaften werden im Eigenschaften-Inspektor angezeigt.
- ▶ Die andere Tafel ermöglicht es, den in die einzelnen Zellen eingegebenen Text direkt zu formatieren und gleichzeitig Änderungen an den einzelnen Zellen der Tabelle vorzunehmen. Diese Einstellungsmöglichkeiten für eine Zelle erhalten Sie ebenfalls im Eigenschaften-Inspektor, wenn Sie mit dem Cursor in die jeweiligen Zellen klicken.

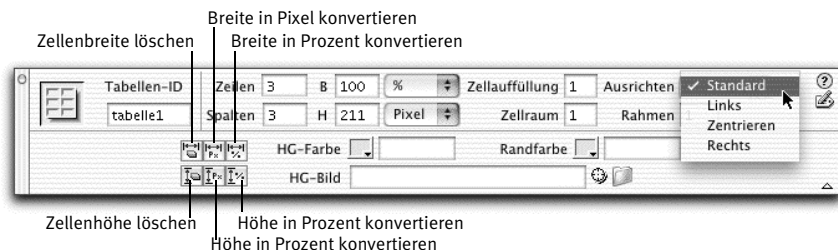


Abbildung 7.5: Der Eigenschaften-Inspektor im Tabellen-Modus

Wir wollen uns zunächst mit der ersten Variante der oben aufgeführten Möglichkeiten beschäftigen. Klicken Sie also auf einen der Rahmen der Tabelle und gehen Sie sicher, dass die Tabelle schwarz umrandet ist. Sie können im Eigenschaften-Inspektor nun folgende Änderungen vornehmen:

1. Das erste Eingabefeld (*Tabellen ID*) ermöglicht es Ihnen, die Tabelle zu benennen. Dies ist – wie auch bei Bildern – besonders bei der Verwendung mit Verhaltensweisen (*JavaScript*) wichtig. Gewöhnen Sie sich auch hier schon zu Beginn sinnvolle Namen an.
2. Die Eingabefelder daneben zeigen an, aus wie vielen *Reihen* und *Spalten* die ausgewählte Tabelle besteht. Wenn Sie in diese Felder größere Zahlen eingeben, werden zusätzliche Spalten oder Zeilen angehängt. Reduzieren Sie die aktuelle Zahl an Spalten oder Zeilen, löscht Dreamweaver die ganz rechts befindlichen oder untersten Zellen.



Jeglicher Inhalt der Zellen geht dabei verloren!

3. Während Sie eben nur die Möglichkeit hatten anzugeben, wie breit Ihre Tabelle sein soll, können Sie im Eigenschaften-Inspektor nun auch die Höhe der Tabelle angeben. Auch diese lässt sich in Pixel oder Prozent angeben.
4. Beim Erstellen der Tabelle hatte ich geschrieben, dass Sie mit den Feldern *Zellauffüllung* und *Zellraum* herumspielen sollten. Sie finden auch diese Felder im Eigenschaften-Inspektor wieder.
5. Das Popup-Menü ermöglicht es Ihnen festzulegen, wie die Tabelle ausgerichtet werden soll. Sie haben dabei die gleichen Möglichkeiten wie schon beim Text ganz zu Beginn dieses Buches: rechts, links oder zentriert. Mir ist weiterhin unverständlich, warum die Ausrichtung hier über ein Popup-Menü gelöst wurde und nicht einheitlich wie beim Text mit Buttons.

Wenn Sie den Eigenschaften-Inspektor in der kleinen Version, also mit eingeklapptem Pfeil betrachten, ist es nun an der Zeit, wieder auf den grauen Pfeil zu klicken. Sie erhalten so wieder Zugriff auf alle Einstellungsoptionen.


1. In der zweiten Zeile haben Sie bei aktivierter Tabelle Zugriff auf sechs kleine Buttons. Die linken zwei ermöglichen es Ihnen, die eingegebenen Höhen- und Breitenangaben einzelner Zellen zu löschen. Die beiden Knöpfe rechts daneben hingegen ermöglichen es Ihnen, die aktuell in Prozent eingestellten Größenangaben der Zellen in Pixel zu übertragen, während die Knöpfe ganz rechts die aktuell eingestellte Größe der Zellen von Pixel in Prozent umrechnen.
2. Mit dem Popup-Menü rechts daneben können Sie eine Farbe für den Hintergrund aller Zellen auswählen. Sollten Sie immer mit den gleichen Farben arbeiten und den Hexadezimalwert auswendig wissen, können Sie diesen auch direkt in das Eingabefenster geben.
3. Das Feld *Randfarbe* (*Border-Color*) erlaubt es, eine Rahmenfarbe festzulegen. Beachten Sie, dass derartige Einstellungen nur von Internet Explorer 5 und höher erkannt werden. Für alle anderen sieht der Tabellenrahmen auch weiterhin grau aus.
4. In dem längeren Eingabefeld ganz unten können Sie eine Bilddatei angeben. Das entsprechende Bild wird in der Tabelle als Hintergrundbild abgelegt. Allerdings wird auch diese Funktion nur von wenigen Browsern richtig unterstützt (hauptsächlich Internet-Explorer, Netscape fängt ein Bild in jeder Zelle neu an) – die Verwendung ist daher nur in wenigen Fällen sinnvoll.

Mit den oben aufgeführten Einstellungsmöglichkeiten können Sie also beispielsweise die Ausmaße der gesamten Tabelle pixelgenau bestimmen, indem Sie die Werte in den Eingabefeldern *B* und *H* verändern. Wenn Sie die Einstellungen durch Drag&Drop vornehmen, wird die entsprechende Größe automatisch in den genannten Feldern des Eigenschaften-Inspektors übernommen.

Tabellen erlauben noch eine Vielzahl weiterer Einstellungen. Angenommen, Sie wollen nicht die Hintergrundfarbe aller Zellen verändern, sondern jeder Zelle einen eigenen Wert zuweisen. Klicken Sie dazu in die Zelle, die Sie verändern möchten. Sie können in diese Texte oder Bilder, genau genommen all das einfügen, was auch auf einer Seite ohne Tabellen möglich ist. Selbst eine weitere Tabelle ist denkbar, doch wollen wir erst später auf derartige Möglichkeiten zurückkommen.



Abbildung 7.6: Der Eigenschaften-Inspektor sieht im Zellen-, Zeilen- und Spalten-Modus sehr ähnlich aus.

1. Geben Sie in die von Ihnen gewählte Zelle einen kurzen Text ein, sofern vorher noch keiner vorhanden war. Werfen Sie einen Blick auf den ausgeklappten Eigenschaften-Inspektor. Die obere Hälfte erkennen Sie bestimmt wieder: Dort finden Sie die gleichen Textformatierungsmöglichkeiten, die wir schon zu Beginn des Buches behandelt haben. In der zweiten Hälfte hingegen können Sie die Erscheinungsweise einzelner Zellen an sich oder die Ausrichtung des Textes innerhalb der Zellen bestimmen.
2. Mit den ersten beiden Schaltflächen können Sie Zellen in mehrere Spalten bzw. Reihen unterteilen oder mehrere Spalten bzw. Reihen zu einer Zelle zusammenfügen. Zwar werden derartige Zellen in Funktionstabellen nur selten verwendet, in Layout-Tabellen kommt diese Funktion jedoch fast immer zum Einsatz. Für die Unterteilung einer Zelle genügt es, in die zu teilende Zelle zu klicken und die rechte Schaltfläche zu wählen. Es wird ein Eingabefenster geöffnet, in dem Sie genauer bestimmen, in wie viele Spalten oder Reihen Sie die Zelle unterteilen möchten. Für das Zusammenfügen mehrerer Zellen müssen Sie die entsprechenden Zellen auswählen. Sie erreichen dies, indem Sie entweder die Maus bei gedrückter Maustaste über mehrere Zellen ziehen oder die einzelnen Zellen bei gleichzeitig gedrückter -Taste anklicken. (Beachten Sie, dass die Wahl einzelner Zellen über Eck aufgrund von Beschränkungen seitens HTML nicht möglich ist.) Klicken Sie auf die linke Schaltfläche, um die gewählten Zellen schließlich zu einer zusammenzufügen.
3. In den zwei Popup-Menüs rechts daneben können Sie festlegen, wie Sie den Text in den Zellen ausrichten wollen. Das obere Popup-Menü bestimmt die horizontale Ausrichtung: Rechts, Links und zentriert. Standard, Oben, Mitte, Unten und Basislinie sind die Einstellungen, die das untere Popup-Menü erlaubt.
4. Die Eingabefelder *H* (Höhe) und *B* (Breite) ermöglichen die Größeneinstellung der derzeit aktiven Zelle in Pixelangaben. In größeren Tabellen werden Sie aufgrund einer Änderung der Werte einer Zelle oft allerdings keine Größenänderung der gewählten Zelle feststellen können. Dies liegt an den angrenzenden Zellen, deren Größe ebenfalls Einfluss auf die

anderen Zellen hat. Für die erfolgreiche Größenveränderung müssen Sie daher in allen Zellen einer Zeile bzw. Spalte entsprechende Angaben verändern. Auf eine einfachere Methode derartiger Einstellungen komme ich an anderer Stelle erneut zu sprechen.

5. Markieren Sie das Optionskästchen *Kein Umbruch*, wenn Sie erreichen wollen, dass Ihr Text nicht automatisch am Ende einer Zelle umbricht. Bei markierten Kästchen läuft der Text in einer Zeile weiter und drückt die Begrenzung der Tabelle aus den Fugen. Der Text nimmt auf diese Weise Einfluss auf die Größe der Tabelle.
6. Das Optionskästchen *Kopfzeile* verwandelt die Zelle in eine spezielle Zelle für Überschriften. In diesen wird Text automatisch zentriert und fett dargestellt.
7. Die weiteren Felder ermöglichen es, Einfluss auf den Hintergrund einzelner Zellen und deren Rahmen zu nehmen. Vergleichen Sie dies mit den Einstellungsmöglichkeiten der Tabelle. Die Vorgehensweise ist gleich, das Ergebnis hingegen beschränkt sich auf die aktive Zelle.

Spielen Sie ein wenig mit den möglichen Einstellungen herum – nur so werden Sie alle Möglichkeiten kennen lernen können.

## 7.3 Tabellen automatisch füllen

Sie können bereits bestehende Tabellen anderer Programme mit dem Menübefehl **DATEI > IMPORTIEREN > TABELLENDATEN ...** in eine neue von Dreamweaver erstellte Tabelle importieren. Dazu müssen Sie die Daten der bestehenden Tabelle des anderen Programms zunächst exportieren. Die dabei entstandene Textdatei muss die Daten der Tabelle beispielsweise durch ein Komma oder einen Tabulator deutlich separieren – dies lässt sich beim Exportieren einstellen. (Beispielsweise können Sie Microsoft Excel-Dateien über den Befehl **SPEICHERN UNTER** im Popup-Menü *Tabs separiert* speichern.)



Tabellendaten

Abbildung 7.7:  
Tabellendaten-Icon in der Einfügen-Palette

In Dreamweaver können Sie nebst des oben erwähnten Menübefehles derartige Tabellendaten auch über das **TABELLENDATEN**-Icon in der *Einfügen*-Leiste importieren.

1. In dem Dialogfeld sollen Sie als Erstes die beim Export entstandene Textdatei lokalisieren.



Abbildung 7.8: Tabellendaten einfügen

2. Wählen Sie im Popup-Menü die beim Export verwendete Trennmethode.



Ihre Tabelle wird nicht richtig formatiert, wenn Sie eine falsche Auswahl treffen.

3. Nun, wo Sie die wichtigen Angaben zu der Datei gemacht haben, können Sie noch spezifizieren, wie Sie Ihre Tabelle formatieren wollen. Geben Sie an, wie groß die Tabelle werden soll, ob die erste Reihe besonders formatiert werden soll und ob die Daten von einem sichtbaren Rahmen umgeben sein sollen.
4. Klicken Sie auf OK, damit Dreamweaver die Tabelle erstellt.

## 7.4 Tabelleninhalte formatieren

Stellen Sie sich vor, Sie haben soeben eine lange Liste mit Preisen importiert. Wie können Sie eine entsprechend übersichtliche Tabelle erhalten? Die wohl am häufigsten verwendete Methode steckt in der Verwendung unterschiedlicher Hintergrundfarben der verschiedenen Spalten beziehungsweise Reihen. Üben Sie die Umgangsweise mit Tabellen, indem Sie eine solche frei erfundene Preisliste möglichst in einem externen Programm erstellen und diese in Dreamweaver importieren. Geben Sie in Dreamweaver anschließend jeder Reihe abwechselnd verschiedene Farben. Markieren Sie dazu zunächst die gesamte erste Zeile. Ich habe bereits zwei Möglichkeiten genannt dies zu tun, nun will ich Ihnen eine dritte verraten. Sie können mit einem Klick eine ganze Reihe oder Spalte auswählen, wenn Sie den Mauszeiger auf den linken bzw. oberen Rand einer Reihe bzw. Spalte setzen und dort klicken. Der Mauszeiger

verwandelt sich dort in einen dicken Pfeil. Allen daraufhin aktivierten Zellen können Sie jetzt gleichzeitig dieselbe Hintergrundfarbe zuweisen. Wenn Sie diese Vorgehensweise anschließend für jede weitere Zeile wiederholen, wird Ihre Tabelle sehr schnell um ein Vielfaches übersichtlicher.

Für die Formatierung einer ganzen Tabelle ist der soeben beschriebene Weg aber leider immer noch etwas kompliziert. Glücklicherweise gibt es in Dreamweaver eine Funktion, die uns diese Arbeit vollkommen abnimmt. Dreamweaver bietet uns eine ganze Liste an unterschiedlichen Formatierungen für Tabellen, die wir nicht nur auf unsere Tabellen übertragen können. In der von Dreamweaver angebotenen Auswahl können wir die Farben sogar unseren Wünschen anpassen.

1. Die entsprechende Liste finden Sie unter dem Menüpunkt **BEFEHLE > TABELLE FORMATIEREN**. Dieser Punkt ist nur anwählbar, wenn Sie Ihre Tabelle zuvor ausgewählt haben.
2. Das darauf folgende Fenster bietet eine große Auswahl an Einstellungsmöglichkeiten. Zunächst finden Sie eine große Liste mit unterschiedlich formatierten Beispieltabellen. Wählen Sie einzelne Listenpunkte aus, Sie sehen rechts daneben anhand eines Beispiels, wie die Tabelle bei den aktuellen Einstellungen aussieht.

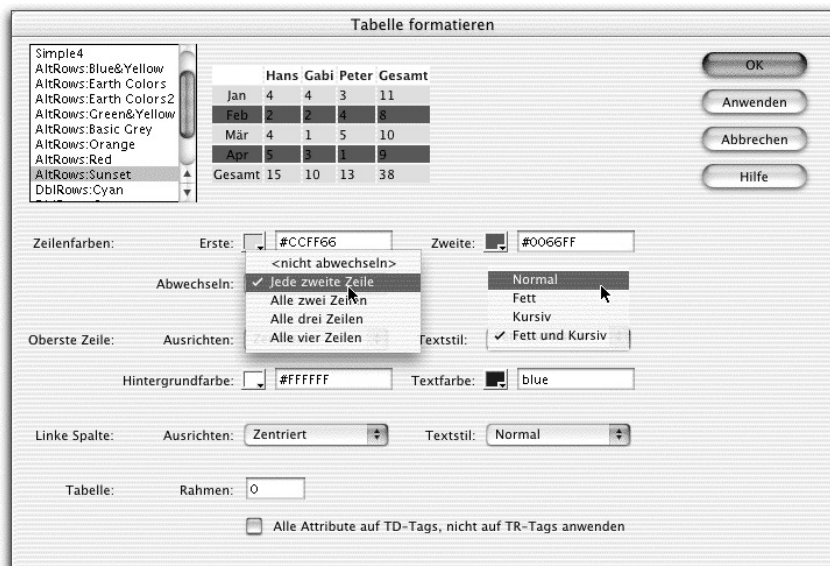


Abbildung 7.9: Tabelle formatieren

3. In den Eingabefeldern und Popup-Menüs können Sie die Voreinstellungen an Ihre persönlichen Wünsche anpassen: Sie können Farben auswählen und angeben, wie oft sich diese Farben abwechseln sollen; Sie können für die oberste Zeile spezielle Angaben für den Hintergrund und die Textfarbe machen und bestimmen, wie diese ausgerichtet werden sollen. Ebenso kann die linke Spalte spezielle Formatierungen erhalten. Probieren Sie an dieser Stelle ein wenig herum, kaputtmachen können Sie nichts! Wenn Ihnen eine Einstellung nicht gefällt, verändern Sie diese einfach erneut oder klicken auf **ABBRECHEN**. Sie werden die zunächst unendlich erscheinenden Möglichkeiten dieses Tools mit Sicherheit schnell kennen lernen. Ihre auf diese Weise vorgenommenen Einstellungen werden mit einem Klick auf **OK** für Ihre Tabelle übernommen und das Fenster geschlossen. Die **ANWENDEN**-Schaltfläche übernimmt die Einstellungen in Ihr Dokument, lässt das *Tabelle Formatieren*-Fenster jedoch noch geöffnet.

## 7.5 Tabellen sortieren

Um die Übersichtlichkeit größerer Tabellen zu erhöhen, bietet Dreamweaver Ihnen ein weiteres Feature. Im Menü können Sie mit **BEFEHLE > TABELLE SORTIEREN** die aktuell ausgewählte Tabelle sortieren. Die Tabelle muss dazu gleichmäßige Zellen haben – darf also keine weiter unterteilten oder zusammengeführten Zellen enthalten. Das Dialogfenster gestattet Ihnen mehrere Kriterien, nach denen die Tabelle sortiert werden kann: alphabetisch oder numerisch & aufsteigend oder absteigend. Auch die zweitrangige Sortierung erlaubt derartige Einstellungen.



Abbildung 7.10: Tabelle sortieren



Wenn Sie Zahlen alphabetisch sortieren, erhalten Sie ein alphanumerisches Ergebnis (also etwa 1, 12, 2, 23, 3). Sortieren Sie die gleichen Zahlen numerisch, erscheinen sie hingegen in folgender Reihenfolge: 1, 2, 3, 12, 23.

Glücklicherweise können Sie mit dem oberen Optionskästchen auswählen, ob die erste Zeile mit sortiert werden soll. Dies ist sehr praktisch, wenn diese eine Art Überschrift enthält, die Sie natürlich immer oben haben wollen.

## 7.6 Layout-Tabelle

In der Einleitung über Tabellen habe ich geschrieben, dass Funktionstabellen heute nur noch selten zum Einsatz kommen. Vielleicht ist das so nicht ganz richtig, vielleicht sollte man eher sagen, dass Funktionstabellen jetzt eine vollkommen andere Funktion erfüllen. Heute erstellen Webdesigner mit Tabellen eine Art Gerüst, in das anschließend die Inhalte eingefügt werden. Der Vorteil? Auf diese Weise lassen sich die Elemente genauestens an gewünschten Plätzen verankern. Mit Layout-Tabellen können Sie auf relativ einfache Weise Webseiten erstellen, die auf allen Plattformen mit den meisten Browser-Varianten und Fenstergrößen gleich aussehen.

Lassen Sie mich die Erstellung von Layout-Tabellen anhand eines Beispieles erklären. Da die Layout-Tabelle ein wichtiges Element unserer Lightshadows-Beispiel-Site wird, werden wir das dabei entstandene Dokument zu einer Vorlage ausbauen und es als ein solches speichern.



Abbildung 7.11: Die Lightshadows-Seite in Dreamweavers Layoutansicht – in dieser sind die zwei Layout-Tabellen anhand der grünen Reiter deutlich zu erkennen.

An einem neuen Design arbeiten viele professionelle Webdesigner aufgrund der Einschränkungen von HTML vorzugsweise zunächst nur mit Grafikprogrammen wie Photoshop oder Fireworks. In derartigen Programmen lassen sich alle Elemente auf den Pixel genau an der gewünschten Stelle platzieren. Erst wenn das finale Design auf diese Weise fertig erstellt wurde, werden die dabei entstandenen großen Bilddateien in kleine Grafiken zerschnitten und jene mit Hilfe einer Layout-Tabelle am richtigen Ort platziert und neu zusammengesetzt. Je nach Design müssen unterschiedlich komplexe Layout-Tabellen erstellt werden. Dabei kommt es auch oft vor, dass eine zweite Tabelle innerhalb einer Zelle einer anderen Tabelle erstellt werden muss. Derartige Tabellen werden verschachtelte Tabellen genannt und sind in der Code-Ansicht äußerst verwirrend. Seien Sie also froh, dass mit Dreamweaver außerhalb des Codes gearbeitet wird. Aber selbst dort kann es sehr schwer sein, Ihr Design mit den bisher besprochenen Tools in eine sinnvoll aufgebaute Tabelle zu übertragen.

Seit Dreamweaver 4 bietet Macromedia eine Methode, die die Erstellung solcher Tabellen stark vereinfachen soll – wenn man sich in das Tool eingearbeitet hat. So können Sie zwischen zwei unterschiedlichen Tabellenansichten,

die jeweils in unterschiedlichen Situationen übersichtlicher sind, hin- und herschalten. Während Sie in der Standardansicht Tabellen weiterhin mit dem TABELLE EINFÜGEN-Icon erstellen können, erlaubt die Layoutansicht eine ganz besondere Form der Tabellenerstellung. Dieses Tool ermöglicht es Ihnen, die nötigen Zellen einer Tabelle zu zeichnen – Dreamweaver erstellt die nötige Tabelle automatisch für Sie.

1. Zwischen der *Standard*-Tabellenansicht und der *Layout*-Tabellenansicht wechseln Sie auf drei Weisen hin und her. Wählen Sie aus dem Menü ANSICHT > TABELLENANSICHT entweder STANDARDANSICHT oder LAYOUTANSICHT aus. Auch in der horizontalen Einfügen-Leiste finden Sie in der Tafel LAYOUT zwei Schaltflächen, um zwischen den beiden Ansichten hin- und herzuwechseln bzw. diese auch stets im unteren Bereich in der vertikalen Einfügen-Leiste. Am schnellsten geht es jedoch mit den Tastaturkürzeln PC:  $\text{Strg} + \text{F6}$ , Mac:  $\text{⌘} + \text{F6}$  für die Layoutansicht und PC:  $\text{⇧} + \text{Strg} + \text{F6}$ , Mac:  $\text{⇧} + \text{⌘} + \text{F6}$  für die Standardansicht.

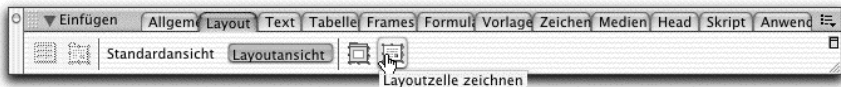


Abbildung 7.12: Die Schaltflächen zum Wechseln zwischen der Standard- und der Layoutansicht sind in der vertikalen Einfügen-Leiste nur im Reiter „Layout“ zu finden.



Abbildung 7.13: Wechseln zwischen Standard- und Layoutansicht in der horizontalen Einfügen-Leiste – hier sind die Schaltflächen zum Umschalten zwischen den Modi immer sichtbar.

2. Wechseln Sie in die Layoutansicht. Es öffnet sich ein Fenster und informiert Sie über die weitere Vorgehensweise. Darin werden Sie dazu aufgefordert, entweder eine Layout-Zelle oder eine Layout-Tabelle zu zeichnen. Wenn Sie sich durch das Informationsfenster gestört fühlen, können Sie ein erneutes Erscheinen verhindern, indem Sie das **DIESE MELDUNG NICHT WIEDER ANZEIGEN**-Kästchen markieren. Klicken Sie auf OK.

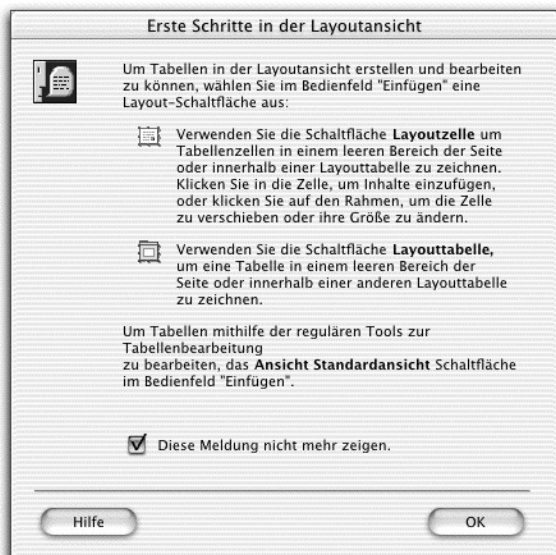


Abbildung 7.14:  
Dieses Fenster soll Ihnen eine kurze Einführung in die Layoutansicht geben. Markieren Sie das Auswahlkästchen, wenn das Fenster nicht wieder angezeigt werden soll.

3. Wir wollen uns zunächst nur mit der Layoutzelle befassen – öffnen Sie also in der Einfügen-Leiste die Layout-Tafel und klicken Sie darin rechts auf das **LAYOUTZELLE ZEICHNEN**-Icon (in Abbildung 7.15: Schritt 1).
4. Klicken Sie an beliebiger Stelle in das Dokumentfenster, um dort eine erste Zelle zu zeichnen. Ziehen Sie das entstandene Rechteck auf die gewünschte Größe (in Abbildung 7.15: Schritt 2) und lassen Sie die Maustaste los. Dreamweaver erstellt gleichzeitig die dazugehörige Tabelle, die immer in der linken oberen Ecke oder direkt am linken Rand unter bereits eingegebenem Text beginnt (in Abbildung 7.15: Schritt 3). In dieser erscheint Ihre soeben erstellte Zelle in Weiß, während die anderen Zellen grau dargestellt werden.

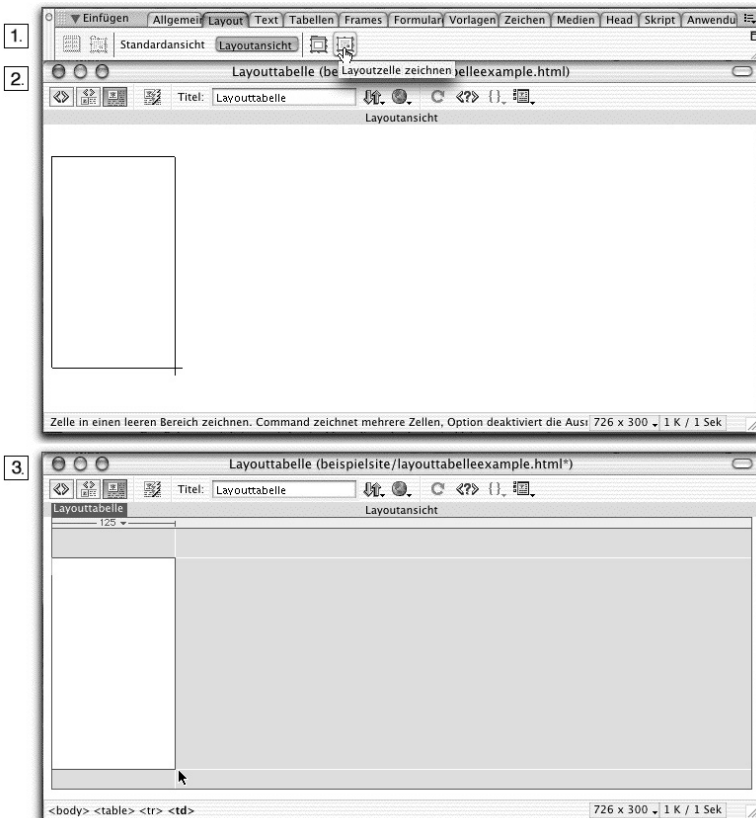


Abbildung 7.15: Zeichnen Sie direkt im Dokument zunächst eine Layoutzelle. Dreamweaver erstellt die Tabellen für Sie automatisch.

5. Die Zelle kann sofort mit Elementen wie Text oder Bildern gefüllt werden, indem Sie diese wie gewohnt eingeben. Falls Sie es wünschen, können Sie die Position der Zelle oder ihre Ausmaße noch nachträglich verändern. Zeigen Sie dazu mit dem Mauszeiger auf den Rand der Zelle, und klicken Sie auf diesen, wenn sich dieser von blau auf rot färbt. Der Rahmen wird jetzt wieder in Blau, diesmal aber mit kleinen Quadraten zum Anfassen dargestellt. Wenn Sie diese per Drag&Drop verschieben, sowie sich der Cursor in den Doppelpfeil verwandelt, verändern Sie die Ausmaße der Zelle (Abbildung 7.16). Genauere Einstellungen sollen Sie auch im Eigenschaften-Inspektor vornehmen. Sie können die gesamte Zelle verschieben, wenn Sie den Rahmen an anderen Stellen als den kleinen Quadraten ebenfalls per Drag&Drop verschieben. Dreamweaver errechnet anschließend selbständig alle weiteren nötigen Zellen der Tabelle.

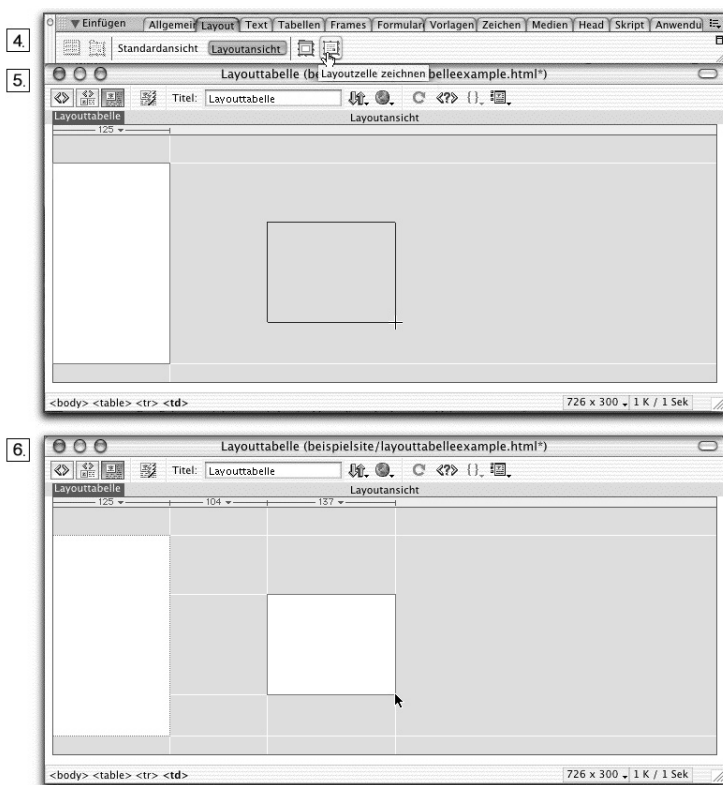


Abbildung 7.16: Zeichnen Sie zusätzliche Zellen, erstellt Dreamweaver alle weiteren für die Erstellung der Tabelle benötigten Zellen.

6. Um der Tabelle weitere Zellen hinzuzufügen, können Sie erneut das ZELLE ZEICHNEN-Icon in der Einfügen-Leiste anklicken oder schon beim Zeichnen der ersten Zelle die **Strg**-Taste (Mac: **⌘**) gedrückt halten (in Abbildung 7.16: Schritt 4). Zeichnen Sie anschließend, wie schon in Punkt 4 beschrieben, eine weitere Zelle (in Abbildung 7.16: Schritt 5). Eventuell werden Sie merken, dass die neue Zelle am Rand einer existierenden Zelle „magnetisch“ angezogen wird. Das so genannte „Snapping“ können Sie mit der **Alt**-Taste deaktivieren. Beachten Sie jedoch, dass Zellen nicht übereinander gelegt werden können.

Wenn Sie mehrere Zellen erstellen und erkennen, wie viele ungenutzte Zellen Dreamweaver erstellt (in Abbildung 7.16: Schritt 6), um Ihre Zellen anzeigen zu können, werden Sie verstehen, wie viel Arbeit Dreamweaver Ihnen abnimmt. Nicht? Dann werfen Sie einmal einen Blick in den Code und erklären mir diesen.

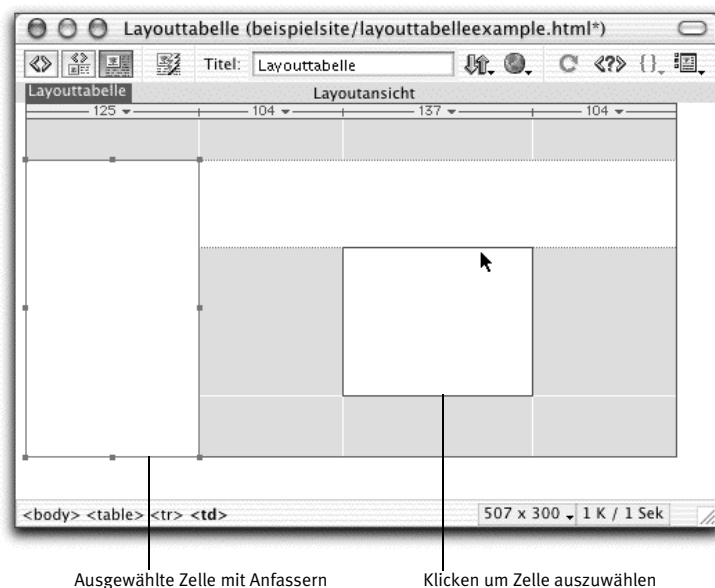


Abbildung 7.17: Unterschiedliche Zellenmarkierungen

Mit dem TABELLE ZEICHNEN-Icon zeichnen Sie zunächst eine einzellige Tabelle, in die Sie anschließend mit dem „Zelle-Zeichnen“-Icon die geplanten Zellen einfügen können. Dies hat den Vorteil, dass Sie sofort Einfluss auf die gesamte Größe der Tabelle nehmen können. Da Sie die automatisch erstellte Tabelle jedoch auch noch nachträglich in der Größe verändern können, erscheint mir die oben ausführlich aufgeführte Variante wesentlich sinnvoller. Sie werden TABELLE ZEICHNEN daher vornehmlich verwenden, um verschachtelte Tabellen zu erstellen. Auf diese werde ich an späterer Stelle erneut zu sprechen kommen.

Früher hat das Errichten korrekt aufgebauter Tabellen besonders viel Zeit in Anspruch genommen, da jeder Zelle die richtige Größe zugewiesen werden musste. Hatte nur eine Zelle einer Reihe oder Spalte eine zu große Breite, veränderte diese alle anderen Zellen in der Breite mit. In äußerst komplexen Tabellen habe ich mitunter schon Stunden damit verbracht, die Verursacher-Zelle zu finden, die meine Tabelle – und dadurch mein ganzes Design – durcheinander gebracht hat. Doch das hat sich wesentlich verbessert. In der Layoutansicht zeigen die grünen Zahlen über der obersten Zelle die Breite der einzelnen Spalten übersichtlich auf einen Blick an. Heute kann ich mir effizientes Arbeiten ohne diese kaum noch vorstellen, denn dadurch lässt es sich jetzt viel rascher arbeiten.

## 7.6.1 Platzhalterbilder

Um Zellen stets auf die richtige Breite zu zwingen, verwenden viele Webdesigner Platzhalterbilder, so genannte *Spacer-Images* (space = engl. Platz). Bei diesen handelt es sich um ein unsichtbares transparentes Bild, das mit einer Höhe von nur einem Pixel, jedoch mit unterschiedlichen Pixelangaben für die Breite in die einzelnen Tabellenzellen gelegt wird. Auf diese Weise entsteht eine Art Balken, der die minimale Breite der einzelnen Spalten bestimmt. Eigentlich sollten derartige Platzhalter für die korrekte Darstellung zwar nicht nötig sein, jedoch hat es sich als durchaus angemessen erwiesen, diese dennoch zu verwenden, da manche Browser sonst immer wieder Fehler in der Tabellendarstellung machen.

Dreamweaver erlaubt es, Platzhalterbilder unkompliziert und quasi automatisch in die Tabellen einzubauen. Beachten Sie dafür den über der obersten Zelle rechts neben den grünen Zahlen befindlichen Pfeil. Klicken Sie auf diesen, um ein Popup-Menü zu öffnen, in dem Sie neben Platzhalterbildern weitere für die Gestaltung der Layout-Tabelle wichtige Einstellungen vornehmen können. Zunächst wollen wir jedoch nur die Platzhalterbilder behandeln:

1. Sie können jeder Spalte ein Platzhalterbild hinzufügen, indem Sie über der obersten Zelle einer Spalte auf den eben genannten kleinen Pfeil klicken und aus dem erscheinenden Popup-Menü die zweite Option auswählen.

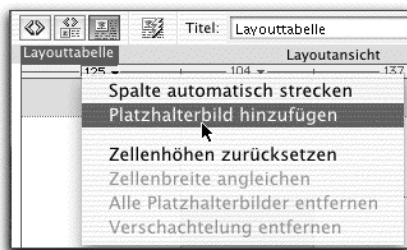


Abbildung 7.18:  
Fügen Sie einer Tabellenspalte via Popup-Menü ein Platzhalterbild hinzu.

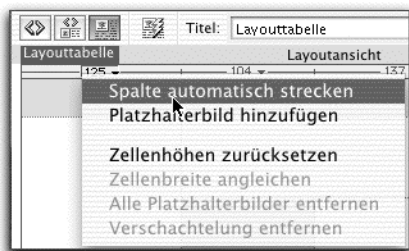
2. Wenn Dreamweaver in der aktuellen Site noch kein Platzhalterbild zugewiesen wurde, fragt das Programm per Dialogfenster nach, ob Sie ein neues Platzhalterbild erstellen wollen oder ob Sie ein von Dreamweaver erstelltes leeres Bild als Platzhalterbild zuweisen möchten. Da Sie vermutlich noch kein leeres transparentes Bild besitzen, sollten Sie die erste Option markieren und anschließend auf OK klicken.
3. Geben Sie in Ihrer Verzeichnisstruktur den Ort an, an dem Sie das von Dreamweaver generierte Platzhalterbild sichern möchten.

4. Diese Angaben müssen Sie bei jeder Site nur einmal machen, denn Dreamweaver verwendet anschließend bei jedem Platzhalterbild dieser Site die zuvor angegebene Datei.
5. In der Layoutansicht kennzeichnet eine Doppellinie rechts und links neben dem Popup-Menü der Zelle, ob ein Platzhalterbild verwendet wurde. Sollen Platzhalterbilder wieder gelöscht werden, können Sie dies per Befehl im Popup-Menü sowohl einzeln in der gewählten Spalte als auch in der gesamten Tabelle veranlassen.

## 7.6.2 Spalte automatisch strecken

Es gibt zwei verschiedene Arten einer Zelle in der Layoutansicht eine bestimmte Breite zuzuweisen: Sie können einer Zelle eine festgeschriebene Breite geben oder eine **SPALTE AUTOMATISCH STRECKEN**. Wenn Sie für eine Spalte **SPALTE AUTOMATISCH STRECKEN** auswählen, ist die Breite solcher Zellen von der Browserfenstergröße des Besuchers abhängig. Standardmäßig wird jeder Zelle in Dreamweaver zwar eine feste Größe zugewiesen, für einige Designs ist es jedoch nötig, dass manche Zellen auch automatisch gestreckt werden. Dreamweaver versieht die anderen Spalten dabei automatisch mit Platzhalterbildern.

Angenommen, Sie haben eine Tabelle mit zwei Spalten erstellt. Die linke Spalte soll ein Menü in einer fest eingestellten Breite enthalten, während die zweite Spalte mit Neuigkeiten gefüllt sein soll. Ihre Seite soll immer das ganze Browserfenster ausfüllen, jedoch soll die Menüspalte immer die gleiche Größe beibehalten – egal, wie groß das Browserfenster aufgezogen wird. Für ein derartiges Design müssen Sie der ersten Spalte eine fest eingestellte Breite vorgeben. Die zweite Spalte hingegen müssen Sie auf **AUTOMATISCH STRECKEN** einstellen. Sie wächst so immer mit dem Browserfenster mit.



**Abbildung 7.19:**  
Stellen Sie eine Spalte auf „automatisch strecken“ und sie belegt stets den übrigen Platz im Browserfenster – unabhängig davon, wie groß es gezogen wird.

1. Neben den grünen Zahlen ganz oben in der Spalte können Sie einen kleinen Pfeil erkennen. Wenn Sie auf diesen klicken, öffnet sich ein Popup-Menü.
2. Wählen Sie den ersten Punkt dieses Menüs aus, um die darunter liegende SPALTE AUTOMATISCH ZU STRECKEN. Bei zugeklapptem Menü können Sie diese Einstellung an einer gezackten Linie erkennen, die an Stelle der Zahl erscheint. Auch im Eigenschaften-Inspektor können Sie derartige Einstellungen vornehmen, allerdings sind diese darin etwas unübersichtlicher. Ich rate Ihnen daher den Weg über das Popup-Menü zu gehen. Beachten Sie, dass immer alle Zellen nur in einer Spalte automatisch gestreckt werden können.
3. Ein erneutes Aufrufen des Menüs zeigt, dass sich der Befehl SPALTE AUTOMATISCH STRECKEN ZU BREITE DER SPALTE FESTLEGEN verändert hat. Wählen Sie diesen Menüpunkt aus, wenn Sie der Spalte im Eigenschaften-Inspektor wieder fixierte Werte zuweisen möchten.







ZELLENHÖHEN ZURÜCKSETZEN, ein weiterer Punkt des Popup-Menüs, erlaubt es Ihnen ferner, die eingetragenen Höhen der gesamten Tabelle zu löschen. Die Höhen einzelner Reihen sind nun von der Spalte mit dem längsten Inhalt (Texte und Bilder) abhängig.

Zwar können Zellen mit Platzhalterbildern nicht kleiner, leider aber größer werden als gewollt, da derartige Platzhalter nur eine Mindestgröße garantieren können. Verursacher für zu große Zellen können ein zu langes Wort oder Bilder sein, deren Breite größer ist als die der Zelle. Da sich Zellen nicht überlappen können, müssen die Zellen mitwachsen, damit das Bild trotzdem in die Tabelle passt.

**TIPP**

Legen Sie ein Bild in den Zell-Hintergrund. Zu große Bilder im Zellhintergrund drücken Zellen nicht größer, sondern werden nur soweit möglich angezeigt. Auch die im Eigenschaften-Inspektor mögliche Einstellung *Kein Umbruch (nowrap)*, die automatisches Umbrechen verhindert, kann zu breite Zellen verursachen.

Derartig vergrößerte Zellen zeigt Dreamweaver mit Hilfe von weiteren Werten in runden Klammern neben den eigentlich gewünschten Zahlen an. Sie können diese in den Klammern befindlichen Werte als Standardwerte übernehmen, indem Sie aus dem Popup-Menü ZELLENBREITE ANPASSEN auswählen oder auf das zugehörige Icon im Eigenschaften-Inspektor klicken.

Wenn Sie mit der Erstellung der Layout-Tabelle fertig sind, sollten Sie wieder in die Standardansicht zurückkehren. Klicken Sie dazu in der horizontalen Einfügen-Leiste in der Layout-Tafel auf die linke Schaltfläche oder benutzen Sie das Tastaturkürzel PC:  +  + , Mac:  +  + . Das Aussehen der Tabelle ändert sich dabei von den grünen Umrandungen zu dem gewohnten Bild, in dem Sie die Zellen leichter mit dem gewünschten Inhalt füllen können.

Jetzt habe ich Ihnen die Erstellung einer Layout-Tabelle in der Theorie erklärt. Lassen Sie uns dieses Wissen in der Praxis anwenden, indem wir eine Layout-Tabelle für unser Lightshadows-Beispiel erstellen.

1. Öffnen Sie dazu am besten ein neues HTML-Dokument und wechseln Sie in die Layoutansicht.
2. Zeichnen Sie nun nach Abbildung 7.16 zunächst die großen gewünschten Zellen. Das Zeichnen der Zellen bedarf etwas Übung und Einarbeitungszeit.
3. Geschafft? Herzlichen Glückwunsch, Sie können nun mit Punkt 8 fortfahren. Für Fortgeschrittene und diejenigen, die sich schon jetzt mehr zutrauen, habe ich zusätzlich auch noch einige sehr kleine, dünne Zellen erstellt, die mit einer dunkelgrauen Hintergrundfarbe als Design-Element ein paar Akzente setzen sollen.
4. Um diese weiteren kleinen Zellen zeichnen zu können, müssen Sie zunächst die größeren bereits gezeichneten Zellen etwas verkleinern.
5. Ergänzen Sie Ihr Layout dann um alle gewünschten kleinen Zellen. Dabei werden Sie feststellen, dass Ihre waagerechten Zellen eine Mindesthöhe von 18 Pixeln nicht unterschreiten wollen. Hier müssen wir ein wenig tricksen: Klicken Sie in eine derartige Zelle und fügen Sie ein Platzhalter-Bild von einem mal einem Pixel Größe ein. Markieren Sie die Zelle, so dass der Eigenschaften-Inspektor die Einstellungen für die markierte Layoutzelle anzeigt. Darin erlaubt jetzt das Feld Höhe auch die Eingabe kleinerer Werte, da das Platzhalterbild das 18 Pixel große, von Dreamweaver automatisch in leere Zellen gesetzte Non-Breaking-Space ersetzt hat.
6. Wählen Sie im Eigenschaften-Inspektor eine Hintergrund-Farbe für die immer noch markierte Zelle.
7. Wiederholen Sie schließlich die Schritte 4–6 für alle gewünschten weiteren kleinen Zellen.

8. Fügen Sie nun die in Kapitel 4.4.1 angesprochene Navigation in die entsprechende Zelle der Layout-Tabelle mit ein. Nehmen Sie sich für die Planung der Navigation in jedem Falle jedoch genügend Zeit.

Um sich beim Erstellen eigener Layout-Tabellen nicht zu sehr zu verzetteln, ist es oft ratsam, den geplanten Aufbau zunächst auf einem Stück Papier aufzuzeichnen. Erst dann sollten Sie ein neues Dokument erstellen, in die Layoutansicht wechseln und damit beginnen, die nötigen Tabellenzellen nach Abbildung 7.4 zu zeichnen.

## 7.7 Hinweise zu Tabellen

Herzlichen Glückwunsch! Sie haben mit dem Kapitel über Tabellen eine der mächtigsten Funktionen von HTML kennen gelernt, die Sie von jetzt an sicherlich sehr oft verwenden werden. Wenn wir uns einige der erfolgreichsten Seiten im Internet ansehen, werden wir feststellen, dass fast alle mit Hilfe von Tabellen erstellt wurden. Mit ein wenig Übung werden auch Sie in der Lage sein, derartige Seiten zu erstellen.

**TIPP**

Sie können auch fremde Seiten in Dreamweaver laden und anhand derer oft etwas dazulernen. Im Internet Explorer können Sie Seiten aus dem Netz lokal speichern und dabei sogar deren Bilder mit sichern. In Dreamweaver können Sie diese Datei über den Menübefehl **DATEI > ÖFFNEN...** einsehen.

### 7.7.1 Verschachtelte Tabellen

Manchmal ist es sinnvoll, eine Tabelle innerhalb einer anderen Tabelle – verschachtelte Tabellen – zu erstellen. Praktisch ist dies zum Beispiel um eine Tabelle in einem Browserfenster zu zentrieren!

1. Erstellen Sie eine Tabelle, die aus nur einer einzelnen Zelle besteht. Setzen Sie die Höhe und Breite für diese auf 100%.
2. Klicken Sie in die Zelle und stellen Sie über die Popup-Menüs *Horiz* und *Vert* im Eigenschaften-Inspektor die Ausrichtung des Zellinhaltes ein (Horizontal = Zentrieren; Vertikal = Mitte).
3. Fügen Sie nun in dieser Zelle eine weitere, die eigentliche Tabelle ein.
4. In der Browservorschau können Sie jetzt überprüfen, dass die eigentliche Tabelle immer zentriert dargestellt wird – unabhängig davon, wie groß Sie das Browserfenster aufziehen.

## 7.7.2 Nachteile von Tabellen

Leider haben Tabellen jedoch auch ein paar kleinere Nachteile, die ich Ihnen an dieser Stelle nicht vorenthalten will:

- ▶ Webbrowser stellen die Tabellen erst dar, wenn sie alle in den Zellen enthaltenen Komponenten geladen haben. Tabellen müssen also samt Inhalt vollständig geladen werden, bevor sie angezeigt werden. Für diejenigen, die Ihre Site mit einem langsamen Modem besuchen, kann dies mitunter minutenlanges Warten bedeuten, wenn Ihre Seiten aus langen Tabellen aufgebaut sind. Versuchen Sie daher insbesondere, Tabellen mit vielen speicherintensiven Bildern sparsam zu verwenden. In einigen Fällen lassen sich Tabellen an gewissen Stellen in zwei Tabellen unterteilen, so dass eine Tabelle schon angezeigt werden kann, während die andere noch lädt.
- ▶ Die Verwendung von Tabellen ist nicht immer sinnvoll, wenn Sie auf gute Platzierungen in Suchmaschinen angewiesen sind. Suchmaschinen gehen den HTML-Code bei der Erfassung von Internetseiten von oben bis unten durch und versuchen, den Inhalt zu erfassen. Bei vielen Suchmaschinen sollte das Thema der Site sehr weit oben im Code erscheinen, um eine gute Platzierung zu ermöglichen. Tabellen werden im Code jedoch Spalte für Spalte geschrieben, wodurch der eigentliche Inhalt einer Seite teilweise erst sehr spät im Code erscheint, sollte er beispielsweise in der Tabelle in der dritten Spalte stehen. Dies kann schlechtere Platzierungen in einigen Suchmaschinen zur Folge haben.



# 8

## Als Vorlage speichern

### KAPITEL

Vorlagen (*Templates*) sind immer dann sinnvoll, wenn in dem Erstellungsprozess einer gesamten Website ständig die gleichen Arbeitsschritte ausgeführt werden müssen – und dies ist fast immer der Fall, schließlich sollen die Dokumente einer Site ein einheitliches Aussehen erhalten. Durch die Verwendung von Vorlagen können Sie also einige Arbeitsschritte einsparen: Sie erstellen ein Dokument so weit, dass bereits die auf sämtlichen Seiten einer Site gleich bleibenden Elemente enthalten sind, und sichern dieses als Vorlage. Alle weiteren Seiten können Sie später von einer Kopie der Vorlage weiterentwickeln.

Vorlagen haben aber noch einen weiteren entscheidenden Vorteil: Sie können auch, nachdem Sie Dokumente von der Vorlage angefertigt haben, noch das Design der Vorlage ändern. Dreamweaver übernimmt dann alle Änderungen auch in den bereits erstellten Dokumenten. Sie behalten auf diese Weise stets ein einheitliches Design und können auch in letzter Minute noch kleine Änderungen an dem Layout vornehmen.

Wir haben im vorangegangenen Kapitel eine Layout-Tabelle erstellt. Diese soll (mit Ausnahme der Begrüßungsseite) auf allen Seiten der Lightshadows-Site als Gerüst dienen. Aus diesem Grund werden wir das im vorangegangenen Kapitel erstellte Dokument zu einer Vorlage ausbauen:

Wechseln Sie in die Standardansicht und setzen Sie alle in dieser Site wiederkehrenden Elemente in die bereits erstellte Layout-Tabelle ein. Dies sind meist Logo, Titel und Texte wie Copyright-Hinweise samt E-Mail-Adresse. Vergessen Sie nicht, die wiederkehrenden Seiteneigenschaften an Ihre Bedürfnisse anzupassen: Die Hintergrundfarbe auf beispielsweise Blau stellen etc. Auch die Navigation ist ein wiederkehrendes Element, dass es gilt, nun mit in die Vorlage einzubauen. Dabei gibt es jedoch ein Problem: Die verschiedenen Seiten, auf die die Navigation den Besucher weiterleiten soll, wurden noch

nicht erstellt, so dass wir die jeweiligen Links noch nicht setzen können. Für dieses Problem gibt es nur zwei Lösungsmöglichkeiten, die beide nicht ideal sind:

- ▶ Entweder Sie planen bereits jetzt, wie die später zu erstellenden Dateien benannt werden sollen, und geben die Namen schon jetzt in die Verweisfelder der Navigation ein,
- ▶ oder Sie lassen die Felder in der Navigation noch frei und füllen diese erst, nachdem sämtliche Dateien erstellt wurden, aus. Dieser Weg hat den Vorteil, dass Sie die Dateien mit Hilfe des Fadenkreuzes schnell aus dem Sitefenster wählen können bzw. mit einem Klick auf das Ordnersymbol aus der Verzeichnisstruktur auswählen können und dadurch Tippfehler vermeiden.

Wenn Ihre Seite schließlich einen Zustand erreicht hat, von dem Sie glauben, jede individuelle Seite Ihrer Site am einfachsten weiterentwickeln zu können, sollten Sie diese als Vorlage speichern.



Ein Beispiel hierzu finden Sie auf der CD unter dem Code  
EXAMPLE 8.

1. Wählen Sie im Menü DATEI > ALS VORLAGE SPEICHERN... aus



Abbildung 8.1: Das „Als Vorlage speichern“-Fenster

2. Es erscheint ein Fenster, in dem Sie angeben sollen, für welche Site Sie diese Vorlage speichern möchten. Ein Popup-Menü zeigt alle kürzlich mit Dreamweaver erstellten Sites – wählen Sie in diesem unsere Beispiel-Site, sollte sie nicht schon automatisch ausgewählt sein.

3. Das größere Fenster darunter zeigt Ihnen eine Liste mit allen für diese Site bereits existierenden Vorlagen an (bisher also keine), in die die neue Seite mit aufgenommen wird, wenn Sie ...
4. ... den gewünschten Namen für das Dokument in das untere Eingabefeld eintragen. Dreamweaver speichert dieses Dokument im Ordner `TEMPLATES` (engl. für Vorlagen) in dem speziellen Vorlagenformat „DWT“ (*DreamWeaver Template*).



Vorlagen aus Dreamweaver 4 können problemlos in Dreamweaver MX importiert werden und diesen auch die neuen Arten von Bereichen (siehe folgende Seiten) hinzugefügt werden. Beachten Sie jedoch, dass Vorlagen, die in Dreamweaver MX erstellt und gespeichert werden, nicht mehr mit den Vorgängerversionen bearbeitet werden können!

## 8.1 Bereiche

Dreamweaver erlaubt es Ihnen, in einer Vorlage bestimmte Bereiche unterschiedlich zu markieren und dadurch beispielsweise Ausschnitte für Veränderungen freizuschalten bzw. andere zu sperren. Die wichtigste und einfachste Funktion übernimmt der bearbeitbare Bereich. Im Anschluss an diesen erkläre ich auch die neuen wiederholenden und optionalen Bereiche sowie das bearbeitbare Tag-Attribut, deren Anwendung etwas schwieriger ist, weshalb ich sie nicht in unserem Lightshadows-Beispiel verwende. Wenn Sie lieber schnell an unserem Beispiel weiterarbeiten möchten, können Sie diese Bereiche also auch zunächst einmal überspringen.

### 8.1.1 Bearbeitbare Bereiche

In einem von einer Vorlage erstellten Dokument sind zunächst alle Bereiche für Veränderungen gesperrt. Um bestimmte Bereiche dennoch verändern zu können, müssen Sie bereits in der Vorlage alle bearbeitbaren Bereiche definieren. Damit Vorlagen von Nutzen sind, sollten diese mindestens einen bearbeitbaren Bereich enthalten. Darauf weist Dreamweaver Sie per Informationsfenster automatisch hin, wenn Sie die soeben erstellte Vorlage ohne bearbeitbare Bereiche zu schließen versuchen. Holen Sie derartige Angaben auf folgende Weise nach:

1. Geben Sie Dummy-Text und/oder Dummy-Bilder an die Stellen der Vorlage ein, an der Sie später Elemente verändern wollen. Professionelle Webdesigner verwenden in Vorlagen gerne auch einen lateinischen Text, da sich dieser natürlich beispielsweise bei Umbrüchen ähnlich verhält

wie der Text, durch den dieser später ersetzt wird. So bekommt man auch in der Vorlage schon einen realistischen Eindruck vom Aussehen der finalen Seiten.



Abbildung 8.2: Reihenfolge, in der bearbeitbare Bereiche festgelegt werden

2. Die eingegebenen Text- und Bildpassagen sind nur als Platzhalter gedacht und sollen jetzt als solche gekennzeichnet werden. Markieren Sie zunächst eines der soeben eingegebenen Elemente (Abbildung 8.2: Schritt 1) oder klicken Sie mit der Maus an eine Stelle im Dokument, an der weitere Eingaben erfolgen sollen.
3. Mit dem Tastaturkürzel PC: **Alt + Strg + V**, Mac: **Alt + ⌘ + V** rufen Sie den Befehl **NEUER BEARBEITBARER BEREICH** auf, den Sie auch im Menü unter **EINFÜGEN > VORLAGENOBJEKTE > BEARBEITBARER BEREICH** oder mit einem Klick auf die rechte Maustaste (Mac: **Ctrl + Mausklick**) im Kontextmenü unter **VORLAGEN** finden können. In Abbildung 8.2 (Schritt 2) habe ich den Weg über die Einfügen-Leiste, in der die Tafel **VORLAGEN** angezeigt wird, gewählt.

4. In einem sich öffnenden Fenster werden Sie dazu aufgefordert, der neuen Region einen Namen zu geben (Abbildung 8.2: Schritt 3). Mit OK bestätigen Sie die Eingabe.
5. Die mit der Maus getroffene Auswahl wird jetzt von einer türkisen Linie umgeben. Ein Reiter mit dem soeben eingegebenen Namen betitelt den bearbeitbaren Bereich.
6. Wiederholen Sie diesen Vorgang für alle weiteren Bereiche der Vorlage, in denen Sie später Veränderungen vornehmen wollen.
7. Vergessen Sie nicht die Vorlage erneut zu sichern, bevor Sie sie schließen, da sonst alle bearbeitbaren Bereiche verloren gehen.

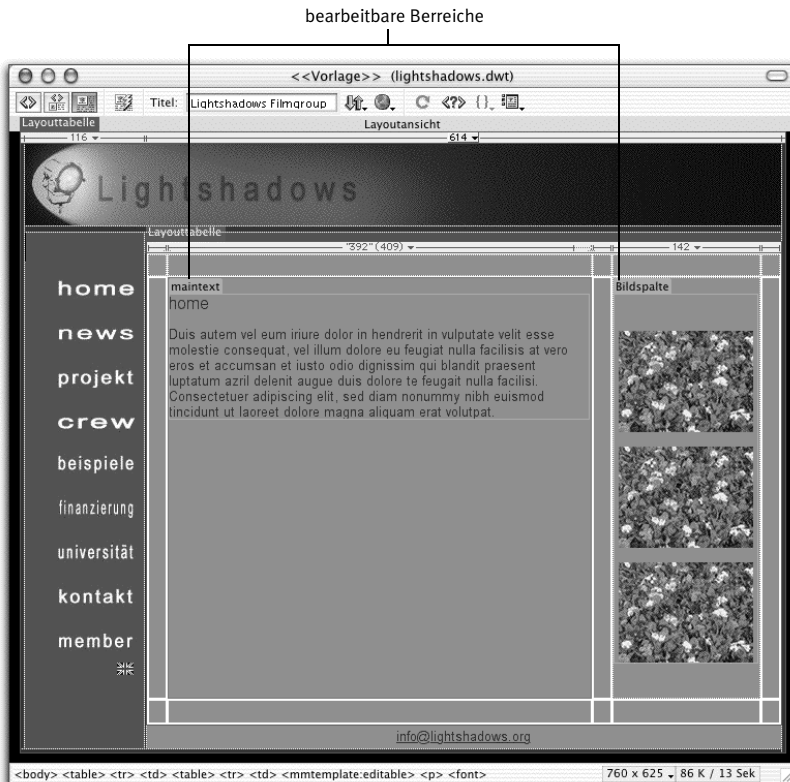


Abbildung 8.3: Alle bearbeitbaren Bereiche sind festgelegt und werden mit Reitern gekennzeichnet.

## 8.1.2 Wiederholende Bereiche

**Wiederholender Bereich***Abbildung 8.4:**Wiederholender Bereich-Icon*

Die Möglichkeiten der Vorlagen wurden in Dreamweaver MX um einige nützliche – aber teils nicht ganz einfach anzuwendende – Funktionen erweitert. Obgleich die neuen wiederholenden Bereiche in unserem Beispiel momentan keine Verwendung finden, möchte ich sie bereits an dieser Stelle nennen. Wiederholende Bereiche werden in Vorlagen verwandt, wenn bestimmte Bereiche innerhalb einer Seite mehrmals wiederholt werden sollen. Sie könnten so eine Vorlage designen, von der später mehrere Seiten mit unterschiedlich langen Tabellen, beispielsweise Preis- oder Adresslisten, erstellt werden sollen. Dafür erstellen Sie in Ihrer Vorlage über den Menübefehl **EINFÜGEN > VORLAGENOBJEKTE > WIEDERHOLENDER BEREICH** einen ebensolchen Bereich und geben in diesen eine Zeile der gewünschten Liste ein. Um die Bereiche später auch bearbeiten zu können, fügen Sie in diesen wiederum einen bearbeitbaren Bereich ein und speichern die Vorlage wie gewohnt.

Wird von dieser Vorlage später ein Dokument erstellt, können Sie den wiederholenden Bereich über die kleinen Icons am Reiter beliebig oft in das Dokument einsetzen und diese ebenfalls mittels der Icons sortieren. Auch im Menü **MODIFIZIEREN > VORLAGEN > WIEDERHOLTE EINTRÄGE** finden Sie entsprechende Optionen.

## 8.1.3 Optionale Bereiche

**Optionaler Bereich***Abbildung 8.5:**Optionaler Bereich-Icon*

Mit den optionalen Bereichen können Sie Abschnitte erstellen, die abhängig von bestimmten Bedingungen (die Sie selbst festlegen können), in einem von einer Vorlage erstellten Dokument ein- oder ausgeblendet werden. Es wird zwischen den optionalen und den bearbeitbaren optionalen Bereichen unterschieden, die über die Icons **OPTIONALER BEREICH** und **BEARBEITBARER OPTIONALER BEREICH** in der Tafel **VORLAGEN** der *Einfügen-Leiste* in eine Vorlage integriert werden. In dem erscheinenden Dialogfenster geben Sie im Reiter **GRUNDEINSTELLUNGEN** einen Namen für den optionalen bzw. bearbeitbaren optionalen Bereich ein. Das darunter befindliche Kontrollkästchen bestimmt,

ob der Bereich grundsätzlich erst einmal angezeigt werden soll. In der Reiter-Tafel ERWEITERT können Sie für mehrere optionale Bereiche Vorlagenparameter erstellen und bedingte Anweisungen für die Vorlagenbereiche definieren. Dies können einfache true/false-Operationen oder komplexere bedingte Anweisungen sein. Sie sehen, diese Vorlagenausdrücke können auf unterschiedliche Weise geschrieben werden, verlangen jedoch einige Programmiergrundkenntnisse. Die Online-Hilfe von Dreamweaver beinhaltet einige interessante Beispiele, auf die ich Sie bei Interesse an dieser Stelle verweisen möchte. Wird ein Dokument von einer Vorlage mit optionalen Bereichen erstellt, werden die Einstellungen der Vorlage übernommen, können aber über ein im Menü MODIFIZIEREN > VORLAGENEIGENSCHAFTEN befindliches Dialogfeld dem aktuellen Dokument angepasst werden.

## 8.1.4 Bearbeitbares Tag-Attribut

Ähnlich wie der optionale Bereich funktioniert das bearbeitbare Tag-Attribut. Mit dieser Funktion können Sie für Seitenelemente mehrere bearbeitbare Attribute definieren. Beim Erstellen eines Dokuments von der Vorlage können Sie beispielsweise nur die Source eines Bildes nachträglich verändern. So ist weiterhin sichergestellt, dass auch in dem von der Vorlage erstellten Dokument ein Bild in der entsprechenden Größe enthalten ist – jedoch kann dieses nachträglich gewählt werden. Dies ist zum Beispiel auch für Navigationen interessant, in denen das Navigationselement der aktuellen Seite besonders hervorgehoben werden soll.

1. Markieren Sie in Ihrer Vorlage ein Navigationselement, im Lightshadows-Beispiel probierhalber das „News“-Bild.
2. Wählen Sie im Menü MODIFIZIEREN > VORLAGEN > ATTRIBUT EDITIERBAR MACHEN... aus

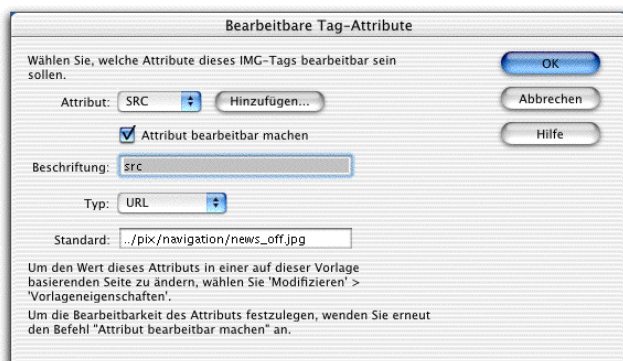


Abbildung 8.6:  
Das Fenster  
„Bearbeitbare  
Tag-Attribute“.

3. Es öffnet sich ein Dialogfenster, in dem Sie angeben können, welche Attribute für dieses Element editierbar sein sollen. Die bereits im gewählten Element verwendeten Attribute werden im Popup-Menü aufgelistet, weitere können über die Schaltfläche **HINZUFÜGEN** nachträglich ergänzt werden.
4. Das darunter befindliche Popup-Menü verlangt die Angabe des Wertes des Attributes. In unserem Beispiel wählen Sie URL aus, da das Bild durch diese definiert wird.
5. Schließlich können Sie darunter noch den Standardwert angeben, der automatisch verwendet werden soll, wenn Sie im Dokument keine besonderen Einstellungen machen.
6. Wollen Sie für das gewählte Element noch weitere Attribute verändern können, müssen Sie die Schritte 3–5 wiederholen.
7. Klicken Sie schließlich auf OK.

Jetzt können Sie die Attribute auf einer von der Vorlage erstellten Seite (siehe weiter unten) mittels des Menübefehls **MODIFIZIEREN > VORLAGENEIGENSCHAFTEN** an die jeweilige Situation der einzelnen Seiten anpassen.

## 8.2 Neu von Vorlage

Nun ist es soweit, Sie können beim Erstellen der Seiten in Serie gehen. Jetzt wollen wir endlich alle Seiten für die zu Anfang des Buches geplanten Bereiche erstellen und sie anschließend mit Inhalt füllen. Die ersten beiden Dokumente, die wir dafür erstellen werden, sind die Seiten, die geladen werden, nachdem der Besucher seine gewünschte Sprache ausgewählt hat. Beginnen wir mit der deutschsprachigen Variante, da wir in unserer Vorlage bereits eine deutschsprachige Navigation verwenden.

1. Wählen Sie im Menü **DATEI > NEU** aus ...
2. ... und beachten Sie in dem bereits bekannten sich öffnenden Fenster oben die beiden Reiter. Klicken Sie diesmal auf den **VORLAGEN**-Reiter um die Tafel für die weiteren Einstellungen anzeigen zu lassen.
3. Durch die Auswahl der Site, an der Sie gerade arbeiten, zeigt Dreamweaver in der zweiten Spalte alle für diese Site erstellten Vorlagen übersichtlich an. Markieren Sie in dieser Liste die gewünschte Vorlage – rechts können Sie in der Vorschau noch einmal überprüfen, ob Sie auch wirklich die gewünschte Vorlage ausgewählt haben.



Abbildung 8.7: Neu von Vorlage wird jetzt über einen Reiter im Fenster DATEI > NEU gewählt.

4. In den Standardeinstellungen werden bei Veränderungen außerhalb der bearbeitbaren Bereiche alle von der Vorlage erstellten Dateien mit aktualisiert. Dies garantiert, dass alle Seiten ein durchgehend einheitliches Design behalten. Mit Hilfe des Auswahlkästchens rechts unten können Sie jedoch festlegen, dass diese Datei bei Veränderungen der Vorlage nicht mit aktualisiert werden soll. Nur in einigen wenigen Fällen kann diese Einstellung sinnvoll sein. Wenn Sie sich nicht hundertprozentig sicher sind, dass Sie ein gewünschtes Ergebnis erhalten, wenn Sie das Auswahlkästchen deaktivieren, möchte ich Ihnen von der Deaktivierung abraten – Sie riskieren ein uneinheitliches Seitenlayout.
5. Vergessen Sie nicht, dass Sie in dem Dokument, welches Sie mit einem Klick auf ERSTELLEN öffnen, außerhalb der bearbeitbaren Bereiche so ohne weiteres keine Veränderungen vornehmen können.
6. Speichern Sie die Datei schließlich unter einem gewünschten Namen.

Geben Sie der ersten für das Lightshadows-Site-Beispiel von einer Vorlage erstellten deutschsprachigen Seite den Namen INDEX.HTML und speichern Sie die Seite in dem Ordner DE, den Sie in dem gleichen Verzeichnis wie die Begrüßungsseite errichten.

Erstellen Sie danach alle weiteren deutschsprachigen Seiten der Lightshadows-Site und speichern Sie diese ebenfalls im DE-Ordner unter sinnvollen Namen.

## 8.2.1 Von Vorlage lösen

Wenn Sie mit Vorlagen arbeiten, wird es immer mal wieder vorkommen, dass Sie auf einer vereinzelt Seite auch außerhalb der bearbeitbaren Bereiche etwas verändern möchten. Dreamweaver lässt dies natürlich nicht so ohne weiteres zu. Es gibt dafür jedoch eine Funktion, die derartige Vorgänge dennoch erlaubt: Wählen Sie im Menü **MODIFIZIEREN > VORLAGEN > VON VORLAGE LÖSEN** aus. Die Datei wird von der Vorlage gelöst, das heißt Sie können sie auch an anderen Stellen als den bearbeitbaren Bereichen bearbeiten.



Diese Vorgehensweise hat jedoch einen großen Nachteil: Wenn Sie später einmal die Vorlage ändern und hoffen, dass alle Dateien mit aktualisiert werden, dann muss ich Sie jetzt enttäuschen: Die von der Vorlage gelöste Datei wird nicht mit aktualisiert und sollte gegebenenfalls von Hand aktualisiert werden!



Wenn Sie das Gefühl haben, zu viele Seiten von der Vorlage lösen zu müssen, sollten Sie noch einmal überlegen, ob Sie nicht doch mehrere bearbeitbare Bereiche einrichten können. Beachten Sie dazu evtl. auch noch einmal die Funktion **Attribut editierbar machen** (siehe Abschnitt 8.1.4).

## 8.2.2 Ohne Markup exportieren

Um die editierbaren Bereiche definieren zu können, schreibt Dreamweaver spezielle, im Browser normalerweise unsichtbare Tags in den Code. Diese Tags können auch in den von Vorlagen erstellten Dokumenten noch gesehen werden, wenn man sich in einem Browser die Source der entsprechenden Datei ansieht (im Internet Explorer beispielsweise über die Tastenkombination PC: **[Strg] + [E]**, Mac: **[⌘] + [E]**). Wenn Sie derartige Informationen innerhalb der gesamten Site löschen möchten, können Sie dies über das Menü **MODIFIZIEREN > VORLAGEN > OHNE MARKUP EXPORTIEREN...** veranlassen. In einem Dialogfenster werden Sie um die Angabe des gewünschten Zielortes gebeten, in den Sie die Site exportieren wollen. Wenn Sie diese Dokumente später in Dreamweaver öffnen, sind natürlich auch dort keine bearbeitbaren Bereiche mehr definiert. Löschen Sie dafür also die Originale mit den bearbeitbaren Bereichen, und bewahren Sie diese an einem sicheren Ort auf.

## 8.3 Vorlage aktualisieren

Als wir die Vorlage erstellt haben, hatten wir bei der Verlinkung der Navigation Probleme, da wir noch nicht alle Dokumente erstellt hatten und dementsprechend noch nicht wussten, wie wir jedes einzelne nennen würden. Da uns jetzt alle Dateinamen bekannt sind, sollten wir diese in den Links der Navigation eintragen.

Glücklicherweise haben wir unsere Site mit Vorlagen erstellt, so dass wir dafür nur die Vorlage aktualisieren müssen, den Rest kann Dreamweaver uns abnehmen. Gehen Sie also wie folgt vor:

1. Öffnen Sie die Vorlage. Sie wurde in dem von Dreamweaver automatisch erstellten Ordner mit dem Namen **TEMPLATES** gesichert. Dieser befindet sich in dem zu Beginn von Ihnen erstellten Site-Ordner. Neu in Dreamweaver MX ist der Weg über das Menü: **MODIFIZIEREN > VORLAGEN > ANGEFÜGTE VORLAGE ÖFFNEN**.
2. In der Vorlage können Sie nun jegliche gewünschten Änderungen (auch außerhalb von editierbaren Bereichen) vornehmen. Markieren Sie jetzt einen Punkt der Navigation und weisen Sie diesem Punkt in der gewohnten Weise über den Eigenschaften-Inspektor einen Link zu.
3. Wiederholen Sie diesen Vorgang für alle weiteren Verweise.
4. Wenn Sie die Vorlage sichern, fragt Dreamweaver Sie, ob die von der Vorlage erstellten Dateien mit aktualisiert werden sollen. Wenn Sie auf **AKTUALISIEREN** klicken, werden die aktuellen Vorgänge in einem neuen Fenster aufgezeigt.



Abbildung 8.8: Sollen alle von der Vorlage erstellten Dateien beim Speichern der Vorlage mit aktualisiert werden?

Wenn Sie alles richtig gemacht haben, wurde die Navigation in allen von der Vorlage erstellten Dokumenten aktualisiert.

Um auch die englischen Seiten von einer Vorlage erstellen zu können, sollten Sie die bisherige Vorlage öffnen und in dieser die nötigen Änderungen vornehmen, sprich deutschsprachige Bilder und Texte ins Englische übersetzen. Wenn Sie die Vorlage anschließend unter einem neuen Namen sichern, werden die bisherigen von der Vorlage erstellten Dokumente nicht aktualisiert. In Zukunft müssen Sie bei dem erscheinenden Dialogfeld, wenn Sie NEU auswählen, aus zwei Vorlagen die richtige auswählen. Bei der Wahl der englischen Vorlage können Sie nun auch alle englischsprachigen Dateien schnell und unkompliziert erstellen.

## 8.4 Die Bibliothek

An dieser Stelle möchte ich wie angekündigt noch einmal kurz auf die Bibliothek eingehen. Als Teil des Elemente-Bedienfeldes gut versteckt, ist diese Funktion für viele noch ein „Geheimtipp“. Mit ihr können oft wiederkehrende HTML-Abschnitte zentral abgelegt und bei Bedarf wieder aufgerufen werden.

Angenommen wir möchten Copyright-Informationen als eine Art Fußzeile erstellen.

1. Erstellen und formatieren Sie dazu den gewünschten Inhalt zunächst wie gewohnt in einem normalen Dokument und markieren Sie diesen.
2. Öffnen Sie das Elemente-Bedienfeld und in diesem die Bibliothek. Klicken Sie unten rechts im Elemente-Bedienfeld auf das mit einem + gekennzeichnete Icon oder wählen Sie im Popup-Menü oben rechts im Bedienfeld den Menüpunkt **NEUES BIBLIOTHEKSELEMENT** aus.
3. Geben Sie in dem erscheinenden Fenster einen aussagekräftigen Namen ein. Im Dokument wird es jetzt farbig unterlegt und dadurch als Bibliothekselement gekennzeichnet.
4. Nun können Sie das Element aus der Bibliothek auf mehreren Seiten per Drag&Drop in verschiedene Seiten Ihrer Site einfügen.

Jetzt wollen wir einmal annehmen, dass Sie dieses Element nachträglich auf allen Seiten verändern wollen. Da die Copyright-Informationen über Bibliothekselemente verwirklicht wurden, brauchen Sie diese Veränderungen nur einmal vorzunehmen:

1. Öffnen Sie dazu die Bibliothek-Tafel in dem Elemente-Bedienfeld.
2. Mit einem Doppelklick auf das darin befindliche Icon oder mit einem einfachen Klick auf die entsprechende Schaltfläche am unteren Rand der Tafel wird das Bibliothekselement in einem eigenen Fenster geöffnet, in dem Sie die Veränderungen vornehmen können.
3. Wenn Sie dieses nun sichern, werden Sie gefragt, ob die anderen Seiten, die dieses Element verwenden, an die neue Version angepasst werden sollen – sehr ähnlich, wie dies zuvor bei den Vorlagen auch schon der Fall war.
4. Möchten Sie ein Bibliothekselement auf einer der Seiten nicht aktualisieren, können Sie es vom Original trennen, indem Sie das Objekt auf der gewünschten Seite markieren und dann im Eigenschaften-Inspektor auf den Button **VOM ORIGINAL TRENNEN** klicken.



# 9

## Frames

### KAPITEL

Das Thema dieses Kapitels wird oft mit Tabellen verwechselt, dabei ist die Funktionsweise von Frames eine vollkommen andere.

Mit Hilfe von Frames können Browser-Fenster in mehrere Bereiche unterteilt werden, in die Sie voneinander unabhängige neue Dateien laden können. Auf diese Weise lassen sich interessante Layouts verwirklichen, in denen zum Beispiel ein Teil des Browserfensters stets die Navigation anzeigt, während die jeweiligen Inhaltsseiten in den größeren Teil des Browsers geladen werden. Müssen diese gescrollt werden, um den gesamten Inhalt anzuzeigen, bleibt das Navigationsfenster jedoch weiterhin an gleich bleibender Position sichtbar. Der Nutzer hat also ständig Zugriff auf die Navigation.

Die bisherigen, in diesem Buch besprochenen Internetseiten bestanden aus nur einem HTML-Dokument. Seiten mit Frames werden hingegen aus mehreren HTML-Dokumenten zusammengesetzt. Zwar mag dies zunächst kompliziert klingen, doch so schlimm ist es nicht. Sie haben in den vorangegangenen Kapiteln bereits mit Tabellen gearbeitet, also werden Sie auch den Umgang mit Frames schnell verstehen.



Abbildung 9.1: Der Aufbau meiner Homepage mit zwei Frames

Für eine Seite, die aus zwei Frames besteht, werden drei HTML-Dateien benötigt: jeweils eine HTML-Datei für jeden Teilbereich (*Frame*) und eine weitere HTML-Datei für das so genannte Frameset. In diesem wird die Anordnung der einzelnen Dateien gespeichert. Das Frameset enthält zudem Informationen über die Stärke und Farbe des Rahmens zwischen den Frames, ob dieser verschiebbar sein soll und ob die einzelnen Frames Rollbalken enthalten sollen.

## 9.1 FRAMESET

Der HTML-Code eines Framesets sieht wie folgt aus:

```
<html>
<head><title>Untitled Document</title>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=
    iso-8859-1">
</head>

<frameset rows="80,*" frameborder="YES" border="1" framespacing="1"
bordercolor="#000099">
  <frame name="topFrame" scrolling="NO" noresize src=" oben.html" >
  <frame name="mainFrame" src="unten.html">
</frameset>
<noframes><body bgcolor="#FFFFFF">
Ihr Browser unterstützt keine Frames!
</body></noframes>
</html>
```

Das entscheidende Element der Frameset-Datei ist das FRAMESET Tag. Es wird direkt nach dem Head-Tag eingesetzt. Gemeinsam mit den dazugehörigen Attributen macht es genaue Angaben über die Zusammensetzung der Seite:

```
<frameset rows="80,*" frameborder="YES" border="1" framespacing="1"
bordercolor="#000099">
```

Dieser Code setzt die Größe des oberen Frames auf 80 Pixel fest und weist dem Rahmen die Breite 1 sowie eine bläuliche Farbe zu. Die Größe des zweiten Frames ist in dieser Einstellung von der Größe des Browserfensters abhängig.

```
<frame name="topFrame" scrolling="NO" noresize src=" oben.html" >
<frame name="mainFrame" src="unten.html">
```

Das FRAME-Tag benennt zunächst das erste Frame und enthält Informationen über den Ort, an dem die entsprechende Quelldatei gespeichert ist. Ferner definiert es die Einstellungen über das Scrollverhalten (Scrolling deaktiviert) und die Möglichkeit den Rahmen zu verschieben. Für jeden Frame der Seite wird eine Codezeile dieser Art benötigt. Die Struktur der einzelnen Framesdateien entspricht im Aufbau einer ganz gewöhnlichen HTML-Datei.



Ein Beispiel hierzu finden Sie auf der CD unter dem Code  
EXAMPLE 9.1.

Für unsere Lightshadow-Site haben wir die Navigation in den Tabellen erstellt. Wenn Sie dort auf einen Link klicken, wird die komplette Seite neu geladen. Sie erkennen dies (besonders bei langsamen Internet-Verbindungen) daran, dass das gesamte Browserfenster für einen kurzen Augenblick grau wird. Wenn Sie die Navigation in einen eigenen Frame verlagern, bleibt diese auch dann sichtbar, wenn das andere Frame gerade den neuen Inhalt lädt. Die Verwendung von Frames ist aber nicht nur für die Navigation interessant.

Stellen wir uns vor, dass die Lightshadows-Site nach der erfolgreichen Fertigstellung um ein Linkverzeichnis erweitert werden soll, welches Verweise zu verschiedenen Websites anderer Anbieter enthält. Wir könnten die Seite dazu um ein Frameset erweitern, mit dem die Besucher über ein immer sichtbares kleineres Frame stets unkompliziert auf die Lightshadows-Site zurückkehren können, während Sie im größeren Frame die Webseiten anderer Anbieter ansurfen.

Das Browserfenster sähe dann so aus wie in Abbildung 9.2:

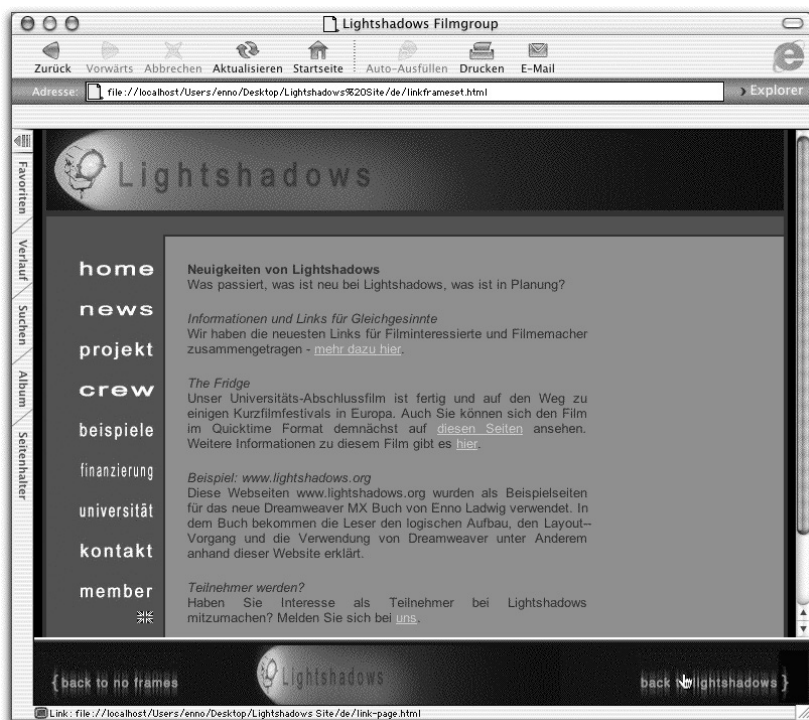


Abbildung 9.2: Eine Lightshadows-Seite aus zwei Frames. Beachten Sie auch, dass nur am oberen Frame Rollbalken zu sehen sind.

## 9.2 Frames erstellen

Um Fehlerquellen zu vermeiden, sollten Sie das Frameset vorzugsweise in einem leeren Dokument erstellen. In dessen Frames können Sie relativ unkompliziert bestehende Seiten importieren. Dreamweaver bietet Ihnen mehrere Methoden, mit denen Sie ein Dokument in mehrere Bereiche unterteilen können. In allen Varianten erstellt Dreamweaver automatisch die benötigte Frameset-Datei.

### 9.2.1 Frameset im Dialogfeld „Neues Dokument erstellen“

Mit Dreamweaver MX können Sie bereits bei der Erstellung eines neuen Dokuments bestimmen, ob dieses ein Frameset sein soll. Dazu wählen Sie im durch das Menü DATEI > NEU... erscheinenden Dialogfenster im Reiter ALLGEMEIN die Kategorie FRAMESETS aus. Daraufhin werden rechts daneben die zur Auswahl stehenden Framesets aufgelistet und wiederum neben diesen eine Vorschau angezeigt. Die von Ihnen getroffene Auswahl wird durch einen Klick auf ERSTELLEN... bestätigt.

### 9.2.2 Frames mit der Einfügen-Leiste hinzufügen

Der Weg über die Einfügen-Leiste ist ähnlich einfach. In dieser können Sie in der Tafel FRAMES aus ebenfalls mehreren vordefinierten Framesets eines auswählen indem Sie das entsprechende Icon per Mausklick auswählen oder per Drag&Drop in das Dokumentfenster ziehen. Teilen Sie hier ein Fenster oder Frame, in dem Sie bereits Inhalte eingegeben haben, wird dieser in den im Icon blau markierten Bereich verschoben.

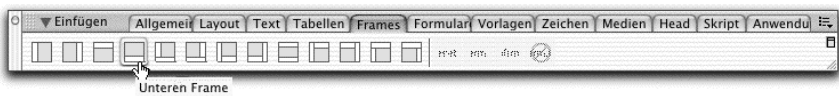


Abbildung 9.3: Auch die Einfügen-Leiste bietet bereits einige vorgefertigte Framesets zur Auswahl an.

### 9.2.3 Frameset ändern

Etwas komplizierter, aber teilweise dennoch unvermeidbar, ist die Erstellung von Frames über das Menü MODIFIZIEREN > FRAMESET, in dem Sie zwischen FRAME LINKS TEILEN, FRAME RECHTS TEILEN, FRAME OBEN TEILEN sowie FRAME UNTEN TEILEN auswählen können. Der Befehl FRAME LINKS TEILEN erzeugt ei-

nen waagerechten Balken, bei dem eventuell bestehender Inhalt nach rechts verschoben wird. Dementsprechend teilt FRAME RECHTS TEILEN, dabei wird bestehender Inhalt jedoch nach links verschoben. Die Befehle FRAME UNTEN TEILEN und FRAME OBEN TEILEN erzeugen beide einen horizontalen Trennbalken, jedoch wird das neue Frame beim letzteren Befehl über dem alten Frame erstellt.



Abbildung 9.4:  
Das Menü MODIFIZIEREN >  
FRAMESET > ...

## 9.2.4 Frameset ziehen

Die vierte Methode, mit der Sie in Dreamweaver Frames erstellen können, ist die Methode des Ziehens (*draggings*). Um das Dokument erscheint ein weiterer, etwas dickerer grauer Rahmen, wenn Sie im Menü ANSICHT > VISUELLE HILFSMITTEL > FRAME-RAHMEN aktivieren. Halten Sie die [Alt]-Taste gedrückt und zeigen Sie mit dem Mauszeiger so auf diese Linie, dass sich der Mauszeiger in einen Doppelpfeil wandelt. Sie können diese Linie jetzt per Drag&Drop an die gewünschte Position verschieben. Wenn Sie den Cursor bei gedrückter [Alt]-Taste aus einer der vier Ecken herausziehen, erstellen Sie sogar gleich vier Frames auf einmal.

Die einzelnen Trennbalken können Sie anschließend per Drag&Drop verschieben – diesmal ohne gedrückte [Alt]-Taste.

## 9.3 Verschachtelte Frames

Theoretisch können Sie Dokumente unendlich oft teilen und Frames so immer weiter verschachteln (*Nested Frames*). Sie müssen dazu lediglich ein bereits geteiltes Dokumentfenster auf eine der letzten drei oben genannten Weisen erneut teilen. Leider haben ältere Browserversionen aber öfters Probleme bei der Darstellung einer größeren Zahl an Frames und stürzen in vielen Fällen ab. Jedoch sei nicht nur aus diesem Grund von der übermäßigen Verwendung von Frames abgeraten: Vergessen Sie nicht, dass Tabellen (und manchmal auch Ebenen) die Funktionen von Frames in vielen Fällen übernehmen können. Sie ersparen sich damit eine unnötige Vielzahl von Dateien.

## 9.4 Frames löschen

Frames können einfach gelöscht werden, allerdings geht dabei immer ihr gesamter Inhalt verloren. Wenn Sie den Inhalt behalten wollen, sollten Sie ihn daher vorher in einen anderen Teil der Seite kopieren (PC: `Strg`+`A` / `Strg`+`C` / `Strg`+`V` bzw. Mac: `⌘`+`A` / `⌘`+`C` / `⌘`+`V`) oder per Drag&Drop in ein anderes Frame verschieben. Danach können Sie ein Frame löschen, indem Sie den Rahmen des Frames in den Randbereich des Dokumentfensters oder auf einen anderen Rahmen ziehen.

## 9.5 Frame-Bedienfeld

Wenn Sie mit vielen Frames (und den dadurch verursachten vielen Dateien) arbeiten, kann die Arbeit sehr schnell unübersichtlich werden. Das Frame-Bedienfeld, ein kleines Übersichtsfenster, soll Ihnen die Unordnung ersparen und zeigt Ihnen die Anordnung aller Frames, inklusive ihrer Namen (sofern zugewiesen), an.

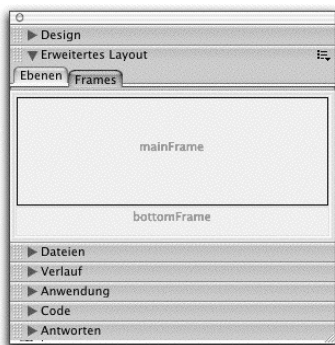


Abbildung 9.5:  
Der Aufbau der Seite im Bedienfeld  
„Erweitertes Layout“ im Frames-Reiter

Bei umfangreichen Arbeiten am Frameset oder einzelnen Frames sollten Sie dieses Tool definitiv öffnen: Wählen Sie im Menü **FENSTER > ANDERE > FRAMES** oder verwenden Sie den Shortcut **[⇧] + [F2]**. In dem Frame-Bedienfeld können Sie einzelne Frames gezielt auswählen und deren Einstellungsmöglichkeiten so im Eigenschaften-Inspektor anzeigen lassen. Um die Einstellungsmöglichkeiten für einzelne Frames über das Dokumentfenster zu erreichen, müssen Sie zusätzlich die **[Alt] + [⇧]**-Taste gedrückt halten, wenn Sie in ein Frame im Dokumentfenster klicken.

## 9.6 Eigenschaften des Framesets

Der normale Ablauf bei der Erstellung sieht in der Regel wie folgt aus:

1. Vordefiniertes Frameset bei der Erstellung einer neuen Seite oder aus der Einfügen-Leiste auswählen
2. Grob erstellte Frames in der Dokumentansicht durch Drag&Drop oder in den Frameset-Eigenschaften im Eigenschaften-Inspektor präzisieren (siehe unten)
3. Frameset im Browser testen
4. Evtl. Nachbesserungen
5. Frameset im Browser testen
6. ...

Der Aufbau und das Erscheinungsbild der Frames wird durch die Einstellungen des Framesets gesteuert. Klicken Sie dazu im Dokumentfenster zwischen zwei Frames auf den grauen Rand, wenn sich der Mauszeiger in einen Doppelpfeil verwandelt, damit der Eigenschaften-Inspektor die Einstellungen für das gewählte, jetzt gestrichelt dargestellte Frameset anzeigt.

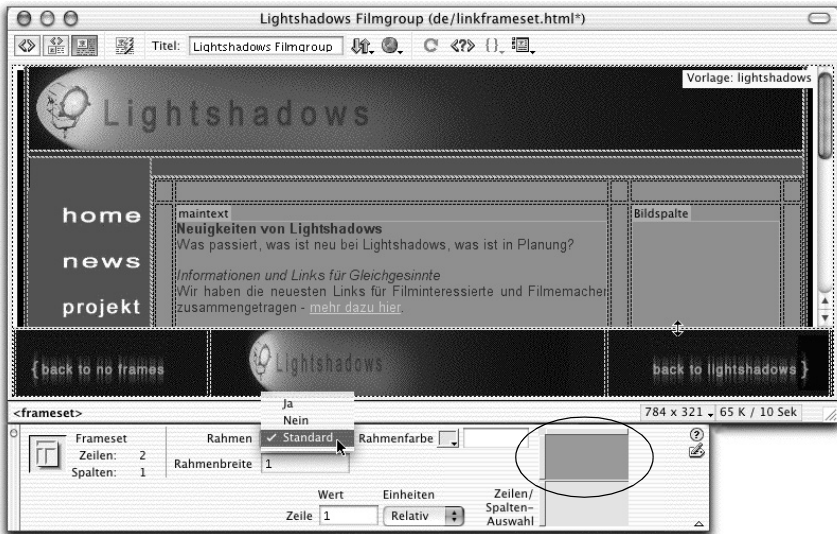


Abbildung 9.6: Einstellungen für das obere Frame des Framesets im Eigenschaften-Inspektor

1. Das Diagramm ganz rechts im Eigenschaften-Inspektor erlaubt die Wahl, für welche Frames die weiteren Einstellungs-Parameter gelten sollen.
2. Beispiel: Angenommen Sie klicken auf einen waagerechten Balken zwischen zwei Frames. Der Eigenschaften-Inspektor zeigt Ihnen im Diagramm rechts jetzt ein ähnliches Bild wie das im Dokumentfenster. Die dunklere Zelle kennzeichnet die Frames, für die Sie in den nebenstehenden Eingabefeldern und Popup-Menüs weitere Einstellungen vornehmen können. Ist also die obere Zelle dunkel eingefärbt, werden derzeit nur für dieses Frame die Einstellungen angezeigt – und von Ihnen möglicherweise geändert. Möchten Sie die Einstellungen des anderen Frames verändern, genügt es, im Eigenschaften-Inspektor rechts im Diagramm auf die andere Zelle zu klicken und anschließend die gewünschten Einstellungen zu verändern.
3. Zu den Einstellungsmöglichkeiten: Das erste Popup-Menü legt fest, ob der Rahmen zwischen den Frames sichtbar sein soll: *Ja*, *Nein* oder *Standard* (Letzteres übernimmt die Einstellungen, die vom Besucher in den Browservoreinstellungen festgelegt werden.)
4. Sind die Rahmen sichtbar, können Sie darunter angeben, in welcher Breite diese angezeigt werden sollen. Eine Größe von 5 sollten Sie aus ästhetischen Gründen nach Möglichkeit nicht überschreiten.

5. Nebenan können Sie – wie Sie sicherlich richtig erraten haben – die Rahmenfarbe über Eingabefeld oder Auswahlmenü einstellen.
6. Die wichtigsten Einstellungen werden jedoch in der unteren Zeile des Eigenschaften-Inspektors vorgenommen: In diesen Feldern geben Sie die Größe für das derzeit ausgewählte Frame in einer von drei verschiedenen Einheiten an:
  - *Pixel*: Sie geben einem Frame dadurch eine absolute Größe. Das heißt, dass ein **70** Pixel hoher Frame immer in dieser Größe dargestellt wird, unabhängig davon, wie groß die Besucher ihr Browserfenster geöffnet haben. Sie können auf diese Weise sicherstellen, dass ein Frame, in dem sich beispielsweise der Navigationsbereich befindet, immer in voller Größe angezeigt wird.
  - *Prozent*: Bei Einstellungen in Prozent weisen Sie einem Frame eine relative Größe zu. Bei einem Frameset mit drei Frames können Sie die Verteilung wie folgt festlegen: Das Navigationsframe (Frame\_1) wird mit einer Breite von **80** Pixel dargestellt. Frame\_2 wurde eine Breite von **30%** und Frame\_3 wurde **70%** zugewiesen. Diese beiden Frames teilen sich den Platz, der übrig bleibt, nachdem das Frame\_1 mit **80** Pixel dargestellt wurde.
  - *Relativ*: Diese Einstellungsmöglichkeit ist der von „Prozent“ sehr ähnlich. Geben Sie beispielsweise zwei Frames jeweils die Relative Größe **1**, belegen beide Frames die Hälfte des vorhandenen Platzes. Weisen Sie dem einen Frame jedoch den Wert **2** zu, dem anderen **1**, so belegt das erste Feld 2/3 und das zweite Feld 1/3 des vorhandenen Platzes im Browserfenster.

Die Größe der Frames mit relativen und prozentualen Angaben ist daher von der Größe des Browserfensters abhängig, hingegen ist die Angabe eines Pixelwertes (absoluter Wert) von der Browserfenstergröße unabhängig und belegt immer den gleichen Platz. Um alle Fenster in der richtigen Größe darstellen zu können, werden zunächst die Frames mit absoluten und anschließend die Frames mit prozentualen und relativen Werten berechnet.

## 9.7 Frame-Eigenschaften

In den Frame-Eigenschaften legen Sie den Abstand des Textes innerhalb von Frames zum Framrand fest, ob Frames Rollbalken erhalten sollen, wenn deren Inhalt nicht in den zur Verfügung stehenden Platz passt, und ob Besucher die Größe von Frames durch Verschieben der Balken verändern können. Weiter lassen sich die Farbe und die Sichtbarkeit der Rahmen einstellen.

Die Frame-Eigenschaften werden im Eigenschaften-Inspektor angezeigt, wenn Sie bei gedrückter **[Alt]**-Taste (Windows) bzw. **⌘ + [Alt]** (Mac) im Dokumentfenster in ein Frame klicken oder im Frame-Inspektor in die Darstellung des entsprechenden Frames.

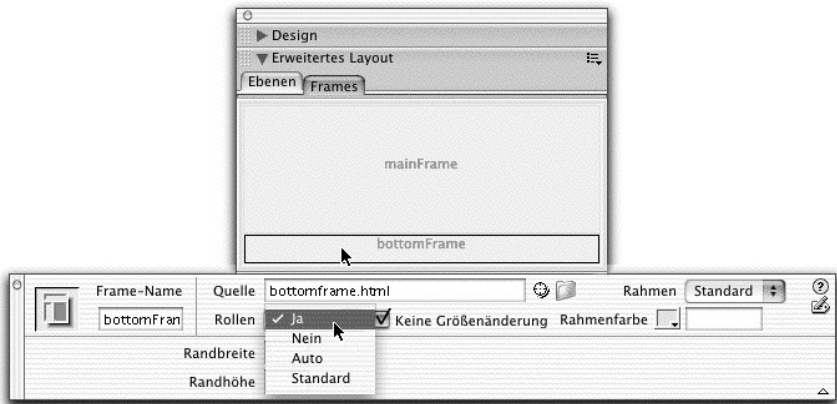


Abbildung 9.7: Auswahl eines Frames im Frame-Bedienfeld und seine Einstellungen im Eigenschaften-Inspektor

## 9.7.1 Rollbalken

Jedem Frame können wir eigene Einstellungen für die Rollbalken (*scrollbars*) zuweisen. Die gemachten Einstellungen gelten innerhalb eines Frames sowohl für horizontale als auch für vertikale Balken – derartige individuelle Einstellungen innerhalb von Frames sind nicht möglich.

Im Popup-Menü **ROLLEN** können Sie zwischen vier verschiedenen Einstellungen auswählen:

- ▶ **Ja:** Das Frame wird immer mit Rollbalken dargestellt – selbst dann, wenn der Inhalt auch ohne diese komplett innerhalb des Frames angezeigt werden könnte.
- ▶ **Nein:** Das Frame hat auch dann keine Rollbalken, wenn der Inhalt unten oder seitlich abgeschnitten würde.
- ▶ **Auto:** Rollbalken erscheinen automatisch, wenn der Inhalt über die Größe der Frames hinausgeht.
- ▶ **Standard:** Default übernimmt die Voreinstellungen des Browsers (ist meist auf **Auto** eingestellt).

## 9.7.2 Größenveränderung von Frames

Für die Erhaltung Ihres Designs sollten Sie das Auswahlkästchen **KEINE GRÖßENÄNDERUNG** markieren. Ihre Besucher könnten sonst die von Ihnen vorgegebene Größe des Browserfensters verändern, indem Sie die Frames am Trennbalken aufziehen oder verkleinern.

## 9.7.3 Abstand

Der Abstand, den der Inhalt der Frames zum Trennbalken hat, wird über die Räume (*Margins*) eingestellt. Standardwerte liegen zwischen 0 und 10.

## 9.8 Inhalte einfügen

Wenn Sie die Frames angeordnet und angepasst haben, werden sie mit Inhalt gefüllt. Gehen Sie dabei genauso vor, als wenn Sie den Inhalt in eine gewöhnliche Dreamweaver-Datei einfügen.

Sie haben aber dabei dennoch zwei verschiedene Möglichkeiten:

- ▶ Sie können das Frame direkt in dem eben erstellten Frameset mit Inhalt füllen,
- ▶ oder das Frame extern öffnen und es dort editieren. Wird das Frameset geöffnet, wird es automatisch in dieses hineingeladen.

Ich rate Ihnen jedoch zu der erstgenannten Variante. Sie behalten auf diese Weise einen Anhaltspunkt, ob der Inhalt noch in den zur Verfügung stehenden Platz passt und wie dieser neben den benachbarten Frames aussieht.

Die zweite Möglichkeit erlaubt es auch bereits bestehende Dateien nachträglich in ein Frameset einzubinden:

1. Öffnen Sie das Frameset.
2. Öffnen Sie den Eigenschaften-Inspektor mit den Frame-Eigenschaften des Frames, in das die zuvor erstellte Datei eingesetzt werden soll. Erinnern Sie sich? Sie müssen dazu entweder im Frame-Inspektor in den Bereich klicken, der das echte Frame repräsentiert, oder bei gedrückter **Alt**-Taste (Windows) bzw. **⌘ + Alt** (Mac) im Dokumentfenster in den Frame klicken.
3. Geben Sie in den Frame-Eigenschaften in das mit Quelle bezeichnete Eingabefeld die Adresse des Dokumentes ein, das in das Frame des Framesets geladen werden soll. Dies kann auch eine Seite aus dem Internet sein, die Sie mit *http://...* angeben. Bisher steht in dem Feld der Pfad des

aktuellen Frames. Klicken Sie auf das gelbe Ordnersymbol rechts neben dem Eingabefeld, um eine Datei aus Ihrer Verzeichnisstruktur direkt auszuwählen.

4. Lokale Seiten werden direkt in das Frameset geladen und entfernte Seiten (*http://...*) durch einen Platzhalter ersetzt.

### 9.8.1 Frames speichern

Ich habe zu Beginn dieses Kapitels geschrieben, dass Seiten, die aus Frames bestehen, aus mehreren Dokumenten aufgebaut werden. Jeder Frame ist ein eigenes HTML-Dokument. Wenn Sie Ihre Frames mit Inhalt gefüllt haben, müssen Sie jeden Frame einzeln sichern.

1. Klicken Sie in den Frame, den Sie sichern möchten.
2. Wählen Sie im Menü DATEI > FRAME SPEICHERN und geben Sie dem Dokument einen kennzeichnenden Namen.
3. Wiederholen Sie diesen Schritt für alle weiteren Frames und vergessen Sie das Frameset nicht! Die Auswahl erfolgt, indem Sie auf den Rahmen zwischen den Frames klicken, wählen Sie dann im Menü DATEI > FRAMESET SPEICHERN.



**Tipp** Speichern Sie alle zusammengehörigen Dateien eines Framesets innerhalb desselben Ordners. Dies erhöht die Übersicht und vermeidet besonders beim Hochladen der Dateien Fehler.

## 9.9 Target

Die Verwendung von Links innerhalb von Frames sorgen für viel Verwirrung und verursacht oft vermeidbare Fehler. Bei der Verwendung von Links in Frames ist daher besondere Sorgfalt gefragt. Die Ursache liegt bei HTML. Dort werden Links immer in dem Frame geladen, in dem sich der Link befindet. Daher müssen Links mit einem Ziel, einem so genannten Target versehen werden, wenn die Dateien in einem anderen Frame geladen werden sollen.




Ein Beispiel hierzu finden Sie auf der CD unter dem Code EXAMPLE 9.9.

Das Target bestimmt also den Zielort, an dem ein Link aufgerufen werden soll. In dem Lightshadows-Site-Beispiel haben wir eine Seite mit zwei Frames.

Eines davon ist das Frame mit dem Lightshadows-Logo und einem Link um zu der Lightshadows-Linkübersicht zurückzukehren, im anderen werden die Seiten der externen Links geladen. Wollen die Besucher nach dem Besuch eines externen Links beispielsweise wieder auf die Lightshadows-Linkauswahl zurückkehren, sollen sie im kleinen Frame auf einen kleinen Knopf klicken können, worauf wieder die Lightshadows-Linkauswahlseite im oberen größeren Frame geladen wird. Ohne ein entsprechendes Target würde diese jedoch direkt im kleinen unteren Frame geladen und nicht wie gewünscht im größeren, oberen Frame. Die Verwendung eines Ziels legt fest, in welchem Frame die neue Datei geladen wird. Um dem Target ein Zielframe nennen zu können, müssen die Frames zunächst benannt werden.

## 9.9.1 Frames benennen

Jedes Frame, in dem aus einem anderen Frame heraus Dateien geladen werden sollen, muss benannt werden. Am einfachsten können Sie überprüfen, welche Frames noch nicht benannt wurden, indem Sie den Frame-Inspektor öffnen ( + **F2**). In diesem sehen Sie alle Frames auf einen Blick und können in der Mitte jedes Frames dessen Namen ablesen. Unbenannte Frames werden mit (kein\_Name) gekennzeichnet.

Sie benennen ein Frame im Eigenschaften-Inspektor. Dort finden Sie oben links ein Eingabefeld, in das Sie einen beschreibenden Namen wie beispielsweise unten\_links eingeben sollten. Dieser Name muss ohne Leerzeichen und möglichst ohne Sonderzeichen (in einem so genannten String) geschrieben werden.

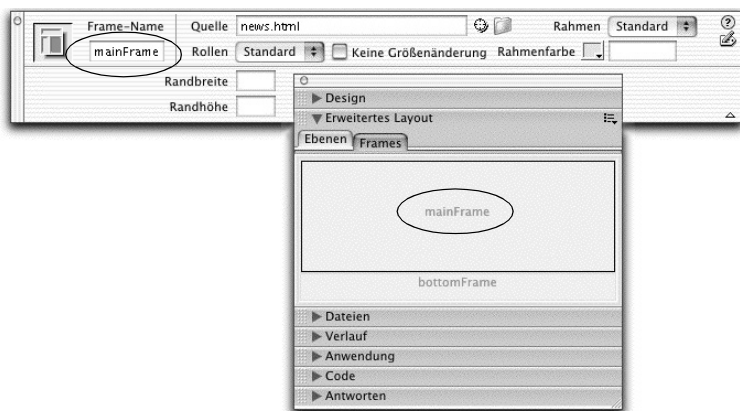


Abbildung 9.8: Vergessen Sie nicht, alle Frames zu benennen. Sie tun dies links im Eigenschaften-Inspektor. Zur Überprüfung, ob alle Frames benannt sind, können Sie das Frame-Bedienfeld verwenden.

Wenn Sie die Frames über die von Dreamweaver vordefinierten Framesets erstellen, werden die einzelnen Frames von Dreamweaver selbst benannt. Schema: cornerFrame, leftFrame, leftFrame1, topFrame ...

## 9.9.2 Ziele setzen

Für einen Link, der in einem anderen Frame geladen werden soll, setzen Sie den Link zuerst wie gewohnt ein. Im Eigenschaften-Inspektor finden Sie direkt neben dem Eingabefenster für den Verweis ein mit „Ziel“ gekennzeichnetes Eingabefenster. Geben Sie in dieses genau den Namen des Zielframes ein.



Abbildung 9.9: Zielframe eingeben bzw. auswählen

Direkt daneben gibt es für die schnellere Auswahl entsprechender Frames auch ein Popup-Menü mit einigen Standard-Zielen sowie allen zuvor im Ziel-Eingabefeld eingegebenen Frames:

- ▶ **\_blank:** Bei der Wahl von **\_blank** wird ein neues Browserfenster geöffnet, im aktuellen Frameset bleiben jedoch alle Frames unverändert. Ich verwende dieses Target, wenn ich auf externe Angebote verweise, denn so gehe ich sicher, dass ich meine Besucher nicht von meiner Seite vertreibe.
- ▶ **\_parent** öffnet die Datei im übergeordneten Frameset.
- ▶ **\_self** ist die Standardeinstellung: Die Datei wird im selben Frame geöffnet, in dem der Link angeklickt wurde.
- ▶ **\_top** verwenden Sie, um alle Framesets zu verlassen. Auf diese Weise nimmt die sich öffnende Datei nun wieder den vollen Platz im Browser ein. Nur Internet Explorer unterscheidet zwischen **\_top** und **\_parent** – in Netscape haben beide Targets denselben Effekt: Sie verlassen alle Framesets.

Mit den oben genannten Targets kann durch einen Link auch nur ein Frame geladen werden. Durch Verhaltensweisen können wir auch mehrere Frames gleichzeitig laden.

## 9.10 No-Frames

Heute gibt es immer noch einige, die ältere Browser ohne Frame-Unterstützung verwenden. Genau genommen hat deren Zahl in der letzten Zeit aufgrund von PDAs (Personal Digital Assistant) sogar wieder leicht zugenommen. Sie sollten sich bemühen, dieser Gruppe den Zutritt zu Ihren Seiten nicht zu verwehren und ihnen eine Alternativversion zur Verfügung stellen.

HTML bietet dafür das `<NOFRAMES>`-Tag, in dem Sie eine alternative Version errichten sollten, die auch von älteren Browsern angezeigt werden kann. Sie können die gesamte Site auf diese Weise auch ohne Frames darstellen, wenigstens sollten Sie Ihre Zielgruppe jedoch darauf hinweisen, eine neue Browserversion zu verwenden. So sieht der HTML-Code eines Frameset mit Noframe-Tag aus:

```
<html>
<head>
<title>Lightshadows Filmgroup Site</title>
</head>
<frameset rows="*,80" frameborder="NO" border="0" framespacing="0">
<frame name="mainFrame" src="topframe.html">
<frame name="bottomFrame" scrolling="NO" noresize
    src="bottomframe.html">
</frameset>
<noframes><body bgcolor="#FFFFFF">
Sie benutzen einen alten Browser und besuchen gerade eine Site, die
Frames verwendet. Das passt nicht zusammen, besorgen Sie sich daher
eine neuere Version von Netscape oder Internet Explorer (oder einem
anderen Browser, der Frames unterstützt). Danke.
</body></noframes>
</html>
```

Sie editieren den No-Frame-Inhalt mit Dreamweaver, indem Sie im Menü **MODIFIZIEREN > FRAMESET > NOFRAMES INHALT BEARBEITEN** auswählen. Im Dokumentfenster werden die vorhandenen Frames durch die No-Frame Ansicht ausgetauscht, in der Sie jetzt alle Elemente einsetzen können, die von vielen alten Browsern interpretiert werden können. Dies sind hauptsächlich Text, Bilder und Tabellen.

In unserem Beispiel war es Ziel, dass der Besucher stets einen Teil der Lightshadows-Site sichtbar behält. So soll er auch beim Ansurfen von themenbezogenen Links immer die Möglichkeit haben, schnell zu der Lightshadows-Site zurückzukehren. Dies haben wir durch einen kleinen Frame mit einem Link zu Lightshadows realisiert. In vielen anderen Fällen (Beispiele: <http://www.en-no.net>) wird die gesamte Navigation in einen eigenen Frame positioniert und bleibt so auch bei gescrolltem Inhalt stets sichtbar. Ein weiterer Vorteil: Befin-

det sich die Navigation in einem eigenen Frame, können Sie an dieser leicht Veränderungen vornehmen, da dann nur eine Datei aktualisiert werden muss. Befände sich die Navigation hingegen in einer Tabelle, müssten alle Dateien aktualisiert werden – ein Vorgang, der nur bei der Verwendung von Vorlagen schnell zu realisieren wäre.



Abbildung 9.10: Bearbeiten des No-Frame-Inhaltes

## 9.11 Hinweise zu Frames

Viele Crawler, Spider und Robots, so nennt man die Computer, die das Netz rund um die Uhr durchsurfen und neue Stichworte in Suchmaschinen eintragen, arbeiten mit einer veralteten Technologie, die Seiten mit Frames nicht oder nicht richtig indizieren. Überlegen Sie besonders dann, ob der Einsatz von Frames nötig ist, wenn Sie auf gute Platzierungen in Suchmaschinen angewiesen sein sollten. Entscheiden Sie sich dennoch für die Verwendung von Frames, so gilt: Sie ermöglichen sich oft bessere Suchmaschinenplatzierungen, wenn Sie eine Alternativversion erstellen, da dies häufig die einzige Seite ist, die von den Suchmaschinen indiziert wird.

Die Erstellung und Pflege zweier Versionen einer Website (mit Frames/ohne Frames) ist eine aufwändige Angelegenheit, für gute Platzierungen in Suchmaschinen ist diese zweite framelose Version jedoch gerade für kommerzielle Angebote sehr wichtig. Mehr noch, als die Verwendung von Tabellen die Platzierung in den Suchmaschinen negativ beeinflussen kann, ist besonders die Verwendung von Frames in einigen Fällen nicht gerade im Sinne einer guten Platzierung.

Für die Verwendung mit Frames will ich Ihnen an dieser Stelle noch einige Hinweise geben, die Ihnen helfen sollen einige peinliche Fehler zu vermeiden:

- ▶ Verwenden Sie relative Pfade, da Sie Ihre Seiten auf diese Weise auch lokal darstellen können, und kürzere Pfade, um Tippfehler zu vermeiden.
- ▶ Testen Sie Ihre Webseite vor und nach dem Upload. Gerade im Zusammenhang mit Frames passieren viele peinliche – weil leicht vermeidbare – Fehler.
- ▶ Starten Sie auch Ihren Browser neu, wenn Sie einmal nicht weiter wissen. Auch dieser kann bei vielen Framesets hängen bleiben.

# Webseiten publizieren 10

## KAPITEL

Herzlichen Glückwunsch, Sie beherrschen jetzt die wichtigsten Methoden zum Layout von Internetseiten. Es ist jetzt daher an der Zeit, dass ich Ihnen endlich zeige, wie Sie die erstellten Dokumente im Internet publizieren.

## 10.1 Fortgeschrittenes Webdesign

Zuvor möchte ich Sie jedoch auf die weiteren Möglichkeiten von Dreamweaver hinweisen, die ich Ihnen in den folgenden Absätzen beschreiben will. Auf die hier angesprochenen Themen werden wir im zweiten Teil dieses Buches noch genauer eingehen.

### 10.1.1 Ebenen

Neben Tabellen und Formularen zählen die Ebenen zu den wichtigsten Layoutmöglichkeiten in HTML, bzw. genauer in DHTML. Mit diesen können Sie Elemente wie in Photoshop übereinander legen und haben so viel mehr Freiheiten. Sie kommen jedoch immer noch relativ selten zum Einsatz, da Ebenen nur mit Browsern ab der vierten Generation dargestellt werden können – und leider hat Netscape auch in Version 4.7 noch Probleme, alles korrekt darzustellen.

Ebenen sind Bestandteil von DHTML und ermöglichen sehr komplexes Webdesign. Sie bieten im Zusammenspiel mit Verhaltensweisen (siehe weiter unten) ganz neue Formen von Interaktivität.

Mehr zu diesem Thema: Kapitel 18

## 10.1.2 Formulare

Formulare sind Ihnen auch im Internet sicherlich schon oft begegnet. Wenn Sie in Suchmaschinen einen Begriff eingegeben haben, nach dem Sie suchen wollten, oder wenn Sie sich bei Webmail-Tools eingeloggt haben, haben Sie Ihre Eingaben stets in einem Formular gemacht. Andere weit verbreitete Anwendungsgebiete von Formularen sind Umfragen, Web-Foren und Shopping-Systeme.

Also immer wenn eine Webseite Ihnen Feedback ermöglicht, kommen Formulare zum Einsatz. Dort können Besucher Wörter oder Texte eingeben, auf verschiedene Wege Auswahlen treffen und diese auf Knopfdruck an eine vom Web-Seitenbetreiber vordefinierte Adresse schicken.

Mehr zu diesem Thema: Kapitel 14

## 10.1.3 Verhaltensweisen

HTML ist statisch, da es zunächst nur als Seitenbeschreibungssprache gedacht war. Im Internet wurde erst mit JavaScript ein Teil der viel beschworenen Interaktivität erreicht. Mit den Verhaltensweisen bemüht Dreamweaver sich, uns auch die Programmierung von JavaScript über WYSIWYG zu ermöglichen.

Einer der möglichen Effekte von Verhaltensweisen tauscht beispielsweise eine Bilddatei gegen eine andere aus, sofern sich der Besucher der Site mit der Maus über einem Element der Site befindet. Bei diesem Effekt handelt es sich um den viel verwendeten „Roll-Over Effekt“. Weitere Effekte der Verhaltensweisen ermöglichen es unter anderem, die verwendete Browserversion des Besuchers zu checken, Warnfenster zu öffnen oder Statuszeilentext einblenden zu lassen.

Mehr zu diesem Thema: Kapitel 16

## 10.1.4 Zeitleisten

Ebenen können frei im Dokument platziert werden. Mit den Zeitleisten können Sie die Ebenen nun im Zeitverlauf animieren und sie dabei beispielsweise von rechts nach links über den Bildschirm laufen lassen. Auf diese Weise können komplexe Animationen ohne die Hilfe von Flash oder animierten GIFs erstellt werden.

Zusammen mit Verhaltensweisen ergibt sich auf diese Weise ein ganz neues Gefühl von Interaktivität. Einziger Nachteil: Wie auch Ebenen werden Zeitleisten erst ab Browsergeneration 4 unterstützt.

Mehr zu diesem Thema: Kapitel 17

## 10.1.5 Dynamische Webseitengestaltung

Neu in Dreamweaver MX ist die Gestaltung dynamischer Seiten und das Erstellen so genannter Webanwendungen. Auf diese Weise lassen sich nun auch mit Dreamweaver Seiten erstellen, die spezifisch auf den Benutzer zugeschnitten werden können. Derartige Seiten werden vor dem Versenden an den Browser vom Server bearbeitet: So kann dieser auf eine Datenbank zugreifen und den jeweiligen Inhalt in die auszugebende Seite live integrieren. Wegen der sich ändernden Inhalte werden diese Seiten als dynamisch bezeichnet.

Mehr zu diesem Thema: Kapitel 18

## 10.2 Internet-Publikation vorbereiten

Zurück zum Upload der Internetseiten. Ersparen Sie sich nach dem Upload eine Menge Arbeit, indem Sie zuvor die folgenden Tipps beachten. Sie wollen bei Ihrer Präsentation den besten Eindruck hinterlassen – erlauben Sie sich daher keine unnötigen Fehler.

### 10.2.1 Ordnung

Ordnen Sie Ihre Site: Verschaffen Sie sich einen Überblick über die wichtigen Ordner, die Sie hochladen müssen – besonders dann, wenn sich diese nicht im Root-Verzeichnis befinden. Jetzt sollten Sie mit großer Vorsicht alle unnötigten Dateien aus dem hochzuladenen Verzeichnis verschieben (oder wenn Sie ganz sicher sind, auch löschen). Dies könnten Testdateien, Beispiele sowie Kopien oder die von Dreamweaver automatisch erstellten temporären Dateien sein.

### 10.2.2 Code optimieren

Sie können den von Dreamweaver erstellten Code automatisch optimieren lassen – Menü: BEFEHLE > HTML OPTIMIEREN. Dreamweaver löscht dabei jeglichen nach Ihren Einstellungen überflüssigen, ungenutzten oder doppelten Code. Dadurch werden Ihre Seiten unter Umständen etwas weniger speicherintensiv und somit schneller geladen.

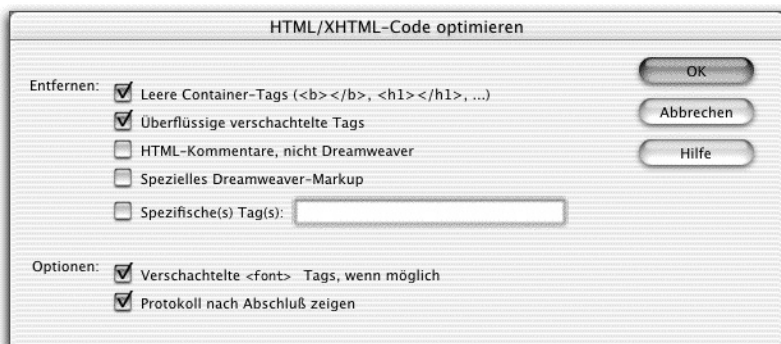


Abbildung 10.1: Im „Code optimieren“-Fenster können Sie genaue Einstellungen vornehmen, welche Tags optimiert – also gelöscht oder zusammengefügt – werden sollen.

### 10.2.3 Verweise

Der vermutlich am häufigsten missachtete Rat ist folgender: Testen Sie Ihre Website ausführlich! Nichts ist peinlicher als kaputte Verweise – klicken Sie daher auf jeden Link auf jeder Seite. Achten Sie zudem darauf, dass alle Hyperlinks im richtigen Frame geladen werden. Im Menü DATEI > LINKS ÜBERPRÜFEN bietet Dreamweaver zwar ein Tool, mit dem Sie automatisch alle Links testen können sollen, jedoch kann dieses Tool nicht erkennen, ob die Links die richtigen Dateien im richtigen Frame lädt. Für eine absolute Sicherheit ist daher Handarbeit angesagt.

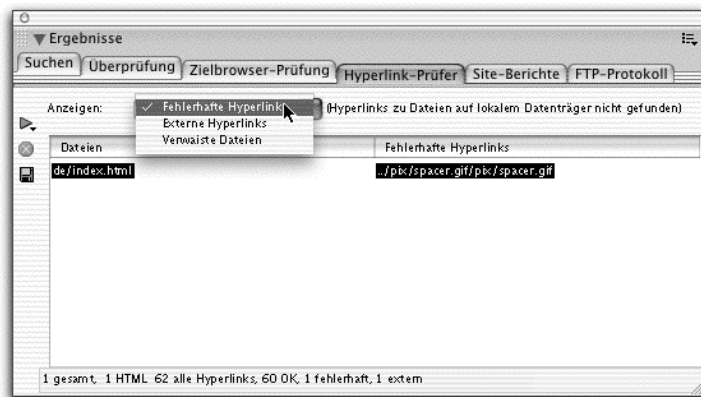


Abbildung 10.2: Dieser Link ist fehlerhaft.

## 10.2.4 Rechtschreibung

Lesen Sie und möglichst eine weitere Person alle Seiten gründlich auf eventuelle Rechtschreibfehler durch. Der Text im Titel des Browsers und Alternativtexte bei Bildern werden dabei oft vergessen – und dies, obwohl der Titel der Seite bei der Indizierung in Suchmaschinen eine so wichtige Rolle spielt.

Dreamweaver bietet auch eine integrierte Rechtschreibprüfung. Aber wie auch in Texten anderer Programme (beispielsweise Word) sind diese Rechtschreibprüfungen nicht in der Lage, falsch verwendete Wörter anderer Bedeutung zu erkennen und gegebenenfalls durch die richtigen Wörter zu ersetzen. Überprüfen Sie Ihre Texte gerade bei kommerziellen Angeboten in jedem Fall auch mit menschlichem Verstand.

Im Menü können Sie die Rechtschreibprüfung über den Befehl **TEXT > RECHTSCHREIBUNG PRÜFEN** öffnen (Tastaturbefehl:  $\square + [F7]$ ). Die Rechtschreibprüfung wird jeweils auf das aktuelle Dokument angewandt. Bei unbekannten Wörtern öffnet das Programm ein Fenster, in dem Vorschläge für das falsch geschriebene (bzw. unbekannte) Wort stehen. Wie vermutlich aus anderen Textverarbeitungsprogrammen bekannt, können Sie diese Wörter übernehmen oder das bestehende Wort in eine eigene Liste eintragen.

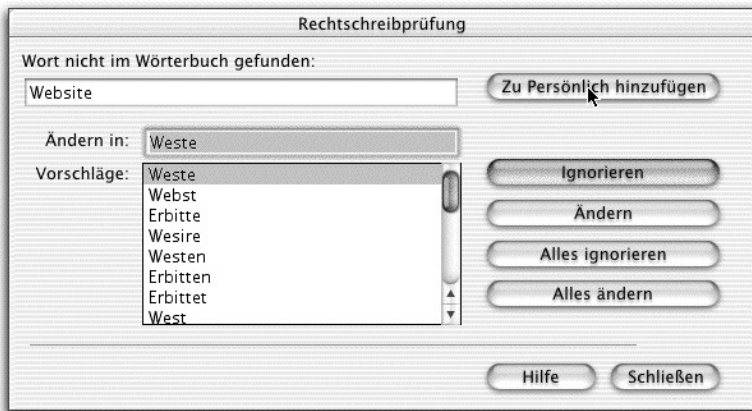


Abbildung 10.3: Die in Dreamweaver integrierte Rechtschreibprüfung kennt das Wort „Website“ immer noch nicht! Es lohnt also, dieses Wort in das persönliche Wörterbuch mit aufzunehmen.

## 10.2.5 Zielbrowser überprüfen

Mit der Zielbrowserüberprüfung können Sie die gesamte Website automatisch auf Kompatibilität mit einer Browserversion überprüfen, die Sie noch nicht einmal auf Ihrem System installiert haben müssen! Der Menübefehl **DATEI > ZIELBROWSER ÜBERPRÜFEN...** öffnet ein Fenster, aus dem Sie die zu testende Browserversion wählen sollen. Ein Bericht in Form einer HTML-Datei listet alle Inkompatibilitäten auf, die Sie in HTML-Form mittels Browser für spätere Auswertungen speichern können.

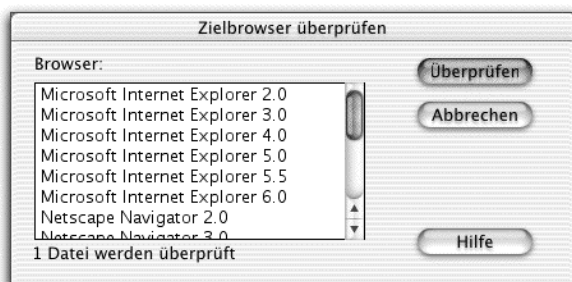


Abbildung 10.4:  
Wählen Sie einen Browser aus, für den Sie Ihre Site überprüfen möchten.

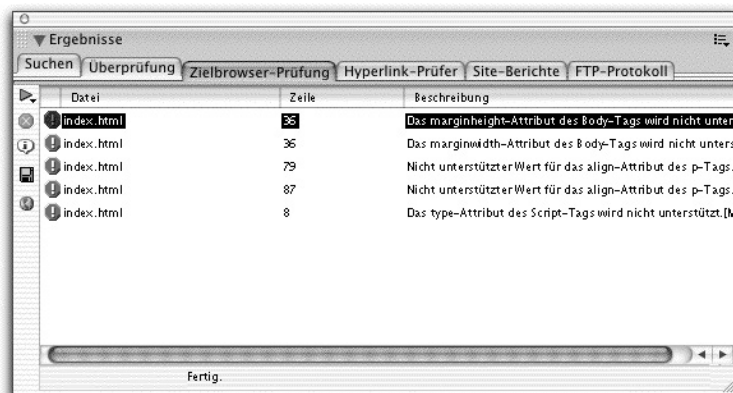


Abbildung 10.5: Dieses Fenster zeigt die Probleme, die mit dem im vorangegangenen Fenster gewählten Browser auftreten können. Obwohl ich Dreamweaver sämtlichen Code habe schreiben lassen, weist er auf Fehler im Internet Explorer 5.5 hin!

## 10.3 Site hochladen

Nach der ausführlichen Überprüfung Ihrer Site wollen Sie Ihre Site auf Ihren Server laden, damit sie von jedem Menschen mit Internetzugang besucht werden kann.

Eine Site kann auf mehreren Wegen auf einen Server geladen werden:

- ▶ Sie verwenden ein FTP-Programm wie WinFTP (Windows) bzw. Fetch oder Transmit (Macintosh), mit dem Sie eine Verbindung zu Ihrem Server aufbauen. Sie benötigen dazu die genaue Adresse und das Passwort. Ihr Systemadministrator oder der ISP sollte Ihnen beides bereits mitgeteilt haben. Über das entsprechende Programm müssen Sie Ihre Dateien und Ordner auf den Server spiegeln. Das heißt, dass Sie alle Datei- und Ordnernamen so belassen, wie sie sind, und in diesen keine Dateien mehr verschieben. Sie übertragen alle Dateien eins zu eins auf den Server. Dies erreichen Sie am besten, indem Sie den gesamten eigens für die Site erstellten Ordner mitsamt den darin enthaltenen Ordnern auf den Server „schieben“.
- ▶ Natürlich bietet auch Dreamweaver selbst eine Lösung: Mit Hilfe eines gut gemachten Sitemanagementsystems können Sie Ihre gesamte Site systematisch hochladen. Die eigentliche Stärke dieses Tools liegt jedoch in der Möglichkeit des Managements der Site, das dazu gedacht ist, die Übersichtlichkeit zu bewahren, auch wenn mehrere Programmierer an einer Site arbeiten. Dreamweaver kann dafür so eingestellt werden, dass jedes einzelne Dokument von nur einem Programmierer zur selben Zeit bearbeitet werden kann und versehentliches Überschreiben bereits erledigter Arbeit eines Kollegen vermieden wird. Das Ihnen schon bekannte Site-Fenster (Menü: SITE > SITES BEARBEITEN > SITENAME) ist zentrale Bedienstelle dieser Funktion.

### 10.3.1 Entfernte Site einstellen

Zu Beginn haben wir in dem für Dreamweaver MX überarbeiteten Site-Fenster die Einstellungen vorgenommen, die für die lokale Bearbeitung der Dateien nötig waren. Für einen Upload müssen wir jetzt auch einige Einstellungen für die entfernte Site vornehmen. Dazu können wir in den Site-Definitionen im Reiter ERWEITERT die Kategorie REMOTE-INFORMATIONEN auswählen und darin alle Einstellungen durchführen. Etwas intuitiver sind jedoch die Einstellungen im Reiter GRUNDEINSTELLUNGEN, weshalb ich gerade Neulingen zu dieser Variante raten möchte.

1. Klicken Sie im Fenster Site-Definitionen für die aktuelle Site im Reiter GRUNDEINSTELLUNGEN zunächst dreimal auf WEITER >, da wir die Angaben auf den ersten drei Seiten zu Beginn getätigt haben.
2. Auf dieser Seite werden Sie wieder gefragt, wie Sie eine Verbindung zu Ihrem Server herstellen möchten. In dem Popup-Menü haben wir das letzte Mal KEIN ausgewählt. Dies wollen wir nun ändern: Für die meisten wird hier die Auswahl FTP richtig sein.



Abbildung 10.6: Die Einstellungen für die Verbindung zum Remote-Server – in diesem Fall über FTP auf den Server der Lightshadows-Site

3. Geben Sie in dem ersten Texteingabefeld Ihre Serveradresse ein, beispielsweise: *www.lightshadows.org*
4. Wenn Sie Ihre Dateien auf dem Server in einen bestimmten Ordner laden wollen, können Sie diesen bereits hier angeben – andernfalls lassen Sie das Feld frei. Über die Remote-Verzeichnisstruktur kann auch dann noch ein anderer Ordner gewählt werden.
5. Geben Sie darunter den FTP-Anmeldennamen, ...

6. ... und wiederum darunter das Passwort ein. Sie können die weitere Abfrage des Passworts bei zukünftigen Verbindungen zum Server verlangen, wenn Sie das SICHERN-Auswahlkästchen deaktivieren.
7. Sie sollten Ihre Angaben mit der TESTVERBINDUNG-Schaltfläche überprüfen und erst anschließend auf WEITER > klicken.
8. Dreamweaver möchte nun von Ihnen wissen, ob Sie das zuvor angesprochene Ein- und Auschecken einzelner Dateien aktivieren möchten. Dies ist sinnvoll, wenn Sie mit mehreren Designern gleichzeitig an einer Site arbeiten – da Sie auf diese Weise unterbinden können, dass zwei Kollegen gleichzeitig an derselben Datei arbeiten und sich die Veränderungen gegenseitig überschreiben können. Für unser Beispiel, bei dem Sie alleine an einer Site arbeiten, brauchen wir diese Funktion nicht.
9. Ein Klick auf WEITER > zeigt eine Zusammenfassung an, die Sie mit einem Klick auf FERTIG schließen.

Später können Sie Veränderungen und weitere Einstellungen in den Site-Definitionen über den ERWEITERT-Reiter vornehmen.

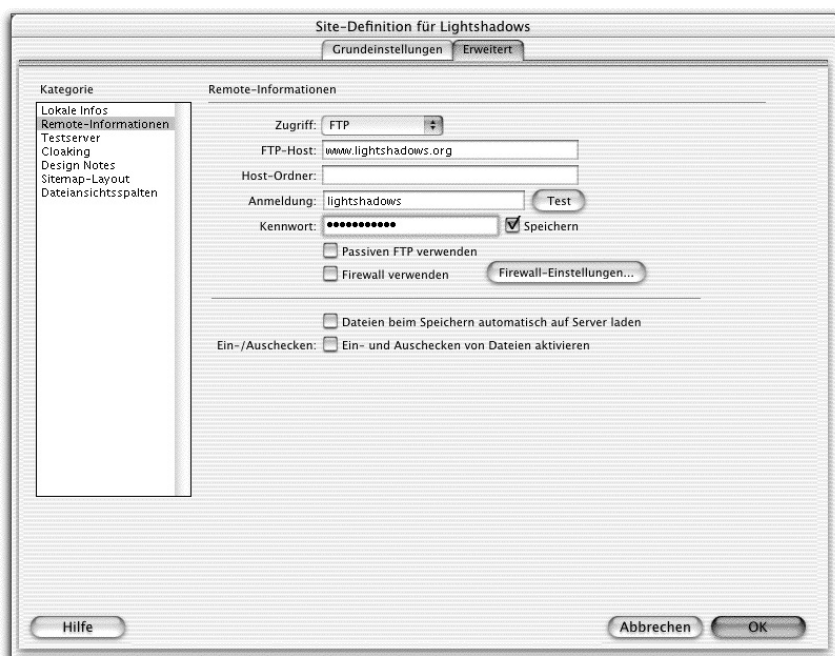


Abbildung 10.7: Die Einstellungen für den Remote Server im erweiterten Modus. Links können Sie mit den Kategorien verschiedene Tafeln einblenden lassen.

10. Wechseln Sie dort von der Kategorie: **LOKALE INFOS** zu den **REMOTE-INFORMATIONEN**.
11. Auch dort können Sie im Popup-Menü unter anderem **FTP** oder **LOKAL/NETZWERK** wählen:
12. **FTP**: Geben Sie die Adresse Ihres Servers und das Passwort an und klicken Sie auf OK. Hier können Sie mit den Auswahlkästchen auch nachträglich festlegen, ob das eingegebene Passwort gesichert werden soll oder ob Sie es bei jeder Verbindung erneut eingeben wollen.
13. **Lokal/Netzwerk**: Geben Sie einen Netzwerkordner an, der von nun an die Root-Verzeichnis-Funktion übernehmen soll.
14. **WebDAV & SourceSafe** sendet die Dateien auf Quell- und Versionskontrollanwendungen, die Sie auf Ihrem System installiert haben müssen (mehr dazu in der Online-Hilfe).

### 10.3.2 Dateien bereitstellen (hochladen)



Stellt Verbindung zum entfernten Host her

Abbildung 10.8:

Ein Klick auf dieses Icon und die Verbindung zum entfernten Host wird hergestellt.

Sofern eine Verbindung zum Internet besteht, können Sie im Site-Fenster nun auf das *Verbinden-Icon* klicken, welches sich in der oberen Leiste des Site-Fensters befindet. Während die Übersicht der lokalen Site im rechten Teil des Fensters dargestellt wird, zeigt der linke Teil des Fensters die Dateien des Webservers.

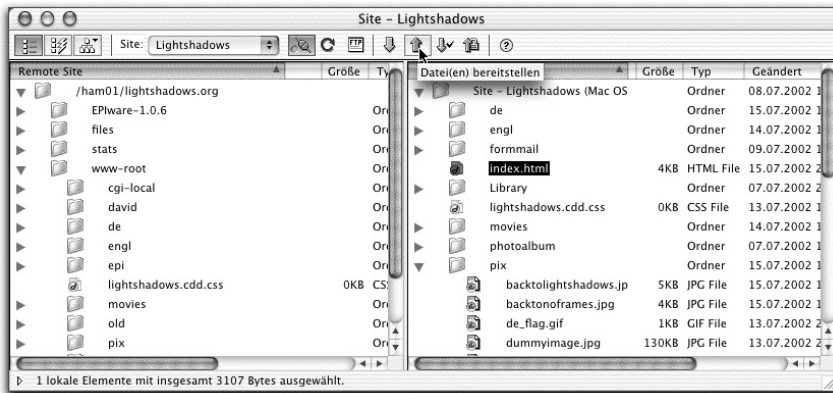


Abbildung 10.9: Das Site-Fenster. Links sehen Sie die Daten auf dem Server – rechts stehen die auf dem lokalen Rechner befindlichen Daten. Mit einem Klick auf das ausgewählte Icon wird die Datei `index.html` auf den Server geladen.

Ein kleines grünes Lämpchen im Site-Fenster zeigt Ihnen, dass Sie aktuell online sind. Solange dieses sichtbar ist, können Sie die Site auf den Server laden, indem Sie die Dateien (oder gesamte Ordner) von der rechten Hälfte des Fensters in die linke Fensterhälfte ziehen oder die Dateien markieren und auf die DATEI(EN) BEREITSTELLEN-Schaltfläche klicken.

Möglicherweise fragt Dreamweaver noch einmal nach, ob Sie alle abhängigen Dateien, dies sind unter anderem die in dem Dokument verwendeten Bilder, automatisch mit hochladen wollen. Ich bevorzuge es, selbst zu wissen, welche Dateien wann und wohin hochgeladen worden sind, weshalb ich diese Frage meist mit NEIN beantworte. Sicherlich sind die Geschmäcker auch hier verschieden.

Verwenden Sie die Ein- und Auscheckfunktion, erscheinen neben den Namen der Dateien kleine Symbole, die Ihnen Aufschluss über den derzeitigen Status der Dateien geben sollen. Eine Datei, die mit einem roten Haken markiert ist, wurde von einem Mitarbeiter eingchecked und ist vor Veränderungen Ihrerseits geschützt. Ein grüner Pfeil kennzeichnet die von Ihnen eingcheckeden Dateien, während ein graues Schloss eine soeben hochgeladene Datei kennzeichnet, die aktuell noch auf dem lokalen Computer geöffnet ist.

## 10.4 Website online überprüfen

Der letzte wichtige Schritt des Publizierens eigener Webseiten ist die Online-Kontrolle. Auch hier überprüfen Sie jeden Link, denn immer wieder kommt es vor, dass Dateien beim Upload kaputtgehen oder doch vergessen werden. Überprüfen Sie auch, ob alle Bilder (inklusive evtl. verwendeter Rollover-Bilder) korrekt geladen werden!

Mittlerweile gibt es Angebote, bei denen Fachleute Ihren Webauftritt auf Inhalt, Design und Nutzbarkeit testen. Für kleine und mittlere Unternehmen ist eine solche Untersuchung durchaus sinnvoll, denn keine Website ist perfekt. Eine Website für Expertengutachten ist zum Beispiel <http://www.site-lupe.com>.

## 10.5 Weitere Hilfsmittel für die Arbeitsteilung

Neben dem praktischen Ein- und Auschecken von Dateien bietet Dreamweaver noch einige andere Hilfsmittel, die das Arbeiten in Teams vereinfachen sollen. Die wohl wichtigste ist die Möglichkeit, so genannte Designnotes an die Site mit anzuhängen. In diesen können Sie zukünftigen Entwicklern wichtige Informationen überlassen, ohne dass diese – wie zuvor weit verbreitet – als unsichtbarer Text in den Code der Webseiten geschrieben werden muss.

Die Designnotes werden ebenfalls im Site-Fenster eingestellt und gelesen. Genauere Informationen über die Vorgehensweise zur Erstellung von Designnotes finden Sie in der Dreamweaver Online-Hilfe.

Gönnen Sie sich nun eine Pause. Sie haben den ersten Teil des Buches erfolgreich durchgearbeitet, Ihre erste Internetsite erstellt und im Internet publiziert. Ich bin natürlich sehr gespannt, wie die von Ihnen erstellten Seiten aussehen, und möchte Sie daher bitten, mir über das Formular auf [www.enno.net/dw](http://www.enno.net/dw) oder in einer E-Mail an [siteonline@enno.net](mailto:siteonline@enno.net) kurz die Adresse mitzuteilen. Danke!

Im zweiten Teil dieses Buches werden unter anderem die zuletzt angesprochenen fortgeschrittenen Möglichkeiten Dreamweavers behandelt, die Sie zu einem echten Dreamweaver-Profi werden lassen.

An abstract graphic featuring several white curved lines that sweep across the page from left to right. The background is dark and textured, with some lighter, hazy areas. The lines create a sense of motion and depth.

# Advanced

*ready for **take off***

Im Advanced-Teil werden Sie alle weiteren komplexeren Funktionen Dreamweavers kennen und anwenden lernen. So werden Sie am Ende des Abschnittes Formulare, Ebenen und Verhaltensleisten mit Zeitleisten in Ihre Webseiten integrieren können – und Websites dadurch professionell gestalten.

<b>11 Vorwort</b>	<b>179</b>	<b>16 Verhaltensweisen</b>	<b>231</b>
<b>12 Fortgeschrittene Praxis</b>	<b>181</b>	<b>17 Zeitleisten</b>	<b>261</b>
<b>13 Stile</b>	<b>193</b>	<b>18 Dynamische Webseiten</b>	<b>279</b>
<b>14 Formulare</b>	<b>203</b>	<b>19 Dreamweaver anpassen und erweitern</b>	<b>287</b>
<b>15 Ebenen</b>	<b>221</b>	<b>20 Site-Promotion</b>	<b>293</b>

# Vorwort

# 11

## KAPITEL

Nachdem Sie im ersten Teil dieses Buches Ihre erste eigene Internetsite erstellt haben, sollen Sie in diesem Teil den Umgang mit den fortgeschrittenen Tools von Dreamweaver kennen lernen. Dabei werden wir immer wieder auf das „alte“ Lightshadows-Filmgroup-Beispiel zurückkommen, wenn wir die Site um einige interessante Elemente aus dem zweiten Teil dieses Buches erweitern. Dieser schließt nahtlos an die vorausgegangenen Kapitel an – es werden hier keine weiteren Kenntnisse als die aus Teil A vorausgesetzt.

Lassen Sie mich an dieser Stelle noch einmal daran erinnern, dass Sie die Beispieldateien auch für diesen Teil auf der dem Buch beigelegten CD-ROM wiederfinden. Auch auf das auf meiner Webseite (<http://www.enno.net>) integrierte Forum sei an dieser Stelle erneut verwiesen.

Ich wünsche Ihnen auch für diesen Teil des Buches viel Erfolg.



# Fortgeschrittene Praxis 12

## KAPITEL

In diesem Kapitel werde ich Ihnen einige Effekte zeigen, mit denen Sie Ihre Webseiten etwas peppiger gestalten können. Einige dieser Funktionen hätte man sicherlich auch an unterschiedlichen Stellen des ersten Teils platzieren können. Ich habe mich jedoch dagegen entschieden, da es mir da noch um die essentiellen Elemente Dreamweavers ging. Jetzt sind wir an dem Punkt angekommen, an dem wir uns etwas komplizierteren Dingen zuwenden, aber auch etwas herumspielen können.

In diesem Kapitel werden wir uns folgende Themen ansehen:

- ▶ Rollover-Bilder
- ▶ Animierte Flash-Buttons
- ▶ Flash-Text
- ▶ Web-Fotoalbum
- ▶ Medien einbinden
- ▶ Fireworks HTML importieren
- ▶ Imagemaps

## 12.1 Rollover-Bilder

Der Rollover-Effekt ermöglicht es, Ihre Seiten etwas interaktiver zu gestalten. Mit diesem Effekt beeinflussen Sie das Aussehen eines Bildes je nach Position und Aktion des Cursors. Dabei können Sie jeweils verschiedene Bilder anzeigen lassen, wenn

- ▶ sich der Cursor nicht über dem Bild befindet (*Up*). Dies ist die Standardeinstellung des Bildes.
- ▶ der Cursor über das Bild bewegt wird (*Over*).
- ▶ die Maustaste geklickt wird, solange sich der Cursor über dem Bild befindet (*Down*).
- ▶ der Cursor über das Bild bewegt wurde, nachdem die Schaltfläche angeklickt wurde (*OverDown*).

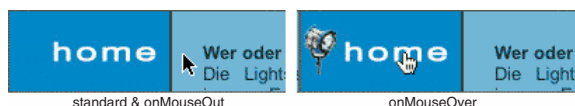


Abbildung 12.1:  
Der Rollover-Effekt

Diese Effekte lassen sich sowohl in ImageReady, Fireworks als auch in Dreamweaver erzeugen. Ich will an dieser Stelle nur auf die drei von Dreamweaver gebotenen Möglichkeiten eingehen.

Dreamweaver unterscheidet zwischen einzelnen Rollover-Bildern und mehreren Navigationselementen, die gesammelt als Navigationsleiste eingefügt werden.



Ein Beispiel hierzu finden Sie auf der CD unter dem Code  
EXAMPLE 12.1.

Die einzelnen Rollover-Bilder erhalten Sie auf folgendem Weg:

1. Wählen Sie im Menü EINFÜGEN > INTERAKTIVE BILDER > ROLLOVER-BILD aus oder klicken Sie in der Einfügen-Leiste auf das Icon ROLLOVER-BILD.

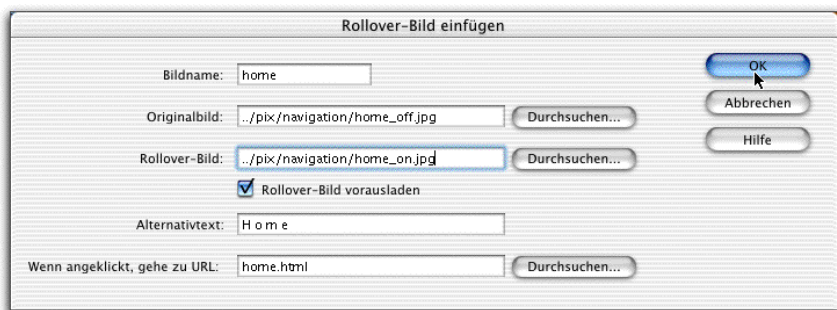


Abbildung 12.2: Geben Sie in diesem Dialogfeld die Quellen für die zwei Bilder an.

2. Machen Sie im erscheinenden Dialogfeld die geforderten Eingaben: Geben Sie dabei sowohl ein Originalbild als auch das Austauschbild an. Im unteren Textfeld können Sie ein Dokument angeben, auf das das Bild verweisen soll, wenn auf das Bild geklickt wird. Schließlich können Sie über das Kontrollkästchen bestimmen, ob das Rollover-Bild im Voraus in den Cache geladen werden soll. Ich rate Ihnen im Sinne eines zügigeren Seitenaufbaus das Kontrollkästchen zu aktivieren.
3. Klicken Sie auf OK und überprüfen Sie Ihre Seite in einem Browser.

Denselben Effekt erhalten Sie über die Verhaltensweise *Bilder austauschen*, allerdings können Sie bei dieser Verhaltensweise zusätzlich selbst entscheiden, bei welcher Benutzerinteraktion das Bild ausgetauscht werden soll. Diese Methode wird im Kapitel Verhaltensweisen (Seite 238) genauer behandelt.

Die dritte Methode ermöglicht es, gleich mehrere Rollover-Bilder in eine Seite einzubinden:

1. Klicken Sie in der ALLGEMEIN-Tafel der Einfügen-Leiste auf das NAVIGATIONSLEISTE-Icon oder wählen Sie aus dem Menü den Punkt EINFÜGEN > INTERAKTIVE BILDER > NAVIGATIONSLEISTE.
2. In dem daraufhin erscheinenden Fenster sollen Sie nun die einzelnen Angaben der verschiedenen Bilddateien machen. Mit einem Klick auf das +-Zeichen fügen Sie ein weiteres Rollover-Bild hinzu, für das Sie in den Textfeldern die geforderten Angaben machen sollen. Bei mehreren Rollover-Bildern können Sie die Reihenfolge der einzelnen Navigationselemente mit den Auf- und Ab-Pfeilen beeinflussen.

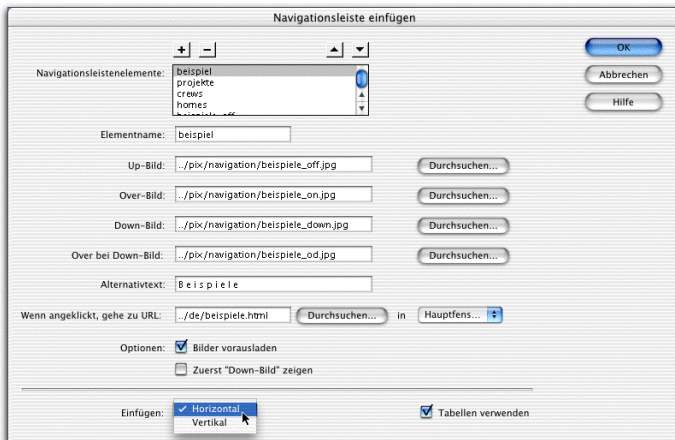


Abbildung 12.3: Das „Navigationsleiste einfügen“-Fenster

3. Letztendlich können Sie festlegen, ob die einzelnen Elemente horizontal oder vertikal in die Seite eingefügt werden sollen.
4. Klicken Sie anschließend auf OK.
5. Die hierbei entstandene Navigationsleiste wurde automatisch aus mehreren Rollover-Bildern erstellt. Ebenfalls im Kapitel der Verhaltensweisen werden Sie eine in Dreamweaver MX neu hinzugekommene Funktion kennen lernen, die der hier besprochenen Navigationsleiste sehr ähnlich ist. Das Popup-Menü basiert auf JavaScript und bietet eine interessante Navigation auf Text- und Tabellenbasis (siehe Seite 255).

## 12.2 Animierte Flash-Schaltflächen

Mit Dreamweaver kann man seit der vierten Version schnell und unkompliziert animierte Clip-Arts erstellen. Wie der Name es bereits vermuten lässt, handelt es sich bei diesen um kleine Dateien im Flashformat, die über den HTML-Befehl `<EMBED>` in die Webseite eingebunden werden. Damit Besucher Ihrer Site diese Schaltflächen auch sehen können, muss in deren Webbrowser ein Flash-Plugin installiert sein.

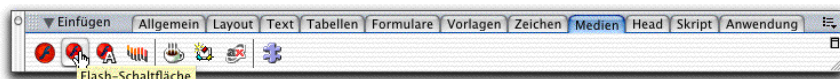


Abbildung 12.4: Das Flash-Schaltfläche-Icon

Sie fügen eine Flash-Schaltfläche auf folgende Weise in Ihre Seiten mit ein:

1. Speichern Sie zunächst Ihr Dokument und stellen Sie den Cursor im Dokument an die Stelle, an der die Flash-Schaltfläche eingefügt werden soll.
2. Klicken Sie in der Einfügen-Leiste auf das FLASH-SCHALTFLÄCHE-Icon.

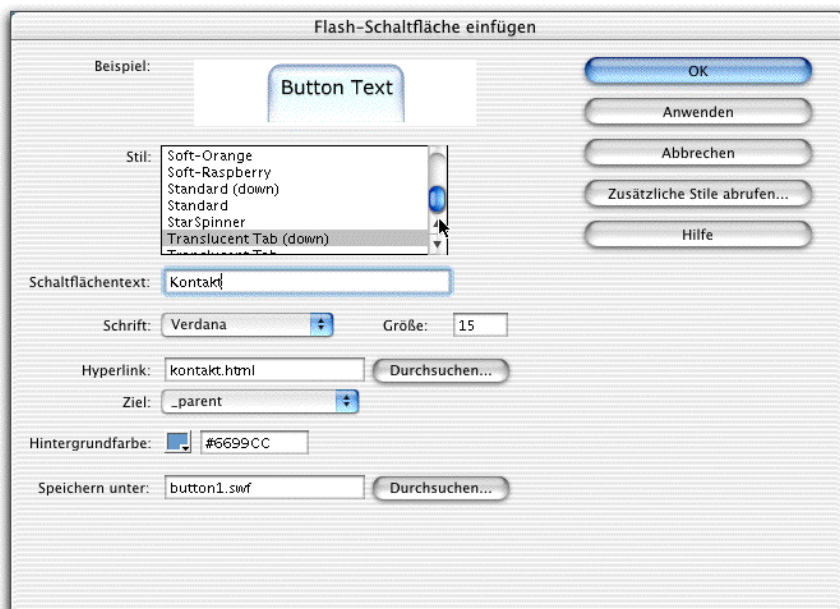


Abbildung 12.5: Das Dialogfenster zur Erstellung von Flash-Schaltflächen

3. Dreamweaver öffnet ein Dialogfenster, in dem Sie aus einer Liste mit 44 vordefinierten Flashdateien eine Schaltfläche auswählen sollen. Die jeweils gewählte Schaltfläche wird über der Liste in einem Beispielfeld angezeigt. Zeigen Sie mit der Maus auf den Knopf, um zu sehen, wie er im MouseOver-Modus reagiert. In den weiteren Texteingabefeldern können Sie im Anschluss weitere Einstellungen vornehmen:
  - Für die Schaltflächen mit Text können Sie im Textfeld *Schaltflächentext* den Text eingeben, der im Button stehen soll.
  - Darunter können Sie angeben, in welchem Font und in welcher Schriftgröße dieser in den Knopf geschrieben werden soll. Für eine Vorschau dieser Funktionen müssen Sie bisher leider noch auf ANWENDEN klicken. Sie wird erst dann im Dokumentfenster angezeigt.
  - Das Textfeld darunter bietet die Möglichkeit einen Link für den Knopf anzugeben. Sie können über das zugehörige Popup-Menü auch ein bestimmtes Ziel (Target) wählen.
  - Ferner können Sie eine Hintergrundfarbe festlegen.
  - Schließlich bestimmen Sie einen Dateinamen, unter dem Sie die Flash-Schaltfläche speichern wollen.

4. Klicken Sie auf ANWENDEN, um Einstellungen zu übernehmen und das Dialogfenster noch geöffnet zu lassen. Über die Schaltfläche ZUSÄTZLICHE STILE ABRUFEN... können Sie weitere Buttons aus dem Netz laden. Soll das Fenster geschlossen werden, müssen Sie auf OK klicken.
5. Markieren Sie eine Flash-Schaltfläche, um diese nachträglich zu bearbeiten. Einige simple Einstellungen können Sie dann im Eigenschaften-Inspektor vornehmen, für die weiteren Einstellungsmöglichkeiten müssen Sie in diesen auf die Schaltfläche BEARBEITEN klicken.

## INFO

Verbinden Sie Ihren Computer mit dem Internet und klicken Sie im FLASH-SCHALTFLÄCHE EINFÜGEN-Fenster auf die Schaltfläche ZUSÄTZLICHE STILE ABRUFEN... um weitere Flash-Schaltflächen aus dem Internet herunterzuladen. Dreamweaver ruft dann die Macromedia-Website auf und öffnet darin die entsprechende Seite, von der Sie die weiteren gewünschten Flash-Schaltflächen auswählen können.

## 12.3 Flash-Text

Ähnlich wie die animierten Flash-Buttons funktioniert die Funktion Flash-Text. Anstelle von Bildern können Sie mit dieser Funktion Texte animieren. Allerdings wird dieser Text als Flash-Datei gespeichert und muss ebenfalls über `<EMBED>` eingefügt werden. Daher kann auch diese Funktion nur dargestellt werden, wenn die Besucher eine neuere Version des Flash-Plugins installiert haben.

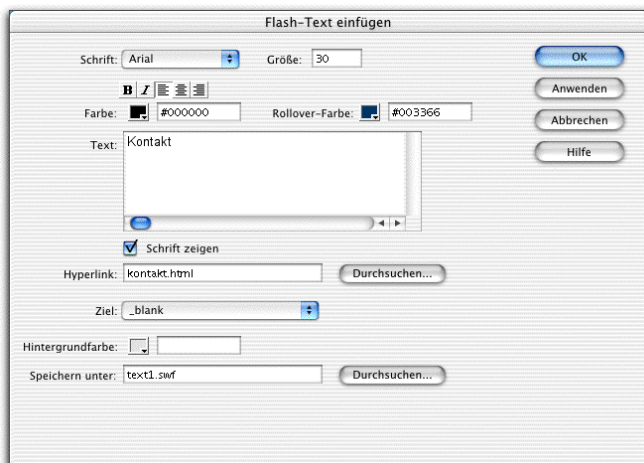


Abbildung 12.6: Alle Einstellungen für Flash-Text werden in diesem Fenster vorgenommen.

Die Erstellung von Flash-Text läuft parallel zu den Flash-Schaltflächen ab:

1. Speichern Sie Ihr Dokument und stellen Sie den Cursor im Dokument an die Stelle, an der Flash-Text eingefügt werden soll.
2. Klicken Sie in der Einfügen-Leiste auf das FLASH-TEXT-Icon.
3. In dem darauf folgenden Fenster sollen Sie nun den gewünschten Text eingeben. Über die unterschiedlichen Texteingabefelder und Popup-Menüs können Sie einstellen, wie der Text formatiert werden soll. Ferner können Sie dort eine weitere Farbe festlegen, in die der Text eingefärbt werden soll, wenn der Besucher mit der Maus über diesen fährt.
4. Klicken Sie auf ANWENDEN, um die Einstellungen zu übernehmen und das Dialogfenster noch geöffnet zu lassen. Soll das Fenster geschlossen werden, müssen Sie auf OK klicken.
5. Markieren Sie den Flash-Text, um ihn nachträglich zu bearbeiten. Einige simple Einstellungen können Sie im Eigenschaften-Inspektor vornehmen, für die weiteren Einstellungsmöglichkeiten müssen Sie in diesen auf die Schaltfläche BEARBEITEN klicken.

Flash-Text ist eine ebenfalls in Dreamweaver 4 eingeführte Version, die entgegen meiner Erwartungen für Dreamweaver MX nicht überarbeitet wurde. Für die späteren Versionen wünsche ich mir durchaus einige Verbesserungen am Umfang der Einstellungsmöglichkeiten: So erwarte ich zum Beispiel für *MouseOver* genauer zu definierende Settings und im Generellen erweiterte Animationsmöglichkeiten.

## 12.4 Web-Fotoalbum

Über die Funktion Web-Fotoalbum soll es möglich sein, Fotos schnell und unkompliziert, einheitlich und voll automatisch auf einer Webseite zu einem Album zusammenzutragen. In der letzten Zeit sind einige andere Programme erschienen, die diese Arbeit meist etwas schöner und unkomplizierter verrichten; ein Beispiel dafür ist iPhoto. Dennoch zeigt dieser interessante Befehl erneut, wie Dreamweaver und Fireworks fast zu einem einzigen Programm verschmolzen wurden, da diese Aufgabe von beiden Programmen automatisch gemeinschaftlich erledigt wird.



Ein Beispiel hierzu finden Sie auf der CD unter dem Code  
EXAMPLE 12.4.

Am besten probieren wir diese Funktion mit einem Beispiel eines Fotoalbums für die Lightshadows-Site aus:

1. Zunächst tragen wir alle gewünschten Bilder in einem eigenen Verzeichnis zusammen.

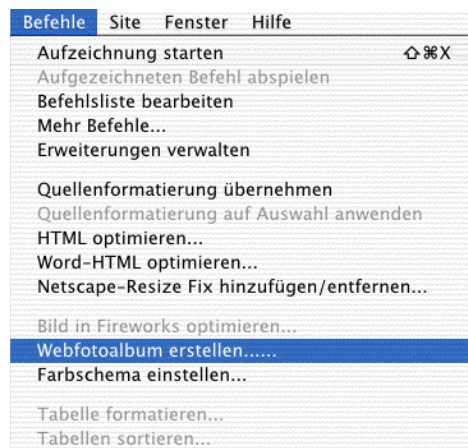


Abbildung 12.7:  
Das Menü **Befehle** mit dem Befehl  
**Webfotoalbum erstellen...**

2. Öffnen Sie das Web-Fotoalbum über den Menübefehl **BEFEHLE > WEBFOTO-ALBUM ERSTELLEN**. Dreamweaver öffnet ein umfangreiches Dialogfenster.

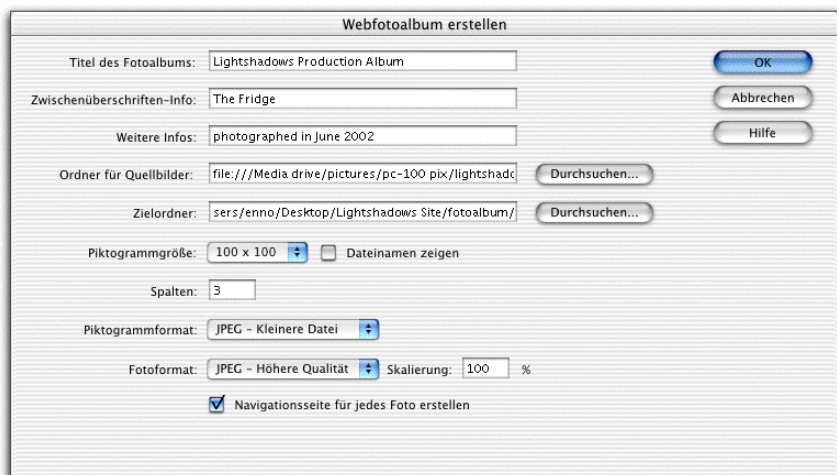


Abbildung 12.8: Geben Sie unter anderem den Quell- und Zielordner für die Fotos in diesem Fenster an.

3. In diesem geben wir dem Fotoalbum eine Überschrift und haben die Möglichkeit weitere Informationen einzugeben, die später in zwei unterschiedlichen Größen angezeigt werden.
4. Im Texteingabefeld *Ordner für Quellbilder* wählen wir im nächsten Schritt den Ordner aus, in dem wir alle Bilder, die im Fotoalbum erscheinen sollen, gesammelt haben.
5. Das Eingabefeld verlangt nach der Angabe eines neuen Ordners, in dem die von Fireworks bearbeiteten Dateien gespeichert werden sollen. Am besten Sie erstellen für das Fotoalbum innerhalb des Haupt-Verzeichnisses einen neuen eigenen Ordner.
6. Schließlich können Sie den Aufbau, die Größe sowie die Qualität der Bilder in der Miniaturansicht und in Fotoformat bestimmen.
7. Wenn Sie auf OK klicken, übergibt Dreamweaver die Dateien an Fireworks, das die einzelnen Dateien Schritt für Schritt automatisch nach den vorgenommenen Einstellungen bearbeitet.

Dreamweaver erstellt im Anschluss, ebenfalls automatisch, die einzelnen Seiten, deren Aussehen Sie später zum Beispiel per SUCHEN UND ERSETZEN automatisch in allen Dateien und in einem Schritt Ihren Wünschen anpassen können.

## 12.5 Medien einbinden

Natürlich können Sie mit Dreamweaver auch alle weiteren im Webdesign bedeutungsvollen Medien-Elemente in Ihre Seiten mit einbinden. Diese Objekte müssen Sie zunächst in einem anderen Programm erstellen, sichern und können sie dann in Dreamweaver einbinden. Die Einfügen-Leiste bietet dafür in der Tafel ALLGEMEIN die Optionen für FLASH, SHOCKWAVE, SERVER SIDE INCLUDES sowie in der Tafel SPEZIAL Knöpfe für APPLETS und PLUG-INS.

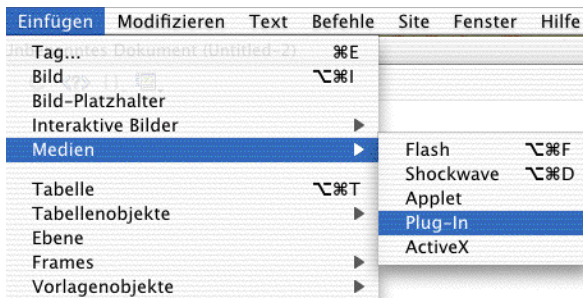


Abbildung 12.9:  
Fügen Sie Medien am besten über das Menü EINFÜGEN > MEDIEN ein.



Ein Beispiel hierzu finden Sie auf der CD unter dem Code  
EXAMPLE 12.5.

Beispiel: Die Lightshadows-Site soll auf einer Seite einige Beispiele für abgeschlossene Produktionen zeigen. Lassen Sie uns also hier einen Quicktime-Film in die Webseiten integrieren. Erstellen Sie eine neue Seite von der Vorlage.

1. Wählen Sie aus dem Menü EINFÜGEN > MEDIEN > PLUG-IN aus.
2. Dreamweaver öffnet die Verzeichnisstruktur, aus der Sie den gewünschten Quicktime-Film auswählen. Befindet sich dieser Film nicht in dem Stammordner der aktuell bearbeiteten Site, erinnert Dreamweaver Sie daran, dass Sie die Datei lieber in diesen kopieren sollten. Dieser Vorgang wird durch einen Klick auf Ja eingeleitet ...
3. ... und durch die Angabe des Zielortes im nächsten Fenster vollendet.
4. Im Dokument wird jetzt ein Platzhalter für den Quicktime-Film dargestellt. Ist dieses unter Umständen etwas klein, wird auch Ihr Film im Webbrowser nur in dieser Größe dargestellt. Geben Sie daher im Eigenschaften-Inspektor unter *B* und *H* definitiv die richtige Größe an. Diese können Sie über das Informationsfenster in Quicktime herausfinden. Öffnen Sie den entsprechenden Film dazu in Quicktime und blenden Sie über die Tastenkombination PC: **[Strg]+[I]**, Mac: **[⌘]+[I]** die Informationen zum Film ein. Übernehmen Sie dann den neben *normale Größe* stehenden Wert in Dreamweaver. Addieren Sie eine Höhe von 15 Pixeln, wenn die Quicktime-Abspielleiste vollständig angezeigt werden soll. Überprüfen können Sie Ihre Einstellungen am schnellsten über die Schaltfläche Abspielen, jedoch sollten Sie Ihre Seite zuvor sichern, denn Dreamweaver scheint in diesem Punkt etwas instabil.
5. Im Eigenschaften-Inspektor können Sie ferner auch eine URL angeben, an denen Besucher ohne installiertes Quicktime Plugin dieses herunterladen können. Sie sollten diese Extramühe nicht scheuen und stets eine entsprechende Adresse angeben.
6. Weitere, medienspezifische Angaben werden über die Schaltfläche PARAMETER gemacht. Über diese können Sie je nach verwendetem Medium verschiedene Einstellungen vornehmen. So können Sie mittels der Parameter definieren, in welcher Qualität ein Flashfilm wiedergegeben werden soll. Leider gelten für jedes Medium unterschiedliche Parameter, über die Sie nur in den Dokumentationen des verwendeten Objekts genauere Informationen erhalten.

Über das Menü EINFÜGEN > MEDIEN > ... lassen sich auch weitere Medien wie Flash, Shockwave, Applets, ActiveX und weitere Plugins in eine Seite einfügen.

## 12.6 Fireworks HTML importieren

Professionelle Webdesigner erstellen neue Designs oft in einem Grafikprogramm, um zunächst nicht so stark von HTML eingeschränkt zu werden. Die dabei entstandenen Bilddateien können über die entsprechenden Befehle in den Grafikprogrammen in einzelne kleinere Bilder unterteilt werden (*slicing*) und werden an gewünschter Stelle individuell gesichert.

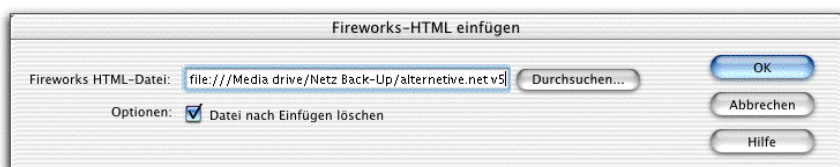


Abbildung 12.10: Das „Fireworks-HTML einfügen“-Dialogfenster

Über den Befehl EINFÜGEN > INTERAKTIVE BILDER > FIREWORKS-HTML oder über das in der Einfügen-Leiste befindliche Icon FIREWORKS-HTML öffnet Dreamweaver ein Dialogfenster, in dem Sie angeben, wo Sie die beim slicing entstandenen HTML-Dokumente gespeichert haben. Über das Kontrollkästchen können Sie die alten Fireworks-Dateien nach dem Einfügen in das aktuelle Dreamweaver-Dokument sogar automatisch löschen lassen.

## 12.7 Image Maps

Die bisher verwendeten Bilder hatten alle eine Sache gemeinsam: Jedes Bild konnte nur mit einem Link versehen werden. Mit den Image-Maps ist es auch möglich, ein Bild in mehrere unsichtbare Bereiche zu unterteilen und jedem Bereich einen eigenen Link zuzuweisen.



Ein Beispiel hierzu finden Sie auf der CD unter dem Code  
EXAMPLE 12.7.

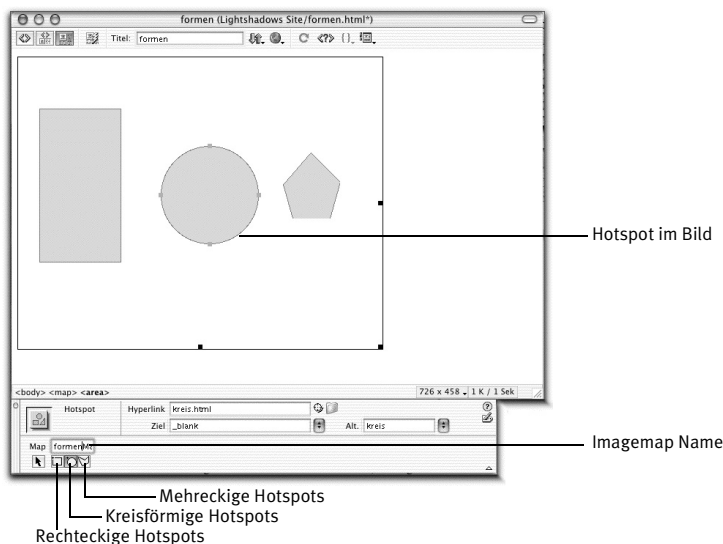


Abbildung 12.11: Weisen Sie einem Bild mit Hotspots mehrere Links zu.

Während man früher aufwändig Koordinaten berechnen musste, ermöglicht es Dreamweaver, diese Bereiche direkt im Dokumentfenster zu definieren und ihnen unkompliziert einen Link zuzufügen.

1. Markieren Sie das Bild, für das Sie mehrere Hot Spots, so nennt man die verlinkten Bereiche, festlegen wollen.
2. Im Eigenschaften-Inspektor sehen Sie die bekannten Einstellungsmöglichkeiten des markierten Bildes. In der unteren Hälfte des Eigenschaften-Inspektors finden Sie die nötigen Tools um bestimmte Bildbereiche zu kennzeichnen.
3. Klicken Sie beispielsweise auf das TOOL FÜR RECHTECKIGE HOT SPOTS und bedecken Sie mit diesem Tool den Bereich, der als Link dienen soll. Selbstverständlich können Sie dafür auch die beiden anderen Tools nutzen: TOOL FÜR OVAL HOT SPOTS und TOOL FÜR MEHRECKIGE HOT SPOTS.
4. Gehen Sie sicher, dass nur der soeben gezeichnete Bereich markiert ist, und teilen Sie diesem über den Eigenschaften-Inspektor im Textfeld *Hyperlink* einen Verweis mit. Falls nötig können Sie natürlich auch für diese Links ein Ziel festlegen.
5. Wiederholen Sie die Schritte 3–4 für alle weiteren gewünschten Hot Spots dieses Bildes.

Die Koordinaten der Hot Spots werden in einer Art „Karte“ im Quellcode der Seite integriert.

In den vorangegangenen Kapiteln haben Sie stets jede Textstelle einzeln formatiert und der gesamten Site auf diese Weise ein einheitliches Erscheinungsbild gegeben. Mit den schon öfters genannten Stilen können Sie sich einige Arbeitsschritte einsparen, indem Sie die häufig verwendeten Formatierungen speichern und diese dadurch schnell wieder aufrufen können. Dabei wird zwischen zwei verschiedenen Kategorien von Stilen unterschieden: den HTML-Stilen und CSS (*Cascading Style Sheets*).

## 13.1 HTML-Stile

Angenommen Sie haben für die Überschriften Ihrer Site stets Arial, Helvetica, sans-serif, fett, die Schriftgröße 3 und die Farbe rot gewählt. Bisher mussten Sie jede dieser Einstellungen für jede Textpassage in einzelnen Arbeitsschritten wiederholen. Wenn Sie die Formatierung in den HTML-Stilen sichern, können Sie sich einige Arbeitsschritte sparen, da alle Formatierungen bei Auswahl des entsprechenden Stils zusammengefasst eingefügt werden.

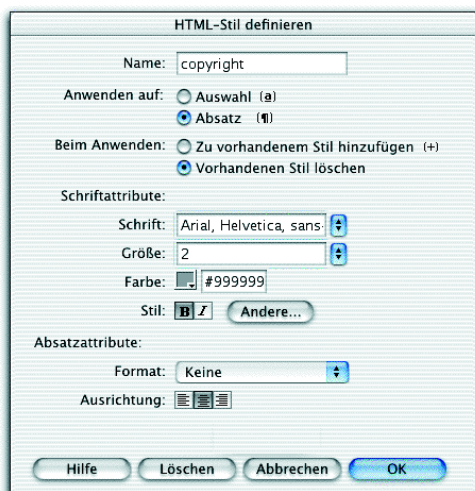


Abbildung 13.1:  
Mit HTML-Stilen können Sie mehrere  
Formatierungen auf einmal einfügen.

HTML-Stile werden (im Gegensatz zu den später genannten CSS) nur aus klassischen HTML-Tags erstellt. Anders als CSS können sie also auch von älteren Browserversionen problemlos dargestellt werden.

### 13.1.1 HTML-Stile anzeigen

Sie öffnen die Liste der zur Verfügung stehenden HTML-Stile über den Menüpunkt **FENSTER > HTML-STILE** oder per Tastenkombination PC: **Strg + F11**, Mac: **⌘ + F11**. Die bereits von Dreamweaver vordefinierten HTML-Stile werden in einem eigenen Reiter der Bedienfeldgruppe **DESIGN** angezeigt.

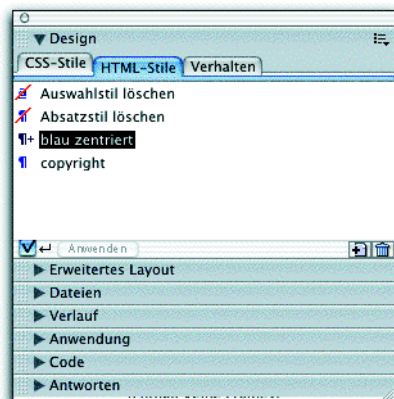


Abbildung 13.2:  
Das HTML-Stile-Bedienfeld

## 13.1.2 Neuen Stil erstellen

Um sich die Arbeit zu erleichtern werden Sie sicherlich eigene Stile erstellen und verwenden wollen. Gehen Sie dazu wie folgt vor:

1. Formatieren und markieren Sie eine Textpassage auf dem bereits bekannten Weg über den Eigenschaften-Inspektor.
2. Klicken Sie im Stil-Fenster auf das NEUER STIL-Icon, das sich in der unteren rechten Ecke befindet, oder wählen Sie den Menübefehl TEXT > HTML-STILE > NEUER STIL aus.
3. Die im Dialogfenster HTML-STILE DEFINIEREN angezeigten Formatierungen werden aus der markierten Textpassage übernommen. Diese können Sie an dieser Stelle überprüfen und gegebenenfalls noch verändern.

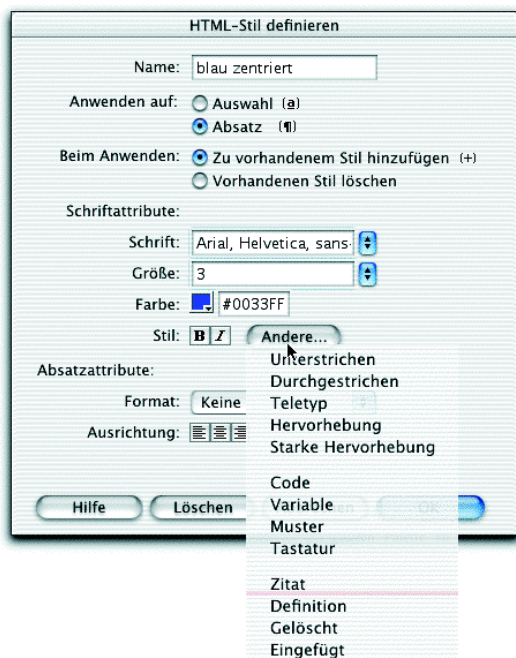


Abbildung 13.3:  
Die Einstellungsmöglichkeiten  
beim HTML-Stil erstellen

4. Geben Sie dem neuen Stil einen Namen, an dem Sie später leicht erkennen können, welche Formatierungen der Stil übernimmt.
5. Die Wahl zwischen Auswahl-Stil und Absatz-Stil entscheidet darüber, ob der Stil sich nur auf den markierten Bereich bezieht oder ob der Stil den gesamten Absatz formatieren soll.

6. Mit der Auswahl darunter können Sie festlegen, ob Stile zu eventuell zuvor gemachten Formatierungen hinzugefügt werden sollen oder derartige Formatierungen gelöscht und von den neuen Formatierungen überschrieben werden sollen.
7. In den weiteren Feldern nehmen Sie die Einstellungen über die gewünschten Formatierungen des Stils vor, die mit einem Klick auf OK unter den in Punkt 4 gemachten Einstellungen im Stil-Fenster gespeichert werden.

### 13.1.3 HTML-Stil anwenden

HTML-Stile werden auf folgende Weise angewendet:

1. Markieren Sie die zu formatierende Textpassage.
2. Wählen Sie aus dem Stil-Bedienfeld den von Ihnen erstellten HTML-Stil aus. Der gewählte Stil wird automatisch übernommen, wenn das Auswahlkästchen im Stil-Fenster unten links markiert ist. Andernfalls müssen Sie nach der Auswahl des Stils zusätzlich auf die ANWENDEN-Schaltfläche klicken.



Wenn der Stil in der Liste mit einem *a* gekennzeichnet ist, wird nur die markierte Sektion mit dem Stil formatiert, andernfalls wendet Dreamweaver den Stil auf den gesamten Absatz an (siehe oben).

### 13.1.4 Vorhandene Stile editieren

1. Markieren Sie im Site-Fenster den Stil, den Sie editieren wollen.

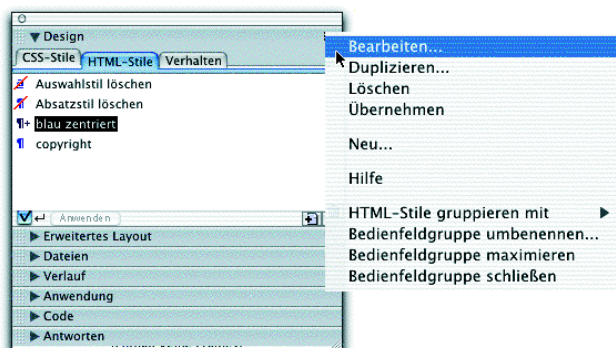


Abbildung 13.4:  
Klicken Sie oben rechts auf das Popup-Menü, um einen markierten Stil zu bearbeiten.

2. Klicken Sie auf den kleinen schwarzen Pfeil in der rechten oberen Ecke des Stil-Bedienfeldes um ein Kontextmenü zu öffnen, das das *Bearbeiten*, *Duplizieren* oder *Löschen* bestehender Stile zulässt. Wählen Sie aus diesem BEARBEITEN aus.
3. Machen Sie in dem Dialogfenster die gewünschten Änderungen und sichern Sie diese mit einem Klick auf OK.



Wenn Sie einen HTML-Stil nachträglich verändern, werden die Dokumente, in denen Sie Elemente zuvor mit diesem HTML-Stil formatiert haben, leider nicht aktualisiert.

## 13.2 Cascading Style Sheets

Um Programmierern mehr Formatierungsmöglichkeiten zu geben wurde HTML vor einigen Jahren durch die Cascading Style Sheets (CSS) erweitert. Mit ihnen soll es nun möglich sein, weitestgehend alle Text-Formatierungen, die Sie aus anderen Programmen wie Word oder auch Quark kennen, auch im Web zu übernehmen.

Mit CSS können Sie neue Formatierungen in einer so genannten *class* erstellen, die als weiteres Attribut an bestehende HTML-Tags angehängt werden kann. Sie können in CSS aber auch bestehende HTML-Tags neu definieren. Auf diese Weise können Sie beispielsweise dem `<H2>`-Tag, der ansonsten für die HTML-Formatierung von Überschriften verwendet wird, eine neue Formatierung zuweisen. Ein mit `<H2>`-Tag umschlossener Text kann so beispielsweise in Punktgröße 20, rot und gefettet dargestellt werden. Sie können ferner sogar die Farbe des Text-Hintergrundes festlegen oder ein Hintergrundbild allein hinter dem Text anzeigen lassen. Zudem können Sie Elemente wie Text oder Bilder pixelgenau platzieren oder die Farbe der Schrift verändern, wenn die Maus über diese Textpassage bewegt wird. Sie sehen, die Möglichkeiten, die CSS bietet, gehen weit über die von HTML hinaus.

Sie können CSS entweder im `<HEAD>`-Segment eines einzelnen HTML-Dokuments speichern oder alternativ alle Formatierungen mit CSS in einer externen Datei definieren. Der Vorteil einer externen Datei ist, dass diese auch in andere HTML-Dateien (der selben oder auch anderer Sites) mit eingebunden werden kann. Ich würde Ihnen daher zu externen CSS-Dateien raten. Unabhängig davon werden alle Änderungen, die Sie nachträglich an der CSS-Datei vornehmen – anders als bei HTML-Stilen –, automatisch in allen HTML-Dateien, die das Stylesheet anwenden, aktualisiert.

Auf den ersten Blick scheinen die Cascading Style Sheets die ideale Methode, alle Ihre Seiten auf diese Weise zu formatieren. CSS soll HTML-Formatierungen eines Tages ablösen. Weiterhin gilt jedoch auch hier: Verwenden Sie CSS-Stile nur, wenn Sie sichergehen können, dass Ihre Zielgruppe über die Browser verfügt, die Stylesheets interpretieren können.

CSS wird heute zwar von den neuesten Browserversionen weitestgehend unterstützt, jedoch werden die Seiten für Besucher früherer Browsergenerationen (Versionen 3 und kleiner) scheinbar unformatiert dargestellt. Und selbst in den modernen Versionen gibt es grobe Unterschiede in der Interpretation. Prüfen Sie Seiten, die Sie mit CSS formatieren, in jedem Fall sowohl in Netscape als auch in Internet Explorer. In vielen Fällen scheint die Erstellung zweier Versionen der CSS-Datei (je eine für Internet Explorer und Netscape) der einzige Weg, auf beiden Browservarianten ein weitestgehend einheitliches Bild erzeugen zu können.

### 13.2.1 CSS anzeigen

Ähnlich wie die HTML-Stile werden auch CSS-Stile über den Menüpunkt FENSTER > CSS STILE oder per Tastaturkürzel  $\square + [F11]$  geöffnet. Sollten Sie das HTML-Stilfenster noch geöffnet haben, so können Sie die CSS-Stile ebenfalls öffnen, indem Sie im Design-Bedienfeld auf den nebenliegenden Reiter klicken, der mit CSS-STILE gekennzeichnet ist. Das CSS-Stil-Fenster ist zunächst leer.

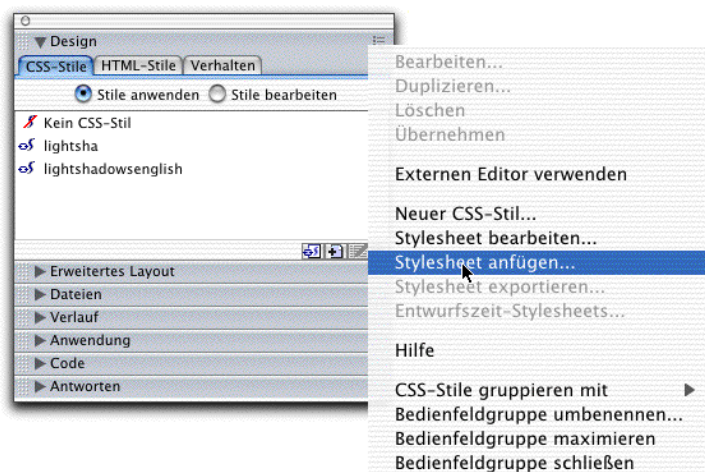


Abbildung 13.5: Das CSS-Stil-Fenster mit aufgeklapptem Popup-Menü

## 13.2.2 CSS hinzufügen

Fügen Sie CSS hinzu, indem Sie Formatierungen definieren oder in anderen Sites verwendete, extern gespeicherte CSS in die aktuelle Site importieren.

1. Klicken Sie für neue CSS auf das Icon **NEUER STIL** unten rechts im CSS-Stil-Bedienfeld.
2. In dem daraufhin angezeigten Dialogfeld legen Sie fest, ob Sie
  - einen Stil erstellen wollen, der als *Class*-Attribut an bestehende HTML-Tags einer Textpassage angehängt werden kann.
  - ein HTML-Tag neu definieren wollen
  - oder einen CSS-Selektor erstellen möchten, der das Format einer ganzen Kombination von Tags neu definiert. Auf diese Weise können Sie beispielsweise Links immer dann mit einer Hintergrundfarbe hinterlegen, wenn der Besucher mit dem Mauszeiger auf diesen zeigt (A:Hover).

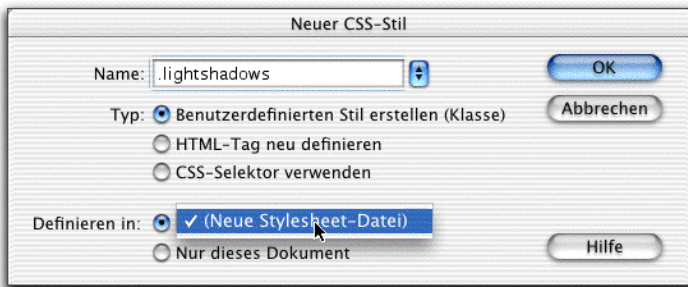


Abbildung 13.6: Welche Art von Stil möchten Sie erstellen?

3. Je nach Auswahl verändern sich die geforderten Angaben des obersten Eingabefeldes. Geben Sie dort entweder einen Namen für die *Class* an, wählen Sie dort das HTML-Tag, das Sie neu definieren möchten, oder entscheiden Sie sich für einen Selektor, dessen Eigenschaften Sie verändern möchten. (Der Name für die *Class* muss mit einem Punkt beginnen (.) und hinter diesem ein Buchstabe stehen. Anschließend können Sie auch Zahlen verwenden.)
4. Wählen Sie im Anschluss, ob der zu erstellende Stil in einer externen Datei gespeichert werden soll und daher auch in anderen Dateien verwendet werden kann, oder ob die Informationen über die CSS-Formatierung nur in dem aktuellen Dokument gespeichert werden sollen.

5. Soll der Stil in einer externen Datei (zum Beispiel „LIGHTSHADOWS.CSS“) gespeichert werden, können Sie entweder eine bestehende CSS-Datei über das Popup-Menü auswählen oder eine neue CSS-Datei erstellen. Sie sollten diese Datei möglichst im Root-Verzeichnis Ihrer Site ablegen.
6. Klicken Sie auf OK.
7. Geben Sie im darauf folgenden Fenster die gewünschte Formatierung an. Lassen Sie die Felder, in denen Sie keine Änderungen wünschen, frei. Klicken Sie erneut auf OK, wenn Sie mit Ihren Einstellungen fertig sind.

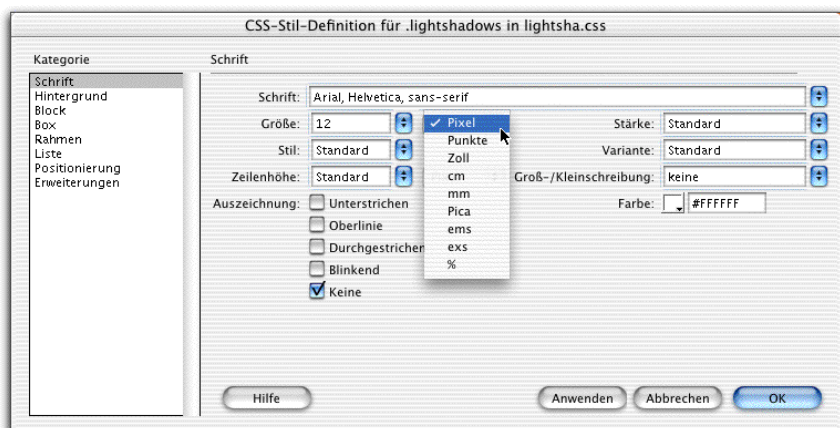


Abbildung 13.7: Das Fenster für die Stildefinitionen besteht aus mehreren Tafeln, zwischen denen Sie durch Klicks in der Kategorie hin- und herwechseln können.

8. Wiederholen Sie Schritte 3-5 für weitere Formatierungen, die die Datei LIGHTSHADOWS.CSS beinhalten soll. In Schritt 3 können Sie über das Popup-Menü jetzt auch direkt die bereits bestehende LIGHTSHADOWS.CSS-Datei auswählen und deren Inhalt um eine zusätzliche Formatierung erweitern.

Beachten Sie, dass das Fenster aus mehreren Tafeln besteht. Probieren Sie die verschiedenen Formatierungen aus. Vergessen Sie nicht, Ihre gemachten Einstellungen unbedingt in beiden Browserversionen zu testen. Erfahrungsgemäß kann ich sagen, dass Netscape besonders bei den fortgeschrittenen CSS-Stilen leider dazu neigt, diese nur unzureichend darzustellen.

Ich kann Ihnen an dieser Stelle leider nicht alle Möglichkeiten von CSS zeigen, da der Umfang dieses Buches die Erklärung in solcher Tiefe nicht zulässt. Aber große Teile sind ohnehin selbsterklärend, für die anderen konsultieren Sie bitte die O'Reilly CSS Referenz oder die integrierte Online-Hilfe, die Sie wie immer mit einem Klick auf die mit HILFE gekennzeichnete Schaltfläche öffnen.

**INFO**

Über den Befehl PC: **Strg** + **N**; Mac: **⌘** + **N** öffnen Sie das Dialogfeld, in dem Sie ein neues Dokumentfenster öffnen können. Darin befinden sich unter der Kategorie **CSS-STYLE SHEETS** einige für unterschiedliche Anlässe vorgefertigte Stylesheets, die es lohnt sich einmal genauer anzusehen. Rechts von der Auswahl der verschiedenen Stylesheets sehen Sie das markierte Stylesheet in einer Vorschau. Klicken Sie auf die **ERSTELLEN-SCHALTFLÄCHE**, wird die CSS-Datei geöffnet, die Sie nun wiederum bearbeiten und an Ihre Anforderungen genau anpassen können. Anschließend sollten Sie diese Datei in Ihrer Site am gewünschten Ort speichern und diese dann in die einzelnen Dateien der Site importieren.

### 13.2.3 CSS-Stil anwenden

CSS-Stile werden genauso angewendet wie HTML-Stile auch: Markieren Sie das zu formatierende Textelement und klicken Sie im Stil-Fenster auf die gewünschte Formatierung. Wollen Sie eine gemachte Formatierung rückgängig machen, müssen Sie die Textpassage erneut markieren und im Stil-Fenster auf **(KEINE)** klicken.

### 13.2.4 CSS-Stile editieren

In Dreamweave MX lassen sich CSS-Stile im Bedienfeld in zwei Modi anzeigen: Stile anwenden und Stile bearbeiten. Wechseln Sie zum Bearbeiten eines Stils in den entsprechenden Modus, so dass die Stile übersichtlich samt ihren Einstellungen angezeigt werden. Soll ein Stil nun editiert werden, genügt ein Doppelklick auf den zu ändernden Stil um ein Fenster zu öffnen, in dem Sie die jeweiligen Einstellungen adjustieren können. Alternativ geht es weiterhin auf die altbewährten Methoden: In der unteren Zeile des CSS-Stil-Fensters finden Sie eine Reihe von Icons, von denen Sie einige aus zuvor behandelten Fenstern kennen sollten.

1. Mit dem Icon **STYLESHEET BEARBEITEN** direkt links neben dem kleinen **PAPIERKORB**-Icon öffnen Sie ein Fenster, in dem Sie sämtliche Stile editieren, duplizieren und löschen können. (Dasselbe erreichen Sie, wenn Sie im Bedienfeld **DESIGN** in der rechten oberen Ecke auf das Popup-Menü klicken oder mit der rechten Maustaste (Mac: **Ctrl** + Klick) das Kontext-Menü öffnen und aus diesem **STYLESHEET BEARBEITEN** auswählen.)
2. Das Fenster zeigt Ihnen alle verwendeten Stylesheets der Site übersichtlich an. Markieren Sie daraus das Stylesheet, welches Sie verändern möchten, und klicken Sie auf **BEARBEITEN**. In diesem Fenster können Sie gewählte Stylesheets auch duplizieren oder löschen.



Abbildung 13.8:  
Wählen Sie das Stylesheet aus,  
das Sie bearbeiten möchten.

3. Ändern Sie die Einstellungen in dem gewöhnlichen Stil-Definitionen-Fenster und sichern Sie die Veränderungen mit einem Klick auf OK.

Mit der Schaltfläche **STYLESHEET ANFÜGEN** können Sie in extern erstellte (siehe z. B. Tipp weiter oben) bzw. aus anderen Projekten verwendete CSS-Dateien in das aktuelle Projekt importieren.

# 14

## Formulare

### KAPITEL

Formulare ermöglichen es Besuchern, über eine Internetseite Feedback an eine vom Webseitenbetreiber voreingestellte Adresse zu schicken oder in einer Umfrage eine Meinung abzugeben. Wie in der Offline-Welt ist auch das Internet ohne Formulare heute unvorstellbar, denn Datenbanken, Suchmaschinen, Shopping-Systeme, Foren und eine Vielzahl anderer Techniken lassen sich nur mit Hilfe von Formularen realisieren.

In Zusammenarbeit mit Verhaltensweisen (auf die in diesem Buch in Kapitel 16 eingegangen wird) können Sie in Formularen gemachte Elemente checken oder ein sehr beliebtes Navigationselement erstellen: das Sprungmenü.

### 14.1 Funktionsweise

Formulare bestehen aus einer unbestimmten Zahl von Textfeldern, Kontrollkästchen, Menüs und Schaltflächen, die von Webseitenbetreibern in jede gewöhnliche HTML-Datei integriert werden können. Die von den Besuchern in die verschiedenen Formularfelder eingegebenen Informationen werden auf Knopfdruck entweder per E-Mail an einen voreingestellten Adressaten oder mit Hilfe eines Scripts an einen Server geschickt. Der Server wertet die Daten unmittelbar nach Erhalt aus und sendet oft entsprechende Informationen zurück.

#### 14.1.1 Formularobjekte

In Formularen können Sie alle der folgenden Formularobjekte verwenden:

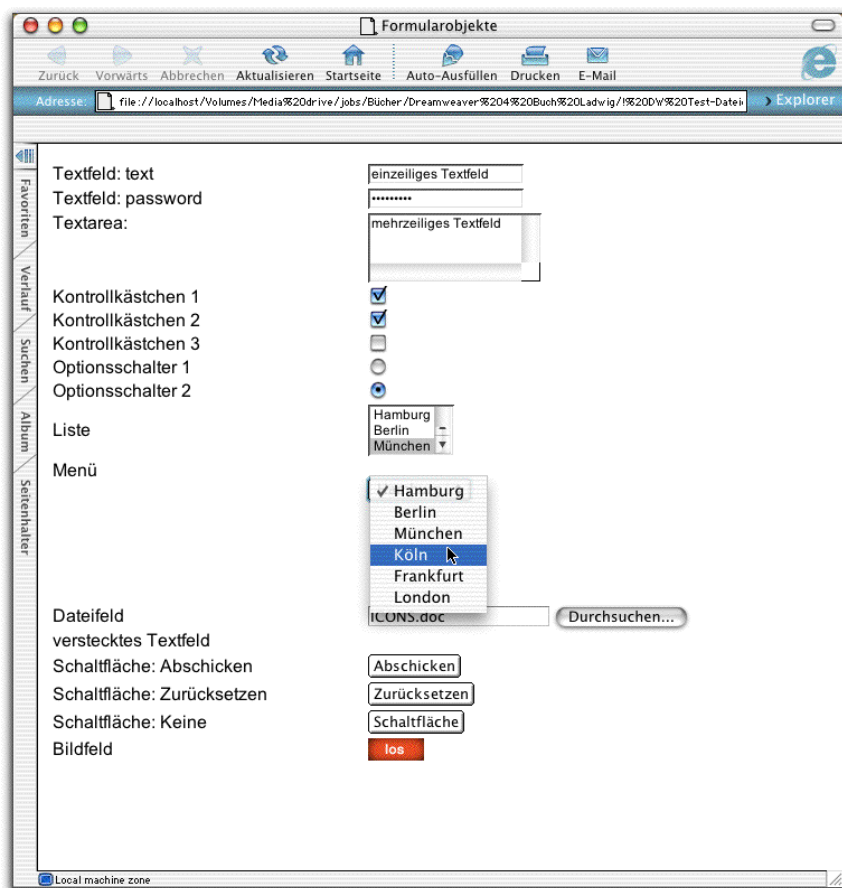



Abbildung 14.1: Die Formularobjekte in Internet Explorer


- ▶ Einzelzeilige oder mehrzeilige Textfelder dienen der Eingabe von alphabetischen oder numerischen Inhalten.
- ▶ Kontrollkästchen ermöglichen das Ankreuzen der neben den Kästchen befindlichen Stichpunkte. Kontrollkästchen können wieder deaktiviert werden.
- ▶ Optionsschalter (*Radio-Buttons*): Aus einer Gruppe von mindestens zwei Radio-Buttons ist stets nur die Wahl eines Knopfes möglich. Ein gewählter Knopf kann nur durch die Auswahl eines anderen Knopfes der gleichen Gruppe deaktiviert werden. Nach einer Wahl bleibt also ein Optionsschalter ausgewählt.

- ▶ Listen stellen eine Gruppe unterschiedlicher Punkte Reihe für Reihe dar, aus denen Besucher bei gedrückter -Taste auch mehrere Optionen markieren können.
- ▶ Menüs hingegen erlauben aus mehreren Optionen nur die Wahl eines Punktes. Die einzelnen Optionen werden hier platzsparend in einem Popup-Menü untergebracht.
- ▶ Schaltflächen sind die Bereiche (Schalter oder Bilder), auf die ein Besucher klickt, um mit dem ausgefüllten Formular eine Aktion auszuführen. Die vordefinierten Schaltflächen schicken das Formular beispielsweise ab oder löschen alle Eingaben in allen Feldern. Leere Schaltflächen können über eine Verhaltensweise auch eine andere Funktion übernehmen.

Ein Formular kann aus beliebigen Kombinationen verschiedener Formularobjekte erstellt werden – muss jedoch immer eine Schaltfläche zum Absenden der Informationen enthalten. Es gibt eine Ausnahme: Über Verhaltensweisen kann die Funktion von Schaltflächen auch auf Aktionen übertragen werden (doch dazu erst später mehr).

### 14.1.2 Benennung der Formularobjekte

Obleich die Benennung aller eingefügten Formularobjekte sehr wichtig ist, wird dies gerne vergessen. Das Formular-bearbeitende Programm auf einem Server kann bei fehlenden Objektnamen nicht erkennen, welcher Wert welchem Objekt zugewiesen wurde. Eine Bearbeitung eines solchen Formulars ist auch von Hand schwierig, meist ebenfalls unmöglich. Um dies zu verhindern, benennt Dreamweaver jedes Formularobjekt automatisch. In vielen Fällen muss dieser Name jedoch noch verändert werden, beispielsweise für die Definition unterschiedlicher Optionsschaltergruppen – aber dazu erst später mehr. Merken Sie sich also, dass Sie jedem Formularobjekt direkt nach der Erstellung einen beschreibenden Namen zuweisen müssen. Sie tun dies am besten über das entsprechende Textfeld im Eigenschaften-Inspektor (ganz links).

Den meisten Objekten (mit Ausnahme der Textfelder) sollten Sie im Anschluss auch einen Wert zuweisen. Dieser Wert definiert den Inhalt des Formularobjektes. Bei Kontrollkästchen, Optionsschaltern, Listen und Menüs wählt der Besucher nur vordefinierte Felder aus. Um also zu erkennen, welches Optionskästchen die Besucher ausgewählt haben, müssen Sie jedem Optionskästchen im Feld „Aktivierter Wert“ noch einen Wert zuweisen. Zwar stimmt der Wert oft mit dem neben dem Kontrollfeld angegebenen Text überein, jedoch müssen Sie diesen Text zusätzlich in dem Wert-Feld des Eigenschaften-Inspektors eingeben. Sie können diese Eingaben auch per Kontextmenü (rechte Maustaste /Mac:  + Mausklick) unter Wert eingeben.

## 14.2 Formular einfügen

An dieser Stelle wollen wir auf unser Beispiel aus den vorangegangenen Kapiteln zurückgreifen und eine Seite der Lightshadows-Site um ein Formular erweitern. Mit diesem sollen Besucher direkt aus dem Browserfenster eine Nachricht schreiben können, die per E-Mail verschickt werden soll.



Ein Beispiel hierzu finden Sie auf der CD unter dem Code  
EXAMPLE 14.2.

### 14.2.1 Formularrahmen

Wir müssen für die Erstellung von Formularen zunächst einen Formularbereich erstellen. Dieser Bereich wird durch den Formularrahmen definiert.

1. Tauschen Sie gegebenenfalls die in der Einfügen-Leiste angezeigten Icons in die Formularicons um, indem Sie wie immer auf den entsprechenden Reiter klicken (horizontale Einfügen-Leiste) bzw. in das Pop-up-Menü oben in der Einfügen-Leiste klicken und aus diesem Formulare auswählen (vertikale Einfügen-Leiste).




Abbildung 14.2: Formularrahmen einfügen

2. Klicken Sie im Dokument an die Stelle, an der das Formular erstellt werden soll.
3. Wählen Sie aus der Tafel mit den Formularelement-Icons das oberste linke Icon FORMULAR EINFÜGEN aus. Ein Formularrahmen wird im Dokument als rotes Rechteck dargestellt. Innerhalb dieses Rahmens können jetzt alle weiteren Formularobjekte eingefügt werden.



Fügen Sie in Dreamweaver MX ein Formularobjekt ein, ohne einen Formularrahmen erstellt zu haben, fragt das Programm per Dialogfenster nach, ob automatisch ein solcher erstellt werden soll. Neu in Dreamweaver MX scheint generell leider auch, dass die Formularrahmen in der MX-Version nicht mehr so deutlich wie in früheren Versionen dargestellt werden.

Für unser Beispiel wollen wir das Formular in der Zelle, in der wir sonst den Text geschrieben haben, erstellen. Diese Zelle sollte für ein kleines Formular gerade groß genug sein. Alternativ könnte man das Formular auch über mehrere Zellen verteilen, dazu müssten wir den Formularrahmen jedoch um die gesamte Tabelle legen – und dazu muss die Seite als Erstes von der Vorlage gelöst werden. Aber lassen Sie uns erst einmal den einfacheren Weg gehen.

1. Klicken Sie innerhalb des bearbeitbaren Bereiches in die große Textzelle.
2. Wählen Sie in der Objektpalette das Icon **FORMULAR EINFÜGEN** aus. In der Zelle sollten Sie nun einen weiteren Rahmen, nämlich die rote Linie – den Formularrahmen – erkennen können. Wie bereits angedeutet, ist dieser Rahmen im Vergleich zu Dreamweaver 4 in Dreamweaver MX etwas undeutlicher zu erkennen, teilweise ist anstelle eines Rahmens leider nur eine Linie zu sehen. Um in diesen Fällen trotzdem noch erkennen zu können, ob sich der Cursor innerhalb des Rahmens befindet, sollten Sie im Zweifel einen Blick auf den Tag-Selector werfen. Zeigt dieser ein `<form>`-Tag an, befindet sich der Cursor im Formularrahmen und Sie können an dieser Stelle Formularelemente einfügen. Um den Rahmen etwas zu vergrößern drücken Sie auf der Tastatur einmal auf die -Taste. Natürlich ist der Rahmen nur im Dreamweaver-Dokument sichtbar – und das auch nur dann, wenn Sie in **ANSICHT > VISUELLE HILFSMITTEL > UNSICHTBARE ELEMENTE** aktiviert haben.
3. Innerhalb des Rahmens können Sie die folgenden Formularobjekte an beliebiger Stelle einsetzen:

## 14.2.2 Textfelder

Wie der Name des Feldes bereits verrät, werden Textfelder für die Eingabe von Text verwendet. Genau genommen gibt es drei verschiedene Varianten dieses Formularfeldes:

- ▶ Einzeilige Textfelder
- ▶ Mehrzeilige Textfelder
- ▶ Einzeilige Textfelder für Passworтеingaben (in diesen werden die eingegebenen Buchstaben durch **\*\*\*** verdeckt dargestellt – ohne weiteres jedoch nicht verschlüsselt versendet!)

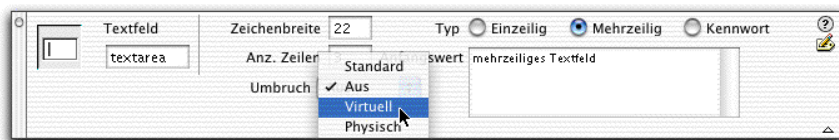



Abbildung 14.3: Der Eigenschaften-Inspektor hier mit den Einstellungen für ein mehrzeiliges Textfeld

In unserem Beispiel wollen wir unseren Besuchern eine Möglichkeit für Feedback per Formular geben.

1. Um die Übersicht des Formulars zu erhöhen, positionieren wir die einzelnen Formularelemente in einer Tabelle, die wir jetzt innerhalb des Formularrahmens einfügen. Der Tabelle geben wir in diesem Beispiel sechs Zeilen und zwei Spalten: In der ersten Spalte geben Sie stets an, welche Angaben der Besucher mit den in der zweiten Spalte eingefügten Formularobjekten tätigt. An dieser Stelle sei angemerkt, dass es grundsätzlich als sehr schwierig gilt, auf allen Systemen und Browsern gut aussehende Formulare zu erstellen, da besonders Formulare auf den unterschiedlichen Systemen unterschiedlich ausfallen.
2. Die Besucher der Lightshadows-Site sollen in der ersten Zeile der Tabelle die eigene E-Mail-Adresse und in der zweiten Zeile einen kurzen Text eingeben können. Wir benötigen also sowohl ein einzeiliges als auch ein mehrzeiliges Textfeld. Schreiben Sie in der ersten Zelle der Tabelle E-Mail : und klicken Sie einmal in die zweite Zelle der ersten Zeile – also an die Stelle, an der das erste Textfeld hinzugefügt werden soll.
3. Sie können dieses jetzt sowohl über das Menü EINFÜGEN > FORMULAROBJEKTE > TEXTFELD als auch über das TEXTFELD-Icon in der Einfügen-Leiste erstellen.
4. An der gewünschten Stelle erscheint ein einzeiliges Textfeld. Wiederholen Sie diesen Vorgang in der zweiten Zeile der Tabelle für das zweite Textfeld, welches wir über den Eigenschaften-Inspektor zu einem mehrzeiligen Textfeld erweitern können:
  - Die Einstellungen der Optionsschalter bestimmen, ob das Textfeld einzeilig, mehrzeilig oder ob es für Passwörter verwendet werden soll.
  - In dem Feld *Zeichenbreite* können Sie die Breite des Eingabefeldes bestimmen. Bei mehrzeiligen Textfeldern ist darunter auch die Einstellung für die Anzahl der Linien möglich.

- Das Feld *Anfangswert* erlaubt die Angabe eines Textes, der als Standardtext bereits in dem Textfeld eingegeben steht, wenn die Seite geladen wird. Dieser wird oft als Vorgabe oder als Beispiel über die erhoffte Antwort verwendet.
- Über das Popup-Menü kann schließlich eingestellt werden, wie der Inhalt eines mehrzeiligen Textfeldes umgebrochen werden soll. Wählen Sie zwischen *Standard*, *Aus* (Umbruch nur bei ) , *Virtuell* (Umbruch erscheint im Browser, wird jedoch nicht an den Server übertragen) oder *Physisch* (Umbruch wird sowohl im Browser angezeigt und an den Server übertragen).

### 14.2.3 Kontrollkästchen

Kontrollkästchen ermöglichen dem Besucher die Wahl keiner, einer oder mehrerer Optionen. Unser Beispiel verwendet ein Kontrollkästchen, das beim Laden aktiviert ist. Der Besucher kann es deaktivieren, wenn er nicht in die Liste für den Newsletter der Lightshadows-Filmgroup aufgenommen werden will.



Abbildung 14.4: Der Eigenschaften-Inspektor mit den Einstellungen für ein Kontrollkästchen

1. Kontrollkästchen werden über das Menü EINFÜGEN > FORMULAROBJEKTE > KONTROLLKÄSTCHEN oder über das Icon KONTROLLKÄSTCHEN aus der Einfügen-Leiste an der Stelle des Cursors eingefügt.
2. Legen Sie über die Optionsschalter in dem Eigenschaften-Inspektor fest, ob das Kästchen bereits beim Laden aktiviert sein soll.
3. Mit dem ebenfalls in dem Eigenschaften-Inspektor befindlichen Textfeld *Aktivierter Wert* definieren Sie den Wert der an den Server gesendeten Informationen. Wiederholen Sie diese Wertzuweisung für alle weiteren Kontrollkästchen.



Nur wenn Sie in dieses Fenster kennzeichnenden Text eingeben, werden Sie (oder der Server) später bei der Auswertung der gesammelten Dateien erkennen, welche Kontrollkästchen aktiviert waren (siehe Benennung der Formularobjekte).

## 14.2.4 Optionsschalter

Wie in unserem Beispiel gesehen, können Kontrollkästchen auch einzeln auftreten. Dies ist bei Optionsschaltern nicht der Fall, diese müssen immer in Gruppen auftreten. Im Unterschied zu Kontrollkästchen lässt sich nur eine Antwort markieren – sehr praktisch also für Fragen, bei denen nur eine Antwort oder Auswahl richtig sein kann (beispielsweise für Bewertungen).

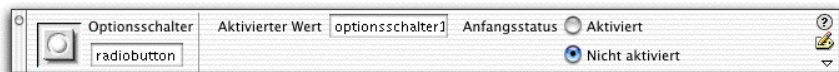


Abbildung 14.5: Die Einstellungen für den ersten Optionsschalter einer Gruppe

1. Klicken Sie in Ihrem Dokument wieder an die Stelle, an der Sie den ersten von mindestens zwei Optionsschaltern einsetzen wollen.
2. Sie fügen den ersten Optionsschalter entweder über einen Klick auf das Icon OPTIONSSCHALTER in der Einfügen-Leiste oder über den Menübefehl EINFÜGEN > FORMULAROBJEKTE > OPTIONSSCHALTFLÄCHE ein.
3. Wiederholen Sie die Schritte 1 und 2 für weitere Optionsschalter (mindestens ein weiteres Mal).
4. Im Eigenschaften-Inspektor müssen Sie alle zusammengehörigen Optionsschalter derselben Gruppe zuordnen. Sie tun dies links im Eigenschaften-Inspektor, indem Sie darin allen denselben Namen (beispielsweise Option1) geben. Werden innerhalb desselben Formularrahmens weitere Optionsschaltergruppen erstellt, müssen Sie sichergehen, dass diese Gruppe mit einem anderen Namen benannt wird, da diese Schalter sonst mit den Schaltern der anderen Gruppe zu derselben Gruppe zusammengefasst werden.
5. Vergessen Sie dabei jedoch auch nicht, den einzelnen Optionsschaltern in dem Fenster *Aktiver Wert* unterschiedliche Werte zuzuweisen, damit Sie bei der Auswertung sehen können, welches Kästchen der Besucher aktiviert hat.

Mit Dreamweaver MX können Sie jetzt auch schon in der Einfügen-Leiste ein Optionsschaltergruppe-Icon auswählen. Dieses kehrt die oben gemachten Vorgänge um und fragt zunächst die einzelnen Optionen ab, welche Sie dann automatisch in einer eigenen Tabelle darstellen oder aber auch mit einfachen <BR>-Tags (also Zeilenumbrüchen) in mehreren Zeilen auflisten können.



Testen Sie Ihre Formulare mit Optionsschaltern ausführlich und in allen Möglichkeiten. Zu leicht können hier durch fehlerhafte Benennungen peinliche Fehler gemacht werden: Es wäre doch schon komisch, wenn gleichzeitig beispielsweise *gut* und *nicht so gut* aktiviert werden können.

## 14.2.5 Menü & Liste

Die Formularelemente Menü und Liste sind unter einem Punkt zusammengefasst worden, da deren Grundaufbau in vielen Punkten ähnlich ist.

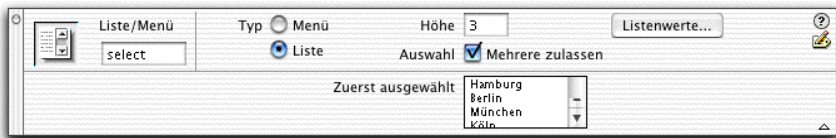


Abbildung 14.6: Der Eigenschaften-Inspektor hier mit den Einstellungen für eine Liste

1. Sie ahnen es: Stellen Sie den Cursor an die Stelle im Dokument, an der Sie ein Menü oder eine Liste einfügen wollen.
2. Wählen Sie aus der Einfügen-Leiste das Icon LISTE/MENÜ EINFÜGEN oder fügen Sie das Formularobjekt über das Menü EINFÜGEN > FORMULAR-OBJEKTE > LISTE/MENÜ hinzu.
3. Über den Eigenschaften-Inspektor können Sie nun über den Optionsschalter auswählen, ob Sie eine Liste oder ein Menü einfügen wollen.
4. Unabhängig von der zuvor getroffenen Auswahl müssen Sie Listen- oder Menüwerte eingeben. Dies wird über die Schaltfläche LISTENWERTE realisiert. Wenn Sie auf die Schaltfläche klicken, wird ein Fenster geöffnet, in dem die einzelnen Punkte hinzugefügt, gelöscht und sortiert werden können.



Abbildung 14.7: Geben Sie in diesem Fenster die Menü- und Listenwerte ein. Bei Bedarf können Sie jeder Elementbezeichnung einen Wert zuteilen. Tun Sie dies nicht, wird automatisch die Elementbezeichnung als Wert verwendet.

- Klicken Sie in dem Listenwerte-Fenster auf das Pluszeichen, um einen neuen Listenpunkt hinzuzufügen. Geben Sie unter **ELEMENTBESCHREIBUNG** den Text an, der in der Liste eingetragen werden soll. Sofern der Wert, der an den Server gesendet werden soll, nicht mit diesem Namen übereinstimmen soll, sind Sie dazu angewiesen, unter **WERT** die gewünschte Eingabe zu machen. Andernfalls lassen Sie diese zweite Spalte leer.
  - Wiederholen Sie diesen Vorgang für weitere Punkte der Liste.
  - Ein eingegebener Wert wird gelöscht, wenn Sie den Wert markieren und anschließend auf das Minuszeichen klicken.
  - Klicken Sie bei einem markierten Element auf die Auf- oder Ab-Pfeile, wird es mit dem oberen oder unteren vertauscht und die in der Liste angezeigte Reihenfolge beeinflusst.
5. Im erweiterten Eigenschaften-Inspektor kann in der Kleindarstellung der Liste ausgewählt werden, welcher Listen- bzw. Menüpunkt beim Laden der Seite vorausgewählt sein soll.
  6. Ferner können Sie dort bei einer Liste ihre Höhe bestimmen und über das Kontrollkästchen **MEHRERE ZULASSEN** einstellen, ob die Auswahl mehrerer Listenpunkte zulässig sein soll.

## 14.2.6 Schaltflächen

Schaltflächen zählen zu den wichtigsten Formularelementen, da sich Formulare ohne diese nur über Verhaltensweisen abschicken lassen – und das ist meist nicht der ideale Weg. In anderen Fällen können Verhaltensweisen die Funktionen von Schaltflächen ideal erweitern (siehe Kapitel 16).

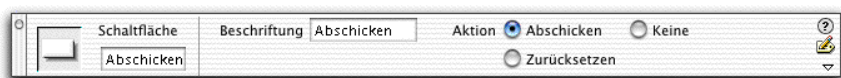


Abbildung 14.8: Im Eigenschaften-Inspektor können Sie die Schaltflächen auswählen und deren Beschriftung bestimmen.

1. Auch in unserem Beispiel verwenden wir zwei Schaltflächen, die ich über das **SCHALTFLÄCHE**-Icon aus der Einfügen-Leiste ausgewählt und im Anschluss an die anderen Formularobjekte eingesetzt habe. Es lässt sich auch über das Menü **EINFÜGEN > FORMULAROBJEKTE > SCHALTFLÄCHE** zu dem Dokument hinzufügen.

2. Standardmäßig stellt Dreamweaver automatisch die ABSCHICKEN-Schaltfläche in das Dokument. Diese Voreinstellung kann über einige Optionsschalter im Eigenschaften-Inspektor jedoch auch abgeändert werden. Es gibt dort drei unterschiedliche Schaltflächen zur Auswahl:
  - **Abschicken** sendet ein Formular auf die in den Formularrahmeneinstellungen angegebene Weise an die dort genannte Adresse (siehe weiter unten).
  - **Zurücksetzen** löscht alle vom Besucher gemachten Angaben. Ich frage mich zwar weiterhin, warum ein Besucher alle Angaben wieder löschen wollen würde, und halte die Verwendung dieser Schaltfläche eher für fraglich – jedoch will ich Ihnen diese Schaltfläche daher nicht vorenthalten.
  - **Keine** kann über Verhaltensweisen zu einer Schaltfläche mit unterschiedlichen Aufgaben programmiert werden.
3. Über das Textfeld BESCHRIFTUNG können Sie die Standardbeschriftung der Schaltflächen ändern.

## 14.2.7 Bildfeld

Bildfelder erlauben es Ihnen, eigens entworfene Bilddateien an Stelle der Schaltflächen zu verwenden. Dies ist besonders dann interessant, wenn Sie die langweilig grauen Standardschaltflächen in Ihrem Design vermeiden wollen.



Abbildung 14.9: Einstellungen für das Bildfeld

1. Klicken Sie im Dokument an die Stelle, an der das Bildfeld eingesetzt werden soll.
2. Wählen Sie EINFÜGEN > FORMULAROBJEKT > BILDFELD aus oder klicken Sie in der Einfügen-Leiste auf das Icon BILDFELD.
3. Wählen Sie im geöffneten Dialogfenster die gewünschte Bilddatei aus Ihrem Dateisystem und klicken Sie anschließend auf OK.
4. Das Bild wird im Dokumentfenster dargestellt. Über den Eigenschaften-Inspektor können Sie weitere Informationen wie den Bildfeld-Namen und im **[Alt]**-Textfeld einen Alternativ-Text angeben, der im Dokument angezeigt wird, solange das Bild noch nicht geladen wurde.

## 14.2.8 Versteckte Felder

Wie es der Name bereits vermuten lässt, können Sie auch Textfelder erstellen, die für die Besucher der Seite nicht erkennbar sind. (Derartige Felder können von Besuchern später nur über den im Browser befindlichen Befehl **QUELLCODE ANSEHEN** als Code ausgemacht werden.) Versteckte Felder können Informationen enthalten, die von Besuchern nicht verändert werden sollen, aber dennoch an den Server geschickt werden müssen. Dies ist in unserem Beispiel besonders für Adresszuweisungen interessant. Für das Formmail-Beispiel, auf das ich unten noch ein wenig genauer eingehen werde, müssen Sie eine E-Mail-Adresse angeben, die vom Besucher nicht verändert werden soll. Wenn das Formular an das Skript auf dem Server geschickt wird, sucht dieses nach einem mit `recipient` betitelten Feld. Es leitet die Angaben im Formular dann an diese E-Mail-Adresse weiter.

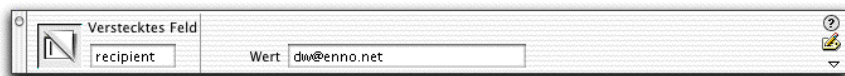


Abbildung 14.10: Bei unsichtbaren Feldern sollten Sie immer einen Wert angeben.

1. Stellen Sie den Cursor wieder an die Stelle, an der Sie das unsichtbare Textfeld einfügen möchten. Obgleich es unsichtbar ist, ist dies für die Reihenfolge, in der die Daten an den Server gesendet werden sollen, wichtig.
2. Klicken Sie im Menü auf **EINFÜGEN > FORMULAROBJEKTE > VERSTECKTES FELD** oder wählen Sie aus der Einfügen-Leiste das Icon **VERSTECKTES FELD** aus.
3. Sofern Sie die unsichtbaren Elemente angeschaltet haben (Menü: **ANSICHT > VISUELLE HILFSMITTEL > UNSICHTBARE ELEMENTE**), erscheint an gewünschter Stelle ein Icon, das ein verstecktes Feld symbolisiert. Im Browser erscheint dieses Icon natürlich nie.
4. Im Eigenschaften-Inspektor können Sie den Wert des versteckten Feldes bestimmen. Dort sollten Sie dem Feld auch einen Namen geben – für das Formmail Script ist ein mit `recipient` benanntes Feld sehr wichtig.

## 14.2.9 Dateifeld

Das letzte Formularobjekt ist eigentlich vielmehr eine Kombination aus zwei anderen Formularobjekten: einem einzeiligen Textfeld und einer **DURCHSUCHEN**-Schaltfläche. Dateifelder werden immer dann verwendet, wenn es

möglich sein soll, Dateien an die Nachricht mit anzuhängen, wie dies beispielsweise bei Attachments, die über Webmail-Systeme verschickt werden, der Fall ist.



Abbildung 14.11: Die Einstellungen für ein Dateifeld

1. Klicken Sie, nachdem Sie den Cursor platziert haben, in der Einfügen-Leiste auf das DATEIFELD-Icon oder wählen Sie im Menü EINFÜGEN > FORMULAROBJEKTE > DATEIFELD aus.
2. In den Eigenschaften können Sie festlegen, wie groß das Textfeld sein soll, ob in diesem eine maximale Anzahl von Buchstaben eingegeben werden können und ob es bereits beim Laden mit einem Anfangswert gefüllt sein soll.
3. Die gewählte Datei wird beim Upload codiert. Damit dies wie gewollt funktioniert, sollten Sie besonders darauf achten, dass im Form-Tag `enctype="multipart/form-data"` eingestellt ist. Sie können dies bereits hier überprüfen, indem Sie im Eigenschaften-Inspektor auf das Tag-Bearbeiten Icon (ganz rechts, ein Icon unter dem Fragezeichen) klicken und die dortigen Angaben überprüfen. Allerdings hat Macromedia den Eigenschaften-Inspektor für Formular-Einstellungen in Dreamweaver MX neu überarbeitet, so dass dieser nun auch derartige Einstellungen komfortabel zulässt und man nicht mehr den Weg über den Code gehen muss.

## 14.3 Formular-Einstellungen

Wir haben dem Formular eine Schaltfläche zum Absenden hinzugefügt, dieser jedoch noch nicht gesagt, was mit dem Formular passieren soll, wenn auf die Schaltfläche geklickt wird. Dies wird in den Formular-Eigenschaften definiert.

Sie haben verschiedene Möglichkeiten ein Formular zu verschicken. Sie können einige Formulardaten direkt auf dem Client (also im Browser des Besuchers) ausführen lassen. Ein solches Formular ist zum Beispiel das Sprungmenü, welches wir im Anschluss behandeln werden. Derartige Formulare müssen gar nicht versendet werden.

1. Um Formulare zu bearbeiten, müssen Sie dem Formular einen Namen geben. Wie üblich werden derartige Einstellungen im Eigenschaften-Inspektor vorgenommen. Eigentlich können Sie in diesem die entspre-

chende Tafel öffnen, indem Sie auf den roten Formularrahmen klicken. Da dieser in den meisten Fällen jedoch gar nicht so richtig sichtbar ist (Bug oder Feature?), müssen wir uns auch hier wieder über den Tag-Selektor retten. Klicken Sie ein Formularobjekt einmal an. Sie sehen dann im Tag-Selektor das `<form>`-Tag, welches Sie bitte anklicken. Das Formular wird dunkel markiert und die gewünschte Tafel im Eigenschaften-Inspektor angezeigt.

2. Geben Sie dem Formular nun in dieser unter *Formularname* einen Namen, den Sie ohne Leer- und Sonderzeichen schreiben müssen.

Formulare, deren Daten gesichert werden sollen, müssen an eine E-Mail-Adresse oder zur maschinellen Weiterverarbeitung an einen Server geschickt werden.

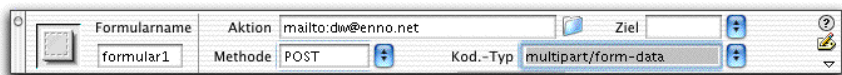


Abbildung 14.12: Die Einstellungen, um ein Formular per E-Mail zu verschicken

Am einfachsten ist es, das Formular für eine manuelle Weiterverarbeitung der Daten direkt an eine E-Mail-Adresse zu senden:

1. Wählen Sie aus dem Popup-Menü die Versandmethode *Post* aus.
2. Geben Sie in das Textfeld Aktion nun `mailto:` und direkt danach (ohne Leertaste) die E-Mail-Adresse ein.
3. Testen Sie diese Angaben und beachten Sie, dass diese Einstellungen, die im Formular gemacht wurden, nur unformatiert versendet werden und hauptsächlich nur von „Hand“ ausgewertet werden können.



Der große Nachteil dieser Version ist, dass der Besucher Ihrer Site sein Mailprogramm richtig konfiguriert haben muss, da das Formular über dessen Mailprogramm verschickt wird.

Für die maschinelle Weiterverarbeitung (um unmittelbar automatisch eine Antwort zurückschicken zu können – beispielsweise bei Suchanfragen in Suchmaschinen) muss das Formular an ein *CGI-Script* (Common Gateway Interface) oder an eine andere Server-Anwendung geschickt werden. Je nach gewünschter Funktion des Scriptes kommen hier unterschiedliche Scripte zum Einsatz.

Ich will auf den folgenden Seiten kurz auf das Script Formmail eingehen, mit dem die Formulardaten erst auf dem Server in eine E-Mail verwandelt und verschickt werden. Dies hat den Vorteil, dass der Besucher eben nicht, wie oben angesprochen, ein eigenes Mailprogramm aktiviert haben muss. Für dieses und weitere Scripte besuchen Sie beispielsweise Matt's Script Archive (<http://www.scriptarchive.com/>) oder konsultieren Ihren Provider, denn oft bieten auch diese eine Sammlung von Standardscripten, die Sie an Ihre individuellen Bedürfnisse anpassen können.

So aus der „Ferne“ ist es schwer, die für Sie richtigen Einstellungen zu nennen – Sie sollten in jedem Fall Kontakt mit Ihrem Provider aufnehmen und diesen um die Information über die richtigen Einstellungsmöglichkeiten bitten. Gehen Sie wie folgt vor, um ein Script zu verwenden – hier am Beispiel von Formail.

1. Laden Sie sich das Script von Matt's Script Archive herunter und entpacken Sie es.
2. Lesen Sie die Readme-Datei. Darin wird Ihnen ebenfalls die Verwendung des Scripts erklärt.
3. Sie sollten das Script jetzt auf Ihre Bedürfnisse zuschneiden. Öffnen Sie es dafür in einem Programm wie BBEdit (sofern vorhanden), Simple Text oder NotePad. Der Code sieht zunächst sicherlich etwas erschreckend aus, glücklicherweise brauchen Sie nur ein paar Änderungen vorzunehmen, die jedoch von Ihrem Server und dessen Konfiguration abhängen. Auch hier erklärt die Readme-Datei alle nötigen Einstellungen sehr genau. Im Groben sei hier schnell gesagt, dass Sie den in Formmail gemachten Pfad dem sendmail-Programm auf Ihrem Server anpassen müssen. Für Informationen, welche Angaben Sie hier machen müssen, fragen Sie bitte Ihren Provider, bei dem Ihre Website gehostet wird. Außerdem sollten Sie noch einstellen, von welchen Domains der Server Formulare bearbeiten soll. Dies ist als Sicherheitsfunktion gedacht, um sicherzustellen, dass nicht andere Anbieter ungewollt Ihre Server zum Versenden von E-Mails nutzen. Formmail ist weitaus komplexer und lässt noch einige weitere mehr oder weniger wichtigen Einstellungen zu – über diese finden Sie in der Readme-Datei genauere Informationen. Speichern Sie das Script.
4. Sie haben nun die nötigen Einstellungen im Script getätigt. Laden Sie das Script `FormMail.pl` auf Ihren Server in das *cgi-bin*-Verzeichnis und beachten Sie, dass anonyme WWW-User in der Lage sein müssen, das Script zu lesen und auszuführen. Sollten Sie auf Ihrem Server kein *cgi-bin*-Verzeichnis haben, können aber derartige Scripte ausführen, sollten Sie das Script auch in `FormMail.pl.cgi` umbenennen – dies müsste dann ebenfalls funktionieren.

5. Markieren Sie jetzt den Formularrahmen – wenn es nicht über die WYSIWYG-Ansicht geht, auch hier wieder über den Tag-Selektor.
6. Geben Sie im Eigenschaften-Inspektor in das Textfeld *Aktion* den entsprechenden Pfad zu dem Script ein oder wählen Sie das Script über das Ordnersymbol aus dem Dateisystem aus. Bedenken Sie jedoch, dass sich das Script auf dem Server in dem cgi-bin-Verzeichnis befinden soll, so dass Sie den Pfad gegebenenfalls von Hand nachbessern müssen.
7. Im Popup-Menü wird schließlich die Versandmethode ausgewählt, mit der die Daten verschickt werden sollen:
  - **Get** (abrufen) versendet das Formular an den URL angehängt. Bei sehr langen Formularen sollten Sie auf die nachfolgende Versandart „Post“ ausweichen, da URLs sonst evtl. die maximale Länge von 8.192 Zeichen überschreiten würde.
  - **Post** (veröffentlichen) sendet die Daten in einer Nachricht direkt an den Server.
  - **Standard** sendet die Daten über die im Browser voreingestellte Versandmethode (meistens **Get**) an den Server.
8. Wählen Sie die Methode Post aus.

Testen Sie alle diese Einstellungen ausgiebig um sichergehen zu können, dass Sie die von Ihren Besuchern in die Formulare eingegebenen Daten wirklich erhalten.

## 14.4 Formulare und Verhaltensweisen

Im Zusammenspiel von Formularen und Verhaltensweisen bzw. JavaScript können Sie einige nützliche Effekte entwickeln: Wir können Formulareingaben mit Hilfe von Verhaltensweisen überprüfen oder mit JavaScript in Formularen eingegebene Werte berechnen. Darauf komme ich im Kapitel „Verhaltensweisen“ (Kapitel 16) erneut zurück.

Die wohl am häufigsten verwendete Kombination aus Formular und Verhaltensweise besteht darin, ein neues Navigationselement zu entwickeln.

## 14.4.1 Das Sprungmenü



Ein Beispiel hierzu finden Sie auf der CD unter dem Code  
EXAMPLE 14.4.1.

Das Sprungmenü ist ein Navigationselement, das eine Seitenauswahl über ein Popup-Menü ermöglicht. Dieses Menü ist besonders praktisch, um auf engem Raum viele Links unterbringen zu können. Jeder der in dem Popup-Menü enthaltenen Auswahloptionen wird mit Hilfe von Verhaltensweisen eine Adresse eines anderen HTML-Dokuments zugeteilt, das nach der Auswahl des Menüpunktes automatisch geladen werden kann. In Dreamweaver wurde die Erstellung des Sprungmenüs mit einem Dialogfenster, in dem wir alle benötigten Einstellungen vornehmen können, stark vereinfacht.

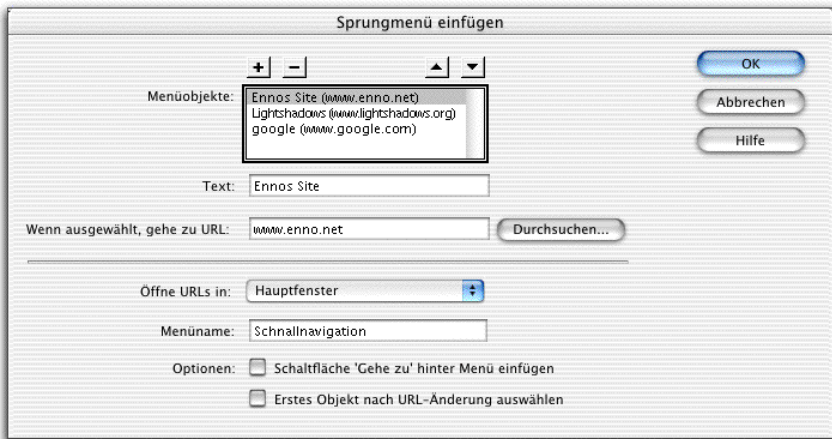


Abbildung 14.13: Die Eingabe der verschiedenen Links des Sprungmenüs erfolgt in diesem Dialogfenster.

1. Diese Tafel wird über das Menü EINFÜGEN > FORMULAROBJEKTE > SPRUNG-MENÜ oder per Mausklick auf das in der Einfügen-Leiste befindliche Icon SPRUNG-MENÜ an der Stelle des Cursors eingesetzt.
2. Es erscheint das Dialogfenster, in dem über das Pluszeichen ein neuer Link eingefügt wird. Sie definieren diesen in den Textfeldern *Text* und *Wenn gewählt, gehe zu URL* genauer. Das Minuszeichen löscht einen markierten Link aus der Liste.

3. Über die Auf- und Ab-Knöpfe können Sie auch hier die Reifenfolge der Links beeinflussen: Ein markierter Link wird bei einem Klick auf den NACH OBEN PFEIL über den darüber befindlichen Link positioniert.
4. In den weiteren Einstellungen können Sie dem Sprung-Menü einen Namen geben, um dieses mit weiteren Verhaltensweisen „ansprechen“ zu können; ferner legen Sie fest, in welchem Fenster die neuen Dateien geladen werden sollen und ob die automatische Weiterleitung erst nach dem Klick auf eine zusätzliche GEHE ZU...-Schaltfläche passieren soll. Wird der Link in einem externen Fenster (oder in einem anderen Frame) geladen, können Sie über das unterste Kontrollkästchen festlegen, ob das Menü nach der Auswahl des Menüpunktes wieder das erste Objekt anzeigen soll.

Möchten Sie, nachdem Sie auf OK geklickt haben, Verbesserungen vornehmen, müssen Sie das Sprungmenü zunächst im Dokumentfenster markieren. Öffnen Sie dann den Verhaltensweisen-Inspektor und doppelklicken Sie in diesem auf die Aktion SPRUNG MENÜ. Es öffnet sich erneut das bekannte Fenster, in dem Sie alle Einstellungen vornehmen können.

# Ebenen

# 15

## KAPITEL

Eines Tages werden Ebenen (*layers*) neben Tabellen zu den wichtigsten Design-Elementen im Webdesign gehören. Schon heute werden Ebenen vermehrt verwendet, doch wird deren Funktionalität leider immer noch durch die relativ große Zahl derer, die Ebenen nicht richtig darstellen können, und die weiterhin zu langsamen Internetverbindungen beeinträchtigt. Als Bestandteil der CSS-Spezifikationen können Ebenen ebenfalls erst ab der vierten Browsergeneration dargestellt werden.

Ebenen sind Ihnen möglicherweise schon aus Grafikprogrammen wie Photoshop bekannt. In Dreamweaver können wir mit Ebenen nun auch HTML-Elemente ohne Tabellen pixelgenau in HTML-Seiten nebeneinander oder sogar übereinander gestapelt anordnen. Mit Verhaltensweisen können wir die Stapelreihenfolge von Ebenen verändern und sie dadurch aufgrund von Besucherinteraktionen anzeigen oder verstecken. Auf dieser Methode basieren einige Internetseiten, die nach einem Link ein weiteres Dokument scheinbar schnell laden. In Wirklichkeit wird dort jedoch kein neues Dokument geladen, dies aber durch den Austausch zweier Ebenen suggeriert. Mit Hilfe von Zeitleisten, die in einem gesonderten Kapitel behandelt werden, können Ebenen sogar zeitlich animiert und dadurch sehr komplexe und (manchmal) professionell erscheinende Designs erstellt werden.

## 15.1 <DIV> und <SPAN>

Im Internet haben sich bisher zwei verschiedene Versionen von Ebenen durchgesetzt, die sich im Code leicht unterscheiden. In Dreamweaver wird standardmäßig der Tag <DIV> für die Erstellung einer Ebene verwandt. Derartige Ebenen können sowohl von Netscape als auch von Internet Explorer (und an-

deren Browsern mit CSS-Unterstützung) dargestellt werden. Der Code einer solchen Ebene wird in den <BODY>-Bereich geschrieben und sieht wie folgt aus:

```
<div id="Layer1" style="position:absolute; left:133px; top:78px; width:153px; height:233px; z-index:1; background-color: #006633; layer-background-color: #006633; border: 1px none #000000">Dies ist der Inhalt der Ebene</div>
```

Der Code der zweiten Ebenenversion <span> unterscheidet sich im ersten Tag <span>, der Rest ist je nach Angaben gleich:

```
<span id="Layer1" style="position:absolute; left:150px; top:128px; width:314px; height:183px; z-index:1; background-color: #006633; layer-background-color: #006633; border: 1px none #000000; overflow: visible;">Dies ist der Inhalt der Ebene</span>
```

Wenn Sie Ebenen zeichnen (wie im Anschluss beschrieben), können Sie im Eigenschaften-Inspektor individuell einstellen, mit welchem dieser Tags die Ebene geschrieben werden soll. Der Vollständigkeit halber zeige ich Ihnen jedoch auch noch, wie Sie Dreamweaver so einstellen können, dass alle Ebenen standardmäßig mit <span>-Ebenen geschrieben werden sollen:

1. Öffnen Sie über das Menü BEARBEITEN > VOREINSTELLUNGEN oder PC: **[Strg] + [U]**, Mac: **[⌘] + [U]** die Voreinstellungen.

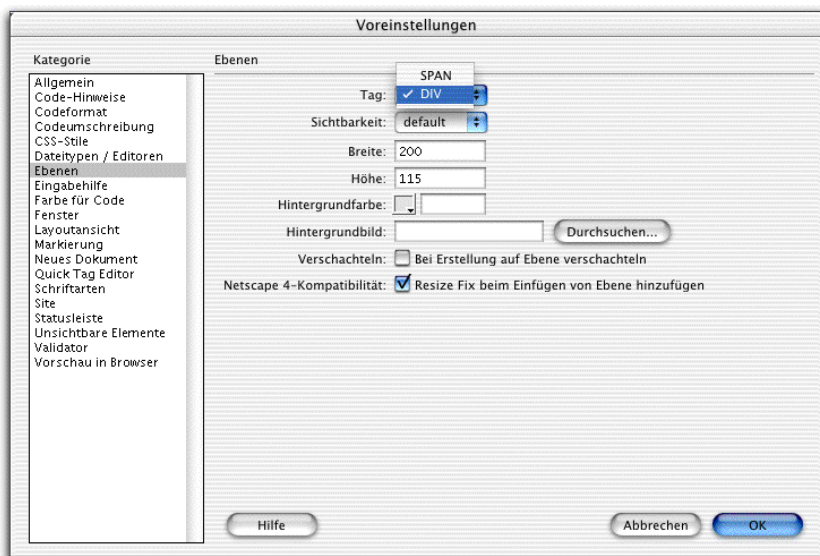


Abbildung 15.1: In den Voreinstellungen gibt es eine eigene Tafel für Ebenen-Einstellungen.

2. Dort können Sie in der Tafel EBENEN angeben, mit welchem Standard-Tag Ebenen zukünftig beschrieben werden sollen. Sie erzeugen sowohl mit dem voreingestellten <DIV>-Tag sowie mit dem <SPAN>-Tag eine Ebene, die in beiden Browserversionen dargestellt werden kann. In alten Dreamweaver-Versionen gibt es im Popup-Menü TAG noch zusätzlich die fast ausgestorbenen Tags <LAYER> oder <ILAYER>, die Ebenen mit einem Code erstellen, den nur Netscape interpretieren kann.
3. In den weiteren Feldern der Ebenen-Voreinstellungen können Sie festlegen, wie Ebenen unmittelbar nach der Erstellung dargestellt werden sollen. Erfahrungsgemäß werden Sie jede Ebene ohnehin individuell einstellen, so dass derartige Änderungen in den Voreinstellungen wenig sinnvoll erscheinen.
4. Wichtig hingegen ist das untere Auswahlkästchen. Markieren Sie dieses, um in einer Seite bei der Erstellung von Ebenen automatisch den *Netscape-Resize Fix* zu integrieren.



Netscape 4 beinhaltet einen Bug, der Internetseiten mit Ebenen nach einer Veränderung der Browserfenstergröße nicht richtig darstellt. Genau genommen zeigt es anschließend nur noch eine Ebene an, alle anderen bleiben unsichtbar und werden erst durch erneutes Laden sichtbar. Mit Hilfe des *Netscape-Resize Fix*, eines kleinen JavaScripts, wird dieser Vorgang bei Veränderungen der Fenstergröße automatisiert. Fügen Sie den *Netscape-Resize Fix* unbedingt zu allen Seiten, in denen Sie Ebenen integrieren, hinzu. Das Script wird über das Menü BEFEHLE > NETSCAPE-RESIZE FIX HINZUFÜGEN/ENTFERNEN in die gerade aktive Seite eingesetzt bzw. gelöscht, es kann jedoch automatisch zu allen Seiten mit Ebenen hinzugefügt werden, wenn derartige Einstellungen in den Voreinstellungen markiert wurden (siehe oben).

## 15.2 Ebene zeichnen

Ebenen können über das gesamte Dokument oder über Teile davon gelegt werden. Mit dem Menü EINFÜGEN > EBENE erstellen Sie eine neue Ebene im Dokument, die (je nach Voreinstellung) in einer Größe von 200 x 115 Pixel über das derzeit aktive Fenster gelegt wird. Anschließend können Sie die Größe Ihren Anforderungen anpassen. Einfacher ist es jedoch, eine Ebene direkt an gewünschter Stelle zu zeichnen.

1. Wählen Sie aus der Einfügen-Leiste das EBENE ZEICHNEN-Icon aus – dieses finden Sie auf der Tafel ALLGEMEIN und DESIGN.



Abbildung 15.2: Das „Ebene zeichnen“-Icon in der Einfügen-Palette (Allgemein-Reiter)

- Zeichnen Sie die Ebene im Dokumentfenster an der gewünschten Stelle. Klicken Sie dafür an die gewünschte Stelle, ziehen Sie das entstehende Rechteck bei gedrückter Maustaste auf die gewünschte Größe und lassen Sie die Maustaste dort los. Die Ebene wird erstellt und zusätzlich mit einem nur in Dreamweaver sichtbaren Icon in der oberen linken Ecke des Dokumentfensters angezeigt. Letzteres ist selbst dort nur sichtbar, wenn Sie *unsichtbare Elemente* in den Voreinstellungen angeschaltet haben. Bei der Verwendung mehrerer Ebenen sind diese Icons besonders praktisch um mit einem Klick auf diese zwischen den verschiedenen Ebenen zu wechseln.

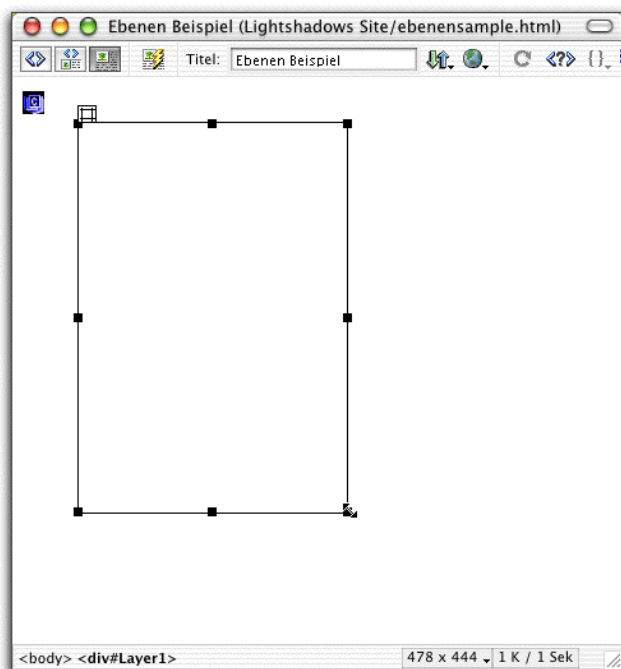


Abbildung 15.3:  
Eine erste Ebene im Dokument, nachdem sie gezeichnet wurde. Beachten Sie oben links im Fenster auch das zugehörige Icon.

- Der blinkende Cursor befindet sich anschließend automatisch in der linken oberen Ecke der Ebene, so dass Sie unmittelbar danach damit beginnen können, die Ebene mit Inhalt zu füllen. Mit Ausnahme von Frames

können Sie alle der in diesem Buch zuvor beschriebenen Elemente in Ebenen darstellen – also auch weitere Ebenen.

4. Weitere Ebenen erstellen Sie, indem Sie die Schritte 1 und 2 wiederholen.
5. Die Ebenen werden automatisch im Ebenen-Bedienfeld aufgelistet (siehe unten).

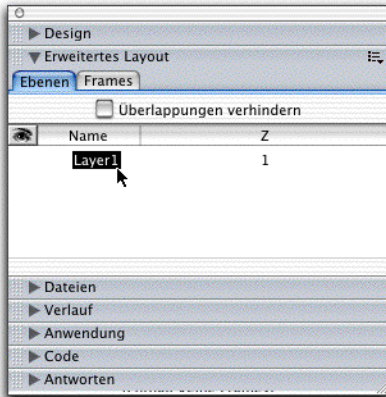


Abbildung 15.4:  
Die erste Ebene im Ebenen-Bedienfeld

## 15.3 Verschachtelte Ebenen

Verschachtelte Tabellen und Frames haben Sie bereits kennen gelernt. Sicherlich können Sie sich daher denken, was verschachtelte Ebenen sind. Zeichnen Sie eine Ebene innerhalb einer anderen Ebene, wird diese als verschachtelte Ebene (*child*) der so genannten Ursprungsebene (*parent*) untergeordnet. Wird die Ursprungsebene verschoben, werden alle in dieser enthaltenen verschachtelten Ebenen mit an die neue Position bewegt. Wird hingegen nur die verschachtelte Ebene bewegt, so kann diese aus der Ursprungsebene verschoben und als selbständige Ebene anderswo neu platziert werden.

Ursprungsebenen können die eigene Einstellung, inwieweit sie sichtbar sind, an die in ihnen enthaltenen verschachtelten Ebenen vererben. Dies ist besonders für die dynamisch veränderten Sichtbarkeitseinstellungen interessant.

Am einfachsten erstellen Sie eine verschachtelte Ebene, wenn Sie das Icon einer zweiten Ebene in die erste Ebene ziehen – jedoch nicht auf dessen Icon.

## 15.4 Ebenen-Bedienfeld

Damit Sie auch bei besonders vielen Ebenen problemlos eine gewünschte Ebene auswählen können, hat Macromedia das Ebenen-Bedienfeld entwickelt. Sie rufen dieses per Tastaturkürzel **F2** oder über **FENSTER > ANDERE > EBENEN** auf. In dem Fenster können Sie sowohl die Namen als auch die Stapelreihenfolge der Ebenen erkennen, das Auge vor jeder Zeile zeigt die Sichtbarkeit der einzelnen Ebenen an. (kein Auge = Standard / Auge offen = sichtbar / geschlossenes Auge = unsichtbare Ebene)

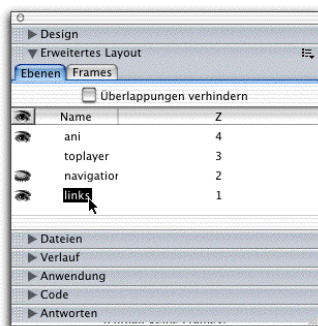


Abbildung 15.5:  
Das Auge kennzeichnet die Sichtbarkeit der einzelnen Ebenen.

Ist das Auswahlkästchen *Überlappungen verhindern* aktiviert, können Ebenen nicht mehr gestapelt, sondern nur noch nebeneinander positioniert werden.

Mit einem Mausklick auf eine Zeile (oder bei zusätzlich gedrückter **⇧**-Taste auch auf mehrere Zeilen) wählen Sie eine (bzw. mehrere) Ebene(n) aus. Sie können diese anschließend im Dokumentfenster beispielsweise verschieben.

## 15.5 Ebenen im Eigenschaften-Inspektor einstellen

Stellen Sie die grob gezeichneten Ebenen anschließend im Eigenschaften-Inspektor genauer ein:

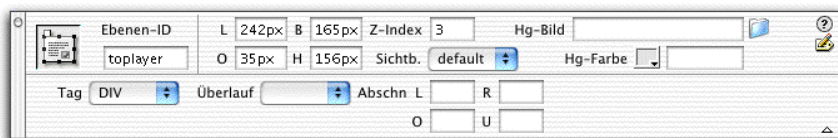



Abbildung 15.6: Der Eigenschaften-Inspektor im Ebenenmodus

1. Markieren Sie die gezeichnete Ebene entweder im Ebenen-Fenster oder im Dokumentfenster, indem Sie in dem Moment auf deren Rand klicken, in dem sich der Mauspfel zu einer Hand verwandelt. Sie können auch auf das zugehörige Ebenen-Icon in der oberen Ecke des Dokumentfensters klicken.
2. Im Eigenschaften-Inspektor werden die möglichen Einstellungen angezeigt. Wenn Gefahr besteht, dass Sie bei besonders vielen Ebenen den Überblick verlieren könnten, oder Sie die Ebenen über Verhaltensweisen dynamisch animieren wollen, sollten Sie der Ebene im ersten Eingabefeld einen Namen geben. Zwar benennt Dreamweaver Ebenen automatisch: *layer1*, *layer2*, ..., jedoch sollten Sie eigene kennzeichnendere Namen verwenden, in denen Sie für bessere Kompatibilität vorzugsweise nur alphabetische Zeichen verwenden sollten.
3. Die Eingabefelder *L* und *O* definieren die Position der Ebene im Dokumentfenster. Der Ausgangspunkt der Ebenen ist standardmäßig auf die linke obere Ecke des Dokumentes eingestellt: Eine Ebene mit der Position *L*=50px & *O*=100px ist dementsprechend 50 Pixel nach unten und 100 Pixel nach rechts verschoben.
4. Die anderen beiden Eingabefelder (*B* und *H*) bestimmen die Größe der Ebene an sich (in Pixel, gerechnet von der linken oberen Ecke der Ebene).
5. Bei der Verwendung mehrerer Ebenen definiert der *Z-Index* die Stapelreihenfolge. Die größte Zahl kennzeichnet die obenauf liegende Ebene, niedrigere Zahlen stehen für tiefer liegende Ebenen.
6. Das mit *Sichtb.* gekennzeichnete Popup-Menü stellt die anfängliche Sichtbarkeit einer Ebene ein. Sie können zwischen den folgenden Einstellungen wählen:
  - **Default:** übernimmt die Einstellung des Browsers, die meist auf **Inherit** gestellt ist
  - **Inherit:** (engl. vererben) übernimmt die Einstellung der übergeordneten Ebene (parent)
  - **Visible** (engl. sichtbar)
  - **Hidden** (engl. unsichtbar)
  - Mit Verhaltensweisen können Sie die hier vorgenommenen Einstellungen nachträglich dynamisch verändern und Ebenen dadurch aufgrund von Besucherinteraktionen ein- und ausschalten.
7. Die weiteren Felder sind für die Gestaltung des Hintergrunds der Ebene da. Sie können mit dem einen eine Hintergrundfarbe und mit dem anderen auch ein Hintergrundbild laden.
8. Die Vorgehensweise mit Elementen, die nicht in die Begrenzung der zuvor festgelegten Ebene passen, kann in den erweiterten Einstellungen im

Popup-Menü *Überlauf* des Eigenschaften-Inspektors durchgeführt werden. Dabei kann zwischen SICHTBAR, VERSTECKT, SCROLLEN und AUTO unterschieden werden. Während die Ebene bei der Wahl von SICHTBAR so vergrößert wird, dass der gesamte Inhalt angezeigt werden kann, schneidet die Wahl von VERSTECKT einfach alles, was nicht in die Ebenenbegrenzung passt, ab. SCROLLEN blendet Scrollbalken ein, AUTO bewirkt, dass diese nur dann eingeblendet werden, wenn sie benötigt werden. Für die weiteren, selten verwendeten Einstellungen konsultieren Sie bitte die Online-Hilfe.

## 15.6 Ebenen anordnen

Erstellte Ebenen können auf verschiedenen Wegen genau auf der Webseite platziert werden:

1. Markieren Sie im Ebenen-Fenster die Ebene, die Sie anschließend mit den Pfeiltasten der Tastatur Pixel für Pixel an die gewünschte Position verschieben (drücken Sie zusätzlich auf , um die Ebene um 50 Pixel auf einmal zu verschieben).
2. Sie können Ebenen auch per Drag&Drop verschieben. Fassen Sie die Ebene dafür am Symbol (direkt am oberen linken Rand der Ebene) an und ziehen Sie diese an den gewünschten Zielort.

Wenn Sie mehrere Ebenen in Ihrer Site verwenden, können Sie diese auch ohne weiteres aneinander ausrichten:

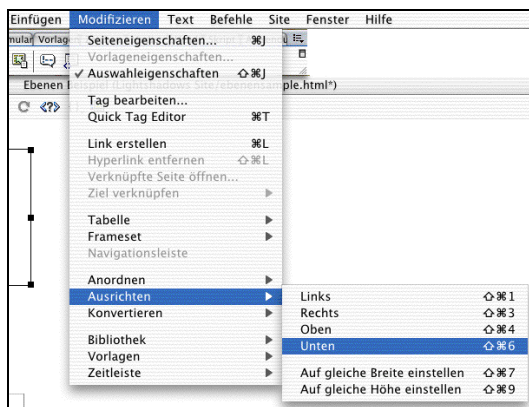


Abbildung 15.7:  
Das Menü zur Ausrichtung  
von Ebenen

1. Markieren Sie alle Ebenen, die Sie aneinander ausrichten wollen, und wählen Sie im Menü MODIFIZIEREN > AUSRICHTEN > OBEN, UNTEN, RECHTS oder LINKS. Alle markierten Ebenen werden je nach getroffener Wahl an der entsprechenden Seite ausgerichtet.

2. Dort können Sie über den Menüpunkt **AUF GLEICHE BREITE EINSTELLEN** oder **AUF GLEICHE HÖHE EINSTELLEN** auch die Größe der Ebenen allgemein kontrollieren.

## 15.7 Ebenen konvertieren

Dreamweaver bietet die Funktionen **EBENEN IN TABELLEN KONVERTIEREN** und **TABELLEN IN EBENEN KONVERTIEREN** und will Webdesignern damit die Arbeit erleichtern. In der Theorie können Webseiten dadurch voll in Ebenen erstellt, und die daraus entstehenden Dateien anschließend in Tabellen konvertiert werden, damit die Seiten auch von älteren Browsergenerationen dargestellt werden können. Laut Macromedia kann die Konvertierung von Tabellen in Ebenen und von Ebenen in Tabellen sogar beliebig oft wiederholt werden, ohne dass das Layout dabei verändert oder gar ungenauer wird.

Ob dies wirklich immer so reibungslos funktioniert, ist anzuzweifeln – in einem schnell von mir aufbereiteten Test gab es bereits kleine Unterschiede. Fest steht jedoch, dass von Hand erstellte Tabellen einige Vorteile gegenüber den aus Ebenen konvertierten Tabellen haben: Zum einen ist der Code einer von Hand erstellten Tabelle kürzer und die daraus resultierenden Ladezeiten geringer. Darüber hinaus werden zukünftige Modifikationen durch leichter verständlichen und übersichtlicheren Code vereinfacht.

### 15.7.1 Ebenen in Tabellen konvertieren

Der große Nachteil von Ebenen ist, dass sie nur von Browsern der Generation 4 und neuer dargestellt werden können. Sollen Benutzer älterer Browserversionen eine mit Ebenen erstellte Seite dennoch darstellen können, müssen die verwendeten Ebenen zunächst in Tabellen umgewandelt werden. Um die Konvertierung zu erreichen sollten Sie wie folgt vorgehen:

1. Öffnen Sie die bestehende HTML-Seite in Dreamweaver, in der das Layout mit Hilfe von Ebenen realisiert wurde.

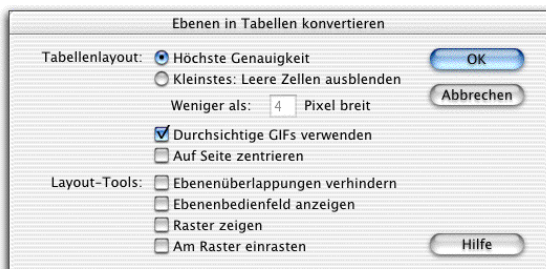


Abbildung 15.8:  
Ebenen in Tabellen  
konvertieren

2. Wählen Sie im Menü MODIFIZIEREN > KONVERTIEREN > EBENEN IN TABELLEN aus.
3. Dreamweaver öffnet eine Tafel, in der Sie Einstellungen über das Layout der Tabelle machen können. In diesen können Sie beispielsweise festlegen, ob die Tabellen so akkurat wie möglich erstellt werden sollen oder ob bei der Erstellung entstehende Zellen, die eine festzulegende Größe unterschreiten, unmittelbar mit der Nachbarzelle zusammengelegt werden sollen. Die Option DURCHSICHTIGE GIFS VERWENDEN ist standardmäßig ausgewählt und bewirkt, dass in der letzten Zeile unsichtbare GIFs eingebaut werden. Auf diese Weise ist sichergestellt, dass die Tabelle von allen Browsern in der gleichen Größe dargestellt wird. Genauere Informationen zu den weiteren Einstellungsmöglichkeiten finden Sie in der Online-Hilfe.
4. Klicken Sie auf OK, um die Konvertierung durchzuführen.

Vermutlich werden auch Sie feststellen, dass es bei der Konvertierung oft zu Problemen kommen kann. Ein Weg, derartige Probleme zu verhindern, liegt leider in der Planung der Site – wenn Sie diese so planen, dass derartige Konvertierungen nicht nötig werden, ersparen Sie sich nicht nur einige mögliche Probleme beim Konvertieren, auch der Code wird sauberer geschrieben und die Seite schneller geladen.

## 15.7.2 Tabellen in Ebenen konvertieren

Die Umwandlung von Tabellen in Ebenen ist ebenfalls einfach. Sie wählen diese über das Menü MODIFIZIEREN > KONVERTIEREN > TABELLEN IN EBENEN aus. Auch in der daraufhin erscheinenden Tafel werden Einstellungen über das beim Konvertieren erstellte Layout vorgenommen. In diesen sollten Sie für eine pixelgenaue Konvertierung das Auswahlkästchen vor *Ebenenüberlappungen verhindern* aktivieren und das Kästchen vor *Einrasten am Gitternetz* deaktivieren.

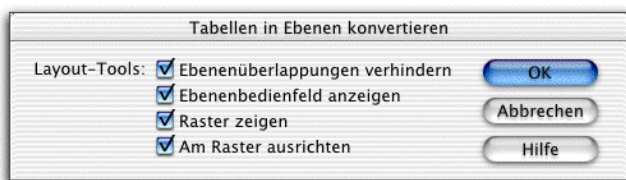


Abbildung 15.9: Tabellen in Ebenen konvertieren

# Verhaltensweisen

# 16

## KAPITEL

Ich habe auf kein Kapitel so oft verwiesen wie auf das der Verhaltensweisen. Dies mag daran liegen, dass uns HTML nicht die Möglichkeiten an Interaktivität liefert, die wir heute gerne hätten, und wir uns daher nach Alternativen umschauen müssen. Schon früh griffen Webdesigner nach *JavaScript* um die Interaktivität zu erhöhen, so dass JavaScript schnell quasi Bestandteil des täglichen Webdesigns wurde. Macromedia erkannte dies sehr früh und entwickelte mit den Verhaltensweisen eine Methode, selbst JavaScript ohne Kenntnis über Code zu schreiben. Im Laufe der Entwicklung Dreamweavers gewannen die Verhaltensweisen weiter an Bedeutung, so dass mit ihnen heute auch die Programmierung vieler fortgeschrittener JavaScripts ohne die Kenntnis von Code möglich ist.

Verhaltensweisen ermöglichen die unkomplizierte Steigerung der Interaktivität – hier sind nur einige der Möglichkeiten:

- ▶ Bilder durch Benutzerinteraktionen austauschen (*Rollover*)
- ▶ Steuerung von Multimedia-Elementen wie Flash oder Shockwave
- ▶ Ändern des Textes in der Statusleiste

## 16.1 Funktionsweise

Verhaltensweisen (bzw. JavaScript) laufen immer nach dem gleichen Schema ab: Ein bestimmtes *Objekt* / muss bei einem definierten *Ereignis* / vordefinierte *Aktionen* ausführen. In einem Beispiel klingt dies dann so: Ein *Bild* / muss, solange sich der *Cursor über dem Bild* befindet / durch ein anderes *Bild ersetzt* werden. Nur wenn die definierte Bedingung und ein definiertes Objekt

zusammentreffen, kommt es zu der gewünschten Aktion. Daraus ergibt sich folgende Gleichung: *Objekt + Ereignis = Aktion*.

### 16.1.1 Objekt

Unter Objekt werden alle Elemente einer Webseite zusammengefasst. Dies können also Bilder, Links, Flash-Dateien oder auch der gesamte Inhalt einer Webseite sein. Text kann so ohne weiteres nicht als Objekt gewertet werden. Wollen Sie eine Verhaltensweise jedoch auch auf Texte anwenden können, können Sie sich mit einem so genannten *Null-Hyperlink* behelfen. Wandeln Sie den Text in einen Link um, der nirgendwo hin zeigt. Geben Sie im Eigenschaften-Inspektor eine Raute ein (#, auch als „Gitterzaun“ oder engl. Hash bezeichnet). Der Text verwandelt sich in einen Link (siehe weiter unten).

### 16.1.2 Aktion

Erst durch eine ausgeführte Aktion wird eine Verhaltensweise sichtbar. In unserem obigen Beispiel wurde ein Bild durch die Bewegung eines Cursors mit einem anderen Bild vertauscht. Das Austauschen des Bildes ist die Aktion – der Grund für die Verhaltensweise.

Dreamweaver wird mit zwanzig Aktionen verkauft, weitere lassen sich aus dem Internet herunterladen – Genauerer dazu siehe Abschnitt 16.3.20.

### 16.1.3 Ereignisse

Aktionen werden nur ausgelöst, wenn ein Ereignis bei einem Objekt eintritt. Ein solches Ereignis kann neben anderen Möglichkeiten das Laden des Objektes (beispielsweise einer Seite), ein Mausklick auf das Objekt (z.B. ein Bild) oder das Bewegen des Cursors über das Objekt sein. Das gewählte Objekt bestimmt die Zahl möglicher Ereignisse. Weit stärker hängt die Anzahl zur Verfügung stehender Ereignisse jedoch von den Einstellungen für die Browseranforderungen ab. Sie legen bei jeder Verhaltensweise fest, mit welcher Browserversion man Ihre Site zumindest besuchen muss, um alles richtig zu sehen. Eine Liste aller Ereignisse und deren Kompatibilitäten finden Sie im Anhang.

## INFO

**Null-Hyperlinks:**


Wie bereits angedeutet funktionieren einige Aktionen nur, wenn Sie auf einem Link angewendet werden. Um eine Verhaltensweise auf einen Text anzuwenden, muss dieser zuvor in einen Link gewandelt werden. Für derartige Situationen ist der so genannte Null-Hyperlink sehr praktisch. Dieser besteht aus einer Raute (#, „Gitterzaun“), die in das Verknüpfungsfeld im Eigenschaften-Inspektor eingegeben wird und der Verhaltensweise einen Link vortäuscht. Später kann dieser „gefälschte“ Link jederzeit durch einen echten Link ausgetauscht werden.

## STOPP

Wenn Sie einen Null-Link löschen, geht auch die Verhaltensweise verloren.

Obgleich die Verwendung einer Raute weiter verbreitet ist, schwören einige Programmierer auf einen anderen Weg Null-Hyperlinks zu erstellen, da dieser angeblich in wirklich allen Browsern besser funktioniert: Sie schreiben anstelle des #-Zeichens lieber javascript: (mit Doppelpunkt oder aber auch mit Semikolon) in das Verweisfeld.

## 16.2 Verhaltensweisen-Bedienfeld

Das für die Erstellung von Verhaltensweisen wichtige Drehkreuz, das Verhaltensweisen-Bedienfeld öffnen Sie entweder über das Tastaturkürzel  + **F3** oder über das Menü FENSTER > VERHALTEN. In diesem Fenster werden neue Verhaltensweisen erstellt, vorhandene editiert oder gelöscht.

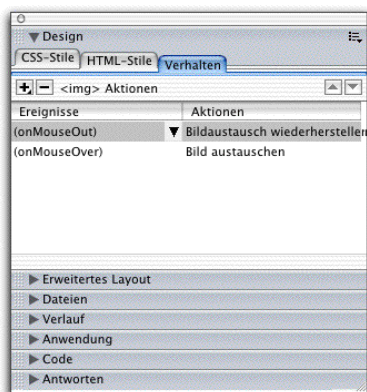


Abbildung 16.1:  
Das Verhaltensweisen-Bedienfeld

## 16.2.1 Verhaltensweisen hinzufügen



Ein Beispiel hierzu finden Sie auf der CD unter dem Code  
EXAMPLE 16.2.1.

Gehen Sie für die Erstellung neuer Verhaltensweisen wie folgt vor:

1. Markieren Sie im Dokumentfenster (evtl. unter Zuhilfenahme des Tag-Selektors) ein Objekt, für das Sie eine Verhaltensweise erstellen wollen. Die Verhaltensweise wird später nur diesem Objekt zugewiesen. Erstellen wir zum Beispiel ausnahmsweise mal nicht mit dem in der Einfügen-Leiste befindlichen Rolloverbild-Icon ein selbiges, sondern erledigen dies von Hand – im Zusammenspiel mit den Verhaltensweisen. Markieren Sie dazu das Bild, welches durch ein anderes ausgetauscht werden soll, wenn das Ereignis (welches wir später festlegen) zutrifft. Sie können im Tag-Selektor erkennen, ob Sie das Bild ausgewählt haben, wenn dort das `<IMG>`-Tag fett dargestellt wird.
2. Klicken Sie im Verhaltensweisen-Fenster auf das +Zeichen und wählen Sie aus der erscheinenden Liste eine Aktion aus. In dieser Liste sind einige Aktionen in hellem Grau dargestellt („ge-ghosted“) und können im aktuellen Kontext (zusammen mit einem Bild) nicht gewählt werden. Rechts neben dem Pluszeichen steht, für welches Element die auswählbaren Aktionen gelten – in unserem Beispiel sollte da `<IMG>`-Aktionen stehen.

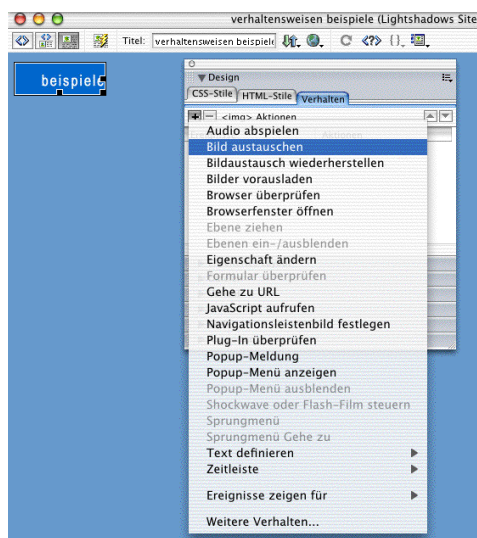


Abbildung 16.2:  
Verhaltensweise hinzufügen

3. Wählen Sie die Aktion aus, die eintreten soll, wenn Objekt und Ereignis übereinstimmen. (In unserem Beispiel ist dies die Aktion BILD AUSTAUSCHEN.)
4. Es öffnet sich ein Dialogfenster, in dem Sie genauere Einstellungen zu der gewählten Aktion vornehmen sollen. Die einzelnen Aktionen werden auf den folgenden Seiten genauestens beschrieben.

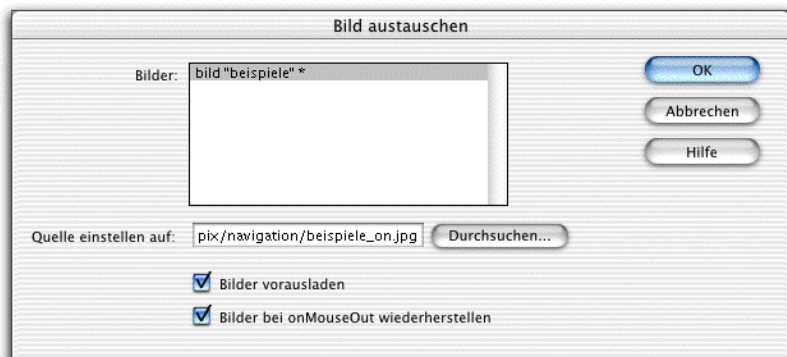


Abbildung 16.3: Austauschbild auswählen

5. Wenn Sie Ihre Angaben durch OK bestätigen, wird die Verhaltensweise im Verhaltensweisen-Fenster angezeigt. Ihr wurde von Dreamweaver ein Standard-Ereignis zugewiesen.

Das war's! Schon jetzt haben Sie die erste Verhaltensweise erstellt. Sie können demselben Objekt jetzt weitere Verhaltensweisen zufügen oder die eben erstellte in einem Browser testen.

### INFO

Wenn Sie Ihre Site, wie in diesem Buch, mit Vorlagen erstellt haben, werden Sie manche der auf den folgenden Seiten beschriebenen Verhaltensweisen nicht ohne weiteres anwenden können.

Für einige Verhaltensweisen müssen Sie als Objekt beispielsweise das `<BODY>`-Tag auswählen, jedoch ist dieses in Ihren Vorlagen aufgrund der gesperrten Bereiche unzugänglich. In diesem Fall hilft es nur, die Datei von der Vorlage zu lösen, um die Verhaltensweise anwenden zu können.

## 16.2.2 Verhaltensweisen editieren

Beim Testen werden Sie unter Umständen feststellen, dass Verhaltensweisen leider nicht immer von Anfang an das tun, was wir uns vorgestellt haben. Es sind oft Veränderungen nötig:

- Ändern Sie das auslösende Ereignis, indem Sie im Verhaltensweisen-Bedienfeld auf das in der Spalte *Ereignisse* befindliche schwarze Dreieck klicken. Sie erhalten anschließend eine Liste, aus der Sie andere auslösende Ereignisse wählen können. Die Länge der Liste hängt stark von der gewählten Browseranforderung ab. Sie können andere Browseranforderungen über ZEIGE EREIGNISSE FÜR... (den letzten Punkt der Liste) auswählen. Je moderner die Browser, desto mehr Ereignisse stehen zur Verfügung.

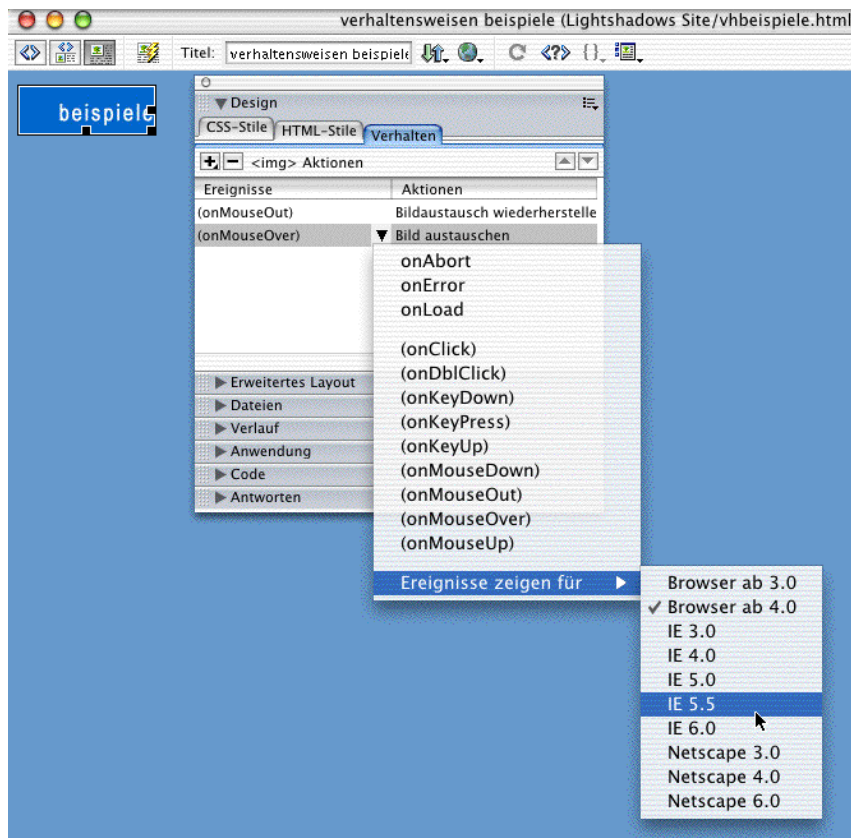


Abbildung 16.4: Mögliche Ereignisse mit dem ausgewählten Browser – alle Browser ab 4.0

- ▶ Doppelklicken Sie im Verhaltensweisen-Bedienfeld auf eine Verhaltensweise, um die zugehörige Tafel für die Aktions-Einstellungen erneut zu öffnen und um in dieser Veränderungen vornehmen zu können.
- ▶ Klicken Sie auf das Minuszeichen, um eine markierte Verhaltensweise eines Objektes zu löschen.
- ▶ Sollten Sie einem Objekt mehrere Verhaltensweisen zugewiesen haben, werden sie in der Liste von oben nach unten abgearbeitet. Über die Auf- und Abpfeile können Sie eine markierte Verhaltensweise vor oder hinter eine andere Verhaltensweise verschieben.

## 16.3 Einzelne Verhaltensweisen in Aktion

Da die Einstellungen und Funktionsweisen der einzelnen Verhaltensweisen sehr unterschiedlich sind, will ich die mitgelieferten Verhaltensweisen im Detail beschreiben.

### 16.3.1 Audio steuern

Diese Aktion steuert Audiodaten. Sie können eine Webseite damit so programmieren, dass eine Tondatei aufgrund eines Ereignisses gestartet wird. So kann ein kurzer Ton zu hören sein, wenn der Besucher auf einen Link klickt oder ein Lied gespielt werden soll, nachdem die Seite geladen wurde.



Ein Beispiel hierzu finden Sie auf der CD unter dem Code  
EXAMPLE 16.3.1.



Abbildung 16.5: Das Dialogfeld, um Audio-Dateien in eine Webseite zu integrieren

1. Markieren Sie im Dokument die Objekte <A> (z.B. um eine kurze Tondatei bei Klick auf einen Link zu spielen), <IMG> (z.B. um die Tondatei zusammen mit Bildern abspielen zu lassen) oder <BODY> (um die Tondatei nach dem Laden zu starten).

2. Wählen Sie **AUDIO ABSPIELEN**.
3. Geben Sie im Dialogfeld die Tondatei an, die abgespielt werden soll, wenn das Ereignis, das wir weiter unten eingeben, eintritt.
4. Beenden Sie den Auswahlvorgang mit **OK**.
5. Im Verhaltensweisen-Bedienfeld können Sie die Ereignisse **MouseDown** (um Datei nach einem Klick zu starten) oder **onLoad** wählen (um Datei nach dem Laden zu starten), aber auch weitere Ereignisse sind denkbar.

### 16.3.2 Bild austauschen

Diese Aktion haben wir als Beispiel schon zu Beginn des Kapitels besprochen. Es ist die Aktion, die sich im Internet weiter steigender Beliebtheit erfreut und verwendet wird um (wie im zu Beginn des Kapitel verwendeten Beispiel) Rollover-Bilder zu erzeugen. Dabei wird ein Bild durch ein anderes (bisher unsichtbares und in den Cache geladenes) Bild ausgetauscht, wenn der Besucher mit seinem Mauszeiger über ein Bild fährt. Dadurch kann in einer Navigation beispielsweise deutlicher angezeigt werden, über welchem Verweis sich der Mauszeiger derzeit befindet.

Um ein Bild in dieser Aktion verwenden zu können, muss es zuvor im Eigenschaften-Inspektor benannt worden sein. Dreamweaver benennt die Namen standardmäßig mit **Image1**, **Image2**, ... – eine nicht sehr logische Namensgebung. Sie werden an dieser Stelle verstehen, warum ich Sie zu Beginn des Buches dazu gedrängt habe, Bilder unmittelbar nach der Erstellung zu benennen.

1. Markieren Sie irgendein Bild.
2. Rufen Sie im Verhaltensweisen-Bedienfeld den Befehl **BILD AUSTAUSCHEN** aus der Liste der Aktionen auf.
3. In dem erscheinenden Fenster werden in einer Liste alle auf dieser Seite verwendeten Bilder angezeigt, woraus Sie das Bild auswählen, welches Sie durch ein anderes (noch nicht zwingend auf der Seite sichtbares Bild) austauschen möchten.
4. Mit einem Klick auf die **DURCHSUCHEN**-Schaltfläche wählen Sie aus Ihrer Datei-Struktur die Quelldatei des zu vertauschenden Bildes aus.
5. Über die Kontrollkästchen können Sie weitere Einstellungen vornehmen:
  - Soll das ursprüngliche Bild wieder angezeigt werden, wenn der Cursor das Bild wieder verlässt, müssen Sie das Kontrollkästchen *Bilder bei onMouseOut wieder herstellen* markieren. Über den Verhaltensweisen-Inspektor können Sie die Einstellung **onMouseOut** später in

eine andere verändern, wenn das Bild auch bei anderen Ereignissen wieder zurückgetauscht werden soll.

- Das Kontrollkästchen *Bilder vorausladen* sollte aktiviert sein, um den Austausch zu beschleunigen. Mir ist immer noch unklar, aus welchem Grund man diese Option deaktivieren sollte. (Wissen Sie einen guten Grund? Schicken Sie eine E-Mail an [dw@enno.net](mailto:dw@enno.net). Danke!)
6. Geben Sie im Verhaltensweisen-Bedienfeld nun noch das Ereignis an, bei dem das ursprüngliche Bild durch das zweite Bild ausgetauscht werden soll. Wählen Sie dazu gegebenenfalls eine andere Browsereinstellung aus.

### 16.3.3 Bilder vorausladen

Damit Bilder, die auf Folgeseiten angezeigt werden (oder wie eben über ein Rollover-Bild auf der aktuellen Seite erscheinen), schneller im Browser dargestellt werden können, sollten diese zuvor in den Cache des Browsers geladen werden. Ein Bild kann aus dem Cache nämlich erheblich schneller geholt werden, als wenn das Bild erst, wenn es benötigt wird, über die langsame Internetverbindung frisch geladen werden muss.



Ein Beispiel hierzu finden Sie auf der CD unter dem Code  
**EXAMPLE 16.3.3.**

Die Aktion **BILDER VORAUSLADEN** ermöglicht es Ihnen, Bilder, die erst auf der nächsten Seite dargestellt werden sollen, bereits jetzt in den Cache zu laden. Dies ist besonders dann praktisch, wenn sich der Besucher noch länger auf der Seite befindet, beispielsweise um Texte zu lesen. Klickt er schließlich den Link zur Folgeseite, sind die Bilder bereits im Cache und können unmittelbar angezeigt werden.

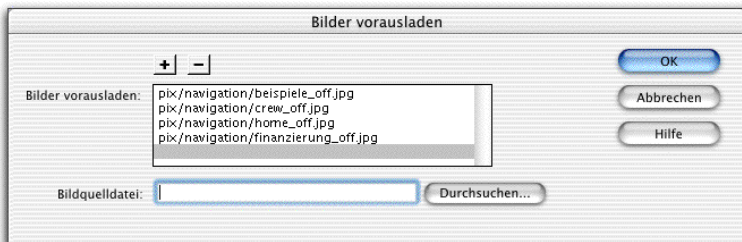


Abbildung 16.6: Bilder vorausladen

1. Klicken Sie im Tag-Selektor auf das Body-Tag um dadurch die gesamte Seite auszuwählen.
2. Wählen Sie aus dem Menü, das Sie erhalten, wenn Sie auf das +-Zeichen klicken, BILDER VORAUSLADEN aus.
3. In der sich öffnenden Tafel werden Sie nach den vorauszuladenden Dateien gefragt, deren Pfad Sie sowohl direkt eingeben als auch über DURCHSUCHEN direkt aus Ihrer Verzeichnisstruktur auswählen können.
4. Weitere Bilder können Sie nach einem Klick auf das +-Zeichen auf demselben Weg hinzufügen. Über das – Zeichen werden Bilder wieder gelöscht.
5. Klicken Sie auf OK.
6. Wählen Sie das OnLoad-Ereignis (Browser ab 4.0) aus, damit die Bilder bereits beim Laden der Seite in den Cache geladen werden.

Die angegebenen Bilder werden in den Body-Tag des Dokuments und dadurch in den Cache geladen. Sie stehen anschließend sowohl für die aktuelle als auch für weitere Seiten auf Abruf bereit.

### 16.3.4 Browser überprüfen

Das Internet wird stetig weiterentwickelt, viele neue Funktionen werden dabei jedoch nicht von älteren Browserversionen unterstützt. Wenn Sie dennoch neueste Technik verwenden wollen, kommen Sie mitunter nicht an der Entwicklung einer einfacheren zweiten Version vorbei, da Sie sonst mögliche Kunden von Ihrer Site aussperren. Mit der Aktion BROWSER ÜBERPRÜFEN können wir die Version des vom Besucher verwendeten Browsers abfragen und einem Link je nach Browserversion unterschiedliche Zieldateien nennen. So kann ein Besucher mit älterem Browser automatisch und fast unbemerkt auf die simplere Version der Seite weitergeleitet werden.



Ein Beispiel hierzu finden Sie auf der CD unter dem Code EXAMPLE 16.3.4.

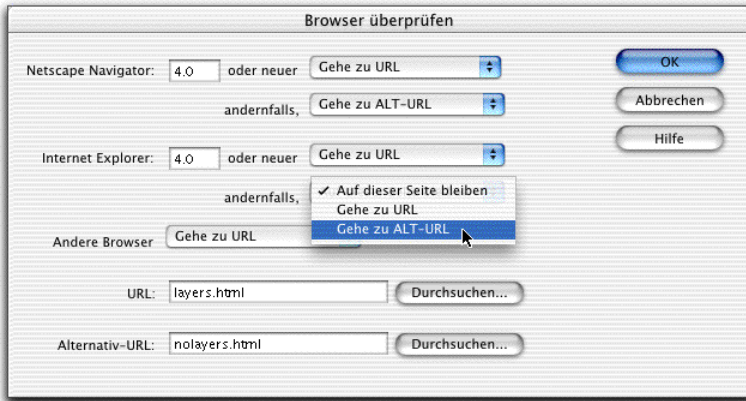


Abbildung 16.7: Das Dialogfeld mit den möglichen Einstellungen für die Abfrage des verwendeten Browsers

Wählen Sie entweder ein <A>-Tag oder entscheiden Sie sich für das <BODY>-Tag um die Browser beim Laden der ersten Seite zu prüfen und gegebenenfalls schon dann umzuleiten.

1. Klicken Sie in der Aktionenliste auf **BROWSER ÜBERPRÜFEN**.
2. In dem darauf folgenden Fenster geben Sie in die unteren Texteingabefelder eine Adresse für die moderne Seite und eine andere für die „abgespeckte“ Variante ein bzw. wählen diese mit einem Klick auf die **DURCHSUCHEN**-Schaltflächen aus.
3. Oben können Sie beispielsweise festlegen, dass *Netscape 3.0 oder neuer* nun zu *URL* gehen soll, alle anderen Netscape-Versionen jedoch zu *ALT-URL* gehen sollen. In den Popup-Menüs können Sie auch *Auf dieser Seite bleiben* auswählen.
4. Darunter machen Sie ähnliche Angaben für den Internet-Explorer.
5. Über das Popup-Menü *Andere Browser* bestimmen Sie, welche Variante weitere Browser wie *iCab* oder *OmniWeb* laden sollen, und bestätigen alle Eingaben mit **OK**.
6. Wählen Sie das **onMouseDown-** oder **onLoad-**Ereignis aus.

### 16.3.5 Browserfenster öffnen

Ähnlich wie das `Target _blank` ein neues Fenster öffnet, kann mit der Aktion **Browserfenster öffnen** ebenfalls ein neues Fenster geöffnet werden. Diesmal haben Sie jedoch gleichzeitig die Möglichkeit die Größe des neuen Fensters

einzustellen. Ferner können Sie festlegen, ob die Navigationselemente wie Adressleiste, Navigationsknöpfe oder Statusleiste im neuen Fenster sichtbar sein sollen.



Ein Beispiel hierzu finden Sie auf der CD unter dem Code  
EXAMPLE 16.3.5.

Des Weiteren können Sie diese Aktion auch dazu verwenden, bereits beim Laden einer Seite automatisch ein weiteres Fenster zu öffnen – eine Funktion, die besonders für (nervige) Werbeeinblendungen genutzt wird (Popup- bzw. Popunder-Fenster).



Abbildung 16.8: Das Dialogfeld „Browserfenster öffnen“

Markieren Sie <A> (um mit einem Link bzw. Null-Link ein Fenster zu öffnen), <IMG> (um ein Fenster im Zusammenhang mit einem Bild zu öffnen) oder <BODY> (um bereits beim Laden ein weiteres Fenster öffnen zu können).

1. Wählen Sie aus der Liste, die erscheint, wenn Sie auf das PLUSZEICHEN klicken, BROWSERFENSTER ÖFFNEN AUS.
2. Geben Sie in der sich öffnenden Tafel die Adresse der neuen Datei an. Geben Sie dann die gewünschte Größe des neuen Fensters ein – wenn Sie keine Größenangaben machen, wird das Fenster in der Standardgröße geöffnet.
3. Die Kontrollkästchen aktivieren die einzelnen Navigationselemente des neuen Browserfensters. Wünschen Sie ein gewöhnliches Browserfenster, müssen alle Kontrollkästchen aktiviert werden. Soll ein Fenster vom Besucher nicht in der Größe verändert werden können, müssen Sie das Kontrollfeld *Größenveränderungsgriffe* deaktiviert lassen.

4. Wenn es möglich sein soll, später aus anderen Fenstern etwas in dem neuen Fenster zu laden, müssen Sie dem Fenster einen Namen geben – ähnlich wie Sie Frames auch benennen müssen, um in diesen aus anderen Frames heraus etwas laden zu können.
5. Mit einem Klick auf OK wird die Aktion in das Verhaltensweisen-Bedienfeld eingefügt und ein Standardereignis (Browser 4.o) ausgewählt, welches Sie wie gewohnt mit einem Klick auf den schwarzen Pfeil verändern können.

**INFO**

Über das Öffnen eines neuen Browserfensters können Sie Ihre Besucher zunächst mit einem eigenen Format Ihrer Webseite überraschen und sie durch fehlende Navigationsbalken unter Umständen etwas länger auf Ihren Seiten gefangen halten. Von einigen Surfern wird dies jedoch als störend empfunden. Außerdem wurden einige Computer, etwa die einiger Internetcafés oder Firmen, so (unsinnig) konfiguriert, dass es nicht möglich ist, mehrere Seiten auf einmal zu öffnen. Ihre Seite kann auf diesen Systemen nicht ordnungsgemäß geladen werden. Ich habe mich für [www.enno.net](http://www.enno.net) im letzten Jahr wegen der genannten Gründe von dieser Form des Webdesigns verabschiedet und lade meine Site jetzt in einem gewöhnlichen Browserfenster.

## 16.3.6 Ebene ziehen

Diese Aktion ermöglicht es Besuchern, Ebenen zu verschieben. Zum einen können Sie auch damit aufwändige Navigationen erstellen: Besucher können auf diese Weise eine in einem kleinen Frame angebrachte Liste einsehen, sie auf und ab schieben und aus dieser auf einen Verweis klicken. Andere Zielgruppen werden die Tatsache, dass sie mit dieser Technologie beispielsweise Spielereien wie ein Puzzle erstellen können, ebenso spannend finden.



Ein Beispiel hierzu finden Sie auf der CD unter dem Code  
EXAMPLE 16.3.6.

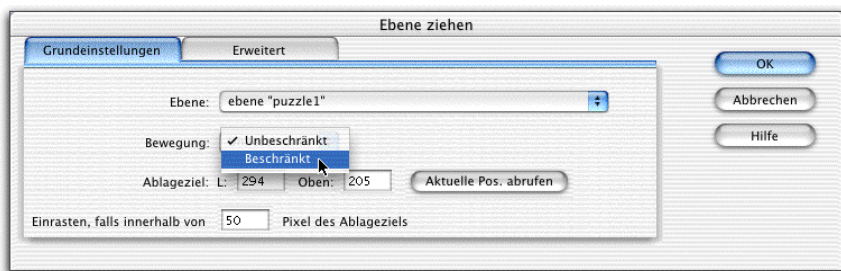


Abbildung 16.9: In diesem Dialogfeld machen Sie Angaben für „Ebene ziehen“.

1. Schieben Sie die Ebene an die Zielposition, um später die Koordinaten dieser Position abrufen zu können. Achten Sie darauf, dass die Ebene anschließend nicht mehr markiert ist.
2. Wählen Sie die Aktion **EBENE ZIEHEN** aus. Es öffnet sich ein relativ komplexes Dialogfenster, welches aus zwei Tafeln besteht (*Grundeinstellungen* und *Erweitert*).
3. Überprüfen Sie, ob im Popup-Menü die richtige Ebene ausgewählt ist. Sie erkennen jetzt, warum es wichtig ist, Ebenen sinnvoll zu benennen.
4. Über das mit *Bewegung* betitelte Popup-Menü können Sie einstellen, ob die Ebene frei oder nur in einem bestimmten Bereich beweglich sein soll. Für die Eingabe genauer Koordinaten erscheinen bei *Beschränkt* hinter dem Popup-Menü vier Textfelder. Wahrscheinlich müssen Sie zunächst ein wenig herumprobieren, bevor Sie den gewünschten Bereich definiert haben, aber keine Sorge, dies ist durchaus normal.
5. Über die Schaltfläche **AKTUELLE POSITION ABRUFEN** übernimmt Dreamweaver die aktuellen Koordinaten der Ebene in die mit *Ablageziel* gekennzeichneten Textfelder.
6. Schließlich können Sie bestimmen, ob die Ebene „magnetisch“ angezogen werden soll, wenn sie in die Nähe der Ablageposition geschoben und dort losgelassen wird. Die Toleranz dieser Funktion stellen Sie im untersten Textfeld in Pixelangaben ein.
7. Klicken Sie jetzt auf **OK** oder zeigen Sie die erweiterten Einstellungen an, indem Sie auf den mit *Erweitert* gekennzeichneten Reiter klicken.

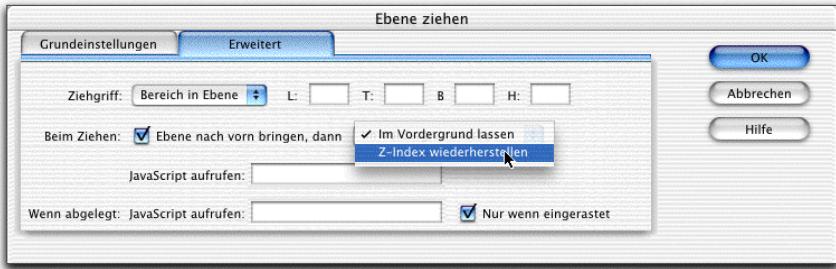


Abbildung 16.10: Das Dialogfeld beinhaltet zwei Tafeln – hier die erweiterten Einstellungsmöglichkeiten.

Die zweite Tafel erlaubt es Ihnen zu bestimmen, ob die gesamte Ebene oder nur Teile davon zum Ziehen angefasst werden sollen. Ferner können Sie in dem ersten Textfeld ein JavaScript aufrufen, das ausgeführt wird, solange die Ebene gezogen wird. Das zweite Textfeld ermöglicht es, ein anderes JavaScript aufzurufen, wenn die Datei – je nach Einstellung – irgendwo oder aber an der richtigen Stelle abgelegt wurde.

### 16.3.7 Ebenen ein-/ausblenden

Im Kapitel 15 haben wir Ebenen sichtbar oder unsichtbar dargestellt. Über die Aktion Ebenen ein-/ausblenden können wir zuvor gemachte Einstellungen durch Besucherinteraktionen nachträglich verändern und auf diese Weise sehr komplexe Navigationssysteme entwickeln.



Ein Beispiel hierzu finden Sie auf der CD unter dem Code  
**EXAMPLE 16.3.7.**

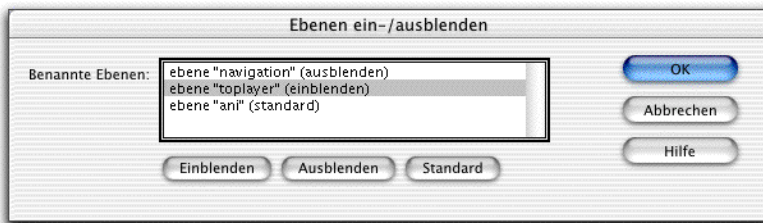


Abbildung 16.11: Das Dialogfeld „Ebenen ein-/ausblenden“

1. Markieren Sie jenes Objekt, das die Sichtbarkeit der Ebene verändern soll. Dies können beispielsweise Bilder, Verweise, Shockwave- oder Flash-Filme sein.
2. Klicken Sie im Verhaltensweisen-Inspektor auf das Pluszeichen, um EBENEN EIN-/AUSBLENDEN auszuwählen.
3. In dem daraufhin angezeigten Fenster werden in einer Liste alle Ebenen und deren Namen der aktuell geöffneten Seite angezeigt. Hinter diesen können Sie in den Klammern ablesen, ob die Ebene auf *Einblenden*, *Ausblenden* oder auf *Standard* gestellt ist.
4. Markieren Sie in dieser Liste die zu verändernde Ebene und stellen Sie über die Schaltflächen deren neue Sichtbarkeit ein. Die Schaltfläche STANDARD stellt ihre Sichtbarkeit auf die ursprüngliche zurück.
5. Wiederholen Sie Schritt 4 für alle weiteren Ebenen, die gleichzeitig in der Sichtbarkeit verändert werden sollen, und klicken Sie auf OK, wenn alle Einstellungen gemacht wurden.
6. Wählen Sie schließlich entweder onMouseOver, onClick oder onLoad für das auslösende Ereignis und markieren Sie hier in jedem Fall BROWSER AB 4.0, da Ebenen in früheren Browsern ohnehin nicht unterstützt werden.

### 16.3.8 Eigenschaften ändern

Mit EIGENSCHAFTEN ÄNDERN (der komplexesten Aktion in Dreamweaver) hat Macromedia Ihnen fast unendliche Möglichkeiten geschaffen, Ihre Seiten interaktiver zu gestalten. Gleichzeitig sind mit dieser Aktion auch eine große Zahl an Fehlerquellen verbunden. Verwenden Sie diese Aktion nur, wenn Sie wissen, was Sie tun, und testen Sie Ihre Seiten anschließend ausgiebig.



Ein Beispiel hierzu finden Sie auf der CD unter dem Code  
EXAMPLE 16.3.8.

Mit dieser Aktion können Sie die Eigenschaften eines Objektes dynamisch verändern. Dies kann unter anderem bei Formularen sehr viel Sinn machen. Beispielsweise können Sie mit EIGENSCHAFTEN ÄNDERN die Zieladresse, an die das Formular gesendet werden soll, je nach Eingaben verändern. Bei einer per Formular geschriebenen E-Mail könnten Sie die Adresse so über Optionsschalter auswählen lassen. Je nach gewähltem Optionsschalter wird die Nachricht an die eine oder andere Adresse geschickt, wenn auf die ABSCHICKEN-Schaltfläche geklickt wird.

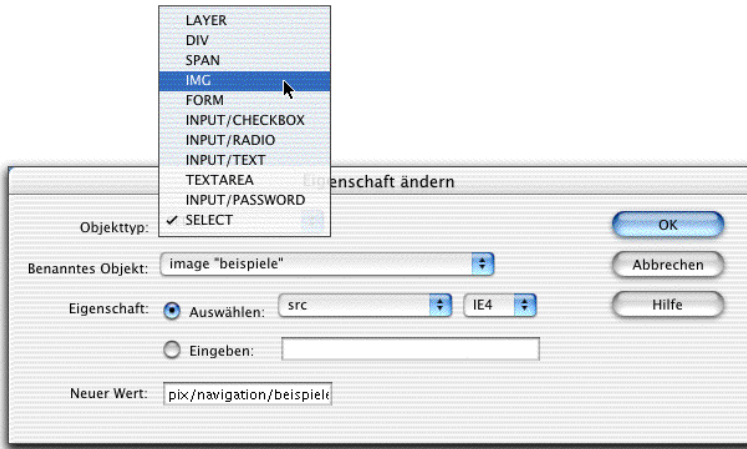


Abbildung 16.12: Über dieses Dialogfeld können Sie die Eigenschaften eines Objektes dynamisch verändern. Die Einstellungen bewirken in diesem Beispiel, dass ein Bild ausgetauscht wird, wenn ein Radiobutton ausgewählt wird.

Markieren Sie im Dokumentfenster das Objekt, das die Veränderung eines anderen Elementes auslösen soll.

1. Wenden Sie die Aktion **EIGENSCHAFT ÄNDERN** an.
2. In diesem Dialogfenster sollen Sie zunächst den Objekttyp des zu verändernden Objektes auswählen.
3. In einem weiteren Popup-Menü werden alle zu der davor gemachten Auswahl passenden Elemente der Seite aufgelistet. Wählen Sie aus diesem das Objekt aus, dessen Eigenschaften verändert werden sollen. (Haben Sie zuvor beispielsweise `<IMG>` ausgewählt, werden in diesem Popup-Menü alle Bilder aufgezählt. Wählen Sie aus diesen das Bild, dessen Eigenschaften verändert werden sollen. Unbenannte Bilder können hier nicht verwendet werden – ein Grund mehr, stets alle Bilder zu benennen).
4. Geben Sie im folgenden Schritt den veränderten Wert in das untere Texteingabefeld ein. (Für unser Beispiel mit dem Bild können Sie die Größeneinstellung eines Bildes um einige Pixel verändern, wenn der Besucher mit der Maus über das Objekt fährt. Die Einstellung dafür: Eigenschaften Optionsschalter *Eingeben* wählen und im Textfeld die HTML-Attribute `width` (Breite) oder `height` (Höhe) eingeben. Anschließend müssen Sie im Feld *Neuer Wert* die gewünschte Größenangabe eingeben. Sie müssen eine neue **EIGENSCHAFTEN ÄNDERN**-Verhaltensweise erstellen, wenn Sie weitere Werte ändern wollen oder das Objekt bei `onMouseOut` wieder den Ursprungszustand erhalten soll.)

5. Klicken Sie auf OK.
6. Stellen Sie das gewünschte auslösende Ereignis ein, sofern das Standard-Ereignis nicht den erhofften Effekt erbringt. Ändern Sie gegebenenfalls die Einstellungen für die zulässigen Browserversionen.

### 16.3.9 Formular überprüfen

Diese Aktion wird sehr oft verwendet. Sie soll Webseitenbetreibern etwas Arbeit abnehmen, indem es in Formularen vor dem Versenden prüft, ob alle erforderlichen Angaben gemacht wurden. Die Angaben bei den E-Mail-Adressen können dabei sogar auf zumindest anscheinend richtige E-Mail-Adressen überprüft werden. In der Theorie sollen Webseitenbetreiber dadurch nur noch korrekt ausgefüllte Formulare erhalten. Logischerweise kann diese Aktion nicht überprüfen, ob der Besucher wirklich seinen Namen oder seine E-Mail-Adresse eingegeben hat.



Ein Beispiel hierzu finden Sie auf der CD unter dem Code  
EXAMPLE 16.3.9.

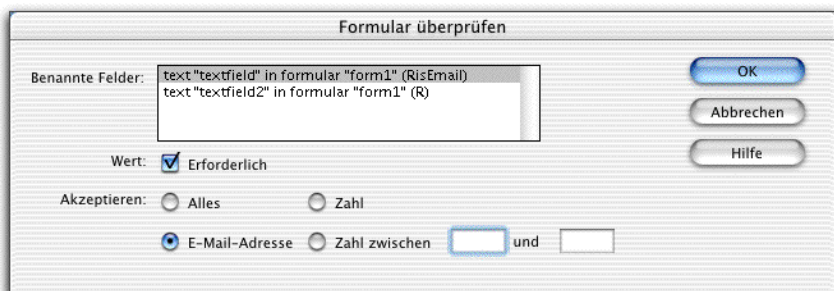



Abbildung 16.13: Das Dialogfeld „Formular überprüfen“

1. Öffnen Sie ein Dokument, in dem ein Formular verwendet wird, beispielsweise das Feedback-Dokument unserer Lightshadows-Feedbackseite.
2. Markieren Sie die Schaltfläche, die das Formular versendet.
3. Mit einem Klick auf das -Zeichen öffnen Sie in mittlerweile gewohnter Weise die Liste aller Aktionen und wählen aus dieser FORMULAR ÜBERPRÜFEN AUS.

4. Es öffnet sich ein Dialogfenster. Das Programm trägt dort alle verwendeten Formularfelder in einer Liste zusammen. Dies kann je nach Länge der Liste und Prozessorgeschwindigkeit etwas dauern.
5. In der Liste können Sie der Reihe nach die einzelnen Felder markieren und diesen dann folgende Einstellungen zuweisen:
  - Das Kontrollkästchen *Erforderlich* kennzeichnet, dass in dem in der Liste markierten Formularobjekt zwingend Eingaben gemacht werden müssen.
  - Die weiteren Einstellungen werden in den unter *Akzeptieren* zusammengefassten Feldern gemacht. Wird beispielsweise der mit *E-Mail* gekennzeichnete Optionsschalter markiert, muss in das Feld eine E-Mail-Adresse nach dem Standard *name@domain.zz(z)* eingegeben werden.
6. Wählen Sie ein anderes Formularobjekt aus der Liste, um für dieses Einstellungen vorzunehmen, oder klicken Sie auf OK.
7. Wählen Sie das Ereignis *onClick* – nur so wird beim Versuch des Sendens kontrolliert, ob alle Angaben richtig gemacht wurden.
8. Vergessen Sie bitte nicht, die gemachten Einstellungen ausgiebig zu testen. Es wäre doch zu peinlich, wenn man plötzlich bei einem E-Mail-Feld nur Zahlen eingeben kann.



Sie können anstelle der Schaltfläche auch den Formularrahmen markieren und die Verhaltensweise auf diesen zuweisen. In Punkt 7 müssen Sie dann jedoch *onSubmit* auswählen.

### 16.3.10 Gehe zu URL

Diese Aktion wäre nichts Besonderes, wenn sie dasselbe täte wie ein Link. Wie ein Verweis kann auch mit dieser Aktion eine URL geladen werden. Wozu also eine Verhaltensweise? – Im Gegensatz zu normalen Hyperlinks können mit dieser Aktion durch eine Benutzerinteraktion gleichzeitig in mehrere Frames verschiedene Dateien geladen werden.



Ein Beispiel hierzu finden Sie auf der CD unter dem Code EXAMPLE 16.3.10.

So können Sie in einer Seite bei der Anwahl eines Menüpunktes im Navigationsframe sowohl in diesem eine neue Datei laden, um beispielsweise einen Menüpunkt weiter aufzuklappen, als auch im Hauptfenster eine weitere Datei öffnen.

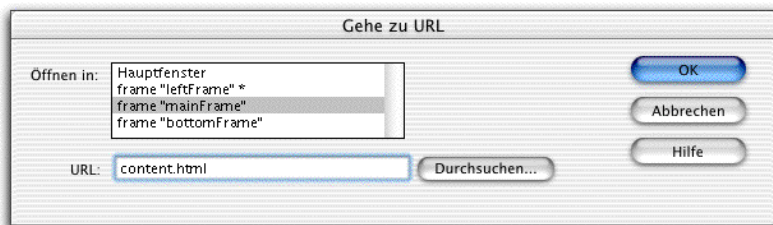


Abbildung 16.14: Hier wird in dem Frame „mainFrame“ eines dreigeteilten Browserfensters die Datei „content.html“ geladen.

1. Markieren Sie den Link bzw. das Objekt, dem Sie im Eigenschaften-Inspektor einen Null-Hyperlink zuweisen. Achten Sie im Tag-Selektor darauf, dass Sie letztendlich den Link bzw. Null-Link (<A>-Tag) ausgewählt haben.
2. Öffnen Sie GEHE ZU URL.
3. Die Liste im Dialogfenster sollte alle Frames (oder benannten Fenster) anzeigen. Wählen Sie aus diesem den Frame (bzw. das Fenster) aus, in dem die erste Datei geladen werden soll.
4. Geben Sie im URL-Textfeld den Pfad der Datei ein, die in dem Frame geladen werden soll, den Sie in Punkt 3 ausgewählt haben. Alternativ zur Eingabe des Pfades können Sie die Datei auch über die DURCHSUCHEN...-Schaltfläche auswählen.
5. Wiederholen Sie die Schritte 3 und 4 für weitere Dateien, die gleichzeitig in anderen Frames geladen werden sollen.
6. Klicken Sie auf OK, um das Dialogfenster zu schließen.
7. Prüfen Sie, ob das Standardereignis Ihren Vorstellungen entspricht.
8. Auch hier gilt: Testen Sie die gewählten Einstellungen ausgiebig.

### 16.3.11 JavaScript aufrufen

Die Möglichkeiten von JavaScript gehen immer noch weit über die der Verhaltensweisen hinaus. Dreamweaver bietet uns zwei Wege, über die wir unsere Seiten durch Skripte erweitern können.



Ein Beispiel hierzu finden Sie auf der CD unter dem Code  
**EXAMPLE 16.3.11.**

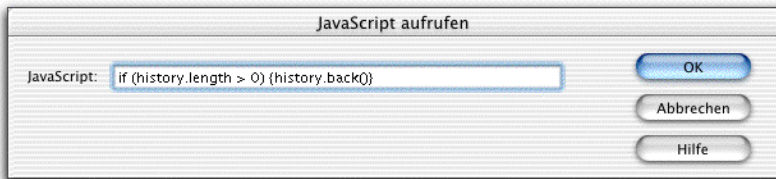


Abbildung 16.15: Die in dieses Dialogfenster eingegebene Scriptzeile gibt dem gewählten Objekt die Funktion des Back-Buttons.

1. Der erste Weg führt über die Aktion **JAVASCRIPT AUFRUFEN**, die wir im Verhaltensweisen-Bedienfeld über das **+**-Zeichen aus der bekannten Liste auswählen.
2. Geben Sie in das kleine einzeilige *JavaScript aufrufen*-Fenster eine Scriptzeile ein. Ein Beispiel: Sehr praktisch ist der Befehl **Back**, der ein Objekt mit der Zurück-Funktion des Browsers belegen kann – aber auch jeder andere Code ist möglich. Der JavaScript-Code für den **Back**-Button ist `if(history.length > 0){history.back()}`, weitere Beispiele gibt es auf meiner Homepage.
3. Klicken Sie nach Ihrer Eingabe auf **OK**.
4. Legen Sie fest, welches Ereignis die Aktion aufrufen soll. Für den **Back**-Befehl erscheint `onMouseDown` oder `onClick` am sinnvollsten.

Die zweite Möglichkeit Skripte einzufügen führt über die Einfügen-Leiste und eignet sich besonders für längere Skripte.

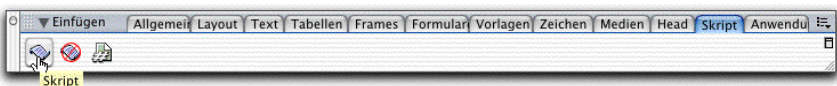


Abbildung 16.16: Das Skript Icon kann auch aus der Einfügen-Leiste gewählt werden.

1. Öffnen Sie die SKRIPT-Tafel der Einfügen-Leiste über das Popup-Menü und klicken Sie auf das SKRIPT-Icon.
2. Es erscheint ein größeres Dialogfeld, in dem Sie aus dem Popup-Menü die Version der Skriptsprache auswählen.

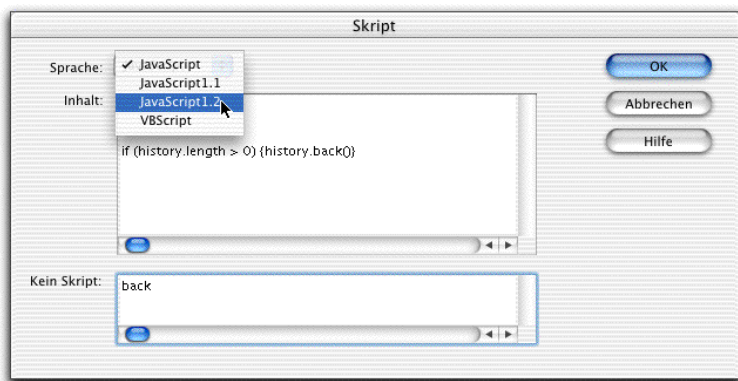


Abbildung 16.17: Hier können Sie auch längere Scripte eingeben.

3. Den Code geben Sie in das große Textfeld ein oder kopieren diesen beispielsweise aus Texteditoren hinein.
4. Im darunter befindlichen Textfeld KEIN SKRIPT optional eingegebener Text wird im Dokument direkt unter dem hinzugefügten Script wie gewöhnlicher Text, beispielsweise für Scriptbeschreibungen, dargestellt.
5. Klicken Sie auf OK.
6. Entscheiden Sie sich für ein auslösendes Ereignis.

Das Skript wird im Dokument mit einem Icon dargestellt. Dieses ist nur sichtbar, wenn Sie im Menü ANSICHT > VISUELLE HILFSMITTEL > UNSICHTBARE ELEMENTE aktiviert haben. Für nachträgliche Änderungen des Skripts müssen Sie dieses Icon markieren und im Eigenschaften-Inspektor (nicht im Verhaltensweisen-Bedienfeld!) die BEARBEITEN-Schaltfläche auswählen.

### 16.3.12 Plug-In überprüfen

Internetseiten mit Plug-Ins wie Flash können nur dann vollständig angezeigt werden, wenn der Browser des Besuchers über das richtige Plug-In verfügt. Die Aktion PLUG-IN ÜBERPRÜFEN kann testen, ob der Browser des Besuchers das benötigte Plug-In installiert hat. Ähnlich wie die Aktion BROWSER PRÜFEN wird der Besucher je nach Ergebnis auf unterschiedliche Seiten weitergelei-

tet. Leider ist von den „großen Zwei“ nur Netscape bei der Prüfung von Plug-Ins zuverlässig, aber in einigen Fällen funktioniert die Überprüfung auch im Internet Explorer. Trotz des geringen Marktanteils Netscapes, derzeit bei rund 10%, ist dies also kein Grund, die Überprüfung wegzulassen. Genaue und gut aufbereitete Informationen über die Verbreitung der unterschiedlichen Browser inklusive der Versionen finden Sie übrigens unter dieser Adresse: <http://www.w3b.org/trends/browserwatch.html>.



Ein Beispiel hierzu finden Sie auf der CD unter dem Code  
EXAMPLE 16.3.12.



Abbildung 16.18: Das Dialogfeld „Plug-In überprüfen“

1. Soll die Prüfung vor dem Laden einer neuen Seite vorgenommen werden, müssen Sie den Hyperlink als Objekt (im Tag-Selektor das `<A>`) auswählen. Wollen Sie beim Laden der Seite überprüfen, ob das Plug-In installiert ist, sollten Sie im Tag-Selektor `<BODY>` markieren.
2. Wählen Sie in der Liste PLUG-IN ÜBERPRÜFEN aus.
3. Das sich öffnende Dialogfenster enthält ein Popup-Menü, in dem eine große Zahl der gängigsten Plug-Ins zur Wahl stehen. Ist es darin nicht enthalten, müssen Sie den Namen, dies ist jeweils die gesamte fett gedruckte Überschrift, aus der Plug-In Liste des Browsers in das Textfeld *Eingeben* kopieren. Alle installierten Plug-Ins werden im Browser automatisch in die Plug-In-Liste mit aufgenommen. Sie öffnen diese Liste, indem Sie bei Netscape in die Adresszeile den Befehl `about:plugins` eingeben.
4. Wenn der Browser auf eine andere Seite gehen soll, sofern das Plug-In gefunden wurde, müssen Sie deren Adresse in das *Wenn gefunden, gehe zu*-Textfeld eingeben. Lassen Sie diese Zeile frei, wenn das Plug-In auf der aktuellen Seite verwendet wird.

5. Wird das Plug-In hingegen nicht gefunden, muss der Browser an die unter *Sonst gehe zu URL* angegebene Adresse weitergeleitet werden.
6. Sollte Internet Explorer (und in wenigen Fällen Netscape) Plug-Ins nicht ermitteln können, wird die alternative Adresse geladen. Haben Sie jedoch das Kontrollkästchen *Immer ersten URL aufrufen, wenn Erkennung nicht möglich* aktiviert, wird die Seite aufgerufen, die unter *Wenn gefunden, gehe zu URL* eingegeben ist.
7. Klicken Sie auf OK und wählen Sie im Verhaltensweisen-Fenster noch ein gewünschtes Ereignis.

### 16.3.13 Popup-Meldung

Popup-Meldungen ermöglichen gezielte Einblendungen von Warnfeldern und Hinweisen, die der Besucher mit OK bestätigen muss, bevor er weitersurfen kann. Sie können Besucher vor dem Verlassen der eigenen Seite warnen oder wichtige aktuelle Informationen einblenden.



Ein Beispiel hierzu finden Sie auf der CD unter dem Code  
EXAMPLE 16.3.13.

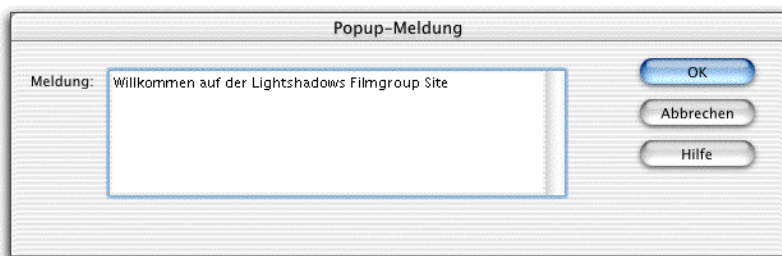


Abbildung 16.19: Hier können Sie Text für eine Popup-Meldung einfügen.

1. Markieren Sie ein Objekt, auf das Sie die Aktion POPUP-MELDUNG anwenden wollen (beispielsweise <A> – also einen Link- oder <BODY> – also die gesamte Seite).
2. Ein Dialogfenster wird geöffnet. Geben Sie in dieses den gewünschten Text ein, der im Popup-Feld stehen soll. Bestätigen Sie die Eingabe mit einem Klick auf OK.
3. Ändern Sie gegebenenfalls das auslösende Ereignis.

## 16.3.14 Popup-Menü einblenden

Eine neue Verhaltensweise erstellt ein interessantes Menü auf Text- und Tabellenbasis, welches Sie vielleicht von einigen Internetseiten her kennen, in die es nur „von Hand“ und durch gute JavaScript-Kenntnisse eingebaut werden konnte. In Dreamweaver MX kann das Script nun automatisch erstellt werden.



Ein Beispiel hierzu finden Sie auf der CD unter dem Code  
**EXAMPLE 16.3.14.**

In einer Webseite, die dieses Script enthält, kann eine Navigation eingeblendet werden, die der (alten) Navigationsleiste sehr ähnlich ist. Das Besondere dieses Popup-Menüs ist, dass es sich so konfigurieren lässt, dass es weitere Untermenüs anzeigen kann, wenn der Benutzer über einen Menüpunkt fährt. Auf diese Weise lassen sich aufwändige und tiefgründige Navigationen auf relativ wenig Platz erstellen.

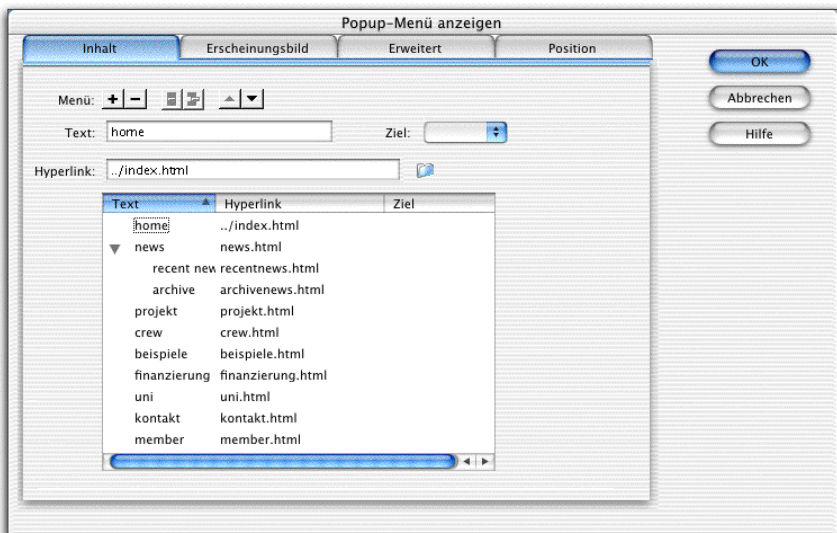


Abbildung 16.20: In diesem Fenster machen Sie die Angaben um Menüs zu erstellen.

1. Wählen Sie aus der Liste die Aktion Popup-Menü einfügen aus.
2. Es erscheint ein größeres Dialogfeld, welches aus vier Tafeln besteht. In der ersten Tafel sollen Sie zunächst die einzelnen Menüpunkte definieren, die Sie in dem Eingabefeld Text eingeben. Die dazugehörigen Links geben Sie im darunter befindlichen Feld ein. Für weitere Felder klicken Sie auf die +-Schaltfläche oben links. Die Schaltflächen rechts daneben erstellen ein Untermenü, während Sie mit den Pfeil-Schaltflächen die Reihenfolge bestimmen können.

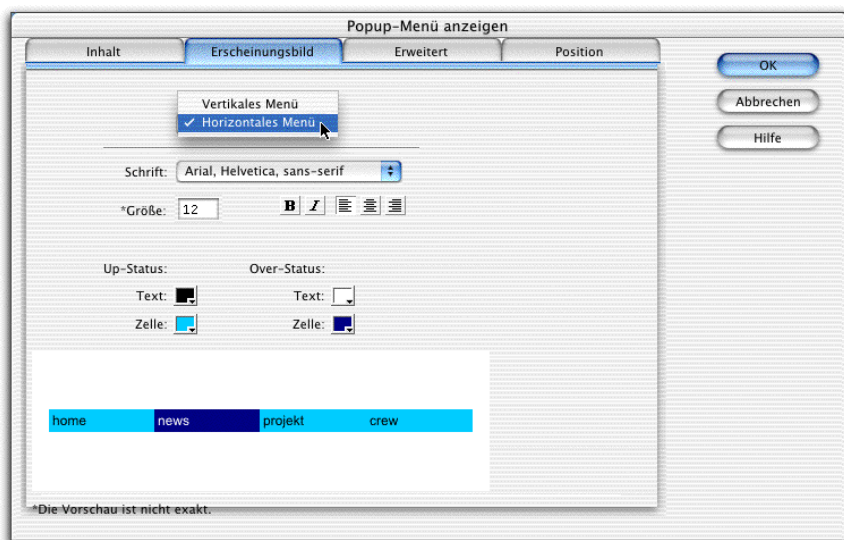


Abbildung 16.21: Die Tafel Erscheinungsbild

3. Auf der zweiten Tafel, in die Sie über den Reiter wechseln, können Sie Angaben zum Erscheinungsbild des Popup-Menüs machen: über die verwendete Schrift und die Farben, in denen das Menü dargestellt werden soll. Oben können Sie wählen, ob Sie ein vertikales oder horizontales Popup-Menü erstellen wollen. Die Vorschau soll Ihnen einen ungefähren Eindruck von dem zu erstellenden Menü vermitteln.
4. Schließlich können Sie auf den beiden weiteren Tafeln noch einige ergänzende Einstellungen vornehmen, für die ich Sie bei Problemen auf die Online-Hilfe verweisen muss.

### 16.3.15 Shockwave oder Flash steuern

Mit Verhaltensweisen können Sie auch die in Webseiten eingebundenen Shockwave- und Flashfilme steuern, sie also abspielen, anhalten, an den Anfang oder in ein bestimmtes Frame springen lassen.



Ein Beispiel hierzu finden Sie auf der CD unter dem Code  
EXAMPLE 16.3.15.



Abbildung 16.22: Mit diesem Dialogfeld können Filme im Shockwave- oder Flash-Format gesteuert werden.

1. Markieren Sie ein Steuerelement Ihrer Seite. Dies kann ein Bild (beispielsweise ein *Abspielen*-Icon oder sogar eine *Flash*-Schaltfläche) oder Text mit (Null-)Hyperlink sein.
2. Wählen Sie aus der Liste die Aktion SHOCKWAVE ODER FLASH STEuern aus.
3. In dem Dialogfeld müssen Sie folgende Einstellungen vornehmen:
  - Wählen Sie über das Popup-Menü *Film* die zu steuernde Datei aus.
  - Markieren Sie je nach gewünschtem Effekt den entsprechenden Optionsschalter aus: *Wiedergeben*, *Stop*, *Zurückspulen* oder *Gehe zu Bild*. Bei der letzteren Wahl müssen Sie zusätzlich einen gewünschten Frame angeben.
4. Klicken Sie auf OK.
5. Entscheiden Sie sich für eines der folgenden auslösenden Ereignisse: *onClick*, *onLoad* oder *onMouseOver*.

### 16.3.16 Sprungmenü

Das Sprungmenü setzt sich aus den Technologien der Verhaltensweisen und Formulare zusammen. Wir haben diesen interessanten Navigations-Effekt daher schon im Kapitel „Formulare“ (Kapitel 14) ausführlich besprochen.

### 16.3.17 Text vom Frame einstellen

Die Aktion **TEXT VOM FRAME EINSTELLEN** ermöglicht es, den Inhalt eines Frames automatisch zu verändern, ohne dass der Frame neu geladen werden muss.



Ein Beispiel hierzu finden Sie auf der CD unter dem Code **EXAMPLE 16.3.17**.



Abbildung 16.23: Das Dialogfeld „Text vom Frame einstellen“

1. Wählen Sie aus den Aktionen **TEXT VOM FRAME EINSTELLEN** aus. Sie finden diese etwas versteckt im Untermenü **TEXT DEFINIEREN**.
2. Stellen Sie den Zielframe über das Popup-Menü ein, aus dem Sie einen aus allen verwendeten Frames auswählen können.
3. Geben Sie in der Textbox *Neue HTML* komplett neuen Code ein, oder verändern Sie den aktuellen Code, den Sie zuvor über die Schaltfläche **AKTUELLE HTML ABRUFEN** in die Textbox kopieren.
4. Wenn Sie das Kontrollfeld **HINTERGRUNDFARBE BEIBEHALTEN** deaktivieren, wird die eingestellte Hintergrundfarbe gelöscht und mit dem veränderten Hintergrund weiß dargestellt.
5. Klicken Sie auf **OK**.

## 16.3.18 Text in der Statusleiste

Wie der Name bereits vermuten lässt, können Sie mit dieser Aktion den gängigen Informationstext der Statuszeile durch eigenen Text ersetzen. Normalerweise wird in der Statuszeile über aktuelle Vorgänge, Verbindungsgeschwindigkeiten und Hyperlinks informiert. Mit Hilfe dieser Aktion können wir jedoch dort auch eigenen Text (beispielsweise Copyright-Hinweise oder Linkbeschreibungen) einblenden – auf Kosten des eigentlichen Inhalts der Statuszeile.



Ein Beispiel hierzu finden Sie auf der CD unter dem Code  
**EXAMPLE 16.3.18.**

Die Meinungen über diesen Effekt sind sehr unterschiedlich. Manche sehen die Statusleiste als eine Informationsquelle über die wichtigen Arbeitsvorgänge des Browsers. Andere Einblendungen werden von ihnen als Missbrauch empfunden.

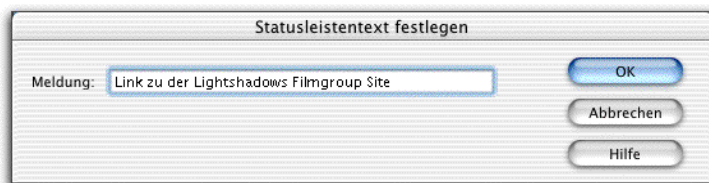


Abbildung 16.24: Hier kann Text, der in der Statuszeile eingeblendet wird, eingegeben werden.

1. In den meisten Fällen werden Sie diese Aktion auf `<A>` (Verweise), `<BODY>` (die gesamte Seite) oder in einigen Fällen für `<IMG>` (Bilder) verwenden. Markieren Sie das gewünschte Objekt.
2. Wenden Sie **TEXT IN DER STATUSZEILE** an.
3. Tragen Sie in das Dialogfeld den in der Statuszeile anzuzeigenden Text ein. Sie können die gewöhnlichen Inhalte nicht mehr anzeigen lassen, indem Sie das Feld einfach leer lassen.
4. Klicken Sie auf **OK**.
5. Entscheiden Sie sich für ein Ereignis, das die Aktion auslösen soll.

### 16.3.19 Zeitleisten

Die volle Funktionalität der Zeitleisten kann erst durch Verhaltensweisen richtig ausgeschöpft werden. Wir kommen auf diese starke Kombination zurück, nachdem wir auf den folgenden Seiten einen Einblick in die Arbeitsweisen von Zeitleisten gewonnen haben.

### 16.3.20 Weitere Verhaltensweisen

Aus dem Internet können Sie weitere Verhaltensweisen herunterladen. Verbinden Sie Ihren Computer dafür zunächst mit dem Internet. Über das +-Zeichen im Verhaltensweisen-Bedienfeld öffnen Sie das Verhaltensweisen-Menü. Wenn Sie in diesem den untersten Punkt auswählen, ruft Dreamweaver die Macromedia-Website auf und öffnet die entsprechende Seite, die die Auswahl weiterer Verhaltensweisen zulässt.

# Zeitleisten

# 17

## KAPITEL

Zeitleisten ermöglichen es, bestimmte Elemente in Internetseiten zeitgesteuert zu animieren. Dadurch können Sie Ebenen oder Bilder zeitlich auf einer Seite verschieben, ohne dass der Besucher für die Betrachtung ein Plug-In wie Flash oder Shockwave installiert haben muss. Zwar ließen sich einige der Animationsmöglichkeiten der Zeitleisten auch mit animierten GIFs realisieren, jedoch ist dies wenig sinnvoll, da die Dateigröße der Seite ins Unermessliche steigen würde und animierte GIFs nicht so interaktiv sein können wie Zeitleisten.

Doch leider haben auch Zeitleisten weiterhin einen kleinen Nachteil: In ihnen werden hauptsächlich Ebenen animiert, die, wie Sie ja bereits wissen, nur ab der vierten Browsergeneration unterstützt werden. Daher können auch Zeitleisten nur von moderneren Browsern dargestellt werden – zudem steigen auch hier die Dateigrößen stark an, wenn sehr viele Ebenen auf einmal animiert werden sollen.

Die verwendeten Ebenen sind als DHTML (*Dynamic HTML*) Bestandteil von Cascading Style Sheets. In Dreamweavers Zeitleisten können Sie Ebenen in einer Reihe von Zeitleistenbildern so miteinander verknüpfen, dass der Anschein einer flüssigen Bewegung entsteht. Auch die Ebenen-Eigenschaften können dabei ohne Kenntnis über DHTML-Code im Stil von WYSIWYG beeinflusst werden.

In Zeitleisten geben Sie eine Abspielgeschwindigkeit in Bilder pro Sekunde ein und können nach dieser:

- ▶ die X- und Y-Koordinaten-Position einer Ebene zeitlich verschieben,
- ▶ die Ebenen-Reihenfolge (*Z-Index*) einer Ebene zeitlich verändern,
- ▶ die Sichtbarkeit der Ebene zeitlich beeinflussen,

- ▶ in Internet Explorer 4, 5 und 6 & der zukünftigen Netscape-Version 7 die Dimension einer Ebene zeitlich verändern,
- ▶ die Quelldateien von Bildern austauschen
- ▶ und Verhaltensweisen an einem vordefinierten Zeitpunkt anwenden und die Funktionalität und Möglichkeiten der Zeitleisten dadurch stark erweitern.

## 17.1 Zeitleisten-Bedienfeld

Alle Einstellungen für Zeitleisten werden im Zeitleisten-Bedienfeld eingestellt. Das Aussehen dieses Bedienfeldes, welches standardmäßig in einem eigenen Fenster geöffnet wird, wird Sie möglicherweise an andere Macromedia-Programme (beispielsweise Flash oder Director) erinnern. Dies ist keineswegs Zufall – der Hersteller ist schon seit Jahren bemüht allen Programmen ein einheitliches Erscheinungsbild zu geben, um idealen Arbeitsfluss zu garantieren. Besonders mit der aktuellen MX-Produktpalette scheint dies erneut noch ein wenig besser gelungen zu sein. Sie können dieses Bedienfeld wie in Kapitel 3.4.4 beschrieben ebenfalls in das Bedienfeldgruppenfenster mit verschieben – doch wird es da recht klein in der Größe der anderen Bedienfeldgruppen dargestellt. Ich bevorzuge es daher in einem eigenen Fenster.

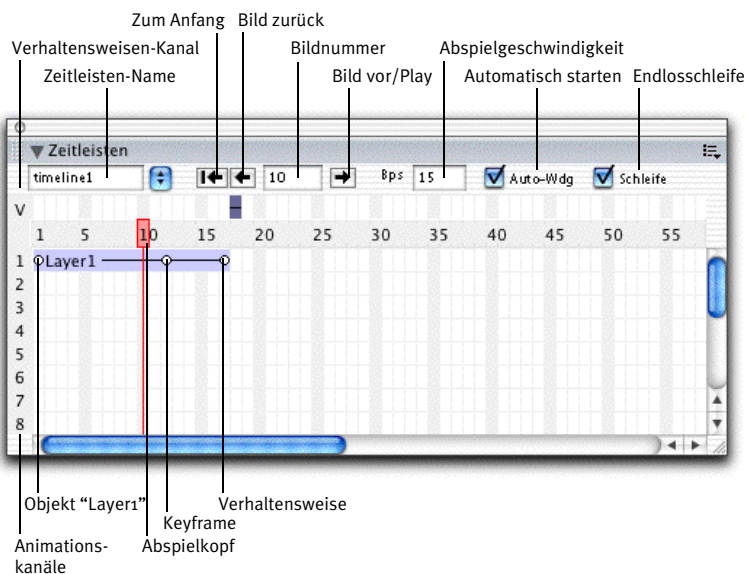


Abbildung 17.1: Das Zeitleisten-Bedienfeld

Sie öffnen das Zeitleisten-Bedienfeld entweder über das Menü FENSTER > ANDERE > ZEITLEISTE oder mit der Tastenkombination **Alt + F10**.

## 17.2 Zeitleiste erstellen

Dreamweaver erstellt automatisch eine Zeitleiste, wenn Sie, wie folgt beschrieben, einer Zeitleiste ein Objekt hinzufügen. Weitere Objekte werden in eine bereits bestehende Zeitleiste eingefügt, es sei denn, Sie geben den Befehl eine weitere Zeitleiste zu erstellen (siehe Abschnitt 17.2.4).



Ein Beispiel hierzu finden Sie auf der CD unter dem Code **EXAMPLE 17.2**.

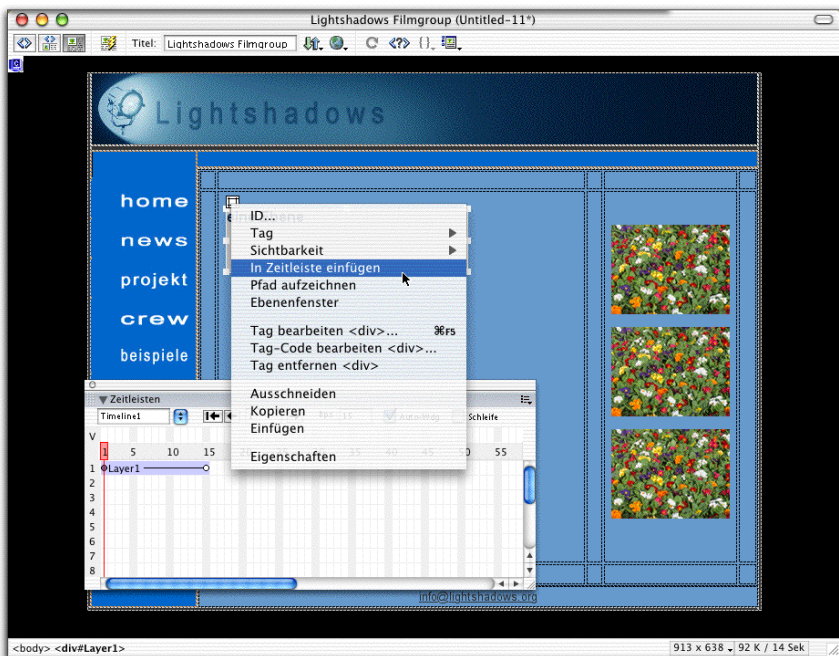


Abbildung 17.2: Eine Zeitleiste wird automatisch erstellt, wenn ein Objekt in eine Zeitleiste eingefügt wird – hier per Kontextmenü.

## 17.2.1 Objekt in Zeitleiste einfügen

In Zeitleisten können nur Ebenen oder Bilder animiert werden. Sollen auch andere Elemente wie Text in Tabellen animiert (zum Beispiel über eine Seite bewegt) werden, so müssen Sie diese in einer eigenen Ebene anlegen. Gehen Sie wie folgt vor, um Elemente in eine Ebene einzufügen:

1. Öffnen Sie das Zeitleisten-Bedienfeld.
2. Markieren Sie die Ebene (oder ein benanntes Bild), das Sie in die Zeitleiste einfügen wollen.
3. Klicken Sie mit der rechten Maustaste (Mac: **Ctrl** + Maustaste) in das Zeitleisten-Bedienfeld, um ein Kontextmenü zu öffnen, aus dem Sie **IN ZEITLEISTE EINFÜGEN** auswählen. Das Popup-Menü in der rechten oberen Ecke des Bedienfeldes öffnet ebenfalls ein ähnliches Menü, aus dem Sie auch **OBJEKT HINZUFÜGEN** auswählen können. Alternativ können Sie schließlich im gewöhnlichen Menü **MODIFIZIEREN > ZEITLEISTE > OBJEKT IN ZEITLEISTE EINFÜGEN** wählen (Tastatur PC: **⇧** + **Alt** + **Strg** + **T**, Mac: **⇧** + **Alt** + **⌘** + **T**).
4. Ein Warnhinweis informiert Sie, dass Skalierungen der Ebene in Netscape nicht angezeigt werden (übrigens kann selbst Netscape 6 dies nicht darstellen). Klicken Sie auf OK. Sie unterdrücken ein erneutes Einblenden dieses Hinweises, wenn Sie das Auswahlkästchen markieren.



Abbildung 17.3:  
Der Warnhinweis

5. In der Zeitleiste wird die Ebene (oder das Bild) an der Stelle eingefügt, an der sich der Abspielkopf momentan befindet. Sie können die Ebene anschließend per Drag&Drop in dem Zeitleisten-Bedienfeld an die gewünschte Position und den gewünschten Animationskanal setzen.

## 17.2.2 Objekt aus Zeitleiste löschen

Dies ist der Vorgang, um einzelne Objekte (Ebenen oder Bilder) oder Verhaltensweisen aus einer Zeitleiste zu löschen:

1. Markieren Sie das zu löschende Element im Zeitleisten-Bedienfeld.
2. Drücken Sie auf der Tastatur auf die `[Entf]`-Taste (nicht `[←]`!) oder wählen Sie aus dem Menü **MODIFIZIEREN > ZEITLEISTE > OBJEKT ENTFERNEN** bzw. klicken Sie mit der rechten Maustaste (Mac: `[Ctrl]` + Mausklick) auf die zu löschende Animationsleiste (bzw. Verhaltensweise) und wählen Sie aus dem Kontext-Menü **OBJEKT ENTFERNEN** aus. Das Kontextmenü erhalten Sie, wie immer, auch über das kleine Popup-Menü in der rechten oberen Ecke des Bedienfeldes.

## 17.2.3 Gesamte Zeitleiste löschen

Soll eine gesamte Zeitleiste gelöscht werden, sollten Sie dies dem Programm explizit mitteilen, da es, wenn nur die Objekte aus der Zeitleiste genommen werden, vorkommen kann, dass Teile des Quellcodes im Dokument bleiben. Sie erhalten einen sauberen Code, wenn Sie die gesamte Zeitleiste löschen, indem Sie im Menü **MODIFIZIEREN > ZEITLEISTE > ZEITLEISTE ENTFERNEN** auswählen.

## 17.2.4 Weitere Zeitleisten

Sie können in einem Dokument auch weitere Zeitleisten erstellen und Objekte in diese einfügen. Dies ist vor allem bei einer großen Zahl von Ebenen sinnvoll, da diese sonst sehr schnell unübersichtlich werden. Über das Menü **MODIFIZIEREN > ZEITLEISTE > ZEITLEISTE HINZUFÜGEN** wird eine weitere Zeitleiste erstellt und alle anderen ausgeblendet. Geben Sie den unterschiedlichen Zeitleisten im Namenfeld des Zeitleisten-Bedienfelds einen entsprechend kennzeichnenden Namen.

Mehrere Zeitleisten haben jedoch wiederum den Nachteil, dass Browser überfordert werden und abstürzen können. Gewinnen Sie den Balanceakt zwischen Übersichtlichkeit und „Browser-Rücksicht“!

## 17.3 Schlüsselbilder

Als Sie die Objekte in die Zeitleiste eingefügt haben, ist Ihnen vielleicht aufgefallen, dass an jedem Ende der Animationsleiste kleine Kreise sichtbar waren. Diese kleinen Kreise werden Schlüsselbilder genannt (englisch auch *Keyframe*). Wenn sich die Animationsleiste über mehrere Frames verteilt,

kommen Schlüsselbilder mindestens in Zweiergruppen vor: Jeweils eins am Anfang und Ende einer Animationsleiste. Sie speichern Informationen über die Eigenschaften der Animationsobjekte, also beispielsweise Position und Größe. Die Zwischenbilder werden aus diesen Informationen errechnet.

### 17.3.1 Weitere Schlüsselbilder

Mit zwei Schlüsselbildern muss jede Animation geradlinig ablaufen. Erst durch das Hinzufügen weiterer Schlüsselbilder ist es möglich, Ebenen um Ecken oder sogar in einer „Kurve“ zu animieren.



Ein Beispiel hierzu finden Sie auf der CD unter dem Code  
EXAMPLE 17.3.1.

1. Zeigen Sie mit dem Mauszeiger auf das Zeitleistenbild einer Animationsleiste, an dem Sie ein weiteres Schlüsselbild einfügen wollen. Drücken Sie nun die **[Strg]**-Taste (Mac: **[⌘]**-Taste), verändert sich der Mauszeiger in einen Kreis.
2. Klicken Sie dort bei gedrückter **[Strg]**- bzw. **[⌘]**-Taste auf das gewünschte Zeitleistenbild, wandelt Dreamweaver dieses in ein Schlüsselbild um. Alternativ können Sie auch über das Menü **MODIFIZIEREN > ZEITLEISTE > SCHLÜSSELBILD HINZUFÜGEN** ein weiteres Keyframe einfügen.
3. Ein neues Keyframe ist daraufhin automatisch ausgewählt – deutlich erkennbar an der dunklen Farbe –, so dass Sie dessen Eigenschaften direkt einstellen können. Für eine andere Position der markierten Ebene können Sie diese im Dokumentfenster beispielsweise mit den Pfeiltasten bewegen oder im Eigenschaften-Inspektor die Sichtbarkeit der Ebene bestimmen. Sollen die Einstellungen nicht markierter Schlüsselbilder markiert werden, müssen Sie diese zunächst erneut mit einem Mausklick (diesmal ohne die **[Strg]**- bzw. **[⌘]**-Taste) markieren. Achten Sie darauf, dass daraufhin nur das Schlüsselbild, nicht jedoch die gesamte Animationsleiste markiert ist.

### 17.3.2 Schlüsselbilder verschieben

Sie können Schlüsselbilder per Drag&Drop innerhalb eines Animationskanals auf ein anderes Zeitleistenbild verschieben. Sie beeinflussen damit, wie schnell ein Teil der Animation abgespielt wird. Über das Textfeld *Bps* wird die Abspielgeschwindigkeit in Bilder pro Sekunde bestimmt. Wenn ein Schlüsselbild zunächst sehr dicht an einem anderen Schlüsselbild liegt und Sie das

Schlüsselbild so verschieben, dass der Abstand zwischen beiden Bildern größer wird, benötigt der Browser beim zweiten Mal mehr Zeit, um im Dokumentenfenster dieselbe Strecke abzuspielen. Dies liegt an der veränderten Zahl von Zeitleistenbildern, die zwischen diesen beiden Schlüsselbildern liegt. Die Länge der gesamten Animation haben Sie jedoch nicht verändert, da die Gesamtzahl der Schlüsselbilder nicht verändert wurde.

### 17.3.3 Zeitleisten verlängern oder verkürzen

Um Zeitleisten in mehr bzw. weniger Zeit abzuspielen haben Sie drei Möglichkeiten:

- ▶ Sie erhöhen bzw. reduzieren die eingegebene Abspielgeschwindigkeit, indem Sie im Textfeld *Bps* eine höhere bzw. niedrigere Zahl eingeben. Bedenken Sie jedoch, dass eine Zahl, die über 15 Bps liegt, nur auf schnellen Computern mit guten Internet-Verbindungen vollständig abgespielt werden können.
- ▶ Sie fügen der Zeitleiste am Abspielkopf weitere Zeitleistenbilder hinzu bzw. entfernen Zeitleistenbilder.



Dabei verändern Sie den Abstand der Schlüsselbilder zueinander.

- ▶ Um die Animationsleiste zu verlängern bzw. zu verkürzen und dabei die Proportionen der enthaltenen Schlüsselbilder beizubehalten, können Sie die äußersten Schlüsselbilder markieren und diese per Drag&Drop über den Anfang bzw. das Ende der Animationsleiste hinausziehen.

## 17.4 Objekte animieren

Wir haben eben Objekte zu einer Zeitleiste hinzugefügt, gelernt, wie Sie Schlüsselbilder erstellen und wie Sie die Abspielzeit der Zeitleiste beeinflussen. Um auf den abgespielten Zeitleisten eine Animation zu erzeugen, müssen wir den verschiedenen Schlüsselbildern unterschiedliche Eigenschaften zuweisen.

### 17.4.1 Ebenen bewegen

Jetzt wollen wir eine lineare Bewegung im Zeitverlauf erstellen und dieser später weitere Schlüsselbilder hinzufügen:

1. Öffnen Sie ein Dreamweaver-Dokument, in dem sich eine Ebene befindet, die Sie animieren möchten. Erstellen Sie in diesem Dokument eine neue Zeitleiste, indem Sie im Menü MODIFIZIEREN > ZEITLEISTE > OBJEKT IN ZEITLEISTE EINFÜGEN auswählen.
2. Im Zeitleisten-Bedienfeld erscheint eine neu hinzugefügte Animationsleiste. Markieren Sie in dieser nur das hintere Schlüsselbild – achten Sie also darauf, dass nur dieses Schlüsselbild dunkler dargestellt wird. Der Abspielkopf wird auf dieses Bild bewegt und dessen Inhalt im Dokumentfenster angezeigt.
3. Bewegen Sie die markierte Ebene nun an eine neue Position. Da Sie nur das letzte Schlüsselbild markiert haben, verändern Sie nur die Endposition der Ebene. Den Unterschied zwischen der Position des ersten und des letzten Schlüsselbildes erkennen Sie an der dünnen grauen Linie, die Dreamweaver im Dokumentfenster anzeigt. Diese Linie verbindet jeweils die obere linke Ecke, die je nach Position der Ebene an den einzelnen Schlüsselbildern an verschiedenen Orten sein kann.

STOPP

Wird diese Linie nicht angezeigt, haben Sie vermutlich die gesamte Ebene und diese nicht nur für das letzte Schlüsselbild verschoben.

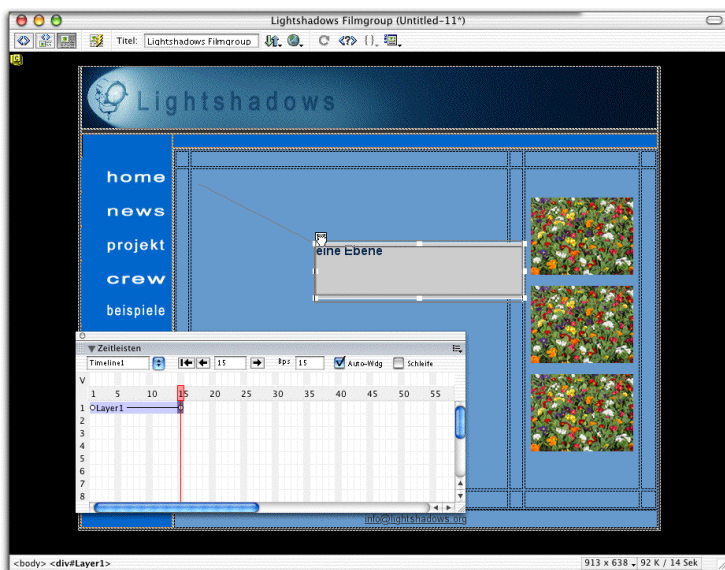


Abbildung 17.4: Weisen Sie jedem Schlüsselbild eine eigene Position zu!

4. Dreamweaver errechnet die zwischen den Schlüsselbildern liegenden Bilder automatisch. Überprüfen Sie, ob die Ebene korrekt animiert wird, indem Sie den Abspielkopf auf das erste Zeitleistenbild zurücksetzen und den **BILD VOR**-Knopf gedrückt halten. Die Ebene sollte jetzt zwischen Anfangs- und Endpunkt in einer geradlinigen Animation verschoben werden.
5. Wir wollen in der Mitte der Animation nun ein weiteres Keyframe hinzufügen. Verwenden Sie dazu den weiter oben beschriebenen Weg. Markieren Sie das neue Keyframe und verändern Sie auch für dieses die Position. Wenn Sie die Zeitleiste nun abspielen, wird die Ebene scheinbar über Eck animiert.

## 17.4.2 Pfad aufzeichnen

Die Erstellung von Kurven in Animationen ist auf dem eben beschriebenen Weg äußerst mühsam, da Sie eine große Zahl an Keyframes erstellen müssen, bevor die Ebene scheinbar in einer Kurve animiert wird. Einfacher ist es, nicht-lineare Bewegungen zu erstellen, wenn Sie die Ebene über das Dokument so verschieben, wie die Animation später aussehen soll.

1. Markieren Sie die zu verschiebende Ebene an ihrem Startpunkt.
2. Öffnen Sie mit einem rechten Mausklick (Mac: **Ctrl** + Mausklick) das Kontextmenü und klicken Sie darin auf **Pfad aufzeichnen** oder wählen Sie im Menü **MODIFIZIEREN > ZEITLEISTE > PFAD DER EBENE AUFZEICHNEN**.

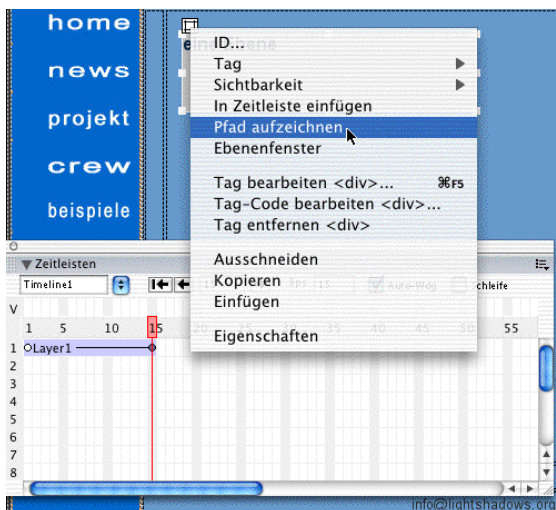


Abbildung 17.5:  
Der Befehl **PFAD AUFZEICHNEN**  
kann auch über das Kontext-  
menü aufgerufen werden.

3. Ziehen Sie die Ebene in gewünschter Bewegung (also inklusive aller Kurven) über das Dokumentfenster. Dreamweaver zeichnet alle Bewegungen auf und wandelt die Bewegungen in einen Pfad um, dessen viele Schlüsselbilder Sie nachträglich noch genauer einstellen können.

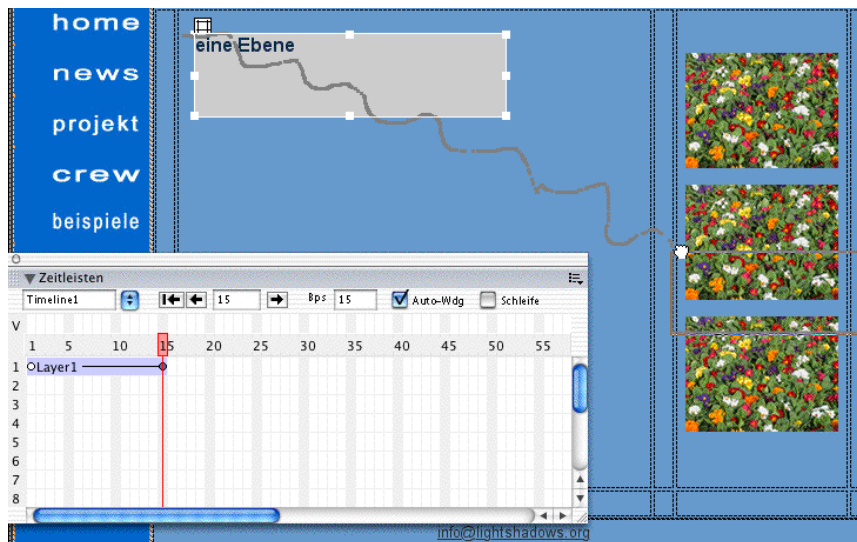


Abbildung 17.6: Bewegen Sie die Ebene so über den Schirm, wie sie sich später von selbst bewegen soll.

4. Prüfen Sie auch diesmal im Anschluss das Ergebnis und nehmen Sie evtl. Änderungen vor.


### 17.4.3 Ebenen in Zeitleisten ein- und ausblenden

Im Kapitel „Ebenen“ haben Sie gelernt, wie man Ebenen ein- und ausblendet. Mit den Zeitleisten können Sie die Sichtbarkeit einzelner Ebenen jetzt auch im Zeitverlauf verändern und dadurch beispielsweise interaktive animierte Bilder erstellen. Sie können diese Technologie auch verwenden um daraus aufwändige (aber oft effektive) Navigationen zu entwickeln.

1. Markieren Sie im Verhaltenskanal des Zeitleisten-Bedienfeldes ein Zeitleistenbild und öffnen Sie auch das Verhaltensweisen-Bedienfeld.

**TIPP**

Wenn das Zeitleistenbild im Verhaltenskanal des Zeitleisten-Bedienfeldes doppelgeklickt wird, wird der Verhaltensweisen-Inspektor automatisch geöffnet.

2. Wählen Sie aus diesem mit einem Klick auf das +-Zeichen die Verhaltensweise **EBENE EIN/AUSBLENDEN** aus.
3. Stellen Sie im erscheinenden Dialogfenster die Sichtbarkeit der einzelnen Ebenen ein. Markieren Sie dazu eine Ebene und klicken Sie auf die entsprechende Schaltfläche **SICHTBAR**, **UNSICHTBAR** oder **STANDARD**.
4. Klicken Sie auf OK.
5. Testen Sie Ihre Einstellungen. Unpraktischerweise werden diese jedoch nicht in der Dreamweaver Dokumentenansicht angezeigt. Mir ist unverständlich, warum man den umständlichen Weg über die Browserorschau gehen muss (**F12** oder  + **F12**). Doch bevor auch in diesem etwas angezeigt wird, müssen wir einmal einstellen, dass die Zeitleiste stets automatisch nach dem Laden abgespielt wird. Dazu gibt es im Zeitleisten-Inspektor das Kontrollkästchen *Auto-Wdg*, welches aktiviert werden muss (mehr dazu in Abschnitt 17.5.1).



Anders als in weiteren Programmen, in denen Zeitleisten verwendet werden (wie beispielsweise Flash oder Director), hat es in Dreamweaver zunächst keinen Einfluss, ob Ihre Animationsleiste erst bei Zeitleistenbild 10-15 positioniert wird. Sie wird dennoch bereits dargestellt, wenn der Abspielkopf sich auf den Zeitleistenbildern davor befindet. Eine nicht ganz elegante Lösung, von der ich gehofft hatte, dass Macromedia sie endlich in Version MX verbessern würde.

Glücklicherweise gibt es einen „Workaround“: Platzieren Sie in Ihrer Animationsleiste genau dort ein Zeitleistenbild, wo die Animationsleiste angezeigt werden soll. Stellen Sie die Sichtbarkeit für das erste Bild über die Verhaltensweisen auf *Ausblenden* ein. Auf dem zweiten Zeitleistenbild der Animationsleiste wenden Sie eine weitere Verhaltensweise an, die der Ebene jetzt den Wert *Einblenden* zuweist. Auf diese Weise wird die Zeitleiste erst angezeigt, wenn der Abspielkopf die zweite Verhaltensweise erreicht. Keine elegante Lösung, jedoch die scheinbar einzige, mit der es funktioniert.



Ein Beispiel hierzu finden Sie auf der CD unter dem Code **EXAMPLE 17.4.3**.

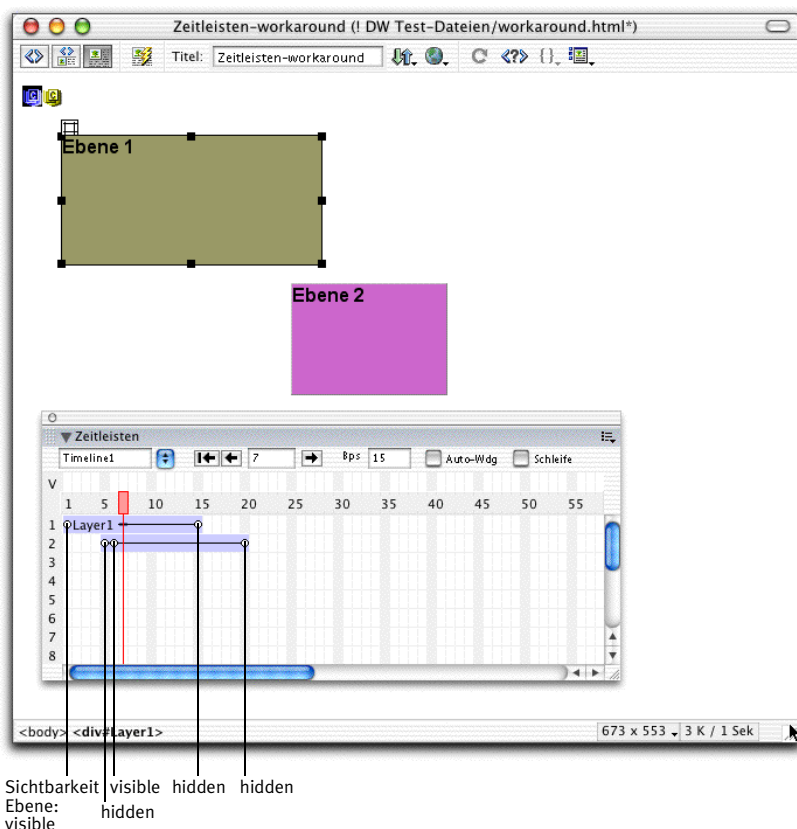


Abbildung 17.7: Workaround für ein korrektes Einblenden von Zeitleisten

## 17.4.4 Stapelreihenfolge verändern

Wenn die Veränderung der Ebenensichtbarkeit im Zeitverlauf möglich ist, liegt es nahe, dass wir auch den Z-Index (Stapelreihenfolge) im Zeitverlauf verändern können. Ebenen, die übereinander liegen, können so zunächst darunter liegende Ebenen verdecken, diese im Zeitverlauf wiederum jedoch von zuvor unterliegenden Ebenen verdeckt werden. Diese Einstellungen werden mit den Zahlen des Z-Index gemacht: Die größte Zahl kennzeichnet die oben auf liegende Ebene, niedrigere Zahlen stehen für tiefer liegende Ebenen.

1. Erstellen Sie auf einem Animationskanal an der Stelle ein Schlüsselbild, an der der Z-Index der Ebene verändert werden soll.
2. Markieren Sie dieses Schlüsselbild – dabei wird die gesamte Ebene im Dokumentfenster markiert.

3. Sie können den neuen Wert des Z-Index nun im Eigenschaften-Inspektor oder im Ebenen-Bedienfeld eingeben.
4. Wiederholen Sie die zwei vorangegangenen Schritte für weitere Ebenen, deren Z-Index Sie ebenfalls verändern wollen.
5. Überprüfen Sie in einem Browser, ob der gewünschte Effekt erreicht wurde.

### 17.4.5 Dimensionen verändern

Im Internet-Explorer können Sie Ebenen skalieren, das heißt zeitgesteuert die Größe der Ebenenumrandung verändern. Derartige Einstellungen werden ähnlich vorgenommen wie die Positionsveränderungen der Ebenen. Auch hier markieren Sie zunächst ein Schlüsselbild und stellen für dieses die Größe der Ebene ein. Anschließend wiederholen Sie dies für ein anderes Schlüsselbild des gleichen Animationskanals und weisen diesem eine andere Größeneinstellung zu. Die Bilder zwischen den Keyframes werden errechnet, so dass die Größenveränderung flüssig erscheint.

Beachten Sie jedoch, dass Sie bei der Skalierung von Ebenen nicht den Inhalt skalieren – Sie verändern nur die Umrahmung der Ebene. Ist eine Ebene mit Inhalt wie Bildern gefüllt, können Sie diese nicht kleiner als die Ausmaße des größten Bildes der Ebene ziehen.

Im Netscape können Ebenen nur sprunghaft in der Größe verändert werden. Ein halbwegs akzeptabler Workaround: Kopieren Sie eine Ebene mehrmals und stellen Sie diese Animationsleisten lückenlos im gleichen Animationskanal hintereinander. Geben Sie schließlich jeder Animationsleiste eine eigene Ebenendimension. Nicht ganz elegant, aber eine Möglichkeit auch in älteren Netscape-Versionen Dimensionen von Ebenen zu verändern. Der aufgezeigte Workaround funktioniert nicht so flüssig wie das eigentliche Skalieren von Ebenen, wird aber in allen Browser-Varianten wenigstens halbwegs dargestellt. Beachten Sie bestenfalls auch hier, welche Browser von Ihrer Zielgruppe eingesetzt werden, und entscheiden Sie dann, ob der Workaround notwendig erscheint.

### 17.4.6 Bilddateien austauschen

Mit den Verhaltensweisen können Sie auch in Zeitleisten Bilddateien austauschen.

1. Wählen Sie im Dokument ein Bild, markieren Sie es und benennen Sie dieses über den Eigenschaften-Inspektor.
2. Setzen Sie es über den Menübefehl MODIFIZIEREN > ZEITLEISTE > OBJEKT HINZUFÜGEN in die Zeitleiste ein.

3. Markieren Sie das Schlüsselbild, an dem die Bilddatei durch eine andere vertauscht werden soll.
4. Öffnen Sie den Eigenschaften-Inspektor und geben Sie dort im Textfeld *Quelldatei* die neue Bilddatei an, die anstelle des ausgewählten Bildes erscheinen soll, wenn der Abspielkopf das Keyframe erreicht. Um schnelleres Laden der Datei zu garantieren, sollten Sie auch dieses Bild über eine Verhaltensweise im Voraus in den Cache laden.

## 17.5 Zeitleisten wiedergeben

Auch die Wiedergabe des Zeitleisteninhaltes wird mit Hilfe von Verhaltensweisen kontrolliert. Zeitleisten werden durch Verhaltensweisen gestartet, gestoppt oder zu bestimmten Zeitleistenbildern bewegt.

### 17.5.1 Zeitleisten abspielen und stoppen

Es gibt zwei Möglichkeiten, Zeitleisten abzuspielen: Bei der einen werden Zeitleisten durch Verhaltensweisen automatisch nach dem Laden gestartet. Macromedia hat im Zeitleisten-Inspektor das Kontrollkästchen *Auto-Wdg.* positioniert, um diese oft verwendete Methode leichter zugänglich zu machen. Wenn Sie dieses markieren, erscheint ein Warnfenster, welches Sie darauf hinweist, dass eine Verhaltensweise zu der Site hinzugefügt wird. Über ein Kontrollkästchen im Warnfenster können Sie das Erscheinen dieses Fensters zukünftig unterdrücken. Klicken Sie auf OK.

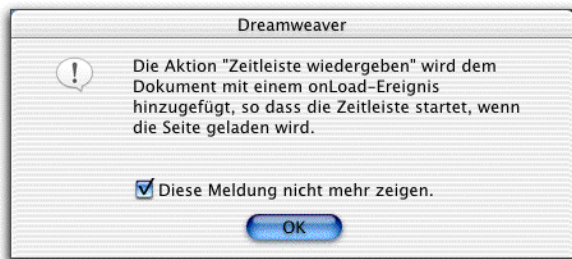


Abbildung 17.8:  
Auto-Start Warnfenster

Die zweite Methode Zeitleisten abzuspielen (oder die erste Methode sie anzuhalten) sind selbst definierte Benutzerereignisse. Sie können also einen Abspielknopf entwickeln, den der Besucher klicken (onMouseDown) muss, oder eine Animation starten, wenn der Besucher mit der Maus auf ein bestimmtes Objekt zeigt (onMouseOver).

1. Markieren Sie im Dokumentfenster das Objekt, das die Zeitleiste starten soll.
2. Öffnen Sie das Verhaltensweisen-Bedienfeld und klicken Sie dort auf das +-Zeichen, um die Liste der Aktionen zu öffnen.
3. Wählen Sie aus dem Untermenü ZEITLEISTE den Punkt ZEITLEISTE WIEDERGEHEN AUS.
4. Sofern Sie in dem Dokument mehrere Zeitleisten angewendet haben, müssen Sie im Dialogfenster die zu startende Zeitleiste auswählen.
5. Wählen Sie über das Popup-Menü *Ereignis* ein gewünschtes auslösendes Ereignis aus, sollte das Standardereignis nicht Ihren Wünschen entsprechen.

Alternativ können Sie aus dem Untermenü auch ZEITLEISTE ANHALTEN auswählen.



Ein Objekt kann eine Zeitleiste entweder nur starten oder anhalten, jedoch nicht beides. Dafür müssen Sie also zwei unterschiedliche Elemente auswählen.

## 17.5.2 Schleife

In vielen Fällen sollen Zeitleisten in einer Endlosschleife abgespielt werden. Auch dafür hat Macromedia für den schnellen Zugriff ein Kontrollkästchen in das Zeitleisten-Bedienfeld integriert.

1. Klicken Sie dieses Kontrollkästchen, um die Zeitleiste ununterbrochen abzuspielen. Schließen Sie das Warnfenster mit einem Klick auf OK. Im Verhaltenskanal der Zeitleiste können Sie jetzt über dem Ende der Animationskanäle eine neue Verhaltensweise sehen.



Abbildung 17.9:  
Das Warnfenster – im  
Deutschen noch mit einem  
kleinen Schönheitsfehler

2. Möchten Sie weitere Parameter festlegen, so müssen Sie auf diese Verhaltensweise doppelklicken.
3. Es öffnet sich das Verhaltensweisen-Bedienfeld, in dem Sie zwischen allen verwendeten Aktionen auch GEHE ZU ZEITLEISTEN BILDNUMMER finden sollten. Doppelklicken Sie dieses und warten Sie, dass sich das entsprechende Dialogfenster öffnet.
4. Dieses Eingabefenster erlaubt im Texteingabefeld *Gehe zu Bildnummer* die Eingabe eines anderen Zeitleistenbildes. Sie können so den ersten Teil einer Zeitleiste einmal und den Rest der Zeitleiste wiederholt in einer Schleife abspielen.
5. Von größerem Interesse ist unter Umständen das Eingabefeld *Schleife X Mal*, in das Sie eingeben können, wie oft die Zeitleiste wiederholt werden soll.

### 17.5.3 Zeitleiste spulen

Wie der Name der Verhaltensweise GEHE ZU ZEITLEISTEN-BILD bereits vermuten lässt, können Sie Zeitleisten damit zu einem bestimmten Zeitleistenbild springen lassen.

1. Markieren Sie im Dokument das Objekt, auf das der Besucher klicken soll, um die Zeitleiste zu einem bestimmten Bild zu spulen.
2. Öffnen Sie das Verhaltensweisen-Bedienfeld und wenden Sie die Verhaltensweise GEHE ZU ZEITLEISTEN-BILD, welche Sie im Untermenü ZEITLEISTEN finden, an.
3. Markieren Sie – sofern mehrere Zeitleisten vorhanden sind – im Dialogfenster die zu startende Zeitleiste.
4. Geben Sie im Texteingabefenster *Gehe zu Bildnummer* die Nummer des Zeitleistenbildes an, auf das die Zeitleiste springen soll, wenn der Besucher auf das Objekt klickt. Schließen Sie das Fenster mit einem Klick auf OK.
5. Definieren Sie ein Ereignis, bei dem die Aktion ausgeführt werden soll. Wie bei allen Zeitleisten-Verhaltensweisen können Sie auch hier über eine große Palette an Ereignissen verfügen, da Sie *Browser ab 4.0* wählen können und Zeitleisten erst ab diesen Versionen unterstützt werden.

## 17.5.4 Weitere Verhaltensweisen hinzufügen

Sie können einer Zeitleiste an beliebiger Stelle weitere Verhaltensweisen zuweisen.

1. Öffnen Sie das Zeitleisten-Bedienfeld und doppelklicken Sie im Verhaltensweisenkanal auf das Zeitleistenbild, an dem Sie eine neue Zeitleiste einfügen wollen.
2. Das Verhaltensweisen-Bedienfeld wird automatisch geöffnet, Sie können aus diesem nun eine gewünschte Verhaltensweise auswählen. Machen Sie Ihre gewünschten Einstellungen und klicken Sie auf OK.
3. Die Verhaltensweise wird im Verhaltensweisenkanal eingesetzt und durch ein kleinen Strich gekennzeichnet. Um Einstellungen später zu ändern, sind Sie dazu angewiesen, auf diesen Strich doppelzuklicken.

Die Verhaltensweise wird jetzt immer abgespielt, wenn der Abspielkopf dieses Zeitleistenbild passiert. So können Sie am Ende einer Zeitleiste beispielsweise eine weitere Zeitleiste starten oder eine neue Seite laden. Die Möglichkeiten sind in dieser Kombination scheinbar unbegrenzt. So ist es denkbar, an einem bestimmten Zeitleistenbild einen vordefinierten Frame neu zu laden.

## 17.6 Hinweise zu Zeitleisten

Zeitleisten verursachen sehr schnell sehr große Dateien. Seien Sie bemüht die Ladezeiten großer Bilddateien nicht unnötig zu erhöhen. Verwenden Sie nach Möglichkeit kleine Bilder, die Sie stets, schon bevor Sie sie benötigen, in den Browser-Cache laden.

Prüfen Sie erstellte Ebenen in allen modernen Browservarianten und auf allen Plattformen.



# 18

## Dynamische Webseiten

### KAPITEL

Immer mehr Firmen setzen heute auf die Einbindung dynamischer Inhalte in ihre Websites, die mit stetigen Aktualisierungen, professionellen Datenbankanbindungen und noch mehr Interaktion mit dem Besucher einen neuen, besser an den Nutzer angepassten Internetauftritt ermöglichen. An Webdesigner werden also immer häufiger die Anforderungen gestellt, auch dynamische Inhalte in Webseiten zu integrieren. Mit Dreamweaver ist dieser Vorgang jetzt ein wenig vereinfacht worden, da das Programm Ihnen einen visuellen Editor bietet, der es Ihnen ermöglicht, dynamischen Inhalt effektiv in Ihre Seiten mit einzubinden. Das weiterhin viel größere Problem liegt jedoch darin, dass die Webdesigner eben Designer sind und keine Application-Entwickler. Meist fehlt ihnen daher das technische Grundwissen, über das ich an dieser Stelle einen kleinen Überblick geben möchte. Für tiefer gehende Informationen, etwa zur Erstellung der für dynamische Inhalte wichtigen Datenbanken, muss ich Sie leider auf die große Auswahl an Literatur zu diesem Thema verweisen, da eine tiefgründigere Abhandlung dieses Themas den Rahmen des Buches sprengen würde. Genannt sei an dieser Stelle jedoch die gewöhnliche Online-Hilfe und auch noch die ebenfalls in Dreamweaver befindliche Hilfedatei Menü **HILFE** > **COLDFUSION VERWENDEN**.

## 18.1 Statische und dynamische Seiten

Die gesamte Lightshadows-Website, die Sie bisher erstellt haben, besteht aus festen, sich nicht verändernden Seiten. Jedem Besucher wurden die gleichen Inhalte angezeigt, unabhängig davon, ob er Ihre Site schon öfters besucht hat oder ob er vielleicht ein angemeldetes Mitglied ist. Derartige nicht vom Server bearbeitete Seiten werden als statische Seiten bezeichnet. In un-

serem Lightshadows-Beispiel sind statische Seiten sicherlich für die meisten Bereiche richtig, denn ein großer Teil der Seiten lässt sich schnell und unkompliziert auch von Hand aktualisieren. Lediglich das Feedback-Formular aus Kapitel 14 haben wir von dem Server bearbeiten lassen – jedoch wurde hier vom Server keine HTML-Seite, sondern eine E-Mail generiert.

## 18.2 Webanwendung

Eine Webanwendung besteht meist aus einer Mischung aus statischen und dynamischen Seiten, die einer Site eine erweiterte Interaktivität ermöglichen. Während statische Seiten stets nach einer Browseranfrage vom Server und ohne Weiterverarbeitung an den anfragenden Browser geschickt werden, ist die Übermittlung einer dynamischen Seite etwas komplizierter. Zwar ist eine dynamische Seite zunächst einmal ebenso wie die statische Seite eine reine Text-Datei und für den Benutzer am heimischen Computer nicht ohne weiteres von den statischen Seiten zu unterscheiden, doch wird in der dynamischen Datei über entsprechende Scripte und die darin befindlichen Verweise meist eine Verbindung zu einer Datenbank oder weiteren auf dem Server befindlichen Scripten aufgebaut. Bevor eine dynamische Seite an einen Browser übermittelt wird, können die benötigten Daten beispielsweise aus der Datenbank geladen und anschließend in den HTML-Code der Seite integriert werden. Dynamische Seiten werden also von einem Server aus unterschiedlichen Elementen generiert, wodurch sich schließlich unter anderem Anwendungen wie Shopping-Systeme, Suchmaschinen, Diskussionsforen oder Datenbank- und Kalenderfunktionen in Webseiten integrieren lassen. Natürlich müssen nicht zwangsläufig alle in die Seite integrierten Elemente von dem gleichen Server stammen – meist ist es sogar umgekehrt der Fall: Oft wird auf externe Datenbanken wie zum Beispiel Wetterdatenbanken zugegriffen und derartige Informationen in HTML-Seiten integriert oder es wird ein oder mehrere so genannte Anwendungsserver (Application Server) verwendet, die sich dann speziell um die Generierung der dynamischen Inhalte kümmern. Dies ist besonders für große Sites von bedeutendem Vorteil, da die Serverlast bei großem Seitenansturm auf mehrere Rechner verteilt wird und sich die einzelnen Server zusätzlich jeweils noch speziell an Ihre Anforderungen anpassen lassen.

## 18.3 Technologien

Im Laufe der Jahre wurden verschiedene Technologien für dynamischen Inhalt entwickelt, auf die ich an dieser Stelle kurz eingehen möchte.

### 18.3.1 CGI (Common Gateway Interface)

Eine der ersten und immer noch weit verbreiteten Technologien ist das CGI (Common Gateway Interface). Auf diese Technologie greift auch das in Kapitel 14 genannte Formmail-Script zu, welches wie alle anderen Dateien, die nicht nur gelesen, sondern auch verarbeitet werden müssen, im CGI-bin-Verzeichnis gespeichert werden sollte. Dort haben wir das Formmail-Script beim Absenden des Formulars aufgerufen und dadurch bewirkt, dass das Script ausgeführt wird. In diesem Fall sollte es eine E-Mail an die im Formular in einem versteckten Textfeld zuvor von uns eingegebene E-Mail Adresse senden. In anderen Fällen kann ein Script auch die Ausgabe eines dynamisch erstellten HTML-Dokuments (beispielsweise mit den im Formular gemachten Eingaben – etwa für Gästebücher) bewirken. Die Standardsprache für die Erstellung derartiger Scripte ist PERL (daher wie beim Formmail-Script auch die Endung .pl).

Leider gibt es bei der Verwendung von CGI-bin als Methode für die Erstellung dynamischer Seiten einen bedeutenden Nachteil. Jedes Mal, wenn ein CGI-Programm aufgerufen wird, wird dieses geladen und muss auch wieder geschlossen werden. Dies kann für den Server bei hohen Besucherzahlen eine extrem hohe Belastung zur Folge haben, die bis zum Serverausfall führen kann.

### 18.3.2 ASP (Active Server Pages)

Die Active Server Pages wurden von Microsoft entwickelt und stehen daher auch nur auf Microsoft Webservern zur Verfügung. ASP-Scripte werden serverseitig ausgeführt und senden den daraus generierten HTML-Code an den Clienten zurück.

### 18.3.3 PHP (PHP Hypertext Preprocessor)

PHP wurde in Dreamweaver 4 erst durch eine Erweiterung in die Gruppe der unterstützten Scriptsprachen mit aufgenommen. In Dreamweaver MX wird PHP nun automatisch unterstützt, was die stetig steigende Fan-Gemeinde sicherlich erfreuen wird. Auch PHP führt die Scripte serverseitig aus und generiert den HTML-Code, der dann an den Browser gesendet wird.

### 18.3.4 Coldfusion

Coldfusion wurde als Teil Allaire's im Jahr 2001 von Macromedia übernommen und innerhalb kurzer Zeit in Dreamweaver integriert. Als separater Server (*Application Server*), der sich ausschließlich mit der Erzeugung der HTML-Seiten beschäftigt, kann die Last bei Bedarf auch auf mehrere Server verteilt wer-

den und so auch höheren Belastungen standhalten. Sie sehen schon, Coldfusion richtet sich gerade an die, die größere Applikationen planen.

Auch bei Coldfusion werden Scripte in eine HTML-Seite integriert, jedoch wird dies meist in Form von CFML-Codes getan, die aussehen wie eine HTML-Erweiterung, jedoch eine ganze Programmiersprache beinhalten. Für erfahrene Programmierer ist die CFML-Syntax nicht zuletzt deshalb eher ungewohnt, für Neulinge jedoch zumindest zu Beginn eine „leicht“ zu erlernende Sprache.

### 18.3.5 JSP (JavaServer Pages)

Schließlich seien noch die JavaServer Pages genannt, die auf allen Servern verwendet werden können, die die von Sun Microsystems entwickelte Java-Technologie einsetzen (beispielsweise der WebSphere Application Server von IBM). In den JSP-Seiten kommen Tags zum Einsatz, die beispielsweise Code zum Aufrufen weiterer so genannter Java-Klassen oder Servlets beinhalten.

## 18.4 Dynamische Seitenerstellung mit Dreamweaver MX

In der Dreamweaver-MX Vorgängerversion hat Macromedia noch zwischen zwei Programmen unterschieden: Zum einen gab es *Dreamweaver 4*, welches für die Erstellung und Gestaltung von hauptsächlich statischen Internetseiten gedacht war, zum anderen bot Macromedia mit *Dreamweaver 4 UltraDev* eine Entwicklungsumgebung an, mit der sich auch Webanwendungen erstellen ließen. Dreamweaver 4 UltraDev wurde damals für einen weit höheren Preis verkauft als Dreamweaver 4. Mit Dreamweaver MX wurden diese beiden Produkte wieder zusammengeführt, so dass Sie, da Sie Dreamweaver MX besitzen, technisch gesprochen damit jetzt automatisch Webanwendungen erstellen können.

Wie bereits angesprochen wird für die Erstellung der Webanwendung jedoch nebst tiefer greifender Kenntnisse über Datenbanken und Programmiersprachen auch das Vorhandensein eines Testservers vorausgesetzt. Auf den folgenden Seiten will ich Ihnen daher lediglich die wichtigsten in Dreamweaver integrierten Funktionen näher bringen.

## 18.4.1 Arbeitsablauf

Der Arbeitsablauf für die Erstellung von dynamischen Seiten sieht in der Regel wie folgt aus:

### 18.4.1.1 Erstellung des Designs

Erstellen Sie zunächst wie bereits bekannt und zuvor in diesem Buch beschrieben Ihre Seiten. Platzieren Sie also alle statischen Elemente, die in Ihren Seiten vorkommen sollen, und integrieren Sie schon jetzt Tabellen, in denen später dynamischer Inhalt enthalten sein soll.

### 18.4.1.2 Site und Dokument vorbereiten

Sicherlich haben Sie bereits beim Erstellen des Designs eine Site definiert. Sollten Sie dies noch nicht getan haben, müssen Sie dieses schnell nachholen. Als Nächstes müssen Sie das HTML-Dokument, in dem dynamischer Inhalt enthalten sein soll, in einen Dokumenttyp, der dynamische Inhalte enthalten kann, verwandeln. Öffnen Sie dazu die Bedienfeldgruppe Anwendung und blenden Sie in dieser am besten gleich die Tafel Datenbanken ein. In dieser Tafel sollten Sie einen Hinweis wiederfinden, der Sie ebenfalls daran erinnert, den Dokumenttyp zu ändern. Netterweise können Sie gleich auf diesen Hinweis klicken, wodurch ein Fenster geöffnet wird, in dem Sie per Popup-Menü den gewünschten dynamischen Dateityp auswählen sollen. Bestätigen Sie mit einem Klick auf OK, beachten Sie jedoch, dass die Dateiendung hierbei zwangsläufig verändert werden muss und evtl. gemachte Links überprüft werden sollten.

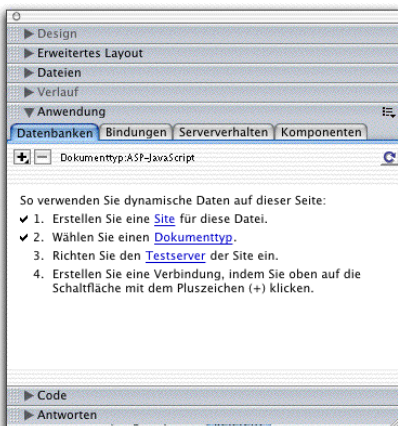


Abbildung 18.1:  
Die Auswahl des  
gewünschten Dokumenttyps

Je nach Wahl des Dateityps unterscheiden sich die jetzt nötigen Einstellungen stellenweise. In allen Fällen müssen Sie jedoch einen Testserver einrichten.

Am einfachsten geht dies auch hier wieder über einen Klick auf den Link in dem Bedienfeld. Es öffnet sich das Site einrichten-Fenster mit einer Tafel, die wir bisher noch nicht beachtet hatten. In dieser sollen Sie alle nötigen Daten zu Ihrem Testserver eingeben.

### 18.4.1.3 Externe Daten aufrufen

Der dynamische Inhalt, der in die von Ihnen vorbereitete Tabelle eingefügt werden soll, befindet sich mit größerer Wahrscheinlichkeit in einer Datenbank, zu der es nun gilt eine Verbindung aufzubauen. Im Bedienfeld ANWENDUNG öffnen Sie die Tafel DATENBANKEN. Klicken Sie auf die +-Schaltfläche und wählen Sie aus dem erscheinenden Menü die Art, wie Sie zu der Site eine Verbindung aufbauen möchten. Es erscheint ein Dialogfenster, in dem Sie die nötigen Angaben für die Verbindung mit der Datenbank vornehmen.

### 18.4.1.4 Datensatzgruppe anzeigen

Da Datenbanken immer aus speziell für den Verwendungszweck definierten Feldern bestehen, sollten Sie diese jetzt aus der Datenbank auslesen lassen. Dies übernimmt die Tafel BINDUNGEN, die sich ebenfalls im Bedienfeld ANWENDUNG befindet. Klicken Sie in diesem wieder auf die +-Schaltfläche, und wählen Sie aus dem erscheinenden Menü den ersten Punkt Datensatz (Abfrage) aus. Über Dialogfenster können Sie nun auswählen, welche Datensätze Sie anzeigen lassen wollen. Mehr hierzu finden Sie in der Online-Hilfe. Klicken Sie auf OK, werden die gewählten Datensätze in der Tafel mit dem Reiter Bindungen angezeigt.

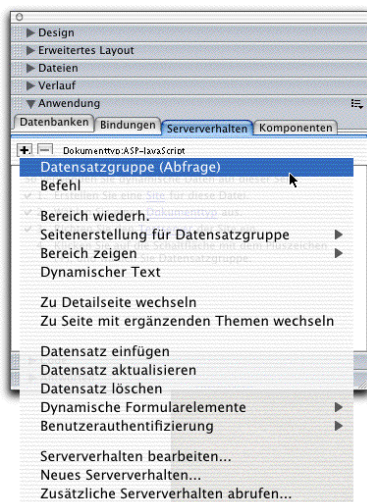


Abbildung 18.2:  
Die Datensatzabfrage

### 18.4.1.5 Inhalte aus einer Datenbank integrieren

Jetzt haben Sie eine Verbindung zu Ihrer Datenbank aufgebaut und die einzelnen Datensätze in Dreamweaver angezeigt, so dass Sie nun die Inhalte aus der Datenbank in die zuvor extra dafür erstellte Tabelle einfügen können. Dies ist jetzt relativ einfach: Ziehen Sie einen Datensatz aus dem Bedienfeld an die gewünschte Position in Ihrem Dokument. In diesem wird jetzt ein mit dem Datensatz betitelter Platzhalter für die eigentlichen Daten angezeigt. Wiederholen Sie diesen Schritt für alle weiteren dynamischen Inhalte, die Sie aus der Datenbank in Ihr Dokument integrieren wollen. Schließlich weiß die Seite Bescheid, welche Datensätze wo angezeigt werden sollen.

**TIPP**

Über den Befehl Bereich wiederholen, den Sie im +-Zeichen des Reiters Serververhalten finden, können Sie bestimmen, wie oft ein Bereich eingeblendet werden soll. Auf diese Weise kann eine einzeilige Tabelle abhängig von der Anzahl der Datensätze beliebig oft wiederholt werden.

### 18.4.2 Live Data-Ansicht

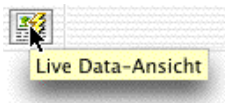


Abbildung 18.3:  
Das Live Data-Ansicht-Icon in der Symbolpalette

Gerade dann, wenn ein Bereich wiederholt eingeblendet werden soll, ist es schwierig zu erraten, wie das soeben Estellte im Endeffekt aussehen wird. Daher hat Macromedia die so genannte Live-Ansicht entwickelt, deren Icon Ihnen bestimmt schon vorher aufgefallen ist. Es ist das Icon mit dem Blitz, oben in der Symbolleiste. Wenn Sie auf dieses klicken, baut Dreamweaver von dem Dokumentfenster aus eine Verbindung zur Datenbank auf und setzt die Daten in das Dokumentfenster ein. So bekommen Sie einen ersten Eindruck vom späteren Aussehen mit echten Daten.

### 18.4.3 Einfügen-Leiste

In der Einfügen-Leiste befindet sich immer eine Tafel, die nur Icons für Anwendungen enthält. Wenn Sie die Seite wie oben beschrieben in einen dynamischen Dateityp ändern, wird in der Einfügen-Leiste zusätzlich noch eine Tafel mit den für diesen Dateityp wichtigen Icons dazugeladen.

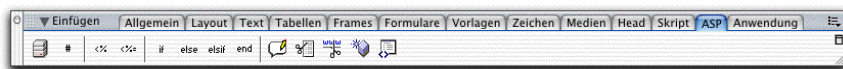


Abbildung 18.4: Die ASP-Tafel der Einfügen-Leiste

## 18.5 Alternative Wege zu dynamischen Inhalten

Für all diejenigen, die keine Erfahrung mit dem Erstellen von dynamischen Seiten und beispielsweise Datenbanken haben, will ich an dieser Stelle ein paar Alternativen aufzeigen, dennoch ein gewisses Maß an dynamischem Content in Ihre Site mit zu integrieren.

### 18.5.1 ForumRomanum

Ein gängiges Einsatzgebiet für dynamischen Content sind Foren, die es den Besuchern der Internetsite ermöglichen sollen, sich gegenseitig auszutauschen. Oft ist diese Diskussionsstätte eine Methode, Besucher an eine Seite zu binden und ein häufiges Wiederkehren zu fördern. Glücklicherweise gibt es einige Anbieter, die derartige Foren bereits vorkonfiguriert anbieten. Oft lassen sich diese zu einem gewissen Grad sogar an die persönlichen Anforderungen anpassen. Ein Anbieter dieser Art ist ForumRomanum (<http://www.forumromanum.de>), der werbefinanziert kostenlose Foren anbietet. Durch eine große Zahl an Einstellungsmöglichkeiten lassen sich die Foren auch dort an die meisten Anforderungen anpassen, so dass Sie das Forum über einen Link oder sogar über Frames mit in Ihre Site einbinden. Die Verwendung von Frames hat an dieser Stelle den Vorteil, dass es für die Besucher den Anschein hat, dass diese sich immer noch auf Ihrer Domain, sofern eine vorhanden ist, befinden.

### 18.5.2 Kostenlos

Bei [www.kostenlos.de](http://www.kostenlos.de) findet sich eine Liste mit weiteren Anbietern kostenloser Skripte für mehr Interaktivität auf der eigenen Website, auf die ich Sie für weitere Foren, Gästebücher etc. verweisen möchte. Solche Links finden Sie aber natürlich auch bei mir auf meiner Seite.

# 19

## Dreamweaver anpassen und erweitern

### KAPITEL

Eine weitere Stärke von Dreamweaver ist, dass es sich ideal an eigene Bedürfnisse und Arbeitsmethoden anpassen lässt. Sie können einzelne Bereiche des Programms nicht nur wie in Kapitel 5.6 beschrieben über die Voreinstellungen einrichten, nein, im Gegenteil, die Anpassungsmöglichkeiten sind viel umfassender.

Große Teile Dreamweavers sind komplett in HTML, JavaScript und XML geschrieben, deren Programmierung von Ihnen auch offiziell modifiziert werden darf. So können Sie die Funktion und bedingt auch das Aussehen fast aller Menüs, Paletten und Befehle bestimmen oder in der Einfügen-Leiste eigene und oft verwendete eigene Objekte hinzufügen. Ferner lassen sich Kurzbefehle neu definieren und unbenutzte Befehle sowie Menüpunkte löschen und damit die Übersichtlichkeit erhöhen.

Die Anpassungsmöglichkeiten Dreamweavers gehen weit über die auf den folgenden Seiten beschriebenen Möglichkeiten hinaus. Macromedia hat in der Online-Hilfe diesem Thema eine ganz eigene Sektion eingerichtet, welche viele Einstellungsvarianten und Anpassungen erklärt. Sie öffnen diese über das Menü **HILFE > DREAMWEAVER ERWEITERN**.

### 19.1 Eigene Befehle erstellen

Fast immer müssen im Webdesign gleiche Arbeitsschritte unzählige Male wiederholt werden. Zu Beginn dieses Buches haben wir versucht, Derartiges, mit Hilfe von Vorlagen zu minimieren. Es gibt jedoch auch Situationen, in denen

Sie nur vereinzelt hin und wieder eine Arbeitsfolge wiederholen müssen oder Vorlagen für die entsprechenden Vorgänge ungeeignet sind, da beispielsweise die Arbeitsfolge nicht auf jeder Seite zum Einsatz kommt. Am einfachsten ist es, in diesen Situationen die häufig ausgeführten Arbeitsschritte zusammenzufassen und als eigene Menüpunkte zu speichern. Wir nutzen dazu die Funktion **VERLAUF** (*history*), die wir uns zuvor bereits einmal angesehen haben, um Arbeitsschritte rückgängig zu machen.

1. Führen Sie die Arbeitsschritte, die Sie zu einem Befehl zusammenfügen möchten, im Dokument wie gewohnt aus.
2. Öffnen Sie das Fenster *Verlauf* mit dem Tastaturbefehl  $\boxed{\text{⇧}} + \boxed{\text{F10}}$  oder über das Menü **FENSTER > ANDERE > VERLAUF**.

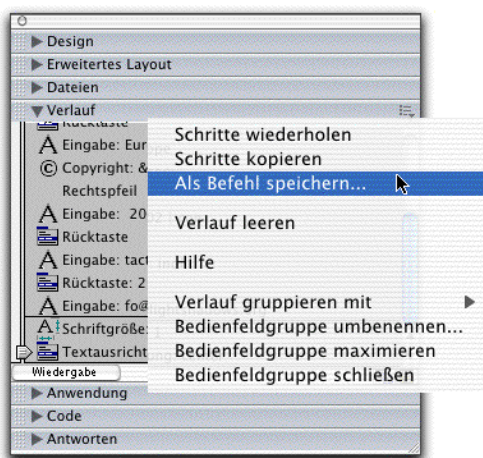


Abbildung 19.1:

Häufig verwendete Befehle können Sie als einen Befehl speichern: Markieren Sie die Elemente im Verlauf-Fenster und wählen Sie aus dem Popup-Menü **ALS BEFEHL SPEICHERN...**

3. Jeder Arbeitsschritt wird im Verlauf-Fenster nacheinander verzeichnet. Markieren Sie die gewünschten Schritte bei gedrückter  $\boxed{\text{⇧}}$ -Taste, um so mehrere Elemente zu markieren, oder halten Sie die Optionstaste gedrückt, um Schritte zu überspringen.
4. Klicken Sie auf das Popup-Menü (rechts oben im Verlauf-Bedienfeld) und wählen Sie aus dem Popup-Menü **ALS BEFEHL SPEICHERN** AUS.
5. Haben Sie zwischendurch im Dokument geklickt (beispielsweise etwas markiert), erscheint ein Warnfenster, welches Sie darauf hinweist, dass Dreamweaver die Klicks zwischen anderen Arbeitsschritten nicht speichern kann und der Befehl daher möglicherweise nicht die erhoffte Funktion erfüllt. Sie können die Erstellung eines Befehls jetzt abbrechen oder fahren mit **JA** fort.

6. Geben Sie in dem folgenden Dialogfeld einen Namen an, unter dem die Arbeitsfolge gespeichert werden soll. Diese ist dann im Menü BEFEHLE unter dem angegebenen Namen abruf- und anwendbar.

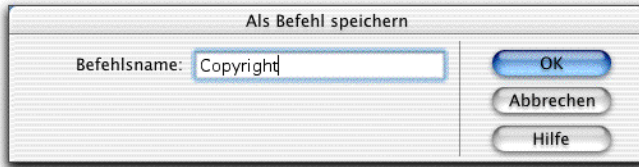


Abbildung 19.2:  
Benennen Sie  
den Befehl.

7. Über das Menü BEFEHLE > BEFEHLSLISTE BEARBEITEN öffnen Sie ein Dialogfenster, in dem Sie die gesicherten Arbeitsfolgen nachträglich bearbeiten und löschen können.

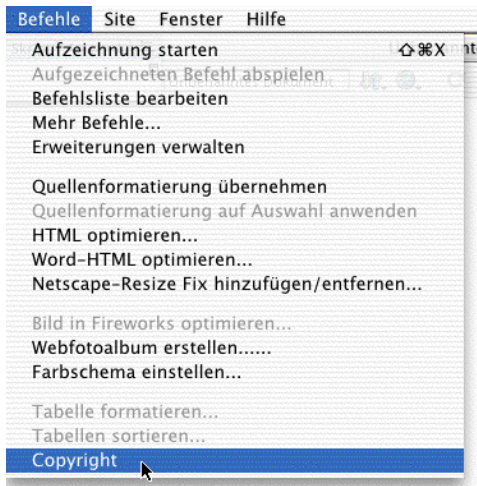


Abbildung 19.3:  
Der Befehl kann nun im Menü  
BEFEHLE wiedergefunden werden.

## 19.2 Menü bearbeiten

Für einen stark verbesserten Workflow Ihrer Produktion sollten Sie auch die Menüs an Ihre Arbeitsweisen anpassen und dafür Menübefehle löschen, umordnen oder neu benennen und anderen Menübefehlen neue Tastenkombinationen zuweisen.

Allerdings sollten Sie die Menüs generell nur verändern, wenn Sie genügend Zeit haben, bei Problemen nach den Ursachen zu suchen oder wenn Sie ausreichend Erfahrungen im Umgang mit XML haben. Fehler in der Menüdatei

können die Arbeit am gesamten Programm unmöglich machen. Die Fehlersuche ist oft aufwändig und zeitintensiv – hat sich also einmal ein Fehler eingeschlichen, dessen Ursache Sie nicht finden können, sollten Sie *menus.bak* im Ordner *Configuration* duplizieren und in *menus.xml* umbenennen, um wieder zu den Ausgangsmenüs zurückgelangen zu können – alle zuvor korrekt angepassten Menüs gehen dabei leider verloren. Ihre Arbeitsgeschwindigkeit erhöhen Sie also nur dann, wenn Sie bei derartigen Änderungen sehr vorsichtig sind.

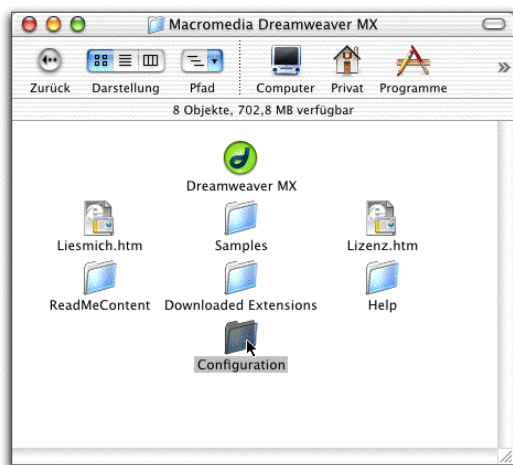


Abbildung 19.4:  
Öffnen Sie auf Ihrer Festplatte den Ordner *Configuration*. Darin finden Sie einen Ordner *Menus* und die darin enthaltene Datei *menus.xml*.

Sie finden die nötige Datei *menus.xml* im Ordner *Configuration/Menus*. Bitte seien Sie bei Veränderungen sehr aufmerksam und führen Sie derartiges nicht vor wichtigen Arbeiten durch. Auch hier gilt – wenn auch in leicht abgewandeltem Kontext – das Sprichwort *Never touch a running system!* Lassen Sie es lieber sein, wenn Sie sich nicht ganz sicher sind, dass die Veränderungen wirklich jetzt nötig sind.

## 19.3 Einfügen-Leiste einrichten

Sie können auch die Einfügen-Leiste verändern, indem Sie die enthaltenen Tafeln neu anordnen, weitere Tafeln hinzufügen und diese mit eigenen Befehlen erweitern.

Jede der elf (waagerechte Einfügen-Leiste) bzw. zwölf (horizontale Einfügen-Leiste) Standard-Paletten liegt in einem eigenen Unterordner von *Configuration/Objects* in Form von einzelnen Objektdateien. Darin wird jedes Objekt durch mehrere Dateien definiert:

- ▶ Eine *HTML-Datei* mit dem zugehörigen HTML-Code oder einem HTML-Formular, das nach vorhandenen Dateien (beispielsweise Bildern) fragt.
- ▶ Je nach Objekt evtl. auch eine Datei, die per *JavaScript* den einzufügenden HTML-Code erstellt.
- ▶ Eine *GIF-Datei* mit dem Icon für die Palette.

Sie haben jetzt verschiedene Möglichkeiten, die Einfügen-Leiste zu verändern.

- ▶ **Tafel hinzufügen:** Erstellen Sie im Ordner *Configuration/Objects* einen neuen Unterordner.
- ▶ **Tafel umbenennen:** Benennen Sie den entsprechenden Unterordner von *Configuration/Objects* um – die neue Tafel bekommt den hier gewählten Namen.
- ▶ **Tafel-Objekt verschieben:** Verschieben Sie alle zusammengehörenden Dateien eines Objektes von einem Ordner in einen anderen.
- ▶ **Tafel-Objekt löschen:** Löschen Sie alle zusammengehörenden Dateien einer Tafel.
- ▶ **Tafel-Objekte anpassen oder neu erstellen:** Erstellen Sie eine Kopie der zu verändernden Datei, benennen Sie diese um und öffnen Sie sie in einem Texteditor. Passen Sie das Objekt an Ihre Bedürfnisse an und sichern Sie die Datei. Vergessen Sie nicht die GIF-Datei zu kopieren und abzuwandeln. Ähnlich erstellen Sie auch eigene Objekte, mit denen Sie beispielsweise Ihre E-Mail-Adresse oder andere oft verwendete Elemente auch aus der Einfügen-Leiste schnell zugänglich machen können.

## 19.4 Tastaturkurzbefehle anpassen

Möglicherweise vermissen Sie für einen Menübefehl, den Sie besonders oft verwenden einen Tastaturkurzbefehl oder können sich an einen der in Dreamweaver voreingestellten Kurzbefehle nicht gewöhnen. Für diese Situation gibt es die Möglichkeit Tastaturkurzbefehle anzupassen.

1. Wählen Sie aus dem Menü BEARBEITEN > TASTATURKURZBEFEHLE AUS.
2. Es wird das Dialogfeld Tastaturkurzbefehle eingeblendet. Jetzt können Sie einige Eingaben machen.
3. *Akuter Satz* ermöglicht es, eine Einstellung aus anderen bekannten Programmen, aber auch aus Dreamweaver 3 Zeiten zu übernehmen. Dies ist natürlich besonders dann hilfreich, wenn Sie viel mit diesen Programmen gearbeitet haben und so mit deren Tastaturkürzeln vertraut sind.

4. Darunter werden alle Befehle sortiert aufgelistet. Wenn Sie auf die einzelnen Befehle klicken, werden deren Kurzbefehle im darunter liegenden Textfeld angezeigt. Wollen Sie die Standard-Voreinstellungen verändern, müssen Sie zunächst den aktuellen Satz duplizieren. Dies ist eine Sicherheitsvorkehrung, damit Sie stets wieder zu dem Originalsatz zurückkehren können, eignet sich aber auch dazu, um für jeden Computer-Benutzer eigene Sätze zu entwickeln. Klicken Sie einfach auf die ÄNDERN-Schaltfläche, Dreamweaver weist Sie darauf hin, dass der Satz erst dupliziert werden muss. Bestätigen Sie mit einem Klick auf OK und benennen Sie den neuen Satz in dem daraufhin erscheinenden Fenster.
5. Wählen Sie anschließend den Befehl aus, den Sie verändern möchten, und klicken Sie auf das +-Zeichen. Sie können nun einen Kurzbefehl ergänzen. Sollte schon ein Kurzbefehl vorhanden sein, wird dieser nicht überschrieben, es sei denn Sie löschen ihn explizit mit einem Klick auf die - -Schaltfläche.
6. Geben Sie im Textfeld Taste drücken den neuen gewünschten Befehl ein.
7. Sollen weitere Kürzel geändert oder hinzugefügt werden, können Sie direkt im Anschluss weitere Befehle auswählen und die Tastaturkurzbefehle auf die gleiche Weise ändern.



Noch einmal als gut gemeinter Rat: Jegliche Anpassungen sollten Sie nur bei absoluter Aufmerksamkeit machen, da sie sich nicht immer ohne weiteres rückgängig machen lassen und teilweise schon kleine Fehler im Code das Programm oder Teile davon unzugänglich machen. In diesen Fällen kommen Sie um eine Neuinstallation nicht herum – in der bereits vorgenommene Anpassungen naturgemäß nicht mehr enthalten sind.

Sie haben in die Erstellung Ihrer Webseiten sehr viel Arbeit investiert. Ihr ursprüngliches Ziel war es, möglichst viele Menschen zu erreichen. Die größte Chance auf eine hohe Besucherzahl haben Sie, wenn Sie Ihre Site richtig vermarkten. Auf den folgenden Seiten will ich Ihnen schließlich hierfür noch die nötigen Informationen geben, wie Sie auch in dieser Beziehung erfolgreich sein können.

## 20.1 Suchmaschinen

Gute Platzierungen in Suchmaschinen sind Teil eines Konzeptes, möglichst viele Besucher auf die eigenen Internetseiten zu locken. Sicherlich haben Sie selbst schon Suchmaschinen verwendet, um die gewünschten Informationen aus dem Internet herauszufiltern. Mit hoher Wahrscheinlichkeit haben Sie dabei auch ungefähr das gefunden, wonach Sie gesucht haben. Jetzt werden Sie Suchmaschinen umgekehrt verwenden – um zu erreichen, dass Internetnutzer auch Ihre Webseiten finden. Allerdings werden Sie sehr viel Arbeit in die Indizierung Ihrer Webseiten stecken müssen, um sicherzustellen, dass Sie in den Listen der Suchmaschinen möglichst weit oben erscheinen.

### 20.1.1 Arbeitsweise

Lassen Sie mich Ihnen zunächst die Arbeitsweisen von Suchmaschinen erklären. Für den Suchmaschinen-Eintrag Ihrer Seite müssen wir Ihre Seite in den Suchmaschinen zunächst anmelden. Die meisten Suchmaschinen wissen erst dann, wo Ihre Seiten im Internet zu finden sind. Dafür gibt es in jeder Suchmaschine einen Link, der mit *Webseite eintragen* oder Ähnlichem betitelt ist. Ob-

gleich jede Suchmaschine auf diesen Seiten unterschiedliche Informationen verlangt, bewirken sie alle, dass die eingetragene Seite in allen Suchmaschinen in eine Liste aufgenommen wird. Einige Tage später wird die Liste von einem so genannten *Crawler* oder *Spider* (so nennt man den Teil einer Suchmaschine, der das Internet Tag und Nacht durchsurft) nach und nach besucht. Dabei werden die besuchten Seiten vom Spider von oben bis unten „durchscannt“, dieser trägt dabei alle als wichtig erkannten Wörter in einen Stichwortkatalog ein. Sind auf der Seite Verweise enthalten, folgt der Spider diesen, nimmt auch auf den Folgeseiten wichtige Wörter mit in die Liste auf und folgt anschließend auch den Verweisen auf dieser Seite. Auf diese Weise „läuft“ der Computer wie eine Spinne durch das Netz (daher der Name „Spider“).

Wenn der hier beschriebene Weg kompliziert klingt, dann machen Sie sich keine Sorgen, denn er ist es. Aber glücklicherweise brauchen wir uns darum nicht zu kümmern. Alles was wir hier machen wollen, ist den Suchmaschinen mitteilen, dass es Ihre Seiten gibt und dass sie in den Katalog der Suchmaschinen mit aufgenommen werden sollen. Besuchen Sie dazu die entsprechenden Suchmaschinen, in die Sie Ihre Seiten eintragen wollen. Halten Sie auf diesen Ausschau nach dem Link, der mit *Site eintragen* oder Ähnlichem benannt ist. Klicken Sie auf diesen und folgen Sie den entsprechenden Angaben auf dem Bildschirm. Auf meiner Homepage finden Sie eine Seite, die Ihnen Links zu allen wichtigen Suchmaschinen-Eintragsseiten liefert.

Doch möglicherweise werden Sie sich fragen, wie die Suchmaschinen bestimmen, dass eine Seite bei Suchanfragen eher zutrifft als eine andere. Suchmaschinen setzen Prioritäten, jede Suchmaschine geht dabei anders vor. Generell kann man jedoch sagen, dass Suchmaschinen Wörter, die in einer Webseite weiter oben stehen, als wichtiger ansehen als Wörter, die erst am Ende eines Textes auftauchen. Ein weiteres Unterscheidungsmerkmal sind die Titel der Seiten. Ist ein Wort dort enthalten, geht die Suchmaschine davon aus, dass es in der gesamten Seite um den entsprechenden Inhalt geht. Nicht umsonst habe ich Sie schon öfters zu sinnvollen Titeln gedrängt.

Die genannten Merkmale sind nur einige von vielen, die ich hier nicht alle aufzählen kann. Ein weiteres bekanntes Unterscheidungskriterium einiger Suchmaschinen, so genannte Meta-Tags, will ich Ihnen aber noch erklären.



Abbildung 20.1: Homepage bei www.web.de anmelden

## 20.1.2 Meta-Tags

Meta-Tags enthalten unsichtbare Informationen, die für die Verwaltung der Site zum Teil sehr wichtig sein können. Es gibt verschiedene Gruppen von Meta-Tags. Die einen sind dazu da, externe Stylesheets mit in die Site mit einzubinden, während andere Meta-Tags dazu gedacht sind, Suchmaschinen darüber zu informieren, welchen Inhalt die Seiten haben, und sie bei Suchabfragen daher besser zu platzieren.

In Dreamweaver werden Meta-Tag-Informationen auf die folgende Weise zu Ihren Internetseiten hinzugefügt:

1. Wählen Sie im Menü **ANSICHT > HEAD-INHALT** aus (Tastenkürzel: PC: + **[Strg] + [W]**, Mac: + **[⌘] + [W]**).
2. Im Dokumentfenster erscheint direkt unter der Symbolleiste die *Head-Leiste*, in der mit Hilfe von Icons alle unsichtbaren Elemente der aktuellen Seite angezeigt werden. In dieser finden Sie bei einem neuen Dokument zunächst nur zwei Elemente vor: ein Icon für den Titel der Seite und

ein Meta-Tag-Icon, das für die Informationen über den verwendeten Zeichensatz steht. Markieren Sie die Icons, um im Eigenschaften-Inspektor zu erkennen, welche Informationen hinter diesen verborgen sind und um evtl. Veränderungen vornehmen zu können.

3. Am einfachsten können Sie weitere Elemente zu den vorhandenen hinzufügen, wenn Sie in der Einfügen-Leiste die Tafel **HEAD** auswählen. In dieser finden Sie die einzelnen Meta-Tag-Icons, die in der unten folgenden Tabelle genauer beschrieben sind.

Übrigens können Sie die einzelnen Icons in der *Head*-Leiste mit der Maus per Drag&Drop verschieben und dadurch die Reihenfolge des Codes verändern.

Die folgende Liste soll Ihnen die Meta-Tags erklären. Sie setzen diese ebenso ein wie das Beispiel zuvor.

Meta-Tag	Erklärung
Meta <META HTTP-EQUIV>	wird von Dreamweaver immer automatisch zu einem Dokument hinzugefügt. Es bestimmt unter anderem den verwendeten Zeichensatz.
Keywords <META NAME>	Die hier eingegebenen Schlüsselbegriffe werden bei der Kategorisierung und Indizierung der Seite an die Suchmaschine übermittelt und können „gut gepflegt“ zu besseren Platzierungen verhelfen.
Description <META NAME>	Über dieses Meta-Tag können Sie für einige Suchmaschinen einen beschreibenden Text eingeben, der nach der Suche als informativer Text in den Ergebnissen angegeben wird.
Refresh <META HTTP-EQUIV>	Dieses Meta-Tag ermöglicht es, geladene Seiten nach einer angegebenen Zeitspanne neu zu laden oder zu einer anderen Adresse weiterzuleiten.

Ich will Ihnen die Vorgehensweise zur Erstellung eines weiteren Meta-Tag-Icons an einem Beispiel erklären: Angenommen wir wollen der aktuellen Seite einige Stichworte hinzufügen, die von einer Suchmaschine mit unserer Site in Verbindung gebracht werden sollen.

1. Dazu klicken wir in der **HEAD**-Tafel der Einfügen-Leiste auf das Icon **SCHLÜSSELWÖRTER HINZUFÜGEN**, das Icon sieht auch aus wie ein Schlüssel.
2. Geben Sie im erscheinenden Dialogfenster im Anschluss die gewünschten Schlüsselwörter ein. Für die Lightshadows Site wären das beispielsweise: „Lightshadows Filmgroup, Video, Film, Group, Light, Shadows, Europa, Movie, Club, Team, Production, Camera, Editing, 16mm“.

Für gute Platzierungen in Suchmaschinen sollten Sie zusätzlich auch eine sinnvolle und inhaltlich richtige Beschreibung Ihrer Site mit angeben. Übrigens sind viele Suchmaschinen mittlerweile dazu übergegangen, Webseiten mit Ignoranz zu bestrafen, wenn in diesen einige Wörter übertrieben oft hintereinander wiederholt werden.

Sehen Sie sich einmal die Seiten der Konkurrenz an, die weiter oben in einer Suchmaschine erscheinen als Ihre Seiten. Öffnen Sie für diese im Webbrowser auch einmal den Quellcode. Dort können Sie dann auslesen, welche Schlüsselwörter hier angegeben wurden, und Ihre Liste möglicherweise entsprechend erweitern.

## 20.2 Weitere Publikationsmöglichkeiten

Aber natürlich gibt es auch über Suchmaschinen hinaus noch weitere Möglichkeiten, Ihre Seiten berühmt zu machen. Die Möglichkeiten sind unbegrenzt: Ob Radio-, TV- und Printwerbung oder aber billigere Alternativen, wie die neue Internetadresse auf Briefpapier oder als Signature im E-Mail-Programm, Ihre Seite können Sie auf viele Wege berühmt machen. Auch zu diesem Thema gibt es mittlerweile eine große Zahl an Büchern.





# Referenz

*ready for **take off***

Als fortgeschrittene Dreamweaver-Nutzer bietet Ihnen die Referenz eine Möglichkeit bei Problemen in den über 160 Stichpunkten nachzuschlagen. Die Stichwort- und Programmteil-Zusammenfassung wird Ihnen schnell weiterhelfen oder Sie auf den ausführlichen Teil des Buches verweisen.

# REFERENZ

Sie beherrschen jetzt fast alle Bereiche von Dreamweaver. Der dritte Teil dieses Buches besteht aus einer Referenz. In alphabetischer Reihenfolge finden Sie an dieser Stelle Beschreibungen zu *Stichwörtern*, *Programmbereichen*, *Eingabe-* und *Dialogfenstern*. Ein **fett gedrucktes** Wort kennzeichnet ein weiteres in der Referenz enthaltenes Wort. Am Ende werde ich auf die ausführliche Beschreibung im Hauptteil verweisen. Wenn Sie in diesem Teil einige Begriffe nicht finden, sehen Sie bitte zusätzlich im Index nach – auch dieser verweist Sie auf die entsprechenden Seiten in Teil 1 und Teil 2.

## A

### Absatzformate

Das Format Popup-Menü im Eigenschaften-Inspektor ermöglicht die schnelle Auswahl von Überschriften-Tags und Absatzformaten wie *Standard* (<P>) oder *Vorformatiert* (<PRE>). Dies ist besonders im Zusammenspiel mit CSS von großem Interesse, da bei CSS sehr oft Überschriftentags wie <H1>- neu definiert werden. Sie können auf diese Tags über das Popup-Menü oder über TEXT > ABSATZFORMAT > ... immer sehr schnell zugreifen.

Absatzformate Seite 81 (Kapitel 06 – Bereich 6.2.1)

### ActiveX

ActiveX ist mit einem Browser-**Plug-In** vergleichbar, allerdings können diese nur auf Windows-Rechnern mit Internet Explorer verwendet werden. ActiveX wird von Netscape Navigator und auf einem Macintosh infolgedessen nicht unterstützt – bedenken Sie dies, wenn Sie sich für die Verwendung von

ActiveX entscheiden. Über das Menü EINFÜGEN › MEDIEN › ACTIVEX werden die Steuerelemente integriert.

Medien und Active X Seite 189 (Kapitel 12 – Bereich 12.5)

## Adresse

Im Internet wird jede Datei über eine Adresse angesprochen. Es gibt eine Vielzahl unterschiedlicher Formate, die jeweils unterschiedliche Aufgaben erfüllen. Die bekanntesten sind Internet (*http://www.enno.net*) und E-Mail (*mail@enno.net*).

Links Seite 95 (Kapitel 06 – Bereich 6.6)

## Aktualisierung

Sie können eine Seite automatisch aktualisieren lassen oder nach einer bestimmten Zeit auf eine andere Seite weiterleiten. Derartige Einstellungen machen Sie über den Menübefehl EINFÜGEN › HEAD TAGS › AKTUALISIEREN. Geben Sie im folgenden Dialogfenster ein, nach wie vielen Sekunden die Seite aktualisiert werden soll und ob die aktuelle Seite geladen oder ob auf eine andere **Adresse** verwiesen werden soll.

Meta-Tags Seite 295 (Kapitel 20 – Bereich 20.1.2)

## Anker

Der Anker ist ein wichtiger Bestandteil für **interne Verknüpfungen**. Wenn Sie beispielsweise einen Link vom Ende einer Seite an den Anfang der Seite erstellen wollen, müssen Sie am Anfang der Seite einen Anker einsetzen, diesen benennen und mit einem Link, den Sie unten in der Seite eingeben, auf den Anker verweisen. Wählen Sie im Menü EINFÜGEN › BENANNTER ANKERPUNKT.

PC:  +  + , Mac:  +  + 

Anker Seite 98 (Kapitel 06 – Bereich 6.6.3)

## Attribut

Vielen HTML-**Tags** kann ein Attribut angehängt werden und dadurch die Eigenschaften des HTML-Tags genauer beschrieben werden. Beispiel: Dem HTML-Tag <IMG> wird mit dem Attribut `src="bild1.gif"` die zu ladende Datei zugewiesen. Weitere Attribute für dieses Beispiel können unter anderem `width` (für die Breite) und `height` (für die Höhe) sein.

HTML Seite 85 (Kapitel 06 – Bereich 6.3)

## Auschecken

Bei der Erstellung einer Seite in einem größeren Team kann es schwer sein, den Überblick zu behalten, wer welche Seiten bearbeitet. Um dies zu verhindern, bietet Dreamweaver ein Tool (**Site-Map**), bei dem jeder Mitarbeiter einer **Site** eine Datei auschecken muss, bevor er diese bearbeiten kann. Die Datei wird für die anderen Mitarbeiter im Anschluss gesperrt und mit einem roten Haken markiert. Sie kann von den anderen erst wieder bearbeitet werden, wenn der bearbeitende Mitarbeiter die Datei wieder **eincheckt**.

Site Seite 171 (Kapitel 10 – Bereich 10.3)

## Ausrichten



In HTML gab es ursprünglich nur einige wenige Ausrichtungsmöglichkeiten. **Elemente** konnten damals nur auf drei Weisen horizontal (*zentriert*, *rechts* oder *links*) und in vier Einstellungen vertikal (*Oben*, *Mitte*, *Unten* und *Grundlinie*) ausgerichtet werden. Zwar konnten Elemente mit Hilfe von **Tabellen** schon sehr früh genauer ausgerichtet werden, jedoch ist es erst mit den Ebenen richtig möglich geworden, Elemente frei und pixelgenau auf einer Webseite zu platzieren. Richten Sie Ihre Elemente über den **Eigenschaften-Inspektor** oder über den Menübefehl TEXT > AUSRICHTEN > ... aus.

Ausrichten Seite 82 (Kapitel 06 – Bereich 6.2.3)

## B

### BBEdit







BBEdit ist ein sehr beliebter externer HTML-Editor auf dem Macintosh. BBEdit sollte auf Macs standardmäßig als externer Editor eingetragen sein. Ist dies nicht der Fall, können Sie ihn wie folgt nachträglich einstellen: wählen Sie im Menü BEARBEITEN > VOREINSTELLUNGEN und öffnen Sie dort die Tafel DATEI-TYPEN/EDITOREN. Markieren Sie in dieser Tafel das Kontrollfeld *BBEdit Integration aktivieren* oder deaktivieren Sie dieses Feld, um andere Editoren eintragen zu können.

Mac:  + 

### Bearbeitbare Bereiche

Bei der Erstellung von **Vorlagen** können Sie Bereiche definieren, die vor Veränderungen geschützt sein sollen. Dazu müssen Sie jedoch die Bereiche einstellen, in denen Änderungen möglich sein sollen. Macromedia nennt diese

Bereiche in der deutschen Version „*bearbeitbare Bereiche*“. Neu sind jetzt auch die „**optionalen Bereiche**“ und die „**wiederholenden Bereiche**“. Definieren Sie einen solchen Bereich wie folgt: 1. Öffnen Sie die Vorlage. 2. Markieren Sie den Bereich, der veränderbar sein soll. 3. Wählen Sie aus dem Menü EINFÜGEN > VORLAGENOBJEKTE > BEARBEITBARER BEREICH. 4. Benennen Sie den Bereich.

PC:  +  + , Mac:  +  + 

Bearbeitbare Bereiche Seite 135 (Kapitel 08 – Bereich 8.1.1)







## Bedienfeldgruppen

Die verschiedenen Bedienfeldgruppen werden in einem größeren Fenster zusammengefasst dargestellt, können innerhalb dieses Fensters jedoch nach Belieben sortiert werden. Die Bedienfeldergruppen können innerhalb dieses größeren Fensters über ein kleines Dreieck ein- und ausgeklappt werden. Jede Gruppe besteht aus einer unterschiedlich großen Zahl von Bedienfeldern, zwischen denen über Reiter hin- und hergewechselt werden kann. Die Bedienfelder können per Popup-Menü nachträglich noch nach eigenem Belieben mit einer anderen Gruppe kombiniert werden.

Bedienfeldgruppen Seite 47 (Kapitel 04 – Bereich 4.4)

## Befehle

In Dreamweaver können Sie sehr einfach eigene Befehle einrichten. Dies ist sinnvoll, wenn Sie einige Arbeitsschritte häufig wiederholen und diese automatisieren wollen. Sie haben dazu zwei Möglichkeiten: Zum einen können Sie in der Verlauf-Palette ausgeführte Aktionen markieren und diese über den kleinen schwarzen Pfeil als Befehl speichern. Alternativ können Sie im Menü BEFEHLE eine Aufzeichnung starten und alle aufgezeichneten Vorgänge gesammelt unter einen Namen speichern.

PC:  +  + , Mac:  +  + 

Befehle anpassen Seite 279 (Kapitel 18 – Bereich 18.1)







## Bibliothek

Als Teil des **Element-Bedienfeldes** ermöglicht es die Bibliothek, oft verwendete HTML-Phrasen in der Bibliothek zu speichern und diese bei Bedarf in die Webseite zu integrieren. Muss die HTML-Phrase geändert werden, werden automatisch alle Seiten, auf denen diese Phrase eingesetzt wurde, aktualisiert.

Bibliothek Seite 144 (Kapitel 08 – Bereich 8.4)

## Bild

In **Webbrowsern** können Sie drei Bildformate darstellen: **GIF**, **JPEG** und in den neueren Versionen auch **PNG**. Über den Menübefehl **EINFÜGEN** > **BILD** öffnen Sie ein Fenster, in dem Sie ein Bild aus der Verzeichnisstruktur Ihres Computers auswählen können.

PC:  +  + , Mac:  +  + 

Bilder Seite 90 (Kapitel 06 – Bereich 6.5) & Farbteil

## Bildpunkt


Ein Bildpunkt (Pixel) ist der kleinste Punkt einer Bilddatei.

## Browser

Ein Browser ist ein Programm, das die HTML-Seiten dekodiert und in ein grafisches Bild umsetzt. Klickt ein Besucher in diesem auf einen Link, lädt der Browser die gewünschte Datei vom **Server** – der Benutzer surft durch das Internet. Die bekanntesten Browser sind Internet Explorer und Netscape Navigator.

## C

## Cache





Der Cache ist ein Zwischenspeicher für häufig genutzte Dateien (hauptsächlich für Bilder). Diese müssen daraufhin beim nächsten Aufruf der Datei nicht erneut aus dem Internet **heruntergeladen** werden. Bei der Entwicklung von Internetseiten kann es vorkommen, dass nur die alten in den Cache geladenen Dateien dargestellt werden, und nicht wie gewünscht das neu bearbeitete Bild. In solchen Fällen ist ein „harter Reload“ ( + Reload klicken) sinnvoll. Hilft auch dies nicht, ist es manchmal sogar sinnvoll, den gesamten Cache in den Browservoreinstellungen zu leeren.

## CGI

CGI ermöglicht die Erstellung von dynamisch generierten Seiten, steht für Common Gateway Interface und ist ein Standard, der eine Verbindung zwischen HTTP-Internet Servern und externen Serveranwendungen aufbaut.

## Codeansicht

Die Codeansicht zeigt den HTML-Code der Seite im **Dokumentfenster** an. Über die drei Schaltflächen links oben in der **Symbolpalette** können Sie zwischen den verschiedenen Ansichten hin- und herschalten. Die mittlere Schaltfläche zeigt sowohl die Codeansicht als auch die **Entwurfsansicht** an. In diesem Modus können Sie Ihre Webseiten weiterhin per **WYSIWYG** erstellen, Feineinstellungen aber dennoch schnell und übersichtlich im Code vornehmen.

Ansichten wechseln: PC:  + , Mac:  + 

Fenster Seite 34 (Kapitel 03 – Bereich 3.4.1)

## Codeinspektor

Früher konnte man den HTML-Code in Dreamweaver nur im Codeinspektor ansehen und bearbeiten. Der Codeinspektor ist ein eigenständiges Fenster, welches anders als die neue **Codeansicht** unabhängig von der Entwurfsansicht auch auf einem zweiten Monitor positioniert werden kann. Diejenigen, die „nur“ einen Bildschirm benutzen, werden seit der aktuellen Version wohl eher die Codeansicht verwenden.



HTML Seite 85 (Kapitel 06 – Bereich 6.3)

## Counter

Ein Counter zählt die Zugriffe auf eine Webseite und zeigt diese für alle Besucher sichtbar an. Es gibt eine große Zahl verschiedener Anbieter, die kostenlose Counter für die eigene Homepage zur Verfügung stellen.

## CSS-Stil

CSS steht für Cascading Style Sheets. Mit diesen können Sie im Gegensatz zu den HTML-Stilen ganz neue Formatierungen erstellen, indem Sie bestehende HTML-Tags neu definieren oder diesen über das **Attribut** `Class` weitere Formatierungen zuweisen. Ein weiterer Vorteil von CSS ist, dass Schriftgrößen nun auch in Punktgrößen angegeben werden können und daher in allen Browsern und Plattformen eher gleich groß dargestellt werden. Die Definitionen können Sie entweder direkt im **Kopf** des Dokuments, in einzelnen Tags oder global für alle Seiten zugänglich in einer eigenen Datei speichern. Leider wird CSS erst ab der vierten Browsergeneration unterstützt. Es gibt zudem auch mit Browsern der vierten Generation noch unterschiedliche Interpretationen, so dass Sie bei der Verwendung komplizierter CSS überlegen sollten, ob Ihre

Zielgruppe über die richtigen Browser verfügt und alle Ihre Formatierungen richtig darstellen kann.

CSS Seite 197 (Kapitel 13 – Bereich 13.2)

## D





### Dateifeld

Das Formularobjekt Dateifeld verwenden Sie, um Besuchern der Site die Möglichkeit zu geben, Dateien mit einem **Formular** an den Server zu senden. Für die richtige Übertragung der Dateien ist es wichtig, dass Sie im Form-**Tag** `enctype="multipart/form-data"` eingestellt haben. Der Menübefehl **EINFÜGEN > FORMULAROBJEKTE > DATEIFELD** fügt ein Dateifeld in ein Dokument ein.

Formularobjekt Seite 214 (Kapitel 14 – Bereich 14.2.9)

### Dateiname

Der Dateiname darf nicht mit dem **Titel** einer Internetseite verwechselt werden. Während ein Titel dem Besucher eine Inhaltsseite beschreiben soll (und Leerzeichen enthalten darf), definiert der Dateiname den Namen, unter dem die Datei gespeichert wird. Wählen Sie im Menü **DATEI > SPEICHERN UNTER ...**, um eine Datei zu sichern.

PC:  + , Mac:  + 

Dateiname Seite 34 (Kapitel 03 – Bereich 3.4.1)

### Datum

Diese Funktion fügt in Ihre Internetseite automatisch ein Datum ein, dessen Format Sie in einem Dialogfenster definieren. Achtung: Diese Funktion setzt das Datum ein, an dem die Webseite erstellt wurde, jedoch nicht das aktuelle Datum! Wenn Sie im Dialogfenster das Kontrollkästchen *beim Speichern automatisch aktualisieren* markieren, können Sie das Datum ideal für Hinweise wie „Letzte Aktualisierung am...“ verwenden. Menü: **EINFÜGEN > DATUM**

### Design Notes

Mit den Design Notes können Sie zu einem Dokument zugehörige Informationen extern übermitteln. Dadurch können weitere Personen, die an der Entwicklung der Site beteiligt sind, über den aktuellen Entwicklungsstand informiert werden oder Arbeitsanweisungen erhalten. Die Design Notes werden mit einem kleinem Icon in der **Site-Map** neben den Dateien dargestellt.

Wollen Sie einer Datei Design Notes hinzufügen, muss die Datei in einer Site gespeichert und Design Notes in dieser Site aktiviert sein. Wählen Sie im Menü DATEI > DESIGN NOTES..., um eine Nachricht zu erstellen.

Design Notes Seite 176 (Kapitel 10 – Bereich 10.5)

## DHTML

Siehe **Dynamic HTML**

## Dokumentfenster

Das Dokumentfenster ist das zentrale und größte Fenster in Dreamweaver. In diesem Fenster erstellen Sie Ihre Internetseite so, wie diese im **Browser** erscheinen soll. Dafür geben Sie den Inhalt in den weißen Bereich ein, so wie Sie es von Textverarbeitungen wie beispielsweise Microsoft Word gewohnt sind. Das Dokumentfenster enthält darüber hinaus einige Schaltflächen und Paletten, die Ihnen bei der Bearbeitung des Dokuments behilflich sein sollen. Zu diesen zählt (in der Dreamweaver 4-Umgebung) oben im Dokumentfenster die Symbolpalette (diese ist in der Dreamweaver MX-Umgebung extern als eigenes Fenster dargestellt), in der Sie unter anderem den Titel der Seite eingeben sollen. Dort können Sie auch den Ansichten-Modus über drei Schaltflächen einstellen: **Standard-Ansicht**, **Code-Ansicht** oder beide zusammen. Die weiteren Schaltflächen und Popup-Menüs der Symbolpalette ermöglichen es, Dreamweaver einzustellen, die Webseite im Browser überprüfen zu lassen oder die Webseite hochzuladen.

Die Schaltflächen und Popup-Menüs am unteren Rand des Dokumentfensters bestehen aus dem **Tag-Selektor** sowie der Anzeige über Fenstergrößen, Ladezeiten und Dateigröße. Das Dokumentfenster öffnen Sie, indem Sie ein neues oder bestehendes Dokument öffnen.

Neues Dokument: PC:  + , Mac:  + 

Fenster Seite 34 (Kapitel 03 – Bereich 3.4.1)

## Domain

Jedes Land hat eine eigene Domainendung, zusätzlich gibt es noch die weit verbreiteten Endungen **.com** (für Firmen), **.net** (ursprünglich nur für Internetanbieter), **.org** (für Non-Profit-Organisationen) sowie ein paar weitere Endungen für Militär (**.mil**), Regierung (**.gov**) und Internationale Vereinigungen (**.int**). Bekannte Länderdomainendungen sind **.de** (Deutschland), **.ch** (Schweiz) und **.at** (Österreich). Um eine Domain zu bekommen, können Sie bei der DENIC ([www.denic.de](http://www.denic.de)) nachsehen, ob Ihre **.de**-Wunschdomain noch frei

ist, und diese anschließend gegebenenfalls gleich dort oder über einen **Internet Service Provider** (ISP) registrieren. Neu sind jetzt die Domainendungen wie *.biz* oder *.info*.

## Download

Bei einem Download werden Daten von einem Server auf den eigenen Rechner übertragen. Das Gegenteil davon ist ein **Upload**.

## Dreamweaver-Hilfe

Die Dreamweaver-Hilfe soll Ihnen bei jeglichen Problemen weiterhelfen. Sie öffnen die Hilfe auf verschiedene Weisen: Klicken Sie im Menü auf **HILFE > DREAMWEAVER VERWENDEN** oder tippen Sie das Tastaturkürzel **F1** ein. In einigen Dialogfeldern können Sie auch direkt auf eine **HILFE**-Schaltfläche klicken, Dreamweaver öffnet daraufhin automatisch die Informationen für das aktuelle Dialogfenster.

**F1**

Dreamweaver-Hilfe Seite 62 (Kapitel 05 – Bereich 5.1)

## Dreamweaver-Arbeitsbereiche

Windows-Nutzer können bei der Installation von Dreamweaver zwischen zwei Arbeitsbereichen auswählen: Der Dreamweaver MX-Arbeitsbereich stellt alle Dokumentfenster und Bedienfelder in einem größeren Anwendungsfenster übersichtlich dar, während der für erfahrene Dreamweaver-Nutzer bekannte Dreamweaver 4-Arbeitsbereich, der auch dem Arbeitsbereich auf einem Macintosh sehr ähnlich ist, die Fenster einzeln auf dem Desktop darstellt.

Arbeitsbereiche Seite 29 (Kapitel 03 – Bereich 3.3)

## Dreamweaver Support Center

Bei Schwierigkeiten im Umgang mit Dreamweaver können Sie im Internet auch im Dreamweaver Support Center nachschlagen, welches Sie über die Adresse <http://www.macromedia.com/de/support/> aufrufen können. Die Macromedia Online-Foren sind alternativ unter <http://www.macromedia.com/support/forums/> zu erreichen. Auch ich habe auf meinen Seiten für Sie als Leser dieses Buches ein Forum eingerichtet.

Dreamweaver Support Center Seite 65 (Kapitel 05 – Bereich 5.2)

## Dynamic HTML

Dynamic HTML beschreibt das durch Style-Sheets, **Ebenen** und Animationsmöglichkeiten erweiterte **HTML**.

## E

### Ebenen

Ebenen ermöglichen es, Elemente frei im Dokumentfenster zu positionieren, wobei sich Ebenen auch überlappen können. Im Zusammenspiel mit den **Zeitleisten** ist es sogar möglich, die Ebenen zeitgesteuert über das Dokumentfenster zu bewegen sowie ein- und auszublenden. Um bei vielen Ebenen den Überblick behalten zu können, bietet Dreamweaver ein **Ebenen-Bedienfeld**, das Sie über den Menübefehl FENSTER › ANDERE › EBENEN öffnen. Ebenen sind Bestandteil von DHTML und können daher erst ab Browsergeneration 4 und neuer dargestellt werden.

F2

Ebenen Seite 221 (Kapitel 15 – Bereich 15)

### Ebenenüberlappungen

Sie können mehrere **Ebenen** in einer Seite überlappen. Dies ist kein Problem, solange Sie die Datei später nicht in Tabellen konvertieren wollen. Wenn Ebenen jedoch in **Tabellen** konvertiert werden sollen, ist es ratsam, das Kontrollkästchen *Ebenenüberlappungen verhindern* in der Ebenenpalette zu markieren.

Ebenen konvertieren Seite 229 (Kapitel 15 – Bereich 15.7)

### Ebenen-Bedienfeld

Das Ebenen-Bedienfeld soll die Übersicht bei der Verwendung besonders vieler **Ebenen** erhöhen. So können Sie über diesen beispielsweise bestimmte Ebenen ein- oder ausblenden und deren Z-Index verändern.





F2

Ebenen-Bedienfeld Seite 226 (Kapitel 15 – Bereich 15.4)

### Eigenschaften-Inspektor

Der Eigenschaften-Inspektor ermöglicht Ihnen, Einstellungen am Dokument und den darin enthaltenen Elementen vorzunehmen. Je nachdem, welches

Objekt Sie im Dokumentenfenster markiert haben, der Eigenschaften-Inspektor zeigt alle Einstellungsmöglichkeiten für das derzeit markierte **Objekt** an. Man nennt solche Fenster kontext-sensitiv. Da Sie dieses Fenster oft benötigen werden, ist es ratsam dieses Fenster, nicht zu schließen.

PC:  + , Mac:  + 

Eigenschaften-Inspektor Seite 39 (Kapitel 03 – Bereich 3.4.3)

## Einchecken

Bei der Erstellung einer Seite in einem größeren Team kann es schwer sein, darüber den Überblick zu behalten, wer welche Seiten bearbeitet. Dreamweaver bietet jedoch ein Tool, bei dem Mitarbeiter einer Site Dateien **auschecken** müssen, bevor die Datei von Ihnen bearbeitet werden kann. Damit sie von den anderen anschließend wieder bearbeitet werden kann, muss die Datei von der bearbeitenden Person wieder eingchecked werden. Das zentrale Tool für diese Funktion ist das Sitefenster, dass Sie über den Menübefehl FENSTER › SITE-DATEIEN öffnen.



Site Seite 171 (Kapitel 10 – Bereich 10.3)

## Einfügen-Leiste

Die Einfügen-Leiste besteht aus mehreren Tafeln, die jeweils nach Themen sortiert die Schaltflächen für die wichtigsten Elemente enthalten. Seit Dreamweaver MX kann die Einfügen-Leiste horizontal oder auch vertikal angezeigt werden.

Horizontal: Standardmäßig wird die Einfügen-Leiste horizontal angezeigt. In dieser wird über die Reiter zwischen den verschiedenen Tafeln hin- und hergeschaltet. Wenn Sie in einer Tafel auf ein Element klicken, wird dieses im Dokumentfenster an der Stelle des Cursors eingefügt. Alternativ können Sie ein Element auch per Drag&Drop von der Einfügen-Leiste an die gewünschte Stelle im Dokument ziehen. Sie öffnen die Einfügen-Leiste mit dem Menübefehl FENSTER › EINFÜGEN.

Vertikal: Um eine Tafel mit einer anderen auszutauschen, können Sie auf die Popup-Menüs ganz oben in der Einfügen-Leiste klicken und die gewünschte Tafel auswählen. In dieser Ansicht sind die Schaltflächen für die **Layoutansicht** und **Standardansicht** stets eingeblendet. Auch hier gilt: Wenn Sie in einer Tafel auf ein Element klicken, wird dieses im Dokumentfenster an der Stelle des Cursors eingefügt. Alternativ können Sie ein Element auch per

Drag&Drop von der Einfügen-Leiste an die gewünschte Stelle im Dokument ziehen. Sie öffnen die Einfügen-Leiste mit dem Menübefehl FENSTER > EINFÜGEN.

PC:  + , Mac:  + 

Einfügen-Leiste Seite 37 (Kapitel 03 – Bereich 3.4.2)

## Eingabehilfen

Die Eingabehilfen sind standardmäßig deaktiviert und müssen über die Voreinstellungen eingeschaltet werden. Mit ihnen wird beim Einfügen eines Elementes ein weiteres Dialogfeld eingeblendet, in dem weitere Einstellungen gemacht werden können, auf die man sonst nur über die Einfügen-Leiste Zugang hätte. Dies soll die Anzahl der nötigen Klicks reduzieren.

Weitere Hilfsmittel Seite 71 (Kapitel 05 – Bereich 5.5.3)

## Einzug

In den frühen Tagen von HTML konnte man Text nur sehr rudimentär formatieren. Zu den damaligen Formatierungsmöglichkeiten zählt der Befehl *Einzug* (Menü: TEXT > EINZUG), der damals im Grunde eine Art Tabulatorfunktion übernommen hatte. Sie machen einen Einzug mit **Negativer Einzug** wieder rückgängig.

Formatieren Seite 80 (Kapitel 06 – Bereich 6.2)

## Elemente

Als Elemente (oder Objekte) der Site werden Bilder, Links, **Ebenen, Tabellen, Formular**objekte oder eingebundene Medien bezeichnet. Wenn Sie diese Elemente markieren, zeigt der **Eigenschaften-Inspektor** alle derzeit möglichen Einstellungen zu dem Element an.

HTML Seite 85 (Kapitel 06 – Bereich 6.3)

## Elemente-Bedienfeld

Dreamweaver fasst alle in einer Site verwendeten Elemente in dem Elemente-Bedienfeld zusammen. So kann später schnell auf ein bereits verwendetes Bild oder auf eine Farbe erneut zugegriffen werden. Mit der ebenfalls in dem Elemente-Bedienfeld befindlichen Bibliothek ist das Elemente-Bedienfeld ein sehr leistungsfähiges Tool Dreamweavers.

Elemente-Bedienfeld Seite 47 (Kapitel 04 – Bereich 4.4)

## E-Mail

Sie können in Dreamweaver E-Mail-Verknüpfungen erstellen, die die **Adresse** nach einem Klick automatisch in eine E-Mail des Mailprogramms übernehmen, wodurch der Besucher nur noch den Text eingeben muss. Eine solche Verknüpfung können Sie über den Befehl EINFÜGEN › E-MAIL VERKNÜPFUNG hinzufügen.

Anker Seite 99 (Kapitel 06 – Bereich 6.6.4)





## Entfernte Site

Unter entfernte Site versteht man alle Dokumente, die nicht auf den lokalen Rechnern oder im lokalen Netzwerk (bei Ihnen) gespeichert sind. Sie erhalten auf entfernte Sites und deren Dateien nur Zugriff, wenn Sie über das Internet zu dem **Server** eine Verbindung aufbauen. Am besten verwenden Sie dazu das Site-Fenster, welches Sie über den Menübefehl SITE › SITE ÖFFNEN › ... anzeigen.

Site Seite 171 (Kapitel 10 – Bereich 10.3)

## Entwurfsansicht

Die Entwurfsansicht bietet eine Vorschau, in der das Dokument so im **Dokumentfenster** dargestellt wird, wie es auch in einem **Browser** erscheinen wird. Über die drei Schaltflächen in der Symbolpalette (oben im Dokumentfenster) können Sie zwischen den verschiedenen Ansichten hin- und herschalten. Die mittlere Schaltfläche zeigt sowohl die **Codeansicht** als auch die Entwurfsansicht an. In diesem Modus können Sie Ihre Webseiten weiterhin per **WYSIWYG** erstellen, Feineinstellungen aber dennoch schnell und übersichtlich im Code vornehmen.

Zwischen Ansichten wechseln: PC:  + , Mac:  + 

Fenster Seite 34 (Kapitel 03 – Bereich 3.4.1)

## F

## Farben

Farben werden im Internet mit einem Hexadezimal-Code definiert. Dieser beginnt mit einer Raute (#) und wird dann aus einer sechsstelligen Kombination der Ziffern 0-9 und den Buchstaben a-f geschrieben: #2344B0 ergibt dabei ein Hellblau. Verwenden Sie bei der Erstellung Ihrer Seiten möglichst nur die

websicheren Farben, da Sie auf diese Weise sichergehen, dass die Farben auf den unterschiedlichen Systemen weitestgehend gleich dargestellt werden.

Farben Seite 58 (Kapitel 04 – Bereich 4.6) & Farbteil

## Farbschema

Eine mit Dreamweaver erstellte Seite entsteht zunächst in einem weißen Fenster, der Text ist schwarz und Verknüpfungen werden blau dargestellt. Mit dem Menübefehl **BEFEHLE > FARBSHEMA EINSTELLEN...** können Sie andere vordefinierte Einstellungen auswählen.

## Farbtiefe

Die Farbtiefe definiert die mögliche Anzahl an unterschiedlichen Farben in einem Bild.

Farben Seite 58 (Kapitel 04 – Bereich 4.6)

## Fireworks HTML

Wenn Sie Ihre Internetseite in Fireworks entwerfen, können Sie die großen Bilddateien bereits in Fireworks in kleinere Elemente zerschneiden. Fireworks erstellt Ihnen dabei automatisch den HTML-Code, der die einzelnen Bilder wieder korrekt zusammensetzt. Über den Menü-Befehl **EINFÜGEN > INTERAKTIVE BILDER > FIREWORKS HTML** importieren Sie den nötigen Code in Dreamweaver.

Fireworks HTML Seite 191 (Kapitel 12 – Bereich 12.6)

## Flash

Flash beschreibt eine Technologie, die für Animationen im Internet verwendet wird. Mit Ausnahme von **Flash-Text** und **Flash-Schaltflächen** müssen Sie Flash jedoch in einem anderen Programm erstellen – am besten mit der aktuellen Macromedia Flash 5-Version. Sie fügen die in dem Programm erstellten Dateien in Dreamweaver ein, wenn Sie im Menü **EINFÜGEN > MEDIEN > FLASH** auswählen.

PC: **[Alt] + [Strg] + [F]**, Mac: **[Alt] + [⌘] + [F]**

Medien Seite 189 (Kapitel 12 – Bereich 12.5)

## Flash-Schaltfläche

Mit den Flash-Schaltflächen können Sie auch in Dreamweaver kleine animierte **Flash**-Dateien erstellen. Der Besucher benötigt jedoch ein **Flash-Plugin**, um diese Dateien anzeigen zu können. Wählen Sie aus dem Menü EINFÜGEN › INTERAKTIVE BILDER › FLASH-SCHALTFLÄCHE, um eigene Flash-Schaltflächen zu erstellen.

Flash-Schaltfläche Seite 184 (Kapitel 12 – Bereich 12.2)

## Flash-Text

Mit dieser Funktion können Sie aus Dreamweaver heraus Flash-Text erstellen. Dies ist besonders praktisch, um schnell eine Textgrafik zu erzeugen, die auf allen Systemen gleich dargestellt wird – Flash **Plug-In** vorausgesetzt. Wählen Sie aus dem Menü EINFÜGEN › INTERAKTIVE BILDER › FLASH-TEXT um Flash-Text in Dreamweaver zu erzeugen.

Flash-Text Seite 186 (Kapitel 12 – Bereich 12.3)

## Formular

Um Besuchern direkt Eingaben zu ermöglichen, werden Formulare eingesetzt. Ein Formular besteht aus verschiedenen Formularobjekten, die jeweils unterschiedliche Aufgaben übernehmen: **Textfeld**, **Liste**, **Menü**, **Kontrollkästchen**, **Optionsschalter**, **Dateifeld** und **Schaltfläche**. Die durch den Besucher eingegebenen Daten können entweder per E-Mail weitergeleitet oder an den Server übermittelt und dort ausgewertet werden. Wählen Sie im Menü den Befehl EINFÜGEN › FORMULAR, um an der aktuellen Cursorposition ein neues Formular zu erstellen.

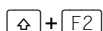
## Fotoalbum

Sie können im Zusammenspiel von Dreamweaver und Fireworks automatisch ein Webfotoalbum erstellen lassen. Dazu müssen Sie aus dem Menü BEFEHLE › WEBFOTOALBUM AUSWÄHLEN und in der erscheinenden Tafel im Anschluss einen Ordner angeben, dessen Bilder Sie in einem Fotoalbum anzeigen wollen. Dreamweaver erstellt daraufhin automatisch alle benötigten HTML-Dokumente, während Fireworks die Bilddateien komprimiert und in dem im Dialogfenster angegebenen Format und der gewählten Qualität speichert.

Webfotoalbum Seite 187 (Kapitel 12 – Bereich 12.4)

## Frame

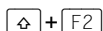
Mit Frames können Sie ein Browserfenster in mehrere Bereiche unterteilen und in jeden Bereich eigene Dateien laden, die unabhängig voneinander aktualisiert werden können. In Dreamweaver werden Frames am einfachsten über die Tafel **FRAMES** in der Einfügen-Leiste erstellt. Feineinstellungen können Sie anschließend im Dokumentfenster per Drag&Drop oder im Eigenschaften-Inspektor über Eingaben machen. Um die Übersicht über die vielen Dateien, die bei Seiten mit Frames entstehen, behalten zu können, entwickelte Macromedia das **Frame-Bedienfeld**. Dieser zeigt alle aktuellen Frames samt Namen in einem kleinen Fenster übersichtlich an. Siehe auch **Frameset**.



Frames Seite 147 (Kapitel 09 – Bereich 9)

## Frame-Bedienfeld

Das Frame-Bedienfeld zeigt alle verwendeten **Frames** des aktuellen Dokumentes an und soll den Überblick über die vielen Dateien vereinfachen. Sie öffnen das Frame-Bedienfeld über den Menübefehl **FENSTER > ANDERE > FRAMES** und zeigen die Eigenschaften eines Frames an, indem Sie in dem Frame-Bedienfeld in einen Frame klicken.



Frames Seite 153 (Kapitel 09 – Bereich 9.5)

## Frameset

Wenn eine Seite in mehrere Bereiche unterteilt ist (**Frames**), definiert das Frameset, aus welchen Dokumenten die Seite zusammengesetzt wird und wie groß jeder Teilbereich dargestellt werden soll. Wenn Sie in einer Seite mit Frames auf den Rahmen zwischen den einzelnen Dateien klicken, werden die Eigenschaften des Framesets im Eigenschaften-Inspektor angezeigt. Vergessen Sie nicht dem Frameset in den **Seiteneigenschaften** einen **Titel** zu geben, denn dies ist der Titel, der im Browser erscheint.

Frameset Seite 149 (Kapitel 09 – Bereich 9.1)

## FTP

Das File Transfer Protokoll (FTP) organisiert einen reibungslosen Dateitransfer im Internet zwischen verschiedenen Rechnern mit unterschiedlichen Betriebssystemen. Der in Dreamweaver eingebaute FTP-Client dient in erster Linie dem Transfer von HTML-Files und Bildern für die eigene Homepage.

## G

## Generator

Generator-Dateien werden mit **Flash** 4, 5 oder MX erstellt und ermöglichen es, dynamische Flashfilme zu erstellen. Derartige Dateien können von einem Server nur dann bereitgestellt werden, wenn auf diesem die Generator-Serversoftware installiert ist. Um Generator-Dateien in Ihr Dokument einzufügen, können Sie im Menü EINFÜGEN > MEDIEN > GENERATOR auswählen.

Medien Seite 189 (Kapitel 12 – Bereich 12.5)

## Geschütztes Leerzeichen

In **HTML** können Sie nur maximal ein Leerzeichen (Space) hintereinander eingeben – alle weiteren werden ignoriert. Wollen Sie dennoch weitere Leerzeichen erzwingen, müssen Sie die „geschützten Leerzeichen“ einfügen. Diese werden im HTML-Code mit `&nbsp;` (NonBreaking Space) beschrieben. Im Menü finden Sie diese unter EINFÜGEN > SONDERZEICHEN > GESCHÜTZTES LEERZEICHEN.

PC: ⇧ + Alt + Space, Mac: ⇧ + ⌘ + Space

Geschütztes Leerzeichen Seite 82 (Kapitel 06 – Bereich 6.2.2)

## GIF

Das GIF ist ein weit verbreitetes Bildformat für die komprimierte Speicherung von Bildinformationen. Es eignet sich besonders für Bilder mit geringer Farbtiefe oder Bilder, in denen **transparente** Bereiche enthalten sind. Fotos sollten Sie meist im **JPEG**-Format speichern.

Bilder Seite 90 (Kapitel 06 – Bereich 6.5) & Farbteil

## H

## Head-Inhalt

Der Head-Inhalt speichert den Titel der Seite und kann weitere Informationen über im Dokument unsichtbare Elemente (oder Meta-Funktionen wie **aktualisieren**) enthalten. Dies sind unter anderem **Meta-Tags**, die beispielsweise Suchmaschinen über den Seiteninhalt informieren. In Dreamweaver können Sie den Head-Inhalt anzeigen lassen, wenn Sie im Menü ANSICHT > HEAD-INHALT auswählen.

PC: ⇧ + Alt + W, Mac: ⇧ + ⌘ + W

## Herunterladen

Siehe **Download**.





## HTML

HTML steht für HyperText Markup Language und bezeichnet die Beschreibungssprache für Internetseiten. HTML besteht aus unterschiedlichen Tags, die eingegebenen Text formatieren oder externe **Elemente** in eine Internetseite integrieren können. Dreamweaver erstellt den für die Erstellung nötigen HTML-Code, so dass Sie kein HTML erlernen müssen.

HTML Seite 85 (Kapitel 06 – Bereich 6.3)

## HTML-Stil

HTML-Stile können von allen Browsern dargestellt werden. Mit Stilen können wir uns einige Arbeitsschritte sparen, da wir häufige, gleichzeitig angewendete Formatierungen nun unter einem Befehl speichern und zukünftig mit einem Klick zuweisen können. Allerdings haben HTML-Stile den Nachteil, dass Sie keine neuen Formatierungen bieten und daher weiterhin Probleme mit unterschiedlicher Darstellung der Schriftgrößen auf verschiedenen Systemen entstehen können. Für die Lösung dieser Probleme bietet sich nur die Nutzung **CSS-Stile, die eine weitestgehend einheitliche Einstellung der Schriftgrößen über unterschiedliche Systeme ermöglicht**. Sie öffnen das Fenster, indem Sie die HTML-Stile mit dem Menübefehl FENSTER > HTML-STILE erstellen.

PC:  + , Mac:  + 

HTML-Stil Seite 193 (Kapitel 13 – Bereich 13.1)

## HTML optimieren

Dreamweaver ist stets bemüht den erstellten HTML-Code so sauber wie möglich zu halten. Allerdings kommt es vor, dass einige HTML-**Tags** übrig bleiben, nachdem eine Formatierung gelöscht wurde oder dass in bestimmter Kombination überflüssige Tags entstehen. Mit der Funktion HTML OPTIMIEREN können Sie dem Programm den Befehl geben, überflüssigen Code zusammenzufassen oder zu löschen. Sie rufen diese Funktion über das Menü BEFEHLE > HTML OPTIMIEREN auf.

Code optimieren Seite 167 (Kapitel 10 – Bereich 10.2.2)

## Hochladen

Siehe **Upload**.

## Homepage

Eine Homepage ist nur die erste und zentrale Seite, auf die ein Besucher gelangt, wenn er sich einen Internetauftritt ansieht. Auf einer Homepage befinden sich meist Verweise zu den weiteren **Webseiten** des Auftritts.

## Homesite

Homesite war ein sehr beliebter HTML-Editor auf dem PC, der jetzt in Dreamweaver MX integriert wurde.

## Horizontale Linie





Horizontale Linien sind ein einfacher Weg Trennbalken in eine Internetseite einzufügen. Wählen Sie den Menübefehl EINFÜGEN › HORIZONTALE LINIE, Sie können im **Eigenschaften-Inspektor** anschließend Feineinstellungen (beispielsweise für die Dicke der Linie) festlegen.

## HTTP

Das HyperText Transfer Protocol ist ein Übertragungsprotokoll, welches den Up- und **Download**vorgang von HTML-Dokumenten beschreibt und definiert.

## Hyperlink



Ein Hyperlink ist eine Verknüpfung zu einer anderen Internetressource (oder im Falle eines **E-Mail**-Link zu einer E-Mail-Adresse). Hyperlinks können Sie auf die folgenden Elemente anwenden: Text, Bilder und Medien wie **Flash**- oder **Shockwave**-Dateien. Sie können den Menübefehl MODIFIZIEREN › LINK ERSTELLEN nutzen, um ein Fenster zu öffnen, aus dem Sie eine zu verknüpfende Datei auswählen sollen.

PC:  + , Mac:  + 

Hyperlink Seite 95 (Kapitel 06 – Bereich 6.6)

## Hyperlinks überprüfen

Dreamweaver bietet eine Funktion, mit der Sie alle auf Ihrer Site verwendeten **Hyperlinks** überprüfen lassen können. Wenden Sie den Menübefehl DATEI › SEITE ÜBERPRÜFEN › LINKS ÜBERPRÜFEN an, damit Dreamweaver alle Links der Datei checkt und Ihnen am Ende eine Liste mit den so genannten „toten“ Links anzeigt.

 + 

Verweise prüfen Seite 168 (Kapitel 10 – Bereich 10.2.3)

## I

## Image Maps

Einem Bild kann standardmäßig nur ein Link zugewiesen werden. Mit den Imagemaps können Sie jedoch eine Art Karte über eine Bilddatei legen, mit der Sie in verschiedenen Bereichen unterschiedliche **Links** zuweisen. Solche Imagemaps können Sie in Dreamweaver für jede Bilddatei erstellen. Fügen Sie dazu das gewünschte Bild in Ihr Dokument ein und markieren Sie es. Mit den entsprechenden Tools unten links im Eigenschaften-Inspektor können Sie die Linkbereiche direkt in dem Bild einzeichnen.

Image Maps Seite 191 (Kapitel 12 – Bereich 12.7)

## Internet

Das Internet ist ein weltweites Netzwerk von Millionen Computern, die alle ein Protokoll (**TCP/IP**) und ein einheitliches Adresssystem nutzen. Die beliebtesten Dienste im Internet sind das **World Wide Web**, Newsgroups und **E-Mail**.

## Internet Explorer

Internet Explorer ist ein sehr bekannter **Browser** von Microsoft, den es aktuell in Version 6 für Windows und 5.5 für Macintosh gibt.

## Internet Service Provider

ISPs sind Firmen, die technische Voraussetzungen für die Einwahl ins Internet und weiteren Service wie beispielsweise Web-Hosting und Standleitungen anbieten.

## Interner Link

Sie können auch **Links** innerhalb eines Dokuments erstellen. Ein Anwendungsgebiet für derartige Links sind längere Dokumente, bei denen Sie beispielsweise nach einem Abschnitt einen internen Link für „nach oben“ erstellen können. Für diese Links benötigen Sie einen **Anker**, das ist die Zielvorgabe, durch die der interne Link weiß, wohin er springen soll.

Anker Seite 98 (Kapitel 06 – Bereich 6.6.3)

## ISP

Kurzform für **Internet Service Provider**

## J

## Java

Java ist eine für das Internet entwickelte Programmiersprache. Programme, die in dieser Sprache geschrieben sind, laufen auf vielen unterschiedlichen Systemen, da der Programmcode auf den Computer geladen wird und erst dort mittels eines kleinen Programms kompiliert wird.

## JavaScript

JavaScript ist eine Scriptsprache, die die Interaktivität von Internetseiten ermöglicht. Mit den **Verhaltensweisen** können Sie in Dreamweaver verschiedene JavaScripte einfügen, ohne den Code schreiben können zu müssen. Wenn Sie JavaScript können, ist es auch möglich, den JavaScript-Code in der Codeansicht selbst zu schreiben.

Verhaltensweisen 251 (Kapitel 16 – Bereich 16.3.11)

## JPEG

JPEG ist ein weit verbreitetes Bildformat, welches sich besonders für die komprimierte Speicherung von Fotos mit hoher Farbtiefe eignet (vergleiche **GIF**).

Bilder Seite 90 (Kapitel 06 – Bereich 6.5) & Farbteil

## K

## Keyframe

Siehe **Schlüsselbild**.

Keyframes Seite 265 (Kapitel 17 – Bereich 17.3)

## Kommentar

Mit Kommentaren können Sie Informationen über den Aufbau des HTML-Codes, Versionsnummern und weitere Mitteilungen in den HTML-Code schreiben. Diese Informationen sind im **Quellcode** des Browsers für jeden sichtbar, der den Befehl **QUELLCODE ANZEIGEN** im Browsermenü auswählt. Um mit Dreamweaver einen Kommentar zu schreiben, müssen Sie im Menü **EINFÜGEN > TEXTOBJEKTE > KOMMENTAR** auswählen.

## Kontrollkästchen

Verwenden Sie das **Formularobjekt** Kontrollkästchen, wenn Besucher die Möglichkeit haben sollen, in einem Formular etwas anzukreuzen. Befinden sich in Ihrer Site mehrere Kontrollkästchen, können davon keins, mehrere oder alle markiert sein. Sie fügen dieses Formularobjekt über das Menü EIN-FÜGEN > FORMULAROBJEKTE > KONTROLLKÄSTCHEN ein.

Formularobjekte Seite 209 (Kapitel 14 – Bereich 14.2.3)

## Konvertieren in Ebenen

Sie können eine Internetseite in **Ebenen** konvertieren, um diese beispielsweise in einer **Zeitleiste** zu animieren. Sie rufen diesen Befehl über das Menü MODIFIZIEREN > KONVERTIEREN > TABELLEN IN EBENEN auf.

Konvertieren Seite 230 (Kapitel 15 – Bereich 15.7.2)

## Konvertieren in Tabellen

Sie können eine aus **Ebenen** bestehende Internetseite in **Tabellen** konvertieren, damit die Seite auch in älteren Browsern angezeigt werden kann. Dabei ist es jedoch wichtig, dass Sie die Überlappung der Ebenen verhindern, da dies zu Problemen bei der Umwandlung führen würde. Sie rufen diesen Befehl über das Menü MODIFIZIEREN > KONVERTIEREN > EBENEN IN TABELLEN auf.

Konvertieren Seite 229 (Kapitel 15 – Bereich 15.7.1)

## Kopf

Siehe **Head-Inhalt**

## L

## Launcher

Seit Dreamweaver MX gibt es nur noch den Mini-Launcher in der unteren rechten Ecke des **Dokumentfensters**. Der Launcher besteht aus mehreren Schaltflächen, über die Sie Fenster öffnen und schließen können. Er wird jetzt nicht mehr automatisch dargestellt – Sie können ihn aber in den Dreamweaver-Voreinstellungen durch die Auswahl eines Kontrollkästchens aktivieren und bestimmen, welche Schaltflächen in das Fenster mit aufgenommen werden sollen.







Launcher Seite 40 (Kapitel 03 – Bereich 3.4.4)

## Layoutansicht

Die Layoutansicht wurde extra für die einfachere Erstellung von **Tabellen** entwickelt. In dieser ist es jetzt unter anderem einfacher Tabellengrößen einzustellen. Wenn Sie von der **Standardansicht** in die Layoutansicht gewechselt haben, werden alle Tabellen mit einem grünen Rand angezeigt und enthalten über der oberen Zeile einige Popup-Menüs, die die Einstellungen für die Breite der Tabelle zulassen.

Eine wichtige weitere Vereinfachung der Layoutansicht ist, dass es nun auch möglich ist, Tabellenzellen zu zeichnen, Dreamweaver erstellt daraufhin alle weiteren für die Erstellung der Tabelle benötigten Zellen automatisch. Ärgerlicherweise kann man auch in der aktuellen Version über die Layoutansicht im **Dokumentfenster** noch keine automatischen Höheneinstellungen vornehmen – definitiv weiterhin ein Wunsch für zukünftige Versionen. Derartige Einstellungen können zwar im Eigenschaften-Inspektor von Hand vorgenommen werden, wenn man jedoch **HTML** kann, ist es oft übersichtlicher, derartige Einstellungen direkt im Code vorzunehmen.


Sie können in dieser Ansicht keine Tabellen über das TABELLE EINFÜGEN-Icon definieren. Dazu müssen Sie erst wieder in die Standardansicht wechseln.

PC:  +  + , Mac:  +  + 

Fenster Seite 34 (Kapitel 03 – Bereich 3.4.1)

## Lineale

Sie können in Dreamweaver auch Lineale an dem oberen und linken Dokumentrand einblenden lassen. Diese werden per Menübefehl **ANSICHT > LINEALE > LINEALE ANZEIGEN** eingeblendet und erlauben dort auch die Einstellungen für dessen Maßeinheiten.

PC:  +  + , Mac:  +  + 

Visuelle Hilfen Seite 67 (Kapitel 05 – Bereich 5.4.1)

## Link

Siehe **Hyperlink**

Verweis Seite 95 (Kapitel 06 – Bereich 6.6)

## Link erstellen

Um eine Internetseite mit einer anderen Datei zu verknüpfen, müssen Sie einen Link zwischen den Dateien erstellen. In Dreamweaver erstellen Sie einen

Link am einfachsten im **Eigenschaften-Inspektor**. Markieren Sie ein Objekt, beispielsweise einen Text oder ein Bild. In diesem gibt es drei Möglichkeiten: 1. Geben Sie den Pfad in das Hyperlink-Textfeld. 2. Ziehen Sie das Fadenkreuz auf eine vorhandene Datei im Site-Fenster, Dreamweaver trägt die Verknüpfung automatisch ein. 3. Klicken Sie auf das Ordner-Icon und wählen Sie die Datei aus Ihrer Verzeichnis-Struktur.

Des Weiteren können Sie bereits verwendete Links einer Site per Drag&Drop aus dem Elemente-Bedienfeld in das aktuelle Dokument ziehen.

Verweis Seite 95 (Kapitel 06 – Bereich 6.6)

## Liste

Wählen Sie den Menüpunkt EINFÜGEN > FORMULAROBJEKTE > MENÜ/LISTE, um in einem **Formular** mehrere Optionen zur Auswahl zu stellen. Listen zeigen Optionen in einem Fenster (oft mit Rollbalken) an. Im **Eigenschaften-Inspektor** können Sie die Optionen alternativ auch in einem Popup-**Menü** anzeigen. Dort sind jedoch niemals Mehrfachauswahlen möglich.

Formularobjekt Seite 211 (Kapitel 14 – Bereich 14.2.5)

## Lokale Site

Teil der lokalen Site sind alle die Dokumente, die zu einem Internetauftritt gehören und sich auf dem Rechner oder im lokalen Netzwerk bei Ihnen befinden. Nicht zu der lokalen Site zählen Internetseiten, die bereits auf einen Server geladen worden sind. Diese können über das Site-Fenster auf die lokalen Rechner heruntergeladen und dann bearbeitet werden.

Site einrichten Seite 77 (Kapitel 06 – Bereich 6.1)

## M

### Menü

Wählen Sie den Menüpunkt EINFÜGEN > FORMULAROBJEKTE > MENÜ/LISTE, um in einem **Formular** mehrere Optionen zur Auswahl zu stellen. Menüs zeigen Optionen in einem Popup-Menü an. Im **Eigenschaften-Inspektor** können Sie die Optionen alternativ auch in einer **Liste** anzeigen, in der auch Mehrfach-Auswahlen möglich sind.

Formularobjekt Seite 211 (Kapitel 14 – Bereich 14.2.5)

## Mini-Launcher

Mini-Launcher siehe **Launcher**

Mini-Launcher Seite 40 (Kapitel 03 – Bereich 3.4.4)

## Meta-Tags

In den Metatags können Sie Informationen für Suchmaschinen wie **Schlüsselwörter** und Beschreibung des Seiteninhaltes definieren oder eine Internetseite automatisch neu laden (**Aktualisieren**).

Meta-Tags Seite 295 (Kapitel 20 – Bereich 20.1.2)

# N

## Navigationsleiste

Navigationsleisten sind aus mehreren **Rollover-Bildern** zusammengesetzte Navigationen. Dreamweaver bietet eine Funktion, in der Sie mehrere Roll-over-Bilder auf einmal erstellen und diese als Navigationsleiste speichern können. Wählen Sie dazu den Menüpunkt EINFÜGEN > INTERAKTIVE BILDER > NAVIGATIONSLEISTE.

Rollover Bilder Seite 181 (Kapitel 12 – Bereich 12.1)

## Negativer Einzug

Die Schaltfläche NEGATIVER EINZUG setzt den Anfang eines Textes wieder an die ursprüngliche Position zurück. Es macht also den Befehl **Einzug** rückgängig.

Formatieren Seite 80 (Kapitel 06 – Bereich 6.2)

## Netscape

Netscape ist ein sehr bekannter **Browser**. Die aktuelle Version ist Netscape 6; Version 7 ist in Aussicht.

## Netscape Resize-Fix

Bei der Verwendung von **Ebenen** gibt es bei **Netscape** einen Fehler, der verursacht, dass eine Seite nicht mehr richtig dargestellt werden kann, nachdem ihre Größe verändert wurde. Mit Hilfe von JavaScript-Code kann man diesen Fehler jedoch verhindern. Glücklicherweise brauchen Sie diesen Code in

Dreamweaver nicht selber zu schreiben, Sie können ihn über das Menü BEFEHLE > NETSCAPE RESIZE-FIX HINZUFÜGEN/ENTFERNEN direkt in eine Seite einfügen. Bemühen Sie sich, dies wirklich in jeder Seite, die Ebenen enthält, zu tun, da Ihre Seiten sonst oft falsch dargestellt werden.

Ebenen Seite 221 (Kapitel 15 – Bereich 15.1)

## Newsgroups

Newsgroups sind öffentliche Diskussionsrunden, die nach Themengebieten sortiert sind. Antworten auf Ihre Fragen finden Sie oft in einer Vielzahl von älteren Meldungen. Ist darin noch keine Antwort enthalten, können Sie eine neue Meldung erfassen und erhalten oft in kürzester Zeit Hilfe.

## O

### Objekt

Siehe **Element**

### Offline

Ist keine Verbindung zum Internet aufgebaut, spricht man von offline.  
Gegenteil: **Online**.

## Ohne Markup exportieren

**Vorlagen** enthalten von Dreamweaver geschriebenen Code, der innerhalb des Programms festlegt, wo die **bearbeitbaren Bereiche** beginnen und aufhören. Sie können eine von Vorlage erstellte Datei ohne dieses so genannte Markup exportieren, damit diese Informationen aus dem Code gelöscht werden. Danach enthält die Datei natürlich keine bearbeitbaren Bereiche mehr und wird auch nicht mehr automatisch aktualisiert, wenn Sie Veränderungen an der Vorlage vornehmen.

Neu von Vorlage Seite 142 (Kapitel 8 – Bereich 8.2.2)

### Online

Sie sind mit Ihrem Computer online, wenn Sie über eine Datenleitung (beispielsweise einer Telefonleitung) eine Verbindung zum Internet hergestellt haben. In den meisten Fällen wählen Sie sich dazu bei einem ISP- oder einem Online-Dienst ein.

## Online-Dienst

Online-Dienste bieten neben dem gewöhnlichen Netzzugang weitere moderierte Inhalte an, die nur den eigenen Mitgliedern zugänglich sind. Die berühmtesten Online-Dienste sind AOL, Compuserve und T-Online.

## Optionale Bereiche

In Vorlagen müssen Sie Bereiche markieren, die in den von der Vorlage erstellten Dokumenten bearbeitbar sein sollen. Optionale Bereiche können in **Vorlagen** eingeblendet werden, wenn ein von Ihnen definierter Fall eintritt.

Bereiche Seite 138 (Kapitel 08 – Bereich 8.1.3)

## Optionsschalter

Das **Formularobjekt** Optionsschalter tritt immer in Gruppen auf, aus denen sich stets nur ein Schalter aktivieren lässt. Wird im Anschluss ein anderer Optionsschalter der gleichen Gruppe markiert, wird der vorher markierte Schalter wieder deaktiviert. Damit Optionsschalter einer Gruppe angehören, müssen alle Schalter den gleichen Namen haben. Das Menü EINFÜGEN > FORMULAROBJEKTE > OPTIONSSCHALTER fügt einen Optionsschalter an der Stelle des Cursors in ein Dokument ein.

Formularobjekte Seite 210 (Kapitel 14 – Bereich 14.2.4)

## P

### Pixel

Siehe **Bildpunkt**.

### Plug-In

Ein Plug-In ist eine kleine Programmergänzung, die die Funktionalität eines Programms erweitert. Plug-Ins werden in Browsern benötigt, um bestimmte über die Standardformate hinausgehende Dateiformate darstellen zu können.

Medien Seite 189 (Kapitel 12 – Bereich 12.5)

## PNG

Das PNG ist ein Grafikdateiformat, das als Alternative zum GIF-Format entwickelt wurde; es kann neben Transparenzen auch Halbtransparenzen darstellen. Bisher konnte es sich jedoch noch nicht durchsetzen.

Bilder Seite 90 (Kapitel 06 – Bereich 6.5)

## Popup-Menü

Das Popup-Menü ist eine auf Bildern und Tabellen basierende Menüleiste, die Sie in den **Verhaltensweisen** erstellen und einstellen.

Einzelne Verhaltensweisen in Aktion Seite 255 (Kapitel 16 – Bereich 16.3.14)

## Protokoll

Ein Protokoll regelt die Datenübertragung zwischen zwei oder mehreren Computern.

## Provider

Provider stellen Internetdienste bereit. Man unterscheidet zwischen **Online-Dienst** und **Internet Service Providern** (ISPs).

## Proxy





Ein Proxy ist ein Computer, der häufig besuchte Internetinhalte ähnlich wie der Browser**cache** speichert. Auf einen Proxy können mehrere Computer über ein Netzwerk zugreifen.

## Quelltext

Bei allen mit Dreamweaver erstellten Internetseiten wird im Hintergrund automatisch der entsprechende HTML-Code erstellt. Dieser Code kann auch in **Netscape** über den Menübefehl ANSICHT > SEITENQUELLTEXT angesehen werden. Gleiches bewirkt der Befehl ANSICHT > SOURCE im **Internet Explorer**. Dies ist immer dann interessant, wenn Sie beim Surfen einen Seitenaufbau sehen, der Ihnen gefällt – mit einem Blick in den Quelltext können Sie nachsehen, wie die Seiten realisiert wurden.

HTML Seite 85 (Kapitel 06 – Bereich 6.3)

## Quick-Tag Editor





Mit dem Quick-Tag Editor können Sie aus der Entwurfsansicht kleine Teile des **HTML**-Codes anzeigen lassen und gegebenenfalls verändern. Markieren Sie ein Element, und geben Sie die Tastenkombination PC:  + , Mac:  +  ein. Ein kleines Fenster mit dem aktuellen HTML-Code wird angezeigt. Es gibt drei verschiedene Modi des Quick-Tag Editors, zwischen denen Sie mit erneuter Eingabe der Tastenkombination hin- und herschalten können. Im **Eigenschaften-Inspektor** finden Sie am rechten Rand ein Icon für den Quick-Tag Editor, welches die Einstellungen des Eigenschaften-Inspektor auch im HTML-Code zulässt.

PC:  + , Mac:  + 

HTML Seite 87 (Kapitel 06 – Bereich 6.3.1)

## R

### Raster



Um Elemente besser in einer Reihe ausrichten zu können, bietet Dreamweaver die Möglichkeit ein Raster einzublenden. In den Voreinstellungen (PC:  + , Mac:  + ) können Sie die Größe und Farbe des Rasters definieren und bestimmen, ob **Elemente** an den Linien des Rasters einrasten sollen (Snapping). Sie blenden das Raster über den Menübefehl **ANSICHT > RASTER > RASTER ANZEIGEN** ein.

PC:  +  + , Mac:  +  + 

Visuelle Hilfen Seite 68 (Kapitel 05 – Bereich 5.4.2)

### Rechtschreibung prüfen

Rechtschreibfehler zählen auch im Internet zu den peinlichsten Fehlern, besonders deshalb, da wir in Dreamweaver eine Rechtschreibprüfung verwenden können. Sie starten diese mit dem Menübefehl **TEXT > RECHTSCHREIBUNG PRÜFEN**.





 + 

Rechtschreibung Seite 169 (Kapitel 10 – Bereich 10.2.4)

### Referenz

Macromedia fügte mit Dreamweaver 4 die Referenz hinzu, in der Sie bei Problemen mit dem **HTML**-Code nachschlagen können. Mit der Version MX wurde

diese um einige wichtige Titel erweitert und beruht nun nicht mehr nur auf dem im O'Reilly Verlag erschienenen Buch „HTML-Referenz“. Sie enthält jetzt auch unter anderem die „Macromedia CFML Referenz“, eine ASP 3.0 und eine JSP Referenz. Sie bietet meist leicht verständliche Erklärungen der unterschiedlichen Tags der jeweiligen Sprachen. Die Referenz wird über FENSTER > REFERENZ geöffnet und besteht dann als individuelles Fenster. In diesem können Sie über ein Popup-Menü auch in die CSS und JavaScript Referenz wechseln.

PC:  +  F1, Mac:  +  F1

Hilfen Seite 65 (Kapitel 05 – Bereich 5.3)

## RGB

RGB steht für Rot, Grün & Blau, die Grundfarben, aus denen ein Computer alle darstellbaren **Farben** mischt.

Bilder Seite 90 (Kapitel 06 – Bereich 6.5)

## Rollover-Bild

Bei einem Rollover-Bild wird ein Bild durch ein anderes ersetzt, wenn der Mauszeiger über das Bild bewegt wird. Verlässt der Mauszeiger das Bild wieder, können Sie wieder das Originalbild anzeigen lassen. Dieser Effekt zeigt Besuchern deutlicher, über welchem Bild sich die Maus gerade befindet. EINFÜGEN > INTERAKTIVE BILDER > ROLLOVER-BILD öffnet das Dialogfenster für die nötigen Angaben, um ein Rollover-Bild in ein Dokument einzubinden.

Rollover-Bilder Seite 181 (Kapitel 12 – Bereich 12.1)

## S

## Schaltfläche

Ein Mausklick auf eine Schaltfläche bewirkt, dass etwas mit einem Formular geschieht. Es gibt drei verschiedene Schaltflächen: Absenden, Löschen und eine weitere, deren Funktion Sie mit Verhaltensweisen definieren können. Wählen Sie im Menü EINFÜGEN > FORMULAROBJEKTE > SCHALTFLÄCHE und stellen Sie die Funktion und Beschriftung der Schaltfläche im Eigenschaften-Inspektor ein.

Formularobjekte Seite 212 (Kapitel 14 – Bereich 14.2.6)

## Schlüsselbild

Schlüsselbilder (Keyframes) sind für die Verwendung von **Zeitleisten** von großer Bedeutung. Sie speichern die Informationen von Position, Stapelreihenfolge und (für Internet Explorer) Größe einer **Ebene**. Jede Animationsleiste besteht aus mindestens zwei Schlüsselbildern – eines für den Anfangs- und eines für den Zielwert. Enthält ein Animationskanal weitere Schlüsselbilder, kann die Ebene auch in non-linearen Bewegungen über den Bildschirm bewegt werden. Weitere Schlüsselbilder fügen Sie einem bestehenden Animationskanal bei gleichzeitig gedrückter **Strg**-Taste (Mac: **⌘**) mit einem Mausklick auf das Zeitleistenbild des Animationskanals zu.

Keyframes Seite 265 (Kapitel 17 – Bereich 17.3)

## Schlüsselwörter

Wenn Sie für ein Dokument Schlüsselwörter definieren, erhöhen Sie die Chancen, dass Sie in einigen Suchmaschinen bessere Platzierungen erlangen können. Öffnen Sie dafür das entsprechende Dialogfenster über den Befehl **EINFÜGEN > HEAD-TAGS > SCHLÜSSELWÖRTER** und geben Sie in dieses mehrere mit Komma getrennte, die Seite gut beschreibende Stichwörter ein.

Meta-Tags Seite 295 (Kapitel 20 – Bereich 20.1.2)

## Schriftart

Im Internet sollten Sie stets nur die Schriften (*fonts*) verwenden, von denen Sie erwarten können, dass Ihre Zielgruppe diese Fonts installiert hat. Sie sollten sich daher auf die in Dreamweaver vorgegebenen Gruppen beschränken und diese mit den vorhandenen Mitteln formatieren. Mit Hilfe von **CSS** können Sie komplexere Formatierungen vornehmen.

Formatieren Seite 80 (Kapitel 06 – Bereich 6.2)

## Schriftgröße

In HTML werden Schriftgrößen anders definiert, als Sie es möglicherweise sonst gewohnt sind. Die Schriftgröße wird mit Zahlen zwischen 1 und 7 definiert, wobei 1 die kleinste Größe und 7 die maximale Schriftgröße definiert. Die Standardgröße von Schrift im Internet ist 3. Leider werden die Schriftgrößen auf unterschiedlichen Systemen und in unterschiedlichen Browsern (Netscape und Internet Explorer) nicht einheitlich groß dargestellt. Überprüfen Sie daher auf beiden Browsern und Systemen Ihre Seiten. Dies kann mit Hilfe von Einstellungen in **CSS-Stilen** verhindert werden.

Formatieren Seite 80 (Kapitel 06 – Bereich 6.2)

## Script

Wenn Sie im Menü EINFÜGEN > SCRIPTOBJEKTE > SCRIPT auswählen, erscheint ein Fenster, in das Sie JavaScript-Code eingeben können. Vergessen Sie nicht über das Popup-Menü zu definieren, um welche Scriptsprache es sich handelt.

Verhaltensweisen 251 (Kapitel 16 – Bereich 16.3.11)

## Seiteneigenschaften

In den Seiteneigenschaften können Sie Text-, Link- und Hintergrundfarbe des aktuell bearbeiteten Dokumentes festlegen. Sie können dort außerdem eine Bilddatei angeben, die als Hintergrundbild gekachelt (wiederholt) dargestellt wird. Sie öffnen die Seiteneigenschaften über den Menübefehl MODIFIZIEREN > SEITENEIGENSCHAFTEN....

PC:  + , Mac:  + 

Seiteneigenschaften Seite 88 (Kapitel 06 – Bereich 6.4)

## Server

Ein Server ist ein Computer, der stets mit dem Internet (oder einem lokalen Netzwerk) verbunden ist. Dieser speichert Daten, die alle anderen Computer, die mit dem Netzwerk verbunden sind, jederzeit abrufen können.

## Shockwave

Schockwave-Dateien sind stark komprimierte Multimedia-Dateien, die in Macromedia Director erstellt wurden. Sie können derartige Dateien in Dreamweaver hineinladen, wenn Sie im Menü den Befehl EINFÜGEN > MEDIEN > SHOCKWAVE auswählen.

PC:  +  + , Mac:  +  + 

Medien Seite 189 (Kapitel 12 – Bereich 12.5)

## Site-Map

Wenn Sie eine Site entwickeln, arbeiten Sie meist nicht nur an einer Datei, oft geht es um eine ganze Gruppe miteinander verbundener Dateien. Die Site-Map zeigt die Anordnung der verschiedenen Dateien übersichtlich an und soll deutlich zeigen, welche Datei mit welcher verlinkt ist. Voraussetzung dafür ist, dass Sie zu Beginn eine Site definiert haben. Sie können später über den Befehl SITE > ANSICHT SITEMAP > SITENAME das Fenster mit der aktuellen Site öffnen.

Site Seite 174 (Kapitel 10 – Bereich 10.3.2)

## Sonderzeichen

Alle Zeichen, die keine Buchstaben zwischen A-Z oder Zahlen zwischen 0–9 sind, werden Sonderzeichen genannt. Im **HTML**-Code müssen viele Sonderzeichen mit einem Code umschrieben werden. Beispiel: Ein Ä (A Umlaut) wird dort &auml ; geschrieben. Dreamweaver übernimmt dies jedoch automatisch für Sie. Einige andere Sonderzeichen können Sie über die Palette ZEICHEN auswählen.

## Speichern

Speichern Sie Ihre Dateien immer in einer Site, um sicherzugehen, dass die Links zwischen den verschiedenen Dateien beim **Upload** auf einen Server weiterhin so funktionieren wie auf Ihrem Computer. Der Befehl DATEI > SPEICHERN UNTER... öffnet ein Dialogfenster, in dem Sie Dateiname und Speicherort eingeben sollen.

Speichern Seite 100 (Kapitel 06 – Bereich 6.7)

## Sprungmenü

Das Sprungmenü eignet sich besonders, um viele **Links** auf kleinem Raum unterzubringen. Es besteht aus einer Kombination von **Formular** und **Verhaltensweise** und ermöglicht, mehrere Links in eine Liste zu tragen. Sie fügen ein Sprungmenü über den Befehl EINFÜGEN > FORMULAROBJEKTE > SPRUNGMENÜ in ein Dokument ein.

Formularobjekte Seite 219 (Kapitel 14 – Bereich 14.4.1)

## Standardansicht

Diese Ansicht zeigt **Tabellen** eher als der Layout-Modus so, wie sie in Webseiten dargestellt werden. Wählen Sie diese Ansicht, um erstellte Tabellen mit Inhalt zu füllen. Erstellen Sie Layout-Tabellen jedoch lieber in der **Layoutansicht**, denn dort ist es erheblich einfacher. Sie zeigen die Standardansicht am schnellsten über das entsprechende Icon in der **Einfügen-Leiste** an: in der vertikalen Einfügen-Leiste mit einem Klick auf das Icon links unten; in der horizontalen Einfügen-Leiste befindet sich dieses Icon in der Tafel Design.

PC:  +  + , Mac:  +  + 

Fenster Seite 34 (Kapitel 03 – Bereich 3.4.1)

## Stil

Stile erlauben es, mehrere Textformatierungen unter einem Namen zu sichern. Sie können alle Formatierungen später in nur einem Schritt auf einen Absatz bzw. eine markierte Textpassage anwenden. Man unterscheidet in Dreamweaver zwischen **HTML-Stilen** und **CSS-Stilen**.

HTML-Stil Seite 193 (Kapitel 13 – Bereich 13)

## Synchronisation

Von einer Synchronisation spricht man, wenn die Daten der lokalen Site mit den Daten auf dem entfernten Server abgeglichen werden.

Site Seite 174 (Kapitel 10 – Bereich 10.3.2)

## T

### Tabelle

Auch im Internet können Sie Tabellen erstellen. Dreamweaver bietet dafür sogar zwei Möglichkeiten, die **Standardansicht** und die **Layoutansicht** für Tabellen. Ursprünglich waren Tabellen nur dafür gedacht, um als Funktionstabellen verwendet zu werden. Kurze Zeit später kamen HTML-Programmierer jedoch auch auf die Idee, Tabellen für das Layout zu verwenden. Derartige Tabellen können sehr schnell sehr unübersichtlich werden, eine Tatsache, die Macromedia mit der Layoutansicht zu reduzieren versucht. Sie fügen eine Tabelle über den Befehl EINFÜGEN › TABELLE ein oder wechseln über die Icons in der Einfügen-Leiste in der Tafel Design in die Layoutansicht und zeichnen die benötigten Zellen.

PC:  +  + , Mac:  +  + 

Tabellen Seite 105 (Kapitel 07 – Bereich 7)

### Tabellendaten einfügen

Sie können Tabelleninhalte aus anderen Programmen exportieren und diese anschließend über die Funktion EINFÜGEN › TABELLENDATEN in eine neue Dreamweaver-**Tabelle** importieren.

Tabelle automatisch füllen Seite 115 (Kapitel 07 – Bereich 7.3)

## Tag

Ein Tag (sprich Täg) ist ein Bestandteil von **HTML**. Es wird stets in spitzen Klammern geschrieben.

HTML Seite 85 (Kapitel 06 – Bereich 6.3)

## Tag-Selektor

Verwenden Sie den Tag-Selektor in der unteren linken Ecke des **Dokumentfensters**, um ein spezielles **Tag** direkt auszuwählen und mögliche Einstellungen im **Eigenschaften-Inspektor** anzuzeigen. Die Verwendung dieses Tools bedarf einiger Eingewöhnungszeit, anschließend werden Sie es jedoch nicht mehr missen wollen, da Sie mit diesem die gewünschten **Elemente** direkt auswählen können.

Fenster Seite 34 (Kapitel 03 – Bereich 3.4.1)

## Tastaturkurzbefehle

Viele der Befehle Dreamweavers haben standardmäßig einen Tastaturkurzbefehl. Sie können jetzt auch für andere Funktionen eigene Kurzbefehle definieren. Der Menübefehl **BEARBEITEN > TASTATURKURZBEFEHLE** öffnet ein Fenster, in dem Sie jeder Funktion eine eigene Tastenkombination zuweisen können.

## TCP/IP

TCP/IP ist ein sehr wichtiges **Protokoll**, welches die Datenübertragung im Internet regelt.

## Textfeld

Dieses **Formularobjekt** erlaubt die Eingabe von Text. Dabei gibt es drei verschiedene Varianten: einzeilige und mehrzeilige Textfelder sowie Textfelder für Kennwörter. Wählen Sie den Befehl **EINFÜGEN > FORMULAROBJEKTE > TEXTFELD**. Im **Eigenschaften-Inspektor** wählen Sie, welche Variante Sie im Formular verwenden wollen.

Formularobjekte Seite 207 (Kapitel 14 – Bereich 14.2.2)

## Titel

Den Titel einer Internetseite sollten Sie so prägnant wie möglich halten. Dieser erscheint nicht nur in der obersten Zeile des Browserfensters, er ist auch für die Erfassung in Suchmaschinen von großer Bedeutung! Am schnellsten geben Sie den Titel in der Symbolpalette des **Dokumentfensters** ein.

Fenster Seite 34 (Kapitel 03 – Bereich 3.4.1)

## Tracing-Bild

Wenn Sie Ihre Internetseiten in einem Grafikprogramm erstellen, können Sie das Bild als Tracing-Bild über das Dokument legen. Da Sie die Transparenz (Opacity) des Tracing-Bildes genau festlegen können, ermöglicht dies zu überprüfen, ob Sie alle **Elemente** Ihrer Site positioniert haben, wie ursprünglich gedacht. Definieren Sie die Quelle des Tracingbildes über **ANSICHT > TRACING BILD > LADEN...** oder in den Seiteneigenschaften.

## Transparenz

Die Bildformate **GIF** und **PNG** ermöglichen es, Teilbereiche eines Bildes durchsichtig (transparent) darzustellen. An transparenten Bereichen ist der Hintergrund sichtbar. Derartige Einstellungen müssen in einem Bildbearbeitungsprogramm wie Fireworks vorgenommen werden.




Bilder Seite 90 (Kapitel 06 – Bereich 6.5)

## U

### Upload

Mit dem Begriff Upload bezeichnet man den Vorgang, Daten von einem Computer auf einen anderen zu kopieren. Am bekanntesten dürfte der Upload zum eigenen Server sein.

### Umbruch

In **HTML** gibt es zwei verschiedene Umbrucharten. Drücken Sie auf die -Taste, um einen Paragraphen-Umbruch zu erzeugen - `<P> </P>`. Dieser ist dadurch gekennzeichnet, dass eine leere Zeile zwischen einem Paragraphen und einem anderen **Objekt** erscheint. Einen so genannten weichen Umbruch `<BR>` erzwingen Sie, indem Sie  +  eingeben. Bei diesem beginnt eine neue Zeile direkt unter der darüber liegenden Zeile – ohne Zwischenraum.

Absatzformate Seite 81 (Kapitel 06 – Bereich 6.2.1)

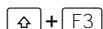
## URL

URL steht für Unified Resource Locator. Siehe **Adresse**

## V

### Verhaltensweisen

Mit Verhaltensweisen können Sie Ihre Internetseiten interaktiver gestalten. Mit den Verhaltensweisen ist es Macromedia gelungen, die Erstellung von JavaScript auch ohne das Wissen über komplizierten Code zu ermöglichen. Zentrales Fenster für die Erstellung von Verhaltensweisen ist das Verhaltensweisen-Bedienfeld. In diesem können Sie zwischen zwanzig verschiedenen Verhaltensweisen wählen, die alle bereits beim Kauf von Dreamweaver enthalten sind. Über die Macromedia Website (<http://www.macromedia.com>) können Sie weitere Verhaltensweisen beziehen. Verhaltensweisen bestehen aus einem **Objekt**, einer Aktion und einem Ereignis. Sie öffnen das Verhaltensweisen-Bedienfeld über den Menübefehl FENSTER › VERHALTEN.



Verhaltensweisen Seite 231 (Kapitel 16 – Bereich 16)

### Verknüpfung

Dieser Begriff wird als Synonym für Hyperlink verwendet. Siehe **Hyperlink**

Link Seite 95 (Kapitel 06 – Bereich 6.6)

### Verstecktes Feld

Ein verstecktes Formularfeld ist im Browser unsichtbar. Es wird in Formularen verwendet, um Parameter versteckt zu übertragen. In Dreamweaver wird ein unsichtbares Feld mit einem kleinen gelben Icon angezeigt, sofern diese in den Voreinstellungen auf sichtbar gestellt sind. Der Menübefehl EINFÜGEN › FORMULAROBJEKTE › VERSTECKTES FELD ergänzt ein Formular um ein verstecktes Feld.

Formularobjekte Seite 214 (Kapitel 14 – Bereich 14.2.8)

### Vorlagen

Da die verschiedenen Internetseiten einer Site sehr oft auf einem gleich bleibenden Gerüst aufgebaut werden, bietet Macromedia Vorlagen. Sie können jedes Dreamweaverdokument als Vorlage speichern, um später weitere Sei-

ten von dieser Datei zu entwickeln. Macromedia hat Vorlagen besonders für kommerzielle Internetseiten entwickelt, so dass Webdesigner sich nur um die Erstellung der Internetseiten kümmern müssen. Der Inhalt kann in speziell definierten **bearbeitbaren Bereichen, optionalen Bereichen und sich wiederholenden Bereichen** anschließend von Personen in eine Vorlage eingetragen werden, die sich sonst nicht so gut im Webdesign auskennen. Dadurch, dass nur die bearbeitbaren Bereiche aktualisiert werden können, ist es nicht möglich, so viel zu zerstören. Um eine Datei als Vorlage zu speichern, müssen Sie im Menü DATEI > ALS VORLAGE SPEICHERN auswählen.

Vorlagen Seite 133 (Kapitel 08 – Bereich 8)

## W

### Webseite

Eine Webseite ist eine einzelne Seite, die in einem **Browser** angezeigt werden kann. In dieser befinden sich meist Text, Bilder und andere **Elemente**. Sie ist oft Bestandteil einer ganzen Internet-Site.

### Web-Site

Eine Web-Site ist der Oberbegriff für einen gesamten Webauftritt. In einer Web-Site sind die **Homepage** und alle **Webseiten** zusammengefasst, die unter einer Internetadresse zusammenhängend abrufbar sind.

### Wiederholende Bereiche

In Vorlagen müssen Sie Bereiche markieren, die in den von der Vorlage erstellten Dokumenten bearbeitbar sein sollen. Wiederholende Bereiche können in von Vorlagen erstellten Bereichen so oft eingesetzt werden, wie sie benötigt werden, und die Reihenfolge nachträglich nach Vorlieben sortiert werden.

Bereiche Seite 138 (Kapitel 08 – Bereich 8.1.2)

### World Wide Web

Mit einem **Browser** können Sie durch das World Wide Web surfen und Informationen aus Internetseiten abrufen. Das World Wide Web (WWW) ist ein Bereich des Internet.

## WYSIWYG

WYSIWYG steht für What You See Is What You Get – Was Du siehst, ist, was Du bekommst.

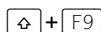
## WWW

Kurzform für **World Wide Web**

## Z

### Zeitleiste

Mit den Zeitleisten hat Macromedia in Dreamweaver ein Tool geschaffen, **DHTML** simpel und einfach zu erstellen. DHTML (und daher auch Zeitleisten) ermöglichen es, **Ebenen** mit Hilfe von **Schlüsselbildern** im Zeitverlauf zu animieren. Dabei können Sie Ebenenpositionen, Stapelreihenfolge und im Internet Explorer auch die Ebenendimensionen zeitgesteuert verändern. Wichtigstes Fenster für die Erstellung von Ebenen ist das Zeitleisten-Bedienfeld, das Sie per Menübefehl FENSTER › ZEITLEISTEN öffnen. In diesem können Sie die Ebenen nach Wunsch anordnen und diese über den Verhaltensweisenkanal Verhaltensweisen zuweisen. Dreamweaver erstellt dabei automatisch den benötigten Code. DHTML kann erst ab Browserversion 4.0 und neuer dargestellt werden.



Zeitleiste Seite 261 (Kapitel 17 – Bereich 17)





# Anhang

## ANHANG

### A.1 Bibliografie

#### **Go To PHP4**

Dirk Ammelburger, Addison-Wesley, München, 2002

#### **Dreamweaver UltraDev 4**

Herbert Bauer, Addison-Wesley, München, 2001

#### **Dreamweaver 3**

Achim Beiermann, Volker Hinzen, bhv-Verlag, Kaarst 2000

#### **Dreamweaver 3.0 Bible**

Joseph W. Lowery, MITP, Bonn 2000

#### **Dreamweaver 4: Integriertes Webdesign mit professionellen Tools**

Joerg Kilian, Addison-Wesley, München 2001

#### **Dreamweaver UltraDev 4**

Isolde Kommer & Tilly Mersin, Hanser Verlag, München, 2001

#### **Web Application Development mit Coldfusion 4.5**

Chistoph Schmitz, & Steffen Goldfuß, Addison Wesley, 2001

## A.2 Ressourcen

### Dreamweaver

*[www.dreamworker.de](http://www.dreamworker.de)*

Dreamworker ist eine sehr engagierte deutschsprachige Usergroup für viele Macromedia-Produkte.

*[www.macromedia.com/de/software/dreamweaver](http://www.macromedia.com/de/software/dreamweaver)*

Die deutsche Macromedia-Seite zu Dreamweaver

### Foren

*[www.macnews.de](http://www.macnews.de)*

Ein sehr freundliches Forum rund um Mac- und Computerprobleme

*[www.dreamworker.de](http://www.dreamworker.de)*

In den deutschsprachigen Foren von Dreamworker gibt es oft schnelle Antwort auf mögliche Fragen.

*[www.macromedia.com/software/dreamweaver/discussiongroup](http://www.macromedia.com/software/dreamweaver/discussiongroup)*

Ein lebhaftes Dreamweaver-Forum von Macromedia in englischer Sprache

### Webdesign

*[www.builder.com](http://www.builder.com)*

Eine sehr nette englischsprachige Site rund ums Webdesign

*[www.webreference.com](http://www.webreference.com)*

Interessante Informationen zu HTML, DHTML, XML; CSS; JavaScript etc.

### Weitere Infos zu diesem Buch

Weitere Links und Updates zu diesem Buch finden Sie nebst der CD-ROM auch auf:

*[www.enno.net](http://www.enno.net)*

## A.3 JavaScript-Ereignisse & kompatible Browser

### Ereignisse beim Laden der Seite

Ereignis	Beschreibung	kompatible Browser
onAbort	<i>Bei Abbruch</i> – wenn der Benutzer den Stop- oder Escape-Knopf klickt, bevor die Seite vollständig geladen wurde	NN3, NN4, IE4, IE5, IE6
onLoad	<i>Beim Laden</i> – wenn eine Seite oder ein Bild fertig geladen wurde	NN3, NN4, IE3, IE4, IE5, IE6
onUnload	<i>Beim Entladen</i> – wenn ein Besucher die Seite verlässt	NN3, NN4, IE3, IE4, IE5, IE6
onResize	<i>Bei Größenveränderung</i> – wenn ein Besucher das Browserfenster in seiner Größe verändert	NN3, NN4, IE4, IE5, IE6
onError	<i>Bei Fehler</i> – wenn ein JavaScript-Fehler angezeigt wird	NN3, NN4, IE4, IE5, IE6

### Ereignisse bei Formularen

Ereignis	Beschreibung	kompatible Browser
onBlur	<i>Bei Deaktivierung</i> – wenn ein Formularfeld deaktiviert wird, in dem der Besucher woanders klickt	NN3, NN4, IE3, IE4, IE5, IE6
onFocus	<i>Bei Aktivierung</i> – wenn ein Formularfeld markiert wird	NN3, NN4, IE3, IE4, IE5, IE6
onChange	<i>Bei Veränderung</i> – wenn eine Vorauswahl im Auswahlfeld verändert wird	NN3, NN4, IE3, IE4, IE5, IE6
onSelect	<i>Bei Auswahl</i> – wenn ein Text innerhalb eines Formularfeldes markiert wird	NN3, NN4, IE3, IE4, IE5, IE6
onSubmit	<i>Bei Sendung</i> – wenn auf den Abschicken-Knopf geklickt wird	NN3, NN4, IE3, IE4, IE5, IE6
onReset	<i>Bei Löschen</i> – wenn auf den Verwerfen-Knopf geklickt wird	NN3, NN4, IE3, IE4, IE5, IE6

## Ereignisse mit der Maus

Ereignis	Beschreibung	kompatible Browser
onClick	<i>Bei Klick</i> – wenn der Besucher auf das Objekt klickt	NN3, NN4, IE4, IE5, IE6, IE3 bei Formularen
onDbClick	<i>Bei Doppelklick</i> – wenn der Besucher auf das Objekt doppelklickt	NN4, IE4, IE5, IE6
OnMouseMove	<i>Bei Mausbewegung</i> – wenn der Benutzer die Maus bewegt	IE3, IE4, IE5, IE6
onMouseDown	<i>Bei erster Hälfte des Mausklick</i> – wenn die Maustaste nach unten gedrückt wird, aber noch nicht wieder losgelassen wird	NN4, IE4, IE5, IE6
onMouseUp	<i>Bei zweiter Hälfte des Mausklick</i> – wenn die Maustaste wieder losgelassen wird	NN4, IE4, IE5, IE6
onMouseOver	<i>Bei Maus Über</i> – wenn der Cursor über dem Objekt ist	NN3, NN4, IE3, IE4, IE5, IE6
onMouseOut	<i>Bei Maus nicht mehr Über</i> – wenn der Cursor das Objekt wieder verlässt	NN3, NN4, IE4, IE5, IE6

## Ereignisse mit dem Keyboard (bei Formularen)

Ereignis	Beschreibung	kompatible Browser
onKeyDown	<i>Bei erster Hälfte Tastendruck</i> – wenn eine bestimmte Taste des Keyboards nach unten gedrückt wird	NN3, NN4, IE3, IE4, IE5, IE6
onKeyPress	<i>Bei Tastendruck</i> – wenn eine beliebige Taste des Keyboards gedrückt wird	NN3, NN4, IE3, IE4, IE5, IE6
onKeyUp	<i>Bei zweiter Hälfte Tastendruck</i> – wenn eine bestimmte Taste des Keyboards losgelassen wird	NN3, NN4, IE3, IE4, IE5, IE6

## Weitere Ereignisse

Ereignis	Beschreibung	kompatible Browser
onHelp	<i>Bei Hilfe</i> – wenn die <input type="text" value="F1"/> -Taste gedrückt wird oder ein Link mit „Hilfe“ angeklickt wird	IE4, IE5, IE6
onReadyStateChange	<i>Bei Statusveränderung</i> – wenn eine Seite lädt	IE4, IE5, IE6
onAfterUpdate	<i>Bei Update<sub>1</sub></i> – nach Veränderung des Inhalts eines Formularfeldes	IE4, IE5, IE6
onBeforeUpdate	<i>Bei Update<sub>2</sub></i> – nachdem der Inhalt eines Formularfeldes geändert wurde, aber bevor der Inhalt nicht mehr „fokussiert“ wird	IE4, IE5, IE6
onScroll	<i>Bei Scrollen</i> – wenn die Rollbalken verwendet werden	IE4, IE5, IE6



# Danke

Auch bei diesem, meinem zweiten Buchprojekt in Eigenregie haben mir wieder viele liebe Menschen geholfen, denen ich dafür ganz lieb danken möchte.

Vielen Dank an meinen Lektor Klaus Hofmann, der mir mit seiner Erfahrung und Beratung bei Problemen auch dieses Mal stets weitergeholfen hat.

Vielen Dank auch an meinen Bruder Jörn Ladwig, der mir, obwohl er selbst viel zu tun hatte, immer geholfen und weite Teile des Buches Probe gelesen hat.

Vielen Dank an Joerg Kilian, der mich vor drei Jahren als sein Co-Autor engagierte und mir dadurch die ersten Erfahrungen als Buch-Autor ermöglicht hat.

Vielen Dank an meine Eltern, die mich auch dieses Mal wieder erfolgreich aufgemuntert haben, dieses Projekt anzugehen.

Thanks to all my friends from University. My time in London was *fantastic* – and remember, one day I will be back.

Vielen Dank auch an Nina Icks, Ole Klavonn, Ove Sander, Peter Steinmetz & Andreas Ster, die mir alle auf die eine oder andere Weise behilflich waren.

Vielen Dank an die einzelnen Mitglieder der Lightshadows Filmgroup.

Und vor allen anderen ganz lieben Dank an meine Freundin Deike Canzler. Deike, auch dieses Mal vielen Dank für deine liebe Unterstützung.

Danke euch allen.



# Index

## Numerics

404-Error 55

## A

Absatzformate 301

ActiveX 301

Adresse 302

Aktualisierung 302

Anker 98, 302

Anpassen und erweitern 287

Arbeitsbereich 30, 309

Attribut 302

Ausrichten 303

## B

BBEdit 303

Bearbeitbare Bereiche 135, 303

Bearbeitbares Tag-Attribut 139

Bedienfeld

Code siehe Codeinspektor

Ebenen 226

Elemente 70, 312

Site 79

Verhaltensweisen 233

Zeitleisten 262

Bedienfeldgruppen 40

Befehle 304

eigene Befehle erstellen 287

Tastaturkürzel 291

Bibliographie 341

Bibliothek 144

Bild 90, 304, 305

Alt-Text 94

ausrichten 82

Bildfeld 213

Bildname 93

Eigenschaften 93

einfügen 92

GIF 90

Image Maps 191

JPEG 91

Platzhalterbild 126

PNG 91

Rollover-Bild 181

Segmentierung 120

Tracing-Bild 90

Bildpunkt 305

Browser 305

Browser-Vorschau 102

Zielbrowser überprüfen 170

## C

Cache 305

Cascading Style Sheet 197

anwenden 201

anzeigen 198

editieren 201

hinzufügen 199

CGI 281, 305

CGI-Script 216

Codeansicht 35, 306

Codeinspektor 306

Codierungsfarben siehe HTML

Coldfusion 281

Common Gateway Interface siehe CGI

Counter 306

CSS 197

CSS-Stil 306

**D**

Datei 56

.asp 57, 281

.cfml 57, 281

.css 57, 197

.gif 57, 90, 317

.html 56, 318

.jpeg 57, 91, 321

.jsp 57, 282

.php 281

.png 57, 91, 328

.swa 57

.swf 57

bereitstellen 174

Dateifeld 307

Dateiname 307

Datenbanken

Datensatzgruppe anzeigen 284

Externe Daten aufrufen 284

Datenbankenbindung 279

Datum 307

Design Notes 176, 307

DHTML siehe Dynamic HTML

Dokument

Als Vorlage speichern 133

erstellen 75

publizieren 167

sichern 100

überprüfen 102

Dokumentfenster 34, 308

Domain 308

Download 309

Dreamweaver 4-Arbeitsbereich siehe Arbeitsbereich

Dreamweaver MX-Arbeitsbereich siehe Arbeitsbereich

Dynamic HTML 310

Dynamische Inhalte integrieren 285

**E**

Ebene 221, 310

anordnen 228

bewegen 267

Ebenenüberlappungen 310

Eigenschaften-Inspektor 226

hidden 227

in Tabellen konvertieren 229

inherit 227

konvertieren 229

Überlappungen 226

verschachtelt 225

visible 227

zeichnen 223

Ebenen-Bedienfeld 226

Editierbare Bereiche 135

Eigenschaften-Inspektor 39, 226, 310

Einfache Seite 76

Einfügen-Leiste 37, 311

dynamisch 285

einrichten 290

Eingabehilfen 71, 312

Einzug 312

Elemente 312

Elemente-Bedienfeld 70

Bibliothek 144

E-Mail 313

Entwurfansicht 35, 313

Externe Daten aufrufen 284

**F**

Farbe 58, 313

additive 58

CMYK 58

Dithering 60

Farbschema 314

Farbtiefe 314

hexadezimal 59

Hintergrund siehe Hintergrundfarbe

RGB 58

subtraktive 58

wählen 59, 71

Websichere Farbe 59

Farbpalette 59

Fenster

Dokumentfenster 308

Ebenen-Bedienfeld 310

Eigenschaften-Inspektor 310

Launcher 322

- Objektpalette 311
- Referenz 329
- Finden siehe Suchen und Ersetzen
- Fireworks HTML 314
  - importieren 191
- Flash 314
  - Flash-Schaltfläche 184, 315
  - Flash-Text 186, 315
- Formmail 217
- Formular 203, 315
  - Bildfeld 213
  - Dateifeld 214
  - einfügen 206
  - Einstellungen 215
  - Formularname 216
  - Formularobjekte 203
  - Funktionsweise 203
  - get 218
  - Kontrollkästchen 209
  - Menü & Liste 211
  - Objekte benennen 205
  - Optionsschalter 210
  - Post 218
  - Rahmen 206
  - Schaltflächen 212
  - Textfelder 207
  - Unsichtbare Felder 214
  - Verhaltensweisen 218
  - Wert 205
- Formularobjekt
  - Dateifeld 307
- Forum 286
- Fotoalbum 315
- Frame 147, 316
  - Bedienfeld 153, 316
  - benennen 160
  - Eigenschaften-Inspektor 154, 157
  - erstellen 151
  - Frame-Bedienfeld 153
  - Frameset 148, 149, 316
  - Frameset ändern 151
  - Frameset ziehen 152
  - Größe 156
  - Hinweise 163

- Inhalte einfügen 158
- löschen 153
- No-Frames 162
- Rahmen 155
- Rollbalken 157
- speichern 159
- Target 159
- Target setzen 161
- verschachtelt 153

FTP 171, 316

## G

- Generator 317
- Geschütztes Leerzeichen 82, 317
- GIF 90, 317

## H

- Head-Inhalt 317
- Hilfe 61, 304, 309
- Hintergrundbild 89
- Hintergrundfarbe 89
- Hochladen 174
- Homepage 319
- Homesite 319
- Horizontale Linie 319
- Hot Spot 192
- HTML 318
  - class 197
  - Code 108, 149, 162, 184, 221
  - Codeansicht 85
  - Codeinspektor 87
  - Codierungsfarben 68
  - Einführung 85
  - Hover 199
  - mailto 100
  - Meta Tags 295
  - optimieren 167, 318
  - Referenz 65
  - Tag 86
- HTML-Stil 193, 318
  - anwenden 196
  - anzeigen 194
  - editieren 196
  - erstellen 195

HTTP 319  
 Hyperlink 319  
   siehe Link  
   überprüfen 319

## I

Image Maps 191, 320  
 Installation 20  
   Macintosh 20  
   Problembewältigung 29  
   Windows 24  
 Interner Link 320  
 Internet 320  
 Internet Explorer 320  
 Internet Service Provider 320  
 ISP siehe Internet Service Provider

## J

Java 321  
 JavaScript 321  
   Debugger 17  
   Ereignisse 343  
 JPEG 91, 321

## K

Keyframe 265, 321  
 Kommentar 321  
 Kontextmenü 42  
 Kontrollkästchen 322  
 Konvertieren in Ebenen 322  
 Konvertieren in Tabellen 322  
 Kurzbefehle einrichten 291

## L

Launcher 322  
 Layer siehe Ebenen  
 Layoutansicht 121, 323  
 Layouttabelle siehe Tabelle  
 Layoutzelle  
   zeichnen 122  
 Lineal 67, 323  
 Link 95, 323  
   E-Mail 99

erstellen 323  
 externe 97  
 Image Map 192  
 interne 98  
 lokale 95  
 Null-Hyperlinks 233  
 überprüfen 168

Liste 324  
 Live Data-Ansicht 285  
 Live Data-Icon 36

## M

Marketing 293  
 Medien  
   einbinden 189  
   Fireworks HTML 191  
 Menü 324  
   bearbeiten 289  
 Meta-Tags 325

## N

Navigation  
   Baumstruktur 48  
   Kreis 48  
 Navigationsleiste 183, 325  
 Netscape 325  
   Resize-Fix 223, 325  
 Neu 76  
 Newsgroups 326  
 No-Frames 162  
 Null-Hyperlink 233

## O

Objekt  
   animieren 267  
   in Zeitleiste einfügen 264  
 Offline 326  
 Ohne Markup exportieren 142, 326  
 Online 326  
 Online-Dienst 327  
 Optionale Bereiche 138, 327  
 Optionsschalter 327

**P**

Pfad aufzeichnen 269  
 Pixel 327  
 Planung 43  
     Gestaltungstips 47  
     Grundidee 45  
     Layout 50  
     Navigation 47  
     Recherche 45  
     Tipps 50  
     Zielgruppe 46  
 Plug-In 327  
 PNG 91, 328  
 Popup-Menü 328  
 Protokoll 328  
 Provider 328  
 Proxy 328

**Q**

Quelltext 328  
 Quick Tag Editor 87, 329

**R**

Raster 68, 329  
 Rechtschreibung 169  
     prüfen 329  
 Referenz 65, 329  
     siehe HTML Referenz  
 RGB 330  
 Rollover-Bild 181, 330

**S**

Schaltfläche 330  
 Schlüsselbild 265, 331  
 Schlüsselwörter 331  
 Schriftart 331  
 Schriftgröße 331  
 Script 332  
 Seiten  
     dynamisch 280  
     statisch 279  
 Seiteneigenschaften 88, 332  
 Server 332

Shockwave 332  
 Sichern 100  
 Site  
     Auschecken 303  
     bearbeiten 79  
     definieren 77  
     dynamische Site 283  
     Einchecken 311  
     Entfernte Site 171, 313  
     Fenster 79  
     FTP 174  
     hochladen 171  
     in Suchmaschine eintragen 294  
     Lokal 324  
     Lokal/Netzwerk 174  
     lokale Infos 79  
     online überprüfen 176  
     publizieren 171  
     Remote-Informationen 174  
     Site-Map 332  
     SourceSafe 174  
     WebDAV 174  
 Site-Fenster 171  
 Sonderzeichen 333  
 Speichern 333  
 Spider 294  
 Sprungmenü 333  
 Standard-Ansicht 333  
 Stil 193, 334  
     Cascading Style Sheets 197  
     CSS anzeigen 198  
     CSS hinzufügen 199  
     CSS-Stil 306  
     CSS-Stil anwenden 201  
     CSS-Stile editieren 201  
     HTML-Stil 193, 318  
 Suchen und Ersetzen 73  
 Suchmaschine 293  
 Support Center 65, 309  
 Symbolleiste 35  
 Synchronisation 334  
 Systemvoraussetzungen 19

## T

- Tabelle 105, 334
  - ausrichten 112
  - automatisch füllen 115
  - Breite 108, 114
  - Daten einfügen 334
  - Eigenschaften-Inspektor 111
  - formatieren 116
  - Funktionstabelle 106
  - Hintergrundbild 113
  - Hintergrundfarbe 113
  - Höhe 114
  - in Ebenen konvertieren 230
  - Kopfzeile 115
  - Layout-Ansicht 121
  - Layouttabelle 119
  - modifizieren 109
  - Platzhalterbild 126
  - Rahmen 108
  - Snapping 124
  - sortieren 118
  - Spalte automatisch strecken 127
  - Standard-Ansicht 121
  - Tabellenreihen 105
  - Tabellenspalten 105
  - Tabellenzellen 105
  - verschachtelte Tabelle 120
  - Zellabstand 112
  - Zellauffüllung 112
  - Zelle zeichnen 122
  - Zellen teilen 114
  - Zellen verbinden 114
  - Zellenabstand 107
  - Zellauffüllung 107
- Tag 335
  - Meta Tags 295
- Tag-Selektor 36, 335
- Target 159
- TCP/IP 335
- Template siehe Vorlage
- Text
  - ausrichten 82
  - Codierung 90
  - enfärben 84

- einfügen 80
- formatieren 82
- Größe 83
- Rechtschreibprüfung 169
- Schriftarten 83

Textfeld 335

Titel 336

Tracing-Bild 336

Transparenz 336

## U

UltraDev 282

Umbruch 336

Upload 336

URL 337

## V

Verhaltensweise 231, 337

Aktion 232

Audio steuern 237

Bedienfeld 233

Bild austauschen 238

Bilder vorausladen 239

Browser überprüfen 240

Browserfenster öffnen 241

Ebene ziehen 243

Ebenen ein- / ausblenden 245

editieren 236

Eigenschaften ändern 246

Ereignis 232

Formular überprüfen 248

Funktionsweise 231

Gehe zu URL 249

JavaScript aufrufen 251

Objekt 232

Plug-In überprüfen 252

Popup-Meldung 254

Popup-Menü 255

Shockwave oder Flash steuern 257

Sprungmenü 258

Text in der Statusleiste 259

Text vom Frame einstellen 258

Verhaltensweisen-Bedienfeld 233

- Weitere Verhaltensweisen 260
- Zeitleisten 260
- Verknüpfung 337
  - siehe Link
- Verlauf 69, 288
- Verstecktes Feld 337
- Visuelle Hilfen 67
  - Codierungsfarben siehe HTML Codierungsfarben
  - Lineal siehe Lineal
  - Raster siehe Raster
- Voreinstellungen
  - Ebenen 222
  - öffnen 73
  - Vorschau in Browser 102
- Vorlage 133, 337
  - aktualisieren 143
  - Bearbeitbare Bereiche 303
  - Neu von Vorlage 140
  - speichern 134
  - von Vorlage lösen 142
- Vorwort 13

## W

- Webanwendung 280
- Web-Fotoalbum 187
- Webseite 338
- Web-Site 338
  - dynamische 279
- Wiederholende Bereiche 138, 338
- World Wide Web 338
- WWW siehe World Wide Web
- WYSIWYG 85, 339

## Z

- Zeilenumbruch 81
- Zeitleiste 261, 262, 339
  - Auto-Wdg 271, 274
  - Ebenen ein- und ausblenden 270
  - erstellen 263
  - Keyframes verschieben 266
  - löschen 265
  - mehrere Zeitleisten 265
  - Objekt einfügen 264
  - Objekt löschen 265
  - Pfad aufzeichnen 269
  - Schleife 275
  - Schlüsselbilder 265
  - spulen 276
  - Stapelreihenfolge 272
  - Verhaltensweise 277
  - verlängern 267
  - wiedergeben 274
- Z-Index 261





# Farbteil

*ready for take off*

In diesem Abschnitt, in dem alle farbigen Abbildungen zusammengefasst wurden, lernen Sie Bilder richtig fürs Web zu speichern. Dabei gehe ich natürlich auch auf die verschiedenen Bildformate fürs Web ein, und erkläre, wann welches Format zu wählen ist.

**F Farbteil des Buches** **III**

Bilder für Web speichern **III**

Wann benutze ich  
welches Format? **VI**

Farbpaletten **VIII**



# Farbteil des Buches

## FARBTEIL

Dies ist der Farbteil des Buches, in dem ich besonders auf die Themen eingehe, die farbiger Abbildungen bedürfen. Aus produktionstechnischen Gründen ist es leider nicht möglich, die einzelnen farbigen Seiten in den Hauptteil des Buches zu integrieren – aber dafür ist hier alles zentral zusammenhängend zu finden.

## Bilder für Web speichern

In Kapitel 6.5 besprachen wir die verschiedenen Bildformate. An dieser Stelle will ich Ihnen kurz zeigen, wie Sie mit Fireworks MX Bilder für das Web speichern.

### GIF

GIFs (Graphics Interchange Format) verwenden wir am besten für Bilddateien mit niedriger Farbtiefe. In Graphikprogrammen wie Photoshop, Fireworks, ImageReady oder anderen können wir Bilder als GIFs exportieren. Um die Dateigröße des Bildes ideal zu verringern, sollten Sie die Farbtiefe der Bilder so reduzieren, dass alle unnötigen Farben weggelassen werden. Derartige Einstellungen können direkt beim Exportieren eingestellt werden

Um hier die richtigen Einstellungen zu finden, ein Vorgang, der bis vor einiger Zeit noch relativ kompliziert war, gibt es heute oft die Möglichkeit gleichzeitig vier Ansichten des selben Bildes zu sehen. Sie können in den vier Fenstern verschiedene Einstellungen ausprobieren und sehen dann übersichtlich wie die Datei in den jeweiligen Einstellungen im Vergleich zu anderen Settings aussehen würde. In kleinen Informationsfenstern wird jeweils unter den Bil-

dern angezeigt, wie groß das Bild in dieser Qualität werden würde. Für ein ideales Ergebnis, also gute Qualität und kleine Dateigröße, sollten Sie sich für die beste Version (und dies ist wie gesagt nicht immer beste Qualität) entscheiden. Es geht darum, den besten Kompromiss zwischen Aussehen und Dateigröße zu finden.

Das folgende Bild zeigt einen Menüpunkt als GIF Datei in unterschiedlichen Qualitäten.

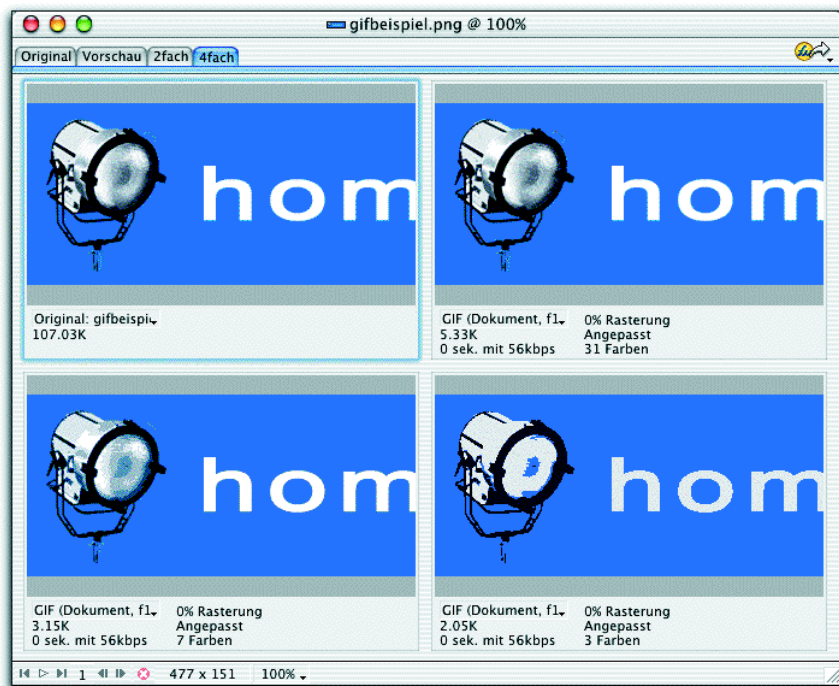


Abbildung F.1: Beim Speichern eines GIFs in Fireworks können Sie sich gleich mehrere Qualitäten im Vergleich ansehen.

Übrigens können Sie mit Fireworks und ImageReady auch animierte GIFs erstellen.

## JPEG oder JPG

Fotos und Bilder mit vielen Farben und wenigen zusammenhängenden Flächen sollten Sie als JPEGs speichern. In den oben genannten Bildbearbeitungsprogrammen können wir auch JPEGs in mehreren Ansichten anzeigen lassen, um die beste Variante zu finden. Um JPEGs zu komprimieren, können Sie in einer Skala von 1-100 (schlecht – sehr gut) einstellen, wie hoch die Qualität des Bildes sein soll. Vergessen Sie jedoch nicht, dass JPEG ein Format ist, in dem das Bild bei jedem Speichern weiter an Qualität verliert – da der Kompressionsvorgang stetig neu gestartet wird und ähnliche Farben zu einer gemischt werden. Wenn Sie ein JPEG neu speichern, sollten Sie stets von einem Original arbeiten, dass Sie in einem anderen Bildformat gespeichert haben beispielsweise als TIF oder PICT.



Abbildung F.2: Beispiele für verschiedene Qualitätsabstufungen bei einem JPEG.

## Wann benutze ich welches Format?

In Kapitel 6.5 habe ich bereits angesprochen, welches Format wann am Besten zu verwenden ist. Darauf möchte ich an dieser Stelle noch einmal zurückkommen.

Aufgrund der unterschiedlichen Komprimierungsverfahren eignet sich ein Format für bestimmte Aufgaben meist mehr als ein anderes. Ziel ist es, das entsprechende Format zu verwenden, welches bei einer hohen Qualität eine kleine Dateigröße bietet. Für Bilder mit geringer Farbtiefe oder Bilder, in denen **transparente** Bereiche enthalten sind, also beispielsweise Schaltflächen, Illustrationen und Logos eignet sich das Bildformat GIF besonders gut, da es bei diesen fast immer sehr kleine Dateigrößen erzeugt. Bilder mit hoher Farbtiefe, also beispielsweise Fotos, sollten Sie hingegen im JPEG Format speichern.

### Beispiel für die Verwendung eines JPEG

Im folgenden möchte ich Ihnen an einem Beispiel verdeutlichen, wie verschieden die Qualität eines 480 x 640 Pixel großen Bildes bei gleicher Dateigröße sein kann. Ich habe in Fireworks einmal das gleiche Bild in der Vorschau als GIF und als JPEG angezeigt, die erwartete Dateigröße jedes Bildes liegt bei ca. 38K.

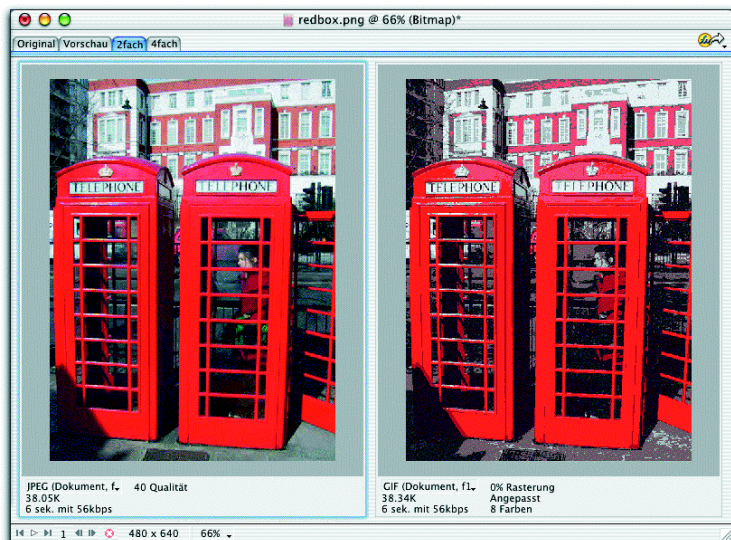


Abbildung F.3: Vergleich der Bildformate JPEG und GIF bei einem Foto

Während das JPEG mit vergleichsweise guter Qualität und ausreichender Farbtiefe eine Datei mit ca. 38K erzeugt, ist die Qualität des GIF bei diesen Einstellungen nicht mehr akzeptabel und dessen Dateigröße sogar noch leicht über der des JPEG. Im GIF ist beispielsweise auffallend, dass die Farbe des Gebäudes im Hintergrund die Farbe der Telefonzelle angenommen hat, während der Kontrast beim JPEG weiterhin deutlich zu erkennen bleibt.

**STOPP**

Sollen Fotos transparente Bereiche enthalten, müssen Sie diese entweder im relativ neuen PNG-Format speichern oder auf das GIF-Format ausweichen, da JPEG keine transparenten Bereiche unterstützt. Wenn Sie in diesem mit einer verhältnismäßig hohen Farbtiefe arbeiten, können Sie Fotos auch als GIFs in guter Qualität speichern, die Dateigröße ist dann jedoch wesentlich größer als bei JPEG.

## Beispiel für die Verwendung eines GIF

Das folgende Beispiel zeigt, dass Sie Navigationselemente mit geringer Farbtiefe vornehmlich als GIFs speichern sollten, da diese in dem Format sehr klein komprimiert werden können.

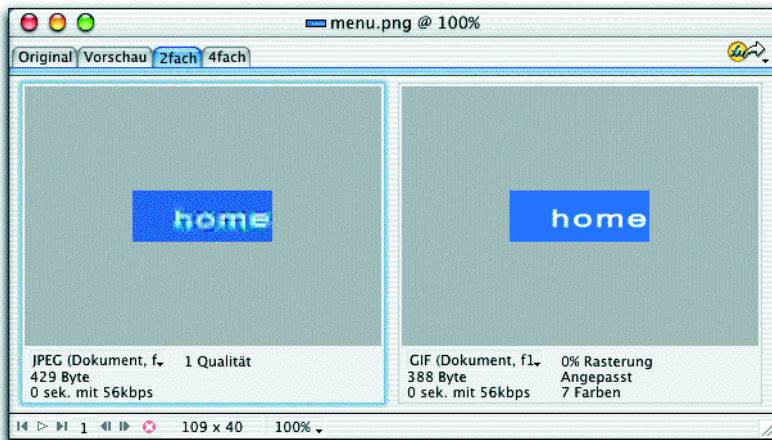


Abbildung F.4: Vergleich der Bildformate JPEG und GIF bei einem Navigationselement

Ganz eindeutig ist hier die Qualität des GIF weit besser als die des JPEG, obgleich beide Bilder eine Dateigröße um 400 Byte haben. Im Beispiel des JPEG zeigt sich die typische Unschärfe, die auftritt, wenn die Qualität zu weit herabgesetzt wird.

## Farbpaletten

Zwar habe ich schon im Abschnitt Farben des Kapitels „Planen eines Internet Auftritts“ über Farben geschrieben, hier möchte ich jedoch noch einmal kompakt auf die dort genannten Paletten eingehen und diese durch farbige Abbildungen ergänzen.

## Hexadezimal-Farben

Im Internet werden Farben mit einem sogenannten Hexadezimal-Code geschrieben. Dieser beginnt mit einer Raute (#) und wird dann aus einer freien sechsstelligen Kombination der Zahlen 0-9 und der Buchstaben a-f geschrieben. Auf diese Weise entstehen durch die  $16 \times 16 \times 16 \times 16 \times 16 \times 16$  Möglichkeiten insgesamt 16.7 Millionen Farben, die mit Hex-Werten beschrieben werden. Es ist jedoch sehr schwierig alle Farben auf jedem Computer einheitlich darstellen zu können: Nicht nur das Betriebssystem leistet seinen Beitrag zu einer Abweichung der Farben, viel verschärfender kommt hinzu, dass auch jeder Monitor individuell eingestellt ist und sogar zwischen CRT-Monitoren (Röhrenmonitoren) und LCD-Displays (Flatscreens) Unterschiede deutlich werden.

## Websichere Farben

Die websicheren Farben sollen wenigstens das Problem der verschiedenen Betriebssysteme umgehen und auf diese Weise einheitlichere Farben gewährleisten. Diese werden mit einer Farbmischung der drei Grundfarben erstellt. Websichere Farben werden aus drei frei kombinierbaren Ziffernpaaren von 00, 33, 66, 99 und den Buchstabenpaaren CC und FF geschrieben. Die daraus entstehende „Internet-Farbpalette“ sehen Sie in Abbildung .... Sie besteht aus 216 Farben, die auf allen Systemen gleich aussehen sollen.



Abbildung F.5:  
Die Websichere Farbpalette besteht aus 6 Würfeln mit je 6 x 6 Farben.

## Farben wählen

In Dreamweaver können Sie Farben auf verschiedene Wege auswählen.

- Kennen Sie den Hexadezimal-Code der Farbe, die Sie suchen, können Sie diesen direkt im Farbeingabefenster des Eigenschaften-Inspektors einsetzen.
- Einfacher ist die Farbwahl jedoch mit der Pipette, die Sie erhalten, in dem Sie im Eigenschaften-Inspektor klicken. Diese Palette bietet einige Möglichkeiten:

Sie können die Pipette nutzen, um eine der Farben der angezeigten Palette auszuwählen (Abbildung F.4).



Abbildung F.6: Auswahl einer Farbe über die Farbpalette.

Alternativ können Sie die angezeigte Palette auch durch andere Paletten ersetzen. Klicken Sie dazu auf den schwarzen Pfeil rechts oben in der Palette (Abbildung F.5). Es öffnet sich ein Popup-Menü, welches die Wahl weiterer Paletten zulässt.



Abbildung F.7: Es lassen sich auch andere Farbpaletten einblenden.

Sind Ihnen auch die in den anderen Paletten gebotenen Farben nicht genug, können Sie die Systempalette öffnen, in dem Sie links neben dem Pfeil auf das Icon *Systempalette* klicken (Abbildung F.6). Die erscheinende Palette lässt die Wahl einer aus allen gebotenen Farben zu. Sie können Farben mit der Pipette übrigens sonst auch von jeder beliebigen Stelle des Monitors auf sammeln.

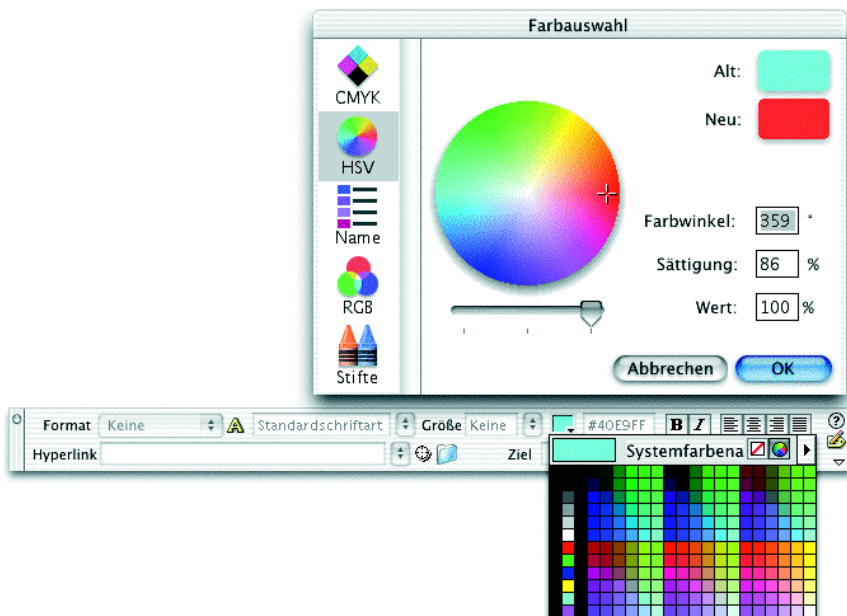


Abbildung F.8: Über die Systempalette können Sie schnell die gewünschte Farbe aus dem Angebot wählen.

## Lightshadows-Filmgroup Website Farbbeispiele

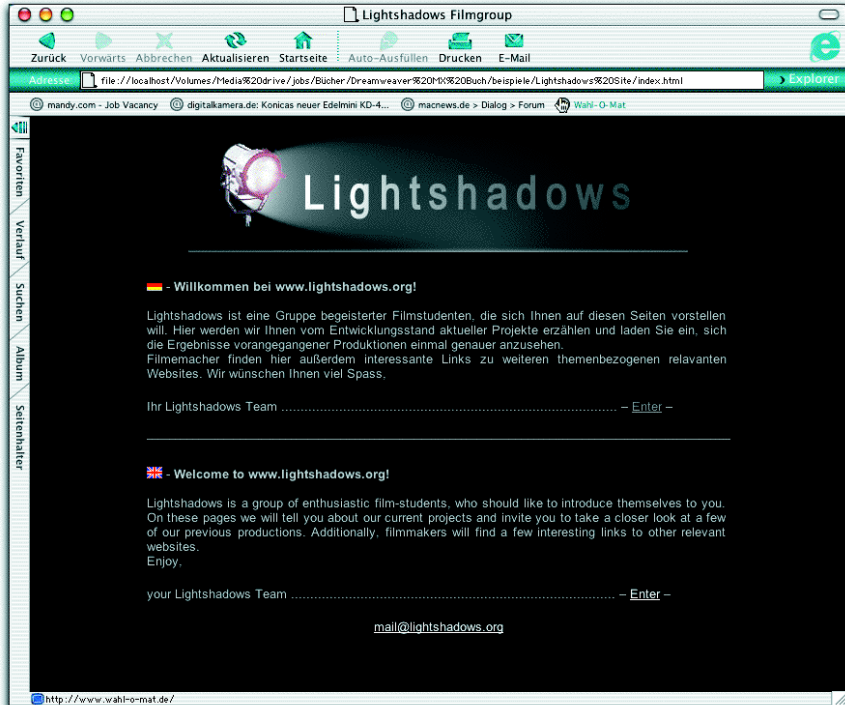


Abbildung F.9: Die Startseite unseres Lightshadows-Filmgroup Beispieles ermöglicht es den Besuchern einen ersten Eindruck der Filmgroup und deren Aufgaben zu erhalten. Ferner können die Besucher hier die gewünschte Sprache wählen, in der die folgenden Seiten angezeigt werden sollen.



Abbildung F.10: Ein Klick auf die entsprechende Sprachauswahl leitet einen auf die deutsche Webseite weiter. Hier findet der Besucher nun ein Menü um auf alle weiteren Seiten zu gelangen. Mittels eines Klicks auf die englische Flagge kann er auch jetzt noch die Sprache wechseln.